

การศึกษาโอกาสและความเป็นไปได้ของธุรกิจ  
บริษัทผลิตรายการบอร์ดเกมเพื่อประชาสัมพันธ์  
และจัดจำหน่ายบอร์ดเกม (BOARD's WAY)



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต  
วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล  
พ.ศ.2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

## กิตติกรรมประกาศ

ในช่วงหนึ่งของชีวิตที่รู้สึกได้ว่าเราได้เรียนรู้อะไรมากกว่านี้คงจะสามารถพัฒนาธุรกิจที่ทำอยู่ได้ดีกว่านี้ การเรียนปริญญาโทจึงเป็นก้าวสำคัญที่เข้ามาในจังหวะที่ถูกต้อง ขอขอบคุณตัวเองที่ต้องการจะพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ ขอขอบคุณพ่อกับแม่ที่สอนให้รู้จักอดออมแต่เด็กทำให้มีเงินเก็บเป็นก้อนใหญ่มาออกผลในช่วงที่กำลังจะสมัครเรียน ขอขอบคุณแม่ที่เป็นหน่วยสนับสนุนที่ดีมากและกำลังจากบนฟ้าของพ่อ ขอขอบคุณครอบครัวลีลานิตย์กุลและกนกพจนานนท์ที่ให้การสนับสนุนทางตรงและทางอ้อม ขอขอบคุณพี่วัฒน์ น้องปฎิวัติ น้องเบนซ์ น้องตรงแห่งบริษัท ทีวีมิ่ง จำกัด ที่เป็นกำลังใจสำคัญและเป็นผู้ช่วยในเรื่องโปรดัคชั่นและคลิปวิดีโอต่างๆ ตลอดการศึกษา ขอขอบคุณพี่อ้อมและพี่นิคแห่งร้านบอร์ดดิงไทม์ พี่หญิงและพี่เล็กแห่งร้านลานละเล่น พี่แก้วและพี่อ้อมแห่งร้าน Box&Brew สำหรับข้อมูลและสถานที่ในการจัดงานบอร์ดเกมไนท์สัญจรทั้ง 3 ครั้ง ขอขอบคุณแฟนเพจบอร์ดเกมไนท์ที่ช่วยทำแบบสอบถามหลายๆครั้ง ขอขอบคุณเพื่อนๆ EI 17C ที่ช่วยกันมาตลอด 5 เทอม และขอขอบคุณพี่ EI 17B และ น้อง EI 18A ที่ช่วยเหลือในรายวิชาที่ต้องไปเรียนด้วย ขอขอบคุณพี่บอล พี่วาว พี่กีฟ พี่แอน สายรหัสสายแข็งที่เป็นที่ปรึกษาและกำลังใจที่ดีเสมอมา ขอขอบคุณเพื่อน Kinyobi ที่คอยฟังคำบ่น #จะบ่นจนกว่าจะจบ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านในทุกรายวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์เต็มทีจุดประกายเรื่องบอร์ดเกม อาจารย์รันและอาจารย์ธนพลที่ช่วยกันเคี้ยวเช็ญ Project จากติดลบเป็นร้อยเปอร์เซ็นต์ดังที่เห็นผลสำเร็จ

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณพี่อูและมะที่คอยช่วยเหลือในการทำ Project นี้มาตลอด 3 เทอม ถ้าไม่มีทั้งสองคนเราก็คงไม่มีโอกาสได้มาเขียนขอบคุณทุกคนในหน้ากระดาษนี้ ขอขอบคุณจริงๆ

พุฒิพร ลีลานิตย์กุล

## บทสรุปผู้บริหาร

หากพูดถึงเกมกระดาน สำหรับหลายๆ คน อาจจะนึกถึงหมากฮอส หมากกรุก หรือ เกมเศรษฐี นั่นเป็นเพราะเกมกระดานรูปแบบใหม่ในประเทศไทยยังไม่ได้ถูกนำเสนอหรือเผยแพร่ อย่างสม่ำเสมอและกว้างขวาง ถ้าเทียบกับประเทศชั้นนำของโลก เช่น สหรัฐอเมริกา เยอรมัน ฯลฯ ซึ่งให้ความสำคัญและสนับสนุนธุรกิจเกมกระดานหรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “บอร์ดเกม”

เกมกระดานได้พัฒนาไปมากมีการเพิ่มลูกเล่นในการเล่น มีริมนในการออกแบบ ใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สวยงามน่าดึงดูดใจ หรือบางเกมก็ถูกดัดแปลงมาจากภาพยนตร์หรือหนังสือที่ได้รับความนิยม จึงทำให้ตลาดบอร์ดเกมในต่างประเทศเติบโตอย่างต่อเนื่อง ในประเทศไทยก็เช่นกัน สังเกตได้จากร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ที่ค่อยๆ เปิดตัวมากขึ้น และยอด views ของรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ คนเล่นบอร์ดเกมยังคงเป็นตลาดเฉพาะกลุ่ม แต่หลังจากที่ BOARD'S WAY ได้ทดลองทำรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมมาตั้งแต่เดือนมกราคม 2558 จนถึงปัจจุบัน พบว่าฐานคนดูรายการมีการเติบโตเพิ่มอย่างต่อเนื่อง และจากการสัมภาษณ์เจ้าของร้านบอร์ดเกมคาเฟ่จำนวนหนึ่ง พบว่ารายการสามารถสร้างการรับรู้ให้กับผู้เล่นหน้าใหม่ที่มาใช้บริการที่ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ได้

แม้ว่าจะมีคนรู้จักบอร์ดเกมเพิ่มมากขึ้นในช่วงปีที่ผ่านมาแต่ก็ยังไม่มากพอกับขนาดของตลาดที่ยังมีความสามารถขยายตัวได้อีกมาก ดังนั้น การประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้จัดจำหน่ายซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีมีการประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมในรูปแบบที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง

BOARD'S WAY จะเป็นบริษัทผลิตรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมในการเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ของผู้จัดจำหน่ายบอร์ดเกม เพื่อสร้างการรับรู้ของผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมให้มากขึ้น นำไปสู่รายได้ของ BOARD'S WAY ที่เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นช่องทางให้กับผู้ที่สนใจบอร์ดเกมได้เข้าถึงบอร์ดเกมที่สนใจอีกด้วย โดย BOARD'S WAY มีเป้าหมายในการสร้างรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมและเป็นสื่อกลางของกลุ่มคนรักบอร์ดเกม ซึ่งเป้าหมายหลักคือกลุ่มนักศึกษาที่มักหากิจกรรมทำร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน รองลงมาคือครอบครัวที่ต้องการหากิจกรรมเพื่อทำกับเด็ก

## สารบัญ

|  | หน้า      |
|--|-----------|
| กิตติกรรมประกาศ  | ข         |
| บทสรุปผู้บริหาร  | ค         |
| สารบัญ   | ง         |
| สารบัญรูปภาพ   | ฉ         |
| <b>บทที่ 1</b> ความเป็นมาของแนวคิดธุรกิจธุรกิจ                   | <b>1</b>  |
| 1.1 ความเป็นมาของธุรกิจ  | 1         |
| 1.2 โอกาสทางธุรกิจ   | 2         |
| 1.3 รายละเอียดของบริษัท  | 4         |
| <b>บทที่ 2</b> สภาพแวดล้อมและการวิเคราะห์โอกาสของธุรกิจ          | <b>5</b>  |
| 2.1 การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ                                   | 5         |
| 2.1.1 การวิเคราะห์ปัจจัยด้านกฎหมาย (Politic Factor)              | 5         |
| 2.1.2. การวิเคราะห์ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic Factor)          | 5         |
| 2.1.3 การวิเคราะห์ปัจจัยด้านสังคม (Social Factor)                | 7         |
| 2.1.4 การวิเคราะห์ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technological Factor)     | 7         |
| <b>บทที่ 3</b> การวิเคราะห์อุตสาหกรรมและการแข่งขัน               | <b>8</b>  |
| 3.1 การวิเคราะห์อุตสาหกรรม                                       | 8         |
| 3.1.1 การคุกคามของผู้เข้ามาใหม่ (Threats of New Entrants)        | 8         |
| 3.1.2 อำนาจต่อรองของซัพพลายเออร์ (Bargaining Power of Suppliers) | 8         |
| 3.1.3 สินค้าทดแทน (Threats of Substitute Products)               | 8         |
| 3.1.4 อำนาจต่อรองของลูกค้า (Bargaining Power of Buyers)          | 9         |
| 3.1.5 การแข่งขันภายในอุตสาหกรรม (Competitive Rivalry)            | 9         |
| <b>บทที่ 4</b> แนวคิดธุรกิจและรูปแบบธุรกิจ                       | <b>10</b> |
| 4.1 ตราสินค้า  | 10        |

## สารบัญ (ต่อ)

|  | หน้า      |
|--|-----------|
| 4.2 รูปแบบธุรกิจ (Business Model)                  | 10        |
| 4.3 รูปแบบของการทำรายได้ (Revenue Model)           | 11        |
| 4.4 ลักษณะของสินค้าและรายละเอียดสินค้า             | 12        |
| 4.4.1 บอร์ดเกมต่างๆ                                | 12        |
| 4.4.2 รายการบอร์ดเกม                               | 13        |
| 4.4.2.1 รายการบอร์ดเกมไนท์                         | 13        |
| 4.4.2.2 รายการบอร์ดเกมไนท์ unbox                   | 13        |
| 4.4.2.3 ขั้นตอนการผลิตรายการ                       | 14        |
| <b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะในการพัฒนาธุรกิจ</b> | <b>16</b> |
| <b>    บรรณานุกรม</b>                              | <b>17</b> |
| <b>    ภาคผนวก</b>                                 | <b>18</b> |
| ภาคผนวก ก รายชื่อร้านบอร์ดเกมและเว็บไซต์ต่างๆ      | 19        |
| ภาคผนวก ข ภาพเบื้องหลังการถ่ายรายการ               | 23        |
| ภาคผนวก ค แบบสอบถามผู้เล่นบอร์ดเกม                 | 25        |
| <b>    ประวัติผู้วิจัย</b>                         | <b>28</b> |

## สารบัญรูปภาพ

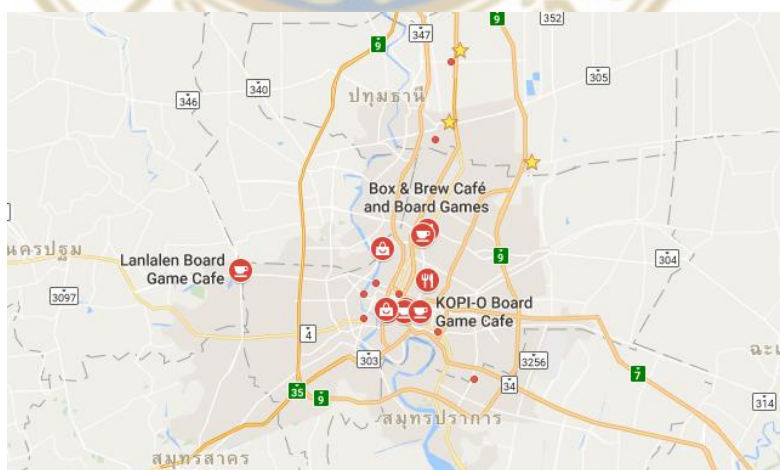
| ภาพที่ | หน้า  |    |
|--------|---|----|
| 1.1    | แสดงตำแหน่งที่ตั้งร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ในกรุงเทพฯและภาคกลาง                                 | 1  |
| 1.2    | ตัวอย่างเว็บบอร์ดของร้านแบทเทิลฟิลด์, เว็บไซต์ของร้านนินิเวและช่องยูทูปของร้านลานละเล่น | 2  |
| 1.3    | ตัวอย่างรายการบอร์ดเกม  | 3  |
| 1.4    | แสดงจำนวนผู้ติดตามใน fan page Facebook  | 3  |
| 1.5    | แสดงจำนวนผู้ติดตามใน Youtube  | 4  |
| 2.1    | แผนภาพแสดงปริมาณบอร์ดเกมที่เพิ่มขึ้นในตลาดทั่วโลก                                       | 6  |
| 2.2    | แผนภาพแสดงจำนวนเงินลงทุนในอุตสาหกรรมต่างๆ ของเว็บไซต์ Kickstarter                       | 6  |
| 2.3    | แผนภาพแสดงมูลค่าตลาดบอร์ดเกมในทวีปอเมริกาเหนือ  | 7  |
| 3.1    | ตัวอย่างเกมกรพคานในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์  | 9  |
| 4.1    | ตราแสดงสินค้า   | 10 |
| 4.2    | รูปแบบธุรกิจ  | 10 |
| 4.3    | การนำเสนอผู้สนับสนุนรายการ  | 11 |
| 4.4    | รูปแบบการสั่งซื้อบอร์ดเกมผ่านช่องทางออนไลน์   | 11 |
| 4.5    | ตัวอย่างบอร์ดเกม  | 12 |
| 4.6    | เกม Exploding Kittens เกมที่ระดมเงินทุนได้มากที่สุดในเว็บไซต์ Kickstarter ปี 2015       | 12 |
| 4.7    | รายการบอร์ดเกมไนท์  | 13 |
| 4.8    | รายการบอร์ดเกมไนท์ unbox  | 14 |
| 4.9    | แสดงขั้นตอนการผลิตรายการบอร์ดเกม  | 14 |

## บทที่ 1

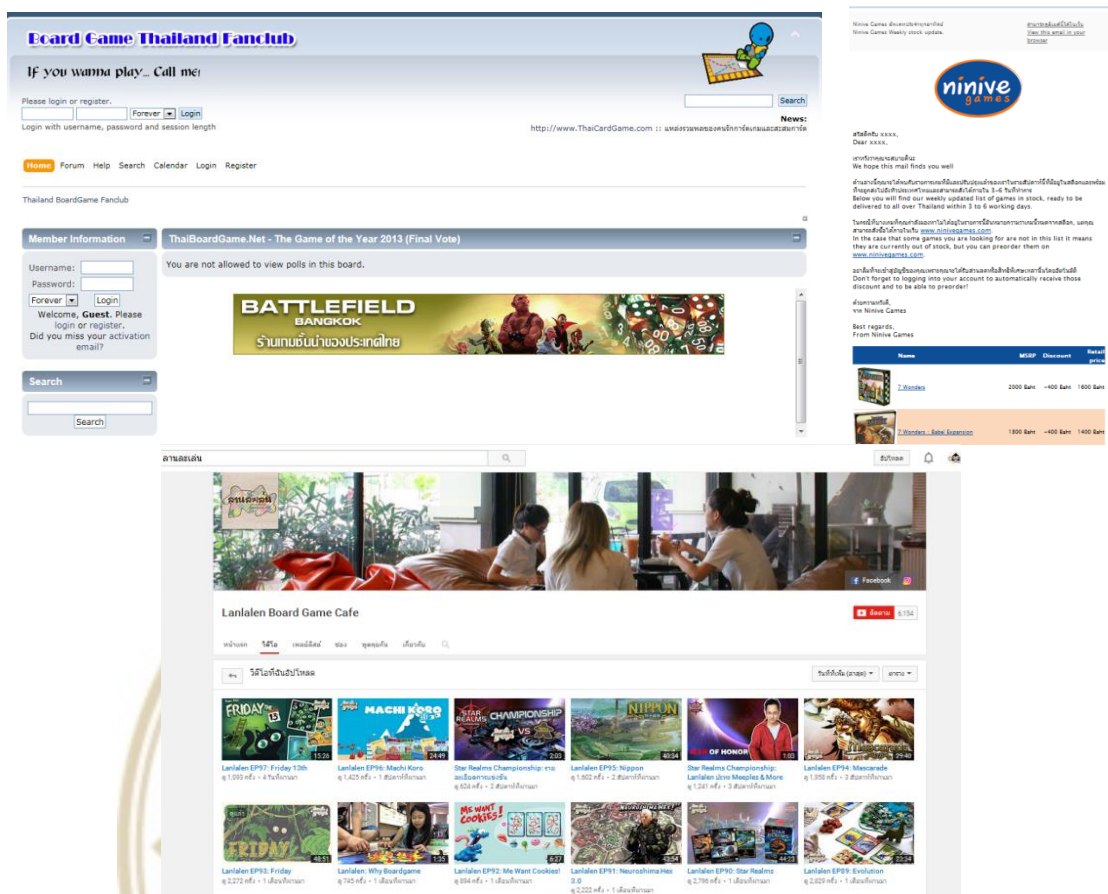
### ความเป็นมาของแนวคิดธุรกิจธุรกิจ

#### 1.1 ความเป็นมาของธุรกิจ

ในปัจจุบันกันธุรกิจที่เกี่ยวกับบอร์ดเกมก็มีแนวโน้มการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการศึกษาของบริษัทฯพบว่า ในช่วงปีที่ผ่านมามีร้านบอร์ดเกมคาเฟ่กว่า 66 ร้านทั้งในกรุงเทพมหานคร และกระจายอยู่ตามจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศ อีกทั้งยังพบว่ายอดขายบอร์ดเกมเติบโตขึ้นปีละ 10-20% โดยร้านบอร์ดเกมจะมีแหล่งที่ซื้อบอร์ดเกมเพื่อไปจำหน่ายและเปิดให้เล่นในร้านร่วมกันอยู่ประมาณ 3 ร้าน ได้แก่ ร้านลานละเล่น, ร้านนินิเว, ร้านแบทเทิลฟิลด์ ทั้ง 3 ร้านนี้ นอกจากจะมีหน้าร้านแล้วยังเป็นตัวแทนในการสั่งซื้อบอร์ดเกมจำนวนมากจากต่างประเทศเพื่อแบ่งจำหน่าย ซึ่งทั้ง 3 ร้านก็มีแนวทางในการประชาสัมพันธ์ตัวเองแตกต่างกันไป เช่น ร้านนินิเวมีการทำเว็บไซต์เพื่อสั่งซื้อบอร์ดเกมโดยใช้ระบบสมัครสมาชิกสำหรับร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ที่ต้องการซื้อจำนวนมากในราคาพิเศษ, ร้านแบทเทิลฟิลด์มีการรับพรีออเดอร์เกม และมีกลุ่มคนที่เป็นคนขับเคลื่อนวงการบอร์ดเกมด้วยเว็บบอร์ดและ Facebook Fan page, ร้านลานละเล่นมีการทำวิดีโอแนะนำบอร์ดเกมที่มีจำหน่ายลงในช่องทาง YouTube ของตัวเอง แสดงในภาพที่ 1.2



ภาพที่ 1.1 แสดงตำแหน่งที่ตั้งร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ในกรุงเทพฯและภาคกลาง



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างเว็บบอร์ดของร้านแบทเทิลฟิลด์, เว็บไซต์ของร้านนินิว่และช่องยูทูปของร้านลานละเล่น

## 1.2 โอกาสทางธุรกิจ

จากการขยายตัวของร้านบอร์ดเกมดังที่กล่าวข้างต้น บริษัทฯ จึงเห็นโอกาสในการเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมให้เขาถึงคนจำนวนมากด้วยเนื้อหารายการที่สนุกสนานและเข้าถึงง่าย ด้วยทีมงานที่มีประสบการณ์ในการถ่ายทำและตัดต่อ รวมถึงการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อวิดีโอของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นมาอย่างต่อเนื่องทำให้ร้านผู้แทนจำหน่ายสามารถประชาสัมพันธ์สินค้าที่มีจำหน่ายและผู้ชมเองก็สามารถเข้าถึงบอร์ดเกมได้โดยผ่านช่องทางของรายการ





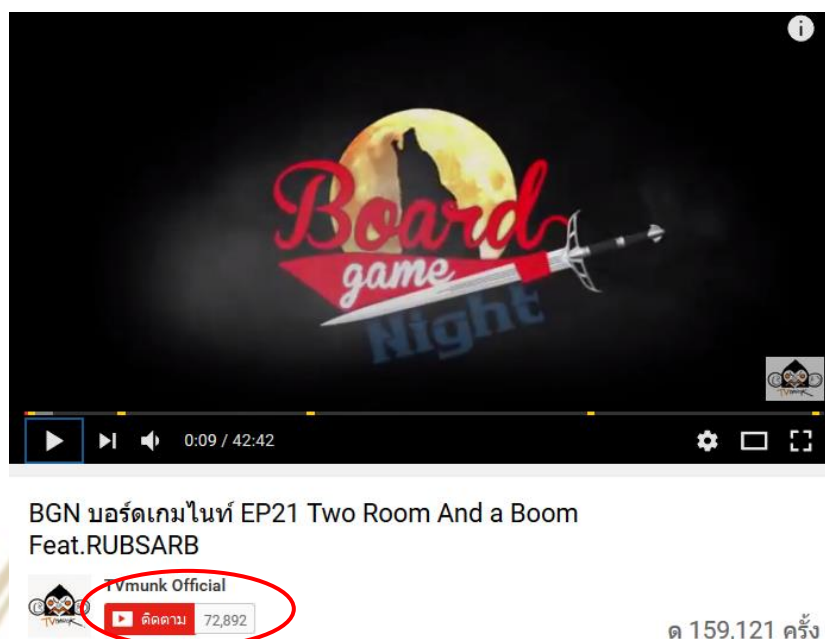
ภาพที่ 1.3 ตัวอย่างรายการบอร์ดเกม

โดยตัวชี้วัดที่สำคัญคือจำนวนผู้ติดตามที่เพิ่มขึ้นในแต่ละช่องทาง ซึ่งคาดว่าในอนาคตจะมีจำนวนเพิ่มขึ้นอีกอย่างต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ยอด Subscribe YouTube Channel TVmunk : 72,892
  - ยอดไลค์เพจเฟซบุ๊กบอร์ดเกมไนท์ : 5,403 (ข้อมูล ณ วันที่ 3 ตุลาคม 2016)
- บริษัทฯ จึงเล็งเห็นว่าธุรกิจการประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมผ่านรายการบอร์ดเกมมีแนวโน้มการเติบโตที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งรายการยังเป็นสื่อกลางทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงบอร์ดเกมได้



ภาพที่ 1.4 แสดงจำนวนผู้ติดตามใน fan page Facebook



ภาพที่ 1.5 แสดงจำนวนผู้ติดตามใน YouTube

### 1.3 รายละเอียดของบริษัท

**ชื่อ** บริษัท บอร์ดเวย์ จำกัด ( BOARD'S WAY CO., LTD)

**รูปแบบธุรกิจ** บริษัทผลิตรายการและจำหน่ายบอร์ดเกม

- สินค้า**
- 1.รายการสอนวิธีการเล่นและเล่นบอร์ดเกมให้ดูเป็นตัวอย่าง (Board game night)
  - 2.รายการแนะนำบอร์ดเกมและอุปกรณ์ภายในกล่อง (Board game night unbox)
  - 3.บอร์ดเกมต่างๆ

**วิสัยทัศน์** เป็นผู้นำตลาดด้านการผลิตรายการบอร์ดเกมในประเทศไทย และเป็นช่องทางหลักในการเข้าถึงบอร์ดเกมของผู้เล่น

**พันธกิจ** ผลิตรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมโดยรักษามาตรฐานอย่างต่อเนื่องทั้งในเรื่องความสนุกและเวลาในการออกอากาศ คือ 3 ครั้งต่อเดือน มียอด subscribe ใน YouTube เกิน 100,000 ภายในปี 2559 เป็นช่องทางแรกที่ลูกค้าจะนึกถึงเมื่อต้องการซื้อบอร์ดเกม

**เป้าหมาย** มีรายได้จากการขายบอร์ดเกมเพิ่มขึ้น 10% ทุกปี ได้สปอนเซอร์ในการผลิตรายการทุกตอน

## บทที่ 2

### สภาพแวดล้อมและการวิเคราะห์โอกาสของธุรกิจ

#### 2.1 การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ

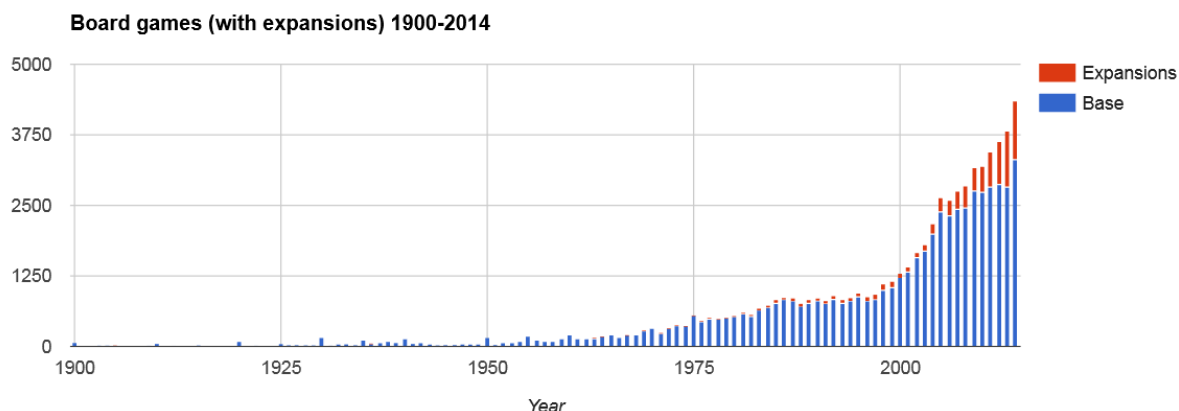
วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจโดยวิเคราะห์จากปัจจัยภายนอกด้วยเครื่องมือ PEST Analysis ดังนี้

##### 2.1.1 ปัจจัยด้านกฎหมาย (Politic Factor)

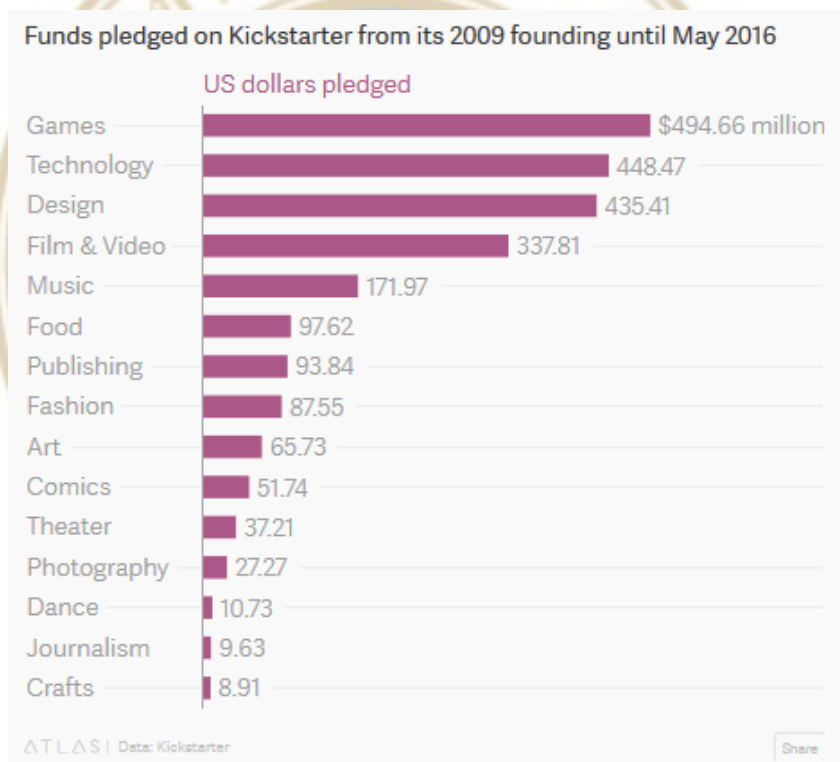
เนื่องจากการเล่นเกมไม่ได้มีกฎหมายควบคุม ปัจจัยนี้จึงไม่ค่อยมีผลกระทบกับ BOARD'S WAY มากนัก แต่จะมีกฎหมายควบคุมในเรื่องของสื่อ เกี่ยวกับการควบคุมสื่อลามก อนาจาร แต่รายการของเรานั้นไม่ได้มีการทำผิดกฎหมาย จึงไม่ได้ก่อให้เกิดปัญหาแต่อย่างใด

##### 2.1.2 ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic Factor)

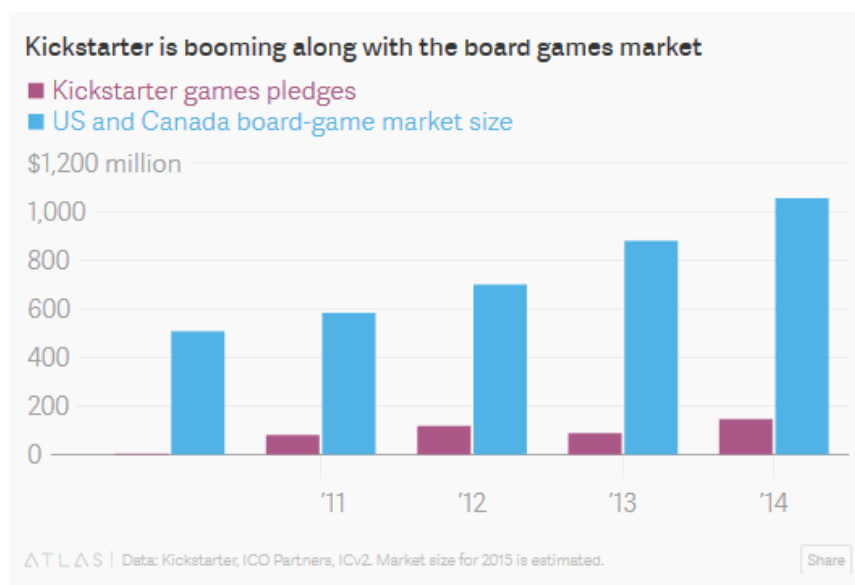
อ้างอิงข้อมูลเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา ในปัจจุบันเศรษฐกิจในสหรัฐฯ ยังคงซบเซา แต่ในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมนั้นกลับมีการเติบโตเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งสวนทางกับเศรษฐกิจ ซึ่งให้เห็นว่าเศรษฐกิจนั้นไม่มีผลกระทบกับอุตสาหกรรมบอร์ดเกมดังในรูปภาพที่ 3.1 แสดงให้เห็นถึงยอดการเติบโตการของตลาดบอร์ดเกมทั่วโลก และในรูปที่ 3.2 แสดงให้เห็นถึงยอดเงินการลงทุนในเว็บไซต์ : Kickstarter ในส่วนของเกมถึง 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งคิดเป็นมูลค่าของบอร์ดเกมร่วม 200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และหากเทียบกับมูลค่ารวมของตลาดบอร์ดเกมในทวีปอเมริกาเหนือมีสัดส่วนมากถึง 18% ดังแสดงในภาพที่ 3.3 (ปีล่าสุดมูลค่าตลาดบอร์ดเกมคือ 1,200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ)



ภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงปริมาณบอร์ดเกมที่เพิ่มขึ้นในตลาดทั่วโลก



ภาพที่ 2.2 แผนภาพแสดงจำนวนเงินลงทุนในอุตสาหกรรมต่างๆของเว็บไซต์ Kickstarter



ภาพที่ 2.3 แผนภาพแสดงมูลค่าตลาดบอร์ดเกมในทวีปอเมริกาเหนือ

### 2.1.3 ปัจจัยด้านสังคม (Social Factor)

สังคมปัจจุบันที่มีแต่ความตึงเครียดทำให้ผู้บริโภคมองหาสิ่งต่างๆ ที่เป็นตัวช่วยในการบรรเทาความเครียดได้ ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง ร้องคาราโอเกะ ท่องเที่ยว เล่นเกมและอื่นๆ อีกมากมายที่ตอบโจทย์ความชอบของแต่ละบุคคล ซึ่งถ้าจะกล่าวถึงเกม ผู้บริโภคเริ่มมองหาเกมที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้ เนื่องจากได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แทนที่จะเล่นเกมออนไลน์บนสมาร์ตโฟนเพียงอย่างเดียว และในยุคที่เป็นสังคมก้มหน้า บอร์ดเกมกลับสวนทาง เพราะกิจกรรมที่ทำให้ทุกคนต้องละสายตาจากสมาร์ตโฟนเพื่อมาร่วมเล่นด้วยกัน นอกจากนั้นบอร์ดเกมยังสามารถเป็นสื่อการเรียนการสอนได้ นอกจากให้ความรู้แล้วยังช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ของผู้เล่นได้อีกด้วย

### 2.1.4 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technological Factor)

การพัฒนาของเทคโนโลยีที่มีมาอย่างต่อเนื่องส่งผลกระทบต่อหลายๆ ธุรกิจ เพราะทำให้การผลิตเติบโตไปในทิศทางที่ดี ไม่เพียงแต่ธุรกิจด้านการผลิต เทคโนโลยีด้านสื่อออนไลน์นั้นก็มีอิทธิพลอย่างมากในสังคมปัจจุบันเพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างกว้างขวางและถูกกลุ่มเป้าหมาย และยังทำให้ลูกค้าสามารถหาข้อมูล ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว และสะดวกสบายมากขึ้น ซึ่งส่งผลดีกับทางทีมเพราะรายการ นั้นออกอากาศผ่านทางสื่อออนไลน์เช่น YouTube, Facebook เป็นต้น

## บทที่ 3

### การวิเคราะห์อุตสาหกรรมและการแข่งขัน

#### 3.1 การวิเคราะห์อุตสาหกรรม (Industry Analysis)

การวิเคราะห์อุตสาหกรรมด้วยเครื่องมือ Five Forces Model ซึ่งแสดงให้เห็นว่าธุรกิจมีโอกาสเข้ามาลงทุนดังนี้

##### 3.1.1 การคุกคามของผู้เข้ามาใหม่ (Threats of New Entrants)

ธุรกิจรายการบอร์ดเกมเป็นธุรกิจที่ยังมีผู้ประกอบการเข้ามาเล่นน้อยราย เพราะยังไม่มีคู่แข่งที่สร้างรายการที่มีความแตกต่างและได้รับความนิยม แต่ในส่วนของการจัดจำหน่ายบอร์ดเกมนั้น คู่แข่งรายใหม่สามารถเข้ามาเล่นในตลาดได้ง่ายเพียงแค่มียุติเงินลงทุน ก็สามารถเป็นผู้จัดจำหน่ายบอร์ดเกมได้

##### 3.1.2 อำนาจต่อรองของซัพพลายเออร์ (Bargaining Power of Suppliers)

ซัพพลายเออร์มีอำนาจในการต่อรองปานกลางเพราะมีช่องทางให้เลือกในการจัดจำหน่ายจำนวนมากแต่ช่องทางเหล่านั้นไม่มีประสิทธิภาพในการประชาสัมพันธ์ซึ่ง BOARD's WAY นั้นมีรายการที่สามารถประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 3.1.3 สินค้าทดแทน (Threats of Substitute Products)

หากพูดถึงอุตสาหกรรมเกมในวงกว้างนั้น ในอุตสาหกรรมนี้มีเกมให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย ทั้งเกมออนไลน์ เกมออฟไลน์ รวมถึงมีการนำบอร์ดเกมต่างๆ มาทำเป็นเกมออนไลน์อีกด้วยทำให้สินค้าทดแทนของบอร์ดเกมนั้นมีอยู่มากมายที่ให้ผู้บริโภคสามารถเลือกได้



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างเกมกระดานในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

### 3.1.4 อำนาจต่อรองของลูกค้า (Bargaining Power of Buyers)

ในมุมมองของสปอนเซอร์นั้นมีความอำนาจในการต่อรองต่ำ เพราะหากต้องการซื้อสปอนเซอร์เพื่อทำการประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมนั้น ยังคู่แข่งที่ผลิตรายการมีประสิทธิภาพและเป็นที่รู้จักเท่ากับรายการของบริษัทฯ แต่ในส่วนของกาจัดจำหน่ายบอร์ดเกมนั้นลูกค้ามีความอำนาจในการต่อรองสูง เนื่องจาก มีช่องทางหลากหลายให้ลูกค้าได้เลือกซื้อ

### 3.1.5 การแข่งขันภายในอุตสาหกรรม (Competitive Rivalry)

ในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมในประเทศไทยกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเห็นได้จากมีร้านบอร์ดเกมเปิดเพิ่มขึ้น และมีผู้ให้ความสนใจกลายมาเป็นผู้เล่นจำนวนมาก ซึ่งถือว่าในส่วนของกาจำหน่ายบอร์ดเกมนั้น BOARD'S WAY มีคู่แข่งอยู่มากพอสมควร เพราะลูกค้าสามารถหาซื้อได้ตามร้านบอร์ดเกมต่างๆ แต่ในส่วนของคู่แข่งที่ผลิตรายการบอร์ดเกม ถือว่าการแข่งขันยังค่อนข้างต่ำ เพราะรายการบอร์ดเกมใหม่ที่เป็นรายการแรกที่คนรู้จักเราจึงเป็นผู้นำในส่วนของกาทำรายการและการประชาสัมพันธ์

## บทที่ 4

### รายละเอียดผลิตภัณฑ์และรูปแบบธุรกิจ

#### 4.1 ตราสินค้า



ภาพที่ 4.1 ตราแสดงสินค้า

#### 4.2 รูปแบบธุรกิจ (Business Model)



ภาพที่ 4.2 รูปแบบธุรกิจ

รูปแบบธุรกิจของ BOARD'S WAY คือ ผู้ผลิตรายการรีวิวบอร์ดเกมเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ และสร้างการรับรู้และฐานลูกค้าที่เพิ่มขึ้น รวมถึงเป็นผู้นำเข้าและจัดจำหน่ายบอร์ดเกม นอกจากนี้รายการยังเป็นตัวกลางในการสร้าง community ให้กับผู้ที่สนใจบอร์ดเกมอีกด้วย



## 4.3 รูปแบบของการทำรายได้ (Revenue Model)

รูปแบบการทำรายได้มี 2 รูปแบบคือ

4.3.1 ผู้สนับสนุนรายการ (Sponsor) โดยผู้จำหน่ายบอร์ดเกมที่ต้องการหาช่องทางในการประชาสัมพันธ์บอร์ดเกมจะใช้รายการในการสร้างการรับรู้เพื่อให้เกิดความต้องการในสินค้าดังกล่าวอย่างแสดงในภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 การนำเสนอผู้สนับสนุนรายการ

4.3.2 รายได้จากการขายบอร์ดเกมที่บริษัทฯ ได้มีการจำหน่ายบอร์ดเกมผ่านรายการ โดยปัจจุบันมีการสั่งซื้อผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ดังแสดงในภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 รูปแบบการสั่งซื้อบอร์ดเกมผ่านช่องทางออนไลน์

#### 4.4 ลักษณะของสินค้าและรายละเอียดสินค้า

สินค้าของ BOARD's WAY แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ 1) บอร์ดเกม และ 2) รายการบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.4.1 บอร์ดเกมต่างๆ โดยที่ BOARD's WAY จะเป็นตั้งแต่ผู้นำเข้าไปจนถึงการเป็นผู้จัดจำหน่ายบอร์ดเกม บริษัทฯจะเน้นการขายบอร์ดเกมใหม่ๆที่ยังไม่มีการนำเข้าหรือซื้อลิขสิทธิ์ในประเทศไทย เช่น เกม Exploding kitten (เป็นเกมที่ระดมเงินทุนได้มากที่สุดในเว็บไซต์ kickstarter ปี 2015 คิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 8.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ซึ่งปัจจุบันยังไม่มีการจำหน่ายในไทย ดังแสดงในภาพที่ 4.5 และ 4.6



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างบอร์ดเกม



This is a card game for people who are into kittens and explosions and laser beams and sometimes goats.

[Buy it now!](#)

Created by  
Elan Lee

219,382 backers pledged \$8,782,571 to help bring this project to life.

ภาพที่ 4.6 เกม Exploding Kittens เกมที่ระดมเงินทุนได้มากที่สุดในเว็บไซต์ kickstarter ปี 2015

4.4.2 รายการบอร์ดเกม โดยแบ่งออกเป็น 2 รายการคือ รายการบอร์ดเกมไนท์ และ รายการบอร์ดเกมไนท์ unbox โดยในส่วนนี้ลูกค้าของ BOARD's WAY คือสปอนเซอร์ที่ต้องการประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริษัทไปสู่กลุ่มลูกค้าที่เป็น board gamer

4.4.2.1 รายการบอร์ดเกมไนท์คือรายการที่รีวิวและสอนวิธีการเล่นบอร์ดเกมที่มีจุดเด่นอยู่ที่การนำเสนอที่มีความแตกต่างจากรายการอื่น เน้นความสนุกสนาน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร ทำให้เป็นที่จดจำของผู้รับชม ดังแสดงในภาพที่ 4.7



BGN บอร์ดเกมไนท์ EP8 One Night คืนเดียวก็เสียได้

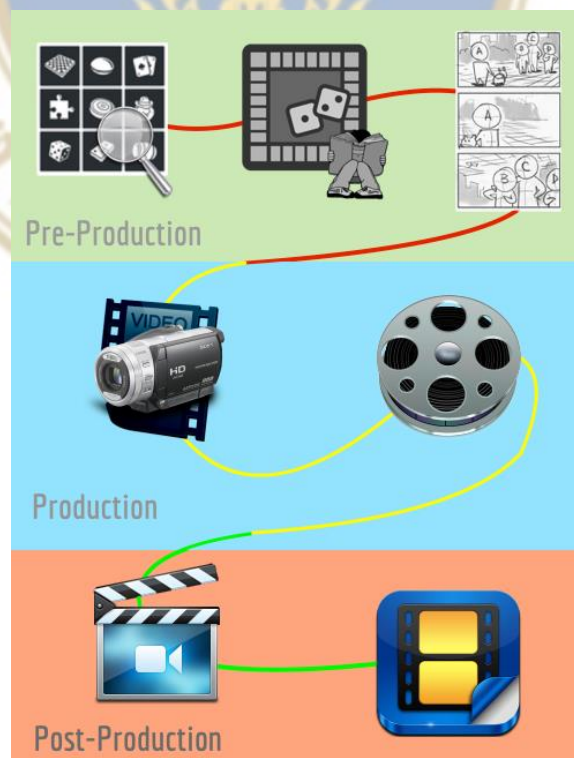
ภาพที่ 4.7 รายการบอร์ดเกมไนท์

4.4.2.2 รายการบอร์ดเกมไนท์ unbox คือรายการที่นำเสนอว่าในกล่องเกมนั้นมีอะไรบ้างคุ้มค่ากับการที่จะซื้อหรือไม่ ซึ่งในท้ายรายการทางทีมก็จะทำการประชาสัมพันธ์เพื่อนำเสนอสถานที่ที่สามารถหาซื้อได้ และมีการนำเสนอขายเกมผ่านรายการด้วย แสดงในภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 รายการบอร์ดเกมไนท์ unbox

#### 4.4.2.3 ขั้นตอนการผลิตรายการ



ภาพที่ 4.9 แสดงขั้นตอนการผลิตรายการบอร์ดเกม

ขั้นตอนในการผลิตรายการแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

**Pre-Production** ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการถ่ายทำ เพื่อให้วันถ่ายทำจริงราบรื่นที่สุด ตั้งแต่การหาข้อมูลเกมที่จะใช้ถ่ายรายการ ศึกษากฎ/วิธีเล่น ลองเล่นเพื่อทำความเข้าใจ ทำแผนการถ่ายเรียงตามเวลาว่าจะถ่ายอะไรก่อนหลัง นัดแนะกับทีมงานในตำแหน่งต่างๆ ว่ามีหน้าที่รับผิดชอบอะไรบ้าง

**Production** วันถ่ายทำจะทำตามแผนที่วางไว้ในช่วง Pre-production โดยเมื่อเกิดปัญหาต้องแก้ไขเฉพาะหน้า หน้าที่ในวันถ่ายทำ เช่น โปรดิวเซอร์ควบคุมการผลิต, ผู้กำกับคุณภาพรวมของรายการ, ตากล้องถ่ายวิดีโอ, สวัสดิการดูแลเรื่องอาหารและน้ำดื่ม เป็นต้น

**Post-Production** การตัดต่อจากวิดีโอที่ได้ถ่ายมา ใส่เสียง และกราฟฟิกตามความเหมาะสม ออนไลน์ตามวันที่กำหนด



## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะในการพัฒนาธุรกิจ

ธุรกิจบอร์ดเกมในประเทศไทยมีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในส่วนของ การซื้อขายบอร์ดเกม แต่ในส่วนของ การประชาสัมพันธ์ เพื่อให้บอร์ดเกมเป็นที่รู้จักในวงกว้างยังไม่มีใครทำได้ดี จนกระทั่งรายการบอร์ดเกมในทีเริ่มออกอากาศและปรับปรุงรายการจนได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นจุดกำเนิดของบอร์ดเกมเมอร์หลายๆ ท่าน แต่ในแง่ของธุรกิจการผลิตรายการควรจะต้องมีเงินทุนหรือสปอนเซอร์ ซึ่งร้านบอร์ดเกมทุกร้านไม่มีนโยบายลงทุนในส่วนของ การประชาสัมพันธ์ในงบประมาณหลักหมื่น จึงทำให้รายการบอร์ดเกมในทีไม่สามารถมีร้านบอร์ดเกมที่จะมาสนับสนุนรายการได้ทุกตอน แม้ว่าจะมีร้านเปิดใหม่อยู่เรื่อยๆ ก็ตาม ดังนั้นทีมงานจึงต้องหารายได้ทางอื่น เช่น การหาสปอนเซอร์สินค้าอื่น หรือการขายบอร์ดเกมควบคู่ไปกับการทำรายการด้วย นอกจากนี้เรื่องทุนที่สำคัญ การควบคุมคุณภาพในการผลิตก็ต้องมีมาตรฐาน และพัฒนาอยู่ตลอด เพื่อให้รายการยังอยู่ในกระแสและทำหน้าที่สร้างบอร์ดเกมเมอร์หน้าใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ในอนาคตบอร์ดเกมในทีนอกจากจะเป็นชื่อรายการรีวิwbอร์ดเกมแล้ว ในส่วนของ ทีมงานก็ควรต้องมีการขยาย ต่อไป จะต้องมีส่วนในการจัดหาดีไซน์เนอร์เกมคนไทยเพื่อผลิตและจัดจำหน่ายบอร์ดเกม มีฝ่ายขาย รวมถึงการจัดงานอีเว้นท์ จัดแข่งบอร์ดเกมและบอร์ดเกมแฟร์ เป็นบริษัทที่ทำทุกอย่างเกี่ยวกับบอร์ดเกมที่มีฟังก์ชันครอบคลุม เป็นผู้นำตลาดของวงการบอร์ดเกม รวมไปถึงการเป็นผู้ส่งออกและนำเข้าบอร์ดเกมที่รายการเป็นผู้ประชาสัมพันธ์

## บรรณานุกรม

บอร์ดเกมคาเฟ่ ธุรกิจใหม่ที่น่าจับตามอง, 9 พฤศจิกายน พ.ศ.2558

<http://www.thaismescenter.com/แจ้งหวัะ-บอร์ดเกมคาเฟ่-ธุรกิจใหม่ที่น่าจับตามอง/‘บอร์ดเกม’ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต>

<http://www.komchadluek.net/detail/20150414/204681.html>

ทำไมถึงเล่นบอร์ดเกม <http://thaiboardgame.net/forum/index.php?topic=2655.0>

ร้านบอร์ดเกมที่น่าสนใจ <http://www.dek-d.com/board/view/3515925/>

“บอร์ดเกมคาเฟ่” การกลับมาของเกมกระดาน สร้างมิติใหม่ให้ร้านกาแฟได้ จริงหรือ

<http://www.manager.co.th/iBizChannel/ViewNews.aspx?NewsID=9570000088280>

List of world championships in mind sports

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_world\\_championships\\_in\\_mind\\_sports](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_world_championships_in_mind_sports)

HOBBY GAMES MARKET CLIMBS TO \$880 MILLION

<http://icv2.com/articles/markets/view/32102/hobby-games-market-climbs-880-million>

ประวัติและความเป็นมาของเกมกระดาน [https://en.wikipedia.org/wiki/Board\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game)

ประเภทของบอร์ดเกม <http://www.lomwong.com/?p=1658>





**ภาคผนวก ก**  
**รายชื่อร้านบอร์ดเกมและเว็บไซต์ต่างๆ**

-กรุงเทพฯและปริมณฑล

Battlefield Bangkok (สุขุมวิท ซอย 101/1)

Legendarium (บางใหญ่)

Meeples & More (สุขุมวิท ซอยร่วมฤดี)

More Than a Game Cafe (สามย่าน ดึก I'm Park)

ลานละเล่น (สาธิตา ตรงข้าม ม.มหิดล)

Polar Play Games (พระราม 9 ดึกเดอะไนน์ เซ็นเตอร์)

Kopi-O Board Game Cafe (สุขุมวิท ซอย 33)

Ninive Game Store (สุขุมวิท พลัส ซอย 1 เชียงพระโขนง)

Boarding Time (เพลินจิต,ลาดพร้าว)

Bitbox Boardgame Cafe (แยกเกษตรศาสตร์ ซอยอมรพันธ์)

ทางกระดาน (งามวงศ์วาน ซอย 58)

Rabbit Hole Board Games Party (ลาดพร้าว วังหิน)

Fine:Day Boardgame Cafe (ห้วยขวาง)

Mechica Cafe (รัชดาภิเษก 42)

Momots Board Game Cafe (ทุ่งครุ ตรงข้าม ม. เทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี)

Box & Brew Cafe and Board Game (พหลโยธิน 40 เสนานิคม)

Hobby Bugong (บางกอกน้อย)

C-Train Board Game Cafe (พุทธบูชา)

Momots Board Game Cafe (ประชาอุทิศ)

Turn the Tables Board Game Cafe (อนุสาวรีย์ชัยฯ)

More More Board Game Cafe (ลาดกระบัง)

Dice Cup Board Game Cafe (จุฬาฯ ซอย 5)

Troll Cave Boardgame Cafe (ธรรมศาสตร์ รัชสิต)

Board Game Academy (ชอยประชาธิปไตย 6)  
 Turn Base (ถนนราชวิถี)  
 FunTable (สะพานตากสิน)  
 Hook Board Game Cafe (ถนนพระอาทิตย์)  
 OnBoard Cafe (พหลโยธิน 64 ใกล้ปากทางลำลูกกา)  
 Play 'em Up (หลัง ม.จันทร์เกษม รัชดา 36 แยก 11)  
 Dice & Roll Boardgame Cafe (วงศ์สว่าง 11)  
 Play Harbor Board Game Cafe (หน้า มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี)  
 Whiteboard Game Cafe (ตรงข้ามเมื่อกโครบางกะปิ)  
 Nx gallery (ลาดพร้าว)  
 Atomic Ant Board Game Cafe (บางมด)  
 Arthur's Court (พัฒนาการ 42)  
 Knight's Tale Board Game Cafe (U-Center สามย่าน)  
 Throne of Games (อาคารไทม์สแควร์ อโศก)  
 Roll a dice Board Game Cafe (รัชดาภิเษก)  
 Living Room 66 (ชอย abc ใกล้ชอยศูนย์วิจัย)  
 The Stronghold : Board Game Battalion (โรงเรียนลิโด่ ชั้น 2)  
 Games Together (สุขุมวิท 23)  
 Save as Board Game cafe (พัฒนาการ)

-เชียงใหม่

Meerkatto

Time Capsule Board Game Cafe

Chubby Cat Board Game Café

OpenBox

Golden Goblin Games

-ชลบุรี

Doodle Board Game Cafe

Play Me

Small world Board Game Cafe

-ประจวบคีรีขันธ์  
บ้านบอร์ดเกม

-ระยอง

Fun Factory Board Game Cafe

Paper BG Cafe

-ขอนแก่น

Khon Kaen Board Game Society

Tabletop Khon Kaen

-นครราชสีมา

Bored? // Board Game Cafe

Level Up Korat

-บุรีรัมย์

Level Up+ Board Game Café

-มหาสารคาม

ไอ้น้อยออก Board Game Cafe

-อุบลราชธานี

นั่งเล่นบอร์ดเกมอุบล

-ร้อยเอ็ด

Plern Station บอร์ดเกมคาเฟ่

-ภูเก็ต



Red Umbrella Board Game

ร้านรับสั่งซื้อบอร์ดเกมสำหรับคนไทย

Legendary Boardgame

TableJoyShop

BGK Thailand Boardgame Shop

Play on Board เว็บไซต์ภาษาไทยเกี่ยวกับบอร์ดเกม/กลุ่มนัดเล่นเกม

Boardgame Thailand Fanclub: <http://www.thaiboardgame.net/>

ล้อมวงดอทคอม: <http://www.lomwong.com/>

The Alchemist: <https://www.facebook.com/alchemytb...>

Bangkok Board Game Group: <http://www.bkkboardgame.com/>,

<https://www.facebook.com/Bangkokboa...>

Chiang Mai Board Game Group: <https://www.facebook.com/groups/Chi...>

บอร์ดเกมฝีมือคนไทย

XVolution: <http://www.facebook.com/TheXvolutio...>

เกมไฟ ไขชีวิต: <https://www.facebook.com/gamephaikh...>

ChessWarrior: <https://www.facebook.com/pages/Ches...>

SIM Democracy: <https://www.facebook.com/SIMDemocra...>

SimSoccer: <http://www.facebook.com/SimSoccer>

Coconut Empire: <https://web.facebook.com/coconutemp>

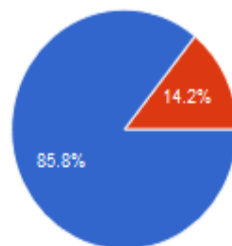
ภาคผนวก ข  
ภาพเบื้องหลังการถ่ายรายการ





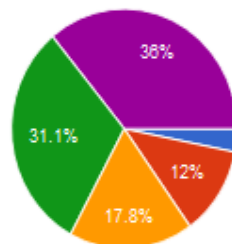
ภาคผนวก ค  
แบบสอบถามผู้เล่นบอร์ดเกม

เพศ



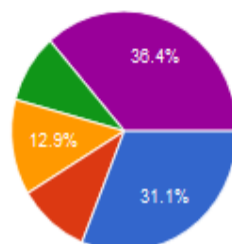
|      |     |       |
|------|-----|-------|
| ชาย  | 193 | 85.8% |
| หญิง | 32  | 14.2% |

อายุ



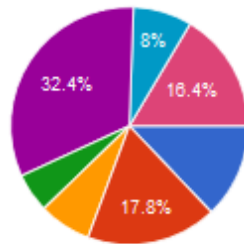
|               |    |       |
|---------------|----|-------|
| ต่ำกว่า 15 ปี | 7  | 3.1%  |
| 15 - 18 ปี    | 27 | 12%   |
| 19 - 22 ปี    | 40 | 17.8% |
| 23 - 28 ปี    | 70 | 31.1% |
| 29 ปีขึ้นไป   | 81 | 36%   |

รายได้ต่อเดือน



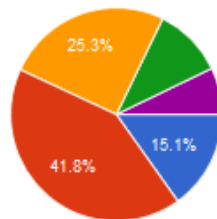
|                     |    |       |
|---------------------|----|-------|
| ต่ำกว่า 10,000 บาท  | 70 | 31.1% |
| 10,001 - 15,000 บาท | 23 | 10.2% |
| 15,001 - 20,000 บาท | 29 | 12.9% |
| 20,001 - 25,000 บาท | 21 | 9.3%  |
| 25,001 บาท ขึ้นไป   | 82 | 36.4% |

### คุณเล่นบอร์ดเกมมานานแค่ไหน



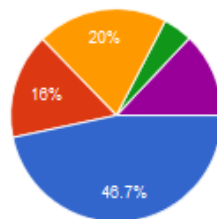
|                  |    |       |
|------------------|----|-------|
| น้อยกว่า 3 เดือน | 29 | 12.9% |
| 3 - 6 เดือน      | 40 | 17.8% |
| 7 - 9 เดือน      | 16 | 7.1%  |
| 10 - 12 เดือน    | 12 | 5.3%  |
| 1 - 2 ปี         | 73 | 32.4% |
| 3 - 4 ปี         | 18 | 8%    |
| มากกว่า 4 ปี     | 37 | 16.4% |

### ยอดซื้อของคุณต่อการซื้อบอร์ดเกม 1 ครั้งประมาณเท่าไร



|                   |    |       |
|-------------------|----|-------|
| ต่ำกว่า 1,000 บาท | 34 | 15.1% |
| 1,001 - 2,000 บาท | 94 | 41.8% |
| 2,001 - 3,000 บาท | 57 | 25.3% |
| 3,001 - 4,000 บาท | 24 | 10.7% |
| อื่นๆ             | 16 | 7.1%  |

### ความถี่ในการซื้อบอร์ดเกม



|                         |     |       |
|-------------------------|-----|-------|
| 3 เดือนครั้ง            | 105 | 46.7% |
| 2 เดือนครั้ง            | 36  | 16%   |
| 1 เดือนครั้ง            | 45  | 20%   |
| 2 ครั้งต่อเดือน         | 10  | 4.4%  |
| มากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน | 29  | 12.9% |

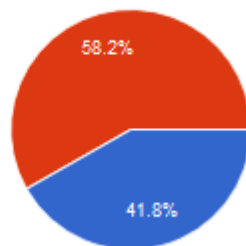
### ปัจจัยที่ส่งผลต่อการซื้อบอร์ดเกม

|  |
|--|
| เงิน                                   |
| อยากเล่น                               |
| ชอบ                                    |
| เพื่อน                                 |
| ธีมของเกม                              |
| สนุก                                   |
| ความน่าสนใจของตัวเกม, บอร์ดเกมโดยคนไทย |



|   |
|---|
| ราคา  |
| กลไกของเกม theme ราคา เวลาที่ใช้เล่นต่อ1เกม   |
| ความชอบ   |
| อยากได้นำสนใจ   |
| เกมที่มีการแบ่งจำนวนผู้เล่นได้ชัดเจน เช่น เล่นได้ 2 คนเท่านั้น หรือเป็นกลุ่มใหญ่ๆ เป็นต้น |
| เล่นง่าย สนุก เล่นได้หลายคน จบไว  |
| ความสนุกที่เล่นกับเพื่อน  |
| เล่นได้หลายครั้ง ชอบ แนวเข้ากับเพื่อนๆ  |
| อยากให้เพื่อนๆรู้จักบอร์ดเกม  |
| review  |
| ความสนุกของบอร์ดเกม   |
| ชอบสะสม และ กำลังจะเปิดร้านบอร์ดเกม   |
| ความสนุก  |

### ละแวกบ้านมีร้านบอร์ดเกมหรือไม่



|       |     |       |
|-------|-----|-------|
| มี    | 94  | 41.8% |
| ไม่มี | 131 | 58.2% |

