

ทฤษฎีวงในในการศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมเรื่องเกม

กาญจนา แก้วเทพ

ส่วนที่ 1: เกริ่นนำ

1. การรับรู้คำว่า "เกม" "การเล่นเกม" แบบทั่วไป ทั้งๆที่คำว่า "เกม" นั้นกินความหมายครอบคลุมการละเล่นหลายประเภท ทั้งเกมพื้นบ้าน รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม ฯลฯ แต่เนื่องจากมี "เกมประเภทหนึ่ง" ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนก็คือ เกมและการเล่นเกมออนไลน์" (ไม่เชื่อลองแอบดูผู้ที่เล่นมือถือตามป้ายรถเมล์หรือในรถไฟใต้ดิน พนันได้ว่าอย่างน้อย 2-3 คนใน 10 คน จะต้องกำลังเล่นเกมออนไลน์อยู่) ดังนั้น เมื่อพูดถึงเกมและการเล่นเกมในสังคมปัจจุบัน ผู้คนทั่วไปจึงตีวงแคบว่า หมายความว่า "เกมและการเล่นเกมออนไลน์" เป็นส่วนใหญ่

ผู้เขียนลองค้นหาคำว่า "เกมออนไลน์" จาก Google ก็พบว่า จากข้อมูล 5-6 ชุดที่ถูกนำเสนอมา จะอยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกันคือ มีการให้ความหมายสั้นๆว่า เกมออนไลน์หมายถึงหรือคืออะไร จากนั้นก็เป็นการพรรณนาถึง "คุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์" อีกมากมายหลายสิบข้อ ในการพรรณนาถึงคุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์นี้จะมีแบบแผนเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ จะมีการเน้นหนักถึง "โทษภัยของการเล่นเกมออนไลน์" มากกว่า "ประโยชน์ที่อาจจะมี" (การพูดถึงประโยชน์นั้นคล้ายๆเป็นข้อแก้ต่างเนื่องจากได้เล่นเกมไปแล้ว) โดยเฉพาะโทษภัยที่เกิดขึ้นจาก "อาการติดเกม" "เสพติดเกมอย่างหนัก" แต่ก็ดูเหมือนจะมีการยอมรับว่า "การเล่นเกมเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตปัจจุบัน" แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่มีโทษมากกว่ามีคุณก็ตาม วาทกรรมการพูดถึงเกมออนไลน์ในลักษณะนี้ ทำให้การเล่นเกมออนไลน์ดูมีภาพลักษณ์เป็น "ความชั่วร้ายที่จำเป็น" (necessary evil) และมีคำตอบสำเร็จรูปเพียงคำตอบเดียวที่เป็นทางออกคือ "การเล่นเกมที่พอดี/พอสมควร"

2. สถานภาพของเกมในชีวิตมนุษย์ ในขณะที่ชีวิตมนุษย์ในปัจจุบันเป็นประจักษ์พยานว่า "เกมเป็นสิ่งที่ชีวิตเราจะขาดไม่ได้" แต่แท้จริงแล้ว ไม่ว่าจะเป็มนุษย์ชาติในยุคสมัยใด หรืออยู่ที่ไหน "เกมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ชีวิตของมนุษย์ชาติจะขาดไม่ได้อยู่แล้ว" ดังประจักษ์พยานหลักฐานด้านโบราณคดีที่ยืนยันได้ว่า มนุษย์เรามีการละเล่นที่เรียกว่า "เกม/การเสี่ยงทาย" มาแต่ไหนแต่ไร

บทความนำเสนอในโครงการ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ เล่น เกม

กีฬา" สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)2562.

แล้ว โดยที่เกมถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการเล่นชนิดที่เป็นการเล่นที่มีเงื่อนไขควบคุม มีจุดเริ่มต้น-มีจุดจบ มีความเสี่ยงที่จะสำเร็จและล้มเหลว ซึ่งคุณสมบัติที่กล่าวมานี้ ฝรั่งห้อยในความหมายของคำว่า "game" ที่มาจากคำว่า "gamen" ที่แปลว่า "การล่าสัตว์"

และเนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่เคยอยู่คู่กับมนุษยชาติมาแล้ว กำลังอยู่กับมนุษย์ในยุคปัจจุบัน และคงจะอยู่คู่กับมนุษย์รุ่นต่อไปในอนาคต ความเข้าใจต่อเรื่องเกมในแง่มุมมองเพียง "ประโยชน์และโทษ" และ "เป็นความชั่วร้ายที่จำเป็นเท่านั้น" คงจะไม่น่าเพียงพอที่จะทำให้มนุษย์เรา "อยู่กับเกมอย่างรู้จัก รู้ใจ รู้ใช้ รู้รักษา และรู้พัฒนาเกมต่อไปได้"

3. ตำแหน่งที่ยืนของ "เกม" ในทฤษฎีสังคมศาสตร์ ในสงครามที่ยืดเยื้อยาวนานระหว่างแนวคิดด้านสังคมศาสตร์ตะวันตกที่ก่อตัวมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของแวดวงวิชาการ (ประมาณศตวรรษที่ 15-16) จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 ก็คือ สงครามระหว่างประเด็นที่ว่า ระหว่างอำนาจของโครงสร้าง/สถาบันทางสังคมที่เป็นฝ่ายกระทำต่อมนุษย์ที่เป็นปัจเจก (เป็นค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคม) หรือในทางตรงกันข้าม เป็นพลังของปัจเจก/กลุ่มคนต่างหากที่สามารถจะเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง/สถาบันสังคมได้ (เป็นค่ายที่เชื่อในพลังของมนุษย์นิยม) ข้อตกลงเบื้องต้นของฝ่ายใด : โครงสร้างนิยม หรืออิสระพลังของปัจเจกมนุษย์ - ฝ่ายใดที่ถูกต้องมากกว่ากัน

ระหว่างทางเลือกทั้ง 2 ค่ายนี้ มีกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 (ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีเรื่องเกมจะสังกัดอยู่ค่ายที่ 3 นี้) ที่อยู่ระหว่างค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคมกับค่ายพลังอิสระของมนุษย์ เนื้อหาหลักของทฤษฎีทางเลือกที่สามนั้นก็คือ เมื่อหลุดจากสายโครงสร้างนิยม มนุษย์นั้นจำเป็นต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของโครงสร้างสังคมอย่างแน่นอน (ซึ่งในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือกฎกติกา มารยาทของเกม) แต่แม้กระนั้น มนุษย์ก็ยังมีอิสระที่จะเลือกที่จะอยู่ภายใต้เงื่อนไขนั้นในแบบไหน (ในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือการตัดสินใจว่าจะเล่นเกมแบบไหนของผู้เล่น) ในทางกลับกัน เมื่อหลุดจากค่ายมนุษย์นิยม แม้ว่ามนุษย์เราจะมีอิสระที่จะเลือก แต่ทว่าการเลือกของมนุษย์นั้นก็ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเสมอ

นักวิชาการที่สังกัดอยู่ค่ายทางเลือกที่สามและได้พยายามเทียบเคียงกิจกรรมทางสังคม (social action) เข้ากับเกมและการเล่นเกมมีอยู่หลายท่าน เช่น J.Huizinga G.H. Mead Hans-Georg Gadamer E. Goffman P. Bourdieu และ L. Wittgenstein

ตัวอย่างเช่น นักสังคมวิทยาเช่น E. Goffman (1922-1982) ได้เปรียบเทียบชีวิตทางสังคมโดยใช้อุปมาอุปไมยหลายๆแบบ เช่น สังคมเป็นเช่นโรงละคร (ที่เราต้องออกทำออกทางเพื่อสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจเรา) สังคมเป็นเช่นพิธีกรรม (ritual) และที่สำคัญคือสังคมก็เป็นเช่นสนามเล่นเกม

การที่สังคมเป็นเสมือนเกมอย่างหนึ่งก็เนื่องมาจากในเกมแต่ละเกมจะต้องมีกฎเกณฑ์

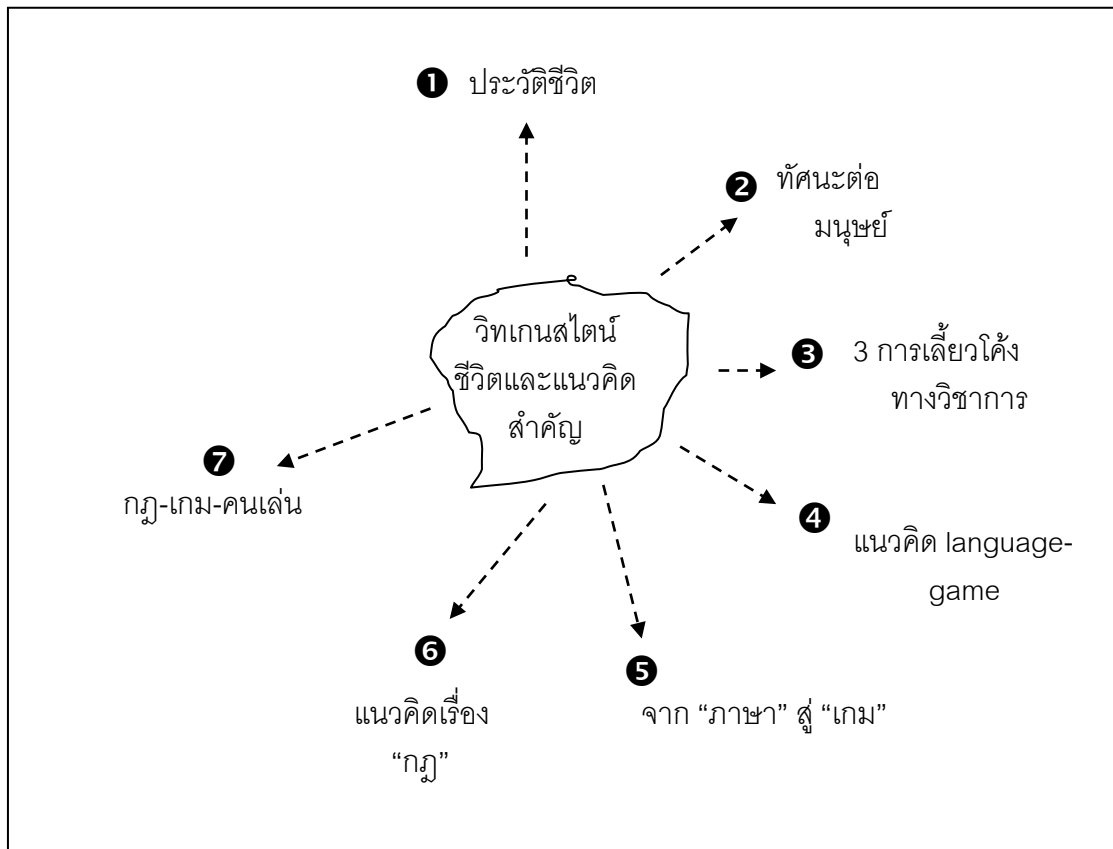
จำนวนหนึ่งผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งในสังคมส่วนนี้ก็คือ **ระเบียบทางสังคม** (social order) เช่น ถ้าเล่นหมากรุกก็ต้องรู้ว่า หมากรุกตัวเรือจะต้องเดินอย่างไร ผิดไปจากนี้ไม่ใช่หมากรุก เป็นต้น

แต่ในอีกด้านหนึ่ง ผู้เล่นเกมก็ต้องใช้ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ที่จะจัดระบบการเล่นของตัวเองว่าจะให้เป็นไปในแบบไหน จะต้องคิดวางแผนเชิงกลยุทธ์ จะต้องรู้ข้อมูลทั้งของเราและของฝ่ายตรงข้าม เพื่อที่จะตัดสินใจที่จะจัดการให้ได้ผลประโยชน์อย่างสูงสุด (Manipulation) การดำเนินกิจกรรมทางสังคมของปัจเจกบุคคลจึงประกอบไปด้วยการขับเคลื่อน (move) การใช้กลยุทธ์ และกลวิธี (strategies & tactic) การเสี่ยง การวางหน้าตัดเดิมพัน ฯลฯ ไม่ว่าจะตั้งเป้าหมายเอาไว้ที่ระดับใด (ให้ได้ชัยชนะอย่างเด็ดขาด ให้เสมอตัว ให้แพ้อย่างไม่หลุดลุ่ยเกินไป ฯลฯ

และในขณะที่นักทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์โดยเฉพาะค่ายทางเลือกที่ 3 นี้ได้เริ่มผนวกเอาแนวคิดเรื่อง "เกม" เข้าไปใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่าการก่อร่างสร้างทฤษฎีเกมศึกษาขึ้นมาเพื่อก้าวไปให้ไกลกว่าความเข้าใจเกมเพียงแค่ง่ายๆ และโทษเท่านั้น น่าจะใช้วิธีการต่อยอดก้าวต่อไปจากทฤษฎีสังคมศาสตร์ในค่ายทางเลือกที่สามนี้ โดยอาจจะเริ่มต้นจากประเภทของเกมออนไลน์ที่กำลังครองเมืองอยู่ในยุค Digital เพื่อขยายขยายไปสู่ "บรรดาสหราชอาณาจักรประเภทอื่นๆ" ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือบรรดาเกมฝึกอบรมที่น่าจะเป็น "ดาวรุ่งพุ่งแรง" (rising star) ของรูปแบบการเรียนรู้ในอนาคต

ในที่นี้ ผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างแนวคิดเรื่องเกมของนักปรัชญาภาษาศาสตร์คนสำคัญของศตวรรษที่ 20 คือ ลุดวิก วิทเจนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein, 1898-1951) ผู้เปิดม่านการวิเคราะห์ภาษา-เกมแนวใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 1910-1920 และมีอิทธิพลต่อนักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 ในรุ่นต่อมา

ส่วนที่ 2: ตัวอย่างนักวิชาการด้านเกมศึกษา วิทเคนสไตน์: เจ้าของแนวคิด ภาษา-เกม (Language-game)



(1) วิทเคนสไตน์: ประวัติชีวิตและผลงาน

(1.1) **เขาคือใคร** ลุดวิก วิทเคนสไตน์ (1889-1951) เป็นนักปรัชญาชาวออสเตรีย ซึ่งต่อมาได้โอนสัญชาติมาเป็นชาวอังกฤษในระหว่างที่เขาเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์เพื่อหนีปัญหาการมีเชื้อชาติยิวที่ถูกลัทธินาซีของฮิตเลอร์คุกคาม (เขาและฮิตเลอร์เกิดในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน)

เมื่อดูจากช่วงชีวิตของเขาคือระหว่างค.ศ.1889-1951 จะพบว่า เขามีชีวิตอยู่ระหว่างสงครามโลกซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เลวร้ายอย่างยิ่งสำหรับมนุษยชาติถึง 2 ครั้ง โดยเฉพาะผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวของเขาเอง เนื่องจากการมีเชื้อสายยิวที่ถูกลัทธินาซีฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ของนาซีมุ่งร้ายหมายชีวิต บริบททางสังคมเหล่านี้จะช่วยอธิบายที่มาของทำนองต่อมนุษย์ของวิทเคนสไตน์ว่าก่อตัวมาได้อย่างไร

และนอกจากบริบทสังคมระดับกว้างดังกล่าวแล้ว ผลกระทบของสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งก็ยังแผ่อิทธิพลมาถึงแวดวงวิชาการที่ทำให้เกิดการเลี้ยวโค้ง (Turn) ที่สำคัญๆ อย่างน้อย 3 Turn คือการเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม (Cultural Turn) การเลี้ยวโค้งมาสู่วิทยาศาสตร์ด้านภาษา

(Linguistic Turn) และการเลี้ยวโค้งมาสู่แนวคิดเรื่อง "ปฏิบัติการ" (Practice Turn) (ดูรายละเอียดในตอนต่อไป) ท่ามกลางการเลี้ยวโค้งทางวิชาการเหล่านี้ วิท겐สไตน์เป็นทั้งนักวิชาการที่ได้รับผลกระทบจากและก็เป็นผู้ร่วมขบวนการสร้างผลกระทบให้เกิดขึ้นกับกระแสการเลี้ยวโค้งทั้งสามในเวลาเดียวกัน

(1.2) **ภูมิหลังครอบครัว** วิท겐สไตน์เกิดในตระกูลที่มั่งคั่งมากเป็นอันดับสองของเวียนนาในขณะนั้น (เป็นรองจากตระกูล Rothschilds เท่านั้น) อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางความร่ำรวยอย่างมหาศาลของครอบครัว ก็ดูเหมือนว่า ครอบครัวของเขาจะมีวิกฤตอย่างมาก เพราะพี่น้องๆของวิท겐สไตน์ได้ฆ่าตัวตายไปถึง 3 คน ตัวเขาเองก็เคยพยายามฆ่าตัวตายเช่นเดียวกัน หลังจากมรณกรรมของบิดา เขาได้รับมรดกจำนวนมหาศาล แต่เขาก็ได้อุทิศและบริจาคให้กับองค์กรการกุศลและองค์กรสาธารณะไปเป็นส่วนใหญ่

(1.3) **ภูมิหลังด้านการศึกษา** เขาเริ่มต้นเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิศวกรรมเครื่องกล แต่ในเวลาต่อมา เขาก็เคลื่อนย้ายความสนใจมาศึกษาต่อปริญญาเอกในสาขาปรัชญา โดยเน้นหนักเรื่องประวัติศาสตร์ของปรัชญาและปรัชญาภาษา เขาได้เป็นลูกศิษย์ของ Bertrand Russell ซึ่งสนใจหลักการแห่งคณิตศาสตร์และมีอิทธิพลต่อแนวคิดด้านปรัชญาของวิท겐สไตน์

จากภูมิหลังที่ศึกษามาจากด้านวิศวกรรมเครื่องกล และวิท겐สไตน์ยังมีโอกาสได้ทำงานด้านการออกแบบและก่อสร้างบ้านที่พักออาศัย ดังนั้นเขาจึงประสานแนวคิดหลักๆด้านวิศวกรรมและด้านปรัชญาเข้ามาด้วยกัน เช่น เขาสนใจ "มิติเชิงพื้นที่ของความคิด" (ความคิดต่างๆของคนเราวางอยู่ตรงตำแหน่งไหน) สนใจเรื่องร่างกายและการเคลื่อนไหวใช้ร่างกายของมนุษย์ในการทำกิจกรรมต่างๆ (action) ซึ่งเป็นการเปิดประตูความสนใจเรื่อง "ร่างกาย" (body) ให้เข้ามาในแวดวงวิชาการสาขาปรัชญาและสังคมศาสตร์ในยุคต่อมา จึงเป็นการวางที่แนวคิดของวิท겐สไตน์จะไหลเข้ามาสู่เรื่องการเล่น เกม และกีฬาซึ่งเป็นเรื่องของการใช้ร่างกายโดยพื้นฐานอยู่แล้ว

หากเราตั้งค่าพิกัดจุดยืนทางวิชาการของวิท겐สไตน์จากกรอบ 2 กรอบ คือ กรอบ 3 การเลี้ยวโค้งทางวิชาการ กับกรอบในสาขาปรัชญา ก็จะมีตำแหน่งแห่งที่ทางวิชาการของวิท겐สไตน์ ดังนี้

(i) **จากกรอบค่ายโครงสร้างมีอำนาจ v.s. มนุษย์มีพลัง** ดังที่ได้เกริ่นมาบ้างแล้วข้างต้นว่า วิท겐สไตน์นั้นสังกัดอยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 กล่าวคือ เชื่อมมันในความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน (dialectic) ระหว่างอำนาจของโครงสร้างกับพลังของมนุษย์ตัวเล็กๆ ทั้งนี้จากสภาพความเป็นจริงที่ว่าในช่วงสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งนั้น เป็นช่วงเวลาที่สะท้อนให้เห็นอำนาจของโครงสร้างสังคม (สงคราม ลัทธินาซี อำนาจทหาร ฯลฯ) ที่กระทำต่อมนุษย์อย่างถึงที่สุด แต่ในอีกด้านหนึ่ง ท่ามกลางสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดนี้ มนุษย์บางคนก็ยังไม่ยอมพ่ายแพ้อย่างสิ้นเชิง

วิท겐สไตน์เห็นว่า ความสัมพันธ์แบบทางเลือกที่ 3 นี้จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของ "ภาษา" และ "การเล่นเกม" (ดูรายละเอียดต่อไป)

(ii) **จากกรอบของสาขาวิชาปรัชญา** วิท겐สไตน์ปฏิเสธปรัชญาแบบอภิปรัชญา (metaphysics) และสนใจปรัชญาที่ประชาชนใช้กันอยู่จริงๆในชีวิตประจำวัน ดังที่ปรากฏอย่างชัดเจนในการใช้ภาษา (ในทัศนะของวิท겐สไตน์ การเล่นเกม-กีฬา ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษา) ปรัชญาของเขาจึงมีชื่อเรียกว่า "Philosophy of ordinary language" วิท겐สไตน์เสนอว่า "ชีวิตและปรัชญาเปรียบเสมือนด้านหน้าและด้านหลังของกระดาษแผ่นเดียวกัน จึงไม่อาจแยกกันได้" และถือได้ว่าเขาเป็นผู้บุกเบิกปรัชญาที่ชื่อว่า "ปรัชญาเชิงวิเคราะห์" (Analytical Philosophy) และใช้เทคนิค "การวิเคราะห์" เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาประเด็นต่างๆ

(1.4) **ชีวิตการทำงานและผลงาน** จากจุดยืนที่ว่า "ชีวิตปกติธรรมดาและปรัชญาเป็นเรื่องเดียวกันนั้น" วิท겐สไตน์ก็ได้พิสูจน์จุดยืนดังกล่าวด้วยชีวิตของเขาเอง ก่อนที่ผันตัวเองมาเป็นนักวิชาการ-อาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์นั้น วิท겐สไตน์เคยทำงานเป็นครูในโรงเรียนประถม เคยเป็นเจ้าหน้าที่บริการเดินหนังสือในโรงพยาบาล ฯลฯ ซึ่งเป็นงานของคนธรรมดาทั่วไป แม้ในช่วงชีวิตที่เขามีชื่อเสียงแล้วในฐานะนักวิชาการที่โด่งดัง วิท겐สไตน์ก็ยังแอบไปทำงานเป็นคนทำสวนให้กับวัดและโบสถ์อยู่เป็นประจำ ผู้เขียนเข้าใจว่าประสบการณ์การใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับจุดยืนทางปรัชญา "ภาษาในชีวิตประจำวัน" ของเขา และก็คงเป็นวัตถุดิบสำคัญสำหรับการคิดไตร่ตรองทางวิชาการอีกด้วย

สำหรับผลงานสำคัญๆของวิท겐สไตน์มีอยู่ 2 ชิ้น ชิ้นแรกคือ *Tractatus* ที่มีเนื้อหาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง "ภาษา" กับ "โลกที่เป็นจริง" โดยในการศึกษาภาษานั้น วิท겐สไตน์ได้ผนวกมิติวัฒนธรรม (คำศัพท์ของวิท겐สไตน์คือ *life-form*) เข้ามาในการศึกษาภาษา และในการศึกษาภาษานั้น วิท겐สไตน์ได้แสดงให้เห็น "ข้อจำกัดของภาษา" ที่มีความหมายอย่างจำกัด จึงทำให้มีประสบการณ์บางอย่างไม่สามารถจะอธิบายได้ด้วยภาษา (คนไทยรู้จักดีในสำนวน "พูดไม่ออก ได้แต่กรอกหน้า")

ส่วนผลงานชิ้นที่สองที่สร้างชื่อเสียงให้กับวิท겐สไตน์อย่างมากคือ *Philosophical Investigation* (1953) ที่ตีพิมพ์หลังจากวิท겐สไตน์เสียชีวิตไปแล้ว 3 ปี แนวคิดหลักในหนังสือเล่มนี้ คือการตั้งคำถามว่า มนุษย์เราเข้าใจกฎกติกา/ระเบียบต่างๆของสังคมได้อย่างไร และคำตอบก็คือ เราเข้าใจโดยผ่าน "การใช้ภาษา" (Use of language) คำว่า "การใช้ภาษานี้" หมายถึงรวมถึงเวลาเราเล่นเกมซึ่งก็เป็นภาษารูปแบบหนึ่งด้วย

และในหนังสือ *Philo* นี้ มีแนวคิดหลักๆของวิท겐สไตน์อยู่ 3 แนวคิด คือ (1) Language-game (2) family-resemblance (3) Seeing as .. โดยเฉพาะในที่นี้ เราจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับแนวคิดแรกคือ "ภาษา-เกม" G. Gebauer (2017) วิเคราะห์ว่า วิท겐สไตน์

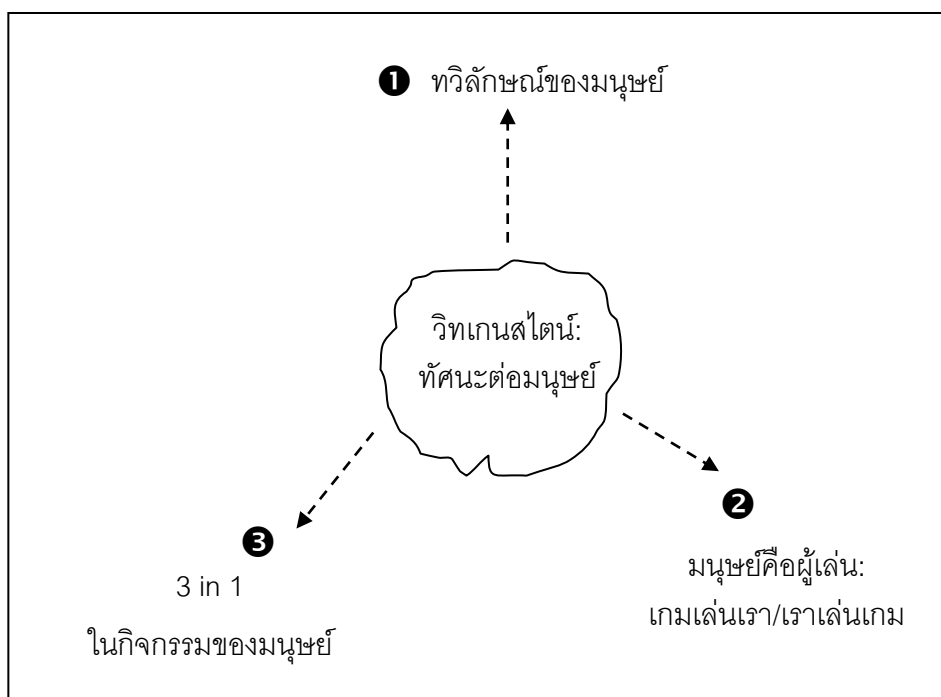
น่าจะได้แรงบันดาลใจมาจากการอ่านงานของ Karl Marx ที่เขียนถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการผลิต-การบริโภคสินค้า ซึ่งเป็นมุมมองจากปลายทั้ง 2 ด้าน คือจากผู้ผลิตที่เป็นต้นทาง และผู้บริโภคที่เป็นปลายทาง ดังนั้นเมื่อนำมาใช้ศึกษา "ภาษาและเกม" จึงต้องมองทั้งต้นทางและปลายทาง คือศึกษาทั้งผู้สร้างภาษา/ผู้สร้างเกม และที่สำคัญคือการศึกษาผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นเกม (ทัศนะดังกล่าวนี้ สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้มาพัฒนาต่อโดยเฉพาะในเรื่อง "การศึกษาความหมาย" ที่ต้องศึกษาทั้งขั้นตอนของการใส่รหัสและการถอดรหัส)

จากแนวคิดหลักๆ ในหนังสือ Philo นี้ส่งอิทธิพลต่อนักวิชาการทั้งที่อยู่ในรุ่นเดียวกัน เช่น กลุ่มนักภาษาศาสตร์ Speech Act (การกระทำของภาษา) และรุ่นต่อมา เช่น J. Habermas และ P. Bourdieu

(2) ทัศนะต่อมนุษย์

ในการทำความเข้าใจกับจุดยืนทางวิชาการของนักคิดท่านใดท่านหนึ่งนั้น จะมีคำถามหลักๆ ที่ใช้ทดสอบค้นหาจุดยืนของนักคิดท่านนั้นๆ เช่น คำถามที่ว่า ทัศนะต่อมนุษย์ของนักคิดท่านนั้นเป็นอย่างไร ทัศนะต่อสังคม ทัศนะต่อชีวิต เป็นต้น ในที่นี้ เนื่องจากการศึกษาเรื่องเกมและการเล่นเกมจะต้องมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยอย่างน้อยก็ใน 2 สถานะ คือในฐานะ**นักสร้างเกม/นักออกแบบรายการเกมโชว์** และในฐานะ**ผู้เล่นเกม/คนดูรายการเกมโชว์** เราจึงจะค้นหาว่า วิท겐สไตน์มีทัศนะต่อมนุษย์อย่างไร

ทัศนะต่อมนุษย์ในมุมมองของวิท겐สไตน์มี 3 ด้านคือ



(1) **ทวิลักษณ์ของมนุษย์** จากพิกัดทางวิชาการที่อยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว วิท겐สไตน์จึงมองว่า มนุษย์เรานั้นมีลักษณะทวิลักษณ์สองด้าน ในด้านหนึ่งมนุษย์เรามีทั้ง "เงื่อนไขบีบรัด" ที่เป็นความจำเป็นจากด้านต่างๆ ไม่ว่าจะจะเป็นความจำเป็นทางร่างกาย (ต้องการอาหาร อากาศ การพักผ่อน ฯลฯ) ความจำเป็นของครอบครัว ความจำเป็นด้านสังคม ฯลฯ แต่ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์เราก็มีศักยภาพที่จะเป็น "อิสระจากความจำเป็นเหล่านั้น" ได้ด้วย

จากการมองมนุษย์ในแบบทั้งสองด้านนี้ทำให้เมื่อวิเคราะห์เรื่องเกม/ภาษา ที่ต้องมีกฎ/กติกา/ไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบที่เป็นหัวใจ วิท겐สไตน์จึงเปลี่ยนถ้อยคำที่ใช้ในการอธิบาย จากคำว่า "การใช้กฎ" (Use of rule) เขาเริ่มใช้คำว่า "ปฏิบัติการ" (practice) (ซึ่งเป็น 1 ใน 3 ของการเลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงเวลานั้น) ที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อที่มีต่อมนุษย์ของเขา (และที่น่าสนใจอย่างยิ่งก็คือ ความเชื่อมั่นในทวิลักษณ์ของมนุษย์นี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มนุษย์จำนวนมากกำลังพ่ายแพ้ต่อกฎเหล็กของลัทธินาซีอย่างแทบจะหมดรูป

(2) **มนุษย์คือผู้เล่นเกม: เกมเล่นเรา และเราเล่นเกม** เนื่องจากวิท겐สไตน์ใช้อุปมาอุปไมยการเปรียบเทียบ "มนุษย์และสังคม" เทียบเคียงกับ "เกมและการเล่นเกม" ดังนั้น เขาจึงมองมนุษย์ในฐานะ "ผู้เล่นเกม" ส่วนโครงสร้างและระเบียบทางสังคมนั้นก็เปรียบเสมือน "กฎ/กติกามารยาท"

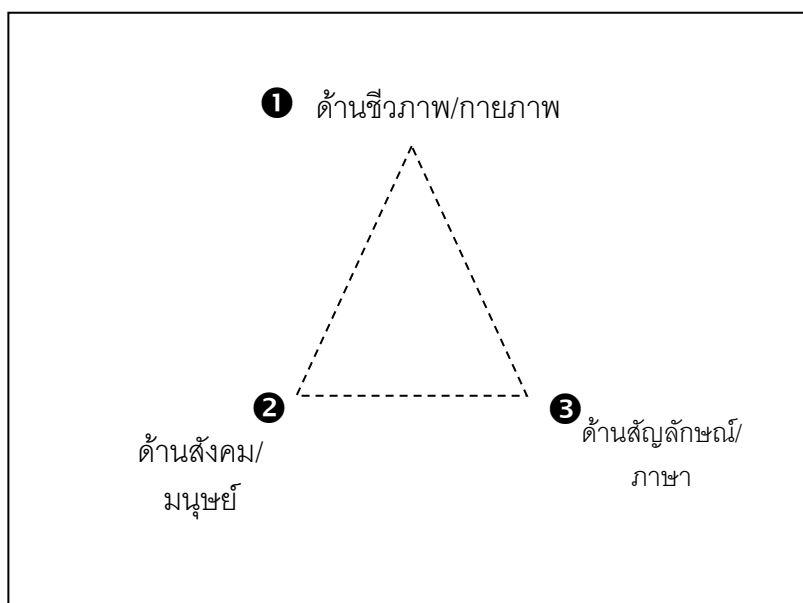
เมื่อวิท겐สไตน์กล่าวว่า มนุษย์เราคือผู้เล่นเกมนั้น ก็มีนัยยะตามมา 2-3 ประการคือ ประการแรก มนุษย์กับการเล่นเกมนั้นเป็นความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน "เกมจะเล่นเรา" และในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน บางสถานที่ "เราจะเล่นเกม"

ประการที่สอง ถ้ามนุษย์จะเรียกตัวเองว่า "เป็นผู้เล่น" ข้อตกลงแรกก็คือ มนุษย์จะต้อง "เข้าร่วม" ในกระบวนการนั้น คนเล่นเกมจะต้องเข้าไปอยู่ในเกม ดังที่สาธิตอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง Jumanji ที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปอยู่ในกฎ/กติกา/การให้รางวัล-การลงโทษของเกมนั้น (ชีวิตของสังคมก็เช่นเดียวกัน) หากทว่า ด้วยศักยภาพและขีดความสามารถของมนุษย์ นอกจากเราจะ "เข้าไปอยู่ในเกม" แล้ว มนุษย์ก็ยังสามารถ "ที่จะรักษาระยะห่าง" จากเกมได้ด้วย ตัวอย่างของกิจกรรมที่แสดงศักยภาพที่จะรักษาระยะห่างจากเกมของมนุษย์ที่วิท겐สไตน์ยกมาก็คือ **การสังเกตและการพรรณนาเกม** (ทัศนะดังกล่าวนี้คล้ายคลึงกับแนวคิดของพุทธศาสนาที่ระบุว่า มนุษย์เรามีความสัมพันธ์กับคนอื่น/กลุ่ม/สังคม/โลกได้ 3 รูปแบบคือ อยู่กับโลกและเป็นเหมือนโลก หนีจากโลกและไม่เป็นเหมือนโลก และอยู่กับโลกแต่อยู่เหนือโลก/ไม่เป็นเหมือนโลก)

ประการที่สาม ในการเล่นเกมแห่งชีวิต เกมแห่งสังคม เกมแห่งโลกนั้น วิท겐สไตน์มีความเชื่อว่า ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มนุษย์ผู้เล่นจะมีชุดความรู้ที่หลากหลายและซับซ้อนที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่า "เราจะไปต่อได้อย่างไร" แม้แต่ในช่วงเวลาที่เรากำลังตกต่ำอย่างที่สุด เรากำลังตกเป็น

รองอย่างที่สุดในเกมนั้น (ดังเช่นในบรรยากาศของสงครามโลกและลัทธินาซีเรื่องอำนาจ) แต่มนุษย์ก็ยังมี "หนทางไป" อยู่เสมอ (คล้ายๆแนวคิด Life will find the way)

(3) **Three in one ในกิจกรรมของมนุษย์** วิท겐สไตน์เสนอว่า เมื่อมนุษย์เริ่มกิจกรรมการเล่นเกมนั้น (เริ่มทำกิจกรรมทางสังคม-social activities) จะมีมิติ 3 ด้านเกิดขึ้นพร้อมๆกันแบบ 3 in 1 คือ



มิติที่ 1 เป็นมิติด้านกายภาพ/ชีวภาพ (biological dimension) เป็นมิติที่ร่างกายต้องติดต่อกับโลกภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการเข้านั่งโต๊ะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเดินเข้าไปในร้านกาแฟก็ตาม

มิติที่ 2 เป็นมิติด้านสังคมแบบมนุษย์ (human activities) เป็นมิติที่เราต้องอยู่ร่วมกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆที่วิท겐สไตน์เรียกว่าเป็น pragmatic dimension เช่น เราต้องรู้ว่าในร้านเล่นเกมต้องปฏิบัติตัวอย่างไร เป็นต้น

มิติที่ 3 เป็นความสามารถที่จะใช้ภาษาของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาท่าทาง (symbolic dimension) เช่น เราต้องพูดกับคนชายกาแฟ เป็นต้น

ในการวิเคราะห์กิจกรรมการเล่นเกมนั้นในชีวิตประจำวัน วิท겐สไตน์จะดูการทำงานประสานกันแบบ 3 in 1 ของมิติทั้ง 3 นี้ ตัวอย่างกิจกรรมที่เขายกมาวิเคราะห์ก็เช่น "เทคนิคที่จะทำตามกฎเกณฑ์" (เช่น เวลาที่คนขับรถมอเตอร์ไซด์แมสเซนเจอร์ต้องรองกับตำรวจเมื่อเขาถูกจับ) "ความเข้าใจภาพของภาษา" (เช่น การฟังเพื่อนเล่าความน่ากินของส้มตำที่ได้ไปกินมาทำให้เราเห็นภาพ) และโดยเฉพาะ "ภาษาแห่งความรู้สึก" (ที่จะพบได้มากในการพากย์รายการกีฬาทางโทรทัศน์)

(3) 3 เลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงต้นศตวรรษ 20

ดังได้เกริ่นมาบ้างแล้วในข้างต้นว่า ช่วงชีวิตของวิทเกนสไตน์นั้นอยู่ในช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบเลี้ยวโค้งหักข้อศอกในแวดวงวิชาการที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า Academic Turn ซึ่งการเลี้ยวโค้งทางวิชาการดังกล่าวย่อมส่งผลต่อวิทเกนสไตน์ และในเวลาเดียวกัน วิทเกนสไตน์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนการเลี้ยวโค้งดังกล่าว เราจึงจะตามมาดูรายละเอียดของการเลี้ยวโค้งทั้ง 3 ซึ่งส่งผลต่อการศึกษารื่องการ เล่น-เกม-กีฬา ด้วยเช่นกัน



(3.1) การเลี้ยวโค้งสู่มิติวัฒนธรรม (Cultural Turn)

(3.1.1) **บริบทช่วงสงครามโลก** นับตั้งแต่แวดวงวิชาการตะวันตกได้สถาปนาตัวเองขึ้นมาจนถึงช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 นั้น ความสนใจกระแสหลักของนักวิชาการส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่ด้านเศรษฐกิจและการเมือง เช่น รูปแบบการทำมาหากิน การปกครองของรัฐ (แม้แต่สายเศรษฐศาสตร์การเมืองก็ไม่ยกเว้น) โดยถูกรับรู้ว่าเป็น "สายแข็งทางวิชาการ" ส่วนมิติด้านวัฒนธรรมนั้นจะถูกรับรู้ว่าเป็นประเด็นเบาๆ (Soft science) และถูกขีดวงเอาไว้เฉพาะภายในขอบเขตของวิชามานุษยวิทยาเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม สภาพความเป็นจริงบางประการก็ทำให้แวดวงวิชาการต้องมีการพลิกตัวกันครั้งใหญ่ สภาพความเป็นจริงแรกก็คือ ความสำเร็จของฮิตเลอร์และนาซีที่สามารถใช้

เครื่องมือทางวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นผลงานของสื่อมวลชนประเภทต่างๆ การโฆษณาชวนเชื่อ ประเด็นเชื้อชาติ ฯลฯ ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างเหลือเชื่อ ส่งผลให้นักวิชาการส่วนใหญ่เริ่มตระหนักว่า "จะมองข้ามความสำคัญของมิติทางวัฒนธรรมอีกต่อไปไม่ได้แล้ว" ผนวกกับข้อเท็จจริงที่ว่า หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีประเทศที่ปลดปล่อยตนเองจากลัทธิอาณานิคมจำนวนมาก และประเทศเหล่านี้ได้ตระหนักว่า สิ่งที่ตนเองสูญเสียไปในระหว่างตกเป็นอาณานิคมนั้นก็คือ บรรดา ภาษา วิถีชีวิต ประเพณี ความเชื่อ และคุณค่าต่างๆ นั้นเอง กระแสการฟื้นฟูวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ศักดิ์ศรีของชาติจึงเริ่มต้นขึ้น นี่จึงเป็นที่มาของ "การเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม" ที่เกิดขึ้นในแวดวงวิชาการ

(3.1.2) **ความหมายของคำว่า "วัฒนธรรม"** แต่ในการทวนกลับคืนมาให้ความสนใจแก่มิติด้านวัฒนธรรมนี้ วิทเกนสไตน์ก็ได้ปรับเปลี่ยนความหมายของวัฒนธรรมให้เป็นแบบใหม่ไปด้วย จากเดิมที่วัฒนธรรมมักจะหมายถึงการพรรณนาประเพณี ธรรมเนียม ค่านิยมของชนกลุ่มต่างๆ เนื่องจากวิทเกนสไตน์สนใจปรัชญาแห่งภาษาที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เขาจึงเริ่มใช้ความหมายของคำว่า "วัฒนธรรม" ว่าหมายถึง "ระบบแห่งความหมายที่ใช้ร่วมกันในสังคม" (system of signification) (อันเป็นความหมายเดียวกับที่นักมานุษยวิทยา เช่น C. Geertz ใช้) และเขาได้เพิ่มเติม "มิติวัฒนธรรม" ในความหมายนี้เข้ามาในการศึกษาเรื่องภาษาของเขา

(3.1.3) **การเรียนรู้ความหมายของภาษาและวัฒนธรรม** วิทเกนสไตน์ดำเนินรอยตาม Saint Augustine นักเทววิทยาคนสำคัญของคริสตศาสนา ในศตวรรษที่ 9 ในการตั้งโจทย์การค้นคว้าว่า คนเราเรียนรู้ "ความหมาย" ในครั้งแรกๆ ตอนที่เรายังเป็นเด็กเล็กๆ ได้อย่างไร วิทเกนสไตน์ใช้คำตอบที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura ที่ว่า มนุษย์เราเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว รวมทั้งเรียนรู้กฎระเบียบของสังคมด้วยรูปแบบกิจกรรมหลัก คือ **การสังเกต** (acte of observation) และแน่นอนว่าเริ่มต้นจากการเรียนรู้ด้วยการสังเกตและต่อมาก็เลียนแบบ (imitation) แต่ทว่าการเลียนแบบในครั้งแรกๆ นั้น ก็คงเป็น "การเลียนแบบที่ปราศจากความหมาย" เช่น การยกมือทำท่าบ้าย-บาย ส่งจูบ ฯลฯ โดยยังไม่เข้าใจความหมายว่า "หมายความว่าอะไร" (ปัจจุบัน J. Piaget ได้สานต่อแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้ในระดับรูปธรรมและนามธรรมนี้ อย่างเป็นระบบชัดเจน) ในลำดับต่อมา เด็กๆ จึงจะเรียน "ความหมาย" (Meaning) ที่อยู่ข้างหลังกิจกรรมต่างๆ ได้ เช่น ถ้าแม่ทำมือจู้จู้ที่ปาก "หมายความว่าแปลว่า" "หำมพูด" เป็นต้น

วิทเกนสไตน์สรุปว่า เนื่องจากมนุษย์มีมิติที่ 3 ของกิจกรรมแบบมนุษย์ คือมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่รู้จักใช้สัญลักษณ์ มีความสามารถที่จะคิด (ทบทวน/ไตร่ตรอง) ทำให้มนุษย์สามารถเรียนรู้ "ความหมายของภาษาและวัฒนธรรมได้" อย่างไรก็ตาม กระบวนการเรียนรู้ความหมายนี้ก็ได้เกิดขึ้นแบบ "ม้วนเดียวจบ" แต่จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงสั่งสมไปที่ละเล็กทีละน้อย นักศึกษาเกมประเภทต่างๆ อาจสนใจศึกษาว่า เด็กๆ ได้เรียนรู้ความหมายของเกมประเภทต่างๆ ได้อย่างไร มี

พัฒนาการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจความหมายของเกมได้อย่างไร ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ เกมฝึกอบรมซึ่งในระยะเริ่มแรก ผู้เล่นจะเข้าใจความหมายเพียงว่า "เล่นเพื่อสนุกๆเท่านั้น" บางคนก็ตีความหมายว่า "เสียเวลาที่จะมาเล่นในการประชุม" เป็นต้น

(3.1.4) **วิธีการศึกษา "วัฒนธรรม/ภาษา/เกม"** วิท겐สไตน์นำเสนอวิธีการศึกษาวัฒนธรรม ภาษา และเกมที่เป็นแนวทางใหม่ในขณะนั้น ซึ่งกระแสหลักของวิธีการศึกษาทางสังคมศาสตร์มักจะเน้น "การศึกษาจากมุมมองของคนนอก (outsider view) เพื่อขบขันเรื่อง "ความเป็นกลางทางวิชาการ" วิท겐สไตน์กลับเห็นว่า ในการศึกษาภาษา-วัฒนธรรม-เกม ผู้ศึกษาไม่สามารถจะใช้วิธีการสังเกตแบบ "คนนอก" (outsider view) ได้ หากแต่จะต้อง "เข้าไปมีส่วนร่วมกับกลุ่มที่กำลังศึกษา" (as participants)

ตัวอย่างรูปแบบของการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนที่เราากำลังจะศึกษาเช่นเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ก็เช่น

- มีการแลกเปลี่ยนอย่างเท่าเทียม (active interchange) ระหว่างผู้ศึกษากับชุมชนคนเล่นเกม
- เข้าไปร่วมเล่นในเกมที่ออกแบบมาเพื่อการทดลองศึกษา
- เข้าร่วมเล่นอย่างรู้ตัวว่ากำลังทำการศึกษาอยู่ (critical participation) ที่จะทำให้มี "ระยะห่าง" ในฐานะ "นักวิจัย" แต่ "ไม่ใช่ผู้เล่นแบบกลุ่มตัวอย่างไปด้วยเลย กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะต้องเป็น "พวกลูกครึ่ง" ที่ครึ่งหนึ่งเป็นนักวิจัย อีกครึ่งหนึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

กล่าวโดยสรุป วิท겐สไตน์เห็นว่า วิธีการศึกษาเรื่องเกมและการเล่นนั้น จะศึกษาจากเอกสารเท่านั้นไม่ได้ จะวิเคราะห์แต่ "โครงสร้าง" เท่านั้นไม่ได้ หากแต่จะต้องรอดูจาก "ปรากฏการณ์ของการเล่นจริงๆ" (phenomena) ต้องดูการลงมือปฏิบัติการจริงๆของผู้เล่น (playing practice) ไม่ใช่การให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น และนอกจากนั้น ผู้ศึกษาจะต้องเข้าร่วมลงมือเล่นเกมด้วย เพราะการเล่นเป็นกิจกรรมที่ใช้สมองทั้งสองซีก คือซีกขวาและซีกซ้าย ใช้ทั้งด้านเหตุผล-ความเข้าใจและอารมณ์ความรู้สึกซึ่งมีติดกันนี้ ต้องใช้วิธีการศึกษาแบบ "ต้องรักเอง เจ็บเอง" เพราะ ไม่เจ็บอย่างฉันใครจะเข้าใจ" แต่ในเวลาเดียวกัน ผู้ศึกษาก็ต้อง "รักษา ระยะห่าง" ดังที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อป้องกันไม่让自己ตัวเองแปลงร่างจาก "นักวิจัย" ไปเป็น "กลุ่มตัวอย่างซะเอง"

(3.2) **การเลี้ยวโค้งของภาษาศาสตร์ (Linguistic Turn)** ผลจากการใช้การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจอย่างได้ผลที่เกินคาดคิดของฮิตเลอร์ ทำให้แวดวงวิชาการต้องหวนกลับมาให้ความสนใจกับเรื่องการสื่อสารและเรื่องภาษาที่ "เป็นอะไรมากกว่าที่เคยเข้าใจกันมา" และในการหวนกลับมาพิจารณามิติด้านภาษาศาสตร์อีกครั้งหนึ่งในการเลี้ยวโค้งครั้งนี้ วิท겐สไตน์ที่สนใจ "ปรัชญาแห่งภาษาปกติธรรมดาในชีวิต" ก็ได้นำเสนอมุมมองใหม่ๆ (ใหม่ในขณะนั้น ช่วงทศวรรษ

1950) 3-4 ประการดังนี้

(3.2.1) **สิ่งที่เรียกว่า "ความหมาย" (meaning) ไม่ได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์** แต่เดิมเมื่อพูดถึงความหมายของ "คำๆหนึ่ง" นักภาษาศาสตร์มักจะอ้างอิงไปถึงความหมายที่อยู่ในพจนานุกรมหรืออยู่ในหลักไวยากรณ์ แต่ทว่าในหนังสือ Philo (1953) วิทเกนสไตน์ได้นำเสนอแนวคิดใหม่ว่า ความหมายของภาษา ไม่ว่าจะ เป็นถ้อยคำ วลี หรือประโยคนั้น มิได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์ หากทว่าอยู่ใน "บริบทของการใช้จริงๆ" (actual use) ซึ่งความหมายที่ใช้งานจริงนี้อาจจะแตกต่างหรืออาจจะหมายถึงชั้นมีความหมายที่ตรงกันข้ามกับความหมายในพจนานุกรมเลยก็ได้

ตัวอย่างเช่น ความหมายของคำว่า "ก็ได้" ที่ปรากฏขึ้นในการสนทนาในบริบทต่างๆ ความหมายของคำว่า "ก็ได้" อาจจะมี ความหมายตั้งแต่ "เห็นพ้อง ตกลง รับปากว่าทำได้ จำใจจ่ายอม" ไปจนกระทั่งหมายถึง "การทำทนาย ความแค้นใจ น้อยใจ ไม่เห็นด้วย" เป็นต้น

(ปัจจุบัน R. Barthes ได้มาตอกฝาโลงในเรื่องความหมายตามพจนานุกรม/ไวยากรณ์ว่าเป็น denotative meaning ส่วนความหมายที่เกิดขึ้นในบริบทของการใช้งานจริงก็คือ connotative meaning นั่นเอง)

และเนื่องจากความหมายของภาษาฝังรหัสอยู่ในบริบทการใชงานจริง **การศึกษาภาษาจึงต้องศึกษาจากบริบทที่มีการใช้ภาษานั้นเสมอ**

(3.2.2) **ภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคม/เป็นการเล่นเกม** วิทเกนสไตน์สานต่อแนวคิดจาก Saint Augustine ที่ว่า การเรียนรู้และการใช้ภาษาของมนุษย์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมนุษย์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสังคมเท่านั้น ดังนั้น หากมีมนุษย์ที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่นเลยตลอดทั้งชีวิต เขาก็จะไม่มีโอกาสเรียนรู้ภาษาเลย นี่คือนิติเชิงสังคมของภาษา (เมาคลีสท์ที่อยู่กับหมาป่าจึงพูดภาษามนุษย์ไม่ได้)

และวิทเกนสไตน์ได้ต่อยอดแนวคิดดังกล่าวว่า และรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในการเรียนรู้และการใช้ภาษานั้น ก็คือ**รูปแบบของการเล่นเกม** วิทเกนสไตน์สร้างแนวคิดเรื่อง Language-game (ภาษา-เกม) ขึ้นมา Language-game หมายถึง "ภาษาที่เราใช้งานจริงๆ" (Actual use) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ภาษาแบบนี้จะมีลักษณะเหมือน "เกม" คือต้องมี "กฎ" (rule) เป็นองค์ประกอบหัวใจสำคัญ (เราจะกล่าวถึงท่าทีของวิทเกนสไตน์ต่อเรื่องของ "กฎ" ในตอนต่อไป)

วิทเกนสไตน์เสนอว่า การที่เราใช้ภาษาหรือเล่นเกมโดยทำตามกฎนั้นก็เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (ในภาษาเกมคือเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ) ด้วยการใชภาษาในรูปแบบต่างๆ ดังนั้นเมื่อเรากำลังเล่นเกมการใชภาษา ก็จะมีรูปแบบภาษาหลายๆแบบ (เหมือนเกมหลายๆประเภทให้เราเลือกเล่น มีตัวละคร มีอาวุธให้เลือกใช้) ให้เราเลือกเล่น เช่น เพื่อทักทาย เพื่อขอร้อง เพื่อออกคำสั่ง เพื่อทวงหนี้ เพื่อติดตามผล เพื่อประท้วง ฯลฯ

(3.2.3) การเรียนรู้ภาษา/การเรียนรู้เกม ไม่ได้เกิดจาก "การกระทำทางความคิด" (mental acts) หากแต่เกิดจาก "การลงมือทำจริง" (practical acts) เช่น ถ้าจะเรียนรู้ "รสชาติของความเปรี้ยว" ก็มีแต่ต้องหยิบเอา "มะนาวเข้าปาก" เท่านั้น การรู้จัก เข้าใจ และเข้าถึงเกมประเภทต่างๆก็เช่นกัน ต้องทำ/ต้องเรียนรู้ด้วยการลงมือเล่นเท่านั้น ที่เรียกว่า action learning ดังที่เราอาจจะสังเกตได้ว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหนังสือนั้นไม่ค่อยช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาอย่างแท้จริงหรือใช้งานได้มากนัก หากแต่ต้องเป็นการเรียน "ด้วยการนำเอาภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงเท่านั้น"

(3.2.4) การประสานภาษาแบบ "วจนภาษา" กับ "อวจนภาษา" (Verbal & Non-verbal language) ถึงแม้ว่าวิชาภาษาศาสตร์จะมีแนวคิดเรื่องภาษาแบบวจนและอวจนภาษา แต่ทว่าในการศึกษาก็มักจะเน้นแต่ภาษาแบบวจนภาษา (การพูด การเขียน การอ่าน การฟัง) เป็นส่วนใหญ่ ทักษะใหม่ที่วิทเกนสไตน์นำเสนอในประเด็นนี้ก็คือ ในการใช้ภาษาจริงๆนั้น เราแทบจะแยกวจนภาษากับอวจนภาษาออกจากกันไม่ได้ เพราะภาษาทั้ง 2 แบบจะประสานร่วมกันอยู่เสมอ ในสถานการณ์การใช้ภาษาที่เป็นจริง

และที่ก้าวไกลไปกว่าการเน้นให้ประสานระหว่างวจนและอวจนภาษาแล้ว วิทเกนสไตน์ยังขีดเส้นใต้ความสำคัญของ "อวจนภาษา" ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ (ไม่ใช่เพียงแต่ปากและหูเท่านั้น) เพื่อทำการสื่อสาร กล่าวคือ วิทเกนสไตน์เสนอให้เราให้ความสนใจกับ "การเรียนรู้ด้วยร่างกายทุกส่วน" เช่น การพลิกฝ่ามือที่สามารถเก็บหมากเก็บได้หมด การใช้หัวเพื่อโหม่งลูกฟุตบอล การใช้ตาประสานกับมืออย่างรวดเร็วและแม่นยำ (eye-hand coordination) ที่จำเป็นมากสำหรับการเล่นเกมออนไลน์และเกมฝึกอบรม ซึ่งการใช้ร่างกายในการสื่อสาร/ในการเรียนรู้นั้นก็คือมิติแรกจาก 3 มิติของกิจกรรมมนุษย์ที่ได้กล่าวมาแล้ว การให้ความสนใจเรื่องการเรียนรู้และการสื่อสารด้วยร่างกายนี้ต่อมาก็คือ แนวคิดเรื่อง habitus ของ P. Bourdieu นั่นเอง

(3.3) การเลี้ยวโค้งของปฏิบัติการ (Practice Turn) การเลี้ยวโค้งทางวิชาการแบบที่ 3 คือ การเพิ่มความสนใจกับแนวคิด Practice (ปฏิบัติการ) ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่เข้ามาประสานรอยแยกระหว่าง "ทฤษฎี" กับ "ภาคปฏิบัติ" (ในสายเศรษฐศาสตร์การเมืองเรียกแนวคิดการประสานระหว่างทฤษฎีกับภาคปฏิบัติกันว่า Praxis)

(3.3.1) พิกัดของแนวคิด Practice Practice เป็นข้อเสนอด้านแนวคิดใหม่ของกลุ่มทฤษฎีทางเลือกทางที่ 3 ดังนั้น จุดยืนนี้จึงไม่เห็นด้วยกับ "ค่ายพลังของมนุษย์" ที่เชื่อว่า มนุษย์เราสามารถลงมือทำทุกอย่างได้ขอเพียงแต่มีเจตน์จำนงที่แน่วแน่ (โดยไม่ดูเงื่อนไขความเป็นจริง) และในเวลาเดียวกันก็ไม่เห็นด้วยกับ "ค่ายอำนาจของโครงสร้างสังคม" ที่เชื่อว่าสังคมนั้นมีอำนาจที่จะกำหนดเส้นทางชีวิตของมนุษย์ให้ถูกกักขังจนไม่มีทางออกหรือไม่มีทางไป และนอกจากนั้น

แนวคิด Practice ก็ยังต่อต้านในลัทธิที่เชื่อว่ามนุษย์ต้องก้มหน้ายอมรับชะตากรรมทุกอย่างด้วยการนำเสนอแนวคิดในทางตรงกันข้ามว่า "มีแต่ต้องลงมือกระทำเท่านั้น จึงจะเกิดโอกาสของการบรรลุเป้าหมายได้"

(3.3.2) Practice คืออะไร ถึงแม้ "ปฏิบัติการ" จะมีความหมายถึงการลงมือกระทำอะไรบางอย่าง เป็นการทำกิจกรรมอะไรบางอย่าง แต่ทว่าก็มีใช้การลงมือทำกิจกรรมทุกอย่างจะเป็น "ปฏิบัติการ" (practice) ตัวอย่างเช่น การเดิน การล้างหน้าแปรงฟัน การนอน ฯลฯ กิจกรรมที่ลงมือทำเหล่านี้อาจจะไม่ใช่ปฏิบัติการ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมที่จะเรียกว่าเป็น "ปฏิบัติการ" นั้น จะต้องมี "คุณสมบัติพิเศษบางประการ" เพิ่มเติมขึ้นมา เช่น คุณสมบัติข้อที่ว่า เป็นปฏิบัติการที่เป็นผลมาจากแรงผลักดัน/การเรียนรู้จาก**สังคม** และเป็นปฏิบัติการที่ย้อนกลับไปมีผลกระทบต่อ**สังคม** (ในความหมายที่กว้างขวางครอบคลุมอย่างที่สุด) เป็นต้น

ในที่นี้ จะลองประมวล "คุณสมบัติพิเศษบางประการ" ที่ทำให้การลงมือทำกิจกรรมบางอย่างมีคุณภาพกลายเป็น "ปฏิบัติการ" ได้ดังแสดงในภาพ



เราจะเห็นตัวอย่างของ Practice/Praxis ที่เกิดขึ้นในชีวิตมนุษย์และเป็นข้อยืนยัน ความสำคัญของ "มีแต่การลงมือทำเท่านั้น" ได้อย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของมนุษย์ที่เป็นวัยเด็ก และอยู่ในขั้นตอนของการคืบ คลาน และที่เห็นชัดเจนที่สุดก็คือ **การตั้งไข่เพื่อจะยืน** ไม่มีเด็กคนไหนสามารถที่จะยืนได้ด้วย "การใช้ความคิดเท่านั้น" หากแต่จะต้อง "ลงมือปฏิบัติการด้วยการตั้งไข่" ซึ่งเป็นการกระทำที่มีคุณสมบัติพิเศษบางข้อของ Practice ที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น ต้องมีความตั้งใจ การเล่นเกมและการเรียนรู้ภาษา (รวมทั้งการเรียนรู้ทุกอย่างอื่นๆ) ก็เป็นไปตามหลักการเดียวกับ "ปฏิบัติการตั้งไข่" เช่นเดียวกัน

(3.3.3) การเรียนรู้ด้วยร่างกาย จากตัวอย่าง "ปฏิบัติการตั้งไข่" ที่กล่าวนั้น สะท้อนให้เห็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่ผ่านร่างกาย ในยุคสมัยของวิทเคนส์โตนั้น "ร่างกาย" เป็นเนื้อหาที่ขาดหายไปจากแวดวงวิชาการทั่วไปและสังคมศาสตร์ คงมีแต่สาขาการแพทย์เท่านั้นที่ให้ความสนใจกับการศึกษาร่างกาย แต่ก็คงเป็นร่างกายในมิติของกายภาพ/ชีวภาพเท่านั้น จึงอาจถือได้ว่า วิทเคนส์โตเป็นหนึ่งในกลุ่มนักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์ (ปรัชญา) และสังคมศาสตร์ที่ได้ฟื้นฟูความสำคัญของร่างกายขึ้นมาใหม่ที่ผ่านแนวคิดเรื่อง "ปฏิบัติการ" นี้เอง

วิทเคนส์โตเห็นว่า **มนุษย์เราใช้ร่างกายเรียนรู้โลกและสรรพสิ่งรอบตัว ก่อนที่จะเรียนผ่านภาษาด้วยซ้ำ** ก่อนที่เด็กจะเริ่มหัดพูด เด็กๆ รู้จักโลกด้วยการหยิบสิ่งของเข้าปาก (เรียนรู้โลกด้วยลิ้นและฟัน) ด้วยการจับต้องและลูบคลำ ทดลองขว้างปา แกะออกแล้วก็รวมเข้ามาใหม่ แต่เมื่อโตขึ้นและได้เรียนรู้โลกผ่านภาษา มนุษย์คนโตๆ ก็เริ่มละทิ้งวิธีการเรียนรู้โลกผ่านการใช้ร่างกายซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของการเล่นเกมและกีฬา

นอกจากนั้น วิทเคนส์โตยังเห็นว่า เมื่อเวลาเราต้องใช้ร่างกายเพื่อการเรียนรู้ นั้น เราจะต้องมีความตั้งใจมากกว่าการเรียนรู้ด้วยภาษา โดยเฉพาะในกรณีที่เราล้มเลือน "เส้นทางสายเดิมที่เราเคยใช้เรียนรู้โลก" มาแล้ว ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า ในเกมการฝึกอบรมซึ่งผู้เข้าร่วมอบรมมักจะเป็นผู้ใหญ่ (ที่ล้มการเรียนรู้ผ่านร่างกายไปแล้ว) กิจกรรมส่วนใหญ่ของการฝึกอบรมจะเป็นเกมที่หันมาเล่นกับร่างกายแทบทั้งสิ้น (ซึ่งก็เป็นเกมที่เราเคยเล่นตั้งแต่เด็กๆ เช่น ใช้ความไวของมือใช้เท้ากระโดด ฯลฯ) และเน้นการใช้ร่างกายแบบตั้งใจ โดยที่ผู้เล่นผู้ใหญ่จำนวนมากแทบจะไม่รู้จักการใช้ร่างกายเพื่อการเรียนแบบนี้เลย เช่น การบังคับนิ้วทั้งห้าให้เป็นรูปตัว L สลับกับรูป OK เป็นต้น

(3.3.4) ปฏิบัติการคือรูปแบบพื้นฐานของการเรียนรู้ วิทเคนส์โตเสนอว่า เนื่องจากมนุษย์เราได้ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่มีพัฒนาการมาตั้งแต่รูปแบบพื้นฐานมาจนถึงรูปแบบขั้นสูง แต่เราก็ล้มไปแล้วว่า ก่อนที่เราจะมาถึงรูปแบบการเรียนรู้ขั้นสูงนั้น เราได้ผ่านขั้นพื้นฐานมาก่อน กล่าวคือ ปัจจุบันนี้ เราคิดว่าเราเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยการอ่านหนังสือ ด้วยการท่องจำ ด้วยการคิด ฯลฯ แต่ทว่า เมื่อเรายังเป็นเด็กทารกนั้น เรายังไม่มีรูปแบบขั้นสูงเหล่านี้ แล้ว

เราเรียนรู้ได้อย่างไร

ถ้าอย่างนั้น เราต้องนั่ง Time machine ย้อนกลับไปหาการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐานกัน

วิทเทนสไตน์รายงานผลการศึกษาว่า เด็กเล็กๆเรียนรู้ภาษา/ถ้อยคำในแบบเดียวกับที่มีมือใหม่หัดเล่นเกมออนไลน์ใช้อยู่ นั่นคือ **ผ่านการลงมือทำอย่างฉับพลัน** (spontaneous act) เช่น เด็กทารกจะทดลองออกเสียงเรียก "แม่" (อย่างลองผิดลองถูก) ทดลองพูดเป็นประโยคอย่างผิดๆถูกๆ ฯลฯ วิธีการเล่นเกมก็เริ่มต้นในแบบเดียวกัน

แต่เมื่อเราโตขึ้นและรู้จักวิธีการเรียนรู้ด้วยรูปแบบขั้นสูง เราก็มักจะละทิ้งหรือลืมนิเวศการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐาน ทั้งๆที่การเรียนรู้บางอย่างต้องใช้รูปแบบการเรียนรู้รูปแบบพื้นฐาน การเล่นเกมกีฬาประเภทต่างๆ เป็นตัวอย่างที่ดีที่เรียกร่องการเรียนรู้ด้วยรูปแบบพื้นฐาน เช่น การฝึกหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำที่ไม่สามารถกระทำทำให้บรรลุเป้าหมายได้เลยด้วยการอ่านหนังสือ การท่องจำ หรือการคิด นี่จึงเป็นคำตอบว่า ทำไมการมาหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำเมื่อตอนโตๆจึงยากกว่าการเรียนรู้เมื่อตอนเด็กๆ เพราะผู้ใหญ่มักลืมนิเวศการเรียนรู้ที่สำคัญไปว่า “ไม่มีใครหัดขี่จักรยานได้ด้วยการนั่งอ่านหนังสือหรือการขบคิดเอา มีแต่ต้องลงมือฝึกหัดที่จะทรงตัวบนยานเท่านั้นที่จะทำให้ขี่จักรยานได้”

ในแง่นี้ประเด็นที่สำคัญก็คือ การเล่นเกมกีฬาประเภทต่างๆจึงมีความสำคัญสำหรับผู้ใหญ่เพื่อช่วยเปิดโอกาสให้เราได้จัดเอารูปแบบ "การปฏิบัติการแบบตั้งไข่" มาใช้เพื่อมิให้ลืมนิเวศ

(3.3.5) Practice เป็นมิติเชิงสังคม คำว่า "เป็นมิติเชิงสังคม" นั้นมีความหมาย 2 นัยคือ นัยยะแรก แม้เราจะทำกิจกรรมอยู่ตามลำพัง แต่กิจกรรมนั้นก็ได้รับอิทธิพลมาจากสังคม เช่น แม้ว่าเราจะดื่มน้ำอยู่ภายในบ้านตามลำพัง แต่วิธีการดื่มน้ำของเราก็เป็นไปตามแบบที่สังคมมนุษย์เขาทำกัน (คือยกแก้วน้ำเคลื่อนที่มายังตัวเราที่อยู่กับที่ มิใช่เคลื่อนตัวลงไปหาแก้วน้ำที่อยู่กับที่)

นัยยะที่สอง คือปฏิบัตินั้นเป็นการกระทำที่สัมพันธ์กับคนอื่นๆ ซึ่งวิทเทนสไตน์เชื่อว่า การเรียนรู้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องเป็น**ปฏิบัติการร่วม** (collectivity of language activities) ทั้งนี้ เพราะผู้พูด/ผู้เล่นเกมจะได้เรียนรู้ระเบียบของโลก/ของสังคมก็โดยผ่านการลงมือกระทำที่ต้องให้สอดคล้องกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆเท่านั้น

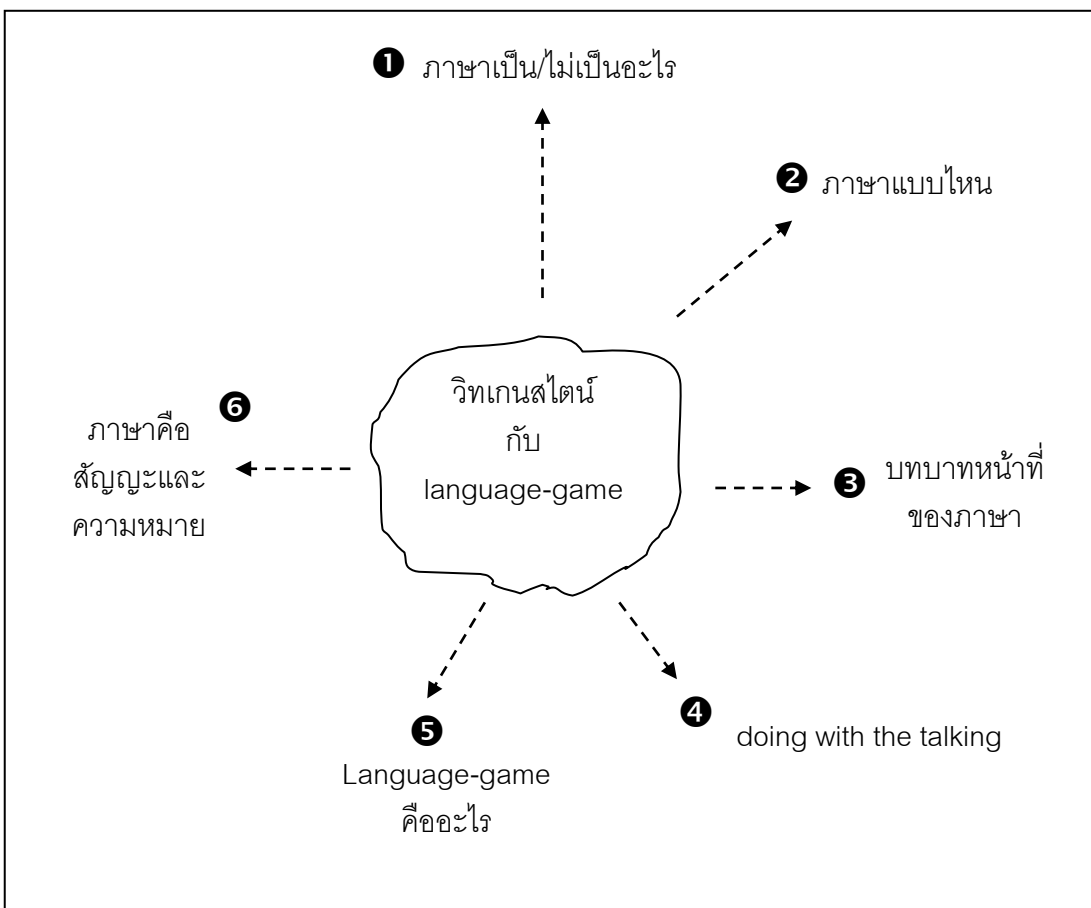
(3.3.6) How to do thing with word โดยทั่วไป เรามักจะแยก "การพูด" กับ "การลงมือทำ" ออกจากกัน ดังเช่นประโยคในภาษาไทยที่ "ดีแต่พูด ไม่เห็นลงมือทำอะไร" การแยก "การพูด" กับ "การลงมือปฏิบัติการ" นี้ วิทเทนสไตน์เห็นว่าอาจจะเป็นจริงในบางกรณี แต่ก็มีความถี่จำนวนมากที่ "การพูดก็คือเป็นการปฏิบัติการอะไรบางอย่าง"

ในแง่นี้ วิท겐สไตน์กำลังขยายความคิดเกี่ยวกับ "ภาษา" ที่ว่า ภาษานั้นนอกจากจะเป็นการหมายถึงอะไรบางอย่างแล้ว (means something) (เช่น คำพูดว่า "พัดลม" ก็หมายถึงอุปกรณ์ประเภทหนึ่ง) ภาษาก็ยังหมายถึงการทำอะไรบางอย่างด้วย (do something) เช่น เมื่อเราพูดว่า "มีพัดลมอยู่แถวนี้บ้างไหมเนี่ย" เรากำลังออกคำสั่งให้คนฟังไปหาพัดลมมา ดังนั้น วิท겐สไตน์จึงเห็นว่า เมื่อเราพูดนั้น เราก็กำลังปฏิบัติการ (practice/act) อะไรบางอย่าง เช่น กำลังสงสัย กำลังสอบสวน กำลังสัญญา กำลังตั้งคำถาม กำลังขอร้อง กำลังกดดัน ฯลฯ ซึ่งในภาษาอังกฤษใช้ประโยคที่ว่า How to do thing with word

ดังนั้น "การพูด" และ "การปฏิบัติการ" จึงมิใช่คู่ตรงกันข้ามกันเสมอไป หากทว่าจะมี "การพูด/การใช้ภาษาบางประเภท" ที่สามารถเป็น "การปฏิบัติการได้" หากการพูดนั้นมี "คุณสมบัติพิเศษของการปฏิบัติการที่ได้กล่าวมาแล้ว" (คำพูดบางประเภทหรือภาษาบางแบบมีความสัมพันธ์โดยตรงเลยกับการกระทำ เช่น การสถาป การใช้ password เป็นต้น)

(4) วิท겐สไตน์กับ language-game

เนื่องจากวิท겐สไตน์มีความสนใจด้านปรัชญาโดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาษาเป็นพิเศษ ที่เรียกว่า "ปรัชญาแห่งภาษาที่ใช้เป็นปกติในชีวิต" (Philosophy of ordinary language) โดยที่เขาได้ปรับเปลี่ยนทัศนะเชิงปรัชญาที่มีต่อตัว "ภาษา" ที่มีอยู่ในขณะนั้น และได้นำแนวคิดใหม่เรื่อง game และ language-game เข้ามา ในที่นี้ เราจึงจะทำความเข้าใจทัศนะใหม่ๆ ของวิท겐สไตน์ในเรื่องภาษา-เกมเพื่อนำไปใช้ในแนวทางการศึกษาเรื่องเกมต่อไป



(4.1) ภาษาเป็นและไม่เป็นอะไร/ภาษาแบบไหน วิท겐สไตน์มีความเห็นขัดแย้งกับนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้น เมื่อเขากล่าวว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของความคิด/ความเข้าใจ (cognition) ภาษาไม่ใช่ผลผลิตของมนุษย์ (artifact) ตามแบบที่เข้าใจกันอยู่ หากทว่า**ภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคมและภาษาเป็นเกม** โดยเฉพาะภาษาบางรูปแบบที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเป็นสังคมและเป็นเกม เช่น ภาษาที่เป็น "การพูดคุยสนทนา" (ซึ่งในยุคดิจิทัลได้แปลงร่างมาเป็นการ chat การคุยกันทาง line การส่ง sticker ฯลฯ)

จากข้อตกลงเบื้องต้นของวิท겐สไตน์ที่ว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของ การแสดงความคิดหรือความเข้าใจ ดังนั้น เราจึงไม่อาจจะวิเคราะห์ภาษา (ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน) ด้วยหลักตรรกะทางภาษา (เช่น แม้ว่าการเขียนคำว่า "บอกตรงๆ" จะกลายเป็น "บอสดง" ที่ไม่ถูกหลักทางภาษาเลย แต่วัยรุ่นที่ส่งไลน์หากัน เขาก็เข้าใจกันได้) และไม่สามารถวิเคราะห์ด้วยหลักไวยากรณ์ วากยสัมพันธ์ ฯลฯ และเมื่อภาษามันเป็นเกม เราก็ต้องวิเคราะห์มันด้วย "เกมแห่งภาษา" (language-game)

วิท겐สไตน์ได้เทียบ "ลักษณะเชิงสังคมของภาษา" ว่าเหมือนกับ "ลักษณะเชิงสังคมของการเล่นเกม" ดังตัวอย่างเช่น ในการสนทนา เมื่อมีผู้พูดคนแรกเอ่ยประโยคแรกออกไป ก็เหมือนการเล่นเกมที่เดินหมากตัวแรกในเกมหมากรุก หรือการเตะลูกบอลครั้งแรกของนักฟุตบอล จากประโยคแรก / การเดินหมากแรก / การเตะลูกครั้งแรกนี้ สามารถจะมีปฏิกริยาที่หลากหลายนอกจากสนทนาคนที่ 2 / คนเล่นหมากรุกคนที่ 2 / นักฟุตบอลคนอื่นๆในสนาม เช่น ในกรณีฟุตบอล อาจมีปฏิกริยาที่หลากหลายน ดังนี้

- ผู้เล่น/คู่สนทนาอีกฝ่ายไม่รู้ตัวเลยว่ามี การพูด มีการเดินหมาก หรือมีการเตะลูกแล้ว

- ฝ่ายตรงข้ามเตะลูกกลับมา
- อีกฝ่ายเตะลูกไปให้ผู้เล่นคนที่ 3
- ทุกคนทิ้งลูกบอลไว้บนพื้นสนาม
- ผู้เล่นบางคนไปหยิบลูกบอลขึ้นมา

ฯลฯ

นี่คือภาพจำลองคร่าวๆของคำว่า "language-game"

(4.2) ภาษาแบบไหนที่วิท겐สไตน์พูดถึง ในขณะที่วิท겐สไตน์พูดถึง "ภาษา" นั้น เขากำลังพูดถึงภาษาอีกแบบหนึ่งที่ไม่ใช่แบบที่นักภาษาศาสตร์ทั่วไปพูดถึง กล่าวคือ ไม่ใช่ภาษาที่

อยู่ในเอกสาร ในกระดาษ ในหนังสือ ในตำรา หากทว่าภาษาแบบที่วิทเคนส์ได้นิพจน์ถึงนั้น "เป็นภาษาแบบที่กำลังใช้งานอยู่" - working language (ปัจจุบัน เรามักจะรู้จักภาษาแบบนี้ในชื่อที่เรียกว่า Speech act) ภาษาแบบนี้ถูกนำมาใช้งานด้วย**ความจำเป็นในชีวิต**และเป็นไปตาม**เงื่อนไขในชีวิตที่เป็นจริง**

ตัวอย่างเช่น เราอาจจะเห็นหนังสือคำแนะนำสอนภาษาไทยให้กับชาวต่างชาติที่จะเข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทยว่า เมื่อเวลาคนไทยพบหน้ากันนั้น คำที่ใช้ทักทายกันคือ "สวัสดี (คะ/ครับ)" แต่ในชีวิตจริง เมื่อวัยรุ่นชาย 2 คนทักทายกัน เราคงจะไม่เคยได้ยิน "ภาษาแบบที่อยู่ในหนังสือแนะนำนั้นเลย" แต่กลับจะได้ยินภาษาการทักทายที่ไม่เคยปรากฏในหนังสือคำแนะนำเช่น "เฮ้ย เป็นไงบ้างวะ"

ดังนั้น ในการศึกษาเรื่องภาษาในเกมประเภทต่างๆ ข้อสังเกตประการแรกเลยก็คือ คงจะไม่มีเกมการเล่น-การกีฬาประเภทใดที่ไม่มีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการฝึกอบรม รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์ก็ตาม และภาษาที่ปรากฏในเกมเหล่านี้ ก็เป็นภาษาแบบที่วิทเคนส์ได้นิพจน์ถึงทั้งสิ้น คือเป็นภาษาพูดคุยที่ใช้ในชีวิตปกติธรรมดาทั่วไป เพียงแต่ในเกมแต่ละประเภทก็อาจจะมี ความเข้มข้นของการใช้ภาษามากน้อยแตกต่างกันไป (เกมประเภทปาเป้า อาจจะใช้ภาษาน้อยกว่าเกมปัดคำ) ในเกมฝึกอบรมก็เริ่มตั้งแต่วิทยากรจะต้องใช้ภาษาในการอธิบายกระบวนการเล่นเกม ใช้ภาษาเพื่อออกคำสั่ง ฯลฯ ในเกมออนไลน์ก็ต้องใช้ภาษาเพื่อการเล่าเรื่อง เพื่อแนะนำตัวละคร เพื่อบอกกฎเกณฑ์การเล่น ฯลฯ

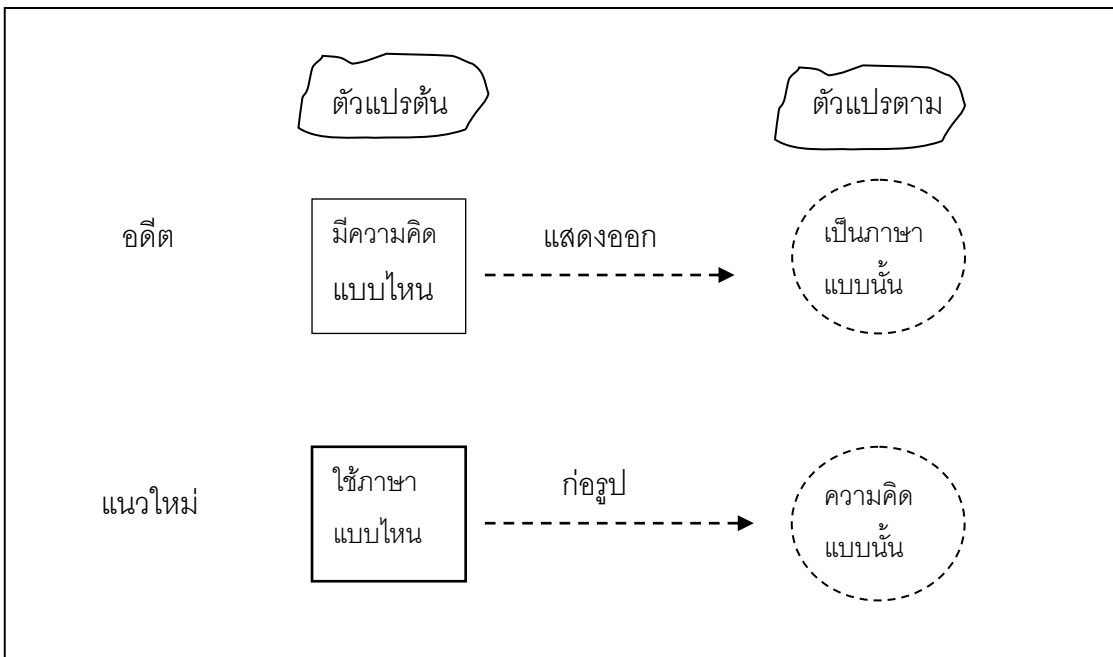
(4.3) **ทัศนะใหม่ต่อเรื่องบทบาทหน้าที่ของภาษา** แต่เดิมนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องภาษามักจะระบุ **บทบาทหน้าที่ของภาษา**เอาไว้ชุดหนึ่ง เช่น ภาษาเป็นเครื่องสะท้อนความคิดเห็นของผู้พูด (ในประโยคที่ชัดเจนที่สุดก็คือ "ผมคิดว่า...") หรือภาษาเป็นกระจกสะท้อนธรรมชาติสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม เช่น ในประเทศที่มีสภาพแวดล้อมแบบเขี้ยวตลอบปีเช่นประเทศไทย ภาษาไทยจึงมีการจำแนกประเภทของสีเขี้ยวอย่างละเอียดละออ เช่น เขี้ยวขี้ม้า เขี้ยวตองอ่อน เขี้ยวปีกแมงทับ ฯลฯ เช่นเดียวกับการใช้คำเรียกผู้คนที่แสดงลำดับญาติ (ทั้งๆที่ไม่ได้เป็นญาติจริงๆ) เช่น พี่เบิร์ต น้องญาญา ลุงตุ๋ ฯลฯ

แต่วิทเคนส์ได้เปรียบเทียบภาษากับการเล่นเกมนั้นได้นำเสนอว่า ท่ามกลางบรรดาหน้าที่ที่หลากหลายของภาษานั้น บทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของภาษาก็คือ ภาษาเป็น**เครื่องมือที่มนุษย์ใช้ "จัดการกับโลก เอาชนะหรืออย่างน้อยก็เพื่ออยู่ร่วมกับโลกแวดล้อม"** ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือ การใช้ภาษาของเด็กทารก เมื่อเวลาที่เด็กใช้ภาษาที่เป็นการร้องไห้นั้น เด็กอาจจะไม่ได้ต้องการแสดงความคิดเห็นอะไร หากแต่เขาต้องการ "จัดการ" ให้แม่รีบวิ่งมาหา และหากเด็กเริ่มรู้เตียงสามมากขึ้น เขาก็จะเริ่มเล่นเกม "การร้องไห้" เพื่อการจัดการ เช่น ถ้ารู้ว่า แม่ไม่ได้อยู่ในห้อง เขาก็จะยังไม่ร้องไห้ให้เหนื่อยเปล่าเพราะจะไม่บรรลุเป้าหมาย แต่พอเห็นแม่เดินเข้าห้อง

มาจึงค่อยร้องไห้ เป็นต้น

ในชีวิตประจำวันทุกวันนี้ มนุษย์เรายังคงใช้ภาษาให้ทำหน้าที่พื้นฐานคือ การจัดการกับตนเอง กับคนในครอบครัว กับเพื่อนที่ทำงาน กับกฎระเบียบต่างๆของสังคม ฯลฯ อยู่อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา โดยที่ระดับความเข้มข้นของการจัดการนั้นจะมีมากหรือน้อยก็จะได้จาก "ประเภทของภาษาที่เราใช้" เช่น ถ้าเป็น "คำสั่ง" ก็จัดการอย่างชัดเจน ถ้าเป็น "การสอบสวน" "การขอร้อง" "การอวยเยื่อ" "การข่มขู่" "การอ้อนวอน" ฯลฯ ก็จะมีระดับการจัดการที่อ่อนแอกว่าแตกต่างกันไป

จากการปรับเปลี่ยนทัศนะเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของภาษาของวิทเกินสไตน์ส่งผลสะท้อนให้มีการปรับแก้บรรดาสมมติฐาน ข้อตกลง ข้อสรุปเดิมๆที่เคยมีเกี่ยวกับภาษาในกระแส Linguistic Turn อีกมากมาย ตัวอย่าง "การพลิกกลับแบบหน้ามือเป็นหลังมือ/แบบ360 องศา" ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง "ภาษา" กับ "ความคิด" ดังแสดงในภาพ



ในทัศนะเดิม "นักภาษาศาสตร์เชื่อว่า "ถ้าเรามีความคิดแบบไหน (ความคิดเป็นตัวแปรต้น) เราก็จะพูดออกมาแบบนั้น (คำพูดเป็นตัวแปรตาม) ในชีวิตประจำวัน เราจึงใช้ "คำพูด" เป็นตัวย้อนศรเดินทางกลับไปหาความคิด (เช่น ที่พูดแบบนี้ คิดว่าผมจะเอาเปรียบคุณหรือ...)

แต่ในทัศนะของภาษาศาสตร์แนวใหม่ จะเห็นว่า คำพูดต่างหากที่เป็นตัวแปรต้น ถ้าเราพูดแบบไหนมากๆ คำพูดแบบนั้นก็จะเป็นตัวก่อรูปความคิดแบบนั้นขึ้นมา ความคิดจึงเป็นตัวแปรตาม วิธีคิดแบบนี้มีอยู่ในวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย เช่น ทางภาคเหนือของไทยจะสอนให้คนพูดว่า "สุมาเตือะ (ขอโทษเถอะ)" จนติดปากเป็นนิสัย การพูดเช่นนี้เป็นประจำจะก่อร่าง

ความคิดให้ระมัดระวังการไปทำอันตรายผู้อื่น หรือการพิจารณาโทษของตนเองอยู่เป็นประจำ เป็น ต้น (หากเราเทียบการพูดกับการเล่นเกม เราก็อาจจะอธิบายได้ว่า หากผู้หญิงพูดอยู่เป็นประจำใน รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ "รู้ไหมใครโสด" ว่า เรามีผู้ชายในสเปคเป็นแบบนี้แบบนั้น เราก็จะ ค่อยๆก่อรูปความคิดว่า ผู้หญิงเรามีสิทธิที่จะเลือกคู่ตามสเปคที่กำหนดเอาไว้) จากทัศนะของ ภาษาศาสตร์แนวใหม่นี้ช่วยให้เข้าใจได้ว่า เหตุใดพุทธศาสนาจึงถือเอาเรื่อง "ปิยวาจา" เป็นเรื่อง สำคัญ หรือในวิชาจิตวิทยาสมัยใหม่ได้สอนให้เราพูดถึงตัวเองในด้านบวก รวมทั้งแนวคิดเรื่อง "การมองโลกในแง่บวก" ที่เริ่มต้นด้วยคำพูด ตามหลักการที่ว่า "พูดแบบไหน เป็น/คิดแบบนั้น"

(4.4) ภาษาแบบ "doing with the talking" ดังได้กล่าวมาข้างต้นบ้างแล้วว่า วิทเคน สไตน์ไม่เห็นด้วยกับการแยก "การพูด" และ "การกระทำ" ออกจากกันอย่างเด็ดขาดในทุกกรณี (ซึ่ง สะท้อนอยู่ในประโยค "ดีแต่พูด ไม่ลงมือทำ") จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว เมื่อบวกผสมกับแนวคิดเรื่อง ประเภทของภาษาที่เขาสนใจคือ Working language/Speech act วิทเคนสไตน์ก็ได้นำเสนอก้าว ต่อไปอีกขั้นหนึ่งว่า นอกจาก "การพูด" กับ "การกระทำ" จะไม่ใช่คู่ตรงกันข้ามในทุกกรณีแล้ว ยังมี บางกรณีที่ "การพูด" นั้นจะเท่ากับ "การกระทำ" เลย ที่เรียกว่า "doing with the talking" (ประเด็นนี้ มีขอบเขตกว้างขวางกว่า "การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ" ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งเท่านั้นของ doing with the talking)

ในการวิเคราะห์ภาษาที่กำลังใช้งานอยู่จริงเพื่อการจัดการกับอะไรบางอย่างบางอย่างที่ เรียกว่า Speech Act นั้น วิทเคนสไตน์เสนอว่า เมื่อเรากำลังใช้ภาษาแบบนี้ นั้น เราไม่ได้เพียงพูด อะไรบางอย่างเท่านั้น แต่เรากำลังทำอะไรบางอย่างด้วย

เขายกตัวอย่างว่า "เมื่อเจ้านายพูดกับลูกน้องว่า "ดูเหมือนฝนจะตก" ประโยคคำพูดนี้ กำลังทำอะไรหลายๆอย่าง เช่น เจ้านายกำลังให้ลูกน้องไปหยิบร่มมาให้ เจ้านายกำลังทบทวน ตัวเองว่าควรจะออกไปข้างนอกหรือไม่ เจ้านายกำลังต้องการให้รถมารับตรงหน้าตึกเพื่อไม่ให้เปียก ฝน เจ้านายเตือนลูกน้องว่าควรจะไปปิดหน้าต่างสำนักงาน เป็นต้น

นี่เป็นตัวอย่างของ "การกระทำด้วยการพูด" ซึ่งเป็นประเภทของภาษาที่วิทเคนสไตน์ สนใจอย่างมาก และเราจะพบภาษาแบบนี้ได้อย่างมากในการเล่นเกมนทุกชนิด เพราะดังที่ได้กล่าว มาข้างต้นแล้วว่า "เกมเป็นสิ่งที่ต้องลงมือเล่น ลงมือกระทำ" และในการกระทำหลายๆอย่างนั้น "การกระทำด้วยการพูด" เป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่ง

แนวคิดเรื่อง "การกระทำด้วยการพูด" นี้เป็นพื้นฐานให้นักภาษาศาสตร์คนอื่นๆ เช่น J. Searle ที่สนใจเรื่อง Speech Act สนใจประเภทของภาษาที่โยงใยกับการกระทำเป็นพิเศษที่ เขาเรียกว่า Performative Utterance ตัวอย่างเช่น ประโยคที่ว่า

- I promise เราจะทำตามสัญญา
- ฉันบอกให้คุณออกไปจากบ้านนี้เดี๋ยวนี้
- ผู้ไม่มีกิจ ห้ามเข้า

ภาษาประเภทนี้จะเป็นภาษาที่โยงใยกับการกระทำเป็นพิเศษ ซึ่งรูปแบบที่เราคุ้นชินอยู่ในชีวิตปัจจุบันก็ได้แก่บรรดาแผนและนโยบาย การทำสัญญา MOU นโยบายการหาเสียงของพรรคการเมือง ฯลฯ โดยในประโยคแรกที่ยกตัวอย่างมานั้น คำว่า I ไม่จำเป็นต้องเป็น "ตัวบุคคล" แต่อาจจะหมายถึง "สถาบันทางสังคม" (เช่น ศาลสถิตยยุติธรรมสัญญาว่า...) หมายถึง "สังคม" (สังคมสัญญาว่า ถ้าคุณเป็นนักกีฬาที่ขยันฝึกซ้อม คุณก็จะ...) แม้แต่ข้อความในกฎกติกาต่างๆ ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษาแบบ Performative Utterance เช่นเดียวกัน

(4.5) แล้ว language-game คืออะไร language-game เป็นแนวคิดหลักของวิทเกนสไตน์ที่ได้อุปมาอุปไมยการใช้ภาษาว่าเป็นเสมือนการเล่นเกม เราได้กล่าวถึง language game มาหลายครั้งแล้ว ในที่นี้ เราจึงจะมาทำความเข้าใจกันในรายละเอียดว่า language-game ในทัศนะของวิทเกนสไตน์คืออะไร

(4.5.1) language-game ก็คือ เกมแห่งภาษาที่ประกอบด้วย speech act หลายๆ อัน เปรียบเสมือนเวลาเราเล่นเกมออนไลน์ที่จะต้องประกอบด้วยกิจกรรม/ขั้นตอนหลายๆขั้นตอน

(4.5.2) **ทวิลักษณ์ของภาษา** แนวคิดต่อ "ภาษา" ของวิทเกนสไตน์ซึ่งคล้ายคลึงกับแนวคิด Communication Action ของนักคิดรุ่นหลัง เช่น Habermas หรือ Noam Chomsky นักภาษาศาสตร์แนวใหม่ที่ต่างมองว่า "ภาษามีลักษณะทวิลักษณ์" (duality of language) (เช่นเดียวกับเกม) ในด้านหนึ่งภาษามีมาตรฐาน มีไวยากรณ์ มีกฎเกณฑ์ที่จะบังคับ/ครอบงำให้ผู้ที่เข้ามาใช้ภาษาต้องปฏิบัติตาม มิฉะนั้นก็จะไม่บรรลุเป้าหมาย เช่น เมื่อต้องพูดภาษาฝรั่งเศส คนไทยก็ต้องยอมตามที่จะเรียงลำดับของการพูดประโยคด้วย "ประธาน กรรม และกริยา" (ทั้งๆที่ผืนความเคยชินของการพูดภาษาไทย) หากไม่เรียงประโยคดังนั้นก็ไม่มีทางที่จะสื่อสารภาษาฝรั่งเศสให้บรรลุเป้าหมายได้

อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง "ภาษาก็มีพื้นที่ว่าง มีช่องว่าง" ให้ผู้ใช้ภาษามีอิสระที่จะเลือกทำตามกฎ เบี่ยงเบนกฎ หรือแม้แต่เปลี่ยนแปลงบางส่วนของกฎ อันเป็นลักษณะเดียวกับการเล่นเกมที่ผู้เล่นมีอิสระที่จะเลือกแบบการเล่นได้อย่างมากมาย (ลองนึกถึงตัวอย่างง่ายๆของการเล่นหมากรุกที่ตั้งแต่เริ่มต้นเกม ผู้เล่นก็มีอิสระตั้งแต่สามารถเลือกได้ว่า จะเดินหมากตัวใดก่อนเป็นต้น)

(4.5.3) ดังนั้น เมื่อมี "การใช้ภาษา" (หรือการเล่นเกม) ในชีวิตที่เป็นจริง จึงหมายถึง ช่วงเวลาที่ผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นจะได้ใช้ **"ความสามารถ/สมรรถนะทางภาษา"** (communicative competency) ที่จะปรับการใช้ภาษานั้นให้เข้ากับแต่ละสถานการณ์ โดยที่แต่ละสถานการณ์นั้น อาจจะถูกประกอบด้วยบริบท (กาละ/เทศะ) คู่สื่อสาร เป้าหมายของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ เช่น เด็กวัยรุ่นไทยมีความสามารถในการสื่อสารเพื่อขอสตางค์จากพ่อหรือแม่หรือปู่ย่าตายายที่เขารู้ว่าต้อง ใช้กลยุทธ์การสื่อสารที่แตกต่างกัน

ตัวอย่างความสามารถทางการสื่อสารหรือการใช้ภาษาโดยคำนึงถึงบริบท คู่สื่อสาร และเป้าหมายในแวดวงนักนิเทศศาสตร์รู้จักกันดี คือการเล่นเกมในกรณีของ "วงเกลียวแห่งความเงียบงัน" (Spiral of silence) ซึ่งกลุ่มคนที่เงียบงันนั้นใช้วิธีการเล่นเกมแห่งภาษาตามหลักการที่ว่า "เราจะไม่พูดในสิ่งที่คิดว่าคนส่วนใหญ่จะไม่เห็นด้วยในที่สาธารณะ" ถ้าหากอยากจะทำ ก็ให้เปลี่ยนบริบทไปพูดในพื้นที่เล็กๆที่เป็นส่วนตัว การเล่นเกมแห่งภาษาแบบนี้จึงจะปลอดภัยแก่ตัวเอง เป็นต้น

(4.6) **เมื่อภาษาเป็นสัญลักษณ์และความหมาย** ดังที่เราทราบกันแล้วว่า ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นี้ ได้เกิดแนวทางใหม่ๆในการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะการบุกเบิกทฤษฎีที่เกี่ยวกับความหมาย (Theory of Meaning) เมื่อนักภาษาศาสตร์พิจารณาบรรดาถ้อยคำ ประโยค วลี ฯลฯ ในฐานะ "สัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง" และเมื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้แปรสภาพไปเป็น "สัญลักษณ์" แล้ว สิ่งนั้นก็ย่อมมี "ความหมายมากกว่าตัวมันเอง" เช่น แหวนเพชรในนิ้วนางข้างซ้ายนั้น มิใช่เป็นแค่แหวนเพชร หากแต่หมายถึง "ของหมั้น" เป็นต้น

นักวิชาการที่บุกเบิกทฤษฎีแห่งสัญลักษณ์/ความหมายที่เราจะรู้จักกันดีคือ F. de Saussure และ C. Peirce และวิทเกนสไตน์ก็เป็นนักวิชาการท่านหนึ่งซึ่งเริ่มเปิดประตูการพิจารณา ทฤษฎีแห่งความหมายในภาษา

อย่างไรก็ตาม แนวทางของวิทเกนสไตน์ก็แตกต่างไป Saussure & Peirce กล่าวคือ สำหรับ Saussure แล้ว เขาเชื่อว่าความหมายนั้นเกิดขึ้นได้เพราะ "ความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญลักษณ์เอง" (internal relationship) ดังนั้น คำว่า "แม่" จะมีความหมายก็ต่อเมื่อเราเห็น**ความแตกต่าง** (ความสัมพันธ์ภายใน) ระหว่างคำว่า "แม่ แม่ แก่ แต่" เป็นต้น

ส่วน Peirce นั้นสนใจความสัมพันธ์ระหว่าง "สัญลักษณ์" (sign) กับ "ของจริง" (referent) ว่ามีความใกล้เคียง/ความห่างกันมากน้อยเพียงใด เช่น ในรูปถ่าย สัญลักษณ์กับของจริงจะใกล้เคียงกันมากกว่า "รูปวาด" กับ "ของจริง" และความใกล้เคียง/ความไกลนี้จะเป็นตัวกำหนดการอ่านความหมาย (decoding) เช่น เราอาจจะไม่ต้องเรียนว่า อนุสาวรีย์นั้นหมายถึงใคร แต่ในกรณีสีทั้ง 3 สีของชาติไทย แต่ละสีหมายถึงอะไรนั้น เราจำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบวิทเกนสไตน์กับ Saussure และ Peirce แล้ว แม้จะสนใจเรื่องทฤษฎี

แห่งความหมายเหมือนกัน แต่วิทเกินสไตน์ก็ไม่ได้สนใจความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญลักษณ์แบบ Saussure และไม่สนใจความคล้ายคลึงระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงเช่น Peirce เพราะวิทเกินสไตน์เห็นว่า ความหมายนั้นจะเกิดขึ้นเมื่อมีการใช้ภาษาในบริบทต่างๆ (contextual) และการที่จะเป็นความหมายแบบใดก็ขึ้นอยู่กับว่าคนเราใช้ภาษาเพื่อจะบรรลุเป้าหมายอะไร ภายใต้สถานการณ์แบบใด (pragmatic) ดังตัวอย่างความหมายของคำว่า "ก็ได้" ที่ได้ยกมาแล้วว่า "ก็ได้" นั้นจะมีความหมายว่าอะไรก็ขึ้นอยู่กับบริบทการใช้ (contextual) และเป้าหมายของผู้ใช้ (pragmatic) ซึ่งทำให้เกิดความหมายที่หลากหลายและอาจเป็นความหมายที่ขัดแย้ง/ตรงกันข้ามเลยก็เป็นได้

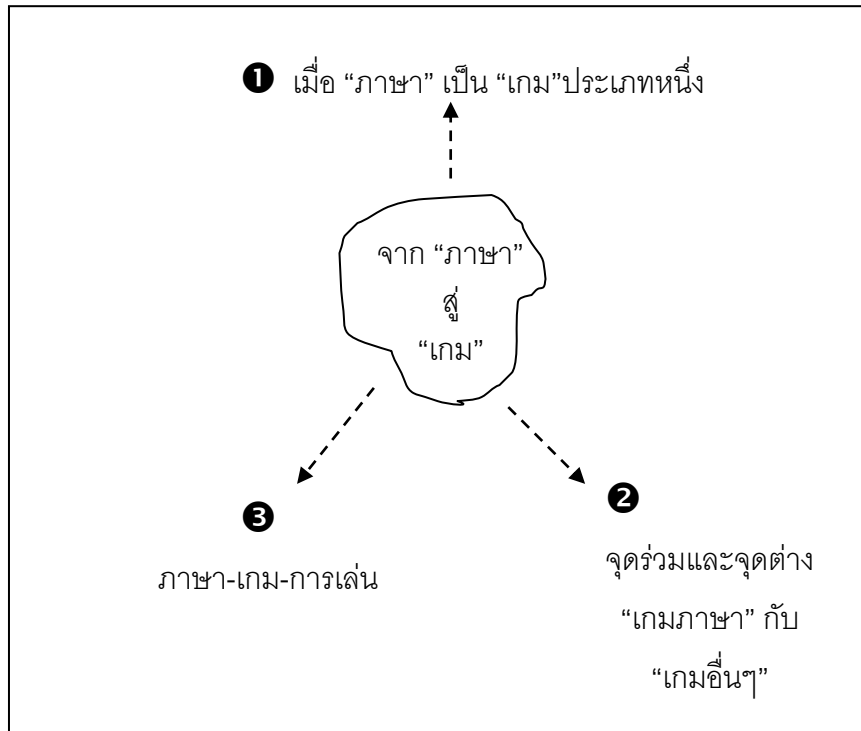
ลองดูตัวอย่าง "ความหมาย" ที่บรรจุอยู่ในชื่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์รายการหนึ่งคือ **รู้ไหมใครโสด** หากเราวิเคราะห์ความหมายตามหลักการของวิทเกินสไตน์คือ contextual & pragmatic เราก็จะพบว่า ความหมายของชื่อรายการนั้นแสดงถึงบริบทปัจจุบัน (contextual) ของสังคมไทยใน 2-3 ความหมาย กล่าวคือ ความหมายของชื่อรายการนี้มีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนคือ ผู้หญิงไทยที่มีภารกิจที่จะต้องใช้ภาษา/การสื่อสารเพื่อการจัดการ คือการหาคู่ครอง **กฎกติกาในการหาคู่ครอง** ก็คือ ต้องไม่ไปแย่งผู้ชายที่มีเจ้าของแล้ว (ต้องเป็นโสด) แต่นอกจาก "จะต้องเป็นโสดไม่มีเจ้าของแล้ว" ในรายการก็จะมีสัญลักษณ์ตัวเลือกอีกประเภทหนึ่งที่บ่งบอกถึงบริบทของสังคมไทยปัจจุบัน คือ มี "ผู้ชายที่ไม่ชอบผู้หญิง-ไม่มองหญิง"

ส่วนคุณลักษณะ pragmatic ของชื่อรายการก็คือ ในการที่จะเล่นตามกฎที่ระบุนมา 2 ข้อ คือ ไม่เลือกชายที่มีเจ้าของแล้ว ไม่เลือกชายที่ชอบชายด้วยกัน ในภาคปฏิบัติ ผู้หญิงจะทราบได้อย่างไร (ความหมายของชื่อรายการคือ "แล้วจะรู้ได้ยังไงว่าใครโสด") บรรดากิจกรรม/ขั้นตอนต่างๆในเนื้อหาของรายการก็คือ ความรู้เชิงเทคนิคที่ช่วยให้ผู้ชมหญิงรู้จักวิธีการที่จะจัดการกับการตัดสินใจเลือกให้ถูกต้อง

ในการเล่นเกมนี้อบรมบางเกม เช่น เกมสี่ทิศ จะมีการสมมติให้ผู้เล่นเป็นสัตว์ประเภทต่างๆ เช่น เป็นกระต่าย เป็นหมี เป็นเหยี่ยว เป็นหนู ฯลฯ โดยที่สัตว์แต่ละตัวนั้นยืนแทน "ความหมายบุคลิกภาพ" ของคนแต่ละประเภท เช่น ภายใต้สถานการณ์ที่มีคนขับรถมาแข่งปาดหน้า กระต่ายคือพวกที่หันหน้าเข้าหาและจัดการกับตัวปัญหาแบบตรงๆ ในขณะที่หมีจะใช้เหตุใช้ผลมากกว่า ส่วนหนูจะยอมให้เหตุการณ์ผ่านไป เป็นต้น

(5) จาก "ภาษา" สู่ "เกม"

จากแนวคิดเรื่อง "language-game" ที่เริ่มต้นจากเรื่องของภาษา และได้ค่อยๆทอดต่อเชื่อมออกมาถึงเรื่อง "เกมประเภทอื่นๆ" ในที่นี้ จึงจะศึกษาแนวคิดของวิทเกินสไตน์ในการต่อเชื่อมระหว่าง "ภาษา" กับ "เกม" ในแง่มุมต่อไป



(5.1) เมื่อ "ภาษา" เป็น "เกมประเภทหนึ่ง"

(5.1.1) **ชุดของเกมที่ภาษา** ดังได้กล่าวมาแล้วว่า language-game นั้นก็เหมือนกับเกมโดยทั่วไปที่ประกอบด้วยหลายๆกิจกรรม (activities) อย่างน้อยก็ต้องเกิน 2 กิจกรรมที่มาเชื่อมร้อยเข้าด้วยกันจนมีลักษณะที่เป็นแบบแผนเฉพาะตัว เช่น เกมยิงก็จะไม่เหมือนเกมวางแผน เป็นต้น

ตัวอย่างของ language-game ก็เช่น เกมออกคำสั่ง เกมการรายงานเหตุการณ์ การสร้างเรื่องราว การเล่าเรื่องตลก การขอบคุณ การทักทาย การสวดมนต์ การแก้ตัว การอธิษฐาน การเยาะเย้ย การสาบาน การสาปแช่ง เป็นต้น

เมื่อเวลาที่จะเล่นเกมแห่งภาษาเหล่านี้ เราก็จะ "เลือก" เอาชุดของภาษาเหล่านี้มาใช้จัดการโดยดูปัจจัย 3 ประเภทที่ได้กล่าวมาแล้ว คือ **บริบท** (กาละ/เทศะ) **สภาพการณ์** (กำลังพูดอยู่กับใคร บรรยากาศเป็นอย่างไร ความสัมพันธ์กับผู้พูด) และ **เป้าหมาย** (หวังผลอย่างจริงจัง ไม่ได้หวังผล หวังผลทันที) ดังนั้น ถึงแม้ในชุดภาษา-เกม เช่น การออกคำสั่งจะมีอยู่ แต่ทว่าเวลาเราเล่นโดยพิจารณาปัจจัยทั้ง 3 ที่กล่าวมา เราก็อาจจะออกแบบคำสั่งได้หลายๆแบบ ตั้งแต่คำสั่งแบบสั่งตายเป็นตาย คำสั่งแบบทหาร คำสั่งแบบอ้อมๆ คำสั่งที่แทบจะฟังไม่รู้ว่าเป็นคำสั่ง (เช่น ปรกวนช่วยปิดประตูด้วย)

จึงมีการเปรียบเทียบว่า "ภาษา-เกม" ที่มีอยู่นั้นเป็นเสมือน dead language ต่อเมื่อผู้เล่นนำเอาภาษาและเกมนั้นมาเล่น ก็เท่ากับผู้เล่นได้เป่าลมแห่งชีวิตเข้าไปในภาษา-เกม

เหล่านี้ให้มีชีวิตชีวาขึ้นมา เป็น living language ซึ่งก็แล้วแต่ว่า ลมแห่งชีวิตที่เป่าเข้าไปนั้นจะเป็นลมแบบใด

(5.1.2) **พัฒนาการแห่งความซับซ้อนของเกมแห่งภาษา** การเรียนรู้เกมแห่งภาษาก็เหมือนการเรียนรู้เกมทุกประเภท คือเริ่มต้นด้วยรูปแบบที่ง่าย ๆ เช่น รูปแบบที่เด็กๆ ใช้เริ่มเล่นเกมภาษาด้วยการพูดเป็นคำๆ ที่เรียกว่า **รูปแบบขั้นปฐม** (primitive)

ในขั้นแรก เด็กๆ จะมีความสามารถในระดับที่ใช้ภาษาแบบเดียวกับ **ทุกคน** ไม่ว่าจะพูดกับพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ครู พี่เลี้ยง เพื่อนที่โรงเรียน แต่ในลำดับต่อมา เด็กๆ ก็เริ่มรู้ว่า "กับคนแต่ละประเภท" จะเล่นเกมภาษาแบบเดียวกันไม่ได้ และยิ่งเราโตมากขึ้น เราก็จะยิ่งเรียนรู้ทั้งการพูดแบบความหมายตรงไปตรงมา พูดแบบยกย่อน พูดแบบมีเลศนัย พูดแบบที่ตรงข้ามกับเป้าหมายที่ต้องการ เป็นต้น

พัฒนาการของการเล่นเกมทุกประเภทก็เป็นไปในลักษณะเดียวกับการเล่นแห่งภาษา ในการเล่นหมากรุก เราจะเริ่มเรียนรู้ที่จะเล่นแบบ "เดินหมากชิ้นเดียว" จากนั้นก็เริ่มรู้จักที่จะ "วางแผน" ที่จะเดินหมากหลายชิ้น รู้จักที่จะ "ขุดบ่อล่อปลา" ให้มาติดกับดัก รู้จัก "อ้อยเหยื่อ เอากุ้งฝอยไปตกปลากระพง" ฯลฯ

หลักพัฒนาการแห่งการเรียนรู้เกมแห่งภาษาที่เพิ่มระดับซับซ้อนนี้ สามารถจะนำมาประยุกต์ใช้อธิบายได้กับการเล่นเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น **เกมการเคลื่อนไหว** (Game of movement) ที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นหลัก ความซับซ้อนของเกมประเภทนี้จะทำให้มีการพัฒนาการบังคับใช้ร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว เป็นไปตามที่ต้องการ (ดังจะเห็นได้จากการเล่นเกมกีฬาและการฝึกอบรม) หรือเช่นเดียวกับ **เกมที่ต้องใช้ความคิด** (Game of mentality) ที่ต้องใช้คุณสมบัติสำคัญ 4 ประการคือ ความตั้งใจ (intending) การคิดคำนวณ/ชั่งน้ำหนัก (calculating) การขบคิดไตร่ตรอง (thinking) และการตัดสินใจ (decision-making) เกมที่ใช้อุบายความคิดเหล่านี้ก็มีตั้งแต่ระดับง่ายๆ คิดแบบขั้นเดียว คิดจากสิ่งที่เห็น ฯลฯ ไปจนถึงการคิดแบบหลายขั้น คิดแบบมองไปหลาย shot ฯลฯ ดังตัวอย่างการเล่นหมากรุกที่ได้กล่าวมาแล้ว

(5.1.3) **ทุกเกมต้องมีกฎ** ในทัศนะของวิทเกนสไตน์ "กฎนี้เองที่ทำให้บางสิ่งบางอย่างกลายเป็นเกมขึ้นมา" หมายความว่า อะไรจะเรียกว่าเกมได้ก็ต่อเมื่อมีกฎ ดังนั้น เกมแห่งภาษาก็ไม่ใช่ข้อยกเว้น การเล่นเกมแห่งภาษาก็ต้องมีกฎเหมือนการเล่นเกมอย่างอื่นๆ

งานศึกษาพัฒนาการของเด็กๆ จะพบวิธีการเล่นเกมของเด็กๆ ทั้งในเกมแห่งภาษาหรือเกมแห่งความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ในขั้นแรก เด็กๆ จะเล่นเกมสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นหรือเล่นเกมแห่งภาษาโดยใช้ "กฎเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง" เมื่ออยู่ในบ้าน เด็กเล็กจะเล่นเกม "เอาแต่ได้อยู่ฝ่ายเดียว" คือพ่อแม่ พี่เลี้ยง ปู่ย่าตายายจะเป็น "ฝ่ายให้" และเด็กจะเป็นฝ่ายรับอยู่ฝ่ายเดียว ทุกอย่าง "เป็นของฉัน" (ไม่มีการแบ่งให้ใคร) (Self-centered language)

แต่เมื่อไปโรงเรียน เด็กๆก็จะเริ่มเรียนรู้ว่าที่โรงเรียนจะต้องใช้ "กฎการเล่นเกม" อีกแบบหนึ่ง ที่นี้ต้องใช้ "กฎซึ่งกันและกัน ที่เขาที่เรา แบ่งกัน" เด็กจะเริ่มรู้จักแบ่งของเล่นของตนเองให้คนอื่นเล่นบ้าง บางครั้งถึงกับใช้ "กลยุทธ์การอ้อยอิ่ง" ด้วยการเป็นฝ่ายให้ก่อนเพื่อหวังผลจะเล่นของเล่นของคนอื่น ภาษาที่เด็กเล็กๆใช้ที่โรงเรียนจะค่อยๆเปลี่ยนจาก "ภาษาแบบเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง" มาเป็น "ภาษาแบบที่เขาที่เรา" (social relation language)

เมื่อเราย้อนกลับไปหาแนวคิดเรื่องการทำกิจกรรมของมนุษย์ที่มีมิติ 3 ด้าน ประสานกันของวิทเคนสไตน์ คือมิติทางกายภาพ/ชีวภาพ มิติทางสังคม-มนุษย์ และมิติการใช้ภาษาเชิงสัญลักษณ์ เราก็สามารถจะนำเอามิติทั้ง 3 มาใช้ในการวิเคราะห์การเล่นเกมที่ภาษาของผู้คนทั่วไปที่อยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความหมาย เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก มีการทำกิจกรรมที่เกิดจากความตั้งใจ และคนเราก็ยังเป็นสัตว์โลกที่สามารถคาดคิดเกี่ยวกับอนาคตที่ยังมาไม่ถึงได้

(5.2) จาก "ภาษา" สู่ "เกม" ต่อเนื่องจากแนวคิดของวิทเคนสไตน์ที่ว่า "ภาษานั้นก็เป็นประดุกเกมประเภทหนึ่ง" จากนั้น เราจะขยายรายละเอียดว่า ทั้ง"ภาษา" และ "เกม" นั้นมีลักษณะ/คุณสมบัติที่ร่วมกันเหมือนกันในแง่มุมใดบ้าง แต่ในเวลาเดียวกัน เกมภาษาก็มีข้อที่แตกต่างจากเกมทั่วไปหรือเกมประเภทอื่นในแง่ใดบ้างเช่นกัน

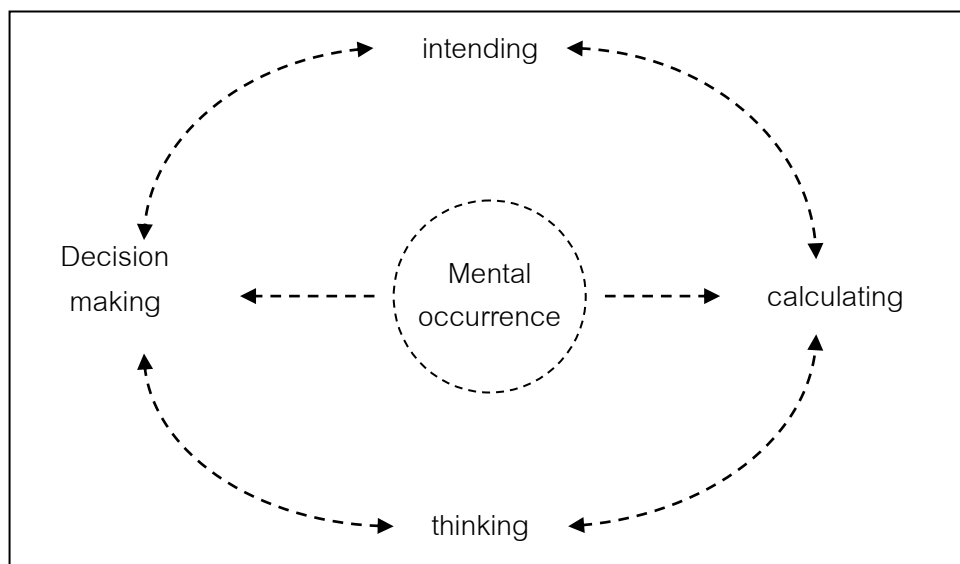


(5.2.1) **ทุกเกมมีหน้าที่และกระบวนการ** ในการทำกิจวัตรประจำวันในชีวิตปกติธรรมดาของมนุษย์เรา มิใช่ว่าทุกกิจกรรมของมนุษย์จะต้องเป็น "เกม" เสมอไป เช่น การอาบน้ำ แปรงฟัน ใส่รองเท้า ฯลฯ แต่ทว่าก็จะมีกิจกรรมบางกิจกรรมที่ได้กลายมาเป็น "เกม" เช่นเดียวกับ การใช้ภาษาที่จะมี "กิจกรรมทางภาษาบางประเภท" ที่ได้กลายมาเป็น "เกมแห่งภาษา"

ปัจจัยที่จะทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายมาเป็นเกมนั้นมีหลายปัจจัยดังที่ได้กล่าวถึงมาบ้างแล้ว และดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไป ในที่นี้ปัจจัยแรกที่จะกล่าวถึงซึ่งทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายมาเป็นเกมขึ้นมาก็คือ กิจกรรมนั้นต้องมีบทบาทหน้าที่และมีกระบวนการที่แน่นอน

วิทเทนสไตน์ได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบการทำหน้าที่ของ language game กับการทำหน้าที่ของ ball-game ว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า สิ่งที่จะเรียกว่า "เกม" นั้นต้องเป็นกิจกรรมการใช้ความพยายามของมนุษย์เพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายบางอย่าง กิจกรรมแบบเกมจึงแตกต่างจากกิจกรรมที่เกิดจากสัญชาตญาณหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปตามยถากรรม ซึ่งขาดคุณสมบัติบางข้อของ "การเป็นเกม"

ส่วนกระบวนการที่จะเกิดขึ้นในเกมการใช้ภาษาหรือเกมการเล่นบอลนั้น ไม่ว่าจะลักษณะจากภายนอกของการเล่นเกมจะดูแตกต่างกันระหว่างการเล่นฟุตบอล (มีการเคลื่อนไหว) กับการเล่นเกมหมากรุก (เกมแห่งความคิด) แต่ทว่าในแง่ "กระบวนการ" แล้ว ไม่ว่าจะเกมแบบใดก็ตามก็ต้องมีองค์ประกอบของกระบวนการเชิงความคิด (Mental occurrence) ที่เหมือนกันดังนี้



ตัวอย่างง่าย ๆ ก็เช่น ในเกมการเล่นฟุตบอล เมื่อรับลูกบอลมาจากเพื่อน ผู้เล่นก็ต้องตั้งใจว่าจะส่งให้ใครหรือไม่ ต้องคิดคำนวณว่า "ถ้าส่งให้ใครจะได้ผลอย่างไร" ต้องขบคิดว่า "จะส่งต่อดีหรือควรจะเลี้ยงลูกเดี่ยวไปตามลำพังดี" และในท้ายที่สุดแล้ว ก็ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

ดังนั้น แม้ว่าอาภักดิ์ปฏิกิริยาของการเตะฟุตบอลอาจจะเหมือนกัน แต่การเตะบางครั้ง อาจจะไม่ใช่เกม (เช่น การเตะลูกในระหว่างซ้อม) มีแต่การเตะบางครั้งที่ประกอบด้วยหน้าที่และกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้น จึงจะเรียกได้ว่าการเตะครั้งนั้นเป็นเกมได้

(5.2.2) **เกมทุกเกมต้องมีกฎ** ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ด้วยกฎนี้เองทำให้การทำกิจกรรมในครั้งหนึ่งๆกลายเป็นเกมขึ้นมา เราได้กล่าวมาแล้วว่า ในเกมแห่งภาษาทุกประเภท จะต้อง**มีกฎที่เป็นตัวของตัวเอง** เช่น ภาษาไทยและภาษาฝรั่งเศส ต่างก็ล้วนต้องมีกฎ และต้องมีกฎเฉพาะของตัวเองด้วย กฎในเกมกีฬาประเภทต่างๆก็เช่นกัน แม้ว่าการเล่นบิลเลียด สนุกเกอร์ และ pool จะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็เนื่องจากกฎที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีวิธีการเล่นเกมที่แตกต่างกัน มวยไทยและมวยสากลก็เช่นกัน

วิท겐สไตน์ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับองค์ประกอบเรื่องกฎที่อยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมประเภทอื่นๆว่า นอกจาก "การมีกฎ" จะเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นของการกลายเป็นเกมหนึ่งแล้ว ก็ยังมีเงื่อนไขต่อมาที่ว่า ผู้คนที่ร่วมอยู่ใน "เกมเดียวกัน" หรือ "วัฒนธรรมที่ใช้ภาษาเดียวกัน" (ในกรณีที่เป็นเกมแห่งภาษา) จะต้องรับรู้หรือเข้าใจหรือว่ากฎนั้นคืออะไร ทั้งนี้โดยไม่เกี่ยวข้องว่าผู้คนในเกมเหล่านี้จะพูดระบุกฎออกมาได้เป็นข้อๆหรือไม่ เขาารู้กฎ แต่เขาอาจจะบอกไม่ได้ว่า "กฎนั้นมีว่าอย่างไร" เหมือนอย่างที่คุณไทยพูดภาษาไทยได้ แต่ถ้าให้อธิบายว่าไวยากรณ์ของภาษาไทยเป็นอย่างไร เขาก็อาจจะอธิบายไม่ได้ คนที่นั่งดูการเล่นฟุตบอลก็มีอาการเดียวกัน

โดยเฉพาะในเรื่องเกมแห่งภาษา วิท겐สไตน์ระบุว่า ทุกคนที่อยู่ในเกมแห่งภาษาเดียวกันก็จะต้องมีความรู้ว่าจะจะต้องพูดให้กำลังใจอย่างไร เราจะต้องเขียนชี้แจงเหตุผลอย่างไร เราจะต้องทำหน้าที่อย่างไรเมื่อมาเข้าห้องสอบสายกว่าที่กำหนด เราจะต้องส่งสติ๊กเกอร์แบบไหนเพื่อจะขอโทษแบบเล่นๆหรือขอโทษแบบจริงจัง ฯลฯ

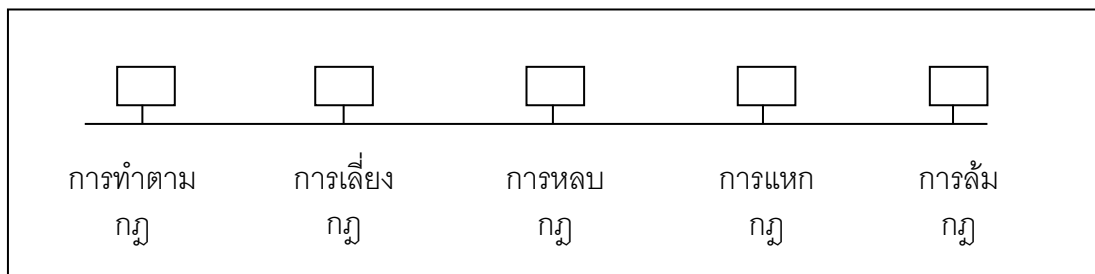
(5.2.3) **กฎไม่ใช่ตัวแปรต้น** ในขณะที่วิท겐สไตน์เปรียบเทียบข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วไปว่า ทั้งสองอย่างล้วนกลายเป็นเกมได้ก็เพราะการมีกฎ แต่แม้กระนั้น วิท겐สไตน์ก็มีความเห็นต่อไปว่า ทั้งในการใช้ภาษาและการเล่นเกม นั้น กฎไม่ใช่**ตัวแปรต้น**ที่มีอิทธิพลบังคับหรือตัดสินใจการกระทำของบุคคลได้ นี่อาจจะหมายความว่า เวลาที่เรากำลังพูดภาษาไทยอยู่นั้น (กำลังมีการกระทำ) เราอาจจะไม่ได้รู้ตัวเลยว่า เรากำลังพูดไปตามกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ไทย แต่การที่เราพูดไปให้ถูกกฎของภาษาไทยนั้น ก็เพราะเรารู้ว่า ถ้าพูดแบบนั้นแล้วจะทำให้คนฟังเข้าใจได้ นี่ก็หมายความว่า จุดยืนของวิท겐สไตน์ในการมองกฎนั้น มิได้มาจากมุมมองของ **"ผู้สร้างกฎ"** ว่ามีอำนาจทำให้คนปฏิบัติตามได้ หากแต่วิท겐สไตน์มองไปจาก **"มุมมองของผู้ถูกใช้กฎ"** ว่าที่เรายอมทำตามกฎ ก็เพราะกฎนั้นทำให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ดังนั้น เราจึงพร้อมที่จะไม่ทำตามกฎหากว่าการไม่ทำตามกฎทำให้บรรลุเป้าหมายได้หรือดีกว่า (เช่น เวลาที่เราพูดกับเด็กทารกที่ยังไม่รู้กฎไวยากรณ์ไทย เราก็จะพูดแบบไม่ยึดตาม

กฎไวยากรณ์ไทย เป็นต้น) ทศณะดังกล่าวนี้ในขั้นต่อมา J. Habermas ได้นำมาขยายต่อว่า ในทุกกิจกรรมมี "ผลประโยชน์" (interest) แบบใดแบบหนึ่งยื่นอยู่เบื้องหลังเสมอ

ดังนั้น ข้อสรุปเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องกฎ (โดยเริ่มต้นจากเกมแห่งภาษาและอาจจะขยายไปสู่เกมประเภทอื่นๆ) ก็คือ แม้ว่าจะมีกฎเกณฑ์ แต่เราก็ไม่เคยมีหลักประกันได้เลยว่า กฎนั้น จะได้รับการปฏิบัติจริงๆ ในสภาพความเป็นจริง และในกรณีของภาษาซึ่งมีทั้งส่วนที่เป็นเนื้อหา (content/message) แบบน้ำบนผิวดิน และส่วนที่เป็นความหมาย (meaning) ที่เป็นเสมือนน้ำใต้ผิวดิน การที่คนสองคนพูดเนื้อหาเดียวกันตามกฎของภาษาแบบเดียวกัน แต่ทว่าในระดับความหมายแล้ว ก็ยังอาจจะแตกต่างกันอีกเช่นกัน

(5.2.4) กิจกรรมการใช้ภาษา/การเล่นเกมนั้นเป็น spectrum เสมอ จากข้อเท็จจริง 2 ประการที่ได้กล่าวมาแล้วคือ หากมองจากมุมมองของพลังอำนาจของกฎ วิท겐สไตน์ก็ได้สรุปว่า ไม่มีกฎใดที่จะมีพลังอำนาจในการตัดสินใจของปัจเจกบุคคลได้ไปหมดทุกคนและในทุกกรณี และหากมองจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ-ผู้เล่นเกม-ผู้ใช้ภาษา เมื่อเวลาใช้กฎหรือเวลาใช้ถ้อยคำ เขาก็ต้องเหลือบแลดูบริบทอยู่เสมอ

จากข้อเท็จจริงทั้ง 2 ประการนี้ หากเรานำกฎมาวางบนแกน X เราก็จะพบว่า กิจกรรมการใช้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจะเป็น Spectrum อยู่เสมอ กล่าวคือ มีรูปแบบการใช้ภาษาและการเล่นเกมที่หลากหลายที่วางอยู่บนแกน X นี้ ดังแสดงในภาพ



(5.2.5) ภายใต้กฎ มีการสั่นไหวและการเกิดใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ต่อเนื่องจากแนวคิดเรื่อง Spectrum ของกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริงทั้งในเรื่องการใช้ภาษาและการเล่นเกมนั้น วิท겐สไตน์จึงเน้นว่า เมื่อเวลาวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภท แนวคิดที่ต้องคำนึงถึงก็คือเรื่องการเล่นไหวของภาษาและเกม (fluidity) และแนวคิดเรื่องโอกาสที่จะเกิดการผ่าเหล่า (mutability) ทำให้เกิดวิธีการใช้รูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

ดูตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาไทย ในภาษาไทยมีกฎต่างๆควบคุมการใช้อยู่ เช่น มีพยัญชนะ 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มีวรรณยุกต์อยู่ 5 เสียง มีวิธีการเรียงประธาน กริยา กรรม ... แต่เมื่อเปิดดูภาษาไทยที่เป็นการเขียนเพื่อส่ง line เราก็จะพบว่า เกิดวิธีการใช้ภาษาไทยแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และการใช้ภาษาแบบใหม่นี้ก็เป็นที่ยอมรับได้ (เป็นกฎซ้อนกฎอีกแบบหนึ่ง) เช่น คำ

ว่า "ขอบคุณค่า" คำว่า "ค่า" ในที่นี้ หมายถึงคำว่า "ค่ะ" ไม่ใช่ "ค่า" ที่แปลว่าราคาแพง และคนเขียนคนอ่านต่างก็เข้าใจกฎของคำว่า "ค่า" ในประโยคนี้เป็นอย่างดีว่าต้องแปลว่าอะไร ต้องไม่แปลว่าอะไร

ดังนั้น ทั้งการเล่นเกมน (วิธีการเล่นหมากรุกในกระดานหนึ่งๆน่าจะมีเป็นหมื่นๆวิธี) และการใช้ภาษาจึงมีลักษณะเป็น "กระแส" คือมีการลื่นไหลอยู่ตลอดเวลา มีการเกิดใหม่ (ที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต) อยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมนและการเล่นภาษาจึงนับเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ที่ไม่มีจุดสิ้นสุดของมนุษย์

(5.2.6) การลื่นไหลและการผ่าเหล่าขึ้นอยู่กับประเภทของเกม/ประเภทของภาษา แม้ว่าเกมและภาษาจะมีลักษณะที่ลื่นไหลและผ่าเหล่าอยู่ได้ตลอดเวลา (ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า คุณสมบัติทั้ง 2 ข้อนั้นเป็นคุณสมบัติของสิ่งที่มีชีวิต ในแง่นี้ ภาษาและเกมจึงดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตอย่างหนึ่ง) แต่ทว่าความสามารถที่จะลื่นไหลและผ่าเหล่าจนเกิดใหม่ได้นี้จะมีมากน้อยเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของภาษาและประเภทของเกม ตัวอย่างเช่น การเล่นหมากรุกอาจจะออกกลดลายนมากแบบฟุตบอลไม่ได้ ทั้งนี้เพราะในเกมฟุตบอลนั้น คนเล่นมีเสรีภาพที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของอวัยวะได้มากกว่า หรือการเล่นภาษาในการให้การในศาล อาจจะผ่าเหล่าหรือออกกลดลายนมากเท่ากับการต่อรองราคาสิ่งของในตลาดนัดไม่ได้ เป็นต้น

(5.2.7) วิธีการเรียนรู้เกมและภาษา วิทเคนสไตน์ให้ความสนใจกับกระบวนการเรียนรู้เกมแห่งภาษาและเกมแบบอื่นๆที่ใช้ทักษะทางร่างกายว่า มนุษย์เราได้ทักษะเหล่านี้มาได้อย่างไร ในขั้นแรก เขาปฏิเสธแนวคิดของนักวิชาการในอดีตที่เคยนำเสนอว่า ความสามารถในการเรียนภาษาหรือเล่นกีฬาเป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวคนบางคนมา โดยเขาเสนอว่าทุกทักษะที่ต้องใช้ร่างกายของมนุษย์นั้นจำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้เท่านั้น การเล่นเกมหรือกีฬาที่เช่นกัน จำเป็นต้องผ่านการฝึกฝนเท่านั้น

(i) **การเรียนรู้จากมุมมองของผู้สอน** ในการสอนคำศัพท์ใหม่ๆ หรือการสอนการเล่นเกมให้แก่คนอื่นนั้น ผู้สอนส่วนใหญ่จะทราบว่า เราไม่ควรเริ่มต้นทำด้วยวิธีการสอนหลักไวยากรณ์หรือการอธิบายรายละเอียดของกฎต่างๆ เพราะวิธีการเริ่มต้นแบบดังกล่าวจะไม่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้หรือการเล่นเลย หากแต่เราควรที่จะเริ่มต้นด้วยวิธีการเล่นให้ดูเป็นตัวอย่างหรือมิฉะนั้น ก็ให้ผู้เล่น/ผู้เรียนได้มีโอกาส "เจอของจริงเลย" ดังตัวอย่างของการเรียนว่ายน้ำที่ผู้สอนจะไม่อธิบายวิธีการลอยตัวหรือทำอะไรเราจึงจะลอยตัวได้โดยนั่งอยู่ข้างๆสระน้ำ หากแต่จะให้เด็กลงไปแช่อยู่ในสระเลย เป็นต้น

(ii) **การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีการเรียนภาษา** ลองสังเกตตัวอย่างการสอนเด็กเล็กๆ ให้จับดินสอเขียนตัวหนังสือ เราจะพบลำดับขั้นตอนดังนี้

Step 1 - ครูจะจับมือเด็กให้เขียนเลข 0-9

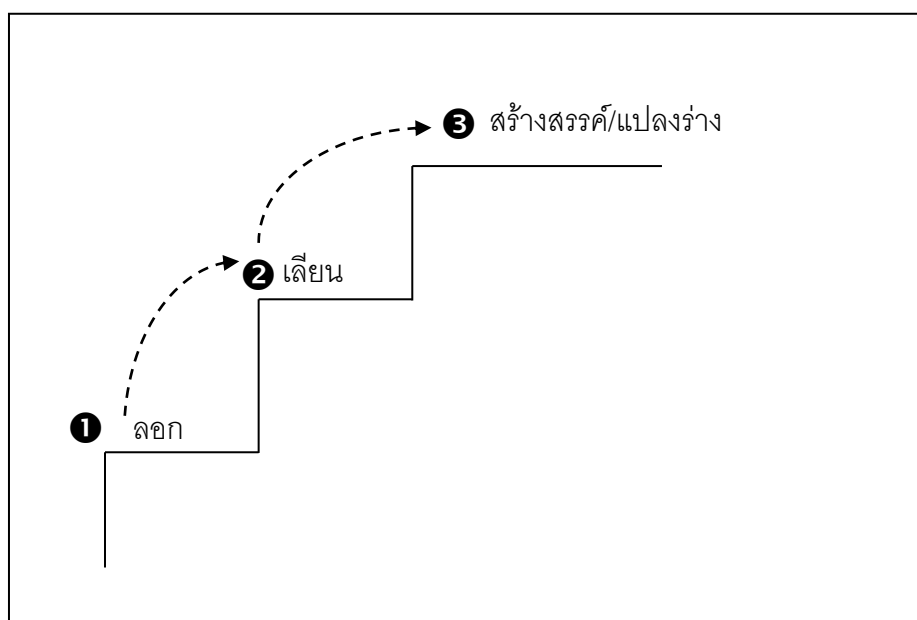
Step 2 - ครูจะปล่อยให้เด็กเขียนเองโดยเขียนลากตามเส้นประตัวเลข 0-9

Step 3 - ครูจะให้เด็กเขียนเองบนช่องเปล่าๆ โดยดูต้นแบบตัวเลข 0-9

Step 4 - ในขณะที่ step 3 เด็กจะพยายามเขียนเลียนต้นแบบ แต่เมื่อเขาจับ "แก่น หัวใจของตัวเลขแต่ละตัวได้" ใน step 4 นี้ เขาก็จะเริ่ม "สร้างสรรค์" เขียนตัวเลขที่เป็นแบบของตัวเองที่แตกต่างไปจากต้นแบบ แต่ก็ยังเป็นเลข 0-9

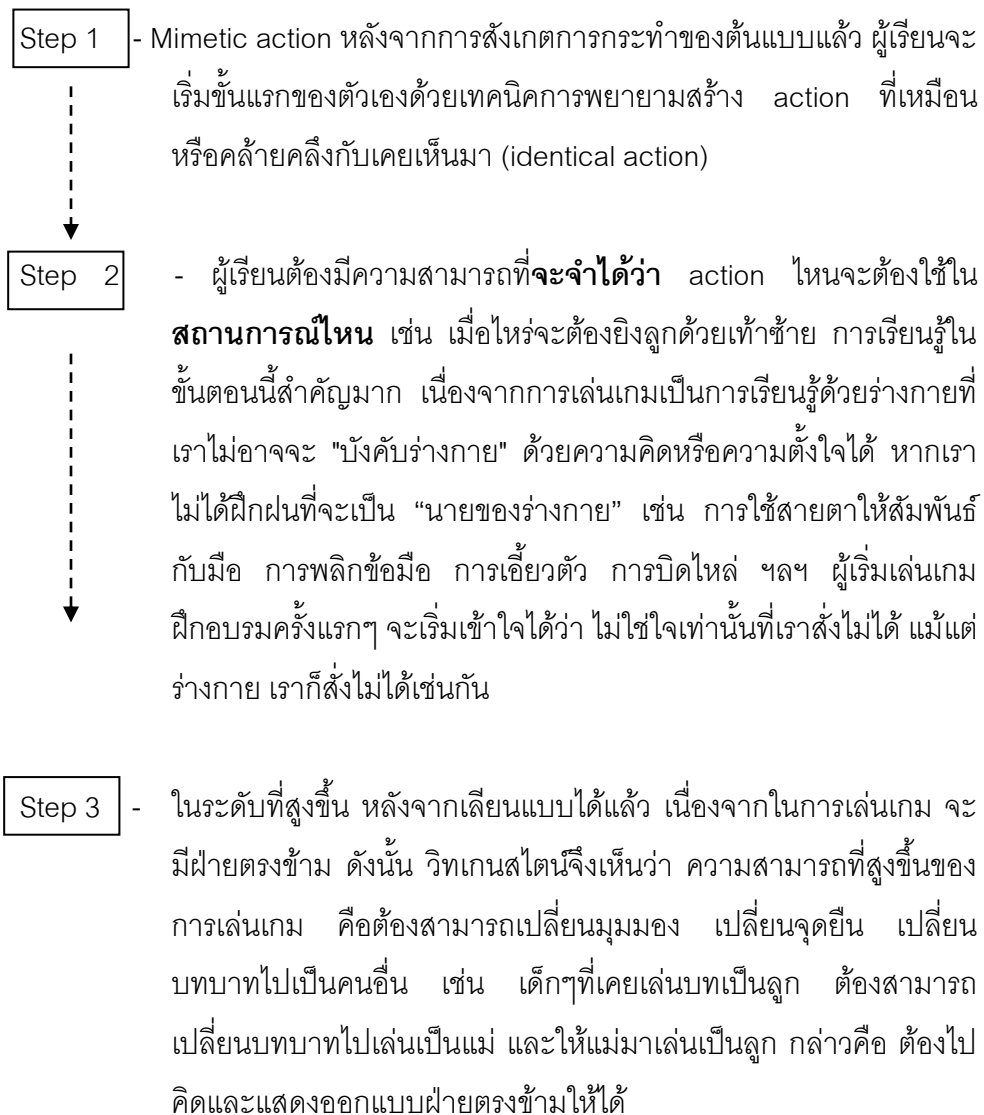
ใน step 4 นี้ ก็เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สะท้อนให้เห็นความสามารถของเด็กที่สามารถจะแยก "เลข 0-9" แบบของเขา "ว่ามีจุดต่างจาก "เลข 0-9 ต้นแบบ" แต่ก็ยังคงมี "ความเป็นเลข 0-9" เป็นจุดร่วม

หากเราสรุปขั้นตอนสำคัญๆของการเรียนภาษาดังกล่าวจะพบว่ามีบันได 3 ขั้นคือ



(iii) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีของการเล่นเกม วิทเจนสไตน์
เสนอว่าในกรณีของการเรียนรู้ที่จะเล่นเกมนั้น ก็จะคล้ายคลึงกับการเรียนภาษา แต่จะเห็นได้อย่าง

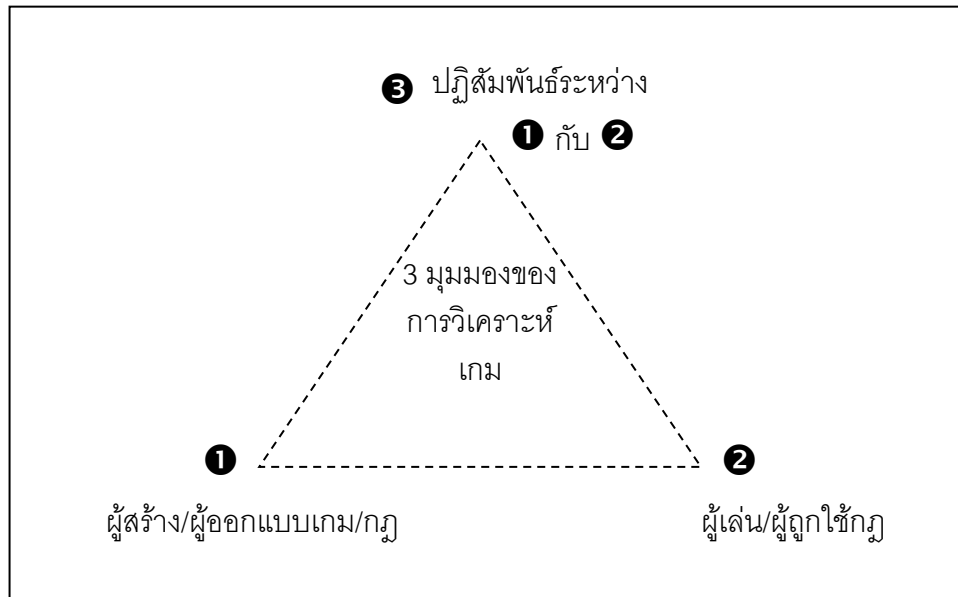
ชัดเจนว่าเนื่องจากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ด้วยการใช้ร่างกายที่มีขั้นตอนสำคัญๆ ดังนี้



(5.2.8) **ข้อเหมือน-ข้อต่างระหว่างเกมภาษากับเกมทั่วไป** จากเนื้อหาที่กล่าวมา เรามักจะกล่าวถึงข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วไปเป็นส่วนใหญ่ว่า เกมทั้ง 2 แบบนี้ล้วนมีลักษณะร่วมกัน เช่น มีโครงสร้าง มีรูปแบบ/รูปร่าง มีทิศทางลำดับขั้นตอน มีวิธีการเรียนรู้ ฯลฯ ที่คล้ายคลึงกัน

อย่างไรก็ตาม วิทเคนสไตน์ก็กล่าวถึงข้อแตกต่างบางประการระหว่างเกมทั้ง 2 แบบนี้ ข้อแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ **ระยะเวลา** ในการเล่นเกมทั่วไป เราจะมองเห็น "จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด" ได้อย่างชัดเจน แต่ทว่าในเกมแห่งภาษาโดยเฉพาะภาษาที่เป็นภาษาพูด เราจะระบุจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดได้ยาก เราแทบจะบอกไม่ได้ว่า การเล่นเกมภาษานั้นมีความต่อเนื่องหรือไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

ในท้ายที่สุดนี้ หากเราสรุปแนวคิดสำคัญของวิทเกนสไตน์ในการศึกษา/วิเคราะห์ เกมแห่งภาษาที่ถ่ายโยงมาถึงการวิเคราะห์เกมอื่นๆโดยทั่วไป เราก็อาจจะระบุได้ว่า วิธีการวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภทของวิทเกนสไตน์นั้น มีลักษณะเป็นองค์ 3 (triangulation) ที่ต้องศึกษาให้ครบทั้ง 3 มุมคือ



(5.3) ภาษา-เกม-การเล่น ผู้เขียนได้เขียนถึงการเล่นเกมในลักษณะเดียวกับการเล่นเกมจริงๆ คือทักท้วงว่า ผู้อ่านเข้าใจแล้วว่า "เกมคืออะไร" และหลังจากอ่านไปได้เกือบครึ่งบทความ จึงได้เวลาที่นำเสนอว่า ในทัศนะของวิทเกนสไตน์ผู้เทียบเคียง "ภาษา" กับ "เกม" นั้น เขาคิดถึงเกมว่าอะไร และนอกจากนั้น ระหว่างคำว่า "เกม" กับ "ภาษา" ก็ยังมีตัวละครอื่นๆที่แทรกเข้ามาเป็นระยะๆ เช่น คำว่า "เล่น" เพราะเราใช้คำว่า "เล่นเกม เล่นภาษา เล่นลิ้น" ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา-เกม-การเล่น นั้นหมายความว่าอะไร

(5.3.1) "เกม" กับการเล่น แน่นนอนว่า "เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่ง" แต่ก็ไม่ใช่ว่าการเล่นทุกประเภทจะต้องเป็นเกม หรือพูดง่ายๆว่า การเล่นมีทั้งแบบที่เป็นเกมและไม่เป็นเกม (non-game play) โดยทั่วไป ตัวแปรที่เป็นกรรมกรตัดสินแบ่งขาดว่าการเล่นที่เป็นเกมและไม่เป็นเกมก็คือ "การมีกฎ/กติกาที่ชัดเจนและเข้มงวด"

เมื่อวิทเกนสไตน์พูดถึงเรื่อง "ภาษา" เขากล่าวว่า ภาษามักจะมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับ non-game play มากกว่าหากเราใช้ตัวแปรเรื่องการมีกฎกติกาที่เข้มงวดเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้เพราะเวลาที่พูดหรือเขียนอะไร เราไม่จำเป็นต้องปรึกษาใครก่อน (กรรมกร) หรือเราไม่ต้องคิดว่าจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาอะไรมากมายนัก

(5.3.2) แล้ว "เกมคืออะไร: ทัศนะจากภาคปฏิบัติ Gebauer (2017) เคยกล่าวว่า เนื่องจากวิทเกนสไตน์เป็นคนที่ใช้แนวคิด language-game อยู่ตลอดเวลา แต่เขาก็ไม่เคยตอบ

คำถามเลยว่า “แล้วเกมคืออะไร” ดังนั้น หากมีใครไปถามวิทเคนสไตน์ว่า “เกมคืออะไร” วิธีตอบของเขาก็คือ เราควรจะ “พรรณนา” เกมอะไรขึ้นมาให้ฟังสักอย่าง แล้วก็บอกว่า “แบบนี้และแบบอื่นๆที่คล้ายๆกันนี้แหละที่เรียกว่าเป็นเกม”

ถึงแม้วิทเคนสไตน์จะไม่ตอบคำถามว่า เกมคืออะไร แต่ก็มิ้นักวิชาการท่านอื่นๆที่พยายามตอบคำถามนี้อยู่ เช่น Bernard Suit (อ้างจาก D. Egan, 2013) ได้ให้คำตอบว่า เกมคืออะไรจากมุมมองเชิงปฏิบัติการว่า สิ่งที่จะเรียกว่า “เกม” นั้น ควรจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 3 ประการดังนี้

- (1) มีเป้าหมาย (goal) ที่ชัดเจนแน่นอนว่า สู้ตายแล้วผู้เล่นเกมจะต้องบรรลุภารกิจอะไร
- (2) มีการกำหนดวิธีการ (means) ที่จะบรรลุเป้าหมายเอาไว้อย่างแน่ชัดเช่นกัน แม้ว่าอาจจะมีหลายวิธีการ
- (3) มีทัศนคติที่ชัดเจนว่า เราเล่นเกมนั้นก็เพื่อเกม

(5.3.3) “เกมคืออะไร”: ทัศนะเชิงโครงสร้าง/องค์ประกอบ David Egan (2013) ได้ประมวลคุณลักษณะสำคัญของเกมโดยพิจารณา “เกม” ว่าเป็นเสมือน “ระบบอย่างหนึ่ง” ดังนี้

(i) ลักษณะ “ความเป็นปกติ” (Normality) Egan กล่าวว่า ดังที่เราู้กันอยู่ว่า เกมเป็นการเล่นที่ต้องมีกฎ/กติกาที่จะบอกว่าอะไรที่ใช่ อะไรที่ไม่ใช่ อะไรที่ทำได้ อะไรที่ทำได้ไม่ได้ ดังที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า “กฎทำให้เกิดเกมขึ้นมา” นอกจากนั้น การมีอยู่ของกฎยังทำให้มีผลสืบเนื่องต่อมา กล่าวคือ เมื่อเราหยุดเล่นเกมนั้น เราก็ยังคงแน่ใจได้ว่า เราจะสามารถเล่นเกมเดิมได้อีกในอนาคต เช่น พุ่งนี้ ขนาดของกระดานหมากรุก ตัวหมากรุก กฎของการเดิน ฯลฯ จะยังคงมีอยู่เหมือนเดิม Egan เรียกคุณลักษณะดังกล่าวนี้ของเกมว่า “normality”

คุณลักษณะ normality นี้มีอยู่ในเกมแห่งภาษาเช่นเดียวกัน เรายังคงแน่ใจได้ว่า ความหมายที่ใช้ในวันนี้ พุ่งนี้จะยังคงความหมายเดิม เครื่องหมายการจราจรที่เป็นไฟแดงที่สี่แยกนี้ (บริบทนี้) และสี่แยกหน้า (อีกบริบทหนึ่ง) จะยังคงมีความหมายว่า “หยุด” เหมือนกัน

(ii) ลักษณะเชิงโครงสร้าง (Structural) ซึ่งหมายความว่า ในเกมๆหนึ่งประกอบด้วยส่วนประกอบย่อยๆ (parts) เช่นตัวหมากรุกแต่ละตัว นักฟุตบอลแต่ละคน ฯลฯ ส่วนประกอบย่อยๆนั้นจะถูกกำหนดบทบาทหน้าที่ต่อส่วนรวม (the whole) เอาไว้ เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง “ส่วนย่อยกับส่วนรวม” (part-whole relationship) เช่นถ้าเดินหมากรุกไป 1 ตัว ก็เสียไปทั้งกระดาน และยังมีความสัมพันธ์ระหว่าง “ส่วนย่อย” กับ “ส่วนย่อย” (part-part relationship) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือการเล่นประสานกันระหว่างกองกลางกับกองหน้าในทีมฟุตบอล เป็นต้น

(iii) **เกมมีลักษณะเชิงสังคม** การเล่นเกมส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมที่ต้องเล่นกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งก็ทำให้เห็น "ลักษณะทางสังคม" ได้อย่างชัดเจน แม้แต่เกมที่เล่นตามลำพัง เช่น เกม Solitaire ก็ยังต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกิดมาจากการกำหนดของสังคมอยู่ดี

(iv) **ลักษณะสร้างสรรค์ของเกม (Creativity)** แม้ว่าในเกมทุกเกมจะมีการตั้งกฎกติกาเอาไว้อย่างแน่นอน แต่เมื่อเริ่มลงมือเล่น ก็เกิดโอกาสแบบต่างๆ มากมายจนดูเหมือนไม่รู้จบสิ้นในการเล่น เสมือนมีพื้นที่ว่างหรือช่องว่างให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อยู่เสมอ เกมจึงเปิดโอกาสให้เกิดการ "surprise" ได้อย่างไม่มีช้อยกเว้น ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนี่คือเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ "เกมมีความสนุก" เพราะแม้แต่ทีมฟุตบอลที่อยู่อันดับท้ายสุดของตารางก็ยังสามารถจะโค่นทีมอันดับหนึ่งแบบชนิดหักปากกาเขียนได้

(v) **วิวัฒนาการของเกม** คุณสมบัติหนึ่งที่น่าประทับใจของเกมก็คือ เมื่อเกมๆ หนึ่งถือกำเนิดขึ้นมาในพิภพแห่งเกม มันก็จะถูกเล่น ถูกวิวัฒนาการ ถูกจับ ถูกทำให้หายไป ถูกลืม แล้วก็มีเกมใหม่เกิดขึ้นมาอีก

(vi) **ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละเกม** ในขณะที่เกมทุกเกมจะมี "คุณลักษณะร่วมกัน" ที่ทำให้มันเป็นเกมอยู่ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละเกมก็จะมีอัตลักษณ์ของตัวเอง อันเนื่องมาจากสิ่งที่เรียกว่า "ธีมเฉพาะ" (specific theme) ที่สามารถระบุออกมาได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ธีมเฉพาะๆ ของภาษาก็เช่น การออกคำสั่ง การอธิบายรูปพรรณสัณฐานของคน/วัตถุ การรายงานเหตุการณ์ เป็นต้น เราอาจเทียบเคียงแนวคิดดังกล่าวกับแนวคิดเรื่อง Actant /function ของ V. Propp ที่ใช้ในการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน ซึ่งส่วนผสมของ Actant /Function ที่ต่างกัน ทำให้นิทานพื้นบ้านแต่ละเรื่องมีธีมเฉพาะของตัวเอง เช่น

- สมาชิกครอบครัวออกไปจากบ้าน
- ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง
- ตัวโกงแพ้

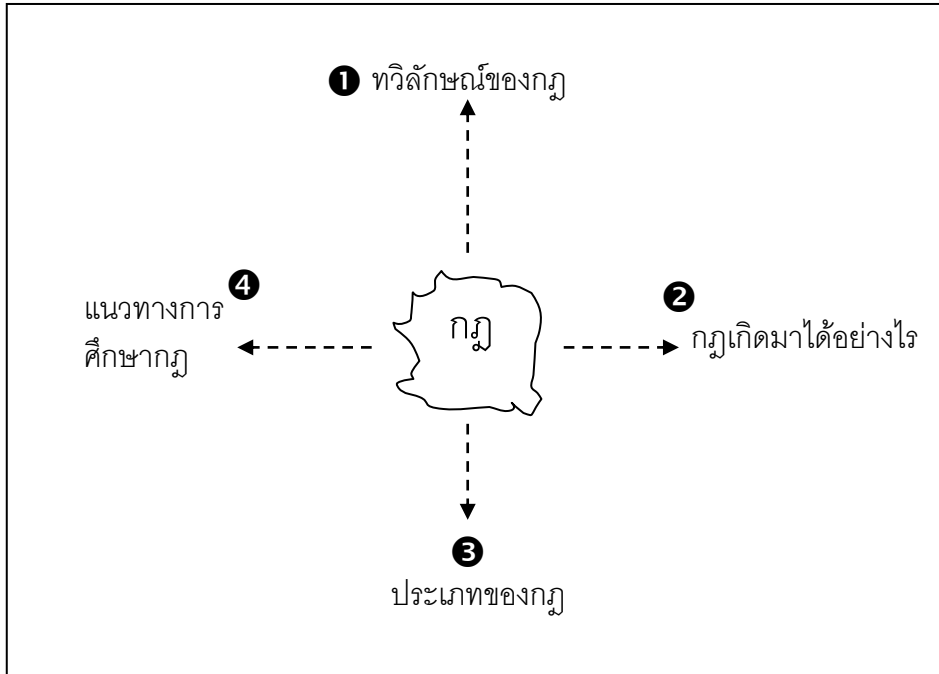
ฯลฯ

(6) กฎ (rule)

สำหรับนักสังคมศาสตร์ส่วนใหญ่ที่ศึกษาเรื่องสังคม กลุ่มองค์กร ก็มักจะให้ความสนใจเรื่อง "ระเบียบของสังคม" (social order) อยู่แล้ว (ซึ่งก็มีความหมายเท่ากับ "กฎ/กติกา" ในเรื่องเกม) และหากเป็นนักวิชาการที่เจาะประเด็นศึกษามาที่เรื่อง "เกม" เป็นการเฉพาะ ก็ยังต้องให้ความสนใจกับเรื่อง "กฎ" เป็นการพิเศษเลย เนื่องจากเหตุผลที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า เพราะกฎนี้เองที่ทำให้เกมเป็นเกมอยู่ได้

แต่เมื่อเทียบกับนักวิชาการทั่วไปที่ให้ความสนใจเรื่องกฎแล้ว ต้องนับว่าวิทเกินสไตน์เป็น

นักวิชาการที่เน้นความสำคัญของกฎที่มีต่อเกมอย่างมากถึงมากที่สุด และนอกจากนั้น วิทเกินสไตน์ก็ยังทำให้ปรับเปลี่ยนหรือขยายแง่มุมเกี่ยวกับ "ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ/ไวยากรณ์/ระเบียบสังคม" ออกไปตามจุดยืนและทัศนะที่เขาสังกัดค่ายทางความคิดอยู่ (เป็นกลุ่มทางเลือกที่ 3)



(1) **ทวิลักษณ์ของกฎ/กติกา (Duality of rule)** ในด้านหนึ่ง วิทเกินสไตน์มีทัศนะร่วมกับนักสังคมศาสตร์โดยทั่วไปที่พูดเรื่อง "อำนาจ" ที่แฝงฝังอยู่ในกฎ/รหัสของภาษา ระเบียบของกลุ่มองค์กร ข้อปฏิบัติของสังคม เป็นอำนาจเชิงโครงสร้างที่ทำงาน (exercise power) อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติวิสัย

การใช้อำนาจนั้น หากเป็นระดับอ่อนๆ เช่น ถ้าเราพูดภาษาไทยโดยไม่เรียงประธาน กริยา กรรม ตามหลักไวยากรณ์ไทย ผลที่เกิดขึ้นก็คือ คนฟังจะฟังไม่รู้เรื่อง และหากเป็นการใช้อำนาจระดับที่แรงกว่านั้นเช่น ในวิชาภาษาไทย เราก็อาจจะสอบตกหรือสอบเข้ามหาวิทยาลัยไม่ได้เลย

อำนาจของโครงสร้างที่แฝงอยู่ในเกม การเล่นเกม การกีฬา ที่สาธิตให้เราดูเป็นประจำสม่ำเสมอทุกโมงยาม เป็นตัวอย่างรูปธรรมที่ฉายผ่านในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งเราคุ่นเคยและยอมรับอำนาจดังกล่าวอย่างสมยอมพร้อมใจ

แต่ในอีกด้านหนึ่ง วิทเกินสไตน์ก็แยกแยะระหว่าง "กฎตามธรรมชาติ" (law) กับ "กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น" (rule) ออกจากกัน ในกฎตามธรรมชาตินั้น อาจจะมีคามหมายเพียงหนึ่งเดียวเมื่อนำมาปฏิบัติ (เช่น น้ำย่อมไหลจากที่สูงสู่ที่ต่ำตามกฎแรงโน้มถ่วงของโลก) หากแต่เป็นกฎกติกาที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น เมื่อเวลาถูกนำมาปฏิบัติ เริ่มตั้งแต่เมื่อมี "การอ่าน" กฎที่เขียนอยู่ใน

กระดาษ มีการ "ดีความ" ข้อความ (ยังไม่ต้องพูดถึงขั้นการลงมือปฏิบัติ) วิท겐สไตน์ก็มีความเห็นว่า กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นมานี้ เมื่อถูกนำมาถึงผู้ถูกใช้กฎก็จะเกิด "โอกาสที่หลากหลายที่จะทำตาม" (possibility of order) อยู่เสมอ

วิท겐สไตน์ยกตัวอย่างการวิเคราะห์จากมุมมองของ **คนสร้างกฎ** และ **คนถูกใช้กฎ** ว่า

- จากการวิเคราะห์เนื้อหาของกฎในมุมมองของ **คนเขียนกฎ** เนื้อหาของกฎจะระบุเอาไว้ว่า อะไรต้องทำ อะไรห้ามทำ อะไรอยากให้ทำ เป็นต้น

- แต่จากมุมมองและสายตาของ **คนถูกใช้กฎ** เขาจะอ่านว่า

- อะไรบ้างที่ **ไม่ได้บอก** ว่าต้องทำ
- อะไรบ้างที่ **ไม่ได้บอก** ว่า ห้ามทำอย่างเด็ดขาด
- สิ่งเขียนก็เป็นเพียงสิ่งที่ **อยากให้ทำ** เท่านั้น

และวิท겐สไตน์สรุปว่า และแล้ว เมื่อความเป็นจริงได้เกิดขึ้น มันก็มีใช้ข้อความที่เขียนอยู่ในกระดาษ เพราะกฎนั้นเมื่ออยู่ในกระดาษ มันก็เหมือนซากศพที่อยู่ในโลงเท่านั้น เพราะกฎจะมีชีวิตขึ้นมาได้ก็เมื่อมันถูกอ่าน ถูกตีความ และถูกนำไปใช้จากผู้ถูกใช้กฎ/คนเล่นเกมเท่านั้น

(2) **กฎเกิดขึ้นมาได้อย่างไร** มีความแตกต่างระหว่าง "กฎตามธรรมชาติ" กับ "กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น" ในแง่ "การถือกำเนิดของกฎทั้ง 2 ประเภท" นี้ กฎตามธรรมชาตินั้นดำรงอยู่แล้วและมนุษย์ได้ไปค้นพบ เช่นกฎแรงดึงดูดของโลก แต่กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นเป็นกฎที่ไม่ได้มีก่อนแต่มนุษย์ได้ประกอบสร้างขึ้นมา วิท겐สไตน์ไม่ได้สนใจว่า "ใครเป็นคนตั้งกฎ" แต่เขาสนใจ **"กระบวนการว่ากฎถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร"**

ในการตอบคำถามนี้ วิท겐สไตน์ได้ปฏิเสธทั้งสามัญสำนึกของคนทั่วไปและทัศนะของนักวิชาการที่มีต่อที่มาของกฎว่า กฎไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อ/เพราะมีคนเขียนข้อความในกฎใส่ลงไป ในกระดาษ แผ่นกระดาษที่มีข้อความกฎปรากฏอยู่นั้น เป็นเพียงผลลัพธ์สุดท้ายที่เป็นรูปธรรมของกฎเท่านั้น

และเช่นเดียวกัน วิท겐สไตน์ได้ปฏิเสธทัศนะของนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์เช่น E. Durkheim ที่ระบุ "ระเบียบของสังคม" (ซึ่งกฎเป็นรูปแบบแบบหนึ่ง) เป็นสิ่งที่มีมาก่อน และอยู่เหนือมนุษย์

ในชั้นแรก วิท겐สไตน์ได้ให้คำตอบตามมุมมองด้านภาษาวาว่า กฎหรือระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นมาได้โดยผ่าน **ภาษาและการใช้ภาษา** เมื่อเด็กๆ เริ่มเรียนรู้ที่จะพูดภาษา หรือเมื่อสมาชิกใหม่ในสังคมเริ่มเข้ามาใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นๆ ผ่านการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ นั้นเอง ที่ทำให้กฎต่างๆ ได้ถือกำเนิดขึ้นมา แต่ในลำดับต่อมา วิท겐สไตน์ก็ได้ขยายแนวคิดของเขาให้กว้างขวางขึ้นกว่า "ด้านการใช้ภาษา" โดยกล่าวว่า กฎระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นผ่าน **กิจกรรมการกระทำอันหลากหลายรูปแบบร่วมกัน** ของสมาชิกในกลุ่ม องค์กร สังคมนั้น โดยมีภาษาเป็นส่วน

หนึ่งของการก่อร่างสร้างกฎ นี่ก็หมายความว่า ระเบียบหรือกฎจะถูกสร้างขึ้นอย่างแท้จริง (ไม่ใช่เป็นเพียงกระดาษเป็อนน้ำหมึก) ก็ต่อเมื่อได้มีการลงมือทำกิจกรรมต่างๆรวมทั้งการใช้ภาษา เมื่อเด็กลงมือเล่นเกมเท่านั้น เขาจึงจะเข้าใจความหมายของกฎ (ใน version ของเขา)

และในมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ/ผู้เล่นเกม กฎหรือระเบียบกติกาต่างๆเป็นเพียง possibility of order ทั้งสิ้น หมายความว่า เมื่อเราเห็นข้อความหนึ่งที่ดูเหมือนเป็นกฎที่ตายตัว ไม่อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ แต่ "ไม่ใช่เช่นนั้นหรอก ทุกอย่างที่เรา(ผู้เล่น)เห็น อาจเป็นแบบอื่นก็ได้เสมอ"

ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นป้ายที่ปักไว้บนพื้นที่ที่เขียนว่า "ห้ามทิ้งขยะในบริเวณนี้" ในสายตาของผู้คนที่อ่านกฎนี้ จะมีความเป็นไปได้อย่างหลากหลายมาก เช่น

- คำว่า "บริเวณนี้" กินอาณาเขตแค่ไหน เฉพาะตรงที่ปักป้ายไว้เท่านั้นใช่หรือไม่
- คำว่า "ขยะ" แปลว่าอะไร ขวดน้ำพลาสติกเป็นขยะหรือเปล่า
- หมายความว่า "ห้ามทิ้งถ้ามีคนมาเห็นใช่หรือไม่"
- ทำไมต้องห้ามมาทิ้งขยะบริเวณนี้ ที่ตรงนี้เป็นที่ของใคร

ฯลฯ

(6.3) **ประเภทของกฎ** เนื่องจากกฎมีหลายประเภท (กล่าวเฉพาะกฎที่มนุษย์สร้างขึ้น - rule) และก็มีวิธีการหลายๆแบบที่จะแบ่งประเภทของกฎดังตัวอย่างต่อไปนี้

(6.3.1) **เกณฑ์แบบวิทเกนสไตน์** วิทเกนสไตน์เสนอว่า ทุกสถาบันสังคมจะถูกควบคุมด้วยกฎ 2 ประเภท คือ

(ก) **Constitutive rule** เป็นกฎที่ระบุสถานการณ์หรือบอกเงื่อนไขต่างๆของเกมว่า เกมหนึ่งประกอบด้วยอะไรบ้าง เป็นกฎที่เป็นตัวสร้างเกมขึ้นมา เช่น กฎ Constitutive ของเกมฟุตบอลจะประกอบด้วยขนาดของสนาม จำนวนผู้เล่น จำนวนและประเภทของกรรมการ ความหมายของการได้แต้ม ฯลฯ

(ข) **Regulative rule** เป็นข้อกำหนดว่าผู้เล่นจะต้องเล่นอย่างไร เป็น guideline สำหรับเวลาเล่นจริงๆว่า อะไรทำได้บ้าง อะไรทำไม่ได้ เช่น ในฟุตบอลห้ามใช้มือแตะลูกบอล เป็นต้น

(6.3.2) **กฎในเอกสารและกฎที่ปฏิบัติจริง** นอกเหนือจากวิธีแบ่งประเภทของกฎตามแบบวิทเกนสไตน์แล้ว ยังมีวิธีการแบ่งประเภทของกฎอีกแบบหนึ่งที่สามารถจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ได้อย่างดีเมื่อมีการศึกษาการเล่นเกมที่ เป็นจริง คือกฎนั้นมี 2 ประเภท

(i) กฎที่เขียนเอาไว้ในเอกสาร มีการระบุอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร และอาจจะเป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไป เช่น กติกาต่างๆของการชกมวย

(ii) กฎที่ถูกใช้จริง ถูกปฏิบัติจริงๆในการเล่นจริงๆ

จากกฎทั้ง 2 ประเภทนี้ ไม่จำเป็นว่า เนื้อหาของกฎทั้ง 2 ประเภทนี้จะต้องเหมือนกันหรือจะต้องเท่ากัน ส่วนใหญ่แล้ว กฎที่นำมาใช้จริงๆมักจะมี ความเข้มงวดน้อยกว่ากฎที่

เขียนเอาไว้ และเมื่อลงมือเล่น ผู้เล่นก็มักจะพลิกแพลง/เปลี่ยนแปลงกฎที่วางเอาไว้เสมอ เช่น ในขณะที่มีกฎของฟุตบอลว่า ห้ามไปยืนล้ำหน้าฟุตบอลในเขตยิงลูก แต่ทว่านักฟุตบอลก็จะถือโอกาส "วางกฎเรื่องการล้ำไก" อยู่เสมอ เป็นต้น

และเพราะศักยภาพของผู้เล่นในการพลิกแพลง หลีกเลียง เบี่ยงเบน ปรับแปลงกฎที่ระบุเอาไว้เมื่อเวลาลงมือเล่นจริงๆ ทำให้เกิดวิธีการเล่นเกมแบบใหม่อยู่ตลอดเวลา ดังนั้น "ในทุกกฎ จึงมีเสรีภาพของผู้เล่นเป็นเหรียญอีกด้านหนึ่งอยู่เสมอ"

(6.3.3) **รูปลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า "กฎ" นั้นมีลักษณะไม่แน่นอน** (arbitrary) ในบางครั้ง เนื้อหาของกฎอาจจะถูกชุมชนคนเล่น/คนที่เกี่ยวข้องรับรู้ผ่านข้อความที่ชัดเจนและเปิดเผย แต่บางครั้ง เราก็อาจมองไม่เห็นรูปลักษณะที่ชัดเจนดังกล่าวนั้น แต่ทว่า ชุมชนที่เกี่ยวข้องนั้นต่างก็รับรู้กันอย่างเป็นนัยๆและถ่วงหน้า และที่น่าสนใจก็คือ คนเราสามารถจะเล่นเกมได้อย่างถูกต้องตามกฎแม้แต่เมื่อไม่สามารถจะอธิบายกฎของการเล่นออกมาได้อย่างชัดเจนหรือเป็นเรื่องเป็นราวก็ตาม ซึ่งคุณลักษณะข้อนี้ก็เหมือนกับเกมแห่งภาษาที่เราสามารถจะพูด จะฟัง จะเข้าใจ ภาษาได้ทั้งๆที่บอกหลักไวยากรณ์ไม่ได้ก็ตาม

(6.3.4) **ความเข้มงวดของกฎ/กติกา** ในเกมแห่งการเล่นก็เหมือนกับเกมแห่งภาษากล่าวคือ กฎในแต่ละเกมนั้นจะมีความเข้มงวดแตกต่างกันไป เช่น ถ้าเป็นเนื้อหาด้านคณิตศาสตร์ กฎต่างๆจะมีความเข้มงวดตายตัวค่อนข้างมาก แต่ถ้าเป็นเนื้อหาด้านสุนทรียศาสตร์ ความเข้มงวดของกฎก็จะมีเพียงเล็กน้อย

นักวิชาการที่สานต่อแนวทางการวิเคราะห์กฎที่มีอยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมทั่วไป เช่น กลุ่มนักวิชาการกลุ่ม "ทฤษฎีแห่งกฎ" (Rule theory) ได้สาธิตให้เห็นว่า ในการเล่นแห่งภาษานั้นก็ประกอบไปด้วยกฎต่างๆมากมาย (โดยที่ผู้ใช้ภาษาอาจจะไม่รู้ตัว) เช่น ตัวอย่าง "ภาษาแห่งการให้สัญญา" อย่างน้อยจะประกอบด้วย 4 กฎคือ

(i) Prepositional content rule - มีการระบุเนื้อหาอย่างชัดเจนว่า ผู้ให้สัญญาจะทำอะไรในอนาคต (เช่น จะนำเงินที่กู้ยืมไปมาใช้หนี้คืน)

(ii) Preparatory rule - มีการแสดงเงื่อนไขที่ชี้ชวนให้เข้าใจว่า จะทำอะไรมากกว่าจะไม่กระทำ (เช่น เคยเห็นประวัติผู้กู้มาแล้วว่าไม่เคยเบี้ยวหนี้ใคร)

(iii) Sincerity rule - มีข้อความที่ยืนยันให้เห็นว่า ผู้พูดหมายความว่าพูดจริงๆ

(iv) Essential rule - มีการระบุว่า ผู้ฟังจะให้เห็นการกระทำอะไรที่เป็นประเด็นสำคัญๆ (เช่น พอถึงวันที่ 7 ของเดือน ผู้กู้จะนำทั้งเงินต้นพร้อมดอกเบี้ยมาใช้คืนให้ทันที)

(6.4) **แนวทางการศึกษาเรื่อง "กฎในเกม"** โดยทั่วไป แนวทางการศึกษากฎ/กติกานั้นสามารถมีได้อย่างน้อย 3 แนวทางคือ

(i) Rule following (การทำตามกฎ) แนวทางนี้จะให้ความสนใจศึกษาว่า เมื่อมีการ

ออกกฎกติกาต่างๆมาแล้ว คนเราจะปฏิบัติตามกฎได้หรือไม่ จะปฏิบัติตามหรือเปล่า จะปฏิบัติตามในรูปแบบไหน ในเงื่อนไขบริบทใด ฯลฯ สำหรับจุดยืนของแนวทางทำตามนี้เป็นมุมมองมาจากจุดยืนของผู้ออกกฎเพื่อจะแสวงหาวิธีการ มาตรการ กลไก เพื่อให้คนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

(ii) Rule governance (การบังคับใช้กฎ) แนวทางที่สองนี้จะเข้มข้นกว่าแนวทางแรก เพราะจะเน้นไปในการทำให้กฎมีอำนาจในการบังคับใช้ให้จริงจังมากยิ่งขึ้น เช่น จะต้องเพิ่มบทลงโทษอย่างไร (ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ การออกมาตรการและกฎระเบียบต่างๆเกี่ยวกับ "การเมาแล้วขับ" เป็นต้น)

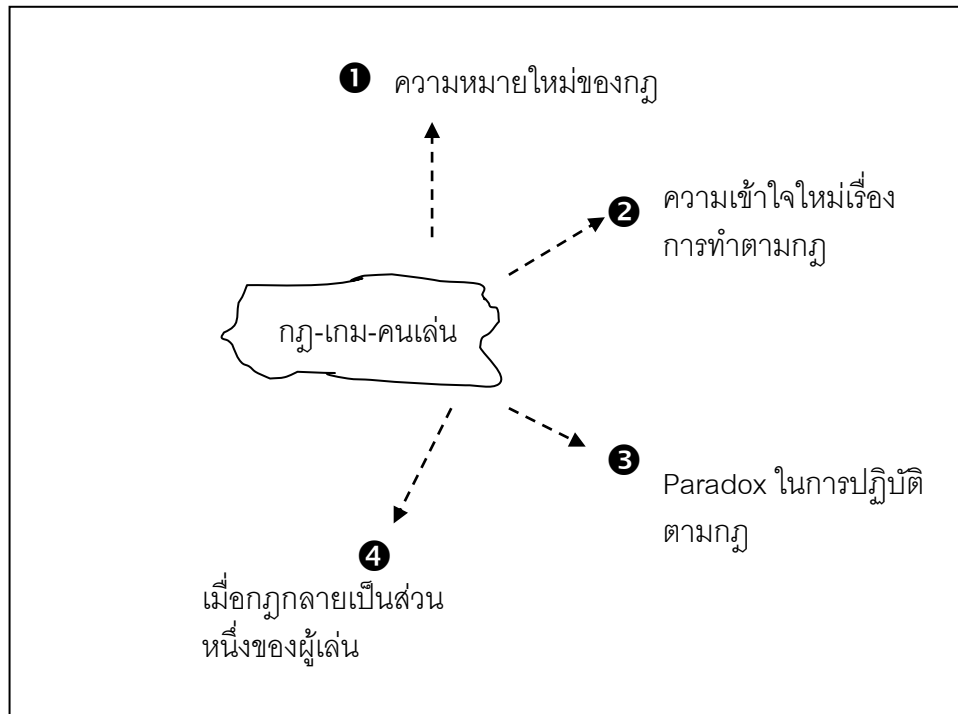
(iii) Rule using (การใช้กฎ) แนวทางศึกษาแบบที่ 3 นี้จะแตกต่างไปจาก 2 แนวทางแรก คือเป็นการเปลี่ยนจุดยืนจากมุมมองของผู้ออกกฎ/ผู้บังคับใช้กฎ มาเป็นจุดยืนและมุมมองของผู้ถูกใช้กฎว่าจะมีรูปแบบการใช้กฎในแบบใดบ้าง ตั้งแต่ทำตามกฎอย่างเต็มใจ ทำตามกฎอย่างจำใจ หาวิธีหลีกเลี่ยงกฎ หาวิธีพลิกแพลงออกไปจากกฎ จนกระทั่งถึงการแหกกฎ

สำหรับจุดยืนของวิทเคนส์ไดน์นั้น เขาจะมีวิธีการศึกษากฎที่ค่อนข้างเน้นหนักไปในแนวทางที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับจุดยืนทางทฤษฎีแบบทางเลือกที่ 3 ของเขา วิธีการศึกษาของวิทเคนส์ไดน์นั้นคล้ายคลึงกับวิธีการศึกษาของ P. Bourdieu ที่ศึกษา "ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง rule และ habitus" วิทเคนส์ไดน์เสนอแนวคิดด้วยการใช้คำศัพท์ของเขาว่า เมื่อปัจเจกบุคคลเผชิญหน้ากับกฎ เขาจะสร้าง life-form ของเขาขึ้นมาว่า เขาจะอย่างไรกับกฎ และผลลัพธ์สุดท้ายที่ได้ออกมา ก็จะหลากหลายและกลายเป็น "ไวยากรณ์แห่งการกระทำ" (grammar of action) ประจำตัวของเขา (เช่น เขาจะไม่ขับรถฝ่าไฟแดงก็ต่อเมื่อ 1... 2... 3...)

ด้วยเหตุนี้ วิธีวิทยาในการศึกษากฎ จึงต้องไม่ใช่เพียงการอ่านดูจากเอกสารข้อความที่ระบุเอาไว้เท่านั้น หากแต่ต้องใช้วิธีการสังเกตในบริบทของการเล่นเกมที่เป็นจริงเป็นสำคัญ

(7) กฎ-เกม-คนเล่น

เนื้อหาในหัวข้อสุดท้ายนี้จะเป็นการต่อยอดแนวทางการศึกษาเรื่องเกมในรูปแบบฉบับของวิทเคนส์ไดน์อีกครั้งหนึ่งว่า เราไม่อาจจะแยกส่วนประกอบของเกม-กฎ-การเล่น-คนเล่นไปศึกษาที่ละส่วนอย่างแยกขาดจากกันได้ หากแต่จะต้องศึกษาปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างส่วนประกอบจากมุมมองของผู้เล่นเป็นการเฉพาะ



(7.1) **ความหมายใหม่เกี่ยวกับกฎ** วิทเกนสไตน์เสนอให้เราเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่า "กฎ" เช่น กฎไวยากรณ์ในภาษา จากเดิมที่เราเคยเข้าใจความหมายของกฎไวยากรณ์ว่า "กฎคือสิ่งที่ต้องปฏิบัติตาม" แต่วิทเกนสไตน์กล่าวว่า ในการใช้ภาษานั้น เราไม่ได้ปฏิบัติตามไวยากรณ์

ความหมายใหม่ของกฎ/ไวยากรณ์ก็คือ เป็นปฏิสัมพันธ์ (connection) ระหว่าง "สัญญาะ" กับ "ชีวิตของผู้ใช้สัญญาะ" หรือหากพูดในภาษาของ Bourdieu กฎจะเป็นปฏิสัมพันธ์กับ habitus เสมอ "Rule x habitus" ที่วิทเกนสไตน์เรียกว่า life-form ที่คนแต่ละคนจะใช้ชีวิต (live) ปฏิบัติ (act) ตัดสิน (judge) ฯลฯ ดังนั้นการทำตามกฎจึงเป็นเทคนิคของแต่ละบุคคล เป็นไวยากรณ์แห่งการกระทำ (grammar of action) เฉพาะตัวของคนแต่ละคน

อำนาจที่เกี่ยวข้องกับกฎจึงมีสองทาง ทางหนึ่งเป็นอำนาจที่กฎมีต่อบุคคลให้ปฏิบัติตาม และอีกทางหนึ่งเป็นอำนาจที่บุคคลมีต่อกฎในรูปแบบต่างๆ (ทำตาม หลีกเลี่ยง บิดเบือนเปลี่ยนแปลง) และยิ่งบุคคลมีประสบการณ์การใช้ภาษามากๆ มีประสบการณ์การเล่นเกมมากๆ ก็ยิ่งรู้จักและเข้าใจกฎอย่างทะลุปรุโปร่งและรอบด้านมากยิ่งขึ้น เมื่อนั้น ความสามารถของบุคคลที่ Bourdieu เรียกว่าเป็น "ทุนประเภทหนึ่ง" (capital) ก็ยิ่งเพิ่มพูนมากขึ้น (คุณสมบัติดังกล่าวนี้ น่าจะมีความจำเป็นสำหรับพีเลียงนักมวยหรือโค้ชฟุตบอล)

7.2 ความเข้าใจใหม่ของการทำตามกฎ จากคำถามที่ว่า "ทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎ" แต่เดิมจะมีคำตอบหลายๆแบบ เช่น เมื่อเราได้ว่ามีกฎและได้รู้เนื้อหาของกฎ นั่นก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เราปฏิบัติตามกฎ (ตัวอย่างเช่น เมื่อเรากำลังจะจุดบุหรี่สูบ แต่มีคนชี้ให้เราเห็นป้ายห้ามสูบ

บุหรื เราก็จะปฏิบัติตาม) ส่วนอีกคำตอบหนึ่งก็เป็นคำตอบที่เราคุ้นเคยกันอย่างดี คือการที่เรายอมปฏิบัติตามกฎก็เพราะเรากลัวการถูกลงโทษ เป็นที่น่าสังเกตว่าเหตุผล 2 ประการที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นมุมมองมาจากผู้ออกกฎหรือผู้ใช้กฎ

ดังได้เกริ่นมาบ้างแล้วว่า วิท겐สไตน์ปฏิเสธเหตุผลที่ว่าทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎที่มองมาจากมุมมองของผู้ออกกฎ โดยเขาได้เปลี่ยนมุมมองจาก "ผู้ออกกฎ" ไปสู่ "ผู้ถูกใช้กฎ" เพราะเขาเห็นว่า กฎๆหนึ่งจะมีชีวิตเป็นจริงเป็นจังขึ้นมาก็เมื่อไปอยู่ในมือของผู้ถูกใช้มากกว่า

คำตอบจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎในการยอมปฏิบัติตามกฎก็คือ เพราะการกระทำเช่นนั้นจะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย การปฏิบัติตามกฎจึงเป็นส่วนหนึ่งของ "การเล่นเกม" ที่คนเล่นรู้ว่า (ในกรณีเป็นเกมแห่งภาษา) เราจะพูดออกคำสั่งอย่างไร ต้องตั้งคำถามอย่างไร ต้องอธิบายอย่างไร... ให้เป็นไปตามกฎ เพราะมีแต่ปฏิบัติตามกฎของภาษาเท่านั้น เราจึงจะได้สิ่งที่เราต้องการมา เหมือนกับการเล่นเกมทุกประเภท มีแต่ต้องทำตามกฎเท่านั้น เราจึงจะได้ชัยชนะมาครอบครอง และมนุษย์เรามี "ความสามารถที่จะทำตามกฎ" สูงกว่า "การทำตามยถากรรม"

(7.3) Paradox ในการปฏิบัติตามกฎ ในมุมมองของผู้ออกกฎ ผู้ออกกฎ 1 คนก็จะมีกฎเพียงชุดเดียว แต่ทว่าในมุมมองของผู้ใช้กฎ ในการปฏิบัติตามกฎนั้น จะเกิด "ความขัดกัน" (Paradox) อยู่เสมอ เพราะไม่มีการกระทำใดๆที่จะถูกตัดสินใจได้ด้วยกฎๆเดียว ทุกการกระทำล้วนต้องทำตามกฎที่หลากหลาย แตกต่าง และหลายครั้งที่ขัดแย้งกันทำให้เมื่อปฏิบัติตามกฎชุดหนึ่ง ก็ต้องละเมิดกฎอีกชุดหนึ่ง เช่น ในช่วงเทศกาลสงกรานต์ มีกฎให้เฉลิมฉลองความสนุกสนานด้วยการเล่นสาดน้ำ แต่เนื่องจากเป็นฤดูแล้งที่มักจะขาดน้ำ ทำให้มีกฎอีกชุดหนึ่งที่ใช้ให้น้ำอย่างประหยัด เป็นต้น

จากสภาวะ Paradox ในการปฏิบัติตามกฎหลายๆชุด ในทางปฏิบัติที่เป็นจริงจึงพบว่า ในบางสถานการณ์ คนเราอาจจะทำตามกฎ แต่ในอีกสถานการณ์หนึ่ง ก็อาจจะเลือกตัดสินใจที่จะละเมิดกฎหรืออาจจะตัดสินใจที่จะ "แหกกฎชุดแรก" แล้วหันมาใช้ "กฎชุดที่สอง" เป็นต้น

(7.4) เมื่อกฎกลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่น ขอล่าวย้ำที่คะแนนเกี่ยวกับกฎของวิท겐สไตน์อีกครั้งว่า คนเราจะเรียนรู้กฎก็ต่อเมื่อเขาได้ลงมือปฏิบัติการเข้าร่วมในเกมนั้นเท่านั้น และวิท겐สไตน์ไม่ได้แยกการกระทำทางกายและทางจิตออกจากกัน ดังนั้น การทำตามกฎจึงมิใช่เป็นเรื่องทางกายหรือทางจิตเพียงอย่างเดียว แต่เป็น "กระบวนการขายฟองทั้งกายและจิตไปพร้อมๆกัน"

และในกระบวนการปฏิบัติตามกฎนี้ วิท겐สไตน์ได้เสนอว่า ได้มีพัฒนาการมาเป็นลำดับ ในระยะแรกๆที่เราเพิ่งเข้าร่วมใน "เกมแห่งภาษา" เกมแห่งชีวิตกลุ่ม เกมแห่งสังคมใหม่ๆ เราก็อาจจะยังทำตามกฎเพราะเราคิดว่า ด้วยการกระทำเช่นนี้ จะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม ผลจากการเข้าร่วมนั้น ก็ทำให้เรา "ถูกฝึกที่จะมีปฏิริยาเฉพาะแบบหนึ่งๆที่เป็นไปตามกฎ" เช่น นักมวยจะถูกฝึกให้การ์ดไม่ตกไม่ว่าจะถูกต่อยหนักเพียงใดก็ตาม และเมื่อปฏิริยาดังกล่าวถูกปฏิบัติซ้ำๆ จนกลายเป็น "การกระทำที่ทำตามกฎได้โดยอัตโนมัติ" (regulated action) เมื่อถึงจุดนั้นก็หมายความว่า "กฎได้ซึมซับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของคนเล่นแล้ว" เป็นการซึมซับเข้ามาในร่างกายที่ใช้ทำตามกฎได้โดยไม่ต้องใช้ความคิดเลย เช่น นักฟุตบอลจะไม่ใช้มือเล่นบอลเลยราวกับเป็นธรรมชาติของเขา วิทเคนส์ไดน์กล่าวว่า มนุษย์เรามีกลไกที่จะปรับให้ (adjusting mechanism) ทำตามกฎได้แบบอัตโนมัติ (blind rule-following) ที่เรียกว่า "เราได้มีภูมิหลัง - background - ที่จะทำตามกฎได้แล้ว"

หรือพูดย้อนหลังกลับไปอีกนิตหนึ่งว่า นอกจาก "กฎจะไม่อยู่นอกเกม" ดังที่กล่าวมาแล้ว สำหรับผู้เล่นที่มี "ภูมิหลัง" แล้ว "กฎก็ยังไม่อยู่นอกตัวผู้เล่นระดับนี้อีกด้วย"

โดยธรรมชาติ เราจะยังไม่มี "ภูมิหลังต่อเรื่องกฎ" ดังกล่าวติดตัวมาเป็นธรรมชาติ จนกว่าเราจะได้มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมเกมต่างๆ และเมื่อเราเรียนรู้ที่จะตามกฎใดกฎหนึ่ง จนกฎได้กลายมาเป็นภูมิหลังของเราแล้ว ที่จะทำให้มีปัญหาต่อไปก็คือ เมื่อเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ แต่เราจะยังคงใช้ "ภูมิหลังเดิม" ในสถานการณ์ใหม่ และทำให้รู้สึกว่ "ยากที่จะเปลี่ยนภูมิหลัง" (ผู้เขียนคิดว่า นักมวยที่ต่อมมวยไทยมาก่อนโดยมีการเตะ เมื่อเปลี่ยนไปชกมวยสากลที่ห้ามเตะ คงจะปรับตัวได้ยากกว่านักมวยที่เริ่มต้นก็หัดชกมวยสากลเลย)

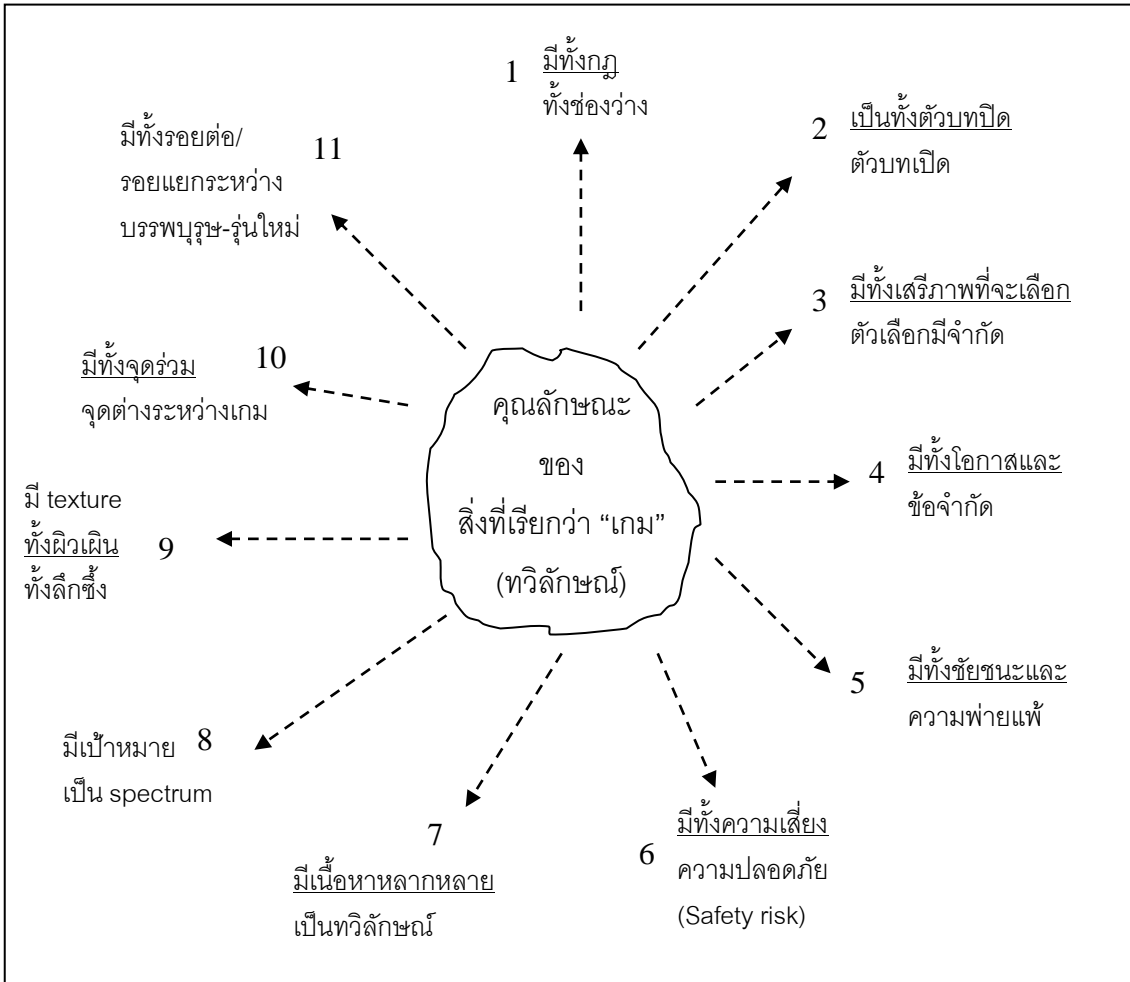
ส่วนที่ 3: ลูกตามหลังจากวิทเคนส์ไดน์

เพื่อที่จะแสดงให้เห็นแรงกระเพื่อมจากอิทธิพลทางความคิดของวิทเคนส์ไดน์ที่ได้เริ่มต้นมุมมองใหม่ๆเกี่ยวกับ "สิ่งที่เรียกว่าเกม" และ "แนวทางที่จะเข้าใจและศึกษาเรื่องเกม" ที่เราอาจจะเรียกว่า "เกมศึกษา" (Game study) ในที่นี้ จะขอนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแรงกระเพื่อมจากวิทเคนส์ไดน์ใน 2 แง่มุมคือ

1. การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า "เกม"
2. การสถาปนาสาขาวิชาการที่เรียกว่า "เกมศึกษา" (Game study)

1. การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า "เกม"

จากแง่มุมใหม่ที่วิทเคนส์ไดน์ได้ใช้พิจารณาสิ่งที่เรียกว่า "เกม" ทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายจากนักวิชาการรุ่นหลังที่สนใจเรื่องการศึกษาเกมในสาขาวิชาต่างๆ ในที่นี้จึงจะขอประมวลคุณลักษณะ (attribute) ที่นักวิชาการจากสาขาต่างๆใช้พิจารณา "เกม" เมื่อลงมือศึกษา โดยเฉพาะจะมองเห็นลักษณะ "ทวิลักษณ์" (Duality) ที่มีทั้ง 2 ด้านของสิ่งที่เรียกว่า "เกม" ซึ่งเป็นแก่นหัวใจหลักของแนวคิดที่วิทเคนส์ไดน์ได้นำเสนอเอาไว้ดังนี้



(1) **เกมมีทั้งกฎกติกาและมีพื้นที่ว่างให้สร้างสรรค์** คุณสมบัติแรกที่สำคัญของเกมก็คือ มีสิ่งที่เรียกว่ากฎ/กติกา ซึ่งหากปราศจากสิ่งนี้ กิจกรรมดังกล่าวก็เรียกว่า "เกม" ไปไม่ได้ แต่ในขณะที่กฎ/กติกาเป็นข้อบังคับให้ต้องปฏิบัติตามนั้น เกมก็จำเป็นต้องมีอีกด้านหนึ่งที่เป็นเสมือนด้านก้อยของเหรียญสองด้านที่มีกฎ/กติกาเป็นด้านหัว คือ เกมจะต้องมี "พื้นที่ว่าง ช่องว่าง" ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างสรรค์อยู่เสมอ และหากปราศจากพื้นที่ว่างหรือช่องว่างดังกล่าวนี้ สิ่งนั้นก็ไม้อาจจะเรียกว่า "เกม" ได้เช่นกัน พื้นที่ว่าง/ช่องว่างนี้อาจจะบรรจุอยู่ใน "วิธีการเล่นที่มีหลายๆแบบให้เลือก" รวมทั้งอีกหลายๆแบบที่ผู้เล่นสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง หรือใส่รหัสอยู่ในส่วนประกอบย่อยๆ ของตัวเล่น เช่น การให้โอกาสที่จะเลือก (มี choices) เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ

ผลจากการมีทั้งกฎกติกาที่ต้องให้ปฏิบัติตามและมีพื้นที่ว่าง/ช่องว่างให้คิดสร้างสรรค์ จึงทำให้เกมเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยสมองทั้ง 2 ซีก คือซีกซ้ายที่ใช้ในการคิดไตร่ตรอง ใช้เหตุผล ใช้ตรรกะ ใช้การคาดการณ์คิดคะแนน/คิดคำนวณ ฯลฯ และซีกขวาที่ใช้อารมณ์ความรู้สึก เช่น อารมณ์ตื่นเต้นที่ได้เสี่ยง อารมณ์ลุ้น อารมณ์ปลาดปล้ม (เมื่อสำเร็จ) อารมณ์ผิดหวัง (เมื่อพ่ายแพ้) อารมณ์ฮึดสู้ ฯลฯ เกมจึงเป็นทั้งสิ่งที่ต้องทำตามและสิ่งที่คิดสร้างได้ใหม่ด้วยตัวเอง

(2) เกมเป็นทั้ง "ตัวบทปิด" และ "ตัวบทเปิด" (closed text/open-text) ในศาสตร์ด้านการสื่อสารโดยเฉพาะกลุ่มวิชาการที่มอง "การสื่อสารเป็นสัญญาณ" (sign) จะเรียกทุกสิ่งทุกอย่างที่ศึกษาว่า "ตัวบท" (text) ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูด ภาษาเขียน วัตถุ/สิ่งของ สถานที่ ร่างกาย ฯลฯ ก็สามารถศึกษาในแง่สัญญาณได้

และในการจำแนกตัวบทที่ศึกษาจะมีวิธีการแบ่งแยกประเภทของตัวบทออกเป็น 2 ประเภท โดยใช้เกณฑ์คือ "ความตายตัว" ซึ่งทำให้แบ่งตัวบทได้เป็น 2 ประเภทคือ **ตัวบทปิดตาย** (closed text) และตัวบทเปิด (open text)

ตัวบทปิด คือตัวบทที่ทุกอย่างในตัวบท เช่น ตัวละคร ฉาก ตอนจบ แก่นเรื่อง ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ฯลฯ จะถูกกำหนดเอาไว้แล้วอย่างตายตัว ไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขได้ยาก ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์ประเภทหวานชื่นคั่นสุขรักโรแมนซ์ ก็จะถูกกำหนดส่วนประกอบทุกอย่างเอาไว้อย่างตายตัว เช่น พระเอกหล่อ นางเอกสวย ตอนจบทั้งคู่ต้องลงท้ายอย่างมีความสุข หรือตัวอย่างของเพลงคลาสสิกก็เช่นเดียวกัน

ส่วนตัวบทเปิด ก็จะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับตัวบทปิด กล่าวคือ ส่วนประกอบทุกอย่างในตัวบทสามารถที่จะปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงได้ เช่น เมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์ประเภทโรแมนซ์ ภาพยนตร์ประเภทสืบสวนหรือฆาตกรรมเขย่าขวัญ จะมีลักษณะที่เปิดมากกว่า เช่น ตัวละครทุกตัวมีโอกาสที่จะเป็นอาชญากรได้ แม้แต่ตัวนักสืบหรือตำรวจผู้ทำคดีเอง

อันที่จริง การเป็นตัวบทปิดหรือเปิดนั้นไม่ได้จำกัดอยู่ที่ "ประเภทของตัวบท" ว่าจะเป็นนวนิยายประเภทใด หากแต่ขึ้นอยู่กับ "วิธีการนำเสนอ" มากกว่า เช่น ในการเขียนบทความสารคดีตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ ผู้เขียนอาจจะใช้วิธีการนำเสนอแบบตัวบทปิด คือพันธังให้ข้อสรุปลงไปเลย หรืออาจจะนำเสนอแบบตัวบทเปิดคือเปิดช่องว่างให้คนอ่านสร้างข้อสรุปเอาเอง เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ประเภทโรแมนซ์ก็อาจจะจบแบบ "ตัวบทปิด" คือมีฉากที่พระเอก-นางเอกได้สมรสสมรักกัน หรืออาจจะทิ้งท้ายเป็นปริศนาให้คนดูคิดเอาเองว่า พระเอก-นางเอกจะได้พบกับความสมหวังหรือเปล่า เป็นต้น

เมื่อนำแนวคิดเรื่องตัวบทปิดและตัวบทเปิดมาใช้ในการวิเคราะห์เกม ก็พบว่า เกมเป็นตัวบทที่มีศักยภาพให้ผู้ออกแบบเกมสามารถทำให้เป็นทั้งตัวบทปิดและตัวบทเปิดได้ในเวลาเดียวกัน ตัวอย่างเช่น คุณสมบัติของการเป็นตัวบทปิดก็เช่น ในการเล่นเกมออนไลน์ ขั้นตอนต่างๆ จะถูกกำหนดเอาไว้แล้วอย่างตายตัวแล้ว แต่ทว่าในแต่ละขั้นตอนนี้สามารถจะสร้างลักษณะบทเปิดคือการให้โอกาสผู้เล่นที่จะเลือกองค์ประกอบต่างๆด้วยตัวเอง (เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ)

อันที่จริง คุณสมบัติของการเป็นทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิดที่มีอยู่ในเกมนั้น มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของเกมแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเกมการละเล่นแบบพื้นบ้านจนกระทั่งถึงเกมที่ทันสมัยล่าสุดแบบเกมออนไลน์ และด้วยคุณสมบัติทั้ง 2 ด้านของเกม คือการมีทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิด

ในเวลาเดียวกัน จึงเป็นคำอธิบายว่าเพราะเหตุใดจึงเกิดเกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิมๆ อยู่เสมอ วรณีย์ แอนเดอร์สัน (1980) ได้ศึกษาการละเล่นเกมนพื้นบ้านของไทย และได้ข้อค้นพบว่า แม้ว่าในระยะเริ่มแรก เด็กๆ จะเริ่มต้นเล่นเกมตามแบบที่มีมา แต่ในชั้นต่อมา เด็กๆ ก็จะเริ่มสร้างสรรค์เกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิม ในแง่นี้หากใช้แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดและสร้างสรรค์วัฒนธรรม (Cultural reproduction) เราก็คงสามารถจะสรุปได้ว่า เกมการละเล่นคือพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้มีโอกาสใช้และพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเองออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และเมื่อใช้แนวคิดเรื่องบริบททางสังคมเข้ามาพิจารณาประกอบด้วย จะพบว่า ในสังคมยุคใหม่ ในขณะที่ "ชีวิตการทำงานนั้น" แทบจะไม่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แล้ว "ชีวิตช่วงการพักผ่อน" เช่น ช่วงเวลาเล่นเกม จึงกลายเป็นพื้นที่ว่างที่เข้ามาทดแทน นี่อาจจะเป็นเหตุผลหนึ่งในหลายๆ เหตุผลที่ช่วยอธิบายว่า เพราะเหตุใดคนสมัยใหม่จึงชอบเล่นเกมประเภทต่างๆ อย่างมากมาย

(3) เกมเป็นพื้นที่ที่ให้ "เสรีภาพ" ในการเลือก แต่ก็เลือกอยู่บน "ตัวเลือกที่จำกัด" ในขณะที่เราได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า หากปราศจาก "กฎ" กิจกรรมนั้นก็ไม่ว่าจะถือว่า "เป็นเกมได้" แต่ในอีกด้านหนึ่ง เราก็ต้องกล่าวว่า หากปราศจาก "เสรีภาพในการเลือก" กิจกรรมนั้นก็ไม่ว่าจะถือว่า "เป็นเกมได้" เช่นเดียวกัน เสรีภาพในการเลือกจึงเป็นคู่แข่งของกฎกติกาในเกม

แต่เนื่องจากลักษณะทวิลักษณ์ที่เป็นยาคำสวนผสมในทุกๆ อย่างของเกม ดังนั้น ในขณะที่การมีเสรีภาพในการเลือกเป็นส่วนประกอบที่จะขาดเสียมิได้ของเกม แต่ทว่าเสรีภาพที่จะเลือกนั้นก็เป็นการเลือกอยู่บนตัวเลือกที่มีอยู่อย่างจำกัด เช่น การเลือกเป็นตัวละครใด ก็ต้องเลือกบน options ที่ผู้ออกแบบเกม "จัดมาให้" เท่านั้น (ก็คงเหมือนการเลือกที่จะสั่งกาแฟประเภทใดก็ได้ แต่ก็ต้องเป็น "ประเภทที่มีอยู่ในเมนูเท่านั้น" จะออกนอกเมนูไม่ได้)

(4) เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ "โอกาสที่จะเป็นไปได้" (possibility) แต่ก็ก็เป็นช่วงเวลาที่จะได้เผชิญหน้ากับ "ข้อจำกัด" (constraint) เช่นเดียวกัน ดังที่วิทเกินสไตน์ได้กล่าวมาแล้วว่า เมื่อลงมือเล่นเกม นั้น "อะไรก็ไม่แน่นอน" (uncertainty) แม้ว่าอาจจะคาดเดาได้บ้าง แต่ไม่มีทางที่จะทำนายได้อย่างถูกต้อง 100% (นี่คือสัจธรรมที่คนดูฟุตบอลทุกคนซาบซึ้งเป็นอย่างดี) และเพราะ "ความไม่แน่นอน" นี้เองที่ทำให้เกิด "โอกาสที่จะเป็นไปได้" (แม้จะมีโอกาสเพียงน้อยนิดหรือริบหรี่) ดังนั้น คุณสมบัติข้อหนึ่งของเกมก็คือ **ทุกเกมคือโอกาสที่จะเป็นไปได้**

และจากลักษณะทวิลักษณ์ของเกม ดังนั้น ในขณะที่เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ "โอกาสที่จะเป็นไปได้" นั้น ในอีกด้านหนึ่ง เกมก็เป็นช่วงเวลาที่จะได้เผชิญกับ "ข้อจำกัดทั้งที่คาดการณ์เอาไว้และที่คาดไม่ถึง" อีกเช่นกัน ลักษณะทั้ง 2 ด้านนี้คือ "ความแน่นอนของความไม่แน่นอนของเกม"

(5) **เกมที่มีทั้งชัยชนะและความพ่ายแพ้ที่รออยู่** คุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะขาดเสียมิได้เช่นเดียวกัน เพราะหากขาดไป สิ่งนั้นก็ไม้อาจจะเรียกว่า "เกม" ได้เช่นเดียวกัน คุณสมบัตินี้ก็คือต้องมีชัยชนะและความพ่ายแพ้ในตอนจบ ชัยชนะและความพ่ายแพ้เป็นเป้าหมายสำคัญเป้าหมายหนึ่งของผู้เล่นเกมทุกคน กล่าวคือ คนเล่นเกมทุกคนจะพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ชัยชนะและหลีกเลี่ยงความพ่ายแพ้ (นี่เป็นข้อสรุปในกรณีทั่วไป คงจะเป็นข้อยกเว้นหากมีใครจะเล่นเกมเพื่อให้ออกพบกับความพ่ายแพ้)

และเนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นมีเป้าหมายที่แน่นอน และในเวลาเดียวกัน ก็มีความไม่แน่นอนว่าจะสามารถบรรลุเป้าหมายได้หรือไม่ จากคุณสมบัติดังกล่าวของเกมทำให้เกิดคุณลักษณะบางประการสืบเนื่องต่อมา คือ **ความท้าทาย** (challenge) ซึ่งก็กลายมาเป็นคุณลักษณะสำคัญที่นักออกแบบเกมจะต้องบรรจุเข้าไปในขั้นตอนของการเล่นเกม

ในกลุ่มนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเกมได้พยายามตอบคำถามว่า การออกแบบเกมนั้นสามารถจะสอดใส่มิติการทำนายเข้าไปได้ในแง่มุมไหนบ้าง พุด่ง่ายๆก็คือ จะให้ทำนายอะไรได้บ้าง คำตอบก็คือ สิ่งที่จะทำนายได้ก็เช่น

(i) ทำนายการบริหารทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็จำนวนครั้งที่ได้เลือก พลังที่มีอยู่ กระสุนที่จะใช้ยิง เป็นต้น

(ii) การทำนายด้วยการใช้เวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดให้มีประสิทธิภาพสูงสุดหรือบรรลุเป้าหมาย

(iii) การทำนายด้วยความคล่องแคล่วของการควบคุมการใช้ร่างกาย ทั้งการพุ่งเข้าปะทะหรือการหลบเลี่ยง ความคล่องแคล่วในการประสานงานส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ประสานตากับมือ หูกับมือ เป็นต้น

(iv) การทำนายด้านความอดทน (endurance)

(v) การทำนายความสามารถด้านการจำ

(vi) การทำนายด้านการใช้ความคิดสติปัญญา

เป็นต้น

(6) **เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยง/อันตราย** (risk/danger) แต่ในเวลาเดียวกันก็มีวิธีการ/กลไก/อุปกรณ์/มาตรการที่จะรับประกันความปลอดภัยด้วย (safety) ซึ่งเป็นคุณสมบัตินี้จำเป็นต้องมีการออกแบบมาโดยเฉพาะ ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว อันตรายและความปลอดภัยนั้นเป็นสภาวะการณืที่จะไม่เกิดขึ้นพร้อมกัน ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของลักษณะทิวลักษณะนี้ก็คือ เกมการเล่นกระโดดบันจี้จัมพ์ (bungy jump) เกมไต่หน้าผา และบรรดาเกมที่ใช้ในการท่องเที่ยวแบบผจญภัย (Adventurous tourism) ซึ่งได้ออกแบบให้มี "ความเสี่ยงอย่างปลอดภัย" (Safety risk)

(7) **ลักษณะทวิลักษณ์ด้านเนื้อหาของเกม** ในขณะที่ดัดบทโดยทั่วไป มักจะแบ่งขาดระหว่างเนื้อหาประเภทต่างๆที่มีความแตกต่างกัน เช่น ถ้าเป็นรายการข่าว ก็ต้องเป็นเรื่องจริงเท่านั้น (factual) ไม่ใช่เรื่องที่เสริมเติมแต่งขึ้นมา ในขณะที่รายการละครก็จะเป็นเรื่องแต่งเท่านั้น (fiction) ไม่ใช่เรื่องจริง แต่ทว่าในเนื้อหาของเกมนั้นจะมีลักษณะเป็นลูกผสมระหว่างเนื้อหาที่มีความแตกต่างอย่างชัดตรงกันข้ามกัน เช่น เป็นทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่ง เป็นทั้งเรื่องที่มีการวางกรอบและมีช่องว่างให้เติมเต็ม มีทั้งการเล่าเรื่อง (Narrative) และการไม่เล่าเรื่อง (Non-narrative) ผสมผสานไปพร้อมๆกัน ดังนั้น เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาในรายการเกมโชว์ (รวมทั้งเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมฝึกอบรม หรือเกมออนไลน์) ก็จะพบลักษณะทวิลักษณ์ดังที่กล่าวมาแล้วมาปรากฏอยู่อย่างพร้อมหน้าพร้อมตากัน

(8) **เกมมีลักษณะของเป้าหมายที่หลากหลาย/เป็น spectrum** นักศึกษาเกมหลายท่านตั้งข้อสังเกตว่า แม้ว่าต้นกำเนิดของเกมอาจจะมีบรรพบุรุษเป็น "การเล่น" แต่ "เกม" ก็ได้พัฒนาตัวเองมาจนกระทั่งสามารถใช้เพื่อเป้าหมายที่หลากหลายได้ และยิ่งหลากหลายถึงระดับที่เป็น spectrum (คือมีปลาย 2 ข้างที่ตรงกันข้ามกัน) หลักฐานที่ยืนยันพัฒนาการดังกล่าวของเกมก็คือ ความหลากหลายของประเภทของเกมที่สามารถจะจัดแบ่งได้ด้วยเกณฑ์หลายเกณฑ์ เช่น แบ่งตามวิธีการเล่น แบ่งตามลักษณะเนื้อหา หรือแบ่งตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของเกม

ในท่ามกลางความหลากหลายของเกมนี้ มีลักษณะทวิลักษณ์อีกลักษณะหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ **ทวิลักษณ์ของเป้าหมายของการใช้เกม** ที่อาจจะเป็น spectrum กล่าวคือ ในปลายข้างหนึ่ง เกมบางเกมอาจจะมีเป้าหมายเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่ในอีกปลายข้างหนึ่ง เกมสามารถจะเป็นกิจกรรมหรือเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้หรือเพื่อการศึกษา

จากปลายด้านเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้/ด้านการศึกษานี้เอง เมื่อพัฒนาการด้านวัฒนธรรมการเล่นของไทยหรือของสังคมโลกพัฒนามาถึงยุค "เกมออนไลน์ครองเมือง" แล้ว (โดยที่ตัวเกมออนไลน์เองก็มีการพัฒนาตนเองออกมาเป็นยุคสมัยต่างๆ) ก็แน่นอนว่า เด็กทุกคนในวันนี้ต้องเดินผ่านเวลาที่นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมกดเพื่อเล่นเกมประเภทใดประเภทหนึ่ง ดังนั้น มาตรการการขจัด การห้ามปราม การป้องกันไม่ให้สมาชิกของสังคมมาเล่นเกม นั้น จึงเป็นไปได้ไม่ได้แล้ว **กลยุทธ์การปรับตัวทางวัฒนธรรมการเล่น** ในสังคมยุคสารสนเทศ/ยุคคอมพิวเตอร์/ยุคดิจิทัลจึงเปลี่ยนมาเป็นการพลิกใช้เป้าหมายอีกข้างหนึ่งของเกม คือการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้/หรือการศึกษาที่อาจจะมีชื่อเรียกเกมประเภทนี้เป็นการเฉพาะว่า "เกมการศึกษา" และเป็นต้นกำเนิดของเกมสายพันธุ์ใหม่ล่าสุด

พัฒนาการทางวัฒนธรรมในการปรับใช้ "ผลผลิตทางวัฒนธรรมในสังคมยุคใหม่" คือ เกมการศึกษานี้ก็จะเริ่มต้นในสถาบันการศึกษา ในโรงเรียนระดับต่างๆ และเริ่มต้นจากกลุ่มคนที่เป็เด็กเล็กๆก่อน เพราะสถาบันดังกล่าวเป็นที่รับรู้กันว่า มีวิถีชีวิตแห่งการเรียนรู้เป็นแกนกลาง

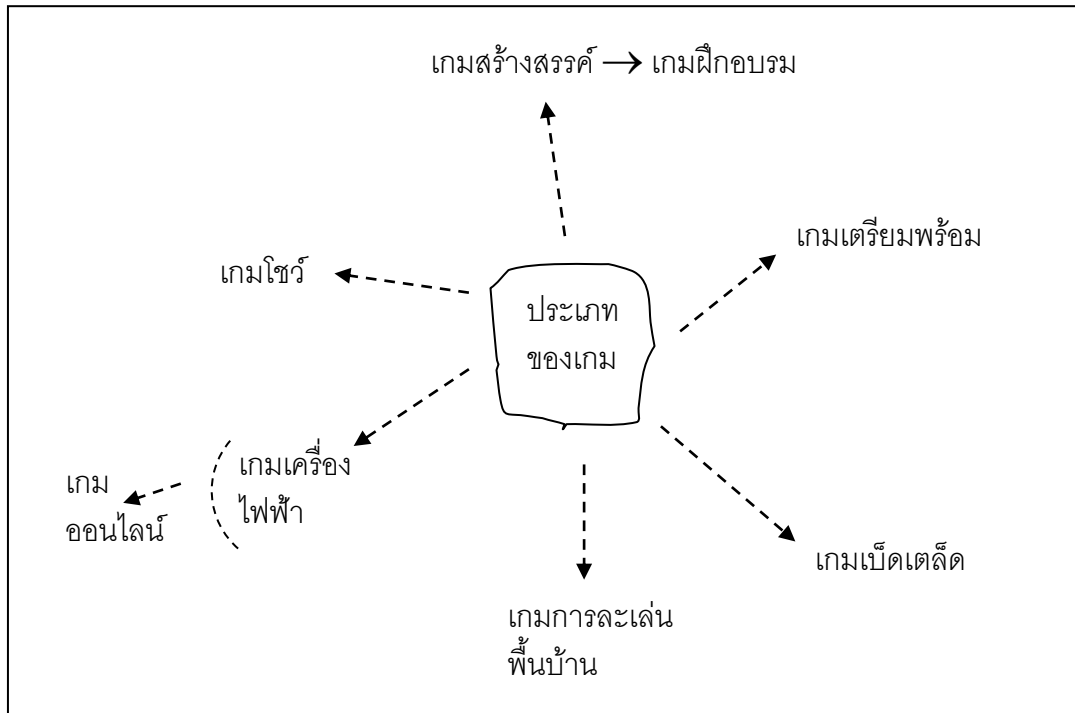
ด้วยเหตุนี้ เราจึงพบงานค้นคว้าศึกษาวิจัยจำนวนมากโดยเฉพาะในสาขาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ที่แสวงหาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาประเภทต่างๆในทุกๆสาขาวิชา ทุกๆระดับชั้นเรียนกับกลุ่มเด็กหลายๆประเภท

ในขั้นต่อมา จากการใช้เกมการศึกษาเพื่อเป้าหมายการเรียนรู้ก็ขยายออกไปจากกลุ่มนักเรียนที่โตขึ้น นักศึกษาในมหาวิทยาลัย และเอ่อล้นออกไปสู่การศึกษานอกระบบโรงเรียน ดังกรณีของเกมฝึกอบรมที่ใช้เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่มีชีวิตการทำงานแล้ว พัฒนาการทั้งหมดนี้ล้วนเป็นไปได้ก็เนื่องมาจากศักยภาพของเกมที่สามารถขยายตัวในเรื่องเป้าหมายการใช้ได้อย่างกว้างขวางนั่นเอง

(9) **ลักษณะทิวทัศน์ด้าน texture ของเกม** หากเราเปรียบเทียบเกมเหมือนวัสดุที่มี "พื้นผิว" (texture) แบบต่างๆ เช่น ขรุขระ ราบเรียบ ตื่นเขิน ล้าลึก เราก็อาจจะมองเห็นลักษณะทิวทัศน์ของเกมได้ว่า พื้นผิวของเกมนั้น**อาจจะมีทั้งแบบตื่นเขิน** เช่น เล่นเพื่อความสนุกสนานแบบผิวเผิน และก็อาจจะมึเกมบางเกมที่มี**พื้นผิวที่ลึกซึ้งและล้าลึกที่ทะลุเข้าไปถึงจิตใจเบื้องลึกของผู้เล่น** ด้วยเหตุนี้จึงมีหัวข้องานวิจัยจำนวนมากที่สนใจเรื่องการก่อรูปอัตลักษณ์ของผู้เล่นเกมอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการเล่นเกม และเมื่อเปรียบเทียบ "รูปแบบการเสพเกม" กับการเสพศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ เช่น การดูหนัง ฟังเพลง ชมกีฬาแล้ว เกมจะเป็นรูปแบบที่เรียกร่องการเสพที่ต้อง "เอาตัวเข้ามาผูกพัน" (engagement) คือต้องลงมือเล่นจริงๆ และตามหลักทฤษฎีของการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ (identity construction) รูปแบบการเอาตัวเข้ามาผูกพันนั้นเป็นเส้นทางสายที่ตรงที่สุด/ลัดที่สุดของการก่อตัวของอัตลักษณ์นั่นเอง

(10) **จุดร่วมและจุดต่างระหว่างเกม** เมื่อเปิดหนังสือเกี่ยวกับเกมมาดู จะพบว่า มีหัวข้อหนึ่งที่จะปรากฏขึ้นมาอยู่เสมอ คือ **การแบ่งประเภทของเกม** โดยที่ผู้เขียนแต่ละท่านก็จะมีวิธีการหรือใช้เกณฑ์แบบต่างๆในการจัดประเภทของเกม ปรากฏการณ์นี้อาจจะสะท้อนความเป็นจริงประการหนึ่งได้ว่า เกมนั้นมีความหลากหลายอย่างมาก (จนสามารถจัดประเภทได้หลายๆแบบ) และก็ยังเป็นความหลากหลายที่ไม่สิ้นสุด เนื่องจากมีเกมใหม่ๆเกิดขึ้นตลอดเวลา และมีการจัดประเภทแบบใหม่ๆเกิดขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างข้างล่างนี้แสดงให้เห็นวิธีการจัดแบ่งประเภทของเกมแบบหนึ่ง



และจากปรากฏการณ์ความหลากหลายของประเภทเกมและการจัดแบ่งประเภทเกมนี้ เราอาจสร้างข้อสรุปได้ประการหนึ่งว่า ไม่ว่าเกมประเภทต่างๆจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใด (ดังตัวอย่างประเภทของเกมที่ยกมาเป็นตัวอย่าง) แต่ทว่าในทุกๆเกมก็ต้องมี "แก่นแห่งความเป็นเกมร่วมกัน" ดังที่ได้กล่าวถึง "แก่นกลางของความเป็นเกม" มาบ้างแล้ว เช่น ต้องมีกฎกติกา ต้องมีทางเลือก ต้องมีโอกาส ความเป็นไปได้ ต้องมีแพ้ชนะ ต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เป็นต้น และในขณะที่ทุกๆเกมต้องมี "ลักษณะร่วมของสายพันธ์ุเกม" เพื่อให้สังกัดอยู่ในสิ่งที่เรียกว่า "เกม" ได้ ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละประเภทต่างก็มี "ลักษณะเฉพาะตัว" ที่ทำให้แตกต่างไปจากเกมประเภทอื่นๆ นี้คือ ลักษณะทวิลักษณ์ที่มี "ทั้งข้อเหมือนและข้อต่าง" ในเวลาเดียวกันของประเภทเกม

(11) รอยต่อและรอยแยกระหว่างเกมพื้นบ้านกับเกมสมัยใหม่ เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่มียุ่อยู่กับมนุษยชาติมานานแสนนานแล้ว แม้แต่แนวคิดเรื่องการหลงใหลเสพติดเกมก็มีใช้เรื่องแปลกใหม่เลย ในวรรณคดีพื้นบ้านไทยเช่นเรื่องพระนล ก็ได้แสดงให้เห็นโทษภัยของการติดเล่นเกมส์กาจนพนั้นเสียบ้านเสียเมืองของตัวเองมาแล้ว และเนื่องจากเส้นทางการพัฒนาของเกมนั้น เกมใหม่ๆมักจะมีสายรกสืบทอดมาจากเกมโบราณ ดังนั้น หัวข้อหนึ่งที่น่าจะสนใจศึกษา ค้นคว้าเมื่อวิเคราะห์รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ เกมออนไลน์ หรือการฝึกอบรมก็คือ บรรดาเกมที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบันนี้มีรอยต่อและรอยแยกมาจากบรรพบุรุษเกมพื้นบ้านแบบไหน/อย่างไร

เกณฑ์ที่จะช่วยในการวิเคราะห์ให้ละเอียดมากขึ้นก็คือ เกณฑ์เรื่องรูปแบบและ

เนื้อหาของเกมรุ่นใหม่ที่น่าจะเหมือนเดิม-รอยต่อ หรือแตกต่าง-รอยแยกจากบรรพบุรุษเกม ตัวอย่างเช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีการเล่นปริศนาคำทายหรือไปค่านั้น จะเป็นรอยต่อทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ส่วนในเกมออนไลน์สมัยใหม่บางประเภทที่มีความแปลกใหม่อย่างแน่นอนในเรื่องรูปแบบ แต่ทว่าในแง่เนื้อหาแล้ว ยังมีรอยต่อกับบรรดานิทานพื้นบ้าน เช่น มีเจ้าหญิง-เจ้าชาย มียักษ์ มีมังกร เป็นต้น แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกระหว่างบรรพบุรุษกับลูกหลานรุ่นใหม่ของเกมนี้น่าจะเป็นตัวช่วยในเรื่องการพัฒนาเกมซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์และการสืบทอดวัฒนธรรมแห่งการละเล่น

2. การสถาปนาสาขาวิชา "เกมศึกษา" (Game study)

ในขณะที่โลกวิชาการตั้งแต่ทศวรรษที่ 1930 ที่วิทเกินสไตน์ได้จุดประเด็นเรื่อง language-game ขึ้นมา ก็ได้มีเสียงขานรับจากแวดวงวิชาการในการนำเอาแนวคิดเรื่องเกมที่ใช้ในการศึกษาเรื่องภาษา/ปรัชญาไปสู่มิติอื่นๆ เช่น เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสาขาจิตวิทยา (Game people play) ในสาขาสังคมศาสตร์ เช่น ทฤษฎี Structuration ของ A. Giddens ฯลฯ

ส่วนในโลกแห่งความเป็นจริง/โลกทางสังคม ช่วงเวลาหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการพัฒนาเทคโนโลยีจากระบบอนาล็อกเข้าสู่ระบบดิจิทัล และส่งผลให้สังคมหลายสังคมก้าวเข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (Information society) ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งโครงสร้างเศรษฐกิจ-การเมืองของสังคมและส่งผลกระทบถึงการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันของผู้คน และท้ายที่สุดก็ส่งแรงกระเพื่อมถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมแห่งการละเล่น ซึ่งประจักษ์พยานที่ชัดเจนที่สุดก็คือ "ปรากฏการณ์เกมออนไลน์ครองเมือง"

ในที่นี้ผู้เขียนจึงจะทำการสำรวจเบื้องต้นอย่างคร่าวๆเกี่ยวกับแง่มุมของการค่อยๆก่อร่างสร้างตัวของสาขาวิชาเกมศึกษา (Game study) โดยที่แต่เดิมนั้น เกมอาจจะมีสถานะเป็นเพียงแนวคิดที่ถูกนำไปใช้เป็นอุปมาอุปไมยในสาขาวิชาอื่นๆ หรือเป็นหัวข้อย่อยๆหัวข้อหนึ่งในสาขาวิชานั้นหนทางการศึกษา แต่ปัจจุบันนี้ เรากำลังเริ่มมองเห็นการสถาปนาเรื่องเกมให้มีสถานะเป็น "สาขาวิชาหนึ่งของตัวเอง" ปรากฏการณ์นี้มีข้อสังเกตที่น่าสนใจคืบคืบว่าต่อไปในแง่มุมใดบ้าง

(2.1) อิทธิพลต่อความแพร่หลาย ดังได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า นับจากกลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ประเทศบางประเทศได้ก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมสารสนเทศ และในช่วงเวลาหลังจากนั้นไม่นาน เกมออนไลน์ก็กลายเป็นวัฒนธรรมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก วัฒนธรรมแห่งการละเล่นของเกมออนไลน์มีรอยแยกจากวัฒนธรรมการละเล่นที่เคยมีมา เนื่องจากวัฒนธรรมการละเล่นเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมอย่างครบวงจรตั้งแต่ขั้นตอนการผลิต การแพร่กระจายไปถึงขั้นตอนการบริโภค ดังนั้น จึงทำให้วัฒนธรรมเกมออนไลน์มีความแพร่หลาย (popularity) อย่างสูงและแผ่คลุมไปทั่วถึงคนทุกกลุ่มพร้อมๆกับวัฒนธรรมดิจิทัล (เช่น การใช้มือถือ)

จากอิทธิพลของความแพร่หลายในโลกแห่งสังคมที่เป็นจริงดังกล่าว ทำให้แวดวงวิชาการไม่สามารถจะนิ่งเฉยต่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ได้อีกต่อไป นักวิชาการในสาขาวิชาต่างๆ จึงเริ่มขยับตัวเพื่อหาทางมา "เกี่ยวดองเป็นญาติเชิงวิชาการ" กับวัฒนธรรมใหม่เอี่ยมล่าสุดนี้

ตัวอย่างเช่น J. Rutter & J. Bryce (2006) ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ ได้เริ่มทำงานวิจัยเปรียบเทียบข้อเหมือนและข้อต่างระหว่าง "ทฤษฎีภาษา" กับ "เกมดิจิทัล" (digital game) และพบข้อน่าสังเกตบางประการ เช่น

(i) บรรดาเกมดิจิทัล จะมีการใช้ "คำศัพท์" แบบทฤษฎีภาษาศาสตร์ เช่น คำว่า "ตัวบท" (text) การเล่าเรื่อง (Narrative) ตัวละครเอก (Protagonist) ฯลฯ แต่แน่นอนว่า ในแง่ "ประเภทของสื่อ" (Media) ภาษาและเกมดิจิทัลจะเป็นคนละประเภทสื่อ

(ii) ในเกมดิจิทัลบางประเภท จะใช้รูปแบบการนำเสนอแบบเรื่องแต่ง/เรื่องเล่า (fiction/Narrative) แบบนิทานพื้นบ้านหรือนวนิยายของด้านภาษาศาสตร์โดย โดยมีองค์ประกอบวิธีการเล่าเรื่องเหมือนด้านภาษาทุกประการ รวมทั้งวิธีการแต่งเรื่อง ก็จะใช้รูปแบบเดิมของนิทานพื้นบ้าน

แต่ในเวลาเดียวกัน Rutter ก็พบข้อแตกต่างในวิธีการเล่าเรื่องเมื่อใช้เกณฑ์ทางด้านภาษาไปจับ เช่น จุดยืนของคนเล่า (narrator's standpoint) ซึ่งเกมดิจิทัลจะใช้จุดยืนจากบุรุษที่สอง (second person) เป็นส่วนใหญ่ (ส่วนนิทานพื้นบ้านหรือนวนิยายมักจะใช้บุรุษที่ 1 หรือบุรุษที่ 3) รวมทั้ง "กาลเวลา" ที่ใช้ก็จะเป็น "กาลเวลาปัจจุบัน" (present tense)

(iii) ความแตกต่างที่สำคัญระหว่าง "ผลงานทางภาษา" กับ "ผลงานเกมออนไลน์" ก็คือ "ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เล่น/ผู้อ่าน" (level of engagement) ในขณะที่การอ่านนวนิยายหรือดูชมละครโทรทัศน์นั้น การมีส่วนร่วมของผู้อ่าน/ผู้ชมนั้นจะน้อยมาก (เพียงแต่ชม ฟัง ดู อ่าน) แต่ในกรณีของเกม ดังที่วิทเคนสไตน์ได้ปูพื้นฐานความคิดเกี่ยวกับเกมเอาไว้ว่า เกมเป็นอะไรบางอย่างที่ผู้เล่นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับ "ลงมือทำอะไรบ้าง" (จะเป็น "เกม" ได้ก็ต้อง "ลงมือเล่น") ดังนั้นในเกมออนไลน์ อย่างน้อยที่สุด คนเล่นเกมก็ต้อง "ลงมือพิมพ์/หรือกดปุ่มอะไรบางอย่าง"

(iv) **ความเข้มงวดของการทำตามขั้นตอน** เป็นความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างภาษากับเกมออนไลน์ เช่น ขั้นตอนในการอ่าน/เล่น สำหรับการอ่านนวนิยายนั้น เราอาจจะอ่านแบบอ่านข้ามๆอ่านผ่านๆบางตอน หรืออ่านกลับไปกลับมาได้ แต่ทว่าในการเล่นเกมออนไลน์นั้น เราต้องอ่านตามลำดับขั้นตอน/ต้องทำตามข้อความที่ระบุเอาไว้ เป็นต้น

(2.2) **ความไม่ไว้วางใจต่อ "ผลผลิตทางวัฒนธรรมตัวใหม่"** จากประวัติศาสตร์ของวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะในยุคของสื่อมวลชนสมัยใหม่ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยูโทรทัศน์ การ์ตูน มาจนกระทั่งถึงเกมออนไลน์ เมื่อสื่อใหม่เหล่านี้ถือกำเนิดขึ้นมา อาจจะเป็น

เพราะความแปลกใหม่ หรืออาจจะเป็นเพราะพลังอิทธิพลอย่างมหาศาล หรือปัจจัยอื่นๆ จึงทำให้สื่อวัฒนธรรมใหม่ๆ เหล่านี้มักจะได้รับการตอบรับจากสังคมส่วนใหญ่ด้วย "ท่าทีที่ไม่ไว้วางใจ" (Mistrust) เช่น โทรทัศน์ถูกมองว่าจะทำให้คนอ่านหนังสือน้อยลง การ์ตูนทำให้เด็กๆ มีผลการเรียนที่ตกต่ำลง เป็นต้น การกล่าวถึงโทษร้ายนานาประการของเกมออนไลน์ก็สะท้อนท่าทีที่ไม่ไว้วางใจดังกล่าวเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับสื่อวัฒนธรรมรุ่นพี่เช่น การ์ตูน วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นวนิยายแล้ว สื่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ดูเหมือนจะ "รับมือ" และ "แก้เกม" กับท่าทีไม่ไว้วางใจของสังคมได้อย่างรวดเร็วและเป็นระบบพอสมควร ทั้งนี้ น่าจะเนื่องมาจากเหตุผลที่วัฒนธรรมเกมออนไลน์นั้นเป็นระบบธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีมูลค่ามหาศาล จึงมีหน้าตักที่จะต้องสูญเสียสูงหากไม่สามารถฝ่าข้ามพันทก้าแห่งความไม่ไว้วางใจได้

กระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมของเกมออนไลน์จึงเริ่มจากหลายๆ มุม หลายๆ ฝ่าย ตั้งแต่จากฝ่ายสถาบันการศึกษาที่นำเอา "ความชั่วร้ายที่จำเป็น" เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ตั้งแต่ได้กล่าวมาแล้ว ส่วนในฟากฝั่งของสถาบันธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์เองก็ได้พยายามพัฒนาออกแบบเกมเพื่อการฝึกฝนทักษะต่างๆ เช่นกัน จนกระทั่งในยุคปัจจุบัน ได้มีการจับมือกันร่วมกันทำงานระหว่างนักพัฒนา/นักออกแบบเกมจากแวดวงธุรกิจอุตสาหกรรม และนักวิชาการด้านการศึกษา รวมทั้งครูตามโรงเรียนต่างๆ มาร่วมกันออกแบบเกมใหม่ๆ จึงนับว่ากระบวนการผลิตวัฒนธรรมแห่งเกมออนไลน์นั้นเกิดมาจากการทำงานร่วมกันระหว่างหลายๆ สถาบันในสังคม

(2.3) พัฒนาการของวิธีวิทยาในการศึกษาวิจัย นับตั้งแต่มีกระบวนการศึกษาวิจัยที่ค่อนข้างเป็นวิทยาศาสตร์และเป็นระบบเกิดขึ้น แวดวงวิชาการก็มักจะถูกถือเป็นชนบให้แยก "ผู้ศึกษา" ออกจาก "สิ่ง/ผู้คนที่ศึกษา" ออกจากกันอย่างเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อเหตุผลของ "ความเป็นกลางทางวิชาการ" และ "การลดอคติของผู้ศึกษา" งานวิจัยในลักษณะนี้เรียกว่าเป็นการศึกษาจาก "มุมมองของคนภายนอก" (outsider's view) ที่มักใช้การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ตัวอย่างนักวิชาการที่ยึดกุมหลักวิธีการศึกษาเช่นนี้ก็เช่นสำนักหน้าที่นิยมของ E. Durkheim

อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลังจากปีค.ศ.1970 ก็เกิดกระแสท้าทายวิธีวิทยาในการศึกษาแบบ outsider's view โดยเฉพาะในแวดวงสังคมศาสตร์ที่เห็นว่า เราไม่อาจจะแยก "ผู้ที่ศึกษา" ออกจาก "สิ่ง/ผู้คนที่ถูกศึกษาได้" ในทางตรงกันข้าม การที่จะเข้าใจสิ่ง/ผู้คนที่ศึกษาได้อย่างแท้จริงนั้น ผู้ศึกษาจะต้องเข้าไปยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้ถูกศึกษา แนวทางวิธีวิทยาแบบนี้เรียกว่า "มุมมองของคนภายใน" (insider's view) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือวิธีศึกษาชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) นั่นเอง

หากประยุกต์เอาวิธีวิทยาทั้ง 2 แบบมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่นเกมนประเภทต่างๆ

เช่น เกมออนไลน์หรือรายการเกมโชว์ หากใช้ทัศนะแบบ "คนวงนอก" อันได้แก่นักวิชาการหรือคนที่ไม่เล่นเกม มุมมองที่เรามองเกมเหล่านี้ ก็จะพบคำตอบประมาณนี้

- เกมพวกนี้เป็นเรื่องไร้สาระ สนุกสนานไปวันๆ ไม่มีประโยชน์อะไรต่อชีวิต
- เป็นเรื่องเสียเงินเสียทองเปล่า
- ทำลายสุขภาพ ทำลายสายตา
- จิตใจหมกมุ่นกับการพนันขั้นต่อ
- ไม่ช่วยให้ประเทืองปัญญา

ฯลฯ

ในทางตรงกันข้าม ดังที่วิทเคนส์ได้นำเสนอว่า ในการศึกษาเรื่องเกมนั้น ผู้ศึกษาจะใช้จุดยืนแบบ "คนวงนอก" ไม่ได้ หากแต่จะต้องใช้ทัศนะแบบ "คนวงใน" มาศึกษา ซึ่งหมายความว่า ผู้ที่จะศึกษาเรื่องเกมนั้น ควรจะมีประสบการณ์ "การเล่นเกม" มาก่อน หรือมิฉะนั้น เมื่อจะเริ่มศึกษาเรื่องเกม ก็ต้องเริ่มลงไปเล่นเกมเองบ้าง

เมื่อเปลี่ยนจุดยืนจากคนวงนอกมาเป็นคนวงใน โจทย์ในการวิจัยหรือการตั้งคำถามเพื่อศึกษาเรื่องเกมก็จะเปลี่ยนไปเช่น

- เกมมีความหมายว่าอะไรสำหรับผู้เล่น
- นักเล่นเกมที่มีความชำนาญจนถึงระดับ "อ่านเกมออก" มีประสบการณ์ดังกล่าวได้อย่างไร
- กระบวนการเรียนรู้ (เรื่องอะไรบ้าง) เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกมได้อย่างไร
- บริบทของการเล่นเกมมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้หรือไม่

ฯลฯ

(2.4) หลายมุมมองของการพิจารณา "เกม"

B. Perron & Mark J.P. Wolf (2009) นำเสนอว่า ปัจจุบันมีแนวคิดและทฤษฎีถึง 40 ทฤษฎีจากสาขาวิชาต่างๆตั้งแต่จิตวิทยาไปจนถึงกฎหมาย สุนทรียศาสตร์ไปจนถึงการเมือง ศาสตร์แห่งคอมพิวเตอร์ไปจนถึงปรัชญา ฯลฯ ที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาวิดีโอเกมส์ได้ ในที่นี้จะยกตัวอย่างมุมมองของ C. Stienkuehler et al (2012) ที่เสนอว่า เขาจะพิจารณาเกมใน 3 มุมมองคือ

(1) **เกมคือประสบการณ์ที่ถูกออกแบบ** (designed experience) ซึ่งมีความหมายว่าเกมมิใช่ประสบการณ์ที่เกิดตามธรรมชาติ หากแต่จะต้องเกิดจากน้ำมือของมนุษย์ (artifact) เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายแน่นอน และเกี่ยวข้องกับการแพ้ชนะ มีช่วงระยะเวลาที่แน่นอน (ตั้งแต่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด) มีพื้นที่ที่แน่นอน ฯลฯ และต้องออกแบบให้ประกอบไปด้วย

"คุณสมบัติต่างๆของความเป็นเกม" ที่ได้กล่าวมาแล้ว

พิจารณาในแง่แล้ว เกมมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงอย่างมากกับกิจกรรมที่เรียกว่า "พิธีกรรม"

(2) เกมเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่มีการผุดบังเกิด (emerging) อยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ อาจจะมีการสร้างสรรค์ผลงานวัฒนธรรมด้านต่างๆออกมาอย่างมากมาย แต่ทว่าบางผลงานนั้น กระบวนการสร้างสรรค์หรือสืบทอดต่อเนื่องนั้นได้จบสิ้นลงไปแล้ว (เช่น วัฒนธรรมด้านภาษาลาตินหรือบาลี-สันสกฤต) หากแต่ว่าวัฒนธรรมแห่งเกมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของมนุษยชาติ และยังคงสืบทอด ต่อเนื่อง และผุดบังเกิด อยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างนักวิชาการที่พิจารณา "เกม" ในฐานะ "วัฒนธรรมที่ยังคงแตกหน่ออกใหม่" อยู่ตลอดเวลาเช่นนี้ก็เช่น F. Mayra เรื่อง An Introduction to Game Studies: Game & Culture (2008) Mayra มองว่า "เกมเป็นระบบวัฒนธรรมระบบหนึ่ง" โดยอาจจะมองว่าเป็น "ระบบวัฒนธรรมย่อย" (subculture) หรือเป็นระบบวัฒนธรรมในแง่ของ "ระบบความหมาย" (signification system) ซึ่งเกมเป็นระบบความหมายแบบพิเศษ คือมีความหมายหลายชั้น (multi-layered meaning-making system)

และในหนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นวิวัฒนาการในช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานนัก (เพียง 3 ทศวรรษ) จากทศวรรษ 1970-1980-1990 แต่ทว่าวัฒนธรรมแห่งเกมออนไลน์ก็มีการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วแบบที่อาจจะไม่เคยปรากฏมาก่อนในวัฒนธรรมอื่นๆ

(3) เกมเป็นหลักสูตรของศตวรรษที่ 21 วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ของมนุษย์ได้เริ่มต้นจากสถาบันครอบครัว จากชนเผ่า มาสู่ระบบวัด/ศาสนา มาจนกระทั่งถึงระบบโรงเรียนและบรรดาสถาบันการศึกษาระดับต่างๆ ทั้งเนื้อหา/วิธีการสอน/ผู้สอน/วิธีการวัดประเมินผล/เป้าหมายของการเรียนรู้ ฯลฯ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของหลักสูตรในแต่ละสถาบันที่ได้กล่าวมานั้นจะมีลักษณะเฉพาะตัว

และเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เราก็เริ่มได้เห็นปรากฏการณ์การเสื่อมถอยหรือการลดบทบาทของสถาบันต่างๆที่เคยรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกในสังคม หากทว่าสถาบันใหม่ที่จะเข้ามาทำหน้าที่แทน ก็คือ เกมออนไลน์ โดยที่วัฒนธรรมใหม่แห่งการเรียนรู้แบบนี้ไม่จำเป็นต้องมี "สถาบันเป็นหลักแหล่ง" เช่น ต้องเป็นครอบครัว วัด โรงเรียน มหาวิทยาลัย ที่ทำงาน ศูนย์การค้า ฯลฯ เพราะเกมออนไลน์สามารถมีเพียง "หลักสูตร" และสามารถแทรกตัวเข้าไปในสถาบันการเรียนรู้เดิมๆที่มีของสังคมได้ทั้งหมด นี่คือความหมายว่า "เกมออนไลน์คือหลักสูตรของศตวรรษที่ 21"

(2.5) ตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆใน "เกมศึกษา" ในที่นี้จะลองนำเสนอตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆ

ที่น่าสนใจในการค้นคว้าวิจัยเรื่องเกมศึกษาดังนี้

(2.5.1) **เกมบันเทิงนะใช่ แต่ "บันเทิงแบบไหนกันเล่า"** ในขณะที่เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปว่า การเล่นเกมก็มีเป้าหมายหลัก (หรืออย่างน้อยก็เป้าหมายรอง) คือเพื่อความบันเทิง/สนุกสนาน (pleasure) อย่างไรก็ตาม ผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆก็สามารถให้ความบันเทิงได้เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง ดนตรี ดูละครโทรทัศน์ เล่นของเล่น ฯลฯ ดังนั้น คำถามที่น่าจะศึกษาค้นคว้าก็คือ แล้วเกมบันเทิงมีลักษณะที่ให้ความบันเทิง/ความสนุกสนานแบบไหน มีข้อเหมือนและข้อต่างจากความบันเทิงของผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆอย่างไร

Janet Murray (อ้างใน J. Rutter, 2006) ได้ลองตอบคำถามดังกล่าวโดยการเลือกวิเคราะห์เกมออนไลน์บางเกมและให้คำตอบบางส่วนว่า ความบันเทิงที่เกิดจากการเล่นเกมนี้มีคุณลักษณะเด่นเฉพาะตัวใน 3 ลักษณะคือ

(i) Immersion คือ ความรู้สึกพึงพอใจที่ได้จุ่มจมลงไปในสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ของการเล่นนั้นอย่างเต็มที่ เต็มตัว เต็มใจ เต็มอารมณ์

(ii) Agency คือความรู้สึกพึงพอใจในอำนาจที่ได้กระทำบางอย่างที่มีความหมายและเห็นผลได้ทันที

(iii) transformation คือความรู้สึกพึงพอใจในความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทต่างๆ (แปลงร่าง) ในชีวิตจริง แม้ว่าเราทุกคนจะได้สวมบทบาทบางบทบาทอยู่เสมอในฐานะสมาชิกของสังคม เช่น เป็นลูก เป็นนักเรียน เป็นผู้โดยสารรถไฟฟ้า ฯลฯ แต่ทว่า บทบาทเหล่านั้นก็เป็น "บทบาทที่เราไม่ได้เลือกเอง" แต่ทว่าในเกมในการเล่นเกม เราสามารถที่จะ "เลือกว่าจะแปลงร่างไปเป็นใคร" และบทบาทที่มีอยู่ในเกมนั้นก็มักจะเป็นบทบาทที่หาไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น เป็นเจ้าชาย เป็นจอมขมังเวทย์ ฯลฯ บทบาทเหล่านี้เปิดทางให้เราได้แสดงกิจกรรมที่หาไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น ฆ่าบอส เก็บ level (เลื่อนชนชั้น)

(2.5.2) **จากหลักการสู่ภาคปฏิบัติ** จากหลักการที่ว่า "เกมต้องมีคุณลักษณะสำคัญคือเป็นการเสี่ยงอย่างปลอดภัย" (safety risk) หลักการนี้ในภาคปฏิบัติ นักออกแบบเกมควรยึดหลักการดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบเกม เช่น

(i) การเล่นเกมต้องมีต้นทุนที่ต้องจ่าย และต้นทุนที่สำคัญที่สุดก็คือ "เวลา" อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับต้นทุนประเภทอื่นๆ เช่น การลงทุนด้วยเงินทอง การลงทุนด้วยชีวิต ฯลฯ การลงทุนด้วยเวลาถือว่ามีความปลอดภัยมากกว่า

(ii) เนื่องจากการเล่นเกมคือกิจกรรมที่ทำโดยสมัครใจ โดยผู้เล่นมีเป้าหมายที่จะเรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆในการเอาชีวิตรอด เมื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้ ก็ย่อมมีความผิดพลาดเกิดขึ้น (ตามประสามือใหม่หัดขับ) ดังนั้น เกมที่ดีจึงควรอนุญาตให้ผู้เล่นแก้ไขความ

ผิดพลาดได้โดยง่าย (หรือให้โอกาสแก่ตัว) เพื่อให้เกิดความกล้าที่จะลองผิดลองถูก

(iii) ต่อเนื่องจากข้อ (ii) เกมที่ดีต้องให้ความสะดวกที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดหรือสามารถที่จะย้อนกลับไปตั้งต้นใหม่ได้อีกครั้ง

(iv) และเพื่อความปลอดภัยจากการทำผิด เวลาลงโทษจึงไม่ควรจะรุนแรงมากนัก อย่างไรก็ตาม ก็ต้องมีบทลงโทษให้รู้สึกทรมานใจ และเพื่อให้หลบจำบ้าง

(v) สร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นว่า "ทุกครั้งที่เล่นเกม เป็นทุกครั้งที่ได้เรียนรู้" คือ **เกมมันสอนเรา**

(2.5.3) เกมคือการทำงานของสมองทั้งสองซีก ถึงแม้การเล่นเกมจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง แต่การเรียนรู้ผ่านเกมก็มีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากรูปแบบการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ เช่น การนั่งฟังคำบรรยายในชั้นเรียน การทำการบ้าน การอ่านหนังสือในห้องสมุด ฯลฯ ความต่างนั้นก็คือ สัดส่วนของการทำงานของสมองทั้งสองซีกขวา (อารมณ์ความรู้สึก) และซีกซ้าย (การคิดใช้เหตุผล) เพราะในขณะที่การเรียนรู้แบบอื่นนั้นจะเน้นการทำงานของสมองซีกซ้าย (เน้นการคิด การใช้เหตุผลโดยตรง) มากกว่าสมองซีกขวา แต่ในการเล่นเกมนั้น จะมีการใช้สมองทั้ง 2 ซีกค่อนข้างสมดุลกันหรืออาจจะเน้นการทำงานของสมองซีกขวาเป็นหลักด้วยซ้ำไป

ดังนั้น มิติเรื่องอารมณ์ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมจึงเป็นมิติที่นักออกแบบเกมจะต้องคำนึงถึงด้วยว่า เมื่อจะออกแบบเกมนั้น ผู้ออกแบบเกมควรมีภาพในหัวว่า อยากจะให้ผู้เล่นได้อะไรหรือเกิดอารมณ์ความรู้สึกแบบไหน คำตอบแบบขั้นเดียวและเชิงเดียวว่า "อยากให้ผู้เล่นสนุก" นั้นอาจจะยังไม่เพียงพอ แต่จะตั้งคำถามสาวต่อไปว่า "ที่ว่าสนุกนั้น สนุกเพราะอารมณ์ประมาณไหน" เช่น เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย หวาดกลัว เครียด เค็ดมกอดตัน บ้าระห่ำ เสียตาย ฯลฯ มิติเรื่องอารมณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมที่ซึ่งเป็นผลจากการทำงานของสมองซีกขวาก็เป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่น่าสนใจศึกษาค้นคว้า

(2.5.4) การศึกษาพฤติกรรมจริงของผู้เล่น : มรดกทางความคิดของวิทเคนสไตน์ วิทเคนสไตน์ได้กล่าวถึง "ผู้เล่นเกมแบบอุดมคติ" (ideal type) ว่า ในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้กลยุทธ์อย่างมีเหตุผลภายใต้สถานการณ์และกฎกติกาบางอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะหรือการบรรลุเป้าหมาย (ซึ่งการเล่นเกมในความหมายนี้ก็ถือเป็นการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวันของเรานั้นเอง) แต่เนื่องจากการเล่นเกมเป็นกิจกรรมทางสังคม (แปลว่ามีคนอื่นร่วมเล่นด้วย) กลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการจัดการจึงมีอย่างหลากหลาย ทั้งการร่วมมือ ความขัดแย้ง การต่อรอง ฯลฯ ที่กล่าวมานั้นก็เป็น "แบบแผนของผู้เล่นในอุดมคติ" (ideal type) ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นแต่ละคนก็อาจจะมีวิธีการเล่นเกมและเหตุผลที่เลือกใช้กลยุทธ์ที่ต่างกันไป หัวข้อที่น่าสนใจก็คือ การวิเคราะห์ว่าผู้เล่นเกมแต่ละคนมีพฤติกรรมอะไรภายใต้เงื่อนไขต่างๆ

และเขามี "เหตุผลอะไร" (จะเป็นเหตุผลที่ดีหรือไม่ดีก็ค่อยมาว่ากันทีหลัง) จึงตัดสินใจเช่นนั้น

เอกสารอ้างอิง

- 1.Anderson Wannī Wībulswadi (วรรณิ แอนเดอริสัน วิบูลสวัสดิ)(1980) **Children 's Play and Games in Rural Thailand : A Study in Enculturation and Socialization** Bangkok : Chulalongkorn University. Social Research Institute.
- 2.Egan,D.(2013) "Playing Well : Wittgenstein's language-game and the ethics of discourse in E.Ryall et al (eds.) **The Philosophy of Play**. Routledge.
- 3.Gebauer,G (2017) **Wittgenstein's Anthropological Philosophy**. Palgrave Macmillan.
- 4.Mayra Frans (2008) **An Introduction to Game Studies : Game & Culture**. Sage Publications.
- 5.Perron B. & Wolf,M.J.R (eds.) (2009) **The Video Game Theory Reader** . Routledge.
- 6.Rutter,J. & Bruce,J. (2006) **Understanding Digital Game** .Sage Publications.
- 7.Steinkueler ,C. , Squire K.& Barab ,S.(2012) **Games, Learning and Society**. Cambridge University Press.