บทความพิเศษ
เกมศึกษา: การศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เรื่องเกม

กาญจนา แก้วเทพ[1]

ส่วนที่ 1: เกริ่นนำ

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

ผู้เขียนลองค้นหาคำว่า "เกมออนไลน์" จากเว็บไซต์ Google ก็พบว่าจากข้อมูล 5-6 ชุดที่ถูกนำเสนอมา จะอยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกันคือ มีการให้ความหมายสั้นๆ ว่า เกมออนไลน์หมายถึง หรือคืออะไร จากนั้นก็เป็นการพรรณนาถึง "คุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์" อีกมากมายหลายสิบข้อ ในการพรรณนาถึงคุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์นี้จะมีแบบแผนเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ มีการเน้นหนักถึง "โทษภัยของการเล่นเกมออนไลน์" มากกว่า "ประโยชน์ที่อาจจะมี" (การพูดถึงประโยชน์นั้นคล้ายๆ เป็นข้อแก้ต่าง เนื่องจาก

---

* ดัดแปลงจากบทความที่นำเสนอในโครงการ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ เล่น เกม กีฬา" (2562) สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

[1] นักวิชาการด้านสื่อสารศึกษา และนักวิจัยดีเด่นแห่งชาติ ปี 2548 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 11 27/8/2568 BE 13:39

ได้เล่นเกมไปแล้ว) โดยเฉพาะโทษภัยที่เกิดขึ้นจาก “อาการติดเกม” “เสพติดเกมอย่างหนัก” แต่ก็ดูเหมือนจะมีการยอมรับว่า “การเล่นเกมเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตปัจจุบัน” แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่มีโทษมากกว่ามีคุณก็ตาม วาทกรรมการพูดถึงเกมออนไลน์ในลักษณะนี้ ทำให้การเล่นเกมออนไลน์ดูมีภาพลักษณ์เป็น “ความชั่วร้ายที่จำเป็น” (necessary evil) และมีคำตอบสำเร็จรูปเพียงคำตอบเดียวที่เป็นทางออกคือ “การเล่นเกมให้พอดี/พอสมควร”

2. สถานภาพของเกมในชีวิตมนุษย์ ในขณะที่ชีวิตมนุษย์ในปัจจุบันเป็นประจักษ์พยานว่า “เกมเป็นสิ่งที่ชีวิตเราจะขาดไม่ได้นั้น” แต่แท้จริงแล้ว ไม่ว่าจะเป็นมนุษยชาติในยุคสมัยใด หรืออยู่ที่ไหน “เกมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ชีวิตของมนุษยชาติจะขาดไม่ได้อยู่แล้ว” ดังประจักษ์พยานหลักฐานด้านโบราณคดีที่ยืนยันได้ว่า มนุษย์เรามีการละเล่นที่เรียกว่า “เกม/การเสี่ยงทาย” มาแต่ไหนแต่ไรแล้ว โดยที่เกมถือเป็นรูปแบบของการเล่นชนิดหนึ่งที่มีเงื่อนไขควบคุม มีจุดเริ่มต้น-มีจุดจบ มีความเสี่ยงที่จะสำเร็จและล้มเหลว ซึ่งคุณสมบัติที่กล่าวมานี้ ฝังรหัสอยู่ในความหมายของคำว่า “game” ที่มาจากคำว่า “gamen” ที่แปลว่า “การล่าสัตว์”

และเนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่เคยอยู่คู่กับมนุษยชาติมาแล้ว กำลังอยู่กับมนุษย์ในยุคปัจจุบัน และคงจะอยู่คู่กับมนุษย์รุ่นต่อไปในอนาคต ความเข้าใจต่อเรื่องเกมในแง่มุมเพียง “ประโยชน์และโทษ” และ “เป็นความชั่วร้ายที่จำเป็น” เท่านั้น คงจะไม่น่าเพียงพอที่จะทำให้มนุษย์เรา “อยู่กับเกมอย่างรู้จัก รู้ใจ รู้ใช้ รู้รักษา และรู้พัฒนาเกม” ต่อไปได้

3. ตำแหน่งที่ยืนของ “เกม” ในทฤษฎีสังคมศาสตร์ ในสงครามที่ยืดเยื้อยาวนานระหว่างแนวคิดด้านสังคมศาสตร์ตะวันตกที่ก่อตัวมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของแวดวงวิชาการ (ประมาณศตวรรษที่ 15-16) จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 ก็คือ สงครามในประเด็นที่ว่า ระหว่างอำนาจของโครงสร้าง/สถาบันทางสังคมที่เป็นฝ่ายกระทำต่อมนุษย์ที่เป็นปัจเจก (เป็นค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคม) หรือในทางตรงกันข้าม เป็นพลังของปัจเจก/กลุ่มคนต่างหากที่สามารถจะเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง/สถาบันสังคมได้ (เป็นค่ายที่เชื่อในพลังของมนุษยนิยม) ข้อตกลงเบื้องต้นของฝ่ายใดระหว่างโครงสร้างนิยมหรือพลังอิสระของปัจเจกมนุษย์ ฝ่ายใดที่ถูกต้องมากกว่ากัน

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 12 27/8/2568 BE 13:39

ระหว่างทางเลือกทั้ง 2 ค่ายนี้ มีกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 (ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีเรื่องเกมจะสังกัดอยู่ค่ายที่ 3 นี้) ที่อยู่ระหว่างค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคมกับค่ายพลังอิสระของมนุษย์ เนื้อหาหลักของทฤษฎีทางเลือกที่ 3 นั้นก็คือ เมื่อพูดจากสายโครงสร้างนิยม มนุษย์นั้นจำเป็นต้อง**อยู่ภายใต้เงื่อนไขของโครงสร้างสังคม**อย่างแน่นอน (ซึ่งในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือ **กฎกติกามารยาทของเกม**) แต่แม้กระนั้น มนุษย์ก็ยังมี**อิสระที่จะเลือก**ว่า จะอยู่ภายใต้เงื่อนไขนั้นในแบบไหน (ในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือ**การตัดสินใจว่าจะเล่นเกมแบบไหนของผู้เล่น**) ในทางกลับกัน เมื่อพูดจากค่ายมนุษยนิยม แม้ว่ามนุษย์เราจะมีอิสระที่จะเลือก แต่ทว่าการเลือกของมนุษย์นั้นก็ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเสมอ

นักวิชาการที่สังกัดอยู่ค่ายทางเลือกที่สามและได้พยายามเทียบเคียงกิจกรรมทางสังคม (social action) เข้ากับเกมและการเล่นเกมมีอยู่หลายคน เช่น Johan Huizinga, George Herber Mead, Hans-Georg Gadamer, Erving Goffman, Pierre Bourdieu และ Ludwig Wittgenstein ดังตัวอย่างของนักสังคมวิทยาอย่าง Erving Goffman (1922-1982) ได้เปรียบเทียบชีวิตทางสังคมโดยใช้อุปมาอุปไมยหลายๆ แบบ เช่น สังคมเป็นเช่นโรงละคร (ที่เราต้องออกท่าออกทางเพื่อสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจเรา) สังคมเป็นเช่นพิธีกรรม (ritual) และที่สำคัญคือ สังคมก็เป็นเช่นสนามเล่นเกม

การที่สังคมเป็นเสมือนเกมอย่างหนึ่งก็เนื่องมาจากในเกมแต่ละเกมจะต้องมีกฎเกณฑ์จำนวนหนึ่งที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งในสังคมส่วนนี้ก็คือ **ระเบียบทางสังคม (social order)** เช่น ถ้าเล่นหมากรุก ก็ต้องรู้กฎว่า หมากตัวเรือจะต้องเดินอย่างไร ผิดไปจากนี้ไม่ใช่หมากรุก เป็นต้น

แต่ในอีกด้านหนึ่ง ผู้เล่นเกมก็ต้องใช้ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ที่จะจัดระบบการเล่นของตัวเองว่า จะให้เป็นไปในแบบไหน จะต้องคิดวางแผนเชิงกลยุทธ์ จะต้องรู้ข้อมูลทั้งของเราและของฝ่ายตรงข้าม เพื่อที่จะตัดสินใจจัดการให้ได้ผลประโยชน์อย่างสูงสุด (manipulation) การดำเนินกิจกรรมทางสังคมของปัจเจกบุคคลจึงประกอบไปด้วยการขับเคลื่อน (move) การใช้กลยุทธ์และกลวิธี (strategies and tactics) การเสี่ยง การวางหน้าตัก

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 13 27/8/2568 BE 13:39

เดิมพัน ฯลฯ ไม่ว่าจะตั้งเป้าหมายเอาไว้ที่ระดับใด (ให้ได้ชัยชนะอย่างเด็ดขาด ให้เสมอตัว ให้แพ้อย่างไม่หลุดลุ่ยเกินไป) ฯลฯ

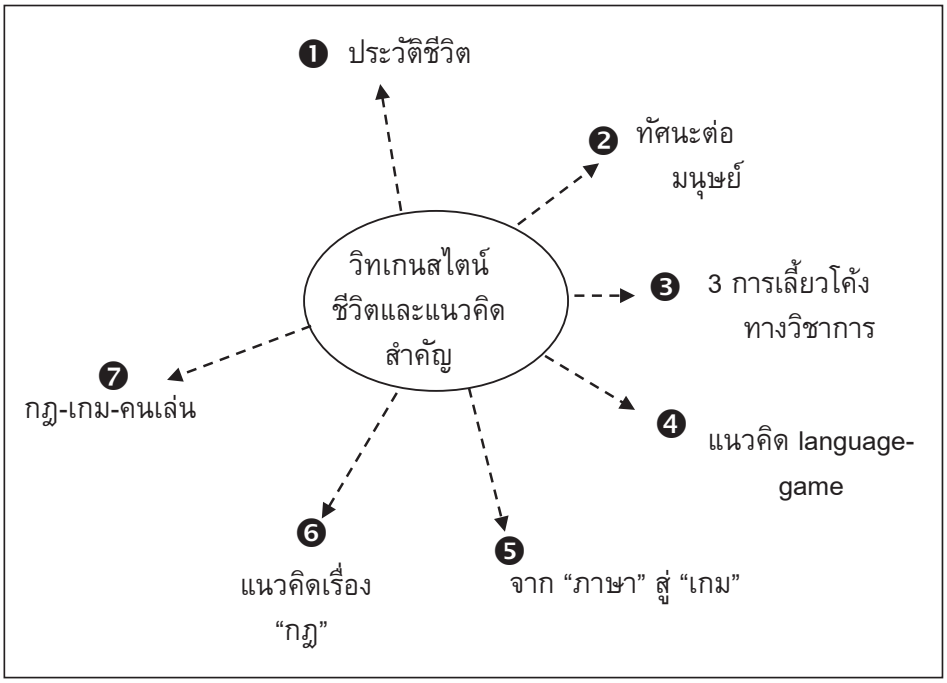
และในขณะที่นักทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์โดยเฉพาะค่ายทางเลือกที่ 3 นี้ ได้เริ่มผนวกเอาแนวคิดเรื่อง “เกม” เข้าไปใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่า การก่อร่างสร้างทฤษฎีเกมศึกษาขึ้นมาเพื่อก้าวไปให้ไกลกว่าความเข้าใจเกมเพียงแค่แง่มุมคุณและโทษเท่านั้น น่าจะใช้วิธีการต่อยอดก้าวต่อไปจากทฤษฎีสังคมศาสตร์ในค่ายทางเลือกที่ 3 นี้ โดยอาจจะเริ่มต้นจากประเภทของเกมออนไลน์ที่กำลังครองเมืองอยู่ในยุค digital เพื่อขยับขยายไปสู่ “บรรดาสหายเกมประเภทอื่นๆ” ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือบรรดาเกมฝึกอบรมที่น่าจะเป็น “ดาวรุ่งพุ่งแรง” (rising star) ของรูปแบบการเรียนรู้ในอนาคต

ในที่นี้ ผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างแนวคิดเรื่องเกมของนักปรัชญาภาษาศาสตร์คนสำคัญของศตวรรษที่ 20 คือ ลุดวิก วิทเกนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein, 1898-1951) ผู้เปิดม่านการวิเคราะห์ภาษา-เกมแนวใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 1910-1920 และมีอิทธิพลต่อนักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 ในรุ่นต่อๆ มา

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 14 27/8/2568 BE 13:39

ส่วนที่ 2: ตัวอย่างนักวิชาการด้านเกมศึกษา วิทเกนสไตน์: เจ้าของแนวคิดภาษา-เกม (Language-Game)

ภาพที่ 1 แสดงแง่มุมต่างๆ ของ วิทเกนสไตน์ และแนวคิดเกมศึกษา



(1) วิทเกนสไตน์: ประวัติชีวิตและผลงาน

(1.1) เขาคือใคร ลุดวิก วิทเกนสไตน์ (1889-1951) เป็นนักปรัชญาชาวออสเตรีย ซึ่งต่อมาได้โอนสัญชาติมาเป็นชาวอังกฤษในระหว่างที่เข้าเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ เพื่อหนีปัญหาการมีเชื้อชาติยิวที่ถูกลัทธินาซีของฮิตเลอร์คุกคาม (เขาและฮิตเลอร์เกิดในช่วงเวลาใกล้ๆ กัน)

เมื่อดูจากช่วงชีวิตของเขาคือ ระหว่าง ค.ศ. 1889-1951 จะพบว่าเขามีชีวิตอยู่ระหว่างสงครามโลก ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เลวร้ายอย่างยิ่งสำหรับมนุษยชาติถึง 2 ครั้ง โดยเฉพาะผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวของเขาเอง เนื่องจากการมีเชื้อสายยิวที่ถูกลัทธิฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ของนาซีมุ่งร้ายหมายชีวิต บริบททางสังคมเหล่านี้จะช่วยอธิบายที่มาของทัศนะต่อมนุษย์ของวิทเกนสไตน์ว่าก่อตัวมาได้อย่างไร

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 15 27/8/2568 BE 13:39

และนอกจากบริบทสังคมระดับกว้างดังกล่าวแล้ว ผลกระทบของสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งก็ยังแผ่อิทธิพลมาถึงแวดวงวิชาการที่ทำให้เกิดการเลี้ยวโค้ง (turn) ที่สำคัญๆ อย่างน้อย 3 turn คือ การเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม (cultural turn) การเลี้ยวโค้งมาสู่ศาสตร์ด้านภาษา (linguistic turn) และการเลี้ยวโค้งมาสู่แนวคิดเรื่อง “ปฏิบัติการ” (practice turn) (ดูรายละเอียดในตอนต่อไป) ท่ามกลางการเลี้ยวโค้งทางวิชาการเหล่านี้ วิทเกนสไตน์เป็นทั้งนักวิชาการที่ได้รับผลกระทบจากและก็เป็นผู้ร่วมขบวนการสร้างผลกระทบให้เกิดขึ้นกับกระแสการเลี้ยวโค้งทั้งสามในเวลาเดียวกัน

(1.2) ภูมิหลังครอบครัว วิทเกนสไตน์เกิดในตระกูลที่มั่งคั่งมากเป็นอันดับสองของเวียนนาในขณะนั้น (เป็นรองจากตระกูล Rothschilds เท่านั้น) อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางความร่ำรวยอย่างมหาศาลของครอบครัว ก็ดูเหมือนว่าครอบครัวของเขาจะมีวิกฤติอย่างมาก เพราะพี่ๆ น้องๆ ของวิทเกนสไตน์ได้ฆ่าตัวตายไปถึง 3 คน ตัวเขาเองก็เคยพยายามฆ่าตัวตายเช่นเดียวกัน หลังจากมรณกรรมของบิดา เขาได้รับมรดกจำนวนมหาศาล แต่เขาก็ได้อุทิศและบริจาคให้กับองค์กรการกุศลและองค์กรสาธารณะไปเป็นส่วนใหญ่

(1.3) ภูมิหลังด้านการศึกษา เขาเริ่มต้นเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิศวกรรมเครื่องกล แต่ในเวลาต่อมา เขาก็เคลื่อนย้ายความสนใจมาศึกษาต่อปริญญาเอกในสาขาปรัชญา โดยเน้นหนักเรื่องประวัติศาสตร์ของปรัชญาและปรัชญาภาษา เขาได้เป็นลูกศิษย์ของ Bertrand Russell ซึ่งสนใจหลักการแห่งคณิตศาสตร์ และมีอิทธิพลต่อแนวคิดด้านปรัชญาของวิทเกนสไตน์

จากภูมิหลังที่ศึกษามาจากด้านวิศวกรรมเครื่องกล และวิทเกนสไตน์ยังมีโอกาสได้ทำงานด้านการออกแบบและก่อสร้างบ้านที่พักอาศัย ดังนั้นเขาจึงประสานแนวคิดหลักๆ ด้านวิศวกรรมและด้านปรัชญาเข้ามาด้วยกัน เช่น เขาสนใจ “มิติเชิงพื้นที่ของความคิด” (ความคิดต่างๆ ของคนเราวางอยู่ตรงตำแหน่งไหน) สนใจเรื่องร่างกายและการเคลื่อนไหวใช้ร่างกายของมนุษย์ในการทำกิจกรรมต่างๆ (action) ซึ่งเป็นการเปิดประตูความสนใจเรื่อง “ร่างกาย” (body) ให้เข้ามาในแวดวงวิชาการสาขาปรัชญาและสังคมศาสตร์ในยุคต่อๆ มา

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 16 27/8/2568 BE 13:39

จึงเป็นการง่ายที่แนวคิดของวิทเกนสไตน์จะไหลเข้ามาสู่เรื่องการเล่น เกม และกีฬา ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้ร่างกายโดยพื้นฐานอยู่แล้ว

หากเราตั้งค่าพิกัดจุดยืนทางวิชาการของวิทเกนสไตน์จากกรอบ 2 กรอบ คือ กรอบ 3 การเลี้ยวโค้งทางวิชาการ กับกรอบในสาขาปรัชญา ก็จะพบตำแหน่งแห่งที่ทางวิชาการของวิทเกนสไตน์ ดังนี้

(i) จากกรอบค่ายโครงสร้างมีอำนาจ vs. มนุษย์มีพลัง ดังที่ได้เกริ่นมาข้างต้นแล้วว่า วิทเกนสไตน์นั้นสังกัดอยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 กล่าวคือ เชื่อมั่นในความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน (dialectic) ระหว่างอำนาจของโครงสร้างกับพลังของมนุษย์ตัวเล็กๆ ทั้งนี้จากสภาพความเป็นจริงที่ว่า ในช่วงสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งนั้น เป็นช่วงเวลาที่สะท้อนให้เห็นอำนาจของโครงสร้างสังคม (อาทิ สงคราม ลัทธินาซี อำนาจทหาร ฯลฯ) ที่กระทำต่อมนุษย์อย่างถึงที่สุด แต่ในอีกด้านหนึ่ง ท่ามกลางสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดนี้ มนุษย์บางคนก็ยังไม่ยอมพ่ายแพ้อย่างสิ้นเชิง

วิทเกนสไตน์เห็นว่า ความสัมพันธ์แบบทางเลือกที่ 3 นี้จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของ “ภาษา” และ “การเล่นเกม” (ดูรายละเอียดต่อไป)

(ii) จากกรอบของสาขาวิชาปรัชญา วิทเกนสไตน์ปฏิเสธปรัชญาแบบอภิปรัชญา (metaphysics) แต่สนใจปรัชญาที่**ประชาชนใช้กันอยู่จริงๆ ในชีวิตประจำวัน** ดังที่ปรากฏอย่างชัดเจนในการใช้ภาษา (ในทัศนะของวิทเกน-สไตน์ การเล่น-เกม-กีฬา ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษา) ปรัชญาของเขาจึงมีชื่อเรียกว่า “philosophy of ordinary language” วิทเกนสไตน์เสนอว่า “ชีวิตและปรัชญาเปรียบเสมือนด้านหน้าและด้านหลังของกระดาษแผ่นเดียวกัน จึงไม่อาจแยกกันได้” และถือได้ว่า เขาเป็นผู้บุกเบิกปรัชญาที่ชื่อว่า “ปรัชญาเชิงวิเคราะห์” (analytical philosophy) และใช้เทคนิค “การวิเคราะห์” เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาประเด็นต่างๆ

(1.4) ชีวิตการทำงานและผลงาน จากจุดยืนที่ว่า “ชีวิตปกติธรรมดาและปรัชญาเป็นเรื่องเดียวกันนั้น” วิทเกนสไตน์ก็ได้พิสูจน์จุดยืนดังกล่าวด้วยชีวิตของเขาเอง ก่อนที่ผันตัวเองมาเป็นนักวิชาการ-อาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์นั้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 17 27/8/2568 BE 13:39

วิทเกนสไตน์เคยทำงานเป็นครูในโรงเรียนประถมศึกษา เคยเป็นเจ้าหน้าที่บริการเดินหนังสือในโรงพยาบาล ฯลฯ ซึ่งเป็นงานของคนธรรมดาทั่วไป แม้ในช่วงชีวิตที่เขามีชื่อเสียงแล้วในฐานะนักวิชาการที่โด่งดัง วิทเกนสไตน์ก็ยังแอบไปทำงานเป็นคนทำสวนให้กับวัดและโบสถ์อยู่เป็นประจำ ผู้เขียนเข้าใจว่า ประสบการณ์การใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับจุดยืนทางปรัชญา "ภาษาในชีวิตประจำวัน" ของเขา และก็คงเป็นวัตถุดิบสำคัญสำหรับการคิดไตร่ตรองทางวิชาการอีกด้วย

สำหรับผลงานสำคัญๆ ของวิทเกนสไตน์มีอยู่ 2 ชิ้น ชิ้นแรก คือ *Tractatus* ที่มีเนื้อหาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง "ภาษา" กับ "โลกที่เป็นจริง" โดยในการศึกษาภาษานั้น วิทเกนสไตน์ได้ผนวกมิติวัฒนธรรม (คำศัพท์ของวิทเกนสไตน์คือ "life-form") เข้ามาในการศึกษาภาษา และในการศึกษาภาษานั้น วิทเกนสไตน์ได้แสดงให้เห็น "ข้อจำกัดของภาษา" ที่มีความหมายอย่างจำกัด จึงทำให้มีประสบการณ์บางอย่างไม่สามารถจะอธิบายได้ด้วยภาษา (คนไทยรู้จักดีในสำนวน "พูดไม่ออก ได้แต่กรอกหน้า")

ส่วนผลงานชิ้นที่สองที่สร้างชื่อเสียงให้กับวิทเกนสไตน์อย่างมากคือ *Philosophical Investigation* (1953) ที่ตีพิมพ์หลังจากวิทเกนสไตน์เสียชีวิตไปแล้ว 3 ปี แนวคิดหลักในหนังสือเล่มนี้คือ การตั้งคำถามว่ามนุษย์เราเข้าใจกฎกติกา/ระเบียบต่างๆ ของสังคมได้อย่างไร และคำตอบก็คือ เราเข้าใจโดยผ่าน "การใช้ภาษา" (use of language) คำว่า "การใช้ภาษา" นี้ หมายรวมถึงเวลาเราเล่นเกมซึ่งก็เป็นภาษารูปแบบหนึ่งด้วย

และในหนังสือ *Philosophical Investigation* นี้ มีแนวคิดหลักๆ ของวิทเกนสไตน์อยู่ 3 แนวคิด คือ (1) language-game (2) family-resemblance (3) seeing as... โดยเฉพาะในที่นี้ เราจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับแนวคิดแรก คือ "ภาษา-เกม" Gunter Gebauer (2017) วิเคราะห์ว่า วิทเกนสไตน์น่าจะได้แรงบันดาลใจมาจากการอ่านงานของ Karl Marx ที่เขียนถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการผลิต-การบริโภคสินค้า ซึ่งเป็นการมองจากปลายทั้ง 2 ด้าน คือ จากผู้ผลิตที่เป็นต้นทาง และผู้บริโภคที่เป็นปลายทาง ดังนั้น เมื่อนำมาใช้ศึกษา "ภาษา

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 18 27/8/2568 BE 13:39

และเกม" จึงต้องมองทั้งต้นทางและปลายทางคือ ศึกษาทั้งผู้สร้างภาษา/ผู้สร้างเกม และที่สำคัญคือ**การศึกษาผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นเกม** (จากทัศนะดังกล่าวนี้ สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้มาพัฒนาต่อโดยเฉพาะในเรื่อง "การศึกษาความหมาย" ที่ต้องศึกษาทั้งขั้นตอนของการใส่รหัสและการถอดรหัส)

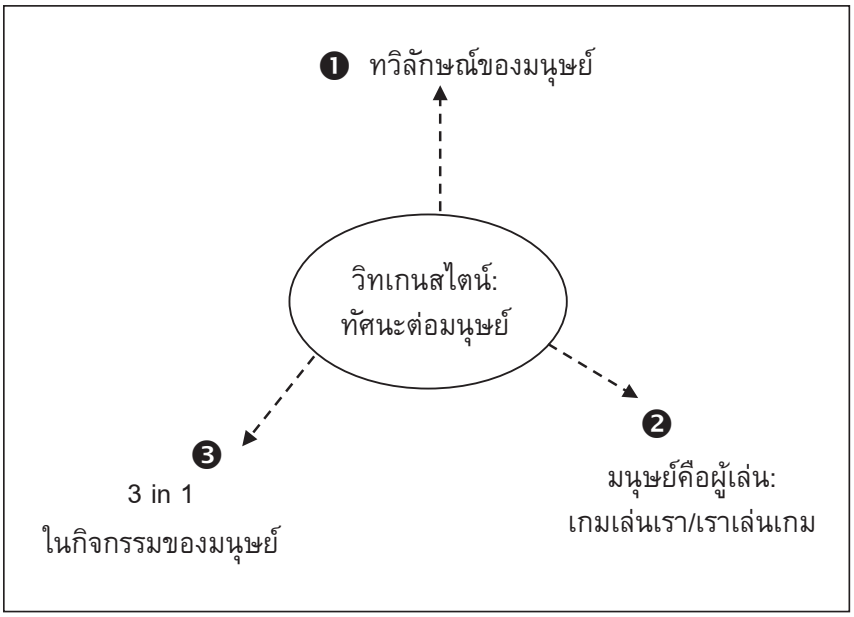
จากแนวคิดหลักๆ ในหนังสือ *Philosophical Investigation* นี้ ส่งอิทธิพลต่อนักวิชาการทั้งที่อยู่ในรุ่นเดียวกัน เช่น กลุ่มนักภาษาศาสตร์ speech act (การกระทำของภาษา) และรุ่นต่อๆ มา เช่น Jurgen Habermas และ Pierre Bourdieu

(2) ทัศนะต่อมนุษย์

ในการทำความเข้าใจกับจุดยืนทางวิชาการของนักคิดคนใดคนหนึ่งนั้น จะมีคำถามหลักๆ ที่ใช้ทดสอบค้นหาจุดยืนของนักคิดคนนั้นๆ เช่น คำถามที่ว่า ทัศนะต่อมนุษย์ ทัศนะต่อสังคม ทัศนะต่อชีวิตของนักคิดคนนั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น ในที่นี้ เนื่องจากการศึกษาเรื่องเกมและการเล่นเกมจะต้องมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยอย่างน้อยก็ใน 2 สถานะ คือ ในฐานะ**นักสร้างเกม/นักออกแบบรายการเกมโชว์** และในฐานะ**นักเล่นเกม/คนดูรายการเกมโชว์** เราจึงจะค้นหาว่าวิทเกนสไตน์มีทัศนะต่อมนุษย์อย่างไร

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 19 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 2 ทัศนะต่อมนุษย์ในมุมมองของวิทเกนสไตน์



จากภาพที่ 2 ทัศนะต่อมนุษย์ในมุมมองของวิทเกนสไตน์มี 3 ด้าน คือ

(2.1) ทวิลักษณ์ของมนุษย์ จากพิกัดทางวิชาการที่อยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว วิทเกนสไตน์จึงมองว่า มนุษย์เรานั้นมีลักษณะทวิลักษณ์สองด้าน ในด้านหนึ่งมนุษย์เรามีทั้ง “เงื่อนไขบีบรัด” ที่เป็นความจำเป็นจากด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความจำเป็นทางร่างกาย (ต้องการอาหาร อากาศ การพักผ่อน ฯลฯ) ความจำเป็นของครอบครัว ความจำเป็นด้านสังคม ฯลฯ แต่ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์เราก็มีศักยภาพที่จะเป็น “อิสระจากความจำเป็นเหล่านั้น” ได้ด้วย

จากการมองมนุษย์ในแบบทั้งสองด้านนี้ เมื่อวิเคราะห์เรื่องเกม/ภาษาที่ต้องมีกฎ/กติกา/ไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบที่เป็นหัวใจ วิทเกนสไตน์จึงเปลี่ยนถ้อยคำที่ใช้ในการอธิบาย จากคำว่า “การใช้กฎ” (use of rule) เขาเริ่มใช้คำว่า “ปฏิบัติการ” (practice) (ซึ่งเป็น 1 ใน 3 ของการเลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงเวลานั้น) ที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อที่มีต่อมนุษย์ของเขา และที่น่าสนใจอย่างยิ่งก็คือ ความเชื่อมั่นในทวิลักษณ์ของมนุษย์นี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มนุษย์จำนวนมากกำลังพ่ายแพ้ต่อกฎเหล็กของลัทธินาซีอย่างแทบจะหมดรูป

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 20 27/8/2568 BE 13:39

(2.2) มนุษย์คือผู้เล่นเกม: เกมเล่นเรา และเราเล่นเกม เนื่องจากวิทเกนสไตน์ใช้อุปมาอุปไมยการเปรียบเทียบ “มนุษย์และสังคม” เทียบเคียงกับ “เกมและการเล่นเกม” ดังนั้น เขาจึงมองมนุษย์ในฐานะ “ผู้เล่นเกม” ส่วนโครงสร้างและระเบียบทางสังคมนั้นก็เปรียบเสมือน “กฎ/กติกามารยาท”

เมื่อวิทเกนสไตน์กล่าวว่า มนุษย์เราคือผู้เล่นเกมนั้น ก็มีนัยตามมา 2-3 ประการ คือ

ประการแรก มนุษย์กับการเล่นเกมนั้นเป็นความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน “เกมจะเล่นเรา” และในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน บางสถานที่ “เราจะเล่นเกม”

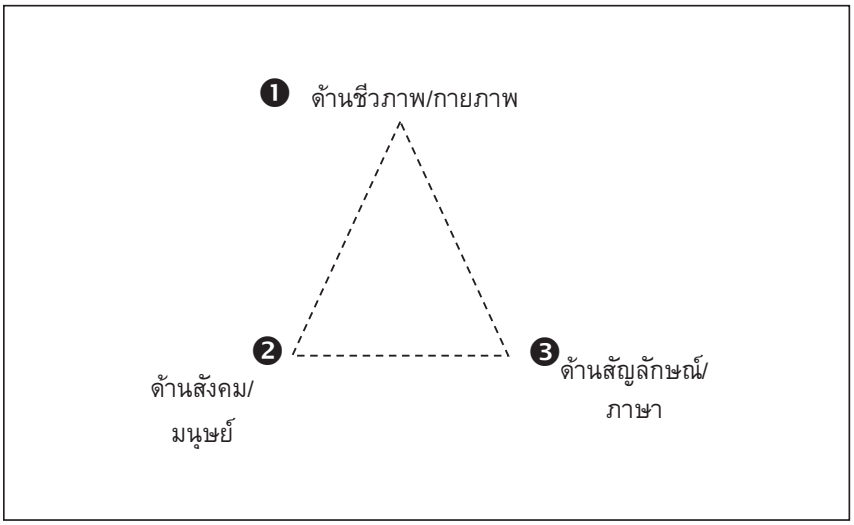
ประการที่สอง ถ้ามนุษย์จะเรียกตัวเองว่า “เป็นผู้เล่น” ข้อตกลงแรกก็คือ มนุษย์จะต้อง “เข้าร่วม” ในกระบวนการนั้น คนเล่นเกมจะต้อง**เข้าไปอยู่ในเกม** ดังที่สาธิตอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง *Jumanji* ที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปอยู่ในกฎ/กติกา/การให้รางวัล-การลงโทษของเกมนั้น (ชีวิตของสังคมก็เช่นเดียวกัน) หากทว่าด้วยศักยภาพและขีดความสามารถของมนุษย์ นอกจากเราจะ “เข้าไปอยู่ในเกม” แล้ว มนุษย์ก็ยังมีความสามารถ “ที่จะรักษาระยะห่าง” จากเกมได้ด้วย ตัวอย่างของกิจกรรมซึ่งแสดงศักยภาพที่จะรักษาระยะห่างจากเกมของมนุษย์ที่วิทเกนสไตน์ยกมาก็คือ **การสังเกตและการพรรณนาเกม** (ทัศนะดังกล่าวนี้คล้ายคลึงกับแนวคิดของพุทธศาสนาที่ระบุว่า มนุษย์เรามีความสัมพันธ์กับคนอื่น/กลุ่ม/สังคม/โลกได้ 3 รูปแบบคือ อยู่กับโลกและเป็นเหมือนโลก หนีจากโลกและไม่เป็นเหมือนโลก และอยู่กับโลกแต่อยู่เหนือโลก/ไม่เป็นเหมือนโลก)

ประการที่สาม ในการเล่นเกมแห่งชีวิต เกมแห่งสังคม เกมแห่งโลกนั้น วิทเกนสไตน์มีความเชื่อว่า ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มนุษย์ผู้เล่นจะมีชุดความรู้ที่หลากหลายและซับซ้อนที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่า “เราจะไปต่อได้อย่างไร” แม้แต่ในช่วงเวลาที่เรากำลังตกต่ำอย่างที่สุด เรากำลังตกเป็นรองอย่างที่สุดในเกมนั้น (ดังเช่นในบรรยากาศของสงครามโลกและลัทธินาซีเรืองอำนาจ) แต่มนุษย์ก็ยังมี “หนทางไป” อยู่เสมอ (คล้ายๆ แนวคิด “life will find the way”)

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 21 27/8/2568 BE 13:39

(2.3) Three in One ในกิจกรรมของมนุษย์ วิทเกนสไตน์เสนอว่า เมื่อมนุษย์เริ่มกิจกรรมการเล่นเกม (หรือเริ่มทำกิจกรรมทางสังคม-social activities) จะมีมิติ 3 ด้านเกิดขึ้นพร้อมๆ กันแบบ 3 in 1 คือ

ภาพที่ 3 Three in One ในกิจกรรมของมนุษย์



มิติที่ 1 มิติด้านกายภาพ/ชีวภาพ (Biological Dimension) เป็นมิติที่ร่างกายต้องติดต่อกับโลกภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการเข้านั่งโต๊ะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเดินเข้าไปในร้านกาแฟก็ตาม

มิติที่ 2 มิติด้านสังคมแบบมนุษย์ (Human Activities) เป็นมิติที่เราต้องอยู่ร่วมกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ ที่วิทเกนสไตน์เรียกว่า เป็น pragmatic dimension เช่น เราต้องรู้กฎว่าในร้านเล่นเกมต้องปฏิบัติตัวอย่างไร เป็นต้น

มิติที่ 3 มิติความสามารถที่จะใช้ภาษาของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาท่าทาง (symbolic dimension) เช่น เราต้องพูดกับคนขายกาแฟอย่างไร เป็นต้น

ในการวิเคราะห์กิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน วิทเกนสไตน์จะดูการทำงานประสานกันแบบ 3 in 1 ของมิติทั้ง 3 นี้ ตัวอย่างกิจกรรมที่เขายกมาวิเคราะห์ได้แก่ “เทคนิคที่จะทำตามกฎเกณฑ์” (เช่น เวลาที่คนขับรถมอเตอร์ไซค์แมสเซนเจอร์ต่อรองกับตำรวจเมื่อเขาถูกจับ) “ความเข้าใจภาพของ

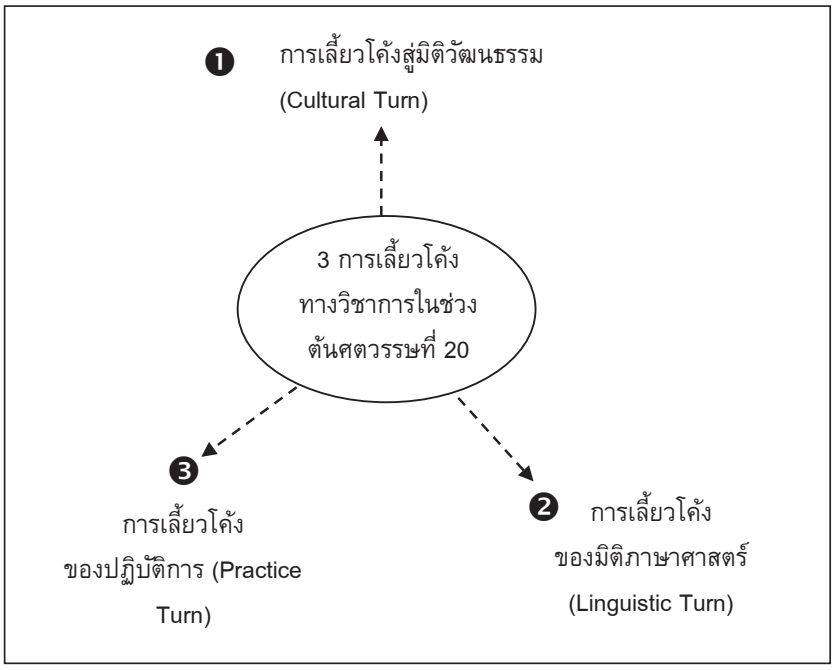
AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 22 27/8/2568 BE 13:39

ภาษา” (เช่น การฟังเพื่อนๆ เล่าความน่ากินของส้มตำที่ได้ไปกินมา ทำให้เราเห็นภาพ) และโดยเฉพาะ “ภาษาแห่งความรู้สึก” (ที่จะพบได้มากในการพากย์รายการกีฬาทางโทรทัศน์)

(3) 3 เลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงต้นศตวรรษที่ 20

ดังได้เกริ่นมาแล้วในข้างต้นว่า ช่วงชีวิตของวิทเกนสไตน์นั้นอยู่ในช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบเลี้ยวโค้งหักศอกในแวดวงวิชาการ ที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า academic turn ซึ่งการเลี้ยวโค้งทางวิชาการดังกล่าวย่อมส่งผลต่อวิทเกนสไตน์ และในเวลาเดียวกัน วิทเกนสไตน์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนการเลี้ยวโค้งดังกล่าว เราจึงจะตามมาดูรายละเอียดของการเลี้ยวโค้งทั้ง 3 ด้าน ซึ่งส่งผลต่อการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 4 3 การเลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงต้นศตวรรษที่ 20



AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 23 27/8/2568 BE 13:39

(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 ความสำเร็จของฮิตเลอร์และนาซีที่สามารถใช้เครื่องมือทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นผลงานของสื่อมวลชนประเภทต่างๆ การโฆษณาชวนเชื่อ ประเด็นเชื้อชาติ ฯลฯ ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างเหลือเชื่อ ส่งผลให้นักวิชาการส่วนใหญ่เริ่มตระหนักว่า “จะมองข้ามความสำคัญของมิติทางวัฒนธรรมอีกต่อไปไม่ได้แล้ว” ผนวกกับข้อเท็จจริงที่ว่าหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีประเทศที่ปลดปล่อยตนเองจากลัทธิอาณานิคมจำนวนมาก และประเทศเหล่านี้ได้ตระหนักว่า สิ่งที่ตนเองสูญเสียไปในระหว่างตกเป็นอาณานิคมนั้นก็คือ บรรดาภาษา วิถีชีวิต ประเพณี ความเชื่อ และคุณค่าต่างๆ นั่นเอง กระแสการฟื้นฟูวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ศักดิ์ศรีของชาติจึงเริ่มต้นขึ้น นี่จึงเป็นที่มาของ “การเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม” ที่เกิดขึ้นในแวดวงวิชาการ

(3.1.2) ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ในการหวนกลับคืนมาให้ความสนใจแก่มิติด้านวัฒนธรรมนี้ วิทเกนสไตน์ก็ได้ปรับเปลี่ยนความหมายของวัฒนธรรมให้เป็นแบบใหม่ไปด้วย จากเดิมที่วัฒนธรรมมักจะหมายถึงการพรรณนาประเพณี ธรรมเนียม ค่านิยมของชนกลุ่มต่างๆ แต่เนื่องจากวิทเกนสไตน์สนใจปรัชญาแห่งภาษาที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เขาจึงเริ่มใช้ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ว่า หมายถึง “ระบบแห่งความหมายที่ใช้ร่วมกันในสังคม” (system of signification) (อันเป็นความหมายเดียวกับที่นักมานุษยวิทยา เช่น Clifford

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 24 27/8/2568 BE 13:39

Geertz ใช้อยู่) และเขาได้เพิ่มเติม “มิติวัฒนธรรม” ในความหมายนี้เข้ามาในการศึกษาเรื่องภาษาของเขา

(3.1.3) การเรียนรู้ความหมายของภาษาและวัฒนธรรม

วิทเกนสไตน์ดำเนินรอยตาม Saint Augustine นักเทววิทยาคนสำคัญของคริสต์ศาสนาในศตวรรษที่ 9 ในการตั้งโจทย์การค้นคว้าว่า คนเราเรียนรู้ “ความหมาย”ในครั้งแรกๆ ตอนที่เรายังเป็นเด็กเล็กๆ ได้อย่างไร วิทเกนสไตน์ใช้คำตอบที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura ที่ว่า มนุษย์เราเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว รวมทั้งเรียนรู้กฎระเบียบของสังคมด้วยรูปแบบกิจกรรมหลัก คือ **การสังเกต (act of observation)** และแน่นอนว่าเริ่มต้นจากการเรียนรู้ด้วยการสังเกตและต่อมาก็**เลียนแบบ (imitation)** แต่ทว่าการเลียนแบบในครั้งแรกๆ นั้น ก็คงเป็น “การเลียนแบบที่ปราศจากความหมาย” เช่น การยกมือทำท่าบ๊าย-บาย ส่งจูบ ฯลฯ โดยยังไม่เข้าใจความหมายว่า “หมายความว่าอะไร” (ปัจจุบัน Jean Piaget ได้สานต่อแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้ในระดับรูปธรรมและนามธรรมนี้อย่างเป็นระบบชัดเจน) ในลำดับต่อมาเด็กๆ จึงจะเรียน “ความหมาย” (meaning) ที่อยู่ข้างหลังกิจกรรมต่างๆ ได้ เช่น ถ้าแม่ทำมือจุ๊จุ๊ที่ปาก “หมายความว่า/แปลว่า” “ห้ามพูด” เป็นต้น

วิทเกนสไตน์สรุปว่า เนื่องจากมนุษย์มีมิติที่ 3 ของกิจกรรมแบบมนุษย์ คือมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่รู้จักใช้สัญลักษณ์ มีความสามารถที่จะคิด (ทบทวน/ไตร่ตรอง) ทำให้มนุษย์สามารถเรียนรู้ “ความหมายของภาษาและวัฒนธรรม” ได้ อย่างไรก็ตาม กระบวนการเรียนรู้ความหมายนี้ก็มิได้เกิดขึ้นแบบ “ม้วนเดียวจบ” แต่จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงสั่งสมไปทีละเล็กทีละน้อย นักศึกษาเกมประเภทต่างๆ อาจจะสนใจศึกษาว่า เด็กๆ ได้เรียนรู้ความหมายของเกมประเภทต่างๆ ได้อย่างไร มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจความหมายของเกมได้อย่างไร ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ เกมฝึกอบรม ซึ่งในระยะเริ่มแรก ผู้เล่นจะเข้าใจความหมายเพียงว่า “เล่นเพื่อสนุกๆ เท่านั้น” บางคนก็ตีความหมายว่า “เสียเวลาที่จะมาเล่นในการประชุม” เป็นต้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 25 27/8/2568 BE 13:39

(3.1.4) วิธีการศึกษา "วัฒนธรรม/ภาษา/เกม" วิทเกนสไตน์นำเสนอวิธีการศึกษาวัฒนธรรม ภาษา และเกมที่เป็นแนวทางใหม่ในขณะนั้น ซึ่งกระแสหลักของวิธีการศึกษาทางสังคมศาสตร์มักจะเน้น "การศึกษาจากมุมมองของคนนอก" (outsider's view) เพื่อขับเน้นเรื่อง "ความเป็นกลางทางวิชาการ" วิทเกนสไตน์กลับเห็นว่า ในการศึกษาภาษา-วัฒนธรรม-เกม ผู้ศึกษาไม่สามารถจะใช้วิธีการสังเกตแบบ "คนนอก" (outsider's view) ได้ หากแต่จะต้อง "เข้าไปมีส่วนร่วมกับกลุ่มที่กำลังศึกษา" (as participants)

ตัวอย่างรูปแบบของการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนที่เรากำลังจะศึกษาเช่นเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่

• มีการแลกเปลี่ยนอย่างเท่าเทียม (active interchange) ระหว่างผู้ศึกษากับชุมชนคนเล่นเกม

• เข้าไปร่วมเล่นในเกมที่ออกแบบมาเพื่อการทดลองศึกษา

• เข้าร่วมเล่นอย่างรู้ตัวว่า กำลังทำการศึกษาอยู่ (critical participation) ที่จะทำให้มี "ระยะห่าง" ในฐานะ "นักวิจัย" แต่ "ไม่ใช่เป็นผู้เล่นแบบกลุ่มตัวอย่าง" ไปด้วยเลย กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะต้องเป็น "พวกลูกครึ่ง" ที่ครึ่งหนึ่งเป็นนักวิจัย อีกครึ่งหนึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

กล่าวโดยสรุป วิทเกนสไตน์เห็นว่า วิธีการศึกษาเรื่องเกมและการเล่นนั้น จะศึกษาจากเอกสารเท่านั้นไม่ได้ จะวิเคราะห์แต่ "โครงสร้าง" เท่านั้นไม่ได้ หากแต่จะต้องรอดูจาก "ปรากฏการณ์ของการเล่นจริงๆ" (phenomena) ต้องดูการลงมือปฏิบัติการจริงๆ ของผู้เล่น (playing practice) ไม่ใช่การให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น และนอกจากนั้น ผู้ศึกษายังต้องเข้าร่วมลงมือเล่นเกมด้วย เพราะการเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ใช้สมองทั้งสองซีก คือซีกขวาและซีกซ้าย ใช้ทั้งด้านเหตุผล-ความเข้าใจและอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งมิติหลังนี้ต้องใช้วิธีการศึกษาแบบ "ต้องรักเอง เจ็บเอง" เพราะ "ไม่เจ็บอย่างฉันใครจะเข้าใจ" แต่ในเวลาเดียวกัน ผู้ศึกษาก็ต้อง "รักษาระยะห่าง" ดังที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อป้องกันไม่ให้ตนเองแปลงร่างจาก "นักวิจัย" ไปเป็น "กลุ่มตัวอย่าง" เสียเอง

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 26 27/8/2568 BE 13:39

(3.2) การเลี้ยวโค้งของมิติภาษาศาสตร์ (Linguistic Turn) ผลจากการใช้การสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจอย่างได้ผลที่เกินคาดคิดของฮิตเลอร์ ทำให้แวดวงวิชาการต้องหวนกลับมาให้ความสนใจกับเรื่องการสื่อสารและเรื่องภาษาที่ "เป็นอะไรมากกว่าที่เคยเข้าใจกันมา" และในการหวนกลับมาพิจารณามิติด้านภาษาศาสตร์อีกครั้งหนึ่งในการเลี้ยวโค้งครั้งนี้ วิทเกนสไตน์ที่สนใจ "ปรัชญาแห่งภาษาปกติธรรมดาในชีวิต" ก็ได้นำเสนอมุมมองใหม่ๆ (ใหม่ในขณะนั้นคือช่วงทศวรรษที่ 1950) รวม 4 ประการ ดังนี้

(3.2.1) สิ่งที่เรียกว่า "ความหมาย" (Meaning) ไม่ได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์ แต่เดิมเมื่อพูดถึงความหมายของ "คำคำหนึ่ง" นักภาษาศาสตร์มักจะอ้างอิงไปถึงความหมายที่อยู่ในพจนานุกรมหรืออยู่ในหลักไวยากรณ์ แต่ทว่าในหนังสือ *Philosophical Investigation* (1953) วิทเกนสไตน์ได้นำเสนอแนวคิดใหม่ว่า ความหมายของภาษา ไม่ว่าจะเป็นถ้อยคำวลี หรือประโยคนั้น มิได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์ หากทว่าอยู่ใน "บริบทของการใช้จริงๆ" (actual use) ซึ่งความหมายที่ใช้งานจริงนี้อาจจะแตกต่างหรืออาจจะหมายถึงขั้นมีความหมายที่ตรงกันข้ามกับความหมายในพจนานุกรมเลยก็ได้

ตัวอย่างเช่น ความหมายของคำว่า "ก็ได้" ที่ปรากฏขึ้นในการสนทนาในบริบทต่างๆ ความหมายของคำว่า "ก็ได้" อาจจะมีความหมายตั้งแต่ "เห็นพ้อง ตกลง รับปากว่าทำได้ จำใจจำยอม" ไปจนกระทั่งหมายถึง "การท้าทาย ความแค้นใจ น้อยใจ ไม่เห็นด้วย" เป็นต้น (โดยในภายหลัง Roland Barthes ได้มาตอกฝาโลงในเรื่องความหมายตามพจนานุกรม/ไวยากรณ์ว่า เป็น denotative meaning ส่วนความหมายที่เกิดขึ้นในบริบทของการใช้งานจริงก็คือ connotative meaning นั่นเอง)

และเนื่องจากความหมายของภาษาฝังรหัสอยู่ในบริบทการใช้งานจริง **การศึกษาภาษาจึงต้องศึกษาจากบริบทที่มีการใช้ภาษานั้นเสมอ**

(3.2.2) ภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคม/เป็นการเล่นเกม วิทเกนสไตน์สานต่อแนวคิดจาก Saint Augustine ที่ว่า การเรียนรู้และการใช้ภาษาของมนุษย์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมนุษย์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ในสังคมเท่านั้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 27 27/8/2568 BE 13:39

ดังนั้น หากมีมนุษย์ที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่นๆ เลยตลอดทั้งชีวิต เขาก็จะไม่มีโอกาสเรียนรู้ภาษาเลย นี่คือมิติเชิงสังคมของภาษา (ดังตัวอย่างของเมาคลีที่อยู่กับหมาป่า จึงพูดภาษามนุษย์ไม่ได้)

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 การที่เราใช้ภาษาหรือเล่นเกมโดยทำตามกฎนั้น ก็เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (ในภาษาเกมคือ เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ) ด้วยการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น เมื่อเรากำลังเล่นเกมการใช้ภาษา ก็จะมีรูปแบบภาษาหลายๆ แบบ (เหมือนเกมหลายๆ ประเภทให้เราเลือกเล่น มีตัวละครมีอาวุธให้เลือกใช้) 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 และเข้าถึงเกมประเภทต่างๆ ก็เช่นกัน ต้องทำ/ต้องเรียนรู้ด้วยการลงมือเล่นเท่านั้น ที่เรียกว่า "action learning" ดังที่เราอาจจะสังเกตได้ว่า การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหนังสือนั้นไม่ค่อยช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาอย่างแท้จริงหรือใช้งานได้มากนัก หากแต่ต้องเป็นการเรียน "ด้วยการนำเอาภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงเท่านั้น"

(3.2.4) การประสานภาษาแบบ "วัจนภาษา" กับ "อวัจนภาษา" (Verbal and Non-verbal Language) ถึงแม้ว่าวิชาภาษาศาสตร์จะมีแนวคิดเรื่องภาษาแบบวัจนภาษาและอวัจนภาษา แต่ทว่าในการศึกษาก็มักจะ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 28 27/8/2568 BE 13:39

เน้นแต่ภาษาแบบวัจนภาษา (อาทิ การพูด การเขียน การอ่าน การฟัง) เป็นส่วนใหญ่ ทัศนะใหม่ที่วิทเกนสไตน์นำเสนอในประเด็นนี้ก็คือ ในการใช้ภาษาจริงๆ นั้น เราแทบจะแยกวัจนภาษากับอวัจนภาษาออกจากกันไม่ได้ เพราะภาษาทั้ง 2 แบบ จะประสานร่วมกันอยู่เสมอในสถานการณ์การใช้ภาษาที่เป็นจริง

และที่ก้าวเกินไปกว่าการเน้นให้ประสานระหว่างวัจนและอวัจนภาษาแล้ว วิทเกนสไตน์ยังขีดเส้นใต้ความสำคัญของ “อวัจนภาษา” ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ (ไม่ใช่เพียงแต่ปากและหูเท่านั้น) เพื่อทำการสื่อสาร กล่าวคือ วิทเกนสไตน์เสนอให้เราสนใจ **“การเรียนรู้ด้วยร่างกายทุกส่วน”** เช่น การพลิกฝ่ามือที่สามารถเก็บหมากเก็บได้หมด การใช้หัวเพื่อโหม่งลูกฟุตบอล การใช้ตาประสานกับมืออย่างรวดเร็วและแม่นยำ (eye-hand coordination) ที่จำเป็นมากสำหรับการเล่นเกมออนไลน์และเกมฝึกอบรมซึ่งการใช้ร่างกายในการสื่อสาร/ในการเรียนรู้นั้นก็คือมิติแรกจาก 3 มิติของกิจกรรมมนุษย์ดังที่ได้กล่าวมา การให้ความสนใจ**เรื่องการเรียนรู้และการสื่อสารด้วยร่างกาย**นี้ต่อมาก็คือ แนวคิดเรื่อง habitus ของ Pierre Bourdieu นั่นเอง

(3.3) การเลี้ยวโค้งของปฏิบัติการ (Practice Turn) การเลี้ยวโค้งทางวิชาการแบบที่ 3 คือ การเพิ่มความสนใจกับแนวคิด **practice (ปฏิบัติการ)** ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่เข้ามาประสานรอยแยกระหว่าง “ทฤษฎี” กับ “ภาคปฏิบัติ” (ในสายเศรษฐศาสตร์การเมืองเรียกแนวคิดการประสานระหว่างทฤษฎีกับภาคปฏิบัติการนี้ว่า praxis)

(3.3.1) พิกัดของแนวคิด Practice ปฏิบัติการ (practice) เป็นข้อเสนอด้านแนวคิดใหม่ของกลุ่มทฤษฎีทางเลือกทางที่ 3 ดังนั้นจุดยืนนี้จึงไม่เห็นด้วยกับ “ค่ายพลังของมนุษย์” ที่เชื่อว่า มนุษย์เราสามารถลงมือทำทุกอย่างได้ขอเพียงแต่มีเจตจำนงที่แน่วแน่ (โดยไม่ดูเงื่อนไขความเป็นจริง) และในเวลาเดียวกัน ก็ไม่เห็นด้วยกับ “ค่ายอำนาจของโครงสร้างสังคม” ที่เชื่อว่าสังคมนั้นมีอำนาจที่จะกำหนดเส้นทางชีวิตของมนุษย์ให้ถูกกักขังจนไม่มีทางออกหรือไม่มีทางไป และนอกจากนั้น แนวคิด practice ก็ยังต่อต้านในลัทธิที่เชื่อว่ามนุษย์ต้องก้มหน้ายอมรับชะตากรรมทุกอย่าง ด้วยการนำเสนอแนวคิดในทาง

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 29 27/8/2568 BE 13:39

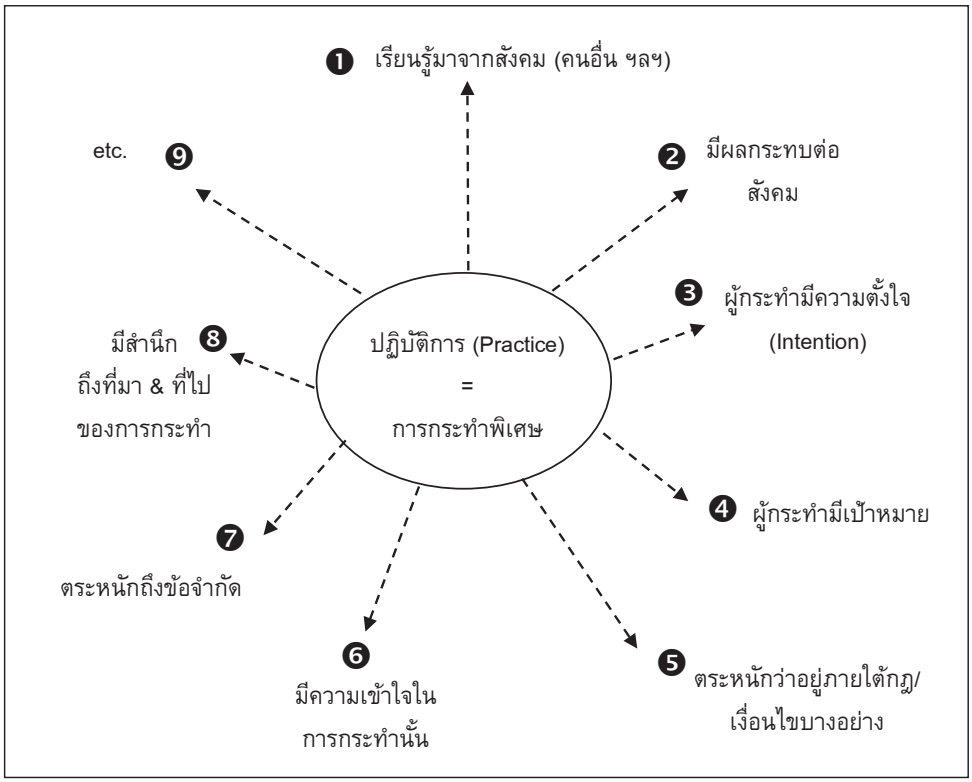
ตรงกันข้ามว่า “มีแต่ต้อง**ลงมือกระทำการ**เท่านั้น จึงจะเกิด**โอกาส**ของการบรรลุเป้าหมายได้”

(3.3.2) Practice คืออะไร ถึงแม้ “ปฏิบัติการ” จะมีความหมายถึงการลงมือกระทำการอะไรบางอย่าง เป็นการทำกิจกรรมอะไรบางอย่าง แต่ทว่าก็มิใช่การลงมือกระทำกิจกรรมทุกอย่างจะเป็น “ปฏิบัติการ” (practice) ตัวอย่างเช่น การเดิน การล้างหน้าแปรงฟัฯ การนอน ฯลฯ กิจกรรมที่ลงมือทำเหล่านี้อาจจะไม่ใช่ปฏิบัติการ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมที่จะเรียกว่าเป็น “ปฏิบัติการ” นั้นจะต้องมี “คุณสมบัติพิเศษบางประการ” เพิ่มเติมขึ้นมา เช่น คุณสมบัติข้อที่ว่าเป็นปฏิบัติการที่เป็นผลมาจากแรงผลักดัน/การเรียนรู้จาก**สังคม** และเป็นปฏิบัติการที่ย้อนกลับไปมีผลกระทบต่อ**สังคม** (ในความหมายที่กว้างขวางครอบคลุมอย่างที่สุด) เป็นต้น

ในที่นี้ จะลองประมวล “คุณสมบัติพิเศษบางประการ” ที่ทำให้การลงมือทำกิจกรรมบางอย่างมีคุณภาพกลายเป็น “ปฏิบัติการ” ได้ดังแสดงในภาพที่ 5

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 30 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 5 คุณสมบัติพิเศษบางประการของ “ปฏิบัติการ” (Practice/Praxis)



เราจะเห็นตัวอย่างของ practice/praxis ที่เกิดขึ้นในชีวิตมนุษย์ และเป็นข้อยืนยันความสำคัญของ “มีแต่การลงมือทำเท่านั้น” ได้อย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของมนุษย์ที่เป็นวัยเด็ก และอยู่ในขั้นตอนของการคืบคลาน และที่เห็นเด่นชัดที่สุดก็คือ **การตั้งไข่เพื่อจะยืน** ไม่มีเด็กคนไหนสามารถที่จะยืนได้ด้วย “การใช้ความคิดเท่านั้น” หากแต่จะต้อง “ลงมือปฏิบัติการด้วยการตั้งไข่” ซึ่งเป็นการกระทำที่มีคุณสมบัติพิเศษบางข้อของ practice ที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น ต้องมีความตั้งใจ การเล่นเกมและการเรียนรู้ภาษา (รวมทั้งการเรียนรู้อย่างอื่นๆ) ก็เป็นไปตามหลักการเดียวกับ “ปฏิบัติการตั้งไข่” เช่นเดียวกัน

(3.3.3) การเรียนรู้ด้วยร่างกาย จากตัวอย่าง “ปฏิบัติการตั้งไข่” ที่กล่าวมานั้น สะท้อนให้เห็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่ผ่านร่างกาย ในยุคสมัยของวิทเกนสไตน์นั้น “ร่างกาย” เป็นเนื้อหาที่ขาดหายไปจากแวดวงวิชาการทั่วไปและสังคมศาสตร์ คงมีแต่สาขาการแพทย์เท่านั้นที่ให้ความสนใจกับการ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 31 27/8/2568 BE 13:39

ศึกษาร่างกาย แต่ก็คงเป็นร่างกายในมิติของกายภาพ/ชีวภาพเท่านั้น จึงอาจถือได้ว่า วิทเกนสไตน์เป็นหนึ่งในกลุ่มนักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์ (ปรัชญา) และสังคมศาสตร์ที่ได้ฟื้นฟูความสำคัญของร่างกายขึ้นมาใหม่ที่ผ่านแนวคิดเรื่อง "ปฏิบัติการ" นี่เอง

วิทเกนสไตน์เห็นว่า มนุษย์**เราใช้ร่างกาย**เรียนรู้โลกและสรรพสิ่งรอบตัว ก่อนที่จะเรียนผ่านภาษาด้วยซ้ำ ก่อนที่เด็กจะเริ่มหัดพูด เด็กๆ รู้จักโลกด้วยการหยิบสิ่งของเข้าปาก (เรียนรู้โลกด้วยลิ้นและฟัน) ด้วยการจับต้องและลูบคลำ ทดลองขว้างปา แกะออกแล้วก็รวมเข้ามาใหม่ แต่เมื่อโตขึ้นและได้เรียนรู้โลกผ่านภาษา มนุษย์คนโตๆ ก็เริ่มละทิ้งวิธีการเรียนรู้โลกผ่านการใช้ร่างกาย ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของการเล่น เกม และกีฬา

นอกจากนั้น วิทเกนสไตน์ยังเห็นว่า เมื่อเวลาเราต้องใช้ร่างกายเพื่อการเรียนรู้นั้น เราจะต้องมี**ความตั้งใจมากกว่า**การเรียนรู้ด้วยภาษา โดยเฉพาะในกรณีที่เราลืมเลือน "เส้นทางสายเดิมที่เราเคยใช้เรียนรู้โลก" มาแล้ว ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า ในเกมการฝึกอบรมซึ่งผู้เข้าร่วมอบรมมักจะเป็นผู้ใหญ่ (ที่ลืมการเรียนรู้ผ่านร่างกายไปแล้ว) กิจกรรมส่วนใหญ่ของการฝึกอบรมจะเป็นเกมที่หันมาเล่นกับร่างกายแทบทั้งสิ้น (ซึ่งก็เป็นเกมที่เราเคยเล่นตั้งแต่เด็กๆ เช่น ใช้ความไวของมือ ใช้เท้ากระโดด ฯลฯ) และเน้นการใช้**ร่างกายแบบตั้งใจ** โดยที่ผู้เล่นผู้ใหญ่จำนวนมากแทบจะไม่รู้จักการใช้ร่างกายเพื่อการเล่นแบบนี้เลย เช่น การบังคับนิ้วทั้งห้าให้เป็นรูปตัว L สลับกับรูป OK เป็นต้น

(3.3.4) ปฏิบัติการคือรูปแบบพื้นฐานของการเรียนรู้ วิทเกนสไตน์เสนอว่า เนื่องจากมนุษย์เราได้ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่มีพัฒนาการมา ตั้งแต่รูปแบบพื้นฐานจนถึงรูปแบบขั้นสูง แต่เราก็ลืมไปแล้วว่า ก่อนที่เราจะมาถึงรูปแบบการเรียนรู้ขั้นสูงนั้น เราได้ผ่านขั้นพื้นฐานมาก่อน กล่าวคือ ปัจจุบันนี้เราคิดว่า เราเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยการอ่านหนังสือ ด้วยการท่องจำ ด้วยการคิด ฯลฯ แต่ทว่า เมื่อเรายังเป็นเด็กทารกนั้น เรายังไม่มีรูปแบบขั้นสูงเหล่านี้ แล้วเราเรียนรู้ได้อย่างไร

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 32 27/8/2568 BE 13:39

ถ้าอย่างนั้น เราต้องนั่ง time machine ย้อนกลับไปหาการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐานกัน

วิทเกนสไตน์รายงานผลการศึกษาว่า เด็กเล็กๆ เรียนรู้ภาษา/ถ้อยคำในแบบเดียวกับที่มือใหม่หัดเล่นเกมออนไลน์ใช้อยู่ นั่นคือ **ผ่านการลงมือทำอย่างฉับพลัน (spontaneous act)** เช่น เด็กทารกจะทดลองออกเสียงเรียก "แม่" (อย่างลองผิดลองถูก) ทดลองพูดเป็นประโยคอย่างผิดๆ ถูกๆ ฯลฯ วิธีการเล่นเกมก็เริ่มต้นในแบบเดียวกัน

แต่เมื่อเราโตขึ้น และรู้จักวิธีการเรียนรู้ด้วยรูปแบบขั้นสูง เราก็มักจะละทิ้งหรือลืมเลือนการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐาน ทั้งๆ ที่การเรียนรู้บางอย่างต้องใช้รูปแบบการเรียนรู้รูปแบบพื้นฐาน การเล่นกีฬาประเภทต่างๆ เป็นตัวอย่างที่ดีที่เรียกร้องการเรียนรู้ด้วยรูปแบบพื้นฐาน เช่น การฝึกหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำ ที่ไม่สามารถกระทำการให้บรรลุเป้าหมายได้เลยด้วยการอ่านหนังสือ การท่องจำ หรือการคิด นี่จึงเป็นคำตอบว่า ทำไมการมาหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำเมื่อตอนโตๆ จึงยากกว่าการเรียนเมื่อตอนเด็กๆ เพราะผู้ใหญ่มักลืมเลือนหลักการสำคัญไปว่า "ไม่มีใครหัดขี่จักรยานได้ด้วยการนั่งอ่านหนังสือหรือการขบคิดเอา มีแต่ต้องลงมือฝึกหัดที่จะทรงตัวบนอานเท่านั้นที่จะทำให้ขี่จักรยานได้"

ในแง่นี้ประเด็นที่สำคัญก็คือ การเล่นเกม-กีฬาประเภทต่างๆ จึงมีความสำคัญสำหรับผู้ใหญ่ เพื่อช่วยเปิดโอกาสให้เราได้งัดเอารูปแบบ "การปฏิบัติการแบบตั้งไข่" มาใช้เพื่อมิให้ลืมเลือน

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

นัยที่สองคือ ปฏิบัติการนั้นเป็นการกระทำที่สัมพันธ์กับคนอื่นๆ ซึ่งวิทเกนสไตน์เชื่อว่า การเรียนรู้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องเป็น**ปฏิบัติการร่วม (collectivity of language activities)** ทั้งนี้เพราะผู้พูด/ผู้เล่นเกม

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 33 27/8/2568 BE 13:39

จะได้เรียนรู้ระเบียบของโลก/ของสังคมก็โดยผ่าน**การลงมือกระทำ**ที่ต้องให้สอดคล้องกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ เท่านั้น

(3.3.6) How to Do Things with Words โดยทั่วไปเรามักจะแยก “การพูด” กับ “การลงมือทำ” ออกจากกัน ดังเช่นประโยคในภาษาไทยที่ว่า “ดีแต่พูด ไม่เห็นลงมือทำอะไร” สำหรับการแยก “การพูด” กับ “การลงมือปฏิบัติการ” นี้ วิทเกนสไตน์เห็นว่า อาจจะเป็นจริงในบางกรณี แต่ก็มีกรณีจำนวนมากที่ “การพูดก็ถือเป็นปฏิบัติการอะไรบางอย่าง”

ในแง่นี้ วิทเกนสไตน์กำลังขยายความคิดเกี่ยวกับ “ภาษา” ที่ว่าภาษานั้นนอกจากจะเป็นการ**หมายถึง**อะไรบางอย่างแล้ว (mean something) (เช่น คำพูดว่า “พัดลม” ก็หมายถึงอุปกรณ์ประเภทหนึ่ง) ภาษาก็ยังหมายถึง**การทำอะไรบางอย่างด้วย** (do something) เช่น เมื่อเราพูดว่า “มีพัดลมอยู่แถวนี้บ้างไหมเนี่ย” เรากำลังออกคำสั่งให้คนฟังไปหาพัดลมมา ดังนั้น วิทเกนสไตน์จึงเห็นว่า เมื่อเราพูดนั้น เราก็กำลังปฏิบัติการ (practice/act) อะไรบางอย่าง เช่น กำลังสงสัย กำลังสอบสวน กำลังสัญญา กำลังตั้งคำถาม กำลังขอร้อง กำลังกดดัน ฯลฯ ซึ่งในภาษาอังกฤษใช้ประโยคว่า “how to do things with words”

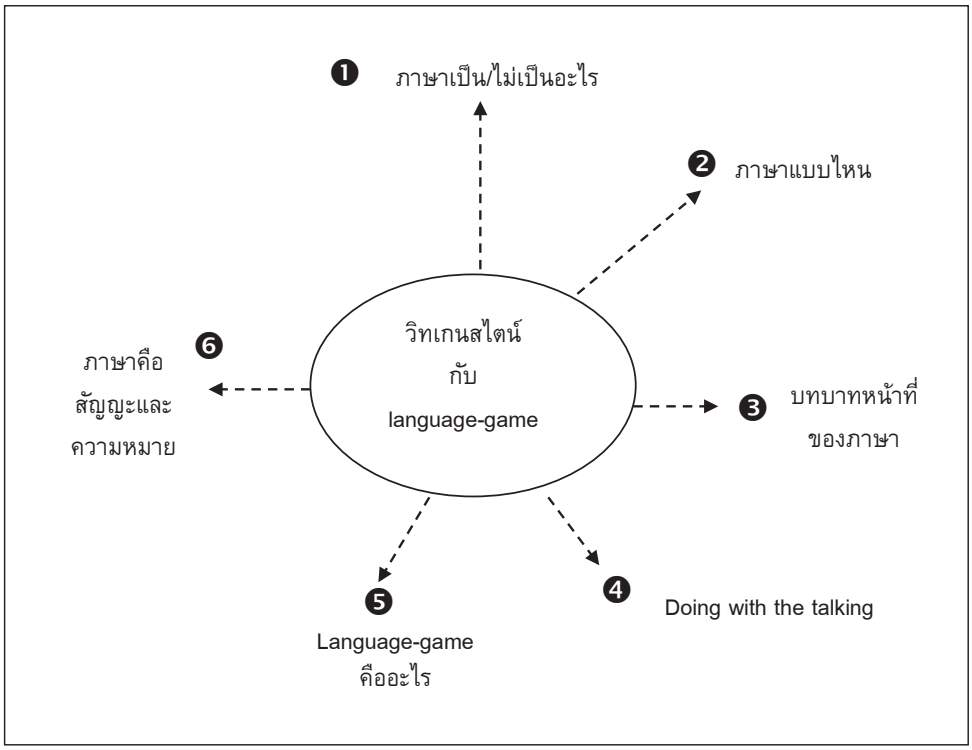
ดังนั้น “การพูด” และ “การปฏิบัติการ” จึงมิใช่คู่ตรงกันข้ามกันเสมอไป หากทว่าจะมี “การพูด/การใช้ภาษาบางประเภท” ที่สามารถเป็น “การปฏิบัติการได้” หากการพูดนั้นมี “คุณสมบัติพิเศษของการปฏิบัติการที่ได้กล่าวมาแล้ว” (คำพูดบางประเภทหรือภาษาบางแบบมีความสัมพันธ์โดยตรงเลยกับการกระทำ เช่น การสาป การใช้ password เป็นต้น)

(4) วิทเกนสไตน์กับ Language-game

เนื่องจากวิทเกนสไตน์มีความสนใจด้านปรัชญา โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาษาเป็นพิเศษ ที่เรียกว่า “ปรัชญาแห่งภาษาที่ใช้เป็นปกติในชีวิต” (philosophy of ordinary language) โดยที่เขาได้ปรับเปลี่ยนทัศนะเชิงปรัชญาที่มีต่อตัว “ภาษา” ที่มีอยู่ในขณะนั้น และได้นำแนวคิดใหม่เรื่อง “game” และ “language-game” เข้ามา ในที่นี้เราจึงจะทำความเข้าใจทัศนะใหม่ๆ ของวิทเกนสไตน์ในเรื่อง “ภาษา-เกม” เพื่อนำไปใช้ในแนวทางการศึกษาเรื่องเกมต่อไป

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 34 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 6 วิทเกนสไตน์กับเกมแห่งภาษา (Language-game)



(4.1) ภาษาเป็นและไม่เป็นอะไร/ภาษาแบบไหน วิทเกนสไตน์มีความเห็นขัดแย้งกับนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้น เมื่อเขากล่าวว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของความคิด/ความเข้าใจ (cognition) ภาษาไม่ใช่ผลผลิตของมนุษย์ (artifact) ตามแบบที่เข้าใจกันอยู่ หากทว่า**ภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคมและภาษาเป็นเกม** โดยเฉพาะภาษาบางรูปแบบที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเป็นสังคมและเป็นเกม เช่น ภาษาที่เป็น “การพูดคุยสนทนา” (ซึ่งในยุคดิจิทัลได้แปลงร่างมาเป็นการ chat การคุยกันทาง Line การส่ง sticker ฯลฯ)

จากข้อตกลงเบื้องต้นของวิทเกนสไตน์ที่ว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของการแสดงความคิดหรือความเข้าใจ ดังนั้น เราจึงไม่อาจจะวิเคราะห์ภาษา (ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน) ด้วยหลักตรรกะทางภาษา (เช่น แม้ว่าการเขียนคำว่า “บอกตรงๆ” จะกลายเป็น “บ่องตง” ที่ไม่ถูกหลักทางภาษาเลย แต่วัยรุ่นที่ส่งไลน์หากัน เขาก็เข้าใจกันได้) และไม่สามารถวิเคราะห์ด้วยหลักไวยากรณ์ วากยสัมพันธ์ ฯลฯ และเมื่อภาษามันเป็นเกม เราก็ต้องวิเคราะห์มันด้วย “เกมแห่งภาษา” (language-game)

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 35 27/8/2568 BE 13:39

วิทเกนสไตน์ได้เทียบ “ลักษณะเชิงสังคมของภาษา” ว่าเหมือนกับ “ลักษณะเชิงสังคมของการเล่นเกม” ดังตัวอย่างเช่น ในการสนทนา เมื่อมีผู้พูดคนแรกเอ่ยประโยคแรกออกไป ก็เหมือนการเล่นเกมการเดินหมากตัวแรกในเกมหมากรุก หรือการเตะลูกบอลครั้งแรกของนักฟุตบอล จากประโยคแรก / การเดินหมากแรก / การเขี่ยลูกครั้งแรกนี้ สามารถจะมีปฏิกิริยาที่หลากหลายจากคู่สนทนาคนที่ 2 / คนเล่นหมากรุกคนที่ 2 / นักฟุตบอลคนอื่นๆ ในสนาม เช่น ในกรณีฟุตบอล อาจมีปฏิกิริยาที่หลากหลาย ดังนี้

- ผู้เล่น/คู่สนทนาอีกฝ่ายไม่รู้ตัวเลยว่า มีการพูด มีการเดินหมาก หรือมีการเขี่ยลูกแล้ว
- ฝ่ายตรงข้ามเตะลูกกลับมา
- อีกฝ่ายเตะลูกไปให้ผู้เล่นคนที่ 3
- ทุกคนทิ้งลูกบอลไว้บนพื้นสนาม
- ผู้เล่นบางคนไปหยิบลูกบอลขึ้นมา

ฯลฯ

นี่คือภาพจำลองคร่าวๆ ของคำว่า “language-game”

(4.2) ภาษาแบบไหนที่วิทเกนสไตน์พูดถึง ในขณะที่วิทเกนสไตน์พูดถึง “ภาษา” นั้น เขากำลังพูดถึงภาษาอีกแบบหนึ่งที่ไม่ใช่แบบที่นักภาษาศาสตร์ทั่วไปพูดถึง กล่าวคือ ไม่ใช่ภาษาที่อยู่ในเอกสาร ในกระดาษ ในหนังสือ ในตำรา หากทว่าภาษาแบบที่วิทเกนสไตน์พูดถึงนั้น “เป็นภาษาแบบที่กำลังใช้งานอยู่” หรือ working language (ปัจจุบันเรามักจะรู้จักภาษาแบบนี้ในชื่อที่เรียกว่า “speech act”) ภาษาแบบนี้ถูกนำมาใช้งานด้วย**ความจำเป็นในชีวิต**และเป็นไปตาม**เงื่อนไขในชีวิตที่เป็นจริง**

ตัวอย่างเช่น เราอาจจะเห็นหนังสือคำแนะนำสอนภาษาไทยให้กับชาวต่างชาติที่จะเข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทยว่า เมื่อเวลาคนไทยพบหน้ากันนั้น คำที่ใช้ทักทายกันคือ “สวัสดี (ค่ะ/ครับ)” แต่ในชีวิตจริง เมื่อวัยรุ่นชาย 2 คนทักทายกัน เราคงจะไม่เคยได้ยิน “ภาษาแบบที่อยู่ในหนังสือแนะนำนั้นเลย” แต่กลับจะได้ยินภาษาการทักทายที่ไม่เคยปรากฏในหนังสือคำแนะนำเช่น “เฮ้ย เป็นไงบ้างวะ”

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 36 27/8/2568 BE 13:39

ดังนั้น ในการศึกษาเรื่องภาษาในเกมประเภทต่างๆ ข้อสังเกตประการแรกเลยก็คือ คงจะไม่มีเกมการเล่น-การกีฬาประเภทใดที่ไม่มีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการฝึกอบรม รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์ก็ตาม และภาษาที่ปรากฏในเกมเหล่านี้ ก็เป็นภาษาแบบที่วิทเกนสไตน์พูดถึงทั้งสิ้น กล่าวคือ เป็นภาษาพูดคุยที่ใช้อยู่ในชีวิตปกติธรรมดาทั่วไป เพียงแต่ในเกมแต่ละประเภทก็อาจจะมีความเข้มข้นของการใช้ภาษามากน้อยแตกต่างกันไป (เกมประเภทปาเป้าอาจจะใช้ภาษาน้อยกว่าเกมใบ้คำ) ในเกมฝึกอบรมก็เริ่มตั้งแต่วิทยากรจะต้องใช้ภาษาในการอธิบายกระบวนการเล่นเกม ใช้ภาษาเพื่อออกคำสั่ง ฯลฯ ในเกมออนไลน์ก็ต้องใช้ภาษาเพื่อการเล่าเรื่อง เพื่อแนะนำตัวละคร เพื่อบอกกฎเกณฑ์การเล่น ฯลฯ

(4.3) ทัศนะใหม่ต่อเรื่องบทบาทหน้าที่ของภาษา แต่เดิมนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องภาษามักจะระบุ**บทบาทหน้าที่ของภาษา**เอาไว้ชุดหนึ่ง เช่น ภาษาเป็นเครื่องสะท้อนความคิดเห็นของผู้พูด (ในประโยคที่ชัดเจนที่สุดก็คือ “ผมคิดว่า...”) หรือภาษาเป็นกระจกสะท้อนธรรมชาติ สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรม เช่น ในประเทศที่มีสภาพแวดล้อมแบบเขียวตลอดปีอย่างประเทศไทย ภาษาไทยจึงมีการจำแนกประเภทของสีเขียวอย่างละเอียดลออ เช่น เขียวขี้ม้า เขียวตองอ่อน เขียวปีกแมลงทับ ฯลฯ เช่นเดียวกับการใช้คำเรียกผู้คนที่แสดงลำดับญาติ (ทั้งๆ ที่ไม่ได้เป็นญาติจริงๆ) เช่น พี่เบิร์ด น้องญาญ่า ลุงตู่ ฯลฯ

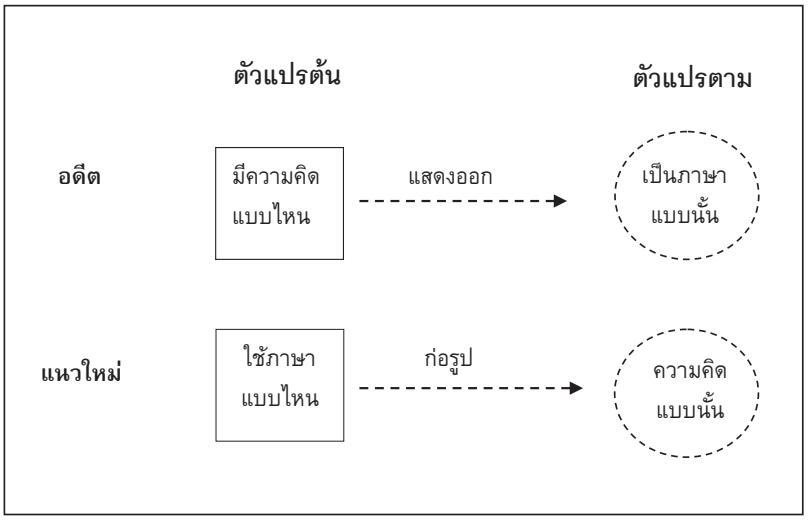
แต่วิทเกนสไตน์ซึ่งได้เปรียบเทียบภาษากับการเล่นเกมนั้นได้นำเสนอว่า ท่ามกลางบรรดาหน้าที่ที่หลากหลายของภาษานั้น บทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของภาษาก็คือ ภาษาเป็น**เครื่องมือที่มนุษย์ใช้ “จัดการกับโลก เอาชนะหรืออย่างน้อยก็เพื่ออยู่ร่วมกับโลกแวดล้อม”** ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือ การใช้ภาษาของเด็กทารก เมื่อเวลาที่เด็กใช้ภาษาที่เป็นการร้องไห้นั้น เด็กอาจจะไม่ได้ต้องการแสดงความคิดอะไร หากแต่เขาต้องการ “จัดการ” ให้แม่รีบวิ่งมาหา และหากเด็กเริ่มรู้เดียงสามากขึ้น เขาก็จะเริ่มเล่นเกม “การร้องไห้” เพื่อการจัดการ เช่น ถ้ารู้ว่าแม่ไม่ได้อยู่ในห้อง เขาก็จะยังไม่ร้องไห้ให้เหนื่อยเปล่า เพราะจะไม่บรรลุเป้าหมาย แต่พอเห็นแม่เดินเข้าห้องมา จึงค่อยร้องไห้ เป็นต้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 37 27/8/2568 BE 13:39

ในชีวิตประจำวันทุกวันนี้ มนุษย์เรายังคงใช้ภาษาให้ทำหน้าที่พื้นฐาน คือ การจัดการกับตนเอง กับคนในครอบครัว กับเพื่อนที่ทำงาน กับกฎระเบียบต่างๆ ของสังคม ฯลฯ อยู่อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา โดยที่ระดับความเข้มข้นของการจัดการนั้นจะมีมากหรือน้อยก็จะเห็นได้จาก “ประเภทของภาษาที่เราใช้” เช่น ถ้าเป็น “คำสั่ง” ก็จัดการอย่างชัดเจน ถ้าเป็น “การสอบสวน” “การขอร้อง” “การอ่อยเหยื่อ” “การข่มขู่” “การอ้อนวอน” ฯลฯ ก็จะมีระดับการจัดการที่อ่อนแก่แตกต่างกันไป

จากการปรับเปลี่ยนทัศนะเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของภาษาของวิทเกนสไตน์ ส่งผลสะเทือนให้มีการปรับแก้บรรดาสมมติฐาน ข้อตกลง ข้อสรุปเดิมๆ ที่เคยมีเกี่ยวกับภาษาในกระแส Linguistic Turn อีกมากมาย ตัวอย่าง “การพลิกกลับแบบหน้ามือเป็นหลังมือ/แบบ 360 องศา” ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาษา” กับ “ความคิด” ดังแสดงในภาพที่ 7

ภาพที่ 7 การพลิกกลับของความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาษา” กับ “ความคิด”



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

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 38 27/8/2568 BE 13:39

แต่ในทัศนะของภาษาศาสตร์แนวใหม่ จะเห็นว่า คำพูดต่างหากที่เป็นตัวแปรต้น ถ้าเราพูดแบบไหนมากๆ คำพูดแบบนั้นก็จะเป็นตัวก่อรูปความคิดแบบนั้นขึ้นมา ความคิดจึงเป็นตัวแปรตาม วิธีคิดแบบนี้มีอยู่ในวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย เช่น ทางภาคเหนือของไทยจะสอนให้คนพูดว่า “สุมาเต๊อะ (ขอโทษเถอะ)” จนติดปากเป็นนิสัย การพูดเช่นนี้เป็นประจำจะก่อร่างความคิดให้ระมัดระวังการไปทำอันตรายผู้อื่น หรือการพิจารณาโทษของตนเองอยู่เป็นประจำ เป็นต้น (หากเราเทียบการพูดกับการเล่นเกม เราก็อาจจะอธิบายได้ว่า ถ้าผู้หญิงพูดอยู่เป็นประจำในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ *รู้ไหมใครโสด* ว่า เรามีผู้ชายในสเป็กเป็นแบบนั้นแบบนี้ เราก็จะค่อยๆ ก่อรูปความคิดว่า ผู้หญิงเรามีสิทธิ์ที่จะเลือกคู่ตามสเป็กที่กำหนดเอาไว้) จากทัศนะของภาษาศาสตร์แนวใหม่นี้ ช่วยให้เข้าใจได้ว่า เหตุใดพุทธศาสนาจึงถือเอาเรื่อง “ปิยวาจา” เป็นเรื่องสำคัญ หรือในวิชาจิตวิทยาสมัยใหม่ได้สอนให้เราพูดถึงตัวเองในด้านบวก รวมทั้งแนวคิดเรื่อง “การมองโลกในแง่บวก” ที่เริ่มต้นด้วยคำพูด ตามหลักการที่ว่า “พูดแบบไหน เป็น/คิดแบบนั้น”

(4.4) ภาษาแบบ “Doing with the Talking” ดังได้กล่าวมาข้างต้นว่า วิทเกนสไตน์ไม่เห็นด้วยกับการแยก “การพูด” และ “การกระทำ” ออกจากกันอย่างเด็ดขาด/ในทุกกรณี (ซึ่งสะท้อนอยู่ในประโยค “ดีแต่พูด ไม่ลงมือทำ”) จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว เมื่อบวกผสมกับแนวคิดเรื่องประเภทของภาษาที่เขาสนใจคือ working language/speech act วิทเกนสไตน์ก็ได้นำเสนอก้าวต่อไปอีกขั้นหนึ่งว่า นอกจาก “การพูด” กับ “การกระทำ” จะไม่ใช่**คู่ตรงกันข้าม**ในทุกกรณีแล้ว ยังมีบางกรณีที่ “การพูด” นั้นจะ**เท่ากับ** “การกระทำ” เลยที่เรียกว่า “doing with the talking” (ประเด็นนี้มีขอบเขตกว้างขวางกว่า “การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ” ซึ่งเป็น**รูปแบบหนึ่งเท่านั้น**ของ doing with the talking)

ในการวิเคราะห์ภาษาที่กำลังใช้งานอยู่จริงเพื่อการจัดการกับอะไรบางสิ่งบางอย่างที่เรียกว่า speech act นั้น วิทเกนสไตน์เสนอว่า เมื่อเรากำลังใช้ภาษาแบบนี้นั้น เราไม่ได้เพียง**พูด**อะไรบางอย่างเท่านั้น แต่เรา**กำลังทำ**อะไรบางอย่างด้วย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 39 27/8/2568 BE 13:39

เขายกตัวอย่างว่า เมื่อเจ้านายพูดกับลูกน้องว่า “ดูเหมือนฝนจะตก” ประโยคคำพูดนี้กำลังทำอะไรหลายๆ อย่าง เช่น เจ้านายกำลังให้ลูกน้องไปหยิบร่มมาให้ เจ้านายกำลังทบทวนตัวเองว่าควรจะออกไปข้างนอกหรือไม่ เจ้านายกำลังต้องการให้รถมารับตรงหน้าตึกเพื่อไม่ให้เปียกฝน เจ้านายเตือนลูกน้องว่าควรจะไปปิดหน้าต่างสำนักงาน เป็นต้น

นี่เป็นตัวอย่างของ “การกระทำด้วยการพูด” ซึ่งเป็นประเภทของภาษาที่วิทเกนสไตน์สนใจอย่างมาก และเราจะพบภาษาแบบนี้ได้บ่อยครั้งในการเล่นเกมทุกชนิด เพราะดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า “เกมเป็นสิ่งที่ต้องลงมือเล่น ลงมือกระทำ” และในการกระทำหลายๆ อย่างนั้น **“การกระทำด้วยการพูด”** เป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่ง

แนวคิดเรื่อง “การกระทำด้วยการพูด” นี้เป็นพื้นฐานให้นักภาษาศาสตร์คนอื่นๆ เช่น John Searle ที่สนใจเรื่อง speech act สนใจ**ประเภทของภาษา**ที่โยงใยกับการกระทำเป็นพิเศษ ที่เขาเรียกว่า “performative utterance” ตัวอย่างเช่น ประโยคที่ว่า

- I promise...เราจะทำตามสัญญา...
- ฉันบอกให้คุณออกไปจากบ้านนี้เดี๋ยวนี้...
- ผู้ไม่มีกิจ ห้ามเข้า...

ภาษาประเภทนี้จะเป็นภาษาที่โยงใยกับการกระทำเป็นพิเศษ ซึ่งรูปแบบที่เราคุ้นชินอยู่ในชีวิตปัจจุบันก็ได้แก่ บรรดาแผนและนโยบาย การทำสัญญา MOU นโยบายการหาเสียงของพรรคการเมือง ฯลฯ โดยในประโยคแรกที่ยกตัวอย่างมานั้น คำว่า “I” ไม่จำเป็นต้องเป็น “ตัวบุคคล” แต่อาจจะหมายถึง “สถาบันทางสังคม” (เช่น “ศาลสถิตยุติธรรมสัญญาว่า...”) หมายถึง “สังคม” (เช่น “สังคมสัญญาว่า ถ้าคุณเป็นนักกีฬาที่ขยันฝึกซ้อม คุณก็จะ...”) แม้แต่ข้อความในกฎกติกาต่างๆ ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษาแบบ performative utterance เช่นเดียวกัน

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 40 27/8/2568 BE 13:39

(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/ขั้นตอนหลายๆ ขั้นตอน

(4.5.2) ทวิลักษณ์ของภาษา แนวคิดต่อ "ภาษา" ของวิทเกนสไตน์ซึ่งคล้ายคลึงกับแนวคิด communication action ของนักคิดรุ่นหลัง เช่น Jurgen Habermas หรือ Noam Chomsky นักภาษาศาสตร์แนวใหม่ที่ต่างมองว่า "ภาษามีลักษณะทวิลักษณ์" (duality of language) (เช่นเดียวกับเกม) ในด้านหนึ่งภาษามีมาตรฐาน มีไวยากรณ์ มีกฎเกณฑ์ที่จะบังคับ/ครอบงำให้ผู้ที่เข้ามาใช้ภาษาต้องปฏิบัติตาม มิฉะนั้นก็จะไม่บรรลุเป้าหมาย เช่น เมื่อต้องพูดภาษาฝรั่งเศส คนไทยก็ต้องยอมตามที่จะเรียงลำดับของการพูดประโยคด้วย "ประธาน กรรม และกริยา" (ทั้งๆ ที่ฝืนความเคยชินของการพูดภาษาไทย) หากไม่เรียงประโยคดังนั้น ก็ไม่มีทางที่จะสื่อสารภาษาฝรั่งเศสให้บรรลุเป้าหมายได้

อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง "ภาษาก็มีพื้นที่ว่าง มีช่องว่าง" ให้ผู้ใช้ภาษามีอิสระที่จะเลือกทำตามกฎ เบี่ยงเบนกฎ หรือแม้แต่เปลี่ยนบางส่วนของกฎ อันเป็นลักษณะเดียวกับการเล่นเกมที่ผู้เล่นมีอิสระที่จะเลือกแบบการเล่นได้อย่างมากมาย (ลองนึกถึงตัวอย่างง่ายๆ ของการเล่นหมากฮอส ที่ตั้งแต่เริ่มต้นเกม ผู้เล่นก็มีอิสระตั้งแต่สามารถเลือกได้ว่าจะเดินหมากตัวใดก่อนเป็นต้น)

(4.5.3) ดังนั้น เมื่อมี "การใช้ภาษา" (หรือการเล่นเกม) ในชีวิตที่เป็นจริง จึงหมายถึงช่วงเวลาที่ผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นจะได้ใช้ **"ความสามารถ/สมรรถนะทางภาษา" (communicative competency)** ที่จะปรับการใช้ภาษานั้นให้เข้ากับแต่ละสถานการณ์ โดยที่แต่ละสถานการณ์นั้นอาจจะประกอบด้วย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 41 27/8/2568 BE 13:39

บริบท (กาละ/เทศะ) คู่สื่อสาร เป้าหมายของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ เช่น เด็กวัยรุ่นไทยมีความสามารถในการสื่อสารเพื่อขอสตางค์จากพ่อหรือแม่หรือปู่ย่าตายาย ที่เขารู้ว่าต้องใช้กลยุทธ์การสื่อสารที่แตกต่างกัน

ตัวอย่างความสามารถทางการสื่อสารหรือการใช้ภาษาโดยคำนึงถึงบริบท คู่สื่อสาร และเป้าหมายในแวดวงนักนิเทศศาสตร์ที่รู้จักกันดี คือการเล่นเกมในกรณีของ “วงเกลียวแห่งความเงียบงัน” (spiral of silence) ซึ่งกลุ่มคนที่เงียบงันนั้นใช้วิธีการเล่นเกมแห่งภาษาตามหลักการที่ว่า “เราจะ**ไม่พูด**ในสิ่งที่คิดว่า**คนส่วนใหญ่**จะ**ไม่เห็น**ด้วยในที่**สาธารณะ**” ถ้าหากอยากจะพูด ก็ให้เปลี่ยนบริบทไปพูดในพื้นที่เล็กๆ ที่เป็นส่วนตัว การเล่นเกมแห่งภาษาแบบนี้จึงจะปลอดภัยแก่ตัวเอง เป็นต้น

(4.6) เมื่อภาษาเป็นสัญญะและความหมาย ดังที่เราทราบกันแล้วว่า ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นี้ ได้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะการบุกเบิกทฤษฎีที่เกี่ยวกับความหมาย (theory of meaning) เมื่อนักภาษาศาสตร์พิจารณาบรรดาถ้อยคำ ประโยค วลี ฯลฯ ในฐานะ “สัญญะประเภทหนึ่ง” และเมื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้แปรสภาพไปเป็น “สัญญะ” แล้ว สิ่งๆ นั้นก็ย่อมมี “ความหมายมากกว่าตัวมันเอง” เช่น แหวนเพชรในนิ้วนางข้างซ้ายนั้นมิใช่เป็นแค่แหวนเพชร หากแต่หมายถึง “ของหมั้น” เป็นต้น

นักวิชาการที่บุกเบิกทฤษฎีแห่งสัญญะ/ความหมายที่เรารู้จักกันดีคือ Ferdinand de Saussure และ Charles Peirce และวิทเกนสไตน์ก็เป็นนักวิชาการคนหนึ่งที่เริ่มเปิดประตูการพิจารณาทฤษฎีแห่งความหมายในภาษา

อย่างไรก็ตาม แนวทางของวิทเกนสไตน์ก็แตกต่างไป de Saussure และ Peirce กล่าวคือ สำหรับ de Saussure แล้ว เขาเชื่อว่า ความหมายนั้นเกิดขึ้นได้เพราะ “ความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญญะเอง” (internal relationship) ดังนั้น คำว่า “แม่” จะมีความหมายก็ต่อเมื่อเราเห็น**ความแตกต่าง** (ความสัมพันธ์ภายใน) ระหว่างคำว่า “แม่ แย่ แก่ แต่” เป็นต้น

ส่วน Peirce นั้นสนใจความสัมพันธ์ระหว่าง “สัญญะ” (sign) กับ “ของจริง” (referent) ว่า มีความใกล้/ความห่างกันมากน้อยเพียงใด เช่น ในรูปถ่าย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 42 27/8/2568 BE 13:39

สัญญะกับของจริงจะใกล้เคียงกันมากกว่า “รูปวาด” กับ “ของจริง” และความใกล้/ความไกลนี้จะเป็นตัวกำหนดการอ่านความหมาย (decoding) เช่น เราอาจจะไม่ต้องเรียนว่า อนุสาวรีย์นั้นหมายถึงใคร แต่ในกรณีสีทั้ง 3 สีของชาติไทย แต่ละสีหมายถึงอะไรนั้น เราจำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบวิทเกนสไตน์กับ de Saussure และ Peirce แล้ว แม้จะสนใจเรื่องทฤษฎีแห่งความหมายเหมือนกัน แต่วิทเกนสไตน์ก็ไม่ได้สนใจความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญญะแบบ de Saussure และไม่สนใจความคล้ายคลึงระหว่างสัญญะกับของจริงเช่น Peirce เพราะวิทเกนสไตน์เห็นว่า ความหมายนั้นจะเกิดขึ้นเมื่อมี**การใช้ภาษาในบริบทต่างๆ (contextual)** และการที่จะเป็นความหมายแบบใดก็ขึ้นอยู่กับว่า คนเราใช้ภาษา**เพื่อจะบรรลุเป้าหมายอะไร ภายใต้สถานการณ์แบบใด (pragmatic)** ดังตัวอย่างความหมายของคำว่า “ก็ได้” ที่ได้ยกมาแล้วว่า “ก็ได้” นั้นจะมีความหมายว่าอะไรก็ขึ้นอยู่กับบริบทการใช้ (contextual) และเป้าหมายของผู้ใช้ (pragmatic) ซึ่งทำให้เกิดความหมายที่หลากหลาย และอาจเป็นความหมายที่ขัดแย้ง/ตรงกันข้ามเลยก็เป็นได้

ลองดูตัวอย่าง “ความหมาย” ที่บรรจุอยู่ในชื่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์รายการหนึ่งคือ *รู้ไหมใครโสด* หากเราวิเคราะห์ความหมายตามหลักการของวิทเกนสไตน์คือ contextual and pragmatic เราก็จะพบว่า ความหมายของชื่อรายการนั้นแสดงถึงบริบทปัจจุบัน (contextual) ของสังคมไทยใน 2-3 ความหมาย กล่าวคือ ความหมายของชื่อรายการนี้มีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน คือ ผู้หญิงไทยที่มีภารกิจที่จะต้องใช้ภาษา/การสื่อสารเพื่อการจัดการ คือการหาคู่ครอง **กฎกติกาในการหาคู่ครอง** ก็คือ ต้องไม่ไปแย่งผู้ชายที่มีเจ้าของแล้ว (ต้องเป็นโสด) แต่นอกจาก “จะต้องเป็นโสดไม่มีเจ้าของแล้ว” ในรายการก็จะยังมีสัญญะตัวเลือกอีกประเภทหนึ่งที่บ่งบอกถึงบริบทของสังคมไทยปัจจุบัน คือ มี “ผู้ชายที่ไม่ชอบผู้หญิง-ไม่มองหญิง”

ส่วนคุณลักษณะ pragmatic ของชื่อรายการก็คือ ในการที่จะเล่นตามกฎที่ระบุมา 2 ข้อ คือ ไม่เลือกชายที่มีเจ้าของ และไม่เลือกชายที่ชอบชาย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 43 27/8/2568 BE 13:39

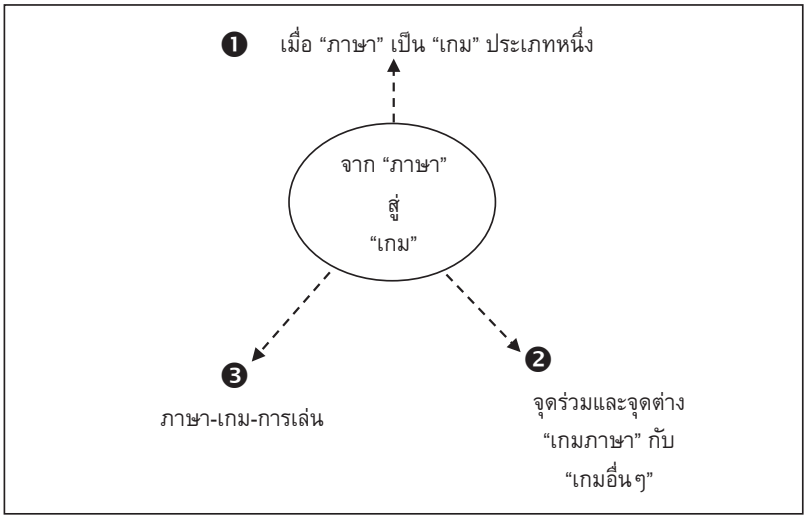
ด้วยกันแล้ว ในภาคปฏิบัติ ผู้หญิงจะทราบได้อย่างไร (ความหมายของชื่อรายการ คือ “แล้วจะรู้ได้ยังไงว่าใครโสด”) บรรดากิจกรรม/ขั้นตอนต่างๆ ในเนื้อหาของรายการก็คือ ความรู้เชิงเทคนิคที่ช่วยให้ผู้ชมหญิงรู้จักวิธีการที่จะจัดการกับการตัดสินใจเลือกให้ถูกต้อง

ในการเล่นเกมฝึกอบรมบางเกม เช่น เกมสี่ทิศ จะมีการสมมติให้ผู้เล่นเป็นสัตว์ประเภทต่างๆ เช่น เป็นกระทิง เป็นหมี เป็นเหยี่ยว เป็นหนู ฯลฯ โดยที่สัตว์แต่ละตัวนั้นยืนแทน “ความหมายบุคลิกภาพ” ของคนแต่ละประเภท เช่น ภายใต้สถานการณ์ที่มีคนขับรถมาแซงปาดหน้า กระทิงคือพวกที่หันหน้าเข้าหาและจัดการกับตัวปัญหาแบบตรงๆ ในขณะที่หมีจะใช้เหตุใช้ผลมากกว่า ส่วนหนูจะยอมให้เหตุการณ์ผ่านไป เป็นต้น

(5) จาก “ภาษา” สู่ “เกม”

จากแนวคิดเรื่อง “language-game” ที่เริ่มต้นจากเรื่องของภาษา และได้ค่อยๆ ทอดต่อเชื่อมออกมาถึงเรื่อง “เกมประเภทอื่นๆ” ในที่นี้จึงจะศึกษาแนวคิดของวิทเกนสไตน์ในการต่อเชื่อมระหว่าง “ภาษา” กับ “เกม” ในแง่มุมต่อไปนี้

ภาพที่ 8 จาก “ภาษา” สู่ “เกม”



AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 44 27/8/2568 BE 13:39

(5.1) เมื่อ “ภาษา” เป็น “เกมประเภทหนึ่ง”

(5.1.1) ชุดของเกมแห่งภาษา ดังได้กล่าวมาแล้วว่า language-game นั้นก็เหมือนกับเกมโดยทั่วๆ ไปที่ประกอบด้วยหลายๆ กิจกรรม (activities) หรืออย่างน้อยก็ต้องเกิน 2 กิจกรรมที่มาเชื่อมร้อยเข้าด้วยกันจนมีลักษณะที่เป็นแบบแผนเฉพาะตัว เช่น เกมยิงก็จะไม่เหมือนเกมวางแผน เป็นต้น

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

เมื่อเวลาที่จะเล่นเกมแห่งภาษาเหล่านี้ เราก็จะ “เลือก” เอาชุดของภาษาเหล่านี้มาใช้จัดการ โดยดูปัจจัย 3 ประเภทที่ได้กล่าวมาแล้ว คือ **บริบท** (กาละ/เทศะ) **สภาพการณ์** (กำลังพูดอยู่กับใคร บรรยากาศเป็นอย่างไร ความสัมพันธ์กับผู้พูดเป็นแบบใด) และ**เป้าหมาย** (หวังผลอย่างจริงจัง ไม่ได้หวังผล หวังผลทันที) ดังนั้น ถึงแม้ในชุดภาษา-เกม เช่น การออกคำสั่งจะมีอยู่ แต่ทว่าเวลาเราเล่นโดยพิจารณาปัจจัยทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมา เราก็อาจจะออกแบบคำสั่งได้หลายๆ แบบ ตั้งแต่คำสั่งแบบสั่งตายเป็นตาย คำสั่งแบบทหาร คำสั่งแบบอ้อมๆ คำสั่งที่แทบจะฟังไม่รู้ว่าเป็นคำสั่ง (เช่น รบกวนช่วยปิดประตูด้วย)

จึงมีการเปรียบเทียบว่า “ภาษา-เกม” ที่มีอยู่นั้น เป็นเสมือน dead language จนกระทั่งผู้เล่นนำเอาภาษาและเกมนั้นมาเล่น ก็เท่ากับผู้เล่นได้เป่าลมแห่งชีวิตเข้าไปในภาษา-เกมเหล่านี้ให้มีชีวิตชีวาขึ้นมา เป็น living language ซึ่งก็แล้วแต่ว่า ลมแห่งชีวิตที่เป่าเข้าไปนั้นจะเป็นลมแบบใด

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

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 45 27/8/2568 BE 13:39

ในขั้นแรก เด็กๆ จะมีความสามารถในระดับที่ใช้ภาษาแบบเดียวกับทุกคน ไม่ว่าจะพูดกับพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ครู พี่เลี้ยง เพื่อนที่โรงเรียน แต่ในลำดับต่อมา เด็กๆ ก็จะเริ่มรู้ว่า “กับคนแต่ละประเภท” จะเล่นเกมภาษาแบบเดียวกันไม่ได้ และยิ่งเราโตมากขึ้น เราก็จะยิ่งเรียนรู้ทั้งการพูดแบบความหมายตรงไปตรงมา พูดแบบยอกย้อน พูดแบบมีเลศนัย พูดแบบที่ตรงข้ามกับเป้าหมายที่ต้องการ เป็นต้น

พัฒนาการของการเล่นเกมทุกประเภทก็เป็นไปในลักษณะเดียวกับการเล่นแห่งภาษา เช่น ในการเล่นหมากรุก เราจะเริ่มเรียนรู้ที่จะเล่นแบบ “เดินหมากชั้นเดียว” จากนั้นก็เริ่มรู้จักที่จะ “วางแผน” ที่จะเดินหมากหลายชั้น รู้จักที่จะ “ขุดบ่อล่อปลา” ให้มาติดกับดัก รู้จัก “อ่อยเหยื่อ เอากุ้งฝอยไปตกปลากระพง” ฯลฯ

หลักพัฒนาการแห่งการเรียนรู้เกมแห่งภาษาที่เพิ่มระดับซับซ้อนนี้สามารถจะนำมาประยุกต์ใช้อธิบายได้กับการเล่นเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น **เกมการเคลื่อนไหว (game of movement**) ที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นหลัก ความซับซ้อนของเกมประเภทนี้จะทำให้มีพัฒนาการการบังคับใช้ร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว เป็นไปตามที่ต้องการ (ดังจะเห็นได้จากทั้งการเล่นกีฬาและในการฝึกอบรม) หรือเช่นเดียวกับ**เกมที่ต้องใช้ความคิด (game of mentality)** ที่ต้องใช้คุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ความตั้งใจ (intending) การคิดคำนวณ/ชั่งน้ำหนัก (calculating) การขบคิดไตร่ตรอง (thinking) และการตัดสินใจ (decision-making) เกมที่ต้องใช้ความคิดเหล่านี้ก็มีตั้งแต่ระดับง่ายๆ คิดแบบชั้นเดียว คิดจากสิ่งที่เห็น ฯลฯ ไปจนถึงการคิดแบบหลายชั้น คิดแบบมองไปหลาย shot ฯลฯ ดังตัวอย่างการเล่นหมากรุกที่ได้กล่าวมาแล้ว

(5.1.3) ทุกเกมต้องมีกฎ ในทัศนะของวิทเกนสไตน์ “กฎนี้เองที่ทำให้บางสิ่งบางอย่างกลายเป็นเกมขึ้นมา” หมายความว่า อะไรจะเรียกว่าเกมได้ก็ต่อเมื่อมีกฎ ดังนั้น เกมแห่งภาษาก็ไม่ใช่ข้อยกเว้น การเล่นเกมแห่งภาษาก็ต้องมีกฎเหมือนการเล่นเกมอย่างอื่นๆ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 46 27/8/2568 BE 13:39

งานศึกษาพัฒนาการของเด็กๆ จะพบวิธีการเล่นเกมของเด็กๆ ทั้งในเกมแห่งภาษา หรือเกมแห่งความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ในชั้นแรก เด็กๆ จะเล่นเกมสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ หรือเล่นเกมแห่งภาษาโดยใช้ “กฎเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง” เมื่ออยู่ในบ้าน เด็กเล็กจะเล่นเกม “เอาแต่ได้อยู่ฝ่ายเดียว” คือ พ่อแม่ พี่เลี้ยง ปู่ย่าตายายจะเป็น “ฝ่ายให้” และเด็กจะเป็นฝ่ายรับอยู่ฝ่ายเดียว ทุกอย่าง “เป็นของฉัน” (ไม่มีการแบ่งให้ใคร) (self-centered language)

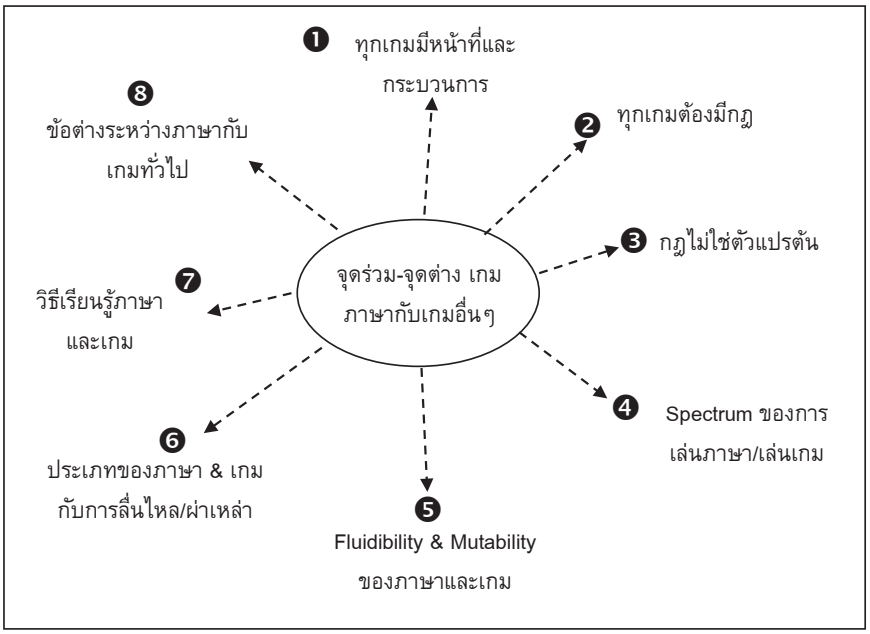
แต่เมื่อไปโรงเรียน เด็กๆ ก็จะเริ่มเรียนรู้ว่า ที่โรงเรียนจะต้องใช้ “กฎการเล่นเกม” อีกแบบหนึ่ง ที่นี่ต้องใช้ “กฎซึ่งกันและกัน ทีเขาทีเรา แบ่งกัน” เด็กจะเริ่มรู้จักแบ่งของเล่นของตนเองให้คนอื่นเล่นบ้าง บางครั้งถึงกับใช้ “กลยุทธ์การอ่อยเหยื่อ” ด้วยการเป็นฝ่ายให้ก่อนเพื่อหวังผลจะเล่นของเล่นของคนอื่น ภาษาที่เด็กเล็กๆ ใช้ที่โรงเรียนจะค่อยๆ เปลี่ยนจาก “ภาษาแบบเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง” มาเป็น “ภาษาแบบทีเขาทีเรา” (social relation language)

เมื่อเราย้อนกลับไปหาแนวคิดเรื่องการทำกิจกรรมของมนุษย์ที่มีมิติ 3 ด้านประสานกันของวิทเกนสไตน์ คือ มิติทางกายภาพ/ชีวภาพ มิติทางสังคม-มนุษย์ และมิติการใช้ภาษาเชิงสัญลักษณ์ เราก็สามารถจะนำเอามิติทั้ง 3 มาใช้ในการวิเคราะห์การเล่นเกมแห่งภาษาของผู้คนทั่วไปที่อยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความหมาย เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก มีการทำกิจกรรมที่เกิดจากความตั้งใจ และคนเราก็ยังเป็นสัตว์โลกที่สามารถคาดคิดเกี่ยวกับอนาคตที่ยังมาไม่ถึงได้

(5.2) จาก “ภาษา” สู่ “เกม” ต่อเนื่องจากแนวคิดของวิทเกนสไตน์ที่ว่า “ภาษานั้นก็เป็นประดุจเกมประเภทหนึ่ง” จากนี้เราจะขยายรายละเอียดว่าทั้ง “ภาษา” และ “เกม” นั้นมีลักษณะ/คุณสมบัติที่ร่วมกันเหมือนกันในแง่มุมใดบ้าง แต่ในเวลาเดียวกัน เกมภาษาก็มีข้อที่แตกต่างจากเกมทั่วๆ ไปหรือเกมประเภทอื่นในแง่ใดบ้างเช่นกัน

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 47 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 9 จุดร่วม-จุดต่างระหว่างเกมภาษากับเกมอื่นๆ



(5.2.1) ทุกเกมมีหน้าที่และกระบวนการ ในการทำกิจวัตรประจำวันในชีวิตปกติธรรมดาของมนุษย์เรา มิใช่ว่าทุกกิจกรรมของมนุษย์จะต้องเป็น “เกม” เสมอไป เช่น การอาบน้ำ แปรงฟัน ใส่รองเท้า ฯลฯ แต่ทว่าก็จะมีกิจกรรมบางกิจกรรมที่ได้กลายมาเป็น “เกม” เช่นเดียวกับการใช้ภาษาที่จะมี “กิจกรรมทางภาษาบางประเภท” ที่ได้กลายมาเป็น “เกมแห่งภาษา”

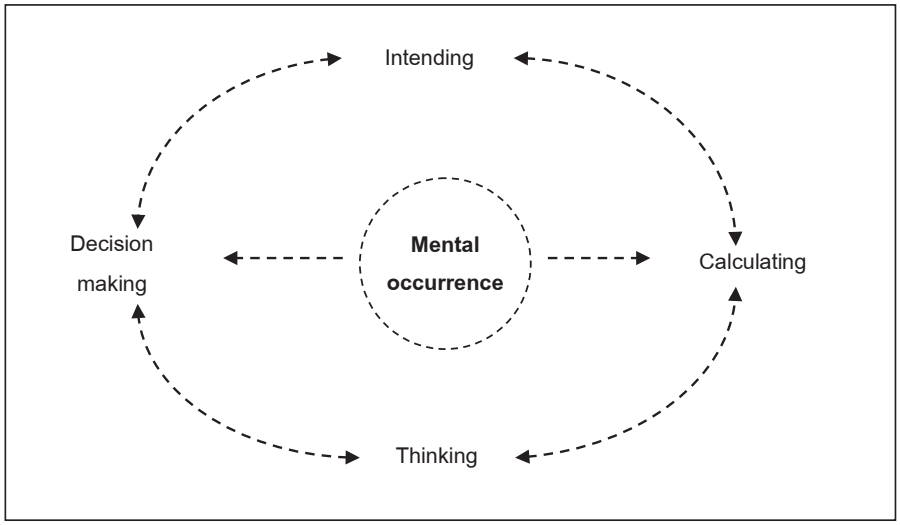
ปัจจัยที่จะทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายมาเป็นเกมนั้นมีหลายปัจจัยดังที่ได้กล่าวมาแล้ว และดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไป ในที่นี้ปัจจัยแรกที่จะอธิบายถึงแง่มุมซึ่งทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายเป็นเกมขึ้นมาก็คือ กิจกรรมนั้นต้องมีบทบาทหน้าที่และมีกระบวนการที่แน่นอน

วิทเกนสไตน์ได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบ**การทำหน้าที่ของ language-game** กับการทำหน้าที่ของ ball-game ว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกันดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า สิ่งที่จะเรียกว่า “เกม” นั้นต้องเป็นกิจกรรมการใช้ความพยายามของมนุษย์เพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายบางอย่าง กิจกรรมแบบเกมจึงแตกต่างจากกิจกรรมที่เกิดจากสัญชาตญาณหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปตามยถากรรม ซึ่งขาดคุณสมบัติบางข้อของ “การเป็นเกม”

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 48 27/8/2568 BE 13:39

ส่วน**กระบวนการ**ที่จะเกิดขึ้นในเกมการใช้ภาษาหรือเกมการเล่นบอลนั้น ไม่ว่าลักษณะจากภายนอกของการเล่นเกมจะดูแตกต่างกัน ระหว่างการเล่นฟุตบอล (มีการเคลื่อนไหว) กับการเล่นเกมหมากรุก (เกมแห่งความคิด) แต่ทว่าในแง่ “กระบวนการ” แล้ว ไม่ว่าเกมแบบใดก็จะต้องมีองค์ประกอบของกระบวนการเชิงความคิด (mental occurrence) ที่เหมือนกันดังนี้

ภาพที่ 10 กระบวนการเชิงความคิด (Mental Occurrence)



ตัวอย่างง่ายๆ ก็เช่น ในเกมการเล่นฟุตบอล เมื่อรับลูกบอลมาจากเพื่อน ผู้เล่นก็ต้องตั้งใจว่าจะส่งให้ใครหรือไม่ ต้องคิดคำนวณว่า “ถ้าส่งให้ใคร จะได้ผลอย่างไร” ต้องขบคิดว่า “จะส่งต่อดีหรือควรจะเลี้ยงลูกเดี่ยวไปตามลำพังดี” และในท้ายที่สุดแล้ว ก็ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

ดังนั้น แม้ว่าอากัปกิริยาของการเตะฟุตบอลอาจจะเหมือนกัน แต่การเตะบางครั้งอาจจะไม่ใช่เกม (เช่น การเตะลูกในระหว่างซ้อม) มีแต่การเตะบางครั้งที่ประกอบด้วยหน้าที่และกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้น จึงจะเรียกได้ว่า การเตะครั้งนั้นเป็นเกมได้

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 49 27/8/2568 BE 13:39

(5.2.2) เกมทุกเกมต้องมีกฎ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ด้วยกฎนี้เองทำให้การทำกิจกรรมในครั้งหนึ่งๆ กลายเป็นเกมขึ้นมา เราได้กล่าวมาแล้วว่าในเกมแห่งภาษาทุกประเภทจะต้องมี**กฎที่เป็นตัวของตัวเอง** เช่น ภาษาไทยและภาษาฝรั่งเศส ต่างก็ล้วนต้องมีกฎ และต้องมีกฎเฉพาะของตัวเองด้วย กฎในเกมกีฬาประเภทต่างๆ ก็เช่นกัน แม้ว่าการเล่นบิลเลียด สนุกเกอร์ และพูล จะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็เนื่องจากการมีกฎที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีวิธีการเล่นเกมที่แตกต่างกัน หรือมวยไทยและมวยสากลก็เช่นกัน

วิทเกนสไตน์ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับองค์ประกอบเรื่องกฎที่อยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมประเภทอื่นๆ ว่า นอกจาก “การมีกฎ” จะเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นของการกลายเป็นเกมๆ หนึ่งแล้ว ก็ยังมีเงื่อนไขต่อมาที่ว่า ผู้คนที่ร่วมอยู่ใน “เกมเดียวกัน” หรือ “วัฒนธรรมที่ใช้ภาษาเดียวกัน” (ในกรณีที่เป็นเกมแห่งภาษา) จะต้องรับรู้หรือเข้าใจว่ากฎนั้นคืออะไร ทั้งนี้โดยไม่เกี่ยวข้องว่าผู้คนในเกมเหล่านี้จะพูดระบุกฎออกมาได้เป็นข้อๆ หรือไม่ เขารู้กฎ แต่เขาอาจจะบอกไม่ได้ว่า “กฎนั้นมีว่าอย่างไร” เหมือนอย่างที่คนไทยพูดภาษาไทยได้ แต่ถ้าให้อธิบายว่าไวยากรณ์ของภาษาไทยเป็นอย่างไร เขาก็อาจจะอธิบายไม่ได้ ส่วนคนที่นั่งดูการเล่นฟุตบอลก็มีอาการเดียวกัน

โดยเฉพาะในเรื่องเกมแห่งภาษา วิทเกนสไตน์ระบุว่า ทุกคนที่อยู่ในเกมแห่งภาษาเดียวกันก็จะมีความรู้ว่า เราจะต้องพูดให้กำลังใจอย่างไร เราจะต้องเขียนชี้แจงเหตุผลอย่างไร เราจะต้องทำหน้าตาอย่างไรเมื่อมาเข้าห้องสอบสายกว่าที่กำหนด เราจะต้องส่งสติกเกอร์แบบไหนเพื่อจะขอโทษแบบเล่นๆ หรือขอโทษแบบจริงจัง ฯลฯ

(5.2.3) กฎที่ไม่ใช่ตัวแปรต้น ในขณะที่วิทเกนสไตน์เปรียบเทียบข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วๆ ไปว่า ทั้งสองอย่างล้วนกลายเป็นเกมได้ก็เพราะการมีกฎ แต่แม้กระนั้นวิทเกนสไตน์ก็มีความเห็นต่อไปว่าทั้งในการใช้ภาษาและการเล่นเกมนั้น กฎไม่ใช่ตัวแปรต้นที่มีอิทธิพลบังคับหรือตัดสินใจการกระทำของบุคคลได้ นี่อาจจะหมายความว่า เวลาที่เรากำลังพูดภาษาไทยอยู่นั้น (กำลังมีการกระทำ) เราอาจจะไม่ได้รู้ตัวเลยว่า เรากำลังพูดไปตาม

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 50 27/8/2568 BE 13:39

กฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ไทย แต่การที่เราพูดไปให้ถูกกฎของภาษาไทยนั้น ก็เพราะเรารู้ว่า ถ้าพูดแบบนั้นแล้วจะทำให้คนฟังเข้าใจได้ ซึ่งก็หมายความว่า จุดยืนของวิทเกนสไตน์ในการมองกฎนั้น มิได้มาจากมุมมองของ **"ผู้สร้างกฎ"** ว่ามีอำนาจทำให้คนปฏิบัติตามได้ หากแต่วิทเกนสไตน์มองไปจาก **"มุมมองของผู้ถูกใช้กฎ"** ว่าเหตุที่เรายอมทำตามกฎ ก็เพราะกฎนั้นทำให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ดังนั้น เราจึงพร้อมที่จะไม่ทำตามกฎ หากว่าการไม่ทำตามกฎทำให้บรรลุเป้าหมายได้หรือได้ดีกว่า (เช่น เวลาที่เราพูดกับเด็กทารกที่ยังไม่รู้กฎไวยากรณ์ไทย เราก็จะพูดแบบไม่ยึดตามกฎไวยากรณ์ไทย เป็นต้น) ทัศนะดังกล่าวนี้ในชั้นต่อมา Jurgen Habermas ได้นำมาขยายต่อว่า ในทุกกิจกรรมมี "ผลประโยชน์" (interest) แบบใดแบบหนึ่งยืนอยู่เบื้องหลังเสมอ

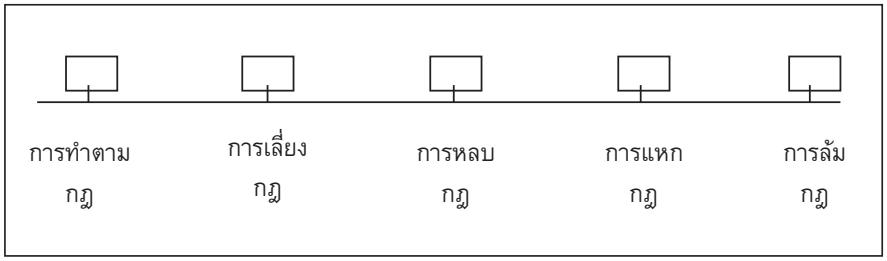
ดังนั้น ข้อสรุปเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องกฎ (โดยเริ่มต้นจากเกมแห่งภาษาและอาจจะขยายไปสู่เกมประเภทอื่นๆ) ก็คือ แม้ว่าจะมีกฎเกณฑ์ แต่เราก็ไม่เคยมีหลักประกันได้เลยว่า กฎนั้นจะได้รับการปฏิบัติจริงๆ ในสภาพความเป็นจริง และในกรณีของภาษาซึ่งมีทั้งส่วนที่เป็นเนื้อหา (content/message) แบบน้ำบนผิวดิน และส่วนที่เป็นความหมาย (meaning) ที่เป็นเสมือนน้ำใต้ผิวดิน การที่คนสองคนพูดเนื้อหาเดียวกันตามกฎของภาษาแบบเดียวกัน แต่ทว่าในระดับความหมายแล้ว ก็ยังอาจจะแตกต่างได้อีกเช่นกัน

(5.2.4) กิจกรรมการใช้ภาษา/การเล่นเกมเป็น spectrum เสมอ จากข้อเท็จจริง 2 ประการที่ได้กล่าวมาแล้วคือ หากมองจากมุมของพลังอำนาจของกฎ วิทเกนสไตน์ก็ได้สรุปว่า ไม่มีกฎใดที่จะมีพลังอำนาจในการตัดสินใจของปัจเจกบุคคลได้ไป**หมดทุกคน**และในทุกกรณี และหากมองจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ-ผู้เล่นเกม-ผู้ใช้ภาษา เมื่อเวลาใช้กฎหรือเวลาใช้ถ้อยคำ เขาก็ต้องเหลือบแลดูบริบทอยู่เสมอ

จากข้อเท็จจริงทั้ง 2 ประการนี้ หากเรานำกฎมาวางบนแกน X เราก็จะพบว่ากิจกรรมการใช้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจะเป็น spectrum อยู่เสมอ กล่าวคือ มีรูปแบบการใช้ภาษาและการเล่นเกมที่หลากหลายที่วางอยู่บนแกน X นี้ ดังแสดงในภาพที่ 11

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 51 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 11 Spectrum ของการใช้ภาษาและการเล่นเกม



(5.2.5) ภายใต้กฎ มีการลื่นไหลและการเกิดใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ต่อเนื่องจากแนวคิดเรื่อง spectrum ของกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริง ทั้งในเรื่องการใช้ภาษาและการเล่นเกม วิทเกนสไตน์จึงเน้นว่า เมื่อเวลาวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภท แนวคิดที่ต้องคำนึงถึงก็คือ เรื่องการลื่นไหลของภาษาและเกม (fluidity) และแนวคิดเรื่องโอกาสที่จะเกิดการผ่าเหล่า (mutability) ทำให้เกิดวิธีการใช้รูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาไทย ในภาษาไทยมีกฎต่างๆ ควบคุมการใช้อยู่ เช่น มีพยัญชนะ 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มีวรรณยุกต์อยู่ 5 เสียง มีวิธีการเรียงประธาน กริยา กรรม ฯลฯ แต่เมื่อเปิดดูภาษาไทยที่เป็นการเขียนเพื่อส่งในแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เราก็จะพบว่า เกิดวิธีการใช้ภาษาไทยแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และการใช้ภาษาแบบใหม่นี้ก็เป็นที่เข้าใจกันได้ (เป็นกฎซ้อนกฎอีกแบบหนึ่ง) เช่น คำว่า “ขอบคุณค่า” คำว่า “ค่า” ในที่นี้ หมายถึงคำว่า “ค่ะ” ไม่ใช่ “ค่า” ที่แปลว่าราคาค่างวด และคนเขียนคนอ่านต่างก็เข้าใจกฎของคำว่า “ค่า” ในประโยคนี้อย่างดีว่า ต้องแปลว่าอะไร ต้องไม่แปลว่าอะไร

ดังนั้น ทั้งการเล่นเกม (วิธีการเล่นหมากรุกในกระดานหนึ่งๆ น่าจะมีเป็นหมื่นๆ วิธี) และการใช้ภาษาจึงมีลักษณะเป็น “กระแส” คือ มีการลื่นไหลอยู่ตลอดเวลา มีการเกิดใหม่ (ที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต) อยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมและการเล่นภาษาจึงนับเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ที่ไม่มีจุดสิ้นสุดของมนุษย์

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 52 27/8/2568 BE 13:39

(5.2.6) การลื่นไหลและการผ่าเหล่าขึ้นอยู่กับประเภทของเกม/ประเภทของภาษา แม้ว่าเกมและภาษาจะมีลักษณะที่ลื่นไหลและผ่าเหล่าอยู่ได้ตลอดเวลา (ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า คุณสมบัติทั้ง 2 ข้อนั้นเป็นคุณสมบัติของสิ่งที่มีชีวิต ในแง่นี้ ภาษาและเกมจึงดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตอย่างหนึ่ง) แต่ทว่าความสามารถที่จะลื่นไหลและผ่าเหล่าจนเกิดใหม่ได้นี้จะมีมากน้อยเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของภาษาและประเภทของเกม ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมหมากรุกอาจจะออกลวดลายมากแบบฟุตบอลไม่ได้ ทั้งนี้เพราะในเกมฟุตบอลนั้นคนเล่นมีเสรีภาพที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของอวัยวะได้มากกว่า หรือการเล่นเกมภาษาในการให้การในศาล อาจจะผ่าเหล่าหรือออกลวดลายมากเท่ากับการต่อรองราคาสิ่งของในตลาดนัดไม่ได้ เป็นต้น

(5.2.7) วิธีการเรียนรู้เกมและภาษา วิทเกนสไตน์ให้ความสนใจกับกระบวนการเรียนรู้เกมแห่งภาษาและเกมแบบอื่นๆ ที่ใช้ทักษะทางร่างกายว่ามนุษย์เราได้ทักษะเหล่านี้มาได้อย่างไร ในขั้นแรก เขาปฏิเสธแนวคิดของนักวิชาการในอดีตที่เคยนำเสนอว่า ความสามารถในการเรียนภาษาหรือเล่นกีฬานั้นเป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวคนบางคนมา โดยเขาเสนอว่า ทุกทักษะที่ต้องใช้ร่างกายของมนุษย์ จำเป็นต้อง**ผ่านการเรียนรู้**เท่านั้น การเล่นเกมหรือกีฬาก็เช่นกัน จำเป็นต้องผ่านการฝึกฝนเท่านั้น

(i) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้สอน ในการสอนคำศัพท์ใหม่ๆ หรือการสอนการเล่นเกมให้แก่คนอื่นนั้น ผู้สอนส่วนใหญ่จะทราบว่า เราไม่ควรเริ่มต้นทำด้วยวิธีการสอนหลักไวยากรณ์หรือการอธิบายรายละเอียดของกฎต่างๆ เพราะวิธีการเริ่มต้นแบบดังกล่าวจะไม่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้หรือการเล่นเกมเลย หากแต่เราควรจะเริ่มต้นด้วยวิธีการเล่นเกมให้ดูเป็นตัวอย่าง หรือมิฉะนั้นก็ให้ผู้เล่น/ผู้เรียนได้มีโอกาส “เจอของจริงเลย” ดังตัวอย่างของการเรียนว่ายน้ำที่ผู้สอนจะไม่อธิบายวิธีการลอยตัวหรือทำอย่างไรเราจึงจะลอยตัวได้โดยนั่งอยู่ข้างๆ สระน้ำ หากแต่จะให้เด็กลงไปแช่อยู่ในสระเลย เป็นต้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 53 27/8/2568 BE 13:39

(ii) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีการเรียนภาษา

ลองสังเกตตัวอย่างการสอนเด็กเล็กๆ ให้จับดินสอเขียนตัวหนังสือ เราจะพบลำดับขั้นตอนดังนี้

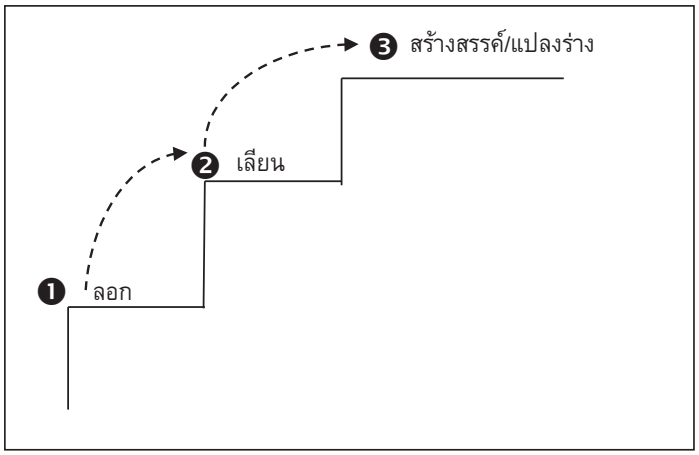
Step 1	- ครูจะจับมือเด็กให้เขียนเลข 0-9
Step 2	- ครูจะปล่อยให้เด็กเขียนเองโดยเขียนลากตามเส้นประตัวเลข 0-9
Step 3	- ครูจะให้เด็กเขียนเองบนช่องเปล่าๆ โดยดูต้นแบบตัวเลข 0-9
Step 4	- ในขณะที่ step 3 เด็กจะพยายามเขียนเลียนต้นแบบ แต่เมื่อเขาจับ “แก่นหัวใจของตัวเลขแต่ละตัวได้” ใน step 4 นี้ เขาก็จะเริ่ม “สร้างสรรค์” เขียนตัวเลขที่เป็นแบบของตัวเขาเองที่แตกต่างไปจากต้นแบบ แต่ก็ยังเป็นเลข 0-9

ใน step 4 นี้ ก็เป็นขั้นตอนสำคัญที่สะท้อนให้เห็นความสามารถของเด็กที่สามารถจะแยก “เลข 0-9 แบบของเขา” ว่า มีจุดต่างจาก “เลข 0-9 ต้นแบบ” แต่ก็ยังคงมี “ความเป็นเลข 0-9” เป็นจุดร่วม

หากเราสรุปขั้นตอนสำคัญๆ ของการเรียนภาษาดังกล่าว จะพบว่ามีบันได 3 ขั้น คือ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 54 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 12 บันได 3 ขั้นของการเรียนภาษา



(iii) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีของการเล่นเกม

วิทเกนสไตน์เสนอว่า ในกรณีของการเรียนรู้ที่จะเล่นเกมนั้น ก็จะคล้ายคลึงกับการเรียนภาษา โดยจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ด้วยการใช้ร่างกายที่มีขั้นตอนสำคัญๆ ดังนี้

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 55 27/8/2568 BE 13:39

Step 1 - Mimetic action หลังจากการสังเกตการกระทำของต้นแบบแล้ว ผู้เรียนจะเริ่มขั้นแรกของตนเองด้วยเทคนิคการพยายามสร้าง action ที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับเคยเห็นมา (identical action)

Step 2 - ผู้เรียนต้องมีความสามารถที่**จะจำได้ว่า** action ไหนจะต้องใช้ใน**สถานการณ์ไหน** เช่น เมื่อไรจะต้องยิงลูกด้วยเท้าซ้าย การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้สำคัญมาก เนื่องจากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ด้วยร่างกายที่เราไม่อาจจะ “บังคับร่างกาย” ด้วยความคิดหรือความตั้งใจได้ หากเราไม่ได้ฝึกฝนที่จะเป็น “นายของร่างกาย” เช่น การใช้สายตาให้สัมพันธ์กับมือ การพลิกข้อมือ การเอี้ยวตัว การบิดไหล่ ฯลฯ ผู้เริ่มเล่นเกมฝึกอบรมครั้งแรกๆ จะเริ่มเข้าใจได้ว่า ไม่ใช่ใจเท่านั้นที่เราสั่งไม่ได้ แม้แต่ร่างกาย เราก็สั่งไม่ได้เช่นกัน

Step 3 - ในระดับที่สูงขึ้น หลังจากเลียนแบบได้แล้ว เนื่องจากในการเล่นเกม จะมีฝ่ายตรงข้าม ดังนั้น วิทเกนสไตน์จึงเห็นว่า ความสามารถที่สูงขึ้นของการเล่นเกม คือ ต้องสามารถเปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนจุดยืน เปลี่ยนบทบาทไปเป็นคนอื่น เช่น เด็กๆ ที่เคยเล่นบทเป็นลูก ต้องสามารถเปลี่ยนบทบาทไปเล่นเป็นแม่ และให้แม่มาเล่นเป็นลูก กล่าวคือ ต้องไปคิดและแสดงออกแบบฝ่ายตรงข้ามให้ได้

(5.2.8) ข้อเหมือน-ข้อต่างระหว่างเกมภาษากับเกมทั่วไป จากเนื้อหาที่กล่าวมา เรามักจะกล่าวถึงข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วไป

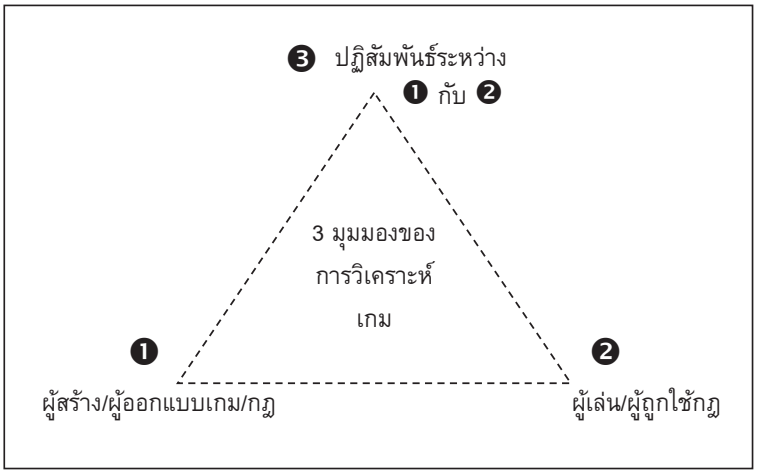
AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 56 27/8/2568 BE 13:39

เป็นส่วนใหญ่ว่า เกมทั้ง 2 แบบนี้ล้วนมีลักษณะร่วมกัน เช่น มีโครงสร้าง มีรูปแบบ/รูปร่าง มีทิศทางลำดับขั้นตอน มีวิธีการเรียนรู้ ฯลฯ ที่คล้ายคลึงกัน

อย่างไรก็ตาม วิทเกนสไตน์ก็กล่าวถึงข้อแตกต่างบางประการระหว่างเกมทั้ง 2 แบบนี้ ข้อแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ **ระยะเวลา** ในการเล่นเกมทั่วๆ ไป เราจะมองเห็น “จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด” ได้อย่างชัดเจน แต่ทว่าในเกมแห่งภาษา โดยเฉพาะภาษาที่เป็นภาษาพูด เราจะระบุจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดได้ยาก เราแทบจะบอกไม่ได้ว่า การเล่นเกมภาษานั้นมีความต่อเนื่องหรือไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

ในท้ายที่สุดนี้ หากเราสรุปแนวคิดสำคัญของวิทเกนสไตน์ในการศึกษา/วิเคราะห์เกมแห่งภาษาที่ถ่ายโยงมาถึงการวิเคราะห์เกมอื่นๆ โดยทั่วไป เราก็อาจจะระบุได้ว่า วิธีการวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภทของวิทเกนสไตน์นั้น มีลักษณะเป็นองค์ 3 (triangulation) ที่ต้องศึกษาให้ครบทั้ง 3 แง่มุมคือ

ภาพที่ 13 3 มุมมองแห่งการวิเคราะห์เกม



(5.3) ภาษา-เกม-การเล่น ผู้เขียนได้เขียนถึงการเล่นเกมในลักษณะเดียวกับการเล่นเกมจริงๆ คือทึกทักว่า ผู้อ่านเข้าใจแล้วว่า “เกมคืออะไร” และหลังจากอ่านไปได้เกือบครึ่งบทความ จึงได้เวลาที่จะนำเสนอว่า ในทัศนะของ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 57 27/8/2568 BE 13:39

วิทเกนสไตน์ผู้เทียบเคียง “ภาษา” กับ “เกม” นั้น เขาคิดถึงเกมว่าอะไร และนอกจากนั้น ระหว่างคำว่า “เกม” กับ “ภาษา” ก็ยังมีตัวละครอื่นๆ ที่แทรกเข้ามาเป็นระยะๆ เช่น คำว่า “เล่น” เพราะเราใช้คำว่า “เล่นเกม เล่นภาษา เล่นลิ้น” ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา-เกม-การเล่น นั้นหมายความว่าอะไร

(5.3.1) “เกม” กับการเล่น แน่นอนว่า “เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่ง” แต่ก็ไม่ใช่การเล่นทุกประเภทจะต้องเป็นเกม หรือพูดง่ายๆ ว่าการเล่นมีทั้งแบบที่เป็นเกมและไม่เป็นเกม (non-game play) โดยทั่วไป ตัวแปรที่เป็นกรรมการตัดสินแบ่งขาดว่าการเล่นที่เป็นเกมและไม่เป็นเกมก็คือ “การมีกฎ/กติกาที่ชัดเจนและเข้มงวด”

เมื่อวิทเกนสไตน์พูดถึงเรื่อง “ภาษา” เขากล่าวว่า ภาษามักจะมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับ non-game play มากกว่า หากเราใช้ตัวแปรเรื่องการมีกฎกติกาที่เข้มงวดเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้เพราะเวลาที่จะพูดหรือเขียนอะไร เราไม่จำเป็นต้องปรึกษาใครก่อน (กรรมการ) หรือเราไม่ต้องคิดว่าจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาอะไรมากมายนัก

(5.3.2) แล้ว “เกมคืออะไร”: ทัศนะจากภาคปฏิบัติ Gebauer (2017) เคยกล่าวว่า เนื่องจากวิทเกนสไตน์เป็นคนที่ใช้แนวคิด language-game อยู่ตลอดเวลา แต่เขาก็ไม่เคยตอบคำถามเลยว่า “แล้วเกมคืออะไร” ดังนั้น หากมีใครไปถามวิทเกนสไตน์ว่า “เกมคืออะไร” วิธีตอบของเขาก็คือ เราควรจะ “พรรณนา” เกมอะไรขึ้นมาให้ฟังสักอย่าง แล้วก็บอกว่า “แบบนี้และแบบอื่นๆ ที่คล้ายๆ กันนี้แหละ ที่เรียกว่าเป็นเกม”

ถึงแม้วิทเกนสไตน์จะไม่ตอบคำถามว่า เกมคืออะไร แต่ก็มีนักวิชาการคนอื่นๆ ที่พยายามตอบคำถามนี้อยู่ เช่น Bernard Suit (cited in Egan, 2013) ได้ให้คำตอบว่า เกมคืออะไร จากมุมมองเชิงปฏิบัติการ สิ่งที่จะเรียกว่า “เกม” นั้น ควรจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 3 ประการ ดังนี้

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 58 27/8/2568 BE 13:39

(1) มี**เป้าหมาย (goal)** ที่ชัดเจนแน่นอนว่า สุดท้ายแล้วผู้เล่นเกมจะต้องบรรลุภารกิจอะไร

(2) มีการ**กำหนดวิธีการ (means)** ที่จะบรรลุเป้าหมายเอาไว้อย่างแน่ชัดเช่นกัน แม้ว่าอาจจะมีหลายๆ วิธีการ

(3) มี**ทัศนคติที่ชัดเจน**ว่า เราเล่นเกมนั้นก็เพื่อเกม

(5.3.3) "เกมคืออะไร": ทัศนะเชิงโครงสร้าง/องค์ประกอบ

David Egan (2013) ได้ประมวลคุณลักษณะสำคัญๆ ของเกมโดยพิจารณา "เกม" ว่า เป็นเสมือน "ระบบอย่างหนึ่ง" ดังนี้

(i) ลักษณะ "ความเป็นปกติ" (Normality) Egan กล่าวว่า ดังที่เรารู้กันอยู่ว่า เกมเป็นการเล่นที่ต้องมีกฎ/กติกาที่จะบอกว่า อะไรที่ใช่ อะไรที่ไม่ใช่ อะไรที่ทำได้ อะไรที่ทำไม่ได้ ดังที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า "กฎทำให้เกิดเกมขึ้นมา" นอกจากนั้น การมีอยู่ของกฎยังทำให้มีผลสืบเนื่องต่อมา กล่าวคือ เมื่อเราหยุดเล่นเกมนั้น เราก็ยังคงแน่ใจได้ว่า เราจะสามารถเล่นเกมเดิมได้อีกในอนาคต เช่น พรุ่งนี้ ขนาดของกระดานหมากรุก ตัวหมาก กฎของการเดิน ฯลฯ จะยังคงมีอยู่เหมือนเดิม Egan เรียกคุณลักษณะดังกล่าวนี้ของเกมว่า "normality"

คุณลักษณะ normality นี้มีอยู่ในเกมแห่งภาษาเช่นเดียวกัน เรายังคงแน่ใจได้ว่า ความหมายที่ใช้ในวันนี้ พรุ่งนี้จะยังคงความหมายเดิม เครื่องหมายการจราจรที่เป็นไฟแดงที่สี่แยกนี้ (บริบทนี้) และสี่แยกหน้า (อีกบริบทหนึ่ง) จะยังคงมีความหมายว่า "หยุด" เหมือนกัน

(ii) ลักษณะเชิงโครงสร้าง (Structural) ซึ่งหมายความว่า ในเกมๆ หนึ่งที่ประกอบด้วยส่วนประกอบย่อยๆ (parts) เช่น ตัวหมากแต่ละตัว นักฟุตบอลแต่ละคน ฯลฯ ส่วนประกอบย่อยๆ นั้นจะถูกกำหนดบทบาทหน้าที่ต่อส่วนรวม (the whole) เอาไว้ เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง "ส่วนย่อยกับส่วนรวม" (part-whole relationship) เช่น ถ้าเดินหมากผิดไป 1 ตัว ก็เสียไปทั้งกระดาน และยังมีความสัมพันธ์ระหว่าง "ส่วนย่อย" กับ "ส่วนย่อย" (part-part relationship) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ การเล่นประสานกันระหว่างกองกลางกับกองหน้าในทีมฟุตบอล เป็นต้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 59 27/8/2568 BE 13:39

(iii) เกมมีลักษณะเชิงสังคม การเล่นเกมส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมที่ต้องเล่นกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งก็ทำให้เห็น “ลักษณะทางสังคม” ได้อย่างชัดเจน แม้แต่เกมที่เล่นตามลำพัง เช่น เกม Solitaire ก็ยังต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกิดมาจากการกำหนดของสังคมอยู่ดี

(iv) ลักษณะสร้างสรรค์ของเกม (Creativity) แม้ว่าในเกมทุกเกมจะมีการตั้งกฎกติกาเอาไว้อย่างแน่นอน แต่เมื่อเริ่มลงมือเล่น ก็จะเกิดโอกาสแบบต่างๆ มากมายจนดูเหมือนไม่รู้จบสิ้นในการเล่น เสมือนมีพื้นที่ว่างหรือช่องว่างให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อยู่เสมอ เกมจึงเปิดโอกาสให้เกิดการ “surprise” ได้อย่างไม่มีข้อยกเว้น ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนี่คือเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ “เกมมีความสนุก” เพราะแม้แต่ทีมฟุตบอลที่อยู่อันดับท้ายสุดของตารางก็ยังสามารถจะโค่นทีมอันดับหนึ่งแบบชนิดหักปากกาเซียนได้

(v) วัฏสงสารของเกม คุณสมบัติหนึ่งที่น่าประทับใจของเกมก็คือ เมื่อเกมๆ หนึ่งถือกำเนิดขึ้นมาในพิภพแห่งเกม มันก็จะถูกเล่น ถูกวิวัฒน์ ถูกจบ ถูกทำให้หายไป ถูกลืม แล้วก็จะมีเกมใหม่เกิดขึ้นมาอีก

(vi) ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละเกม ในขณะที่เกมทุกเกมจะมี “คุณลักษณะร่วมกัน” ที่ทำให้มันเป็นเกมอยู่ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละเกมก็จะมีอัตลักษณ์ของตัวเอง อันเนื่องมาจากสิ่งที่เรียกว่า “ธีมเฉพาะ” (specific theme) ที่สามารถระบุออกมาได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ธีมเฉพาะๆ ของภาษา ได้แก่ การออกคำสั่ง การอธิบายรูปพรรณสัณฐานของคน/วัตถุ การรายงานเหตุการณ์ เป็นต้น เราอาจเทียบเคียงแนวคิดดังกล่าวกับแนวคิดเรื่อง actant/function ของ Vladimir Propp ที่ใช้ในการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน ซึ่งส่วนผสมของ actant/function ที่ต่างกัน ทำให้นิทานพื้นบ้านแต่ละเรื่องมีธีมเฉพาะของตัวเอง เช่น

- สมาชิกครอบครัวออกไปจากบ้าน
- ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง
- ตัวโกงแพ้

ฯลฯ

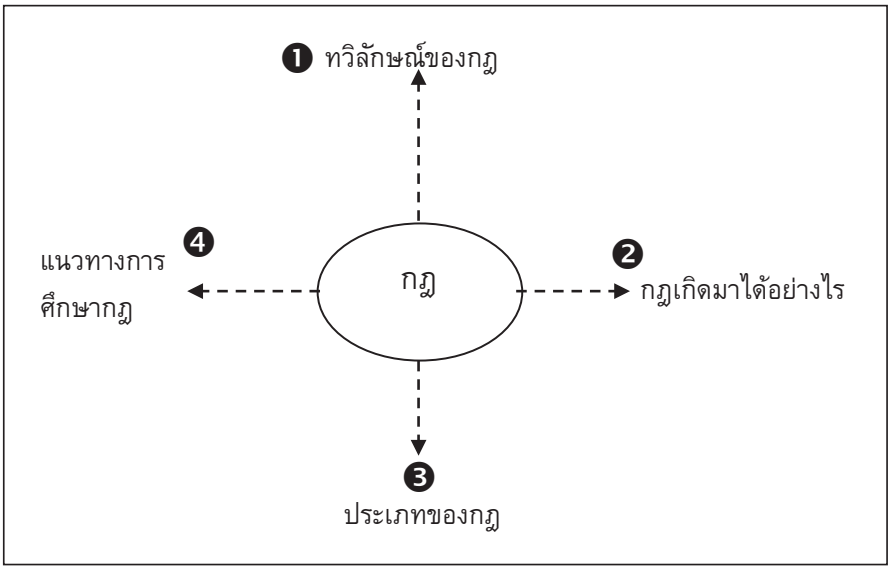
AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 60 27/8/2568 BE 13:39

(6) กฎ (Rule)

สำหรับนักสังคมศาสตร์ส่วนใหญ่ที่ศึกษาเรื่องสังคมหรือกลุ่มองค์กร ก็มักจะให้ความสนใจเรื่อง “ระเบียบของสังคม” (social order) อยู่แล้ว (ซึ่งก็มีความหมายเท่ากับ “กฎ/กติกา” ในเรื่องเกม) และหากเป็นนักวิชาการที่เจาะประเด็นศึกษามาที่เรื่อง “เกม” เป็นการเฉพาะ ก็ยิ่งต้องให้ความสนใจกับเรื่อง “กฎ” เป็นการพิเศษเลย เนื่องจากเหตุผลที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า เพราะกฎนี้เองที่ทำให้เกมเป็นเกมอยู่ได้

แต่เมื่อเทียบกับนักวิชาการทั่วไปที่ให้ความสนใจเรื่องกฎแล้ว ต้องนับว่าวิทเกนสไตน์เป็นนักวิชาการที่เน้นความสำคัญของกฎที่มีต่อเกมอย่างมากถึงมากที่สุด และนอกจากนั้น วิทเกนสไตน์ก็ยังทำให้ปรับเปลี่ยนหรือขยายแง่มุมเกี่ยวกับ “ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ/ไวยากรณ์/ระเบียบสังคม” ออกไปตามจุดยืนและทัศนะที่เขาสังกัดค่ายทางความคิดอยู่ (เป็นกลุ่มทางเลือกที่ 3)

ภาพที่ 14 แนวคิดของวิทเกนสไตน์เรื่อง “กฎ”



AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 61 27/8/2568 BE 13:39

(6.1) ทวิลักษณ์ของกฎ/กติกา (Duality of Rule) ในด้านหนึ่ง วิทเกนสไตน์มีทัศนะร่วมกับนักสังคมศาสตร์โดยทั่วไปที่พูดเรื่อง “อำนาจ” ที่แฝงฝังอยู่ในกฎ/รหัสของภาษา ระเบียบของกลุ่ม-องค์กร ข้อปฏิบัติของสังคม เป็นอำนาจเชิงโครงสร้างที่ทำงาน (exercise of power) อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติวิสัย

การใช้อำนาจนั้น หากเป็นระดับอ่อนๆ เช่น ถ้าเราพูดภาษาไทยโดยไม่เรียงประธาน กริยา กรรม ตามหลักไวยากรณ์ไทย ผลที่เกิดขึ้นก็คือ คนฟังจะฟังไม่รู้เรื่อง และหากเป็นการใช้อำนาจระดับที่แรงกว่านั้น เช่น ในวิชาภาษาไทย เราก็อาจจะสอบตก หรือสอบเข้ามหาวิทยาลัยไม่ได้เลย

อำนาจของโครงสร้างที่แฝงอยู่ในเกม การเล่น การกีฬา ที่สาธิตให้เราดูเป็นประจำสม่ำเสมอทุกโมงยาม เป็นตัวอย่างรูปธรรมที่ฉายผ่านในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งเราคุ้นเคยและยอมรับอำนาจดังกล่าวอย่างสมยอมพร้อมใจ

แต่ในอีกด้านหนึ่ง วิทเกนสไตน์ก็แยกระหว่าง “กฎตามธรรมชาติ” (law) กับ “กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น” (rule) ออกจากกัน ในกฎตามธรรมชาตินั้น อาจจะมีความหมายเพียงหนึ่งเดียวเมื่อนำมาปฏิบัติ (เช่น น้ำย่อมไหลจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำตามกฎแรงโน้มถ่วงของโลก) หากแต่เป็นกฎกติกาที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น เมื่อเวลาถูกนำมาปฏิบัติ เริ่มตั้งแต่เมื่อมี “การอ่าน” กฎที่เขียนอยู่ในกระดาษ มีการ “ตีความ” ข้อความ (ยังไม่ต้องพูดถึงขั้นการลงมือปฏิบัติ) วิทเกนสไตน์ก็มีความเห็นว่า กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นมานี้ เมื่อถูกนำมาถึงผู้ถูกใช้กฎ ก็จะเกิด “โอกาสที่หลากหลายที่จะทำตาม” (possibility of order) อยู่เสมอ

วิทเกนสไตน์ยกตัวอย่างการวิเคราะห์จากมุมมองของ**คนสร้างกฎ**และ**คนถูกใช้กฎ**ว่า

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

• แต่จากมุมมองและสายตาของ**คนถูกใช้กฎ** เขาจะอ่านว่า
  - อะไรบ้างที่**ไม่ได้บอก**ว่าต้องทำ
  - อะไรบ้างที่**ไม่ได้บอก**ว่า ห้ามทำอย่างเด็ดขาด
  - สิ่งที่เขียนก็เป็นเพียงสิ่งที่**อยากให้ทำ**เท่านั้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 62 27/8/2568 BE 13:39

และวิทเกนสไตน์สรุปว่า และแล้ว เมื่อความเป็นจริงได้เกิดขึ้น มันก็มิใช่ข้อความที่เขียนอยู่ในกระดาษ เพราะกฎนั้นเมื่ออยู่ในกระดาษ มันก็เหมือนซากศพที่อยู่ในโลงเท่านั้น เพราะกฎจะมีชีวิตขึ้นมาได้ ก็เมื่อมันถูกอ่าน ถูกตีความ และถูกนำไปใช้จากผู้ถูกใช้กฎ/คนเล่นเกมเท่านั้น

(6.2) กฎเกิดขึ้นมาได้อย่างไร มีความแตกต่างระหว่าง "กฎตามธรรมชาติ" กับ "กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น" ในแง่ "การถือกำเนิดของกฎทั้ง 2 ประเภท" นี้ กฎตามธรรมชาตินั้นดำรงอยู่แล้ว และมนุษย์ได้ไปค้นพบ เช่น กฎแรงดึงดูดของโลก แต่กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นเป็นกฎที่ไม่ได้มีก่อน แต่มนุษย์ได้ประกอบสร้างขึ้นมา วิทเกนสไตน์ไม่ได้สนใจว่า "ใครเป็นคนตั้งกฎ" แต่เขาสนใจ "**กระบวนการ**ว่ากฎถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร"

ในการตอบคำถามนี้ วิทเกนสไตน์ได้ปฏิเสธทั้งสามัญสำนึกของคนทั่วไปและทัศนะของนักวิชาการที่มีต่อที่มาของกฎว่า กฎไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อ/เพราะมีคนเขียนข้อความในกฎใส่ลงไปในกระดาษ แผ่นกระดาษที่มีข้อความกฎปรากฏอยู่นั้น เป็นเพียงผลลัพธ์สุดท้ายที่เป็นรูปธรรมของกฎเท่านั้น

และเช่นเดียวกัน วิทเกนสไตน์ได้ปฏิเสธทัศนะของนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ เช่น Emile Durkheim ที่ระบุ "ระเบียบของสังคม" (ซึ่งกฎเป็นรูปแบบแบบหนึ่ง) เป็นสิ่งที่มีมาก่อน และอยู่เหนือมนุษย์

ในชั้นแรก วิทเกนสไตน์ได้ให้คำตอบตามมุมมองด้านภาษาว่า กฎหรือระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นมาได้โดยผ่านภาษาและการใช้ภาษา เมื่อเด็กๆ เริ่มเรียนรู้ที่จะพูดภาษา หรือเมื่อสมาชิกใหม่ในสังคมเริ่มเข้ามามีชีวิตร่วมกับคนอื่นๆ ผ่านการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ นั่นเอง ที่ทำให้กฎต่างๆ ได้ถือกำเนิดขึ้นมา แต่ในลำดับต่อมา วิทเกนสไตน์ก็ได้ขยายแนวคิดของเขาให้กว้างขวางขึ้นกว่า "ด้านการใช้ภาษา" โดยกล่าวว่า กฎระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นผ่าน**กิจกรรมการกระทำอันหลากหลายรูปแบบร่วมกัน**ของสมาชิกในกลุ่ม องค์กร สังคมนั้น โดยมีภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการก่อร่างสร้างกฎ นี่ก็หมายความว่า ระเบียบหรือกฎจะถูกสร้างขึ้นอย่างแท้จริง (ไม่ใช่เป็นเพียงกระดาษเปื้อนน้ำหมึก) ก็ต่อเมื่อได้มีการลงมือทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการใช้ภาษา เมื่อเด็กลงมือเล่นเกมเท่านั้น เขาจึงจะเข้าใจความหมายของกฎ (ใน version ของเขา)

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 63 27/8/2568 BE 13:39

และในมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ/ผู้เล่นเกม กฎหรือระเบียบกติกาต่างๆ เป็นเพียง possibility of order ทั้งสิ้น หมายความว่า เมื่อเราเห็นข้อความหนึ่งที่ดูเหมือนเป็นกฎที่ตายตัว ไม่อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ แต่ "ไม่ใช่เช่นนั้นหรอก ทุกอย่างที่เรา(ผู้เล่น)เห็น อาจเป็นแบบอื่นๆ ได้เสมอ"

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) และก็มีวิธีการหลายๆ แบบที่จะแบ่งประเภทของกฎดังตัวอย่างต่อไปนี้

(6.3.1) เกณฑ์แบบวิทเกนสไตน์ วิทเกนสไตน์เสนอว่าทุกสถาบันสังคมจะถูกควบคุมด้วยกฎ 2 ประเภท คือ

(i) Constitutive Rule เป็นกฎที่ระบุสถานการณ์หรือบอกเงื่อนไขต่างๆ ของเกมว่า เกมๆ หนึ่งประกอบด้วยอะไรบ้าง เป็นกฎที่เป็นตัวสร้างเกมขึ้นมา เช่น **กฎ constitutive** ของเกมฟุตบอลจะประกอบด้วยขนาดของสนาม จำนวนผู้เล่น จำนวนและประเภทของกรรมการ ความหมายของการได้แต้ม ฯลฯ

(ii) Regulative Rule เป็นข้อกำหนดว่า ผู้เล่นจะต้องเล่นอย่างไร เป็น guideline สำหรับเวลาเล่นจริงว่า อะไรทำได้บ้าง อะไรทำไม่ได้ เช่น ในฟุตบอลห้ามใช้มือแตะลูกบอล เป็นต้น

(6.3.2) กฎในเอกสารและกฎที่ปฏิบัติจริง นอกเหนือจากวิธีแบ่งประเภทของกฎตามแบบวิทเกนสไตน์แล้ว ยังมีวิธีการแบ่งประเภทของกฎอีก

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 64 27/8/2568 BE 13:39

แบบหนึ่งที่สามารถจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ได้อย่างดี เมื่อมีการศึกษาการเล่นเกมที่เป็นจริง กล่าวคือ กฎนั้นมี 2 ประเภท ได้แก่

(i) กฎที่เขียนเอาไว้ในเอกสาร มีการระบุอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร และอาจจะเป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไป เช่น กติกาต่างๆ ของการชกมวย

(ii) กฎที่ถูกใช้จริง ถูกปฏิบัติจริงๆ ในการเล่นจริงๆ

จากกฎทั้ง 2 ประเภทนี้ ไม่จำเป็นว่า เนื้อหาของกฎทั้ง 2 ประเภทนี้จะต้องเหมือนกันหรือจะต้องเท่ากัน ส่วนใหญ่แล้ว กฎที่นำมาใช้จริงๆ มักจะมีความเข้มงวดน้อยกว่ากฎที่เขียนเอาไว้ และเมื่อลงมือเล่น ผู้เล่นก็มักจะพลิกแพลง/เปลี่ยนแปลงกฎที่วางเอาไว้เสมอ เช่น ในขณะที่มีกฎของฟุตบอลว่าห้ามไปยืนล้ำหน้าฟุตบอลในเขตยิงลูก แต่ทว่านักฟุตบอลก็จะถือโอกาส “วางกฎเรื่องการลักไก่” อยู่เสมอ เป็นต้น

และเพราะศักยภาพของผู้เล่นในการพลิกแพลง หลีกเลี่ยงเบี่ยงเบน ปรับแปลงกฎที่ระบุเอาไว้เมื่อเวลาลงมือเล่นจริงๆ ทำให้เกิดวิธีการเล่นเกมแบบใหม่อยู่ตลอดเวลา ดังนั้น “ในทุกกฎ จึงมีเสรีภาพของผู้เล่นเป็นเหรียญอีกด้านหนึ่งอยู่เสมอ”

(6.3.3) รูปลักษณ์ของสิ่งที่เรียกว่า “กฎ” นั้นมีลักษณะไม่แน่นอน (Arbitrary) ในบางครั้ง เนื้อหาของกฎอาจจะถูกชุมชนคนเล่น/คนที่เกี่ยวข้องรับรู้ผ่านข้อความที่ชัดเจนและเปิดเผย แต่บางครั้ง เราก็อาจมองไม่เห็นรูปลักษณ์ที่ชัดเจนดังกล่าวนั้น แต่ทว่า ชุมชนที่เกี่ยวข้องนั้นต่างก็รับรู้กันอย่างเป็นนัยๆ และถ้วนหน้า และที่น่าสนใจก็คือ คนเราสามารถจะเล่นเกมได้อย่างถูกต้องตามกฎ แม้แต่เมื่อไม่สามารถจะอธิบายกฎของการเล่นออกมาได้อย่างชัดเจนหรือเป็นเรื่องเป็นราวก็ตาม ซึ่งคุณลักษณะข้อนี้ก็เหมือนกับเกมแห่งภาษาที่เราสามารถจะพูด จะฟัง จะเข้าใจภาษาได้ ทั้งๆ ที่บอกหลักไวยากรณ์ไม่ได้ก็ตาม

(6.3.4) ความเข้มงวดของกฎ/กติกา ในเกมแห่งการเล่นก็เหมือนกับเกมแห่งภาษา กล่าวคือ กฎในแต่ละเกมนั้นจะมีความเข้มงวดแตกต่างกันไป เช่น ถ้าเป็นเนื้อหาด้านคณิตศาสตร์ กฎต่างๆ จะมีความเข้มงวดตายตัวค่อนข้างมาก แต่ถ้าเป็นเนื้อหาด้านสุนทรียศาสตร์ ความเข้มงวดของกฎก็จะมีเพียงเล็กน้อย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 65 27/8/2568 BE 13:39

นักวิชาการที่สานต่อแนวทางการวิเคราะห์กฎที่มีอยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมทั่วๆ ไป เช่น กลุ่มนักวิชาการกลุ่ม “ทฤษฎีแห่งกฎ” (rule theory) ได้สาธิตให้เห็นว่า ในการเล่นเกมแห่งภาษานั้นก็ประกอบไปด้วยกฎต่างๆ มากมาย (โดยที่ผู้ใช้ภาษาอาจจะไม่รู้ตัว) เช่น ตัวอย่าง “ภาษาแห่งการให้สัญญา” อย่างน้อยจะประกอบด้วย 4 กฎ คือ

(i) Prepositional Content Rule - มีการระบุเนื้อหาอย่างชัดเจนว่า ผู้ให้สัญญาจะทำอะไรในอนาคต (เช่น จะนำเงินที่กู้ยืมไปมาใช้หนี้คืน)

(ii) Preparatory Rule - มีการแสดงเงื่อนไขที่ชี้ชวนให้เข้าใจว่าจะทำอะไรมากกว่าจะไม่กระทำ (เช่น เคยเห็นประวัติผู้กู้มาแล้วว่าไม่เคยเบี้ยวหนี้ใคร)

(iii) Sincerity Rule - มีข้อความที่ยืนยันให้เห็นว่า ผู้พูดหมายความตามที่พูดจริงๆ

(iv) Essential Rule - มีการระบุว่า ผู้ฟังจะได้เห็นการกระทำอะไรที่เป็นประเด็นสำคัญๆ (เช่น พอถึงวันที่ 7 ของเดือน ผู้กู้จะนำทั้งเงินต้นพร้อมดอกเบี้ยมาใช้คืนให้ทันที)

(6.4) แนวทางการศึกษาเรื่อง “กฎในเกม” โดยทั่วไป แนวทางการศึกษากฎ/กติกานั้นสามารถมีได้อย่างน้อย 3 แนวทาง คือ

(i) Rule Following (การทำตามกฎ) แนวทางนี้จะให้ความสนใจศึกษาว่า เมื่อมีการออกกฎกติกาต่างๆ มาแล้ว คนเราจะปฏิบัติตามกฎได้หรือไม่ จะปฏิบัติตามหรือเปล่า จะปฏิบัติตามในรูปแบบไหน ในเงื่อนไขบริบทใด ฯลฯ สำหรับจุดยืนของแนวทางทำตามนี้เป็นการมองมาจากจุดยืนของผู้ออกกฎ เพื่อจะแสวงหาวิธีการ มาตรการ กลไก เพื่อให้คนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

(ii) Rule Governance (การบังคับใช้กฎ) แนวทางที่สองนี้จะเข้มข้นกว่าแนวทางแรก เพราะจะเน้นไปในการทำให้กฎมีอำนาจในการบังคับใช้ให้จริงจังมากยิ่งขึ้น เช่น จะต้องเพิ่มบทลงโทษอย่างไร (ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ การออกมาตรการและกฎระเบียบต่างๆ เกี่ยวกับ “การเมาแล้วขับ” เป็นต้น)

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 66 27/8/2568 BE 13:39

(iii) Rule Using (การใช้กฎ) แนวทางศึกษาแบบที่ 3 นี้จะแตกต่างไปจาก 2 แนวทางแรก คือ เป็นการเปลี่ยนจุดยืนจากมุมมองของผู้ออกกฎ/ผู้บังคับใช้กฎ มาเป็นจุดยืนและมุมมองของผู้ถูกใช้กฎว่า จะมีรูปแบบการใช้กฎในแบบใดบ้าง ตั้งแต่ทำตามกฎอย่างเต็มใจ ทำตามกฎอย่างจำใจ หาวิธีหลีกเลี่ยงกฎ หาวิธีพลิกแพลงออกไปจากกฎ จนกระทั่งถึงการแหกกฎ

สำหรับจุดยืนของวิทเกนสไตน์นั้น เขาจะมีวิธีการศึกษากฎที่ค่อนข้างเน้นหนักไปในแนวทางที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับจุดยืนทางทฤษฎีแบบทางเลือกที่ 3 ของเขา วิธีการศึกษาของวิทเกนสไตน์นั้นคล้ายคลึงกับวิธีการศึกษาของ Pierre Bourdieu ที่ศึกษา “ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง rule และ habitus” วิทเกนสไตน์เสนอแนวคิดด้วยการใช้คำศัพท์ของเขาว่า เมื่อปัจเจกบุคคลเผชิญหน้ากับกฎ เขาจะสร้าง life-form ของเขาขึ้นมาว่า เขาจะทำอย่างไรกับกฎ และผลลัพธ์สุดท้ายที่ได้ออกมาก็จะหลากหลาย และกลายเป็น “ไวยากรณ์แห่งการกระทำ” (grammar of action) ประจำตัวของเขา (เช่น เขาจะไม่ขับรถฝ่าไฟแดงก็ต่อเมื่อ 1... 2... 3...)

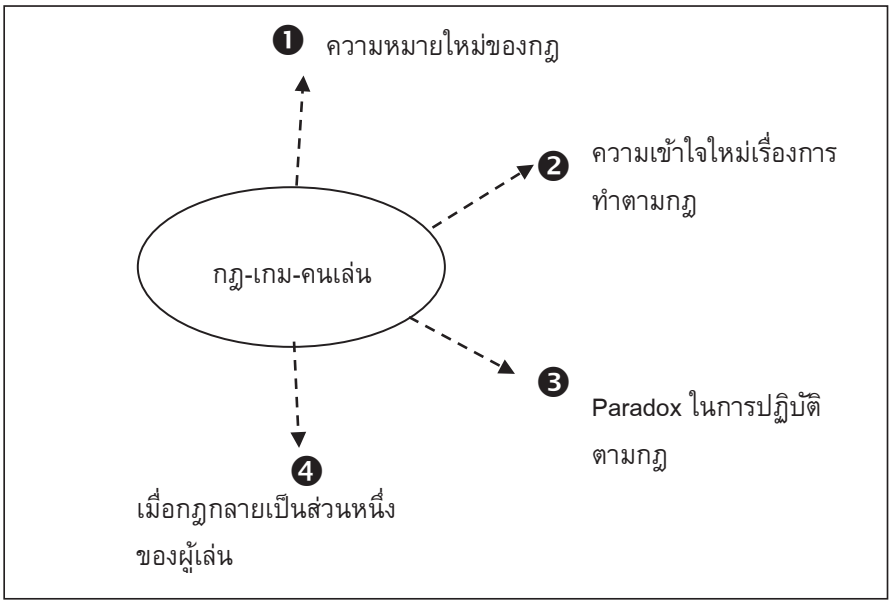
ด้วยเหตุนี้ วิธีวิทยาในการศึกษากฎจึงต้องไม่ใช่เพียงการอ่านดูจากเอกสารข้อความที่ระบุเอาไว้เท่านั้น หากแต่ต้องใช้**วิธีการสังเกต**ในบริบทของการเล่นเกมที่เป็นจริงเป็นสำคัญ

(7) กฎ-เกม-คนเล่น

เนื้อหาในหัวข้อสุดท้ายนี้จะเป็นการตอกย้ำแนวทางการศึกษาเรื่องเกมในแบบฉบับของวิทเกนสไตน์อีกครั้งหนึ่งว่า เราไม่อาจจะแยกส่วนประกอบของเกม-กฎ-การเล่น-คนเล่นไปศึกษาทีละส่วนอย่างแยกขาดจากกันได้ หากแต่จะต้องศึกษาปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างส่วนประกอบจากมุมมองของผู้เล่นเป็นการเฉพาะ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 67 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 15 กฎ-เกม-คนเล่น



(7.1) ความหมายใหม่เกี่ยวกับกฎ วิทเกนสไตน์เสนอให้เราเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่า “กฎ” เช่น กฎไวยากรณ์ในภาษา จากเดิมที่เราเคยเข้าใจความหมายของกฎไวยากรณ์ว่า “กฎคือสิ่งที่ต้องปฏิบัติตาม” แต่วิทเกนสไตน์กล่าวว่า ในการใช้ภาษานั้น เราไม่ได้พูดตามไวยากรณ์

ความหมายใหม่ของกฎ/ไวยากรณ์ก็คือ เป็นปฏิสัมพันธ์ (connection) ระหว่าง “สัญญะ” กับ “ชีวิตของผู้ใช้สัญญะ” หรือหากพูดในภาษาของ Pierre 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 (อาทิ ทำตาม หลีกเลี่ยง บิดเบือน เปลี่ยนแปลง) และยิ่งบุคคลมีประสบการณ์การใช้ภาษามากๆ มีประสบการณ์การเล่นเกมมากๆ ก็จะยิ่งรู้จักและเข้าใจกฎอย่างทะลุปรุโปร่งและรอบด้านมากยิ่งขึ้น เมื่อนั้น ความสามารถของบุคคลที่

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 68 27/8/2568 BE 13:39

Bourdieu เรียกว่าเป็น “ทุนประเภทหนึ่ง” (capital) ก็จะยิ่งเพิ่มพูนมากขึ้น (คุณสมบัติดังกล่าวนี้น่าจะมีความจำเป็นสำหรับพี่เลี้ยงนักมวยหรือโค้ชฟุตบอล)

(7.2) ความเข้าใจใหม่ของการทำตามกฎ จากคำถามที่ว่า “ทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎ” แต่เดิมจะมีคำตอบหลายๆ แบบ เช่น เมื่อเราได้รู้ว่ามีกฎและได้รู้เนื้อหาของกฎ นั่นก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เราปฏิบัติตามกฎ (ตัวอย่างเช่น เมื่อเรากำลังจะจุดบุหรี่สูบ แต่มีคนชี้ให้เราเห็นป้ายห้ามสูบบุหรี่ เราก็จะปฏิบัติตาม) ส่วนอีกคำตอบหนึ่งก็เป็นคำตอบที่เราคุ้นเคยกันอย่างดีคือ การที่เรายอมปฏิบัติตามกฎก็เพราะเรากลัวการถูกลงโทษ เป็นที่น่าสังเกตว่า เหตุผล 2 ประการที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นมุมมองมาจากผู้ออกกฎหรือผู้ใช้กฎ

ดังได้เกริ่นมาแล้วว่า วิทเกนสไตน์ปฏิเสธเหตุผลที่ว่า ทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎที่มองมาจากมุมของผู้ออกกฎ โดยเขาได้เปลี่ยนมุมมองจาก “ผู้ออกกฎ” ไปสู่ “ผู้ถูกใช้กฎ” เพราะเขาเห็นว่า กฎหนึ่งๆ จะมีชีวิตเป็นจริงเป็นจังขึ้นมาก็เมื่อไปอยู่ในมือของผู้ถูกใช้มากกว่า

คำตอบจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎในการยอมปฏิบัติตามกฎก็คือ เพราะการกระทำเช่นนั้นจะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย การปฏิบัติตามกฎจึงเป็นส่วนหนึ่งของ “การเล่นเกม” (ในกรณีเป็นเกมแห่งภาษา) ที่คนเล่นรู้ว่า 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 เพราะไม่มีการกระทำใดๆ ที่จะถูกตัดสินใจได้ด้วยกฎๆ เดียว ทุกการกระทำล้วนต้องทำตามกฎที่หลากหลายแตกต่าง และหลายครั้งที่ขัดแย้งกัน ทำให้เมื่อปฏิบัติตามกฎชุดหนึ่ง ก็ต้องละเมิดกฎอีกชุดหนึ่ง เช่น ในช่วงเทศกาลสงกรานต์ มีกฎให้เฉลิมฉลองความสนุกสนาน

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 69 27/8/2568 BE 13:39

ด้วยการเล่นสาดน้ำ แต่เนื่องจากเป็นฤดูแล้งที่มักจะขาดน้ำ ทำให้มีกฎอีกชุดหนึ่งที่ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด เป็นต้น

จากสภาวะ paradox ในการปฏิบัติตามกฎหลายๆ ชุด ในทางปฏิบัติที่เป็นจริงจึงพบว่า ในบางสถานการณ์ คนเราอาจจะทำตามกฎ แต่ในอีกสถานการณ์หนึ่ง ก็อาจจะเลือกตัดสินใจละเมิดกฎหรืออาจจะตัดสินใจ “แหกกฎชุดแรก” แล้วหันมาใช้ “กฎชุดที่สอง” เป็นต้น

(7.4) เมื่อกฎกลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่น ขอกล่าวย้ำทัศนะเกี่ยวกับกฎของวิทเกนสไตน์อีกครั้งว่า คนเราจะเรียนรู้กฎก็ต่อเมื่อเขาได้ลงมือปฏิบัติการเข้าร่วมในเกมนั้นเท่านั้น และวิทเกนสไตน์ไม่ได้แยกการกระทำทางกายและทางจิตออกจากกัน ดังนั้น การทำตามกฎจึงมิใช่เป็นเรื่องทางกายหรือทางจิตเพียงอย่างเดียว แต่เป็น “กระบวนการขายพ่วงทั้งกายและจิตไปพร้อมๆ กัน”

และในกระบวนการปฏิบัติตามกฎนี้ วิทเกนสไตน์เสนอว่า ได้มีพัฒนาการมาเป็นลำดับ ในระยะแรกๆ ที่เราเพิ่งเข้ามาร่วมใน “เกมแห่งภาษา” เกมแห่งชีวิตกลุ่ม เกมแห่งสังคมใหม่ๆ เราก็อาจจะยังทำตามกฎ เพราะเราคิดว่าด้วยการกระทำเช่นนี้ จะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม ผลจากการเข้าร่วมนั้น ก็ทำให้เรา “ถูกฝึกที่จะมีปฏิกิริยาเฉพาะแบบหนึ่งๆ ที่เป็นไปตามกฎ” เช่น นักมวยจะถูกฝึกให้การ์ดไม่ตก ไม่ว่าจะถูกต่อยหนักเพียงใดก็ตาม และเมื่อปฏิกิริยาดังกล่าวถูกปฏิบัติซ้ำๆ จนกลายเป็น “การกระทำที่ทำตามกฎได้โดยอัตโนมัติ” (regulated action) เมื่อถึงจุดนั้นก็หมายความว่า “กฎได้ซึมซับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของคนเล่นแล้ว” เป็นการซึมซับเข้ามาในร่างกายที่ใช้ทำตามกฎได้โดยไม่ต้องใช้ความคิดเลย เช่น นักฟุตบอลจะไม่ใช้มือเล่นบอลเลยราวกับเป็นธรรมชาติของเขา วิทเกนสไตน์กล่าวว่า มนุษย์เรามีกลไกที่จะปรับให้ (adjusting mechanism) ทำตามกฎได้แบบอัตโนมัติ (blind rule-following) ที่เรียกว่า เราได้มีภูมิหลัง (background) ที่จะทำตามกฎได้แล้ว

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 70 27/8/2568 BE 13:39

หรือพูดย้อนหลังกลับไปอีกนิดหนึ่งว่า นอกจาก “กฎจะไม่อยู่นอกเกม” ดังที่กล่าวมาแล้ว สำหรับผู้เล่นที่มี “ภูมิหลัง” นั้น “กฎก็ยังไม่อยู่นอกตัวผู้เล่นระดับนี้อีกด้วย”

โดยธรรมชาติ เราจะยังไม่มี “ภูมิหลังต่อเรื่องกฎ” ดังกล่าวติดตัวมาเป็นธรรมชาติ จนกว่าเราจะได้มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมเกมต่างๆ และเมื่อเราเรียนรู้ที่จะทำตามกฎใดกฎหนึ่งจนกฎได้กลายมาเป็นภูมิหลังของเราแล้ว สิ่งที่จะทำให้มีปัญหาต่อไปก็คือ เมื่อเวลามีการเปลี่ยนสถานการณ์ แต่เราจะยังคงใช้ “ภูมิหลังเดิม” ในสถานการณ์ใหม่ และทำให้รู้สึกว่า “ยากที่จะเปลี่ยนภูมิหลัง” (ผู้เขียนคิดว่า นักมวยที่ต่อยมวยไทยมาก่อนโดยมีการเตะ เมื่อเปลี่ยนไปชกมวยสากลที่ห้ามเตะ คงจะปรับตัวได้ยากกว่านักมวยที่เริ่มต้นก็หัดชกมวยสากลเลย)

ส่วนที่ 3: ลูกตามหลังจากวิทเกนสไตน์

เพื่อที่จะแสดงให้เห็นแรงกระเพื่อมจากอิทธิพลทางความคิดของวิทเกนสไตน์ ที่ได้เริ่มต้นมุมมองใหม่ๆ เกี่ยวกับ “สิ่งที่เรียกว่าเกม” และ “แนวทางที่จะเข้าใจและศึกษาเรื่องเกม” ที่เราอาจจะเรียกว่า “เกมศึกษา” (game studies) ในที่นี้ จะขอนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแรงกระเพื่อมจากวิทเกนสไตน์ใน 2 แง่มุม คือ

(1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”

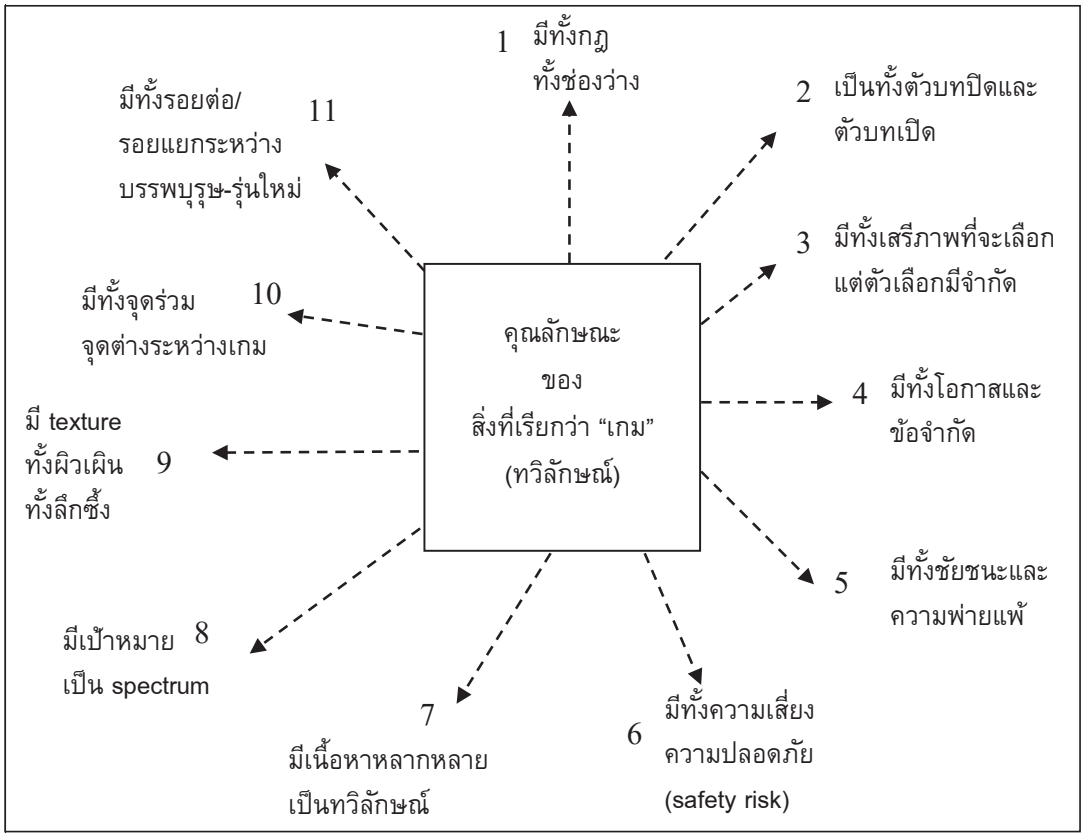
(2) การสถาปนาสาขาวิชาการที่เรียกว่า “เกมศึกษา” (game studies)

(1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”

จากแง่มุมใหม่ที่วิทเกนสไตน์ได้ใช้พิจารณาสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายจากนักวิชาการรุ่นหลังที่สนใจเรื่องการศึกษาเกมในสาขาวิชาต่างๆ ในที่นี้จึงจะขอประมวลคุณลักษณะ (attributes) ที่นักวิชาการจากสาขาต่างๆ ใช้พิจารณา “เกม” เมื่อลงมือศึกษาโดยเฉพาะ จะมองเห็นลักษณะ “ทวิลักษณ์” (duality) ที่มีทั้ง 2 ด้านของสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ซึ่งเป็นแก่นหัวใจหลักของแนวคิดที่วิทเกนสไตน์ได้นำเสนอเอาไว้ ดังนี้

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 71 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 16 ลักษณะทวิลักษณ์ของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”



(1.1) เกมมีทั้งกฎ/กติกาและมีพื้นที่ว่างให้สร้างสรรค์ คุณสมบัติแรกที่สำคัญของเกมก็คือ มีสิ่งที่เรียกว่ากฎ/กติกา ซึ่งหากปราศจากสิ่งนี้ กิจกรรมดังกล่าวก็เรียกว่า “เกม” ไปไม่ได้ แต่ในขณะที่กฎ/กติกาเป็นข้อบังคับให้ต้องปฏิบัติตามนั้น เกมก็จำเป็นต้องมีอีกด้านหนึ่งที่เป็นเสมือนด้านก้อยของเหรียญสองด้านที่มีกฎ/กติกาเป็นด้านหัว กล่าวคือ เกมจะต้องมี “พื้นที่ว่าง/ช่องว่าง” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างสรรค์อยู่เสมอ และหากปราศจากพื้นที่ว่างหรือช่องว่างดังกล่าวนี้ สิ่งนั้นก็ไม่อาจจะเรียกว่า “เกม” ได้เช่นกัน พื้นที่ว่าง/ช่องว่างนี้อาจจะบรรจุอยู่ใน “วิธีการเล่นที่มีหลายๆ แบบให้เลือก” รวมทั้งอีกหลายๆ แบบที่ผู้เล่นสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง หรือใส่รหัสอยู่ในส่วนประกอบย่อยๆ ของตัวเล่น เช่น การให้โอกาสที่จะเลือก (choices) เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 72 27/8/2568 BE 13:39

ผลจากการมีทั้งกฎกติกาที่ต้องให้ปฏิบัติตามและมีพื้นที่ว่าง/ช่องว่างให้คิดสร้างสรรค์ จึงทำให้เกมเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยสมองทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายที่ใช้ในการคิดไตร่ตรอง ใช้เหตุผล ใช้ตรรกะ ใช้การคาดการณ์คิดคะเน/คิดคำนวณ ฯลฯ และซีกขวาที่ใช้อารมณ์ความรู้สึก เช่น อารมณ์ตื่นเต้นที่ได้เสี่ยง อารมณ์ลุ้น อารมณ์ปลาบปลื้ม (เมื่อสำเร็จ) อารมณ์ผิดหวัง (เมื่อพ่ายแพ้) อารมณ์ฮึดสู้ ฯลฯ เกมจึงเป็นทั้งสิ่งที่ต้องทำตามและสิ่งที่คิดสร้างได้ใหม่ด้วยตัวเอง

(1.2) เกมเป็นทั้ง "ตัวบทปิด" และ "ตัวบทเปิด" (closed text/ open text) ในศาสตร์ด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะกลุ่มวิชาการที่มอง "การสื่อสารเป็นสัญญะ" (sign) จะเรียกทุกสิ่งทุกอย่างที่ศึกษาว่า "ตัวบท" (text) ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูด ภาษาเขียน วัตถุ/สิ่งของ สถานที่ ร่างกาย ฯลฯ ก็สามารถศึกษาในแง่สัญญะได้

และในการจำแนกตัวบทที่ศึกษา จะมีวิธีการแบ่งแยกประเภทของตัวบทออกเป็น 2 ประเภท โดยใช้เกณฑ์คือ "ความตายตัว" ซึ่งทำให้แบ่งตัวบทได้เป็น 2 ประเภท คือ **ตัวบทปิดตาย (closed text)** และ **ตัวบทเปิด (open text)**

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

ส่วน **ตัวบทเปิด** ก็จะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับตัวบทปิด กล่าวคือ ส่วนประกอบทุกอย่างในตัวบทสามารถที่จะปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงได้ เช่น เมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์ประเภทโรมานซ์ ภาพยนตร์ประเภทสืบสวนหรือฆาตกรรมเขย่าขวัญ จะมีลักษณะที่เปิดมากกว่า เช่น ตัวละครทุกตัวมีโอกาสที่จะเป็นอาชญากรได้ แม้แต่ตัวนักสืบหรือตำรวจผู้ทำคดีเอง

อันที่จริง การเป็นตัวบทปิดหรือเปิดนั้นไม่ได้จำกัดอยู่ที่ "ประเภทของตัวบท" ว่า จะเป็นนวนิยายประเภทใด หากแต่ขึ้นอยู่กับ "วิธีการนำเสนอ"

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 73 27/8/2568 BE 13:39

มากกว่า เช่น ในการเขียนบทความสารคดีตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ ผู้เขียนอาจจะใช้วิธีการนำเสนอแบบตัวบทปิด คือฟันธงให้ข้อสรุปลงไปเลย หรืออาจจะนำเสนอแบบตัวบทเปิด คือเปิดช่องว่างให้คนอ่านสร้างข้อสรุปเอาเอง เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ประเภทโรมานซ์ก็อาจจะจบแบบ “ตัวบทปิด” คือ มีฉากที่พระเอก-นางเอกได้สมรสสมรักกัน หรืออาจจะทิ้งท้ายเป็นปริศนาให้คนดูคิดเอาเองว่าพระเอก-นางเอกจะได้พบกับความสมหวังหรือไม่ เป็นต้น

เมื่อนำแนวคิดเรื่องตัวบทปิดและตัวบทเปิดมาใช้ในการวิเคราะห์เกม ก็จะพบว่า เกมเป็นตัวบทที่มีศักยภาพให้ผู้ออกแบบเกมสามารถทำให้เป็นทั้งตัวบทปิดและตัวบทเปิดได้ในเวลาเดียวกัน ตัวอย่างคุณสมบัติของการเป็นตัวบทปิด ได้แก่ ในการเล่นเกมออนไลน์ ขั้นตอนต่างๆ จะถูกกำหนดเอาไว้อย่างตายตัวแล้ว แต่ทว่าในแต่ละขั้นตอนนั้นสามารถจะสร้างลักษณะตัวบทเปิด คือการให้โอกาสผู้เล่นที่จะเลือกองค์ประกอบต่างๆ ด้วยตัวเอง (เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ)

อันที่จริง คุณสมบัติของการเป็นทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิดที่มีอยู่ในเกมนั้น มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของเกมแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเกมการละเล่นแบบพื้นบ้านจนกระทั่งถึงเกมที่ทันสมัยล่าสุดแบบเกมออนไลน์ และด้วยคุณสมบัติทั้ง 2 ด้านของเกม คือ การมีทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิดในเวลาเดียวกัน จึงเป็นคำอธิบายว่า เพราะเหตุใดจึงเกิดเกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิมๆ อยู่เสมอ วรรณี แอนเดอร์สัน วิบูลสวัสดิ์ (Wanni Anderson Wibulswadi, 1980) ได้ศึกษาการละเล่นเกมพื้นบ้านของไทย และได้ข้อค้นพบว่า แม้ว่าในระยะเริ่มแรก เด็กๆ จะเริ่มต้นเล่นเกมตามแบบที่มีมา แต่ในชั้นต่อมา เด็กๆ ก็จะเริ่มสร้างสรรค์เกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิม ในแง่นี้หากใช้แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดและสร้างสรรค์วัฒนธรรม (cultural reproduction) เราก็คงสามารถจะสรุปได้ว่า เกมการละเล่นคือพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้มีโอกาสใช้และพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเองออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และเมื่อใช้แนวคิดเรื่องบริบททางสังคมเข้ามาพิจารณาประกอบด้วย จะพบว่า ในสังคมยุคใหม่ ในขณะที่

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 74 27/8/2568 BE 13:39

“ชีวิตการทำงาน” นั้น แทบจะไม่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แล้ว **“ชีวิตช่วงการพักผ่อน”** เช่น ช่วงเวลาเล่นเกม จึงกลายเป็นพื้นที่ว่างที่เข้ามาทดแทน นี่อาจจะเป็นเหตุผลหนึ่งในหลายๆ เหตุผลที่ช่วยอธิบายว่าเพราะเหตุใดคนสมัยใหม่จึงชอบเล่นเกมประเภทต่างๆ อย่างมากมาย

(1.3) เกมเป็นพื้นที่ที่ให้ “เสรีภาพ” ในการเลือก แต่ก็เลือกอยู่บน “ตัวเลือกที่จำกัด” ในขณะที่เราได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า หากปราศจาก “กฎ” กิจกรรมนั้นก็ไม่อาจจะถือว่า “เป็นเกมได้” แต่ในอีกด้านหนึ่ง เราก็ต้องกล่าวว่าหากปราศจาก “เสรีภาพในการเลือก” กิจกรรมนั้นก็ไม่อาจจะถือว่า “เป็นเกมได้” เช่นเดียวกัน เสรีภาพในการเลือกจึงเป็นคู่แฝดของกฎกติกาในเกม

แต่เนื่องจากลักษณะทวิลักษณ์ที่เป็นยาดำส่วนผสมในทุกๆ อย่างของเกม ดังนั้นในขณะที่การมีเสรีภาพในการเลือกเป็นส่วนประกอบที่จะขาดเสียมิได้ของเกม แต่ทว่าเสรีภาพที่จะเลือกนั้นก็เป็นการเลือกอยู่บนตัวเลือกที่มีอยู่อย่างจำกัด เช่น การเลือกเป็นตัวละครใด ก็ต้องเลือกบน options ที่ผู้ออกแบบเกม “จัดมาให้” เท่านั้น (ก็คงเหมือนการเลือกว่า จะสั่งกาแฟประเภทใดก็ได้ แต่ก็ต้องเป็น “ประเภทที่มีอยู่ในเมนูเท่านั้น” จะออกนอกเมนูไม่ได้)

(1.4) เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ “โอกาสที่จะเป็นไปได้” (possibility) แต่ก็เป็นช่วงเวลาที่จะได้เผชิญหน้ากับ **“ข้อจำกัด” (constraint)** เช่นเดียวกัน ดังที่วิทเกนสไตน์ได้กล่าวว่า เมื่อลงมือเล่นเกมนั้น “อะไรก็ไม่แน่นอน” (uncertainty) แม้ว่าอาจจะคาดเดาได้บ้าง แต่ไม่มีทางที่จะทำนายได้อย่างถูกต้อง 100% (นี่คือสัจธรรมที่คนดูฟุตบอลทุกคนซาบซึ้งเป็นอย่างดี) และเพราะ “ความไม่แน่นอน” นี่เองที่ทำให้เกิด “โอกาสที่จะเป็นไปได้” (แม้จะมีโอกาสเพียงน้อยนิดหรือริบหรี่) ดังนั้น คุณสมบัติข้อหนึ่งของเกมก็คือ **ทุกเกมคือการมีโอกาสที่จะเป็นไปได้**

และจากลักษณะทวิลักษณ์ของเกม ดังนั้น ในขณะที่เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ “โอกาสที่จะเป็นไปได้” นั้น ในอีกด้านหนึ่ง เกมก็เป็นช่วงเวลาที่จะได้เผชิญกับ “ข้อจำกัดทั้งที่คาดการณ์เอาไว้และที่คาดไม่ถึง” เช่นกัน ลักษณะทั้ง 2 ด้านนี้คือ “ความแน่นอนของความไม่แน่นอนของเกม”

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 75 27/8/2568 BE 13:39

(1.5) เกมที่มีทั้งชัยชนะและความพ่ายแพ้ที่รออยู่ คุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะขาดเสียมิได้ เพราะหากขาดไป สิ่งนั้นก็ไม่อาจจะเรียกว่า “เกม” ได้เช่นเดียวกัน คุณสมบัตินี้ก็คือ ต้องมีชัยชนะและความพ่ายแพ้ในตอนจบ ชัยชนะและความพ่ายแพ้นั้นเป็นเป้าหมายสำคัญเป้าหมายหนึ่งของผู้เล่นเกมทุกคน กล่าวคือ คนเล่นเกมทุกคนจะพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ชัยชนะและหลีกเลี่ยงความพ่ายแพ้ (นี่เป็นข้อสรุปในกรณีทั่วไป แต่คงจะเป็นข้อยกเว้นหากมีใครจะเล่นเกมเพื่อให้พบกับความพ่ายแพ้)

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

ในกลุ่มนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเกมได้พยายามตอบคำถามว่าการออกแบบเกมนั้นสามารถจะสอดใส่มิติการท้าทายเข้าไปได้ในแง่มุมไหนบ้าง พูดง่ายๆ ก็คือ จะให้ท้าทายอะไรได้บ้าง คำตอบก็คือ สิ่งที่จะท้าทายได้ก็เช่น

(i) ท้าทายการบริหารทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นจำนวนครั้งที่ได้เลือก พลังที่มีอยู่ กระสุนที่จะใช้ยิง เป็นต้น

(ii) การท้าทายด้วยการใช้เวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดให้มีประสิทธิภาพสูงสุดหรือบรรลุเป้าหมาย

(iii) การท้าทายด้วยความคล่องแคล่วของการควบคุมการใช้ร่างกาย ทั้งการพุ่งเข้าปะทะหรือการหลบเลี่ยง ความคล่องแคล่วในการประสานงานส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น ประสานตากับมือ หูกับมือ เป็นต้น

(iv) การท้าทายด้านความอึด ความอดทน (endurance)

(v) การท้าทายความสามารถด้านการจำ

(vi) การท้าทายด้านการใช้ความคิดสติปัญญา

ฯลฯ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 76 27/8/2568 BE 13:39

(1.6) เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยง/อันตราย (risk/danger) แต่ในเวลาเดียวกันก็มีวิธีการ/กลไก/อุปกรณ์/มาตรการที่จะ**รับประกันความปลอดภัยด้วย (safety)** ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นต้องการการออกแบบมาโดยเฉพาะ ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว อันตรายและความปลอดภัยนั้นเป็นสภาวการณ์ที่จะไม่เกิดขึ้นพร้อมกัน ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของลักษณะทวิลักษณ์นี้ก็คือ เกมการเล่นกระโดดบันจี้จัมพ์ (bungy jump) เกมไต่หน้าผา และบรรดาเกมที่ใช้ในการท่องเที่ยวแบบผจญภัย (adventurous tourism) ซึ่งได้ออกแบบให้มี “ความเสี่ยงอย่างปลอดภัย” (safety risk)

(1.7) ลักษณะทวิลักษณ์ด้านเนื้อหาของเกม ในขณะที่ตัวบทโดยทั่วไป มักจะแบ่งขาดระหว่างเนื้อหาประเภทต่างๆ ที่มีความแตกต่างกัน เช่น ถ้าเป็นรายการข่าว ก็ต้องเป็นเรื่องจริงเท่านั้น (factual) ไม่ใช่เรื่องที่เสริมเติมแต่งขึ้นมา ในขณะที่รายการละครก็จะเป็นเรื่องแต่งเท่านั้น (fictional) ไม่ใช่เรื่องจริง แต่ทว่าในเนื้อหาของเกมนั้นจะมีลักษณะเป็นลูกผสมระหว่างเนื้อหาที่มีความแตกต่างอย่างขั้วตรงกันข้าม เช่น เป็นทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่ง เป็นทั้งเรื่องที่มีการวางกรอบและมีช่องว่างให้เติมเต็ม มีทั้งการเล่าเรื่อง (narrative) และการไม่เล่าเรื่อง (non-narrative) ผสมผสานไปพร้อมๆ กัน ดังนั้น เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาในรายการเกมโชว์ (รวมทั้งเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมฝึกอบรม หรือเกมออนไลน์) ก็จะพบลักษณะทวิลักษณ์ดังที่กล่าวมาแล้วมาปรากฏอยู่อย่างพร้อมหน้าพร้อมตากัน

(1.8) เกมมีลักษณะของเป้าหมายที่หลากหลาย/เป็น spectrum นักศึกษาเกมหลายคนตั้งข้อสังเกตว่า แม้ว่าต้นกำเนิดของเกมอาจจะมีบรรพบุรุษเป็น “การเล่น” แต่ “เกม” ก็ได้พัฒนาตัวเองมาจนกระทั่งสามารถใช้เพื่อเป้าหมายที่หลากหลายได้ และยังหลากหลายถึงระดับที่เป็น spectrum (คือ มีปลาย 2 ข้างที่ตรงข้ามกัน) หลักฐานที่ยืนยันพัฒนาการดังกล่าวของเกมก็คือความหลากหลายของประเภทของเกมที่สามารถจะจัดแบ่งได้ด้วยเกณฑ์หลายเกณฑ์ เช่น แบ่งตามวิธีการเล่น แบ่งตามลักษณะเนื้อหา หรือแบ่งตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของเกม

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 77 27/8/2568 BE 13:39

ในท่ามกลางความหลากหลายของเกมนี้ มีลักษณะทวิลักษณ์อีกลักษณะหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ **ทวิลักษณ์ของเป้าหมายของการใช้เกม** ที่อาจจะเป็น spectrum กล่าวคือ ในปลายข้างหนึ่ง เกมบางเกมอาจจะมีเป้าหมายเพื่อ**ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว** แต่ในอีกปลายข้างหนึ่ง เกมสามารถจะเป็นกิจกรรมหรือเครื่องมือเพื่อ**การเรียนรู้หรือเพื่อการศึกษา**

จากปลายด้านเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้/ด้านการศึกษานี้เอง เมื่อพัฒนาการด้านวัฒนธรรมการเล่นของไทยหรือของสังคมโลกพัฒนามาถึงยุค “เกมออนไลน์ครองเมือง” แล้ว (โดยที่ตัวเกมออนไลน์เองก็มีการพัฒนาตนเองออกมาเป็นยุคสมัยต่างๆ) ก็แน่นอนว่า เด็กทุกคนในวันนี้ต้องเดินผ่านช่วงเวลาที่นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมกดเพื่อเล่นเกมประเภทใดประเภทหนึ่ง ดังนั้น มาตรการการขจัด การห้ามปราม การป้องกันไม่ให้สมาชิกของสังคมมาเล่นเกมนั้น จึงเป็นไปไม่ได้แล้ว **กลยุทธ์การปรับตัวทางวัฒนธรรมการเล่น** ในสังคมยุคสารสนเทศ/ยุคคอมพิวเตอร์/ยุคดิจิทัลจึงเปลี่ยนมาเป็นการพลิกใช้เป้าหมายอีกข้างหนึ่งของเกม คือ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้/หรือการศึกษา ที่อาจจะมีชื่อเรียกเกมประเภทนี้เป็นการเฉพาะว่า “เกมการศึกษา” และเป็นต้นกำเนิดของเกมสายพันธุ์ใหม่ล่าสุด

พัฒนาการทางวัฒนธรรมในการปรับใช้ “ผลผลิตทางวัฒนธรรมในสังคมยุคใหม่” คือ เกมการศึกษานี้อาจจะเริ่มต้นในสถาบันการศึกษา ในโรงเรียนระดับต่างๆ และเริ่มต้นจากกลุ่มคนที่เป็นเด็กเล็กๆ ก่อน เพราะสถาบันดังกล่าวเป็นที่รับรู้กันว่า มีวิถีชีวิตแห่งการเรียนรู้เป็นแกนกลาง ด้วยเหตุนี้ เราจึงพบงานค้นคว้าศึกษาวิจัยจำนวนมากโดยเฉพาะในสาขาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ ซึ่งแสวงหาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาประเภทต่างๆ ในทุกๆ สาขาวิชาทุกๆ ระดับชั้นเรียนกับกลุ่มเด็กหลายๆ ประเภท

ในชั้นต่อมา จากการใช้เกมการศึกษาเพื่อเป้าหมายการเรียนรู้ ก็ขยายออกไปจากกลุ่มนักเรียนที่โตขึ้น นักศึกษาในมหาวิทยาลัย และเอ่อล้นออกไปสู่การศึกษานอกระบบโรงเรียน ดังกรณีของเกมฝึกอบรมที่ใช้เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่มีชีวิตการทำงานแล้ว พัฒนาการทั้งหมดนี้ล้วนเป็นไปได้ก็เนื่องมา

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 78 27/8/2568 BE 13:39

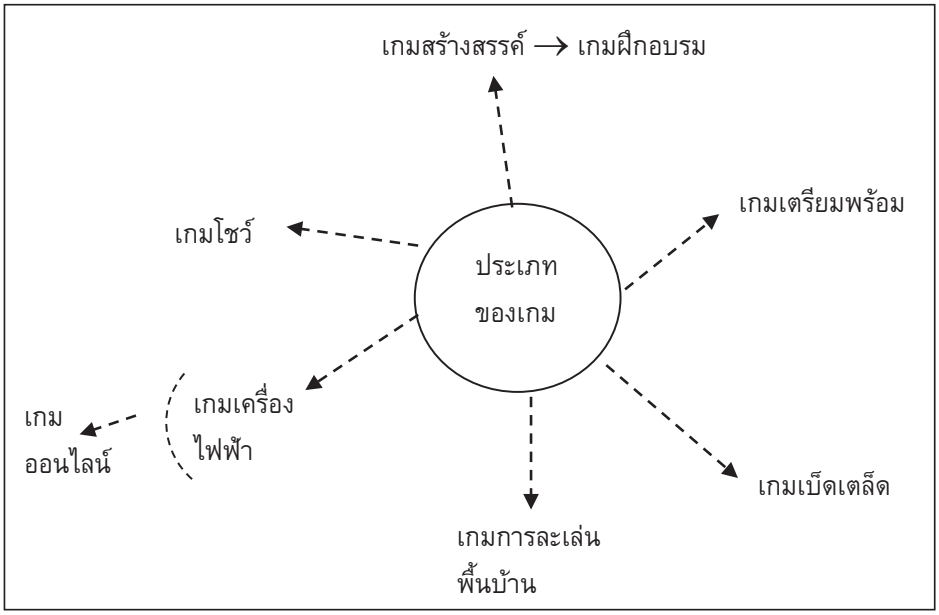
จากศักยภาพของเกมที่สามารถขยายตัวในเรื่องเป้าหมายการใช้ได้อย่างกว้างขวางนั่นเอง

(1.9) ลักษณะทวิลักษณ์ด้าน texture ของเกม หากเราเปรียบเทียบเกมเหมือนวัสดุที่มี “พื้นผิว” (texture) แบบต่างๆ เช่น ขรุขระ ราบเรียบ ตื้นเขิน ล้ำลึก เราก็อาจจะมองเห็นลักษณะทวิลักษณ์ของเกมได้ว่า พื้นผิวของเกมนั้นอาจจะมีทั้ง**แบบตื้นเขิน** เช่น เล่นเพื่อความสนุกสนานแบบผิวเผิน และก็อาจจะมีเกมบางเกมที่มี**พื้นผิวที่ลึกซึ้งและล้ำลึกที่ทะลุเข้าไปถึงจิตใจเบื้องลึกของผู้เล่น** ด้วยเหตุนี้จึงมีหัวข้องานวิจัยจำนวนมากที่สนใจเรื่องการก่อรูปอัตลักษณ์ของผู้เล่นเกมอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการเล่นเกม และเมื่อเปรียบเทียบ “รูปแบบการเสพเกม” กับการเสพศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ เช่น การดูหนัง ฟังเพลง ชมกีฬา ฯลฯ เกมจะเป็นรูปแบบที่เรียกร้องการเสพที่ต้อง “เอาตัวเข้ามาผูกพัน” (engagement) คือ ต้องลงมือเล่นจริงๆ และตามหลักทฤษฎีของการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ (identity construction) รูปแบบการเอาตัวเข้าผูกพันนั้นเป็นเส้นทางสายที่ตรงที่สุด/ลัดที่สุดของการก่อตัวของอัตลักษณ์นั่นเอง

(1.10) จุดร่วมและจุดต่างระหว่างเกม เมื่อเปิดหนังสือเกี่ยวกับเกมมาดู จะพบว่า มีหัวข้อหนึ่งที่จะปรากฏขึ้นมาอยู่เสมอ คือ **การแบ่งประเภทของเกม** โดยที่ผู้เขียนแต่ละคนก็จะมีวิธีการหรือใช้เกณฑ์แบบต่างๆ ในการจัดประเภทของเกม ปรากฏการณ์นี้อาจจะสะท้อนความเป็นจริงประการหนึ่งได้ว่า เกมนั้นมีความหลากหลายอย่างมาก (จนสามารถจัดประเภทได้หลายๆ แบบ) และก็ยังเป็นความหลากหลายที่ไม่สิ้นสุด เนื่องจากมีเกมใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา และมีการจัดประเภทแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่างภาพที่ 17 ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการจัดแบ่งประเภทของเกมแบบหนึ่ง

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 79 27/8/2568 BE 13:39

ภาพที่ 17 ตัวอย่างหนึ่งในการแบ่งประเภทของเกม



และจากปรากฏการณ์ความหลากหลายของประเภทเกมและการจัดแบ่งประเภทเกมนี้ เราอาจสร้างข้อสรุปได้ประการหนึ่งว่า ไม่ว่าเกมประเภทต่างๆ จะมี**ความแตกต่างหลากหลายเพียงใด** (ดังตัวอย่างประเภทของเกมที่ยกมาเป็นตัวอย่าง) แต่ทว่าในทุกๆ เกมก็ต้องมี “แก่นแห่งความเป็นเกมร่วมกัน” ดังที่ได้กล่าวถึง “แก่นกลางของความเป็นเกม” มาแล้ว เช่น ต้องมีกฎกติกา ต้องมีทางเลือก ต้องมีโอกาส ความเป็นไปได้ ต้องมีแพ้ชนะ ต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เป็นต้น และในขณะที่ทุกๆ เกมต้องมี “ลักษณะร่วมของสายพันธุ์เกม” เพื่อให้สังกัดอยู่ในสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ได้ ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละประเภทต่างก็มี “ลักษณะเฉพาะตัว” ที่ทำให้แตกต่างไปจากเกมประเภทอื่นๆ นั่นคือ ลักษณะทวิลักษณ์ที่มี “ทั้งข้อเหมือนและข้อต่าง” ในเวลาเดียวกันของประเภทเกม

(1.11) รอยต่อและรอยแยกระหว่างเกมพื้นบ้านกับเกมสมัยใหม่

เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่มีอยู่คู่กับมนุษยชาติมานานแสนนานแล้ว แม้แต่แนวคิดเรื่องการหลงใหลเสพติดเกมก็มิใช่เรื่องแปลกใหม่เลย ในวรรณคดีพื้นบ้านไทย เช่น เรื่องพระนล ก็ได้แสดงให้เห็นโทษภัยของการติดเล่นเกมสกาจนพนันเสียบ้านเสียเมืองของตัวเอกมาแล้ว และเนื่องจากเส้นทางการพัฒนาของเกมนั้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 80 27/8/2568 BE 13:39

เกมใหม่ๆ มักจะมีสายรกสืบทอดมาจากเกมโบราณ ดังนั้น หัวข้อหนึ่งที่น่าจะสนใจศึกษาค้นคว้าเมื่อวิเคราะห์รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ เกมออนไลน์ หรือการฝึกอบรม ก็คือ บรรดาเกมที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบันนี้มีรอยต่อและรอยแยกมาจากบรรพบุรุษเกมพื้นบ้านแบบไหน/อย่างไร

เกณฑ์ที่จะช่วยในการวิเคราะห์ให้ละเอียดมากขึ้นก็คือ เกณฑ์เรื่องรูปแบบและเนื้อหาของเกมรุ่นใหม่ที่อาจจะเหมือนเดิม-รอยต่อ หรือแตกต่าง-รอยแยกจากบรรพบุรุษเกม ตัวอย่างเช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีการเล่นปริศนาคำทายหรือใบ้คำนั้น จะเป็นรอยต่อทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ส่วนในเกมออนไลน์สมัยใหม่บางประเภทที่มีความแปลกใหม่อย่างแน่นอนในเรื่องรูปแบบ แต่ทว่าในแง่เนื้อหาแล้ว ยังมีรอยต่อกับบรรดานิทานพื้นบ้าน เช่น มีเจ้าหญิง-เจ้าชาย มียักษ์ มีมังกร เป็นต้น แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกระหว่างบรรพบุรุษกับลูกหลานรุ่นใหม่ของเกมนี้ น่าจะเป็นตัวช่วยในเรื่องการพัฒนาเกมซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์และการสืบทอดวัฒนธรรมแห่งการละเล่น

(2) การสถาปนาสาขาวิชา “เกมศึกษา” (Game Studies)

ในขณะที่โลกวิชาการตั้งแต่ทศวรรษที่ 1930 ที่วิทเกนสไตน์ได้จุดประเด็นเรื่อง language-game ขึ้นมา ก็ได้มีเสียงขานรับจากแวดวงวิชาการในการนำเอาแนวคิดเรื่องเกมที่ใช้ในการศึกษาเรื่องภาษา/ปรัชญาไปสู่มิติอื่นๆ เช่น เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (game people play) ในสาขาจิตวิทยา หรือในสาขาสังคมศาสตร์ อาทิ ทฤษฎี structuration ของ Anthony Giddens ฯลฯ

ส่วนในโลกแห่งความเป็นจริง/โลกทางสังคม ช่วงเวลาหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการพัฒนาเทคโนโลยีจากระบบแอนะล็อกเข้าสู่ระบบดิจิทัล และส่งผลให้สังคมหลายสังคมก้าวเข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (information society) ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งโครงสร้างเศรษฐกิจ-การเมืองของสังคม และส่งผลกระทบถึงการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันของผู้คน และท้ายที่สุดก็ส่งแรงกระเพื่อมถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมแห่งการเล่น ซึ่งประจักษ์พยานที่ชัดเจนที่สุดก็คือ “ปรากฏการณ์เกมออนไลน์ครองเมือง”

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 81 27/8/2568 BE 13:39

ในที่นี้ผู้เขียนจึงจะทำการสำรวจเบื้องต้นอย่างคร่าวๆ เกี่ยวกับแง่มุมของการค่อยๆ ก่อร่างสร้างตัวของสาขาวิชาเกมศึกษา (game studies) โดยที่แต่เดิมนั้น เกมอาจจะมีสถานะเป็นเพียงแนวคิดที่ถูกนำไปใช้เป็นอุปมาอุปไมยในสาขาวิชาอื่นๆ หรือเป็นหัวข้อย่อยๆ หัวข้อหนึ่งในสาขาวิชานันทนาการศึกษา แต่ปัจจุบันนี้ เรากำลังเริ่มมองเห็นการสถาปนาเรื่องเกมให้มีสถานะเป็น “สาขาวิชาหนึ่งของตัวเอง” ปรากฏการณ์นี้มีข้อสังเกตที่น่าศึกษาค้นคว้าต่อไปในแง่มุมใดบ้าง

(2.1) อิทธิพลต่อความแพร่หลาย ดังได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า นับจากกลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ประเทศบางประเทศได้ก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมสารสนเทศ และในช่วงเวลาหลังจากนั้นไม่นาน เกมออนไลน์ก็กลายเป็นวัฒนธรรมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก วัฒนธรรมแห่งการเล่นของเกมออนไลน์มีรอยแยกจากวัฒนธรรมการเล่นที่เคยมีมา เนื่องจากวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมอย่างครบวงจร ตั้งแต่ขั้นตอนการผลิต การแพร่กระจาย ไปถึงขั้นตอนการบริโภค ดังนั้นจึงทำให้วัฒนธรรมเกมออนไลน์มีความแพร่หลาย (popularity) อย่างสูง และแผ่คลุมไปทั่วถึงคนทุกกลุ่มพร้อมๆ กับวัฒนธรรมดิจิทัล (เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ)

จากอิทธิพลของความแพร่หลายในโลกแห่งสังคมที่เป็นจริงดังกล่าว ทำให้แวดวงวิชาการไม่สามารถจะนิ่งเฉยต่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ได้อีกต่อไป นักวิชาการในสาขาวิชาต่างๆ จึงเริ่มขยับตัวเพื่อหาทางมา “เกี่ยวดองเป็นญาติเชิงวิชาการ” กับวัฒนธรรมใหม่เอี่ยมล่าสุดนี้

ตัวอย่างเช่น Jason Rutter and Jo Bryce (2006) ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ ได้เริ่มทำงานวิจัยเปรียบเทียบข้อเหมือนและข้อต่างระหว่าง “ทฤษฎีภาษา” กับ “เกมดิจิทัล” (digital game) และพบข้อน่าสังเกตบางประการ ได้แก่

(i) บรรดาเกมดิจิทัล จะมีการใช้ “คำศัพท์” แบบทฤษฎีภาษาศาสตร์ เช่น คำว่า “ตัวบท” (text) “การเล่าเรื่อง” (narrative) “ตัวละครเอก” (protagonist) ฯลฯ แต่แน่นอนว่า ในแง่ “ประเภทของสื่อ” (media) ภาษาและเกมดิจิทัลจะเป็นคนละประเภทสื่อ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 82 27/8/2568 BE 13:39

(ii) ในเกมดิจิทัลบางประเภท จะใช้รูปแบบการนำเสนอแบบเรื่องแต่ง/เรื่องเล่า (fiction/narrative) แบบนิทานพื้นบ้านหรือนวนิยายของด้านภาษาศาสตร์เลย โดยมีองค์ประกอบวิธีการเล่าเรื่องที่เหมือนด้านภาษาทุกประการ 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/ผู้ชมนั้นจะมีน้อยมาก (เพียงแต่ชม ฟัง ดู อ่าน) แต่ในกรณีของเกม ดังที่วิทเกนสไตน์ได้ปูพื้นฐานความคิดเกี่ยวกับเกมเอาไว้ว่า เกมเป็นอะไรบางอย่างที่ผู้เล่นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับ "ลงมือทำอะไรบ้าง" (จะเป็น "เกม" ได้ก็ต้อง "ลงมือเล่น") ดังนั้นในเกมออนไลน์ อย่างน้อยที่สุดคนเล่นเกมก็ต้อง "ลงมือพิมพ์/หรือกดปุ่มอะไรบางอย่าง"

(iv) ความเข้มงวดของการทำตามขั้นตอน เป็นความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างภาษากับเกมออนไลน์ เช่น ขั้นตอนในการอ่าน/เล่น ฯลฯ สำหรับการอ่านนวนิยายนั้น เราอาจจะอ่านแบบอ่านข้ามๆ อ่านผ่านๆ บางตอน หรืออ่านกลับไปกลับมาได้ แต่ทว่าในการเล่นเกมออนไลน์นั้น เราต้องอ่านตามลำดับขั้นตอน/ต้องทำตามข้อความที่ระบุเอาไว้ เป็นต้น

(2.2) ความไม่ไว้วางใจต่อ "ผลผลิตทางวัฒนธรรมตัวใหม่" จากประวัติศาสตร์ของวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะในยุคของสื่อมวลชนสมัยใหม่ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน มาจนกระทั่งถึงเกมออนไลน์ เมื่อสื่อใหม่เหล่านี้ถือกำเนิดขึ้นมา อาจจะเป็นเพราะความแปลกใหม่ หรืออาจจะเป็นเพราะพลังอิทธิพลอย่างมหาศาล หรือปัจจัยอื่นๆ จึงทำให้สื่อวัฒนธรรมใหม่ๆ

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 83 27/8/2568 BE 13:39

เหล่านี้มักจะได้การตอบรับจากสังคมส่วนใหญ่ด้วย “ท่าทีที่ไม่ไว้วางใจ” (mistrust) เช่น โทรทัศน์ถูกมองว่า จะทำให้คนอ่านหนังสือน้อยลง การ์ตูนทำให้เด็กๆ มีผลการเรียนที่ตกต่ำลง เป็นต้น การกล่าวถึงโทษร้ายนานัปการของเกมออนไลน์ก็สะท้อนท่าทีที่ไม่ไว้วางใจดังกล่าวเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับสื่อวัฒนธรรมรุ่นพี่ เช่น การ์ตูน วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นวนิยาย ฯลฯ สื่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ดูเหมือนจะ “รับมือ” และ “แก้เกม” กับท่าทีไม่วางใจของสังคมได้อย่างรวดเร็วและเป็นระบบพอสมควร ทั้งนี้น่าจะเนื่องมาจากเหตุผลที่วัฒนธรรมเกมออนไลน์นั้นเป็นระบบธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีมูลค่ามหาศาล จึงมีหน้าตักที่จะต้องสูญเสียสูงหากไม่สามารถฝ่าข้ามพ้นกำแพงแห่งความไม่ไว้วางใจได้

กระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมของเกมออนไลน์จึงเริ่มจากหลายๆ มุม หลายๆ ฝ่าย ตั้งแต่จากฝ่ายสถาบันการศึกษาที่นำเอา “ความชั่วร้ายที่จำเป็น” เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ส่วนในฟากฝั่งของสถาบันธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์เอง ก็ได้พยายามพัฒนาออกแบบเกมเพื่อการฝึกฝนทักษะต่างๆ เช่นกัน จนกระทั่งในยุคปัจจุบัน ได้มีการจับมือกันร่วมกันทำงานระหว่างนักพัฒนา/นักออกแบบเกมจากแวดวงธุรกิจอุตสาหกรรมและนักวิชาการด้านการศึกษา รวมทั้งครูตามโรงเรียนต่างๆ มาร่วมกันออกแบบเกมใหม่ๆ จึงนับว่า กระบวนการผลิตวัฒนธรรมแห่งเกมออนไลน์นั้นเกิดมาจากการทำงานร่วมกันระหว่างหลายๆ สถาบันในสังคม

(2.3) พัฒนาการของวิธีวิทยาในการศึกษาวิจัย นับตั้งแต่มีกระบวนการศึกษาวิจัยที่ค่อนข้างเป็นวิทยาศาสตร์และเป็นระบบเกิดขึ้น แวดวงวิชาการก็มักจะถือเป็นขนบให้แยก “ผู้ศึกษา” ออกจาก “สิ่ง/ผู้คนที่จะศึกษา” กันอย่างเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อเหตุผลของ “ความเป็นกลางทางวิชาการ” และ “การลดอคติของผู้ศึกษา” งานวิจัยในลักษณะนี้เรียกว่าเป็นการศึกษาจาก “มุมมองของคนภายนอก” (outsider’s view) ที่มักใช้การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ตัวอย่างนักวิชาการที่ยึดกุมหลักวิธีการศึกษาเช่นนี้ เช่น สำนักหน้าที่นิยมของ Emile Durkheim

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 84 27/8/2568 BE 13:39

อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลังจากปี ค.ศ. 1970 ก็เกิดกระแสท้าทายวิธีวิทยาในการศึกษาแบบ outsider's view โดยเฉพาะในแวดวงสังคมศาสตร์ที่เห็นว่า เราไม่อาจจะแยก "ผู้ที่ศึกษา" ออกจาก "สิ่ง/ผู้คนที่ถูกศึกษาได้" ในทางตรงกันข้าม การที่จะเข้าใจสิ่ง/ผู้คนที่ศึกษาได้อย่างแท้จริงนั้น ผู้ศึกษาจะต้องเข้าไปยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้ถูกศึกษา แนวทางวิธีวิทยาแบบนี้เรียกว่า "มุมมองของคนภายใน" (insider's view) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ วิธีศึกษาชาติพันธุ์วรรณนา (ethnography) นั่นเอง

หากประยุกต์เอาวิธีวิทยาทั้ง 2 แบบมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่นเกมประเภทต่างๆ เช่น เกมออนไลน์ หรือรายการเกมโชว์ หากใช้ทัศนะแบบ "คนวงนอก" อันได้แก่ นักวิชาการ หรือคนที่ไม่เล่นเกม มุมมองที่ใช้มองเกมเหล่านี้ ก็จะพบคำตอบประมาณนี้

• เกมพวกนี้เป็นเรื่องไร้สาระ สนุกสนานไปวันๆ ไม่มีประโยชน์อะไรต่อชีวิต

• เป็นเรื่องเสียเงินเสียทองเปล่า

• ทำลายสุขภาพ ทำลายสายตา

• จิตใจหมกมุ่นกับการพนันขันต่อ

• ไม่ช่วยให้ประเทืองปัญญา

ฯลฯ

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

เมื่อเปลี่ยนจุดยืนจากคนวงนอกมาเป็นคนวงใน โจทย์ในการวิจัยหรือการตั้งคำถามเพื่อศึกษาเรื่องเกมก็จะเปลี่ยนไป เช่น

• เกมมีความหมายว่าอะไรสำหรับผู้เล่น

• นักเล่นเกมที่มีความชำนาญจนถึงระดับ "อ่านเกมออก" มีประสบการณ์ดังกล่าวได้อย่างไร

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 85 27/8/2568 BE 13:39

- กระบวนการเรียนรู้ (เรื่องอะไรบ้าง) เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกมได้อย่างไร
- บริบทของการเล่นเกมมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้หรือไม่

ฯลฯ

(2.4) หลายมุมมองของการพิจารณา "เกม"

Bernard Perron and Mark J. P. Wolf (2009) นำเสนอว่า ปัจจุบันมีแนวคิดและทฤษฎีถึง 40 ทฤษฎี จากสาขาวิชาต่างๆ ตั้งแต่จิตวิทยาไปจนถึงกฎหมาย สุนทรียศาสตร์ไปจนถึงการเมือง ศาสตร์แห่งคอมพิวเตอร์ไปจนถึงปรัชญา ฯลฯ ที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาวิดีโอเกมได้ ในที่นี้จะยกตัวอย่างมุมมองของ Constance Stienkuehler et al. (2012) ที่เสนอว่า เขาจะพิจารณาเกมใน 3 มุมมอง คือ

(i) เกมคือประสบการณ์ที่ถูกออกแบบ (Designed Experience) ซึ่งมีความหมายว่า เกมมิใช่ประสบการณ์ที่เกิดตามธรรมชาติ หากแต่จะต้องเกิดจากน้ำมือของมนุษย์ (artifact) เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายแน่นอนและเกี่ยวข้องกับการแพ้ชนะ มีช่วงระยะเวลาที่แน่นอน (ตั้งแต่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด) มีพื้นที่ที่แน่นอน ฯลฯ และต้องออกแบบให้ประกอบไปด้วย "คุณสมบัติต่างๆ ของความเป็นเกม" ที่ได้กล่าวมาแล้ว

หากพิจารณาในแง่นี้แล้ว เกมมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงอย่างมากกับกิจกรรมที่เรียกว่า "พิธีกรรม"

(ii) เกมเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่มีการผุดบังเกิด (Emerging) อยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ อาจจะมีการสร้างสรรค์ผลงานวัฒนธรรมด้านต่างๆ ออกมาอย่างมากมาย แต่ทว่าบางผลงานนั้นกระบวนการสร้างสรรค์หรือสืบทอดต่อเนื่องนั้นได้จบสิ้นลงไปแล้ว (เช่น วัฒนธรรมด้านภาษาลาติน หรือบาลี-สันสกฤต) หากแต่ว่าวัฒนธรรมแห่งเกมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของมนุษยชาติ และยังคงสืบทอดต่อเนื่อง และผุดบังเกิดอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างนักวิชาการที่พิจารณา "เกม" ในฐานะ "วัฒนธรรมที่ยังคงแตกหน่อกอใหม่" อยู่ตลอดเวลาเช่นนี้ ได้แก่ Frans Mayra เรื่อง

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 86 27/8/2568 BE 13:39

An Introduction to Game Studies: Game & Culture (2008) Mayra มองว่า "เกมเป็นระบบวัฒนธรรมระบบหนึ่ง" โดยอาจจะมองว่า เป็น "ระบบวัฒนธรรมย่อย" (subculture) หรือเป็นระบบวัฒนธรรมในแง่ของ "ระบบความหมาย" (signification system) ซึ่งเกมเป็นระบบความหมายแบบพิเศษ คือ มีความหมายหลายชั้น (multi-layered meaning-making system)

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

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

และเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เราก็เริ่มได้เห็นปรากฏการณ์การเสื่อมถอยหรือการลดบทบาทของสถาบันต่างๆ ที่เคยรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกในสังคม หากทว่าสถาบันใหม่ที่จะเข้ามาทำหน้าที่แทนก็คือ เกมออนไลน์ โดยที่วัฒนธรรมใหม่แห่งการเรียนรู้แบบนี้ไม่จำเป็นต้องมี "สถาบันเป็นหลักแหล่ง" เช่น ต้องเป็นครอบครัว วัด โรงเรียน มหาวิทยาลัย ที่ทำงาน ศูนย์การค้า ฯลฯ เพราะเกมออนไลน์สามารถมีเพียง "หลักสูตร" และสามารถแทรกตัวเข้าอยู่ในสถาบันการเรียนรู้เดิมๆ ที่มีของสังคมได้ทั้งหมด นี่คือความหมายว่า "เกมออนไลน์คือหลักสูตรของศตวรรษที่ 21"

(2.5) ตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆ ใน "เกมศึกษา" ในที่นี้จะลองนำเสนอตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆ ที่น่าสนใจในการค้นคว้าวิจัยเรื่องเกมศึกษาดังนี้

(2.5.1) เกมบันเทิงนะใช่ แต่ "บันเทิงแบบไหนกันเล่า" ในขณะที่เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปว่า การเล่นเกมนั้นก็มีเป้าหมายหลัก (หรืออย่างน้อยก็

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 87 27/8/2568 BE 13:39

เป้าหมายรอง) คือ เพื่อความบันเทิง/สนุกสนาน (pleasure) อย่างไรก็ตาม ผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ ก็สามารถให้ความบันเทิงได้เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง เต้นรำ ดูละครโทรทัศน์ เล่นของเล่น ฯลฯ ดังนั้น คำถามที่น่าจะศึกษาค้นคว้าก็คือ แล้วเกมบันเทิงมีลักษณะที่ให้ความบันเทิง/ความสนุกสนานแบบไหน มีข้อเหมือนและข้อต่างจากความบันเทิงของผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ อย่างไร

Janet Murray (cited in Rutter, 2006) ได้ลองตอบคำถามดังกล่าว โดยการเลือกวิเคราะห์เกมออนไลน์บางเกมและให้คำตอบบางส่วนว่าความบันเทิงที่เกิดจากการเล่นเกมนั้นมีคุณลักษณะเด่นเฉพาะตัวใน 3 ลักษณะ คือ

(i) Immersion คือ ความรู้สึกพึงพอใจที่ได้จุ่มจมลงไปในสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ของการเล่นนั้นอย่างเต็มที่ เต็มตัว เต็มใจ เต็มอารมณ์

(ii) Agency คือ ความรู้สึกพึงพอใจในอำนาจที่ได้กระทำบางอย่างที่มีความหมาย และเห็นผลได้ทันที

(iii) Transformation คือ ความรู้สึกพึงพอใจในความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทต่างๆ (แปลงร่าง) ในชีวิตจริง แม้ว่าเราทุกคนจะได้**สวมบทบาท**บางบทบาทอยู่เสมอในฐานะสมาชิกของสังคม เช่น เป็นลูก เป็นนักเรียน เป็นผู้โดยสารรถไฟฟ้า ฯลฯ แต่ทว่า บทบาทเหล่านั้นก็เป็น “บทบาทที่เราไม่ได้เลือกเอง” แต่ทว่าในการเล่นเกม เราสามารถที่จะ “เลือกว่าจะแปลงร่างไปเป็นใคร” และบทบาทที่มีอยู่ในเกมนั้นก็มักจะเป็นบทบาทที่หาไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น เป็นเจ้าชาย เป็นจอมขมังเวทย์ ฯลฯ บทบาทเหล่านี้เปิดทางให้เราได้แสดงกิจกรรมที่ทำไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น ฆ่าบอส เก็บ level (เลื่อนชนชั้น)

(2.5.2) จากหลักการสู่ภาคปฏิบัติ จากหลักการที่ว่า “เกมต้องมีคุณลักษณะสำคัญคือ เป็นการเสี่ยงอย่างปลอดภัย” (safety risk) หลักการนี้ในภาคปฏิบัติ นักออกแบบเกมควรยึดหลักการดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบเกม เช่น

(i) การเล่นเกมนั้นมีต้นทุนที่ต้องจ่าย และต้นทุนที่สำคัญที่สุดก็คือ “เวลา” อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับต้นทุนประเภทอื่นๆ เช่น การลงทุนด้วย

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 88 27/8/2568 BE 13:39

เงินทอง การลงทุนด้วยชีวิต ฯลฯ การลงทุนด้วยเวลาถือว่ามีความปลอดภัยมากกว่า

(ii) เนื่องจากการเล่นเกมคือกิจกรรมที่ทำโดยสมัครใจ โดยผู้เล่นมีเป้าหมายที่จะเรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ในการเอาชีวิตรอด เมื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้ ก็ย่อมมีความผิดพลาดเกิดขึ้น (ตามประสามือใหม่หัดขับ) ดังนั้น เกมที่ดีจึงควรอนุญาตให้ผู้เล่น**แก้ไขความผิดพลาดได้โดยง่าย** (หรือให้โอกาสแก้ตัว) เพื่อให้เกิดความกล้าที่จะลองผิดลองถูก

(iii) ต่อเนื่องจากข้อ (ii) เกมที่ดีต้องให้ความสะดวกที่จะแก้ไขข้อผิดพลาด หรือสามารถที่จะย้อนกลับไปตั้งต้นใหม่ได้อีกครั้ง

(iv) และเพื่อความปลอดภัยจากการทำผิด เวลาลงโทษจึงไม่ควรจะรุนแรงมากนัก อย่างไรก็ตาม ก็ต้องมีบทลงโทษให้รู้สึกทรมานใจ และเพื่อให้หลาบจำบ้าง

(v) สร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นว่า “ทุกครั้งที่เล่นเกม เป็นทุกครั้งที่ได้เรียนรู้” กล่าวคือ **เกมมันสอนเรา**

(2.5.3) เกมคือการทำงานของสมองทั้งสองซีก ถึงแม้การเล่นเกมจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง แต่การเรียนรู้ผ่านเกมก็มีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากรูปแบบการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ เช่น การนั่งฟังคำบรรยายในชั้นเรียน การทำการบ้าน การอ่านหนังสือในห้องสมุด ฯลฯ ความแตกต่างนั้นก็คือสัดส่วนของการทำงานของสมองทั้งซีกขวา (อารมณ์ความรู้สึก) และซีกซ้าย (การคิดใช้เหตุผล) เพราะในขณะที่การเรียนรู้แบบอื่นๆ นั้นจะเน้นการทำงานของสมองซีกซ้าย (เน้นการคิด การใช้เหตุผลไตร่ตรอง) มากกว่าสมองซีกขวา แต่ในการเล่นเกมนั้น จะมีการใช้สมองทั้ง 2 ซีกค่อนข้างสมดุลกัน หรืออาจจะเน้นการทำงานของสมองซีกขวาเป็นหลักด้วยซ้ำไป

ดังนั้น มิติเรื่องอารมณ์ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมจึงเป็นมิติที่นักออกแบบเกมจะต้องคำนึงถึงด้วยว่า เมื่อจะออกแบบเกมนั้น ผู้ออกแบบเกมควรจะมีภาพในหัวว่า อยากจะให้ผู้เล่นได้อะไร/หรือเกิดอารมณ์ความรู้สึกแบบไหน คำตอบแบบชั้นเดียวและเชิงเดี่ยวว่า

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 89 27/8/2568 BE 13:39

“อยากให้ผู้เล่นสนุก” นั้นอาจจะยังไม่เพียงพอ แต่จะตั้งคำถามสาวต่อไปว่า “ที่ว่าสนุกนั้น สนุกเพราะอารมณ์ประมาณไหน” เช่น เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย หวาดกลัว เครียด เคลิ้ม กดดัน บ้าระห่ำ เสี่ยงตาย ฯลฯ มิติเรื่องอารมณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกม ซึ่งเป็นผลจากการทำงานของสมองซีกขวา จึงเป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่น่าสนใจศึกษาค้นคว้า

(2.5.4) การศึกษาพฤติกรรมจริงของผู้เล่น: มรดกทางความคิดของวิทเกนสไตน์ วิทเกนสไตน์ได้กล่าวถึง “ผู้เล่นเกมแบบอุดมคติ” (ideal type) ว่า ในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้กลยุทธ์อย่างมีเหตุผลภายใต้สถานการณ์และกฎกติกาบางอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะหรือการบรรลุเป้าหมาย (ซึ่งการเล่นเกมในความหมายนี้ก็คือ การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวันของเรานั่นเอง) แต่เนื่องจากการเล่นเกมเป็นกิจกรรมทางสังคม (แปลว่ามีคนอื่นร่วมเล่นด้วย) กลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการจัดการจึงมีอย่างหลากหลาย ทั้งการร่วมมือ ความขัดแย้ง การต่อรอง ฯลฯ

ที่กล่าวมานั้นก็เป็น “แบบแผนของผู้เล่นในอุดมคติ” (ideal type) ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นแต่ละคนก็อาจจะมีวิธีการเล่นเกมและ**เหตุผล**ที่เลือกใช้กลยุทธ์ที่แตกต่างกันไป หัวข้อที่น่าศึกษาก็คือ การวิเคราะห์ว่าผู้เล่นเกมแต่ละคนมีพฤติกรรมอะไรภายใต้เงื่อนไขต่างๆ และเขามี “เหตุผลอะไร” (จะเป็นเหตุผลที่ดีหรือไม่ดีก็ค่อยมาว่ากันทีหลัง) จึงตัดสินใจเช่นนั้น

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 90 27/8/2568 BE 13:39

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

Anderson Wanni Wibulswadi (วรรณี แอนเดอร์สัน วิบูลสวัสดิ์) (1980), *Children's Play and Games in Rural Thailand: A Study in Enculturation and Socialization,* Bangkok: Social Research Institute, Chulalongkorn University.

Egan, D. (2013), "Playing Well: Wittgenstein's Language-game and the Ethics of Discourse", in Ryall, E. et al. (eds.), *The Philosophy of Play*, London: Routledge.

Gebauer, G, (2017), *Wittgenstein's Anthropological Philosophy*, London: Palgrave Macmillan.

Mayra, F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Game & Culture*, London: Sage.

Perron B. and Wolf, M. (2009), *The Video Game Theory Reader 2*, London: Routledge.

Rutter, J. and Bruce, J. (2006), *Understanding Digital Game*, London: Sage.

Steinkueler, C. et al. (2012), *Games, Learning and Society*, Cambridge: Cambridge University Press.

AW_IN JOURNAL OF JOURNALISM. Vol 18 No3.indd 91 27/8/2568 BE 13:39