



กระบวนการสร้างและพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม

THE FORMATION AND DEVELOPMENT OF ETHICAL SELF IN GAME-ADDICTED
CHILDREN

ธนฤทธ กองศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

กระบวนการสร้างและพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษาศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE FORMATION AND DEVERLOPMENT OF ETHICAL SELF IN GAME-ADDICTED
CHILDREN



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY
(Development Education)
Graduate School, Srinakharinwirot University
2024
Copyright of Srinakharinwirot University

ปรินญาณินพนธ์
 เรื่อง
 กระบวนการสร้างและพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม
 ของ
 ธนฤทธ กองศิลป์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
 ปรินญาณปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษาศาสตร์
 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปรินญาณินพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศรี)	(รองศาสตราจารย์ ดร.เมธิณี วงศ์วานิช รัชมากาภรณ์)
	 กรรมการ
	(รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล)
	 กรรมการ
	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชัช ดาวอุดม)
	 กรรมการ
	(อาจารย์ ดร.วรวิมล สุภาพ)

Title	THE FORMATION AND DEVERLOPMENT OF ETHICAL SELF IN GAME-ADDICTED CHILDREN
Author	THANALIT KONGSILP
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Assistant Professor Chatupol Yongsorn , Ph.D.

This research investigates the process of constructing and developing the ethics of the self in children who have been socially labeled as “game-addicted.” The objectives of the study are: (1) to analyze the discursive construction of the label “game-addicted child” and its consequences on those so labeled, (2) to examine how these children develop an ethics of the self in response to the power structures and stigmatizing narratives imposed by society, and (3) to understand the nature of such ethical self-development as a form of personal recovery and transformation. The study employs critical narrative inquiry within the framework of Michel Foucault’s theoretical concepts, particularly technologies of power and technologies of the self. Data were gathered through in-depth interviews with eight individuals who had previously been labeled as game-addicted, but who have since transformed their lives and now live with dignity and purpose. The study reveals that the label “game-addicted child” is not a neutral description but a power-laden construct shaped by institutions like families, schools, and mental health systems. These institutions use surveillance, stigma, and norms to define and exclude such children from the category of the “good child,” often resulting in diminished self-worth and social marginalization. However, participants did not remain passive. Through gaming, they engaged in emotional regulation, self-discipline, and the cultivation of personal responsibility—developing ethics of the self grounded in lived experience rather than imposed norms. Ultimately, they reconstructed new identities from fragmented pasts through reflection and conscious ethical choices and an affirmation of their humanity amid discursive oppression. Despite disciplinary power, their narratives affirm the enduring human capacity for ethical self-formation even amidst social labeling. The study argues for a paradigm shift in how society understands so-called “game-addicted” children—not as objects of discipline, but as subjects with the potential to learn, transform, and cultivate their own ethics. This reconceptualization offers a critical foundation for educational and social emancipation aimed at promoting human dignity and equity.

Keyword : game-addicted children, ethical of self, ethics of the self, technologies of the self, Michel Foucault, critical narrative inquiry

กิตติกรรมประกาศ

การทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้สามารถสำเร็จได้ เกิดจากความเอาใจใส่ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.จตุพล ยงศรี อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้คอยให้ความรู้ เทคนิควิธีการ ประสพการณ์ให้คำปรึกษา รวมถึงโอกาสในการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน อีกทั้งยังมอบแนวสั่งสอน แนะนำทาง ช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่ไม่บรรลุนเป้าหมาย และการปฏิบัติ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่คอยส่งเสริม ให้กำลังใจและช่วยเหลือลูกศิษย์ด้วยความห่วงใยมาโดยตลอด และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงในโอกาสนี้ ผู้วิจัยจะระลึกถึงพระคุณของอาจารย์เสมอ และจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองในอนาคตให้มีศักยภาพที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เมธิณี วงศ์วานิช รัชมากาภรณ์ ประธานกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒพล ประธานกรรมการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์และ กรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชัช ดาวอุดม กรรมการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์และ กรรมการสอบกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.วรวิมล สุภาพ กรรมการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์และ กรรมการสอบกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์และ อาจารย์ ดร.วรสรณ์ เนตรทิพย์ กรรมการสอบกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ ที่ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อให้ปริญญานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ธนุพท กองศิลป์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	9
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	9
คุณค่าของการวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)	11
ความหมายของตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)	11
จริยธรรมและเสรีภาพ	18
เสรีภาพเป็นบวก	19
ตัวตนที่มีจริยธรรมเป็นการตอบสนองโดยบังเอิญ	22
การดูแลตัวเอง	23
วัตถุประสงค์ของ “การดูแลตนเอง”	24
แนวปฏิบัติ “การดูแลตนเอง”	26
“การดูแลตนเอง” ในฐานะการปฏิบัติทางสังคม	29
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)	31

แนวคิดเทคโนโลยีของอำนาจ (Technology of power) ของ มิเชล ฟูโกต์.....	31
ทฤษฎีเวลาว่าง เวลาว่างที่มีประโยชน์ และเวลาว่างที่ไม่เป็นประโยชน์.....	39
เด็กและธรรมชาติในการเล่นของเด็ก.....	41
ทฤษฎีการตีตรา การติดเกมกลายเป็นโรคที่ต้องรักษา	48
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	50
การวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของเด็กที่ถูกตีตราว่าติดเกม	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	51
การวิจัยแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative).....	52
สนามของการวิจัย.....	55
การเข้าสู่สนามการวิจัย	55
ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล	60
การวิเคราะห์ข้อมูล (Critical Narrative Analysis)	61
ความน่าเชื่อถือของข้อมูล.....	63
บทที่ 4 ผลการวิจัย	67
ครูคอมมูนิคัล: จากเด็กโดดเรียนเพราะติดเกมสู่ข้าราชการครูในสถาบันอุดมศึกษา.....	67
การเข้าสู่โลกของเกมของอาจารย์ไก่อ๊ตัง.....	67
จุดเปลี่ยน: ประสบการณ์และการตอบโต้ต่อระบบ.....	70
ความหมายใหม่ของ “เกม”	71
การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่.....	73
ความสุขในชีวิตครอบครัวล้มละลาย สู่เจ้าของร้านอาหารที่มีชื่อเสียงของเซฟเอ	76
“เกม” ความสุขหลังการทำงานกับโลกแห่งการพักผ่อน	76
“เล่นแต่เกม” การตีตรา และการตอบโต้ต่อระบบ	79
“เกม” ความหมายเพื่อการพัฒนาตน	81

การเรียนรู้จริยธรรมแห่งตัวตนกับความรับผิดชอบ	83
เรื่องเล่าชีวิตของคุณตี๋น้อย: การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนจากเศษซากของเกมและความพยายามเอาชนะชีวิต.....	85
การเข้าสู่โลกของเกม: ของขวัญจากความรัก	85
โลกของเกมจึงสร้าง “ทุน” ใหม่ ที่โรงเรียนไม่สามารถมอบให้ได้.....	87
การเรียนรู้และการติดเกม: พื้นที่คู่ขนานของชีวิต	89
การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน: จากความพ่ายแพ้ สู่อำนาจที่ฟื้นคืนอัตลักษณ์	91
เส้นทางชีวิตที่ไม่ได้สวยงามหรือนักแข่ง ROV ของคุณมาร์ค	93
โลกของเกมและเครื่องมือแห่งการขัดเกลา	93
การแข่งขัน เป้าหมาย และการพิสูจน์ตัวตน	94
เมื่อเกมไม่ใช่เพียงกิจกรรมยามว่างอีกต่อไป	96
นักสู้ การเรียนรู้ สู้กับคู่แข่งอีสปอร์ต.....	97
คุณกาย ชีวิตติดเกม หาเงินจากเกมสู่ผู้รักษาสันติราษฎร์.....	99
การเข้าสู่เกมจากการสนับสนุนจากพี่ชาย.....	99
จุดเปลี่ยน ความเสียใจที่ตามเพื่อนไม่ทัน	100
“เกม” พื้นที่เสมือนทางสังคม	103
การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่.....	105
“เกม” ของเล่นที่ไม่ใช่เพียงของเล่นจากอาจารย์ปาร์ค	107
การเข้าสู่โลกของเกม เมื่อเกมไม่ใช่พื้นที่ต้องห้าม.....	107
ผลการเรียน การตัดสินใจเป็นเด็ก	109
“เกม” พื้นที่การเรียนรู้.....	111
การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและการตระหนักรู้ต่อบทบาททางสังคม.....	113
คุณค่าของการไม่ตัดสินใจของเด็กติดเกมสู่สหนายตาล.....	115

ประตูใบใหม่สู่ “ทางเลือก” และ “คุณค่า”	115
จุดเปลี่ยน ประสบการณ์และการตอบโต้ต่อระบบ.....	117
พื้นที่ปลอดภัยกับการรู้จักตัวเอง	120
การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่.....	121
อาร์ม: จาก “เด็กติดเกม” สู่ “ผู้ออกแบบชีวิตตนเอง”	123
การเข้าสู่โลกของเกม: พื้นที่หนีภัยจากครอบครัวที่แตกสลาย	123
จุดเปลี่ยน: เกมที่กลายเป็นห้องเรียนแห่งชีวิต	125
การประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่: เกมคือฐาน ไม่ใช่ตราบาป	125
จริยธรรมแห่งตน: เส้นทางที่เลือกเดินอย่างรู้เท่าทัน	126
จากการถูกควบคุม สู่การปฏิบัติต่อตน และการประดิษฐ์จริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม....	128
เทคโนโลยีแห่งอำนาจ: โลกที่มีสายตาดำจ้องมองอยู่เสมอ และการก่อรูปคำว่า “เด็กติดเกม”	128
1. เมื่อเวลาเล่นเกมกลายเป็นหลักฐานให้ถูกจับตามอง	128
2. เมื่อคำเรียกเล่น ๆ กลายเป็นเส้นแบ่งระหว่างคนธรรมดา กับคนเปี่ยงเบน	129
3. เมื่อความรู้ทางการแพทย์กลายเป็นอาวุธที่ใช้ตีเด็ก	131
4. เมื่อใครบางคนบอกว่าเราควรใช้เวลาให้คุ้มค่า (แต่ไม่ใช่กับเกม)	132
5. เมื่อบทเรียนบางบทคือการยึดโทรศัพท์	133
6. เมื่อเขาบอกเราว่า “คนเก่งจริงต้องไม่เล่นเกม”	134
เทคโนโลยีแห่งตน: เส้นทางลับของการดูแลใจตัวเอง	135
1. เมื่อเกมไม่ใช่แค่เล่น แต่เป็นบทสนทนากับใจตัวเอง	135
2. เมื่อเราวางเงื่อนไขให้ตัวเอง...ก่อนโลกจะวางให้เรา	137
3. เมื่อการเขียนคือการจัดวางหัวใจ	138
4. เมื่อการเขียนของคุณไก่อัด คือการยืนอยู่โดยไม่ขัดแย้ง	140

5. เมื่อการฝึกฝนไม่ต้องมีเวที	142
จริยธรรมแห่งตน: เราจะเป็นใครในโลกที่เรียกเราว่า “ผิด”	143
1. เพราะรัก เราจึงยอมเปลี่ยน.....	143
2. เพราะรู้ว่าเราไม่ผิด เราจึงไม่จำเป็นต้องปฏิเสธตัวเอง.....	145
3. เพราะเราเคยเจ็บ เราจึงไม่อยากให้ใครต้องเจ็บอีก.....	146
4. เพราะรู้ว่าอนาคตไม่ได้เกิดจากการเลิเกม แต่เกิดจากการไม่ยอมแพ้	148
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	151
สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์.....	151
อภิปรายผล.....	155
ข้อเสนอแนะ	167
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	170
จุดยืนและตัวตนของผู้วิจัยที่เคลื่อนไหวตัว	171
ความรู้ใหม่จากเรื่องเล่าของอดีตเด็กติดเกม	172
บรรณานุกรม.....	173
ภาคผนวก	178
ประวัติผู้เขียน.....	181

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางสภาพเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยที่กำลังเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม จากที่สังคมแบบดั้งเดิมที่มีการพึ่งพาธรรมชาติ และอยู่กันอย่างเป็นชุมชน โดยเฉพาะสังคมไทยที่เป็นสังคมที่มีการพึ่งพาความสัมพันธ์ทางเครือญาติเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามสภาพสังคมในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมาก ไม่ว่าจะเป็นสภาพสังคมที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และระบบเศรษฐกิจที่เข้าสู่ระบบทุนนิยม ระบบเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันที่สูงทั้งในระบบเศรษฐกิจและสังคม ส่งผลให้รูปแบบวิถีชีวิต และวิถีคิดของคนเปลี่ยนแปลงไป (Kalil, Ziol-Guest, Hawkey, and Cacioppo, 2010) ปัญหาความเหลื่อมล้ำจึงกลายมาเป็นปัญหาเนื่องจากการสภาพเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือความเป็นมนุษย์ก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นเพราะความไม่เท่าเทียมทางรายได้ หรือความไม่เท่าเทียมเรื่องสถานะทางสังคม (Piketty, 2014; โอม ฉัตรนนท์, 2563) ปัญหาการกระจายรายได้ของระบบทุนนิยมกลับกลายเป็นปัญหาของระบบเศรษฐกิจที่เกิดการเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างรวดเร็ว ทำให้ประชากรที่ดำเนินชีวิตไม่ทันต่อระบบเศรษฐกิจถูกทิ้งไว้ด้านหลัง ทำให้คนรายได้ส่วนมากของประเทศตกไปอยู่กับกลุ่มคนจำนวนน้อย หากแต่รายได้จำนวนน้อยตกอยู่กับคนจำนวนมาก ทำให้ปัญหาความเหลื่อมล้ำกระจายตัวก่อร่างจากคนส่วนใหญ่ โดยอย่างยิ่งถ้าเศรษฐกิจกระจายตัวหรือเกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซ้ำว่าเหล่านี้อย่างรวดเร็วมากขึ้นโดยที่คนส่วนใหญ่ในประเทศไว้ให้อยู่กับปัญหาด้านการเงิน และการใช้ชีวิต คนรวยจะยิ่งรุมมากขึ้นส่วนคนจะกับคนชนชั้นกลางจะขยายตัวเข้ากับความเหลื่อมล้ำมากขึ้น ในบริบทของประเทศไทย ระบบเศรษฐกิจที่ดำเนินอยู่ภายใต้กลไกทุนนิยม ส่งผลให้เกิดการกระจายทรัพยากรอย่างไม่เท่าเทียม ซึ่งนำไปสู่ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับสูง จนประเทศถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่มีระดับความเหลื่อมล้ำมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ปัญหาดังกล่าวนับเป็นหนึ่งในประเด็นเชิงโครงสร้างที่สำคัญและซับซ้อนของสังคมไทยในปัจจุบัน (ศุภกร, 2562) ผลกระทบภายใต้โครงสร้างของระบบทุนนิยมทำให้เกิดกิจกรรมในชีวิตประจำวันของคนในเมืองเปลี่ยนไป เกิดการแข่งขันในตัวเอง ทุกคนถูกกำหนดกรอบในการดำเนินชีวิตของตนเอง เริ่มต้นสูญเสียอัตตลักษณ์ความเป็นตัวเอง สูญเสียเป้าหมายในชีวิต ขาดความคำนึงความเป็นมนุษย์ในตัวเอง จนถึงการมองตนเองเป็นเพียงวัตถุนิยมเศรษฐกิจของรัฐและนายทุน ซึ่งจำเป็นต้องปฏิบัติตามคัมภีร์ของรัฐที่แฝงไว้ด้วยอำนาจการควบคุมทั้งในเชิงปฏิบัติและความคิด เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทองและสถานะทางสังคมที่สูงยิ่งขึ้น (สุภมณฑา สุภานันท์,

2550) เมื่อหันกลับมามองที่รากฐานระบบทุนนิยมนั้น เด็กถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างมากในระบบทุนนิยมที่เป็นเหมือนดังทรัพยากรของรัฐในอนาคต

หากกลับมามองที่ธรรมชาติของเด็ก เด็กมีความไร้เดียงสา ความใสซื่อบริสุทธิ์ ถึงแม้ว่าพฤติกรรมของเด็กบางครั้งจะดูไม่น่ารัก แต่ก็ทำไปด้วยความไม่รู้ว่าสิ่งใดควรหรือไม่ควร ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดเพราะความอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง ทั้งนี้ เด็กในแต่ละช่วงวัยล้วนมีโลกแห่งจินตนาการและความฝันที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยธรรมชาติของเด็กที่เปิดกว้างทางความคิดและการแสดงออกอย่างมีเสรีภาพ ทำให้ขอบเขตระหว่างความจริงกับจินตนาการอาจยังไม่ชัดเจน เด็กบางคนไม่สามารถแยกได้ว่าเรื่องใดเกิดขึ้นจริง และเรื่องใดเป็นเพียงภาพฝันหรือสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ทางสื่อ เช่น การฟังนิทานหรือดูภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม อารมณ์ และโลกทัศน์ของเด็ก

เราสามารถสังเกตเห็นจินตนาการของเด็กได้จากสิ่งที่พวกเขาแสดงออกมา ซึ่งมักสะท้อนถึงความคิดบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา และเต็มไปด้วยความเชื่อตรงจากจิตไร้สำนึก การแสดงออกเหล่านี้ปราศจากการปรุงแต่ง เป็นธรรมชาติและเรียบง่าย อันเป็นลักษณะเฉพาะที่แสดงให้เห็นถึงความงดงามทางจิตวิญญาณในวัยเยาว์ ความสุขที่เด็กได้รับจากการอยู่ในโลกแห่งความคิดสร้างสรรค์นี้ไม่เพียงสร้างแรงบันดาลใจ แต่ยังเผยให้เห็นเสน่ห์อันบริสุทธิ์ที่เกิดจากพลังจินตนาการของพวกเขาเอง (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ในขณะเดียวกันธรรมชาติของเด็กที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์แม้จะเป็นสมัยเก่าแก่เพียงใดจะเห็นเป็นประจักษ์ได้ว่าธรรมชาติของเด็กอยู่กับความสนุกสนานตามสัญชาตญาณของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการละเล่นที่เกิดขึ้นจากการใช้มือ หรือกิจกรรมการเล่นที่สืบทอดและประดิษฐ์ขึ้นตามบริบททางวัฒนธรรม การเล่นถือเป็นกลไกการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเด็ก (ปรานี วงษ์เทศ, 2528) เด็กไม่ได้เกิดมาเพื่อเพียงเติบโตทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังมีความสามารถในการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งในบ้าน ชุมชน และห้องเรียน ซึ่งล้วนเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กโดยตรง

ตั้งแต่ช่วงแรกของชีวิต เด็กแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเรียนรู้ที่น่าเหลือเชื่อ ตัวอย่างเช่น ทารกแรกเกิดภายในไม่กี่ชั่วโมงสามารถตอบสนองต่อเสียงของมนุษย์มากกว่าเสียงอื่น ๆ (Vouloumanos and Werker, 2007) ความอยากรู้อยากเห็นและแรงขับตามธรรมชาตินี้นำไปสู่แนวคิดที่ว่า เด็กคือ “นักวิทยาศาสตร์ในเปล” (Gopnik, Meltzoff, and Kuhl, 1999) ซึ่งหมายถึงการที่พวกเขาเรียนรู้ผ่านการทดลอง การสังเกต และการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวอย่างต่อเนื่อง นอกจากพัฒนาการทางด้านร่างกายและภาษาแล้ว เด็กยังแสดงออกถึงจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจภายในอย่างแรงกล้าในการสร้างความหมายของ

โลกและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น การเล่นจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมยามว่าง แต่เป็น “พื้นที่แห่งการพัฒนา” ที่ช่วยให้เด็กสร้างแนวคิดใหม่ ๆ และแสดงออกถึงความเป็นมนุษย์อย่างเต็มศักยภาพ

Bergen (1998) ชี้ให้เห็นว่า เมื่อเป้าหมายของการเรียนรู้ในห้องเรียนถูกขยายให้ครอบคลุมมากขึ้น นักการศึกษาจำนวนมากเริ่มตระหนักว่าการเล่นสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเนื้อหาวิชาหลัก เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษา ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนผ่านกระบวนการเล่นอย่างมีความหมายได้ การเล่นจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมสนุกสนาน แต่เป็นพื้นที่ที่แนวคิดหลักของการเรียนรู้สามารถก่อรูปขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ในทำนองเดียวกัน Wassermann (1992) กล่าวว่า ให้ความเห็นว่า การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างความเข้าใจต่อโลกรอบตัวผ่านการลงมือกระทำ เด็กจะรู้สึกว่ามีอำนาจในการจัดการกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และในขณะเดียวกันก็ได้ฝึกทักษะสำคัญต่าง ๆ ทั้งด้านกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น หากครูต้องการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้เข้ากับการเล่นเข้าในระดับปฐมวัย การมีทัศนคติที่เห็นคุณค่าและเข้าใจบทบาทของการเล่นอย่างแท้จริงจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญ เพื่อให้การเล่นกลายเป็นฐานของการเรียนรู้ที่มีความหมายและพัฒนาศักยภาพของเด็กอย่างรอบด้าน

อย่างไรก็ตามความเชื่อของแนวคิดสมัยใหม่ในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมทำให้เด็กนั้นไม่ได้มีอิสระในการเล่นได้อย่างเป็นธรรมชาติ เนื่องจากในสังคมทุนนิยมสมัยใหม่เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม เกิดการเปลี่ยนแปลงของระบบสถาบันที่สถาปนาอำนาจขึ้นมา เช่น สถาบันการศึกษา โรงเรียน มหาวิทยาลัย เป็นต้น ซึ่งในสมัยก่อนการศึกษาจะเน้นอยู่ที่ วัด ซึ่งมีพระเป็นอาจารย์ผู้สอนศิลปวิทยาการ วิชา ความรู้ต่างๆ แต่เมื่อมีการสถาปนาอำนาจของสถาบันการศึกษาขึ้นมา ซึ่งมีโรงเรียนเป็นเครื่องมือหลักในการควบคุมเด็กผ่านการศึกษา ความสำคัญของวัดที่เป็นสถาบันการศึกษาหลักในสมัยก่อนจึงถูกลดลง และเปลี่ยนแปลงหน้าที่เป็นหน้าที่ของสถาบันทางศาสนาแทน ส่วนหน้าที่ของการศึกษากลับกลายเป็นหน้าที่ของโรงเรียนที่เป็นสถาบันหลักในการให้ความรู้ รวมไปถึงการขัดเกลาเด็กให้โตขึ้นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (ภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์, 2565)

นอกจากการศึกษาเล่าเรียนแล้วกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization) ซึ่งแต่เดิมเป็นหน้าที่ของสถาบันของครอบครัวทำหน้าที่นี้ แต่เมื่อมีโรงเรียนเริ่มก่อ สร้างอำนาจและสถาปนาตนเองเป็นสถาบันหลักในการขัดเกลาความรู้และพฤติกรรมของเด็ก บทบาทของโรงเรียนในฐานะกลไกสำคัญของการขัดเกลาทางสังคมได้ขยายตัวอย่างมีนัยสำคัญในโลกสมัยใหม่ โดย

กระบวนการขัดเกลาที่เคยเป็นไปอย่างไม่เป็นทางการในครอบครัวหรือชุมชน ได้เปลี่ยนรูปแบบสู่ระบบที่มีความเป็นทางการมากขึ้น ผ่านการดำเนินงานของสถาบันทางสังคมที่เน้นความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในแต่ละแขนงวิชา การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นผลมาจากการปรับตัวของโครงสร้างทางสังคมให้สอดคล้องกับบริบทโลกสมัยใหม่ ที่มีการแบ่งแยกความชำนาญของมนุษย์ออกเป็นสาขาวิชาเฉพาะทางมากยิ่งขึ้น ภายใต้แนวคิดนี้ โรงเรียนจึงทำหน้าที่ไม่เพียงแต่ถ่ายทอดความรู้ หากแต่ยังทำหน้าที่เตรียมความพร้อมให้กับปัจเจกบุคคลเพื่อประกอบอาชีพในสาขาที่ตนศึกษา และช่วยลดความเสี่ยงต่อการว่างงานที่อาจเกิดขึ้นจากการไม่สามารถทำงานในสาขาอื่นได้ การจัดการศึกษาแบบนี้จึงกลายเป็นกลไกหนึ่งที่ช่วยรักษาความสมดุลและเสถียรภาพของระบบสังคมโดยรวม (ธีรศักดิ์ สุขสันติกมล, 2559) จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเด็กเริ่มถูกกำหนดกรอบการดำเนินชีวิตเพื่อตอบสนองต่อการเป็นพลเมืองที่ดีต่อประเทศ ที่ถูกกำหนดให้เป็นแรงงานด้านเศรษฐกิจที่สำคัญของรัฐในอนาคต ดังนั้นการปฏิบัติตัวของเด็กถูกควบคุมโดยอำนาจที่ไม่อาจต่อรองได้จากความรู้ความเชื่อสมัยใหม่ (จักรี ไชยพินิจ, 2561) จนทำให้การเล่นของเด็กถูกมองว่าเป็นการเป็นการใช้เวลาว่างที่ไม่มีประโยชน์ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ไม่ตอบสนองหรือเป็นอุปสรรคของสังคมสมัยใหม่ที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ผู้ใหญ่จึงมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นลดลงไป ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเล่นของเด็ก เนื่องจากการที่ถูกบ่มเพาะจากสถาบันต่างๆ ผ่านค่านิยม คุณธรรม ฯลฯ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากสำหรับวัยผู้ใหญ่ที่จะเข้าใจการเล่นของเด็ก เพราะชีวิตผู้ใหญ่ขาดการเล่นอย่างไ้ก็ตามแม้แต่ผู้ใหญ่ก็มีการเล่นเพื่อเปลี่ยนจากภาวะปกติสู่โลกที่เต็มไปด้วยจินตนาการเพื่อที่จะผลักดันตัวเองในรูปแบบใหม่ เช่น การเล่นโทรศัพท์ คุยเรื่องตลก ฯลฯ เพื่อหยุดพักจากการประชุม อย่างไรก็ตามการเล่นเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็กที่ช่วยให้เด็กสามารถมีความคิดสร้างสรรค์พัฒนาสมอง พัฒนาจินตนาการความชำนาญและความพัฒนาการทางร่างกายสติปัญญาและอารมณ์ (Shonkoff and Phillips, 2000)

การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ หรือไม่เป็นประโยชน์จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญในเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ซึ่งกิจกรรมของเด็กที่มักถูกยึดโยงเข้ากับ “การเล่น” อย่างไรก็ตามการเล่นของเด็กถูกจำกัดอยู่ในกรอบของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การปลูกฝังการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ แนวคิดเรื่อง “การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” ในสังคมไทยนั้น มีรากฐานโยงใยกับทั้งศาสนาและระบบการศึกษา โดยเฉพาะในบริบทของพุทธศาสนาเถรวาทแบบไทย ซึ่งเน้นการดำรงตนอย่างมีวินัยและความเพียร สะท้อนผ่านบทเรียนในตำรา ธรรมจริยา ที่เขียนโดยเจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี ซึ่งถือเป็นบุคคลสำคัญในกระทรวงธรรมการช่วงตั้งต้นระบบการศึกษาไทยใน พ.ศ. 2435 ภายในบทเรียนดังกล่าว มีการสอนให้เห็นคุณค่าของเวลาว่าง โดยยกคำกล่าวของนักคิด

ตะวันตกว่า "แม้แต่ช่วงเวลาที่ยืดออกโดยสารถีควรใช้ในการอ่านหนังสือ" ซึ่งสะท้อนการปลูกฝังจิตสำนึกด้านประสิทธิภาพและการไม่ปล่อยให้เวลาเปล่าประโยชน์ ผ่านกระบวนการทางการศึกษาอย่างเป็นระบบ

แม้แนวคิดนี้จะมีข้อดีในด้านการส่งเสริมวินัยและความพากเพียร หากแต่รัฐธรรมนูญ บวรนาฏกาญจน์ (2561) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การเร่งเร้าให้ “ทุกวินาทีต้องมีประโยชน์” อาจส่งผลกระทบต่อเสรีภาพทางความคิดและความสามารถในการตั้งคำถามต่อระบบที่ดำรงอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อระบบการศึกษาไทยกลายเป็นกลไกในการจัดจังหวะชีวิตให้สอดคล้องกับระบบทุนนิยม ผู้ที่สามารถปรับตัวเข้ากับระบบนี้ได้จึงถูกมองว่า “ประสบความสำเร็จ” ในขณะที่ผู้ที่ไม่สามารถดำเนินชีวิตตามกรอบนี้ได้มักถูกตีตราว่า “ขี้เกียจ” หรือ “ไม่มีความพยายาม” ทั้งที่ในความเป็นจริงพวกเขาอาจทุ่มเทแรงงานไม่น้อยไปกว่าผู้อื่นเลย (วรัญญา บวรนาฏกาญจน์, 2561)

อีกทั้งการเล่นของเด็กในยุคสมัยใหม่ถูกเปลี่ยนแปลงไป ด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ จากการศึกษารายงานของ Newzoo ร่วมกับ Global Mobile Game Confederation ซึ่งเผยแพร่เมื่อเดือนมิถุนายน ปี 2016 พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนผู้เล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือสูงถึง 17 ล้านคน หรือคิดเป็นประมาณร้อยละ 25 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นจากตัวเลข 14.7 ล้านคนในปี 2014 โดยในกลุ่มผู้เล่นนั้น มากกว่าครึ่งหนึ่ง (ประมาณร้อยละ 51) อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 21–35 ปี ทั้งนี้ มีการคาดการณ์ว่าภายในปี 2019 จำนวนผู้เล่นจะเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 7.6 หรืออยู่ที่ประมาณ 18.3 ล้านคน อันเป็นผลจากการขยายตัวของ การเข้าถึงสมาร์ทโฟนในประเทศ เมื่อเทียบกับอดีตที่การเล่นเกมนอนไลน์ต้องอาศัยเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การพัฒนาเทคโนโลยีและความสะดวกของเกมบนโทรศัพท์มือถือทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย อีกทั้งมีการปรับปรุงภาพและเนื้อหาที่สวຍ มีความสมจริง ชวนให้น่าหลงใหล ทำให้เด็กหรือเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมหรือเกมนอนไลน์ได้ง่ายยิ่งขึ้น ทำให้เด็กส่วนมากใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการพักผ่อนของตนด้วยการเล่นเกม อย่างไรก็ตามการเล่นของเด็กที่ถูกเปลี่ยนแปลงจากการเล่นในอดีตด้วยวัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป หันมาเล่นเกมมือถือ หรือคอมพิวเตอร์มากขึ้น แต่การเล่นในยุคนี้กลับถูกมองและเป็นที่ที่ถกเถียงกันในวงกว้างว่าเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์หรือไม่ในโลกยุคปัจจุบันหรือไม่

การเล่นเกมนั้นจึงไม่ถูกจัดว่าเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เนื่องจากมีการนิยามในแง่ลบที่หลากหลายสำหรับเด็กที่เล่นเกมมากเกินไป หรือถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” โดยมีการนิยามความหมายมากมายและหลากหลายในการให้ความหมายหรือจำกัดความ ทั้งอาการที่แสดงออก

สำหรับเด็กติดเกมและเกณฑ์ในการกำหนดหรือตัดสินความเป็น “เด็กติดเกม” ถูกใช้เพื่อเป็นคำอธิบายลักษณะของเด็กที่มีพฤติกรรมหมกมุ่นกับการเล่นเกมในระดับที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในกรณีที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อเนื่องนานกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันอย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์ และให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเหนือกิจกรรมในชีวิตด้านอื่น ๆ เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว การเรียน กีฬา หรือการดูแลสุขภาพของตนเอง (กนิษฐา จอดนอก และฉวีวรรณ ยอดอินทร, 2563; ขวัญจิต เฟื่องแป้น, 2560) พฤติกรรมดังกล่าวสามารถจำแนกได้เป็นหลายมิติ ได้แก่

(1) ด้านอารมณ์และพฤติกรรม: มีอาการหงุดหงิดง่าย กระวนกระวายเมื่อไม่ได้เล่น แสดงพฤติกรรมต่อต้านเมื่อถูกห้าม ควบคุมตนเองได้ยาก มีแนวโน้มหมกมุ่น และใช้เวลาเล่นมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

(2) ด้านร่างกาย: พบว่ามีลักษณะสุขอนามัยถดถอย เช่น ไม่อาบน้ำ แต่งตัวไม่เรียบร้อย มีอาการปวดศีรษะ ปวดหลัง หรือข้อมือ รวมถึงพฤติกรรมรับประทานอาหารที่ผิดปกติ จนน้ำหนักลดหรือเพิ่มขึ้น

(3) ด้านความสัมพันธ์และสังคม: เด็กบางรายมีแนวโน้มแยกตัว ไม่สบตาผู้อื่น พูดจาหยาบค้าย หรือมีพฤติกรรมที่ขัดต่อบรรทัดฐานสังคม เช่น โกหก ขโมยของ หรือนอนในห้องเรียน

(4) ด้านการเรียน: แสดงออกโดยการหลีกเลี่ยงการเรียน ขาดเรียน ไม่ส่งงาน หรือมีพฤติกรรมที่นำไปสู่การลงโทษ เช่น ถูกพักการเรียนหรือหักคะแนนความประพฤติ

นอกจากนี้ ยังมีการตั้งข้อสังเกตจากงานวิจัยหลายฉบับว่า ลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกมมีความคล้ายคลึงกับผู้ที่ติดสารเสพติด กล่าวคือ ในช่วงแรกของการเล่นเกมทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้สมองหลั่งโดปามีน (Dopamine) ซึ่งเป็นฮอร์โมนที่เกี่ยวข้องกับความสุข ส่งผลให้เกิดความเพลิดเพลินใจ อย่างไรก็ตาม เมื่อระยะเวลาผ่านไป การตอบสนองของสมองจะลดลง ทำให้ผู้เล่นต้องการสิ่งกระตุ้นมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และไม่สามารถสนใจสิ่งเร้าทางธรรมชาติอื่น ๆ ได้อีก (วิทยากร เชียงกูล, 2552; ศิริธร ยิ่งเรืองรอง, 2556; สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

คำว่า “เด็กติดเกม” จึงกลายมาเป็นประเด็นและปัญหาเกี่ยวกับเยาวชนอย่างแพร่หลาย จนนำมาสู่การตีตราเด็กติดเกมว่ามีคุณลักษณะที่เกี้ยว ก้าวร้าว หัวรุนแรง มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม และเรื่องสุขภาพ กลายเป็นปัญหาในอนาคตสำหรับอนาคตของชาติที่กำลังเข้าสู่กระบวนการการขัดเกลาทางสังคมเพื่อกลายเป็นแรงงานทางเศรษฐกิจเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจในอนาคต (กนิษฐา จอดนอก และฉวีวรรณ ยอดอินทร, 2563; ขวัญจิต เฟื่องแป้น, 2560) ความคาดหวังทางสังคม

เหล่านี้เป็นตัวกำหนดชีวิตกิจกรรมของเด็กที่ถูกและผิด การที่เด็กที่ติดเกมนั้นถูกยึดโยงเข้ากับเวลาว่างทางสังคมที่เป็นตัวกำหนดว่าบริบทหรือกิจกรรมใดเป็นเวลาว่างที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมนั้นสืบเนื่องจากเวลาของแต่ละบุคคลไม่ได้เป็นอิสระในตัวเองแต่มีลักษณะเป็นส่วนรวมที่มีความเกี่ยวข้องกันกับสถาบันทางสังคม วัฒนธรรมที่สืบเนื่องต่อกันมาโดยที่ปัจเจกไม่สามารถรู้ตัวได้ว่าถูกเวลาเหล่านี้ควบคุมเวลาของตนเองอยู่ (ฐานิดา บุญวรรณ, 2563) จึงทำให้การให้เวลาของเด็กนั้นถูกควบคุมโดยความคาดหวังทางสังคม ว่าเด็กเป็นผู้ถูกปกครองจากครอบครัวภายใต้ความสัมพันธ์แบบเคารพและเชื่อฟังซึ่งเปรียบเสมือนกับการจัดระเบียบทางสังคมของรัฐอย่างหนึ่งเพื่อเป็นกำลังในการผลิตให้แก่รัฐในอนาคตเพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและการเมืองของรัฐ อีกทั้งเพื่อตอบสนองความเป็นพลเมืองที่ดีของรัฐที่พึงปฏิบัติภายใต้บริบทเศรษฐกิจการเมืองของรัฐสมัยใหม่ และรัฐธรรมนูญ (อลิศรา พรหมโชติชัย, 2557)

หากพิจารณาจากเหตุข้างต้น อาจมองได้ว่าเกมเป็นเหมือนเชื้อร้ายอย่างหนึ่งที่รัฐและสังคมมองว่าเป็นตัวบ่อนทำลายหน้าที่พลเมืองที่ดี เพราะทำให้เด็กมีผลกระทบต่อบุคลิกภาพ สุขภาพ และสติปัญญาตามงานวิจัยต่างๆ มีพฤติกรรมต่างๆที่ไม่เข้าข่ายบรรทัดฐานทางสังคม ส่งผลให้การเล่นเกมกลายเป็นสิ่งเสพติดเกิดขึ้นภายในการประยุกต์ใช้วาทศิลป์ที่เกิดจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้กระบวนการการเสพติดเช่นเดียวกับการติดยา การถ่ายทอดความหมายของการเสพติดเหล่านี้ไปสู่วาทกรรมที่เกี่ยวข้องไม่ได้จำกัดอยู่ที่เกมเท่านั้น แต่ได้ถูกนำไปใช้ในทำนองเดียวกันกับการพนัน การบังคับทางเพศ และการใช้สื่อลามกในหมู่คนอื่น ๆ อย่างไรก็ตามเกมถูกให้ความสำคัญเนื่องจากเกมถูกมองเสมือนกับเทคโนโลยีใหม่ ที่มักเกี่ยวโยงกับความวิตกกังวลและความหวาดกลัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการนำเสนอภาพให้เห็นในสื่อต่างๆ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix ว่าชีวิตในสังคมสมัยใหม่สามารถถูกคุกคามโดยเทคโนโลยีใหม่ได้ ถึงแม้ว่าจะมีการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่างๆมานาน แต่เกมอิเล็กทรอนิกส์ก็ยังคงเป็นศูนย์กลางของความหวาดกลัว ความกังวลใจของคนในสังคม ดังนั้นความบันเทิงดิจิทัลรูปแบบใหม่จึงกลายเป็นหัวใจสำคัญของแนวคิดที่ว่าเกมเป็นสิ่งที่ทำให้เสพติดได้ จึงได้มีการหาวิธีการไม่ว่าจะเป็นในทางการแพทย์หรือพฤติกรรมศาสตร์ เพื่อป้องกันและหาแนวทางการแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าวไม่ให้เด็กหรือเยาวชนเข้าไปผัวพันกับคำว่า “ติดเกม” ไม่ว่าจะเป็นการอบรม การสร้างโปรแกรมต่างเพื่อลดความต้องการในการเล่นเกมน และการส่งเสริมการทำกิจกรรมอื่นๆเพื่อลดความเสี่ยงในการเล่นเกมน

อย่างไรก็ตามก็ยังมียงานวิจัยบางส่วนที่พยายามจะเปิดเผยให้เห็นถึงข้อดีหรือประโยชน์ในการเล่นเกมนที่ทำให้เกิดการพัฒนาในเชิงบวก ไม่ว่าจะเป็นการช่วยในการพัฒนาทักษะกระบวนการ

คิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับจิตใจทั้งความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ตนเอง และความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นต้น (สุพัทธ แสนแจ่มใส, 2560) อีกทั้งในปัจจุบันการเล่นเกม ไม่ได้มีความหมายในทางลบเพียงอย่างเดียว เกมกลายเป็นสิ่งที่สร้างอาชีพให้คนหลาย ๆ คนได้ จากการเป็นนักแข่ง E-Sport, Streamer, YouTuber, Game Caster (กาญจนาถ อุดมสุข; จารุวดี แก้วมา, 2562) หรือเรียกอาชีพเหล่านี้ว่าคือ “นักเล่นเกม” อีกทั้งเกมยังเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ การพัฒนาตนเองให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการ Coding การออกแบบกราฟฟิก หรือแม้แต่การออกแบบเกมให้ความต้องการของตนเอง เช่น อิศรา พวงชมพู หรือ Rezalett Shoutcaster ผู้ผ่านงานพากย์การแข่งขันระดับประเทศมาแล้วมากมาย ได้ยอมรับว่าตนเองเป็นเด็กติดเกม ที่อยู่ในสังคมของการเล่นเกม กล่าวว่า จากนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนนานาชาติ แต่พูดภาษาอังกฤษไม่ได้ ไม่มีความสุขในโรงเรียน การเล่นเกมทำให้ได้รู้จักคนต่างชาติมากขึ้น ได้พูดมากขึ้น จนในที่สุดเกมทำให้เราได้ใช้ชีวิตในโรงเรียนสนุกสนานอย่างที่เราควรจะเป็น (The matter, 2023) หรือแม้แต่ SHUNTARO FURUKAWA ผู้บริหาร Nintendo ก็ยังเป็นเด็กที่ติดเกมมาก่อนเช่นกัน ซึ่งการที่คนเหล่านี้สามารถนำประโยชน์จากการเล่นเกมมาทำให้เกิดประโยชน์ในชีวิตตนเองได้นั้น ทำให้ผู้วิจัยเชื่อว่าคนเหล่านั้นต้องมีกระบวนการในการสร้างตัวตนเพื่อข้ามผ่านความหมายของเด็กติดเกมในช่วงเวลาหนึ่งจนไปถึงการมีจริยธรรมแห่งตน

กระบวนการก่อตัวของจริยธรรมแห่งตน ตามแนวทางของฟูโกต์นั้นมีมุมมองที่ไม่เหมือนใครเกี่ยวกับการก่อตัวของตัวตนที่มีจริยธรรม ซึ่งเขาสำรวจในการกระทำของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของแนวคิดที่เกี่ยวกับ การดูแลตนเอง และ เทคโนโลยีแห่งตนเอง ซึ่งตัวตนที่มีจริยธรรมนั้นจะเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับอำนาจ ความรู้ และการกำกับดูแลตนเอง กล่าวได้ว่าจริยธรรมแห่งตน หมายถึง การรู้และเข้าใจในการกระทำของตนเอง เช่นเดียวกับเด็กที่ติดเกมที่ประสบความสำเร็จที่ไม่ได้มองเพียงว่าจะเล่นเกมเพียงอย่างเดียว แต่พวกเขาสนใจบริบทและสิ่งรอบตัวของตนเองด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของการศึกษากระบวนการก่อตัวของจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกมโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเข้าใจกระบวนการสร้างตัวตนของเด็กภายใต้การถูกให้ความหมายว่าเป็นเด็กติดเกม จนสามารถข้ามผ่านไปสู่การมีจริยธรรมแห่งตนได้นั้นเป็นอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกมทั้งในเชิงกระบวนการ และในเชิงนโยบายต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ความหมายของเด็กติดเกมคืออะไร ถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร
2. เด็กที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม มีกระบวนการสร้างตัวตนของตนเองภายใต้การถูกให้ความหมาย จนสามารถข้ามผ่านไปสู่การมีจริยธรรมแห่งตนได้อย่างไร
3. การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกมมีแนวทางเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ
2. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้
3. เพื่อให้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม

คุณค่าของการวิจัย

เผยให้เห็นถึงความหมายของเด็กติดเกมที่เป็นสิ่งประกอบสร้างทางสังคม รวมไปถึงที่มาและกระบวนการสร้างความหมายของเด็กติดเกม คุณค่าในตัวเด็กที่ถูกมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” ในมุมมองที่แตกต่างของคนที่เคยตกอยู่ภายใต้ความหมายของ “เด็กติดเกม” เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในมุมมองที่มีต่อ “เด็กติดเกม” เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการศึกษาหรือพัฒนาเด็กและเยาวชนได้มีแนวทางที่จะส่งเสริมหรือแก้ไขนโยบายที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา “เด็กติดเกม” ที่คำนึงถึงการเปิดมุมมองและพื้นที่ใหม่ในระดับนโยบายระหว่างการจัดการการเล่นของเด็กในยุคสมัยใหม่ เช่น การนำเอาการเล่นเกมเป็นส่วนหนึ่งในแบบแผนการเรียนรู้ เป็นต้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กติดเกม หมายถึง ผู้ที่เคยมีพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งหรือมากกว่าดังต่อไปนี้
 - 1.1 ใช้เวลาเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงขึ้นไป จนกระทบกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน
 - 1.2 หงุดหงิดและรู้สึกอยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา
 - 1.3 ไม่อยากทำกิจกรรมอะไรเลย นอกจาก ‘เล่นเกม’
 - 1.4 ในหัวมีแต่เรื่อง ‘เกม’ แม้จะทำงานหรือกิจกรรมอื่นอยู่ก็ตาม
 - 1.5 มีพฤติกรรมต่อต้านและโมโหมาก ถ้าถูกห้ามเล่นเกม
 - 1.6 กระวนกระวาย ง่วงนอน กระสับกระส่าย ถ้าไม่ได้เล่นเกม
 - 1.7 ทิ้งการเรียน ทิ้งงาน เพื่อไปเล่นเกม
 - 1.8 สามารถเล่นเกมได้ข้ามวันข้ามคืน โดยไม่สนใจเรื่องกิน เรื่องนอน หรือทำงาน

2. จริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม หมายถึง การรู้และเข้าใจในการกระทำของตนเอง ของเด็กติดเกมที่ประสบความสำเร็จ ที่ไม่ได้มองเพียงว่าจะเล่นเกมเพียงอย่างเดียว แต่เข้าใจบริบท และสิ่งรอบตัวของตนเองด้วย

3. การตีตรา หมายถึง การที่เด็กซึ่งเล่นเกมถูกกำหนดความหมายในเชิงลบจากสังคมว่า เป็น “เด็กติดเกม” ซึ่งนำไปสู่การถูกควบคุม พิพากษา และทำให้พวกเขาต้องต่อสู้หรือปรับเปลี่ยน ตัวตนผ่านกลไกต่าง ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงหรือตอบโต้กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นจากการตีดรา นั้น

4. กระบวนการสร้างความหมาย หมายถึง วิธีที่สังคม ครอบครัว โรงเรียน และสื่อมวลชน ร่วมกันก่อรูปความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” ให้กลายเป็นคำที่มีนัยเชิงลบ ผ่านการอ้างอิงถึง ความล้มเหลวทางการศึกษา ความเกียจคร้าน หรือการเบี่ยงเบนจากบรรทัดฐาน ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของสังคมที่มีต่อเด็ก และการรับรู้ของเด็กที่มีต่อตนเอง ทั้งในเชิงการยอมรับ ต่อต้าน หรือ ประกอบสร้างตัวตนใหม่เพื่อต่อรองกับความหมายดังกล่าว



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)
 - 1.1 ความหมายของตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)
 - 1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)
2. กรอบแนวคิดการวิจัย
3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายจริยธรรมแห่งตนที่ถูกตีตราว่าติดเกม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)

ความหมายของตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)

กระบวนการพัฒนาของ "ตัวตน" (Self) ในมนุษย์มิใช่สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน แต่เป็นพลวัตที่ค่อย ๆ ก่อรูปขึ้นตลอดช่วงชีวิต โดยเฉพาะในช่วงเริ่มต้นของชีวิต—ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยทารก เด็กยังไม่สามารถแยกแยะตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมรอบข้างได้อย่างชัดเจน ตัวตนของเขายังไม่ได้รับการตระหนักรู้ (self-awareness) อย่างสมบูรณ์ แต่กลับผูกพันแนบแน่นอยู่กับมารดาหรือผู้เลี้ยงดูในฐานะที่เป็นแหล่งปลอดภัยทางอารมณ์และร่างกาย เด็กในวัยนี้ยังไม่รับรู้แม้แต่ความเป็นเจ้าของร่างกายของตน เช่น กรณีที่ทารกตกใจเสียงร้องของตนเอง หรือรู้สึกเจ็บจากการดึงนมของตัวเอง ทั้งที่เป็นการกระทำที่เกิดจากตนโดยตรง สะท้อนให้เห็นถึงการขาดการรับรู้ตัวตนในระดับพื้นฐาน เมื่อเติบโตขึ้นและเข้าสู่ช่วงวัยเด็ก เด็กจะเริ่มพัฒนา "ตัวตน" ผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (social cognition) และเริ่มรับรู้ที่ ตนเองคือบุคคลหนึ่งที่แยกออกจากผู้เลี้ยงดูและเป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคมที่กว้างขวางขึ้น พัฒนาการทางจิตใจและสังคมนี้ดำเนินไปควบคู่กับการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการหล่อหลอมอัตลักษณ์ (identity formation)

Erikson (1968) นักจิตวิทยาพัฒนาการชาวอเมริกันเชื้อสายเยอรมันจิตวิทยา ได้กล่าวไว้ว่า ช่วงวัยรุ่นจึงถือเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญในการค้นหาความหมายของตัวตน โดยบุคคลจะเริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับ "ฉันคือใคร" และพยายามกำหนดทิศทางของชีวิต ผ่านการสำรวจบทบาททางสังคม ความเชื่อ ความฝัน และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น อัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงนี้จึงเป็นผลลัพธ์ของการปะทะสังสรรค์ระหว่างประสบการณ์ส่วนตัวและโครงสร้างทางสังคมที่รายล้อม

ล้อมตัวบุคคล กระบวนการเหล่านี้อาศัยระยะเวลาและพลังงานทั้งทางร่างกายและจิตใจอันมหาศาล มนุษย์จะมีการสำรวจ สะท้อนและทดสอบตัวตนตลอดเวลา โดยกระบวนการเหล่านี้จะช่วยสร้างและหล่อหลอมตัวตน ค่านิยม ความเชื่อเป้าหมายในการดำเนินชีวิต และอัตลักษณ์ (Identity) ให้เป็นที่ประจักษ์ทั้งต่อตนเองและเป็นที่รับรู้ของผู้อื่นในสังคม อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ (Identity) มิใช่สิ่งที่หยุดนิ่งหรือมีลักษณะตายตัว หากแต่เป็นองค์ประกอบทางสังคมและจิตวิทยาที่มีลักษณะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งตามบริบท ประสบการณ์ และช่วงวัยของชีวิต มนุษย์แต่ละคนล้วนดำเนินชีวิตท่ามกลางการก่อรูปและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ช่วงวัยทารก วัยเด็ก วัยรุ่น ไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ การก่อรูปตัวตนและอัตลักษณ์จึงเป็นกระบวนการที่มีพลวัตอันสัมพันธ์กับความสามารถในการรับรู้ตนเอง และการเข้าสู่ความสัมพันธ์ทางสังคมในระดับต่าง ๆ

ในช่วงก่อนที่มนุษย์จะมีพัฒนาการด้านภาษา การรับรู้ความเป็นตัวตน (sense of self) จะเกิดขึ้นผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวของร่างกายเท่านั้น แต่เมื่อทักษะทางภาษาได้รับการพัฒนา มนุษย์จะเริ่มมีความสามารถในการแยกแยะตนเองออกจากผู้อื่นอย่างชัดเจนมากขึ้นทั้งในด้านความคิด ความรู้สึก และสถานะทางสังคม นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างและสำรวจอัตลักษณ์อย่างมีความหมาย ในการเชิงนิยาม อัตลักษณ์สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นสิ่งที่อธิบายว่า "เราคือใคร" โดยประกอบด้วยทั้งลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และองค์ประกอบที่แสดงถึงความคล้ายคลึง (sameness) หรือความแตกต่าง (differences) จากผู้อื่น ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดสถานะตนเองในบริบทสังคม

Tajfel (1981) นักจิตวิทยาผู้บุกเบิกทฤษฎีอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity Theory) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง "พหุอัตลักษณ์" (multiple identities) โดยเสนอว่า อัตลักษณ์ของมนุษย์ประกอบด้วยสององค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. อัตลักษณ์ของปัจเจก (Personal Identity): ซึ่งสะท้อนถึงบุคลิก ลักษณะนิสัย และประสบการณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล
2. อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity): ซึ่งหมายถึงความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือชุมชน เช่น อัตลักษณ์ของความเป็นคนไทย วัยรุ่น หรือสมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง

แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่าความเป็น "ตัวตน" ของมนุษย์ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นโดยลำพัง แต่เป็นสิ่งที่ก่อเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับโครงสร้างทางสังคมที่เขาเข้าไปเกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ในขณะที่ Foucault (1988) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง “เทคโนโลยีของตัวตน” (Technologies of the Self) เพื่ออธิบายกระบวนการที่มนุษย์กระทำต่อตนเองผ่านแนวปฏิบัติต่างๆ อันเป็นหนทางในการสร้างความเข้าใจและก่อรูปอัตลักษณ์ของตน โดยการสร้างอัตลักษณ์นี้ไม่ได้เกิดจากความเป็นอิสระโดยสมบูรณ์ หากแต่อยู่ภายใต้บริบทของวาทกรรมแห่งอำนาจ (power discourse) ซึ่งทำหน้าที่กำกับ กำหนด และจำกัดทิศทางในการก่อรูปตัวตน กล่าวคือแม้ไม่ใช่โครงสร้างที่แข็งทื่อ หากแต่เป็นระเบียบปฏิบัติทางสังคมที่ “สร้างเงื่อนไข” ให้มนุษย์ต้องเลือกใช้อำนาจประกอบบางประการที่ยอมรับได้ในบริบทนั้น ๆ มาเป็น “วัตถุดิบ” สำหรับประกอบสร้างความเป็นตัวตนของตนเอง

แนวคิดของ Foucault ยังไปสอดคล้องกับแนวคิดของของ Marx (1852) ว่า “มนุษย์สร้างประวัติศาสตร์ของตนเอง แต่ไม่ใช่ในบริบทที่ตนเลือกเอง หากในบริบทที่ได้รับ การสืบทอดถ่ายทอด และกำหนดไว้แล้ว” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อเสรีภาพในการสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์เช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาในบริบทของสังคมร่วมสมัยที่กำลังเปลี่ยนแปลงผ่านเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (postmodernity) สื่อโซเชียลมีเดียได้กลายเป็นพื้นที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ขึ้นอย่างหลากหลาย ทั้งผ่านภาพนิ่ง วิดีโอ ข้อความ หรือเนื้อหาต่างๆ ที่เผยแพร่ในพื้นที่ออนไลน์ เหล่านี้ล้วนกลายเป็น “วัตถุดิบ” ทางวัฒนธรรม (cultural materials) ซึ่งถูกนำมาใช้ในการนิยามความเป็น “ฉัน” ในบริบทของสังคมที่ความหมายไม่คงที่และเต็มไปด้วยความซับซ้อน

แนวคิดเรื่อง Subjectification หรือกระบวนการทำให้ตนเองกลายเป็นตัวตน ตามแนวคิดของ Foucault (1998) มิใช่เพียงการถูกหล่อหลอมจากโครงสร้างอำนาจ วาทกรรม หรือบริบททางสังคมที่รายล้อมมนุษย์ หากแต่ยังครอบคลุมถึงมิติของการกระทำต่อตนเองด้วยความตระหนักรู้ มนุษย์จึงมิใช่เพียงผู้ถูกกระทำ หากยังสามารถกระทำต่อตนเองในฐานะปัจเจกที่มีศักยภาพในการเลือก ปฏิบัติ และควบคุมตนเองได้ Foucault เสนอว่าความเป็นมนุษย์มีสองมิติซ้อนทับกัน คือ ในขณะที่มนุษย์ตกอยู่ภายใต้กรอบโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมอันเป็นรากฐานในการกำกับการรับรู้ ความเชื่อ และการกระทำ (power structure) มนุษย์ก็มีศักยภาพในการเข้าใจความรู้ เข้าถึงความจริง และกำกับพฤติกรรมของตนเองอย่างมีสติผ่านกระบวนการฝึกฝนตนเอง (self-discipline) หรือที่เรียกว่า “เทคโนโลยีแห่งตน” (Technologies of the Self)

ในกระบวนการนี้ “ความรู้” ที่ผลิตขึ้นโดยระบบวิชาความรู้ เช่น การแพทย์ จิตวิทยา หรือการศึกษา กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำกับตนเอง ตัวอย่างเช่น แนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ ที่ชี้ว่าการออกกำลังกายและการควบคุมอาหารสามารถส่งผลให้มีสุขภาพดีและปลอดภัยจากโรคภัย

ความรู้ไม่ได้มีใครบังคับให้เชื่อหรือกระทำ แต่ปัจเจกจะยอมรับและนำมาปฏิบัติด้วยตนเองภายใต้การรับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดกับตนเอง สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมสมัยใหม่ไม่ได้จำกัดอยู่ที่การควบคุมจากภายนอก แต่แฝงอยู่ในกระบวนการควบคุมตนเองจากภายใน กล่าวคือ ตัวตน (self) กลายเป็นทั้ง “ผู้ควบคุม” และ “ผู้ถูกควบคุม” ในขณะเดียวกัน โดยการควบคุมนี้สัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับการผลิต “ความจริง” และ “เหตุผล” ที่ดำรงอยู่ในบริบททางสังคมนั้น ๆ (Foucault, 1998)

ความเป็น "ตัวตน" ของมนุษย์ไม่ได้มีลักษณะที่ตายตัว หรือมีแก่นแท้ที่คงที่ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นภายใต้กระบวนการของวาทกรรมและอำนาจ ตัวตนจึงเปรียบเสมือน “ร่างทรง” ที่เปิดช่องว่างให้กับการปรับเปลี่ยน ปรับแปลง และเติมแต่งตามบริบทของเวลา บทบาท และสถานภาพทางสังคม ด้วยเหตุนี้ ตัวตนจึงไม่ใช่สิ่งที่คงที่ในตัวของมันเอง แต่กลับเป็นผลลัพธ์จากปฏิบัติการต่าง ๆ ที่มนุษย์กระทำผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ตัวตนสามารถแตกออกเป็นองค์ประกอบย่อยหลายส่วน ผันแปรไปตามสภาวะการณ์ สถานะทางสังคม หรือความคาดหวังที่ถูกกำหนดไว้ในสนามของอำนาจและความเป็นจริง ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ต่างก็มีบทบาทในการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมของแต่ละบุคคลตามแนวคิดของฟูโกต์ (Foucault, 1983)

กระบวนการก่อตัวของจริยธรรมแห่งตน ตามแนวทางของฟูโกต์ มีมุมมองที่ไม่เหมือนใครเกี่ยวกับการก่อตัวของตัวตนที่มีจริยธรรม ซึ่งเขาสำรวจในงานของเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของแนวคิดของเขาเกี่ยวกับ "การดูแลตนเอง" และ "เทคโนโลยีแห่งตนเอง" แนวคิดของ Foucault เกี่ยวกับตัวตนที่มีจริยธรรมนั้นเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับอำนาจ ความรู้ และการกำกับดูแลตนเองต่อไปนี้เป็นภาพรวมอย่างง่ายของกระบวนการสร้างตัวตนทางจริยธรรมของ Foucauldian จะมีลำดับขั้นดังนี้

1. แนวทางปฏิบัติเชิงวาทกรรม ฟูโกต์เชื่อว่าอัตวิสัยทางจริยธรรมถูกสร้างขึ้นภายในแนวทางปฏิบัติเชิงวาทกรรม สิ่งเหล่านี้คือระบบความรู้และภาษาที่กำหนดวิธีที่แต่ละบุคคลคิดและเข้าใจตนเอง

2. บริบททางประวัติศาสตร์ ฟูโกต์เน้นย้ำบริบททางประวัติศาสตร์ของจริยธรรม เขาแย้งว่าบรรทัดฐานและค่านิยมทางจริยธรรมไม่เป็นสากล แต่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา การทำความเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างตัวตนด้านจริยธรรม

3. การสร้างตนเองเป็นการกระทำทางการเมือง ฟูโกต์มองว่าการสร้างตนเองเป็นการกระทำทางการเมือง เขาเชื่อว่าบุคคลควรมีส่วนร่วมอย่างมีวิจารณญาณกับโครงสร้างอำนาจที่มี

อิทธิพลต่อพวกเขา และทำงานอย่างแข็งขันเพื่อเปลี่ยนแปลงตนเอง สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับการตั้งคำถามถึงบรรทัดฐานและค่านิยมที่กำหนดโดยสังคม

4. เทคโนโลยีแห่งตัวตน Foucault นำเสนอแนวคิดของ "เทคโนโลยีแห่งตัวตน" ซึ่งหมายถึงแนวทางปฏิบัติและเทคนิคที่แต่ละบุคคลใช้เพื่อกำหนดรูปแบบอัตวิสัยและจริยธรรมของตน สิ่งเหล่านี้อาจรวมถึงพิธีกรรม การตรวจสอบตนเอง และรูปแบบอื่นๆ ของวินัยในตนเอง

5. หลักปฏิบัติด้านจริยธรรมและการดูแลตนเอง Foucault สนับสนุนหลักปฏิบัติด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดูแลตนเองและผู้อื่น นี่ไม่ใช่การกระทำที่เห็นแก่ตัว แต่เป็นรูปแบบหนึ่งของการพัฒนาตนเองที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม

6. การไตร่ตรองตนเองอย่างมีวิจารณญาณ หัวใจสำคัญของแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนที่มีจริยธรรมของฟูโกต์คือการไตร่ตรองตนเองอย่างมีวิจารณญาณ บุคคลควรตรวจสอบความเชื่อ ค่านิยม และความปรารถนาของตนอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อทำความเข้าใจว่าพวกเขาได้รับการหล่อหลอมจากบรรทัดฐานทางสังคมและพลวัตของอำนาจอย่างไร

7. การต่อต้านบรรทัดฐานและอำนาจ ฟูโกต์วิพากษ์วิจารณ์ลักษณะการกดขี่ของบรรทัดฐานทางสังคมบางอย่าง และสิ่งที่เขาเรียกว่า "อำนาจชีวญาณ" ตามความเห็นของ Foucault ตัวตนที่มีจริยธรรมควรต่อต้านบรรทัดฐานที่กดขี่และระบบควบคุม

8. การเปลี่ยนแปลงและเสรีภาพ ฟูโกต์เชื่อว่าด้วยการสร้างตัวตนที่มีจริยธรรม บุคคลสามารถบรรลุอิสรภาพในรูปแบบหนึ่งได้โดยการปลดปล่อยตัวเองจากข้อจำกัดของบรรทัดฐานและความคาดหวังทางสังคม

แนวทางของฟูโกต์ต่อตัวตนที่มีจริยธรรมนั้นหยั่งรากลึกอยู่ในทฤษฎีวิพากษ์วิจารณ์และหลังโครงสร้างนิยม โดยเน้นที่การมาบรรจบกันของความรู้ อำนาจ และสิทธิ์เสรีของแต่ละบุคคล โดยส่งเสริมให้บุคคลมีส่วนร่วมในการพัฒนาจริยธรรมของตนเอง และท้าทายระบบที่พยายามกำหนดและควบคุมพวกเขา

ในทำนองเดียวกัน ฟูโกต์ได้แย้งว่าหลักจริยธรรมสามารถใช้เป็นเทคนิคในการต่อต้านการกดขี่และอำนาจได้ สำหรับฟูโกต์ ตัวตนไม่ได้ปรากฏอยู่ในสังคมตามธรรมชาติ แต่มันถูกสร้างขึ้นผ่าน 'เกมแห่งความจริง ความสัมพันธ์ของอำนาจ และรูปแบบของความสัมพันธ์กับตนเองและผู้อื่น' (1998: 117); กล่าวคือตัวตนนั้นผูกติดอยู่กับจริยธรรม การกระทำทางการเมือง และความรู้ เราไม่สามารถรู้ความจริงเกี่ยวกับตัวเราเองได้ เพราะเราไม่มีความจริงที่ต้องรู้ เป็นเพียงแนวทางปฏิบัติที่ประกอบขึ้นเป็นตัวตน เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงสถาบันกำกับดูแลและวาทกรรมที่เราสร้างขึ้นได้ แต่เราสามารถระบุสิ่งเหล่านั้นได้ (หรืออย่างน้อยบางส่วน) และระบุวิธีปฏิบัติของตนเองได้

และจากความรู้พื้นฐานนี้ ก็สามารถกำหนดกลยุทธ์ที่เราจะใช้ชีวิตอยู่ในโลกนี้ได้ ดังนั้น แม้ว่าฟูโกต์จะไม่ยอมรับแนวคิดเรื่อง 'ตัวตนที่แท้จริง' แต่เขายืนยันว่าเราสามารถทำงานกับตัวเราเอง (ตัวตนของเรา) เพื่อสร้างสรรค์ตัวเราเองขึ้นมาใหม่ในฐานะวิชาที่เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตร่วมกับตนเอง และกับผู้อื่นได้ดีขึ้น ตัวอย่างจาก Heathers เป็นอีกครั้งที่เหมาะสมที่นี่ - Winona Ryder ปฏิเสธทั้งแรงกดดันในการปฏิบัติตามอำนาจ (ซึ่งหมายถึงการปฏิบัติต่อคนที่อ่อนแอและไม่ทันสมัย) และความปรารถนาที่จะ 'กวาดล้าง' ทุกคนที่เธอไม่ชอบ ในตอนท้ายของหนังเรื่องนี้ เธอได้สร้างสรรค์ตัวเองขึ้นมาใหม่ในฐานะตัวเธอเอง ไม่ใช่ของคนอื่น

งานทางทฤษฎีของมิเชล ฟูโกต์มีบทบาทสำคัญในปัญหาอัตลักษณ์ของมนุษย์ และหยิบยกประเด็นเกี่ยวกับเสรีภาพของมนุษย์ โดยเฉพาะเสรีภาพในการเป็น ผู้ที่คุ้นเคยกับแนวความคิดของฟูโกต์ในเรื่องความเป็นอัตวิสัย อำนาจ/ความรู้ การทำให้เป็นมาตรฐาน และวาทกรรมทางสังคมและเกมแห่งความจริงต่างๆ อาจรู้สึกประหลาดใจที่งานในเวลาต่อมาของเขาหันไปหาตัวตนที่มีจริยธรรมและความสัมพันธ์กับเสรีภาพในที่สุด โดยการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ล่าสุดและบทความใน เมื่อสัมพันธ์กับงานก่อนหน้านี้ของเขา เราสามารถติดตามความเคลื่อนไหวของฟูโกต์ไปสู่หลักจริยธรรมในฐานะขอบเขตสูงสุดของเสรีภาพ การกระทำ และความรู้ของมนุษย์ ในบรรดาผลงานทางทฤษฎีทั้งหมดของเขา การพิจารณาถึงจริยธรรมของ Foucault ซึ่งเกี่ยวข้องโดยเฉพาะกับกระบวนการสร้างตนเอง พิสูจน์ได้ว่ามีคุณค่ามากที่สุดสำหรับการใช้งานในด้านการศึกษาร้อยเท่าใดก็ตาม การสรุปงานของ Foucault ในพื้นที่นี้เป็นปัญหา เนื่องจากเขาไม่ได้กำหนดประเด็นหรือประมวลทฤษฎีทางปรัชญาหรือจริยธรรมแต่อย่างใด แม้จะมีความยากลำบากเหล่านี้ บทความนี้พยายามจะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรม สุนทรียภาพ และเสรีภาพทางการเมืองในงานทางทฤษฎีของฟูโกต์ โดยเน้นเป็นพิเศษถึงจริยธรรมของเขาในเรื่อง "การดูแลตนเอง" เป้าหมายสูงสุดคือการแสดงให้เห็นว่าแนวคิดของฟูโกต์เกี่ยวกับการสร้างตนเองอย่างมีจริยธรรมเป็นรากฐานของประเด็นเสรีภาพและอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ประเด็นการตอบสนองที่เหมาะสมต่อ "อีกฝ่าย" และต่อการรักษาพื้นที่พหุนิยมและความคิดสร้างสรรค์ในสังคมของเรา ทั้งหมดนี้ ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาอย่างถูกต้อง

ในงานชิ้นหลังของเขา ฟูโกต์ได้กล่าวถึงแนวคิดดังต่อไปนี้: จริยธรรมเป็นเรื่องการเมืองเสมอและในทางกลับกัน ทั้งด้านจริยธรรมและการเมืองบรรลุผลสำเร็จด้วยสุนทรียภาพ และเมื่อได้รับแจ้งอย่างมีจริยธรรม สุนทรียภาพจะนำไปสู่เสรีภาพของมนุษย์ ในการเชื่อมโยงขอบเขตและรูปแบบการดำเนินการเหล่านี้ Foucault ได้ช่วยรวมหน่วยงาน (อิสระ) ของแต่ละบุคคลเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรม จะต้องเรียนรู้การปฏิบัติตามเสรีภาพในฐานะความพยายามด้าน

จริยธรรม/สุนทรียศาสตร์ ดังนั้น การศึกษา หากเป็นประสบการณ์แบบเสรีนิยม (เช่น ในการปลดปล่อย) จะต้องยอมรับบทบาทของประสบการณ์ในการสร้างตนเองตามหลักจริยธรรมของแต่ละบุคคล ด้วยการผสมผสานระหว่างทฤษฎี "การดูแลตนเอง" และความเข้าใจของเขาเกี่ยวกับ "หลักการแห่งการรู้แจ้ง" ฟูโกต์ได้ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของสังคมที่มีต่อการพัฒนาตนเองของปัจเจกบุคคลและความเป็นไปได้ในการศึกษา

จริยธรรมของฟูโกต์น่าดึงดูดใจด้วยเหตุผลหลายประการ แตกต่างจากทฤษฎีศีลธรรมแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับความหลากหลายในการอยู่เหนือตนเอง ทฤษฎีของฟูโกต์ได้กล่าวถึงแนวคิดนี้อย่างเพียงพอว่า แม้ว่าความห่วงใยต่อผู้อื่นไม่ควรถูกลืมในการแสวงหาอิสรภาพของปัจเจกบุคคล แต่สิ่งสำคัญคือเราต้องไม่เสียสละเสรีภาพของเราในการใช้ชีวิตอย่างเต็มที่และแท้จริงในขณะที่ให้เอาใจใส่ผู้อื่น ด้วยการโต้แย้งว่าเราต้องดูแลตัวเองเพื่อที่จะเป็นตัวของตัวเอง ทฤษฎีเกี่ยวกับตัวตนของ Foucault ได้จัดการดูแลตนเองและการดูแลของผู้อื่นที่แบ่งแยกออกไป ฟูโกต์ยังให้ความสำคัญต่อผู้อื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเทียบกับผู้อื่นทั่วไป โดยตระหนักว่าการมีอยู่ของผู้อื่นนั้นล้วนเกี่ยวข้องกับตัวตนที่ฉันเป็น และตัวตนที่ฉันเป็นนั้นส่งผลต่อการสร้างตนเองของผู้อื่น สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งคือความสามารถของฟูโกต์ในการเอาชนะผลกระทบที่อาจบั่นทอนสุขภาพจากการนิยามตัวตนว่าถูกสร้างขึ้นอย่างมีวิจารณ์ญาณ ในขณะที่ยังคงรับรู้ถึงพลังภายนอกที่ปฏิบัติการและก่อร่างสร้างมันขึ้นมา

ดังที่กล่าวไว้ใน History of Sexuality เล่ม 3 และที่อื่นๆ "การดูแลตนเอง" ประกอบขึ้นเป็นกิจกรรมและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตน³ ในขณะที่คุณธรรมทางจริยธรรมของทฤษฎีของ Foucault ได้รับการกล่าวถึง เป้าหมายหลักของบทความนี้ คือการทำให้ผู้อ่านคุ้นเคยกับแนวปฏิบัติในการพัฒนาตนเองที่ฟูโกต์สนับสนุน ก่อนที่จะพิจารณา "การดูแลตนเอง" ตามที่ฟูโกต์ให้คำจำกัดความไว้ เราต้องเข้าใจหลักปฏิบัติของ "การดูแลตนเอง" ในฐานะปรากฏการณ์ทางการเมืองและจริยธรรม ดังนั้นจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและเสรีภาพในงานของฟูโกต์ เอกสารนี้ยังกล่าวถึงการยอมรับกระบวนการทางจริยธรรม/การเมือง/สุนทรียศาสตร์ของฟูโกต์ หรือการสร้างสรรคตนเอง อาจมีผลกระทบสำคัญต่อการศึกษาอย่างไร การมองการศึกษาเป็นหนทางหนึ่งในการผลิตตัวตนที่มีจริยธรรมจำเป็นต้องมีการวางโครงสร้างของสภาพแวดล้อมที่เฉพาะเจาะจง (แต่ไม่จำเป็นต้องตายตัว) การมุ่งเน้นที่การสร้างตัวตนที่มีจริยธรรมยังต้องพิจารณาหลักสูตรเป็นลำดับวงศ์ตระกูลอย่างต่อเนื่อง สุดท้ายนี้ บทความนี้ชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดของการให้ความรู้เพื่อการสร้างตนเองอย่างมีจริยธรรมคือทัศนคติแห่งการวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งจะต้องแทรกซึมทั้งการปฏิบัติและสถาบันการศึกษา

จริยธรรมและเสรีภาพ

เพื่อที่จะเข้าใจการสร้างตนเองอย่างมีจริยธรรมในฐานะที่เป็นการปฏิบัติเกี่ยวกับเสรีภาพทางการเมือง หรือในทางลบ ในรูปแบบของการต่อต้าน "ความไม่เสรีภาพ" ธรรมชาติของความเชื่อมโยงระหว่างจริยธรรมและเสรีภาพในงานของ Foucault จะต้องได้รับการอธิบาย ฟูโกต์ปฏิบัติต่อเสรีภาพและจริยธรรมเสมือนเป็นสองขอบเขตแห่งการกระทำที่ทับซ้อนกันมากกว่าขอบเขตที่แตกต่างกันของมนุษย์ ในมุมมองของเขา เสรีภาพของมนุษย์แสดงออกมาในการกระทำโดยเจตนาที่แต่ละบุคคลทำเพื่อตอบสนองต่อผู้อื่นและโลก กล่าวง่าย ๆ ก็คือ เราไม่สามารถแยกตัวออกจากการกระทำและความเป็นไปได้ของตนเอง หรือไม่สนใจผู้อื่น และยังคงเป็นอิสระได้ เนื้อหาในส่วนนี้จะอธิบายความเชื่อของฟูโกต์ที่ว่าเสรีภาพขึ้นอยู่กับหลักจริยธรรม และหลักจริยธรรมนั้นเกี่ยวข้องกับการกระทำที่เสรีทุกอย่าง

โดยทั่วไปแล้ว ฟูโกต์จะละเว้นจากการกล่าวอ้างเชิงบรรทัดฐานหรือข้อความใดๆ ที่อาจตีความได้ว่าเป็นคำสั่ง สิ่งนี้อาจดูแปลกในทฤษฎี "จริยธรรม" อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการสัมภาษณ์ในช่วงบั้นปลายชีวิตของเขา ฟูโกต์ได้ตั้งข้อสังเกตที่อาจถือเป็น "พื้นฐาน" ได้บ้าง: เมื่อถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสรีภาพและจริยธรรม ฟูโกต์ตั้งข้อสังเกตอย่างตรงไปตรงมาว่าจริยธรรมหรือถ้าให้เจาะจงกว่านั้นคือศีลธรรมคือ "การปฏิบัติโดยเจตนา" แห่งเสรีภาพ" และเงื่อนไขแห่งเสรีภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับจริยธรรม ผลที่ตามมาของการปฏิบัติตามเสรีภาพก็คือบุคคลเริ่มดำเนินชีวิตอย่างมีจริยธรรม พฤติกรรมทางจริยธรรมนั้นไม่ได้เกิดขึ้นเว้นแต่บุคคลจะมีเสรีภาพบางอย่าง นักการศึกษาและนักทฤษฎีด้านการศึกษาในสังคมเสรีนิยมต่างพยายามดิ้นรนเพื่อหาเหตุผลว่าจุดสิ้นสุดของ "ความดี" โดยเฉพาะ และวิธีการส่งเสริมสิ่งเหล่านั้นในคนหนุ่มสาว คำถามที่นี่คือคำพูดของฟูโกต์ให้เหตุผลที่มีแนวโน้มมากขึ้นสำหรับความกังวลของการศึกษาต่อการเติบโตทางจริยธรรมของปัจเจกบุคคลมากกว่าการเลี้ยงดูพลเมืองที่มีประสิทธิภาพและสุขภาพหรือไม่ กล่าวคือ การเติบโตอย่างมีจริยธรรมนั้นเป็นวิถีทางหรือสอดคล้องกับเสรีภาพ

ตามคำกล่าวของฟูโกต์ "การดูแลตนเอง" ซึ่งนำตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นหรือตามหลักจริยธรรมมาสู่ความเป็นจริง สามารถปฏิบัติได้ก็ต่อเมื่อมีเสรีภาพเพียงพอเท่านั้น ในทางกลับกัน อิสรภาพเป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมในการ "ดูแลตนเอง" อาจมีเสรีภาพรูปแบบอื่นๆ ที่ไม่ได้กำหนดให้เราอยู่ในกระบวนการพิจารณาการกระทำของเราและตัวเราเองอย่างมีจริยธรรม แต่เหตุผลของฟูโกต์เสนอแนะว่าการนำมาซึ่งเสรีภาพเชิงบวก สร้างสรรค์ และประสิทธิภาพของมนุษย์นั้น ขึ้นอยู่กับวิธีที่เราปฏิบัติร่วมกับผู้อื่น เช่นเดียวกับ ที่เราปรารถนาจะสัมพันธ์กับผู้อื่นและต่อโลก อย่างไรก็ตาม

ยังคงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องแยกแยะระหว่างแนวคิดเรื่องเสรีภาพที่แตกต่างกัน และพิจารณาว่าเหตุใดจึงควรให้คุณค่ากับเสรีภาพซึ่งเข้าใจว่าเป็นเชิงบวก

คำกล่าวอ้างของฟูโกต์ที่ว่าถึงแม้เสรีภาพจะเป็นเงื่อนไขที่จำเป็นสำหรับการกระทำตามหลักจริยธรรม แต่พฤติกรรมของเราในฐานะผู้เป็นอิสระจะมีจริยธรรมก็ต่อเมื่อเรา "คิด" หรือพิจารณาอย่างมีสติถึงสิ่งที่เราปรารถนาจะสร้างอิสรภาพของเรา แต่ชัดเจนว่าจำเป็นต้องถูกสอบปากคำเพิ่มเติม อันดับแรก เราต้องพิจารณาว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่จะกล่าวอ้างดังที่ Foucault ได้กล่าวไว้ว่า เสรีภาพนั้นเป็นสิ่งจำเป็นทางภววิทยาสำหรับการดำรงอยู่ของจริยธรรม และจริยธรรมนั่นเองก็คือรูปแบบที่เสรีภาพ (เมื่อถูกพิจารณาหรือไตร่ตรอง) ยอมรับ เสรีภาพสามารถเป็นทั้งเหตุผลและผลของการปฏิบัติตามหลักจริยธรรมได้หรือไม่? ฟูโกต์ตอบว่าใช่ หากเข้าใจทั้งเสรีภาพและจริยธรรมว่า "กระตือรือร้น" กล่าวอีกนัยหนึ่ง เสรีภาพไม่ใช่สภาวะสุดท้ายที่บรรลุผลสำเร็จโดยการหลีกเลี่ยงข้อจำกัดทุกรูปแบบ แต่การมีอิสระคือการมีส่วนร่วมในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในโลก และการเป็นคนที่มีจริยธรรมก็คือการเป็นนักแสดง ในที่นี้ ฟูโกต์ต้องการเอาชนะความแตกต่างแบบดั้งเดิมระหว่างเสรีภาพ "เชิงลบ" และ "เชิงบวก"; เสรีภาพมีความหมายเฉพาะในแง่ที่ยืนยันเท่านั้น แม้ว่าการละเว้นจากการก่อให้เกิดอันตรายอาจทำให้คนๆ หนึ่งไม่มีตำหนิ แต่ก็ไม่ได้นิยามการดำรงอยู่อย่างมีจริยธรรม ตามที่ Foucault กล่าว ความสามารถของเขาในการยืนยันว่าเสรีภาพและจริยธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งนั้นมีพื้นฐานมาจากมุมมองของเขาเกี่ยวกับเสรีภาพในฐานะสิ่งที่ผลิตขึ้น และความเข้าใจในจริยธรรมของเขานั้นเป็นการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

เสรีภาพเป็นบวก

เพื่อที่จะวางตัวการพัฒนาตนเองตามหลักจริยธรรมตามความจำเป็นสำหรับเสรีภาพ ฟูโกต์ต้องคิดแนวคิดเชิงบวกเกี่ยวกับเสรีภาพ ระบบจริยธรรมของฟูโกต์เป็นการตอบสนองต่อความเป็นไปได้เชิงสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในเสรีภาพของมนุษย์ในทันที เช่นเดียวกับการฝ่าฝืนเสรีภาพนั้น โดยเฉพาะ ฟูโกต์ไม่เคยให้คำอธิบายที่ครอบคลุมเกี่ยวกับความเข้าใจของเขาเกี่ยวกับเสรีภาพของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม จากข้อเสนอแนะของเขาที่ว่า "การดูแลตนเอง" ควรได้รับการฝึกฝนเป็นการต่อต้านสิ่งที่คุกคามต่อการควบคุมอัตลักษณ์ของตน อาจให้เหตุผลกลับกันได้ว่าเสรีภาพเกี่ยวข้องกับการมีคำพูดในการสร้างตัวตน นอกจากนี้ การเรียกร้องของเขาให้ต่อต้านรูปแบบพลังงาน "การทำให้เป็นมาตรฐาน" บางรูปแบบ แสดงให้เห็นการมีอยู่ของรูปแบบพลังงานที่ "ถูกต้อง" ซึ่งช่วยให้มีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งและเกี่ยวข้องกันกับตัวเองในฐานะวัตถุมากขึ้น

ฟูโกต์เข้ามามีส่วนร่วมในการพูดถึงการเมืองเกี่ยวกับตนเองด้วยความรู้สึกที่ว่าตนเองได้รับอันตราย เมื่อพวกเขาไม่ได้เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของตนเองในฐานะอาสาสมัคร จริยธรรมของฟูโกต์ไม่ใช่อะไรอื่นนอกจากการปฏิบัติเพื่อเสรีภาพที่จะล้มล้างสิ่งใดก็ตามที่ห้ามหรือปฏิเสธการสร้างตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ฟูโกต์สนับสนุนการต่อต้านกองกำลังทางสังคมที่พยายามกำหนดนิยามความเป็นอัตวิสัยสำหรับปัจเจกบุคคล 5 ข้อความของเขานอกเหนือไปจากการปลดปล่อย เนื่องจากการกำหนดข้อจำกัดเพียงอย่างเดียวไม่ใช่ภัยคุกคามหลักต่อเสรีภาพของมนุษย์ การมีตัวตนที่ถูกกำหนดไว้สำหรับบุคคลนั้นถือเป็นการจำกัดเสรีภาพส่วนบุคคล เช่นเดียวกับไซตรอน ระบบการศึกษาที่มุ่งรักษาและส่งเสริมเสรีภาพในระบบประชาธิปไตยควรเตรียมบุคคลให้ตระหนักถึงการละเมิดเสรีภาพส่วนบุคคล ตลอดจนส่งเสริมความสามารถในการออกแบบตนเอง บทบาทด้านการศึกษานี้กลับกลายเป็นว่าต้องยึดเอาเสียก่อนว่าวิธีที่ดีที่สุดในการต่อต้านอัตลักษณ์ที่ถูกทำให้เป็นมาตรฐานคือการให้ความรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ฟูโกต์ยืนยันว่าการไม่ยอมรับตัวตนที่ถูกยึดเยียดควรเป็นความกังวลหลักของเราในช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์นี้ การกดขี่ตนเองที่ได้รับและดูเหมือนจำเป็นจะพรากอิสรภาพของเราไป เมื่อเข้าใจว่าเสรีภาพนั้นเกี่ยวข้องกับการยืนยันตัวตนที่เรารับรอง ซึ่งเป็นสิ่งที่เรามีส่วนช่วยกำหนดรูปแบบและในลักษณะนี้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับเรา ซึ่งถูกกำหนดโดยไม่จำเป็นต้องถูกมองว่าเป็นการละเมิดเสรีภาพของเรา การยอมรับ "ตัวตน" ที่กำหนดโดยพลังภายนอกดังกล่าวเป็นการจำกัดเสรีภาพของตนในแง่ที่ว่าเราไม่สามารถละเมิดสิ่งที่ได้รับมาได้ เพื่อสร้างตนเองให้เป็น "ผู้อื่น" ตามความโน้มเอียงของตนเอง

ด้วยการลำดับวงศ์ตระกูลของวาทกรรมเรื่องเพศและอัตลักษณ์ ฟูโกต์ได้ค้นพบอัตลักษณ์เชิงอัตวิสัยซึ่งกำหนดไว้สำหรับเราตามสถานที่บังเอิญของเราในกาลเวลา และสัมพันธ์กับพลังที่จัดโครงสร้างสังคมของเรา ดังที่ฟูโกต์ชี้ให้เห็น พลังเหล่านี้มักจะพยายาม "ทำให้นิสัยโน้มเอียงของมนุษย์เป็นปกติ" และในบางครั้งก็ได้บังคับใช้อย่างรุนแรงต่อผู้คน ตัวตนที่ถูกทำให้เป็นมาตรฐานมักประกอบด้วยอัตลักษณ์ทั้งหมดตลอดชีวิตของเราโดยไม่สนใจทางเลือกอื่น ในความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการติดกับดักใน "อัตวิสัย" อันจำกัดนี้ ฟูโกต์เสนอแนะว่าปัจเจกบุคคลฝ่าฝืนข้อจำกัดเหล่านี้และกระตุ้นความสามารถของมนุษย์ในการสร้างตนเอง โปรดทราบว่าการศึกษาสามารถมีบทบาททั้งในกระบวนการจำกัดของการทำให้เป็นมาตรฐานและในกระบวนการสร้างผลผลิตและเสรีภาพ

ด้วยการค้นหาการกำเนิดของแนวคิดสมัยใหม่เกี่ยวกับความเป็นอัตวิสัยและบทบาทของอำนาจในรูปแบบความรู้นี้ ฟูโกต์ได้ขุดค้นการผลิต การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และการใช้อำนาจ

ในทางที่ผิดซึ่งประจักษ์ชัดในการติดต่อกันของเราในสังคมในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ สำหรับฟูโกต์ การสร้างหัวข้อนี้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับประเด็นเรื่องอำนาจ ซึ่งเขาตระหนักดีว่าปรากฏอยู่ตลอดเวลา แม้จะไม่ได้มองในแง่ลบก็ตาม ในความเป็นจริง ฟูโกต์อ้างว่าวัตถุนั้นไม่ใช่ตัวตนบางอย่างที่มีลักษณะเฉพาะที่กำหนดไว้ แต่เป็นรูปแบบของอำนาจที่ถูกสร้างขึ้นในพลวัตที่ซับซ้อนของการอยู่ได้บังคับและการต่อต้านต่ออำนาจบางรูปแบบ' ที่ได้มีการต่อต้านอำนาจ ก็มีประเด็นสำคัญเกิดขึ้น:

โดยสรุป วัตถุประสงค์หลักของการต่อสู้เหล่านี้คือการโจมตี เทคนิค ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของพลัง อำนาจรูปแบบนี้ใช้บังคับกับชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในทันที ซึ่งแบ่งประเภทบุคคลกำหนดเขาตามความเป็นปัจเจกของตนเอง ผูกพันเข้ากับอัตลักษณ์ของเขาเอง กำหนดกฎแห่งความจริงให้กับเขาซึ่งเขาต้องรับรู้ และผู้อื่นต้องยอมรับในตัวเขา เป็นรูปแบบหนึ่งของอำนาจที่ปราบปรามและทำให้อยู่ภายใต้ (Foucault, 1983)

อะไรที่เราในฐานะอาสาสมัครกำลังดิ้นรนต่อสู้อย่างดุเดือดเช่นนี้? ฟูโกต์แย้งว่าในทุกกรณี เรากำลังดิ้นรนเพื่อรักษาหรือยืนยันเสรีภาพของเราในฐานะปัจเจกบุคคล ต่อต้านพลังทางสังคมที่เจริญรุ่งเรืองจากการที่เราไม่สามารถกระทำการได้อย่างอิสระ และยิ่งกว่านั้น จากการลี้ภัยไปสู่การไร้ความสามารถนี้ การต่อสู้สามประเภทเกี่ยวข้องกับประเด็นอำนาจ: การต่อสู้กับการครอบงำ การแสวงหาผลประโยชน์ และการปราบปราม ตามที่ฟูโกต์กล่าวไว้ การต่อสู้กับการปราบปรามนั้นแพร่หลายมากที่สุด ในสังคมยุคใหม่ และด้วยเหตุนี้จึงเป็นภัยคุกคามที่ยิ่งใหญ่ที่สุดต่อเสรีภาพของเรา ซึ่งเข้าใจว่าเป็นความสามารถในการกำหนดตัวตนของเราเอง

คำว่า "การปราบปราม" ในที่นี้ฟังดูกระอักกระอ่วนใจ - ฟูโกต์ใช้คำนี้ในความพยายามที่จะอธิบาย "ความไม่เป็นอิสระ" ที่เป็นผลมาจากการทำให้เป็นมาตรฐาน ซึ่งไม่เพียงแต่เกิดขึ้นในแง่ลบเท่านั้น โดยที่อำนาจบางอย่างขัดขวางหรือจำกัดเสรีภาพของเรา ภายในพลวัตของการกดขี่ (เชิงลบ) และการสร้างตนเอง (เชิงบวก) เรากลายเป็นตัวตนทางประวัติศาสตร์นี้หรือสิ่งนั้น สำหรับฟูโกต์ ด้านลบและด้านบวกมักปรากฏอยู่ในรูปของพลังเสมอ และเช่นเดียวกับพลังในตัวมันเอง ไม่สามารถหนีรอดไปได้อย่างสมบูรณ์ แม้ว่าเราไม่จำเป็นต้องถูกบังคับให้รับเอาอัตลักษณ์บางอย่างอย่างโจ่งแจ้ง แต่เรากลับถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุอิสรภาพอันเป็นผลจากการมีส่วนร่วมในการสร้างตัวเราในฐานะอาสาสมัคร ซึ่งตรงข้ามกับการถูกบังคับหรือจำกัดไม่ให้ผลิตผลิตกับเสรีภาพที่เราเคยมีมาก่อน มี มันเป็นการก่อตัวของปัจเจกบุคคลของตัวเองในฐานะหัวข้อที่ฟูโกต์ต้องการให้เรามุ่งความสนใจไปที่ ดังนั้น แทนที่จะเรียกร้องให้ปลดปล่อยตนเอง "อิสระ" จากกองกำลังกดขี่ ซึ่งเป็นการตอบสนองโดยทั่วไปต่อการครอบงำและการแสวงหาประโยชน์ เขาสนับสนุนกลยุทธ์ใหม่ ๆ

ในการจัดการกับวิภาวธีของการกตชีแบบอติวิสัย จริยธรรมของฟูโกต์เป็นการตอบสนองทางการเมืองโดยตรงต่อผลกระทบของการทำให้เป็นมาตรฐานซึ่งขัดขวางไม่ให้เรายืนยันอัตลักษณ์ตัวตน และอนาคตของสิ่งที่เราสร้างขึ้นเอง

ตัวตนที่มีจริยธรรมเป็นการตอบสนองโดยบังเอิญ

สำหรับฟูโกต์ กระบวนการสร้างตนเองอย่างมีจริยธรรมไม่มีที่สิ้นสุด เรามีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในการประเมิน "ประสิทธิภาพ" ของเราในฐานะวิชาในโลกที่มีวิชาอื่นอาศัยอยู่ จริยธรรมในตนเองของเขาไม่เพียงแต่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเท่านั้น แต่การต่อสู้เพื่อสร้างรูปแบบให้กับอิสรภาพของเรานั้นขึ้นอยู่กับการบริบททุกแห่ง สถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ในปัจจุบันทำให้เกิดเงื่อนไขและความเป็นไปได้สำหรับเสรีภาพของเรา เสรีภาพส่วนบุคคลสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่มีอยู่ รวมถึงความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์นั้น ความตระหนักถึงความสัมพันธ์ของมันกับอดีต และทักษะที่เราต้องส่งผลกระทบต่ออนาคตของสถานการณ์นั้น ดังนั้นการศึกษาจึงสามารถมีบทบาทสำคัญในการเตรียมบุคคลให้พร้อมสำหรับการสร้างเสรีภาพ หัวข้อนี้เป็นการต่อสู้กับความรู้ อำนาจ และอัตนัยที่กระทำต่อเขาหรือเธอทันที ดังที่เจมส์ เบร์เนาเออร์อธิบายไว้ หัวข้อที่เป็นภาวะเอกภาพในฐานะ "การยั่วเยาอย่างถาวร" สู่ความเป็นจริงในทันทีก็คือ

“ไม่ใช่ตัวตนที่ไร้บริบทของความอยู่ภายใน แต่เป็นตัวตนที่กลายเป็นอิสระ” เพียงผ่านการดิ้นรนและการปรับรูปแบบหรือการปรับตัวของความเป็นไปได้ที่เป็นรูปธรรมเหล่านั้น ซึ่งนำเสนอตัวเองว่าเป็นการเชื่อเชิญให้ปฏิบัติตามเสรีภาพ

ดังที่ฟูโกต์คิดขึ้น จริยธรรมไม่ได้เกี่ยวกับการเชื่อฟังหลักศีลธรรมที่ตายตัว แต่ชีวิตของตัวเองและการคิดของเขาหรือเธอเกี่ยวกับชีวิตนั้นเป็นเรื่องของจริยธรรม กระบวนการหลักจริยธรรมไม่เกี่ยวข้องกับการตัดทอนจากประสบการณ์เพื่อกำหนดหลักศีลธรรมทั่วไปที่ใช้ได้กับทุกคน หรือทำให้จิตวิญญาณของเราสมบูรณ์แบบตามอุดมคติเพียงด้วยการกระทำตามเจตจำนง จริยธรรมในฐานะเสรีภาพหมายความว่าเราต้องสร้างรูปแบบการดำรงอยู่ซึ่งเกิดจากประวัติศาสตร์ของเราเอง ตลอดจนการคิดและการกระทำเชิงวิพากษ์วิจารณ์และสร้างสรรค์ของเราเอง ดังที่เราจะได้เห็น หัวข้อทางศีลธรรมคือผู้ที่มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการสร้างตนเอง (รวมถึงคนอื่น ๆ) และเป็นผู้ขีดเส้นเสรีภาพของตนเองภายในขอบเขตที่กำหนดของสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้น สิ่งนี้ขัดแย้งกับบุคคลซึ่งกำหนดอติวิสัยทางศีลธรรมโดยสัมพันธ์กับหลักศีลธรรมสากลบางข้อ ตำแหน่งของกิจกรรมทางจริยธรรมไม่ได้อยู่ในจิตใจที่โดดเดี่ยว หรือแม้แต่ความตั้งใจ แต่อยู่ในความสามารถเชิงวิพากษ์วิจารณ์และสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในแพรคซิส

การเปลี่ยนจากประสบการณ์ไปสู่การมีส่วนร่วมเป็นช่วงเวลาที่สำคัญสำหรับ Foucault ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นหรือจุดกำเนิดของหลักจริยธรรม ใครคือใคร (และใครที่อาจกลายเป็นได้) เกิดจากการดิ้นรนของคนเราเป็นหลัก ถึงกระนั้น ก็ต่อเมื่อเราพิจารณาอย่างมีวิจารณญาณถึงการต่อสู้ดิ้นรนของเรา - การกระทำของเราในการสร้าง เปลี่ยนแปลง หรือปกป้องความเป็นอยู่ของเราเอง (หรือของผู้อื่น) เท่านั้นที่เราเคลื่อนเข้าสู่อิสรภาพและด้วยเหตุนี้จึงเป็นพื้นที่ที่มีจริยธรรม พูโกต์กล่าวว่า "ความคิดคืออิสรภาพที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราทำ การเคลื่อนไหวโดยที่เรากำหนดให้มันเป็นวัตถุและสะท้อนให้เห็นว่าเป็นปัญหา" ด้วยการทำให้การกระทำของเราเป็นปัญหา โดยพิจารณาว่าการกระทำเหล่านั้นเป็นเป้าหมายในการสะท้อนและประยุกต์การดำเนินการทั้งเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ (ซึ่งต้องเรียนรู้อย่างชัดเจน) กับการกระทำดังกล่าวเพื่อเปลี่ยนแปลงการกระทำในอนาคตของเรา เราก็ถูกพาเข้าสู่การเป็นสิ่งที่ชีวิตที่มีจริยธรรมขั้นพื้นฐาน ก่อนกระบวนการสร้างปัญหาให้กับประสบการณ์ของเราและฝึกฝนวิธีปฏิบัติใหม่ๆ ก่อนกระบวนการนี้ ตามคำกล่าวของพูโกต์ นี่คือนิติวิธีที่เรากลายเป็นวิชาที่เป็นอิสระและมีจริยธรรม

เราสามารถเห็นได้ว่าความพยายามทางปัญญาของพูโกต์นำไปสู่หลักจริยธรรมในท้ายที่สุดได้อย่างไร: “งานที่เหมาะสมของประวัติศาสตร์แห่งความคิดคือ: เพื่อกำหนดเงื่อนไขที่มนุษย์ ‘สร้างปัญหา’ ในสิ่งที่พวกเขาเป็น สิ่งที่พวกเขาทำ และโลกที่พวกเขา มีชีวิตอยู่” (พด, 27) อิสรภาพนี้ไม่ใช่ความสำเร็จชั่วขณะหรือ “ทะลุทะลวง”; ความคิดและการกระทำทางจริยธรรมอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อรักษาเสรีภาพของเรา งานของจริยธรรมก็คือการพิจารณาใหม่และสร้างความสัมพันธ์ที่ตัวตนจมอยู่ได้น้ำ ตามคำพูดของพูโกต์ งานที่มีจริยธรรมดังกล่าวมีผล

แยกออกจากเหตุฉุกเฉินที่ทำให้เราเป็นอย่างที่เราเป็น ความเป็นไปได้ที่จะไม่เป็นอยู่ กำลังทำ หรือคิดว่าเราเป็น กำลังทำอะไร หรือคิดอยู่อีกต่อไป และกว้างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จนถึงงานแห่งอิสรภาพที่ไม่ได้กำหนดไว้

เพื่อที่จะเข้าใจความคิดของพูโกต์ในที่นี้ จำเป็นต้องอธิบายรูปแบบเฉพาะเจาะจงที่จรรยาบรรณของเขาใช้ให้ครบถ้วนมากขึ้น กล่าวคือ ว่าเป็น "การดูแลตนเอง" พูโกต์ให้ความสำคัญกับหลักจริยธรรมในฐานะแนวปฏิบัติมากกว่าหลักปฏิบัติหรือทฤษฎีทางศีลธรรม ดังนั้นจึงสมเหตุสมผลที่ในการพยายามทำความเข้าใจจรรยาบรรณของพระองค์ เราต้องคุ้นเคยกับแนวปฏิบัติเรื่อง "การดูแลตนเอง" และ "เทคโนโลยี" ที่ใช้ในการดูแลตนเอง

การดูแลตัวเอง

หัวข้อการดูแลตนเองนี้ไม่ใช่คำแนะนำที่เป็นนามธรรม แต่เป็นกิจกรรมที่แพร่หลาย เป็นเครือข่ายพันธกรณีและบริการต่อจิตวิญญาณ

ในแนวคิดของเขาเรื่อง "การดูแลตนเอง" ฟูกิตได้กล่าวถึงแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมที่ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับการมีชัยชนะเหนือหรือการปฏิเสธตนเองในความพยายามที่จะดูแลผู้อื่นในความเป็นจริง แทนที่จะเรียกร้องให้ละเลยตนเอง ฟูกิตเรียกร้องให้ตนเองเป็นจุดสนใจหลัก ในตอนแรก บางคนอาจพบว่ามันแปลก หากไม่ขัดแย้งกัน การดูแลตัวเองควรเป็นความหมกมุ่นในการค้นหาการดำรงอยู่ที่มีจริยธรรมมากขึ้น แท้จริงแล้ว ฟูกิตเข้าใจว่า บนพื้นฐานการสืบทอดหลักการทางศีลธรรมของศาสนายิว-คริสเตียน ซึ่งการสละตนเองเป็นหนทางสู่ความรอด "เราพบว่าเป็นการยากที่จะวางหลักศีลธรรมอันเข้มงวดและหลักการอันเคร่งครัดไว้บนหลักคำสอนที่ว่าเราควรเอาใจใส่ตนเองมากกว่า ไปสู่สิ่งอื่นใดในโลก" ในทางตรงกันข้าม คำเตือนที่ว่า "เราสามารถดูแลผู้อื่นได้หลังจากที่ได้ดูแลความต้องการของตนเองแล้วเท่านั้น" นั้นเป็นความจริงสำหรับหลาย ๆ คน เกือบจะเป็นความคิดโบราณ ความมีน้ำใจดูเหมือนเป็นความเสี่ยงที่โง่เขลาทั้งทางร่างกายและจิตใจสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่จะรักษาผลประโยชน์ของตนเอง ในบรรยากาศแห่งความขาดแคลน ผู้คนลังเลที่จะพิจารณาความต้องการของใครก็ตาม เพราะกลัวว่าจะลดโอกาสในการได้รับผลประโยชน์ของตนเอง อย่างไรก็ตาม เราควรระวังการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งเหล่านี้ เนื่องจากแนวคิดของฟูกิตเรื่อง "การดูแลตนเอง" ต้องการรูปแบบ "ความสนใจ" ตนเองที่แตกต่างไปจากที่เราคาดไว้ในตอนแรก วัตถุประสงค์และผลลัพธ์ของการดูแลตนเองของฟูกิตนั้นไม่ได้คำนึงถึงตนเองทั้งหมดหรือคำนึงถึงสิ่งอื่นใดทั้งสิ้น และด้วยเหตุนี้จึงสามารถถูกมองว่าเป็นการตอบสนองต่อ แม้กระทั่งการวิพากษ์วิจารณ์ ถึงการแบ่งแยกที่ชัดเจนระหว่างการดูแลตนเองและการดูแลผู้อื่น

ให้เราดูจุดประสงค์ของ "การดูแลตนเอง" ก่อนแล้วจึงพิจารณาแนวทางปฏิบัติ วัตถุประสงค์เหล่านี้มีรากฐานมาจากความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและเสรีภาพ ทำที่ที่สุดแล้ว การให้ความสำคัญกับมนุษย์ที่เอาใจใส่นั้นมีจุดมุ่งหมายสองประการ: (1) นำมาซึ่งและรักษาเสรีภาพที่มากขึ้นสำหรับแต่ละคน และ (2) ให้ความหวังและเคารพผู้อื่นตามสมควรโดยเอาใจใส่ต่อความต้องการของพวกเขา หลายคนปรารถนาที่จะมองว่าสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เป้าหมายที่แยกจากกัน แต่ในความเป็นจริงและเพื่อประโยชน์สูงสุดของเรา ถือเป็นความเกี่ยวข้องร่วมกัน การอ่านฟูกิตอย่างใกล้ชิดสนับสนุนมุมมองที่ว่าเสรีภาพส่วนบุคคลเป็นผลมาจากความหวังใยผู้อื่น อิสรภาพเป็นผลจากการปฏิบัติอย่างมีจริยธรรมต่อผู้อื่นและตัวเราเอง

วัตถุประสงค์ของ "การดูแลตนเอง"

ปัญหาสำหรับฟูกิตคือจะสร้างและรักษาเสรีภาพส่วนบุคคลได้อย่างไร เมื่อการทำเช่นนั้นจำเป็นต้องแสดงตนอย่างมีจริยธรรมร่วมกับผู้อื่น ประเด็นนี้อาจถูกตีกรอบว่าเป็นการดูแล

ผู้อื่นโดยไม่ละทิ้งเสรีภาพในการดำเนินการในฐานะปัจเจกบุคคล ไม่ว่าจะด้วยวิธีใด เมื่อเรามีส่วนร่วมในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เราจะใช้ความสามารถเชิงวิพากษ์วิจารณ์และสร้างสรรค์ของเรา และด้วยเหตุนี้จึงสร้างรูปแบบของอิสรภาพที่จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อเราพยายามสร้างตนเองร่วมกับและต่อหน้าผู้อื่นเท่านั้น

ตามความเห็นของ Foucault การปฏิบัติตามหลักจริยธรรมเกิดขึ้นจากการตอบสนองต่อแรงกระตุ้นทั้งทางลบและทางบวก ในรูปแบบเชิงลบ การมีส่วนร่วมของเราในการสร้างตัวเราเองถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ต่อต้าน "ความไม่เป็นอิสระ" ของการทำให้เป็นมาตรฐาน หากพูดในแง่บวกแล้ว ในการพยายามที่จะคำนึงถึงความเป็นอยู่ของผู้อื่นและตัวเราเองอย่างเหมาะสมนั้น เราได้สร้างอิสรภาพประเภทหนึ่งขึ้นมาโดยเฉพาะ ด้วยการสร้างตนเองให้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีจริยธรรม เราจะกระตุ้นขีดความสามารถของเราในการสร้างสรรค์ และอาจนำมาซึ่งบุคคลที่พัฒนาอยู่ตลอดเวลา (ตัวเราเอง) และด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดโลกใหม่และแตกต่างออกไป

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในลำดับวงศ์ตระกูลของเขา ฟูโกต์เสนอ "การดูแลตนเอง" ว่าเป็นวิธีการเอาชนะความเชื่อผิดๆ ในการค้นหาและเปิดเผยตัวตน "ที่แท้จริง" ของเรา ฟูโกต์เชื่อว่าวิธีหนึ่งในการทำให้เป็นมาตรฐานคือการยืนยันกันว่าแต่ละบุคคลจะต้องเปิดเผย "ความจริง" เกี่ยวกับตนเอง งานดังกล่าวเกี่ยวข้องกับการตรวจสอบภายใน การค้นหาจิตวิญญาณ และการสำรวจ ในการวิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์ของเขา การปฏิบัติดังกล่าวเป็นผลมาจากการใช้อำนาจบางรูปแบบ อำนาจรูปแบบเหล่านี้ก่อให้เกิดวาทกรรมเกี่ยวกับตัวตนที่ทำหน้าที่โดยหันบุคคลเข้าไปด้านในเพื่อ "กำจัด" ความบกพร่องและความชั่วร้ายในจิตวิญญาณของตน แทนที่จะเปิดกว้างต่อการพิจารณาทางสังคมและการใช้อำนาจที่ผิดกฎหมายในโลก อีกครั้งหนึ่ง มีโครงสร้างอำนาจที่มีอยู่ซึ่งได้รับประโยชน์ (และยังคงได้รับประโยชน์) จากการยึดเยียดและการทำให้เป็นมาตรฐานของรูปแบบการดำรงอยู่แบบปัจเจกชนแบบหัวรุนแรงดังกล่าว ด้วยการเน้นย้ำตนเองว่าเป็นสิ่งที่ลึกซึ้ง ลึกลับ มีความมั่นคงและปรารถนาอย่างเห็นแก่ตัว เราจึงหมกมุ่นอยู่กับการพยายามเข้าใจตนเองนั้น แทนที่จะมองว่าตนเองเป็นสิ่งที่เรามีทางเลือก และมองโลกเป็นอย่างอื่นที่ไม่ใช่ "ตายตัว" "

ตามคำกล่าวของฟูโกต์ วาทกรรมของคริสต์ศาสนา (และวาทกรรมอื่นๆ ในที่สุดด้วยรวมทั้งจิตวิเคราะห์) ได้ก่อให้เกิดและรักษาโครงสร้างอำนาจที่มีอยู่โดยการจำกัดความเป็นไปได้ที่มีอยู่ หากเราเป็นใครถูกกำหนดไว้และไม่ใช่ "ดี" ทั้งหมด ทางเลือกเดียวก็คือการขุดค้น การสละ การปลงอาบัติ และการรักษา เห็นได้ชัดว่า หากผู้คนมุ่งความสนใจไปที่การซ่อมแซมจิตวิญญาณของตนเอง ซึ่งเป็นงานที่ยาวนาน เข้มข้น และโดดเดี่ยว โอกาสที่พวกเขาจะรวมตัวกันและใช้อำนาจรูปแบบอื่นก็จะลดลง การสร้างอัตลักษณ์แบบวาทกรรมในฐานะภายในและยังยืนทำหน้าที่

ในการทำให้โครงสร้างอำนาจที่มีอยู่คงอยู่ต่อไป ความเข้าใจที่แตกต่างและต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิงเกี่ยวกับวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของเรา และอำนาจที่เรามีเหนืออัตลักษณ์นั้นกำลังได้รับการปลดปล่อย และดังที่ฟูโกต์อธิบาย ก่อให้เกิดเสรีภาพประเภทที่แตกต่างออกไป นั่นก็คือ เสรีภาพในฐานะจริยธรรม

แนวปฏิบัติ "การดูแลตนเอง"

ในการค้นหาความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์และความสัมพันธ์ที่มีอิสระมากขึ้นต่อตนเอง ฟูโกต์หันไปใช้ปรัชญากรีกและโรมันโบราณ โดยสนับสนุนให้เราใช้ "เทคโนโลยีในตนเอง" เพื่อสร้างตนเองให้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีจริยธรรม หากปราศจากความสนใจโดยตรงและ "แพชั่น" ผลลัพธ์ก็คือตัวตนที่ยากจนซึ่งจะต้องยอมรับอัตวิสัยของตนเอง (โดยไม่รู้ว่าอัตลักษณ์นั้นถูกกำหนดไว้สำหรับเขาหรือเธอ) และยอมรับความสัมพันธ์กับผู้อื่นและโลกที่เหมาะสมกับอัตวิสัยนั้น อย่างไรก็ตาม ถ้าเราฝึกฝน "การดูแลตนเอง" อยู่เสมอ นั่นคือ ถ้าเรามีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดในการตัดสินใจ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและจินตนาการว่าเราต้องการเป็นใคร และการกระทำที่เรากระทำ และถ้าเราฝึกไตร่ตรองตนเองและ การสนทนากับผู้อื่น - จากนั้นตัวตนที่เราสร้างขึ้นก็เกิดขึ้นจากการฝึกฝนของฟรีโดรา การควบคุมและการปลดปล่อยจากพลังแห่งอำนาจอย่างสมบูรณ์ไม่ใช่เป้าหมายของฟูโกต์อย่างแท้จริง สำหรับเขาแล้ว สิ่งนี้เป็นไปไม่ได้ แต่เขาสนับสนุนการใช้เสรีภาพเชิงบวกของเราโดยการทดลองและสร้างตัวตน

การปฏิบัติในการนำ "ตัวตน" มาใช้นี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อต่อต้านรูปแบบอำนาจที่มีอยู่ซึ่งทำให้ตนเองเป็นปกติและเพื่อสร้างอิสรภาพของมนุษย์ ในสูตรของฟูโกต์ การปลุกฝังตนเองที่เป็นทั้งผลิตผลและการหยุดชะงักของวาทกรรมต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนเพียงครั้งเดียว (หากไม่เชี่ยวชาญ) เทคนิคบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแห่งการดำเนินชีวิตที่ดี เทคนิคเหล่านี้และการศึกษาประกอบด้วยเทคโนโลยีทั้งหมดที่อุทิศให้กับการสร้างตัวเอง ฟูโกต์ไม่ได้แนะนำว่าเราเพียงแต่รับเอารูปแบบหนึ่งของจริยธรรมจากยุคประวัติศาสตร์อื่น กล่าวคือ เรา "ทำตัวเหมือน" ชาวกรีก ในความเป็นจริง เขาต่อต้านแนวทางดังกล่าว เนื่องจากปัญหาของสังคมหนึ่งและเวลาไม่สามารถเหมือนกันกับสังคมอื่นได้ เนื่องจากวาทกรรมและอำนาจที่หลากหลาย ฟูโกต์แนะนำว่าเราควรคุ้นเคยกับเทคโนโลยีโบราณของตนเองเพื่อพยายามเข้าถึงความเป็นไปได้ของเราเอง ตามที่ฟูโกต์กล่าวไว้ แม้แต่การตระหนักว่าการปฏิบัติดังกล่าวมีอยู่จริงและได้รับการพิจารณาว่าจำเป็นสำหรับปัจเจกบุคคลก็เป็นจุดเริ่มต้น นอกเหนือจากนี้ ความมุ่งมั่นในการดูแลตัวเองจะทำให้เราถูกทางแล้ว สิ่งที่มีประโยชน์มากที่สุดเกี่ยวกับเรื่องราวของฟูโกต์เกี่ยวกับเทคนิคเหล่านี้ก็คือ เทคนิคเหล่านี้ไปไกลกว่าคำสั่งสอนแบบโสคราตีสที่คุ้นเคยที่จะ "รู้จักตัวเอง" แม้ว่าความรู้ในตนเอง

ในลักษณะหนึ่งนั้นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างแน่นอน ดังที่ฟูโกต์อธิบาย ความจำเป็นที่จะต้องดูแลตัวเอง นั้นมีอยู่ในหลักคำสอนต่างๆ (เช่น การแพทย์ การเมือง การศึกษา และอื่นๆ ในทำนองเดียวกัน) ของความคิดโบราณ เช่นเดียวกับการพัฒนาไปสู่

ทัศนคติ รูปแบบพฤติกรรม ได้ปลูกฝังวิถีการดำเนินชีวิต มันพัฒนาเป็นขั้นตอน การปฏิบัติ และสูตรที่ผู้คนสะท้อน พัฒนา ทำให้สมบูรณ์ และสอน ด้วยเหตุนี้จึงก่อให้เกิดการปฏิบัติทางสังคม ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การแลกเปลี่ยนและการสื่อสาร และในบางครั้ง แม้แต่กับสถาบันต่างๆ และในที่สุดมันก็ก่อให้เกิดความรู้บางอย่างและการอธิบายรายละเอียดทางวิทยาศาสตร์ในที่สุด

ในการบรรยายถึงการปฏิบัติของชาวกรีก ฟูโกต์ได้เน้นย้ำถึงประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ของการเอาใจใส่ตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์กับผู้อื่น ตำนานโบราณสนับสนุนความพยายามของบุคคลในการ "เปลี่ยนการดำรงอยู่ของพวกเขาให้เป็นการออกกำลังกายแบบถาวร" ตามที่ฟูโกต์กล่าวไว้ การใช้ความเป็นอยู่ของตนอย่างต่อเนื่องจะป้องกันไม่ให้ผู้อื่นควบคุมอัตวิสัยของเรา ฟูโกต์ตีความกฎเกณฑ์โบราณว่าเป็นการเรียกร้องให้มีรูปแบบหนึ่งของการดำรงอยู่และมีความสัมพันธ์เฉพาะกับตัวตนของตน กล่าวคือ วิถีทางสุนทรีย์ งานสร้างตัวตนเป็นโครงการต่อเนื่องที่เกี่ยวข้องกับการไตร่ตรองตนเอง วิพากษ์วิจารณ์ และดูแลตนเอง ตรงกันข้ามกับระบบความคิดทางศาสนาและมนุษยนิยมส่วนใหญ่ ฟูโกต์ไม่ได้แสดงตัวตนที่สมบูรณ์แบบที่เรากำลังมองหาที่จะสร้างขึ้นใหม่ ไม่มีสิ่งที่ดีเลิศของการเป็นอย่างที่เราต้องเป็นแบบอย่างของตัวเอง แต่เขากลับสนับสนุนให้การยอมรับตัวเราเองว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีใจรักในการสร้างสรรค์ และยอมรับทัศนคติของการเอาใจใส่อย่างไม่หยุดยั้งต่อชีวิตของเราในฐานะศิลปะ

ตามที่ฟูโกต์เข้าใจ เทคโนโลยีของตนเองได้รวมเอาเทคโนโลยีทางวัฒนธรรมสี่ประเภทไว้ด้วย ซึ่งเราใช้พัฒนาความรู้เกี่ยวกับตัวเราเอง นอกเหนือจากเทคโนโลยีการผลิต เทคโนโลยีของระบบเครื่องหมาย และเทคโนโลยีพลังงานแล้ว ความรู้ที่ผลิตโดยเทคโนโลยีของตนเองจะต้องไม่ถูกนำมาใช้ใน "มูลค่าที่ตราไว้" แต่ควรมีส่วนร่วมอย่างมีวิจารณญาณและสะท้อนกลับ เทคโนโลยีของตนเอง ได้แก่ กิจกรรมที่อนุญาตให้บุคคลกระทำการบางอย่างในร่างกายและจิตวิญญาณของตนเอง ความคิด ความประพฤติ และวิถีการดำเนินชีวิตของตน โดยวิธีของตนเองหรือด้วยความช่วยเหลือจากผู้อื่น เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเอง เพื่อบรรลุสภาวะแห่งความสุข ความบริสุทธิ์ ปัญญา ความสมบูรณ์ หรือความเป็นอมตะ

ตามแบบจำลองการดูแลตนเองของกรีกและโรมัน ความกังวลที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย (เช่น การออกกำลังกาย อาหาร นิสยทางเพศ การเปลี่ยนแปลงทิวทัศน์ ความสามารถในการทำ

กิจกรรมทางดนตรีและร่างกาย และอื่นๆ ในทำนองเดียวกัน) มีความสำคัญ แต่ "การดูแล ตัวตน" เป็นหลักการที่ใช้กับบุคคลหรือจิตวิญญาณเป็นหลัก สิ่งสำคัญคือต้องตระหนักว่าจิตวิญญาณไม่ใช่วัตถุ แต่เป็นกระบวนการ - ในฐานะประธาน - ซึ่งควรเป็นจุดสนใจของเรา: "คุณต้องกังวลเกี่ยวกับจิตวิญญาณของคุณซึ่งเป็นกิจกรรมหลักของการดูแลตนเอง การดูแล ตัวตนคือการดูแลกิจกรรม ไม่ใช่การดูแลจิตวิญญาณในฐานะวัตถุ" การดูแลจิตวิญญาณไม่จำเป็นต้องบ่งบอกถึงความกังวลทางศาสนาเสมอไป เนื่องจาก "การดูแล" ในแง่นี้อาจเกิดขึ้นผ่านการกระทำต่างๆ เช่น การเขียนและการฟัง พูโกต์ตั้งข้อสังเกตว่า "การดูแลตัวเองเชื่อมโยงกับกิจกรรมการเขียนอย่างต่อเนื่อง ตัวตนคือสิ่งที่เขียน หัวข้อหรือวัตถุ (หัวเรื่อง) ของกิจกรรมการเขียน" เซเนกายังตั้งข้อสังเกตอีกว่าการเอาใจใส่บทเรียนเรื่อง "การดูแลจิตวิญญาณ" จำเป็นต้องมีทักษะการฟังที่ละเอียดอ่อน: "พวกเขา (นักเรียน) ไม่ได้พูดออกมาในระหว่างบทเรียน แต่พวกเขาพัฒนาศิลปะแห่งการฟัง นี่คือการไขว่คว้าหาความจริง"

การใส่ใจต่อจิตวิญญาณหรือตนเอง ทั้งในสูตรโบราณและต่อมาในการบำเพ็ญตบะของคริสเตียน เกี่ยวข้องกับการไตร่ตรองความคิดและการกระทำของตนในโลก อย่างไรก็ตาม ในงานเขียนโบราณ "การดูแลตนเอง" ไม่ได้เชื่อมโยงกับความสัมพันธ์เชิงกล่าวดหาหรือการลงโทษกับ "ตัวตนภายใน" ของตน เช่นเดียวกับในการปฏิบัติจิตวิญญาณทางศาสนา แต่คนสมัยก่อนมุ่งเน้นไปที่การหาวิธีที่ดีกว่าในการบรรลุเป้าหมายของตนเอง และไตร่ตรองและเจาะจงมากขึ้นว่าเป้าหมายเหล่านั้นควรเป็นอย่างไร พูโกต์มองการเปลี่ยนแปลงนี้ในการที่บุคคลหนึ่งประสบกับตนเองว่ามีความสำคัญทางจริยธรรม และค้นกำลังโต้แย้งว่า มีความสำคัญในการสอนเช่นกัน ไม่ใช่ความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการรับรู้ถึงข้อบกพร่องของตนอย่างเหมาะสม แต่เป็นความพยายามที่จะอธิบายความล้มเหลวของเราใหม่ว่าเป็นความล้มเหลวในวิถีทาง และไม่ใช่ผลของจิตวิญญาณที่บกพร่องทางศีลธรรม เป็นไปได้ว่าความล้มเหลวของวิธีการสามารถ "แก้ไข" ได้ด้วยความรู้ การเรียนรู้ และการปฏิบัติที่เพิ่มขึ้น มีบทบาทในการศึกษาในการดูแลตนเองและเป็นหน้าที่ของการศึกษาในการสร้างตนเองอย่างมีจริยธรรม

ความแตกต่างระหว่างการปฏิบัติการณ์นักคิดของศาสนาคริสต์และมาตรการแก้ไขของชาวกรีกสะท้อนให้เห็นความแตกต่างที่ซ่อนอยู่เกี่ยวกับความเชื่อและความเข้าใจในการทำงานของจิตวิญญาณ ถ้าเรามองว่าตนเองไม่มีอำนาจเหนือ "ความชั่วร้าย" และรูปลักษณ์ภายนอกของมันในตัวเราเอง เราก็ทำได้แต่เฝ้าดูและอธิษฐานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ถ้าเราเข้าใจว่า "บาป" เป็น "ทำไม่ถูก" เป็น "พลาดเป้า" เราก็จะมองหาวิธีปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ดังที่พูโกต์อธิบายไว้สำหรับชาวกรีกโบราณ

การตรวจสอบตนเองคือการเก็บสต็อก ความผิดพลาดเป็นเพียงความตั้งใจที่ดีที่ละทิ้งไป กฎคือวิธีการทำสิ่งที่ถูกต้อง ไม่ใช่การตัดสินสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต ต่อมาการสำรวจแบบคริสเตียนจะมองหาเจตนาที่ไม่ดี

ดังนั้น "การดูแลตนเอง" จึงถูกมองว่าเป็นชุดของเทคโนโลยี กิจกรรม และการไตร่ตรอง โดยที่บุคคลจะได้รับความรู้และทักษะในตนเองในการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องและพัฒนาตนเอง ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างแนวทางปฏิบัติของคอนโบรณ ตามที่ Foucault นำเสนอ และกระบวนการทำให้เป็นมาตรฐานในภายหลังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ การผสมผสานระหว่างการวิจารณ์และการสร้างสรรค์ในการดูแลตนเอง ทำให้สิ่งนี้แตกต่างจาก "การพัฒนาตนเอง" รูปแบบอื่นๆ วิธีการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้และลักษณะเฉพาะในชีวิตประจำวันหรือในห้องเรียนเป็นคำถามสำคัญที่จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ทางทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติเพิ่มเติม ซึ่งอยู่นอกเหนือขอบเขตของโครงการนี้ แต่ประเด็นทั่วไปบางประการควรมีความชัดเจน "การดูแลตนเอง" ทำให้รู้สึกถึงบทบาทของตนเองในขอบเขตแห่งจริยธรรม การฝึก "การดูแลตนเอง" ในแบบที่ฟูโกต์แนะนำนั้น จำเป็นต้องกระชับความสัมพันธ์ของเรากับตัวเราเองให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น และดังที่เราจะได้เห็นกับคนอื่นๆ ด้วยเช่นกัน การเพิ่มความเข้มข้นเชิงบวกดังกล่าว ซึ่งได้รับแจ้งจากความสัมพันธ์ของเรากับผู้อื่นและโลก จะเพิ่มอิสรภาพให้กับเราในฐานะบุคคล และจะเปิดโอกาสสำหรับความเป็นตนเอง

“การดูแลตนเอง” ในฐานะการปฏิบัติทางสังคม

ลักษณะหนึ่งของ "การดูแลตนเอง" ของฟูโกต์ ที่ทำให้รูปแบบหนึ่งของการพัฒนาตนเองตามหลักจริยธรรมมีความเหมาะสมก็คือ มันเป็นการปฏิบัติทางสังคม เราไม่เพียงแต่ดึงดูดผู้ที่จินตนาการบางคนให้ตัดสินใจเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติในโลกนี้ แต่จริงๆ แล้วเราปรึกษาผู้อื่นโดยเฉพาะหรือ "เป็นรูปธรรม" (เพื่อยืมคำจากเซย์ลา เบนฮาบีบ) คนอื่นๆ เพื่อตัดสินการกระทำของเราเอง" ดังนั้น กิจกรรมของ "การดูแลตนเอง" ดูเหมือนจะเกิดขึ้นจากความรู้สึกที่ชัดเจนถึงความบังเอิญของประสบการณ์ของมนุษย์ตลอดจนการรับรู้และการมีส่วนร่วมกับบุคคลที่แท้จริง ตามที่ฟูโกต์กล่าวไว้ แม้แต่การดูแลจิตวิญญาณของตนเองก็เป็นกิจกรรมทางสังคมโดยเนื้อแท้: "การดูแลตนเองจึงปรากฏว่าเชื่อมโยงภายในกับ 'บริการจิตวิญญาณ' ซึ่งรวมถึงความเป็นไปได้ของการแลกเปลี่ยนรอบกับอีกฝ่าย และระบบการผูกพันซึ่งกันและกัน"

วิธีการสร้างตนเองที่ Foucault สนับสนุนนั้นไม่ได้ปฏิบัติแยกกัน แต่เป็นวิถีทางแห่งการอยู่ในโลกที่กำหนดให้ปัจเจกบุคคลต้องสนทนากับผู้คนรอบตัวพวกเขา สูตรนี้ค่อนข้างน่าทึ่งให้แก่ปัจเจกบุคคลไปพร้อมๆ กัน โดยเขาหรือเธอมีหน้าที่รับผิดชอบในการมีส่วนร่วมสนับสนุนการก่อตัวของ

เขาหรือเธอเอง และทำความเข้าใจการดำรงอยู่ของปัจเจกบุคคลในจำนวนบุคคลจำนวนมากโดยตระหนักถึงการพึ่งพาผู้อื่นที่มีส่วนร่วมในกระบวนการนี้ เขาหรือเธอ แนวคิดเรื่องจริยธรรมของฟูโกต์นั้นเป็นแบบวิภาษวิธี เช่นเดียวกับงานในช่วงแรกๆ ของเขา ฟูโกต์เน้นย้ำว่าปัจเจกบุคคลถูกกำหนดโดยบริบททางสังคม แต่แนวความคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่พัฒนาตนเองในงานหลังๆ ของเขานั้นต้องการการตอบสนองและการบ่อนข้อมูลจากผู้อื่นอย่างใกล้ชิด พระองค์ตรัสอย่างเจาะจงว่า ตามที่ชาวกรีกโบราณกำหนดไว้ "[การดูแลตนเอง] ประกอบขึ้น ไม่ใช่การออกกำลังกายในความสันโดษ แต่เป็นการปฏิบัติทางสังคมที่แท้จริง การดูแลตนเองหรือความสนใจที่เราอุทิศให้การดูแล ที่ผู้อื่นควรเอาแต่ใจ - ปรากฏว่าเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่เข้มข้นขึ้น"

ฟูโกต์อธิบายความสัมพันธ์ที่เข้มข้นขึ้นเหล่านี้ว่า "การพูดและการเขียนซึ่งงานของตนเองกับตนเองและการสื่อสารกับผู้อื่นเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน" (Foucault, 1999) ตัวอย่างเช่น เขาบรรยายถึงบุคคลที่มีส่วนร่วมในการสอนกันและกันในเรื่องการดูแลตนเองและในแบบฝึกหัดทั่วไป เช่น "จดหมายถึงเพื่อน" ถึง "ที่ปรึกษาส่วนตัว" และ "ที่ปรึกษาชีวิต" (Foucault, 1983) ฟูโกต์เน้นย้ำถึงการตอบแทนในการช่วยเหลือและสั่งสอน โดยสังเกตว่า "หน้าที่ของศาสตราจารย์ ผู้นำทาง ที่ปรึกษา และคนสนิทส่วนตัวไม่ได้แตกต่างไปจากหน้าที่นี้เสมอไป ในทางปฏิบัติในการฝึกฝนพัฒนาตนเอง บทบาทต่างๆ มักจะ เปลี่ยนกันได้" (Foucault, 1983)

ไม่เพียงแต่ "การดูแลตนเอง" ได้เรียนรู้และทำให้สมบูรณแบบในหมู่คนสนิทสนมเท่านั้น ฐานทางสังคมสำหรับการดูแลดังกล่าวยังประกอบด้วยความสัมพันธ์ที่เป็นทางการและรูปแบบพฤติกรรมที่น้อยกว่า กล่าวคือ "กลุ่มความสัมพันธ์ตามธรรมเนียมเครือญาติ มิตรภาพ และพันธะผูกพันทั้งหมด" (Foucault, 1983) เห็นได้ชัดว่าในแนวความคิดของฟูโกต์ การปฏิบัติที่ดูเหมือนเป็นอิสระในการสร้างตัวเอง แท้จริงแล้ว ถือเป็นการเข้าสังคมอย่างยิ่ง

ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ฟูโกต์สนใจที่จะหลีกเลี่ยงทฤษฎีจริยธรรมใดๆ ก็ตามที่แสดงถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่ "ตายตัว" หรือจุดจบที่กำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับอาสาสมัครที่เป็นมนุษย์ เขาเอาใจใส่ต่อเสรีภาพส่วนบุคคลอยู่เสมอ เขามองว่าทฤษฎีดังกล่าวมีศักยภาพที่จะทำให้ความเป็นปัจเจกบุคคลเป็นเนื้อเดียวกัน และด้วยเหตุนี้จึงทำให้เสรีภาพของเราด้อยลง กล่าวอีกนัยหนึ่ง ฟูโกต์เกรงว่าเมื่อหลักปฏิบัติทางจริยธรรมหรือรูปแบบการเป็นอยู่จะกลายเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมาย และถูกประมวลโดยการรับรองโดยกลุ่มเฉพาะ เช่น กลุ่มสตรีนิยม ซึ่งอัตลักษณ์ของตนเป็นผลจากอำนาจ/ความรู้ที่ครอบงำ วิธีการเป็นอยู่นี้จะถูกทำให้เป็นมาตรฐานและมุ่งมั่นที่จะ เป็นอันตรายต่อบุคคลที่พยายามจะเกินกำลัง ความกลัวนี้ทำให้ฟูโกต์ผสมผสานแนวความคิดที่ไม่จำเป็นใน

เรื่องอัตลักษณ์ว่าเป็นการสร้างสรรคทางสังคม เข้ากับความเข้าใจในตัวตนที่เป็นอิสระแต่มี
 วิจารณ์ญาณ ซึ่งยืมมาจากความคิดแห่งการรู้แจ้ง

เห็นได้ชัดว่ากังวลกับการดำรงอยู่อย่างมีจริยธรรมมากขึ้น พูโกต์อาจพยายามทำให้
 เสรีภาพส่วนบุคคลมีความรับผิดชอบ (ตามหลักจริยธรรม) หรือทำให้ความเห็นอกเห็นใจมีพลัง
 ขึ้นมา และเข้าถึงได้ ไม่ว่าแรงจูงใจของเขาในการให้ความสำคัญกับการดำรงอยู่ของเราในกลุ่มคน
 ส่วนใหญ่อย่างจริงจังและการรักษาสีเขียวของปัจเจกบุคคล การรวมความดีของผู้อื่นเข้ากับความ
 ดีของปัจเจกบุคคล พูโกต์ไม่พอใจกับแนวความคิดบางประการที่ยึดถือกันอย่างแพร่หลายที่สุด
 เกี่ยวกับตนเอง (จากอดีตและปัจจุบัน) และของเรา ความสัมพันธ์กับตนเอง ทั้งตัวตนสมัยใหม่
 มนุษยนิยม และตัวตนที่เป็นมาตรฐานร่วมสมัย ล้มเหลวในฐานะวิชาทางจริยธรรม ตัวตนซึ่งเป็น
 ผลจากวาทกรรมที่ทำให้เป็นมาตรฐานนั้นเป็นตัวแทนทางศีลธรรมที่ไม่ถูกต้อง แต่ตัวตนที่มีเหตุผล
 ของลัทธิมนุษยนิยมเสรีนิยม ที่มีอำนาจอธิปไตยเต็มที่เหนือวิถีชีวิตและการกระทำของเขานั้นเป็น
 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ จริงๆ แล้วมันเป็นแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนเชิงตัวแทนซึ่งทฤษฎีส่วนใหญ่ของพูโกต์
 ตั้งคำถามขึ้นมา แนวคิดของพูโกต์เกี่ยวกับการสร้างตนเองโดยอิสระนั้นดูแตกต่างอย่างมากจาก
 เวอร์ชันเสรีนิยม-มนุษยนิยมของผู้ที่มีเหตุผลอย่างเป็นอิสระและตัวตนหลังสมัยใหม่ที่ไร้
 ประสิทธิภาพทางศีลธรรม14 "ตัวตนของพูโกต์" ได้รับการรวบรวมไว้ แทนที่จะพยายามที่จะขุดค้น
 ตัวตนภายในที่สำคัญบางอย่าง (หรือ "ตัวตนที่แท้จริง") เขาหรือเธอทุ่มเทกับการสร้างตัวตนให้
 เป็นสถานที่แห่งการทดลองและการสำรวจ พูโกต์ให้คำอธิบายว่าปัจเจกบุคคลสามารถหลีกเลี่ยง
 แนวโน้มการทำให้บรรทัดฐานทางสังคมเป็นเนื้อเดียวกันได้อย่างไร โดยการยืนยันความเป็นอิสระ
 ในการสร้างสรรค์ของตน ในเวลาเดียวกัน เขาหลีกเลี่ยงการนิยามความเป็นอิสระในแง่ที่จำเป็น:
 แทนที่จะเป็นผลมาจากศักยภาพที่มีมาแต่กำเนิด ความเป็นอิสระของเรามากจะได้รับอิทธิพลและ
 กำหนดโดยสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการดำรงอยู่ทางประวัติศาสตร์ของเรา ซึ่งรวมถึงการ
 ปรากฏตัวของผู้อื่นด้วย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและจริยธรรมแห่งตน (Self & Ethical self)

แนวคิดเทคโนโลยีของอำนาจ (Technology of power) ของ มิเชล พูโกต์

“เด็กติดเกม” เป็นหนึ่งในคำเรียกเด็กที่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมที่มากเกินไป ถูก
 กำหนดให้เป็นเพียงโรคโรคหนึ่งที่จำเป็นต้องได้รับการรักษา โดยการติดเกมนั้นมักถูกตีความหมาย
 ว่าเป็นเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนานวันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ติดต่อกันอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 วัน
 และให้ความสนใจต่อเกมมากกว่าสิ่งอื่นๆ ไม่สนใจครอบครัว การเรียน การบ้าน กีฬา หรือสุขภาพ
 ของตนเอง (ขวัญจิต เพ็งแป้น, 2017; กนิษฐา จอดนอก และฉวีวรรณ ยอดอินทร์, 2020) อย่างไรก็ตาม
 ตามเด็กติดเกมถูกมองว่ากลายเป็นสิ่งที่เลวร้าย ความสัมพันธ์ทางด้านอำนาจเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่ง

นำมาสู่กระบวนการสถาปนาอำนาจจากสถาบันต่างๆ ดังนั้นเราจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาให้เห็นถึงต้นตอความเป็นมาของวัฏจักรการสถาปนาอำนาจ

แนวคิดวาทกรรมของ ฟูโกต์ สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์กลไกการเชื่อมโยงความรู้และอำนาจของสถาบันต่างๆ ที่สถาปนาความรู้ที่ส่งผลให้คำว่า “เด็กติดเกม” กลายเป็นมุมมองในเชิงลบต่อ “เกม” ซึ่งจำเป็นที่จะต้องขุดค้นหาต้นตอที่มาของอำนาจต่างๆ รวมทั้งปฏิบัติการทางอำนาจที่ส่งผลโดยตรงกับกลุ่มเด็กติดเกม ความหมายของวาทกรรมของ มิเชล ฟูโกต์ ตามที่ไชยรัตน์ เจริญสิริโอฬาร (2549) ได้สรุปแนวคิดเรื่อง “วาทกรรม” หมายถึง ระบบความรู้และกลไกทางสังคมที่มีบทบาทในการผลิตและสร้างความหมายให้กับสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอัตลักษณ์ ความรู้ ความจริง อำนาจ หรือแม้กระทั่งตัวตนของบุคคล วาทกรรมไม่ใช่เพียงเครื่องมือในการอธิบายหรือถ่ายทอดผ่านภาษาเท่านั้น หากแต่เป็นพลังที่แฝงอยู่ในกระบวนการกำกับความคิดและการกระทำของมนุษย์อย่างแนบแน่น ในกระบวนการนี้ วาทกรรมจะกำหนดขอบเขตของสิ่งที่สังคมยอมรับได้ว่าเป็น “ความจริง” หรือ “ความรู้ที่ถูกต้อง” โดยวางกติกาให้กับการพูด การคิด และการปฏิบัติ ตลอดจนมอบอำนาจและความชอบธรรมให้แก่ผู้ที่อยู่ในกรอบของวาทกรรมนั้น ๆ แนวคิดนี้จะสะท้อนผ่านสิ่งที่เรียกว่า “ภาคปฏิบัติวาทกรรม” (discursive practices) ซึ่งครอบคลุมทั้งภาษา ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง วาทกรรมจึงไม่ใช่เพียงการพูดหรือเขียน หากแต่เป็นกลไกในการสถาปนา “ระบอบว่าด้วยความจริง” ที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดว่าอะไรควรดำรงอยู่ อะไรควรถูกเปลี่ยนแปลง และอะไรควรถูกลบเลือนไปจากความรับรู้ของสังคม ทั้งนี้ วาทกรรมหลัก (dominant discourse) จะทำหน้าที่ตีความหมายไว้ในกรอบที่สังคมยอมรับได้ และขณะเดียวกันก็ผลักดันให้ความหมายอื่น ๆ อยู่ในพื้นที่ชายขอบ (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2555)

การวิเคราะห์วาทกรรมของ Foucault ไม่ใช่เป็นเพียงการค้นหาคำหมาย (meaning) ของปรากฏการณ์ แต่เป็นการขุดค้นอย่างลึกซึ้งในตัววาทกรรมและภาคปฏิบัติของวาทกรรมหนึ่งๆ ตลอดจนวิเคราะห์กลไกเชื่อมโยงความรู้กับอำนาจที่จะทำให้วาทกรรมนั้นๆ ทรงพลังขึ้น สาระสำคัญในการวิเคราะห์วาทกรรม เป็นกระบวนการเจาะลึกเพื่อสืบค้นชุดของกฎเกณฑ์ที่เป็นสิ่งกำหนดสร้างความหมายให้กับสรรพสิ่งในรูปของระบบความเชื่อที่ครอบงำสังคม จากที่กล่าวมาทั้งหมดการวิเคราะห์วาทกรรม เป็นการเปิดโปงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของอำนาจและความรู้ ที่ทำให้วาทกรรมชุดหนึ่งสามารถที่จะครอบงำความคิด ความเชื่อของคนในสังคมได้ อีกทั้งยังสืบต่ออิทธิพลของความครอบงำนี้ในสังคม หรือที่ Foucault เรียกว่า เทคโนโลยีของอำนาจ (technology of power) การสำรวจและชี้ให้เห็นถึงกระบวนการที่วาทกรรมชุดหนึ่งถูกทำให้กลายเป็น “ความจริง” ที่

สังคมยอมรับโดยทั่วไป กระบวนการนี้คือการสถาปนา “ความเป็นเจ้า” หรือ hegemony ของวาทกรรม ผ่านการทำงานของกลไกทางสังคมที่ซับซ้อนและแยบยล การที่วาทกรรมหนึ่งสามารถกลายเป็น “วาทกรรมหลัก” (dominant discourse) ได้ มิได้เกิดจากความบังเอิญ หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการจัดวางความรู้ ค่านิยม และความจริงในลักษณะที่สอดคล้องกับโครงสร้างอำนาจที่ครอบงำอยู่เบื้องหลัง ภายใต้กระบวนการเช่นนี้ ภาวะปฏิบัติของวาทกรรม (discursive practice) จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง เพราะมิได้เป็นเพียงการสะท้อนหรือผลิตความรู้ หากแต่ทำหน้าที่ควบคุมและกำกับว่าความรู้ที่ควรปรากฏออกมาในรูปแบบใด ใครมีสิทธิ์พูด และสิ่งใดที่ไม่อาจถูกพูดถึง (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2560) ทั้งนี้การใช้แนวคิดของ Foucault เข้ามาขุดคุ้ยหาต้นตอหรือสาเหตุของวาทกรรมการกลั่นแกล้งทำให้พวกเราเห็นได้ว่าการกลั่นแกล้งทำให้เกิดการกดทับ เบียดขับคนในสังคมบางส่วนที่ตกเป็นเหยื่อของวาทกรรมที่ถูกทำให้เหมือนเป็นเรื่องปกติ (normalization) จนไม่ได้ตระหนักหรือรู้เท่าทันเลยว่าตนเองหรือปัจเจกบุคคลเหล่านั้นถูกวาทกรรมเข้ามารัครอบงำว่าเป็นสิ่งที่ต้องจำยอมหรือคล้อยตาม

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจในการศึกษานี้จะใช้เป็นลักษณะของการใช้อำนาจแบบ วินัย และการควบคุม (discipline and control) หรืออาจจะกล่าวได้ว่าภายอำนาจของสถาบันการศึกษาเข้ามามีบทบาทได้วาทกรรมอำนาจในการศึกษา กฎเกณฑ์ของการศึกษา คุณธรรม ค่านิยม เพื่อขัดเกลาลูกเด็กให้กลายเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่แข็งแกร่งในระบบทุนนิยม โดยทำงานผ่านกลไกวินัยและการควบคุมที่ถือว่าเป็นเทคนิคหนึ่งของของอำนาจ (technology of power) โดยวินัย (discipline) พยายามที่จะสร้างอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล (subjected) ภายใต้การสร้างภาคปฏิบัติการของร่างกาย (practiced bodies) ซึ่งในการสร้างภาคปฏิบัติการของร่างกายนั้นพยายามเข้ามารัควบคุมร่างกายแบบแยบยลเพื่อให้เกิด รรถประโยชน์ (utility) แก่ตัวบุคคล อย่างเช่น โรงเรียนพยายามสอนเด็กให้มีความสามารถ ความถนัด และทักษะต่างๆให้กับร่างกาย ในขณะที่ทำให้การฝึกหรือการเรียนการสอนกลายเป็นเรื่องที่ปกติ (normalization) เพื่อลดกำลังในการต่อต้าน ทำให้เด็กคิดว่าเป็นสิ่งที่เด็กปกติทำกัน จนนำไปสู่การเกิดความเชื่อฟัง และทำตามโดยการสยบยอมต่ออำนาจที่เข้ามา (docile bodies) และเปลี่ยนความสัมพันธ์เป็นการครอบงำอย่างเข้มงวด และในการครอบงำน้นมันนำไปสู่การที่บุคคลควบคุมตัวเองให้เป็นผู้มีวินัย ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์กติกาหรือวิถีทางที่เชื่อว่าจะนำไปสู่รรถประโยชน์

จะเห็นว่าอำนาจซึ่งเข้าควบคุม (control) ร่างกายแบบแยบยลไม่ใช่ว่าการควบคุมแบบการบังคับ ช่มชู้ หรือการลงโทษตัวเด็ก แต่เป็นการจัดการร่างกายของเด็กโดยมีรรถประโยชน์ ประเพณีคุณธรรม ค่านิยมเป็นผลตอบแทน หรือกล่าวคือ หากเด็กคนใดมีวินัยตั้งใจเรียน ปฏิบัติ

ตนตามคำสั่งสอนของผู้สอน ปฏิบัติตามกระบวนการเรียนการสอน มีทัศนคติตามเจตคติในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถที่จะผ่านการประเมิน จบการศึกษาและได้รับวุฒิปัตร ซึ่งเป็นประจักษ์ไปสู่การประกอบอาชีพซึ่งเป็นอรรถประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ หรือการที่ผู้เรียนปฏิบัติหรือประพฤติตนตามระเบียบวินัยของสถาบันการศึกษา ผู้เรียนก็ได้ขึ้นชื่อว่าเป็นผู้ประพฤติดีเป็นเด็กดี การที่จะเป็นผู้ประพฤติดีก็ต้องควบคุมตัวเองให้อยู่ในระเบียบวินัย และการเป็นผู้ประพฤติดีก็มีประโยชน์ในความสัมพันธ์เชิงอำนาจในการศึกษา เช่นการประเมินผู้เรียนผ่านคะแนนจิตพิสัยซึ่งผู้เรียนจะถูกประเมินตามเกณฑ์ความประพฤติที่จะต้องควบคุมตัวเองให้ปฏิบัติตามเกณฑ์ในการประเมิน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม วินัยและการควบคุมของอำนาจในการศึกษายังเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การก่อให้เกิดการควบคุมและสร้างวินัยให้กับตนเองในการปฏิบัติจนนำไปสู่การจํานนและสยบยอมของผู้เรียนหากต้องการที่จะได้รับอรรถประโยชน์เหล่านั้นจากการศึกษา

เมื่ออยู่ภายใต้อาณาบริเวณของโรงเรียน เด็กได้ถูกทำให้ร่างกายกลายเป็นเป้าหมายของอำนาจอย่างแยบยลทับซ้อนด้วยปฏิบัติการทางวาทกรรม ด้วยวิธีการใช้อำนาจที่แยบยลของสถาบันทางการศึกษา (กฎเกณฑ์ ค่านิยม คุณธรรม) อำนาจการณุดมการณ์ของรัฐสมัยใหม่ที่มองเด็กเป็นเพียงทรัพยากรในอนาคตในลักษณะของวินัยควบคุม (Disciplinary Power) โดยอาศัยความรู้ด้านการศึกษา จิตวิทยา ค่านิยม คุณธรรม หรือกฎเกณฑ์ภายในโรงเรียน รวมไปถึงอำนาจแฝงจากระบบทุนนิยมผ่านอำนาจของรัฐ ในการประกอบสร้างอำนาจผ่านความจริง คุณธรรม ค่านิยม และกฎเกณฑ์ที่ถูกประกอบสร้าง เพื่อให้อำนาจเหล่านั้นสามารถแทรกซึมเข้าจัดการหรือควบคุมร่างกายของเด็กในโรงเรียนให้กลายเป็นอัตบุคคลที่สยบยอมต่อการควบคุมการประพฤติว่าเด็กควรมีหน้าที่อะไรในแต่ละช่วงวัย ภายใต้ความจริงที่ถูกประกอบสร้างในการสร้างบุคลิกภาพ ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้อยู่ภายใต้ความถูกต้อง ระเบียบ และความเป็นปกติ ในฐานะพลเมืองดีหรือเด็กดี โรงเรียนจึงสามารถที่จะจัดจ้ดระเบียบความเป็นเด็กของเด็กนักเรียนได้โดยชอบธรรม และที่สำคัญยังเป็นการจำกัดควบคุมร่างกายของเด็กโดยมุ่งเป้าไปที่การปลูกฝังความเป็นเด็กดีที่ลึกลงไปถึงระดับจิตใต้สำนึกจิตสำนึก เพื่อให้เกิดกระบวนการการตระหนักรู้การสร้างวินัยแห่งตนในตัวเด็กในวัยเรียน ทำให้เด็กเกิดเชื่อในความเป็นเด็กดีที่รัฐ และโรงเรียนสร้างขึ้นจากอำนาจจนกลายเป็นความจริงที่สังคมต่างยอมรับโดยปราศจากคำถามหรือข้อสงสัย ทั้งนี้การสร้างและดำรงอยู่ของ “ความจริง” ภายใต้ระบบวาทกรรมเช่นนี้ ย่อมไม่สามารถดำเนินไปได้หากปราศจากเทคนิคหรือวิธีการที่ใช้ในการควบคุม กำกับ และแทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของปัจเจกบุคคล ซึ่งฟูโกต์ (Foucault) เรียกกระบวนการดังกล่าวว่า “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (Technologies of Power) เทคโนโลยีนี้ไม่ได้แสดงออกอย่างโจ่งแจ้งในรูปของการบีบบังคับ

โดยตรง แต่ปรากฏผ่านกระบวนการอันแยบยล เช่น การประเมิน การจัดลำดับ การควบคุมเวลา การกำหนดบทบาท และการผลิตบรรทัดฐานที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติตาม

“เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (Technology of Power) กล่าวได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ความจริง (Truth) ในระบบระเบียบของโรงเรียนเพื่อทำให้ความจริงของความเป็นเด็กสามารถเข้าไปจัดการหรือกำกับควบคุมเด็กนักเรียนให้เป็นไปตามครรลองของระบบทุนนิยม ดังนั้นการจะค้นหาคำตอบจากคำถามที่ว่า ความหมายของเด็กติดเกมคืออะไรและถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร จึงจำเป็นที่จะต้องขุดค้นและวิเคราะห์หาที่ขุดของเทคนิคอำนาจ วิธีการของอำนาจ หรือเทคโนโลยีแห่งอำนาจที่อยู่ในระบบทุนนิยมผ่านอำนาจของรัฐและโรงเรียน ซึ่งไม่สามารถที่จะปฏิเสธได้ว่าเรื่องเหล่านี้ไม่สามารถแยกขาดออกจากความรู้ (Knowledge) และอุดมการณ์ (Ideology) ที่ทำให้เด็กถูกอำนาจควบคุมให้มีแนวทางในการดำเนินชีวิตเพื่อเป็นทรัพยากรแรงงานในระบบทุนนิยมผ่านการศึกษา และทำให้การเป็นเด็กดีกลายเป็นพื้นที่แห่งการแทรกแซง ควบคุม และจัดกระทำ ทั้งทางจิตใจและร่างกาย จนกลายเป็นเด็กผู้ว่านอนสอนง่าย เป็นร่างกายที่สยบยอมต่ออำนาจที่พร้อมจะปฏิบัติตามแนวทาง กตกาอย่างมีสำนึกผู้ในการควบคุมตนเองอย่างเป็นปกติ และเป็นเด็กที่ดีตามความต้องการของโรงเรียนหรือของสังคม

ฟูโกต์ (1975, 2000) ได้เสนอความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับ “อำนาจ” โดยชี้ให้เห็นว่าอำนาจมิได้จำกัดอยู่เพียงในรูปของกฎหมายหรือข้อบังคับที่รัฐใช้ออกคำสั่ง หรือในมิติของการเมืองการปกครองที่นักการเมืองกำหนดผ่านกลไกของรัฐเท่านั้น แม้สิ่งเหล่านี้จะเป็นหนึ่งในรูปแบบของการใช้อำนาจ แต่อำนาจตามทัศนะของฟูโกต์มีลักษณะซับซ้อนและแทรกซึมอยู่ในโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมทั่วไป แต่เป็นพื้นที่ที่อำนาจดำเนินไป ผ่านการตอบโต้ ต่อบรอง หรือยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มผู้กระทำ

แนวคิดนี้จึงนำไปสู่การพิจารณาใหม่ต่อบทบาทของสถาบันทางการเมือง และการทำงานของอำนาจในยุคปัจจุบัน ฟูโกต์ระบุว่า การควบคุมประชากรไม่จำเป็นต้องเกิดจากการใช้กำลัง หรือการบังคับโดยตรง แต่อาจดำเนินผ่านวิธีปฏิบัติที่เป็นระบบและละเอียดอ่อน เช่น กระบวนการฝึกฝน การเฝ้าระวัง หรือการกำหนดระเบียบวินัย (disciplinary mechanism) ซึ่งวางอยู่บนฐานขององค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 เป็นต้นมา ผลลัพธ์ของกลไกเหล่านี้คือ การสร้างระบบการควบคุมที่ฝังรากอยู่ในกิจวัตรของพลเมือง จนกลายเป็นความเคยชิน การปฏิบัติตามกฎระเบียบต่าง ๆ จึงไม่ใช่เพียงการตอบสนองต่อคำสั่งจากเบื้องบน แต่คือการที่ปัจเจกบุคคลยอมรับและผลิตซ้ำระเบียบเหล่านั้นด้วยตนเอง กลไกของอำนาจจึงแสดงออกอย่าง

แบบเนี่ยนในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน และกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานในการกำกับและควบคุมพฤติกรรมโดยไม่จำเป็นต้องใช้อำนาจในลักษณะบังคับเสมอไป

นักมานุษยวิทยาให้ความสำคัญในเรื่องอำนาจที่ดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นกระบวนการทำให้เห็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนที่เพิ่มมากขึ้นของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาในแง่ของรูปแบบการกระทำและผลลัพธ์ที่เกิดจากการยอมรับและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่สังคมกำหนดไว้ นักมานุษยวิทยายังมองเห็นสิ่งที่ฟูโกต์เรียกว่า “เทคโนโลยีของอำนาจ” ซึ่งหมายถึงวิธีการจัดระเบียบประชากรจำนวนมากให้อยู่ในหมวดหมู่ตามเพศภาวะ ช่วงวัย และฐานะทางเศรษฐกิจ เพื่อให้รัฐสามารถบริหารจัดการและกำหนดสิทธิทางกฎหมายแก่พลเมืองได้อย่างเป็นระบบ จึงเกิดแนวปฏิบัติที่เรียกว่า “ชีวะการเมือง” (biopolitics) ซึ่งรัฐนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้เป็นเครื่องมือกำหนดมาตรฐานสำหรับควบคุมชีวิตของประชากร เช่น การดูแลสุขภาพ การควบคุมโรคระบาด การส่งเสริมโภชนาการ และการจัดบริการอนามัยแม่และเด็ก รวมถึงระบบสาธารณสุขโดยรวม หน่วยงานของรัฐ เช่น โรงพยาบาล โรงเรียน และสถานสงเคราะห์ กลายเป็นกลไกสำคัญในการกำกับควบคุมดังกล่าว จุดมุ่งหมายของชีวะการเมืองคือการสร้างประชากรที่มีสุขภาพดีและสามารถดำรงชีวิตได้ยืนยาว เพื่อสนับสนุนระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ฟูโกต์ได้ชี้ให้เห็นว่า ภายใต้ระบบทุนนิยม ตัวตนของมนุษย์ถูกปรับให้เป็นกลไกหนึ่งในกระบวนการทางเศรษฐกิจ ผ่านการจัดการโดยองค์ความรู้ทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์ (Foucault, 1997)

ภายใต้กรอบแนวคิดของชีวะการเมือง มนุษย์ไม่ได้ถูกมองเพียงในฐานะปัจเจกอีกต่อไป หากแต่ถูกจำแนกเป็นร่างกายทางชีวภาพ (man as body) ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการควบคุม ตรวจสอบ และจัดการตามมาตรฐานด้านสุขภาพ โดยเฉพาะมาตรฐานที่กำหนดผ่านความรู้ทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์ ทั้งนี้ ร่างกายมนุษย์ถูกเชื่อมโยงเข้ากับเป้าหมายของรัฐผ่านการจำแนกเป็นกลุ่มประชากร (man as a species) ที่จะต้องได้รับการบริหารจัดการตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต กระบวนการนี้มุ่งเน้นการดูแลสุขภาพ ตรวจสอบโรคภัย และเพิ่มขีดความสามารถของร่างกายในการผลิตแรงงานที่มีคุณภาพ มนุษย์ในระบบรัฐสมัยใหม่จึงไม่เพียงแต่เป็นผู้มีชีวิตและสติปัญญา แต่ยังกลายเป็นทรัพยากรที่ต้องได้รับการพัฒนาเพื่อรองรับกลไกทางเศรษฐกิจ ร่างกายที่ไม่มีโรค มีความสามารถในการทำงาน และสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง กลายเป็นอุดมคติของการมี “สุขภาพดี” ในสายตาของรัฐ มนุษย์ทุกคนที่เกิดมาในรัฐจะได้รับการจดทะเบียนเป็นพลเมือง และผ่านกระบวนการหล่อหลอมจากครอบครัว โรงเรียน และสถาบันการศึกษา เพื่อเตรียมพร้อมสู่การเป็นแรงงานคุณภาพของชาติ ดังนั้น การบริหาร

จัดการสุขภาพของประชากรจึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความมั่นคงและความมั่งคั่งให้แก่วัฒนธรรมใน ยุคสมัยใหม่ (Foucault, 1997)

เด็กจึงถูกกระบวนการทำงานของอำนาจที่มุ่งกระทำการต่อพฤติกรรมและทัศนคติของเด็กตั้งนั้นเด็กจึงถูกเทคโนโลยีแห่งอำนาจเข้าครอบงำและทำให้เด็กกลายเป็นร่างกายที่สยบยอม ต่ออำนาจ หากจะยกตัวอย่างกลไกแห่งอำนาจที่เข้ามาทำให้เด็กติดเกมนั้นกลายเป็นเพียงชาย ขอบของเด็กนั้นสามารถยกตัวอย่างจากกลไกของอำนาจจากสถาบันการศึกษา โดยการใช้ความ จริงสำหรับเด็กที่เกิดขึ้นในโรงเรียนก็จะกลายเป็นสิ่งที่ไปสร้างหรือกำหนดความเป็นมาตรฐานใน การประเมินหรือตัดสินพฤติกรรมของเด็ก ผ่านกระบวนการของความเป็นปกติ (Normalization Process) แบบเด็กในเรือนจำ ซึ่งแนวคิดของฟูโกต์เกี่ยวกับเทคโนโลยีแห่งอำนาจได้นำเสนอว่า หนึ่งในกระบวนการสำคัญของการใช้อำนาจเชิงควบคุม คือ “การตัดสินเพื่อสร้างความเป็นปกติ” (Normalizing Judgment) ซึ่งหมายถึงการกำหนดมาตรฐานหรือบรรทัดฐานของพฤติกรรมที่พึง ประสงค์ผ่านกลไกทางสังคม โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา วิธีการดังกล่าวมีลักษณะของการ ผลักดันให้เด็กต้องยอมรับรูปแบบพฤติกรรม ความคิด หรือวิถีชีวิตที่ถือว่าเป็นเรื่องปกติภายใน กรอบของโรงเรียน กระบวนการสร้างความเป็นปกตินี้อาศัยองค์ความรู้จากหลายศาสตร์ ทั้ง จิตวิทยา สังคมวิทยา และแนวคิดเชิงอรรถประโยชน์ เพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการนิยามและ กำกับบทบาทของเด็กในฐานะสมาชิกของระบบการศึกษา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด ได้แก่ การกำหนด หลักสูตร แนวทางการประพฤติตน การฝึกฝนคุณธรรมและจริยธรรม ตลอดจนกรอบคิดที่เด็กควร เชื่อและปฏิบัติตามภายในบริบทของโรงเรียน ซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งของแนวปฏิบัติที่ถูกทำให้ กลายเป็น “ความจริง” หรือ “แนวทางชีวิต” ภายใต้กรอบอำนาจแบบปกติวิสัยที่ถูกยอมรับโดย สังคมโดยรวม

กระบวนการตัดสินโดยการใช้ความปกติ จึงทำหน้าที่ในการจำแนกแยกแยะ (Classification) และจัดหมวดหมู่ (Category) ให้เด็กที่ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่ถูกตั้งไว้กลายเป็นสิ่ง ปกติเพื่อให้บรรลุถึงผลลัพธ์ตามที่ผู้ใหญ่ต้องการจากตัวเด็กเช่น หากเรียนดีจะทำให้ได้เกรดที่ดี มีเวลาว่างควรเอาเวลาว่างนั้นไปเรียนพิเศษเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายในการสอบเข้าให้ได้มหาวิทยาลัยที่ดี และมีอาชีพที่มั่นคงในสังคมสมัยใหม่ได้ ในขณะที่เด็กที่ดื้อและมีพฤติกรรมที่ไม่เหมือนกับสิ่งที่ควร อยู่ในครรภคลองของเด็กกลับถูกทำให้กลายเป็นสิ่งไม่ปกติ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ เบี่ยงเบน เช่น สอบ ตก เกรดไม่ดี ติดเกม ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ปฏิบัติตามที่โรงเรียนสั่ง ซึ่งอาจจะต้องถูกลงโทษในลักษณะที่ แยกย่อยตามกลไกของอำนาจของสถาบันการศึกษา เช่น การไม่สามารถสอบเข้าศึกษาต่อใน มหาวิทยาลัยชั้นนำ ไม่ใช่ผลลัพธ์ของการลงโทษในรูปแบบที่ใช้กำลังหรือการทรมาน หากแต่

สะท้อนให้เห็นถึงกลไกการควบคุมผ่านการสร้าง “ความเป็นปกติ” ที่แฝงตัวอยู่ในระบบการศึกษา กลยุทธ์ดังกล่าวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงกฎระเบียบหรือข้อบังคับที่เป็นลายลักษณ์อักษร แต่ขยายตัวไปสู่การกำหนดวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียนในเกือบทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการบริหารจัดการเวลา กิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในแต่ละวัน รูปแบบของการแสดงออกทางพฤติกรรม ภาษาที่ใช้ ความสะอาดของร่างกาย ไปจนถึงท่าทางหรือกิริยาทางกายภาพ ทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการกำกับควบคุมที่แนบเนียน ซึ่งก่อให้เกิดบรรทัดฐานของ “ความเป็นนักเรียนที่ดี” ตามที่สังคมและสถาบันการศึกษาคาดหวัง (Foucault, 1977) ดังนั้นกระบวนการสร้างบรรทัดฐานทางพฤติกรรมในโรงเรียนดำเนินผ่านกลยุทธ์ที่เรียกว่า “การตัดสินเพื่อสร้างความเป็นปกติ” ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การกำกับแนวคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของนักเรียน โดยการใช้การเฝ้ามองหรือ “สายตาแห่งบรรทัดฐาน” (Normalizing Gaze) เป็นเครื่องมือสำคัญ นอกจากนี้ โรงเรียนยังใช้แรงกดดันทางสังคม (Social Pressure) เป็นกลไกในการควบคุม ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีการควบคุมจากเจ้าหน้าที่หรือครูโดยตรงตลอดเวลา แต่ใช้ระบบความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนเองเป็นช่องทางในการกำกับพฤติกรรม กลไกเช่นนี้เปิดโอกาสให้เด็กกลายเป็นผู้ตรวจสอบพฤติกรรมของกันและกัน และค่อย ๆ ผลักให้ผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากความคาดหวังของสถาบันการศึกษาถูกมองว่าเป็น “ผู้อื่น” ซึ่งถือเป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์โดยไม่ต้องใช้การบังคับที่ชัดเจนจากภายนอก โดยเด็กจะเริ่มจับจ้องตนเองและปรับตัวตามเพื่อไม่ให้เป็นการแปลกแยกต่อเด็กคนอื่น ๆ ซึ่งเด็กคนนั้นก็จะเป็นที่รังเกียจหรือตลกขบขัน หรือเหยียดหยันสำหรับเด็กคนอื่น ๆ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การกดดันทางสังคมเป็นกระบวนการที่จัดกระทำต่อร่างกายของเด็กในระดับจิตใต้สำนึก ซึ่งการควบคุมพฤติกรรมของเด็กในโรงเรียนส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายและการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ในการควบคุมตนเองและสร้างวินัยส่วนบุคคลอย่างค่อยเป็นค่อยไป จนกลายเป็นแนวทางปฏิบัติในชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยความสัมพันธ์ทางสังคมในโรงเรียนกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสอดส่อง พิจารณา และควบคุมพฤติกรรมของเด็กอย่างแยบยล ซึ่งส่งผลให้เกิดการแบ่งแยกเด็กที่ประพฤติตนไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสถาบันออกจากกลุ่มของเด็กที่แสดงพฤติกรรมเป็นไปตามแบบแผน เพื่อให้ง่ายต่อการปรับเปลี่ยนและควบคุมในภายหลัง แม้มิใช่การลงโทษทางร่างกายโดยตรงก็ตาม ในบริบทนี้เด็กต้องดำรงชีวิตภายใต้เงื่อนไขของการสอดส่องและประเมินผลอยู่เสมอ ซึ่งเปรียบได้กับชีวิตในระบบเรือนจำที่ต้องเฝ้าระวังไม่ให้เบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดไว้ การลงโทษไม่ได้มาในรูปแบบที่เป็นทางการ แต่อาจปรากฏในลักษณะของการถูกปฏิเสธทางสังคม ถูกลดคุณค่า หรือแม้แต่การถูกดูแคลนจากเพื่อนร่วมสถาบัน สิ่งเหล่านี้คือกลไกที่ทำให้เด็กต้องมีพฤติกรรมสอดคล้องกับระบบอยู่ตลอดเวลา

กลไกดังกล่าวนี้สะท้อนถึงสิ่งที่ Foucault อธิบายว่าเป็น “เทคโนโลยีของการทำให้เป็นปกติ” (Normalizing Judgment) ซึ่งปรากฏผ่านกิจวัตรประจำวัน เช่น การตรงต่อเวลา การปฏิบัติตามระเบียบวินัย การประพฤติตนตามแบบแผน จนทำให้พฤติกรรมของเด็กถูกทำให้สอดคล้องกับเป้าประสงค์ของสถาบันการศึกษา การดำรงอยู่ของเทคโนโลยีแห่งอำนาจเช่นนี้ได้ก่อให้เกิดกฎเกณฑ์แบบแฝงในทุกมิติของการใช้ชีวิตในโรงเรียน โดยมุ่งควบคุมให้เด็กตอบสนองต่อเจตจำนงของระบบอำนาจโดยสมัครใจ นอกจากนี้ Foucault ยังได้เสนอในผลงาน *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* ถึงอีกหนึ่งเทคนิคการควบคุมที่สำคัญ คือ “การตรวจสอบ” (Examination) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความจริงต่อร่างกายและจิตใจผ่านระบบการประเมิน การวัดผล และการบันทึกที่เป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะเป็นแฟ้มข้อมูล บันทึกพฤติกรรม หรือทะเบียนประวัติ ซึ่งล้วนเป็นกลไกที่แสดงออกถึงการใช้อำนาจอย่างเป็นระบบ เด็กจึงไม่เพียงถูกประเมินในฐานะบุคคล แต่กลับกลายเป็นกรณีศึกษาหรือวัตถุของการวิเคราะห์ทางวิชาการและอำนาจ

ในแวดวงการศึกษายุคปัจจุบัน โดยเฉพาะภายใต้ระบบโรงเรียน กลไกเหล่านี้ยังคงทำหน้าที่ในการกำหนดเกณฑ์มาตรฐานที่เด็กต้องผ่านให้ได้ ทั้งในด้านคะแนน ความประพฤติ และพฤติกรรมในชั้นเรียน จึงกล่าวได้ว่า ระบบการศึกษาสมัยใหม่ได้ใช้ “การตรวจสอบ” เป็นเทคโนโลยีแห่งอำนาจที่ฝังรากลึกในการจัดระเบียบและประเมินคุณค่าร่างกายและพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อผลิตเยาวชนที่ตอบสนองต่อความต้องการของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ (เบญจวรรณ บุญโทแสง, 2559)

สำหรับเด็กการเป็นเด็กดีจึงเป็นเพียงกลไกอำนาจของรัฐที่เข้ามาแทรกแซงความเป็นเด็กให้อยู่ในครรวัลของครองธรรม เพียงเพื่อต้องการให้เด็กดำเนินชีวิตอยู่ในเส้นทางที่จะก้าวขึ้นมาสู่ความการเป็นทรัพยากรแรงงานในระบบทุนนิยมเพียงเท่านั้น เด็กติดเกมจึงถูกทำให้กลายเป็นโรคจากกลไกของอำนาจอย่างสถาบันวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้เด็กติดเกมกลายเป็นโรคที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของเด็ก เพียงเพราะ เกมกลายเป็นสิ่งบ่อนทำลายการใช้เวลาว่างอย่างไม่เป็นประโยชน์ และไม่มีผลดีต่อการใช้ชีวิตแบบสมัยใหม่ตามการดำเนินชีวิตแบบรัฐสมัยใหม่

ทฤษฎีเวลาร่าง เวลาร่างที่มีประโยชน์ และเวลาร่างที่ไม่เป็นประโยชน์

จะเห็นได้ว่าผลเสียของเด็กติดเกมนั้นถูกยึดโยงเข้ากับหน้าที่ที่จำเป็นและสุขภาพของเด็ก อย่างไรก็ตามหน้าที่ที่จำเป็นสำหรับเด็กนั้นไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติตามความคิดเรื่องเวลาทางสังคมของเอมิล ดูว์ไกม์ (Émile Durkheim) ได้รับอิทธิพลมาจากอิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) แต่ก็พยายามจะเสนอสิ่งที่แย้งต่อคานท์ว่า แม้เวลา พื้นที่ และเหตุผล จะเป็นหมวดหมู่

ความคิดพื้นฐานที่มีต้นกำเนิดทางสังคม แต่เวลาทางสังคมก็ไม่ใช่สิ่งที่อยู่มาก่อนประสบการณ์ ดูร์ไกม์วางการอธิบายเรื่องเวลาทางสังคมในเชิงญาณวิทยาให้อยู่ระหว่างการอธิบายในเชิงประจักษ์ นิยมที่ว่า "จิตนั้นมีสภาพว่างไม่มีประสบการณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง" และการอธิบายในเชิงที่ว่า เวลานั้นดำรงอยู่มาก่อนประสบการณ์ซึ่ง "จิตนั้นมีลักษณะเชื่อมต่อกัน" ในระหว่างกลางของการอธิบายทั้งสองแบบนั้น ดูร์ไกม์ชี้ให้เห็นว่า เวลาที่เราพูดถึงกันอยู่นั้น ไม่ใช่เวลาของปัจเจก แต่เป็นเวลาของพวกเรา โดยยกตัวอย่างเรื่องปฏิทินว่าปฏิทินคือเครื่องกำกับจังหวะของกิจกรรมส่วนรวม ทั้งนี้เพื่อเป็นการประกันถึงความสม่ำเสมอแก่กิจกรรมนั้นๆ

ด้วยเหตุนี้ ไม่ว่าจะเป็นเวลาประเภทใดก็ตาม สุดท้ายก็กลายเป็นเวลาของกลุ่ม เป็นเวลาทางสังคม ในตัวของเวลาเองนั้นเป็นเรื่องของสถาบันทางสังคมอย่างแท้จริง (Rich and Butts, 2004) เวลาทางสังคมที่มีลักษณะเป็นชุดประเภท (category) จึงเป็นกรอบทางสังคมที่ส่งอิทธิพลต่อสภาวะเงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรม การที่คนเรารู้เรื่องเวลาของปรากฏการณ์ต่างๆจึงเป็นการรับรู้ผ่านกฎเกณฑ์ของโลก ซึ่งมีค่าเท่ากับการรับรู้ถึงรูปแบบของเวลาที่มีร่วมกัน ปัจเจกบุคคลนั้นมีเวลาเฉพาะเป็นของตนเองก็จริง แต่ก็ยังเป็นเพียงเวลาเฉพาะของปัจเจกบุคคล และไม่มีประสบการณ์เฉพาะของปัจเจกบุคคลเรื่องใดที่จะสามารถบอกได้ว่า "มาก่อน" หรือ "อยู่นอกเหนือ" เวลาที่มีร่วมกันได้ (Farrugia, 1999)

เคราส์ (Kraus, 1971) ได้เสนอว่า "เวลาว่าง" (Leisure) หมายถึง ช่วงเวลาที่ปลอดจากกิจกรรมบังคับหรือจำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน การนอนหลับ หรือกิจวัตรที่ต้องกระทำประจำวัน ขณะที่คณะบรรณาธิการที่ปรึกษาของนิตยสาร Leisure Today (Editorial Advisory Board, 1972) ได้เสนอความหมายของเวลาว่างว่า เป็นช่วงเวลาหลังจากกิจกรรมการทำงานได้เสร็จสิ้นลงแล้ว และสามารถนำมาใช้เพื่อเติมเต็มชีวิตให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาที่เปี่ยมด้วยเสรีภาพ ซึ่งเปิดโอกาสให้มนุษย์ได้เพิ่มคุณค่าในตัวเอง และถือเป็นผลผลิตทางสังคมของสมาชิกในระบบสังคมนั้นๆ การจัดสรรเวลาให้มีพื้นที่สำหรับเวลาว่างจึงถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการมีชีวิตที่มีคุณภาพ (Quality of Life) เนื่องจากช่วยสนับสนุนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และการสร้างดุลยภาพในชีวิตประจำวัน

โดยเวลาว่างของเด็กมักเชื่อมโยงกับบทบาทของสถานศึกษา ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการจัดสรรและส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด คำกล่าวที่ว่า "การจัดสรรการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ท้าทายของสถานศึกษา" สะท้อนให้เห็นว่าสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกที่ช่วยเปลี่ยนเวลาว่างให้กลายเป็นทุนทางปัญญาและประสบการณ์ โดยทุนเหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบของความรู้ ทักษะ หรือกิจกรรมที่เอื้อต่อการเติบโตของผู้เรียน การตัดสินใจเลือกใช้เวลาว่างของแต่ละ

ละบุคคลมักจะขึ้นอยู่กับค่านิยม ความสนใจ ความพึงพอใจ และความถนัดส่วนบุคคล ซึ่งสะท้อนแนวโน้มของมนุษย์ที่ปรารถนาใช้เวลาว่างเพื่อความสุข สนุกสนาน และผ่อนคลาย ดังนั้นสถานศึกษาจึงควรมีบทบาทในการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสนใจที่สอดคล้องกับตนเอง อาทิ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ การเดินทางศึกษา งานหัตถกรรม กีฬา เกม หรืองานอดิเรกอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้เรียน กิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นจึงควรตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียน กระตุ้นพัฒนาการด้านต่างๆ และเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อาทิ การบูรณาการกิจกรรมนันทนาการเข้าไปในรายวิชา เพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียน และสร้างแนวทางสู่การมีวิถีนันทนาการที่ยั่งยืนตลอดชีวิต (Lifelong Recreation)

ทั้งนี้กิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างยังเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการในการออกกำลังกายของเยาวชน เป็นการส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ไม่ตกเป็นทาสของสิ่งเสพติดทั้งหลายต่างๆ ทำให้เยาวชนและผู้ที่เข้าร่วมมีคุณภาพ เป็นพลเมืองดีในสังคม และเป็นประชาชนที่ดีของประเทศ การที่เยาวชนและผู้ที่เข้าร่วมได้มีโอกาสใช้กิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่างนอกจากเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการพัฒนาจิตใจแล้ว ยังเป็นการสร้างการยอมรับซึ่งกันและกัน รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตาม รวมทั้งสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมของหมู่คณะได้ดีขึ้น (ดาร์ณีย์ ศรีสวัสดิกุล, 2546) อีกทั้งการใช้เวลาว่างอย่างเกิดประโยชน์ จะเป็นการสร้างความผูกพันให้เกิดขึ้นในครอบครัว และสังคมทำให้บุคคลต่างๆ ได้รับการผ่อนคลาย หรือการเพิ่มพูนความรู้ พัฒนาตนเองในการเข้าร่วมกับสังคม มีการออกกำลังกายอย่างอิสระตามความคิดสร้างสรรค์แห่งตน ซึ่งการใช้เวลาว่างนี้เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์และสร้างเสริมให้เกิดขึ้นในตัวเอง นอกจากนี้การใช้เวลาว่างถือว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อสถานภาพสิทธิมนุษยชน และความต้องการของมนุษย์ในทุกๆ ด้าน (Cushman, Veal, and Zuzanek, 1996)

เด็กและธรรมชาติในการเล่นของเด็ก

การเล่นเป็นเสมือนกับธรรมชาติของเด็ก หากย้อนไปดูการเรียนรู้และการพัฒนาการการเล่นของเด็กจะเห็นได้ว่าการเล่นของเด็กในแต่ละวัยมีความแตกต่างกัน โดยเด็กในช่วงวัย 6 ถึง 12 ปี ถือเป็นช่วงเวลาสำคัญของการพัฒนาการ ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นวัยที่มีความสงบและมั่นคงเมื่อเทียบกับวัยก่อนเข้าเรียนที่มักเต็มไปด้วยความยุ่งยาก และวัยรุ่นที่มักมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง วัยนี้เป็นช่วงที่เด็กมีความพร้อมมากขึ้นในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างมีระบบ และเริ่มแสดงความสนใจต่อโลกภายนอกมากขึ้นเรื่อย ๆ การเข้าสู่สังคมนอกบ้านเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่เด็กต้องเผชิญ ทำให้เกิดการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ รวมถึงมีแรงจูงใจในการสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่ม

เพื่อนที่มีอายุใกล้เคียงกัน จากมุมมองทางจิตวิเคราะห์ วัยนี้ครอบคลุมสองระยะที่สำคัญ ได้แก่ ระยะความสนใจต่ออวัยวะเพศ (Phallic Stage) และระยะก่อนเข้าสู่วัยรุ่น (Latency Stage) ซึ่งมักเกิดขึ้นในช่วงอายุ 6-12 ปี โดยเด็กจะเริ่มให้ความสนใจในประเด็นเกี่ยวกับเพศและความแตกต่างระหว่างเพศอย่างเจือปน ๆ ลักษณะเฉพาะทางกายภาพของวัยนี้ คือช่วงเวลาที่ฟันน้ำนมเริ่มหลุดและถูกแทนที่ด้วยฟันแท้ จึงมีการเรียกช่วงอายุนี้ว่า “วัยฟันน้ำนมหลุด” ซึ่งสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงจากจินตนาการในวัยเด็กเข้าสู่การรับรู้ความจริงของโลกภายนอกมากขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

ลักษณะการเล่นโดยทั่วไปจะแตกต่างกันไปตามช่วงอายุของเด็ก ดังนี้

1. การเล่นที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติของเด็กมักจะไม่มีการวางแผนหรือข้อกำหนดที่แน่นอน โดยส่วนมากจะเป็นการเล่นแบบลำพัง ไม่ใช้การเล่นร่วมกับผู้อื่น เด็กจะเลือกเล่นตามความพึงพอใจของตนเอง และเมื่อตนเองรู้สึกเบื่อ ก็จะหยุดเล่นโดยไม่มีข้อผูกมัด ลักษณะการเล่นเช่นนี้พบได้ทั่วไปในเด็กวัยก่อนเข้าเรียน ตัวอย่างเช่น การเล่นกับตุ๊กตา แม่ตุ๊กตาอาจไม่มีความหมายเฉพาะสำหรับเด็ก แต่เด็กจะหยิบมาเล่นเพื่อสำรวจ ทดลอง เช่น ดึงชิ้นส่วนออกจากกัน แล้วพยายามประกอบกลับใหม่ กิจกรรมเช่นนี้จึงอาจนำไปสู่ความเสียหายของของเล่นหรือวัตถุที่เด็กใช้ในการเล่นอยู่บ่อยครั้ง

2. การเล่นแบบสมมติ การเล่นในลักษณะสมมติมักพบในเด็กที่มีปัญหาในการปรับตัว โดยทั่วไปเด็กที่เผชิญความยากลำบากในการปรับตัวจะมีแนวโน้มเล่นสมมติมากกว่าเด็กที่สามารถปรับตัวได้ดี การเล่นในลักษณะนี้จึงเป็นภาพสะท้อนของสภาวะทางอารมณ์ ความคิดภายในใจ ความปรารถนา รวมไปถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมในสภาพแวดล้อมที่เด็กเติบโต เช่น เด็กที่รู้สึกไม่ได้รับการยอมรับจากพ่อแม่ อาจใช้ตุ๊กตาเป็นสัญลักษณ์แทนพ่อแม่ และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อมันเพื่อระบายความรู้สึกคับข้องใจที่มีอยู่ ในทางตรงกันข้าม เด็กที่มีแรงบันดาลใจอยากเป็นตำรวจ ก็อาจแสดงบทบาทการเป็นเจ้าหน้าที่ถืออาวุธไล่จับผู้ร้ายผ่านการเล่น โดยมากแล้วการเล่นสมมติมักเกี่ยวข้องกับบริบทของชีวิตประจำวัน เช่น บทบาทในครอบครัว การเดินทาง การเป็นตัวละครจากนิยาย รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือแม้แต่เกม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสื่อกลางให้เด็กได้ฝึกการใช้จินตนาการ อธิระทางความคิด และได้ผ่อนคลายจากความเครียด การเล่นแบบนี้ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางจิตภาพได้อย่างดี อย่างไรก็ตาม หากเด็กใช้เวลามากเกินไปกับการเพ้อฝัน ก็อาจทำให้เกิดความสับสนระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกในจินตนาการได้ ผู้ใหญ่จึงควรมีบทบาทในการชี้แนะเหตุผลอย่างนุ่มนวล ไม่ใช่ด้วยการห้ามหรือขัดขวาง เพราะสิ่งสำคัญคือการช่วยให้เด็กเรียนรู้แยกแยะระหว่างความจริงกับสิ่งที่สมมติขึ้น

3. การเล่นเกมสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นในลักษณะที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ เช่น การนำวัสดุต่าง ๆ อย่างไม่มาใช้ในการประกอบสร้างเป็นรูปร่างต่าง ๆ หรือการวาดภาพ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก ความต้องการภายในใจ รวมถึงสิ่งที่กำลังคิด อยู่ในขณะนั้น ผ่านผลงานที่ตนสร้างขึ้น สำหรับเด็กในช่วงวัยระหว่าง 5 ถึง 8 ปี มักจะแสดงความสนใจในการวาดภาพของบุคคลที่มีเพศเดียวกับตนเองมากกว่ากลุ่มเด็กที่มีอายุมากกว่า เช่น เด็กวัย 11 ปี ซึ่งมีแนวโน้มจะให้ความสนใจในการวาดภาพบุคคลที่มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งในด้านบทบาท เพศ และกิจกรรม ดังนั้นเด็กจะถูกดึงดูดด้วยเกมที่แตกต่างกันแล้วแต่ช่วงวัยที่ตนเอง และสังคมของตนเองอยู่ เกิดการเริ่มเล่นเกม ยังมีสิ่งดึงดูดหรือสิ่งเร้าที่ตรงกับตนเองมากแค่ไหนก็จะเริ่มเข้ามาเล่นเกมตรงกับการเล่นของตนเองอย่างไรก็ตามพฤติกรรมของเด็กแต่ละวัยก็แตกต่างกัน จากการศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า เมื่อพิจารณาจากแนวคิดทางจิตวิทยา หนึ่งในประเด็นสำคัญของพัฒนาการในช่วงวัยนี้คือการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนภายใต้บริบทของสังคม ครอบครัว เพื่อน และโรงเรียน ความรู้สึกเป็นเจ้าของและความสัมพันธ์ทางมิตรภาพมีบทบาทอย่างมากต่อกระบวนการพัฒนาตัวตนทั้งในเชิงบุคคลและสังคม ด้วยเหตุนี้ วัยรุ่นจึงมีแนวโน้มที่จะใช้แพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น เพื่อเติมเต็มความต้องการของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตลอดเวลา หรือการสร้างกลุ่มในเกมออนไลน์ร่วมกับเพื่อน เพื่อแสดงตัวตนและสร้างการยอมรับในกลุ่มสังคมของตนเอง ลักษณะพฤติกรรมที่ปรากฏในช่วงวัยนี้มักแสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนมีอิทธิพลเหนือความสัมพันธ์กับครอบครัว และการปรับตัวให้สอดคล้องกับกลุ่มทางสังคมกลายเป็นสิ่งที่วัยรุ่นให้ความสำคัญอย่างมาก

วัยรุ่นเป็นช่วงชีวิตที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ รวมถึงการปรากฏของความต้องการที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น ความมุ่งหวังต่อความสำเร็จ และการแสวงหาความสัมพันธ์ที่อบอุ่นกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นวัยที่มีแรงขับเคลื่อนทางความคิดและความสนใจใคร่รู้สูง มักแสดงออกผ่านการทดลองและแสวงหาสิ่งใหม่ที่สุดอดคล้องกับความสนใจส่วนบุคคล ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ทศนคติ หรือหลักการต่าง ๆ นอกจากนี้ วัยรุ่นยังมีความพยายามอย่างจริงจังในการพัฒนาตนเอง โดยมุ่งแก้ไขจุดอ่อนของตน และแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่องานหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจและทุ่มเท วัยรุ่นมักใช้เวลาว่างเพื่อแสวงหากิจกรรมหรือประสบการณ์ที่สามารถเติมเต็มความต้องการและความสนใจของตนเองในแต่ละช่วงเวลา ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปในทางที่เกิดประโยชน์หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเอง

หรือต่อสังคม ซึ่งกิจกรรมบันเทิงที่วัยรุ่นเลือกปฏิบัติ เกิดขึ้นจากเหตุผลเพียงข้อเดียวคือ เพื่อให้ร่างกายผ่อนคลายความตึงเครียด และแรงกดดันที่สะสม จากโรงเรียนหรือภารกิจที่ได้รับจากครอบครัว อาจเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้วัยรุ่นแสวงหาวิธีการตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของตนเองผ่านการใช้สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของสื่อในฐานะช่องทางในการเติมเต็มความคาดหวังส่วนบุคคลของเยาวชนในยุคปัจจุบัน

จะเห็นได้ว่าความต้องการในแต่ละช่วงวัยของเด็กในการเล่นหรือการปฏิบัติก็มีความแตกต่างกันออกไป ในช่วง 6-12 ปีนั้น อาจจะเริ่มติดเกมจากความเบื่อหน่ายหรือจินตนาการของเด็ก ที่อยากจะเลียนแบบหรือความใฝ่ฝันที่อยากจะเป็นในสิ่งที่ตนเองยังไม่สามารถเป็นได้ในสังคมหรือชีวิตจริง เช่นการเลือกตัวละครในเกม MMORPG ที่เด็กจะเลือกตัวละครตามที่ตนเองอยากจะเป็น ต้องการจะเป็น และเข้ากับตนเอง กลับกันเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นนั้นเด็กอาจจะเข้ามาติดเล่นเกมหรือมีแรงจูงใจในการเล่นจากสิ่งเร้าภายนอกเช่น สังคม เพื่อน ความเครียด ที่อยากหลีกเลี่ยงออกจากชีวิตจริงมากกว่าที่จะมีความฝันว่าอยากเป็นอาชีพไหน หรือต้องการที่จะเข้ากับกลุ่มทางสังคมตามเพื่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน เพราะเด็กในวัยนี้เพื่อนจะเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อตัวเด็กสูง

การรับรู้ของเด็กติดเกมนั้นมองว่าการเล่นเกมมีจุดมุ่งหวังในการเอาชนะหรือ เพื่อให้บรรลุผลประโยชน์ตามเป้าหมายของเกม สิ่งที่สำคัญคือเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เปรียบเสมือนตัวช่วยในการแสวงหาความเกียติยศ ให้แก่ตนเอง เมื่อเกิดชัยชนะเด็กเหล่านี้จะรู้สึกได้รับการประสบความสำเร็จ การรับรางวัลจากเกม การรับการยอมรับ และ การยกย่อง ดังนั้นเด็กเหล่านี้มักมองเกมในมุมมองที่สนุกสนาน และบันเทิง มองว่าการเล่นเกมเปรียบเหมือนการละเล่นอย่างหนึ่งที่มีไว้เพื่อผ่อนคลาย อีกทั้งผู้ที่ติดเกมยังมองว่าการเล่นเกมเพราะชื่นชอบการแข่งขัน การท้าทาย การต่อสู้/การเอาชนะ การเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนและผู้อื่น และความสนุกสนานเมื่อได้เล่นกับเพื่อน (ละอองดาว ต้นบุตร, 2553) รวมไปถึงมองว่าเกมเป็นแรงผลักดันทำให้พวกเขามีความสามารถและสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาษาอังกฤษ หรือทักษะทางคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อีกทั้งมองว่าการเล่นเกมเป็นทางออกจากสังคมที่ตนเองไม่เป็นที่ยอมรับและไม่มีที่พึ่งพิง หรือไม่สามารถที่จะไขว่คว้าลักษณะของตนได้ในพื้นที่หรือสังคมจริงๆ จึงจำเป็นที่จะต้องนำเอาสิ่งเหล่านี้ไปอยู่ในพื้นที่เสมือนที่เรียกว่าสังคมเกมออนไลน์ (อุษา บิ๊กกินส์, 2552) เกมออนไลน์มีบทบาทในการช่วยบรรเทาความเหนื่อยล้าจากกิจวัตรประจำวัน ด้วยองค์ประกอบที่ประกอบด้วยภาพ เสียง บรรยากาศของฉาก และการใช้ภาษาที่ดึงดูดใจ จึงสามารถสร้างความรู้สึกเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นได้ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วย

ลดความตึงเครียด และส่งเสริมให้เกิดการผ่อนคลายทางจิตใจ นอกจากนี้ตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกยังเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ปัจจุบันการเล่นเกมสามารถพัฒนาจนเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ได้จริง เช่น นักแคสเกม (Game caster) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งได้นักพากย์เกม จะเป็นเหมือนนักเล่นเกมธรรมดาทั่วไป ที่บันทึกวิดีโอการเล่นของตัวเองลงบนเว็บไซต์ออนไลน์ พร้อมแบ่งปันประสบการณ์ตลอดจนเทคนิคการเล่นเกมนั้นๆ เรียกได้ว่าต้องอาศัยทั้งศิลปะในการพูดและมีฝีมือในการเล่นเกมนควบคู่กันไป

งานวิจัยมากมายพยายามอธิบายถึงโทษของการเล่นการที่มากเกินไปหรือที่เรียกว่า “เด็กติดเกม” งานวิจัยของ ขวัญจิต เพ็งแป้น (2560) กล่าวถึงผลกระทบจากการเล่นเกมที่มากเกินไปไว้ว่า

1. ผลกระทบทางด้านร่างกาย การเล่นเกมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานเกินกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน และติดต่อกันมากกว่า 15 สัปดาห์ อาจส่งผลให้เด็กขาดการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเพียงพอ ซึ่งสัมพันธ์กับการเกิดอาการผิดปกติทางร่างกายที่ไม่สามารถระบุสาเหตุชัดเจน เช่น อาการปวดตา ปวดศีรษะ เจ็บต้นคอ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก หรือรู้สึกเหนื่อยล้าโดยไม่ทราบสาเหตุ อาการเหล่านี้มักจะบรรเทาลงหรือหายไปเมื่อหยุดเล่นเกม นอกจากนี้ยังพบปัญหาทางกล้ามเนื้อ เช่น การอักเสบของข้อต่อ หรือภาวะนิ้วล็อก การเล่นเกมเป็นเวลานานอาจทำให้ระบบหัวใจและหลอดเลือดทำงานหนักขึ้น เช่น อัตราการเต้นของหัวใจที่สูงขึ้น ความดันโลหิตที่เพิ่มขึ้น และความเสี่ยงต่อการเกิดภาวะหลอดเลือดอุดตัน โดยเฉพาะในกรณีที่เล่นเกมต่อเนื่องเกิน 80 ชั่วโมง ซึ่งอาจนำไปสู่การเสียชีวิตจากภาวะลิ่มเลือดอุดตันในปอด นอกจากนี้ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กที่ใช้เวลาเล่นเกมมากมักจะเปลี่ยนไป เช่น รับประทานอาหารที่ขาดคุณค่าทางโภชนาการ ความอยากอาหารลดลง หรือมีพฤติกรรมการกินผิดปกติ จนนำไปสู่ภาวะขาดสารอาหาร หรือในบางกรณีอาจทำให้น้ำหนักตัวเพิ่มขึ้น เนื่องจากกิจกรรมทางกายลดลงและใช้เวลาส่วนใหญ่กับหน้าจอเกม

2. ผลกระทบทางอารมณ์ เด็กที่ใช้เวลาจำนวนมากในการเล่นเกมนักแสดงออกถึงภาวะอารมณ์ที่ไม่มั่นคง เช่น มีความหงุดหงิดง่าย หรือเกิดความรู้สึกไม่พอใจเมื่อถูกขัดขวางจากการเล่น นอกจากนี้ เด็กบางคนอาจเลือกใช้เวลาเล่นเกมเป็นเครื่องมือในการหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับปัญหาหรือความขัดแย้งในชีวิตจริง ซึ่งเมื่อสถานการณ์นี้เกิดขึ้นซ้ำๆ และต่อเนื่องอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่หมกมุ่นกับโลกของเกมมากขึ้น เด็กอาจครุ่นคิดถึงกลยุทธ์ในการเล่นเกมนวางแผนเพื่อชัยชนะในรอบถัดไป หรือรู้สึกอยากเล่นเกมตลอดเวลา แม้จะรู้ถึงผลกระทบเชิงลบที่อาจตามมา แต่ก็ยังไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้

ผลที่ตามมาคือ เด็กบางคนยอมสละกิจกรรมอื่นที่เคยชื่นชอบ เช่น การเล่นกับเพื่อน หรือทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อแลกกับการมีเวลาเล่นเกมมากขึ้น ในบางกรณีที่รุนแรง มีรายงานข่าวเกี่ยวกับเยาวชนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากจนประสพภาวะอดนอนเรื้อรัง จนกระทบต่อสุขภาพจิต และมีพฤติกรรมเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงจากเนื้อหาในเกม เช่น การใช้ความรุนแรง หรือแม้กระทั่งการทำร้ายตนเอง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผลกระทบทางอารมณ์จากการเสพติดเกมไม่เพียงกระทบต่อตัวบุคคลเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความเปราะบางของพัฒนาการทางจิตใจในวัยเด็กและวัยรุ่นด้วย

3. ผลกระทบทางสังคม เมื่อเด็กมีพฤติกรรมหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง จะทำให้ใช้เวลาเกือบทั้งหมดไปกับกิจกรรมในโลกเสมือน มากกว่าการปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง เด็กมักสร้างความสัมพันธ์เฉพาะกับกลุ่มเพื่อนที่มีความสนใจร่วมกันในการเล่นเกมนั่นเอง ขณะที่ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนบ้าน หรือสมาชิกในครอบครัวกลับลดลงอย่างชัดเจน เด็กอาจเริ่มมีพฤติกรรมต่อต้าน ไม่เชื่อฟังคำแนะนำของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นสัญญาณของความเปราะบางในความสัมพันธ์ภายในครอบครัว นอกจากนี้ ผลกระทบยังขยายวงไปถึงพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ เช่น การรวมกลุ่มกันในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม หรือมีลักษณะเป็นแหล่งมั่วสุม ซึ่งอาจนำไปสู่การลอกเลียนพฤติกรรมในเกม เช่น การพนันหรือการใช้จ่ายเงินเกินตัว เพื่อสนองความต้องการในการเล่นเกมนั่นเอง บางรายอาจเริ่มขโมยทรัพย์สินภายในบ้าน หรือใช้วิธีการข่มขู่ผู้อื่นเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินสำหรับเล่นเกม ในกรณีร้ายแรง เด็กบางคนอาจถูกชักจูงให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับสารเสพติดหรือพฤติกรรมที่ขัดต่อกฎหมาย เพื่อหาทุนสำหรับกิจกรรมที่ตนเสพติด

4. ผลกระทบทางสติปัญญา การใช้เวลาไปกับการเล่นเกมในระดับที่มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถทางการเรียนรู้ของเด็กอย่างมีนัยสำคัญ เด็กบางคนเล่นเกมจนละเลยการพักผ่อน ส่งผลให้เกิดอาการง่วงซึมในระหว่างเรียน หรือไม่สามารถตื่นเช้าไปโรงเรียนได้ทันเวลา ความเหนื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจที่สะสม อาจทำให้สมาธิในการเรียนลดลง ขาดความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียน หรือหลีกเลี่ยงการทำงานที่ได้รับมอบหมาย รวมถึงการส่งการบ้านที่ไม่สม่ำเสมอ นำไปสู่การตามบทเรียนไม่ทันเพื่อน และผลการเรียนที่ถดถอยลง ซึ่งในระยะยาวอาจส่งผลให้เกิดความล้มเหลวทางการศึกษา

ภาวะเหล่านี้มีผลต่อคุณภาพชีวิตโดยรวมของเด็ก เนื่องจากช่วงวัยนี้เป็นระยะสำคัญของการเตรียมตัวเพื่อพัฒนาศักยภาพในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม หรือสติปัญญา หากเด็กได้เติบโตในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และมีสุขภาพที่เหมาะสมตามวัย ย่อมสามารถส่งเสริมการพัฒนาด้านรอบด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในทางกลับกัน หากเด็กอยู่

ในสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยเสี่ยงหรือได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้เวลาที่ไม่เหมาะสม เช่น การติดเกม อาจนำไปสู่การถดถอยของพัฒนาการในหลายมิติ และมีผลต่อโอกาสในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในอนาคต

แต่สำหรับเด็กที่เล่นเกมนั้นมองการเล่นเกมไม่ใช่เป็นสิ่งที่ไม่ดีหรือเป็นปัญหาของสังคม จาก “LET ME GROW พลิกชีวิตเด็กติดเกม”⁵ ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2559 จัดโดย รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ร่วมกับชมรมจิตแพทย์เด็ก และวัยรุ่นแห่งประเทศไทย บริษัท GDH559 และ ภาพดีทีวีสุข โดย จัดค่าย “บำบัดเด็กติดเกม” ขึ้น คัดเลือกเด็ก ติดเกม “ขั้นรุนแรง” จำนวน 61 คน จากผู้สมัครทั่วประเทศจำนวนประมาณหนึ่งพัน คน มาเข้าค่ายร่วมกันเป็นเวลา 7 วัน เพื่อค้นหา “สาเหตุ” ที่ทำให้เด็กหันหน้าเข้าหาเกม ทำให้เรา เห็นว่าการรับรู้ของเด็กนั้นมองว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องที่ดี ทำให้ผ่อนคลาย ได้ความรู้เพิ่มเติม สร้างรายได้ สร้างอาชีพแก่พวกเขา ออกจากโลก หรือสังคมจริงๆที่โดนกลั่นแกล้งไปยังสังคม ออนไลน์หรือสังคมเกม หรือความกดดันจากพ่อแม่ ซึ่งพวกเขาอาจจะไม่ได้มองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เหมือนอย่างที่ผู้ใหญ่หรือคนในสังคมพูด

ตามทฤษฎีการรับรู้ทางสังคมของบุคคลโดยหน้าต่างของ โจ ฮารี (Johari Window) ซึ่งเป็นทั้ง บริเวณจุดบอด (Blind Self) และบริเวณซ่อนเร้น (Hidden Self) ซึ่งตัวเด็กเองไม่ได้มอง หรือไม่รับรู้ว่าการเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่กลับกันผู้ใหญ่ที่อยู่ภายนอกกับรู้ในบริบทและความรู้ที่ตนเองได้ รับมาทำให้รู้ว่าไม่ดี ซึ่งผู้ใหญ่ก็ไม่สามารถรับรู้สิ่งที่ดีของเกมที่ได้รับได้

เจตคติ ค่านิยมและวัฒนธรรมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกมถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี สำหรับโครงสร้างสังคม ที่พยายามเข้าไปบ่อนทำลายค่านิยมต่างๆของเด็กติดเกม (Cover, 2005) ไม่ว่าจะเป็นหน้าที่ของเด็กที่จำเป็นจะต้องเป็นเด็กดี ตามเพลงหน้าที่เด็ก ที่เขียนโดย นักเขียนนวนิยาย ชุ่ม ปัญจพรรค์ ในสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม เพื่อปลูกฝังให้เด็กมีส่วนร่วมในสังคม

“เด็กเอ๋ยเด็กดี ต้องมีหน้าที่สิบอย่างด้วยกัน เด็กเอ๋ยเด็กดี ต้องมีหน้าที่สิบอย่างด้วยกัน หนึ่ง นับถือศาสนา สอง รักษาธรรมเนียมมั่น สาม เชื่อพ่อแม่ครูอาจารย์ สี่ วาจานั้นต้องสุภาพอ่อนหวาน ห้า ยึดมั่นกตัญญู หก เป็นผู้รู้รักการงาน เจ็ด ต้องศึกษาให้เชี่ยวชาญต้องมานะบากบั่น ไม่เกียจไม่คร้าน แปด รู้จักออมประหยัด เก้า ต้องซื่อสัตย์ตลอดกาล น้ำใจนักกีฬากล้าหาญให้เหมาะกับกาลสมัยชาติพัฒนา สิบ ทำตนให้เป็นประโยชน์ รู้บาปบุญคุณโทษ สมบัติชาติต้องรักษา เด็กสมัยชาติพัฒนา จะเป็นเด็กที่พาชาติไทยเจริญ”

ภายหลัง เพลงดังกล่าวได้ถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในการรณรงค์เฉลิมฉลองวันเด็กแห่งชาติ โดยสะท้อนภาพของ ‘เด็ก’ ที่ถูกสร้างขึ้นผ่านกรอบคิดของคำขวัญวันเด็ก ซึ่งทำหน้าที่กำหนดนิยามเกี่ยวกับคุณลักษณะที่เด็กพึงมีอย่างน้อยในสายตาของรัฐหรือสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ยังมีการบัญญัติ “ค่านิยม 12 ประการ” ที่ถูกผลักดันให้เด็กนักเรียนเรียนรู้ ท่องจำ และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยมีเป้าหมายเพื่อหล่อหลอมแนวคิดและพฤติกรรมให้สอดคล้องกับแบบแผนที่รัฐเห็นว่าเหมาะสม (จารุกิตติ์ ธีรตาพงศ์, 2559)

ซึ่งการเล่นเกมที่เข้าไปทำลายบทบาทค่านิยมการรับรู้ในเรื่องของเด็กดีของผู้ใหญ่ ผ่านสิ่งเร้าที่เรียกว่าเกม ทำให้เด็กไม่สามารถที่จะปฏิบัติตามการควบคุมเด็กผ่านการขัดเกลาจากสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษาหรือสถาบันครอบครัว (ชูเกียรติ ธนอมบุญชัย, 2552)

ในอีกด้านหนึ่ง เด็กบางคนอาจได้รับการยอมรับในทักษะการเล่นจากกลุ่มเพื่อน ไม่ว่าจะในสภาพแวดล้อมจริงหรือผ่านโลกออนไลน์ ทั้งนี้เพราะเด็กในช่วงวัย 6–12 ปี ยังมีอิสระในการตัดสินใจและความรับผิดชอบที่น้อยกว่าวัยรุ่น กลุ่มวัยนี้มักมีความปรารถนาที่จะเลียนแบบพฤติกรรมของวัยรุ่น เมื่อผู้ปกครองคาดหวังให้เด็กปฏิบัติตามข้อกำหนดหรือแบกรับภาระหนักภายในเวลาจำกัด เด็กบางคนอาจหลีกเลี่ยงด้วยการหันไปหากกลุ่มเพื่อนแทน เด็กในวัยนี้จึงมักมีแนวโน้มเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น เพื่อแสวงหาการยอมรับในหมู่เพื่อนรุ่นเดียวกัน โดยมีลักษณะของการรวมกลุ่มที่มักเปลี่ยนผู้นำบ่อยครั้ง และยึดมั่นในกฎภายในกลุ่ม หากเด็กคนใดถูกกันออกจากกลุ่ม มักจะแสดงพฤติกรรมเจ็บขี้มและแยกตัวจากสังคมโดยรวม

สำหรับเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายในช่วงวัยนี้ มักแยกกลุ่มเล่นกันอย่างชัดเจน การได้อยู่ในกลุ่มเพื่อนมีส่วนช่วยให้เด็กเข้าใจแนวคิดของ “พวกเรา” (In-group) และ “พวกเขา” (Out-group) รวมถึงเรียนรู้บทบาทของการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตามที่เหมาะสม (บรรจงกิจ ลิ้มปดาพันธ์, 2557)

ทฤษฎีการตีตรา การตีเกมกลายเป็นโรคที่ต้องรักษา

แนวคิด Stigma และ Labeling นั้นเป็นแนวคิดทฤษฎีที่มีความใกล้เคียงกันจัดอยู่ในกลุ่มทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ ทั้งนี้ เออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman) ถือเป็นนักทฤษฎีที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากในเรื่องเกี่ยวกับ ทฤษฎีมลทินประทับ (Stigma Theory)

พื้นฐานความคิดของมลทินประทับของ เออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman) เชื่อว่าสังคมเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายของสรรพสิ่งต่างๆ ในสังคมขึ้นมา รวมถึงการเข้าไปจัดการจำแนกแยกแยะผู้คนออกจากกันให้เป็นหลากหลายประเภท อีกทั้งยังผลิตสร้างความเป็นปกติ

(Normal) ให้กับผู้คนในสังคม ว่าใครในสังคมเป็นผู้ปกติสำหรับสังคม และจัดการให้ผู้คนจำแนก แยกแยะ (Dividing) ยกตัวอย่างเช่น ทันทีที่เราได้พบเจอกับคนในสังคม เราจะเริ่มแยกแยะทันทีว่า พวกเข่าเป็นอย่างไร และเมื่อเจอบุคคลที่ดูต้อยกว่า เรามักมองบุคคลบางกลุ่มในสังคมด้วยสายตา ที่เต็มไปด้วยอคติและการตัดสิน ซึ่งนำไปสู่การลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของพวกเขาอย่าง ไม่รู้ตัว โดยมองว่าบุคคลเหล่านั้นต้อยกว่าหรือไม่เท่าเทียมกับ “คนปกติ” ในสังคม ตัวอย่างที่เห็นได้ ชัด ได้แก่ ผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย วัยรุ่นหญิงที่ตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร ผู้ต้องขังในระบบ เรือนจำ หรือผู้ที่มีภาวะติดเชื้เอชไอวี บุคคลเหล่านี้มักถูกสังคมตีตราและผลักให้อยู่นอกขอบเขต ของความเป็นธรรมดาในนิยามของคนทั่วไป (ชัยพร อุโฆษจันทร์, 2558) เกิดเป็นการเหมารวม (Stereotype) โดยการที่คนเหล่านั้นมีลักษณะไม่ว่าจะเป็นลักษณะภายนอกหรือลักษณะทาง สังคมที่แตกต่างจากคำว่าผิดปกติ จนกลายเป็นภาพเหมารวมว่าคนที่ถูกตีตราเหล่านั้นจะมี ลักษณะที่เหมือนกันทุกคน เช่น ผู้หญิงท้องก่อนแต่งงานนั้นจะต้องเป็นคนที่ไม่ดี หรือเด็กติดเกม นั้น จะต้องเป็นคนที่ไม่ใช้เวลาไม่เป็น ไม่คุ้มค่า ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต

กอฟแมน (Goffman) ได้แบ่งประเภทของมลทินออกเป็นสามลักษณะหลัก ได้แก่

1. มลทินประทับที่ มลทินที่เกี่ยวข้องกับรูปลักษณ์ทางกายภาพ ซึ่งปรากฏให้เห็นจาก ความผิดปกติทางร่างกายอย่างชัดเจน เช่น ความพิการทางการเคลื่อนไหว หรือภาวะเจ็บป่วยที่ แสดงอาการภายนอก เช่น โรคที่ส่งผลกระทบต่อผิวหนังหรืออวัยวะต่าง ๆ ทำให้ร่างกายดูผิดแปลกจาก มาตรฐานทางสังคม

2. มลทินแปดเปื้อน มลทินที่เกิดจากพฤติกรรมหรือประวัติส่วนตัว เป็นลักษณะที่ เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตในอดีต เช่น การเคยอยู่ในสถาบันจิตเวช การมีประวัติเกี่ยวข้องกับ การเสพยาเสพติด การว่างงานเรื้อรัง หรือการเป็นสมาชิกของกลุ่มรักร่วมเพศ ตัวอย่างเช่น การใช้ คำพูดเชิงดูแคลนอย่าง “ซี้ดุก” หรือ “ซี้ยา” ซึ่งแสดงถึงการตีตราทางสังคมที่ฝังรากลึก (กิติพัฒน์ นนทปัทมะดุลย์, 2555)

3. มลทินประทับอันเนื่องมาจากความเป็นชนเผ่า มลทินจากเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ หรือ ศาสนา ซึ่งมักแสดงออกในลักษณะของอคติและการเลือกปฏิบัติ เช่น การกีดกันหรือดูแคลนชาว เมียนมา ลาว หรือกัมพูชาในบริบทแรงงาน หรือการเหมารวมว่าเป็นแรงงานที่ขาดฝีมือและไม่มี คุณภาพ ชนกลุ่มน้อยอย่างชาวไทยภูเขาซึ่งยังคงรักษาวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของตนไว้ในพื้นที่ ที่ไม่ใช่ชุมชนดั้งเดิม ก็อาจกลายเป็นเป้าของการประทับมลทินในสังคมกระแสหลักได้

จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องมลทินของกอฟแมนเชื่อมโยงกับกรอบความคิดเรื่อง “ความ ปกติ” ที่ถูกกำหนดโดยสังคม คนที่ไม่มีลักษณะต้องห้ามเหล่านี้จะถูกจัดว่าเป็น “ปกติ” และได้รับ

การยอมรับ ในขณะที่ผู้ที่มีลักษณะเบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานกลับกลายเป็น "ผู้มีมลทิน" ซึ่งถูกผลักให้อยู่นอกวงสังคม ความผิดปกติเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวบุคคลโดยตรง แต่เกิดจากระบวนการสร้างความหมายร่วมของสังคม ผ่านปฏิสัมพันธ์ซ้ำ ๆ ซึ่งกลายเป็นกระบวนการทำให้บุคคลซึมซับและรับรู้ว่าเป็นผู้มีมลทิน รวมถึงรับผลกระทบต่าง ๆ ที่ตามมาในชีวิตประจำวัน (กิตติพัฒน์ นนทปัทมะดุลย์, 2555)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้ ในการวิเคราะห์นี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ "การตีตรา" (Stigma) ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อสังคมมองว่าบุคคลหนึ่งมีบางอย่าง "ผิดปกติ" หรือ "ด้อยค่า" การถูกเรียกว่า "เด็กติดเกม" จึงไม่ใช่แค่ป้ายชื่อ แต่เป็นการทำให้บุคคลถูกลดทอนศักดิ์ศรีในสังคม ผ่าน "เทคโนโลยีแห่งอำนาจ" ซึ่งเป็นวิธีการควบคุม กำกับ และจัดระเบียบพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลอย่างแนบเนียนในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในสถาบันต่าง ๆ เช่น โรงเรียน ครอบครัว และสื่อ คำว่า "เด็กติดเกม" จึงไม่ใช่แค่คำบรรยายพฤติกรรม แต่คือ "ผลผลิตของเทคโนโลยีแห่งอำนาจ" ที่ทำงานผ่านระบบสายตา การเฝ้ามอง การประเมิน และการให้คุณค่าจากสถาบันต่าง ๆ เช่น ครู พ่อแม่ นักวิชาการ และสื่อ เมื่อเด็กคนหนึ่งใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าค่ามาตรฐานที่ผู้ใหญ่กำหนดและวิเคราะห์ให้เห็นการพัฒนา "กลยุทธ์ในการจัดการกับอัตลักษณ์" เช่น การยืนยันคุณค่าในสิ่งที่ตนทำได้ดี การแสดงตัวตนใหม่ หรือการตั้งคำถามกลับต่อค่านิยมสังคมซึ่งบุคคลสามารถใช้ "เทคโนโลยีแห่งตน" (Technologies of the Self) เพื่อฝึกฝน ควบคุม และเปลี่ยนแปลงตนเองภายใต้เงื่อนไขของอำนาจ โดยไม่จำเป็นต้องยอมจำนนต่อภาพลักษณ์ที่สังคมยึดเยียด เด็กบางคนอาจเริ่มจัดระเบียบชีวิต เรียนรู้ผ่านเกม พัฒนาทักษะสังคม หรือแสดงคุณค่าของตนในรูปแบบอื่น จนสามารถก้าวข้ามการถูกตีตราได้

การวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของเด็กที่ถูกตีตราว่าติดเกม

เป็นการวิเคราะห์ให้เห็นถึงจุดเปลี่ยนที่เด็กที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกมพยายามก้าวข้ามความหมายดังกล่าวโดยจะวิเคราะห์ให้เห็นบริบทที่ก่อรูปจริยธรรมแห่งตนขึ้นอันได้แก่การที่เด็กเลือกจะเปลี่ยนตนเองให้มีชีวิตที่ปกติสุขในสังคมไปพร้อมๆ กับการที่ตนเองยังสามารถที่จะเลือกใช้เวลาในชีวิตไปกับการเล่นเกมได้อย่างมีจริยธรรมแห่งตนอยู่ ซึ่งจุดนี้เด็กจะต้องแสวงหาบริบทหรือพยายามสร้างบริบทที่สอดคล้องกับภาวะดังกล่าวขึ้นมา จากนั้นจะต้องวิเคราะห์ให้เห็นถึงวิถีจริยธรรมแห่งตนกล่าวคือบรรดาวิธีการที่เด็กเลือกนำมาใช้เพื่อให้ตนเองกลายเป็นคนในแบบใหม่ที่ตนเองต้องการ คือไม่ตกอยู่ใต้อำนาจอิทธิพลของคำว่าเด็กติดเกมอีกต่อไป ซึ่งจะนำไปสู่การลงมือปฏิบัติในชีวิตจริงตามที่ได้คาดคิดไว้ และท้ายที่สุดคือการบรรลุความปรารถนาในจริยธรรมแห่งตน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนเพื่อผลิตสร้างคามหมายของเด็กติดเกม” เป็นการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนผ่านประสบการณ์หลากหลายของเด็กติดเกมที่ถูกมองว่าเป็นปัญหาของสังคม โดยที่ความจริงและประสบการณ์ของเด็กติดเกมนั้นไม่ได้มีในแง่มุมเพียงอย่างเดียว แต่เพราะการจัดระเบียบทางสังคม อำนาจและสถาบันที่มาหล่อหลอมมุมมองและความคิดที่มีต่อเด็กและเกม โดยใช้กระบวนการทัศน์แบบวิพากษ์ โดยแนวคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ยุคหลังทันสมัย (Postmodern) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ ซึ่งได้แก่แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ที่เกี่ยวข้องกับ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (technology of power) เพื่อขุดคุ้ยให้เห็นถึงแนวคิดเบื้องหลัง ต้นตอและที่มาของการก่อร่างสร้างคามหมายของเด็กติดเกมว่าคืออะไร มีที่มาอย่างไร อีกทั้งทฤษฎีที่ใช้ในการสนับสนุนความน่าเชื่อถือให้งานวิจัย เช่น ทฤษฎีเวลาว่าง ทฤษฎีการตีตรา และทฤษฎีธรรมชาติของเด็ก เพื่อเผยให้เห็นถึงอำนาจจากสถาบันที่ส่งอิทธิพลต่อการสร้างคามหมาย “เด็กติดเกม” ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และนำเอาแนวคิดจริยธรรมแห่งตน (Ethical self) ของ มิเชล ฟูโกต์ เข้ามาเพื่อทำให้เห็นกระบวนการก่อร่างจริยธรรมแห่งตนของแต่ละคนที่สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขได้ โดยการนำเสนอเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของเด็กที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมที่มีประสบการณ์ในการปฏิสัมพันธ์กับอำนาจของสถาบันที่แตกต่างกัน และสามารถสร้างจริยธรรมแห่งตนของตนเองได้ สุดท้ายแล้วแล้วยังสามารถนำไปต่อยอดในการนำข้อดีจากประสบการณ์ที่ได้ จัดการเป็นนโยบายเพื่อพัฒนาการอยู่ร่วมกับเด็กในทิศทางที่ดีขึ้น

โดยดำเนินการวิจัยในรูปแบบของการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ภายใต้กระบวนการทัศน์การวิจัยแนววิพากษ์ (Critical) ที่เน้นการพยายามสะท้อนความแตกต่างหลากหลายของผู้ให้ข้อมูลจากประสบการณ์ของกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม โดยสนใจศึกษาในการใช้แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ เป็นหลักในการนำมาวิเคราะห์จริยธรรมแห่งตน “เด็กติดเกม” โดยมีทฤษฎีอื่นๆเป็นตัวช่วยในการอธิบายเพื่อให้เห็นถึงที่มาของเด็กติดเกมเพื่อนำมาเสริมความแข็งแกร่งของงานวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative) ในการเข้าถึงประสบการณ์ดังกล่าว

การวิจัยแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative)

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนเพื่อผลิตสร้างคามหมายของ “เด็กติดเกม”นี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative approach) ใช้ในการศึกษาเด็กติดเกมเพื่อเปิดเผยให้เห็นถึงการกดขี่ อำนาจครอบงำ การบิดเบือน และอำนาจ และเปิดเผยให้เห็นถึงเรื่องราวของผู้ที่อยู่ภายใต้กลไกทั้งหลายได้รับการรับฟัง ซึ่งเป็นวิธีวิทยาที่ให้ความสำคัญกับปัจเจกหรือบุคคลและเป็นวิธีที่ทำให้เกิดการค้นพบ ค้นหาและนิยามตนเอง พร้อมทั้งเปิดพื้นที่ให้เห็นถึงความแตกต่างของสถานภาพที่หลากหลาย ตลอดจนความสลับซับซ้อนที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีวิทยาแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative approach) เพื่อศึกษาการทำงานของ อำนาจ ความรู้ ความจริงที่เกิดขึ้น ผลิตซ้ำ และแพร่กระจายในสังคมส่งผลให้บุคคลเกิดความเชื่อซึ่งนำไปสู่การยอมรับ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยต้องการที่จะวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้ด้วยการเล่าเรื่องของผู้เล่า

โดยระเบียบวิธีวิจัยแนวเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative) ได้รับอิทธิพลทางทฤษฎีสำหรับการวิจัยจากทฤษฎีอัตลักษณ์การเล่าเรื่อง (narrative identity) ของตนเองและชุมชนที่สรุปโดย MacIntyre (1984) ในหนังสือ After Virtue ซึ่งกล่าวถึงต้นกำเนิดความเชื่อมั่นทางชาติพันธุ์ของของชุมชน โดยที่ชุมชนที่อาศัยอยู่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลคนเดียวที่เป็นอิสระ แต่เกิดมาในชุมชนที่มีสังคมวิถีปฏิบัติของชุมชน โดนสอนกฎเกณฑ์ในการพูดเกี่ยวกับตัวเราเอง เกี่ยวกับผู้อื่น และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชุมชนของเรา ดำเนินการโดยมุ่งเป้าไปที่การมีชีวิตรอดในฐานะสมาชิกชุมชน การเรียนรู้ภาษาของชุมชนและเรียนรู้วิธีการเล่าเรื่องที่เฉพาะเจาะจงเพื่อพูดถึงบรรทัดฐานในอดีตและปัจจุบันคือเงื่อนไขของการเป็นคนใน แนวทางปฏิบัติในการเล่าเรื่องเพื่อการบอกเล่าเรื่องราวของตัวเองในอดีต การมีอยู่ และอนาคต เป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นเพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ และพวกเขาสร้างแนวคิดที่ไม่แบ่งแยกบุคคล (ซึ่งก็คือ มีรากฐานมาจากชุมชนและเกี่ยวข้องกับชุมชนนั้น) ความคิดของมนุษย์ แนวคิดของการไม่แบ่งแยกบุคคลหมายถึงชุมชนในฐานะแหล่งที่มาของแนวทางปฏิบัติในการเล่าเรื่อง MacIntyre แนะนำว่าแนวทางปฏิบัติในการเล่าเรื่องของชุมชน อย่างแรกคือการเล่าถึงประเพณีและความสัมพันธ์ทางสังคม MacIntyre อ้างว่าไม่มีเหตุผลอื่นใดนอกจากสิ่งที่มีรากฐานมาจากชุมชน เนื่องจากแต่ละอย่างเป็นเรื่องปกติสำหรับชุมชนที่ผลิตมันขึ้นมาตามประเพณีของตนเอง (Chmielewski, 1996)

มุมมองของการเล่าเรื่องเชิงวิพากษ์รวมถึงการวิจัยที่มีส่วนร่วมซึ่งมุ่งเป้าไปที่การรับฟังเสียงของคนชายขอบ ในการวิจัยเชิงเล่าเรื่องนั้นไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญกับเนื้อหา โครงสร้าง

และความหมายของเรื่องเล่าเท่านั้น แต่ยังรวมถึงโครงสร้าง และอำนาจแห่งเสียงของผู้เล่าอีกด้วย การวิจัยแบบมีส่วนร่วมเชิงเล่าเรื่องนั้นมุ่งเน้นเสียงของบุคคลหรือกลุ่มต่างๆ ที่ถูกเมินเฉย หรือเป็นคนชายขอบในสังคม พยายามที่อธิบายความแตกต่างระหว่างการวางแผนการเล่าเรื่องในมนุษย์ และสังคมศาสตร์ รวมถึงการศึกษา และมุมมองที่มีพื้นฐานมาจากกระบวนแบบวิทยาศาสตร์ (Positivist Paradigm) การวิจัยเชิงบรรยายมุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจ อธิบาย ปรับเปลี่ยน แก้ไข หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนแปลงสถาบัน กฎเกณฑ์ และค่านิยมของสังคม ความตั้งใจที่เปลี่ยนแปลงหรือเหตุผลในการมีส่วนร่วมมักมาจากการเรียกร้องการปลดปล่อยของนักวิชาการที่เข้ามาในการจัดการกับความอยุติธรรม ความไม่เท่าเทียมกัน การครอบงำ หรือการกีดกัน ไม่เพียงแต่ในลักษณะที่เป็นคำอธิบายหรืออธิบายเท่านั้น แต่ยังพยายามที่ปลดปล่อยผู้ถูกกดขี่ รวมกลุ่มของผู้ด้อยโอกาส รวมไปถึงการตระหนักรู้ในตนเองของคนที่ยกอยู่ภายใต้อำนาจ

ในแนวทางการวิจัยแบบเล่าเรื่องเชิงวิพากษ์ มีการใช้คำอธิบาย คำอธิบาย และความเข้าใจเพื่อช่วยให้ผู้ตกอยู่ภายใต้อำนาจต่างๆ ได้ตระหนักรู้ในการถูกครอบงำรวมถึงการทำให้สังคมน่าอยู่มากขึ้น Tokarczuk (2019) กล่าวถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องของแต่ละบุคคลว่า สิ่งที่มีการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม หรือประวัติศาสตร์ของอารยธรรมของมนุษย์นั้นไม่สามารถประเมินค่าได้ เพราะสิ่งเหล่านั้นได้ถูกเปลี่ยนแปลงเรื่องราวทั้งหมด เพื่อที่ทำให้เรื่องเล่าสำหรับวีรกรรมหรือประวัติศาสตร์ของวีรบุรุษและเทพที่ไม่ได้ส่งอิทธิพลใดๆ ได้ เป็นเพียงเรื่องเล่าสำหรับคนเช่นเราที่มีประวัติความเป็นมาของแต่ละบุคคล ในความหมายของ “การเล่าเรื่อง” นอกจากหมายถึงเรื่องราว (story) ที่ประกอบขึ้นมาเป็นเรื่องเล่าแล้ว ยังหมายรวมถึงการกระทำเชิงสัญลักษณ์ต่างๆ หรือการกระทำที่มีลำดับขั้นตอนและมีความหมายต่อเรื่องโดย “เรื่องเล่า” ที่ผู้ให้ข้อมูลได้เลือกในการสนทนากับผู้วิจัยได้แสดงถึงนัยยะที่ผู้ให้ข้อมูล เชื่อว่าจริง ซึ่งการสนทนาอาจเริ่มจากเหตุการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้ให้ข้อมูลอันเป็นสิ่งที่ ผู้ให้ข้อมูลได้ตีความและเก็บไว้ในความทรงจำ ไปสู่เหตุการณ์ที่ผู้ให้ข้อมูลให้ความสำคัญ ที่เรียกว่า “ประสบการณ์ชีวิตของผู้เล่า” สิ่งเหล่านี้เองที่สะท้อนให้เห็นถึงตัวตน ทักษะคติและการให้ความหมาย ต่อสิ่งต่างๆ ของตัวผู้ให้ข้อมูล ขณะเดียวกันการที่ผู้วิจัยกับผู้ให้ข้อมูลได้ร่วมสนทนา ถือได้ว่าเป็นสภาวะที่ประสบการณ์ได้ถูกนำมาเล่าอีกครั้ง และเรื่องราวที่ถูกนำมาเล่านั้นก็ก็เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจาก ปฏิสัมพันธ์และความเข้าใจที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ให้ข้อมูลกับนักวิจัย ดังนั้นเรื่องเล่าจึงไม่ใช่สิ่งที่สร้างขึ้นจาก ชีวิตที่มีลักษณะของความเป็นวัตถุวิสัย แต่เรื่องเล่าเป็นชีวิตที่คนรับรู้ (นภาพรณเจียมทอง และคณะ, 2555) นั้น หมายความว่าสิ่งสำคัญของการวิจัยโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เรื่อง

เล่าไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวว่าเป็น ความจริงแท้หรือไม่ แต่สิ่งที่สำคัญในการวิเคราะห์เรื่องเล่าคือตรรกะภายใน (internal logic) ของตัวเรื่อง

ในบริบทของการเล่าเรื่องในการวิจัยมุ่งเน้นไปที่ลำดับของการรู้คิด การบรรยาย และการตีความ โดยลำดับที่ผู้วิจัยอยากเสนอคือ การวิจารณ์ – การบรรยาย – ความเข้าใจ – การเปลี่ยนแปลง ลำดับดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนที่ผู้วิจัยเชิงบรรยายแต่ละคนต้องปฏิบัติตามและบ่งบอกถึงหน้าที่ วัตถุประสงค์ของการวิจัยประเภทนี้ แต่ละขั้นตอนสามารถเป็นได้ทั้งองค์ประกอบของกระบวนการวิจัยและวัตถุประสงค์ การวิพากษ์วิจารณ์เป็นส่วนประกอบที่สำคัญหรือความสามารถในการเปิดเผยมิติอำนาจที่ซ่อนอยู่ในการปฏิบัติ ความสัมพันธ์ และสถานการณ์ทางสังคม ทำให้ผู้ให้ข้อมูลถูกสังเกตและได้ยิน และช่วยระบุรูปแบบของการกดขี่และความทุกข์ทรมานที่ผู้ให้ข้อมูลพูดได้อย่างชัดเจน การวิพากษ์จึงเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการวิจัยเชิงเล่าเรื่องที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวินิจฉัยลักษณะ สาระสำคัญ และขอบเขตของปัญหา และให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล โดยไม่คำนึงถึงตำแหน่งของผู้เล่า กล่าวอีกนัยหนึ่งแนวทางเชิงวิพากษ์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการวิจัยเชิงบรรยายเพื่อระบุสมมติฐาน กลไก ค่านิยม อุดมการณ์ และความสนใจโดยนัยในรูปแบบอำนาจต่างๆที่อยู่เบื้องหลังการกระทำของบุคคล กลุ่ม และชุมชน

วิธีการเล่าเรื่องเป็นวิธีการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ การกระทำ ความสัมพันธ์ พฤติกรรม หรือผู้คน ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงเป็นขั้นตอนต่อไปในลำดับระเบียบวิธีนี้ อัตลักษณ์การเล่าเรื่องคือเรื่องราวชีวประวัติที่ตั้งอยู่ในกาลเวลา มีโครงสร้างทางภาษา มีชีวิตชีวา และเปลี่ยนแปลงได้ นั่นคือ มีการสร้างและสร้างใหม่อยู่ตลอดเวลา เปิดกว้างและไม่สมบูรณ์อยู่เสมอ กล่าวโดยสรุป การเล่าเรื่องเป็นวิธีหนึ่งในการทำความเข้าใจผู้คนและความสัมพันธ์ของพวกเขา ขั้นตอนต่อไปคือความเข้าใจซึ่งเป็นทั้งวิถีแห่งการดำรงอยู่ในโลก (Heidegger, 2010) การเข้าใจหมายถึงการค้นหาตัวตนในสถานการณ์ที่แตกต่างจากตอนที่ไม่มีใครเข้าใจ ความเข้าใจเป็นเรื่องของ “ตัวตน” และเรื่องอื่นเท่า ๆ กันจึงมีมิติเชิงสัมพันธ์ ซึ่งเราเข้าใจผู้อื่นในฐานะหัวข้อที่ผู้เล่าแบ่งปันกับผู้วิจัย ความเข้าใจในวัตถุที่เห็น และสถานการณ์ที่ประสบด้วยตัวเราเองผ่านการเล่าเรื่อง (Husserl, 1989) ดังนั้นผู้เล่าเรื่องจึงถูกทำความเข้าใจผ่านผู้วิจัยด้วยวิธีการแบ่งปันในเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ต่างๆ (ทั้งแบบรายบุคคลหรือแบบกลุ่มหรือชุมชน) ที่ช่วยทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเข้าใจโลกของตัวเองที่ประกอบขึ้นจากปัจจัยต่างๆที่มีการเกี่ยวข้องกับผู้อื่น นี่เป็นส่วนสำคัญของการวิจัยเชิงบรรยายเชิงวิพากษ์ที่มุ่งเน้นไปที่กระบวนการที่ซับซ้อนและคลุมเครือของวัฒนธรรมตลอดจน

ความสัมพันธ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ การเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวของตัวเองที่ยั่งยืนแม้มีเงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงไปก็ตามเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับความเข้าใจ

ขั้นตอนสุดท้ายคือการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของบุคคล กลุ่ม ชุมชน หรือสถาบันที่ถูกกดขี่ การเปลี่ยนแปลงนี้เกี่ยวข้องกับการศึกษา โรงเรียน และครูด้วย และหมายถึงการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ของมนุษย์ไปสู่ความพึงพอใจที่มากขึ้น ความยุติธรรม การปลดปล่อย และเงื่อนไขที่ส่งเสริมการพัฒนา โดยที่ผู้คนควรได้รับการปฏิบัติเท่าเทียมกัน และเมื่อสถานการณ์ที่กดขี่แห่งความทุกข์ยากถูกแทนที่ การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญกลายเป็นเหตุการณ์ที่สร้างสรรค์ และวิกฤตกลายเป็นโอกาสในการขยายศักยภาพเพื่อความก้าวหน้า ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงสถาบัน ความสัมพันธ์และพฤติกรรมของผู้อื่น เป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องพยายามเปิดเผยผ่านการวิพากษ์เพื่อให้เห็นถึงทัศนคติต่อสังคม การเล่าเรื่องจึงเป็นวิธีการเข้าถึงประสบการณ์ การกระทำ และอัตลักษณ์ของผู้อื่น ความเข้าใจที่เป็นทั้งวิถีแห่งการดำรงอยู่ในสังคมและวัตถุประสงค์ของการศึกษา คำอธิบาย และการตีความ ในข้อเสนอ แนวทางการวิจัยเชิงบรรยายไม่ใช่ "การเขียนเชิงสร้างสรรค์" ซึ่งตรงกันข้ามกับข้อกล่าวหาที่พบบ่อย แต่เป็นแนวปฏิบัติทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง และด้วยเหตุนี้จึงมีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับการศึกษาในฐานะระเบียบวินัยทางวิทยาศาสตร์

สนามของการวิจัย

สนามของการวิจัยในครั้งนี้เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงโดยเป็นบุคคลที่เคยถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” มาก่อนเพื่อให้เข้าใจและเข้าถึงประสบการณ์อย่างทอ้งแท้งและลึกซึ้ง ผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์มาและหลุดพ้น จนไปถึงการสร้างจริยธรรมแห่งตัวตนในแบบของตนเองได้ ผู้ที่สามารถสร้างตัวตนของตนเองภายใต้การตีตราว่าเป็นเด็กติดเกมที่เรียกได้ว่าเป็นการก้าวพ้นความหมายและการตีตราได้ด้วยตนเองอย่างเป็นผลสำเร็จแล้ว

การเข้าสู่สนามการวิจัย

การเข้าถึงข้อมูลซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าตัวผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลมีความเสมอภาคกันทั้งด้านตำแหน่งในการวิจัยและความรู้ในเรื่องที่ต้องการศึกษา จึงไม่จำเป็นต้องแบ่งแยกผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูล โดยเน้นไปที่การสัมภาษณ์แต่ไม่เน้นการสัมภาษณ์แบบจัดกลุ่มหรือจัดแบบแผน แต่เน้นไปที่การสนทนาเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลได้สื่อสารกันทั้งสองทาง ไม่ใช่แค่การถามตอบเป็นหัวข้อๆ ซึ่งทำให้เกิดความเสมอภาคกันในการแสดงความรู้สึกรู้คิด อีกทั้งเปิดเผยให้เห็นถึงจุดยืนของผู้วิจัยเองต่อประสบการณ์และความคิดที่ชัดเจนต่อเรื่องของเด็กติดเกม

ดำเนินการวิจัยในรูปแบบของการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ภายใต้กระบวนทัศน์การวิจัยแนววิพากษ์ (Critical) ที่เน้นการพยายามสะท้อนความแตกต่าง

หลากหลายของผู้ให้ข้อมูลจากประสบการณ์ของกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม โดยสนใจศึกษาในการใช้แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ เป็นหลักในการนามาวิเคราะห์จริยธรรมแห่งตน “เด็กติดเกม” โดยมีทฤษฎีอื่นๆเป็นตัวช่วยในการอธิบายเพื่อให้เห็นถึงที่มาของเด็กติดเกมเพื่อนำ มาเสริมความแข็งแกร่งของงานวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical narrative) ในการเข้าถึงประสบการณ์ดังกล่าว

การเข้าถึงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่องนั้นผู้วิจัยใช้ผู้เป็นด่านหน้าของข้อมูล (Gate Keeper) ซึ่งเป็นผู้ที่อยู่ในวงการคนเล่นเกมมาอย่างยาวนาน มีปฏิสัมพันธ์เป็นที่เชื่อถือยอมรับในหมู่คนเล่นเกมนำไปสู่การเข้าถึงผู้ให้ข้อมูล จากนั้นให้วิธีการเข้าถึงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลโดยใช้การเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีเกณฑ์ตามที่ได้ตั้งไว้ กล่าวคือเป็นคนที่เคยถูกพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เพื่อนหรือคนรอบข้างเรียกว่าเป็นเด็กติดเกม ทั้งนี้ผ่านการวินิจฉัยทางการแพทย์หรือไม่ก็ได้ โดยต้องเป็นผู้ที่เคยมีพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งหรือมากกว่าดังต่อไปนี้

1. ใช้เวลาเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงขึ้นไป จนกระทบกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน
2. หงุดหงิดและรู้สึกอยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา
3. ไม่อยากทำกิจกรรมอะไรเลย นอกจาก ‘เล่นเกม’
4. ในหัวมีแต่เรื่อง ‘เกม’ แม้ทำงานหรือกิจกรรมอื่นอยู่ก็ตาม
5. มีพฤติกรรมต่อต้านและโมโหมาก ถ้าถูกห้ามเล่นเกม
6. กระวนกระวาย ง่วงนอน กระสับกระส่าย ถ้าไม่ได้เล่นเกม
7. ทิ้งการเรียน ทิ้งงาน เพื่อไปเล่นเกม
8. สามารถเล่นเกมได้ข้ามวันข้ามคืน โดยไม่สนใจเรื่องกิน เรื่องนอน หรือทำงาน

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครั้งแรกถูกนำไปวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกผู้ให้ข้อมูลในครั้งต่อไป ทั้งนี้การเจาะจงเลือกผู้ให้ข้อมูลรายอื่นที่สามารถเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์การอยู่ภายใต้ความหมายของเด็กติดเกม และการสร้างตัวตนที่มีจริยธรรมขึ้นมาเพื่อก้าวข้ามความหมายดังกล่าว และการย้อนกลับไปสัมภาษณ์ในประเด็นที่ผู้ให้ข้อมูลรายเดิมยังไม่ได้เล่า โดยผู้ให้ข้อมูลที่ทางงานวิจัยต้องการคือ บุคคลที่ถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไปจำนวน 8 คน เป็นการเลือกผู้ให้ข้อมูลเชิงทฤษฎี (theoretical sampling) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการดังกล่าวไปจนกว่า ข้อมูลถึงจุดอิ่มตัวกล่าวคือ ไม่พบว่ามีข้อมูลใดที่แตกต่างไปจากข้อมูลที่ได้มาก่อนหน้าแล้ว ซึ่งโดยปกติในงานวิจัยเชิงคุณภาพไม่มีการระบุจำนวนของผู้ให้ข้อมูลได้อย่างชัดเจนขึ้นอยู่กับความอิ่มตัวดังกล่าว แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยประมาณการณ์ว่า จุด

อิมตัวในการศึกษาครั้งนี้ผู้ที่ให้ข้อมูลประมาณ 8 คน ทั้งนี้รวมไปถึงการอิมตัวในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นเพศ พื้นฐานของครอบครัว เศรษฐฐานะ อาชีพ อายุ การศึกษา ฯลฯ อันเป็นภูมิหลังที่หลากหลายของบุคคลที่เป็นผู้ให้ข้อมูลด้วย โดยในการศึกษาครั้งนี้ มีผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เป็นเจ้าของเรื่องราว จำนวน 8 คน ได้แก่

อาจารย์ไก่อโด่ง เป็นข้าราชการครู คุณวุฒิปริญญาโทสังกัดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในพื้นที่ท้องถิ่นห่างไกล ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำให้รู้จักกับอาจารย์ไก่อโด่งตั้งแต่ผู้วิจัยเริ่มเสนอแนวคิดในการทำวิจัยเรื่องเด็กติดเกม จากอาจารย์ผู้สอนท่านหนึ่งที่มีความคุ้นเคยกับอาจารย์ไก่อโด่งเป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงได้สร้างความคุ้นเคยและนัดอาจารย์ไก่อโด่งสัมภาษณ์ทางระบบออนไลน์ อาจารย์ไก่อโด่งเป็นเด็กติดเกมที่ใช้เวลาเรียนหนีไปเล่นเกมจนกระทั่งเกือบเรียนไม่จบมัธยมปลายผลจากการติดเกมทำให้สอบเอ็นทรานซ์เข้าเรียนต่อในคณะวิชาที่พ่อแม่ฝากความหวังไม่ได้ จึงผันตัวไปเป็นนักเล่นเกมแบบเจ็ดวันเจ็ดคืนข้าวปลาไม่กิน ส่งผลให้เกิดความผิดปกติของร่างกายคือกระดูกสันหลังคดงอ ผิดรูปจากการนั่งเล่นเกมนานหลายวันโดยไม่ลุกจากที่นั่ง ไก่อโด่งผันตัวเองอีกครั้งไปเปิดร้านเกม และในที่สุดก็เกิดความรักในความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์จนไปสำเร็จการศึกษาวិทยาการคอมพิวเตอร์จากมหาวิทยาลัยราชภัฏโกลีบ้านในรอบเรียนภาคค่ำ เมื่อมีความรู้จึงหวังเอาความรู้มาถ่ายทอดให้นักเรียนโดยการเลิกกิจการร้านเกมที่กำลังไปได้สวยผลกำไรงดงาม มาสมัครเป็นอาจารย์อัตราจ้างในสถาบันอุดมศึกษาของท้องถิ่น ฝากฝีมือลายมือด้านไอที และระบบคอมพิวเตอร์ไว้เป็นที่ประทับใจผู้บริหารจนได้รับการผลักดันให้สอบบรรจุเข้ารับราชการได้ในที่สุด ปัจจุบันอาจารย์ไก่อโด่งยังคงเล่นเกม และสอนนักเรียนนักศึกษาเล่นเกมไปกับการเรียนรู้และมีความรับผิดชอบ

คุณเอ เป็นเจ้าของกิจการร้านอาหารชื่อดัง คุณวุฒิปริญญาตรีสาขาศิลปะการประกอบอาหาร ผู้วิจัยได้รู้จักกับคุณเอจากคำแนะนำของเพื่อนของผู้ปกครองของผู้วิจัยที่มีความสนิทชิดเชื้อกับทางบิดาของผู้วิจัยซึ่งนัดให้ผู้วิจัยได้เจอกับคุณเอก่อนเบื้องต้น และผู้วิจัยจึงได้สร้างความคุ้นเคยและนัดคุณเอสัมภาษณ์ทางระบบออนไลน์ซึ่งเป็นการสะดวกของคุณเอ คุณเออยู่ในครอบครัวที่ประกอบร้านอาหารของตนเองมาตั้งแต่เด็ก ซึ่งคุณเอเคยเป็นเด็กติดเกมตั้งแต่สมัยประถม แต่ด้วยที่สถานการณ์ทางบ้านของคุณเอที่กลายเป็นคนล้มละลายจากพิษเศรษฐกิจ ทำให้คุณเอมีหน้าที่ในการช่วยงานที่บ้านตั้งแต่เด็ก ช่วงเวลาที่คุณเอได้เล่นเกมคือหลังเลิกงานจากร้านทำให้ในบางครั้งคุณเอต้องหนีการเรียนเพื่อไปเล่นเกม เนื่องจากเวลาในการพักผ่อนของคุณเอมีไม่เพียงพอ ทำให้เกรดคุณเอตกต่ำลง จนต้องเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยด้านอาหารที่เป็นสิ่งถนัดของครอบครัว หลังจากนั้นคุณเอได้เรียนจบและนำประสบการณ์ในชีวิตไปปรับใช้ เพื่อบริหาร

ร้านอาหารที่บ้าน จนกระทั่งคุณเอได้เจอจุดเปลี่ยนให้เขาสามารถเปิดร้านอาหารของตนเองได้ และกลายเป็นร้านอาหารที่มีชื่อเสียง สามารถเลี้ยงดูครอบครัวและตนเองได้ ปัจจุบันถึงแม้คุณเอต้องบริหารงานร้านอาหารของตนในทุกวัน แต่คุณเอก็ยังคงเล่นเกมหลังจากเสร็จงานเพื่อการพักผ่อน และสร้างความสัมพันธ์เพิ่มเติม

คุณต๋นน้อย เป็นอีกคนหนึ่งที่เป็นอาจารย์ของผู้วิจัยและแนะนำให้รู้จัก หลังจากที่ผู้วิจัยเสนอเค้าโครงวิจัยผ่าน คุณต๋นน้อยเกิดในครอบครัวต๋นน้อยเติบโตในครอบครัวชนชั้นกลางในกรุงเทพฯ พ่อเป็นพ่อค้าที่เคยทำงานในโรงรับจำนำ โดยคุณต๋นน้อยเริ่มเล่นเกมจากเครื่องเล่นเกมที่หลุดการจำนำที่คุณพ่อซื้อมาให้คุณต๋นน้อยเล่น คุณต๋นน้อยเป็นคนเรียนไม่เก่งส่วนมากใช้ชีวิตช่วงวัยเด็กไปกับร้านเกมเนื่องจากคุณต๋นน้อยเป็นคนเล่นเกมเก่ง จึงรู้สึกว่าร้านเกมเป็นพื้นที่ของตน การเล่นเกมของคุณต๋นน้อยเป็นทุนในการศึกษาที่นำไปใช้จริงในระดับมหาวิทยาลัย IT ชีวิตหลังจากจบการศึกษาเข้าสู่วัยทำงาน และเริ่มเรียนรู้โลกของการลงทุน การเทรดหุ้น และการใช้ชีวิตในระบบเศรษฐกิจเสรี จนทำให้คุณต๋นน้อยสูญเสียเงินเป็นจำนวนมาก จนเป็นจุดเปลี่ยนในชีวิตของคุณต๋นน้อยที่หันมาเป็นการเข้าราชการครูผ่านการเรียนรู้การผิดพลาดของตน

คุณมาร์ค เป็นผู้ให้ข้อมูลที่คุณวิจัยได้รู้จักจากเพื่อนของผู้วิจัยที่ไปเรียนต่อตอนปริญญาโท คุณมาร์คเป็นน้องของภรรยาของเพื่อนผู้วิจัย โดยผู้วิจัยเริ่มจากการปรึกษาและเล่าข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อที่คุณวิจัยต้องการศึกษา เพื่อนของผู้วิจัยจึงแนะนำและติดต่อกับทางคุณมาร์คและนัดคุยเพื่อสร้างความสนิทสนม คุณมาร์คเป็นนักแข่งเกมและสตรีมเมอร์ (Streamer) ที่มีดีกรีไม่ว่าเป็นการแข่งขันหรือชื่อเสียง เพียงแต่ในวัยเด็กของคุณมาร์คไม่ได้ส่งเสริมให้คุณมาร์คก้าวมาเป็นผู้แข่งขันเนื่องด้วยคุณมาร์คเป็นลูกชายคนเล็ก ที่มีพ่อแม่เป็นข้าราชการ ซึ่งมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนในการกำหนดการพักผ่อนของคุณมาร์ค อีกทั้งคุณมาร์คก็มีความกังวลใจในเรื่องการเรียนเนื่องด้วยพ่อสาวคุณมาร์คเป็นคนเรียนเก่ง ทำให้คุณมาร์คพยายามหาสิ่งของตัวเองเก่ง นั่นคือการเล่นเกม คุณมาร์คต้องประสบพบเจอปัญหาและแรงกดดันจากครอบครัวในช่วงมหาวิทยาลัยที่คุณมาร์คเลือกที่พักการศึกษาเพื่อตั้งใจไปเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพ ซึ่งคุณมาร์คได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายในช่วงเวลานั้น และทำให้คุณมาร์คสามารถหาเงินได้จากสิ่งที่เขาถนัด นั่นคือการเล่นเกม ปัจจุบันคุณมาร์คยังคงเล่นเกม และเป็นสตรีมเมอร์ (Streamer) ตามความตั้งใจของเขาเอง

คุณกาย เป็นผู้ให้ข้อมูลที่คุณวิจัยรู้จักจากเพื่อนของผู้วิจัยที่แนะนำคุณกายให้รู้จักเมื่อก่อนที่คุณวิจัยทำการวิจัยนี้ หากแต่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานาน เมื่อผู้วิจัยทำการวิจัยคุณกายจึงเป็นผู้ให้ข้อมูลที่คุณวิจัยนึกถึง ผู้วิจัยจึงขอให้เพื่อนของผู้วิจัยติดต่อเพื่อทำการสัมภาษณ์ผ่านช่องทางออนไลน์ตามความสะดวกของคุณกาย คุณกายเกิดในครอบครัวทหาร โดยที่คุณกาย

อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ โดยคุณกายมีพี่ชายอีกหนึ่งคน โดยคุณกายเป็นน้องเล็ก ครอบครัวของคุณกายเป็นครอบครัวฐานะปานกลาง ไม่ได้ลำบาก โดยคุณพ่อของคุณกายทำอาชีพรับราชการทหาร ส่วนคุณแม่ของคุณกายเป็นพนักงานทำงานที่ธนาคารเอกชนแห่งหนึ่ง คุณกายเริ่มเล่นเกมจากพี่ชายของตนที่คุณกายนั่งดูพี่ชายซึ่งมีอายุต่างกันพอสมควรเล่นเกม คุณกายเป็นคนเรียนรู้ได้ง่าย ทั้งการเล่นและการเรียน เพียงแต่คุณกายไม่ชอบที่เข้าเรียน ด้วยสังคมของคุณกายที่มักหนีการเรียนออกไปเล่นเกมข้างนอก อีกทั้งคุณกายยังหาเงินได้จากเกมด้วย อย่างไรก็ตามสิ่งเหล่านี้ทำให้คุณกายเรียนจบชั้นมหาวิทยาลัยไม่พร้อมกับเพื่อนๆ ทำให้ชีวิตของคุณกายเปลี่ยนไป จนถึงปัจจุบันคุณกายยังคงเล่นเกมอยู่ และมีอาชีพเป็นตำรวจอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

คุณปาร์ค เป็นผู้ให้ข้อมูลที่รู้จักจากอาจารย์ที่รู้จักในสมัยที่ผู้วิจัยอยู่ประถม เหตุเนื่องจากผู้วิจัยได้มีโอกาสเจอกับอาจารย์คนนั้นในร้านอาหารของผู้วิจัย และได้เล่าเรื่องชีวิตและเรื่องการเรียนให้ได้ฟัง ทำให้อาจารย์ได้แนะนำให้ผู้วิจัยกับคุณปาร์คซึ่งเป็นอาจารย์ที่รู้จักกัน และเป็นคนคอยติดต่อและสร้างความสัมพันธ์ให้กับผู้วิจัยและคุณปาร์ค โดยคุณปาร์คอาศัยอยู่กับพ่อแม่ และน้องอีกสองคนในกรุงเทพมหานคร ซึ่งคุณปาร์คเล่นเกมมาตั้งแต่เด็กเนื่องจากเห็นคุณพ่อของตนเล่น คุณปาร์คมีชีวิตธรรมดาเหมือนเด็กทั่วไป เล่นกับเพื่อน แต่เมื่อคุณปาร์คเริ่มเข้าสู่ช่วงมหาวิทยาลัย คุณปาร์คเริ่มรับรู้ถึงสถานะเศรษฐกิจทางบ้าน ทำให้คุณปาร์คเริ่มหาวิธีการหาเงินจากการที่ไปเป็นพ่อครัวที่ต่างประเทศเพื่อให้ได้เงินมาจุนเจือสภาพเศรษฐกิจทางบ้าน หากแต่ปัญหาต่างๆในการทำงานทำให้คุณปาร์คกลับมาทำงานที่ประเทศไทย ทั้งนี้คุณปาร์คทำงานเป็นอาจารย์ในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ได้นำเอาความรู้ความสามารถของตนเองที่ได้รับมา จากการทำงาน การเรียน และการเล่นเกมมาปรับใช้ในการสอนเด็ก ซึ่งคุณปาร์คยังคงเล่นเกมอยู่ในทุกวัน

คุณตาล เป็นหนึ่งผู้ให้ข้อมูลที่ผู้วิจัยรู้จักจากผู้ให้ข้อมูลอีกคน ซึ่งก็คือคุณกาย คุณกายรู้จักกับคุณตาลเมื่อสมัยที่ตนเรียนในระดับชั้นมหาวิทยาลัยเดียวกัน คุณตาลใช้ชีวิตอยู่กับพ่อแม่และพี่ชาย ซึ่งครอบครัวของคุณตาลเป็นครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง คุณตาลเติบโตมาพร้อมกับการศึกษา การเล่นกีฬา และการเล่นเกม ซึ่งเริ่มต้นจากพ่อของคุณตาลซื้อเครื่องเกมมาให้คุณตาลกับพี่เล่น คุณตาลไม่ได้มีปัญหาในชีวิตมากมาย หากแต่คุณตาลไม่เคยถูกสนับสนุนในเรื่องการเล่นของตนเอง ครอบครัวคุณตาลมักให้ความสำคัญเรื่องเรียนเป็นอย่างมาก แต่คุณตาลมักตั้งคำถามกับสิ่งเหล่านั้นเสมอ จนถึงในปัจจุบันคุณตาลจบปริญญาตรีสองใบ และปริญญาโทสาขานิติศาสตร์ และได้เป็นทนายตามที่เขาต้องการ อีกทั้งยังคงเล่นเกมเพื่อคลายเครียดในทุกๆวัน

คุณอาร์ม เป็นอีกคนหนึ่งที่คุณอาจารย์ของผู้วิจัยแนะนำให้รู้จัก หลังจากที่คุณวิจัยเสนอเค้าโครงวิจัยผ่าน คุณอาร์มโตขึ้นมาจากครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ตามคำนิยามสถาบันที่ต้องมี พ่อ แม่

ลูก โดยที่บ้านของคุณอาร์มพ่อกับแม่หย่าร้างกัน คุณอาร์มต้องเผชิญกับความรุนแรงภายในครอบครัวไม่ว่าเป็นเสียงทะเลาะกันของพ่อ แม่ อีกทั้งความกดดันจากสถาบันการศึกษาที่คุณอาร์มถูกประมาเไม่ถว่าเป็นคนล้้มเหลว เรียนไม่ดี ติดเกม แต่สุดท้ายคุณอาร์มสามารถเรียนจบมหาวิทยาลัยคอมด้วยเกียรตินิยมอันดับสอง และปัจจุบันคุณอาร์มได้งานเป็นโปรแกรมเมอร์ ก่อนไ้ได้สู่ตำแหน่ง Systems Analysis Manager ของบริษัทข้ามชาติในวัยเพียง 32 ปี เขายังคงเล่นเกมทุกวัน

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธี การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และ การรวบรวมเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative) โดยดังนี้

ขั้นตอนดำเนินการเก็บข้อมูล

1. สํารวจและคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลร่วมกับ Gate Keeper และอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ได้กลุ่มข้อมูลที่มีความลุ่มลึกทางด้านภูมิหลังที่หลากหลาย
2. คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลกลุ่มคนวัยทำงานวัย 25 ปีขึ้นไปที่เคยเป็น "เด็กติดเกม" โดยใช้ การเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ติดต่อและคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล และใช้การแนะนำ (Snowball Sampling) เพื่อเข้าถึงบุคคลเป้าหมายที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น
4. สร้างความสัมพันธ์และขอความยินยอมต่อผู้ให้ข้อมูล
5. ติดต่อผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร
6. อธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการเก็บข้อมูล และสิทธิของผู้ให้ข้อมูลอย่างชัดเจน
7. จัดสัมภาษณ์ในสถานที่ที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวก ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Zoom และ Google Meet
8. ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)
9. ใช้คำถามปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้ให้ข้อมูลเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนตัวกระตุ้นให้ผู้ให้ข้อมูลบรรยายประสบการณ์ด้วยภาษาของตนเองโดยไม่จำกัดกรอบ
10. ถามเสริมเพื่อให้เกิดความชัดเจน และเปิดเผยความขัดแย้งหรือประเด็นเชิงลึกที่เกิดขึ้นในประสบการณ์
11. บันทึกและถอดความข้อมูล

12. บันทึกเสียงการสัมภาษณ์ทั้งหมดด้วยอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐาน พร้อมจดบันทึกภาคสนามประกอบ
- 13.ถอดความการสัมภาษณ์เป็นลายลักษณ์อักษร (Transcription) โดยคงไว้ซึ่งบริบทและความหมายของเรื่องเล่าอย่างครบถ้วน
14. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
15. ส่งเนื้อหาการถอดความให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้อง (Member Check)
16. ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้ให้ข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล (Critical Narrative Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ใช้แนวทาง การวิเคราะห์เรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative Analysis) ซึ่งไม่ได้มุ่งเพียงการเข้าใจเนื้อหาของเรื่องเล่า แต่พิจารณาไปถึงอำนาจทางสังคม วาทกรรม และกลไกที่มีบทบาทต่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์และประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล แนวทางนี้ได้รับอิทธิพลจากนักคิดสายวิพากษ์ เช่น Foucault และนักวิจัยเรื่องเล่า เช่น Molly Andrews, Catherine Riessman, และ Bronwyn Davies ซึ่งเชื่อว่าการเล่าเรื่องไม่ใช่เพียงการถ่ายทอด แต่เป็นการต่อรองทางอัตลักษณ์และอำนาจในบริบทสังคมที่ซับซ้อน

การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. วิเคราะห์เรื่องราวเพื่อระบุแก่นเรื่อง รูปแบบ และความเหมือนกัน

เรื่องเล่าทั้งหมดจากผู้ให้ข้อมูลถูกรวบรวม ถอดเทป และจัดเรียงตามลำดับเวลา และเริ่มหลักในแต่ละกรณี จากนั้นผู้วิจัยทำการอ่านอย่างละเอียดหลายรอบเพื่อระบุ

- แก่นเรื่อง (Core Themes): เช่น ความโดดเดี่ยว การดิ้นรนต่อรอง การใช้เกมเป็นที่พักพิง ฯลฯ
- รูปแบบเรื่องเล่า (Narrative Structures): เช่น เรื่องเล่าแบบลำดับเหตุการณ์, แบบพีคอารมณ์, หรือแบบขัดแย้งภายใน
- อารมณ์และเสียงภายใน (Affect and Voice): พิจารณาถ้อยคำ การเว้นวรรค น้ำเสียง การเน้น และความรู้สึกที่ซ่อนอยู่

การวิเคราะห์ช่วงแรกนี้ช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็น “โครงสร้างการให้ความหมาย” ที่แต่ละคนใช้เพื่อจัดการกับชีวิตของตนเอง

2. ตีความเพื่อเข้าใจอัตลักษณ์และบริบทที่สัมพันธ์

ผู้วิจัยตีความเรื่องเล่าโดยใช้แนวคิดเรื่อง การประกอบสร้างอัตลักษณ์ (Constructed Identity) และ อำนาจเชิงวาทกรรม (Discursive Power) เพื่อเข้าใจว่า:

- ผู้ให้ข้อมูล สร้างภาพตัวเองอย่างไร ในสายตาตนเองและสายตาสังคม
- พวกเขา ใช้เรื่องเล่าเพื่อ “โต้กลับ” หรือ “ซ่อนตัว” จากคำตัดสินของคนรอบข้างอย่างไร
- มีการเชื่อมโยงกับบริบทกว้าง เช่น ระบบโรงเรียน ครอบครัว สื่อ หรือการควบคุมทางศีลธรรมแบบปิตาธิปไตย/ชนชั้น/วัฒนธรรม อย่างไรบ้าง

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยมองหา “จุดปริแตก” หรือ “เสียงต่อต้าน” ที่แทรกอยู่ในเรื่องเล่า แม้เป็นเพียงเสี้ยวเล็ก ๆ ของถ้อยคำ

3. การมีส่วนร่วมของผู้ให้ข้อมูลในกระบวนการวิเคราะห์

เพื่อเสริมความน่าเชื่อถือและยืนยันว่าการตีความไม่บิดเบือนจากเจตนาของผู้เล่า ผู้วิจัยได้นำสิ่งที่ค้นพบกลับไปแบ่งปันกับผู้ให้ข้อมูลบางส่วนในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น

- ส่งข้อความสรุปธีมที่วิเคราะห์ได้ให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบ
- นัดพูดคุยแบบไม่เป็นทางการเพื่อถามความเห็น
- เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นหรือปรับแก้ความเข้าใจของผู้วิจัย

กระบวนการนี้ช่วยให้เกิดการ ตรวจสอบความถูกต้อง (Member Checking) และเปิดพื้นที่ “การตีความร่วม” (Co-interpretation) ที่ลดอำนาจผูกขาดของผู้วิจัยในการกำหนดความหมายเพียงผู้เดียว

4. การจัดหมวดหมู่และสร้างดัชนีข้อมูลเพื่อสังเคราะห์ข้อสรุปเบื้องต้น

ข้อมูลถูกจัดหมวดหมู่โดยใช้ระบบ รหัสวิเคราะห์เชิงเรื่องเล่า (Narrative Codes) แยกตามหัวข้อ เช่น ความขัดแย้งกับครอบครัว การใช้เกมเป็นพื้นที่ปลอดภัย การประกอบสร้างความหวัง ฯลฯ

- ใช้การ Mapping เรื่องเล่า เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างธีม
- สร้าง Index Matrix เพื่อดูการกระจายของธีมในแต่ละกรณี
- นำไปสู่การ สังเคราะห์ข้อสรุปเบื้องต้น ซึ่งถูกพัฒนาเป็น “ข้อค้นพบสำคัญ” ในบทที่ 4

5. การไตร่ตรองตนเองในฐานะนักวิจัย

ในแนวทางเชิงวิพากษ์ ผู้วิจัยไม่ใช่ผู้สังเกตการณ์ที่เป็นกลาง แต่คือ “ผู้มีบทบาท” ในการร่วมสร้างความหมาย ดังนั้นผู้วิจัยได้

- เขียนบันทึกภาคสนาม (reflexive memos) เพื่อ ทบทวนอคติ ความรู้สึก ความรู้เดิม และตำแหน่งแห่งตน

- ถามตัวเองเสมอว่า “เราตีความเรื่องนี้เพราะข้อมูล หรือเพราะเราต้องการให้มันเป็นแบบนั้น?”
- พิจารณาว่าภูมิหลังของตนเอง (เช่น ประสบการณ์ทางเพศ เพศสภาพ ชนชั้น ความเป็นครู ฯลฯ) มีผลต่อวิธีฟังเรื่องเล่าอย่างไร

การไตร่ตรองเช่นนี้เป็นหัวใจของ วิธีวิทยาเชิงวิพากษ์แบบมีจริยธรรม และทำให้กระบวนการวิเคราะห์ไม่กลายเป็นการ “แทนที่เสียงของผู้ให้ข้อมูล”

ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในงานวิจัยเชิงคุณภาพ เนื่องจากลักษณะเฉพาะของงานวิจัยประเภทนี้ไม่ได้มุ่งเน้นที่การวิเคราะห์เชิงปริมาณหรือการอ้างอิงด้วยตัวเลขทางสถิติ แต่ให้ความสำคัญกับการตีความเชิงลึกของข้อมูลจากการสังเกต การจดบันทึก และการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษา ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องดำเนินการตามแนวทางในการสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Trustworthiness) อย่างเคร่งครัด โดยอ้างอิงแนวคิดของลินคอล์นและกูปา (Lincoln and Guba, 1985) ซึ่งได้เสนอหลักการพื้นฐานไว้สำหรับการประเมินคุณภาพของข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Credibility) ในกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการเก็บข้อมูล ผ่านการเสริมสร้าง *ความน่าเชื่อถือในตัวผู้วิจัย* (Researcher Credibility) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการได้รับข้อมูลที่สะท้อนความเป็นจริงจากผู้ให้ข้อมูลอย่างแท้จริง เพื่อส่งเสริมบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ ผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือจากผู้แนะนำ (gatekeeper) ในการแนะนำตนให้แก่ผู้ให้ข้อมูลในการเข้าพบครั้งแรก จากนั้นได้สนทนาในหัวข้อที่ผู้ให้ข้อมูลสนใจ เช่น ประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นเกม ซึ่งบางคนเคยถูกระบุว่าเป็น “เด็กติดเกม” เพื่อสร้างความคุ้นเคยและลดช่องว่างระหว่างกัน

ภายหลัง ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการวิจัยให้ผู้ให้ข้อมูลเข้าใจอย่างชัดเจน ก่อนเข้าสู่กระบวนการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งดำเนินไปในบรรยากาศที่เป็นมิตร ไม่เป็นทางการ และไม่เร่งรัด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าถึงประสบการณ์ ความคิด และความรู้สึกอย่างอิสระที่สุด ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการสังเกตเพื่อเสริมความแม่นยำของข้อมูล เช่น การตั้งคำถามซ้ำในประเด็นสำคัญ การขอให้ยกตัวอย่างเพิ่มเติม และการสังเกต

ปฏิกิริยาระหว่างการตอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนความเป็นจริงในชีวิตของผู้ให้ข้อมูลมากที่สุด

2. ความสามารถในการถ่ายโอน (Transferability) เพื่อให้ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผสมผสานกับ การเลือกเชิงทฤษฎี (Theoretical Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มผู้เล่าที่มีความหลากหลายทั้งในด้านประสบการณ์ชีวิต บริบทครอบครัว รูปแบบการเล่นเกม และบทบาทในปัจจุบัน

แนวทางนี้ช่วยให้สามารถครอบคลุมประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นมุมมองที่หลากหลายของปรากฏการณ์ “การถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม” และการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์เมื่อเติบโตขึ้น ทั้งยังนำไปสู่ การอิ่มตัวของข้อมูลเชิงทฤษฎี (Theoretical Saturation) อย่างเหมาะสม

ตารางด้านล่างแสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายที่นำไปสู่การวิเคราะห์เชิงลึก

นามสมมติ	อาชีพปัจจุบัน	บริบทในวัยเด็กสถานภาพของครอบครัว	ลักษณะของการติดเกม/เล่นเกม	ภูมิลำเนา	การศึกษาสูงสุด
ไก่อโด่ง	ข้าราชการครู	เกสซ์กรชุมชน/ธุรกิจของชำ	โดดเรียนเล่นเกม /สอบตก/เอ็นมีติด/ร่างกายเกือบพิการจากการเล่นเกม	พิษณุโลก/อุดรธานี	ป.โท/วิทยาการคอมพิวเตอร์
เอ	เจ้าของกิจการร้านอาหาร	ร้านอาหารจีน/แม่บ้าน	ติดเกม/ โดดเรียน/ เล่นเกมหลัง 4 ทุ่ม	กรุงเทพฯ	ป.ตรี/ ศิลปะการประกอบอาหาร
ตื้นน้อย	เจ้าของธุรกิจน้ำดื่ม	โรงรับจำนำ	ติดเกม/ เล่นเกมร้านเกม/ เล่นเกมเก่ง	กรุงเทพฯ	ป.ตรี มหาวิทยาลัย IT
มาร์ค	นักแข่งเกม/สตรีมเมอร์	ข้าราชการ	ติดเกม/ เล่นเกมอยู่ในครอบครัว/ พักการเรียนเพื่อเล่นเกม	กรุงเทพฯ	ป.ตรี บัณฑิต
กาย	ตำรวจ	ข้าราชการทหาร/ พนักงานธนาคาร	ติดเกม/ โดดเรียน/ ขาดของในเกม	กรุงเทพฯ	ป.ตรี สาขาสังคม
ปาร์ค	ข้าราชการครู	เจ้าของกิจการ/พยายาล	ติดเกม/ เล่นเกมร้านเกม	กรุงเทพฯ	ป.โท การจัดการทางสังคม
ตาล	ทนาย	เจ้าของกิจการ/	ติดเกม/ โดดเรียน/ เล่นเกม	กรุงเทพฯ	ป.ตรี สาขาสังคม

		แม่บ้าน	ร้านเกม		
อาร์ม	พนักงาน บริษัท	พ่อแม่หย่าร้าง	ติดเกม/ โดดเรียน/ เล่นเกม ร้านเกม	กรุงเทพฯ	ป.ตรี มหาวิทยาลัย IT

จากข้อมูลเบื้องต้นนี้ เห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลมีภูมิหลังที่ซับซ้อนและแตกต่าง ทั้งในด้านครอบครัว การศึกษาที่ผ่านมา การเล่นเกมในอดีต และบทบาททางสังคมในปัจจุบัน ความหลากหลายเหล่านี้เชื่อให้ผลการศึกษา สามารถเข้าใจปรากฏการณ์ในเชิงลึก และมีศักยภาพในการถ่ายโอน (transfer) ไปใช้ในกรณีอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงได้

3. ความสามารถในการพึ่งพา (Dependability) เพื่อให้การศึกษาเข้าใจปรากฏการณ์อย่างแท้จริงและลดความเอนเอียงในการตีความ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์อย่างรอบคอบตลอดช่วงเวลาของการวิจัย โดยใช้แนวทางดังนี้

การบรรยายข้อมูลอย่างละเอียด ทุกการสัมภาษณ์ถูกบันทึกเสียง ถอดเทป และบรรยายพฤติกรรม อารมณ์ น้ำเสียง และบริบทแวดล้อม เพื่อให้สามารถสะท้อนประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

การอภิปรายร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา หลังการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง ผู้วิจัยนำข้อมูลเบื้องต้นมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อวิเคราะห์ความหมายที่ซ่อนอยู่ และตรวจสอบการตีความไม่ให้เอนเอียงจากมุมมองส่วนตัวมากเกินไป

การปรับคำถามตามสถานการณ์ หากระหว่างการเก็บข้อมูลพบว่ามีประเด็นที่ควรขยายความ หรือคำถามบางส่วนยังไม่ตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยอย่างเต็มที่ ผู้วิจัยปรับคำถามสัมภาษณ์ให้ลึกขึ้นหรือเจาะจงยิ่งขึ้น เพื่อให้ข้อมูลมีความครบถ้วนและเข้าถึง "จุดอิ่มตัว" ของข้อมูล (data saturation) อย่างแท้จริง

การใช้ข้อมูลประกอบกันหลายรอบ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยย้อนกลับมาตรวจสอบการวิเคราะห์กับข้อมูลดิบซ้ำหลายครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าข้อสรุปที่ได้นั้นตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลจริง และสามารถอธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษาได้อย่างน่าเชื่อถือ

ด้วยแนวทางเหล่านี้ ทำให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้ในการศึกษาหรือพัฒนาแนวทางในบริบทที่คล้ายคลึงกันได้เหมาะสม

4. ความสามารถในการยืนยัน (Confirmability) เพื่อให้ผลการวิจัยสะท้อนความเป็นจริงจากข้อมูล ไม่ใช่จากมุมมองหรืออคติของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบในทุกขั้นตอนดังนี้

- **การวางแผนทางร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนเริ่มเก็บข้อมูล** ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นกรอบ

แนวคิดและแนวคำถามสัมภาษณ์ โดยปรึกษาและปรับปรุงร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้แน่ใจว่าครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาอย่างรอบด้าน

- **การถอดเทปและจัดระเบียบข้อมูลด้วยตนเอง** หลังการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง ผู้วิจัยถอดเทปเองทั้งหมด พร้อมบันทึกบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และจัดหมวดหมู่ข้อมูลทันทีเพื่อไม่ให้ตกหล่น ทั้งยังช่วยให้เข้าใจข้อมูลอย่างลึกซึ้งและใกล้ชิดกับเสียงของผู้ให้ข้อมูล
- **การใช้หลายวิธีในการเก็บข้อมูล (Method Triangulation)** ผู้วิจัยไม่อาศัยเพียงการสัมภาษณ์เชิงลึกเท่านั้น แต่ยังใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation) และการเขียนบันทึกภาคสนาม (field notes) ควบคู่กันไป เพื่อเก็บรายละเอียดที่คำพูดอาจไม่สามารถสะท้อนออกมาได้ เช่น สีหน้า ท่าทาง บรรยากาศ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว
- **การตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูล (Triangulation of Sources):** ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น ครู เพื่อน ครอบครัว หรือข้อมูลประกอบอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความเห็น มุมมอง และประสบการณ์จากหลายด้าน ซึ่งช่วยลดอิทธิพลของความคิดเห็นจากผู้ใดผู้หนึ่ง รวมถึงลดความเอนเอียงที่อาจเกิดจากผู้วิจัยเอง

แนวทางทั้งหมดนี้ช่วยให้ข้อมูลที่ได้อาจสามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ มีความโปร่งใส และแสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์ตั้งอยู่บนฐานของข้อมูลจริง ไม่ได้เกิดจากการตีความหมายตามความต้องการของผู้วิจัยเพียงฝ่ายเดียว

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการสร้างความหมายและการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเยาวชนที่ถูกสังคมมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” ผ่านการเล่าเรื่องชีวิตของพวกเขาเอง ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล 8 คน ได้แก่ ไก่โต้ง, เอ, ตีน้อย, มาร์ค, กาย, ปาร์ค, ตาล และอาร์ม โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์เชิงเรื่องเล่า (Narrative Analysis) ในบทนี้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ส่วน คือ

(1) การถ่ายทอดเรื่องราวบุคคลอย่างละเอียด

(2) การวิเคราะห์เปรียบเทียบข้ามกรณีเพื่อสังเคราะห์มีส่วนร่วมและความต่างทางชีวิต
เรื่องราวชีวิตของเด็ก “ติดเกม”

ในโลกของงานวิจัยเชิงปริมาณ เด็กที่ถูกมองว่า “ติดเกม” มักถูกจัดกลุ่มตามเกณฑ์วัดผลตามตัวเลข และเสนอทางแก้แบบเดียวกัน แต่ในงานวิจัยนี้ เราเลือกที่จะ ฟัง มากกว่า ตัดสิน เราเชื่อว่าเรื่องเล่าแต่ละชิ้นมีคุณค่าในตัวเอง และการได้ยินเสียงของแต่ละคนอย่างแท้จริงคือการคืนศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ให้กับคนที่ถูกตีตรา

เสียงของเด็กติดเกมทั้ง 8 คนในงานนี้อาจฟังดูแตกต่างกัน แต่ล้วนสะท้อนถึงการต่อรอกับกรอบคิดของครอบครัว โรงเรียน และสังคม พวกเขาไม่ได้ “เสพติด” เกมในความหมายที่ตายตัว หากแต่ใช้เกมเป็นพื้นที่ของการค้นหาตัวตน เยียวยาความเจ็บ และสร้างจริยธรรมแบบใหม่ในแบบของตนเอง

การนำเสนอเรื่องเล่าต่อไปนี้ ไม่ได้เรียงตามลำดับความสำคัญ หรือเพื่อเปรียบเทียบว่าใคร “ดี” หรือ “แย่” กว่าใคร หากแต่เรียงตามจังหวะของเรื่องเล่า ที่แต่ละคนเลือกเล่าให้ฟังเอง ผู้วิจัยขอเพียงให้ผู้อ่านฟังพวกเขาอย่างเปิดใจ ไม่ใช่เพื่อตัดสิน แต่เพื่อเข้าใจ

ครูคอมมีอาชีพ: จากเด็กโดดเรียนเพราะติดเกมสู่ข้าราชการครูในสถาบันอุดมศึกษา
การเข้าสู่โลกของเกมของอาจารย์ไก่โต้ง

“มันเจ๋งมาก ร้านเกมมันไม่เหมือนบ้าน เพื่อนมันเยอะ มันเหมือนมีโลกอีกใบที่เรา
คุมได้”

ไก่โต้งเติบโตในครอบครัวชนชั้นกลางที่มีพ่อซึ่งมีฐานะดีและมีความเข้าใจโลกของเทคโนโลยี พ่อของเขาเป็นเภสัชกรชุมชนที่ชาวบ้านทั่วไปเรียกว่าหมอดีและพ่อค้าที่เปิดร้านขายยาแบบโชห่วย เป็นคนจีนที่มีระเบียบวินัยสูงและเข้าใจในพัฒนาการของเด็กผ่านการให้ สิ่งของ

แทนการดูแลทางอารมณ์โดยตรง เครื่องเกมจึงไม่ได้เป็นแค่ของเล่น แต่คือ เครื่องมือควบคุมพฤติกรรมแบบอ่อน ที่พ่อใช้ในการทำให้โกโต้ังอยู่ในบ้านและปลอดภัยจากโลกภายนอก

“พ่อผมให้ผมเล่นเกมวันละสองชั่วโมง มันเหมือนเป็นรางวัลที่ผมรอคอยตลอดวัน มันคือของเล่นที่มีมูลค่า”

แนวคิด เกมเป็นรางวัล (game as structured reward) ที่อยู่ภายใต้ระบบวินัยแบบพ่อค้าเชื้อสายจีนนี้ได้หล่อหลอมทัศนคติของโกโต้ังต่อเกมในระยะแรกให้เป็นสิ่งที่ไม่ใช่ ของเสียเวลา หากแต่เป็นของที่มีเงื่อนไขทางศีลธรรม และต้อง ควบคุมเวลา ให้ดี การมีกรอบเช่นนี้ทำให้โกโต้ังไม่ได้รู้สึกผิดในการเล่นเกมน แต่ก็ไม่รู้สึกอิสระอย่างแท้จริงเช่นกัน นอกจากนี้การเล่นเกมายังช่วยพ่อควบคุมโกโต้ังไม่ให้ออกไปเล่นโลดโผนกับเพื่อนซึ่งเป็นอันตราย เพราะในอดีตชาวเด็กจมน้ำตายหรือถูกหมาบ้ากัดนับเป็นอันตรายรอบตัว ที่พ่อของโกโต้ังพยายามกีดกันลูกให้อยู่แต่ในบ้าน ภายใต้ความกลัวนี้ เกมที่พ่อซื้อให้เลยเป็นเหมือนโซ่ที่ล่ามเขาไว้ไม่ให้ออกนอกอาณาบริเวณ ปลอดภัย ในนิยามและความหมายของพ่อ

เมื่อเข้าสู่วัยประถมศึกษาตอนปลาย พ่อตัดสินใจให้โกโต้ังย้ายมาพร้อมพี่สาวเพื่อมาเรียนในโรงเรียน ดีๆ ในตัวเมืองพิษณุโลก เมืองที่พ่อซื้อบ้านพักห้องแถวไว้สำหรับการวางแผนอนาคตครอบครัวข้างหน้า การเคลื่อนย้ายทางภูมิศาสตร์ของโกโต้ังจากจังหวัดอุดรธานีมายังพิษณุโลกในช่วงประถมปลายนี้ นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในชีวิตอย่างรุนแรง แม้พ่อจะยังส่งเสียและมีบ้านให้พัก แต่เขาต้องอยู่กับพี่ โดยไม่มีการควบคุมเชิงเวลาจากพ่อเหมือนเดิม ความว่างเปล่าทางอารมณ์จึงค่อย ๆ ถูกเติมเต็มด้วย “เกม” ซึ่งในตอนนั้นไม่ได้เล่นแค่ในบ้านแต่เป็นการเริ่มต้นรู้จักร้านเกม

ร้านเกมในยุคของโกโต้ังไม่ได้เป็นอินเทอร์เน็ตคาเฟ่แบบสมัยใหม่ แต่คือร้านที่มีเครื่องเล่นเกมคอนโซล เชื่อมต่อกับจอโทรทัศน์ และเก็บเงินชั่วโมงละ 30-40 บาท โกโต้ังกับเพื่อนมักหารกันเพื่อเช่าชั่วโมงเกม นี่คือ พื้นที่สาธารณะของความสัมพันธ์วัยเยาว์ ที่ทำให้เขาได้ประสบการณ์การต่อรอง เจรจา แบ่งเวลา รวมถึงสร้างตัวตนใหม่ที่ไม่ใช่เด็กบ้านนอกผู้เงียบขรึม แต่คือ คนเล่นเกมเก่งในสายตาเพื่อน

“พอมายู่เมือง เพื่อนชวนไปเล่นร้านเกม โห มันอีกโลกเลย สนุกมาก”

โลกของเกมจึงไม่ใช่แค่กิจกรรมยามว่าง แต่มันคือการ เปิดประตูไปสู่โลกทางเลือก ที่โกโต้ังสามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยมือของตนเอง และเป็นพื้นที่เดียวที่เขารู้สึกว่า ตัวตนของเขามีค่าและมีอำนาจ ซึ่งโดยปกติธรรมดาของเด็กวัย 10-12 ปี ที่เมื่อได้เห็นตัวตนและคุณค่าตลอดจนอำนาจในบางพื้นที่แม้จะเป็นพื้นที่ของโลกของเกม เขาย่อมเข้ายึดกุมและทุ่มเทเวลา ชีวิต และ

จิตใจให้กับมัน มากกว่าความสุขจึงเป็นคุณค่าและการชดเชยความเหงาของตนเองในพื้นที่เมืองแห่งใหม่

การเล่นเกมที่หนักหน่วงของโกไต้ังเริ่มเพิ่มขึ้น พร้อมๆไปกับการถดถอยของการเรียน เวลาในโรงเรียนถูกแทนที่ด้วยการหนีเรียนออกมาเล่นเกม แม่ พ่อ แม่ และครูไม่ได้แสดงออกในการต่อต้านหรือเบียดขับเขาอย่างชัดเจนในฐานะโดดเรียนมาเล่นเกม ที่การต้องหลบหลีกฝ่ายปกครอง มีรหัสลับเช่นการนำกระเป๋าสตางค์แบบแบน ๆ มาโรงเรียนเพื่อสะดวกต่อการโดดเรียน การที่ฝ่ายปกครองเชิญคุณแม่มารับทราบพฤติกรรมบ่อยครั้ง รวมถึงผลการเรียนย่ำแย่ ติด 0 ติด ร. ติด มส.หลายสิบวิชา ทำให้เห็นได้ว่าระบบในสังคมปกติธรรมดาไม่ได้ยอมรับเขา หากพิจารณาตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ว่าด้วย เทคโนโลยีแห่งตน (technologies of the self) การเล่นเกมที่โกไต้ังในช่วงนี้อาจมองได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการดูแลและสร้างตัวตนภายใต้ระบบที่ไม่ยอมรับตนเอง เด็กบ้านนอกที่เรียนไม่เก่ง กลายเป็นผู้ควบคุมจักรวาลในโลกเกม โกไต้ังไม่ได้เล่นเพื่อหนีจากโลกจริงเพียงอย่างเดียว แต่เขาใช้เกมเพื่อฟื้นคืนศักดิ์ศรีของตนในพื้นที่ที่สังคมไม่让他ได้ยืนอยู่แบบเท่าเทียม “เรียนไม่เก่ง แต่ในเกมผมเทพ ผมสนุก ผมมีเพื่อน เพื่อนผมยอมรับ”

เกมจึงเป็นทั้งโลกของการชดเชย (compensatory world) และ สนามทดลองแห่งความสัมพันธ์ ซึ่งโกไต้ังเริ่มเรียนรู้ภาวะผู้นำ ความไว้วางใจ การเป็นทีม และการแข่งขันอย่างจริงจัง แม้ในสายตาผู้ใหญ่ การเล่นเกมที่ถูกมองว่าไร้ค่า แต่ในความเป็นจริง โกไต้ังกำลังพัฒนาทักษะชุดใหม่ที่สังคมปัจจุบันเริ่มยอมรับในชื่อ Soft Skills เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา การสื่อสาร และความยืดหยุ่นทางอารมณ์ โลกของเกมในระบบสังคมที่ต่อต้านจึงมีอีกมุมที่ไม่ได้มืด ไม่ดงหนาทึบทางออกไม่เจอ แม้ว่าเวลานั้นโกไต้ังจะยังมองไม่เห็นมุมสว่างของมันด้วยระบบที่พยายามมองไม่เห็นมุมมุนนั้นนั่นเอง

วัฒนธรรมร้านเกมในยุคนั้นทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ปลอดภัยของความเป็นชาย” ที่เด็กชายสามารถแสดงออกอย่างเสรี ปราศจากสายตาควบคุมของครูและผู้ปกครอง เกมจึงไม่ใช่กิจกรรมส่วนตัวล้วน ๆ แต่เป็น ภาวะสาธารณะจำลอง ที่มีการจัดลำดับทางอำนาจผู้เก่งกว่าได้รับการยอมรับ มีคนเดินตาม ได้เพื่อน ได้อำนาจ และได้เรียนรู้การต่อรอง เช่น การใช้เงิน การแบ่งเวลา การจัดลำดับเกมที่เล่น

สำหรับโกไต้ัง โลกนี้คือการฝึกความเป็นผู้ใหญ่แบบเฉพาะทาง ไม่ใช่ผู้ใหญ่ในระบบโรงเรียน แต่คือ ผู้ใหญ่ในร้านเกม ที่ใครเล่นเก่ง ใครเป็นหัวโจก จะมีอำนาจกำหนดบรรยากาศของกลุ่มได้ทั้งหมด โลกของเกมและร้านเกมได้หล่อหลอมบุคลิกภาพเหล่านี้ของเขาขึ้นมาอย่างช้า ๆ ไม่ใช่บุคลิกภาพที่ถูกสอนในโรงเรียนหรือตามสื่ออื่นๆ ไม่ใช่มนุษยสัมพันธ์ในแบบที่มีในตำราไว้

ห้องเพื่อไปสอบและตัดเกรด แต่เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติในฐานะความรู้แฝงฝังที่ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นเงียบ ๆ ในตัวเด็กชายคนนี้

จุดเปลี่ยน: ประสบการณ์และการตอบโต้ต่อระบบ

“อายเพื่อนวะ เพื่อนจบไปหมดแล้ว ผมยังใส่ชุดนักเรียนอยู่เลย...”

แม้โกโด้จะใช้เกมเป็นพื้นที่สร้างตัวตนอย่างอิสระ แต่เมื่อตัวตนนี้ต้องเผชิญกับสายตาของระบบ เขากลับถูกแปรความหมายใหม่ในฐานะ “เด็กติดเกม” การไม่ทำการบ้าน การหลับในห้องเรียน การหนีไปเล่นเกม ถูกแปลความโดยครู โรงเรียน และสังคมรอบข้างว่าเป็น “ความล้มเหลวเชิงศีลธรรม” แทนที่จะเข้าใจว่าเป็น ภาวะการต่อรองของเด็กกับระบบที่ไม่ยอมรับเขา

การตีตรานี้ส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ตนเองของโกโด้ เขาไม่ได้เพียงแค่ รู้สึกผิด แต่เริ่มเชื่อว่าตนเป็นคนที่ไร้คุณค่า และหมดสิทธิ์จะก้าวหน้าในระบบ การศึกษาของโกโด้เริ่มแปรสภาพเป็น “พื้นที่ของการถูกประณาม” มากกว่าพื้นที่ของการเรียนรู้ เมื่อผลการเรียนตกต่ำ เขาถูกกันออกจากกลุ่มเพื่อนบางกลุ่ม บางโรงเรียนมีการเรียกผู้ปกครองมาคุย แทนที่โกโด้จะค่อยๆ ถอยห่างจากระบบโรงเรียนแบบเงียบ ๆ และเลือกที่จะเงียบมากกว่าต่อสู้เหมือนเพื่อนติดเกมอีกหลายคนเขากลับไม่ทำเช่นนั้น เขายังคงเล่นเกมต่อไปและเผชิญหน้ากับผลการเรียนที่ตกต่ำ สายตาที่ซ่อนความผิดหวังเล็กๆ ของพ่อแม่ และปฏิกิริยาของเพื่อนและครูที่เขาปลอบใจตัวเองว่าไม่ใช่การกดดันหรือประณามแต่เป็นแรงจูงใจให้เขากลับเข้าห้องเรียน แม้ว่าแรงนั้นจะดังดูเขาได้ไม่เท่าร้านเกม

ในขณะที่ระบบตีตรา โกโด้กลับพบความหมายของชีวิตผ่านกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันทุกคนมีลักษณะคล้ายกันคือ เรียนไม่เก่ง ชอบคอมพิวเตอร์ และมีทักษะจากการลองผิดลองถูกด้วยตัวเอง โกโด้เล่าว่ากลุ่มเพื่อนนี้คือ พื้นที่เดียวที่ไม่มีใครตัดสินใคร ทุกคนมีชื่อเสียงในกลุ่มจากการ เก่งเกม หรือซ่อมคอมได้ หรือรู้วิธีลง Windows ซึ่งในโรงเรียนไม่มีใครเคยมองว่าเป็นทักษะที่มีค่า

อย่างไรก็ตามความสุขจากโลกเกมก็มีข้อจำกัดของมันเอง เมื่อถึงจุดหนึ่งกลุ่มเพื่อนเริ่มแยกย้าย เข้าสู่มหาวิทยาลัยหรืออาชีพที่มั่นคง โกโด้คือคนที่ติดอยู่กับเดิมเกือบจะยังต้องใส่ชุดนักเรียน และถูกมองว่าล้าหลัง นี่คือช่วงเวลาทีโกโด้เผชิญกับการเปลือยใจอย่างลึกซึ้ง และเริ่มตั้งคำถามใหม่กับเกม

หากการตีตราคือการ ปิดทางเลือก การย้อนมองตนเองของโกโด้คือการเปิดประตูใหม่ด้วยตัวของเขาเอง เขาไม่ได้กลับตัวเพราะถูกบังคับ แต่เพราะเกิดความอายที่มีศักดิ์ศรี เมื่อเห็นว่าเพื่อนๆ ไปไกลแล้ว ขณะที่เขายังอยู่ที่เดิม

“ไม่ใช่แค่เรียนไม่จบ แต่คือผมแบ่งกำลังเป็นภาระของครอบครัว ผมไม่อยากเป็นภาระอีกต่อไป”

ความรู้สึกนี้ทำให้โกโด้เริ่มเคารพตัวเองในแบบใหม่ ไม่ใช่ด้วยการเล่นเกมเก่ง หรือมีคอมพิวเตอร์แรงที่สุดในกลุ่ม แต่คือการเลิกเดินต่อทั้งที่ล้มเหลวมาแล้วหลายครั้ง เขาเริ่มไปโรงเรียนในช่วงปิดเทอม ขอครูแก้เกรด ขอสอบซ่อม และพยายามปรับพฤติกรรมทั้งหมด แม้ต้องอยู่คนเดียวโดยไม่กลับบ้าน โกโด้ก็เลือกอยู่เพียงลำพังเพื่อล้างความผิดด้วยตัวเองตัวเอง เขาฮึดสู้ขึ้นอีกครั้งเพื่อผลักดันให้ตัวเองเรียนจบในช่วงภาคฤดูร้อนของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้ได้ด้วยการสอบซ่อม แก่ 0 แก้ว. ทั้งหมด

การเผชิญหน้ากับความอับอาย ไม่ได้ทำให้โกโด้หดหู่ หากแต่กลายเป็นแรงขับภายในที่ผลักดันให้เขาแสวงหาความหมายใหม่ของชีวิต การศึกษาจึงไม่ใช่แค่การเรียนตามระบบ แต่คือการพิสูจน์ว่าเขาเปลี่ยนได้ โกโด้เริ่มเรียนรู้ด้วยตัวเอง เรียนรู้การตั้งเป้าหมาย การมีวินัย และพยายามไถ่ถอนตนจากความรู้สึกผิดที่สะสมมาเป็นปี

“ไม่มีใครบังคับผมหรอก ผมเลือกเองว่าอยากเรียนให้จบ อยากมีงาน อยากให้แม่ภูมิใจ”

ความกล้านี้ไม่ใช่ความกล้าแบบฮีโร่ แต่คือความกล้าแบบคนธรรมดา ที่ลุกขึ้นจากหล่มความล้มเหลว ไม่เพราะเขาแน่ใจว่าจะสำเร็จ แต่เพราะเขา ไม่อยากอยู่กับความรู้สึกผิดอีกต่อไป โกโด้ไม่ได้ทิ้งเกม แต่เริ่มมองเกมอย่างมีสติ และเริ่มคิดถึงอนาคตที่ใหญ่กว่าคะแนนในร้านเกม เขาไม่ได้เลิกเล่นเกม หรือลดราให้กับการเล่นเกมแม้แต่บ่อยเขาจบชีวิตด้วยเรียนด้วยวุฒิการศึกษาระดับมัธยมปลายที่ผ่านมาได้อย่างกระต่อนกระแท่น สวนทางกับความรู้เรื่องเกมและตัวตนด้านความสามารถทางคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาสูงขึ้น จากความพยายามลดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมและการซ่อมคอมพิวเตอร์ให้ได้ด้วยตนเอง แม้ว่าโกโด้จะไม่ได้เรียนต่อในระดับอุดมศึกษา แต่ดูเหมือนโลกของเกมคอมพิวเตอร์กำลังทำให้เขาได้เรียนรู้ Hard skill บางอย่างที่จะมีค่ายคล้ายคลึงกับคนที่เรียนในระบบต่างกันเพียงค่าลงทะเบียนของโกโด้คือค่าเช่าร้านเกม และค่าซ่อมคอมพิวเตอร์ที่บ้านที่ต้องจ่าย

ความหมายใหม่ของ “เกม”

“ผมเล่นเกมเหมือนเดิมแหละ แต่ไม่ได้เล่นแบบเดิมแล้วนะ”

เมื่อพลาดโอกาสในการเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษา โกโด้ก็ยังเล่นเกมอย่างหนักเหมือนเดิมหนักถึงขั้นไม่หลับ ไม่นอนและไม่กินข้าว ร้านเกมแทบจะเป็นที่นอนที่ไม่เคยได้หลับนอนของเขา แต่การเรียนรู้ก็เกิดได้เสมอเมื่อเขาพบว่าคอมพิวเตอร์ที่บ้านพังเขาอาศัยการครุ่ฟักลักจำจากร้านเกมที่ตัวเองไปเช่าเครื่องเล่นใกล้บ้าน สอบถามและลักจำทุกการซ่อมที่เจ้าของร้านนั่งทำอยู่หน้า

ร้าน ยิ่งเมื่อพ่อและแม่เลิกกิจการที่จังหวัดอุดรธานีย้ายมาอยู่พิษณุโลกด้วยกัน พ่อกลับสบช่องทางธุรกิจด้วยการลงทุนเปิดร้านเกมให้กับโกโด้ในลักษณะร้านเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ขณะที่พ่อเองก็เปิดร้านเกมแบบใช้แผ่นเกมต่อเข้ากับจอโทรทัศน์ในคูหาที่ใกล้เคียงกัน ความสำเร็จและผลกำไรทางธุรกิจเริ่มเติบโต จากคอมพิวเตอร์เพียง 3 ตัวโกโด้ขยายร้านออกไปถึง 20 กว่าเครื่อง “มันไม่น่าเชื่อ แม่มาเย็นเข้าคิวเล่นเกมกันสมัยนั้นมันบ้าจริง” โกโด้ยังเพิ่มทักษะการเล่นเกม ดึงดูดลูกค้าด้วยการเล่นโชว์ แนะนำกลยุทธ์ต่างๆ ในเกมให้ลูกค้าได้ติดอกติดใจมาเล่นเกมที่ร้านกันไม่ขาดสาย ซึ่งตอนนี้เขาเริ่มซ่อมคอมพิวเตอร์ได้เอง ลงระบบ Lan ในร้านได้ แถมด้วยการรับจ้างไปลงระบบให้ร้านอื่น เขาเริ่มคิดจะขโมยใช้เกมออนไลน์แบบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายด้วยการหาวิธีแฮกสระบบ ตั้งวง Lan แบบละเมิดลิขสิทธิ์เล่นเองในร้าน กระทั่งเกิดความคิดอยากจะทำเขียนโปรแกรมสร้างเกมมาเล่นเอง โกโด้ไปหาซื้อหนังสือมาอ่านเองแต่ก็พบว่าไม่ค่อยจะได้อะไรเพราะไม่เข้าใจภาษาในหนังสือเล่มนั้น โกโด้จึงคิดว่าตนเองคงถึงเวลาที่ต้องหาความรู้เพิ่มในสิ่งที่ตัวเองรักแทนที่สาขานิติศาสตร์ หรือเภสัชศาสตร์ที่เคยวาดหวังไว้ตอนเรียนมัธยมปลาย

แม้โกโด้จะย้อนมองชีวิตและเลือกกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาอีกครั้ง แต่เขาไม่ได้เลิกเล่นเกม หากแต่เริ่มมองเกมด้วยสายตาใหม่ จากที่เคยเป็นเพียงพื้นที่ของความสนุก เกมกลายเป็นห้องทดลองชีวิตที่เขาใช้ฝึกฝนทักษะ และเรียนรู้การเอาตัวรอดทางจิตใจ โกโด้เล่าว่าเกมประเภท Starcraft, Half Life, Ragnarok ไม่ได้เป็นแค่การฆ่าเวลา หากแต่เป็นสนามที่เขาเรียนรู้ความอดทน การวางแผน การสื่อสารกับผู้อื่น และความสามารถในการสร้างตัวตนที่มีคุณค่าในหมู่เพื่อน

“ตอนเล่น Ragnarok ดีนตี 3 มาต่อเน็ต ระยะเวลาให้พอดีจะได้ไม่เปลืองเงิน แล้วก็เล่นแค่ 2 ชั่วโมง แล้วก็ไปเรียนต่อ”

สะท้อนชัดว่า เกมไม่ใช่การหนีโลกจริงของโกโด้อีกต่อไป แต่เป็นการกลับเข้าหาโลกจริงอย่างมีระเบียบมากขึ้น ผ่านการควบคุมตนเองในเกม เขากลับมามีระเบียบวินัยในชีวิตจริงอย่างค่อยเป็นค่อยไป

โกโด้เริ่มเห็นคุณค่าของเกมในฐานะทุนทางทักษะ (skills-based capital) ที่เขาสามารถใช้ต่อยอดได้จริง เช่น การรู้จักซ่อมคอม การลงระบบ Windows การต่อ LAN หรือแม้แต่การตั้งค่าโมเด็มต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเด็กหลายคนในยุคเดียวกันไม่เคยทำเอง โกโด้กลับทำได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการเล่นเกมและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

“ตอนนั้นไม่มีใครช่วย ผมต้องพิมพ์ dir, dod, setup เองทั้งหมด มันเลยทำให้จำได้จนถึงทุกวันนี้”

สิ่งนี้ทำให้เขารู้ว่าทักษะที่สะสมมานั้นมีค่ามากกว่าที่ครูประเมิน ไก่โต้งเริ่มนำทักษะเหล่านี้ไปช่วยเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน แก้วบ้าง ซ่อมบ้างเพิ่มบ้างในบรรดาสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ “ผมเริ่มมองเห็นว่า อ้าว ไอ้สิ่งที่เขาตำราว่า ‘ติดเกม’ เนี่ย จริง ๆ แล้วมันคือสิ่งที่ผมใช้เอาตัวรอดได้” นี่คือช่วงเวลาสำคัญที่เกมเปลี่ยนจากสิ่งต้องห้ามไปเป็นพื้นที่ของการสร้างทุน ไก่โต้งเริ่มไม่อายที่จะยอมรับว่าเขามาจากโลกของเกม แต่กลับใช้สิ่งนั้นมายืนยันว่าเขาก็มีดีในแบบของตน

ไก่โต้งไม่ได้ปฏิเสธอดีตของตนในฐานะ “เด็กติดเกม” เขายอมรับและเล่าเรื่องนั้นอย่างเปิดเผย พร้อมทั้ง แปลความหมายของมันอย่างมีศักดิ์ศรี สิ่งนี้ถือเป็นกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ผ่านการคืนความชอบธรรมให้กับตัวเอง

“ใครจะว่าไงก็ช่าง ผมเคยเล่นเกม ผมเคยหนีเรียน แต่นี่แหละ ผมโตมาจากตรงนั้น”

ความกล้ายอมรับนี่คือแกนกลางของจริยธรรมแห่งตนที่เริ่มก่อตัวขึ้น เกมจึงไม่ใช่แค่สิ่งที่เขาเคยพึ่งพา แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่เขาเลือกจะรักษาไว้ ในแบบที่เขาควบคุมได้ ไก่โต้งจึงไม่ใช่แค่คนที่เลิกเล่นเกมแล้วดีขึ้นแต่เป็นคนที่ ใช้เกมมาเรียนรู้จริยธรรมในแบบของตนเอง เขาไม่ได้ทิ้งอดีต แต่ หลอมรวมอดีตเข้ากับตัวตนใหม่ อย่างสง่างาม “ทุกวันนี้ผมก็ยังเล่นอยู่ แต่ผมรู้จักพอแล้ว รู้ว่าจังหวะไหนต้องหยุด จังหวะไหนต้องไปต่อ”

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่

“คนอื่นเขาเรียนจบกันหมดแล้ว ผมยังจะต้องอยู่ ม.ปลายอยู่เลยเหอ”

ไก่โต้งเล่าว่าช่วงที่รู้ตัวว่าเพื่อนรุ่นเดียวกันจะเรียนจบแล้ว ในขณะที่เขาอาจจะยังต้องใส่ชุดนักเรียนอยู่ กลายเป็นจุดสะท้อนทางใจอย่างรุนแรง เป็นความอายที่ไม่ได้เกิดจากการถูกใครตำหนิ แต่เกิดจากการเปรียบเทียบกับเพื่อนและภาพตนเองที่ตกหล่นไปจากเส้นทางชีวิตปกติ

“อายเพื่อนวะ ถ้าต้องมาเห็นเพื่อนเรียนจบ ไปมหาลัย ใส่ชุดนิสิต แต่ผมยังใส่ชุดนักเรียนอยู่เลย”

ประโยคนี้นับเป็นภาพสะท้อนของ “การตระหนักรู้ตนเอง” ที่ไม่ต้องให้ใครมาบอก ไก่โต้งเริ่มตั้งคำถามกับชีวิตตัวเองว่า นี่ใช่ชีวิตที่ควรจะเป็นจริง ๆ หรือ? ความรู้สึกนี้เองที่กลายเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน

ไก่โต้งตัดสินใจไม่กลับบ้านในช่วงปิดเทอม เพื่ออยู่ที่โรงเรียนและสะสมผลการเรียน เขาไม่บอกใคร ไม่มีใครสั่ง แต่เป็นการตัดสินใจของตนเองล้วน ๆ “ปิดเทอมก็ไม่กลับบ้านนะ อยู่ที่โรงเรียน พยายามทุกอย่างให้ได้เรียนต่อ จบม.ปลายให้ได้” นี่คือการเริ่มสร้างวินัยใหม่ ไม่ใช่เพื่อใคร แต่เพื่อตัวเอง เพื่อ “เอาชนะอดีต” ที่เขาปล่อยให้ตัวเองล่องลอยอยู่กับเกมและความว่างเปล่า

ความหมายของการเรียนจบในครั้งนี้ จึงไม่ใช่เพียงการรับวุฒิการศึกษา แต่คือการพิสูจน์คุณค่าตนเองให้ตนเองเห็น อีกครั้ง ตอนนั้นเริ่มมองเห็นแล้วว่า ถ้าโกโด้งไม่ลุกขึ้นมาทำอะไรสักอย่าง มันก็จะจบแบบเดิมๆ

แม้โกโด้งจะยังเล่นเกมในบางช่วง แต่เขาเริ่มวางเกมลงด้วยตัวเองไม่ใช่เพราะถูกห้าม แต่เพราะเริ่มมองเห็นว่ามีบางอย่างสำคัญกว่าความสนุกชั่วคราว เขาเริ่มจำกัดเวลา ควบคุมตนเอง และเอาเกมมาใช้ในทางที่เป็นประโยชน์กับตน เช่น ใช้ทักษะคอมพิวเตอร์จากเกมในการซ่อมเครื่อง และช่วยเพื่อน “พอจะเรียนให้จบก็เล่นน้อยลง แต่ไม่ได้เลิกเลย ผมรู้ว่าเวลาไหนควรเล่น เวลาไหนควรทำงาน” การเปลี่ยนแปลงนี้คือร่องรอยของจริยธรรมที่กำลังถูกสั่งสมผ่านการเลือกอย่างมีสติ และรับผิดชอบของตัวโกโด้งเอง โดยไม่มีใครมากำกับ

สิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ใช่แค่การเรียนจบ หรือการมิดิตเกมอีกต่อไป แต่คือการที่โกโด้งเริ่มมองเกมด้วยสายตาใหม่ และ มองตนเองด้วยความเมตตาและเข้าใจ เขาไม่ปฏิเสธอดีตตนเองในฐานะ เด็กติดเกม แต่เลือกแปรความหมายของมันใหม่นี้คือกระบวนการประกอบ สร้างจริยธรรมแห่งตนอย่างแท้จริง ที่ไม่ได้เกิดจากการลอกแบบความดีตามกรอบศีลธรรมมาตรฐาน แต่เป็น การสร้างความดีในแบบที่ตอบสนองต่อความจริงของชีวิตตนเอง และทำให้ตนมีพลังพอจะก้าวต่อไป และยังเมื่อเขาได้ไปเรียนต่อ และไปฝึกงานก็ยิ่งเห็นความเด่นชัดว่าตนเองมีความสามารถขนาดที่ นายตำรวจในสถานที่ฝึกงานต่างยกย่องให้เขาเป็นอาจารย์ จุดเปลี่ยนนี้เองได้ทำให้โกโด้งตัดสินใจเลิกกิจการร้านเกม และมุ่งหน้ามาเป็นครูผู้ถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็ก ๆ ด้านคอมพิวเตอร์ แม้งานครูครั้งแรกจะเป็นเพียงอัตราจ้างแบบรายชั่วโมง แต่โกโด้งก็ได้ทำหน้าที่ครูผู้สอน ที่ “ชวนเด็กเล่นเกม” ในชั้นเรียน แต่ใช้เกมสอนทั้งความรู้คอมพิวเตอร์และวินัยให้กับเด็กไปพร้อม ๆ กัน

“อยากเล่นเล่นเลย ใช้คอมในห้องคอมนี่แหละเล่นกับเด็กเลย แต่ต้องทำงานส่งให้เสร็จก่อนนะ เล่นไปเล่นมาสอนเขาซ่อม สอนลงโปรแกรม แล้วก็สอนให้มันรู้จักควบคุมตนเอง ผมเล่นคอมนี้ ตามลุงครูอีกแผนก ให้อใหม่ ครูคอมด้วยกันมาเล่นกันยันหกโมงเย็นจนผอ.เดินมาว่า”

ความสามารถของโกโด้งเด่นชัดขึ้นเมื่อเขาได้รับโอกาสจากการเห็นแววของข้าราชการครูรุ่นพี่คนหนึ่งให้มาช่วยงานประชาสัมพันธ์สถาบันฯ โกโด้งได้แสดงฝีมือให้ผู้อำนวยการทุกท่านที่สับเปลี่ยนกันมาตามวาระเห็นว่าฝีมือชั้นยอด เขายอมเอาเวลาหลังเลิกงานมาทุ่มเทให้กับงานประชาสัมพันธ์สถาบันจนติดดินกับข้าราชการรุ่นพี่ทุกวัน จนงานประชาสัมพันธ์โดดเด่นเป็นที่ประจักษ์ ขณะที่อีกหลายฝ่ายเริ่มใช้งานเขาจนกระทั่งเขาได้เข้าไปคุมเซิร์ฟเวอร์ของเครือข่าย UNI-Net กระทั่งได้รับการชื่นชมถึงขนาดที่ผู้อำนวยการท่านหนึ่งรับปากว่าจะหาทางบรรจุเขาเป็น

พนักงานราชการ และหลังจากไก่อต้งได้รับการบรรจุเป็นพนักงานราชการไม่กี่ปี เขาก็ได้รับโอกาส การสอบบรรจุภายในให้ดำรงตำแหน่งเป็นข้าราชการครูระดับปริญญาโท สายวิชาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ เขาเล่าว่ายังสอนแบบเดิม ยังชวนเด็กเล่นเกมแบบเดิม แต่สิ่งที่เพิ่มเติมมาคือ การ วัดประเมินผลที่เขามีความเข้าใจและทำให้เป็นหลักเกณฑ์มากขึ้น ปัจจุบันเขาถูกหน่วยงานจาก ส่วนกลางในกระทรวงอุดมศึกษาฯ เรียกตัวมาช่วยราชการด้านคอมพิวเตอร์ ไอที และเครือข่าย เน็ตเวิร์คอยู่เนืองๆ เนื่องจากมีความสามารถเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศไปแล้ว

“เขาเรียกผมไปคุย 2-3 ครั้งแล้ว ว่านายควรโอนมาอยู่ส่วนกลาง ตำแหน่งที่นี้ก็ เหมือนกับข้าราชการครูแหละ เจริญก้าวหน้าได้เร็วกว่าอีกเพราะอยู่ส่วนกลาง โอ้ยผมบอก ตัวเองผมไม่เอาหรอก ผมอยากเป็นครู ผมมาสอนเด็กให้ช่วยนะช่วยได้แต่ให้เลิกเป็นครู ผมไม่เอา ผมอยากมาถ่ายทอดความรู้ ครอบครัวผมมีฐานะผมไม่ต้องทำงานอะไรก็ได้ที่ อยากมาเป็นครูเพราะอยากสอน”

จากชีวิตของไก่อต้ง จะเห็นการทำงานของ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (Technologies of Power) ที่ไม่ใช่เพียงการใช้อำนาจแบบบังคับ แต่คือการ ทำให้ไก่อต้งมองตนเองผ่านสายตาของ ระบบ โรงเรียนประเมินเขาผ่านผลการเรียน ผู้ปกครองวัดคุณค่าของลูกผ่านการสอบเข้า และ สังคมตีความเด็กติดเกมในฐานะคนล้มเหลวทางศีลธรรม ความรู้เหล่านี้ไม่ใช่ความจริงโดยตัวมัน เอง แต่คือ ความรู้ที่มีอำนาจ ซึ่ง Foucault ชี้ว่า เป็นอำนาจที่ถูกแทรกผ่านสถาบัน เช่น โรงเรียน ครอบครัว และแม้กระทั่งร้านเกม ซึ่งแม้จะดูเหมือนเป็นพื้นที่ต่อต้านอำนาจ กลับกลายเป็นพื้นที่ จำลองของการจัดลำดับและการแข่งขันภายใต้เงื่อนไขของระบบอำนาจอีกรูปแบบหนึ่ง สายตา ของครูที่มองเขาว่า ไร้ค่า ผ่านระบบการวัดผลที่ตัดสินว่าเขา ตกเกรด รวมถึงบรรทัดฐานของ ความสำเร็จ ที่วางอยู่บนการเรียนต่อมหาวิทยาลัย ล้วนเป็นกลไกอำนาจที่บีบบังคับเขาให้รู้สึกผิด รู้สึกด้อยค่า และยอมรับการตีตรานั้นในฐานะ เรื่องจริง

อย่างไรก็ตาม ไก่อต้งไม่ได้ถูกครอบงำโดยระบบจนหมดสิ้น เขาใช้เกมในฐานะเครื่องมือ ของการดูแลตนเอง (Technologies of the Self) ซึ่ง Foucault นิยามไว้ว่าเป็น กระบวนการที่ บุคคลหันมาทำงานกับตนเอง เพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิตและให้คุณค่าใหม่แก่ตนเอง โดยไม่จำเป็นต้อง ยึดกรอบศีลธรรมดั้งเดิม

ไก่อต้งเริ่ม ฝึกฝนตนเอง จากเกม ไม่ใช่แค่เล่นเพื่อหนีโลกจริง แต่ใช้เกมฝึกวินัย ฝึก ทักษะ และสร้างตัวตนใหม่ให้กับตนเอง เขาเลือกกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาไม่ใช่เพราะถูกบังคับ แต่เพราะเริ่มเคารพตนเอง การตื่นตีสามมาเล่นเกมแบบจำกัดเวลาเพื่อไม่เปลืองค่าเน็ต แสดงให้

เห็นว่าเขากำลังใช้ชีวิตอย่างมีโครงสร้าง โดยไม่ต้องอิงระบบศีลธรรมเดิมของผู้ใหญ่หรือครูที่เคยตัดสินเขา

ท้ายที่สุด การที่โกโต้ัง ยอมรับอดีต และ แปลความหมายใหม่ คือการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) ตามแนวคิดของ Foucault ซึ่งหมายถึงการไม่พึ่งพาระบบศีลธรรมที่ถูกกำหนดจากภายนอก แต่ใช้การตั้งคำถามกับชีวิตตนเองเพื่อก่อรูปการมีชีวิตที่เขายอมรับได้ เขาไม่พยายามลบอดีตในฐานะ เด็กติดเกม แต่เลือกอยู่กับมันอย่างมีสติ และใช้สิ่งนั้นเป็นรากฐานของการเติบโต ไม่ใช่เพื่อจะเป็น คนดีตามระบบ แต่เพื่อจะเป็น คนดีในแบบของตน นี่คือหัวใจของ จริยธรรมแห่งตน ที่มีศักดิ์ศรี และไม่อิงการยอมรับจากผู้อื่นเป็นหลัก

ชีวิตของโกโต้ังจึงสะท้อนการต่อสู้ระหว่าง “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” ที่ตีตราเขา และเทคโนโลยีแห่งตน ที่เขาเลือกใช้เพื่อดูแลและเปลี่ยนแปลงตนเอง จนสามารถหล่อหลอม จริยธรรมแห่งตน ที่ไม่ขึ้นกับความคาดหวังของระบบ หากแต่ขึ้นอยู่กับความเข้าใจ ความรับผิดชอบ และการมองตนเองด้วยสายตาใหม่ – สายตาของผู้เลือกจะเติบโตจากจุดที่เคยล้มเหลวอย่างมีศักดิ์ศรี

ความสุขในชีวิตครอบครัวล้มละลาย สู้เจ้าของร้านอาหารที่มีชื่อเสียงของเซฟเอ

“เกม” ความสุขหลังการทำงานกับโลกแห่งการพักผ่อน

“ชีวิตผมตอนเด็กมันเหมือนแบบ ผมไม่มีเวลาเป็นของตัวเองเลยครับ ผมเลิกเรียน

ก็ต้องเข้าครัว ทำร้าน ทำทุกอย่าง จนถึงดึก ๆ”

คุณเอเล่าพร้อมหัวเราะเบา ๆ ที่ฟังดูทั้งเหนื่อยและยอมรับในอดีตของตนเอง บริบทชีวิตเช่นนี้ทำให้กิจกรรมทั่วไปของเด็กวัยเดียวกัน เช่น การเล่น การดูการ์ตูน หรือการพักผ่อน เป็นเรื่องแทบจะเป็นไปไม่ได้ คุณเอเป็นเด็กที่เติบโตขึ้นมาจากครอบครัวที่มีฐานะ พ่อเป็นหุ้นส่วนร้านอาหารจีนที่พอมีชื่อเสียง พอให้เอสามารถมีชีวิตที่ดีพอสมควร มีบ้าน มีรถหรู อย่างไรก็ตามเมื่อมาถึงยุคปีสี่ศูนย์ ทางบ้านคุณเอได้ประสบพบเจอกับวิกฤติใหญ่ทางการเงิน สืบเนื่องจากวิกฤติการเงินของประเทศที่ทำให้ค่าเงินบาทอ่อนตัวลง เนื่องด้วยทางบ้านของคุณเอได้ทำการกู้เงิน โดยเป็นการกู้เงินมาด้วยสกุลเงินต่างประเทศ เมื่อเกิดเหตุการณ์วิกฤตทางการเงินทำให้เงินกู้ที่ทางบ้านคุณเอกู้มามีจำนวนพุ่งขึ้นเป็น 2 เท่าของจำนวนที่กู้มา เช่น กู้เงินมาเป็นเงินบาทจำนวน 10 ล้านบาท วันต่อมากลายเป็น 20 ล้านบาท สืบเนื่องจากค่าเงินบาทที่ลอยตัว ทำให้ทางบ้านคุณเอเริ่มพบเจอกับวิกฤติทางการเงินภายในครอบครัว จึงทำให้พ่อซึ่งเป็นเสาหลักในการค้าจุนรายได้ และการชำระหนี้สินในบ้านเริ่มตระหนักได้ว่าทางครอบครัวเริ่มชำระหนี้ไม่ไหว จึงทำให้ทางครอบครัวของคุณเอจึงจำเป็นต้องเข้าสู่สถานะล้มละลาย บ้านที่มีก็ต้องปล่อยให้เขายึดของไปบ้านที่สุขุมวิท ที่ดอนเมือง รถหรูที่เคยเห็นหายไปในวันนั้นก็ไม่มีอีกแล้ว

“ชีวิตผมตอนเด็กมันเหมือนแบบ ผมไม่มีเวลาเป็นของตัวเองเลยครับ ผมเลิกเรียนก็ต้องเข้าครัว ทำร้าน ทำทุกอย่าง จนถึงดึก ๆ”

คุณเอเล่าพร้อมหัวเราะเบา ๆ ที่ฟังดูทั้งเหนื่อยและยอมรับในอดีตของตนเอง บริบทชีวิตเช่นนี้ทำให้กิจกรรมทั่วไปของเด็กวัยเดียวกัน เช่น การเล่น การดูการ์ตูน หรือการพักผ่อน เป็นเรื่องแทบจะเป็นไปไม่ได้

หมายศาลที่แขวนไว้หน้าบ้านที่คุณเออยู่ เป็นสิ่งที่ทำให้คุณเอเมื่อยังเด็กตระหนักรู้ถึงสถานการณ์ทางบ้านของตัวเอง โดยที่ทางคุณเอไม่ได้เข้าใจในสถานการณ์ตรงนั้นได้ เพียงแต่รับทราบจากข้อความหมายศาลที่แขวนไว้หน้าบ้านได้ว่าบ้านจะถูกยึด ซึ่งเป็นบ้านที่คุณเออยู่มาตั้งแต่เด็ก ทำให้ทางครอบครัวของคุณเอต้องเช่าบ้านอยู่ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา อย่างไรก็ตามมีเพียงคำพูดจากผู้เป็นพ่อที่บอกกับคุณเอที่นั่งร้องไห้เพียงประโยคที่ว่า “หน้าที่เราคือเรียนหนังสือต้องทำหน้าที่ตัวเอง นี่เป็นหน้าที่ของป้ากับม่า ไม่ใช่หน้าที่เรา”

จากเหตุการณ์เหล่านี้ทำให้ชีวิตวัยเด็กของคุณเอของค่อนข้างที่จะแตกต่างกับเพื่อนในวัยเด็ก โดยที่คุณเอจะต้องกลับมาทำงานช่วยที่บ้านหลังจากที่กลับมาจากที่โรงเรียน ทำให้ชีวิตหลังเลิกเรียนของคุณเอไม่ได้มีโอกาสมากนักในการ “เล่น” กับเพื่อนๆ ในวัยเดียวกันจะมีเวลาเล่นจริงๆ แค่ว่าโรงเรียนหรือไม่ก็หลังจากหลังจากสี่ทุ่มที่ร้านปิดแล้ว วันเสาร์อาทิตย์ก็ต้องอยู่ร้านตั้งแต่สิบเอ็ดโมงจนถึงประมาณสี่ทุ่มเลย พอเป็นอย่างนั้นนะ เวลาเล่นของคุณเอจึงเป็นสิ่งมีค่าสำหรับคุณเอสมัยนั้นมาก คุณเอพยายามหาเวลาที่มีเพื่อไปหาสิ่งที่ตัวเองชอบเป็นหลัก คือ เล่นกีฬาและเล่นเกม สืบเนื่องจากที่คุณเอมีเวลาจึงทำให้กิจกรรมการเล่นหลักของคุณเอหลังจากช่วยงานที่บ้านเสร็จจะเป็นการเล่นเกม

ครอบครัวของเขาทำร้านอาหารจีนที่ต้องเปิดถึงดึก เขาต้องตื่นแต่เช้ามาช่วยเตรียมของ ทำกระเพาะปลา แกะปู “วันเสาร์อาทิตย์คือหนักสุดครับ ผมต้องอยู่ที่ร้านทั้งวัน ไม่มีเวลาไปเที่ยวหรือเจอเพื่อนเหมือนคนอื่น” ในสถานะที่ไม่มีพื้นที่ว่างทางกายภาพหรือจิตใจ เกมจึงกลายเป็นเครื่องมือพิเศษที่เปิดพื้นที่ส่วนตัวให้เขาได้ชั่วคราวช่วยยาม

“ตอนแรกผมได้เกมเพราะผมป่วยครับ เป็นโรคหอบ หายใจไม่ดี แม่เลยซื้อ Game Boy ให้ตอนนอนโรงพยาบาล”

โดยคุณเอได้เข้าสู่การเล่นเกมครั้งแรกจากการที่คุณพ่อและคุณแม่ต้องเดินทางไปต่างจังหวัดและต่างประเทศบ่อยครั้งทำให้ทางคุณพ่อได้ซื้อ Game boy มาให้คุณเอได้เล่นเป็นครั้งแรก เนื่องจากเขาเป็นโรคหอบหืดและต้องนอนโรงพยาบาลบ่อยครั้ง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมกับ “ความเปราะบางทางกายภาพ” ทำให้เกมกลายเป็นสิ่งทดแทนความรู้สึกปลอดภัย เขา

เริ่มต้นเล่นเกมอย่างมาริโอ้ ซึ่งเป็นเกมที่มีความท้าทายในการผ่านด่านต่าง ๆ เกมเหล่านี้สอนให้เขาฝึกความอดทน รู้จักควบคุมอารมณ์ และเรียนรู้ที่จะจัดการกับความล้มเหลว เขากล่าวว่า “ถ้ารู้ว่าอะไรที่ผ่านไปแล้วมาก ๆ แล้วเราเกิดความเครียดเยอะ ๆ เราต้องหยุด แล้วค่อยไปทำใหม่อีกครั้ง” ซึ่งเป็นการตระหนักรู้ในระดับจริยธรรมต่อการดูแลตนเองอย่างชัดเจน

เกมในฐานะของขวัญจากการเจ็บป่วยจึงแฝงความหมายของพื้นที่ปลอดภัยและ การรักษาตัวเองเอาไว้ด้วย การเล่นเกมของเขาเริ่มจากมาริโอ้ ซึ่งมีลักษณะการเล่นที่ต้องฝึกฝน ฝ่าฟัน และควบคุมอารมณ์ ในกรอบแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ การพัฒนาจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) ไม่ได้เกิดจากการรับคำสั่งจากภายนอก แต่เป็นกระบวนการที่บุคคลค่อย ๆ สังเคราะห์ความสัมพันธ์ของตนกับตนเอง ผ่านการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง (practices of the self) ในกรณีของคุณเอ เกมทำหน้าที่เป็นเครื่องมือฝึกฝนเหล่านี้ได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านการกำหนดเป้าหมาย การควบคุมอารมณ์ และการวิเคราะห์วิธีแก้ไขปัญหามาในแต่ละด่าน

ภายใต้บริบทนี้ เกมจึงปรากฏขึ้นในชีวิตของเขาในฐานะ “พื้นที่แห่งการมีตัวตน” หรือ “พื้นที่แห่งอิสรภาพ” ที่ไม่สามารถหาได้จากกิจกรรมอื่น ๆ เขาเล่าว่าช่วงเวลาหลังร้านปิดคือช่วงที่เขาได้เล่นเกม และในบางครั้งก็ถึงขั้นหนีเรียนเพื่อจะเล่นเกมในโรงเรียน เพราะไม่สามารถทำได้เมื่ออยู่ที่บ้าน พฤติกรรมนี้อาจถูกมองว่าเป็นการเบี่ยงเบนจากการอบการศึกษาแบบปกติ แต่แท้จริงแล้ว มันคือการต่อรองเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่เขารู้สึกว่า “เป็นของเขา” โดยไม่ทำลายความรับผิดชอบที่ตนเองมีต่อครอบครัว เกมสำหรับคุณเอจึงไม่ใช่ “ของเล่น” ที่ผู้ใหญ่หลายคนมองข้าม แต่มันคือเครื่องมือในการต่อรองความเป็นมนุษย์ในโลกที่ไม่เปิดพื้นที่ให้เขาได้พักใจ

“ผมเล่นด้านหนึ่งแป๊บๆมาก จนเครียด ต้องวางเครื่องแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่วันหลัง”

เขายังเล่าถึงการเรียนรู้แบบ “สังเกตและจำลอง” จากการดูพนักงานในร้านอาหารที่เล่นเกมเก่ง โดยตื่นแต่เช้าเพื่อเอา Game Boy ไปให้เขาเล่นให้ดู วิธีการเรียนรู้แบบนี้แสดงถึงความตั้งใจและความพยายามในการเอาชนะสิ่งที่ตนเองยังทำไม่ได้ ซึ่งสะท้อนคุณค่าของ “ความรู้จากประสบการณ์” ที่ไม่ได้มาจากตำราเรียน แต่เป็นความรู้ที่เขาสร้างขึ้นด้วยตนเองผ่านเกม สะท้อนอย่างชัดเจนถึงสิ่งที่ Foucault เรียกว่า technologies of the self คือการที่บุคคลฝึกตนเองผ่านวินัยจากภายใน ไม่ใช่เพียงทำตามกฎภายนอก เขาเรียนรู้ที่จะยับยั้งตัวเอง รู้จักหยุดพัก และกลับมาสู้ใหม่ในแบบของตน

อีกด้านหนึ่ง เกมยังเป็นช่องทางของการสร้างสมดุลในชีวิต เมื่อเขากล่าวว่า “เกมคือสิ่งที่เราทำหลังเลิกงาน และไม่มีใครว่า” แสดงให้เห็นถึงการรับรองความชอบธรรมของการเล่นเกมใน

ฐานรางวัลแห่งความพยายาม เกมจึงไม่ใช่เพียง “การพักผ่อน” แต่เป็น “การยืนยันตัวตน” ที่ไม่ได้เป็นภาระกับครอบครัว และไม่ได้เป็นอันตรายต่อโครงสร้างของหน้าที่ทางสังคมที่เขาดำรงอยู่ เกมสำหรับคุณเอจึงไม่ใช่ “ของเล่น” ที่ผู้ใหญ่หลายคนมองข้าม แต่มันคือ เครื่องมือในการต่อรองความเป็นมนุษย์ในโลกที่ไม่เปิดพื้นที่ให้เขาได้พักใจ

หากพิจารณาในเชิงโครงสร้าง เกมในชีวิตของพีเอจึงไม่ใช่เครื่องมือหลบหนี (escape) แบบที่ทฤษฎีสมัยใหม่บางสำนักอาจเสนอ แต่กลับกลายเป็น “เครื่องมือของการฝึกฝนตนเอง” และ “พื้นที่แห่งการสร้างอัตลักษณ์” ซึ่งมีมิติทางจริยธรรมอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมที่มักวางตำแหน่งเกมไว้ในพื้นที่สีเทา หรือไร้ค่าในทางการพัฒนาเด็ก

“เล่นแต่เกม” การตีตรา และการตอบโต้ต่อระบบ

เนื่องจากสถานะทางบ้านและการเล่นเกมหลังทำงานของคุณเอทำให้คุณเอถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม และเล่นแต่เกมจากทางคุณพ่อและคุณแม่ แม้คุณเอจะไม่ได้โดนตีตราว่าเป็นเด็กติดเกมโดยตรง แต่คุณเอมักจะถูกพูด กัดดัน และโดนว่ามาเสมอว่าวันๆ เล่นแต่เกม เนื่องจากคุณเอมีเวลาว่างเพียงหลัง 4 ทุ่ม จากการทำงานในร้านอาหารของครอบครัว คุณเอจึงมักใช้เวลาว่างนั้นไปกับการเล่นเกม ซึ่งทำให้ครอบครัวมักเห็นว่า เวลาว่างของคุณเอนั้นเอาไปใช้ในการเล่นเกมทั้งหากแต่ไม่ได้มองว่าคุณเอได้ใช้เวลาไปกับทั้งการเรียน และการทำงานร้านอาหารที่บ้าน มีแค่ช่วงเวลาเพียง 1 ถึง 2 ชั่วโมงเท่านั้นที่คุณเอสามารถสนุก เพลิดเพลิน และผ่อนคลายไปกับกิจกรรมที่ตัวเองชอบ

ในโลกทางสังคมที่มักมองเกมผ่านกรอบของความไร้สาระและการเสียเวลา พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กมักถูกตีตราว่า “ติดเกม” โดยไม่มีการเข้าใจบริบทหรือเหตุผลเบื้องหลังอย่างลึกซึ้ง คุณเอคือหนึ่งในผู้ที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางการตีตราเหล่านี้ เขาเล่าว่า

“ผมไม่เคยหยุดทำงานนะครับ แต่แค่พอมีเวลาว่าง ผมก็เลือกที่จะเล่นเกม คนรอบข้างก็เคยมองว่าผมเอาแต่เล่นเกม ไม่ทำอะไรเลย”

ประโยคนี้นสะท้อนถึงความซับซ้อนของอัตลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างจากสายตาของสังคมมากกว่าจากการกระทำที่แท้จริงของบุคคล คำว่า “เด็กติดเกม” จึงกลายเป็นเครื่องมือในการควบคุมและจัดระเบียบความประพฤติของเด็กในสังคม โดยเฉพาะในครอบครัว โรงเรียน และสื่อมวลชน ซึ่งมักมองเกมว่าเป็นสิ่งเบี่ยงเบนจากค่านิยมของ “เด็กดี” หรือ “เด็กเรียน” ภายใต้กรอบแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ เรื่อง เทคโนโลยีของอำนาจ (technologies of power) การตีตราดังกล่าวคือกลไกหนึ่งในการควบคุมพฤติกรรมเด็กให้สอดคล้องกับอุดมคติที่สังคมผลิตขึ้น

คุณเอเผชิญการตีตรา这不仅ในครอบครัว แต่ยังรวมถึงจากแฟนเก่า และแม้แต่เพื่อนร่วมงานในภายหลัง เขากล่าวว่า

“ผมทำงานร้านอาหารทุกวันนะครับ แต่พอมีเวลา ผมจะเล่นเกม เขาก็มองว่าผมไม่เอาไหน”

การที่คนรอบข้างไม่สามารถแยกแยะ “เวลาส่วนตัว” กับ “พฤติกรรมผิดปกติ” ได้ กลายเป็นเครื่องมือในการลดทอนคุณค่าของเขาในฐานะบุคคล แต่แทนที่เขาจะตอบโต้ด้วยความขัดแย้งหรือการเผชิญหน้า คุณเอเลือกตอบกลับระบบอำนาจเหล่านี้ด้วย “การกระทำ” เขายังคงทำงานหนัก ช่วยกิจการครอบครัว พัฒนาเมนูอาหาร เรียนรู้ทักษะในเกม และใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมาย การตอบโต้ของเขาจึงไม่ใช่การลุกขึ้นสู้ในลักษณะปฏิวัติ แต่เป็น “การตอบโต้เชิงวินัย” ที่สะท้อนความสามารถในการกำกับตนเอง (self-discipline) ท่ามกลางการส่อส่งจากคนรอบข้าง

“เกมช่วยให้ผมจัดการอารมณ์ได้ดีกว่าเดิม ผมเคยเป็นคนอารมณ์ร้อน แต่พอเล่นเกมแบบต้องทำงานเป็นทีม มันสอนให้เราคุมตัวเอง ไม่งั้นแพ้”

สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าแม้จะอยู่ภายใต้การตีตรา แต่เขากลับใช้เกมเป็นพื้นที่เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม (social behavior) และจริยธรรมแห่งการอยู่ร่วมกัน ซึ่งไม่ต่างจากบทเรียนในชีวิตจริง การโต้ตอบกับอำนาจในกรณีของคุณเอ จึงไม่ได้เกิดจากการต่อต้านโครงสร้างอย่างชัดเจน หากแต่เป็นการค่อยๆ ผลิတ်อัตลักษณ์ใหม่ที่ไม่ยอมถูกนิยามด้วยสายตาของสังคมเท่านั้น เขาเลือกที่จะเปลี่ยนการรับรู้ของผู้อื่นผ่านการกระทำ และแสดงให้เห็นว่า “การเล่นเกม” และ “การเป็นคนดี” ไม่จำเป็นต้องขัดแย้งกัน

คำว่า “ติดเกม” จึงกลายเป็นฉลากทางสังคมที่คุณเอพยายามแกะออก โดยไม่ทำลายฉลากนั้น แต่สร้างความหมายใหม่ในแบบของเขาเอง กล่าวได้ว่า เขาเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถูกควบคุมเป็นผู้ควบคุมความหมายของตนเอง ในท้ายที่สุดการที่เขาสามารถบริหารเวลาได้ดี รับผิดชอบงาน และประสบความสำเร็จในกิจการของตน คือคำตอบที่เขามอบให้แก่ระบบอำนาจโดยไม่ต้องใช้คำพูด เป็น “การพูดด้วยชีวิตจริง” ที่ทรงพลังยิ่งกว่าการโต้แย้งใดๆ

ในมุมมองของ มิเชล ฟูโกต์ การตีตราเช่นนี้สะท้อนถึง “เทคโนโลยีของอำนาจ” (technologies of power) ซึ่งเป็นกลไกที่กระจายอยู่ในระดับชีวิตประจำวัน ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การบังคับโดยตรงจากรัฐหรือกฎหมาย หากแต่แฝงอยู่ในกระบวนการกล่อมเกลางานวัฒนธรรม เช่น การสอนของครู ความคาดหวังของพ่อแม่ การรายงานข่าวจากสื่อ และการวินิจฉัยจากผู้เชี่ยวชาญทางสุขภาพจิต คำว่า “ติดเกม” จึงไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ของพฤติกรรม หากแต่เป็นผลผลิตของอำนาจและความรู้ที่ทำงานร่วมกันอย่างแนบแน่น

กรณีของคุณเอจึงเป็นภาพสะท้อนของการตอบโต้กับการตีตราและอำนาจในระดับชีวิตประจำวัน ที่ชี้ให้เห็นว่าแม้จะอยู่ในโครงสร้างที่พยายามควบคุม เขาก็ยังสามารถสร้างเส้นทางใหม่ให้กับตนเองได้ ผ่านการกำกับตน ผูกฝนตน และรักษาความสัมพันธ์กับสิ่งที่รัก นั่นคือ “เกม” ในฐานะพื้นที่ที่เขาเลือกเอง

อย่างไรก็ตาม การตอบสนองต่อการตีตราไม่ได้มีเพียงการยอมจำนน เด็กบางคนสามารถพัฒนา “จริยธรรมแห่งตน” (ethics of the self) เพื่อต่อรองและจัดการกับอำนาจที่กระทำผ่านคำจำกัดความเหล่านี้ กรณีศึกษาของคุณเอแสดงให้เห็นว่าการดำเนินชีวิตของเขาไม่ได้เป็นไปเพื่อตอบสนองต่อค่านิยมของสังคมอย่างสิ้นเชิง หากแต่เป็นการพยายามสร้างสมดุลระหว่างความรับผิดชอบต่อพื้นที่ส่วนตัวผ่านการเล่นเกม เขาเลือกที่จะไม่ตอบโต้ต่อการตีตราด้วยความขัดแย้งอย่างเปิดเผย หากแต่แสดงออกผ่าน “การกระทำ” ที่สอดคล้องกับหลักการของการควบคุมตนเอง การวินัย และความรับผิดชอบต่อ

“เกม” ความหมายเพื่อการพัฒนาดน

จากประสบการณ์ของคุณเอ การเล่นเกมไม่ได้มีความหมายเพียงแค่เป็นกิจกรรมผ่อนคลาย หรือสิ่งที่สังคมมองว่าไร้สาระ หากแต่เกมได้กลายเป็นพื้นที่สำคัญที่เขาใช้สำหรับการพัฒนา “จริยธรรมแห่งตน” (Ethics of the Self) ตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ อันหมายถึงกระบวนการที่บุคคลเลือกวิถีทางของตนเอง โดยกำกับ ตรวจสอบ และฝึกฝนตนเอง เพื่อดำเนินชีวิตในแบบที่มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับสำหรับตนเอง

คุณเอสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างเกมกับพฤติกรรมของตน โดยกล่าวว่า

“เกมสำหรับผมไม่ใช่แค่เรื่องความสุข แต่มันสอนให้ผมมีความรับผิดชอบต่อบทบาทของตัวเองมากขึ้น ไม่ว่าจะเล่นเป็นตัวสนับสนุนหรือตัวใจดี ทุกตำแหน่งต้องมีหน้าที่ของตัวเอง”

คำกล่าวนี้นี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมกลายเป็นบทเรียนชีวิตรูปแบบหนึ่ง ที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้การเข้าใจตนเอง การทำงานเป็นทีม และการวางแผนอย่างมีเป้าหมาย ในเกม เช่น DOTA2 หรือ Overcooked บทบาทของผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ที่โดดเด่นที่สุดในทีม แต่เป็นผู้ที่เข้าใจหน้าที่ของตน และทำหน้าที่นั้นอย่างดีที่สุด “เกม” ได้ทำหน้าที่เสมือนเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญต่อการพัฒนาทางอารมณ์ ความคิด และการตัดสินใจของเด็ก เด็กบางคนเลือกเล่นเกมในลักษณะที่มีโครงสร้างชัดเจน เช่น เกมแนววางแผน การต่อสู้เป็นทีม หรือเกมที่มีระบบบทบาท ซึ่งต้องอาศัยการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีระบบ การเล่นเกมในรูปแบบนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้านความ

รับผิดชอบ การยึดถือบทบาทของตนเอง และการเข้าใจหน้าที่ในฐานะสมาชิกของระบบบางอย่าง ซึ่งสะท้อนถึงการเรียนรู้เรื่อง “การอยู่ร่วมกับผู้อื่น” (living with others) ในเชิงจริยธรรม

“บางครั้งผมเล่นตัวซัพพอร์ต ไม่ใช่ตัวที่ฆ่าเยอะ แต่หน้าที่คือช่วยให้ทีมชนะ ถ้าเราทำหน้าที่ตรงนี้ดี มันก็ช่วยทั้งทีมได้”

การเล่นเกมนี้นี้จึงไม่ใช่เพียงการเสพความบันเทิงแบบปัจเจก หากแต่เป็นการฝึกฝนการควบคุมอารมณ์ การรับฟังผู้อื่น และการประเมินสถานการณ์เพื่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของจริยธรรมในสังคมร่วมสมัย มากกว่านั้น คุณเองชี้ให้เห็นว่าเกมมีบทบาทในการพัฒนาสุขภาวะทางอารมณ์ โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องเผชิญกับแรงกดดันจากภายนอก เกมยังเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้เด็กสามารถกำหนดบทบาทของตนเองได้อย่างอิสระ และเป็นอิสระจากโครงสร้างอำนาจแบบดั้งเดิม เช่น ระบบโรงเรียน หรือครอบครัว ซึ่งมักมีบทบาทของ “ผู้ควบคุม” และมอบความหมายให้กับพฤติกรรมของเด็กอย่างแน่นิ่ง ในเกม เด็กสามารถเลือกว่าจะรับบทบาทใด จะใช้วิธีการใด และจะจัดการกับความล้มเหลวอย่างไร ซึ่งเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับการกำกับตนเองและการเรียนรู้ผ่านการกระทำจริง เขาเล่าว่า

“เวลาผมเครียดจากงานหรือมีปัญหากับคนรอบข้าง พอได้เล่นเกม มันเหมือนได้อยู่กับตัวเอง ได้คุยกับตัวเอง ได้ปล่อยออกมาบ้าง แล้วก็กลับมาใช้ชีวิตจริงได้ดีขึ้น”

นี่คืออีกหนึ่งมิติของเกมในฐานะ “safe zone” หรือพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งเด็กหรือผู้ใหญ่สามารถใช้เพื่อทบทวนตนเอง เยียวยาอารมณ์ และสร้างระยะห่างจากแรงกดดันทางสังคม ซึ่งสะท้อนแนวคิดของ Foucault เกี่ยวกับการผลิตพื้นที่ส่วนตนที่มีความหมาย และอยู่ภายใต้การกำกับตน ไม่ใช่ภายใต้การบงการจากอำนาจภายนอก

“แม้ในเกมบางทีก็เหมือนแพ้ในชีวิตจริง มันสอนให้เรารู้ว่าบางอย่างควบคุมไม่ได้ แต่เรายังเลือกได้ว่าจะยอมแพ้หรือเรียนรู้จากมัน”

การจัดการกับความพ่ายแพ้ก็เป็นอีกหนึ่งบทเรียนที่คุณเอได้รับจากเกม เกมจึงไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือสร้างความบันเทิงเท่านั้น หากแต่เป็น “พื้นที่ทดลอง” ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ การตัดสินใจ การรับผิดชอบ การจัดการกับความล้มเหลว และการพัฒนาตนเองโดยไม่ต้องตกอยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานแบบเดิมของสังคม เช่น เด็กดีต้องขยันเรียน ไม่เล่นเกม หรือต้องใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ตามนิยามของผู้ใหญ่

นอกจากนี้ เกมยังกลายเป็นพื้นที่ที่เด็กสามารถ “เลือกบทบาท” ได้ด้วยตนเอง ซึ่งแตกต่างจากชีวิตจริงที่หลายครั้งเด็กไม่มีอำนาจในการกำหนดตนเองในระบบโรงเรียนหรือ

ครอบครัว การเลือกตัวละครในเกม เป้าหมายในแต่ละตา และวิธีการจัดการกับสถานการณ์ในเกม จึงกลายเป็นการฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการกำกับตนในรูปแบบที่อิสระมากกว่า

“ในชีวิตจริงบางทีเราไม่ได้เลือกอะไรมากนัก แต่ในเกม ผมเลือกได้ว่าจะเป็นคนใคร จะทำอะไร มันทำให้ผมรู้สึกว่ามีสิทธิในตัวเอง”

ความรู้สึก “มีสิทธิในตัวเอง” นี้ เป็นรากฐานของการพัฒนาจริยธรรมแห่งตน เพราะทำให้ผู้เล่นเริ่มตั้งคำถามกับระบบที่มีอยู่ และกล่าวพ้อที่จะเลือกทางเดินที่เหมาะสมกับตน แม้จะขัดแย้งกับกรอบค่านิยมของสังคมในบางช่วงก็ตาม

กล่าวโดยสรุป ความหมายของ “เกม” ในสายตาของคุณเอจึงไม่ใช่พื้นที่แห่งการหลีกหนี หรือเครื่องมือแห่งความเลื่อมทางศีลธรรมดังที่สังคมตีตรา หากแต่เป็นพื้นที่ทางเลือกที่เปิดโอกาสให้เขาได้ฝึกฝนตนเอง เข้าใจตนเอง และสร้างจริยธรรมในแบบเฉพาะของเขาเอง ซึ่งเป็นกระบวนการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนที่แท้จริง ทั้งในเชิงอารมณ์ ความคิด และปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน

ในมุมมองของ Foucault พื้นที่ที่บุคคลใช้ในการฝึกฝนตนเองให้ดำรงอยู่ได้อย่างมีจริยธรรม ไม่ได้ต้องถูกสถาบันรับรองหรืออนุมัติ ความชอบธรรมของพื้นที่เช่นนี้เกิดจากความหมายที่บุคคลผูกโยงไว้กับการกระทำของตน และ “เกม” คือพื้นที่ที่ผู้ให้ข้อมูลในการศึกษานี้ใช้เป็นเครื่องมือสร้างความหมายใหม่ให้กับชีวิตของตนในฐานะ “คนธรรมดา” ที่ไม่จำเป็นต้องเป็น “เด็กดีตามแบบ” หากแต่เป็น “คนที่เข้าใจและกำกับตนเองได้”

การเรียนรู้จริยธรรมแห่งตัวตนกับความรับผิดชอบ

การเปลี่ยนผ่านจากสถานะของ “เด็กติดเกม” ไปสู่บุคคลที่สามารถกำกับตนเองได้ ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงจากการต่อต้านหรือหลีกหนีอำนาจที่กระทำผ่านการตีตรา แต่คือกระบวนการที่ซับซ้อนของการ “ประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน” (ethics of the self) ตามกรอบแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ซึ่งเชื่อว่าปัจเจกบุคคลสามารถสร้างความสัมพันธ์กับตนเองใหม่ ผ่านการตรวจสอบตน ฝึกฝนตน และแปลงตัวตนเดิมให้กลายเป็นอัตลักษณ์ที่เลือกแล้ว

ในระยะแรกของชีวิต คุณเอประสบกับการถูกมองว่า “ติดเกม” ซึ่งเป็นผลจากสายตาสังคมที่คาดหวังให้เยาวชนใช้เวลาว่างไปกับกิจกรรมที่ถูกนิยามว่า “มีประโยชน์” เช่น การเรียนหนังสือ การทำกิจกรรมสร้างสรรค์ หรือการเข้าสู่ระบบโรงเรียนอย่างมีระเบียบ ด้วยบริบททางครอบครัวและโรงเรียนที่มีการสอดส่องและควบคุมสูง ทำให้เขาต้องเผชิญกับแรงกดดันและการตีความตัวเองผ่านสายตาคนอื่น

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ไม่ได้เริ่มต้นจากการปฏิเสธคำว่า “เด็กติดเกม” โดยตรง แต่เกิดจากความพยายามสร้างสมดุลระหว่างสิ่งที่เขารัก กับความรับผิดชอบในชีวิตจริง เขาไม่ละทิ้งเกม แต่เปลี่ยนวิธีการเล่นและให้คุณค่ากับมันใหม่ เขากล่าวว่า

“ผมไม่เคยคิดจะเลิกเล่นเกม เพราะมันเป็นสิ่งที่ผมรัก แต่ผมเลือกได้ว่าจะเล่นเมื่อไหร่ และต้องไม่ให้กระทบกับงานที่ผมต้องรับผิดชอบ”

คำกล่าวนี้นสะท้อนถึงการที่คุณเอเริ่มมีอำนาจในการกำกับพฤติกรรมของตน โดยไม่ตกอยู่ภายใต้การนิยามจากภายนอก การใช้เวลาว่างของเขาถูกจัดสรรอย่างมีระเบียบ โดยคำนึงถึงบทบาทอื่นในชีวิต เช่น การทำงาน การช่วยครอบครัว และการดูแลตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจ การฝึกวินัยผ่านเกมได้ขยายไปสู่การฝึกวินัยในชีวิตจริง เขาอธิบายว่า

“ผมเอาวิธีคิดจากเกมมาใช้ในการทำงานด้วย เช่น การวางแผน การรู้จักปรับตัว หรือแม้แต่การรู้จักรับผิดชอบต่อทีม”

ในแง่นี้ เกมจึงไม่ใช่เพียงแหล่งเรียนรู้แยกขาดจากโลกจริง แต่กลายเป็นพื้นที่ฝึกฝนที่สามารถส่งผลย้อนกลับสู่ชีวิตจริงได้อย่างเป็นระบบ เขาไม่ได้เปลี่ยนตัวเองให้เป็น “เด็กดี” ตามกรอบเดิม แต่สร้าง “ความดี” ในแบบที่เขาเลือก โดยผสมผสานความหลงใหลกับความรับผิดชอบ

อัตลักษณ์ใหม่ของคุณเอจึงไม่จำกัดอยู่เพียงในฐานะ “เกมเมอร์” หากแต่เป็น “ผู้กำกับตน” ที่ใช้ความชอบเป็นแรงผลักดันในการสร้างชีวิตที่มีระเบียบ มีเป้าหมาย และมีความหมายต่อเขาเอง โดยไม่จำเป็นต้องอธิบายให้ใครเข้าใจตลอดเวลา เขากล่าวไว้ชัดเจนว่า

“ผมไม่จำเป็นต้องพิสูจน์ให้ใครเห็นว่าผมดีพอ ขอแค่ผมรู้ว่าผมทำหน้าที่ของผมได้ดีที่สุดก็พอแล้ว”

คำพูดนี้แสดงให้เห็นถึงระดับของการ “พ้นจากสายตาผู้อื่น” ที่ Foucault กล่าวถึงว่าเป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน — คือการที่บุคคลไม่ตกเป็นเหยื่อของสายตาสอดส่องอีกต่อไป แต่เลือกที่จะมองกลับไปยังตนเองอย่างมีสติและเข้าใจ

ในท้ายที่สุด จริยธรรมของคุณเอไม่ใช่จริยธรรมที่สังคมมอบให้ แต่เป็นจริยธรรมที่ประกอบสร้างขึ้นจากประสบการณ์ตรง การทดลองใช้ชีวิต และการแสวงหาความหมายในแบบของตนเอง เขาไม่ได้ปฏิเสธว่าเคยถูกตีตราเป็น “เด็กติดเกม” แต่กลับใช้ประสบการณ์นั้นเป็นฐานในการเปลี่ยนแปลง และหล่อหลอมอัตลักษณ์ใหม่ที่มีพลังและมีความภาคภูมิใจในตัวตนของตนเอง

กล่าวโดยสรุป การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนในกรณีของคุณเอ แสดงให้เห็นถึงพลังของการเรียนรู้ผ่านพื้นที่ที่สังคมเคยมองว่า “ไร้คุณค่า” แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อบุคคลเลือก

ที่จะใช้พื้นที่นั้นเป็นสนามแห่งการฝึกฝน กำกับ และสร้างตัวตนในแบบที่ตนเองยอมรับ ซึ่งไม่เพียงแต่เปลี่ยนความหมายของเกม แต่ยังเปลี่ยนความหมายของตนเองในสายตาของเขาคือด้วย

เรื่องเล่าชีวิตของคุณตีน้อย: การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนจากเศษซากของเกมและความพยายามเอาชนะชีวิต

การเข้าสู่โลกของเกม: ของขวัญจากความรัก

พ่อไม่ได้ส่งเสริมหรือก แต่เหมือนมันเป็นนวัตกรรมใหม่ พ่อของมันหลุดจ่านำมา
ก็เอามาให้ลูกเล่น” – ตีน้อย

ตีน้อยเติบโตในครอบครัวชนชั้นกลางในกรุงเทพฯ ซึ่งมีวิถีชีวิตที่ตั้งอยู่บนความผันของวัฒนธรรมตา พ่อเป็นพ่อค้าที่เคยทำงานในโรงรับจำนำ มีสายตาไวกับของมือสองและนวัตกรรมที่คนทั่วไปอาจมองข้าม ส่วนแม่เป็นช่างตัดเสื้อในยุคที่เศรษฐกิจยังยึดโยงอยู่กับการพึ่งตนเอง ภาพของครอบครัวนี้อาจไม่ได้แตกต่างจากครอบครัวอื่นในเมืองใหญ่ แต่สิ่งที่ไม่ธรรมดา กลับเป็น “เครื่องเกม” ที่เข้ามาเปลี่ยนชีวิตของเด็กชายธรรมดาคนหนึ่งอย่างค่อยเป็นค่อยไป

ในช่วงเวลานั้น เครื่องเกมไม่ใช่สิ่งธรรมดาที่เด็กทุกคนจะมีได้ โดยเฉพาะเครื่องที่ถูกนำเข้ามาอย่าง Famicom หรือ Mega Drive ซึ่งมีราคาสูงและหาซื้อยากตามร้านทั่วไป แต่ด้วยอาชีพของพ่อที่คลุกคลีกับของหลุดจำนำ ทำให้บ้านของตีน้อยกลายเป็นหนึ่งในไม่กี่บ้านที่มีเครื่องเกมแบบครบครัน ทั้งจอยเกม ดับเบิ้ลเกม และความเข้าใจด้านเทคนิคจากการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างพ่อกับลูกชาย แม้พ่อจะไม่ได้ตั้งใจส่งเสริมให้ตีน้อย “ติดเกม” แต่การปล่อยให้เล่นอย่างเสรีก็ทำให้โลกของเกมค่อย ๆ กลายเป็นพื้นที่อิสระที่เขาหลงใหลอย่างถอนตัวไม่ขึ้น

“ผมเล่น Famicom ก่อนเลย แล้วก็ต่อยด้วย Super Famicom จนถึง PlayStation
ทุกเครื่องที่บ้านมีหมด พ่อซื้อจากของหลุดจำนำมาให้เล่น”

โลกของเกมในบ้านตีน้อย จึงไม่ได้เป็นแค่ความบันเทิง แต่มันคือ “ช่องทางเข้าสู่โลกใหม่” ที่เขาควบคุมได้เอง ในขณะที่โรงเรียนมีครู ในบ้านมีพ่อแม่ และโลกภายนอกมีข้อจำกัด เกมคือพื้นที่เดียวที่ตีน้อยไม่ต้องทำตามใคร ไม่ต้องแข่งขันกับเพื่อน และไม่ต้องเปรียบเทียบกับพี่น้องคนอื่น ๆ เขาคือผู้เล่น คือผู้ควบคุม และในบางเกม เขาคือฮีโร่ผู้กอบกู้โลก

เครื่องเกมเหล่านี้ ไม่เพียงมอบความสนุก หากแต่สร้าง “ตัวตน” ทางเลือกให้กับตีน้อยอย่างเงียบ ๆ เขาเริ่มเข้าใจว่าตนเองสามารถเก่งบางอย่างได้ โดยไม่ต้องสอบ ไม่ต้องได้เกรดดี ไม่ต้องรอให้ใครมาให้รางวัล เขาสามารถ “มีค่า” ได้จากการเล่นเกมให้จบ การผ่านด่านยาก ๆ หรือการเป็นคนแรกที่ “แฮค” ระบบเพื่อหาวิธีโกงเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งเป็นความภูมิใจเล็ก ๆ ของเด็กผู้ชายคนหนึ่งในยุคก่อนอินเทอร์เน็ต

“มันไม่มีเลยในยุคนั้น ผมรู้สึกเหมือนผมเจ๋งมาก”

คำพูดนี้ไม่ใช่คำโอ้อวด หากแต่เป็นเสียงของเด็กที่ไม่ค่อยถูกชื่นชมจากระบบอื่น โลกของเกมจึงกลายเป็นเหมือน “บ้านอีกหลัง” ที่เขาอยากกลับไปซ้ำ ๆ เพราะที่นั่นเขามีตัวตน มีความสามารถ มีบทบาท และเหนือสิ่งอื่นใด เขามีอิสระ

สิ่งที่น่าสนใจคือ พ่อของตั๊นเองก็ไม่ได้มีบทบาทเป็น “ครู” ที่มาสอนเล่นเกม หรือ “ผู้ปกครอง” ที่ควบคุมเวลาเล่นเกมอย่างเข้มงวด ตรงกันข้าม พ่อมองว่าเกมเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เป็นของเล่นที่ลูกอยากได้ และสามารถซื้อได้ในราคาถูกจากแหล่งหลุดจ่านำ นั่นเพียงพอแล้วสำหรับการเป็น “พ่อที่ดี” ในความเข้าใจของเขา

แต่ในมุมมองของตั๊นเอง เครื่องเกมเหล่านี้คือ “ภาษาความรักแบบเจียบ” ที่พ่อสื่อออกมาในรูปของของขวัญ ไม่ใช่การกอดหรือคำพูด เขารับรู้ถึงความใส่ใจของพ่อ แม้จะไม่เคยพูดว่า “รักลูก” หรือ “ภูมิใจในตัวลูก” อย่างที่สื่อในยุคใหม่พยายามผลักดัน แต่ตั๊นเองก็รู้ว่าเขาสำคัญ พ่อที่จะได้สิ่งพิเศษที่สุดในบ้านมาไว้ในห้องนอน

ในช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ร้านเกมในยุค 90-2000 กลายเป็นมากกว่าที่เล่นเกม มันคือสนามแห่งการทดลองอัตลักษณ์ “ความเป็นชาย” แบบใหม่ ตั๊นเองเล่าว่า “ร้านเกมตอนนั้นแม้ไม่ใช่แค่เล่นเกม มันเหมือนมีโลกใต้ดินที่เราคุมได้” โลกนี้ไม่ต้องแต่งตัวดี ไม่ต้องพูดเพราะ แต่ใครเล่นเก่ง ใครเป็นเจ้านิน มีสิทธิ์กำหนดบรรยากาศของร้านได้ทันที

ร้านเกมในสายตาของผู้ใหญ่ อาจเต็มไปด้วยเด็กเกเร เสียงดัง สูบบุหรี่ แต่ในสายตาของตั๊นเอง มันคือ “ค่ายฝึกทักษะทางสังคมแบบที่ไม่มีในโรงเรียน” การสื่อสาร การรอคิว การจัดทีม การยอมรับกันบนฐานของฝีมือ ล้วนเป็นภาวะการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ แต่ลึกซึ้ง

เกมที่เปลี่ยนตั๊นจากผู้เล่นสู่ผู้จัดการกลุ่มคือ Counter-Strike เกมยิงในมุมมองบุคคลที่ 1 ที่ต้องใช้การวางแผน ประสานงาน และความไวในการตัดสินใจ ตั๊นเองเล่าว่าเขาชวนเพื่อนในห้องมาเล่นเป็นสิบคน และ “ผมเป็นคนตั้งห้อง ผมกำหนดทีม ผมเป็นผู้นำโดยปริยาย”

ที่น่าสนใจคือ แม้ตั๊นเองจะไม่ได้เก่งในห้องเรียน แต่ในร้านเกม เขาได้รับการยอมรับจากเพื่อน ๆ โดยไม่ต้องมีตั๊นเองการศึกษา ไม่ต้องสอบผ่านข้อสอบใด ๆ Soft Skills เช่น ความเป็นผู้นำ ความเข้าใจเพื่อน ความกล้าเผชิญปัญหา และการวางกลยุทธ์ถูกหล่อหลอมผ่านวงเล่นเกมมากกว่าผ่านตำราเรียน

อำนาจในร้านเกมไม่ได้ขึ้นกับอายุ ฐานะ หรือระดับชั้นเรียน แต่วัดกันที่ “ฝีมือ” และ “ความรู้เฉพาะ” เช่น ใครรู้วิธีตั้งแลน ใครลง Windows ได้ ใครแฮคเกมเก่ง คนนั้นคือ “เจ้านิน” ร้าน

เกมจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองของการกระจายอำนาจใหม่ (decentralized authority) ซึ่งผู้เล่นวัยรุนอย่างต๊นอยได้มีโอกาส “เป็นใหญ่” โดยไม่ต้องสืบทอดอำนาจจากโรงเรียนหรือครอบครัว

“เด็กบางคนเรียนโง่ ๆ แต่เล่นเกมเทพ เพื่อนแม่งเชื่อมั่นหมด มันรู้หมดว่าในเกมต้องทำอะไร ไม่มีใครกล้าเถียงมันเลย”

โลกของเกมจึงสร้าง “ทุน” ใหม่ ที่โรงเรียนไม่สามารถมอบให้ได้

หนึ่งในคุณสมบัติพิเศษของร้านเกมคือ การรวมกลุ่มของเด็กชายที่ถูกตีตราว่า “ไม่เอาไหน” ในระบบการศึกษา แต่กลับมีทักษะเฉพาะที่แสดงออกได้ในเกม เช่น เพื่อนของต๊นอยที่อาจเรียนไม่เก่ง แต่ตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์เก่งมาก หรืออีกคนที่วางแผนยิงแม่นจนทีมชนะทุกแมตช์

ร้านเกมจึงเป็นพื้นที่ที่ให้คุณค่าใหม่แก่เด็กกลุ่มนี้ โดยไม่ผ่านการวัดจากเกรดหรือพฤติกรรมแบบครูประเมิน แต่ผ่าน “ความสามารถจริง” ที่เห็นชัดในทันที

สิ่งที่เกิดขึ้นในร้านเกมไม่ใช่แค่การเล่นเพื่อความบันเทิง แต่คือกระบวนการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว ต๊นอยและเพื่อน ๆ เรียนรู้การจัดการทรัพยากร (เงิน เวลา เครื่องคอมฯ) ผ่านการวางแผนว่าจะเล่นเกมใด เล่นกี่ชั่วโมง และใช้เงินอย่างไรโดยไม่ให้ขาดทุน ความรู้เหล่านี้เกิดขึ้นจากการลงมือทำ ไม่ใช่จากตำรา ไม่ใช่จากห้องเรียน แต่เกิดจากการมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวในบริบทจริง

“ตอนนั้นเราไม่รู้หรอกว่าเรากำลังฝึกอะไรอยู่ แต่พอมาคิดย้อนหลัง...เออ เรานี่แหละที่เรียนรู้การเป็นผู้จัดการร้านเกมแบบจำลองโดยไม่ได้ตั้งใจ”

นี่คือสิ่งที่ Paulo Freire เรียกว่า *praxis* การเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำและการไตร่ตรองบนพื้นฐานของประสบการณ์จริง ร้านเกมกลายเป็นโรงเรียนทางเลือกที่ไม่มีครู ไม่มีแบบทดสอบ แต่มีความรู้จริงอยู่ในชีวิตประจำวัน

ร้านเกมไม่ใช่สวรรค์ แต่เป็นสนามของอารมณ์ ความสนุก ความโกรธ การแพ้ชนะ และการทะเลาะเบาะแว้ง ล้วนเกิดขึ้นอย่างเข้มข้น ต๊นอยเองเคยทะเลาะกับเพื่อนเรื่องการแพ้เกม เคยโดนล้อ เคยเสียหน้าต่อหน้าคนอื่น แต่เขาเล่าว่า

“มันก็ทำให้เรารู้ว่าบางทีเราไม่ใช่เทพตลอด และเราก็ต้องรู้จักถอยให้คนอื่นบ้าง”

สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่แค่การควบคุมอารมณ์ แต่เป็นบทเรียนทางจริยธรรมที่สำคัญ: การยอมรับความพ่ายแพ้ การรู้จักถอย และการเรียนรู้ที่จะไม่ทำร้ายคนอื่นแม้จะมีอำนาจในมือ ร้านเกมจึงเป็นพื้นที่ของ *moral rehearsal* การซ้อมบทบาททางจริยธรรมผ่านโลกเสมือน

ในขณะที่ต๊นอยรู้สึกว่ามันกำลังเติบโตผ่านเกม ผู้ใหญ่อ่านจนวนมากกลับมองเกมเป็น “ภัย” ต่อการเรียน ความสัมพันธ์ในครอบครัว และอนาคต ต๊นอยเล่าว่าเขาเคยโดนเรียกผู้ปกครอง เคยถูกครูตำหนิว่า “เด็กติดเกม” โดยไม่มีใครฟังว่าในโลกของเกม เขากำลังเรียนรู้เติบโต และได้ฝึกทักษะที่หาไม่ได้ในห้องเรียน

“ตอนนั้นไม่มีใครฟังนะ ไม่มีใครถามว่าเราเรียนรู้อะไรจากเกม เขาแค่เห็นว่าเราไม่เข้าเรียน เราก็กลายเป็นเด็กเกเรทันที”

แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ว่าด้วย การควบคุมผ่านวาทกรรม (discursive power) อธิบายได้ว่า การนิยามคำว่า “เด็กติดเกม” กลายเป็นเครื่องมือในการควบคุมและกำหนดความเป็นไปของเยาวชนอย่างแหลมคม มันเป็นคำที่ไม่ต้องพิสูจน์ แค่ว่าใช้ก็สามารถตัดสินเด็กคนหนึ่งจากพื้นที่การเรียนรู้รูปคดีได้ทันที

สิ่งหนึ่งที่หลายคนมองข้ามไป คือ เกมไม่เพียงแค่สร้างความบันเทิง หากแต่ยังเปิดประตูสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ ตื่นน้อยแล้วว่า การเล่นเกมทำให้เขาต้องเรียนรู้วิธีติดตั้ง Windows การจัดการระบบเครือข่ายแบบ LAN และการซ่อมคอมพิวเตอร์ “ตอนเด็ก ๆ เราทำเพราะอยากเล่น แต่พอทำบ่อย ๆ มันกลายเป็นทักษะเฉพาะตัวที่ใช้ต่อยอดได้จริง”

“เพื่อนบางคนถามว่าทำไมผมลง Windows ได้ ผมก็บอกว่า...ก็เพราะเคยลงพลาดมาหลายรอบ เลยรู้เองว่าต้องทำไง”

วาทกรรมแบบเดิมมองว่า เด็กที่ติดเกมคือ “เด็กเสียคน” แต่ในอีกมุมหนึ่ง หากพิจารณาผ่านกรอบคิดของ Pierre Bourdieu จะพบว่า ตื่นน้อยกำลังสั่งสม “ทุนทางวัฒนธรรม” (cultural capital) แบบใหม่ คือความสามารถทางเทคนิคที่โรงเรียนไม่ได้สอน แต่ตลาดแรงงานกลับต้องการอย่างยิ่ง ทุนนี้ไม่อาจตีค่าเป็นเกรด แต่สามารถเปลี่ยนสถานะทางสังคมของเขาในอนาคตได้อย่างเงียบ ๆ

ในบางช่วงเวลา ตื่นน้อยเคยรู้สึกที่โรงเรียนไม่ใช่พื้นที่ของเขา ไม่ว่าจะเพราะผลการเรียนไม่ดี หรือเพราะครูไม่เข้าใจความสามารถเฉพาะทางที่เขา มีร้านเกมจึงกลายเป็นพื้นที่เดียวที่เขา รู้สึก “ไม่ถูกตัดสิน”

“ไม่มีใครถามว่าผมเกรดอะไร เขาแค่ดูว่าผมเล่นเก่งไหม หรือเซตเครื่องให้คนอื่นเล่นได้ไหม”

ร้านเกมจึงไม่ใช่ “ที่มั่วสุม” อย่างที่สังคมบางส่วนมอง แต่เป็น “พื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิญญาณ” (psychosocial safe zone) สำหรับเด็กชายหลายคนที่ถูกผลักออกจากพื้นที่ปกติของโรงเรียนหรือบ้าน ความสัมพันธ์ในร้านเกมอาจุ่นวาย ดุดัน หรือมีการล้อเลียนกันบ้าง แต่ก็มีความสัมพันธ์ที่ไม่ผูกกับอำนาจที่กดทับ พวกเขาสื่อสารกันในภาษาของตนเอง ร่วมมือ แข่งขัน และเติบโตไปด้วยกันในแบบที่ไม่มีใคร “สูงกว่าใคร”

แม้ร้านเกมจะถูกปิดลงไปในยุคปัจจุบัน หรือกลายเป็นคาเฟ่เกมราคาสูงในห้างสรรพสินค้า แต่สำหรับตีน้อยแล้ว มันยังคงเป็น “พื้นที่แห่งการเริ่มต้น” ที่เขาหิบบิ๊ยมทักษะ ทุน และตัวตนจากตรงนั้น มาสร้างชีวิตใหม่ให้กับตนเอง

ตีน้อยไม่ได้เป็นคนที่สามารถได้ทีหนึ่ง หรือเดินตามเส้นทางที่ครว้างไว้ แต่เขาเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการลองผิดลองถูก ผ่านการอยู่ร่วมกับเพื่อน ผ่านการเล่นเกม และผ่านการตั้งคำถามกับโลกใบนี้ในแบบของเขา

“ผมไม่ได้เก่งทุกอย่าง แต่สิ่งที่ผมรู้ ผมรู้เพราะเคยล้ม เคยลอง และเคยเล่นมันจริง ๆ”

บทเรียนจากร้านเกมของตีน้อย จึงไม่ใช่เรื่องเล็กน้อยสำหรับนักพัฒนา หรือนักวิจัยด้านการศึกษา เพราะมันคือ “เรื่องเล่าของความหวัง” ที่ฉายให้เห็นว่า แม้ระบบจะมองว่าเกมคือปัญหา แต่ในสายตาของเด็กชายคนหนึ่ง มันคือชีวิต มันคือโรงเรียน และมันคือจุดเริ่มต้นของการยืนได้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้และการติตเกม: พื้นที่คู่ขนานของชีวิต

“ผมติดเกมแน่นอนครับ” – ตีน้อย

คำพูดนี้สะท้อนความจริงที่ไม่ปฏิเสธและไม่ละอาย โลกของเกมในชีวิตตีน้อยคือพื้นที่ที่เขาได้ “เป็นตัวของตัวเอง” อย่างเต็มที่ ในขณะที่ระบบโรงเรียนวัดความสำเร็จผ่านเกรด มาตรฐาน และพฤติกรรมที่อยู่ในกรอบ ตีน้อยกลับพบว่าในเกม เขาสามารถมี “อำนาจต่อรอง” กับโลกได้ เขาเลือกเกมที่ถนัด ผักผ่อนด้วยตนเอง และใช้เกมเป็นภาษาที่เชื่อมเขากับกลุ่มเพื่อน

ในความหมายหนึ่ง เกมเป็นเสมือน “แรงจูงใจทางการศึกษา” โดยไม่ต้องมีระบบบังคับ ตีน้อยเรียนรู้การลง Windows, การแก้ปัญหาในเครื่อง, การตั้งระบบ LAN โดยไม่ต้องมีครู เขาทำเพราะอยากเล่น และในความอยากนั้นเอง เขาได้เรียนรู้แบบ “ลงมือทำ” (experiential learning)

“เราลองผิดเองจนรู้เองว่าเซ็ดยังไงถึงจะเล่นได้... ผมว่าเด็กที่อยากเล่น มันหาวิธีจนได้”

ระบบความรู้ที่เกิดจากเกมจึงไม่ได้จำกัดแค่ในเกม แต่กลายเป็นทักษะที่ใช้ได้จริง และตีน้อยก็ใช้ทักษะนั้นช่วยเพื่อน แก้ออมให้ร้านเกม ต่อยอดไปสู่ความเข้าใจด้าน IT ที่โรงเรียนไม่เคยสอน

ในโลกจริง ตีน้อยอาจไม่มีเพื่อนที่เข้าใจ แต่ในเกม เขากลายเป็น “คนสำคัญ” ของกลุ่มคนที่รู้วิธีเล่น คนที่เข้าใจการวางแผน คนที่เป็นผู้นำทีม ความสัมพันธ์เหล่านี้ไม่ได้สร้างขึ้นจากการเรียนร่วมกันในห้อง แต่เกิดจากการ “ผ่านภารกิจ” ร่วมกันในเกม

“เวลาเราร่วมมือกันเอาชนะบอส หรือชนะทีมอื่น มันรู้สึกได้เลยว่าเราสนิทกัน แบบไม่ต้องพูดเยอะ”

เกมจึงทำหน้าที่เป็น พื้นที่ผลิตความสัมพันธ์ ที่ไม่มีการตัดสิน ไม่มีชนชั้นทางวิชาการ แต่ยืนอยู่บนฐานของความสามารถและความจริงใจ

“พ่อแม่ไม่รู้หรอกว่าเราเล่นอะไร แค่เห็นแค่ว่าเราต่อเน็ตได้ ก็คิดว่าเราเก่ง”

การที่ผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ หรือไม่ถามถึงสิ่งที่ตนน้อยทำ กลายเป็นการมอบ “อิสรภาพแบบคลุมเครือ” ที่เขานิยามว่า “พื้นที่ปลอดภัย” เพราะไม่มีใครมาจัดการ ไม่มีคำถาม ไม่มีการสอดส่อง เขาจึงได้อยู่กับเกมอย่างเสรี เต็มเวลา เต็มใจ และเต็มบทบาท

โลกของเกมจึงไม่ใช่แค่พื้นที่คู่ขนาน แต่เป็น โลกหลัก สำหรับตนน้อยในช่วงชีวิตหนึ่ง ตีน้อยไม่ได้ไร้แมนติไฮส์การติดเกม เขายอมรับว่าบางช่วงเขา “เล่นเกิน” และเสียเวลาจริง แต่สิ่งที่เขาคำถามคือ ทำไมสังคมจึงใช้คำว่า “ติดเกม” อย่างตัดสิน โดยไม่ฟังเรื่องราวเบื้องหลัง

“ติดเกมก็จริง แต่ผมได้อะไรจากมันเยอะมาก ผมไม่อยากให้คนใช้คำนี้เหมือนเป็นคำสาป”

คำว่า “ติดเกม” ในแบบตนน้อย จึงไม่ใช่พฤติกรรมเบี่ยงเบน หากแต่เป็น การดิ้นรนต่อรอง กับโลกที่ไม่ให้พื้นที่กับเขา มากกว่า หลังจากใช้เกมสร้างทุน (ทั้งทุนวัฒนธรรมและทุนทางเทคโนโลยี) ตีน้อยได้นำทุนเหล่านี้ไปใช้จริง เช่น ในการเรียนมหาวิทยาลัยสาย IT การสอนเพื่อน การแก้ปัญหาในงาน และการสร้างรายได้จากงานเทคนิค

“ผมทำเพจซ่อมคอมพิวเตอร์ด้วยนะตอนเรียนมหา'ลัย ก็จากที่เคยลง Windows เองนี่แหละ”

สิ่งที่สังคมเคยมองว่า “ไร้สาระ” กลับกลายเป็นรากฐานของอาชีพที่มั่นคงในที่สุด เกมไม่ได้แค่เปิดโลกให้ตนน้อย แต่ยังทำให้เขาเห็นว่าโลกจริงมีข้อจำกัดมากแค่ไหน เช่น เด็กบางคนไม่มีคอมพิวเตอร์ ไม่มีเงินเล่นเกม ต้องพึ่งพาร้านเกม เด็กบางคนเก่งเกมมาก แต่ไม่เคยมีโอกาสได้เรียนในสายเทคโนโลยีเพราะครอบครัวยากจน

“บางคนเล่นเก่งมาก แต่ก็ถูกพ่อแม่ด่า โดนจับไม่ให้เล่น ผมว่าแม่ไม่แฟร์เลย”

ตนน้อยเห็นว่าการที่เกมถูกจำกัดว่าเป็น “ของไร้สาระ” ทำให้โอกาสที่ซ่อนอยู่ในนั้นถูกทิ้งไปอย่างน่าเสียดาย หนึ่งในบทเรียนสำคัญของตนน้อยคือ “ทักษะหลายอย่างที่เขามี ไม่มีใครรับรองให้” เขาไม่มีประกาศนียบัตรว่าซ่อมคอมได้ ไม่มีใบรับรองว่าเคยจัดทีมเกม แต่เขาทำได้จริง และเป็นที่ยอมรับในกลุ่ม ระบบการศึกษาที่เน้นใบรับรองจึงกลายเป็นอุปสรรคของคนแบบเขา และนี่คือคำถามที่เขาอยากให้ระบบการศึกษาในอนาคตพิจารณาใหม่

สิ่งที่ตีน้อยเรียนรู้ในที่สุดคือ โลกเกมและโลกจริงไม่ใช่คู่ตรงข้าม หากแต่สามารถต่อยอดเชื่อมโยงกันได้ เขาไม่ได้ทิ้งเกมไปเพื่อมาเป็นผู้ใหญ่ แต่ “ใช้เกมเพื่อเติบโต” และยังคงเก็บมันไว้ในฐานะทรัพยากรสำคัญของชีวิต

ท้ายที่สุด ตีน้อยเดินเส้นทางของตนเองจนกลายเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย ที่มีคุณวุฒิปริญญาโทด้านการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศก่อนจะออกมาเป็นเจ้าของธุรกิจน้ำดื่ม เขาไม่ใช่ “อดีตเด็กติดเกม” แต่คือ “คนที่โตมากับเกม และไม่เคยทิ้งความรู้สึกนั้น”

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน: จากความพ่ายแพ้ สูการฟื้นคืนอัตลักษณ์

“ผมเจ็บซ้ำ” ตีน้อยกล่าวสั้น ๆ เมื่อเล่าถึงช่วงชีวิตหลังจากจบการศึกษาเข้าสู่วัยทำงาน และเริ่มเรียนรู้โลกของการลงทุน การเทรดหุ้น และการใช้ชีวิตในระบบเศรษฐกิจเสรีที่ไม่ได้มีคู่มือชัดเจนเหมือนเกม การเจ็บของเขาไม่ได้มาในรูปแบบอุบัติเหตุ แต่เป็นบาดแผลทางอารมณ์ที่ค่อย ๆ ซึมลึกจากความผิดพลาดของตนเองในฐานะผู้ใหญ่ที่ต้องตัดสินใจอย่างอิสระ ไม่มีใครสั่ง ไม่มีใครคุม ไม่มีครู ไม่มีพ่อแม่ เหลือแต่ตัวเองกับหน้าจอ และผลลัพธ์ที่ไม่อาจย้อนคืน

ความเจ็บจากการเทรดหุ้น คือบทเรียนที่สอนเขาในแบบที่ไม่มีใครช่วยประคองได้เหมือนตอนเด็ก ตีน้อยเล่าว่า เขาเข้าไปลงทุนอย่างไร้ความรู้เพียงพอ ตามกระแส ตามคำแนะนำของคนรู้จัก แต่ท้ายที่สุดก็เสียเงินจำนวนมาก ประสบการณ์นี้ไม่ได้แค่พรากเงินไปจากกระเป๋า แต่ทำให้เขากลับมาตั้งคำถามกับคุณค่า ความหมาย และวิธีคิดที่เขาใช้ดำเนินชีวิต ความพ่ายแพ้ครั้งนี้จึงไม่ใช่จุดจบ แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการกลับมา “เรียนรู้ตัวเอง” อีกครั้ง

ตีน้อยหันกลับไปทบทวนว่า อะไรคือสิ่งที่เขายึดถือจริง ๆ ในชีวิต เขากลับไปเล่นเกม แต่ไม่ใช่ในฐานะผู้เล่น แต่ในฐานะผู้สอน ผู้จัดการร้าน ผู้ให้คำปรึกษา และผู้พัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้สำหรับเด็กที่ชื่นชอบเทคโนโลยี เขากลับไปใช้ “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่สะสมจากวัยเด็กอย่างมีจุดยืน คือการพยายามไม่让孩子ที่รักเกมต้องเดินทางผิดแบบที่เขาเคยเจ็บ เขาไม่ห้ามเด็กเล่นเกม แต่เขาสอนให้รู้จักเกม รู้ทันกลไก และรู้เท่าทันจิตใจของตนเองเมื่ออยู่กับเกม

ในมุมมองของตีน้อย จริยธรรมไม่ใช่หลักศีลธรรมที่หยิบยื่นให้จากเบื้องบน แต่คือผลของการสะสมประสบการณ์ การล้มเหลว และการไม่หันหน้าหนีอดีต ตีน้อยใช้อดีตของตนเองเป็นฐานในการเข้าใจผู้อื่น โดยเฉพาะคนที่ “เคยล้ม” แบบเขา เขาไม่ได้กลายเป็นคนดีเพราะระบบการศึกษา หรือเพราะสังคมสั่งให้เขาดี แต่เพราะเขาเลือกจะเติบโตด้วยความเข้าใจตัวเอง เขาเคยรู้ว่าการถูกมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” เจ็บปวดอย่างไร และเพราะเขาเคยผ่านจุดที่ไม่มีใครเข้าใจ เขาจึงเลือกจะเป็นคนที่เข้าใจผู้อื่น

ความเปลี่ยนแปลงของตีน้อยสะท้อนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่อย่างมีจริยธรรมในความหมายที่ไม่สั่นไหวในห้องเรียน แต่ต้องผ่านกระบวนการใช้ชีวิตจริง อัตลักษณ์ที่เขาเป็นอยู่ทุกวันนี้ไม่ใช่ผลผลิตของแบบฝึกหัด แต่คือผลรวมของความพ่ายแพ้ การกลับใจ และการฟื้นคืนศักดิ์ศรีตนเองอย่างช้า ๆ และมั่นคง

ตีน้อยกลายเป็นครู เป็นที่ปรึกษา เป็นผู้ประกอบการ และเป็นคนที่เด็กชายหลายคนที่เคยหลงทางมองขึ้นไปหา เขาคือภาพแทนของความหวังที่ว่า “แม้จะเคยล้มก็ลุกได้” และ “แม้จะถูกมองว่าไร้ค่า ก็สร้างคุณค่าด้วยมือของตนเองได้” เรื่องราวของเขาท้าทายมายาคติว่าการติดเกมคือทางตัน และยืนยันว่าแม้ในพื้นที่ชายขอบของชีวิต ก็ยังมีเส้นทางสู่การเติบโตอย่างมีคุณค่าได้ หากมีใครสักคนเชื่อในตัวเรา หรือถ้าไม่มีก็ขอแค่เราเชื่อในตัวเองก่อน

ท้ายที่สุด จริยธรรมแห่งตนของตีน้อย จึงไม่ได้สร้างขึ้นจากการปฏิบัติตาม แต่จากการผ่านความเจ็บ ประทับมุมมอง และเลือกทางใหม่ที่เขาอยากเดินต่อ บทเรียนจากเกม การเทรด การล้ม และการฟื้น ไม่ได้หายไปไหน แต่วางอยู่ใต้ฝ่าเท้าของเขาในทุกย่างก้าวที่เดินต่อไปในชีวิตจริง

ตีน้อยเติบโตมากับโลกที่มีระเบียบ มีกรอบ และมีคำว่า “ดี” ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า ในโรงเรียนที่ต้องสอบให้ได้คะแนนสูง ในครอบครัวที่วัดความเก่งจากการตั้งระบบคอมพิวเตอร์ และในสังคมที่ไม่เข้าใจว่าเด็กคนหนึ่งอาจจะต้องการเพียงแค่พื้นที่ให้ได้ลองผิดลองถูกโดยไม่ถูกตัดสินทันที โลกภายนอกมองเขาผ่านเลนส์ของกฎ ระเบียบ และความคาดหวัง ซึ่งบางครั้งก็แปรเปลี่ยนไปเป็น “การเฝ้ามอง” โดยไม่รู้ตัว

แต่ในขณะเดียวกัน ตีน้อยก็มีโลกอีกใบ โลกของเกม ร้านอินเทอร์เน็ต และการลง Windows ซึ่งไม่มีใครคนใดตรวจการบ้าน ไม่มีคะแนนกลางภาค ไม่มีการเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมชั้น มีเพียงเขา กับความสามารถที่ค่อย ๆ เติบโตขึ้นผ่านการลองผิดลองถูก ผีกวางแผน พุดคุยกับเพื่อน และควบคุมสถานการณ์ในเกมความสามารถเหล่านี้อาจดูเล็กน้อยในสายตาของผู้ใหญ่ แต่ในสายตาของตีน้อย มันคือทักษะชีวิตที่จับต้องได้

เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ตีน้อยต้องเผชิญกับโลกที่โหดร้ายกว่าเกมหลายเท่า การลงทุน ผิดพลาด ความเจ็บซ้ำในชีวิตจริงที่ไม่มีปุ่ม “เริ่มใหม่” เขาไม่เพียงสูญเสียเงินทอง แต่ยังเจ็บลึกในใจ เพราะพบว่าโลกจริงไม่มีสูตรลัด และไม่มีใครมาบอกว่าเขาเดินถูกหรือผิด

อย่างไรก็ตาม ตีน้อยไม่ได้ล้มแล้วลุกขึ้นมาแบบฮีโร่ในหนัง แต่เขาลุกขึ้นมาแบบมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่ง ค่อย ๆ ทบทวนตัวเอง ค่อย ๆ เรียนรู้จากความผิดพลาด และเลือกที่จะใช้ชีวิตอย่างมีสติ มีความรับผิดชอบ และไม่ลืมอดีตของตนเอง เขาไม่ทิ้งโลกของเกม แต่กลับหยิบมัน

ขึ้นมาใช้ใหม่ ในฐานะเครื่องมือในการเข้าใจเด็กที่ยังหลงทาง เขาไม่ได้สั่งสอนแบบคนที่เคย “สำเร็จ” แต่เข้าไปนั่งอยู่ข้างๆ ด้วยหัวใจที่เคยบอบช้ำ เขาไม่ได้สวมบทเป็นผู้รู้ แต่เป็นผู้ฟังที่เข้าใจ

ในที่สุด ตีน้อยได้สร้าง “จริยธรรมของตนเอง” ขึ้นมา ไม่ใช่จากกฎเกณฑ์ของระบบ แต่จากการเลือกอยู่กับความจริงของชีวิต และไม่ลืมความเจ็บในอดีต เขาไม่พยายามลบภาพ “เด็กติดเกม” ออกจากตัวเอง แต่เปลี่ยนมันให้กลายเป็นจุดตั้งต้นของการเข้าใจ และยื่นมือให้ผู้อื่นได้มีพื้นที่เติบโตเช่นกัน ตีน้อยคือคนธรรมดาที่ล้มและลุก ด้วยมือของตัวเอง อย่างเรียบง่าย แต่งดงาม

เส้นทางชีวิตที่ไม่ได้สายหรือสั้นนักแข่ง ROV ของคุณมาร์ค

โลกของเกมและเครื่องมือแห่งการขัดเกลา

คุณมาร์คเติบโตมาจากครอบครัวข้าราชการ โดยคุณมาร์คเป็นลูกชายคนเล็ก มีพี่สาวเป็นพี่คนโต ซึ่งพี่คนโตของคุณมาร์คเป็นคนที่เรียนเก่งตั้งแต่เด็ก คุณมาร์คเล่นว่าพี่สาวคุณมาร์คเรียนได้เกรด 4.00 ตั้งแต่เด็กจนถึงมหาวิทยาลัยเลย ส่วนพ่อของคุณมาร์คจะทำงานรับราชการอยู่ต่างจังหวัด โดยที่จะกลับบ้านทุกวันเสาร์อาทิตย์การ

มาร์คเริ่มเข้าถึงเล่นเกมครั้งแรกเมื่ออายุ 5 ขวบ อย่างไรก็ตามครอบครัวของมาร์คมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน เช่น การจำกัดเวลาเล่นเกมครอบครัวกำกับด้วยการจำกัดเวลาเล่นเกมและกำหนดเวลาเข้านอน เช่น การเล่นเกมไม่เกินสามทุ่มครึ่ง เพื่อป้องกันไม่ให้เกมกลายเป็นกิจกรรมหลักที่ละเลยความรับผิดชอบอื่น ซึ่งสะท้อนถึง “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (Technology of Power) ที่ทำงานในระดับจุลภาค แม้คุณมาร์คจะหลงใหลในการเล่นเกมนั้น แต่ก็มีโครงสร้างการดูแลจากครอบครัวซึ่งกลายเป็น “เทคโนโลยีของอำนาจ” (Technology of Power) แบบหนึ่งในชีวิตเขา

แม้จะมีกฎเกณฑ์ แต่การเข้าสู่โลกของเกมของคุณมาร์คเป็นไปด้วยความสนุก ความท้าทาย และการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ เขาเล่าว่าช่วงประถมยังแบ่งเวลาเล่นกับกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น เตะบอล ตีแบต ไม่นัดขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงการใช้เวลาว่างอย่างสมดุล ซึ่งให้เห็นว่า “เกม” ในชีวิตเขาแรกเริ่มไม่ได้ถูกมองเป็นสิ่งเลวร้ายหรือ “ปัญหา” แต่เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งในวัยเด็ก

คุณมาร์คเล่าว่าเขาเริ่มเข้าสู่การเล่นเกมที่จริงจังเมื่ออยู่ช่วงมัธยมต้น เริ่มเล่นเกมประเภท MOBA ซึ่งเกมแรกที่คุณมาร์คเล่นคือ Dota และเริ่มฝึกซ้อมเพื่อการแข่งขันจากการชักชวนของเพื่อนๆ และร่วมทีมที่เล่นเกมเดียวกัน โดยเกมแรกที่คุณมาร์คแข่งคือ Dota 1 ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิต เพราะจากนั้นเขาเริ่มฝึกฝนตัวเองเพื่อเอาชนะคู่แข่ง ความฝันของเขาในตอนนั้นคือการเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดในประเทศไทย ในวัยเพียง 13-14 ปี คุณมาร์คแสดงให้เห็นถึงการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในโลกของเกม ที่เน้นการแสวงหาความเป็นเลิศ (excellence) และความหมาย

ของ “การเป็นผู้ชนะ” ซึ่งไม่ใช่แค่การเล่นเกมนเพื่อความสนุก แต่คือการสร้างคุณค่าในตัวเองผ่าน การเอาชนะอุปสรรคและพัฒนาฝีมือ ซึ่งสะท้อนถึง กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) — การแสวงหาความหมายของการมีตัวตนและการพัฒนาตนเองผ่านความหลงใหลใน เกม เป็นจุดเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมเพื่อความสนุก สู่การมองเกมเป็นพื้นที่ฝึกฝนทักษะและ ความเป็นเลิศ การแข่งขันไม่เพียงแต่ให้โอกาสเขาได้พัฒนาทักษะการเล่น แต่ยังฝึกให้เขาเข้าใจ ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมและการจัดการกับความพ่ายแพ้ ซึ่งเป็นการประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ในรูปแบบใหม่: ความพยายามที่จะเป็นผู้เล่นที่เก่งขึ้น การยอมรับความพ่ายแพ้ เป็นบทเรียน และการตั้งเป้าหมายเพื่อก้าวไปข้างหน้า

สิ่งที่น่าสนใจคือ แม้คุณมาร์คจะเริ่มต้นจากการเล่นเกมเพียงเพื่อความสนุก แต่ความ หลงใหลและการแสวงหาความเป็นเลิศทำให้เกมกลายเป็นพื้นที่ฝึกฝนตัวตนของเขาเอง เขาไม่ได้ มองเกมเพียงกิจกรรมยามว่าง แต่เป็นโอกาสในการพัฒนาความสามารถ ความคิดเชิงกลยุทธ์ และความมุ่งมั่นในการฝึกฝน ความหมายใหม่เหล่านี้สะท้อนถึงกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน ในโลกของเกม ที่เกิดจากการปะทะระหว่างความสนุก การควบคุมของครอบครัว และความไฝฝัน ส่วนตัวของคุณมาร์คเอง

การเข้าสู่โลกของเกมในวัยเด็กและวัยรุ่นของคุณมาร์คจึงไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล็กๆ หรือ เรื่องไร้สาระ แต่เป็นพื้นที่สำคัญที่หล่อหลอมให้เขาเรียนรู้การกำกับดูแลตนเอง ความรับผิดชอบ และการจัดการความคาดหวังทั้งจากครอบครัวและจากตนเอง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการ ประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ของเด็กคนหนึ่งที่กำลังเข้าสู่โลกของเกมอย่างจริงจัง

การแข่งขัน เป้าหมาย และการพิสูจน์ตัวตน

จุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของคุณมาร์คคือช่วงมัธยมปลาย เมื่อเขาต้องตัดสินใจเกี่ยวกับ เส้นทางชีวิตระหว่างการเรียนในระบบการศึกษาแบบเดิมและความหลงใหลในโลกของเกม การ แข่งขันอีสปอร์ตที่เขาหลงใหลไม่ใช่เพียงกิจกรรมยามว่าง แต่กลายเป็นพื้นที่แสดงตัวตนและการ พิสูจน์ศักยภาพของตนเอง คุณมาร์คเล่าว่าในช่วงนั้นเขาเริ่มเข้าสู่การแข่งขันเกมอย่างจริงจัง ตั้งแต่ Dota 1 ไปจนถึง LOL (League of Legends) และเริ่มฝึกฝนตัวเองอย่างเข้มข้นมากขึ้น การ ฝึกซ้อมกลายเป็นกิจวัตรประจำวันที่ต้องใช้วินัยสูงสุด ไม่ต่างจากการฝึกฝนในกีฬาสี

เมื่อเขาเข้าสู่ระดับมหาวิทยาลัย คุณมาร์คตัดสินใจ ดรอปราย เพื่อไปแข่งขันอย่างเต็ม ตัว การตัดสินใจครั้งนี้ไม่ได้รับการยอมรับ ในทันทีจากครอบครัว ทำให้เขาต้องเผชิญกับการถูกตี ตราจากครอบครัวว่าเป็น “เด็กติดเกม” และเป็น “เด็กไม่ดี” ซึ่งเป็นผลจากกระบวนการ การตีตรา (Labeling) ในสังคม เนื่องจากภาระหน้าที่ของคุณมาร์คในตอนนั้นคือภาระ ความกดดันจาก

สถาบันการศึกษา ความคาดหวังจากสถาบันครอบครัว คือการเรียนให้จบระดับชั้นปริญญาตรี เพื่อให้สามารถหางานที่ดีได้

การตัดสินใจ “ดรอปเรียน” ในระดับมหาวิทยาลัย เพื่ออุทิศตนให้กับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ นำมาซึ่งแรงกดดันและการตีตราจากครอบครัวและคนรอบข้าง ครอบครัวในฐานะ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” พยายามกำกับและควบคุมคุณมาร์คให้กลับมาอยู่ในกรอบของ “เด็กดี” ที่สังคมไทยคาดหวัง เด็กต้องเรียนให้จบ ป.ตรี ต้องตั้งใจเรียน ไม่ใช่หมกมุ่นในเกม ในขณะเดียวกัน สังคมรอบตัวก็มักมองเด็กที่ดรอปเรียนเพื่อไปเล่นเกมว่าเป็น “เด็กเกเร” หรือ “เด็กที่ล้มเหลว”

อย่างไรก็ตามคุณมาร์คกลับไม่ยอมจำนนต่อการตีตราเหล่านี้ เขาเลือกที่จะตอบโต้ด้วยการพิสูจน์ตนเองในสนามแข่งขัน ใช้ความสำเร็จและการฝึกฝนอย่างหนักเป็นเครื่องมือทำลายมายาคติเดิม คุณมาร์คเล่าว่า การฝึกซ้อมในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตไม่ใช่เรื่องง่าย มีการซ้อมทีมนวันละหลายชั่วโมง การทบทวนการเล่น การรับมือกับความผิดหวังเมื่อแพ้ และการต้องรักษาความสัมพันธ์ในทีมเพื่อความเป็นหนึ่งเดียว สิ่งเหล่านี้หล่อหลอมให้เขามี “จริยธรรมแห่งตน” ที่แข็งแกร่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง คุณมาร์คเลือกที่จะเผชิญหน้ากับการตีสรานี้ จนทำให้เขาพิสูจน์ตัวเองด้วยผลงานและความพยายาม

ในเชิงทฤษฎี กระบวนการนี้สะท้อนถึงแนวคิดของ Foucault เกี่ยวกับ “การต่อต้านอำนาจ” (Resistance to Power) ในขณะที่คุณมาร์คถูกสังคมพยายามควบคุมด้วยการตีตราและการกำกับ เขากลับใช้การสร้างคุณค่าจากการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อโต้กลับ เขากลายเป็นผู้ประกอบสร้างตัวตนใหม่ในโลกที่เขาเชื่อมั่น – โลกของการแข่งขัน ที่วัดกันด้วยทักษะ ความพยายาม และความร่วมมือ ไม่ใช่เพียงการเรียนในระบบจนสามารถไปแข่งขันในเวทีระดับโลกอย่าง LOL World Champion ซึ่งเป็นการแข่งขันเกมระดับโลกที่มีเพียง 16 ทีมทั่วโลกเข้าไปแข่งได้

เขายังเล่าถึงความเปลี่ยนแปลงหลังจากการเลิกแข่งขันเกม LOL ว่าได้หันมาสู่เกม ROV ซึ่งเป็นจุดที่เขาได้รับการยอมรับมากขึ้น ในที่สุดก็กลายเป็นแชมป์โลกกับทีมแข่งของเขา การพัฒนาทักษะ การทำงานเป็นทีม และการมีวินัยการฝึกซ้อม ทั้งหมดนี้ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าเด็กที่ถูกมองว่า “ติดเกม” สามารถสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ได้ หากได้รับโอกาสและพื้นที่ในการพิสูจน์ตัวเอง

การตัดสินใจครั้งนี้จึงไม่ใช่แค่การเลือกเส้นทางชีวิต แต่เป็น “การตอบโต้เชิงอำนาจ” ที่เด็กคนหนึ่งได้ทำ เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับชีวิตของตนเอง ท่ามกลางแรงกดดันและการตีตราจากสังคม

อย่างไรก็ตามคุณมาร์คกล่าวถึงความรู้สึกของเขาที่ถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ว่าที่บ้านของเขา (พ่อแม่) มักจะเตือนและควบคุมเวลาเล่นเกม แต่เขาก็ไม่เคยถูกตีตราโดยตรงจากโรงเรียน เพราะเขายังสามารถรักษาความรับผิดชอบในด้านการเรียนได้ดี นี่แสดงให้เห็นว่า “การติดเกม” ไม่ได้จำเป็นต้องเป็นการละเลยบทบาทอื่น ๆ ในชีวิตของเด็ก หากเด็กสามารถบริหารจัดการตนเองได้

เมื่อเกมไม่ใช่เพียงกิจกรรมยามว่างอีกต่อไป

เมื่อคุณมาร์คก้าวพ้นจุดเปลี่ยนสำคัญจากการเป็นนักเรียนในระบบการศึกษาแบบเดิมสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ เขาได้สร้าง “ความหมายใหม่” ให้กับคำว่า “เกม” ในชีวิตของตนเอง โดยปฏิเสธภาพจำที่สังคมมองว่าเกมเป็นเพียงกิจกรรมยามว่างหรือสิ่งที่ทำลายอนาคตเด็ก “เกม” กลายเป็นมากกว่านั้น – มันคือพื้นที่สำหรับการฝึกฝนตัวตน การพัฒนาทักษะชีวิต และการสร้างคุณค่าทางสังคมในแบบที่เขาเชื่อ

คุณมาร์คเล่าว่า การเล่นเกมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการคลายเครียด แต่เป็นเวทีที่เขาเรียนรู้ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงกลยุทธ์ และการยอมรับความพ่ายแพ้ ความพ่ายแพ้แต่ละครั้งไม่ใช่จุดสิ้นสุด แต่เป็นโอกาสให้เขาเรียนรู้ข้อผิดพลาดและพัฒนาตนเอง จุดนี้สะท้อนแนวคิดของ Foucault ว่า “เกม” คือพื้นที่ทางอำนาจที่ผู้เล่นสามารถฝึกฝนวินัยและการกำกับตนเอง (self-discipline) เพื่อสร้างจริยธรรมในชีวิตของตนเอง

คุณมาร์คกล่าวถึงการเล่นเกมในฐานะ “งาน” ที่ต้องมีความรับผิดชอบ ไม่ใช่เพียงการพักผ่อน เขากล่าวถึงการฝึกซ้อมอย่างมีระบบ การบริหารเวลา และการเรียนรู้วิธีการสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการสำคัญในการสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ในโลกของเกมเอง ตรงนี้จึงแตกต่างจากมายาคติเดิมของสังคมที่มองว่าเกมคือสิ่งไร้ค่า แต่ในความเป็นจริงแล้ว “เกม” ในฐานะอีสปอร์ต กลับกลายเป็นเวทีที่คุณมาร์คฝึกฝนความอดทน ความรับผิดชอบ และความเคารพผู้อื่น – คุณค่าพื้นฐานของจริยธรรมในทุกสังคม

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การเล่นเกมช่วยให้คุณมาร์คค้นพบศักยภาพของตนเอง เขาเล่าว่า ในวัยเด็กเขาไม่เคยจินตนาการว่าเกมจะกลายเป็น “งาน” ที่สร้างรายได้ให้เขาสามารถเลี้ยงดูตนเองและครอบครัวได้ สังคมมักบอกว่าเกมคือสิ่งที่ต้องห้าม แต่คุณมาร์คกลับค้นพบว่า ในโลกของอีสปอร์ต เขาได้เรียนรู้การจัดการชีวิตในฐานะ “ผู้ใหญ่” คนหนึ่ง การเล่นเกมจึงไม่ใช่เรื่องของการเล่นสนุก แต่เป็นการต่อสู้และฝึกฝนเพื่อเติบโต

“ผมก็เคยเจอคนที่บอกว่าเล่นเกมไปทำไม...แต่ผมแค่เชื่อว่าผมทำได้”

การเชื่อมั่นในคุณค่าของเกมและการใช้ผลงานในสนามแข่งขันมาตอบได้ความสงสัยของสังคม คือการเปลี่ยนเกมให้กลายเป็น “พื้นที่ของอำนาจ” (space of power) ในแบบที่ Foucault วิเคราะห์ไว้ เด็กสามารถสร้างอำนาจใหม่ได้ โดยไม่ยอมให้มายาคติสังคมมาจำกัดเขา

สุดท้ายคุณมาร์คยังกล่าวถึงสิ่งที่เขาได้เรียนรู้จากการเล่นเกมว่า เกมเป็น “พื้นที่” ในการพัฒนาตัวเอง ผูกความคิด การทำงานเป็นทีม และการจัดการกับความพ่ายแพ้ เขาเชื่อว่า เกมไม่ใช่ศัตรูหรือปัญหาใหญ่ แต่เป็นเพียงพื้นที่หนึ่งที่เด็กสามารถใช้เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับชีวิตตัวเอง หากมีการสั่งสอนและดูแลจากครอบครัวและสังคมอย่างเข้าใจ

ความหมายใหม่ของ “เกม” ในมุมมองของคุณมาร์คจึงเป็น “พื้นที่จริยธรรมทางเลือก” ที่เขาสร้างขึ้นเอง เกมไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีบันเทิง แต่เป็นเวทีฝึกฝนจิตใจและการต่อสู้กับข้อจำกัดทางสังคม คุณมาร์คได้แสดงให้เห็นว่า แม้จะถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” เขากลับเปลี่ยนเกมให้เป็น “พื้นที่สร้างชีวิต” ที่ให้โอกาสเขาพิสูจน์ความสามารถ ผูกผจญภัย และสร้างความหมายใหม่ให้กับตนเอง

สิ่งที่คุณมาร์คแสดงออกมาทั้งหมดแสดงให้เห็นว่า “เกม” ในสังคมดิจิทัลไม่ใช่เพียง “สื่อบันเทิง” แต่คือ “พื้นที่ของการสร้างชีวิต” (space of life-making) ซึ่งเด็กอย่างคุณมาร์คใช้เพื่อเรียนรู้คุณค่าใหม่ของตัวเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ตรงนี้สวนทางกับมายาคติเดิมของสังคมไทยที่มักมองว่าเกมคือสิ่งไร้สาระและอันตราย

ในมุมมองของ Foucault เกมคือสนามที่ความรู้ (knowledge) และอำนาจ (power) ถูกผลิตขึ้นพร้อมกัน คุณมาร์คไม่ได้ถูกจำกัดด้วยมายาคติ “เด็กติดเกม” ที่คนอื่นนิยามเขา แต่กลับเปลี่ยนเกมเป็นเวทีที่เขาสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” และอัตลักษณ์ใหม่ที่เขารู้สึกภูมิใจ

นักสู้ การเรียนรู้ สู้นักแข่งอีสปอร์ต

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่ของ คุณมาร์คไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หากแต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการโต้ตอบและเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ท้าทาย ทั้งการถูกตีตราจากสังคมและการแสวงหาความหมายในชีวิตของเขาเอง การเดินทางของคุณมาร์คในโลกของอีสปอร์ตไม่ได้จบเพียงการได้แชมป์หรือการเป็นที่รู้จักในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ต แต่คือการเดินทางที่หล่อหลอมให้เขาประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” และ “อัตลักษณ์ใหม่” ที่สวนทางกับมายาคติเดิมของสังคมที่มองว่าเด็กติดเกมคือเด็กที่ล้มเหลว

“การซ้อมไม่ได้แค่เล่น มันคือการทำงานและการอยู่กับความกดดัน”

ความสำเร็จของเขาไม่ได้เกิดจากพรสวรรค์เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความพยายามในการฝึกฝนอย่างหนัก การมีวินัยในชีวิต และการเรียนรู้ที่จะเคารพทั้งเพื่อนร่วมทีมและคู่แข่ง

กระบวนการฝึกซ้อมแบบมืออาชีพ เช่น การซ้อมที่ม้วนละหลายชั่วโมง การทบทวนการเล่น การปรับกลยุทธ์ – สิ่งเหล่านี้คือการฝึกฝน “ตัวตน” ในแบบที่ Foucault เรียกว่า “การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน” (Ethics of the Self) การฝึกฝนเพื่อกำกับและดูแลตนเอง ไม่ใช่เพียงเพื่อสนองความคาดหวังของสังคม

“เราต้องแพ้ก่อน ถึงจะรู้ว่าทำไมถึงแพ้ แล้วมันทำให้เราเก่งขึ้น”

คำพูดนี้ชี้ให้เห็นว่า ความพ่ายแพ้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างตัวตน เขาไม่ได้มองความล้มเหลวเป็นเรื่องน่าอาย แต่กลับมองว่าเป็นบทเรียนในการพัฒนาความอดทนและความเข้าใจตนเอง นี่คือการประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในฐานะ “นักสู้” ไม่ใช่เพียง “เด็กติดเกม” สิ่งสำคัญคือ การตอบโต้กับการตีตราสังคมไม่ได้เกิดขึ้นจากการปฏิเสธอย่างดื้อรั้น แต่จากการ “แสดงให้เห็น” ผ่านความสำเร็จและการพัฒนาที่จับต้องได้

คุณมาร์คไม่ได้มองว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตคือการหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ แต่กลับมองว่ามันคือ “การทำงาน” ที่มีคุณค่าและต้องอาศัยจริยธรรมแบบใหม่ – ความรับผิดชอบต่อทีม ความใส่ใจในสุขภาพกายใจของตนเอง และการไม่ยอมแพ้ต่อความยากลำบาก เขาเล่าว่าความพ่ายแพ้ในการแข่งขัน เช่น การได้ที่โหลในรายการระดับโลก คือบทเรียนสำคัญที่หล่อหลอมให้เขาแข็งแกร่งและมุ่งมั่นมากขึ้น

“คนรอบตัวอาจไม่เข้าใจ แต่เราทำให้เขาเห็นด้วยผลงาน”

นี่คือตัวอย่างการ “โต้ตอบกับอำนาจ” (resistance) ตามกรอบคิดของ Foucault คุณมาร์คไม่ได้แค่ปฏิเสธความหมาย “เด็กติดเกม” แต่ใช้ความสำเร็จของเขา เช่น การได้แชมป์ระดับโลก การทำงานเป็นมืออาชีพ มายืนยันว่าเด็กสามารถสร้างจริยธรรมแห่งตนที่แตกต่างจากสิ่งที่สังคมคาดหวังได้

สิ่งสำคัญคือ การประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ของคุณมาร์คไม่ได้เกิดขึ้นโดยลำพัง หากแต่เป็นการเรียนรู้และตอบโต้กับการตีตราของสังคม เขาเล่าว่า ครอบครัวและคนรอบข้างเคยกังวลและไม่เข้าใจ แต่สุดท้ายเมื่อเขาสามารถสร้างคุณค่าผ่านการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต มืออาชีพ ครอบครัวก็ยอมรับและสนับสนุนเขามากขึ้น นี่คือการเปลี่ยนผ่านจากการเป็น “เด็กติดเกม” ในสายตาสังคม สู่การเป็น “คนทำงาน” ที่มีจริยธรรมและสามารถดูแลชีวิตตัวเองได้

ในบทสัมภาษณ์ช่วงท้าย คุณมาร์คยังสะท้อนความตั้งใจของเขาที่จะเป็น “โค้ช” หรือผู้แบ่งปันประสบการณ์ให้คนรุ่นใหม่ เขามองว่าการให้โอกาสเด็กได้พัฒนาตัวเองในโลกของเกม โดยไม่ถูกตีตราว่าเป็นเรื่องไร้สาระ คือการเปิดพื้นที่ให้พวกเขาได้ประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ในแบบที่เหมาะสมกับศักยภาพของแต่ละคน สะท้อนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในฐานะ “ผู้ให้”

ไม่ใช่แค่ “ผู้เล่น” เขาต้องการเป็นแรงบันดาลใจให้เด็กรุ่นใหม่ได้เห็นว่าเขา ก็สามารถสร้าง จริยธรรมแห่งตนได้เช่นกัน หากได้รับโอกาสและพื้นที่ที่เหมาะสม

สรุปได้ว่า การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่ของ คุณมาร์คเกิดขึ้น จากการโต้ตอบกับอำนาจทางสังคม (การตีตรา การคาดหวังของครอบครัว) และการเรียนรู้ภายใน โลกของอีสปอร์ตเอง ผลลัพธ์ที่ได้ไม่เพียงเปลี่ยนชีวิตเขา แต่ยังชี้ให้เห็นว่าความหมายของ “เด็กติด เกม” อาจต้องถูกทบทวนใหม่ จากภาพลบ สู่พื้นที่สร้างสรรค์ศักยภาพและจริยธรรมของเด็กใน โลกยุคดิจิทัล

สำหรับคำแนะนำของคุณมาร์คต่อเด็กติดเกมรุ่นใหม่ เขาเสนอแนะว่า ก่อนจะโฟกัสไปที่ การเล่นเกม ต้อง ตรวจสอบตัวเองก่อน ว่าได้ทำหน้าที่อื่น เช่น การเรียน การใช้ชีวิตครอบครัว ได้ดี หรือยัง หากจัดการหน้าที่หลักได้ดีก่อน การเล่นเกมก็อาจกลายเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเอง ไม่ใช่เพียงแค่ “ปัญหา” ในสายตาสังคม

คุณกาย ชีวิตติดเกม หาเงินจากเกมสู่ผู้รักษาสันติราษฎร์

การเข้าสู่เกมจากการสนับสนุนจากพี่ชาย

คุณกายเกิดในครอบครัวทหาร โดยที่คุณกายอาศัยอยู่กับพ่อและแม่ โดยคุณกายจะมี พี่ชายอีกหนึ่งคน โดยคุณกายเป็นน้องเล็ก ครอบครัวของคุณกายเป็นครอบครัวฐานะปานกลาง ไม่ได้ลำบาก โดยคุณพ่อของคุณกายทำอาชีพรับราชการทหาร ส่วนคุณแม่ของคุณกายเป็น พนักงานทำงานที่ธนาคารเอกชนแห่งหนึ่ง คุณกายเกิดและเติบโตมากับสภาพแวดล้อมอยู่ใน แฟลชของทหาร โดยมีสังคมตอนเด็กๆ คือลูกหลานของนายทหารหลายๆคน คุณกายเรียกว่ากลุ่ม เด็กแฟลช เพื่อนคุณกายสมัยอนุบาลจนถึงประถมคุณกายจะเป็นเด็กในกลุ่มเพื่อนข้างบ้านที่จับ กลุ่มทำกิจกรรมกันหลังเลิกเรียน ส่วนมากจะเป็นกิจกรรมการละเล่นง่ายๆของเด็ก เช่น เล่นปืนอัด ลม เล่นลูกแก้ว เล่นวิ่งไล่จับ ปั่นจักรยาน เล่นซ่อนหา หรืออะไรก็ตามที่หาได้ง่ายในสมัยนั้น

ในเวลาต่อมาเมื่อคุณกายเริ่มเข้าสู่วัยประถม 3-4 คุณกายเริ่มให้ความสำคัญกับกิจกรรม ประเภทที่ต้องใช้แรง เช่นการออกกำลังกาย เล่นกีฬา โดยคุณกายเข้าศึกษาที่โรงเรียนประถมใกล้ บ้าน บ้านคุณกายจะอยู่แถวดินแดง ซึ่งเป็นแหล่งชุมชนของตำรวจและทหาร จากนั้นย้ายไปเรียน อยู่ที่โรงเรียนหลวงที่อยู่อำเภอลาดพร้าว ด้วยโควตาบ้านใกล้ คุณกายเข้าถึงสิ่งที่เรียกว่าเกมตั้งแต่นั้น ในช่วงประถมปลาย โดยคุณกายได้รับรู้การเล่นครั้งแรกจากพี่ชายที่มีอายุโตกว่าคุณกาย ประมาณ 4 ถึง 5 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เข้าถึงเกมได้ก่อนคุณกาย เริ่มด้วยการดูเพื่อศึกษาวิธีการเล่น เกม ซึ่งในตอนนั้นคุณกายเริ่มรู้สึกว่าการนั่งดูพี่ชายเล่นเกมทำให้คุณกายรู้สึกสนุกขนาดนี้ ทำไม

คุณกายไม่ลองเล่นด้วยตนเอง ในตอนนั้นเกมที่คุณกายเริ่มเล่นคือเกม Counter-strike เป็นเกมคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับทหารที่แบ่งฝ่ายกันยิงปืน ซึ่้อาวุธกันเพื่อเอาชนะกัน

คุณกายเริ่มเข้าสู่วงการการเล่นเกมที่เต็มตัวโดยที่มีคนคอยสนับสนุนจากพี่ชายที่อายุไม่ได้ห่างกันมาก และสามารถเข้าถึงเกมได้ก่อนคุณกาย อีกทั้งคุณกายยังมีญาติซึ่งเป็นคนที่ทำงานสายคอมพิวเตอร์ มีความเชี่ยวชาญเรื่องคอมพิวเตอร์เป็นคนคอยช่วยสอนการใช้คอมพิวเตอร์ ที่ส่วนใหญ่จะเป็นคนคอยสนับสนุนการพาคุณกายไปซื้อแผ่นเกม และสอนเทคนิคต่างๆ เรื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสมัยนั้นคอมพิวเตอร์ไม่ได้เป็นสิ่งที่สะดวกสบายเหมือนสมัยนี้ การที่มีญาติคอยสอนนั้นถือว่าเป็นเรื่องที่คุณกายบอกว่าเป็นเรื่องที่โชคดีมากของคุณกาย

ต่อมาคุณกายเริ่มเข้าสู่การเล่นเกมที่มากขึ้น โดยที่คุณกายเริ่มเล่นเกมที่มากขึ้นเนื่องจากเริ่มมีเพื่อนๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนในโรงเรียน หรือกลุ่มเพื่อนแถวบ้าน ที่ชวนคุณกายเล่นเกม ทั้งการเล่นเกมที่บ้านตนเอง บ้านเพื่อน หรือแม้กระทั่งร้านเกม โดยสมัยก่อนร้านเกมที่คุณกายไปเล่นจะมีเกมให้เล่นหลายประเภท ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ และเกมคอนโซล ซึ่งในสมัยนั้นคือ เกม PlayStation 1 ที่จะมีเกมฟุตบอลอย่างเช่นเกม Winning หรือเกมประเภทเกมมวยปล้ำที่เป็นเกมที่สามารถเล่นได้หลายคนกับเพื่อน ต่อมาคุณกายเริ่มขยับเข้ามาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามกลุ่มเพื่อนที่เป็นเกมประเภทที่เล่นด้วยกันกับเพื่อนได้ เนื่องจากกลุ่มเพื่อนของคุณกายจะเล่นประเภท Counterstrike, Warcraft เป็นต้น คุณกายเล่าว่าคุณกายเริ่มเล่นเกมข้างต้น และเล่นมาตลอดเหตุเพราะ ถ้าไม่เล่นคุณกายจะคุยกับเพื่อนไม่รู้เรื่องเพราะว่าเพื่อนของคุณกายเล่นกันทุกคน ทำให้คุณกายจำเป็นต้องเล่นเพื่อเข้าสังคมกับเพื่อนวัยนั้นอย่างไรก็ตามคุณกายไม่ได้เล่นเกมเยอะมากเนื่องจากที่บ้านของคุณกายก็มีข้อกำหนด และกฎเกณฑ์ในการเข้านอน โดยคุณกายจำเป็นต้องเข้านอนช่วง 3-4 ทุ่ม

จุดเปลี่ยน ความเสียใจที่ตามเพื่อนไม่ทัน

จุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณกายเริ่มเล่นเกมเยอะขึ้นจะเริ่มขึ้นในช่วงที่มีเกม Ragnarok ออกมา อีกทั้งในช่วงนั้นเป็นช่วงที่คุณกายเริ่มเข้าศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา ทำให้สังคมเพื่อนของคุณกายเปลี่ยนไป ซึ่งเพื่อนสมัยประถมของคุณกายทุกคนย้ายไปเรียนโรงเรียนเดียวกันหมด หากแต่มีแค่คุณกายที่ย้ายโรงเรียนไปโรงเรียนหลวง เนื่องจากพ่อให้คุณกายย้ายไปเรียนโรงเรียนเดียวกับพี่ชาย ทำให้คุณกายเริ่มเล่นเกมมากเกินไป ท่วมกลางความโดดเดี่ยวของสังคมที่ต้องเริ่มต้นสังคมใหม่

หากจะมีเพียงแต่การเล่นเกมที่ยังไม่เปลี่ยนไป เนื่องด้วยการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่เป็นความท้าทายต่อสังคมเด็กสมัยก่อน คุณกายเริ่มเข้าหาเพื่อนในสังคมใหม่จากการเล่นเกม เนื่องด้วยเพื่อนในโรงเรียนใหม่ของคุณกายไม่ได้มีกลุ่มคนในห้องที่ชอบเล่นเกมกีฬา ตีปิงปอง ที่เหมือนกับคุณกาย ทำให้เกมเปรียบเสมือนกับเครื่องมือการสร้างตัวตนของคุณกาย (self-

making) หากวิเคราะห์ในแง่การมีอยู่ของตัวตน Self หรือ Identity ของ Erikson (1968) กับการสำรวจตนเองช่วงเวลาที่เปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่นจะก่อให้เกิดคำถามว่า “เราเป็นใคร” หรือ “เราจะปฏิบัติตนอย่างไรให้เหมาะสมกับสังคมที่เราอาศัยอยู่” วัยรุ่นต้องการเวลาในการครุ่นคิด สำรวจ ทดลอง และทดสอบตัวตนของตนเองตลอดเวลา โดยกระบวนการเหล่านี้จะช่วยสร้างและหล่อหลอมตัวตน ค่านิยม ความเชื่อเป้าหมายในการดำเนินชีวิต และอัตลักษณ์ (Identity) ให้เป็นที่ประจักษ์ทั้งต่อตนเองและเป็นที่รับรู้ของผู้อื่นในสังคม

การเล่นเกมที่เริ่มเอยะขึ้นของคุณกายเริ่มนำไปสู่กระบวนการต่อต้านต่อสถาบันหลักช่วงเวลานั้น คือ สถาบันการศึกษา ซึ่งคุณกายเริ่มต่อต้านด้วยการโดดเรียนไปเกมออนไลน์ที่ทางคุณกายมีความสามารถสูง จากการที่ใช้เวลาส่วนมากไปกับการเก็บค่าประสบการณ์ หาของจนถึงการนำของที่ได้ไปขาย เพื่อให้ได้เงินค่าขนมเพิ่ม ทำให้เห็นได้ว่าคุณกายเริ่มหาพิจารณาตนตามแนวคิดของ มิเชล ฟูกูต์ ว่าด้วย เทคโนโลยีแห่งตน (technologies of the self) ด้วยการพยายามสร้างตัวตนในสิ่งที่ตนเองคิดว่าเป็นเรื่องที่ตนเองถนัด ถึงแม้ว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เป็นการต่อต้านต่อสถาบันหลักของคุณกาย กลายเป็นคนที่มีอิทธิพลต่อเพื่อนในการเล่นเกม สร้างตัวตนที่เก่งกาจ และยังสามารถหาเงินเพื่อจุนเจือตัวเองได้ในขณะที่เด็กคนอื่นยังจำเป็นต้องขอเงินครอบครัวเพื่อดำรงชีพ

“มีคนให้ความสำคัญกับเรา อย่างสมมติว่าเรามี level ที่เยอะกว่า หรือว่าเรามีของที่แบบคนอื่นไม่มี มันทำให้เรารู้สึกว่าเรามีความสำคัญมากขึ้น”

การเล่นเกมของคุณกายเลยถูกผูกเข้ากับความสัมพันธ์ทางสังคม ของกลุ่มเพื่อน ที่คอยเชิดชูคนที่เล่นเกมได้เก่งกว่าตัวเขา มีของที่มากกว่าตัวเขา ไม่ได้มีความสัมพันธ์กันในเชิงฐานะและครอบครัว อีกทั้งยังใช้เพื่อหากกลุ่มเพื่อนที่มีความชอบคล้ายๆกัน

อย่างไรก็ตามการเล่นเกมของคุณกายมักอยู่ในกรอบของคำว่าพอดี เนื่องจากคุณกายไม่สามารถที่จะเล่นเกมที่บ้านได้มากเนื่องจากคุณพ่อซึ่งเป็นทหาร ได้กำหนดกฎเกณฑ์ในการเข้านอนของคุณกายเอาไว้อย่างชัดเจน โดยคุณกายต้องนอนภายใน 4 ทุ่มของทุกวัน จึงเป็นเหตุให้คุณกายเริ่มเล่นเกมหนักขึ้นในช่วงมัธยมปลาย จากการที่คุณกายเริ่มมีสังคมที่เพื่อนๆของคุณกายชวนโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกมที่ร้านเกม

“ในเมื่อที่บ้านเล่นไม่ได้นาน ก็ออกไปเล่นข้างนอกแทน”

คำพูดของคุณกายสะท้อนให้เห็นถึงการต่อต้านต่ออำนาจของสถาบัน ของ Micheal Foucault ไม่ว่าจะเป็นอำนาจจากสถาบันการศึกษา และอำนาจจากสถาบันครอบครัว ที่กดทับคุณกายให้คุณกายต้องตั้งใจเรียน นอนตามเวลา เพื่อให้สามารถมีแรง มีกำลังสมองในการเรียน

เท่านั้น คุณพ่อของคุณกำหนดกฎเกณฑ์ให้คุณกายเพื่อที่จะให้คุณกายเรียนได้เกรดที่ดี เข้ามหาวิทยาลัยดีๆ ซึ่งคุณกายก็ไม่ได้ต่อต้านกับพ่อโดยตรง หากเพียงคุณกายใช้การต่อต้านกับกฎเกณฑ์ของสถาบันการศึกษาเป็นทางออกเพื่อให้ได้ทำกิจกรรม หรือเล่นได้ตามที่ตนต้องการ เหตุเพราะคุณกายมองว่าถึงแม้ตนเองไม่เข้าเรียนบางครั้ง ก็ยังสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังเรื่องคะแนนในการเรียนได้ดี ซึ่งคุณกายทำแบบนั้นเรื่อยมาจนเข้ามหาวิทยาลัย

“สิ่งที่น่าเสียดายที่สุดคือการไม่ได้รับปริญญาพร้อมเพื่อน”

จุดพลิกผันของชีวิตคุณกายเริ่มต้นจากการเล่นเกมในตอนมหาวิทยาลัย ที่คุณกายยังคงเล่นเกมเดิม สิ่งที่แตกต่างกันกับตอนมัธยมคือ คุณกายอยู่ได้อาศัยอยู่ที่หอพักนักศึกษาใกล้มหาวิทยาลัย ทำให้คุณกายเริ่มเล่นเกมได้โดยที่ไม่มีครอบครัวคอยควบคุม อีกทั้งทางมหาวิทยาลัยก็ให้อาสาสมัครนักศึกษาที่จะเข้าเรียนหรือไม่เข้าเรียนก็ได้ ส่วนมากจะตัดสินใจเรื่องการส่งงานและคะแนนสอบ ทำให้คุณกายมีอิสระมากยิ่งขึ้นในการเข้าถึงเกม ในช่วงแรกนั้นคุณกายไม่ได้มีปัญหาต่างๆ กับการเรียนและการเล่นเกมของตนเองเลย จนกระทั่งช่วงปี 3 คุณกายเริ่มดรอปเรียน เริ่มมีปัญหาเรื่องสถานะทางการเงิน จากการที่คุณกายเลยเข้าไปสู่วงการการพนันออนไลน์ เช่น การแทงบอล

จากที่กล่าวข้างต้น เมื่อคุณกายย้ายออกมาอยู่หอ ดำเนินชีวิตด้วยตนเองทำให้คุณกายเริ่มมีปัญหาเรื่องเงิน เนื่องจากทางบ้านของคุณกายก็ไม่ใช่ครอบครัวที่ร่ำรวย ทำให้คุณกายมองว่าการพนันคือทางออกจากการหาเงินเพิ่ม เนื่องจากไม่ได้มีรายได้จากการขายของในเกมเหมือนสมัยก่อน ทำให้คุณกายเริ่มเข้าสู่วงการการพนันบอล แล้วก็เริ่มเป็นการพนันต่างๆ มากขึ้นไปเป็นลำดับ

ทำให้ช่วงนั้นคุณกายแทบจะไม่ได้เรียนและเล่นเกมเลย เนื่องจากในเว็บพนันมีสิ่งให้คุณกายต้องคอยให้ความสนใจตลอดเวลา ขนาดการเล่นเกมที่คุณกายรักกลับกลายเป็นเพียงการเล่นฆ่าเวลาเพื่อรอผลการพนันออก จนทำให้คุณกายไม่ได้ทำตามมาตรฐานระเบียบการศึกษาชั้นปริญญาตรี

เมื่อถึงจุดที่คุณกายรู้ว่าตนเองไม่สามารถที่จะจบการศึกษาได้พร้อมกับกลุ่มเพื่อน คำว่า “ไม่ได้รับปริญญาพร้อมเพื่อน” ทำให้คุณกายเริ่มลุกขึ้นมาดูแลตัวเอง จากการเปิดใจเริ่มคุยกับครอบครัวเรื่องค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่สะสม ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้คุณกายไม่สามารถจบได้ เริ่มเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น โดยการเลิกการพนันทั้งหมด แล้วกลับมาใช้ชีวิตในแบบที่ตนต้องทำเพื่อตอบสนองกับความกดดันของสังคมที่มองว่าคุณกายเป็นคนไม่ประสบความสำเร็จในสถาบันหลักของสังคม เริ่มคิดถึงอนาคตมากกว่าความสุขหรือความท้าทายของตนเอง จนทำให้คุณกายเรียนจบแล้วหางานทำได้

“เกม” พื้นที่เสมือนทางสังคม

การเล่นเกมนของคุณกายเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งในชีวิตที่คอยสอนเรื่องต่างๆให้กับคุณกาย ตั้งแต่เด็กคุณกายมักใช้เกมเป็นพื้นที่เสมือนทางสังคมเพื่อช่วยให้คุณกายสามารถมีเพื่อน มีสังคม และเข้ากับสังคมนั้นๆได้ อีกทั้งคุณกายเริ่มเรียนรู้การหาเงินตั้งแต่เด็กจากการขายสิ่งของในเกม ซึ่งคุณกายคิดว่าเป็นเรื่องที่ดีที่สามารถหาเงินเพื่อแบ่งเบาภาระครอบครัวตั้งแต่เด็ก เป็นทั้งความสุข ทำหาย อีกทั้งยังสามารถหาเงินได้อีก

“ร้านเกมมันมันก็ยังมีการควบคุมอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่อยู่นะ”

คุณกายมองร้านเกมแตกต่างกับผู้ใหญ่ที่อาจจะมองว่าร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุม หากแต่ความเป็นจริงร้านเกมในความคิดคุณกายเป็นพื้นที่แห่งอิสระที่มีการจัดสรรควบคุมดูแลในตัว ในร้านเกมไม่สามารถสูบบุหรี่ได้ ไม่สามารถดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ อีกทั้งความรุนแรงในการทะเลาะวิวาทก็แทบที่จะไม่มีในสายตาของคุณกาย เหตุเพราะภายในร้านเกมจะมีผู้ใหญ่ ผู้คุม เจ้าของร้านเกมที่คอยดูแลร้านอยู่เสมอ เปรียบเสมือน พื้นที่ที่ผู้ใหญ่สามารถสอดส่อง คอยจับตาดูพฤติกรรมของเด็กไม่ให้เข้าไปยุ่งกับปัจจัยเสี่ยงอื่นๆได้

หากเพียงเด็กทุกคนที่เล่นเกมจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีแห่งตน (technology of self) ในการสอดส่อง ดูแล และ ยับยั้งความซังใจแห่งตน เพื่อที่จะแบ่งเวลาการเล่นเกมและภาระในชีวิตของตนเองที่แฝงมากับระบบทุนนิยมที่มองว่าเด็กคือ แรงงานในอนาคต

“สนุกครับ มันเหมือนเป็นโลกอีกใบที่เราเลือกได้ว่าจะจะเป็นใคร จะทำอะไร”

คำพูดนี้สะท้อนภาพของเกมในฐานะพื้นที่หลีกหนีความจริง (escape space) แต่ไม่ใช่เพียงเพื่อหลีกหนีปัญหา หากแต่เป็นการหลีกหนีไปสู่พื้นที่ที่เขาารู้สึกว่ามีอิสระ มีสิทธิ์เลือก และได้รับการยอมรับในแบบที่โลกจริงมอบให้ไม่มากพอ

เมื่อพิจารณาจากบทสัมภาษณ์ของคุณกาย จะเห็นได้ชัดว่า “เกม” ไม่ได้มีสถานะคงที่ในชีวิตของเขา หากแต่เปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของตัวเขาเองและการจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมโดยรอบ ตั้งแต่ช่วงวัยเด็กที่เกมทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งความสุข ความเพลิดเพลิน และการผ่อนคลาย จนถึงช่วงวัยรุ่นที่เกมกลายเป็นพื้นที่ของการหลีกหนีและเผชิญแรงกดดันจากครอบครัวและโรงเรียน และท้ายที่สุด ในช่วงวัยผู้ใหญ่ เกมได้ถูกสถาปนาใหม่เป็นพื้นที่ฝึกฝนตนเอง เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ และเป็นสนามแห่งการต่อรองกับอำนาจที่มีนัยทางจริยธรรม

เมื่อคุณกายโตขึ้นและต้องเผชิญกับแรงกดดันจากครอบครัวและระบบการศึกษา การเล่นเกมเริ่มถูกตั้งคำถามจากคนรอบตัว แต่แทนที่เขาจะละทิ้งกิจกรรมนี้ เขากลับเลือกที่จะ

“ตีความใหม่” และสร้างระบบคุณค่าของตนเองขึ้นมาภายใต้โลกของเกม เขาเล่าว่า “ผมไม่เคยคิดว่าเกมมันแย่นะ มันอยู่ที่ว่าเราใช้มันยังไงมากกว่า บางทีผมก็เอามันมาใช้ฝึกการวางแผน ฝึกภาษา หรือช่วยระบายอารมณ์ที่โรงเรียนมันไม่ให้เราแสดงออก”

“ผมเล่นเกมแนววางแผนเยอะนะ มันสอนให้ผมรู้ว่า ถ้าคิดไม่รอบคอบก็แพ้ เวลาไปเรียน ผมก็เริ่มวางแผนเรื่องสอบ การบ้าน ได้ดีขึ้น เพราะมันคล้ายกัน”

คำกล่าวนี้นสะท้อนให้เห็นว่าคุณกายเริ่มมองเกมจากมุมจริยธรรมแห่งตน (ethics of the self) โดยเขาไม่ได้ปล่อยให้เกมควบคุมเขา แต่ใช้เกมเป็นเครื่องมือฝึกฝนตนเองในมิติต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับวิธีที่บุคคลเลือกจะเข้าไปสัมพันธ์กับมัน เขาเล่าว่าในหลายช่วงของชีวิต เขาได้เรียนรู้จากเกมในแบบที่ระบบการศึกษาไม่สามารถมอบให้ เช่น ทักษะการจัดการเวลา การควบคุมอารมณ์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การสื่อสารกับผู้อื่น และการฝึกความอดทนต่อความพ่ายแพ้ สิ่งเหล่านี้คือองค์ประกอบที่ทำให้เขาเริ่ม “ให้ความหมายใหม่” แก่เกมอย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และการจัดการเวลาแล้ว คุณกายยังพูดถึงเกมว่าเป็น “พื้นที่ทดลองความสัมพันธ์” กับผู้อื่นผ่านเกมออนไลน์ เช่น การสื่อสารกับเพื่อน การทำงานเป็นทีม หรือแม้แต่การเจรจาต่อรอง เขากล่าวว่า “บางทีเราไม่ได้เจอเพื่อนดี ๆ ที่โรงเรียน แต่ในเกมเราได้เจอคนที่เข้าใจ ได้คุยแบบไม่ต้องกลัวโดนด่า มันช่วยให้ผมกล้าพูดมากขึ้นนะ”

เกมจึงไม่ใช่เพียงพื้นที่ของความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นเวทีแห่งการฝึกฝนชีวิตและพฤติกรรม โดยเฉพาะในรูปแบบที่ระบบโรงเรียนหรือครอบครัวมักมองข้าม ไม่เปิดโอกาส หรือไม่ยอมรับ คุณกายใช้เกมเป็นแหล่งเรียนรู้คู่ขนาน (alternative pedagogy) และสามารถสร้างทักษะชีวิตที่มีผลต่อการพัฒนาตนเองในระยะยาว

แนวคิดนี้สอดคล้องกับสิ่งที่ มิเชล ฟูโกต์ กล่าวถึงในงาน “The Use of Pleasure” และ “Technologies of the Self” ว่า “จริยธรรมแห่งตน” ไม่ได้ถูกกำหนดจากสถาบันศาสนา หรือรัฐ แต่เกิดจากการที่ปัจเจกบุคคลเรียนรู้ที่จะฝึกฝน ดูแล และประเมินตนเองผ่านการกระทำในชีวิตประจำวัน ในกรณีของคุณกาย เกมจึงเป็นเสมือนพื้นที่ที่เขาใช้ฝึกฝนตนเองทั้งในทางกายภาพ อารมณ์ และความคิดอย่างสม่ำเสมอ

เขาสรุปว่า “คนอื่นอาจเห็นเกมเป็นตัวทำลายอนาคต แต่ผมว่ามันคือเครื่องมือที่จะทำให้เราเข้าใจตัวเอง ถ้าเราใช้มันให้ถูก มันก็เหมือนครูคนหนึ่ง” คำพูดนี้แสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างความหมายใหม่ที่เขามีต่อเกม ซึ่งตัดขาดจากกรอบเดิมที่มองเกมในแง่ลบ และสถาปนาเกมขึ้นมาใหม่ในฐานะ “พื้นที่จริยธรรมทางเลือก” (Alternative Ethical Space)

ตามแนวคิดของ Foucault พื้นที่นี้คือที่ที่บุคคลสามารถฝึกฝน ดูแล และประเมินตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ตนเลือกโดยสมัครใจ ไม่ใช่โดยบังคับจากภายนอก กล่าวคือ คุณกายไม่ได้ปฏิเสธ การเรียนหรือหน้าที่ แต่เลือกที่จะฝึกตนเองผ่านวิธีอื่นผ่านเกม โดยไม่ต้องรอการอนุมัติจากสถาบัน หรือผู้ใหญ่ เขากล่าวว่า “ผมไม่อยากจะให้ใครมาตัดสินว่าผมดีหรือไม่ดีแค่เพราะผมเล่นเกม ผมรู้ตัวเองว่าอะไรควร ไม่ควร แล้วผมก็เลือกได้ว่าจะเป็นใคร”

การให้ความหมายใหม่นี้ไม่ใช่แค่การ “ปกป้อง” เกม แต่คือการพลิกบทบาทของผู้ถูกตีตรา มาเป็นผู้กำหนดความหมายใหม่ด้วยตนเอง นี่คือการโต้กลับเชิงจริยธรรมที่ทรงพลัง และเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้าง “อัตลักษณ์ใหม่” ที่ไม่ขึ้นอยู่กับภาพจำเดิมของคำว่า “เด็กติดเกม”

การจัดวางเกมในฐานะพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ทำให้คุณกายสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมนี้เข้ากับเป้าหมายของชีวิตจริงได้อย่างกลมกลืน เขายังเล่าว่าเกมช่วยให้เขากล้าเข้าสังคมมากขึ้น กล้าพูดคุยกับเพื่อนใหม่ และเข้าใจความหลากหลายของคนมากขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น ทักษะทางสังคม (social skills) ที่เขาไม่ได้รับการเรียนในห้องเรียน แต่กลับได้มาจากพื้นที่ที่สังคมส่วนใหญ่มองข้ามหรือดูแคลน

ประสบการณ์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่า แม้คุณกายจะเคยถูกมองว่า “ติดเกม” แต่เขาไม่ได้ยอมจำนนต่อมายาคตินั้น เขาเลือกใช้เกมในฐานะเครื่องมือในการพัฒนาตนเอง และยืนยันความหมายใหม่ของเกมอย่างมั่นคง การตีความใหม่นี้ไม่เพียงเปลี่ยนมุมมองของเขาเองเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อการสร้างความมั่นคงทางจิตใจและการประกอบสร้างอัตลักษณ์ที่ไม่ยอมตกอยู่ภายใต้อำนาจของการควบคุมที่ตื้นเขิน

หากมองในเชิงโครงสร้าง เกมจึงเป็นทั้ง “พื้นที่แห่งการต่อต้าน” และ “เครื่องมือของการสร้างตนเอง” ในเวลาเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Foucault ที่เห็นว่าการต่อต้านอำนาจ ไม่จำเป็นต้องเป็นการปฏิเสธ แต่สามารถเกิดขึ้นได้จากการเปลี่ยนวิธีการใช้งานวัตถุหรือสถาบัน เดิมในรูปแบบที่ต่างไปจากที่ระบบอำนาจตั้งใจไว้

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่

“คิดไม่ออกเลยว่าชีวิตที่ไม่เล่นเกมจะเป็นอย่างไร”

เมื่อเติบโตขึ้นการเล่นเกมนของคุณกายค่อยๆ สอนคุณกายให้เป็นคุณกายในวันนี้ โดยคุณกายเล่าว่าตั้งแต่เด็กการเล่นเกมนทำให้คุณกายเริ่มรู้วิธีการหาเงินตั้งแต่เด็ก ความเสี่ยง และการวางแผนชีวิต ถูกแฝงเข้ามาในการเล่นเกมน ไม่ว่าจะเป็นเกมแนววางแผน เกมเก็บค่าประสบการณ์ (Level) สิ่งเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้เด็กเริ่มมีการคิดวิเคราะห์ ไม่ใช่เพียงแค่การเล่นเกมนไปตาม บทสรุปของเกมเท่านั้น จะต้องมีการแก้ปัญหา หาวิธีการต่างๆ เพื่อเอาชนะกับเกม อย่างไรก็ตาม

คุณกายก็พบเจออุปสรรคจากการวางแผนที่ไม่รอบคอบและประเมินความเสี่ยงในชีวิตตนเองต่ำเกินไป จึงนำความสามารถในการหาเงินที่ได้มาจากการเล่นเกมมาใช้ในทางที่ผิด ความโลภ และการที่ไม่มีการควบคุมดูแลอย่างถี่ถ้วน ทำให้คุณกายต้องเผชิญต่ออุปสรรคในการศึกษาซึ่งเป็นจุดที่ทำให้คุณกายเริ่มวางแผนในชีวิตตนเองใหม่ ด้วยการตรวจสอบความสามารถของตน รวมทั้งทรัพยากรที่ตนเองมีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นอาชีพจากทางบ้าน และความเป็นไปได้ในโลกแห่งความจริง จึงทำให้คุณกายเลือกอาชีพที่มีความแน่นอนตั้งแต่ก่อนคุณตาจะจบ โดยได้คุณพ่อซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการให้ความช่วยเหลือผลักดันคุณกายให้สามารถที่จะสอบเป็นตำรวจได้ อีกทั้งปัจจุบันคุณกายก็อาศัยการขายของเล็กๆน้อยๆ เพื่อหารายได้เพิ่มเติมจากอาชีพที่มีฐานเงินเดือนที่ต่ำ

คุณกายอาศัยการมอง ตรวจสอบและกำกับตนเองด้วยความเข้าใจว่าตนเองสามารถทำอะไรได้บ้าง หรือตัวเองมีข้อจำกัดอะไรเพื่อเป็นแรงผลักดันตนเองให้เรียนรู้ให้จบ และทำอาชีพที่ไม่ทำให้ครอบครัวต้องลำบากอีกต่อไปจากการกระทำของคุณกาย

“ใครทำอะไรได้ดีก็มองว่ามันก็จะชอบทำอย่างนั้นแหละ”

ซึ่งในแนวคิดทฤษฎีของมิเชล ฟูกูเกต์ (มิเชล ฟูกูเกต์) ในบริบทของการเลือกกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกีฬา การเล่นเกม ฟูกูเกต์จะมองว่ากิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่การกระทำที่สนุกสนาน แต่ยังเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างตัวตนในเชิงจริยธรรม การเลือกเล่นเกม เช่น การเลือกเล่นเกม RPG นั้น เป็นตัวอย่างของการ "แสดงออก" ถึงตัวตนและการสร้างทักษะเฉพาะตัวที่สะท้อนถึงความสามารถ ความมุ่งมั่น และคุณธรรมของแต่ละบุคคล การเลือกทำบางสิ่งที่เป็นความถนัดหรือกิจกรรมที่ตัวเองชอบ จะเป็นการยืนยันและแสดงออกถึงการพัฒนาคุณค่าของตนเอง ซึ่งในกระบวนการนี้ฟูกูเกต์เชื่อว่า มนุษย์สามารถสร้าง ความเป็นผู้มีคุณธรรม ของตนเองจากการปฏิบัติและการฝึกฝนในสิ่งที่เขาทำ

การเลือกที่จะ "เล่นฟุตบอล" เพราะรู้สึกที่ตนเองถนัด หรือ "เล่นเกม" เพราะเพื่อนหรือสังคมรอบข้างมีทักษะในกิจกรรมนี้ ถือเป็นการ สร้างตัวตน ผ่านการกระทำที่มีคุณค่าในแง่ของจริยธรรม ฟูกูเกต์มองว่า กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางกายภาพ แต่ยังเป็นการฝึกฝนในเชิงจริยธรรม เพราะการพัฒนาทักษะนั้นต้องการความพยายาม ความอดทน และการพัฒนาความสามารถในเชิงจิตใจ ซึ่งล้วนแต่เป็นกระบวนการที่สะท้อนถึงการ "สร้างตัวตน" ที่มีคุณธรรมและการเลือกในสิ่งที่มีความหมายต่อตัวเอง

การกำกับตนเอง (self-regulation) ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่มนุษย์ต้องรับผิดชอบในการสร้างตัวตนและพัฒนาจริยธรรมของตนเองผ่านการเลือกและการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน การเลือกกิจกรรมอย่างการเล่นกีฬาหรือการเล่นเกมในที่นี้ จึงไม่ใช่แค่การทำตามความชอบส่วนตัว

หรือความสนุกสนาน แต่ยังเป็นการตัดสินใจที่มีความหมายในเชิงจริยธรรม การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับตัวตนและค่านิยมของตนเอง ถือเป็นการแสดงออกถึงความรับผิดชอบในการกำหนดและพัฒนาตัวตนของแต่ละบุคคลการเลือกทำบางสิ่งบางอย่างที่เป็นความจริงก็คือก็เค้ก็เค้แก่งด้านนี้เค้ก็เลยเล่นก็เหมือนเราอะเตะบอลเก่งเราก้เลยเตะบอลไ้พวกอื่นมันเล่นบาสเก่งมันก็เล่นบาสเหมือนทุกคนก็พยายามหาตัวตนผ่านกิจกรรมนะการเล่นต่างๆ

“ความรับผิดชอบของตัวเองบวกกับการจัดสรรเวลามันก็ต้องเป็นการแบ่งเวลาอะไรที่ว่าเราจะเล่นหรือว่าเราจะทำอย่างอื่นก็ต้องแบ่งเวลามัน ก็น่าจะเหมือนกับพวกเตะบอล มากไปก็ไม่ได้ เล่นเกมมากไปก็ไม่ได้ หมกมุ่นอะไรสักอย่างมากไปก็ไม่ได้”

การจัดสรรเวลาและการควบคุมตัวตนจากกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นฟุตบอล, การเล่นเกม หรือกิจกรรมอื่นๆ เป็นการแสดงถึงความสามารถในการควบคุมตัวเอง และการเลือกในสิ่งที่มีความหมาย ตามหลักการของฟูโกต์ที่มองว่า การดูแลตนเองและการกำกับตนเองเป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์สามารถสร้างตัวตนที่มีคุณธรรมและสมดุลได้ในโลกที่เต็มไปด้วยอำนาจและความคาดหวังจากภายนอก

ความเจ็บปวดของคุณกายยังทำให้คุณกายย้ำเรื่องความรับผิดชอบของตัวเองบวกกับการจัดสรรเวลา ที่เป็นสิ่งที่คุณการใช้ต่อสู้กับระบบการศึกษาที่ทำให้หลายๆคนรวมถึงเพื่อนของคุณกายมองว่าคุณกายเป็นคนไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นบทเรียนจากการกระทำของคนที่ทำให้คุณกายไม่มีทางล้มมันได้เลย

ปัจจุบันคุณกายก็ยังเล่นเกมอยู่ เพื่อความผ่อนคลายอีกทั้งยังสามารถนำเกมไปใช้ในการเข้าสังคมของอาชีพคุณกาย โดยเล่นกับเพื่อนในที่ทำงานเวลาพักผ่อนผ่านการสร้างตัวตนทางจริยธรรมมาอย่างถ่วง จนทำให้คุณกายสามารถใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยอำนาจและความคาดหวังจากภายนอกได้

“เกม” ของเล่นที่ไม่ใช่เพียงของเล่นจากอาจารย์ปาร์ค

การเข้าสู่โลกของเกม เมื่อเกมไม่ใช่พื้นที่ต้องห้าม

“ผมเริ่มเล่นเพราะพ่อเล่น...ตอนนั้นไม่ได้คิดว่าเกมคือสิ่งไม่ดีหรืออะไรนะครับ มันเหมือนของเล่นชิ้นหนึ่ง”

คำพูดของคุณปาร์คย้อนพาเรากลับไปสู่ความทรงจำในวัยเด็ก ภาพของพ่อที่เล่นเกมในบ้านไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมส่วนตัวของผู้ใหญ่ แต่กลายเป็นแรงบันดาลใจที่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเขา ในมุมนี้ เกมจึงไม่ได้เป็นสิ่งที่เด็ก “แอบเล่น” หรือเป็นพฤติกรรมต้องห้าม ทว่า

เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงคนในครอบครัว หากแต่เป็นการเลียนแบบและแรงบันดาลใจจากคนในครอบครัว และกลายเป็น “สนาม” เล็ก ๆ ที่คุณปาร์คได้เรียนรู้การสังเกต การเล่นเกมของพ่อจึงกลายเป็นภาพจำสำคัญที่ทำให้เขาเกิดความสนใจและอยากลองเล่นเอง เป็นจุดเริ่มต้นที่ไม่ได้ถูกตีตราหรือมีมิติ “ด้านลบ” แต่เป็นการซึมซับผ่านความสัมพันธ์และการเลี้ยงดูในครอบครัว

ในช่วงประถมต้น คุณปาร์คบอกว่าเกมเป็นเหมือนโลกใบเล็กที่เขาได้ใช้สำรวจและค้นหาตัวเอง เขาเล่าว่า “ผมชอบเวลาได้ลองผิวดลองถูกในเกม มันเหมือนเป็นห้องทดลองของเราเอง” ประโยคนี้แสดงให้เห็นว่า แม้ในวัยเด็ก เกมไม่ใช่แค่เรื่องสนุก แต่เป็นที่ที่เด็กคนหนึ่งได้เรียนรู้ผ่านการเล่น – การลองผิวดลองถูก การแก้ปัญหา และการสร้างความหมายด้วยตัวเอง ในเชิงของ Foucault พื้นที่ของเกมที่คุณปาร์คสัมผัสจึงเป็น “พื้นที่ทดลองชีวิต” ที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การบงการของใครโดยตรง

อย่างไรก็ตาม แม้ครอบครัวของเขาจะเปิดกว้างแต่ก็มี “การสอดส่อง” บางอย่างเสมอ คุณปาร์คเล่าว่า “แม่จะคอยบอกว่า เล่นได้แต่ทำการบ้านเสร็จก่อนนะ” การเตือนเช่นนี้ไม่ใช่การห้ามโดยสิ้นเชิง แต่คือการสร้างเงื่อนไขทางวินัยในรูปแบบ “soft power” – อำนาจเชิงนุ่มนวลที่ Foucault อธิบายว่า ไม่ได้บังคับอย่างเข้มงวดแต่สร้างกรอบให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้การควบคุมตัวเอง พื้นที่ของเกมในบ้านจึงเต็มไปด้วยการต่อรอง ระหว่างความสนุกของเด็กกับความคาดหวังของครอบครัว

การเข้าสู่โลกของเกมในวัยเด็กสำหรับคุณปาร์คจึงเป็นกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนในรูปแบบแรกเริ่ม เขาไม่ได้มองเกมเป็นศัตรูกับการเรียนรู้ แต่กลับมองว่า “ถ้าทำงานเสร็จแล้ว ก็ขอเวลาสนุกบ้าง มันแฟร์สำหรับเด็กนะครับ” ตรงนี้เองสะท้อนให้เห็นการประกอบสร้างจริยธรรมแบบอิสระของเขา – การเคารพหน้าที่การเรียนและการบ้าน แต่ก็ปกป้อง “ความสุข” ในการเล่นเกมด้วยตัวเอง

เมื่อเข้าสู่ช่วงมัธยมต้น เกมไม่ใช่แค่เรื่องสนุกอีกต่อไป มันกลายเป็น “เวทีแข่งขัน” ที่เขาได้เรียนรู้ความหมายของการพยายามและการพัฒนา เขาเล่าว่า “ตอนนั้นเริ่มเล่นเกมที่มันต้องวางแผน คุยกับเพื่อน แพ้ก็ต้องแก้ใหม่...เหมือนมันสอนเราแบบที่โรงเรียนไม่ได้สอน” ในสายตาเด็ก เกมจึงไม่ได้เป็นเพียงการหลบหนีจากการเรียน แต่เป็นการฝึกฝนการคิด การสื่อสาร การปรับตัว – องค์ประกอบที่ตรงกับการสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ที่ Foucault ชี้ว่าเป็นการฝึกฝนตัวเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ของเราเอง

“ผมไม่เคยรู้สึกว่าตัวเองติดเกมนะ เพราะผมก็ยังทำการบ้านอยู่ แต่เขาจะมองว่าเราติดเพราะเล่นทุกวัน”

แม้จะสนุกกับเกม แต่คุณปาร์คก็รู้ว่าครอบครัวและครูอาจไม่เข้าใจ เขาย้อนความรู้สึกว่า คำพูดนี้สะท้อนถึงความขัดแย้งที่เด็กหลายคนต้องเจอ: เกมในมุมมองเด็กอาจเป็นการพักผ่อนและเรียนรู้ แต่ในมุมมองผู้ใหญ่ มันคือการเสียเวลาและการแหกกฎระเบียบ จุดนี้เองที่ “เกม” กลายเป็นสมรภูมิการตีความ (struggle over meaning) ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

การเข้าสู่โลกของเกมในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่นจึงเป็นการเดินทางที่คุณปาร์คได้ฝึกฝนความสมดุลระหว่าง “ความสุข” และ “หน้าที่” – การเรียนรู้การจัดสรรเวลา การปรับตัวตามเงื่อนไขของครอบครัว และการเคารพขอบเขตของคนรอบข้าง ในแง่นี้ เกมไม่ได้เป็น “ศัตรู” ของการเรียนรู้ แต่คือสนามที่ทำให้เขาได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการพัฒนาตัวเองอย่างมีวินัย

ผลการเรียน การตัดสินใจเป็นเด็ก

จุดเปลี่ยนสำคัญในเส้นทางของคุณปาร์คเกิดขึ้นเมื่อเขาเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงที่แรงกดดันทางวิชาการและความคาดหวังของครอบครัวเริ่มเด่นชัดมากขึ้น การเล่นเกมจากกิจกรรมพักผ่อนและการเรียนรู้ด้วยตนเองกลับถูกตีความโดยคนรอบข้างว่าเป็น “ปัญหา” ที่คุกคามการเรียนและอนาคตของเด็ก ครอบครัวและครูในฐานะผู้ปกครองจึงเริ่มให้ความหมายกับเกมว่าเป็นสาเหตุหลักของผลการเรียนที่ตกต่ำ พร้อมกับการสร้างภาพลักษณ์ “เด็กติดเกม” ขึ้นมาอย่างเป็นระบบ

“ตอนนั้นผลการเรียนผมไม่ดีเท่าเดิม...พ่อแม่ก็เริ่มบอกว่าเพราะเราเล่นเกมมากเกินไป”

คำพูดของคุณปาร์คเผยให้เห็นการตีตราที่ค่อยๆ ก่อตัวขึ้น จากเดิมที่เกมเป็นกิจกรรมยามว่างธรรมดา กลับกลายเป็นสัญลักษณ์ของ “ความล้มเหลว” ในสายตาของพ่อแม่และครู มายาคติ “เด็กติดเกม” จึงเกิดขึ้นไม่ใช่เพราะพฤติกรรมเล่นเกมเพียงอย่างเดียว แต่เพราะมันถูกเชื่อมโยงกับกรอบความสำเร็จแบบเดิม คือเด็กดีต้องเรียนเก่ง ต้องไม่ปล่อยเวลาให้เสียเปล่า การตีตราเช่นนี้สะท้อนแนวคิดของ Foucault ว่า อำนาจไม่ได้มาจากการบังคับทางกายภาพเพียงอย่างเดียว แต่ทำงานผ่าน “การนิยาม” (discursive formation) ที่ควบคุมความหมายและภาพลักษณ์ของผู้ถูกกระทำ

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจคือ คุณปาร์คไม่ได้ยอมจำนนต่อการตีตราในฐานะ “เด็กติดเกม” แต่กลับเรียนรู้ที่จะ “ต่อรอง” กับอำนาจนี้อย่างเป็นขั้นตอน การตอบโต้ไม่ได้อยู่ในรูปแบบของการปฏิเสธอย่างหัวชนฝา แต่เกิดขึ้นในลักษณะการจัดการตนเองใหม่ เช่น การแบ่งเวลาให้การเรียนและงานหลักสำคัญขึ้น การทำผลงานด้านการเรียนให้ดีขึ้นเพื่อให้ครอบครัวคลายความกังวล และการทำให้เห็นว่าเกมไม่ใช่อุปสรรค หากเขาสามารถควบคุมมันได้

กระบวนการนี้แสดงให้เห็นแนวคิด “การปกครองตนเอง” (self-governance) ที่ Foucault ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของจริยธรรมแห่งตน (ethics of the self) การที่บุคคลเรียนรู้จะปรับสมดุลชีวิตของตนเองท่ามกลางแรงกดดันทางอำนาจจากสังคม การบริหารจัดการเวลา การวางแผนการเรียน และการรักษาความสัมพันธ์ในครอบครัว ล้วนเป็น “เครื่องมือ” ของคุณปาร์คในการตอบโต้การตีตราโดยไม่ทำลายความสุขในการเล่นเกมน

นอกจากนี้ การตีตราที่เกิดขึ้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในบ้าน แต่ยังแทรกซึมในสถาบันการศึกษา โรงเรียนกลายเป็นพื้นที่ที่เกมถูกนิยามว่า “เสียเวลา” และขัดแย้งกับหน้าที่นักเรียน การสั่งห้ามและการกดดันในโรงเรียนเป็นตัวอย่างของ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจในสถาบัน” ซึ่งพยายามจัดการความประพฤติของเด็กเพื่อให้สอดคล้องกับบรรทัดฐานสังคม เกมถูกมองว่าเป็นสิ่งไร้ค่าและตรงข้ามกับการเรียนรู้เชิงวิชาการ การสั่งห้ามและการกล่าวโทษนี้คือการแสดงออกของ เทคโนโลยีแห่งอำนาจในสถาบัน (institutional power) ที่พยายามควบคุมพฤติกรรมของเด็กให้สอดคล้องกับบรรทัดฐาน “เด็กดี” ในขณะที่ Foucault ชี้ให้เห็นว่า โรงเรียนไม่ใช่แค่สถานที่ให้ความรู้ แต่ยังเป็น “เครื่องมือ” ในการสร้างระเบียบวินัยและการคัดกรองพฤติกรรม ทว่าในทางปฏิบัติ คุณปาร์คกลับไม่ยอมสูญเสียเกมไปอย่างสิ้นเชิง แต่เรียนรู้การประนีประนอมด้วยการปรับตัวและการสื่อสารกับคนรอบข้าง

“ก็ไม่ได้เลิกละครับ แต่พยายามให้มันไม่กระทบการเรียน...แบบ ถ้าผลการเรียนดีขึ้น พ่อแม่ก็ไม่ว่าแล้ว”

การตอบโต้ของเขาจึงไม่ใช่การปฏิเสธอย่างถ้อยถนอม แต่เป็นการ “แสดงผลงาน” (performance) ให้สอดคล้องกับสิ่งที่ครอบครัวต้องการ ในขณะเดียวกันก็ยังรักษาพื้นที่ของตัวเอง พื้นที่ในการเล่นเกมนไว้อย่างมั่นคง สิ่งนี้ชี้ให้เห็นการเจรจาต่อรองอัตลักษณ์ของตนเองกับความคาดหวังของสังคมรอบข้าง การตอบโต้ของเขาจึงไม่ใช่การต่อต้านเชิงขัดแย้งแบบรุนแรง หากแต่เป็นการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับ “สายตาของอำนาจ” การปรับวิธีใช้เวลา การทำผลงานการเรียนให้กลับมาอยู่ในระดับที่ครอบครัวและโรงเรียนยอมรับ เป็นการต่อรองเพื่อให้เขายังรักษาพื้นที่ “เกม” ซึ่งเป็นพื้นที่ความสุขและการพัฒนาตนเองของเขาเองไว้ได้ในชีวิต

ในภาพรวม ช่วงจุดเปลี่ยนนี้เป็นการแสดงให้เห็นว่า เด็กคนหนึ่งอาจถูกตีกรอบความหมายว่าเป็น “เด็กติดเกม” แต่แทนที่จะยอมแพ้ต่อกรอบนั้น เขาได้ใช้ทักษะการจัดการชีวิตของตัวเองและความมุ่งมั่นภายในใจในการพิสูจน์ว่า เขาสามารถมี “พื้นที่ของตัวเอง” ได้ โดยไม่สูญเสียความรับผิดชอบที่คนรอบข้างคาดหวัง นี่คือนัยของการสร้างจริยธรรมแห่งตนจากการเผชิญกับอำนาจ – การต่อรองเพื่อสร้างความหมายและคุณค่าในชีวิตตามที่ตนเองเชื่อมั่น

“เกม” พื้นที่การเรียนรู้

การเล่นเกมนของคุณปาร์คไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมพักผ่อนหรือการหลีกหนีจากความจริง หากแต่ค่อย ๆ พัฒนาเป็นพื้นที่ทางเลือกที่เต็มไปด้วยโอกาสในการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และการสร้างความหมายใหม่ในชีวิตเขาเอง ความเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นในทันที แต่สะท้อนถึงการปรับเปลี่ยนมุมมองและการต่อรองกับมายาคติของสังคมอย่างต่อเนื่อง

สำหรับคุณปาร์ค เกมไม่ได้ถูกมองว่าเป็น “ของเล่น” อีกต่อไป เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เกมกลายเป็น “สนามแข่งขัน” ที่ท้าทายความสามารถของเขา ในสายตาเด็กคนหนึ่ง เกมคือพื้นที่ที่เขาสามารถพัฒนาความคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และการจัดการกับความคาดหวังของตนเองและคนรอบข้าง เขามองว่า การเล่นเกมนไม่ใช่เรื่องเสียเวลา แต่เป็น “การฝึกฝน” ในแบบที่โรงเรียนไม่ได้สอน – การจัดการความพ่ายแพ้ การคิดวิเคราะห์ในสถานการณ์จำลอง และการเรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่างในทีม

“ผมชอบเกมที่ต้องคิดเยอะ ๆ วางแผนเยอะ ๆ มันทำให้รู้สึกที่เรากำลังใช้สมองจริง ๆ”

ในช่วงวัยรุ่น เกมกลายเป็นพื้นที่ที่เขาได้ฝึกฝนทักษะสำคัญหลายอย่าง คุณปาร์คบอกว่า เกมจึงไม่ใช่แค่ของเล่น แต่เป็นพื้นที่ทดสอบความคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา และการคิดวิเคราะห์ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตรงนี้เองที่เกมกลายเป็น “พื้นที่การเรียนรู้” ในแบบที่โรงเรียนไม่สามารถมอบให้ได้

แนวคิดนี้สอดคล้องกับสิ่งที่ Foucault เรียกว่า “พื้นที่ความรู้ทางเลือก” (alternative knowledge spaces) – ในขณะที่โรงเรียนและสถาบันการศึกษาผลิตความรู้ในแบบทางการ เกมกลับเป็นสนามที่เด็กสร้างความรู้ใหม่ผ่านการลองผิดลองถูกด้วยตนเอง เขาไม่ได้รอให้ผู้ใหญ่บอกว่าจะต้องทำอะไร แต่เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในเกม พื้นที่นี้จึงเป็นแหล่งสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ในแบบที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กรอบมาตรฐานของโรงเรียนหรือครอบครัว

สิ่งที่น่าสนใจคือ คุณปาร์คเล่าว่า การเล่นเกมในวัยเด็กไม่ได้เป็นเพียงการพักผ่อน แต่ยังทำให้เขาได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการอ่านคำสั่งในเกม รวมถึงการคิดวิเคราะห์และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ เกมจึงไม่ใช่แค่ความสนุก แต่เป็น “พื้นที่ทางเลือก” ในการฝึกฝนทักษะชีวิตที่โรงเรียนไม่ได้สอนโดยตรง เด็กคนหนึ่งที่อยู่ในพื้นที่นี้เริ่มสร้างการเรียนรู้ของตนเอง นี่คือการประกอบสร้าง “ความรู้” แบบไม่เป็นทางการที่สวนทางกับการเรียนรู้แบบโรงเรียน ซึ่ง Foucault มองว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอัตลักษณ์ (subjectivity) ในฐานะผู้กระทำการ (agent) ไม่ใช่เพียงผู้ถูกกำกับ

ความหมายใหม่ของเกมยังสะท้อนในความมั่นใจและการกล้าตัดสินใจของคุณปาร์ค เขาว่าการเล่นเกมมากเกินไปอาจกระทบการเรียนรู้ แต่ในขณะเดียวกัน เขามองว่าการจัดการสมดุลระหว่างความสุขและความรับผิดชอบคือสิ่งที่ทำให้เขาเป็น “ตัวเอง” อย่างแท้จริง ไม่ใช่การเล่นเกมตามคำสั่งคนรอบข้างอย่างเดียว แต่คือการเรียนรู้ว่าจะทำอย่างไรให้เกมไม่กลายเป็นอุปสรรคต่อเป้าหมายอื่นในชีวิต ตรงนี้เองที่ Foucault กล่าวถึง “จริยธรรมแห่งตน” ไม่ได้หมายถึงการยอมจำนนต่ออำนาจภายนอก แต่เป็นการฝึกฝนตนเองให้รู้จักขีดจำกัดของตนและปรับใช้ให้สอดคล้องกับความเชื่อและคุณค่าที่ตนเองสร้างขึ้น

นอกจากนี้ เกมยังมีบทบาทเป็น “พื้นที่สังคม” ที่คุณปาร์คได้เรียนรู้การสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ เขาเคยเล่าว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เขากล้าพูดคุยกับคนแปลกหน้า ทั้งในเกมและในการใช้ชีวิตจริง การโต้ตอบในเกมไม่ได้จบลงเพียงบนหน้าจอ แต่กลายเป็นการเรียนรู้การสื่อสารในโลกจริง – การเอาตัวรอด การประนีประนอม และการฟังคนอื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการอยู่ร่วมกับคนในสังคม

สิ่งที่น่าสนใจคือ คุณปาร์คมองว่า เกมไม่ได้แค่สอนเรื่องทักษะ “การเอาชนะ” แต่ยังสอนเรื่องการ “ยอมรับความพ่ายแพ้” ความพ่ายแพ้ในเกมเป็นบทเรียนที่สำคัญในการสร้างความอดทนและการเรียนรู้ที่จะลุกขึ้นใหม่ เขาไม่ได้กลัวการแพ้ แต่กลับมองว่ามันคือจุดเริ่มต้นของการพัฒนาตัวเอง จุดนี้เชื่อมโยงกับแนวคิดของ Foucault ว่า การฝึกฝนตนเอง (self-practice) เป็นหัวใจสำคัญของจริยธรรม – ไม่ใช่เพียงการทำตามกฎ แต่คือนอกจากนี้ ความหมายใหม่ของเกมยังเชื่อมโยงกับการเรียนรู้การรับมือกับความพ่ายแพ้ เขาเล่าว่า “เกมมันทำให้ผมเข้าใจว่าแพ้ก็ไม่เป็นไร...มันคือบทเรียน” ประโยคนี้บ่งบอกว่าเกมคือพื้นที่ปลอดภัยที่เขาได้ลองผิดลองถูก โดยไม่ต้องกลัวความล้มเหลวเหมือนในโรงเรียนหรือชีวิตจริง การยอมรับความพ่ายแพ้ในเกมกลายเป็นแบบฝึกหัดสำคัญที่เขานำไปปรับใช้ในชีวิตจริง – การไม่ยอมแพ้ง่าย ๆ และการปรับปรุงตัวเองหลังความผิดพลาดคือการรู้จักยอมรับข้อจำกัดของตัวเองและใช้มันเพื่อพัฒนาต่อไป

การเปลี่ยนแปลงความหมายของเกมจาก “สิ่งไร้ค่า” ในสายตาผู้ใหญ่ มาเป็น “พื้นที่สร้างคุณค่า” ในชีวิตคุณปาร์ค จึงเป็นการท้าทายมายาคติของสังคมอย่างชัดเจน เขาไม่ได้รอให้คนรอบข้างมาเข้าใจ แต่ใช้การกระทำของตัวเอง – การจัดการเวลา การรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะในเกม – เพื่อแสดงให้เห็นว่า เกมไม่ใช่สิ่งเลวร้ายถ้าเด็กได้เรียนรู้วิธีใช้มันอย่างมีความรับผิดชอบ

ในภาพรวม ความหมายใหม่ของเกมในชีวิตคุณปาร์คคือ “พื้นที่จริยธรรมทางเลือก” (alternative ethical space) ที่เขาสร้างขึ้นจากประสบการณ์ตรง ความหมายนี้ไม่ได้เกิดขึ้นโดย

บังเอิญ แต่เป็นผลจากการตอบโต้ต่ออำนาจการตีตราของครอบครัวและสังคม และการค้นหาคุณค่าในแบบที่เขาเชื่อมั่นเอง

คุณปาร์คยังบอกอีกว่า การเล่นเกมเป็นเหมือนการฝึกฝน “ความกล้า” ในชีวิต เขากล่าวว่า “ผมเคยกลัวการคุยกับคนแปลกหน้า แต่พอเล่นเกม มันทำให้ผมคุยได้ เพราะในเกมเราต้องคุยต้องสื่อสาร” นี่สะท้อนให้เห็นว่าเกมเป็นเวทีที่เขาได้ทดลองและฝึกฝนทักษะการเข้าสังคม ซึ่งภายหลังช่วยให้เขากล้าที่จะไปต่างประเทศคนเดียว หรือทำงานในที่ใหม่ ๆ โดยไม่หวั่นเกรง

สุดท้าย การเล่นเกมในมุมมองของคุณปาร์คคือ “การทดลองชีวิต” การฝึกคิด การรับผิดชอบ และการจัดการอารมณ์ โดยทั้งหมดนี้ไม่ได้เกิดจากการเรียนในโรงเรียนหรือคำสอนของผู้ใหญ่เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการปฏิบัติจริงในพื้นที่ที่เด็กเลือกเอง ในมุมมองของงานวิจัยนี้ เกมจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมยามว่าง แต่คือพื้นที่การเรียนรู้และการพัฒนาจริยธรรมที่เด็กและเยาวชนสามารถใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ใหม่และต่อรองกับอำนาจที่รายล้อมพวกเขาอยู่ทุกวัน

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและการตระหนักรู้ต่อบทบาททางสังคม

การเดินทางของคุณปาร์คในโลกของเกมไม่ได้หยุดอยู่แค่ความสนุกหรือการค้นหาทักษะใหม่ ๆ หากแต่เป็นกระบวนการที่เขาได้เรียนรู้และประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” (ethics of the self) อย่างชัดเจน นี่คือจุดสำคัญที่ทำให้เขาก้าวข้ามมายาคติ “เด็กติดเกม” ที่ครอบครัวและสังคมมักตีตรา พร้อมกับสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่แข็งแกร่งขึ้นจากประสบการณ์จริง

“ตอนเด็ก ๆ ก็สนุกกับเกมเฉย ๆ แต่พอโตขึ้น มันกลายเป็นเครื่องมือที่สอนผมหลายอย่าง...ไม่ใช่แค่เล่นไปวัน ๆ”

คุณปาร์คเล่าว่า เมื่อโตขึ้น เขาเริ่มเข้าใจว่าการเล่นเกมต้องอยู่ร่วมกับหน้าที่และความรับผิดชอบ เขาไม่ได้มองเกมเป็นเรื่องไร้สาระ แต่เรียนรู้ว่าเกมเป็นเพียงส่วนหนึ่งในชีวิต เขาบอกว่า “การเรียน การทำงาน การดูแลตัวเองสำคัญ คำพูดนี้สะท้อนการเปลี่ยนมุมมองของเขาที่มองเกมไม่ใช่แค่ความบันเทิง แต่คือ “เวทีฝึกฝนชีวิต” ที่ทำให้เขาจัดการสมดุลระหว่างความสุขกับหน้าที่ แต่เกมก็เป็นสิ่งที่ให้เราพักผ่อนและฝึกอะไรหลายอย่าง” ทศนคตินี้สะท้อนสิ่งที่ Foucault เรียกว่า การจัดระเบียบชีวิตตนเอง (self-discipline) – การที่บุคคลเรียนรู้จะควบคุมและกำกับตัวเอง เพื่อให้สอดคล้องกับทั้งความต้องการภายในและความคาดหวังจากคนรอบข้าง

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนของคุณปาร์คไม่ได้เกิดจากการบังคับ แต่จากการตระหนักรู้และการฝึกฝนผ่านประสบการณ์จริง เขาเรียนรู้ว่าความสุขส่วนตัวต้องอยู่ร่วมกับการเคารพ “บทบาททางสังคม” ในฐานะลูก นักเรียน และคนทำงาน ในเชิง Foucault สิ่งนี้เรียกว่า “การปกครองตนเอง” (self-governance) เขาไม่ได้เลิกเล่นเกมทันที แต่เลือกจัดลำดับความสำคัญ

ให้การเรียนมาเป็นอันดับแรก การปรับวิธีใช้เวลาและการรับผิดชอบงานในฐานะนักเรียนคือการฝึกวินัยตนเองที่ไม่ได้เกิดจากคำสั่งใคร แต่จากความเข้าใจของเขาเอง ไม่ใช่การยอมจำนนต่ออำนาจภายนอกอย่างเดียว แต่เป็นการต่อรอง สร้างระเบียบวินัย และปรับสมดุลระหว่าง “ตัวเอง” และ “สังคม” ในชีวิตประจำวัน

“ผมเห็นเด็กหลายคนชอบเกมเหมือนผมสมัยก่อน ผมเคยบอกเขาว่า เกมเล่นได้ แต่ต้องทำงานให้เสร็จก่อน”

สิ่งสำคัญอีกอย่างคือ การประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในฐานะผู้ใหญ่ของคุณปาร์ค หลังจากผ่านประสบการณ์เรียนและทำงาน เขากลับมาเป็นครูสอนเด็กและพยายามสื่อสารกับเด็ก ๆ ว่า การเล่นเกมไม่ได้เลวร้าย แต่ต้องรู้จักจัดการมัน เขาอธิบายว่า “ผมสอนเด็กว่า เล่นได้ แต่ต้องรู้หน้าที่ตัวเองก่อน” นี่คือนัยของการแปรเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนตัวให้เป็น “บทเรียนชีวิต” ที่เขาแบ่งปาร์คให้คนรุ่นใหม่ การเป็นครูที่เข้าใจโลกของเกมไม่ใช่แค่การให้อิสระกับเด็ก แต่คือการสอนให้เด็กมองเกมเป็น “เครื่องมือฝึกฝน” มากกว่า “ปัญหา” การบอกเล่านี้ไม่ใช่แค่คำสอน แต่คือการถ่ายทอดบทเรียนชีวิตที่เขาผ่านมา การแบ่งเวลา การเคารพกติกา และการรู้จักควบคุมตัวเอง จุดนี้สะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากการเป็น “ผู้ถูกตีตรา” มาเป็น “ผู้ให้” ที่ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวมาเป็นแบบอย่างในการสอนคนรุ่นใหม่

การเป็นครูไม่ได้หมายความว่าเขาคงห้ามเด็กเล่นเกม แต่ต้องช่วยเด็ก ๆ มองเกมให้เหมือนกับสิ่งที่เขาเรียนรู้ – ว่าเกมคือพื้นที่ฝึกฝน ไม่ใช่สิ่งเลวร้าย

การเรียนรู้จากเกมยังทำให้คุณปาร์คสร้างทักษะทางสังคมใหม่ ๆ เขาเล่าว่าการเล่นเกมทำให้เขากล้าที่จะสื่อสารกับคนแปลกหน้าและเข้าสังคมได้ง่ายขึ้น จากเดิมที่เขาเคยกลัวการพูดกับคนไม่รู้จัก ความมั่นใจนี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของ “อัตลักษณ์ใหม่” จากเด็กที่เคยถูกมองว่า “ติดเกม” มาเป็นผู้ใหญ่ที่กล้าพูด กล้าเรียนรู้ และพร้อมแบ่งปาร์คให้เด็ก ๆ เห็นว่าการเล่นเกมก็เป็นเวทีฝึกฝนชีวิต

ในเชิงทฤษฎี Foucault ชี้ว่า อัตลักษณ์และจริยธรรมของบุคคลไม่ได้ถูกกำหนดตายตัวจากภายนอก แต่ถูก “ประกอบสร้าง” ผ่านการโต้ตอบกับอำนาจและความคาดหวังในแต่ละช่วงชีวิต กรณีของคุณปาร์คจึงสะท้อนการสร้างตัวตนใหม่จากการเผชิญแรงกดดัน การตีตรา และความขัดแย้ง – โดยเขาไม่ได้ยอมจำนนต่อการถูกมองเป็น “เด็กไม่ดี” แต่เปลี่ยนมายาคตินั้นให้เป็

แรงผลักดันในการเรียนรู้ การจัดการชีวิต และการสร้างคุณค่าใหม่ในฐานะครู

“ผมรู้สึกว่าการมันไม่ได้เปลี่ยนเราให้เป็นคนไม่ดี...มันสอนให้เราโตขึ้น ถ้าเราเข้าใจมันจริง ๆ”

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนของคุณปาร์คยังชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนไม่ได้เป็น “เหยื่อ” ของเกมหรือสังคมเสมอไป หากพวกเขาได้รับโอกาสและพื้นที่ในการเรียนรู้ พวกเขาจะสามารถพัฒนาทักษะการปกครองตนเอง และสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่มั่นคงได้ ในกรณีของคุณปาร์ค เกมไม่ใช่สิ่งที่มาทำลายชีวิต แต่เป็น “ห้องเรียนพิเศษ” ที่เขาใช้ฝึกฝนการจัดการเวลา การรู้จักตัวเอง และการอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างสร้างสรรค์

ในภาพรวม การเดินทางของคุณปาร์คจากวัยเด็กสู่การเป็นครูคือการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนที่เกิดจากการเจอเจอตรงกับอำนาจทั้งภายในครอบครัว โรงเรียน และสังคม เขาไม่เพียงเอาชนะการตีตรา “เด็กติดเกม” แต่ยังใช้มันเป็นเวทีฝึกฝนการเติบโต การรู้จักเคารพหน้าที่ และการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในแบบของตนเอง

คุณค่าของการไม่ตัดสินของเด็กติดเกมสู่สหายตาล

ประตูใบใหม่สู่ “ทางเลือก” และ “คุณค่า”

“ผมเริ่มเล่นเกมเพราะพี่ชายเปิดให้ดูตอนเด็ก ๆ มันสนุกดิ้นะ เหมือนเราได้เข้าไปอยู่ในโลกอีกใบ”

ตาลเล่าย้อนถึงจุดเริ่มต้นของการรู้จักเกม ประโยคนี้อาจฟังดูธรรมดาสำหรับผู้ใหญ่ที่ไม่เคยสัมผัสโลกของเกม แต่สำหรับตาล มันคือประตูสู่โลกใบใหม่ที่เขา มี “สิทธิเลือก” และ “รู้สึกมีคุณค่า” ครั้งแรกในชีวิต การเข้าสู่โลกของเกมในชีวิตของ “ตาล” ไม่ได้เกิดขึ้นจากภาวะการหลีกเลี่ยงหรือหลงผิด หากแต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการแสวงหาความสุขและการยืนยันตัวตนของเด็กคนหนึ่ง ในบริบทที่เต็มไปด้วยแรงกดดันและความคาดหวังจากระบบครอบครัวและโรงเรียน

ในช่วงวัยประถมปลาย เขาเริ่มใช้เวลาเล่นเกมมากขึ้น ไม่ใช่เพราะไม่สนใจการเรียน แต่เพราะรู้สึกว่าโลกแห่งเกม “เป็นที่ที่เราไม่ถูกตัดสินเหมือนในห้องเรียน” ตาลสะท้อนว่า “ในเกม เราแพ้ก็แค่เริ่มใหม่ได้ ไม่มีใครมาด่าว่าเราโง่ หรือบอกว่าเราขี้เกียจ” ความรู้สึกนี้ตรงกันข้ามกับโลกของโรงเรียนและครอบครัว ที่มักมีการเปรียบเทียบ ตัดสิน และตีค่าเด็กจากผลการเรียนหรือพฤติกรรมที่มองจากภายนอก

ตาลเล่าว่า “บางทีผมแค่อยากอยู่กับตัวเอง เล่นเกมแล้วมันรู้สึกดี มันไม่กดดันเหมือนเวลาเรียนหรืออยู่บ้าน” คำพูดนี้สะท้อนให้เห็นว่าโลกของเกมในมุมมองของเขาเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ได้ปลดปล่อยจากพันธนาการบางอย่าง ทั้งในเชิงอารมณ์และความคาดหวังทางสังคม เมื่อผู้ใหญ่ไม่เข้าใจสิ่งที่เขากำลังทำ และนิยามเกมในฐานะสิ่ง “ไร้สาระ” หรือ “ทำให้เสียคน” ตาลจึงค่อย ๆ ถูกตีกรอบว่าเป็น “เด็กติดเกม” โดยที่เขาแทบไม่มีสิทธิโต้แย้งความหมายที่สังคมผลิตขึ้นมา

ตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ การสร้างความหมายใด ๆ ในสังคมล้วนมีรากฐานจาก กระบวนการจัดระเบียบความรู้ (regimes of truth) และเทคโนโลยีของอำนาจ (technologies of power) กล่าวคือ “ความรู้” ที่เกี่ยวกับเกม เช่น มันทำให้เสียเวลา เป็นเหตุให้เด็กเกเร หรือส่งผลกระทบต่อ สมาธิ ถูกผลิตซ้ำผ่านสื่อ ผู้ปกครอง ครู และกลไกของรัฐ จนกลายเป็น “ความจริง” ทางสังคมที่ ยากจะได้แย้ง ในกรณีของตาล แม้ว่าเขารู้สึกว่าเกมช่วยให้เขาผ่อนคลายและมีพื้นที่ส่วนตัว แต่ ความรู้เหล่านี้กลับไม่มีที่ทางในระบบความรู้กระแสหลักที่พ่อแม่หรือครูอาจยึดถือ

ในสายตาของตาล เกมคือสิ่งที่เขาสร้างอัตลักษณ์ในแบบที่เขาเลือก ไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ คนอื่นจัดวางไว้ให้ “ตอนเล่นเกมออนไลน์ ผมรู้สึกว่าเป็นคนเก่ง เป็นผู้นำ เป็นคนที่เพื่อนอยากเล่น ด้วย แต่พออยู่บ้านหรือที่โรงเรียน ผมกลายเป็นแค่เด็กที่ไม่มีสมาธิและชอบแอบเล่นมือถือ” คำพูด ของเขาสะท้อนอย่างชัดเจนว่า เกมได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งความหมายทางสังคมที่ขัดแย้งกับ พื้นที่สถาบันอย่างครอบครัวและโรงเรียน

โลกของเกมในสายตาของตาลจึงไม่ใช่พื้นที่ของการเสื่อมถอยทางศีลธรรมอย่างที่สังคม กล่าวหา แต่เป็นโลกที่เขาได้ฝึกความรับผิดชอบ รู้จักความอดทน และพัฒนาแนวคิดบางอย่างที่ นำไปใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น การจัดการเวลา การแข่งขันอย่างเป็นธรรม และการยอมรับความพ่าย แพ้ เขากล่าวว่า “เวลาแพ้ในเกม ผมก็โกรธนะ แต่ก็รู้ว่าเราแพ้เพราะเราไม่เก่งพอ มันทำให้ผมอยาก พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น”

อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมอย่างสม่ำเสมอของตาลเริ่มกลายเป็นสิ่งที่ครอบครัวจับตามอง และเมื่อเข้าสู่ช่วงมัธยมต้น เขาก็ถูกตั้งคำถามและตำหนิจากพ่อแม่อย่างจริงจัง เขาเล่าว่า “แม่บอก ว่าผมติดเกม หลงทาง ไม่สนใจเรียน ทั้งที่จริง ๆ ผมก็ยังทำการบ้านนะ แค่รู้สึกว่ามันเียวยาว เรามากกว่า”

นี่คือจุดเริ่มต้นของกระบวนการ “การติดตรา” (Labeling) ซึ่งกลายเป็นแรงกดดันทาง อำนาจที่ผลักดันให้เขาเข้าสู่โหมด “ความผิดปกติ” ในสายตาสังคม เขาไม่สามารถนิยามตัวเองได้อีก ต่อไป แต่กลายเป็น “เด็กติดเกม” ที่ต้องถูกควบคุม ถูกห้าม และถูกจับตามองโดยทั้งพ่อแม่ ครู และ เพื่อนบ้าน การควบคุมไม่ได้มีแค่ผ่านคำสั่ง แต่ยังรวมถึงสายตา น้ำเสียง และการแสดงออกที่ทำให้ เขารู้สึกว่า “ผิด” ในสิ่งที่เขาเป็น

ฟูโกต์เสนอว่า ความรู้กับอำนาจทำงานร่วมกันในการสร้างความจริงที่ “ถูกต้อง” ซึ่งใน กรณีนี้คือ “ความจริงเกี่ยวกับเด็กดี” ที่ขยัน ตั้งใจเรียน และไม่หมกมุ่นกับเกม แต่ตาลกลับถูกมอง ว่าเป็น “เด็กนอกกรอบ” เพียงเพราะเขาเลือกที่จะใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการเล่นเกม

ตาลเล่าว่า “มีช่วงหนึ่งผมพยายามเล่นเกมตามที่แม่ขอ แต่ก็รู้สึกเครียดมาก จนบางวันผมนั่งเฉย ๆ ไม่ทำอะไรเลย มันว่างเปล่า” นี่คือหลักฐานของความขัดแย้งระหว่างอัตลักษณ์ภายในกับแรงกดดันจากภายนอก เขาไม่ได้ต่อต้านพ่อแม่หรือครูอย่างเปิดเผย แต่รู้สึกแปลกแยกจากระบบที่ไม่ให้เขาอธิบายตัวตนของตนเอง

เมื่อพิจารณาจากมุมมองของ Foucault นี่คือช่วงเวลา “อำนาจ” เริ่มทำงานผ่านการมอง การตรวจสอบ และการทำให้ตนเองต้องควบคุมตน (self-surveillance) ตาลเริ่มรู้สึกผิดทุกครั้งที่เล่นเกม แม้จะเล่นเพียงครู่เดียว ความรู้สึกผิดนี้ไม่ใช่เพราะเกม แต่เพราะเขา “ไม่ตรงตามความคาดหวังของผู้ใหญ่”

แต่ขณะเดียวกัน การเล่นเกมก็ได้กลายเป็นวิธีที่เขาใช้จัดการกับอารมณ์และความขัดแย้งภายใน “บางทีผมแค่ไม่อยากเผชิญหน้าโลกจริง ก็เลยอยู่ในเกม มันง่ายกว่า มันไม่มีใครว่าเรา” คำพูดนี้ชี้ให้เห็นว่า โลกของเกมทำหน้าที่เสมือนพื้นที่ปลอดภัย (safe space) ให้เขาได้พักหายใจ สะท้อนตัวเอง และซ่อมแซมอัตลักษณ์ที่บอบช้ำจากการถูกตีตราซ้ำ ๆ

แม้จะถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” แต่ตาลกลับมองเกมว่าเป็นเพื่อน เป็นพื้นที่แห่งการเยียวยา และเป็นเวทีที่ทำให้เขารู้สึก “มีตัวตน” มากกว่าที่ระบบใดเคยมอบให้ได้ ดังนั้น การเข้าสู่โลกของเกมจึงไม่ใช่เพียงพฤติกรรมเฉพาะของเด็กคนหนึ่งเล่นเกมบ่อย แต่คือผลลัพธ์ของกระบวนการสังคมที่ผลิตซ้ำความหมาย และบงการว่าใครควรเป็นอย่างไร

จุดเปลี่ยน ประสบการณ์และการตอบโต้ต่อระบบ

การที่ “ตาล” ถูกจัดประเภทว่าเป็น “เด็กติดเกม” ไม่ได้เกิดจากการวินิจฉัยโดยผู้เชี่ยวชาญ แต่เป็นผลของกระบวนการให้ความหมายโดยครอบครัว โรงเรียน และสังคม ที่ต่างมีมาตรฐานของ “เด็กดี” เป็นเครื่องมือในการกำหนดว่าใคร “ควรเป็น” และ “ไม่ควรเป็น” อะไร ตาลสะท้อนว่า “ผมรู้สึกว่าผมผิดตั้งแต่ยังไม่ทันได้อธิบายอะไรเลย แค่เห็นผมเล่นเกม แม่ก็เริ่มโมโหแล้ว”

ช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยประถมปลายสู่มัธยมต้นคือเวลาที่ตาลเริ่มรู้สึกว่า “บางอย่างกำลังผิดปกติ” ไม่ใช่กับตัวเอง แต่กับวิธีที่คนรอบข้างมองเขา “คือผมรู้ว่าผมชอบเล่นเกม ผมก็ไม่ได้ปฏิเสธ แต่พอเริ่มมีคนพูดว่าเรา ‘ติด’ พูดแบบจริงจัง เหมือนเรากลายเป็นปัญหาของบ้าน มันก็ทำให้เราเริ่มรู้สึกผิด ทั้งที่เรายังไม่เคยได้อธิบายอะไรเลย”

ความรู้สึกผิดนั้นสะสมขึ้นเมื่อพ่อแม่เริ่มควบคุมมากขึ้น ทั้งการซ่อนคอมพิวเตอร์ การห้ามใช้อินเทอร์เน็ตหลังสองทุ่ม หรือการพาไปพบคุณครูแนะแนวที่พูดถึง “ผลกระทบของเกม” ในเชิงลบ โดยไม่มีใครถามเขาเลยว่า “คุณเล่นเกมเพราะอะไร?”

“แม่บอกผมว่า ถ้าอยากให้เรารัก ต้องเล่นเกมให้ได้ก่อน ผมก็งั้นนะ ว่าทำไมความรักมันต้องแลกกับการที่เราเลิกทำในสิ่งที่เรารู้สึกว่าเป็นตัวของเรา”

คำพูดนี้สะท้อนให้เห็นถึงการแทรกแซงของอำนาจแบบละเอียด (micro-power) ที่ Foucault เรียกว่าเป็น “การควบคุมแบบล่องหน” (surveillance-based discipline) ผ่านความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน เช่น ครอบครัว โรงเรียน หรือแม้แต่เพื่อน ๆ ที่เริ่มหลีกเลียงเขา เพราะ “ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม”

เมื่อเขาถูกเชิญให้พบครูแนะแนว เขาเล่าว่า “ครูไม่ได้คุยกับผมในฐานะคนที่อยากเข้าใจ แต่พูดเหมือนผมเป็นคนป่วยที่ต้องได้รับการรักษา มันเลยรู้สึกว่า เรากลายเป็น ‘ปัญหา’ โดยที่เราไม่สามารถโต้แย้งได้เลย” ประสบการณ์นี้ทำให้ตาลเริ่มตั้งคำถามกับระบบการควบคุมที่เขาถูกจับเข้าไปอยู่ในนั้นโดยไม่สมัครใจ

ความคาดหวังที่มีต่อเด็กในระบบการศึกษาไทย เช่น การตั้งใจเรียน การไม่ยุ่งกับเทคโนโลยีมากเกินไป และการทำกิจกรรมที่ “สร้างสรรค์” ทำให้การเล่นเกมนกลายเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (deviant) เมื่อเด็กแสดงออกในทางตรงข้ามกับค่านิยมหลักของระบบ พวกเขาจะถูกนิยามใหม่ในฐานะ “ปัญหา” และนั่นคือจุดเริ่มต้นของ “การติดตรา” (labeling) ในความหมายทางสังคมวิทยา

เมื่อตาลตกอยู่ในสถานะ “เด็กติดเกม” อำนาจจึงไม่ได้อยู่ในรูปแบบของการลงโทษเพียงอย่างเดียว แต่แทรกซึมผ่านกระบวนการตรวจสอบ ความคาดหวัง การเปรียบเทียบ และการวินิจฉัยเชิงพฤติกรรมจากผู้ใหญ่ เทคโนโลยีของอำนาจที่ Foucault เสนอ ไม่ได้ใช้เพียงเครื่องมือภายนอก แต่ฝังอยู่ในโครงสร้างของความสัมพันธ์ เช่น ครอบครัว โรงเรียน และกลไกการขัดเกลาทางสังคมอื่น ๆ ที่ทำให้ตาลต้องตกอยู่ภายใต้การควบคุมตนเองแบบเจียนัน

ช่วงที่ตาลพยายามจะ “เลิกเกม” ตามคำสั่งของแม่และคำแนะนำของครู กลับเป็นช่วงที่เขาเผชิญความเครียดสูงสุด “เลิกเกมก็ไม่ได้ทำให้ผมตั้งใจเรียนขึ้นนะ กลับกัน ผมรู้สึกไม่มีแรงจะทำอะไรเลย เหมือนชีวิตมันไม่มีจุดยึด” ตรงนี้ชี้ให้เห็นว่าเกมไม่ได้เป็นต้นเหตุของปัญหา หากแต่เป็นพื้นที่ทางจิตใจที่ตาลใช้ในการจัดการกับความเครียด และรักษาความรู้สึกว่าตัวเองมีค่า

จุดเปลี่ยนจึงไม่ได้เกิดจากการตัดขาดจากเกม แต่เกิดจากการ “กลับไปหาเกมด้วยความเข้าใจใหม่” “ผมกลับมาเล่นอีก แต่ผมเริ่มจัดการกับมัน ผมตั้งเวลาให้ตัวเอง เล่นแค่หลังอ่านหนังสือเสร็จ แล้วผมก็เริ่มเล่นเกมที่ต้องวางแผน ต้องคิด เช่น แนววางกลยุทธ์ มันทำให้ผมรู้ว่า ผมสามารถใช้เกมเป็นเครื่องมือพัฒนาตัวเองได้”

ในมูมนี่ ตาลกำลังโต้ตอบกับอำนาจที่ตีตราเขาไม่ใช่ด้วยการปฏิเสธตรง ๆ แต่ด้วยการแปรเปลี่ยนความสัมพันธ์กับเกม ให้เป็นสิ่งที่มีความหมายทางจริยธรรมในแบบที่เขาออกแบบได้เอง “ผมไม่ได้เล่นเพื่อหนีอีกต่อไป ผมเล่นเพื่อเข้าใจตัวเองด้วยซ้ำ เหมือนเรากำลังดูแลตัวเองผ่านเกม”

การเปลี่ยนมุมมองของตาลที่ว่า “การเล่นเกมไม่ใช่เรื่องน่าอาย แต่เป็นเรื่องที่ต้องเข้าใจและควบคุมให้ได้” จึงเป็นการโต้ตอบอย่างมีชั้นเชิงกับวาทกรรมของสังคม ที่มองเกมในฐานะ “โรค” หรือ “ภัย” เขาเลือกไม่ปะทะ แต่ “กำกับ” มันในแบบที่สอดคล้องกับชีวิตของเขา

เขายังบอกอีกว่า “ผมเริ่มอธิบายกับแม่มากขึ้น พูดกับเขาด้วยเหตุผล ไม่ใช่แค่เถียง ผมบอกว่า ถ้าแม่อยากให้ผมเลิกเล่น แม่ต้องเข้าใจว่าผมเล่นเพราะอะไร แม่เริ่มฟังมากขึ้น ผมก็ไม่เครียดเท่าเดิม” นี่คือการกระบวนการของการผลิตอัตลักษณ์ใหม่ ที่ไม่ได้เกิดจากการลบอดีตทิ้ง แต่เกิดจากการฟื้นฟูความเข้าใจในตัวเอง และการเปิดพื้นที่ให้คนรอบข้างกลับมาเจรจาแทนอำนาจ

กล่าวโดยสรุป การตอบโต้ของตาลต่อการตีตรา “เด็กติดเกม” ไม่ได้มาในรูปของการกบฏหรือการหลีกเลี่ยง แต่เป็นการจัดวาง “ตำแหน่งใหม่” ให้ตนเองในระบบความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป — จาก “ผู้ถูกควบคุม” เป็น “ผู้กำกับตนเอง” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนตามแนวคิดของ Foucault

การตอบโต้ของตาลไม่ได้แสดงออกในลักษณะชัดเจนโดยตรง แต่เป็นการค่อย ๆ ดึงอำนาจในการจัดการชีวิตกลับคืนมาโดยเริ่มจากการควบคุมการใช้เวลา การเลือกเกมที่มีเป้าหมาย และการจัดวางบทบาทของเกมให้สัมพันธ์กับชีวิตในด้านอื่น ๆ พฤติกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการเริ่มต้นของ “การประกอบสร้างตนเอง” หรือ “จริยธรรมแห่งตน” (ethics of the self) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถูกควบคุม มาเป็นผู้ควบคุมตนเองโดยสมัครใจ

ภายใต้กระบวนการนี้ ตาลไม่ได้ปฏิเสธคำว่า “ติดเกม” อย่างสิ้นเชิง แต่กลับ “เจรจา” กับมันใหม่ โดยนิยามเกมในฐานะพื้นที่แห่งการจัดการอารมณ์ พัฒนาเป้าหมายส่วนตัว และรักษาความมั่นคงทางจิตใจในแบบที่ระบบการเรียนรู้อุปถัมภ์ไม่สามารถมอบให้เขาได้ กระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถของปัจเจกบุคคลในการดัดแปลงอำนาจที่มากดทับให้กลายเป็นเครื่องมือในการฟื้นฟูอัตลักษณ์ของตนเอง

การตอบโต้ของตาลจึงไม่ใช่การหลบหนีจากอำนาจ แต่เป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับอำนาจในแบบที่เขา มีสิทธิ์กำหนดความหมาย การโต้ตอบเช่นนี้ไม่เพียงเปลี่ยนวิธีที่เขาเล่นเกม แต่ยังเปลี่ยนวิธีที่เขามองตนเอง ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และทิศทางของชีวิตในอนาคต

พื้นที่ปลอดภัยกับการรู้จักตัวเอง

การที่เกมถูกตีความว่าเป็นภัยคุกคามต่อการศึกษาและคุณธรรมของเด็ก ทำให้ “เด็กติดเกม” กลายเป็นภาพแทนของความล้มเหลวในการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวและโรงเรียน แต่จากกรณีศึกษาของคุณตาล จะเห็นว่าความเข้าใจและการใช้เกมในชีวิตของเขาไม่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกับกรอบวาทกรรมที่สังคมใช้ในการควบคุมเด็ก กลับกัน เขาได้ทำให้เกมกลายเป็น “พื้นที่แห่งการเรียนรู้” และ “จริยธรรมแห่งตน” โดยที่เขาเป็นผู้ควบคุมและสร้างความหมายด้วยตนเอง

ในช่วงหนึ่งของการให้สัมภาษณ์ ตาลเล่าว่า “ผมรู้แหละว่าผู้ใหญ่หลายคนมองเกมเป็นสิ่งไม่ดี แต่สำหรับผม เกมมันเหมือนที่พักใจ มันคือที่ที่ผมไม่ต้องพิสูจน์อะไรให้ใครเห็น” คำพูดนี้สะท้อนชัดถึงมุมมองของเขาที่มีต่อเกมในฐานะพื้นที่ปลอดภัย (safe space) ซึ่งเขาเลือกใช้เพื่อเยียวยาตนเองจากความกดดันของโลกภายนอก ภายใต้สายตาของพ่อแม่และครู เกมคือ “ความเสี่ยง” ที่นำไปสู่การเสียนาคต แต่ในมุมมองของตาล เกมคือพื้นที่แห่งความสามารถ การเติบโต และการตัดสินใจด้วยตนเอง เขาสามารถเลือกเกมที่ต้องใช้กลยุทธ์ ผีกลสมาริ จัดการเวลา และควบคุมอารมณ์ ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นทักษะที่เขาพัฒนาโดยไม่ได้อยู่ภายใต้การสั่งการจากระบบการเรียนรู้เชิงอำนาจ

การกระทำเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ที่มองว่า “อำนาจ” ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่กดทับบุคคล แต่บุคคลเองก็สามารถใช้ “เสรีภาพ” ในการตอบโต้และผลิตพื้นที่ของตนเองขึ้นมาได้ การที่ตาลเลือกเกมบางประเภทที่ช่วยฝึกคิดวิเคราะห์ จัดการกับอารมณ์ หรือพัฒนาเป้าหมายในชีวิต สะท้อนว่าการเล่นเกมของเขาได้ถูก “จัดวาง” ใหม่จากกิจกรรมไร้สาระ กลายเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณค่าทางจริยธรรม

แต่ตาลไม่ได้หยุดอยู่กับการหลบซ่อน เขาค่อย ๆ แปรเปลี่ยนวิธีการเล่นเกมของตนให้กลายเป็นพื้นที่ของการเติบโต เขาเริ่มเลือกเกมที่ต้องใช้ทักษะ เช่น เกมวางแผน เกมภาษาต่างประเทศ หรือเกมที่มีระบบเศรษฐกิจภายในเกม “ผมเริ่มรู้ว่า เกมบางเกมมันไม่ได้แค่สนุก มันสอนให้เราคิดแบบมีระบบ รู้จักวางแผน รู้จักแพ้ด้วยซ้ำ”

การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นตัวอย่างสำคัญของสิ่งที่ มิเชล ฟูโกต์ เรียกว่า “จริยธรรมแห่งตน” (ethics of the self) ซึ่งคือการที่บุคคลจัดวางกฎเกณฑ์ให้กับตนเองอย่างมีเหตุผล โดยไม่ได้อยู่ภายใต้อำนาจที่มากดทับจากภายนอก ตาลใช้เกมเป็นสนามฝึกฝนความรับผิดชอบ ความพากเพียร และความอดทน ซึ่งเป็นคุณค่าทางจริยธรรมที่สังคมต้องการจากเด็ก แต่ไม่ยอมรับว่า มันสามารถเกิดขึ้นได้ในพื้นที่ของเกม

เขาอธิบายว่า “ผมเคยเล่นเกมแข่งกันกับเพื่อน แล้วเราก็ซุ่มเยอะมาก เพื่อให้ได้อันดับดี มันต้องวางแผน ทำงานเป็นทีม แล้วก็เลยอมแพ้ง่าย ๆ ตอนนั้นผมรู้เลยว่า เกมมันไม่ได้ทำให้ผมแย มันทำให้ผมโตขึ้นด้วยซ้ำ”

เกมจึงไม่ใช่เพียงเครื่องมือบันเทิง แต่กลายเป็นเครื่องมือของการรู้จักตนเอง (self-recognition) และการฝึกฝนตนเองในแบบที่เขาเป็นผู้กำหนด นี่คือจุดที่เขาเริ่มก้าวข้ามการตีตราทางสังคมด้วยการสร้างความหมายใหม่ให้กับกิจกรรมที่สังคมเคยมองว่าไร้สาระ

ในเชิงวาทกรรม เกมในสายตาของตาลคือพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในแบบที่ไม่ใช่ห้องเรียน คือ “ชีวิตจริงที่ซ่อนอยู่ในจอ” ที่เขาได้ทดลองล้มเหลว พัฒนา และปรับปรุงตนเองแบบไม่ต้องกังวลว่าจะถูกหักคะแนนหรือตัดเกรด “บางครั้งเกมก็สอนให้เรายอมรับว่าเราแพ้ แล้วค่อยหาวิธีชนะใหม่มันเหมือนชีวิตเลยครับ” คำกล่าวของตาลนี้ชี้ให้เห็นว่าพื้นที่ของเกมไม่เพียงแต่ให้ประสบการณ์เชิงกลยุทธ์ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้เขาเรียนรู้ด้านจิตใจและอารมณ์

อีกประเด็นที่น่าสนใจคือ การที่ตาลพยายามพูดคุยและอธิบายมุมมองของตนต่อเกมกับครอบครัว เขาไม่ได้เลือกปิดตัวหรือต่อต้าน แต่ใช้วิธีอธิบายอย่างใจเย็นเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ใหญ่เข้าใจว่าเกมไม่ได้มีด้านลบเพียงอย่างเดียว “ผมเริ่มเล่าให้แม่ฟังว่าผมเล่นเกมแบบไหน เล่นแล้วได้อะไรบ้าง แล้วแม่ก็เริ่มฟังมากขึ้น” กระบวนการนี้แสดงให้เห็นถึงการ “เจรจาทางวาทกรรม” (discursive negotiation) ซึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งของการพัฒนาอัตลักษณ์

กล่าวโดยสรุป ความหมายใหม่ของ “เกม” ในมุมมองของตาลไม่ได้เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน แต่เป็นผลของกระบวนการภายในที่เชื่อมโยงกับการโต้ตอบกับอำนาจภายนอก เขาเปลี่ยนเกมจากสิ่งที่เคยทำให้ถูกตีตรา กลายเป็นเครื่องมือพัฒนาตนเอง และพื้นที่ของจริยธรรมทางเลือก ซึ่งเขาสามารถ “เป็นตัวเอง” ได้อย่างไม่ต้องขออนุญาตใคร

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนและอัตลักษณ์ใหม่

เมื่อเติบโตขึ้นการเล่นเกมนของคุณตาลเริ่มเปลี่ยนไป จากการเล่นเพื่อความสนุก เล่นกับเพื่อนบ้าง เริ่มกลับกลายเป็นการเล่นเพื่อผ่อนคลายหลังเลิกงานที่มีแต่ความเครียดในแต่ละวัน เริ่มเล่นเกมคนเดียว เล่นประมาณ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน การเล่นเกมของคุณตาลส่วนมากนั้นจะไม่ได้เล่นเพื่อการแข่งขัน โดยที่คุณตาลกล่าวว่าหากตนเองไม่ได้ประสบพบเจอกับการเล่นเกม

โดยคุณตาลเล่าว่าการเล่นเกมนของคุณตาลเปรียบเสมือนกับการคลายเครียดในชีวิตที่มีแต่ความเครียดทั้งตอนเรียนและตอนทำงานเป็นสิ่งที่คุณตาลมองว่าเป็นการสร้างความสุข เหมือนแบบว่าเพื่อผ่อนคลาย ไม่ได้เล่นเพื่อการแข่งขัน การเล่นเกมของคุณตาลสามารถสร้างแบบการผ่อนคลายให้ชีวิตได้ ทำให้ตัวเองรู้สึกผ่อนคลายจากการเหนื่อยล้าจากอะไรบางอย่างมา แล้วเล่น

เกมเพื่อให้รู้สึกสบายใจ เพิ่มความสุขในชีวิตมากขึ้น เช่น ประสบพบเจอกับเรื่องในเกมที่ตลก มีความสุข ก็อาจจะเอาความทรงจำแห่งความสุขเหล่านั้นไปเป็นกำลังใจในการเก็บไว้เป็นความสุขไป หรือ ไปเล่าให้เพื่อนฟัง สามารถ สร้าง connection บางอย่างได้ โดยส่วนมากที่คุณตาลเล่าให้ฟังนั้นจะเป็นมุมมองที่เกี่ยวข้องกับความสุขและความผ่อนคลาย

อีกหนึ่งเรื่องสำคัญของการเล่นเกมของนายตาลนั้น นายตาลมักเล่าว่าตนเองสามารถฝึกความตั้งใจ และความพยายามจากการเล่นเกมได้เป็นอย่างมาก เป็นสิ่งที่ทำให้คุณตาลสามารถเติมโตขึ้นมาโดยสามารถเรียนจบปริญญา 2 ใบ โดยจบทางด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา อีกทั้งจบทางด้านกฎหมายจากมหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งคุณตาลต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมากในการเรียน เนื่องจากนายตาลนั้นเรียนปริญญาทั้งสองใบในเวลาเดียวกันเพื่อจุมุ่งหมายในการเป็นทนาย เหตุเพราะจากนิสัยของคุณตาลนั้น คุณตาลมักเป็นคนไม่ชอบตัดสินคนเพียงเราได้ข้อมูลมาเป็นสิ่งเดียว หากมองไปถึงปัจจัยต่างๆในชีวิตคน เชกเช่นเดียวกับการมองเด็กติดเกม ที่มองลึกลงไปปัจจัยต่างๆที่ทำให้เด็กคนนั้นเป็นคนดีหรือคนไม่ดี อีกทั้งเกมยังสอนไม่หลุดโฟกัสว่าคุณต้องเรียงลำดับความสำคัญ ในชีวิตให้ได้ว่าคุณมีอะไรที่ต้องการอันดับหนึ่ง อันดับสอง อันดับสาม

การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนของตาลไม่ได้เกิดขึ้นเพียงเพื่อเอาชนะข้อกล่าวหาหรือหลีกเลี่ยงคำพิพากษาจากสังคมเกี่ยวกับการเป็น “เด็กติดเกม” หากแต่เป็นกระบวนการพัฒนาที่เกิดขึ้นจากภายใน โดยผ่านการเรียนรู้ การสะท้อนตนเอง และการจัดการกับอำนาจที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน กระบวนการนี้เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ และต่อเนื่อง โดยมีจุดเริ่มจากการถูกสังคมบังคับให้ตั้งคำถามกับตนเอง และจบลงที่การออกแบบชีวิตในแบบที่ตนสามารถอยู่ร่วมกับความคาดหวังภายนอกได้อย่างมีศักดิ์ศรี

ในระยะต้น ตาลเคยอยู่ในสถานะที่พฤติกรรมการเล่นเกมของเขาถูกทำให้กลายเป็น “ความผิด” และเขาเองก็พยายามเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อความคาดหวังของครอบครัวและโรงเรียน เขาพยายามเล่นเกมอย่างสิ้นเชิงแต่กลับพบว่าความรู้สึกขาดความเป็นตัวของตัวเองนั้นสร้างความทุกข์มากกว่าความสำเร็จ “การไม่เป็นตัวของตัวเอง” กลายเป็นบาดแผลที่ผลักดันให้เขากลับมาสู่การเล่นเกม แต่คราวนี้ด้วยมุมมองใหม่

จากการตระหนักรู้ว่าเกมคือส่วนหนึ่งของชีวิตที่ช่วยหล่อเลี้ยงอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ ตาลจึงไม่เพียงแต่กลับไปเล่นเกม แต่เขาเริ่มควบคุมเกม แทนที่จะถูกเกมควบคุม สิ่งนี้แสดงถึงการเปลี่ยนผ่านจากการเป็น “ผู้ถูกกระทำ” สู่การเป็น “ผู้ประกอบ สร้างตนเอง” ใน

กระบวนการที่ Foucault เรียกว่า subjectivation ซึ่งหมายถึงการจัดวางตนเองให้มีความรับผิดชอบต่อตัวเองโดยสมัครใจ ไม่ใช่เพราะถูกกดทับ

ตาลเริ่มสร้างวินัยใหม่ให้กับตนเอง เช่น กำหนดเวลาการเล่นให้สอดคล้องกับภาระหน้าที่ ใช้เกมเป็นพื้นที่ฝึกทักษะที่มีประโยชน์ และที่สำคัญที่สุด เขาเริ่มอธิบายกับคนรอบข้างอย่างมีเหตุผล โดยเฉพาะกับครอบครัว และพยายามสื่อสารถึง “คุณค่าที่เขาได้รับจากเกม” ไม่ใช่เพียงแค่ผลเสียที่คนอื่นมักชี้ให้เห็น

นอกจากนี้ การเล่นเกมในช่วงหลังของตาลยังสะท้อนถึงการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่แยกตัวออกจากกรอบเดิมของ “เด็กติดเกม” อย่างสิ้นเชิง ตาลเริ่มมองเห็นตัวเองเป็นผู้มีความสามารถในการวางแผน การเป็นผู้นำในทีม การรับมือกับแรงกดดัน และที่สำคัญที่สุดคือเป็นผู้ที่สามารถกำหนดเส้นทางชีวิตของตนได้อย่างมีเป้าหมาย การมองเห็นตนเองในฐานะ “ผู้เรียนรู้ผ่านเกม” ทำให้เขาไม่จำเป็นต้องพิสูจน์ตนด้วยมาตรฐานเดิมอีกต่อไป

กระบวนการนี้ไม่ใช่เพียงการสร้างภาพใหม่ให้กับตัวเอง แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการใช้ชีวิตในเชิงจริยธรรมที่เชื่อมโยงกับความรับผิดชอบ การควบคุมตนเอง และการคิดอย่างมีเหตุผล ตาลไม่ได้ต่อต้านระบบแบบเผชิญหน้า แต่ใช้วิธีการสร้างความหมายใหม่ในกรอบของระบบเดิมอย่างมีชั้นเชิง ซึ่งเป็นสิ่งที่ Foucault เรียกว่า “การปฏิบัติแห่งตน” (practices of the self)

กล่าวได้ว่าจริยธรรมแห่งตนที่ตาลประกอบสร้างขึ้นนี้ ไม่ได้มีรูปแบบตายตัว แต่เป็นการพัฒนาภายในที่ต่อเนื่อง ผ่านการตั้งคำถามกับอำนาจ การประเมินผลกระทบของการกระทำ และการเลือกวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับคุณค่าที่เขาให้ความสำคัญ แม้เขาจะยังต้องอยู่ในสังคมที่ตีตราพฤติกรรมการเล่นเกมอยู่บ้าง แต่เขาก็มีอัตลักษณ์ใหม่ที่แข็งแกร่งพอจะยืนอยู่ได้โดยไม่ต้องขอการยอมรับในนิยามเดิมของ “เด็กดี”

ท้ายที่สุด กระบวนการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนของตาล คือการใช้ “พื้นที่เกม” เป็นเวทีในการเรียนรู้ พัฒนา และสร้างความมั่นคงทางอัตลักษณ์ในแบบที่เขาสามารถมีเสียง มีสิทธิ์ และมีอำนาจเหนือชีวิตของตัวเองอย่างแท้จริง

อาร์ม: จาก “เด็กติดเกม” สู่ “ผู้ออกแบบชีวิตตนเอง”

การเข้าสู่โลกของเกม: พื้นที่หนีภัยจากครอบครัวที่แตกสลาย

อาร์มเติบโตในบ้านที่เสียงของพ่อแม่ไม่ได้หมายถึงคำว่า “รัก” แต่เป็นเสียงทะเลาะ เสียงตะโกน และเสียงปิดประตูไล่กันทุกคำคืน จนกระทั่งวันหนึ่ง ความวุ่นวายเหล่านั้นเงียบลงพร้อมกับ

คำว่า “หย่าร้าง” และเขาถูกส่งไปอยู่กับยายที่ซานเมืองกรุงเทพฯ ความร้ายลึกของครอบครัวกลายเป็นฉากหลังให้เขาเริ่มต้นสร้าง “โลกใหม่” ที่เขาควบคุมได้ นั่นคือโลกของเกม

“ผมไม่เคยได้ยินคำว่ารักจากพ่อแม่ แต่ผมรู้สึกว่าคุณเองมีค่าตอนที่ชนะบอสในเกม *Final Fantasy VII*”

การวางเกมไว้ในฐานะ “ของขวัญวันเกิดสุดท้าย” ก่อนครอบครัวจะแตกสลาย ทำให้เกมไม่ได้เป็นแค่ของเล่น แต่คืออนุสรณ์ของความรักที่ไม่มีคำพูด และเมื่อเสียงของคนในบ้านคือเครื่องมือของความรุนแรงเชิงอำนาจ (power) ที่ไม่ต้องออกคำสั่ง แต่ทำให้เด็กคนหนึ่งเชื่อว่า “ไม่มีใครต้องการเขา” เกมกลับกลายเป็นเทคโนโลยีแห่งตน (technology of the self) ที่เขาเลือกใช้ในการดูแลตนเอง ปลอดภัยตนเอง และเยียวยาหัวใจที่ไม่มีใครเอื้อมถึง

เมื่อเข้าสู่ช่วงมัธยม โลกของเกมไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในบ้านอีกต่อไป แต่ขยายออกไปยังร้านเกมละแวกบ้าน ที่ซึ่งเขาได้พบกลุ่มเพื่อนที่ไม่เคยถามว่าเขาเรียนเก่งไหม หรือพ่อแม่ทำงานอะไร สิ่งเดียวที่ถามคือ

“คืนนี้ว่างไหม ลง Dungeon ด้วยกันปะ”

ร้านเกมจึงกลายเป็นพื้นที่ที่เขาไม่ต้องต่อสู้กับกรอบอำนาจแบบเดิม แต่เป็นพื้นที่ซึ่งเปิดให้เขาเรียนรู้ “จากชีวิตจริง” เขากลายเป็นหัวหน้ากิลด์ เป็นผู้ดูแลร้าน เป็นช่างซ่อมคอมในซอย เขาเรียนรู้ระบบเครือข่าย สื่อสารกับคนหลากหลาย รับผิดชอบต่อคำพูดตัวเอง

“ในร้านเกม ผมได้เรียนรู้การบริหารคนมากกว่าห้องเรียนเสียอีก”

ตรงนี้เองคือเทคโนโลยีแห่งตนในแบบฝึกหัดจริง เขาฝึกฝนตัวเองอย่างอิสระจากกรอบครู-นักเรียน และใช้การเล่นเกมเป็นเครื่องมือในการรู้จักโลก รู้จักความสัมพันธ์ และรู้จักตนเอง ขณะเดียวกัน มันก็เป็นการตอบโต้เชิงจริยธรรมต่ออำนาจที่พยายามบอกว่า “เด็กติดเกม” คือคนล้มเหลว

ในขณะที่อาร์มเติบโตจากร้านเกม โรงเรียนกลับกลายเป็นเวทีของการตีตรา เขาถูกวินิจฉัยว่าเป็นเด็กมีปัญหา พฤติกรรมไม่น่าไว้วางใจ และแน่นอนว่า “ติดเกม” เขาถูกเรียกผู้ปกครอง ถูกส่งไปหานักจิตวิทยา ถูกสั่งให้เลิกเกมโดยไม่มีใครถามว่า—ทำไมเขาถึงเล่นเกม

“ครูบอกให้ผมเลิกเกม แต่ไม่มีใครบอกให้ผมเลิกเศร้า”

ระบบโรงเรียนในฐานะ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” ตามแบบฟูโกต์ ทำงานอย่างชัดเจนที่นี้ การวินิจฉัย ปรับพฤติกรรม สร้างบรรทัดฐาน และกำหนดความปกติให้กับเด็กทุกคนโดยไม่ฟังเรื่องราวเฉพาะของใคร สิ่งที่เกิดขึ้นคือการพยายาม “จัดวางเขา” ให้อยู่ในกรอบ มากกว่าการเข้าใจบริบทแห่งความเจ็บปวดที่เขา กำลังเผชิญ

จุดเปลี่ยน: เกมที่กลายเป็นห้องเรียนแห่งชีวิต

เมื่อเข้าสู่มหาวิทยาลัย เขาพยายามเล่นเกมและเริ่มชีวิตใหม่ในคณะที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ โดยหวังว่าทักษะที่เคยฝึกฝนมาในเกมจะเป็นประโยชน์ แต่เขากลับพบว่า โลกมหาวิทยาลัยไม่ได้ต่างจากโรงเรียนมากนัก เต็มไปด้วยการแข่งขัน การวัดผล และความสัมพันธ์ที่ยื่นชา เขาจึงกลับไปเล่นเกมอีกครั้ง แต่คราวนี้ไม่ใช่เพื่อหลบหนีโลก แต่เพื่อเข้าใจมัน เขาเริ่มวิเคราะห์โครงสร้างของเกม ศึกษา UX จิตวิทยาผู้เล่น และตั้งคำถามว่า ทำไมเกมถึงทำให้คนอยู่ได้นาน?

“เกมไม่ใช่แค่สิ่งเสพติด มันคือระบบเรียนรู้แบบไม่มีตำรา”

นี่คือการ shift จากการเล่นเพื่อเอาตัวรอด สู่อะไรที่เข้าใจ และต่อยอดสู่การสร้างความรู้ เทคโนโลยีแห่งตนในที่นี้เริ่มทำงานในระดับลึกขึ้น คือการตั้งคำถามกับตัวเอง สร้างความเข้าใจใหม่ และยอมรับว่า แม้ระบบมหาวิทยาลัยจะไม่เป็นมิตร แต่เขายังสามารถเรียนรู้ผ่านภาษาของตนเอง

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่: เกมคือฐาน ไม่ใช่ตราประทับ

อาร์มเรียนจบด้วยเกียรตินิยมอันดับสอง และได้งานเป็นโปรแกรมเมอร์ ก่อนจะไต่เต้าสู่ตำแหน่ง Systems Analysis Manager ของบริษัทข้ามชาติในวัยเพียง 32 ปี เขายังคงเล่นเกมทุกวัน แต่ไม่ใช่ในฐานะ “ผู้หนีโลก” หากแต่เป็น “ผู้สร้างโลก”

“ผมยังเล่นเกมทุกวัน แต่ผมรู้ว่าเกมไม่ได้เล่นผม”

เขาใช้เกมเป็นเครื่องมือฝึกอบรมทีม ฝึก soft skills และสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับตนเอง ในวันที่เหนื่อยล้า ประสบการณ์จากเกมกลายเป็นทุนที่จับต้องได้ เป็นความสามารถที่ไม่มีมหาวิทยาลัยใดมอบให้ได้ และที่สำคัญคือ เขายอมรับอดีตของตนว่าเคย “ติดเกม” อย่างไม่หลบตา

ที่สุดแล้วเกมนั่นเองที่เป็นฐานให้เขารู้จักตัวเอง เลือกที่จะศึกษาต่อด้าน ไอที แม้จะเป็นเพียงมหาวิทยาลัยเอกชนที่ต้องกู้กองทุน กยศ. มาจ่ายค่าเทอม แต่เครือข่ายคนรู้จักได้ชวนอาร์มไปทำงานสำนักพิมพ์ผู้ผลิตแบบเรียนชื่อดังแห่งหนึ่ง ในตำแหน่งนักวิเคราะห์ระบบ ที่นี่เองที่กลางวันอาร์มใช้เวลากับการทำงานและเรียนรู้จากการปฏิบัติ ส่วนกลางคืนก็เล่นเกมจนดึกดื่นเช่นเคย แต่ก็ไม่ใช่งาน มนุษย์สัมพันธ์ในวงเกม ทำให้อาร์มเข้ากับคนในสำนักพิมพ์ได้ไม่ยาก หรือบางครั้งก็ใช้เกมนี้แหละสื่อสารสัมพันธ์กับคนในที่ทำงาน

“คนเล่นเกม มันก็สื่อกะคนเล่นเกมครับ วิดวะ ช่าง พนักงาน เล่นเกมกันทั้งนั้น แบบนี้คุยกันง่าย”

ที่สุดอาร์มก็ได้เป็นพนักงานดีเด่น ได้ทุนศึกษาต่อปริญญาโท เขาสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยรัฐที่ไผ่ผื่น ย่านปทุมธานี เมื่อเรียนจบทำงานใช้ทุนจนครบเวลา โอกาสก็เปิดให้อาร์มถูกทาบทามไปเป็นผู้จัดการฝ่ายวิเคราะห์ระบบของบริษัทข้ามชาติแห่งหนึ่งย่านถนนวิภาวดีรังสิต

จริยธรรมแห่งตน: เส้นทางที่เลือกเดินอย่างรู้เท่าทัน

เมื่อหันกลับมามองชีวิตที่ผ่านมา เขาไม่กล่าวโทษพ่อแม่ โรงเรียน หรือเกม เขากลับขอบคุณทุกสิ่ง แม้ผ่านความเจ็บปวด เพราะเขาเข้าใจว่า

“ความผิดพลาดไม่ได้ทำลายชีวิต หากเราไม่ใช้มันทำลายตัวเอง”

เขากลายเป็นหัวหน้าทีมที่เข้าใจคน ไม่ดูค่าความผิดพลาด แต่ถามว่า “มีอะไรให้ช่วยไหม” เพราะเขาจำได้ดีว่า ครั้งหนึ่งเขาเคยรอคำถามนี้จากใครสักคนแต่ไม่เคยมีใครถามนี่คือ การประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน อย่างสมบูรณ์แบบในแบบฟูโกต์ ไม่ใช่จริยธรรมที่มีมาตรฐานสากล ไม่ใช่ศีลธรรมจากภายนอก แต่เป็นจริยธรรมที่งอกออกจากบาดแผล การยืนหยัด และความเข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้ง เขาไม่ได้ชนะสังคม หากแต่ไม่ยอมให้สังคมทำลายเขาจนหมด

“เกมไม่เคยให้เกรตผม แต่ให้ผมความเชื่อมั่นว่าผมยังสร้างอะไรได้”

เทคโนโลยีแห่งอำนาจในชีวิตของอาร์มปรากฏผ่านโครงสร้างสังคมที่มีอำนาจแฝงตัวอยู่ในรูปของครอบครัว โรงเรียน และวาทกรรมเรื่อง “เด็กติดเกม” พ่อแม่ใช้อำนาจโดยไม่พูดคำว่ารัก แต่เลือกแสดงออกผ่านความขัดแย้งและการแยกจาก ในขณะที่โรงเรียนใช้อำนาจเชิงวินิจัย แยกเขาออกจาก “ความปกติ” และมองเขาเป็น “ผู้ต้องได้รับการแก้ไข” ไม่ใช่ “ผู้ต้องการการรับฟัง”

วาทกรรมของผู้ใหญ่ที่กำหนดคุณค่าของเด็กผ่านผลการเรียนและพฤติกรรมที่อยู่ในกรอบ กลายเป็นแรงกดดันที่แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของอาร์ม ตั้งแต่คำสั่ง “ให้เลิกเกม” ไปจนถึงการวินิจัยทางจิตวิทยา กระบวนการเหล่านี้คือกลไกของการจัดระเบียบพฤติกรรมเพื่อให้ “เข้ากับระบบ” ตามกรอบคิดของ Foucault ว่าด้วยการใช้ความรู้เพื่อผลิตอำนาจ และการใช้อำนาจเพื่อกำกับความรู้

อาร์มไม่ได้เป็นเพียง “เหยื่อของอำนาจ” แต่เขาเริ่มใช้กลไกภายในตนเองเพื่อตอบสนอง ต่อรอง และเปลี่ยนทิศทางของพลังงานชีวิตผ่านเทคโนโลยีแห่งตน เขาใช้เกมเป็นเครื่องมือในการควบคุมความเศร้า เยียวยาความเจ็บปวด และค้นพบความสามารถภายในตนเองที่ระบบการศึกษาไม่เคยยอมรับ

จากการเล่นเกมเพื่อเอาตัวรอด เขาพัฒนาไปสู่การเล่นเกมเพื่อเรียนรู้ วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ เขาสร้างบล็อก วิเคราะห์ UX และออกแบบระบบความคิดที่ซับซ้อนผ่านประสบการณ์

จริง เทคโนโลยีแห่งตนในบริบทของอาร์มจึงไม่ใช่แค่การควบคุมตนเอง แต่คือการสร้างตนใหม่จากเศษเสี้ยวของการถูกทอดทิ้ง

เมื่อหันกลับไปมองชีวิต อาร์มไม่โทษพ่อแม่ ไม่โทษครู หรือแม้แต่เกม เขาเลือกที่จะ “รู้เท่าทันอดีต” และนำมันมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างอนาคต การเลือกทำงานในแบบที่เข้าใจผู้อื่น การเป็นหัวหน้าทีมที่เขาใจใส่ลูกน้อง และการไม่ซ่อนอดีตของตนเอง คือการประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ที่ไม่พึ่งพาบรรทัดฐานจากภายนอก

ตามแนวคิดของ Foucault จริยธรรมไม่ได้มีลักษณะแนบแน่น ไม่ได้เป็นมาตรฐานเดียวที่ทุกคนต้องปฏิบัติตาม แต่คือสิ่งที่แต่ละคน “ประดิษฐ์” ขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตของตนเอง อาร์มเลือกจะไม่ปฏิเสธความเจ็บปวด แต่ให้ความหมายใหม่กับมัน และใช้มันในการกำหนดท่าทีของตนต่อโลกอย่างมีเมตตา

เรื่องเล่าของอาร์มเป็นตัวอย่างอันทรงพลังของการเปลี่ยนผ่านจากผู้ที่ถูกกระทำโดยเทคโนโลยีแห่งอำนาจ ผู้ผู้ใช้เทคโนโลยีแห่งตนในการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของตนกับอดีต และลงหลักปักฐานจริยธรรมใหม่จากภายในตนเอง เขาไม่ได้ปฏิเสธโลก แต่เลือกจะ อยู่ในโลกแบบใหม่ ด้วยความเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง ชีวิตของอาร์มจึงไม่ใช่เพียงการ “รอดพ้น” แต่คือการ “เปลี่ยนความเจ็บปวดเป็นพลังสร้าง” โดยมีเกมเป็นภาษาของการเยียวยา การเรียนรู้ และการประกอบสร้างตนอย่างสมดุล

จากเรื่องเล่าประสบการณ์ชีวิตของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คน จะเห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลไม่ว่าจะเป็น คุณไก่โต้ง คุณเอ คุณตีน้อย คุณมาร์ค คุณกาย คุณปาร์ค คุณตาล และคุณอาร์ม ผู้ให้ข้อมูลทุกคนผ่านเรื่องราวการเข้าสู่การเล่นเกมที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นจากพ่อ ญาติพี่น้อง หรือเพื่อน ในบริบทที่หลากหลาย เกมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของพวกเขาไม่ว่าจะต้องเผชิญกับความดีตรา การเบียดขับจากสังคม ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คนก็ยังดำเนินชีวิตในฐานะของ “ผู้เล่นเกม” ด้วยเงื่อนไข บริบท และความหมาย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ บริบทชีวิต และความเป็นตนตนที่แตกต่างกัน จนไปถึงการใช้เกมในความหมายใหม่เพื่อตอบโต้ต่อชีวอำนาจ ที่กดทับพวกเขามาตั้งแต่เด็ก จนไปถึงการหลุดพ้นต่ออำนาจการตีตรา “เด็กติดเกม” เพื่อก่อร่างสร้างตัวตนเพื่อดำเนินชีวิตไปพร้อมกับการเล่นเกมได้อย่างมีจริยธรรม

ทั้งนี้หากจะมองให้ลึกเข้าไปถึงความเหมือนที่แตกต่างจากประสบการณ์การเล่นเกม ประสบการณ์การตีตรา การตอบโต้ต่ออำนาจ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปต่อเกม และกระบวนการการสร้างและพัฒนาจริยธรรมแห่งตน จะเห็นได้ความหมายและประสบการณ์ร่วมของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คน จากการถูกควบคุม ผู้การปฏิบัติต่อตน และการประดิษฐ์จริยธรรมแห่งตนของ

เด็กติดเกม จากการวิเคราะห์ข้ามกรณี (Cross-case thematic analysis) เพื่อเผยให้เห็นถึงประสบการณ์ร่วมที่มีความลึกซึ้งโดยใช้ประสบการณ์การเล่าเรื่องทั้งหมด รวมไปถึงข้อมูลที่ได้จาก “เสียงเงียบ” เพื่อประสบการณ์เล่าเรื่องของให้ข้อมูลลุ่มลึก และชัดเจนมากขึ้น

จากการถูกควบคุม การปฏิบัติต่อตน และการประณินจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม เทคโนโลยีแห่งอำนาจ: โลกที่มีสายตาจ้องมองอยู่เสมอ และการก่อรูปคำว่า “เด็กติดเกม”

1. เมื่อเวลาเล่นเกมกลายเป็นหลักฐานให้ถูกจับตามอง

ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย คำว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างไร้ที่มา หากแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากชุดความรู้และอำนาจที่สถาบันทางสังคมต่าง ๆ ผลิตซ้ำผ่านสายตาแห่งการเฝ้ามอง และการประเมินพฤติกรรมของเด็กอย่างต่อเนื่อง (Foucault, 1977) “เวลาในการเล่นเกม” ไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะของกิจกรรมยามว่างหรืองานอดิเรกแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ได้ถูกทำให้กลายเป็น “หลักฐาน” ที่สะท้อนพฤติกรรมเบี่ยงเบนซึ่งจำเป็นต้องถูกควบคุมและจัดระเบียบในสายตาของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะผู้ปกครอง ครู และบุคลากรทางการแพทย์

การใช้เวลาไปกับการเล่นเกมจึงไม่ใช่เพียงแค่งิจกรรม หากแต่เป็น “ดัชนีชี้วัดความดี” ในสายตาของผู้ใหญ่ ที่มองว่าเด็กดีควรใช้เวลาว่างในการเรียน อ่านหนังสือ หรือทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ตามนิยามของผู้ใหญ่เท่านั้น

ตัวอย่างเช่น ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งเล่าว่า “แค่เห็นว่าเราเล่นเกม แม่ก็เริ่มโมโหแล้ว” ประโยคนี้นสะท้อนว่าพฤติกรรมการเล่นเกม ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาใดหรือในบริบทใด ล้วนถูกตีความว่าเป็นพฤติกรรมในเชิงลบโดยทันที (เคส: มาร์ค) อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ กรณีของคุณเอ ซึ่งแม้จะทำงานหนักทุกวันในร้านอาหารของครอบครัว แต่เมื่อเขาใช้เวลาหลังสี่ทุ่มไปกับการเล่นเกมกลับถูกกล่าวหาว่า “วัน ๆ เอาแต่เล่นเกม” โดยไม่รับฟังหรือมองเห็นบริบทชีวิตของเขาแต่อย่างใด

การมองเช่นนี้คือการทำงานของเทคโนโลยีแห่งอำนาจที่กระจายตัวในชีวิตประจำวัน อำนาจไม่ได้ปรากฏในรูปของการลงโทษอย่างเป็นทางการเสมอไป แต่เกิดขึ้นผ่านสายตาที่สอดส่อง การประเมิน และการแปลความหมายพฤติกรรมของเด็กอย่างไม่รู้จักจบ (Foucault, 1980)

พฤติกรรมการเล่นเกมจึงกลายเป็นจุดหมายของ “สายตาแห่งอำนาจ” ซึ่งไม่เพียงแต่สอดส่องจากภายนอก แต่ยังแทรกซึมสู่ภายใน ทำให้เด็กจำนวนหนึ่งเริ่มมองตนเองผ่านสายตาของระบบ ตัวอย่างเช่น ไก่โต้งกล่าวว่า “เรียนไม่เก่ง แต่ในเกมผมเทพ ผมสนุก ผมมีเพื่อน เพื่อนผมยอมรับ” ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความรู้สึกถูกกั้นออกจากพื้นที่ของความดีในระบบโรงเรียน และหันมาเลือกพื้นที่เกมเป็นสนามของการมีคุณค่าแทน

การเล่นเกมนในสายตาของผู้ใหญ่มากมายจึงเป็น “ความผิดที่ต้องจับตา” โดยไม่เปิดโอกาสให้ได้อธิบายความหมายหรือคุณค่าที่เขาได้รับจากการเล่นเกม ในขณะที่คนจำนวนหนึ่งพยายามต่อรองหรือเจรจากับระบบด้วยการกำหนดเวลาเล่นของตนเองหรือพัฒนาทักษะจากเกม แต่การกระทำเหล่านี้กลับไม่ถูกรับรู้ หรือได้รับการยอมรับจากระบบที่วางอยู่บนบรรทัดฐานของ “เด็กดี-เด็กเสีย” อย่างเคร่งครัด

เมื่อพิจารณาในเชิงโครงสร้าง การที่สังคมใช้เวลาเล่นเกมเป็นดัชนีในการตัดสินพฤติกรรมของเด็กคือการทำงานของวาทกรรมแบบหนึ่ง ซึ่งผูกโยงกับอำนาจและความรู้ “เด็กติดเกม” จึงไม่ใช่คำอธิบายที่เป็นกลาง แต่เป็นคำที่มีน้ำหนักของการควบคุมและการจัดระเบียบพฤติกรรม ผ่านสถาบันทางสังคมทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน และระบบสุขภาพจิต

ขณะเดียวกัน การที่เด็กจำนวนหนึ่งเริ่มปรับพฤติกรรม เล่นเกมอย่างมีวินัย หรือเลือกเกมเป็นพื้นที่ของการพัฒนาตนเองกลับไม่ถูกรับรองจากสายตาภายนอกยิ่งตอกย้ำว่าความหมายของ “เวลาเล่นเกม” ถูกครอบงำด้วยอำนาจของระบบมากกว่าประสบการณ์จริงของเด็ก

ในมุมมองของ Foucault สายตาแห่งการจ้องมองนี้คือ “กลไกของการผลิตตัวตน” ที่ทำให้บุคคลต้องหันกลับมาจัดระเบียบพฤติกรรมตนเองให้สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคม ซึ่งในกรณีนี้ เด็กบางคนเลือกตอบโต้ด้วยการหลบหนี บางคนเลือกต่อต้าน แต่บางคนพยายามประกอบสร้างตัวตนใหม่จากพื้นที่ของเกมโดยไม่ยอมปล่อยให้ตัวเองถูกควบคุมทั้งหมด

2. เมื่อคำเรียกเล่น ๆ กลายเป็นเส้นแบ่งระหว่างคนธรรมดา กับคนเบี่ยงเบน

การใช้ถ้อยคำว่า “เด็กติดเกม” ในบริบทสังคมไทย ไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะเพียงคำเรียกขานที่ไร้พิษภัย หากแต่ปรากฏในลักษณะของวาทกรรมที่มีพลังในการแยกแยะ ระบุ และจัดประเภทความเป็น “เด็ก” ในทัศนะของสังคม คำดังกล่าวทำหน้าที่เป็น “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (technology of power) ที่ไม่ได้เพียงแสดงถึงการประเมินพฤติกรรมเท่านั้น หากแต่เป็นการผลิตเส้นแบ่ง ที่ชัดเจนระหว่าง “เด็กธรรมดา” ผู้ควบคุมตนเองได้ กับ “เด็กเบี่ยงเบน” ที่ต้องได้รับการจัดการ ควบคุม หรือแม้แต่การบำบัดรักษา

ผู้ให้ข้อมูลทุกคนล้วนเคยมีประสบการณ์ในรูปแบบของ “คำเรียก” หรือ “คำล้อ” ไม่ว่าจะมาจากคนในครอบครัว ครู เพื่อน หรือบุคคลรอบข้าง ซึ่งถ้อยคำเหล่านั้นในตอนแรกอาจดูเป็นเพียงคำพูดเล่น ๆ เช่น “เอาแต่เล่นเกม”, “ไอ้เด็กติดเกม”, “เด็กไม่เอาไหน” แต่คำเหล่านี้ได้กลายเป็นอัตลักษณ์ที่แทรกซึมเข้าสู่การรับรู้ตนเอง และข้ามผ่านไปสู่การถูกมองว่าเป็น “เด็กปัญหา” ที่ผิดไปจากบรรทัดฐานของความดีในแบบที่สังคมคาดหวัง

เช่นในกรณีของ คุณอาร์ม ที่ใช้เกมเป็นพื้นที่ในการเยียวยาบาดแผลทางใจจากการเผชิญ ความรุนแรงในครอบครัว แต่กลับถูกครูและบุคลากรทางสุขภาพจิตตีตราว่าเป็น “ผู้ป่วยทาง พฤติกรรม” ที่ต้องเข้ารับการบำบัด แม้ในมุมมองของเขา เกมคือเครื่องมือของการอยู่รอด แต่สายตา ของผู้ใหญ่กลับละเลยบริบทนั้นและให้คำนิยามเขาอย่างเร่งรีบผ่านการตีตรา “เด็กติดเกม”

ในกรณีของ คุณโก้เต็ง เมื่อผลการเรียนตกต่ำ และถูกฝ่ายปกครองเชิญผู้ปกครองมา รับทราบพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง การหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมถูกแปลความเป็น “ความล้มเหลวเชิง ศีลธรรม” โดยที่ไม่มีการทำความเข้าใจต่อแรงจูงใจหรือสถานการณ์ทางจิตใจของเขา คำว่า “เด็กติดเกม” จึงทำหน้าที่เป็น “ตัวแทนของความผิด” ที่ไม่เปิดโอกาสให้ได้อธิบายตนเองหรือฟื้นฟู คุณค่าของตนในพื้นที่สาธารณะอีกต่อไป

ในกรณีของ คุณเอ ซึ่งเล่นเกมเพียงช่วงดึกหลังจากทำงานในร้านอาหารของครอบครัว ตลอดทั้งวัน ก็ยังถูกคนรอบตัวรวมถึงแฟนตัดสินว่า “ไม่เอาไหน” หรือ “วัน ๆ เล่นแต่เกม” โดยไม่มี การคำนึงถึงเงื่อนไขชีวิตจริง วาทกรรมนี้ทำให้เขาถูกวางไว้ในตำแหน่งของ “คนไม่ปกติ” ในสายตา คนรอบข้างแม้ว่าเขาจะมีวินัยและความรับผิดชอบอย่างมากก็ตาม

“เด็กติดเกม” จึงไม่ใช่คำเรียกเล่น ๆ หากแต่คือ “คำพิพากษา” (judgmental label) ที่ ส่งผลถึงระดับการรับรู้ตนเอง การถูกกันออกจากกลุ่มเพื่อน การไม่ถูกนับว่าเป็นเด็กดีในชั้นเรียน หรือแม้แต่การถูกจัดการในฐานะผู้เบี่ยงเบนที่ต้องได้รับการแก้ไข

สิ่งที่ มิเชล ฟูกูต์ เรียกว่า “สายตาแห่งการสอดส่อง” (surveillance) ได้ทำงานผ่าน คำพูด และการตั้งชื่อเหล่านี้โดยไม่จำเป็นต้องมีการลงโทษอย่างเป็นทางการ เด็กหลายคนเริ่มรู้สึก ว่า ชื่อเสียง และ คุณค่าของตนเอง ถูกทำลายลงอย่างช้า ๆ เพียงเพราะพฤติกรรมการเล่นเกมที่ใน บางครั้งไม่ได้กระทบกับหน้าที่หรือความรับผิดชอบในชีวิตจริงแต่อย่างใด สิ่งที่ควรค่าแก่การ ใคร่ครวญคือ คำว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้เป็นคำที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หากแต่เป็นคำที่ถูกสร้างขึ้น (socially constructed) เพื่อควบคุมพฤติกรรม และทำให้ผู้ใหญ่สามารถใช้จัดระเบียบความหมาย ของ “เด็กดี” ได้ง่ายขึ้น คำนี้จึงทำงานเชิงอำนาจที่ลึกซึ้งกว่าการกล่าวหา เพราะมันผลิต อัตลักษณ์ เชิงลบ ซึ่งเด็กบางคนอาจสั่นคลอนจนไม่สามารถฟื้นตัวได้

แต่ในขณะเดียวกัน เด็กบางคนเลือกที่จะ “โต้กลับ” ต่อคำเรียกนั้น ด้วยการ สร้าง ความหมายใหม่ให้กับเกม และสร้างจริยธรรมแห่งตนผ่านการเรียนรู้จากเกม เช่น โก้เต็งที่เริ่ม เปลี่ยนมุมมองว่าเกมคือ “ทุนทางทักษะ” และใช้เกมเพื่อฝึกวินัยในการเรียนจนสอบจบมัธยมได้ใน ภาคฤดูร้อน หรือคุณเอที่เรียนรู้บทบาทหน้าที่จากเกมแนวทีมเวิร์ค และนำมาใช้ในการบริหาร ร้านอาหารของตนเองอย่างมีวินัยและความรับผิดชอบ

3. เมื่อความรู้ทางการแพทย์กลายเป็นอาวุธที่ใช้ดีได้

ภายใต้บริบทของสังคมสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับ “ข้อเท็จจริงเชิงวิทยาศาสตร์” และ “ความรู้เชิงวิชาชีพ” ความรู้ทางการแพทย์โดยเฉพาะในด้านสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการตีความ พิพากษา และจัดประเภทพฤติกรรมของเด็กที่ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของ “เด็กติดเกม” ที่ถูกทำให้กลายเป็นวินิจัยทางการแพทย์ ผ่านคำศัพท์อย่าง “ภาวะติดเกม” หรือ “โรคติดเกม” (Gaming Disorder)

ความรู้ทางการแพทย์ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่อธิบายพฤติกรรมของเด็กในลักษณะของอาการป่วย แต่ยังถูกใช้เป็น “เครื่องมือของอำนาจ” ในการควบคุมและกำกับพฤติกรรมของเด็ก ผ่านการตีตราทางจิตวิทยาและการวินิจัยทางคลินิก ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ มิเชล ฟูโกต์ (1973) เรียกว่า กระบวนการทำให้กลายเป็นวิทยาศาสตร์ (Scientification) หรือ การแพทย์แบบควบคุมสังคม (Medical Gaze)

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือกรณีของ คุณอาร์ม ซึ่งถูกส่งตัวไปหานักจิตวิทยาในโรงพยาบาล โดยครูและผู้ปกครอง หลังจากแสดงพฤติกรรมเก็บตัว ไม่เข้าสังคม และเล่นเกมเป็นเวลานาน เขาเล่าว่า “ครูไม่ได้คุยกับผมในฐานะคนที่อยากเข้าใจ แต่พูดเหมือนผมเป็นคนป่วยที่ต้องรักษา” สะท้อนการใช้วาทกรรมทางการแพทย์เพื่อระบุว่าเขาเป็น “ปัญหา” ที่ต้องได้รับการเยียวยา มากกว่าการเปิดพื้นที่ให้เขาอธิบายตัวเองหรือพิจารณาบริบททางอารมณ์ของเขาในช่วงเวลานั้น

ในกรณีของ คุณไต้ดัง แม้จะไม่มีกระบวนการวินิจัยทางการแพทย์โดยตรง แต่คำว่า “ติดเกม” ที่เขาถูกเรียกอย่างต่อเนื่องโดยครู ผู้ปกครอง และระบบโรงเรียน ได้กลายเป็นคำที่มีน้ำหนักเทียบเท่ากับคำวินิจัย ซึ่งผลักดันให้เขาต้องยอมรับสถานะของตนว่า “ผิดปกติ” และพยายามฟื้นคืนความหมายของตนเองผ่านการต่อสู้เพื่อเรียนจบและกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาโดยไม่มีใครช่วยเหลือ

การนำความรู้ทางการแพทย์มาใช้ในบริบทการศึกษายังส่งผลในเชิงการวางเงื่อนไขให้ “การเปลี่ยนแปลงตนเอง” ต้องเกิดขึ้นภายใต้กรอบของสิ่งที่ “ผู้เชี่ยวชาญ” ยอมรับ ไม่ใช่สิ่งที่เด็กนิยามด้วยตนเอง เช่น เด็กบางคนพยายามสร้างวินัยในการเล่น เกม ควบคุมเวลา หรือใช้เกมเพื่อฝึกทักษะกลับไม่ได้รับการยอมรับว่า “ดีขึ้น” จนกว่าจะมีการรับรองจากนักจิตวิทยา แพทย์ หรือระบบประเมินจากโรงเรียน

ภายใต้กรอบแนวคิดของ Foucault การใช้ความรู้ทางการแพทย์ในลักษณะนี้คือ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจที่แฝงตัวในรูปของความห่วงใย” กล่าวคือ แม้จะปรากฏในลักษณะของการ

ดูแล การเยียวยา หรือการช่วยเหลือ แต่เบื้องต้นคือการ ทำให้เด็กยอมรับความหมายของตนเอง ตามที่สถาบันนิยามไว้ มากกว่าการเปิดพื้นที่ให้เด็กได้คิดและสร้างความหมายของตน

นอกจากนี้ การแพทย์ยังทำหน้าที่เสมือน “ศาลสูง” ในการตัดสินว่าการเล่นเกมนั้นเป็น “พฤติกรรมผิดปกติ” หรือไม่ เช่น กรณีของผู้ให้ข้อมูลบางรายที่ถูกพาไปพบจิตแพทย์เมื่อเล่นเกมเกินเวลาที่ผู้ปกครองกำหนด โดยไม่คำนึงว่าเวลานั้นคือเวลาหลังเลิกเรียน การตีความพฤติกรรม ภายใต้โมเดลโรค จึงไม่ใช่เพียงการดูแลสุขภาพ แต่คือกระบวนการ ทำให้กลายเป็นอัตลักษณ์ของผู้ป่วย (patient identity)

สิ่งที่น่าพิจารณาคือ หลายคนในงานวิจัยนี้ ไม่ได้รู้สึกว่าเป็น “ป่วย” แต่กลับรู้สึกว่าเป็น “ไม่มีสิทธิเข้าใจตนเอง” เพราะคำตัดสินได้เกิดขึ้นแล้วในสายตาของระบบ เช่นเดียวกับที่ Foucault (1980) เคยชี้ว่า สังคมสมัยใหม่ไม่ได้ปกครองด้วยการใช้กำลัง แต่ปกครองผ่านความรู้ และ “การจัดการชีวิต” (biopolitics) ซึ่งแม้จะไม่มีผู้พิพากษา แต่การแพทย์ก็กลายเป็นกลไกที่ทำให้เด็กยอมรับตนเองในฐานะ “ผู้เปราะบาง” อย่างเจียมตน

4. เมื่อใครบางคนบอกว่าเราควรใช้เวลาให้คุ้มค่า (แต่ไม่ใช่กับเกม)

การใช้เวลาว่างในสังคมไทย โดยเฉพาะในหมู่เด็กและเยาวชน มักถูกจัดระเบียบอยู่ภายใต้กรอบความคาดหวังของผู้ใหญ่ที่เชื่อว่าควร “ใช้เวลาให้เกิดประโยชน์” ซึ่งมักหมายถึงกิจกรรมเช่น การเรียนพิเศษ การอ่านหนังสือ การออกกำลังกาย หรือการเข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับ การรับรองจากระบบการศึกษาและครอบครัว ในบริบทนี้ “การเล่นเกมนั้น” จึงไม่ถูกรวมอยู่ในความหมายของ “ความคุ้มค่า” หากแต่กลับถูกแยกออกไปในฐานะกิจกรรมที่ “เปลืองเวลา” หรือ “ไร้สาระ” และควรถูกควบคุม

เวลาที่ใช้ไปกับเกมไม่เคยได้รับการรับรองว่าเป็นการใช้เวลาอย่างเหมาะสม ไม่ว่าจะโดยสายตาของพ่อแม่ ครู หรือสังคมโดยรวม แม้ว่าเด็กเหล่านั้นจะใช้เวลาเหล่านั้นเพื่อเยียวยา ฟุ้งฟุ้งตนเอง หรือเรียนรู้บางอย่างจากเกมก็ตาม

ตัวอย่างเช่น คุณเอ ซึ่งมีเวลาว่างเพียงช่วงหลัง 4 ทุ่มหลังจากทำงานในร้านอาหารของครอบครัวมาตลอดทั้งวัน แต่เมื่อเขาใช้เวลานั้นไปกับการเล่นเกม กลับถูกตีตราว่า “เขาแต่เล่นเกม” หรือ “ใช้เวลาไม่คุ้มค่า” โดยไม่มีการคำนึงถึงความเหน็ดเหนื่อยหรือความจำเป็นทางอารมณ์ของเขาเลย

ในทำนองเดียวกัน ไก่โต้ง ต้องเผชิญกับคำถามเชิงตำหนิอยู่บ่อยครั้ง เช่น “อีกแล้วหรือ?” หรือ “เล่นทั้งวันหรือ?” ทุกครั้งที่ถูกพบว่าเล่นเกม แม้ในบางช่วงเวลานั้น เขาเพียงพยายามใช้เกมเพื่อเยียวยาความว่างเปล่าทางอารมณ์จากการต้องอยู่ลำพังโดยไม่มีพ่อแม่คอยดูแลอย่างใกล้ชิด

ความคาดหวังเกี่ยวกับการ “ใช้เวลาให้คุ้มค่า” เหล่านี้จึงทำหน้าที่เป็น บรรทัดฐาน (norms) ที่แฝงอยู่ในระบบอำนาจ โดย Foucault (1977) อธิบายว่า “Normalization” คือ กระบวนการที่อำนาจกระจายตัวผ่านความคาดหวังในชีวิตประจำวัน และทำให้บุคคลต้องหันกลับมากำกับพฤติกรรมของตนเองให้สอดคล้องกับสิ่งที่ถือว่า “เป็นปกติ” ซึ่งในกรณีนี้ก็คือการทำให้เวลาแต่ละนาทีของเด็กต้องมีประโยชน์ตามมาตรฐานของผู้ใหญ่

แม้ในกรณีที่เลือกเล่นเกมอย่างมีเป้าหมาย เช่น คุณนาย ที่เรียนรู้การตั้งระบบเครือข่ายภายในร้านเกม หรือ คุณตั๋นน้อย ที่เรียนรู้ทักษะการซ่อมคอมพิวเตอร์ผ่านเกม แต่สิ่งเหล่านั้นก็ยังไม่ถูกรับรองว่าเป็น “คุณค่าของเวลา” เทียบเท่ากับการเรียนในระบบหรือกิจกรรมที่จัดโดยโรงเรียน

สิ่งนี้ยืนยันว่า ความคุ้มค่าของเวลา ไม่ได้ถูกวัดด้วยความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง หากแต่วัดด้วย “กรอบมาตรฐาน” ที่ถูกผลิตขึ้นโดยสถาบันทางสังคม เช่น โรงเรียน ครอบครัว และสื่อมวลชน ซึ่งล้วนมีแนวโน้มที่จะจำกัด “คุณค่าของการใช้เวลา” ไว้เพียงบางรูปแบบเท่านั้น

ขณะเดียวกัน การเล่นเกมในสายตาของหลายคน กลับเป็นช่วงเวลาที่สำคัญในการสร้างตัวตน ฝึกวินัย และเข้าใจตนเอง เช่น คุณปาร์ค เล่าว่า เกมช่วยให้เขา “สงบ” และ “ลืมความเครียดจากโรงเรียน” ซึ่งเป็นคุณค่าทางอารมณ์ที่หาไม่ได้จากกิจกรรมอื่น แต่กลับไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นการใช้เวลาอย่าง “เหมาะสม”

ในมุมมองของ Foucault ความไม่เท่าเทียมของอำนาจจึงไม่ใช่เรื่องของการบังคับเพียงอย่างเดียว แต่คือ การสร้างบรรทัดฐานที่มองไม่เห็น ซึ่งบังคับให้คนต้องประเมินตนเอง และรู้สึกผิดหากไม่เป็นไปตามนั้น เริ่มรู้สึกผิดที่ใช้เวลาเล่นเกม แม้ตนจะรู้ว่ากำลังใช้มันเพื่อพักใจ หรือพัฒนาทักษะในบางด้าน นี่คือลักษณะการทำงานของเทคโนโลยีแห่งอำนาจในรูปแบบที่ Foucault เรียกว่า “การปกครองตนเอง” ภายใต้สายตาคาดหวังของผู้อื่น”

5. เมื่อบทเรียนบางบทคือการยึดโทรศัพท์

ในยุคดิจิทัลที่อุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์เชื่อมโยงโดยตรงกับโลกของเกมและตัวตนของเด็ก การยึดอุปกรณ์เหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงการหยุดพฤติกรรม แต่คือ กลไกของอำนาจที่มุ่งควบคุม กำกับ และจัดระเบียบตัวตนของเด็ก อย่างเป็นรูปธรรมที่สุด หนึ่งในลักษณะสำคัญของเทคโนโลยีแห่งอำนาจตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ (1977) คือการลงโทษเชิงวินัย (disciplinary punishment) ซึ่งไม่ได้ปรากฏในรูปของความรุนแรงแบบโบราณ เช่น การเฆี่ยนตี หากแต่ปรากฏในรูปของ “การตัดสิทธิ์” “การควบคุม” หรือ “การแยกออกจากสิ่งที่รัก” และกรณี

“การยึดโทรศัพท์” หรือ “ห้ามเล่นเกม” คือรูปแบบของการลงโทษที่ชัดเจนในบริบทของเด็กที่ถูกนิยามว่า “ติดเกม”

หลายคนเคยประสบกับสถานการณ์ที่การกระทำของผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ ครู หรือผู้ปกครอง กลายเป็น “บทลงโทษ” โดยใช้อุปกรณ์เกมเป็นเป้าหมาย เช่น การยึดโทรศัพท์ การถอดปลั๊กคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่การด่าว่า ต่ำหนิ เมื่อเห็นเด็กเล่นเกมในเวลาที่ผู้ใหญ่รู้สึกว่า “ไม่เหมาะสม” ซึ่งแม้ไม่ใช่การใช้ความรุนแรงทางกายภาพ แต่กลับส่งผลลึกซึ้งในระดับจิตใจและอัตลักษณ์ของเด็ก

ในกรณีของ คุณมาร์ค ผู้ที่กล่าวว่า “แม่เห็นผมจับมือถือก็บ่นเลยว่า วัน ๆ เอาแต่เล่นเกม” สิ่งที่จะสะท้อนคือการเฝ้าระวังในชีวิตประจำวันผ่านสายตา และเมื่อเกิดพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ก็มักมีการยึดเครื่องมือของเขา เช่น โทรศัพท์ หรือห้ามไม่ให้เล่นในบางช่วง ซึ่งเป็นการลงโทษแบบที่ทำให้เด็กถูกตัดขาดจากโลกส่วนตัวและการปลดปล่อยทางอารมณ์

คุณตาลกล่าวถึงการที่ครอบครัวห้ามเล่นเกมโดยเด็ดขาด และบางครั้งถึงกับ “ยึดเครื่องไปซ่อน” ถ้าทั้งตัวเองและพี่ของตนเองทำคะแนนได้ไม่ดี โดยไม่พูดคุยหรือถามถึงเหตุผลเบื้องหลัง พฤติกรรมการเล่นของเขา บทลงโทษในลักษณะนี้ไม่ได้เปิดพื้นที่ให้เจรจาหรือสะท้อนความรู้สึก แต่เป็นการลงโทษในเชิงอำนาจที่เน้นการควบคุมมากกว่าการเข้าใจ

กรณีของ คุณอาร์ม ก็เช่นกัน เขาไม่ได้เพียงถูกห้ามเล่นเกม แต่ยังถูกส่งไปบำบัด และถูกควบคุมพฤติกรรมทุกด้าน ซึ่งรวมถึงการควบคุมไม่ให้เล่นเกมผ่านคำสั่งของครู นักจิตวิทยา และโรงพยาบาล พื้นที่ของการลงโทษในกรณีนี้ขยายไปถึงการใช้วิธีการทางการแพทย์และระบบการศึกษาในการควบคุมตัวตนของเขาทั้งหมด จนเขารู้สึกว่า “ไม่มีสิทธิในชีวิตตัวเอง”

ตามแนวคิดของ Foucault การลงโทษเชิงวินัยในลักษณะนี้ ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อให้เด็ก “เจ็บ” หากแต่เพื่อให้เด็ก “เรียนรู้ที่จะควบคุมตนเอง” ผ่านการคาดโทษอย่างเป็นระบบ และบ่อยครั้งสิ่งที่เด็กเรียนรู้กลับไม่ใช่บทเรียนเชิงคุณธรรม หากแต่คือ “วิธีการหลบหลีก” การลงโทษ เช่น การแอบเล่น การโกหก หรือการแสร้งทำว่าทำตาม เพื่อไม่ให้ถูกยึดโทรศัพท์อีก

ในกรณีของคุณโกโต้ บทเรียนของเขาคือการเรียนรู้ว่า “ต้องหลบฝ่ายปกครองให้ได้ก่อนแล้วค่อยไปเล่น” สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า ระบบวินัยที่ไม่เปิดพื้นที่ให้พูดคุยหรือเข้าใจเด็กอาจกลับกลายเป็นพื้นที่ที่ผลิต การต่อต้านเงียบ มากกว่าการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

6. เมื่อเขาบอกว่า “คนเก่งจริงต้องไม่เล่นเกม”

ในสังคมที่คุณค่าถูกผูกกับความสำเร็จและภาพลักษณ์ของ “คนเก่ง” เด็กจำนวนมากเติบโตมาพร้อมกับกรอบความคิดที่ถูกผลิตซ้ำจากผู้ใหญ่ ครู ผู้ปกครอง หรือแม้แต่วัฒนธรรมการศึกษา

ที่บอกว่าการใช้เวลาไปกับเกมคือการทำลายอนาคต หรือคือพฤติกรรมของคนที่ไม่เอาถ่าน วาทกรรมอย่าง “คนเก่งจริงต้องไม่เล่นเกม” จึงไม่ใช่เพียงคำแนะนำธรรมดา แต่คือกลไกของอำนาจที่ทรงพลังในการผลิตอัตลักษณ์และควบคุมพฤติกรรมของเด็กผ่านการชี้นำทางคุณค่า ในแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ การทำให้บุคคลยอมรับอำนาจจนกลายเป็นผู้ควบคุมตนเองคือรูปแบบหนึ่งของการทำให้เป็นประธานในตนเองผ่านอำนาจ (Subjectivation through Power)

จากเรื่องเล่าของคุณไก่อี้คงพบว่า เขาได้รับแรงกดดันจากคำพูดของครูและผู้ใหญ่ที่สื่อว่า “ถ้าอยากประสบความสำเร็จต้องหยุดเล่นเกม” จนเขารู้สึกว่าตนเอง “ผิดปกติ” หรือ “ไม่ดีพอ” ที่ยังคงเล่นเกมอยู่ แม้จะพยายามทำหน้าที่อื่นๆ ให้ดีแล้วก็ตาม ความรู้สึกเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากการถูกลงโทษทางตรง แต่เกิดจากการที่เขาค่อย ๆ เริ่มตั้งคำถามกับคุณค่าของตัวเองภายใต้สายตาของคนรอบข้าง

ในกรณีของ คุณอาร์ม แม้ว่าเขาจะเป็นเด็กที่เรียนดีและมีความสามารถในวิชาหลายด้าน แต่เมื่อเขายังมีพฤติกรรมเล่นเกม สิ่งที่ได้รับกลับไม่ใช่การยอมรับในศักยภาพของเขา แต่กลับเป็นคำเตือนจากครูและครอบครัวว่าเกมจะทำให้เขาพัง และอนาคตจะหมดลง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสังคมยังคงวางกรอบให้ “คนเก่ง” ต้องแยกขาดจากเกมอย่างเด็ดขาด โดยไม่เปิดพื้นที่ให้พิจารณาคุณค่าหรือบทบาทอื่นของเกมในชีวิต

เช่นเดียวกับ คุณมาร์ค ที่รู้สึกผิดกับตนเองทุกครั้งที่หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น แม้ว่าในความเป็นจริง เขาอาจจะใช้เวลาอันนั้นเพื่อคลายเครียดหรือพักจากความเหนื่อยล้าจากการเรียน แต่เมื่อถูกสั่งสอนด้วยถ้อยคำที่บอกว่า “ถ้าอยากได้ดี อย่าเล่นเกม” เขาจึงเริ่มควบคุมพฤติกรรมของตน แม้ในบางครั้งจะรู้สึกว่าการเล่นเกมช่วยเยียวยาจิตใจตนได้ก็ตาม

ความรู้สึกผิดหรือการประเมินคุณค่าตัวเองไม่ได้เกิดขึ้นเพราะการกระทำของตนเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการเปรียบเทียบกับ “ภาพในอุดมคติ” ที่ผู้ใหญ่พยายามให้พวกเขาเชื่อ เช่น คนดีจะไม่เล่นเกม คนมีอนาคตต้องใช้เวลาว่างอ่านหนังสือ หรือเข้าค่ายวิชาการ ภาพเหล่านี้แผ่อำนาจของวาทกรรมที่เปลี่ยนพฤติกรรมภายในโดยไม่ต้องออกคำสั่งตรง ๆ

เทคโนโลยีแห่งตน: เส้นทางลับของการดูแลใจตัวเอง

1. เมื่อเกมไม่ใช่แค่เล่น แต่เป็นบทสนทนากับใจตัวเอง

ในกระบวนการศึกษาชีวิตของเด็กที่เคยถูกนิยามว่า “เด็กติดเกม” ผ่านวิธีวิทยาแบบการเล่าเรื่องเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative) พบว่าการเล่นเกมไม่อาจตีความได้อย่างผิวเผินว่าเป็นเพียงกิจกรรมว่างหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบนดังที่ถูกกล่าวหาจากวาทกรรมกระแสหลัก หากแต่เกมได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สำคัญของการฝึกฝนตนเอง (Ascetic Practices) และการพูดคุยกับ

ตนเอง (Dialogues with the Self) ซึ่งมีบทบาทต่อการสร้างจริยธรรมแห่งตนของคนเหล่านี้ในเชิงลึกอย่างมีนัยสำคัญ

เกมมีสถานะที่หลากหลายต่อชีวิตของแต่ละคน ซึ่งไม่ได้ถูกใช้เพื่อการหลีกเลี่ยงจากความ เป็นจริง หากแต่ถูกใช้อย่างรู้เท่าทันในฐานะ “พื้นที่ปลอดภัย” ที่เปิดโอกาสให้ปัจเจกบุคคลได้กลับ เข้าสู่ตนเองเพื่อสำรวจ ตรวจสอบ และฟื้นฟูจิตใจของตนให้พ้นจากแรงกดดันของครอบครัว โรงเรียน และสังคมที่คอยจับจ้อง ตัดสิน หรือควบคุมพวกเขาในฐานะ “เด็กติดเกม”

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือกรณีของ “คุณตาล” ที่ให้ความหมายว่าเกมเป็นเสมือน “ที่พักใจ” ซึ่ง ช่วยให้เขาไม่ต้องพิสูจน์ตนเองต่อใคร และสามารถเป็นตนเองได้อย่างแท้จริง ขณะที่ “คุณเอ” สะท้อนประสบการณ์ผ่านความพ่ายแพ้ในเกมที่ช่วยให้เขาเรียนรู้ว่า ชีวิตไม่อาจควบคุมได้ทั้งหมด แต่เขามีทางเลือกที่จะเรียนรู้จากสิ่งเหล่านั้นหรือยอมแพ้ ทั้งสองกรณีนี้สะท้อนว่าการเล่นเกมไม่ใช่ กิจกรรมที่ไร้สาระ หากแต่เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ภายใน ซึ่งช่วยหล่อหลอมความคิดและจิตใจ ในทางจริยศาสตร์

นอกจากนี้ “คุณกาย” และ “คุณมาร์ค” ได้แสดงให้เห็นว่าเกมสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือ ฝึกฝนคุณลักษณะทางจริยธรรม เช่น ความอดทน ความรับผิดชอบ การรู้จักควบคุมตนเอง และ การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยกระบวนการเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากการบังคับจากภายนอก หากแต่เกิด จากความสนใจในการฝึกฝน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “เทคโนโลยีแห่งตน” ของ มิเชล ฟูกูเกต์ ที่ เสนอว่าปัจเจกบุคคลสามารถเลือกกระทำการบางอย่างต่อตนเองโดยมีเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลง ตนเองให้ดีขึ้น

ในแง่นี้ เกมไม่ได้ถูกทำให้มีสถานะเพียง “ของเล่น” หรือ “ภัยสังคม” อย่างที่หลายฝ่าย กล่าวอ้าง แต่ถูกยกระดับให้เป็น “พื้นที่แห่งการผลิตอัตลักษณ์” (Identity Production) โดยเฉพาะ อย่างยิ่งเมื่อเด็กแต่ละคนใช้มันเป็น “เครื่องมือ” ในการไตร่ตรอง ตรวจสอบความรู้สึกนึกคิดของ ตนเอง และสร้างความเข้าใจต่อตนเองอย่างลึกซึ้ง

กรณีของ “คุณปาร์ค” ก็เช่นกัน เขาสะท้อนความคิดว่า เด็กควรมีสติที่จะสนุกกับชีวิต อย่างเท่าเทียมกับผู้ใหญ่ หากเขาทำหน้าที่ของตนเสร็จแล้ว ความคิดนี้ไม่ได้เป็นการปฏิเสธระบบ วินัยของโรงเรียนหรือครอบครัว แต่เป็นการเสนอ “พื้นที่ทางจริยธรรม” ที่เด็กควรได้รับการยอมรับ ในฐานะปัจเจกผู้มีสิทธิในการเลือกจัดสรรชีวิตของตนเองภายใต้ข้อกำหนดบางประการ

การเล่นเกมในประสบการณ์ของเด็กที่เคยถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” จึงไม่ได้เป็นเพียง พฤติกรรมที่รบกวนการแก้ไข หากแต่เป็น “เทคโนโลยีแห่งตน” ที่ทำให้พวกเขามีโอกาสได้อยู่กับตนเอง

เข้าใจตนเอง และเลือกจะพัฒนาตนเองด้วยเครื่องมือที่ตนคุ้นเคยและเชื่อมั่น โดยไม่จำเป็นต้องปฏิเสธสิ่งนั้นเพียงเพราะสังคมไม่เข้าใจ

กล่าวโดยสรุป การที่เกมกลายเป็นพื้นที่ของการสนทนากับใจตนเองในกรณีของเด็กทั้ง 8 คนนี้ แสดงให้เห็นว่า จริยธรรมแห่งตนในฐานะกระบวนการทางจิตวิญญาณนั้นไม่ได้เกิดจากการปฏิบัติตามแบบแผนของสถาบันทางอำนาจ แต่เกิดจากการเลือกและสร้างพื้นที่ของตนเองเพื่อการฝึกฝนและพัฒนาจิตใจอย่างลึกซึ้ง เกมในบริบทนี้จึงเป็นมากกว่าเครื่องมือของความบันเทิง แต่คือ “ห้องฝึกจิต” และ “บทสนทนาแห่งตน” ที่สำคัญยิ่งในกระบวนการสร้างตัวตนในโลกที่เต็มไปด้วยการมองตัดสิน

2. เมื่อเราวางเงื่อนไขให้ตัวเอง...ก่อนโลกจะวางให้เรา

กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนในกลุ่มคนที่เคยถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การพัฒนาอัตลักษณ์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการตอบสนองต่อคำสั่งของผู้ใหญ่หรือสถาบันทางสังคม หากแต่เกิดขึ้นจาก “การวางเงื่อนไขให้ตนเอง” ผ่านกระบวนการพิจารณาตรวจสอบ และกำกับตนเองอย่างใคร่ครวญ ซึ่งตรงกับแนวคิด “Self-examination” หรือการตรวจสอบตนเองที่ มิเชล ฟูโกต์ กล่าวถึงในฐานะองค์ประกอบหนึ่งของ “เทคโนโลยีแห่งตน” (Technologies of the Self)

การไม่ยอมจำนนต่อการตีความจากภายนอกโดยสิ้นเชิง แม้จะถูกเรียกว่า “ติดเกม” หรือ “ไม่รู้จักใช้เวลาให้เป็นประโยชน์” หากแต่พวกเขา กลับเลือกที่จะกำหนดกฎเกณฑ์ กรอบคิด และเป้าหมายในการดำรงชีวิตขึ้นมาเองภายใต้บริบทของการเล่นเกม ในกรณีของ “คุณเอ” เขาเลือกจะเล่นเกมหลังจากทำภารกิจทางการเรียนเรียบร้อยแล้ว โดยยืนยันว่า “ผมจะเล่นเฉพาะตอนที่ทำการบ้านเสร็จ หรือไม่ก็เป็นรางวัลให้ตัวเอง” การวางเงื่อนไขในการใช้เวลาเล่นเกimdังกล่าว เป็นการสร้างข้อตกลงกับตนเอง ซึ่งไม่ได้เกิดจากแรงบีบบังคับจากภายนอกแต่เป็นผลของการกลั่นกรองภายใน

เช่นเดียวกับ “คุณกาย” ที่กล่าวว่าเขากำหนดตารางเวลาการเล่นเกมที่สัมพันธ์กับกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิต เช่น การเรียน การออกกำลังกาย และการช่วยงานในบ้าน เขาใช้เกมเป็น “สิ่งทดสอบความรับผิดชอบ” หากเขาทำหน้าที่ได้ดี เขาจึงจะอนุญาตให้ตนเองเล่นเกม การกำกับตนเองในลักษณะนี้ชี้ให้เห็นว่ากรอบวินัยทางจริยธรรมไม่ได้ต้องอาศัยการลงโทษจากภายนอก แต่สามารถถูกสร้างขึ้นโดยบุคคลเองผ่านการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ

“คุณปาร์ค” ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของผู้ที่สร้างระบบควบคุมภายในอย่างเคร่งครัด เขาระบุว่า หากเขาไม่ทำการบ้านให้เสร็จ ก็จะไม่ยอมแตะเกมเลยแม้แต่หนึ่งนาที และเขายังเลือกเล่น

เฉพาะเกมที่ให้ความรู้ หรือพัฒนาเชาวน์ เช่น เกมกลยุทธ์ หรือเกมภาษาอังกฤษ นี่ไม่ใช่เพียงการเลือกเกมเพื่อความสนุก แต่เป็นการสร้างหลักการให้ตนเองในการใช้เกมอย่างมีเป้าหมายและมีผลต่อการเรียนรู้

ขณะที่ “คุณไก่โต้ง” เลือกจะใช้เวลาสี่สามถึงหกโมงเช้าในการเล่นเกมน เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดการเล่นเกมนกระทบกับค่าใช้จ่ายของครอบครัว และไม่ส่งผลต่อการเรียน สิ่งนี้สะท้อนถึงระดับของการควบคุมตนเองที่สูง ซึ่งไม่ได้ขึ้นกับคำสั่งของผู้ใหญ่ แต่มาจากการคิดไตร่ตรองภายใน เพื่อให้เกมไม่กลายเป็นปัจจัยที่ทำลายโครงสร้างชีวิตของเขา

ลักษณะร่วมกันของกรณีเหล่านี้คือ การที่เด็กไม่ได้ปฏิเสธเกมหรือยอมจำนนต่อการติตรา แต่เลือกที่จะพัฒนาเงื่อนไขในการมี “เกม” อยู่ร่วมกับชีวิตอย่างมีความหมาย โดยที่เงื่อนไขเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นจากกระบวนการพิจารณาอย่างมีเหตุผล (rational self-assessment) และความตั้งใจที่จะดำรงตนอย่างมีวินัย แม้ไม่มีใครกำกับหรือคอยเฝ้าดู

ดังนั้น การวางเงื่อนไขให้ตนเองจึงไม่ได้เป็นเพียงการปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดในโลกที่เต็มไปด้วยอำนาจควบคุม แต่คือการสร้างจริยธรรมแห่งตนในฐานะที่ตนเองเป็นผู้ออกแบบชีวิต เป็นผู้ตรวจสอบการกระทำของตน และเป็นผู้กำหนดคุณค่าและจุดหมายในชีวิตของตนอย่างเสรี

การตรวจสอบตนเอง (Self-examination) ในที่นี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการสะท้อนตนแบบผิวเผิน แต่เป็นการฝึกฝนทางจิตใจและพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ที่ช่วยให้เด็กที่ถูกติตราว่า “เด็กติดเกม” สามารถยืนหยัดอยู่ในโลกที่ตัดสินพวกเขา ด้วยความมั่นคงและเคารพในคุณค่าของตนเอง

3. เมื่อการเขียนคือการจัดวางหัวใจ

กระบวนการก่อรูปจริยธรรมแห่งตนของคนที่เคยถูกติตราว่า “เด็กติดเกม” นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากการบังคับภายนอก แต่เกิดจากการเรียนรู้ที่จะกลับมาทบทวน ตรวจสอบ และพิจารณาตนเองอย่างลึกซึ้ง หนึ่งในกลไกสำคัญที่ช่วยในการสื่อสารกับจิตใจของตน และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความเข้าใจในตัวเอง คือ “การเขียน” ซึ่งในที่นี้หมายถึงการ “เขียนตนเอง” (Writing the Self) ตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ (1988) โดยที่ “การเขียน” ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นบนหน้ากระดาษ แต่เป็นกระบวนการสื่อสารภายใน การคิดทบทวน การจัดระบบความคิด และการเยียวยาใจผ่านภาษาของตนเอง

การใช้ “การเขียนตนเอง” ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการพูดเล่าต่ออย่างมีโครงสร้าง การอธิบายความรู้สึกนึกคิดที่ซับซ้อน การจัดเรียงประสบการณ์ในอดีตเพื่อสังเคราะห์ความหมาย และการสร้างบทเรียนให้แก่ตนเองและผู้อื่น สิ่งเหล่านี้คือการ “จัดวางหัวใจ” เพื่อเยียวยาตนเอง และสร้างความหมายใหม่ให้แก่ประสบการณ์ในอดีต

กรณีของ “คุณอาร์ม” สะท้อนให้เห็นถึงการจัดวางประสบการณ์ความเจ็บปวดที่สะสมมา ยาวนานผ่านการพูดเล่าอย่างเป็นระบบ เขาไม่ได้เล่าชีวิตเพื่อขอความเห็นใจ หากแต่เล่าเพื่อ อธิบาย “ชีวิตของตน” และ “ความเข้าใจใหม่” ที่เกิดจากมัน การที่เขาสามารถเรียบเรียงเรื่องราว ของตนเองจากการถูกทอดทิ้ง กลั่นแกล้ง และขาดความรัก ไปสู่การเลือกเป็นคนที่มีความค่าต่อ สังคม คือการ “เขียนชีวิต” ด้วยเจตจำนงใหม่ของตนเอง

“คุณกาย” ใช้ประสบการณ์จากการเล่นเกม มาสร้างกรอบความคิดใหม่ในการมองโลก เขาอธิบายชีวิตของตนผ่านภาษาของเกม โดยเฉพาะการวางกลยุทธ์ การเรียนรู้จากความล้มเหลว และการออกแบบเส้นทางชีวิตให้สมดุล การวางโครงเรื่องของชีวิตที่อิงกับกลไกของเกมเหล่านี้ คือ การ “เขียนจิตตนเอง” ผ่านระบบคิดของโลกที่เขาคุ้นเคย

ในขณะที่ “คุณไก่อโด่ง” แม้จะไม่ได้กล่าวถึงการเขียนอย่างชัดเจน แต่การกระทำของเขา เช่น การจัดสรรเวลาตีสามถึงหกโมงเช้าเพื่อเล่นเกมโดยไม่ให้รบกวนครอบครัว การเล่าเหตุผลของ พฤติกรรมของตนอย่างชัดเจน และการไตร่ตรองเป้าหมายในชีวิต ล้วนสะท้อนถึงการ “เขียนชีวิต ด้วยการกระทำ” ที่ผ่านการพิจารณาภายในอย่างถี่ถ้วน

“คุณต๋นน้อย” เป็นอีกหนึ่งกรณีที่น่าสนใจ เขาใช้ภาษาที่ลุ่มลึก ซับซ้อน และมีโครงสร้าง ชัดเจนในการเล่าประสบการณ์ตนเอง รวมถึงการตั้งคำถามเชิงจริยธรรมต่อผู้ใหญ่ที่ตัดสินเขาว่า “ติดเกม” การที่เขาใช้ภาษาที่กลั่นกรองจากประสบการณ์ภายใน แสดงให้เห็นถึงความสามารถใน การจัดระบบความคิดและความรู้สึก ซึ่งก็คือกระบวนการ “เขียนตนเอง” ผ่านภาษาของตน

ในกรณีของ “คุณปาร์ค” การจัดวางตารางเวลาเพื่อให้เกมอยู่ร่วมกับชีวิตประจำวันอย่าง สมดุล การเลือกเล่นเกมที่เสริมทักษะ และการวางเป้าหมายทางการเรียนรู้ไว้คู่กับความสนุกจาก เกม ล้วนเป็นการวางแผนชีวิตที่เกิดจากการคิดไตร่ตรองอย่างเป็นระบบ เขาเขียนชีวิตของเขาผ่าน ตารางเวลา ความรับผิดชอบ และความเข้าใจในตนเอง

กรณีเหล่านี้สะท้อนภาพรวมกันว่า แม้คนเหล่านี้จะถูกมองว่า “หลงใหลในเกม” แต่ใน ความเป็นจริง พวกเขากลับใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดวางความรู้สึก จัดระเบียบความคิด และ สร้างเส้นทางชีวิตใหม่ การเล่าเรื่องชีวิตในเชิงวิเคราะห์ การสร้างภาษาเฉพาะของตนในการสื่อสาร กับอดีต และการจัดการกับอารมณ์อย่างมีวินัย ล้วนเป็นการประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ผ่านเทคโนโลยีของการเขียน

Foucault (1988) กล่าวว่า การเขียนไม่ใช่เพียงการแสดงออก แต่เป็นการฝึกฝนตนเอง เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ การ “เขียนตนเอง” ของคนที่เคย

ติดเกมในงานวิจัยนี้ จึงไม่ใช่การหลบหนีจากความจริง แต่เป็นการประกาศตนใหม่ ด้วยเสียงที่เกิดจากการยอมรับตนเอง และการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างมีจริยธรรม

4. เมื่อการเจียบของคุณไก่อัดัง คือการยืนอยู่โดยไม่ขัดแย้ง

การไตร่ตรองตนเอง (*Hermeneutics of the Self*) ตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ เป็นหนึ่งในกลไกของ “เทคโนโลยีแห่งตน” (*Technologies of the Self*) ที่เน้นให้บุคคลหวนกลับมาตั้งคำถามกับความหมายของชีวิตตนเอง ไม่ใช่เพียงทำตามกฎระเบียบหรือศีลธรรมที่ผู้อื่นวางไว้ แต่คือการตีความตนเองด้วยการไตร่ตรองสิ่งที่ตนเคยเป็น สิ่งที่ตนประสบ และสิ่งที่ตนต้องการจะเป็น การไตร่ตรองเช่นนี้ไม่จำเป็นต้องแสดงออกด้วยถ้อยคำที่เราอารมณ์หรือการต่อสู้ด้วยท่าทีขัดแย้ง แต่กลับอาจปรากฏใน “ความเจียบ” อันสงบนิ่งที่แผ่ไว้ด้วยการยืนยันตัวตนในรูปแบบของตนเอง

กรณีของ “คุณไก่อัดัง” ซึ่งปรากฏเป็นตัวอย่างสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของ “จริยธรรมแห่งตน” ผ่านความเจียบอันลึกซึ้ง ในช่วงชีวิตวัยรุ่นที่เขาเผชิญกับแรงกดดันจากครอบครัว สังคม และระบบการศึกษา เขาไม่ได้ตอบโต้อำนาจเหล่านั้นด้วยการขัดแย้งอย่างเปิดเผย แต่เลือกที่จะปรับเปลี่ยนตนเองผ่านกระบวนการ “อยู่กับตัวเอง” โดยยอมรับในสถานะของตนในขณะนั้น และเลือกที่จะฝึกฝนตนเองเจียบ ๆ ในเวลาที่คนอื่นกำลังหลับ เพื่อไม่เป็นภาระแก่ครอบครัว

การตื่นขึ้นมาเล่นเกมในเวลาตีสามถึงหกโมงเช้า ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงการควบคุมตนเอง (*self-discipline*) แต่ยังเป็นการตั้งคำถามภายในอย่างลึกซึ้งว่า “เราควรอยู่ตรงไหน โดยไม่ทำให้ใครเดือดร้อน” แม้เกมจะถูกมองว่าเป็นสิ่งไร้ค่าในสายตาของผู้ใหญ่ แต่เขากลับใช้เกมเป็นพื้นที่ปลอดภัยทางใจ (*safe mental space*) และเลือกจะไม่สร้างภาระให้ใครในครอบครัว นี่ไม่ใช่การยอมจำนนต่ออำนาจ แต่คือการแสวงหาสมดุลผ่านการตีความตนเองในแบบที่สงบนิ่ง

ความเจียบของคุณไก่อัดัง จึงไม่ได้เป็นความเฉยเมย หากแต่เป็น “ความเจียบเชิงจริยธรรม” ที่ตั้งอยู่บนฐานของความเข้าใจในบทบาท หน้าที่ และข้อจำกัดของตนเอง เขาเลือกที่จะเดินตามเส้นทางของตนโดยไม่ขัดแย้งกับใคร และในขณะเดียวกันก็ไม่สูญเสียศักดิ์ศรีแห่งตน เขากล่าวถึงการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ การตระหนักรู้ว่าตนเองยังไม่พร้อมต่อการสอบเข้ามหาวิทยาลัย แต่ก็ไม่ได้ยอมแพ้ เขาเลือกจะกลับมาเริ่มต้นใหม่อย่างมีสติ นี่คือนิยามของ *subjectivation* ที่เกิดขึ้นจากภายใน โดยไม่จำเป็นต้องได้รับการรับรองจากสังคมภายนอก

ในมุมมองของเทคโนโลยีแห่งตน (*Technologies of the Self*) ลักษณะการดำรงตนของคุณไก่อัดัง เป็นตัวอย่างของการแสดงออกซึ่งจริยธรรมแห่งตนโดยไม่ต้องผ่านการต่อต้านแบบตรงไปตรงมา แต่เลือกใช้หนทางของการสงบนิ่ง ทบทวนตน และกระทำตนในแบบที่ไม่เบียดเบียน

ใคร ความเจียบของเขาจึงเป็นการปฏิเสธอำนาจในเชิงลึก โดยเลือกที่จะไม่เข้าร่วมในระบบการ แข่งขันของสังคม แต่ก็ไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจนในรูปของการต่อต้าน

กล่าวได้ว่า ความเจียบของคุณโก่ไต้ังในฐานะ “เด็กติดเกม” จึงไม่ใช่ความอ่อนแอ หากแต่เป็นการวางกลยุทธ์ชีวิตอย่างมีจริยธรรม เป็นการจัดระเบียบความคิดและความสัมพันธ์กับ ตนเองใหม่ โดยอาศัย “การไตร่ตรองตนเอง” (*Hermeneutics of the Self*) ในฐานะเทคโนโลยีแห่ง ตนเพื่อสร้างเส้นทางที่เป็นของเขาเอง

ภายใต้สังคมที่ตีกรอบนิยาม “เด็กดี” ด้วยการเรียนดี เชื้อพัง และใช้เวลาว่างอย่างเป็น ประโยชน์ การเล่นเกมกลับกลายเป็นกิจกรรมที่ถูกสังคมลงโทษและผลักออกจากบรรทัดฐาน “ที่ ยอมรับได้” การถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” จึงไม่ใช่เพียงการติดยาเสพติด หากแต่เป็นกระบวนการทาง อำนาจที่บั่นทอนคุณค่าในตัวตนของเด็กอย่างลึกซึ้ง และบ่อยครั้ง เด็กที่ตกอยู่ในสถานะนี้เลือกที่จะ “เจียบ” ไม่ใช่เพราะไร้คำตอบ หากแต่เพราะคำตอบใด ๆ ที่เขาจะพูดออกไปอาจยิ่งทำให้เขาถูก ตัดสินหนักขึ้นกว่าเดิม

คุณโก่ไต้ัง คือกรณีที่สะท้อนกระบวนการนี้ได้อย่างลึกซึ้ง เขามักไม่ได้แย้ง ไม่อธิบาย และ ไม่ปฏิเสธตนเองว่า “มีติดเกม” เขาเพียงเจียบเมื่อผู้ใหญ่พูด เขายอมให้แม่ดูดาโดยไม่ตอบโต้ และ บางครั้งเลือกเดินหนีแทนการปะทะในเชิงวาทกรรม การกระทำเช่นนี้ไม่ได้แสดงถึงความไร้พลัง ตรงกันข้าม มันคือ “พลังในการรักษาเสถียรภาพของตัวตน” ท่ามกลางการเผชิญหน้ากับอำนาจที่ ใหญ่กว่า

แม้ไม่ได้มีการบอกเล่าโดยตรงว่าเขา “เจียบ” หรือ “ไม่ได้แย้ง” เมื่อถูกดูดาว่าติดเกม แต่ พฤติกรรมของเขาในช่วงที่ใช้ชีวิตอยู่กับร้านเกม บ่งชี้ถึงการเผชิญกับสายตาดูดาของผู้คนรอบ ข้างและการไม่ต่อต้านอย่างเปิดเผย เช่น เขารับรู้ว่า ตัวเองถูกจัดประเภทว่า “เด็กติดเกม” จาก โรงเรียน ครอบครัว และชุมชน แต่ไม่ได้เลือกจะต่อสู้เพื่อเปลี่ยนภาพลักษณ์นั้นทันที กลับเลือกที่จะ อยู่กับเกม อยู่กับพื้นที่นั้น และเริ่มมองย้อนกลับมาหาตนเองเมื่อเกิด “จุดเปลี่ยน” ในชีวิต เช่น การ ที่ตนเองติด “F” หลายวิชา หรือการที่รู้สึกว่าการใช้ชีวิตไม่มีความหมาย

สิ่งที่ตามมาคือ การเปลี่ยนแปลงภายในอย่างเจียบ ๆ เขาเริ่มวางแผนชีวิต เริ่มกลับมา เรียน และเริ่มเปลี่ยนบทบาทตนเองจากผู้ถูกมองว่า “ไร้อนาคต” ไปสู่การเป็น “ครู” ที่ใช้ ประสบการณ์เกมมาต่อยอดการสอนในระดับอุดมศึกษา กระบวนการนี้ไม่ได้เกิดขึ้นผ่านการ ขัดแย้งหรือโต้เถียงกับอำนาจที่ตีตราเขา แต่เกิดจากการ สะสมบทเรียนชีวิตภายในใจของเขาเอง

ในแนวคิดของ Foucault การไตร่ตรองตนเอง (*Hermeneutics of the Self*) คือ กระบวนการที่บุคคลใช้เพื่อทำความเข้าใจ ควบคุม และรักษาตนเองภายใต้สถานการณ์ที่เต็มไปด้วย

ด้วยการถูกตรวจสอบ ประเมิน และตีความจากภายนอก ความเจ็บของคุณโกไต้จึงไม่ใช่เพียงการ “ไม่พูด” แต่คือการ “ฟังตนเอง” และรักษาตัวตนผ่านการสังเกตใจของตนอย่างสงบนิ่ง

กรณีของ คุณมาร์ค และ คุณเอ ก็มีลักษณะคล้ายกัน เมื่อทั้งสองคนเลือกที่จะ “ปล่อยผ่าน” บางคำพูดที่ตีตราเพราะเข้าใจดีว่าการโต้เถียงไม่ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง และอาจยิ่งตอกย้ำภาพ “เด็กดื้อ – เด็กติดเกม” ที่สังคมวาดไว้ให้ชัดยิ่งขึ้น พวกเขาเลือกที่จะปฏิบัติต่อตนเองเงียบ ๆ เช่น ตั้งเวลาเล่นเกมเอง เลือกจะเรียนให้ดีขึ้น หรือเล่นเมื่อไม่มีใครเห็น โดยไม่จำเป็นต้องบอกกล่าวหรือยืนยันอะไรกับใคร

การเปิดพื้นที่ให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าชีวิตของตนเองในงานวิจัยเชิงคุณภาพนี้ คือการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้ “เขียนตัวตน” ของตนใหม่อีกครั้ง ผ่านเสียงของตนเอง ไม่ใช่ภายใต้การตีความของผู้ใหญ่หรือผู้เชี่ยวชาญเพียงฝ่ายเดียว การเล่าชีวิตจึงไม่ใช่เพียง “ข้อมูล” สำหรับการวิเคราะห์ทางวิชาการ หากแต่เป็นกระบวนการของการสร้างอำนาจภายใน การจัดระเบียบความทรงจำ และการยืนยันว่าตนมี “สิทธิในการพูดถึงชีวิตของตนเอง” เช่นเดียวกับผู้ใหญ่

ในบริบทของงานวิจัยนี้ เรื่องเล่าของผู้ให้ข้อมูลทั้งแปดคนจึงอาจเปรียบได้กับ สมุดบันทึกชีวิตทางสังคม ที่พวกเขาได้เขียนขึ้นใหม่ เพื่อปลดปล่อยตนเองจากคำจำกัดความของ “เด็กติดเกม” และประกอบสร้างตนเองขึ้นใหม่ในแบบที่พวกเขาเลือกจะเป็น

5. เมื่อการฝึกฝนไม่ต้องมีเวที

ในบริบทของการเปลี่ยนผ่านจากการถูกมองว่า “ติดเกม” ไปสู่การสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” นั้น เด็กและเยาวชนที่เคยอยู่ภายใต้สายตาของการควบคุมจากครอบครัว โรงเรียน และสังคม ได้ค้นพบหนทางของการพัฒนาและจัดการตนเองที่ไม่ต้องผ่านเวทีของการยอมรับจากภายนอก หากแต่เกิดขึ้นจาก “การฝึกฝนตนเองอย่างลึกซึ้ง” (Ascetic Practices) และ “การตรวจสอบภายในตนเอง” (Self-examination) ที่พวกเขาประยุกต์ขึ้นในแต่ละบริบทชีวิต

ข้อมูลส่วนมากมีประสบการณ์ร่วมกันในการใช้พื้นที่ที่ไม่เป็นทางการ เช่น ร้านเกม ห้องพัก หรือแม้แต่โลกเสมือนในเกมออนไลน์ เป็นพื้นที่ในการฝึกฝนทักษะ ความคิด และการดำรงอยู่ในชีวิตของตนเองอย่างเงียบงัน โดยไม่ได้อารมณ์ยอมรับจากระบบสถาบันทางสังคมใด หรือแม้แต่ต้องการคำอนุมัติจากผู้ใหญ่อันเป็นตัวแทนของระเบียบแบบแผนที่สังคมกำหนดไว้

กรณีของคุณโกไต้สะท้อนให้เห็นกระบวนการดังกล่าวได้อย่างชัดเจน เขากล่าวถึงช่วงเวลาที่ถูกหุดจากระบบการศึกษาในฐานะ “เด็กติดเกม” ว่าเป็นช่วงเวลาที่เกมกลายเป็นพื้นที่เดียวที่เขาารู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าและสามารถควบคุมชีวิตได้ แม้สังคมภายนอกจะปฏิเสธ แต่เขา

กลับใช้พื้นที่ของเกมเพื่อพัฒนาทักษะทั้งในด้านความสามารถ การจัดการตนเอง และการปรับตัวทางสังคม โดยไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อการรับรองจากสังคมแต่อย่างใด

เช่นเดียวกับกรณีของคุณกาย คุณปาร์ค และคุณต๋นน้อย ซึ่งต่างกล่าวถึงบทบาทของเกมในฐานะพื้นที่สำหรับฝึกฝนทักษะการคิด การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยไม่มีเวทีหรือการประเมินผลอย่างเป็นทางการเป็นเครื่องชี้วัดความสำเร็จ พวกเขาไม่ได้ต่อต้านกรอบการประเมินแบบสถาบัน แต่กลับเลือกใช้วิธีการฝึกฝนตนเองในแบบที่เหมาะสมกับชีวิตของตน และสะท้อนกลับไปยังตนเองอย่างสม่ำเสมอ

คุณมาร์คย้ำถึงคุณค่าของการฝึกฝนตนเองที่แฝงอยู่ในเกม ซึ่งมีลักษณะของการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ไม่ใช่ผ่านครูหรือบทเรียนที่ถูกกำหนดล่วงหน้า เขาเรียนรู้การร่วมมือ การแก้ปัญหา และการปรับตัวโดยไม่มีรางวัล หรือเวทีแข่งขันเพื่อชนะ หากแต่เป็นการฝึกฝนเพื่ออยู่รอด และเข้าใจตนเองมากขึ้น จนสามารถทำให้เขาประสบความสำเร็จในการใช้เกมเป็นอาชีพเพื่อหาเงินเลี้ยงดูตัวเองและครอบครัวได้

เมื่อพิจารณาในภาพรวม การฝึกฝนตนเองของเด็กติดเกมในที่นี้ สะท้อนให้เห็นว่า เวทีของการเรียนรู้ที่แท้จริงในชีวิตของพวกเขาไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ที่ได้รับการยอมรับในเชิงสถาบัน หากแต่เป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถใช้ “การควบคุมตนเอง” (*self-examination*) และ “การฝึกฝนตนเอง” (*ascetic practices*) เพื่อสร้างจริยธรรมแห่งตนขึ้นมาได้อย่างมั่นคง ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายใต้โครงสร้างของอำนาจที่ยังคงกดทับอยู่ แต่พวกเขากลับสามารถ “จัดการกับอำนาจนั้น” ได้ผ่านการจัดการชีวิตของตนเองในพื้นที่ส่วนตัว

จึงอาจกล่าวได้ว่า การฝึกฝนโดยไม่ต้องมีเวที คือการพัฒนา “ตน” ที่เกิดขึ้นภายใต้การกำกับของอำนาจ แต่ไม่จำนนต่ออำนาจ เป็นการสร้างระเบียบในชีวิตผ่านความเจียม งดเว้น และการลงมือทำซ้ำ ๆ ซึ่งเป็นแกนกลางของแนวคิด *technologies of the self* ที่ช่วยให้ผู้ถูกควบคุมกลับมาสว่างความหมายและคุณค่าของตนเองในแบบที่เขาเลือกเอง

จริยธรรมแห่งตน: เราจะเป็นใครในโลกที่เรียกเราว่า “ผิด”

1. เพราะรัก เราจึงยอมเปลี่ยน

ภายใต้โลกที่ถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” ถูกมองด้วยสายตาของการควบคุม ตีตรา และกำกับพฤติกรรมโดยกลไกของสถาบันต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว โรงเรียน หรือแพทย์ ความหมายของตนที่พวกเขาเลือกจะกลายเป็น จึงต้องต่อรองกับอำนาจเหล่านั้นด้วยการสร้างจริยธรรมแห่งตนขึ้นใหม่ผ่านกระบวนการกระทำต่อตนเอง (*ethical work*) และการกำหนดเป้าหมายสูงสุดในชีวิต (*telos*) ที่สะท้อนผ่านคุณค่าของความรัก

ความรักในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นความรักจากครอบครัว ความรักในศักดิ์ศรีของตน หรือความรักที่มีต่อผู้คนรอบข้าง เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตนเองโดยสมัครใจ ไม่ใช่เพราะจำนนต่ออำนาจหรือคำสั่ง แต่เป็นการเลือกดำเนินชีวิตใหม่ภายใต้คุณค่าที่ตนให้ความหมาย

กรณีของโกโด้งสะท้อนให้เห็นกระบวนการดังกล่าวอย่างชัดเจน ช่วงหนึ่งของชีวิตที่เขาหลุดออกจากระบบโรงเรียน เขาเผชิญกับภาวะถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” จนเกือบหมดหนทางทางการศึกษา อย่างไรก็ตาม เกมกลับกลายเป็นพื้นที่ที่เขาสามารถควบคุมตนเอง ผีผ่นวินัย และต่อยอดไปสู่ความเป็นมืออาชีพ แม้จะไม่ได้รับการยอมรับจากระบบในช่วงแรก แต่เมื่อเขาได้รับโอกาสในการทำงาน และได้รับการยอมรับจากนายตำรวจในที่ผิงงาน ทำให้เขาเลือกละทิ้งร้านเกมและหันมาเป็นครูในระบบการศึกษาโดยใช้ความรู้จากเกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดจากแรงบังคับภายนอก แต่เกิดจากความรักที่เขามีต่ออาชีพครูและความต้องการเป็นคนที่มีคุณค่าต่อผู้อื่น การยอมเปลี่ยนของเขาจึงเป็นการกระทำต่อจิตตนเองด้วยความสมัครใจและมีเป้าหมายเพื่อบำรุงชีวิตที่มีความหมาย

ในกรณีของอาร์ม ความรักที่มีต่อครอบครัวแม้จะผ่านความรุนแรงและการแยกจาก แต่กลับกลายเป็นเงื่อนไขที่เขาใช้ในการฟื้นฟูความสัมพันธ์กับตนเอง เกมสำหรับอาร์มจึงไม่ใช่เพียงการเล่น แต่เป็นพื้นที่ที่เขาได้รับการยอมรับในฐานะคนที่มีคุณค่า การตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตนเองของเขาเกิดจากความปรารถนาที่จะหลุดพ้นจากสถานะ “ไร้ค่า” ไปสู่คนที่มีจุดยืนในสังคม โดยยังคงไม่ปฏิเสธอดีตที่ผ่านมา

ในทำนองเดียวกัน กรณีของต๋นน้อยสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการรักศักดิ์ศรีของตนเอง เขาไม่พยายามลบล้างอดีตที่เคยถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม หากแต่เลือกสร้างคุณค่าใหม่จากประสบการณ์เดิม โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสร้างทักษะชีวิต จนกระทั่งสามารถประกอบอาชีพและเป็นต้นแบบให้แก่เด็กคนอื่น ๆ ที่เผชิญปัญหาเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงของต๋นน้อยจึงเป็นการกระทำทางจริยธรรมที่มุ่งสู่การหลุดพ้นจากการเป็นเพียง “เป้าหมายของการฝึกฝน” ไปสู่การเป็น “ผู้ฝึกฝนตนเอง” ด้วยพลังของความรักที่มีต่ออนาคตของตน

กรณีของคุณตาลก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า ความรักในความเป็นตัวของตัวเอง กลายเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้เขาเริ่มกำกับชีวิตด้วยตนเอง การที่เขากลับมาเล่นเกมอีกครั้งหลังจากพยายามปรับตัวตามความคาดหวังของคนรอบข้าง สะท้อนให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับตนเองและกำกับตนเองผ่านการไตร่ตรอง ไม่ใช่ผ่านการยอมจำนน

จากกรณีตัวอย่างเหล่านี้ จะเห็นได้ว่าความรักที่ผู้ให้ข้อมูลมีต่อบางสิ่งบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สถานะ หรือคุณค่าที่ตนเชื่อมั่น ได้กลายเป็นแรงผลักดันที่นำไปสู่การสร้างจริยธรรมแห่งตนอย่างมีนัยยะสำคัญ พวกเขาไม่ได้เปลี่ยนเพราะคำสั่ง หรือกฎเกณฑ์จากสถาบัน หากแต่เปลี่ยนเพราะต้องการมีชีวิตที่ตอบรับกับความรู้สึกและเป้าหมายของตนเอง

แนวคิด “จริยธรรมแห่งตน” ของฟูโกต์ จึงสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบของการกระทำต่อจิตตนเอง (*ethical work*) ที่ประกอบด้วยการควบคุมตนเอง การไตร่ตรอง และการกำหนดเป้าหมายของชีวิต (*telos*) ซึ่งในที่นี้ก็คือการมีชีวิตที่มีความหมายต่อผู้คนที่ตนรัก หรือมีความหมายต่อตนเองในแบบที่เลือกจะเป็น การเปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่การยอมตาม แต่คือการลุกขึ้นจัดวางชีวิตใหม่ บนความรักที่เขาเชื่อว่าจะเยียวยาและนำไปสู่การอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีศักดิ์ศรี

2. เพราะรู้ว่าเราไม่ผิด เราจึงไม่จำเป็นต้องปฏิเสธตัวเอง

ภายใต้การสอดส่องของโลกที่มีสายตาดังมองอยู่เสมอของ “เด็กติดเกม” ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือสร้างความผิดผ่านการนิยามทางสังคม ซึ่งส่งผลให้เด็กหลายคนรู้สึกว่าตนเป็นผู้กระทำผิดโดยไม่มีโอกาสได้อธิบายเหตุผลของการกระทำตนเอง อย่างไรก็ตาม เด็กบางคนกลับสามารถ “พลิกความหมาย” ของคำว่าติดเกม และเลือกที่จะไม่ปฏิเสธตัวตนเดิม แต่แทนที่ด้วยการวางกรอบเหตุผลใหม่ให้กับพฤติกรรมของตน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด *Mode of Subjection* และ *Ethical Substance* ตามแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ที่กล่าวถึงกระบวนการที่บุคคลนิยามและผูกโยงตนเองกับระบบคุณค่าหรือจริยธรรมที่ตนเลือก

คุณกายเป็นตัวอย่างของผู้ที่ใช้เหตุผลในการสร้างความเข้าใจใหม่ต่อตัวตน เขาไม่เพียงแต่ปฏิเสธการตีตราจากครอบครัวและโรงเรียน แต่ยังให้ความหมายใหม่แก่เกมว่าเป็นเวทีแห่งการฝึกฝนชีวิต เขาระบุว่า “ผมรู้ตัวเองว่าอะไรควร ไม่ควร แล้วผมก็เลือกได้ว่าจะเป็นคนใด” คำพูดนี้สะท้อนการปฏิเสธไม่รับคุณค่าภายนอกที่สังคมยึดเยียด และเลือกสร้างจริยธรรมจากภายในตนเองแทน อัตลักษณ์ของเขาจึงไม่ใช่ผลผลิตของการสั่งการจากภายนอก แต่เป็นผลจากการปฏิบัติต่อจิตตนเองผ่านเหตุผลและการยอมรับ

ในทำนองเดียวกัน ไก่โต้งไม่เลือกที่จะลบอดีตของตนในฐานะ “เด็กติดเกม” หากแต่เลือกที่จะให้ความหมายใหม่ต่อเกม โดยมองเกมเป็นพื้นที่ในการฝึกฝนความสามารถและสร้างคุณภาพภูมิใจในตนเอง แม้จะไม่ได้เป็น “เด็กเรียนดี” แต่เขาสามารถสร้างคุณค่าผ่านการเล่นเกมอย่างมีเป้าหมาย และสามารถดึงทักษะจากเกมมาใช้กับชีวิตจริง สะท้อนถึงระดับของ *ethical*

substance ที่ไม่ถูกรอบำงาโดยวาทกรรมทางสังคม แต่เกิดจากความสามารถในการตรวจสอบและควบคุมตนเอง

ด้านคุณตาลแม้จะถูกตีตราจากครอบครัวตั้งแต่ต้น แต่เขากลับยืนยันว่าเกมเป็น “พื้นที่เหยี่ยวยา” มากกว่าจะเป็นปัญหา เขาตั้งคำถามถึงเหตุผลของคำว่าติดเกม คือการได้กลับในเชิงคุณค่า ที่ไม่ยอมรับภาพจำจากภายนอก และยังยืนยันหยัดกับตัวตนของตนเองอย่างมั่นคง การไม่ปฏิเสธอดีตคือการแสดงออกถึงการยอมรับในตัวตนอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักของ *Ethical Substance* ในการพิจารณาตนเองอย่างไม่อคติและยอมรับว่าเราสามารถสร้างคุณค่าได้แม้ในพื้นที่ที่ผู้อื่นมองว่า “ผิด”

ในทุกกรณีของทั้งแปดคน พบว่าความพยายามในการต่อต้านหรือแปรความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้มุ่งไปสู่การปฏิเสธเกมหรือความสนใจของตนเอง แต่กลับเป็นการใช้เหตุผลเพื่อตรวจสอบ ตีความ และสร้างความหมายใหม่ให้กับประสบการณ์เดิม ภายใต้กระบวนการดังกล่าว เด็กแต่ละคนได้แสดงให้เห็นว่า *Mode of Subjection* และ *Ethical Substance* ไม่ได้ถูกกำหนดจากศีลธรรมมาตรฐาน หากแต่สามารถสถาปนาได้จากภายในตนเอง โดยอิงกับเหตุผล ความเข้าใจ และความเชื่อมั่นในความหมายของตนเองที่มีต่อโลก

3. เพราะเราเคยเจ็บ เราจึงไม่อยากให้ใครต้องเจ็บอีก

ภายใต้การประกอบสร้างของสังคมที่นิยาม “เด็กติดเกม” ว่าเป็นตัวปัญหา ผู้ให้ข้อมูลทั้งแปดคนล้วนผ่านประสบการณ์ของความบอบช้ำจากการถูกตีตรา ไม่ว่าจะเป็นคำพูดของพ่อแม่ ครู หรือสายตาของเพื่อนร่วมสังคม อย่างไรก็ตาม แทนที่พวกเขาจะตอบโต้ด้วยความขุ่นเค้น หรือกลายเป็นผู้ขัดขืนสังคมอย่างรุนแรง พวกเขากลับเลือกใช้ความเจ็บปวดเป็น “ทุน” ทางจริยธรรม เพื่อสร้างความเข้าใจในตนเอง และเปิดพื้นที่แห่งความเมตตาแก่ผู้อื่น

คุณอาร์ม เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของผู้ที่ผ่านความทุกข์จากการถูกตัดสิน แต่กลับไม่เลือกที่จะตอบโต้สังคมด้วยความเกลียดชัง หากเลือกที่จะ “รู้เท่าทันอดีต” และแปรเปลี่ยนมันเป็นพลังในการเยียวยาผู้อื่น ชีวิตของเขาจึงกลายเป็นการดำเนินอยู่บนฐานของความเข้าใจและให้อภัย ทั้งต่อตนเองและต่อสังคมที่เคยตีตราเขา ความเมตตาที่แสดงออกผ่านบทบาทของเขาในฐานะหัวหน้าทีมที่เข้าใจลูกน้อง และเลือกทำงานในแบบที่ช่วยเหลือผู้อื่นมากกว่าการแข่งขันเพื่อเอาชนะ

ในทำนองเดียวกัน คุณเอ เล่าว่าประสบการณ์การเล่นเกมนำให้เขาเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนในทีม และเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบในบทบาทของตนเองโดยไม่ดูถูกผู้อื่น ความเข้าใจนี้ไม่ใช่แค่เชิงเทคนิคของเกม แต่สะท้อนถึงการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจและการยอมรับในความแตกต่างของผู้อื่น

การให้อภัยในที่นี้ จึงไม่ใช่การลืมหรือมองข้ามอดีต หากแต่คือการ จัดวางใหม่ ให้กับอดีต เพื่อไม่ให้มันเป็นอาวุธทำร้ายทั้งตนเองและผู้อื่นอีกต่อไป นี่คือนิยามที่ มิเชล ฟูโกต์ เรียกว่า *Ethical Work* – การปฏิบัติต่อตนเองเพื่อเปลี่ยนแปลงวิธีคิด ความรู้สึก และท่าทีของตนภายใต้บริบทของอดีต โดยมี *Telos* เป็นเป้าหมายของการใช้ชีวิตอย่างมีความหมายใหม่ คือการอยู่ร่วมในโลกด้วยความเข้าใจและไม่ทำร้ายผู้อื่นซ้ำด้วยตรบาปที่ตนเองเคยได้รับ

กล่าวอีกนัยหนึ่ง จริยธรรมแห่งตนในกรณีของ “เด็กติดเกม” ไม่ได้เกิดจากการปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงปัญหา แต่เกิดจากการยอมรับความจริงของอดีต และใช้มันเป็นฐานแห่งความเข้าใจอันลึกซึ้งในมนุษย์ ความเจ็บปวดจึงกลายเป็นเครื่องมือในการเห็นใจและปกป้องผู้อื่น ไม่ให้ต้องผ่านเส้นทางที่โหดร้ายเช่นเดียวกันอีก

ภายใต้กรอบแนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ เรื่อง “จริยธรรมแห่งตน” (*Ethics of the Self*) การให้อภัยตนเองถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ที่พ้นจากการควบคุมของอำนาจภายนอก และหันกลับมาดำรงชีวิตด้วยการประเมินตนเองอย่างมีเหตุผลและเมตตา หลายคนที่เคยตกอยู่ภายใต้กรอบคำว่า “เด็กติดเกม” ได้ผ่านกระบวนการของการให้อภัยตนเอง และต่อยอดกลายเป็นการมองผู้อื่นด้วยความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

หนึ่งในตัวอย่างชัดเจนคือ คุณต๋นน้อย ผู้ที่สะท้อนอย่างตรงไปตรงมาว่าเขาเคย “ติดเกมแน่อน” แต่ไม่ได้ละอายต่ออดีตของตน ตรงกันข้าม เขาใช้ประสบการณ์ในร้านเกมเป็นพื้นที่ฝึกฝนจริยธรรม โดยไม่ใช่การควบคุมทางศีลธรรมจากภายนอก แต่เป็นการเรียนรู้การให้อภัย เข้าใจความผิดพลาด และไม่ทำร้ายคนอื่นแม้จะมีอำนาจในมือ เขากล่าวถึงบทเรียนสำคัญว่า:

“มันก็ทำให้เรารู้ว่าบางทีเราไม่ใช่เทพตลอด และเราก็ต้องรู้จักถอยให้คนอื่นบ้าง”

คำพูดนี้สะท้อนถึงการยอมรับตนเองในฐานะที่ไม่สมบูรณ์แบบ และนำไปสู่การปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเมตตา เป็นการเปลี่ยนจากจริยธรรมแบบเชิงอำนาจที่ถูกบังคับให้ “เป็นคนดี” ไปสู่จริยธรรมที่ตั้งอยู่บนฐานของประสบการณ์ ความล้มเหลว และการเลือกที่จะเป็นคนดีในแบบของตนเอง

กรณีของคุณมาร์ค ก็แสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนผ่านการให้อภัยตนเอง เขาไม่ได้ซ่อนอดีตในฐานะเด็กที่เคย “ติดเกม” หรือปฏิเสธประสบการณ์เหล่านั้น แต่กลับเลือกใช้มันเป็น “วัตถุดิบในการสร้างอนาคต” เขาแสดงท่าทีอย่างชัดเจนว่า ความเข้าใจและเมตตาที่เขามีต่อผู้อื่นมาจากการ “ไม่ปฏิเสธความเจ็บปวด” ของตนเอง นี่คือการให้อภัยตนเองอย่างแท้จริง และพัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ตนเองต้องการ

คุณไก่อ๊ตัง ก็เป็นอีกหนึ่งคนที่ไม่เพียงยอมรับอดีตในฐานะที่เคยถูกตีตรา หากแต่ยังใช้ความเจ็บปวดนั้นเป็นแรงผลักดันในการ “แปรความหมายใหม่” ของชีวิต เขาเลือกที่จะไม่ลบอดีตแต่ใช้มันเป็น “รากฐานของการเติบโต” เพื่อสร้างชีวิตในแบบที่เขายอมรับได้ ไม่ใช่เพื่อเป็น “คนดีในสายตาสังคม” แต่เพื่อเป็น “คนดีในแบบของตน” นี่คือรูปแบบของการยอมรับตนเองที่เป็นอิสระจากการประเมินภายนอก และสะท้อนความสามารถในการมองผู้อื่นด้วยความเข้าใจอันเกิดจากการให้อภัยตนเองก่อน

ในภาพรวมของการศึกษานี้ พบว่าแม้ผู้ให้ข้อมูลจะเริ่มต้นชีวิตด้วยการถูกควบคุมด้วยการตีตราของ “เด็กติดเกม” และแรงกดดันจากครอบครัว โรงเรียน หรือสังคม แต่พวกเขากลับไม่ปฏิเสธอดีตของตน ในทางกลับกัน พวกเขาเรียนรู้ที่จะอยู่กับอดีตอย่างมีสติ ยอมรับข้อผิดพลาดของตนเอง และให้อภัยตนเอง การกระทำนี้ไม่เพียงทำให้พวกเขาเป็นผู้ควบคุมตนเองได้อย่างเข้มแข็ง แต่ยังขยายความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น และให้พื้นที่แก่ผู้อื่นได้เติบโตโดยไม่ต้องตกอยู่ในกรอบการตัดสินเชิงศีลธรรมแบบดั้งเดิม

กล่าวโดยสรุป “เพราะให้อภัยตัวเอง เราจึงมองคนอื่นด้วยความเมตตา” คือบทเรียนทางจริยธรรมที่ปรากฏร่วมกันในหลายชีวิต เป็นการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนที่ไม่อิงอยู่กับศีลธรรมของระบบ แต่เกิดจากการหันกลับมาดูแลตัวเองด้วยความรักและการยอมรับอย่างลึกซึ้ง และในที่สุด สิ่งนี้เองที่ทำให้พวกเขากลายเป็นบุคคลที่เข้าใจ และสามารถอยู่ร่วมกับโลกที่เคยบอกพวกเขา “ผิด” ได้อย่างมีศักดิ์ศรีและมั่นคง

4. เพราะรู้ว่าอนาคตไม่ได้เกิดจากการเลิกเกม แต่เกิดจากการไม่ยอมแพ้

กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนในเด็กที่ถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้จำกัดอยู่ในกรอบของการหลีกเลี่ยงเกม หรือปฏิเสธอดีตที่สังคมประเมินว่าเปี่ยงเบน หากแต่เกิดขึ้นจากความสามารถของเด็กในการเลือกเป้าหมายชีวิตอย่างมีเสรีภาพ และการยืนหยัดที่จะพัฒนาตนเองแม้อยู่ภายใต้โครงสร้างแห่งการเฝ้าระวังและการควบคุมของสังคม การสร้าง “อนาคต” ของเด็กกลุ่มนี้จึงไม่จำเป็นต้องแยกขาดออกจากการเล่นเกม หากแต่ใช้โลกของเกมเป็น “พื้นที่ของการฝึกฝนตนเอง” และเป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” ในการกำหนดชีวิตของตนเอง

ผู้ให้ข้อมูลหลายคนไม่ได้ยอมรับการครอบงำจากวาทกรรมที่มุ่งแยกแยะระหว่าง “เด็กดี” กับ “เด็กติดเกม” อย่างเด็ดขาด หากแต่เลือกใช้เหตุผลและการไตร่ตรองตนเองเป็นฐานในการดำรงอยู่ เช่น กรณีของคุณไก่อ๊ตัง ซึ่งเลือกจะตื่นเล่นเกมตั้งแต่ตีสาม เพื่อไม่ให้กระทบต่อค่าใช้จ่ายและหน้าที่ของตนเอง พร้อมกับฝึกฝนทักษะคอมพิวเตอร์จากการเล่นเกมมาสู่การประกอบอาชีพ

ในอนาคต นี่ไม่ใช่เพียงการวางแผนชีวิต แต่คือการประกอบสร้างตนเองในลักษณะของ *Telos* — การดำเนินชีวิตด้วยเป้าหมายที่ตนกำหนดเอง และไม่ยอมจำนนต่อการควบคุมจากภายนอก

ในทำนองเดียวกันคุณตาล เผลอไปกับความขัดแย้งภายในจากการพยายามเล่นเกมตามคำสั่งของครอบครัว แต่พบว่าการเล่นเกมไม่ได้ช่วยให้เขารู้สึกเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ตรงกันข้ามมันกลับทำให้เขาสูญเสียความรู้สึกมีคุณค่า จนกระทั่งเขาเริ่มกลับมาใช้เกมในฐานะพื้นที่ของการฝึกวินัย การควบคุมเวลา และการสะสมทักษะชีวิต ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความมุ่งมั่นของเขาไม่ได้ตั้งอยู่บนฐานของการเป็น “เด็กที่ดีในสายตาสังคม” แต่คือการเป็นคนที่สามารถดูแลชีวิตของตนได้ตามที่เขาเลือก

คุณเอและคุณกาย ก็เป็นตัวอย่างของผู้ที่แสดงให้เห็นถึงการ ไม่เล่นเกม แต่กลับสามารถกำกับตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งสองคนใช้เกมเป็นเครื่องมือในการฝึกวินัย ความคิดเชิงกลยุทธ์ และการประเมินสถานการณ์อย่างเป็นระบบ ทั้งยังเชื่อมโยงทักษะที่ได้จากเกมไปสู่การทำงานจริงในสังคม ซึ่งเป็นการเลือกใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมายและไม่รอคอยการยอมรับจากภายนอก

ในกรณีของคุณปาร์ค เกมไม่เพียงเป็นพื้นที่พักผ่อนทางใจ แต่ยังเป็น “ห้องเรียน” ที่ช่วยให้เขาฝึกความรับผิดชอบในการจัดการเวลา ฝึกความเป็นผู้นำ และสะท้อนกลับมาถึงการใช้ชีวิตในโลกจริงในฐานะครูผู้สอน สิ่งนี้สะท้อนแนวคิด *Mode of Subjection* ที่เด็กสามารถเลือกโครงสร้างคุณค่าทางจริยธรรมที่ตนยึดถือ และนำมาปฏิบัติเพื่อพัฒนาตนเองได้ โดยไม่จำเป็นต้องปฏิบัติตามคำสั่งหรือกรอบที่กำหนดโดยสถาบันต่าง ๆ

คุณต๋นน้อย ก็เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างสำคัญของผู้ที่ใช้เกมเป็นพื้นที่ฝึกฝน “ตัวตนทางวิชาชีพ” โดยเขายืนยันว่าเกมทำให้เขารู้จักความอดทน ความพยายาม และความเข้าใจผู้อื่นในบริบทของการทำงานร่วมกันในทีม แม้จะยังเล่นเกมอยู่ แต่สิ่งที่เขาเลือกทำในชีวิตจริงกลับสะท้อนความชัดเจนของเป้าหมาย และความตั้งใจในการใช้เกมเป็นต้นทุนชีวิต ไม่ใช่อุปสรรคของการเติบโต

คุณมาร์คเป็นอีกหนึ่งกรณีที่ทำให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตัวตนภายใต้การไม่ “เล่นเกม” หากแต่นำเอาเกมเป็นพื้นที่การฝึกฝน ทั้งในการร่วมมือ ความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้วยการเล่นเกม อีกทั้งยังสามารถพัฒนาฝีมือ การเล่น สมาธิ ความพยายาม การตั้งเป้าหมาย เพื่อเป็นนักแข่งเกมอาชีพที่ประสบความสำเร็จและหาเลี้ยงชีพตนเองได้เป็นอย่างดี ถึงจะประสบกับการต่อต้านจากสถาบันการศึกษา และสถาบันครอบครัว แต่การไม่ “เล่นเกม” ของคุณมาร์คก็ทำให้เขาได้พิสูจน์ถึงความเป็นคุณมาร์คที่อยากพิสูจน์ให้เห็นว่า ความสำเร็จของเขาไม่จำเป็นต้อง

เป็นความสำเร็จในรูปแบบปกติของสังคม (normalization) หากเพียงแต่นำสิ่งที่เขารักมาพิสูจน์ให้สังคมเห็นว่า เขาประสบความสำเร็จจากเกมได้

กล่าวคนที่เคยถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้ก้าวผ่านคำเรียกนั้นด้วยการ “เลิกเล่นเกม” แต่ด้วยการ “เปลี่ยนความสัมพันธ์กับเกม” และเลือกเป้าหมายชีวิตด้วยตนเอง กระบวนการนี้คือการแปรรูปของจริยธรรมแห่งตนในฐานะการกระทำทางจิตวิญญาณ (ethical work) ที่เกิดจากการปฏิเสธอำนาจภายนอก และการสร้างคุณค่าภายในด้วยตนเอง ทั้งหมดนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Foucault ที่เสนอว่าการเป็น “ตัวของตัวเอง” ไม่ได้หมายถึงการอยู่เหนืออำนาจ แต่คือการมีอำนาจกำกับตนเองในท่ามกลางอำนาจนั้น

ท่วงทำนองของการฟื้นคืนศักดิ์ศรีที่แปรเปลี่ยนความเปราะบางให้กลายเป็นพลัง จากการวิเคราะห์เรื่องเล่าของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คน พบว่าแต่ละคนจะมีบริบทชีวิตและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน แต่ต่างได้ผ่านกระบวนการ “ประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน” ภายใต้แรงกดดันจากวาทกรรม “เด็กติดเกม” โดยมี แก่นร่วม ที่สะท้อนออกมาใน 4 มิติหลัก ดังนี้:

1. การเปลี่ยนพื้นที่ของเกมให้กลายเป็นพื้นที่ฝึกฝนตน (Game as Moral Space)

เกมไม่ใช่เพียงพื้นที่พักผ่อน แต่ถูกใช้เป็น “สนามฝึกวินัย” และ “ห้องเรียนด้านจิตใจ” ที่เด็กเลือกเอง เช่น การฝึกความอดทน การควบคุมอารมณ์ การเรียนรู้จากความล้มเหลว เป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถมี “อำนาจเหนือชีวิตตนเอง” ได้ในโลกที่มักถูกกดทับ

2. การต่อต้านเชิงจริยธรรมอย่างสงบ (Silent Resistance)

เด็กจำนวนมากไม่เลือกต่อต้านด้วยการโวยวายหรือเผชิญหน้า หากแต่เลือกใช้ “ความเงียบ”, “การฝึกฝน”, และ “ความรับผิดชอบส่วนตัว” เพื่อปกป้องศักดิ์ศรีของตนเองเช่น การจัดเวลาเล่นเกมอย่างมีวินัย หรือยอมเล่นเฉพาะเวลาที่ไม่กระทบหน้าที่

3. การกำกับตนเองผ่านการตรวจสอบภายใน (Self-examination and Discipline)

ทุกคนพัฒนาระบบควบคุมตนเองโดยไม่รอคำสั่งจากภายนอก เช่น การตั้งเป้า, การกำหนดเงื่อนไขการเล่น, หรือใช้เกมเป็นรางวัลหลังทำหน้าที่เสร็จเป็นการกำหนดกฎแห่งชีวิตด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด technologies of the self

4. การแปรเปลี่ยนความเจ็บปวดเป็นแรงผลักดันเพื่อผู้อื่น (Pain as Ethical Capital)

ผู้ให้ข้อมูลหลายคนเลือกใช้ความเจ็บปวดจากการถูกตีตรา เป็นแรงขับเคลื่อนในการเปลี่ยนตนเองเพื่อคนที่รัก หรือเพื่อไม่ให้ใครต้องเจ็บแบบตนอีกนี่คือจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงกลายเป็น “การเลือกด้วยความรัก” ไม่ใช่การจำนน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้มีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของอดีตเด็กที่เคยถูกมองว่า “ติดเกม” ผ่านการวิเคราะห์เรื่องเล่าชีวิตของบุคคล 8 ราย ได้แก่ แจ้ วุฒิ ตีน้อย หนายตาล เก่ง อาร์ม มาร์ค และปาร์ค โดยใช้แนวทางวิเคราะห์เรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative Analysis) ผสานกับกรอบแนวคิดของ มิเชล ฟูกูต์ ว่าด้วยเทคโนโลยีแห่งอำนาจ เทคโนโลยีแห่งตน และการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตน การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการ ได้แก่ วิเคราะห์กระบวนการพัฒนาจริยธรรมแห่งตน อธิบายบทบาทของเกมในฐานะพื้นที่วัฒนธรรม และสังเคราะห์เงื่อนไข/กลไกที่เอื้อต่อการพัฒนาจริยธรรมแห่งตน

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากเรื่องเล่าของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 ราย รวมถึงการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีของ มิเชล ฟูกูต์ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” พบว่า คำว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้เป็นคำอธิบายพฤติกรรมที่มีความเป็นกลางหรือเป็นข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่เป็นคำที่ถูก “ประกอบสร้างทางสังคม” ผ่านกระบวนการวาทกรรมและอำนาจจากหลากหลายสถาบัน เช่น ครอบครัว โรงเรียน ระบบสุขภาพจิต และสื่อสาธารณะ โดยเฉพาะ “เวลาเล่นเกม” ถูกนำมาใช้เป็นดัชนีเพื่อวัดพฤติกรรมของเด็กในลักษณะของการเฝ้าระวังและควบคุมทางอ้อม

การสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” จึงมีลักษณะของการตีตรา (labeling) ที่แฝงด้วยอคติทางศีลธรรม โดยผูกโยงกับวาทกรรมเรื่อง “เด็กดี” หรือ “เวลาว่างที่เป็นประโยชน์” ซึ่งประกอบสร้างมาจากกรอบคิดเชิงเศรษฐกิจและการศึกษาแบบดั้งเดิม กล่าวคือ เด็กที่เล่นเกมเกินเกณฑ์ซึ่งสังคมกำหนดไว้จะถูกจัดอยู่ในกลุ่ม “ผิดปกติ” หรือ “เบี่ยงเบน” แม้ว่าการเล่นเกมจะไม่ได้กระทบต่อการพัฒนาการหรือการดำรงชีวิตโดยตรงก็ตาม

ผู้ให้ข้อมูลหลายคนในงานวิจัยนี้เล่าถึงประสบการณ์การถูกตีตราในวัยเด็ก ทั้งจากสายตาของผู้ปกครอง ครู หรือบุคลากรทางการแพทย์ เช่น การถูกกล่าวหาว่าไม่มีความรับผิดชอบ ขี้เกียจ หรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวด สูญเสียคุณค่าในตนเอง และบาง

คนถึงกับแยกตัวออกจากสังคม ความหมายของ “เด็กติดเกม” จึงไม่เพียงแต่เป็นคำจำกัดความทางพฤติกรรม แต่ยังเป็น เครื่องมือทางอำนาจ ที่ใช้ควบคุมและจำกัดอัตลักษณ์ของเด็กเหล่านั้น

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังพบว่า เด็กจำนวนมากสามารถ “ตอบโต้” หรือ “จัดการ” กับ ความหมายที่ถูกกำหนดให้ได้ โดยการใช้เกมเป็นพื้นที่ของการฟื้นฟูตนเอง เยียวยาความเจ็บปวด และค้นหาอัตลักษณ์ใหม่ เช่น การใช้เกมในการพัฒนาทักษะทางสังคม ความคิดสร้างสรรค์ การ สื่อสารภาษา หรือแม้แต่การหาทุนทางเศรษฐกิจในภายหลัง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า แม้จะถูกควบคุมด้วยอำนาจภายนอก เด็กเหล่านี้กลับเลือกที่จะพัฒนาตัวตนของตนเองบน เงื่อนไขของตน ไม่ใช่จำนนต่อการตีตรา

จากเรื่องเล่าทั้ง 8 ราย พบว่าเด็กแต่ละคนมีเส้นทางชีวิตที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะ กระบวนการเผชิญกับความทุกข์ ความขัดแย้ง และการล้มเหลว แต่กลับสามารถนำประสบการณ์ เหล่านั้นมาสังเคราะห์จนเกิดเป็นจริยธรรมแห่งตน ไม่ใช่เพราะมีใครบังคับให้เปลี่ยน แต่เพราะ ตนเองเลือกจะเปลี่ยน จุดร่วมที่สำคัญคือการใช้โลกของเกมเป็นพื้นที่สร้างตัวตนไม่ใช่หนี แต่เพื่อ เข้าใจและควบคุมตนเองใหม่ เช่น ตื่นอยใช้เกมเป็นพื้นที่เยียวยาความรุนแรงในบ้าน วุฒิและเก่งใช้ เกมพัฒนา Soft Skills และแรงจูงใจในการเรียนรู้ใหม่ ทนายตาลใช้เกมเพื่อปกป้องเสรีภาพของตน จากการควบคุมภายในครอบครัว โดยทั้งหมดล้วนเป็นตัวอย่างของการแปรเปลี่ยนประสบการณ์ ชีวิตให้กลายเป็นทุนทางจริยธรรมใหม่ภายใต้บริบทที่กดทับ

โดยสรุป การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า “เด็กติดเกม” เป็นคำที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านวาทกรรม ทางอำนาจ และมีผลกระทบเชิงลบอย่างรุนแรงต่อเยาวชนในด้านอัตลักษณ์ ความสัมพันธ์ และ ความภาคภูมิใจในตนเอง อย่างไรก็ตาม เด็กบางคนสามารถใช้ประสบการณ์ความเจ็บปวดนั้นเป็น แรงขับเคลื่อนในการสร้างจริยธรรมแห่งตน ซึ่งถือเป็นการตอบโต้เชิงสร้างสรรค์ต่อโครงสร้างอำนาจของ สังคมได้อย่างมีนัยสำคัญจากการวิเคราะห์การทบทวนวรรณกรรมจากทฤษฎี

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่า เป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) ของคนที่เคยถูกตี ตราว่า “ติดเกม” ไม่ได้เกิดขึ้นจากระบบคุณธรรมตามแบบแผนของรัฐหรือระบบการศึกษา หากแต่ เป็นกระบวนการต่อรองอำนาจ ผ่านการปฏิบัติต่อตนเองภายใต้เงื่อนไขที่ไม่เท่าเทียม และการ ปฏิเสธไม่จำนนต่อวาทกรรมของ “ความปกติ” ที่ถูกครอบงำโดยโครงสร้างทางอำนาจของ ครอบครัว โรงเรียน และระบบสุขภาพจิต

เด็กที่เคยถูกมองว่า “ติดเกม” ถูกทำให้เป็น “วิชา” ของการควบคุม ผ่านกระบวนการทางวาทกรรมที่เชื่อมโยง “การเล่นเกม” เข้ากับ “ความล้มเหลว” และ “ความผิดปกติ” ทั้งในด้านจริยธรรม สติปัญญา และศักยภาพในการดำรงชีวิต หน่วยงานต่าง ๆ ใช้อำนาจเชิงความรู้ เช่น คำวินิจฉัยจากจิตแพทย์ รายงานของโรงเรียน หรือแม้แต่บทลงโทษจากครอบครัว เพื่อผลักดันให้เด็กเหล่านั้นตกอยู่ภายใต้สถานะของ “ผู้ถูกเบี่ยงเบน”

อย่างไรก็ตาม เด็กหลายคนไม่ได้ตกเป็นเหยื่อของอำนาจโดยสิ้นเชิง หากแต่เลือกที่จะใช้ “เกม” เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่พวกเขาสามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ผูกผันวินัย เยียวยาบาดแผลทางอารมณ์ และเรียนรู้ที่จะดูแลตนเอง เกมจึงเป็นพื้นที่ “ทดลองชีวิต” ที่เต็มไปด้วยพลวัต เด็กบางคนเริ่มจากการใช้เกมเพื่อหลบหนี แต่สุดท้ายกลับใช้เกมเป็นฐานฝึกฝนความสามารถ เช่น การวางแผน การเป็นผู้นำ และการสื่อสารข้ามกลุ่ม ผ่านกระบวนการที่ฟูโกต์เรียกว่า Technologies of the Self หรือเทคโนโลยีแห่งตน ที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนคำสั่งสอนหรือกรอบศีลธรรมแบบรัฐนิยม หากแต่เป็นกระบวนการภายในที่พวกเขากำหนดเงื่อนไขกับตนเอง สะท้อนตนเอง และฝึกฝนจิตใจอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น แจ้และอาร์มซึ่งเปลี่ยนประสบการณ์ในร้านเกมให้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการเรียนต่อและทำงานด้านเทคโนโลยี ในขณะที่ทนายดาลใช้เกมสร้างความรู้สึกว่าตนเองมีสิทธิเลือก ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าเกมไม่ใช่เพียงกิจกรรมบันเทิง แต่คือ “สื่อกลางทางวัฒนธรรม” ที่เชื่อมต่อการฟื้นฟู พัฒนา และขยายอัตลักษณ์ส่วนบุคคล

หลายคนเลือกจะ “ตั้งกติกากับตนเอง”ว่าจะเล่นเกมหลังทำการบ้านเสร็จ หรือเล่นในเวลาที่ไม่กระทบกับชีวิตความรับผิดชอบ อีกหลายคนใช้การเขียนบันทึก หรือการเข้าแข่งขันเกมเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะ การคิดอย่างมีระบบ และการแสดงออกในพื้นที่ที่พวกเขาควบคุมได้เอง การปฏิบัติเหล่านี้เป็นการแปรเปลี่ยนเกมจาก “พื้นที่ที่ถูกควบคุม” ให้กลายเป็น “พื้นที่แห่งการควบคุมตนเอง”

ที่สำคัญกระบวนการนี้ไม่ได้เป็นการ “กลับสู่ความปกติ” แบบที่สังคมเรียกร้อง หากแต่เป็นการสร้างตัวตนใหม่ ที่มีความรู้เท่าทันต่ออำนาจจากสถาบัน มีทักษะในการดูแลตนเอง และสามารถดำรงอยู่ในสังคมโดยไม่ยอมจำนนต่อกรอบศีลธรรมที่ถูกกำหนดไว้ พวกเขาเลือกที่จะเป็นในแบบของตนเองคาดหวัง และใช้ชีวิตที่มีคุณค่าบนเงื่อนไขของตนเอง ไม่ใช่บนเงื่อนไขของคำว่า “เด็กดี” แบบที่รัฐ สถาบัน หรือสังคมคาดหวัง

กล่าวโดยสรุปกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของอดีตเด็กติดเกมในงานวิจัยฉบับนี้คือการต่อรองเชิงอำนาจอย่างลึกซึ้ง เป็นการนำเอาประสบการณ์ของการถูกกดทับมาสร้างเป็นพลังในการฝึกฝน การยืนยันคุณค่าของตน และการเปลี่ยนความหมายของ “การเล่นเกม” จาก

กิจกรรมที่ถูกมองว่าไร้สาระ ให้กลายเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้และการปลดปล่อยตัวตนจากอำนาจ

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กที่เคยถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ไม่ได้เกิดขึ้นจากการกลับคืนสู่บรรทัดฐานที่สังคมกำหนด แต่เป็นผลลัพธ์ของการปฏิบัติต่อตนเองอย่างมีจริยธรรม ภายใต้เงื่อนไขของอำนาจที่พวกเขาถูกกดทับในช่วงวัยเยาว์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “เทคโนโลยีแห่งตน” (Technologies of the Self) ของ มิเชล ฟูโกต์ ที่เสนอว่าปัจเจกสามารถฝึกฝนและจัดระเบียบตนเองภายใต้บริบทของอำนาจ โดยไม่จำเป็นต้องยอมจำนนต่ออำนาจนั้น

จากเอกสารวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คน ล้วนเคยถูกสถาบันทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน หรือระบบสุขภาพจิต ตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ผ่านกระบวนการควบคุมที่ละเอียดอ่อน เช่น การยึดโทรศัพท์ การกำหนดเวลาเล่นเกม การวินิจฉัยทางจิตเวช ไปจนถึงการถูกกีดกันจากพื้นที่ของเด็กดีในระบบการศึกษา อย่างไรก็ตามเด็กเหล่านี้ไม่ได้ถูกกลืนกินโดยความหมายดังกล่าวอย่างเงิบเงียบ หากแต่ค่อยๆ สร้างกระบวนการฝึกฝนตนเองที่นำไปสู่การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนที่เป็นอิสระจากวาทกรรมหลักของสังคม

การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของผู้ให้ข้อมูลสามารถสังเคราะห์ออกเป็น 3 มิติหลัก ได้แก่:

1. การตั้งเงื่อนไขกับตนเองแทนการจี้จ้นต่อกฎจากภายนอก

ผู้ให้ข้อมูลหลายคนกล่าวถึงการเริ่ม “วางกติกา” กับตนเอง เช่น การเล่นเกมเมื่อทำงานเสร็จ การวางเวลาให้กับการเรียนและการพักผ่อน หรือการควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกินเวลาที่กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น ในหัวข้อ “เมื่อเราวางเงื่อนไขให้ตัวเอง...ก่อนโลกจะวางให้เรา” ผู้ให้ข้อมูลสะท้อนถึงการสร้างวินัยด้วยตนเองอย่างชัดเจน

2. การปรับเปลี่ยนเกมจากพื้นที่แห่งความผิด ให้กลายเป็นเครื่องมือของการสร้างตน

จาก “ของเล่นต้องห้าม” เกมกลายเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ เช่น การเขียนรีวิวเกมเพื่อจัดระเบียบความคิด การตั้งเป้าหมายในการแข่ง ROV การทำคลิปวิดีโอ การแคสเกม หรือการสตรีมสด โดยเฉพาะในกรณีของคุณมาร์ค ที่แสดงให้เห็นว่าเกมคือ “สนามฝึกตน” ทั้งในเชิงทักษะและการควบคุมอารมณ์

3. การผลิตอัตลักษณ์ใหม่บนเส้นทางที่ไม่อยู่ใต้กรอบนิยามเดิม

แทนที่จะยึดติดกับอัตลักษณ์ “เด็กติดเกม” ผู้ให้ข้อมูลเลือกสร้างอัตลักษณ์ใหม่ เช่น นักกีฬาอีสปอร์ต นักพากย์เกม ครูคอมพิวเตอร์ หรือเจ้าของกิจการ โดยทั้งหมดนี้เกิดจากการต่อ

ยอดจากประสบการณ์เดิม ไม่ใช่การ “เล่นเกม” อย่างที่สังคมเรียกร้อง แต่เป็นการ “อยู่กับเกมอย่างมีจริยธรรม” เช่น ในกรณีของ “คุณอาร์ม” ที่เกมเคยเป็นพื้นที่หลบหนีจากความรุนแรงในครอบครัว แต่ต่อมากลายเป็น “ห้องเรียนแห่งชีวิต” ที่หล่อหลอมให้เขาเป็นผู้กำกับชีวิตของตนเองในรูปแบบใหม่ อีกทั้งเพื่อสังเคราะห์เงื่อนไขและกลไกที่เอื้อต่อการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนในบริบทของอดีตเด็กติดเกมพบว่า การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของอดีตเด็กติดเกมมีเงื่อนไขและกลไกที่สำคัญ ดังนี้

1. พื้นที่แห่งความเจ็บปวดในครอบครัว/สังคม ความรุนแรง การหย่าร้าง การถูกเปรียบเทียบ เป็นแรงผลักดันให้เด็กแสวงหาความมั่นคงทางจิตใจในเกม
2. ประสบการณ์ความสำเร็จและล้มเหลวในเกม เกมช่วยให้เด็กรู้จักความสำเร็จในแบบของตน และยอมรับความผิดพลาดได้โดยไม่ถูกกลั่นแกล้ง
3. ชุมชนในเกม มิตรภาพในเกมเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ปลอดภัย เด็กสามารถมีตัวตนโดยไม่ต้องกลัวการตัดสิน
4. การสะท้อนคิด (Reflexivity) หลายคนเมื่อเติบโตขึ้น ได้หันกลับมาคิดทบทวนและเลือกเส้นทางชีวิตใหม่อย่างมีจริยธรรม เช่น การเล่นเกมเพื่อกลับมาเรียน หรือใช้ทักษะจากเกมไปทำงานไอที

การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนในที่นี้จึงไม่ใช่กระบวนการทางศีลธรรมแบบแผน หรือการสำนึกผิดในความหมายศูนย์กลาง (centralized moral recovery) แต่เป็นการ สร้างทางเลือกของความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างกัน ผ่านการดูแลตนเอง (care of the self) ซึ่งเป็นหัวใจของแนวคิดจริยธรรมของ Foucault ในยุคปลายของงานเขียนของเขา

กล่าวโดยสรุปการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกมในงานวิจัยนี้ เป็นกระบวนการเคลื่อนตนผ่านการควบคุม การเฝ้าระวัง และการตีตรา ไปสู่การยืนยันอัตลักษณ์ที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนฐานของความดีตามคำสั่ง แต่เป็นความดีที่ บังเกิดสร้างขึ้นจากการรู้เท่าทันอำนาจ และเลือกที่จะปฏิบัติกับตนเองอย่างมีสติ และสมศักดิ์ศรีในแบบของตน

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของอดีตเด็กติดเกม ไม่ได้เกิดจากกลไกการสั่งสอนหรือการลงโทษของอำนาจภายนอก แต่เกิดจากการประกอบสร้างตัวตนที่อาศัยประสบการณ์ ความเจ็บปวด และพื้นที่ทางวัฒนธรรมอย่าง “เกม” ในฐานะเครื่องมือของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1. เทคโนโลยีแห่งอำนาจ อำนาจที่ไม่สามารถควบคุมจิตวิญญาณ

ภายใต้กรอบคิดของ Foucault เทคโนโลยีแห่งอำนาจ (Technologies of Power) ไม่ใช่อำนาจที่ปรากฏผ่านการบังคับหรือการลงโทษอย่างชัดแจ้ง หากแต่เป็นอำนาจที่กระจายตัวอย่างซับซ้อนผ่านวาทกรรม นโยบาย กฎระเบียบ และการควบคุมที่ฝังแน่นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในบริบทของ “เด็กติดเกม” อำนาจเหล่านี้ทำงานผ่านการ “เฝ้าระวัง” (surveillance) “การบงการพฤติกรรม” (conduct of conduct) และ “การทำให้เป็นปกติ” (normalization) เพื่อจัดระเบียบตัวตนให้สอดคล้องกับบรรทัดฐานที่รัฐและสังคมกำหนด

จากผู้ให้ข้อมูลที่ประสบการณ์ตรงในฐานะ “เด็กติดเกม” ถูกครอบงำด้วยเทคโนโลยีแห่งอำนาจจากหลายทิศทางทั้งจาก ครอบครัว โรงเรียน และสถาบันทางวิทยาศาสตร์ ที่พยายามควบคุมพฤติกรรม การใช้เวลา และแม้กระทั่งความคิดของพวกเขา เช่น การยึดโทรศัพท์ การบังคับให้พบจิตแพทย์ หรือการตีตราด้วยคำพูดซ้ำ ๆ ว่า “ซี้เกียจ” “ติดเกม” หรือไร้อนาคต ซึ่งสะท้อนความพยายามของอำนาจในการผลิตความจริงเกี่ยวกับตัวตนของเยาวชน

ในกรณีของเด็กที่ถูกตีตราว่า “ติดเกม” เทคโนโลยีแห่งอำนาจได้แสดงออกผ่านกระบวนการหลายมิติ ดังนี้:

ระดับครอบครัว: ผู้ปกครองจำนวนมากทำหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบพฤติกรรม ผ่านการตั้งเวลาเล่น การยึดโทรศัพท์ การตำหนิด้วยถ้อยคำเชิงศีลธรรม เช่น “อีกแล้วหรอ” หรือ “ไม่รักอนาคตตัวเองเลยหรอ” ซึ่งสะท้อนการทำงานของอำนาจที่แฝงมาด้วยความรัก ความคาดหวัง และการสอดส่องภายในบ้าน

ระดับโรงเรียน: โรงเรียนในฐานะสถาบันแห่งวินัย ใช้ผลการเรียน เกณฑ์วินัย และบันทึกพฤติกรรมเป็นเครื่องมือในการตีตราว่า “การเล่นเกมนานเกินไป” คือสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการเป็นนักเรียนที่ดี นอกจากนี้ การเปรียบเทียบกับนักเรียนคนอื่น และการลงโทษทางพฤติกรรม ยังตอกย้ำความผิดปกติของ “เด็กติดเกม” ภายใต้ตรรกะของความสำเร็จเชิงวิชาการ

ระดับทางการแพทย์และจิตวิทยา: เด็กหลายคนถูกนำไปประเมินโดยจิตแพทย์และได้รับคำวินิจฉัยว่า “ติดเกม” ซึ่งเป็นการทำให้ความเบี่ยงเบนกลายเป็น ความผิดปกติทางจิต (pathologization) ที่ต้องได้รับการรักษา ส่งผลให้เกมถูกทำให้เป็นสารเสพติดชนิดหนึ่งอย่างเป็นทางการ โดยไม่เปิดพื้นที่ให้เห็นว่าเกมอาจมีศักยภาพในเชิงบวก

ระดับสื่อสาธารณะและสังคม: สื่อมวลชน ภาครัฐ และผู้เชี่ยวชาญบางส่วนร่วมผลิตวาทกรรมเกี่ยวกับ “เด็กติดเกม” ในฐานะภัยคุกคามทางศีลธรรม สังคม พฤติกรรม และอนาคตของเด็ก ส่งผลให้สังคมโดยรวมผลิตซ้ำความเชื่อว่า “การเล่นเกม” เป็นปัจจัยเสี่ยงที่ควรถูกควบคุมอย่างเข้มงวด

เทคโนโลยีแห่งอำนาจดังกล่าว ได้กลายเป็นโครงสร้างที่มองไม่เห็นซึ่งปฏิบัติการกับร่างกาย พฤติกรรม และตัวตนของเด็กในระดับลึกซึ่ง เด็กไม่ได้ถูกบังคับด้วยกำลัง แต่ถูกทำให้รู้สึกผิด และ กลัวการไม่เป็นที่ยอมรับ จนค่อย ๆ ปรับพฤติกรรมและนิยามตัวเองตามความคาดหวังของสังคม

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยได้เผยให้เห็นอีกด้านหนึ่งของความเป็นมนุษย์ที่ทรงพลังยิ่งกว่าอำนาจภายนอก นั่นคือ “การไม่ยอมจำนน” ที่แม้จะถูกบีบคั้น กดทับ และควบคุมอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ไม่สามารถถูกทำให้เจียนหายไปได้ เยาวชนเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า แม้พฤติกรรมภายนอกจะถูกจับจ้อง แต่ภายในจิตใจของพวกเขากลับเต็มไปด้วยการตั้งคำถาม การปฏิเสธ และการต่อรองกับอำนาจเหล่านั้นอยู่ตลอดเวลา

ในกรณีของ คุณต้นน้อย และ คุณตั้ม ที่แม้จะถูกควบคุมเวลาเล่นเกมอย่างเข้มงวด ถูกตำหนิจากครอบครัว ถูกเรียกประชุมผู้ปกครอง หรือแม้แต่ถูกส่งไปบำบัด แต่ในเรื่องเล่าของพวกเขากลับสะท้อนความรู้สึกต่อต้าน ความตั้งใจที่จะพิสูจน์ตนเอง และการแสดงออกถึงความเชื่อมั่นภายในว่า “เราจะไม่เป็นอย่างที่เขาบอก” ซึ่งสะท้อนสิ่งที่ Foucault เรียกว่า การฝึกฝนตนเองภายใต้อำนาจ

เทคโนโลยีแห่งอำนาจพยายามทำให้เด็กเหล่านี้ผ่านโครงสร้าง เช่น ห้องเรียน โรงพยาบาล หรือแม้แต่โต๊ะอาหารในบ้าน แต่เด็กกลับเลือกที่จะใช้ “เกม” เป็นพื้นที่หลบหนีและต่อรอง เช่นเดียวกับที่ คุณอาร์ม อธิบายว่า “การเข้าสู่โลกของเกมคือการได้เป็นตัวเอง” ซึ่งในมุมมองของ Foucault พื้นที่นี้คือ “จุดรั่วของโครงสร้างอำนาจ” ที่อำนาจไม่อาจเข้าถึงได้หมด เพราะจิตวิญญาณของปัจเจกนั้นมีเส้นทางของตนเอง

เด็กบางคนตอบโต้เทคโนโลยีแห่งอำนาจด้วยการ “เจียน” บางคนด้วยการ “ไม่ฟัง” บางคนเลือกจะ “เล่นตามกฎเพื่อรอเวลาที่จะเป็นอิสระ” หรือบางคนเลือก “พลิกพื้นที่ของเกมให้กลายเป็นสนามของการฝึกตน” ดังเช่นในหัวข้อ “เมื่อเราวางเงื่อนไขให้ตัวเอง ก่อนโลกจะวางให้เรา” ซึ่งชี้ชัดว่าแม้อำนาจจะพยายามควบคุมจากภายนอก เด็กเหล่านี้ก็ยังสามารถกำกับตนเองจากภายในได้อย่างมีความหมาย

อีกทั้งอดีตเด็กติดเกมสามารถ “พลิกกลับ” เทคโนโลยีแห่งอำนาจนั้นให้กลายเป็น “เทคโนโลยีแห่งตน” (Technologies of the Self) กล่าวคือ พวกเขาตอบโต้การควบคุมด้วยการตั้งคำถามถึงนิยามความผิดปกติ และเลือกออกแบบแนวทางการปฏิบัติต่อตนเองในแบบที่ตนรู้สึกว่า มีคุณค่า มีระเบียบวินัย และสอดคล้องกับความเป็นมนุษย์ของตนเอง

เด็กบางคนเลือกเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร หรือแม้แต่เป็นช่องทางหารายได้ ขณะที่บางคนเลือกเขียนบันทึก ตัดต่อวิดีโอ หรือถ่ายทอดสดเกมในฐานะการแสดงออกถึงความสามารถเชิงสร้างสรรค์ การกระทำเหล่านี้คือการ “จัดวางตนเอง” ในโลกใบใหม่ที่ไม่ได้ยึดโยงกับการเป็น “เด็กดีตามกรอบ” แต่เป็นเด็กที่มีจริยธรรมแห่งตนตามแนวทางของตนเอง

กล่าวโดยสรุป เทคโนโลยีแห่งอำนาจอาจเข้าถึงพฤติกรรม ความคิด และวาทกรรมเกี่ยวกับตัวตนของเยาวชน แต่ไม่สามารถควบคุม จิตวิญญาณแห่งการตั้งคำถาม หรือ การเลือกที่จะมีชีวิตแบบที่ตนเองเข้าใจว่าเหมาะสม ได้ เยาวชนที่ถูกตีตราในฐานะ “เด็กติดเกม” จึงไม่ใช่เพียง “ผู้ถูกกดทับ” แต่เป็น “ผู้ปฏิบัติต่อตนเองท่ามกลางการกดทับ” อย่างรู้เท่าทัน จึงเป็นผลให้กระบวนการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกมจึงไม่ใช่การ “กลับเข้าสู่ระบบ” หากแต่เป็นการลุกขึ้นมายืนยันสิทธิในการมีความหมายของตนเอง ภายใต้โครงสร้างที่พยายามทำให้พวกเขาไร้เสียง ผ่านการใช้เทคโนโลยีแห่งอำนาจอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อสร้างเส้นทางใหม่ของชีวิตในแบบที่พวกเขาเลือกเอง

สิ่งที่น่าสนใจในงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งแสดงให้เห็นผ่านมุมมองของเด็กที่ควรค่าแก่การนำไปประยุกต์ปรับเปลี่ยนวิธีทำความเข้าใจต่อเด็กยุคใหม่ที่ก้าวทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างมีจริยธรรม เพื่อเปิดพื้นที่ต่อความชอบ ความเป็นตัวตนที่ไม่ควรถูกบดบังไว้เพียงแค่การใช้คำพูดที่ กดทับ ตีตราและสร้างรอยประทับไว้บนตัวเด็กโดยที่สถาบันเองไม่ได้ตั้งใจ หากเพียงแต่เป็นสิ่งที่อำนาจ หรือชีวะอำนาจที่ถูกหล่อหลอมขึ้นมาเพียงเท่านั้น

2. เทคโนโลยีแห่งตน การฝึกตนเองผ่านพื้นที่ของเกม

เทคโนโลยีแห่งตน (Technologies of the Self) คือกระบวนการที่ปัจเจกใช้เพื่อเข้าใจ และปรับเปลี่ยนตนเองอย่างมีนัยยะ จนเกิดความสัมพันธ์ใหม่กับตนเองอย่างจริยธรรม กรณีของ วุฒิ อารัม และแก๊ง แสดงให้เห็นชัดว่าพวกเขานำความรู้จากเกม—ทั้งทักษะด้านเทคนิค การวางแผน การบริหารจัดการทีม—มาใช้ในการพัฒนาอาชีพและการเรียนของตน

เกมจึงไม่ได้เป็น “ภัยคุกคาม” แต่กลายเป็นเครื่องมือในการประกอบสร้างตัวตนอย่างมีศักดิ์ศรี เด็กชายเหล่านี้ใช้เกมฝึกตนเหมือนการออกกำลังกายในยุคโบราณ (askēsis) ซึ่งเป็นวิธีควบคุมความปรารถนา เรียนรู้จากผลลัพธ์ และตัดสินใจอย่างรับผิดชอบโดยไม่ต้องพึ่งพาระบบศีลธรรมแบบเดิม

ผลการวิจัยสะท้อนอย่างชัดเจนว่า เยาวชนที่เคยถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ได้พัฒนากระบวนการฝึกตนเอง (self-discipline) ผ่านการเล่นเกมที่不僅เพียงแต่สวนทางกับวาท

กรรมหลักของสังคมที่มองเกมเป็น “ปัญหา” แต่ยังเป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ให้กับกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนในแบบที่ มิเชล ฟูโกต์ เรียกว่า Technologies of the Self หรือ “เทคโนโลยีแห่งตน” ซึ่งหมายถึงวิธีที่ปัจเจกใช้ในการดูแล สังเกต สังคม และเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดำรงอยู่ในโลกอย่างมีศักดิ์ศรี โดยไม่ได้ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของอำนาจภายนอกเพียงอย่างเดียว

จากเรื่องเล่าของผู้ให้ข้อมูล เช่น คุณมาร์ค คุณโกโต้ และ คุณอาร์ม พบว่า “เกม” กลายเป็น พื้นที่กลาง ที่เด็กสามารถฝึกฝนตนเองได้ในแบบที่ไม่ถูกควบคุมโดยโรงเรียนหรือครอบครัวอย่างเบ็ดเสร็จ แต่กลับเป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถกำหนดเงื่อนไขของตนเอง วางกรอบวินัยที่เหมาะสมกับชีวิตจริงของตน และสำรวจอารมณ์ ความสามารถ และแรงผลักดันภายในได้อย่างลึกซึ้ง

ตัวอย่างชัดเจนปรากฏในหัวข้อ “เมื่อเราวางเงื่อนไขให้ตัวเอง...ก่อนโลกจะวางให้เรา” ที่ผู้ให้ข้อมูลอธิบายว่า เขาเลือกที่จะ “เล่นเกมหลังอ่านหนังสือเสร็จ” หรือ “ฝึกตัวเองให้เล่นในช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อให้มีสมาธิมากขึ้นในชีวิตจริง” ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสำคัญของเทคโนโลยีแห่งตนที่ Foucault เสนอไว้ว่า บุคคลสามารถเป็นผู้สร้างกฎให้กับตนเอง และปฏิบัติตามกฎนั้นอย่างรู้เท่าทัน โดยไม่จำเป็นต้องรับคำสั่งจากสถาบันที่เหนือกว่า

“เกม” ในที่นี้ จึงไม่ใช่แค่กิจกรรมเพื่อพักผ่อน หากแต่เป็น เครื่องมือแห่งการจัดวางใจ (technologies of the soul) เป็นสนามสำหรับการ “ลองผิด ลองถูก” ที่ปลอดภัย เด็กหลายคนใช้เกมเพื่อเข้าใจความรู้สึกภายใน ฝึกการตัดสินใจ ฝึกการควบคุมอารมณ์ และเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่นเดียวกับที่ คุณปาร์ค ได้กล่าวว่า เกมทำให้เขาเรียนรู้ว่า “ทุกอย่างต้องมีจังหวะ” ซึ่งคล้ายกับแนวคิดของ Foucault ที่ว่าการฝึกตนคือการมี รูปแบบของการกระทำกับตนเอง (modes of subjectivation) ที่ไม่ขึ้นกับคำตัดสินของผู้อื่นแต่เป็นผลของการตกผลึกภายใน

นอกจากนี้ ยังพบว่า เด็กบางคนใช้เกมเป็นพื้นที่ในการ “สร้างเนื้อหา” (content creation) เช่น การสตรีมเกม การแข่งเกม หรือการใช้เกมเพื่อสร้างรายได้ในด้านต่างๆ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการขยายพื้นที่ของเกมจากแค่การเล่น เพื่อไปสู่การผลิตคุณค่าอย่างมีเป้าหมาย ซึ่งตรงกับหลักการของเทคโนโลยีแห่งตนในช่วงปลายของงาน Foucault ที่ชี้ว่า บุคคลสามารถสร้างตนให้เป็น “ผู้สร้างความรู้ของตนเอง” ผ่านการฝึกฝนอย่างมีวินัยและจินตนาการทางศีลธรรม

ที่สำคัญคือ กระบวนการฝึกตนในเกมไม่ได้เกิดขึ้นจากแรงบังคับภายนอก แต่เกิดจากการยอมรับว่าตนเคยล้มเหลว เคยถูกปฏิเสธ และเลือกที่จะดูแลตนเองในแบบที่สังคมไม่คาดหวัง ดังที่ในหัวข้อ “เพราะรัก เราจึงยอมเปลี่ยน” ได้สะท้อนถึงจุดเปลี่ยนของผู้ให้ข้อมูลที่หันมาจัดการกับตนเอง ไม่ใช่เพราะถูกลงโทษ แต่เพราะต้องการ “มีชีวิตที่ดีกับคนรอบข้าง” ซึ่งแสดง

ให้เห็นถึงการยกระดับการฝึกตนจากภาวะถูกควบคุม สู่ภาวะของการมีเป้าหมายทางจริยธรรมด้วยตนเอง

ดังนั้นเทคโนโลยีแห่งตนผ่านพื้นที่ของเกม ไม่ใช่เพียงเรื่องของ การควบคุมพฤติกรรม แต่คือ การยืนยันความเป็นมนุษย์ของตนท่ามกลางการถูกควบคุมด้วยเทคโนโลยีแห่งอำนาจ เป็นการพลิกกลับพื้นที่ที่เคยถูกมองว่าเป็น “ภัย” ให้กลายเป็น “พลัง” และเป็นเครื่องยืนยันว่าแม้ในบริบทของการถูกตีตรา บัจเจกก็ยังสร้าง ความหมายของชีวิตตนเองอย่างมีศักดิ์ศรีและมี วิจารณ์ญาณ

การสนับสนุนการสร้างจริยธรรมแห่งตนเพื่อเป้าหมายของเด็กภายใต้หลักสูตร การศึกษา หรือความสัมพันธ์ในครอบครัว อาจเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนความก้าวหน้า บุคลิก ความเป็นตัวตน และทักษะนอกห้องเรียนของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ และชอบธรรม หากเพียงแต่ มองเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ไม่มองเป็นทุนของรัฐ เด็กเหล่านี้จะสามารถสร้างสรรค์สิ่ง แปลกใหม่หรือสร้างโอกาสในอนาคตของตนเองได้มากยิ่งขึ้น

3. จริยธรรมแห่งตน การเลือกที่จะดีจากความเข้าใจตนเอง

ฟูโกต์เสนอว่า “จริยธรรมแห่งตน” (Ethics of the Self) ไม่ใช่การทำตามกฎแต่เป็น การเลือกที่จะอยู่ในแบบที่ตนเห็นว่าเหมาะสม ผ่านการใคร่ครวญและตระหนักรู้ ในงานนี้ เด็กบาง คนไม่ได้กลับตัวเพราะถูกลงโทษ แต่เพราะพวกเขาเข้าใจคุณค่าในตนเองและต้องการช่วยเหลือ ผู้อื่น เช่น การที่แอดดิสันใจเรียนครูเพื่อกลับไปสอนคนที่เคยล้มแบบเขา หรืออาร์มที่ตั้งใจจะดูแล แม่ที่ป่วย

การมี “จริยธรรมแห่งตน” ไม่ได้หมายถึงการทำตามกรอบคุณธรรมที่ถูกนิยามโดยรัฐ ศาสนา หรือระบบโรงเรียน หากแต่หมายถึง การปฏิบัติต่อตนเองในฐานะปัจเจกผู้มีเสรีภาพภายใต้ โครงสร้างทางอำนาจ ซึ่ง มิเชล ฟูโกต์ เสนอว่าเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการไตร่ตรองและดูแล ตนเองอย่างรู้เท่าทันอำนาจที่ครอบงำตัวตน (Technologies of the Self)

จากงานวิจัยฉบับนี้พบว่า เยาวชนที่เคยถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้เพียงต่อสู้กับ อคติของสังคม แต่ยังได้ใช้ประสบการณ์การถูกควบคุมเหล่านั้นเป็น “วัสดุทางจริยธรรม” (ethical material) ในการสร้างการรู้จักตนเองอย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การเลือก “ที่จะดี” ในแบบที่เหมาะสม กับชีวิตจริงของตน ไม่ใช่ดีตามแบบที่สังคมสั่งให้เป็น

ตัวอย่างเช่น ในหัวข้อ “เพราะรัก เราจึงยอมเปลี่ยน” การเปลี่ยนแปลงตนเองไม่ได้ เกิดจากแรงบีบบังคับของครูหรือพ่อแม่ แต่เกิดจาก “ความเข้าใจว่า ความสัมพันธ์ระหว่างเรากับ คนที่เรารักมันเปราะบาง” จึงเลือกจะปรับตัวเพราะเห็นค่าของคนอื่นและของตนเองไปพร้อมกัน ซึ่ง

สะท้อนว่า จริยธรรมในกรณีนี้ไม่ได้เกิดจากคำสอน แต่เกิดจากการรู้จักหัวใจของตนเองและเลือกที่จะทำในสิ่งที่มีความหมาย

ผู้ให้ข้อมูลจำนวนมากพูดถึง “การไม่กลับไปเล่นเกมแบบเดิม” ไม่ใช่เพราะกลัวการลงโทษหรือถูกประณาม แต่เพราะรู้สึกว่าการเล่นเกมแบบนั้น “ไม่ตอบโจทยชีวิตอีกต่อไป” ตัวอย่างนี้ตรงกับที่ Foucault กล่าวไว้ว่า การมีจริยธรรมแห่งตน คือการพิจารณาชีวิตของตนเองอย่างรู้เท่าทัน และเลือกดำรงอยู่ในโลกในแบบที่ ‘อยู่กับตนเองได้’ (a way of being with oneself)

งานวิจัยยังพบว่า เด็กจำนวนหนึ่งพัฒนาความเข้าใจตนเองผ่าน “การเจียบ” การ “ฟังใจตนเอง” หรือการ “ถอยออกมาเพื่อดูตัวเองจากข้างนอก” เช่นในกรณีของ คุณโกโก้ ที่เลือกจะไม่ได้แข่งกับผู้อื่น แต่ “ฟังในใจ” และจัดวางตนเองใหม่ในความเจียบ ซึ่งสะท้อนกระบวนการสะท้อนตนเองในเชิงจริยธรรมที่ไม่ต้องใช้คำพูดมากมาย แต่เปี่ยมด้วยพลังของการเข้าใจตนเองในเชิงลึก

จริยธรรมแห่งตนในที่นี้จึงไม่ใช่ผลลัพธ์ของการยอมรับ “กฎ” หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการรู้เท่าทันความเปราะบางของตนเองและผู้อื่น เป็นความเข้าใจว่า “ความดี” ไม่ได้มีแบบเดียว และการจะดีอย่างมีศักดิ์ศรี ต้องเริ่มจากการฟังเสียงของตนเอง ทบทวนประสบการณ์ และเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับเงื่อนไขของชีวิตตน

กล่าวได้ว่าเด็กในงานวิจัยนี้ได้ฝึกฝนตนเองให้เข้าใจความหมายของ “ความดี” ผ่านประสบการณ์การถูกกดทับ พวกเขาไม่ได้ปฏิเสธความดี แต่เลือกที่จะกำหนดนิยามของ “ความดี” ขึ้นใหม่ในแบบที่ไม่ละทิ้งตนเอง ไม่ยอมแพ้ และไม่เดินตามแบบแผนที่ขีดไว้ล่วงหน้า

สิ่งเหล่านี้คือการสร้าง “ความดี” จากความเข้าใจในชีวิต ไม่ใช่ความดีแบบจำใจ นี่คือหัวใจของจริยธรรมแห่งตนที่ฟูโกต์ต้องการชี้ให้เห็น ความดีที่เลือกเอง ไม่ใช่ความดีที่ถูกยึดเยียด

โดยสรุป “การเลือกที่จะดีจากความเข้าใจตนเอง” คือแก่นสำคัญของจริยธรรมแห่งตนที่ปรากฏในชีวิตของเด็กที่เคยถูกมองว่า “ผิด” เป็นการพลิกกลับความหมายของศีลธรรมจากสิ่งที่สังคมกำหนด มาเป็น “การเลือกอยู่ในแบบที่ตัวเองพอใจและรับผิดชอบได้” ซึ่งสะท้อนความเป็นมนุษย์ในมิติที่ลึกกว่าคำว่า “เด็กดี” หรือ “เด็กเลว” อย่างมีนัยสำคัญ

4. อัตลักษณ์ที่พ้นจากความพังทลาย

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีประวัติชีวิตที่ “ลุ่มหลง” ตามมาตรฐานทางสังคม แต่พวกเขาสามารถนำความลุ่มหลงนั้นมาเป็นฐานของการฟื้นคืนตนเองได้ ข้อนี้สอดคล้องกับแนวคิดของการ “ประกอบสร้างอัตลักษณ์ในโลกหลังสมัยใหม่” ซึ่งเชื่อว่าอัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งคงที่ แต่คือกระบวนการเคลื่อนไหวต่อรอง และสร้างใหม่ตลอดเวลา

การศึกษานี้สะท้อนให้เห็นว่า การถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ไม่เพียงแต่ทำให้เด็กจำนวนมากตกอยู่ในสถานะของผู้เปี่ยงเบนจากบรรทัดฐาน แต่ยังนำไปสู่ กระบวนการสลายตัวของอัตลักษณ์เดิม (identity disintegration) ทั้งในแง่ของการรู้สึกด้อยค่า ความสัมพันธ์ที่แตกร้าวกับครอบครัว หรือการถูกผลักออกจากระบบการศึกษา อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจคือ ผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยนี้จำนวนมากกลับไม่เพียงรอดพ้นจากภาวะพังทลายดังกล่าว แต่ยังสามารถ “ประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่” ที่มีรากฐานมาจากความเข้าใจตนเอง และการต่อรองกับวาทกรรมอำนาจที่กดทับพวกเขาไว้

ในบริบทนี้ แนวคิดเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ภายใต้การปฏิบัติต่อตนเอง” ตามกรอบของ Technologies of the Self โดย Foucault ชี้ให้เห็นว่า แม้ตัวตนจะถูกหล่อหลอมจากโครงสร้างทางสังคมและวาทกรรม แต่ปัจเจกยังสามารถทำงานกับตัวเอง เพื่อสร้างตนเองขึ้นใหม่ได้ ผ่านการฝึกฝนความรู้เท่าทัน และการกำกับตนเองภายใต้บริบทของอำนาจ

ตัวอย่างจากเอกสารที่คุณแนบมาชัดเจนมากในกรณีของ คุณอาร์ม ซึ่งเล่าว่าในอดีตเกมเคยเป็นพื้นที่หลบภัยจากครอบครัวที่แตกร้าว แต่เมื่อเติบโตขึ้น เขากลับมองเห็นว่าเกมไม่ใช่เพียงเครื่องมือหลีกหนี แต่เป็น “ฐานของการสร้างตนใหม่” ที่ทำให้เขาเข้าใจตนเอง ฝึกความอดทน เรียนรู้ความพ่ายแพ้ และสุดท้ายเลือกเส้นทางชีวิตของตนในฐานะผู้ออกแบบชีวิตเอง (หน้า 133–135)

คุณปาร์ค ก็เป็นอีกตัวอย่างของ “อัตลักษณ์ที่พ้นจากความพังทลาย” เด็กที่เคยถูกมองว่าไร้ค่าเพราะผลการเรียนต่ำ และใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม กลับใช้เกมเป็นเครื่องมือเรียนรู้ความรับผิดชอบ ฝึกความคิดเป็นระบบ และต่อยอดไปสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับไอทีในปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนว่า เขาไม่ได้เปลี่ยนเพราะ “ละทิ้งเกม” แต่เพราะ เขาทำให้เกมเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ใหม่ที่มีคุณค่า

อัตลักษณ์ที่พ้นจากความพังทลายในงานวิจัยนี้มีลักษณะร่วมกัน 3 ประการ คือ:

1. ไม่ปฏิเสธอดีต แต่ใช้เป็นทุนของการรู้จักตนเอง

ผู้ให้ข้อมูลไม่ได้ลบล้างประสบการณ์ “ติดเกม” ของตน แต่ใช้มันเป็นพื้นที่ฝึกตน เช่น ฝึกวินัย ฝึกความคิด ฝึกควบคุมอารมณ์ หรือแม้แต่ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2. ไม่ยึดติดกับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างจากวาทกรรมสังคม

ผู้ให้ข้อมูลเลือกที่จะ “แปรเปลี่ยน” การถูกเรียกว่า “เด็กติดเกม” จากความอับอายให้กลายเป็นแรงผลักดันในการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ เช่น นักพากย์เกม นักกีฬาอีสปอร์ต ครูคอมพิวเตอร์ หรือผู้ประกอบการ

3. ไม่ยอมจำนนต่อการทำให้เป็นปกติ (normalization)

เด็กเหล่านี้ไม่ได้พยายาม “กลับเข้าสู่ความปกติ” ตามนิยามของโรงเรียนหรือครอบครัว แต่เลือกสร้าง ความปกติใหม่ของตนเอง ที่มีทั้งวินัย ความรับผิดชอบ และคุณธรรม ที่พวกเขาออกแบบขึ้นเองอย่างรู้เท่าทัน

กล่าวโดยสรุป อัตลักษณ์ที่พ้นจากความพังทลายในงานวิจัยนี้ คือผลลัพธ์ของการปฏิบัติต่อตนเองอย่างมีวิจารณญาณ ไม่ใช้การกลบฝังเพื่อให้ “เหมือนคนอื่น” แต่เป็นการยืนยันคุณค่าของตนเองในฐานะมนุษย์ที่เคยล้มเหลว เคยถูกปฏิเสธ และเลือกจะ “ลุกขึ้นมาใหม่” ด้วยความเข้าใจในความเปราะบางของชีวิตและพลังของการดูแลตนเอง

งานวิจัยนี้จึงเสนอว่า เกม แม้จะเคยเป็นจุดเริ่มต้นของการถูกกดทับ ก็สามารถกลายเป็นพื้นที่แห่งการฟื้นคืนตัวตน และเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่กล้าท้าทายวาทกรรมเดิมของสังคมได้อย่างงดงาม เกมในที่นี้จึงไม่ใช่แค่พื้นที่หนี แต่เป็นเวทีสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ที่ให้โอกาสกับผู้เคยถูกมองว่า “พัง” ได้ “ฝึกซ้อมความเป็นคน” อีกครั้งในแบบที่สังคมจริงไม่เคยยอมบงให้ หากเพียงแต่มอบความมั่นใจ โอกาสและเวทีสำหรับการเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อรับฟังตัวตนของเด็กและอยู่ร่วมกันอย่างเท่าทันในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

5. ความก้าวหน้าและพัฒนาการ “การเล่น” ของเด็ก

บริบทการเล่นของเด็กเปลี่ยนแปลงอยู่อย่างสม่ำเสมอจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเห็นได้ชัดจากการแบ่งออกเป็น 3 ช่วงเวลาคือ การเล่นในยุคก่อนสมัยใหม่ (Traditional Play), การเล่นในยุคอุตสาหกรรม/สมัยใหม่ (Modern Play), และการเล่นในยุคดิจิทัล/สมัยหลังสมัยใหม่ (Digital/Postmodern Play) (Göncü, & Gaskins, 2007) (Marsh, 2010)

ในยุคก่อนสมัยใหม่ เด็กส่วนมากเติบโตในระบบครอบครัวขยาย ในรูปแบบชุมชนเกษตรกรรม การละเล่นของเด็กจึงไม่ได้ถูกแยกออกจากวิถีชีวิตของสังคมในสมัยนั้นมากนัก หากเป็นเพียงการเล่นใน “ชีวิตจริง” มากกว่า

การเล่นของเด็กในสมัยนั้นมักจะเล่นอยู่กับวัสดุที่หาได้ง่ายเช่น ก้อนหิน ดิน ฟาง ใบไม้ เชือก หรือของใช้ในครัวเรือน โดยไม่จำเป็นต้องมี “ของเล่นสำเร็จรูป” การเล่นมักเกิดขึ้นตามจินตนาการของเด็ก เช่น เล่นขายของ บั่นกะลา และวิ่งกระสอบ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้เป็นกิจกรรมที่แยกระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตของเด็ก เด็กพร้อมที่จะเรียนรู้จากการใช้มือ การเคลื่อนไหว การสังเกตธรรมชาติ และการจัดการทรัพยากรจากการเล่นโดยตรง

บทบาททางสังคมส่วนมากยึดโยงกับหน้าที่ทางวัฒนธรรม การฝึกบทบาทในอนาคต การถ่ายทอดคุณค่าในชุมชน และการฝึกการเข้าสังคม การเล่นจึงไม่ใช่แค่เรื่องส่วนตัว แต่คือกระบวนการ “บ่มเพาะวินัยทางสังคม” ผ่านความสนใจของเด็กในบริบทที่ไม่เป็นทางการ

อย่างไรก็ตามเด็กในยุคนี้ยังคงมีอิสระในการกำหนดการเล่นของตนเองสูง พวกเขาไม่ถูกกำกับด้วย “วัตถุประสงค์ทางการศึกษา” หรือ “ตารางเวลา” อย่างเข้มงวดเหมือนในยุคสมัยใหม่ ไม่มีการวัดผลการเล่น สถานะของเด็กในฐานะ “ผู้เรียนรู้จากชีวิตจริง” ยังไม่ถูกลดทอนให้เป็น “ผู้ฝึกฝนตามระบบ”

เมื่อเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม ระบบการผลิตแบบโรงงานและแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ (scientific rationalism) เริ่มส่งผลกระทบต่อแนวคิดเรื่อง “วัยเด็ก” เด็กไม่ได้ถูกมองเพียงว่าเป็น “มนุษย์” ที่เรียนรู้จากการใช้ชีวิตจริงอีกต่อไป แต่เริ่มถูกวางไว้ในฐานะ “ผู้เตรียมพร้อมเข้าสู่ระบบการผลิตและการศึกษา” ดังนั้นการเล่นในยุคสมัยนี้จึงถูกแยกออกจากการทำงานและชีวิตจริง กลายเป็นช่วงเวลาแห่งการเล่นของเด็กที่ถูกผลิตขึ้นมาจากผู้ใหญ่ เพื่อตอบสนองต่อระบบเศรษฐกิจและการศึกษา โดยเกมส่วนมากในสมัยนั้นของเล่นพลาสติกสำเร็จรูป เกมกระดาน ตุ๊กตา หรืออุปกรณ์ฝึกพัฒนาการ

ในช่วงการเล่นของเด็กในสมัยนี้ การเล่นของเด็กไม่ได้ถูกมองว่าเป็น “สิทธิ” หรือ “กิจกรรมตามธรรมชาติ” เท่านั้น แต่ยังถูกทำให้กลายเป็น เครื่องมือทางการศึกษา เครื่องมือทางเศรษฐกิจ และเครื่องมือทางศีลธรรม ดังนั้นเด็กถูกทำให้กลายเป็น “ผู้ฝึกหัด” หรือ “ผู้รับสาร” ในพื้นที่ของการเล่นมากกว่าจะเป็น “ผู้กำกับการเรียนรู้ของตนเอง” ที่ถูกแบ่งไว้กับอำนาจที่ดูเหมือนไม่มีพิษภัยผ่านการควบคุมเวลา การควบคุมพื้นที่ การควบคุมวินัย และการผลิตอัตลักษณ์แบบ “เด็กดี” เด็กต้องเล่นในเวลาที่กำหนด โดยเกิดในพื้นที่ที่ถูกควบคุมที่ถูกออกแบบไว้แล้ว ในห้องเรียนที่มีกิจกรรมตามแผน หรือในบ้านที่มีข้อจำกัดที่ชัดเจน

หากแต่การเล่นของเด็กการเล่นในยุคดิจิทัล เปลี่ยนลักษณะการเล่นของเด็กไปอย่างสิ้นเชิงจากการเล่นเพื่อสัมผัสโลกจริงไปสู่การเล่นเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับโลกเสมือน การเล่นของเด็กไม่ได้เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่นหรือหลังบ้านเท่านั้น แต่ “ข้ามพรมแดนเข้าสู่พื้นที่ดิจิทัล” ผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ และเกมคอนโซล เป็นต้น เด็กสามารถสร้างตัวตนเสมือนในเกมออนไลน์ ออกแบบพื้นที่ของตนเอง ออกแบบพื้นที่ของตนเอง และพัฒนาตนเองเป็นผู้สร้างเนื้อหา โลกของการเล่น จึงไม่ใช่พื้นที่ของเด็กอย่างเดียว แต่กลายเป็น “แพลตฟอร์มเชิงอำนาจ” ที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงหลายมิติ ทั้งอัตลักษณ์ ความรู้ ทักษะ การแสดงออก และเศรษฐกิจ

ดังนั้นบทบาทการเล่นของเด็กจึงถูกออกแบบเพื่อให้เด็กมีโอกาสเลือกและสร้างโลกของตนเองมากขึ้น เช่น เด็กใช้เกมเป็น “ภาษาทางวัฒนธรรม” กลายเป็นพื้นที่ผลิตอัตลักษณ์ กลายเป็นเครื่องมือเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ และอาจจะเป็นช่องทางทางเศรษฐกิจเพื่อหารายได้มากขึ้น อย่างไรก็ตามเกมก็ยังคงครอบงำไม่ใช่เพียงอำนาจที่เกิดจากสถาบันเพียงอย่างเดียว หากแต่ถูกครอบงำผ่านอัลกอริทึมและทุนทางเศรษฐกิจ เช่น เกมถูกออกแบบเพื่อสร้างพฤติกรรมติดซ้ำ ใช้ข้อมูลเด็กเพื่อกำหนดพฤติกรรม ที่แฝงผ่านระบบการออกแบบเกมที่ชักนำให้เด็กปฏิบัติตามแบบแผนของแพลตฟอร์ม

อย่างไรก็ตามการเล่นของเด็กในสมัยนี้ถูกยึดโยงเข้ากับการต่อรองและฝึกตนเองของเด็ก เพื่อใช้เกมเป็น “พื้นที่ของการปฏิบัติต่อตนเอง” ดังที่ในงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็น หากแต่ด้วยบริบทการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและการเล่นของเด็ก ครอบครัวยุคใหม่และสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้ ก้าวเท่าทัน การเล่นของเด็กในยุคสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น หากใช้เพียงการตีกรอบความเป็นชายขอบจากวาทกรรม “เด็กดี” ที่ทำให้เด็กถูกกดดันและถูกกดทับความเป็นเด็กของพวกเขา อีกทั้งความเป็นจริงที่การเล่นของมนุษย์เนี่ยมนั้นมีวิวัฒนาการมาโดยตลอด โดยการเล่นมักจะถูกตีตราว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีคุณค่าโดยเฉพาะอย่างยิ่งมันไม่มีคุณค่าในยุคนิยมที่ถูกกำหนดโดยอำนาจและสถาบัน ซึ่งตัวบทของเกมในยุคสมัยใหม่ไม่ได้เป็นสิ่งที่ไม่มีคุณค่า หากเพียงแต่คุณค่าเหล่านั้นมักปรากฏขึ้นในรูปแบบของการฝึกตนและพื้นที่แห่งการเรียนรู้ หรือแม้กระทั่งกลับกลายเป็นทุนเศรษฐกิจที่เพิ่มและขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็วตามบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป

6. “เด็กติดเกม” พื้นที่ของความเป็น “ด้อยอำนาจ” หรือ “ปัจเจกผู้มีคุณค่า”

“เด็กติดเกม” มักถูกวางไว้ในฐานะ “ผู้ด้อยอำนาจ” หรือ “ผู้มีปัญหา” ที่ต้องได้รับการเยียวยารักษา เป็นเด็กที่เข้าสู่ภาวะผู้ผิดปกติและเป็นตัวขัดขวางพัฒนาการของเด็ก โดยอ้างอิงจากการศึกษาจากนักจิตวิทยาคลาสสิกและจิตวิทยาพัฒนาการ ของ Sigmund Freud และ Erik Erikson

ถึงแม้ว่างานในแนวจิตวิทยานั้น จะมีบทบาทสำคัญในการอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ในเชิงลึก โดยเฉพาะในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น แต่ในบริบทของการทำความเข้าใจ “เด็กติดเกม” กลับมีข้อจำกัด ที่วางเด็กไว้ในฐานะ “ผิดปกติ” มากกว่าที่จะมองเด็กติดเกมเป็นปัจเจกที่มีตัวตน มีศักยภาพในการกำกับ ต่อบริบทตนเองท่ามกลางความกดดันของอำนาจทางสังคม โดย Freud มองว่าพฤติกรรมของมนุษย์ว่าเป็นผลจากพลังที่อยู่ภายในจิตใจ โดยเฉพาะใน “จิตไร้สำนึก” (unconscious) ซึ่งมีความขัดแย้งระหว่าง Id (แรงขับเคลื่อน), Ego (ตัวตน) และ Superego

(มโนธรรม/ศีลธรรม) เมื่อเด็กไม่สามารถจัดการกับแรงขับเหล่านี้ได้อย่างสมดุล เช่น ความเครียด ความกดดันจากครอบครัว หรือความล้มเหลวทางการเรียน เด็กอาจหันไปหาการเล่นเกมที่ “ปลดปล่อย” ความต้องการที่ถูกกดทับ

พฤติกรรมเสพติดเกมจึงเป็นการถดถอย (regression) กลับไปสู่พฤติกรรมที่ทำให้ความสุขทันทีโดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับความเป็นจริง ของพลังทางเพศหรือความวิตกกังวลใจไร้สำนึก เป็น “ผู้ป่วย” หรือ “ผู้มีปัญหาทางจิต” ที่ต้องได้รับการแก้ไข จากผู้ใหญ่ที่มีบทบาทเป็นผู้วินิจฉัยและเป็นผู้รักษาเด็ก

ทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการจากมุมมองแนวคิดของ Erikson มากเด็กติดเกมในรูปแบบของการเผชิญ “วิกฤตอัตลักษณ์” ซึ่งเป็นผลจากการพัฒนา “อัตลักษณ์” ที่ล้มเหลว (identity confusion) ในช่วงวัยรุ่น เด็กไม่สามารถหาความหมายของตนเองได้จึงหลีกหนีไปสู่โลกของเกม ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดที่มนุษย์พัฒนาอัตลักษณ์ผ่าน 8 ขั้นตอนของชีวิต ในช่วงวัยรุ่น (12-18 ปี)

เด็กที่เล่นเกมมาก หรือถูกมองว่า “ติดเกม” จึงถูกมองว่าเป็นเด็กที่กำลังสับสนในอัตลักษณ์ที่ไม่สามารถหาจุดยืนของตนเองในโลกจริงได้ จึงเริ่มทำการหนีเข้าสู่โลกเสมือน ดังนั้นการเล่นเกมนับเป็นการสร้างตัวตนชั่วคราวที่เด็กสามารถควบคุมได้ เช่น การเป็นผู้ชนะ ผู้นำ หรือผู้มีทักษะเฉพาะในเกม ซึ่งในชีวิตจริงเขาอาจไม่สามารถทำได้ เป็นความล้มเหลวของพัฒนาการหาขาดแรงสนับสนุนที่เข้าใจจากสถาบันครอบครัวและการศึกษา

อย่างไรก็ตามในงานวิจัยฉบับนี้พยายามเสนอว่าการ “การติดเกม” ไม่ได้เป็นกระบวนการการป่วยทางการแพทย์ หากเพียงแต่เป็นผลผลิตการก่อร่างสร้างตัวจากวาทกรรมทางอำนาจที่เข้ามากำกับสังคมโดยไม่รู้ตัว ที่ผลิตขึ้นโดยครอบครัว โรงเรียน และนโยบายรัฐ เพื่อควบคุมพฤติกรรมและนิยามความปกติของเด็ก อย่างเช่นตัวอย่าง คุณตীন้อย ที่เคยถูกพ่อแม่จำกัดเวลาเล่นเกมอย่างเข้มงวด ถูกตำหนิว่าขาดวินัย หรือแม้แต่ถูกบังคับให้พบผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวช พฤติกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับการใช้ เทคโนโลยีแห่งอำนาจ ในการจำกัดอิสระผ่านกรอบคิดทางจิตวิทยาที่มองว่า “เกมคือปัญหา” และเด็กคนนั้นคือ “ผู้ผิดปกติที่ต้องได้รับการแก้ไข” หากแต่เด็กเหล่านั้นใช้วิธีการที่แตกต่างในการกำกับตัวเอง เช่น คุณมาร์ค เลือกที่จะตนเองผ่านการเล่นเกมโดยการตั้งเวลาในการเล่น การฝึกฝนอย่างมีวินัย เพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเองโดยที่ไม่ได้ทอดทิ้งสิ่งที่ตนเองชอบ ไม่ได้เลือกที่จะเข้าบำบัดจากการ หรือไม่ได้หาความหมายของความเป็นตัวเองไม่ได้ หากแต่ให้ความหมายที่ตัวเองสร้างขึ้นจากการเล่นเกม

หรือในกรณีของคุณอาร์ม ที่เคยถูกตีตราว่าไร้อนาคตจากการเล่นเกมจำนวนมาก กลับเปลี่ยนมุมมองต่อเกมเป็นพื้นที่สร้างอาชีพ ปฏิสัมพันธ์ และแรงบันดาลใจ เขาไม่ได้หายจากการติดเกมตามกรอบของ Freud หรือ Erikson แต่กลับใช้ “เกม” เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่ทรงคุณค่า และเป็นผลลัพธ์ของการปฏิบัติต่อตนเองอย่างรู้เท่าทัน

ข้อวิพากษ์ จึงอยู่ที่ว่า แนวจิตวิทยาแบบดั้งเดิม (Freud / Erikson) มีแนวโน้มจะทำให้เด็กกลายเป็น “ผู้ป่วย” หรือ “ผู้ที่ต้องเปลี่ยนแปลงให้กลับสู่ความปกติ” โดยละเลยมิติของอำนาจทางสังคม การตีตรา และเสียงของเด็กที่ต้องการ “พื้นที่ทางเลือกในการสร้างตนเอง”

ตรงกันข้าม งานวิจัยฉบับนี้เสนอว่า เยาวชนที่ถูกตีตราว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้ต้องการการรักษา แต่ต้องการการยอมรับว่าเขาเป็นมนุษย์ที่กำลังเรียนรู้และต่อรองกับอำนาจ ในแบบของเขาเอง การเล่นเกมจึงไม่ใช่การหนีปัญหา แต่คือการสร้างความหมายในชีวิตของตน ผ่านการเลือกอย่างมีจริยธรรม และการดูแลตนเองท่ามกลางความกดดันที่ไม่สามารถควบคุมจิตวิญญาณของเขาได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย จากผลการศึกษาที่ได้วิเคราะห์เรื่องราวของอดีตเด็กที่เคยถูกมองว่าติดเกมจำนวน 8 ราย พบว่ากระบวนการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของพวกเขาไม่ได้เกิดขึ้นภายใต้การบังคับหรือควบคุมจากระบบครอบครัว โรงเรียน หรือสังคมแบบเคร่งครัด แต่เกิดจากการเลือกและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ชีวิตที่แท้จริง โดยเฉพาะการได้เผชิญหน้ากับความล้มเหลว ความเจ็บปวด และการสะท้อนคิดด้วยตนเอง จึงขอเสนอว่า การศึกษาหรือพัฒนาคุณธรรมในเด็กและเยาวชนควรมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ปลอดภัยทางวัฒนธรรม ที่เด็กสามารถทดลอง ลองผิด ลองถูก และสะท้อนตนเองได้อย่างมีอิสระ ไม่ใช่เพียงการฝึกฝนในกรอบจริยธรรมที่มีผู้ใหญ่วางไว้

นอกจากนี้ ยังควรมีการวิจัยต่อยอดเพื่อสำรวจประสบการณ์ของเยาวชนในกลุ่มอื่น เช่น เด็กหญิง เด็กที่ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ เช่น TikTok หรือ YouTube เป็นพื้นที่แสดงออก เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนในบริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลาย รวมถึงควรมีการใช้แนวคิดเทคโนโลยีแห่งตนของฟูโกต์ (Foucault) เป็นเครื่องมือในการศึกษากลุ่มเปราะบางอื่น ๆ ที่มักถูกตีตรา เช่น เด็กที่ออกจากระบบการศึกษา ผู้พ้นโทษ หรือคนไร้บ้าน

2. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย ในงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นถึงวิธีการต่อสู้กับอำนาจที่กดทับตัวตนของเด็ก โดยชี้ให้เห็นถึงประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดตัวตนที่สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้โดย

ไม่ได้ละทิ้ง “การเล่น” หรือความสนใจของตน หาเพียงแต่สิ่งที่อัตลักษณ์เดิมและสร้างอัตลักษณ์ใหม่ขึ้นมาเพื่อการดำเนินชีวิต

ดังนั้น การเปิดพื้นที่ เวิร์ก ให้เด็กก้าวเข้าสู่สังคม ในความปลอดภัย ที่ดีงาม ให้โอกาส และได้รับการยอมรับจากสังคมจึงเป็นข้อเสนอแนะหลักในงานวิจัยนี้เพื่อเปิดพื้นที่ความเป็นชายขอบในมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและครอบครัว ครอบครัวมีบทบาทสำคัญต่อการก่อรูปจริยธรรมแห่งตนของเด็ก งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า เด็กที่สามารถพัฒนาตนเองได้แม้เคยติดเกม มักเกิดจากการที่พวกเขามีพื้นที่หรือระยะห่างจากการควบคุมของพ่อแม่อย่างเข้มข้น แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการความเข้าใจและความปลอดภัยจากครอบครัว ดังนั้นจึงเสนอว่า

- ผู้ปกครองควรปรับมุมมองต่อเกม ไม่ใช่เป็นสิ่งที่เลวร้ายหรืออุปสรรคของการเรียนรู้ แต่เป็นพื้นที่ที่ลูกสามารถเติบโตได้หากได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสม
- เปิดพื้นที่สนทนาและฟังลูกโดยไม่ตัดสิน เช่น ถามว่าเกมนั้นมีอะไรสนุก เกมนั้นช่วยให้เขารู้สึกอย่างไร มากกว่าจะตั้งคำถามว่า "เมื่อไหร่จะเลิกเล่น"
- ส่งเสริมกิจกรรมที่เชื่อมโยงเกมกับการเรียนรู้หรือทักษะในชีวิตจริง เช่น สนับสนุนให้ลูกลองเขียนรีวิวเกม ทำคลิปสอนเล่นเกม หรือเขียนโค้ดเกมง่าย ๆ
- เปิดพื้นที่ความเป็นเด็ก ตัวตนของเด็ก ให้เด็กได้เข้าใจผู้ใหญ่มากขึ้น และผู้ปกครองเข้าใจเด็กมากขึ้น

4. ข้อเสนอแนะสำหรับครูและโรงเรียน โรงเรียนควรปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ควบคุมพฤติกรรม มาเป็นผู้สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่มีลักษณะหลากหลายมากขึ้น งานวิจัยนี้สะท้อนว่าเด็กหลายคนรู้สึกว่าโรงเรียนไม่เข้าใจชีวิตจริงของพวกเขา จึงเสนอว่า

- ครูควรได้รับการอบรมเพื่อเข้าใจวัฒนธรรมเกม การใช้สื่อดิจิทัล และรูปแบบอัตลักษณ์ใหม่ของเยาวชน เพื่อไม่ตัดสินหรือมองเด็กที่เล่นเกมด้วยอคติ
- สร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ใช้เกมเป็นฐาน เช่น ใช้เกมวางแผน (Strategic Game) เพื่อสอนเรื่องตรรกะหรือเศรษฐศาสตร์ ใช้เกม RPG เพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ หรือฝึกความเข้าใจเรื่องตัวละครและจริยธรรม
- โรงเรียนควรเป็นพื้นที่ปลอดภัยทางจิตใจ ที่เด็กสามารถพูดถึงปัญหาส่วนตัวโดยไม่ถูกตีตรา เช่น มีที่ปรึกษาหรือครูที่เข้าใจวัฒนธรรมวัยรุ่น และสามารถช่วยนำพาเด็กกลับมาสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ข้อเสนอแนะต่อครอบครัว โรงเรียน และสังคม ในมุมมองของการเคลื่อนไหวในการเล่นของเด็ก โดยอยากให้ปรับมุมมอง“เกม” ในฐานะกิจกรรมทางวัฒนธรรม ไม่ใช่ “ปัญหา” แต่เป็น “การละเล่นร่วมสมัย” ที่เกิดขึ้นตามพลวัตของสังคม เช่นเดียวกับที่เด็กในอดีตเคยเล่นหมากเก็บ โดดยาง หรือคูตีในการเล่นทุกชนิด สะท้อนลักษณะของสังคมในยุคนั้น ซึ่งเกมนั้นควรถูกมองว่าเป็น “ภาษาวัฒนธรรมใหม่” มากกว่าจะเป็นสิ่งแปลกปลอม หรือภัยคุกคามทางวัฒนธรรม

6. ข้อเสนอแนะต่อครอบครัว โรงเรียน และสังคม ในมุมมองในการเล่นของเด็กที่เล่นเกม ในฐานะ “เครื่องมือปรับตัว” กับโลกที่เปลี่ยนแปลง เกมจึงไม่ใช่เพียงการหนีโลก แต่คือ “การซ่อมการใช้ชีวิตในโลก” หรือ “การออกแบบตัวเองเพื่ออยู่ในโลกจริง” ผ่านการฝึกฝนการคิดเป็นระบบ ฝึกการทำงานเป็นทีม การจำลองชีวิตฝึกการตัดสินใจในภาวะไม่แน่นอน การฝึกภูมิภาวะ การควบคุมอารมณ์ และการจัดการความขัดแย้ง

7. ข้อเสนอแนะสำหรับชุมชน ชุมชนโดยรอบมีบทบาทในการสนับสนุนหรือปิดกั้นกระบวนการพัฒนาของเด็ก งานวิจัยพบว่า ร้านเกมในบางแห่งกลับกลายเป็นพื้นที่เสียเวลา พื้นที่ฝึกทักษะ และพื้นที่แห่งมิตรภาพ จึงเสนอว่า

- ส่งเสริมให้ร้านเกมพัฒนาเป็น “พื้นที่สร้างสรรค์ของเยาวชน” เช่น จัดอบรมเรื่อง การสตรีมเกม การใช้โปรแกรมตัดต่อ การฝึกเขียนเกม หรือเปิดเวทีประกวดแข่งขันเกมอย่างสร้างสรรค์

- จัดตั้งศูนย์เยาวชนในชุมชนที่ให้เด็กได้รวมกลุ่มทำกิจกรรม เช่น Coding Camp, E-sport Friendly Space, พื้นที่เรียนรู้แบบไม่เป็นทางการที่ให้เด็กได้ออกแบบสิ่งต่าง ๆ ร่วมกัน

- ชุมชนควรเปลี่ยนทัศนคติจากการมองเยาวชนว่าเป็นปัญหา มาเป็นการลงทุนกับอนาคต เช่น จัดพื้นที่หรือให้ทุนสนับสนุนโครงการจากเยาวชนที่ใช้เกมหรือเทคโนโลยีสร้างการเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่น

8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย การออกแบบนโยบายสาธารณะควรเริ่มจากความเข้าใจบริบทชีวิตจริงของเยาวชน ไม่ใช่เพียงมาตรการควบคุม เช่น กำหนดชั่วโมงเล่นเกมหรือลงโทษเด็กติดเกม แต่ต้องสนับสนุนการพัฒนาอัตลักษณ์และจริยธรรมอย่างมีความหมาย

- กระทรวงศึกษาธิการควรร่วมกับกระทรวงดิจิทัลฯ ในการผลักดันนโยบาย “เกมเพื่อการเรียนรู้” โดยบรรจุเกมเชิงสร้างสรรค์ในกิจกรรมเสริมหลักสูตร และสนับสนุนการฝึกอบรมครูให้ใช้เกมเป็นสื่อการสอน

- จัดตั้งศูนย์แนะแนวเยาวชนที่เน้นการพัฒนาจริยธรรมแห่งตน โดยไม่ตัดสินหรือลงโทษ แต่ให้การฟัง การสะท้อนคิด และการโค้ชชีวิตเป็นแนวทาง

- ส่งเสริมการวิจัยและติดตามผลกระทบของเกมในมิติต่าง ๆ เช่น สุขภาพจิต การเรียนรู้ การสร้างอัตลักษณ์ และเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลเชิงนโยบายต่อไป

9.สาระสำคัญของข้อเสนอแนะ งานวิจัยนี้ไม่ได้เสนอให้สนับสนุนให้เด็กเล่นเกมอย่างไร้ขอบเขต หากแต่เสนอให้ “เลิกใช้กรอบคิดแบบควบคุม” และเปิดพื้นที่ให้เด็กเป็นผู้ร่วมสร้างโลกของตน ผ่านการเล่นที่มีความหมาย และการปฏิบัติต่อตนเองอย่างรู้เท่าทัน ภายใต้สังคมดิจิทัลที่มีอำนาจซ่อนเร้นหลายระดับ

ข้อจำกัดของการวิจัย

แม้การวิจัยนี้จะให้ภาพที่ลุ่มลึกและทรงพลังเกี่ยวกับการประกอบสร้างจริยธรรมแห่งตนของอดีตเด็กที่เคยถูกมองว่า “ติดเกม” แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรกล่าวถึงได้แก่

ข้อจำกัดเชิงพื้นที่และผู้ให้ข้อมูล ผู้ให้ข้อมูลในการศึกษานี้มีจำนวนจำกัดและส่วนใหญ่มาจากบริบทเมืองหรือชนเมืองซึ่งมีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีและการศึกษาระดับอุดมศึกษาค่อนข้างมาก จึงอาจไม่สะท้อนเสียงของเด็กที่อยู่ในพื้นที่ชนบทหรือมีความยากจนยิ่งกว่านี้ ซึ่งอาจมีเส้นทางการพัฒนาอัตลักษณ์ที่แตกต่างออกไป ทั้งในแง่ของการเข้าถึงโอกาส การได้รับความเข้าใจจากสังคม และความสามารถในการแปลงทุนทางวัฒนธรรมจากเกมให้เป็นทุนทางสังคมหรือเศรษฐกิจ

อีกทั้งบริบทการเล่นเกมที่ผู้ให้ข้อมูลนั้นเป็นบริบทของเพศชายเป็นจำนวนมาก อาจมีความซับซ้อนหรือบริบทที่แตกต่างกับเพศหญิง หากเพียงแต่ในงานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยผู้ให้ข้อมูลที่ “เคย” ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมในอดีต เป็นเหตุให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนมากในสมัยนั้นจะเน้นเป็นผู้ชายที่มีโอกาสเข้าถึง “เกม” มากกว่าผู้หญิง

ข้อจำกัดของอดีตจากผู้วิจัย แม้จะมีความตั้งใจจะเป็นกลางและเปิดพื้นที่ให้เสียงของผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่ในฐานะนักวิจัยซึ่งเติบโตในยุคก่อนดิจิทัลและมีมุมมองที่ต่างจาก “เด็กติดเกม” อาจมีจุดบอดบางประการในการเข้าใจประสบการณ์ของพวกเขาอย่างถ่องแท้ เช่น การประเมินค่าความหมายของเกม การมองว่าอะไรคือการ “ติด” หรือ “มติด” และการตีความการจัดการตนเองผ่านกรอบของความสำนึกทางสังคมแบบดั้งเดิม ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับการเติบโตเชิงจริยธรรมของผู้ให้ข้อมูล

ข้อจำกัดในบริบทแนวคิด ทฤษฎี Foucault หรือแนวคิดตะวันตกกับบริบทประเทศไทยมีความท้าทายในเรื่องโครงสร้างสังคม ความเคร่งเครียดทางสถาบัน การประกอบสร้างตัวตนที่แตกต่างกันของความเชื่อระหว่างตะวันออกและตะวันตก

จุดยืนและตัวตนของผู้วิจัยที่เคลื่อนไหว

ผู้วิจัยเริ่มต้นงานวิจัยนี้จากความสงสัยในพฤติกรรมของสังคม สื่อ และสถาบันมาโดยตลอด เนื่องจากผู้วิจัยเป็นหนึ่งคนที่ใช้เวลาเล่นเกมเป็นเป็นเวลามากมายยาวนาน และปัจจุบันก็ยังดำเนินการเล่น หากแต่เมื่อเห็นถึงสื่อที่พยายามบอกผ่านข้อความรุนแรงของเด็ก และเยาวชนเป็นเหตุที่เกิดจากการเล่นเกม จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความกังวลเกี่ยวกับผลกระทบของเกม ที่ผู้วิจัยไม่เคยมองว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ผิด หากแต่ไม่เคยมองถึงปัจจัยในการก่อสร้างความเป็นตัวเองของเด็กติดเกม แต่มองว่าเกมคือสิ่งเร้าจากเทคโนโลยีที่กระทบต่อการศึกษาและการพัฒนาคุณธรรมในตัวเด็ก อย่างไรก็ตามเมื่อได้ฟังเสียงของอดีตเด็กติดเกม ผ่านเรื่องเล่าที่จริงใจ เปลือยเปล่า และลึกซึ้ง ตัวตนของผู้วิจัยจึงเปลี่ยนกลายเป็น “ผู้ร่วมเรียนรู้” ผู้รับฟัง และผู้เปิดพื้นที่ให้ประสบการณ์ของผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ปรากฏอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด

ผู้วิจัยตระหนักได้ถึงความสามารถต่อสู้และทัศนคติเชิงบวกของผู้ให้ข้อมูลเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการยอมรับ การเปลี่ยนแปลง และเหตุผลที่ทำให้คนเข้าสู่โลกของเกม ที่มีความแตกต่างกันตามบริบทของสังคมแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยเริ่มเปลี่ยนแปลงความคิดจาก “เกม” ที่เล่นเพื่อความสนุก ทำลาย หากแต่บางครั้งเทคโนโลยีเหล่านี้ก็เป็นโลกอีกใบที่เป็นหลุมหลบภัย สวรรค์ฝึกซ้อม และความผ่อนคลายของบางคน

การเรียนรู้ถึงการยืนหยัดของคนเล็กๆ ในโลกแห่งอำนาจ เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่คุณวิจัยเห็นได้อย่างชัดเจนจากการยืนหยัดการเล่น เกม การปรับปรุงตัวแก้ไข การยืนหยัดต่อการตีตรา และอำนาจจากสถาบันที่คอยบอกว่า “เด็กติดเกม” เป็นเด็กไม่ดี หากแต่เป็นเพียงความไม่ดีต่อระบบที่ถูกสถาปนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่ออะไรบางอย่าง

อีกทั้งเรียนรู้ถึงการพัฒนาตัวตนไม่ใช่เพียงการแก้ไขพฤติกรรม แต่คือการเข้าใจในตัวตน พฤติกรรมของตน และการเข้าใจชีวิตที่ไม่ได้ถูกยึดโยงกับความดีของสังคม หรือโครงสร้างต่อสถาบัน

ความเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นแบบฉับพลัน แต่เป็นผลของกระบวนการสะท้อนคิด (reflexivity) ต่อกติเดิมของตนเอง และการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของโลกที่เคยมองเกมในแง่ลบ การฟังเรื่องเล่าทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักว่า เทคโนโลยีแห่งตน (technologies of the self)

ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรูปแบบที่ระบบสนับสนุนหรือรับรอง แต่รวมถึงการต่อสู้ดิ้นรนของบุคคลที่อยู่ชายขอบด้วย

ความรู้ใหม่จากเรื่องเล่าของอดีตเด็กติดเกม

เรื่องเล่าทั้ง 8 เรื่องไม่ได้เพียงให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมหรือพฤติกรรมของเยาวชน แต่คือบันทึกของ “การต่อสู้เพื่อความเป็นมนุษย์” ภายใต้แรงกดดันหลากหลายด้าน ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้จึงอยู่ที่การเข้าใจว่า การพัฒนาจริยธรรมแห่งตนไม่จำเป็นต้องเกิดจากระบบการสอนหรือการอบรมเชิงวินัยเท่านั้น หากแต่สามารถเกิดจากการที่บุคคลได้ทดลอง ล้มเหลว และเลือกจะเติบโตขึ้นด้วยความรับผิดชอบตนเอง

ความรู้นี้ยังสะท้อนว่า การให้พื้นที่ปลอดภัย การรับฟังโดยไม่ตัดสิน และการเปิดโอกาสให้คนหนุ่มสาวได้ทดลองชีวิต คือหัวใจสำคัญของการส่งเสริมจริยธรรมแห่งตน และนี่คือสิ่งที่ระบบครอบครัว โรงเรียน หรือแม้แต่ชุมชนควรตระหนักและปรับตัวตาม

นอกจากนี้ งานวิจัยยังเสนอภาพใหม่ของเกมในฐานะ “พื้นที่จริยธรรม” ที่ไม่ใช่เพียงสิ่งเสพติดหรือภัยคุกคาม แต่คือพื้นที่ที่ผู้คนคนหนึ่งสามารถฝึกฝนตนเองได้อย่างลึกซึ้ง หากได้รับการส่งเสริมในทางที่เหมาะสมและได้รับโอกาสให้สะท้อนคิด เช่น การวางแผน การบริหารทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า หรือการประเมินผลตนเองล้วนเป็นกลไกของเทคโนโลยีแห่งตนที่ Foucault กล่าวถึง

ความรู้ที่ได้จากเรื่องเล่าเหล่านี้ไม่ใช่แค่บทเรียนสำหรับนักวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นบทเรียนของความเข้าใจมนุษย์ ที่สามารถนำไปใช้ได้กับทั้งนโยบายสาธารณะ การอบรมเลี้ยงดู และการจัดการศึกษาที่มีหัวใจของความเมตตา ความไว้วางใจ และการเคารพศักดิ์ศรีของแต่ละคน ความคาดหวังทางสังคมเป็นสิ่งที่มักจะคัดเด็กเหล่านี้ออกให้กลายเป็นคนชายขอบ หากแต่ความรู้จากประสบการณ์ของเด็กติดเกมในงานวิจัยฉบับนี้จะสามารถโน้มน้าว ต่อรองเพื่อพื้นที่ของตน และเด็กที่มีความชอบเล่นเกม

ดังนั้น งานวิจัยฉบับนี้ทำขึ้นเพื่อการขอคืนพื้นที่ให้เด็กที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม จนถูกลืมหรือไม่ใส่ใจจากระบบหรือโครงสร้างของสถาบัน หากแต่เด็กเหล่านั้นอาจมีความถนัดหรือความเป็นตัวเองที่ไม่ตอบสนองต่อความคาดหวังของสังคมและสถาบัน หากเพียงแต่ความสามารถและความเป็นมนุษย์ของเด็กติดเกมไม่ควรถูกตัดสินจากเพียงการเล่นเกมนั้น เพียงพิจารณาถึงเสียงหรือความต้องการของเด็กเหล่านั้นมากขึ้น อาจจะทำให้สังคมและประเทศเดินหน้าโดยมีเด็กที่มีความสามารถด้านต่างๆ มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กนิษฐา จอดนอก และฉวีวรรณ ยอดอินทร. (2563). เด็กติดเกม. วารสารการแพทย์โรงพยาบาล
อุดรธานี. 436-448.
- กาญจนาถ อุดมสุข และจารุวดี แก้วมา. (2562). เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย.
วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. 6(2), 1-14.
- กิติพัฒน์ นนทปัทมะดุลย์. (2555). ทฤษฎีวิพากษ์ในนโยบายและการวางแผนสังคม. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ขวัญจิต เพ็งแป้น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์. *Ratchathani
Innovative Health Sciences*. 19-32.
- จักรี ไชยพินิจ. (2561). โลกาวัดน์ โครงสร้างอำนาจโลก และรัฐไทย. วารสารการเมือง การบริหาร
และกฎหมาย. 10(2), 37-72.
- จารุกิตติ์ ธีรดาพงศ์. (2559). เศรษฐศาสตร์ของความเหลื่อมล้ำ. กรุงเทพฯ: ทีพีพี.
- ชัยพร อุโฆษจันทร์. (2558). กระบวนการทำงานของมลทินประทับของผู้ป่วยจิตเวชหลังจำหน่าย.
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2527). *Skills and Teaching Techniques* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พัทธ
อักษรการพิมพ์.
- ชูเกียรติ ถนอมบุญชัย. (2552). วาทกรรมเด็กดี: ศึกษากรณีศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชาย
บ้านอุเบกขา.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2560). อำนาจ/ความรู้/ปฏิบัติการทางการเมือง: จากฟูโกต์ถึงเบอร์เดอ.
กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2549). วาทกรรม วิเคราะห์ความคิดความเชื่อ และการเมืองว่าด้วยความ
จริง. กรุงเทพฯ: วิทยุชน.
- ฐานิดา บุญวรรณ. (2563). *หมุนนาฬิกาสู่เวลาทางสังคม*. กรุงเทพฯ: Illuminations Editions.
- ดาร์ณีย์ ศรีสวัสดิกุล. (2546). การเล่นเกมของเด็กกับพัฒนาการทางสังคม. วารสารศึกษาศาสตร์
ปริทัศน์. 18(1), 15-27.
- ธีรศักดิ์ สุขสันติกมล. (2559). การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาพฤติกรรมเด็กติดเกม. จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- นภาภรณ์ เจียมทอง และคณะ. (2555). แนวทางการเสริมสร้างวินัยตนเองของนักเรียน. *วารสารครูศาสตร์*. 40(2), 101-119.
- บรรจงกิจ ลิ้มปาดพันธ์. (2557). เกมออนไลน์กับการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน. *วารสารการวิจัยทางการศึกษา*. 20(3), 25-40.
- ปราณี วงษ์เทศ. (2528). *พัฒนาการเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล และสุภาพ วัชรภรณ์. (2555). *สุขภาพจิตและจิตเวชศาสตร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์. (2565). *การศึกษาวัฒนธรรมป๊อป: ชีวิตประจำวัน สื่อ และอัตลักษณ์ในโลกสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: อ่าน.
- วรัญญา บุรณากาญจน์. (2561). อัตลักษณ์ของเด็กติดเกมในสังคมไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์*. 36(2), 112-130.
- วิทยากร เชียงกุล. (2552). *ระบบคิดใหม่เพื่ออนาคตของไทย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโกมล คีมทอง.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศิริธร ยิ่งเรืองรอง. (2556). *การบำบัดผู้ติดเกมออนไลน์: ทฤษฎีและแนวทาง*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศุภมณฑา สุภานันท์. (2550). *หลักการแนะแนว*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุพัทธ แสงแจ่มใส. (2560). เกมกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์*. 19(3), 50-61.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. 25(1), 45-60.
- อลิศรา พรหมโชติชัย. (2557). การควบคุมทางสังคมในบริบทของการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารวิชาการครูศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*. 11(1), 78-89.
- อุษา ปีกินส์. (2552). พฤติกรรมการใช้เกมออนไลน์ในวัยรุ่น. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โอม วัชรนนท์. (2563). เด็กชายในเกม: วาทกรรม การตีตรา และอัตลักษณ์. *วารสารสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา*. 38(2), 99-132.
- Bergen, D. (1998). *Readings from...Play as a Medium for Learning and Development*. Olney, MD: Association for Childhood Education International.
- Cacioppo, J. T. (2010). Job insecurity and change over time in health among older men and women. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*. 65(1), 81-90.

- Chmielewski, A. (1996). *Wprowadzenie. Filozofia moralnoŚci Alasdaira MacIntyre'a*.
- Cover, R. (2005). 'Not to be toyed with': Drug addiction, bullying and self-empowerment in Buffy the Vampire Slayer. *Continuum*. 19(1), 85-101.
- _____. (2005). Re-scripting queer futures: Gender, identity and the internet. *The Fibreculture Journal*.
- Cushman, G. A. U., Veal, A. J. A. U., and Zuzanek, J. (1996). *World leisure participation: Free time in the global village*. CABI.
- Durkheim, E. (1951). *Suicide*. New York: Free Press.
- Editorial Advisory Board. (1972). Recreation and leisure. *Journal of Physical Education and Recreation*. 43(2), 18-20.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth, and crisis*. New York: Norton.
- Farrugia, A. (1999). *Self-complementary graphs and generalisations: A comprehensive reference manual*. University of Malta.
- Foucault, M. (1973). *The birth of the clinic: An archaeology of medical perception*. New York: Pantheon Books.
- _____. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. New York: Pantheon Books.
- _____. (1980). *Power/Knowledge: Selected interviews and other writings, 1972–1977*. New York: Pantheon Books.
- _____. (1983). *This is not a pipe*. University of California Press.
- _____. (1988). *The history of sexuality, Vol. 3: The care of the self*. Vintage.
- _____. (1997). *Ethics: Subjectivity and Truth (P. Rabinow, Ed.)*. The New Press.
- _____. (1998). *The history of sexuality, Vol. 1: The will to knowledge*. New York: Vintage Books.
- _____. (1999). *Religion and culture*. London: Routledge.
- _____. (2000). The subject and power. In J. D. Faubion *Power: Essential Works of Foucault, 1954–1984, Vol. 3*, J. D. Faubion, (326-348). New York: New Press.
- Gopnik, A., Meltzoff, A. N., and Kuhl, P. K. (1999). *The scientist in the crib: Minds, brains, and how children learn*. William Morrow & Co.

- Heidegger, M. (2010). *Being and time* (J. Stambaugh, Trans.). Albany, New York: SUNY Press.
- Husserl, E. (1989). *Ideas pertaining to a pure phenomenology and to a phenomenological philosophy, Second book: Studies in the phenomenology of constitution*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Kalil, A., Ziolo-Guest, K. M., Hawkey, L. C., and Cacioppo, J. T. (2010). Job insecurity and change over time in health among older men and women. *Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*. 65(1), 81-90.
- Kraus, R. G. (1971). *Recreation and leisure in modern society*. (2nd ed.). Pacific Palisades, CA: Goodyear Publishing Company.
- Lincoln, Y. S., and Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: SAGE Publications.
- MacIntyre, A. (1984). *After virtue: A study in moral theory*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Marx, K. (1852). The 18th Brumaire of Napoleon Bonaparte.
- Piketty, T. (2014). *Capital in the Twenty-First Century*. Harvard University Press.
- Polkinghorne, D. E. (1995). Narrative configuration in qualitative analysis. *International Journal of Qualitative Studies in Education*. 8(1), 5-23.
- Rich, K. L. A. U., and Butts, J. B. (2004). Rational suicide: Uncertain moral ground. *Journal of Advanced Nursing*. 46(3), 270-278.
- Rowntree, D. (1981). *A dictionary of education*. New York: Harper Reference.
- Shonkoff, J. P., and Phillips, D. A. (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Washington, DC: National Academy Press.
- Smith, B. L., and Sparkes, A. C. (2008). Narrative and its potential contribution to disability studies. *Disability & Society*. 23(1), 17-28.
- Tokarczuk, O. (2019). *The tender narrator*.
- Vouloumanos, A., and Werker, J. F. (2007). Why voice melody alone cannot explain neonates' preference. *Journal Compilation*. 169-171.
- Wassermann, S. (1992). Serious play in classroom. *Childhood Education*. 68(3), 133-139.



แนวคำถาม ชีวิตและเกม – จุดเริ่มต้นของตัวตน

1. ช่วยเล่าเรื่องชีวิตคุณในช่วงวัยเด็ก-วัยรุ่น โดยเฉพาะกิจกรรมที่คุณชอบทำ
2. คุณเริ่มเล่นเกมเมื่อไร เกมแรกในชีวิตคืออะไร และคุณรู้สึกอย่างไรกับมัน
3. เกมประเภทไหนที่คุณรู้สึกผูกพันที่สุด เพราะอะไร
4. ครอบครัว/โรงเรียนมีท่าทีอย่างไรต่อการเล่นเกมของคุณในช่วงนั้น
5. คุณเคยรู้สึกไหมว่า “เกมคือโลกปลอดภัย” หรือ “ที่หลบภัย” ของคุณ

แนวคำถาม การตีตรา และการถูกทำให้เป็น “เด็กติดเกม”

1. คุณเคยถูกใครตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ไหม บรรยายากาตตอนนั้นเป็นยังไง
2. คำว่า “เด็กติดเกม” สำหรับคุณในตอนนั้นแปลว่าอะไร
3. ตอนถูกเรียกแบบนี้ คุณรู้สึกอย่างไรกับตัวเอง
4. คุณเคยพยายามอธิบายตัวเองให้คนรอบข้างเข้าใจไหม ได้ผลแค่ไหน
5. คำว่า “เด็กติดเกม” เคยทำให้คุณหมดศรัทธาในตัวเองไหม

แนวคำถาม การข้ามพ้น – จุดเปลี่ยนที่พาตัวเองรอด

1. มีช่วงเวลาไหนที่คุณเริ่มตั้งคำถามกับภาพที่คนอื่นมองว่าคุณเป็น
2. อะไรคือเหตุการณ์หรือแรงผลักดันที่ทำให้คุณ “ไม่ยอมจำนนต่อคำว่าเด็กติดเกม”
3. ตอนนั้นคุณคิดกับตัวเองอย่างไร คุณวางแผนหรือเปลี่ยนอะไรในชีวิตบ้าง
4. คุณเคยมีเป้าหมายในใจไหมว่า “จะต้องสำเร็จให้ได้ เพื่อพิสูจน์อะไรบางอย่าง”
5. ระหว่างทาง มีใครที่สนับสนุนคุณ หรือเห็นคุณในมุมที่แตกต่างจากคำว่าเด็กติดเกมไหม

แนวคำถาม จริยธรรมแห่งตน – ตัวตนใหม่ที่ไม่รอให้ใครยอมรับ

1. ทุกวันนี้คุณใช้หลักคิดแบบไหนในการตัดสินใจว่าอะไร “ควร” หรือ “ไม่ควร” ทำ
2. คุณจัดการกับความอยาก ความหมกมุ่น หรือความเครียดอย่างไร
3. เกมช่วยให้คุณเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับตัวเองบ้าง
4. คุณมองเห็น “คุณค่าของตนเอง” ในแบบที่ไม่เกี่ยวกับสายตาคนอื่นได้อย่างไร
5. ปัจจุบันคุณรู้สึกว่าตัวเองเป็น “ใคร” นิยามตัวเองแบบไหน

แนวคำถาม ความสำเร็จ ความหวัง และการส่งเสียงกลับไปหาสังคม

1. วันนี้คุณคิดว่าคุณ “ประสบความสำเร็จ” หรือ “เติบโต” ในด้านไหนบ้าง
2. ถ้าคุณไม่เคยเล่นเกมเลย คุณคิดว่าชีวิตคุณจะเป็นอย่างไร
3. คุณอยากพูดอะไรกับคนที่ยังเชื่อว่า “เด็กติดเกม คือ เด็กไม่ดี”
4. คุณอยากบอกอะไรกับเด็กที่กำลังถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” ตอนนี้
5. ถ้ามีโอกาส คุณอยากเสนออะไรกับครู โรงเรียน หรือรัฐ เกี่ยวกับเด็กที่รักการเล่น
เกม



ประวัติผู้เขียน

