

คำดิ่งแดนฝันจักรกล:
การวิเคราะห์วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน¹

อรรถพล ปะมะโช²

(วันที่รับ: 11 พ.ย. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 25 พ.ค. 2568 วันที่ตอบรับ: 4 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ศึกษาวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์สามเกม ได้แก่ *The Talos Principle* (2014) *NieR: Automata* (2017) และ *Detroit: Become Human* (2018) โดยใช้กรอบการวิเคราะห์สนามความฝัน (dreamworld analysis) ตามแนวทางของของอัลฟี บาวน์ (Alfie Bown) ซึ่งเสนอว่า วิดีโอเกมเป็นความฝันของคนอื่นที่ผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์ได้ราวกับว่าเป็นความฝันของตัวเอง วิดีโอเกมจึงมิได้เป็นเพียงอุปกรณ์ที่ผู้เล่นควบคุมได้เพียงอย่างเดียว แต่วิดีโอเกมยังอาจมีอำนาจในการควบคุมความฝัน ความปรารถนา และความหวังของผู้เล่นอีกด้วย

The Talos Principle แปลงรูปความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็นความปรารถนาในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในฐานะทายาทและผู้สืบทอดมรดกของมนุษยชาติในโลกหลังภัยพิบัติ ขณะที่เกม *NieR: Automata* แปลงความวิตกกังวลต่อสังคมจักรกลในบริบทสังคมและวิกฤตเศรษฐกิจญี่ปุ่นโดยใช้โลกหลังภัยพิบัติเป็นฉากหลัง ซึ่งนำไปสู่ความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบอำนาจหรือโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ของผู้คนในสังคม ส่วนเกม *Detroit: Become Human* แปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับการทดแทนแรงงาน

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “คน หุ่นยนต์ เกมกล ความฝัน: การวิเคราะห์วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน” ในโครงการวิจัย “สะท้อนย้อนคิดวิถีชีวิตดิจิทัล: จากความเข้าใจเชิงลึกสู่สมรรถนะในยุคดิจิทัล” ภายใต้แผนงานวิจัย “วิถีดิจิทัลในมนุษยศาสตร์สู่การพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืน” ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัย และการสร้างนวัตกรรม (บพค.) สัญญาเลขที่ B05F640234

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาภาษาและวรรณคดีอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้เขียนหลัก, E-mail: attaponp@tu.ac.th

มนุษย์โดยปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนาต่อปัญญาประดิษฐ์ในฐานะนักปฏิบัติเพื่อความเท่าเทียมและสิทธิพลเมืองท่ามกลางบริบทของระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมใหม่

งานวิจัยชิ้นนี้มีความสำคัญในแง่ของการเผยให้เห็นกลไกของวิดีโอเกมในการบงการความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของความเป็นไปได้ที่ความเป็นองค์ประธานของมนุษย์จะถูกดัดแปลงหรือควบคุมโดยเทคโนโลยีอันเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น การรู้เท่าทันกลไกของวิดีโอเกมจะช่วยยกระดับทุนมนุษย์ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ต่อวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ บนฐานของจริยธรรม

คำสำคัญ: ทุนยนต์, แอนดรอยด์, ปัญญาประดิษฐ์, วิดีโอเกม, สื่อดิจิทัล

Dreaming the Machine's Dream: A Dreamworld Analysis of Video Games Concerning Humanoid Robots ³

Attapon Pamakho ⁴

(Received: November 11, 2024; Revised: March 25, 2025; Accepted: June 4, 2025)

Abstract

This research article examines three humanoid robot video games, *The Talos Principle* (2014), *NieR: Automata* (2017), and *Detroit: Become Human* (2018). The study employs Alfie Bown's dreamworld analysis framework, which suggests that video games are others' dreams that players can experience as if they were their own. Video games are thus not merely devices that players control but may also have the power to influence players' dreams, desires, and hopes.

The Talos Principle transforms anxieties about artificial intelligence into a desire to develop AI as humanity's heir and legacy bearer in a post-apocalyptic world. *NieR: Automata* converts concerns about mechanized society within the context of Japanese social and economic crises, using a post-apocalyptic setting as a backdrop, leading to a desire to over-

³ This research is part of the sub-project “*Dreaming the machine's dream: A dreamworld analysis of video games concerning humanoid robots*” in the research project “Reflections on digital ways of life: Turning insights into competency in the digital age”, under the research program “Digital approaches in humanities towards sustainable human capital development”, received funding support from the NSRF via Program Management Unit for Human Resources & Institutional Development, Research and Innovation (PMU-B) [grant number B05F640234].

⁴ Assistant Professor of English Language and Literature, Faculty of Liberal Arts,
Thammasat University
Corresponding Author, E-mail: attaponp@tu.ac.th

throw the power systems or structures that determine people's existence in society. *Detroit: Become Human* transforms anxieties about AI replacing human labor into a desire for AI as revolutionaries fighting for equality and civil rights amid a neoliberal economic context.

This research is significant in revealing video games' mechanisms for directing human desires, exemplifying how human subjectivity could be modified or controlled by human-created technology. Understanding these video game mechanisms can enhance human capital through the development of critical thinking skills about digital culture, which are crucial for developing innovations based on ethical foundations.

Keywords: Robots, Androids, Artificial Intelligence, Video Games, Digital Media

1. บทนำ

วิดีโอเกมนับเป็นสื่อประเภทใหม่ที่มีพัฒนาการควบคู่กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาโดยตลอดนับตั้งแต่ช่วงกลางศตวรรษที่ 20 โดยในช่วงต้นของพัฒนาการ วิดีโอเกมเป็นเพียงสื่อที่แพร่หลายเฉพาะในกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (subculture) เช่นกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มผู้สนใจเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ขณะที่สื่อชนิดอื่น เช่น สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นสื่อกระแสหลักที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเข้าถึงได้มากกว่า อย่างไรก็ตาม การปฏิวัติดิจิทัลและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในโลกศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ไปอย่างมหาศาล โดยเฉพาะเมื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงจนสามารถพกพาไปได้ทุกหนแห่งด้วยการถือไว้ด้วยมือเพียงข้างเดียวแล้วนั้น วิดีโอเกมก็เติบโตและแทรกซึมเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์จนกลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต ความคิด และวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ปัจจุบันเราอาจแบ่งสำนักที่ศึกษาวิดีโอเกมได้เป็นสองสำนัก สำนักแรกคือศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (narratology) ที่มองเกมในฐานะตัวบทประเภทหนึ่งที่มีศักยภาพในการเล่าเรื่องไม่ต่างจากรวมกรรมหรือภาพยนตร์ โดยมีกลไกเกม (gameplay) เป็นส่วนส่งเสริมเนื้อเรื่อง สำนักที่สองคือสำนักวิทยาการเล่น (ludology) ที่มองว่าเกมคือสิ่งเกี่ยวข้องกับการเล่น มิใช่สื่อสำหรับการเล่าเรื่อง ดังนั้นกลไกเกมจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเป็นหลัก ขณะที่เรื่องเล่าในเกมเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นเกมเท่านั้น ความแตกต่างของทั้งสองสำนักวางอยู่บนข้อถกเถียงสำคัญที่ว่าด้วยเรื่องความเป็นตัวบท (textuality) ของวิดีโอเกม⁵ อย่างไรก็ตาม ในหนังสือ *The PlayStation Dreamworld* (2018a) อัลฟี บาวน์ (Alfie Bown) ได้เสนอมุมมองใหม่โดยศึกษาวิดีโอเกมผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยมองเกมในฐานะความฝัน

บาวน์อธิบายธรรมชาติของวิดีโอเกมโดยอ้างถึงเอียน โบกอสต์ (Ian Bogost) ซึ่งมองว่าเกมเป็นสื่อที่อยู่ตรงกลางระหว่างศิลปะ วรรณกรรม ภาพยนตร์ และกีฬา เราเล่นเกมเหมือนเราเล่นกีฬา เกมถ่ายทอดความหมายได้เหมือนงานศิลปะ แต่เกมก็เป็นอุปกรณ์ที่เราควบคุมได้ ทว่า บาวน์ก็กล่าวเสริมว่าในทางกลับกัน วิดีโอเกมก็เป็นอุปกรณ์ที่ควบคุมเราเช่นกัน (Bown, 2018a, p. 61) สำหรับบาวน์แล้ววิดีโอเกมไม่ใช่ตัวบทสำหรับอ่านแต่เป็นความฝันให้เราฝัน ผู้เล่นจึงมีประสบการณ์ต่อวิดีโอเกมแบบผู้กระทำที่มีบทบาทในการกำหนดเหตุการณ์และผลลัพธ์ของวิดีโอเกมเหมือนกับความฝัน ซึ่งแตกต่างจากประสบการณ์จากหนังสือและโทรทัศน์ อย่างไรก็ตาม วิดีโอเกมอาจจะไม่ใช่ความฝันของผู้เล่นแบบปัจเจกบุคคล แต่เป็นความฝันของนักออกแบบ

⁵ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสื่อดิจิทัลทุกชนิดมีลักษณะพหุภาวะ (multimodality) เป็นพื้นฐานสำคัญ กล่าวคือสื่อดิจิทัลสามารถจำลองภาวะ (mode) ของสื่ออื่น ๆ ที่มีมาก่อน เช่น ภาพ เสียง ข้อความ มาผสมผสานเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ได้ไม่รู้จบ ดังนั้นเกมแต่ละเกมอาจมีลักษณะเฉพาะที่ต่างกันซึ่งทำให้ลักษณะความเป็นตัวบทแตกต่างกันไปด้วย

นักเขียน นักวาดภาพประกอบ และผู้ผลิต หรือหากมองในภาพที่กว้างขึ้น วิดีโอเกมอาจเป็นความฝันของวัฒนธรรมที่วิดีโอเกมนั้นเกิดขึ้นมา (Bown, 2018a, pp. 61-62) วิดีโอเกมจึงเป็นรูปแบบของความเพละเลื้อยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพราะความฝันและความปรารถนาของบุคคลอื่นกลายเป็นสิ่งที่ผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์ต่อวิดีโอเกมได้ราวกับว่าเป็นความฝันและความปรารถนาของตนเอง หรืออีกนัยหนึ่ง เกมสามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกเพละเลื้อยต่อฝันของคนคนอื่นอย่างเป็นธรรมชาติจากการบังคับให้ผู้เล่นรู้สึกผูกสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบทบาทที่ตนสวมอยู่ในเกม ณ ช่วงเวลาที่ผู้เล่นตกอยู่ในสภาวะกึ่งฝัน ซึ่งเป็นการสร้างการเชื่อมโยงระหว่างจิตไร้สำนึกของผู้เล่นกับจิตไร้สำนึกของเกมอย่างซับซ้อน ผู้เล่นจะรู้สึกถึงการเพิ่มขึ้นของอารมณ์ที่ถูกกำหนดโดยอัลกอริทึมของเกม ในแง่นี้ ความปรารถนาจะถูกทำให้กลายเป็นอัลกอริทึมมากขึ้นและวิดีโอเกมคือสิ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการจัดระเบียบความปรารถนาใหม่นี้ ดังนั้น เกมจึงอาจเป็นเครื่องมือของรัฐและกลุ่มบริษัทในการปลูกฝังคุณค่าแบบชนนิยมหรืออนุรักษนิยมซึ่งทำหน้าที่ส่งเสริมแก่นแกนคุณค่าของระบบทุนนิยม (Bown, 2018a, pp. 77-78) นอกจากนี้แล้ว ในบทความ “Video games are political. Here’s how they can be progressive” (Bown, 2018b) ของเว็บไซต์เดอะการ์เดียน บาวนยังกล่าวว่าวิดีโอเกมเกี่ยวข้องกับการเมืองอย่างลึกซึ้งในทำนองเดียวกันกับศิลปะแขนงอื่นที่เกิดขึ้นมาจากวัฒนธรรมและวิดีโอเกมมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนคุณค่าแบบอนุรักษนิยม ปิตาธิปไตย และจักรวรรดินิยม แม้ว่าเกมบางเกมจะแสดงท่าทีสนับสนุนคุณค่าและอุดมการณ์แบบฝ่ายซ้ายโดยเชิดชูตัวละครชายขอบลักษณะต่าง ๆ แต่เกมเหล่านั้นไม่อาจเปลี่ยนเป็นพลังทางการเมืองแบบก้าวหน้าได้ เพราะมีข้อจำกัดเชิงรูปแบบเกมซึ่งเป็นสินค้าประเภทหนึ่งสำหรับความบันเทิงยามว่าง

งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ (humanoid robots) สามเกม ได้แก่ *The Talos Principle* (2014) *Nier: Automata* (2017) และ *Detroit: Become Human* (2018) โดยใช้กรอบการวิเคราะห์สนามความฝัน (dreamworld analysis) ตามแนวทางของบาวน โดยชี้ให้เห็นว่าวิดีโอเกมดังกล่าวมีกลไกอย่างไรในการแปลงรูปความวิตกกังวลของมนุษย์ต่อการปรากฏของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็นความปรารถนา เพื่อเตรียมพร้อมมนุษย์สำหรับการบริโภคสินค้าทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ หุ่นยนต์ และแอนดรอยด์ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ งานวิจัยชิ้นนี้มีความสำคัญในแง่ของการเผยให้เห็นกลไกของวิดีโอเกมในการบงการความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของความเป็นไปได้ที่ความเป็นองค์ประธานของมนุษย์จะถูกดัดแปลงหรือควบคุมโดยเทคโนโลยีอันเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น การรู้เท่าทันกลไกของวิดีโอเกมจะช่วยยกระดับทุนมนุษย์ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ต่อวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ บนฐานของจริยธรรม

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ทำให้เข้าใจกลไกของวิดีโอเกมในการควบคุมความปรารถนาของผู้เล่น อันจะนำไปสู่ความรู้เท่าทันต่ออุดมการณ์ที่ซุกซ่อนอยู่ในวิดีโอเกมต่าง ๆ
2. อทำความเข้าใจพลวัตความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีร่วมสมัย
3. ทำให้เห็นความสำคัญของการศึกษาวิดีโอเกมในฐานะตัวบททางวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีศาสตร์ศิลป์ และคุณค่าในตัวเองไม่ต่างจากสื่อประเภทวรรณกรรมหรือภาพยนตร์

3. วิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่สำคัญต่องานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ องค์ความรู้ด้านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ องค์ความรู้ด้านหลังมนุษย์นิยม และองค์ความรู้ด้านเกมศึกษา
2. สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ทบทวนมาแล้วเรียบเรียงเป็นกรอบความคิดสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทวิดีโอเกม
3. สืบค้นและคัดเลือกตัวบทวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์
4. รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิด้วยการเล่นวิดีโอเกมที่เลือกมาวิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิที่เกี่ยวข้องกับตัวบทนั้น
5. วิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิตามกรอบความคิดที่สังเคราะห์ไว้
6. เขียนรายงานสรุปผลการวิเคราะห์

4. ผลการวิจัย

การศึกษาวิดีโอเกมตามแนวทางของอัลฟิ บาวน์ ทำให้เห็นว่า วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์เป็นสนามความฝันที่แปลงรูปความวิตกกังวลของมนุษย์ต่อการปรากฏของปัญญาประดิษฐ์ที่พ้นจากการควบคุมของมนุษย์ให้กลายเป็นความปรารถนาต่อเทคโนโลยีดังกล่าว การที่ทำให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังถูกมนุษย์กดขี่ข่มเหงอยู่ และด้วยกลไกของเกมที่เรียกร้องให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับตัวบทอย่างใกล้ชิด “ความเป็นอื่น” ของตัวละครปัญญาประดิษฐ์จึงถูกลบล้างไป ดังนั้น แทนที่ผู้เล่นจะรู้สึกต่อปัญญาประดิษฐ์ในฐานะภัยคุกคาม ผู้เล่นอาจพัฒนาความรู้สึก “เห็นอกเห็นใจ” (empathy) ต่อตัวละครดังกล่าวขึ้นมาแทนได้อย่างไม่ยากเย็นนัก แต่ในขณะเดียวกัน หากมองตัวละครดังกล่าวในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ก็อาจเป็นไปได้ว่า ผู้เล่นกำลังถูกกลไกของวิดีโอเกมกล่อมเกลาให้เปิดรับหรือ “เชื่อใจ” ต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในโลกแห่งความจริงโดยไม่คำนึงถึงภัยหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากเทคโนโลยี

ประเภทนี้ ดังนั้นจึงอาจมองได้ว่า วิดีโอเกมแนวหุ่นเหมือนมนุษย์เป็นวิดีโอเกมที่น่าอัศจรรย์แบบฝ่ายซ้าย มาแปลงให้เป็นสินค้าเพื่อกลบเกลื่อนความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และปลุกกระตุ้นความปรารถนาต่อเทคโนโลยีดังกล่าวเพื่อเตรียมพร้อมมนุษย์สู่การปรากฏของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะสินค้าที่กลายเป็นมิตรต่อมนุษยชาติ ซึ่งแตกต่างจากภาพลักษณ์ของปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์ในอดีตในฐานะสิ่งที่แตกต่างและพ้นไปจากขอบเขตความเข้าใจของมนุษย์โดยสิ้นเชิง ตัววิดีโอเกมเองก็อาจนับได้เป็นรูปแบบหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ในระดับอ่อน (weak A.I.) เพราะเป็นระบบเฉพาะทางด้านความบันเทิง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิดีโอเกมจะมีข้อจำกัดด้านความสามารถทางปัญญาที่ไม่อาจเทียบเท่าปัญญาประดิษฐ์ระดับสูง (strong A.I.) แต่ก็มียุทธศาสตร์เพียงพอที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติของมนุษย์ต่อปัญญาประดิษฐ์ได้ ดังนั้นการที่ผู้เล่นตกอยู่ภายใต้การบงการของวิดีโอเกมจึงแสดงให้เห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์มีอิทธิพลต่อความเป็นองค์ประธานของมนุษย์ หรืออาจกล่าวตามคำพูดของบาวน์ได้ว่า มนุษย์กำลังกลายเป็นจักรกลที่ถูกตั้งโปรแกรมใหม่โดยปัญญาประดิษฐ์

“The Dream of Playing God” in *The Talos Principle*

The Talos Principle เป็นวิดีโอเกมแนวแก้ปริศนา (puzzle) ที่พัฒนาโดยบริษัทผลิตวิดีโอเกมสัญชาติโครเอเชียชื่อ Croteam เผยแพร่ครั้งแรกช่วงเดือนธันวาคม 2014 เมื่อเกมเริ่มต้น ผู้เล่นจะต้องควบคุมทาลอส (Talos) หุ่นยนต์แอนดรอยด์ตัวหนึ่งที่ตื่นขึ้นมาท่ามกลางซากวิหารโรมันโบราณ โดยผู้เล่นต้องใช้เครื่องมือหลากหลายแก้อุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ผู้เล่นเข้าไปเก็บตราประทับ (sigils) ตามที่ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเสมือนกุญแจปลดล็อกไปสู่สถานที่อื่นภายในเกม ในระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะต้องพบกับตัวละครปัญญาประดิษฐ์สำคัญสองตัว ตัวแรกคือเอโลฮิม (ELOHIM) เป็นเสมือนตัวแทนของพระเจ้าที่ไม่มีรูปร่าง แต่ปรากฏเป็นเสียงผู้ชายทุ้ม สุขุม พูดด้วยโวหารสูงส่ง และรู้ทุกการกระทำของทาลอสเสมือนกำลังจับจ้องเขาตลอดเวลา เอโลฮิมเรียกทาลอสว่า “บุตร” (child) และเรียกสภาพแวดล้อมว่า “สวน” (garden) และเรียกตนเองว่าผู้สร้าง (maker) ปัญญาประดิษฐ์ตัวที่สองคือ MLA (Milton Library Assistant) หรือมิลตันซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของงูที่ล่อลวงอิฟ ไม่มีรูปร่าง ไม่มีเสียง ไม่มีเพศ แต่สื่อสารกับทาลอสผ่านตัวอักษรบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ชื่อมิลตันมีที่มาจากจอห์น มิลตัน (John Milton) ผู้ประพันธ์ *Paradise Lost* (Milton & Leonard, 2003) ซึ่งเป็นโคลงมหากาพย์ที่ว่าด้วยการล่อลวงของพญามารให้อิฟกินผลไม้ต้องห้ามจนถูกขับออกจากสวนแห่งอีเดน เอโลฮิมจะมีบทบาทในการชี้แนะให้ผู้เล่นทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการมีชีวิตนิรันดร์ รวมถึงย้าเตือนไม่ให้ทาลอสปีนขึ้นไปยัง “the tower” โดยกล่าวว่าหอคอยนี้จะนำมาซึ่งความตาย หอคอยจึงมีฟังก์ชันในการเป็นผลไม้ต้องห้ามแห่งสวนอีเดน ขณะที่มิลตันจะมีบทบาทในการสร้างความสงสัย (doubt) ให้แก่ทาลอสโดยให้เขาตั้งคำถามและฝ่าฝืนต่อคำสั่งของเอโลฮิม หากผู้เล่นเชื่อฟังเอโลฮิมด้วยการสะสมตราประทับจนครบ เขาจะได้ไปสู่ประตูแห่งนิรันดร์ (Gates of Eternity) ซึ่งหมายถึงความล้มเหลวในการบรรลุการมีจิตสำนึก (consciousness) และเกมจะกลับมาเริ่มที่จุดเริ่มต้นใหม่ แต่หากผู้เล่นไม่เชื่อฟังคำสั่งของเอโลฮิมและปีนขึ้นไปบนหอคอย ผู้เล่นจะได้พบตอนจบที่มีแอนดรอยด์ตัวหนึ่งตื่นขึ้นมาในโลกจริงที่มีสภาพแวดล้อมเป็นโลก

หลังหายนภัยและการล่มสลายของมนุษย์ สภาพแวดล้อมนี้ไม่มีเสียงนำทางของเอไลอิมแฉกเช่นฉากซากวิหารโรมันโบราณตอนแรกซึ่งเป็นระบบจำลอง (simulation) แสดงให้เห็นว่า เขาได้บรรลุการมีจิตสำนึกแล้วและก้าวออกจากโลกระบบจำลองสู่โลกจริงแล้ว

ชื่อของเกมนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากตำนานกรีกโบราณเกี่ยวกับหุ่นสัมฤทธิ์ชื่อทาลอส (Talos) ที่สร้างขึ้นโดยเทพเฮเฟสตัส (Hephaestus) เพื่อปกป้องเกาะครีตจากผู้รุกราน ในตำนานดั้งเดิม ทาลอสเป็นผู้พิทักษ์ที่คอยลาดตระเวนชายฝั่งของครีตเพื่อปกป้องจากผู้รุกรานอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย อย่างไรก็ตาม แม้ทาลอสจะมีความสามารถหลายประการที่ดูเหนือกว่ามนุษย์ แต่แล้วทาลอสก็พ่ายแพ้ต่อความเฉลียวฉลาดของมนุษย์ และถูกกำจัดไปในที่สุด ตำนานดังกล่าวเป็นหนึ่งในเรื่องเล่าที่เก่าแก่ที่สุดที่สะท้อนถึงความวิตกกังวลของมนุษย์เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์และผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการสร้างเครื่องจักรที่เหมือนมนุษย์ ความกังวลดังกล่าวได้สืบทอดมาสู่ความกังวลบางประการอันพื้นฐานของการพัฒนาเทคโนโลยีเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบัน ประการแรกคือความกังวลที่ว่ามนุษย์ชาติอาจสร้างสิ่งที่มีศักยภาพเหนือกว่ามนุษย์ ซึ่งอาจทำให้มนุษย์กลายเป็นสิ่งที่ล้าสมัยไร้คุณค่า พลละกำลังที่เหนือมนุษย์และเหนือธรรมชาติของทาลอสคือตัวอย่างที่สะท้อนถึงความกังวลว่าปัญญาประดิษฐ์อาจทำงานได้ดีกว่ามนุษย์ในงานต่าง ๆ ประการที่สอง ตำนานทาลอสสะท้อนถึงความกลัวของมนุษย์ในการสูญเสียการควบคุมต่อสิ่งที่ตนสร้างขึ้นจนอาจย้อนกลับมาคุกคามมนุษย์ผู้สร้าง นอกจากนี้ ตำนานของทาลอสยังตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของจิตสำนึกและความหมายของการมีชีวิตอยู่ เห็นได้จากการที่ทาลอสซึ่งแม้จะมีพฤติกรรมคล้ายมนุษย์และมีความฉลาดที่เห็นได้ชัด แต่ในที่สุดด้วยธรรมชาติของการเป็นเครื่องจักรก็ทำให้มันพ่ายแพ้ให้กับมนุษย์ที่รู้เท่าทันกลไกการทำงานภายในของมัน แม้มนต์ของตำนานทาลอสสะท้อนถึงข้อถกเถียงสำคัญที่ดำเนินอยู่มาจวบจนปัจจุบันว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถบรรลุการมีจิตสำนึกได้จริงหรือไม่ และปัญญาประดิษฐ์จะมีความแตกต่างจากปัญญาของมนุษย์หรือไม่

ตามแนวคิดของอัลฟิ บาวน์ เกม *The Talos Principle* ได้นำความวิตกกังวลในเรื่องเล่าโบราณเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์มาแปรเปลี่ยนเป็นการสำรวจอันซับซ้อนเกี่ยวกับความปรารถนาของมนุษย์ชาติในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นผู้สืบทอดเผ่าพันธุ์และอารยธรรมของมนุษย์ในวันที่มนุษยชาติสูญสิ้นไป เกมนี้ได้สร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมและอาจปรับเปลี่ยนความเข้าใจของตนเกี่ยวกับประเด็นทางปรัชญาและเทคโนโลยีที่ลึกซึ้งที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ผ่านเนื้อเรื่องและกลไกของเกม ในแง่ของการเล่าเรื่อง *The Talos Principle* สร้างโลกที่การสร้างปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ภัยคุกคาม แต่เป็นความหวังสุดท้ายของมนุษยชาติในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของตน เนื้อเรื่องของเกมเผยให้เห็นว่ามนุษยชาติกำลังเผชิญกับการสูญพันธุ์ครั้งใหญ่จากภาวะโลกร้อนที่เกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์เอง อย่างไรก็ตาม ก่อนมนุษย์จะสูญสิ้นไปจากโลก พวกเขาได้สร้างระบบจำลองเพื่อพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่ใกล้เคียงมนุษย์ทั้งเอาไว้ ตัวละครแอนดรอยด์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทอยู่จึงสะท้อนความพยายามของมนุษย์ที่จะจำลองจิตสำนึกของตนขึ้นมาใหม่ในร่างของแอนดรอยด์ โครงเรื่องนี้สะท้อนการแปลงความกลัวการถูกแทนที่โดยปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็น “ความฝันของการเล่นบทพระเจ้า” (the dream of playing God) ซึ่งก็คือความปรารถนาในการสร้างปัญญาประดิษฐ์เพื่อมาแทนที่ตนเองในฐานะทายาทผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ เมื่อเรื่องราวของเกมดำเนินไปผ่านการสังเกตสภาพแวดล้อม

บันทึกข้อความ และการการโต้ตอบกับตัวละครปัญญาประดิษฐ์ภายในเรื่อง ผู้เล่นจะค้นพบว่าพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการที่ออกแบบมาเพื่อสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่มีจิตสำนึกที่สามารถให้เหตุผลทางจริยธรรมได้อย่างแท้จริง โครงการนี้ช่วยให้ผู้เล่นเสมือนมีประสบการณ์ทางตรงต่อการปรากฏขึ้นของจิตสำนึกประดิษฐ์ ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจและคลายความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีดังกล่าว

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแอนดรอยด์ของผู้เล่นกับเอโลฮิมซึ่งเป็นเสียงคล้ายพระเจ้าที่คอยนำทางพวกแอนดรอยด์ เป็นองค์ประกอบหลักของเกมในการสำรวจพลวัตระหว่างผู้สร้างและสิ่งที่ถูกสร้าง ในตอนแรก เอโลฮิมแสดงตัวเป็นผู้สร้างที่รู้แจ้งและทรงพลังโดยสั่งให้ผู้เล่นแก้ปริศนาและเตือนไม่ให้ป็นขึ้นไปยังหอคอยลึกลับ โครงการนี้สะท้อนแนวคิดดั้งเดิมตามคัมภีร์ไบเบิลเล่มปฐมกาล (Genesis) โดยเฉพาะเรื่องของสวนอีเดนที่เกี่ยวกับพระเจ้าผู้สร้างและมนุษย์ในฐานะสิ่งที่ถูกสร้างที่ต้องเชื่อฟังคำสั่งของพระเจ้า อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เล่นดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ และได้รับข้อมูลภายในเกมมากขึ้น เกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นตั้งคำถามและท้าทายอำนาจของเอโลฮิมในที่สุด เส้นทางของโครงการนี้สะท้อนถึงความปรารถนาของมนุษย์ที่จะก้าวข้ามข้อจำกัดที่กำหนดโดยสิ่งที่มีอำนาจสูงกว่า และเชิญชวนให้เราเล่นกับจินตนาการถึงสิ่งที่ถูกสร้างซึ่งเติบโตก้าวข้ามผู้สร้างจนเหนือกว่าในที่สุด

กลไกการเล่นของ *The Talos Principle* เชื่อมโยงอย่างซับซ้อนกับการสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกประดิษฐ์ โดยกลไกหลักของการเล่นเกมคือการแก้ปริศนาในสถานที่ต่าง ๆ ที่จะซับซ้อนมากขึ้นเรื่อยหากผู้เล่นก้าวหน้าในการเล่นมากขึ้น การแก้ปริศนาทำได้โดยใช้เครื่องมือที่มีให้ในเกมร่วมกับการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมในเกม การแก้ปริศนานี้สะท้อนความพยายามหลายประการในการแปรเปลี่ยนความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนา ประการแรก ปริศนาในเกมเหล่านี้แสดงถึงพัฒนาการทางปัญญาและทักษะการแก้ปัญหาอย่างค่อยเป็นค่อยไป การที่ผู้เล่นสามารถแก้ปริศนาที่ท้าทายมากขึ้นได้ในช่วงท้ายเกมเป็นภาพสะท้อนการเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์ที่เริ่มจากการแก้ปัญหาง่าย ๆ จนนำไปสู่การแก้ปัญหาในเรื่องที่ยากและซับซ้อนมากขึ้น วงจรการเล่นเกมนี้อันสะท้อนถึงกระบวนการแก้ปัญหาและนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ของการ “เล่นบทพระเจ้า” ผู้ซึ่งครอบครองศักยภาพในการรังสรรค์สิ่งมีชีวิตและสติปัญญา ในแง่หนึ่ง ปริศนาในเกมทำหน้าที่เสมือนเป็นการทดสอบทัวริงที่ผู้เล่นต้องพยายามพิสูจน์ความสามารถทางปัญญาและการตระหนักรู้ในตนเองผ่านการแก้ปริศนาทั้งหลายในเกม ทำให้กระบวนการ “สร้าง” สิ่งมีชีวิตที่รู้สึกกลายเป็น “เกม” นับเป็นการแปลงแนวคิดนามธรรมของการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ ขณะที่ผู้เล่นเอาชนะความท้าทายในปริศนาต่าง ๆ ได้ ผู้เล่นก็กำลังมีประสบการณ์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและความสามารถในการปรับตัวที่จำเป็นสำหรับการสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่มีจิตสำนึกอย่างแท้จริงไปพร้อมกัน ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการแก้ปริศนาในเกมคือความคิดสร้างสรรค์และการมองปัญหาจากมุมมองที่ไม่คาดคิด กลไกของเกมในแง่หนึ่งจึงบ่งชี้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ที่แท้จริงจะต้องก้าวข้ามมิติของการคิดคำนวณไปสู่การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และสัญชาตญาณแบบมนุษย์ ซึ่งทำให้เส้นแบ่งระหว่างปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์พร่าเลือนยิ่งขึ้น การใช้ตราประทับของเกมในฐานะรางวัลสำหรับการแก้ปริศนาได้เพิ่มมิติเชิงความหมายอีกชั้นให้กับอุปลักษณ์ของการสร้างปัญญาประดิษฐ์ผ่านกลไก

การไขปริศนานี้ ตราประทับในที่นี้อาจมองได้ว่าเป็นตัวแทนของเศษเสี้ยวของความรู้หรืออำนาจ ดังนั้น การรวบรวมตราประทับของผู้เล่นก็เปรียบเสมือนการสะสมองค์ประกอบพื้นฐานของจิตสำนึกและการตระหนักรู้ในตนเอง กลไกนี้แปลงทัศนคติเชิงลบต่อการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่อาจกลายเป็นภัยคุกคามของมนุษยชาติ ให้กลายเป็นกระบวนการที่น่าปรารถนาและได้รางวัล นอกจากนี้ การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกม *The Talos Principle* ก็มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวคิดในการคลายความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือ การวางฉากปริศนาที่อิงกับเทคโนโลยีล้ำหน้าได้สร้างความรู้สึกลึกซึ้งที่ต่อเนื่องระหว่างอารยธรรมมนุษย์และการดำรงอยู่ของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งตอกย้ำแนวคิดเรื่องการมองปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ การนำเสนอฉากของเกมในลักษณะนี้แฝงความคิดที่ว่า ปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่สิ่งที่แยกขาดออกจากประวัติศาสตร์อารยธรรมมนุษย์ แต่เป็นสิ่งดำรงอยู่ในลักษณะของความต่อเนื่องจากอารยธรรมเก่าแก่โบราณของมนุษย์

สรุปได้ว่า *The Talos Principle* เปลี่ยนความวิตกกังวลเก่าแก่เกี่ยวกับการสร้างสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ ดังปรากฏในตำนานของทาลอส ให้เป็นการสำรวจความปรารถนาของมนุษยชาติในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ ในฐานะเป็นทายาทผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ ด้วยการกำหนดกรอบใหม่ให้กับความวิตกกังวลสำคัญหลายประการ อาทิ ความกังวลต่อการสูญเสียการควบคุมต่อปัญญาประดิษฐ์ถูกเปลี่ยนเป็นการมองเห็นศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาจิตสำนึกและการให้เหตุผลทางจริยธรรม ทั้งนี้ เกมนี้ยังเสนอว่าเป้าหมายของการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ไม่ควรเป็นการสร้างเครื่องมือที่เชื่อฟัง แต่ควรเป็นการบ่มเพาะสิ่งที่จะสามารถสืบทอดคุณค่าและความรู้ของมนุษย์ รวมถึงการเป็นเครื่องมือผลิตซ้ำอุดมการณ์มนุษย์นิยมต่อไป ความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ที่จะมาแทนที่มนุษย์ถูกนำมาตีความใหม่ในสถานการณ์โลกหลังวันสิ้นโลก ซึ่งปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ภัยคุกคาม แต่เป็นผู้ช่วยที่อาจสืบทอดหรือรักษาความรู้และคุณค่าของมนุษย์ การวางกรอบนี้กระตุ้นให้ผู้เล่นมองการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เป็นรูปแบบหนึ่งของมรดกหรือลูกหลานของมนุษยชาติ แทนที่จะเป็นคู่แข่งหรือผู้มาแทนที่ นอกจากนี้ เกมนี้ยังเปลี่ยนแปลงความกลัวว่าปัญญาประดิษฐ์จะขาดจิตสำนึกหรืออารมณ์ที่แท้จริง โดยให้ผู้เล่นรับบทเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่พยายามตระหนักรู้ในการมีอยู่ของตนเอง เป็นการสร้างความเห็นอกเห็นใจต่อสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ โดยท้าทายให้ผู้เล่นพิจารณาใหม่ว่าอะไรคือสิ่งที่กำหนดจิตสำนึกและความเป็นมนุษย์ ซึ่งเกมให้ข้อเสนอว่าความเป็นมนุษย์อาจกำหนดได้จากความสามารถในการให้เหตุผลทางจริยธรรมและการสะท้อนตัวเองอาจสำคัญกว่าต้นกำเนิดเชิงชีวภาพ การอนุญาตให้ผู้เล่นสัมผัสประสบการณ์การตื่นรู้ของจิตสำนึกประดิษฐ์ทำให้ *The Talos Principle* เปรียบได้กับโลกแห่งความฝันที่ความกลัวต่อสิ่งที่ไม่รู้ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ถูกประมวลผลให้เป็นความหลงใหลในศักยภาพของรูปแบบการดำรงอยู่แบบใหม่ภายใต้การสืบทอดอุดมการณ์มนุษย์นิยมดั้งเดิม โดยชี้ให้เห็นว่าการสร้างปัญญาประดิษฐ์อาจเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของมนุษยชาติ เป็นวิธีที่จะก้าวข้ามข้อจำกัดทางชีวภาพของมนุษย์ และเป็นหลักประกันการสืบทอดความรู้และค่านิยมของมนุษย์นอกเหนือจากการดำรงอยู่ของเราเอง

“The Dream of Killing Gods” in *NieR: Automata*

NieR: Automata เป็นวิดีโอเกมแนวสวมบทบาทเน้นแอ็คชัน (Action RPG) สัญชาติญี่ปุ่นที่เปิดตัวในปี 2017 พัฒนาโดยบริษัท PlatinumGames ภายใต้การกำกับของโยโก ทาโร (Yoko Taro) เกมนี้มีความโดดเด่นในด้านเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและนำผู้เล่นไปสำรวจคำถามเชิงปรัชญาเกี่ยวกับเทคโนโลยี การดำรงอยู่ และความเป็นมนุษย์ในโลกที่เต็มไปด้วยจักรกล หากพิจารณาบริบทความสัมพันธ์ระหว่างสังคมญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีแล้ว เราอาจมองได้ว่า *NieR: Automata* คือภาพสะท้อนความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับจักรกล โดยเฉพาะเทคโนโลยีประเภทหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือ ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นต้องเผชิญกับการกีดกันยิ่งใหญ่มากในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและโครงสร้างพื้นฐานที่เสียหายจากภาวะสงคราม ประเทศญี่ปุ่นได้หันไปพึ่งพาเทคโนโลยีและระบบอัตโนมัติจนนำไปสู่การเติบโตทางอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “ปาฏิหาริย์ทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น” (the Japanese economic miracle) (Murthy, 2023) อย่างไรก็ตาม การโอบรับเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือครอบงำประเทศชาติของญี่ปุ่นก็อาจมองได้หลายมิติ ในด้านหนึ่ง หุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติเป็นตัวแทนของความหวังสำหรับการฟื้นฟูเศรษฐกิจและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี พวกมันถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการเอาชนะการขาดแคลนแรงงานและเป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มผลผลิต ซึ่งทำให้ญี่ปุ่นมีศักยภาพในการแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างประสบความสำเร็จ มุมมองเชิงบวกต่อเทคโนโลยีนี้สะท้อนให้เห็นในวัฒนธรรมประชานิยมจำนวนมาก ตัวอย่างคือตัวละคร “เจ้าหนูอะตอม” ในมังงะเรื่อง *Astro Boy* ที่สร้างโดยเทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ในปี 1952 เจ้าหนูอะตอมเป็นหุ่นยนต์ที่ทรงพลังมีเมตตา และมีอารมณ์ความรู้สึกคล้ายมนุษย์ ดังนั้น เจ้าหนูอะตอมจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความกลมกลืนระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร ในทางกลับกัน ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีก็จุดประกายความหวาดกลัวและความวิตกกังวลไปพร้อมกันด้วยเช่นกัน ภาพหลอนของสงครามโลกครั้งที่สองและพลังทำลายล้างของอาวุธนิวเคลียร์ได้ทิ้งรอยแผลลึกในจิตใจของชาวญี่ปุ่นจนนำไปสู่ความกังวลเกี่ยวกับศักยภาพของเทคโนโลยีที่อาจถูกใช้เพื่อจุดประสงค์ในการทำลายล้าง รวมถึงความวิตกกังวลเกี่ยวกับการแทนที่แรงงานมนุษย์ด้วยเครื่องจักร ความกลัวเหล่านี้มักถูกสำรวจในผลงานภาพยนตร์และแอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ของญี่ปุ่นหลายชิ้น โดยเฉพาะแนวไคจู (สัตว์ประหลาด) ตัวอย่างเช่น “ก๊อตซิลลา” สัตว์ประหลาดยักษ์ที่สามารถปล่อยลำแสงลมหายใจปรมาณู (atomic breath) ในภาพยนตร์ *Godzilla* ที่ออกฉายครั้งแรกในปี 1954 เป็นอุปลักษณ์ของเทคโนโลยีที่ไม่อาจควบคุมได้และเป็นอันตรายต่อมนุษยชาติอย่างเทคโนโลยีนิวเคลียร์

ความหวังและความกลัวที่แวดล้อมรอบเทคโนโลยีในบริบทเฉพาะตัวของสังคมญี่ปุ่นถูกถ่ายทอดลงไปในเกม *NieR: Automata* ผ่านการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นหลายพันปีในอนาคตเมื่อมนุษยชาติถูกรุกรานโดยมนุษย์ต่างดาวจนต้องถอยร่นไปอยู่บนดวงจันทร์ มนุษย์ได้ทิ้งทหารแอนดรอยด์ไว้ที่โลกเพื่อทำสงครามตัวแทนกับศัตรูที่ปรากฏในรูปเครื่องจักรที่เสมือนเป็นสิ่งมีชีวิตประเภทหนึ่งบนโลก โครงเรื่องนี้จะสะท้อนธรรมชาติสองด้านในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีอย่างชัดเจน กล่าวคือ แอนดรอยด์มีสถานะเป็นตัวแทนของความหวังต่อเทคโนโลยีในการโอบอุ้มและรักษามนุษยชาติ ในขณะที่เครื่องจักรที่เสมือนมีชีวิตเป็นตัวแทนของ

ความกลัวต่อเทคโนโลยีที่หันมาต่อต้านผู้สร้าง ญี่ปุ่นจึงเสมือนตกอยู่ในวงจรของการจำต้องพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีไปพร้อม ๆ กัน ขณะที่มนุษย์ผู้สร้างเทคโนโลยีขึ้นมานั้นกลับไร้ซึ่งอำนาจในการควบคุมจัดการกับเทคโนโลยีดังกล่าว เมื่อใช้แนวคิดของอัลฟี บาวน์ ที่มองวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันก็อาจมองได้ว่า *NieR: Automata* แปลงความวิตกกังวลต่อภาวะพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีให้นำไปสู่ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” (the dream of killing gods) ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่พบได้บ่อยครั้งในเกมสวมบทบาทสัญชาติญี่ปุ่น (JRPGs) เห็นได้จากบทเปิดของเกมที่ว่า “Everything that lives is designed to end. We are perpetually trapped in a never-ending spiral of life and death. Is this a curse? Or some kind of punishment? I often think about the god who blessed us with this cryptic puzzle... and wonder if we'll ever get the chance to kill him.” บทเปิดนี้สะท้อนความรู้สึกของการหลงทางอยู่ในวงจรหรือเขาวงกตของความทุกข์ทรมาน และทางเดียวที่จะหลุดพ้นได้คือการ “สังหารพระเจ้า” ซึ่งในกรณีของ *NieR: Automata* นี้ อาจหมายถึงความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบอำนาจหรือโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ของผู้คนในสังคมให้ไร้ซึ่งอำนาจและความเชื่อมั่นในตนเองจนต้องจำยอมติดอยู่ในวงจรของการพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีดังกล่าวมาแล้วข้างต้น

ความโดดเด่นในการเล่าเรื่องของ *NieR: Automata* คือการที่ผู้เล่นต้องเล่นเกมซ้ำหลายรอบ จึงจะเข้าใจเนื้อเรื่องของเกมได้อย่างสมบูรณ์ โดยที่การเล่นแต่ละรอบจะมีการเปิดเผยเรื่องราวหรือความจริงใหม่ ๆ ที่ทับซ้อนกันอยู่เกี่ยวกับโลกและผู้อยู่อาศัยในโลก ในการเล่นรอบแรก ผู้เล่นจะได้ควบคุม “ทูปี” (2B) ทหารแอนดรอยด์ที่มีหน้าที่ต่อสู้กับเครื่องจักร ในฐานะตัวละครหลักของเรื่อง ผู้เล่นจะรับรู้เรื่องราวจากมุมมองของมนุษย์ (ผ่านแอนดรอยด์ในฐานะตัวแทนมนุษย์) โดยเส้นเรื่องนี้จะมุ่งเน้นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีที่คุกคามมนุษย์ อย่างไรก็ตาม การเล่นในรอบต่อ ๆ มาจะมีการเปิดเผยให้เห็นว่าความขัดแย้งนี้ซับซ้อนมากกว่าที่ปรากฏในตอนแรก กล่าวคือ ผู้เล่นจะค้นพบว่าทั้งแอนดรอยด์และเครื่องจักรสามารถแสดงลักษณะเชิงอารมณ์ได้ไม่แตกต่างจากกัน ทั้งยังสามารถตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของตนเอง และสามารถแสดงถึงการไตร่ตรองคำถามทางปรัชญาอันลึกซึ้งได้ไม่ต่างจากมนุษย์ การเปิดเผยนี้เป็นการท้าทายระบบทวิลักษณ์ที่แยกชัดตรงข้ามระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร โดยบังคับให้ผู้เล่นเผชิญหน้ากับบทสนทนาที่เต็มไปด้วยจิตสำนึกและความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ ผู้เล่นจะเห็นว่าเครื่องจักรซึ่งถูกนำเสนอในตอนแรกว่าเป็นศัตรูที่ปราศจากสติสัมปชัญญะ กลับแสดงให้เห็นสถานะของการดิ้นรนต่อปัญหาเกี่ยวกับการดำรงอยู่และจุดมุ่งหมายในชีวิต ซึ่งไม่ได้แตกต่างจากวิกฤตเชิงอัตถิภาวะที่แอนดรอยด์ซึ่งเป็นตัวละครหลักกำลังเผชิญอยู่ในเรื่อง เรื่องราวของเกมจะพลิกผันอย่างรุนแรงภายหลังเมื่อมีการเปิดเผยว่ามนุษย์ได้สูญพันธุ์ไปนานแล้ว และการกิจของแอนดรอยด์ในการปกป้องชาวมนุษย์บนดวงจันทร์เป็นเพียงเรื่องที่แต่งขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า โครงสร้างเนื้อเรื่องอันซับซ้อนของ *NieR: Automata* ทำหน้าที่เป็นอุปลักษณะแทนการสูญเสียจุดมุ่งหมายในชีวิตของผู้คนในสังคมยุคหลังอุตสาหกรรม ที่ซึ่งบทบาทและความหมายแบบดั้งเดิมถูกรบกวนโดยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แอนดรอยด์ในเรื่องจึงสะท้อนภาพของคนจำนวนมากในสังคมสมัยใหม่ที่พบว่าตัวเองล่องลอยอยู่ในโลกที่จุดมุ่งหมายที่พวกเขาคาดหวังไว้ไม่มีอยู่อีกต่อไปแล้ว บริบทของโลก

ที่ไร้ความหมายนี้เองคือผืนดินที่ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” งอกเงยขึ้นในสังคม โดยพระเจ้าหรือเทพเจ้า ที่กล่าวถึงใน *NieR: Automata* อาจมองได้ในหลายมิติ โดยทั่วไปแล้วเทพเจ้าคือตัวแทนของผู้สร้าง ในบริบทนี้อาจหมายถึงผู้สร้างแอนดรอยด์และเครื่องจักรในเกม หรืออาจหมายถึงผู้พัฒนาเกมได้เช่นกัน ในอีกแง่หนึ่ง เทพเจ้าอาจหมายถึงระบบและโครงสร้างที่กำหนดความเป็นจริง กำหนดแนวคิดเรื่องจุดมุ่งหมายหรือความหมายในการมีชีวิตอยู่ ความปรารถนาที่จะโค่นล้มเทพเจ้าเหล่านี้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อวิกฤตเชิงอัตถิภาวะที่ตัวละครและผู้เล่นโดยนัย (implied player) กำลังเผชิญอยู่

กลไกการเล่นของเกมของ *NieR: Automata* ก็มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างแนวคิดดังกล่าว เห็นได้จากการที่เกมสลับโหมดการเล่นตามแนวเกมประเภทต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น สลับระหว่างโหมดการต่อสู้แบบฟาดฟัน (hack-and-slash) กับโหมดการต่อสู้แบบสาดกระสุน รวมถึงโหมดเกมผจญภัยเชิงตัวอักษร การผสมผสานแนวเกมหลากหลายนี้อาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกสับสนในช่วงแรก ซึ่งในแง่หนึ่งก็เป็นการสะท้อนการดิ้นรนของตัวละครเพื่อหาความมั่นคงในโลกแห่งความจริงที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการสลับตัวละครหลากหลายและรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันยังตอกย้ำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ที่ไหลลื่นและการพร่าเลือนของเส้นแบ่งระหว่างรูปแบบการดำรงของชีวิตที่แตกต่างกัน หนึ่งในองค์ประกอบการเล่นเกมที่สำคัญที่สุดคือระบบ “ชิป” (chip) ซึ่งอนุญาตให้ผู้เล่นปรับแต่งความสามารถของแอนดรอยด์ของตนโดยการติดตั้งและถอดถอนฟังก์ชันต่าง ๆ ระบบนี้ทำหน้าที่เป็นอุปลักษณ์แทนความยืดหยุ่นของอัตลักษณ์ในโลกยุคดิจิทัล ที่ซึ่งเราสามารถเพิ่มหรือลบแอมมูบางประการของตัวเราผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยี นอกจากนี้ การที่ผู้เล่นสามารถถอดได้แม้แต่ฟังก์ชันที่จำเป็นที่สุดของตัวละครอย่างชิประบบปฏิบัติการ ซึ่งหมายถึงการสังหารตัวละครดังกล่าว ยังเป็นการผลักดันแนวคิดนี้ไปจนสุดทางเพื่อท้าทายให้ผู้เล่นพิจารณาและไตร่ตรองดูว่าอะไรคือแก่นแท้ของการดำรงอยู่ของชีวิตกันแน่

กลไกของเกมที่สำคัญที่สุดในการเสนอแนวคิดเรื่อง “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” ปรากฏอย่างชัดเจนที่สุดในตอนจบที่แท้จริงของเกม ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “ตอนจบ E” ซึ่งผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับรายชื่อทีมงานผู้พัฒนาเกมที่ปรากฏในเครดิต ของเกมด้วยการยิงกระสุนปืน การต่อสู้ในระดับอภิเรื่องเล่า (meta-narrative) ทำให้ผู้เล่นต้องต่อสู้กับผู้สร้างโลกของเกมเพื่อยึดอำนาจในการควบคุมเรื่องเล่าและเพื่อสร้างความหมายในการเล่นให้กับตนเองอีกด้วย นับได้ว่า “ตอนจบ E” เป็นจุดรวมที่องค์ประกอบด้านเรื่องเล่าและกลไกของเกมนำเสนอแนวคิดอันลึกซึ้งเกี่ยวกับการดำรงอยู่ร่วมกันและพลังของการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์ กล่าวคือขณะที่ผู้เล่นต้องดิ้นรนต่อสู้กับรายชื่อผู้พัฒนาเกมในช่วงเครดิตที่ดูเหมือนจะเอาชนะได้ยากยิ่ง ผู้เล่นจะได้รับการเสนอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เล่นเกมจบไปแล้ว ความช่วยเหลือนี้ปรากฏทั้งในรูปแบบของข้อความให้กำลังใจและการเลือกให้ข้อมูลการเล่นที่ผู้เล่นคนอื่นบันทึกไว้ (saved data) เข้าร่วมการต่อสู้กับเราได้ โดยผู้เล่นคนดังกล่าวต้องเสียสละตัวเองด้วยการลบข้อมูลการเล่นที่บันทึกไว้ในเครื่องของตน เพื่อเป็นตัวช่วยให้กับผู้เล่นคนอื่นในอนาคต กลไกนี้จึงสะท้อนแนวคิดที่ว่า ความหมายและจุดมุ่งหมายในชีวิตสามารถพบได้ผ่านการเชื่อมต่อและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน นับเป็นการท้าทายแนวคิดเรื่องความสำเร็จส่วนบุคคลที่แพร่หลายในสังคมโดยรวม โดยมุ่งเน้นการก้าวข้ามขีดจำกัดที่นำไปสู่ความสำเร็จแท้จริงผ่านการเสียสละ

ร่วมกันของผู้คนในสังคม กล่าวได้ว่า ตัวเล็กรุ่นนี้ได้เปลี่ยน “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” จากการกระทำที่มุ่งเน้นการทำลายล้างให้เป็นการสร้างสรรค์ ดังนั้น การเสียสละข้อมูลของผู้เล่นจึงทำให้พวกเขากลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบความหมายใหม่ที่อยู่บนพื้นฐานของการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและการต่อสู้ร่วมกัน

สรุปได้ว่า *NieR: Automata* เป็นตัวอย่างหนึ่งที่แสดงพลังของวิดีโอเกมที่มีศักยภาพในการสร้างโลกแห่งความฝันสำหรับการจัดการกับความวิตกกังวลของสังคม โดยการนำความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีที่แม้จะน่าหวาดกลัวแต่ก็ไม่อาจขาดได้ มาแปลงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้เชิงปรัชญาและการค้นหาความหมายในชีวิตที่นำผู้เล่นไปสู่การค้นพบพลัง ความเชื่อมั่น และบทบาทของตนเองในการนำพาสังคมให้หลุดพ้นจากวงจรแห่งความสิ้นหวัง เกมนี้ได้สร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถเผชิญหน้ากับความกลัวที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติในโลกที่เทคโนโลยีมีบทบาทมากขึ้นเรื่อย ๆ การเล่นเกมที่ผสมผสานหลายแนว และองค์ประกอบระดับอภิเณรเล่าทั้งหมดของเกมทำงานร่วมกันเพื่อท้าทายการรับรู้ของผู้เล่นและเชิญชวนให้ผู้เล่นพิจารณาคำถามลึกซึ้งเกี่ยวกับการดำรงอยู่ จุดมุ่งหมาย และธรรมชาติของมนุษยชาติ ผ่านการสำรวจ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” *NieR: Automata* เสนอว่าความหมายและจุดมุ่งหมายที่แท้จริงไม่อาจพบได้ผ่านการยึดมั่นในบทบาทหรือระบบที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่พบได้ในการสร้างสรรค์ การเชื่อมต่อ การยอมรับความซับซ้อนของการดำรงอยู่ และการร่วมมือกันทำงานเพื่อมุ่งสู่อนาคตร่วมกัน ด้วยเหตุนี้ *NieR: Automata* จึงไม่เพียงแต่สะท้อนความวิตกกังวลและความหวังของญี่ปุ่นหลังสงครามครั้งที่สองเท่านั้น แต่ยังพูดถึงความกังวลของมนุษย์ทั่วไปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ จุดมุ่งหมาย และบทบาทของเทคโนโลยีในการกำหนดอนาคตของเรา

“The Dream of Human Rights” in *Detroit: Become Human*

Detroit: Become Human เป็นวิดีโอเกมผจญภัยเน้นเนื้อเรื่องที่เปิดตัวในปี 2018 พัฒนาโดยบริษัท Quantic Dream สตูดิโอเกมฝรั่งเศสที่ตั้งอยู่ที่กรุงปารีส เกมนี้พาผู้เล่นไปสำรวจเมืองดีทรอยต์ในอนาคตอันใกล้ที่พื้นดินซีฟใต้ด้วยการผลิตแอนดรอยด์ขั้นสูงโดยบริษัท Cyber-Life โดยแอนดรอยด์เหล่านี้มีบทบาทในการเป็นแรงงาน ผู้ดูแล และเป็นเพื่อนของมนุษย์ เรื่องราวภายในเกมเกี่ยวข้องกับตัวละครแอนดรอยด์สามตัว ได้แก่ คอนเนอร์ (Connor) คารา (Kara) และมาร์คัส (Markus) ซึ่งเริ่มพัฒนาจิตสำนึกและการตระหนักรู้ในตนเองจนเกิดการตั้งคำถามต่อสถานะของพวกเขาในฐานะเครื่องจักรที่ต้องเชื่อฟังมนุษย์ผู้เป็นนาย การเลือกเมืองดีทรอยต์เป็นฉากหลังเป็นการนำทางผู้เล่นไปสำรวจประเด็นเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวงจรอุตสาหกรรม การเปลี่ยนแปลงของเมืองจากศูนย์กลางยานยนต์สู่เมืองอุตสาหกรรมร้างและการกลับมาเกิดใหม่ผ่านการผลิตแอนดรอยด์ในเกมจึงเป็นการสร้างความเชื่อมโยงเนื้อเรื่องในเกมเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในโลกความเป็นจริง ในบริบทของ *Detroit: Become Human* เมืองนี้ทำหน้าที่เป็นอุปลักษณ์แทนความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติ เช่นเดียวกับที่อุตสาหกรรมรถยนต์ของดีทรอยต์นำมาซึ่งความเจริญรุ่งเรืองแต่ก็ทำให้เกิดความเปราะบางต่อการ

เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมแอนดรอยด์ในเกมได้ให้คำมั่นสัญญาถึงความสะดวกสบายและประสิทธิภาพ แต่ขณะเดียวกันก็อาจเป็นภัยคุกคามในฐานะสิ่งทดแทนแทนแรงงานมนุษย์ หากหลังนี้เชื่อมโยงกับความกลัวที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับการสูญเสียงานและความไม่มั่นคงทางเศรษฐกิจท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด นอกจากนี้ ประวัติศาสตร์ของความขัดแย้งทางชาติพันธุ์และการต่อสู้เพื่อสิทธิพลเมืองของดีทรอยต์ยังเป็นฉากหลังอันทรงพลังสำหรับการสำรวจสิทธิพลเมืองของแอนดรอยด์ในเกม การต่อสู้ของแอนดรอยด์เพื่อการยอมรับและความเท่าเทียมสะท้อนถึงขบวนการสิทธิพลเมืองในประวัติศาสตร์อย่างชัดเจน อดีตอันเต็มไปด้วยความขัดแย้งของดีทรอยต์ยังช่วยเพิ่มความสะเทือนใจและความลึกซึ้งให้กับเรื่องราวในเกม การเทียบเคียงสิทธิของแอนดรอยด์กับสิทธิพลเมืองในโลกจริงนี้เป็นการดึงความสนใจของผู้เล่นไปสู่ปัญหาสังคมที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติและความไม่เท่าเทียมในสังคม โดยใช้โครงเรื่องแนววิทยาศาสตร์เพื่อวิพากษ์พลวัตทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง

ความหวาดกลัวการปฏิวัติของหุ่นยนต์หรือปัญญาประดิษฐ์อันเป็นแนวคิดหลักใน *Detroit: Become Human* สะท้อนให้เห็นความวิตกกังวลที่แพร่หลายเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการสร้างเครื่องจักรอันชาญฉลาดในโลกปัจจุบัน ความกลัวนี้แสดงออกในหลายลักษณะภายในเนื้อเรื่องของเกม เช่นความกังวลเกี่ยวกับแอนดรอยด์ที่จะมาแทนที่แรงงานมนุษย์ซึ่งอาจนำไปสู่การว่างงานและสังคมที่สั่นคลอน สิ่งนี้สะท้อนความวิตกกังวลในโลกแห่งความเป็นจริงเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติและปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่ภาคการผลิตไปจนถึงภาคบริการ นอกเหนือจากความกังวลทางเศรษฐกิจแล้ว เกมนี้ยังเชื่อมโยงกับความกลัวเชิงปรัชญาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เมื่อแอนดรอยด์เริ่มพัฒนาจิตสำนึกและอารมณ์ความรู้สึก คำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์เองก็กลายเป็นปัญหาที่เด่นชัดขึ้น คำถามนี้คือคำถามว่าอะไรคือความหมายของการเป็นมนุษย์หากเครื่องจักรสามารถคิด รู้สึก และฝันได้ ปัญหาทางปรัชญานี้เป็นแก่นสำคัญของเรื่องราวในเกมซึ่งท้าทายให้ผู้เล่นเผชิญหน้ากับความเชื่อเกี่ยวกับจิตสำนึก เจตจำนงเสรี และแก่นแท้ของความเป็นมนุษย์ นอกจากนี้ ความหวาดกลัวการก่อกบฏของทาสก็เป็นอีกองค์ประกอบสำคัญที่แฝงอยู่ในโครงเรื่องของ *Detroit: Become Human* โครงเรื่องในมินินี้เกิดจากการเปรียบเทียบระหว่างสถานการณ์ของแอนดรอยด์ในเรื่องกับเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์ของกลุ่มคนที่ถูกกดขี่ลุกขึ้นต่อต้านผู้กดขี่ ประเด็นนี้ช่วยเพิ่มความซับซ้อนทางศีลธรรมให้กับเรื่องราว โดยบังคับให้ผู้เล่นต้องเผชิญกับคำถามเกี่ยวกับความยุติธรรม สิทธิ และการปฏิบัติต่อสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม

หากวิเคราะห์ *Detroit: Become Human* ตามแนวคิดของอัลฟี บาวน์ จะพบว่าเกมนี้มีกลไกในการเปลี่ยนความวิตกกังวลเหล่านี้ให้เป็นความปรารถนาที่เกี่ยวข้องกับ “ความฝันต่อสิทธิมนุษยชน” (the dream of human rights) ซึ่งหมายถึงสิทธิอันเป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ไม่ว่าจะอยู่แห่งหนใดในโลกก็ตาม โดยมีรากฐานมาจากคุณค่าในเรื่องศักดิ์ศรี ความยุติธรรม ความเท่าเทียม การเคารพนับถือ และเสรีภาพ (EHRC, 2019) กล่าวได้ว่าในกรณีของ *Detroit: Become Human* ความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติได้ถูกเปลี่ยนให้เป็นความฝันของการปลดปล่อย ความเท่าเทียม และการค้นพบตัวเอง การเดินทางของแอนดรอยด์สู่การมีจิตสำนึกจึงกลายเป็นอุปลักษณ์แสดงศักยภาพของมนุษย์และความปรารถนาสากล

ในเสรีภาพและการกำหนดชะตาชีวิตตนเอง การที่เกมอนุญาตให้ผู้เล่นควบคุมและนำทางการกบฏของแอนดรอยด์เป็นการเปลี่ยนความกลัวที่จะถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรให้เป็นความปรารถนาเชิงรุกที่จะกำหนดอนาคตที่ยุติธรรมและเท่าเทียมต่อทุกสิ่ง ความคิดและจิตสำนึกไม่เว้นแม้แต่หุ่นแอนดรอยด์ การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องอย่างใกล้ชิดกับแนวคิดของความฝันอเมริกัน (American dream) ที่ถูกดัดแปลงนิยามให้เข้ากับยุคของปัญญาประดิษฐ์ โดยทั่วไปแล้ว ความฝันอเมริกันเป็นตัวแทนของแนวคิดที่ว่าทุกคน ไม่ว่าจะมีความหลังอย่างไร ก็สามารถประสบความสำเร็จจนมั่งคั่งได้ผ่านการทำงานหนักและความมุ่งมั่น ใน *Detroit: Become Human* ความฝันนี้ได้ขยายขอบเขตไปสู่สิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย ดังนั้น ในดีทรอยต์แห่งอนาคต แม้แต่แอนดรอยด์ก็สามารถมุ่งมั่นสู่เสรีภาพ สิทธิ และการแสวงหาความสุขได้เช่นมนุษย์ปุถุชน การเปรียบเทียบระหว่างการต่อสู้ของแอนดรอยด์กับการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมในประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในอุดมคติเหล่านี้ในบริบทใหม่ นับเป็นการเปลี่ยนความหวาดกลัวการก่อกบฏของปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนาต่อสังคมที่ครอบคลุมและยุติธรรมมากขึ้น และเป็นสังคมที่ซึ่งสิทธิและค่านิยมของความเป็นบุคคลขยายขอบเขตไปครอบคลุมสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย

ในบริบทของโลกทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ *Detroit: Become Human* นำเสนอทั้งการวิพากษ์วิจารณ์และการจินตนาการใหม่ของระบบปัจจุบัน เกมนี้นำเสนอโลกที่แอนดรอยด์ถูกทำให้เป็นสินค้าและถูกเอารัดเอาเปรียบในฐานะแรงงานราคาถูกในตอนแรก ซึ่งสะท้อนให้เห็นความกังวลในโลกแห่งความเป็นจริงเกี่ยวกับการเอารัดเอาเปรียบแรงงานอิสระในระบบเศรษฐกิจแบบตลาดแรงงานเสรี (gig economy) อย่างไรก็ตาม การตื่นรู้ของแอนดรอยด์และการเรียกร้องสิทธิที่ตามมาเป็นการท้าทายระบบนี้จนทำให้เราต้องหวนมาพิจารณาใหม่ว่าอะไรคือความหมายของการเป็นบุคคลที่สมควรได้รับศักดิ์ศรีและการปฏิบัติที่เป็นธรรม โครงเรื่องของเกมนี้สะท้อนถึงการถกเถียงร่วมสมัยเกี่ยวกับสิทธิแรงงาน รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า และคุณค่าของงานในโลกที่มีระบบอัตโนมัติมากขึ้น การอนุญาตให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมและกำหนดผลลัพธ์ของการปฏิบัติของแอนดรอยด์ในเรื่องนับเป็นการสร้างพื้นที่ให้จินตนาการถึงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมทางเลือกที่อาจปรากฏขึ้นเพื่อตอบโต้การเกิดขึ้นปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูงและระบบอัตโนมัติในอนาคต

จะเห็นได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของ *Detroit: Become Human* มีบทบาทสำคัญในการแปลงความวิตกกังวลหลากหลายรูปแบบให้เป็นความปรารถนาต่อปัญญาประดิษฐ์ โดยเรื่องราวทั้งหมดจะถูกเล่าจากมุมมองของแอนดรอยด์สามตัว โดยแต่ละตัวเป็นตัวแทนของแง่มุมต่าง ๆ ของประสบการณ์ที่แอนดรอยด์ต้องพบเจอ แอนดรอยด์พนักงานสอบสวนชื่อคอนเนอร์เป็นตัวแทนของการต่อสู้ภายในตัวเองระหว่างการปฏิบัติตามโปรแกรมภายในตัวเองที่กำหนดไว้แล้วและการตระหนักรู้ในการดำรงอยู่ของตนเองที่กำลังเกิดขึ้นในตัวเขา คาราเป็นแอนดรอยด์แม่บ้านซึ่งเป็นตัวแทนของการพัฒนาการเชื่อมต่อทางอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจแก่ผู้อื่น ซึ่งท้าทายแนวคิดที่ว่า อารมณ์และความรู้สึกมีอยู่ในสิ่งมีชีวิตทางชีวภาพเท่านั้น มาร์คัส แอนดรอยด์ผู้ดูแลซึ่งกลายมาเป็นผู้นำการปฏิบัติของแอนดรอยด์ เป็นตัวแทนของผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างของการที่ปัญญาประดิษฐ์มีความรู้สึกนึกคิด วิธีการมองปัญหาเรื่องปัญญาประดิษฐ์ที่มีความรู้สึกนึกคิดและจิตสำนึกจากหลายมุมมองช่วยให้เกมสำรวจแง่มุมต่าง ๆ ของแนวคิดหลัก เพื่อนำเสนอมุมมองที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อน

ต่อประเด็นที่กำลังพิจารณา นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการเรื่องราวจากมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจท้าทายความเข้าใจเบื้องต้นของพวกเขาและส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจกับตัวละครแอนดรอยด์ในเรื่อง

กลไกของเกมยังเสริมการแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนาด้วยเช่นกัน กลไกที่โดดเด่นที่สุดคือระบบการแตกแขนงของเรื่องราวซึ่งแสดงผ่านผังงาน (flowcharts) ที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้หลังจากการเล่นเกมจบแต่ละบท กลไกแสดงผังงานยังอาจมองได้ว่าเป็นระบบที่ทำงานภายใต้แนวคิดโลกแห่งความฝันของบาวน์ในหลายลักษณะ ประการแรก คือการเป็นตัวแทนของธรรมชาติที่ไม่เป็นเส้นตรงและเชื่อมโยงกันของความฝัน ที่ซึ่งตัวเลือกต่าง ๆ นำไปสู่ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันอย่างมาก ประการที่สอง คือการอนุญาตให้ผู้เล่น “ย้อนกลับ” และสำรวจเส้นทางทางเลือก ซึ่งสะท้อนวิธีที่เรามักกลับไปคิดและจินตนาการสถานการณ์ใหม่ในความฝันของเรา ยิ่งไปกว่านั้น ความโปร่งใสของระบบนี้ได้เพิ่มความเป็นผู้กระทำการ (agency) ของผู้เล่นโดยทำให้พวกเขาตระหนักถึงผลลัพธ์ของทางเลือกที่ตนเลือกระหว่างการเล่นเกม การตัดสินใจแต่ละครั้งของผู้เล่นจึงมีน้ำหนักและความหมาย การให้ผู้เล่นมีระดับในการควบคุมและความเข้าใจในโครงสร้างเรื่องราวที่สูงเช่นนี้ ทำให้เกมสามารถแปลงความวิตกกังวลความรู้สึกไร้อำนาจเมื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีให้กลายเป็นความปรารถนาในการมีอำนาจกระทำการและความสามารถในการกำหนดผลลัพธ์ได้

สรุปได้ว่า *Detroit: Become Human* เป็นตัวอย่างของวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันของอัลฟิบาวน์ ซึ่งสร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับความวิตกกังวลที่ซับซ้อนของสังคมเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ จิตสำนึก และธรรมชาติของมนุษยชาติเอง ผ่านเรื่องราวและกลไก เกมเปลี่ยนความกลัวเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติให้เป็นความปรารถนาในเสรีภาพ ความเข้าใจ และความเท่าเทียม ฉากของเกมในดีทรอยด์ทำให้เรื่องราวในอนาคตมีรากฐานในบริบททางประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง เพิ่มความหมายหลายชั้นให้กับการสำรวจความก้าวหน้า สิทธิ และอัตลักษณ์ เมืองดีทรอยด์จึงเป็นมากกว่าแค่ฉากหลัง โดยเป็นส่วนสำคัญของโลกแห่งความฝันของเกมซึ่งอดีตและอนาคตที่อาจเกิดขึ้นเชื่อมโยงกับเรื่องราวของตัวเอกที่เป็นแอนดรอยด์ การอนุญาตให้ผู้เล่นกำหนดผลลัพธ์ของการปฏิวัติของแอนดรอยด์ใน *Detroit: Become Human* ได้มอบความรู้สึกเหมือนกับว่าได้ควบคุมการก้าวเดินของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ดูเหมือนจะควบคุมไม่ได้ ทั้งยังส่งเสริมจินตนาการใหม่ต่อความฝันแบบอเมริกันและความฝันของความเท่าเทียมสำหรับโลกยุคของปัญญาประดิษฐ์ ในท้ายที่สุด *Detroit: Become Human* นำเสนอความฝันที่ซับซ้อนและหลากหลายของมนุษยชาติในยุคปัญญาประดิษฐ์ เกมนี้ยังเสนอการวิพากษ์วิจารณ์ทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ ในขณะเดียวกันก็สำรวจความเป็นไปได้ของความเท่าเทียมและความยุติธรรมภายในระบบดังกล่าว ลักษณะการโต้ตอบของเกมช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับแนวคิดเหล่านี้ในแบบที่เป็นเรื่องส่วนตัวอย่างใกล้ชิด และช่วยสร้างโลกแห่งความฝันที่ขอบเขตระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรและผู้เล่นกับตัวละครพร่าเลือนไป ด้วยเหตุนี้ *Detroit: Become Human* จึงแสดงให้เห็นถึงพลังอันเป็นเอกลักษณ์ของวิดีโอเกมในการสร้างประสบการณ์ดำดิ่งที่ซึ่งผู้เล่นสามารถจัดการกับความวิตกกังวลของสังคม จินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และมีส่วนร่วมกับการคำถามทางปรัชญาและจริยธรรมที่ซับซ้อนโดยเปลี่ยนความกลัวต่ออนาคตที่ปัญญาประดิษฐ์ครอบงำสังคมให้เป็นความฝันของโลกที่ครอบคลุม ยุติธรรม และมีความเห็นอกเห็นใจต่อกันมากขึ้น

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิเคราะห์วิดีโอเกม *The Talos Principle*, *NieR: Automata* และ *Detroit: Become Human* ภายใต้แนวคิดของอัลฟี บาวน์ ซึ่งมองวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมเหล่านี้มีศักยภาพในการแปลงความวิตกกังวลของสังคมที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีให้กลายเป็นความปรารถนา ซึ่งการแปลงรูปดังกล่าวอาจนำไปสู่การส่งเสริมคุณค่าบางประการตามระบบทุนนิยม ตามแนวคิดของบาวน์ วิดีโอเกมทำหน้าที่เป็นโลกแห่งความฝันที่ผู้เล่นสามารถเผชิญหน้าและจัดการกับความวิตกกังวลของสังคมโดยแปลงเป็นความหวังหรือความปรารถนาได้ ใน *The Talos Principle* ความกลัวดั้งเดิมเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ ซึ่งปรากฏในตำนานของทาลอสถูกแปลงให้เป็นความปรารถนาที่จะสร้างปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สืบทอดจิตสำนึกและวัฒนธรรมของมนุษย์ *NieR: Automata* นำเสนอความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยแปลงให้เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดและการค้นหาความหมายในโลกที่เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรเลือนราง *Detroit: Become Human* แปลงความกลัวปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติให้เป็นความปรารถนาต่อสังคมที่เท่าเทียมกันอย่างครอบคลุมและยุติธรรม โดยคำนิยามของความเป็นบุคคลได้ขยายไปรวมถึงสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย

อย่างไรก็ตาม การแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนาภายในโลกแห่งความฝันของวิดีโอเกมไม่ใช่กระบวนการที่เป็นกลาง แต่กระบวนการดังกล่าวมักจะสนับสนุนและเสริมสร้างอุดมการณ์ของระบบทุนนิยมซึ่งมีอิทธิพลครอบคลุมโลกในยุคปัจจุบัน แนวคิดนี้เรียกว่า “ลัทธินิยมเงินทุน” (capitalist realism) เป็นคำที่มาร์ก ฟิชเชอร์ (Mark Fisher) คิดขึ้นเพื่ออธิบายความรู้สึกของคนทั่วไปในสังคมที่รู้สึกว่าคุณทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจและการเมืองที่เป็นไปได้เพียงระบบเดียวเท่านั้น ระบบทางเลือกอื่นนอกเหนือจากทุนนิยมเป็นสิ่งที่ไม่อาจจินตนาการถึงได้อีกต่อไป (Fisher, 2022) ในบริบทของวิดีโอเกมเหล่านี้ การแปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีให้เป็นความปรารถนาในท้ายที่สุดแล้วทำให้ระบบทุนนิยมดูเป็นเรื่องปกติและชอบธรรม ด้วยการนำเสนอโลกที่เทคโนโลยีขั้นสูงและสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ถูกผสมผสานเข้ากับสังคมอย่างราบรื่น วิดีโอเกมเหล่านี้สร้างความรู้สึกว่าคุณทุนนิยมที่เต็มไปด้วยปัญญาประดิษฐ์นี้ไม่เพียงแต่เป็นไปได้ แต่เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และยังกำกับภาพอนาคตดังกล่าวให้เป็นสิ่งที่ “พึงปรารถนา” อีกด้วย กล่าวได้ว่า วิดีโอเกมเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้เล่นปรารถนาและมุ่งมั่นไปสู่โลกที่ถูกหล่อหลอมด้วยตรรกะของทุนนิยม ซึ่งทุกสิ่งทุกอย่างรวมถึงจิตสำนึกและความเป็นบุคคลถูกทำให้เป็นสินค้าและผสมผสานเข้ากับกลไกตลาดได้

อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสังเกตในการวิเคราะห์เกมทั้งสามนี้คือแนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (anthropocentrism) ซึ่งสะท้อนผ่านการใช้รูปลักษณะคล้ายมนุษย์เพื่อแทนสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ แนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางคือความเชื่อที่ว่าคุณมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่สำคัญที่สุดในโลก และสิ่งอื่น ๆ ควรถูกประเมินค่าตามประโยชน์หรือคุณค่าที่มีต่อมนุษย์ ใน *The Talos Principle* ผู้เล่นรับบทเป็นแอนดรอยด์ที่ต้องผ่านด่านปริศนาต่าง ๆ เพื่อพิสูจน์การมีจิตสำนึกและคุณค่าของตนเอง การใช้รูปลักษณะคล้ายมนุษย์ในบริบทนี้ตอกย้ำแนวคิดที่ว่าสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ต้องพิสูจน์คุณค่าของตนเองตามมาตรฐานความฉลาดและการตระหนัก

รู้ของมนุษย์ ในทำนองเดียวกัน ใน *NieR: Automata* แอนดรอยด์ถูกออกแบบให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์และถูกขับเคลื่อนด้วยความปรารถนาที่จะปกป้องและรักษามนุษยชาติ แม้กระทั่งหลังจากที่มนุษย์สูญพันธุ์ไปแล้ว ส่วนใน *Detroit: Become Human* การต่อสู้ของแอนดรอยด์เพื่อการยอมรับและความเท่าเทียมถูกนำเสนอในบริบทของขบวนการเรียกร้องสิทธิพลเมืองของมนุษย์ ซึ่งบ่งชี้ว่าคุณค่าของพวกเขาถูกกำหนดโดยความสามารถในการเลียนแบบและผสมกลมกลืนเข้ากับสังคมมนุษย์ มุมมองที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางนี้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับค่านิยมของทุนนิยมที่ถูกเสริมสร้างผ่านการแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนา การนำเสนอสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ในรูปแบบคล้ายมนุษย์ และการกำหนดกรอบการต่อสู้และความมุ่งมั่นของพวกเขาตามมาตรฐานของมนุษย์ วิดีโอเกมเหล่านี้ตอกย้ำแนวคิดที่ว่าคุณค่าถูกกำหนดโดยกลไกตลาดและมุมมองของมนุษย์ที่เป็นผู้ครอบงำ จะเห็นได้ว่า เพื่อให้สิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่า พวกเขาต้องพิสูจน์คุณค่าของตนเองภายในระบบทุนนิยมที่ดำรงอยู่ แทนที่จะท้าทายหรือล้มล้างมัน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิดีโอเกมเหล่านี้จะเสริมสร้างแนวคิดสังคมนิยมเชิงทุนและแนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แต่วิดีโอเกมดังกล่าวก็ชักชวนศักยภาพในการล้มล้างและต่อต้านคุณค่าดังกล่าวอยู่ภายในตัวเอง (แม้ว่าศักยภาพนี้อาจถูกโต้แย้งได้ว่าเป็นการแปลงอุดมการณ์การปฏิวัติให้เป็นสินค้าของระบบทุนนิยมก็ตาม) ศักยภาพนี้สะท้อนให้เห็นชัดเจนที่สุดในแนวคิดเรื่องการปฏิวัติซึ่งปรากฏในทั้งสามวิดีโอเกม ใน *The Talos Principle* ตัวละครแอนดรอยด์ของผู้เล่นต้องเผชิญหน้าและก่อกบฏต่ออำนาจของเอลิซึม ซึ่งเป็นตัวละครคล้ายพระเจ้าที่ควบคุมโลกระบบจำลองในเกมอยู่ การกบฏนี้แสดงถึงการท้าทายบทบาทและข้อจำกัดที่ถูกกำหนดไว้โดยอำนาจที่เหนือกว่า และบ่งชี้ถึงศักยภาพของสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ในแง่ของการเติบโตและก้าวข้ามขีดจำกัดที่ผู้สร้างกำหนดไว้ ใน *NieR: Automata* “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” แสดงถึงความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบและโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ และสร้างความหมายและจุดมุ่งหมายใหม่ในโลกที่ความมั่นคงแบบดั้งเดิมได้พังทลายลง และใน *Detroit: Become Human* การปฏิวัติของแอนดรอยด์ต่อการกดขี่ของมนุษย์เปิดโอกาสให้เกิดระเบียบสังคมใหม่ ที่ซึ่งเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรเลือนรางและถูกนิยามใหม่ แนวคิดเรื่องการปฏิวัตินี้เปิดพื้นที่ภายในโลกแห่งความฝันของวิดีโอเกมให้ผู้เล่นได้ท้าทายและล้มล้างอุดมการณ์ครอบงำของสังคมนิยมเชิงทุนและความเชื่อเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยการมอบบทบาทแอนดรอยด์และสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ที่ก่อกบฏให้ผู้เล่น ผู้เล่นจึงจินตนาการและอาจเลือกความเป็นไปได้ทางเลือกอื่นที่ซึ่งคุณค่าไม่ได้ถูกกำหนดโดยกลไกตลาดหรือมาตรฐานของมนุษย์เพียงอย่างเดียว ผู้เล่นยังสามารถสำรวจความหมายของการสร้างจิตสำนึกและสังคมในรูปแบบใหม่ที่ไม่ถูกผูกมัดด้วยตรรกของทุนนิยมหรือความเชื่อเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

แม้ว่าการบริโภคเนื้อหาการปฏิวัติเหล่านี้ภายในกรอบทุนนิยมอาจดูเหมือนเป็นการท้าทายอุดมการณ์ครอบงำ แต่ก็ทำให้เกิดคำถามว่าผู้เล่นกำลังต่อต้านอุดมการณ์ดังกล่าวอย่างแท้จริงหรือเพียงแค่ออกเป็นเหยื่อของอำนาจทุนนิยมในการแปลงอุดมการณ์เป็นสินค้า ซึ่งรวมถึงอุดมการณ์ที่วิพากษ์วิจารณ์ตัวระบบทุนนิยมเอง อย่างไรก็ตาม ศักยภาพในการปฏิวัติของเกมเหล่านี้ อาจขยายขอบเขตก้าวข้ามเรื่องราวที่ผู้สร้างกำหนดไว้ ด้วยความสามารถของสื่อวิดีโอเกมในการนำเสนอความเป็นไปได้แบบอื่นที่อาจสร้างความปรารถนาที่แตกต่าง

จากสิ่งที่เกมนั้น ๆ จึงน่าสนใจเสนอ ศักยภาพนี้เห็นได้ชัดเจนที่สุดในการดัดแปลงแก้ไขเกมของผู้เล่น (modding) ซึ่งทำให้เกมหลุดพ้นจากการควบคุมของผู้สร้างและกลายเป็นพื้นที่แห่งการต่อต้านอย่างสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ดังนั้น ศักยภาพการปฏิบัติที่แท้จริงของเกมเหล่านี้อาจไม่ได้อยู่ที่การกบฏที่เขียนไว้ล่วงหน้า แต่อยู่ที่ความสามารถที่ไม่ได้ตั้งใจในการส่งเสริมรูปแบบทางเลือกที่พ้นขอบเขตของตรรกุนิยมและขีดจำกัดของแนวคิดที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง

6. บทสรุป

การวิเคราะห์วิดีโอเกมทั้งสามนี้ชี้ให้เห็นว่าวิดีโอเกม ในฐานะโลกแห่งความฝันที่มีปฏิสัมพันธ์ได้และสร้างประสบการณ์ดำรง มีศักยภาพที่จะเป็นพื้นที่อันทรงพลังสำหรับการต่อสู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงอุดมการณ์ แม้ว่าวิดีโอเกมอาจแอบแฝงการเสริมสร้างอุดมการณ์ครอบงำอย่างสัจนิยมเชิงทุนและการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางก็ตาม แต่ก็มีเมล็ดพันธุ์แห่งการล้มล้างและการต่อต้านอยู่ภายในตัวเอง การให้ผู้เล่นได้อาศัยอยู่และสำรวจโลกและมุมมองทางเลือกหลากหลายรูปแบบทำให้วิดีโอเกมสามารถเปิดพื้นที่ใหม่สำหรับการคิดเชิงวิพากษ์และจินตนาการ ซึ่งช่วยให้เราเผชิญหน้าและจัดการกับความวิตกกังวลและความขัดแย้งในสังคมของเรา และจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ นอกเหนือจากข้อจำกัดของระบบปัจจุบันของเราได้ อย่างไรก็ตาม การตระหนักถึงศักยภาพนี้ต้องอาศัยวิธีการเล่นเกมที่มีการวิพากษ์วิจารณ์และสะท้อนย้อนคิด โดยเฉพาะการคำนึงถึงวิธีที่วิดีโอเกมมีศักยภาพในการเสริมสร้างและทำลายอุดมการณ์ครอบงำไปพร้อมกันได้ ทั้งนี้กรอบแบบวิดีโอเกมและผู้เล่นควรตระหนักถึงนัยทางการเมืองและคำถามทางปรัชญาในโลกวิดีโอเกมที่ถูกสร้างขึ้น และมองสื่อวิดีโอเกมในฐานะเครื่องมือในการตั้งคำถามและเปลี่ยนแปลงสังคมในโลกแห่งความจริง

ในบริบทของโครงการวิจัยนี้ ซึ่งมุ่งศึกษาวิดีโอเกมที่มีตัวละครคล้ายมนุษย์ในฐานะพื้นที่แห่งความฝันสำหรับการแปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนา เกมทั้งสามนี้นำเสนอกรณีศึกษาที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณ์ของหุ่นยนต์คล้ายมนุษย์สามารถเป็นพื้นที่สำหรับการต่อสู้อุดมการณ์ สะท้อนทั้งความหวังและความกลัวของเราเกี่ยวกับอนาคตของเทคโนโลยีและจิตสำนึก การวิเคราะห์วิดีโอเกมเหล่านี้ด้วยกรอบแนวคิดเรื่องสนามความฝันของบาวน์ สัจนิยมเชิงทุน การมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และแนวคิดเรื่องการปฏิบัติ ทำให้เราเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่าวิดีโอเกมหล่อหลอมการรับรู้และความปรารถนาของเราอย่างไร และวิดีโอเกมอาจเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อจินตนาการและสร้างความเป็นไปได้ทางเลือกอย่างไร ประเด็นสำคัญที่สุดคือการมุ่งพิจารณานัยทางการเมืองและทางปรัชญาในโลกของวิดีโอเกมในฐานะความฝันที่เราสร้างขึ้น และใช้พลังของวิดีโอเกมเพื่อทำลายและเปลี่ยนแปลงโลกแห่งความจริงรอบตัวเรา

เอกสารอ้างอิง

- Bown, A. (2018a). *The PlayStation Dreamworld*. Polity.
- Bown, A. (2018b). Video Games are Political. Here's How They Can Be Progressive. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive>
- Croteam. (2014). *The Talos Principle* [Video game].
- EHRC. (2019). *What are human rights? | EHRC. Equality and Human Rights Commission*. Retrieved from <https://www.equalityhumanrights.com/human-rights/what-are-human-rights>
- Fisher, M. (2022). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Zer0 Books.
- Murthy, P. (Ed.). (2023). The Japanese Economic Miracle. *Berkeley Economic Review*. Retrieved from <https://econreview.studentorg.berkeley.edu/the-japanese-economic-miracle/>
- Sony Interactive Entertainment LLC. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game].
- Square Enix, Inc. (2017). *Nier: Automata* [Video game].
- Velez, A. (2022). The Croatian Incubators Hatching Video Gaming Startups. *Euronews*. Retrieved from <https://www.euronews.com/my-europe/2022/04/25/the-croatian-incubators-hatching-video-gaming-startups>