การสวมบทบาทจำลองความทรงจำบาดแผลเหตุการณ์ไวต์ เทอร์เรอร์ ในสื่อวิดีโอเกมสยองขวัญ “ดีเทนชั่น” (Detention)[1]

รณฤทธิ์ มณีพันธุ์[2]

บทคัดย่อ

“ดีเทนชั่น” เป็นสื่อวิดีโอเกมสยองขวัญที่เล่าถึงชีวิตและความทรงจำบาดแผลของเร่ย ตัวละครเอกวัยรุ่นผู้ใช้ชีวิตอยู่ในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ อันเป็นยุคที่ระบอบเผด็จการไต้หวันประกาศใช้กฎอัยการศึกยาวนานต่อเนื่อง ผู้เล่นเกมจะต้องติดตามความทรงจำบาดแผลในอดีตของเร่ยผ่านภาพอุปมานิทัศน์แนวสยองขวัญที่จำลองสภาพความหวาดผวาในยุคสมัยระบอบเผด็จการ ภายใต้การจำแลงกายของความหวาดกลัวในสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ กลวิธีการเล่าเรื่องหลักของเกมดีเทนชั่นเป็นการสวมบทบาทจำลองความทรงจำบาดแผลผ่านเกมเพลย์ไขปริศนาซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรงแฝงนัยอันเป็นตัวแทนของความทรงจำบาดแผลในอดีตของตัวละครเอก และยังเป็นตัวแทนความทรงจำบาดแผลในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ของไต้หวันอีกด้วย จึงกล่าวได้ว่า ความทรงจำบาดแผลในอดีตของเร่ยและของไต้หวันเอง สามารถถูกรื้อฟื้นและจดจำผ่านเกมเพลย์ไขปริศนาซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรงเหล่านี้ อีกทั้งการเล่าเรื่องผ่านสื่อวิดีโอเกมได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอก เป็นผู้ควบคุมตัวละคร และเป็นผู้ชมในเวลาเดียวกัน ขณะเล่นเกม การสวมบทบาทหลากหลายในเวลาเดียวกันนี้ได้สร้างความตึงแย้งในกระบวนการทาบเทียบตัวตนกับตัวละครเอก อันยังผลให้ผู้เล่นถอดถอนการ

---

* วันที่รับบทความ 7 ตุลาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 19 พฤศจิกายน 2564; วันที่ตอบรับบทความ 28 กุมภาพันธ์ 2565

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในหัวข้อ *บาดแผล และความทรงจำ: เรื่องเล่าเหตุการณ์ 228 และ ไวต์ เทอร์เรอร์ (White Terror) ในไต้หวัน*

[2] นิสิตปริญญาโท ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทาบเทียบตัวตนกับตัวละครเอก และสร้างการรำลึกจดจำความทรงจำบาดแผลของผู้อื่นอย่างมีระยะห่างขึ้นมาแทน ท้ายสุดแล้วเกมดีเทนชั่นก็คือ เครื่องบ่งชี้สภาวะความทรงจำเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ในไต้หวันที่ยังคงจำไม่ได้ และลืมไม่ลงอยู่นั่นเอง

คำสำคัญ: ไวต์ เทอร์เรอร์ ไต้หวัน ความทรงจำบาดแผล วิดีโอเกม

Performing Trauma: Representing Taiwanese Massacre "White Terror" in Horror Video Game "Detention"

Ronnarit Maneephan[3]

Abstract

"Detention" is a horror game about life and trauma of Rei, a young protagonist who lived under a White Terror period in which a Taiwanese's authoritarian regime declared a last long martial law. The player is following Rei's past traumatic memories through an allegoric image of horror genre that recreates a sense of terror under an authoritarian regime in a supernatural horror disguise. The core narrative of Detention is a performing trauma that is to solve a violently puzzle gameplay which embodies a traumatic past of protagonist and also a traumatic past of White Terror's Taiwan. Therefore, the past traumatic memories of Rei and Taiwan can be revived and remembered via these violently puzzle gameplay. Furthermore, the narrative of video game media can allow the player to take on various roles of the protagonist, the controller, and the audience simultaneously while playing the game. The various roles that the player takes on create a tension in an identification process with a protagonist, as a result, the player will disidentify with a protagonist and creates a distancing remembrance in the other's trauma. At the end *Detention* is a symptom of White Terror's memory in Taiwan that cannot be fully remembered or forgot.

Keywords: White Terror, Taiwan, trauma, video game

[3] Master's degree student, Department of Comparative Literature, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

บทนำ

ยุคแห่งความหวาดกลัวสีขาวหรือ ไวต์ เทอร์เรอร์ (White Terror) เป็นยุคสมัยรัฐบาลเผด็จการคณะจีนชาตินิยมหรือก๊กมินตั๋งประกาศใช้กฎอัยการศึกกวาดล้างผู้มีแนวโน้มฝักใฝ่ลัทธิคอมมิวนิสต์ หลังจากคณะจีนชาตินิยมพ่ายแพ้สงครามกลางเมืองให้กับฝ่ายคอมมิวนิสต์จีน และถอยร่นมาตั้งหลักที่เกาะไต้หวัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1949 เป็นต้นมา ผลจากการประกาศใช้กฎอัยการศึกทำให้มีผู้ถูกจับกุม อุ้มหาย และประหารชีวิตในข้อหาฝักใฝ่ลัทธิคอมมิวนิสต์เป็นจำนวนมาก จนแม้กระทั่งการมีหนังสือที่มีแนวโน้มไปทางคอมมิวนิสต์ไว้ในครอบครอง ก็อาจมีความผิดถึงตายได้ อาจกล่าวได้ว่า ความหวาดกลัวปกคลุมไต้หวันนานหลายสิบปี จนกระทั่งกฎอัยการศึกถูกยกเลิกไปในปี ค.ศ. 1987 หรือราวเกือบสี่สิบปีหลังการประกาศใช้ เมื่อเมฆหมอกความหวาดกลัวเริ่มจางหาย กระแสคลื่นของการฟื้นฟูความทรงจำบาดแผลช่วงยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ก็ได้เริ่มต้นขึ้น พร้อมกับกระแสการเปลี่ยนผ่านสู่ประชาธิปไตย จนอาจกล่าวได้ว่า ในยุคสมัยคริสต์ทศวรรษ 1990 ในไต้หวันนั้นคือยุคสมัยของความทรงจำเบ่งบาน ทั่วทุกมุมสังคมต่างขานรับ โดยเฉพาะในแวดวงวรรณกรรม ภาพยนตร์ และศิลปะ ต่างมีผลงานเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ อย่างไม่ขาดสาย อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าเสียดายที่ยุคสมัยความทรงจำเบ่งบานนั้นเริ่มโรยราลงหลังปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา งานวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ไต้หวันที่เกี่ยวพันกับเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ นั้นแทบไม่มีปรากฏให้เห็นเลย อาจมีงานวรรณกรรมปรากฏในโลกภาษาจีนบ้าง แต่ที่น่าแปลกใจเป็นอย่างยิ่งคือ แทบไม่ปรากฏภาพยนตร์เรื่องใดหยิบจับเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ มานำเสนอเลย แม้ว่ากฎอัยการศึกจะถูกยกเลิกไปตั้งแต่ ค.ศ. 1987 แล้วก็ตาม จะมีปรากฏก็เพียงแต่ข่าว บทความ หรือนิทรรศการรำลึกบ้างประปราย จนอาจกล่าวได้ว่า ในช่วงหลังปี ค.ศ. 2000 จนถึงต้นคริสต์ทศวรรษ 2010 นั้น แทบไม่ปรากฏสื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ เลย

จนกระทั่งหลังการเลือกตั้งประธานาธิบดีไต้หวันในปี ค.ศ. 2016 ซึ่งไช่ อิงเหวิน (Tsai Ing-wen) ตัวแทนจากพรรคประชาธิปไตยก้าวหน้า (Democratic

Progressive Party หรือ DPP) ได้รับเลือกตั้งเป็นประธานาธิบดีไต้หวัน ด้วยนโยบายการแยกตัวเป็นอิสระออกจากจีนแผ่นดินใหญ่ และรื้อฟื้นคดีการเมืองในยุคเผด็จการไต้หวันที่ยังไม่ได้รับการสะสางขึ้นมาเสียใหม่ ตามเสียงเรียกร้องของประชาชนไต้หวันผู้เดินขบวนประท้วงในนามขบวนการนักศึกษาทานตะวัน (Sunflower Student Movement) ในช่วงปี ค.ศ. 2014 ที่เรียกร้องความเป็นอิสรภาพของไต้หวันจากนโยบายเอียงข้างจีนแผ่นดินใหญ่ของรัฐบาลพรรคก๊กมินตั๋ง หรือพรรคคณะจีนชาตินิยมในขณะนั้น อาจกล่าวได้ว่า บริบททางการเมืองไต้หวันในช่วงเวลากลางคริสต์ทศวรรษที่ 2010 นั้น เอื้ออำนวยให้งานสร้างสรรค์ทางสังคมวัฒนธรรมเกี่ยวกับจิตวิญญาณความเป็นอิสระเสรีของไต้หวันได้รับการพูดถึงขึ้นอีกครั้งหนึ่ง นั่นทำให้ในช่วงปี ค.ศ. 2017 ได้มีทีมผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์เล็กๆ 6 คน ในชื่อ “เรด แคนเดิล” (Red Candle) นำเอาความทรงจำบาดแผลเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ กลับมาเล่า และปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในสื่อวิดีโอเกม (video game) ที่มีชื่อว่า “ดีเทนชั่น” (Detention) แรกเริ่มทีมผู้พัฒนาก็ไม่ได้คาดหวังว่าตัวเกมจะสร้างผลกระทบอะไร นอกจากเป็นเกมเล็กๆ ในหมู่ผู้ชื่นชอบการเล่นเกมเท่านั้น แต่ด้วยรสชาติของเรื่องราวโศกนาฏกรรมชีวิตอันเข้มข้น ตัดกับรสฝาดขมติดปลายลิ้นของบริบทการกวาดล้างทางการเมืองเคียงข้างกับการเล่นสวมบทบาทในวิดีโอเกมที่สอดประสานไปกับเนื้อเรื่อง ส่งผลให้เกมดีเทนชั่นนี้มีรสชาติความสนุกกลมกล่อมถูกใจผู้ที่ได้ลิ้มลองมาลองเล่นไม่ว่าจะเป็นชาวไต้หวันหรือชาวต่างชาติก็ตาม หรือกล่าวได้ว่า ด้วยเรื่องราวที่สนุกโดยมีโศกนาฏกรรมทางการเมืองเป็นฉากหลังนั้น ทำให้ตัวเกมได้รับความนิยมอย่างท่วมท้น ถึงขนาดว่าผู้ที่ปกติแล้วไม่เคยเล่นเกมมาก่อน ยังต้องลองมาเล่นเกมดีเทนชั่นนี้ (Hioe, 2017) ซึ่งสอดรับไปกับกระแสการเมือง สังคม วัฒนธรรมที่ต่างขานรับจิตวิญญาณความเป็นอิสระเสรีของไต้หวันทั้งสิ้น หรือจะพูดให้ถึงที่สุดได้ว่า ขานรับไปกับกระแสความปรารถนาถึงเสรีภาพซึ่งเป็นชุดคุณค่าสำคัญของสากลโลกนั่นเอง นอกจากนี้ กระแสความนิยมที่เกมดีเทนชั่นได้ปลุกขึ้นมาในไต้หวันนั้น ไม่ได้หยุดยั้งแค่สื่อวิดีโอเกม หากแต่กระจายและถูกดัดแปลงไปสู่สื่ออื่นด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบวรรณกรรมในโลกภาษาจีนที่มีชื่อว่า

ดีเทนชั่น เดอะ ไนท์แมร์ รีเทิร์น (Detention: The Nightmare Returns) และนำไปสู่ภาพยนตร์ชื่อ *ดีเทนชั่น* ในปี ค.ศ. 2019 รวมถึงกลายเป็นภาพยนตร์ซีรีส์ชื่อเดียวกันในบริการสตรีมมิงข้ามชาติอย่าง “เน็ตฟลิกซ์” (Netflix) ในปี ค.ศ. 2020 จากปรากฏการณ์การดัดแปลงข้ามสื่อดังกล่าว การมาถึงของเกมดีเทนชั่นได้กลายมาเป็นการย้อนคืนกลับมาของความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ที่กลับมาหลอกหลอนสังคมไต้หวันอีกครั้ง ซึ่งการใช้คำว่าหลอกหลอนนั้นอาจเหมาะสมที่สุดแล้ว เมื่อพิจารณาโครงสร้างเรื่องเล่าของเกมดิเทนชั่น นั่นคือการกลับมาหลอกหลอนของความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านตัวละครเอกในเกมนั่นเอง

เป็นที่แน่นอนว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราวการสวมบทบาทในเกมดีเทนชั่นนั้นไม่อาจหลีกเลี่ยงการเปิดเผยเนื้อหาสำคัญ จุดพลิกผัน จุดคลายปม และตอนจบของเรื่องราวได้ ด้วยเหตุดังกล่าว หากท่านสนใจจะลองเล่นการสวมบทบาทนี้เอง ขอให้ท่านเล่นให้จบเสียก่อนเพื่ออรรถรสของท่านเอง และเนื้อหาของเรื่องราวนี้เกี่ยวพันถึงยุค ไวท์ เทอร์เรอร์ ที่เผด็จการครองอำนาจด้วยความเหี้ยมโหด จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงฉากตอนความรุนแรงและเลือดได้พ้น จึงขอให้ท่านเตรียมตัวเตรียมใจไว้ หากท่านรู้สึกไม่สบายใจขอให้หยุดอ่านเสีย

เรื่องราวของเกมดีเทนชั่นนั้น เล่าถึงโรงเรียนสมมติชื่อว่า “กรีนฮิลล์” ในยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 ไต้หวันตกอยู่ในบรรยากาศมืดหม่นของการปราบปรามคอมมิวนิสต์อย่างเข้มข้น หรือที่รู้จักกันในนามยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ เด็กนักเรียนหนุ่มชื่อ “เว่ย ชุง ถิง” (Wei Chung Ting) หรือ “เว่ย” เห็นทหารคณะจีนชาตินิยมประจำโรงเรียน “ไป๋ กวอ ฟอง” (Bai Guo Fong) หรือที่เรียกขานกันว่า “สารวัตรไป๋” (Inspector Bai) มาเชิญตัวครูสอนประวัติศาสตร์ “หยิน ซุย หาน” (Yin Tsui Han) ออกจากห้องเรียนไป ก่อนที่เขาจะเผลอหลับไป เมื่อเขาตื่นขึ้นมาในตอนเย็นโรงเรียนได้ร้างปราศจากผู้คนไปแล้ว เขาออกเดินสำรวจโรงเรียนจนเจอเด็กสาวที่ชื่อว่า “ฟ่าง เร่ย ซีน” (Fang Ray Shin) หรือ “เร่ย” นั่งสลบอยู่บนเก้าอี้ในหอประชุมโรงเรียน ทั้งสองคนพยายามจะหาทางออกจากโรงเรียนแห่งนี้ แต่กลับเจอสะพานขาดและแม่น้ำสีเลือดขวางกั้นพวกเขาไว้ ใน

จังหวะนั้นพายุไต้ฝุ่นโหมกระหน่ำ ทั้งสองคนจึงหนีเข้าไปหลบในโรงเรียน เร่ยเผลอหลับไป เมื่อตื่นขึ้นก็พบว่าเธอได้กลับมานั่งบนเก้าอี้ตัวเดิม ส่วนเว่ยได้กลายเป็นศพ ถูกผูกเชือกห้อยหัวลงมากลางห้องประชุมโรงเรียน ด้วยความงุนงงระคนหวาดกลัว เร่ยได้ออกเดินสำรวจโรงเรียนร้างท่ามกลางบรรยากาศสยองขวัญ เราได้เล่นควบคุมและติดตามเร่ยเดินทางกลับไปในห้วงความทรงจำแสนกระท่อนกระแท่นของเธอ เพื่อตามหาว่าตัวเธอเองคือใคร ได้ทำสิ่งใดไว้ ทำไมเธอเป็นเพียงคนเดียวที่ยังติดอยู่ในโรงเรียนนี้ นั่นนำไปสู่การรำลึกความทรงจำบาดแผลของเธอที่เผยแสดงออกมาจากการปะติดปะต่อปริศนาชิ้นส่วนความทรงจำของเธอว่า เธอได้ตกหลุมรัก “จาง หมิง ฮุย” (Chang Ming Hui) ครูที่ปรึกษาผู้คอยช่วยเหลือเธอให้อยู่กับร่องกับรอย ท่ามกลางความระหองระแหงในชีวิตแต่งงานของพ่อแม่เธอ ทั้งสองแอบคบกันอยู่ชั่วครู่ ก่อนที่ครูหนุ่มจะตีตัวออกห่าง แต่แล้วเธอกลับแอบได้ยินบทสนทนาครึ่งๆ กลางๆ ระหว่างครูจางและครูหยิน ทำให้เธอคิดว่า ทั้งสองคบกันอยู่จนทำให้เธอรู้สึกริษยา แต่เราในฐานะผู้เล่นได้รู้ความจริงภายหลังว่า สิ่งที่ทั้งคู่สนทนากันเป็นเรื่องของกลุ่มอ่านหนังสือลับ ซึ่งครูหยินตั้งขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนได้อ่านหนังสืออย่างเสรี ไม่เว้นแม้แต่หนังสือฝ่ายซ้ายหรือแนวลัทธิคอมมิวนิสต์ อันเป็นหนังสือต้องห้ามของทางการก็ตาม ด้วยความริษยาบังตาทำให้เร่ยได้ติดต่อกับเว่ยจนได้รายชื่อหนังสือต้องห้ามนั้นมา เธอนำรายชื่อหนังสือเหล่านั้นไปให้สารวัตรไป๋ ยังผลให้บุคคลับลับโดนเปิดโปง ผู้สมรู้ร่วมคิดในการอ่านหนังสือต้องห้ามถูกจับกุมตัวทั้งหมด แม้ครูหยินจะลี้ภัยไปต่างประเทศได้สำเร็จ แต่ครูจางคนที่เธอรักถูกสั่งประหารชีวิต ส่วนเพื่อนนักเรียนของเธอรวมถึงเว่ยถูกขังจำคุกนาน 15 ปี ด้วยความรู้สึกผิดครอบงำจิตใจจนเธอไม่อาจมีชีวิตอยู่ต่อได้ เธอจึงฆ่าตัวตายกลายเป็นผีวนเวียนตามหาความทรงจำบาดแผลของเธอ และเรายังอาจกล่าวในอีกแง่มุมได้ว่า การเดินทางวนเวียนตามหาความทรงจำบาดแผลของเร่ยนั้น ยังเป็นการย้อนรำลึกถึงความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์เทอร์เรอร์ ของสังคมไต้หวันเองอีกด้วย

การนำเสนอความทรงจำบาดแผลเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านแนวเรื่องสยองขวัญ

การกลับมาหลอกหลอนของความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ในเกมดีเทนชั่นนั้น ผู้พัฒนาเกมเลือกใช้แนวเรื่อง (genre) สยองขวัญ (horror) เป็นองค์ประกอบหลักในการนำเสนอ โดยให้เหตุผลในการสร้างบรรยากาศภูมิหลังของเกมแนวสยองขวัญนี้ไว้ว่า

> "เราได้เข้าไปขุดคุ้ยหาอดีตของเราจนพบกับยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1960 ที่ยังบังคับใช้กฎอัยการศึกอยู่ เวลานั้นเผด็จการยังคงครองอำนาจ และผู้คนล้วนมีชีวิตอยู่ภายใต้ความหวาดกลัว ถึงอย่างนั้น ช่วงเวลานี้ในประวัติศาสตร์กลับไม่เคยถูกกล่าวถึงเสียเท่าไร แม้เราจะรู้อยู่เต็มอกว่า ยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ นั้นเป็นเรื่องจริงก็ตาม อันที่จริงแล้ว ครอบครัวรุ่นตารุ่นยายของเพื่อนร่วมทีมเราหลายคนต่างเติบโตขึ้นมาในยุคนั้น นั่นทำให้พวกเขาต่างได้รับฟังความยากลำบากและประสบการณ์ชีวิตในยุคนั้นจากปากคำของคนรุ่นก่อน ดังนั้นเราจึงอยากจะเล่าถึงเรื่องราวที่อาจเกิดขึ้นในไต้หวันช่วงยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 และเรารู้สึกว่า ความหวาดกลัวที่มาจากอำนาจกดขี่อย่างแสนสาหัสนั้น เข้าด้วยกันได้ดีกับการสร้างสภาพแวดล้อมสยองขวัญสั่นประสาทสำหรับเกมสยองขวัญของเรา" (Hong, 2017)

นั่นจึงไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่แนวเรื่องสยองขวัญได้ถูกฉวยใช้มานำเสนอภาพความทรงจำบาดแผลในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ เนื่องจากความหวาดกลัวในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ยังคงอ้อยอิ่งอยู่ในบรรยากาศสังคมไต้หวันยุคปัจจุบัน แม้อาจเบาบางลงจนคนรุ่นใหม่ที่มีระยะห่างเกือบครึ่งศตวรรษไม่อาจสัมผัสได้ แต่ความกลัวดังกล่าวยังคงมีอยู่จริงในสังคมไต้หวัน โดยอาจส่งผ่านเป็นเรื่องเล่าระหว่างรุ่น

แม้จะไม่เคยถูกกล่าวถึงอย่างตรงไปตรงมาก็ตาม ความหวาดกลัวในอดีตรวมถึงความทรงจำบาดแผลที่ไม่อาจถูกนำเสนอหรือเล่าเรื่องออกมาได้โดยสะดวกนั้น อาจถูกปลดปล่อย และสำแดงออกมาในรูปแบบของการสร้างบรรยากาศความหวาดกลัวที่ไม่อาจระบุได้ว่ากลัวอะไรหรือกลัวสิ่งใดนั้น สามารถกลับมาปรากฏหลอกหลอนได้อย่างอิสระในแนวเรื่องสยองขวัญผ่านภาพอุปมานิทัศน์ (allegory) หรือภาพความเปรียบเทียบเคียงระหว่างความหวาดกลัวในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติที่กักขังเร่ยและเว่ยไว้ในโรงเรียนร้างไร้ผู้คน กับอำนาจมืดเหี้ยมโหดของเผด็จการอำนาจนิยม ที่แผ่ขยายไปทั่วทุกบริเวณสังคมในยุคแห่งความหวาดกลัว ที่แม้กระทั่งพื้นที่ที่ควรจะปลอดภัยที่สุดอย่างบ้านหรือโรงเรียน ก็ล้วนเต็มไปด้วยความหวาดกลัว ระแวงว่าจะได้รับการเยี่ยมเยือนจากเจ้าหน้าที่รัฐ และถูกทำให้หายไปอย่างไร้ร่องรอยหรือไม่ หากมองจากแง่มุมนี้แล้ว การที่เกมดีเทนชั่นใช้ฉากหลังเป็นโรงเรียนและบ้านที่เต็มไปด้วยบรรยากาศความหวาดกลัวและหวาดระแวงในยุคคริสต์ศตวรรษ 1960 อันเป็นช่วงการปราบปรามคอมมิวนิสต์และศัตรูของรัฐไต้หวันอย่างเข้มข้นแล้ว ก็ย่อมเสริมส่งในการจำลองสภาพความหวาดระแวงในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ขึ้นมาผ่านสไตล์ภาพนำเสนอ (visual presentation) ซึ่งผู้พัฒนาบอกว่า เป็นการใช้ความตัดกันสุดขั้วระหว่างสีดำและสีขาวในการดึงเอาบรรยากาศแบบภาพถ่ายยุคเก่ากลับมา (Hong, 2017) อันมีส่วนช่วยในการสร้างบรรยากาศไต้หวันยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 ขึ้นมาใหม่ รวมถึงเสียงซาวด์แทร็ก (soundtrack) ที่ปลุกเร้าอารมณ์หวาดระแวงขณะเล่น หรือปฏิสัมพันธ์กับตัวเกม แม้ความหวาดระแวงน่ากลัวที่ตัวเกมสร้างขึ้นมาผ่านภาพนำเสนอและเสียงประกอบ อาจเป็นความหวาดกลัวคนละแบบกับที่เคยเกิดขึ้นในยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ ก็ตาม แต่นั่นก็เพียงพอแล้วสำหรับการสร้างบรรยากาศสยองขวัญและอารมณ์ความรู้สึกร่วม เทียบเคียงกับความหวาดระแวงในยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ นอกจากนี้แล้ว ภาพอุปมานิทัศน์เปรียบเทียบความรู้สึกหวาดกลัวยังปรากฏแทบจะทันทีในตอนแรกเริ่มของเกม ด้วยการหายไปของบรรดาเพื่อนนักเรียนหลังการมาเยือนของเจ้าหน้าที่รัฐ รวมถึงการหายตัวไปและกลับมาปรากฏเป็นศพของเว่ยนั้น ล้วนจำลองและเทียบเคียงสภาพความหวาดกลัวในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ที่

บรรดาคนรู้จักอาจพากันหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอยหลังการมาเยือนของเจ้าหน้าที่รัฐ และหากปรากฏขึ้น ก็อาจกลายเป็นร่างไร้วิญญาณ

การใช้แนวเรื่องสยองขวัญหรือความหวาดผวาหลอกหลอน มาเป็นภาพอุปมานิทัศน์เปรียบเทียบนำเสนอถึงยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ในเกมดีเทนชั่นนั้น ยังอาจเทียบเคียงได้กับแนวความคิดเรื่อง “ชั่วขณะเชิงอุปมานิทัศน์” (allegorical moment) ในสื่อภาพยนตร์ ซึ่ง อดัม โลเวนสไตน์ (Adam Lowenstein) กล่าวถึงในการศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญไว้ว่า ความรู้สึกตกตะลึง (shock) ในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญนั้น เกิดมาจากการผสมผสานกันระหว่างภาพอันน่าสยดสยองของภาพเคลื่อนไหวในตัวภาพยนตร์ เสียงประกอบ การเล่าเรื่อง รวมถึงความรู้สึกร่วมของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นความหวาดกลัว รังเกียจ เห็นอกเห็นใจ หรือกระทั่งโศกเศร้า กระนั้นก็ดี ความรู้สึกตกตะลึงในภาพยนตร์สยองขวัญยังอาจก่อเกิดสิ่งที่เรียกได้ว่าเป็น “ชั่วขณะเชิงอุปมานิทัศน์” หรือ “ชั่วขณะการปะทะอันน่าตกตะลึงระหว่างภาพยนตร์ ผู้ชม และประวัติศาสตร์ ที่ซึ่งการรับรู้พื้นที่ทางกายภาพและเส้นเวลาทางประวัติศาสตร์ถูกรบกวน ท้าท้าย และประสานกัน”(Lowenstein, 2005: 2) โดยโลเวนสไตน์ได้หยิบยืมความคิดเรื่องภาพอุปมานิทัศน์มาจาก วอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) ว่า ภาพอุปมานิทัศน์นั้นมิได้นำเสนอความหมายอย่างแน่นิ่งตายตัว หากแต่เป็นภาพเคลื่อนไหวที่กำลังเปลี่ยนผ่านความหมายระหว่างอดีตกับปัจจุบันขณะ (Lowenstein, 2005: 13) ซึ่งชั่วขณะการเปลี่ยนผ่านความหมายภาพดังกล่าว อาจเป็นไปในทำนองเดียวกับการนำเสนอภาพประวัติศาสตร์ในอดีตดังที่เบนยาบินเสนอไว้ว่า “อดีตถูกจับยึดไว้ได้เพียงแค่ภาพที่สว่างวาบในชั่วขณะที่มันถูกจดจำได้ และไม่ปรากฏให้เห็นอีกต่อไป...ด้วยว่าทุกๆ ภาพแห่งอดีตที่ซึ่งไม่ถูกจดจำโดยปัจจุบันขณะว่านี่คืออดีตของมัน เสี่ยงที่จะสูญหายไปอย่างไม่สามารถกู้คืนได้ตลอดกาล” (cited in Lowenstein, 2005: 15) ในชั่วขณะวาบเดียวที่ภาพแห่งอดีตปรากฏขึ้นให้ยึดจับได้ในปัจจุบัน ได้สร้างความตกตะลึงจนอาจก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อผู้ชมได้นั้น คือใจกลางความคิด “ชั่วขณะเชิงอุปมานิทัศน์” ของโลเวนสไตน์ ซึ่งอาจกล่าวให้ชัดเจนได้ว่า คือชั่วขณะที่ผู้ชมตกตะลึงไปกับภาพในอดีตที่ปรากฏขึ้น

และถูกจดจำได้ในปัจจุบันแม้สักเพียงเสี้ยววินาทีผ่านภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ และจะเปลี่ยนมุมมองของเราต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ไปในทันที ดังมักปรากฏในภาพย้อนอดีต (flashback) ของตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญที่มักนำไปสู่การเปิดเผยความทรงจำบาดแผลในอดีตอันน่าตกตะลึง อีกทั้งการนำเสนอภาพความทรงจำบาดแผลในอดีตให้กลับมาปรากฏผ่านภาพยนตร์ได้นั้น ก็ยังเป็นการยอมรับในการนำเสนอว่า ความทรงจำบาดแผลนั้นสามารถถูกสื่อสารออกมาได้ผ่านภาพอุปมานิทัศน์ (Lowenstein, 2005: 15-16)

ด้วยเหตุนั้น การนำเสนอถึงความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านภาพอุปมานิทัศน์ของแนวเรื่องสยองขวัญ ซึ่งห่มคลุมความโหดเหี้ยมของเผด็จการไว้ใต้ฉากหน้าของความสยองขวัญต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ นั่นก็อาจเป็นช่องทางให้ความทรงจำบาดแผลสามารถถูกสื่อสารออกมาได้ รวมถึงยังเป็นช่องทางที่อดีตถูกสร้างขึ้นใหม่ และกลับมาปรากฏในปัจจุบันด้วยท่วงท่าตั้งคำถามว่า “อดีตดำรงอยู่ในปัจจุบันขณะเสมอผ่านรูปร่างของการหลอกหลอน เป็นร่างเงาของผีปีศาจที่ปรากฏขึ้นผิดที่ผิดเวลา ปรากฏอยู่ในฐานะสิ่งที่ดำรงอยู่ในอดีตแต่ได้ผุดเกิดขึ้นในปัจจุบันขณะ เป็นผีปีศาจที่ตั้งคำถามใส่ความเป็นเส้นตรงของประวัติศาสตร์ (Shaw, 2018: 6)

การเล่าเรื่องโดยการสวมบทบาทจำลองในวิดีโอเกม

ในการตีความวิเคราะห์การปรากฏขึ้นของความทรงจำบาดแผลเหตุการณ์ไวต์ เทอร์เรอร์ ในสื่อวิดีโอเกมดีเทนชั่นนั้น เราไม่สามารถให้ความสนใจแต่เพียงเนื้อหาของเรื่องราวแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เราต้องให้ความสนใจกับรูปแบบ (form) ของสื่อที่นำเสนอเนื้อหาดังกล่าวด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อวิดีโอเกมที่มีความแตกต่างในระดับรากฐาน ที่ต่างกับสื่อวรรณกรรมและสื่อภาพยนตร์ในเรื่องของ “กลไกการเล่น” กล่าวคือ ในสื่อวิดีโอเกมนั้นจะประกอบด้วยกลไกที่เรียกว่า “เรื่องเล่า” (narrative) ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่และเป็นพื้นฐานในสื่อประเภทวรรณกรรมและภาพยนตร์ และ “การเล่น” (ludic) อันเป็นกลไกปฏิสัมพันธ์ (interactive) ระหว่างเกมและผู้เล่น หรือกฎการเล่นซึ่งเรียกกันทั่วไปในภาษา

ผู้เล่นเกมว่า “เกมเพลย์” (gameplay) นั่นเอง ซึ่งในสื่อประเภทวิดีโอเกมนั้น “เกมเพลย์” อาจเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งกว่า “เรื่องเล่า” ด้วยซ้ำไป จนอาจกล่าวได้ว่าในศาสตร์ด้าน “เกมศึกษา” (game studies) นั้น อาจให้ความสนใจส่วนใหญ่ไปที่การศึกษา “ศาสตร์กลไกการเล่น” (ludology) มากกว่า “ศาสตร์การเล่าเรื่อง” (narratology) หรือกล่าวอีกอย่างได้ว่า เรื่องเล่าในเกมนั้นเป็นเพียงส่วนขยายให้เกมเพลย์เท่านั้น อย่างไรก็ตาม นั่นก็เป็นแง่มุมที่กำลังถกเถียงอยู่ไม่จบสิ้น เนื่องจากในสื่อประเภทวิดีโอเกมนั้นด้านหนึ่งก็ไม่ได้มีความแตกต่างในกลไกการเล่าเรื่องที่มีในภาพยนตร์มากมายนัก นั่นคือ วิดีโอเกมได้มีการใช้ทั้งภาพ (visuals) เสียง (sounds) และตัวหนังสือ (texts) ในการเล่าเรื่องเหมือนสื่อภาพยนตร์ หากจะมีความแตกต่างก็คือ มีส่วนประกอบในการเล่าเรื่องที่เรียกว่าเกมเพลย์ ซึ่งทำให้เราผู้เล่นสามารถควบคุม (control) และมีความใกล้ชิดกับตัวละครในวิดีโอเกมมากกว่าภาพยนตร์ นั่นทำให้การศึกษาวิดีโอเกมในฐานะตัวบทวรรณกรรมจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมเพลย์และการเล่าเรื่องในแต่ละเกมตัวด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่า “เราควรเริ่มคิดคำนึงว่า เกมเพลย์นั้นเป็นอีกภาคปฏิบัติหนึ่งของการเล่าเรื่อง” (Thabet, 2015: 5) หรือเรียกได้ว่า เป็นการเล่าเรื่องโดยการสวมบทบาทจำลองเล่นไปกับเรื่องนั่นเอง

ในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเกมเพลย์และการเล่าเรื่องในการสวมบทบาทจำลองเล่นนั้น ผู้เขียนขออธิบายโดยหยิบยืมศัพท์และการอุปมาอุปไมยจากการละคร เพื่อให้ผู้ไม่เคยเล่นเกมโดยวิสัยเห็นภาพในการวิเคราะห์ยิ่งขึ้น รวมถึงมุมมองบางประการที่ช่วยให้เข้าใจเกมดีเทนชั่นชัดเจนขึ้น หรืออีกนัยหนึ่ง ให้ลองจินตนาการว่า เกมดีเทนชั่นนั้นคือการสวมบทบาทจำลองในโรงละครหุ่นกระบอกโรงหนึ่ง ที่มีผู้เล่น (player) สวมบทบาทแสดงเป็นตัวละครหุ่นกระบอกที่กำลังแสดงอยู่ในฉาก โดยตัวผู้เล่นเองก็เป็นผู้ควบคุมชักใยผ่านไอคอน (icon) ลูกศรของเมาส์คอยสั่งการให้ตัวละครเคลื่อนขยับไปด้านซ้ายหรือขวา กดคลิกที่เครื่องหมายรูปมือบ้าง เครื่องหมายรูปตาบ้าง หรือเครื่องหมาย ? เพื่อให้ตัวละครปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากและนำไปสู่การดำเนินเรื่อง นี่คือกฎการเล่นหรือเกมเพลย์พื้นฐานของเกม ที่เรียกได้ว่าเป็นการเล่นโดยการ “เดินไปด้าน

ข้างฉากด้วยการชี้และคลิก" (point and click side-scroller) นอกจากนี้แล้ว ผู้เล่นเองก็ยังเป็นผู้ชมการแสดงในเวลาเดียวกัน นั่นทำให้เราอาจกล่าวเชิงเปรียบเทียบกับการแสดงละครได้ว่า ผู้เล่นนั้นเป็นทั้งตัวละครในฉาก เป็นผู้ควบคุมการแสดงผ่านไอคอนลูกศร และเป็นผู้ชมในเวลาเดียวกัน หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่า "การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมนั้น ผู้เล่นต้องสวมบทบาท 3 บทบาทที่แตกต่างกันไป แต่ก็พึ่งพิงกันไปในเวลาเดียวกัน นั่นคือเป็นตัวละครเอก (protagonist) ในเกมที่เราสวมบทบาทอยู่ เป็นผู้เล่าเรื่อง (narrator) ที่กำลังคลี่คลายปะติดปะต่อโครงเรื่อง และเป็นผู้ชม (audience)" (Thabet, 2015: 5) แต่สถานะในการเป็นผู้ควบคุมการแสดง หรือกล่าวให้ชัดแจ้งไปกว่านั้นคือ แม้เป็นผู้เล่าเรื่องก็ไม่ได้รับมอบอภิสิทธิ์ในการรับรู้เรื่องราวของบทละครก่อนล่วงหน้าได้ แต่เป็นเพียงผู้ควบคุมละครหรือผู้เล่าที่ต้องมะงุมมะหงาหราควบคุมการแสดงหรือเรื่องเล่าไปพร้อมกับตัวละครผ่านบท (script) ที่ผู้พัฒนาเกมได้เขียนไว้ แต่ยังไม่ได้เปิดเผยต่อผู้เล่น เป็นเพียงการแสดงสวมบทบาทจำลองตามบทที่ผู้พัฒนาเกมวางไว้เท่านั้น โดยบทสนทนาหรือเรื่องเล่าที่ผู้พัฒนาเกมเขียนไว้จะปรากฏขึ้นทีละเล็กทีละน้อย เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากแล้ว ยังผลให้ตัวละครได้กล่าวบทพูด (dialogue) ออกมาให้ผู้เล่นได้อ่าน ดังเช่นเมื่อผู้เล่นบังคับตัวละครเว่ยให้มาปฏิสัมพันธ์กับป้ายประกาศรางวัลเรียงความ ความคิดของเว่ยก็ปรากฏให้ผู้เล่นได้อ่านว่า "They're only doing this to stimulate patriotism in us, and praise the great president." (Red Candle Games, 2017) คำพูดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า เว่ยมีความคิดตั้งคำถามกับระบอบเผด็จการในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ซึ่งแผ่ขยายอำนาจแทรกซึมเข้าไปปลูกฝังความคิดชาตินิยมไปในทุกๆ กิจกรรมของโรงเรียน เราอาจกล่าวได้ว่า การบังคับให้ตัวละครปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากนั้น ทำให้ผู้เล่นได้เห็นและรับรู้อารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนความคิดของตัวละครต่อสถานการณ์แวดล้อมรอบตัวพวกเขา ถึงกระนั้นก็ดี การบังคับให้ตัวละครต้องเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉาก เพื่อให้เกิดบทสนทนาเล่าเรื่องนั้น ทำให้ตัวเกมดำเนินไปอย่างไม่ต่อเนื่องขรุขระ บ่อยครั้งที่ผู้เล่นบังคับให้ตัวละครเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของเดิมในฉาก บทสนทนาที่

ปรากฏนั้นก็ยังเป็นบทสนทนาเดิมที่เคยปรากฏเมื่อแรกปฏิสัมพันธ์ จนกว่าผู้เล่นจะดำเนินเรื่องต่อไปข้างหน้า โดยการบังคับให้ตัวละครปฏิสัมพันธ์กับเกมเพลย์ที่เรียกว่า การไขปริศนา (puzzle) โดยหากเราจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุสิ่งของที่ปรากฏในฉากถูกต้องตามบทเบื้องหลังที่ถูกเขียนโดยผู้พัฒนาไว้แล้ว การดำเนินเรื่องโดยการเปลี่ยนฉากใหม่ก็จะปรากฏขึ้น ดังเช่นภาพที่ 1 หากผู้เล่นใช้ลูกศรเมาส์ชี้ คลิก และลากสิ่งของ (item) ในช่องเก็บของ (inventory) ซึ่งอยู่ข้างล่างจอไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ (object) ในฉาก ก็จะนำไปสู่การเปลี่ยนฉากใหม่ที่ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครให้เดินไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากต่อไปได้ เราสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า ผู้เล่นรับรู้ข้อมูลเรื่องราวและปะติดปะต่อโครงเรื่องจากเกมเพลย์ที่บังคับให้ตัวละครเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากผ่านบทสนทนาและการไขปริศนา นั่นคือหัวใจหลักของวิธีการเล่าเรื่องผ่านเกมเพลย์ในเกมดีเทนชั่นนั่นเอง

ภาพที่ 1 ตัวอย่างเกมเพลย์ไขปริศนาที่ผู้เล่นต้องจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของในช่องเก็บของและวัตถุในฉาก

อย่างไรก็ตาม ในวิดีโอเกมนั้นยังมีวิธีการเล่าเรื่องอีกรูปแบบหนึ่งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสมุดบันทึก ซึ่งบรรจุข้อมูลเรื่องเล่าที่ผู้พัฒนาเกมจงใจทิ้งไว้ให้เป็นคู่มือในการดำเนินเรื่องแก่ผู้เล่น ดังคำให้สัมภาษณ์ว่า “ในเกมดีเทนชั่น เราได้สร้าง

เครื่องมือที่เรียกว่า สมุดบันทึก (journal) ขึ้น เพื่อชี้นำให้ผู้เล่นเล่นไปในทิศทางที่เรากำหนดไว้แล้ว สมุดบันทึกจะทำหน้าที่สองอย่างในเกมคือ วิธีการบอกใบ้ (clue) และบันทึก (note) โดยวิธีการบอกใบ้จะช่วยให้ผู้เล่นไขปริศนาในเกมได้ ในขณะที่บันทึกจะเขียนบอกเรื่องราวของเกมไว้" (Liu, 2017) หรือกล่าวคือ ในสมุดบันทึกซึ่งปกติแล้วปรากฏอยู่ในช่องเก็บของช่องซ้ายสุดดังปรากฏในภาพที่ 1 นั้น ทำหน้าที่สองอย่างในเกมคือ หนึ่งเป็นวิธีการบอกใบ้ถึงกลไกปริศนาในเกมเพลย์ ที่ผู้เล่นจำเป็นต้องไขให้ออกเพื่อดำเนินเรื่องต่อไป เช่น ภาพยักษ์เขียวกำลังใช้มีดปาดคอเด็กผู้ชาย พร้อมคำบอกใบ้ว่า "The prophecy is revealed when a sacrifice is made with the blood of the innocent" (Red Candle Games, 2017) คำใบ้ดังกล่าวบ่งชี้ถึงการไขปริศนาที่ผู้เล่นต้องบังคับให้เร่ยใช้มีดปาดคอศพเว่ย ที่ถูกผูกเชือกห้อยหัวลงมาดังปรากฏในตอนเริ่มเกม และเอาเลือดไปราดโต๊ะเพื่อให้รหัสตัวเลขปรากฏออกมา อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่า เกมเพลย์ไขปริศนาในเกมดีเทนชั่นล้วนแฝงฝังไปด้วยความรุนแรง เลือด และความตาย สิ่งเหล่านี้คือความรุนแรง ความโหดร้าย และความน่ากลัวในยุคสมัยไวต์ เทอร์เรอร์ ที่ถูกนำเสนอผ่านเกมเพลย์ไขปริศนาจากมุมมองของเร่ยดังที่จะอธิบายต่อไป นอกเหนือจากนั้น สมุดบันทึกยังเป็นวิธีการเล่าเรื่องไม่ปะติดปะต่อผ่านเศษกระดาษที่ผู้เล่นเก็บได้หลังปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉากบ้าง หรือไปเจอหลังไขปริศนาได้บ้าง เมื่อผู้เล่นคลิกปฏิสัมพันธ์กับเศษกระดาษนั้น เราก็จะเก็บเศษกระดาษนั้นเป็นบันทึกบอกเรื่องราวที่ไม่ปะติดปะต่อให้เราเชื่อมโยงเหตุผลของเหตุการณ์เข้าด้วยกัน ดังตัวอย่างใบประกาศว่า จะให้รางวัลอย่างงามแก่ผู้บอกข้อมูลว่า มีผู้ใดในโรงเรียนฝักใฝ่ลัทธิคอมมิวนิสต์บ้าง นอกจากนี้แล้ว เรื่องราวในเศษกระดาษนั้นยังได้บอกข้อมูลแก่ผู้เล่นว่า ในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์นั้น ความหวาดระแวงกันเองในหมู่ประชาชนแพร่ระบาดไปทั่ว ไม่เว้นแม้กระทั่งในพื้นที่โรงเรียนหรือที่บ้าน ไม่ว่าใครก็ตามมีสิทธิ์ถูกใส่ความว่า เป็นผู้ฝักใฝ่ลัทธิคอมมิวนิสต์ จนอาจถูกทางการจับตัวไปเมื่อใดก็ได้

นอกจากนี้แล้ว การเล่าเรื่องผ่านสมุดบันทึกในเกมดีเทนชั่นด้านหนึ่งนั้นแทบไม่แตกต่างจากวิธีการเล่าเรื่องแบบการอ่านวรรณกรรมที่สอดแทรกเข้ามา

เป็นส่วนหนึ่งของเกมเพลย์ อย่างไรก็ตาม กลวิธีการเล่าเรื่องที่ตัวละครบังเอิญไปเก็บเศษกระดาษหรือเอกสาร (manuscript) ที่ขีดเขียนข้อความบอกเล่าเรื่องราวในอดีต และปรากฏเป็นข้อความให้ผู้อ่านได้อ่านผ่านสายตาตัวละครนั้น ไม่ใช่สิ่งแปลกประหลาดในทางวรรณกรรมแต่อย่างใด หากแต่เป็นกลวิธีการเล่าเรื่องที่ปรากฏซ้ำจนเป็นโทรป (trope) ในวรรณกรรมประเภทโกธิค (gothic) ตั้งแต่แรกเริ่มของวรรณกรรมประเภทนี้เสียด้วยซ้ำ (Baker, 2014: 54) ในแง่หนึ่ง โทรปการเจอเศษกระดาษที่บอกเล่าเรื่องราวในอดีตนั้น ก็เป็นเพียงขนบการเขียนที่วนซ้ำจนน่าเบื่อ (cliché) จากความต้องการลอกเลียนสไตล์การเขียนของตัวบทก่อนหน้า แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า โทรปการเจอเศษกระดาษนั้นก็มักจะถูกใช้เพื่อให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ที่ยังคงเป็นปัญหาค้างคาระหว่างตัวบท ภาษา และความเป็นอดีต (Baker, 2014: 55) ดังที่ ทิโมธี ซี. เบเกอร์ (Timothy C. Baker) ค้นพบในการศึกษาวรรณกรรมโกธิคของสก็อตแลนด์ว่า “การใช้โทรปการเจอเศษกระดาษนั้น อาจเป็นไปเพื่อการเปิดเผยความจริง หรือเสนอการตีความคู่ขนานของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือแม้กระทั่งเศษกระดาษที่ค้นพบนั้น อาจไม่มีความน่าเชื่อถือเลยก็เป็นได้” (Baker, 2014: 80) โดยในเกมดีเทนชั่นนั้น เศษกระดาษที่ผู้เล่นเก็บได้ หรือแม้กระทั่งคำบรรยายสิ่งของในช่องเก็บของ บ่อยครั้งก็ทำหน้าที่เพื่อเปิดเผยความจริง ไปพร้อมกับเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแตกต่างจากมุมมองของตัวละครดังจะกล่าวต่อไป

การสวมบทบาทจำลองในวิดีโอเกมและการรื้อฟื้นจดจำความทรงจำบาดแผล

วิธีการเล่นสวมบทบาทจำลองผ่านเกมเพลย์ดังกล่าว นอกจากจะเป็นวิธีการเล่าเรื่องหลักแล้ว เกมเพลย์ยังได้ทำหน้าที่เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเร่ย ให้ผู้เล่นและตัวเร่ยเองได้ย้อนกลับไปรำลึกความทรงจำบาดแผลของตัวเธอเอง ซึ่งยังแฝงฝังถึงความทรงจำบาดแผลยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ไว้ด้วยเช่นกัน จนอาจกล่าวได้ว่า ในโลกทั้งใบของเกมดีเทนชั่นที่ผู้เล่นเข้าไปปฏิสัมพันธ์นั้นแท้จริงแล้วคือ ห้วงความทรงจำของทั้งเร่ย และอาจหมายรวมถึงความทรงจำของไต้หวันใน

ยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ เอง ที่พยายามจะลบลืม แต่ลืมไม่ได้และไม่อาจจำได้ลง เป็นความทรงจำบาดแผลที่พยายามปฏิเสธจนนำไปสู่อาการความจำเสื่อม (amnesia) ในช่วงแรก แต่ยิ่งปฏิเสธไม่ยอมรับบาดแผลที่เคยเกิดขึ้นมากเท่าใด ความทรงจำของบาดแผลนั้นยิ่งย้อนกลับมาปรากฏและหลอกหลอน ดังนั้นแล้วเราอาจกล่าวได้ว่า เกมเพลย์ที่ให้ผู้เล่นไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของรวมถึงการไขปริศนาในฉากนั้น แท้จริงแล้วคือ การเข้าไปเป็นประจักษ์พยาน (witness) รับรู้และปะติดปะต่อเศษเสี้ยวความทรงจำขาดวิ่นของทั้งเร่ยและไต้หวันนั่นเอง โดยความเกี่ยวพันระหว่างความทรงจำและเกมเพลย์ไขปริศนา ผู้พัฒนาเกมก็บ่งบอกไว้ชัดเจนว่า “อันที่จริงแล้ว ปริศนาแต่ละชิ้นคือสัญลักษณ์แทนทัศนคติหรือความทรงจำในอดีตของตัวละครเอก” (Hong, 2017) นั่นจึงทำให้เราสามารถมองได้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของและกลไกปริศนาที่ผู้เล่นต้องไขนั้น นอกจากเป็นกลไกการเล่นของเกมเพลย์แล้ว ยังทำหน้าที่เป็นกลวิธีการเล่าเรื่องให้เร่ยได้รำลึกรื้อฟื้นความทรงจำของตนขึ้นมา โดยมีผู้เล่นเป็นทั้งผู้ควบคุมตัวละครเร่ยและประจักษ์พยานผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ด้วย ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า วัตถุสิ่งของแต่ละชิ้น ปริศนาแต่ละส่วนในเกม ล้วนทำหน้าที่เป็นสื่อความทรงจำให้เร่ยได้รำลึกรื้อฟื้นความทรงจำของเธอขึ้นมา

การรื้อฟื้นความทรงจำของเร่ยตลอดทั้งเกมดำเนินผ่านเกมเพลย์ไขปริศนา ซึ่งได้กลายเป็นสื่อกลางให้เร่ยได้รำลึกความทรงจำขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมเพลย์ไขปริศนาวิทยุทรานซิสเตอร์ ซึ่งเผยให้เห็นตัวตนและปัญหาในอดีตของเร่ยอย่างชัดแจ้ง แรกเริ่มในฉากผู้เล่นจะได้ยินเสียงซ่าๆ ของสัญญาณวิทยุขาดหาย เมื่อผู้เล่นกดคลิกปฏิสัมพันธ์กับวิทยุทรานซิสเตอร์ในฉาก ผู้เล่นสามารถปรับคลื่นความถี่จนมีเสียงเพลงดังออกมาอย่างชัดแจ้งแล้ว ฉากก็จะเปลี่ยนเป็นห้องนอนของเร่ยต่างช่วงเวลาต่างอารมณ์ความรู้สึก ให้ผู้เล่นได้เข้าไปปฏิสัมพันธ์รื้อฟื้นความทรงจำเกี่ยวกับครอบครัวของเธอ โดยมีเสียงเพลงไต้หวัน 3 เพลง จากอัลบั้ม *เอพริล เรน (April Rain)* ที่ได้รับความนิยมมากจากยุคอาณานิคมญี่ปุ่นในช่วงปี ค.ศ. 1934 ดังออกมาจากวิทยุ เสียงเพลงเหล่านั้นล้วนบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกแต่ละห้วงเวลาของเร่ย ดังที่ผู้พัฒนาเกมให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “ในองก์สาม

ของเกมที่ซึ่งผู้เล่นจะต้องท่องไปในความทรงจำในอดีตต่างช่วงเวลาของเร่ยถึงสามช่วงเวลา เราได้ออกแบบให้วิทยุทรานซิสเตอร์เป็นจุดเชื่อมต่อเปลี่ยนผ่านช่วงเวลาไปพร้อมกับท่วงทำนองที่เปลี่ยนไปของเพลงจากอัลบั้ม เอพริล เรน ซึ่งทำหน้าที่เชื่อมโยงความรู้สึกของผู้เล่นกับเวลาและสถานที่ที่ผันเปลี่ยนไป" (Liu, 2017) หรืออาจกล่าวได้ว่า วิทยุทรานซิสเตอร์ในเกมนั้นได้ทำหน้าที่เป็นวัตถุความทรงจำที่บรรจุกักเก็บความทรงจำของเร่ยไว้ ซึ่งจะเผยแสดงรื้อฟื้นความทรงจำและความอารมณ์ความรู้สึกของเธอ ผ่านท่วงทำนองและอารมณ์ของเพลงที่ดังมาจากวิทยุเครื่องนั้นเมื่อผู้เล่นกดคลิกปฏิสัมพันธ์ โดยผสานอารมณ์ความรู้สึกของฉากนั้นๆ เข้ากับบทเพลงที่ดังออกมา ดังเช่นเพลง *Bang Chhun-hong* ที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ร้าวรานของครอบครัวเร่ย ผ่านท่วงทำนองอ้อยอิ่งนึกถึงวันวานอันมีความสุขที่กำลังเลือนหายไป ผ่านฉากการทะเลาะกันบนโต๊ะอาหาร และได้หยิบยืมการจัดวางมุมภาพ แบบระยะไกลมาก (extreme long shot) ฉายให้เห็นฉากความว่างเปล่าและแต้มสีโทนหม่นแสนหดหู่ของครอบครัวผสานไปกับคำพูดรำพึงของเร่ยในภาพที่ 2 ที่เธอกล่าวว่า "There's no way to go into the past anymore" (Red Candle Games, 2017) รวมถึงเป็นช่วงที่เร่ยมีปัญหาทางบ้านจนต้องเริ่มเข้ารับการปรึกษากับครูจางอีกด้วย หรือเพลง *Sù-kùi-âng (Red in All Four Seasons)* ในภาพที่ 3 อันมีท่วงทำนองสนุกสนานแฝงนัยถึงการเกี้ยวพาราสีนั้น ถูกใช้เพื่อสื่อนัยถึงความรักที่กำลังผลิดอกของเร่ยกับครูจาง และยังรวมถึงการนอกใจของพ่อเร่ยโดยใช้การจัดวางภาพจากระยะไกลมากเพื่อเน้นรายละเอียดฉากการนอกใจและยังย้อมภาพเป็นโทนสีแดงชวนยั่วโลกีย์อีกด้วย และเพลง *Goaⁿ-ia-chhiû (Moonlight Sorrow)* ในภาพที่ 4 ซึ่งมีท่วงทำนองเศร้าสร้อยชวนให้หวนนึกถึงวันคืนหอมหวาน ก่อนรักจะร้างราเหลือทิ้งไว้แต่ความว่างเปล่าและความขมขื่นอยู่เบื้องปลาย ผสานไปกับการจัดวางภาพระยะไกลมากให้เร่ยนั่งอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยวดายข้างประตูทางออกกับภาพสีทึมทึบนั้น ล้วนถูกใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกอกหักของเร่ยที่มีต่อครูจาง รวมถึงภาวะใจสลายที่แม่เร่ยรู้สึกเมื่อรับรู้ว่าสามีของตนนอกใจ

ภาพที่ 2-4 การรำลึกความทรงจำต่างช่วงเวลาของเร่ย

อาจกล่าวได้ว่า เพลงและความทรงจำเหล่านี้อาจเป็นเพียงภาพความทรงจำแสนธรรมดาของคนสามัญทั่วไป หากแต่ในยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ นั้นภาพชีวิตสามัญเช่นนี้ ช่างเปราะบางและพร้อมแตกสลายไปทุกเมื่อ หากเจ้าหน้าที่รัฐได้มาเคาะประตูเยี่ยมเยือนยามวิกาล และลากสมาชิกในครอบครัวหายไปในความมืดมิด ดังภาพที่ 5 นั่นคือความกลัวที่แผ่กระจายไปทั่วไต้หวันในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ และยิ่งทวีความน่ากลัวเข้าไปอีกว่า หากมีคนในครอบครัวด้วยกันเองเป็นคนแจ้งให้เจ้าหน้าที่มาจับคนในครอบครัวเดียวกันไป นั่นคือสิ่งที่เกิดขึ้นกับครอบครัวเร่ย เมื่อแม่เร่ยได้ตัดสินใจแจ้งจับพ่อของเร่ยในข้อหาพัวพันเกี่ยวกับการติดสินบนเจ้าหน้าที่รัฐ และบอกกับเร่ยเพียงแค่ว่า “Dad got his hands dirty, but he’ll live” (Red Candle Games, 2017) นี่คือประโยคที่ผู้เล่นรับรู้ผ่านเศษกระดาษบันทึกที่ตกหล่นหลังการมาเยือนของเจ้าหน้าที่รัฐแล้วเท่านั้น

ภาพที่ 5 การมาเยือนของเจ้าหน้าที่รัฐ

ในฉากตอนเกมเพลย์ไขปริศนาวิทยุทรานซิสเตอร์นี้ เราอาจมองได้ว่า นี่คือภาพแทนของชีวิตสามัญในยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ มีทั้งสุข มีทั้งเศร้า มีทั้งรัก มีทั้งอกหัก แต่แล้วกลับมีอำนาจมืดของเผด็จการมาทำให้ตกอยู่ในความหวาดกลัวและหวาดระแวงกัน หากมองเช่นนี้แล้ว การใช้เพลงจากอัลบั้ม *เอพริล เรน* มาสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเร่ยในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ อาจเหมาะสมที่สุดแล้ว เนื่องจากชะตากรรมของอัลบั้มเพลงนี้ก็เหมือนกับประชาชนชาวไต้หวันในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ที่ถูกอำนาจเผด็จการเข้าแทรกแซง กล่าวคือ ในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ นั้นได้มีการออกกฎหมายสั่งห้ามการเผยแพร่สื่อทางวัฒนธรรมที่อาจกระทบกับความมั่นคงได้ ด้วยเหตุนั้น เพลง *A Flower on a Rainy Night* ซึ่งเป็นเพลงที่สี่ในอัลบั้ม *เอพริล เรน* ซึ่งได้รับความนิยมมากในยุคสมัยอาณานิคมญี่ปุ่น จนถูกนำไปดัดแปลงเป็นเพลงปลุกใจทหารไต้หวันเข้าร่วมสงครามกับญี่ปุ่นอย่าง *Honorary Military Man* ในปี ค.ศ. 1938 จึงถูกสั่งห้ามเผยแพร่ (Shih-fang, 2021) นั่นทำให้เพลงและความทรงจำเหล่านี้เป็นมากกว่าแค่ความทรงจำส่วนตัวของเร่ยเท่านั้น หากแต่ยังเป็นเศษเสี้ยวหนึ่งของความทรงจำของสังคมไต้หวันซึ่งตกอยู่ในความหวาดกลัวตลอดยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ด้วยเช่นเดียวกัน

หากมองในแง่มุมนี้แล้ว ภาพความทรงจำบาดแผลของเร่ยจึงยังหมายความรวมถึงภาพความทรงจำบาดแผลของไต้หวันในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ อีกด้วย โดยภาพความทรงจำบาดแผลนั้นปรากฏผ่านเกมเพลย์ไขปริศนา และได้กลายเป็นเครื่องบ่งชี้อาการของความทรงจำบาดแผลที่ตามหลอกหลอนเร่ยและสังคมไต้หวัน ดังเห็นได้ชัดจากเกมเพลย์ไขปริศนาที่เกี่ยวกับตัวละคร “เว่ย” ซึ่งได้ปรากฏถึงสามครั้งสามคราว และแต่ละครั้งนั้นก็เต็มไปด้วยความรุนแรง เลือด และความตาย ทั้งปริศนาที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครเร่ยให้ใช้มีดปาดคอศพของเว่ยเพื่อนำเลือดของผู้บริสุทธิ์ไปไขปริศนาชิ้นถัดไป ปริศนาที่เร่ยต้องหยิบธูปไหว้หลุมศพไร้ชื่อ และเมื่อหยิบออกมาแล้วก็ปรากฏชื่อของ “เว่ย ซุง ถิง” รวมถึงปริศนาที่เร่ยต้องตามหุ่นกระบอกมือ เพื่อจัดเวทีการแสดงจำลองฉากเจ้าหน้าที่รัฐยิงเด็กนักเรียนโดยมีหุ่นจำลองท่าทางการตายของเว่ยถูกห้อยหัวลงดังปรากฏในภาพที่ 6-8

ภาพที่ 6-8 การไขปริศนาที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและความตายของเว่ย

เกมเพลย์ไขปริศนาทั้งสามชิ้นล้วนบ่งบอกถึงความตายของเว่ยอย่างชัดเจน ซึ่งได้ปรากฏซ้ำๆ เป็นโมทีฟ (motif) ของภาพความทรงจำบาดแผลที่ย้อนกลับมาหลอกหลอนเร่ยนั้น แง่หนึ่งก็เป็นภาพสะท้อนความรู้สึกผิดที่เธอรู้สึกราวกับว่า ตัวเธอเองที่เป็นคนคร่าชีวิตเว่ย โดยการแพร่งพรายการมีอยู่ของกลุ่มอ่านหนังสือลับต่อทางการ แต่ในอีกแง่หนึ่งแล้ว โมทีฟการปรากฏซ้ำของภาพความรุนแรง เลือด และความตายในเกมเพลย์ไขปริศนาทั้งสามนั้น กลับเป็นภาพจำลองเหตุการณ์จริงที่อาจเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นจริงจำนวนนับไม่ถ้วนตลอดยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ ภาพที่เว่ยถูกจับมัดห้อยหัวอาจเป็นภาพจำลองการซ้อมและทรมานนักโทษในช่วงยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ เช่นเดียวกับภาพการแสดงหุ่นกระบอกนั้นก็เป็นภาพอุปมาจำลองเหตุการณ์จริง (reenactment) ของเหตุการณ์จับกุมนักเรียน ครู ปัญญาชนและประชาชนไต้หวันที่เห็นต่างจากรัฐบาลเผด็จการนับครั้งไม่ถ้วนตลอดยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ อย่างน้อยที่สุดก็ปรากฏหลักฐานชัดแจ้งในการเข้าจับกุมกลุ่มทำหนังสือพิมพ์ใต้ดินที่โรงเรียนมัธยมต้นจีหลง (Keelung) ในปี ค.ศ. 1949 ซึ่งผลพวงของเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ผู้อำนวยการโรงเรียนถูกประหารชีวิต ในขณะที่นักเรียนนับร้อยชีวิตถูกตัดสินจำคุก (Lee, 2019) ในขณะที่ภาพหลุมศพไร้ชื่อที่มีธูปปักนั้นเป็นการจำลองสุสานไร้ชื่อของผู้ที่ถูกทำให้สาบสูญไปตลอดยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ ซึ่งเพิ่งได้รับการรื้อฟื้นจดจำจากสังคมไต้หวันก็เมื่อล่วงเข้าปี ค.ศ. 1993 จากการค้นพบสุสานนักโทษการเมืองในช่วงไวต์ เทอร์เรอร์ ที่หลิวซานลี่ (Liuzhangli) เมืองไทเป แม้กระทั่งปัจจุบันผู้สาบสูญไปในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ก็ยังคงไร้นามอยู่ (Chen, 2016) ด้วยเหตุนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่เกมเพลย์ไขปริศนาทั้งสามชิ้นนั้นเป็นโมทีฟการปรากฏซ้ำ

ของความทรงจำบาดแผลและความรู้สึกผิดของเร่ย ก็ยังเป็นการปรากฏซ้ำๆ ของภาพความทรงจำบาดแผลของไต้หวันในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ด้วยเช่นกัน

การสวมบทบาทจำลองในวิดีโอเกมและระยะห่างของการทาบเทียบตัวตน

เราอาจกล่าวได้ว่า เกมเพลย์การปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของและการไขปริศนาในฉากนั้นๆ ผู้เล่นได้ปฏิสัมพันธ์โดยทาบเทียบมุมมอง ตัวตน และความรู้สึกเห็นอกเห็นใจร่วม (empathy) ลงไปในตัวละครเร่ย ซึ่งจะว่าไปแล้ว กระบวนการทาบเทียบตัวตน (identification) ในสื่อวิดีโอเกมนั้น เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยากดังที่ โทบี สเมธรัสต์ (Tobi Smethurst) กล่าวไว้ว่า “วิดีโอเกมนั้นเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์โดยธรรมชาติ ที่นำพาผู้เล่นเข้าไปในโลกของเกม สร้างความสัมพันธ์เชิงเห็นอกเห็นใจ และทาบเทียบตัวตนไปกับตัวละครอย่างเข้มข้น” (Bond and Craps, 2020: 115) อย่างไรก็ตาม กระบวนการทาบเทียบตัวตนระหว่างผู้เล่นกับตัวละครในเกมกลับดำเนินไปอย่างไม่ราบรื่นนัก เนื่องจากในสื่อวิดีโอเกมมักเน้นการเล่าเรื่องผ่านเกมเพลย์ ซึ่งมีเป้าประสงค์หลักคือ การเล่นไปกับกลไกของเกม อาจมีบางขณะที่ผู้เล่นติดพันอยู่กับเกมเพลย์การไขปริศนาบังคับให้ตัวละครเดินวนไปวนมาในฉากจนอาจหลงลืมการเล่าเรื่องไป ภาวะที่ผู้เล่นหลงอยู่กับเกมเพลย์เช่นนี้ เราอาจกล่าวตาม เจมส์ นิวแมน (James Newman) นักวิชาการด้านเกมศึกษาได้ว่า เป็น “การพัวพันแบบต่อสาย” (on-line engagment) อันหมายถึง “ภาวะที่ตัวตนของตัวละครในเกมนั้นได้หายไปจากจอ และกลายเป็นเพียงร่างทรงของผู้เล่นในการทำภารกิจหรือเอาชนะอุปสรรคในเกมเพลย์เพื่อเดินหน้าต่อไป” (cited in Smethurst, 2015: 826) ภาวะดังกล่าวมักเกิดขึ้นกับผู้เล่นแทบทุกขณะการเล่น เมื่อเผชิญกับเกมเพลย์ไขปริศนา จนอาจทำให้ผู้เล่นถูกผลักออกจากกระบวนการทาบเทียบตัวตนกับตัวละครในจอ และการเล่าเรื่องได้หยุดชะงักลง ด้วยเหตุนั้น ทำให้สื่อวิดีโอเกมได้หยิบยืมกลวิธีการเล่าเรื่องจากสื่อประเภทภาพยนตร์ซึ่งได้ถูกนำมาใช้เล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งในสื่อวิดีโอเกม โดยฉากในวิดีโอเกมที่ผสานสื่อภาพยนตร์เข้ามา มักถูกเรียกว่า “คัทซีน” (cutscene) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเสมือนฉากภาพยนตร์ซ้อนลงไปในวิดีโอเกม ในฉากคัทซีนนี้

ผู้เล่นจะถูกถอดถอนการสวมบทบาทเป็นตัวละครในฉาก และผู้ควบคุมตัวละครกลายเป็นเพียงผู้ชมเหมือนในสื่อภาพยนตร์เท่านั้น เราอาจเรียกภาวะเช่นนี้ตามนิวแมนได้ว่าเป็น “การพัวพันแบบถอดสาย” (off-line engagement) ซึ่งตัวตนของตัวละครได้กลับคืนมา และแสดงบทบาทตามบทที่ผู้พัฒนาเกมวางไว้ โดยผู้เล่นถอดการสวมบทบาทควบคุมมาเป็นเพียงผู้ชมเท่านั้น ซึ่งฉากคัทซีนนอกจากจะทำหน้าที่เป็นเสมือนภาพยนตร์ในวิดีโอเกมเล่าเรื่องราวให้เกิดความต่อเนื่องทางอารมณ์ความรู้สึกแล้ว ยังทำหน้าที่พรางตาให้การเปลี่ยนฉากเกมเพลย์เป็นไปอย่างลื่นไหลอีกด้วย หรือกล่าวคือ คัทซีนทำหน้าที่เป็นม่านฉากดึงความสนใจของผู้เล่นระหว่างที่หลังม่านกำลังเปลี่ยนฉากเกมเพลย์ให้ผู้เล่นสวมบทบามต่อไปอยู่นั่นเอง อย่างไรก็ตาม รอยต่อสลับระหว่างเกมเพลย์และคัทซีนนั้น บางครั้งอาจปรากฏอย่างเด่นชัด แต่บางเกมนั้นรอยต่อของเกมเพลย์และคัทซีนกลับเรียบเนียนจนดูแทบไม่ออก ในเกมดีเทนชั่นนั้น คัทซีนถูกใช้อย่างแนบเนียนในการตัดสลับระหว่างเกมเพลย์ที่ผู้เล่นควบคุมเร่ย และภาพคัทซีนทาบเทียบมุมมองของเร่ยต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวเธอ โดยในระหว่างฉากคัทซีนนี้เอง ผู้เล่นก็ยังสามารถคลิกเมาส์เพื่อให้บทพูดท่อนถัดๆ ไปของเร่ยปรากฏออกมาได้ นั่นทำให้เกิดสมดุลของการเล่นสวมบทบาทและการเล่าเรื่องผ่านคัทซีน จนทำให้ผู้เล่นยังอินไปกับเรื่องราวของเร่ยได้

อย่างไรก็ตาม ฉากคัทซีนที่ทรงพลังในการเปิดเปลือยความทรงจำบาดแผลในอดีตของทั้งเร่ยและไต้หวัน ให้ย้อนกลับมาปรากฏในปัจจุบันขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมอยู่นั้น ปรากฏออกมาเพียงสองฉาก เป็นฉากคัทซีนใหญ่ปราศจากตัวหนังสือที่ผู้เล่นถูกผลักออกให้กลายมาเป็นเพียงผู้ชม หรือประจักษ์พยานผู้เฝ้ามองอดีตจากปัจจุบันอย่างสมบูรณ์แบบ นั่นคือภาพคัทซีนที่แสดงภาพความทรงจำบาดแผลในอดีตของเร่ยผ่านภาพย้อนอดีตด้วยการตัดต่อแบบมอนทาจ (montage) ซึ่งเป็นกลวิธีการตัดต่อระหว่างภาพด้วยความไม่ต่อเนื่อง (discontinuity) ในทางภาพยนตร์นั้น ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงภาพความทรงจำบาดแผลที่จำไม่ได้ ตัดสลับกับลืมไม่ลง ทำให้เราลอบมองเห็นภาพความรุนแรงในสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ ปรากฏขึ้นเพียงชั่วประกายแสงวาบเดียว หรือเรียกได้

ว่า ฉากคัทซีนดังกล่าวคือภาพ “ชั่วขณะเชิงอุปมานิทัศน์” ที่ผู้เล่นรวมถึงเร่ยรู้สึกช็อกตกตะลึงงันไปกับภาพความทรงจำในอดีตที่ผุดขึ้นมา เป็นภาพความทรงจำบาดแผลที่ตัวเร่ยเองพยายามปฏิเสธโดยการพยายามไม่จดจำ แต่ก็ยังกลับมาปรากฏเป็นภาพไม่ต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่เธอพยายามจะลืม กดทับกลบฝังในห้วงความทรงจำจนนำไปสู่อาการความจำเสื่อมในช่วงต้นเกม แต่ยิ่งอยากลืมกลับย้ำเตือนให้จำ

ภาพคัทซีนมอนทาจฉากแรกปรากฏขึ้นเป็นภาพฝันร้าย ที่เร่ยเห็นว่าบรรดาเพื่อนนักเรียนได้หายตัวไป และปรากฏขึ้นอีกครั้งกลายเป็นศพที่ถูกยิง เป็นภาพมือที่ถูกมัดและภาพพระสวดอย่างไม่ปะติดปะต่อ ก่อนจะตื่นขึ้นมาพบว่า เว่ยได้กลายเป็นศพไปเสียแล้วในตอนเริ่มเกม ส่วนภาพคัทซีนมอนทาจอีกฉากหนึ่งได้ปรากฏขึ้นดังภาพที่ 9-14 ในชั่วขณะของการรำลึกจดจำความทรงจำบาดแผลอันแสนน่าสะพรึงกลัวสะเทือนอารมณ์ความรู้สึกของเร่ยอย่างมหาศาล เป็นฉากคัทซีนที่เธอสามารถรำลึกจดจำอดีตทั้งหมดได้แล้ว แต่ก็อยากลบลืมความผิดแสนขมขื่นนี้ว่า แท้จริงเธอเป็นผู้ให้ข้อมูลกลุ่มอ่านหนังสือลับแก่สารวัตรไป๋ จนนำไปสู่การจับกุมนักเรียนและครู ภาพที่ปรากฏต่อสายตาผู้เล่นจึงเป็นภาพตัดสลับแบบมอนทาจจากมุมมองบุคคลที่หนึ่งของเร่ย หรือกล่าวได้ว่า เป็นภาพที่ทาบเทียบสายตาและมุมมองของเร่ยต่อผู้เล่นนั่นเอง ทำให้เราเห็นภาพตัดสลับระหว่างความอิจฉาที่เธอมีต่อครูหยิน ภาพเจ้าหน้าที่รัฐจับกุมนักเรียนพาขึ้นรถโดยมีมืออันสั่นเทิ้มของเร่ยปรากฏอยู่ ภาพคนถูกผ้ากระสอบคลุมหัว ภาพเธอยื่นรายชื่อหนังสือต้องห้ามให้สารวัตรไป๋ แต่ด้วยความรู้สึกผิดของเธอ เธอจึงรับรู้ว่า เป็นตัวเธอนั่นเองที่ยื่นปืนให้สารวัตรไป๋ ภาพคนถูกผ้ากระสอบกำลังเผยใบหน้าให้เห็นว่าเป็นครูจางที่ถูกผ้ากระสอบคลุมหัว โดยมีมือเปื้อนเลือดของเธอปรากฏขึ้น

ภาพที่ 9-14 ภาพมอนทาจทาบเทียบมุมมองของผู้เล่นไปยังมุมมองของเร่ย

ภาพคัทซีนมอนทาจที่ผู้เล่นรับรู้ผ่านมุมมองของเร่ยนั้น เป็นห้วงเวลาสั้นๆ ที่สั่นสะท้านไปทั้งตัว เป็นห้วงเวลาที่ความทรงจำบาดแผลในอดีตได้ปรากฏย้อนกลับมาหลอกหลอนทั้งตัวเร่ยและสังคมไต้หวันเอง เมื่อตระหนักได้ว่าโศกนาฏกรรมชีวิตของเร่ยไม่ใช่เป็นเพียงแค่เรื่องแต่งในจินตนาการที่อาจเกิดขึ้นในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ เท่านั้น หากแต่เป็นภาพจำลองเหตุการณ์จริงของเหตุการณ์จับกุมนักเรียน ครู ปัญญาชน และประชาชนไต้หวัน ที่เห็นต่างจากรัฐบาลเผด็จการนับครั้งไม่ถ้วนตลอดยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ อย่างน้อยที่สุดก็ปรากฏหลักฐานชัดแจ้งในการเข้าจับกุมกลุ่มทำหนังสือพิมพ์ใต้ดินที่โรงเรียนมัธยมต้นจีหลงในปี ค.ศ. 1949 ด้วยเหตุผลที่ว่า การอ่านหนังสือและเผยแพร่หนังสือที่ไม่ได้สนับสนุนชุดอุดมการณ์จีนชาตินิยมนั้นเป็นเรื่องต้องห้าม ด้วยเหตุนั้นฉากคัทซีนนี้จึงเป็นภาพความทรงจำบาดแผลในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ที่ย้อนกลับมาแสดงซ้ำ เป็นการปรากฏชั่วครู่ของประกายแสงวาบเดียวของผีในอดีต ที่กลับมาหลอกหลอนย้ำเตือนต่อปัจจุบัน และต่อผู้เล่นที่เสมือนเป็นประจักษ์พยานรุ่นหลังเหตุการณ์ความรุนแรงว่า จงอย่าลืมบาดแผลที่เคยเกิดขึ้น

แม้ภาพคัทซีนในฉากดังกล่าวจะเป็นมุมมองกล้องแทนสายตาของเร่ย ทาบเทียบไปกับมุมมองของผู้เล่น กระนั้นก็ตาม ความรู้สึกช็อกตกตะลึงงันที่เร่ยรู้สึกและผู้เล่นรู้สึกก็ย่อมมีระยะห่างและความหมายต่างกัน สำหรับเร่ยนี่คือ

ชั่วขณะของการเผชิญหน้ากับความทรงจำบาดแผลของเธอ ที่เธอจำเป็นต้องยอมรับสิ่งที่เธอเคยทำลงไปให้ได้ ในขณะที่ความตกตะลึงของผู้เล่นคือ ความรู้สึกสงสารเห็นอกเห็นใจเร่ยที่บังเกิดขึ้นจากกระบวนการทาบเทียบตัวตนอย่างเข้มข้นผ่านความตึงแย้ง (tension) อยู่ตลอดเวลา ระหว่างการเล่นเกมแบบ “การพัวพันแบบต่อสาย” ที่ผู้เล่นนั้นทั้งสวมบทบาทเป็นเร่ยและบังคับควบคุมตัวละครเร่ยให้ดำเนินเรื่องไปตามเกมเพลย์การไขปริศนา และ “การพัวพันแบบถอดสาย” ที่ผู้เล่นกลายเป็นประจักษ์พยานผู้เฝ้ามองโศกนาฏกรรมชีวิตของเร่ยที่อาจเคยเกิดขึ้นในอดีตยุคสมัยเผด็จการครองเมือง ความตึงแย้งในกระบวนการทาบเทียบตัวตนดังกล่าวทำให้เกิดระยะห่างของการทาบเทียบตัวตน ดังที่ โดมินิค ลาคาปรา (Dominick LaCapra) ให้นิยามไว้ว่าเป็น “ความกระสับกระส่ายของการเข้าอกเข้าใจผู้อื่น” (empathic unsettlement) อันเป็น “ประสบการณ์เสมือนของการเอาใจเราไปใส่ใจเขา โดยในขณะเดียวกันก็ยังระลึกถึงตัวตนของเรา และไม่กลายเป็นตัวตนของคนอื่น” (cited in Bond and Craps, 2020: 82) หรือกล่าวคือ กระบวนการส่งต่อความทรงจำบาดแผลไปสู่คนรุ่นหลังนั้น มิใช่การทาบเทียบตัวตนลงไปเป็นผู้ประสบเหตุการณ์ความรุนแรงโดยตรง หากแต่เป็นการเข้าอกเข้าใจโดยยังคงรักษาระยะห่างของตัวตนไว้ได้ อีกทั้งระยะห่างดังกล่าวอาจนำไปสู่การปรับเปลี่ยนความหมายความรู้สึกของความทรงจำบาดแผล จนเกิดการปรับความทรงจำบาดแผลให้กลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ ทำให้คนรุ่นหลังจดจำเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ได้ ดังเช่นที่ผู้พัฒนาเกมได้ปรับเปลี่ยนเรื่องเล่าความทรงจำบาดแผลของคนรุ่นก่อนในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ให้กลายมาเป็นเกมดีเทนชั่น หรือแม้กระทั่งตัวผู้เขียนเอง ก็พัฒนาบทความนี้จากประสบการณ์ได้เล่นเกมดีเทนชั่นมาก่อนเช่นกัน ด้วยเหตุนั้น ความตึงแย้งในสื่อวิดีโอเกมจึงกลายเป็นการรักษาระยะห่างไม่ให้ตัวผู้เล่นจมปลักกับเรื่องราวของเร่ย หากแต่รำลึกจดจำโศกนาฏกรรมชีวิตของเร่ยและบาดแผลความรุนแรงเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต

แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ในช่วงแรกของการดำเนินเรื่อง การทาบเทียบตัวตนระหว่างผู้เล่นกับตัวละครเร่ยนั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก จนกระทั่งมาถึง

จุดหนึ่งที่ผู้เล่นเริ่มสัมผัสได้ถึงความตึงแย้งในกระบวนการทาบเทียบตัวตนระหว่างมุมมองของผู้เล่นในฐานะผู้ควบคุมตัวละครและในฐานะผู้ชม ขัดแย้งไปกับมุมมองการเล่าเรื่องของตัวละครเร่ยที่ผู้เล่นสวมบทบาทอยู่ ผ่านบทพูดที่เร่ยกล่าวเมื่อผู้เล่นบังคับให้เธอเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของในฉาก หรือผ่านภาพที่ผู้เล่นเห็นจากการทาบเทียบมุมมองกับสายตาของเธอ จนอาจกล่าวได้ว่า สิ่งที่เร่ยเล่าผ่านบทพูดหรือสิ่งที่เธอเห็นนั้นขัดแย้งกับชุดข้อมูลที่ผู้เล่นรับรู้ จนเกิดเป็นภาวะที่เรียกว่า “ความย้อนแย้งเชิงละคร” (dramatic irony) ซึ่งผู้เล่นค่อยๆ รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบของสมุดบันทึกดังปรากฏในตอนท้ายเกม แต่ตัวละครเร่ยกลับยังปฏิเสธหรือไม่สามารถรับรู้ความจริงดังกล่าว กล่าวคือ ในขณะที่ตัวละครเร่ยได้เห็นภาพในอดีตเป็นฉากย้อนความทรงจำถึงชมรมอ่านหนังสือลับและฉากตอนการเผาหนังสือ เมื่อฉากย้อนความทรงจำนั้นจบสิ้นลงไปแล้ว ก็จะปรากฏเศษกระดาษให้ผู้เล่นได้เก็บ ในเศษกระดาษนั้นได้มอบข้อมูลเรื่องราวบางส่วนที่อยู่นอกเหนือมุมมองของเร่ย นั่นคือ มีเพียงแค่ครูจางที่ถูกโทษประหารชีวิต ส่วนครูหยินนั้นสามารถลี้ภัยออกนอกประเทศได้ทันท่วงที ผันตัวกลายเป็นนักกิจกรรมเรียกร้องประชาธิปไตยไต้หวันตลอดมา จนเสียชีวิตด้วยมะเร็งปอดตอนอายุ 50 ปี และร่างของเธอเพิ่งได้รับการฝังบนแผ่นดินไต้หวันตามความปรารถนาของเธอหลังกฎอัยการศึกถูกยกเลิก ส่วนเว่ยนั้นได้รับสารภาพและติดคุกยาวนานถึง 15 ปี นั่นทำให้เศษกระดาษที่ผู้เล่นเก็บได้ทำหน้าที่เพื่อเปิดเผยความจริง และเสนอเหตุการณ์คู่ขนานจากที่ตัวละครเอกเช่นเร่ยรับรู้ตามโทรปการเจอเศษกระดาษในขนบวรรณกรรมโกธิคดังได้กล่าวไปข้างต้น นอกจากนี้ เราอาจกล่าวได้ว่า ชีวิตที่ผันแปรไปของครูจาง ครูหยิน และเว่ยนั้น คือชะตาชีวิตทั่วไปของชาวไต้หวันที่แสดงความไม่เห็นด้วยกับรัฐในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ นั่นคือหากไม่ถูกตัดสินประหารชีวิต ก็ถูกขังคุก หรือไม่ก็ต้องกลายเป็นผู้ลี้ภัยทางการเมือง

นั่นทำให้วิดีโอเกมที่ควรเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการทาบเทียบตัวตนเข้มข้นยิ่งกว่าวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ เกิดความขัดแย้งจนผู้เล่นตระหนักได้ว่า ตัวละครเร่ยที่ผู้เล่นกำลังชักใยบังคับผ่านไอคอนลูกศรของเมาส์อยู่นั้น เป็นตัวละครผู้เล่า

ที่มีลักษณะไม่น่าเชื่อถือ (unreliable narrator) ด้วยอาการปฏิเสธความทรงจำของตนตั้งแต่แรกเริ่ม ยังผลให้ผู้เล่นเกิดการถอดถอนการทาบเทียบตัวตนและมีระยะห่างกับตัวละครมากกว่าเดิม ตัวอย่างที่เด่นชัดจนทำให้ผู้เล่นย้อนกลับมาพิจารณาความน่าเชื่อถือของเร่ยคือ ฉากย้อนความทรงจำในช่วงกลางเกม ที่เร่ยนัดพบกับเว่ยเพื่อส่งมอบรายชื่อหนังสือต้องห้าม โดยเว่ยเตือนว่า “One thing though, this book list is quite sensitive in material, please be careful with it” (Red Candle Games, 2017) แต่เมื่อผู้เล่นปฏิสัมพันธ์กับรายชื่อหนังสือต้องห้าม ภาพที่ผู้เล่นมองเห็นผ่านมุมมองของเร่ยกลับเป็นปืนดังภาพที่ 15 โดยมีข้อความเขียนไว้ว่า “Book Club Reading List: with proper use, I could use this unassuming list to practically destroy those in my way.” (Red Candle Games, 2017) ความตึงแย้งระหว่างภาพปืนที่ผู้เล่นเห็นผ่านการทาบเทียบมุมมองของเร่ย กับคำบรรยายสิ่งของนั้นทำให้ผู้เล่นได้ตระหนักแล้วว่าการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของเร่ยนั้น ได้ถูกบิดเบือนจากความทรงจำบาดแผลและความรู้สึกผิดของเร่ยเอง จนทำให้เราอาจเรียกได้ว่า ภาพที่ผู้เล่นเห็นผ่านเร่ยนั้นเป็นภาพเชิงเปรียบเทียบว่า เธอนั้นได้เป็นผู้เหนี่ยวไกปืนสังหารผู้บริสุทธิ์ ดังเห็นได้ในฉากถัดไป เมื่อผู้เล่นบังคับเร่ยจนมาพบฉากที่ครูหยินถูกมัดไว้กับเก้าอี้ แล้วกล่าวว่า “Have you forgotten…? Or do you not want to remember…Just a harmless piece of paper right?...Instead, I had to die,he had to die, and many other students had to die” (Red Candle Games, 2017) ฉากการสนทนาระหว่างเร่ยกับครูหยินก่อนลั่นไกปืนในภาพที่ 16 นั้น แท้จริงแล้วเป็นภาพจำลองของห้วงมโนสำนึกผิดที่สร้างภาพความทรงจำบาดแผล ให้ย้อนกลับมาย้ำเตือนให้เธอรู้และยอมรับตัวตนในอดีตว่า เธอได้ทำอะไรลงไปเสียมากกว่า โดยภาพนี้ได้มีการจัดวางมุมภาพแบบระยะไกลมากแทนสายตาของผู้เล่นที่ถอยระยะห่าง กลายเป็นผู้ชมที่สอดส่องเข้าไปดูฉากละครโศกนาฏกรรมชีวิตของเร่ย ภาพที่ปรากฏในกระจกคือตัวตนในอดีตของเธอที่ตัดสินใจส่งมอบรายชื่อหนังสือไปแล้ว และยังผลให้ครูจางที่เธอรักตายจากไปโดยไม่เจตนา ในขณะที่ตัวเร่ยที่ผู้เล่นบังคับควบคุมมาตลอดทั้งเกม ได้แต่ทรุดตัวปิดหัวปฏิเสธความจริงที่ย้อน

กลับมาหลอกหลอนเธอ การรำลึกจดจำอดีตอันขมขื่นได้นั้นอาจเป็นสิ่งที่เจ็บปวดเกินกว่าเร่ยจะรับไหว ตัวตนและความทรงจำจึงได้แหลกสลายย่อยยับไม่อาจกอบกองมาปะติดปะต่อได้ดังเดิม คงได้แต่หลบซ่อนในห้วงการลบเลือนที่แสนเปราะบาง ดังปรากฏในห้วงคำนึงระหว่างการเปลี่ยนบทตอนไปสู่องค์สุดท้ายของเกมว่า “A painful recollection…My soul is shattered into pieces. When I cannot put myself back together and forget everything. I open my eyes and welcome a barren world.” (Red Candle Games, 2017) ในองก์สุดท้ายของเกมคือการรำลึกและยอมรับว่า เร่ยจะจดจำยอมรับความทรงจำบาดแผลนั้นและตามหาความสงบสุขจนเจอ หรือเธอจะปฏิเสธความทรงจำบาดแผลนั้นต่อไปและปรากฏย้อนกลับมาหลอกหลอนตัวเธอวนเวียนอยู่เช่นนั้น คำตอบและการตัดสินใจของเร่ยอาจเป็นบทสรุปของเรื่องราว

ภาพที่ 15-16 เร่ยเผชิญกับความทรงจำบาดแผลในอดีต

การสวมบทบาทจำลองในวิดีโอเกมและทางออกของความทรงจำบาดแผล

อย่างไรก็ตาม ในโลกของวิดีโอเกมผู้ที่สามารถตัดสินใจและให้คำตอบได้นั้นกลับไม่ใช่เร่ย หากแต่เป็นผู้เล่นที่ควบคุมบังคับตัวละครเร่ยอยู่ต่างหาก หรือกล่าวคือ “ความเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกมนั้นได้หล่อเลี้ยงความรู้สึกว่าผู้เล่นจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบทุกการกระทำที่เกิดขึ้นบนหน้าจอ เนื่องจากผู้เล่นมักจะเป็นผู้ควบคุมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนหน้าจอ...ส่วนตัวละครในเกมนั้นเป็นเพียงภาชนะสื่อกลาง หรือเครื่องมือที่ให้ผู้เล่นได้สอดแทรกตัวตนลงไปในโลก

ของเกม...” (Smethurst and Craps, 2015: 277) ด้วยเหตุนั้น การตัดสินใจของตัวละครจึงมีการตัดสินใจของผู้เล่นที่บังคับตัวละครอยู่เบื้องหลังเสมอ โดยในเกมดีเทนชั่นองก์สุดท้ายซึ่งผู้เล่นรับรู้ปะติดปะต่อได้เกือบหมดแล้วว่า เกิดอะไรขึ้นกับอดีตของเร่ยนั้น ผู้เล่นต้องเลือกตอบคำถามสี่ครั้งสี่ครา ต่อร่างเงาที่เป็นเสมือนชิ้นส่วนความทรงจำและตัวตนของเร่ยในอดีตว่า “Our life would vanish but not our guilt. I, am you. Yet you, are not me. It’s the sin, that make you linger in this realm. Memories, likes mirrors reflecting the true likeness of your soul…” (Red Candle Games, 2017) หากผู้เล่นซึ่งได้เข้าไปรับรู้เรื่องราวชีวิตของเร่ยทุกแง่มุมมาแล้ว ตอบคำถามต่อร่างเงาความทรงจำในอดีตของเร่ยถูกต้อง ร่างเงานั้นก็จะตอบกลับมาว่า “You, are me” หากผู้เล่นเลือกตอบคำถามผิด ร่างเงานั้นก็จะเงียบมีเพียง “...” เป็นคำตอบ หากผู้เล่นตอบคำถามถูกทั้ง 4 ครั้ง ก็จะส่งผลให้ตัวเร่ยยอมรับโอบอุ้มเอาเศษเสี้ยวความทรงจำนั้นเป็นของตน แต่หากผู้เล่นตอบผิดแม้สักข้อ จะถือว่าเร่ยยังคงปฏิเสธที่จะยอมรับความทรงจำและอดีตของตน การตอบคำถามถึงตัวตนดังกล่าวได้นำไปสู่ตอนจบสองรูปแบบ

ตอนจบรูปแบบที่หนึ่ง ความทรงจำบาดแผลและความรู้สึกผิดยังคงตามหลอกหลอนเร่ยเป็นวัฏจักรอยู่ โดยที่ตัวเธอเองยังคงปฏิเสธที่จะยอมรับตัวตนที่เธอเคยเป็นในอดีต ดังสังเกตได้จากร่างเงาเศษเสี้ยวความทรงจำของเธอที่ปรากฏขึ้นมีรอยขูดขีดสีขาวพาดผ่านทั้งตัว เสมือนเป็นตัวแทนของความสับสนในความทรงจำ คอยปรากฏและกล่าวกับเร่ยว่า “Memories, likes mirrors reflecting the true likeness of your soul. Maybe you still want to forget, maybe you’re still afraid. Facing your onw aspirations, but not confessing to the truth. I, am you.” (Red Candle Games, 2017) ผู้เล่นต้องบังคับเร่ยให้เดินไปตามทางที่เต็มไปด้วยบรรยากาศชวนหลอกหลอน ทั้งแม่น้ำสีเลือด โทนสีของฉากเปลี่ยนเป็นสีแดงฉาน โดยมีเสียงดนตรีเสียดแก้วหูที่มีชื่อว่า สังสารวัฏ (Cycle of Samsara) คอยบรรเลงอยู่ตลอด ก่อนจะพบร่างของเว่ย ครูจาง และครูหยิน ซึ่งเป็นตัวแทนของมโนสำนึกผิดที่ยังคงปรากฏหลอกหลอนเธอ ก่อนที่

เธอจะเดินเข้าหอประชุมรับเชือกพร้อมเสียงปรบมือยินดี เธอรับเชือกซึ่งเป็นวัตถุสิ่งของเชิงเปรียบเทียบที่แฝงฝังความหมายถึงความรู้สึกผิดของเธอไว้ดังมีข้อความเขียนไว้ว่า “Sin: Life ends but sin is permanent, in silence I await my curtain call.” (Red Candle Games, 2017) มาคล้องคอ และเริ่มวัฏจักรใหม่ของการหลอกหลอนอีกครั้ง และอีกครั้ง เราอาจอนุมานได้ว่า การเดินทางตามหาความทรงจำของเร่ยในโรงเรียนแห่งนี้อาจไม่ใช่ครั้งแรก หากแต่เป็นวัฏจักรที่ดำเนินวนเวียนไปไม่รู้จบ ด้านหนึ่งแล้ววัฏจักรดังกล่าวอาจสอดคล้องกับความเชื่อที่ว่า ผู้ที่ฆ่าตัวตายนั้นไม่อาจไปยังสวรรค์หรือนรกได้ หากแต่ต้องดำเนินรอยตามวัฏจักรความรุนแรงเดิมไปตลอดกาล แต่อีกด้านหนึ่งนั้น การวนเวียนย้อนกลับมาของเหตุการณ์ความรุนแรงก็คือ อาการของความทรงจำบาดแผล ที่ผู้ประสบกับเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นยังไม่อาจทำความเข้าใจได้ หรือปฏิเสธที่จะทำความเข้าใจ ทำให้ภาพเหตุการณ์ความรุนแรงยังคงย้อนกลับมาหลอกหลอนเป็นวัฏจักรอยู่เช่นนั้น รวมถึงตัวตนที่แตกกระจายเนื่องจากตัวตนในความทรงจำบาดแผลที่ประสบกับความรุนแรงนั้น ไม่อาจถูกควบรวมผสานกับตัวตนในปัจจุบันได้ ภาพวัฏจักรการหลอกหลอนอาจแสดงให้เห็นชัดผ่านภาพที่ตัวตนของเร่ยแตกกระจายออก ในขณะที่ตัวตนของเร่ยที่ผู้เล่นควบคุมรำลึกความทรงจำในองค์สุดท้ายของเกมได้แล้วนั้น เดินไปเจอตัวตนของเร่ยในอดีตที่กำลังเดินตามหาความทรงจำในช่วงองค์แรกของเกม ปรากฏขึ้นในปัจจุบันนั้นแสดงให้เห็นว่า วัฏจักรที่เร่ยตามหาความทรงจำอยู่นั้นได้วนเวียนย้อนกลับมาเสมอๆ นั่นคือตอนจบรูปแบบที่หนึ่งที่เรียกได้ว่าเป็น “ตอนจบแบบโศกเศร้า” (bad ending)

ส่วนตอนจบรูปแบบที่สอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็น “ตอนจบแบบดี” (good ending) ซึ่งเร่ยหาความสงบสุขเจอนั้น มีจุดต่างกับตอนจบรูปแบบที่หนึ่งตรงที่แทนที่เธอจะพบกับร่างเงาแตกกระจายของความทรงจำ ซึ่งเกิดจากการที่เธอปฏิเสธความทรงจำบาดแผลและตัวตนของเธอในอดีต เธอยอมรับโอบอุ้มและผสานความรงจำบาดแผลและตัวตนนั้นกลับเข้าไปในตัวตนของเธอได้แล้ว เมื่อเธอยอมรับอดีตเธอก็พบกับความสงบสุขในรูปของเครื่องบินกระดาษ ซึ่งบรรจุจดหมายของครูจางซึ่งมีข้อความว่า “From the white deer to my white

daffodil: Fate holds us apart, so let us meet again in another life. To our freedom." (Red Candle Games, 2017) จากนั้นภาพในเกมก็จะตัดให้เรามาบังคับตัวละครชายสูงอายุคนหนึ่งที่เข้ามารำลึกความหลังในโรงเรียนแห่งนี้ หากเรากดอ่านสมุดบันทึกในระหว่างนี้ เราจะพบว่า ชายสูงอายุที่เราบังคับควบคุมอยู่นั้นคือเว่ย ซึ่งได้รับการปล่อยตัวออกจากคุกหลังจากเวลาผ่านไป 15 ปีในปัจจุบันที่ผ่านพ้นความหวาดกลัวในยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ จากนั้นเกมจึงจบลงในฉากที่เว่ยนั่งเก้าอี้รำลึกถึงอดีต และฝั่งตรงข้ามก็ปรากฏร่างเงาผีของเร่ยขึ้นมา โดยมีแสงอาทิตย์ส่องสว่างนำทางออกจากยุคเผด็จการอันมืดมิด ดังภาพที่ 17

ภาพที่ 17 ฉากจบที่เว่ยกับเร่ยได้กลับมาพบกันอีกครั้งในช่วงหลังยุค ไวต์ เทอร์เรอร์

หากดูเพียงผิวเผิน ตอนจบทั้งสองรูปแบบอาจเป็นคู่ตรงข้ามที่แยกขาดออกจากกัน หากแต่เมื่อพิจารณาให้ดีแล้ว ตอนจบทั้งสองรูปแบบคือเหรียญสองด้านของเรื่องราวเดียวกันที่ไม่อาจแยกขาดออกจากกันได้ต่างหาก ซึ่งเราอาจอธิบายได้ด้วยความสัมพันธ์ตึงแย้งระหว่างสิ่งที่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เขียนไว้ในบทความ "Mourning and Melancholia" โดยนิยามภาวะ "การไว้อาลัย" (mourning) และ ภาวะ "การเศร้าโศก" (melancholia) ว่า เป็นปฏิกิริยาสองรูปแบบต่อการสูญเสีย (loss) โดยการไว้อาลัยจะเกิดขึ้นเมื่อผู้สูญเสียสิ่งอันเป็นที่รักนั้น สามารถถอดถอนสายใยความรู้สึกออกจากสิ่งที่สูญเสียไปได้ ปล่อยวาง และสามารถเดินหน้าต่อไปได้ ในทางกลับกัน การเศร้าโศกนั้น

เป็นการที่ผู้สูญเสียไม่สามารถจะสละหรือถอดถอนความห่วงหาอาลัยต่อสิ่งที่สูญเสียไปได้ จนกอบกองเอาสิ่งที่สูญเสียมาผสานรวมเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน จนสิ่งนั้นมักย้อนกลับมาหลอกหลอนย้ำเตือนผู้สูญเสียเสมอ โดยฟรอยด์เสนอว่า การไว้อาลัยนั้นเป็นการสนองตอบต่อการสูญเสียที่ควรจะเป็น และการเศร้าโศกนั้นเป็นภาวะที่ควรรักษาให้หาย อย่างไรก็ตาม กระบวนตอบสนองต่อการสูญเสียทั้งสองรูปแบบนั้น อาจไม่ได้มีกระบวนการที่แน่นอนตายตัว ด้วยว่าตัวฟรอยด์เองก็ยอมรับว่า ไม่อาจอธิบายการทำงานของแนวคิดทั้งสองได้อย่างแน่ชัด หรือกล่าวให้ชัดว่า เขาไม่สามารถอธิบายกระบวนการทำงานของการถอดถอนสายใยความรู้สึกออกจากสิ่งที่สูญเสียไปอย่างแน่ชัดได้ (Boulter, 2011: 2) นั่นทำให้มีพื้นที่เหลือว่างมากพอที่จะให้ใครต่อใครเข้าไปตีความฉกฉวยความหมายของแนวคิดดังกล่าวดังที่ โดมินิค ลาคราปา ได้เสนอไว้ว่า แม้ฟรอยด์จะอธิบายกระบวนการทำงานของ “การไว้อาลัย” และ “การเศร้าโศก” เป็นขั้วตรงข้ามกัน แต่ก็มีความผันแปรระหว่างกลางของทั้งสองแนวคิดนี้ ทำให้อาจมีรูปแบบของการไว้อาลัยที่สามารถปล่อยวางได้แค่บางส่วนเสี้ยว (partial mourning) ในขณะเดียวกัน ก็ไม่อาจปล่อยวางเถ้าถ่านของอดีตอันเจ็บปวดได้ทั้งหมด จากความคิดดังกล่าวทำให้ลาคาปราได้นำแนวคิดของฟรอยด์มาปรับใช้กับการศึกษาความทรงจำบาดแผลจนตกผลึกเป็นแนวคิดที่เรียกว่า “การแสดงซ้ำ” (acting-out) และ “การก้าวผ่าน” (working through) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ปฏิกิริยาต่อการสูญเสียทั้งสองรูปแบบไม่ใช่สิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน แต่เป็นกระบวนการตอบสนองต่อการสูญเสียที่ตึงแย้งสลับไปสลับมาอยู่ตลอดเวลา (cited in Bond and Craps, 2020: 78)

“การแสดงซ้ำ” เป็นแนวคิดที่เรียกได้ว่า มีรากฐานเดียวกันกับภาวะ “การเศร้าโศก” ของฟรอยด์ ที่ผู้ประสบกับเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นๆ ได้ผนวกเอาเหตุการณ์ก่อกำเนิดความทรงจำบาดแผลนั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน พยายามกดทับฝังลืมเหตุการณ์นั้น แต่ก็กลับฝังจำจนทำให้เหตุการณ์นั้นย้อนกลับมาปรากฏหลอกหลอนเสมอ ไม่ว่าจะในรูปของภาพหลอน ความฝัน และอื่นๆ หรือกล่าวได้ว่า ผู้ที่ประสบกับเหตุการณ์ความรุนแรงในอดีตนั้น มักจะถูกอดีตกลับมาเข้าสิง จนทำให้เหตุการณ์ในอดีตย้อนกลับมาปรากฏในปัจจุบัน นั่นทำให้ความ

รับรู้เรื่องเส้นแบ่งของเวลาอดีต ปัจจุบัน และอนาคตพังทลายลง ผู้ที่ประสบกับความทรงจำบาดแผลอาจมีชีวิตอยู่ในปัจจุบัน แต่ส่วนหนึ่งของตัวตนกลับยังยึดติดเศร้าโศกอยู่กับเหตุการณ์นั้นจนไม่อาจก้าวออกมาจากอดีตได้ เช่นนั้นแล้วเราอาจกล่าวได้ว่า ตอนจบรูปแบบที่หนึ่ง หรือ “ตอนจบแบบโศกเศร้า” เร่ยยังคงติดอยู่ในวัฏจักรของการตรอมใจเศร้าโศก เธอกอบกองผสานเอาความรู้สึกผิดที่เธอเป็นผู้ทรยศแพร่งพรายความลับของกลุ่มอ่านหนังสือต้องห้าม จนทำให้มีผู้บริสุทธิ์ต้องถูกขังคุกและเสียชีวิตมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน อีกทั้งด้วยความรู้สึกผิดนี้เธอยังได้ผนวกรวมคนที่เธอคิดว่าสูญเสียไปจากการกระทำของเธอมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน ทำให้ร่างของเว่ย ครูจาง และครูหยิน ปรากฏย้อนกลับมาหลอกหลอนย้ำเตือนถึงการกระทำผิดของเธอ ไม่ว่าจะปรากฏในรูปของภาพหลอน ความฝัน ภาพย้อนความจำหรือเกมเพลย์ไขปริศนาก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าตัวตนด้านหนึ่งของเธอนั้นได้ยอมรับความรู้สึกผิดนี้ แต่ตัวตนอีกด้านหนึ่งของเธอก็ยังคงพยายามปฏิเสธความรับผิดชอบดังกล่าว ด้วยการลบลืมตัวตนในอดีตที่ได้กระทำความผิดนั้น ทำให้ทุกๆ การกระทำของเธอยังกลับมาปรากฏหลอกหลอนเธออยู่เช่นนั้น เป็นวัฏจักรที่เธอต้องแสดงซ้ำไปซ้ำมา

ในขณะที่ “การก้าวผ่าน” อาจมองได้ว่าเป็นหนทางสู่กระบวนการเยียวยาความทรงจำบาดแผลให้ทุเลาลง ซึ่งเทียบเคียงได้กับการปล่อยวางอดีตไปอย่างสงบในฐานะปฏิกิริยาต่อการสูญเสียแบบ “การไว้อาลัย” ของฟรอยด์ อย่างไรก็ตาม การก้าวผ่านนั้นกลับเป็นกระบวนการการเยียวยาที่ต้องใช้ทั้งเวลาและความพยายามอย่างแสนสาหัสซ้ำไปซ้ำมาในการยอมรับและอยู่กับความทรงจำบาดแผลที่เกิดขึ้นให้ได้ ซึ่งลาคาปราได้แทรกตัวเข้าไปให้ความหมายของการก้าวผ่านว่า เป็นความพยายามที่จะปลดเปลื้องให้อารมณ์และภาพเหตุการณ์ความทรงจำบาดแผลสามารถเปล่งเสียงสื่อสารออกมาได้ แม้จะไม่อาจก้าวข้ามความทรงบาดแผลนั้นได้ก็ตาม แต่ท้ายสุดความพยายามดังกล่าวได้ยังผลให้เกิดระยะห่างระหว่างตัวตนในอดีตที่ยังติดอยู่กับความทรงจำบาดแผลและตัวตนในปัจจุบัน ทำให้ตัวตนในปัจจุบันสามารถมองย้อนกลับไปพิจารณาอดีตได้ และสามารถปล่อยวางอดีตบางส่วนได้ก็ยังดี หรือกล่าวได้ว่า การก้าวผ่านเป็นกระบวนการ

เยียวยาความทรงจำบาดแผลให้ทุเลาลงด้วยการจดจำอย่างมีระยะห่าง ด้านหนึ่งนั้นก็เป็นการรำลึกจดจำสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ในขณะเดียวกันนั้น ก็สามารถปล่อยวางให้อดีตเป็นเพียงอดีตที่เจ็บปวดได้ นั่นคือท่าทีที่ตอนจบรูปแบบที่สอง หรือ “ตอนจบแบบดี” ได้นำเสนอออกมาผ่านการยอมรับตัวตนและยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นในอดีตของเร่ย เธอยอมรับความผิดบาปที่เธอได้กระทำลงไป เธอไม่หนีหรือปฏิเสธความรับผิดชอบด้วยการลืมลบกลบฝังอดีตอีกต่อไป เธอเลือกที่จะจดจำรำลึกอดีตอันเจ็บปวดนี้ไว้ นั่นทำให้เธอสามารถตามหาความสงบสุขพบดังปรากฏเป็นสัญลักษณ์แฝงนัยผ่านเครื่องบินกระดาษที่จะนำพาวิญญาณของเธอไปสู่อิสรภาพ ตอนจบรูปแบบนี้ได้มอบความสงบสุขให้กับวิญญาณที่ติดอยู่ในบ่วงความทรงจำบาดแผลเช่นเร่ย และได้ส่งต่อการจดจำรำลึกความทรงจำบาดแผลยุคไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านคนเป็นที่ยังมีชีวิตอยู่หลังยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ เช่นเว่ยในวัยผู้ใหญ่ ดังปรากฏในฉากการย้อนกลับมารำลึกความทรงจำของเว่ยที่โรงเรียนกรีนวูดก่อนถูกทุบทิ้งนั้น อาจมองได้ว่าเป็นการจดจำรำลึกถึงอดีตและไว้อาลัยให้กับชีวิตที่สูญเสียไปในอดีตตลอดช่วงยุคสมัย ไวต์ เทอร์เรอร์ จากปัจจุบันที่ผ่านพ้นไปแล้ว หรือกล่าวให้ถึงที่สุดได้ว่า ในฉากสุดท้ายนี้เป็นการย้อนกลับมาพบกันอีกครั้งระหว่างเร่ยกับเว่ย ระหว่างผีกับคน และระหว่างการปล่อยวางและการจดจำนั้น คือจุดบรรจบกันของกระบวนการการก้าวผ่านที่เน้นย้ำถึงการจดจำและการปล่อยวางอดีตอันเจ็บปวดไปในคราวเดียวกันนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม “การก้าวผ่าน” นั้นเป็นกระบวนการที่เปิดกว้างต่อวิธีการเยียวยา รวมถึงเปิดกว้างต่อวิธีการรำลึกจดจำ โดยไม่ปฏิเสธภาวะ “การแสดงซ้ำ” ของความทรงจำบาดแผลให้เป็นเพียงคู่ตรงข้ามของความสัมพันธ์ได้ เนื่องจาก “การแสดงซ้ำ” เป็นหนึ่งในขั้นตอนของกระบวนการ “การก้าวผ่าน” ความทรงจำบาดแผล หรือกล่าวคือ ทุก “การก้าวผ่าน” นั้นย่อมมีเศษซากของความทรงจำบาดแผลนอนหลับใหลอยู่เสมอ ซึ่งอาจย้อนกลับมาเมื่อไรก็ได้ นั่นทำให้ความสัมพันธ์ของ “การก้าวผ่าน” และ “การแสดงซ้ำ” รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่าง “การไว้อาลัย” และ “การเศร้าโศก” ซึ่งเป็นปฏิกิริยาตอบสนองต่อการสูญเสียเหมือนกัน เป็นกระบวนการที่ตึงแย้งกันอยู่ตลอดเวลา และความตึงแย้ง

นี้ก็เป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินต่อไปอาจจะตลอดช่วงชีวิตของผู้เผชิญกับความทรงจำบาดแผลนั้น ด้วยเหตุนั้น เราอาจกล่าวสรุปได้ว่า ความตึงแย้งระหว่าง “การก้าวผ่าน” และ “การแสดงซ้ำ” นี้เป็นสองด้านของเหรียญเดียวกันเหมือนกับตอนจบของเกมดีเทนชั่นทั้ง “ตอนจบแบบโศกเศร้า” และ “ตอนจบแบบดี” ที่มีความสัมพันธ์ตึงแย้งบนเรื่องราวเดียวกันของการลบลืมอดีตที่ทำให้เกิดการหลอกหลอน และการจดจำอดีตที่ทำให้เกิดการปล่อยวางของตัวละครเร่ยเป็นจุดศูนย์กลางนั่นเอง

กระนั้นก็ดี ความตึงแย้งดังกล่าวยังสามารถขยายขอบเขตไปกล่าวถึงสภาพความทรงจำบาดแผลร่วมของทั้งสังคมได้เช่นเดียวกัน หากแต่ไม่ได้ปรากฏเป็นความตึงแย้งระหว่าง “การก้าวผ่าน” และ “การแสดงซ้ำ” ของผู้ประสบเหตุความทรงจำบาดแผล แต่กลับปรากฏเป็นความตึงแย้งทางสังคมระหว่างการจดจำความทรงจำบาดแผลร่วมนั้น กับการเลือกที่จะลืมเพื่อให้สังคมเดินหน้าต่อไปได้ นั่นทำให้ทั้งสังคมอาจตกอยู่ในภาวะลืมไม่ได้จำไม่ลง ไม่รู้ว่าจะจัดการกับความทรงจำบาดแผลของตนเช่นไร นั่นคือภาวะของความทรงจำร่วมต่อเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ของสังคมไต้หวันโดยรวม อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ความตึงแย้งระหว่างการจดจำและการลืมเลือนเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ จะยังคงอยู่ในสังคมไต้หวัน แต่ก็ได้มีความพยายามที่จะสะสางอดีตคืนความยุติธรรมแก่ผู้สูญเสียในยุค ไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านกระบวนนการยุติธรรมในระยะเปลี่ยนผ่าน (transitional justice) ซึ่งประธานาธิบดีไช่ อิงเหวิน ได้ดำเนินนโยบายมาตั้งแต่หลังเลือกตั้งปี ค.ศ. 2016 แต่นั่นก็อาจยังไม่เพียงพอต่อการรำลึกจดจำบาดแผลเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ จึงเป็นหน้าที่ของสื่อวรรณกรรม ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งวิดีโอเกม ที่ปรากฏขึ้นเป็นสื่อความทรงจำเชื่อมต่อความรู้สึกและส่งผ่านการจดจำความทรงจำบาดแผลนั้นไปสู่ชนรุ่นหลัง หรือกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ดังเช่นการกลับมาปรากฏอีกครั้งของความทรงจำบาดแผลเหตุการณ์ ไวต์ เทอร์เรอร์ ผ่านภาชนะความทรงจำอย่างเกมดีเทนชั่น ในปี ค.ศ. 2017 นั่นเอง

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

Baker, T. (2014), *Contemporary Scottish Gothic: Mourning, Authenticity, and Tradition*, London: Palgrave Macmillan.

Bond, L. and Craps, S. (2020), *Trauma: The New Critical Idiom*, New York: Routledge.

Boulter, J. (2011), *Melancholy and the Archive: Trauma, Memory, and History in the Contemporary Novel*, New York: Continuum International Publishing.

Lowenstein, A. (2005), *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, New York: Columbia University Press.

Shaw, K. (2018), *Hauntology: The Presence of the Past in Twenty-First Century English Literature*, London: Palgrave Macmillan.

Smethurst, T. (2015), "Playing Dead in Videogames: Trauma in Limbo", *The Journal of Popular Culture*, 48(5): 817-834.

Thabet, T. (2015), *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, London: Palgrave Macmillan.

สื่อออนไลน์

Chen, H. (2016), "The Graveyard At The Center Of Taiwan's White Terror Period", Taiwan Reporter, retrieved 29 May 2021 from https://www.twreporter.org/a/white-terror-liuzhangli-english.

Hioe, B. (2017), "Interview: Detention (返校)", retrieved 29 May 2021 from https://newbloommag.net/2017/02/22/interview-detention-game/.

Hong, W. (2017), "IndieCade 2017: Detention–Red Candle Games Interview", retrieved 29 May 2021 from https://www.confreaksandgeeks.com/detention-interview/.

Lee, D. (2019), "'Detention': A Clichéd Salute to Freedom", *The News Lens*, retrieved 29 May 2021 from https://international.thenewslens.com/feature/2019-tghff/127773.

Liu, T. (2017), "Detention Postmortem: Localizing a Taiwanese Game for Western Audiences", retrieved 29 May 2021 from https://www.gamasutra.com/blogs/TiffLiu/20170802/302285/Detention_Postmortem_Localizing_a_Taiwanese_game_for_Western_audiences.php.

Shih-fang, C. (2021), "Banned Taiwanese Pop Songs Under Japanese Rule And Nationalist Martial Law", *Taiwangazette*, retrieved 29 May 2021 from https://www.taiwangazette.org/news/2021/3/21/banned-taiwanese-pop-songs-under-japanese-rule-and-nationalist-martial-law.

วิดีโอเกม

Red Candle Games, "Detention", 12 January 2017.