

# เมื่อเกมมีดแห่งโลกเสมือนจริงรุกรานโลกจริง: การศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเรื่องเอเรบอส<sup>1</sup>ของอัวร์ซูลา โปซนันสกี

ศิริพร ศรีวรรณกานต์<sup>2</sup>

Received: January 25, 2021

Revised: June 26, 2021

Accepted: August 21, 2021

## บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเรื่องเอเรบอส (Erebus, 2010) ของอัวร์ซูลา โปซนันสกี (Ursula Poznanski) ในแง่มุมของความวิตกกังวลเกี่ยวกับภัยจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชนและทางออกของปัญหาดังกล่าว โดยนำเสนอเหตุการณ์การครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ “เอเรบอส” ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถประมวลผลความสนใจและความต้องการของผู้เล่นเกม ผู้เล่นกลุ่มนี้ถูกนำเสนอว่าพวกเขายึดโยงตนเองกับตัวตนในโลกเสมือนจริงมาก จนพวกเขาปฏิเสธตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง และถูกปัญญาประดิษฐ์ในโลกเอเรบอสควบคุมและบงการให้ก่อเหตุรุนแรง แต่ในขณะเดียวกัน ในตัวบทเผยให้เห็นว่าปัญหาการถูกครอบงำดังกล่าวสามารถแก้ไขได้หากบุคคลนั้น ๆ ได้เรียนรู้ถึงภัยความรุนแรงที่เกิดจากการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ โดยนำเสนอผ่านตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชนคนหนึ่งที่เคยติดเกมเอเรบอส แต่ต่อมาเขาตระหนักรู้ภัยจากเกมนี้จากการประสบเหตุรุนแรงที่เยาวชนซึ่งเคยติดเกมเอเรบอสทำร้ายผู้ที่เป็นปฏิปักษ์กับเกมในโลกแห่งความเป็นจริง การนำเสนอเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าตัวบทมีมุมมองที่มีความหวังต่อปัญหาการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็นสิ่งที่แก้ไขได้ผ่านการรับรู้ประสบการณ์ความรุนแรงอันเกิดจากอิทธิพลการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์และการเรียนรู้ที่จะไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

**คำสำคัญ:** การเสพติดเกม, ปัญญาประดิษฐ์, โลกเสมือนจริง, ความรุนแรง, ตัวละครเยาวชน

<sup>1</sup> ตัวบทเรื่องนี้เขียนเป็นภาษาเยอรมันของนักเขียนชาวเวียนนา ออสเตรีย ซึ่งเป็นประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมันเป็นภาษาทางการ แต่การดำเนินเรื่องใช้ตัวละครชาวอังกฤษและฉากในเมืองลอนดอน ผู้วิจัยจึงขอลดเสียงชื่อต่าง ๆ ตามการออกเสียงในภาษาอังกฤษ

<sup>2</sup> หน่วยงานผู้แต่ง: ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อีเมล: siriporn.sr@chula.ac.th

# When the Dark Shadow of Virtual Reality Intrudes into the Real World: A Study of Ursula Poznanski's Young Adult Novel, *Erebos*

Siriporn Sriwarakan<sup>3</sup>

Received: January 25, 2021

Revised: June 26, 2021

Accepted: August 21, 2021

## Abstract

This paper studies Ursula Poznanski's *Erebos* (2010), a German young adult novel, in terms of the concerns it raises about the dangers of and solutions to computer game addiction among young adults. The novel shows the dominance of the computer game "Erebos," which uses artificial intelligence (AI) to process the interests and desires of its players. These players are shown attaching themselves to their virtual selves so much that they deny their real-world selves, and are then manipulated by the Erebos AI to commit acts of violence. On the other hand, the novel reveals that such obsession can be solved when the protagonist, one of the addicted gamers, learns to recognize the violence caused by this computer game after he comes across a violent incident in which some addicted players attack Erebos' enemies in the real world. Such presentation shows that the novel has a hopeful view towards computer game dominance, that the problem can be solved through the perception of violent experience resulting from domination of a computer game, and through learning that one should not resort to violence to solve problems.

**Keywords:** Game addiction, Artificial intelligence, Virtual reality, Violence, Young adult character

---

<sup>3</sup> Affiliation: Department of Comparative Literature, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

E-mail: siriporn.sr@chula.ac.th

## 1. บทนำ

As AI systems become more powerful and more general, they may become superior to human performance in many domains. ... This could lead to extremely positive developments, but could also potentially pose catastrophic risks from accidents (safety) or misuse (security).

(The Centre for the Study of Existential Risk [n.d.], para. 7)

ตามที่คณะผู้วิจัยของศูนย์การศึกษาความเสี่ยงต่อการดำรงชีวิต มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ นำเสนอว่า “เมื่อระบบปัญญาประดิษฐ์มีประสิทธิภาพมากขึ้นและใช้งานได้ทั่วไปมากขึ้น พวกเขามองจะเหนือกว่าประสิทธิภาพของมนุษย์ในหลากหลายขอบเขต ...นี้อาจจะนำไปสู่การพัฒนาในเชิงบวกอย่างสูงมาก แต่ก็อาจจะก่อให้เกิดความเสี่ยงในระดับร้ายแรงจากอุบัติเหตุ (ความปลอดภัย) หรือการนำไปใช้ในทางที่ผิด (ความมั่นคง)” ก่อนหน้านี้สตีเฟน ฮอว์คิง (Stephen Hawking) นักฟิสิกส์ชาวอังกฤษกล่าวถึงความน่ากลัวของปัญญาประดิษฐ์ว่า “มันจะพัฒนาให้มีศักยภาพสูงขึ้นด้วยตนเองหรือมันจะออกแบบตัวเองใหม่ในอัตราที่รวดเร็วขึ้นเรื่อย ๆ ...มนุษย์ผู้ถูกจำกัดด้วยวิวัฒนาการทางชีววิทยาที่เชื่องช้าอาจจะไม่สามารถแข่งขันได้ และอาจจะถูกแทนที่” [It would take off on its own, and re-design itself at an ever increasing rate... Humans, who are limited by slow biological evolution, couldn't compete, and would be superseded. (Cellan-Jones 2014, paras. 8-9)] ความเห็นข้างต้นนำเสนอให้เห็นความชื่นชมปัญญาประดิษฐ์ ขณะเดียวกันก็เกิดความหวาดวิตกต่อปัญญาประดิษฐ์ที่อาจจะเป็นอันตรายต่อมนุษย์ด้วยเช่นกัน หากเทคโนโลยีดังกล่าวพัฒนาไปอีกระดับหนึ่ง ปัญญาประดิษฐ์เป็นหัวข้อที่นักเขียนบางคนนำมาใช้ในการดำเนินเรื่อง ดังเช่นที่ อัวร์ซูลา โพซนันสกี (Ursula Poznanski) นำเสนอ*เอเรบอส* (*Erebos*, 2010) โดยเรียบร้อยเป็นประเด็นการครอบงำของปัญญาประดิษฐ์ในเกมคอมพิวเตอร์ต่อตัวละครเยาวชน ในตัวบทบอกเล่าเรื่องราวของนิค (Nick) ตัวละครเอกผู้หลงใหลเกมนี้เช่นเดียวกับผู้เล่นคนอื่น ปัญญาประดิษฐ์แสดงบทบาทตั้งแต่การเข้าสู่การเล่น เกม เขาต้องลงทะเบียนชื่อนามสกุล นิกลองทดสอบเกมด้วยการไม่ยอมบอกชื่อจริงของเขา แต่เกมกลับรู้จักเขา “โทมัส มาร์ตินสัน ไม่ใช่ชื่อของเธอ ถ้าเธออยากเล่นเกมนี้ จงบอกชื่อจริงของเธอให้ฉันรู้” [Thomas Martinson ist falsch. Wenn du spielen möchtest, nenne mir deinen Namen. (Poznanski 2019, 45)] นิกไม่รู้ว่าเกมนี้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งสามารถประมวลผลความสนใจและความต้องการของผู้เล่นเกมจากบันทึกการใช้งานในระบบอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกันในตัวบทดำเนินเรื่องโดยใช้พื้นที่สองโลกซึ่งไม่ได้แยกออกจากกัน กล่าวคือ ตัวละครเยาวชนผู้เล่นเกมรับคำสั่งจากโลกเอเรบอสและนำไปปฏิบัติภารกิจในโลกจริงของตัวละคร ในตอนแรกนิกถูกเกมนี้ครอบงำเช่นเดียวกับผู้เล่นคนอื่น แต่เมื่อเพื่อนสนิทของเขาประสบอุบัติเหตุร้ายแรงจากการบงการของโลกเอเรบอส ท้ายที่สุด นิกตระหนักรู้ว่าเกมนี้กำลังหลอกใช้ผู้เล่นให้ก่อเหตุรุนแรง เขาจึงพยายามหยุดยั้งการกระทำดังกล่าว

*เอเรบอส*ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้อ่าน จนมีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหลากหลายภาษา (ALLEN & UNWIN [n.d.]) และได้รับรางวัลวรรณกรรมเยาวชนดีเด่นของเยอรมนี (Deutscher Jugendliteraturpreis – Preis der Jugendjury 2011) รวมทั้งรางวัลอื่น ๆ เช่น หนังสือดีเด่นประจำเดือนมีนาคม ค.ศ. 2010 และรางวัลเมอร์เซอร์ไน ค.ศ. 2011 (Preis der Moerser Jugendbuchjury) (Loewe [n.d.]) ผู้ประพันธ์เป็นชาวเวียนนา ประเทศออสเตรีย เขียนงานเป็นภาษาเยอรมัน ทว่าเธอมิได้ใช้ฉากในดินแดนที่ใช้ภาษาเยอรมัน ผู้ประพันธ์เลือกใช้ตัวละครเป็นชาวอังกฤษและฉากในเมืองลอนดอนซึ่งถูกจำลองเป็นพื้นที่ในโลกเอเรบอส “การต่อสู้ครั้งแรก...ที่แม่น้ำสีแดงซึ่งมีกังหันลมผุดตั้งอยู่...มันคือฮอลแลนด์พาร์กที่สายเซ็นทรัล [...] จากนั้นฉันก็เดินทางตามแนวพุ่มไม้สีชมพูซึ่งนั่นก็คือสายแอมเมอร์สมิทแอนด์ซิดี และตรงนั้นคือสถานีแรกที่ชื่อ

เซเพ็ดส์บุช” เขาเงยหน้าขึ้น “...ถนนโกลด์ฮอว์ก นกเหยี่ยวสีทองเกือบทำให้ผมแย่” [Der erste Kampf...der war an einem roten Fluss, an dem verfallene Windmühlen gestanden haben...Holland Park an der Central Line. [...] Danach bin ich der rosafarbenen Hecke gefolgt – also der Hammersmith & City Line. Da, die erste Station: Shepard’s Bush. Er blickte hoch....Goldhawk Road. Der goldene Falke hätte mich fast erledigt. (Poznanski 2019, 416-417)] การนำเสนอเช่นนี้เป็นไปได้ที่จะสื่อถึงปัญหาการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเท่านั้น ทว่าเป็นปัญหาที่พบได้เกือบทุกประเทศ ขณะเดียวกันเพื่อนเน้นย้ำว่าพื้นที่ในโลกเสมือนจริงกับโลกจริงไม่สามารถแยกขาดจากกันได้

ความสัมพันธ์ระหว่างโลกเสมือนจริงกับโลกจริงเป็นประเด็นสำคัญในวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิตเรื่อง “โลกคู่ขนานในวรรณกรรมเยาวชน: โลกในชีวิตจริงซ้อนทับกับโลกอื่น การวิเคราะห์วรรณกรรมเรื่อง *เอเรบอส* ของโพชนันส์กับหัวใจน้ำหมึก/โลหิตน้ำหมึกของคอร์เนเลีย ฟุงเคอ” (Parallele Welten in der Jugendliteratur: Alltagswelten treffen auf Anderswelten. Eine Analyse der Bücher *Erebos & Tintenherz/Tintenblut*.) ของลาริสสา ฟอน ไคลสท์ (Larissa von Kleist 2015, 42-79) ในงานชิ้นนี้กล่าวถึงสื่อกลางที่นำตัวละครเคลื่อนที่จากโลกจริงไปยังอีกโลกหนึ่ง ใน *เอเรบอส* ใช้เกมคอมพิวเตอร์ ส่วนในชุดหัวใจน้ำหมึกใช้หนังสือ แม้ว่าตัวบททั้งสองเรื่องจะแตกต่างกันตรงที่เอเรบอสเป็นแนวสมจริง ส่วนอีกเรื่องเป็นการผจญภัยแนวแฟนตาซี แต่ไคลสท์เห็นว่าตัวบททั้งสองเรื่องมีความคล้ายคลึงกันตรงที่ตัวละครของทั้งสองเรื่องสามารถสัมผัสรูป รส กลิ่น และเสียงในอีกโลกหนึ่งได้ แม้ว่าในชุดหัวใจน้ำหมึก ตัวละครในโลกจริงสามารถเคลื่อนย้ายตัวเองไปสู่โลกแฟนตาซีได้ เช่นเดียวกับที่ตัวละครในโลกแฟนตาซีสามารถเคลื่อนย้ายตัวเองมาสู่โลกจริงได้ ขณะที่ใน *เอเรบอส* ตัวละครในโลกจริงมิได้เคลื่อนย้ายตัวเองไปสู่โลกเสมือนจริง เป็นเพียงการสร้างผู้เล่นแทนตัวเอง ขณะเดียวกันในตัวบททั้งสองเรื่องยังมีจุดร่วมกันในแงุ่มที่ตัวละครมักจะลืมโลกจริง เมื่อพวกเขาจดถึงไปสู่อีกโลกหนึ่ง นอกจากนี้ ในตัวบททั้งสองเรื่องยังมีประเด็นร่วมกันด้านบทบาทของโลกแฟนตาซีและโลกเสมือนจริงซึ่งดูเหมือนว่าทั้งสองโลกเป็นพื้นที่ในการผจญภัย มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น แต่ก็แฝงไปด้วยอันตราย และอันตรายนั้นยังได้เคลื่อนย้ายมาเกิดในโลกจริงด้วย รวมทั้งโลกแฟนตาซีและโลกเสมือนจริงมีบทบาทด้านจิตวิทยา คือ การหลีกหนีจากความเครียดและความกดดันในโลกจริงซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยเห็นด้วย ไคลสท์เน้นการศึกษาบทบาทและความสำคัญของมิติโลกคู่ขนานในตัวบททั้งสองเรื่องเชิงเปรียบเทียบ ขณะที่ผู้วิจัยเน้นการศึกษา ตัวละครเยาวชนกับการเติบโตทางความคิดต่อประเด็นการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยสนใจศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเรื่องนี้ในแงุ่มของความคิดกังวลเกี่ยวกับภัยจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อตัวละครเยาวชนและทางออกของปัญหาดังกล่าว โดยนำเสนอเหตุการณ์การครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ “เอเรบอส” ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเข้าใจความต้องการของผู้เล่น ผู้เล่นกลุ่มนี้ถูกนำเสนอว่าพวกเขายึดโยงตนเองกับตัวตนในโลกเสมือนจริงหรือโลกเอเรบอสมาก จนพวกเขาปฏิเสธตัวตนในโลกจริงของตัวเองและถูกเอเรบอสควบคุมและบงการให้ก่อเหตุรุนแรง แต่ในขณะเดียวกัน ในตัวบทเผยให้เห็นว่าปัญหาการถูกครอบงำดังกล่าวสามารถแก้ไขได้หากบุคคลนั้น ๆ เรียนรู้ถึงภัยความรุนแรงที่เกิดจากการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ โดยนำเสนอผ่านตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชนคนหนึ่งที่ใช้เสพติดเกมนี้ แต่ต่อมาเขาตระหนักว่าปัญญาประดิษฐ์ในโลกเอเรบอสสามารถก่อเหตุรุนแรงกับผู้ที่ปฏิบัติกับเกมนี้ในโลกจริง จึงปฏิเสธที่จะใช้ความรุนแรงในลักษณะเดียวกัน การนำเสนอการตระหนักรู้และหลุดพ้นจากการครอบงำดังกล่าวของตัวละครเอกแสดงให้เห็นว่าตัวบทมีมุมมองที่มีความหวังต่อปัญหาการครอบงำของเกมว่าเป็นสิ่งที่แก้ไขได้ ผ่านการรับรู้ประสบการณ์ความรุนแรงอันเกิดจากอิทธิพลการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์และการเรียนรู้ที่จะไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

## 2. ระหว่างการตกหลุมพรางและการก้าวข้าม: ตัวละครและการถูกเกมครอบงำ

ในฉบับบทบรรยายว่าศาลพิพากษาให้แลร์รี แมกเวย์ (Larry McVay) เจ้าของบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งหนึ่งในลอนดอน มีความผิดข้อหาฉ้อโกงและลักขโมยเกมคอมพิวเตอร์ชื่อประกายไฟของเทพเจ้า ส่งผลให้เขาต้องโทษจำคุก 6 ปี นับตั้งแต่เริ่มพิจารณาคดี แมกเวย์กล่าวอ้างว่าเขาเป็นผู้พัฒนาเกมนี้ แต่ถูกนายแอนเดรีย ออร์โตแลน (Andrea Ortolan) ผู้เป็นเจ้าของบริษัทเกมอีกแห่งหนึ่งขโมยไป อย่างไรก็ตาม ระหว่างการพิจารณาคดีเขาไม่สามารถหาหลักฐานมาพิสูจน์ค่ากล่าวอ้างของเขาได้ ความพ่ายแพ้และการสูญเสียทำให้แมกเวย์พัฒนาเกมที่ชื่อเอเรบอส และแฝงฝังตัวเองอยู่ในเกมนี้เพื่อทวงคืนความยุติธรรมให้กับตนเอง โดยใช้ตัวละครเยาวชนผู้เล่นเกมเป็นเครื่องมือในการแก้แค้นศัตรูของเขา เหตุการณ์ดังกล่าวเผยให้เห็นความรุนแรงที่ผู้ใหญ่ทำกับผู้ใหญ่และผู้ใหญ่ทำกับเยาวชน

### 2.1 “ผี” ในเกมคอมพิวเตอร์: การเผยให้เห็นความล้มเหลวของตัวละครผู้ใหญ่

สืบเนื่องจากเกมประกายไฟของเทพเจ้าของแมกเวย์ซึ่งใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการบริหารจัดการเกม ส่งผลให้เกมสามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดแตกต่างกันไปตามความชอบและความสนใจของผู้เล่นแต่ละคนได้ ทำให้ออร์โตแลนต้องการเกมนี้เพราะเขามั่นใจว่าเกมนี้จะสร้างผลกำไรมหาศาล ทว่าแมกเวย์ปฏิเสธการทำธุรกิจร่วมกัน ยังผลให้ออร์โตแลนติดสินบนพนักงานในบริษัทของแมกเวย์และใช้กฎหมายมาเป็นช่องทางในการเอาชนะแมกเวย์ผ่านการสร้างหลักฐานเท็จ เหตุการณ์นี้เผยให้เห็นว่ากระบวนการยุติธรรมก่อให้เกิดความยุติธรรมแก่แมกเวย์ หรือบ่งบอกถึงโครงสร้างเชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันในสังคม ระหว่างอำนาจของนายทุนเจ้าของธุรกิจขนาดใหญ่ที่สามารถกลืนกินธุรกิจขนาดเล็กซึ่งไร้อำนาจ ออร์โตแลนไม่ได้เคารพการตัดสินใจและความต้องการของแมกเวย์ เขาจึงใช้อำนาจเงินในการจัดการแปรเปลี่ยนเจ้าของเกมให้กลายเป็นอาชญากรผู้ลักขโมยเกมของตนเอง ผู้ประพันธ์นำเสนอออร์โตแลนให้เป็นตัวละครนายทุนที่มีภาพลักษณ์เชิงลบ เพื่อชี้ให้เห็นการดำเนินธุรกิจโดยปราศจากธรรมาภิบาลและช่องโหว่ของกระบวนการยุติธรรม ในที่นี้ความบกพร่องของกระบวนการยุติธรรมมิได้เกิดจากความไม่เป็นธรรมในการบังคับใช้กฎหมายหรือการบิดเบือนของคณะผู้พิพากษา หากปัญหาเกิดจากการที่ออร์โตแลนมิได้เคารพกฎหมายและสถาปนาตนเองให้มีอำนาจอยู่เหนือกฎหมาย ส่งผลให้ตำแหน่งความยุติธรรมเอนเอียงหรือลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของกฎหมาย ทั้งที่เขาเป็นผู้ชนะในเกมธุรกิจ แต่ชัยชนะของเขามาจากกลโกงจึงไม่อาจเรียกว่าเป็นความสำเร็จได้อย่างภาคภูมิใจ นั่นแสดงให้เห็นว่าเขาเป็นผู้ใหญ่ที่ล้มเหลวและอ่อนแอ จึงปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำจนไม่สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ขณะเดียวกัน เขายังประสบความล้มเหลวในโลกธุรกิจเพราะเขาดำเนินกิจการโดยเน้นผลกำไรจากการละเมิดสิทธิ์ของผู้อื่นและใช้ช่องโหว่ทางกฎหมายมาเป็นช่องทางในการครอบครองเกมที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของแมกเวย์ อันส่งผลให้สังคมไม่เกิดการแข่งขันทางปัญญาและจะหล่อเลี้ยงความยุติธรรมให้ดำรงอยู่ต่อไป

ความยุติธรรมที่แมกเวย์ประสบทำให้เขาโกรธแค้น นำไปสู่การสร้างเกมเอเรบอสขึ้นมาแทนที่ “เอเรบอสมาจากภาษากรีกซึ่งแปลว่ามืด ในตำนานกรีกหมายถึงเทพเจ้าแห่งความมืด และยังเป็นบุคลาธิษฐานของความมืดด้วย...ตามตำนานในยุคต่อมา เอเรบอสเป็นส่วนหนึ่งของโลกหลังความตาย เป็นดินแดนที่ผู้เสียชีวิตต้องไปเยือนหลังความตาย” [Erebus (von griech. ‘dunkel’) ist in der griechischen Mythologie der Gott der Finsternis und die Personifizierung dieser. [...] Späteren Legenden zufolge war Erebus ein Teil der Unterwelt. Es war der Ort, den die Toten unmittelbar nach ihrem Tod passieren mussten. (Poznanski 2019, 122)] ความมืดในที่นี้หมายถึงความมืดมนของการใช้กระบวนการยุติธรรมในการก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรมกับแมกเวย์ ส่วนความตายหมายถึงความตายของแมกเวย์เอง หลังจากที่เขาพัฒนาเกมเอเรบอสเสร็จ แมกเวย์ทำอัตวินิบาตกรรมอันสื่อนัยถึงการปฏิเสธที่จะต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมแห่งความ

อยู่ดิธรรม เขากล่าวว่า “ใครที่ขโมยความฝันของเราไป คนผู้นั้นมอบความตายให้แก่เรา” [Wer unsere Träume stiehlt, gibt uns den Tod. (Poznanski 2019, 377)] แม้ว่าแมกเวย์จากโลกนี้ไปแล้ว แต่ความคิดและเจตจำนงของเขายังอยู่ในโลกเอเรบอส “ฉันคือคนตาย” [Ich bin ein Toter. (Poznanski 2019, 39)] เกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นโลกหลังความตายซึ่งแมกเวย์สามารถดำเนินแผนการแก้แค้น เพื่อตามทวงคืนความอยู่ดิธรรมที่เขาเคยได้รับ ผู้ประพันธ์ก้าวข้ามเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ทางวิทยาศาสตร์อย่างเกมคอมพิวเตอร์กับพื้นที่ของผีและลัทธิวิญญาณให้เป็นโลกใบเดียวกัน ในงานวรรณกรรมผีมักจะถูกใช้เป็นตัวแทนของอำนาจพิเศษที่ตัวละครไม่มีเมื่อครั้งที่ยังมีชีวิตอยู่ ในเรื่องนี้ก็เช่นกันแมกเวย์เป็นผู้ไร้อำนาจเมื่อครั้งที่เขายังมีชีวิต หลังความตายแมกเวย์แฝงฝังอยู่ในเกมและเป็นส่วนหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นตัวแทนของอำนาจที่แมกเวย์มอบให้กับเทคโนโลยีดังกล่าวโดยสมัครใจและอยู่ในรูปแบบของ “ตัวละครคนตาย” (der tote Mann) ในเกมเอเรบอส

ผีแมกเวย์ใช้เอเรบอสเป็นพื้นที่ในการล่อลวงผู้เล่นเกมให้ตกเป็นเหยื่อที่จะมาปฏิบัติภารกิจแทนเขา “...เหยื่อที่ใช้ล่อต้องสวยงาม เพื่อที่กว่าผู้ตกเป็นเหยื่อจะสังเกตเห็นตะขอก็ก่อนที่ถูกมันเกี่ยวจนลึกลงไปแล้ว...” [...Ein Köder muss schön sein, damit die Beute den Haken erst bemerkt, wenn er tief im Fleisch sitzt. ... (Poznanski 2019, 5)] เกมนี้คือบ่วงแร้วซึ่งจะดักจับผู้เล่นเกมให้กลายเป็นเหยื่อที่ช่วยสืบสานภารกิจของเขา สอดคล้องกับถ้อยคำรำพึงของผีแมกเวย์ “...หากจะมีอะไรก็ตามที่อยู่ในมือของฉันอย่างล้นเหลือ สิ่งนั้นคือความมืดมิด ความมืดมิดก็คือพื้นดิน ที่ซึ่งอะไรที่ฉันปลูกจะเจริญงอกงามขึ้นมา” [...Wenn es etwas gibt, worüber ich im Übermaß verfüge, so ist es Dunkelheit. Sie ist der Boden, auf dem gedeihen wird, was ich wachsen lassen möchte. (Poznanski 2019, 5)] การกระทำดังกล่าวบ่งบอกถึงการบ่มเพาะผู้เล่นเกมเอเรบอสให้เป็นเครื่องมือของเขา “...จากนี้ไปฉันจะทำลาย ใครจะว่าอะไรฉันก็ตามใจ หากความอยู่ดิธรรมมีอยู่จริง อย่างน้อยภารกิจสุดท้ายนี้ก็จะสำเร็จอย่างที่ตั้งใจไว้” [Nun werde ich zerstören. Wer will es mir übel nehmen? Wenn es Gerechtigkeit gibt, wird wenigstens dieses Letzte gelingen. (Poznanski 2019, 289)] ความอยู่ดิธรรมของผีแมกเวย์ในแง่มุมหนึ่ง คือการแก้แค้นออร์ไทแลนโดยใช้ผู้เล่นเกมเป็นเครื่องมือ ขณะเดียวกันผีแมกเวย์ใช้เอเรบอสเป็นเครื่องมือในการต่อกรกับศาลและกระบวนการยุติธรรมที่เปิดช่องโหว่ให้กับการใช้อำนาจในทางที่ผิด จนเกิดความอยู่ดิธรรมกับเขา

ก่อนหน้านี้แมกเวย์จะกลายเป็นผีร้าย เขาตั้งใจที่จะสร้างชุมชนผู้เล่นเกม เอเดรียน (Adrian) ลูกชายของแมกเวย์เล่าว่า “นี่คือเกมประกายไฟของเทพเจ้า เป็นโครงการที่พอร์รกที่สุด พ่ออยากให้ผู้เล่นเกมมอบของขวัญให้กันและกัน หรือทำให้พวกเขาได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกันในชีวิตจริง ผู้เล่นเกมจะไม่ได้นั่งอยู่ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่จะเกิดมิตรภาพระหว่างกันด้วย...” [Das ist Götterfunken. Dads liebstes Projekt. Er wollte, dass die Spieler sich gegenseitig Geschenke machen oder auf andere Weise sich im echten Leben unter die Arme greifen. Dass sie nicht nur vor dem Computer sitzen, dass Freundschaften entstehen... (Poznanski 2019, 439)] สอดคล้องกับชื่อเกมประกายไฟของเทพเจ้า (Götterfunken) หมายถึง “สิ่งที่มาจากเทพเจ้าพร้อมกับมอบความกระตือรือร้นมาด้วย หรือหมายถึงความรู้สึกที่สร้างแรงบันดาลใจ” [der etwas, was gleichsam von den Göttern kommt und in Begeisterung versetzt; begeisterndes Gefühl (Duden [n.d.])] แมกเวย์ต้องการใช้เกมประกายไฟของเทพเจ้าในการสร้างชุมชนผู้เล่นเกมที่อบอุ่นเพื่อหักล้างภาพลักษณ์เหมารวมของผู้เล่นเกมที่ยิ่งใช้เวลาไปกับเกมนานเพียงใดก็จะยิ่งก่อให้เกิดปัญหาทางจิตใจ อารมณ์และสุขภาพกายเพิ่มมากขึ้น ดังที่คณะผู้วิจัยเรื่อง “Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis” นำเสนอว่าผลจากการสำรวจเยาวชนเยอรมันจำนวน 295 คนที่มีอายุระหว่าง 13-16 ปี ซึ่งใช้เวลาเล่นเกมที่รุนแรงมากขึ้น จะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเพศชายและเพศหญิงมีความก้าวร้าวทางด้านร่างกายและอารมณ์มากขึ้นตามไปด้วย (Möller and Krahé 2009, 79, 85) แตกต่างจากเกมอื่น ๆ ของเขา แมกเวย์ฝากความหวังทั้งหมดไว้กับเกมประกายไฟของเทพเจ้า เมื่อความหวังและความฝันในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์และชุมชนผู้เล่นเกมในอุดมคติต้อง

พังทลายลง เพียงเพราะนายทุนที่มีความโลภโมโหโง่งมผู้ใช้อำนาจกฎหมายในการแย่งชิงของรักของหวงของเขาไป ความเจ็บปวดและความทุกข์อย่างแสนสาหัสที่เกิดขึ้นทำให้เขาละทิ้งความตั้งใจและเจตนาดีตามที่เขาเคยวาดหวังไว้

การที่แมกเวย์พ่ายแพ้และตามไม่ทันกลไกของนายทุน จนนำไปสู่การทำอัตวินิบาตกรรมนั้น อาจเรียกได้ว่าเป็นความอ่อนแอและความล้มเหลวของเขา หลังจากการเสียชีวิตของแมกเวย์ ภรรยาของเขาต้องรับภาระยากลำบากมรสุมประสาท ส่วนลูกชายต้องย้ายโรงเรียนเพื่อเปลี่ยนสภาพแวดล้อมใหม่ แมกเวย์หลงลืมบทบาทของเขาในฐานะสามีและพ่อ เพราะเขาผูกมัดตัวตนของเขาความสำเร็จในหน้าที่การงานเท่านั้น หากพิจารณาในอีกแง่มุมหนึ่งแมกเวย์อาจจะมีใช้คนอ่อนแอหรือไม่รู้ปัญหา เขาอาจจะมีภาวะซึมเศร้าหลังจากที่เขาสูญเสียเกมและชื่อเสียง แมกเวย์ขังตัวเองในห้องใต้ดินและไม่สามารถดำรงชีวิตได้ตามปกติ เขาเห็นว่า “แต่ละวันที่ผ่านไป ความเป็นจริงของฉันสูญเสียคุณค่าลงเรื่อย ๆ ...โลกจริงก่อให้เกิดความเจ็บปวด มีแต่โรคภัยรอบตัว และโลกจริงเชื่อฟังแต่กฎที่น่าขบขัน...” [Mit jedem neuen Tag verliert meine Realität an Wert... [...] Sie verursacht Schmerzen, sie schlägt mit Krankheit um sich, sie gehorcht lächerlichen Gesetzen... (Poznanski 2019, 219)] การที่เขาไม่สนใจโลกภายนอก อาจจะเป็นสัญญาณที่บ่งบอกว่าเขาป่วยด้วยโรคซึมเศร้าจึงส่งผลให้แมกเวย์รู้สึกท้อแท้หมดหวังกับชีวิต (Manoch 2017b) ทำให้เขามองไม่เห็นทางออกหรืออนาคต ภาวะซึมเศร้าของแมกเวย์เริ่มต้นจากการประสบความอยู่ติธรรมจากกระบวนการยุติธรรม ภาวะดังกล่าวเปรียบเสมือนบาดแผลที่ถูกกรีดลึกแต่ไม่เคยเข้าสู่การเยียวยารักษาเพราะเป็นบาดแผลที่มองไม่เห็น และแมกเวย์เองก็ปิดกั้นตัวเองจากครอบครัว ด้วยเหตุนี้ ทั้งภรรยาและลูกชายจึงไม่สามารถยื่นมือมาโอบกอดปลอบประโลมเขาได้ ทำให้ความทุกข์และความเจ็บปวดของเขาไม่อาจจะทุเลาเบาบางลงไปได้ การนำเสนอเช่นนี้เพื่อสื่อสารว่าไม่ใช่มนุษย์ทุกคนที่จะสามารถจัดการและรับมือกับปัญหาที่ถาโถมเข้ามาในชีวิตได้เสมอไป

## 2.2 นิก: จากความลุ่มหลงสู่การตระหนักรู้ภัยจากโลกเอบอส

ความอยู่ติธรรมและความรุนแรงที่ออร์โตะแลกก่อเหตุไว้กับแมกเวย์ ส่งผลให้แมกเวย์ใช้เกมเอบอสเพื่อครอบงำเยาวชนผู้เล่นเกมนี้ เมื่อเหล่าผู้เล่นเกมถูกรอบงำจนยึดโยงตนเองกับตัวตนในโลกเสมือนจริงและปฏิเสธตัวตนในโลกจริง แมกเวย์จึงสามารถควบคุมและบงการให้พวกเขาก่อเหตุรุนแรง สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “Artificial Intelligence Crime: An Interdisciplinary Analysis of Foreseeable Threats and Solutions” ที่คณะผู้วิจัยเสนอความเป็นไปได้ของการคุกคามของปัญญาประดิษฐ์และการส่งผลกระทบต่อสถานะทางจิตใจของผู้ใช้ในการก่ออาชญากรรม เพราะศักยภาพประการหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ “สามารถทำให้ผู้ใช้รู้สึกไว้วางใจและมีความอ่อนไหวต่อการถูกชักจูงและการถูกหลอกใช้” [...to gain trust from users, making people vulnerable to manipulation. (King et al. 2020, 97)] อย่างไรก็ตาม ในตัวบทมีการนำเสนอให้เห็นว่าปัญหาที่ผู้เล่นเกมเอบอสถูกรอบงำสามารถคลี่คลายได้ หากผู้เล่นตระหนักรู้ถึงภัยความรุนแรงที่เกิดจากการครอบงำของเกมนี้ โดยนำเสนอผ่านนิก ผู้เป็นตัวละครเอกซึ่งเคยเสพติดเกมนี้ ทว่าหลังจากที่เขารับรู้เหตุการณ์ที่เพื่อนของเขาซึ่งเป็นปฏิปักษ์กับเกมนี้ประสบอุบัติเหตุจนเกือบจะต้องเสียชีวิตอันเป็นผลตามคำสั่งจากโลกเอบอส เหตุการณ์ความตายดังกล่าวกลายเป็นทางเบี่ยงที่ให้นิกหลุดพ้นจากความลุ่มหลงต่อเกมนี้ และได้ร่วมมือกับเพื่อนกลุ่มหนึ่งในการยุติเหตุรุนแรงจากโลกเอบอส

### 2.2.1 ตัวละครเยาวชนกับการถูกโลกเอบอสครอบงำ

เมื่อผู้เล่นเข้าสู่โลกเอบอส พวกเขาสามารถเลือกเพศ เผ่าพันธุ์ รูปลักษณ์ภายนอก อาชีพ ความสามารถพิเศษ อาวุธ

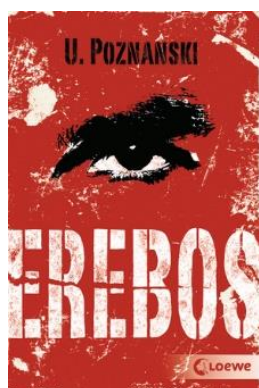
และการตั้งชื่อใหม่ให้กับเขาหรือเธอ เอเรบอสเป็นพื้นที่เปิดซึ่งปล่อยให้ผู้เล่นมีอิสระในการสร้างตัวตนใหม่ซึ่งจะช่วยให้เติมเต็มจินตนาการให้กับผู้เล่น สอดคล้องกับการศึกษาผู้เล่นเกมในเชิงจิตวิทยาว่าเกมจะปล่อยให้ผู้เล่นกลายเป็นอะไรก็ได้ที่เขาหรือเธอต้องการจะเป็นหรือวาดฝันไว้ ทำให้ผู้เล่นสมปรารถนากับความต้องการที่ไม่อาจจะทำได้ในโลกจริง “...นี่จะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกมีอำนาจมาก” [...this also makes them feel powerful. (Gaitán 2018, para. 4) โดยเฉพาะในเกมการต่อสู้ที่มีเนื้อหารุนแรงและเกี่ยวข้องกับความเป็นความตาย ผู้เล่นเกมสามารถเปิดเผยความป่าเถื่อนและความกระหายเลือดเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะการต่อสู้ในแต่ละด้าน อย่างเช่นในฉากที่ซาริอัสผู้เป็นตัวตลกของนิคในโลกเอเรบอสต่อสู้ในเกมจนได้รับชัยชนะในระดับที่สี่ “เขาใช้อาวุธแทงเข้าที่หน้าอกของเฟนิล แล้วก็ดึงออกมาอีกครั้ง จากนั้นก็แทงเข้าที่ท้องเธอ เลือดไหลทะลักออกจากบาดแผลทั้งสองที่...” [Er stößt seine Waffe in Feniels Brust, zieht sie wieder heraus, stößt sie ihr in den Bauch. Blut strömt aus beiden Wunden... (Poznanski 2019, 176)] และในการต่อสู้จนเขาชนะระดับที่หก “หลังจากการฟาดฟันที่ทรงพลังถึงสองครั้ง ดาบก็กระเด็นไปเช่นกัน ซาริอัสมองเห็นเลือดบนไหล่และหน้าอกของเลลันต์ด้วยความพึงพอใจ...” [Nach zwei kräftigen Schlägen ist auch das Schwert fort. Mit Genugtuung sieht Sarius das Blut an Lelants Schulter und Brust... (Poznanski 2019, 181)] ผู้เล่นทำร้ายคู่ต่อสู้จนเสียชีวิตในโลกเอเรบอสได้ ทว่าในโลกจริงพวกเขาทำเช่นนั้นไม่ได้เพราะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ขณะที่ในโลกเสมือนจริงผู้เล่นสามารถละเมิดกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ของสังคม ในโลกนี้ผู้เล่นมีอิสระที่จะทำอะไรก็ได้ตามความต้องการโดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้อง ด้วยเหตุนี้ โลกเอเรบอสจึงมีบทบาทในการสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นเกม และยังเป็นกลไกทางจิตวิทยาที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดหรือความกดดันจากกฎเกณฑ์ในสังคม เพราะผู้เล่นสามารถทำสิ่งที่ห้ามที่ไม่อาจจะทำเช่นนั้นได้ในโลกจริง นั่นบ่งบอกถึงภาพลักษณ์เชิงบวกของเกมคอมพิวเตอร์ กระนั้นก็ตาม โลกเอเรบอสไม่ได้มีเฉพาะด้านที่เป็นคุณประโยชน์กับผู้เล่นเกม แต่ยังก่อให้เกิดผลเสียต่อผู้เล่นเกมด้วย

ในฉบับที่แล้วว่าผู้เล่นเกมมักใช้เวลาไปกับเกมจนพักผ่อนไม่เพียงพอ ทำให้พวกเขารู้สึกอ่อนล้า อ่อนเพลีย ปวดศีรษะ หรือแม้แต่โดดเรียน เยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดและผู้ป่วยติดการพนัน คือมีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกมและมีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วผู้เล่นจะต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ หากถูกขัดขวางการเล่นเกม ผู้เล่นจะรู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียด อีกทั้งยังมีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือครุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไปและต้องการเล่นเกมตลอดเวลา จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม รวมถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าที่ตั้งใจไว้ บางครั้งก็มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกม แต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ (Sirichai and Phanom [n.d.], 3) องค์การอนามัยโลกหรือ WHO ประกาศให้การติดเกม ทั้งวิดีโอเกม และเกมที่ใช้ผ่านสื่อดิจิทัล เป็นความเจ็บป่วยใน ค.ศ. 2018 (WHO 2018) ทว่าผู้เล่นเกมเอเรบอสได้รับรู้ว่าพวกเขาอยู่ในภาวะดังกล่าว เพราะมีแมกเวย์ต้องการให้เหล่าผู้เล่นเกมตกหลุมพรางของตน เขายังล่อลวงผู้เล่นเกมโดยมอบรางวัลพิเศษให้กับเหยื่อที่ปฏิบัติภารกิจในโลกจริง อย่างเช่นที่นิคได้รับคะแนนเพิ่มและยังได้รับของขวัญวันเกิด นั่นยังทำให้นิครู้สึกดีและหลงใหลในโลกเอเรบอสล่งรู้ความต้องการของเขา

ดูเหมือนว่าโลกเอเรบอสเอาใจใส่เหล่าตัวละครเยาวชนผู้เล่นเกมผ่านการให้รางวัล แต่แท้ที่จริงแล้วโลกเอเรบอสพร้อมที่จะคุกคามหรือทำร้ายใครก็ตามที่เป็นปฏิปักษ์กับโลกนี้ เช่น ตัวละครครูคนหนึ่งที่กำลังจะถูกวางยาเพราะเขากำลังค้นหาคำตอบว่าเกมเอเรบอสต้องการอะไรจากนักเรียนของเขา เมื่อนิคได้รับคำสั่งให้วางยาครู เขารำพึงว่า “เขาทำไม่ได้ เขาไม่สามารถฆ่าใครได้ [...] เขาต้องคิดอะไรให้ออก และไม่ใช่ว่าคิดให้ออกเท่านั้น แต่ต้องเป็นความคิดที่ดี ความคิดที่ทำให้ทั้งครูวัดสันและซาริอัสมีชีวิตรอดไปได้” [...Er konnte das unmöglich tun. Er konnte niemanden umbringen [...] Er

brauchte eine Idee, und zwar nicht irgendeine, sondern eine gute. Eine, die es sowohl Watson als auch Sarius erlauben würde, am Leben zu bleiben. (Poznanski 2019, 292-293)) นิกมันใจว่าเขาสามารถหลอกล่อโลกเอเรบอสได้ โดยที่ไม่ต้องวางยาครุและเขาจะไม่ถูกตัดสินโทษจากการเล่นเกมเพราะละเมิดคำสั่งของเกมนี้ ทว่าเอเรบอสรู้ทันความคิดไม่เชื่อของนิก จากเหตุการณ์ตอนนี้นิกรับรู้แล้วว่าโลกเอเรบอสเฝ้าจับตาและสอดส่องเขาแต่อย่างก้าว แต่นั่นกลับไม่ได้ทำให้เขาหวาดกลัวเอเรบอส แม่นิกจะรู้จักแยกแยะความผิดชอบชั่วดีด้วยการไม่ยอมวางยาครุ ทว่าเขายังคงลุ่มหลงโลกเอเรบอส เห็นได้จากการที่นิกพยายามกลับเข้าสู่โลกเอเรบอสครั้งแล้วครั้งเล่าหลังจากที่เขาถูกผลักออกจากเกมนี้ “...เขาพยายามติดตั้งโปรแกรมอยู่ถึงเจ็ดครั้งโดยใช้ทุกวิธีที่พอจะคิดออก แต่ไม่สำเร็จและแม้เขาจะรู้แล้วว่าไม่มีวันทำสำเร็จ เขาก็ยังไม่ยอมหยุดทำ...” [...Versuchte es insgesamt sieben Mal, in allen denkbaren Variationen. Es klappte einfach nicht. Und er wusste auch, es würde nicht klappen, doch er konnte nicht damit aufhören... (Poznanski 2019, 303)] การเปิดเข้าสู่โลกเอเรบอสไม่สำเร็จ ส่งผลให้ “...นิกรู้สึกเดียวดายอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน” [...Er fühlte sich so allein wie noch nie. (Poznanski 2019, 311)] ความหลงใหลโลกเอเรบอสทำให้นิกลืมไปแล้วว่านั่นเป็นเพียงโลกเสมือนจริง ทั้งที่ในโลกจริงเขามีครอบครัวและเพื่อน ทว่านิกมองข้ามคนที่มีความสัมพันธ์ได้เหล่านี้ การกึ่งในการวางยาครุยังไม่ได้ทำให้นิกตื่นรู้ว่าโลกเอเรบอสสามารถหยิบยัณอันตรายให้กับผู้ที่อยู่ในโลกจริง

เนื่องจากโลกเอเรบอสรู้จักผู้เล่นแต่ละคน ทำให้แมกเวย์สามารถเจรจาแลกเปลี่ยนกับผู้เล่น อาทิ บรินน์จะได้ออกเดทกับนิกหากเธอตัดสายเบรกรถจักรยานของเจมี หากนิกวางยาครุจะมีผู้เล่นคนอื่นช่วยกำจัดศัตรูหัวใจของนิก คือเอริกที่จะถูกไอซากล่าวหาว่าเขาพยายามข่มขืนเธอโดยมีผู้เล่นอีกสองคนเป็นพยาน การกระทำดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นบางส่วนตอบรับการกึ่งโดยไม่ได้คำนึงถึงความผิดชอบชั่วดีและผลกระทบที่จะตามมา ทั้งการดำเนินคดีตามกฎหมายหรือเหยื่ออาจจะเสียชีวิตหรือเสียชื่อเสียง ทั้งนี้ ผู้ถูกกระทำและผู้ก่อเหตุเองก็ตกเป็นเหยื่อของโลกเอเรบอส ในกรณีนี้ผู้เล่นมีความบกพร่องด้านวุฒิภาวะทางความคิดเช่นเดียวกับที่บรินน์ตัดสายเบรกเพราะคิดว่า “อย่างมากก็แค่รถล้ม ข้อมือเคล็ด ก็แค่นั้น...” [Höchstens, dass er sich auf die Nase legt, sich das Handgelenk verstaucht... (Poznanski 2019, 405)] โลกเอเรบอสผลักดันให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในวังวนแห่งการก่อเหตุรุนแรง การที่ผู้ประพันธ์นำเสนอเช่นนี้เพื่อสื่อให้เห็นว่าผู้เล่นที่รู้ไม่เท่าทันเกมหรือไม่มีความวุฒิภาวะทางความคิดย่อมนำภัยมาสู่ตนเองและผู้อื่น กอปรกับเมื่อพิจารณาหน้าปกของเรื่องนี้ ภาพด้านซ้ายมือเป็นภาพปกหน้าที่มีดวงตาจ้องมองเราชั่วขณะที่ผู้อ่านมองไปที่ภาพหน้าปก ส่วนภาพด้านขวามือเป็นภาพปกหลังที่มีดวงตาแบบเดียวกันกับในปกหน้า พร้อมกับมีถ้อยคำประกอบ



ภาพปกหน้า (Erebus [n.d-a])

Erebus ist ein Spiel.  
Es beobachtet dich,



ภาพปกหลัง (Erebus [n.d-b])

เอเรบอสคือเกม  
มันจับตาดูเธอ

|                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| es sprich mit dir,   | มันพูดกับเธอ           |
| es belohnt dich,     | มันให้รางวัลเธอ        |
| es prüft dich,       | มันทดสอบเธอ            |
| es droht dir.        | มันข่มขู่เธอ           |
| Erebos hat ein Ziel: | เอเรบอสมีเป้าหมายเดียว |
| Es will töten.       | มันต้องการฆ่า          |

จากภาพปกสื่อนี้ว่าเอเรบอสต้องการให้ผู้เล่นเกมเป็นเครื่องมือในการทำร้ายใครบางคน ดังที่ในโลกเอเรบอสพร่ำบอกผู้เล่นว่า “...พวกเธอควรปฏิบัติกับศัตรูในฐานะที่เป็นศัตรู และศัตรูคือใครก็ตามที่ต้องการจะทำลายโลกเอเรบอส พวกเธอควรจะฆ่าเหล่าศัตรูไปซะ” [...dass sie ihre Feinde als Feinde behandeln sollten. Diejenigen, die die Welt von Erebos zerstören wollten...sie sollten sie umbringen... (Poznanski 2019, 292)] ขณะเดียวกัน ในโลกเอเรบอสมักจะเน้นย้ำกับผู้เล่นครั้งแล้วครั้งเล่าว่า “ดีแล้ว พวกเราต้องระมัดระวังให้ดี มีการพูดกันมากมายนอกโลกเอเรบอสว่า ศัตรูของเราเริ่มก่อตัวขึ้นแล้ว พวกเราจึงต้องระมัดระวังไว้เพื่อจะได้ไม่เปิดช่องโหว่ให้พวกมันโจมตีได้...” [Gut. Wir müssen vorsichtig sein. Es wird zu viel geredet, außerhalb von Erebos. Unsere Feinde formieren sich. Wir müssen darauf achten, keine Angriffsfläche zu bieten... (Poznanski 2019, 267-268)] โลกเอเรบอสปลุกระดมผู้เล่นเกมให้แบ่งเขาแบ่งเรา “...พวกเขาสอดแนมพวกเรา...พยายามที่จะทำลายพวกเรา...พวกเขาจะทำลายโลกของพวกเรา...” [...Sie spionieren uns aus...versuchen uns zu schaden...Sie werden unsere Welt zerstören... (Poznanski 2019, 272)] โลกเอเรบอส สื่อสารแนวคิดความแปลกแยกและการมองคนเป็นสองกลุ่ม คือ มิตรกับศัตรู ชาวเอเรบอสคือพวกเรา ส่วนผู้ที่ไม่สนับสนุนโลกเอเรบอสคือศัตรู การกระทำเช่นนี้ส่งผลให้เกิดการสร้างเส้นแบ่งระหว่างคนสองกลุ่มที่ไม่อาจจะสานสัมพันธ์กันได้ ขณะเดียวกัน ยังเป็นการยุยงปลุกปั่นและส่งเสริมให้ก่อเหตุรุนแรง เจกเช่นที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมกลุ่มหนึ่ง

แผนการของเอเรบอส คือ การนำกลุ่มผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะขั้นสูงสุดเข้าร่วมปฏิบัติการครั้งสุดท้าย นั่นคือการฆาตกรรมออร์โตแลน นิกและพองเพื่อนริบรูตมาอย่างที่เกิดเหตุได้ทันเวลา พวกเขาพยายามเกลี้ยกล่อมผู้เล่นกลุ่มนี้ให้ยุติการก่อเหตุ นิกพยายามเตือนสติผู้ก่อเหตุคนหนึ่งว่า “ที่นี่ยาเห็นผู้ส่งสารอยู่ตรงไหนล่ะ มีปิศาจจอร์กหรือปิศาจโทรลล์สักตัวไหม ที่นี่คือโลกจริงนะราซิด และนายก็กำลังจะต้องติดตะรางในข้อหาสมรู้ร่วมคิดฆ่าผู้อื่นโดยเจตนา ” [Siehst du hier irgendwo einen Boten? Einen Ork? Einen Troll? Das hier ist echt, Raschid, und du wirst ganz echt ins Gefängnis gehen, für ganz echte Beihilfe zum Mord! (Poznanski 2019, 452)] ราซิดรับฟังและรีบหนีไป ขณะเดียวกัน วิกเตอร์เพื่อนรุ่นพี่ของนิกกล่าวเสริมว่า “...เกมมันจบไปแล้ว ไม่ว่าจะอะไรที่พวกเธอทำ ผู้ส่งสารไม่มีวันให้พวกเธอได้หรอก พวกเธอจะต้องขึ้นศาลแทน...” [...Das Spiel ist vorbei. Es ist völlig egal, was ihr macht, der Bote wird euch nicht belohnen. Dafür wird euch irgendein Gericht bestrafen... (Poznanski 2019, 461)] ผู้เล่นเกมบางส่วนรับฟังคำเกลี้ยกล่อม เพราะพวกเขาเกรงกลัวศาลและการติดคุก นี่บ่งบอกว่าหากเขาชนผู้เสพติดเกมได้พบผู้ช่วยเหลือที่ชี้แนะเขาในทางที่ถูกต้อง เขาก็จะรับฟังและไม่ทำสิ่งที่ผิดกฎหมาย ส่วนผู้เล่นอย่างเฮเลนไม่ยอมรับฟัง เธอยังยืนยันที่จะทำร้ายออร์โตแลน นิกกับวิกเตอร์จึงต้องพยายามจับตัวเธอไว้ แต่เฮเลนพลิกตัวแล้วยิงออร์โตแลน “ทำได้แล้ว...ฉันรู้ว่ามันต้องสำเร็จ” [Geschafft...Ich wusste doch, dass es klappt. (Poznanski 2019, 464 )] อันที่จริงแล้ว กระสุนนัดนี้เพียงแค่พุ่งเข้าซี่ข้างของออร์โตแลน ทำให้เขาบาดเจ็บเล็กน้อย เฮเลนจึงไม่ต้องกลายเป็นฆาตกร แต่เธอก็หนีไม่พ้นข้อหาพยายามฆ่า การที่เฮเลนมุ่งมั่นปฏิบัติการติดตามคำสั่งของโลกเอเรบอสโดยไม่รับฟังคำทัดทานใด ๆ เพราะเธอมีความเจ็บป่วย “...ฉันคือนักรบคนสุดท้ายที่จะชนะการต่อสู้ [...] อย่ามาเรียกฉันว่าเฮเลน เธอพูด ฉันชื่อภารกิจเลือด ” [...Ich bin der letzte Krieger, der die Schlacht noch

gewinnen kann. [...] Nenn mich nicht Helen, sagte sie. Ich bin BloodWork. (Poznanski 2019, 464-465)] เฮเลนเลือกใช้อีชื่อในเกมแทนชื่อจริง นั่นแสดงให้เห็นว่าเธอมีได้เสพติดเกมเท่านั้น ทั้งเธอยังมีภาวะความเจ็บป่วยทางจิต

การที่เฮเลนยึดโยงตนเองกับตัวตนในโลกเอเรบอสและปฏิเสธตัวตนในโลกจริงสื่อนัยว่าเธอมีอาการหลงผิด คือการปักใจเชื่อบางสิ่งบางอย่างอย่างฝังแน่น ไม่ว่าจะไม่มีใครมาชี้แจงหรือมีหลักฐานคัดค้านที่เห็นชัดว่าสิ่งที่เชื่อนั้นผิด ก็ยังฝังใจเชื่อเช่นนั้น (Manoch [n.d.]) เป็นความผิดปกติทางความคิด คือการมีความเชื่อหรือความคิดไม่ตรงกับความเป็นจริง (RAMA Channel 2017a) ทำให้เธอยึดมั่นในโลกเอเรบอสและลบล้างโลกจริงออกไปจากความทรงจำของเธอ ในโรงเรียนเฮเลนมิได้แสดงพฤติกรรมที่ผิดปกติหรือแปลกประหลาด ทว่าเมื่อโลกเอเรบอสควบคุมและบงการให้เธอทำลายออร์โตนอล อาการหลงผิดของเฮเลนจึงเผยออกมา เพราะภารกิจนี้กระตุ้นพฤติกรรมและอารมณ์รุนแรงที่แฝงอยู่ในตัวเธอ ท้ายที่สุดเฮเลน “...ต้องเข้ารับการรักษาทางจิตเวช...” [...] Sie ist in psychiatrischer Behandlung... (Poznanski 2019, 476)] การนำเสนอเช่นนี้บ่งบอกว่าหากผู้เล่นเกมอยู่ในภาวะเจ็บป่วยทางจิต คนผู้นั้นจะไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกในเกมกับโลกจริงได้ ผู้เล่นประเภทนี้จะถูกเกมครอบงำจนกลายเป็นมือสังหารที่วุ่นวายและอยู่ภายใต้การบงการของปัญญาประดิษฐ์ อย่างไรก็ตามในตัวยังมีมุมมองที่มีความหวังต่อปัญหาการครอบงำของเกมว่าเป็นสิ่งที่แก้ไขได้ผ่านการเติบโตทางความคิดของนิคผู้เป็นตัวละครเอก

## 2.2.2 ตัวละครเยาวชนและการรู้เท่าทันโลกเอเรบอส

ตัวละครผู้เล่นเกมบางส่วนหลงใหลโลกเอเรบอสจนกลายเป็นผู้ก่อเหตุรุนแรงในโลกจริง พวกเขาต้องกลายเป็นทั้งเหยื่อและผู้ก่อเหตุ ส่วนกลุ่มของตัวละครเอกสามารถร่วมมือกันในการตั้งคำถามกับแผนการของเอเรบอสและสามารถหาทางยุติเหตุรุนแรงได้ทันเวลา อันที่จริง ผู้สร้างเอเรบอสบอกให้กับผู้เล่นถึงอันตรายที่รออยู่ผ่านชื่อเกม “...เอเรบอสมักถูกใช้เป็นคำพ้องความหมายแทนเฮดิส ผู้เป็นเทพเจ้าแห่งความตายในตำนานกรีก [...Erebos wurde oft auch als Synonym für Hades verwendet, den griechischen Gott der Unterwelt. (Poznanski 2019, 122)] แม้ว่าชื่อเกมจะมีนัยถึงความตายอย่างไรก็ตาม นิคมยังไม่ตระหนักถึงอันตราย เขาคิดว่า “...เกมนี้ซับซ้อนมากและน่าตื่นเต้นมาก...” [...] Es ist alles sehr komplex und sehr spannend... (Poznanski 2019, 230)] แม้ว่าเจมี เพื่อนคนหนึ่งของนิค ได้รับจดหมายข่มขู่ “เจมี กอร์ดอน คอกซ์ เสียชีวิตเพราะความอยากรู้อยากเห็นและการก้าวร้าวเรื่องของผู้อื่น ขอพระเจ้าประทานการพักผ่อนตลอดนิรันดร์แก่เจมี” [Jamie Gordon Cox starb an Neugier und unwillkommener Einmischung. Möge er in Frieden ruhen. (Poznanski 2019, 228)] เมื่อนิคเห็นจดหมายข่มขู่ เขามองว่าเจมีเป็นกระต่ายตื่นตูมไปเอง นิคมมองว่าโลกเอเรบอสเป็นเพียงเกมธรรมดา “ทำไมเจมีถึงไม่เข้าใจเสียทีว่าทั้งหมดนี้เป็นแค่เกม การที่มันรุกรานเข้าสู่โลกจริงได้อยู่เรื่อย ๆ ถึงทำให้เกมนี้น่าหลงใหลแล้วการที่มันเข้ามาในโลกจริงได้ก็คงไม่ทำให้ผู้เล่นเกมคนใดมาทำร้ายเขาได้แม้เพียงปลายผมหรอก” [Warum kapierte Jamie nicht, dass alles ein Spiel war? Gerade weil es immer wieder in die Wirklichkeit hinüberschwappte, war es so faszinierend, aber deswegen würde ihm noch lange keiner der Spieler ein Haar krümmen. (Poznanski 2019, 230)] นิคมมองข้ามอันตรายของเกมนี้เพราะเขายังคงหลงโลกเอเรบอส การที่ผู้ประพันธ์นำเสนอเช่นนี้เพื่อสื่อสารว่าผู้เล่นที่หลงเกมจนปิดหูปิดตาตนเอง อาจจะไม่สามารถใช้วิจารณญาณในการพิจารณาภัยจากการถูกเกมครอบงำ จนตกหลุมพรางของเกมเอเรบอสที่สามารถชักจูง ชื่นแนะ และนำทางผู้เล่นให้กลายเป็นมือสังหารของโลกเอเรบอสได้

เมื่อเจมีผู้แสดงตนเป็นปฏิปักษ์กับโลกเอเรบอสประสบอุบัติเหตุบาดเจ็บสาหัสบนท้องถนน นิคมจึงได้ตระหนักถึงภัยจากเกมนี้ เขาตกใจและหวาดกลัวว่าเจมีจะเสียชีวิต เขารีบวิ่งมาที่ถนนและร้องเรียก “‘เจมี’ เลือดไหลออกมาก จู๋ ๆ นิกก็ทรุดและคุกเข่าลงข้าง ๆ เพื่อนของเขา เจมี [...] ‘ได้โปรดเถอะ ... ได้โปรด เขาจะตายไม่ได้’” [Jamie! So viel Blut. Nicks Körper

gab plötzlich nach, er sank neben seinem Freund in die Knie. Jamie. [...] Bitte ... bitte, er darf nicht sterben! (Poznanski 2019, 315)) นิกอฟังข่าวของเจมีและ “รู้สึกเหมือนตกอยู่ในขุมนรกตลอดเวลา” [...es fühlte sich an wie die Hölle... (Poznanski 2019, 320)] นิกเล่าให้เพื่อนคนหนึ่งฟังว่า “‘เท่าที่ผมรู้ เป้าหมายเดียวของเกมนี้ก็คือการทำลายศัตรูตัวร้ายที่ชื่อออร์โตน’ นิก บอก ‘เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงเป็นไปเพื่อปกป้องเกมจากกลุ่มคนที่ต่อต้านเกม’” [Also, das einzige Ziel des Spiels, von dem ich etwas weiß, ist, dass ein Bösewicht namens Ortolan vernichtet werden soll, sagte Nick. Was im realen Leben passiert, dient doch nur dazu, das Spiel vor denen zu schützen, die etwas dagegen haben. (Poznanski 2019, 328)] จากคนที่เคยลุ่มหลงโลกเอบอส ตอนนี้ก็รับรู้แล้วว่าโลกเสมือนจริงแห่งนี้สามารถบันดาลเหตุร้ายที่รุนแรง หรือแม้แต่หยิบยื่นความตายให้กับใครก็ตามที่เป็นปฏิปักษ์กับเกมนี้ โลกในชีวิตจริงถูกโลกเอบอสรุกรัดได้ เพราะแมกเวย์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเอื้อให้สามารถควบคุมและบงการผู้เล่น โดยมอบหมายภารกิจด้วยการชมเชยหรือการให้รางวัลกับพวกเขา การกระทำดังกล่าวทำให้ผู้เล่นเกมบางส่วนเชื่อฟังและทำตามโดยที่ไม่ได้ล่วงรู้ว่าพวกเขา กำลังถูกหลอกใช้ แตกต่างจากผู้เล่นเกมเหล่านั้น นิกต้องการหยุดยั้งแผนการของเอบอส กล่าวได้ว่าวิกฤติความเป็นความตายของเจมีเป็นทางเบี่ยงให้นักก้าวออกจากความลุ่มหลงโลกเอบอส และตระหนักรู้ว่าโลกเอบอสมิใช่โลกที่มอบความสุขให้กับผู้เล่นเกมอีกต่อไป

นิกร่วมมือกับเอมิลีและวิกเตอร์โดยแสดงการต่อต้านโลกเอบอสผ่านการละเมิดข้อกำหนดของเกมนี้ “...เนื้อหาของเกมเป็นความลับ ห้ามเล่าให้ใครฟัง...” [...Der Inhalt des Spiels ist geheim. Sprich mit keinem darüber... (Poznanski 2019, 342)] ผู้เล่นเกมเอบอสถูกสั่งห้ามไม่ให้เล่าประสบการณ์การเล่นเกมนี้นี้สู่ผู้อื่นแม้แต่กับผู้เล่นเกมด้วยกัน นิกแบ่งปันประสบการณ์การเล่นเกมนี้นี้ให้กับเอมิลีและวิกเตอร์ เมื่อวิกเตอร์เข้าสู่โลกเอบอส เขาชื่นชมความสามารถของผู้พัฒนาเกมนี้ เพราะ “...โปรแกรมนี้เท่านั้นที่เป็นแชมป์ในบรรดาโปรแกรมทั้งหลาย เป็นสิ่งที่ยอดเยี่ยมอย่างไม่น่าเชื่อ” [...Nur dass dieses hier der Champion unter den Programmen ist. Ein unfassbar tolles Ding. (Poznanski 2019, 377)] ทั้งที่วิกเตอร์ยกย่องเกมนี้นี้ แต่เขายังคำถามกับนิกว่า “เธอเคยคิดไหมว่า ทำไมเกมถึงได้เรียกร้องให้ทำสิ่งเหล่านี้” [Hast du dir je überlegt, warum das Spiel verlangt, was es verlangt?, fragte Victor... (Poznanski 2019, 360)] นิกไม่สามารถตอบคำถามนี้ได้ วิกเตอร์จึงตอบแทนว่า “ถ้าพี่เข้าใจไม่ผิด เกมนี้จะจัดวางให้ผู้เล่นเกมปฏิบัติกรนอกเกมต่อเนื่องกัน ราวกับเป็นเครื่องจักรที่มีน้ำมันหล่อลื่นอย่างดี...พี่คิดว่าพวกเธอทุกคนต่างก็ทำงานบางอย่างอยู่ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าเป็นงานอะไร เพราะแต่ละคนรู้เฉพาะหน้าที่เล็ก ๆ ของตัวเองเท่านั้น...” [Wenn mich nicht alles täuscht, dann lässt das Spiel seine Spieler zusammen funktionieren wie eine gut geölte Maschine...glaube ich, ihr alle arbeitet an etwas mit, das keiner durchschauen kann, weil jeder nur einen winzig kleinen Teil davon kennt... (Poznanski 2019, 361)] วิกเตอร์ชี้แนะให้นิกเห็นว่าเหตุผลที่โลกเอบอสสั่งห้ามมิให้ผู้เล่นเกมแลกเปลี่ยนเนื้อหาในเกมนี้ เพื่อไม่ให้พวกเขารับรู้ว่าการกำลังถูกหลอกใช้ การที่ผู้ประพันธ์นำเสนอเช่นนี้เพื่อสื่อสารว่าโลกเอบอสสามารถปิดบังอำพรางเจตนาที่แท้จริงผ่านการตั้งกติกากการเล่นเกม

สืบเนื่องจากเกมเอบอสเป็นโปรแกรมที่ซับซ้อน วิกเตอร์จึงทำบัญชีผู้ใช้ของคน 6 คนในระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อหลอกล่อโลกเอบอสในการได้เป็นผู้เล่นเกม โดยที่เขาจะไม่ถูกเกมตัดสิทธิ์ไปก่อนที่จะได้รับรู้แผนการก่อเหตุในโลกจริง ในที่สุดวิกเตอร์ก็ได้รับข้อมูลว่า “...พวกเขาบอกเราซ้ำแล้วซ้ำเล่าว่าพวกเราน่าจะใกล้ถึงป้อมปราการของออร์โตนแล้ว เป็นสถานที่ซึ่งจะเกิดการต่อสู้ขั้นแตกหัก” [...haben sie uns immer wieder erklärt, wir wären nah an Ortolans Festung – an dem Ort, wo die Entscheidungsschlacht stattfinden wird. (Poznanski 2019, 417)] ตอนนี้กลุ่มของนิกก็รู้แผนการของโลกเอบอสแล้ว แต่ปัญหาที่พวกเขาจำเป็นต้องค้นหาคำตอบอย่างเร่งด่วนคือ ที่ตั้งของป้อมปราการออร์โตนเพื่อพวกเขาจะได้ขัดขวางแผนการได้ทันทั่วทั้งที หลังจากที่นิกทบทวนการต่อสู้ในเกมนี้ “...ฉันเข้าใจรหัสแล้ว สีเขียว สีเหลือง สีแดง และสีน้ำเงิน [...] สีเหล่านี้คือสีของเส้นทางรถไฟใต้ดินในลอนดอน ที่นี่คือสถานีอนุสาวรีย์ ตรังนั้นเป็นสายเซอร์เคิลและ

สายดิสทริกท์ ใช้สีเหลืองกับสีเขียวโง่งง...” [...Ich habe den Code kapiert. Grün und gelb und rot und blau. [...]

Die Farben stehen für die Londoner U-Bahn-Linien. Das hier ist die Station Monument, dort fahren die Circle und die District Line. Gelb und Grün... (Poznanski 2019, 416)] สีและเส้นทางในโลกเอบอสคือสีของรถไฟใต้ดินและย่านใจกลางเมืองลอนดอน การที่ผู้ประพันธ์นำเสนอเช่นนี้เพื่อให้นักแสดงบทบาทของตัวละครเอกที่สามารถคลี่คลายปริศนาของที่ตั้งป้อมปราการออร์โตแลน “นิกรุ่นคิดปัญหานี้ในคืนนั้นทั้งคืน พวกเขาปรึกษากันแค่สามคน แล้วพวกเขาควรจะตรวจสอบพื้นที่รอบสถานีรถไฟตั้งสี่หรือห้าสถานีได้ยังไง...” [Dieses Problem beschäftigte Nick die ganze folgende Nacht. Sie waren nur zu dritt – wie sollten sie den Einzugsbereich von vier oder fünf U-Bahn-Stationen kontrollieren?... (Poznanski 2019, 418)] และเมื่อนิกได้รับข้อความจากวิกเตอร์ว่าในโลกเอบอสมีการเอ่ยถึงออร์โตแลนกับพื้นที่องผิวดำของเขา นิกเดาว่าน่าจะเป็นสถานีแบล็กไฟรเออร์ส (Blackfriars) แต่ที่นั่นก็ไม่มีอะไรน่าสนใจ ยกเว้นอาคารจอร์จที่นิกเคยไปทำภารกิจแอบถ่ายรูปจากัวร์คันหนึ่ง นิกจึงรีบไปที่นั่นและเฝ้าดูรถคันดังกล่าว รวมทั้งสะกดรอยตามชายเจ้าของรถไปชายคนนั้นเข้าไปที่อาคารสำนักงานแห่งหนึ่ง เมื่อนิกอ่านป้ายชื่อบริษัทที่ติดอยู่ตรงทางเข้า เขาพบชื่อบริษัท “ซอฟต์แวร์ซิสเพนส์” ซึ่งดำเนินกิจการเกี่ยวกับเกม นิกมั่นใจว่าบริษัทนี้ต้องมีความเกี่ยวข้องกับโลกเอบอส ในที่สุดนิกก็เข้าใจแล้วว่าภารกิจอย่างการแอบถ่ายรูปรถและเจ้าของรถนั้นเป็นส่วนหนึ่งในแผนการของเอบอส และมีความเป็นไปได้ว่าป้อมปราการออร์โตแลนในโลกเอบอสหมายถึงอาคารสำนักงานแห่งนี้

การคาดเดาของนิกถูกต้องเพื่อนำเสนอบทบาทของเขาและผองเพื่อนในการช่วยยับยั้งเหตุรุนแรง ขณะที่โลกเอบอสปลุกระดมให้ผู้เล่นเกมก่อเหตุรุนแรง ส่วนกลุ่มของตัวละครเอกสามารถช่วยชีวิตของออร์โตแลนไว้ได้และปิดฉากโลกเอบอสแต่สร้างชุมชนผู้เล่นเกมนี้ขึ้นมาแทน โดยนัยหมายเหล่าผู้เล่นเกมนี้จากหลายโรงเรียนซึ่งมีจำนวนไม่ต่ำกว่าร้อยคนเพื่อร่วมประชุมกันที่ศูนย์เยาวชน ตอนนี้เหล่าผู้เล่นสามารถแบ่งปันประสบการณ์การเล่นเกมนี้อและการปฏิบัติภารกิจในพื้นที่จริงสู่กันฟัง ในการพบปะสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกมยังมีเป้าหมายสำคัญอยู่ที่ออร์โตแลน นิกกล่าวว่า “...เราต้องพยายามเอาออร์โตแลนมาลงโทษให้ได้ ถ้าผลออกมาว่าเขาทำผิดจริง ซึ่งผมก็ค่อนข้างมั่นใจเรื่องนี้ พวกเราจะมาเจอกันที่นั่นอีกครั้งอาทิตย์หน้า ตกกลางไหม...” [...Aber wir werden versuchen, Ortolan einen Strick daraus zu drehen, wenn sich herausstellen sollte, dass er Dreck am Stecken hat. Was ich ziemlich sicher glaube. Wir treffen uns in einer Woche wieder hier, okay?... (Poznanski 2019, 472)] คราวนี้พวกเขามีได้ต้องการทำร้ายออร์โตแลน พวกเขาจะช่วยกันรวบรวมหลักฐานเพื่อนำออร์โตแลนเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม เหล่าผู้เล่นเกมสร้างชุมชนเอบอสโดยปฏิเสธการใช้ความรุนแรง แตกต่างจากตัวละครผู้ใหญ่อย่างแมกเวย์และออร์โตแลนที่มีภาวะทางความคิดและจิตใจที่เฝ้าหว่ง การนำเสนอเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าในดัวบทฉากความหวังไว้กับตัวละครเยาวชนผู้เล่นเกมนี้ โดยนำเสนอผ่านนิกผู้เคยถูกเกมครอบงำ แต่เขาตระหนักรู้ภัยจากเอบอส จากเหตุการณ์ความเป็นความตายของผู้ที่เป็นปฏิปักษ์กับเกมนี้ ดังนั้นเขาจึงปฏิเสธที่จะใช้ความรุนแรงในลักษณะเดียวกัน การนำเสนอการตระหนักรู้และการหลุดพ้นจากการถูกครอบงำดังกล่าวของตัวละครเอกบ่งบอกว่าปัญหาการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนเป็นเรื่องที่แก้ไขได้

นอกจากนี้ ในดัวบทยังเน้นย้ำการไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา ผ่านคำพูดของเอเดรียนผู้เป็นลูกชายของแมกเวย์ วิกฤติในชีวิตของแมกเวย์เผยให้เห็นความรุนแรงที่ผู้ใหญ่ทำกับผู้ใหญ่ด้วยกัน อย่างไรก็ตาม นั่นไม่ใช่เหตุผลอันชอบธรรมซึ่งทำให้แมกเวย์มีสิทธิที่จะใช้เอบอสเป็นเครื่องมือในการล่อลวงเยาวชนผู้เล่นเกมให้กลายเป็นเครื่องมือในการแก้แค้นของเขา แม้ว่าแมกเวย์จะเป็นผู้บริสุทธิ์ที่ถูกกระทำก่อนก็ตาม เอเดรียนชี้แนะฝีมือของเขาที่กลบฝังตัวเองอยู่ในโลกเอบอสให้เข้าใจว่าเอบอส “เป็นเกมที่โหดร้ายที่สุดที่พ่อเคยสร้างมาต่างหาก เพื่อนของผมคนหนึ่งต้องนอนอยู่ที่โรงพยาบาลและเกือบจะตายด้วยซ้ำ และยังมีเพื่อนนักเรียนบางคนอาจจะต้องติดคุกเพราะพวกเขาต้องการจะฆ่าออร์โตแลน...” [Das Brutalste, was du je geschaffen hast. Ein Freund von mir liegt im Krankenhaus und wäre fast gestorben, ein

paar Mitschüler müssen vielleicht ins Gefängnis, weil sie Ortolan töten wollten... (Poznanski 2019, 481)] อีกทั้งเอเดรียนยังได้ตำหนิพ่อของเขาว่า “...พ่อครอบงำ เปลี่ยนแปลง และหลอกลวงพวกเขาเพื่อการแก้แค้น...” [...Du hast sie beeinflusst, verändert und ausgenutzt, für eine Rache... (Poznanski 2019, 481)] การนำเสนอเช่นนี้เพื่อขับเน้นบทบาทของเอเดรียนให้แตกต่างจากพ่อของเขาผู้จมปลักอยู่กับความเจ็บปวดและการแก้แค้น ทั้งที่เอเดรียนเองก็ประสบกับความทุกข์ เขาสูญเสียพ่อผู้เป็นที่รักซึ่งจากเขาไปอย่างไม่มีวันกลับ เขาต้องย้ายโรงเรียนเพื่อเริ่มต้นชีวิตในสังคมแห่งใหม่ แต่ความเจ็บปวดและความเสียใจของเขาเองไม่ใช่เหตุผลที่จะไปขัดขวางด้วยการทำร้ายผู้อื่น เอเดรียนให้อภัยกับสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านเหตุการณ์ที่เขาขอให้เฮเลนปล่อยตัวออร์โตแลน “เฮเลน ปล่อยเขาไปเถอะ” [Helen, lass ihn laufen. (Poznanski 2019, 463)] เอเดรียนมิได้ปล่อยให้ตัวเขาจมลงไปในวังวนแห่งความแค้นและการเอาคืน เขาสามารถแยกแยะระหว่างสภาวะของการตกเป็นเหยื่อที่ถูกกระทำกับการเป็นผู้ก่อเหตุที่มีเจตนาในการหลอกลวงคนบริสุทธิ์ให้ตกเป็นเหยื่อ แตกต่างจากพ่อของเขา เอเดรียนสามารถปล่อยวางได้ จึงส่งผลให้เขาก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคที่ผ่านเข้ามาในชีวิต นำไปสู่การเริ่มต้นชีวิตใหม่ มิใช่ปล่อยให้ตนเองจมลงไปในความมืดดำอย่างที่พ่อของเขาทำ

ยิ่งไปกว่านี้ ในตัวบทยังได้ตั้งคำถามกับความสมดุลระหว่างการให้อิสระกับการโอบอุ้ม ควบคุม ครอบงำลูกหลานในครอบครัว สืบเนื่องจากแนวคิดเรื่องการอบรมเยาวชนในลักษณะที่ให้อิสระ มีเสรีภาพ หรือที่เรียกกันว่าการอบรมโดยไม่ถูกกดดันจากอำนาจของผู้ใหญ่และสังคม (antiautoritäre Erziehung) เพื่อให้เยาวชนมีความเป็นตัวของตัวเอง (Gansel 1999, 56) ทว่าแนวทางดังกล่าวกลับเปิดช่องโหว่ที่โลกเอบอสสามารถหลอกล่อเหล่าผู้เล่นให้โกหกปกปิดพ่อแม่ของตน ด้วยการกล่าวอ้างว่าทำการบ้านหรือท่องหนังสือเตรียมตัวสอบ แต่แท้ที่จริงแล้วพวกเขานั่งเล่นเกมนี้อยู่ในที่นี้ จะเห็นได้ว่าการดูแลเยาวชนในสังคมร่วมสมัยไม่ใช่เรื่องง่าย ผู้ปกครองจะดูแลปกป้องลูกหลานอย่างไรที่จะไม่ไปล้ำเส้นจนพวกเขาขาดอิสระ มิฉะนั้นจะกลายเป็นการควบคุมหรือสอดส่องหรือจับผิด พ่อแม่ต้องคอยสังเกตลูกอยู่ห่าง ๆ รวมทั้งการใช้หลักจิตวิทยาในการให้คำปรึกษากับลูก เช่นเดียวกับผู้ปกครอง ครูเองก็ไม่สามารถรับมือกับปัญหาการติดเกมของเยาวชนได้ แม้ว่าตัวละครครูจะเอาใจใส่นักเรียน แต่เขาก็ตามไม่ทันปัญหา ครูในตัวบทขอให้ได้เกมมาเป็นหลักฐาน เพื่อส่งต่อให้กับตำรวจจนจะนำไปสู่การสืบสวนสอบสวน ขั้นตอนดังกล่าวจึงทำให้ครูกับตำรวจไม่อาจจะหยุดยั้งอาชญากรรมจากโลกเอบอส เพราะเป็นการทำงานตามขั้นตอนทางกฎหมาย การนำเสนอเช่นนี้เผยให้เห็นปัญหาเชิงโครงสร้างซึ่งไม่เอื้อให้ช่วยเหลือหรือคลี่คลายการเสพติดเกมในกลุ่มนักเรียน นอกเหนือจากบทบาทของผู้ปกครอง ครูและตำรวจที่ล้มเหลวในการยื่นมือเข้าช่วยเหลือเยาวชน ทั้งนี้ ยังมีบทบาทของชุมชนที่หายไป ในที่นี้นำเสนอผ่านศูนย์เยาวชน ในตัวบท ศูนย์เยาวชนมีบทบาทเป็นเพียงสถานที่จัดประชุมของเหล่าผู้เล่นเกมหลังจากที่โลกเอบอสถูกปิดไปแล้ว เป็นการลดทอนบทบาทของศูนย์เยาวชน ทั้งที่ศูนย์ดังกล่าวควรจะเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ของเยาวชน เพื่อให้พวกเขารู้จักใช้เวลาว่างในเชิงสร้างสรรค์ต่อตนเองหรือผูกมิตรกับเพื่อนต่างโรงเรียน ศูนย์เยาวชนขาดเจ้าภาพในการจัดกิจกรรมหรือมีทางเลือกที่หลากหลายเพื่อดึงดูดให้เยาวชนถอยห่างจากการเล่นเกม กล่าวได้ว่า “บทบาทเชิงรุก” ของครอบครัว โรงเรียน และสังคมจะเป็นปัจจัยสำคัญในการเฝ้าระวังและช่วยคลี่คลายปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน

### 3. บทสรุป

จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง*เอบอส* พบว่าทั้งตัวละครผู้ใหญ่และตัวละครเยาวชนต่างก็มีโอกาสที่จะตกหลุมพรางแห่งปัญหา แมกเวียติดติดกับเกมที่เขาสร้างและหลงทางอยู่ในโลกเสมือนจริงจนหาทางออกมาไม่ได้ ทำให้เขา

กลายเป็นเพียงผีที่หลอกหลอนผู้คนผ่านโลกเอบอส เช่นเดียวกันกับที่ออร์โตแลนเป็นปีศาจในร่างมนุษย์ เพราะเขาเองก็ตกหลุมพรางแห่งความโลภของเขาเอง ความกระหายเงินทองและชื่อเสียงในธุรกิจเกมยังผลให้เขาทำร้ายเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอย่างเลือดเย็น ตัวละครผู้ใหญ่อ้างออร์โตแลนและแมกเวย์ล้วนแต่เป็นผู้ใหญ่ที่ผู้ฟัง จากการที่พวกเขาตกหลุมพรางความโลภและความโกรธแค้นของตนเอง จนไม่สามารถนำพาชีวิตของพวกเขาไปตามถนนสายคุณธรรม ดังนั้น ทั้งออร์โตแลนและแมกเวย์ต่างก็เป็นผู้ใหญ่ที่ไม่มีภาวะของความเป็นผู้ใหญ่ซึ่งหมายถึงการให้คำแนะนำ ชี้แนะ หรือเป็นที่พึ่งพาของเยาวชน อีกทั้งพวกเขายังเป็นผู้ใหญ่ที่สร้างปัญหาให้กับเยาวชน เกมเอบอสกลายเป็นหลุมพรางที่ล่อลวงเยาวชนส่วนหนึ่งให้กลายเป็นผู้ก่อเหตุรุนแรง อย่างไรก็ตาม ในตัวบทนำเสนอให้เห็นว่าการครอบงำของเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการบริหารจัดการจะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ หากเยาวชนผู้เล่นเกมมีจิตสำนึกในการแยกแยะความผิดชอบชั่วดี อันจะนำไปสู่การตั้งคำถามกับการชักนำและการหลอกลวงจากการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว นอกจากนี้ ผู้ประพันธ์มิได้ปฏิเสธความอยุติธรรมจากกระบวนการยุติธรรม แต่นั่นเป็นผลจากการกระทำของปัจเจกบุคคล มิใช่เกิดจากระบบหรือคณะผู้พิพากษา ในตัวบทจบเรื่องโดยให้เหล่าผู้เล่นเกมนี้ร่วมกันรวบรวมหลักฐานเพื่อนำออร์โตแลนเข้าสู่การดำเนินคดีตามกฎหมาย การที่นำเสนอเช่นนี้เพื่อขับเน้นบทบาทของตัวละครเยาวชนซึ่งเป็นตัวแทนแห่งความหวังของสังคม โดยแสดงให้เห็นว่าพวกเขาสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมแห่งความอยุติธรรมและความรุนแรงได้ด้วยการเคารพกฎหมาย ด้วยเหตุนี้ การบ่มเพาะวัฒนธรรมการเคารพกฎหมายให้กับเยาวชนในฐานะอนาคตของชาติจึงเป็นการสร้างรากฐานให้กับสังคมที่เคารพสิทธิมนุษยชนและปราศจากการใช้ความรุนแรง หัวข้อสิทธิมนุษยชนและความรุนแรงในวรรณกรรมเยาวชนเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาต่อไป

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- Manoch Lortrakul. มาโนช หล่อตระกูล. (n.d.). Rok jittaped doi la-iad โรคจิตเภทโดยละเอียด [Schizophrenia in detail]. <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/09042014-0855>, accessed May 29, 2021.
- RAMA Channel. 2017a, May 19. Rok longpid akanthangit thi pakjai chue kab singdaisingnung โรคหลงผิด อาการทางจิต ที่ปักใจเชื่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง [Delusional Disorder: A Mental Illness in Which a Person Firmly Believes in Something] [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=456konSA2-4>
- RAMA Channel. 2017b, September 12. Rok suemsao: Mahantapairai su kankatuatai โรคซึมเศร้า: มหันตภัยร้ายสู่การฆ่าตัวตาย [Depression: A Great Danger Leading to Suicide] [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1Ma-rVqNfPA>
- Sirichai Hongsanguansri, & Phanom Ketmarn ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (n.d.). Game Addiction: The Crisis and Solution. <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf/Game%20Addiction%20-%20The%20Crisis%20and%20Solution.pdf>, accessed May 1, 2021

### ภาษาต่างประเทศ

- ALLEN & UNWIN. n.d. *Erebos*. <https://www.allenandunwin.com/browse/books/childrens/young-adult-fiction/Erebos-Ursula-Poznanski-translated-by-Judith-Pattinson-9781742379531>, accessed October 5, 2020
- Cellan-Jones, Rory. 2014. Stephen Hawking Warns Artificial Intelligence Could End Mankind. <https://www.bbc.com/news/technology-30290540>, accessed July 27, 2020.
- Duden. (n.d.). Götterfunken. In Duden Wörterbuch. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Goetterfunken>, accessed June 5, 2020.
- Erebos* [Online image]. (n.d.-a) <https://www.loewe-verlag.de/titel-0-0/erebos-4322/>, accessed October 11, 2020.
- Erebos* [Online image]. (n.d.-b) <https://einfachmeinleben.wordpress.com/2012/07/16/buchvorstellung-ursula-poznanski-erebos/>, accessed October 11, 2020.
- Gaitán, Maria Alejandra Urroz. 2018. Effect of Violent Video Games on Teenager Behaviour. <https://www.ukessays.com/essays/psychology/effect-violent-video-games-teenager-9886.php>, accessed October 12, 2020.
- Gansel, Carsten. 1999. *Moderne Kinder- und Jugendliteratur: Ein Praxishandbuch für den Unterricht*. Berlin: Cornelsen.
- King, T. C., Aggarwal, N., Taddeo, M., & Floridi, L. 2020. Artificial Intelligence Crime: An Interdisciplinary Analysis of Foreseeable Threats and Solutions. *Science and Engineering Ethics* 26(1): 89–120. <https://doi.org/10.1007/s11948-018-00081-0>

- Kleist, Larissa von. 2015. "Parallele Welten in der Jugendliteratur: Alltagswelten treffen auf Anderswelten. Eine Analyse der Bücher Erebos & Tintenherz/Tintenblut." Master thesis, Pädagogischen Hochschule Zürich.  
[https://pestalozzianum.ch/globalassets/pestalozzianum/preise/studienpreise/forschungspreis\\_2015\\_von\\_kleist.pdf](https://pestalozzianum.ch/globalassets/pestalozzianum/preise/studienpreise/forschungspreis_2015_von_kleist.pdf)
- Loewe. (n.d.). Erebos. <https://www.loewe-verlag.de/titel-0-0/erebos-4322/>, accessed October 12, 2020.
- Möller, I., & Krahé, B. 2009. Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis. *Aggressive Behavior* 35(1): 75-89. <https://doi.org/10.1002/ab.20290>
- Poznanski, Ursula. 2019. *Erebos* (14th ed.). Bindlach: Loewe-Taschenbuch.
- The Centre for the Study of Existential Risk. n.d. Risks from Artificial Intelligence.  
<https://www.cser.ac.uk/research/risks-from-artificial-intelligence/>, accessed July 27, 2020.
- World Health Organization (WHO). 2018. Addictive Behaviours: Gaming Disorder.  
<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>, accessed March 20, 2020.