



8 เส้นทางสู่ความสุข

จุดไฟเรียนรู้คนรุ่นใหม่ด้วยเล่นเกมกับ ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด

เรื่องโดย เพ็ญญา หงษ์ทอง

30 มิ.ย. 2019

“จุดสำคัญคือความรู้สึก มันเป็นเรื่องปกติที่เราจะคุ้นเคยกับการทำเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเรา ต้องย้ำว่าเป็นเรื่องปกติ ส่วนที่เราไปทำเรื่องของคนอื่น มองดูๆ มันเป็นเรื่องโอกาสที่เราได้มี โอกาสที่เราเกิดคิดเรื่องนี้ขึ้นมา ถ้าไม่มีโอกาสนั้นเราก็ทำแต่เรื่องของตัวเอง โอกาสจะมากขึ้นด้วยความรู้สึก ฉะนั้นในห้องเรียนจะอย่างไรให้ความรู้สึกเหล่านั้นปรากฏ มันมีหน้าที่เหล่านั้นอยู่ในห้องเรียน มันได้ทำให้ความรู้สึกเข้าไปในลักษณะที่มันแตกต่าง ทำไมนักเศรษฐศาสตร์ถึงคิดแต่ตัวเลขไม่ค่อยได้สนใจเรื่องอื่น ต้องตอบว่าเพราะเราใส่ความรู้สึกไปไม่มากพอในเนื้อหา ความรู้สึกมันทำให้เราเปลี่ยนแปลงตัวเรา ความรู้สึกนี้แหละที่มันสำคัญและเป็นสิ่งที่ขาดไปในการเรียนการสอนวิชาเศรษฐศาสตร์”

ข้อความข้างต้นคือ “ความรู้สึก” ของเดชรัตน์ สุขกำเนิด หัวหน้าภาควิชาเศรษฐศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่มีต่อการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์ในบ้านเราที่ให้ความสำคัญแต่กับความรู้ หลงลืมความรู้สึก จนสร้างนักเศรษฐศาสตร์ที่สนใจแต่ตัวเลขไม่ได้ให้ความสำคัญกับความเป็นไปอื่นในสังคม เขาพยายามสร้างสมดุลให้เกิดขึ้นในห้องเรียนเพื่อให้เกิดนักเศรษฐศาสตร์สายพันธุ์ใหม่ที่มองเห็นโลกกว้างไกลกว่าตัวเลข และเครื่องมือที่เขาหยิบมาใช้เพื่อเติมเต็มกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนของเขาคือเกม ที่เขาเรียกว่า “เล่นเกม” ที่ทำให้เนื้อหาหายากๆ กลายเป็นการเรียนรู้ด้วยความสนุกเติมด้วยกระบวนการที่ไม่เพียงส่งเสริมให้เกิดความรู้ แต่รวมถึงมุมมอง ทักษะคิด และความคิดที่เปลี่ยนแปลงไป

ปัญหามันอยู่ที่เราเห็นแต่ความรู้สึกของเราเท่านั้น เกมเป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้ว่าคนอื่นมีความรู้สึกอย่างไร แทนที่เราจะพยายามผลักความรู้สึกออกไปจากห้องเรียน เราก็เอาความรู้สึกทุกความรู้สึกมาให้เห็น แล้วความรู้สึกมันก็อาจจะต้องการความรู้ที่ต่างกันเพื่อมาแก้ความรู้สึกของแต่ละคน



ดร. เดชรัตน์ สุขกำเนิด ผู้บุกเบิกการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมให้คนรุ่นใหม่

ในฐานะอาจารย์ทางเศรษฐศาสตร์ เดชรัตน์ตระหนักเสมอว่าเขามีหน้าที่เชื่อมความรู้ทางเศรษฐศาสตร์เข้ากับสังคมให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ “หัวใจของการเรียนเศรษฐศาสตร์คือการแบ่งสรรผลประโยชน์และต้นทุนที่เรามีอยู่ เวลาเล่นเกมเราจะเห็นชัดว่านิสิตเศรษฐศาสตร์มีการแข่งขันสูงมาก เขาคิดเรื่องการแบ่งสรรผลประโยชน์ แต่จะมีอยู่บางจุดที่พวกเขาต้องเริ่มทบทวนว่าวิธีการที่ทำอยู่มันเป็นธรรมเนียมต่อตนเองหรือคนอื่นหรือไม่ มันจะต้องไปถึงจุดที่เราเปลี่ยนมุมมองว่าตกลงแล้วมันใช่หรือไม่ แต่เรากำหนดบงการไม่ได้ เราทำได้เพียงแค่เอื้อให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนนั้นได้”

เดชรัตน์เริ่มนำเกมเข้ามาสู่กระบวนการเรียนรู้ ภายหลังตนเองได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องเกมจากลูกชายที่สนใจบอร์ดเกม และการมีโอกาสดำเนินกิจกรรมที่สนใจการนำเกมมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ในงานมหาวิทยาลัยเดือนที่กลุ่มมะขามป้อมจัดขึ้น จนเกิดการรวมกลุ่มกันเพื่อสร้างเกม เรียกตัวเองว่า กลุ่ม “เถื่อนเกม” เริ่มออกแบบเกมโดยมีโจทย์ว่าต้องทำให้เกิดความรู้ (knowledge) เกิดแง่คิด มุมมอง หรือทัศนคติ (attitude) และได้ลงมือทำ (practice) ซึ่งทำให้ได้ฝึกทักษะ

Yellow Card หรือเกมจับปลา เป็นเกมแรกของเถื่อนเกม ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจแนวคิดของการจัดการกับการทำประมงผิดกฎหมายของสหภาพยุโรปด้วยการออกใบเหลืองให้กับประเทศที่มีการทำประมงผิดกฎหมาย ซึ่งในช่วงที่ Yellow Card ถูกคิดขึ้น ประเทศไทยเองก็ได้รับใบเหลืองจากสหภาพยุโรป กติกาของเกมคือผู้เล่นเกมต้องทำให้ตัวเองได้ผลประโยชน์ส่วนตัวสูงที่สุด โดยที่ยังรักษาเป้าหมายรวมของเกมคือรักษาทรัพยากรปลาในทะเลไว้ไม่ให้หมดไป หลังจากนั้นเกมอื่นๆ ก็ตามมา จนปัจจุบันมีประมาณ

20 เกม แต่ละเกมถูกออกแบบตามโจทย์ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และได้รู้สึก เช่น ถ้าเป็นเกมที่เกี่ยวกับการแปรรูปสินค้าเกษตร ผู้เล่นบางคนอาจเล่นเป็นตัวโรงงาน บางคนอาจเป็นเกษตรกร



การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนง่ายและสนุกมากขึ้น

“ถ้าเราพูดถึงเกมในแง่เศรษฐศาสตร์ ทำอย่างไรให้เขาชวนขายหาผลประโยชน์ของตัวเองให้เต็มที่ที่สุด ทำให้เขาเห็นด้วยตัวเองว่าการชวนขายพาไปสู่อะไร แล้วความรู้สึกนั้นจะคลี่คลายได้ด้วยอะไร”

คุณลักษณะที่ทุกเกมต้องมีร่วมกันคือ fun ผู้เล่นต้องสนุก, find ได้ทดลองหาวิธีใหม่ๆ และ fill ได้เติมความรู้สึกบางอย่างให้กับตัวเอง โดยใน 20 เกม รูปแบบการเล่นไม่เหมือนกัน แต่ก็ไม่ได้ต่างกันโดยสิ้นเชิงเพราะเกมมีแนวของมันอยู่ “ทุกอย่างเริ่มต้นมาจากว่าปัญหาที่เราเจออยู่คืออะไร เราต้องการแก้อะไร เราต้องพยายามทำเกมของเราจนค่อนข้างมั่นใจว่าเล่นที่ไหนความรู้สึกนี้จะต้องเกิด จะเกิดตอนไหนอาจแตกต่างกันไปตามผู้เล่น แต่มันต้องเกิดในเกมนี้”

สำหรับเดซริตแล้ว เกมทำให้การทำงานระหว่างความรู้สึกกับความรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงได้ แต่ไม่ใช่ทุกความรู้สึก และต้องอาศัยจังหวะเวลาด้วย เขามองว่าการนำเกมเข้าสู่ห้องเรียนเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ที่ทำให้ความรู้ถูกใช้ไปในลักษณะที่แตกต่างกัน

การเรียนรู้มันไม่ใช่ที่เราถ่ายทอดสิ่งที่เรามีอยู่แล้วให้คนอื่น แต่คือการเอาสิ่งที่เราและเขามีมาแลกเปลี่ยนแล้วเกิดความเปลี่ยนแปลงในตัวเรา กระบวนการเรียนรู้ที่ดีไม่ใช่แค่ให้ผู้เรียนได้รู้ในสิ่งที่ผู้สอนรู้อยู่แล้ว

แล้วเกม หรือความรู้สึกของเด็กๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านเกม ทำให้เขาซึ่งเป็นอาจารย์มีความสุขมากขึ้นตรงไหน คำตอบของเขาคือ

“ความสุขที่เราได้เจอสิ่งใหม่ เราสามารถเห็นได้ด้วยแววตา ด้วยบรรยากาศในห้อง ที่รู้ว่าสำเร็จแล้วเราทำอันนี้ได้ ความรู้สึกที่เรา พิชิตความท้าทาย อาจจะเป็นเพราะเราเป็นนักเศรษฐศาสตร์ที่รางวัลจะมีความสำคัญเยอะอยู่ อย่างที่สองผมรู้สึกว่ามีความสุขที่ได้ทำงานใกล้ชิดกับลูกๆ อาจด้วยความบังเอิญหรือการปรับตัวของเรา หลายที่เวลางานกับเวลาครอบครัวมันต้องแลกกัน แต่เรายังพอลูกชายออกมาจากโรงเรียนเราก็สามารถไปด้วยกันได้ไม่เฉพาะเล่นเกม สำหรับผมมีความสำคัญมาก ไม่ใช่แค่เรื่องที่ว่าเขาได้เรียนรู้สิ่งที่ไปดูอย่างเดียวแต่ว่าเค้าได้เรียนรู้ว่าชีวิตคนในครอบครัวเป็นอย่างไร ผมว่ามันเป็นเรื่องสำคัญที่เราได้เห็นกันและกัน ผมอาจเรียกได้ว่าโชคดีหน่อยตรงที่ผมได้มีโอกาสเห็นชีวิตลูก ลูกได้เห็นชีวิตผม ได้รู้ว่าเราเจออะไรกันอยู่ มันก็คือความสุขที่เราได้เคลื่อนไปพร้อมๆ กันความสุขอันที่สามคือเราได้เห็นเยอะได้มีเพื่อนเยอะ มีประสบการณ์ที่คนอื่นอาจจะไม่มีโอกาส ได้เห็นชีวิตผู้คนมากมาย”

ขอบคุณภาพประกอบจาก ดร.เดชรัต สุขกำเนิด มา ณ ที่นี้ด้วยค่ะ