การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ กับการเล่าเรื่องผ่านสัญญะในวิดีโอเกม

การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ กับการเล่าเรื่องผ่านสัญญะในวิดีโอเกม[1]

รุ่งลดิศ จตุรไพศาล[2]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ วิเคราะห์การใช้สื่อวิดีโอเกมในสร้างเรื่องเล่าด้วยสัญญะ เพื่อการขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ ตามลักษณะของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ โดยคัดเลือกวิดีโอเกมที่จัดอยู่ในประเภทที่แตกต่างกันมา 3 เกม ได้แก่ Detroit: Become Human Escape Fishstop 3D และ Grand Theft Auto V (GTA V) ออนไลน์โหมด FiveM เพื่อวิเคราะห์ว่า เกมเหล่านี้มีการสร้างเรื่องเล่าผ่านสัญญะ เพื่อนำเสนอประเด็นทางสังคมอย่างไร ด้วยการใช้แนวคิด Ludology ในสายวิดีโอเกมศึกษา ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระบบของเกมและการเล่าเรื่อง ร่วมกับแนวคิดในสายสัญวิทยา และทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ การศึกษาพบว่าวิดีโอเกมส่วนใหญ่จะมีการเชื่อมโยงกันเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่มีสถานะเป็นผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เนื้อหาและ

[1] วันที่รับบทความ 17 กรกฎาคม 2567 / วันที่แก้ไขบทความ 31 กรกฎาคม 2567

[2] นักวิชาการอิสระ

การสื่อสารได้ วิดีโอเกมจึงสามารถใช้เป็นสื่อเพื่อแสดงออกเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ในสังคมได้ โดยยุทธ์การสื่อสารโดยอ้างอิงเหตุการณ์ทางสังคม หรือประวัติศาสตร์จากโลกจริง ทั้งนี้แม้วิดีโอเกมจะมีความเป็นอิสระจากอำนาจรัฐ และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์และแสดงออกทางความคิดได้ แต่ทั้งหมดนี้ยังอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของผู้สร้าง หรือผู้ดูแลเกม และการสื่อสารอาจยังจำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมเท่านั้น

คำสำคัญ: การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ วิดีโอเกมศึกษา การเล่าเรื่อง ลูโดโลจี สัญวิทยา

New Social Movements and Narrative Construction through Semiotics in Video Games

Rungladit Jaturapaisan[3]

ABSTRACT

This academic article investigates the use of video games as a medium for narrative construction through semiotics, with a focus on advancing social issues within the framework of new social movements. The research analyzes three video games from distinct genres, including Detroit: Become Human, Escape Fishstop 3D, and Grand Theft Auto V (GTA V) online FiveM mode, to examine how these games utilize semiotic elements to address social concerns. The analysis is situated within Ludology, a theoretical perspective in game studies that explores the interplay between game mechanics and storytelling, complemented by semiotic analysis and theories of new

[3] Academic Freelancer

social movements. The findings indicate that video games frequently promote community engagement, enabling players to actively participate in content creation and communication. As a result, video games emerge as powerful tools for social expression, employing communication strategies that draw on real-world social events and historical contexts. Nevertheless, despite their perceived autonomy from state control and the creative liberties granted to players, these communicative processes remain significantly influenced by game developers and administrators. Consequently, the reach of such communication is typically limited to the gaming community.

Keyword: New Social Movement, Video Games Studies, Storytelling, Ludology, Semiology

ที่มาและความสำคัญ

วิดีโอเกมเป็นสื่อบันเทิงที่จัดอยู่ในประเภทสื่อใหม่ (New Media) ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเป็นสื่อที่ผู้เล่น หรือ ผู้รับสาร (Receiver) ในมุมมองของการสื่อสาร สามารถมีการปฏิสัมพันธ์กับตัวสื่อเพื่อให้เกิดการรับรู้ผ่านการเล่น มีการออกแบบระบบการเล่นที่ซึ่งเป็นส่วนที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นแตกต่างกัน ทำให้วิดีโอเกมสามารถตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงสำหรับคนได้ทุกเพศทุกวัย จากผลสำรวจของ เว็บไซต์ Exploding Topics (Howarth J., 2024) ในปีค.ศ.2024 มีผู้เล่นวิดีโอเกมทั่วโลกประมาณ 3.32 พันล้านคน ซึ่งเป็นตัวเลขที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยภูมิภาคเอเชียมีผู้เล่นมากที่สุดถึง 1.48 พันล้านคน คิดเป็นมากกว่า 2 เท่าของจำนวนผู้เล่นในภูมิภาคอื่น ๆ รวมกัน ซึ่งการเข้าถึงคนจำนวนมากนี้ ส่งผลให้วิดีโอเกมเริ่มเข้ามามีบทบาทในฐานะ “สื่อมวลชน” ที่สามารถเข้าถึง และเชื่อมโยงผู้คนจำนวนมากได้ โดยวิดีโอเกมสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

กลุ่มแรกเกมออนไลน์ เป็นเกมประเภทที่ต้องเล่นร่วมกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ต เช่น เกมแนว MMO-RPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) อย่าง Genshin Impact ที่แฟนตาซีผจญภัย เป็นต้น

กลุ่มที่สอง เกมออฟไลน์ เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ก็สามารถเล่นกับผู้เล่นอื่นได้ผ่านเครื่องเล่นเดียวกัน ขึ้นอยู่กับประเภทของเกม เช่น เกมแนวต่อสู้ (Fighting) อย่าง Street Fighter ที่ผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายและต่อสู้กันเอง เกมแนวแก้ไขปริศนา (Puzzle) เป็นเกมที่เน้นการวิเคราะห์แก้ไขสถานการณ์ อย่าง Little Nightmare เป็นต้น

กลุ่มที่สาม เกมกึ่งออนไลน์ เป็นเกมที่สามารถเลือกเล่นได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ หรือเกมที่มีรูปแบบการเล่นเป็นออฟไลน์แต่มีการเชื่อมต่อและปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นโดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น เกมแนว Sandbox อย่าง Minecraft ที่ให้ผู้เล่นสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยใช้บล็อกสี่เหลี่ยม สามารถเล่นได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เกมแนวทางเลือก (Choice Matter) อย่าง Detroit: Become Human ที่ดำเนินเรื่องโดยให้ผู้เล่นดำเนินเรื่องผ่านตัวเลือกต่าง ๆ ในเกม เป็นเกมที่แบบเล่นออฟไลน์คนเดียว แต่ก็สามารถเล่นโดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อดูสถิติตัวเลือกที่ผู้เล่นอื่นเลือกได้ เป็นต้น

ลักษณะเด่นของสื่อวิดีโอเกมที่ทุกประเภทมีร่วมกัน คือ การไม่มีรูปแบบกำหนดในการสร้างการเล่าเรื่องของตัวสื่อ การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจะใช้วิธีการสร้างผ่านการเล่นที่แตกต่างกันของผู้เล่น โดย Jerkins H. (อ้างถึงใน ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์, 2566, น.555) นักวิชาการสายสื่อสารชาวอเมริกัน อธิบายลักษณะนี้ว่าเป็นเรื่องเล่าแบบปะทุตัว (Emergence Narrative) โดยวิดีโอเกมจะเป็นสื่อจำลอง (Simulation) ให้ผู้เล่นสามารถสร้างเรื่องราวในแบบต่าง ๆ

ของตัวเอง โดยความเป็นไปได้ของเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น จะอยู่ภายใต้เงื่อนไขของตัวสื่อ เช่น กฎ หรือระบบการเล่น เป็นต้น จากลักษณะดังกล่าวนี้เอง วิดีโอเกมจึงมีลักษณะเฉพาะตัว ที่ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์เรื่องเล่าที่แตกต่างกันผ่านการเล่นได้

รูปแบบของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้ จะมีความสัมพันธ์กับระบบของวิดีโอเกม นอกจากเนื้อเรื่องที่เล่าผ่านภาพ เสียง หรือบทสนทนาของตัวละครแล้ว ยังสามารถปรากฏในลักษณะของระบบภารกิจของเกม (Quest) คำอธิบาย หรือการใช้งานไอเทมภายในเกมได้ เช่น เกม Bloodborne ที่มีการเล่าเรื่องผ่านการต่อสู้กับศัตรู และคำอธิบายไอเทมเป็นส่วนใหญ่ หากผู้เล่นไม่ต่อสู้กับศัตรูบางตัว หรือไม่ได้เก็บ ไอเทมบางชิ้น ก็จะส่งผลให้เรื่องราวที่ผู้เล่นรับรู้ในเกมแตกต่างกันออกไป (ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์, 2566) ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องผ่านการใช้ระบบสัญญะ ที่ผู้เล่นจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับระบบของเกม หรือสิ่งต่าง ๆ ภายในเกม เพื่อสร้างการรับรู้ความหมาย

ภาพที่ 1

ภาพการเรียกร้องสิทธิคนผิวสี Black Lives Matter ในวิดีโอเกม

ที่มา:

https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2020/10/19/video-games-as-infrastructures-of-resistance/

จากภาพที่ 1 ที่เป็นการแสดงออกเพื่อเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมของคนผิวสี Black Lives Matter ในวิดีโอเกม ได้แก่ Animal Crossing, Grand Theft Auto 5 และ The Sims 4 ซึ่งมีสาเหตุจาก

การใช้กำลังเกินกว่าเหตุของเจ้าหน้าที่ตำรวจผิวขาวต่อคนผิวสีซึ่งเกิดมาอย่างต่อเนื่องในสหรัฐอเมริกา และเริ่มเป็นที่สนใจต่อสังคมทั่วโลกจากกรณีการเสียชีวิตของ George Floyd ในปีค.ศ.2020 ทำให้มีผู้คนออกมาแสดงออก เรียกร้องความเป็นธรรมจำนวนมากผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงในวิดีโอเกมด้วย ลักษณะดังกล่าวนี้นับเป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movement) รูปแบบหนึ่งที่พยายามสร้างการเปลี่ยนแปลงค่านิยมเพื่อสร้างวิถีชีวิตแบบใหม่ที่ดีขึ้น ผ่านรูปแบบหรือกระบวนการที่เลี่ยงความรุนแรง (Christiansen F., 2020) ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นถึงการสร้างเรื่องเล่า ในลักษณะของการแสดงออกทางความคิด ผ่านการใช้สัญญะ โดยอาศัยการสร้างสรรค์จากระบบการเล่น หรือสิ่งของต่าง ๆ ภายในตัวเกมจากตัวผู้เล่น เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวต่าง ๆ ในแบบของตนเอง และนำไปสู่การขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมได้

แม้ว่าจะมีการศึกษาเกี่ยวกับศักยภาพของวิดีโอเกม ในฐานะสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ส่งสาร และส่งผลกระทบทางสังคมได้ แต่ส่วนใหญ่เป็นงานศึกษาที่อธิบายเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องกับระบบของเกมเท่านั้น เช่น ผลงานของ Bogost I. (2007) ที่กล่าวถึง การใช้วิดีโอเกมเป็นสื่อกลางในการสื่อสารและวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นทางสังคม หรือ Isbister K. (2016) ที่กล่าวถึง วิธีที่เกมสามารถมีอิทธิพลต่อผู้เล่นในด้านอารมณ์และทัศนคติ ผ่านการสร้างประสบการณ์เสมือนจริง ซึ่งส่งผลต่อการ

เปลี่ยนแปลงความคิด หรือทัศนคติของผู้เล่นได้ แต่งานศึกษาเหล่านี้ยังไม่ได้เน้นการศึกษาเชิงลึกถึงวิธีที่การเล่าเรื่องในเกมแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน ดังนั้นหากมีการศึกษาโดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์วิธีที่การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมแต่ละประเภท จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับบทบาทของวิดีโอเกมในฐานะเครื่องมือสื่อสารที่สามารถมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวทางสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ได้

จากที่กล่าวมา ในบทความวิชาการนี้ จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา การสร้างเรื่องเล่าของวิดีโอเกม ผ่านการใช้สัญญะต่าง ๆ เพื่อเคลื่อนไหวประเด็นต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งจัดเป็นรูปแบบของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movement) ที่มีลักษณะเป็นการขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่เป็นลักษณะของการแสดงออกทางความคิด เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้าง และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมายาคติ หรือชุดความคิดของคนในสังคม ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายต้องการเปลี่ยนแปลงอำนาจ หรือโครงสร้างสังคมแบบการเคลื่อนไหวแบบเดิมในอดีต และมีจุดเด่นในการใช้วิธีการเคลื่อนไหวในลักษณะหลีกเลี่ยงการเผชิญกับอำนาจรัฐ และไม่ใช้ความรุนแรง ดังที่ปรากฏในกรณีของการแสดงออกในแคมเปญ Black Lives Matter ในวิดีโอเกมต่าง ๆ ดังที่กล่าวไป โดยจะเน้นการวิเคราะห์จากโครงเรื่อง และวิธีการสร้างเรื่องเล่า โดยไม่เปิดเผยเนื้อหาส่วนสำคัญของวิดีโอเกม

2. การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ กับการเล่าเรื่องผ่านสัญญะในวิดีโอเกม

2.1 การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ กับการใช้พื้นที่วิดีโอเกม

การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movement) เป็นปฏิบัติการของกลุ่มคนที่มีเป้าหมายเดียวกัน โดยมีรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ให้ความสำคัญในเรื่องของการไม่ใช้ความรุนแรง มีความต้องการขับเคลื่อนประเด็นสำคัญต่าง ๆ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของสังคม ในส่วนของการขับเคลื่อนทางการเมืองจะมีน้อยกว่า แตกต่างกับการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบเก่าในอดีตที่เน้นเฉพาะเรื่องทางการเมือง และเกี่ยวข้องกับเรื่องของชนชั้นเป็นส่วนใหญ่ (เพ็ชรัตน์ ไสยสมบัติ, 2555, น. 145-146)

จุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่โลกฝั่งตะวันตกมีการขยายทางเศรษฐกิจเป็นอย่างมากภายใต้ระบบของรัฐสวัสดิการ ซึ่งส่งผลให้สังคมเวลานั้นมสภาพเศรษฐกิจที่ดี กลุ่มแรงงานได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสม การเคลื่อนไหวส่วนใหญ่จึงเป็นการเรียกร้องด้านสันติภาพ สิ่งแวดล้อม สิทธิพลเมือง สิทธิของกลุ่มสตรี กลุ่มเกย์ และกลุ่มเลสเบี้ยน มากกว่าที่จะเป็นการต่อสู้ทางชนชั้น และเนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจที่ดีจึงเกิดการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยอย่าง รถยนต์ วิทยุและโทรทัศน์ เป็นวงกว้าง สินค้าประเภทดังกล่าวนี้เป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth

Culture) ที่แพร่กระจายผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ เช่น เพลง ภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งวัฒนธรรมวัยรุ่นนี้ได้ก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรมทวนกระแส (Counterculture) ที่เป็นการแสดงออกที่ต่อต้านวัฒนธรรมหลักของสังคม และนำไปสู่การเป็นสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (สมชัย ภัทรธนานันท์, 2560 น.107-110)

Buechler S. (2013) นักวิชาการชาวอเมริกาได้อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ว่า จุดยืนของทฤษฎีนี้จะตรงข้ามกับทฤษฎี Marxist ที่เน้นเรื่องของการต่อสู้ในระบบเศรษฐกิจโดยเฉพาะการต่อสู้ของชนชั้นแรงงาน แต่ให้ความสำคัญในด้านการเคลื่อนไหวในลักษณะ “การเมืองในชีวิตประจำวัน” (Politicization of Everyday Life) เช่น สิทธิทางด้านเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เยาวชน เพศวิถี เป็นต้น มีจุดเด่นของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ คือ การขับเคลื่อนประเด็นที่มีความหลากหลาย ไม่ใช่เพียงการต่อสู้ทางชนชั้น หรือต้องการเปลี่ยนแปลงอำนาจแบบการเคลื่อนไหวแบบเดิมในอดีต นอกจากนี้ยังมีวิธีการเคลื่อนไหวที่เป็นลักษณะ หลีกเลี่ยง การเผชิญกับอำนาจรัฐ โดย Buechler อธิบายเพิ่มเติมว่า การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ มีองค์ประกอบ 8 ประการ ได้แก่ การใช้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์การเกิดขึ้นในสังคมหลังอุตสาหกรรม การรวมกลุ่มเคลื่อนไหวโดยชนชั้นกลาง การสร้างอัตลักษณ์ร่วม (Collective Identities) การอิงเรื่องราวในชีวิตประจำวันมาใช้เป็นการต่อสู้ทางการเมือง การมุ่ง

เปลี่ยนแปลงค่านิยม การแสดงออกเชิงสัญลักษณ์เพื่อต่อต้านวัฒนธรรมของกลุ่มอำนาจใหญ่ (Hegemony) และการไม่รวมศูนย์อำนาจภายในกลุ่ม

อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2561) อธิบายว่า สื่อใหม่ (New Media) เป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ได้ หนึ่งในคุณลักษณะเด่นสื่อใหม่ คือ มีความเป็นกลาง (Impartial) มีความอิสระด้านรูปแบบ (Freedom Form Formats) ไม่มีรูปแบบและเวลาที่กำหนดไว้ ผู้รับสาร (Receiver) มักจะไม่เป็นแบบ Passive ที่รับสารเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นแบบ Active ที่มีบทบาทเป็นผู้กระทำ (Agency) หรือมีส่วนร่วมในการสร้างการรับรู้เรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปได้ เมื่อพิจารณาจากคำอธิบายดังกล่าว สื่อใหม่จึงจัดเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติในการใช้เป็นพื้นที่เชื่อมโยงกลุ่ม และแสดงออกทางความคิดในด้านต่าง ๆ ตามลักษณะของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ได้

วิดีโอเกม เป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เนื่องจากวิดีโอเกมต้องอาศัยเทคโนโลยีในการนำเสนอ อย่างเครื่องเล่นเกม เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่อง Nintendo Switch หรือเครื่อง PlayStation เป็นต้น นอกจากนี้วิดีโอเกมในยุคปัจจุบันยังอาศัยอินเทอร์เน็ตในการแพร่กระจายเป็นหลัก โดยเฉพาะการจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์แบบดาวน์โหลด เช่น Stream แพลตฟอร์มจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ แพลตฟอร์มดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้สร้างเกมทั้งระบบบริษัทใหญ่ไปจนถึงระดับปัจเจก

บุคคล สามารถสร้างสรรค์วิดีโอเกม และจัดจำหน่าย รวมถึงใช้แพลตฟอร์มในการเชื่อมต่อให้สามารถเล่นเกมร่วมกันในรูปแบบออนไลน์ได้ โดยมีสถิติมียอดผู้ใช้งานพร้อมกันสูงสุดมากกว่า 33 ล้านคนในปีค.ศ.2024 (Mercardo A., 2024) จากสถิติดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ช่วยให้สามารถสร้างการเข้าถึงตัวสื่อได้อย่างเป็นวงกว้าง รวมถึงเป็นพื้นที่เชื่อมโยงกลุ่มคนเข้าด้วยกันได้ในรูปแบบโลกเสมือน (Virtual World)

จากที่กล่าวมานี้ การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ มีลักษณะที่เน้นการเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรมและสิทธิบุคคล มากกว่าการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและชนชั้น วิดีโอเกมจึงสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่นี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเกมสามารถสร้างพื้นที่โลกเสมือน ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมและการเมืองต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การแสดงในแคมเปญ Black Live Matters ดังที่กล่าวไปข้างต้น ในแง่นี้ วิดีโอเกมนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ซึ่งสามารถนำไปสู่การเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ ที่ไม่ใช้ความรุนแรง และเลี่ยงการเผชิญหน้ากับอำนาจของรัฐโดยตรง

2.2 วิดีโอเกม กับการเล่าเรื่องผ่านสัญญะ

การศึกษาการเล่าเรื่องด้านวิชาการสายวิดีโอเกมศึกษา (Video Game Studies) สามารถแบ่งแนวคิดออกเป็น 2 กลุ่มหลัก กลุ่มแรก คือ Ludology นักวิชาการในกลุ่มนี้เชื่อว่า วิดีโอเกมมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ มีจุดยืนที่มุ่งเน้นการศึกษาเกี่ยวกับกลไก ระบบการเล่น และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของเกมกับการเล่าเรื่อง และให้ความสำคัญกับความเป็นเกมในฐานะสื่อที่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ส่วนอีกกลุ่ม คือ Narratology มีจุดยืนที่เชื่อว่า วิดีโอเกมยังคงใช้วิธีเล่าเรื่องแบบสื่อดั้งเดิมอย่างภาพยนตร์ โดยการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่าแบบใหม่ขึ้น จึงไม่ค่อยให้ความสำคัญกับระบบการเล่นมากนัก ดังนั้นในบทความนี้จึงเลือกใช้แนวคิด Ludology เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของกลยุทธ์การสร้างการเล่าเรื่อง ที่สัมพันธ์กับกลไก และระบบการเล่นของวิดีโอเกม

Miller C. H. (2008, p.243-257) อธิบายว่า การเล่าเรื่องของสื่อดิจิทัลรวมถึงวิดีโอเกม ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดสาย Ludology หรือ Narratology ก็จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ เนื้อเรื่อง (Story) เป็นส่วนที่เปิดเผยให้เห็นถึงเรื่องความเป็นมา ประเด็นสำคัญของเรื่องไปจนถึงจุดจบของเรื่องราว องค์ประกอบที่สองคือ โครงสร้าง (Structure) เป็นรูปแบบวิธีการเล่าเรื่อง ตรรกะเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ และองค์ประกอบที่สามคือ กฎเกณฑ์ (Rules) เป็นส่วนกลไก และระบบของเกม จัดเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เล่น เช่น วิธีการควบคุมตัวละคร ไอ

เทม แผนที่นำทาง หรือส่วนแสดงผลอินเทอร์เฟส (Interface) เป็นต้น การศึกษาองค์ประกอบของวิดีโอเกมตามคำอธิบายของ Miller จะช่วยให้สามารถทำความเข้าใจวิธีการที่เรื่องเล่าถูกสร้างขึ้นและสื่อสารไปยังผู้รับสาร รวมถึงแยกแยะและวิพากษ์เรื่องราวในบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองได้ที่ปรากฏในวิดีโอเกมได้

แนวคิด Ludology เป็นแนวคิดที่ถูกเสนอโดย Frasca G. (2003) นักวิชาการชาวนอร์เวย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมในยุคแรก ๆ อธิบายว่า เรื่องเล่าของเกมไม่ใช่การเล่าแบบเรียบเรียงและบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นลำดับขั้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์เหมือนวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ แต่เกมเป็น “เครื่องจักรผลิตสัญญะ” (Simulation Machines of Signs) เป็นระบบที่สร้างความหมาย ผ่านสัญญะด้วยการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการสร้างความหมายใหม่ ๆ ผ่านการกระทำและการตัดสินใจของผู้เล่นในเกม การสร้างการเล่าเรื่องผ่านสัญญะในเกมจึงเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน และมีความเป็นพลวัต (Dynamic) แตกต่างจากการเล่าเรื่องในสื่อดั้งเดิม

สัญญะ (Sign) เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นให้มีความหมายแทนของจริง (Object) ในตัวบท (Text) หรือบริบท (Context) ในแวดวงวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสัญญะ มีรากฐานมาจากงานของนักวิชาการอย่าง Ferdinand de Saussure และ Charles Sanders Peirce ซึ่งศึกษาการใช้สัญญะในภาษาและวัฒนธรรมเพื่อตีความหมายและสร้างความเข้าใจในสังคม จากแนวคิดพื้นฐานนี้ Hall S. (1980) ได้

นำแนวคิดดังกล่าวมาต่อยอดเป็นแนวคิด สัญวิทยาเชิงวิพากษ์ (Critical Semiotics) เป็นการศึกษาระบบสัญญะในสื่อ ซึ่งไม่เพียงแต่สื่อสารความหมายตามที่ถูกตั้งใจ แต่ยังสามารถถูกตีความและใช้ในการต่อสู้ทางวัฒนธรรมและการเมือง เช่น การใส่ความหมายบางสิ่งเพื่อใช้วิพากษ์อำนาจ หรืออุดมการณ์ของสังคม เป็นต้น

ในหนังสือ Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames ของ Bogost I. (2007) **เกมดีไซเนอร์และนักวิชาการชาวอเมริกัน** ได้อธิบายว่า วิดีโอเกมสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารและวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นทางสังคมได้ โดยเกมทำหน้าที่ "เครื่องมือชักชวน" (Persuasive Tools) ซึ่งสามารถสร้างความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ผ่านการโต้ตอบและการเล่นเกม นอกจากนี้ Bogost ยังอธิบายว่า เกมสามารถนำเสนอข้อความที่มีความซับซ้อน และทำให้ผู้เล่นได้สำรวจประเด็นทางสังคมและการเมือง ในวิธีที่สื่ออื่นไม่สามารถทำได้ ตัวอย่างเช่น เกมสามารถจำลองสถานการณ์ที่ท้าทายจริยธรรม และเชิญชวนให้ผู้เล่นตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกหรือผิด นอกจากนี้ Bogost ยังเน้นว่าเกมไม่ได้เป็นเพียงแค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อที่ทรงพลังในการเปลี่ยนแปลงความคิด และทัศนคติของผู้เล่นเกี่ยวกับประเด็นที่สำคัญในสังคม จากคำอธิบายของ Bogost วิดีโอเกมเป็นสื่อที่สามารถใช้แสดงออกเชิงสัญลักษณ์ หรือการแสดงออกทางความคิดที่

นำไปสู่เป้าหมายการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนในสังคม ซึ่งนับเป็นลักษณะของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่รูปแบบหนึ่ง

ในหนังสือ How Games Move Us: Emotion by Design ของ Isbister K. (2016) นักวิชาการชาวอเมริกัน และนักออกแบบด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างเกมและคอมพิวเตอร์ ได้อธิบายเกี่ยวกับ วิธีที่วิดีโอเกมสามารถกระตุ้นอารมณ์ และสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งให้กับผู้เล่นว่า เกมสามารถทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผูกพัน และเชื่อมโยงกับเนื้อหาในเกมผ่านการออกแบบที่ใส่ใจในรายละเอียดของอารมณ์ การออกแบบตัวละครที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเห็นอกเห็นใจ หรือการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นตอบสนองทางอารมณ์ได้ และนำไปสู่การทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์แบบเดียวกับตัวละคร โดยเฉพาะด้านอารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งเป็นประสบการณ์ในสถานการณ์ที่ต่างออกไปจากชีวิตประจำวันของผู้เล่น และเมื่อผู้เล่นเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเกมก็จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของผู้เล่นได้

จากที่กล่าวมานี้ วิดีโอเกมนับว่า มีวิธีการสร้างเรื่องเล่าผ่านการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับ ผู้เล่น โครงสร้างการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจะมีความสัมพันธ์กับระบบสัญญะ ที่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์เพื่อการรับรู้ความหมาย การที่วิดีโอเกมมีความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาทั้งจากผู้สร้างและผู้เล่น ส่งผลให้สามารถใช้วิดีโอเกมเพื่อสร้างการเล่าเรื่องที่แฝงสัญญะต่าง ๆ ที่มีทั้ง

การแสดงออกทางความคิด หรือวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นต่าง ๆ ทางสังคม นอกจากนี้วิดีโอเกมยังมีคุณลักษณะเป็นสื่อใหม่ที่สามารถเข้าถึงได้สามารถเชื่อมโยงกลุ่มคนเป็นเครือข่ายได้ผ่านอินเทอร์เน็ต จึงสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความคิด หรือทัศนคติของคนได้มากยิ่งขึ้น

3. กรณีศึกษาการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องและสัญญะในวิดีโอเกม

ในบทความนี้ ผู้วิจัยได้เลือกวิดีโอเกมมาเป็นกรณีศึกษาจำนวน 3 เกม แต่ละเกมจะจัดอยู่ในประเภทแตกต่างกัน โดยจะวิเคราะห์โครงเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมเท่านั้น ไม่มีการเปิดเผยเนื้อหาของเกม โดยรายละเอียดการวิเคราะห์ มีดังนี้

3.1 Detroit: Become Human วิดีโอเกมแนวทางเลือกกับการขับเคลื่อนประเด็นเรื่องสิทธิความเท่าเทียม

ภาพที่ 2

วิดีโอเกม Detroit: Become Human

ที่มา: https://www.playstation.com/en-gb/games/detroit-become-human/

จากภาพที่ 2 Detroit: Become Human เป็นวิดีโอเกมเล่นคนเดียว (Single Player) แนว Choice Matter หรือเรียกว่า แนวทางเลือก ที่ให้ผู้เล่นได้เลือกเส้นทางการดำเนินเรื่องของเกมผ่านตัวเลือกในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อเส้นทางการดำเนินเรื่องและฉากจบมีความแตกต่างกันมากกว่า 30 แบบ จัดเป็นวิดีโอเกมประเภทกึ่งออนไลน์ ที่สามารถเล่นแบบไม่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อดูสถิติตัวเลือกของผู้เล่นคนอื่นได้ เนื้อเรื่อง (Story) ของเกมจะดำเนินผ่านระบบการเล่นที่เป็นตัวเลือกที่สามารถส่งผลกระทบได้ผ่านการตัดสินใจในเกมผ่านการเล่นตัวละครหลัก

สามตัว โดยจากภาพที่ 2 เรียงจากซ้ายไปขวา ได้แก่ Kara หุ่นแอนดรอยด์แม่บ้านที่พบกับปัญหาความรุนแรง ถูกทำร้ายจากเจ้าของ Markus หุ่นแอนดรอยด์ผู้นำกลุ่มที่ต่อสู้เรียกร้องสิทธิเสรีภาพให้กับเหล่าหุ่นแอนดรอยด์ และ Connor หุ่นแอนดรอยด์ของกรมตำรวจมีหน้าที่สืบสวนคดีอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับหุ่นแอนดรอยด์โดยเฉพาะ จุดเริ่มต้นของเรื่องเกิดจากการที่หุ่นแอนดรอยด์ถูกสร้างขึ้นเพื่อขายให้กับมนุษย์ใช้งานในด้านต่าง ๆ เมื่อหุ่นแอนดรอยด์ถูกใช้งาน กดขี่ ไปจนถึงการถูกใช้ความรุนแรงจากมนุษย์จึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัว และเริ่มก่อเหตุทำร้ายมนุษย์ เมื่อหุ่นแอนดรอยด์ก่อเหตุร้ายจะถูกทำลายทันทีโดยไม่ได้รับพิจารณาตัดสินโทษแบบมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะการสร้างความหมายให้หุ่นแอนดรอยด์เป็นชนชั้นที่ต่ำกว่า

ด้านกฎเกณฑ์ (Rules) ของเกมผู้เล่นจะต้องตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจแต่ละครั้งจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องและผลลัพธ์ที่ตามมา เกมนี้มีหลายตอนจบที่ขึ้นอยู่กับการเลือกของผู้เล่น ดังนั้นโครงสร้าง (Structure) ของเกม Detroit: Become Human จะมีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องแบบหลายเส้นทาง (Branching Narrative) ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเส้นทางการดำเนินเรื่องได้ตามการตัดสินใจของตนเอง โครงสร้างนี้ทำให้เกมมีความยืดหยุ่นและมีความหลากหลายในเนื้อเรื่อง นอกจากนี้เกมยังแบ่งออกเป็นหลายบท (Chapters) แต่ละบทมีภารกิจและสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องเผชิญ โดยการกระทำในแต่ละบทจะมีผลต่อเนื้อเรื่องในบท

ถัดไป โครงสร้างนี้ช่วยสร้างความตื่นเต้นและความลุ้นระทึกให้กับผู้เล่น เนื่องจากไม่สามารถคาดเดาได้ว่าการตัดสินใจของตนเองจะส่งผลอย่างไรต่อเนื้อเรื่องทั้งหมด

ภาพที่ 3

การอ้างอิงประวัติศาสตร์การต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพในเกม

หุ่นแอนดรอยด์ในเนื้อเรื่องจะมีลักษณะเป็นสมบัติหรือสิ่งของที่มนุษย์ใช้งาน คล้ายกับทาสผิวสีในอดีต การถูกเลือกปฏิบัติและการกดขี่ทางชนชั้นของหุ่นแอนดรอยด์ได้นำไปสู่การเพื่อต่อสู้เรียกร้องสิทธิ เสรีภาพและความเท่าเทียม โดยมีการอ้างอิงถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และสังคม (Historical and Social References) ดังภาพที่ 3 เป็นการอ้างอิงโดยใช้คำกล่าวของ Markus ที่มีทั้ง “We have a dream” ซึ่งอ้างอิงมาจากคำกล่าวสุนทรพจน์ของ Martin Luther King Jr. ผู้นำที่ต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพของกลุ่มคนผิวสีในช่วงทศวรรษที่ 1960 หรือการเลือกสัญลักษณ์ของกลุ่มหุ่นแอนดรอยด์ ที่อ้างอิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับเรื่องสิทธิเสรีภาพในโลกจริง จะเห็นได้ว่าเกมนี้ใช้กลยุทธ์เล่าเรื่องด้วยการสร้างสร้างสัญญะที่อิงกับประวัติศาสตร์การต่อสู้ระหว่างชนชั้นเป็นหลัก โดยเฉพาะการต่อสู้ของกลุ่มทาสผิวสี ผ่านการใช้ตัวละครกลุ่มหุ่นแอนดรอยด์เป็นตัวแทนกลุ่มชนชั้นที่ถูกกดขี่จากมนุษย์

ลักษณะการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ในวิดีโอเกมนี้มีลักษณะเป็น การสร้างมายาคติ ตามแนวคิดของ Barthes R. (1972) ที่มองว่า มายาคติ คือ วิธีการที่สัญญะถูกใช้ในการสร้างอุดมการณ์ เช่น การใช้ภาพลักษณ์ของชาติ วัฒนธรรม หรือบุคคลที่เป็นสัญลักษณ์ในการเสริมสร้างความเชื่อหรือค่านิยมบางอย่าง ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมและซับซ้อนกลายเป็นสิ่งที่ดูเหมือนธรรมดาและเป็นที่ยอมรับทั่วไป ลักษณะดังกล่าวนี้แม้จะเป็นรูปแบบของเป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมในอดีต แต่ก็มีความสัมพันธ์กับการต่อสู้เพื่อสิทธิ

มนุษยชนในปัจจุบัน วิดีโอเกมนี้จึงมีลักษณะเป็นการสร้างค่านิยมโดยอาศัยความคิดของกลุ่มคนหนึ่ง โดยนำมาใช้เพื่อขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมโดยไม่ใช้ความรุนแรง

อีกหนึ่งประเด็นที่น่าสนใจในวิดีโอเกมดังกล่าว คือ การที่เนื้อเรื่องของเกมแม้จะมีตอนจบหลายรูปแบบ แต่ก็สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ตอนจบแบบ Good Ending ที่ตัวละครมีความสุข ให้ความรู้สึกด้านบวกแก่ผู้เล่น เช่น มนุษย์ยอมรับหุ่นแอนดรอยด์ในฐานะสิ่งมีชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกันได้ เป็นต้น โดยผู้เล่นต้องเลือกเส้นทางที่ทำตามศีลธรรม ไม่ใช้ความรุนแรง ซึ่งทำให้เส้นทางจากตัวเลือกของผู้เล่นนี้จะมีความยากมากกว่า เมื่อเทียบตอนจบแบบ Bad Ending ที่เป็นตอนจบให้ความรู้สึกด้านลบแก่ผู้เล่น ซึ่งจะแบ่งได้หลายระดับ เช่น การก่อสงครามระหว่างมนุษย์และแอนดรอยด์ ทำให้มีมนุษย์และหุ่นแอนดรอยด์เสียชีวิตจำนวนมาก ตอนจบแบบนี้ เส้นทางจากตัวเลือก และการแก้ควบคุมตัวละครเพื่อแก้ไขสถานการณ์ของผู้เล่นจะมีความง่ายกว่าแบบตอนจบที่ดี แต่สถานการณ์ในเส้นทางเลือกนี้ มักจะแสดงให้เห็นถึงความเห็นแก่ตัวในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเลือกฆ่าตัวละครอื่น การไม่สนใจให้ความช่วยเหลือตัวละครที่เดือดร้อน เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า เกมมีการสร้างวิธีเล่าเรื่องราวทั้งผ่านตัวระบบของเกมที่แม้จะดูเหมือนให้อิสระกับผู้เล่นได้เลือกเส้นทางด้วยตนเอง แต่ในอีกด้านหนึ่งผู้สร้างเกมได้ออกแบบระบบกำหนดผู้เล่นไว้ สามารถเห็นได้จากการที่ผู้เล่นเลือกตัวเลือกที่มีลักษณะเป็นทำให้ตัว

ละครเป็นคนไม่ดี ใช้ความรุนแรง หรือวิธีไม่ถูกต้องเพื่อผลประโยชน์ตนเองก็จะนำไปสู่ฉากจบที่เลวร้าย แตกต่างจากฉากจบแบบดีที่ผู้เล่นต้องเลือกทำตามศีลธรรม ใช้วิธีสันติ ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เป็นแก่นเรื่องของเกมที่นำสิ่งต่าง ๆ เหตุการณ์การประท้วงเพื่อสิทธิเสรีภาพ นอกจากนี้การที่วิดีโอเกมมีการบอกสถิติตัวเลือกให้กับผู้เล่นว่า ตัวเลือกใดมีผู้เล่นเลือกมากหรือน้อย ยังส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากเลือกเส้นทางเพื่อไปสู่ตอนจบที่ดีแบบผู้เล่นคนอื่น ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความอิสระในการเลือกของผู้เล่น (Player Agency) มีไว้ให้ผู้เล่นรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องที่มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่องและการดำเนินชีวิตของตัวละคร แต่ทุกการเลือกของผู้เล่นยังคงอยู่ภายใต้กรอบที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้ และนำไปสู่การปลูกฝังค่านิยม ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความคิดของคนในสังคมจากการเล่นวิดีโอเกมรูปแบบหนึ่ง

3.2 Escape Fishstop 3D วิดีโอเกมแนวล้อเลียน กับการขับเคลื่อนประเด็นทางการเมือง

ภาพที่ 4

วิดีโอเกม Escape Fishstop 3D

ที่มา:

ttps://store.steampowered.com/app/1552680/Escape_FishStop_3D/?l=thai

จากภาพที่ 4 Escape Fishstop 3D เป็นวิดีโอเกมเล่นคนเดียว (Single Player) แบบออฟไลน์ จัดจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์ม Steam เป็นเกมแนวล้อเลียน เสียดสีการเมืองไทยโดยใช้เหตุการณ์ในช่วงรัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเนื้อหา เนื้อเรื่อง (Story) ของเกมจะเน้นไปที่การล้อเลียนเหตุการณ์ในรัฐบาลช่วงเวลาดังกล่าว ผู้เล่นจะต้องสวม

บทบาทเป็นตัวละครที่ถูกจับมาปรับทัศนคติแบบ 4.0 ในสถานที่แห่งหนึ่ง เนื่องจากเลือกที่จะซื้อไฟแช็กจากร้านชำแทนที่จะซื้อจากร้านสะดวกซื้อของนายทุนที่เป็นท่อน้ำเลี้ยงให้กับรัฐบาล โดยผู้เล่นจะต้องหลบหนีจากการไล่ล่าของ "ปลาหยุด" ที่มีต้นแบบมาจาก พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ผู้นำทางการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าว นับเป็นการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ทางการเมืองและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้และวิพากษ์วิจารณ์สถานการณ์ดังกล่าวได้

กฎเกณฑ์ (Rules) ได้ใช้องค์ประกอบพื้นฐานจากเกมแนวสยองขวัญ เอาชีวิตรอด (Survival Horror) มาดัดแปลง จากเดิมเกมประเภทนี้ศัตรูมักจะเป็นปีศาจ หรือ ฆาตกร เปลี่ยนมาเป็นการใช้พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา แทน การตัดสินใจและการเคลื่อนไหวของผู้เล่นจะต้องรวดเร็ว และระมัดระวังเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกจับ การเล่นเกมยังมีการใช้เสียงเพลงและเสียงประกาศต่าง ๆ จาก คณะรักษาความสงบแห่งชาติ เพื่อสร้างความตื่นเต้นแทนเพลงระทึกขวัญ ส่วนโครงสร้างของเกม จะเป็นแบบเส้นตรง (Linear) ที่มีการเล่าเรื่องแบบลำดับขั้น ผู้เล่นต้องผ่านด่านต่าง ๆ เพื่อเอาชีวิตรอดและหาทางออกจากสถานที่ปรับทัศนคติ การใช้สัญญะและการล้อเลียนในเนื้อหาเกมทำให้โครงสร้างของเกมมีความเฉพาะเจาะจงและเน้นการวิพากษ์วิจารณ์การเมือง เกมนี้มีเป้าหมายการดำเนินเรื่องที่เน้นการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์เพื่อการหลบหนี พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชาโดยระบบเกมได้ใช้องค์ประกอบพื้นฐานจากเกมแนว

สยองขวัญ เอาชีวิตรอด (Survival Horror) มาดัดแปลง จากเดิมเกมประเภทนี้ศัตรูมักจะเป็นปีศาจ หรือ ฆาตกร เปลี่ยนมาเป็นการใช้พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชาเป็นผู้ไล่ล่าผู้เล่นแทน เนื้อเรื่องผู้เล่นจะเป็นตัวละครที่ถูกจับมาปรับทัศนคติแบบ 4.0 ในสถานที่แห่งหนึ่ง เนื่องจากเลือกที่จะซื้อไฟแช็กจากร้านชำแทนที่จะซื้อจากร้านสะดวกซื้อของนายทุนที่เป็นท่อน้ำเลี้ยงให้กับรัฐบาล ผู้เล่นจะต้องหลบหลีกปลาหยุด ที่จะคอยไล่ล่า และเก็บรวบรวมถุงข้าวเพื่อหนีออกไปจากสถานที่ปรับทัศนคติ

ภาพที่ 5

ลักษณะการล้อเลียนในเกม

จากภาพที่ 5 การนำเสนอเรื่องราวภายในเกมจะใช้วิธีการล้อเลียนโดยอ้างอิงเหตุการณ์จริง เวลาผู้เล่นถูกปลาหยุดไล่ล่าจะมีเสียงเพลงจาก คณะรักษาความสงบแห่งชาติ เปิดขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้คำอธิบายสิ่งต่างๆ ภายในเกม เพื่อล้อเลียน เช่น การพูดถึงเซลล์สมอง 84,000 เซลล์ผ่านคำอธิบายตัวละคร ปลาหยุด การใช้ภาพที่สื่อถึงการบริหารงานที่ส่งผลให้ราคาหุ้นตก การใช้ไอเทมชนิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การเมืองอย่าง กระสุน หน้ากากกันแก๊ส เป็นต้น การล้อเลียนลักษณะนี้นับเป็นกลยุทธทางการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนความหมายจากวิดีโอเกมแนวสยองขวัญ เอาชีวิตรอด โดยใส่สัญญะต่าง ๆ ที่สื่อถึงการวิพากษ์ทางการเมือง นับเป็นการแสดงออกเพื่อต่อต้านอำนาจของสังคมผ่านรูปแบบของความบันเทิงโดยเลี่ยงการเผชิญกับอำนาจรัฐ และไม่ได้ส่งผลกระทบในระดับเปลี่ยนแปลงสังคมตามคุณลักษณะของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร (2563) ที่ศึกษาเกี่ยวกับขบวนพาเหรดล้อการเมืองงานฟุตบอลประเพณีจุฬา ฯ ธรรมศาสตร์ ที่พบว่า สถานการณ์ในช่วงรัฐบาลยุค คสช. มีลักษณะการเป็นครองอำนาจ (Hegemony) ที่สื่อต่าง ๆ ถูกอำนาจควบคุมในระดับหนึ่ง แต่เมื่อในสังคมเกิดการพยายามครองอำนาจก็จะพบการโต้ตอบกับอำนาจนำ (Counter Hegemony) ตามแนวคิดของ Antonio Gramsci ซึ่งก็ คือ พื้นที่ขบวนพาเหรดที่นักศึกษาใช้เพื่อต่อต้าน หรือวิพากษ์การทำงานของรัฐได้ ทั้งนี้ในพื้นที่ดังกล่าว

ไม่ได้เป็นอิสระจากอำนาจรัฐทั้งหมด เนื่องจากมีเจ้าหน้าที่ควบคุมเนื้อหาบางส่วนไว้ แต่ในวิดีโอเกม Escape Fishstop 3D กลับมีความเป็นอิสระจากอำนาจรัฐอย่างมาก เกมดังกล่าวจึงมีเนื้อหาที่พาดพิงหลากหลายสถาบันทางสังคม ทั้งรัฐ ชาติ ศาสนา แม้แต่สถาบันกษัตริย์ ทั้งนี้ในอีกด้านหนึ่งเนื้อหาของเกมแม้จะเป็นอิสระจากอำนาจรัฐ แต่เมื่อเกมถูกจัดจำหน่ายโดยแพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง Steam เนื้อหาบางส่วนของเกมจึงถูกจำกัดด้วยกฎบางอย่างของแพลตฟอร์ม เช่น เนื้อหาเรื่องเพศ เป็นต้น แต่ก็ไม่ได้ส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารเพื่อต่อต้านอำนาจรัฐ

การล้อเลียนผ่านการใช้สัญญะเหล่านี้ ทำให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง และเกิดความตระหนักรู้ในประเด็นทางการเมืองที่เกิดขึ้นในประเทศผ่านเกม Escape Fishstop 3D แม้จะดูเหมือนเป็นอำนาจการสื่อสารจากทางฝั่งผู้สร้างเกมเพียงอย่างเดียว แต่ในปัจจุบันผู้ที่เล่นเกมแล้วเผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น สตรีมเมอร์ (Streamer) ที่นำเกมดังกล่าวมาเล่น มีการตัดต่อ พากย์เสียง เหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเกมให้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ทำให้เกมดังกล่าวมีการเผยแพร่ไปในวงกว้าง สามารถช่วงชิงพื้นที่ทางความคิดที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงค่านิยมตามลักษณะของการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ แม้ผู้ชมจะไม่ได้เป็นผู้เล่นเกมก็ตาม ส่งผลให้เกิดผลกระทบและการรับรู้ของผู้เล่น (Impact and Player Awareness) ผ่านการเล่นและรับชมผู้อื่นเล่น นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์และแสดงออกทางความคิดทางการเมืองได้โดย

หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับอำนาจรัฐโดยตรง เกมนี้จึงเป็นตัวอย่างของการใช้สื่อใหม่ในการสร้างพื้นที่สำหรับการแสดงความคิดเห็นและการเคลื่อนไหวทางสังคมในรูปแบบที่สร้างสรรค์และเป็นอิสระ

3.3 Grand Theft Auto V โหมดออนไลน์ FiveM กับการแสดงออกตัวตนผ่านโลกเสมือน

ภาพที่ 6

วิดีโอเกม Grand Theft Auto V

ที่มา:

https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/

จากภาพที่ 6 วิดีโอเกม Grand Theft Auto V (GTA V) เป็นวิดีโอเกมแนว Action Open-World ที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเพื่อปฏิบัติภารกิจเกี่ยวกับแก๊งมาเฟีย ระบบของเกมเปิดอิสระให้ผู้เล่นได้เดินทางสำรวจ ปฏิบัติภารกิจในแผนที่กว้างได้อย่างอิสระ มีโหมดการเล่นที่หลากหลาย โดยผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ทั้งคนเดียว (Single Player) และหลายคน (Multiplayer) ผ่านโหมดออนไลน์ ทั้งนี้โหมดออนไลน์ของเกมดั้งเดิมจะเป็นการเล่นตามเนื้อเรื่องเท่านั้น จึงผู้กลุ่มผู้เล่นที่ทำการดัดแปลงตัวเกม หรือที่เรียกว่า MOD (Modifications) ให้สามารถเล่นออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่าง FiveM Mod แม้ว่าจะเป็นโหมดการเล่นที่ไม่มีเนื้อเรื่องที่ถูกสร้างไว้ แต่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสร้างเนื้อเรื่องของตนเองผ่านการสวมบทบาท (Role Play) ในโลกเสมือน (Virtual World) ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเป็นตัวละครต่าง ๆ เช่น ตำรวจ พนักงานดับเพลิง หรืออาชญากร คล้ายคลึงกับโลกจริง (Reality World) เนื้อเรื่องของเกมในโหมดนี้ถูกสร้างขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์และการกระทำของผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ ทำให้เนื้อเรื่อง (Story) ของเกมจะพัฒนาตามการเล่น และการสื่อสารระหว่างผู้เล่น ไม่มีข้อจำกัดในการดำเนินเรื่อง

กฎเกณฑ์ (Rules) ของโหมด FiveM ใน GTA V คือการดัดแปลงตัวเกมเพื่อสร้างเซิร์ฟเวอร์ส่วนตัวซึ่งมีการควบคุมและกำหนดกฎเกณฑ์เฉพาะ ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎของเซิร์ฟเวอร์ เช่น การไม่ก่อความเดือดร้อนให้ผู้อื่น ต้องปฏิบัติตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย กฎเกณฑ์เหล่านี้ถูกกำหนดและควบคุมโดยผู้ดูแล

เซิร์ฟเวอร์เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่มีความสนุกสนานและสมจริง ส่วนโครงสร้าง (Structure) ของเกม จะเป็นแบบเปิด (Open-World) ผู้เล่นสามารถสำรวจและทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเมืองสมมุติได้อย่างอิสระ โครงสร้างของเกมเน้นการสวมบทบาทและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นสามารถสร้างและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประกอบอาชีพ การทำภารกิจ หรือการรวมกลุ่มเพื่อแสดงออกทางสังคม

ภาพที่ 7

การแสดงออกในแคมเปญ Black Lives Matter ในเกม

ที่มา:

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=uAONFxlP5UA

การที่พื้นที่ของเกมได้กลายเป็นโลกเสมือน มีการเชื่อมต่อและปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถรวมกลุ่มกันเพื่อแสดงออกทางความคิดแบบเดียวกับโลกจริงได้ จากภาพที่ 7 เป็นการแสดงออกในแคมเปญ Black Lives Matter ซึ่งมีสาเหตุมาจากการปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจผิวขาวเกินกว่าเหตุส่งผลให้ George Floyd ชายผิวสีเสียชีวิต ซึ่งจัดเป็นการรวมกลุ่มเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ในโลกเสมือน ด้วยวิธีการสร้างสรรค์จากตัวผู้เล่นเกมเอง ไม่ได้เกิดจากผู้สร้างเกม เนื่องจากเกม Grand Theft Auto 5 ไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์ได้อย่างอิสระ แต่เกิดจากการที่ผู้เล่นดัดแปลงตัวเกม (MOD) ให้สามารถปฏิสัมพันธ์กันได้ รวมถึงดัดแปลงชุด ท่าทาง ป้าย สัญลักษณ์ที่สื่อถึงแคมเปญ Black Lives Matter นับเป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะสื่อใหม่ของวิดีโอเกมที่ผู้รับสารจะเป็นแบบ Active ตีความหมาย สร้างสรรค์ และเป็นผู้สื่อสารเนื้อหาในรูปแบบตนเองได้ ทั้งนี้ Grand Theft Auto 5 โหมด FiveM แม้จะดูมีลักษณะที่เป็นอิสระจากอำนาจรัฐเนื่องจากเป็นการดัดแปลง และดูแลควบคุมกฎต่าง ๆ จากตัวผู้เล่น แต่ผู้ที่มีอำนาจในการควบคุมจริง ๆ นั้นจะอยู่ที่ทีมงานผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์นั้น ๆ แม้ผู้เล่นจะดูมีอิสระที่สามารถสร้างสรรค์สิ่ง ๆ ต่างได้ แต่ก็ยังคงถูกควบคุมอยู่ภายใต้กฎ ไม่ได้มีอิสระที่แท้จริง

จากที่กล่าวมานี้ Grand Theft Auto V โหมด FiveM นับว่ามีลักษณะที่สอดคล้องกับทัศนะของ Fiske J. (อ้างถึงใน กาญจนา

แก้วเทพ, 2545, น.46-48) นักวิชาการชาวอังกฤษที่มองว่า ช่วงเวลาเล่นเกม ผู้เล่นจะประกอบสร้าง ความสร้างตัวตน (Subjectivity) ที่แตกต่างจากเดิม หรือเรียกว่า การวางตัวในกาละ/เทศะที่ผิดไปจากสภาวะปกติ ผู้เล่นจะสามารถควบคุมเกมให้เป็นไปตามต้องการได้ ทั้งนี้แท้จริงแล้วสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เล่นกระทำนั้นยังคงอยู่ภายใต้กฎควบคุมเท่านั้น เป็นเพียงการสร้างความรู้สึกบันเทิงในรูปแบบของการต่อต้าน หรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างจากในชีวิตประจำวัน เมื่อพิจารณา ผู้เล่นในโหมด FiveM ที่มีการสร้างและแสดงออกในรูปแบบที่คล้ายคลึงกับโลกจริง เช่น การรวมกลุ่มเพื่อแสดงออกในแคมเปญ Black Lives Matter เป็นการกระทำในลักษณะของ การเคลื่อนไหวในโลกเสมือน (Virtual Expression and Movement) ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมกับการเคลื่อนไหวทางสังคมในโลกจริง แต่ความจริงแล้วเป็นการแสดงออกในพื้นที่ของโลกเสมือนที่แตกต่างจากพื้นที่ในชีวิตประจำวัน

เมื่อพิจารณาวิดีโอเกม Grand Theft Auto V ออนไลน์โหมด FiveM จะเห็นได้ว่า แม้วิดีโอเกมจะเป็นสื่อใหม่ที่มีลักษณะเป็นอิสระจากอำนาจรัฐ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นประกอบสร้าง และสื่อสารตัวตนได้ แต่ทั้งหมดยังคงถูกควบคุมอยู่ภายใต้กฎของผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์นั้น ๆ แม้ผู้เล่นจะดูเหมือนมีอิสระในการสร้างสรรค์และแสดงออก แต่ทุกกิจกรรมยังคงอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ ทำให้การแสดงออกในโลกเสมือนยังคงมีขอบเขตและข้อจำกัดบางประการ ดังนั้นการที่วิดีโอเกมมีอิสระให้ผู้เล่นได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ความ

ต้องการ เปรียบได้กับ “ภาพมายา” (Illusion) ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ความบันเทิง หรือสร้างอารมณ์ที่แตกต่างจากในชีวิตประจำวันแก่ผู้เล่นเพียงเท่านั้น การใช้วิดีโอเกมเพื่อเคลื่อนไหวทางสังคม แม้จะสามารถเลี่ยงการเผชิญกับอำนาจรัฐได้ แต่ในอีกด้านหนึ่งอาจไม่ได้เป็นการเปลี่ยนแปลงค่านิยมที่ส่งผลกระทบได้มากนัก อาจเป็นการแสดงออกในกลุ่มผู้เล่นเกมเพื่อทดแทนอารมณ์ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกในโลกจริงไม่ได้เท่านั้น

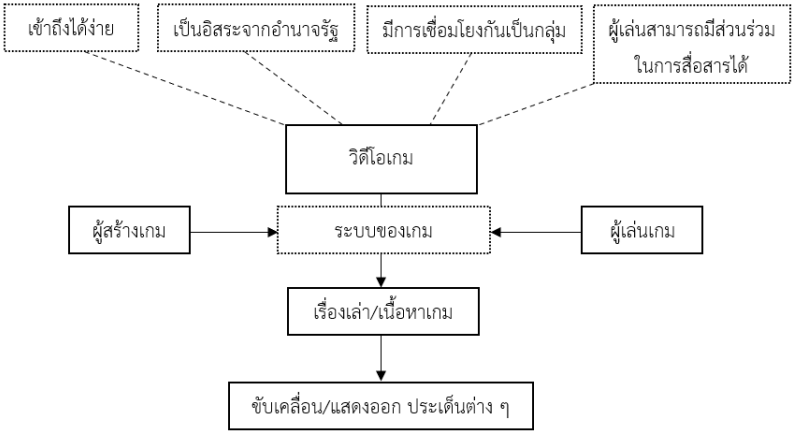
4. สรุปวิดีโอเกม กับการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่

วิดีโอเกมจัดเป็นสื่อที่มีคุณลักษณะเป็นสื่อใหม่ คือ การที่สามารถเชื่อมโยงคนกลุ่มต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่มีสถานะเป็นผู้รับสาร (Receiver) สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาในรูปแบบของตนเองให้มีความแตกต่างกันได้ โดยระบบของเกมแต่ละประเภทที่มีความแตกต่างกัน ก็ส่งผลต่อรูปแบบเนื้อหาและการสื่อสารด้วย สามารถเห็นได้จากกรณีศึกษาที่เกมเล่นคนเดียว (Single Player) หรือเกมออฟไลน์อย่าง Detroit: Become Human หรือ Escape Fishstop 3D จะมีเนื้อหาและการสื่อสารที่เป็นลักษณะของการขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ จากทางฝั่งผู้สร้างเกมเป็นส่วนใหญ่ ผู้เล่นแม้จะมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและการสื่อสารได้น้อย เมื่อเทียบกับเกมที่สามารถเล่นได้หลายคน (Multiplayer) หรือเกมออนไลน์อย่าง Grand Theft Auto 5 ออนไลน์โหมด FiveM ลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิด “สื่อคือสาร” (The Medium is The Message) ของ Marshall McLuhan นักวิชาการด้านการสื่อสารคน

สำคัญของสำนักโตรอนโต (Toronto School) ที่มองว่า เทคโนโลยีตัวสื่อ และการออกแบบสื่อส่งผลต่อข้อความ หรือเนื้อหาที่สื่อสาร (McLuhan M., Fiore Q., & Agel J., 2001)

ภาพที่ 8

สรุปวิดีโอเกม กับการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่



จากภาพที่ 8 วิดีโอเกมจัดเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติของสื่อใหม่ (New Media) ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และระบบเกมการเล่นที่มีหลากหลายประเภททำให้เกมเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ผู้เล่นจะเกิดความบันเทิงผ่านการสร้างการรับรู้เรื่องราวในแบบของตนเองผ่านการเล่น เช่น เกมแนวทางเลือก (Choice Matter)อย่าง Detroit: Become Human วิดีโอเกมยังมีความเป็นอิสระจากอำนาจรัฐเนื่องจากวิดีโอเกมส่วนใหญ่มักจะอาศัยช่องทาง หรือ

แพลตฟอร์มออนไลน์ในการเข้าถึง รวมทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้โดยเฉพาะเกมออนไลน์ เช่น Grand Theft Auto ออนไลน์โหมด FiveM ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นในเวลาเดียวกัน (Real Time) นำไปสู่การสร้างสรรค์ และสื่อสารประเด็นต่าง ๆ ได้

การขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ ในวิดีโอเกม จะใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านสัญญะที่มีความเชื่อมโยงกับโลกจริง (Reality World) เช่น Detroit: Become Human ใช้การอ้างอิงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การต่อสู้กับการกดขี่ทางชนชั้นของทาสผิวสี โดยมีตัวแทนเป็นหุ่นแอนดรอยด์ Escape Fishstop 3D เป็นการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลคสช. ผ่านการการล้อเลียนโดยอ้างอิงเรื่องราวทางการเมืองไทย ซึ่งมีทั้งระบบการเล่น และคำอธิบายไอเทมต่าง ๆ หรือ Grand Theft Auto V โหมดออนไลน์ FiveM ที่อ้างอิงแคมเปญ Black Live Matter ที่กำลังเป็นกระแสสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว เมื่อพิจารณาลักษณะของการอ้างอิงเรื่องราวจากโลกจริงเพื่อสร้างการเล่าเรื่องผ่านสัญญะต่าง ๆ ในแต่ละเกมจะเห็นได้ว่า จะมีการอ้างอิงเรื่องราวที่กำลังเป็นประเด็น หรือเป็นที่รู้จักเป็นวงกว้างในสังคม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถรับรู้ความหมายแบบเดียวกัน และเกิดความรู้สึกร่วมกับประเด็นดังกล่าวได้ง่าย จึงเปรียบได้กับการขยายพื้นที่การเคลื่อนไหวทางสังคมมายังพื้นที่วิดีโอเกม มากกว่าการเริ่มต้นขับเคลื่อนประเด็นใหม่

ในด้านอิสระในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องของวิดีโอเกม แม้ว่าจะมีคุณสมบัติที่สามารถใช้เคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ได้ แต่วิดีโอเกมอาจไม่ได้เป็นการกระจายอำนาจการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียม เนื่องจากเกมส่วนใหญ่แม้จะเปิดโอกาสผู้เล่นได้สร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างอิสระ โดยเป็นอิสระอำนาจรัฐ แต่ไม่ได้เป็นอิสระโดยที่ไม่มีอำนาจควบคุม สามารถเห็นได้จากเกม Detroit: Become Human ที่แม้จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือกเส้นทาง รูปแบบการดำเนินเรื่อง แต่ก็ยังอยู่ภายใต้ระบบเกม และขอบเขตที่ผู้สร้างกำหนดไว้ หรือเกม Grand Theft Auto ออนไลน์โหมด FiveM ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ประกอบสร้างตัวตน และแสดงออกทางความคิดได้ แต่ก็ยังอยู่ภายใต้การคุมกฎของผู้ดูแลเกม หรือเกม Escape Fishstop 3D ที่วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลยุคคสช. รวมถึงสถาบันต่าง ๆ ในประเทศไทยโดยตรง ซึ่งดูแบบผิวเผินจะดูเป็นอิสระจากอำนาจรัฐอย่างมาก แต่ก็ยังคงอยู่ภายใต้อำนาจควบคุมของแพลตฟอร์มจัดจำหน่ายอย่าง Stream เพื่อไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิหรือลิขสิทธิ์ต่าง ๆ และแม้ว่าจะการควบคุมเนื้อหาภายใต้กฎของ Stream เป็นหลัก แต่กฎเกณฑ์ของอำนาจรัฐบางประเทศอาจทำให้ผู้สร้างเกมต้องมีการเซ็นเซอร์ หรือปรับเนื้อหาบางส่วน หรือสามารถห้ามไม่ให้ผู้เล่นเผยแพร่เนื้อหาจากเกมที่เป็นการแสดงออกทางความคิดได้ เช่น Animal Crossing: New Horizons ที่ถูกห้ามนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ภายในเกม เพราะมีผู้เล่นใช้แสดงออกเพื่อล้อเลียนรัฐบาลจีน เป็นต้น

จากการศึกษาในบทความนี้แม้จะเห็นได้ว่า วิดีโอเกมมีการขับเคลื่อนและแสดงออกในประเด็นทางสังคมต่าง ๆ แต่การสื่อสารอาจทำได้แค่เฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมเท่านั้น ไม่ได้เป็นไปในวงกว้าง รวมทั้งแม้จะเป็นอิสระจากอำนาจรัฐในการสร้างสรรค์เนื้อหา และประเด็นในการขับเคลื่อนต่าง ๆ แต่อำนาจรัฐก็สามารถเข้ามากำหนดการแพร่กระจายการรับรู้ในประเทศของตนเองได้ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติ หากมีการสนับสนุนให้มีการพัฒนาวิดีโอเกมเพื่อสร้างการตระหนักรู้ในประเด็นต่าง ๆ เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในประเด็นดังกล่าวแก่ผู้คนในสังคมเป็นวงกว้าง เนื่องจากวิดีโอเกมเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม นอกจากจะเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้แล้ว ยังช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์การขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมใหม่ ๆ ได้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย ควรศึกษากลุ่มผู้เล่นในฐานะผู้รับสาร (Receiver) ในด้านอารมณ์ร่วม และวิธีการมีส่วนร่วมในการสื่อสารในฐานะผู้ส่งสาร (Sender) ที่นำไปสู่การขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ โดยมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างในแต่ละช่วงอายุเพื่อเปรียบเทียบ และทำความเข้าใจการขอบเขตในการสร้างการรับรู้และผลกระทบที่มีต่อคนในสังคม ทั้งผู้เล่นคน และคนที่ไม่ได้เป็นผู้เล่น เนื่องจากในบทความนี้ เน้นการวิเคราะห์ส่วนของเนื้อหา (Message) การเล่าเรื่องผ่านสัญญะในวิดีโอเกมเท่านั้น

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย การศึกษาเชิงทฤษฎีเพิ่มเติมอาจมีการสำรวจแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะแนวคิด Narratology ที่เน้นการเล่าเรื่องในลักษณะดั้งเดิม เนื่องจากบทความนี้ได้วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมผ่านแนวคิด Ludology ซึ่งเป็นการศึกษาเกี่ยวกับกลไกและการปฏิสัมพันธ์ในเกม หากใช้แนวคิด Narratology ผสมผสานเข้ากับแนวคิด Ludology หรือวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบกับแนวคิด Ludology จะช่วยให้เกิดมุมมองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์. (2566). ปริทัศน์ โดยปริยาย : วิดีโอเกม กระบะเล่นทราย, *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 23*(1), 546-569.

กาญจนา แก้วเทพ. (2545). เพ่งพินิจและครุ่นคิดความบันเทิงในสื่อ. ใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, *สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ*. (น. 201-233). กรุงเทพฯ: ออล อเบ้าท์ พริ้นท์.

เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร. (2563). การสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนพาเหรดล้อการเมือง งานฟุตบอลประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ในยุครัฐบาล คสช.[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เพ็ชรัตน์ ไสยสมบัติ. (2555). การเคลื่อนไหวทางสังคมในบริบทสังคมไทย, *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 15*(1), 144-151.

สมชัย ภัทรธนานันท์. (2560). *ทฤษฎีขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมและ การประท้วงทางการเมือง (พิมพ์ครั้งที่ 2).* อินทนิล.

อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2561). *สื่อศาสตร์.* นาคร.

ภาษาอังกฤษ

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.

Buechler, S. (2013). New Social Movements and New Social Movement Theory. In D.A. Snow, D. Della Porta, B. Klandermans, & D. McAdam (Eds.), The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Social and Political Movements. Wiley-Blackwell. https://doi.org/10.1002/9780470674871.wbespm143

Christiansen F. (2020). *Video Games as Infrastructures of Resistance. https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2020/10/19/video-games-as-infrastructures-of-resistance/*

Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Videogame Theory Reader* (p. 221-236). New York: Routledge.

Howarth J. (2024). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers*

Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (2001). *The medium is the massage*. California: Gingko Press.

Mercardo A. (2024). *10 Steam Statistics Every Video Game Developer Should Know in 2024.* https://www.skillademia.com/statistics/steam-statistics/

Miller, C.H. (2008). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Waltham, Massachusetts: CRC Press

Murray, J. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture, *Popular Communication,* 4(3), 185-202.