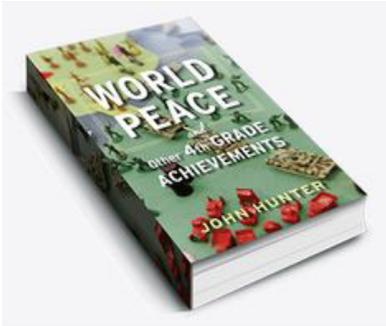




บทปริทัศน์หนังสือ
(Book Review)

บทปริทัศน์หนังสือ (Book Review)



“คุณเคยลองจินตนาการบ้างไหมว่า หากเด็กอายุประมาณ 9-10 ขวบ ขึ้นมาเป็นผู้นำโลก สถานการณ์บนโลกของเราใบนี้จะเป็นอย่างไ?”

เมื่อเด็ก ป. 4 ร่วมสรรค์สร้างสันติสุขโลก

Hunter, J. (2013). World Peace and Other 4th-Grade Achievements. New York, NY: Houghton Mifflin Hartcourt. Hard cover, 272 pages ISBN 0547905599

รัฐวิศว์ เอื้อประชานนท์

สถาบันสิทธิมนุษยชนและสันติศึกษา

Ratawit Ouaprachanon

Institute of Human Rights and Peace Studies

นี่อาจจะเป็นคำถามที่ท้าทายสำหรับเราหลายคนและอาจมีหลายท่านที่ตั้งคำถามว่าจะเป็นไปได้หรือไม่ว่าเด็กๆ จะสามารถมาเป็นผู้นำโลกเพื่อสร้างสันติภาพและแก้ไขวิกฤตการณ์ต่างๆ บนโลกเราได้ แน่นอนว่ามันอาจไม่ได้เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริง แต่หนังสือเรื่อง World Peace and Other 4th Grade Achievement หรือแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “สันติสุขโลกกับความสำเร็จ

ของเด็ก ป. 4” ของ John Hunter ได้พาเราไปสัมผัสประสบการณ์และเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจของเด็กชั้นประถมศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกาที่เขาได้สอนวิชาสังคมศึกษาและความรู้รอบตัวต่างๆ ผ่านการเล่นเกม World Peace ที่เริ่มขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1978 ซึ่ง John Hunter ได้นำเกมนี้มาใช้สอนกับเด็กทั้งในระดับประถมและมัธยม

หนังสือเรื่อง World Peace ได้รับการตีพิมพ์ภายหลังจากการทำภาพยนตร์สารคดีที่ใช้ชื่อเรื่องเดียวกันในปี ค.ศ. 2010 และ Hunter ได้รับเชิญไปบอกเล่าประสบการณ์ของเขาบนเวที TED Talk ในปี ค.ศ. 2011 หนังสือเล่มนี้พยายามสรุปบทเรียนของ Hunter เองในกระบวนการเรียนการสอนนักเรียนผ่านเกม World Peace และบอกเล่าเรื่องราวของเด็กๆ โดยละเอียดที่ต่อยอดจากสารคดีและ TED Talk

ทำความเข้าใจกับเกม World Peace

เกม World Peace นั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์ซึ่งให้เด็กได้แสดงบทบาทสมมติเป็นคณะผู้นำประเทศผ่านการเล่นเกมบนกระดานกระจกโพลีเมอร์ที่มีตุ๊กตาพลาสติกขนาดเล็กที่เป็นทหาร รถถัง เรือ เครื่องบิน โรงงาน และเมืองต่างๆ อยู่ใน 4 ระดับ ได้แก่ ระดับใต้น้ำ พื้นดิน และท้องทะเล อากาศและอวกาศ โดยในเกมจะมีประเทศหลัก 4 ประเทศที่มีทรัพยากรทั้งการทหารและเศรษฐกิจแตกต่างกัน ได้แก่ 1) ประเทศที่พัฒนาแล้วขนาดใหญ่ที่มีทรัพยากรอุดมสมบูรณ์และผืนป่าอันกว้างใหญ่ 2) ประเทศที่รายล้อมด้วยทะเลทรายแต่ร่ำรวยด้วยทรัพยากรน้ำมัน 3) ประเทศยากจนล้อมรอบไปด้วยน้ำแข็งแทบไม่มีทรัพยากรและสาธารณูปโภคพื้นฐาน และ 4) ประเทศขนาดกลางที่มีคุณค่าหลักในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม แต่ละประเทศมีนายกรัฐมนตรีเป็นหัวหน้ารัฐบาลของแต่ละประเทศซึ่งมีคณะรัฐบาลที่ประกอบด้วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวง

การต่างประเทศ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลัง

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนกลุ่มน้อยซึ่งเป็นชนชาติสมมุติในเกมสองกลุ่ม ได้แก่ ชาวนิน (Nins) และชาวคาจาเซียน (Kajazians) มีตัวแทนธนาคารโลก องค์กรสหประชาชาติ นักค้าอาวุธ และเทพหรือเทพีแห่งภูมิอากาศซึ่งควบคุมความผันผวนทางภูมิอากาศและด้านการเงิน รวมถึงการตัดสินใจสำคัญๆ ในเกม อีกทั้งยังมีตัวก่อวินาศกรรม (saboteur) ซึ่งพยายามอย่างลับๆ ที่ใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อทำลายทุกอย่างในเกม และในขณะเดียวกันที่ตัวเองยังสวมบทบาทเป็นผู้นำหรือพลเมืองในประเทศใดประเทศหนึ่ง



ภาพที่ 1: John Hunter และเกม World Peace ในห้องเรียน

ที่มา: Hodgson, 2016

ตั้งแต่เริ่มเกมเด็กๆ จะได้รับโจทย์ของเกมซึ่งเป็นปัญหาวิกฤตการณ์สำคัญ 50 เรื่องที่เป็นปมซับซ้อนกันอยู่ ทั้งประเด็นปัญหาความขัดแย้งระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์และชนกลุ่มน้อย ปัญหาการรั่วไหลของสารเคมี สารกัมมันตรังสี และน้ำมัน การแพร่ขยายของอาวุธนิวเคลียร์ ภัยพิบัติทางสิ่งแวดล้อม ข้อพิพาท

แย่งชิงทรัพยากรและแหล่งน้ำ การแบ่งแยกดินแดน ความอดอยาก ปัญหาของสัตว์และพืชที่ใกล้สูญพันธุ์ และปัญหาการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ วิกฤตการณ์ต่างๆ ที่กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่อย่างเรานั้นกำลังเผชิญกับมันอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ชัยชนะในเกมนี้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขสองประการ คือ เด็กๆ จะต้องแก้ไขปัญหาหรือคลี่คลายวิกฤตการณ์ให้ได้ทั้งหมด และทรัพย์สินของทุกประเทศจะต้องมีมากกว่าตอนเริ่มเกม

หนังสือเล่มนี้ไม่ได้ต้องการสื่อว่าเรื่องราวการแก้ปัญหาของเด็กในเกมนั้นเราจะนำมาใช้กับปัญหาและวิกฤตการณ์ในความเป็นจริงได้ หากแต่ต้องการสื่อให้เราเห็นถึงมิติการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ของเด็กผ่านเกมนี้ ซึ่งนอกจากเด็กจะได้เรียนรู้ในเชิงเนื้อหาจากการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในโลกปัจจุบันและคำศัพท์ต่างๆ ที่สะท้อนออกมาในเกมแล้ว พวกเขา ยังได้เรียนรู้และสร้างภูมิปัญญาร่วมกันของพวกเขาที่มีต่อเกม โดยมีครูผู้สอนอย่าง Hunter ทำหน้าที่เป็นเพียงผู้จัดกระบวนการและช่วยอธิบายให้ความชัดเจนเกี่ยวกับเกมเท่านั้นซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของเกม กล่าวคือ เด็กๆ ได้บ่มเพาะทัศนคติและคุณค่าบางประการ เช่น ความเข้าใจในตนเอง เห็นคุณค่าแห่งความเชื่อมโยงและการอิงอาศัยกันของสิ่งต่าง ๆ (interdependence) การสร้างความสัมพันธ์ การเรียนรู้จากความผิดพลาด ความร่วมมือกันเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ผ่านประสบการณ์เกมซึ่งไม่สามารถหาได้ในตำราเรียน ประสบการณ์ของเด็กเหล่านี้เกิดขึ้นได้จากสิ่งที่ Hunter เรียกว่า พลังแห่งพื้นที่ว่าง (The Power of Empty Space)

ในบทหน้า Hunter (2013, pp.11 - 15) สรุปบทเรียนจากกระบวนการของเกมไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ภาวะล้นเกินและความสับสนวุ่นวาย (overload and confusion) ในช่วงเริ่มเกมซึ่งเด็ก ๆ ต้องเผชิญกับปัญหาวิกฤตมากมายที่ต้องแก้มากมายกว่า

50 เรื่อง ทุกคนต้องสวมบทบาทใหม่ในเกม ต่างฝ่ายต่างแข่งขันกันและอ้างถึงความถูกต้องชอบธรรมในมุมมองของตน ซึ่งแทบเป็นไปได้เลยที่จะเราจะสามารถแก้ไขวิกฤตการณ์ต่างๆ ในสถานการณ์เช่นนี้

เด็กๆ จะต้องเผชิญกับความผิดพลาด (failure) ที่เกิดขึ้นในเกม ซึ่งจะทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ถึงข้อจำกัดในทางเลือกที่ตนเองรู้และคิดทบทวนถึงความเป็นไปได้อื่นๆ ในพื้นที่แห่งความไม่รู้

ความเข้าใจตนเอง (personal understanding) ถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละคนอันเป็นบทเรียนจากความผิดพลาดที่เกิดขึ้น เห็นความเชื่อมโยงของการตัดสินใจจากคนคนหนึ่งที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงโดยรวม และเห็นว่าเราไม่สามารถแก้ไขปัญหาให้สำเร็จได้โดยลำพัง

ความร่วมมือ (collaboration) เกิดขึ้นเมื่อเด็กๆ แต่ละคนตระหนักถึงข้อจำกัดของตนและเห็นว่าสิ่งที่ตนทำนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ใหญ่กว่าแค่คนเดียวจะทำได้ ซึ่งสะท้อนจากความพยายามร่วมมือกันในเกมของเด็กๆ ที่จะโค่นล้มเผด็จการ แก้ไขปัญหาความขัดแย้งทางการทหาร หรือการรับมือกับภาวะสภาพภูมิอากาศเปลี่ยนแปลง

“คลิก” (“click”) เป็นจังหวะที่สำคัญที่ความตระหนักรู้ของเด็กๆ อยู่ในภาวะที่ลึกซึ้งขึ้นและเห็นความเป็นไปได้หรือทางแก้ไขปัญหาที่ไม่เคยคาดคิดมาก่อน เป็นสถานะที่แต่ละคนเริ่มมีสำนึกถึงความเป็นกลุ่มร่วมกัน

ภาวะลื่นไหล (flow) เป็นสถานะที่กลุ่มรู้สึกถึงความลื่นไหลและอยู่เหนือทุกสิ่ง ทั้งที่เกิดขึ้นในการตัดสินใจและกิจกรรมต่างๆ ในเกม เด็กๆ มีสำนึกถึงความ เป็นเราในกลุ่มและสำนึกในสิ่งที่เราในฐานะกลุ่มกระทำในภาวะลื่นไหลนี้ เราจะ มีประสบการณ์ต่อตัวเองทั้งในระดับปัจเจกและในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ ยิ่งใหญ่กว่าตัวเรา

การนำความเข้าใจไปปรับใช้ (application of understanding) จริง แล้วภาวะลื่นไหลนั้นอาจอยู่กับเราได้ไม่นาน สิ่งสำคัญในขั้นนี้คือ เด็กๆ ได้เข้าใจ ในท้ายที่สุดว่าการที่จะประสบความสำเร็จในเกมนี้ได้จะต้องเกิดขึ้นร่วมกันทั้งกลุ่ม

บทเรียนของเด็กๆ ผ่านเกม World Peace

Hunter พยายามถ่ายทอดเรื่องราวและประสบการณ์ของเด็กๆ ที่มีส่วน สำคัญในเกม World Peace ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนใหญ่ของหนังสือเล่มนี้ ประกอบ กับการสอดแทรกหลักการสำคัญสำหรับการนำเกมนี้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 7 ขั้นข้างต้น จากนั้นเป็นเรื่องราวบางส่วนในหนังสือตั้งแต่บทที่ 2 ถึง 7

เรื่องราวของ Pablo ในบทที่ 2 สะท้อนถึงด้านหนึ่งของการเรียนรู้ ท่ามกลางความสับสนวุ่นวายได้เป็นอย่างดี Pablo เป็นเด็กชายรูปร่างเล็ก เขา เป็นคนขี้อาย ชอบพูดจาและทำอะไรอย่างเชื่องช้า ตอนที่ Pablo ได้รับคัดเลือก เป็นนายกรัฐมนตรีนั่น เพื่อนหลายคนในห้องคิดว่าเกมนี้น่าจะใช้เวลานานเพราะ เขาเป็นแนว ปกติในการเคลื่อนไหวย้ายตัวต่างๆ ในเกมหรือการเจรจาต่อรองในแต่ละ ตา นายกรัฐมนตรีจะเป็นผู้ประกาศอย่างแข็งขัน ในขณะที่เดียวกันกับที่ขยับตัว เดินในเกม ส่วนมากในช่วงแรกผู้เล่นจะเคลื่อนที่อย่างต่ำ 5 - 6 ครั้ง แต่นั่นไม่ใช่ แนวทางของ Pablo เขาพูดอย่างเชื่องช้าและค่อย ๆ ขยับตัวเดินเพียงตัวเดียว ในแต่ละตาในช่วง 5 สัปดาห์จากทั้งหมด 8 สัปดาห์ในเกม ซึ่งทำให้เพื่อนร่วมทีม รู้สึกหมดความอดทนกับเขา

แต่แล้วในสัปดาห์ที่ 6 เขากลับทำเรื่องที่ไม่คาดฝันขึ้น Pablo ยืนขึ้นและ ประกาศอย่างมั่นใจโดยพูดเร็วกว่าปกติ เขาขยับตัวเดินต่างๆ ทั้งในน้ำ บนบก และ อากาศ ใช้หนี้คืนให้กับธนาคารโลก เสนอสนธิสัญญาให้กับประเทศต่างๆ รวมทั้ง สั่งการให้รัฐมนตรีต่างประเทศไปเจรจาการค้าและรัฐมนตรีกลาโหมขยับกำลังพล ของตนภายในระยะเวลาไม่ถึงสองนาทีก่อนที่เขาเคลื่อนที่ในเกมไปเกือบ 20 ครั้งและ

ช่วยคลี่คลายปัญหาวิกฤตการณ์มากมาย แล้วเขาก็หันมาบอกกับ Hunter ว่า เขาเห็นทั้งหมดอย่างโปร่ง บทเรียนที่สะท้อนจากเกมของ Pablo คือ ภาวะความสับสนวุ่นวายใจมีคุณค่าในการเปิดพื้นที่และให้เวลากับเราใจการอยู่กับมันและทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ อย่างชัดเจน มากกว่าพยายามแก้ไขปัญหาย่างรวดเร็ว

ในบทที่ 3 Hunter ได้นำเสนอประเด็นการเรียนรู้จากความผิดพลาด ทั้งในส่วนที่เป็นเรื่องราวของนักเรียนที่ได้เรียนรู้จากความผิดพลาด และแนวทางของครูผู้สอนที่จำเป็นต้องเปิดโอกาสและพื้นที่การเรียนรู้จากความผิดพลาดให้เกิดขึ้นโดยไม่เข้าไปแทรกแซง ซึ่งความผิดพลาดดังกล่าวอาจเป็นของขวัญที่ช่วยให้เด็กได้ค้นหาวิถีทางหรือทรัพยากรใหม่ภายในตนเองผ่านเรื่องราวของ Erza ที่ทำหน้าที่เป็นตัวก่อกวนในเกม Erza เชื่อว่าเขาอาจถูกจับได้ว่าเป็นตัวก่อกวนซึ่งอาจทำให้บทบาทนี้ถูกยุติลงไปในเกม เขาจึงปรึกษาและเสนอความคิดกับ Hunter ว่าเขาจะส่งไม้ต่อเพื่อให้กับอีกคนหนึ่งเป็นตัวก่อกวนต่อหากว่าเขาถูกไต่สวนโดยเพื่อนในห้องเพื่อรักษาบทบาทนี้ในเกมไว้ ทั้งๆ ที่เขารู้สึกรักในบทบาทนี้มาก Hunter สรุปว่าในความผิดพลาดครั้งนี้ Erza กลับไม่ได้คิดถึงตัวเองก่อน หากแต่มองถึงภาพใหญ่ที่จะให้เกมดำเนินต่อไปโดยมีบทบาทนี้ดำรงอยู่

Hunter ฉายภาพให้เห็นถึงประเด็นความเข้าใจตนเองผ่านเรื่องราวของ David ในบทที่ 4 ซึ่งเขาติดกับดักในวัฏจักรแห่งความรุนแรงและสงครามที่เกิดขึ้นในเกม David นำประเทศของเขาเข้าสู่สงครามสู้รบ หลังจากถูกโจมตีโดยกลุ่มทหารรับจ้างของผู้ออกวนถึงแม้จะถูกคัดค้านโดยคนในทีมก็ตาม ในครั้งแรกเขารบชนะ และต่อมาทหารศัตรูก็ส่งกำลังมาโจมตีอีกซึ่งทำให้เขาต้องตอบโต้ไปมาอยู่หลายครั้ง ซึ่งชัยชนะของเขาเองกลายเป็นแรงขับให้เกิดวงจรแห่งการโจมตีตอบโต้และการแก้แค้นขึ้นภายหลังที่มีการสัมภาษณ์ David ในภาพยนตร์สารคดี เขาได้สรุปบทเรียนของเขาที่ชนะสงครามและต้องการกลับสู่เพื่อเอาชนะไปเรื่อยๆ

ว่าได้ใช้ชีวิตเหมือนดังคำกล่าวของซุนวูนัก (living what Sun Tzu said) ถึงแม้จะไม่มีคำกล่าวโดยตรงของซุนวูเกี่ยวกับเรื่องนี้ แต่ความเข้าใจของ David ก็แสดงให้เห็นว่าเขาก้าวข้ามการมองถึงเรื่องถูกผิดและเข้าใจถึงวงจรธรรมชาติของสงคราม ความรุนแรง และความขัดแย้งที่สะท้อนออกมาในเกม

ในบทที่ 5 ประเด็นเรื่องความร่วมมือกันถูกนำเสนอผ่านเรื่องราวการยึดยึดต่อต้านเผด็จการในเกม คือ Jared ซึ่งเป็นเด็กรูปร่างสูงใหญ่และมีนิสัยอันธพาล เขาได้รับบทบาทเป็นนายกรัฐมนตรีนครและพยายามใช้อำนาจของเขาทุกวิถีทางในการขยายอำนาจและพรมแดนของประเทศตน ทั้งการเอาชนะทางทหารและควบรวมประเทศอื่นเข้ามาอยู่ในอาณัติของตนจนรัฐบาลของเขามีรัฐมนตรีถึง 10 คน จนวันหนึ่งที่ Lily เด็กหญิงตัวเล็กที่ซื่อายที่สุดในระดับชั้นเรียนแสดงความกล้าหาญในการประกาศรัฐประหารต่อ Jared (ในเกม World Peace เด็กๆ สามารถดำเนินการต่อต้านหรือประกาศรัฐประหารต่อผู้นำประเทศได้โดยตัดสินใจจากการทอยเหรียญ แต่หากว่าไม่สำเร็จ คนนั้นจะต้องถูกเนรเทศ) แม้ Lily ทอยแพ้จึงถูกเนรเทศ แต่กลายเป็นจุดเริ่มต้นให้กับอีกหลายคนประกาศรัฐประหารต่อ Jared ในเวลาต่อมาเนื่องจากความเป็นเผด็จการของเขาทั้ง Marisol, Olivia, Mina และท้ายที่สุด Tyler ซึ่งเป็นคนที่สามารถทำรัฐประหารต่อต้าน Jared สำเร็จ Hunter มองว่าการกระทำดังกล่าวสะท้อนถึงความร่วมมือกันของเด็กๆ ในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ใช่จากคนใดคนหนึ่ง

ต่อมา Hunter ได้อธิบายถึงภาวะ ‘คลิก’ และภาวะสิ้นไหลของกลุ่มที่เกิดขึ้นในเกม World Peace ในบทที่ 6 ผ่านเรื่องราวของ Michael และ Jamal ที่เล่นบทบาทเป็นนักค้าอาวุธในเกม ทั้งคู่ขายอาวุธให้กับประเทศต่างๆ ไปจนถึงจุดที่ประเทศรายก็ไม่อยากซื้อเพิ่ม ขณะที่ประเทศยากจนก็ไม่มีทรัพยากรที่จะสะสมอาวุธ สถานการณ์นี้ทำให้ทั้งคู่เสนอความคิดที่จะผลิตและขายอาวุธนิวเคลียร์ขึ้นในตอนแรกเพื่อหากำไรเพิ่ม แต่หลังจากคิดทบทวนอยู่ระยะหนึ่ง Michael

กลับเปลี่ยนใจไม่ขายอาวุธนิวเคลียร์เนื่องจากเห็นว่าอาจส่งผลให้เกิดสงครามนิวเคลียร์ซึ่งทำลายล้างทุกสิ่ง และนักค้าอาวุธเองก็จะมีลูกค้ามาซื้ออาวุธของตนอีกต่อไป จากนั้นไม่นาน Michael เสนอขอซื้อที่ดินและลงทุนการเกษตรในประเทศยากจนและจะแบ่งปันกำไรให้กับประเทศนั้น ต่อมาพวกเขายังลงทุนสร้างพลังงานแสงอาทิตย์ในประเทศทะเลทราย จากที่เป็นนักค้าอาวุธเพียงอย่างเดียว ทั้ง Michael และ Jamal กลับกลายเป็นคนก่อตั้งบริษัทพลังงานที่มีลูกค้าทั่วโลก Hunter สรุปรว่าภาวะ ‘คลิก’ หรือ จุดเปลี่ยนในระดับบุคคลของทั้งคู่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของเกมทั้งในเชิงเศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม

ในบทที่ 7 Hunter ยกเรื่องราวของต่างวาระของ Gary และ Amy เป็นตัวอย่างปิดท้ายในหนังสือเล่มนี้เพื่อสรุปถึงแนวคิดของพลังกลุ่มหรือจิตใจของกลุ่ม (group mind/heart) ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อส่วนรวมที่มากกว่าความสำเร็จของคนใดคนหนึ่ง กรณีของ Gary เป็นกรณีของผู้นำหลงผิดที่ปัญญาญาณของกลุ่มช่วยดึงเขากลับมาแก้ไขความผิดพลาดครั้งใหญ่ Gary เป็นรัฐมนตรีกลาโหมของประเทศที่รวยที่สุดในเกม เขาเป็นคนเชื่อมั่นในตนเองสูงและไม่ยอมฟังใคร เขามักใช้อำนาจสั่งการเหนือ Todd ซึ่งเป็นนายกรัฐมนตรีของประเทศโดยพยายามสะสมอาวุธและขยายกำลังทหารเพื่อบีบบังคับประเทศต่างๆ ให้อยอมเป็นพันธมิตรกับตน จนประเทศของเขาถูกกองกำลังลับลอบโจมตีและเขาตอบโต้ด้วยการยิงขีปนาวุธใส่ศัตรู แต่กลับพลาดเป้าไปลงแหล่งน้ำมันซึ่งทำให้เกิดหายนะทางสิ่งแวดล้อมอย่างมหึมา ต่อมา Gary ถูกนำไปต่อสวนในศาลที่เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้เถียงและแก้ต่างความผิดของ Gary ซึ่งเขาได้สำนึกผิดและขอแก้ไขข้อผิดพลาดของตน เพื่อนๆ จึงลงคะแนนตัดสินอนุญาตให้ Gary อยู่เล่นต่อในเกมอย่างฉิวเฉียด จากนั้นเขาจึงใช้งบประมาณทางทหารทั้งหมดที่มีในประเทศและความช่วยเหลือจากประเทศอื่นๆ มาใช้เพื่อการฟื้นฟูหายนะทางสิ่งแวดล้อมที่ได้ก่อขึ้นและช่วยให้ทั้งกลุ่มชนะตามเงื่อนไขของเกมได้ Hunter

มองว่าภัยพิบัติหรือหายนะที่เกิดขึ้นจากกรณีของ Gary เป็นวิกฤตที่ช่วยสร้างให้เกิดภูมิปัญญาาร่วมกันของทั้งกลุ่มที่จะนำพาทั้งหมดไปสู่สันติภาพได้

ขณะเรื่องราวตรงกันข้ามเป็นกรณีของ Amy เธอเป็นสาวน้อยขี้อายซึ่งเล่นบทเป็นรัฐมนตรีกลาโหมของประเทศยากจนที่สุดในเกม โดยมีดินแดนติดกับประเทศที่รวยที่สุดที่มีทรัพยากรน้ำมันอยู่ แต่อยู่มาวันหนึ่ง Amy กลับสร้างความประหลาดใจให้กับทุกคนด้วยการประกาศสงครามและนำกองกำลังทหารของเธอปิดล้อมแหล่งน้ำมันของประเทศรวยที่สุด ทั้งๆ ที่ขัดคำสั่งของนายกรัฐมนตรของประเทศเธอเอง ทุกคนต่อว่าเธอและพยายามหว่านล้อมให้เธอถอนกำลังออก แต่ว่า Amy กลับยืนยันกรานว่าเธอรู้ดีว่าทำอะไรอยู่ เธอตกอยู่ในความเข้าใจผิดของเพื่อน ๆ อยู่ถึง 2 - 3 วัน จนสุดท้ายจึงเข้าใจว่าที่เธอไปโจมตีปิดล้อมเช่นนั้นเนื่องจาก Paul ซึ่งเป็นผู้นำประเทศรวยที่สุดที่มีแหล่งน้ำมัน พยายามสะสมกำลังเพื่อโจมตีประเทศอื่น ดังนั้น Amy จึงตัดสินใจนำกำลังอันน้อยนิดของเธอไปปิดล้อมแหล่งน้ำมันซึ่งเป็นจุดยุทธศาสตร์เพื่อไม่ให้ Paul ก่อสงครามรุกรานประเทศอื่นได้ Hunter ซึ่ให้เห็นว่าสิ่งที่ Amy ทำถือเป็นการกล้าหาญและมีวิสัยทัศน์ซึ่งเป็นภาวะผู้นำที่สำคัญในผู้นำโลกหลายคน เช่น อองซานซูจี และ เนลสันแมนเดลา เป็นต้นในบทนี้ Hunter ปิดท้ายด้วยการอภิปรายถึงประเด็นการนำความเข้าใจไปปรับใช้ในเกมผ่านความสำเร็จหรือชัยชนะร่วมกันในเกมของเด็กในรูปแบบต่างๆ

เกมจำลองสะท้อนความจริง: แนวคิดสันติภาพผ่านหนังสือ World Peace
หลังจากได้อ่านหนังสือเล่มนี้แล้ว คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นในใจของข้าพเจ้าคือ การเรียนรู้ในเกมของเด็กๆ นั้นช่วยสะท้อนให้ผู้ใหญ่อ่างเราทำความเข้าใจและเรียนรู้อะไรบ้างเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์จริง เราจะใช้กรอบทฤษฎีหรือแนวคิดทางสันติภาพมาวิเคราะห์เรื่องราวต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นมาในเกมและบอกเล่าผ่านหนังสือเล่มนี้ได้หรือไม่ แม้ว่าหนังสือเล่มนี้อาจไม่ใช่หนังสือที่นำเสนอ

ทฤษฎีทางวิชาการโดยตรง ข้าพเจ้าเห็นว่ามียุทธศาสตร์ประเด็นที่เราน่าจะนำมา
ขบคิดต่อกับหนังสือเล่มนี้ได้

จุดเด่นของหนังสือเล่มนี้ คือ การใช้เกม World Peace เป็นเครื่องมือ
ในการเรียนการสอนและสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับเด็กๆ เกม World Peace
นั้นถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำหรับการศึกษาเพื่อสันติภาพ (peace education)
แนวทางการสอนของ Hunter จากประสบการณ์การนำเกมนี้เพื่อสอนเด็กๆ
มากกว่า 35 ปี เสนอทางเลือกให้เราเห็นว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในตำรา
เพียงอย่างเดียว Hunter เน้นย้ำในหนังสือเล่มนี้อยู่ตลอดถึงแนวคิดเรื่องพื้นที่ว่าง
แห่งการเรียนรู้ (empty space) และปัญญาของกลุ่ม (collective wisdom)
ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญสำหรับนักการศึกษาที่ Hunter พยายามตั้งคำถามกับผู้อ่าน
โดยตลอดว่า เรากล้าที่จะเชื่อมั่นในเด็กๆ ที่จะให้ลองถูกลองผิดและเรียนรู้จาก
ความผิดพลาดเพื่อการเติบโตอย่างที่เขาได้แสดงให้เห็นผ่านเกมนี้หรือไม่

กระบวนการเรียนการสอนของ Hunter พยายามขยับกระบวนการทัศน์
จากที่ครูเป็นผู้กุมความรู้และถ่ายทอดให้กับนักเรียน กลายมาเป็นการสร้างพื้นที่
หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน นั่นทำให้นักเรียนเองก็
มีอำนาจในการสร้างสรรค์ความรู้ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์
ร่วมของพวกเขาเอง ข้าพเจ้าเชื่อว่าบทเรียนที่ Hunter นำเสนอต่อผู้อ่านใน
หนังสือเล่มนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากเกมนี้ไม่ได้เปิดพื้นที่ให้กับเด็กๆ ได้เรียนรู้
ผ่านประสบการณ์ของพวกเขา ถือได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างชุมชนแห่งองค์
ความรู้/ความจริง (community of truth) โดยใช้เกมเป็นจุดสนใจร่วมของทั้ง
นักเรียนและครูอย่าง Hunter โดยมองว่าทุกคนเป็นผู้รู้ (knower) ร่วมกันและเกิด
กระบวนการร่วมสร้างองค์ความรู้ขึ้น (Palmer, 1998, pp. 101-103) ซึ่ง Hunter
เรียกในหนังสือเล่มนี้ว่าปัญญาญาณร่วม (collective wisdom)

กล่าวได้ว่าเกม World Peace นั้นสอดคล้องกับหลักแนวทางของการศึกษาเพื่อสันติภาพ (peace education methods) ในหลายประเด็น เช่น กระบวนการเรียนรู้ผ่านการกระทำหรือประสบการณ์ (action-oriented learning) การมุ่งให้กลุ่มทำงานร่วมกันและสนับสนุนซึ่งกันและกัน (peer-oriented) การเปลี่ยนแปลงมุมมองและทัศนคติของเด็ก และการสร้างพื้นที่ในการปะทะสังสรรค์ (creating space for encounter) เช่น กระบวนการสื่อสาร การสานเสวนาและการแลกเปลี่ยนกับความคิดแนวทางต่างๆ เป็นต้น (Berghof Foundation, 2012, pp. 84 - 85)

การใช้เกมจำลองสถานการณ์และองค์ประกอบต่างๆ ในเกมที่ Hunter พยายามนำเสนอให้กับเด็กได้เรียนรู้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกของผู้ใหญ่ เด็กๆ ได้สัมผัสกับประเด็นที่เกี่ยวกับสันติภาพเชิงลบ (negative peace) อย่าง สงครามและการสู้รบอย่างกรณีของ David และ Amy การสะสมกำลังอาวุธและการแพร่ขยายของอาวุธนิวเคลียร์ในกรณีของ Michael และ Jamal ปัญหาความขัดแย้งเชิงอัตลักษณ์และการต่อสู้แบ่งแยกดินแดน เหตุการณ์ในการปกครองและรัฐประหารอย่างกรณีของ Jared เป็นต้น ไปสู่ประเด็นสันติภาพเชิงบวก (positive peace) ตัวอย่างเช่น ความเหลื่อมล้ำทางทรัพยากร ปัญหาความยากจนที่ถูกนำเสนอผ่านสถานการณ์ของประเทศที่ยากจนที่สุดในเกม หรือประเด็นวิกฤตทางสิ่งแวดล้อมทั้งที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ในกรณีของ Gary หรือความพยายามหาทางแก้ไขปัญหาโลกร้อนของ Michael และ Jamal เป็นต้น

หนังสือเล่มนี้ยังช่วยเปิดประเด็นให้ขบคิดต่อถึงข้อถกเถียงถึงความเข้าใจเกี่ยวกับสันติภาพและสงคราม เป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งที่ Hunter นำบทตำราพิชัยสงครามของซุนวู (Sun Tzu's The Art of War) มาอ่านให้เด็กฟังก่อนเริ่มเกมในแต่ละครั้ง ด้วยที่เกม World Peace มีเป้าหมายในการสร้างสันติภาพ อาจเกิดคำถามในใจของเราขึ้นมาว่าทำไมถึงใช้ตำราพิชัยสงครามในการ

อ่านประกอบการเล่นเกมนี้ กรณีของ David ซึ่งตกอยู่ในวังวนแห่งสงครามและการสู้รบในเกมอาจเป็นตัวอย่างสำคัญที่ตอบคำถามนี้ได้ Hunter ได้ให้คำอธิบายต่อกรณีดังกล่าวถึงการศึกษาดำรารของซุนวูในฐานะที่เข้าไปทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงธรรมชาติของสงครามเพื่อหาหนทางในการก้าวข้ามสงครามและความรุนแรงมากกว่าใช้เป็นคู่มือสร้างสงคราม ประเด็นดังกล่าวสะท้อนได้ถึงกระบวนการศึกษาสันติภาพที่พยายามมองทั้งสงครามและสันติภาพในฐานะเหรียญสองด้านที่อยู่ควบคู่กัน กล่าวอีกนัยหนึ่ง เรื่องนี้ช่วยแสดงให้เห็นว่าในการเรียนการสอนเรื่องสันติภาพ เราไม่สามารถยึดยึดความคิดเรื่องไฝ่สันติ (pacifism) ให้กับผู้เรียนได้หากว่าผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ถึงธรรมชาติอีกด้านหนึ่ง คือ ความขัดแย้ง ความรุนแรง และสงคราม

ในบทส่งท้ายซึ่งเล่าถึงประสบการณ์ที่พาเด็กๆ ไปที่อาคาร Pentagon ตามคำเชิญของเจ้าหน้าที่กระทรวงกลาโหม สหรัฐฯ Hunter ได้ทิ้งท้ายถึงความรู้สึกและคำถามต่างๆ นานาที่อยู่ในใจเขาเมื่อได้พบกับรัฐมนตรีกลาโหม และผู้นำเหล่าทัพ ในฐานะที่เขาเติบโตมาในยุคขบวนการสันติภาพและการเรียกร้องสิทธิพลเมืองช่วงทศวรรษที่ 1960 ทำให้เขามองโลกแบ่งแยกเป็นขาวเป็นดำ มองว่าสงครามนั้นไม่ดีและต่อต้านสงครามเวียดนาม แต่การที่ได้พบกับเหล่านายทหารซึ่งมีหน้าที่ที่เป็นมิตรและสนใจในการเรียนรู้ของเด็กๆ และเรียนรู้จากตำราของซุนวูผ่านเกม World Peace ทำให้เขามองคนเหล่านี้ในอีกมุมหนึ่งที่มีความตั้งใจสร้างสันติภาพเช่นกัน ถึงแม้ว่าเขาอาจจะไม่เห็นด้วยในวิธีการก็ตาม เรื่องราวดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้านึกถึงคำแนะนำของ Lederach (2003) ในหนังสือ Little Book of Conflict Transformation เกี่ยวกับการวางท่าทีที่โอบอุ้มความขัดแย้งในลักษณะทางสองแพร่ง (dilemma) หรือภาวะย้อนแย้ง (paradox) ซึ่งเราควรปรับกรอบอ้างอิงจากการเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (either/or)

มาเป็นการยอมรับกรอบอ้างอิงแบบทั้งคู่ (both/and) และมองว่าทั้งสองอย่างมีเป้าหมายที่อิงอาศัยกัน (pp. 51 - 52)

ประเด็นสุดท้ายในการวิเคราะห์คือ เรื่องราวของเด็กๆ จาก World Peace Game ในหนังสือเล่มนี้สะท้อนแนวทางปฏิบัติของพลัทธิธรรมแห่งจินตนาการ (Moral Imagination) อย่างน่าสนใจ ซึ่ง Lederach (2005) ได้สรุปหลักการดังกล่าวในการสร้างเสริมสันติภาพไว้ 4 ประการ ได้แก่ 1) ความสัมพันธ์เป็นหัวใจหลักและความสามารถในการจินตนาการถึงขยายโยความสัมพันธ์ต่างๆ 2) การโอบอุ้มความซับซ้อนและภาวะย่อนแย้งโดยไม่ด่วนตัดสิน 3) การเปิดพื้นที่สำหรับจินตนาการและความสร้างสรรค์ และ 4) ความเต็มใจรับความเสี่ยงที่เกิดขึ้นเพื่อก้าวข้ามความรุนแรง (pp. 34 - 40)

หลักการดังกล่าวปรากฏให้เห็นผ่านประสบการณ์ในเกมของเด็กๆ ประเด็นความสัมพันธ์ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเกม World Peace เช่นกันที่พยายามทำให้เด็กๆ ก้าวข้ามการแข่งขันต่อสู้กันไปสู่ความร่วมมือเพื่อช่วยชนะร่วมกัน นอกจากนี้ตัวอย่างของ Pablo ในบทที่ 2 ยังสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในขยายโยความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเกมท่ามกลางความวุ่นวายดังกับนักเฝ้าดูใยแมงมุม (web watcher) ที่ต้องใช้คุณสมบัติของความนิ่งสงบ (stillness) และความอดทนในการสังเกตและทำความเข้าใจกับขยายโยอันซับซ้อนที่เกิดขึ้น (Lederach, 2005, pp. 120-1) ในเกมของ Pablo เขาใช้เวลากว่า 6 สัปดาห์ถึงจะขยับตัวเดินเพื่อคลี่คลายปัญหาและวิกฤตต่าง ๆ บางทีเรื่องราวของ Pablo อาจมาช่วยเตือนสติให้เราทำตัวช้าลงเมื่ออยู่ท่ามกลางสถานการณ์และวิกฤตการณ์ต่างๆ อันวุ่นวายในโลกก็เป็นได้

การโอบอุ้มภาวะย่อนแย้งที่เกิดขึ้นในหนังสือเล่มนี้ที่ชัดเจนที่สุด คือ การใช้ตำราพิชัยสงครามของซุนวูในการเล่นเกมนเพื่อสร้างสันติภาพให้กับโลก ทว่าสิ่งที่

ปรากฏผ่านประสบการณ์และบทเรียนของ David รวมถึงความเข้าใจของ Hunter ในการทบทวนประสบการณ์ของเขาเองทั้งกับเกมและกับการได้พบเจอกับเหล่าผู้นำทหาร รวมถึงการที่ทหารตั้งสมญานามให้กับ Hunter ว่าเป็นนักรบแห่งสันติภาพ (peace warrior) ได้แสดงให้เห็นภาพแห่งการโอบอุ้มภาวะย้อนแย้งระหว่างสงครามและสันติภาพดังที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้า

ในประเด็นการเปิดพื้นที่ให้กับความคิดสร้างสรรค์นั้นสอดคล้องกับแนวคิดพื้นที่ว่าง (empty space) ของ Hunter กรณีของ Michael และ Jamal ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบเปลี่ยนแปลงเปลี่ยนตัวเองจากนักค้าสงคราม กลายมาเป็นนักลงทุนพลังงานสะอาดซึ่งนำไปสู่การคลี่คลายปัญหาวิกฤตต่างๆ ในเกม ถือได้ว่าเป็นตัวอย่างสำคัญของเกม World Peace ที่เปิดพื้นที่ความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กๆ ในการสร้างสันติภาพในแบบฉบับของพวกเขา แม้แต่เจ้าหน้าที่กระทรวงกลาโหม สหรัฐฯ ที่ได้พบเจอกับเด็กนักเรียนของ Hunter ก็ยังประทับใจความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆ และสะท้อนถึงแนวคิดเรื่องพื้นที่ว่างว่า “เราต้องการพื้นที่อย่างนี้มากขึ้นในที่นี้ [กระทรวงกลาโหม] เรามักยุ่งอยู่กับการแก้ไขปัญหาและตอบโต้สถานการณ์ ฉันอยากจะมีพื้นที่ว่างเช่นนี้ในการคิดว่าโลกเราควรจะเป็นอย่างไร มากกว่าเอาแต่ตอบสนองอยู่อย่างนี้” (p. 225)

ความเต็มใจรับความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในเกมสะท้อนออกมาอย่างชัดเจนในกรณีของ Amy ที่เธอเสี่ยงนำกำลังอันน้อยนิดของตัวเองปิดล้อมพื้นที่แหล่งน้ำมันของ Paul ซึ่งมีกำลังมากกว่าเธอหลายเท่า เพื่อป้องกันไม่ให้ Paul โจมตีและยึดครองประเทศอื่นๆ อันจะส่งผลเสียต่อสันติภาพในเกมได้ ในขณะที่เดียวกันในห้องเรียนเธอก็ยอมแบกรับความเสี่ยงที่จะถูกเพื่อนๆ เข้าใจผิดและต่อว่าเธอว่าเป็นคนบ้าสงครามไปหลายวัน กว่าที่จะมาเข้าใจเจตนาที่แท้จริงของเธอก็เป็นการเล่นเกมวันสุดท้ายแล้ว (pp. 214 - 215)

บทส่งท้าย

แม้ว่าหนังสือ World Peace เล่มนี้จะเป็นเรื่องราวและประสบการณ์ของเด็กๆ ชั้น ป. 4 แต่หากเรามาลองเรียนรู้และทำความเข้าใจกับประสบการณ์ดังกล่าวแล้ว จะพบได้ว่าหลากหลายเรื่องราวของเด็กๆ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ใหญ่อย่างเราๆ ได้ ข้าพเจ้าเห็นว่าหนังสือเล่มนี้มีประโยชน์สำหรับนักการศึกษา เราได้เห็นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กๆ ได้เรียนจากสถานการณ์จำลองนั้นสามารถนำมาขบคิดต่อและเชื่อมโยงกับความเป็นจริงในสังคม กระบวนการเรียนการสอนของ Hunter ผ่านเกมจำลองสถานการณ์อย่าง World Peace ยังช่วยชี้แนะให้เห็นอีกมิติหนึ่งของการศึกษาเพื่อสันติภาพที่เปิดพื้นที่ว่างแห่งการเรียนรู้ให้เด็กๆ ได้ลองผิทดลองดูเพื่อนำไปสู่ความหวังรู้ที่แท้จริงถึงความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ของผู้อื่น รวมทั้งการร่วมมือกับคนอื่นๆ ในสังคม สุดท้ายนี้หนังสือเล่มนี้ช่วยจุดประกายแห่งความหวังได้ว่า พลังธรรมแห่งจินตนาการของเด็กจะสามารถเป็นบทเรียนแห่งสันติภาพให้กับเราได้

เอกสารอ้างอิง

Berghof Foundation (2012). “Peace Education - Method” in Berghof glossary on conflict transformation [E-reader version] (pp. 82-86). Retrieved from http://www.berghof-foundation.org/fileadmin/redaktion/Publications/Books/Book_Glossary_Chapters_en/glossary_2012_complete.pdf

Hodgson, K. (2016, September 15). Gaming world peace with middle graders. Retrieved from <http://www.middleweb.com/32772/>

gaming-world-peace-with-middle-graders/ accessed on 28 September 2016.

Hunter, J. (2013). *World peace and other 4th-grade achievements*. New York, NY: Houghton Mifflin Hartcourt.

Lederach, J.P. (2003). *The little book of conflict transformation*. Intercourse, PA: Good Books.

Lederach, J.P. (2005). *The moral imagination: The art and soul of building peace*. New York, NY: Oxford University Press.

Palmer, P. (1998). *Courage to teach: Exploring the inner landscape of teacher's life*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.