

"โปรดเขย่าขวด ก่อนเล่นเกม"

กาญจนา แก้วเทพ

ที่มาของหนังสือ

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือเล่มที่ 4 ของชุดหนังสือเบญจภาคีที่มี 5 เล่ม ทุกเล่มมีแกนกลางร่วมอยู่ที่ประเด็น "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา" หนังสือทั้ง 5 เล่มนี้เป็นผลงานของโครงการพัฒนาองค์ความรู้และจัดทำหนังสือเล่มของศูนย์สหวิทยาการชุมชนศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งได้รับการสนับสนุนการดำเนินการตั้งแต่ขั้นต้นแรกคือ การศึกษาร่วมกันของกลุ่มผู้เขียนเพื่อพัฒนาแนวคิด จนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

สำหรับเนื้อหาในหนังสือทั้ง 5 เล่มนั้น 2 เล่มแรกจะว่าด้วยทฤษฎีวงนอกและทฤษฎีวงในที่ทำหน้าที่ให้แฉหรือติดตั้งเลนส์ทางวิชาการเพื่อใช้ส่องดูแง่มุมต่างๆ ของ 3 สหาย คือ การเล่น เกม และกีฬาให้ทะลุปรุโปร่งยิ่งขึ้น ส่วนใน 3 เล่มหลังจะเปิดพื้นที่ให้กับเรื่องการเล่น เรื่องเกม และเรื่องกีฬาเป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาที่ลงรายละเอียดมากขึ้น มีตัวอย่างงานวิจัยทั้งของไทยและเทศมาประกอบ โดยตั้งความหวังเอาไว้ ผลงานหนังสือชุดนี้จะเป็นก้าวเล็กๆ ที่ก้าวต่อจากงานศึกษาวิจัยที่เคยมีมาในอดีต เพื่อให้มีการก้าวต่อไปในอนาคต

กล่าวโดยเฉพาะหนังสือเล่ม 4 นี้จะว่าด้วย "เรื่องเกม" เป็นการเฉพาะโดยคัดเลือก 3 ประเภทเกมจาก 3 ผู้เขียน คือ รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และเกมเพื่อการฝึกอบรม สำหรับการคัดเลือก 3 ประเภทของเกมนี้มาเข้ารอบนั้น (ทั้งๆ ที่เกมมีประเภทที่มากมายหลายสิบหลายร้อยชนิด) ทางทีมผู้เขียนมิได้ใช้วิธีเสียงทนายหรือปั้นหัวก้อยแบบเล่นเกม หากแต่ได้คัดเลือกโดยมีเกณฑ์คร่าวๆ อยู่ 3-4 เกณฑ์ คือ เกณฑ์แรกคือ **ความนิยมอย่างแพร่หลาย (popularity)** ดังจะเห็นได้ว่ารายการเกมโชว์และเกมออนไลน์นั้นครองความเป็นเจ้าทั้งในพื้นที่โทรทัศน์และในชีวิตประจำวันของผู้คน ดังนั้น การที่ได้รับความนิยมชมชอบจากมหาชนเช่นนี้ ก็เป็นเหตุผลที่เพียงพอแล้วประการหนึ่งที่นักวิชาการไม่ควรจะมองผ่านเลยไป

เกณฑ์ที่ 2 คือ **เน้นความหลากหลาย (diversity)** เมื่อดูแบบเผินๆ เกมทั้ง 3 ประเภทนั้นล้วนมีความแตกต่างกันอย่างมาก รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เป็นพื้นที่เกมแบบสาธารณะถ่ายทอดผ่านสื่อมวลชน ดูเป็นรายการที่ไร้คุณค่าแต่ทว่าเป็นขวัญใจของมหาชน ส่วนเกมออนไลน์นั้น ถ้าเป็นตัวละครในหนังไทยก็คงจะหนีไม่พ้นตัวผู้ร้ายอย่างแน่แท้ แต่เพราะเหตุใด คนไทยทุก

บทนำในชุดหนังสือเล่มทฤษฎีวงในในการศึกษาเกม โครงการ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ " เล่น เกม กีฬา" สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)2562.

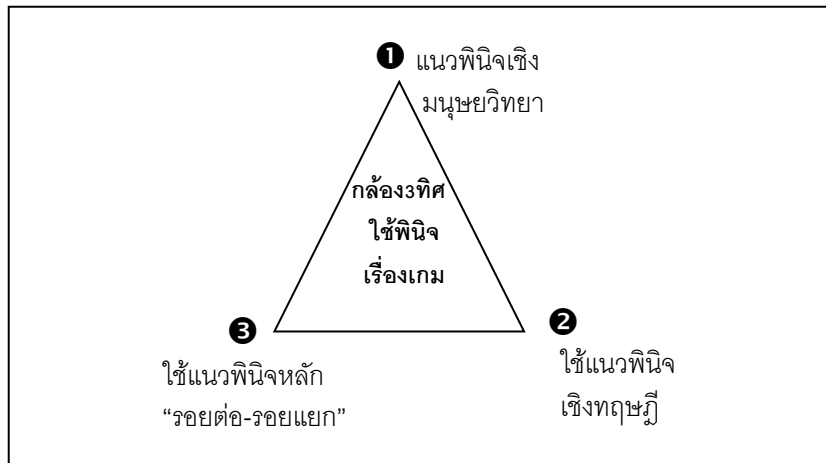
เพศทุกรุ่นวัยจึงเสด็จติดผู้ร้ายตัวนี้อ่างเหนียวหนึบ ส่วนเกมฝึกอบรมนั้นก็ดูเป็นเกมที่มีเส้นทางอีกเส้นทางหนึ่งที่แตกต่างจากเพื่อนเกม 2 ประเภทแรก กล่าวคือไม่พึ่งพา "สื่อดิจิทัลประเภทใหม่ๆ" และดูท่าว่าจะเป็นเกมที่ทรงภูมิปัญญานิดๆ มีสาระหน่อยๆ (เพราะมีคำว่า "การฝึกอบรม" มาพ่วงท้าย)

ท่ามกลางความแตกต่างหลากหลายเหล่านี้ ทั้ง 3 ประเภทเกมมีอะไรเป็น "แก่นแกน" ร่วมกันอยู่หรือไม่ ที่จะทำให้พวกเขายังคงสืบสายตระกูลและใช้นามสกุล "เกม" ได้ร่วมกันอยู่ นอกจากนี้ การศึกษาตัวอย่างที่หลากหลายก็จะช่วยให้ผู้ศึกษามีมุมมองที่กว้างขวางแบบ 360 องศาได้

เกณฑ์ที่ 3 คือ **การเป็นดาวรุ่งพุ่งแรง** (rising star) ของเกมทั้ง 3 ประเภทที่เลือกมาศึกษา กล่าวคือ นอกจากเกมทั้ง 3 ประเภทจะเป็นที่นิยมชมชอบในปัจจุบันแล้ว เรายังสามารถจะทำนายต่อไปได้ว่า ในอนาคต เกมทั้ง 3 นี้ก็น่าจะมี "ขาขึ้น" ต่อกันอีกนานพอสมควร (แม้จะไม่ถึงระดับสถิติสถิตยพรอย่างยั่งยืนก็ตาม) เส้นทางที่ยังจะรุ่งโรจน์ต่อไปของเกมทั้ง 3 ประเภทนั้น น่าจะเนื่องมาจากคุณสมบัติที่เป็นเกณฑ์ที่ 4 ที่ทำให้ผ่านรอบการคัดเลือกมาได้ก็คือ เกมทั้ง 3 ประเภทมีคุณสมบัติที่สาขาวิชาวิทยาศาสตร์เรียกว่า เป็น **"ตัวบทเปิด"** (open text) กล่าวคือยังไม่ถึงจุดสิ้นสุด ยังมีพื้นที่เปิดสำหรับการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังประจักษ์พยานที่ว่า ผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ๆ เนื้อหาแปลกๆ ยังคงถูกผลิตออกมาจากรายการเกมโชว์ เกมฝึกอบรม และเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

กล่อง 3 ทิศที่ใช้พินิจเรื่องเกม

เนื่องจากการทำงานร่วมกันในโครงการพัฒนาองค์ความรู้นี้ มีช่วงเวลาที่สมาชิกในกลุ่มต้องแยกเส้นทางกันเดินไปตามประเด็นที่รับผิดชอบ บางคนจึงศึกษาเรื่องของเกม บางคนศึกษาเรื่องเกมฝึกอบรม บางคนศึกษาเรื่องจักรยาน เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มไม่พลัดหลงทางกันจนไปไม่ถึง "จุดหมายปลายทางเดียวกัน" ทางกลุ่มฯ จึงได้ปักธงของปลายทางเอาไว้ 3 ธง และแจกกล่อง 3 ทิศที่จะนำไปสู่ธงที่ปักเอาไว้ ธงที่ปักและกล่องที่ใช้ันั้นเรียกว่า "สามเหลี่ยมแห่งแนวพินิจ" เรื่องเล่นเกม-กีฬาอันมีเนื้อหา ดังนี้



(1) การมอง "เกม" ด้วยแนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา (Anthropological approach) แนวพินิจนี้หมายความว่า ผู้ศึกษาจะมอง "ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น" ว่า "เป็นปรากฏการณ์เชิงวัฒนธรรม" (cultural phenomena) จึงควรใช้แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา ทั้งนี้เนื่องจากศาสตร์ด้านมานุษยวิทยาจะมีเครื่องมือทางความคิดที่จะช่วยในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าว

เมื่อเทียบกับสหายอีก 2 คนคือเรื่องการเล่นและกีฬาแล้ว ดูเหมือน "เกม" จะมีชะตาที่อาภัพกว่าในแง่ที่จะมองเรื่อง "เกมและการเล่นเกม" ให้เป็น "ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม" ได้ยากยิ่ง ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจาก "ลัทธิทางความคิดหลายอย่าง" ของคำว่า "วัฒนธรรม" ที่ดูเหมือนจะเป็น "ปี่ซง" กับเรื่องเกม เช่น

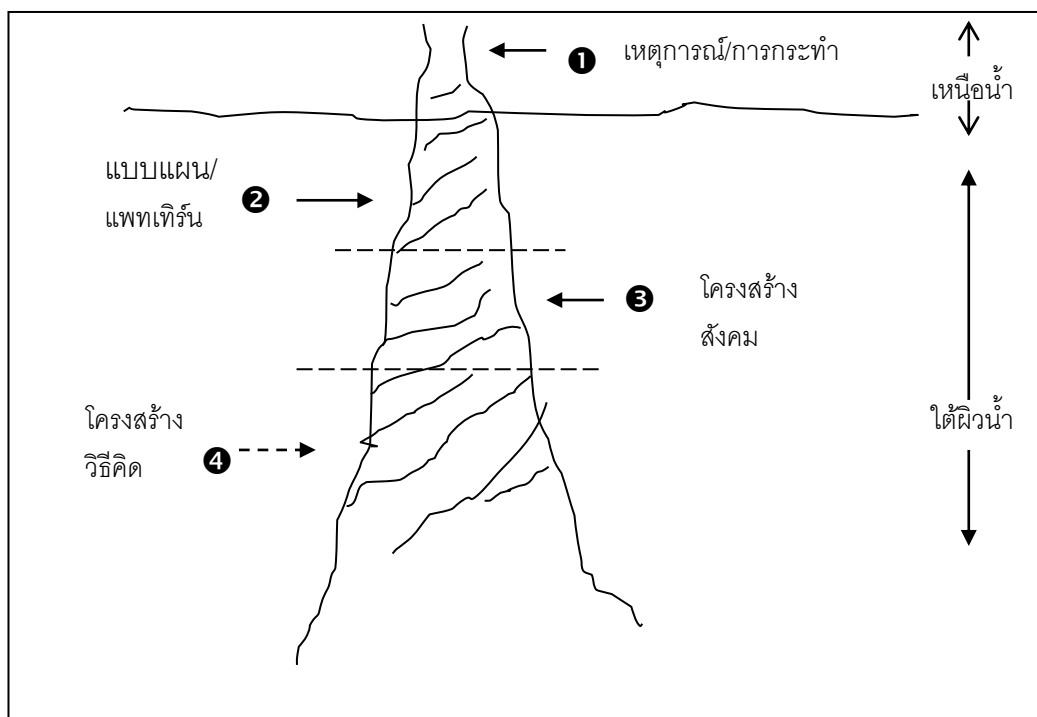
- เกมที่เรามองเห็นอยู่ทุกวันนี้ ไม่ว่าจะป็นรายการเกมโชว์และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมออนไลน์ ดูเหมือนจะมีภาพลักษณ์ของ**ความทันสมัย** ในขณะที่เรื่องของวัฒนธรรมมักจะเป็นเรื่องหรือสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากอดีต และสืบทอดกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม เรื่องของเกมกับวัฒนธรรมจึงดูเหมือนว่า จะเข้ากันไม่ค่อยได้ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันก็ได้มีแนวคิดเรื่อง "วัฒนธรรมร่วมสมัย" ที่เข้ามาปรับแก้เป็นจุดอ่อนปรนเรื่อง "วัฒนธรรมต้องเป็นของเก่า" ลงไปบ้าง ในอีกด้านหนึ่ง แม้แต่เกมออนไลน์ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมรุ่นล่าสุดก็มียุอาวมมาถึง 60-70 ปีแล้ว ดังนั้น ในแวดวงนักวิชาการจึงเริ่มมีการเขียนหนังสือเรื่อง Game Culture ออกมาเผยแพร่ และมีการแบ่งยุคสมัยของเกมออนไลน์ออกเป็นช่วงๆแล้ว

- ถ้าใช้คำนิยามของ "วัฒนธรรม" ว่าต้องเป็น "สิ่งที่ดีที่สุด งดงามที่สุด" คือใช้เกณฑ์ "สุนทรียะ" มาจัดแบ่งว่า จะให้ผลผลิตทางสังคมขึ้นไต่ผ่านเข้าสู่ "ด้านวัฒนธรรม" ได้ ก็คงแน่นอนว่า บรรดารางายการเกมโชว์ เกมออนไลน์ หรือเกมฝึกอบรมก็คงจะสอบตกข้อสอบ "สุนทรียะ" อย่างแน่นอน (แต่ถ้าดูจากในเกมออนไลน์บางประเภทก็อาจจะไม่แน่) อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่สำนักคิดวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical Cultural studies) ได้สถาปนาตัวเองขึ้นมา เกณฑ์เรื่อง

วัฒนธรรมต้องเป็นสิ่งที่มีความหมายที่ลึกซึ้งจะแผ่เสียงลงไปอย่างมาก

- หากใช้คำนิยามของ "วัฒนธรรม" ตามข้อเสนอของสำนักคิดทางวิชาการรุ่นใหม่ ๆ เช่น วัฒนธรรมคือสิ่งที่ประชาชนทั่วไปปฏิบัติอยู่ในชีวิตประจำวัน (Culture is ordinary life) หรือ วัฒนธรรมคือระบบของโครงสร้างแห่งความหมาย วัฒนธรรมคือรูปแบบ/แบบแผนโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน หากเป็นคำนิยามเช่นนี้ บรรดาเกมทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมาก็ย่อมสร้างปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างแน่นอน

(2) การส่องเกมด้วยทฤษฎีทางสังคม หากเราเปรียบเทียบปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นหรือการออกแบบเกมประเภทต่างๆว่าเป็นเสมือน "ยอดปลายแหลมของภูเขาน้ำแข็ง" (iceberg) ซึ่งหมายความว่า ช่างได้ปลายยอดที่โผล่ขึ้นมาพินน้ำนั้น ยังมีระดับชั้นต่างๆที่อยู่ลึกลงไปอีกหลายชั้น ผู้ที่คุ้นเคยกับแนวคิดเรื่องภูเขาน้ำแข็งคงจำได้ว่ามีการแบ่งระดับชั้นของภูเขาน้ำแข็งออกเป็น 4 ระดับ ระดับแรก เป็นเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ (event/phenomena) ส่วนนี้เป็นส่วนที่โผล่พ้นน้ำ ระดับที่สอง เป็นแบบแผน (pattern) เริ่มเป็นชั้นที่เหตุการณ์/ปรากฏการณ์นั้นมีความสม่ำเสมอคงตัว ระดับที่สาม เป็นระดับโครงสร้างสังคมที่ยังมีความแข็งตัวมากยิ่งขึ้น และระดับที่สี่คือ โครงสร้างความคิด (Mindset) ซึ่งเป็นโครงสร้างระดับลึกที่แข็งตัวอย่างยิ่งยวดจนยากต่อการเปลี่ยนแปลง



คุณูปการแรกของการนำทฤษฎีต่างๆเข้ามาวิเคราะห์ "ปรากฏการณ์ที่เกี่ยวกับเกม" ก็คือ

ทฤษฎีทั้งวงนอกและวงในจะช่วยนำพาผู้ศึกษาให้ดำดิ่งทะลุระดับชั้นต่างๆของภูเขาน้ำแข็งที่กล่าวมา ตัวอย่างง่ายๆก็เช่น ในกรณีรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของไทย ปรากฏการณ์ที่เรามองเห็นในชั้นแรกก็คือ มีการซื้อรายการเกมโชว์จำนวนหนึ่งมาจากต่างประเทศ (ซึ่งสามารถส่องดูด้วยทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เช่น ผู้ผลิตของไทยเลือกซื้อรายการเกมโชว์มาจากประเทศใดบ้าง)

ในระดับชั้นที่ 2 จะมีรายการเกมโชว์บางประเภทอยู่ได้ในวัฒนธรรมไทย แต่บางรายการจะอยู่ไม่ได้ การอยู่ได้/ไม่ได้ไม่ได้เป็นไปอย่างบังเอิญ แต่ทว่า "มีแบบแผน" ของสังคมไทยในการคัดเลือกวัฒนธรรมที่แพร่กระจายมา (ส่องได้ด้วยทฤษฎี Tradition of selection) ตัวอย่างเช่นสังคมไทยเลือกเกมโชว์ที่ "ไม่ค่อยเน้นแข่งขันมากนัก แต่เน้น drama"

ในระดับชั้นที่ 3 มีเกมโชว์บางประเภทที่ไม่ต้องสั่งเข้าจากต่างประเทศ แต่เกิดจากการสร้างสรรค์ของสังคมไทยเองเพื่อตอบโจทย์ปัญหาของสังคมไทย เช่น เกมปลดหนี้

และในระดับสุดท้าย เกมโชว์ที่เน้นการลงโทษผู้แพ้อย่างไม่ปราณี เช่น กำจัดจุดอ่อน จะอยู่ไม่ได้ในสังคมไทย เพราะโครงสร้างความคิด (mindset) ของคนไทย "ชอบสงสารคนแพ้" เป็นต้น

สำหรับกลุ่มทฤษฎีที่นำมาเป็นตัวช่วยทางความคิดในการส่องเรื่อง "เกม" นั้น ในแวดวงสังคมศาสตร์ได้จัดแบ่งกลุ่มทฤษฎีทางสังคมออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ โดยใช้เกณฑ์เรื่อง "ทฤษฎีนั้นถือทางข้างใคร: สังคม v.s.ปัจเจกบุคคล"

ทฤษฎีกลุ่มแรก เป็นทฤษฎีที่เน้นว่า โครงสร้างสังคม สถาบันทางสังคม ระเบียบทางสังคม (social order) ล้วนมีอิทธิพลเหนือปัจเจกบุคคล ตัวอย่างของกลุ่มทฤษฎีนี้คือ ทฤษฎีหน้าที่นิยม

ทฤษฎีกลุ่มที่สอง เป็นทฤษฎีที่เน้นว่า ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม สถาบันทางสังคม และกฎระเบียบของสังคม เป็นกลุ่มทฤษฎีที่เชื่อมั่นในพลังของมนุษย์ (มนุษย์นิยม)

ทฤษฎีกลุ่มที่สาม เป็นทฤษฎีที่ยืนอยู่ตรงกลางระหว่าง 2 ทฤษฎี เป็นทฤษฎีทางเลือกที่ 3 ข้อเสนอของทฤษฎีนี้ก็คือ มีความเชื่อร่วมกับกลุ่มทฤษฎีแรกที่ว่า สังคมและผลผลิตต่างๆเชิงสังคมนั้นย่อมมีอิทธิพลเหนือปัจเจกบุคคลและกลุ่ม อย่างไรก็ตาม อำนาจอิทธิพลนั้นก็ไม่ได้มีลักษณะสมบูรณ์เบ็ดเสร็จและถาวรทั่ว กล่าวคือ ยังมีช่องว่างทางอำนาจ ยังมีพื้นที่ว่างให้ต่อสู้ต่อรอง และมีปัจเจกบุคคล**ทุกคน**จะพ่ายแพ้ต่ออำนาจสังคม หากทว่าจะมีปัจเจกบุคคลบางคน/กลุ่มคนบางกลุ่มที่สามารถจะต้านทาน ต่อรอง หรือสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมได้

ตัวอย่างของทฤษฎีกลุ่มที่สามนี้ก็คือ ทฤษฎี Language-Game ของ L. Wittgenstein และทฤษฎี Structuration ของ A. Giddens

ผู้เขียนมีทัศนะส่วนตัวว่า สำหรับในเรื่องเกมศึกษานั้น ทฤษฎีกลุ่มที่น่าจะเหมาะเจาะลงตัวกับเรื่องเกมมากที่สุดนั้นน่าจะเป็นทฤษฎีในกลุ่มที่ 3 อย่างไรก็ตาม เนื่องจากทฤษฎีกลุ่มที่ 3 นี้

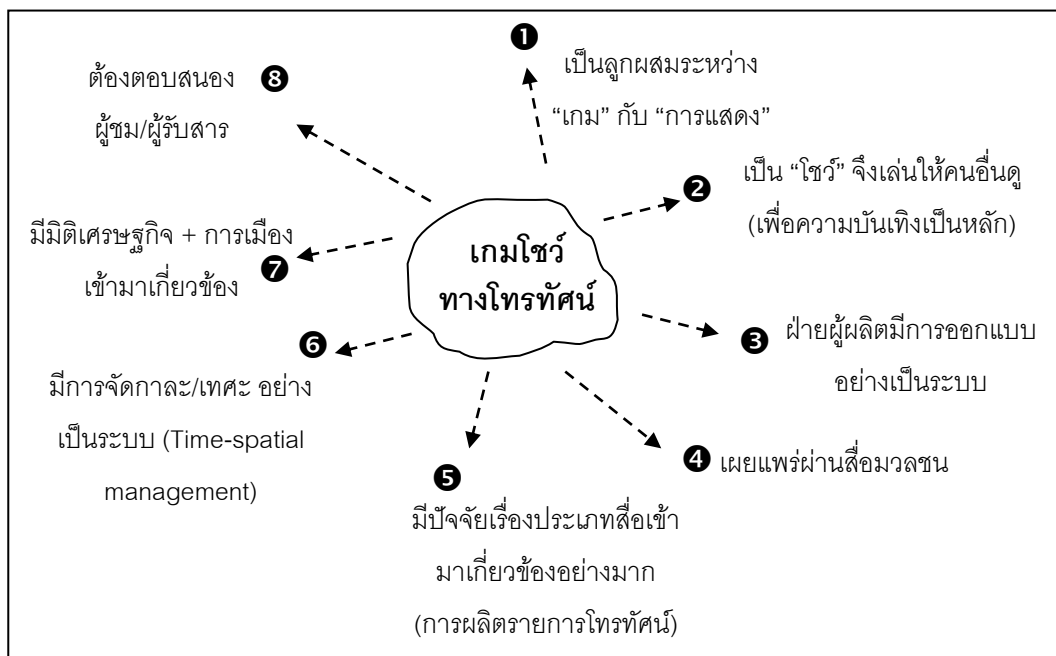
ยังเป็นเรื่องใหม่ที่ต้องอาศัยเวลาและความพยายามในการขบถุขุฎีให้แตกอีกสักช่วงเวลาหนึ่ง ก่อนที่จะสามารถนำเอาทฤษฎีกลุ่มที่สามนี้มาใช้ในลำดับต่อไป นี่จึงน่าจะเป็น "ก้าวต่อไปในอนาคต" ของผู้ที่สนใจจะศึกษาวิเคราะห์เรื่องเกมประเภทต่างๆต่อไป

(3) **แนวคิดหลักเรื่อง "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม"** (ดูรายละเอียดในบทนำของหนังสือเล่ม 2) แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมในเรื่องของเกมนั้น อาจจะได้หลายทิศทาง หลายหน่วยของการศึกษา (unit of study) เช่น การศึกษารอยต่อ-รอยแยกจากพิธีกรรม (ต้นธาร) มาสู่เกม หรือรอยต่อจากการเล่นไปสู่เกม หรือรอยแยกจากเกมไปสู่กีฬา หรือรอยต่อ-รอยแยกจากเกมโบราณมาสู่เกมสมัยใหม่ เป็นต้น

จุดร่วมและจุดต่างระหว่างเกม 3 ประเภทที่ศึกษา

(ก) **เอกลักษณ์ของเกมแต่ละประเภท** ในเกมที่เลือกมาศึกษา 3 ประเภทนั้น แต่ละเกมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างไรที่ทำให้เกมประเภทนั้นๆมีความแตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ ในที่นี้ ผู้เขียนจะขอมองเกมแต่ละประเภทอย่างผาดๆดังนี้ (รายละเอียดเฉพาะตัวของแต่ละเกมจะอยู่ในบทความทั้ง 3 ชิ้นในหนังสือเล่มนี้)

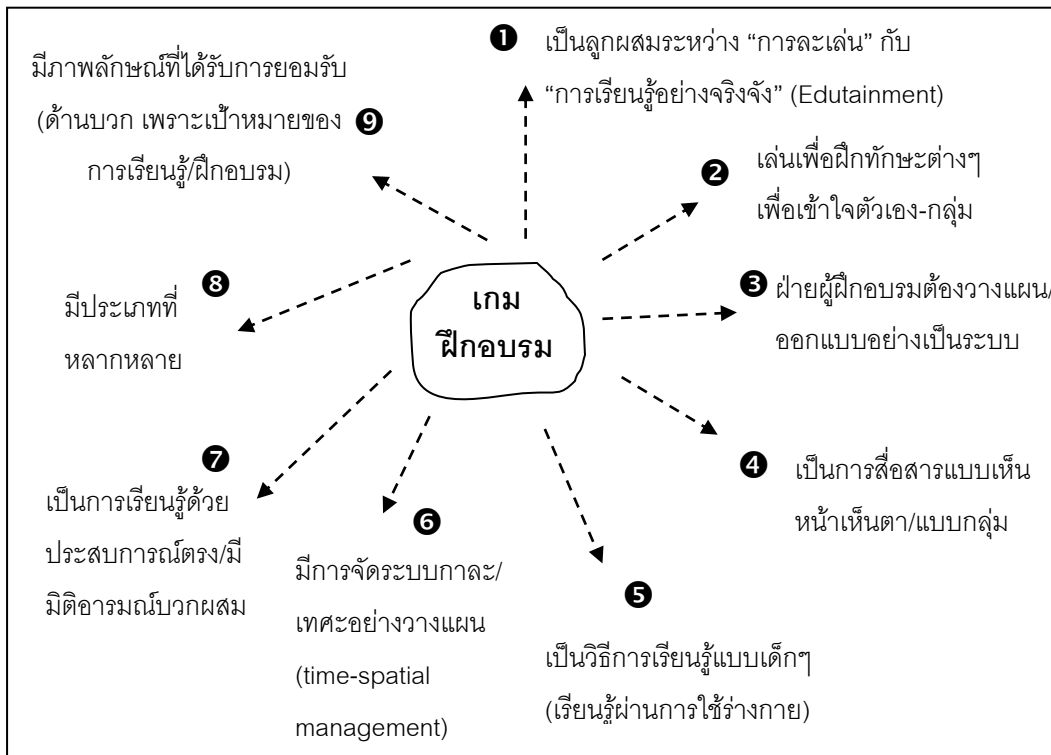
คุณลักษณะเฉพาะตัวของรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์



คุณลักษณะเฉพาะตัวของเกมออนไลน์



คุณลักษณะเฉพาะตัวของเกมฝึกอบรม



(๗) จุดร่วมของเกมทั้ง 3 ประเภท ในขณะที่เกมทั้ง 3 ประเภทคือ เกมโชว์ เกมออนไลน์

และเกมฝึกอบรมนั้นต่างมีลักษณะเฉพาะตัวของตนเอง อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง เกมทั้ง 3 ประเภทนั้นก็ยังคงสังกัดอยู่ในสายตระกูลเกมด้วยกัน ทั้งนี้เนื่องจากมี "แกนกลางของความเป็นเกม" อยู่ร่วมกัน 2 แกน แกนแรกคือต่างมีค่านิยมร่วมกันว่า "เกม" คืออะไร แกนที่สอง คือต่างมี **คุณลักษณะแบบทวีลักษณ์ของความเป็นเกมร่วมกัน** ดังจะแสดงให้เห็นแกนกลางทั้ง 2 แกน ในภาพต่อไปนี้

