

มองไปเกมมอน โก แล้วย้อนดูการศึกษาไทย

ในช่วงเวลานี้ทุกคนคงจะรู้จักเกมไปเกมมอน โก (Pokémon GO) เกมยอดนิยมที่มีผู้ดาวน์โหลดเป็นจำนวน 50 ล้านคน ในเวลาเพียง 19 วัน (Nelson, 2016) โดยเกมนี้เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นมากกว่า 50 ประเทศ และรัฐบาลในหลายประเทศได้ประกาศเตือนให้ประชาชนมีความระมัดระวังในการเล่นเกมนี้นอกจากนี้ การเล่นเกมต้องใช้สายตาและสมาธิจดจ่อต่อเกม จนลืมนึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ทำให้เสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุและการเกิดอาชญากรรม นอกจากนี้ ประเทศอิหร่านได้สั่งห้ามการเล่นเกมนี้นี้ด้วยเหตุผลด้านความมั่นคง และความปลอดภัยอีกด้วย

เมื่อมีการประกาศเตือนกันแบบนี้แล้วทำไมคนยังคงเล่นเกมไปเกมมอน โก??? ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์อธิบายว่า คนตอบสนองต่อสิ่งจูงใจ (Incentives) และจะตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อต้นทุนส่วนเพิ่มต่ำกว่าประโยชน์ส่วนเพิ่ม ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญจะตอบคำถามข้างต้นด้วยหลักการนี้

ผู้เล่นเกมไปเกมมอน โก มี “ต้นทุนส่วนเพิ่ม” ในการเริ่มเล่นเกมเกือบจะเป็นศูนย์ เพราะเป็นเกมที่บริษัทผู้พัฒนาอนุญาต

ให้ดาวน์โหลดฟรี และคงไม่มีผู้เล่นเกมคนใดใส่ใจคำนวณว่าตนเองมีค่าไฟส่วนเพิ่ม และค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตส่วนเพิ่มเมื่อ “เริ่ม” ดาวน์โหลดเกมเท่าไร (และไม่ได้คิดว่าเป็นการเสียเวลา เพราะถ้าไม่เล่นเกมนี้ก็ใช้เวลาไปกับเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม หรือเกมอื่นๆ) จึงไม่น่าแปลกใจว่าจะมีคนอยากลองเล่นเกมนี้เป็นจำนวนมาก

คำถามคือ ทำไมเกมอื่นๆ ที่มีลักษณะให้ดาวน์โหลดโดยไม่มีค่าใช้จ่ายเช่นกันจึงไม่เป็นที่นิยมมากนัก คำตอบคือ เพราะเกมอื่นไม่มี “สิ่งจูงใจ” เหมือนไปเกมมอน โก สื่อทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ หรือโซเชียลมีเดีย ต่างกล่าวถึงปรากฏการณ์ไปเกมมอน พีเวอร์ แม้ว่าในบางครั้งสื่อจะนำเสนออุบัติเหตุและข้อควรระวังเมื่อเล่นเกมนี้อีกก็ตาม แต่มิได้มีผลทำให้กระแสและยอดจำนวนผู้เริ่มเล่นลดลงสำหรับ “ประโยชน์ส่วนเพิ่ม” ของการเล่นเกมนี้นี้ คือ ผู้เล่นเกมได้รับความสนุกสนานและนำประสบการณ์ของตนไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นฟังได้ หรือที่ภาษาชาวบ้านเรียกว่า เล่นแล้วไปคุยกับคนอื่นได้ เมื่อมีทั้งแรงจูงใจและประโยชน์สุทธิเป็นบวกในการลองเล่นเกมนี้แล้ว ไปเกมมอน โก จึงครองสถิติเกมที่ใช้เวลาน้อยที่สุด ที่มีคนจำนวน 50 ล้านคนดาวน์โหลดเกมนี้

อย่างไรก็ตาม ล่าสุดมีข้อมูลสถิติที่ส่งสัญญาณว่าเกมนี้กำลังเข้าสู่ช่วงความนิยมลดลง หรือช่วงขาลงแล้ว (Kawa and Katz, 2016) นั่นคือ จำนวนผู้เล่นต่อวัน และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนี้อันลดลง ซึ่งมิได้สร้างความแปลกใจแต่อย่างใด เพราะความตื่นเต้น สนุกสนานจากการเล่นเกมเริ่มลดน้อยถอยลง (เจอแต่หนู นก หนอน ตัวเดิมซ้ำๆ) ในขณะที่ถ้าผู้เล่นเกมต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นเกมที่แปลกใหม่เพิ่มขึ้น ผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพิ่ม ทำให้

**เป็นที่คาดการณ์กันว่า
เกมไปเกมมอน โก อาจต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง
เพื่อให้เกมนี้อีกกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง และถึงเวลา
แล้วหรือยังที่ระบบการศึกษาไทยต้องมีการปรับตัว
ให้ระบบการเรียน “ปกติ”
เป็นที่นิยมอีกครั้ง?**

กระแสความนิยมในปัจจุบันลดลง

เมื่อผู้เขียนมองไปเกมอน โก ด้วยมุมมองทางเศรษฐศาสตร์ข้างต้นแล้ว ทำให้นึกถึงระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน และตั้งคำถามกับตนเองว่า ทำไมนักเรียนหรือแม้กระทั่งนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเลือกที่จะเข้าชั้นเรียน “กวดวิชา” มากกว่าชั้นเรียนปกติ แม้ว่าจะมีการวิพากษ์วิจารณ์ถึงข้อเสียของการกวดวิชาก็ตาม เพราะแรงจูงใจในชั้นเรียนปกติไม่เพียงพอ? เพราะรูปแบบการสอนของครูไม่ถูกใจ? เพราะพวกเขาเหล่านั้นต้องการใช้เวลาสำหรับมิติอื่นในชีวิต? เพราะเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไม่ทันสมัย ไม่ใช่สิ่งที่สนใจ และไม่สามารถนำไป “ประยุกต์” ใช้ได้จริง?

สิ่งต่างๆ เหล่านี้ทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่คุ้มค่าหากต้องเสียเวลาเข้าห้องเรียนปกติ และตัดสินใจเลือกเรียนกวดวิชาซึ่งใช้เวลาน้อยกว่า ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นโดยสามารถเลือกผู้สอน และกำหนดเวลาเรียนเองได้ โดยเชื่อว่าการกวดวิชาจะให้ความรู้เพียงพอในการ “ทำข้อสอบ” ได้ การตัดสินใจลงทุนกับการกวดวิชาจึงนับว่าเป็นทางเลือกที่คุ้มค่าสำหรับผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนเลือกที่จะเรียนกวดวิชาเหมือนผู้เล่นเกมเลือกที่จะเล่นไปเกมอนโก แม้ว่าจะมีผู้ทักท้วงการตัดสินใจเลือกนี้ก็ตาม เพราะผู้เลือกเห็นว่าตนได้รับประโยชน์ส่วนเพิ่มสุทธิเป็นบวกสำหรับการเลือกของตน

หากเหตุการณ์ยังคงดำเนินต่อไปเช่นนี้ สถาบันการศึกษาและระบบการศึกษาในอนาคตควรเป็นอย่างไร? เราควรจะสร้างทุนมนุษย์จากโรงเรียนกวดวิชาใช่หรือไม่? คำถามเหล่านี้ไม่สามารถมีใครคนใดคนหนึ่ง กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งสามารถหาคำตอบได้

ย้อนกลับไปที่สถิติการดาวน์โหลด

กับเศรษฐกิจ

■ ดร.กศนิษฐ์ สติมานนท์

คณ-พัฒนาการเศรษฐกิจ

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)

www.econ.nida.ac.th; ttonganupong@gmail.com

ไปเกมอน โก ในตอนต้นที่มีจำนวนมากถึง 50 ล้านคน ในเวลา 19 วัน ผู้เขียนได้ตั้งคำถามในใจว่า มีหนังสือเล่มใดในโลกนี้ไหมที่จะมีคนอ่านจำนวน 50 ล้านคน ภายในเวลา 19 วัน ผู้อ่านคงอมยิ้มและทราบบ้างว่า จะมีหนังสือสักกี่เล่มที่จะมีคนอ่าน 50 ล้านคน (แม้ใช้เวลาเป็นร้อยๆ ปีก็ตามเถอะ) เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว สถาบันการศึกษายังควรใช้ระบบการเรียนการสอนดั้งเดิมที่ใช้กันมายาวนานในการสอน “คนรุ่นใหม่” ใช่หรือไม่ เป็นที่คาดการณ์กันว่าเกมไปเกมอน โก อาจต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกมนี้อีกกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง และถึงเวลาแล้วหรือยังที่ระบบการศึกษาไทยต้องมีการปรับตัวให้ระบบการเรียน “ปกติ” เป็นที่นิยมอีกครั้ง? ^{๓๓}

เอกสารอ้างอิง

Kawa, Luke, and Lily Katz. 2016. “These Charts Show That Pokemon Go Is Already in Decline.” Bloomberg.com. Accessed August 27. <http://www.bloomberg.com/news/articles/2016-08-22/these-charts-show-that-pokemon-go-is-already-in-decline>.

Nelson, Randy. 2016. “Pokemon GO Hit 50 Million Downloads in Record Time, Now at More Than 75 Million Worldwide.” July 25. <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-50-million-downloads>.