

สถาปัตยกรรมกับการรับรู้ในวิดีโอเกม

ณัฐนิชา สนวนทอง

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ttannnc@hotmail.com

เจนยุทธ ล่อใจ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

“สถาปัตยกรรม” เป็นที่รู้จักกันดีว่าเป็นศิลปะการก่อสร้างที่มีการจัดสรรพื้นที่ตามความต้องการที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม ภาษา แต่ในปัจจุบันสถาปัตยกรรมยังแทรกซึมไปยังอุตสาหกรรมต่างๆ เช่นวิดีโอเกม ที่มีการพัฒนาทั้งด้านเทคโนโลยี จนเกิดโครงการของ UN-Habitats¹ ที่นำวิดีโอเกม² Minecraft มาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้คนเสนอไอเดีย และสามารถออกแบบชุมชนของตนเองได้ หรือการนำแนวคิดของสถาปัตยกรรมมาเป็นตัวดำเนินเรื่องภายในวิดีโอเกม ซึ่งสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมก็คือสิ่งปลูกสร้างอยู่ในวิดีโอเกมแต่ยังคงมีร่องรอยของวัฒนธรรม แนวคิด และเทคนิคการก่อสร้างต่างๆ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมและใช้เวลากับวิดีโอเกมนั้นได้นานมากที่สุด

ทำให้เกิดข้อสงสัยเบื้องต้นว่าสถาปัตยกรรมในเกมคืออะไร และมีความเหมือนหรือแตกต่างกับสถาปัตยกรรมโลกจริงอย่างไรบ้าง หรือสถาปัตยกรรมในเกมเป็นเพียงองค์ประกอบฉากเพื่อให้วิดีโอเกมมีความสมบูรณ์มากขึ้นเท่านั้นหรือไม่ เมื่อศึกษาเบื้องต้นพบว่า สถาปัตยกรรมในเกมเป็นเสมือน “ตัวแทน” สถาปัตยกรรมโลกจริงเพียงแต่อาจจะไม่จำเป็นต้องมีทิศทางภูมิศาสตร์ หรืออาจจะเป็นการจำลองสถาปัตยกรรมโลกจริงในวิดีโอเกม ซึ่งไม่ต่างกับการที่มีการจำลองหรือการสร้างเลียนแบบสถาปัตยกรรมให้อยู่ในรูปแบบของหุ่นจำลองต่างๆ

ดังนั้นเมื่อศึกษาเบื้องต้นจากคำถามที่เกิดข้อสงสัยนั้นทำให้เกิดการนำร่องไปยังคำถามหลักของงานวิจัย ในการศึกษาบทบาทสถาปัตยกรรมผ่านการรับรู้ของผู้เล่นเกมที่ถูกลดทอนลงไปด้วยการที่ผู้เล่นไม่สามารถเข้าไปใช้งานจริงได้ แต่ยังคงรับรู้บทบาทและหน้าที่ของสถาปัตยกรรมได้อย่างครบถ้วนด้วยการมองเห็นถือเป็นการรับรู้ที่เข้มข้นที่สุด และเป็นการรับรู้อันดับแรก รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และงานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมตามเนื้อหาของเกม พบว่าแท้จริงแล้วสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเป็นตัวแทนจากสถาปัตยกรรมโลกจริง แต่ยังคงบทบาทและหน้าที่แฝงอยู่อย่างการเล่าเรื่องที่ใช้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมแทนการใส่ข้อมูลไปในวิดีโอเกม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการคาดคะเนต่อไป

คำสำคัญ : สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม การรับรู้ บทบาทหน้าที่ การเล่าเรื่อง

1. UN-Habitat¹ คือ โครงการพัฒนาการตั้งถิ่นฐานมนุษย์แห่งชาติของประชาชาติของมนุษย์เพื่อความยั่งยืนทั้งด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

2. วิดีโอเกม คือ เกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมบางชนิดที่ผู้เล่นยังไม่ได้เข้าไปสู่โลกของเกมหรือการที่มีปฏิสัมพันธ์เท่ากับเกม VR (Virtual Reality)

Architecture and Perception in Video Games

Natnicha Sounthong

Master of Architecture

Faculty of Architecture, Silpakorn University

ttannnc@hotmail.com

Janeyut Lorchai

Faculty of Architecture, Silpakorn University

Abstract

“Architecture” is known as the art of constructing bespoke spaces that reflect culture and language. Today, architecture has permeated many industries, such as video games, which have developed due to technology. As a result, the UN-Habitat¹ project was established, using Minecraft, a video game², as a tool to help people submit ideas and design their own community (source) or adopt the concept of architecture to aid storytelling within the game. The video game architecture comprises buildings within video games that can still be traced back to various cultures, concepts, and construction techniques intended to keep players engaged and spend as much time as possible in the game.

This raises initial questions about the nature of architecture in the world of games and how it is similar or different from real-world architectures. Is architecture in games merely an element within a scene to enhance the game world and make it more complete? Initial studies suggested that in-game architecture serves as a "representative" of real-world architectures but may not necessarily require geographical coordinates. Alternatively, it could be a re-creation of real-world architecture within video games, which is not different from the re-creation or replicas that imitate architectures in the form of models.

The preliminary study on the questions raised prompted a key research aim: to study the role of architecture through players' perceptions, which are diminished due to their inability to enter or interact with it directly. However, players are still able to fully perceive the role and function of the architecture in its entirety visually, which is considered the most potent mode of perception and their first recognition. It also serves to enhance the atmosphere, environment, and architecture in a video game in accordance with the game's story. Findings suggest that not only is architecture in video games a representative of real-world architectures, but it still has an underlying function, such as storytelling, which uses video game architecture instead of inserting information into video games for the player to make further predictions.

Keywords: video game architecture, perception, role, storytelling

1. UN-Habitat¹ is a human settlements development project focused on social and environmental sustainability.

2. A video game is a game that can be played on a mobile phone, computer, or game console, but where the player has not yet entered the video game worlds or have interactive experiences like VR (Virtual Reality) games.

บทนำ

สถาปัตยกรรมในโลกจริงนั้นเป็นสิ่งที่ล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นที่รู้จักกันว่าสถาปัตยกรรมนั้นถือเป็นงานศิลปะการก่อสร้างที่มีการจัดสรรพื้นที่ให้ตอบโจทย์กับความต้องการการใช้งานของผู้คนแต่แอนดรูว์ บัลแลนไทน์กล่าวว่า “งานสถาปัตยกรรมล้วนมีมิติทางวัฒนธรรมแฝงอยู่ซึ่งอาคารทั้งหลายถูกสร้างขึ้นมาเพื่อแก้ไขปัญหาในทางปฏิบัติ และมักทำหน้าที่ต่างๆ อีกมากมายเช่นนั้นเราจึงสมควรเรียกอาคารเหล่านั้นว่า สถาปัตยกรรม”(Andrew Ballantyne, 2019, 50-51) หรืออย่างวิลสันที่กล่าวว่า “สถาปัตยกรรมคือตัวแทนที่แสดงแนวความคิดที่มีคุณค่าต่างๆซึ่งสืบทอดต่อกันมาโดยถ่ายทอดทางวัฒนธรรมจากสถานที่ที่อาคารนั้นตั้งอยู่ ผสมผสานกับความรู้ในทุกระดับ ทั้งศาสนา การเมือง และเศรษฐกิจ อีกทั้งยังต้องสนองความต้องการของสังคม”(colin (Alexander) St. John Wilson, 1922) และ Frank Lloyd Wright กล่าวว่าสถาปัตยกรรมเป็นศิลปะทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างโครงสร้างที่แสดงออกถึงความคิด และการเอาชนะจินตนาการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการหรือวัสดุ

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าทั้งสามคนล้วนต่างบอกว่าสถาปัตยกรรมคือศิลปะที่มีมิติในหลายๆด้านแฝงอยู่ภายในงานสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็นสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่ผู้คนสามารถเข้าไปอาศัยอยู่ในนั้นหรือไม่ได้มีไว้เพื่ออาศัยอยู่ แต่ยังคงเป็นงานสถาปัตยกรรมเนื่องจากการจัดสรรพื้นที่ให้ตอบโจทย์กับความต้องการการใช้งาน ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้แทรกซึมเข้ามาในด้านของการออกแบบหรืออำนวยความสะดวกต่างๆ ดังนั้นออกแบบสถาปัตยกรรมจึงไม่ต่างกับการเล่นวิดีโอเกม เมื่อศึกษาพบว่าในช่วงปี 1983 ที่มีปรากฏการณ์ Video Game Crash หรือก็คือยุคที่ธุรกิจคอมพิวเตอร์เริ่มดีดตัวออกจากวงการวิดีโอเกมจนทำให้วิดีโอเกมต้องพัฒนาเป็นการจำลองสถานการณ์ เทคโนโลยี วิดีโอเกม และ สถาปัตยกรรมแทบจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกัน แต่ก็มีผู้คนหลายคนเข้าไปใช้งานบนพื้นที่ไซเบอร์สเปซ³ หรือเล่นวิดีโอเกมเป็นเวลานาน ดังนั้นสิ่งที่กำลังกล่าวถึงอยู่นั้น แท้จริงแล้วเป็นงานสถาปัตยกรรมที่วิดีโอเกมขาดไปไม่ได้ หรือเป็นเพียงแค่อวกที่อยู่วิดีโอเกมเพียงเท่านั้น และถ้าสิ่งที่เรากล่าวถึงนั้นเป็นสถาปัตยกรรม การรับรู้ของมนุษย์จะเป็นอย่างไร?

จุดประสงค์

จุดประสงค์ของงานวิจัยนี้เพื่อศึกษาสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมกับการรับรู้ของมนุษย์ที่ขาดหายไปของผู้เล่นที่เข้าไปใช้งาน เพื่อเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในสถาปัตยกรรมมากยิ่งขึ้นในบริบทที่ผู้คนไม่สามารถเข้าไปใช้งานในพื้นที่ได้จริงด้วยตัวเอง

อีกทั้งยังศึกษาสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมผ่านหลักทฤษฎีสัญญาศาสตร์⁴ นอกเหนือจากการเป็นเพียงตัวแทนสถาปัตยกรรมโลกจริงในด้านของบทบาทและหน้าที่ที่สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

วิธีดำเนินการ

การค้นคว้าศึกษาถึงคำจำกัดความ นิยาม ความหมายของสถาปัตยกรรมโลกจริงเพื่อหาข้อแตกต่างกับสถาปัตยกรรมในวิดีโอ รวมถึง การค้นคว้าหาข้อมูลศึกษาถึงทฤษฎีสัญญาศาสตร์และทฤษฎีเกี่ยวกับประสบการณ์การรับรู้ทางด้านสถาปัตยกรรม และ วิเคราะห์ถึงบทบาทและหน้าที่ของสถาปัตยกรรมและกระบวนการการรับรู้สถาปัตยกรรม

3.ไซเบอร์สเปซ คือ พื้นที่ที่อยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตหรือพื้นที่ที่ไม่มีพิกัดทางภูมิศาสตร์ ถูกจำลองโดยระบบคอมพิวเตอร์

4.ทฤษฎีสัญญาศาสตร์ คือ ทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ของแฟร์ดีน็องเตอโซซูร์(1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์โดยได้ให้ความสนใจความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ภาษากับการพูด หรือก็คือศาสตร์ของการว่าด้วยความหมาย

ผลการวิจัย

สถาปัตยกรรมกับวิดีโอเกม

จากข้างต้นสถาปัตยกรรมคือศิลปะและวิทยาการการก่อสร้างที่มีการจัดสรรพื้นที่และแบ่งไปด้วยวัฒนธรรมต่างๆ รวมถึงร่องรอยตัวแทนแนวคิดในยุคใดยุคหนึ่ง และอยู่ล้อมรอบผู้คน แต่เมื่อเทียบกับวิดีโอเกมที่ผู้เล่นเข้าไปใช้งานเป็นเวลานานแล้วนั้นงานสถาปัตยกรรมไม่สามารถอยู่ล้อมรอบตัวผู้เล่นในวิดีโอเกมได้จริง หรือแท้จริงแล้วสิ่งปลูกสร้างเหล่านั้นเป็นเพียงฉากและศิลปะที่วิดีโอเกมขาดไม่ได้ จากการศึกษาพบว่าในมีผู้คนเป็นจำนวนมากที่สร้างงานสถาปัตยกรรมลงในวิดีโอเกมที่เปิดให้ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้ เช่นเกม Minecraft ที่มีผู้เล่นจำลองงานสถาปัตยกรรมให้อยู่ภายในเกมเช่นทำเนียบขาว หรือทัชมาฮาล



ภาพที่ 1 ภาพแสดงทัชมาฮาลในเกม Minecraft

ที่มา buildtheart_. (2021). <https://www.instagram.com/p/CKz-VDKJoMe/>

การนำสิ่งปลูกสร้างหรือสถาปัตยกรรมในเกมมาพัฒนาและสร้างอยู่บนโลกจริง อย่างเช่นโครงการ Block By Block ของ UN-Habitat ที่ได้ร่วมมือกับเกม Minecraft ให้ผู้คนเข้ามาสร้างหรือร่วมกันออกแบบและถูกพัฒนาไปเป็นพื้นที่สาธารณะในบริเวณนั้นๆ และช่วยเปลี่ยนพื้นที่ในเมืองที่ถูกปล่อยให้กลายเป็นสถานที่ที่มีชีวิตชีวาซึ่งปรับปรุงคุณภาพชีวิตสำหรับทุกคน โดยที่ผู้คนที่อยู่บริเวณนั้นสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเพื่อให้ชีวิตของตนเองดีขึ้นหรือเสนอแนวคิดที่ตนเองต้องการให้กับโครงการ(Michael Fulton, 2022)



ภาพที่ 2 ภาพแสดงผลงานในโครงการ Block By Block ที่ไนโรบี

ที่มา Adam Clarke AKA 'Wizard Keen. (2020). <https://atlasofthefuture.org/project/block-by-block/>

กระทั่งเกม The Sims ที่จำลองการใช้ชีวิตของตัวซิมในเกม ต่างมีผู้เล่นที่จริงจังกับการสร้างสิ่งปลูกสร้างอาคาร หรือบ้านของซิมที่ผู้เล่นบังคับอยู่อย่างจริงจัง รวมทั้งมีการนำสไตล์ของการออกแบบงานสถาปัตยกรรมมาอยู่ในวิดีโอเกมเกมนั้น เช่น บ้านสไตล์ Modern Minimal หรือในรูปแบบต่างๆ มีการออกแบบทั้งภายในและภายนอกอย่าง

จริงจัง ได้ใช้ความรู้ความสามารถของตัวเอง ทั้งนี้จึงเกิดคำถามขึ้นมาว่าสถาปัตยกรรมเป็นเพียงองค์ประกอบฉากภายในวิดีโอเกมเท่านั้น หรือเป็นพื้นที่ที่หยาบคายสถานที่จากพื้นที่จริงและไซเบอร์สเปซให้คนเข้าไปใช้งาน และสามารถแสดงไอเดียได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

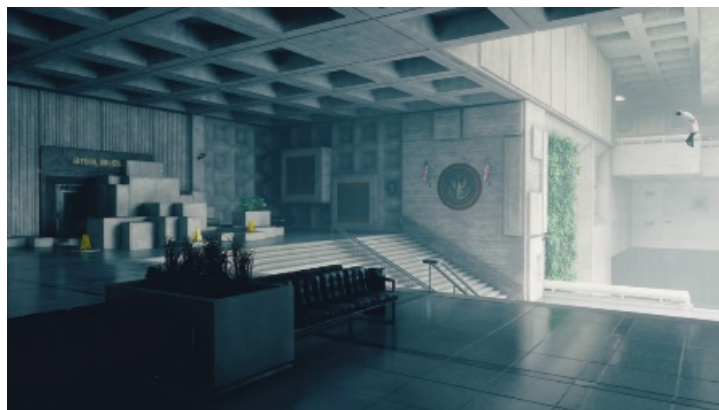
อีกด้านหนึ่งมีการนำแนวคิดสถาปัตยกรรมมาเป็นโครงสร้างหลักของวิดีโอเกม เช่น เกม control ที่นำแนวคิดสถาปัตยกรรมแบบ **Brutalist Architecture** ในช่วงปี1950 ที่เป็นงานสถาปัตยกรรมคอนกรีตเปลือย และแนวคิดการออกแบบ Minimalist เข้ามาใช้ในการออกแบบพื้นที่ภายในอาคาร **Brutalist Architecture** เป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากรูปแบบการก่อสร้างอาคารหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือในช่วง 1950s ซึ่งมีผลสืบเนื่องมาจากการที่รัฐต้องการที่จะเร่งฟื้นฟูสภาพของเมืองหลังจากการทำลายล้างของสงครามโดยรูปแบบอาคารจะต้องเป็นอาคารที่มีการก่อสร้างที่รวดเร็ว มีราคาถูก เป็นไม่ต้องใช้แรงงานทักษะสูง สามารถผลิตซ้ำได้เป็นจำนวนมาก อาคารส่วนใหญ่ที่ก่อสร้างในช่วงนี้จึงมักเป็นอาคารของหน่วยงานรัฐ (Korpong Thainoi, 2023)



ภาพที่ 3 ภาพแสดง Brunel University Lecture Centre (1960s)

ที่มา Brunel University Lecture Centre (1960s) , Uxbridge, London

UK. https://www.culturewhisper.com/r/design/brutalist_architecture_london/14449



ภาพที่ 4 ภาพแสดงสถาปัตยกรรมภายในวิดีโอเกม Control / Central Research

ที่มา Tect Tid Game.(2023). <https://dsignsomething.com/2023/03/31/tecttidgame-ep2/>

สถาปัตยกรรมใน Control ไม่เพียงแต่เป็นพระเอกของเกมนี้เท่านั้น แต่ยังช่วยสื่อสารเรื่องอำนาจ และภาวะ (ไร้)อำนาจควบคุมได้อย่างชาญฉลาด ซึ่งไม่เพียงเป็นเนื้อหาของวิดีโอเกมนี้แต่ยังคงสื่อถึงวิธีการเล่นต่างๆ ภายในเกม อีกทั้งยังคงทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงการกดทับอย่างชัดเจน (สฤณี อาชวานันทกุล,2019)

หรือแม้แต่สร้างเกมที่มาจากการอิงนิยายตามประวัติศาสตร์โดยมีการจำลองเมืองฟลอริดาเสมือนจริงตามโลกจริงเข้าไปอยู่ในโลกของวิดีโอเกม โดยมีการจำลองสถานที่คล้ายจริงให้มากที่สุดเพื่อให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์การรับรู้เหมือนจริงมากที่สุด ซึ่งในวิดีโอเกมนี้มีการนำไปวิเคราะห์ในเชิงทฤษฎีสัญญาศาสตร์ทำให้พบว่า สถาปัตยกรรมที่ถูกจำลองมานั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่ฉากหรือสิ่งที่วิดีโอเกมต้องมี แต่เป็นสิ่งสำคัญที่วิดีโอเกมขาดไปไม่ได้ ในที่นี้ที่เรียกว่าสถาปัตยกรรมเนื่องจากผู้เล่นจะเห็นอาคารบ้านเรือนเสมือนกับเมืองฟลอริดามากที่สุด แต่แท้จริงแล้วต่อให้อาคารบ้านเรือนเหล่านั้นไม่ได้เหมือนกับของจริง มันก็ยังคงเป็นสถาปัตยกรรมเนื่องจากนักวิชาการหลายคนมีการวิเคราะห์สถาปัตยกรรมกับวิดีโอเกมโดยใช้ทฤษฎีสัญญาศาสตร์กล่าวว่า ฉากบ้านเมืองในวิดีโอเกมเป็นตัวแทนสถาปัตยกรรมจากโลกความจริง (Christophe Bruchansky, 2022) เนื่องจากสิ่งปลูกสร้างเหล่านั้นมีร่องรอยของวัฒนธรรม แนวคิด และศิลปะตามที่กล่าวมาข้างต้น แต่อะไรเป็นหรือไม่เป็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม? ผู้เล่นจะรับรู้ได้อย่างไรว่าสิ่งนั้นเป็นเพียงองค์ประกอบฉาก หรือเป็นสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 5 ภาพแสดงงานสถาปัตยกรรมภายในเกม assassin cress ที่จำลองมาจากเมืองฟลอริดา
ที่มา semiotic architecture in video game. (2022)

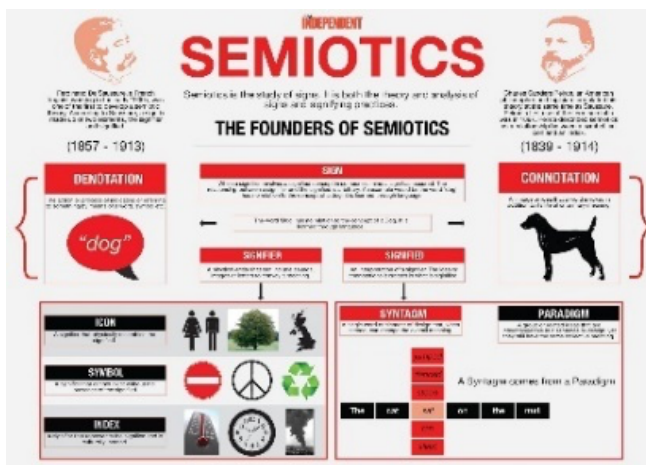


ภาพที่ 6 ภาพแสดงงานสถาปัตยกรรมจากเมืองฟลอริดา
ที่มา semiotic architecture in video game. (2022)

ดังนั้นผู้เขียนจึงมองว่าสถาปัตยกรรมภายในเกมคือศิลปะสิ่งปลูกสร้างชนิดหนึ่งที่มีร่องรอยของวัฒนธรรมสามารถให้ผู้เล่นรับรู้ว่าคุณอยู่ไหน หรือรับรู้เนื้อเรื่องผ่านสิ่งปลูกสร้างเหล่านั้น ไม่ว่าจะสถาปัตยกรรมเหล่านั้นจะดีหรือแย่มากจริงหรือเป็นเพียงภาพกราฟิกที่ถูกลดทอนสิ่งต่างๆ ลงไปมากแค่ไหนก็ตาม ก็ยังสามารถเรียกว่าสถาปัตยกรรมภายในเกมได้ รวมถึงเป็นองค์ประกอบอีกหนึ่งสิ่งสำคัญที่วิดีโอเกมขาดไม่ได้อีกด้วย ซึ่งสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนอกจากจะเป็น “ตัวแทน” ของสถาปัตยกรรมในโลกจริงแล้วนั้น ตัวของสถาปัตยกรรมเหล่านั้นยังคงทำหน้าที่อีกหลายอย่างหากมองในส่วนของทฤษฎีมากกว่าการเป็นเพียงตัวแทน แต่เป็นเสมือนการกำหนดทิศทางกับผู้เล่น อย่างเช่นในเกม Assassin cress ที่จำลองเมืองฟลอริดาที่ใช้โบสถ์ตรงกลางเมืองเป็นเสมือนตัวกำกับทิศทางให้กับผู้เล่นได้รับรู้หรือที่เรียกว่าความสัมพันธ์ไม่ตายตัวโดยแนวคิดนี้เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบและการสื่อสาร หรืออาจเปรียบเหมือนกับการเล่นแบบคาดคะเน หรือถูกเชื่อมโยงไปยัง “แนวคิดความหมายแฝง” ที่เป็นอีกหนึ่งแนวคิดในทฤษฎีสัญญาศาสตร์ เนื่องจากบางสิ่งไม่ได้มีความหมายหรือความสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว(Christophe Bruchansky, 2022) อย่างเช่นบ้านเรือนที่ถูกสร้างขึ้นเรียงต่อกันจนเกิดขอยเล็ๆ สิ่งนั้นอาจถูกเรียกว่างานสถาปัตยกรรมแต่ในอีก

ความหมายหนึ่งคือการที่เป็นตัวกำหนดเส้นทางให้กับผู้คนโดยพฤตินัย หรือการบังคับให้เดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

อีกทั้งในวิดีโอเกม Assassin cress นั้นมีการจำลองสถาปัตยกรรมออกมาในรูปแบบย้อนยุคแต่จัดวางผังเมืองไม่ว่าจะเป็นงานสถาปัตยกรรม อาคาร บ้านเรือน ต่างๆ ล้วนวางตามผังเมืองของเมืองฟลอริดา จึงสามารถกล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนี้ ล้วนเป็น “ตัวแทน” จากสถาปัตยกรรมจริงในเมืองฟลอริดา ที่ถูกจำลองหรือหยิบยืมมาใช้ในวิดีโอเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดการเข้าถึงบทบาท หรือมีอารมณ์ร่วมไปกับวิดีโอเกมนั้นๆ ทั้งๆ ที่ผู้เล่นอาจจะไม่เคยไปเมืองฟลอริดา หรือไม่ได้อยู่ในช่วงเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น แต่กลับมีอารมณ์ร่วมไปกับวิดีโอเกมโดยใช้งานสถาปัตยกรรมเข้ามาเป็นตัวช่วย



ภาพที่ 7 ภาพแสดงทฤษฎีสัญญศาสตร์และแนวคิดความหมายแฝง

ที่มา Jess Moane. (2012). http://jessmoanegroupproject.blogspot.com/2012_03_01_archive.html

นิยามความเป็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

จากที่กล่าวมาว่าสถาปัตยกรรมในเกมคือ “ตัวแทน” ของสถาปัตยกรรมโลกจริง โดยการใช้ทฤษฎีสัญญศาสตร์หรืออาจกล่าวได้ว่า สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมคือ สิ่งปลูกสร้างที่อยู่ภายในพื้นที่ไซเบอร์สเปซและไม่ถูกจำกัดภายใต้กฎฟิสิกส์แต่ถูกสร้างขึ้นให้อยู่ภายใต้กรอบอเดียของเกม เพื่อตอบสนองเนื้อหาการเล่น โดยอาจจะเป็นตัวแทนจากโลกจริงหรือไม่ก็ได้ และใช้ความทรงจำร่วมของบุคคลมาสร้างสิ่งเหล่านั้น โดยที่สิ่งปลูกสร้างนั้นพยายามที่จะสื่อสารอะไรบางอย่างให้กับผู้ที่เข้ามาใช้งานในพื้นที่หรือผู้เล่น และมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้เชิงพื้นที่ผ่านเกม

ดังที่กล่าวมาว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่วิดีโอเกมขาดไม่ได้ ดังนั้นจึงต้องมีการออกแบบพื้นที่ในเกมเช่นเดียวกับการออกแบบพื้นที่ในโลกจริง เรียกว่า “การออกแบบเชิงพื้นที่” ในวิดีโอเกมถือว่าเป็นการสร้างเส้นทางเฉพาะที่ทำให้มองเห็นและเป็นไปได้ที่จะสร้างเนื้อเรื่อง และลำดับความสำคัญด้านสุนทรียศาสตร์ รวมถึงสถานการณ์เฉพาะ เกมที่ไม่มีการโต้ตอบโดยตรงกับพื้นที่ซึ่งแนวคิดนี้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมดิจิทัล ซึ่งเกิดจาก 1. การจัดการที่ประกอบด้วยสิ่งประดิษฐ์บางอย่าง และ 2. ประสิทธิภาพที่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ได้มากขึ้น(Christophe Bruchansky, 2022) ทำให้สถาปัตยกรรมนั้นมีหน้าที่และบทบาทที่เด่นชัดขึ้นมา

ดังนั้นนิยามสถาปัตยกรรมในโลกวิดีโอเกมกับโลกจริงมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยตรงที่โลกของวิดีโอเกมสร้างขึ้นโดยอาศัยความทรงจำร่วมเป็นส่วนใหญ่ แต่จุดที่เหมือนกันก็คือการที่มีร่องรอยวัฒนธรรม เป็นตัวแทนของแนวคิดและมีการจัดสรรพื้นที่ที่พยายามให้ผู้เข้าไปใช้งานได้รับรู้ถึงงานสถาปัตยกรรมผ่านการรับรู้ของมนุษย์

บทบาทและหน้าที่ของสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

บทบาทและหน้าที่ของสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

การที่ให้ความหมายกับองค์ประกอบฉากหรือสิ่งปลูกสร้างในวิดีโอเกมว่าเป็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมอีกทั้งยังเป็น “ตัวแทน” จากสถาปัตยกรรมในโลกจริง ทำให้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีบทบาทและหน้าที่ที่เกิดขึ้นมา เนื่องจากที่กล่าวไปแล้วในแนวคิดความหมายแฝง งานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมจึงเป็นมากกว่าแค่ “ตัวแทน” จากสถาปัตยกรรมในโลกจริง ที่แทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เกม หรือก็คือผู้เล่น ทำให้สถาปัตยกรรมในเกมมีหน้าที่ของตนเองจากการที่ผู้สร้างตั้งใจสร้างขึ้นมาให้เป็นด่านๆ หรือเป็นองค์ประกอบฉากที่สำคัญเพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ว่าคุณอยู่ที่ไหน และได้ใช้เวลาบนพื้นที่ไซเบอร์สเปซนี้ได้ยาวนานมากขึ้น

จากการศึกษาพบว่างานสถาปัตยกรรมมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นสามารถใช้พื้นที่บนไซเบอร์สเปซได้ยาวนานมากขึ้น เนื่องจากต่อให้ผู้เล่นเล่นวิดีโอเกมก็ยังคงมีพื้นฐานของจิตใจที่กำลังทำงานอยู่ตลอดเวลา คือ 1.อยากเป็นอิสระ 2.ต้องการฝึกทักษะ และ 3.การเข้าสังคม(ณัชชา, 2022) ดังนั้นจึงไม่แปลกที่งานสถาปัตยกรรมจะถูกจำลองลงไปในงานวิดีโอเกมจนกลายเป็นตัวแทนสถาปัตยกรรมจากโลกแห่งความจริง นี่ถือว่าเป็นอีกหนึ่งหน้าที่ที่ผู้สร้างวิดีโอเกมตั้งใจใส่ลงไป แล้วบทบาทของสถาปัตยกรรมในเกมแตกต่างจากหน้าที่ของสถาปัตยกรรมในเกมตรงไหน? คำว่า “หน้าที่” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง กิจที่ต้องทำด้วย “ความรับผิดชอบ”(จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์, 2018) แต่คำว่าบทบาทความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การทำตามบท, การทำตามบท, โดยปริยายหมายความว่า การทำตามหน้าที่ที่กำหนดไว้ หรือในบทความนี้บทบาทคือสิ่งที่สถาปัตยกรรมแสดงออกมาสู่ผู้เล่น อาจจะเป็นความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้สร้างก็ได้ ซึ่งหน้าที่ของสถาปัตยกรรมในเกมคือการที่สถาปัตยกรรมอาจจะเป็นองค์ประกอบฉากที่สำคัญ หรือที่พิกอาศัยกับผู้เล่น แม้กระทั่งที่หลบภัย เป็นต้น ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์ในทฤษฎีสัญญาศาสตร์จึงพบว่าสถาปัตยกรรมไม่ได้มีเพียงหน้าที่ ที่อยู่ในวิดีโอเกมและเพื่อช่วยอำนวยความสะดวก ความสมจริงให้กับผู้เล่น แต่สถาปัตยกรรมยังแฝงไปด้วย “บทบาท” ที่สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนั้นแสดงออกมา

บทบาทสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมคือสิ่งที่สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมแสดงออกมาผ่านตัวตน ซึ่งก่อนหน้าที่ได้ทีกล่าวถึงสถาปัตยกรรมในเกมคือ “ตัวแทน” สถาปัตยกรรมจากโลกจริง นั่นก็เป็นบทบาทขั้นพื้นฐานของสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม แต่บทบาทของสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมจะเป็นเพียงตัวแทนจากสถาปัตยกรรมโลกจริงแค่นั้นจริงหรือไม่ หรือมีบทบาทอื่นๆ แฝงตามเข้ามาอีก โดยความตั้งใจของผู้สร้างเอง หรืออาจจะเป็นสิ่งที่ตัววิดีโอเกมไม่สามารถขาดมันไปได้ ทำให้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีบทบาทอื่นเด่นชัดขึ้นมามากกว่าเป็นเพียงตัวแทนสถาปัตยกรรมบนโลกจริง

จากทฤษฎีสัญญาศาสตร์หรือการให้ความหมายที่กล่าวมาในบทความนี้ จะพบได้ว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเป็นเพียงตัวแทนของสถาปัตยกรรมบนโลกจริง แต่เมื่อศึกษาเพิ่มมากขึ้นพบว่ามันเป็นเรื่องที่น่าทึ่งโดยใช้รูปลักษณะอาคารเป็นเอกลักษณ์(Christophe Bruchansky, 2022) หรือสร้างภาพจำให้กับผู้เล่น อาจจะเป็นเพื่อให้จำแผนที่ได้ หรืออาจจะเป็นผลพลอยได้จากการพยายามสร้างให้งานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีเอกลักษณ์หรือให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของเนื้อเรื่องก็เป็นได้ บทบาทอีกอย่างหนึ่งที่เมื่อวิเคราะห์มาแล้วนั้นพบว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่ตัวแทนสถาปัตยกรรมบนโลกจริงหรือเป็นเพียงการบอกทางให้กับผู้เล่น แต่ยังคงเป็นเหมือนการเล่าเรื่องอะไรบางอย่างผ่านตัวงานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเกมนั้น โดยที่ผู้สร้างอาจจะซ่อนความลับหรือเอกลักษณ์อะไรบางอย่างให้กับผู้เล่นได้เกิดการวิเคราะห์และคาดคะเนสิ่งต่อไปที่จะเกิดขึ้น แทนการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องหรือสร้างเขียนเนื้อเรื่องมาให้ผู้เล่นได้อ่านและทำความเข้าใจกับมัน ซึ่งนั่นอาจจะเป็นสิ่งที่น่าเบื่อและไม่ตื่นเต้น เท่ากับการที่ผู้เล่นเกิดการคาดคะเน ซึ่งการคาดคะเนหรือการคาดการณ์เกมที่จะเกิดต่อไปส่วนมากจะเกิดกับวิดีโอเกมที่ไม่มีการตอบโต้กับพื้นที่โดยตรง เช่น เกมหมากรุก หรือว่าเกมที่ต้องเว้นช่วงจังหวะในการคิด ซึ่งแนวคิดของวิดีโอเกมทั่วไปมักจะมีการคาดการณ์เกมเพื่อให้เกิดการคาดการณ์ล่วงหน้าที่จะเกิดขึ้นเท่ากับการมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ภายในวิดีโอเกม โดยที่สิ่งนี้ผู้สร้างเกมไม่จำเป็นต้อง

กำหนดประสบการณ์หรือการรับรู้ให้กับผู้เล่น แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้วิเคราะห์และไตร่ตรองอย่างละเอียดกันเอง (Christophe Bruchansky, 2022)

สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมกับการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์ที่ใช้ทฤษฎีสัญญาศาสตร์และแนวคิดความหมายแฝงพบว่าสถาปัตยกรรมในเกมมีการเล่าเรื่องอะไรบางอย่างคล้ายกับสถาปัตยกรรมจริงที่มักจะถ่ายทอดวัฒนธรรม ยุคสมัย ความเชื่อ ผ่านรูปลักษณะของอาคารต่างๆ ไม่ว่าจะบ้านเรือน จนถึงวิหาร อย่างเช่นวิหารพาราเธอนที่สร้างขึ้นเพื่อเทพเจ้า สื่อถึงความเชื่อในยุคสมัยนั้นที่เคารพเทพเจ้าจนกระทั่งสร้างวิหารที่เป็นที่อยู่ของเทพเจ้าต่างๆ ไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์เข้าไปอยู่อาศัยตรงจุดนี้เช่นเดียวกับสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม แต่จะแตกต่างกันตรงที่ในวิดีโอเกมไม่ได้สื่อถึงวัฒนธรรมหรือความเชื่อเป็นหลัก แต่ยังคงมีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สร้างต้องการแทรกสอดเข้าไปด้านในเพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดการคาดการณ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงกันเมื่อเล่นวิดีโอเกมจบหรือกระทั่งระหว่างเล่นวิดีโอเกมเกมนั้น

ดังนั้นสถาปัตยกรรมในเกมก็กำลังเล่าเรื่องบางอย่างเช่นกัน แต่ไม่ได้มีจุดประสงค์ที่ศาสนา วัฒนธรรมหรือความเชื่ออย่างกับสถาปัตยกรรมบนโลกจริง แต่เป็นการเล่าเรื่องไปตามเนื้อหาของวิดีโอเกมทำงานสถาปัตยกรรมตั้งอยู่ อาจจะเพื่อบอกเล่าความเป็นมาของเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม หรือพื้นฐานฐานะของตัวละครในเกม สภาพแวดล้อม และเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นเป็นต้น โดยไม่ใช่แค่เพิ่มอรรถรสให้กับผู้เล่นในการเล่น แต่ยังคงลดการใช้ตัวหนังสือ รวมถึงเปิดช่องว่างให้กับผู้เล่นได้มีการคาดคะเนถึงวิดีโอเกมอีกด้วย เช่นสภาพหมู่บ้านที่เหมือนจะถูกทิ้งร้างทำให้ผู้เล่นรับรู้ได้ว่าอาจจะเพิ่งเกิดเหตุการณ์อะไรบางอย่างทำให้คนภายในหมู่บ้านต้องอพยพหนีหายไปอย่างเช่นในเกม Resident Evil village และการใช้โทนสีของงานสถาปัตยกรรมที่สื่อให้ถึงความรู้สึกอันน่ากลัวและลึกลับอีกทั้งยังใช้สถาปัตยกรรมที่มีร่องรอยถูกทิ้งร้าง หรือตัดขาดจากโลกภายนอกเป็นเวลานาน หรือแม้กระทั่งการใช้โทนสีโทนเย็นเพื่อให้ผู้เล่นเกิดการรับรู้ถึงความน่ากลัวลึกลับผ่านงานสถาปัตยกรรมหรือการใช้โทนอุ่นเมื่ออยู่ภายในงานสถาปัตยกรรมและสื่อให้เห็นถึงรายละเอียดของฉากหรือเนื้อเรื่องผ่านตัวงานสถาปัตยกรรม

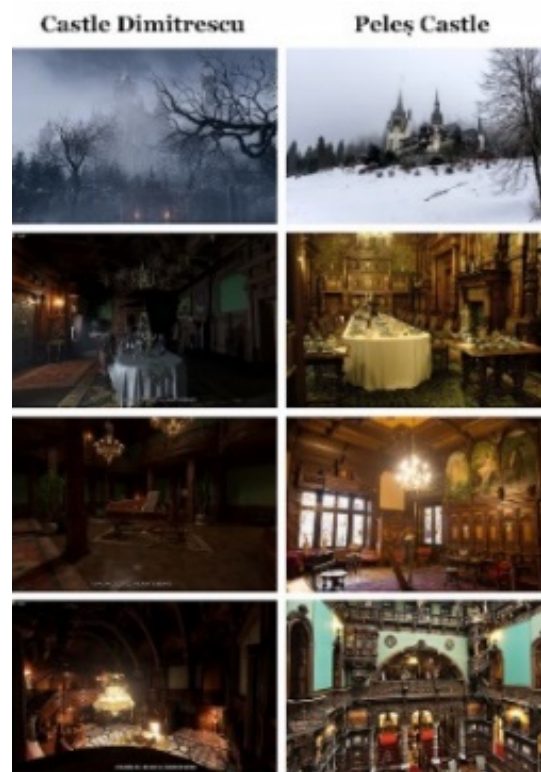
จากย่อหน้าที่แล้ว กล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมสามารถบ่งบอกถึงพื้นฐานและฐานะของตัวละครได้ และความเชื่อที่ผู้สร้างวิดีโอเกมพยายามเร้าอารมณ์ของผู้เล่นอย่างเช่นปราสาท Dimitrescu ที่อยู่ในเกมเดียวกัน ภายนอกจะสามารถมองเห็นอาคารเป็นลักษณะปราสาทที่น่ากลัว เนื่องจากชาวบ้านหรือเนื้อเรื่องของเกมสร้างขึ้นมาให้ปราสาทหลังนั้นมี ความลึกลับ น่ากลัว ผู้เล่นจึงไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดของปราสาทจากภายนอกได้ เป็นอีกหนึ่งวิธีการเล่าเรื่องอีกอย่างหนึ่งที่ผู้สร้างตั้งใจสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นรับรู้และเกิดความกลัว



ภาพที่ 10 ภาพแสดงงานสถาปัตยกรรมปราสาทดิมิเทสทรูในเกม Resident Evil village

ที่มา: Vulcano. (2020). online-station.net/pc-console-game/316797/

แต่เมื่อบทบาทของงานสถาปัตยกรรมเปลี่ยนไปจากการเป็นแค่ตัวแทนของงานสถาปัตยกรรมบนโลกจริงไปเป็นการเล่าเรื่องก็เชื่อว่าความเป็นตัวแทนของงานสถาปัตยกรรมบนโลกจริงจะหายไปหรือถูกลดบทบาทลง เพียงแค่มีบทบาทใหม่เพิ่มเติมขึ้นมาแค่นั้นอย่างเช่นปราสาท Dimitrescu ที่ภายในมีความหรูหราบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครที่อาศัยอยู่ในนั้น อาจจะเป็นอดีตขุนนางเก่าเนื่องจากปราสาทมีการตกแต่งอย่างหรูหรา สวยงาม เมื่อมองจากหมู่บ้านจะมีความดำมืดตามความเชื่อของผู้คนในเกมว่าเป็นปราสาทที่น่ากลัว ปราสาทหลังนี้จึงถูกจำลองแบบมาจากปราสาท peles ในโรมาเนีย (TF_GantaroZX, 2021) แต่ภายนอกงานสถาปัตยกรรมจะใช้สีดำในการแสดงออกมาถึงความลึกลับและดำมืดตรงจุดนี้ก็แสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีทั้งการเป็นตัวแทนจากสถาปัตยกรรมบนโลกจริงและสามารถเล่าเรื่องไปด้วยกัน



ภาพที่ 11 ภาพแสดงการเปรียบเทียบปราสาท Dimitrescu และปราสาท peles

ที่มา TF_Gantaro. (2021). <https://www.thisisgamethailand.com/content/This-Might-Be-the-Inspiration-for-Lady-Dimitrescus-Castle.html>

ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นความคิดของผู้คนภายในเกมหรือฐานะของตัวละครก็ถูกบอกเล่าเรื่องราวออกมาผ่านงานสถาปัตยกรรมที่ใครหลาย ๆ คนมองผ่าน หรืออาจจะบอกว่ามันเป็นเพียงฉากเพื่อให้วิดีโอเกมสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แต่แท้จริงแล้วสถาปัตยกรรมสำคัญกับวิดีโอเกมจนวิดีโอเกมไม่สามารถขาดงานสถาปัตยกรรมไปได้ ไม่ว่าจะเป็วิดีโอเกมในรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ตาม หรือตัวละครที่ผู้เล่นกำลังบังคับอยู่สามารถเข้าไปใช้งานได้ หรือไม่สามารถใช้งานได้ ล้วนเป็งานสถาปัตยกรรมที่วิดีโอเกมไม่สามารถขาดไปได้เลย ก็ยังคงพยายามเล่าเรื่องราว เนื้อหา หรือกระทั่งเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นล่วงหน้าและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผู้เล่นจะต้องเจอ

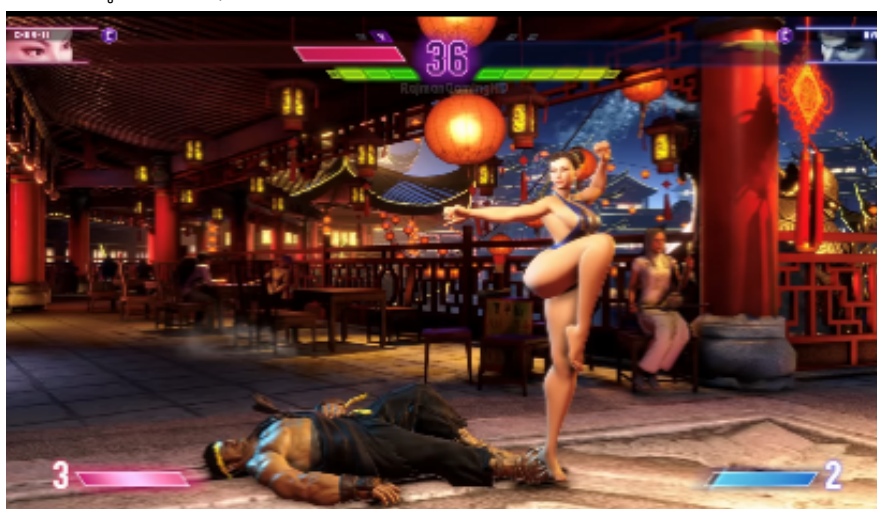
หรือแม้กระทั่งเกมซบรคที่มีสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมอยู่ขนานข้างผู้เล่นทั้งสองฝั่ง สิ่งปลูกสร้างเหล่านั้นก็ยังคงพยายามบอกเล่าเรื่องราวอาจจะเป็นสถานที่ตั้ง หรือด่าน (สิ่งกีดขวาง) ที่ผู้เล่นจะต้องเผชิญ และพยายามบังคับให้ผู้เล่นไป

ยังทิศทางใดทิศทางหนึ่งเหมือนกัน นั่นก็เป็นอีกบทบาทหนึ่งที่เพิ่มขึ้นมา แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าความเป็นตัวแทนของสถาปัตยกรรมบนโลกจริงจะถูกกลบขบหายไป เพราะยังเป็นเกมที่ต้องการประสบการณ์การรับรู้สมจริง ก็จำเป็นต้องจำลองแบบสถาปัตยกรรมในเกมให้คล้ายแบบสถาปัตยกรรมบนโลกจริงให้มากที่สุด

สถาปัตยกรรมกับลักษณะของการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม

สถาปัตยกรรมกับการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นมาจากแนวคิดแฝงของทฤษฎีสัญญาศาสตร์ที่กล่าวถึง เนื่องจากการเริ่มให้ความหมายกับสิ่งปลูกสร้างในวิดีโอเกมจนกลายเป็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมและการมีบทบาทและหน้าที่ที่ขึ้นมาอย่างเช่นการเล่าเรื่องเนื้อหาของวิดีโอเกมผ่านตัวงานสถาปัตยกรรมนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. เป็นเพียงฉากด้านหลัง บอกเล่าเรื่องราว และ 2. แบบบอกเล่าผ่านงานสถาปัตยกรรมโดยตรง หรือการที่ผู้เล่นเข้าไปมีส่วนร่วมทำงานสถาปัตยกรรมได้ แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม การเล่าเรื่องทั้งสองลักษณะแสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม หรือความเชื่ออะไรบางอย่างผ่านงานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม แต่อาจจะไม่ได้บอกเล่าอย่างตรงไปตรงมา ต้องนำมตีความก่อนถึงจะรับรู้การบอกเล่านั้น รวมถึงอาจจะต้องเล่นวิดีโอเกมให้จบถึงจะรับรู้ขึ้นส่วนของการเล่าเรื่องทั้งหมดเป็นการที่ประกอบกับเนื้อเรื่องของวิดีโอเกมให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งถ้าขาดสถาปัตยกรรมเหล่านั้นไปอาจจะทำให้วิดีโอเกมนั้นไม่น่าสนใจหรืออาจจะถูกมองข้ามไปอย่างง่ายดาย ซึ่งตัวสถาปัตยกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ภาพที่สวยงามหรือสมจริงทั้งหมด เนื่องจากตามหลักจิตวิทยาของเกสตาท์แล้วนั้น มนุษย์มักจะสามารรับรู้เป็นภาพรวมมากกว่าการแยกองค์ประกอบเพื่อรับรู้ ซึ่งนั่นคือกระบวนการการรับรู้ตามหลักจิตวิทยาเกสตัลท์ (Agus Nonot Supriyanto, 2017)

สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมที่เป็นเพียงฉากด้านหลังโดยที่ผู้เล่นไม่สามารถเข้าไปใช้งานได้ ส่วนมากอาจจะเห็นในลักษณะของเกมในรูปแบบ 2 มิติ หรือถึง 3 มิติ โดยที่ผู้เล่นยังคงสามารถมองเห็นสถาปัตยกรรมได้ แต่บางฉากที่วิดีโอเกมพยายามทำให้ผู้เล่นเห็นในหลากหลายมุม นั่นก็เป็นการเสริมให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นสถาปัตยกรรมในหลากหลายมุมเพิ่มมากขึ้นแต่ไม่สามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมนั้นได้ มากกว่าการที่ทำให้สถาปัตยกรรมเป็นเพียงฉากหลังเท่านั้น หรืออาจจะเห็นเพียงฉากหลังที่สร้างให้มีมิติเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความความรู้สึกร่วมกับสถานที่ที่สถาปัตยกรรมตั้งอยู่ อาจกล่าวได้ว่าสิ่งนี้เป็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมที่ถูกผู้คนมองข้ามมากที่สุด เนื่องจากตัววิดีโอเกมล้วนกำหนดจุดวางสายตาที่ตัวละครตรงกลางมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆภายในเกม หรือสนใจที่เนื้อเรื่องมากกว่าตัวงานสถาปัตยกรรม แต่ก็จะมีผู้เล่นหลายๆ คนที่เริ่มวิเคราะห์เนื้อหาเกมและนำมาเชื่อมโยงเข้ากับตัวงานของสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 12 ภาพแสดงมิติและบรรยากาศทางสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

ที่มา RajmanGaming HD. (2022). https://www.youtube.com/watch?v=UEqc91_c2m4&t=14s

สถาปัตยกรรมกับการเล่าเรื่องในลักษณะที่สองจะมีลักษณะคล้ายกับการเล่าเรื่องแบบสถาปัตยกรรมบนโลกจริง คือ ตัวงานสถาปัตยกรรมเป็นตัวบอกเล่าวัฒนธรรม ความเป็นมา แนวคิด แต่จะแตกต่างกันตรงที่สถาปัตยกรรมในเกมจะพยายามบอกเล่าหรืออาจจะเดินเรื่องเนื้อหาของวิดีโอเกมที่สถาปัตยกรรมนั้นตั้งอยู่โดยที่อาจจะเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา หรือแอบซ่อนรายละเอียดให้กับผู้เล่นเพื่อให้ผู้เล่นนำไปวิเคราะห์และเชื่อมโยงจนเกิดการคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น และนำเนื้อเรื่องนั้นโยงเข้ากับตัวงานสถาปัตยกรรมรวมถึงการเป็นหัวใจหลักของเนื้อเรื่องในวิดีโอเกมอีกด้วย เช่น การที่ตัวละครคล้ายมนุษย์ธรรมดาแต่ฐานทัพเป็นโรงงานเหล็กทั้งหมด และเนื้อหาของตัวเกมมีการกลายพันธุ์ได้ สุดท้ายตัวละครนั้นก็กลายร่างสามารถควบคุมเหล็กได้ ดังที่กล่าวมาถ้าผู้เล่นวิเคราะห์ถึงงานสถาปัตยกรรมจะพบว่าผู้สร้างพยายามบอกเล่าเรื่องราวความเป็นเจ้าของฐานทัพ ถ้ามองข้ามไปก็อาจจะมองว่างานสถาปัตยกรรมเป็นเพียงองค์ประกอบฉาก หรือการพยายามให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม แต่แท้จริงแล้วตัวงานสถาปัตยกรรมนั้นกำลังพยายามบอกเล่าให้กับผู้เล่นตลอดเวลาเพียงแต่ถูกมองข้ามไปเท่านั้นเอง



ภาพที่ 13 : ภาพแสดงภายในโรงงานของKarl Heisenberg

ที่มา: Adlerboi. (2021). <https://adlerboi.tumblr.com/post/653180038995394560/heisenbergs-factory>

กระบวนการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

กระบวนการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม

กระบวนการรับรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นมากจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง ได้ยิน ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นการสัมผัส ถือว่าเป็นระบบที่เข้มข้นที่สุดดังที่พีทาโกรัสได้กล่าวไว้ว่า “ชีวิตมนุษย์จะหาความหมายมิได้เลย ถ้าปราศจากความสัมผัส” (แป้นกล้า กมลธร, 2016) ต่อมาเมื่อได้รับการสัมผัสหรือสิ่งเร้า จึงเกิดกระบวนการรับรู้และการตีความตามความทรงจำของแต่ละบุคคลที่มีร่วมกัน หรือการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็นรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ การเข้าไปยังพื้นที่แต่ละพื้นที่และได้ยินเสียงที่แตกต่างกัน รวมทั้งการมองเห็นพื้นผิวและคาดคะเนได้ว่าเป็นพื้นผิวลักษณะใด ที่กล่าวมานั้นล้วนเป็นกระบวนการรับรู้ต่อสิ่งเร้าทางตรง หรือก็คือการที่เราได้รับสิ่งเร้าและตีความออกมาโดยตรงผ่านประสาทสัมผัสนั้นๆ เช่นมองเห็นอาคารหลังหนึ่งที่มีรูปทรงสี่เหลี่ยมทำให้รับรู้และตีความออกมาได้ว่าอาคารหลังนั้นมีรูปทรงสี่เหลี่ยม หรือก็คือการตีความออกมาตรงๆตามที่ได้รับสิ่งเร้านั้น แต่สถาปัตยกรรมในเกมไม่สามารถรับรู้ได้เพียงแค่การรับรู้ทางตรงได้ เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถเข้าไปใช้งานได้โดยตรงได้ทั้งหมด แต่กำลังบังคับตัวละครเข้าไปใช้งานสถาปัตยกรรมแทนตนเองภายในวิดีโอเกมนั้นแทน ดังนั้นการรับรู้สถาปัตยกรรมขั้นแรกจะมีเพียงแค่การมองเห็น การได้ยิน เพียงเท่านั้น และประสาทสัมผัสอื่นๆเช่นการสัมผัส การได้กลิ่นนั้นถูกตัดขาดจนหายไปโดยสิ้นเชิง

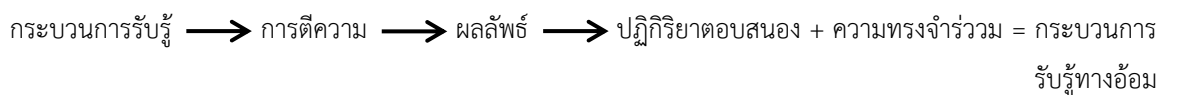
แต่กลับถูกดึงกลับมาด้วยการมองเห็นทำให้สามารถรับรู้พื้นผิวได้ หรือการได้ยินเสียงทำให้สามารถรับรู้วัสดุ รวมถึงได้กลิ่นจากการมองเห็น ถ้าผู้เล่นนั้นมีประสบการณ์หรือการเรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุก่อนหน้านี้ รวมถึงการรับรู้ถึงรสชาติด้วยเช่นกัน ถ้าผู้เล่นมีการเรียนรู้หรือความทรงจำส่วนบุคคลเกี่ยวกับรสชาติของสิ่งที่อยู่ในงานสถาปัตยกรรมนั้น จากที่กล่าวมานั้นประสาทสัมผัสการมองเห็นและการได้ยินจึงเกิดการรับรู้ทางอ้อมขึ้นมาโดยผ่านการรับรู้และตีความโดยตรง

แท้จริงแล้วเมื่อมนุษย์เล่นเกม กระบวนการรับรู้ทั้งหมดยังคงอยู่ แต่อาจจะไม่สามารถรับรู้ทางตรงได้ แต่กลับต้องรับรู้ทางอ้อม หรือนั่นก็คือการที่เราได้ยินเสียงฝนตกแล้วเรานึกถึงกลิ่นของฝน พื้นดิน และ ฟืนหญ้า นั้นหมายความว่าสถาปัตยกรรมในเกมยังคงมีการรับรู้เช่นเดียวกันกับสถาปัตยกรรมโลกจริงหรือไม่ก็จะขึ้นอยู่กับความทรงจำแต่ละบุคคล ดังนั้นจึงไม่แปลกที่ในเกมหลายๆเกมจะใช้ความทรงจำร่วมของผู้คน เพื่อดึงประสาทสัมผัสจากผู้เล่นให้ได้มากที่สุด และให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปใช้งานในพื้นที่นั้นๆ ได้นานตามที่ผู้สร้างกำหนด หรือเรียกได้ว่ากระบวนการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีทั้งการรับรู้ทางตรงและการรับรู้ทางอ้อม

กระบวนการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมทางตรงคือการมองเห็นและได้ยินเสียง ผู้เล่นจะสามารถมองเห็นสถาปัตยกรรมในวิดีโอผ่านหน้าจอ ส่วนเสียงอาจจะเป็นเสียงบรรยากาศหรือเสียงดนตรีที่ทางผู้สร้าง สร้างขึ้นมา รวมทั้งบรรยากาศทางสถาปัตยกรรม ที่สถาปัตยกรรมจริงไม่สามารถทำได้อย่างชัดเจน แต่สามารถสร้างขึ้นมาบนสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมได้ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สถาปัตยกรรมบนโลกจริงถูกจำกัดไว้ แต่สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมสามารถสร้างขึ้นมาได้ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการรับรู้ได้มากที่สุด จากความทรงจำร่วม และส่งต่อไปยังการรับรู้ทางอ้อม

กระบวนการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมทางอ้อมคือการที่ผู้เล่นได้รับการสัมผัสทางตรง คือการมองเห็นและการสัมผัสเครื่องเล่น รวมถึงการได้ยินเสียงเมื่อเข้าไปใช้งานสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม ทำให้เกิดกระบวนการรับรู้และตีความรวมถึงการเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง จนเกิดผลลัพธ์ที่ได้ ซึ่งผลลัพธ์นี้อาจจะก่อให้เกิดกระบวนการรับรู้ทางอ้อม เช่น การมองเห็นตัวละคร หรือภาพที่มีการสั่น ทำให้ผู้เล่นเข้าใจว่าพื้นผิวบริเวณนั้นไม่เรียบ หรือการมองเห็นบรรยากาศทางสถาปัตยกรรม เช่น โรงอาบน้ำ ที่มีการสร้างหมอกไอน้ำขึ้นมาให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์การรับรู้ทางอ้อมว่านั่นคือกลิ่นของโรงอาบน้ำ ถ้าผู้เล่นมีความทรงจำหรือเคยได้กลิ่นไอน้ำ กระบวนการรับรู้นี้เกิดจากกระบวนการรับรู้ทางตรงจากการมองเห็น ส่งผลให้เกิดการได้สัมผัสพื้นผิววัสดุ หรือกลิ่น ที่ผู้เล่นไม่ได้เกิดการสัมผัสโดยตรง แต่ผลลัพธ์ที่ได้ออกมาเมื่อรวมกับความทรงจำของแต่ละบุคคลแล้วนั้นส่งผลให้เกิดกระบวนการรับรู้ทางอ้อมหรือแม้กระทั่งการที่ผู้เล่นจะได้ยินเสียงฝนจากตัวของวิดีโอเกมที่สัมผัสกับพื้นผิวที่น้ำฝนตกกระทบ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้พื้นผิววัสดุบริเวณนั้นได้ และอาจจะสามารถรับรู้ถึงกลิ่นของฝน ซึ่งที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นการรับรู้สถาปัตยกรรมทางอ้อมที่มาจากเพียงแค่การมองเห็นและการได้ยินเท่านั้น

หรืออาจจะกล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนั้นเมื่อมนุษย์ไม่สามารถเข้าไปใช้งานจริงได้ ทำให้การรับรู้บางอย่างขาดหายไป จึงเกิดการรับรู้ทางอ้อมขึ้นมาเนื่องจาก การรับรู้ทางอ้อมคือการรับรู้ที่เป็นผลลัพธ์จากการตีความร่วมกับความทรงจำส่วนบุคคล ทำให้เกิดกระบวนการรับรู้ทางอ้อมขึ้นมา



กระบวนการการรับรู้ทางอ้อมจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีสิ่งเร้าเข้ามาสัมผัสกับประสาทสัมผัสเช่นการมองเห็นและเกิดการรับรู้และตีความขึ้นมาจนทำให้เกิดผลลัพธ์หรือปฏิกิริยาตอบสนองผสมกับความทรงจำส่วนบุคคลที่มีการเรียนรู้ก่อนหน้านี้หรือความทรงจำร่วมที่แต่ละบุคคลมีส่วนร่วมทำให้เกิดกระบวนการการรับรู้ทางอ้อมขึ้นมา

บทสรุป

แท้จริงแล้วไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรมโลกจริงหรือสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมมีความใกล้เคียงกัน เนื่องจากสถาปัตยกรรมโลกจริงบางแห่งถูกเลียนแบบหรืออาจเป็นตัวแทนจากธรรมชาติ ดังเช่นสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมถูกเลียนแบบหรือเป็นตัวแทนจากสถาปัตยกรรมโลกจริง เพียงแต่อาจถูกลดทอนและอยู่บนพื้นที่ไซเบอร์สเปซ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงพิกัดทางภูมิศาสตร์ แต่เน้นการให้มนุษย์มีการรับรู้ที่ขาดหายไปให้ครบถ้วน และมีส่วนร่วมที่สามารถใช้เวลาภายในวิดีโอเกมผ่านตัวงานสถาปัตยกรรมให้นานที่สุด โดยใช้ความทรงจำส่วนบุคคลที่มีร่วมกันนั้นเป็นตัวเติมเต็มในส่วนของการรับรู้ที่ขาดหายไป เช่นการสัมผัสผิว หรือการไต่กรีน โดยการเกิดการรับรู้ทางตรงหรือการมองเห็น การไต่ยีน นำไปสู่การเกิดการรับรู้ทางอ้อมหรือก็คือการสัมผัสพื้นผิวจากการไต่ยีน รวมถึงการรับรู้พื้นที่ผิวเรียบ หรือ ขรุขระจากการมองเห็น โดยมนุษย์จะต้องมีความทรงจำหรือการเรียนรู้ส่วนบุคคลในพื้นที่ผิวลักษณะเช่นนั้นว่าเป็นพื้นผิวลักษณะใด อีกทั้งคำถามและคำถามของการศึกษาที่ว่าสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเป็นเพียงองค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ฉากในวิดีโอเกมสมบูรณ์ พบว่าสิ่งปลูกสร้างภายในวิดีโอเกมนั้นเป็นตัวแทนสถาปัตยกรรมโลกจริงที่ถูกจำลอง หรือเลียนแบบขึ้นมาตามเนื้อหาของวิดีโอเกมนั้น โดยเป็นสิ่งที่วิดีโอเกมนั้นขาดไม่ได้ โดยการออกแบบสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมนั้นใกล้เคียงกับการออกแบบสถาปัตยกรรมโลกจริง เนื่องจากมีการคำนึงถึงพื้นที่การใช้งานและการจัดสรรพื้นที่ต่างๆ

และเมื่อนำทฤษฎีสัญญาศาสตร์มาศึกษาร่วมกับสถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมจึงเห็นได้ชัดว่า สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมเป็นเพียงตัวแทนจากสถาปัตยกรรมจริง เสมือนกับหุ่นจำลองบางชิ้นเป็นตัวแทนของสถาปัตยกรรมในโลกจริง เช่นหุ่นจำลองห่อไอเฟลโลหะ ขนาด ขนาด 38 เซนติเมตร เป็นตัวแทนห่อไอเฟลที่ประเทศฝรั่งเศส ที่สามารถนำมาตั้งที่ไหนก็ได้ โดยไม่ได้ใช้วัสดุหรือขนาดจริง อีกทั้งมนุษย์ไม่สามารถเข้าไปใช้งานจริงได้ ทำได้เพียงแต่มองดูเท่านั้น นอกเหนือจากบทบาทของการเป็นตัวแทนของงานสถาปัตยกรรมในโลกจริงแล้วนั้น สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกมยังคงมีบทบาทและหน้าที่ในการเล่าเรื่องผ่านงานสถาปัตยกรรมโดยที่ผู้เล่นมองเพียงงานสถาปัตยกรรมและเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ หรือสามารถคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้าได้จากงานสถาปัตยกรรม โดยการบอกเล่าผ่านรูปสัญลักษณ์ โทสนี หรือแม้แต่ประเภทของงานสถาปัตยกรรม เพื่อเชื่อมโยงไปที่เนื้อหาของวิดีโอโดยที่ผู้พัฒนาวิดีโอเกมไม่จำเป็นต้องใช้ตัวหนังสือหรือสร้างเนื้อเรื่องขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นรับรู้และเข้าใจมากยิ่งขึ้น แต่กลับใช้ตัวงานสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมเพียงเท่านั้น

ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เมื่อผู้เล่นอยู่ในวิดีโอเกม การรับรู้ทางสถาปัตยกรรมถูกลดทอนลงไปหรือประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์จะเกิดขึ้นกับงานสถาปัตยกรรมไม่ครบถ้วน คงเหลือไว้เพียงแค่การมองเห็นเป็นหลัก รองลงมาคือการสัมผัสและการไต่ยีนเพียงเท่านั้น แต่เนื่องจากการมองเห็นถือเป็นหนึ่งในการรับรู้ที่เข้มข้นมากที่สุดและเป็นการรับรู้ขั้นแรกที่มีมนุษย์จะสามารถรับรู้ได้ และยังคงไม่หายไปจากการรับรู้สถาปัตยกรรมในวิดีโอเกม ทำให้การรับรู้ว่าการมองเห็นเข้ามามีบทบาทแทนการรับรู้ส่วนอื่นๆที่หายไปหรือถูกลดทอนลงไป จนทำให้เกิดการรับรู้ทางอ้อมขึ้นมา

จากบทความนี้ได้รับประโยชน์จากการศึกษาการค้นคว้าศึกษาถึงคำจำกัดความ นิยาม ความหมายของสถาปัตยกรรมโลกจริงเพื่อหาข้อแตกต่างกับสถาปัตยกรรมในวิดีโอและการศึกษาทฤษฎีสัญญาศาสตร์รวมถึงทฤษฎีการรับรู้ตจนเกิดแนวคิดการรับรู้ทางอ้อมในวิดีโอเกมหรือก็คือการรับรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นลำดับแรก หรือไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวของประสาทสัมผัสอื่นๆ เอง แต่เกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสอื่น ๆ รวมกับความทรงจำส่วนบุคคลทำให้เกิดการรับรู้อีกชนิดหนึ่งขึ้นมาได้ โดยอาจจะอ้างอิงจากความทรงจำ หรือแม้แต่ประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะตัวของผู้เล่น

บรรณานุกรม

- กมลธร แป้นกล้า. **สถาปัตยกรรมที่สัมผัสได้ : การสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ผ่านวัสดุ**. (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558).
- จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์. (2018, มีนาคม) **หน้าที่และความรับผิดชอบ**. Online. [https://www.thaipost.net/
main/detail/4257](https://www.thaipost.net/main/detail/4257).
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง และคณะ. “การออกแบบเกมดิจิทัล” **วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล**. ปีที่ 7 ฉบับที่ 2
กรกฎาคม-ธันวาคม 2564.
- เสอสม สถาปิตานนท์. (2562). **มิติสถาปัตยกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ลายเส้น พับบลิชซิ่ง.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2019, กันยายน) **สถาปัตยกรรม อำนาจ กับ control**. ออนไลน์. [https://thematter.co/
thinkers/power-of-control/85287](https://thematter.co/thinkers/power-of-control/85287).
- ศราวุธ เปรมใจ. “เคลื่อนไหวเพื่อเข้าใจพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม.” **หน้าจั่ว: ว่าด้วยสถาปัตยกรรม การออกแบบ และ
สภาพแวดล้อม**. เล่มที่ 32 (มกราคม-ธันวาคม 2560).
- รชานนท์ มีเอี่ยม. **การรับรู้ในงานสถาปัตยกรรมและการบิดเบือนที่ส่งผลต่อการรับรู้**. (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557).
- Andrew Ballantyne. (2562). **สถาปัตยกรรม: ความรู้ฉบับพกพา**. แปลโดยอนุสรณ์ ตีปยานนท์. กรุงเทพมหานคร:
บุคคลเคป.
- Agus Nonot Supriyanto**. (2017, June) **Gestalt Theory in Street Photography**. Online. [https://
snapshot.canon-asia.com/article/eng/gestalt-theory-in-street-photography](https://snapshot.canon-asia.com/article/eng/gestalt-theory-in-street-photography)
- Brian Anthony Curtin. **สัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความ**. แปลโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เถกิง พัฒโนภาส
- Christophe Bruchansky. (2011, January). **The Semiotic of Video Game**. Online. [http://www.perlogo.
Com](http://www.perlogo.Com).
- Gabriele Aroni. 2022. **The Semiotics of Architecture in Video Game**. Bloomsbury Academic. Mike.
- Christenson. 2019. **Theories and Practices of Architectural Representation**. Routledge.
- Semsa Ebru KarKac and Tugyan Aytac Dural. **Game Architecture**. LAP LAMBERT Academic Publishing.
- TF_GantaroZX. (2021, may) **เปรียบเทียบปราสาทDimitrescuและปราสาทเปเลสในโรมาเนีย**. ออนไลน์.
<https://www.thisisgamethailand.com/content/This-Might-Be-the-Inspiration-for-Lady-Dimitrescus-castle>

