

“เกม” ในฐานะพื้นที่ทางจริยธรรมและการเรียนรู้ชีวิตของเด็กติดเกม*

“GAMES” AS AN ETHICAL SPACE AND LIFE-LEARNING PLATFORM FOR YOUNG GAMERS

ธนฤทธ กองศิลป์^{1*}, จตุพล ยงสร²

Thanalit Kongsilp^{1*}, Chatupol Yongsorn²

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

¹The Graduate School, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

²Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: thanalit.kongsilp@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ วิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายเด็กติดเกม ผลกระทบที่เกิดขึ้น เพื่อสะท้อนกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนที่สามารถก้าวข้ามการตีตราจากสังคมและสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพภายใต้กระบวนการค้นคว้าวิจัย เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ที่เคยถูกสังคมตีตราว่าเป็นเด็กติดเกมและสามารถก้าวข้ามความหมายดังกล่าวได้สำเร็จ ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายเด็กติดเกม ผ่านสถาบันครอบครัวและโรงเรียน ซึ่งเชื่อมโยงการเล่นเกมที่เข้ากับความล้มเหลวทางการเรียนและศีลธรรม การตีตรานี้ผลักดันให้พวกเขาหลีกเลี่ยงโลกของเกมเพื่อแสวงหาการยอมรับและคุณค่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับจุดเปลี่ยนที่สำคัญ เกิดจากความรู้สึกล้มเหลวที่ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง โดยได้ใช้เทคโนโลยีแห่งตนในการเปลี่ยนแปลงชีวิต โดยเปลี่ยนความหมายของเกมให้เป็นห้องทดลองชีวิต เพื่อฝึกฝนทักษะทางเทคนิคและสังคม ก่อนจะตัดสินใจลุกขึ้นมาเป็นผู้กำหนดเส้นทางชีวิตของตนเองอย่างมีสติ ผลสะท้อนกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนที่สามารถก้าวข้ามการตีตราจากสังคม ผลลัพธ์สุดท้าย คือ การก่อรูปของจริยธรรมแห่งตน ไม่ใช่การยอมรับศีลธรรมของสังคม แต่เป็นการสร้างหลักการของตนเองขึ้นมาใหม่ คือ จริยธรรมแห่งความสมดุลที่ก้าวข้ามมุมมองว่าเกมดีหรือเลวโดยสิ้นเชิง เรื่องเล่าของเด็กติดเกมหาใช่เรื่องราวของความล้มเหลว แต่เป็นเรื่องราวการต่อสู้เพื่อสร้างตัวตนและจริยธรรมจากประสบการณ์ที่ถูกกดทับจากสถาบันครอบครัว โรงเรียน และทางการแพทย์ ผ่านการใช้เทคโนโลยีแห่งตนในการสอดส่อง ตรวจสอบ ประเมิน และตัดสินใจจากบรรทัดฐานทางสังคม

คำสำคัญ: เด็กติดเกม, จริยธรรมแห่งตน, การตีตราทางสังคม, เรื่องเล่าเชิงวิพากษ์, การสร้างตัวตน

Abstract

This article aims to examine the social construction of the label “game-addicted child” and its consequences, in order to reflect on the process by which such children develop ethics of the self that enable them to overcome social stigmatization. The study also aims to explore the transformative development of ethical selfhood shaped by their lived experiences. Employing a

*Received July 3, 2025; Revised July 18, 2025; Accepted July 22, 2025

qualitative research approach grounded in a critical paradigm, this research utilizes critical narrative inquiry to collect data from individuals who were once stigmatized as game-addicted children and who have successfully overcome such social constructions. The findings reveal three key dimensions: The label “*game-addicted child*” is constructed through institutional frameworks—particularly family and school—which associate gaming with academic failure and moral deficiency. This stigmatization often pushes children to seek refuge in the gaming world as a space for validation and meaning. Upon encountering critical turning points—often tied to experiences of shame or exclusion—participants began to exercise technologies of the self. They reframed gaming as a “life laboratory” for developing technical and social skills, eventually reclaiming agency over their own life trajectories. The culmination of this transformation is the emergence of ethical selfhood—not by conforming to social morality, but through the formulation of personal principles. These include an ethic of balance that transcends binary judgments of gaming as good or bad, and an ethic of integration that creatively harnesses past experiences for present growth. Ultimately, the findings highlight that what is often labeled as “game addiction” is not merely a pathological condition but a lived site of resistance and ethical self-formation. Rather than being passive recipients of disciplinary power, these children actively engage in practices that reframe their identities and values. Their experiences demonstrate how the self can emerge ethically even under the pervasive gaze and judgment of institutional power.

Keywords: Young Gamers, Ethics of the Self, Social Stigma, Critical Narrative, Identity Formation

บทนำ

สังคมไทยในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนผ่านจากโครงสร้างดั้งเดิมของสังคมเกษตรกรรมที่มีความสัมพันธ์แบบเครือญาติเป็นหลัก ไปสู่ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเต็มรูปแบบ ซึ่งมีลักษณะการแข่งขันสูง การดำเนินชีวิตของผู้คนจึงถูกกำหนดด้วยแรงจูงใจทางเศรษฐกิจและสถานะทางสังคมเป็นหลัก (Kalil, A. et al., 2010) ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำทั้งทางเศรษฐกิจและโอกาสในชีวิตอย่างรุนแรง (Piketty, T., 2014); (โอม ฉัตรนันท, 2020) ภายใต้โครงสร้างนี้ เด็กและเยาวชนถูกมองในฐานะทรัพยากรที่รัฐต้องลงทุนเพื่อพัฒนาเป็นแรงงานในอนาคต (ศุภมณฑา สุภานันท์, 2550) แนวคิดนี้นำไปสู่การกำหนดบทบาทของโรงเรียนให้เป็นสถาบันหลักในการขัดเกลาทางสังคม แทนที่ครอบครัวและศาสนาในอดีต (ภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์, 2565) ระบบการศึกษาจึงกลายเป็นกลไกในการหล่อหลอมเยาวชนให้สอดคล้องกับค่านิยมความสำเร็จในระบบทุนนิยม โดยมีการใช้กฎหมาย เช่น พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เกมถูกมองว่าเป็นกิจกรรมยามว่าง แต่ในโลกยุคดิจิทัล เกมได้กลายเป็นมากกว่าเครื่องมือแห่งความบันเทิง หลายงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าเกมสามารถส่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ (สุพัทธ แสนแจ่มใส, 2560) เกมยังมีบทบาทในการสร้างเส้นทางอาชีพใหม่ เช่น นักกีฬา E-sport, Game Developer, Streamer และ Game Caster ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง (กาญจนาถ อุดมสุข และจารุวดี แก้วมา, 2562) ภาคการศึกษาเองก็เริ่มนำเกมมาใช้ในการรูปแบบของ “Game-based Learning” เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนยุคใหม่ที่เติบโตมากับเทคโนโลยี



อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนได้กลับถูกตีตราว่าเป็นพฤติกรรมเสพติดที่ไร้คุณค่า สื่อมวลชน สถาบันครอบครัว และโรงเรียนมักร่วมกันผลิตวาทกรรม “เด็กติดเกม” ซึ่งมีลักษณะของการสอดส่อง ตรวจสอบ และประเมินพฤติกรรมบนบรรทัดฐานทางสังคม (ขวัญจิต เพ็งแป้น, 2560) การตีตราดังกล่าวไม่เพียงแต่สร้างความรู้สึกลดในตัวเอง แต่ยังส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น ความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่กับลูก รวมถึงปัญหาในโรงเรียน เช่น ผลการเรียนตกต่ำ ขาดเรียนบ่อย หรือถูกลงโทษทางวินัย (ฐานิตา บุญวรรณ, 2563) ปรากฏการณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความตึงเครียดระหว่างค่านิยมทางสังคมกับความเป็นจริงของวิถีชีวิตเด็กยุคใหม่ ซึ่งกลายเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่ไม่อาจมองข้ามได้

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว จึงสนใจในการทำวิจัยเรื่อง “เกม” ในฐานะพื้นที่ทางจริยธรรมและการเรียนรู้ชีวิตของเด็กติดเกม เพื่อศึกษากระบวนการการก่อตัวของจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจว่า พวกเขาสร้างตัวตนและข้ามพ้นความหมายเชิงลบที่สังคมมอบให้ไปสู่การมีจริยธรรมแห่งตนได้อย่างไร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนานโยบายที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ภายใต้กระบวนทัศน์แนววิพากษ์ วิเคราะห์ข้อมูลอิงหลักแนวคิด “จริยธรรมแห่งตน” (Ethics of the Self) และ “เทคโนโลยีแห่งอำนาจ” (Technologies of Power) ของ Michel Foucault เป็นแนวคิดหลัก โดยใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจกลไกของอำนาจที่กระทำต่อชีวิตของเด็กที่ถูกจัดประเภทว่า “ติดเกม” ควบคู่กับการศึกษาวิธีการที่เด็กเหล่านี้สร้างความหมายใหม่ต่อตัวเอง และพัฒนาคุณลักษณะทางจริยธรรมขึ้นมาภายใต้บริบทของการควบคุมทางสังคม ทั้งนี้ งานวิจัยได้อาศัยทฤษฎีเสริมอื่น ๆ อาทิ ทฤษฎีการตีตรา (Labeling Theory) แนวคิดเรื่องเวลาว่าง (Leisure Theory) และความเข้าใจว่าด้วยธรรมชาติของเด็กและการเล่น เพื่อสนับสนุนการอภิปรายเชิงลึกและช่วยให้เห็นถึงพลวัตทางสังคมที่ซับซ้อนซึ่งอยู่เบื้องหลังการเกิดขึ้นของภาพจำ “เด็กติดเกม” และการต่อรองกับอำนาจผ่านการสร้างจริยธรรมแห่งตนของเด็กเหล่านี้อย่างมีนัยสำคัญ

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ 1) กลุ่มนักจิตวิทยา/นักพฤติกรรมศาสตร์/ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมมนุษย์ เพื่อให้ทราบถึงระดับของการเล่นเกมที่ถึงระดับที่เรียกว่า “เด็กติดเกม” 2) กลุ่มเป้าหมายวัยทำงานที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป ซึ่งเคยมีประสบการณ์ตรงในฐานะ “เด็กติดเกม” มาก่อน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน โดยผู้ให้ข้อมูลหลักที่เคยมีประสบการณ์ถูกสังคมตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” และสามารถก้าวข้ามความหมายดังกล่าวได้สำเร็จจำนวน 8 ราย การสัมภาษณ์เน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าเรื่องราวชีวิต ประสบการณ์ ความรู้สึก และการเปลี่ยนผ่านในกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน ประกอบกับการใช้เอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือ รายงานการวิจัย และงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง เช่น งานของ Foucault เกี่ยวกับจริยธรรมแห่งตน แนวคิดเรื่องการตีตราทางสังคม และเอกสารจากแหล่งทางการศึกษาและสื่อมวลชนเกี่ยวกับวาทกรรม “เด็กติดเกม” เพื่อให้ได้ข้อมูล

ที่ลึกซึ้งและเข้าถึงแก่นแท้ของปรากฏการณ์ บนพื้นฐานของความเสมอภาคกับผู้เข้าร่วมวิจัย โดยมองว่าทั้งสองฝ่ายมีความรู้และสถานะที่เท่าเทียมกันในการศึกษาเรื่องนี้ ดังนั้น กระบวนการเก็บข้อมูลจะหลีกเลี่ยงการสัมภาษณ์ที่เป็นทางการ แต่จะเน้นการสนทนาเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Conversation) ที่เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารสองทาง ซึ่งจะช่วยสร้างความไว้วางใจและทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองอย่างเปิดเผย รวมถึงสะท้อนจุดยืนของตัวผู้วิจัยเองด้วยการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลจะเริ่มจากการแนะนำผ่าน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญหลัก (Gate Keeper) จากนั้น จะใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ หลังจากนั้น กระบวนการจะปรับไปสู่การเลือกตัวอย่างเชิงทฤษฎี (Theoretical Sampling) โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครั้งแรก ๆ มาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทางในการเลือกผู้ให้ข้อมูลรายต่อไป ทั้งนี้ เพื่อแสวงหาข้อมูลในมิติที่ลึกซึ้งหรือแตกต่างออกไป กระบวนการนี้จะดำเนินไปจนกว่าข้อมูลจะถึง จุดอิ่มตัว (Data Saturation) ซึ่งในงานวิจัยนี้อยู่ที่ 8 คน โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูลด้วย ยังมีการใช้เทคนิคการสุ่มแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ผ่านการแนะนำจากเครือข่ายวิชาชีพ เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณสมบัติเหมาะสมและมีความพร้อมในการแบ่งปันประสบการณ์อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ การดำเนินการเก็บข้อมูลจากมนุษย์ผู้ให้ข้อมูล ได้มีการจัดทำหนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัยและหนังสือชี้แจงเพื่อขอความยินยอม (Informed Consent) แก่ผู้ให้ข้อมูลก่อนการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย สิทธิในการถอนตัว และการรักษาความลับของข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนได้รับการอนุมัติ จริยธรรมการวิจัย ในมนุษย์ จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตามแนวทางของ Helsinki Declaration และมาตรฐานจริยธรรมสากล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ร่วมกับการรวบรวมเรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative) เพื่อเข้าถึงประสบการณ์ส่วนตัวและการรับรู้ของกลุ่มคนที่เคยถูกสังคมมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ บุคคลวัยทำงานที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป ซึ่งเคยมีประสบการณ์ตรงในฐานะ “เด็กติดเกม” มาก่อน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะถึงภาวะอิ่มตัว (Data Saturation)

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดำเนินการอย่างเป็นระบบ ดังนี้ 1) ได้ทำการสำรวจและคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ตรงตามเกณฑ์ 2) ติดต่อผู้เข้าร่วมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ และขอความยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัยโดยชัดแจ้ง และเป็นลายลักษณ์อักษร 3) อธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการเก็บข้อมูล ตลอดจนสิทธิและเสรีภาพของผู้เข้าร่วมอย่างโปร่งใส 4) ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบรายบุคคล โดยจัดในสถานที่ที่ผู้เข้าร่วมรู้สึกสะดวกและปลอดภัย หรือผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Zoom หรือ Google Meet หากมีข้อจำกัดด้านสถานที่ 5) ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมเล่าเรื่องราวด้วยภาษาของตนเองอย่างอิสระ พร้อมทั้งตั้งคำถามเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการขยายความลึกซึ้งและเปิดเผยความขัดแย้งเชิงประสบการณ์ 6) บันทึกเสียงการสัมภาษณ์อย่างครบถ้วน ด้วยอุปกรณ์ที่มีคุณภาพ พร้อมการจดบันทึกภาคสนามประกอบ 7) ดำเนินการถอดความ (Transcription) โดยคงไว้ซึ่งบริบท ความหมาย และอารมณ์ของเรื่องเล่าตามที่ปรากฏ 8) นำข้อมูลที่ถอดความแล้วส่งกลับให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Member Check) 9) ปรับแก้ข้อมูลตามข้อเสนอแนะของผู้ให้ข้อมูล ก่อนนำไปวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป กระบวนการทั้งหมดนี้ยึดหลักคุณธรรมทางวิจัยและจริยธรรมในการปฏิบัติต่อผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด เพื่อให้การวิจัยสามารถเข้าถึงแก่นแท้ของประสบการณ์ และสะท้อนเสียงของผู้เคยถูกทำให้เป็นชายขอบอย่างซื่อสัตย์และเท่าทันอำนาจเชิงโครงสร้างที่กระทำต่อพวกเขา และได้สร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Trustworthiness) ตามกรอบของ Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. ดังนี้ 1) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Credibility): สร้างความไว้วางใจผ่านผู้แนะนำและสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง, ใช้เทคนิคการถามซ้ำเพื่อยืนยันข้อมูล และใช้การตรวจสอบข้อมูลสามเส้า (Triangulation) 2) ความสามารถในการถ่ายโอน (Transferability): เลือกผู้ให้ข้อมูลที่หลากหลายและทำการบรรยายพรรณนาบริบทอย่างละเอียด (Thick Description) 3) ความสามารถในการ



การพึ่งพา (Dependability): มีกระบวนการอภิปรายและตรวจสอบการตีความข้อมูลร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา (Peer Debriefing) และบันทึกกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบ 4) ความสามารถในการยืนยัน (Confirmability): ยืนยันผลการศึกษาจากข้อมูลที่ปรากฏจริง (Lincoln, Y. S. & Guba, E. G., 1985) ใช้การเก็บข้อมูลจากหลายวิธี (สัมภาษณ์, สังเกต, บันทึกภาคสนาม) และจากหลายแหล่ง (ผู้มีประสบการณ์, ผู้เชี่ยวชาญ) เพื่อลดอคติของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์การประกอบสร้างทางสังคมของวาทกรรม “เด็กติดเกม” นั้น ผู้วิจัยสังเคราะห์ความหมายของเด็กติดเกมว่า มิได้เป็นสภาวะตามธรรมชาติ หากแต่เป็นผลผลิตของการประกอบสร้างทางสังคม (social construction) ที่ก่อตัวขึ้นผ่านการทำงานของวาทกรรม (discourse) และเทคโนโลยีแห่งอำนาจ (technologies of power) ที่ปฏิบัติการผ่านสถาบันทางสังคมต่าง ๆ เช่น ครอบครัว, สถานศึกษา, สื่อมวลชน, และสถาบันทางการแพทย์ วาทกรรมเหล่านี้สถาปนาภาพลักษณ์ของ “เด็กดี” หรือ “เด็กในอุดมคติ” (ผู้มีผลการเรียนดีและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์) ขึ้นเป็นบรรทัดฐาน (norm) และใช้กลไกการสอดส่อง (surveillance) และอำนาจเชิงวินัย (disciplinary power) เพื่อกำกับควบคุมเยาวชนให้สอดคล้องกับบรรทัดฐานดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ความหมายของเด็กติดเกมจึงถูกประกอบสร้างขึ้นในฐานะคู่ตรงข้ามเชิงทวิลักษณ์ (binary opposition) ของเด็กดี และถูกผลักดันให้กลายเป็นสภาวะที่เปี่ยงเบนและเป็นอื่น การวิเคราะห์ในมิตินี้จึงมุ่งเผยให้เห็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจ/ความรู้ (power/knowledge relations) ที่ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ ถูกใช้เพื่อสร้างความชอบธรรมในการนิยามการติดเกมให้เป็นพยาธิสภาพ (pathology) และวิเคราะห์เทคนิคเชิงวินัยที่สถาบันต่าง ๆ ใช้เพื่อควบคุมพฤติกรรมของเยาวชน การทำความเข้าใจผลกระทบที่เกิดจากการควบคุมนี้ โดยเฉพาะในกรณีที่เยาวชนขัดขึ้น จะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ในมิติถัดไป 2) การวิเคราะห์กระบวนการก่อรูปจริยธรรมแห่งตนของเยาวชน เป็นการวิเคราะห์ที่จะมุ่งเน้นไปที่เจตจำนง (agency) ของเยาวชน ผู้ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม พวกเขาไม่ได้เป็นเพียงผู้รับอำนาจอย่างเฉื่อยชา แต่กลับดำเนินกระบวนการต่อรองและสร้างสรรค์จริยธรรมแห่งตน (ethics of the self) ขึ้นมาใหม่ เพื่อก้าวข้ามความหมายเชิงลบที่สังคมมอบให้ กระบวนการนี้เริ่มต้น ณ จุดเปลี่ยน (turning point) ที่เยาวชนตัดสินใจจะนิยามตัวตนใหม่ โดยมีเป้าหมายเพื่อบรรลุสภาวะที่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข ควบคู่ไปกับการเล่นเกมได้อย่างมีความหมายตามวิถีของตนเอง การวิเคราะห์จะให้ความสำคัญกับขั้นตอน ดังนี้ 1) การแสวงหาหรือสร้างพื้นที่ (context) ที่เอื้อให้พวกเขาสามารถนิยามตัวตนและวิถีปฏิบัติใหม่ได้ 2) การเลือกใช้เทคโนโลยีแห่งตน (technologies of the self) หรือวิถีปฏิบัติที่หลากหลาย เช่น การจัดสรรเวลา, การสร้างสมดุล, การเลือกเนื้อหาเกม, และการสื่อสารกับคนรอบข้าง เพื่อสร้างตนเองให้เป็นคนในแบบใหม่ 3) การลงมือปฏิบัติในชีวิตจริงเพื่อก้าวข้ามการถูกครอบงำจากวาทกรรมเชิงลบ และพิสูจน์ถึงวิถีชีวิตที่ตนเลือก 4) การบรรลุเป้าหมายเชิงอัตลักษณ์ (identity goal) ในการเป็นตัวตนในแบบที่ตนปรารถนา ซึ่งเป็นสภาวะที่พวกเขาเป็นอิสระจากอำนาจของป้ายเด็กติดเกมและสามารถใช้ชีวิตอย่างมีจริยธรรมในแบบของตนเองได้สำเร็จ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์เรื่องเล่าเชิงวิพากษ์ (Critical Narrative) ของกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ ถูกนิยามว่าเป็น “เด็กติดเกม” โดยใช้กรอบแนวคิดของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) และทฤษฎีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถสังเคราะห์ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้ เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ อีกทั้งเพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้ และสุดท้ายเพื่อให้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ ชุดความรู้ที่ให้ความหมายแก่คำว่า “เด็กติดเกม” นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างลอย ๆ แต่ถูกประกอบสร้างและผลิตซ้ำผ่านสถาบันทางสังคมที่มีอำนาจใกล้ชิดตัวเด็กที่สุดอย่าง ครอบครัว และโรงเรียน สถาบันเหล่านี้ได้ใช้เทคโนโลยีแห่งอำนาจในการกำกับดูแลและตีตราพฤติกรรมการเล่นเกมที่กลายเป็นสัญลักษณ์ของความล้มเหลวและพฤติกรรมเบี่ยงเบน สรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

1. กระบวนการสร้างความหมายของ “เด็กติดเกม” ผ่านสถาบันอำนาจ ครอบครัว พื้นที่แรกของการให้ความหมายเชิงลบ ครอบครัวมักเป็นจุดเริ่มต้นของการเชื่อมโยงการเล่นเกมที่เข้ากับปัญหาด้านการเรียนและพฤติกรรมโดยตรง โดยมองว่า “เกม” คือ สาเหตุหลักที่ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ การลงโทษหรือการควบคุมจึงมุ่งเป้าไปที่การจำกัดหรือกำจัดเกมออกจากชีวิตของเด็ก แทนที่จะมองหาปัจจัยอื่น ๆ ที่ซับซ้อนกว่านั้น ดังที่ คุณตาล ได้สะท้อนประสบการณ์ของตนเองและพี่ชายว่า การกระทำของผู้ปกครองได้สร้างเงื่อนไขที่ผูกโยงความสำเร็จทางการเรียนไว้กับสิทธิในการเล่นอย่างชัดเจน

“หากคนใดคนหนึ่งมีปัญหาด้านการเรียนเช่น เรียนแล้วคะแนนไม่ดี คะแนนตก สิ่งที่ไม่มอง ก็คือ แม่จะไม่โทษว่าทำไมเด็กไม่อ่านหนังสือแต่แม่จะมองว่าไอ้เครื่องนี้ สิ่งนี้ (เครื่องเล่นเกม) มันคือ สิ่งที่ทำให้ลูกเราเรียนหนังสือไม่ดี เขาก็จะเอาเครื่องไปเก็บเขาจะไม่ให้เล่น”

คำพูดนี้แสดงให้เห็นว่า “เครื่องเล่นเกม” ได้กลายเป็นจำเลยในสายตาผู้ปกครอง และเป็นรูปธรรมของปัญหาทั้งหมด การกระทำเช่นนี้ไม่เพียงแต่จำกัดการเล่น แต่ยังปลูกฝังความหมายว่า เกม คือ สิ่งเลวร้าย ที่ทำลายอนาคตทางการศึกษาโรงเรียน: สถาบันที่ตอกย้ำและทำให้การตีตราเป็นทางการ เมื่อเข้าสู่ระบบโรงเรียน วาทกรรมเด็กติดเกม จะถูกตอกย้ำและทำให้เป็นทางการมากขึ้น โรงเรียนในฐานะสถาบันที่มีหน้าที่สร้างระเบียบวินัย จะมองการเล่นของเด็กผ่านเลนส์ของ “ความปกติ” และ “ความไม่ปกติ” พฤติกรรมเช่น การไม่ส่งการบ้าน, การหลับในห้องเรียน, หรือการหนีเรียน จะถูกแปลความอย่างรวดเร็วว่าเป็นผลมาจากการติดเกม และถูกยกระดับให้เป็น “ความล้มเหลวเชิงศีลธรรม” สิ่งนี้ทำให้ตัวตนของเด็กถูกลดทอนลงเหลือเพียงป้ายตรา “เด็กติดเกม” โดยที่บริบททางอารมณ์หรือปัญหาอื่น ๆ ในชีวิตของเด็กมักจะถูกละเลย ดังที่ชีวิตของ อาจารย์ไก่โต้ง สะท้อนให้เห็นว่า

“ถูกแปลความโดยครู โรงเรียน และสังคมรอบข้างว่าเป็น “ความล้มเหลวเชิงศีลธรรม” แทนที่จะเข้าใจว่าเป็น ภาวะการต่อรองของเด็กกับระบบที่ไม่ยอมรับเขา”

2. ผลกระทบของการตีตรา “เด็กติดเกม” ต่อตัวตนและชีวิต การผลักไสสู่โลกของเกมเพื่อแสวงหาการยอมรับ เมื่อถูกปฏิเสธและรู้สึกไร้ค่าจากโลกแห่งความเป็นจริง (บ้านและโรงเรียน) พวกเขาจึงหลีกเลี่ยงเข้าไปในโลกของเกม ซึ่งเป็นพื้นที่เดียวที่พวกเขาสามารถสร้างคุณค่าและได้รับการยอมรับในแบบที่แตกต่างออกไป ในโลกของเกม สถานะทางสังคมไม่ได้วัดจากเกรดเฉลี่ย แต่วัดจากความสามารถ, ระดับ (Level), หรือไอเทมที่ครอบครอง ทำให้พวกเขารู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและมีความสำคัญขึ้นมาอีกครั้ง ดังที่คุณกายได้อธิบายความรู้สึกนี้ว่า

“มีคนให้ความสำคัญกับเรา อย่างสมมติว่าเรามี level ที่เยอะกว่า หรือว่าเรามีของที่แบบคนอื่นไม่มี มันทำให้เรารู้สึกว่าเรามีความสำคัญมากขึ้น”

โลกของเกมจึงกลายเป็นพื้นที่ชดเชย ที่พวกเขาใช้ฟื้นฟูศักดิ์ศรีและหล่อเลี้ยงตัวตนที่ไม่เป็นที่ต้องการในโลกแห่งความจริง แม้เกมจะเป็นพื้นที่ปลอดภัย แต่ผลกระทบจากการถูกตีตราในโลกจริงยังคงตามมาหลอกหลอน จุดที่เจ็บปวดที่สุด คือ การตระหนักรู้ว่าตนเองได้ถูกทิ้งไว้ข้างหลังเพื่อนในรุ่นเดียวกัน เส้นทางชีวิตที่แตกต่างได้สร้างบาดแผลทางใจที่เกิดจากการเปรียบเทียบและความรู้สึกอับอาย ซึ่งกลายเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้พวกเขาต้องหันกลับมาทบทวนชีวิตตัวเองอีกครั้ง ความรู้สึกนี้ถูกสรุปไว้อย่างทรงพลังในคำพูดของ อาจารย์ไก่โต้ง ในช่วงเวลาที่เขาคัดสินใจจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง

“อายเพื่อนวะ เพื่อนจบไปหมดแล้ว ผมยังใส่ชุดนักเรียนอยู่เลย”



ประโยชน์ที่สะท้อนผลกระทบขั้นสุดของวาทกรรมเด็กติดเกม ที่ไม่ได้ทำลายแค่ผลการเรียน แต่ยังกัดกร่อนความสัมพันธ์ทางสังคมและสร้างความรู้สึกละเลยออกจากเส้นทางชีวิตที่ปกติ จนนำไปสู่จุดเปลี่ยนที่พวกเขาต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อทวงคืนชีวิตของตนเองกลับคืนมา

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้ ซึ่งกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) เพื่อก้าวข้ามการตีตรา เมื่อเผชิญกับการถูกตีตราและผลเสียจากสังคมกระแสหลัก กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ยอมจำนนต่อความหมายเชิงลบที่ได้รับแต่กลับเข้าสู่กระบวนการที่ฟูโกต์ เรียกว่า เทคโนโลยีแห่งตน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ปัจเจกบุคคลหันกลับมาทำงานกับความคิด, ร่างกาย, และจิตวิญญาณของตนเอง เพื่อเปลี่ยนแปลงและสร้างคุณค่าใหม่ให้ชีวิต กระบวนการนี้ไม่ใช่การยอมทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม แต่คือ การสร้างจริยธรรม หรือหลักในการดำเนินชีวิตชุดใหม่ขึ้นมาด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่เคยล้มเหลว สรุปรายละเอียดได้ดังนี้

1. “เทคโนโลยีแห่งตน” ในทางปฏิบัติ: การเปลี่ยนเกมให้เป็นพื้นที่สร้างคุณค่า ขั้นตอนแรกของการสร้างจริยธรรมแห่งตน คือ การแปรเปลี่ยนความหมายของ “เกม” จากพื้นที่หลบหนีให้กลายเป็น “ห้องทดลองชีวิต” (Life Laboratory) ที่พวกเขาสามารถฝึกฝนทักษะและสร้างทุนในแบบที่ระบบการศึกษาไม่เคยมอบให้หรือมองเห็นคุณค่า การค้นพบทุนทางทักษะ พวกเขาเริ่มตระหนักว่าเวลาที่ใช้ไปกับเกมไม่ได้สูญเปล่า แต่กลับสร้างทักษะที่จับต้องได้จริง เช่น การซ่อมคอมพิวเตอร์, การลงระบบปฏิบัติการ Windows, หรือการตั้งค่าระบบเครือข่าย LAN. ทักษะเหล่านี้กลายเป็นเครื่องมือเอาตัวรอดและสร้างรายได้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้พวกเขามองเห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนเองทำ แม้ว่าสังคมจะมองว่าไร้สาระก็ตาม อาจารย์โกโด้ ได้เล่าถึงช่วงเวลาที่เขาตระหนักถึงคุณค่าของทักษะที่ได้จากเกมว่า

“ผมเริ่มมองเห็นว่า อ้าว ไอ้สิ่งที่เขาวัวเราว่า ‘ติดเกม’ เนี่ย จริง ๆ แล้วมันคือ สิ่งที่ผมใช้เอาตัวรอดได้”

คำพูดนี้ คือ หัวใจของการแปรความหมายอดีต มันคือการเปลี่ยนป้ายตราที่สังคมแปะไว้ให้ จากสัญลักษณ์ของความล้มเหลวให้กลายเป็นเครื่องยืนยันความสามารถและเป็นรากฐานของความภาคภูมิใจในตนเอง รวมทั้งการฝึกฝนทักษะทางสังคมและอารมณ์ นอกเหนือจากทักษะเชิงเทคนิค เกมยังเป็นสนามฝึกฝนทักษะทางสังคมที่สำคัญ เช่น ภาวะผู้นำ การวางแผนกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ผ่านการเผชิญหน้ากับความพ่ายแพ้และเรียนรู้ที่จะลุกขึ้นสู้ใหม่

2. จุดเปลี่ยนสู่การเป็นผู้กระทำการ: การสร้างวินัยและความรับผิดชอบจากภายใน การมีทักษะเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ จุดเปลี่ยนที่สำคัญที่สุด คือ การที่พวกเขาเปลี่ยนสถานะจากผู้ถูกกระทำ โดยวาทกรรมของสังคมมาเป็นผู้กระทำการ (Agency) ในชีวิตของตนเองอย่างมีสติ การเปลี่ยนแปลงนี้มักเกิดจากจุดสะเทือนใจภายในที่ทำให้พวกเขาตัดสินใจลุกขึ้นมาควบคุมชีวิตและรับผิดชอบต่ออนาคตของตนเอง พวกเขาเลือกที่จะกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาหรือเส้นทางอาชีพ ไม่ใช่เพราะถูกบังคับ แต่เพราะเกิดจากความต้องการภายในที่อยากจะพิสูจน์คุณค่าของตนเองให้ตนเองเห็น อยากทำให้ครอบครัวภูมิใจ หรือเพราะความอับอายที่เห็นเพื่อนก้าวไปข้างหน้า การตัดสินใจนี้คือการแสดงเจตจำนงอิสระและเป็นแกนหลักของการสร้างจริยธรรมแห่งตน ดังที่ อาจารย์โกโด้ ยืนยันอย่างหนักแน่นว่า

“ไม่มีใครบังคับผมหรอก ผมเลือกเองว่าอยากเรียนให้จบ อยากมีงาน อยากให้แม่ภูมิใจ”

คำพูดนี้สะท้อนถึงการก่อตัวของจริยธรรมที่ไม่ได้อิงกับคำสั่งจากภายนอกอีกต่อไป แต่มาจากความรับผิดชอบและความปรารถนาที่เกิดขึ้นจากภายในตัวเอง เขาไม่ได้เพียงต้องการ “เรียนให้จบ” ตามที่ระบบคาดหวัง แต่เขา “เลือก” ที่จะทำมันเพื่อเป้าหมายที่มีความหมายต่อชีวิตของเขาเอง นี่คือการกระทำที่เปี่ยมไปด้วยศักดิ์ศรีและเป็นเครื่องยืนยันถึงการก้าวข้ามการตีตราได้อย่างสมบูรณ์

3. เครื่องมือสู่การเปลี่ยนแปลง: แรงผลักดันจากภายนอกสู่การกำกับตนเองการก้าวข้ามจากสถานะ “เด็กติดเกม” ไปสู่การเป็นผู้กำกับชีวิตตนเองมิได้เกิดขึ้นโดยลำพัง หากแต่เป็นผลจากการเผชิญหน้าและเข้าถึงเครื่องมือบางอย่างที่มีนัยต่อการเปลี่ยนแปลง เครื่องมือเหล่านี้อาจอยู่ในรูปของบุคคลที่มองเห็นคุณค่าในตัวเด็ก เช่น ครู เพื่อน หรือผู้ใหญ่ที่ยื่นโอกาสโดยไม่ตีตรา รวมถึงกิจกรรมหรือพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถอย่างปลอดภัยสำหรับบางคน เกมเองกลับกลายเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสะท้อนคิด (reflection) เช่น การรับรู้วาทะจากเกมสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ทั้งด้านการวางแผน ความอดทน และการแก้ปัญหา ขณะที่บางคนเปลี่ยนมุมมองจากผู้เล่นเป็นผู้ผลิต เช่น นักแคสเกมหรือผู้สร้างคอนเทนต์ ซึ่งกระตุ้นการบริหารตนและพัฒนาศักยภาพอย่างเป็นระบบ องค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดการประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเลือก การตระหนักรู้ และการรับผิดชอบต่อตนเอง มากกว่าการยึดติดกับค่านิยมที่สถาบันได้กำหนด

การสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า จริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) ที่กลุ่มตัวอย่างได้พัฒนาขึ้นนั้น ไม่ใช่ศีลธรรมตามกรอบมาตรฐานที่สังคมพยายามบังคับใช้ แต่เป็นหลักการดำเนินชีวิตที่ซับซ้อนและเป็นส่วนตัว ซึ่งงอกงามขึ้นมาจากประสบการณ์ตรง โดยเฉพาะจากการเรียนรู้ที่จะสร้างสมดุล บูรณาการอดีตเข้ากับปัจจุบัน และใช้บทเรียนจากความผิดพลาดเพื่อเติบโตอย่างมีคุณภาพ สรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

1. จริยธรรมแห่งความสมดุล: การก้าวข้ามมุมมองแบบขาว-ดำ สิ่งที่เด่นชัดที่สุดในการพัฒนาจริยธรรมของพวกเขา คือ การก้าวข้ามมุมมองแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ที่มองว่าเกมเป็นสิ่งดี เลว โดยสิ้นเชิง พวกเขาเรียนรู้ว่าปัญหาไม่ได้อยู่ที่เกม แต่อยู่ที่ การหมกมุ่น จนขาดความพอดี พวกเขาจึงสร้างหลักการแห่งความสมดุลขึ้นมาใช้กับชีวิตของตนเอง ซึ่งหลักการนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เรื่องเกม แต่ยังครอบคลุมถึงกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตด้วย แสดงให้เห็นถึงวุฒิภาวะในการไตร่ตรองและการกำกับตนเอง คุณกาย ได้สรุปหลักจริยธรรมนี้ไว้อย่างชัดเจนว่า

“ความรับผิดชอบของตัวเองบวกกับการจัดสรรเวลามันก็ต้องเป็นการแบ่งเวลา อะไรที่ว่าเราจะเล่นหรือว่าเราจะทำอย่างอื่นก็ต้องแบ่งเวลามัน ก็น่าจะเหมือนกับพวกแบบเตะบอล มากไปก็ไม่ได้ เล่นเกมมากไปก็ไม่ได้ หมกมุ่นอะไรสักอย่างมากไปก็ไม่ได้”

คำพูดนี้สะท้อนให้เห็นถึงแก่นแท้ของจริยธรรมที่พวกเขาสร้างขึ้น ซึ่งตั้งอยู่บนความรับผิดชอบและการจัดสรรเวลา พวกเขาไม่ได้มองว่าเกมเป็นศัตรูที่ต้องกำจัด แต่เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งที่ต้องจัดการให้อยู่ในจุดที่สมดุลกับภาระหน้าที่อื่น ๆ ในชีวิต ซึ่งเป็นทักษะการบริหารจัดการชีวิตที่พวกเขาเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. จริยธรรมแห่งการบูรณาการ: การหลอมรวมอดีตเข้ากับปัจจุบันอย่างมีสติ อีกหนึ่งมิติที่สำคัญของการพัฒนาจริยธรรม คือ พวกเขาไม่ได้ปฏิเสธหรือตัดขาดจากอดีตของการเป็นเด็กติดเกม แต่เลือกที่จะบูรณาการตัวตนนั้นเข้ากับชีวิตในปัจจุบันอย่างมีสติและสร้างสรรค์ พวกเขายอมรับว่าเกมเป็นส่วนหนึ่งที่หล่อหลอมให้พวกเขาเป็นคนอย่างทุกวันนี้ และยังคงเล่นเกมอยู่ แต่ในบทบาทและมุมมองที่เปลี่ยนไป จากผู้เล่นที่ไร้ทิศทาง สู่ผู้เล่นที่รู้จักควบคุมและนำประสบการณ์มาใช้ให้เกิดประโยชน์

อาจารย์โกโต้ เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของการบูรณาการจริยธรรมนี้เข้ากับบทบาทใหม่ในฐานะครู เขาไม่ได้เลิกเล่นเกม แต่ได้เปลี่ยนมันให้กลายเป็นเครื่องมือในการสอนและสร้างความสัมพันธ์กับนักเรียน โดยมีเงื่อนไขของความรับผิดชอบกำกับอยู่เสมอ

“ผมเล่นเกมเหมือนเดิมแหละ แต่ไม่ได้เล่นแบบเดิมแล้วนะ ” “อยากเล่นเล่นเลย ใช้คอมในห้องคอมนี่แหละเล่นกะเด็กเลย แต่ต้องทำงานส่งให้เสร็จก่อนนะ เล่นไปเล่นมาสอนแม่ซ่อม สอนลงโปรแกรม แล้วก็สอนให้มันรู้จักควบคุมตนเอง”



คำพูดนี้แสดงให้เห็นถึงจริยธรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นอย่างสมบูรณ์ เขาเข้าใจธรรมชาติของเด็กที่อยากเล่นเกม จึงไม่ได้สั่งห้าม แต่ใช้มันเป็นจุดเชื่อมต่อเพื่อสอนทักษะที่ไกลกว่านั้น ไม่ว่าจะเป็นทักษะเชิงเทคนิค (“สอนซ่อมสอนลงโปรแกรม”) หรือที่สำคัญที่สุด คือ การสอน “จริยธรรมแห่งตน” ให้กับเด็กรุ่นต่อไป นั่นคือ การรู้จักควบคุมตนเอง (“สอนให้มันรู้จักควบคุมตนเอง”) นี่คือการเปลี่ยนบทเรียนจากชีวิตของตนเองให้กลายเป็นปัญหาที่ส่งต่อได้ ซึ่งถือเป็นการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับสูงสุด คือ การใช้ประสบการณ์ของตนเพื่อชี้แนะและสร้างโอกาสให้แก่ผู้อื่น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ คำว่า “เด็กติดเกม” ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างลอย ๆ แต่ถูกประกอบสร้างและผลิตซ้ำผ่านสถาบัน ครอบครัว และโรงเรียน สถาบันเหล่านี้ได้ใช้เทคโนโลยีแห่งอำนาจในการกำกับดูแลและตีตราพฤติกรรมการเล่นเกมที่กลายเป็นสัญลักษณ์ของความล้มเหลวและพฤติกรรมเบี่ยงเบน การตีตราทางสังคมและอำนาจของวาทกรรม: จากฟูโกต์สู่ทฤษฎีการตีตรา ผลการวิจัยในประเด็นแรกที่ชี้ว่าวาทกรรม “เด็กติดเกม” ถูกสร้างผ่านสถาบันครอบครัวและโรงเรียนนั้น เป็นผลพวงมาจากการที่สังคมหรือกลุ่มผู้มีอำนาจ (ในที่นี้ คือ พ่อแม่และครู) สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาแล้วนำไปแปะป้ายให้กับบุคคลอื่น การเล่นเกมจึงไม่ใช่พฤติกรรมที่เลวร้ายโดยเนื้อแท้ แต่มันกลายเป็นเช่นนั้นเมื่อผู้มีอำนาจให้นิยามและปฏิบัติต่อเด็กในฐานะ ผู้เบี่ยงเบน คำพูดของคุณตาลที่เล่าว่าแม่โทษเครื่องเล่นเกมทันทีที่ผลการเรียนตก คือ ตัวอย่างที่ชัดเจนของการแปะป้ายโดยไม่พิจารณาบริบทอื่น ขณะที่คำพูดของอาจารย์ไต้งีที่ว่า การกระทำของเขาถูกแปลว่าเป็น ความล้มเหลวเชิงศีลธรรม ที่สะท้อนให้เห็นแนวคิดของ Becker ที่เสนอว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบนไม่ได้มีอยู่จริงในตัวมันเอง แต่เป็นผลพวงมาจากการที่สังคมหรือกลุ่มผู้มีอำนาจ และการตีตรามักนำไปสู่การสร้างสถานภาพเด่น กล่าวคือ ตัวตนทั้งหมดของเด็กจะถูกลดทอนลงเหลือเพียงป้ายตรา “เด็กติดเกม” เพียงอย่างเดียว บดบังคุณสมบัติหรือศักยภาพด้านอื่น ๆ จนหมดสิ้น สิ่งนี้บังคับให้พวกเขาต้องเข้าไปหาการยอมรับในโลกของเกมที่คุณกายอธิบาย ซึ่งเป็นภาวะที่เรียกว่าการเบี่ยงเบนลำดับพฤติกรรม ที่บุคคลเริ่มยอมรับและแสดงบทบาทตามป้ายตราที่สังคมยึดเหนี่ยวให้ (Becker, H. S., 1963)

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกตีตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการตีตราจากสังคมได้ ซึ่งกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) เพื่อก้าวข้ามการตีตรา เมื่อเผชิญกับการถูกตีตราและผลก่อกวนจากสังคมกระแสหลัก กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ยอมจำนนต่อความหมายเชิงลบที่ได้รับ แต่กลับเข้าสู่กระบวนการที่ฟูโกต์ เรียกว่า เทคโนโลยีแห่งตน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ปัจเจกบุคคลหันกลับมาทำงานกับความคิด ร่างกาย และจิตวิญญาณของตนเอง เพื่อเปลี่ยนแปลงและสร้างคุณค่าใหม่ให้ชีวิต กระบวนการนี้ไม่ใช่การยอมทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม แต่คือ การสร้างจริยธรรม หรือหลักในการดำเนินชีวิตชุดใหม่ขึ้นมาด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่เคยล้มเหลว เกมในฐานะ “พื้นที่แห่งการเรียนรู้” และการสร้างตัวตนเชิงบวก ในขณะที่สถาบันกระแสหลักมองว่าเกม คือ พื้นที่แห่งความเสื่อมเสีย ผลการวิจัยในประเด็นที่สองแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์การใช้เกมเพื่อเป็นพื้นที่แห่งความหลากหลายในการแสดงออก โดยนักวิชาการด้านการศึกษาอย่าง Gee เสนอว่าวิดีโอเกม คือ “พื้นที่แห่งการเรียนรู้” ที่ทรงพลัง Gee ระบุว่าเกมที่ดีจะส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านหลักการต่าง ๆ เช่น การให้ผู้เล่นได้สร้างตัวตนเสมือนที่พวกเขาสามารถทดลองเป็นในสิ่งที่อยากเป็นและฝึกฝนทักษะได้อย่างปลอดภัย ซึ่งตรงกับการที่กลุ่มตัวอย่างใช้เกมเพื่อสร้างตัวตนใหม่ในฐานะคนเล่นเกมเก่ง เพื่อชดเชยความล้มเหลวในโลกจริง คำพูดของอาจารย์ไต้งีที่ว่า “ไอ้สิ่งที่เขาตำราเราว่า ติดเกมเนี่ยจริง ๆ แล้วมัน คือ สิ่งที่ผมใช้เอาตัวรอดได้” คือ เครื่องยืนยันแนวคิดของ Gee ที่ว่าเกมไม่ได้สอนแค่เนื้อหา แต่สอนทักษะการเรียนรู้วิธีเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน นอกจากนี้ พื้นที่ร้านเกมและชุมชนออนไลน์

ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่สัมพันธ์ภาพที่ผู้คนมารวมตัวกันด้วยความสนใจร่วมกัน (Gee, J. P., 2003) ในพื้นที่นี้ ความรู้ไม่ได้ถูกส่งผ่านจากบนลงล่างแบบโรงเรียน แต่เกิดจากการแลกเปลี่ยนและลงมือทำร่วมกัน (Praxis) ดังที่ Taylor, T. L. ได้ศึกษาวัฒนธรรมเกมออนไลน์และชี้ว่าพื้นที่เหล่านี้ คือ แหล่งบ่มเพาะ “ทุนทางสังคม (Social Capital)” และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่สำคัญอย่างยิ่งในโลกยุคใหม่ (Taylor, T. L., 2006)

การสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม สะท้อนให้เห็นว่า จริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) ที่กลุ่มตัวอย่างได้พัฒนาขึ้นนั้น ไม่ใช่ศีลธรรมตามกรอบมาตรฐานที่สังคมพยายามบังคับใช้ แต่เป็นหลักการดำเนินชีวิตที่ซับซ้อนและเป็นส่วนตัว ซึ่งงอกงามขึ้นมาจากประสบการณ์ตรง โดยเฉพาะจากการเรียนรู้ที่จะสร้างสมดุล, บูรณาการอดีตเข้ากับปัจจุบัน, และใช้บทเรียนจากความผิดพลาดเพื่อเติบโตอย่างมีคุณภาพ การประกอบสร้าง “จริยธรรมแห่งตน” ผ่านเรื่องเล่าและพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง ผลการวิจัยในประเด็นสุดท้ายที่ว่าด้วยการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนนั้น โดยใช้แนวคิดของฟูโกต์ (Foucault, M., 1988) ที่เสนอว่า จริยธรรมไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่ง แต่เป็นสิ่งที่ปัจเจกบุคคลประกอบสร้าง ขึ้นผ่านการปฏิบัติกับตนเอง อีกทั้งแนวคิดของนักจิตวิทยา McAdams สามารถนำมาใช้อธิบายแนวคิด “ตัวตนเชิงเรื่องเล่า” ที่เสนอว่า มนุษย์เราสร้างความหมายให้ชีวิตผ่านการเรียบเรียงเรื่องราวในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตให้เชื่อมโยงกันอย่างมีความหมาย การที่กลุ่มตัวอย่างก้าวข้ามการติตราไถ้นั้น เกิดจากการที่พวกเขาสามารถประพันธ์เรื่องเล่าชีวิตของตนเองขึ้นมาใหม่ได้สำเร็จ จุดเปลี่ยนที่สำคัญเช่นคำพูดของอาจารย์โกโด้ที่ว่า “อายเพื่อนนะ” คือ จุดหักเหในเรื่องเล่า ที่บังคับให้เขาต้องหาความหมายใหม่ให้กับบทที่ผ่านมา เขาไม่ได้ลบเรื่องราว “การติดเกม” ทิ้งไป แต่ได้เรียบเรียงมันใหม่ให้กลายเป็นบทแห่งการเรียนรู้ เป็นรากฐานของความสำเร็จในปัจจุบัน การตัดสินใจที่ว่า “ไม่มีใครบังคับผมหรอก ผมเลือกเอง” คือ ช่วงเวลาที่เขาเปลี่ยนจากตัวละครที่ถูกกำหนดโดยโชคชะตา มาเป็น “ผู้ประพันธ์” เรื่องราวชีวิตของตนเองอย่างแท้จริง จริยธรรมแห่งความสมดุลที่คุณยกกล่าวถึง และจริยธรรมแห่งการบูรณาการที่อาจารย์โกโด้นำมาใช้ในการสอน คือ ผลลัพธ์สุดท้ายของเรื่องเล่าที่ถูกเขียนขึ้นใหม่อย่างสมบูรณ์ พวกเขาไม่ได้กลับไปเป็น “คนดี” ตามนิยามของสังคม แต่ได้สร้างตัวตนใหม่ที่มีจริยธรรมในแบบของตนเอง ซึ่งเป็นตัวตนที่เข้าใจความซับซ้อนของชีวิต มีความยืดหยุ่น และสามารถใช้บาดแผลในอดีตเพื่อสร้างพลังบวกให้แก่ตนเองและผู้อื่นได้ (McAdams, D. P., 2001)

สรุป ผลการวิจัยนี้ไม่เพียงแต่ท้าทายวาทกรรมเชิงลบเกี่ยวกับ “เด็กติดเกม” ในสังคมไทย แต่ยังแสดงให้เห็นถึงพลังของมนุษย์ในการต่อรองกับอำนาจ การสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ของตนเอง และการประกอบสร้างจริยธรรมขึ้นจากเศษซากของความล้มเหลว ซึ่งเป็นกระบวนการสากลที่สะท้อนผ่านทฤษฎีการติตรา การเรียนรู้ผ่านเกม และตัวตนเชิงเรื่องเล่าได้อย่างลึกซึ้ง

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของคำว่า “เด็กติดเกม” และผลกระทบของความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกเรียกว่าเด็กติดเกมได้รับ คำว่า “เด็กติดเกม” นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างลอย ๆ แต่ถูกประกอบสร้างและผลิตซ้ำผ่านสถาบันทางสังคมที่มีอำนาจใกล้ชิดตัวเด็กที่สุดอย่าง ครอบครัว และโรงเรียน สรุปเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) กระบวนการสร้างความหมายของ “เด็กติดเกม” ผ่านสถาบันอำนาจ ครอบครัว 2) ผลกระทบของการติตรา “เด็กติดเกม” ต่อตัวตนและชีวิต การปลุกไสสุโลกของเกมเพื่อแสวงหาการยอมรับ ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตนของผู้ที่ถูกติตราว่าเป็นเด็กติดเกม ที่ทำให้สามารถก้าวข้ามการถูกให้ความหมายและการติตราจากสังคมได้ ซึ่งกระบวนการสร้างจริยธรรมแห่งตน (Ethics of the Self) เพื่อก้าวข้ามการติตรา เมื่อเผชิญกับการถูกติตราและผลักไสจากสังคมกระแสหลัก กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ยอมจำนนต่อความหมายเชิงลบที่ได้รับ สรุปเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) “เทคโนโลยีแห่งตน” ในทางปฏิบัติ: การเปลี่ยนเกมให้เป็นพื้นที่สร้างคุณค่า ขั้นตอนแรกของการสร้างจริยธรรมแห่งตน คือ การแปรเปลี่ยนความหมายของ “เกม” จากพื้นที่



หล่อนี้ให้กลายเป็น “ห้องทดลองชีวิต” (Life Laboratory) ที่พวกเขาสามารถฝึกฝนทักษะและสร้างทุนในแบบที่ระบบการศึกษาไม่เคยมอบให้หรือมองเห็นถึงคุณค่า 2) จุดเปลี่ยนสู่การเป็นผู้กระทำการ: การสร้างวินัยและความรับผิดชอบจากภายใน การมีทักษะเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ จุดเปลี่ยนที่สำคัญที่สุด คือ การที่พวกเขาเปลี่ยนสถานะจากผู้ถูกกระทำ โดยวาทกรรมของสังคม มาเป็นผู้กระทำการ (Agency) ในชีวิตของตนเองอย่างมีสติ การสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม ที่กลุ่มตัวอย่างได้พัฒนาขึ้นนั้น ไม่ใช่ศีลธรรมตามกรอบมาตรฐานที่สังคมพยายามบังคับใช้ แต่เป็นหลักการดำเนินชีวิตที่ซับซ้อนและเป็นส่วนตัว ซึ่งงอกงามขึ้นมาจากประสบการณ์ตรง สรุปเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) จริยธรรมแห่งความสมดุล: การก้าวข้ามมุมมองแบบขาว-ดำ สิ่งที่เด่นชัดที่สุดในการพัฒนาจริยธรรมของพวกเขา คือ การก้าวข้ามมุมมองแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ที่มองว่าเกมเป็นสิ่งดี เลว โดยสิ้นเชิง 2) จริยธรรมแห่งการบูรณาการ: การหลอมรวมอดีตเข้ากับปัจจุบันอย่างมีสติ จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้ 1) ผู้ปกครองและครอบครัว ควรเปลี่ยนการควบคุมเป็นการพูดคุยโดยสร้างพื้นที่ปลอดภัย เพื่อทำความเข้าใจโลกของเด็กและความชอบในการเล่นเกมน มองหาศักยภาพแทนการตีตรา เพิ่มการชื่นชมและสนับสนุนทักษะที่เด็กได้เรียนรู้จากเกม เช่น การแก้ปัญหา หรือความสามารถทางเทคนิค และสร้างกติการ่วมกัน ใช้การกำหนดเวลาและความรับผิดชอบร่วมกับเด็ก เพื่อสอนให้เกิดการกำกับตนเอง 2) ครูและสถาบันการศึกษา ควรมองนักเรียนแบบองค์รวม โดยทำความเข้าใจบริบทชีวิตของเด็กนอกเหนือจากผลการเรียน เพื่อให้ความช่วยเหลือได้ตรงจุด ยอมรับทักษะทางเลือกด้วยการเปิดใจและบูรณาการทักษะที่ได้จากเกมเข้ากับการเรียนรู้ในห้องเรียน และใช้เกมเป็นเครื่องมือสอน โดยประยุกต์ใช้เกมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสอนทักษะชีวิตควบคู่ไปกับวิชาการ 3) เชนโยบายและการพัฒนาองค์ความรู้ เพื่อให้ผลการวิจัยมีคุณค่าเชิงประยุกต์ จึงเสนอให้มีการ พัฒนาเครื่องมือหรือแบบร่างแนวคิด (prototype/model) สำหรับการนำไปใช้จริงในสถานศึกษา ชุมชน หรือพื้นที่ที่ทำงานร่วมกับเด็กและเยาวชน โดยมีแนวทางสำคัญดังนี้ เข้าใจเด็กในมิติที่ลึกกว่าอาการ “ติดเกม” การรับรู้เด็กว่าเป็น “ผู้มีปัญหา” จากการเล่นเกม ควรถูกแปรเปลี่ยนเป็นการ “เข้าใจบริบท” และ “ประสบการณ์” ของเด็กในฐานะปัจเจกบุคคล การออกแบบเครื่องมือจึงควรตั้งอยู่บนฐานของ มุมมองแบบวิพากษ์ (critical perspective) ที่ไม่รีบตัดสิน แต่เปิดพื้นที่ให้เด็กได้สะท้อนและทำความเข้าใจตนเองอย่างมีความหมาย อีกทั้งสนับสนุนให้ “เกม” เป็นเครื่องมือแห่งการพัฒนา ไม่ใช่สิ่งต้องห้าม แทนที่จะมองเกมในฐานะภัยคุกคาม ควรเปลี่ยนกรอบการรับรู้ใหม่ว่า “เกม คือ พื้นที่เรียนรู้ทางสังคม” ที่เปิดโอกาสให้เด็กฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา พัฒนาอารมณ์ และทักษะดิจิทัลที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมของยุคปัจจุบัน การพัฒนาเครื่องมือจึงควรบรรจุ กิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อกลาง และมีเป้าหมายในการเชื่อมโยงเกมกับการพัฒนาการเรียนรู้และจริยธรรม เช่น การใช้เกมเพื่อฝึกคิดเชิงระบบ (systematic thinking) การทำโครงการเกมสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง (game-based project) การให้เด็กออกแบบเกมที่สะท้อนปัญหาทางสังคมหรือคุณค่าที่ตนยึดถือ และสุดท้ายใช้กระบวนการ “จริยธรรมแห่งตน” ผ่านบริบทของเกมเป็นแนวทางสร้างพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ เพื่อสร้างเครื่องมือที่มุ่งเน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ โดยออกแบบให้เด็กสามารถสำรวจตนเองผ่านประสบการณ์ในเกม เช่น การตั้งคำถามกับการกระทำของตนในเกม การสะท้อนคุณค่าที่แสดงออก การเปรียบเทียบกับชีวิตจริง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะช่วยจุดประกายให้เกิดกระบวนการคิดไตร่ตรอง และพัฒนาความรับผิดชอบต่อตนเองอย่างมีจริยธรรม นอกจากนี้ ควรสร้างพื้นที่ให้ ผู้ใหญ่ทำหน้าที่เป็น “พี่เลี้ยง” ไม่ใช่ผู้ควบคุม ผ่านการฟังอย่างลึกซึ้ง การตั้งคำถามที่ดี และการชี้แนะที่ไม่ตัดสิน เพื่อให้เด็กได้เติบโตบนเส้นทางที่เขาเลือกอย่างรู้เท่าทันตนเอง ข้อเสนอข้างต้นจึงมุ่งเปลี่ยน “พื้นที่ปัญหา” ให้กลายเป็น “พื้นที่พัฒนา” ผ่านเครื่องมือที่เข้าใจชีวิตของเด็กอย่างลึกซึ้ง มีการใช้เกมอย่างมีเป้าหมาย และส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนา “จริยธรรมแห่งตน” บนเส้นทางที่ตนเลือก

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์เรื่อง “กระบวนการสร้างและพัฒนาจริยธรรมแห่งตนของเด็กติดเกม”

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนาถ อุดมสุข และจารุวดี แก้วมา. (2562). เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย Electronic E-sport's Thailand: Opinion & Movement from social and Public Policy. วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 6(2), 1-14.
- ขวัญจิต เพ็งแป้น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์. วารสารราชธานีนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ, 1(1), 16-32.
- ฐานิดา บุญวรรณ. (2563). หมุนนาฬิกาสู่เวลาทางสังคม. กรุงเทพมหานคร: Illuminations Editions.
- ภิญญพันธ์ พจนะลาวัลย์. (2565). เครื่องแบบ ทรงผม หน้าเสาสอง ไม่เรียว. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ศุภมณฑา สุภานันท์. (2550). พื้นที่ เวลา อัตลักษณ์และการสร้างความหมายทางสังคม. วารสารนิเทศศาสตร์, 29(3), 186-204.
- สุพัทธ แสนแจ่มใส. (2560). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์: ผ่านมุมมองทางจิตสังคม. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย, 25(3), 200-207.
- โอม ฉัตรนนท์. (2020). อีสานในอาเซียน: ความเหลื่อมล้ำกับการพัฒนาภูมิภาค. วารสารด้านการบริหารรัฐกิจและการเมือง, 9(2), 81-104.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York: The Free Press.
- Foucault, M. (1988). Technologies of the self. In L. H. Martin et al. (Eds.), *Technologies of the self: A seminar with Michel Foucault* (pp. 16-49). Amherst, Massachusetts: University of Massachusetts Press.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kalil, A. et al. (2010). Job insecurity and change over time in health among older men and women. *Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 65B(1), 81-90.
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, California: Sage.
- McAdams, D. P. (2001). The psychology of life stories. *Review of General Psychology*, 5(2), 100-122.
- Piketty, T. (2014). *Capital in the twenty-first century*. (A. Goldhammer, Trans.). Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.