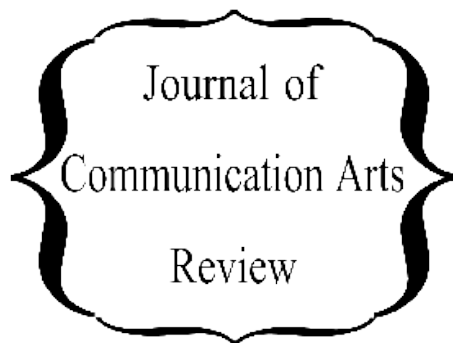




วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์

วารสารวิชาการ ราย 4 เดือน

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 (2568)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพ
จากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

นิเทศศาสตร์ปริทัศน์ เป็นวารสารวิชาการของวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ออกเผยแพร่ ปีละ 3 ฉบับ ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม – เมษายน ฉบับที่ 2 ประจำเดือน พฤษภาคม – สิงหาคม ฉบับที่ 3 ประจำเดือน กันยายน – ธันวาคม วารสารนำเสนอบทความทางวิชาการเกี่ยวกับการสื่อสารของมนุษย์ทุกลักษณะ ตั้งแต่การสื่อสารภายในบุคคลและระหว่างบุคคล การสื่อสารสาธารณะและการสื่อสารมวลชน ไปจนถึงการสื่อสารในระยะไกล ขอบข่ายของบทความครอบคลุมกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ อาทิ การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา วารสารศาสตร์ วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สื่อใหม่ รวมถึงงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

ผู้จัดทำยินดีเผยแพร่บทความที่มีคุณค่าทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีประสบการณ์ นักวิชาการ และนิสิต นักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้อง ด้วยความเคารพในความเป็นอิสระของแนวความคิดเชิงวิชาการของทุกท่าน ทั้งนี้ด้วยความมุ่งมั่นที่จะมีส่วนร่วมกันจรรโลงความมั่นคงและพัฒนาความก้าวหน้าแห่งวิทยาการ และวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์ของประเทศไทย

ทัศนะและข้อคิดเห็นของวารสารฉบับนี้เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน ไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบแต่อย่างใดของคณะบรรณาธิการหรือสถาบัน ผู้ประสงค์จะนำข้อความใดจากวารสารนี้ไปเผยแพร่ ต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและบรรณาธิการตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ก่อน

คณะที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ปถมพร สุกปลั่ง

ผศ.อนุสรณ์ ศรีแก้ว

คณะบรรณาธิการ

บรรณาธิการบริหาร

รศ.ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต)

บรรณาธิการ

ผศ.ดร.รัชฎา สุภณ (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต)

คณะบรรณาธิการ

รศ.ดร.ศิริชัย ศิริกายะ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)

รศ.อวยพร พานิช (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์)

รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช)

รศ.ปัทมวดี จารูวร (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

รศ.ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ (คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต)

รศ.ดร.พิทักษ์ ชูมงคล (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต)

บรรณาธิการศิลปกรรม

พรหมพงษ์ แก้วดวงเด่น (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต)

คณะบริหารจัดการ

ดร.ชุตินันต์ เหลืองทองคำ รพีวรรณ กลยณี เขมมิจ มาลาเว

หทัยรัตน์ พงษ์ศิริ นิตติ จิตวัฒนาธรรม ฐานิสร์ ควรหาเวช

เจ้าของ

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

เมืองเอก ถ.พหลโยธิน อ.เมือง จ.ปทุมธานี 12000

โทรศัพท์ 0-2997-2200 ต่อ 4780 โทรสาร ต่อ 4676

<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/index>

พิมพ์เมื่อ

กันยายน 2568

ISSN

3027-8198 (Online)

ภาพปก

ฐานิสร์ ควรหาเวช

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความของวารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ศ.ดร.พนม คลีฉายา	นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รศ.ดร.นภวรรณ ตันติเวชกุล	นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รศ.ดร.ณัฐชุตา วิจิตรจามรี	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รศ.ดร.วรัญญู ครุจิต	นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
รศ.ดร.บุษบา สุธีธร	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
รศ.ดร.อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน	วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผศ.ดร.สรพรพัชญ์ เจียรนานนท์	การสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผศ.ดร.ศศิพรรณ บิลมานิชญ์	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
ผศ.ดร.เอกพล เขียรถาวร	วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผศ.ดร.สมัชชา นิลปัทม์	คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
ดร.จิรบุญย์ ทัศนบรรจง	นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ดร.ประภาภรณ์ รัตโน	นวัตกรรมการสื่อสารและการจัดการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ดร.ณัฐกานต์ แก้วขำ	การสื่อสารดิจิทัลคอนเทนต์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ดร. อัจฉราภรณ์ วรรณมะกอก	นิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ดร. ชนิกานต์ เขียรถาวร	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความของวารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

รศ.ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
รศ.ดร.พิทักษ์ ชุ่มมงคล	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.สำราญ แสงเดือนฉาย	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.ฐิติ วิทยสรณะ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.ณชรัต อิมณะรัญ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.วรทัย ราวีนิจ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ดร.อานิก ทวีชาชาติ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.ธีราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ผศ.อรรถญา พิกุลพารุ่งโรจน์	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
อาจารย์กิตติศักดิ์ ไตรพิพัฒพรชัย	สำนักมาตรฐานวิชาการ มหาวิทยาลัยรังสิต

สารบัญ

หน้า

ออกแบบแบนเนอร์โฆษณางานการแสดงสดประเภทต่างๆ บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทยยุคดิจิทัล	9
A Study of New Media and Chinese Generation Z Youth Subculture: A case of Chinese Digital Nomads Gathering in Chiang Mai, Thailand.	22
The Creation of Events During a Crisis: A Case Study of the "Covid...Rao-Tid-Pan-Daiii" (Relation-VID) Project	39
จาก "Donkey Kong" (1996) สู่ "Black Myth: Wukong" (2024): วิวัฒนาการและบทบาทการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม	47
การสื่อสารการตลาดออนไลน์บนเฟซบุ๊กที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการของผู้บริโภค ร้านกาแฟ: กรณีศึกษา ร้านแซทเทอร์บ็อกส์คาเฟ่	61
The Influence of Wechat on Cross-cultural Communication: An Analysis of Language Learning, Cultural Understanding, and Social Connectivity Among International Users	73
แนวทางการเป็นผู้นำภาครัฐในการสื่อสารภาวะวิกฤต	86
การพัฒนาแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์เกี่ยวกับการจัดการเกษตรสมัยใหม่จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม กรณีศึกษาชุมชน ต.คลองนิมยตรา อ.บางบ่อ จ.สมุทรปราการ	97
พลวัตและแนวโน้มของอุตสาหกรรมโฆษณาในปี พ.ศ. 2543-2567	112
การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson	127
การประกอบสร้างความเป็นเคียวีร์ผ่านการเล่าเรื่องในนิยายโอเมก้าเวิร์ส	140
The Influence of Television Media Exposure on Cognitive Processing and Perceived Appeal of Tourist Destinations in China	152
การเปิดรับสื่อและปัจจัยที่มีผลต่อการไปใช้สิทธิเลือกตั้งของประชาชนเจนเอเรชั่นแซต ในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	162
กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมสินค้าโอท็อปไทยในเวียดนาม	173
การสื่อสารเพื่อส่งเสริมแฟชั่นของนิตยสารแฟชั่นต่างประเทศในยุคดิจิทัล: กรณีศึกษา L'Official Thailand	187
การเปิดรับสื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมกรรมการชมคอนเสิร์ตศิลปินไทยของผู้บริโภค Gen Y	201
ปัจจัยที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของการรีวิวร้านอาหารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดย PEACH EAT LAEK กับคุณค่าของตราสินค้าและความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค	213

สารบัญ

หน้า

ความคาดหวัง ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์ของผู้ใช้บริการที่มีต่อเว็บไซต์	224
สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ	
การรับรู้คุณค่า ผลกระทบ กับการตัดสินใจใช้บริการชื่อนิรนาม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง	238
ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์	
การสื่อสารยุทธศาสตร์และนโยบาย การสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุไทย	249



จาก “Donkey Kong” (1996) สู่ “Black Myth: Wukong” (2024): วิวัฒนาการและบทบาทการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม

From “Donkey Kong” (1996) to “Black Myth: Wukong” (2024): The evolution and role of narrative in Video games

โชติอนันต์ เกษมวงศ์หงส์, คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

Chot-anan Kasamwonghong, Faculty of Mass Communication, Ramkhamhaeng University.

E-mail: chot-anan.k@rumail.ru.ac.th

Received: 19 January 2025; Revised: 26 February 2025; Accepted: 9 March 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาและสำรวจพลวัตของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม ทั้งมิติของเครื่องมือ และบทบาทของการเล่าเรื่อง โดยแบ่งยุคสมัยของวิวัฒนาการ และบทบาทของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมออกเป็น 3 ยุค ได้แก่ (1) ยุคเริ่มต้น : การก่อตัวของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม (1970s – 1980s) ที่เรื่องเล่าถูกเล่าอย่างง่าย ๆ ผ่านตัวอักษรและการวางโครงเรื่องตามลำดับ เรื่องเล่ามีบทบาทเป็นเพียงสิ่งที่กำหนดบริบทพื้นฐานให้ผู้เล่นเข้าใจเกม (2) ยุคการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ : การบูรณาการระหว่างการเล่าเรื่อง และการเล่นเกม (1990s – 2000s) การออกแบบการเล่าเรื่องคำนึงถึงการปฏิสัมพันธ์ทางเรื่องราวมากขึ้น ผู้เล่นสามารถกำหนดทิศทางของเรื่องราวได้ การเล่าเรื่องมีความซับซ้อนผ่านเครื่องมือที่หลากหลายมากขึ้น และวิดีโอเกมได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดทำให้การเล่าเรื่องและการเล่นเกมถูกผสมผสานกันอย่างแท้จริง (3) ยุคแห่งการเล่าเรื่องเชิงดื่มด่ำ (2010s) ที่เน้นให้ผู้เล่นได้ดื่มด่ำกับเรื่องเล่าหรือโลกภายในเกมด้วยตัวเองมากกว่าที่จะถูกกำหนดเส้นทางโดยผู้พัฒนาเกมผ่านเครื่องมือที่สำคัญอย่างการเล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อม

ทั้งนี้วิวัฒนาการการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างเทคโนโลยีและศิลปะ โดยเฉพาะศิลปะการเล่าเรื่อง วิดีโอเกมสมัยใหม่ได้พัฒนาการเล่าเรื่องในเป็นพื้นที่แห่งการหลอมรวมศิลปะหลายแขนงจนกลายเป็นศิลปะแขนงใหม่ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อิทธิพลของเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในปัจจุบัน จะทำให้วิดีโอเกมกลายเป็นสื่อที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่มีความลึกซึ้ง และมีอิทธิพลมากยิ่งขึ้นไปอีกในอนาคต

คำสำคัญ : เรื่องเล่า, การเล่าเรื่อง , วิดีโอเกม , การออกแบบการเล่าเรื่อง

Abstract

The article aims to study and explore the dynamics of storytelling in video games, focusing on both the tools and the role of storytelling. It categorizes the evolution and role of storytelling in video games into three distinct eras: (1) The Foundational Era : The Formation of Narratives and Storytelling in Video Games (1970s – 1980s) - During this period,

narratives were conveyed simply through text and linear plot structures. Storytelling served as a basic context to help players understand the game. (2) The Era of Interactive Storytelling: The Integration of Storytelling and Gameplay (1990s – 2000s) - Storytelling design emphasized greater narrative interactivity, allowing players to shape the direction of the story. Stories became more complex through diverse tools, and video games were influenced by Hollywood films, resulting in a true blending of storytelling and gameplay. (3) The Era of Immersive Storytelling (2010s – present) - This period focuses on enabling players to deeply immerse themselves in the narrative or the in-game world, rather than being directed along a predetermined path by game developers. Key tools like environmental storytelling play a significant role.

The evolution of storytelling in video games reflects the close relationship between technology and art, especially the art of storytelling. Modern video games have developed storytelling into a space where multiple art forms converge, creating a unique new medium. The rapid advancement of technology will enable video games to become a medium capable of conveying even deeper and more influential narratives in the future.

Keywords: Narrative, Storytelling, Video game, Narrative design

บทนำ

นับตั้งแต่การปรากฏตัวของวิดีโอเกมจนถึงปัจจุบัน วิดีโอเกมได้ก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่ทรงอิทธิพลที่สุดสื่อหนึ่งในโลกปัจจุบัน ในแง่อุตสาหกรรม Newzoo บริษัทวิเคราะห์อุตสาหกรรมเกมคาดการณ์ว่าตลาดเกมทั่วโลกจะสูงถึง 187.7 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปีพ.ศ. 2567 และคาดการณ์ว่าอัตราการเติบโตต่อปี ระหว่างปี พ.ศ. 2565 – 2570 จะเติบโตขึ้นร้อยละ 3.1 โดยคาดการณ์มูลค่าตลาดสูงถึง 213.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในสามปี สำหรับจำนวนผู้เล่นมีการคาดการณ์ว่า ผู้เล่นเกมทั่วโลกจะเพิ่มขึ้นเป็น 3.42 พันล้านคนในปี พ.ศ. 2567 ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 4.5 เมื่อเทียบกับรายปี โดยมีภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิกเป็นภูมิภาคที่มีผู้เล่นสูงที่สุดเมื่อเทียบกับผู้เล่นทั่วโลก และมีการคาดการณ์ว่าฐานผู้เล่นจะเติบโตขึ้นร้อยละ 4 เป็น 1.8 พันล้านผู้เล่นคิดเป็นร้อยละ 53 จากผู้เล่นทั่วโลก (McEvoy, 2024) แน่นอนว่าความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ไม่ได้เกิดจากเพียงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี หรือกลไกการเล่นที่น่าตื่นตาตื่นใจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงพัฒนาการอันน่าทึ่งในด้านการเล่าเรื่อง ตลอดระยะเวลาทางประวัติศาสตร์ที่วิดีโอเกมปรากฏตัวบนโลก การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมได้พัฒนาจากข้อความสั้น ๆ บนหน้าจอในยุคแรกเริ่มมาสู่ประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง ซับซ้อน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นในปัจจุบัน

การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในวิวัฒนาการของวิดีโอเกมในฐานะศิลปะและสื่อบันเทิง แม้ว่าในยุคแรกของการพัฒนาเกม การเล่าเรื่องอาจจะไม่ได้รับความสำคัญมากนัก แต่เมื่อเวลาผ่านไปเรื่องเล่า และการเล่าเรื่องในเกมได้กลายเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ของผู้เล่น ทำให้เกมกลายเป็นมากกว่าเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นช่องทางในการสื่อสารและถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านโลกเสมือน การเล่าเรื่องช่วยสร้างความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างผู้เล่นกับตัวละคร เหตุการณ์ และเนื้อเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึง และมีส่วนร่วมกับเกมในระดับที่มากกว่าเพียงการกดปุ่ม หรือทำตามกลไกเกม

การศึกษาพัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมมีความสำคัญ ไม่เพียงเพราะการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการเล่นเกมนั้น แต่ยังเป็นเพราะการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมได้เปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยี สังคม และวัฒนธรรม การวิเคราะห์พัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม สามารถทำให้เราเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของเกมในฐานะสื่อทางวัฒนธรรม อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยม และช่วยเปิดเผยวิธีที่นักออกแบบเกมสร้างสรรค์โครงเรื่อง และวิธีที่ผู้เล่นเข้าถึงเรื่องเล่าในบริบทของการมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อช่วยให้เห็นอนาคตของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม และการที่เรื่องเล่าจะพัฒนาให้กลายเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างความหมายและประสบการณ์เชิงลึกของผู้เล่นอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การศึกษาการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมส่วนใหญ่ในประเทศไทยยังคงพบไม่มากนัก และที่มียังมีการศึกษาก็มักมุ่งศึกษาไปที่ “เรื่องเล่า” หรือ “เนื้อหา” ว่ามีลักษณะอย่างไร มากกว่าที่จะศึกษาเครื่องมือที่วิดีโอเกม (หรืออีกนัยหนึ่ง คือ นักออกแบบการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม) ใช้ในการเปิดเผยเรื่องราวหรือเล่าเรื่องในวิดีโอเกม ดังงานของ วิษณุพล รัตนสุวรรณ (2565) ที่ศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us ภาค 1 ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 8 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทสนทนา (Dialogue) มุมมอง (Point of View) และสัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) รวมไปถึงศึกษาผ่านแนวคิดองค์ประกอบของเกมอีกด้วย

นอกจากงานดังกล่าวข้างต้น ยังมีงานของ โฆเซิต ศรีภักษณรัตน์ (2553) ที่ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง และรูปแบบการมีส่วนร่วม และแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเล่นเกมนั้น ซึ่งพบว่ากลวิธีการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นนั้น มีโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ที่มีต้นแบบจากนิทานสมัยก่อน มีการดำเนินเรื่องทั้งที่ใกล้เคียงและแตกต่างกับนิทานพื้นบ้านรัสเซียซึ่งเป็นต้นแบบของการศึกษาเรื่องเล่า เรื่องราวมักประกอบสร้างขึ้นโดยมีพื้นฐานมาจากเหตุการณ์ในโลกจริง และนำเสนอด้วยภาพลักษณ์รูปแบบตะวันตก แต่แฝงแนวคิดแบบตะวันออกเอาไว้ในเนื้อเรื่อง ส่วนในด้านการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น นั้นพบว่าเป็นการสื่อสาร 2 ทาง ระหว่างตัวของผู้เล่นกับเกม โดยมีตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมเป็นสื่อกลางนั่นเอง

ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและวิเคราะห์พัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอย่างสังเขป โดยมุ่งเน้นไปที่การสำรวจกลวิธี เทคนิคและเครื่องมือที่วิดีโอเกมใช้ในการเล่าเรื่อง โดยศึกษาจากเอกสาร เช่น บทความ วิทยานิพนธ์ หนังสือ เป็นต้น รวมถึงวิดีโอเกมที่สำคัญ และนำมาสังเคราะห์เพื่อให้เห็นภาพของวิวัฒนาการและบทบาทการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมในแต่ละยุคสมัย การศึกษานี้จะช่วยเป็นพื้นฐานให้นักวิชาการ นักพัฒนาเกม นักออกแบบการเล่าเรื่อง และผู้สนใจทั่วไปได้เข้าใจถึงความซับซ้อน และศักยภาพของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมที่กำลังก้าวเข้ามาเป็นศิลปะการเล่าเรื่องที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21

ประวัติและพัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม

ไม่ต่างจากภาพยนตร์ในยุคแรก ที่ผู้คนต่างพากันเข้าแถวจ่ายเงิน 5 เซ็นต์ เพื่อชมการบันทึกภาพของผู้ชายจาม ด้วยเครื่องคิเนโตสโคปของเอ็ดิสันในปี ค.ศ. 1894 ภาพยนตร์ต้องใช้เวลาอีกหลายทศวรรษในการพัฒนาและพิสูจน์ตัวเอง จนกลายเป็นศิลปะและสื่อบันเทิงที่แพร่หลาย วิดีโอเกมเองก็เช่นกัน วิดีโอเกมเริ่มต้นจากความแปลกใหม่ที่นำต้นตอในท้องทดลองของเหล่านักวิทยาศาสตร์และวิศวกรคอมพิวเตอร์ ความน่าตื่นตาตื่นใจของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก่อให้เกิดความสนใจในการศึกษาค้นคว้า ก่อนที่จะค่อย ๆ ถูกพัฒนาทั้งในด้านเทคโนโลยีและรูปแบบการเล่น จนกลายเป็นสื่อบันเทิงชนิดใหม่ที่ทั่วโลกยอมรับ

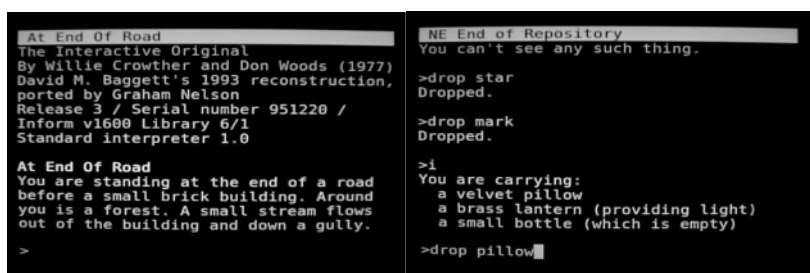
ย้อนกลับไปในช่วงเวลาแห่งการกำเนิดวิดีโอเกม การตอบคำถามที่น่าสงสัยอย่างวิดีโอเกมแรกของโลก คือเกมอะไรนั้นดูเหมือนจะเป็นคำถามที่หาคำตอบยากกว่าที่คิด เนื่องจากในช่วงแรกนั้น การพัฒนาเกมเป็นไปอย่างจำกัด และเฉพาะกลุ่มนักวิทยาศาสตร์และวิศวกรคอมพิวเตอร์ ที่ทำการทดลองเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เท่านั้น อย่างไรก็ตามเหตุผลหนึ่งที่สำคัญเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1948 มีการจัดสิทธิบัตรวิดีโอเกมที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นครั้งแรกในชื่อ “อุปกรณ์บันเทิงที่ใช้หลอดรังสีแคโทด” (Cathode-ray tube amusement device) (Donovan, 2010) และมีการพัฒนาต่อมาเรื่อย ๆ ในห้องทดลอง จนกระทั่งวิดีโอเกมสามารถออกสู่สายตาสาธารณชนในปี ค.ศ. 1958 วิลเลียม ฮิกินบอธัม (William Higinbotham) ได้สร้างเกม “Tennis for Two” ขึ้นที่ Brookhaven National Laboratory เพื่อจัดแสดงในนิทรรศการ โดยใช้คอมพิวเตอร์แอนะล็อก (Analog computer) และออสซิลโลสโคป (Oscilloscope) เป็นจอแสดงผล (Lambert, 2008)

อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องยังคงไม่ปรากฏตัวในวิดีโอเกม อันเนื่องมาจากยังคงไม่มีความจำเป็นที่วิดีโอเกมจะต้องมีการเล่าเรื่อง เพราะเป็นช่วงเวลาแห่งการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เท่านั้น วิดีโอเกมยังคงมีตัวตนอยู่เพียงในห้องทดลอง จนกระทั่งการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทำให้วิดีโอเกมกลายเป็นสินค้าในเชิงพาณิชย์ในรูปแบบของ “เกมอาร์เคด” (Arcade game) หรือ “เกมหยอดเหรียญ” (Coin-op game) โดยเกมแรกที่ประสบความสำเร็จอย่างมากและมีส่วนในการช่วยสร้างอุตสาหกรรมวิดีโอเกมได้แก่ “Pong” ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1972 นับเป็นก้าวสำคัญของวิดีโอเกมที่เข้าถึงผู้คนจำนวนมาก แม้ว่าตัวเกมจะยังไม่มีการเล่า หรือการเล่าเรื่องใด ๆ เป็นเพียงเกมจำลองการตีลูกปิงปองระหว่างผู้เล่นสองคน แสดงให้เห็นถึงการเน้นพัฒนาไปที่กลไกการเล่น (Game mechanics) เพียงเท่านั้น แต่การประสบความสำเร็จของเกมก็ทำให้เกิดความต้องการในการแข่งขัน ผู้ผลิตต่าง ๆ จึงเริ่มที่จะหันมาสนใจรูปแบบของเกมมากขึ้นเพื่อดึงดูดผู้เล่นให้มากขึ้น และ ณ จุดนี้เองที่การเล่าเรื่องเริ่มเข้ามามีบทบาทกับวิดีโอเกมในที่สุด

ยุคเริ่มต้น: การก่อตัวของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม (1970s – 1980s)

เกมอาร์เคดในช่วงทศวรรษที่ 1970 และทศวรรษที่ 1980 มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการก่อตัวขึ้นของเรื่องเล่า และการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม วิดีโอเกมยังคงเป็นสื่อที่ค่อนข้างใหม่ เทคโนโลยีของเครื่องเกม ทั้งในรูปแบบเครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่นเกมคอนโซลยังคงมีข้อจำกัดในหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านกราฟิก หน่วยความจำ และพลังในการประมวลผล ทำให้วิดีโอเกมในยุคเริ่มต้นนี้ เน้นไปที่กลไกการเล่นของเกมและมีรูปแบบการเล่นอย่างง่าย ๆ โดยยังคงไม่ปรากฏเรื่องเล่าในวิดีโอเกมดังตัวอย่างเกม Pong ที่ได้กล่าวไปข้างต้น

ปลายทศวรรษ 1970 ย้อนกลับไปในห้องทดลองของนักวิทยาศาสตร์และวิศวกรคอมพิวเตอร์ ได้ปรากฏเกมประเภท “เกมผจญภัยแบบข้อความ” (Text-Based Adventure Games) อย่างเกม Zork (1977) และ Adventure (1976) หรือที่รู้จักกันในชื่อ Colossal Cave Adventure ซึ่งถือเป็นผู้บุกเบิกการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ (Interactive storytelling) ที่เก่าแก่ที่สุดในวิดีโอเกม โดยการใช้ข้อความในการบรรยายสภาพแวดล้อม วัตถุ และการโต้ตอบ ผู้เล่นจะเล่นเกมผ่านการพิมพ์คำสั่ง เพื่อเคลื่อนที่ผ่านสถานที่ต่าง ๆ แก้ไขปริศนา และเปิดเผยรายละเอียดเรื่องราว (Montfort, 2003) เกมรูปแบบนี้ใช้วิธีการ “บรรยาย” ในการเล่าเรื่อง และได้ตอบกับผู้เล่นด้วยการใช้ข้อความทั้งหมดตามภาพประกอบที่ 1 ตัวเกมจึงมีลักษณะเหมือนเป็นนวนิยาย ที่สามารถให้ผู้เล่นสำรวจ และได้ตอบกับผู้เล่นได้นั่นเอง



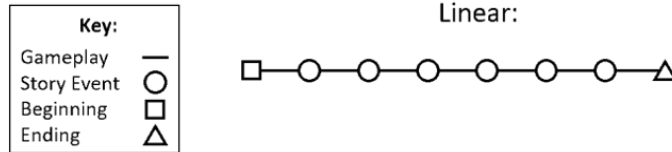
ภาพประกอบที่ 1 เกม Colossal Cave Adventure

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=O3etkSoHrR8>

ขณะเดียวกันในวิดีโอเกมแบบเกมอาร์เคดได้ปรากฏเกม ที่มีการสอดแทรกเรื่องเล่าอย่างง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจจุดประสงค์ของการเล่นเกมมากขึ้น เช่น ในเกม Space Invaders (1978) ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นนักบินที่ต้องปกป้องโลกจากการรุกรานของเอเลี่ยน หรือเกม Asteroids (1979) ผู้เล่นต้องควบคุมยานอวกาศและยิงทำลายดาวเคราะห์น้อยที่เข้ามาใกล้ เป็นต้น อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า “เรื่องเล่า” กลายเป็นเครื่องมือหนึ่งในการกำหนดบริบทพื้นฐานของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจสถานการณ์ และเป้าหมายของเกมเท่านั้น แต่ยังคงมิได้ทำการ “เล่าเรื่อง” ในตัวเกมแต่อย่างใด

ก้าวสำคัญของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมเริ่มในช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 และต้นทศวรรษที่ 1980 ซึ่งถือเป็นยุคทองของเกมอาเคด การมาถึงของ Donkey Kong (1981) ทำให้การเล่าเรื่องกลายเป็นส่วนหนึ่งของกลไกการเล่นอย่างง่าย ๆ ผู้เล่นจะได้รับบทเป็น Jumpman (ที่ต่อมาพัฒนามาเป็น Mario) ที่ต้องช่วยเหลือเจ้าหญิงจากลิงยักษ์ Donkey Kong โดยเกมมีการเล่าเรื่องด้วยการใช้ฉากคัตซีน (Cutscene) ในตอนต้นของเกม เพื่อแสดงให้เห็นถึงการหลบหนีของลิงยักษ์ที่พาเจ้าหญิงไปด้วย ทุกครั้งที่ผู้เล่นผ่านด่านเกมจะแสดงให้เห็นถึงลิงยักษ์ที่คว้าตัวเจ้าหญิง และปีนขึ้นไปยังด่านที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังมีแอนิเมชันและข้อความขนาดเล็กที่ช่วยถ่ายทอดเนื้อเรื่องอย่างข้อความ “Help!” ที่แสดงเป็นข้อความขึ้นที่ตัวเจ้าหญิงเพื่อใช้แทนการร้องขอความช่วยเหลืออีกด้วย (Stone, 2019)

นอกจากเกมอาร์เคดแล้ว เกมคอนโซลก็มีบทบาทไม่แพ้กันในการช่วยให้การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมเริ่มขยายขอบเขต และมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น เกมอย่าง The Legend of Zelda (1986) ได้ปรากฏตัวขึ้นและเป็นตัวอย่างที่ดีของการพัฒนาเนื้อเรื่องที่เริ่มมีความลึกซึ้งมากขึ้นในยุคเริ่มต้นนี้ ผู้เล่นจะได้รับบทเป็น Link ที่ต้องออกผจญภัยในดินแดน Hyrule เพื่อช่วยเจ้าหญิง Zelda จาก Ganon เจ้าชายแห่งความมืด โดยจำเป็นต้องต่อสู้กับตัวร้าย และผ่านด่านต่าง ๆ มากมาย แสดงให้เห็นถึงการเริ่มประสานการเล่าเรื่องกับกลไกการเล่นเกมที่มากขึ้น เช่น ก่อนเริ่มเกมมีข้อความสั้น ๆ แสดงบทหน้าจอ เพื่อเล่าเบื้องหลังของเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเกมและระบุเป้าหมายของการเล่นให้ผู้เล่นทราบ ต่อมาผู้เล่นจะต้องใส่ชื่อของตนซึ่งเป็นกลไกหนึ่ง ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการเล่นก่อนที่ผู้เล่นจะเข้าสู่โลกของเกมโดยมีฉากเปิดที่ป่าแห่งหนึ่งและเริ่มต้นการผจญภัย เป็นต้น จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการออกแบบการเล่าเรื่องโดยการวางโครงเรื่อง แบบตามลำดับ (linear narrative) เป็นลักษณะของการวางโครงเรื่องแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ตามลำดับเวลา และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอาจแบ่งเป็นตอนหรือไม่แบ่งก็ได้ โดยใช้เครื่องมืออย่างตัวละคร (Character) ฉากหรือการสร้างโลก (Setting / World Building) ฉากคัตซีน (Cutscene) และบทสนทนา (Dialogue) ในการเล่าเรื่อง



ภาพประกอบที่ 2 โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบตามลำดับ (Linear narrative)

ที่มา : <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>

ในด้านของตัวละครนั้นใช้การออกแบบตัวละครอย่างตรงไปตรงมา และชัดเจนไม่ซับซ้อน หรือใช้ตัวละครต้นแบบ (Character Archetype) เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจถึงบทบาทของตัวละครได้อย่างรวดเร็ว เช่น วีรบุรุษ เจ้าหญิง ตัวร้าย เป็นต้น และใช้ตัวละครเพียงไม่กี่ตัวในการดำเนินเรื่องของเกม นอกจากนั้นแล้วอาจมีตัวละครอื่น ๆ ที่มีบทบาทภายในเกม แต่อาจไม่ได้เป็นตัวละครในการดำเนินเรื่อง เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศและโลกของเกมให้สมจริงยิ่งขึ้น รวมทั้งมีบทบาทในการสร้างความขัดแย้ง (Conflict) และเป็นอุปสรรคให้กับผู้เล่น เช่นเดียวกับการออกแบบตัวละคร ฉากคัตซีนเองก็มีลักษณะสั้น ๆ มีวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่องเพียงเล็กน้อยเท่านั้น มักใช้เพื่อเปลี่ยนตอน หรือฉากของเกมให้เป็นไปอย่างราบรื่นมากกว่าวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง ขณะที่การออกแบบฉาก หรือการสร้างโลกในเกมเริ่มเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการเล่าเรื่องและสร้างบรรยากาศของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจบริบท และตื่นตาตื่นใจไปกับวิดีโอเกมอีกด้วย

บทสนทนาที่ปรากฏในวิดีโอเกมก็เป็นไปอย่างเรียบง่าย สั้น ๆ ไม่ซับซ้อน โดยมีข้อนำสังเกตสองประการของการใช้บทสนทนาสำหรับการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม คือ ประการแรก บทสนทนาในวิดีโอเกมในยุคนี้มักมีลักษณะเป็นตัวหนังสือ (Text) ไม่ใช่เสียงพูด (Voice) ที่เกิดจากการพากย์ และมักจำกัดข้อความอยู่เพียงไม่กี่บรรทัด หรือเพียงข้อความสั้น ๆ เท่านั้น ประการที่สอง บทสนทนาที่เกิดขึ้นภายในเกมมีใช้เพียงบทสนทนาที่สื่อสารระหว่างตัวละครด้วยกันเอง แต่เป็นข้อความหรือบทสนทนาที่สื่อสารกับผู้เล่นด้วย เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจโลก เรื่องราว และเป้าหมายของเกมนั้น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการใช้บทสนทนาในการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม เช่น การใช้ข้อความว่า “Help!” ในเกม Donkey Kong นอกจากที่เจ้าหญิงจะสื่อสารกับ Jumpman ให้ช่วยเหลือเธอแล้ว นั้น ยังเป็นการสื่อสารกับผู้เล่น (ที่สวมบทบาทเป็น Jumpman) ให้รู้ว่าการกิจของผู้เล่น คืออะไร เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะของบทสนทนาที่แตกต่างจากบทสนทนาในภาพยนตร์ ที่มุ่งเน้นสื่อสารระหว่างตัวละครภายในเรื่องกันเอง

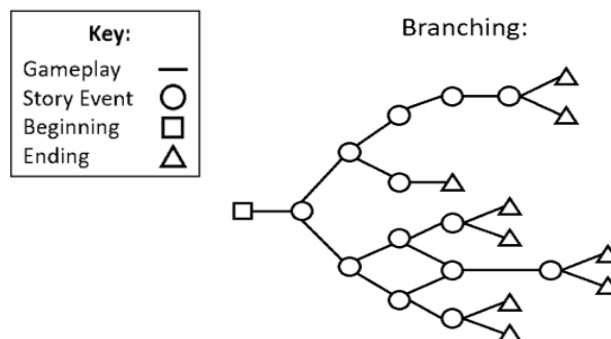
การก่อตัวของเรื่องเล่า และการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมในทศวรรษที่ 1970 และ 1980 ถือเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญของการพัฒนาเรื่องเล่าเข้ากับการเล่นเกม แม้ว่าข้อจำกัดทางเทคโนโลยีจะทำให้เรื่องเล่าในเกมยังไม่สามารถที่จะเล่าอย่างซับซ้อน แต่เกมในยุคนี้ก็ได้เริ่มพัฒนาเครื่องมือและแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอเกม และได้วางรากฐานสำคัญสำหรับการเล่าเรื่องที่จะพัฒนาต่อมาในยุคหลัง ๆ ที่เรื่องราวมีความลึกซึ้งและซับซ้อนมากขึ้น

ยุคการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ: การบูรณาการระหว่างการเล่าเรื่องและการเล่นเกม (1990s - 2000s)

หลังจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดและความสำเร็จของเกมอาเคด วิดีโอเกมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมอย่างแท้จริง ผ่านเกมอาเคด และเกมคอนโซลที่เริ่มเข้าไปอยู่ในบ้านอย่างแพร่หลายตั้งแต่ปลายทศวรรษที่ 1980 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในทศวรรษนี้ การแข่งขันกันทางธุรกิจในอุตสาหกรรมเกม ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีของเครื่องเล่นเกม และการพัฒนาออกแบบเกมเป็นอย่างมาก จนมีการกล่าวถึงช่วงเวลาการแข่งขันนี้ว่าเป็น “สงครามเกมคอนโซล” (Console wars) เลย์ทีเดีย (Harris, 2014)

ช่วงทศวรรษที่ 1990 วิดีโอเกมหลายเกมได้กลายเป็นที่นิยม และมีอิทธิพลต่อการออกแบบการเล่าเรื่องในเกมอย่างมีนัยสำคัญ เกมเหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากกลวิธีในการเล่าเรื่องจากยุคก่อนหน้าและพัฒนาารูปแบบของตนเองจนสามารถพัฒนาการเล่าเรื่องที่มีเอกลักษณ์ ซับซ้อน และผสมผสานการเล่าเรื่องกับการเล่นเกมอย่างแนบเนียน ปัจจัยสำคัญมาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยอันเป็นผลมาจากความพยายามในการแข่งขันในอุตสาหกรรมเกมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ใหม่ ๆ เปิดโอกาสให้เกมสามารถมีวิธีการใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่อง ตัวอย่างเช่น การพัฒนากราฟิก 3D ในยุคนี้นั้น เช่น OpenGL หรือ Open Graphics Library (1992) และ DirectX (1995) ที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายในการพัฒนาวิดีโอเกม ช่วยให้การออกแบบเกมมีมิติและสมจริงมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้สร้างเกมสามารถเล่าเรื่องผ่านภาพ และสิ่งแวดล้อมภายในเกมได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น อีกทั้งกราฟิกที่สมจริงยังช่วยให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงกับตัวละคร และโลกของเกมได้มากยิ่งขึ้น หรือการเปิดตัวคอนโซลอย่าง Sony PlayStation (1994), Nintendo 64 (1996), PlayStation 2 (2000) ที่มีฮาร์ดแวร์ที่ทรงพลังยิ่งขึ้นรวมถึงพื้นที่การเก็บข้อมูลที่มากขึ้น เช่น การใช้ CD-ROM และ DVD ก็ช่วยให้รองรับเนื้อหา และกลไกการเล่นเกมที่ซับซ้อนได้ เป็นต้น

ในด้านการเล่าเรื่อง ช่วงต้นของทศวรรษนี้ เกมอย่าง The Secret of Monkey Island (1990) ได้เปิดทศวรรษใหม่ด้วยการเล่าเรื่องผ่านการเล่นเกมแนวผจญภัยแบบชี้และคลิก (Point and Click) ที่มีการเล่าเรื่องที่มีอารมณ์ขันและน่าสนใจ เกมโดดเด่นด้วยการเล่าเรื่องด้วยการใช้บทสนทนาที่ลึกซึ้งและเสียดสี การออกแบบการเล่าเรื่องแบบตามลำดับ ทำให้ผู้เล่นได้ดำเนินเนื้อเรื่องไปตามโครงสร้าง ที่ถูกออกแบบเอาไว้ล่วงหน้า ในขณะที่เดียวกัน Wing Commander (1990) เกมแนวจำลองการบินอวกาศ (Spaceflight simulator) ได้มีการนำเสนอโครงเรื่องที่ผู้เล่นสามารถมีผลต่อการดำเนินเรื่องและตอนจบเกมอย่างง่าย ๆ ด้วยการใช้โครงสร้างแบบหลายเส้นทาง (Branching narrative) โดยการตัดสินใจและการแพ้ชนะของผู้เล่นในแต่ละภารกิจจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลัก และแตกแขนงออกไปตามแต่ละเส้นทาง ซึ่งจะนำผู้เล่นไปสู่จุดจบของเรื่องในที่สุด



ภาพประกอบที่ 3 โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหลายเส้นทาง (Branching narrative)

ที่มา : <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>

การเกิดขึ้นของโครงสร้างการเล่นแบบหลายเส้นทาง สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเรื่องเล่ามากยิ่งขึ้น หรืออีกนัยหนึ่งก็สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการออกแบบเกมให้กลไกการเล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องมากขึ้นนั่นเอง แม้ว่าเส้นทางต่าง ๆ ยังไม่ได้มีความหลากหลายหรือซับซ้อนมากนัก แต่ก็แสดงให้เห็นว่าบทบาทของเรื่องเล่าหรือการเล่า เรื่องในวิดีโอเกมไม่ได้เป็นเพียงแค่ตัวกำหนดบริบทพื้นฐานของเกมอีกต่อไปดังเช่นเกมในทศวรรษก่อนหน้านี้ แต่เรื่องเล่า และการเล่าเรื่องได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของเกม เพื่อสร้างประสบการณ์และอารมณ์ให้กับผู้เล่นแล้ว

ต่อมาในทศวรรษนี้ อิทธิพลของภาพยนตร์ฮอลลีวูดเริ่มเข้ามามีบทบาทกับการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมทำให้รูปแบบของการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์เข้ามาผสมผสานกับวิดีโอเกม ก่อให้เกิดการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมที่ซับซ้อนแปลกใหม่ มีความซับซ้อนทางอารมณ์ และดึงดูดผู้เล่นมากยิ่งขึ้น การประสบความสำเร็จของ Final Fantasy VII (1997) เป็นบทพิสูจน์สำคัญและส่งผลกระทบอย่างมากมาศาสต่อการเล่าเรื่องในเกมแนว RPG (Role-Playing Game) ด้วยโครงเรื่องที่ลึกซึ้งและซับซ้อน ตัวละครที่มีมิติและพัฒนาการที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม Final Fantasy VII ยังคงใช้เครื่องมือในการเล่าเรื่องพื้นฐานอย่างฉากคัตซีนและข้อความเป็นบทสนทนาสั้น ๆ โต้ตอบระหว่างตัวละคร เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องราวของเกมที่กำลังเดินไปข้างหน้า

นอกจากนี้เกม Metal Gear Solid (1998) ยังเป็นอีกหนึ่งเกมในทศวรรษนี้ที่ผสมผสานการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์เข้ากับการเล่นเกมอย่างแนบเนียน ตัวเกมนำเสนอฉากคัตซีนที่มีความยาว และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น บทสนทนาที่เปิดเผยความลึกซึ้งของตัวละคร โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง การสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียด และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้ดนตรี เสียงประกอบและเทคนิคทางภาพ เพื่อการสร้างอารมณ์ที่เข้มข้น ทำให้เกมนี้นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญอีกเกมหนึ่งในด้านการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม

จากความพยายามในการพัฒนาการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมในทศวรรษก่อนหน้านี้ ทำให้เกมในทศวรรษที่ 2000 สามารถพัฒนาต่อได้อย่างรวดเร็ว มรดกชิ้นสำคัญคือความพยายามในการให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวมากกว่าที่จะเป็นแค่ผู้ที่กระทำไปตามเรื่องราวที่ถูกกำหนด และนั่นเองที่ทำให้เกิดเกมอย่าง The Sims (2000) เกมแนวจำลองวิถีชีวิต (Life simulation) ที่ให้ผู้เล่นสามารถกำหนดเรื่องราวและโต้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นเกมได้อย่างอิสระ ผ่านการควบคุมตัวละครที่ผู้เล่นสร้างภายในเกม และผู้เล่นยังสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องอย่างไม่มีจุดจบภายในเกม อันเกิดจากการพัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence; AI) ที่ช่วยให้ตัวละคร NPC (Non-player characters) มีพฤติกรรมที่ซับซ้อนและสามารถตอบสนองต่อผู้เล่นได้อย่างสมจริงมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละคร NPC มีความลึกซึ้ง บทสนทนาและการตัดสินใจในเกมมีความหมายมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกมสามารถมีโครงสร้างเรื่องราวที่ปรับเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของผู้เล่นได้ (Dynamic storytelling) ถือเป็นอีกหนึ่งเกมชิ้นสำคัญที่เป็นหมุดหมายใหม่ในโลกวิดีโอเกมสำหรับทศวรรษนี้

นอกจากนั้นแล้วเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้น ยังส่งผลต่อการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมในช่วงทศวรรษนี้ เช่น เกมประเภท MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกเดียวกันได้ ซึ่งเป็นลักษณะการเล่าเรื่องแบบชุมชน (Community-Driven storytelling) ที่ผู้เล่นสร้างเรื่องราวของตัวเองร่วมกันในโลกของเกม และระบบภารกิจ (Quest) และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นในเกมก็มีส่วนในการช่วยขยายขอบเขตของการเล่าเรื่องออกไปมากขึ้น อาทิ EverQuest (1999), World of Warcraft (2004) เป็นต้น

ภาพของเทคโนโลยีที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาวิดีโอเกมเด่นชัดขึ้นช่วงปลายทศวรรษที่ 2000s เครื่องเล่นเกมยุคใหม่อย่าง Xbox 360 (2005), PlayStation 3 (2006) และ Nintendo Wii (2006) มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่สนับสนุนภาพกราฟิกระดับ HD ทำให้ผู้พัฒนาเกมสามารถสร้างโลกในเกม ที่มีรายละเอียดสูงและสมจริงขึ้น เช่น การใช้วัตถุ เสียง และแสงเงาในเกม เพื่อสร้างอารมณ์และบริบทของเรื่องราว เป็นต้น ส่งผลให้การเล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อม (Environmental Storytelling) เริ่มถูกสนใจและสำคัญมากยิ่งขึ้น เช่น Bioshock (2007), Assassin's Creed (2007) เป็นต้น อีกทั้งยังทำให้ฉากคัตซีนมีความหลากหลายน่าสนใจ และถูกใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน เช่น เกม Uncharted : Drake's Fortune (2007), Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots (2008) เป็นต้น

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับวิดีโอเกม ด้วยการจำลองการเล่นเกมนับกับเรื่องเล่าภายในเกม ทำให้เกิดการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling) ที่ชัดเจนขึ้นในช่วงยุคสมัยนี้ที่ผู้เล่นมีบทบาทสำคัญในการกำหนดเส้นทางของเรื่องราวได้เอง ด้วยการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหลายเส้นทาง (Branching narrative) ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และเกิดวิดีโอเกมที่เล่าเรื่องด้วยโครงสร้างดังกล่าวมากมายในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 อาทิ Mass Effect (2007), The Witcher (2007) เป็นต้น และส่งผลต่อเนื่องไปสู่วิดีโอเกมในยุคถัดไป นอกจากนั้นแล้วแนวคิดเรื่องการให้ผู้เล่นมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของเรื่องนี้ ยังส่งผลให้เกิดการเติบโตของเกมแบบโอเพนเวิลด์ (Open World Games) ที่เน้นให้ผู้เล่นสำรวจโลกในเกมและมีเสรีภาพในการสร้างเรื่องราวของตนเองได้อย่างอิสระ โดยมีลักษณะสำคัญในการเล่าเรื่องคือ เรื่องราวไม่ได้ถูกบังคับเป็นเส้นตรง แต่กระจายอยู่ในโลกที่เปิดกว้าง เช่น เกม Fallout 3 (2008), Grand Theft Auto VI (2008) เป็นต้น ซึ่งต่อมาแนวคิดดังกล่าวจะกลายเป็นแนวคิดที่สำคัญในการออกแบบการเล่าเรื่องวิดีโอเกมในยุคสมัยถัดไป

ในยุคนี้วิดีโอเกมได้พิสูจน์ตัวเองในทศวรรษก่อนหน้า จนก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชาชนอย่างแท้จริง การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมก้าวข้ามจากการเป็นเพียงบริบท หรือฉากหลังให้กับกลไกการเล่น เกม หรือเกมเพลย์กลายมาเป็นส่วนสำคัญที่สร้างประสบการณ์ และอารมณ์ให้กับผู้เล่น เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าช่วยเสริมสร้างโลกเสมือนจริงและทำให้เนื้อเรื่องสามารถมีความลึกซึ้งและหลากหลายมากขึ้น กลไกการเล่นเกมายังถูก บูรณาการเข้ากับการเล่าเรื่องอย่างแนบเนียนจนอาจกล่าวได้ว่าวิดีโอเกมได้กลายมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่องอย่างแท้จริงแล้ว นอกจากนี้แล้วอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างก้าวกระโดดยังเปิดโอกาสให้เกิดวิดีโอเกมที่หลากหลายในท้องตลาดและกลายเป็นสนามทดลองการเล่าเรื่องใหม่ ๆ ประกอบกับอิทธิพลการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ ฮอลลีวูดที่เข้ามามีบทบาทต่อการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม อันนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม ที่เข้มข้นและซับซ้อนมากขึ้นในยุคต่อมา

ยุคแห่งการเล่าเรื่องเชิงดื่มด่ำ (2010s - ปัจจุบัน)

ในช่วงทศวรรษที่ 2010 อุตสาหกรรมวิดีโอเกมขยายตัวและเติบโตขึ้นอย่างมาก วิดีโอเกมได้เข้าสู่ยุคที่การเล่าเรื่องเชิงดื่มด่ำ (Immersive storytelling) กลายเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบเกม การออกแบบการเล่าเรื่องในเกมยุคนี้ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การนำเสนอเรื่องราวผ่านข้อความหรือฉากคัตซีนเท่านั้น แต่เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่พัฒนาไปอย่างมาก และรวดเร็วได้เปิดโอกาสให้นักออกแบบเกมได้สร้างประสบการณ์ที่ผู้เล่นสามารถดื่มด่ำและมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องในระดับที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

การปรากฏตัวของ The Elder Scrolls V : Skyrim (2011) ได้ปูเส้นทางสู่การเล่าเรื่องเชิงดื่มด่ำในทศวรรษนี้ โดยเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสำรวจโลกเปิดกว้าง ที่เต็มไปด้วยรายละเอียดและเรื่องราวย่อย ๆ ที่เสริมสร้างความสมจริง ในมิติของการสื่อสาร การเล่าเรื่องเชิงดื่มด่ำเป็นการเล่าเรื่องที่มีจุดมุ่งหมายทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องที่กำลังเล่า โดยการเล่าเรื่องแบบนี้อาศัยคุณสมบัติพิเศษของสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

หรือ Interactive media ในการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมกับเรื่องเล่านั้น ๆ มากกว่าแค่ชม แต่เป็นผู้ที่ทำให้เรื่องดำเนินไปทั้งบนหน้าจอ และในความคิดของตนเอง บ่อยครั้งเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างโลกที่ผู้สร้างพัฒนาสร้างขึ้น และตัวผู้รับสารโดยตรง (Puttaprasart, 2022) ซึ่งหากกล่าวโดยสรุปในมิติของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม การเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบเป็นแนวทางในการเล่าเรื่องที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว โดยเน้นให้ผู้เล่นมีประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง และเชื่อมโยงกับเนื้อหาและโลกในเกมอย่างเต็มที่ แนวคิดนี้มักใช้ในวิดีโอเกมเพื่อเพิ่มความสมจริง และสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่างผู้เล่นกับเรื่องราว การเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ ไม่ได้พึ่งพาเนื้อหาที่ถูกเขียนไว้ล่วงหน้าเพียงอย่างเดียว แต่ใช้เทคโนโลยี การออกแบบโลกในเกม และปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์และเป็นส่วนตัว

เครื่องมือสำคัญประการหนึ่งในการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ คือ การเล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อม (Environment storytelling) จนอาจกล่าวได้ว่า เป็นหัวใจสำคัญของเกมในยุคปัจจุบัน โดยการให้ความสำคัญกับการออกแบบสภาพแวดล้อม ทัศนียภาพ ธรรมชาติและวัตถุต่าง ๆ ที่แฝงไปด้วยเรื่องราวภายในโลกของเกม ฉากพื้นหลังเหล่านี้เป็นตัวกำหนดประสบการณ์และเรื่องราวที่ผู้เล่นจะได้รับแทบทั้งสิ้น เช่น Death Stranding (2019) ได้ใช้ภูมิทัศน์และสภาพแวดล้อมเพื่อเล่าเรื่อง ผู้เล่นสามารถค้นพบเรื่องราวและความหมายจากการสำรวจโลกในเกมโดยไม่ต้องพึ่งพาฉากตัดขึ้นหรือบทสนทนา ซากอาคาร วัตถุ (และอาจรวมถึงร่องรอยของผู้เล่นคนอื่น ๆ) ต่างทั้งความหมายและเรื่องราวให้ผู้เล่นได้สามารถค้นพบและตีความเรื่องราวได้ด้วยตัวเอง หรือเกม Little Nightmares (2017) และ Little Nightmares II (2021) เกมปริศนา สยองขวัญ ผจญภัยที่เล่าเรื่องผ่านร้ายของเด็ก ๆ ผ่านการออกแบบโลกภายในเกม โดยปราศจากบทสนทนา โดยปล่อยให้ผู้เล่นตีความตัวละคร ปริศนา และเรื่องราวต่าง ๆ ภายในเกมด้วยตัวเอง เป็นต้น

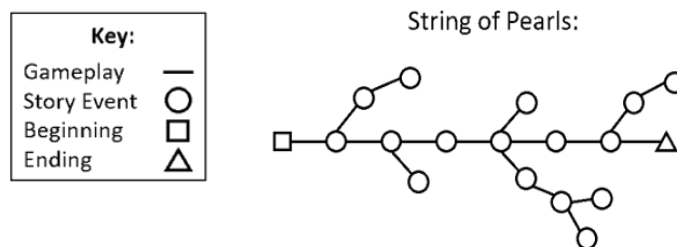
ลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ คือ การปล่อยให้ผู้เล่นเป็นผู้กำหนดแนวทางของเรื่องราวผ่านการกระทำหรือการตัดสินใจของผู้เล่น หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นลักษณะการเล่าเรื่องแบบผู้เล่นเป็นผู้กำหนด (Player-Driven Storytelling) ซึ่งเป็นลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นลักษณะเฉพาะของสื่ออย่างวิดีโอเกม โดยมีการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหลายเส้นทางที่ซับซ้อน และมีเส้นทางอันหลากหลายสัมพันธ์กับกลไกการเล่นเกมที่แนบแน่นมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น เกม Detroit : Become Human (2018) ที่เล่าเรื่องของโลกในอนาคตที่หุ่นแอนดรอยด์เข้ามามีบทบาทต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์จนเกิดความขัดแย้งขึ้นในสังคม ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นหุ่นแอนดรอยด์ที่มีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเองและต้องตัดสินใจทำภารกิจต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกบทสนทนาและการกระทำที่มีผลต่อเส้นทางและตอนจบของเรื่องที่แตกต่างกันออกไปได้ด้วยตัวเอง หรือวิดีโอเกมแนวสยองขวัญเอาชีวิตรอด (Survival horror) ชุด The Dark Pictures Anthology โดย Supermassive Games อันประกอบไปด้วยเกม 4 เกมได้แก่ Man of Medan (2019), Little Hope (2020), House of Ashes (2021) และ The Devil in Me (2022) ที่เล่าเรื่องราวสยองขวัญโดยใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหลายเส้นทาง ผู้เล่นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตัดสินใจและดำเนินการภายในเกม โดยการตัดสินใจ การกระทำ และการแพ้นะในแต่ละเหตุการณ์จะส่งผลต่อเรื่องราวและฉากจบภายในเกม อันสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไปแต่ละการเล่น เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้วเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก็เปิดโอกาสให้นักออกแบบเกม และนักออกแบบการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมได้ตั้งศักยภาพของการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบมาได้อย่างเต็มที่มากขึ้น เทคโนโลยีกราฟิกและเอ็นจินเกมขั้นสูง (Advanced Graphics & Game Engines) ทำให้การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมสมจริงมากยิ่งขึ้นไปอีก การมาถึงของ Unreal Engine 4 และ 5 รวมไปถึง Ray Tracing ที่สนับสนุนเทคโนโลยีแสง Global Illumination และ Lumen

ทำให้การจำลองแสงและเงาสมจริงยิ่งขึ้น ช่วยเพิ่มความสมจริงและรายละเอียดของโลกเสมือน เช่น Cyberpunk 2077 (2020), The Last of Us Part II (2020) เป็นต้น ความสมจริงของแสงและเงา ทำให้การเล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อมมีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น ช่วยเพิ่มน้ำหนักทางอารมณ์ให้กับผู้เล่น สื่อความหมาย และสะท้อนความรู้สึกของตัวละครได้ดียิ่งขึ้นตามไปด้วย อีกทั้งกราฟิกที่ละเอียดสมจริง เช่นการใช้เทคโนโลยี Motion Capture และ Facial Animation ก็ช่วยทำให้การแสดงออกของตัวละครมีความสมจริงทั้งการเคลื่อนไหวและการแสดงออกทางสีหน้า ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีที่เป็นภาพสะท้อนของยุคสมัยใหม่อย่างเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence; AI) ถูกนำมาใช้ในการสร้างตัวละคร ที่ตอบสนองและปรับตัวตามการกระทำของผู้เล่น ตัวละครที่ควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI-Driven NPCs) สามารถมีพฤติกรรมและบทสนทนาที่เสมือนจริง รวมไปถึงเครื่องมืออย่าง Procedural Story Generation ที่สามารถสร้างเรื่องราวปรับเปลี่ยนได้ตามการเล่นของผู้เล่น ให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่เป็นเฉพาะตัว เช่น Red Dead Redemption 2 (2018), No Man's Sky (2016) เป็นต้น อีกทั้งเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality; VR) ที่ใช้ผ่านอุปกรณ์ เช่น Oculus Rift, PlayStation VR, HTC Vive เป็นต้น และความจริงเสริม (Augmented Reality; AR) บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตอย่าง ARKit และ ARCore ก็ช่วยให้ผู้เล่นเข้าถึง และปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องหรือโลกภายในเกมในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น เกมอย่าง Half-Life : Alyx (2020, Valve) ที่ VR ถูกใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่าเรื่องที่ผู้เล่นต้องสำรวจและแก้ไขปัญหาด้วยมุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง และ Pokémon GO (2016) ที่เทคโนโลยี AR ถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องในโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้เล่นต้องเดินทาง และโต้ตอบกับโลกในชีวิตจริงเพื่อดำเนินเรื่องราว เป็นต้น

จากความพร้อมทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า และมรดกการเล่าเรื่องของเกมในยุคสมัยก่อนหน้าทำให้วิดีโอเกมในยุคสมัยนี้ สามารถขยายขอบเขตการเล่าเรื่องออกไปได้อย่างกว้างขวางและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น วิดีโอเกมสามารถนำเสนอเรื่องราวได้ในหลายระดับ (Layered Storytelling) ทั้งเรื่องราวหลัก (Main Storyline) เรื่องราวย่อย (Side Quest) โดยอาศัยโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบตามลำดับ เพื่อให้ผู้เล่นยังคงติดตามเรื่องราวได้อย่างไม่สับสน ดังโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสร้อยไข่มุก (String of Pearls Narrative) ที่ถึงแม้ว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบดังกล่าวจะปรากฏในโลกของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมมาอย่างยาวนานแล้วก็ตาม แต่ก็ยังคงเป็นโครงสร้างที่ถูกใช้งานกันอย่างแพร่หลาย



ภาพประกอบที่ 4 โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสร้อยไข่มุก (String of Pearls narrative)

ที่มา : <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>

ขณะเดียวกันนอกเหนือจากเรื่องราวหลักและเรื่องราวย่อยแล้ว ยังมีการสร้างเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ (Hidden Lore) เพื่อสร้างโลกที่สมบูรณ์และหลากหลายมิติ ผู้เล่นสามารถสำรวจเนื้อเรื่องเองได้ตามความสนใจ และระดับความลึกที่ต้องการของแต่ละผู้เล่น เช่น Horizon Zero Dawn (2017) ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ ที่เอาชีวิตรอดในโลกหลังวิกฤตจนเกิดเป็นวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งนอกเหนือจากเนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องรองแล้ว ก็ยังมีการซ่อนเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ผ่านบันทึกดิจิทัล และประวัติศาสตร์ของโลกภายในเกม หรือเกมอย่าง Elden Ring (2022) เกมแนวแอ็กชั่นสวมบทบาทที่ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสวนสนุก (Amusement park Narrative) ที่มีลักษณะสำคัญ ที่เล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อม และเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ ผ่านโลก วัตถุ และบทสนทนาต่าง ๆ โดยไม่ได้มีเส้นเรื่องหลักที่ชัดเจน ผู้เล่นสามารถสำรวจโลก และเรื่องราวที่กระจัดกระจายอยู่ในโลกของเกมได้อย่างอิสระ เป็นต้น

เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม ค.ศ.2024 เกม Black Myth : Wukong ได้เปิดให้บริการกับผู้เล่นทาง PlayStation 5 และ Windows ได้สร้างปรากฏการณ์ทางการเล่าเรื่อง ที่ได้ผสมผสานแนวทางการออกแบบการเล่าเรื่อง ที่มีมาอยู่ก่อนแล้วเข้าด้วยกัน เป็นตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงการเล่าเรื่องแบบหลายระดับในวิดีโอเกมสมัยใหม่ เกมได้หยิบยืมเรื่องเล่า และตัวละครจากวรรณกรรมคลาสสิกของจีนอย่างไซอิ๋วมาดัดแปลงและเล่าเรื่องใหม่ผ่านตัวละครเอกของเรื่องที่ต้องตามหาธาตุของซุนหงอคง ที่กระจัดกระจายหลังจากการผ่ายแพ้เอ๋อร์หลังเส้น โดยเกมได้ออกแบบโครงเรื่องโดยการแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 6 บท ในแต่ละบทผู้เล่นจะสามารถสำรวจ และตีความไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลก หรือในพื้นที่ที่เกมกำหนดของบทนั้น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม อีกทั้งยังสามารถที่จะกระโดดข้ามกลับไปยังพื้นที่บทก่อนหน้านี้ได้ แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมอย่างการเล่าเรื่องตามลำดับกับโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสวนสนุก เพื่อให้ผู้เล่นตีความไปกับเรื่องราวตามลำดับได้ ขณะเดียวกันก็ยังสามารถตีความไปกับโลกอย่างอิสระด้วยเช่นเดียวกัน

นอกจากนั้นแล้ว เกมยังใช้ประโยชน์จากฉากคติชนต่าง ๆ ในการเปิดเผยตัวละครและเรื่องราวต่าง ๆ ที่ถูกสอดแทรกอยู่ในเกม โดยมักใช้ฉากคติชนเมื่อผู้เล่นเข้าสู่พื้นที่ที่กำหนดไว้ เช่น การขึ้นบทใหม่ หรือพื้นที่ที่มีตัวละคร NPC ประจำอยู่ตามเนื้อเรื่อง มีบทสนทนาที่ลึกซึ้งสะท้อนเนื้อหาได้อย่างมีศิลปะ และใช้แอนิเมชันขนาดสั้นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวตามแต่ละบทในการเล่าเรื่องในตอนจบของแต่ละบทอีกด้วย อีกทั้งยังใช้การเล่าเรื่องผ่านสิ่งแวดล้อมได้อย่างโดดเด่น Black Myth : Wukong ได้ออกแบบโลกภายในเกมโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถานที่ต่าง ๆ จากวรรณกรรม และออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างแต่ละพื้นที่ในแต่ละบท เพื่อแบ่งการเดินทางอย่างชัดเจนให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์และตีความไปกับพื้นที่ในวรรณกรรมคลาสสิกของจีนเรื่องนี้ได้อย่างเต็มที่

จากลักษณะของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมในยุคสมัยใหม่ ที่เน้นการเล่าเรื่องเชิงตีความนั้น จะเห็นได้ว่ามุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยี และการเล่าเรื่องโดยเปลี่ยนผ่านจากการเน้นที่กลไกการเล่นไปสู่เกมที่เน้นประสบการณ์ทางอารมณ์และการเล่าเรื่องที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมกลายเป็นเครื่องมือสำคัญประการแรก ๆ ของการออกแบบวิดีโอเกมในยุคสมัยนี้เพื่อเปิดประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กับวิดีโอเกมอย่างแท้จริง ทั้งในมิติของเรื่องราวและกลไกการเล่น เกมดังจะเห็นได้จากพัฒนาการของวิดีโอเกมที่น่าเสนอการเล่าเรื่องเชิงตีความให้กับผู้เล่น และขยายขอบเขตการเล่าเรื่องไปสู่สื่ออื่น ๆ (Transmedia Storytelling) เพื่อขยายโลกของเกม ให้ครอบคลุมและหลากหลาย ดึงดูดผู้เล่นจากแพลตฟอร์มที่หลากหลาย และทำให้ผู้เล่นได้ตีความกับโลกของเกมได้อย่างแท้จริง

บทสรุป

จากการสำรวจเครื่องมือการเล่นเรื่องในวิดีโอเกมจากจุดกำเนิดของวิดีโอเกมจนถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงความพยายามของนักออกแบบเกม และนักออกแบบการเล่นเรื่องในวิดีโอเกม ที่จะสอดแทรกเรื่องเล่าเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างวิดีโอเกม พัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในอุตสาหกรรมเกมทั้งในมิติของเทคโนโลยี เครื่องมือ และบทบาทของการเล่าเรื่อง ที่มีต่อประสบการณ์ของผู้เล่นตั้งแต่ยุคแรกที่มีการเล่าเรื่องเป็นเพียงบริบทพื้นฐานในเกมอาร์เคด ไปสู่ยุคปัจจุบันที่เกมสามารถสร้างและเล่าเรื่องราวที่ซับซ้อนและดื่มด่ำผ่านเทคโนโลยีขั้นสูง

การพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และกราฟิกส์ผลโดยตรงต่อความซับซ้อนในการเล่นเรื่อง จากยุคเริ่มแรกที่นำเสนอเรื่องราวผ่านภาพกราฟิกอย่างจำกัดสู่ยุคปัจจุบัน ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพที่สมจริง การแสดงอารมณ์ของตัวละครที่ละเอียดอ่อนได้ ทำให้การเล่นเรื่องกลายเป็นกลไกสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเล่น การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมพัฒนาจากโครงสร้างเชิงเส้นตรง หรือโครงสร้างตามลำดับอย่างง่าย ๆ สู่การเล่นเรื่องที่ซับซ้อนและมีหลายทิศทาง โดยการเพิ่มบทบาทของผู้เล่นในการตัดสินใจที่มีผลต่อทิศทางของเรื่องราวหรือการดำเนินเรื่อง และการสร้างโลกเสมือนที่มีความสวยงาม สมจริงและลึกซึ้ง อันนำไปสู่การดื่มด่ำโลกในเรื่องเล่าของเกมได้อย่างแท้จริง แสดงให้เห็นถึงบทบาทที่สำคัญในการกำหนดบริบท และความหมายให้กับการกระทำของผู้เล่น สร้างแรงจูงใจและความผูกพันระหว่างผู้เล่นกับตัวละคร และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างกลไกการเล่นกับเรื่องเล่า หรือประเด็นที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารให้กับผู้เล่นอีกด้วย

ดังที่จอห์น เลสเซเตอร์ (John Lasseter) (Oscars, 2012) กล่าวไว้ว่า “ศิลปะท้าทายเทคโนโลยีและเทคโนโลยีสร้างแรงบันดาลใจให้ศิลปะ” (Art challenges technology, and technology inspires the art.) พัฒนาการของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างเทคโนโลยีและศิลปะ วิดีโอเกมสมัยใหม่ได้พัฒนาการเล่นเรื่องให้พื้นที่แห่งการหลอมรวมศิลปะหลายแขนง ทั้งวรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี และศิลปะดิจิทัล โดยเฉพาะศิลปะการเล่นเรื่อง การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมได้พัฒนาจากรูปแบบพื้นฐานสู่ศิลปะแขนงใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การเล่าเรื่องในวิดีโอเกมไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบเสริม แต่ได้กลายเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายและทรงพลังสำหรับผู้เล่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในอนาคตจะขยายขอบเขตของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกมให้กว้างขึ้นไปอีก ในขณะที่ความต้องการในการเล่าเรื่องของมนุษย์เองก็จะท้าทายเทคโนโลยีให้ถูกพัฒนายิ่งขึ้นไปอีกเพื่อให้ตอบสนองความต้องการในด้านต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เกิดความสมจริงในการนำเสนอ ตอบรับความซับซ้อนของโครงเรื่องที่ซับซ้อนมากขึ้น และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น ทำให้วิดีโอเกมกลายเป็นสื่อที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่มีความลึกซึ้งและมีอิทธิพลมากยิ่งขึ้นไปอีกในอนาคต

บรรณานุกรม

- วิษณุพล รัตนสุวรรณ (2565). *การศึกษาการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกม The Last of Us*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- โฆเซิต ศรีฤกษ์รัตน์ (2553). *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
- Harris, B. J. (2014). *Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation*. Atlantic Books.
- Lambert, B. (2008). *First Video Game Honored at Brookhaven Lab Birthplace*. The New York Times: <https://www.nytimes.com/2008/11/09/nyregion/long-island/09videoli.html>
- McEvoy, S. (2024). *Newzoo: Global games market expected to grow to \$187bn in 2024*. GamesIndustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/newzoo-global-games-market-expected-to-grow-to-187bn-in-2024>
- Montfort, N. (2003). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press.
- Oscars. (2012). John Lasseter On the Future Of Animation. [Video]. www.youtube.com/watch?v=uFbocjac_Fg
- Puttaprasart, T. (2022). ‘TUNIC’ เพราะเสน่ห์ของการผจญภัย คือการค้นหาความจริงในโลกที่เราไม่รู้จัก. <https://thematter.co/entertainment/how-tunic-immerses-player/176955>
- Stone, C. (2019). *The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games*. Game Developer: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>