



BOARD GAME DESIGNER⁰⁰⁰101

คู่มือออกแบบบอร์ดเกมฉบับคนตัวเล็ก

วิชิต ฤทธิทรัพย์

เมื่อน้องอาร์มที่ผมรู้จักดีและเคยร่วมงานด้วยอยู่บ่อยครั้งบอกว่าจะเขียนหนังสือเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม ผมรู้สึกดีใจอย่างยิ่งที่อาร์มจะได้แบ่งปันประสบการณ์และเผารออ่านเลย ... เพราะน้องอาร์มไม่เพียงแต่เป็นนักออกแบบคนไทยที่มีเกมผลิตรายออกมากขายจริงในตลาดมากที่สุดคนหนึ่ง แต่เกมที่ออกมาแต่ละเกมก็มีลายเซ็นที่ชัดเจนและมีอะไรให้แปลกใจอยู่เสมอ ... หลังจากที่ทำอ่านตัวอย่างที่ส่งมามากกว่า 100 หน้า ทำให้พบว่าหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมเอาประสบการณ์ของอาร์ม มากล้นกรอกรให้อ่านได้ง่าย สนุก แต่แฝงไปด้วยข้อคิดที่แม้แต่คนที่ไม่ได้ออกแบบบอร์ดเกม — หากได้อ่านก็จะเข้าใจได้ดีขึ้น การใช้ภาษาที่เป็นกันเอง ทำให้ผล่ออ่านจนจบในเวลาไม่ถึง 2 ชั่วโมง

สิ่งที่ชอบที่สุดในการเขียนคือ การสรุปแต่ละบทเรียนเป็นข้อ ๆ ให้สามารถจดจำ และนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง ทำให้รู้ว่าอาร์มได้ผ่านประสบการณ์มาอย่างโชกโชนแล้ว...

ผมหวังไว้จริง ๆ ใหหนังสือเล่มนี้ไปผ่านตาผู้คนให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ครับ



พี่เล็ก - ลานละเล่น

นี่ไม่ใช่หนังสือที่คุณอ่านจบแล้วจะกลายเป็นักออกแบบที่เก่งกาจหรือเจนจบทุกศาสตร์ในการทำเกมนั่นที แต่มันคือการได้เข้าไปนั่งอยู่ในใจของนักออกแบบตัวจริงที่มีผลงานมากมาย มาเล่าสิ่งที่เค้าพบเจอ ประหนึ่งได้ฟังเพื่อนหยิบประสบการณ์ชีวิตมานั่งเล่า—ในโลกของเกมกระดานที่กว้างใหญ่และไม่มีอะไรถูกผิด การจะจับจุดหาทางไปต่อโดยไม่หลงทางนั้นไม่ง่ายเลย

ผมเชื่อว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นอีกหนึ่งจุดหมายที่ช่วยคลายความอยากรู้และช่วยแนะนำเส้นทางให้กับคนที่สนใจการออกแบบบอร์ดเกมทุกคนครับ



บอร์ดแล้วบ่น – Board Game Personality (Reviewer)

หนังสือเล่มนี้ คือหนังสือที่รวบรวมประสบการณ์ตลอดหลายปีของอาร์ม ถ่ายทอดด้วยความจริงใจและความเป็นกันเอง นำเสนอเรื่องราวที่ผ่านการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งผมเองในฐานะผู้ร่วมทางและเป็นคนที่ม่ประสบการณ์ในวงการบอร์ดเกม ยืนยันว่าเนื้อหาทุกอย่างในเล่มนี้สะท้อนความจริง และจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่ต้องการเริ่มต้นในเส้นทางนักออกแบบบอร์ดเกม — "คนตัวเล็ก" ที่กล้าฝัน คือคนที่เปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ให้กลายเป็นเกม ... ยินดีต้อนรับทุกคนล่วงหน้าสู่วงการบอร์ดเกมไทยครับ



พี่มิน - Meanbook

“หนังสือเล่มนี้เปรียบเสมือนเพื่อนร่วมทาง ไฟส่องทาง และคู่มือการเอาตัวรอดในการ ออกแบบบอร์ดเกม” ในเล่มนี้ คุณอาจจะไม่ได้พบทฤษฎี เอกสารตีพิมพ์เชิงวิชาการ หรือ คำสถิติเชิงตัวเลขที่น่าเชื่อถือ แต่คุณจะรู้สึกเหมือนได้เพื่อนคนนึงนั่งเล่าประสบการณ์ การออกแบบบอร์ดเกมตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการออกวางขาย — เพื่อนคนหนึ่งที่ลงมือทำด้วย ตัวเอง ลองผิดลองถูกมาแล้วทุกรูปแบบ พร้อมบอกแนวทางตั้งแต่การริเริ่มไปจนถึงการ แก้ปัญหาแบบครบวงจรแล้ว—ในฐานะที่ผมอยู่ในวงการมานานและคิดว่ารู้อะไรไปหมด แล้ว ยังได้พบกับเรื่องน่าทึ่งหลายอย่างที่ไม่เคยได้ยินหรืออ่านจากที่ไหนมาก่อน

หนังสือเล่มนี้จะนำทางคุณผ่านประสบการณ์จริงของผู้เขียนแบบหมดเปลือกไม่มีกั๊ก ถ่ายทอดด้วยความเป็นกันเอง ไม่ว่าคุณจะอยู่ในวงการใด หากได้ลองอ่านเรื่องราวสนุก ๆ ใน เล่มนี้ คุณอาจได้พบกับความรู้ใหม่ที่นำติดตามจนวางไม่ลง



----- มรรคหาเรื่อง – เจ้าของร้าน Board Game Everyday

นี่คือแหล่งความรู้ และเคล็ดลับในการออกแบบบอร์ดเกมที่ไม่ได้ให้ความรู้สึกเหมือนมี อาจารย์หรือโค้ชมาสอนคุณ แต่เป็นเหมือนรุ่นพี่หรือเพื่อนร่วมทางที่เป็นมิตร และเปี่ยม ไปด้วยความหลงใหลและความฝัน ที่พร้อมจะซัพพอร์ตให้คุณได้เติบโตเป็นนักออกแบบ บอร์ดเกมที่เข้าใจความสำเร้งในโลกยุคปัจจุบันได้



----- Hopeful Games – นักออกแบบบอร์ดเกมอินดี้

หนังสือว่าด้วยเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมในแบบฉบับจับมือผู้เริ่มต้นทำที่จริงจัง และคุย กันอย่างเปิดเผยที่สุด หากใครที่เป็นมือใหม่ในเส้นทางสายนี้ ควรได้ลองหยิบจับมาอ่าน สักครั้ง มันจะเปิดตาที่สาม ซึ่ให้เห็นจุดที่ไม่คิดมาก่อน และจุดที่ชวนลาลดได้ง่ายสำหรับ มือใหม่ ... “ประสบการณ์โดยตรงจากนักออกแบบบอร์ดเกมของเมืองไทยที่มีปฏิกม ะยะที่สุด สรุบบอกมาให้แล้วเนื้อ ๆ เน้น ๆ แล้วแบบนี้ ใครจะไม่อ่านล่ะ”



----- BOSS LAB Board Game – วิทยาการด้านบอร์ดเกมการศึกษา

เราเชื่อว่าการออกแบบใด ๆ ไม่ได้มีแนวทางการเข้าถึง (Approach) แบบเดียว การออกแบบ บอร์ดเกมก็เช่นกัน หนังสือเล่มนี้อารมณ์ได้รวบรวมหลากหลายแนวทางจากประสบ- การณ์ตรง ครบคลุมตั้งแต่การออกแบบ การผลิต ไปยันมุมมองการฝึกและภาพประกอบมา แชรให้ฟัง ใครที่อยากทำบอร์ดเกมแต่ยังจับต้นชนปลายไม่ถูก แนวทางเหล่านี้จะเป็น หลักให้ได้เริ่มต้นทดลอง และหาแนวทางของคุณเองต่อไปได้แน่นอน



--- จิรกิตติ์ สุนทรลามยศ – นักออกแบบบอร์ดเกม/นักวาดภาพประกอบ

Board Game Designer 000 สุนัขออกแบบบอร์ดเกมฉบับคนตัวเล็ก



วัชริศ ถนอมทรัพย์

DNR Board Game

จัดพิมพ์โดย บริษัท ดีเอนอา สตูดิโอ จำกัด

129/115 ถ.กรุงเทพ-ปทุมธานี ต.บางเขน อ.เมือง จ.ปทุมธานี 12000

โทรศัพท์ 095-950-1921 E-mail: dnrboardgame@gmail.com

Facebook : DNR Board Game

สงวนลิขสิทธิ์หนังสือเล่มนี้ตามพระราชบัญญัติ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ.2558

ห้ามคัดลอกเนื้อหา ภาพประกอบ รวมทั้งดัดแปลงเป็นฉบับอื่นที่ก่อกวนลิขสิทธิ์
หรือเผยแพร่ด้วยรูปแบบและวิธีการอื่นใดก่อนได้รับอนุญาต

พิมพ์ครั้งที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2568

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

ISBN 978-616-94825-0-5

เจ้าของ : บริษัท ดีเอนอา สตูดิโอ จำกัด

ผู้เขียนและกราฟิก : วัชริศ ถนอมทรัพย์

ศิลปกรรมปก : จิรศักดิ์ สุนทรลาภยศ

พิสูจน์อักษร : วัชริศ ถนอมทรัพย์ และ ณัฐพล ออพิพัฒน์

พิมพ์ที่ : บริษัท อมรินทร์ คอร์เปอเรชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

378 ถนนชัยพฤกษ์ แขวงตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร 10170

จัดจำหน่ายโดย : บริษัท ดีเอนอา สตูดิโอ จำกัด

ราคา 389 บาท

*หมายเหตุเล็ก ๆ ก่อนเริ่มอ่าน

ในหนังสือเล่มนี้

ผมเลือกใช้ภาษาสื่อสารด้วยจังหวะเหมือนการพูดคุยกันจริง ๆ

เพื่อสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกของผมให้เป็นธรรมชาติ

อยากให้ทุกหน้าเหมือนการเล่าเรื่อง

ที่ใกล้เคียงกับเวลาที่เรานั่งคุยกันในร้านบอร์ดเกม

พร้อมไอรีโอปั่นอร่อย ๆ :) ด้วยบรรยากาศเป็นกันเอง



อาจมีคำทับศัพท์บางคำที่ไม่ได้สะกดตามพจนานุกรม / ราชบัณฑิตยสภาทุกคำ

เช่น “อีเวนต์” แทน “อีเวนต” เพราะผมเลือกใช้รูปแบบที่คุ้นเคยในการออกเสียง

และการใช้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้การอ่านสั่นไหวและเป็นธรรมชาติมากกว่า

จึงขออนุญาตใช้ตามบริบทที่เห็นว่าเหมาะสม

รวมถึง อาจมีหน้าแทรกความทรงจำระหว่างบท การเว้นวรรค หยุด

จังหวะ หรือจัดวางข้อความต่างจากหนังสือทั่วไปที่เป็นทางการบ้าง

แต่ก็ตั้งใจเขียนเล่าด้วยความรู้สึก ที่อยากส่งต่อออกไปจริง ๆ



หวังว่าทุกคนจะรู้สึกเหมือนได้นั่งพูดคุยกัน ...

ไม่ใช่เพียงแค่อ่านหนังสือเล่มหนึ่งครับ :)

อีกทั้งการเขียนหนังสือเล่มนี้ ไม่ใช่แค่เขียนขึ้นมาจากประสบการณ์

สิ่งที่คิด วิเคราะห์และหาข้อมูลรวบรวมมาเองเพียงเท่านั้น

แต่ยังได้ผู้คนอีกมากมายในวงการบอร์ดเกม

ที่คอยให้คำปรึกษา นำเสนอแง่มุมต่าง ๆ

ซึ่งผมต้องขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ด้วยครับ :)



สุดท้าย.. ภาพถ่ายต่าง ๆ

ที่ปรากฏในหนังสือเล่มนี้ ซึ่งไม่ได้ถ่ายโดยผมเอง

รวมถึงภาพเกมที่เป็นกรรมสิทธิ์ของแต่ละสำนักพิมพ์

และภาพของบุคคลอื่นที่อยู่ในเนื้อหา

ผมได้แจ้งและขออนุญาตจากเจ้าของภาพทุกท่านเรียบร้อยแล้ว

ขอขอบคุณทุกแหล่งที่มาสำหรับความเมตตาและการอนุญาตมา ณ ที่นี้ด้วยนะครับ :)



BOARD GAME DESIGNER 101

สำนักออกแบบบอร์ดเกมฉบับคนตัวเล็ก

วัชริต ถานอมทรัพย์

ผู้เขียน

... ผมทำสิ่งนี้ด้วยความรักในบอร์ดเกม ...

ยึดโยง “ความฝัน” เป็นดั่งแกนนำทาง

และพยายามให้มันอยู่บน “ความเป็นจริง” ให้ได้มากที่สุด

คำนำจากผู้เขียน

นอกจากความฝันเล็ก ๆ ของการเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมที ผมรู้สึกที่สามารถทำมันได้สำเร็จประมาณหนึ่งแล้ว ยังมีอีกหนึ่งความฝัน ที่อยากนำมาเสนออีกหนึ่งอย่าง นั่นก็คือการเขียนหนังสือสัปดาห์เล่ม

ตอนเด็ก ๆ ผมก็ไม่รู้ว่าอะไรจะมาเขียนมากนัก ก็เลยมักจะเขียนอะไรที่เกิดจากจินตนาการอย่าง Fiction นิยายทั่วไป แม้ในใจจะคิดว่าอยากเขียนอะไรสักอย่างที่เราได้ลงไปสัมผัส รู้จัก และมีความรู้มากพอที่จะแบ่งปันประสบการณ์ตัวเองได้ แต่ ณ ตอนนั้น โลกของผมก็ไม่ได้มีอะไรมากกว่าการเรียนรู้ และชีวิตมัธยมโดยทั่วไป

ผมเป็นคนชอบคิด ชอบเขียนมาตั้งแต่เด็ก ๆ แม้ไม่รู้ว่าเขียนได้ดีหรือแย่มากแค่ไหน แต่ก็รู้ว่าตัวเองชอบเขียนมาก ๆ ครั้นเมื่อโตขึ้น มีโอกาสได้รู้จัก และเล่นบอร์ดเกม ก็ชอบเขียนเล่า เขียนรีวิว เมื่อเล่นมากขึ้นจนเริ่มออกแบบบอร์ดเกมเอง ก็ชอบเขียนเรื่องราวต่าง ๆ ของการทำเกมของตัวเองไว้เรื่อย ๆ มีทั้งแบบเป็นบันทึกความทรงจำในสไตล์ Diary บ้าง หรือบทความที่อยากให้ประโยชน์ต่อผู้อื่น พอเขียนลงเพจมาเรื่อย ๆ ก็มีคนเคยบอกไว้ว่า “นี่รวมเล่มได้เลยนะ”

ณ ตอนนั้น สิ่งที่เราอยากทำก็คือ นั่นแปลว่า เรื่องราวเหล่านี้ก็มีคนที่ยังอยากได้หนังสือของมันเหมือนกันสินะ—ประกอบกับที่หลายครั้งที่ไม่ว่าเวลาจะผ่านไป 2 ปี 3 ปี หรือ 4 ปี แม้จะเป็นยุคที่เรามีกลุ่มบอร์ดเกมให้สอบถาม—มี Community ให้เข้าร่วม—มีงานประกวดบอร์ดเกมพร้อม Mentor เก่ง ๆ มากมาย หรือแม้แต่ในยุคที่มี ChatGPT คอยตอบสิ่งที่เราใคร่รู้ต่าง ๆ แต่คำถามเดิม ๆ ของการออกแบบบอร์ด

เกมเพื่อการวางขายก็ยังไม่เคยหายไป — ตั้งแต่คำถามพื้นฐาน ตลอดจนถึงคำถามเบี่ยงลึกก็ยังคงมีอยู่ สำหรับคนที่ไม่ว่าจะเริ่มต้นยังง

ผ่านเวลามาจนถึงตอนนี้ หลังจากเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการเล่นและทำงานกับบอร์ดเกมมา 10 ปี รวมถึงการทำบอร์ดเกมเพื่อวางขายมาร่วม 6 ปีแล้ว ผมก็สัมผัสได้ว่า ตัวเองน่าจะมีอะไรในหัวมากพอที่จะนำมาเขียนเล่า ตกตะกอน และแบ่งปันประสบการณ์กับคนที่สนใจในเรื่องเดียวกันนี้ ได้พอสมควรแล้วละครับ

ในหนังสือเล่มนี้ — ผมจะพาทุกคนรับบทบาทเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม เข้าไปรู้จักวงการบอร์ดเกมไทยในภาพรวม สำรวจตัวเองว่าเราอยากทำบอร์ดเกมในลักษณะไหน พาไปรู้จักขั้นตอนในการออกแบบบอร์ดเกม กลไกเกมที่น่าสนใจว่ามีอะไรบ้าง มันทำงานอย่างไร และเราสามารถเอาสิ่งนั้นไปต่อยอดกับเกมเราแบบใดได้บ้าง

นอกจากนี้ หนังสือเล่มนี้ ยังอยากจะเป็น *เพื่อนร่วมทาง* ที่เมื่อคุณอ่านแล้ว คุณจะพอรู้ได้ว่า การตีพิมพ์บอร์ดเกมเพื่อวางขายนั้นมีทางเลือกแบบไหน มีรูปแบบอะไรบ้าง และแต่ละรูปแบบนั้นมีข้อดีอย่างไร มีจุดไหนใหม่ที่ต้องคอยระมัดระวัง อยากให้เมื่อคุณอ่านแล้วเห็นและเข้าใจภาพรวมของการออกแบบเกม และการทำเกมขายมากขึ้น อยากมาแบ่งปันหลากหลายประสบการณ์ของตัวเองที่ได้ทำเกมมา ให้ทุกคนได้ลองหยิบไปปรับใช้ และเลือกทางที่เหมาะสมกับตัวเอง

หวังว่า หลังจากคุณอ่านหนังสือเล่มนี้จบ อีกไม่นาน จะมีบอร์ดเกมไทยสนุก ๆ กล่องใหม่ เพิ่มขึ้นมาให้เล่นอีก 1 กล่อง

หวังแบบนี้จริง ๆ นะ :)

สารบัญ

บทที่ และ หัวข้อ	หน้า
0 : รู้จักผู้เขียน และ Disclaimer	1
1 : เราออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเป็นอาชีพได้ไหม ?	11
2 : รู้จักภาพรวม “วงการบอร์ดเกมไทย”	19
3 : มีหน้าที่อะไรบ้างเพื่อทำและขาย บอร์ดเกม 1 กล่อง	29
4 : รู้จักการเป็น “นักออกแบบบอร์ดเกม”	39
- ตีพิมพ์เกมด้วยตัวเอง (Self-Published)	40
- ตีพิมพ์โดยมีผู้ว่าจ้าง	44
- ตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์ (Publisher)	48
- ตีพิมพ์โดยจัดการแบบผสม (Co-Published)	53
5 : ณ จุดเริ่มต้นก่อนการออกแบบ	59
ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม (บทที่ 6-12)	
6 : จุดประกายไอเดีย	67
7 : องค์ประกอบของสมองและหัวใจ	79
- Meaningful Decision	82
- Sense of Progress	83
- Player Interaction	85
- Short Term & Long Term Goal	86
- Dynamic & Pacing	88
- Playtime Sweet Spot	90
- Cognitive Load	94
- Satisfying Moment	98

สารบัญ

บทที่ และ หัวข้อ	หน้า
- Peak Point	101
8 : ถอดรหัสกลไกเกมทีนิยมแบบย้อนกลับ	107
9 : Playtesting – การทดสอบเกม	153
10 : ผังโครงสร้าง & ภาพประกอบ : หน้าตาของเกม	167
11 : ระดับของตัวต้นแบบการเล่น และแผ่นสรุปการเล่น	185
12 : คู่มือการเล่น การเตรียมพิมพ์ และบรรจุภัณฑ์	193
เกมของเรา - เราทำเอง (Self-Published) (บทที่ 13-15)	
13 : หลักการคิด และ หลักการตัดสินใจ	215
- หลักการตัดสินใจแต่ละช่วงจำนวน ?	224
- เงินทุนในการทำ หาจากไหน ?	233
14 : การผลิตเกมขายแบบ Mass Production	242
- โมเดลการตั้งราคา	247
- โมเดลการขาย	250
15 : ปัจจัยที่สำคัญ & Mindset ของ Self-Published	259
16 : เกมของเรา คู่มือของสำนักพิมพ์	275
- วิธีการนำเกมเข้า Pitching	279
- ข้อเสนอแนะสำหรับการนำเกมเข้า Pitching	282
17 : จะทำอย่างไร เมื่อเกมที่เรากำลังทำ ไม่มีใครเห็นเลย	287
18 : 9 ข้อผิดพลาด สำหรับนักออกแบบบอร์ดเกมมือใหม่	296
19 : งานอีเวนต์บอร์ดเกม (Board Game Event)	312
 ตารางคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในวงการบอร์ดเกม	327

ผมไม่ได้รู้ตั้งแต่เริ่มต้นว่า ต้องทำอะไร
ทุกช่วงของหนังสือเล่มนี้เอง
ก็ยังคงเต็มไปด้วยความท้าทาย และลัษณ ...
แต่เมื่อเวลาผ่านไป และลองมองย้อนกลับ
ผมจึงสามารถเริ่มเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ได้

...

นั่นทำให้ ... อีกนัยหนึ่งแล้ว
หนังสือเล่มนี้ก็เปรียบเสมือน
บันทึกความทรงจำ
บันทึกการเดินทาง
ถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนรู้ และเกิดขึ้น
พร้อมกับบุคคลที่อยู่รายล้อมมัน

...

ตั้งแต่เด็ก ... จะเรื่องอะไรที่ผมอยากทำ
แม่คือคนนั้น ที่คอยให้กำลังใจ และอยู่ข้าง ๆ ผมเสมอ
ไม่ว่าจะเป็นบอร์ดเกมที่แม่ไม่เคยรู้จักมาก่อน
หรือแม้แต่หนังสือเล่มนี้ก็ตาม

...

ขอบคุณแม่ที่เป็นทุกอย่างในชีวิต
รักแม่ที่สุดครับ



[บทที่ ๐]

รู้จักผู้เขียน และ Disclaimer



บทนี้เป็นบทแนะนำตัวผู้เขียนล้วน ๆ — ถ้าอยากข้ามไปหาเนื้อหาเลยก็ไม่ว่ากันครับ
แต่อ่าน Disclaimer หน่อยก็จะขอบคุณนะครับ :)

รู้จักผู้เขียน

ก่อนที่เราจะเริ่มเข้าสู่เนื้อหาของหนังสือเล่มนี้ ผมขออนุญาตแนะนำตัวก่อนสักเล็กน้อยเพื่อเป็นการให้เราได้รู้จักกันมากขึ้น พร้อมพิจารณาว่าทำไมประสบการณ์เหล่านี้จึงเป็นประโยชน์ และมีน้ำหนักมากเพียงพอต่อผู้ที่อยากเข้าสู่วงการบอร์ดเกมไทย ที่ทุกคนอาจนำไปปรับใช้กับ “เส้นทางของการออกแบบบอร์ดเกม” ของตัวเองได้ :)

ผมชื่อ “อาร์ม” วชิริศ ฌนอมทรัพย์ ครับ อาชีพปัจจุบันของผมคือ นักวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม แต่นั่นก็คงไม่ใช่สิ่งสำคัญเท่ากับ อกงานของผม ที่เป็น

“นักออกแบบบอร์ดเกม”

ผมเริ่มเล่นบอร์ดเกมสมัยใหม่ (บอร์ดเกมที่ไม่ใช่ประเภทเกมเศรษฐกิจ หรือบันไดงู) มาร่วม 10 ปีครับ เกมแรก ๆ ที่ได้เล่นก็คือเกม Survive: Escape from Atlantis! / Splendor / Ticket to Ride เรียกว่าตกหลุมรักบอร์ดเกมตั้งแต่วันแรกที่เริ่ม สมัยนั้นหาเพื่อนเล่นไม่ถ่ายนัก พออยากหาเพื่อนเล่นให้ได้บ่อย ๆ ก็เลยเปิดร้านมันเสียเลย จากนั้นก็ทั้งเล่น และมีประสบการณ์กับร้านบอร์ดเกมมาร่วม 3 ปี





ผมเริ่มออกแบบบอร์ดเกมแบบจริงจังครั้งแรกเมื่อปี 2016 เพื่อส่งเข้างานประกวด “ปีนกระดาน ครั้งที่ 1” ในโจทย์ Family Game และได้รับรางวัลชนะเลิศมา เกมนั้นชื่อเกม “Cabbage Farm”

นับตั้งแต่วันนั้น ที่ชนะรางวัลงานประกวดมา ความคิดที่ว่า จากคนที่ไม่ได้มีพื้นฐานด้านเกมใด ๆ—ไม่ได้เรียนด้านการทำเกม—ไม่ได้มีประสบการณ์อะไรกับทางด้านนี้ แต่ด้วยความชอบ ความผูกพันและความรักที่มีให้กับการเล่นบอร์ดเกมที่มากพอ ส่งผลให้ผมรู้สึกว่ “ผมเองก็ทำได้นะ” และเริ่มออกแบบบอร์ดเกมตั้งแต่นั้นมา

ปี 2020 ผมได้มีโอกาสออกแบบ และผลิตบอร์ดเกมแรกของตัวเองออกสู่ท้องตลาด และได้เปิดเพจ Facebook ที่ชื่อว่า

“ DNR Board Game ”

ซึ่งผมก็จะคอยอัปเดตข่าวสารเกมที่ได้ออกแบบ — บันทึกและแบ่งปันเรื่องราวการเดินทางของการทำแต่ละเกม เรื่องราวในวงการบอร์ดเกมไทย และทำสิ่งนั้นมาเรื่อย ๆ ตลอด 5 ปีที่ผ่านมา

การที่ผมมีโอกาสได้เปิดร้านบอร์ดเกมคาเฟ่มาก่อน ในช่วงที่คนยังเปิดไม่เยอะนัก ทำให้ผมพอทราบถึงแนวทางเบื้องต้นตั้งแต่ช่วงยุคแรก ๆ ในการรับและขายเกมกับร้านค้าไม่น้อย และผนวกกับตั้งแต่เกมแรกที่ได้ทำออกไป คนในวงการก็เริ่มรู้จัก “DNR Board Game” ในบทบาทนักออกแบบมากขึ้น—เมื่อประสบการณ์มากขึ้น กอปรกับ





การที่ผมไม่เคยเลย ที่จะหยุดออกแบบเกม ผมเลยได้มีโอกาสทำเกมที่หลากหลายแนว กับหลายหลายผู้ผลิต รวมถึงมากมายรูปแบบการตีพิมพ์ เช่น ออกแบบเอง ตีพิมพ์เอง (Self-Published) โดยที่มีตั้งแต่ทำเอง แบบงานทำด้วยมือ (Craft Board) แบบสั่งผลิตจำนวนน้อยจากผู้ผลิตในประเทศ หรือแบบผลิตจำนวนมาก (Mass Production) จากผู้ผลิตต่างประเทศ

นอกจากนี้ .. ยังมีโอกาสได้ออกแบบบอร์ดเกมให้กับสำนักพิมพ์บอร์ดเกม (Publisher) อีกหลายค่าย (มากกว่า 4 สำนักพิมพ์) ได้เรียนรู้รูปแบบ และวิธีการทำงานของแต่ละที่ ว่ามีลักษณะการทำงานแตกต่างกันอย่างไร เอาข้อดีของแต่ละที่มาปรับใช้ และด้วยความที่ว่ผมชอบเขียน ชอบเล่าเรื่องราวเหล่านี้ ก็เลยมักหยิบสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เจอเอามาสรุป ตกลงผลึกและถ่ายทอดออกไปให้กับผู้สนใจผ่านเพจอยู่เสมอ

ทั้งหมดนี้ คือรายชื่อบอร์ดเกมที่ผมได้ออกแบบ [รูปแบบการจัดจำหน่าย] (ช่วงเวลาที่เกมเปิดวางขายในตลาด) ตั้งแต่ปี 2020 ถึงปัจจุบันครับ

The Coding [Self-Published]	(APR 2020)
Cabbage Farm [Aroi Games]	(JUN 2021)
27 Metres [Tower Tactic Games]	(DEC 2021)
Meow! The Cat Cafe [Self-Published]	(JUN 2022)
Jiruyo Catch! [Self-Published]	(DEC 2022)





Incubate [Self-Published-Craft Board]	(DEC 2022)
The Element [Self-Published]	(MAR 2023)
28 Days [Tower Tactic Games]	(APR 2023)
Keep it as a Memory [Self-Published]	(SEP 2023)
29 Degrees [Tower Tactic Games]	(NOV 2023)
Ditto [Self-Published-Craft Board]	(DEC 2023)
Cactus Garden [Self-Published]	(FEB 2024)
The Ocean of Privateer [Co-Published]	(OCT 2024)
The Library of Sorcerer [Co-Published]	(OCT 2024)
The Hillock of Gardener [Co-Published]	(OCT 2024)
Space Hunt [Eduploy]	(NOV 2024)
Flash Focus [Kinza Gyoza]	(DEC 2024)
Age of Automaton [Four Comma Game]	(DEC 2024)
Order Rush!! [Thainamthip]	(JAN 2025)
The Coding – Revised Ed. [Self-Published]	(MAR 2025)
Ordinary Me [Velalen]	(NOV 2025)
ALIVE [Self-Published-Limited]	(DEC 2025)

แม้ผมจะชอบเกมแบบ Casual Game ที่เล่นสบาย ๆ ไม่ยากไป ไม่ง่ายไป คิดบ้าง เฮฮาบ้างในหมู่เพื่อน และครอบครัว—แต่ก็เคย ออกแบบทั้งเกม Party ตีกันเอามันส์แบบสะใจ ตลอดจนถึงเกมสไตล์ ยูโรที่ใช้การวางแผนในระยะยาว ซึ่งก็ทำให้ผมมีประสบการณ์ที่เข้าใจ จุดประสงค์ และความรู้สึกที่เกมแต่ละแบบควรจะเป็นครับ



ผมพยายามออกบูธงานอีเวนต์ แสดงผลงานให้คนได้รู้จักบอร์ดเกมที่ตัวเองทำอยู่เสมอ พยายามทำความเข้าใจภาพรวมของวงการบอร์ดเกมในไทยเท่าที่ “คนธรรมดาที่ชอบและรักบอร์ดเกมคนหนึ่ง” จะสามารถเข้าถึงความรู้และข้อมูล เพื่อนำมาปรับใช้กับความฝันในการเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมที่จะมีเกมวางขายในตลาดได้

ผมจัดงาน Designer Alliance ที่เป็นงานนัดพบระหว่างนักออกแบบบอร์ดเพื่อให้เป็นพื้นที่สำหรับการพูดคุย ปรัชญาหรือ แลกกันทดสอบเกมที่แต่ละคนพัฒนามาในทุก ๆ เดือน ตั้งแต่ช่วงกันยายนปี 2023 จนมาถึง ณ ปัจจุบันที่เขียนอยู่นี้ก็เกือบ 20 ครั้งแล้วครับ

การเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม มันไม่ได้กรอบอยู่ที่แค่ที่ว่า เราออกแบบบอร์ดเกมเพื่อขายให้กับผู้เล่นเท่านั้น แต่ว่า ... เมื่อเราศึกษาคลุกคลี คุ่นชิน และมีประสบการณ์กับสิ่งเหล่านี้นามากพอ มันยังมีงานอีกหลากหลายรูปแบบให้เราทำได้ทำ เช่น งานออกแบบบอร์ดเกมให้กับลูกค้า (บริษัทเอกชน หน่วยงาน หรือองค์กรต่าง ๆ) ตามที่เขาต้องการงานอบรมการออกแบบบอร์ดเกม การเป็นผู้ให้คำปรึกษาในโครงการหรือ โปรเจกต์ต่าง ๆ และอื่น ๆ ที่อาจแตกแขนงออกไป ซึ่งที่ผ่านมาผมก็มีโอกาสได้ทำงาน เกือบเกี่ยวความรู้ในฝั่งฟากนั้นมาบ้างครับ

เพราะเข้าใจว่าการเป็น “นักออกแบบตัวคนเดียวที่เริ่มต้นทำเกมขายด้วยตัวเอง” ไม่ใช่เรื่องที่สามารถทำได้แล้วประสบความสำเร็จได้โดยง่าย จึงคิดว่าการเขียน และการรวบรวมข้อมูลที่เคยเขียนไว้ มา





แบ่งปัน เล่าเรื่อง ประสบการณ์ของตัวเอง คงสามารถเป็นประโยชน์ให้กับผู้สนใจได้บ้าง ทั้งจุดที่ทำได้ดี ที่บางสิ่งอาจทำให้หลายคนได้รับแรงบันดาลใจกลับไป และในจุดที่ล้มเหลวหรือจุดที่เป็นประสบการณ์แย่ ๆ ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ แล้วสามารถทำได้ดียิ่งกว่าผม ขึ้นไปได้

แม้จะไม่มีทฤษฎีเชิงวิชาการใด ๆ จากผู้เชี่ยวชาญในหนังสือเล็ก ๆ เล่มนี้ แต่อย่างน้อยที่สุด ผมเชื่อว่าประสบการณ์ตลอด 10 ปีของผม ในแบบฉบับคนตัวเล็กที่เริ่มต้นจากการไร้ซึ่งพื้นฐาน ไร้ความรู้แบ็กกราวนด์ใด ๆ ในการทำเกมและวงการนี้ แต่ก็ยังคงสามารถทำบอร์ดเกมเพื่อขายเป็นอาชีพเสริมมาได้จนถึงปัจจุบัน

จะทำให้ทุกคนเห็นว่าการเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม ไม่ใช่เรื่องไกลเกินฝัน และหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะสามารถเป็นเพื่อนร่วมทางตัวเล็ก ๆ ของทุกคนในการก้าวเข้าสู่วงการบอร์ดเกมไทยแห่งนี้ได้ครับ :)

Disclaimer — ขอออกตัวก่อนว่า ...

เวลาพูดว่า “วงการบอร์ดเกม” หรือ “นักออกแบบบอร์ดเกม” แม้ผมเองก็ไม่ได้มีความรู้ลึกว่าต้องแบ่งอะไรเสียขนาดนั้น แต่ถ้าหากจะต้องลงรายละเอียดกันเพื่อพูดถึงเนื้อหาในส่วนต่อ ๆ ไปแล้ว คิดว่าน่าจะต้องเคลียร์ให้ชัดเจนเข้าใจตรงกันก่อนว่า ที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ (ตลอดจนจบเล่มหนังสือ) ส่วนมาก ผมก็จะโฟกัสไปทาง “วงการบอร์ดเกมไทย” ของฝั่งที่เป็นการผลิตเพื่อขายในหมวด**บอร์ดเกมเพื่อความบันเทิงทั่วไป** (Board Game for Entertainment) หรือหากกล่าวถึงในส่วน “นักออกแบบบอร์ดเกม” ก็จะเป็นส่วนที่มีความตั้งใจ



พัฒนาเกมออกมาเพื่อเป้าหมายในการวางขายในตลาดบอร์ดเกมเพื่อความบันเทิง—หรือเพื่อตอบโจทย์บางอย่างที่องค์กรหรือบริษัทต้องการใช้ความสนุกเป็นเครื่องมือหลักในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

แล้วมันมีส่วนอื่น ๆ ที่แยกออกไปหรือ ? ที่ทำให้ผมต้องออกมาบอก Disclaimer ตรงนี้ก่อน—จะว่าแยกไปก็อาจจะไม่ใช่เสียทีเดียว แต่ว่าบางที ก็มีการลองแบ่งหมวดหมู่จากผู้คนหลากหลายกลุ่ม ซึ่งกล่าวว่า มันสามารถแบ่งประเภทได้อีก เช่น “บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้” หรือ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” และอื่น ๆ อีกหลายแบบ ซึ่งที่กล่าวมา แม้ทั้งหมดนั้นก็จะเป็นบอร์ดเกมจากนักออกแบบชาวไทยไม่ต่างกัน

แต่หลายลักษณะประสบการณ์ในแต่ละรายละเอียดการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการศึกษา การสรุปประสบการณ์เพื่อกลั่นออกมาใส่ในเกม หรือเรื่องการวัดผลสัมฤทธิ์ ก็อาจมีแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป

แม้ตัวผม—จะมีประสบการณ์ในการเข้าไปเก็บเกี่ยวความรู้จากงานฝั่งนั้นมาบ้าง แต่ก็ยังรู้สึกว่าคุณ ปัจจุบัน ตัวเองยังมีช่องว่างในการพัฒนาสำหรับเรื่องนี้ ยังไม่ถึงจุดที่จะนำสิ่งที่รู้ มาเขียนเป็นหนังสือให้คนอ่าน (แต่เชื่อว่าหลายบทในหนังสือเล่มนี้น่าไปประยุกต์ใช้ได้ และถ้าใครได้ประโยชน์จากเนื้อหาในหนังสือก็จะดีใจมากครับ)—ซึ่งถ้าในอนาคตมีประสบการณ์ตรงนี้เพิ่มเติม จะเขียนแยกอีกทีหนึ่งนะครับ :)

อีกส่วนหนึ่งเลยคือ การทำเกมวางขายแบบ “ระดมทุน” ผ่านระบบ Crowdfunding ไม่ว่าจะเป็น Kickstarter / Gamefound / Backerkit หรืออื่น ๆ ซึ่งจริง ๆ นักออกแบบไทยที่ประสบความสำเร็จ





ผ่านการระดมทุน ก็มีตั้งแต่โปรเจกต์เล็ก ๆ แต่ประสบความสำเร็จล้มเหลว หรือ โปรเจกต์ใหญ่ ๆ ขึ้นหิ้งเป็น Master Piece ตลอดกาล ซึ่งแม้ว่าผมจะมีเกมที่ออกแบบ ไปลง Crowdfunding แต่ก็เป็นการทำผ่านทางสำนักพิมพ์ซึ่งไม่ได้มีโอกาสลงไปทำในส่วนงานนี้แบบคลุกคลี

จากที่พูดคุยกับนักออกแบบที่ทำเกม ผ่านการระดมทุนเหล่านี้ ผมคิดว่ามันเป็นอีกศาสตร์ไปเลยเหมือนกัน ทั้งนี้รวมถึงการทำงานในรูปแบบของสำนักพิมพ์ด้วยนะ—มันเป็นอีกเรื่องที่มีหนังสือได้อีกเล่มเลย (เรื่อง Crowdfunding และการทำสำนักพิมพ์) ซึ่งด้วยความที่ไม่มีประสบการณ์ที่คุ้นชินนัก ก็อาจไม่ได้กล่าวถึง (แต่ในมุมมองของนักออกแบบที่มีต่อสำนักพิมพ์ นี่มีพูดถึงมากมายนะ รออ่านได้เลย)

ผมเข้าใจว่าการขยายสู่ตลาดต่างประเทศ เป็นการเปิดโอกาสให้เกมของเราเข้าถึงผู้เล่นมากขึ้น ซึ่งมีหลายวิธีเช่น เสนอค่ายไทยที่เค้าจะเอาไปต่างประเทศ ลงทุน ลงแรง ลงเวลา ในการศึกษา เรียนรู้หาช่องทางลงระดมทุนด้วยตัวเอง หรือแม้แต่การส่งเกมไปเสนอผ่านอีเมลกับค่ายต่างประเทศเองโดยตรง และวิธีอื่น ๆ อีกมากมาย

ผมเข้าใจ เห็นดีและเห็นชอบ รวมถึงยินดีด้วย กับทุกคนที่กำลังพยายามศึกษา ลงมือทำในสิ่งเหล่านั้น ทุกอย่างล้วนเป็นสิ่งที่ดีมาก ๆ

ในส่วนของผมเอง เวลาที่ผมทำอะไร ผมมักจะประเมินที่ตัวเองก่อน ว่าเราไหวแค่ไหน อยากทำ ณ จุดไหน—สิ่งต่าง ๆ ที่เราถนัดอยู่ มีอยู่ มันทำให้เรามีทรัพยากร ทั้งเชิงเงินทุน และเชิงเวลาเพียงพอไม่ว่าง่าย ๆ ผมมักพยายามหาจุดที่เหมาะสมกับตัวเองแบบไม่ฝืนเกินไป



ด้วยเงื่อนไขในปัจจุบัน... เมื่อตกผลึกแล้ว ผมจึงคิดว่า ตัวเองยังเหมาะกับการหาทางตีพิมพ์ ทำตลาด และขายในประเทศมากกว่า (แต่ไม่ใช่ว่าเราทิ้งโอกาสให้เกมเดิมนะ เรื่องการหาโอกาสให้เกมเราไปสู่ต่างประเทศ จะกล่าวถึงอีกทีครับ) เพราะฉะนั้นในหนังสือเล่มนี้จึงเป็นเหมือนเส้นทางที่ผมเคยทำ และเลือกทำในปัจจุบัน

ซึ่งผมก็คิดว่า มันอาจจะพอเป็นทั้งเพื่อนและไค้ นำทางสำหรับคนที่สนใจข้อมูลในเงื่อนไขที่คล้ายคลึงกันนี้ได้บ้าง ด้วยเหตุผลทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ก็เลยมีหลายหัวข้อที่ทั้งตระหนักว่าตัวเองยังมีช่องว่าง และไม่ใช้สิ่งที่เลือกทำ จึงไม่ได้ถูกหยิบมาเขียนในหนังสือเล่มนี้ครับ

ซึ่งแม้บางส่วนจะไม่ได้ถูกหยิบยกมาพูดถึง ตามเหตุผลที่กล่าวไปข้างต้น แต่ทุกพาร์ทของงานเหล่านั้น ล้วนมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้วงการบอร์ดเกมไทยก้าวไปข้างหน้าได้อย่างน่ายินดี น่าภูมิใจ

และยังมีนักออกแบบบอร์ดเกมจำนวนมากในสายงานดังกล่าวที่ผมติดตาม ยึดถือเป็นทั้งแรงบันดาลใจ และเป็นจุดหมายที่หวังว่าสักวันหนึ่ง เมื่อผมพร้อมแล้ว จะได้มีโอกาสก้าวไปถึงบ้าง :)

ดังที่กล่าวไป หนังสือเล่มนี้จึงปักโฟกัสหลักไปที่ “บอร์ดเกมเพื่อความบันเทิง” :) ซึ่งเกิดจากคนตัวเล็กที่ตั้งใจจะวางขายในตลาดทั่วไป หากใครยังงุนงงว่าแล้วมันแตกต่างกันยังไง ก็ไม่ต้องไปสนใจมากครับ

คิดว่า 95% ของเกมที่ทุกคนรู้จักอยู่ตอนนี้ หรือเห็นผ่านทางโลกออนไลน์ต่าง ๆ ที่เหล่าคนดังมากมาย เล่นกันตาม Youtube Facebook หรือ Tiktok ก็คือบอร์ดเกมเพื่อความบันเทิงนี่แหละ :)





ตอนเขียนหนังสือเล่มนี้ ผมมักจะนึกภาพน้อง ๆ มัธยมปลาย หรือมหาวิทยาลัย ที่ชอบเข้ามาคุยตามงานอีเวนต์บอร์ดเกมเกี่ยวกับการออกแบบและทำเกมขาย—หรือแม้แต่ักออกแบบใหม่ ๆ ไฟแรง ที่เข้ามาใน Community และมักจะมาพร้อมฝูงกระสุนคำถาม

“Board Game Designer 000”

“ผู้นำออกแบบบอร์ดเกมฉบับคนตัวเล็ก”

จึงเป็นหนังสือที่ผมตั้งใจเขียน รวบรวมประสบการณ์ตัวเองในการทำเกมที่ผ่านมา หวังให้เป็นจุดเริ่มต้นที่ยิ่งกว่า 101 — อยากให้จากคนตัวเล็ก ที่ไม่รู้อะไรเลยเหมือนผมในตอนเริ่มต้น ที่รู้สึกว่ายาก ทำบอร์ดเกมขาย ให้เค้าสามารถอ่านแล้ว ได้เห็นภาพรวมของวงการบอร์ดเกมไทย เข้าใจการทำบอร์ดเกมในแต่ละส่วนมากขึ้น

พร้อมทั้งสามารถหยิบจับหัวข้อที่คิดว่าเหมาะกับตัวเอง ไปลองปรับใช้ เพื่อให้อะไรที่ยังสงสัย ตัดค้างคาในใจ หรือปัญหาต่าง ๆ ที่พบเจอ อาจถูกคลี่คลายได้ง่ายขึ้น — อย่างน้อยที่สุดผมก็หวังแบบนี้แหละ

เป็นกำลังใจให้กับผู้ที่เดินทางอยู่บนความฝันเดียวกันทุกคนครับ

ขอขอบคุณทุกคน

ที่รับหนังสือเล่มนี้ไปและกำลังอ่านอยู่นะครับ ... ขอบคุณมาก ๆ ครับ

“อาร์ม” วชิรศ วัฒนทรัพย์ : DNR Board Game



[บทที่ 1]

เราออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเป็นอาชีพได้ไหม ?



ผมอยากเปิดบทที่ 1 ของหนังสือเล่มนี้ ด้วยคำถามนี้ก่อน เพื่อให้ทุกคนได้มองเห็นภาพคร่าว ๆ ว่า สิ่งที่กำลังพยายามจะทำอยู่ รวมถึงคำแนะนำ และเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้ มันสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการพาให้เราไปอยู่ ณ จุดไหน ของความฝัน

เชื่อว่ามากกว่า 90% ของคนที่อยากทำบอร์ดเกม (เชื่อไปเอง) เริ่มต้นมันด้วยความชอบ รักที่จะเล่น และไป ๆ มา ๆ ก็เริ่มมีความฝัน ที่อยากจะมีบอร์ดเกมเป็นของตัวเอง ครั้นเมื่อเราทำมันออกมาเสร็จ หนึ่งในโมเมนต์ที่มีความสุขที่สุดของนักออกแบบ ก็คือ

“ภาพความสนุกของผู้คนที่กำลังเล่นเกมเรา”

และนั่นขับเคลื่อนให้เราเริ่มอยากทำมันให้ดีขึ้น อยากเห็นแล้ว เห็นอีกไปเรื่อย ๆ การถูกยอมรับในผลงานที่เราทำสะท้อนออกมาได้ ในหลากหลายรูปแบบ แต่หนึ่งในแบบที่เป็นกิจจะและเห็นภาพมากที่สุดก็คือ “มีคนเห็นคุณค่ามันเพียงพอที่จะจ่ายเงินซื้อมันไหม” (ไม่จั้นเราก็คงแค่ทำเองเล่นเอง ใช้มันกับคนรอบตัว หรือแจกมันให้กับคนอื่นเฉย ๆ ก็ได้—ซึ่งถ้าใครตั้งเป้าไว้เท่านั้น ก็โอเค ไม่ผิดเลยนะ) และ ไດ ๆ หากทำแล้วมันสามารถเป็นรายได้กับเราได้อีก ก็น่าจะเป็นสิ่งที่ดี





แม้ผมจะเห็นมาบ้าง ที่บางคนเข้ามาในแวดวงของการออกแบบบอร์ดเกมเพราะอยากทำกำไร แต่ก็ยังเป็นปริมาณที่น้อยมาก เมื่อเทียบกับคนทั้งหมดที่ผมได้คลุกคลีมา — เพราะถ้าเข้ามาโดยมีชุดความคิดแบบนั้น จากประสบการณ์ที่ผ่านมาก็ต้องบอกว่า

1. ทำได้นะ แต่ว่าอาจต้องใช้เวลาประมาณหนึ่ง
2. คุณต้องหนา สายป่านยาวหน่อย และพร้อมที่จะทนรอได้

เอาตามที่เคยคุยกับหลายคนมา ก็พูดเป็นเสียงเดียวกันว่า หากคาดหวังว่าจะทำกำไรกับสิ่งนี้โดยปราศจากความชอบเลย — สู้เอาไปลงทุนกับอย่างอื่น คงได้ทุนคืนไวและผลตอบแทนที่ดีกว่า เพราะแบบนั้นผมเลยคิดว่า ไม่ว่าคุณจะมาทำอะไรสิ่งนี้ด้วยความคาดหวังเชิงกำไรแบบไหน หากไม่ใช่คนที่ชอบและรักในบอร์ดเกมมากพอ ก็อาจจะทำให้คุณท้อใจกับระยะเวลาและหลาย ๆ อย่างที่ต้องทุ่มเทลงไปไม่น้อย

.....

เมื่อคุณทำบอร์ดเกมมาสักพัก
หนึ่งในคำถามที่มักถูกถามบ่อยครั้งคือ

เราสามารถใช้ชีวิตโดยการเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมได้หรือไม่ ?

ในนัยของการทำมันเป็นอาชีพแบบเต็มเวลา (Full-Time)

โดยสรุปและภาพรวมแล้ว ผมมักตอบไปว่า “ก็คงลำบาก”
หรือถ้าจะต้องให้ฟันคำตอบก็คงเลือกเอนไปทาง “ไม่ได้”



เหตุผลเพราะ ผมก็ยังไม่เคยเห็นว่ามินักออกแบบบอร์ดเกมในไทยเราที่เลือกทำแบบนั้นด้วยความสมัครใจ หรือ ทำแบบนั้นได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งก็ต้องบอกว่าเท่าที่ผมเข้าใจ ในระดับโลกก็อาจมีเพียงหยิบมือเท่านั้นเหมือนกัน (อาจเป็นสักตัวเลขหลักร้อย จากนักออกแบบบอร์ดเกมหลายหมื่นคน เช่น Reiner Knizia)

ซึ่งทั้งหมดที่ลองหยิบยกมาพูดถึงก็เป็นจากความคิดเห็นคนเดียวนะครับ เชื่อว่าอาจมีหลากหลายความเห็น และแท้จริงแล้ว คนที่เข้าใจหรือเป็นสิ่งนี้ได้ในประเทศไทยมีหลายคนเกินไปไกลกว่าผมมาก ผมเพียงแค่มาแชร์ในส่วนมุมเล็ก ๆ ของตัวเอง เพราะหากนิยามแล้ว

นักออกแบบบอร์ดเกมแบบเต็มเวลา (Full-Time) :

ในนิยามของผม คือคล้ายกับอาชีพนักเขียนที่เขียนหนังสือส่งสำนักพิมพ์ และได้รับค่าลิขสิทธิ์ — อุตสาหกรรมหนังสือนั้นใหญ่มากกว่าบอร์ดเกมมาก และมากเพียงพอจะทำให้เกิดอาชีพนั้น เมื่อเทียบในเชิงเดียวกัน หากเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมเต็มเวลา นั้นหมายความว่า รายได้ส่วนมากก็คือการที่คิดกลไกเกม พัฒนาและทดสอบระบบ ซึ่งจะได้รับส่วนแบ่งลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์เป็นหลัก และงานหลักที่ต้องรับผิดชอบก็คือ **ทำงานแค่ส่วนออกแบบเกมเท่านั้น**

เพราะหากเราเข้าไปยังรูปแบบของการออกแบบเอง ดีพิมพ์เอง ขายเอง และทำทุกอย่างด้วยตัวเอง สำหรับผม **นั่นไม่ใช่แค่ “นักออกแบบบอร์ดเกม”** เพียงอย่างเดียวแล้ว แต่เรากำลังเพิ่มบทบาทอื่น ๆ ให้กับตัวเองซึ่งเสมือนประกอบธุรกิจบอร์ดเกมเล็ก ๆ มากกว่า





สำหรับเหล่าค่ายเกม หรือก็คือสำนักพิมพ์ที่มีการทำเป็นกิจจะมีทีม มีการแบ่งหน้าที่กันทำงาน มีนักออกแบบที่ทำงานในทีม อันนั้นก็อีกคนละรูปแบบไปเลยนะครับ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นค่ายเกมในไทยหรือต่างประเทศ คำนี้ก็คงมีรูปแบบความท้าทายในการทำงานที่แตกต่างจากพวกเรามาก... ซึ่งจะได้พูดถึงถึงลึกในหนังสือเล่มนี้

หลายคนใฝ่ฝันอยากออกแบบเกมเป็นอาชีพเต็มเวลา คิดว่าคงได้ใช้ชีวิตอยู่กับการคิดเกมสนุก ๆ ให้ผู้คนเล่นไปทุกวัน แต่พอเริ่มจริง กลับพบว่าชีวิตไม่ได้มีแค่การออกแบบ มันมีการผลิต การจัดการ การขนส่ง การเงิน และสารพัดเรื่องที่ไม่มีในจินตนาการตอนแรก

และนั่นคือเหตุผลที่ผมจะชวนลองมอง สิ่งที่คุณควรทำ หรือความเป็นไปได้ต่าง ๆ ที่อาจรออยู่ระหว่างทาง เพื่อให้พอที่จะปรับใช้และพร้อมรับมือกับมันได้มากขึ้น ซึ่งก็ต้องเป็นกังวลไปครับ เพราะในหนังสือเล่มนี้ ยังมีเวลาให้คุณอีก 19 บท ในการลองคิด ลองตกผลึกดูว่า คุณอยากเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมแบบไหน :)

เพราะบางคนอาจแค่อยากออกแบบบอร์ดเกม ไม่อยากวุ่นเรื่องการผลิต ไม่อยากคอยออกไปโปรโมท-ไปขาย ไม่อยากมาเสียเวลาในการจัดการสต็อก—ซึ่งแบบนี้ก็ไม่ผิดเลย และนั่นอาจหมายความว่าเป้าหมายของคุณคือการมุ่งมั่นทำเกมเพื่อ **ขายลิขสิทธิ์ให้สำนักพิมพ์** ไม่ใช่เพิ่มบทบาทจนเสมือนการทำธุรกิจของตัวเอง

ในขณะที่บางคนอาจอยากทำเกมของตัวเองทุกขั้นตอน ตั้งแต่คิดเกม ตลอดจนถึงการขาย—แต่ต้องยอมรับด้วยว่า คุณจะไม่ได้เป็นแค่ผู้ออกแบบแล้ว คุณกำลังเพิ่มบทบาทอื่น ๆ ให้กับตัวเอง และเข้า



มุมมองของ **ผู้ประกอบการธุรกิจบอร์ดเกมเล็ก ๆ (หรืออาจใหญ่)** ซึ่งมันจะมาพร้อมความเหนื่อย ความเสี่ยง ความท้าทาย และการตัดสินใจในมิติอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับเกมเลย

เพราะแบบนั้น ... จากใจ

ผมจึงอยากแยกคำว่า “นักออกแบบบอร์ดเกม” ออกจาก “ธุรกิจบอร์ดเกม” เพราะเนื้อหาการทำงานมันต่างกันเหลือเกิน

ทว่าในความหมายนี้ ก็มีหลายคนบอกผมว่า คำก็เรียกรวม ๆ ว่านักออกแบบบอร์ดเกมนั้นแหละ คำก็ทำกันแบบนี้หมด จะในหรือนอกประเทศ นักออกแบบบอร์ดเกมที่ทำเกมเอง (Self-Published) ก็ล้วนพบเจอปัญหาที่เหมือนกันทั้งนั้น

ซึ่งแม้สำหรับผมแล้ว การทำงานทั้งสองแบบจะใช้คนละศาสตร์ และชุดทักษะที่ต่างกันจนเกินกว่าที่จะเรียกรวมได้ ... แต่โอเค ...

‘ยอมครับ’ เพราะถ้าจะว่าง่าย ๆ เวลากล่าวโดยภาพกว้างและเพื่อให้คนมองแล้วเข้าใจ ผมก็ใช้ “นักออกแบบบอร์ดเกม” เหมือนกัน แล้วแต่ละคนจะทำงานโดยมีทิศทางที่แตกต่างกันแบบไหนนั้น ก็ว่าไป

ลงรายละเอียดประกอบเหตุผลกันสักหน่อย — ปกติแล้วนักออกแบบบอร์ดเกมที่ทำงานร่วมกับสำนักพิมพ์ในไทย มักจะได้ส่วนแบ่งตามจำนวนที่ขายได้ในสัดส่วนเฉลี่ยที่ 5% ของราคาเกม แล้วแต่สำนักพิมพ์ / ข้อตกลง และมีทั้งมากหรือน้อยกว่านั้นได้เช่นกัน (เดี๋ยวจะมีลงรายละเอียดเรื่องนี้ในบทของการทำเกมกับสำนักพิมพ์ต่อไป)





สมมติเฉลี่ยกลม ๆ หากเกมเราราคากลางอยู่ที่ 1,000 บาท เราจะได้ 50 บาท — คำถามคือ เราต้องขายได้กี่กล่อง ต้องทำกี่เกมต่อปี ต้องเสนอเกมผ่านกี่ครั้ง ถึงจะสามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ ...

อืมมมม ... ก็เห็นว่า ก็ไม่ง่ายเท่าไรนัก ...

แต่โอเคว่าหากคุณขายลิขสิทธิ์ให้กับต่างประเทศที่เค้าผลิตเกมครั้งหนึ่งเป็นจำนวน 5-6-7,000-10,000 กล่องได้—ก็ไม่แน่ว่า และถ้าแมส ก็คงได้เรื่อย ๆ

ทีนี้ลองมองกลับมาในไทยเรา มีเกมจากนักออกแบบชาวไทยแทบนับปึกได้ ที่สามารถไปถึงจำนวนผลิตนั้น มันเลยเป็นเหตุผลว่าหากต้องเลือกคำตอบว่า “ได้” หรือ “ไม่ได้” เท่านั้น ผมคงต้องเลือกมาทาง “ไม่ได้”— แม้จริง ๆ แล้ว ผม... ซึ่งเชื่อว่าตัวเองเป็นนักฝันไม่แพ้ใคร จะเชื่อในเรื่องความฝันและความพยายามมากแค่ไหนก็ตาม

หรือจริง ๆ อาจ “ทำได้” แต่สำหรับผมก็คงไม่ใช้ในรูปแบบที่เราสามารถมั่นใจว่ามันจะเป็นไปได้ดี มันคง มีรายได้อย่างต่อเนื่องในระยะ 5-10 ปี — ซึ่งแม้ผมจะตอบไปแบบนั้นด้วยความสัตย์จริง ว่าคำตอบที่ผิดแทรกขึ้นมาในช่วงหลังที่ต้องตอบคำถามนี้ก็คือ—หนึ่งในเหตุผลที่ไม่มีใครเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมเต็มเวลา ... ก็เพราะ

“มันไม่มีความจำเป็น” ด้วยละมัง ...

ในเมื่อเราสามารถ “ทำ” “เป็น” อะไรบางอย่างได้มากกว่านั้น แม้การเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมแบบเต็มเวลา ที่รับรายได้หลักจาก



คำลิขสิทธิ์เพียว ๆ อาจไม่ง่ายดาย แต่ “การทำธุรกิจบอร์ดเกม” หรือ “ใช้บอร์ดเกม” ทำมาหากินแบบเต็มเวลา หรือเป็นอาชีพเสริม นั้นเป็นไปได้ และเราเห็นมากมายว่ามันก็มีอยู่และประสบความสำเร็จได้

เช่นว่า เราเริ่มเป็น Self-Published ที่จริงจังขึ้น เราเริ่มมีแผน เริ่มมีการวางรูปแบบการสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การพัฒนาอย่างต่อเนื่องในหลาย ๆ ส่วน หรือเริ่มสนใจเรื่อง Branding ทำการตลาด สร้างความคุ้นชินกับคนที่เค้าอาจเข้ามาเป็นลูกค้า

เราอาจเป็นทั้งนักรีวิว และนักออกแบบในคนเดียวกัน — เป็นคุณครูที่เอาความรู้ที่มีมาประยุกต์ และสร้างบอร์ดเกมที่สื่อสารเนื้อหา — เราอาจเป็นวิทยากร ที่ใช้เกมที่ออกแบบเข้ามาช่วยเป็นเครื่องมือในการบรรยาย หรือเราอาจเป็นนักออกแบบที่รับออกแบบบอร์ดเกมจากคอนเทนต์ที่ลูกค้าให้มา เพื่อทำแคมเปญประชาสัมพันธ์ได้ ...

ตัวผมเชื่อเสมอว่า หากเรามีเวลาคลุกคลีกับสิ่งนั้นมากเท่าไร โอกาสที่จะเข้าใจในสิ่งนั้นอย่างถ่องแท้ก็จะมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งจากที่มองไปยังโลกภายนอก ทั้งใกล้ตัว ใกล้ตัว ตลอดจนแนบชิดราวมองตัวเองในกระจก ผมก็ยังเชื่อว่า นอกจากที่มันจะเป็นได้ยากแล้ว เหตุผลหลักที่มีน้อยคนเลือกที่จะเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมเต็มเวลาก็คือ

“มันไม่มีเหตุผลที่เราต้องเป็นอย่างเดียว”

ประมาณนั้นล่ะมังครับ





สำหรับผมแล้ว เราเป็นอะไรก็ได้ที่มากมายกว่านั้น ที่สามารถพ่วงต่อว่า “**และเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม**” ด้วย — ว่าง่าย ๆ มันเป็นอย่างที่เราทำเป็นงานที่สองได้ ซึ่งสำหรับผมมันโอเคมากเลยนะ :)

แม้จะเริ่มต้นซื่อบทด้วยคำถาม แต่ผมก็ไม่อาจปิดท้ายบทด้วยคำตอบที่สามารถฟันธงลงไปได้ และก็ได้ตั้งใจจะทำแบบนั้นตั้งแต่แรก—ผมแค่อยากวอร์ม ลองเปิดด้วยการถามคำถามที่มีคนชอบถามบ่อย ๆ พร้อมให้เหตุผลประกอบมากมายที่ผมคิด จากนั้นก็ให้ทุกคนได้ลองตอบสิ่งนั้นด้วยตัวเอง

ผมแค่อยากให้ข้อมูลที่มี เพื่อคุณจะสามารถกำหนดตัวเองได้ว่าอยากทำบอร์ดเกมในลักษณะใด

จะมุ่งเป็น “นักออกแบบบอร์ดเกม” ที่ดูแลระบบเกม ทดสอบเกม แล้วจบงาน หรืออยากที่จะทำเองทุกขั้นตอน ตั้งแต่คิดค้นขายเพิ่มบทบาทตัวเองสู่ “ธุรกิจบอร์ดเกมจากความหลงใหลขนาดย่อม” เพราะหากคำตอบของคุณไม่ใช่แค่ “นักออกแบบบอร์ดเกม” เฉย ๆ นั่นแปลว่าคุณกำลังก้าวเข้าสู่เส้นทางที่ต้องเตรียมใจ “สู้” แล้วล่ะ :)

ทว่าทั้งนี้ทั้งนั้น การมุ่งไปสู่ “นักออกแบบบอร์ดเกมแบบเต็มเวลา” ที่ว่าไม่่ง่าย มันก็ไม่มีอะไรแน่นอนหรอกครับ—ผมอาจมองว่ามัน “ลำบาก” “ยาก” หรือ “ไม่จำเป็น” แต่ใครจะรู้ล่ะ ?

คุณอาจจะเก่งมากพอ และเหมาะกับเส้นทางนั้นจริง ๆ ก็เป็นไปได้ :)



[บทที่ 2]

รู้จักภาพรวม “วงการบอร์ดเกมไทย”



“วงการบอร์ดเกมไทย” ถ้าถามว่ารู้จักแล้วจะทำให้เราสามารถ
ออกแบบบอร์ดเกมได้ดีขึ้นหรือ — คำตอบคือ “ไม่ใช่” ครับ

แต่ว่า... การที่เรารู้โครงสร้างคร่าว ๆ ของวงการที่เราตั้งใจจะ
ทำผลิตภัณฑ์ไปวางขาย จะทำให้เรารู้ว่า บทบาทหน้าที่แต่ละส่วนมัน
ทำงานเชื่อมต่อกันเป็นวงจรอย่างไร และจุดไหนบ้างที่พอจะมีช่องว่าง
ให้เราเข้าไปติดต่อ เพื่อให้เกมเราสามารถผลิตและวางขายสู่ตลาด
บอร์ดเกมทั่วไปได้—โดยหากแบ่งออกคร่าว ๆ เพื่อให้พอเห็นภาพ จะ
มีบทบาทที่ส่งผลต่อการทำงานทั้งวงจร ของนักออกแบบบอร์ดเกมใน
มุมมองของผมอยู่ประมาณ 5 บทบาท ซึ่ง 1 ร้าน/บริษัท/คน อาจมี
หลายบทบาท อยู่ในหลาย ๆ หมวก

วงการบอร์ดเกมเป็นวงการที่ไม่ได้ใหญ่นัก เรียกว่าหากมีงาน
ใหญ่ ๆ จัดขึ้น เกมใหม่ ๆ ที่ออกมาสู่ท้องตลาด แล้วถามว่า “ใคร
จัดอะ ใครทำอะ” พอได้คำตอบก็จะ อ้อ ได้เกือบทุกครั้ง :) — ซึ่งทั้ง
5 บทบาทที่สรุปมาและอยากให้ทุกคนได้รู้จัก—ติดตามไว้ มีดังนี้ครับ



1 สำนักพิมพ์ (Publisher)



สำนักพิมพ์ หรือ Publisher (ส่วนมากในวงการ เวลาพูดคุยกัน
ก็จะเรียกว่า Publisher) ก็คือบริษัทที่มีความมุ่งหวังจะทำบอร์ดเกม
ออกไปขายในตลาดบอร์ดเกมทั่วไป ไม่ว่าจะทั้งตลาดในประเทศ หรือ





ต่างประเทศเองก็ดี—บริษัทที่มีบทบาทเป็นสำนักพิมพ์นั้น ไม่จำเป็นต้องจัดตั้งบริษัทมาเพื่อพัฒนาและพิมพ์บอร์ดเกมออกมาขายเท่านั้น แต่อาจเป็นเพียงหนึ่งในหลายธุรกิจที่ทำอยู่

โดยส่วนมาก สำนักพิมพ์มักจะมีทีมงานในการพัฒนาและทำบอร์ดเกมอยู่หลายตำแหน่ง มีการประชุมอย่างสม่ำเสมอ มีแผนการทำงานที่ค่อนข้างชัดเจน ซึ่งทำให้การทำงานค่อนข้างเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว (ถ้าไม่มีปัจจัยอื่นมาแทรก—ซึ่งจริง ๆ ก็จะมีเรื่อย ๆ นะนะ)

ซึ่งแม้จะใช้คำว่า “สำนักพิมพ์” แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ทุกเจ้าเค้ามีโรงพิมพ์เกมเป็นของตัวเองนะ แต่โดยส่วนมากแล้ว สำนักพิมพ์ในไทยจะมี Contact กับโรงพิมพ์ในต่างประเทศซึ่งสามารถทำต้นทุนได้ดี และอาจมีคุณภาพที่ไร้ข้อกังวลมากกว่าการพิมพ์ในไทย ซึ่งนอกจากจะมีทีมในการพัฒนาบอร์ดเกมแล้ว ส่วนมากก็จะมีทีมงาน หรือ Connection ในส่วนการประชาสัมพันธ์ และการตลาดอีกด้วย

“สำนักพิมพ์ กับ นักออกแบบ” ?

หากจะมีตำแหน่งใดที่ทีมของสำนักพิมพ์ ไม่มี หรือไม่ค่อยบรรจุ หรือไม่ก็มักจะหาคนเข้ามาเป็นกรณีเฉพาะไปในแต่ละโปรเจกต์ ก็คงต้องเป็นตำแหน่ง

“นักออกแบบบอร์ดเกม” นี่ละครับ

นักออกแบบบอร์ดเกมที่ไม่ได้มีเงินทุน ในการที่จะผลิตเกมด้วยตัวเอง สามารถเอาเกมที่พัฒนามา ไปเสนอแก่สำนักพิมพ์ได้ (ซึ่งหัวข้อวิธี และข้อแนะนำในการเอาเกมเข้าไปเสนอ จะพูดถึงในลำดับถัดไปนะ) หากสำนักพิมพ์พิจารณาแล้วว่าเกมเรามีความน่าสนใจ มีแนว





โน้มนำที่สามารถเอาไปพัฒนาต่อได้ — การเซ็นสัญญาเพื่อเข้าไปเป็นนักออกแบบบอร์ดเกมในโปรเจกต์นั้น ๆ ก็จะเกิดขึ้นนั่นเอง

“ตัวอย่างบริษัทที่มีบทบาท Publisher” :

Meanbook Games	Board Game Academy
Well Designed Games	Siam Board Games
Four Comma Game	Lanlalen
Velalen	Wise Box
Hexa House	Tower Tactic Games
New Game Entertainment	Box & Brew เป็นต้น

2

Localizer / ร้านค้า / ร้านบอร์ดเกม



Localizer ก็คือร้านค้านี้แหละครับ แต่สิ่งที่แยก Localizer ออกจากร้านค้าโดยทั่วไปก็คือ “Localizer” จะมีเกมต่างประเทศที่แปลเป็นภาษาไทยของตัวเอง—เกมที่ถูกแปลภาษาเข้ามาในประเทศมากมายนี้แหละ เราเรียกผลิตภัณฑ์เหล่านี้ว่ามาจากการทำงานของ Localizer ซึ่งเมื่อเค้าทำธุรกิจในการแปลเกมเข้ามาขายในประเทศแล้ว ก็ส่งผลให้เค้าก็จะเป็นร้านค้าขนาดใหญ่มาก ๆ ที่มีสินค้าขายส่งให้กับร้านค้าที่ขนาดเล็กกว่าอื่น ๆ ต่อไปเช่นกัน

ร้านค้า ตรงตัว ก็คือร้านค้าบอร์ดเกม ที่ในทีนี้ก็จะอาจจะผสมความเป็นบอร์ดเกมคาเฟ่เข้าไปด้วย แต่บางร้านก็เป็นร้านขายบอร์ดเกมแบบออนไลน์ไม่มีหน้าร้านได้เช่นกัน (หรือบางร้านก็มีเป็นคาเฟ่อย่างเดียว ไม่มีขายก็มีนะ)





ทั้ง Localizer และ ร้านค้า ทำหน้าที่สำคัญในวงการบอร์ดเกม คือการทำให้การกระจายตัวของวัฒนธรรมบอร์ดเกมเป็นไปได้ง่ายขึ้น คนรู้จักบอร์ดเกมมากขึ้นจากการขาย และโปรโมทสินค้า ซึ่งส่วนมาก ร้านมักจะทำคอนเทนต์จากช่องทางที่ร้านสร้างขึ้นมาอย่างสม่ำเสมอ เพราะก็ต้องนำเสนอผลิตภัณฑ์ของตัวเอง หรือสินค้าที่รับช่วงมาขาย ซึ่งไม่ว่าจะสำนักพิมพ์ หรือนักออกแบบทั่วไป ก็มีร้านค้านี้ละ เป็นอีกหนึ่งช่องทางหลักในการวางขายเกมของตนเองเช่นกัน ทำให้เป็นอีกหนึ่งฟันเฟืองที่ช่วยขับเคลื่อนวงการไปข้างหน้า

อีกหนึ่งบทบาทที่ลืมไม่ได้ก็คือ บอร์ดเกมคาเฟ่ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดบริการให้เล่นบอร์ดเกมในร้าน

เท่าที่ผ่านมาจากประสบการณ์ส่วนตัว ร้านบอร์ดเกมหลายร้าน ยินดีที่จะให้นักออกแบบเข้าไปจัดทำกิจกรรม เพื่อโปรโมทบอร์ดเกมที่ตัวเองทำ เช่น การชวนลูกค้าในร้านเล่น หรือจัดกิจกรรมการแข่งขัน หรือบางร้าน ก็อาจมีค่าใช้จ่ายหรือค่าสนับสนุนพื้นที่ในการทำกิจกรรมบ้าง แต่ก็นับเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ทำให้เกมที่เรากำลังทำ สามารถถูกรับรู้ได้มากขึ้นเช่นกัน

“Localizer / ร้านค้า กับ นักออกแบบ” ?

แน่นอนว่าหากเรามีเกมที่เราผลิตออกมาแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือการวางขาย ซึ่งอีกช่องทางหนึ่งที่จะทำให้เกมของเราถูกเห็นหรือเข้าถึงได้ง่ายขึ้นก็คือจากช่องทางของ Localizer หรือ ร้านค้านี้ละ



“ตัวอย่างร้าน / บริษัทที่มีบทบาท Localizer / ร้านค้า” :

Meanbook Games	Board Game Academy
Lanlalen	Well Designed Games
Siam Board Games	More than a Game
Box & Brew	Board Game Everyday
Dice Cup	Tower Tactic Games
Bewithched	Lunar Café เป็นต้น

“ตัวอย่างบอร์ดเกมคาเฟ่ ที่เคยมีกิจกรรมโปรโมทเกมจากนัก
ออกแบบบอร์ดเกม” :

Board Game Academy	Lanlalen Voyage
Board Game Station	Lanlalen
Hobby Board Game Cafe	Meanbook
Mug & Meeples บอร์ดเกมคาเฟ่	Lunar Café เป็นต้น

3 KOL (Key Opinion Leader)

คงปฏิเสธลำบากว่า ในยุคที่สังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางของทุกอย่าง การมีอยู่ของผู้ที่สามารถนำเสนอสิ่งที่คิด ไปจนถึงสามารถชักนำจิตใจผู้คนได้ ก็มีผลต่อการเติบโตของวงการบอร์ดเกมไทย

Key Opinion Leader หรือ KOL (Reviewer / Influencer) กล่าวโดยรวมก็คือ “คน” หรือ “กลุ่มคน” ที่เล่นบอร์ดเกม (น่าจะ) รักและชอบบอร์ดเกม จนตั้งช่องทางของตัวเองขึ้นมา รีวิว แนะนำ เล่นให้ดู รวมถึงให้ข้อคิดเห็นต่อเกมนั้น ๆ ซึ่งก็จะมีผู้เล่นบอร์ดเกมที่จจริต

