

การวิเคราะห์ความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดไฟ ในทรานส์ฟอร์มเมชันเกม

นุชจรี เล็กบางพงค์¹ และ จันทิมา อังคพณชกิจ²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เครือข่ายความหมายของชุดไฟในทรานส์ฟอร์มเมชันเกม (transformation game) ซึ่งเป็นเกมสำหรับสร้างการตระหนักรู้และปรับเปลี่ยนตัวเอง เพื่อแสดงให้เห็นว่าชุดไฟมีความหมายเชื่อมโยงกันและนำไปสู่การสื่อความหมายเกี่ยวกับการมีชีวิตที่ดีของมนุษย์ ข้อมูลวิจัยมาจากข้อความในชุดไฟทั้งหมด 695 ใบ จากชุดไฟ 5 ชุด ได้แก่ ไฟนางฟ้า ไฟความเข้าใจ ไฟความถดถอย ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล และแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ และใช้ข้อมูลเสริมเกี่ยวกับการอธิบายความหมายของไฟนางฟ้าจากคู่มือคำอธิบายไฟนางฟ้าที่แปลเป็นภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่าความหมายในชุดไฟเป็นเสมือนตัวแทนสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิต และเชื่อมโยงกับวิถีการดำเนินชีวิตด้านต่าง ๆ ของบุคคล ไฟนางฟ้าและไฟความเข้าใจเป็นตัวแทนด้านที่เป็นเชิงบวก ไฟถดถอยเป็นตัวแทนด้านที่เป็นเชิงลบ ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาลเป็นตัวแทนของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจซึ่งมีทั้งสมหวังและผิดหวัง ส่วนแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้เป็นตัวแทนของเรื่องราวกระบวนการคิด ความเข้าใจ การระลึก เมื่อมีความตระหนักรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตก็จะทำให้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคเพื่อไปสู่การมีชีวิตที่ดีขึ้น ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าทรานส์ฟอร์มเมชันเกมไม่ใช่เกมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นเกมที่สร้างความหมายและพลังการเรียนรู้ด้านการใช้ชีวิตที่ดีให้แก่ผู้เล่นเกม

¹ 2 คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประเทศไทย

¹ nutjaree.royin@gmail.com

² jantima.a@arts.tu.ac.th

* ผู้รับผิดชอบหลัก

บทความวิจัย

รับบทความ: 28 กรกฎาคม 2566

แก้ไขบทความ: 31 สิงหาคม 2566

ตอบรับ: 19 กันยายน 2566

คำสำคัญ เครือข่ายความหมาย บอร์ดเกม ทรานส์ฟอร์มเมชันเกม

Semantic Network Analysis of Card Sets in Transformation Game

Nutjaree Lekbangpong^{1*} and Jantima Angkapanichkit²

Abstract

This research article aims at analyzing the semantic network of card sets in Transformation Game, a game for raising awareness and self-empowerment to show how the cards are meaningful, connected, and contribute to the meaning of better life. Data were collected from texts of 695 cards in 5 card sets, namely Angels, Setback, Insight, Universal Feedback, and Awareness tokens. The meaning of card sets was supplemented by the manual of Angel cards translated into Thai version. The study found that the interconnected meaning of the card set represents what is happening in life and is linked to various aspects of a person's lifestyle. Angel cards and Insight cards represent positive aspects. Setback cards represent the negative aspects. The Universal Feedback cards represent the impact of decisions that are both fulfilling and disappointing. The Awareness tokens represent the story of human thought process, understanding, and commemoration. Being aware of what is happening in life can help us overcome obstacles and lead a better life. This study shows that Transformation Game is not just entertainment game, but also a game that helps people make meaning in their lives and learn to live better.

Keywords: semantic network analysis, board game, transformation game

^{1 2} Faculty of Liberal Arts
Thammasat University
Thailand

¹ nutjaree.royin@gmail.com

² jantima.a@arts.tu.ac.th

* Correspondence

Research Article

Received: 28 July 2023

Revised: 31 August 2023

Accepted: 19 September 2023

1. บทนำ

ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมนำไปสู่โลกแห่งการแข่งขัน ผู้คนต่างเผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในหลากหลายมิติ ทำให้ผู้คนโดยเฉพาะผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมเมืองใช้ชีวิตอย่างแปลกแยกโดดเดี่ยว ประสบกับปัญหาทางสุขภาพจิต ความตึงเครียด และความวิตกกังวลมากขึ้น ผู้คนจึงพยายามหากิจกรรมต่าง ๆ เพื่อผ่อนคลาย กิจกรรมหนึ่งที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดคือ การเล่นเกม ในโลกออนไลน์มีเกมให้เล่นมากมาย แต่อาจไม่ได้มีการปฏิสัมพันธ์แบบตัวต่อตัว (face to face interaction) กับผู้อื่น บอร์ดเกมจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้ผู้เล่นผ่อนคลายและได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

“บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน” คือ เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งเป็นเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนต่าง ๆ เช่น ตัวหมาก ลูกเต๋า ไพ่ หรือชิ้นส่วนอื่น ๆ มาใช้ในพื้นที่เล่นเกมหรือกระดานเกม ซึ่งมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (วรภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560, อ้างถึงใน รักชน พุทธรังสี, 2560) ผู้วิจัยเห็นว่า บอร์ดเกมหนึ่งที่น่าสนใจคือ “ทรานส์ฟอร์มเมชันเกม (Transformation game)” ซึ่งเป็นบอร์ดเกมชนิดหนึ่งที่ จอย เดรก และเคที ไทเลอร์ (Joy Drake and Kathy Tyler) พัฒนาขึ้นมาเมื่อประมาณ ค.ศ. 1976 ในชุมชนฟินด์ฮอร์น ประเทศสกอตแลนด์ เพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้เกมเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ตัวเอง ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น พัฒนาทักษะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนและปรับปรุงตนเองทั้งความคิดและพฤติกรรม เกมนี้ได้รับการเผยแพร่ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย ออสเตรีย เบลเยียม เนเธอร์แลนด์ รัสเซีย สวิสเซอร์แลนด์ อิตาลี บราซิล คาซัคสถาน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และได้เข้ามาในประเทศไทยเมื่อประมาณ พ.ศ. 2553 ปัจจุบันกลุ่มผู้สนใจเกมนี้มีจำนวนเพิ่มขึ้น โดยมีผู้นำเกมหรือกระบวนกร (facilitator) ที่ได้รับอบรมและการรับรองจากอินเนอร์ลิงก์

(InnerLinks) ขณะนี้ในประเทศไทยมีผู้นำเกมจำนวนมากกว่า 20 คน (Transformation Game Thailand, 2557)

ทรานส์ฟอร์มเมชันเกม มีกระบวนการเล่นเกมที่ใช้ระยะเวลาตั้งแต่ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (บางครั้งอาจมากกว่านั้น) มีอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่หลากหลาย เช่น กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน (marker) เหรียญญาณหยั่งรู้ (intuitive flash) ของจิตไร้สำนึก (personal unconscious envelop) แผ่นกระดานคะแนน 4 ระดับ (ตั้งแต่ระดับขั้นต้นไปสู่ระดับขั้นสูงซึ่งมีสีกำกับอยู่ ได้แก่ ระดับกายภาพ-สีแดง ระดับอารมณ์-สีส้ม ระดับความคิด-สีเหลือง และระดับจิตวิญญาณ-สีม่วง) และชุดไพ่ ทรานส์ฟอร์มเมชันเกม มีกระบวนการสร้างพื้นที่ในการปฏิสัมพันธ์เพื่อรับฟังและคลี่คลายเป้าประสงค์หรือปัญหาต่าง ๆ ระหว่างผู้ร่วมเล่นเกมกับกระบวนการที่มีรูปแบบและลักษณะเฉพาะ มีการใช้ภาษาเป็นสื่อกลางผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ในเกมได้อย่างน่าสนใจ องค์ประกอบสำคัญด้านภาษาของทรานส์ฟอร์มเมชันเกมคือ ถ้อยคำหรือข้อความที่ปรากฏอยู่บนชุดไพ่ ที่จะให้ผู้เล่นเกมได้เชื่อมโยงถ้อยคำที่ปรากฏในช่วงเวลานั้น กับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตของตน ขณะเดียวกันยังเป็นการแบ่งปันเรื่องราวนั้น ๆ ให้ผู้ร่วมเล่นเกมคนอื่น ๆ และกระบวนการได้รับฟัง สำหรับอุปกรณ์ชุดไพ่นี้ทั้งหมด 5 ชุด ได้แก่ ไพ่นางฟ้า (Angel cards) ไพ่ความเข้าใจ (Insight cards) ไพ่ความถดถอย (Setback cards) ไพ่เสียงสะท้อนแห่งจักรวาล (Universal feedback cards) และชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ (Awareness Tokens)

ผู้วิจัยในฐานะที่เคยสัมผัสและเคยเล่นเกมนี้เห็นว่าคำและข้อความต่าง ๆ ของชุดไพ่ในแต่ละชุดสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์จากไพ่มาสู่ตัวผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งเรื่องราวในปัจจุบัน อาจกล่าวได้ว่าถ้อยคำหรือข้อความที่ปรากฏในเกมจะเชื่อมโยงวิธีคิดเข้ากับวิถีชีวิต และสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตได้อย่างแนบเนียน

เมื่อพิจารณางานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเกมมักจะเน้นไปที่การสื่อสารเชิงสถานการณ์ทางวาทกรรม (discursive simulation) ที่ทำให้เกิดการสื่อความหมายบางอย่างขึ้น เช่น งานของ Möring (2013) พบว่าการตีความลักษณะหรือสภาวะการดำรงอยู่ (existential hermeneutic) หลังจากที่ได้เล่นเกมแล้ว ได้ลดทอนความเป็นอุปลักษณ์ของตัวเกม งานของ Barrett (2017) ซึ่งใช้การศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) พบว่าการเล่นเกมนสามารถสร้างพื้นที่ของการเป็นชุมชนทางวาทกรรม (discourse community) ได้ ในขณะที่งานวิจัยในภาษาไทยมักเน้นไปที่ความคิดเชิงปรัชญา (Phenwan et al., 2019) การใช้เกมในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการแสดง (รักษน พุทธรังสี, 2560) ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศ (พิมพ์พจี เย็นอุรา, 2562) การเรียนรู้ด้านการจัดการขยะของนักเรียน (วรรณวลี เจนเจนประเสริฐ, 2564) แต่การพิจารณาความสัมพันธ์ของความหมายที่ปรากฏอยู่ภายในอุปกรณ์เกมกับความหมายที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่นเกมนั้น ยังไม่พบว่ามีการศึกษาชัดเจนนัก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ทำทนายและน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ความรู้ด้านภาษากับความหมาย หรือองค์ความรู้ด้านอรรถศาสตร์ มาช่วยอธิบายปรากฏการณ์การสื่อสารที่เกิดขึ้นในเกม ก็จะทำให้เห็นมิติลึกซึ้งได้ดียิ่งขึ้นด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าอุปกรณ์ชุดไฟสื่อความหมายอย่างไร ภายใต้บริบทของการเล่นเกม คำศัพท์และคำอธิบายชุดไฟมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไรกับความคิด และวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ความหมายของชุดไฟสามารถจัดกลุ่มความหมายและแสดงเครือข่ายความหมายได้อย่างไรบ้าง การศึกษาเช่นนี้จะให้เห็นภาพรวมเกี่ยวกับมุมมองของชีวิตผ่านชุดไฟที่ได้จากการเล่นเกม และทำให้เข้าใจการสื่อความหมายที่ดีความได้จากเกมเกี่ยวกับคุณค่าของชีวิตมนุษย์ทั้งด้านความคิดและพฤติกรรมเพื่อนำไปสู่การมีชีวิตที่ดีขึ้นอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์

จัดกลุ่มความหมายของชุดไพ่และวิเคราะห์เครือข่ายความหมายของชุดไพ่ในทรานส์ฟอร์มเมชันเกม (transformation game)

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 สัมภาษณ์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องบอร์ดเกมและเครือข่ายความหมาย และข้อมูลเกี่ยวกับทรานส์ฟอร์มเมชันเกม (transformation game)

3.2 เก็บรวบรวมข้อมูลของชุดไพ่ โดยอาศัยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 สมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกมในชุมชนของการเล่นทรานส์ฟอร์มเมชันเกมในประเทศไทย เพื่อให้มีประสบการณ์ในการใช้อุปกรณ์การเล่นเกมโดยเฉพาะเกี่ยวกับชุดไพ่

3.2.2 เก็บข้อมูลเกี่ยวกับชุดไพ่และแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ในส่วนที่เป็นคำหรือข้อความภาษาไทยที่ปรากฏบนชุดไพ่ (ตัวอย่างข้อมูลไพ่และข้อความของไพ่ปรากฏตามภาพที่ 1) ชุดไพ่นี้ทั้งหมด 5 ชุด ได้แก่

- 1) ชุดไพ่นางฟ้า (angel cards) จำนวน 72 ใบ
- 2) ชุดไพ่ความเข้าใจ (insight cards) จำนวน 100 ใบ
- 3) ชุดไพ่ความถดถอย (setback cards) จำนวน 100 ใบ
- 4) ชุดไพ่เสียงสะท้อนแห่งจักรวาล (universal feedback cards) จำนวน 20 ใบ
- 5) ชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ (Awareness tokens) จำนวน 403 ใบ

ทั้งนี้ คำศัพท์ที่ใช้เรียกชื่อชุดไพ่ในภาษาไทย ผู้วิจัยใช้ตามการแปลศัพท์ของชุมชนผู้เล่นทรานส์ฟอร์มเมชันเกมในประเทศไทย รวมข้อมูลไฟที่ใช้ในการวิเคราะห์ทั้งสิ้น 695 ใบ

ภาพที่ 1

ตัวอย่างภาพด้านหน้าของไพ่เสี่ยงสะท้อนแห่งจักรวาล และข้อความบนไฟที่ปรากฏอยู่ด้านหลัง



3.2.3 วิเคราะห์ความหมายของชุดไพ่แต่ละใบ โดยพิจารณาคำศัพท์และข้อความที่ปรากฏบนไฟพร้อมกับข้อมูลจากหนังสือ *The Original Angel Cards: Inspirational Messages and Meditations* ของ Kathy Tyler และ Joy Drake (Tyler & Drake, 2006) ซึ่งได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับไฟนางฟ้าซึ่งแปลเป็นภาษาไทยโดยกระบวนการของชุมชนผู้เล่นทรานส์ฟอร์มเมชันเกม

3.2.4 จัดกลุ่มความหมายของชุดไพ่และวิเคราะห์เครือข่ายความหมาย (semantic network) ของชุดไฟทั้งหมดเพื่อแสดงผังเชื่อมโยงความหมายที่สื่อถึงวิถีชีวิตของมนุษย์

3.2.5 เรียบเรียงผลการศึกษา สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัย

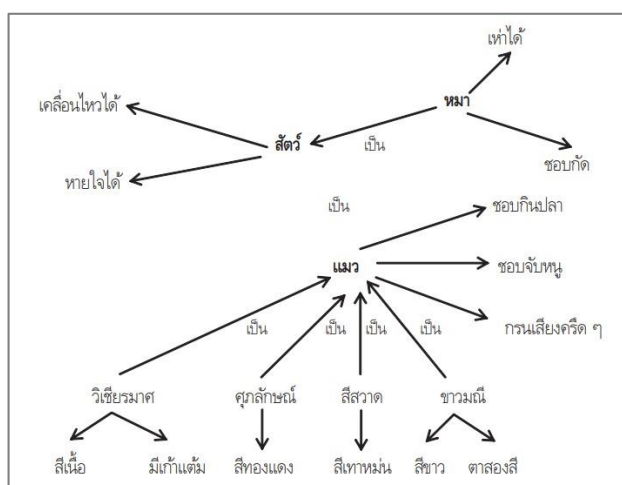
4. กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

4.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางความหมายของศัพท์ (lexical relations) และเครือข่ายความหมาย (semantic network)

เครือข่ายความหมาย (semantic network) เป็นระบบความสัมพันธ์ทางความหมายของคำหรือข้อความ ซึ่งแทนมโนทัศน์ต่าง ๆ ของมนุษย์ผ่านคำศัพท์ที่ใช้สื่อสาร การวิเคราะห์เครือข่ายความหมายนั้น จึงจำเป็นต้องอาศัยความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางความหมาย (sense relations) ซึ่งมีความสัมพันธ์ทางความหมายของศัพท์ (lexical relations) เป็นพื้นฐานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านอรรถศาสตร์คำศัพท์ (lexical semantics) (Cruse, 2004) ความสัมพันธ์ทางความหมายของศัพท์ที่เกิดขึ้นในภาษามีได้หลายลักษณะ เช่น ความสัมพันธ์แบบความหมายคล้ายกัน (synonymy) ความสัมพันธ์แบบตรงข้ามกัน (antonymy) ความสัมพันธ์แบบลำดับขั้น (hierarchical relations) เช่น ความสัมพันธ์แบบจำกลุ่ม-ลูกกลุ่ม (hyponymy) ในการวิเคราะห์เครือข่ายความหมาย จึงเป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ของคำศัพท์เหล่านี้ แล้วนำมาวิเคราะห์ความหมายที่สัมพันธ์ระหว่างกัน โดยใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เพื่อเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ในแง่การระบุประเภทย่อยและลักษณะสำคัญของศัพท์เหล่านั้น ดังตัวอย่างการแสดงเครือข่ายความหมายในภาพที่ 2 ที่ใช้เส้นทึบและมีลูกศรโยงไปหาหน่วยศัพท์ที่แสดงให้เห็นว่าหน่วยศัพท์แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์ในลักษณะที่เป็นสมาชิก “เป็น” ของหน่วยศัพท์ที่ถูกศรชี้ไปหา หรือมีความสัมพันธ์ในลักษณะของการแสดงคุณสมบัติของหน่วยศัพท์หนึ่ง ๆ จากภาพที่ 2 เป็นการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ทางความหมายของหน่วยศัพท์ “แมว” “หมา” และ “สัตว์” ว่าเป็นสมาชิก และมีคุณสมบัติที่สัมพันธ์กับลักษณะใดบ้าง

ภาพที่ 2

ตัวอย่างแสดงให้เห็นเครือข่ายความหมาย



(ราชบัณฑิตยสภา, 2560)

ริชาร์ด ริชเชนส์ (Richard Richens) แห่งหน่วยวิจัยภาษามหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ (the Cambridge language research unit) นำเครือข่ายความหมายมาใช้เป็นครั้งแรก เมื่อ ค.ศ. 1956 ในแวดวงคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการแปลด้วยเครื่อง (machine translation) ต่อมา มีผู้พัฒนาเครือข่ายความหมายใหม่ให้มีรูปแบบหลากหลายมากขึ้น และในปัจจุบัน พบใช้ในแวดวงต่าง ๆ เช่น ธุรกิจ การบริหาร การศึกษา (ราชบัณฑิตยสภา, 2560ข)

การวิเคราะห์เครือข่ายทางความหมาย (semantic networks) (Langacker, 1991, อ้างถึงใน พิชญ์สินี เสถียรธรราดล, 2563) หมายถึง การแสดงความสัมพันธ์ของ ความหมายต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งจะประกอบไปด้วยสมาชิกกลาง (central) และ สมาชิกเครือข่ายที่อยู่รอบสมาชิกกลางในลักษณะขยายความหมายออกไปด้วยเส้น และลูกศรในแต่ละรูปแบบทั้งลูกศรเส้นประ (dashed arrow) ลูกศรเส้นทึบ (solid arrow) และลูกศรเส้นประสองหัว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ลูกศรเส้นประ ---> (dashed arrow) เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายพื้นฐาน และความหมายที่ขยายออกในเชิงขัดแย้งกัน เช่น (A) ---> (B) หมายความว่า (B) เป็นความหมายที่ขยายออกจาก (A) แต่ไม่ได้มีความหมายที่สัมพันธ์กับความหมายพื้นฐาน ลูกศรเส้นทึบ → (solid arrow) เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายพื้นฐาน และความหมายที่ขยายออกในทิศทางเดียวกัน เช่น (A) → (B) หมายความว่า (B) เป็นความหมายที่ขยายออกจาก (A) โดยมีความหมายที่สัมพันธ์กับความหมายพื้นฐาน ลูกศรเส้นประสองหัว <---> เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายเพื่อให้เข้าใจว่าทั้ง (A) และ (B) ต่างก็มีความหมายที่คล้ายกัน เช่น (A) <---> (B) หมายความว่า (B) เป็นความหมายที่ขยายออกจาก (A) โดยมีความหมายที่อยู่ในทิศทางคล้ายคลึงกับความหมายพื้นฐาน (พิชญ์สินี เสถียรธราดล, 2563)

นอกจากนี้ พิชญ์สินี เสถียรธราดล (2563) ได้ศึกษาวิเคราะห์เครือข่ายทางความหมายของถ้อยคำภาษาไทยที่พบในผู้ป่วยภาวะซึมเศร้า เพื่อวิเคราะห์เครือข่ายทางความหมายของถ้อยคำภาษาไทยที่พบในผู้ป่วยภาวะซึมเศร้าผ่านการศึกษา รูปแบบการใช้ภาษาในระดับคำของผู้มีภาวะซึมเศร้า โดยวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในรูปแบบของเครือข่ายทางความหมาย ผู้วิจัยได้คัดเลือกเฉพาะถ้อยคำที่แสดง ความหมาย (content words) ไม่เก็บคำชนิดที่ทำหน้าที่ทางไวยากรณ์ อาทิ คำเชื่อม เช่น “ก็” “ตามที่” “ที่” และ “ด้วย” บันทึกข้อมูลที่ได้รับการคัดเลือกลงในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ในรูปแบบตารางรวบรวมข้อมูล จัดหมวดหมู่ของข้อมูลตามความสัมพันธ์ทางความหมายและตั้งชื่อหมวดหมู่นั้น เช่น กลุ่มถ้อยคำแสดงอารมณ์ประกอบด้วย “เศร้า” “น้อยใจ” วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของแต่ละหมวดหมู่โดยกำหนดให้ภาวะซึมเศร้าเป็นจุดศูนย์กลาง และแสดงความเชื่อมโยงในรูปแบบเครือข่ายทางความหมาย ผลการศึกษาพบว่า เครือข่ายทางความหมายจากถ้อยคำของผู้ป่วยภาวะซึมเศร้า ประกอบด้วย 4 หมวดหมู่หลัก ได้แก่ ตนเอง โรค สังคม และความหวัง ภายในหมวดหมู่ตนเองประกอบด้วย หมวดหมู่อย่อยศูนย์กลางจำนวน 1 หมวดหมู่ คือ ความไม่พึงพอใจ

ต่อตนเอง และหมวดหมู่ย่อยจำนวน 4 หมวดหมู่ คือ เป็นคนไม่ดี เป็นภาระของผู้อื่น เป็นผู้แบกรับภาระ และเป็นคนโชคร้าย ภายในหมวดหมู่โรค ประกอบด้วย 3 หมวดหมู่ย่อย ศูนย์กลาง ได้แก่ สิ่งที่คุณควบคุมไม่ได้ อาการของโรค และที่พึ่งของผู้ป่วย ภายในหมวดสังคม ประกอบด้วย 5 หมวดหมู่ย่อย ศูนย์กลาง ได้แก่ ไม่เข้าใจ ไร้ค่า ไร้คุณค่า นินทา ยัดเยียด ทั้งภายในหมวดหมู่ความหวัง ประกอบด้วย 2 หมวดหมู่ย่อย ศูนย์กลาง คือ หมวดหมู่ตนเอง และสังคม ผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นถึงความคิด ความเข้าใจหรือมุมมองของผู้ป่วย ทั้งต่อตนเอง โรค สังคม และความหวังของผู้ป่วยที่มีอิทธิพลต่อกันในรูปแบบ เหตุและผล กล่าวคือ หากคนรอบข้างมีความเข้าใจและปฏิบัติต่อผู้ป่วยด้วยความเข้าใจ จะส่งผลให้ผู้ผู้ป่วยมีทัศนคติต่อตนเอง โรค และสังคมที่ดีขึ้น ซึ่งสามารถส่งผลให้ผู้ผู้ป่วยมีอาการดีขึ้นหรือหายจากโรคได้ในที่สุด ผลการวิจัยเครือข่ายทางความหมายนี้ สามารถสะท้อนมุมมอง ความคิด และรูปแบบทางความคิดของผู้ป่วยภาวะซึมเศร้า ผ่านทางการใช้ภาษาได้ในทางใดทางหนึ่ง

บทความวิจัยนี้นำแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเครือข่ายความหมาย (semantic network) แนวทางเดียวกันกับงานของพิชญ์สินี เสถียรธรราดล (2563) มาใช้เพื่อวิเคราะห์เครือข่ายความหมายของชุดไฟและแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ในทรานส์ฟอร์มเมชันเกม (transformation game) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏในชุดไฟและแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ได้อย่างเป็นระบบ และเพื่อให้เข้าใจความหมายที่เกมนี้นต้องการสื่อโยงกับวิถีชีวิตของมนุษย์

5. ผลการวิจัย

ในการพิจารณาความหมายของชุดไฟแต่ละชุด ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อความและการอธิบายของไฟแต่ละใบ พิจารณาคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันของไฟ

ในชุดเดียวกัน อาศัยความสัมพันธ์ทางศัพท์ (lexical relations) และความหมายสัมพันธ์ทางความหมาย (sense relations) (Cruse, 2004) จากนั้นจึงนำมาแสดงเครือข่ายความหมายทั้งระดับชุดไฟเดียวกันและไฟทุกชุดที่ใช้เล่นในเกม ในที่นี้จะขอแสดงผลการศึกษาการจัดกลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายในแต่ละชุดไฟตามลำดับตั้งแต่ ชุดไฟนางฟ้า ชุดไฟความเข้าใจ ชุดไฟความถดถอย ชุดไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล และชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ ดังนี้

5.1 กลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดไฟนางฟ้า

คำว่า “นางฟ้า” ในภาษาไทยมีนัยความหมายถึง เทพธิดาอยู่บนสวรรค์ สื่อถึงคุณลักษณะ คุณสมบัติ ที่โดดเด่นในทางด้านดีของบุคคล คำว่า “นางฟ้า” นอกจากจะหมายถึง เทวดาผู้หญิง (นววรรณ พันธุเมธา, 2559) แล้วนั้น คำว่า “นางฟ้า” ยังปรากฏในคำตั้งร่วมกับคำว่า “แอร์โฮสเตส; นางฟ้า, แอร์ (ปาก)” หมายถึง พนักงานหญิงที่บริการผู้โดยสารบนเครื่องบิน (นววรรณ พันธุเมธา, 2559) หากพิจารณาถึงพัฒนาการทางความหมายของคำ “นางฟ้า” จากความหมายที่เป็นเทพธิดาอยู่บนสวรรค์หรือเทวดาผู้หญิง กลายมาเป็นคำเรียกผู้หญิงที่มีอาชีพเกี่ยวกับเครื่องบินคือแอร์โฮสเตส ซึ่งคุณลักษณะของแอร์โฮสเตสที่จะต้องมีความรู้ความสามารถทางด้านความสวยความงาม บุคลิกภาพดี ทัศนคติดี มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษา เป็นอย่างดี รวมทั้งยังมีการนำคำว่า “นางฟ้า” มาเรียกบุคคลทั่วไปที่มีลักษณะที่ดีเช่นนั้นด้วย

ผลการวิเคราะห์ความหมายของชุดไฟนางฟ้าทั้ง 72 ใบ พบว่า มีลักษณะของการกล่าวถึงในแง่ของจุดเริ่มต้นที่ตัวตน (self) แสดงให้เห็นว่าคนเราต่างมีคุณสมบัติและคุณลักษณะด้านดีประจำตัวอยู่แล้ว เพียงแต่บางครั้งอาจจะละเลยที่จะค้นพบและเข้าใจในตัวเอง การเล่นทราวิสฟอร์เมชันเกมจะมีกระบวนการที่จะแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นได้รับรู้และค้นพบคุณสมบัติที่ดีที่มีอยู่ในตนเองแล้วหรือยัง หากยังไม่ค้นพบ

ความหมายที่ปรากฏในชุดไฟนี้จะสอดแทรกแนวคิด ทศนคติ หรือข้อความบางอย่างให้สามารถเข้าใจถึงคุณสมบัติที่ดีเหล่านั้นได้ชัดเจนขึ้น รวมทั้งมีวิธีฝึกปฏิบัติอย่างเป็นขั้นเป็นตอน เช่น เริ่มต้นให้ตัวเองตระหนักรู้ ฝึกปฏิบัติให้ตนเองแข็งแกร่งในคุณสมบัตินั้น ๆ เช่น การมีเมตตาต่อผู้อื่น การเอาใจใส่ หรือการเรียนรู้ที่จะให้ก่อน จากนั้นนำคุณสมบัติเหล่านั้น ไปช่วยเหลือหรือแบ่งปันแก่ผู้อื่น เช่น ไฟใบหนึ่งของชุดไฟนางฟ้า ชื่อว่า ไฟนางฟ้าแห่งความอุดมสมบูรณ์ (abundance) ความหมายที่ปรากฏ ได้แก่

“บ่มเพาะทศนคติแห่งความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และกระทำราวกับว่ามีสิ่งของมากมายสำหรับตัวคุณ และสำหรับทุกคนในทุกหนทุกแห่ง ให้อย่างเป็นอิสระและอย่างเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่”

ผู้วิจัยจัดนางฟ้าแห่งความอุดมสมบูรณ์ (abundance) อยู่ในกลุ่มการให้ เนื่องจากมีคำที่เกี่ยวข้องกับการให้ คือ ให้ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และบริบทโดยรวมก็เกี่ยวข้องกับการให้ไม่ว่าจะต่อตนเองและผู้อื่น

จะเห็นว่าความหมายดังกล่าวนี้คือคุณสมบัติของนางฟ้าหรือคุณสมบัติด้านที่ดีของมนุษย์ที่พึงมี หรืออาจเป็นคุณสมบัติหรือจุดแข็งที่มนุษย์ต้องการให้มาช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้สามารถดำเนินชีวิตไปได้อย่างดี และเติบโตอย่างสง่างาม เมื่อพิจารณาที่ไฟทั้ง 72 ใบ ประกอบไปด้วยคุณสมบัติ 72 ประการ เช่น ความอุดมสมบูรณ์ การยอมรับ การผจญภัย ความจริงแท้ การตื่นรู้ ความสมดุล ความงาม การก่อกำเนิด การแยกแยะ/การมองเห็นได้ทะลุปรุโปร่ง การเรียนรู้ ความมีน้ำใจ ความไว้วางใจ ความจริง ความเข้าใจ วิสัยทัศน์ ปัญญา ฯลฯ เมื่อพิจารณาถ้อยคำต่าง ๆ ทั้ง 72 ถ้อยคำ ทำให้เห็นว่าเป็นคำในเชิงบวกทั้งสิ้น เมื่อนำมาจัดกลุ่มความหมายของคำอธิบายในไฟแต่ละใบ สามารถจัดกลุ่มความหมายได้เป็น 11 กลุ่มความหมาย ดังนี้

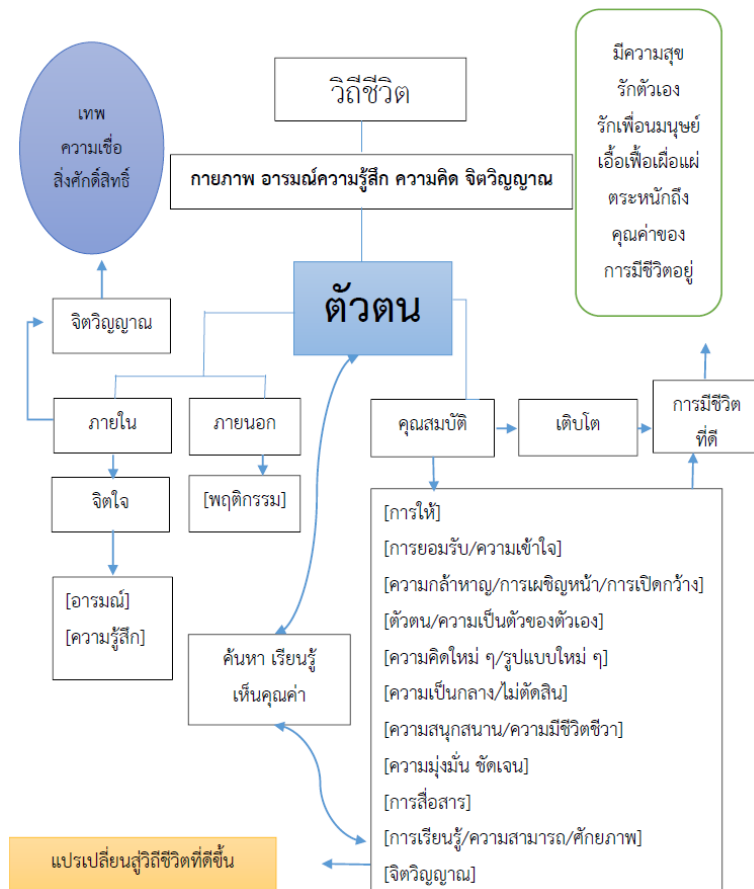
กลุ่มการให้	กลุ่มการยอมรับ/ความเข้าใจ
กลุ่มความกล้าหาญ/การเผชิญหน้า	กลุ่มความเป็นตัวของตัวเอง
กลุ่มความคิดใหม่ ๆ	กลุ่มความเป็นกลาง/ไม่ตัดสิน
กลุ่มความสนุกสนาน/ความมีชีวิตชีวา	กลุ่มความมุ่งมั่น
กลุ่มการเรียนรู้/ความสามารถ/ศักยภาพ	กลุ่มการสื่อสาร
กลุ่มจิตวิญญาณ	

ไพ่นางฟ้า (Angel Cards) จึงหมายถึงคุณลักษณะหรือคุณสมบัติ คุณภาพ จุดแข็ง ที่ทุกคนอาจจะมีอยู่แล้วแต่ยังไม่ค้นพบในตัวเอง ซึ่งคุณสมบัติเหล่านั้นจะปรากฏอยู่ภายนอกหรือภายในตัวตนก็ได้ เป็นคุณสมบัติที่จะช่วยสนับสนุนและมาช่วยพัฒนาให้เติบโตยิ่งขึ้น

รายละเอียดในไพ่แต่ละใบนั้น แสดงให้เห็นว่าความหมายในไพ่อสื่อสารเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม และความคาดหวังในชีวิตที่ดีขึ้น ตัวตนของบุคคลจึงเชื่อมโยงไปยังสิ่งที่มีอยู่เหล่านี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลความหมายของไพ่นางฟ้า เมื่อนำมาวิเคราะห์เครือข่ายความหมายของไพ่ ทำให้เห็นว่า ตัวตน (self) เป็นจุดกลางของการเชื่อมโยงความหมาย ในฐานะที่เป็นผู้บรรจุคุณสมบัติและคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ดีเอาไว้ โดยเชื่อมโยงไปสู่วิถีชีวิตด้านต่าง ๆ ตั้งแต่ด้านกายภาพ อารมณ์ความรู้สึก ความคิด จิตวิญญาณ หรือความเชื่อพื้นฐานทางด้านศาสนา ดังนั้น เมื่อเล่นเกมและได้รับไพ่นางฟ้า ก็จะทำให้ผู้เล่นได้สำรวจตัวตนของตนเอง ทั้งภายในและภายนอก รวมไปถึงการแสดงออกทางพฤติกรรม ได้ค้นหาเรียนรู้ คุณสมบัติที่ดีตนเอง เพื่อนำไปสู่การมองเห็นคุณค่าของตนเองและเพื่อนมนุษย์ และตระหนักถึงคุณค่าของการมีชีวิตอยู่ เครือข่ายความหมายของไพ่นางฟ้าจึงแสดงผลในทัศน์ให้เห็นผ่านแผนภูมิในภาพที่ 3 ดังนี้

ภาพที่ 3

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายของไฟนางฟ้า



5.2 กลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดไฟความเข้าใจ

ชุดไฟความเข้าใจ (insight) เป็นไฟที่สื่อความหมายทางบวกเช่นเดียวกับไฟนางฟ้า สื่อเน้นที่เกี่ยวข้องกับแนวทางหรือขั้นตอนที่ควรจะทำต่อไป หรืออาจเป็นสิ่งที่มาย้ำเตือนให้ระลึกถึงช่วงเวลาหรือการกระทำใด ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต เป็นคุณลักษณะบางอย่างที่จะมาช่วยให้ผู้เล่นได้บรรลุเป้าหมาย ช่วยปรับความคิด

เพื่อให้มีชีวิตที่ดีขึ้นและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ การที่ผู้เล่นเปิดชุดไฟความเข้าใจ จะได้รับชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ตามจำนวนที่เปิดได้ในไฟนั้นควบคู่กัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าในวิถีชีวิตของมนุษย์นั้นการเรียนรู้ผ่านความเข้าใจจะสามารถสร้างความตระหนักรู้ให้กับตนเองได้

สำหรับชุดไฟความเข้าใจ สามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม เรียกว่า ไฟข้อความ ไฟเปล่งประกาย (radiant) และไฟความเข้าใจกลุ่ม โดยไฟความเข้าใจ ทั้งสามกลุ่มย่อยนี้จะเชื่อมโยงกับชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ด้วย

“ไฟข้อความ” เป็นไฟที่แสดงข้อความคุณสมบัติในเชิงบวก เช่น

“คุณเผชิญหน้ากับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าอย่างตรงไปตรงมา เปิดเผย และด้วยความกล้าหาญ และแสดงความขอบคุณต่อทุกสิ่งที่คุณได้รับ ได้สัญลักษณ์ตระหนักรู้ 3 อัน” (ผู้เล่นเกม จะต้องหยิบแผ่นสัญลักษณ์ตระหนักรู้ จำนวน 3 แผ่น)

“ด้วยการเป็นตัวของตัวเองของคุณ ทำให้คนอื่นรู้สึกปลอดภัยที่จะเป็นตัวของตัวเองด้วย ได้สัญลักษณ์ตระหนักรู้ 4 อัน” (ผู้เล่นเกมจะต้องหยิบแผ่นสัญลักษณ์ตระหนักรู้ จำนวน 3 แผ่น)

“ไฟเปล่งประกาย (radiant)” เป็นไฟที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอดีต แสดงคำศัพท์ที่กล่าวถึงคุณสมบัติหรือบุคลิกในเชิงบวกที่ผู้เล่นเคยมีเหตุการณ์หรือ มีประสบการณ์ในอดีต โดยเหตุการณ์นั้นทำให้ผู้เล่นเกมได้รับผลลัพธ์เชิงบวกที่ เกี่ยวกับถ้อยคำเหล่านั้นมาแล้ว จุดเด่นของไฟกลุ่มนี้คือ เมื่อผู้เล่นเปิดได้ไฟนี้ ผู้เล่น จะได้นำตัวเองกลับไปอยู่กับความรู้สึก หรือคุณสมบัติด้านดีที่เคยเกิดมาแล้วในอดีตอีกครั้ง คำศัพท์ที่ประจำอยู่ในแต่ละใบของไฟเปล่งประกาย เช่น ความกรุณา ความสร้างสรรค์ ศรัทธา อารมณ์ขัน แสงบันดาลใจ

“ไฟความเข้าใจกลุ่ม” เป็นไฟที่แสดงถึงคุณสมบัติในเชิงบวกที่จะเกี่ยวข้องกับ การปฏิสัมพันธ์ของตนเองกับคนในกลุ่ม ในขณะที่เล่นเกม เมื่อได้ไฟความเข้าใจกลุ่ม ผู้เล่นเกมจะเล่นพร้อมกับการทอยลูกเต๋า ควบคู่ไปกับการได้รับแผ่นสัญลักษณ์ ตระหนักผู้ที่จะระบุอยู่ในรายละเอียดของไฟแต่ละใบ จุดเด่นของไฟนี้คือผู้เล่น ทุกคนจะได้ทอยลูกเต๋า และผู้เล่นที่ทอยลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดจะได้ไฟใบนี้ เช่น “ไฟความเข้าใจกลุ่ม คนที่ทอยลูกเต๋าได้สูงสุดได้ไฟใบนี้ฉันทำตามที่คุณบอกว่าจะทำ ได้สัญลักษณ์ตระหนักผู้ 3 อัน” “ไฟความเข้าใจกลุ่ม คนที่ทอยลูกเต๋าได้สูงสุดได้ไฟ ใบนี้ฉันรักและยอมรับตัวเองอย่างที่คุณเป็น ได้สัญลักษณ์ตระหนักผู้ 5 อัน”

เมื่อพิจารณาที่กลุ่มความหมายของไฟความเข้าใจ พบว่า มีกลุ่มความหมาย หลัก ๆ 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มความหมายเกี่ยวกับวิธีการดำเนินชีวิต ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านอารมณ์ ความรู้สึก ด้านความคิด และด้านจิตวิญญาณ

กลุ่มความหมายบวกและการบรรลุเป้าหมาย

กลุ่มความหมายที่เกี่ยวข้องกับเวลา ได้แก่ อดีต ปัจจุบัน และอนาคต

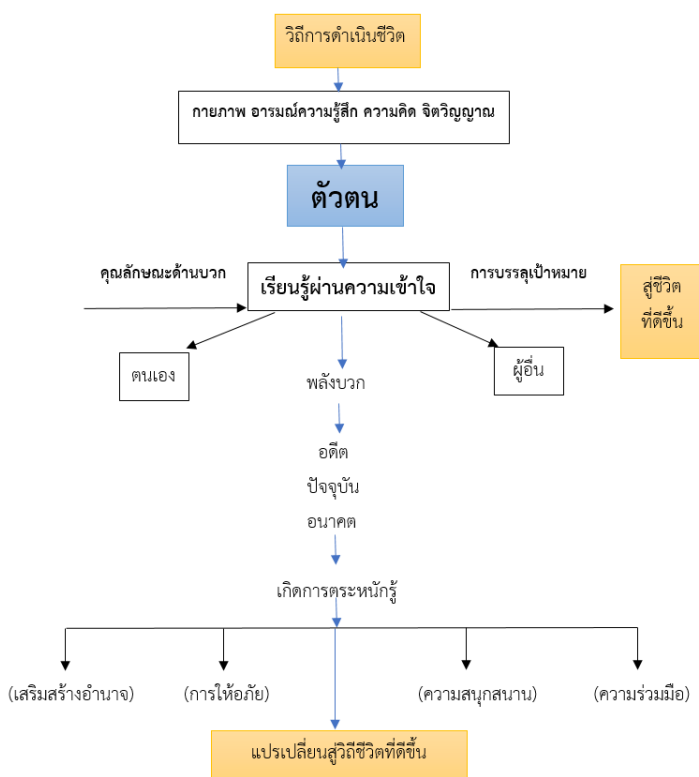
ทั้งนี้ กลุ่มความหมายของไฟความเข้าใจมีความเชื่อมโยงกับความหมายของ แผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักผู้ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติที่สร้างการตระหนักผู้ เช่น เสริมสร้างอำนาจ การให้อภัย ความสนุกสนาน และความร่วมมือ (ในแผนภูมิภาพที่ 4 นำเสนอผ่านถ้อยคำที่ปรากฏในเครื่องหมายวงเล็บ)

ในแง่ของเครือข่ายความหมายของไฟความเข้าใจ พบว่าจะสัมพันธ์กับตัวตน ของบุคคล และมีความเชื่อมโยงกับบุคคลอื่นด้วย โดยจะแสดงออกมาในรูปแบบของ การแสดงคุณลักษณะด้านบวก เพื่อเป็นแนวทางขั้นตอนแห่งการกระทำ ทั้งอดีต ปัจจุบัน อนาคต และช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้ เมื่อเรียนรู้วิธีการดำเนินชีวิตผ่าน ความเข้าใจแล้วจะแสดงให้เห็นว่าในการเรียนรู้ผ่านความเข้าใจนั้น สามารถสร้าง ความตระหนักให้กับตัวตนได้ เมื่อเกิดความตระหนักก็จะทำให้บรรลุเป้าหมายได้

ง่ายขึ้น นำไปสู่การมีชีวิตที่ดีและรักตัวเองมากขึ้น ผู้วิจัยสรุปเครือข่ายความหมายของไฟความเข้าใจเป็นแผนภูมิได้ดังภาพที่ 4

ภาพที่ 4

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายของไฟความเข้าใจ



หมายเหตุ. คำในวงเล็บคือตัวอย่างคำศัพท์จากแผนแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้

5.3 กลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดไฟความถดถอย

ไฟความถดถอย (setback) เป็นไฟที่สื่อถึงอุปสรรค ความผิดพลาด หรือเป็นข้อจำกัดที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถก้าวไปข้างหน้าได้ ในการเล่นเกมที่ผู้เล่นเปิดไฟความถดถอยจะได้รับสัญลักษณ์ความเจ็บปวด (สัญลักษณ์รูปหยดน้ำตา) ตามจำนวนที่

เปิดได้ในไฟแต่ละใบ ไฟความถดถอยจึงสื่อความหมายให้เห็นว่าอุปสรรคหรือความผิดพลาดนำมาซึ่งความเจ็บปวดให้แก่ผู้คน ผู้เล่นเกมจะต้องเรียนรู้วิธีที่จะปลดปล่อยความเจ็บปวดนั้นออกไป ในกระบวนการเกมจึงต้องอาศัยแผนแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้มาช่วยล้างสัญลักษณ์ความเจ็บปวด (สัญลักษณ์รูปหยดน้ำตา) สื่อนัยให้เห็นว่าการคลี่คลายความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในชีวิตของมนุษย์ ต้องอาศัยความตระหนักรู้ในด้านต่าง ๆ มาช่วยปลดปล่อยความเจ็บปวดออกไปได้

ชุดไฟความถดถอย สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ไฟข้อความจำนวน 78 ใบ และไฟความถดถอยกลุ่ม จำนวน 22 ใบ รวมทั้งหมด 100 ใบ

“ไฟข้อความ” จะแสดงข้อความที่สื่อถึงคุณสมบัติด้านลบ เช่น “คุณหวาดกลัวที่จะปล่อยวางและสูญเสียการควบคุม เพราะขาดความศรัทธาหรือเปล่า? หยิบความเจ็บปวด 2 อัน

“ไฟความถดถอยกลุ่ม” เป็นไฟที่สื่อถึงคุณสมบัติในเชิงลบที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในกลุ่ม จุดเด่นของไฟนี้คือผู้เล่นทุกคนจะได้ทอยลูกเต๋า และผู้เล่นที่ทอยลูกเต๋าได้แต้มต่ำสุดจะได้ไฟใบนี้ ข้อความในไฟกล่าวถึงคุณสมบัติด้านลบของผู้เล่นเกม เช่น ความไม่อดทน ดังที่ปรากฏในข้อความในไฟที่ว่า “ไฟถดถอยกลุ่ม คนที่ทอยลูกเต๋าได้แต้มต่ำสุดได้ไฟนี้ คุณถดถอยเนื่องจากความไม่อดทนของคุณในระดับปัจจุบัน หยิบความเจ็บปวด 2 อัน”

เมื่อพิจารณาที่กลุ่มความหมายของไฟความถดถอย พบว่า มีกลุ่มความหมายหลัก ๆ 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มความหมายเกี่ยวกับวิธีการดำเนินชีวิต ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านอารมณ์ความรู้สึก ด้านความคิด และด้านจิตวิญญาณ

กลุ่มความหมายลบและอุปสรรคที่เป็นข้อจำกัด

กลุ่มความหมายที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับและการปลดปล่อย

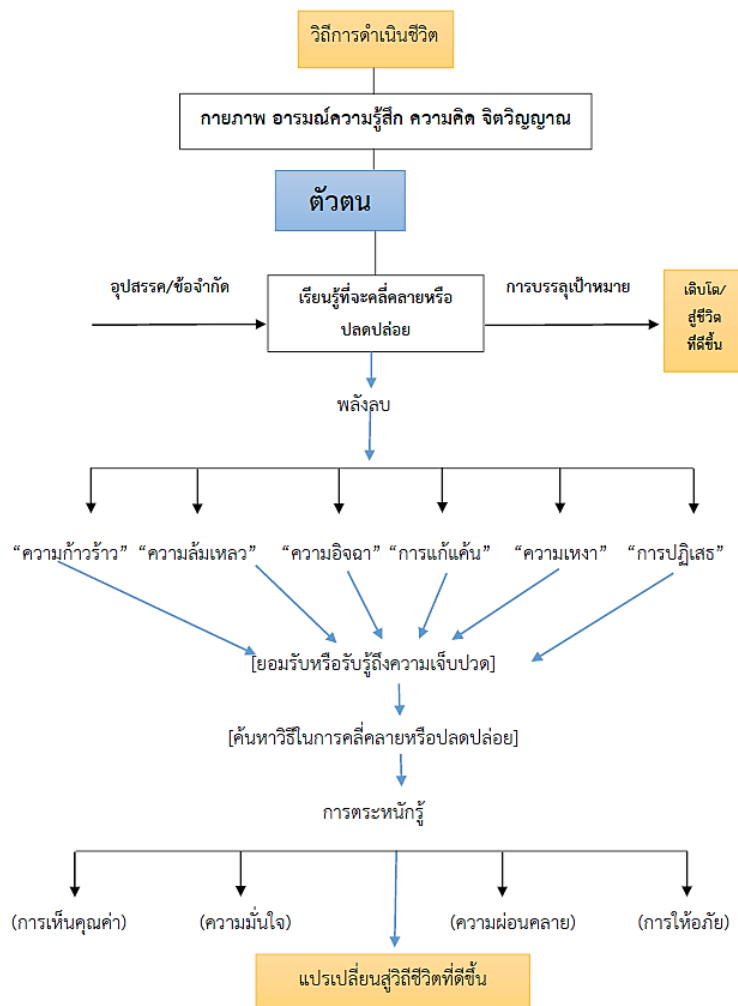
ทั้งนี้ กลุ่มความหมายของไฟความถดถอยมีความเชื่อมโยงกับความหมายของแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติที่เป็นอุปสรรคต่อการบรรลุเป้าหมาย เช่น ความก้าวร้าว ความล้มเหลว ความอิจฉา การแค้น ความเหงา และการปฏิเสธ ขณะเดียวกันก็เชื่อมโยงกับแผ่นสัญลักษณ์ตระหนักรู้ที่เกี่ยวข้องกับหนทางที่ปลดปล่อยหรือ “ล้างความเจ็บปวด” เช่น การเห็นคุณค่า ความมั่นใจ ความผ่อนคลาย และการให้อภัย (ในแผนภูมิภาพที่ 5 นำเสนอผ่านถ้อยคำที่ปรากฏในเครื่องหมายวงเล็บ)

ไฟความถดถอย เป็นถ้อยคำและข้อความในเชิงลบ เป็นไฟที่ให้ผู้เล่นได้สื่อสารกับตนเองเป็นหลัก และได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้ร่วมเล่นเกมด้วย ทั้งในด้านกายภาพ อารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจิตวิญญาณ เมื่อรับรู้ถึงข้อผิดพลาด อุปสรรคหรือข้อจำกัดที่ทำให้ไม่สามารถก้าวไปข้างหน้าได้ รับรู้ถึงความเจ็บปวดที่ได้รับ เรียนรู้และหาทางคลี่คลายเพื่อปลดปล่อยความเจ็บปวดออกไป ซึ่งต้องอาศัยความตระหนักรู้ในเรื่องต่าง ๆ มาช่วยสนับสนุน นอกจากนี้ ไฟถดถอยกลุ่ม อาจกล่าวได้ว่าการกระทำในด้านลบนั้น ตนเองอาจไม่ได้รับผลกระทบโดยตรง แต่อาจส่งผลกระทบต่อคนอื่นก็ได้ “ความถดถอย” ทำให้เห็นว่าปัญหาหรืออุปสรรคที่ทำให้เกิดความเจ็บปวดในชีวิตมนุษย์สามารถหาวิธีการจัดการแก้ปัญหาได้ ในทหรานส์ฟอร์มเมชันเกมจึงมักใช้ถ้อยคำว่า “การล้างความเจ็บปวด”

เครือข่ายความหมายของไฟความถดถอยจะแสดงออกมาในรูปแบบของการแสดงคุณลักษณะด้านลบ ทั้งอุปสรรค ข้อจำกัด หรือความผิดพลาด ทำให้เกิดความเจ็บปวด ทั้งทางด้านกายภาพ อารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจิตวิญญาณ เรียนรู้และยอมรับความเจ็บปวด หาวิธีการหรือหนทางที่จะคลี่คลายและปลดปล่อยความเจ็บปวดออกไป ซึ่งจะต้องอาศัยความตระหนักรู้ในเรื่องต่าง ๆ มาช่วยคลี่คลายเพื่อทำให้บรรลุเป้าหมายและนำไปสู่การมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ ผู้วิจัยสรุปเครือข่ายความหมายของไฟความถดถอยเป็นแผนภูมิดังปรากฏในภาพที่ 5 ดังนี้

ภาพที่ 5

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายของชุดไฟ่ถดถอย



หมายเหตุ. ข้อความที่เป็นถ้อยคำในไฟ่ปรากฏอยู่ในเครื่องหมาย “ ” ส่วนคำในวงเล็บคือตัวอย่างคำจากแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้

5.4 กลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล

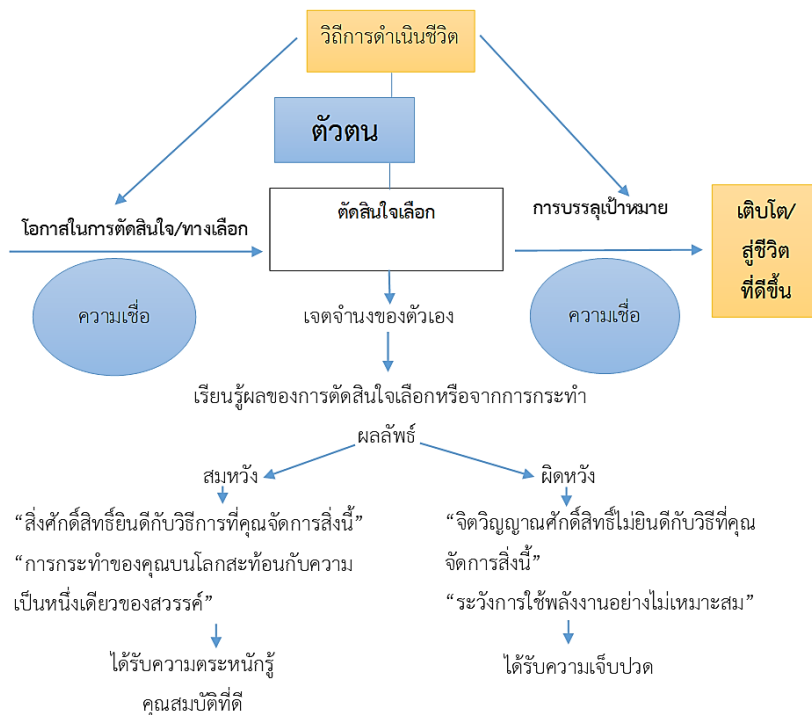
ชุดไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล (universal feedback) เป็นไฟที่สื่อถึงผลลัพธ์จากการตัดสินใจในทางเลือกของมนุษย์ การปรากฏในเกมจะสัมพันธ์กับชุดอุปกรณ์อีกชุดหนึ่งคือแผ่นกระดานแสดงช่องทางเดินในเกมเรียกว่า ช่องสัญญาณอิสระ (free will square) ช่องสัญญาณนี้เป็นช่องทางเดินที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมได้ฝึกตัดสินใจเลือกว่าจะเดินไปข้างหน้าอย่างไร และรับรู้ถึงผลสืบเนื่องจากการตัดสินใจของตนเองผ่านไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล (universal Feedback) ผู้เล่นจะต้องเลือกเปิดไฟ หากได้ไฟที่แสดงถึงความสมหวังจะได้รับไฟนางฟ้าหรือแผ่นแสดงสัญญาณตระหนักรู้ แต่หากได้ไฟที่แสดงถึงความไม่สมหวังจะได้รับไฟถดถอย แล้วดำเนินการเล่นเกมตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในไฟที่ผู้เล่นได้รับ

ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาลมีทั้งหมด 20 ใบ แบ่งเป็นไฟที่แสดงถึงความสมหวัง 10 ใบ และแสดงถึงความไม่สมหวัง 10 ใบ คำศัพท์และข้อความที่ปรากฏในไฟสะท้อนให้เห็นว่าเป็นความเห็นจากพลังงานหรือสิ่งที่มองไม่เห็น ขึ้นอยู่กับการตีความของผู้เล่น การได้รับไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาลจะทำให้ผู้เล่นได้ฝึกตัดสินใจเลือกที่จะเดินไปข้างหน้าอย่างไร และรับรู้ถึงผลสืบเนื่องจากการตัดสินใจของตนเองไม่ว่าจะเป็นด้านที่สมหวังหรือด้านที่ไม่สมหวังก็ตาม หากเป็นด้านที่สมหวัง ผู้เล่นจะได้รับไฟนางฟ้าหรือแผ่นแสดงสัญญาณตระหนักรู้ อาจตีความได้ว่าความตระหนักรู้หรือคุณสมบัติของนางฟ้ามาเป็นของขวัญให้กับผู้เล่น แต่หากได้ไฟที่แสดงถึงความไม่สมหวังจะได้รับไฟถดถอยแสดงถึงการได้รับความเจ็บปวดจากการตัดสินใจผิดพลาด

กลุ่มความหมายของไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล จึงแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มความหมายที่เกี่ยวข้องกับความสมหวัง และกลุ่มความหมายที่เกี่ยวข้องกับความไม่สมหวัง ผู้วิจัยได้สรุปเป็นแผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายได้ดังนี้

ภาพที่ 6

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายของไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล



หมายเหตุ ข้อความที่เป็นถ้อยคำในไฟปรากฏอยู่ในเครื่องหมาย “ ”

5.5 กลุ่มความหมายและเครือข่ายความหมายของชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ (Awareness Tokens)

ชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ (Awareness Tokens) เป็นไฟที่สื่อถึงข้อมูลหรือคำสำคัญที่จะทำให้เกิดการตระหนักรู้ เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด กระบวนการทำความเข้าใจ การระลึกได้ถึงเหตุการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจอย่างกระจ่างชัด เมื่อมีความตระหนักรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตก็จะทำให้ก้าวข้ามอุปสรรคหรือข้อจำกัดได้ ทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และมีพลังในการใช้ชีวิตดีขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากชุดไฟที่เป็นแผ่นสัญลักษณ์ตระหนักรู้และจากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัยในการเล่นเกมนพบว่า แผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ปรากฏในเกมและเชื่อมโยงกับไฟชุดต่าง ๆ เช่น ไฟความเข้าใจเชื่อมโยงการใช้ชีวิตผ่านความเข้าใจทำให้เกิดความตระหนักรู้ ไฟความถดถอยเชื่อมโยงในเรื่องความตระหนักรู้จะเข้ามาช่วยคลี่คลายหรือล้างความเจ็บปวดได้ ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาลจะเชื่อมโยงกับความตระหนักรู้ในเรื่องความสมหวัง ดังนั้น ชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้จึงมีจำนวนไฟมากที่สุดถึง 403 ใบ

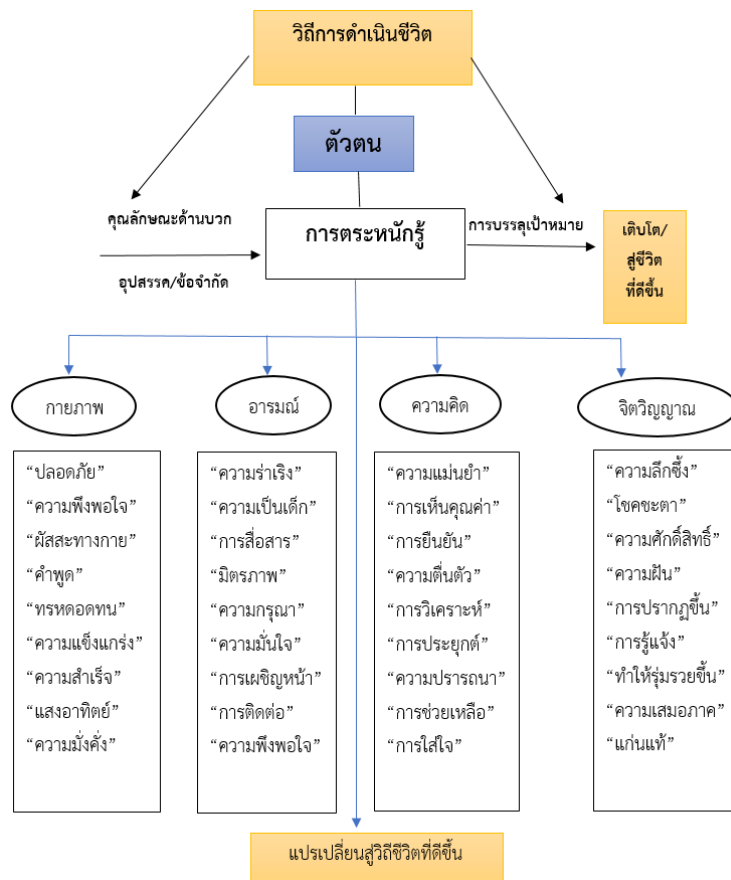
เมื่อวิเคราะห์กลุ่มความหมายของแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ คำที่ปรากฏมีความเป็นไปในลักษณะเดียวกัน จึงสามารถจัดกลุ่มความหมายจากไฟทั้ง 403 ใบ เป็นกลุ่มที่มีความหมายเชิงบวกเพียง 1 กลุ่มเท่านั้น โดยมีกลุ่มย่อยเกี่ยวข้องกับหนทางในการแก้ไขปัญหา การแสดงอารมณ์ ความรู้ การคิดวิเคราะห์ และความเชื่อมั่นทางจิตวิญญาณ เพื่อให้มีชีวิตที่ดี เช่น

การเสริมสร้าง	ความมีพลัง	การเห็นคุณค่า	ความมุ่งมั่นตั้งใจ
ความผ่อนคลาย	ความร่วมมือ	ความสนุกสนาน	การสื่อสาร
การให้อภัย	ความรู้แจ้ง		

เมื่อพิจารณาเครือข่ายความหมายของชุดแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ จะเห็นว่ามี ความเกี่ยวข้องกับชุดไฟอื่น ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ในที่นี้ ผู้วิจัยสรุปเครือข่ายความหมายของแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ที่นำมาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิถีการดำเนินชีวิตทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านอารมณ์ความรู้สึก ด้านความคิด และด้านจิตวิญญาณ โดยมีความหมายที่ปรากฏในแผ่นสัญลักษณ์ตระหนักรู้สามารถสื่อถึงการสร้างความหมายไปสู่การมีชีวิตที่ดีของบุคคล เมื่อได้เรียนรู้และมีการปรับเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตทั้ง 4 ด้านเหล่านั้น ดังที่ปรากฏแผนภูมิในภาพที่ 7 ดังนี้

ภาพที่ 7

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายของแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้



หมายเหตุ. ข้อความที่เป็นถ้อยคำในไฟปรากฏอยู่ในเครื่องหมาย “ ”

ความหมายในทรานส์ฟอร์มเมชันเกมสื่อถึงวิธีการดำเนินชีวิตครอบคลุมในด้าน
กายภาพ ด้านอารมณ์ความรู้สึก ด้านความคิด และด้านจิตวิญญาณ ซึ่งทั้ง 4 ด้านนี้
ปรากฏเป็นระดับในการเล่นเกมนำผู้เล่นได้เชื่อมโยงเรื่องราวโดยมีขอบข่ายของ
แต่ละระดับ ดังนี้

ระดับกายภาพ เป็นประเด็นเกี่ยวกับร่างกาย การกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่จับต้องได้ ผัสสะทางกาย สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ เช่น สัตว์ พืช แร่ธาตุ การเชื่อมโยงกับเวลา พื้นที่ ระยะทาง อาณาเขต ขอบเขต ความปลอดภัย การอยู่รอด ประเด็นทางเพศ วัตถุต่าง ๆ เช่น เงิน งาน ที่อยู่อาศัย อาหาร

ระดับอารมณ์ เป็นประเด็นเกี่ยวกับความรู้สึก เช่น ความรู้สึกต่อตัวเองและผู้อื่น การเชื่อมโยงกับผู้คนและสิ่งต่าง ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความสุขชั่วในแต่ละด้าน เช่น การตามใจตัวเอง คุณค่าในตัวเอง การปฏิเสธตัวเอง ความสิ้นไหว ความเปลี่ยนแปลง การทำตามอำเภอใจ ความไร้เหตุผล ความปรารถนา ความต้องการ ความกลัว ความใคร่ ความโกรธ ความยินดี ความสงบ ประเด็นเรื่องอำนาจ เช่น การเพิ่มอำนาจให้ตัวเอง อำนาจเหนือต่าง ๆ

ระดับความคิด เป็นประเด็นเกี่ยวกับความคิด ความเชื่อ คุณค่า ความคิดเห็น การจัดระเบียบความคิดในการรับรู้ถึงบริบทต่าง ๆ ของชีวิต โลกทัศน์ ระดับความคิดเป็นส่วนกลางที่เป็นตัวจัดการระหว่างระดับอารมณ์ความรู้สึกกับระดับจิตวิญญาณ เป็นตัวกลั่นกรอง เป็นรูปแบบ โปรแกรม ความทรงจำ เงื่อนไข ระดับความคิดเป็นจุดกำเนิดของความกลัวและภพมายา ระดับความคิดเกี่ยวกับความชัดเจน การวิเคราะห์ การคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล กระบวนการตัดสินใจ ปณิธานขั้นสูง อุดมคติ จินตนาการ เชื่อมโยงกับญาณหยั่งรู้ รวมถึงความคิดเชิงนามธรรมและการสรรค์สร้างความคิดใหม่

ระดับจิตวิญญาณ เป็นประเด็นเกี่ยวกับความรัก ความเมตตาอันไร้เงื่อนไข ความรักที่ไร้ขอบเขต ไร้ข้อจำกัด ความสัมพันธ์ที่ข้ามผ่านตัวตน ความเชื่อมโยงกับจักรวาลในระดับความรัก ญาณหยั่งรู้ และความเป็นหนึ่งเดียว เป็นแก่นแท้ที่จิตวิญญาณและบุคลิกภาพเป็นหนึ่งเดียวกัน การช่วยเหลือ อำนาจร่วมไม่ใช่อำนาจเหนือ การผสานพลัง การให้อภัย จุดกำเนิดแห่งทิศทางและความหมาย

6. สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

การแสดงเครือข่ายความหมายของชุดไฟ ได้แก่ ไฟนางฟ้า ไฟความเข้าใจ ไฟความถดถอย ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล และแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าชุดไฟเป็นตัวแทนข้อมูลในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคน โดยจะเห็นได้ว่า “ตัวตน” (self) เป็นสมาชิกกลาง (central) เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับคำศัพท์ต่าง ๆ สื่อความหมายอยู่ในชุดไฟแต่ละชุด และมีความหมายสื่อแทนมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตและวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยความหมายของมโนทัศน์เหล่านั้นเป็นความหมายพื้นฐาน และเป็นการขยายความหมายออกไป ในงานวิจัยนี้จึงสื่อแทนด้วยเส้นทึบ พร้อมมีลูกศรชี้ไปยังความหมายที่ขยายออกไปสู่การเกี่ยวข้องสัมพันธ์เหล่านั้น หากจัดเป็นกลุ่มความหมาย ก็อาจสรุปความหมายได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ ความหมายด้านที่ดีหรือด้านบวก ซึ่งเป็นด้านที่มนุษย์ปรารถนาที่จะได้รับหรือประสบความสำเร็จ ความหมายด้านนี้มักปรากฏผ่านตัวแทนของชุดไฟนางฟ้าและชุดไฟความเข้าใจ ในขณะที่ความหมายด้านที่ไม่ดีหรือด้านลบ ซึ่งเป็นด้านที่มนุษย์ไม่ปรารถนา ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต ความหมายด้านนี้แสดงผ่านด้วยชุดไฟความถดถอย และชุดไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล ที่น่าสังเกตคือ ไฟเสียงสะท้อนแห่งจักรวาล แม้ว่าจะเกี่ยวข้องกับความหมายด้านลบ แต่ขณะเดียวกันก็มีความหมายด้านบวกด้วย เนื่องจากเป็นไฟที่แสดงถึงการตัดสินใจในทางเลือกของชีวิต ทำให้เห็นว่าผลลัพธ์ของการตัดสินใจในเส้นทางของชีวิตมีทั้งสมหวังและผิดหวัง ซึ่งเป็นสัจธรรมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ส่วนแผ่นแสดงสัญลักษณ์ตระหนักรู้ เป็นตัวแทนของเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบันที่อยู่ระหว่างการดำเนินชีวิต เป็นกระบวนการคิด กระบวนการทำความเข้าใจ การระลึกได้ถึงเหตุการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจอย่างกระจ่างชัด เมื่อมนุษย์ตระหนักรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตก็จะทำให้ก้าวข้ามผ่าน

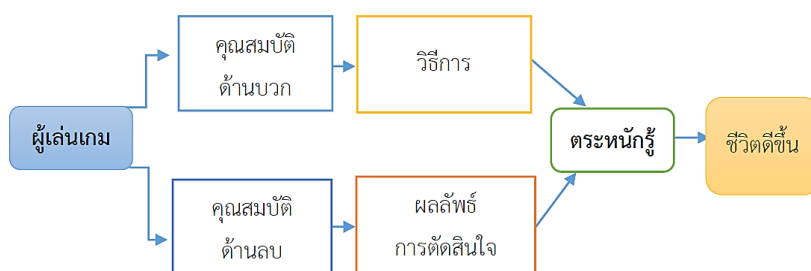
อุปสรรคหรือข้อจำกัดและเติบโตขึ้นได้ ซึ่งจะทำให้ตัวตนทั้งภายในและภายนอกมีความเข้มแข็ง มีพลังในการดำเนินชีวิตที่ดีขึ้นได้

เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ความหมายในทราנסฟอร์เมชันเกมผ่านถ้อยคำ ข้อความที่ปรากฏบนชุดไฟต์ต่าง ๆ ประกอบกับการที่ผู้วิจัยได้สังเกตอย่างมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น ทำให้พบว่า ทราנסฟอร์เมชันเกมมีเครือข่ายความหมายที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนทางด้านความคิด อารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรมของคน กล่าวคือข้อมูลในไฟต์ทุกชุดเมื่ออยู่ในบริบทการสื่อสารของการเล่นเกมระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้นำเกมนั้น ทำให้เห็นว่าชุดไฟต์มีส่วนช่วยสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมเกิดความรู้สึก ความคิด การรับรู้ การระลึกได้ และนำความหมายที่ปรากฏและตีความได้จากไฟท์ที่หยิบได้ในแต่ละชุดมาเชื่อมโยงกับเรื่องราวหรือประสบการณ์ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่เกิดมาแล้วในอดีต หรือกำลังประสบอยู่ในปัจจุบัน และเชื่อมโยงไปสู่อนาคต เรื่องราวต่าง ๆ ที่ถูกเชื่อมโยงออกมาจะเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตด้านใดด้านหนึ่งใน 4 ด้านหลัก ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ อารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจิตวิญญาณ ผ่านการตีความและเชื่อมโยงสอดคล้องกับความหมายที่ปรากฏในไฟท์

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าชุดไฟท์ในเกมจึงเป็นเสมือนการจำลองวิถีชีวิตของบุคคลเป็นตัวแทนด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตของคน ภาพรวมของเครือข่ายความหมายที่ปรากฏจากชุดไฟท์ทั้งหมดในทราנסฟอร์เมชันเกม สามารถสรุปเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

ภาพที่ 8

แผนภูมิแสดงเครือข่ายความหมายในทฤษฎีฟอรัมเกม



จากภาพที่ 8 ทำให้เห็นว่าผู้เล่นเกมเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีคุณสมบัติและคุณลักษณะในตัวเองทั้งด้านบวกและด้านลบ และมีช่วงเวลาในการดำเนินชีวิตที่ผ่านกระบวนการคิด วิธีการ หรือการกระทำ รวมไปถึงการเผชิญกับทางเลือกที่อาจส่งผลลัพธ์ทำให้สมหวังหรือทำให้ผิดหวัง แต่หากมนุษย์ตระหนักรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นแม้ว่าจะเป็นด้านลบที่ก่อให้เกิดอุปสรรคในการดำเนินชีวิต แต่สามารถปรับเปลี่ยนสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านั้นให้เป็นไปในทางที่ดี ผลที่เกิดขึ้นตามมาก็จะนำไปสู่การมีชีวิตที่ดีและเข้มแข็งขึ้นได้

เครือข่ายความหมายของชุดไฟในทฤษฎีฟอรัมเกมมีความหมายเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์ทางด้านความคิด อารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรม ความหมายที่ปรากฏจากชุดไฟ ส่วนหนึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการตีความของผู้เล่นแต่ละคนซึ่งมีประสบการณ์และวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน ถ้อยคำหรือข้อความเดียวกันที่ปรากฏขึ้นในไฟระหว่างการเล่นเกม ผู้เล่นแต่ละคนอาจตีความต่างกันตามประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึก หรือความคิดในขณะนั้น ในทางปรัชญามีแนวคิดที่เรียกว่า วงจรอรรถปริวรรต (hermeneutic circle) กล่าวคือ เป็นวงจรความเข้าใจระหว่างส่วนย่อยกับองค์รวม ซึ่งความเข้าใจส่วนย่อยช่วยขยายความเข้าใจขององค์รวม และความเข้าใจขององค์รวมช่วยขยายความเข้าใจส่วนย่อย หรือวงจรความเข้าใจระหว่างตัวบท (text) กับผู้ตีความ (interpreter) ซึ่งความหมายของตัวบทช่วยเพิ่มความรู้ของ

ผู้ตีความ และความรู้ของผู้ตีความช่วยเพิ่มความหมายให้แก่ตัวบท (ราชบัณฑิตยสภา, 2560ก) ความเข้าใจในแนวคิดเช่นนี้ ทำให้เห็นว่าทรานส์ฟอร์มชันเกมไม่เป็นเพียงเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงเฉกเช่นเกมทั่วไปเท่านั้น แต่เป็นเกมที่ช่วยสร้างความหมายเชิงปรัชญาและชี้แนะแนวทางให้กับบุคคลที่เป็นผู้เล่นเกมได้เข้าใจความหมายของตัวตน เข้าใจชีวิต ตระหนักถึงสิ่งที่จะต้องทำหรือควรจะทำ เพื่อปรับเปลี่ยนตัวเองไปสู่ตัวตนที่มีค่าขึ้นและการมีชีวิตที่ดีขึ้นในที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- นworรณ พันธุเมธา. (2559). คลังคำ (พิมพ์ครั้งที่ 7). อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. พิษณุธานี เสถียรขนาดล. การวิเคราะห์เครือข่ายทางความหมายของถ้อยคำภาษาไทย ที่พบในผู้ป่วยภาวะซึมเศร้า. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 28(3), 116-143.
- พิมพ์จี เย็นอรุ. (2562). การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักชน พุทธิรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2560ก). พจนานุกรมศัพท์ปรัชญา ฉบับราชบัณฑิตยสภา. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2560ข). พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ทั่วไป) ฉบับราชบัณฑิตยสภา. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- วรรณวลี เจนเจนประเสริฐ. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในการจัดการขยะเป็นศูนย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Barrett, R. (2017). *Unboxing Magic: An exploratory ethnography of a collectible card game discourse community* [Master's thesis, James Madison University]. JMU Scholarly Commons.

- Cruse, A. (2004). *Meaning in language: An introduction to semantics and pragmatics*. Oxford University Press.
- Möring, S. M. (2013). *Games and metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studies* [Doctoral dissertation]. IT University of Copenhagen.
- Phenwan, T., Apichanakulchai, T., & Sittiwantana, E. (2019). Content analysis of Life Unlocking Card Game to raise death awareness in healthy Thai adults. *Thammasat Medical Journal*, 19 (2), 396-406.
- Transformation Game Thailand. (2557). *The Transformation Game® กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจตัวเองผ่านบอร์ดเกมที่สะท้อนชีวิตเรา*. <https://www.facebook.com/TransformationGameThailand/>
- Tyler, K., & Drake, J. (2006). *The Original Angel Cards: Inspirational messages and meditations*. InnerLink.