



สมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม

266/5 หมู่ 7 ต.ในเมือง

อ.เมืองชัยภูมิ จ.ชัยภูมิ

2 มิถุนายน พ.ศ. 2569

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ "โครงการพัฒนานักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นเยาว์เพื่อสื่อสาร
ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมไทย ประจำปี 2569"

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการ

จำนวน 1 ฉบับ

โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยสมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม (Publisher and Designer Board Game Association: PUDEBGA) ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม สถาบันอุทยานการเรียนรู้ TK Park และสถาบันบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาเยาวชนไทยให้เป็นนักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นใหม่ภายใต้ชื่อโครงการ "โครงการพัฒนานักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นเยาว์เพื่อสื่อสารซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมไทย (Youth Board Game Designer for Thai Cultural Soft Power Project 2026)" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยอายุ 15-25 ปี ให้เป็นนักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นใหม่ที่สามารถนำต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเกมที่มีอัตลักษณ์พร้อมเชื่อมโยงเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญและสร้างโอกาสทางธุรกิจ เพื่อผลักดันซอฟต์แวร์ไทยผ่านอุตสาหกรรมบอร์ดเกมสู่ตลาดโลก

ในการนี้ เพื่อให้โรงเรียน และนักเรียน ได้รับข่าวสารจากโครงการอย่างทั่วถึง สมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกมจึงขอความอนุเคราะห์ในการประชาสัมพันธ์ "โครงการพัฒนานักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นเยาว์เพื่อสื่อสารซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมไทยประจำปี 2569" ในรูปแบบของ จดหมายเชิญผ่านเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ ทั้งนี้ขอเชิญชวนครู และ นักเรียน ที่สนใจสมัครเข้าร่วมโครงการ โดยมีกระบวนการดำเนินงานทั้งหมดดังนี้ รอบคัดเลือกประจำภูมิภาค กระบวนการบ่มเพาะนักออกแบบ การจัดกิจกรรมเผยแพร่และทดสอบในระดับภูมิภาค และการนำเสนอผลงานบนเวทีระดับประเทศ (รายละเอียดเพิ่มเติมตามเอกสารแนบ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือเป็นอย่างสูง

(นายทรงสิทธิ์ แพรเพ็ชร์)

ผู้ประสานงาน นายภาสวิชัย สาลีพัฒนา

นายกสมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม

โทร. 061-440-8503 อีเมล: info@pudebga.com



รายละเอียดโครงการ

โครงการพัฒนานักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นใหม่เพื่อสื่อสารซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมไทย

Youth Board Game Designer for Thai Cultural Soft Power Project 2026

ที่มาของโครงการ Youth Board Game Designer 2026

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมบอร์ดเกมทั่วโลกมีการเติบโตอย่างก้าวกระโดดโดยมีมูลค่าตลาดทั่วโลกในปี 2566 สูงกว่า 14,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และคาดว่าจะเติบโตเฉลี่ย 7-10% ต่อปีไปจนถึงปี 2573 อีกทั้งบอร์ดเกมได้รับการยอมรับในฐานะ "สื่อทรงพลัง" ที่ใช้ในการศึกษา การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และที่สำคัญที่สุดคือการเป็น "เครื่องมือส่งออกวัฒนธรรมสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์"

ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มั่งคั่งและหลากหลายในทุกภูมิภาค การนำเสนอวัฒนธรรมไทยผ่านบอร์ดเกมจึงเป็นช่องทางใหม่ที่เปี่ยมด้วยศักยภาพในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และผลักดันบอร์ดเกมไทยให้เป็นที่รู้จักในตลาดโลก ดังนั้นการพัฒนาเยาวชนให้เป็นนักออกแบบบอร์ดเกมรุ่นใหม่ ที่มีความเข้าใจในทั้งศาสตร์ของการออกแบบเกมและรากเหง้าทางวัฒนธรรมไทยจึงเป็นโจทย์สำคัญในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทยสู่สากล

เป้าหมายของ Youth Board Game Designer 2026

โครงการนี้เป็นความร่วมมือระหว่างสมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สถาบันอุทยานการเรียนรู้ TK Park และสถาบันบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเยาวชนอายุ 15-25 ปี จาก 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ ให้ก้าวขึ้นมาเป็นนักออกแบบสร้างสรรค์ ภายใต้หัวข้อ “เรื่องเล่าบ้านฉัน สู่กระดานเกมโลก” โดยมีหัวใจสำคัญคือกระบวนการบ่มเพาะผ่านการเข้าค่ายฝึกอบรม (Bootcamp) การทดลองเล่น (Playtest) และการนำเสนอผลงานบนเวทีระดับประเทศ (Pitching Day) ให้เยาวชนทำความเข้าใจ เรียนรู้ และสามารถสกัดเอา “ต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น” มาใช้ในการพัฒนาโลก และการเล่าเรื่องผ่านบอร์ดเกม โดยมีรูปแบบการดำเนินโครงการดังนี้

1. เปิดรับสมัครผู้เข้าประกวดจากทั่วภูมิภาค

ผู้เข้าประกวดสามารถส่งรายละเอียดสมัคร และผลงาน Idea Pitch ผ่านทาง Google Form ของโครงการ ภายในวันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เวลา 23.59 น. โดยมีเงื่อนไขดังนี้

- ผู้เข้าประกวดต้องเป็นเยาวชนสัญชาติไทย อายุระหว่าง 15 - 25 ปี ณ วันที่สมัคร
- สมัครในรูปแบบทีม โดยมีสมาชิกทีมละไม่เกิน 3 คน พร้อมอาจารย์ที่ปรึกษา 1 ท่าน
- ผู้เข้าประกวดในทีมอย่างน้อย 1 คน จะต้องสามารถเข้าร่วมทุกกิจกรรมที่ทางโครงการกำหนดไว้ได้
- ผู้เข้าประกวดจะต้องนำเรื่องเล่า อัตลักษณ์วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่น่าสนใจ แปลงเป็นไอเดียบอร์ดเกม พร้อมทั้งนำเสนอในรูปแบบวิดีโอความยาวไม่เกิน 3 นาที ภายใต้หัวข้อ "เรื่องเล่าบ้านฉัน สู่กระดานเกมโลก" โดยไม่เร่งความเร็ววิดีโอ และมีความละเอียดอย่างน้อย 720p โดยอัปโหลดลงใน Youtube หรือ Google Drive และนำลิงก์ข้อมูลส่งใน Google Form เพื่อให้กรรมการใช้ประกอบการตัดสินใจ
- ชื่อทีม ชื่อไอเดียบอร์ดเกม และเรื่องเล่าวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เลือกนำเสนอ
- ชื่อสมาชิกในทีม (หากแนะนำตัวโดยเห็นสมาชิกทุกคนจะดีมาก)
- ที่มาของเรื่องเล่าวัฒนธรรม ความน่าสนใจ และความเชื่อมโยงกับท้องถิ่นของทีม
- แนวคิดในการแปลงเรื่องเล่าเป็นบอร์ดเกม กลไกเกมเบื้องต้น และกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย
- ข้อมูลเสริมที่กรรมการควรรู้ เช่น จุดเด่นของเกม แรงบันดาลใจ และความเป็นไปได้ในการพัฒนา

โดยคณะกรรมการจะคัดเลือกร่วมกันจากทั้งทางสมาคมฯ และตัวแทนจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม คัดเลือกทีมตัวแทนภูมิภาคละ 8 ทีม รวมทั้งสิ้น 32 ทีมทั่วประเทศ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

- เรื่องราว หรือ ข้อมูลเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีความน่าสนใจ 70 คะแนน
- ความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นบอร์ดเกม 30 คะแนน

2. กิจกรรมการเข้าค่ายฝึกอบรม เปิดให้ทดลองเล่น และพัฒนาเกมต้นแบบ

สำหรับผู้ประกวดที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 8 ทีม ในทุกภูมิภาคจะต้อง เข้าร่วมค่ายฝึกอบรมในภูมิภาคของตนเอง โดยจะต้องมีตัวแทนอย่างน้อย 1 คน ในทีมพร้อมกับอาจารย์ที่ปรึกษาที่สามารถมาเข้าร่วมได้ในทุกกิจกรรมตลอดระยะเวลาโครงการ โดยจะมีลำดับการจัดค่ายฝึกอบรมตามภูมิภาคดังนี้

- เข้าค่ายฝึกอบรมและทดลองเล่นสำหรับภาคเหนือ (จังหวัดเชียงใหม่) วันที่ 3-5 กรกฎาคม 2569
- เข้าค่ายฝึกอบรมและทดลองเล่นสำหรับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (จังหวัดขอนแก่น) วันที่ 10-12 กรกฎาคม 2569
- เข้าค่ายฝึกอบรมและทดลองเล่นสำหรับภาคใต้ (จังหวัดสงขลา) วันที่ 17-19 กรกฎาคม 2569
- เข้าค่ายฝึกอบรมและทดลองเล่นสำหรับภาคกลาง (กรุงเทพมหานคร) วันที่ 24-26 กรกฎาคม 2569

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

โดย 2 ทีมที่มีผลงานดีที่สุด และมีความเป็นไปได้ในการต่อยอดสู่การผลิตจริงในเชิงพาณิชย์และตลาดสากลจากทุกภูมิภาครวมทั้งหมด 8 ทีม จะได้เข้ารับคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในการผลิตบอร์ดเกม และได้รับทุนสนับสนุนในการพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

- เอกลักษณ์ และความน่าสนใจของทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับจากเกม 30 คะแนน
- ความสมบูรณ์ของกลไกเกม และความสนุกที่ได้รับจากเกม 30 คะแนน
- รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจของเกม 30 คะแนน
- ความเป็นไปได้ในการพัฒนาสู่ตลาดโลก 10 คะแนน

3. เวทีนำเสนอผลงานระดับประเทศ และพิธีประกาศรางวัล

ทางสมาคมฯ จัดนิทรรศการแสดงผลงานบอร์ดเกมจากผู้ร่วมโครงการทุกทีมและจัดเวทีเพื่อตัดสินผลการแข่งขัน พร้อมทั้งให้ผู้ผ่านการคัดเลือก ได้นำเสนอผลงานบอร์ดเกม ต่อคณะกรรมการ นักลงทุน และผู้จัดจำหน่ายบอร์ดเกมทั้งในและต่างประเทศ และกรรมการจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม พร้อมหน่วยงานที่ร่วมสนับสนุน

โดยทีมที่มีศักยภาพจะได้รับการสนับสนุนทุนเพื่อพัฒนาเกมเข้าสู่กระบวนการผลิตจริง พร้อมรับการสนับสนุนด้านการตลาดเชิงรุกเพื่อนำผลงานไปจัดแสดงในเวทีระดับโลก

รางวัลสำหรับการประกวด

มีรางวัลสำหรับผู้ชนะดังต่อไปนี้

- | | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| - รางวัลชนะเลิศ | 80,000 บาท |
| - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | 50,000 บาท |
| - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | 30,000 บาท |
| - รางวัลชมเชย 4 รางวัล | รางวัลละ 10,000 บาท (รวม 40,000 บาท) |
| - รวมเงินรางวัลทั้งสิ้น | 200,000 บาท |

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

1. ผลงานต้นแบบบอร์ดเกมที่สื่อสารเรื่องเล่าต้นทุนวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นที่สามารถนำไปต่อยอดเพื่อสื่อสารในระดับโลก
2. ประชาชนทั่วไป และผู้ที่สนใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นมองเห็นความเป็นไปได้ในการใช้บอร์ดเกมเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร และสร้างให้เกิดกระแสในการพัฒนาบอร์ดเกมจากต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น
3. สถานศึกษาและนักจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำเอาหลักสูตรการพัฒนาเยาวชนที่เกิดขึ้น ไปใช้เป็นฐานในการสร้างผู้ประกอบการด้านวัฒนธรรมผ่านบอร์ดเกมให้เกิดขึ้นไปใช้ได้ในอนาคต



"เรื่องเล่าบ้านฉัน สู่กระดานเกมโลก"

**เปิดรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา นิสิต นักศึกษา
มาร่วมออกแบบบอร์ดเกม**

ชิงเงินรางวัลรวมกว่า 200,000 บาท

สมัครได้วันนี้ - 14 มิถุนายน 2569



**สแกน QR Code
เพื่อสมัครได้เลย!**

**ติดตามรายละเอียด
หรือ ติดต่อสอบถามได้ที่**

