



ความเป็นมาของปัญหา

การเล่านิทานมีมานานแล้วและมีอยู่ในทุกสังคมดังที่สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวไว้ในหนังสือ *The Folktale* ว่าในทุกสังคมมีการเล่านิทานและมีผู้กระหายที่จะเล่านิทานเสมอ ผู้ฟังนิทานต่างพอใจที่จะฟังเรื่องเล่าทุกชนิด เพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน เพื่อชื่นชมในวีรกรรมของตัวละคร เพื่อเป็นการปฏิบัติทางศาสนา หรือเพื่อผ่อนคลายความเบื่อหน่ายจำเจในชีวิตประจำวัน¹

เมื่อสังคมมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากขึ้น วิธีการเล่านิทานก็เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่เช่น นำนิทานไปถ่ายทอดในรูปของวิทยุละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมทั้งยังมีการนำไปอัดเป็นแถบบันทึกเสียง (tape cassette) และแผ่นซีดีรอม (compact disc read only memory) ออกจำหน่ายเผยแพร่

ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของทุกคนอย่างเห็นได้ชัด “เกมนิทานในคอมพิวเตอร์” เป็นเกมแนวใหม่ที่ได้รับความนิยมอย่างมากและมีการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา แต่แรกนั้นบริษัทเกมที่มีชื่อนินเทนโด (Nintendo) ได้สร้างเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นเรื่อง โดยผู้เล่นต้องคอยบังคับตัวละครเดินทางผจญภัยในลักษณะกระทำการต่างๆ (Action) ได้แก่ ต้องกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง ไต่บันไดขึ้นที่สูง ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด พร้อมทั้งคอยเก็บของวิเศษตามรายทาง เกมเรื่องนี้มีชื่อว่า “ซูเปอร์มาริโอบรอส (Super Mario Bros)” ซึ่งตัวเอกในเกมมีลักษณะเป็นหุ่นอัศวินตัวเล็กอ้วนเตี้ย ใส่กางเกงติดสายคาดไหล่สีแดง ออกเดินทางไปช่วยเจ้าหญิงกับเจ้าชายเห็ดที่ถูกราชาปีศาจมังกรจับตัวไปขังไว้ในปราสาท เกมชุดของซูเปอร์มาริโอบรอส มีการสร้างให้ดูน่าสนใจ คือความเป็นโลกใหม่ในจินตนาการ มีต้นไม้เดินได้ มังกร กูยักซ์ เต่าบิน ดอกเดซี่ที่พ่นประกายไฟออกมา หรือนางฟ้าที่มารีโอบกับลูกกิ้งก่าไขว่คว้าเข้าไปด้วยเพื่อให้เดินทางได้เร็วขึ้น เรื่องราวในเกมก็มีอารมณ์ขันสอดแทรกเข้ามาด้วย โดยที่ในการสร้างเกมซูเปอร์มาริโอบรอสนั้น ผู้สร้างได้มีการหยิบ

¹ ประคอง นิมมานเหมินท์, *นิทานพื้นบ้านศึกษา* (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), หน้า 1.

ยืมความคิดจากนิยายปรัมปรา วรรณคดี และเรื่องที่ได้รับคามนิยมทั่วไป เช่น การวาร์ปไซเน* จากนวนิยายเรื่องสตาร์เทรค (Star Trek) การทำให้เกิดที่มีพิษสงร้ายกาจมีอิทธิฤทธิ์ด้วยจินตนาการ จากเรื่อง อลิซในแดนมหัศจรรย์ เป็นต้น²

ต่อมาวิทยาการทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้พัฒนาขึ้นไปอีก ที่ให้ผู้ใช้ติดต่อกันได้สะดวกขึ้น เครือข่ายคอมพิวเตอร์ของโลกที่ใหญ่ที่สุดและมีบทบาทสำคัญเป็นที่กล่าวถึงอย่างมากที่สุดในปัจจุบันนี้ก็คือกลุ่มเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (internet) ซึ่งมีโปรแกรมที่ใช้สนทนาในเครือข่าย ไม่ว่าผู้ใช้งานจะทำงานอยู่ที่ห่างไกลกันเพียงใด โปรแกรมสนทนาของอินเทอร์เน็ตจะทำงานแบบออนไลน์ (online) โดยผู้ใช้สามารถสนทนาโดยการป้อนข้อความผ่านแป้นพิมพ์³ หลังจากที่นิทานในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำพวกซอฟต์แวร์ที่ใช้เล่นในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (personal computer) และวีดีโอเกม (video game console) นิยมกันอย่างแพร่หลาย รูปแบบของนิทานจากเกมคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาเป็นนิทานในเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ โดยที่ผู้เล่นจากที่ต่างๆสามารถเข้ามาร่วมดำเนินเนื้อเรื่องของนิทานด้วยกันได้ในเวลาเดียวกัน

นิทานสมัยก่อนสร้างเรื่องราวขึ้นมาเพื่อสนองตามความต้องการทางจิตใจของมนุษย์ในแต่ละท้องถิ่น แม้ว่านิทานจะเป็นเรื่องเล่าที่สมมุติขึ้นจากจินตนาการ แต่ก็มีเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่นนั้นๆ ตามความคิด ความเชื่อ ภาษา และประเพณีวัฒนธรรม นิทานที่เกิดขึ้นจึงมีความแตกต่างกันในหลายๆด้าน ตามสภาพของท้องถิ่นที่ให้กำเนิด ดังจะพบว่านิทานโลกตะวันตกกับนิทานโลกตะวันออก มีการสร้างนิทานที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ในด้านความคิดและความเชื่อ

นิทานในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นนิทานสมัยใหม่ แม้ว่าจะเป็นผลผลิตของผู้สร้างซึ่งเป็นชาวต่างชาติ แต่เนื้อเรื่องของนิทานมีการสร้างเป็นลักษณะร่วมกันระหว่างสังคมตะวันตกกับสังคมตะวันออก การผสมผสานความคิดความเชื่อพื้นฐานดั้งเดิมในสังคมตะวันตกกับสังคมตะวันออกเข้าด้วยกัน ได้มีการหยิบยืมและดัดแปลงทำให้นิทานในเกมคอมพิวเตอร์มีโครง

* เป็นภาษาในเกม หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ หรือ คนและสัตว์จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง

² David Sheff, **นินเทนโด เจ้าพ่อวีดีโอเกม(GameOver)**, แปลและเรียบเรียงโดย สุจิตตา (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ผู้จัดการ, 2539), หน้า 73.

³ สมนึก ศิริโต, **สุรศักดิ์ สงวนพงษ์ และสมชาย นำประเสริฐชัย, เปิดโลกอินเทอร์เน็ต** (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2538), หน้า 1.

เรื่องที่ซับซ้อน มีขนาดยาว มีหลายอนุภาค* ซึ่งมีทั้งอนุภาคที่เป็นลักษณะดั้งเดิมที่อยู่ในหนังสือดัชนีอนุภาคของนิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of Folk-Literature) ของสติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson) และยังมีอนุภาคที่แปลกใหม่ที่อยู่นอกเหนือจากในดัชนีอีกมากมาย อีกทั้งตัวละครในเรื่องก็มีมากมายหลายสถานภาพ นั่นเป็นเพราะนิทานในเกมคอมพิวเตอร์เป็นนิทานสมัยใหม่ที่มีการสืบสานนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมและปรับเปลี่ยนดัดแปลงสร้างสรรค์ให้เหมาะสมตามยุคสมัย โดยออกมาเป็นลักษณะรูปแบบของโลกแห่งความเพ้อฝันที่อาจมีทั้งความเป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้ เช่น การนำเอาสัตว์ประหลาด (Monster) มาผสมเพาะพันธุ์เลี้ยงไว้เพื่อใช้ในการต่อสู้กับศัตรูในเกมเรื่อง *Dragon Quest* การใช้ของวิเศษที่มีชื่อว่า "ไขกาลเวลา" ในเกมเรื่อง *Chrono Cross* ใช้สำหรับวาร์ปเข้าไปในด้านมืดของกาลเวลา เป็นการเดินทางไปในมิติเวลาอันสั้นและรวดเร็วจากโลกยุคหนึ่งไปยังโลกอีกยุคหนึ่งได้ และเรื่องของพาหนะที่ตัวละครเอกใช้เดินทางนอกจากจะเป็นสัตว์ต่างๆมีทั้งที่เป็นสัตว์ที่มีอยู่จริงหรือสัตว์สมมุติแล้ว ยังมีพาหนะที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของวิทยาการในโลกอนาคต เช่น ยานรบ Ragnarok มีลักษณะคล้ายกับมังกรยักษ์ มีความเร็วเหนือเครื่องบินทั่วไป ในเกมเรื่อง *Final Fantasy ภาคที่ 8* เป็นต้น ดังนั้นประเด็นอนุภาคของนิทานสมัยใหม่ในเกมคอมพิวเตอร์ จึงเป็นประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาอนุภาคและสัญลักษณ์สำคัญที่ปรากฏในนิทานสมัยใหม่เป็นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะการสืบสานของเดิมและสร้างสรรค์ใหม่ในการจินตนาการของคนยุคสมัยปัจจุบัน

นิทานในเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีการผลิตต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลาและแพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลก การสร้างเรื่องมีความเป็นสากล ทำให้แต่ละท้องถิ่นนิยมเล่นกันอย่างกว้างขวาง และผู้เล่นทุกชนชาติสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องของนิทานร่วมกัน โดยไม่มีข้อสงสัยในเรื่องของความคิด ความเชื่อและประเพณีวัฒนธรรม ในสังคมไทยปัจจุบันนี้นิทานรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ได้มีการแพร่หลายเข้ามาอย่างต่อเนื่อง จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนไทยที่นิยมเล่นนิทานรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องราวของนิทานที่สร้างขึ้นใหม่มีมากมาย มีความแปลกใหม่ นอกจากนี้ยังมีลักษณะพิเศษเฉพาะแบบ ผู้เล่นสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการเดินเรื่องผจญภัยต่อสู้กับศัตรูที่ปรากฏออกมาหลากหลาย ผู้เล่นจึงมีสภาพเหมือนกับเป็นตัวเอกในนิทานเรื่องนั่นเอง เนื่องจากการสร้างภาพและเสียงที่สมจริงราวกับว่าได้เข้าไปอยู่ในโลกนิทานซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการหรือโลกแห่งความฝันในอุดมคติของทุกคน ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า

* อนุภาค (Motif) คือ องค์ประกอบเล็กๆในนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะเด่นเป็นพิเศษทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดกันต่อ อนุภาคจึงมักเป็นสิ่งที่แปลกและสะดุดตา

นิทานในเกมนิทานคอมพิวเตอร์มีความเป็นสากลที่คนไทยปัจจุบันสามารถรับรู้และเข้าใจได้ จนถึงขั้นนิยมชื่นชอบในการเสพนิทานประเภทนี้

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนไทยนิยมเกมประเภทนี้มาก อาจเป็นเพราะอนุภาคในเรื่องเป็นจินตนาการที่แปลกใหม่ แม้หลายอนุภาคจะหยิบยืมมาจากนิทานในอดีตก็ตาม แต่ในการสร้างใหม่ก็ได้มีการผสมผสานอนุภาคจากนิทานหลายชาติ จนกลายเป็นแบบฉบับมาตรฐานในจินตนาการ ในส่วนลึกของทุกคนได้เคยรับรู้ในอนุภาคของนิทานแต่ละเรื่องมาก่อน จากการที่ได้เคยอ่านหรือเคยเรียนมา จึงเกิดความคุ้นเคย นอกจากจะสร้างมาจากอารมณ์และจินตนาการโดยตรงแล้ว อนุภาคที่เกิดขึ้นในนิทานเกมคอมพิวเตอร์ยังจำลองสภาพชีวิตผู้คนในสังคมปัจจุบันจากของเรื่องราวในนิทานจึงเปรียบเสมือนโลกกว้างที่มีอุปสรรคต่างๆ ให้เผชิญ โลกของนิทานในเกมนิทานคอมพิวเตอร์จึงช่วยวนให้ผู้เล่นทุกคนเกิดความหลงใหล ทำให้คนเล่นหลุดออกจากโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น อยากรู้อยากเห็นเหมือนตัวละครในนิทาน อยากรู้เรื่องราวของวิเศษหรืออุปกรณ์เครื่องอำนวยความสะดวก ตลอดจนเพื่อนหรือคนรักที่รู้ใจร่วมเดินทางร่วมต่อสู้กับอุปสรรคนานัปการกับเรา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ปัจจุบันนับวันจะยิ่งขาดแคลนหายไปจากสังคมไทย นิทานในเกมจึงเป็นสิ่งที่ทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตและเป็นทางออกคลายความเหงาให้กับคนในสังคมไทย

นิทานจากเกมนิทานคอมพิวเตอร์จึงเป็นทางระบายออกของผู้คนในสังคม ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เล่นมีความบันเทิงใจ แต่ยังให้การศึกษาให้ผู้เล่นได้แนวคิดและได้สัจธรรม อาทิ ธรรมะ ย่อมชนะอธรรม การตัดสินใจของการกระทำซึ่งเป็นการชี้ชะตาในการจบเรื่อง ส่วนความรัก มิตรภาพ และคำมั่นสัญญา ที่ถือว่าเป็นหลักสำคัญของนิทานในเกมนิทานคอมพิวเตอร์ ถึงแม้ว่าอนุภาคของเกมนิทานเป็นสิ่งสมมุติขึ้นมาแต่ก็แฝงจากความจริงที่เกิดขึ้น นิทานจากเกมนิทานคอมพิวเตอร์จึงมีบทบาทอย่างสูงต่อคนไทยในปัจจุบันอย่างที่เห็นได้ชัดเจน ยิ่งในสังคมไทยปัจจุบันกำลังกลายเป็นสังคมอุตสาหกรรมและมุ่งเน้นเดินตามเทคโนโลยี คนต้องแก่งแย่งแข่งขันกันมากขึ้น เกมคอมพิวเตอร์ยังเป็นสิ่งที่สนองตอบความต้องการของคน เพื่อผ่อนคลายจิตใจที่เหน็ดเหนื่อยจากการงาน และเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับฝึกฝนสติปัญญาไหวพริบในการที่ต้องเผชิญปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งในอนาคตข้างหน้านิทานจากเกมนิทานคอมพิวเตอร์จะยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อสังคมไทย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมุ่งศึกษาลักษณะเด่นของนิทานที่เป็นรูปแบบสมัยใหม่คือ เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาการสืบสานและสร้างสรรค์นิทานสมัยใหม่ โดยศึกษาจากอนุภาคและ

สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏและการสร้างสรรค์อนุภาคสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็อนุภาคของตัวละครเอก จาก สถานที่ อารูธ ของวิเศษและเวทมนตร์คาถา เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของนิทานในเกมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การสืบสานและสร้างสรรค์อนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญในนิทาน ดังกล่าว

สมมติฐานของการวิจัย

1. นิทานในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน
2. อนุภาคและสัญลักษณ์นั้นมีการสืบสานและสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับสังคมสมัยใหม่

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. เกมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาศึกษาในที่นี้ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเกม นั้นๆ เข้าไปดำเนินเรื่องในโลกของจินตนาการ โดยอยู่ในกฎเกณฑ์ของเกมที่กำหนดเอาไว้
2. การใช้คำศัพท์ในตัวเนื้อเรื่องของนิทานในเกมคอมพิวเตอร์ ที่เป็นชื่อเฉพาะหรือเป็นคำที่ไม่อาจ จะหาคำภาษาไทยมาใส่ได้อย่างเหมาะสมนั้น ผู้วิจัยขอทับศัพท์ โดยจะอธิบายเพิ่มเติมใน ภาคผนวกเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น
3. อนุภาคที่จะศึกษาในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะศึกษาเฉพาะอนุภาคที่สัมพันธ์กับตัวละครวีรบุรุษ
4. สัญลักษณ์ที่จะนำมาศึกษา จะใช้เฉพาะสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับตัวละครวีรบุรุษ

ขอบเขตของการวิจัย

เนื่องจากว่าในปัจจุบันนี้นิทานรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลิตออกมา มากมายหลายเรื่องและเนื้อเรื่องขนาดยาว ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเอาบางเรื่องมาวิจัย โดยมี หลักเกณฑ์ดังนี้

1. เป็นเรื่องที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่รู้จักกันดีโดยทั่วไป เกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาวิจัยนั้น เป็นเกมของเครื่องวีดีโอเกม (Video Game Console) โดยเลือกเฉพาะเกมประเภทสวมบทบาท (RPG) เกมที่นำมาวิจัยได้แก่

1.1 *Final Fantasy* เฉพาะภาคที่ 5,9,10

1.2 *Dragon Quest* เฉพาะภาคที่ 1,6,7

1.3 *Gensosukoden* เฉพาะภาคที่ 1 และ 2

1.4 *Tales of Phantasia*

1.5 *Tales of Symphonia*

2. เป็นเกมตัวแทนตัวละครเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีบทบาทแตกต่างกันที่หลากหลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรม เก็บข้อมูลในหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้องของนิทานเกมคอมพิวเตอร์
2. วิเคราะห์เนื้อเรื่องโดยใช้ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติร ทอมป์สัน เป็นแนวทาง
3. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเรียบเรียงนำเสนอลักษณะของอนุภาคและสัญลักษณ์เด่นที่สำคัญ
4. สรุปผลจากการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจนิทานสมัยใหม่ที่อยู่ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์
2. ทำให้เห็นอนุภาคและสัญลักษณ์ที่น่าสนใจในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีการสืบสานจากของเดิมและสร้างสรรค์ใหม่