

มานุษยวิทยากับเกม [Anthropology and Games]

มนุษย์กับการเล่นเกม



ภาพถ่ายโดย Anete Lusina จาก Pexels <https://www.pexels.com/th-th/photo/4792371/>

เกมในฐานะเป็นกิจกรรมทางสังคมประเภทหนึ่งของมนุษย์ สามารถพบเห็นได้ในหลายวัฒนธรรมรวมทั้งรูปแบบของเกมมีความเรียบง่ายและซับซ้อนแตกต่างกันไปตามบริบทของท้องถิ่น เกมแต่ละประเภทจะประกอบด้วยกลุ่มคนมากน้อยแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเงื่อนไข โอกาส ช่วงเวลา สถานการณ์ และเทคโนโลยีที่ไม่เหมือนกัน การเล่นเกมจึงเป็นประเด็นเชิงสังคมที่มีการศึกษาวิเคราะห์ด้วยแนวคิดทฤษฎีที่หลากหลาย

ในปัจจุบัน เกมที่นิยมและแพร่หลายมากที่สุดคือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ และเกมที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เกมเหล่านี้กำลังสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ระหว่างมนุษย์กับวัตถุ ซึ่งบ่มเพาะจินตนาการและประสบการณ์แบบเสมือนจริงให้ปรากฏเป็นสิ่งที่จับต้องและรู้สึกกับมันได้ อย่างไรก็ตาม ยังมีเกมอีกหลากหลายรูปแบบที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น เช่น เกมหนังสือ เกมการ์ด บอร์ดเกม เป็นต้น เกมมิได้เป็นเพียงกิจกรรมในยามว่าง หรือเป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกับการทำงานหรือประกอบอาชีพ แต่เกมปัจจุบันมีคุณลักษณะทั้งที่เป็น “ความสนุก” “ความเครียด” และ “ความจริงจัง” ในเวลาเดียวกัน เกมจึงมิได้เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน แต่ยังมีประสบการณ์อื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง (state of experience) (Csikszentmihalyi and Bennett, 1971)

แนวคิดในการศึกษาเกม

ความสนใจศึกษาเกมของนักมานุษยวิทยาเริ่มอย่างจริงจังในช่วงทศวรรษ 1990 (Collins, 2020) Malaby (2009a) นักมานุษยวิทยาจากมหาวิทยาลัยวิสคอนซิน เมืองมิลวอกี ประเทศสหรัฐอเมริกา อธิบายว่าเกมคือแบบแผนทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง (cultural form) แนวทางการศึกษาการเล่นเกมนของมนุษย์เท่าที่ผ่านมามีแนวคิดที่ต่างกัน 2 แนวคิด

แนวคิดแรก เป็นการอธิบายเกมในเชิงวัตถุนิยม (materialist approaches) ซึ่งเกมจะถูกมองเป็นกิจกรรมที่ไม่สร้างผลผลิต แต่เป็นเพียงกิจกรรมยามว่างที่เกิดขึ้นนอกเวลางาน (Zimmer, 1987) ในการศึกษาแนวนี้วางอยู่บนฐานคิดแบบมาร์กซิสต์ที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาลัทธิสังคมนิยมและวัฒนธรรมในช่วงทศวรรษ 1970 เกมจึงถูกจัดวางให้เป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกับ “การทำงาน” (work/play distinction) (Caillois, 1961) ซึ่งถูกประเมินว่าเป็นกิจกรรมที่ไม่ก่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจ

แนวคิดที่สอง ศึกษาเกมในฐานะเป็นวิธีการสร้างความหมาย (representationalist approaches) มีการอธิบายว่าเมื่อมนุษย์เล่นเกม มนุษย์กำลังสร้างความหมายให้กับสิ่งต่างๆ ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ Geertz (1973) เรื่องการตีไก่ของชาวบาห์ลี ซึ่งเป็นกิจกรรมที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญ เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ที่แสดงออกถึงความมีเกียรติและศักดิ์ศรี รวมทั้งช่วยต่อยอดกฎเกณฑ์และระเบียบทางสังคม

การศึกษาทั้งสองแนวทางข้างต้น ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมในรูปแบบที่ต่างกัน Malaby (2007) ตั้งข้อสังเกตว่า ประเด็นที่ถูกมองข้ามไปในการศึกษาเกมก็คือ สภาวะของความไม่แน่นอนและความคลุมเครือ กล่าวคือในการเล่นเกมนคือช่วงเวลาของประสบการณ์ (mode of experience) ที่ทำให้มนุษย์รู้จักตัวเองและสิ่งต่างๆ ซึ่งกำลังอยู่ในภาวะที่คาดเดาไม่ได้ ดังนั้น การทำความเข้าใจเกมจึงไม่ควรอธิบายบนฐานคิดที่แยก “การเล่น” ออกจาก “การทำงาน” หรือเป็นเพียงการสร้าง ความหมายของกฎระเบียบทางสังคม (Schwartzman, 1980) เนื่องจากสังคมแต่ละแห่งอาจมีได้แยก “งาน” ออกจาก “การเล่น” เหมือนที่ปรากฏอยู่ในสังคมอุตสาหกรรมแบบตะวันตก (Stevens, 1980) ตัวอย่างเช่น คนเผ่า Kpelle ในประเทศไลบีเรียทวีปแอฟริกา มีได้แยกการเล่นออกจากการทำงาน แต่มองว่าทุกกิจกรรมที่มนุษย์ลงมือทำล้วนมีทั้งความสนุกและความจริงจังในเวลาเดียวกัน (Lancy, 1980)

ทิศทางการศึกษาเกมในสังคมร่วมสมัย

แนวทางการศึกษาเกมในช่วงปัจจุบันก้าวข้ามการมองในรูปแบบมาร์กซิสต์และการมองในรูปแบบสัญลักษณ์ที่มีเอกภาพและคงที่ ประเด็นที่นักมานุษยวิทยาสนใจคือเงื่อนไขของการเล่นเกมภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา Sherry Ortner (1999) ตั้งข้อสังเกตว่าผู้คนที่เดินทางไปยังเทือกเขาหิมาลัยเพื่อพิชิตยอดเขาเอเวอเรสต์ มีวิธีคิดและรูปแบบการปีนเขาที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา ตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1930 ที่นักปีนเขานิยมแต่งกายด้วยชุดทหารและมอง

การปีนเขาในฐานะเป็นข้าศึกที่ต้องเอาชนะ ในช่วงทศวรรษ 1970 นักปีนเขาที่มีความคิดว่าการพิชิตยอดเขาเอเวอเรสต์เปรียบเสมือนการสร้างวีรบุรุษ ในช่วงทศวรรษ 1990 นักปีนเขามองว่าการเดินทางขึ้นสู่ยอดเขาเอเวอเรสต์คือการท่องเที่ยวแบบผจญภัย การปีนเขาในแต่ละช่วงเวลาจึงสร้างประสบการณ์ที่ต่างกันซึ่งเปรียบเสมือนการเล่นเกมที่เราจริงเอาจริง

Oxford (1993) ศึกษาชีวิตชาวจีนที่อพยพไปอยู่ที่เมืองกัลกัตตา ประเทศอินเดีย พบว่าท่ามกลางการแข่งขันทางเศรษฐกิจที่ชาวจีนเผชิญในสังคมอินเดีย การเล่นเกมกระดานของพวกเขาคือวิธีการเยียวยาตัวเองให้มีชีวิตอยู่ได้ในความผันผวนทางเศรษฐกิจ ในการศึกษาของ Festa (2007) พบว่าชาวไต้หวันรุ่นใหม่เล่นเกมกระดานในฐานะเป็นการสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นนักรบ ซึ่งรัฐต้องการทำให้พลเมืองมีความเข้มแข็ง อดทน และกล้าหาญ ในการศึกษาของ Nardi (2010) อธิบายว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ World of Warcraft กำลังสร้างตัวตนเข้าไปในโลกเสมือนจริงที่เต็มไปด้วยความโหดร้าย ความรุนแรง และความน่ากลัว ประสบการณ์ดังกล่าวทำให้มนุษย์เรียนรู้และสัมผัสโลกทางวัตถุและโลกในความฝัน ซึ่งอาศัยการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ทำให้การมีตัวตนต้องอาศัยการกระทำจริงเป็นสิ่งสำคัญ

Huizinga (1938) อธิบายว่า “การเล่น” คือรากฐานสำคัญของการสร้างแบบแผนทางวัฒนธรรม คุณลักษณะสำคัญของการเล่น” คือการปฏิบัติที่มีได้มีการเตรียมหรือวางแผนมาก่อน แต่เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใดและคาดเดาไม่ได้ว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นตามมา แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับความคิดของ Malaby (2009a) ที่ตั้งข้อสังเกตว่า การเล่นคือประสบการณ์ที่ทำให้มนุษย์เชื่อมโยงและสัมผัสกับโลกที่ไร้ระเบียบกฎเกณฑ์ พร้อมกับทำให้พบกับสิ่งแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ดังกล่าวเป็นสิ่งที่สังคมที่ยึดในหลักเหตุผลจะปฏิเสธและดูแคลน โดยเฉพาะสังคมสมัยใหม่ที่ควบคุมกิจกรรมของมนุษย์ให้อยู่ในกฎระเบียบและผลักดันให้มนุษย์พัฒนาตนเองให้มีความรู้ความสามารถเพื่อเป็นผู้มีปัญญาและศักยภาพในการทำงานสูงสุด ซึ่งถือเป็นการทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์คงที่ ที่เกิดซ้ำสม่ำเสมอ (routinization of experience) (Dibbell, 2006)

อาจกล่าวได้ว่า “การเล่น” คือช่วงเวลาที่เราคาดเดาไม่ได้ ประเด็นนี้ได้รับความสนใจมากในหมู่นักวิชาการแนวปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) และปฏิบัติการณ์นิยม (pragmatism) ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์และอารมณ์ (Jackson, 1989) ซึ่งช่วยให้มนุษย์เรียนรู้โลกแบบปลายเปิดและเคลื่อนตัวไปอย่างต่อเนื่อง นักมานุษยวิทยาจึงพยายามอธิบาย “การเล่น” ในฐานะเป็น “ภาวะแห่งอารมณ์” (disposition) (Malaby, 2009a) เพื่อที่จะทำความเข้าใจประสบการณ์ที่มนุษย์กำลังค้นหาและแสวงหาโอกาส ความท้าทายและวิธีการใหม่ๆ ในการเรียนรู้โลกที่ต่างไปจากเดิม การเรียนรู้โลกที่เกิดขึ้นในการเล่นมิใช่รูปแบบการเรียนรู้ตามปกติที่พบในการทำงานหรือการเรียน แต่จะมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ปราศจากตำราและผู้สอน โดยบุคคลจะใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ ซึ่งคาดเดาไม่ได้ว่าจะเกิดผลอย่างไรตามมา ลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็น “ผู้เล่น” ในฐานะ “ผู้กระทำการ” ซึ่งจะเลือกทำสิ่งต่างๆ ภายใต้สถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่พบในเกม

ในแง่นี้ เกมอาจเป็นภาพจำลองของสังคมที่ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ดังกล่าวคือ “ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติ” (practical knowledge) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ John Dewey เคยอธิบายไว้ในเรื่อง The Quest for Certainty (1929) ผู้เล่นเกมจึงเป็นผู้ที่ทำการต่าง ๆ ด้วยการคาดเดาโดยปราศจากผู้สอนหรือคำแนะนำจากผู้รู้ การเผชิญหน้ากับสถานะที่คาดเดาไม่ได้นี้ คล้ายกับเป็นประสบการณ์เชิงศาสนาที่บุคคลจะรับรู้และสัมผัสถึงอารมณ์ศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรืออำนาจที่มองไม่เห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ในขณะที่ผู้เล่นเกมกำลังแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อที่จะทำให้ตนเองไม่เพลี่ยงพล้ำ ผู้เล่นกำลังประสบพบเจอกับอารมณ์ความรู้สึกที่สอนให้เข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ความเข้าใจในมิตินี้คือประสบการณ์ ในช่วงขณะที่ผู้เล่นเกมแต่ละคนจะสัมผัสได้แต่บอกใครไม่ได้ Malaby (2009a) ตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อวิเคราะห์เกมในฐานะ “ประสบการณ์” ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา เราไม่ควรด่วนตัดสินและสรุปว่า ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความสนุกหรือความเคร่งเครียด ไม่ควรตัดสินว่าการเล่นเกมเป็นการสร้างความหมายแบบตรงไปตรงมา แต่ควรทำความเข้าใจว่าประสบการณ์ดังกล่าวคือพื้นที่เปิดสำหรับสิ่งที่จะเป็นไปได้ ตัวอย่างที่น่าสนใจเช่น เกมไล่จับโปเกมอนในพื้นที่ต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรมที่อยู่ในโทรศัพท์มือถือ คือประสบการณ์ใหม่ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัตถุ และเทคโนโลยีสื่อสาร (Mizer & Miracle, 2016)

อำนาจของผู้สร้างเกม

ปัจจุบัน เกมยุคใหม่ทั้งที่เป็นสื่อดิจิทัล อิเล็กทรอนิกส์ และสื่อผสมแบบต่าง ๆ ล้วนสร้างมาจากองค์กร สถาบัน และหน่วยงานที่มีเป้าหมายให้เกมเหล่านั้นตอบสนองความต้องการบางอย่าง ในกรณีของบริษัทที่ผลิตเกมออนไลน์ เช่น เกม Second Life ที่ผลิตโดยบริษัท Linden Lab ในเมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา เกมชนิดนี้เปิดตัวในตลาดครั้งแรกในปี ค.ศ. 2003 เนื้อหาของเกมจะเชิญชวนให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครตามที่ตนเองต้องการ หรือเรียกว่าบทบาทแบบ avatars และร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นที่สวมบทบาทแตกต่างกันไป (multiplayer online role-playing games) ซึ่งผู้เล่นจะเข้าไปอยู่ในโลกจินตนาการเหมือนเป็นการสร้างสังคมออนไลน์

Boellstorff (2015) ตั้งข้อสังเกตว่าผู้เล่นเกม Second Life มีความสัมพันธ์กับคนอื่นภายใต้ความแปลกหน้าและความไม่รู้จักกัน (anonymity) ทั้งนี้แบบจำลองสังคมที่ถูกกำหนดขึ้นจากโปรแกรมของผู้สร้างเป็นการผลิตซ้ำกฎเกณฑ์และระเบียบแบบแผนที่มีอยู่ในโลกความจริง ทำให้สังคมในเกมถูกควบคุมผ่านเรื่องราวและบทบาทการเล่นที่ผู้เล่นต้องการ ซึ่งผู้เล่นสามารถสมมติตัวเองเป็นใครก็ได้ (pseudonymity) ในประเด็นเรื่อง “ตัวตนสมมติ” Schultze and Leahy (2009) วิเคราะห์ว่าผู้เล่นเกม Second Life จะรับรู้ถึงการมีตัวตนในสองลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการรับรู้ผ่านเทคโนโลยีสื่อสาร (telepresence) ที่สร้างตัวละครสมมติให้มีรูปร่างหน้าตาตามจินตนาการของผู้เล่น ลักษณะที่สองเป็นการรับรู้ผ่านการ

ติดต่อกับผู้อื่นที่กำลังเล่นเป็นตัวละคร การรับรู้ทั้งสองแบบเกิดซ้อนกันทำให้ผู้เล่นมีตัวตนแบบอวตาร (avatar-self)

ในการศึกษาชีวิตของคนทำงานในบริษัท Linden Lab ที่สร้างเกม Second Life จนประสบความสำเร็จทางธุรกิจ Malaby (2009b) พบว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับคนทำงานมิได้มีอิสระเหมือนกับตัวละครที่อยู่ในเกม ในทางตรงกันข้ามการบริหารงานของ บริษัท Linden Lab มีความตึงเครียด คนทำงานถูกควบคุมภายใต้อำนาจของผู้บริหารเพียงไม่กี่คน เช่นเดียวกับการศึกษาของ Dibbell (2007) พบว่าแรงงานที่ยากจนในประเทศจีนพยายามจ่ายเงินเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ที่มีการสะสมทองคำเป็นรางวัล ซึ่งผู้เล่นที่ต้องการได้รางวัลมากขึ้นจะต้องจ่ายเงินซื้อเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกม เพื่อให้ตัวละครที่เล่นมีพลังและอิทธิฤทธิ์ สามารถที่จะต่อสู้และเอาชนะในเกมได้ รางวัลในเกมจึงเป็นสิ่งล่อใจให้ผู้เล่นต้องจ่ายเงินเพิ่มมากขึ้น การเล่นเกมออนไลน์ลักษณะนี้คือการแสวงหาประโยชน์ของบริษัท โดยกลุ่มผู้เล่นในประเทศที่ยากจนต้องยอมจ่ายเงินแม้ว่ารายได้ของตนเองจะมีเพียงน้อยนิดก็ตาม

เกมออนไลน์ที่ผลิตขึ้นจากบริษัทในประเทศตะวันตกและประเทศมหาอำนาจ คือเครื่องมือทางธุรกิจ ในปัจจุบัน แนวโน้มการแข่งขันในตลาดเกมออนไลน์ดำเนินไปอย่างเข้มข้น บริษัทต่างๆ มีกลยุทธ์ที่จะทำให้เกมของตนเข้าถึงและได้รับความนิยมจากผู้เล่น มีการวางแผนทางการตลาดในหลายรูปแบบที่กระตุ้นให้ผู้เล่นเกมที่มีความสามารถ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการขายเกม เช่น สนับสนุนให้ผู้เล่นที่เก่งเป็นผู้ที่สร้างกลุ่มและให้โอกาสนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาเกมในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น ผู้เล่นแต่ละคนจึงพยายามฝึกฝนตนเองให้เก่งเพื่อให้บริษัทเข้ามาสนับสนุน ซึ่งเป็นช่องทางในการสร้างรายได้และโอกาสทำงานร่วมกับบริษัท กลยุทธ์ทางการตลาดเหล่านี้ได้นำเอาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถของบุคคลมาเป็นสินค้า กลุ่มผู้เล่นจะถูกดึงเข้ามาเป็นหุ้นส่วนทางธุรกิจ และเป็นวิธีสร้างอาชีพให้กับผู้เล่นบางกลุ่ม ธุรกิจเกมออนไลน์จึงสร้างเครือข่ายการควบคุมวิธีการบริโภคที่ซับซ้อน

เมื่อความรู้มานุษยวิทยาเป็นเกม

ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (game-based learning) เป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง (Harper, 2017) เนื้อหาความรู้ประเภทต่างๆ จึงถูกปรับเปลี่ยนและออกแบบเป็นเกมสำหรับกลุ่มเยาวชน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ความท้าทายในการปรับเนื้อหาวิชาการให้เป็นเกมที่สนุกเพลิดเพลินจึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องอาศัยทักษะหลายด้านมาประกอบกัน ไม่ว่าจะเป็นนักมานุษยวิทยา นักออกแบบและสร้างสรรค์เกม และประสบการณ์ของผู้เล่น Harper (2017) อธิบายว่า ในการนำความรู้มานุษยวิทยา มาพัฒนาเป็นเกม จำเป็นต้องให้ผู้เรียนและนักศึกษาเข้าใจบริบทของเกมในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม พร้อมกับกระตุ้นให้คิดเกี่ยวกับเนื้อหาเกม que ผู้เรียนต้องการ ชั้นเริ่มแรก นักศึกษาจะต้องอ่านบทความและงานวิจัยเกี่ยวกับเกมที่ปรากฏอยู่ในสังคมต่างๆ ซึ่งนักมานุษยวิทยาเข้าไปวิเคราะห์และอธิบายให้เห็นเงื่อนไขที่มนุษย์เล่นเกมในมุมมองและประสบการณ์ที่หลากหลาย

จากนั้น นักศึกษาจะเริ่มฝึกสร้างเกมโดยนำเนื้อหาวิชาการมาปรับให้เหมาะสม ประเด็นสำคัญคือเนื้อหาที่เลือกมามีโจทย์สำคัญอะไร ต้องการให้ผู้เล่นเข้าใจและเรียนรู้เรื่องอะไร องค์ประกอบที่จะทำให้การสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ประสบความสำเร็จมี 4 ส่วน คือ (1) การทำให้ผู้เล่นลงมือทำเหมือนเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (situated practice) โดยให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นบุคคลในวัฒนธรรมนั้นๆ เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดและประสบการณ์ที่เกิดขึ้น (2) การทำให้ผู้เล่นฝึกวิเคราะห์และวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่เกิดขึ้นในเกม (critical framing and analysis) โดยผู้เล่นจะต้องเปรียบเทียบให้เห็นว่าชีวิตจริงกับเหตุการณ์ที่สมมติในเกมมีความต่างกันอย่างไร สามารถสะท้อนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงได้หรือไม่ (3) การเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา (overt discussion) เพื่อสะท้อนว่าเกมที่ถูกออกแบบไว้ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องราวทางสังคมและวัฒนธรรมหรือไม่ และ (4) การออกแบบเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและเรื่องราวสำหรับการเรียนรู้ (practical production or design) ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจชีวิตของผู้คนในวัฒนธรรมที่ถูกสร้างเป็นตัวละครในเกม (Harper, 2017: 11) องค์ประกอบเหล่านี้คือส่วนที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นเกมเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ขณะเดียวกันผู้เล่นก็มีโอกาสฝึกทักษะที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

Lorenz (2017) กล่าวว่าบอร์ดเกมคือรูปแบบการเล่นที่ประกอบด้วยอุปกรณ์และวัสดุที่ทำจากกระดาษหลายประเภท อุปกรณ์นี้คือ “วัตถุภาวะ” ที่เป็นสื่อกลางให้ผู้เล่นเกมเข้ามาสร้างปฏิสัมพันธ์กัน เกมจึงสร้างพื้นที่ทางสังคมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงและกระทำการบางอย่าง นอกจากนั้น วัสดุที่ใช้เล่นเกมก็มีส่วนสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่น เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับสภาวะโลกร้อนที่นำน้ำแข็งมาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น จะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจประสบการณ์เกี่ยวกับโลกร้อนได้ดีกว่าอุปกรณ์ที่เป็นกระดาษ วัสดุในเกมจึงมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เล่น นอกจากนั้น “พื้นที่สำหรับเล่นเกม” (play space) ก็มีความสำคัญเช่นกัน เช่น การเล่นเกมบนโต๊ะกับการเล่นบนพื้นที่โล่งในสนามหญ้าย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกัน ดังนั้น เนื้อหาของเกมอาจต้องออกแบบให้เหมาะสมกับพื้นที่ที่ใช้เล่นเกมนั้น อาจกล่าวได้ว่าประสบการณ์การเล่นเกมจำเป็นต้องอาศัยการสัมผัสกับวัตถุและพื้นที่ทางกายภาพ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประจักษ์และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีประสบการณ์ตรงกับสิ่งเหล่านั้น

ผู้เขียน

ดร.นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ

หัวหน้ากลุ่มงานวิจัยและพัฒนา ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

กราฟิก

กนกเรขา นิลนนท์

เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์



เอกสารอ้างอิง

- Boellstorff, T. (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. trans. Meyer Barash. New York: Free Press.
- Collins, S.G. (2020). Ethnography apps and games. Retrieved from <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0230.xml>
- Csikszentmihalyi, M. & Bennett, S. (1971). An exploratory model of play. *American Anthropologist*, 73(1), 45-58.
- Dewey, J. (1929). *The quest for certainty: A study of the relation of knowledge and action*. New York: Minton, Balch and Co.
- Dibbell, J. (2006). *Play money: or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York: Basic Books.
- Dibbell, J. (2007). The life of the Chinese gold farmer. *New York Times Magazine*, June 17, 2007, 36-40.
- Festa, P. (2007). Mahjong agonistics and the political public in Taiwan: Fate, mimesis, and the martial imaginary. *Anthropological Quarterly*, 80(1), 93-125.
- Geertz, C. (1973). Deep play: Notes on the Balinese Cockfight. in C. Geertz, *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. (pp.412-53). New York: Basic Books.
- Harper, K. (2017). Teaching anthropology of/through games. Retrieved from <https://anthropologyconorg.files.wordpress.com/2017/12/gaming-anthropology.pdf>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. New York: Random House
- Jackson, M. (1989). *Paths toward a clearing: Radical empiricism and ethnographic inquiry*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lancy, D.F. (1980). Work and play: The Kpelle case. in H.B. Schwartzman, (Ed.), *Play and culture*, (pp.324-28). West Point, NY: Leisure Press.
- Lorenc, M. (2017). Serious components: The materiality of play. Retrieved from <https://anthropologyconorg.files.wordpress.com/2017/12/gaming-anthropology.pdf>
- Malaby, T.M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2, 95-113.
- Malaby, T.M. (2009a). Anthropology and play: The contours of playful experience. *New Literary History*, 40: 205-218.
- Malaby, T.M. (2009b). *Making virtual worlds: Linden lab and Second Life*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Mizer, N., & Miracle, J. (2016). How is Pokemon Go changing our relationship with people and places? Retrieved from <https://thegeekanthropologist.com/2016/07/22/how-is-pokemon-go-changing-our-relationship-with-people-and-places/>
- Nardi, B. (2010). *My life as a night Elf priest: An anthropological account of world of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press



- Oxfeld, E. (1993). *Blood, sweat, and Mahjong: Family and enterprise in an overseas Chinese community*. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
- Schultze, U., & Leahy, M.N. (2009). The avatar-self relationship: enacting presence in second life. Proceedings of the International Conference on Information Systems, ICIS 2009, Phoenix, Arizona, USA, December 15-18. (pp.1-16).
- Schwartzman, H.B. (Ed.). (1980). *Play and culture*. West Point, NY: Leisure Press.
- Stevens, P. (1980). Play and work: A false dichotomy? In H.B. Schwartzman, (Ed.), *Play and culture*, (pp.316-23). West Point, NY: Leisure Press.
- Zimmer, L. J. (1987). Gambling with Cards in Melanesia and Australia: An Introduction. *Oceania*, 58(1), 1-5.