

เกมส์การประมง (Fishery game)

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ตอบรับคำเชิญเข้าร่วมกิจกรรม

รมในการศึกษา เราจะใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง

สำหรับการอธิบายรายละเอียดของกิจกรรมเกมส์บทบาทสมมติ,
เล่นเกมส์ และตอบคำถามสั้นๆ

ในขั้นสุดท้ายของกิจกรรมในการศึกษา

การเล่นเกมส์เพื่อการศึกษาเป็นแนวทางที่แตกต่างและเพิ่ม
ความสนุกสนานสำหรับผู้เล่น

ซึ่งกิจกรรมโดยรวมของการเล่นเกมส์ก็คือ

กระบวนการการตัดสินใจของผู้เล่นแต่ละคนกับการใช้ทรัพยากร
ธรรมชาติ

นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมเล่นเกมส์จะได้รับเงินจากการเข้าร่วมและจะไ
ด้เข้าร่วมการอภิปรายร่วมกันในประเด็นของทรัพยากรธรรมชาติ
ซึ่งเงินทุนในการศึกษาครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากสมาคมวิทยา
ศาสตร์

ในเกมส์การประมงนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะสมมุติสถานการณ์สำหรับ
กลุ่มหรือครอบครัวของท่านที่จะต้องตัดสินใจในการใช้ทรัพยากร
การประมง กิจกรรมนี้จะแตกต่างจากกิจกรรมอื่นๆ

ที่เพื่อนของท่านเคยเข้าร่วมมาก่อน

ผู้เล่นสามารถรับฟังข้อเสนอและให้ข้อเสนอแนะระหว่างเกมส์ได้เมื่อ
ได้รับอนุญาต

แต่ต้องไม่นำข้อเสนอแนะมาใช้ในการตัดสินใจในเกมส์ของตน

ผู้เล่นทุกคนจะได้ทดลองเล่นเกมส์ 2-3

รอบเพื่อสร้างความเข้าใจก่อน โดยที่ 1 รอบของเกมส์ จะแสดงถึง

1 รอบปี หรือ 1 รอบของการทำประมง

ทรัพยากรสัตว์น้ำในเกมส์การประมงนี้คือ ปลา

จะถูกเป็นออกเป็น 2 ส่วน ตามสถานที่ ซึ่งเป็นแหล่งที่อยู่อาศัย
สถานที่ ก และสถานที่ ข

โดยในแต่ละรอบของการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำการตัดสินใจเลือกสถานที่ที่จะไปจับปลาว่าจะไป สถานที่ ก หรือ ข

และระดับความขยันในการจับปลา โดยที่ระดับความขยันคือ 0, 1 และ 2

ซึ่งผลผลิตจากการจับปลาจะขึ้นอยู่กับความขยันและความชุกชุมของปลาขณะนั้น

นอกจากนี้ความชุกชุมของปลาในรอบเกมสัปดาห์จะขึ้นอยู่กับความชุกชุมในรอบที่แล้ว

ร่วมกับระดับความขยันรวมในรอบที่แล้วเช่นกัน

ความชุกชุมของปลา ในการเล่นเกมจะถูกกำหนดจาก

“ตารางแสดงการตอบแทน” ที่จะแสดงระดับความชุกชุม ต่ำ และสูง และตารางนี้มีสีฟ้าจะแสดงในบอร์ดส่วนกลาง และแจกจ่ายแก่ผู้เล่นทุกคน (ผู้ควบคุมเกมส์ แสดง

“ตารางแสดงการตอบแทน”

ในบอร์ดส่วนกลางพร้อมทั้งแจกจ่ายตารางให้แก่ผู้เล่น)

ตารางนี้จะมีข้อมูลต่างๆ

ที่จำเป็นสำหรับการคำนวณจำนวนของปลาในสถานที่ต่างๆ ที่จะสามารถจับได้

ที่จะขึ้นอยู่กับความชุกชุมกับยอดรวมความขยันของผู้เล่นทั้ง 5 คน ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องทำการตัดสินใจในการทำการประมง

ซึ่งแต่ละหน่วยของปลาที่จับได้ในเกมส์มีค่าเท่ากับ 2.5 บาท

ยกตัวอย่างเช่น ถ้าท่านสามารถจับปลาในการเล่นเกมส์ 20

รอบได้ 100 หน่วย ท่านก็จะได้รับเงิน 250 บาท

เมื่อท่านตัดสินใจเลือกจับปลาในสถานที่ที่มีความชุกชุมมาก

ท่านก็จะสามารถจับปลาได้ 0, 7 หรือ 8 หน่วย

ตามลำดับของความขยัน 0, 1 หรือ 2

ระดับความชุกชุมนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ทั้ง 2
สถานที่ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้เล่นท่านอื่นด้วย
ระดับความชุกชุมมากสามารถเปลี่ยนเป็นระดับชุกชุมน้อยทันทีเมื่อ
ยอดรวมความขยันจับปลารวมกันมากกว่าหรือเท่ากับ 5
ในสถานะนั้น
ในขณะเดียวกันระดับความชุกชุมน้อยสามารถเปลี่ยนเป็นชุกชุม
มากได้เช่นกันเมื่อยอดรวมความขยันในสถานะนั้นไม่มากไปกว่า 1
เป็นเวลา 2 รอบการเล่นเกมส์
ยกตัวอย่างเช่น
ระดับความชุกชุมมากจะเปลี่ยนไปเป็นชุกชุมน้อยทันทีในรอบการ
เล่นเกมส์ถัดไป
เมื่อยอดรวมความขยันในรอบการเล่นเกมส์ปัจจุบันคือ 6
ในขณะเดียวกัน
ระดับความชุกชุมน้อยจะเปลี่ยนเป็นชุกชุมมากใน 2
รอบการเล่นเกมส์ข้างหน้าได้
ถ้าไม่มีการเลือกจับปลาในสถานี่ดังกล่าวใน 2
รอบการเล่นเกมส์ข้างหน้า
ในตอนเริ่มต้นเล่นเกมส์ในแต่ละรอบ
ผู้ควบคุมเกมส์จะทำการประกาศระดับความชุกชุมในแต่ละสถานที่
และผู้เล่นเกมแต่ละคนจะต้องทำการตัดสินใจเลือกสถานที่ที่ต้อง
การไปจับปลาว่าต้องการไปจับปลาในสถานที่ ก หรือ ข
และระดับความขยันในการจับปลา 0, 1 หรือ 2
โดยเขียนทั้งสองการตัดสินใจของท่านลงใน
“กระดาษสีเหลืองแสดงการตัดสินใจ” ซึ่งจะแสดงให้เห็น
(ผู้ควบคุมเกมส์ แสดง “กระดาษสีเหลืองแสดงการตัดสินใจ”
และแสดงในบอร์ดส่วนกลาง)

ข้อปฏิบัติสำคัญที่ท่านต้องปฏิบัติตามคือ
การตัดสินใจในแต่ละรอบการเล่นเกมส์ของท่านจะต้องเป็นความลับ หลังจากที่ท่านเขียนสถานที่
และระดับความขยันลงไปแล้วจะต้องไม่แสดงให้ผู้เล่นคนอื่นเห็น
จากนั้นผู้ควบคุมเกมส์จะทำการเก็บกระดานจากผู้เล่นทุกคนแล้ว
นำไปคำนวณผลการจับปลาของผู้เล่นแต่ละคนพร้อมทั้งระดับความ
สนุกสนานในแต่ละสถานที่
แล้วจะประกาศและเขียนในบอร์ดส่วนกลางให้ผู้เล่นทุกคนทราบถึง
ระดับความสนุกสนานในรอบถัดไป

เมื่อผู้ควบคุมเกมส์ประกาศยอดรวมความขยัน
และระดับความสนุกสนานในแต่ละสถานที่
พร้อมทั้งเขียนข้อมูลดังกล่าวลงในบอร์ดส่วนกลางแล้ว

ผู้เล่นทุกคนจะทราบว่า จะดู “ตารางแสดงการตอบแทน” ตรงไหน

ขอให้ผู้เล่นทุกคนจำไว้ว่าจำนวนหน่วยของปลาที่จับได้ใน
เกมส์ จะกลายมาเป็นเงินของท่านในตอนจบของเกมส์

เริ่มการอธิบายเกมส์ ด้วยตัวอย่างการเล่นเกมส์
(อธิบายเกมส์ด้วยการเล่นเกมส์ให้ครบรอบ)

ถามคำถามเกี่ยวกับข้อสงสัยในการเล่นเกมส์ (ผู้ควบคุมเกมส์
ตอบคำถามของผู้เล่น)

ก่อนที่จะมีการเล่นเกมส์

ต้องให้ผู้เล่นเกมส์ทุกคนเข้าใจในเกมส์ทั้งหมดก่อน

และขอให้ผู้เล่นทุกคนจัดโต๊ะและเก้าอี้ของทุกท่านเป็นวงกลมหันหน้า
ออกจากกัน ผู้ควบคุมเกมส์จะเดินเก็บ

“กระดานสี่เหลี่ยมแสดงการตัดสินใจ” ของทุกคนในแต่ละรอบ

และที่สำคัญหากท่านมีปัญหาใดๆหรือไม่เข้าใจในส่วนใดของการ
เล่นเกมส์ขอให้บอกกับผู้ควบคุมเกมส์ทันที

และจะมีผู้ช่วยไปช่วยท่านอยู่ข้างๆ

นอกจากนี้ขอให้ผู้เล่นเกมส์ทุกท่านห้ามคุยกันรวมทั้งห้ามออกความ
เห็นใดๆ ระหว่างเล่นเกมส์นอกเสียจากได้รับอนุญาตเท่านั้น

เราจะทดลองเล่นเกมส์เพื่อความเข้าใจของผู้เล่นทุกคนประม

าณ 3 รอบ

และจะไม่นับจำนวนเงินที่ท่านได้จนกว่าจะเริ่มเล่นรอบจริง
เพื่อให้ผู้เล่นเกมส์ทุกคนคุ้นเคยกับเกมส์ก่อนที่จะเล่นจริงเท่านั้น

ในรอบแรกของการเล่นเกมส์ ระดับความสนุกสนานทั้ง 2
สถานที่จะสนุกสนานมาก

กฎกติกาเสริมในเกมสการประมง

(หลังจากที่มีการเล่นเกมสจริงผ่านไป 10 รอบ
จะให้ผู้เล่นเกมสเลือกกฎกติกาในการเล่นเกมส์ใหม่หนึ่งข้อจากสามข้อ)

ผู้เล่นจะสามารถเริ่มเล่นเกมสใหม่อีกครั้งด้วยกฎกติกาที่แตกต่างออกไป หลังจากที่คุณควบคุมเกมส์อธิบายกฎกติกาเสริมทั้ง 3 แล้ว
ขอให้ผู้เล่นทุกท่านเขียนกฎกติกาที่ท่านชื่นชอบและต้องการเล่นเกมสอีกครั้งด้วยกฎกติกาดังกล่าวลงใน “บัตรเลือกกฎ”
หลังจากที่คุณควบคุมเกมส์เก็บบัตรเลือกกฎของทุกคนแล้ว
จะทำการนับคะแนน (ถ้า 2 กฎกติกาที่มีคะแนนเท่ากัน
จะทำการเลือกใหม่อีกครั้ง ด้วย 2 กฎกติกาที่มีคะแนนเท่ากัน)
และใช้กฎกติกาที่ถูกเลือกในการเล่นเกมส์อีกครั้ง

กฎกติกาที่ 1)

กฎกติกานี้จะมีการจับฉลากเพื่อหาสถานที่ที่อนุญาตให้มีการจับปลาได้สำหรับผู้เล่นแต่ละคน โดยที่เมื่อจับได้ ก1, 2 หรือ ก3
ผู้เล่นสามารถจับปลาได้ในสถานที่ ก เท่านั้น
แต่ถ้าจับเป็นอย่างอื่น ก็จะเป็นสถานที่ ข ที่อนุญาตให้จับปลาได้
หลังจากนั้นท่านก็เขียนระดับความขยันใน

“กระดานสี่เหลี่ยมแสดงการตัดสินใจ”

โดยจะมีการโยนลูกเต๋าทุกรอบของการเล่นเกมส
ถ้าผู้เล่นเลือกจับปลาในสถานที่

ที่ไม่ได้รับอนุญาตก็อาจจะถูกปรับได้โดยที่ ลูกเต๋าดอกแต้ม 6
จะมีการตรวจสอบการเลือกสถานที่ของผู้เล่นเกมส์ทุกคน
ซึ่งถ้าผู้เล่นคนใดเลือกจับปลาในสถานที่ ที่ไม่ได้รับอนุญาต

ผู้เล่นท่านนั้นจะต้องจ่ายค่าปรับเป็นจำนวนปลาที่จับได้ เช่น
ผู้เล่นเกมส์คนหนึ่งตัดสินใจจับปลาในสถานที่ ก

ด้วยระดับความขยัน 2 ในขณะที่บริเวณ ข

เท่านั้นที่อนุญาตให้จับได้ และลูกเต๋าออกแต้ม 6 ในรอบนั้น
ผู้เล่นเกมส์ท่านนั้นจะต้องจ่ายค่าปรับเป็นจำนวนปลาที่จับได้

กฎกติกาที่ 2) จะมีเพียง 1

สถานที่เท่านั้นที่อนุญาตให้จับปลาได้ในแต่ละรอบของการเล่นเกม
 มส์ โดนที่จะมีระบบการปิดสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้จับปลาดังนี้
 กกขขกขขกขกขขกข ซึ่งหมายถึง

รอบที่ 1 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

รอบที่ 2 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

รอบที่ 3 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ข

รอบที่ 4 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ข

รอบที่ 5 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

รอบที่ 6 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

รอบที่ 7 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ข

รอบที่ 8 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ข

รอบที่ 9 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

รอบที่ 10 ไม่อนุญาตให้จับปลาในสถานที่ ก

ดังนั้นในรอบการเล่นเกมส์ที่ 4

ผู้เล่นไม่สามารถเลือกจับปลาในบริเวณ ข

ได้และเมื่อเลือกจับปลาในบริเวณที่ไม่ได้รับอนุญาต

ก็อาจถูกปรับได้

โดยจะมีการโยนลูกเต๋ำในทุกรอบการเล่นเกมส์และถ้าลูกเต๋ำออกแ

ตำ 6

ผู้ที่เลือกจับปลาในบริเวณที่ไม่ได้รับอนุญาตจะต้องถูกปรับเท่ากับจำนวนปลาที่จับได้ในบริเวณที่ไม่ได้รับอนุญาตนั้น

กฎกติกาที่ 3) ผู้เล่นเกมส์ทุกคนสามารถเลือกระดับความขยันได้

0 หรือ 1 เท่านั้นในแต่ละรอบ

และจะมีการโยนลูกเต๋าในทุกกรอบของการเล่นเกมส์

ถ้าลูกเต๋าก่อนออกแต้ม 6

จะมีการตรวจสอบการเลือกระดับความขยันของผู้เล่น

ถ้าผู้เล่นคนใดเลือกระดับความขยันเป็น 2

ก็จะไม่ได้รับจำนวนหน่วยของปลาที่จับได้ในรอบนั้น

สรุปกฎกติกาเสริม

กฎกติกาที่ 1)

จับฉลากแบบสุ่มเพื่อเลือกบริเวณที่อนุญาตให้จับปลา

กฎกติกาที่ 2) หมุนเวียนสถานที่ ที่อนุญาตให้จับปลาได้

กฎกติกาที่ 3) สามารถเลือกระดับความขยันได้สูงสุดเพียง 1

เท่านั้นในแต่ละรอบการเล่นเกมส์

ถ้าท่านมีคำถามเกี่ยวกับกฎกติกาใหม่ทั้ง 3

กรุณาถามผู้ควบคุมเกมส์

กรุณาเขียนกฎกติกาที่ท่านชอบลงใน “บัตรเลือกกฎ”

โดยเขียนลำดับการใช้ซ้ำของท่านลงไปด้วยเช่น ก1 ก2 หรือ ก3

แล้วส่งคืนผู้ควบคุมเกมส์

เอกสารต่อไปนี้จะถูกใช้เพื่อการแจ้งความยินยอมและยอมรับข้อตกลง (เช่นเขียน ความยินยอม, เขียนยอมรับข้อตกลง, ครอบคลุมเอกสาร)