

เกม : ชีวิต

รัชชนนท์ แกะมา
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

บทคัดย่อ

เกมส์เป็นกิจกรรมของปัจเจกบุคคล⁽¹⁾ และปัจเจกบุคคล เล่นเกมส์เพื่อประโยชน์ ฝึกทักษะ ฝึกวิถีคิด หรือเพื่อการศึกษา กฎ เกณฑ์ กติกาที่สังคมกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียสร้างขึ้น เป็นมาตรฐานขั้นต่ำในการตัดสินแพ้ ชนะ หากเล่นเกมส์ผ่านมาตรฐานขั้นต่ำ จะมีสิทธิ เข้าชิงชนะเลิศ และได้รับรางวัล คือ ผลตอนแทนในรูปแบบต่าง ๆ ตามลักษณะและชนิดของเกมส์นั้น ๆ เช่น Pokemon Go” เป็นเกมส์ที่นำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคลในยุคปัจจุบัน⁽²⁻⁴⁾ ผูกติดกับ GPS Google Map โดยกำหนดบทบาทสมมุติ ในฐานะผู้ล่า ตามหาผู้ถูกล่า ผลได้จากการเล่นเกมส์ไปเกมอนโก คือ ทักษะ ความคิด ออกกำลังกาย สนุกสนานร่าเริง และใส่ใจ ในกรณีจับตัว “ผู้ถูกล่า” ได้⁽²⁻⁴⁾

จากการศึกษาแบบจำลองของเกมส์ ภายใต้บทบาท สมมุติในแต่ละเกมส์ พบว่า คล้ายกับเกมส์ชีวิตของปัจเจกบุคคล โดยปัจเจกบุคคลหนึ่งๆ จะถูกควบคุมให้ดำเนินชีวิตภายใต้ กฎหมายของประเทศ และกฎ กติกาของชุมชนที่สร้างขึ้นเป็นมาตรฐานขั้นต่ำให้ถือปฏิบัติร่วมกัน มุ่งให้ปัจเจกบุคคลใน สังคม ชุมชน เคารพกฎเกณฑ์ทางสังคมที่สร้างขึ้น อันนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข หากปัจเจกบุคคลไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ จะทำให้ถูกลงโทษทางสังคม และทางกฎหมายของประเทศ เป็นรายกรณี เป็นต้น

บทนำ (Introduction)

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า เกมส์เป็นลักษณะกิจกรรมของปัจเจกบุคคล⁽⁵⁾ เล่นเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเพื่อความสนุกสนานบันเทิง ฝึกทักษะ หรือเรียนรู้ถึงลักษณะของเกมส์ และในบางครั้งปัจเจกบุคคลใช้เกมส์^(1,5) เพื่อประโยชน์ในการศึกษา อันเนื่องจากเกมส์มีองค์ประกอบสำคัญทางปทัสถานทาง

สังคม⁽⁵⁾ คือ มีเป้าหมาย มีกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน และมีปฏิสัมพันธ์ของเกมส์ ในเรื่องการแข่งขันทางจิตใจหรือทางร่างกายหรือทั้งสองอย่างรวมกัน⁽¹⁾ อันจะส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ และนำไปสู่รูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา ค้นคว้า ตามบทบาทสมมุติและจิตศาสตร์⁽¹⁻⁴⁾ เป็นต้น ผู้เขียนสรุปว่า เกมส์เป็นบทบาทสมมุติ คล้ายชีวิตมนุษย์ และวิธีการดำเนินชีวิตของมนุษย์หรือคนเราในแต่ละวันหรือในแต่ละช่วงอายุ จะมีบทบาทสมมุติแสดงแตกต่างกันไป ตามความรู้ ความสามารถ และความรับผิดชอบในตำแหน่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามฐานะนั้นๆ หรือในฐานะประชาชนคนไทย⁽⁵⁾ เป็นต้น

บทความนี้ ผู้เขียน มุ่งสื่อสารข้อมูล ข้อเสนอแนะ ในเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ ระหว่างบทบาทสมมุติตัวละคร ในเกมส์ กับวิธีการครองตนในการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคล ในบทบาทสมมุติ เรื่องนั้น ๆ⁽⁵⁾ รวมทั้ง วิธีการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคลในบทบาท และฐานะต่าง ๆ ในแต่ละวัน หรือช่วงเวลาในการทำงาน พอสังเขป เพื่อนำข้อมูล ข้อเสนอแนะ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด แก่ส่วนราชการ และใช้ในการดำเนินชีวิตความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ ดังนี้

1. เกมส์

เกมส์เป็นกิจกรรมของปัจเจกบุคคล จากอดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมส์ ที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์⁽¹⁾ ย้อนรอยไปประมาณ 2,600 ปี ก่อนคริสตกาล^(1,3) เกมส์ในความหมายตามความในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ การเล่น การละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ราชบัณฑิตยสถาน 2535 : 108)⁽¹⁾ ผู้เขียนสรุป ว่า เกมส์ เป็นกิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่น อันมีกฎ กติกาไม่สลับซับซ้อน⁽¹⁾ โดยทุกคนสามารถเข้าใจได้ และโครงสร้างของเกมส์นั้น ปัจเจก

บุคคลจะเล่นเพื่อจุดมุ่งหมายส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะความคิด เรียนรู้ และการแข่งขันภายใต้กติกา กฎเกณฑ์ที่ตกลงกัน ตลอดจนการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายระดับขั้นพื้นฐานไปถึงระดับเชี่ยวชาญของปัจเจกบุคคล อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะกีฬาและด้าน อื่น ๆ เช่น เชื่อมความสัมพันธ์ในส่วนราชการ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนในสังคม ระดับต่างๆ หรือใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดกติกาอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เช่น กฎ กติกา ระดับ ครอบครัว ระดับหมู่บ้าน ระดับตำบล ระดับอำเภอ ระดับจังหวัด ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ⁽⁵⁾ เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้เขียน พบว่า การเล่นเกม ผู้เล่นจะต้องสมัครใจหรือเป็นความชอบของปัจเจกบุคคล และใช้เกมส์ เพื่อการแข่งขัน และเมื่อการแข่งขัน สิ้นสุดลง หรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการ หรือจนกระทั่งได้รับชัยชนะ ในกิจกรรมนั้นๆ ถือว่าสิ้นสุด โดยเกมส์เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับปัจเจกบุคคล ทุกเพศ ทุกวัย ทุกสถานะ⁽²⁻⁴⁾ อันเนื่องจาก เกมส์ มีระบบ มีกฎเกณฑ์ มีเงื่อนไข หรือข้อตกลงล่วงหน้า ร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง⁽²⁻⁴⁾ และเป็นเครื่องมือสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน ระดับครอบครัว จนถึงระดับนานาชาติ เช่น เกมส์การแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ⁽²⁻⁴⁾ รวมทั้งเล่นเพื่อการออกกำลังกาย อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะในทางความคิดริเริ่ม อย่างสร้างสรรค์⁽¹⁾ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม จริยธรรมทางจิตใจ ประกอบด้วย การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี⁽¹⁻⁵⁾ ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัวและเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ในปัจเจกบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกสถานะ เช่น รายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม⁽¹⁻⁵⁾ เป็นต้น

จากความหมาย และ กฎกติกาของเกมส์ ดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนสรุปว่าเกมส์ คล้ายกับวิถีชีวิตการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคลเราตรงที่ปัจเจกบุคคล ครอบครัว และชุมชนหนึ่ง ๆ จะอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ทางสังคมในชุมชนนั้น ๆ เป็น ปทัสถานทางสังคม⁽⁵⁾ และอยู่ภายใต้กฎหมายของประเทศ นั้น ๆ เช่น ประชาชน คนไทย ทุกคน จะอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา ประมวลกฎหมายแพ่ง เป็นต้น โดยช่วงนี้เกมส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั่วโลก คือ

“Pokemon Go” ผู้เขียน ไม่เคยเล่นเกมส์ ตั้งแต่เกิดมาจนถึงปัจจุบัน จึงได้ พยายามศึกษาค้นคว้า ผลและสาเหตุจากการเล่นเกมส์ ว่าทำไมเกมส์นี้ได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงเดือน สิงหาคม - กันยายน 2559 ดังนี้

2. Pokemon Go

“Pokemon Go” เป็นเกมส์ที่ ผู้เล่นสวมบทบาทสมมติเป็นนักล่า ไปเกมอนโก คือ ตัวละครที่สร้างขึ้น โดยผู้เล่นจะต้องเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ⁽²⁻⁴⁾ เพื่อตามล่าตัวโปเกมอนโกบนโลกออนไลน์⁽²⁻⁴⁾ และเป็นการเดินทางไปยังสถานที่จริง ด้วยอวัยวะทั้งสองข้างของผู้เล่นหรือด้วยการจับชี้รถยนต์หรือรถจักรยานยนต์⁽²⁻⁴⁾ ไปยังที่ซ่อนตัวของโปเกมอนโก โดยเกมส์โปเกมอนโก จะผูกติดกับ GPS Google Map⁽²⁻⁴⁾ และตัวโปเกมอนโก จะซ่อนอยู่บนแผนที่ออนไลน์⁽²⁻⁴⁾ และผู้เล่นเกมส์ จะทำหน้าที่ตามบทบาทสมมติฐานะผู้ล่า คือ หาตัว “Pokemon” ผู้ถูกล่า ในสถานที่ซ่อนตัวหรือที่อยู่ของโปเกมอนโกนั้น ๆ “ผู้ล่า” จะใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือในการส่องหา “Pokemon Go”⁽²⁻⁴⁾ พอเข้าใกล้ถึงแหล่งที่อยู่”Pokemon Go” จะมีสัญญาณแจ้งเตือนผู้ล่า “ความว่าบ๊ีบ ๆ⁽²⁻⁴⁾ โปเกมอนอยู่แถวนี้แล้วนะ!” เป็นต้น แล้วผู้ล่า ทำการล่า คือ จับตัว “Pokemon Go”⁽²⁻⁴⁾ ซึ่งโปเกมอนโกแต่ละตัวจะมีธาตุประจำตัว เป็น 4 ลักษณะประกอบด้วย ธาตุดิน ธาตุน้ำ ธาตุไฟ และธาตุลม⁽²⁻⁴⁾ เป็นต้น และแหล่งที่อยู่ของ “Pokemon Go” จะอาศัยที่อยู่ ตามแหล่งธาตุของตน เช่น โปเกมอนธาตุน้ำ ก็ซ่อนตัวอยู่แถวๆ ลำธารหรือแม่น้ำ⁽²⁻⁴⁾ เป็นต้น

บทบาทสมมติ ในการเล่นเกมส์ “Pokemon Go” ผู้เล่นจะสร้างตัวละคร โดยกำหนดให้ตัวเองเป็นผู้ล่า และกำหนดให้โปเกมอนโกธาตุต่าง ๆ เป็น ผู้ถูกล่า⁽²⁻⁴⁾ รวมทั้งกำหนดให้มีการเพิ่มพลังสำหรับผู้ล่าจากโปเกมอน โดยสถานที่เพิ่มพลังของผู้ล่าและสถานที่ต่อสู้ขั้นสูงหรือสนามต่อสู้ที่เรียกว่า ยิม ของผู้มีพลังระดับสูงจะอยู่ห่างไกลจากผู้ล่า⁽²⁻⁴⁾ เป็นต้น

การสร้างตัวละครเป็นผู้ล่า โดยการสมมุติตัวเราเองเป็นผู้ล่า และผู้ถูกล่า คือ “Pokemon Go” จำนวน 133 ตัว และหากผู้ล่าต้องการมีพลังเพิ่มเติม เพื่อให้มีพลัง

และสามารถจับตัว “Pokemon Go” ได้เร็วขึ้น จะต้องตามหา⁽²⁻⁴⁾ “PokeBall เพื่อดูดพลังงานจาก “PokeBall” โดยไปเก็บบอลที่จะใช้ในการเพิ่มพลังให้แก่ผู้ล่านั้น มีระยะทางอาศัยอยู่ตั้งแต่ ระยะทาง 2 กิโลเมตร 5 กิโลเมตร และ 10 กิโลเมตร เป็นต้น ระยะทางห่างไกลมากเท่าไร ไปเก็บบอลลูกนั้น ๆ ก็จะมีพลังสูงขึ้นตามระยะทางของไปเก็บบอลนั้น⁽²⁻⁴⁾ ส่วนอาณาจักรต่อสู้ เป็นสถานที่ต่อสู้ของผู้มีพลังงานสูงสุด

อนึ่ง จากบทบาทสมมุติในฐานะผู้ล่า ที่จะต้องเดินทางไปตามหาผู้ถูกล่า คือ “Pokemon Go” และเดินทางไปดูดพลังจาก “PokeBall” ในสถานที่ต่าง ๆ⁽²⁻⁴⁾ จึงส่งผลกระทบต่อผู้เล่น คือ ชีวิตจริง ไม่มีความปลอดภัย อันเนื่องจากบางคนจินตนาการตนเองในฐานะผู้ล่า ไปเกมอนเสมือนจริง⁽²⁻⁴⁾ จนลืมมองสิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่เป็นจริงในการดำรงชีวิต หรือขาดสติเวลาเล่น ทำให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น⁽²⁻⁴⁾ อันเนื่องจากสถานที่ซ่อนตัวของโปเกมอนโก จะอยู่ในสถานที่สำคัญ เช่น ส่วนราชการ หรือที่สำคัญทางประวัติศาสตร์หรือสถานที่ทำให้เกิดอาชญากรรมได้ง่าย⁽²⁻⁴⁾ เป็นต้น

จากการศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมโปเกมอนโก จำนวน 10 คน พบว่า ผลได้จากการเล่นเกมโปเกมอนโก คือ ความสนุก สนาน ตามบทบาทสมมุติ และความสนใจในโลกเสมือนจริง ซึ่งไม่อาจเป็นจริงได้ โดยการเล่นเกมส์⁽¹⁻⁴⁾ ตามหลักทฤษฎี เพื่อความผ่อนคลาย หรือออกกำลังกายหรือพัฒนาทักษะความคิด ให้รู้แพ้ รู้ชนะ และการให้อภัย นั้นเป็นสิ่งที่ดี แต่หากเล่นมากเกินไป จนขาดสติอาจทำให้เสียการเรียนและเสียงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติได้⁽¹⁻⁴⁾

ทั้งนี้ หากผู้เล่นเกมมีภูมิคุ้มกัน รู้เท่าทันบทบาทสมมุติที่สร้างขึ้น ควรจัดสรรเวลาในการเล่นเกมส์ เพื่อฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และความผ่อนคลาย หรือออกกำลังกาย ไม่ควรเกิน 30 นาที หรือ 1 ชั่วโมงต่อวัน หลังจากเสร็จสิ้นภารกิจ หน้าที่การงานในแต่ละวัน⁽²⁻⁴⁾

ผู้เขียนขอชม ผู้ผลิตเกมส์โปเกมอนโก ว่าเป็นผู้มีความสามารถสูงที่สามารถสร้างผลิตภัณฑ์โปรแกรมหรือระบบของเกมส์⁽²⁻⁴⁾ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมส์ สร้างตัวละคร ภายใต้บทบาทสมมุติให้ตนเองในฐานะ ผู้ล่า ตามหาผู้ถูกล่า คือ

โปเกมอนโก ในสถานที่สำคัญของภูมิภาคนั้น ๆ⁽²⁻⁴⁾ จนกระทั่งมีส่วนราชการหลายแห่งได้ออกประกาศ เรื่อง ห้ามมิให้เข้าเล่นเกมโปเกมอนโกภายในอาคารหรือสำนักงานของส่วนราชการ เป็นต้น โดยสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญในปลุกจิตสำนึกตามบทบาท สมมุติ ดังนี้

3. สภาพแวดล้อมและมาตรการทางสังคม

มนุษย์เราแต่ละบุคคล จะมีสภาพแวดล้อมที่ตัวเราเองเป็นศูนย์กลาง แตกต่างกันไป⁽⁵⁾ โดยสิ่งแวดล้อมในแต่ละสังคม จะมีส่วนสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมและจิตสำนึกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ⁽⁵⁾ และโครงสร้างโลกแห่งชีวิตนั้น ประกอบด้วย เสรีภาพ คุณแห่งอำนาจ และความเท่าเทียมกันทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จะเกิดจากการปรับเปลี่ยนจากสังคมขนาดเล็ก เริ่มจากครอบครัว ขยายผลไปยัง ชุมชนหมู่บ้าน ชุมชนระดับตำบล ระดับอำเภอ ชุมชนระดับจังหวัด ชุมชนขนาดใหญ่ระดับประเทศ และปัจจุบันระดับอาเซียน⁽⁵⁻⁶⁾

เมื่อสังคม จำแนกได้หลายระดับ ซึ่งในแต่ละระดับ ก็จะมี กฎกติกา ของสังคมนั้น ๆ เช่น ประชาชนในสังคมไทย จะต้องเคารพกฎหมาย และทุกคนจะต้องรู้กฎหมาย เมื่อรู้แล้ว จะต้องปฏิบัติตามกฎหมายเป็นมาตรฐานขั้นต่ำ⁽⁵⁻⁶⁾ ที่กฎหมายกำหนดไว้ เช่น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ประมวลกฎหมายอาญา ประมวลกฎหมายแพ่ง⁽⁵⁻⁶⁾ เป็นต้น

ส่วนกติกาทางสังคม ที่ผู้เขียนเห็นว่าเป็นมาตรฐานขั้นสูง⁽⁵⁾ และเป็นจิตสำนึกระดับสูงกว่ากฎหมาย หากนำมาตรการ การลงโทษทางสังคม (Social Sanctions) มาบังคับใช้กับปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดย เริ่มจากสังคมหน่วยเล็กสุด คือ ครอบครัว ไปถึงสังคมขนาดใหญ่สุด คือ ระดับนานาชาติ⁽⁵⁾ เป็นต้น จุดมุ่งหมายของการลงโทษทางสังคม เพื่อให้ผู้ถูกระทำชวยหน้า⁽⁵⁾ หรือให้ได้รับความอับอาย เพื่อให้ปัจเจกบุคคลนั้น เปลี่ยนแก้ไข ทัศนคติ และพฤติกรรมตนเองเสียใหม่ ให้สามารถอยู่ร่วมชุมชน สังคมนั้น ๆ ให้ได้ ถ้าเขายังปรารถนาที่จะดำรงชีพอยู่กับชุมชนที่เขาอยู่นั้น⁽⁵⁾ ต่อไป

ในบางกรณี มีความจำเป็นที่จะต้องขับไล่

บุคคลนั้นหรือครอบครัวนั้นออกจากสังคม⁽⁵⁾ โดยการลงโทษทางสังคมเป็นกลไกชนิดหนึ่งของสังคมที่มีความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาปัจเจกบุคคล⁽⁵⁾ และมาตรการทางสังคมมีมาตั้งแต่สมัยโบราณในการใช้ควบคุมปัจเจกบุคคลในสังคม ให้อยู่ในดุลยภาพ⁽⁵⁾

จากการศึกษาของผู้เขียน พบว่า ในปัจจุบันสังคม เกิดปัญหาภายในกลุ่มของตนเองทั้งสิ้น เช่น ปัญหาข้อจำกัดในเส้นทางอาชีพสูงขึ้น ของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จะต้องพิจารณาจากค่างานของตำแหน่ง และข้อจำกัด ของค่างานของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาจะมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างของส่วนราชการในสังกัดสถาบันอุดมศึกษา เป็นต้น

ส่วนปัญหาระดับชาติ คือ ความไม่มีเสถียรภาพทางการเมือง⁽⁵⁾ ปัญหาความไม่เป็นประชาธิปไตย ปัญหาความยากจน ปัญหาการกระจายรายได้ที่ไม่เท่าเทียมกัน⁽⁵⁾ เป็นปัญหาที่ตั้งแต่อดีต-ถึงปัจจุบัน เป็นต้น โดยปัญหาภายในของตนเอง จะพบตั้งแต่ระดับสังคมขนาดเล็ก จนกระทั่งถึงสังคมใหญ่สุด และปัญหาจะแตกต่างกันไป⁽⁵⁾ ตามบทบาทสมมุติ หรือภาระความรับผิดชอบตามพันธกิจหลักของหน่วยงานเป็นสำคัญ⁽⁵⁾ โดยปัญหาที่สังคมโลกและทุกประเทศในสังคมโลกส่วนใหญ่ ต้องเผชิญหน้าคล้ายกัน และกลายมาเป็นวาระแห่งชาติ⁽⁵⁻⁷⁾ ในทุกประเทศเหมือนกัน คือ ปัญหาคอร์รัปชัน ในระดับต่าง ๆ เช่นในระดับองค์กร ขนาดเล็ก ถึงขนาดใหญ่สุดรวมทั้งระดับอาเซียน⁽⁶⁻⁷⁾ หรือการคอร์รัปชันของนักการเมืองยุคใหม่ที่อยู่ภายใต้ระบอบการปกครองที่เรียกว่า เป็นแบบประชาธิปไตยนั้น ยังพบอย่างแพร่หลายและไม่สามารถตรวจสอบได้⁽⁵⁻⁶⁾ จากองค์กรที่ทำหน้าที่ตรวจสอบและจากภาคประชาสังคม เป็นต้น และปัญหาในระดับต่าง ๆ เป็นเกมส์ชีวิตของมนุษย์หรือปัจเจกบุคคลที่ต้องเผชิญ อันนำไปสู่การปรับโครงสร้างทางสังคม⁽⁵⁻⁶⁾

3. เกมส์ชีวิต

เกมส์ชีวิตของปัจเจกบุคคล ผู้เขียนหมายถึง การดำรงชีวิตและการใช้ชีวิตตามบทบาทสมมุติ และบทบาทสมมุติในแต่ละวัน แต่ละช่วงเวลานั้น จะมีบทบาทให้แสดงแตกต่างกันไป ภายในขอบเขตของบทบาทหน้าที่

ความรับผิดชอบของตนที่ได้รับมอบหมายภาระงานนั้น ให้อบรมรูปร่างหรือวัตถุประสงค์ ภายใต้ขอบเขตของระเบียบ กฎหมายเปิดช่องให้ ปัจเจกบุคคลกระทำได้⁽¹⁻⁴⁾

อนึ่ง วิธีการดำเนินชีวิตในปัจเจกบุคคลจะถูกควบคุมโดยกฎหมายของประเทศ และควบคุมโดยจิตสำนึก เป็นปทัสถานทางสังคมขั้นสูงสุด⁽⁵⁻⁶⁾ ดังนี้

ส่วนที่เป็นกฎหมาย ของประเทศ เช่น กฎหมายอาญา กฎหมายแพ่ง ส่วนที่เป็นจิตสำนึก อันนำไปสู่กฎเกณฑ์หรือมาตรฐานทางสังคม

ส่วนที่ 1 กฎหมายของประเทศ เป็นกติกาสังคม ที่ทุกคนจะต้องปฏิบัติตามข้อบทแห่งกฎหมายอย่างเคร่งครัด⁽⁶⁾ โดยทุกปัจเจกบุคคลจะต้องรู้กฎหมาย จะอ้างว่าไม่รู้กฎหมายไม่ได้

ส่วนที่ 2 จิตสำนึกของปัจเจกบุคคลย่อมแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐาน ของชีวิตที่เรียนรู้หรือบ่มเพาะมาแตกต่างกัน⁽⁵⁾ โดยผู้เขียน ชอบที่จะพิสูจน์ และทดลองปฏิบัติตามคำสอนของศาสนาและเชื่อว่า หากปัจเจกบุคคลจะมีจิตสำนึกดีได้นั้น จะต้องเริ่มพัฒนาที่ตนเองเป็นอันดับแรก⁽⁵⁾ เช่น เริ่มจากการให้

2.1 ให้ทาน คือ การสละทรัพย์หรือให้ความรู้ หรือให้กัลยามิตรโดยไม่หวังผลตอบแทนจากการให้ นั้น ๆ

2.2 เมื่อมีการให้ขั้นต่อมาจะต้องมีศีลประจำตัว เช่น ศีล 5 ประกอบด้วยไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ดื่มสุรา ไม่ผิดในกาม และไม่พูดเท็จ หากปฏิบัติได้ครบถ้วน จะสูงกว่ามาตรฐานกฎหมายกำหนด⁽⁵⁾

2.3 เมื่อมีศีลแล้ว ควรทำให้เกิดสมาธิ โดยบริกรรมไม่ให้เกิดความสับสนวุ่นวายในความคิด คือความสงบ อันนำไปสู่ปัญญา และ

2.4 เมื่อมีสมาธิจะทำให้เกิดความว่างเปล่าแล้ว ปัจเจกบุคคลจะใช้ปัญญา ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาความจริง ของชีวิต ข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการดำเนินชีวิต เช่น ปัจเจกบุคคลที่เกิดมาในโลกใบนี้ ความตายเป็นตัวแปรตาม (ตัวแปรผล) เวลาเป็นตัวแปร ควบคุม และตัวแปรเหตุ (ตัวแปรต้น) ประกอบด้วย การเกิด ความเจ็บป่วย ความแก่ ทุกชีวิตไม่สามารถหลุนพ้นตัวแปรเหตุและผลดังกล่าวได้

2.5 เมื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ เห็นข้อเท็จจริงของชีวิตแล้ว จะทำอะไรได้บ้างที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมในบทบาทสมมุติหรือเกมส์ชีวิตของเรา⁽¹⁻⁴⁾

อนึ่ง บทบาทสมมุติจากเกมส์ หรือจากเกมส์โปเกมอลโก ที่มีการสร้างตัวละคร เช่น เกมส์โปเกมอลโกสร้างตัวละครโดยกำหนดตัวเราเอง⁽¹⁻⁴⁾ เป็นผู้ล่าและกำหนดให้ตัวโปเกมอลโกธาตุต่าง ๆ จำนวน 133 ตัวเป็นผู้ถูกล่า คล้ายกับชีวิตมนุษย์ (ปัจเจกบุคคล)⁽¹⁻⁴⁾ ภายใต้บทบาทสมมุติ ในหน้าที่ความรับผิดชอบในบทบาทต่าง ๆ ตามช่วงเวลาที่แตกต่างกันไป โดยมีความตายเป็นตัวแปรผล และมีความเจ็บ ความป่วย ความแก่ เป็นตัวแปรเหตุ ส่วนเวลาเป็นตัวแปรควบคุม หากเรารู้ข้อเท็จจริงอย่างนี้ แล้วว่าเหตุที่จะส่งผลอย่างไร ณ เวลานั้น ซึ่งไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ สิ่งนี้คือการรู้เท่าทัน ความเป็นจริง

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบลักษณะของเกมส์นั้น ผู้เล่นจะเล่นภายใต้เงื่อนไขของกฎกติกา ที่สังคมสร้างขึ้น⁽¹⁻⁵⁾ เพื่อเป็นมาตรฐานขั้นต่ำในการตัดสิน ชนะเลิศ รองชนะเลิศ แพ้ ชนะ และให้อภัย⁽¹⁻⁵⁾ เมื่อเกมส์นั้น ๆ สิ้นสุดผู้เล่นทุกคนยอมรับคำตัดสินและเป็นที่ยุติ⁽¹⁻⁵⁾ ซึ่งคล้ายกับการดำรงอยู่ของปัจเจกบุคคล ภายใต้บทบาทสมมุติ ซึ่งจะมีกฎกติกา ทางกฎหมายเป็นมาตรฐานขั้นต่ำในการควบคุมการดำเนินชีวิต⁽¹⁻⁶⁾ และมีปทัสถานทางสังคมเป็นเกณฑ์ ตัดสินความดี ความชั่ว ความถูก ความผิดของปัจเจกบุคคล ในชุมชนนั้น ๆ⁽⁵⁾ โดยปทัสถานทางสังคมนี้จะซ่อนในจิตสำนึกที่ดีของปัจเจกบุคคล⁽⁵⁾ เช่น ตัวกระผม มารักษาราชการแทนผู้อำนวยการกองคลัง วัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคด้านการเงินการคลังและการพัสดุภายในมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี รวมทั้งมีทัศนคติที่จะพัฒนาองค์กรให้มีความเป็นเลิศทางด้านการเงินการคลังและการพัสดุ ภายใน 8 ปี⁽⁵⁾ ตามเกณฑ์ชีวิตของกรมบัญชีกลางกำหนด แม้ว่าตัวชีวิตหลายตัวบ่งชี้ชัดว่ามีการเปลี่ยนแปลง และมีพัฒนาการที่ดีขึ้น⁽⁵⁾ ทั้งระบบและปัจเจกบุคคล อย่างต่อเนื่อง⁽⁵⁾ แต่กระผมไม่สามารถบรรลุเกณฑ์ความเป็นเลิศทางการบริหารด้านการเงิน การคลัง และการพัสดุภายในเวลาที่ตั้งไว้⁽⁵⁾ โดยตัวกระผมจะต้องแสดงความรับผิดชอบต่อประชมคม⁽⁵⁾ ด้วยจิตสำนึกแสดง

ความรับผิดชอบ โดยการลาออกจากราชการ หรือยุติบทบาทการเป็นผู้อำนวยการ กองคลัง ภายในเวลาอันใกล้⁽⁵⁾ เป็นต้น

ท้ายนี้ ผู้เขียนเห็นว่า ปทัสถานทางสังคมและการลงโทษทางสังคมจะมีส่วนสำคัญที่จะพัฒนาปัจเจกบุคคลให้มีจิตสำนึกได้นั้น⁽⁵⁾ จะต้องนำมาตรการลงโทษทางสังคมมาบังคับใช้ควบคู่ไป⁽⁵⁾ กับการออกกฎหมายบังคับใช้หรือมาตรการทางกฎหมาย⁽⁵⁾ เพื่อให้วิธีของปัจเจกบุคคลรู้เท่าทันยุโรป เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

1. หนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ การเล่นหรือการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ราชบัณฑิตยสถาน 2535 : 108)
2. ข้อควรระวัง โปเกมอนโก (ออนไลน์) จาก <http://www.komchadluek.com/news/regional/236940> (เข้าถึง 6 สิงหาคม 2559)
3. Pokemon Go สนุก ติด อันตราย (ออนไลน์) จาก <http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=959000078175> (เข้าถึง 6 สิงหาคม 2559)
4. สรุบ ทำไม Pokemon Go ถึงฮิตนัก (ออนไลน์) จาก <http://www.brandbuffet.in.th/2016/08/informational-pokemon-go-popular/> (เข้าถึง 8 สิงหาคม 2559)
5. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต การลงโทษโดยสังคม มิถุนายน 2559
6. สมบัติ อารังธัญวงศ์ และคณะ คู่มือส่งเสริมความโปร่งใสในกระบวนการจัดซื้อ จัดจ้าง: แนวทางสู่อาเซียน 1 สิงหาคม 2559