Journal of Liberal Arts, Thammasat University
วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Journal homepage: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalarts/index

# ปริทัศน์ โดยปริยาย : วิดีโอเกม กระบะเล่นทราย

*ก่อพงศ์ วิชญาปกรณ์* *
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

# A Pause to Re-View: Videogame Sandboxing

***Korphong Witchayapakorn*** *
Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

**Article Info**

**Research Article**

Article History:
Received 7 February 2022
Revised 22 October 2022
Accepted 11 April 2023

**คำสำคัญ**
วิดีโอเกมศึกษา
การออกแบบ
เรื่องเล่า
สุนทรียศาสตร์
การเล่น

* Corresponding author
E-mail address:
korphong.w@arts.tu.ac.th

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อทบทวนข้อเขียนต่าง ๆ เกี่ยวกับการศึกษาวิดีโอเกม และเพื่อสังเคราะห์ภาพรวมแนวทางการศึกษาวิดีโอเกม ผลวิจัยพบว่า 1) มิติการศึกษาด้านศิลปะวางอยู่บนฐานของความที่ไม่ชัดเจนในการพูดถึงความเป็นศิลปะ ขาดซึ่งการศึกษาประวัติศาสตร์และทฤษฎีศิลปะจากทั้งฝ่ายที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับความเป็นศิลปะของวิดีโอเกม 2) การศึกษาเรื่องเล่าแสดงให้เห็นว่าวิดีโอเกมตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 มีการให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องมากขึ้น แต่ทว่าการศึกษาประเด็นเนื้อเรื่องจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกลไกการเล่นวิดีโอเกมด้วย เนื่องจากวิดีโอเกมจำลองสร้างเนื้อหาผ่านพฤติการณ์ มิใช่การบันทึกภาพแทนเหมือนกับภาพยนตร์และวรรณกรรม 3) การเล่นเป็นมิติการศึกษาเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ผู้วิเคราะห์ให้ความสัมพันธ์กับประสบการณ์เล่นวิดีโอเกม และการออกแบบการเล่นเพื่อสร้างความสนุก การเล่นยังเป็นมิติด้านระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้เล่นจำต้องเป็นชี้แจงและตระหนักว่าเล่นแบบไหน อย่างไร และกับใคร เนื่องจากว่าเนื้อหาวิดีโอเกมเกิดจากการจำลองความหมายที่มาจากผู้เล่น การศึกษาการเล่นจึงตอกย้ำว่าการศึกษาวิดีโอเกมคือการศึกษาเชิงประจักษ์นิยมและทฤษฎี ประจักษ์นิยมในความหมายว่าผู้วิจัยคือผู้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาให้ประจักษ์และจับต้องได้ผ่านการเล่น และในเชิงทฤษฎีในความหมายที่ว่าผู้วิจัยต้องวิเคราะห์เนื้อหาที่ตัวเองสร้างมาอีกทีหนึ่งด้วยมุมมองเชิงทฤษฎี 4) การศึกษาด้านรูปแบบและการออกแบบเป็นวิธีการศึกษามีความสำคัญกับการศึกษาวิดีโอเกมทั้งในแง่ที่ว่าองค์ประกอบของวิดีโอเกมยังไม่ชัดเจนเท่ากับสื่อประเภทอื่น ๆ และด้วยเหตุผลที่ว่าการสร้างรูปแบบวิดีโอเกมทำให้วิดีโอเกมมีน้ำหนักจับต้องเป็นวัตถุการศึกษาได้

**Keywords:**
Videogame Studies,
Design,
Narrative,
Aesthetics,
Play

## Abstract

The purposes of this research article are to review written works on videogames and their criticisms, and to formulate (or synthesize) general approaches to videogame studies from those documents. The subject matters are divided into four groups: art, narrative, play, and form. The research results are as follows: 1) A criticism of artistic aspects of videogames is often based on unclear understanding of art, both on the side of those who deny that videogames can be considered as an art form and those that support the idea of videogames as art. However, whether videogames are art or not does not affect the playability of video games themselves or their playfulness. 2) Videogames since the late 20th century have been incorporating more narrative aspects to their game mechanics. This opens the opportunity for critics to analyze the functions of the narratives of these videogames. And yet, the critics cannot focus solely on the narratives; their relations to gameplay must be addressed as well. Videogames are not objects of representation, but procedural objects where their contents are formed at the time of play. 3) Play is an aesthetic experience of video games that critics can focus on in terms of interactivity and the design of playfulness. Furthermore, the critics have to acknowledge how they play videogames as different types of play will affect the generated contents of videogames, and the study of the results respectively. The critics must play and analyze their own coauthoring of the content – as a form of meta-criticism. 4) Lastly, the subject matter of form is the general approach to videogame criticism. Unlike literature and film, the study of videogame form is still lacking in terms of what forms are specific to videogames. As a result, the more formalized approach to videogame criticism is a tool that will concretize videogames as objects that can be touched and studied while not negating their procedural nature.

## 1. บทนำ

แม้ว่าการวิจารณ์วิดีโอเกมจะเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมอย่างเห็นได้ชัดในแง่ของอิทธิพลของคะแนนรีวิวที่มีต่อการจำหน่ายวิดีโอเกม หรือการตอบรับของผู้เล่นที่มีต่อนักวิจารทั้งในแง่ที่ดี และไม่ดี เห็นได้จากตัวอย่างการวิจารณ์เกม *Cuphead* (Studio MDHR, 2017)[1] ของนักรีวิววิดีโอเกม ดีน ทาคาชิ (Dean Takashi) ที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่านักวิจารณ์เกมท่านดังกล่าวไม่มีทักษะในการเล่นเกม เนื่องจากไม่เข้าใจกลไกของการเล่น แม้แต่ในส่วนของการสอนวิธีเล่นในเกม[2] (Venturebeat, 2017) กรณีดังกล่าวทำให้ผู้เล่นจำนวนมากตั้งคำถามถึงความน่าเชื่อถือของนักรีวิววิดีโอเกมโดยรวม ว่าควรเล่นเกมเก่งหรือไม่ก่อนที่จะเขียนรีวิว ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มของผู้เล่นที่โจมตีวิธีการเขียนรีวิวในลักษณะดังกล่าว เพราะทำให้เห็นว่าไม่น่าเชื่อถือ (MrMoldovan, 2017; V, 2017; Weekend Warrior, 2017) หรือนักรีวิวด้วยกันที่ออกมาปกป้องว่านักรีวิวไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเก่งถึงจะเขียนบทความได้ (Morrow, n.d.) แม้แต่ทาคาชิเองที่ได้เขียนบทความตอบโต้การวิจารณ์ของผู้เล่นที่วิจารณ์เขา ว่าการเล่นไม่เก่งเป็นเรื่องปกติ และควรเลิกโจมตีผู้เล่นคนอื่นที่เล่นไม่เก่ง (Takshi, 2017) แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามประเด็นดังกล่าวทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการรีวิววีดีโอเกมและสื่อต่าง ๆ

นักรีวิววิดีโอเกมจำเป็นต้องเล่นวิดีโอเกม “เป็น” เพื่อที่จะสามารถวิจารณ์ได้ เนื่องจากกลไกการเล่นเป็นส่วนสำคัญในการสร้างเนื้อหาของตัววิดีโอเกม ไม่สำคัญว่าเล่นเก่งหรือไม่ ต่างจากนักวิจารณ์สื่ออื่น ๆ ที่ไม่ต้องปฏิสัมพันธ์วัตถุในการประกอบสร้างเนื้อหาร่วม เช่น การชมภาพยนตร์ หรือการอ่านวรรณกรรม ที่มีเนื้อหาบันทึกไว้บนตัวสื่อสำหรับผู้อ่านและชมอยู่แล้ว ความสามารถของผู้รีวิวภาพยนตร์และหนังสืออยู่ในระดับการรับรู้และการตีความหรือวิจารณ์ความหมาย ตรงข้ามกับวิดีโอเกมที่จำเป็นต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุในระดับร่างกายอย่างใกล้ชิดเพื่อจำลองเนื้อหาขึ้นมา เพื่อที่จะเล่นและออกความเห็นเกี่ยวกับเกมได้ ทว่าประเด็นมิติและรูปแบบของการเล่นเป็นเพียงแค่ประเด็นหนึ่งที่สามารถสัมพันธ์กับการศึกษาวิดีโอเกม ยังมีอีกหลายองค์ประกอบของประสบการณ์การเล่นวิดีโอเกมด้วยกันที่ผู้ศึกษาและนักวิจารณ์สามารถพูดถึง ด้วยเหตุนี้การสังเคราะห์รูปแบบการวิจารณ์วิดีโอเกมโดยรวมสามารถขยายความเข้าใจวิดีโอเกมเชิงลึกได้ เกี่ยวกับรูปแบบการศึกษาวิดีโอเกม อีกทั้งสามารถช่วยสร้างความเข้าใจมิติของการบริโภคและการศึกษาที่ชัดเจนขึ้น ว่านักวิจารณ์ไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่นเกมแบบ

---

[1] เกมดังกล่าวออกแบบมาให้เล่นยากในส่วนวิดีโอเกม ทว่าในส่วนสอนเล่นนั้นไม่ได้ออกแบบเหมือนกับส่วนเนื้อหาของเกม เสมือนว่าความยาก กลไก และประเด็นแยกกันด้วยเนื้อที่ของ “การสอนเล่น” และ “การเล่นจริง” ที่เชื่อมกันด้วยเรื่องของการเล่น

[2] ที่เห็นได้จากการที่ทาคาชิใช้เวลานานกว่าปกติในการ “dash” ในส่วนสอนการเล่น ซึ่งทำให้ผู้เล่นหลายคนไม่เกิดคำถามว่า หากผู้วิจารณ์ยังไม่เข้าใจระบบแค่นี้ จะสามารถเขียนวิจารณ์เกมได้อย่างไร

เดียวกับผู้เล่น แต่ต้องสามารถอธิบายความแตกต่างของแต่ละเกม และพูดถึงประเด็นต่าง ๆ ในวิดีโอเกมไม่ว่าจะในระดับกลไก เนื้อเรื่อง หรือความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ นอกเกม เช่น มิติของการเล่น ว่าการเล่นไม่เก่งเป็นวิธีการเล่นหนึ่งที่ผู้ศึกษาและผู้วิจารณ์จำเป็นต้องตระหนักและชี้แจงในข้อเขียน เนื่องจากการศึกษาวิดีโอเกมต่างจากการศึกษาวัตถุอื่น ๆ และทักษะปฏิสัมพันธ์ของผู้วิจัยมีผลต่อผลการวิจัยและรูปแบบการวิจารณ์ด้วย เป็นต้น

บทความวิจัยนี้จึงพยายามทบทวนข้อเขียนต่าง ๆ และวิดีโอเกมต่าง ๆ ในรอบ 20 กว่าปีที่ผ่านมาอย่างกว้าง ๆ เพื่อศึกษารูปแบบวิธีการพูดถึงวิดีโอเกม และเพื่อสังเคราะห์ภาพรวมของแนวทางการวิจารณ์วิดีโอเกมโดยแบ่งออกเป็นสี่หัวข้อกว้าง ๆ ได้แก่ ศิลปะ เนื้อเรื่อง การเล่น และรูปแบบ โดยไม่เรียงลำดับการศึกษาตามเวลา แต่ตามความสัมพันธ์ของประเด็นที่ลื่นไหลเป็นเครือข่าย เพื่อศึกษารูปแบบแนวทางการวิจารณ์และภาพรวมของการศึกษาวิดีโอเกม

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อทบทวนวิธีการศึกษาและวิจารณ์วิดีโอเกมในบทความวิชาการ หนังสือ และงานวิจารณ์

2) เพื่อสังเคราะห์ภาพรวมของแนวโน้มวิธีการศึกษาวิดีโอเกม

## 3. ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน กลุ่มแรก ได้แก่ บทความวิชาการออนไลน์บล็อก หนังสือ คลิปวิดีโอ เว็บไซต์ที่พูดถึงวิดีโอเกมระหว่างปี ค.ศ. 1997 - 2021 และกลุ่มที่สองคือวิดีโอเกมที่ผลิตในปี ค.ศ. 1972 - 2021

## 4. วิธีการวิจัย

1) รวบรวมงานเขียนเกี่ยวกับวิดีโอเกมตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 - 2021 และวิดีโอเกมที่ผลิตในช่วงปี ค.ศ. 1972 - 2021

2) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งจากข้อมูลที่รวบรวม และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3) วิเคราะห์เอกสารและวิดีโอเกมที่เกี่ยวข้องในเชิงทฤษฎี ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อย้ำความเป็นเครือข่ายของประเด็นที่สัมพันธ์กัน

4) สังเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ ศิลปะ เรื่องเล่า การเล่น และรูปแบบและการออกแบบ

## 5. ผลการวิจัย

### 5.1 วิดีโอเกมไม่ใช่ศิลปะ

แม้ว่าในรอบ 7 ปีที่ผ่านมาจะมีวิดีโอความเรียงหลายชิ้นด้วยกันที่พยายามเสนอว่าวิดีโอเกมเป็นศิลปะ[3] นักวิจารณ์ภาพยนตร์ โรเจอร์ อีเบิร์ต (Roger Ebert) เขียนบทความวิจารณ์ในบล็อกออนไลน์[4] “Video games can never be art” (2010) ว่าวิดีโอเกมไม่มีทางเป็นศิลปะได้[5] “เราไม่สามารถเอาชนะ [เรื่องเล่า] ได้ แต่เราสามารถประสบได้”[6] สำหรับอีเบิร์ตนั้นประสบการณ์ “การเอาชนะ” ที่เป็นเงื่อนไขของวิดีโอเกมที่ไม่สามารถประสบไปพร้อมกับเรื่องเล่าได้ เพราะทั้งสองอยู่กันคนละมิติแม้จะอยู่ในสื่อเดียวกัน แต่ในความเป็นจริงแล้วเรื่องเล่าในวิดีโอเกมไม่สามารถมีอยู่ได้ด้วยตัวเองโดยปราศจากกลไกการเล่น เนื้อเรื่องจำเป็นต้องสัมพันธ์กับกลไกการเล่นอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม เช่นเดียวกับอีเบิร์ต นักวิจารณ์ชาวอังกฤษโจนาธาน โจนส์ (Jonathan Jones) ไม่เห็นด้วยกับการจัดนิทรรศการวิดีโอเกมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในนิวยอร์ค (MoMA) สำหรับโจนส์ วิดีโอเกมไม่ใช่ศิลปะ การปฏิสัมพันธ์แบบดังกล่าวเกิดขึ้นในระดับประสบการณ์จำลองระหว่างผู้เล่นและตัวเกม ผู้เล่นไม่ได้ตอบสนองกับชีวิตจริงเหมือนกับงานศิลปะ ผู้เล่นไม่สามารถสร้างประสบการณ์ชีวิตในเกมได้ และนักออกแบบเกมก็ไม่สามารถสร้างประสบการณ์ส่วนตัวของพวกเขาได้ เนื่องจากเงื่อนไขการมีส่วนร่วมของวิดีโอเกม “[ความ] ไม่มีใครเป็น ‘เจ้าของ’ เกม ทำให้ไม่มีศิลปิน ดังนั้นจึงไม่มีงานศิลปะ”[7] อีกทั้งประสบการณ์ที่ไม่จริงหรือจำลองในวิดีโอเกมทำให้เขามองวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่ไม่ใช่ศิลปะ

ข้อเสนอของอีเบิร์ตที่มองว่าเรื่องเล่าไม่สามารถอยู่กับการเล่นได้ สอดคล้องไปกับบทความ “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology” (Frasca, 2003) ของนักศึกษาวิดีโอเกม กอนซาโล ฟราสกา (Gonzalo Frasca) ที่แบ่งการศึกษาวิดีโอเกมออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกคือผู้ที่เลือกศึกษาเฉพาะเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม (narratologist) ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ศึกษาความสัมพันธ์ของเรื่องเล่ากับกลไกเกมด้วย เนื่องจากมีความเข้าใจเรื่องเล่าในเกมแบบเดิมอยู่ ส่วนกลุ่มที่สองคือผู้ที่ศึกษาถึงความเป็นเกม (ludologist) โดยกลุ่มที่สองให้ความสำคัญของความเป็นเกมมากกว่าเรื่องเล่า และพยายามทำความเข้าใจกลไกในเกม เพราะว่าเรื่องเล่าในเกมไม่ใช่เรื่องเล่าเรียบเรียงและบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เกิดขึ้นไปแล้วเหมือนกับวรรณกรรมและ

---

[3] Channel Awesome, 2015 Aug 20; TEDx Talks, 2016 Feb 16; The Game Overanalyser, 2018 Dec 1; The Act Man, 2018 Jul 25; The Closer Look, 2019 Aug 13; The Art Assignment, 2020 Feb 28

[4] https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art

[5] โดยเขาเขียนบล็อกขึ้นมาเพื่อแย้งข้อเสนอของ เคลลี ซานติเอโก (Kellee Santiago) ที่เธอเสนอว่าทำไมวิดีโอเกมถึงเป็นงานศิลปะ (USC Stevens Center for Innovation, 2010)

[6] “Those are things you cannot win; you can only experience them” (Ebert, 2010)

[7] “No one "owns" the game, so there is no artist, and therefore no work of art” (Jones, 2012)

ภาพยนตร์ แต่เป็น “เครื่องจักรผลิตสัญญะ” (Frasca, 2003, p. 223) ที่เกิดขึ้น ณ ขณะการฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและเกม

แม้ว่าจะมีการแบ่งการทำความเข้าใจวิดีโอเกมออกเป็นสองฝั่งได้แก่การเล่น และเรื่องเล่าแต่หลาย ๆ ครั้ง กลไกในวิดีโอเกมจะถูกมองว่ามีความสำคัญมากกว่าเรื่องเล่าเนื่องจากว่า หากไร้ซึ่งกลไกการเล่นแล้ว วิดีโอเกมก็ไม่ต่างจากหนังสือหรือภาพยนตร์ แต่ในขณะเดียวกันนั้น หากขาดไปซึ่งแรงจูงใจเชิงความหมายของการเล่าเรื่อง ที่ทำให้ผู้เล่นปรารถนาที่จะรู้และทดลองว่าจะเกิดอะไรขึ้นในโลกของเกมหากเล่นแบบหนึ่งและไม่ใช่อีกแบบหนึ่ง กลไกของเครื่องจักรดังกล่าวก็ไม่อาจทำงานได้ ยิ่งไปกว่านั้นวิดีโอเกมในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา (1990 - 2020) มีการสร้างวิธีการเล่นกับเรื่องเล่าที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ เช่น การออกแบบวิธีเล่าเรื่องที่ขับเน้นความเป็นวิดีโอเกมจากเกมค่าย Fromsoftware ที่ได้สร้างประเภทวิดีโอเกมใหม่ขึ้นมาอย่าง SoulBorne [8] ที่เล่าเรื่องผ่านวัตถุต่าง ๆ ในเกม ผ่านการออกแบบพื้นที่ ผ่านการออกแบบเสียง และตำแหน่งของการวางวัตถุ เลี่ยงการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้เรื่องเล่ามีลักษณะของการเป็นตำนาน (lore) เสมือนว่าเกมตระกูล SoulBorne สร้างความเป็นปรักหักพัง (ruination) ในส่วนของเรื่องเล่าเองเพื่อขับเน้นความหมายกลไกการเล่นผ่านวิธีการเล่าเรื่องลักษณะดังกล่าว การปรักหักพังยังปรากฏผ่านกลไกการเล่นในส่วนของการให้ความสำคัญกับเรื่องราวของวัตถุและการออกแบบสถานที่ อีกทั้งระบบการแลกเปลี่ยนของหน่วย soul ในเกมนั้นสามารถทำงานอย่างมีเหตุมีผลได้ เพราะเรื่องเล่าที่สร้างความหมายในการเล่นให้กับผู้เล่นมากกว่าเรื่องของการ “เอาชนะ” อย่างเดียว ซึ่งทำให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถประสบเรื่องเล่าและเล่นไปพร้อม ๆ กันได้ การมีอย่างหนึ่งไม่จำเป็นต้องเสียอีกอย่างหนึ่งเสมอไป วิดีโอเกมไม่ใช่เกมอย่างที่อีเบิร์ตเข้าใจ

การใช้หลักเกณฑ์จริงหรือจำลองเพื่อนิยามวิดีโอเกมว่าเป็นศิลปะหรือไม่ ไม่ต่างจากโวหารว่าด้วยเรื่องภาพลวงตาในตัวเลือก (illusion of choice) โดยในบริบทดังกล่าวสามารถแปลออกมาได้ว่า *ตัวเลือกในเกมนั้นไม่จริง เป็นภาพลวงตาเท่านั้น เพราะผลลัพธ์ได้ถูกกำหนดไว้หมดแล้ว เพราะผลลัพธ์ที่เกิดในวิดีโอเกมนั้นไม่กระทบความเป็นจริงของผู้เล่น เพราะว่าวิดีโอเกมเป็นแค่ความจริงจำลองเท่านั้น* นักปรัชญาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยาฝรั่งเศส บรูโน ลาทัวร์ (Bruno Latour) เคยพูดถึงการแบ่งประสบการณ์ดังกล่าวว่าเป็นโวหารของนักวิจารณ์ที่ยกตัวสูงกว่าคนอื่น ๆ ว่าด้วยเรื่องของการแบ่งระหว่างเรื่องจริง (fact) กับเรื่องแต่ง (fetish) ว่านักวิจารณ์ (หรือนักล่าอาณานิคมใน *On the Modern Cult of the Factish Gods*) มักยกตัวเองว่าเป็นผู้ที่เห็นว่าคนทั่วไปถูกมอมเมาด้วยเรื่องแต่งที่ตัวเองสร้างขึ้นมาเอง ทำให้ตัวเองไร้อำนาจ เพราะหลอกตัวเอง แต่ขณะเดียวกันเมื่อคนเหล่านั้นลุกขึ้นมาเชื่อว่าตัวเองมีอำนาจในการตัดสินใจ นักวิจารณ์จะเสนอใหม่ว่าอำนาจดังกล่าวไม่จริง อิสรภาพเป็นภาพลวงตาที่เป็นไปตามอุดมการณ์

[8] เกิดจากการสมานคำระหว่างเกมตระกล *Dark Souls* (FromSoftware, 2009 - 2016) และ *Bloodborne* (Fromsoftware, 2015)

และเงื่อนไขทางสังคมเท่านั้น (Latour, 2004, p. 238, 2010, pp. 13-16) โดยลาทัวร์ได้เสนอว่าควรมองความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุต่าง ๆ ใหม่ในรูปแบบของความสัมพันธ์แบบ “จริงแต่ง” (factish)[9] ว่าด้วยความสัมพันธ์ที่ไม่มีผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ (Latour, 1999, p. 22) ทุกวัตถุหรือตัวแสดงในความสัมพันธ์ว่าด้วยความสัมพันธ์ (attachment) ว่าการมีอยู่ของตัวแสดง (actants) ว่าด้วยเครือข่าย และการกระทำที่สร้างความแตกต่างอย่างใดอย่างหนึ่งในเครือข่าย

ดังนั้นแล้ววิดีโอเกมไม่ได้เป็นประสบการณ์ที่จริงกว่าหรือน้อยกว่าประสบการณ์อื่น ๆ ว่าด้วยความเข้มข้นที่ต่างกันไป และเช่นเดียวกันการเล่นเกมสวมบทบาทเป็นช่างประปาชาวอิตาเลียนที่ทานเห็ดทุก 3 นาที เพื่อไปช่วยเจ้าหญิงในปราสาทเต่าพ่นไฟ[10] ก็จริงไม่น้อยกว่าการเดินชมงานศิลป์ในพิพิธภัณฑ์ MoMA มีหลายวิดีโอเกมด้วยกันที่ทำให้ผู้เล่นสามารถร้องไห้ได้ สามารถหัวเราะได้ สามารถขว้างคอนโทรลเลอร์หรือทุบเครื่องเกมได้ การตอบสนองเหล่านี้ถือว่าไม่เป็นการตอบสนองหนึ่งของ “คน ๆ หนึ่ง” ได้อย่างที่โจนส์เสนอจริงหรือ ซึ่งอาจจะจริงก็เป็นได้ หากมองว่าประสบการณ์การเล่นวิดีโอเกมมักว่าด้วยความไม่เป็น “คน ๆ หนึ่ง” อย่างที่โจนส์กล่าวอย่างที่เห็นได้จากการต่าง ๆ ที่ว่าด้วยเรื่องของความไม่เป็นมนุษย์ เช่น การเล่นเป็นห่านใน*Untitled Goose Game* (House House, 2019) แอนดรอยด์ใน *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) จุลินทรีย์ของ *Spore* (Maxis, 2008) หรือการสร้างความไม่สมประกอบของร่างกายใน *I am Bread* (Bossa Studios, 2015) เป็นต้น อีกทั้งหากพูดถึงประสบการณ์ที่โจนส์พูดถึงในเชิงรูปแบบตามข้อเสนอของนักวิจารณ์วรรณกรรม แคโรไลน์ เลอวิน (Caroline Levine) ว่าด้วยทฤษฎีตัวบ่งบอกการใช้งานของรูปแบบ (affordance of form) แล้วนั้นจะเห็นได้ว่าประสบการณ์“ศิลปะ” ดังกล่าวไม่ใช่ประสบการณ์ที่เป็นรูปแบบเฉพาะของศิลปะ แต่สามารถเกิดขึ้นกับสื่ออื่น ๆ ได้เช่นกัน เนื่องจากรูปแบบสามารถเคลื่อนที่ได้ ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ใดที่หนึ่ง (Levine, 2015, pp. 4-5)

นี่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีสารัตถะในงานศิลปะ (หากไม่มีคงไม่มีสถาบันศิลปะต่าง ๆ ไม่มีประวัติศาสตร์ศิลปะ ไม่มีหลักสูตร ไม่มีอุตสาหกรรม ไม่มีผู้สร้าง ผู้ขาย ผู้บริโภค และผู้สะสม เป็นต้น) หากพูดในเชิงปรัชญาวัตถุนิยม (Object-Oriented Ontology) แล้ว สารัตถะของความเป็นศิลปะหลีกหนีและหลบซ่อนจากการรับรู้ของมนุษย์ จากวัตถุศิลปะ จากวัตถุต่าง ๆ และจากตัวศิลปะเอง เนื่องจากว่าความจริงของวัตถุหลบซ่อนการเข้าถึงแบบตรงไปตรงมา (Harman, 2017,

[9] อาจจะเล่นคำหรือพยายามแปล factish อย่างไรก็ได้ให้ “สวยงาม” มากกว่า “จริงแต่ง” แต่ในบริบทนี้จะใช้คำว่า “จริงแต่ง” ในการพูดถึงคำว่า factish ซึ่งเป็นความพยามของลาทัวร์ในการอธิบายประสบการณ์ที่ไม่ควรแบ่งด้วยเรื่องของจริง (fact) กับ แต่ง (fetish) แต่ควรมองว่าอยู่ในมิติของ “จริงแต่ง” ซึ่งสะท้อนให้เห็นแนวคิดในเรื่องของ ภาวะวิสัยแบบแบน (flat ontology) ที่เชื่อว่าทุกสิ่งอย่างจริงเหมือนกันหมด ไม่ว่าจะเป็นยูนิคอร์น ตัวละคร ท่อนไม้ ดาวอังคาร หรือพระเจ้า เป็นต้น โดยภาวะวิสัยแบบดังกล่าวมีอิทธิพลกับปรัชญาวัตถุวิสัยนิยม (Object-Oriented Ontology) อย่างเห็นได้ชัด

[10] *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)

p. 38) ความเป็นศิลปะคือวัตถุหนึ่งที่แยกขาดจากศิลปวัตถุ ทั้งสองสามารถมีอยู่ได้โดยไม่ต้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุศิลปะและความเป็นศิลปะนั้นเกิดผ่านความสัมพันธ์แบบอ้อม (vicarious causation) หรือ “การสัมผัส ที่ไม่สัมผัส” (Harman, 2017, p. 150)

รูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าวที่ว่าด้วยความสัมพันธ์เชิงสุนทรียศาสตร์เป็นประสบการณ์ที่มีกับทุก ๆ วัตถุไม่จำกัดอยู่ที่วิดีโอเกม หรือระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ วัตถุที่เรียกว่า “ความเป็นวิดีโอเกม” “ความเป็นศิลปะ” “วิดีโอเกม” และ “งานศิลปะ” มีจริง แต่วัตถุเหล่านี้ต่างไม่สามารถเข้าถึงความเป็นตัวตนที่แท้จริง (real-object) ระหว่างกันและกันได้ เพราะความสัมพันธ์เหล่านั้นเกิดขึ้นได้ในเฉพาะระดับภาพแทน-สุนทรียศาสตร์เท่านั้น ความสำคัญไม่ใช่ว่าอะไรใช่หรือไม่ใช่ศิลปะ ว่าอะไรคือวิดีโอเกมหรือไม่ใช่ ว่าอะไรคืออะไร แต่ควรหันกลับมาดูว่าสิ่งเหล่านั้นมีความสำคัญกับตัวเราอย่างไร อย่างที่ลาทัวร์เสนอว่าควรเปลี่ยนจากการพูดว่าอะไรจริงหรือไม่เป็นการพูดถึงความสำคัญ “แทนที่จะเป็นเรื่องการเถียงการทำลาย [ว่าด้วยคำถามว่าอะไรจริงหรือไม่] ควรเป็นเรื่องการปกป้องและการดูแลแทน [ว่าด้วยการใส่ใจและความสำคัญ] อย่างที่ดอนนา ฮาราเวย์ [Donna Haraway] เคยเสนอไว้” (Latour, 2004, p. 232)

ทว่าการพูดถึงประเด็นดังกล่าวไม่ได้มาจากมุมมองภายนอก ผู้ศึกษาเกมอย่างเดียว นักเกมศึกษาอย่าง เอสเปน เจ ออร์เซท (Espen J. Aarseth) เคยเสนอว่าประสบการณ์การชมภาพยนตร์และอ่านเรื่องสั้นเป็น “ความปลอดภัยและไร้สมรรถาพ” (Aarseth, 1997, p. 4) ผ่านการแยกประเภทสื่อออกเป็นสองรูปแบบ ได้แก่ วรรณกรรมเออร์กอดิค (ergodic literature) และวรรณกรรมที่ไม่ใช่เออร์กอดิค (non-ergodic literature) [11] ซึ่งออร์เซทเสนอว่าวิดีโอเกมอยู่ในประเภทแรกเนื่องจากว่าการเล่นวิดีโอเกมมีเรื่องของการลงแรง ของการสร้างเส้นทาง และ

[11] ออร์เซทเสนอว่าความคิดเรื่อง ergodic เป็นผสมระหว่างคำว่า “การลงแรง” (ergon) และ “เส้นทาง” (hodos) ในภาษากรีก วรรณกรรมที่เป็นเออร์กอดิคมีเงื่อนไขในการปฏิสัมพันธ์เข้มข้นมากกว่าการกดปุ่มเปลี่ยนหน้ากระดาษ หรือขยับตาตามเส้นบรรทัด และไม่เดินทางแบบเส้นตรง (Aarseth, 1997, p. 1) โดยคำว่า “เส้นตรง” ไม่ได้หมายถึงการดำเนินเรื่อง แต่หมายถึงการปรากฏของวรรณกรรมที่เกิดขึ้นได้แบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น ออร์เซทได้ยกตัวอย่างเรื่องความเป็นเขาวงกตตะข่าย (net) ของนักเขียนชาวอิตาเลียน อุมแบร์โต เอโก (Umberto Ecco) และเขาวงกตที่ไม่มีทางออกของนักเขียนชาวอเมริกัน โทมัส พินชอน (Thomas Pynchon) ที่แต่ละจุดมีความสัมพันธ์กันได้หมด ว่าสามารถเข้าและออกทางไหนก็ได้ (Aarseth, 1997, pp. 6-7) เพื่อย้ำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ต่าง ๆ ในการปรากฏตัวของสื่อวรรณกรรมเออร์กอดิค ว่าเขาวงกตแบบเออร์กอดิคต่างจากเขาวงกตในยุคกลางที่มีทางเข้าและทางออกชัดเจน แม้เป็นเขาวงกตก็ตามที เขาวงกตแบบเออร์โกดิคว่าด้วยการเข้าออกที่ไม่จำกัดด้วยเส้นทางใดเส้นทางหนึ่ง จึงทำให้ผู้ปฏิสัมพันธ์มีความ “เสี่ยง” เนื่องจากความไม่แน่นอนในการปรากฏตัวของสื่อวรรณกรรมประเภทดังกล่าว ออร์เซทเสนอเพิ่มเติมว่าวรรณกรรมเออร์กอดิคไม่ได้จำกัดอยู่ในวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถพบเห็นได้จากงานเขียนจีนในช่วง 770 - 1122 ปี ก่อนคริสต์ศักราช อย่าง อี้จิง (I-Ching) ตัวบทว่าด้วยการทำนายที่สามารถสร้างคำทำนายได้ถึง 4,096 บท หนังสือรวมบทกวี Calligramme ของกวีชาวฝรั่งเศส กีโยม อาปอลีแนร์ ที่ใช้คำบทกวีที่ใช้คำสร้างเป็นภาพ (calligramme) บทละครเวทีในปี 1930 ที่ให้ผู้ชมสามารถตัดสินได้ว่าจะจบอย่างไรหรือนวนิยายแนวทดลองอย่าง Composition No. 1, Roman ของมาร์ค โซปา ที่ให้ผู้อ่านสามารถสลับสับเปลี่ยนตัวบทได้ตามการจั่วไพ่แบบสุ่ม (Aarseth, 1997, p. 10)

การปรากฏตัวของเนื้อหาขณะเล่นทำให้ผู้เล่นต้องพบความ “เสี่ยง” ในสื่อประเภทดังกล่าว ความเสี่ยงในเชิงของการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาที่คาดไม่ได้ ส่วนนวนิยายหรือภาพยนตร์อยู่ประเภทที่สองเนื่องจากไม่ต้องลงแรงอะไรในการทำให้เนื้อหาปรากฏ ไม่มีเส้นทางใด ๆ เพราะเนื้อหาเป็นการบันทึก และเป็นเรื่องของการมองห่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ชมอยู่ในระยะที่ปลอดภัยจากความเสี่ยงในตัวบท แต่กระนั้นก็ไร้สมรรถภาพเพราะทำอะไรกับเนื้อหาไม่ได้

ทว่าการแยกประเภทสื่อออกเป็นสองประเภทไม่สามารถจำกัด-กำจัดความของประสบการณ์ได้อย่างตรงไปตรงมาตามที่ออร์เซทเสนอ ในด้านหนึ่งความรู้สึกปลอดภัยจากระยะห่างไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแต่กับสื่อวรรณกรรมที่ไม่ใช่เออร์กอดิคเท่านั้น ประสบการณ์สมจริงของวิดีโอเกมนั้นสร้างระยะห่างที่ปลอดภัยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นประเด็นของการสวมบทบาทที่ดูเหมือนจะทำให้ระยะห่างระหว่างผู้เล่นและตัววิดิโอเกมหายไป แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงตระหนักถึงความเป็นสื่อจำลองอยู่ ว่าตัวเองกำลังเล่นวิดีโอเกม ไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกปลอดภัยจากระยะห่างระหว่าง “โลกเสมือนจริง” และ “โลกจริง”[12] ที่เกิดขึ้นในประสบการณ์การเล่นวิดีโอเกมไม่ต่างจากการชมภาพยนตร์หรืออ่านวรรณกรรม และด้วยเรื่องของการให้อำนาจกับผู้เล่นในการกระทำต่าง ๆ เพื่อสร้างความปลอดภัยผ่านการต่อรองกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม ความปลอดภัยที่เกิดจากความสามารถในการสร้างเปลี่ยนแปลงได้ในระดับหนึ่งกับเนื้อหาที่กำลังเกิดขึ้น หากนวนิยายว่าด้วยความปลอดภัยจากการเป็นผู้สังเกตการณ์ วิดีโอเกมว่าด้วยความปลอดภัยจากการเป็นกระทำที่สามารถต่อรองและหาทางหลีกเลี่ยงเหตุการณ์ที่ไม่ประสงค์ได้

ในด้านของความเสี่ยง หากความเสี่ยงของวิดีโอเกมคือความไม่แน่นอนที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของสื่อ (Aarseth, 1997, p. 6) ความไม่ปลอดภัยของสื่อที่ไม่ใช่เออร์กอดิค คือการที่ผู้อ่าน-ชมไม่สามารถทำอะไรได้ การไร้ซึ่งอำนาจในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับวัตถุ การเป็นผู้สังเกตการณ์ที่ได้แต่มองหรืออ่านความหมายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ผู้อ่าน-ชมต้องเผชิญหน้ากับความไม่แน่นอนของความหมาย ประสบการณ์ร่วมเชิงการเห็นอกเห็นใจไม่ถือว่าเป็นการ “เสี่ยง” ไม่ต่างจากการเสพเรื่องเล่าในวิดีโอเกมได้จริงหรือ การที่ผู้อ่าน-ชมเปิดความเป็นตัวเองให้ความเป็นอื่นเข้ามากระทบสภาวะการมีอยู่ในระดับหนึ่ง ก็เป็นความ “เสี่ยง” เฉพาะของสื่อที่ไม่ใช่เออร์กอดิค เช่นกัน

หากฮาร์แมนเสนอว่าความล้มเหลวในการถอดความไม่ได้จำกัดอยู่แต่กับการย่อความบทกวีเท่านั้น แต่เป็นประสบการณ์ที่ทุก ๆ วัตถุประสบเหมือนกันหมด และทุก ๆ ศาสตร์ของมนุษย์-วัตถุ เนื่องจากว่านี่คือเงื่อนไขของภาวะวิสัยจริง (Harham, 2012, p. 190) ข้อเสนอดังกล่าวสามารถ “ถอดความ” ใหม่ในบริบทนี้ได้ว่า ความเสี่ยงนั้นเป็นเงื่อนไขของทุก ๆ สภาวะของวัตถุ เช่น

[12] แต่นี่ไม่ได้หมายความว่าความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะ “ปลอม” ไปด้วย ซึ่งปรากฏการณ์นี้ก็ไม่ต่างจากสื่ออื่น ๆ เช่นกัน

ความเสี่ยงของบทกวีที่จะไม่สื่ออะไรเลย ความเสี่ยงของกระดาษบทกวีที่จะโดนพับเป็นพัด ความเสี่ยงของบทกวีที่จะโดนอ้างถึงเพื่อสื่อถึงความเสี่ยง ความเสี่ยงที่ว่าคือความ “ไม่แน่นอน” ของความเป็นวัตถุที่จะ(ไม่)ปรากฏ ไม่ว่าวัตถุนั้นจะเสมือนจริง มีจริง หรือไม่จริง วัตถุเหล่านั้นถือว่ามีอยู่ในระนาบภาวะวิสัยเดียวกันหมด (flat ontology) แต่การที่อยู่ในระนาบเดียวกันไม่ได้หมายความว่าทุกวัตถุเหมือนกัน หากวิดีโอเกมว่าด้วยความเสี่ยงของความไม่แน่นอนในตัวสื่อ ความเสี่ยงของนวนิยาย-ภาพยนตร์มาจากการที่ไม่สามารถทำอะไรกับสื่อได้ ความเสี่ยงอย่างที่ออร์เซทเสนอมาเป็นการมองที่จำกัดความเฉพาะกับความเสมือนจริงเกินไปจนมองข้ามไปว่าวัตถุเสมือนจริงมีอยู่ในภาวะวิสัยเดียวกันกับวัตถุจริง

**5.2 การสร้างเรื่องเล่า**

นักวิชาการด้านการสื่อสารและศิลปะ เฮนรี เจนกินส์ (Henry Jenkins) พูดถึงเงื่อนไขของเรื่องเล่าในวิดีโอเกมว่าเป็นเรื่องเล่าแบบปะทุตัว (emergence narrative) เนื่องจากว่าไม่มีรูปแบบที่กำหนดการดำเนินเรื่อง แต่เรื่องจะสร้างตัวตามวิถีการเล่นของผู้เล่น ทว่าเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นไม่ได้ขาดโครงสร้างของความเป็นเรื่องเล่าอย่างที่ประสบได้ในชีวิตจริง ผู้เล่นยังสามารถประสบความเป็นเรื่องเล่าในวิดีโอเกมได้อยู่ แม้ว่ารูปแบบเรื่องเล่าดังกล่าว จะดูเหมือนไม่ใช่เรื่องเล่าก็ตามที (Jenkins, 2004, as cited in Juul, 2011, p. 157) เงื่อนไขของความเป็นเรื่องเล่าแบบปะทุนั้น เกิดจากการที่วิดีโอเกมเป็นสื่อจำลอง (simulation) ซึ่งต่างจากเรื่องเล่าที่พบเห็นในสื่ออื่น ๆ ที่มักทำงานในลักษณะของภาพแทนและการบันทึก โดยสื่อจำลองไม่ได้ทำงานผ่านการอธิบายเรื่องราวอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงการสร้างเงื่อนไขพฤติการณ์เนื้อหาของตัวสื่อแทนที่จะเป็นการเรียงลำดับเหตุการณ์เท่านั้น (Aarseth, 2004, p. 52; Frasca, 2003, p. 227) เงื่อนไขมิได้หมายถึงการบังคับให้ผู้เล่นทำแบบใดแบบหนึ่ง แต่หมายถึงกระบวนการและความเป็นไปได้ของพฤติกรรมของผู้เล่นในเงื่อนไขของวิดีโอเกมดังกล่าว อย่างที่เคยกล่าวไปข้างต้นว่าวิดีโอเกมจำเป็นต้องมีเงื่อนและกฎเกณฑ์เพื่อการสร้างจุดประสงค์ในการเล่น อย่างที่เห็นได้จากเกม Hades (Supergiant Games, 2020) ที่แม้จะมีวิธีการเล่าเรื่องที่ว่าด้วยกระบวนการที่ทำให้เรื่องเล่าของวิดีโอเกมไม่มีวันจบ เปิดให้เล่นต่อไปได้เรื่อย ๆ ทว่าเรื่องเล่าที่ไม่จบของ Hades ทำหน้าที่เป็น “ตอนจบ” ที่อธิบายเหตุและผลของเรื่องเล่าและกลไกการเล่นว่าทำไมถึงมีความหมายที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันจบ จนกว่าผู้เล่นจะหยุดเล่นเอง

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาเรื่องเล่าในวิดีโอเกมจึงให้ความสำคัญกับการศึกษารูปแบบการปรากฏตัวของเรื่องเล่าในวิดีโอเกมเป็นหลัก เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการสร้างเรื่องในวิดีโอเกม เช่น วิถีการสร้างเรื่องผ่านระบบเควสท์ (quest) ในวิดีโอเกมที่มีการแบ่งออกเป็นสองมิติ ได้แก่ มิติเชิงสัญศาสตร์ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของเควสท์กับโลกในเกม และมิติเชิงโครงสร้างที่ว่าด้วยกลไกการเล่นและความสัมพันธ์ของเควสท์กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในวิดีโอเกม ว่าเรื่องเล่าแบบเควสท์เป็นเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นได้ในเฉพาะวิดีโอเกมเท่านั้น (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, p. 215)

หรือการสังเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมที่แบ่งออกเป็นเก้าชนิดด้วยกันของมารี-ลอร์ ไรอัน (Marie-Laure Ryan) ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างเรื่องเล่าในวิดีโอเกม และข้อจำกัดว่าทำไมเรื่องเล่าที่พบเห็นในสื่อเชิงภาพแทนถึงไม่สามารถปรากฏในวิดีโอเกมได้ ไปจนถึงการศึกษารูปแบบของความไม่ลงตัวระหว่างกลไกการเล่นและเนื้อหาของวิดีโอเกม เช่น ประเด็นความคิดเรื่อง “ความไม่ลงตัวระหว่างเรื่องเล่าและการเล่น” (ludonarrative dissonance) ที่นักออกแบบวิดีโอเกม คลินต์ ฮอคกิง (Clint Hocking) พูดถึงปัญหาของอิสระที่กลไกเกมไม่สามารถสะท้อนตัดสินใจของผู้เล่นได้ ว่าเนื้อเรื่องและกลไกเกมมีความไม่ลงตัวกันอย่างไร (Hocking, 2007) ซึ่งต่างจากประเด็นความเป็นอิสระการเล่นที่ว่าด้วยความจำเป็นของเงื่อนตายตัวและเปลี่ยนไม่ได้ในเชิงการสร้างกฎ พื้นที่ และเวลาของการเล่น ในส่วนนี้ฮอคกิงพูดถึงอำนาจในการตัดสินใจและอิสระในการเล่นของวิดีโอเกมที่สัมพันธ์กับเรื่องเล่าและโลกในเกมซึ่งทำให้ผู้เล่นตระหนักถึงการไร้อำนาจของตัวเอง และทางตันของการเล่นว่าไม่สามารถเล่นได้ตามที่ต้องการ หรือการศึกษารูปแบบความตึง (tension) ที่ปรากฏผ่านมิติเรื่องเล่าและกลไกการเล่น ว่ารูปแบบของความตึงและความขัดแย้งที่แยกออกเป็นสองมิตินั้นปะทะสัมพันธ์กันอย่างไร (Silva et al., 2019) ความน่าสนใจของการวิเคราะห์รูปแบบดังกล่าวที่ว่าด้วยความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างเรื่องเล่า คือการที่สามารถประยุกต์เป็นความขัดแย้งของเรื่องเล่าที่ปรากฏในเฉพาะสื่อวิดีโอเกมได้ โดยความขัดแย้งนี้สามารถนำมาพูดถึงความขัดแย้งที่ปรากฏในมิติของกลไกการเล่นเกมได้อีกด้วย ผ่านการโอนย้ายและทับซ้อนระหว่างความขัดแย้งที่ปรากฏระหว่างผู้เล่นและเงื่อนไขการเล่น และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในระดับเรื่องเล่า เช่น ตัวละคร ประเด็น หรือน้ำเสียงของเรื่อง เป็นต้น

**5.3 รูปแบบ และการเล่นวิจัย**

การวิจัยวิดีโอเกมจำนวนมากให้ความสำคัญกับรูปแบบและทฤษฎีการออกแบบเป็นหลักเช่นเดียวกัน ทฤษฎีรูปแบบวิเคราะห์ MDA ในบทความ “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research” (Hunicke et al., 2004) ที่ผู้เขียนเสนอการใช้กรอบ MDA ในการวิเคราะห์และการออกแบบวิดีโอเกมผ่านองค์ประกอบทางรูปแบบที่แยกออกเป็นสามองค์ประกอบด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามต่างสัมพันธ์กันอย่างมีนัยยะ องค์ประกอบแรกว่าด้วยกลไก (mechanics) หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในวิดีโอเกม ที่ทำให้ผู้เล่นสามารถกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้และไม่ได้ในเกม ไม่ว่าจะเป็นการเดิน การวิ่ง การปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ในเกม จนถึงชุดคำสั่งในการออกแบบต่าง ๆ และภาพแทนของข้อมูลที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ องค์ประกอบที่สองว่าด้วยพลวัต (dynamics) หรือระบบของเกม ซึ่งปรากฏขึ้นจากการที่กลไกต่าง ๆ ของเกมทำงานร่วมกันจนกลายเป็น “ความหมาย” หรือ “จุดประสงค์” ของระบบการเล่นวิดีโอเกมแต่ละเกมไป ทำให้เกมแต่ละเกมมีพฤติการณ์การแสดงออกที่ปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นต่างกันไป และท้ายสุดคือสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) หรือความสนุกที่สร้างจากองค์ประกอบเชิงพลวัตของ

วิดีโอเกม สุนทรียศาสตร์ของการเล่นหมายถึงประสบการณ์จากเกมที่ปรากฏผ่านการตอบรับของผู้เล่นกับวิดีโอเกม โดยบทความวิจัยนี้จะแบ่งย่อยองค์กระกอบเชิงสุนทรียศาสตร์ของวิดีโอเกมออกเป็นประเด็นย่อย ๆ อีกที[13] เพื่อทำให้การวิเคราะห์ “ความสนุก” ที่ผู้เล่นได้จากเกมมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละวิถีการออกแบบวิดีโอเกม

เมีย คอนซาลโว (Mia Consalvo) และนาธาน ดัตตอน (Nathan Dutton) เสนอในบทความ “Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games” (Consalvo & Dutton, 2006) ว่าระเบียบวิธีวิจัยต่าง ๆ ที่นักวิจัยวิดีโอเกมเคยเสนอมานั้นไม่มีความชัดเจนและเป็นนามธรรมมากเกินไป คอนซาลโวและดัตตอนจึงได้เสนอวิถีการศึกษาวิดีโอเกมโดยแบ่งออกเป็นสี่หัวข้อด้วยกัน ซึ่งสามในสี่หัวข้อนั้นเป็นการศึกษารูปแบบของวิดีโอเกม ได้แก่ กรอบศึกษาเรื่องของไอเทมหรือวัตถุในเกม (Object Inventory) กรอบการศึกษาอินเตอร์เฟสของเกม (Interface Study) และกรอบการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ในเกม (Interaction Map) ส่วนหัวข้อที่สี่ว่าด้วยการศึกษาบันทึกการเล่นของผู้วิจัยเองและของผู้เล่นอื่น ๆ (Gameplay Log) ตัวอย่างที่คอนซาลโวและดัตตอนใช้วิธีการแสดงออกของเพศวิถีและสถานะเพศในเกม *The Sims* เป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ เช่น ไอเทมในเกมทำให้เห็นว่าเพศวิถีของตัวละครไม่ได้กำหนดด้วยการมองแบบเฉพาะเพศหญิงหรือชายเท่านั้น เนื่องจากว่าตัวละครเพศเดียวกันสามารถใช้ “Love Tub” ได้ ในส่วนของอินเตอร์เฟสย้ำเรื่องของความไม่สำคัญของเพศสถานะระหว่างการสร้างตัวละคร ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องกำหนดเพศวิถีของตัวละครแต่แรก แต่สามารถค่อย ๆ ออกแบบระหว่างเล่นได้ ปล่อยไปตามการดำเนินของตัวละครเอง หรือไม่พูดถึงเรื่องของเพศวิถีเลยก็ได้ ท้ายสุดในส่วนของการปฏิสัมพันธ์สามารถเห็นได้ว่าเกมไม่จำกัดว่าตัวละครเพศไหนสามารถปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ อย่างไรได้บ้าง ทุกตัวละครสามารถปฏิสัมพันธ์ได้เหมือนกันหมด ขับเน้นเรื่องของความเป็น non-binary ในเกม

หลักการวิจัยของดัตตอนและคอนซาลโวไม่ต่างจากการวิจัยรูปแบบของวรรณกรรมและภาพยนตร์ อีกทั้งยังสามารถนำไปพูดถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ในวิดีโอเกมได้อีก เช่น การศึกษาฉากคั่นในวิดีโอเกมอย่างที่เสนอข้างต้น อย่างที่เสนอในบทความ “*Cut-scene, a Reconceptualization of*” (Witchayapakorn, 2021) ที่ศึกษาการออกแบบพื้นที่และเวลาเฉพาะของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม ว่าทำไมต้องเป็นเนื้อเรื่องส่วนนี้เท่านั้นที่จำเป็นต้องเล่าแบบภาพแทน และทำไมส่วนอื่นถึงสามารถเป็นแบบกระบวนการได้ หรือการออกแบบการใช้กล้องในวิดีโอเกม

[13] ผู้เขียนบทความดังกล่าวปฏิเสธที่จะใช้คำว่าสนุก เนื่องจากเป็นคำที่มีความหมายกว้างเกินไป แต่เลือกที่จะพูดถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกิดประสบการณ์ดังกล่าวในวิดีโอเกม โดยแบ่งสถานะของเกมออกเป็นดังนี้ เกมในฐานะความสุขเชิงการสัมผัส เกมในฐานะโลกเสมือน เกมในฐานะเรื่องเล่า เกมในฐานะการเอาชนะ เกมในฐานะสื่อสังคม เกมในฐานะการค้นพบ เกมในฐานะการแสดงออก และเกมในฐานะงานอดิเรก (Hunicke et al., 2004)

ที่มีหลักการต่างจากภาพยนตร์เนื่องจากผู้เล่นสามารถควบคุมมุมกล้องได้ระดับหนึ่ง และยังสามารถใช้มุมกล้องเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นได้อีกด้วย รวมทั้งการสร้างข้อเสนอว่าฉากคั่นไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในเฉพาะฉากเท่านั้น ทว่าหากกลับไปอ่านบทความของออร์เซทที่ซึ่งเป็นหนึ่งในบทความที่คอนซาลโวและดัตตอนเสนอว่าไม่เป็นรูปธรรมจะสามารถเห็นได้ว่าความเป็นรูปธรรมของระเบียบวิจัยอาจจะเป็นไปได้ยาก และความไม่เป็นรูปธรรมอาจจะมีประโยชน์ต่อการวิจัยวิดีโอเกมมากกว่าที่คิดโดยเฉพาะมิติของการเล่นซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างเนื้อหาของวิดีโอเกม

ในบทความ “Playing Research: Methodological Approach to Game Analysis” (Aarseth, 2003) ออร์เซทเสนอระเบียบวิจัยผ่านกรอบการออกแบบประสบการณ์ของการเล่นวิดีโอเกม โดยให้ความสำคัญกับมิติเชิงสุนทรียศาสตร์ และการเล่นวิดีโอเกมเป็นหลัก โดยประเด็นหลักของบทความดังกล่าวเป็นการพูดถึงปัญหาในการศึกษาวิดีโอเกม ปัญหาหนึ่งคือการขาดซึ่งทฤษฎีและวิธีวิจัยประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ของวิดีโอเกม เนื่องจากว่าการศึกษาวิดีโอเกมเชิงสุนทรียศาสตร์เพิ่งมีได้ไม่ถึงสี่ทศวรรษ[14] ต่างจากการศึกษาสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม ปรัชญา ชีววิทยา คณิตศาสตร์ หรือเศรษฐศาสตร์ เป็นต้น หรือการศึกษาวิดีโอเกมว่าด้วยกิจกรรมของการเล่นที่ออร์เซทเสนอว่าผู้ทำวิจัยเกมจำเป็นต้องตระหนักว่าเล่นเกมรูปแบบไหน[15] ซึ่งทำให้การวิจัยวิดีโอเกมเป็นการวิจัยเชิงประจักษ์เนื่องจากว่าด้วยการศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งคือการเล่นเกม แต่ก็ไม่ใช่เชิงประจักษ์อย่างตรงไปตรงมา เพราะว่าการเล่นเกมดังกล่าวต้องอิงอยู่กับการเล่นเกมของผู้ทำวิจัย ทำให้มีมิติของการวิจัยตัวบทในนั้นด้วย

ข้อเสนอของออร์เซททำให้เห็นว่าการศึกษาวิดีโอเกมต่างจากการศึกษาวัตถุวัฒนธรรมอื่น ๆ เนื่องจากเนื้อหาของวิดีโอเกมมีพฤติการณ์ของตัวเอง ไม่ใช่อะไรบางอย่างที่ถูกบันทึกตายตัว (ไม่รวมมิติของการโค้ดเกม แต่พูดถึงระดับปรากฏการณ์เท่านั้น) และตัวผู้ปฏิสัมพันธ์มีผลกระทบกับเนื้อหาอย่างเลี่ยงไม่ได้ ไม่ใช่แต่ในระดับความหมายเท่านั้น ออร์เซทย้ำว่า นอกจากต้องชี้แจงกรอบการวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้วิจัยวิดีโอเกมจำเป็นต้องชี้แจงถึงกระบวนการและวิถีการเล่นด้วยว่าเกมเล่นดังกล่าวแบบไหน และอย่างไร มีองค์ประกอบอะไรบ้างที่เสริมการเล่น

[14] ในบทความออร์เซทเขียนว่า “สองทศวรรษ” (Aarseth, 2003, p. 1) ซึ่งหากนับมาถึง ณ ปีนี้จะรวมเป็นเวลาเกือบสี่ทศวรรษ

[15] ออร์เซทอ้างอิงถึงการแบ่งประเภทผู้เล่นตามนักวิจัยวิดีโอเกมออนไลน์ริชาร์ด บาร์เทิล (Richar Bartle) ที่แบ่งรูปแบบการเล่นออกเป็น 4 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ นักสังคมหรือผู้เล่นที่ชอบการสร้างสังคมในเกม นักฆ่าหรือผู้เล่นที่ชอบสร้างความเสียหายแก่ผู้อื่นในเกม นักแข่งขันหรือผู้เล่นที่ชอบเอาชนะ และนักสำรวจหรือผู้เล่นที่ชอบหาความลับหรือดูกลไกต่าง ๆ ในเกมที่ไม่ชัดเจน (Aarseth, 2004, p. 3) ที่ออร์เซทเสนอว่าควรเพิ่มอีกประเภทไปซึ่งคือนักโกงหรือผู้เล่นที่ไม่เล่นด้วยตัวเองแต่ดูวิธีเล่นจากที่อื่น

ดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นการดูวิธีการเล่นจากสื่ออื่น ๆ หรือการดูผู้อื่นเล่น เนื่องจากว่าการดูวิธีการเล่นของผู้อื่นมีอิทธิพลต่อการสร้างเนื้อหาของวิดีโอเกมที่วิจัย ผู้วิจัยจึงควรให้ความสำคัญกับวิธีการเล่นด้วย มิใช่แค่ส่วนของตัววิดีโอเกมหรือทฤษฎีอย่างเดียว (Aareseth, 2003, p. 6) แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเกมจำเป็นที่จะต้องเล่นเกม เพราะเนื้อหาของวิดีโอเกมปรากฏและสร้างผ่านพฤติการณ์ของตัววัตถุที่ปะทะสัมพันธ์กับตัวผู้เล่น เนื้อหาในวิดีโอเกมไม่ได้ถูกบันทึกไว้เชิงภาพแทนเท่านั้น อีกทั้งการทำความเข้าใจกระบวนการของวิดีโอเกมสัมพันธ์กับศักยภาพของตัวผู้เล่นต่อตัวเกม การชมผู้อื่นเล่นไม่สามารถทำให้ผู้วิจัยเข้าใจกระบวนการดังกล่าวในเกมได้ “ถ้าฉันโยนบอลให้กับเธอ ฉันไม่ได้คาดหวังว่าเธอจะปล่อยให้ล่วง แล้วเล่าเรื่องเกี่ยวกับบอลนั้น” (Eskelinen, 2001) การศึกษาวิดีโอเกมไม่ได้ว่าด้วยการสังเกตเพียงอย่างเดียว แต่ว่าด้วยเรื่องของการมีส่วนร่วมต่อสิ่งที่ศึกษาด้วย ผู้เล่นไม่ได้เล่าว่าบอลล่วงอย่างไร แต่ต้องมีส่วนร่วมด้วยว่าจะปล่อยหรือรับบอลอย่างไร ถึงแม้ว่าผู้วิจัยวิดีโอเกมจะเล่นและศึกษาวิดีโอเกมเดียวกัน ทว่าเนื้อหาที่ประกอบสร้างจากวิดีโอเกมมีความเป็นไปได้ที่จะแตกต่างกันตามแต่วิถีการเล่น การเลือกที่จะไม่รับบอลหากมีคนโยน คือการเล่นที่ไม่เล่น ที่ทำให้เนื้อหา “เกม” นั้นเปลี่ยนไป

นักวิชาการด้านวิดีโอเกมศึกษา และนักออกแบบวิดีโอเกม เอียน โบกอสต์ (Ian Bogost) ได้เสนอว่าการศึกษาวิดีเกมโอแบบ “ฮาร์ดคอร์” ที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบการเล่น (ludic) มากกว่าเนื้อหาและความสัมพันธ์ของเกมที่มีต่อปรากฏการณ์อื่น ๆ เป็นการวิเคราะห์ที่เชื่อในสารัตถะของเกมมากจนเกินไป และมุ่งเน้นที่จะแยกศาสตร์ของตัวเองออกจากศาสตร์อื่น ซึ่งโบกอสต์เทียบการวิเคราะห์ดังกล่าวกับผู้เล่นเกมแบบฮาร์ดคอร์ที่ไม่ใส่ใจเรื่องวัฒนธรรม และสังคม (Bogost, 2006, pp. 44 - 45) โบกอสต์จึงได้เสนอวิธีการศึกษาวิดีโอเกมที่ให้ความสำคัญของวิดีโอเกมกับสิ่งต่าง ๆ มากกว่าการมุ่งเน้นไปที่รูปแบบอย่างเดียว โดยเห็นได้จากข้อเสนอเกี่ยวกับทฤษฎีรูปแบบโวหารขั้นตอนระบบ (procedural rhetoric) ที่เสนอในบทความ “Rhetoric of Videogames” (Bogost, 2008) และในหนังสือ *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Bogost, 2007)

โบกอสต์ให้ความสำคัญไปที่วัตถุวิสัยเฉพาะของวิดีโอเกมในการสร้างข้อถกเถียงผ่านกระบวนการ ซึ่งต่างจากการใช้โวหารในภาพ หรือในการเขียน เช่น การใช้โปรแกรม PLATO ในปี 1957 เพื่อโน้มน้าวให้อาจารย์ระดับมัธยมศึกษาที่เข้าทำงานใหม่สามารถประสบมิติต่าง ๆ ในการตัดสินใจกับเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในการสอนระดับมัธยมศึกษา ว่าการตัดสินใจที่ดูเหมือนว่าสมเหตุสมผลที่สุดก็ไม่สามารถเลี่ยงความขัดแย้งในมิติต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะในระดับความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และศิษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ ระหว่างปรัชญาของสถานศึกษา ผ่านการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ และอาจารย์เหล่านั้นเลือกวิธีการเข้าหาเอง โดยต้องตระหนักถึงผลลัพธ์ที่ตามมาด้วย PLATO ทำหน้าที่เป็นโปรแกรมเสมือน (หรือเกม) ที่ทำให้อาจารย์ใหม่สามารถตระหนักได้ว่าการสอนในระดับมัธยมศึกษาไม่ได้ว่าด้วยเรื่องของการสอน

เพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงการเมืองในมิติต่าง ๆ ทั้งในที่ทำงาน และนอกที่ทำงาน (Bogost, 2007, p. 1) ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการสื่อความหมายว่าด้วยเรื่องของกระบวนการที่ผู้เล่นหรือผู้ใช้ต้องมีส่วนร่วมด้วย มิใช่การอ่านหรือชมเท่านั้น ซึ่งนี่คือรูปแบบโวหารเฉพาะที่มีแต่ในสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะวิดีโอเกมที่โน้มน้าวผู้เล่นให้สามารถเข้าใจระบบความหมายผ่านการเล่น ซึ่งโบกอสต์ยกตัวอย่างให้เห็นว่า *Doom Animal Crossing* และ *Sim City* ต่างใช้โวหารขั้นตอนระบบในการโน้มน้าวผู้เล่นให้เข้าใจความหมายผ่านกลไกเกมและการออกแบบสภาพสิ่งแวดล้อมในโลกของเกม (Bogost, 2008, p. 123)

หากแต่ว่าข้อเสนอของโบกอสต์นั้นเป็นทางตัน (aporia) ผ่านตรรกะของการจำกัด-กำจัดมากกว่าการสร้างทางออกที่เขาต้องการ ในด้านหนึ่งทฤษฎีดังกล่าวมีความน่าสนใจอยู่มากในด้านของการสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับการอธิบายรูปแบบโวหารชนิดหนึ่ง ผ่านการอ่านทฤษฎีของความเป็นขั้นตอนระบบที่ทำให้เห็นถึงปัญหาของการตีความคำว่า “กระบวนการ” ของนักทฤษฎีต่าง ๆ ไปจนถึงทฤษฎีความเป็นกระบวนการตามนิยามวัตถุดิจิตัลของเจเนท เมอเรย์ [16] (Bogost, 2007, pp. 3-11) และประวัติศาสตร์ปรัชญาโวหาร (rhetoric) ตั้งแต่โสกราตีส พลาโต อริสโตเติล (Bogost, 2008, pp. 123-124) จนถึงนักทฤษฎีอย่างเคนเนธ เบิร์ค (Kenneth Burke) ที่เสนอว่าโวหารไม่ได้ทำงานผ่านการโน้มน้าวอย่างมีประสิทธิภาพเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงการระบุอัตลักษณ์ (identification) ด้วย (Bogost, 2007, pp. 20-21) ข้อเสนอของโบกอสต์ทำให้เห็นมิติใหม่ของการศึกษาวิดีโอเกมและวัตถุดิจิตัลที่แตกต่าง แต่ในอีกด้านข้อเสนอของโบกอสต์นั้นเป็นเหมือนการจำกัดความเป็นไปได้ในการศึกษาวิดีโอเกม

ทว่าในอีกด้านหนึ่งการวิเคราะห์ของโบกอสต์ใช้ตรรกะเดียวกับการลดย่อย (abstract) ของวิดีโอเกม เพื่อลดย่อยความจริงของการเล่นเพื่อให้ปรากฏออกมาชัดได้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับความจริง-วัตถุเหล่านั้นได้อย่างตรงไปตรงมา โดยตรรกะการลดย่อยสามารถเห็นได้จากการลดย่อยการกระโดดของมาริโอให้เป็นการกดปุ่มเดียว แทนที่จะสร้างกลไกรองรับองค์ประกอบอื่นของร่างกาย สภาพแวดล้อม หรือความเป็นไปได้ต่าง ๆ แต่เกมออกแบบมาให้การกระโดดคือการกดหนึ่งปุ่มเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจความหมายของเกมได้มากที่สุด เป็นต้น การสร้างข้อเสนอของโบกอสต์เกี่ยวกับโวหารของวิดีโอเกมว่าด้วยการลดย่อยความเป็นไปได้ของวิดีโอเกม ความหมายเชิงโวหารต่าง ๆ ที่โบกอสต์ยกมานั้นเป็นการพูดถึงในระดับพื้นผิวของเนื้อหาเกมที่ผู้เล่นสามารถตระหนักเองได้ ไม่จำเป็นต้องพึ่งนักวิจารณ์ในการขยายความ เช่น การที่โบกอสต์เสนอว่าวิดีโอเกม *The McDonald Videogame* เป็นการวิพากษ์กระบวนการจัดการของธุรกิจ McDonald ที่ว่าด้วยการสร้างข้อเสนอของความจำเป็นของการทุจริตในการ

[16] เจเนท เมอเรย์ (Janet Murray) คือผู้เขียนหนังสือ Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (1997) เกี่ยวกับเรื่องเล่าและสื่อดิจิทัล ซึ่งหนังสือเล่มดังกล่าวมีอิทธิพลต่อการทำความเข้าใจกระบวนการสร้างและจำลองเนื้อหาในวิดีโอเกมเป็นอย่างมาก

จัดการธุรกิจระดับโลก (Bogost, 2007, p. 30) ไปจนถึงการวิเคราะห์วิดีโอเกม *Grand Theft Auto: San Andreas* ของโบกอสต์ที่ว่าเกมดังกล่าวเป็นทั้งการสนับสนุนอุดมคติของกลุ่มอนุรักษ์นิยมในอเมริกา (โครงสร้างในเกมว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างอาชญากรรม สีผิว และชนชั้น) และเป็นการวิพากษ์อุดมคติดังกล่าว (Bogost, 2007, pp. 118-119) ตัวอย่างการวิเคราะห์อื่น ๆ ของโบกอสต์มักเป็นการพูดถึงวิดีโอเกมที่มีจุดประสงค์ในการวิพากษ์สังคมเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอเกมที่ว่าด้วยภาษี ว่าด้วยเหตุการณ์ในดาร์เฟอร์ หรือการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐ เป็นต้น

การลดย่อยดังกล่าวว่าด้วยการที่โบกอสต์ไม่ได้วิเคราะห์วิดีโอเกม แต่ให้ความสำคัญกับการสร้างข้อถกเถียงผ่านโวหารของขั้นตอนระบบ การวิพากษ์เชิงสังคมและวัฒนธรรมแม้ว่าจะมีความสำคัญไม่มากก็น้อยในเชิงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและตัววัฒนธรรมเอง ทว่าการวิเคราะห์ดังกล่าวกลับเป็นการลดย่อยความเป็นวิดีโอเกม โดยเห็นได้จากการที่โบกอสต์อธิบายการทำงานของวิดีโอเกมมากกว่าการวิพากษ์ตัวเกม และให้ความสำคัญกับประเด็นทางสังคมมากกว่าพูดถึงความสำคัญของเนื้อหาในเกม การที่โบกอสต์ให้ความสำคัญกับประเด็นเชิงสังคมเป็นหลัก (และไม่ได้เป็นการวิพากษ์ประเด็นสังคมที่ซับซ้อนอะไรนัก) และเลือกที่จะวิพากษ์วิดีโอเกมที่พูดถึงประเด็นทางสังคมเพียงอย่างเดียว แสดงให้เห็นถึงการลดย่อยการศึกษาวิดีโอเกมด้วยทฤษฎีของเขา ว่ามีวิดีโอเกมที่ขับเน้นประเด็นทางสังคมเท่านั้นที่สามารถวิเคราะห์เชิงโวหารได้ ว่าประเด็นการศึกษาควรว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและวัตถุเป็นหลัก ว่าการศึกษาวิดีโอเกมแบบไม่ “ฮาร์ดคอร์” คือการศึกษาวิดีโอเกมที่ “ฮาร์ดคอร์” กับประเด็นทางสังคมและการเมืองในวิดีโอเกม หากวิดีโอเกมเป็นวัตถุที่ว่าด้วยการแสดงออกจริงตามที่โบกอสต์ย้ำตลอดงานเขียน *ทำไมโบกอสต์ถึงเลือกที่จะไม่พูดถึงการที่วิดีโอเกมสื่อสารความหมายของตัวเองผ่านรูปแบบโวหารของตัวเอง ทำไมถึงไม่พูดถึงเกมที่ไม่ได้วิพากษ์สังคมอย่างตรงไปตรงมา ทำไมถึงพูดถึงแต่เกมที่ “จริงจัง” กับสังคมเท่านั้น เสมือนว่าจะศึกษาเกมได้ก็ต่อเมื่อเกมนั้น ๆ ต้องวิจารณ์สังคมไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง*

## 6. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบวิธีการพูดถึงและศึกษาวิดีโอเกมสามารถแบ่งประเภทวิดีโอเกมออกเป็นสี่ประเภทวัตถุด้วยกัน ได้แก่ วัตถุศิลปะ วัตถุเรื่อง วัตถุการเล่น และรูปแบบวัตถุกับการออกแบบ โดยรายละเอียดมีดังนี้

### 6.1 ศิลปะ

วัตถุศิลปะว่าด้วยคำถามว่าวิดีโอเกมนั้นเป็นศิลปะหรือไม่ ซึ่งจากการวิเคราะห์โดยรวมแล้วนั้นความเป็นศิลปะของวิดีโอเกมไม่มีความสำคัญต่อการเล่นวิดีโอเกม และไม่จำเป็นต้องเป็นศิลปะ แม้ว่านักวิจารณ์กลุ่มหนึ่งจะเสนอว่าวิดีโอเกมไม่ใช่ศิลปะ (ซึ่งนักวิจารณ์กลุ่มนี้ไม่เล่นเกม) และอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นเสนอว่าเป็นศิลปะ (ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นจำนวนมากและมีปริมาณมากกว่านักวิจารณ์) ทว่าการเป็นหรือไม่เป็นศิลปะไม่ได้กระทบต่อความหมายในการเล่นวิดีโอเกม นอกจากนี้การถกเถียงเกี่ยวกับความเป็นศิลปะวิดีโอเกมนั้นทำในระดับผิวเผินเท่านั้น ไม่มีการพูดถึงประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือทฤษฎีศิลปะอย่างชัดเจน หลาย ๆ ครั้งการพูดถึงศิลปะและวิดีโอเกมมักว่าด้วยความหมายตามความรู้สึกของผู้พูดเองเท่านั้น ซึ่งนี่ไม่ได้หมายความว่าไม่สามารถศึกษาความเป็นศิลปะกับวิดีโอเกมได้ แต่หมายความว่ายังมีช่องว่างในการพูดถึงความเป็นศิลปะและวิดีโอเกมอยู่มาก วิดีโอเกมไม่ใช่ศิลปะ แต่ไม่ได้หมายความว่าประสบการณ์ที่ทั้งโจนส์และอีเบิร์ตพูดถึงนั้นจำกัดอยู่แค่ที่ศิลปะเท่านั้น ประสบการณ์ที่ทั้งสองพูดถึงเป็นรูปแบบประสบการณ์ที่สามารถพบเห็นได้ในหลาย ๆ สื่อที่ไม่ถือว่าเป็นศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการประสบเรื่องเล่า หรือเรื่องของการตอบสนองของคน ๆ หนึ่งต่อ “ชีวิต” แม้ว่าประสบการณ์ดังกล่าวจะปรากฏในวิดีโอเกม ก็ไม่ได้ทำให้วิดีโอเกมเป็นศิลปะ วิดีโอเกมไม่ใช่ศิลปะ แต่ไม่ใช่ตามเหตุผลที่นักวิจารณ์ทั้งสองเสนอ ซึ่งเหตุผลที่ทั้งสองพูดถึงก็ไม่ได้จำกัดความเป็นศิลปะที่มีน้ำหนักอย่างไร จึงสามารถสรุปได้ว่า วิดีโอเกม*ไม่จำเป็น*ต้องเป็นศิลปะทั้งในแง่ของการเล่นบริโภค ไม่ใช่คำตอบแบบ “ใช่หรือไม่” แต่การพูดถึงความเป็นศิลปะเกี่ยวกับวิดีโอเกมควรเป็นมากกว่าการพูดตามความรู้สึกของนักวิจารณ์ และควรพูดถึงมิติของสุนทรียศาสตร์อื่น ๆ ผ่านการเทียบเคียงกับงานศิลปะชิ้นอื่น ๆ นักวิจารณ์ควรพูดถึงความเป็น “ศิลปะ” ในตัววิดีโอเกมก่อนที่จะพูดถึงความเป็นศิลปะโดยกว้าง ซึ่งความเป็น “ศิลปะ” ดังกล่าวสามารถพบได้ในกระบวนการเล่าเรื่องเฉพาะตัว สุนทรียศาสตร์ของการเล่น และรูปแบบหรือการออกแบบเกม

### 6.2 เรื่องเล่า

วัตถุเนื้อเรื่องว่าด้วยกระบวนการสร้างเรื่องเล่าและเนื้อหาที่เฉพาะในวิดีโอเกม แม้ว่าวิดีโอเกมจะว่าด้วยการสร้างความหมายผ่านกระบวนการเสมือนว่าเนื้อเรื่องปะทุขึ้นอยู่ ณ ขณะเล่น แต่ทว่าวิดีโอเกมมีเนื้อเรื่องที่ไม่ได้สร้างขึ้นระหว่างเล่น ที่ได้มีการออกแบบมาก่อนหน้า ซึ่งประเด็นดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ในเชิงลึกได้ไม่ต่างจากการอ่านเนื้อเรื่องของวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ อีกทั้งผู้ศึกษาเนื้อเรื่องของวิดีโอเกมควรตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างเนื้อหาเชิงกระบวนการ (procedural) และเนื้อหาเขียนโค้ดตายตัว (hard coded) ว่าต้องการศึกษามิติไหนของเกม ว่าต้องการศึกษาเนื้อหาที่วิดีโอเกมสร้างขึ้นมาระหว่างเล่นผ่านพฤติการณ์ของระบบ เช่น กระบวนการสร้างโลกในเกม (worlding) และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุต่าง ๆ ในเกม (interactivity) หรือว่าต้องการวิเคราะห์เฉพาะเนื้อหาที่ผู้ออกแบบได้ออกแบบไว้อย่างตายตัวแล้วที่มักปรากฏ

ในเชิงภาพแทน เช่น โครงเรื่องและเส้นการดำเนินเรื่อง หรือการออกแบบเสียง การออกแบบตัวละคร เป็นต้น ในด้านเนื้อหาแม้ว่าวิดีโอเกมหลาย ๆ ชิ้นจะให้ความสำคัญกับกระบวนการเล่นเป็นหลัก แต่ก็มีอีกหลายวิดีโอเกมด้วยกันที่มีเนื้อหาที่แตกต่างจากภาพยนตร์และวรรณกรรม เนื่องจากการประสบเรื่องเล่าดังกล่าวเกิดในเชิงกระบวนการ มิใช่เชิงภาพแทน ทำให้ประเด็นเหล่านั้นแสดงออกมาได้อย่างแตกต่าง เช่น การพูดถึงความรุนแรงในเกมที่แตกต่างจากภาพยนตร์หรือวรรณกรรม เรื่องของตัวเลือกและอิสระที่สามารถประสบได้ พื้นที่และเวลาที่แตกต่างจากสื่อบันทึก หรือแม้แต่ความ(ไม่)เป็นมนุษย์ เป็นต้น

**6.3 การเล่น**

วัตถุการเล่นพูดถึงการศึกษาประสบการณ์ของผู้เล่นที่มีต่อวิดีโอเกม และการทำความเข้าใจกิจกรรมการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการสังเกตผู้เล่นคนอื่นเอง หรือการศึกษาวิดีโอเกมที่ผู้ศึกษาต้องเป็นผู้เล่น เนื่องจากว่าวัตถุวิสัยของวิดีโอเกมมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ วรรณกรรม และศิลปะ ในด้านหนึ่งนักวิจารณ์กลุ่มหนึ่งเสนอว่าการเล่นไม่ใช่ประสบการณ์ศิลปะ เนื่องจากว่าเป็นการทำให้ความเป็นเจ้าของหรือความเป็นศิลปินหายไปจากตัวงาน และการเล่นไม่ได้ว่าด้วยเรื่องของการประสบอย่างที่ประสบได้ในเรื่องเล่าหรือศิลปะ เพราะเป็นการเอาชนะหรือแพ้เท่านั้น ทว่าการเล่นไม่ได้ว่าด้วยการเอาชนะ แต่เป็นเงื่อนไขทางสุนทรียศาสตร์ของวิดีโอเกม อีกทั้งการเล่นวิดีโอเกม ไม่ว่าอย่างไรไม่สามารถเลี่ยงองค์ประกอบเชิงภาพแทนและเรื่องเล่าได้อยู่แล้ว ในทางตรงกันข้ามการเสนอว่าวิดีโอเกมนั้นให้ประสบการณ์ที่มีความเข้มข้นและมีประสิทธิภาพมากกว่าวรรณกรรมและภาพยนตร์ก็เป็นข้อเสนอที่ให้น้ำหนักกับตัววัตถุมากเกินไป การเล่นวิดีโอเกมให้ประสบการณ์ความปลอดภัยไม่ต่างจากการอ่านหรือชมภาพยนตร์ หากผู้อ่าน-ชมรู้สึกปลอดภัย เพราะประสบเรื่องเล่าอย่างห่าง ๆ ผู้เล่นประสบความปลอดภัย เพราะสามารถควบคุมและมีอิทธิพลต่อการสร้างเนื้อหาได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้การเล่นก็ไม่ได้ว่าด้วยความเสี่ยงและความไม่แน่นอนที่ไม่สามารถพบได้ในภาพยนตร์หรือวรรณกรรม หากความเสี่ยงของการเล่นมาจากการที่ผู้เล่นว่าด้วยประสบการณ์จำลองที่ผู้เล่นต้องอยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ และความไม่แน่นอนของตัวบท การเสี่ยงจากการอ่านและการชมภาพยนตร์มาจากความไม่รู้ของเนื้อเรื่อง ของการคาดเดาไม่ได้ของเนื้อเรื่อง และการเสี่ยงของตัวผู้อ่าน-ชม-เล่น เองที่ต้องเผยตัวเองต่อความหมาย ประสบการณ์ และอารมณ์ที่จะเข้ามากระทบจากวัตถุ ในด้านของการศึกษาวิดีโอเกม ผู้วิจัยจำเป็นต้องตระหนักถึงรูปแบบการเล่นด้วย เนื่องจากว่ารูปแบบการเล่นมีอิทธิพลต่อการจำลองเนื้อหาของวิดีโอเกม และสามารถกระทบผลการวิจัยของผู้วิจัยได้ ผู้วิจัยจะต้องชี้แจงว่าเล่นแบบไหน ว่าอ่านวิธีการเล่นจากที่อื่น ว่าชมผู้อื่นเล่น ว่าเล่นเกมจบหรือไม่ เล่นกี่รอบ และเล่นในความยากระดับไหน เป็นต้น แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามผู้ศึกษาวิดีโอเกมจำต้องเล่นเกมไม่ว่าเพื่อเข้าใจกลไกการเล่นเกม หรือเพื่อศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏเฉพาะของการเล่นของตัวเอง

**6.4 รูปแบบและการออกแบบ**

วัตถุการออกแบบว่าด้วยการวิจารณ์และการวิเคราะห์วิดีโอเกมที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบและการออกแบบเป็นหลัก ในด้านหนึ่งการให้ความสำคัญกับรูปแบบและการออกแบบวิดีโอเกมเป็นหลักมาจากการที่วิดีโอเกมยังไร้ซึ่งรูปแบบที่ชัดเจน ต่างจากภาพยนตร์และวรรณกรรมที่มีการสังเคราะห์รูปแบบที่ค่อนข้างคงตัวแล้ว การสร้างรูปแบบ (formalization) ให้กับวีดีโอเกมจึงเป็นความพยายามในการทำให้วิดีโอเกม (ที่ซึ่งเป็นวัตถุประเภทกระบวนการต่างจากวัตถุประเภทภาพแทน) มีแก่นสารหรือน้ำหนักพอที่จะสามารถสร้างข้อถกเถียงหรือข้อวิพากษ์ได้ เช่น การสังเคราะห์รูปแบบของเรื่องเล่าของไรอัน การสร้างวิธีการศึกษาองค์ประกอบเฉพาะของวิดีโอเกมของดัตตอนและคอนซาลโว หรือการศึกษารูปแบบวิดีโอเกมแบบ MDA เป็นต้น ในอีกด้านหนึ่งการให้ความสำคัญกับรูปแบบเกิดจากภาวะวิสัยของการสร้างเนื้อหาของวิดีโอเกมนั้นลื่นไหล และไม่ชัดเจน การศึกษารูปแบบการสร้าง (นอกเหนือจากการศึกษาการเล่นและตัวผู้เล่น) จึงมีความชัดเจนกว่าการศึกษาประเด็นต่าง ๆ ในเกม แม้ว่าโบกอสต์จะสร้างทฤษฎีการศึกษาโวหารของระบบขั้นตอนขึ้นมาเพื่อศึกษาการโน้มน้าวและการสร้างข้อถกเถียงในวัตถุดิจิตัล เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและการเมือง เพื่อเลี่ยงการให้น้ำหนักกับรูปแบบ และทำให้วิดีโอเกมจับต้องได้มากกว่าเดิม ทว่าความพยายามในการศึกษาประเด็นทางสังคมและการเมืองของโบกอสต์ทำให้การพูดถึงวิดีโอเกมกลายเป็นสื่อที่วิพากษ์สังคมเท่านั้น มิติการเล่นสุนทรียศาสตร์ได้หายไป ซึ่งวิธีการพูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างบริบทเชิงประวัติศาสตร์ และตัววัตถุเองมีปัญหาเป็นอย่างมากทั้งในเชิงการทำความเข้าใจตัววัตถุเองอยู่แล้ว การมองว่าตัววัตถุเป็นเพียงแค่ผลผลิตของบริบทเท่านั้น ว่าจะมีอยู่ได้ด้วยความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ เท่านั้นเสมือนว่าสิ่งที่กำหนดการมีอยู่ของตัววัตถุ คือความหมายเชิงพื้นที่และเวลาที่ตัวงานปรากฏ แต่ในความเป็นจริงแล้วนั้นชีวิตหลังความตายของตัวงานไม่ได้จำกัดด้วยชาติพันธุ์ ชนชั้น และเวลาเกิดของตัวงาน อย่างที่นักวิจารณ์วรรณกรรม ริตา เฟลสกี (Rita Felski) ย้ำถึงชีวิตหลังความตายของตัวงานว่าตัวงานไม่ได้ถูกกำหนดด้วยบริบทที่ถูกเขียน (Felski, 2011, p. 580) หรือตามข้อเสนอของนักปรัชญา เกร์แฮม ฮาร์แมน (Graham Harman) ที่เสนอว่าความเป็นจริงของวัตถุไม่ได้ถูกกำหนดด้วยความสัมพันธ์ของวัตถุนั้น ๆ ที่มีกับวัตถุอื่น ๆ หรือสภาพแวดล้อมรอบข้าง (Harman, 2012, pp. 191-195) วิดีโอเกมและวัตถุอื่น ๆ ไม่จำเป็นต้องสะท้อนหรือประกอบสร้างโดยวัตถุหรือเงื่อนไขทางสังคมที่งานเหล่านั้นเกิดขึ้นตามที่โบกอสต์เสนอ

วิดีโอเกมจำนวนมากมีเนื้อเรื่องและรูปแบบที่ไม่เจาะจงกับเนื้อหาวัฒนธรรมของผู้สร้างหลาย ๆ วิดีโอเกมว่าด้วยการสร้างโลกเสมือนใหม่ วัฒนธรรมใหม่ และกระบวนการสร้างความหมายใหม่ ซึ่งหมายความว่าการวิจารณ์โดยให้ความสำคัญกับบริบทประวัติศาสตร์มองข้ามวิดีโอเกมส่วนใหญ่ไป และสร้างบรรทัดฐานที่ไม่สมเหตุสมผลว่าเกมประเภทไหนบ้างที่สามารถวิเคราะห์ได้ (เฉพาะเกมที่สะท้อนสังคมเท่านั้น) เกมไหนบ้างที่ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ (เกมที่อ้างอิงถึงแต่

ระบบการทำงานในโลกของตัวเอง) นี่ไม่ได้หมายความว่าการวิเคราะห์วิดีโอเกมกับบริบทนั้นไม่ควรทำ แต่หมายความว่าการวิเคราะห์บริบทของวิดีโอเกมควรตระหนักถึงความเป็นบริบทที่มากกว่ากล่อง และการที่วิดีโอเกมสามารถจำลองความหมายตามพฤติการณ์ของตัวเองผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นที่มีบริบทแตกต่างกันไป (ยังไม่รวมถึงประเด็นต่าง ๆ ในเนื้อหาของวิดีโอเกมที่สามารถวิเคราะห์เชิงลึกด้วยทฤษฎีสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ได้อีก)

**7. ข้อเสนอแนะ**

ข้อเสนอหลักที่ได้จากการทบทวนข้อเขียนต่าง ๆ เกี่ยวกับวิดีโอเกม คือการศึกษาวิดีโอเกมเป็นการศึกษาแบบมหัพวิพากษ์ (metacritical) ที่เกิดจากการปะทะสัมพันธ์ระหว่างการวิจัยแบบประจักษ์นิยม และการวิจัยเชิงทฤษฎี ผู้วิจัยไม่ได้รับชมภาพแทนเพียงอย่างเดียวเหมือนกับการอ่านวรรณกรรม การวิจารณ์ศิลปะ หรือการชมภาพยนตร์ แต่ผู้วิจัย “ต้อง” มีส่วนร่วมในการจำลองสร้างเนื้อหาและประสบการณ์ของวิดีโอเกมด้วย อคติ อารมณ์ และทักษะการเล่นเกมของผู้วิจัยมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากต่อการสร้างวัตถุของการวิเคราะห์ มิได้มีแต่ความหมายเท่านั้นที่ผู้วิจัยสามารถสร้างผลกระทบได้ กระบวนการสร้างความหมายและวัตถุที่จำลองความหมายยังเปลี่ยนไปตามวิถีการเล่นของผู้วิจัยแต่ละท่าน หลังจากการ “เล่นเพื่อสร้าง” แล้วนั้น ผู้วิจัยต้องศึกษาเนื้อหาที่ตัวเองสร้างขึ้นเพื่อวิพากษ์และวิจารณ์การมีส่วนร่วมของตัวเองในกิจกรรมในเชิงทฤษฎี แม้ว่าจะสามารถเทียบผลการเล่นของตัวเองกับผู้เล่นท่านอื่นได้ หรือจากแหล่งที่มาที่อื่นได้ แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามเนื้อหาที่สร้างจากการเล่นของตัวเองมีความสำคัญเป็นอย่างมากหากผู้วิจัยต้องการศึกษาวิดีโอเกม

แม้จะดูเหมือนว่าผู้วิจัย “สร้าง” ผลวิจัยด้วยตัวเอง เสมือนว่าไม่มีความชัดเจนที่เป็นรูปธรรม แต่หากทำความเข้าใจกระบวนการวิจัยแบบเครือข่ายผู้แสดงของลาทัวร์ (Actor-Network Theory) ที่เฟลสกีนำมาประยุกต์ใช้กับกับศาสตร์การวิจารณ์แล้วนั้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการวิจัยวิดีโอเกมว่าด้วยการที่ผู้วิจัยต้องเข้าใกล้วิดีโอเกม แทนที่จะถอยออกห่างเพื่อสังเกตุการณ์ปรากฏการณ์เท่านั้น (Felski, 2001, p. 578) การเข้าใกล้เพื่อเข้าใจพื้นผิวทุกอณูของการจำลองเนื้อหา มิใช่เพื่อการเข้าใจความหมายที่ซ่อนลึกอยู่ภายใต้ผิวของงาน *วิดีโอเกมไม่ได้ว่าด้วยเรื่องของความลึก แต่ว่าด้วยเรื่องของพื้นผิวที่กว้างตามแต่ความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นและวิดีโอเกมจะสร้าง ณ ขณะเล่น ตามแต่ที่ผู้เล่น-วิจัยจะทดลองเล่น* นักวิจัยวิดีโอเกมทำการวิจัยในมิติของผู้เล่นผ่านการพึ่งกรอบคิดทฤษฎีและหลักการวิจัยที่เป็นรูปธรรม ที่ต้องมีความผูกพันธ์ (attachment) กับเกมที่เล่นวิจัยด้วย ความผูกพันธ์ที่ผู้วิจัย-ผู้เล่นเองมีกับวิดีโอเกม ไม่ต่างจากที่เฟลสกีชี้ให้เห็นว่า แฟนสื่อต่าง ๆ เข้าใจและสามารถอธิบายความพิเศษของสิ่งที่พวกเขาคลั่งไคล้ได้ดีกว่านักวิชาการ ได้ดีกว่าการถกกันในชั้นเรียน เพราะแฟน ๆ เหล่านั้นเข้าใจว่าสื่อเหล่านั้น

มีความสำคัญกับตัวเองอย่างไร (Felski, 2011, p. 585) การวิจารณ์ในลักษณะดังกล่าวปฏิเสธการแยกระหว่างอารมณ์และการมีเหตุผลที่มาพร้อมกับความเป็นสมัยใหม่ เนื่องจากว่าประสบการณ์การเสพสื่อต่าง ๆ ไม่ได้ว่าด้วยการทอดความหมาย แต่ยังรวมไปถึงการประสบความเปลี่ยนแปลงที่เกิดระหว่างบุคคลและตัวสื่อด้วย (Felski, 2011, p. 585) ผ่านการกระทำที่เกิดจากสื่อไปสู่คนและคนไปสู่สื่อ ในบริบทของวิดีโอเกมการเปลี่ยนแปลงไม่ได้เกิดขึ้นแต่กับตัวผู้เล่น แต่รวมถึงวิถีการวิจัย เนื้อหาที่จำลองสร้างขึ้น ความหมาย และชุมชนของผู้เล่นเกม

ผู้เล่นวิจัยควรให้ความสำคัญต่อความผูกพันธ์ที่เลี่ยงไม่ได้ในการศึกษาวัตถุวิดีโอเกม ว่าวัตถุไม่ได้เป็นอะไรที่ผู้เล่นบังคับ แต่ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุเป็นแบบ “จริงแต่ง” ที่กระทบทั้งสองฝ่าย (ดังที่ได้เขียนไว้ข้างต้นเกี่ยวกับ “factish”) *การเล่นและการศึกษาวิดีโอเกมว่าด้วยเรื่อง “จริงแต่ง” การเล่นคือ การแต่งความจริง เพื่อทำให้เรื่องแต่ง เพื่อทำให้เนื้อหาที่สร้างขึ้นด้วยตัวเองเป็นวัตถุของการศึกษา และการวิจัยวิดีโอเกม คือเรื่องจริงที่แต่งขึ้น เพราะผู้วิจัยและผู้วิจารณ์แต่ละท่านต่างสร้างเนื้อหาของเกมแตกต่างกันออกไป แม้ว่าแต่ละเกมจะมี “แก่น” อยู่แต่รายละเอียดต่าง ๆ นั้นย่อมแตกต่างกันไปตามแต่วิถีการเล่นของแต่ละคน และแต่ละช่วงเวลาที่ปะทะกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในสนามการเล่นวิจัยเกม*

## เอกสารอ้างอิง/References


Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. J. (2003). *Playing Research: Methodological Approach to Game Analysis*. Paper presented at the Spilforskning Dk Conference, August 28-29, 2003, Melbourne, Australia.

Aarseth, E. J. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press.

Bogost, I. (2006). Comparative Video Game Criticism. *Game and Culture*, *1*(1), 41-46.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.

Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 117-140). The MIT Press.

Bossa Studios. (2015). *I am Bread* [Computer Game]. Bossa Studios.

Channel Awesome. (2015, August 20). Are Video Games Art? [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9VbNkDXfP_0

Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. *The International Journal of Computer Game Research*, *4*(1). http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton

Ebert, R. (2010, April 16). Video games can never be art. https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4th ed.). Routledge.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *The International Journal of Computer Game Research*, *1*(1). http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

Felski, R. (2011). Context Stinks!. *New Literary History*, *42*(4), 573-591.

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

FromSoftware. (2009 - 2016). *Dark Souls* [Videogame Series]. Namco Bandai.

FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4 Game]. Sony Computer Entertainment.

Harman, G. (2012). The Well-Wrought Broken Hammer: Object-Oriented Literary Criticism. *New Literary History*, *43*(SPRING 2012), 183-203.

Harman, G. (2017). *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Penguin Books.

Hocking, C. (2007, October 7). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game is About. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

House House. (2019). *Untitled Goose Game* [Nintendo Switch Version]. Panic.

Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Paper presented at the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence, San Jose.

Jones, J. (2012, November 30). Sorry MoMA, video games are not art. https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art

Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and FIctional Worlds*. The MIT Press.

Levine, C. (2015). *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton University Press.

Latour, B. (1999). Factures/fractures: From the concept of network to the concept of attachment. *Res: Anthropology and aesthetics*, *36*(Winter 1999), 20-31.

Latour, B. (2004). Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Critical Inquiry*, *30*(Winter 2004), 225-248.

Latour, B. (2010). *On the Modern Cult of the Factish Gods* (C. Porter & H. Maclean, Trans.). Duke University Press.

Maxis. (2008). *Spore* [Computer Game]. Electronic Arts.

Morrow, A. (n.d.). If You're Still Berating Dean Takahashi, You Don't Understand How Games Journalism Works. Retrieved Dec 13, 2021 from https://www.gameskinny.com/o86oi/if-youre-still-berating-dean-takahashi-you-dont-understand-how-games-journalism-works

MrMoldovan. (2017, September 5). Which was worse? Dean Takahashi in Cuphead or the Grumps with that number block puzzle from Paper Mario?. https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/6y6tpg/a_games_journalist_plays_the_cuphead_tutorial/

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros* [NES Game]. Nintendo.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [PlayStation 4 Video Game]. Sony Interactive Entertainment.

Silva, I., Cardoso, P., & Oliveira, E. (2019). *Narrative and Gameplay: The Balanced and Imbalanced Relationship between Dramatic Tension and Gameplay Tension*. Paper presented at the ARTECH 2019: 9th International Conference on Digital and Interactive Arts, Braga, Portugal.

Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Computer Game]. Studio MDHR.

Supergiant Games. (2020). *Hades* [Computer Game]. Supergiant Games.

Takashi, D. (2017, September 8). *The DeanBeat: Our Cuphead runneth over*. https://venturebeat.com/2017/09/08/the-deanbeat-our-cuphead-runneth-over/

TEDx Talks. (2016, February 16). Are Games Art? | Brenda Romero | TEDxGalway [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=L5sBdR4-GGM

The Act Man. (2018, July 25). Why Is Dark Souls 1 A Masterpiece?! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LqhtBsxAZNo&t=196s

The Art Assignment. (2020, February 28). “The Case for Video Games” [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=afjbOpnJni0

The Closer Look. (2019, August 13). Why George RR Martin Is Wrong - (A Defence of Video Games) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Xs6qBDuY1ww&t=32s

The Game Overanalyser. (2018, December 1). What Video Games Can Do as an Artform | The Language of Games, and Why Video Games are Art [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=02HW4IJNGsU

USC Stevens Center for Innovation. (2010, July 30). Kellee Santiago: Are Video Games Art? [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6GjKCnPQlSw

V. (2017, September 3). Dumbass journalist can't get past tutorial [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zbE6fqBuGkA

Venturebeat. (2017, August 25). Cuphead Gamescom Demo: Dean's Shameful 26 Minutes of Gameplay [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=848Y1Uu5Htk

Weekend Warrior. (2017, September 11). The Curious Case of Dean Takahashi: A Critical Analysis and a Defense [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=knTuAEmhtVE

Witchayapakorn, K. (2021). *Cut-scene*, a Re-conceptualization of. *Journal of Human Sciences*, *22*(1), 86-107.