



บทความออนไลน์

ความตลก อารมณ์ขัน กับ Untitled Goose Game

‘อารมณ์ขัน’ สำคัญแค่ไหนกันสำหรับการดำรงชีวิต?

เหมือนจะเป็นเรื่องที่รู้ ๆ กันอยู่ว่า คนเราขาดอารมณ์ขันไม่ได้ โดยเฉพาะในยามที่สถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมหดหู่ มองไปทางไหนก็ไม่เห็นทางออก ความหวังดูริบหรี่ลงเรื่อย ๆ แต่การศึกษาอารมณ์ขันอย่างเป็นระบบ ศึกษาด้วยหลักวิชาการวันนี้ยังไม่แพร่หลายมากนัก ค่าที่ถูักนักจิตวิทยาจำนวนมากดูแคลนว่าเรื่องนี้ไม่ ‘ซีเรียส’ หรือ ‘เร่งด่วน’ พอที่จะควรค่าแก่การศึกษา ถึงแม้ว่านักจิตวิทยาสังคมชื่อดังหลายคนจะประกาศก้องถึงความสำคัญของอารมณ์ขัน อาทิ มาร์ติน เซลิกแมน (Martin Seligman) ผู้ได้รับสมญา ‘บิดาแห่งจิตวิทยาเชิงบวก’ บอกว่าการมีอารมณ์ขันเป็นหนึ่งในลักษณะ 24 ประการที่เชื่อมโยงกับการมีคุณภาพชีวิตที่ดี (wellbeing) ก็ตาม

ในโลกแห่งความจริง อารมณ์ขันอยู่ทุกที่และวนเวียนอยู่รอบตัวเรา การหัวเราะเอิ๊กอ๊ากจะเป็นสิ่งแรก ๆ ที่เราทำตั้งแต่วินาทีแรก ๆ ที่เราลืมตาดูโลก และถ้าหากว่าเราโชคดี มันก็จะเป็นสิ่งท้าย ๆ ที่เราได้ทำก่อนตาย และถ้าลองคิดดูดี ๆ แล้ว ยากมากที่เราจะผ่านพ้นแต่ละวันไปได้โดยไม่มอ้มยิ้มหรือหัวเราะในใจ เพื่อนของผู้เขียนบางคนบอกว่าต้องดูคลิปตลกในยูทูปก่อนนอน ไม่อย่างนั้นจะนอนไม่หลับ และการหัวเราะเบา ๆ แบบนี้ก็เกิดกับเราดีกว่าอารมณ์อื่น ๆ ที่นักจิตวิทยาชอบศึกษา ไม่ว่าจะเป็ความรู้สึกเสียตายน ความภาคภูมิใจ หรือความอับอายขายหน้า ในเมื่อธรรมชาติของมนุษย์แสวงหาความเพลิดเพลินและหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด จึงไม่น่าแปลกใจที่โฆษณาและสื่อบันเทิงส่วนใหญ่จะเน้นความตลกที่ทำให้เราหัวเราะ ต่อให้เป็นภาพยนตร์ดราม่าหรือแอ็กชั่นก็มักจะมีฉากตลกสอดแทรกอยู่เสมอ นักวิจัยบางคนเริ่มเสนอว่า การศึกษาอารมณ์ขันด้วยหลักจิตวิทยาอย่างเป็นระบบอาจทำให้เรา



‘ปรับปรุง’ การหล่อเลี้ยงอารมณ์ขันได้ แบบเดียวกับที่การศึกษาวิธีที่มนุษย์ทำความเข้าใจกับภาษา (language comprehension) นำไปสู่การพัฒนาวิธีสอนภาษามาแล้ว ถึงแม้จะยังมีน้อย แต่งานวิจัยด้านจิตวิทยาที่ศึกษาอารมณ์ขันก็เจอข้อค้นพบที่น่าสนใจหลายเรื่อง

นักวิจัยพบว่าอารมณ์ขันช่วยให้เรารับมือกับ

ภาวะเครียดและสถานการณ์ไม่เป็นใจได้ดีขึ้น

แถมยังช่วยรับมือกับความโศกเศร้าอีกด้วย คนที่รู้สึกตกและหัวเราะได้เวลาที่คุ้ยเรื่องคู่ครองของตัวเองที่ล่วงลับไปแล้ว แสดงออกว่าสามารถปรับสภาพอารมณ์ได้ดีหลังคนที่เขาหรือเธอรักจากไป

นอกจากนี้อารมณ์ขันยังมีประโยชน์ต่อสุขภาพกายด้วย แพทย์พบว่าคนที่หัวเราะ โดยเฉพาะหัวเราะดัง ๆ แบบท้องคัดท้องแข็งช่วยการไหลเวียนของเลือด การทำงานของปอด และการทำงานของกล้ามเนื้อโดยเฉพาะช่วงหน้าท้อง (ภาพยนตร์ที่แสดงประโยชน์นานัปการของอารมณ์ขันจากมุมมองของการแพทย์ที่ดีที่สุดคือเรื่อง ‘Patch Adams’)

นอกจากอารมณ์ขันจะเป็นประโยชน์ต่อตัวเราในระดับปัจเจกแล้ว มันยังมีประโยชน์ในระดับสังคมด้วย ไม่น่าแปลกใจที่คนเปี่ยมอารมณ์ขัน รุ่มรวยมุขตลก มักจะเป็นที่นิยมและได้รับเสียงชื่นชมมากกว่าคนอื่น ความสามารถของเราในการทำให้คนอื่นตลกและ ‘เก๋’ มุขตลก ส่งผลต่อการตัดสินใจของคนอื่นว่าเขาจะอยากจีบหรือเป็นเพื่อนกับเราหรือไม่ (ไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่ตัวย่อ GSOH – ย่อมาจาก good sense of humor เป็นคำอธิบายคุณสมบัติที่พบบ่อยในประกาศหาคู่ออนไลน์)

นักวิจัยบางคน อาทิ บาร์บ เฟรเดอริกสัน (Barb Frederickson) พบว่าการมีอารมณ์ขันเป็นวิธีเพิ่มพลังความคิดสร้างสรรค์ที่ดีที่สุด ยังไม่นับว่ามันเป็นวิธีที่ดีในการปลดชนวนความตึงเครียดเวลาเข้าสังคม เราทุกคนคงเคยมีประสบการณ์ที่พอมิใครพูดล้อเล่นสถานการณ์ตลกนี้ สถานการณ์น่าระอกระอ่วนก็ดูผ่อนคลายขึ้นทันที ในระดับที่ใหญ่กว่านั้นอีก อารมณ์ขันได้รับการพิสูจน์มาหลายยุคแล้วว่าเป็น ‘อาวุธ’ ที่ทรงพลังในการทำหายหรือต่อต้านผู้มีอำนาจ รวมทั้งระบอบเผด็จการ (อ่านตัวอย่างที่สนุกมากของไทยได้ในหนังสือ *หัวร่อต่ออำนาจ* โดย ดร. จันจิรา สมบัติพูนศิริ) ผู้บริโภคหลายคนใช้อารมณ์ขันในการวิพากษ์วิจารณ์ยี่ห้อที่ตัวเองไม่ชอบ

ตัวอย่างที่สนุกมากคือเพลงล้อเลียนสายการบินยูไนเต็ด ชื่อเพลง United Break Guitars แต่งและขับร้องโดย เดฟ แครร์รอล (Dave Carroll) เพลงนี้มีคนดูไปแล้วกว่า 19.6 ล้านวิว และส่งผลให้ราคาหุ้นของยูไนเต็ดตกลงถึง 10 เปอร์เซ็นต์!



แน่นอน อารมณ์ขันถึงแม้จะทรงพลัง

และมีประโยชน์มากมาย มันก็ไม่ใช่ว่าจะสร้างกันได้ง่าย ๆ

เราทุกคนคงนึกชื่อภาพยนตร์ รายการทีวี และโฆษณาหลายเรื่องที่พยายามตลกแต่ปรากฏว่า ‘มุกแป้ก’ หรือที่แย่กว่านั้นคือกลายเป็นแสดงความรู้สึกไร้รสนิยมหรือดูแคลนวัฒนธรรมชนชาติอื่นจนถูกประณามอย่างรุนแรงในโลกของเกม อารมณ์ขันเป็นสิ่งที่เราค้นเคยดีในเกมจำนวนนับไม่ถ้วน แต่เกมที่ยกให้อารมณ์ขันเป็นพระเอก และตลกจริง ๆ ชนิดที่ดาราตลกค้างฟ้าอย่าง **ชาร์ลี แชปลิน** ถ้าได้เล่นคงบอกว่า นี่คือผู้สืบทอดอารมณ์ขันแบบเขาในโลกสมัยใหม่ นั่นก็คือ ‘The Untitled Goose Game’ เกมเล็กแต่ฮอตฮิตติดลมบน ฝีมือของ House House สตูดิโออินดี้จากออสเตรเลีย

เล่นแล้วให้อารมณ์เหมือนหลุดเข้าไปในหนังของ ชาร์ลี แชปลิน หรือฉากในเรื่อง มิสเตอร์บีน (Mr. Bean) แต่สนุกกว่าอีกเพราะคราวนี้เราเป็นคน (ตัว) สร้างความวุ่นวายและความตลกวายปวงทั้งหลายเอง



เราจะเข้าใจแก่นของเกมนี้ทันทีที่เปิดฉากโดยไม่ต้องอธิบายอะไรมาก เราเล่นเป็นท่านชนชนชาวฟู เดินเตาะเตะ (แค่ทำเดินก็กินขาดแล้ว) แถมวิ้งและสยายปีก ใช้งานง่ายปากของเราสร้างความวุ่นวายและรำวานให้กับเหล่ามนุษย์ในเมือง ทำให้คืนวันอันแสนสงบของพวกเขาน่าตื่นตันทันกว่าปกติ (ต้องขอบคุณเราสิ!)

แนวเกมของเกมนี้สรุปได้สั้น ๆ ว่าเป็นเกมพัซเซิล (puzzle แก้ปริศนา) ที่ไม่มีนามธรรมอะไรเลย ทุกสิ่งจับต้องได้อยู่ในโลกจริง(ของเกม) แถมพิลึกส์ของสิ่งของต่างๆ ในเกมยังถูกต้องสมจริงตามหลักพิลึกส์พอสมควร เช่น ของยิ่งหนักเราจะคาบในปากไม่ได้ ต้องค่อย ๆ ลากด้วยความเชื่องช้า, สิ่งของทรงกลมกลิ้งเร็วหรือช้าตามน้ำหนักและความลาดชันของพื้นที่, เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ถ้าลากลงน้ำจะขัดข้องชั่วคราว (ซึ่งก็ช่วยในการแก้



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ปริศนา เช่น ฉากแรกในสวนเราต้องคาบวิทยุไปวางบนผ้า (ภารกิจปิกนิก) แต่ปัญหาคือมันส่งเสียงดังมาก คนทำสวนจะปรี่เข้ามายึดจากเราไปทันที แต่ถ้าลากมันลงน้ำก่อน วิทยุจะเงียบเสียงลงชั่วคราว เปิดโอกาสให้เราคาบมัน ย่องผ่านคนทำสวนได้สำเร็จ)

ทีมผู้สร้าง The Untitled Goose Game จำลองพิลึกส์ของสิ่งต่าง ๆ มาอย่างสมจริง แต่ก็ไม่ละเอียดยิบย่อยจนทำให้หมดสนุก แต่พิลึกส์สนุกสนานก็ยังไม่ใช้ดาวเด่นของเกม ดาวเด่นที่แท้จริงต้องยกให้กับความละเอียดลออของการสังเกตและจำลอง ‘พฤติกรรม’ ของมนุษย์ในโลกจริง มาใส่ให้กับมนุษย์จำแลงในเกม ซึ่งอาศัยอยู่ในเมืองเล็กไร้นามในชนบทอังกฤษ (สะท้อนผ่านสถาปัตยกรรม เสื้อผ้าของผู้คน และอาการ ‘ถือตัว’ สนุก ๆ ของผู้อาวุโสบางคนในเกม)

แต่อาภักิรียาของพวกเขาล้วนเป็นสากล คนที่มองเห็นของหาย (เพราะไปอยู่ในจะงอยปากเราแล้ว) จะออกเดินตามหา ถ้ากำลังจذبทำอะไรสักอย่างแต่ได้ยินเสียงร้องของเรา อารามตกใจก็จะทำให้ก้อนหรือของที่ถืออยู่หลุดมือ หรือบางทีก็อาจผิดใจกับคนอื่นเพราะเข้าใจผิดว่าเป็นตัวการก่อความเสียหาย ขณะที่ตัวเราแสร้งยิ้มมุมปาก (ห่านยิ้มไม่ได้ แต่จินตนาการเอาที่แล้วกัน) อยู่ห่าง ๆ

ในฉากหนึ่ง เรา (ห่าน) เห็นคนแก่กำลังปาลูกดอกเล่นในสวนหลังบาร์เหล่า เราเตาะเตาะไปซุ่มสังเกตจากพุ่มไม้ใกล้เคียง ไม่กี่นาทีก็พบว่าผู้อาวุโสจะย่องแย่งมานั่งพักบนม้านั่งใกล้ ๆ เป็นครั้งคราวเพื่อพักขา ทีนี้ถ้าใครมาดึงม้านั่งออกในจังหวะที่กำลังจะหย่อนกันล่ะ? มันต้องตกลงแน่เลย ก่อนหน้านั้นเราก็แกล้งคนทำสวนไปที่แล้ว ยื่นจะงอยปากไปเปิดก๊อกน้ำขณะที่เขากำลังก้มตัวมาเช็คความอ้วนพีของแปลงแครอท เปียกโชกตกลงมาก ตลอดทั้งเกม Untitled Goose Game กระตุ้นให้เราคิดแบบ มิสเตอร์บิน หรือ ชาร์ลี แซปลิน สำนวณฉากใหม่ ๆ เพื่อดูว่ามีโอกาสที่จะสร้างสถานการณ์ตลก (บนความเดือดร้อน(เล็กน้อย)ของคนอื่น) อะไรได้บ้าง





เล่นไปสักพักเราจะเริ่มคุ้นเคยกับอารมณ์ขันของเกมจนสังเกตเห็นได้เองว่าอะไรที่น่าจะเป็น ‘ปริศนา’ (สถานการณ์ตลกที่ต้องสร้าง) ที่ต้องแก้ในฉากนั้น ๆ โดยไม่ต้องเปิดโพยคำสั่งในเกมขึ้นมาดู (เราต้องแก้ปริศนาจำนวนหนึ่งให้ได้ก่อน ถึงจะเปิดทางไปฉากต่อไป) ที่สนุกกว่านั้นอีกคือ ทุกฉากมีปริศนา ‘ลับ’ ที่ไม่ได้อยู่บนโพย แต่ถ้าเราทำได้ เกมจะขึ้นข้อความบอกว่าเราแก้ปริศนาลับได้แล้วนะ ยกตัวอย่างเช่น ในฉากแรกคือคนทำสวน ปริศนาลับข้อหนึ่งคือ “ล๊อคประตูสวน ชังให้คนทำสวนอยู่ด้านนอก” เป็นต้น

ระบบเกมเล่นง่ายมาก กดปุ่มหนึ่งเพื่อก้ม อีกปุ่มอัปปากับของ กดอีกปุ่มค้างเพื่อวิ่ง อีกปุ่มกางปีก (ข่มขู่) ปุ่มสุดท้ายแผ่รื่อง ทั้งเกมใช้เวลาเพียง 5-6 ชั่วโมงก็จบ แต่เราจะสนุกสนานและหัวเราะดัง ๆ มากกว่าหนึ่งครั้งตลอดเกม และแน่นอน ถ้าอยากหาปริศนาลับให้ครบทุกอันก็ต้องใช้ความสังเกตและเจ้าเล่ห์แสนกล รวมถึงความคิดสร้างสรรค์มากเป็นพิเศษ

อะไรที่ทำให้ The Untitled Goose Game เกมเล็ก ๆ ที่ทีมผู้สร้างทั้งทีมมีสมาชิกเพียงสี่คน ได้รับความนิยมเปรี้ยงปร้างติดชาร์ตทั้งพีซี เครื่องนินเทนโดสวิตช์ และกำลังแพร่ไปอีกหลายคนโซล?

ผู้เขียนคิดว่าหลัก ๆ มาจากความสำเร็จของ House House ในการสื่ออารมณ์ขันแบบสากล และสร้างความตลกแบบสากลที่ใคร ๆ ก็ ‘เกิด’ ได้

ไม่เกี่ยงว่าจะมีอายุ เพศ เชื้อชาติ หรือมาจากวัฒนธรรมไหน ความที่เกมนี้อิงทั้งเกมไม่มีบทพูดอะไรเลย คนเล่นไม่ต้อง ‘อ่าน’ อะไรเลย (ยกเว้นเมนูคั่นเกม) ก็ทำให้มันเหมาะกับการเล่นกับเด็ก และให้เด็กเล่นเพื่อฝึกปรี้อความคิดสร้างสรรค์ (แต่พ่อแม่ก็คงต้องคอยกำชับว่า อย่าทำตัวเหมือนท่านในชีวิตจริงนะลูก เดี่ยวจะเดือดร้อน!)



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เหนือสิ่งอื่นใด The Untitled Goose Game ให้เราแปลงร่างเป็น ‘ตัวตลก’ ที่ก่อความวุ่นวายให้กับชาวเมืองอลหม่านแต่ก็สร้างเสียงหัวเราะและรอยยิ้ม จนสุดท้ายก็ไม่มีใครถือสาเจ้าท่านแสนชนเหมือนกับที่ไม่มีใครถือสาเด็กชน ท่านในเกมนี้ไม่ใช่ตัวตลกที่ซ่อนเร้นความหม่นเศร้าอย่างตัวตลกใน Dropsy แต่เป็นตัวตลกแบบคลาสสิก ตลกชวนหัวแบบ มิสเตอร์บีน หรือ ชาร์ลี แชปลิน

The Untitled Goose Game เป็นเกมตลกยอดนิยมได้ก็เพราะความ ‘เป๊ะ’ และความชัดเจนแม่นยำของการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์ รวมถึงการทำให้ท่านเป็นพระเอกที่อดเอ็นดูไม่ได้ ไม่ว่าจะก่อความวุ่นวายขนาดไหน แค่ทำเดินชุกโคเตาะตะทะก็ตลกแล้วในตัวมันเอง แต่พอลงน้ำก็ว่ายน้ำปรืออย่างสง่างาม ทั้งหมดนี้ดู ‘จริง’ ดังนั้นจึงสร้างความรู้สึกร่วม และทำให้เราหัวเราะออกมาเมื่อเกิดสถานการณ์ตลก ทั้งที่เราตั้งใจทำให้เกิด และที่เราสร้างสถานการณ์โดยบังเอิญ



ทั้งหมดนี้ทำให้ The Untitled Goose เป็นเกมตลกที่จะได้รับความนิยมและคนเล่นจะจดจำอย่างขึ้นมีนไปอีกนาน ไม่ต้องสงสัยเลยว่าทำไมเกมนี้ถึงมีแฟนพันธุ์แท้เป็นล้านคน บางคนทุ่มเทถึงขนาดเก็บและลากของทุกสิ่ง ที่เก็บได้ในเกมเอาไปไว้ในรังท่าน (ใช้เวลาเพียงเจ็ดชั่วโมงเท่านั้นในเวลาจริง)

ความสำเร็จทั้งเงินทั้งกล่องของ The Untitled Goose Game น่าจะจุดประกายให้ดีไซเนอร์ออกแบบ ‘เกมตลก’ กันมากขึ้น ไม่ใช่แต่เพียงสอดแทรกจากตลกเข้ามาในเกม ผู้สังเกตการณ์วงการหลายคนเสนอว่า เกมในอนาคตน่าจะมีอารมณ์ขันเป็นศูนย์กลางของเกมมากขึ้น เมื่อคนเริ่มมองหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่และเปื้อนหน้ากับความเครียดและความรุนแรงในโลกแห่งความจริง



The Untitled Goose Game จะคลาสสิกไปอีกแสนนานก็เพราะห่านแสนขบขันในตัวพวกเราทุกคน ความโกลาหลอลหม่านที่ท่านสร้างในแง่หนึ่งก็เปรียบดั่งกระจกสะท้อนความโกลาหลของเหตุการณ์ในโลกจริง เหตุการณ์ที่บ่อยครั้งดูเหลือเชื่อและ ‘เหนือจริง’ มากขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเราต้องพึ่งพาอาศัยอารมณ์ขันกันมากขึ้น – ทั้งในการรับมือกับเหตุการณ์ การรักษาสติสัมปชัญญะและความรู้สึกผิดชอบชั่วดีเอาไว้ และการต่อต้านทำลายเผด็จการไม่ต่างจากใน *The Great Dictator* ภาพยนตร์ตลกสุดคลาสสิกของ ชาร์ลี แชปลิน

ที่มา <https://thematter.co/thinkers/humor-and-the-untitled-goose-game/93742>

