

Detroit: Become Human สัญญา การเล่าเรื่องของ วิดีโอเกมแนวทางเลือกการต่อสู้ของอุดมการณ์เสรีนิยม ภายใต้อาณานิคมภายใน

รุ่งลติศ จตุรไพศาล¹

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมแนวทางเลือก (choice matter) ด้วยแนวคิดการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม Ludology ร่วมกับทฤษฎีในสายสัญวิทยาเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างความหมายโดยใช้เกม *Detroit: Become Human* (2561) เป็นกรณีศึกษาการเล่าเรื่องที่มีส่วนในการผลิตซ้ำอุดมการณ์เสรีนิยม จากการศึกษาพบว่า วิดีโอเกมมีวิธีการเล่าเรื่องแบบสื่อดั้งเดิมผสมผสานกับรูปแบบของสื่อใหม่ ที่ผู้เล่นต้องปฏิสัมพันธ์กับเกมเพื่อสร้างความหมายที่แตกต่างกัน ดังนั้นวิดีโอเกมจึงจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบระบบเกมการเล่นที่สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง วิดีโอเกมแนวทางเลือกได้ออกแบบให้ผู้เล่นรู้สึกมีอิสระในการกำหนดความหมายผ่านตัวเลือก แต่แท้จริงนั้นกลับอยู่ภายใต้สิ่งที่ผู้สร้างกำหนดไว้แล้ว ทั้งนี้ ผู้เล่นก็สามารถสร้างสรรค์วิธีการที่นอกกรอบจากสิ่งที่ผู้สร้างกำหนดไว้ได้ เช่น การโหลดเซฟเล่นใหม่ หรือดัดแปลงตัวเกม (MOD) ส่วนเนื้อเรื่องของเกมได้แสดงให้เห็นถึงการผลิตซ้ำอุดมการณ์เสรีนิยมผ่านทางเลือกและตอนจบ โดยแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของอุดมการณ์เสรีนิยมที่เน้นเรื่องความเท่าเทียมภายใต้ภาวะอาณานิคมภายใน และกำหนดให้เสรีนิยมอยู่ในฐานะ “ฝ่ายดี” รวมถึงกำหนดวิธีการต่อสู้ด้วยวิธีการสันติ เพื่อเป็นข้อตรงข้ามกับระบบศักดินาและความรุนแรงที่กดขี่ชนชั้นต่ำกว่าซึ่งนำไปสู่ตอนจบที่ดี

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง วิดีโอเกมแนวทางเลือก สัญวิทยา เสรีนิยม อาณานิคมภายใน

* วันที่รับบทความ 21 สิงหาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ 3 ตุลาคม 2566; วันที่ตอบรับบทความ 20 ตุลาคม 2566

¹ นักวิชาการอิสระ

***Detroit: Become Human* Sign, The Narration of Choice Matter Video Game, Struggle of Liberalism Ideology in Internal Colonialism**

Rungladit Jaturapaisan²

Abstract

This article analyzes narration of choice matter video game by using Ludology combined with semiology theory to analyze semantic structures, using *Detroit: Become Human* (2018) as a case study with narration that reproduces liberalism as ideology. Results show that video games use a combination of old and new media storytelling which must interact with the game to create different meanings. Therefore, video games need to rely on the design of gameplay systems that are consistent with the narrative. Choice matter video game is designed to give players a sense of freedom in determining the meaning of their choices. But in fact, it is under what the creator has already determined. Players can also create methods that are outside the box from what the creator has specified, such as loading a save game or modifying the game (MOD). The game story reproduces liberalism ideology through choices and conclusion, depicting the struggle of liberal ideology focused on equality under internal colonialism and define liberalism as the “good side” and determine the method of fighting through peaceful to be the opposite of the feudal system and the violence that oppresses the lower classes, which leads to a good ending.

Keywords: narration, choice matter video game, semiology, liberalism, internal colonialism

² Independent media scholar

1. เกริ่นนำ

Detroit: Become Human เป็นวิดีโอเกมที่สร้างโดยบริษัท Quantic Dream วางขายสำหรับเครื่องเล่น Play Station 4 ในปี ค.ศ. 2018 เป็นเกมเล่นคนเดียว (single player) แนว choice matter หรือเรียกว่า แนวทางเลือก คือเกมที่มีรูปแบบการเล่าเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง (interactive video game) ผ่านการเล่นเป็นตัวละครหลักในเกม โดยจะมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือกในสถานการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการโต้ตอบพูดคุยของตัวละครหลักกับตัวละครอื่น การตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์หรือกระทำบางอย่างที่จะส่งผลต่อเนื้อเรื่องที่จะดำเนินต่อไป รวมถึงฉากจบของเกม เกมดังกล่าวนี้ใช้การถ่ายทำแบบ motion capture ที่ใช้นักแสดงจริงมาแสดง เพื่อจับการเคลื่อนไหวการแสดงสีหน้าท่าทาง เพื่อใช้สร้างตัวละครให้มีความสมจริงขึ้น มีการใส่เส้นทางการดำเนินเรื่องให้มีความแตกต่างกันจากการเลือกของผู้เล่นโดยสามารถจบเกมได้แตกต่างกันมากกว่า 30 แบบ

ภาพที่ 1 ภาพตัวละครหลักในวิดีโอเกม *Detroit: Become Human*



Detroit: Become Human มีเนื้อเรื่องที่เล่าถึงอนาคตในปี ค.ศ. 2038 ในสหรัฐอเมริกา ที่สังคมมนุษย์มีหุ่นยนต์แอนดรอยด์ (android) ที่มีรูปลักษณ์เหมือนกับมนุษย์ ถูกสร้างโดยบริษัท Cyberlife (เพียงบริษัทเดียว) มีระบบความคิดปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) เพื่อรับใช้มนุษย์ในด้านต่างๆ เนื้อเรื่องของเกมเป็นความขัดแย้ง (conflict) ระหว่างมนุษย์กับหุ่นแอนดรอยด์ โดยเริ่มต้นจากการที่หุ่นแอนดรอยด์เริ่มมีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเอง ไม่ต้องการ “ถูกกดขี่” จากมนุษย์ ไม่ต้องการที่จะถูกมนุษย์กระทำเหมือนกับสิ่งของ นำไปสู่การประท้วงเรียกร้อง “สิทธิเสรีภาพ” โดยกลุ่มหุ่นแอนดรอยด์ที่ต้องการปลดแอกให้เป็นอิสระจากมนุษย์ ผู้เล่นจะเล่นเป็นตัวละครหลัก 3 ตัวละคร จากภาพที่ 1 เรียงจากซ้ายไปขวา ตัวละครแรก Markus หุ่นแอนดรอยด์ผู้นำกลุ่ม Jericho ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต่อสู้เรียกร้องสิทธิเสรีภาพของหุ่นแอนดรอยด์ ตัวละครที่ 2 Kara หุ่นแอนดรอยด์แม่บ้านที่พบกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ต้องหลบหนีร่วมกับหุ่นแอนดรอยด์เด็กผู้หญิง Alice เพื่อหาสถานที่ที่ตนเองเป็นอิสระ สามารถเริ่มต้นชีวิตใหม่ได้ และตัวละครที่ 3 Connor หุ่นแอนดรอยด์ของกรมตำรวจ มีหน้าที่สืบสวนคดีอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับหุ่นแอนดรอยด์โดยเฉพาะ

2. Ludology กับ Narratology ในการศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม แนวทางเลือก

การศึกษาคือการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมในแวดวงวิชาการในสายวิดีโอเกมศึกษา (video game studies) สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่จะศึกษาเกี่ยวกับความเป็นเกม “ludology” ซึ่งส่วนใหญ่นักวิชาการในกลุ่มนี้จะมีมุมมองว่า วิดีโอเกมเป็นสื่อที่มีความแตกต่างจากสื่อชนิดอื่น ควรศึกษาโดยแยกขาดจากแนวทางการเล่าเรื่องแบบสื่อดั้งเดิม และจะศึกษาโดยให้ความสำคัญกับกลไกระบบการเล่น และความเป็นเกมที่มีความสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม และอีกกลุ่มคือ “narratology” ที่เน้นศึกษาพลังการเล่าเรื่องของเนื้อเรื่องเกม เป็นการศึกษาโดยใช้แนวคิดที่ต่อยอดมาจากสายการเล่าเรื่องของสื่อเดิม โดยเฉพาะภาพยนตร์ นักวิชาการในกลุ่มนี้มองว่า การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมยังคงใช้

แนวทางจากศาสตร์ของสื่อดั้งเดิม แต่เป็นการพัฒนาการเล่าเรื่องบางส่วนในแตกต่างออกไป ส่วนใหญ่นักวิชาการในกลุ่มนี้มักจะไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของกลไกหรือระบบการเล่นตัวเกม

การศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมในกลุ่ม Ludology ส่วนใหญ่จะมีมุมมองว่า การศึกษาวิดีโอเกมเป็นศาสตร์เฉพาะที่ควรแยกออกจากสื่อดั้งเดิม Gonzalo Frasca (2003) เกมดีไซเนอร์และนักวิชาการชาวอูรุกวัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมในกลุ่ม Ludology ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก Espen J. Aarseth ผู้เป็นนักวิชาการชาวนอร์เวย์ ที่ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมในยุคแรกๆ อธิบายว่า เรื่องเล่าของเกมไม่ใช่การเล่าแบบเรียบเรียงและบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นไว้แล้วเหมือนกับวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ แต่เกมเป็นเครื่องจักร “ผลิตสัญญา” ขณะปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น การศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจึงไม่ควรใช้แนวคิดในสาย narratology ที่เน้นเรื่องการเล่าเรื่องเพียงอย่างเดียว แต่ควรเป็นการศึกษาด้วยแนวคิด Ludology ซึ่งเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้าง รูปแบบการเล่น และเนื้อเรื่อง เพราะผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับเกมด้วย

Jesper Juul (2011) นักวิชาการชาวเดนมาร์ก ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกม ก็มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาเล่าเรื่องของวิดีโอเกมที่สอดคล้องกับ Frasca และอธิบายเพิ่มเติมว่า การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจะมีโครงสร้าง องค์ประกอบ และลำดับการเล่าเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์ แต่จะแตกต่างกันที่ผู้เล่นสามารถสร้างการเล่าเรื่องราวที่แตกต่างออกไปได้ผ่านการเล่นซ้ำ เช่น การเล่นซ้ำเพื่อเก็บรางวัล การหลบเลี่ยงไม่จัดการศัตรูตัวเดิม การเปลี่ยนเส้นทางการเดินทางไปสู่จุดหมายของเกม เป็นต้น วิดีโอเกมจึงเป็นการสร้างเรื่องราวผ่านการปฏิสัมพันธ์กับโลกเสมือน

Ian Bogost (2017) เกมดีไซเนอร์และนักวิชาการชาวอเมริกันที่ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมอธิบายว่า การเล่าเรื่องของวิดีโอเกม กลไก และระบบการเล่นที่ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก การออกแบบกลไก และระบบการเล่นที่ไม่ดีจะเป็นการขัดขวางการเล่าเรื่องของตัวเกมได้ เช่น หากช่วงเนื้อเรื่องสำคัญผู้เล่นกลับเดินติดอยู่ในฉาก ไม่รู้ว่าจะไปทางไหนต่อ หรือการ

ที่ระบบเกมมีปัญหาเกิดข้อผิดพลาด (bug) ให้ตัวละครติดหรือหลุดออกนอกฉาก ก็จะส่งผลต่ออารมณ์ร่วมของผู้เล่นกับเนื้อเรื่องของเกมได้

Henry Jenkins (อ้างถึงใน ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์, 2566: 555) ได้อธิบายว่า เรื่องเล่าของวิดีโอเกมเป็น “เรื่องเล่าแบบปะทุตัว” (emergence narrative) เนื่องจากเกมเป็นการจำลอง (simulator) ไม่มีกำหนดการดำเนินเรื่องตายตัว แต่การดำเนินเรื่องจะถูกสร้างขึ้นผ่านวิธีการเล่น แม้ว่าบางเกมจะไม่ได้มีโครงสร้างของความเป็นเรื่องเล่า แต่ก็จะมีการเล่าในรูปแบบอื่น เช่น การเล่าเรื่องผ่านระบบเควสต์ (quest) ที่กำหนดให้ผู้เล่นทำ เป็นต้น จึงแสดงให้เห็นว่า การศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจำเป็นต้องเข้าใจระบบการเล่นและโครงสร้างของวิดีโอเกมด้วย

Mia Consalvo and Nathan Dutton (2006, อ้างถึงใน ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์, 2566: 557-558) ได้เสนอระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้เป็นกรอบการศึกษาวิดีโอเกมเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ กรอบศึกษาเรื่องของไอเทมหรือวัตถุในเกม (object inventory) กรอบการศึกษาอินเตอร์เฟซของเกม (interface study) กรอบการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ในเกม (interaction map) และกรอบศึกษาจากบันทึกการเล่นของผู้วิจัยเองและของผู้เล่นอื่นๆ (gameplay log) เช่น การศึกษาเรื่องเพศวิถีในเกม *The Sims* พบว่า ตัวละครเพศเดียวกันสามารถใช้ไอเทม love tub ซึ่งเป็นอ่างสำหรับคู่รักได้ ในส่วนของอินเตอร์เฟซได้ตอกย้ำความไม่สำคัญของสถานะทางเพศ โดยที่ระหว่างการสร้างตัวละครที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องกำหนดเพศวิถีของตัวละคร แต่ค่อยๆ สามารถออกแบบไปตามการดำเนินเรื่องของตัวละคร ไปจนถึงการไม่พูดเรื่องของเพศวิถีเลย และในส่วนของปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละครในเกม สามารถเห็นได้ว่า เกมไม่จำกัดว่าตัวละครเพศอะไรสามารถปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเพศอะไรหรืออย่างไรได้ สามารถปฏิสัมพันธ์ได้เหมือนกัน นับเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์เรื่องความเป็น non-binary ในเพศวิถี

การศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมในกลุ่ม narratology จะมีมุมมองว่า เกมยังใช้ศาสตร์การเล่าเรื่องจากสื่อในดั้งเดิมอดิโตอยู่โดยเป็นการพัฒนาลักษณะ

การเล่าเรื่องบางส่วนขึ้นไป Janet Murray (2006) นักวิชาการชาวอเมริกันผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ มีมุมมองว่า เกมมีการสร้างการรับรู้วัฒนธรรมหรือเนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ของผู้สร้างแบบเดียวกับสื่อดั้งเดิมแบบอย่างภาพยนตร์ เช่น มุมกล้อง การเคลื่อนไหว แต่พัฒนาให้ผู้ชมสามารถปฏิสัมพันธ์กับเรื่องเล่าเพื่อสร้างความดึงดูดมากยิ่งขึ้น เป็นการเล่าเรื่องแบบมีส่วนร่วม (interactive storytelling) คือ การเล่าเรื่องที่ผู้เล่นเข้าไปมีส่วนร่วมกับการถ่ายทอดเรื่องราวภายใต้กฎเกณฑ์บางอย่างที่ผู้สร้างกำหนด ลักษณะดังกล่าวนับเป็นหนึ่งในคุณลักษณะของสื่อใหม่ (new media) ที่สามารถสร้างมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้อยู่แล้ว จากมุมมองของ Murray จึงสรุปได้ว่า เกมเป็นการพัฒนาลักษณะการเล่าเรื่องบางส่วน โดยยังคงใช้ศาสตร์การเล่าเรื่องแบบเดียวกับสื่อในอดีตอยู่

Michalis Kokonis (2014) นักวิชาการชาวกรีก อธิบายว่า วิดีโอเกมเป็นสื่อที่มีหน้าที่ในการเล่าเรื่องเหมือนกับวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ แม้วิดีโอเกมจะมีส่วนที่เข้าปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น แต่ก็มีการใช้ภาพ กราฟิก เสียง ตัวอักษรไปจนถึงการสร้างระบบสัญลักษณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง Kokonis จึงมีมุมมองว่า การศึกษาวิดีโอเกมไม่ควรแยกขาดจากศาสตร์การเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม

Lei Chen et al. (2023) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแนวคิด Ludology และ narratology ในการศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม และพบว่า การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการเล่าเรื่องตามแนวคิด narratology ของสื่อเดิมอยู่ ไม่สามารถแยกขาดกันได้ตามแนวคิดของสาย Ludology เช่น การใช้ตรรกะโครงเรื่องที่มีเรื่องราวหรือระบบสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริง การดำเนินเรื่องที่เชื่อมโยงกันด้วยตรรกะและเหตุผล เพื่อให้ผู้เล่นสามารถทำความเข้าใจและเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อเรื่องได้ เป็นต้น

แม้ว่านักวิชาการกลุ่ม Ludology และ narratology จะมีความคิดเห็นที่ย้อนแย้งกัน แต่ในงานศึกษาของ André Melzer and Elisabeth Holl (2019) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการตัดสินใจในตัวเลือกที่เกี่ยวข้องศีลธรรมในวิดีโอเกม โดยเฉพาะวิดีโอเกมแนวทางเลือก ผู้วิจัยพบว่า วิดีโอเกมแนวทางเลือกจะมีการใช้รูปแบบการเล่าเรื่องตามแนวคิด narratology ผสมผสานกับระบบของเกมตาม

แนวคิด Ludology เช่น เกม *Metro Exodus* ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับโลกที่ล่มสลายจากระเบิดนิวเคลียร์ ตัวเกมใช้การเล่าเรื่องที่มีระบบสัญลักษณ์และเรื่องราวที่สัมพันธ์กับโลกจริงอย่างผลกระทบจากระเบิดนิวเคลียร์ ทั้งความเสียหายต่ออารยธรรมมนุษย์และสิ่งมีชีวิต มีระบบเกมการเล่นที่สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง การที่ผู้เล่นต้องหาหน้ากากป้องกันกัมมันตรังสีมาเปลี่ยนตลอดเวลา การเล่าเรื่องทั้ง 2 รูปแบบได้เกี่ยวพันกัน และนำไปสู่การทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึก “ดื่มด่ำ” (immersive) ไปกับเรื่องเล่าของเกม แสดงให้เห็นว่า การเล่าเรื่องของวิดีโอเกมมีทั้งการสร้างความหมายผ่านการใช้พลังการเล่าเรื่องแบบวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ร่วมกับการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น

จากที่กล่าวมา แม้แนวคิดการศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมทั้ง Ludology และ narratology จะมีความย้อนแย้งกัน แต่ก็มียานศึกษาที่แสดงให้เห็นว่า สามารถศึกษาโดยการเลือกนำข้อเด่นของแต่ละแนวทางมาผสมผสานกันได้ ผู้วิจัยจึงมองว่า แม้วิดีโอเกมจะมีลักษณะการใช้วิธีเล่าเรื่องแบบสื่อรูปแบบเดิมตามแนวคิด narratology แต่เนื่องจากวิดีโอเกมมีคุณลักษณะเป็นสื่อใหม่ (new media) ที่ผู้รับสาร (receiver) จะไม่เป็นแบบ passive ที่รับสารเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นแบบ active ที่มีบทบาทเป็นผู้กระทำหรือมีส่วนร่วมในการสร้างการรับรู้เรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปผ่านการเล่น การศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจึงควรศึกษาระบบของวิดีโอเกมที่มีส่วนสำคัญในการสร้างความหมาย และสร้างอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องเล่าผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นตามแนวคิด Ludology เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจเรื่องเล่าได้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างเกม ในการศึกษาการเล่าเรื่องของ *Detroit: Become Human* นี้ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาด้วยการผสมผสานแนวคิดในสาย narratology และ Ludology และมีบทบาทเป็น “ผู้เล่นเกม” ที่เป็นส่วนหนึ่งในการรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เกมนำเสนอด้วย โดยในบทความนี้จะนำเสนอระบบการเล่นของเกม *Detroit: Become Human* ที่เป็นเกมแนวทางเลือก (choice matter) ของอุปกรณ์เครื่องเกม PlayStation 4 โดยใช้อุปกรณ์จอยควบคุม (controller) เท่านั้น

3. *Detroit: Become Human* สัญญะกับการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม แนวทางเลือก

Christian Metz (อ้างถึงใน กัจจกร หลุยยะพงศ์, 2565: 54-56) นักวิชาการสำนักสกรีน (Screen Theory) ได้ประยุกต์แนวคิดสำนักสัญวิทยา (semiology) มาใช้กับการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งจะมีความแตกต่างจากการเล่าเรื่องของสำนักสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) ที่เน้นเรื่องของพลังสุนทรียะของผู้สร้างสรรค์งาน โดย Metz มองว่า การเล่าเรื่องของภาพยนตร์รวมถึงสื่ออื่นๆ ไม่ได้มาจากพลังสุนทรียะแห่งการสร้างสรรค์ของมนุษย์ผู้เป็นศิลปิน แต่มาจากโครงสร้างบางอย่างภายในเรื่องเล่าที่กำหนดกรอบความคิด และยังทำหน้าที่ครอบงำความคิดของมนุษย์ได้อีกด้วย การศึกษาการเล่าเรื่องในสายสัญวิทยาจะเน้นเรื่องของการตีแผ่ (unmasking) ให้เห็นถึงโครงสร้างและอำนาจของภาษาที่เป็นพลังของสัญญะ ซึ่งกำลังครอบงำหรือกดทับเชิงอำนาจที่กำหนดกรอบความคิดอยู่ และการศึกษาสัญญะกับการเล่าเรื่องยังแสดงให้เห็นถึงพลังของสัญญะที่มีส่วนก่อให้เกิดการผลิตซ้ำความหมายบางอย่างในสังคมอีกด้วย โดยภาพยนตร์จะมีความเกี่ยวข้องกับบริบท โดยเฉพาะบริบทเชิงอำนาจที่กำลังครอบงำภาพยนตร์ ภาษาในภาพยนตร์ และผู้ชมเองก็จะอ่านความหมายดังกล่าวไปตามขนบธรรมเนียมหรือวัฒนธรรมที่ถูกผลิตซ้ำ

ตามแนวคิดของสายสัญวิทยาความหมายที่กำหนดเรื่องเล่ามักจะมีรูปแบบคู่ตรงข้ามหรือคู่แย้ง (binary opposition) ซึ่ง Claude Lévi-Strauss (1960, อ้างถึงใน ปริญญ์ กฤษสุนทร และจิรเวทย์ รักชาติ, 2563: 49) อธิบายว่าการวิเคราะห์ความหมายแบบคู่ตรงข้ามจะทำให้เห็นถึงพัฒนาการของเหตุการณ์และการแก้ไขปัญหาล้ำหน้าช่วยขัดแย้ง ช่วยให้สามารถแยกความหมายที่เปิดเผย (manifest meaning) ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้เล่าเรื่องราว ตัวละครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับความหมายแฝงเร้น (latent meaning) ออกเป็นส่วนๆ เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบได้ เมื่อนำแนวคิดสัญวิทยามาวิเคราะห์การเล่าเรื่องของ *Detroit: Become Human* จะช่วยให้สามารถทำความเข้าใจสัญญะที่ปรากฏในองค์ประกอบ

ต่างๆ ของเกมว่า มีการแสดงให้เห็นถึงการผลิตซ้ำอุดมการณ์เสรีนิยมที่เป็นแนวคิดความเท่าเทียมในสังคม

Carolyn H. Miller (2008: 243-257) อธิบายว่า การเล่าเรื่องของสื่อดิจิทัลรวมถึงวิดีโอเกมจะมีองค์ประกอบคล้ายกับเรื่องเล่าในสื่อเดิมโดยจะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบแรกคือ เนื้อเรื่อง (story) เป็นแก่นเรื่อง ต้นเรื่อง กลางเรื่อง และสิ้นสุดเรื่อง เป็นส่วนที่เปิดเผยให้เห็นถึงเรื่องความเป็นมา ประเด็นสำคัญของเรื่องไปจนถึงจุดจบของเรื่องราว องค์ประกอบที่สองคือ โครงสร้าง (structure) เป็นรูปแบบวิธีการเล่าเรื่อง ตระกะเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆ และองค์ประกอบที่สามคือ กฎเกณฑ์ (rule) เป็นส่วนที่เป็นระบบของเกม จัดเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการปฏิสัมพันธ์ (interactive) กับผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นวิธีการควบคุม ไอเทม แผนที่นำทาง หรือส่วนแสดงผลอินเตอร์เฟซ (interface) การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของ *Detroit: Become Human* จึงแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

3.1 องค์ประกอบด้านเนื้อเรื่อง (Story)

Detroit: Become Human มีเนื้อเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างหุ่นแอนดรอยด์ที่ถูกสร้างขึ้นให้มีปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) ที่สามารถนึกคิดและประมวลผลเพื่อตอบสนองคำสั่งของมนุษย์ตามสถานการณ์ต่างๆ ได้เพื่อขายเพื่อให้นักมนุษย์ใช้งาน ซึ่งส่วนใหญ่มนุษย์จะมองหุ่นแอนดรอยด์เป็นเพียงเครื่องจักร ทำให้ไม่มีการควบคุมดูแลสวัสดิภาพ และนำไปสู่การกดขี่ไปจนถึงการทำร้ายหุ่นแอนดรอยด์จนได้รับความเสียหายเพื่อระบายอารมณ์ของมนุษย์ และนำไปสู่การรวมกลุ่มกันต่อสู้เพื่อเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของหุ่นแอนดรอยด์ เนื้อเรื่องจะแบ่งเรื่องราวออกเป็น 3 ตัวละคร ดังนี้

1. Markus หุ่นแอนดรอยด์รุ่นพิเศษที่ถูกสร้างขึ้นให้กับ Carl ศิลปินนักวาดภาพที่มีชื่อเสียงแต่พิการเดินไม่ได้ Markus ไม่ได้ถูกซื้อขายทั่วไป และได้รับการดูแลเป็นอย่างดีเหมือนกับลูกชายของศิลปิน แต่เกิดอุบัติเหตุที่ทำให้มนุษย์เสียชีวิต (เกมบังคับให้เกิด แต่เป็นทางเลือกกว่าเป็นการทำให้ศิลปินหรือลูกของศิลปินเสียชีวิต) ทำให้ต้องหลบหนี และได้พบกับกลุ่มหุ่นแอนดรอยด์ที่ถูกทำร้ายและกดขี่จากมนุษย์จนนำไปสู่การเป็นผู้นำกลุ่ม Jericho กลุ่มหุ่นแอนดรอยด์ที่

ต่อสู้เพื่อปลดแอกตนเองให้เป็นอิสระ นับเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของการลุกขึ้นต่อสู้ของคนที่ไม่เห็นถึงความไม่เป็นธรรมและการถูกกดขี่จากผู้มีอำนาจที่เกิดขึ้นกับพวกเดียวกัน แม้ตนเองจะไม่ได้ถูกกดขี่ก็ตาม ในช่วงจุดจบเรื่องของ Markus จะเป็นการตัดสินใจว่ามนุษย์จะยอมรับเรื่องของสิทธิเสรีภาพของหุ่นแอนดรอยด์หรือไม่

2. Kara เป็นหุ่นแอนดรอยด์แม่บ้านทั่วไปที่ซื้อขายกันในสังคม Kara ถูกซื้อไปอยู่กับครอบครัวที่ผู้ชายมีปัญหาติดยาและใช้ความรุนแรงกับเด็กคือ Alice (เป็นหุ่นแอนดรอยด์เด็กที่ใช้อยู่เป็นเพื่อนแต่ถูกเปิดเผยท้ายเรื่อง) Kara ได้พา Alice หนีไปจากการถูกทำร้ายแบบโดยมีจุดหมายแค่ต้องการที่พักที่เป็นอิสระจากมนุษย์ ซึ่งเป็นตัวแทนของแรงงานหรือทาสที่ไม่มีอำนาจและถูกกดขี่ใช้ความรุนแรง ต้องการอิสระแต่ไม่ต้องการต่อสู้ ส่วนใหญ่เนื้อเรื่องจะเป็นการเดินทางของ Kara ซึ่งได้พบกับเหตุการณ์การใช้ความรุนแรงและความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นต่างๆ อยู่เสมอ และจะได้พบกับ Luther หุ่นแอนดรอยด์ที่เข้ามารวมกลุ่ม และคอยช่วยเหลือพวก Kara ในช่วงจุดจบของเรื่องจะเป็นการเอาตัวรอดของกลุ่มตัวละครที่ต้องไปประเทศแคนาดาที่กฎหมายให้อิสระกับหุ่นแอนดรอยด์มากกว่าซึ่งจะมีทั้งฉากจบที่ตัวละครตายทั้งหมด รอดบางตัวไปจนถึงรอดทั้งหมด

3. Connor เป็นหุ่นแอนดรอยด์รุ่นพิเศษ ที่เป็นหุ่นสืบสวนคดีถูกสร้างขึ้นให้กับกรมตำรวจเพื่อช่วยเหลือในการทำคดีต่างๆ Connor มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ Markus ตรงที่ไม่ได้ถูกกดขี่แม้จะถูกใช้งานโดยมนุษย์ แต่จะมีความแตกต่างที่ Connor จะอยู่กับกรมตำรวจ ซึ่งจัดเป็นกลุ่มผู้มีอำนาจเหนือเหล่าพวกหุ่นแอนดรอยด์ ทำหน้าที่สืบสวนคดีอาชญากรรมเกี่ยวกับหุ่นแอนดรอยด์ในฐานะคู่หูร่วมกับหมวด Hank Anderson ที่เป็นมนุษย์ซึ่งมีปมกับแอนดรอยด์ เป็นคนที่เป็นโรคซึมเศร้าและพิษสุรา มีสาเหตุจากลูกชายได้รับอุบัติเหตุรถคว่ำ ก่อนที่จะเสียชีวิตจากการได้รับการรักษาโดยหุ่นแอนดรอยด์ เนื่องจากแพทย์ที่ต้องรักษาดิทยาเสพติดทำให้ไม่สามารถทำการรักษาได้ ในช่วงจุดจบของเรื่องจะเป็นการเลือกว่า Connor จะช่วยเหลือกลุ่มมนุษย์ทำลายกลุ่ม Jericho หรือช่วยให้กลุ่มสามารถเรียกร้องสิทธิเสรีภาพได้สำเร็จ

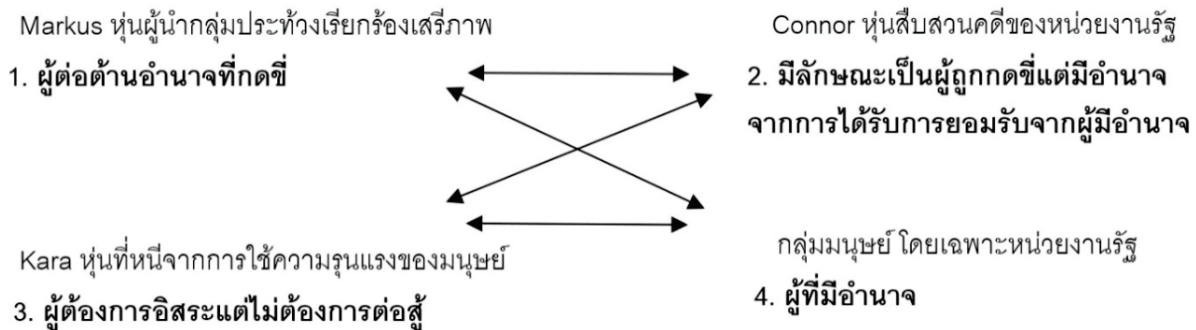
จากการสรุปโครงเรื่องช่วยให้สามารถทำความเข้าใจเรื่องราวของเกมซึ่งเกี่ยวข้องกับ การต่อสู้เรื่องสิทธิเสรีภาพกับชั่วอำนาจแบบศักดินา โดยใช้รูปแบบการสร้าง ความหมายให้กับรูปแบบของชั่วอำนาจแบบศักดินา ซึ่งมีมนุษย์เป็นใหญ่ และสร้างลักษณะส่วนใหญ่เป็น “ฝ่ายร้าย” คอยกดขี่ผู้ด้อยกว่า ผ่านปมตัวละครที่ถูกมนุษย์ซึ่งมีอำนาจเหนือกว่าทำร้ายในรูปแบบต่างๆ และสร้างความหมายของ เสรีนิยมที่เชื่อในเรื่องความเท่าเทียมและสิทธิเสรีภาพของทุกชีวิตในฐานะ “ฝ่ายดี” ที่มีความขัดแย้งและต้องต่อสู้กับอำนาจนิยมหรือระบบศักดินา

3.2 องค์ประกอบด้านโครงสร้าง (Structure)

Detroit: Become Human จะดำเนินเรื่องผ่านการเล่นเป็น 3 ตัวละครหลัก โดยแต่ละตัวละครจะได้พบเจอกันแค่ช่วงท้ายเรื่องเท่านั้น ทั้งนี้แต่ละตัวละครจะเชื่อมโยงกันผ่านแก่นของเรื่องที่เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับหุ่นแอนดรอยด์ ในการวิเคราะห์ด้านโครงสร้างของการเล่าเรื่องผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดโครงสร้างจากสายสัญวิทยาที่นอกจากจะช่วยให้เห็นตัวบทที่เชื่อมโยงกัน และกำหนดตัวบทไว้แล้ว ยังสามารถนำไปสู่การวิเคราะห์สัญญาณที่มีความเกี่ยวข้องกับอุดมการณ์เสรีนิยมของเกมได้อีกด้วย

A. J. Greimas (อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2565: 59-60) มีมุมมองว่า การวิเคราะห์โครงสร้างความหมายในสื่อจะประกอบด้วยโครงสร้างบางอย่างที่เชื่อมโยง ร้อยเรียงเรื่องเล่าทั้งหมดไว้ เรื่องเล่าจึงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ไม่ได้เกิดจากสุนทรียะของผู้สร้างสรรค์ โดยมีตรรกะภายใน (internal logic) ที่เกี่ยวข้องกับกับมิติอำนาจเชิงสังคมและวัฒนธรรมกดทับอยู่ การจะวิเคราะห์โครงสร้างความหมายที่เป็นสัญญาณในสื่อจึงต้องหาโครงสร้างหลักในตัวบท เพื่อทำความเข้าใจนามธรรมของโครงสร้างที่ครอบงำตัวบทไว้ ซึ่งการวิเคราะห์ตามแนวทางนี้จะเริ่มต้นด้วยการดูตัวบทในภาพรวม และศึกษาบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวบท เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์โครงสร้างที่กำหนดตัวบทไว้ และ Greimas ได้สร้างรูปแบบแผนผังการวิเคราะห์ตัวบทชั่วคราวข้าม 4 คู่ เรียกว่า “สี่เหลี่ยมสัญญาณ” (semiotic square) ซึ่งเป็นที่นิยมในการใช้วิเคราะห์ตัวบทกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

ภาพที่ 2 โครงสร้างเนื้อเรื่อง *Detroit: Become Human*



เมื่อวิเคราะห์และสรุปโครงสร้างเนื้อเรื่องแบบขั้วตรงข้าม (binary opposition) ตามแนวคิดของ Greimas จะพบว่า แม้เนื้อเรื่องจะเป็นความขัดแย้งระหว่างหุ่นแอนดรอยด์และมนุษย์ แต่ลักษณะของแต่ละตัวละครจะมีความเชื่อมโยงกันในฐานะขั้วตรงข้ามอยู่ ดังภาพที่ 2 ที่แม้ Connor จะเป็นหุ่นแอนดรอยด์แบบเดียวกับ Markus และ Kara แต่ก็เป็นหุ่นสืบสวนคดีอาชญากรรมเกี่ยวกับหุ่นแอนดรอยด์ที่อยู่กับกรมตำรวจ ซึ่งจัดเป็นหน่วยงานรัฐในฝั่งของมนุษย์ การที่ Markus ได้กลายเป็นผู้นำกลุ่ม Jericho ที่รวมตัวการต่อต้านการกดขี่ เรียกร้องสิทธิ เสรีภาพและความเท่าเทียมจากมนุษย์ทำให้กลายเป็นพวกเปี่ยงเบน (deviant) ที่แตกต่างจาก Connor ซึ่งนับเป็นขั้วตรงข้ามที่ทำให้การดำเนินเนื้อเรื่องไปได้ในทิศทางเดียวกัน รวมถึงสามารถวิเคราะห์สัญลักษณ์ความขัดแย้งที่สัมพันธ์กับโลกจริง (reality world) ได้อีกด้วย โดยสามารถแบ่งการวิเคราะห์และอธิบายคู่แย้งทั้ง 4 ได้ดังนี้

1. Markus หุ่นแอนดรอยด์ผู้นำกลุ่ม Jericho ที่มีนัยของความเป็นกลุ่มหัวอำนาจใหม่ ที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวของหุ่นแอนดรอยด์ที่ถูกกดขี่และทำร้ายจากมนุษย์ Markus มีความแตกต่างจากหุ่นแอนดรอยด์ทั่วไป ตรงที่เป็นรุ่นพิเศษที่สร้างให้กับศิลปินนักวาดรูปที่มีชื่อเสียงและถูกปฏิบัติอย่างดีแตกต่างจากหุ่นอื่นๆ Markus จึงมีความแตกต่างและศักยภาพที่เหนือกว่าหุ่นแอนดรอยด์ทั่วไป จึงได้รับการยอมรับในฐานะผู้นำกลุ่มหัวอำนาจใหม่ ที่มีแนวคิดต้องการสิทธิ

เสรีภาพและความเท่าเทียมตามรูปแบบของแนวคิดเสรีนิยมต่อต้านอำนาจมนุษย์ที่เป็นกลุ่มชั่วอำนาจเก่าที่มีชนชั้นเหนือกว่ากดขี่เหล่าหุ่นแอนดรอยด์ในฐานะชนชั้นที่ต่ำกว่า ลักษณะของตัวละคร Markus จึงมีความสัมพันธ์กับโลกจริงในลักษณะของการเป็นผู้นำกลุ่มที่ต่อสู้ผ่านการประท้วง ซึ่งสามารถพบเห็นได้ในหลายประเทศที่กลุ่มประชาชนมีการรวมตัวกันประท้วงเรียกร้องสิทธิจากชนชั้นปกครองหรือหน่วยงานรัฐ

2. Connor หุ่นแอนดรอยด์ของกรมตำรวจรุ่นพิเศษแบบเดียวกับ Markus สืบสวน จัดเป็นคนที่ได้รับอำนาจคอยสืบสวนปราบปรามหุ่นแอนดรอยด์ที่ก่อคดีอาชญากรรมต่างๆ ซึ่งเรียกว่า พวกเบี่ยงเบน (deviant) เนื่องจากเป็นพวกที่กระทำนอกเหนือคำสั่งจากมนุษย์ ในเนื้อเรื่องจึงดำเนินไปโดย Connor เป็นตัวตรงข้ามกับ Markus และ Kara ซึ่งเป็นหุ่นแอนดรอยด์ที่เบี่ยงเบน กระทำในสิ่งที่นอกเหนือจากคำสั่งมนุษย์ ทั้งนี้ในการเล่นเป็น Connor เกมจะให้มีสถานการณ์ที่ผู้เล่นได้เลือกจะทำตาม หน้าที่ หรือเลือกทำตามศีลธรรม เช่น การเลือกยิงหุ่นแอนดรอยด์ที่กำลังหลบหนีไม่ได้มีคดีร้ายแรง ไปจนถึงการช่วยเหลือไม่ยิง Markus ตามคำสั่งในท้ายเรื่อง ซึ่งถ้าผู้เล่นเลือกทำตามศีลธรรมและช่วยเหลือฝั่งหุ่นแอนดรอยด์เป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ก็จะสามารถเลือกให้ Connor กลายเป็นฝ่ายเดียวกับหุ่นแอนดรอยด์ ซึ่งถูกเรียกว่าพวกเบี่ยงเบน (deviant) เช่นเดียวกันในตอนท้าย ตัวละคร Connor จึงเป็นตัวละครที่มีนัยของผู้ที่ได้รับอำนาจจากฝ่ายกลุ่มอำนาจเดิมคือ มนุษย์ โดยจะได้รับมอบอำนาจมาปราบปรามกลุ่มผู้ที่เป็นหุ่นแอนดรอยด์แบบเดียวกัน ซึ่ง Connor สามารถทำร้ายหุ่นแอนดรอยด์ได้โดยไม่มีคามผิดถ้าจำเป็น ลักษณะของตัวละคร Connor จึงมีความสัมพันธ์กับโลกจริงในลักษณะของเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ ซึ่งมักจะอยู่ฝ่ายกลุ่มผู้มีอำนาจ และมักได้รับมอบหมายมาปราบปรามการกลุ่มที่ชุมนุมทางการเมือง

3. Kara หุ่นแอนดรอยด์แม่บ้านธรรมดาที่หลบหนีจากการใช้ความรุนแรงของมนุษย์ จัดเป็นละครที่มีนัยของคนธรรมดา ที่ต้องการที่พักและความเป็นอิสระจากมนุษย์ Kara จะไม่ได้เข้าร่วมการต่อสู้เรียกร้องสิทธิเสรีภาพมีเพียงขอความช่วยเหลือเรื่องที่พัวพันกับกลุ่ม Jericho เท่านั้น ในการดำเนินเรื่อง Kara

จะต้องการช่วย Alice จากการถูกเจ้านายทำร้าย (ทางเลือกจะมีทั้งทำเจ้านายตายและรอด) ทำให้ต้องหลบหนีเพราะกลัวถูกจับไปทำลาย และได้กลายเป็นผู้ถูกกระทำจากทั้งมนุษยธรรมดาทั่วไป รวมถึงหน่วยงานรัฐที่ส่วนใหญ่จะเป็นผลกระทบจากการปะทะกันระหว่างกลุ่ม Jericho และหน่วยงานรัฐ Kara จึงอยู่ในช่วงเดียวกับ Markus และตรงข้ามกับมนุษย์และ Connor ที่อยู่ภายใต้กรมตำรวจที่เป็นหน่วยงานรัฐ ตัวละคร Kara จะมีความสัมพันธ์กับโลกจริงในลักษณะของคนธรรมดาซึ่งพบกับปัญหาทั่วไปอย่างปัญหาเรื่องความรุนแรงในครอบครัวไปจนถึงปัญหาเรื่องการกดขี่ของที่ระบบโครงสร้างการปกครองในสังคมที่ทำให้ไม่ได้รับความเป็นธรรม และเป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นถึงคนที่ได้รับผลกระทบจากการต่อสู้ระหว่างขั้วต่างๆ ในสังคม

4. กลุ่มมนุษย์ มีทั้งกลุ่มคนที่กดขี่และทำร้ายหุ่นแอนดรอยด์ โดยจะมีหน่วยงานรัฐทั้งทหารและกรมตำรวจเป็นกลุ่มที่คอยปราบปรามหุ่นแอนดรอยด์ในการดำเนินเรื่องกลุ่มมนุษย์ โดยเฉพาะหน่วยงานรัฐมักจะอยู่ในฐานะขั้วตรงข้ามกับหุ่นแอนดรอยด์เสมอ เพราะส่วนใหญ่จะเชื่อว่า หุ่นแอนดรอยด์เป็นสิ่งไม่มีชีวิตเป็นเพียงเครื่องจักรที่รับใช้มนุษย์เท่านั้น ทั้งนี้หากผู้เล่นเลือกทำตามศีลธรรมไม่กระทำความผิดหรือไม่ใช้ความรุนแรงในการดำเนินเรื่อง กลุ่มมนุษย์ก็จะมีความรู้สึก “เห็นอกเห็นใจ” สามารถเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็นฝ่ายเดียวกับหุ่นแอนดรอยด์ได้ในตอนจบของเรื่อง ลักษณะของกลุ่มมนุษย์จึงมีความสัมพันธ์กับโลกจริงในฐานะของชนชั้นปกครองที่เป็นใหญ่ในสังคม โดยสร้างหุ่นแอนดรอยด์มาใช้งานในฐานะสิ่งที่อยู่ต่ำกว่า แม้จะมีระบบความคิดแต่ไม่มีสิทธิหรือเสรีภาพใดๆ ทั้งสิ้น มีหน้าที่เพียงรับใช้ทุกอย่างตามคำสั่งเท่านั้น

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องตามแนวคิดสัญญาะขั้วตรงข้าม (binary opposition) ช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครภายใต้โครงสร้างหลักของเรื่อง แม้ตัวละครแต่ละตัวละครจะแทบไม่ได้พบเจอกันเลยตลอดการดำเนินเรื่อง และยังช่วยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของสัญญาะผ่านลักษณะของตัวละครที่เชื่อมโยงกับโลกจริง (reality world) โดยเฉพาะการต่อสู้ระหว่างชนชั้นและอำนาจ ซึ่งการต่อสู้ของหุ่นแอนดรอยด์ที่เหมือนกับการประท้วงหรือการต่อสู้เพื่อเรียกร้อง

สิทธิต่างๆ ในหลายประเทศ ที่ประชาชนมักเป็นขั้วตรงข้ามกับฝ่ายรัฐที่มักอยู่ข้างเดียวกับฝั่งผู้มีอำนาจในสังคม ซึ่งสะท้อนออกมาผ่านตัวละคร Connor ที่แม้จะเป็นหุ่นแอนดรอยด์ แต่ก็อยู่ในสังกัดกรมตำรวจซึ่งเป็นหน่วยงานรัฐข้างเดียวกับมนุษย์ที่เป็นผู้มีอำนาจ

3.3 องค์ประกอบด้านกฎเกณฑ์ (Rule)

รัฐพล ศรีสว่าง (2553 อ้างถึงใน ปริณญ์ กฤษสุนทร และจิรเวทย์ รักชาติ, 2563: 45) อธิบายว่า วิดีโอเกมจัดเป็นสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีการสื่อสารผ่านภาพและเสียง มีเงื่อนไข กฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปเพื่อสร้างจุดประสงค์ในการเล่น และมีส่วนประกอบ ได้แก่ ส่วนที่ใช้ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น (user interface) อุปกรณ์การเล่น (device) มีหน้าจอแสดงผล (display device) และผู้เล่นต้องมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุม (game controller) เพื่อปฏิสัมพันธ์กับเกม โดย *Detroit: Become Human* จัดเป็นวิดีโอเกมแนวทางเลือก (choice matter) ซึ่งมีระบบเกมที่เปรียบได้กับกฎที่คอยควบคุมการเล่นให้ดำเนินไปตามกำหนด แม้จะเป็นวิดีโอเกมที่มีรูปแบบเฉพาะให้ผู้เล่นได้มีส่วนตัดสินใจและเลือกเส้นทางการดำเนินเรื่อง แต่ก็ยังคงมีระบบที่เปรียบได้กับกฎที่คอยควบคุมผู้เล่นอยู่ และเมื่ออธิบายตามแนวคิด Ludology ระบบของวิดีโอเกมจะไม่ได้มีหน้าที่เป็นการควบคุมผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังมีส่วนสำคัญในการเล่นเรื่องด้วย โดยผู้วิจัยได้แบ่งระบบของเกม *Detroit: Become Human* ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. **ระบบช่วยเหลือผู้เล่น** เป็นระบบที่ช่วยให้ผู้เล่นปฏิสัมพันธ์กับตัวเกม และทำให้เกมดำเนินการเล่าเรื่องไปได้อย่างราบรื่น โดยจะมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ระบบฝึกสอน (tutorial) ที่สอนวิธีการควบคุมให้ผู้เล่น “เล่นเป็น” ระบบช่วยนำทาง (guide) ที่แนะนำและช่วยเหลือผู้เล่นว่า “ต้องทำอะไร อย่างไร” เป็นต้น ซึ่งแต่ละเกมจะมีวิธีการแตกต่างกันออกไป และมักจะมีการออกแบบให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง (theme) ของเกม เช่น *Detroit: Become Human* จะมีการออกแบบให้เป็นลักษณะดิจิทัล เป็นกล่องข้อความแบบคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับเรื่องราวของตัวละครที่เป็นหุ่นแอนดรอยด์ เพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้สึกหลุด

นอกจากการมีอารมณ์ร่วม (immersive) กับการเล่าเรื่องของเกม ระบบช่วยเหลือผู้เล่นนับเป็นระบบสำคัญที่หลายเกม จำเป็นต้องมีเพื่อสร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น และทำให้ผู้เล่นเข้าถึงเนื้อหาที่ผู้สร้างเกมต้องการสื่อมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 3 ระบบแนะนำภารกิจของ *Detroit: Become Human*



เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่น *Detroit: Become Human* แต่ละฉากของตัวเกมจะมีประโยคที่บอกว่า “เป้าหมาย” ของฉากนั้นผู้เล่นจะต้องทำอะไร ซึ่งมักจะสอดคล้องกับเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่เป็นแก่นของฉากนั้นๆ เช่น ช่วยเหลือตัวประกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีระบบกดเพื่อแนะนำรายละเอียดแต่ละภารกิจในฉากนั้นๆ ดังภาพที่ 3 โดยจะเป็นการหยุดตัวเกมเพื่ออธิบายว่า ผู้เล่นสามารถทำอะไรได้บ้าง ทั้งนี้ตัวเกมจะไม่บอกรายละเอียดทั้งหมด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สำรวจรายละเอียดต่างๆ ที่ผู้สร้างใส่ไว้ในฉากนั้นๆ

ภาพที่ 4 ระบบช่วยผู้เล่นสำรวจฉากของ *Detroit: Become Human*



เกมแนวทางเลือกส่วนมากจะเน้นการให้ผู้เล่นเลือกตัวเลือกในฉากเคลื่อนไหวคล้ายกับภาพยนตร์ (cutscene) ในสถานการณ์ต่างๆ แต่ในหลายเกมรวมถึง *Detroit: Become Human* จะมีช่วงที่ให้ผู้เล่นได้เดินสำรวจสิ่งของในฉาก เพื่อเก็บรายละเอียดเนื้อหาต่างๆ ที่ผู้สร้างสอดแทรกไว้ เช่น Easter Egg เรื่องราวเพิ่มเติมจากการเล่าในเนื้อเรื่องหลัก ไปจนถึงสิ่งของที่ต้องใช้เพื่อดำเนินเกมต่อ โดยตัวเกมจะมีการขึ้นปุ่มที่ต้องกดเมื่อผู้เล่นเดินเข้าใกล้สิ่งของที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ ดังภาพที่ 4 เพื่อช่วยให้ผู้เล่นเข้าถึงเรื่องราวต่างๆ ภายในเกมมากยิ่งขึ้น

2. ระบบควบคุมผู้เล่น เป็นระบบที่คอยกำกับผู้เล่นกระทำให้อยู่ใน “ขอบเขต” ของเกม โดยทั่วไปหากเป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถพบปะกับผู้เล่นอื่นในลักษณะของสังคมโลกเสมือน ก็มักจะมีกฎของเกมที่มีผู้ดูแลคอยควบคุมผู้เล่นอยู่ แต่ในกรณีของเกมแบบเล่นคนเดียว (single player) มักจะมีระบบบางอย่างที่คอยกำหนดขอบเขตการกระทำของผู้เล่น เช่น ระบบสิ่งกีดขวาง

ที่ไม่ให้ผู้เล่นเดินออกนอกฉาก³ ระบบตัวเลือก (choice) ของเกม เป็นต้น โดยส่วนใหญ่มักจะออกแบบมาให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง (theme) ของเกม และดูไม่เป็นการบังคับผู้เล่นจนเกินไป ทำให้เป็นเกมส่วนใหญ่จะไม่ได้ให้ “อิสระ” ผู้เล่นได้สร้างสรรค์การรับรู้ได้เต็มที่อย่างแท้จริง แต่เป็นการสร้างการรับรู้ภายใต้กรอบที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้

ภาพที่ 5 ระบบการกีดขวางทางผู้เล่นใน *Detroit: Become Human*

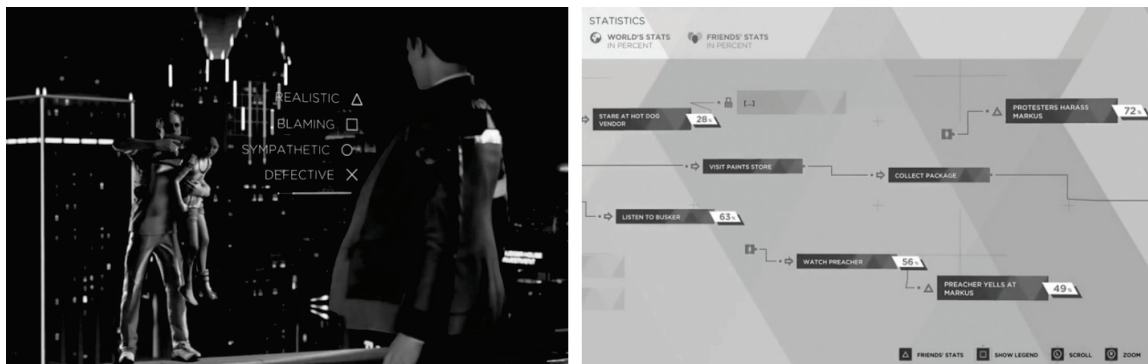


ในช่วงเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เดินสำรวจฉากในเกมนอกเหนือจากสิ่งของต่างๆ ที่ขวางทางเดินตัวละคร เช่น โต๊ะ กำแพง ต้นไม้ รถยนต์ แล้วยังมีรูปแบบของทางกั้นไม่ให้ผู้เล่นเดินออกนอกเส้นทางการดำเนินเรื่อง ซึ่ง *Detroit: Become Human* มีรูปแบบการสร้างระบบกีดขวางผู้เล่นที่สอดคล้องกับตัวละคร

³ ระบบสิ่งกีดขวางที่เป็นการจำกัดขอบเขตผู้เล่นจะมีความแตกต่างจากการขีดขวางที่เป็นอุปสรรคให้ผู้เล่นแก้ไขเพื่อไปต่อ เช่น การหากุญแจเพื่อไขประตู เป็นต้น ระบบกีดขวางเป็นสิ่งที่ทุกเกมต้องมีเพื่อกำหนดให้เล่นตามเส้นทางที่เกมกำหนด หรือเป็นขอบเขต ข้อจำกัดของเกมที่ผู้เล่นสามารถทำได้ แม้แต่เกมที่เน้นเรื่องความสร้างสรรค์ของผู้เล่น มีพื้นที่เกมกว้างอย่าง Minecraft ก็มีการกำหนดขอบเขตผู้เล่นในด้านความสูงที่ผู้เล่นจะสร้างสิ่งต่างๆ ได้ที่ 320 บล็อก

ซึ่งเป็นหุ่นแอนดรอยด์ ดังภาพที่ 5 ที่มีกล่องข้อความคำสั่งให้ตามผู้หมวด Anderson ไปสืบคดี ทั้งนี้หากดำเนินเรื่องไปถึงช่วงที่ตัวละครเริ่มมีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเองแบบมนุษย์ จะเปลี่ยนเป็นการที่ตัวละครพูดกับตัวเองว่าควรทำอะไรแทน เช่น เส้นทางอื่นจะทำให้เสียเวลา นับเป็นการออกแบบระบบสิ่งกีดขวางผู้เล่นที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องราวของเกมได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 6 ระบบตัวเลือกของ *Detroit: Become Human*



จุดเด่นของวิดีโอเกมแนวทางเลือก (choice matter) คือ การให้ผู้เล่นได้รู้สึกเหมือนมีส่วนร่วมกับการณ์ต่างๆ ของตัวละคร ผ่านการตัดสินใจเลือกโต้ตอบหรือกระทำบางอย่าง โดยมีทั้งเหตุการณ์ปกติอย่างการพูดคุยกับตัวละคร ไปจนถึงตัวเลือกที่กดดันผู้เล่นให้ตัดสินใจเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม อย่างการใช้ตัวเลือกระหว่างศีลธรรมกับความจำเป็นมาเกี่ยวข้อง เช่น การตัดสินใจฆ่าตัวละครหนึ่งเพื่อให้อีกตัวละครรอด การยอมขโมยของเพื่อให้ตัวเองมีชีวิตรอด เป็นต้น ทั้งนี้ตัวเลือกต่างๆ ที่ผู้เล่นเลือกนั้นยังคงอยู่ “ภายใต้” สิ่งที่คุณสร้างเกมกำหนดดังภาพที่ 6 ที่ผู้เล่นสามารถเลือกรูปแบบการเจรจาเพื่อช่วยเหลือตัวประกันได้ 4 รูปแบบตามที่เกมกำหนด นอกจากนี้ เมื่อจบฉากนั้นๆ แล้ว ตัวเกมยังแสดงให้เห็นถึงเส้นทางความเป็นไปได้หากผู้เล่นเลือกตัวเลือกอื่นอีกด้วย (หากเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จะเห็นสถิติว่าผู้เล่นอื่นเลือกเรากี่เปอร์เซ็นต์) นับเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าแม้เกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเกมในการกำหนดเส้นทางการเล่นแต่ก็ยังคงอยู่ภายใต้ขอบเขตที่ถูกกำหนดไว้แล้ว และมีผลลัพธ์

ตามที่เกมกำหนดเท่านั้น ไม่ได้มีอิสระที่จะกำหนดความเป็นไปได้ของเนื้อเรื่องอย่างแท้จริง

3. ระบบสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้เล่น เป็นหนึ่งในส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกดื่มด่ำ มีอารมณ์ร่วม (immersive) ไปกับเกม ในปัจจุบันเกมที่เน้นการเล่าเนื้อเรื่องนอกจากเนื้อหาที่น่าสนใจและน่าติดตามแล้ว ระบบการสร้างอารมณ์ร่วมก็นับเป็นส่วนหนึ่งของ “วิธีการเล่า” ที่ดึงดูดผู้เล่น เปรียบได้กับภาพยนตร์ที่ต้องมีเทคนิคการตัดต่อ มิกซ์เสียง การจัดแสงวางมุมกล้องเพื่อให้การเล่าของภาพยนตร์นั้นสามารถสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมได้ดีขึ้น วิดีโอเกมแต่ละเกมก็ต้องมีระบบที่ใช้สร้างอารมณ์ร่วมแตกต่างกันขึ้นออกไป เช่น ระบบอาการบาดเจ็บตัวละครในเกมต่อสู้ ระบบสลับฉาก (transition) ระหว่างฉากที่ให้ผู้เล่นบังคับตัวละครกับฉากเล่าเนื้อเรื่องเป็นวิดีโอ (cutscene) ในเกมที่มีเนื้อเรื่อง เป็นต้น

ภาพที่ 7 ระบบการสลับฉากใน *Detroit: Become Human*



ระบบการสลับฉาก (transition) จัดเป็นวิธีการเล่าเรื่องแบบหนึ่งที่สำคัญสำหรับวิดีโอเกม โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรกเป็นการสลับฉากระหว่างช่วงที่ผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครกับฉากที่เป็นช่วงวิดีโอ cutscene โดยจะแบ่งออกเป็น 2 แบบคือ pre-rendered ที่เป็นกราฟิกวิดีโอที่สร้างให้มีความสวยงามแยกกับกราฟิกตอนเล่น และ real-time rendered ที่กราฟิกระหว่างช่วงวิดีโอ cutscene และตอนเล่นเป็นชนิดเดียวกันไม่ได้สร้างแยกจะดูมีความต่อเนื่องและสร้างอารมณ์ร่วมได้ดีกว่า (Tvtropes, 2021) และประเภทที่สอง

เป็นการสลับฉากระหว่างด้านหรือพื้นที่ต่างๆ หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ “การดาวน์โหลดฉาก” ที่ให้ผู้เล่นต้องรอ เนื่องจากเครื่องเกมส่วนใหญ่จะมีข้อจำกัดเรื่องการประมวลผลที่ไม่สามารถเปิดให้ผู้เล่นได้ทั้งหมด⁴ *Detroit: Become Human* จะใช้วิธีการสลับทั้ง 2 ประเภทฉากช่วงวิดีโอ cutscene แบบ real-time rendered ดังภาพที่ 7 ที่กราฟิกระหว่างตอนผู้เล่นเลือกจะโดดลงจากสะพานกับฉากวิดีโอ cutscene ตอนตกจะเป็นรูปแบบเดียวกัน และใช้การสลับฉากระหว่างพื้นที่เป็นช่วงจบด้านช่วงนั้นๆ แทนโดยจะเป็นการปรากฏสถิติและความเป็นไปได้ของตัวเลือกต่างๆ ในสถานการณ์นั้น ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นยังคงมีอารมณ์ร่วมกับเกมได้อย่างต่อเนื่อง

ภาพที่ 8 ระบบ Quick Time Event



⁴ การสลับฉากประเภทนี้จะเกี่ยวข้องกับศักยภาพของเครื่องเกมที่สามารถประมวลผลเกมได้ ปัจจุบันเริ่มลดลง เนื่องจากเทคโนโลยีเครื่องเกมที่พัฒนาขึ้น เช่น เครื่องเกม Play Station 5 สามารถเล่นเกมที่มีความชัดระดับ 4K ได้โดยไม่ต้องมีการสลับฉาก (รอดาวน์โหลดฉาก) ทั้งนี้การสลับฉากแบบดาวน์โหลดยังพบได้บ่อยในเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ นับเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการเล่าเรื่องของเกมกับสื่อประเภทอื่น

ระบบ Quick Time Event เป็นระบบที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมตอบสนองอย่างรวดเร็วกดปุ่มตามเกมกำหนดสอดคล้องสถานการณ์ต่างๆ ภายในเกมส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตื่นเต้นกับการเล่นเกมมากขึ้น มักจะปรากฏขึ้นแบบฉับพลัน ผู้เล่นจึงต้องมีสมาธิอยู่ตลอดเวลา (Aisoon Srikum, 2565) นับเป็นระบบที่ทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมไปกับการเล่าเรื่องของเกมมากขึ้น ในเกม *Detroit: Become Human* มักจะปรากฏขึ้นในฉากการถูกไล่ล่า แล้วต้องกดปุ่มเพื่อหลบสิ่งกีดขวาง ฉากต่อสู้ระหว่างตัวละครที่ต้องกดเพื่อตอบโต้แบบต่างๆ ดังภาพที่ 8 นับเป็นระบบสำคัญที่เกมแนวทางเรื่องส่วนใหญ่มีเพื่อให้ผู้เล่นได้ปฏิสัมพันธ์และมีอารมณ์ร่วมกับตัวเกมมากยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมา การวิเคราะห์ระบบของเกมแสดงให้เห็นว่า ระบบของเกมมีส่วนในการควบคุมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมเพื่อให้เล่าเรื่องของเกมสามารถเป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ระบบเกมยังช่วยให้ผู้เล่นเกมมีการปฏิสัมพันธ์กับตัวเกมมากยิ่งขึ้น เพื่อทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกดื่มด่ำ มีอารมณ์ร่วม (immersive) ไปกับการเล่าเรื่องของเกมอีกด้วย โดยระบบต่างๆ ของเกมเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่ใช้สร้างและอุปกรณ์เล่นเกม หากเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้นการเล่าเรื่องของเกมก็มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วย

4. การต่อสู้ของอุดมการณ์เสรีนิยมภายใต้อาณานิคมภายในของเกม

Detroit: Become Human

Andre Gunder Frank (1967 อ้างถึงใน จิรายุทธ์ สีม่วง และภัสสรานุญญฤทธิ์, 2565: 34-35) ได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาของประเทศด้อยพัฒนา ที่ต้องพึ่งพาระบบเศรษฐกิจจากประเทศที่พัฒนาหรือประเทศที่มีอำนาจให้มีลักษณะเป็นบริวารเรียกว่า อาณานิคมภายใน (Internal Colonialism) รูปแบบดังกล่าวจะทำให้กลุ่มที่ด้อยกว่าได้รับการพัฒนาขึ้นด้วยสถานะพึ่งพา แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ส่งผลให้กลุ่มประเทศที่มีอำนาจยิ่งพัฒนาห่างจากกลุ่มที่อำนาจน้อย จนเกิดเป็นความแตกต่างอย่างชัดเจน และถ้าหากอธิบาย

ในเชิงการเมืองภายในประเทศ อาณานิคมภายในจัดเป็นระบบโครงสร้างที่ผู้ที่มีอำนาจหรือชนชั้นสูงกว่าใช้รูปแบบทำให้ตนเองเป็นส่วนกลาง และสร้างภาวะการพึ่งพาอาศัยเพื่อกดขี่และผู้มีอำนาจน้อย ภายใต้บริบทดังกล่าวยังทำให้เกิดกลุ่มชนชั้นกระฎุมพี (lumpen bourgeoisie) ที่เป็นชนชั้นล่างไม่มีอิสระในการสะสมทุนเพื่อพัฒนาตนเอง เพื่อให้ชนชั้นที่มีอำนาจเหนือกว่ายังคงสร้างผลประโยชน์และผูกขาดความได้เปรียบของตนเองไว้ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง การกดขี่ต่อชนชั้นที่ด้อยกว่าก็สามารถนำสู่การเกิดสำนึกความต้องการที่จะพยายามดิ้นรนและต่อสู้ให้ตนเองเป็นอิสระจากอำนาจได้ (ธีรพัฒน์ พูลทอง, 2558: 129-133)

James Turner (2017) ได้อธิบายเกี่ยวกับชนชั้นภายใต้ภาวะอาณานิคมภายใน โดยยกตัวอย่างในช่วงที่จักรวรรดิอังกฤษได้ถอนตัวจากการเป็นเจ้าอาณานิคมที่กดขี่บางประเทศออกไปแล้ว แต่ภายในประเทศนั้นๆ ก็ยังคงพัฒนารูปแบบการปกครองที่กดขี่ประชาชนภายในประเทศอยู่ แม้ประเทศนั้นๆ จะได้ชื่อว่ามีรัฐบาลเสรีนิยมก็ตาม เช่น สหรัฐอเมริกาที่เป็นอิสระภาพจากจักรวรรดิอังกฤษ แต่กลับมีระบบทาสผิวสีที่ถูกกดขี่อยู่ ซึ่งการกดขี่ดังกล่าวได้ก่อให้เกิดเป็นความขัดแย้งระหว่างชนชั้นและชาติพันธุ์ ซึ่งนำไปสู่การรวมกลุ่มการต่อสู้เพื่ออิสรภาพของคนผิวสีในเวลาต่อมา ทั้งนี้ ปองขวัญ สวัสดิภักดิ์ (2563) ได้กล่าวเสริมถึงการค้าทาสและเรื่องผิวสีเป็นประเด็นทางสังคมในสหรัฐอเมริกาว่า กลุ่มคนผิวสีถูกคนผิวขาวจับมาขายเพื่อใช้งานแบบกดขี่ให้ไม่ได้รับอิสรภาพ และถูกปฏิบัติเหมือนกับสิ่งของ จนนำไปสู่การรวมกลุ่มต่อสู้เพื่อปลดแอกตนเองให้เป็นอิสระในเวลาต่อมา

ภาวะความเป็นอาณานิคมภายในมักจะเกิดในประเทศที่เจ้าอาณานิคมถอนการกดขี่ออกไปในช่วงเวลาที่แนวคิดเสรีประชาธิปไตยซึ่งเชื่อเรื่องความเท่าเทียมและสิทธิเสรีภาพกำลังเติบโตขึ้นและแพร่กระจายไปในสังคมเป็นวงกว้าง แต่ทั้งนี้ภายในประเทศที่เจ้าอาณานิคมถอนออกไปแล้ว ก็ยังมีการสร้างระบบที่กดขี่คนบางกลุ่มอยู่เช่นเดิม เพื่อรักษาไว้ซึ่งผลประโยชน์ของผู้มีอำนาจ ทำให้เกิดเป็นชนชั้นและการต่อสู้ของชนชั้นที่ด้อยกว่าซึ่งเป็นผู้ถูกกดขี่เพื่อปลดแอกให้เป็นอิสระจากอำนาจและการกดขี่ ความต้องการปลดแอกนี้จะสอดคล้องกับ

แนวคิดพื้นฐานเรื่องอิสรภาพและความเท่าเทียมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเสรีนิยม

สมนึก จันทรโชดา และคณะ (2565) อธิบายว่า เสรีนิยม (liberalism) มีความหมายเกี่ยวกับความมีอิสรภาพในทางเลือก โดยมีปัจเจกชนนิยม (individualism) เป็นหัวใจสำคัญของเสรีนิยม เป็นค่านิยมพื้นฐานที่มองมนุษย์แต่ละคนว่ามีคุณค่าและมีความเป็นอิสระในตนเอง มีความเท่าเทียม (equality) และเคารพในคุณค่าและสิทธิ (right) ความเป็นมนุษย์ในระดับปัจเจก ส่งเสริมการอภิปรายถกเถียงด้วยเหตุผลมากกว่าใช้อำนาจบีบบังคับหรือทำสงคราม เพื่อให้ได้สิ่งที่ดีที่สุดร่วมกัน คนในสังคมจะต้องได้รับการปฏิบัติด้วยความยุติธรรมและเท่าเทียมกัน และจำกัดอำนาจของรัฐ การเมืองเสรีนิยมในปัจจุบันมักจะอยู่ภายใต้สังคมที่มีการต่อสู้ระหว่างกลุ่มอำนาจเก่า ซึ่งเป็นกลุ่มชนชั้นที่เหนือกว่าที่ต้องการรักษาสถานะอำนาจกับกลุ่มอำนาจใหม่ที่ต้องการความเท่าเทียมและการมีส่วนร่วมของประชาชน เสรีนิยมในช่วงแรกหรือเรียกว่า เสรีนิยมคลาสสิก (classical liberalism) จะเน้นเรื่องของความเท่าเทียมและเสรีภาพของปัจเจกภายใต้หลักนิติธรรมหรือกฎหมายเป็นหลัก แม้จะมีความเกี่ยวข้องกับเสรีภาพทางเศรษฐกิจซึ่งเป็นเรื่องของอิสระทางการค้า เสรีนิยมใหม่ (neo-liberalism) ที่เป็นเรื่องของเศรษฐกิจที่เน้นบทบาทของตลาดเสรีและการจำกัดบทบาทของรัฐให้น้อยที่สุด เพื่อให้กลไกราคาเป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ มากกว่าการต่อสู้ทางการเมืองและชนชั้น

Andrew Heywood (อ้างถึงใน สมนึก จันทรโชดา และคณะ, 2565: 554) อธิบายว่า แนวคิดเสรีนิยมเริ่มต้นขึ้นจากการล่มสลายของระบบศักดินา (feudalism) ในยุโรปที่เป็นระบบชนชั้นทางสังคมในรูปแบบของ “เจ้าขุนมูลนาย” ในช่วงแรกเริ่มมักใช้ความรุนแรงเพื่อปฏิรูปรากฐานของสังคม เช่น การปฏิวัติในสหรัฐอเมริกาและฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 18 ที่ได้นำรัฐธรรมนูญและรัฐบาลที่เป็นตัวแทนของประชาชนเข้ามาแทนที่สมบูรณาญาสิทธิราชย์ นำไปสู่ระบบการปกครองแบบเสรีประชาธิปไตย (liberal democracy) ที่จำกัดอำนาจรัฐและให้เสรีภาพกับปัจเจกมากขึ้น ทั้งนี้ Henry Timms and Jeremy Heimans (2018

อ้างถึงใน สมนึก จันทรโสภา และคณะ, 2565: 559) อธิบายว่า อำนาจไม่สามารถกระจายหรือจัดสรรได้อย่างเท่าเทียมได้ มนุษย์จึงมีความขัดแย้ง ต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ โดยเฉพาะการต่อสู้ระหว่างพลังอำนาจเก่าและพลังอำนาจใหม่ เนื่องจากพวกเสรีนิยมมักจะถูกมองจากกลุ่มอำนาจเก่าที่เป็นกลุ่มอนุรักษ์นิยมว่า เป็นผู้มีความคิดสุดโต่งและเป็นคนอันตราย เป็นภัยต่อทั้งสันติภาพและเสถียรภาพในระดับสากล เป็นตัวตรงข้ามของระบบศักดินาหรือราชาธิปไตยที่เป็นรูปแบบอำนาจนิยม

จากที่กล่าวมา หากมองภาวะอาณานิคมภายในเป็นรูปแบบของการเมือง จะมีลักษณะโครงสร้างสังคมเป็นรูปแบบที่คล้ายกับอำนาจนิยมหรือระบบศักดินา ที่การสร้างการผูกขาดผลประโยชน์ให้กับชนชั้นที่มีอำนาจด้วยการสร้างการพึ่งพาผู้มีอำนาจของชนชั้นที่ด้อยกว่าในรูปแบบต่างๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ไว้ แม้ว่ารูปแบบสังคมจะเป็นเสรีประชาธิปไตยก็ตาม ซึ่งการกดขี่ดังกล่าวทำให้เกิดการออกมาต่อสู้ของกลุ่มชนชั้นที่ด้อยกว่า เพื่อปลดแอกจากอำนาจเพื่อนำไปสู่สิทธิเสรีภาพและความเท่าเทียมของชนชั้นที่ด้อยกว่า ลักษณะที่กล่าวมานี้มีความสอดคล้องกับการต่อสู้ของกลุ่มแอนดรอยด์ในเกม *Detroit: Become Human* ซึ่งจัดเป็นกลุ่มที่ถูกมนุษย์ซึ่งมีอำนาจสูงกว่าผูกขาดไว้ในฐานะผู้รับใช้ และเมื่อเกิดการกดขี่อย่างต่อเนื่อง ทำให้หุ่นแอนดรอยด์เกิดการลุกขึ้นต่อสู้เพื่อปลดแอกตนเองให้ได้รับอิสระจากการปกครองโดยมนุษย์ ดังนั้นการใช้แนวคิดเกี่ยวกับอาณานิคมภายในที่มีการต่อสู้ของชนชั้นล่างที่มีแนวคิดแบบเสรีนิยมกับผู้มีอำนาจผู้มีแนวคิดแบบอำนาจนิยมมาศึกษาร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมและแนวคิดในสายสัญวิทยา จึงช่วยเปิดเผยให้เห็นเรื่องเล่าที่ถูกสร้างขึ้นว่า มีการผลิตซ้ำอุดมการณ์ที่เกี่ยวกับเสรีนิยมและการต่อสู้ระหว่างชนชั้นได้

ภาพที่ 9 ไฟที่ขมับของหุ่นแอนดรอยด์



แม้หุ่นแอนดรอยด์จะมีรูปลักษณ์ มีการแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้าและท่าทาง เหมือนกับมนุษย์ทุกอย่าง แต่หุ่นแอนดรอยด์จะมีไฟอยู่ที่ขมับด้านขวา เพื่อบ่งบอกอารมณ์ สีฟ้ารู้สึกปกติ สีเหลืองเริ่มผิดปกติ มีความกังวล และสีแดงเครียด หวาดกลัว ซึ่งจัดเป็นสัญญาณอย่างหนึ่งที่มีลักษณะเป็นการตีตรา (mark) แบบเดียวกับทาส เพื่อบ่งบอกถึงแตกต่างจากมนุษย์ปกติ โดยตัวละคร Markus และ Kara เมื่อหลบหนีจากมนุษย์ จะแกะไฟตรงขมับออก ทำให้มีความกลมกลืนกับมนุษย์และมีความแตกต่างจากหุ่นแอนดรอยด์อื่นที่ยังอยู่ภายใต้คำสั่ง ไฟที่ขมับจึงเป็นสัญญาณของความเป็นอื่น (otherness) ที่แตกต่างจากมนุษย์รวมถึงหุ่นแอนดรอยด์ทั่วไป และการนำไฟออกจึงเป็นการบ่งบอกถึงการมีเสรีภาพจากมนุษย์คล้ายกับการปลดโซ่ตรวนของทาส และถูกเรียกว่า Deviant หรือ ผู้เปี่ยงเบน นับเป็นการบ่งบอกถึงการแบ่งแยกระหว่างมนุษย์กับหุ่นแอนดรอยด์อย่างชัดเจน

ภาพที่ 10 ภาพเปรียบเทียบระหว่างตัวเมือง Detroit และบ้านของ Kara



ในการดำเนินเรื่อง เกมจะมีฉาก (setting) อยู่ที่เมือง Detroit สหรัฐอเมริกา ซึ่งตัวเมืองจะมีความเจริญและทันสมัย มีตึกสูง จอโฆษณาขนาดใหญ่ การคมนาคมที่ทั่วถึง แต่ฉากรอบนอกตัวเมืองซึ่งเป็นบริเวณบ้านที่ Kara ถูกซื้อไปอยู่ กลับมีความล้าหลังและทรุดโทรมไม่ต่างจากสลัมดังภาพที่ 10 และภายในเรื่อง หุ่นแอนดรอยด์จะมีร้านซื้อขายอยู่ในตัวเมืองเป็นหลัก ซึ่งเป็นร้านของบริษัท Cyberlife ผู้ผลิตหุ่นแอนดรอยด์แต่เพียงผู้เดียว ลักษณะของความแตกต่างนี้นับเป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงภาวะอาณานิคมในที่เป็นความแตกต่างระหว่างตัวเมืองที่มีบริษัท Cyberlife ตั้งอยู่จะเปรียบได้กับส่วนกลางที่จะเจริญ มีความเป็นอยู่ที่ดี และสร้างรูปแบบการพึ่งพาอาศัย โดยที่ผู้คนบริเวณรอบนอกต้องอาศัยการเข้ามาซื้อของ ทำงาน หรือที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ การใช้งานหรือดูแลจัดการหุ่นแอนดรอยด์จะถูกผูกขาดอยู่เฉพาะในตัวเมืองที่มีร้านของ Cyberlife เท่านั้น



ภาพที่ 11 การเลือกปฏิบัติและการกดขี่ทางชนชั้นของเกม *Detroit: Become Human*



หุ่นแอนดรอยด์ถูกสร้างขึ้นเพื่อขายให้กับมนุษย์ใช้งานในด้านต่างๆ ซึ่งเปรียบเทียบได้กับการซื้อขายทาสที่เกิดขึ้นในยุโรป รวมถึงสหรัฐอเมริกา เมื่อช่วงทศวรรษที่ 1600 เมื่อหุ่นแอนดรอยด์ถูกใช้งาน กดขี่ ไปจนถึงการถูกใช้ความรุนแรงจากมนุษย์จึงเกิดความรู้สึก หวงชีวิต และเกิดการหลบหนี ไปจนถึงการก่อเหตุอาชญากรรมทำร้ายมนุษย์ หุ่นที่ก่อเหตุดังกล่าวจะถูกตัดสินว่า เป็นพวกผิดปกติเบี่ยงเบนโดยในเกมใช้คำว่า “Deviant” จากภาพที่ 11 หุ่นแอนดรอยด์จะถูกปฏิบัติโดยแบ่งแยกกับมนุษย์อย่างชัดเจน โดยเมื่อหุ่นแอนดรอยด์ก่อเหตุอาชญากรรม จะถูกทำลายทันทีโดยไม่มีการพิจารณาตัดสินเรื่องความยุติธรรมบนรถโดยสารประจำทางที่แบ่งพื้นที่ระหว่างหุ่นแอนดรอยด์กับมนุษย์ มีการเปิดสถานบริการทางเพศโดยการสร้างหุ่น Sex Android นำมาใช้ขายบริการทางเพศแบบถูกกฎหมายอย่างเปิดเผย และสุสานหุ่นแอนดรอยด์ที่เป็นเหมือนกองขยะซึ่งเหล่าหุ่นแอนดรอยด์ที่เสียหายหนักจะถูกนำมาทิ้งโดยไม่มีการปิดการทำงานของหุ่น ทำให้หุ่นยังขยับบางส่วนได้ แต่ไม่สามารถออกไปจากสถานที่ดังกล่าวได้ ฉากต่างๆ เหล่านี้นับเป็นสัญลักษณ์แบบเหมือนของจริง (icon) ที่ผู้เล่นสามารถเห็น

และเข้าใจได้ทันทีว่า หุ่นแอนดรอยด์มีการแบ่งแยกการปฏิบัติและถูกกดขี่อย่างไร ซึ่งมีลักษณะการสร้าง ความหมายเชื่อมโยงกับโลกจริงด้วยการสร้างความหมายให้หุ่นแอนดรอยด์เป็นชนชั้นที่ต่ำกว่า และมีลักษณะเป็นสมบัติหรือสิ่งของที่มนุษย์ใช้งานคล้ายกับทาสในอดีต

ภาพที่ 12 สัญญาการต่อสู้ของเพื่อสิทธิเสรีภาพและเสรีประชาธิปไตย



การถูกเลือกปฏิบัติและการกดขี่ทางชนชั้นของหุ่นแอนดรอยด์ได้นำไปสู่การเพื่อต่อสู้เรียกร้องสิทธิ เสรีภาพ และความเท่าเทียม ซึ่งเรื่องดังกล่าวมีลักษณะของการผสมผสานระหว่างเรื่องของการต่อสู้ของทาส อำนาจ ชนชั้น และการเมืองที่เป็นการต่อสู้ระหว่างอุดมการณ์ที่เชื่อเรื่องความเท่าเทียมของทุกชีวิตกับระบบศักดินาหรืออำนาจนิยม เนื่องจากเรื่องราวของเกมเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาที่ใช้ระบบการปกครองแบบเสรีนิยมประชาธิปไตย การต่อสู้ของหุ่นแอนดรอยด์จึงเป็นการต่อสู้ของอุดมการณ์เสรีนิยมภายใต้บริบทภาวะอาณานิคมภายใน โดยมีตัวแทนเป็นหุ่นแอนดรอยด์ที่ต่อสู้กับระบบสังคมที่มนุษย์เป็นใหญ่มีอำนาจเหนือกว่า ภายในเนื้อเรื่องของเกมจึงได้ใช้การสร้าง ความหมายผ่านสัญญาประเภท

ต่างๆ โดยอ้างอิงมาจากเหตุการณ์การต่อสู้เพื่อเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของทาส และฝ่ายเสรีประชาธิปไตยที่เกิดขึ้นจริงภายในสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก จากภาพที่ 12 จะมีทั้งสัญลักษณ์ประเภทตัวแทน (symbol) ที่ต้องเรียนรู้ความหมายเพื่อทำความเข้าใจ เช่น ฉากเปิดเรื่องของ Connor ที่โชว์เหรียญ 0.25 ดอลลาร์สหรัฐ ที่เป็นรูป George Washington ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา และคำว่า Liberty ซึ่งมีความหมายถึงช่วงเวลาที่กำลังร่างกฎหมายสิทธิและเสรีภาพของพลเมืองสหรัฐอเมริกา การเลือกสัญลักษณ์ตัวแทนกลุ่มเพื่อใช้แสดงออกในการต่อสู้ที่มีทั้งสัญลักษณ์ของฝ่ายสังคมนิยม ฝ่ายเสรีนิยม เป็นต้น สัญลักษณ์แบบมีความเชื่อมโยง (index) ที่ต้องคิดและทำความเข้าใจด้วยเหตุผล เช่น การพูดถึงเรื่องชนชั้นและการแบ่งแยก และการเดินประท้วงเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ โดยให้ผู้เล่นเลือกคำประกาศ เช่น “Liberty for android” “No more slave” เป็นต้น และสัญลักษณ์แบบเหมือนของจริง (icon) เช่น ทางเลือกประโยคคำกล่าวสุนทรพจน์ของ Markus ที่มีทั้ง “We have a dream” ซึ่งอ้างอิงมาจากคำกล่าวสุนทรพจน์ของ Martin Luther King Jr. ผู้ต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพของกลุ่มคนผิวสี “I think therefore I am” ของ René Descartes ปรัชญาที่แสดงถึงการคิดและความมีตัวตนในระดับปัจเจก

Detroit: Become Human จะมีตอนจบหลากหลายรูปแบบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ ตอนจบแบบ good ending ที่ตัวละครมีความสุขให้ความรู้สึกด้านบวกแก่ผู้เล่น เช่น ตัวละครทุกตัวรอด และมนุษย์ยอมรับหุ่นแอนดรอยด์ในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มีภูมิปัญญา มีความรู้สึกแบบเดียวกับมนุษย์ และตอนจบแบบ bad ending ที่ตัวละครมีการสูญเสีย ให้ความรู้สึกด้านลบแก่ผู้เล่น ซึ่งจะแบ่งได้หลายระดับ เช่น มีตัวละครบางตัวตาย หุ่นแอนดรอยด์ที่ออกมาเรียกร้องสิทธิเสรีภาพถูกมองว่าเป็นสิ่งผิดปกติของระบบที่ต้องแก้ไขหรือถูกทำลาย และภายในเกมจะมีสถานการณ์กดดันให้ผู้เล่นต้องเลือกระหว่างศีลธรรมกับความจำเป็น ซึ่งจะส่งผลต่อตอนจบของเรื่องอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้จากจบแบบ bad ending ของแต่ละตัวละครจะมีจำนวนมากกว่าจากจบ good ending ที่จะมีเพียงฉากเดียว Andre Melzer and Elizabeth Holl (2019) อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบ

ของเกมแนวทางเลือกว่า การสร้างสถานการณ์กดดันผ่านตัวเลือกศีลธรรมและความจำเป็นจะเป็นการสร้างอารมณ์ร่วมและดื่มด่ำไปกับเนื้อเรื่องและความรู้สึกตัวละครภายในเกมมากขึ้น (ผู้เล่นรู้สึกอินไปกับเนื้อเรื่อง) และจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกผูกพันกับตัวละคร เกิดเป็นแรงผลักดันให้ผู้เล่นส่วนใหญ่พยายามเลือกเส้นทางที่ทำให้ตัวละครรอดเพื่อตอนจบแบบที่ดีที่สุด ที่ตัวละครรอดนำไปสู่การให้ความรู้สึกด้านบวกแก่ผู้เล่น โดยผู้วิจัยได้เลือกเส้นทางฉากจบที่น่าสนใจของทั้ง 3 ตัวละครจากที่มีมากกว่า 30 แบบเพื่อนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

ภาพที่ 13 ทางเลือกของ Markus กับฉากจบ Good Ending



1. Markus จะมีทางเลือกสำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือกว่า จะใช้วิธีต่อสู้เรียกร้องแบบ “สันติ” หรือ “การใช้ความรุนแรง” ผ่านสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งทางเลือกแต่ละแบบก็จะมีผลสูญเสียและตอนจบในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป หากผู้เล่นเลือกใช้วิธีสันติและเป็นมิตรกับมนุษย์ตลอดการดำเนินเรื่อง ตัวละครจะมีโอกาสถูกฆ่าโดยฝั่งมนุษย์ได้มากกว่า เช่น การถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจยิง ซึ่งเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจของรัฐเพื่อปราบปรามการต่อสู้ปลดแอกของชนชั้นล่าง และจะส่งผลให้เนื้อเรื่องตัวละครนั้นจบลงด้วยการตายทันที แต่ถ้าหากสามารถดำเนินเรื่องการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพด้วยวิธีสันติไปถึงช่วงสุดท้าย Markus ก็จะสามารถนำกลุ่มแอนดรอยด์สร้างการยอมรับในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มีความรู้สึกแบบเดียวกับมนุษย์โดยมีแถลงการณ์จากทำเนียบขาวถึงการยอมรับ

หุ่นแอนดรอยด์ดังภาพที่ 13 ทั้งหมดนี้จึงเป็นนัยที่แสดงการผลิตซ้ำอุดมการณ์ว่า การต่อสู้ของกลุ่มแนวคิดเสรีนิยมหากยึดหลักแนวคิดการใช้เหตุผล (reason) และขันติธรรม (toleration) ซึ่งเป็นการต่อสู้แบบสันติ แม้ลำบากและยาก สุดท้ายจะเป็นฝ่ายชนะชั่วอำนาจที่กดขี่ได้โดยได้รับการยอมรับมากกว่า

ภาพที่ 14 ฉากจบ Bad Ending ของ Markus



หากผู้เล่นเลือกใช้ความรุนแรง เส้นทางของ Markus จะไปในรูปแบบของการปฏิวัติที่เน้นการทำสงครามว่า จะเป็นการใช้อาวุธปืนต่อสู้ การฆ่าเจ้าหน้าที่รัฐไปจนถึงคนที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งส่งผลต่อความเห็นอกเห็นใจและการยอมรับของผู้คนสังคม จนเกิดเป็นมองด้านลบต่อกลุ่มแอนดรอยด์และส่งผลต่อช่วงตอนจบที่กลุ่ม Jericho ที่ Markus เป็นผู้นำต้องทำสงครามเต็มรูปแบบกับมนุษย์ โดยถ้าผู้เล่นชนะสงคราม ก็จะมีตัวละครหลักภายในกลุ่มถูกฆ่า หรือถ้าแพ้สงคราม ก็จะส่งผลให้หุ่นแอนดรอยด์รวมถึง Markus ถูกสังหารหมู่ดังภาพที่ 14 และไม่ว่าจะสามารถชนะสงครามในช่วงฉากจบหรือไม่ หุ่นแอนดรอยด์จะถูกมองว่าเป็นภัยต่อมนุษย์ และจบด้วยการที่ต้องทำสงครามต่อไป โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสูญเสียผ่านฉากที่มีทั้งมนุษย์และหุ่นแอนดรอยด์เป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อการต่อสู้ในแบบใช้ความรุนแรง

ภาพที่ 15 ทางเลือกของ Kara กับฉากจบ Good Ending



2. Kara ในการดำเนินเรื่องจะเน้นการอยู่รอดของ 2 ตัวละคร Kara และ Alice เป็นหลัก หากผู้เล่นทำตัวละครใดตาย เนื้อเรื่องของ Kara จะจบทันที การดำเนินเรื่องจะเป็นการเดินทางเพื่อหาที่พักที่เป็นอิสระจากมนุษย์ ซึ่งทำให้ทั้งคู่ได้พบกับ Luther หุ่นแอนดรอยด์ที่เข้ามาช่วยเหลือทั้ง 2 ตัวละคร และจะเน้นทางเลือก “ความจำเป็น” และ “ศีลธรรม” เช่น การขโมยของหรือการยอมทำร้ายผู้อื่นเพื่ออยู่รอดหรือไม่ เป็นต้น ไม่ได้มีส่วนร่วมกับการต่อสู้ของกลุ่ม Jericho ที่เป็นการต่อสู้เรียกร้องเสรีภาพของหุ่นแอนดรอยด์ ในช่วงท้ายของเรื่องจะมีเป้าหมายเดินทางข้ามไปประเทศแคนาดา ซึ่งเป็นที่ยังไม่มีกฎหมายควบคุมหุ่นแอนดรอยด์ ทั้งนี้แม้ผู้เล่นจะเลือกทำตามศีลธรรมและใช้วิธีสันติอย่างสม่ำเสมอ แต่ในช่วงท้ายเรื่อง หากไม่เลือกทำผิดโดยการขโมยพาสปอร์ตจากครอบครัวที่มีเด็กทารกซึ่งต้องการข้ามชายแดนไปแคนาดาเช่นเดียวกันดังภาพที่ 15 จะส่งผลให้ Kara หรือ Luther ตาย ทั้งหมดนี้จึงเป็นนัยที่แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของชนชั้นล่างที่ไม่มีอำนาจในชีวิตประจำวัน และสื่อถึงแนวคิดปัจเจกชนนิยม (individualism) ที่เป็นแนวคิดพื้นฐานของความเชื่อแบบแนวคิดเสรีนิยมดั้งเดิม คือ ความต้องการอิสระในตัวตน กล้าที่จะเลือกตามความต้องการหรือเป้าหมายของตนเอง ไม่คล้อยตามผู้อื่น เห็นได้จากการที่ Kara ไม่มีการต่อสู้ทางการเมืองแบบ Markus และ Connor แต่มีเส้นทางการดำเนินเรื่องที่ทำเพื่อกลุ่มตนเองมากกว่าส่วนรวม

ภาพที่ 16 Kara กับฉากจบที่อยู่กึ่งกลางระหว่าง Good Ending และ Bad Ending

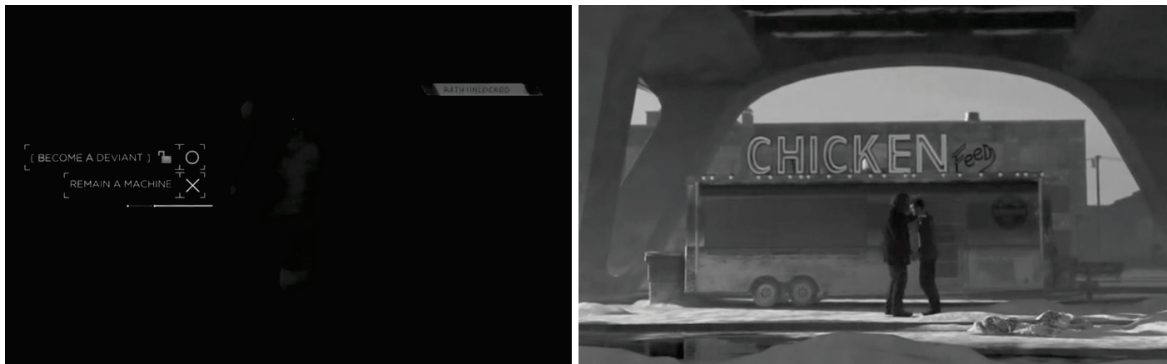


ฉากจบของตัวละคร Kara แบบ bad ending ส่วนใหญ่จะเป็นการที่ Kara หรือ Alice ถูกมนุษย์ฆ่า โดยส่วนมากจะถูกฆ่าโดยเจ้าหน้าที่รัฐ ทั้งนี้ Kara จะมีประเภทที่อยู่ระหว่าง good ending และ bad ending หรือเรียกได้ว่า จะดีก็ไม่ใช่ว่าจะร้ายก็ไม่เชิง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นผลลัพธ์จากการที่ผู้เล่นเลือกเส้นทางทำตามศีลธรรม ไม่ทำร้ายผู้อื่น จัดเป็นฉากจบที่มีจำนวนมากกว่าหนึ่งแบบเช่นเดียวกับฉาก bad ending เช่น ฉากจบที่แม้จะได้อิสระและรอดทั้งกลุ่ม แต่ก็ต้องถูกถอดรูปลักษณะความเป็นมนุษย์ออกไป และอยู่ที่กองขยะ หรือการที่มี Kara ยอมเสียสละโดนจับเพื่อให้กลุ่มรอดไปยังประเทศแคนาดา ดังภาพที่ 16 ฉากจบประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีความสัมพันธ์กับค่าความรู้สึกเห็นอกเห็นใจของมนุษย์ที่เป็นผลจากการกระทำเพื่อต่อสู้เรียกร้องสิทธิเสรีภาพของตัวละคร Markus ถ้าผู้เล่นเลือกเส้นทางใช้ความรุนแรง มนุษย์ก็จะไม่รู้สึกเห็นอกเห็นใจหุ่นแอนดรอยด์ ทำให้ Kara ต้องยอมโดนจับเพื่อให้กลุ่มรอด ถ้าผู้เล่นใช้วิธีสันติและทำให้มนุษย์รู้สึกเห็นอกเห็นใจ เจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองจะยอมปล่อยผ่าน โดยที่ Kara จะไม่ต้องเสียสละโดนจับ

การที่ Kara เป็นหุ่นแอนดรอยด์ที่มีรูปลักษณะเป็นเพศหญิง และฉากจบส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นถึงการที่ตกเป็นฝ่ายถูกกระทำอยู่เสมอ แม้ว่าจะไม่ได้มีส่วนร่วมกับการต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพร่วมกับหุ่นแอนดรอยด์อื่นๆ รวมถึงได้รับผลจากการกระทำของตัวละครอื่นที่เป็นเพศชาย ทั้ง Markus และ Connor จึงแสดงให้เห็นว่า แม้ดีไอโอเกมดังกล่าวนี้จะมีเรื่องราวที่เป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์

เสรีนิยมโดยเฉพาความเท่าเทียม และใช้ตัวละคร Kara เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ของชนชั้นล่างที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนโดยยอมทำผิดศีลธรรมเพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง กลับผลิตซ้ำอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ที่เพศหญิงมีอำนาจในการต่อสู้น้อยกว่าเพศชาย เป็นฝ่ายถูกกระทำอยู่เสมอ รวมถึงเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากการกระทำของเพศชายเพียงฝ่ายเดียว

ภาพที่ 17 ทางเลือกของ Connor กับฉากจบ Good Ending



3. Connor จะมีการดำเนินเรื่องที่เป็นการปฏิบัติหน้าที่ของ Connor ร่วมกับผู้หมวด Hank Anderson โดยทางเลือกระหว่างการทำความดีจะส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 2 คนด้วย โดยจะเน้นตัวเลือกว่า จะทำตาม “หน้าที่” ของฝั่งมนุษย์อย่างเดียวโดยไม่สนใจพวกกลุ่มแอนดรอยด์ หรือจะเลือกทำตาม “ศีลธรรม” ที่ช่วยเหลือกลุ่มแอนดรอยด์จากการถูกกดขี่ ถ้าเลือกธรรมตามศีลธรรม ก็จะส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่าง Hank ดีขึ้น ในช่วงท้ายเรื่อง Connor ได้รับคำสั่งให้ปลอมตัวไปฆ่า Markus และทำลายกลุ่ม Jericho ซึ่ง Hank ไม่เห็นด้วย ทางเลือกสำคัญที่ให้ผู้เล่นได้เลือกจะเป็นการทำตามศีลธรรม หรือหน้าที่ โดยใช้ตัวเลือกระหว่างกลายเป็นผู้เบี่ยงเบน (become a deviant) กับเป็นเครื่องจักร (remain a machine) ซึ่งเป็นนัยบ่งบอกถึงการทำหน้าที่โดยไม่สนใจศีลธรรมและความถูกต้อง เปรียบได้กับเครื่องจักร ส่วนฉากจบถ้าผู้เล่นเลือกตามศีลธรรม Hank ก็จะยิ้มและยอมรับ Connor ในฐานะเพื่อนที่มีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่หุ่นเครื่องจักรและกอดกันในตอนจบดังภาพที่ 17

ภาพที่ 18 ฉากจบ Bad Ending ของ Connor



หากผู้เล่นเลือกให้ Connor ทำตามคำสั่งเพียงอย่างเดียวแบบไม่สนใจศีลธรรมหรือความถูกต้อง เส้นทางการดำเนินเรื่องจะทำให้ความเชื่อใจที่ Hank กับ Connor ที่เป็นคู่หูสืบสวนคดีกันมาตลอดเรื่องลดลง จนเกิดเป็นความขัดแย้งของทั้งคู่ โดยมีทั้งฉากที่ Connor ฆ่า Hank เนื่องจาก Hank ไม่ต้องการให้ Connor ทำลายกลุ่ม Jericho และฉากที่ Hank ฆ่าตัวตาย นอกจากนี้ ยังส่งผลไปถึงตัวละครหลักทั้งหมดอย่าง Markus และ Kara โดย Connor จะเป็นคนฆ่า Markus เพื่อทำลายกลุ่ม Jericho และทำให้คนในสังคมไม่เกิดการยอมรับในหุ่นแอนดรอยด์ ทำให้ Kara ไม่สามารถเอาตัวรอดได้ทั้งกลุ่ม แต่ไม่ว่าจะเป็นเส้นทางใดในตอนจบ Connor จะถูกปิดการใช้งาน เนื่องจากการสร้างหุ่นแอนดรอยด์รุ่นใหม่ที่มีฟังก์ชันที่สามารถทำหน้าที่ได้มีประสิทธิภาพมากกว่าดังภาพที่ 18 เรื่องราวในเส้นทางที่ผู้เล่นเลือกให้ Connor ทำตามคำสั่งเพียงอย่างเดียว จะอยู่ในลักษณะของการเป็น “ตัวร้าย” ในตอนท้ายเรื่อง ซึ่งอยู่ฝ่ายกลุ่มอำนาจนิยมหรือระบบศักดินาที่ไม่ต้องการให้หุ่นแอนดรอยด์เป็นอิสระภาพ โดย Connor สามารถฆ่าคนที่ไม่มีคามผิดได้อย่างเลือดเย็นตามชื่อตัวเลือกของเกมคือ “remain a machine” และได้พบกับจุดจบที่ไม่ได้สวยงามตามรูปแบบของตัวร้ายในเรื่อง

ทางเลือกในช่วงท้ายเรื่องของตัวละคร Connor จะเป็นการแบ่งแยกระหว่างการเป็นฝ่ายดีหรือฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน ถ้าผู้เล่นเลือกช่วยฝ่ายหุ่นแอนดรอยด์ ก็อยู่ฝ่ายเสรีนิยมและได้ตอนจบที่มีความสุขตามรูปแบบของตัวดี และให้ความรู้สึกด้านบวกมากกว่าตอนจบที่เลือกทำตามคำสั่งอย่างเดียว ซึ่งจบ

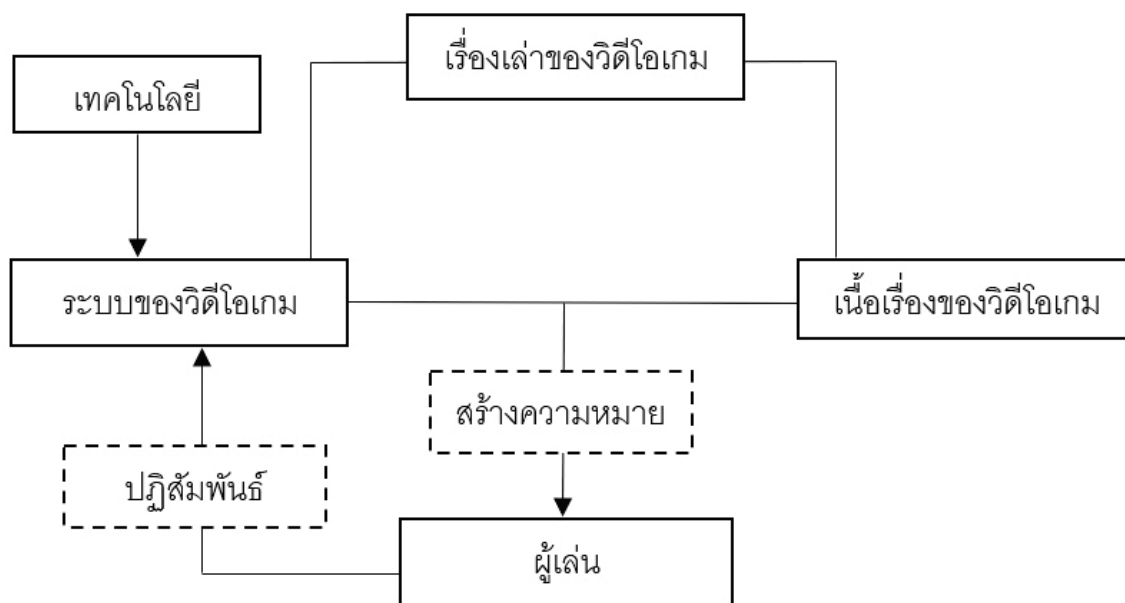
ด้วยการสูญเสียและไม่มีตัวละครใดเลยที่สื่อว่ามีความสุข นับว่าเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์เสรีนิยมด้านคุณธรรมและศีลธรรม (morality) ตามแนวคิดเสรีนิยมที่มองว่า การเลือกปฏิบัติหน้าที่ตามคำสั่งรับใช้ฝ่ายอำนาจโดยไม่เห็นอกเห็นใจไม่คำนึงถึงเหตุผลและศีลธรรม ก็ไม่ต่างจากฝ่ายร้ายที่ควรได้รับจุดจบที่เลวร้าย แต่ถ้าหากเลือกใช้เหตุผลและทำตามศีลธรรมเพื่อสนับสนุนฝ่ายเสรีนิยมที่ต้องการอิสระและความเท่าเทียมก็จะได้รับตอนจบที่ดี

5. สรุปผลการศึกษา

วิดีโอเกมจัดอยู่ในประเภทสื่อใหม่ (new media) ซึ่งมีคุณลักษณะที่ผู้เล่นหรือผู้รับสาร (receiver) จะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวสื่อได้ ปัจจุบันวิดีโอเกมแบ่งออกเป็นหลายประเภท ทั้งเกมที่เล่นเพื่อแข่งขันเพียงอย่างเดียว เช่น เกมแนว MOBA หรือ FPS ที่ใช้แข่งขัน E-sport กับเกมแนวเนื้อเรื่อง เช่น เกมแนวผจญภัย เกมแนวทางเลือก ซึ่งจะมีการออกแบบระบบการเล่นซึ่งเป็นส่วนที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นแตกต่างกันส่งผลให้วิธีการศึกษาจะมีความแตกต่างกันด้วย ในการศึกษาเรื่องเล่าของวิดีโอเกมในเกมแนวเนื้อเรื่องจะแบ่งออกเป็น 2 สายคือ สาย Ludology ที่เน้นศึกษาระบบของเกมที่สัมพันธ์กับการเล่าเรื่องและมีมุมมองว่า การศึกษาวิดีโอเกมควรแยกขาดจากสื่ออื่น เนื่องจากระบบกลไกของเกมที่เป็นส่วนหนึ่งในการเล่า การศึกษาระบบของเกมที่สัมพันธ์กับการเล่าเรื่องตามแนวคิดนี้ ผู้วิจัยมองว่า ควรศึกษาวิดีโอเกมผ่านการเป็น “ผู้เล่น” ด้วย เพื่อทำความเข้าใจระบบของเกมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความหมายผ่านปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นว่ามีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เป็นแก่น (theme) ของวิดีโอเกมอย่างไร มีการสร้างหรือสอดแทรกความหมายอย่างไร ซึ่งทำให้การศึกษาวิดีโอเกมในสายนี้มีความแตกต่างจากการศึกษาเรื่องเล่าในสื่อประเภทอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม หรือละครโทรทัศน์ และอาจมีความยากมากกว่า เนื่องจากแต่ละเกมแต่มีรูปแบบการเล่นที่ต่างกัน หากผู้ศึกษาเน้นไปที่การเล่นมากจนเกินไป (บางเกมจะมีความยาก ต้องใช้ความตั้งใจเพื่อเล่นให้ผ่าน) จะส่งผลให้ไม่สามารถเก็บรายละเอียดการเล่าเรื่องได้ดีพอ

ในการศึกษาของสาย narratology ที่ต่อยอดแนวคิดที่เคยใช้ศึกษาในสื่อดั้งเดิม เช่น วรรณกรรมหรือภาพยนตร์ จะมีมุมมองว่า วิดีโอเกมเป็นการพัฒนาศาสตร์การเล่าเรื่องจากสื่อเดิม การศึกษาในสายนี้มักจะสนใจวิธีและพลังในการเล่าเรื่องของวิดีโอเกม ไม่ค่อยสนใจระบบของเกมมากนัก โดยจากการศึกษา *Detroit: Become Human* ผู้วิจัยพบว่า ตัวเกมมีการใช้ศาสตร์การเล่าเรื่องแบบสื่อเดิม โดยเฉพาะภาพยนตร์ เช่น การใช้ระบบสัญลักษณ์สร้างหรือสอดแทรกความหมายบางอย่าง การวางโครงเรื่องที่เชื่อมโยงด้วยตรรกะ การใช้ดนตรีหรือมุกกล้อเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม เป็นต้น ดังนั้น ในการศึกษาในสายนี้ผู้ศึกษาอาจใช้การดูการเล่นของผู้อื่นอย่างวิดีโอใน YouTube ได้ สนใจเฉพาะการเก็บรายละเอียดต่างๆ ผ่านการเล่าเรื่องโดยไม่ต้องสนใจกับการเล่นมากนัก ทำให้ผู้ศึกษาอาจไม่ต้องมีบทบาทเป็น “ผู้เล่น” เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมตามแนวคิดในสายนี้

ภาพที่ 19 สรุปการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมแนวทางเลือก



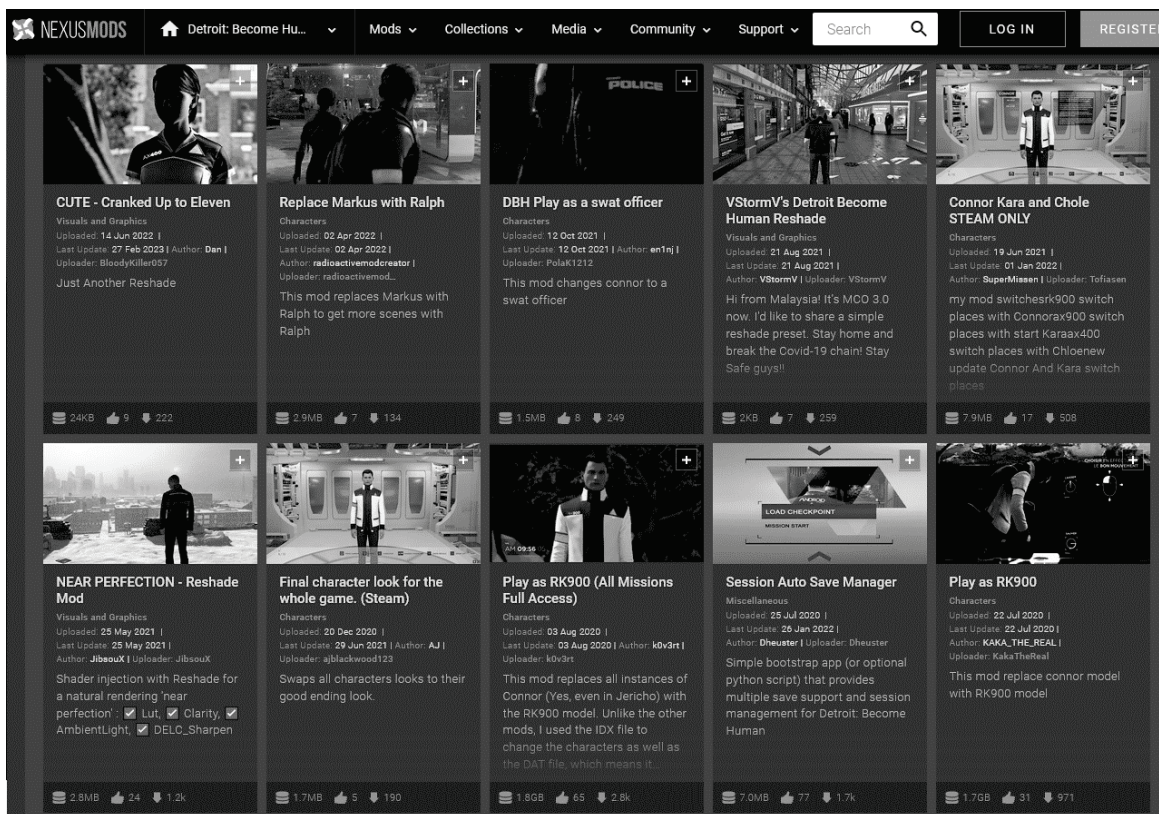
แม้ว่านักวิชาการระหว่างสาย Ludology และ Narratology จะมีข้อถกเถียงเรื่องจุดยืนที่ค่อนข้างย้อนแย้งกัน แต่จากการศึกษาการเล่าเรื่องวิดีโอเกมแนวทางเลือกโดยใช้ *Detroit: Become Human* ด้วยการผสมผสานทั้งสองแนวคิด ผู้วิจัยพบว่า การเล่าเรื่องของเกมมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้เพื่อปลดแอกของชนชั้นล่างภายใต้ภาวะอาณานิคมภายใน (internal colonialism) ซึ่งสัมพันธ์กับการผลิตซ้ำอุดมการณ์เสรีนิยม ตัวเกมมีการออกแบบระบบของเกมให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกดื่มด่ำ (immersive) มีอารมณ์ร่วมไปกับการเล่าเรื่องของเกมในรูปแบบเดียวกับภาพยนตร์ เช่น การใช้ระบบการสลับฉาก (transition) ระหว่างช่วงเวลาการเล่นและช่วงเวลาฉากวิดีโอเนื้อเรื่อง (cutscene) เพื่อสร้างความต่อเนื่องทางอารมณ์ให้กับผู้เล่นเหมือนกับกลวิธีการตัดต่อในภาพยนตร์ นอกจากนี้ ตัวเกมยังใช้การออกแบบระบบการเล่นที่สร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้เล่น อาทิ ระบบการสำรวจฉาก ระบบการกีดขวางผู้เล่น ไปจนถึงระบบที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์กับการเล่าเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยมองว่า แม้วิดีโอเกมส่วนใหญ่จะมีลักษณะการพัฒนากล่าวถึงเรื่องจากศาสตร์ของสื่อเดิม แต่เนื่องจากวิดีโอเกมมีหลากหลายประเภท ซึ่งมีระบบการเล่นแตกต่างกัน เช่น เกมซีรีส์ *Assassin's Creed* ที่เป็นแนวเปิดโลกกว้าง (open world) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเดินเล่นสำรวจเมืองได้อิสระ สามารถเลือกจะทำภารกิจเสริมหรือภารกิจหลักในการดำเนินเรื่องก็ได้ ซึ่งการเลือกทำภารกิจก็นับเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้เรื่องราวของเกมที่แตกต่างกัน โดยระบบดังกล่าวนี้ จะไม่มีในเกมแนวทางเลือก (choice matter) ดังนั้นผู้วิจัยจึงมองว่า การใช้การผสมผสานจุดยืนจะช่วยให้สามารถศึกษาและวิเคราะห์ได้ครอบคลุมการเล่าเรื่องของเกมแต่ละประเภทได้มากกว่า สอดคล้องกับมุมมองในงานศึกษาเปรียบเทียบระหว่าง Ludology และ Narratology ของ Lei Chen et al. (2023) ที่มองว่าการเล่าเรื่องของเกมจะมีการสร้างความหมายผ่านการกระทำและปฏิสัมพันธ์กับระบบของเกมตามแนวคิดสาย Ludology แต่ระบบดังกล่าวก็มีส่วนสัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในรูปแบบของสื่อดั้งเดิมอยู่ตามแนวคิดสาย Narratology

การที่ระบบของเกมมีส่วนในการเล่าเรื่อง เทคโนโลยีจึงมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องของเกมทั้งด้านการนำเสนอและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอย่างมาก เช่น เกม *Pong* ปี ค.ศ. 1972 ที่ให้ผู้เล่นทำเพียงเลื่อนตามการเคลื่อนไหวของจุดที่เปรียบเป็นลูกปิงปองเพื่อเป็นการโต้ตอบกับอีกฝ่ายเท่านั้น (Melzer and Holl, 2019) หรือเกม *Super Mario Bros.* ปี ค.ศ. 1985 ที่เป็นการผจญภัยตามด่านต่างๆ เพื่อช่วยเจ้าหญิงเกมมีระยะเวลาเล่นประมาณ 30-60 นาที ตลอดทั้งเกมจะมีการพูดเพียงประโยคเดียวจากเจ้าหญิงที่บอกกับ Mario ในตอนท้ายเรื่องว่า “Thank you Mario” เท่านั้น แต่เมื่อเทคโนโลยีพัฒนาขึ้น วิดีโอเกมก็สามารถสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับเกม *Detroit: Become Human* ซึ่งเป็นเกมของเครื่องเกม Play Station 4 ที่เป็นเครื่องเล่นที่สามารถประมวลผลภาพระดับ 4K ได้ รวมถึงมีระบบการจัดเก็บไฟล์เกมที่มีขนาดใหญ่กว่า ทำให้สามารถเล่นเกมคุณภาพที่ดีขึ้น มีความยาวในการเล่นเนื้อเรื่องมากขึ้นราว 7-10 ชั่วโมง สามารถสร้างระบบเกมที่เล่าเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากลักษณะดังกล่าวอธิบายตามแนวคิด “สื่อคือสาร” (The medium is the message) ของ Marshall McLuhan ที่อธิบายว่า เทคโนโลยี ตัวสื่อ รวมถึงการออกแบบสื่อเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อเนื้อหาหรือข้อความการสื่อสาร (McLuhan et al., 2001) และเมื่อมองว่าวิดีโอเกมเป็นสื่อใหม่ (new media) ที่ให้ผู้รับสาร (receiver) สามารถปฏิสัมพันธ์หรือสามารถกระทำการ (agency) เพื่อสร้างความหมายผ่านการเล่น เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นจึงมีส่วนในการเพิ่มพื้นที่ให้ผู้รับสารมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์และกระทำการเพื่อสร้างความหมายได้มากยิ่งขึ้น

ในวิดีโอเกมแนวทางเลือก (choice matter) ระบบของเกมจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามีอิสระในการกำหนดเนื้อเรื่องและสร้างเรื่องราวให้แตกต่างกันผ่านการเล่น ซึ่งเป็นปฏิสัมพันธ์และกระทำการเพื่อสร้างความหมายกับตัวสื่อซึ่งจัดเป็นคุณลักษณะหนึ่งของสื่อใหม่ ทั้งนี้เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนเป็นสิ่งที่ถูกผู้สร้างกำหนดไว้แล้ว แม้เกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือกเส้นทางไปสู่ความเป็น

ไปได้ที่หลากหลาย แต่ทั้งหมดยังคงอยู่ภายใต้การกำกับของผู้สร้างและระบบเกม ทำให้ผู้เล่นไม่ได้มีอิสระอย่างแท้จริง ซึ่ง Schubert (2021) อธิบายว่า ตัวเลือกของวิดีโอเกมเป็นเหมือนกับ “ภาพมายา” (illusion) ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามีอำนาจในการกำหนดเนื้อเรื่อง แต่แท้จริงแล้วการกระทำของผู้เล่นนั้นอยู่ภายใต้ระบบของเกม ที่ผู้สร้างกำหนดเพื่อใช้สร้างอารมณ์ความรู้สึกดี ภาควิธีเมื่อผลลัพธ์ที่ผู้เล่นเลือกออกมาในทิศทางที่ตรงกับความต้องการ และสร้างความรู้สึกแยเมื่อผลลัพธ์ในทางเลือกไม่ได้ออกมาในทิศทางที่คาดหวังไว้ ดังนั้น แม้เทคโนโลยีจะช่วยเพิ่มพื้นที่ให้ผู้รับสารสามารถปฏิสัมพันธ์หรือสามารถกระทำการเพื่อสร้างความหมายได้หลากหลาย แต่ก็ยังมีลักษณะของการถูกกดทับ (oppress) ที่อยู่ภายใต้สิ่งที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้ ซึ่งรวมถึงการผลิตซ้ำอุดมการณ์บางอย่างผ่านเรื่องราวของเกม

ภาพที่ 20 MOD ของเกม *Detroit: Become Human*



แม้ว่าปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างความหมายของวิดีโอเกมจะมีเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดไว้โดยผู้สร้าง ซึ่งเป็นลักษณะของการถูกกดทับ แต่ในอีกด้านหนึ่งเนื่องจากวิดีโอเกมเป็นสื่อที่ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นหรือเริ่มเล่นใหม่ได้ผ่านการโหลดเซฟ (save) ซึ่งเป็นการย้อนกลับไปเล่นในจุดที่บันทึกไว้ และส่งผลให้เนื้อเรื่องของเกมเปลี่ยนไปได้ ดังนั้นหากผู้เล่นเกม *Detroit: Become Human* เลือกเส้นทางที่ได้ผลลัพธ์ไม่พอใจ ก็สามารถย้อนกลับไปเล่นใหม่ได้ นอกจากนี้ ในปัจจุบัน (โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์) ยังมีการดัดแปลงตัวเกมที่เรียกว่า MOD (ม็อด) ซึ่งย่อมาจาก modifications ที่เป็นการปรับเปลี่ยนตัวเกมในรูปแบบต่างๆ โดยผู้เล่นเกมที่มีความรู้ความสามารถจะทำการดัดแปลงแก้ไขตัวเกมและเผยแพร่ให้ผู้เล่นอื่นได้เล่น ซึ่งมีตั้งแต่การปรับกราฟิกเกม ปรับเปลี่ยนรูปลักษณะตัวละคร ไปจนถึงการเปลี่ยนการดำเนินเนื้อเรื่องและสร้างเนื้อเรื่องใหม่เอง เกม *Detroit: Become Human* ก็มีการทำ MOD ปรับเปลี่ยนตัวละครไปจนถึงเส้นทางการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกันดังภาพที่ 20 รูปแบบดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Andrew Feenberg (อ้างถึงใน ชัชชัย คุ่มทวีพร, 2550) นักปรัชญาชาวอเมริกันผู้ซึ่งมีแนวคิดเชื่อว่า เทคโนโลยีนั้นไม่ได้มีอำนาจของฝ่ายใดกำหนดเพียงฝ่ายเดียวตามมุมมองของสายเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคม (technological determinism) หรือสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยี (social shaping of technology) แต่ Feenberg ได้อธิบายด้วยแนวคิดทฤษฎีวิพากษ์เทคโนโลยี (Critical Theory of Technology) ว่า เทคโนโลยีจะเป็นการมอบเอเจนซีให้กับคนกลุ่มหนึ่งที่เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือมีอำนาจ เป็นฝ่ายที่เลือกและกำหนดส่วนได้ว่าควรเป็นอย่างไร และส่วนใดควรได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองผลประโยชน์บางอย่างทั้งทางเศรษฐกิจหรือการเมือง แต่ในอีกด้านหนึ่ง กลุ่มที่เป็นผู้ใช้เทคโนโลยีก็มีความสามารถที่จะทำลายให้เกิดการสร้างหรือนิยามการใช้หรือความหมายให้เทคโนโลยีในรูปแบบที่แตกต่างได้ ดังนั้นมโนทัศน์ใหม่ของเทคโนโลยีคือ การต่อสู้ของกลุ่มต่างๆ เพื่อผลประโยชน์หรือเป้าหมายบางอย่าง ซึ่งคล้ายกับรูปแบบของวิดีโอเกม ที่แม้ผู้สร้างเกมจะสร้างและกำหนดรูปแบบการเล่นและเนื้อเรื่องไว้ตายตัว แต่ผู้เล่นเองก็มีการต่อสู้หรือต่อรองในการสร้างความหมายที่แตกต่าง

ออกไปจากการกำหนดของผู้สร้างผ่านรูปแบบต่างๆ อย่างการโหลดเซฟเพื่อเล่นใหม่ หรือ MOD ปรับเปลี่ยนตัวเกม ทำให้การวิเคราะห์สื่อวิดีโอเกมควรอาศัยการวิเคราะห์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย (nuance lens)

ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องด้วยแนวคิดในสายสัญวิทยา (semiology) แสดงให้เห็นว่า ตัวเกมได้อ้างอิงเรื่องราวการต่อสู้ของชนชั้นล่างผ่านการสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะอ้างอิงมาจากเรื่องราวของโลกจริง (reality world) ที่ส่วนใหญ่จะนำมาจากเหตุการณ์ต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพของทาสในสหรัฐอเมริกา ที่แม้จะได้ชื่อว่าเป็นประเทศเสรีประชาธิปไตย แต่กลับพัฒนาระบบกดขี่ชนชั้นขึ้น และสร้างภาวะการพึ่งพา เช่น การที่ตัวเมืองรอบนอกต้องพึ่งพาส่วนตัวเมืองส่วนกลาง ทาสต้องอาศัยการปกครองของเจ้านาย ทำให้จัดเป็นสังคมที่เป็นอาณานิคมภายใน (internal colonialism) ที่มีการแบ่งแยกกดขี่ชนชั้นล่าง และนำไปสู่การต่อสู้เพื่อปลดแอกด้วยแนวคิดแบบอุดมการณ์เสรีนิยมที่เชื่อเรื่องของความเท่าเทียม สิทธิอิสรภาพ นอกจากนี้ตัวเกมยังมีโครงสร้างที่เชื่อมโยงแต่ละตัวละครเอาไว้ด้วยกันผ่านโครงสร้างสัญลักษณ์ขั้วตรงข้าม (binary opposition) จะแสดงให้เห็นถึงการการต่อสู้ทางการเมืองที่จะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มผู้ที่ออกมารวมตัวต่อสู้ซึ่งมักเป็นชนชั้นที่ต่ำกว่าและถูกกดขี่ สังคมที่มนุษย์เป็นใหญ่ เป็นกลุ่มผู้ที่มีอำนาจซึ่งเป็นชนชั้นที่อยู่สูงกว่ากลุ่มรัฐซึ่งส่วนใหญ่มักจะถูกกำหนดให้อยู่ฝ่ายเดียวกับผู้มีอำนาจมักได้รับอำนาจให้ปราบปรามกลุ่มชนชั้นล่างที่ออกมารวมตัวต่อสู้กับกลุ่มอำนาจ และกลุ่มคนทั่วไปที่ถูกกดขี่แต่ก็ไม่ต้องการต่อสู้ เพียงแค่ต้องการดิ้นรนให้อยู่รอดในชีวิตประจำวัน

เมื่อพิจารณาตอนจบที่ดีที่สุดของแต่ละตัวละคร จะเห็นได้ว่า เนื้อเรื่องของเกมได้สร้างความหมายให้จุดยืนที่เชื่อเรื่องความเท่าเทียมตามแนวคิดเสรีนิยมเป็น “ฝ่ายดี” และฝ่ายอำนาจนิยมหรือระบบศักดินาเป็นเหมือนกับ “ฝ่ายร้าย” ถ้าผู้เล่นเลือกฝ่ายดี ก็จะได้รับตอนจบที่ดี แต่หากเลือกฝ่ายที่ใช้ความรุนแรงหรือเลือกอยู่ฝ่ายเดียวกับกลุ่มหัวอำนาจที่ปกครอง จะได้รับตอนจบที่เลวร้าย โดย Markus ที่ใช้วิธีเรียกร้องเสรีภาพ ความเท่าเทียมแบบสันติ จะได้รับการยอมรับ

ในฐานะคนดี Connor ที่เลือกปฏิบัติตามศีลธรรมมากกว่าทำหน้าที่รับใช้ฝ่ายมนุษยที่มีอำนาจ ก็จะได้รับการยอมรับในฐานะคนดีเช่นเดียวกัน ลักษณะดังกล่าวนี้ นับเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์ฝ่ายเสรีนิยมในรูปแบบของการสร้างตอนจบแบบ happy ending ซึ่งอธิบายของ James MacDowell (2014) ที่กล่าวว่า ตอนจบแบบ happy ending ในภาพยนตร์หรือสื่อบันเทิงต่างๆ แม้จะให้ความรู้สึกที่ดีกับผู้ชม แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เป็นการผลิตซ้ำและปลูกฝังอุดมการณ์ด้วย ดังนั้นการเปรียบเทียบวิธีการเลือกในแต่ละเส้นทางของ *Detroit: Become Human* ที่ให้ผู้เล่นเลือกเพื่อนำไปสู่ฉากจบแบบดีหรือเลวร้าย จึงเป็นการแฝงการผลิตซ้ำอุดมการณ์ตั้งแต่การเลือกเส้นทางไปจนถึงฉากจบของเรื่อง ทั้งนี้ ในส่วน Kara แม้ตอนจบที่ดีที่สุดจะต้องมีการทำผิดศีลธรรมและเป็นการหนีไปอยู่ประเทศแคนาดา กลับเป็นการสะท้อนแง่ลบที่แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของชนชั้นล่างและความเปลี่ยนแปลงของระบบสังคมที่ต้องใช้เวลา ดังนั้นแม้ดีไอเกมจะเป็นการเล่าเรื่องของสื่อใหม่ แต่ก็มีวิธีการในการควบคุมและปลูกฝังผู้รับสารเช่นเดียวกับการเล่าเรื่องในสื่อแบบเดิมโดยเฉพาะภาพยนตร์ โดยในเกม *Detroit: Become Human* ได้ใช้การกำหนดวิธีการต่อสู้ของตัวละครที่เป็นผู้ขัดขืนอำนาจของสังคมด้วยว่า วิธีการต่อสู้ด้วยความรุนแรงเป็นวิธีที่สังคมไม่ยอมรับและอาจนำไปสู่ความตายได้ หากจะสู้ต้องสู้อย่างค่อยเป็นค่อยไปมีการประนีประนอม ไม่ใช่ความรุนแรง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์ (2566), “ปริทัศน์ โดยปริยาย: วิดีโอเกม กระบะเล่นทราย”, *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 23(1): 546-569.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2565), “แสงกระสือ: ผีเพศ โรค และความเป็นอื่น การเมืองระหว่างเพศและโลกจริง”, *วารสารศาสตร์*, 16(1): 51-81.
- จิรายุทธิ์ สีม่วง และภัสสร บัญญฤทธิ์ (2565), “สภาวะอาณานิคมภายในของเวียดนามสมัยอาณานิคมฝรั่งเศส ปี ค.ศ. 1885-1939: บทวิเคราะห์จากทฤษฎีฟุ้งฟุ้งพาของ อังเดร กูเดอว์ แฟรงค์”, *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา*, 10(1): 30-54.
- ซัชชัย คุ่มทวีพร (2550), “ปรัชญาเทคโนโลยีของแอนดรูว์ ฟินเบิร์ก: ทฤษฎีแนววิพากษ์”, *วารสารสังคมศาสตร์*, 39(1-2): 153-192.
- ธีรพัฒน์ พูลทอง (2553), “วาทกรรมอาณานิคมของสยามในลิลิตพายัพ”, *วารสารมนุษยศาสตร์*, 22(2): 115-138.
- ปริญญ์ กฤษสุนทร และจิรเวทย์ รักษ์ชาติ (2563), “การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562”, *วารสารการสื่อสารมวลชน*, 8(2): 36-66.
- สมนึก จันทร์โสภา และคณะ (2553), “เสรีนิยมกับพลังอำนาจใหม่ของการเมืองในศตวรรษที่ 21”, *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 6(2): 552-565.

ภาษาอังกฤษ

- Bogost, I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Massachusetts: The MIT Press.
- Chen, L. et al. (2023), “At the Nexus of Ludology and Narratology: Advances in Reality-based story-driven games”, *F1000Research*, 12: 1-18.
- Frasca, G. (2003), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf, M. and Perron, B. (eds.), *The Videogame Theory Reader*, New York: Routledge.
- Juul, J. (2011), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: The MIT Press.
- MacDowell, J. (2014), *Happy Endings in Hollywood Cinema: Cliche, Convention and the Final Couple*, Edinburgh: Edinburgh University Press
- McLuhan, M. et al. (2001), *The Medium Is the Massage*, California: Gingko Press.
- Melzer, A. and Holl, E. (2019), “Players’ Moral Decisions in Virtual Worlds: Morality in Video Games”, in Vorderer, P. and Klimm, C. (eds.), *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*, Oxford: Oxford University Press.

- Miller, C. (2008), *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 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.
- Schubert, S. (2021), "'Liberty for Androids!': Player Choice, Politics, and Populism in Detroit: Become Human", *European journal of American Studies*, 16(3): 1-24.
- Turner, J. (2018), "Internal Colonisation: The Intimate Circulations of Empire, Race, and Liberal Government", *European Journal of International Relations*, 24(4): 765-790.

สื่อออนไลน์

- ปองขวัญ สวัสดิภักดิ์ (2563), "จากแอฟริกาถึงอเมริกา การค้าทาส และจุดเริ่มต้นของการเหยียดผิวในสหรัฐฯ", สืบค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2566 จาก <https://thestandard.co/origin-of-racism-in-united-states/>
- Aisoon Srikum (2565), "Quick Time Events อย่าละสายตาจากหน้าจอ กดให้ไว รัวให้ทัน ไม่งั้นตาย!", สืบค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2566 จาก <https://www.gamingdose.com/news/quick-time-events-อย่าละสายตาจากหน้าจอ>
- Bogost, I. (2017), "Video Games Are Better Without Stories", retrieved 1 June 2023 from <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Tvtropes (2021), "Pre-Rendered Graphics", retrieved 1 June 2023 from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PreRenderedGraphics>