

วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น



นายไผ่ชิต ศรีฤกษ์รัตน์

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NARRATIVE METHODS IN JAPANESE RPG GAMES AND PLAYER'S PARTICIPATION



Mr. Kosit Srikritsanarat

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

โดย

นาย โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คนบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณัฐธัญ วังศ์บ้านดู่)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(อาจารย์ ดร. อริชัย อรรถอุดม)

โฆเซิต ศรีกฤษณรัตน์ : วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วม  
 ร่วมของผู้เล่น. (NARRATIVE METHODS IN JAPANESE RPG GAMES AND  
 PLAYER'S PARTICIPATION) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. ดร.กาญจนา แก้วเทพ  
 , 286 หน้า.

"วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น" เป็นการ  
 วิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง อัน  
 ประกอบด้วยโครงสร้างและแนวคิดที่แฝงอยู่ใน "เรื่องเล่า" ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น 2)  
 เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วม และแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเล่น  
 เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือใน  
 การวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น เป็นการเล่าเรื่องที่มี  
 โครงสร้างแบบ Post modern ที่มีต้นแบบจากนิทานสมัยก่อน มีการดำเนินเรื่อง 2 แบบคือ แบบ  
 ที่ใกล้เคียงและแบบที่ค่อนข้างแตกต่างกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ซึ่งเป็นต้นแบบของการศึกษาเรื่อง  
 เล่า เรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในเกม เป็นเรื่องประกอบสร้างขึ้น โดยมีพื้นฐานมาจากเหตุการณ์ในโลก  
 จริง โดยนำเสนอด้วยภาพลักษณ์รูปแบบตะวันตก แต่แฝงแนวคิดแบบตะวันออกเอาไว้ในเรื่อง

การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เป็นการสื่อสารแบบสื่อสาร 2  
 ทาง ระหว่างตัวของผู้เล่นกับเกมแบบสวมบทบาท โดยมีตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมเป็นสื่อกลาง  
 รูปแบบการมีส่วนร่วมที่พบ ได้แก่ การเลือกตัวละคร(อาชีพ), การตั้งชื่อ, การควบคุมตัวละคร และ  
 การซื้อสินค้า ซึ่งรูปแบบการมีส่วนร่วมเหล่านี้สามารถแสดงวิถีคิดและตัวตนของผู้เล่นได้หลาย  
 แบบแผน

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน.....ลายมือชื่อนิติต ไชยกิจ นรภัทรกุล  
 สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ๙๖  
 ปีการศึกษา.....2553.....

# # 5284853428 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : NARRATIVE / JAPANESE / RPG / GAMES / PLAYER / PARTICIPATION

KOSIT SRIKRITSANARAT : NARRATIVE METHODS IN JAPANESE RPG  
GAMES AND PLAYER'S PARTICIPATION. ADVISOR : ASSOC. PROF.  
KANJANA KAEWTHEP, Ph.D., 286 pp.

The purpose of this qualitative research is to discover that objectives of the thesis "Narrative Methodes in Japanese RPG Games and Player's Participation" were: 1) To analyze narrative methods feature structure and concept in Japanese RPG Games. 2) To analyze patterns of participation and concept behind the participation of players in Japanese RPG Games.

The results showed that Narrative of Japanese RPG Games is "Post modern" style narrative that based on Fairy tails . Action in stories have 2 patterns are both near and quite different from Russian folk tales that used to prototype of story telling study. Stories that appear in the games is build up from event in the real world. The image presented by Western but carries the concept of Eastern.

Participation in the Japanese RPG Games is a two way communication between players and game that use the character in game to the mediator. Form of participation were found are select the character (career), a name, character control. And purchases. Participation in Japanese RPG Games can show identity of the player in various methods.

Department : .....Mass Communication..... Student's Signature Kosit Srikritsanarat  
Field of Study : .....Mass Communication..... Advisor's Signature Kanjana Kawthep  
Academic Year : .....2010.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลือ และความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้สละเวลามาให้คำปรึกษา คอยตรวจสอบ และให้คำแนะนำมาด้วยดีโดยตลอด จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ ขอบพระคุณ ผศ.ณานัฐฐิติญา วงศ์บ้านคู่ ประธานกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ และ ดร. อริชัย อรรถอุดม กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำดีๆ มากมายสำหรับวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอบพระคุณบุคคลทุกท่านที่เกี่ยวข้อง ที่ได้สละเวลาให้ความร่วมมือ และความช่วยเหลือ ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอบคุณ คุณฤทัยวรรณ เกษสกุล หัวหน้างานผู้ดูแลดี ที่ให้ลูกน้องโดดงานเป็นว่าเล่นเพื่อทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา และมารดาของผู้วิจัยที่ให้ความรัก และทุนทรัพย์ เพื่อให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเล่าเรียนจนสำเร็จเป็นมหาบัณฑิต ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นต่อไป ขอขอบพระคุณครับ ★☆ ◦ .:~:~"° ★ ('-^v)Thanks

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหำนำการวิจัย.....	10
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
1.4 ข้อยสันนิษฐานเบื้องต้น.....	10
1.5 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	11
1.6 ขอบเขตการวิจัย.....	13
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	13
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
2.1 ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Valadimir Propp.....	14
2.2 แนวคิดเรื่องกระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง.....	17
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยาย (Mythology) และวรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary literature) ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า.....	29
2.4 แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม (Participation).....	30
2.5 แนวคิดเรื่องสื่อร้อน (hot media) สื่อเย็น (cool media).....	34
2.6 ทฤษฎีตัวตน.....	35
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	46
3.1 แหล่งข้อมูล.....	46

	หน้า
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	47
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	54
บทที่ 4 วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	55
4.1 เกม Seiken Densetsu 3.....	60
4.2 เกม Saga Frontier.....	108
4.3 เกม Breath of Fire 2.....	133
4.4 เกม Pocket Monsters Fire Red.....	169
4.5 เกม Final Fantasy 6.....	188
บทที่ 5 การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	241
5.1 องค์ประกอบจูงใจสำหรับการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น....	241
5.2 รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	245
5.3 ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	265
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	267
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	267
6.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	274
6.3 ข้อจำกัดของการวิจัย.....	276
6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป.....	276
รายการอ้างอิง.....	277
ภาคผนวก.....	280
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	286



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	Conceptual Framework.....	45
3.1	รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....	48
3.2	รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทที่นำมาวิเคราะห์.....	51
4.1	การเรียงตัวของ function ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	59
4.2	โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3.....	61
4.3	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Seiken Densetsu 3.....	90
4.4	ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรในเกม Seiken Densetsu 3.....	91
4.5	ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ในเกม Seiken Densetsu.....	92
4.6	โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Saga Frontier .....	109
4.7	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Saga Frontier .....	120
4.8	ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Saga Frontier.....	121
4.9	โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Breath of Fire 2.....	133
4.10	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Breath of Fire 2.....	157
4.11	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ในเกม Breath of Fire 2.....	157
4.12	โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Pocket Monsters Fire Red.....	169
4.13	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Pocket Monsters Fire Red.....	181
4.14	โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6.....	189
4.15	ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Final Fantasy 6.....	214
4.16	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Final Fantasy 6.....	214
4.17	ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมในเกม Final Fantasy 6.....	215
4.18	ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังงานภายนอกในเกม Final Fantasy 6.....	216
4.19	ลักษณะโครงสร้างนิทานรัสเซียเทียบกับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	225
4.20	ตารางจำแนกลักษณะเนื้อเรื่องในเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกม.....	231
4.21	พฤติกรรมใหม่ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	232
4.22	Paradigmatic แสดงคุณลักษณะของตัวเอกในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น.....	237
5.1	รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....	241

ตารางที่		หน้า
5.2	แรงจูงใจที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมแบบสวมบทบาท.....	243
5.3	อาชีพในเกมแบบสวมบทบาทที่ผู้เล่นชื่นชอบ.....	249



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	ภาพแสดงเครื่องเล่นเกมทั้ง 3 ประเภท (เรียงจากซ้าย) ได้แก่ เกมอาเขต, เครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบตั้งโต๊ะ และเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา.....	1
1.2	เด็กฝรั่งเล่นกำลังเกม Playstation ที่ต่อพ่วงกับโทรทัศน์.....	3
1.3	ภาพแสดงฉากไตเติ้ล, Introduction, ฉากต่อสู้ และฉากเมนูของเกม Final Fantasy 6.....	3
2.1	Freytag's Pyramid.....	25
2.2	แบบจำลองการสื่อสาร.....	31
4.1	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	63
4.2	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	64
4.3	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	65
4.4	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	66
4.5	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	67
4.6	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	67
4.7	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	68
4.8	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	69
4.9	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	70
4.10	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	71
4.11	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	72
4.12	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	73
4.13	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	74
4.14	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	74
4.15	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	75
4.16	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	76
4.17	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	77
4.18	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	78
4.19	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	78
4.20	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	79

ภาพที่		หน้า
4.21	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	80
4.22	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	81
4.23	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	81
4.24	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	83
4.25	ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3.....	83
4.26	ฉากป่าดอกตะเกียง (ซ้าย) ทะเลไม้วันเดอร์ (ขวา).....	101
4.27	ฉากถ้ำวงกตน้ำแข็ง (ซ้าย) ถ้ำแห่งความมืด (ขวา).....	102
4.28	ฉากหมู่บ้านดาร์คพีริสต์ (ซ้าย) เมืองโบราณเปตัน (ขวา).....	105
4.29	ฉากรูปปั้นของเทพธิดา (ซ้าย) รูปปั้นของเทพธิดาที่ถูกทำลาย (ขวา).....	106
4.30	ฉากเข้าสู่เกม Saga Frontier.....	109
4.31	ภาพจากเกม Saga Frontier.....	111
4.32	ภาพจากเกม Saga Frontier.....	112
4.33	ภาพจากเกม Saga Frontier.....	113
4.34	ภาพจากเกม Saga Frontier.....	113
4.35	ภาพจากเกม Saga Frontier.....	106
4.36	ภาพตัวละคร T260G.....	123
4.37	ภาพตัวละครไรส และ ไทม์.....	124
4.38	ภาพตัวละครเกิน.....	124
4.39	ภาพตัวละครเลโอนาร์ด.....	125
4.40	ภาพตัวละคร RB3.....	126
4.41	ฉากรีเจียนจิ้งค์.....	127
4.42	ฉากรีเจียนสแคริป.....	128
4.43	ฉากรีเจียนเกาหลุน.....	128
4.44	ฉากรีเจียนชินโร.....	129
4.45	ฉากรีเจียนแมนฮัตตัน.....	129
4.46	ฉากรีเจียนชไรค์.....	130
4.47	ฉากโลกเสมือนใน motherboard ของ HQ.....	130
4.48	ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	134
4.49	ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	135

ภาพที่	หน้า
4.50 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	136
4.51 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	136
4.52 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	137
4.53 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	138
4.54 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	138
4.55 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	139
4.56 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	139
4.57 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	140
4.58 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	141
4.59 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	142
4.60 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	142
4.61 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	143
4.62 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	144
4.63 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	145
4.64 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	146
4.65 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	146
4.66 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	147
4.67 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	147
4.68 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	148
4.69 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	148
4.70 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	149
4.71 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	149
4.72 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	150
4.73 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	151
4.74 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	151
4.75 ภาพจากเกม Breath of Fire 2.....	151
4.76 ฉากภูเขาฟูจิ(ซ้าย) และฉากในร่างกายของปลาวาฬ (ขวา).....	163
4.77 ฉากหมู่บ้านฟาร์มทาวน์ (ซ้าย) และฉากปราสาทไซม่าฟอर्थ (ขวา).....	165

ภาพที่	หน้า
4.78	ฉากโบสถ์ของศาสนาเอวา (ซ้าย)และฉากสถานที่ปฏิบัติตนของศาสนานา มันด้า (ขวา)..... 166
4.79	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 170
4.80	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 170
4.81	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 171
4.82	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 172
4.83	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 173
4.84	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 174
4.85	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 175
4.86	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 177
4.87	ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red..... 178
4.88	ฉากเมืองพาลเล็ท..... 185
4.89	ฉากเมืองเซลดูค่อน..... 185
4.90	ฉากถ้ำบนเกาะซีฟอรัม..... 186
4.91	ฉากเปิดเกม Final Fantasy 6..... 188
4.92	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 190
4.93	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 190
4.94	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 191
4.95	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 192
4.96	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 192
4.97	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 193
4.98	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 194
4.99	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 196
4.100	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 197
4.101	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 197
4.102	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 198
4.103	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 199
4.104	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 199
4.105	ภาพจากเกม Final Fantasy 6..... 200

ภาพที่		หน้า
4.106	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	200
4.107	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	201
4.108	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	203
4.109	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	203
4.110	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	204
4.111	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	205
4.112	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	206
4.113	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	207
4.114	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	208
4.115	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	208
4.116	ภาพจากเกม Final Fantasy 6.....	209
6.1	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่น ตัวละคร และเกมสวมบทบาท.....	272

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 การมาถึงของคอมพิวเตอร์ได้ปฏิวัติวงการดิจิทัล และส่งผลกระทบต่อครั้งใหญ่ต่อการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของมนุษย์ เกมซึ่งเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ก็ได้รับการเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ เกมประเภทใหม่ที่เรียกว่า "วิดีโอเกม" ซึ่งแตกต่างจากเกมที่เคยมีมาและเป็นเกมเพียงชนิดเดียวที่มีอุปกรณ์และวิธีการเล่นเหมือนกันทั่วโลก (Dominic Arsenault 2006-2007)

วิดีโอเกมเป็นสื่อชนิดใหม่ที่มีพัฒนาการมากกว่า 40 ปี โดยเริ่มจากในปี 1966 เมื่อ นายราล์ฟ แบร์ (Ralph Baer) ได้พัฒนาเครื่องคอนโซลสำหรับทำงานร่วมกับโทรทัศน์สำหรับเล่นเกมปองซึ่งมีลักษณะเหมือนฮอกกี้น้ำแข็งมา จากนั้นราล์ฟก็ได้จดสิทธิบัตรเครื่องดังกล่าวในปี 1968 และขายลิขสิทธิ์ให้กับบริษัท แม็กน่าว็อกซ์ (Magnavox) เพื่อผลิตเครื่องเล่นเกมชื่อว่า โอดิสซีย์ (Odyssey) ซึ่งถือเป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกมชนิดแรกของโลก หลังจากนั้นวิดีโอเกมก็ได้รับการพัฒนาเรื่อยๆ จนกระทั่งกลายเป็นสื่อที่มีความหลากหลายด้านรูปแบบและเนื้อหาเช่นในปัจจุบัน

รูปแบบของวิดีโอเกม หากจัดแบ่งตามประเภทของเครื่องเล่นจะแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ เกมอาเขต (Arcade) หรือตู้เกมที่เรามักพบเห็นตามห้างสรรพสินค้า, เครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบตั้งซึ่งต้องต่อเข้ากับโทรทัศน์ เช่น เครื่องเล่นเกมในตระกูล Playstation และเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพาที่มีขนาดเล็ก เช่น Nintendo DS หรือ Gameboy Advance เป็นต้น



ภาพที่ 1.1: ภาพแสดงเครื่องเล่นเกมทั้ง 3 ประเภท (เรียงจากซ้าย) ได้แก่ เกมอาเขต, เครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบตั้งโต๊ะ และเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา



นอกจากนี้ ยังมีการแบ่งประเภทของวิดีโอเกมตามรูปแบบการเล่น ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. เกมแอคชั่น (Action Game)
2. เกมแบบสวมบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG)
3. เกมผจญภัย (Adventure Game)
4. เกมปริศนา (Puzzle Game)
5. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)
6. เกมวางแผนการรบ (Strategy Game)
7. เกมกีฬา (Sports Game)
8. เกมต่อสู้ (Fighting Game)

เมื่อปี 2008 นิตยสารฟามิทัส (Famitsu) ซึ่งเป็นนิตยสารวิดีโอเกมอันดับหนึ่งของญี่ปุ่นวางจำหน่ายมาถึงฉบับที่ 1,000 จึงได้ทำการจัดอันดับเกมยอดนิยมตั้งแต่ปี 1986 – 2007 จำนวน 100 อันดับ โดยใช้ผลโหวตจากผู้อ่าน จากการจัดอันดับพบว่าเกมประเภท RPG ติดอันดับมากกว่า 50 เกม (ที่มา: <http://blogs.yahoo.co.jp/nsince1889/14115983.html>) แม้แต่ในเว็บไซต์ gamefaqs ซึ่งเป็นเว็บไซต์บทสรุปเกมยอดนิยมอันดับต้นๆ ของโลก ซึ่งมีการจัดอันดับเกมแบบรายวัน ก็มักจะมีรายชื่อเกมแบบสวมบทบาทติดอันดับ Top 10 อยู่เป็นประจำ จากการจัดอันดับดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเกมแบบสวมบทบาท น่าจะเป็นเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในบรรดาเกมทั้ง 8 ประเภท

เกมแบบสวมบทบาท (Role-Playing Game) หรือที่คนไทยเรียกกันติดปากว่า “เกมภาษา” เนื่องจากการเล่นเกมประเภทนี้ต้องใช้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นในการอ่านทำความเข้าใจเรื่องราวที่ปรากฏในเกม โดยเรื่องราวนั้นจะเกิดขึ้นในโลกสมมุติ และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด จุดเด่นของเกม RPG อยู่ที่การพัฒนาระดับความสามารถ (Level) ของตัวละคร โดยอาศัยการเก็บค่าประสบการณ์ (Experience) ที่ได้จากการกำจัดศัตรู มีการเก็บเงินเพื่อซื้ออาวุธ, อุปกรณ์เพื่อช่วยในการผจญภัย จุดมุ่งหมายของเกมคือการปราบบอสใหญ่ (Big Boss) ซึ่งเป็นศัตรูที่แข็งแกร่งที่สุดในเกม



ภาพที่ 1.2: เด็กฝรั่งเล่นกำลังเกม Playstation ที่ต่อพ่วงกับโทรทัศน์

อุปกรณ์ในการเล่นเกม RPG ก็เหมือนกับการเล่นเกมประเภทอื่นๆ คือต้องมีเครื่องเกมที่ประกอบด้วยตัวเครื่องและจอยสติ๊ก (Joystick) สำหรับการควบคุมเกม, ซอฟต์แวร์ซึ่งอาจจะเป็นตลับหรือแผ่นดิสก์สำหรับใส่ลงในตัวเครื่อง และต้องมีโทรทัศน์ สำหรับต่อพ่วงเข้ากับเครื่องเล่นวิดีโอเกมเพื่อใช้ในการแสดงผล แต่ในกรณีที่เป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา ก็ไม่จำเป็นต้องใช้โทรทัศน์เพราะมีหน้าจอติดมากับตัวเครื่องอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังต้องมีอุปกรณ์เสริมอื่นๆ เช่น Memory Card สำหรับ เซฟเกม เป็นต้น

หลังจากที่เตรียมอุปกรณ์ครบแล้ว จะต้องทำการเสียบต่อสายจากเครื่องเกมได้แก่สาย AV เข้ากับโทรทัศน์ และหม้อแปลง (Adapter) เข้ากับเต้ารับไฟฟ้า จากนั้นจึงใส่ซอฟต์แวร์ลงในตัวเครื่อง แล้วจึงทำการเปิดเครื่องวิดีโอเกมและเปิดโทรทัศน์ โดยในส่วนของโทรทัศน์จะต้องปรับช่องให้ตรงกับที่เสียบสาย AV เช่น เสียบในช่อง VIDEO 1 ก็ให้ปรับเป็นช่อง VIDEO 1 เป็นต้น



ภาพที่ 1.3: ภาพแสดงฉากไตเติ้ล, Introduction, ฉากต่อสู้ และฉากเมนูของเกม Final Fantasy 6

เมื่อเปิดเกมขึ้นมา จะพบกับฉากไตเติ้ล ซึ่งในการเล่นครั้งแรกจะปรากฏคำสั่ง New Game หมายถึงการเริ่มเล่นใหม่ แต่ในกรณีที่เคยเล่นมาก่อนและทำการเซฟข้อมูลการเล่นไว้ ก็จะมีคำสั่ง Load Game หรือ Continue สำหรับเล่นต่อจากนั้น เมื่อเลือกคำสั่ง New Game ก็จะไปเข้าสู่ Introduction ของเรื่อง ซึ่งบางเกม Introduction อาจขึ้นมาก่อนฉากไตเติ้ลก็ได้ หลังจบ Introduction ผู้เล่นจะสามารถควบคุมตัวละครได้โดยใช้จอยสติ๊กหรือปุ่มควบคุม และจะต้องควบคุมตัวละครนั้นไปตามสถานที่ต่างๆ ซึ่งอยู่ในขอบเขตที่เกมกำหนดเพื่อสืบหาข้อมูล, ทำการ

ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด และผ่านสถานการณ์ต่างๆ ไปทีละขั้นจนกระทั่งจบเกม ส่วนประกอบสำคัญอีกประการของเกมแบบสวมบทบาทคือ ฉากเมนู ซึ่งจะประกอบด้วยคำสั่งต่างๆ เช่น คำสั่ง Item สำหรับดูหรือใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่, Equip สำหรับสวมใส่อาวุธหรือเครื่องป้องกันให้กับตัวละคร เป็นต้น

และเนื่องจากเกมแบบสวมบทบาทมีการดำเนินเรื่องที่ค่อนข้างยาว เช่น เกมในตระกูล Final Fantasy ที่ต้องใช้เวลาในการเล่นตั้งแต่ต้นจนจบประมาณ 40-60 ชั่วโมง เกมประเภทนี้จึงมีระบบ save ให้ผู้เล่นสามารถเก็บข้อมูลการเล่นที่ผ่านมาได้ จึงไม่มีปัญหาเรื่อง Game Over หรือต้องเล่นใหม่ในกรณีที่ตัวละครในเกมเสียชีวิต ซึ่งปัจจุบันได้มีการนำระบบดังกล่าวไปใช้กับเกมประเภทอื่นๆ ด้วย

เนื้อหาของเกมแบบสวมบทบาทในยุคแรกๆ จะเป็นเรื่องราวของอัศวินหรือนักรบที่ออกเดินทางเพื่อกำจัดปีศาจที่ชั่วร้าย และนำสันติภาพกลับคืนสู่โลก ต่อมามีการพัฒนาด้านเนื้อหาให้มีความหลากหลายและทันสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น เกม Saga Frontier ที่มีตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ซึ่งออกตามหาความทรงจำที่สูญหายไป, หรือเกมในตระกูล Pokemon ซึ่งมีตัวเอกเป็นเพียงเด็กชายหรือเด็กหญิงธรรมดาๆ ที่ออกผจญภัยเพื่อเป็นผู้ฝึกสอนโปเกมอนที่เก่งที่สุดในโลก เป็นต้น

### วิถีโอเกมกับการเล่าเรื่อง

แม้ว่า "เกม" คือส่วนหนึ่งของ "การเล่น" (Play) และแม้ว่าการเล่นและเกมจะมีความใกล้ชิดกันมาก ดังที่เราคุ้นเคยกับการใช้คำว่า "เล่น" นำหน้าคำว่า "เกม" เป็น "เล่นเกม" กันอยู่โดยทั่วไป แต่เกมก็มีขอบเขตที่ชัดเจนของตัวมันเองอยู่ในระดับหนึ่ง นั่นคือ เกมหมายถึงการที่ผู้เล่นอยู่ภายใต้เงื่อนไขควบคุมจำนวนหนึ่ง และมีจุดเริ่มต้น-จุดจบที่ชัดเจน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง เกมเป็นการเล่นในเงื่อนไขที่จำกัดอิสระ เนื่องจากการเล่นประเภทนี้มุ่งที่การใช้ความสามารถแสดงความเหนือกว่าเพื่อเอาชนะหรือแข่งขันบนเงื่อนไขข้อจำกัดต่างๆ (อภิญา ตันทวีวงศ์, 2545: 364)

การเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมนันทนาการ (Recreation) ประเภทหนึ่ง หมายถึงกิจกรรมที่ทำในยามว่างจากภารกิจงานประจำ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำด้วยความสมัครใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดี (สำนักงานพัฒนากีฬาและนันทนาการ, 2551:23 ) นอกจากนี้การเล่นเกบบางประเภทยังมีความสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องมาตั้งแต่โบราณ

เห็นได้จากเกมหลายชนิดที่มีการเล่าเรื่องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การเล่น “งูกินหาง” ของไทย ที่จะต้องมีบทร้องเป็นเรื่องราวประกอบการเล่นว่า “แม่งูเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน กินน้ำบ่อใด ไยกไปโยกมา แม่งู เอ๋ย กินน้ำบ่อไหน กินน้ำบ่อทราย ย้ายไปย้ายมา” ในประเทศญี่ปุ่นก็มีการเล่น “ไฟคารุตะ” ซึ่งเป็นการเล่นเกมจับคู่ไฟรูปกากบาทกับไฟค้ำกลอนนิทานพื้นบ้าน วิธีการเล่นคือ มีผู้อ่านกลอนจากไฟค้ำกลอน แล้วให้ผู้เล่นคนอื่นหยิบไฟรูปกากบาทที่ตรงกับค้ำกลอน ผู้เล่นที่สามารถหาไฟรูปกากบาทที่ตรงกับค้ำกลอนได้มากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ ส่วนทางยุโรป เด็กๆ จะมีการเล่นตามบทบาทสมมติเป็นเจ้าชาย เจ้าหญิง หรือพ่อมด แม่มด ตามอย่างในนิทาน อีกทั้ง “การเล่าเรื่อง” ยังเป็นเครื่องมือในการสืบทอดความรู้เรื่องเล่นเกมบางอย่างให้ดำรงอยู่จนถึงทุกวันนี้ เช่น นิทานเรื่องสังข์ทอง ที่มีเรื่องของการ “ตีกลอง” หรือนิทานเรื่องกากี มีเรื่องการ “เล่นสกา” เป็นต้น

นอกจากจะมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมแล้ว การเล่าเรื่องยังเป็นวิธีการสื่อสารที่มีพลังและมีประสิทธิภาพ อย่างน้อยที่สุดเรื่องเล่าก็สร้างความรู้สึกลงใจให้ได้เหมือนกับว่าเรามีประสบการณ์จริง เช่น เวลาที่เราดูหนัง เราจะลืมไปว่าเราอยู่ในโลกของความเป็นจริง เราหลงนึกไปว่านี่เป็นเรื่องจริงอยู่พักหนึ่ง ข้อพิสูจน์คือ เมื่อเราออกจากโรงหนัง เราจะ Shock เล็กน้อยว่าต้อง back to reality (นพพร ประชากุล: จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, p.4) ยิ่งไปกว่านั้น คนยังเชื่อกันว่าถ้าใครมีอำนาจในการดำรงเรื่องเล่าต่อไปจะสามารถจัดการกับอะไรอีกหลายอย่างในสังคมได้ (สุภาพร โพธิ์แก้ว: จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, p.204) เช่น คำกล่าวที่ว่า “ผู้ชนะคือผู้เขียนประวัติศาสตร์” ซึ่งก็หมายความว่ามีการแข่งขันหรือต่อสู้ เพื่อจะได้เป็นฝ่ายเขียนประวัติศาสตร์ ให้กลายเป็นเรื่องเล่าสำหรับคนรุ่นหลังต่อไป

เมื่อมาถึงยุคของวิดีโอเกม เกมที่วางขายส่วนใหญ่จะมีลักษณะเน้นการโต้ตอบกับผู้เล่น ผ่านการกระทำ (action) โดยใช้การบังคับผ่านตัวควบคุม (joy control) เป็นหลัก แต่ก็ยังมีเกมบางประเภทที่ให้ผู้เล่นได้รับอรรถรสผ่านการเล่าเรื่องอย่างเกม Zork (1970) ซึ่งเป็นเกมประเภท text-adventure ที่ให้ผู้เล่นได้สนุกสนานกับเรื่องราว ผ่านการพิมพ์ตอบโต้กับคอมพิวเตอร์ ต่อมาไม่นานเกมประเภท text-adventure นี้ก็ถูกแทนที่ด้วย graphics-based game (เกมที่ผู้เล่นจะรับรู้เรื่องราวต่างๆ จากภาพที่ปรากฏ) ซึ่งเป็นอันสิ้นสุดจากการพัฒนาคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม โดยอาศัยระบบที่เรียกว่า GUI (Graphical User Interface) โดยระบบดังกล่าวจะใช้ภาพเป็นตัวประสานกับผู้ใช้ เช่น ถ้าเป็นคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นการใช้เมาส์คลิกที่ภาพ ส่วนวิดีโอเกมก็จะเป็นการเลือกคำสั่งตามรายการที่กำหนดมาให้ หรือที่เรียกกันว่า “ระบบเมนู”

Jesper Juul (2001) ได้อธิบายความสัมพันธ์ของวิดีโอเกมกับการเล่าเรื่อง โดยอธิบายว่าเกมมีลักษณะเป็นเรื่องเล่า เพราะประกอบด้วยข้อเท็จจริง 3 ประการคือ



1.) เราใช้การเล่าเรื่องสำหรับทุกสิ่งทุกอย่าง (We use narratives for everything.)

2.) เกมส่วนใหญ่มีการเล่าเรื่องในตอนต้นและตอนท้าย (Most games feature narrative introductions and back-stories.)

3.) เกมมีคุณลักษณะบางอย่างร่วม/เหมือนกับเรื่องเล่า (Games share some traits with narratives)

แต่อย่างไรก็ดี การที่ผู้เล่นจะรับรู้เรื่องราวในเกมได้มากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับลักษณะการนำเสนอของเกมแต่ละประเภท และการตีความของผู้เล่นเป็นสำคัญ

เกมแบบสวมบทบาท เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่น่าพลังของการเล่าเรื่องมาใช้เพื่อประกอบสร้างเรื่องราวในการสื่อสารกับผู้เล่น เนื่องจากเกมชนิดนี้ต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นนานกว่าเกมประเภทอื่นๆ โดยบางเกมอาจต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นนานกว่า 100 ชั่วโมงจึงจะจบเกม ด้วยเหตุนี้ เกมแบบสวมบทบาทจึงต้องมีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจจึงจะสามารถดึงดูดและตรึงผู้เล่นให้อยู่กับเกมไปจนจบได้

เกมสวมบทบาทเกมแรกของโลก เป็นเกมที่ผลิตโดยประเทศสหรัฐอเมริกา มีชื่อว่า Dungeon & Dragon เป็นเกมกระดานที่ภายหลังพัฒนามาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นเรื่องราวการผจญภัยในสถานที่ลึกลับที่เรียกว่า “ดันเจี้ยน” ซึ่งภายในจะมีสัตว์ประหลาดรูปร่างคล้ายกับมังกร เมื่อสามารถจัดการกับมังกรได้ ก็จะได้รับสมบัติมา โดยผู้เล่นสามารถเลือกเผ่าพันธุ์ของตัวเองได้จาก 3 เผ่า ได้แก่ มนุษย์ เอลฟ์ และคนแคระ จากนั้นจึงเลือกอาชีพของตัวเอง โดยมีอาชีพนักรบ ผู้วิเศษ นักบวช และขโมยให้เลือก

สำหรับในประเทศญี่ปุ่น เกมสวมบทบาทเกมแรก มีชื่อว่าเกม Dragon Quest (เวอร์ชันภาษาอังกฤษใช้ชื่อว่า Dragon Warrior) ผลิตโดยบริษัท ENIX และวางจำหน่ายเมื่อปี 1986 ให้กับเครื่องเกม Famicom เป็นเรื่องราวของตัวเอกไร้นามซึ่งสืบสายเลือดมาจากผู้กล้าไรโด้ โดยผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อและสวมบทบาทเป็นตัวเอกดังกล่าวออกผจญภัยในโลกสมมุติ เพื่อช่วยเจ้าหญิงลอร่าที่ถูกลักพาตัวไปและกำจัดราชามังกร ซึ่งเป็นตัวโกงของเรื่อง

ต่อมาในปี 1987 บริษัท SQUARE ก็ได้ผลิตเกม Final Fantasy ให้กับเครื่องเกม Famicom เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางของผู้กล้า 4 คน ที่ออกผจญภัยตามหาคริสตัลแห่งดินน้ำ ลม ไฟ เพื่อนำแสงสว่างกลับมาสู่โลก และกำจัดปีศาจร้ายที่หวังจะทำลายล้างโลก โดยผู้เล่น

สามารถเลือกอาชีพให้กับตัวละครทั้ง 4 ตัวได้จากอาชีพที่มีให้เลือก 6 อาชีพคือ นักรบ นักบวช ขโมย นักเวทย์ขาว นักเวทย์ดำ และนักเวทย์แดง

จะสังเกตได้ว่า ในเกมแบบสวมบทบาท มีอาชีพที่ไม่เป็นที่ยอมรับในโลกจริงอย่าง อาชีพ “ขโมย” อยู่ด้วย สำหรับสาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทต้องมีอาชีพ “ขโมย” นั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า อาจเพราะเกมต้องการตอบสนองความต้องการที่เป็นด้านลบของผู้เล่น ที่อาจจะอยากทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในโลกจริง เช่นการประกอบอาชีพขโมย หรือการขโมยสิ่งของ เป็นต้น

จากลักษณะโครงเรื่องและอาชีพของตัวละครของทั้ง 3 เกมที่กล่าวไปข้างต้น จึงสันนิษฐานได้ว่า เกมสวมบทบาทเกิดจากการนำองค์ประกอบ (Element) ในเทพนิยาย (Fairy tale) หรือนิทานพื้นบ้าน (Folklore) ของตะวันตก มาทำการ Intertext หรือดัดแปลงเป็นเนื้อเรื่องใหม่ แต่ยังคงรูปแบบโครงเรื่องตามเดิม คือเป็นการผจญภัยของตัวละครเอกที่ออกเดินทางผจญภัยเพื่อปราบปีศาจร้าย โดยให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมด้วยการสวมบทบาทเป็นตัวของตัวเอง รวมถึงสามารถเลือกสรรคุณลักษณะของตัวเอกตามที่ต้องการได้ ทำให้การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ลักษณะของ “เนื้อเรื่อง” ดังกล่าว มีความคล้ายคลึงกับแนวคิด “โครงสร้าง” การเล่าเรื่องในนิทานพื้นบ้านรัสเซียของ V.Propp เช่น รูปแบบพฤติกรรม ที่มีการออกเดินทาง การต่อสู้กับตัวโกงจนได้รับชัยชนะ และชุดของตัวละคร ซึ่งมีตัวละครอยู่ 7 ประเภท เรียกว่า paradigmatic structure ได้แก่ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย-นางร้าย ผู้ให้ ผู้นำสาร ผู้ช่วยเหลือพระเอกจอมปลอม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจึงมองว่าแนวคิดของ V.Propp ทั้งในเรื่องชุดตัวละครและการกระทำนั้น เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์เกมแบบสวมบทบาทน่าจะมีข้อแตกต่างอยู่พอสมควร เพราะแม้แต่งานวิจัยเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของไทยที่นำแนวคิด “โครงสร้าง” การเล่าเรื่องในนิทานพื้นบ้านรัสเซียของ V.Propp มาใช้ ก็ยังพบว่า มี function พฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น งานวิจัยของ พิชญานี เชิงศิริ (2542) ซึ่งทำการศึกษาโครงสร้างนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย ได้พบว่ามีรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างจากแนวคิดของ V.Propp อยู่จำนวนหนึ่ง เช่น การที่ตัวเอกไปเรียนวิชากับฤาษี หรือการอิจฉาริษา เป็นต้น

ในส่วนของชุดตัวละครก็เช่นเดียวกัน เพราะในเกมแบบสวมบทบาท ตัวละครตัวหนึ่งยังสามารถเป็นได้หลายบทบาท เช่น เจ้าหญิงสามารถกลายมาเป็นผู้ให้ หรือตัวเอกเองก็ได้ เช่นในเกม Dragon Quest 4 ที่มีตัวเอกตัวหนึ่งเป็นเจ้าหญิง และออกเดินทางผจญภัยร่วมกับทหารคนสนิทเพื่อกำจัดปีศาจร้าย ต่างกับเจ้าหญิงในนิทาน ที่รอการมาช่วยเหลือจากตัวเอกเพียง

อย่างเดียว สำหรับสาเหตุที่เกมสวมบทบาทให้ตัวเอกมีภาพลักษณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ผู้ผลิตเกมอาจต้องการสะท้อนให้เห็นความสามารถและศักยภาพของผู้หญิงในปัจจุบัน และขยายกลุ่มผู้เล่นไปสู่เพศหญิงให้มากขึ้น

อย่างไรก็ตาม เกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นในยุคแรกๆ ตั้งแต่ปี 1986 ทั้งเกม Dragon Quest และ Final Fantasy รวมถึงเกมสวมแบบบทบาทที่วางจำหน่ายหลังจากนั้น เช่น Pocket Monsters หรือ Wizardry ก็ยังคงมีการนำเสนอเนื้อหาของเกมในลักษณะที่เป็นตะวันตก อยู่ ตั้งแต่ชื่อเกม รูปแบบของพล็อตเรื่อง ฉาก รวมถึงชื่อของตัวละคร ซึ่งในเรื่องนี้ ผู้วิจัยมีทัศนะว่า เนื่องจากเกมเป็นสื่อประเภท Mass ที่หวังผลกำไรในระดับโลก แม้ผู้ผลิตจะเป็นบริษัทญี่ปุ่น แต่หากมีการนำเสนอด้วยแนวคิดแบบตะวันตกที่เป็นสากล และมีผู้รู้จักอยู่แทบจะทุกมุมโลก ย่อม น่าจะขายได้ง่ายกว่าการนำเสนอผ่านแนวคิดแบบญี่ปุ่นทั้งหมด นอกจากนี้ เกมแบบสวมบทบาท ยังเป็นเกมที่อาศัยการเล่าเรื่องอย่างที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ดังนั้น หากใช้เรื่องเล่าที่มีลักษณะแบบ ตะวันตกซึ่งเป็นที่รู้จักแพร่หลาย ผู้เล่นก็จะสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าการนำเสนอด้วยเรื่อง เล่าแบบญี่ปุ่น ซึ่งยังไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร แต่อย่างไรก็ดี ด้วยความที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความ เป็นชาตินิยมค่อนข้างสูง จึงได้มีการสอดแทรกลักษณะและเอกลักษณ์ของตนลงไปในเกมด้วยส่วน หนึ่ง เช่น การเพิ่มอาชีพของตัวละครที่เป็นนินจา หรือซามูไร ซึ่งไม่เคยปรากฏในแนวคิดแบบ ตะวันตก

#### เกมแบบสวมบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

นอกเหนือจากกลวิธีในการเล่าเรื่องที่ต้องมีความน่าสนใจแล้ว การมีส่วนร่วมของ ผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทก็เป็นอีกวิธีหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบและสามารถเล่นเกมแบบสวม บทบาทติดต่อกันได้เป็นระยะเวลาหลายๆ เพราะการมีส่วนร่วมจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึก feel in เหมือนตัวเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องในเกม

การกำหนดการกระทำ (action) ของตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทถือเป็นการ เล่าเรื่องอย่างหนึ่ง แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ผู้เล่นเป็นผู้เลือกบทบาทหน้าที่ให้กับตัวละครด้วยตนเอง หากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่อง “เอเลี่ยน” ผู้รับสารจะเป็นเพียง “ผู้ชม” ที่เฝ้าดู “ตัวเอก” ต่อสู้กับเอเลี่ยนด้วยความตื่นเต้น แต่ในเกมแบบสวมบทบาท ผู้รับสารที่เป็น “ผู้เล่น” ก็คือผู้สวมบท “ตัวเอก” ที่ทำหน้าที่ดำเนินเรื่องนั่นเอง

รูปแบบดังกล่าว หากพิจารณาโดยใช้แนวคิดของ Marshall McLuhan (1911-1980) ก็สามารถอธิบายได้ว่า เกมแบบสวมบทบาทมีลักษณะเป็น “สื่อเย็น” (cool media)

เนื่องจาก ผู้เล่น (ผู้รับสาร) จะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปจนจบ หรือก็คือ การเปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้เข้าไปมีส่วนร่วม (participation) โดยเป็นการมีส่วนร่วมที่มีรูปแบบ เฉพาะ คือมีส่วนร่วมแบบ Identification ที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวเอก และเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม

ข้อคิดเห็นดังกล่าวของ McLuhan สอดคล้องกับงานวิจัยของ ตวงลาก เปี่ยมอยู่ สุข (2007) ที่ได้ศึกษา “พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์ของผู้เล่น” และพบว่า แรงจูงใจในการเล่น เกมออนไลน์ที่สำคัญคือ แรงจูงใจในการพัฒนาตัวละคร ที่ต้องการให้ตัวละครของผู้เล่นมีเลเวล และพลังความสามารถที่สูงขึ้น เพราะ “ตัวละคร” ก็เปรียบเสมือนคนเล่น หากตัวละคร “ล้มเหลว” ก็เปรียบเสมือน “ผู้เล่น” ล้มเหลวไปด้วย แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นมีบทบาทสำคัญและมี ส่วนร่วมในการดำเนินเรื่อง ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ในการเล่นแบบสวมบทบาทผู้เล่นก็มักจะเกิด แรงจูงใจในลักษณะเดียวกัน เพราะหากตัวละครในเกมที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่มีความสามารถ เพียงพอ ก็จะไม่สามารถฝ่าฟันอุปสรรค หรือเล่นไปจนจบเกมได้

วิธีการที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทได้จะมีอยู่ 4 วิธีหลักๆ ได้แก่ การเลือกตัวละครหรือการเลือกอาชีพให้แก่ตัวละคร, การตั้งชื่อตัวละคร, การควบคุมตัวละคร และการซื้อสินค้าในเกม ซึ่งรูปแบบการมีส่วนร่วมทั้ง 4 แบบจะมีลักษณะเป็นตัวเลือก (choice) ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกม RPG เกมหนึ่งๆ ได้มากกว่า 1 รอบ เพราะทุกครั้งที่ทำกรเลือก จะส่งผลให้รูปแบบการเล่นหรือการเดินทางมีความแตกต่างไปจากเดิม เช่น เกม Seiken Densetsu 3 (1995) ของบริษัท SQUARE ที่ให้ผู้เล่นเลือกตัวละคร 3 ตัวจาก 6 ตัวในการเล่น โดยแต่ละตัวละครจะมีอาชีพและความสามารถที่แตกต่างกัน และเมื่อเก็บเลเวลหรือค่าประสบการณ์ จนถึงระดับหนึ่ง ผู้เล่นสามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพให้ตัวละครแต่ละตัวได้อีกตัวละคร 6 อาชีพ หรือเกม ใน ซีรีส์ Pokemon ของบริษัท Nintendo ที่มีไปเกมอนเกือบ 500 ชนิด ให้ผู้เล่นสามารถเลือกมาเป็นเพื่อนร่วมการผจญภัยได้

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเนื้อหาในเกมแบบสวมบทบาทของ ญี่ปุ่นในมุมมองของการเล่าเรื่อง โดยใช้แนวคิด “โครงสร้าง” การเล่าเรื่องในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ของ V.Propp เพื่อพิสูจน์ว่าโครงสร้างในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านของรัสเซียอย่างไร รวมถึงศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็น โครงสร้างในการเล่าเรื่อง ได้แก่ แก่นเรื่อง, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก และ สัญลักษณ์พิเศษ อัน จะทำให้เข้าใจวิธีการนำเสนอและโลกทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น และช่วย ให้เข้าใจถึงกลวิธีในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งมีพลังในการดึงดูดผู้เล่นทั่ว



โลก และหากมีผู้สนใจจะสร้างเกมแบบสวมบทบาทของไทย ก็สามารถนำแนวคิดจากงานวิจัยชิ้นนี้ มาประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมที่ปรากฏอยู่ในเกม ว่าผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างไรและมีวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมนั้นอย่างไร

### ปัญหานำการวิจัย

1. กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีกลวิธีอย่างไร
2. ในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างไร และมีวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมนั้นอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง อันประกอบด้วยโครงสร้างและแนวคิดที่แฝงอยู่ใน “เรื่องเล่า” ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น
2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วม และแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

### ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น คือการใช้การเล่าเรื่องที่ มีลักษณะคล้ายนิทาน เทพนิยาย หรือวรรณกรรมที่เคยมีมาก่อนแล้ว ผสมกับการนำเสนอด้วยภาพและเสียงที่มีเอกลักษณ์ของแต่ละเกม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้อ่านหนังสือหรือชมภาพยนตร์
2. ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้หลายลักษณะ ได้แก่ การเลือกตัวละครเอก-ตัวละครรอง, การตั้งชื่อตัวละคร, การเลือกอาชีพให้ตัวละคร, การเลือกใช้อุปกรณ์ในสถานการณ์ต่างๆ, การเลือกคำสั่งให้ตัวละครปฏิบัติตาม (action) แบ่งเป็น การโจมตีศัตรูด้วยอาวุธ การใช้เวทมนตร์, การหลบหนีหรือหลีกเลี่ยงการต่อสู้, การสวมใส่อุปกรณ์ (อาวุธ เครื่องป้องกัน) ให้ตัวละคร และ การเลือกซื้อสิ่งของในร้านค้า ซึ่งการมีส่วนร่วมที่กล่าวมานี้ บางอย่างจะมีวิธีคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง ซึ่งเป็นวิธีคิดที่สัมพันธ์กับตัวตนของผู้เล่น

## นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

กลวิธีการเล่าเรื่อง : วิธีในการ “เล่าเรื่อง” ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งประกอบไปด้วยโครงสร้างตามแนวคิดของ V. Propp ได้แก่ ชุดตัวละคร และโครงเรื่องที่เกิดจากการกระทำของตัวละคร 31 function รวมถึงองค์ประกอบที่แสดงความหมาย ได้แก่ แก่นเรื่อง, ขั้วขัดแย้ง, ฉาก (เวลา, สถานที่), สัญลักษณ์พิเศษ, จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น : ชนิดของเกมประเภทหนึ่ง ที่สมมุติให้ผู้เล่นรับบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม มีการเก็บค่าประสบการณ์, การต่อสู้กับสัตว์ประหลาด, ฉากต่อสู้แบบตัดฉากจากฉากสนาม มีเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน และภาพที่สวยงาม ผลิตโดยบริษัทเกมของประเทศญี่ปุ่น

ชุดตัวละคร : คือตัวละครที่ปรากฏในเกม ในที่นี้จะวิเคราะห์เฉพาะตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง ได้แก่ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villain) ผู้ให้ (donor) ผู้ช่วยเหลือ (helper) และเจ้าหญิง (princess)

ตัวเอก : ตัวละครในเกมที่ผู้เล่นสวมบทบาทขณะเล่นเกมแบบสวมบทบาท มีทั้งเพศชายและหญิง โดยจะขึ้นอยู่กับเกมที่เล่น และผู้เล่นจะต้องทำการพัฒนาตัวละครดังกล่าวให้มีความสามารถสูงขึ้น เพื่อดำเนินเรื่องจนจบเกม

บอสใหญ่ : ตัวละครที่เป็นศัตรูสำคัญที่สุดของตัวเอก เป็นผู้ที่ยิงการศัตรูตัวอื่นๆ หรืออยู่เบื้องหลังเรื่องราวเลวร้ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเกมแบบสวมบทบาท มักจะมีความสามารถสูงกว่าศัตรูทั่วไปที่ปรากฏอยู่ในเกม

เพื่อน (ตัวละครรอง) : ตัวละครที่มีลักษณะของผู้ช่วย (helper) จะปรากฏในเกม และเข้าร่วมผจญภัยกับตัวเอก สามารถพัฒนาความสามารถไปพร้อมกับตัวเอกได้ หรือบางตัวจะมีลักษณะเป็น “ผู้ให้ (donor)” ซึ่งจะคอยให้ความช่วยเหลือหรืออุปกรณ์แก่ตัวเอกระหว่างการผจญภัย แต่จะไม่เข้าร่วมผจญภัยด้วย

ศัตรู : ตัวละครที่เป็นคนหรือมอนสเตอร์ (สัตว์ประหลาด, สัตว์ที่มีอยู่จริง หรือสัตว์ในเทพนิยาย) ที่จะปรากฏออกมาในขณะที่ตัวเอกกำลังออกเดินทางผจญภัย และจะมีระดับความสามารถสูงขึ้นไปเรื่อยๆ ตามระยะเวลาในการดำเนินเรื่องหรือตามจำนวนที่กำจัดได้ โดยเมื่อกำจัดแล้ว จะทำให้ตัวเอกมีความสามารถสูงขึ้น ถ้าเป็นศัตรูที่ถูกบังคับให้ต่อสู้ด้วยตามเนื้อเรื่องจะเรียกว่า บอส

ค่าความสามารถ : ตัวเลขแสดงระดับความเก่งกาจของตัวละคร อาจแสดงในลักษณะของเลเวล (level) หรือค่าแสดงพลังลักษณะอื่น เช่น พลังชีวิต (HP) พลังโจมตี พลังเวทย์มนต์ พลังป้องกัน ความเร็ว ฯลฯ โดยค่าความสามารถจะเพิ่มขึ้นจากการต่อสู้กับศัตรู และได้ค่าประสบการณ์หลังการต่อสู้

ค่าประสบการณ์ (Experience): ตัวเลขที่จะแสดงออกมาหลังจบการต่อสู้กับศัตรู เมื่อสามารถเก็บได้ตามจำนวนที่กำหนดจะทำให้ตัวละครมีค่าความสามารถเพิ่มขึ้น บางเกมอาจไม่มีค่าประสบการณ์ แต่จะใช้มีการขึ้นค่าความสามารถแบบสุ่มหลังการต่อสู้

อุปกรณ์ (Item): สิ่งของต่างๆ ในเกมแบบสวมบทบาท ที่พวกตัวเองและเพื่อนได้มาจากการซื้อหา, กำจัดศัตรู ได้มาจากหีบสมบัติหรือได้มาตามเนื้อเรื่อง โดยแบ่งประเภทออกเป็น อาวุธ, เครื่องป้องกัน, ยารักษาโรค

อาวุธ : อุปกรณ์ที่ตัวเองและเพื่อนๆ ใช้ในการต่อสู้ มีหลายรูปแบบเช่น ดาบ ขวาน ธนู หอก ไม้เท้า โดยขึ้นอยู่กับแต่ละเกมว่าจะมีอาวุธประเภทใดบ้าง นอกจากนี้ อาวุธบางชนิดยังจัดว่าเป็น Magic ประเภทหนึ่ง เพราะได้มาด้วยความยากลำบาก และมีพลังโจมตีสูง

ผู้เล่น : ผู้เล่นชาวไทยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เคยมีประสบการณ์ในการเล่น เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมากกว่า 5 เกม สามารถอธิบายสาเหตุของความชื่นชอบที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม และประโยชน์ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นได้ มีทั้งเพศชายและหญิงอายุระหว่าง 20-40 ปี จำนวน 21 คน

การมีส่วนร่วม : การตัดสินใจของผู้เล่นที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยจะปรากฏในรูปแบบของการเลือกตัวละคร, การตั้งชื่อตัวละคร, การเลือกอาชีพให้ตัวละคร, การเลือกใช้อุปกรณ์ในสถานการณ์ต่างๆ, การเลือกคำสั่งให้ตัวละครปฏิบัติตาม (action) แบ่งเป็น การโจมตีศัตรูด้วยอาวุธ การใช้เวทมนตร์, การหลบหนีหรือหลีกเลี่ยงการต่อสู้ และการเลือกซื้อสิ่งของในร้านค้า

ตัวเลือก (Choice): คือสิ่งที่ผู้เล่นสามารถเลือกสรรได้ตามความต้องการระหว่างการเล่นเกมแบบสวมบทบาท ได้แก่ การเลือกอาชีพให้แก่ตัวละคร, การตั้งชื่อตัวละคร, การเลือกซื้อสินค้าในเกม, การเลือกวิธีการต่อสู้ด้วยอาวุธ เวทมนตร์ หรือหลบหนี ซึ่งบางกรณี ตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือกจะส่งผลต่อการดำเนินเรื่องด้วย

## ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในส่วนของเนื้อหาสาร โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์เนื้อความ และโครงสร้างของการเล่าเรื่องในเกม RPG

ช่วงเวลาที่ทำการศึกษาคือเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน 2553 โดยจะศึกษาเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งผลิตโดยบริษัท SQUARE-ENIX, CAPCOM และ Nintendo ที่เคยได้รับความนิยมสูงจำนวน 5 เกม

ในส่วนของผู้เล่น จะศึกษาเฉพาะผู้เล่นในจังหวัดกรุงเทพมหานครที่มีประสบการณ์ในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมากกว่า 5 เกม จำนวน 21 คน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์เชิงวิชาการ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ เกี่ยวกับโครงสร้างและกลวิธีในการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมประเภทเกมแบบสวมบทบาท ซึ่งเป็นสื่อที่มีความสามารถในการดึงดูดผู้เล่น และสามารถนำไปศึกษาเปรียบเทียบกับกลวิธีการเล่าเรื่องในสื่อแขนงอื่นได้

ประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ ผู้ที่มีความสนใจในการผลิตเกมรายใหม่ สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยชิ้นนี้ไปใช้เป็นแนวทางประกอบสร้างหรือพัฒนาเกมแบบสวมบทบาท ตามแบบฉบับของตนเองได้

ประโยชน์ทางสังคม เยาวชนและประชาชนทั่วไปสามารถนำเอากลวิธีการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในการสร้างวิดีโอเกมเพื่อปลูกฝังแนวคิดที่ดีในสังคม

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาลักษณะของการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นเป็นหลัก โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Vladimir Propp
2. แนวคิดเรื่องกระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง
3. แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยาย (Mythology) และวรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary literature) ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า
4. แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม (Participation)
5. แนวคิดเรื่องสื่อร้อน (hot media) สื่อเย็น (cool media)
6. ทฤษฎีตัวตน

#### 1. ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Vladimir Propp

ในช่วงปี ค.ศ. 1928 Vladimir Propp หรือ V.Propp นักวรรณกรรมศึกษาชาวรัสเซียได้เขียนหนังสือชื่อ Morphology of the Folktale ซึ่งเป็นผลงานที่สันตะเพื่อนต่อการก่อตัวของศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องในเวลาต่อมา โดย Propp ได้ใช้นิทานพื้นบ้าน/เทพนิยายของรัสเซียกว่า 200 เรื่องซึ่งมีเนื้อหาที่แตกต่างและหลากหลาย เป็นวัตถุดิบในการศึกษาการเล่าเรื่อง และได้พบว่าแท้จริงแล้วนิทานเหล่านั้นถูกกำหนดภายใต้ “โครงสร้าง” เดียวกัน เช่น โครงสร้างแรกเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับชุดของตัวละคร จะมีโครงสร้างตัวละครอยู่ 7 ประเภท ได้แก่ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villain) ผู้ให้ (donor) ผู้นำสาร (dispatcher) พระเอกตัวปลอม (false hero) ผู้ช่วยเหลือ (helper) และเจ้าหญิง (princess) และชุดของตัวละครเหล่านี้เรียกว่า paradigmatic structure

ส่วนโครงสร้างที่สองเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับ “การกระทำของตัวละคร” (ที่เรียกว่า Actant/function) ซึ่ง Propp พบว่า ในนิทานพื้นบ้านรัสเซียไม่ว่าจะเป็นการกระทำอะไรก็จะอยู่ในขอบเขตของ 31 function/action ได้แก่

1. สมาชิกของครอบครัวออกไปจากบ้าน ( $\beta$ )
2. ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ( $\gamma$ )
3. ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด ( $\delta$ )
4. ตัวโกงพยายามสืบหาข้อมูลของตัวเอก ( $\epsilon$ )
5. ตัวโกงได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอก ( $\zeta$ )
6. ตัวโกงพยายามที่จะตบตาตัวเอก ( $\eta$ )
7. ตัวเอกหลงเชื่อกลอุบายของตัวโกง ( $\theta$ )
8. ตัวโกงทำร้ายหรือทำอันตรายสมาชิกในครอบครัว ( $A$ ) หรือสมาชิกในครอบครัวขาดบางสิ่งหรือปรารถนาบางสิ่ง ( $a$ )
9. เมื่อเกิดความโชคร้ายหรือขาดแคลน ตัวเอกถูกออกคำสั่งหรือขอร้องให้ไปค้นหา ตัวเอกได้รับอนุญาตให้ไปหรือส่งตัวไปค้นหา ( $B$ )
10. ตัวเอกยินยอมที่จะออกไปเสาะหา ( $C$ )
11. ตัวเอกเดินทางออกจากบ้าน ( $\uparrow$ )
12. ตัวเอกได้รับการทดสอบ ถามคำถาม ถูกโจมตี ซึ่งทำให้ต้องมีผู้วิเศษมาช่วย ( $D$ )
13. ตัวเอกมีปฏิกิริยาต่อผู้วิเศษ ทั้งด้านบวกหรือด้านลบ ( $E$ )
14. ตัวเอกได้ของวิเศษ ( $F$ )
15. ตัวเอกถูกส่งตัวไปยังที่ซ่อน ( $G$ )
16. ตัวเอกและตัวโกงต่อสู้กันตัวต่อตัว ( $H$ )
17. ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ ( $J$ )
18. ตัวโกงแพ้ ( $I$ )
19. ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่น ๆ หมดไป ( $K$ )



20. ตัวเอกกลับบ้าน ( ↓ )
21. ตัวเอกถูกตามล่า ( Pr )
22. การช่วยตัวเอกจากการตามล่า ( Rs )
23. ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น ( o )
24. ตัวเอกปลอม ( L )
25. มีการเสนองานยากให้ตัวเอกทำ ( M )
26. ตัวเอกทำงานสำเร็จ ( N )
27. ตัวเอกเป็นที่รู้จัก ( Q )
28. คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย ( Ex )
29. ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่ ( T )
30. ตัวโกงถูกลงโทษ ( U )
31. ตัวเอกแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ ( W )

ซึ่ง Function ทั้ง 31 นี้จะต้องเรียงลำดับขั้นก่อน-หลังอย่างแน่นอน เช่น ชั้นผู้ร้ายถูกลงโทษจะมาก่อนชั้นพระเอกถูกขับไล่ไม่ได้ โครงสร้างชุดนี้เรียกว่า Syntagmatic structure

จากโครงสร้างทั้ง 2 ประเภทใหญ่ๆ นั้น Propp ก็เสนอ “กฎ” (Law) หรือตรรกะในการประกอบสร้างเรื่องเล่าแต่ละเรื่องขึ้นมา (ตรรกะภายในเรื่องเล่า (internal logic) เช่น การเล่าเรื่องต้องมี “ตัวละคร” และ “ความขัดแย้ง” ต้องมี “ความสัมพันธ์เป็นลำดับขั้นตอนที่แน่นอน”) กฎในการควบคุมการทำงานของโครงสร้างทั้งสองนี้ก็คือ กฎแห่งการเลือกสรร (Law of Selection) และกฎแห่งการผสมผสาน (Law of Combination)

ตัวอย่างเช่น นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ก็จะทำงานตามกฎแห่งการเลือกสรรก่อนว่า จะเลือกตัวละคร 7 ประเภทให้ออกมาเป็นแบบใด พระเอกจะเป็นใคร ผู้ร้ายจะเป็นใคร จากนั้นจะใช้กฎแห่งการเลือกสรรในการเลือก function ทั้ง 31 function ว่า ในเรื่องท้าวแสนปมนั้น จะเลือก function ที่ 1/3/7/16/... ต่อจากนั้น การประกอบเรื่องเล่าเรื่อง “ท้าวแสนปม” ก็จะเป็นไป

ตาม”กฎของการผสมผสาน” คือการนำตัวละครทั้ง 7 ประเภทที่เลือกมาแล้วและ function ที่เลือกมาแล้วจาก 31 function มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยต้องเรียงลำดับตาม Syntagmatic structure เช่น function ที่ 7 จะต้องมาก่อน function ที่ 16

จากแนวคิดเรื่องโครงสร้างของชุดตัวละคร และการกระทำของตัวละครที่ Propp ใช้ทำงานกับเรื่องเล่าประเภทเทพนิยายนั้น เป็นการวางแนวคิดต้นแบบเรื่อง “ตรรกะภายใน” ของเรื่องเล่าที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานสื่อมวลชนประเภทต่างๆ เช่น โฆษณา เกมโชว์ กีฬา ข่าว ฯลฯ แม้ว่าในรายละเอียดชุดของตัวละครและการกระทำของตัวละครอาจผิดเพี้ยนไปจากข้อค้นพบของ Propp บ้าง แต่แนวคิดเรื่อง “การมีตรรกะภายใน” ของเรื่องเล่าก็ยังคงเป็นจริงอยู่

ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีของ Propp ศึกษาเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ในส่วนของชุดตัวละคร ได้แก่ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villain) ผู้ให้ (donor) ผู้ช่วยเหลือ (helper) เจ้าหญิง (princess) และวิเคราะห์โครงเรื่องจากรูปแบบการกระทำของตัวละครในเกมว่ามีลักษณะเหมือนหรือต่างจาก function ทั้ง 31 อย่างไร ในส่วนของทฤษฎีวิเคราะห์ตัวละครเชิงลึกและองค์ประกอบอื่นๆ เช่น แก่นเรื่อง หรือปมขัดแย้ง จะใช้แนวคิดเรื่องกระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องในการวิเคราะห์ ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

## 2. แนวคิดเรื่องกระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2553) กล่าวว่า กระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องจะสนใจเป้าหมาย และการทำบทบาทหน้าที่หลักของการเล่าเรื่องคือ การประกอบสร้างความหมาย (Construction of Meaning) ให้แก่สรรพสิ่งต่างๆ และในขั้นตอนการวิเคราะห์ “การประกอบสร้าง” นั้นก็คือ การให้ความหมายว่า “มีวิธีการเล่าเรื่องอย่างไร” (How to narrate) และเนื่องจาก “การเล่าเรื่อง” มีรูปแบบและองค์ประกอบที่แน่นอนในตัวเอง (narrative form) ซึ่งในที่นี้ จะแยกองค์ประกอบของการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

1. องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative)
2. ตรรกะภายในการเล่าเรื่อง (Internal Logic) ที่ประกอบด้วย

พัฒนาการของเรื่อง (Story Development)

จุดยืนของผู้เล่า (Narrator Standpoint)



## 1. องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

ในมิติแรกแรก การประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องนั้น จะอยู่ที่การเลือกสรรและผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่ามานำเสนอ ซึ่งองค์ประกอบของเรื่องเล่าทั้งหลายจะมีอยู่ 9 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

1.1 *ตัวละคร (Character)* แม้จะมีการถกเถียงกันว่า “ตัวละคร” เป็นองค์ประกอบย่อยที่มีความสำคัญมากที่สุดหรือไม่ หรือระหว่างโครงเรื่อง (plot) กับตัวละครอย่างไหนมีความสำคัญมากกว่ากัน หรือประเภทของเรื่องเล่าเป็นตัวแปรกำหนดความสำคัญมากน้อยของตัวละครใช่หรือไม่ (เช่น ในนิทานพื้นบ้าน โครงเรื่องน่าจะมีสำคัญมากกว่าตัวละคร แต่ในนวนิยายหรือภาพยนตร์/ละครที่เน้นความขัดแย้งในใจของตัวละคร ตัวละครน่าจะมีสำคัญมากกว่าโครงเรื่อง) อย่างไรก็ตาม เราคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ตัวละครเป็นองค์ประกอบย่อยอย่างหนึ่งที่สามารถนำไปสู่การประกอบสร้างความหมายต่างๆ ให้เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเป็นการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวกับคนและกลุ่มคน

ในการวิเคราะห์ตัวละครตามกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องนั้น จะพิจารณาใน 2 แง่มุม คือ

(ก) ประเภทของตัวละคร (Type of character) การจัดแบ่งประเภทของตัวละครทำได้หลายแบบ แบบแรก คืออาศัยแนวคิดเรื่อง paradigmatic structure ของ Propp ที่ได้กล่าวไปแล้ว ก็จะสามารถแบ่งประเภทของตัวละครได้ 6-7 ประเภท คือ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย-นางร้าย ผู้ให้ ผู้นำสาร ผู้ช่วยเหลือ พระเอกจอมปลอม เป็นต้น สำหรับวิธีแบ่งแบบนี้ เมื่อนำไปวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างความหมายก็น่าสนใจว่า ตัวละครแบบใด (เช่น เพศไหน ชนชาติอะไร อายุเท่าไร ชนชั้นไหน ภูมิลำเนาที่ใด) ที่จะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครประเภทต่างๆ เช่น เพราะเหตุใดผู้ร้ายในภาพยนตร์ชุด James Bond จึงเริ่มจาก “คนชาติรัสเซีย” ในอดีต แต่ปัจจุบันกลับเป็นคนมุสลิม/อาหรับ/คนจีน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังอาจแบ่งตัวละครตามแบบของ Foster ซึ่งแบ่งตัวละครเป็น 2 ประเภทคือ ตัวละครมิติเดียว (flat character) และตัวละครหลายมิติ (round character) หรือแบ่งเป็นตัวละครหลัก (major character) กับตัวละครรอง (minor character) ตัวละครพลวัต (dynamic character) กับตัวละครสถิต (static character) เป็นต้น

(ข) วิธีการสร้างตัวละคร (characterization) ประเภทของตัวละครที่กล่าวถึงไปนั้นคือ ผลผลิต (product) ที่ออกมา แต่ในการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายนั้น จะสนใจ

มิติของ “กระบวนการผลิต” (production) ในกรณีของตัวละครก็คือ “วิธีการ/กระบวนการสร้างตัวละคร” เพื่อนำไปสู่ความหมายที่ต้องการ Boggs (2003, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้ประมวลวิธีการสร้างตัวละครไว้หลายวิธี เช่น การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นลักษณะภายนอก การสร้างตัวละครผ่านบทพูด/สนทนา การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเรื่อง การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก/ใน เป็นต้น

ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ การสร้างตัวละครผ่านบทพูด/สนทนา ซึ่งเป็นการเปิดเผยตัวตนจากสิ่งที่ตัวละครพูด เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ เนื่องจากบทสนทนาถือเป็นองค์ประกอบหลักของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและยังแสดงให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน

1.2 *โครงเรื่อง (Plot)* โครงเรื่องเป็นการเชื่อมร้อยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุและผล (ในภาษาของทฤษฎีสัญญาวิทยา เราอาจกล่าวได้ว่า ตัวเรื่อง (story) นั้นเป็นเพียงที่รวมของสัญญาะหลายๆ ตัวแต่โครงเรื่องคือชุดของสัญญาะที่ถูกร้อยเชื่อมด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล) และเมื่อร้อยเชื่อมกันแล้ว ก็ก่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา

ตัวอย่างเช่นเรื่องเล่าของหนังแนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ที่มักจะมีโครงเรื่องเป็นเอกลักษณะ โดยเริ่มต้นจากการที่มนุษย์ทำการทดลองวิทยาศาสตร์อย่างใดอย่างหนึ่ง และในระหว่างการทดลอง มนุษย์ก็ได้ทำความผิดพลาดขึ้น (เป็นการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “มนุษย์” ว่า มนุษย์คือสัตว์ที่รู้จักทำผิด - To err is human - ซึ่งทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากหุ่นยนต์) ความผิดพลาดนั้นได้สร้างผลสะท้อนให้เกิดเป็นหายนะต่างๆ และมนุษย์ก็ได้พยายามค้นหาวิธีต่อสู้หรือแก้ปมปัญหาของเรื่องราว และท้ายที่สุด มนุษย์ก็จะได้รับชัยชนะ แต่เพียงชั่วคราวเท่านั้น เพราะยังมีหายนะครั้งใหม่เกิดขึ้นได้เสมอ

การวางโครงเรื่องของหนังแนววิทยาศาสตร์ดังกล่าวเป็นกระบวนการสร้างความหมายให้แก่ส่วนประกอบย่อยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความหมายเกี่ยวกับมนุษย์ (รู้จักทำผิดพลาด มีความอ่อนแอไร้เขลา เพียรพยายาม ต้องรู้จักอ่อนน้อมถ่อมตนต่อธรรมชาติ ฯลฯ) ความหมายที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ (ข้อจำกัดของวิทยาศาสตร์ ด้านมืดของวิทยาศาสตร์ ฯลฯ) ความหมายของสิ่งอื่นๆ “ธรรมชาติ/สิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์” เป็นต้น

1.3 *แก่นเรื่อง (Theme)* มีนักวิชาการที่ให้นิยามเกี่ยวกับ “แก่นเรื่อง” ไว้หลายท่าน แต่โดยรวมแล้ว ความหมายเหล่านั้นก็ไม่แตกต่างกันมากนัก เช่น Hurtik and Yarber (1971) ให้ความหมายแก่นเรื่องไว้ว่า หมายถึง “แนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นแนวความคิดรวบยอด

ที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ขณะที่ Boggs (2003) นิยามว่า แก่นเรื่องหมายถึงจุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง หรือปมประเด็นสำคัญๆ ของเรื่อง บทบาทของแก่นเรื่องจะกำกับว่าตัวละครจะแสดงอย่างไร ภาพยนตร์ควรจะดูแบบไหน ควรจะตัดต่ออย่างไร จะใส่เพลงแบบไหนเข้ามาในช่วงไหน ส่วน J.Gripsrud (2002) ใช้เกณฑ์สำหรับแยกแยะเอาไว้ว่า สำหรับเนื้อหาส่วนที่เป็นรูปธรรมที่แสดงออกมาให้เห็นไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เหตุการณ์ การกระทำนั้น จะเรียกว่า Motif แต่สำหรับสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ไม่อาจมองเห็นหรือได้ยินได้ หากแต่เป็นสิ่งที่เรื่องเล่านั้น “มุ่งหมายถึงอย่างแท้จริง” สิ่งนี้เรียกว่า “แก่นเรื่อง” (theme)

ตัวอย่างของแก่นเรื่อง เช่น นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า แนวคิดหลักที่ผู้แต่งต้องการนำเสนอคือ การทำอะไรที่ช้าๆ แต่สม่ำเสมอ ย่อมดีกว่าการทำอะไรเร็วๆ แต่ไม่สม่ำเสมอ เป็นต้น ในเรื่องเล่าทุกประเภท เราจะพบแก่นเรื่องแบบนี้แฝงฝังอยู่ในเรื่องเล่านั้นเสมอ

ส่วนเครื่องมือที่จะใช้วิเคราะห์แก่นเรื่องนั้น มีผู้เสนอหลายวิธีการ เช่น Hurtik and Yarber (1971, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) เสนอโดยใช้เกณฑ์เรื่อง องค์ประกอบย่อยๆ ของการเล่าเรื่องเป็นกุญแจไขเข้าสู่แก่นเรื่อง กล่าวคือ การสังเกตจากชื่อเรื่อง ตัวละคร คำพูด/บทสนทนา หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง

Griffith (1994, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) นำเสนอวิธีวิเคราะห์แก่นเรื่องที่เป็นระบบมากกว่านั้น โดยกล่าวว่า เราสามารถจะวิเคราะห์แก่นเรื่องได้จากกลอุปกรณ์ (devices) 3 อย่างของการเล่าเรื่อง คือ คู่ตรงกันข้าม (binary opposition) สัญลักษณ์ (symbol) และพัฒนาการของเรื่อง (story development)/ตัวละคร

สำหรับอุปกรณ์แรกคือ คู่ตรงกันข้ามนั้นก็จะเป็นไปตามหลักของทฤษฎีสัญญาวิทยาที่ระบุว่า กระบวนการสร้างความหมายนั้นจะทำได้อย่างชัดเจนที่สุด เมื่อมีการนำคู่ตรงข้ามเช่น ขาวกับดำ ความรักส่วนตัวกับความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ความเป็น/ความตาย การให้อภัย/การแก้แค้น ฯลฯ มานำเสนอให้เกิดการเลือก ฉะนั้น การวิเคราะห์แก่นเรื่องจึงดูได้จากการวิเคราะห์คู่ขัดแย้งเหล่านี้

ส่วนอุปกรณ์ที่สองคือ สัญลักษณ์นั้น เนื่องจากสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือสิ่งที่มีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง ในภาพยนตร์เรื่อง American Dream คนดูจึงได้เห็น “ดอกกุหลาบสีแดง” ปรากฏอยู่ในฉากต่างๆ แทบจะทุกฉากในลักษณะที่แตกต่างกัน (เช่น แรกแย้ม บานสะพรั่ง ร่วงโรย เหี่ยวเฉา ฯลฯ) เมื่อกุหลาบสีแดงมิใช่เป็น

เพียง “ดอกไม้ชนิดหนึ่ง” เท่านั้น หากแต่เป็น “สัญลักษณ์” ที่มีความหมายมากไปกว่านั้น เราก็สามารถวิเคราะห์แก่นเรื่องได้จากสัญลักษณ์ดังกล่าว

กลอุบายที่สามคือ การสร้างพัฒนาการของเรื่อง (Story development) ในการวิเคราะห์อุบายนี้ สามารถดูได้ใน “ตอนจบของเรื่อง” ว่าผู้แต่ง/ผู้สร้างต้องการจะให้ข้อสรุปอะไรแก่ผู้อ่าน/ผู้ชม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่สุดท้ายแล้วผีแม่นากก็ไม่อาจอยู่ร่วมกับสามีที่เป็นมนุษย์ได้อย่างมีความสุข แก่นเรื่องนี้ก็คือ มนุษย์ต้องยอมรับเส้นทางแห่งวิญสสารของสิ่งมีชีวิต และต้องเคลื่อนไปอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมในจักรวาลวิทยา (เมื่อสิ้นชีวิตเป็นผีแล้ว จะมาอยู่ร่วมในโลกมนุษย์กับมนุษย์ไม่ได้)

เนื่องจากแก่นเรื่องที่ถูกวางอยู่ในเรื่องราวต่างๆ นั้นมีอยู่มากมาย ดังนั้นจึงมีการพยายามจัดจำแนกประเภทของแก่นเรื่องออกเป็นหมวดหมู่เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ เช่น Boggs (2003, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แบ่งประเภทของแก่นเรื่องออกเป็น 7 ประเภท เช่น แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เกี่ยวกับปัญหาสังคม ฯลฯ ซึ่งหากพิเคราะห์ในแง่ของการสร้างความหมายแล้ว แก่นเรื่องแต่ละชนิดก็คือแก่นกลางของความหมายที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ ค่านิยม ความเชื่อด้านต่างๆ ของสังคมนั่นเอง เช่น แก่นเรื่องของศีลธรรมที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ก็แปลว่า สังคมของเรามีความเชื่อทางศาสนาเช่นนั้น

1.4 *ช่วงเวลา (Time)/สถานที่ (Location)/ฉาก (Setting)* เนื่องจากการเล่าเรื่องเป็นการนำเอาเหตุการณ์ (event) ที่มีตัวละครที่มีการแสดง มีการกระทำ (action) ดังนั้นในแต่ละเหตุการณ์ต้องมีมิติของ “เวลา” (Time) และ “สถานที่” (Location) ประกอบอยู่ด้วยเสมอ มิติด้านเวลาและสถานที่ (รวมทั้งการตกแต่งสถานที่) นี้ ในการเล่าเรื่องจะเรียกว่า “ฉาก” (Setting)

Boggs (2003, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แบ่งประเภทของฉากออกเป็น 2 หมวดใหญ่ๆ คือ ลักษณะทางด้านกายภาพ (Physical Dimension) และลักษณะด้านสังคม-วัฒนธรรม (Social-Culture aspect) ซึ่งแยกย่อยได้อีก 4 ประเภทดังนี้

(i) *ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)* คือช่วงเวลาที่เกิดเรื่องขึ้น ซึ่งเรื่องเล่าแต่ละประเภทจะเป็นตัวกำหนดช่วงเวลาเอาไว้ เช่น ละครย้อนยุคของไทยมักจะเป็นช่วงรัชสมัยของรัชการที่ 5-6 เนื่องจากเป็นช่วงที่อิทธิพลจากโลกตะวันตกกำลังแผ่ขยายเข้ามา ภาพยนตร์แบบ Western จะเป็นช่วงการบุกเบิกของผู้อพยพชาวยุโรปไปสู่ด้านตะวันตกของทวีปอเมริกา ส่วนหนัง Sci-Fi จะเป็นช่วงเวลาในอนาคต

ปัจจัยด้านเวลานี้อาจแบ่งได้ 2 แบบคือ

- ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์
- ระยะเวลา เช่น เรื่องที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี ฯลฯ

สำหรับเรื่องเล่าบางประเภท ปัจจัยด้านเวลาจะมีความหมายอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์ประเภทหายนะ (Disaster film) ซึ่งตัวเอกของเรื่องมีเวลาจำกัดในการแก้ไขปัญหา เรื่องเล่าประเภทนี้ มักมีการถ่ายภาพปฏิทินหรือนาฬิกาที่จะบอกเวลาที่ผ่านไปอยู่ตลอดเวลา

(ii) ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) เป็นสถานที่ทางกายภาพ ซึ่งอาจเป็นลักษณะของธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ทะเลทราย น้ำตก ถ้ำ ฯลฯ ซึ่งรวมทั้งสถานที่และสภาพภูมิอากาศ หรืออาจจะเป็นสถานที่ที่เกิดจากการตกแต่ง เช่น ฉากห้องอาหาร ฉากในบาร์ ฉากกลางถนน ฯลฯ

(ii) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม ที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง (Prevailing Social Structure and Economic Factors)

(iii) ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรมและธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors) ในสังคมที่เรื่องราวเกิดขึ้น

สำหรับปัจจัยข้อ 3 และ 4 นั้น จะเกี่ยวข้องกับฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น เวลาเราดูละครโทรทัศน์เรื่อง “ผู้ใหญ่ลีกับนางมา” เมื่อเป็นฉากในชนบท เราก็จะพบว่า มีตัวละครหลายตัว มีความสัมพันธ์ในเชิงครอบครัว มีฉากวัด ฯลฯ แต่เมื่อเป็นฉากชีวิตในเมือง ลักษณะของที่พัก ความสัมพันธ์ในครอบครัว ฉากที่ทำงาน ฯลฯ จะเปลี่ยนไป

สำหรับการวิเคราะห์บทบาทของฉากในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้าง ความหมายนั้นก็ยังคงเป็นไปตามตรรกะของการเล่าเรื่องที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น คือ กฎของการเลือกสรรและกฎของการผสมผสาน ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “2499 อันธพาลครองเมือง” ทั้ทั้งๆ ที่เป็นภาพยนตร์ประเภท gangster ที่มีตัวเอกเป็นวัยรุ่นอันธพาล แต่ผู้สร้างภาพยนตร์กลับเลือก “ฉากแดง ไบเล่ย์กำลังโกนหัวเพื่อบวชเป็นพระ” มาเป็นฉากเปิดเรื่อง และได้ให้เวลากับฉากนี้ อย่างยาวนาน การเลือกฉากดังกล่าวสะท้อนว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อให้มีความหมายบางอย่างให้กับเรื่องที่กำลังเล่า ดังนั้น ถึงแม้ในเรื่องเล่าจะมีฉากต่างๆ อยู่มากมายหลายฉาก แต่ผู้เล่าเรื่องที่มีเป้าหมายต่างกันก็จะเลือกให้ความสำคัญกับฉากแต่ละฉากแตกต่างกัน



1.5 *เครื่องแต่งกาย (Costume)/พาหนะ (Vehicle)/อาวุธ (Weaponry)* องค์ประกอบทั้ง 3 ประเภทนี้เป็นองค์ประกอบสมทบขององค์ประกอบหลักอื่นๆ ที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว เช่น เครื่องแต่งกายก็เป็นส่วนสมทบของตัวละคร และเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็น “สัญญาะ” อย่างหนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายของตัวละคร ดังนั้น การนุ่งกางเกงขาสั้นออกไปเดินเล่นนอกบ้านของ “ปรีศนา” (ในช่วงเวลาที่เกิดขึ้นซึ่ง “ชาวอ่อนของผู้หญิง” เป็นสิ่งต้องห้ามที่เปิดเผยในที่สาธารณะ) จึงต้องการจะสื่อความหมายว่า “นางเอกเป็นคนทันสมัย/ล้ำยุค/มีความมั่นใจในตัวเอง”

เช่นเดียวกับยานพาหนะหรืออาวุธที่ใช้ ก็จะทำหน้าที่เป็นสัญญาะ บ่งบอกถึงความหมายของเรื่องที่จะเล่า ในภาพยนตร์ชุด James Bond ยุคแรกๆ รถยนต์ที่พระเอกใช้จะมีความทันสมัยล้ำยุคมาก เพราะสามารถควบคุมด้วย remote control ซึ่งสะท้อนถึง “ความเหนือกว่าในเชิงเทคโนโลยี” ของพระเอกเมื่อเทียบกับผู้ร้าย

สำหรับส่วนประกอบย่อยทั้ง 3 นี้จะทำหน้าที่เป็น “ชุดของสัญญาะ” (Set of signs) ที่จะควบคุมความหมายให้เป็นที่ชัดแจ้งเกี่ยวกับเรื่องเล่า เช่น หากกำลังเล่าเรื่องหนึ่ง Sci-Fi อาวุธที่นำมาใช้ก็ต้องเป็นปืนเลเซอร์ มีขีปนากลูกไม่ เสื้อผ้าของตัวละครก็ต้องไม่ใช่เสื้อลูกไม้หรือกางเกงยีนส์ เป็นต้น

1.6 *ความขัดแย้ง/ปะทะขัดแย้ง (Conflict)* เราอาจกล่าวได้ว่า “ความขัดแย้ง/ปะทะขัดแย้ง” นั้นเป็นคุณลักษณะที่ทำให้ “เรื่องเล่า” มีความแตกต่างไปจากตัวบทด้านภาษา (verbal text) แบบอื่นๆ ซึ่ง Gripsrud (2002, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) แยกเอาไว้ว่ามีอยู่ 3 ประเภทคือ การเล่าเรื่อง (Narrative) การพรรณนา (description) และการโต้แย้ง (argument) ซึ่งหมายความว่า หากเป็นการเล่าเรื่องแล้ว ก็จำเป็นจะต้องมีส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งคือมีความขัดแย้ง ด้วยเหตุนี้ Muller and Williams (1985, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) จึงได้ให้คำนิยามของเรื่องเล่าว่า คือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง ในขณะที่ได้กล่าวมาแล้ว โครงเรื่องนั้นเป็นลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรม/การกระทำของตัวละครอย่างต่อเนื่อง/เป็นเหตุเป็นผล เชื่อมโยงกัน ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งนั่นเอง

เราอาจแบ่งประเภทของความขัดแย้งที่มีอยู่มากมายในเรื่องเล่า เพื่อนำมาศึกษากระบวนการสร้างความหมายได้ดังนี้คือ

(i) *ความขัดแย้งภายในจิตใจ* เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมาภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้ตัวละครสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจใจการตัดสินใจหรือดำเนินชีวิตต่อไป

(ii) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคลมักเป็นรูปแบบความขัดแย้งหลักของเรื่องเล่าโดยทั่วไปที่แสดงให้เห็นว่าการไม่ลงรอยระหว่างตัวละคร 2 ตัว หรือ สองกลุ่ม โดยที่มาของความขัดแย้งนั้นอาจมาจากผลประโยชน์ ความคิดเห็น จุดยืนทางการเมือง ศาสนา หรือความเป็นมาในประวัติศาสตร์ (เช่น ละครเรื่อง “ขมื่นกับปูน”)

(iii) ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ในขณะที่ความขัดแย้งประเภทที่สองจะมองเห็นตัวตนของคน/กลุ่มคนเป็นรูปธรรม แต่ความขัดแย้งในประเภทที่สามนี้จะเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ระเบียบหรือโครงสร้างของสังคม เช่น การต่อสู้กับธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อในสังคม โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ/การเมือง หรือความเชื่อศาสนา ซึ่งคู่ตรงข้ามของบุคคลนั้นจะมีอำนาจและความแข็งแกร่งมากกว่าคู่ความขัดแย้งในประเภทที่สอง

(iv) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก ซึ่งอาจจะเป็นพลังธรรมชาติหรือพลังเหนือธรรมชาติ เราอาจพบความขัดแย้งประเภทนี้ในการเล่าเรื่องบางแนว/บางตระกูล (genre) เช่น หนังสื หนังสืหายณะ นวนิยายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องความขัดแย้งกับการประกอบสร้าง ความหมายนั้น เราอาจเริ่มต้นตั้งแต่วิเคราะห์ว่า เรื่องเล่าแต่ละเรื่องนั้น ให้ความสำคัญกับ “ความขัดแย้งประเภทใด” มากที่สุด เช่น ในละครไทย จะแสดงความขัดแย้งระหว่างคนกับคนมากที่สุด และมักเป็นความขัดแย้งภายในครอบครัว (แม่-ลูก-ลูกสะใภ้-เครือญาติ) ต่อมาก็คือ “ประเภทของประเด็น” ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ซึ่งมักจะเป็นเรื่องของการแย่งกันครอบครองเป็นเจ้าของ (ownership) พระเอกหรือทรพียสินที่เป็นมรดก แต่แทบจะไม่ปรากฏความขัดแย้งด้านจุดยืนทางการเมืองหรือความคิดทางศาสนาในละครไทย ทั้งหมดนี้หมายความว่าอย่างไร

นอกจากการวิเคราะห์ความหมายจากการให้ความสำคัญกับความขัดแย้ง ประเภทต่างๆ แล้ว อีกส่วนเสี้ยวหนึ่งของความขัดแย้งที่จะวิเคราะห์ได้อย่างมากก็คือ “วิธีแก้ไขความขัดแย้ง” และ “บทสรุปของการคลี่คลายความขัดแย้ง” นั้นเป็นอย่างไร

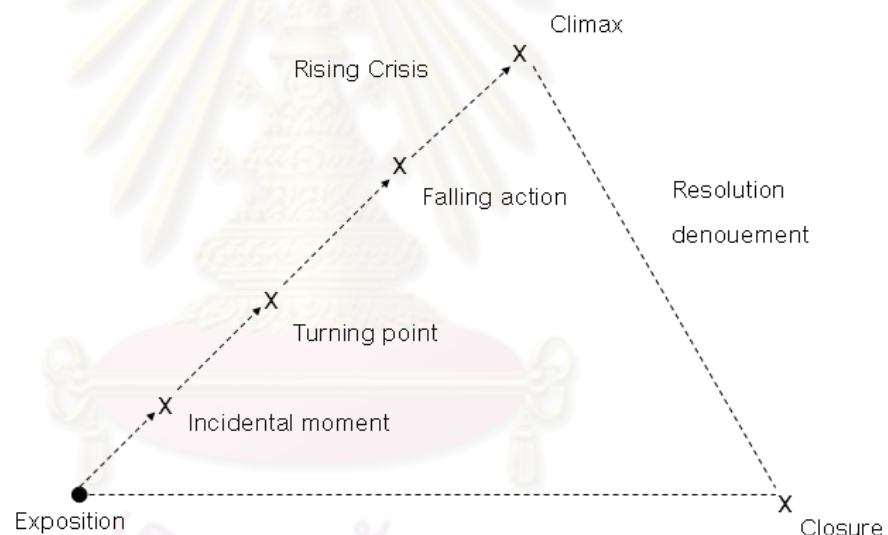
การเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีความแตกต่างจากการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ (soap opera) หลายส่วน ผู้วิจัยได้ลองจำแนกลักษณะความแตกต่างให้เห็นด้วยตารางดังต่อไปนี้

## 2. ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal logic)

มิติที่สองของ "วิธีการเล่าเรื่อง" จะประกอบด้วย 2 ส่วนคือ

2.1 การพัฒนาตัวเรื่อง (Story Development) สำหรับแนวคิดเรื่องการพัฒนาตัวเรื่องนั้น เป็นการขยายรายละเอียดจากแนวคิดเรื่อง "โครงเรื่อง" (plot) กล่าวคือ เมื่อขยายโครงเรื่องออกมาดูในรายละเอียดแล้ว จะเห็นว่าการพัฒนาตัวเรื่องของการเล่าเรื่องนั้นจะประกอบด้วยขั้นตอนที่แน่นอน (ซึ่งต้นคิดมาจาก Propp ในเรื่อง Syntagmatic structure)

สำหรับวิธีแบ่งขั้นตอนในการเดินเรื่องนั้น มีวิธีแบ่งได้หลายแบบ เช่น แนวคิดของ Freytag (1968, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ซึ่งได้นำเสนอลักษณะการเดินเรื่องของเรื่องเล่าแบบโศกนาฏกรรม (และต่อมาได้ขยายไปใช้ในเรื่องเล่าประเภท drama เกือบทั้งหมด) ให้อย่างชัดเจนเป็นแผนภาพซึ่งต่อมาเรียกว่า "ปิรามิดของไฟรทาก" (Freytag's Pyramid) ดังนี้



ภาพที่ 2.1: Freytag's Pyramid

(1) **ขั้นแรก: Exposition** เป็นขั้นแนะนำเรื่อง อาจจะเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญๆ เช่น พระเอกกับนางเอกเป็นใคร สถานะความเป็นอยู่และชีวิตประจำวันของเขาเป็นอย่างไร หรืออาจแสดงลักษณะนิสัย จิตใจ ความคิดของตัวเอก ในบางกรณีก็อาจเป็นการแนะนำสภาพแวดล้อมต่างๆ ไปว่าเรื่องราวเกิดที่ไหน ในยุคใด เป็นต้น

(2) **ขั้นที่สอง: Incidental moment** เป็นขั้นตอนที่มีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้น ทำให้การดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป เช่น พระเอกมาพบกับนางเอก และในช่วงนี้ ความ



ขัดแย้ง/ปมขัดแย้งก็มักจะเริ่มต้นขึ้น เช่น หลังจากพบกันแล้ว ชีวิตของพระเอกนางเอกก็เปลี่ยนแปลงไป

(3) *ขั้นที่สาม: Turning point* เรียกว่า “จุดหักเหของเรื่อง” เป็นจุดเปลี่ยนแปลงสำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลงไปอีกด้านหนึ่ง เมื่อมาถึงขั้นนี้ เหตุการณ์ที่อาจจะดำเนินมาอย่างดีในช่วงแรกอาจเกิดการพลิกผันขึ้นมา เปลี่ยนจากดีเป็นเลว เช่น ในช่วงที่สอง พระเอกรู้สึกดีกับนางเอก แต่ในช่วงที่สามนี้ พระเอกกลับค้นพบว่า นางเอกเป็นคนที่ทำให้น้องชายของเขาฆ่าตัวตายเพราะถูกเธอสลัดรัก เป็นต้น

(4) *ขั้นที่สี่: Falling action* เป็นชุดที่ต่อเนื่องมาจากจุดหักเหของเรื่อง กล่าวคือเมื่อเกิดปัญหาขึ้น ตัวละครจะพยายามศึกษาว่าปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร และจะอย่างไรจึงจะแก้ปัญหาให้ได้ (เช่น พระเอกพยายามสืบสาวจากเพื่อนๆ ของน้องชายว่า เหตุการณ์ที่เขารับรู้เป็นจริงรึเปล่า และเริ่มวางแผนเพื่อจะแก้แค้นนางเอก) ในขั้นนี้อาจต้องมีการทิ้งช่วงจังหวะออกไปบ้างเพื่อสร้างความตื่นเต้น และในขณะที่ตัวละครกำลังแก้ปัญหาอยู่นี้เหตุการณ์ก็จะตึงเครียดขึ้นทุกทีจนถึงขั้นที่เรียกว่าเป็น “วิกฤติ” (crisis)

(5) *ขั้นที่ห้า: Climax* เป็นขั้นที่ตัวละครต้องตัดสินใจเด็ดขาด ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต้องลงมือกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง และผลที่ออกมาก็มีอยู่ 2 อย่างคือไม่ชนะก็แพ้

(6) *ขั้นที่หก: Resolution/Conclusion/Closure* คือขั้นที่ปัญหาต่างๆ คลี่คลายได้ข้อสรุป และถึงตอนจบ ซึ่งผลจะเป็นความทุกข์หรือความสุขก็แล้วแต่ประเภท/แนวตระกูลของเรื่องที่แล้ว

โดยส่วนใหญ่เรื่องเล่าทั้งหลายมักจะมีการเดินเรื่องไปตามขั้นตอนเหล่านี้ ความแตกต่างที่อาจเกิดขึ้นคือความสั้นยาวในแต่ละขั้นตอน จากมุมมองของทฤษฎีสัญญาวิทยา ช่วงเวลาที่สั้น/ยาวของการดำเนินเรื่องในแต่ละขั้นตอนย่อมสร้าง “ความหมายบางอย่าง” อยู่ข้างหลัง เช่น หากช่วงเวลาจากจุดไคลแมกซ์ถึงขั้นคลี่คลายปัญหาเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ก็อาจแปลว่าปัญหานั้นแก้ได้ไม่ยากนัก (หรืออาจแปลว่า ผู้แก้ปัญหามีความสามารถสูง)

นอกจากนี้ Todorov (1977, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ยังได้เสนอ “ลำดับการดำเนินเรื่อง” (sequence) ที่มีผลต่อการนำเอาเหตุการณ์ต่างๆ มาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน โดยแบ่งเป็น 4 สภาวะการณ์ ดังต่อไปนี้

1. สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปรากฏในตอนเริ่มเรื่อง
2. ภาวะวิกฤติ หรือภาวะปัญหา (Disruption) ได้แก่ขั้นตอนที่ปัญหาได้เริ่มก่อตัวขึ้น และทวีความรุนแรงเข้มข้นมากขึ้นทุกขณะ
3. การแก้ไขปัญหา (Equalizing) ได้แก่สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไปสู่ซึ่งอาจจะล้มเหลวบ้าง หรืออาจประสบความสำเร็จบ้าง
4. การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) หลังจากที่มีปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว สภาวะสงบสุข หรือสภาวะการเข้าสู่ปกติก็กลับคืนมาอีกครั้ง แล้วก็จะก้าวสู่สภาวะที่ 2/3/4 ต่อไป

## 2.2 จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint)

ในการวิเคราะห์ตรรกะภายในเรื่องเล่า นอกจากวิเคราะห์จากวิธีการจัดวางลำดับขั้นตอนของการเดินเรื่องแล้ว ตรรกะภายในเรื่องเล่าก็ยังถูกกำหนดมาจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องอีกด้วย เนื่องจากจุดยืนของผู้เล่าจะทำหน้าที่ตัวแปรต้นในการเข้าไปมีอิทธิพลต่อเรื่องเล่าและวิธีการเล่าเรื่อง

Giannetti (1988, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) แบ่งประเภทของผู้เล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท และแสดงให้เห็นข้อเด่นและข้อจำกัดของผู้เล่าแต่ละประเภทดังนี้

(i) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ตัวเอกเป็นผู้เล่าเอง ในเรื่องเล่าแบบนี้ หากเป็นงานเขียน จะพบว่ามีการใช้คำว่า “ฉัน” “ข้าพเจ้า” อยู่ตลอดเวลา ข้อเด่นของการที่ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องคือ ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ สามารถบอกเล่าได้ถึงความคิดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอก แต่ข้อจำกัดคือ อาจเป็นการเล่าเรื่องที่มีอคติเจือปน เพราะเป็นการมองจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่งเท่านั้น การเล่าเรื่องลักษณะนี้จะพบมากในภาพยนตร์ประเภทนักสืบหรือการเขียนอัตชีวประวัติ

(ii) ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวละครเอกมาเล่าถึงเหตุการณ์ที่ตนเองได้พบเห็นหรือได้เกี่ยวข้องกับ ข้อเด่นและข้อจำกัดของเรื่องเล่าที่เล่าโดยบุรุษที่สามมักจะกลับด้านกับบุรุษที่หนึ่ง กล่าวคือ ผู้เล่าไม่สามารถล่วงรู้ความนึกคิด/อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ เนื่องจากผู้เล่ามีฐานะเป็นเพียง “พยาน” หรือผู้

ที่ได้พบเห็นหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หากทว่ามิใช่ในฐานะ “เจ้าของเรื่อง” แต่ข้อเด่นก็คือ อคติที่มีต่อเรื่องเล่าก็จะน้อยลงไปด้วย

(iii) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (*The Objective Narrator*) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของ “คนวงนอก” ที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง โดยไม่มีการชี้นำด้วยการแสดงความคิดเห็นใดๆ (ต่างจากสองประเภทแรกที่ผู้เล่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องด้วยในระดับหนึ่ง และมีการแสดงความคิดเห็นของตน) โดยเล่าตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชม/ผู้ฟังตัดสินใจเอาเอง ตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี (แต่ก็ยังมีกรณียกเว้นอยู่ว่าภาพยนตร์สารคดีสามารถรายงานอย่างเป็นกลาง เป็นภาวะวิสัยได้จริงหรือไม่) ข้อเด่นของการเล่าเรื่องแบบนี้คือ มีความเป็นกลาง (เมื่อเทียบกับ 2 แบบแรก) แต่ข้อจำกัดคือไม่สามารถช่วยให้ผู้ชม/ผู้ฟังเข้าใจอารมณ์ ความคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

(iv) การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ (*สัพพัญญู*) ไปหมดทุกเรื่อง (*The Omniscient*) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้อาจจะมีจุดร่วมกันทั้ง 3 แบบที่กล่าวมา อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง หากทว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษคือ มีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชม/ผู้ฟังได้รับทราบ ผลที่เกิดขึ้นก็คือ ผู้ชม/ผู้ฟังจะเข้าใจเรื่องราวได้มากกว่าหรือรวดเร็วกว่าตัวละครในเรื่อง

จากจุดยืน 4 ประเภทของผู้เล่าเรื่องนั้น Bordwell (1986, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ตั้งข้อสังเกตว่า ตัวแปรที่มากเกี่ยวข้องกับการเลือกจุดยืนของผู้เล่าเรื่องน่าจะเป็น “ประเภทของเรื่องที่จะเล่า” (genre) เช่นวิธีการเล่าเรื่องของหนังฮอลลีวูดโดยทั่วไปนั้น หากเป็นประเภทเมโลดราม่า จะใช้จุดยืนเป็นแบบผู้รอบรู้ แต่ถ้าเป็นหนังประเภทสืบสวนสอบสวนมักจะต้องใช้จุดยืนแบบบุรุษที่สาม เป็นต้น

สำหรับแนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกม RPG ร่วมกับทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ V.Propp อันได้แก่ แก่นเรื่อง, ขั้วขัดแย้ง, ฉาก (เวลา, สถานที่), สัญลักษณ์พิเศษ, จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง และองค์ประกอบสมทบ ได้แก่ อาวุธ เครื่องแต่งกาย และยานพาหนะ

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยาย (Mythology) และวรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary literature) ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า

เทพนิยายเป็นต้นกำเนิดของข้อความมากมายที่ใช้อ้างอิงทั้งในบทความ โฆษณา หรือการสนทนาต่างๆ ไป และเป็นขุมสมบัติใหญ่ในการใช้ตั้งชื่อในทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ พืช สัตว์ ดวงดาวต่างๆ หรือกระทั่งยานอวกาศ ยิ่งไปกว่านั้น เทพนิยายยังเป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพลต่อศิลปินในการสร้างงานต่างๆ ทั้งงานด้านสถาปัตยกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม และงานประพันธ์อื่นๆ ซึ่งรวมถึงงานละครและภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรคงานสมัยใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานที่เป็นเรื่องเล่า ไม่เพียงแต่จะนำเอาเทพนิยายมาใช้เป็นพื้นฐานสอดแทรกไว้ในงานเท่านั้นในปัจจุบันยังมีการนำเอาเรื่องราวจากตำนานต่างๆ มาแต่งใหม่ ตีความใหม่ โดยเอาปัญหาหรือจิตวิทยาร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ เปลี่ยนเรื่องราวเหล่านี้ให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์หรือความหมายแฝง จนผู้รับสารอาจจะจดจำหรือสังเกตไม่ได้ง่ายๆ (มาลิทต์ พรหมทัตตเวที, 1987: 3 อ้างถึงใน ทศนัย กุลบุญลอย, 2001) ด้วยเหตุนี้ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทพนิยายจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการทำ ความเข้าใจในงานประเภทเรื่องเล่า ความเป็นเทพนิยายที่อยู่ในเรื่องเล่านั้นมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์สูง ซึ่งคุณค่าดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับชีวิตประจำวันได้ เพราะสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้เรื่องเทพนิยายนั้นก็คือความรู้ทางด้านอารยธรรม ประวัติศาสตร์ ความคิด อุดมคติ จินตนาการ ปรัชญา ศาสนา สังคมและวิทยาศาสตร์นั่นเอง

ในประเด็นบทบาทของเทพนิยายในงานประเภทเรื่องเล่า นั้น แสดงให้เห็นได้จาก

การนำเทพนิยายมาใช้ในเรื่องเล่า ซึ่งมาลิทต์ พรหมทัตตเวที (1987: 89)(อ้างถึงใน ทศนัย กุลบุญลอย, 2001) ได้แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ใช้ในการอ้างอิงหรือสร้างภาพ โดยการเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครหรือเรื่องราวในเรื่องเล่ากับตัวละครหรือเรื่องราวที่รู้จักกันดีอยู่แล้วในตำนานหรือเทพนิยาย
2. ใช้เนื้อเรื่อง (story)เค้าโครงเรื่อง (plot) หรือตัวละครจากเทพนิยายโดยตรงหรือดัดแปลงบ้างโดยเพิ่มเติมความคิดใหม่ๆ เข้าไป
3. ใช้แก่นเรื่อง (theme) หรือ แนวความคิด (idea) มาใช้โดยตีความใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย โดยอาจไม่มีการใช้เค้าโครงเรื่องหรือตัวละครเดิมเลย

ผู้วิจัยจะอาศัยแนวคิดเรื่องเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าที่คุณทศนัย กุลบุญลอย ได้เรียบเรียงไว้ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเรื่องราวของวรรณกรรมร่วมสมัย เพื่ออธิบายการ

ประกอบสร้างเรื่องเล่าที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นว่ามีพื้นฐานมาจากเทพนิยาย และวรรณกรรมร่วมสมัย เรื่องโดบัง

#### 4. แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม (Participation)

กาญจนา แก้วเทพ (2552) กล่าวว่า ในแวดวงการพัฒนาทั้งของไทยและทั่วโลกนั้น เมื่อมาถึงวันนี้ก็แทบจะไม่ต้องมีการถกเถียงหรือให้คำอธิบายกันแล้วว่า หลักการ “มีส่วนร่วมของประชาชน” คือเครื่องรับประกันอย่างดีที่สุดของการพัฒนา การยอมรับดังกล่าว มิได้เกิดจากข้อโต้แย้งอภิปรายทางทฤษฎีเท่านั้น หากแต่เกิดจากสภาพข้อเท็จจริงในความเป็นจริงด้วย ตัวอย่างเช่น หอกระจายข่าว อันเป็นสื่อชุมชนที่อยู่ใกล้ชิดชุมชนในแง่กายภาพ แต่กลับเหินห่างในแง่ของจิตใจ เมื่อชาวบ้านไม่สนใจและไม่รู้สึกมีส่วนร่วมในหอกระจายข่าว ก็เกิดการไม่ดูคำดูดี ไม่บำรุงรักษา หรือหันมาใช้สื่อชุมชนตัวนี้

คำอธิบายปรากฏการณ์ข้างต้นมาจากข้อเท็จจริงที่ว่า ความรู้สึก “มีส่วนร่วม” นั้น จะผูกโยงกับความรู้สึก “เป็นเจ้าของ” (sense of belonging) ซึ่งเป็นเสมือนเหรียญ 2 ด้าน ด้านหนึ่ง ความรู้สึกเป็นเจ้าของจะนำมาซึ่ง ความสนใจห่วงใยดูแลรักษา ดังคำกล่าวที่ว่า “ของของใครของใครก็หวง ของใครใครก็ต้องหวง” แต่ในอีกด้านหนึ่ง ความรู้สึกเป็นเจ้าของจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เป็นเจ้าของมีอำนาจที่สามารถจะเข้าไป “จัดการ” กับสิ่งของหรือเรื่องราวนั้นได้ ซึ่งก็คือการเข้าไปมีส่วนร่วมได้นั่นเอง

ในขณะที่แนวคิดเรื่อง “การมีส่วนร่วม” กลายเป็นหัวใจหลักของการพัฒนานั้น ในทางปฏิบัติและการขบคิดต่อทางวิชาการ ก็ยังมีคำถามที่ต้องการคำตอบอีกหลายข้อ เช่น

- การมีส่วนร่วมนั้น เป็นการให้มาร่วมในเรื่องอะไร และไม่ได้ร่วมในเรื่องอะไร เช่น เมื่อองค์การนาซ่าตัดสินใจส่งจรวดขึ้นไปอวกาศ คนไทยไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจว่าจะส่งหรือไม่ส่ง แต่เมื่อยานอวกาศกลับมายังโลกและเผาไหม้ไม่หมด คนไทยกลับต้องมีส่วนร่วมในการรับผล จากซากของยานอวกาศนั้นด้วย ซึ่งการตัดสินใจครั้งสำคัญๆ ในประเด็นสาธารณะก็เช่นเดียวกัน คือคนส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าร่วมตัดสินใจ แต่กลับต้องร่วมรับผลที่เกิดขึ้น

- มีใครบ้างที่ได้เข้าร่วม (stakeholder) และได้เข้าร่วมในขั้นตอนใดบ้าง ตัวอย่างเช่น งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาหอกระจายข่าวเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน” ของ อ.ดวงพร คำบุญวัฒน์ และคณะ (2545, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แสดงให้เห็น



การคลี่คลายของ “ผู้ที่ได้เข้าไปร่วมงาน” หอกระจายข่าวตั้งแต่ขั้นแรก ที่หอกระจายข่าวเป็นเรื่องของผู้ใหญ่บ้านคนเดียว จนกระทั่งมาถึงเรื่องคณะกรรมการของหอกระจายข่าว และชาวบ้านทั้งชุมชน และคนแต่ละกลุ่มที่กล่าวมานี้ จะเข้าไปร่วมวงไพบูลย์ในขั้นตอนใดบ้าง

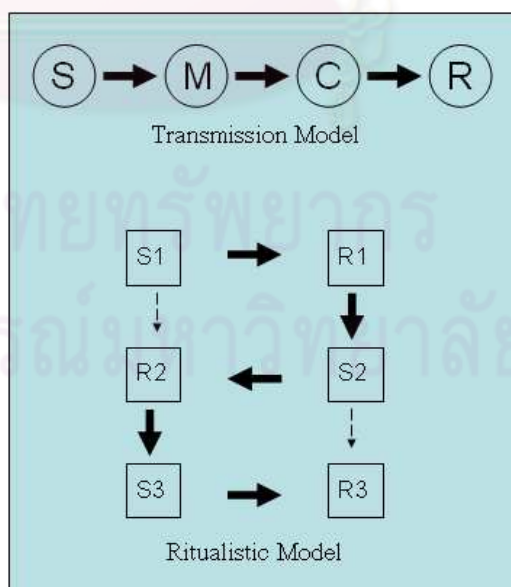
เมื่อนำแนวคิดเรื่อง “การมีส่วนร่วม” ข้างต้นมาผูกกับแนวคิดเรื่องการสื่อสาร ผลลัพธ์ที่ออกมาจะมี 2 รูปแบบ คือ

(ก) การสื่อสารจะเป็นวิถีทาง (Means) หรือเป็น “เครื่องมือ” (tool) ในการนำประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม ในชีวิตสาธารณะของสังคม ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในสังคมประชาธิปไตยคือ การใช้การสื่อสารรณรงค์ให้ประชาชนมาเลือกตั้ง

(ข) การเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าไป “มีส่วนร่วม” ในระบบ “การสื่อสารเอง” ที่มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม” (participatory communication)

ส่วนข้อค้ำนึ่งเรื่องการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม มีดังนี้

(1) ข้อค้ำนึ่งประการแรกเกี่ยวกับคำถามที่ว่า การสื่อสารแบบไหนที่จะเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมได้มาก โดยทั่วไปวงการนิเทศศาสตร์จะแบ่งประเภทของการสื่อสารออกเป็น 2 แบบจำลองใหญ่ๆ คือแบบจำลองเชิงถ่ายทอดข่าวสาร (Transmission) และแบบจำลองเชิงพิธีกรรม (Ritualistic) ดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.2 : แบบจำลองการสื่อสาร



สำหรับแบบจำลองเชิงการถ่ายทอดข่าวสาร (Transmission) นั้น จะมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) คือมีการถ่ายทอดสารจากผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร โดยบทบาทของผู้รับและผู้ส่งจะตายตัว และหลังจากสื่อสารผ่านช่องทาง/สื่อต่างๆ แล้วผู้รับสารก็จะรับรู้/คิดตามที่ผู้ส่งต้องการ ในแง่นี้ผู้ส่งสารจะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสารเป็นส่วนใหญ่ ส่วนผู้รับจะมีบทบาทเพียงรับสารที่ถ่ายทอดไปเท่านั้น เช่น การดูโทรทัศน์ เป็นต้น

ส่วนแบบจำลองเชิงพิธีกรรม (Ritualistic) มีลักษณะเป็นการสื่อสารสองทาง (two-way communication) โดยผู้รับสารและส่งสารจะมีการสลับบทบาทไปมา เช่น การนั่งสนทนากัน ซึ่งหลังจากการสนทนาแล้ว คู่สนทนาทั้งสองฝ่ายก็จะเรียนรู้ข้อมูลข่าวสารของกันและกันแบบพบกันครึ่งทาง (shared meaning) ดังนั้นแบบจำลองเชิงพิธีกรรมจึงเปิดโอกาสให้คู่การสื่อสารทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารมากกว่าแบบจำลองเชิงการถ่ายทอดข่าวสาร

(2) ศักยภาพของการสื่อสารในการเชื่อมโยงปัจเจกบุคคลเข้ากับประเด็นเรื่องราวต่างๆ เช่น เมื่อเกิดการตัดไม้ทำลายป่าต้นน้ำในภาคเหนือ แต่คนกรุงเทพฯกลับไม่รู้สึกละอะไร จนเมื่อมีรายการโทรทัศน์รายการหนึ่ง นำเอาแผนที่ประเทศไทยมากางแล้วชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของแม่น้ำปิงกับแม่น้ำเจ้าพระยา และข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ของป่าไม้กับปริมาณน้ำ การให้ข้อมูลข่าวสารดังกล่าวคือการติดตั้งโปรแกรมวิคิด รวมทั้งประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เกี่ยวกับป่าของคนบนดอยกับน้ำของคนกรุงเทพฯ และการสื่อสารดังกล่าวยังประกอบสร้าง “ความรู้สึกมีส่วนร่วม” ในเรื่องราวต่างๆ ขึ้นมา แต่ในทางปฏิบัติ วิธีดังกล่าวก็ไม่ได้ผลไปเสียทุกครั้ง เพราะยังมีกลไกเหนี่ยวรั้งความรู้สึกไม่รู้สึกละเหตุสมผลและฉนวนกันอีกหลายประการ

(3) กระบวนการรับส่งระหว่างการสื่อสารกับการสร้างความรู้สึกผูกพัน (Engagement)

นับแต่ยุคของอริสโตเติล มีการตั้งข้อสังเกตว่า “การสื่อสาร” คุณสมบัติที่สำคัญคือ เป็นดุจ “กาจใจ” ที่โยงผู้ส่งและผู้รับเข้าหากัน ดังที่ปรากฏร่องรอยอย่างชัดเจนในคำว่า “แม่สื่อแม่ชัก” ของไทย นอกจากนี้การสื่อสารยังมีอิทธิพลในการชักจูงความรู้สึกผูกพันต่อผู้คน สิ่งของหรือเรื่องราวให้เกิดขึ้นได้ เช่น หลังดูรายการ “วงเวียนชีวิต” ก็จะมีคนโทรศัพท์เข้าไปให้ความช่วยเหลือ เป็นต้น

การสื่อสารกับการมีส่วนร่วมและความผูกพันนั้น เป็นกระบวนการที่รับส่งซึ่งกันและกัน กล่าวคือ เมื่อเริ่มต้นด้วยการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร เช่น การทำข่าวเรื่องล่องละเมียดทางเพศต่อเด็กของนักข่าว หลังจากที่ได้อ่านข้อมูลมากขึ้น ก็จะเปลี่ยนแปลงระดับความ

เข้าใจ อารมณ์ และอาจถึงการกระทำ ซึ่งจะแปรเปลี่ยนไปเป็นความรู้สึกผูกพันกับตัวบุคคลหรือประเด็น และเมื่อเกิดความผูกพันก็จะกลายเป็นแรงจูงใจให้เพิ่มการมีส่วนร่วมในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น เช่น ยิ่งผูกพัน ก็ยิ่งหาข้อมูลมากขึ้น เป็นกระบวนการรับส่งที่เพิ่มขึ้นทั้งปริมาณและคุณภาพ

(4) ความสำคัญของบริบทการสื่อสารและการมีส่วนร่วม ในวงการนิเทศศาสตร์ยุคใหม่ มีความสนใจในเรื่องบริบทของการสื่อสาร (communication context) ในฐานะตัวแปรที่มีผลต่อการรับรู้ ดีความ และปฏิกิริยาต่อเนื้อหาข่าวสารทั้งในด้านความเข้าใจ (cognition) อารมณ์ ความรู้สึก (affection) และการกระทำ (behavior/performance) คำว่า “บริบทของการสื่อสาร” อาจหมายรวมถึงแต่เวลา (Time) สถานที่ (space/place) เหตุการณ์ (event) และผู้คนที่อยู่ด้วย เช่นการศึกษาอารมณ์ความรู้สึกของผู้สื่อสารที่เป็นแฟนฟุตบอล เมื่อเวลานั่งดูคนเดียวในบ้าน (individual/private/domestic) กับการออกไปนั่งดูร่วมกับเพื่อนคนอื่น ตามศูนย์การค้า (collective/public) ผลการศึกษาจะพบอย่างแน่นอนว่า ในแง่ “อารมณ์มันส์สะใจ” นั้น ทั้ง 2 บริบทย่อมต่างกัน

นอกจากนี้การเปิดรับสารคนเดียวหรือเป็นกลุ่มยังส่งผลความเข้าใจ การกระทำ รวมถึงความรู้สึกอื่นๆ ด้วย เช่นเวลารับฟังข่าวร้ายตามลำพังเรามักเกิดความหดหู่มืดหวัง แต่หากรับรู้ข่าวร้ายแบบเดียวกันที่เกิดขึ้นกับคนอื่นด้วย อันเนื่องจากการจัดบริบทการสื่อสารให้เกิดการรับรู้ข่าวสารร่วมกัน (Collective viewing behavior) จะพบว่า ผู้สื่อสารสามารถเปลี่ยนความหดหู่มืดหวัง มาเป็นการหันหน้าสู้กับปัญหา หรืออย่างน้อยก็ทำให้รู้สึกผ่อนคลายได้

มิติด้านความรู้ ความเข้าใจก็เช่นกัน ตัวอย่างเช่น หากเรารู้ข้อมูลว่าถ้าเราดับไฟคนเดียวสัก 1 นาที ก็สามารถประหยัดไฟได้ 20 สตางค์ แต่หากทุกครัวเรือนในไทยประหยัดไฟพร้อมๆ กันใน 1 นาที จะประหยัดไฟได้หลายสิบล้านบาท (วิธีการสื่อสารนี้ รายการ “กรองสถานการณ์” เคยทดลองใช้แล้วครั้งหนึ่ง) หากผู้รับสารทุกคนได้รับข้อมูลแบบหลังด้วยการสร้างบริบทการสื่อสารแบบร่วมกัน ก็จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจและการกระทำอย่างมาก

ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม ตรวจสอบลักษณะของการมีส่วนร่วมของผู้เล่น (ผู้รับสาร) กับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นว่ามีการเข้าร่วมในลักษณะใด และใช้รูปแบบการมีส่วนร่วมที่ปรากฏมาตั้งคำถามสำหรับสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นเพื่อวิเคราะห์หาแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

## 5. แนวคิดเรื่องสื่อร้อน (hot media) สื่อเย็น (cool media)

คำว่า สื่อร้อน (Hot media) และสื่อเย็น (cool media) เป็นคำที่ Marshall McLuhan (1911-1980, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อใช้จำแนกประเภทของสื่อตามคุณลักษณะของ การมีส่วนร่วมของผู้รับสาร (audience's participation)

แมคลูฮันอธิบายว่า สื่อร้อน หมายถึง สื่อที่จัดสรรข้อมูลไว้มาก (high definition) จนแทบจะไม่มีช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปใส่ข้อมูลหรือเพิ่มเติมเนื้อหาขึ้น ซึ่งตรงข้ามกับ สื่อเย็น ที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยค่อนข้างสูง เพราะมีเนื้อหาที่เข้มข้นน้อยกว่า (low definition) เช่น ภาพยนตร์จะมีสถานะเป็นสื่อร้อน ในขณะที่โทรทัศน์จัดเป็นสื่อเย็น เพราะในบรรยากาศการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะถูกบังคับให้นั่งแยกกันเก้าอี้ใครเก้าอี้มัน และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มืด โดยมีแสงไฟที่สว่างอยู่บนด้านหน้าจอด้านหน้าเท่านั้น รวมถึงมีกฎกติกาข้อห้ามในการรับชมมากมาย เช่น ห้ามส่งเสียงดัง ห้ามลุกเดินไปมา เพราะฉะนั้น ผู้ชมจึงไม่มีช่องว่างที่จะเติมข้อมูลข่าวสารอื่นเข้ามา ตมข้กับสื่อโทรทัศน์ ที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปเติมเต็มข้อมูลข่าวสารและมีส่วนร่วมในการสื่อสารได้มากกว่า เนื่องด้วยบรรยากาศการชมในพื้นที่คุ้นเคยอย่างห้องนั่งเล่นในบ้าน วิธีดูที่เปิดโอกาสให้ต่อรองกับสื่อผ่านกิจกรรมการสื่อสารอื่นๆ รอบตัว เช่น การพูดคุย ลุกขึ้นเดินไปมา หรือเดินเข้าออกจากห้อง

จากตัวอย่างดังกล่าวข้างต้น แมคลูฮันจึงสรุปว่า สื่อร้อน (เช่น ภาพยนตร์ หนังสือ ภาพถ่าย) จะมีลักษณะของการรวมศูนย์ค่อนข้างสูง (centralisation) และถูกผูกขาดการกำหนดความหมายจากผู้ส่งสารมาแล้ว (authoritarianism) ซึ่งผิดจากสื่อเย็น (เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์ การเสวนาโต้เถียง) ที่ค่อนข้างกระจายอำนาจ (decentralisation) และเปิดโอกาสให้ผู้รับสารเข้าไปมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียมกันมากกว่า (democratisation) ทั้งในแง่ของการเติมเต็มข้อมูลข่าวสาร การเพิ่มเติมความคิดเห็นของตน และการมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร

อย่างไรก็ดี แมแมคลูฮันจะไม่ได้กล่าวไว้ชัดเจน แต่ก็พออนุมานได้ว่าวิธีการนิยามว่ากิจกรรมการสื่อสารใดกระทำผ่านสื่อร้อนหรือสื่อเย็นนั้น ต้องใช้ลักษณะของการเปรียบเทียบเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ซึ่งหมายความว่าสื่อหนึ่งๆ จะไม่สามารถจัดประเภทของตัวเองได้ หากเราไม่ได้เทียบเคียงหรือจัดความสัมพันธ์กับสื่อประเภทอื่น เพราะฉะนั้น สื่อประเภทการสนทนา กลุ่ม ซึ่งเปิดโอกาสการมีส่วนร่วมของผู้รับสารสูง จะเป็นสื่อที่ “เย็นกว่า” (cooler) เมื่อเราเปรียบเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์ที่ “ร้อนกว่า” (hotter) ด้วยคุณลักษณะที่เปิดโอกาสให้ผู้รับสารเข้าไปมีส่วนร่วมเติมเต็มข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็น

ในขณะที่เดียวกัน การจำแนกความเป็นสื่อร้อนสื่อเย็นจะมีลักษณะไม่หยุดนิ่งตายตัว แต่ทว่าสัมพันธ์กับบริบทหรือสภาพแวดล้อมในการสื่อสารแต่ละครั้งไป เช่น โดยธรรมชาติแล้ว หนังสือพิมพ์จัดเป็น “สื่อร้อน” แต่นั่นก็ต้องเกิดในบรรยากาศที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อคนเดียว แต่หากเป็นการอ่านหนังสือพิมพ์พร้อมๆ กับบุคคลอื่นแล้ว สื่อหนังสือพิมพ์อาจกลายเป็นสื่อเย็นมากขึ้น เพราะคำวิพากษ์วิจารณ์ระหว่างสื่อบุคคล อาจมีแนวโน้มถึงการมีส่วนร่วมของผู้รับสารได้สูงกว่าเนื้อหาจากสื่อหนังสือพิมพ์ ฯลฯ เพราะฉะนั้นไม่มีสื่อชนิดใดจะเป็นสื่อร้อนหรือสื่อเย็นในตัวมันเอง หากแต่จะขึ้นอยู่กับสถานะของสื่อดังกล่าวตามแต่เงื่อนไขที่ต่างกันไป

สำหรับแนวคิดเรื่องสื่อร้อนและสื่อเย็นนี้ ผู้วิจัยจะใช้ในการตรวจสอบคุณลักษณะของสื่อวิดีโอเกมสวมบทบาท ว่ามีลักษณะของความเป็นสื่อร้อนหรือเย็นอย่างไร

## 6. ทฤษฎีตัวตน

คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ส (Carl Ransom Rogers, 1902-1987) นักจิตวิทยากลุ่มมนุษยนิยม (Humanistic Psychology) ผู้ที่ศึกษาบุคลิกภาพของมนุษย์จากส่วนที่เป็นประสบการณ์เฉพาะตัวของบุคคล ซึ่งรวมความรู้สึก และเจตคติของบุคคล ต่อโลก ต่อชีวิต ต่อตนเอง และต่อสังคมแวดล้อมโดยมุ่งให้ความสำคัญที่ตัวเอง และความเป็นตัวของตัวเองของบุคคลนั้น (I หรือ Me หรือ Self) ทฤษฎีของโรเจอร์สจึงมีชื่อว่า ทฤษฎีตัวตน (Self Theory)

โรเจอร์สอธิบายว่ามนุษย์ทุกคนมีตัวตน 3 แบบ คือ

### 1.) ตนที่ตนมองเห็น (Perceived Self หรือ Self Concept)

ตนที่ตนมองเห็น คือ ภาพของตนที่เห็นตนเองว่า ตนเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ ความสามารถ ลักษณะเฉพาะตนอย่างไร โดยทั่วไป บุคคลรับรู้และมองเห็นตนเองหลายแง่หลายมุม ซึ่งอาจไม่ตรงกับข้อเท็จจริง หรือภาพที่คนอื่นเห็น เช่น คนที่ชอบเอาวัดเอาเปรียบผู้อื่น อาจไม่นึกเลยว่าตนเองเป็นบุคคลประเภทนั้น

### 2.) ตนตามที่เป็นจริง (Real Self)

ตนตามที่เป็นจริง คือ ลักษณะตัวตนที่เป็นไปตามข้อเท็จจริง บ่อยครั้งที่ตนมองเห็นไม่เห็นข้อเท็จจริงของตน เพราะเป็นกรณีที่ทำให้รู้สึกเสียใจ เศร้าใจ ไม่เทียมหน้าเทียมตา กับบุคคลอื่นๆ รู้สึกผิดเป็นบาป เป็นต้น

### 3.) ตนตามอุดมคติ (Ideal Self)

ตนตามอุดมคติ คือ ตัวตนที่อยากมี อยากเป็น แต่ยังไม่มี ไม่เป็นในสภาวะปัจจุบัน เช่น นาย ก. เป็นคนขี้บรรับจ้าง แต่นึกฝันอยากจะเป็นเศรษฐีมีคนขี้บรให้หนึ่ง นางสาว ข. เป็นคนชอบเห็นเห็นแก่ตัว แต่นึกอยากเป็นคนเก่งของสังคม เข้าคนง่าย เป็นต้น ถ้าคนที่ตนมองเห็นกับตนตามที่เป็นจริงมีความแตกต่างกันมาก หรือมีข้อขัดแย้งกันมาก บุคคลนั้นก็มีแนวโน้มที่จะก่อปัญหาให้แก่ตัวเองและผู้อื่น

ผลดีของคนที่ตนมองเห็นตรงกับตนตามที่เป็นจริง มักมองเห็นตนตามอุดมคติที่ค่อนข้างเป็นไปได้ ทำให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างมีความหวัง กระตือรือร้น และสนใจหวังอยู่เสมอ จึงมีความพอใจตนเองอยู่มาก ซึ่งมักจะนำไปสู่ความพอใจในบุคคลอื่นอีกด้วย ตรงข้ามกับบุคคลที่สร้างภาพของตนตามอุดมคติห่างไกลตนตามที่เป็นจริง มักประสบความสำเร็จในตนเองและผู้อื่น ทำให้มองเห็นตนเองและผู้อื่นในแง่ลบ มีเพื่อนน้อย คบหาสมาคมกับใคร ๆ ยาก ทำให้มีข้อสับสนและขัดแย้งในตนเองและผู้อื่น

สำหรับทฤษฎีตัวตนนี้ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์แนวคิดของผู้เล่นที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าการมีส่วนร่วมสามารถแสดงตัวตนของผู้เล่นตามทฤษฎีตัวตนนี้ได้หรือไม่

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แบ่งเป็น 2 ส่วนได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

#### งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวละคร ของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (1996)

เป็นงานวิจัยที่ศึกษาภาพยนตร์ 6 เรื่อง ได้แก่ Boys On The Side, Show Girls, Waiting To Exhale, To Die For, How to Make An American Quilt เพื่อศึกษาถึงเอกลักษณ์พิเศษของโครงสร้างการเล่าเรื่องและกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวละคร



จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวเอก มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ ได้แก่ ความคิดและข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องราวของผู้หญิงกับความรัก ครอบครัว และสังคม โดยตัวละครหญิงจะมีบทบาทหลากหลาย และมีนิสัยเป็นผู้กระทำมากกว่า ตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป ซึ่งลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับลักษณะของตัวละครเพศหญิงที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ การลำดับโครงเรื่อง ซึ่งมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้เล่าเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับจุดยืนของการเล่าเรื่อง ที่ใช้จุดยืนแบบผู้รู้แจ้ง

งานวิจัยของฉลองรัตน์เป็นการศึกษาโดยอาศัยแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องเพื่อศึกษาองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ข้อขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งตรงกับรูปแบบผู้วิจัยจะทำการศึกษา ผู้วิจัยจึงจะนำงานของฉลองรัตน์มาเป็นต้นแบบในการวิเคราะห์เนื้อหาในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2541) ของ ภัทรหทัย มังคะदानะธา (1998)

เป็นการศึกษาลักษณะของวีรบุรุษที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย โดยศึกษาจากหนังสือการ์ตูนจำนวน 10 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมของวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่หากพิจารณาตามรูปแบบการนำเสนอ ก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยลักษณะของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะได้รับการฝึกฝนความสามารถต่างๆ ออกผจญภัยและพบกับอุปสรรคต่างๆ นานา กลับเข้าสู่สังคมและช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ ประเทศชาติ และได้รับการยกย่องชมเชยว่ามีความสามารถเหนือผู้อื่น ลักษณะของวีรบุรุษจะเน้นความสามารถเชิงกีฬา การต่อสู้ แม้จะมีคุณลักษณะทั้งด้านดีและไม่ดีแต่ก็ได้ปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม

สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นต้นแบบในการศึกษาลักษณะของตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น



การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ของ ชไมพร สุขสัมพันธ์ (1998)

เป็นการวิเคราะห์สัญลักษณ์และรหัสต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงวิธีการสร้างรหัสที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ การ์ตูน และแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นกรอบในการศึกษาวิจัย

ผลการศึกษาพบว่าการเล่นเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีแบบแผนในการเดินเรื่องที่แน่นอน จำนวน 6 แบบแผน กล่าวคือ เรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำของตัวละครที่ชัดเจน ได้แก่ แบบแรก ตัวเอกออกเดินทาง ตัวร้ายต่อสู้กับพระเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกชนะผู้ร้าย แบบที่ 2 นางเอกพบพระเอก ผู้ร้ายขัดขวางความสัมพันธ์ของพระเอกนางเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอกหรือนางเอก และนางเอกเข้าใจกับพระเอก แบบที่ 3 พระเอกพบนางเอก และนางเอกช่วยเหลือพระเอก แบบที่ 4 พระเอกถูกผู้ร้ายหลอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และผู้ร้ายถูกปราบ แบบที่ 5 พระเอกพบผู้ร้าย ผู้ร้ายทำร้ายพระเอก ผู้วิเศษให้ของแก่พระเอก พระเอกปลอมถูกพระเอกเปิดเผย และแบบที่ 6 พระเอกถูกผู้ร้ายกลั่นแกล้ง ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกช่วยเหลือผู้ช่วย

ในส่วนของสัญลักษณ์พบว่ามี 3 ประเภท ได้แก่ 1.) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง 2.) ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูน แสงสีของฉาก และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ 3.) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์แทนคำพูด คำบรรยาย สัญลักษณ์แทนอารมณ์ และแทนเสียง นอกจากนี้ในการ์ตูนญี่ปุ่นยังพบรหัส 4 ประเภท คือ 1.) รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ 2.) รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 3.) รหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเภทนี้ และ 4.) รหัสเกี่ยวกับบุคคล ซึ่งรหัสเหล่านี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งถูกใช้เป็นตัวกำกับและถ่ายทอดความหมายในการ์ตูนญี่ปุ่น

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ชไมพร ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับญี่ปุ่นสำหรับใช้ในการตีความสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงจะนำเอาแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์แก่นเรื่องและรูปแบบของ function ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าได้สะท้อนแนวคิดแบบญี่ปุ่นอย่างไร

การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิเมียร์ พรอพพ์  
ของ พิษญาณี เชิงศิริ (1999)

พิษญาณี ได้ศึกษาเนื้อเรื่องของวรรณกรรมนิทานจากรุ วังศ์ฯ ของไทยในภาคต่างๆ รวมทั้งสิ้น 61 เรื่อง และได้จำแนกพฤติกรรมหลักในวรรณกรรมนิทานจากรุ วังศ์ฯ ของไทยตามแนวทางของวลาดิเมียร์ พรอพพ์ และได้พบว่ามียุทธกรรมหลัก 31 อย่างเหมือนกันกับแนวคิดของพรอพพ์ นอกจากนี้ ยังพบว่ามียุทธกรรมอีกจำนวนหนึ่ง que เติมเต็มจากนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซีย เช่น การที่ตัวเองไปเรียนวิชากับพระราชา หรือการอิจฉาริชยา นอกจากนี้ยังมียุทธกรรมอีกส่วนหนึ่งที่คล้ายกับแนวคิดของพรอพพ์ แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันออกไป เช่น ยุทธกรรมที่ตัวเองต้องการภรรยาของตัวเอง หรือยุทธกรรมของผู้ช่วยเหลือที่ช่วยให้ตัวเองรอดชีวิต เป็นต้น

รูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวยังแสดงให้เห็นว่าแม้แต่นิทานด้วยกัน แต่เมื่อเป็นของคนละประเทศ ก็มีความแตกต่างจากข้อค้นพบในงานวิจัยของพรอพพ์ นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนให้เห็นโครงสร้างสังคมของไทย ว่าเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับการศึกษา มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นสังคมที่มีแง่ลบ คือการอิจฉาริชยา การผิดประเวณี เป็นต้น

ในส่วน of โครงเรื่องวรรณกรรมนิทานจากรุ วังศ์ฯ ได้มีการแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ เริ่มที่ชีวิตตัวเองในวัยเด็ก, เริ่มที่ตัวเองในวัยหนุ่มไปเรียนวิชา และแบบที่ตัวเองมีแม่เหลืออยู่แล้ว และไม่ว่านิทานของภาคใดก็ตาม จะมีตอนที่ซ้ำๆ กันอยู่ ซึ่งเกมสวมบทบาทที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา ก็มีบางเกมที่มีลักษณะคล้ายกัน คือมีทั้งเริ่มเรื่องราวในวัยเด็ก และเริ่มเรื่องราวในวัยผู้ใหญ่

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นต้นแบบในการศึกษาการเล่าเรื่องในเกม RPG ของญี่ปุ่นตามแนวทางของ พรอพพ์ ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานไปแล้วในบทที่ 1 ว่าการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการใช้การเล่าเรื่องที่มีลักษณะคล้ายนิทาน เทพนิยาย หรือวรรณกรรมที่เคยมีมาก่อน ดังนั้น รูปแบบของตัวละคร และลักษณะพฤติกรรมที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นก็น่าจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับแนวคิดของพรอพพ์ หรืออาจมีรูปแบบอื่นๆ ที่เพิ่มเติมขึ้นมาได้

การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของทักนัย กุลบุญลอย  
(2001)

เป็นงานวิจัยการประกอบสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ว่าผู้สร้าง (จอร์จ ลูคัส) มีมุมมอง ความเชื่อ และปมหลังที่สัมพันธ์ต่อเทพนิยายอย่างไร และมีการนำเทพนิยายมาใช้ในลักษณะใดบ้าง ตลอดจนมีการใช้เทคนิคในการนำเสนออย่างไร

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้สร้างได้ได้แรงบันดาลใจหลักๆ ในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมาจากงานเขียนของแคมป์เบลล์ (Masks of God (4 ชุด), Myths to Live By, The Mythic Image, The Mythic Dimension, และ The Hero With A Thousand Faces) และของโทลคีน (Lord of The Rings) งานภาพยนตร์ของคุโรซาวา ภาพยนตร์แนวตะวันตกของอเมริกา และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และการ์ตูนแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แล้วนำเอาเค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และลักษณะเด่นของตัวละครจากเทพนิยายต่างๆ มาดัดแปลงและตีความเสียใหม่ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยไม่ได้มีการอ้างถึงเนื้อเรื่องและตัวละครจากเทพนิยายดั้งเดิมโดยตรง

นอกจากนี้ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับการสร้างสรรค์และนำเสนอด้วยเทคนิคทางด้านภาพและเสียงที่โดดเด่นและทันสมัย ซึ่งพัฒนาขึ้นมาเพื่อการนี้โดยเฉพาะ ประกอบเข้ากับการดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาให้แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในประเภทและยุคเดียวกัน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เกม RPG มีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เนื่องจากเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่างๆ ในเกม RPG ก็มีการประกอบสร้างมาจากเทพนิยาย และวรรณกรรมร่วมสมัยหลายเรื่อง เนื่องจากวิธีการดังกล่าวจะทำให้ผู้เล่นสามารถตีความเนื้อหาของเกม รวมถึงสามารถ Identify ตนเองในการมีส่วนร่วมกับเกมได้ง่ายขึ้น เช่นการนำชื่อตัวละครเทพนิยายของกรีก หรือนอร์เวย์ มาใส่ลงในเกม แต่เปลี่ยนรูปลักษณะของตัวละคร ก็จะทำให้ผู้เล่นที่มีพื้นความรู้เกี่ยวกับเทพนิยายอยู่แล้วสามารถเข้าใจที่มาของตัวละครได้

ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาที่มาขององค์ประกอบที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ได้แก่ โครงเรื่อง, ตัวละคร, ฉาก ว่ามีที่มาจากเทพนิยายหรือวรรณกรรมเรื่องใด และมีการดัดแปลงในลักษณะใดบ้าง

การพัฒนาแนวคิด และมาตรวัดต้นแบบตราสินค้า เพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสาร  
การตลาด ของอริชัย อรรคอุดม (2009)

เป็นการศึกษามุมมองด้านสัญลักษณ์ของตราสินค้าในเชิงการสื่อสารการตลาดผ่านแนวคิดเรื่องภาพต้นแบบ (Archetype) ทำให้พบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยจำนวน 15 ต้นแบบ คือ

- วีรบุรุษ (hero) คือคนดี กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว เสียสละ และไม่ยอมแพ้ต่อปัญหา มีวีรกรรมที่โดดเด่น และสามารถเป็นผู้นำของกลุ่มคน หรือเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป เพราะได้ทำความดีอันยิ่งใหญ่
- นักปราชญ์ (sage) คือผู้มีความสุขุม รอบรู้ มีไหวพริบ ปฏิภาณ สติปัญญาเหนือผู้อื่น ซึ่งความฉลาดนั้นอาจติดตัวมาแต่กำเนิด หรือแสวงหาด้วยตนเอง
- ผู้วิเศษ (magician) ผู้มีลักษณะกึ่งนักปราชญ์ ซึ่งคอยให้ความช่วยเหลือ มีความรู้ในเวทมนตร์คาถา ซึ่งเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ อาจมีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง จึงมักเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งการสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันก็ไม่ค่อยชอบอดทน เชื่อมั่นในอำนาจของตน ว่าอำนาจนั้นจะทำให้ผู้คนเชื่อมั่น จึงต้องการความยอมรับอย่างสูง
- นักรบ (warrior) คือผู้ที่มีความกล้าหาญ จิตใจเข้มแข็ง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง กล้าแสดงออก ไม่กลัวอันตราย ชอบเสี่ยง ไม่ยอมตายและจงรักภักดี
- จอมเจ้าเล่ห์ (trickster) หมายถึงคนที่คิดนอกกรอบของสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ และปฏิภาณไหวพริบสูงกว่าคนทั่วไป แต่มักไม่แสดงออกตรงๆ
- ผู้ค้นหา (seeker) คือผู้ที่มีความสงสัยอยู่เสมอ รักสันโดษ มีความกังวลสูง และมีจิตวิญญาณของความสนใจใคร่รู้ และไม่หยุดนิ่งเพียงแค่สิ่งที่รู้ ชอบไปย่งที่ๆ ไม่เคยไป ซ้ำสงสัยและพร้อมจะค้นหาเสมอ
- ผู้ช่วยเหลือ (helper) คือผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า คอยคุ้มครอง มีอุดมการณ์สูง นับถือความถูกต้อง กล้าหาญมุ่งมั่น คุณธรรมสูงส่ง แข็งแกร่งทั้งกายและใจ แต่บางครั้งก็มากเกินไปจนกลายเป็นครอบงำ

- มารดา (mother) หมายถึงผู้ให้กำเนิด ซึ่งสื่อถึงคุณธรรมอันได้แก่ ความกตัญญู การเสียสละ และการให้ชีวิต
- นักรัก (lover) คือคนที่สูงส่ง รูปร่างงาม เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ทางเพศ ฉลาด เข้าใจ จิตใจคน ช่างเจรจา
- ผู้ไร้เดียงสา (innocent) หมายถึงผู้ที่บริสุทธิ์ผุดผ่องไร้มลทิน มักเป็นเด็กสาว หรือหญิงสาวที่อ่อนเยาว์ น่าทะนุถนอม ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของนางเอก
- เพื่อนสนิท (companion) คือผู้ที่มีความเสมอภาคกับเรา มีความเหมือนมากกว่าความต่าง ไว้วางใจได้ จริงจัง เป็นผู้รู้ใจ สามารถปรึกษาได้
- ราชา (king) หมายถึงผู้ยิ่งใหญ่ เป็นที่เคารพ และกำหนดทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นตัวแทนของหลักการที่สูงส่ง ยุติธรรม และมีบุญญาธิการ
- ผู้สันโดษ (loner) เป็นตัวละครที่มีลักษณะสากล มีลักษณะเป็นคนธรรมดาที่ตกอยู่ในภาวะอ้างว้างสับสน หรืออาจด้อยกว่าคนทั่วไป รูปร่างมักอับปลั๊กซ์ แต่มีความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง
- เจ้าเสน่ห์ (enchantress) มักเป็นเพศหญิงมากกว่าชาย เก่งกล้าฉลาด มีไหวพริบ แจ่มใส ดูน่าสนใจ ชอบใช้เสน่ห์ยั่วยวน กินความถึงการล่อลวง บ้างครั้งจึงถูกมองในแง่ไม่ดี
- ขบถ (rebel) คือคนที่คิดนอกกรอบ เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ชอบต่อต้านระเบียบสังคม มักทำในสิ่งที่คิด ไม่ชอบประนีประนอม

ซึ่งข้อมูลดังกล่าว สามารถนำมาประกอบการอธิบายคุณลักษณะของตัวละคร ในเกมสวมบทบาทได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์ ของ ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2007)

เป็นการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในเกมออนไลน์ Grand Espada



จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่ารูปแบบการสื่อสารในเกมออนไลน์มีอยู่ 5 ลักษณะ  
ได้แก่

1. ระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมออนไลน์
2. ระหว่างผู้เล่นแต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์
3. ระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับตัวเกมออนไลน์
4. ระหว่างตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์
5. ระหว่างผู้เล่นแต่ละคนกับตัวละครของผู้เล่นและเกมออนไลน์

เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมแบบสวมบทบาท ซึ่งเป็นเกมแบบออฟไลน์ (มีผู้เล่นคนเดียว ได้ตอบกับคอมพิวเตอร์) ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่า รูปแบบการสื่อสารดังกล่าวน่าจะมีความคล้ายคลึงกัน แต่จะลดลงจาก 5 ประเภท เหลือเพียง 3 ประเภท ได้แก่

1.) ระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมบทบาท คือการสื่อสารที่เกิดจากเจตนาของผู้เล่นและส่งผ่านไปยังเกมสวมบทบาท การสื่อสารลักษณะนี้ ได้แก่ การเลือกหรือตั้งชื่อให้แก่ตัวละคร ซึ่งจะมาทำหน้าที่สื่อสารกับเกมแทนผู้เล่นระหว่างการดำเนินเนื้อเรื่อง

2.) ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น คือรูปแบบการสื่อสารที่ผู้เล่นเป็นคนกำหนดให้กับตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมอยู่ เช่น การให้ตัวละครโจมตีศัตรูด้วยอาวุธหรือเวทมนตร์

3.) ระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมบทบาท คือพฤติกรรมที่ตัวละครของผู้เล่นทำการสื่อสารกับตัวเกม โดยรูปแบบการสื่อสารนี้จะเป็นผลมาจากการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น และถูกรอรับไว้ด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับเกมแบบสวมบทบาทอีกชั้นหนึ่ง ทั้งนี้เพราะการกระทำบางอย่าง ผู้เล่นไม่สามารถสื่อสารกับเกมได้โดยตรง แต่ตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมอยู่จะทำการสื่อสารแทน เช่น การบังคับตัวละครไปสนทนากับตัวละครในเกมที่เป็น NPC (Non-player character) หรือตัวละครที่เป็นชาวบ้านซึ่งจะคอยให้ข้อมูลต่างๆ ในเกม หรือการที่ตัวละครไปซื้อสินค้า เป็นต้น

จากรูปแบบการสื่อสารทั้ง 3 ชนิดระหว่างผู้เล่น, เกมแบบสวมบทบาท และตัวละครของผู้เล่น จะสังเกตได้ว่าทั้งหมดเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participation) ที่ผู้เล่น



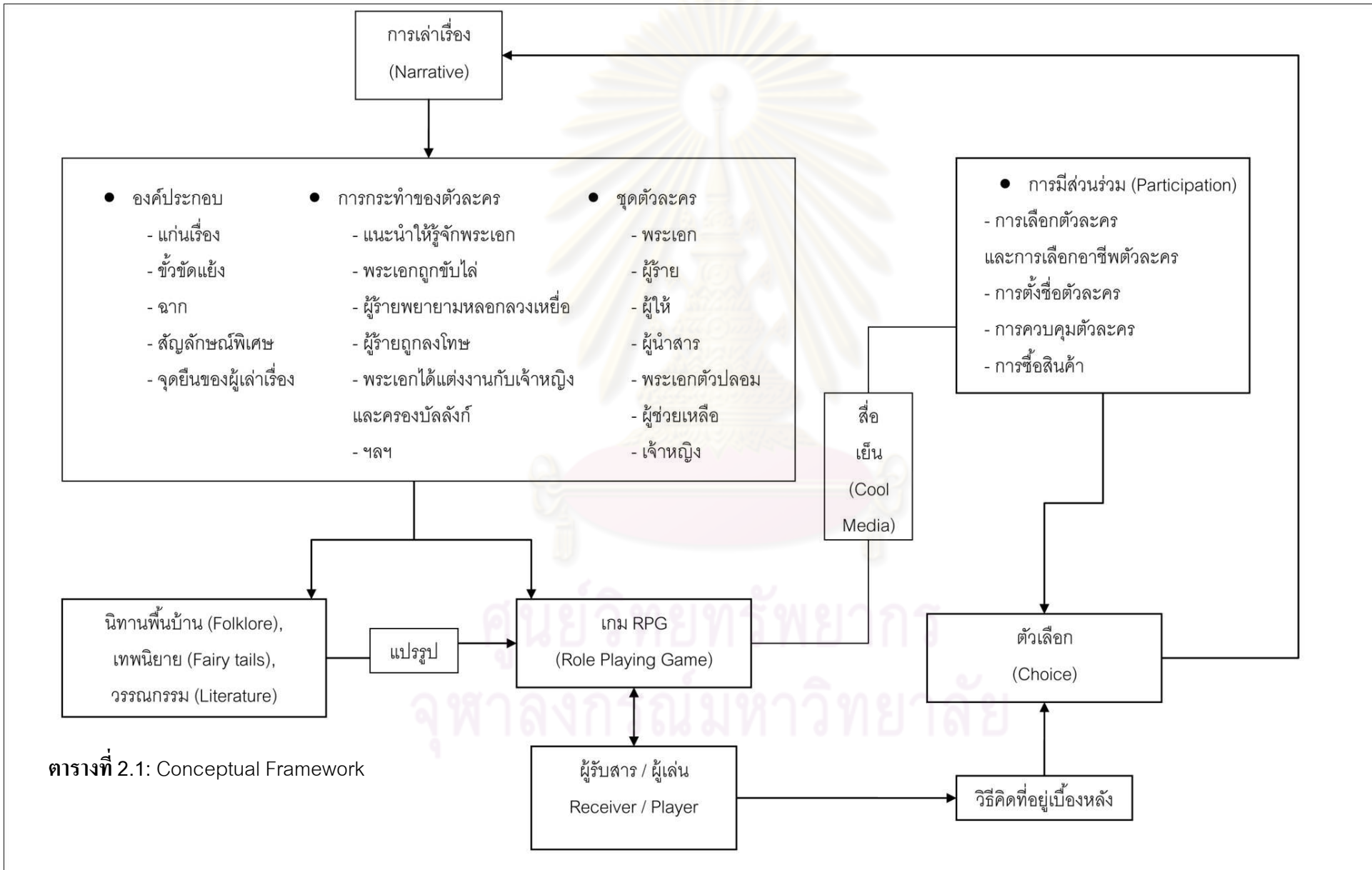
จะต้องเข้าไปมีบทบาทด้วย ดังนั้นแนวคิดจากงานวิจัยของดวงลาภ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ศึกษารูปแบบของการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นของผู้วิจัยได้

การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่น  
ไทย ของ วชิรินทร์ ภิญญาศาสตร์ (2007)

เป็นการศึกษาการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นเกมคนอื่น ๆ ว่ามีกระบวนการ และรูปแบบเป็นอย่างไร รวมไปถึงการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ในโลกเสมือนจริงว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ยังศึกษาถึงลักษณะการสร้างตัวตนของผู้เล่นในเกมออนไลน์ เพื่อต้องการที่จะทราบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์มีรูปแบบและขั้นตอนการสร้างตัวตนเป็นอย่างไร และการสร้างตัวตนจะส่งผลอย่างไรต่อการสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นตั้งแต่การที่ผู้เล่นเลือกเกมออนไลน์ เข้าสู่เกม สร้างตัวตน เลือกคู่สนทนา สนทนา และพัฒนาสัมพันธภาพ เนื่องจากสังคมในเกมออนไลน์เป็นสิ่งสมมติขนาดใหญ่ หากผู้เล่นทำการสนทนาในเกมแล้วเกิดความพอใจซึ่งกันและกันก็สามารถพัฒนาสัมพันธภาพต่อไปได้ โดยการแลกเปลี่ยนอีเมลเพื่อแอด HI5 หรือสนทนาด้านโปรแกรม MSN ส่วนรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพนั้นจะ แบ่งเป็นภาษาเขียน การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ และการใช้ศัพท์เฉพาะ ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารนี้จะก่อให้เกิดชุมชนย่อยในเกมออนไลน์ขึ้นมา ซึ่งผู้เล่นจะนิยมรวมกลุ่มกันมากกว่าการเล่นเพียงลำพัง สำหรับการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะมีการตั้งชื่อที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริง และตั้งชื่อที่สอดคล้องกับตัวจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกว่าตนเองอยู่ในชุมชนย่อยหรือสังกัดใด เพื่อเป็นการสร้างตัวตนร่วมอีกด้วย

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำมาศึกษาเปรียบเทียบกับรูปแบบการตั้งชื่อในเกมออนไลน์กับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมแบบออฟไลน์ ว่ามีเหตุจูงใจในการตั้งชื่อ รวมถึงแนวคิดของผู้เล่นที่มีต่อการตั้งชื่อในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าเหมือนหรือต่างกับเกมออนไลน์อย่างไร



ตารางที่ 2.1: Conceptual Framework

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้เข้าใจกลวิธีในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยใช้วิธีวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง (Structural Interviews) เพื่อสอบถามเกี่ยวกับแนวคิดของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม โดยมีขั้นตอนในการวิจัยดังต่อไปนี้

#### แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษาออกเป็น 3 ประเภทคือ

##### 1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกม

ในการคัดเลือกเกมสำหรับศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพยายามเลือกเกมให้มีความหลากหลายในด้านรูปแบบการมีส่วนร่วม เนื้อหา และลักษณะของตัวละคร เพื่อจะใช้ในการศึกษา Paradigmatic โดยคัดเลือกเกมที่จะใช้ศึกษาจำนวน 5 เกม จาก 3 ค่าเกม และเป็นเกมที่เคยได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งแต่ละเกมเคยติดอันดับเกมยอดนิยมซึ่งจัดอันดับโดยนิตยสาร ฟามิตัส (Famitsu) ของประเทศญี่ปุ่น และเป็นที่ยุ้จักของนักเล่นเกมชาวไทย นอกจากนี้ทุกเกมยังมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศแถบยุโรปและอเมริกา โดยมีรายชื่อเกมดังต่อไปนี้

- Seiken Densetsu 3 (SFC, Square) วางจำหน่ายเมื่อปี 1995
- Saga Frontier (PSX, Square) วางจำหน่ายเมื่อปี 1997
- Pokemon Fire Red (GBA, Nintendo) วางจำหน่ายเมื่อปี 2004
- Final Fantasy 6 (GBA, Square-Enix) วางจำหน่ายเมื่อปี 2006
- Breath of Fire 2 (GBA, Capcom) วางจำหน่ายเมื่อปี 2007

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ บทความตามเว็บไซต์ และหนังสือประเภท Guide Book ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับของเกมที่ทำการศึกษา โดยข้อมูลประเภทเอกสารจะช่วยให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่นและครบถ้วนสมบูรณ์กว่าการศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่เป็นเกมเพียงอย่างเดียว

## 3. แหล่งข้อมูลบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ (Structural Interviews) ผู้เล่นเกม (Gamer) ที่ชื่นชอบการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยจะศึกษาเฉพาะผู้เล่นในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เคยมีประสบการณ์ในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมากกว่า 5 เกม สามารถอธิบายสาเหตุของความชื่นชอบที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม และประโยชน์ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นได้ มีทั้งเพศชายและหญิงอายุระหว่าง 20-40 ปี จำนวน 21 คน

สำหรับสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี เนื่องจากผู้เล่นที่เป็นเยาวชนซึ่งอายุต่ำกว่า 20 ปีจะเล่นเกมประเภทอื่น เช่น เกมออนไลน์ เกมต่อสู้ และเกมกีฬา ทำให้หากกลุ่มตัวอย่างได้ค่อนข้างยาก

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกม

ผู้วิจัยจะทำการเล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่คัดเลือกไว้ เพื่อนำข้อมูลจากในเกมมาวิเคราะห์หากวิธีในการเล่าเรื่องตามหลักของ V.Propp แนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง และสำรวจรูปแบบของการมีส่วนร่วมในแต่ละเกม ว่าผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในลักษณะใดบ้าง

### 2. ข้อมูลประเภทเอกสาร

เก็บรวบรวมหนังสือ หรือ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมจากเว็บไซต์ แล้วนำมาศึกษาเนื้อหา เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ โครงสร้าง และองค์ประกอบ ของการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

### 3. ข้อมูลประเภทบุคคล

ทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เพื่อหาวิธีคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่น สำหรับกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์นี้ ผู้เล่นได้มาจากการทำความรู้จักผ่านเว็บไซต์ gamer-gate.net ในส่วนของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะมุ่งประเด็นไปที่รูปแบบการมีส่วนร่วม เพื่อหาวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังเท่านั้น โดยผู้ให้สัมภาษณ์อาจตอบคำถามโดยอิงจากเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นอื่นๆ ที่ผู้เล่นไม่ได้นำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องก็ได้ โดยมีรายละเอียดของกลุ่มผู้เล่นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1: รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ	เพศ	อายุ	อาชีพ	Play Hours/Day
1. กมนทัต นภาพงศ์	ชาย	23	-	5
2. ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์	ชาย	23	นักศึกษาปริญญาโท	10
3. ศุภวัช ปิ่นแก้ว	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12
4. Keng (นามแฝง)	ชาย	38	พนักงานสำนักงานประกันสังคม	6
5. ธวัชชัย ดีสิริเสถียร	ชาย	27	graphic designer	12
6. เจนอาภา เกื้อกูลวงศ์	หญิง	31	ครูสอนภาษาอังกฤษ	6
7. ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12
8. วิศิษฐ์ศักดิ์ สมนามิตร	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	16
9. มรกต หงส์วิทยากร	ชาย	28	โปรแกรมเมอร์	6
10. เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์	หญิง	28	graphic designer	24
11. Vichayut (นามแฝง)	ชาย	33	แมวมอง	4
12. Deardevil (นามแฝง)	ชาย	24	วิศวกร	10
13. Nut Raccoon (นามแฝง)	ชาย	20	นักศึกษาปริญญาตรี	10
14. รัชนีกร อึ้งสมรรถโกษา	หญิง	32	ครูสอนศิลปะ	12

15. สุกฤตา จำเนียร	หญิง	24	เจ้าหน้าที่เซ็นเซอร์	8
16. สุนารี อำนวจกิจเจริญ	หญิง	21	นักศึกษาปริญญาตรี	7
17. Terra Branford (นามแฝง)	ชาย	26	นักศึกษาปริญญาเอก	9
18. วิริยะ เรวดีบวรวงศ์	ชาย	25	พนักงานบริษัท	8
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ	ชาย	26	โปรแกรมเมอร์	14
20. ZyxMa (นามแฝง)	ชาย	21	นักศึกษาแพทย์	6
21. กะหล่ำกัมปนาท (นามแฝง)	ชาย	26	ล่าม	4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

#### 1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกมและข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกมแบบสวมบทบาทของ ฦึ่ปุ่นไปพร้อมข้อมูลประเภทเอกสาร เนื่องจากข้อมูลบางอย่างจะไม่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของ ฦึ่ปุ่น แต่จะเป็นข้อมูลพิเศษที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์หรือหนังสือคู่มือเกม เช่น ข้อมูลพิเศษของตัวละคร ฯลฯ

ในส่วนเนื้อหา (Content analysis) จะเขียนอธิบายเนื้อเรื่องย่อของแต่ละเกม และศึกษาทั้งเรื่องเพื่อค้นหาลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกร่างขึ้น โดยศึกษาวิเคราะห์ตามแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ ได้แก่

1. โครงเรื่อง (Plot) ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เพื่อค้นหาโครงสร้างการจ้ดวางลำดับเหตุการณ์ในเรื่องว่าเป็นอย่างไร โดยใช้แนวคิด Syntagmatic structure ของ Propp ที่แบ่ง Function ของการกระทำของตัวละครออกเป็น 31 function มาวิเคราะห์รูปแบบการกระทำของตัวละครที่เกิดขึ้นในเกม RPG



2. แก่นเรื่อง (Theme) ใช้แนวคิดของ K. Griffith ที่ใช้กลอุบาย 3 อย่างในการวิเคราะห์ ได้แก่ คู่ตรงกันข้าม, สัญลักษณ์ และพัฒนาการของเรื่อง เพื่อหาว่าแก่นเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีลักษณะแบบใด

3. ขั้วขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง (Conflict) วิเคราะห์โดยใช้ ใช้การแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) เพื่อวิเคราะห์ความขัดแย้ง 3 ประเภทได้แก่ นี้ ความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอก

4. ตัวละคร (Character) วิเคราะห์เฉพาะตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อศึกษาบทบาทและคุณสมบัติของตัวละคร รวมถึงศึกษา Paradigmatic ของตัวละครเอก ว่ามีลักษณะอย่างไร

5. ฉาก (Setting) วิเคราะห์ช่วงเวลาและสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าแสดงออกถึงยุคสมัยใดและเป็นสถานที่แบบไหน โดยจะแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ฉากธรรมชาติ และฉากสิ่งก่อสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อหาโลกทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) วิเคราะห์ว่าองค์ประกอบใดที่น่าจะเป็นสัญลักษณ์พิเศษของเรื่อง และองค์ประกอบดังกล่าวมีความหมายพิเศษอย่างไร โดยสัญลักษณ์พิเศษอาจปรากฏในรูปแบบ Logo ของเกม หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่แสดงออกมาระหว่างการดำเนินเรื่อง

7. จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Point of view) วิเคราะห์ตามแนวคิดของ Louise Giannetti ที่แบ่งมุมมองในการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ มุมมองบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) บุรุษที่ 3 (The Third-Person Narrator) มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) และมุมมองแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) รวมถึงวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องจากผู้ผลิตว่ามีทัศนคติอย่างไร

วิเคราะห์การมีส่วนร่วม จะศึกษาลักษณะการมีส่วนร่วมของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นแต่ละเกม ว่าผู้เล่นจะมีส่วนร่วมได้ในลักษณะใดบ้าง ซึ่งในขั้นต้น ผู้วิจัยได้ทดลองทำตารางแสดงลักษณะการมีส่วนร่วมของแต่ละเกม โดยมีลักษณะดังนี้

ตารางที่ 3.2: รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทที่นำมาวิเคราะห์

รูปแบบการมีส่วนร่วม	Seiken Densetsu 3	Saga Frontier	Pokemon Fire Red	Final Fantasy 6	Breath of Fire 2
เลือกตัวละคร	✓	✓	✓		
ตั้งชื่อตัวละคร	✓	✓	✓	✓	✓
เลือกอาชีพให้ตัวละคร	✓				
การควบคุมตัวละคร	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยจะอธิบายรูปแบบและวิธีการในการมีส่วนร่วมแต่ละประเภท รวมถึงแนวคิดของผู้เล่น ที่มีต่อการมีส่วนร่วมดังกล่าว

## 2. ข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการสำรวจแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยแบ่งวัตถุประสงค์ออกเป็น 7 ชุด และคำถาม 12 ข้อ โดยในชุดคำถามนี้ จะใช้คำว่าเกม RPG แทนคำว่าเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจของผู้ให้สัมภาษณ์ และมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

1. เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง

2. อายุ.....ปี

### ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมสวมบทบาทของกลุ่มตัวอย่าง

3. เวลาที่ใช้เล่นเกมวันละ.....ชั่วโมง

ส่วนที่ 3 แรงจูงใจของการมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาท

4. ในการตัดสินใจเล่นเกม RPG ผู้เล่นพิจารณาจากองค์ประกอบใดของเกมบ้าง เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (5-1)

- ( ) เนื้อเรื่อง                      ( ) ระบบภายในตัวเกม
- ( ) ภาพและเสียง                ( ) หน้าตาของตัวละคร
- ( ) ชื่อเสียงของค่ายที่ทำการผลิต

เหตุผล.....

ส่วนที่ 4 การแสดงตัวตนในการเล่นเกมนสวมบทบาทของกลุ่มตัวอย่าง

5. ในเกม RPG ที่ให้ผู้เล่นตั้งชื่อตัวเองได้ ผู้เล่นมีความสนใจที่จะตั้งชื่อตัวเองหรือไม่

- = สนใจ (ไปข้อ 6)
- = ไม่สนใจ ใช้ชื่อที่เกมกำหนดมาให้ (ไปข้อ 7)

6. หากสนใจ ผู้เล่นนิยมตั้งชื่อตัวเองในลักษณะใด

- ( ) ตั้งเป็นชื่อตัวเอง
- ( ) ชื่อของบุคคลหรือสิ่งที่ชื่นชอบ
- ( ) อื่นๆ

7. ในการเลือกอาชีพของตัวละคร ผู้เล่นมักเลือกอาชีพในลักษณะใด

- ( ) นักรบ (Fighter)
- ( ) ผู้วิเศษ (Magic User)
- ( ) นักบวช (Cleric)
- ( ) อาชีพเฉพาะทาง เช่น ชโมย นักรวี นักเต็นรำ ฯลฯ (Supporter)

เหตุผล.....

ส่วนที่ 5 ทักษะคติของผู้เล่นต่อการเลือกตัวละคร และตัวละครเอกในเกมสวมบทบาท

8. ในการเลือกตัวละคร ผู้เล่นมีหลักในการเลือกอย่างไร
9. ผู้เล่นเคยจินตนาการว่าตนเองเป็น หรืออยากเป็นตัวละครเอกในเกมสวมบทบาทหรือไม่ แล้วตัวเอคนั้นมีบุคลิกเหมือนหรือต่างกับตัวผู้เล่นอย่างไร

ส่วนที่ 6 ความสนใจของผู้เล่น ต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมสวมบทบาท

10. ผู้เล่นให้ความสนใจและทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผ่านการอ่านบทสนทนา, ข้อความที่ปรากฏ หรือเสียงบรรยาย ระหว่างการเล่นเกม RPG หรือไม่

( ) สนใจ (ไปข้อ 11)

( ) ไม่สนใจ (ไปข้อ 12)

11. หากผู้เล่นสนใจอ่านและตีความ บทสนทนาหรือข้อความที่ปรากฏระหว่างการเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นมีความเข้าใจเนื้อเรื่องในเกมในระดับใด

( ) รู้คร่าวๆ

( ) รู้ทั้งหมด

ส่วนที่ 7 ความสนใจของผู้เล่น ต่อรูปแบบการมีส่วนร่วม

12. รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกม RPG รูปแบบใด ที่ผู้เล่นรู้สึกชื่นชอบมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (จาก 4-1)

( ) การเลือกตัวละคร หรืออาชีพตัวละคร

( ) การตั้งชื่อตัวละคร

( ) การเลือกคำสั่งในฉากต่อสู้

( ) การได้ใช้จ่ายเงินตามใจชอบ

เหตุผล.....

### การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลโดยอาศัยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยเรียงลำดับดังต่อไปนี้

- บทที่ 4 กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น
- บทที่ 5 การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น
- บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผล



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นตามที่ได้ศึกษามาจำนวน 5 เกม ได้แก่เกม Seiken Densetsu 3, Saga Frontier, Breath of Fire 2, Pokemon Fire Red และ Final Fantasy 6

ในส่วนของโครงสร้าง ผู้วิจัยได้ประมวลรูปแบบ function พฤติกรรมของตัวละครทั้งหมด เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจ โดยอ้างอิงจากทฤษฎีโครงสร้างของ V.Propp ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

$\alpha$	หมายถึง	ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น
$\beta^1$	หมายถึง	สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^2$	หมายถึง	ความตายของพ่อกับแม่
$\beta^3$	หมายถึง	สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^4$	หมายถึง	ความตายของตัวละครอื่น*
$\delta^1$	หมายถึง	ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด
$\varepsilon^2$	หมายถึง	ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง
$\varepsilon^3$	หมายถึง	ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ
$\zeta^1$	หมายถึง	ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอก
$\zeta^2$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง
$\zeta^3$	หมายถึง	ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ
$\eta^1$	หมายถึง	ตัวโกงพยายามที่จะตบตาเหยื่อ
$\eta^3$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง
$\eta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง
$\theta^1$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกง
$\theta^2$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกงเนื่องจากถูกเวทมนตร์ของตัวโกง
$\theta^3$	หมายถึง	ตัวเอกมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง
$\theta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง*
$\lambda$	หมายถึง	เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย
A	หมายถึง	พฤติกรรมของตัวโกง



A <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา
A <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวโกงทำลายพืชผล
A <sup>5</sup>	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการขโมย
A <sup>6</sup>	หมายถึง	ตัวโกงทำร้ายตัวเองจนบาดเจ็บหรือพิการ
A <sup>11</sup>	หมายถึง	ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอง
A <sup>13</sup>	หมายถึง	ตัวโกงสั่งฆ่าตัวเอง
A <sup>19</sup>	หมายถึง	ตัวโกงประกาศสงคราม
A <sup>20</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกหลวงตัวโกง*
A <sup>21</sup>	หมายถึง	ตัวเองหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโกงทำการขโมย*
A <sup>22</sup>	หมายถึง	ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง*
A <sup>23</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเองถูกคนในครอบครัวจับได้*
A <sup>24</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเองโดนจับขัง*
A <sup>25</sup>	หมายถึง	ตัวโกงวางยาพิษ*
A <sup>26</sup>	หมายถึง	ตัวโกงสังหารตัวละครอื่น*
a	หมายถึง	การขาด ความขาดแคลน
a <sup>2</sup>	หมายถึง	การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ
a <sup>5</sup>	หมายถึง	การขาดเงินทองหรือความหมายของชีวิต
a <sup>6</sup>	หมายถึง	การขาดในรูปแบบอื่นๆ
B	หมายถึง	การใกล้เคียง เหตุการณ์เชื่อมโยง
B <sup>1</sup>	หมายถึง	ขอความช่วยเหลือ
B <sup>3</sup>	หมายถึง	การให้อิสราภาพ
C	หมายถึง	ตัวเองยินยอมที่จะไปเสาะหา
↑	หมายถึง	ตัวเองเดินทางจากบ้าน
D	หมายถึง	พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ
D <sup>1</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษทดสอบตัวเอง
D <sup>2</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษตั้งคำถามตัวเอง
D <sup>3</sup>	หมายถึง	ช่วยเหลือให้ตัวเองมีชีวิตอีกครั้ง
D <sup>5</sup>	หมายถึง	ร้องขอความเมตตา
D <sup>6</sup>	หมายถึง	การโต้แย้ง
D <sup>7</sup>	หมายถึง	คำร้องขออื่นๆ
D <sup>8</sup>	หมายถึง	ความพยายามที่จะทำลาย

D <sup>10</sup>	หมายถึง	ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ
D <sup>11</sup>	หมายถึง	การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้*
D <sup>12</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเองหรือพรรคพวก*
E <sup>2</sup>	หมายถึง	ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี
E <sup>7</sup>	หมายถึง	ให้ความช่วยเหลือ (E <sup>7</sup> )
E <sup>8</sup>	หมายถึง	พยายามทำลาย
E <sup>9</sup>	หมายถึง	ได้รับชัยชนะ
E <sup>10</sup>	หมายถึง	การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน
F	หมายถึง	ตัวเองได้ของวิเศษ
F <sup>4</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า
F <sub>9</sub> <sup>6</sup>	หมายถึง	ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ
F <sup>7</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกตีหรือกิน
F <sup>8</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกคว่ำไป
F <sup>9</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ
G	หมายถึง	การพาตัวเองไปยังจุดหมาย
G <sup>1</sup>	หมายถึง	ตัวเองเหาะไป
G <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวเอง(ขี่)ม้าไป เดินทางทางบกหรือทางน้ำ
G <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวเองถูกพาไป
G <sup>4</sup>	หมายถึง	ตัวเองไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ
G <sup>5</sup>	หมายถึง	ตัวเองทำการสื่อสารบางประการ
G <sup>7</sup>	หมายถึง	การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ*
H	หมายถึง	ตัวเองต่อสู้กับตัวโกง
H <sup>2</sup>	หมายถึง	ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน
H <sup>5</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเองต่อสู้กับตัวโกง*
H <sup>6</sup>	หมายถึง	พนันกันด้วยการโยนเหรียญ*
I	หมายถึง	ตัวเองชนะตัวโกง
I <sup>2</sup>	หมายถึง	ชัยชนะจากการแข่งขัน
I <sup>6</sup>	หมายถึง	เนรเทศตัวโกง
I <sup>7</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเองชนะตัวโกง*
I <sup>8</sup>	หมายถึง	ชนะการโยนเหรียญ*

J	หมายถึง	ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ
$J^3$	หมายถึง	ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ*
K	หมายถึง	ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป
$K^1$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยใช้พลังกำลังหรือใช้เล่ห์เหลี่ยม
$K^2$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น
$K^3$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยมีนกดต่อ
$K^4$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะพฤติกรรมที่มาก่อน
$K^5$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ
$K^7$	หมายถึง	สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ
$K^8$	หมายถึง	เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย
$K^9$	หมายถึง	การชุบชีวิต
$K^{10}$	หมายถึง	ได้รับการปล่อยให้เป็นอิสระภาพ
↓	หมายถึง	ตัวเอกกลับบ้าน
Pr	หมายถึง	ตัวเอกถูกตามล่า
$Pr^1$	หมายถึง	การเหาะไปในอากาศ
$Pr^2$	หมายถึง	ต้องการตัวคนผิด
Rs	หมายถึง	การช่วยตัวเอกจากการตามล่า
o	หมายถึง	ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น
$L^1$	หมายถึง	ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก*
M	หมายถึง	งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ
$M^1$	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก*
N	หมายถึง	ตัวเอกทำงานสำเร็จ
Q	หมายถึง	ตัวเอกเป็นที่รู้จัก*
Ex	หมายถึง	คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย
T	หมายถึง	ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่
$T^1$	หมายถึง	มีรูปร่างใหม่
$T^5$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่*
$W^0$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ ตอนท้ายเรื่อง

หมายเหตุ (\*) คือ function ที่เป็นของเดิม แต่เปลี่ยนผู้กระทำ หรือรายละเอียดของพฤติกรรม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบ Function ใหม่ ที่ไม่เคยปรากฏนิทานพื้นบ้านรัสเซีย แต่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นดังนี้

Fr	หมายถึง	ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Friend)
Hp	หมายถึง	ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)
Lm	หมายถึง	ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ (Lost memory)
May	หมายถึง	ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือผู้บังคับบัญชาเพื่อออกเดินทาง (May)
Yi	หมายถึง	ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yield)
Sc	หมายถึง	การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)
Cu	หมายถึง	การหายจากโรค (Cure)
St	หมายถึง	การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Stray)
Met	หมายถึง	การกลับมาพบกัน (Meet)

โดย function การกระทำที่ผู้วิจัยนำเสนอไปข้างต้นนั้น เมื่อปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทที่นำมาศึกษา ก็จะมีลักษณะการเรียงตัวคร่าวๆ ดังนี้

ตารางที่ 4.1: การเรียงตัวของ function ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

เรื่อง	การเรียงลำดับของ function
นิทานพื้นบ้านรัสเซีย (พรอเพิร์ต)	$A B C \uparrow D E F G H J I K \downarrow \text{Pr} - \text{Rs}^* L Q \text{Ex} T U W^*$ $L M J N K \downarrow \text{Pr} - \text{Rs}$
เกม Seiken Densetsu 3	$\alpha A \beta B \uparrow \text{Fr} D M C [H-I] [F N] A^5 H I \downarrow$
เกม Breath of Fire 2	$\alpha A \beta o \uparrow J G \uparrow \text{Fr} [H-I] [M-N] \zeta^3 D H I \downarrow$
เกม Final Fantasy 6	$\alpha A \uparrow D^4 \text{Fr} \zeta^3 [H-I] \lambda \text{St} A^2 \text{Met} H I \uparrow$
เกม Saga Frontier	$\alpha D^3 \uparrow \text{Fr} \zeta^3 [H-I] T^1 (H = M) (I = N) \downarrow$
เกม Pocket Monsters Fire Red	$\alpha \text{Fr} D^7 \uparrow E^7 E^2 D^1 F A H I Q \downarrow$
โครงสร้างโดยสรุปของ เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น	$\alpha A \uparrow D \text{Fr} [H-I] [M-N] \zeta^3 H I \downarrow$

#### 4.1 เกม Seiken Densetsu 3

Seiken Densetsu 3 เป็นเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่วางจำหน่ายเมื่อปี ค.ศ. 1995 ให้กับเครื่องเกม Super Famicom เป็นเรื่องราวการผจญภัย และต่อสู้ของตัวละคร 6 ตัวที่มีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันออกไป โดยเกมจะให้ผู้เล่นเลือกตัวละครเอก 1 ตัว และตัวละครผู้ช่วยอีก 2 ตัวจากทั้ง 6 ตัว และเนื้อเรื่องของเกมก็จะดำเนินไปโดยขึ้นอยู่กับตัวเอกที่ผู้เล่นเลือก

ในฉากเปิดเกมจะมีการเกริ่นนำเรื่องราวซึ่งเป็นตำนานโบราณในเกม โดยมีใจความว่า ในสมัยโบราณ โลกถูกปกคลุมด้วยความมืดมิด และถูกปกครองโดยเทพอสูร 8 ตน แต่ก็มีเทพธิดาองค์หนึ่งชื่อว่า “เทพธิดาแห่งมาน่า” ปรากฏตัวขึ้นต่อสู้กับเทพอสูรเหล่านั้น และจับพวกเทพอสูรผนึกไว้ในหินที่เรียกว่า “มาน่าสโตน” จากนั้นเทพธิดาก็รวบรวมพลังแห่งมาน่า ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของชีวิต เพื่อสร้างโลกมนุษย์และสิ่งมีชีวิตขึ้นมา หลังเสร็จสิ้นการสร้างโลก เทพธิดาก็กลับไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์และเข้าสู่นิทราโดยกลายเป็นต้นไม้ขนาดใหญ่ซึ่งถูกขนานนามว่า “พฤกษาแห่งมาน่า”

จวบจนเวลาผ่านไปหลายพันปี อยู่มาวันหนึ่ง “พฤกษาแห่งมาน่า” ก็เกิดเหี่ยวเฉา ส่งผลให้พลังแห่งมาน่าบนโลกมนุษย์ก็เริ่มเหือดแห้ง และผนึกของเทพอสูรทั้ง 8 ก็อ่อนกำลังลง อีกด้านหนึ่งก็มีกลุ่มคนที่ชั่วร้าย คอยยุแหยงให้อาณาจักรต่างๆ บนโลกมนุษย์รบราฆ่าฟันกัน เพื่อแย่งชิงพลังของ “มาน่าสโตน” ซึ่งแต่ละอาณาจักรครอบครองอยู่ ท่ามกลางกลียุคนี้เอง การเดินทางของบรรดาตัวเอกทั้ง 6 คน ก็ได้เริ่มต้นขึ้น

##### 4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

ในเกม Seiken Densetsu 3 จะมีตัวละครที่เลือกถึง 6 ตัว เป็นชาย 3 คนและหญิง 3 คน สำหรับสาเหตุที่ต้องเป็นชาย 3 หญิง 3 ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะเป็นเพราะผู้ผลิตเกมต้องการนำเสนอความเท่าเทียมกันระหว่างหญิงและชาย สำหรับตัวละครที่มีให้เลือก ได้แก่

1. ดูรัน นักดาบหนุ่มจากอาณาจักรทุ่งหญ้าฟอลเซน่า ที่ออกเดินทางเพื่อหาประสบการณ์และเพิ่มพูนความสามารถ
2. แองเจล่า เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรเวทมนตร์อัลเทน่า ผู้สืบทอดบัลลังก์ราชินี แต่ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ เธอจึงออกเดินทางเพื่อจะหาทางเรียนรู้เวทมนตร์ด้วยตนเอง
3. เควิน เจ้าชายแห่งอาณาจักรปีสต์คิงด้อม ลูกครึ่งมนุษย์และเผ่ามนุษย์หมาป่า ที่ออกเดินทางเพื่อหาวิธีคืนชีพให้กับสุนัขป่าเพื่อนยาก ที่ตายด้วยน้ำมือของตน

4. ชาร์ลลอต หลานสาวของสังฆราชแห่งเวเนเดิล ผู้ออกตามหาชายที่เธอเคารพรัก
5. ฮอว์คอาย สมาชิกกองโจรแห่งนาวาล ผู้ออกเดินทางเพื่อหาทางถอนคำสาปให้กับน้องสาวของเพื่อนรัก
6. รีส เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรโรแลนด์ ผู้ออกเดินทางเพื่อตามหาน้องชายและกอบกู้อาณาจักรที่ล่มสลาย

โดยแต่ละตัวจะมีเส้นทางหลักในการดำเนินเรื่องเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันเพียงรายละเอียดปลีกย่อยบางส่วน ได้แก่ เนื้อเรื่องในช่วงเริ่มต้น ซึ่งแต่ละตัวละครจะมาจากสถานที่แตกต่างกัน แต่จะมีจุดหมายเดียวกันคือ การเดินทางไปยังเมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดิล หลังจากนั้น เนื้อเรื่องจะดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน จนกระทั่งช่วงกลางและท้ายของเรื่อง ตัวละครเอกแต่ละตัวจะต้องเดินทางไปยังดินแดนที่แตกต่างกัน เพื่อกำจัดคู่ปรับ

แม้เนื้อเรื่องของเกมจะมีลักษณะเป็นเส้นตรง แต่การมีตัวละครให้เลือกก็ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้มากกว่า 1 รอบโดยไม่รู้สึกรู้สึกระหว่างจบเกมไป เพราะในแต่ละรอบ ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละคร 3 ตัว จาก 6 ตัว เป็นตัวเอก 1 ตัวและตัวละครผู้ช่วยอีก 2 ตัว หากเลือกตัวละครที่แตกต่างกันออกไปก็จะทำให้รูปแบบในการเล่นแตกต่างกันออกไปด้วย นอกจากนี้การเลือกตัวละครยังเป็นการให้อิสระผู้เล่นในการเลือกสวมบทบาท (Identify) เป็นตัวละครต่างๆ ซึ่งไม่มีในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น นักรบ หรือผู้วิเศษ ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้เล่น ที่ไม่อาจเป็นตัวเอกหรือ Hero ในโลกจริงได้ ให้กลายเป็นตัวเอกที่มีความสามารถในเกมแบบสวมบทบาท


ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์เพียง 1 ตัวละคร เท่านั้นคือ เนื้อเรื่องของรีส ซึ่งเป็นเจ้าหญิงแห่งอาณาจักรโรแลนด์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานขอพรอพพ์
- เจ้าหญิงรีส เป็นธิดาของกษัตริย์ โจสตาร์ แห่งอาณาจักรสายลมโรแลนด์ มีน้องชายคือ เจ้าชาย เอลิออต แม่ของเจ้าหญิงเสียชีวิตไปตั้งแต่ตอนที่เจ้าหญิงยังเด็ก เนื่องจากกาทำให้	- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น ( $\alpha$ )

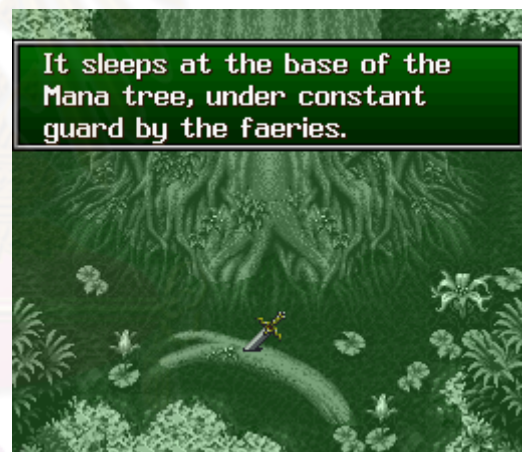


<p>กำเนิดพระโอรส เจ้าหญิงจึงตัดสินใจจะเลี้ยงดู น้องชายให้ดีที่สุด เพื่อชดเชยความรักที่ น้องชายไม่เคยได้รับจากแม่ (<math>\alpha</math>)</p>	
<p>- อยู่มาวันหนึ่ง นินจา 2 คนจากอาณาจักร ทะเลทรายนาวาล ได้ลักลอบเข้ามาในปราสาท โรแลนด์ และหลอกเจ้าชายเอลิออลทว่าพะพา พระมารดาที่เสียชีวิตไปแล้วมาพบ (<math>\eta^3</math>) โดยให้ ปลดม่านลมซึ่งเป็นเครื่องป้องกันการรุกรานที่ อยู่รอบๆ อาณาจักรออก แต่เจ้าชายไม่ยอม (<math>\theta^4</math>) นินจาทั้งสองจึงใช้กำลังบังคับ จนเจ้าชาย ต้องยอมทำตาม ส่งผลให้กองกำลังของนาวาล บุกเข้าโจมตี (<math>A^{19}</math>) และยึดครองโรแลนด์ที่ได้ สำเร็จ (<math>\lambda</math>) กษัตริย์โจรสลัดถูกสังหาร (<math>\beta^2</math>) ส่วนเจ้าชายเอลิออลทก็หายสาบสูญ (<math>\beta^3</math>)</p>	<p>- รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง (<math>\eta^3</math>) - ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการ หลอกลวงของตัวเอก (<math>\theta^4</math>) - ตัวเอกประกาศสงคราม (<math>A^{19}</math>) - เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย (<math>\lambda</math>) - ความตายของพ่อ (<math>\beta^2</math>) - สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่า ออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</p>
<p>- ธีสตัดสินใจออกตามหาเอลิออลท และหาทาง นำอาณาจักรที่ถูกช่วงชิงไปกลับคืนมา (<math>a^6</math>) จึง เดินทางไปยังเมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดล เพื่อขอคำ ชี้แนะจากสังฆราชแห่งแสงสว่าง (<math>B^1</math>), (<math>\uparrow</math>) โดย นั่งเรือ (<math>G^2</math>) จากเมืองท่าปาโล ไปลงที่เมืองจ้ำด แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าเมืองจ้ำดถูกเผ่ามนุษย์หมา ป่าบุกยึด เพื่อใช้เป็นที่พักก่อนบุกไปโจมตีเมือง เวเนเดล</p>	<p>- การขาดในรูปแบบอื่นๆ(สูญเสียบ้านเมือง)(<math>a^6</math>) - ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>) - ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>) - ตัวเอกเดินทางทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</p>
<p>- ธีสลักลอบออกจากเมืองในเวลากลางคืน (<math>\uparrow</math>) แล้วมุ่งหน้ายังเมืองเวเนเดล โดยต้องผ่านถ้ำ น้ำตก แต่ปากทางเข้าถ้ำกลับมีพลังบางอย่าง ปิดกั้นอยู่ จึงตัดสินใจไปแวะพักแรมที่เมือง ทะเลสาบอัสเทรียซึ่งอยู่ใกล้ๆ และได้ฟัง</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>) - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</p>


<p>เรื่องราวแปลกๆ จากชาวบ้าน เกี่ยวกับแสงสว่างลึกลับที่ปรากฏในยามค่ำคืน (<math>\zeta^3</math>)</p>	
<p>- ในคืนนั้น ขณะที่รีสนอนหลับ ก็ปรากฏดวงไฟสีฟ้าสว่างกลางหมู่บ้าน ดวงไฟนั้นลอยหายเข้าไปในป่าราบ รีสจึงตามไปและพบว่าดวงไฟนั้นคือ แฟรี่(นางฟ้า) จากแดนศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งกำลังจะบินไปยังเมืองเวนเดล แต่หมดแรงเสียก่อน เธอจึงขอให้รีสพาเธอไปด้วยและขอพักอยู่ในร่างของรีสชั่วคราว (<math>B^1</math>) โดยยื่นข้อเสนอว่าจะช่วยปลดม่านพลังที่กั้นทางเข้าถ้ำน้ำตกให้ (<math>D^{10}</math>) ซึ่งรีสก็ยินดี (<math>E^2</math>) ขณะที่ทั้งคู่กำลังสนทนากัน ก็เกิดไฟลุกโชนทางฝั่งหมู่บ้านอัลเทรีย เมื่อรีสกลับไปก็พบว่าเมืองทั้งเมืองถูกเผ่ามนุษย์หมาป่าเผาทำลายจนสิ้น จากนั้นรีสกับแฟรี่ก็รีบไปยังเมืองเวนเดลทันที (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> <li>- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (<math>D^{10}</math>)</li> <li>- ตัวเอกตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (<math>E^2</math>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.1: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ในถ้ำน้ำตก รีสได้พบกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่งร้องขอความช่วยเหลือ เพราะกำลังจะตกหน้าผา (<math>B^1</math>) จึงเข้าไปช่วย (<math>E^7</math>) และได้รู้ว่าเธอคือ ซาร์ลิตต หลานสาวของสังฆราชแห่งแสงสว่าง ซึ่งลักลอบออกจากเมืองเพื่อตามหา ฮีท นักบวชที่เธอนับถือ แต่ฮีทกลับถูกชายลึกลับจับตัวไป ส่วนตัวเธอก็ไม่สามารถกลับเวนเดลได้ เพราะม่านพลังที่ปิดทางเข้าถ้ำน้ำตก จนมาเจอกับรีสและแฟรี่ จึงแอบตามมา แต่ก็หลงทางจนเกือบพลัดตกหน้าผา (<math>E^3</math>) แล้วซาร์ลิตต ก็ขอติดตามรีสกลับไปยังเวนเดลด้วย (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- รับรู้ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (<math>E^3</math>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>

- เมื่อไปถึงเวเนเดิล ชาร์ลิตต์ได้แยกตัวออกไป โดยอ้างว่าปู่ของเธอคงโมโหมากที่เธอหนีออกจากบ้าน และรอริสอยู่ที่หน้าวิหาร ริสเข้าไปพบสังฆราชกับแฟรี่ และเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ไรแลนทีให้สังฆราชฟัง แต่สังฆราชกลับบอกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นชะตากรรม (D<sup>11</sup>) และคงมีแต่เทพธิดาแห่งมาน่าเท่านั้นที่จะช่วยได้ แฟรี่ปรากฏตัวขึ้นและเล่าว่า พฤษชาแห่งมาน่ากำลังเหี่ยวเฉา และพลังแห่งมาน่ากำลังเหือดแห้ง หากปล่อยไว้แบบนี้เทพอสูรทั้ง 8 จะต้องหลุดจากมาน่า สโตนและทำลายล้างโลกเป็นแน่ สังฆราชบอกว่า วิธีเดียวที่จะช่วยได้ คือผู้ที่ถูกเลือกโดยแฟรี่จะต้องไปดึง ดาบแห่งมาน่า ซึ่งปักอยู่ใต้พฤษชาแห่งมาน่าออกมา ซึ่งวิธีก็คือผู้ที่ถูกเลือก (M) แต่ริสปฏิเสธ (D<sup>6</sup>) เพราะเธอต้องออกตามหาเอลิออต แฟรี่จึงบอกว่า ดาบแห่งมาน่ามีพลังวิเศษ และจะช่วยให้ริสสมปรารถนาในสิ่งที่ต้องการ ทั้งการฟื้นฟูอาณาจักร และการตามหาเอลิออตด้วย (D<sup>10</sup>) ริสจึงยอมตกลง (C) แต่ก็เกิดปัญหาขึ้นอีก เพราะตอนนี้แฟรี่ไม่มีพลังพอที่จะเปิดประตูกลับไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์ได้ สังฆราชเล่าว่าสมัชโบริกานมีเวทมนตร์ที่สามารถควบคุมพลังของมาน่าสโตน และใช้เปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ได้ แต่เวทมนตร์ดังกล่าวก็ก่อให้เกิดสงครามครั้งใหญ่เพื่อช่วงชิงพลังของมาน่าสโตน จึงได้มีการลงคำสาปให้กับเวทมนตร์ดังกล่าวว่าจะคร่าชีวิตของผู้ใช้ไปด้วย เป็นเหตุให้เวทมนตร์โบริกานนั้นหายสาบสูญไป แต่ก็ยังมีอีกวิธีคือการขอความช่วยเหลือจากภูติแห่งมาน่าทั้ง 8


- ผู้วิเศษไม่สามารถช่วยตัวเอกได้ (D<sup>11</sup>)
- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)
- เกิดการโต้แย้ง (D<sup>6</sup>)
- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (D<sup>10</sup>)
- ตัวเอกยินยอมที่จะไปเสาะหา (C)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)
- ตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)





ภาพที่ 4.2: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

<p>ตน ให้ช่วยรวมพลังกับแฟรี่ ก็น่าจะสามารเปิดประตูไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์ได้ (ζ<sup>3</sup>) โดยญาติทั้ง 8 นั้นทำหน้าที่ปกป้องมาน่า สโตนแต่ละก้อนอยู่ หากไปตามที่ตั้งของมาน่า สโตนก็น่าจะเจอ ซึ่งบริเวณถ้ำน้ำตกที่พวกริสเฟิงจะผ่านมานั้น มีข่าวลือว่ามีคนเห็นญาติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ปรากฏตัวอยู่บ่อยๆ (ε<sup>3</sup>) ริสจึงรีบกลับไปถ้ำน้ำตก โดยมีชาร์ลือตขอติดตามไปด้วยอีกครั้ง เพราะเธอต้องการจะตามหาฮีท ด้วยตัวเอง (↑)</p>	 <p>ภาพที่ 4.3: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ที่ด้านในของถ้ำน้ำตก แฟรี่ลองบินสำรวจรอบๆ และพบว่า ฝั่งตรงข้ามหน้าผาที่ชาร์ลือตตกลงมานั้น มีถ้ำอีกแห่งอยู่ จึงใช้อำนาจวิเศษส่งพวกริสเหาะข้ามไปยังถ้ำอีกฝั่ง (G<sup>1</sup>) ด้านในของถ้ำแห่งใหม่ พวกริสได้พบและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดฟูลเมทัลฮักเกอร์ (H) เมื่อกำจัดมันลงได้ (I) ก็พบกับญาติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ซึ่งถูกกักไว้ในตัวของฟูลเมทัลฮักเกอร์ (K<sup>7</sup>) วิล โอ วิสปี ได้รับฟังเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากแฟรี่ จึงยินดีเดินทางไปกับพวกริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเหาะไป (G<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ (K<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</li> </ul>
<p>- ขณะที่เดินกลับออกมาจากถ้ำ พวกริสก็ถูกเผ่ามนุษย์หมาป่าลอบทำร้ายจนสลบและตกลงไปในน้ำตก (A<sup>6</sup>) และถูกจับตัวกลับไปยังเมืองจ้าว (A<sup>1</sup>) ขณะที่ถูกคุมขังอยู่นั้นเอง ริสก็ฝันเห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับแดนศักดิ์สิทธิ์ (ζ<sup>3</sup>) เมื่อพฤษาแห่งมาน่าเริ่มเหี่ยวเฉา แฟรี่ทั้ง 4 ตนก็บินจากแดนศักดิ์สิทธิ์มายังโลกมนุษย์ เพื่อมาขอความช่วยเหลือจากสังฆราชแห่งแสง แต่แฟรี่</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (A<sup>6</sup>)</li> <li>- ตัวโกงลักพาตัวตัวเอก (A<sup>1</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>



<p>3 คนก็หมดพลังตายไปเสียก่อน เหลือเพียงแพรีที่อยู่กับริสเพียงคนเดียว</p>	 <p>ภาพที่ 4.4: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อได้สติ ริสและซาร์ลีสก็พบว่าพวกตัวเอง ถูกคุมขังอยู่ในคุกแห่งหนึ่ง ในห้องขังข้างๆ กันมีชายหนุ่มคนหนึ่งถูกคุมขังอยู่ และบอกพวกริสว่า ที่นี่คือคุกใต้ดินของเมืองจัาด (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>ขณะนั้นก็มีมนุษย์หมาป่าตัวหนึ่งลงมาตรวจตราความเรียบร้อย ชายหนุ่มจึงออกอุบายหลอกมนุษย์หมาป่าจนออกมาจากที่คุมขังได้สำเร็จ (η<sup>4</sup>) และให้การช่วยเหลือพวกริสด้วย (*D<sup>4</sup>)</p> <p>จากนั้นทั้ง 3 ก็หลบหนีออกจากเมืองโดยนั่งเรือโดยสาร ไปยังเมืองไมอา (G<sup>2</sup>)</p> <p>ระหว่างทางชายหนุ่มได้แนะนำตัวว่าชื่อ ดูรัน เป็นนักดาบจากอาณาจักรฟอลเซนา กำลังอยู่ระหว่างเดินทางฝึกวิชา เพื่อเอาชนะจอมเวทย์ดอกบัวแดงแห่งอาณาจักรเวทมนตร์ อัลเทน่า ก่อนหน้านั้นเขาได้ไปพบกับสังหาราชแห่งแสงและขอคำแนะนำ แต่เขาก็กลับก็ถูกพวกมนุษย์หมาป่าทำร้ายเช่นเดียวกับพวกริส (ε<sup>3</sup>)</p> <p>เมื่อได้ยินเรื่องราวการเดินทางของพวกริส ดูรันจึงขอติดตามไปด้วย (1)</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกหลอกดวงตัวโกง (η<sup>4</sup>)</p> <p>- ช่วยเหลือให้ได้รับอิสรภาพรอดพ้นจากการคุมขัง (*D<sup>4</sup>)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>


<p>- ที่เมืองไมอา พวกคริสลองหาข่าวสารในเมือง เมื่อพวกเขาบ้านรู้ว่าพวกคริสกำลังตามหา มาน่าสโตน ก็แนะนำให้ไปพบกับ กษัตริย์ริชาร์ด แห่งฟอลเซน่า ซึ่งรู้เรื่องมาน่า สโตนเป็นอย่างดี (๕<sup>3</sup>) ขณะที่กำลังจะออกจากเมือง ก็มีชาวเมืองจับคนหนึ่งที่โดยสารเรือมาด้วยเล่าว่า สังฆราชทางแสงกำลังป่วยหนัก เนื่องจากใช้เวทมนตร์สร้างม่านพลังป้องกันการรุกรานของเผ่ามนุษย์หมาป่า ซึ่งผู้ที่รักษาสังฆราชได้ในเวลานี้ ก็มีแต่นักบวชฮีท ผู้เดียวเท่านั้น (๕<sup>3</sup>)</p> <p>ชาร์ลิตต์ได้ยินดีนั้นก็ต้องการจะกลับไปเวเนเดล แต่ริสห้ามได้ห้ามเธอ และบอกว่าถ้าชาร์ลิตต์ต้องการจะช่วยปู่ของเธอก็ควรจะไปนำดาบแห่งมาน่ามา และตามหาฮีสจะดีกว่า ชาร์ลิตต์ จึงต้องตัดใจ แล้วทั้ง 3 ก็ออกเดินทางไปตามถนนสายทองคำ เพื่อมุ่งหน้าไปยังฟอลเซน่า (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</li> <li>- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (๕<sup>3</sup>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.5: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- พวกคริสเดินทางไปถึงถ้ำแห่งพสุธา ซึ่งเป็นทางเชื่อมต่อไปยังอาณาจักรฟอลเซน่า ซึ่งที่นั่น กองทหารของอาณาจักรเวทมนตร์อัลเทน่า กำลังเตรียมการบุกอาณาจักรฟอลเซน่า และคิดว่าพวกคริสเป็นศัตรู จึงส่งแมชีนโกเลม มาต่อสู้กับพวกคริส (H), (I) เมื่อพ่ายแพ้ แมชีนโกเลมก็ระเบิดตัวเอง ทำให้สะพานข้ามหน้าผาไปฟอลเซน่าเกิดขาด พวกคริสจึงต้องกลับไปตั้งหลักที่เมืองไมอาอีกครั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.6: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>



<p>- เมื่อกลับไปถึงไมอา รัสได้พบกับ บอนไวยาจ นักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง ซึ่งมีปืนใหญ่สำหรับยิงส่งคนไปตามที่ต่างๆ ได้ บอนไวยาจเสนอตัวจะช่วยเหลือพวกคริสไปยังฟอลเซนา (<math>F_9^6</math>) แต่ก็ประสบปัญหาเพราะไม่มีดินปืน (<math>a^2</math>) พวกคริสจึงลองหาข่าวสารในเมือง ทำให้รู้ว่าพวกเผ่าดวาร์ฟมีดินปืนที่พวกคริสต้องการอยู่ โดยเผ่าดวาร์ฟที่ว่านี้ อาศัยอยู่ในถ้ำแห่งพสุธา (<math>\zeta^3</math>)</p> <p>พวกคริสจึงมุ่งหน้ากลับไปถ้ำพสุธาอีกครั้ง (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (<math>F_9^6</math>)</li> <li>- การไม่มีของวิเศษ (<math>a^2</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>
<p>- เมื่อไปถึงถ้ำพสุธา พวกคริสกลับหาหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟไม่พบ จึงขอความช่วยเหลือจากภูติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ให้ช่วยหาทางเข้าหมู่บ้านของพวกดวาร์ฟ (<math>D^7</math>) ในหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟ พวกคริสได้ลองสอบถามชาวบ้านเกี่ยวกับดินปืน และได้รับคำแนะนำให้ไปหาเจ้าของร้านขายอุปกรณ์ที่ชื่อ วัตส์ แต่เมื่อไปร้านขายอุปกรณ์ ก็พบว่าวัตส์ไม่อยู่ เนื่องจากไปสำรวจความผิดปกติในอุโมงค์ (<math>\zeta^3</math>) พวกคริสจึงตามเข้าไปจนพบกับวัตส์เพื่อขอดินปืน โดยวัตส์จะขายดินปืนให้กับพวกคริสในราคา 5000 Luc (<math>F^4</math>) และได้รู้ว่าวัตส์กำลังตามหา นอร์ม ซึ่งเป็นภูติแห่งดินอยู่ พวกคริสจึงตามวัตส์ไป จนถึงห้องๆ หนึ่ง ภูติสัตว์ประหลาด จีเวลอิทเตอร์ก็ปรากฏตัวขึ้น พวกคริสจึงกำจัดมัน (H), (I) และได้พบกับนอร์ม ภูติแห่งดิน ซึ่งเพิ่งตื่นจากการนอนหลับ แพรี่จึงชวนให้นอร์มออกเดินทางไปด้วยกัน ซึ่งนอร์มก็ยินดี (<math>F_9^6</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (<math>D^7</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า (<math>F^4</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (<math>F_9^6</math>)</li> </ul> <div data-bbox="871 1473 1390 1921" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.7: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>

<p>- หลังจากได้รับดินปืนและได้นอร์มมาร่วมกลุ่มแล้ว พวกคริสจึงมุ่งหน้ากลับไปยังเมืองไมอา และมอบดินปืนให้กับบอนไวยาจ (K<sup>5</sup>) เพื่อใช้บรรจุลงในปืนใหญ่และส่งพวกคริสไปยังเมืองฟอลเซน่า (G) แต่เกิดเหตุผิดพลาด (D<sup>11</sup>) ทำให้พวกคริสไปตกอยู่ที่ ที่ราบสูงมอลแบร์ และต้องเดินเท้าต่อไปยังเมืองฟอลเซน่า</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ (K<sup>5</sup>)</li> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> <li>- การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด (D<sup>11</sup>)</li> </ul>
<p>- เมื่อไปถึงฟอลเซน่า พวกคริสก็พบว่าเมืองทั้งเมืองได้กลายเป็นสภาพเป็นสนามรบ เนื่องจากเกิดการต่อสู้ระหว่างกองกำลังของอาณาจักรอัลเทน่าที่ยกทัพมากับกองทหารของฟอลเซน่า พวกคริสจึงรีบเข้าไปในปราสาท และพบว่ากษัตริย์ริชาร์ดกำลังจะถูกจอมเวทย์ดอกบัวแดงจากอัลเทน่าสังหาร จึงรีบเข้าไปช่วย (E<sup>7</sup>) จนจอมเวทย์ดอกบัวแดงหนีไป กษัตริย์ริชาร์ดขอบคุณพวกคริส และให้ข้อมูลเกี่ยวกับมาน่า สโตนแห่งลม (ζ<sup>3</sup>) ซึ่งซ่อนอยู่บนหุบเขาโรแลนท์ อาณาจักรของคริส</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความช่วยเหลือ(E<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4.8: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>พวกคริสได้รับการช่วยเหลือจาก บองชู น้องชายของบอนไวยาจ ใช้ปืนใหญ่อีกเครื่องส่งตัวกลับไปไมอา (G) แล้วก็ออกเดินทางไปยังไบเซล เมืองแห่งการค้า เพื่อจะต่อเรือกลับไปยังเมืองปาโล (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> <li>- พกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<p>เมื่อถึงเมืองพวกคริสก็ไปหาชาวสสารที่ร้านเหล้า และได้พบกับ ไรซ่า ลูกน้องของคริสได้ปลอมตัวมาเป็นคนเสิร์ฟเพื่อรอคอยการกลับมาของคริส และบอกว่าพวกพ้องคนอื่นๆ ก็ยังมีชีวิตอยู่ และ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- พกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>

<p>ให้บอกรีสเดินทางไปที่สวนดอกไม้บนภูเขา (<math>\zeta^3</math>)          พวกريسจึงมุ่งหน้าขึ้นสู่ยอดเขาโรแลนด์เพื่อไปที่          สวนดอกไม้ (<math>\uparrow</math>), (<math>G^4</math>) แต่เมื่อไปถึงพวกريسก็สลบ          ไป เพราะฤทธิ์ของดอกไม้นิทรา เมื่อฟื้นขึ้นريسก็          พบว่าพวกตัวเองถูกพาตัวมายังสถานที่ซ่อน          ของชาวโรแลนด์ที่ยังมีชีวิตอยู่ (<math>G^3</math>) ซึ่งตอนนี้ทุก          คนกำลังหาทางชิงปราสาทโรแลนด์ที่กลับคืนมา          แต่ติดอยู่ตรงที่มีกำลังไม่เพียงพอ (<math>a^6</math>) ผู้อาวุโส          จึงแนะนำให้ريسเดินทางไปขอความช่วยเหลือ          จาก ดอนเบรี ซึ่งเป็นนักปราชญ์ของเผ่าคน          แคระ โคโรบ็อกเคิล ซึ่งอาศัยอยู่ในป่าราบ (<math>E^3</math>)          แต่เนื่องจากเผ่าโคโร บ็อกเคิล ไม่ค่อยจะชอบ          มนุษย์ พวกريسจึงต้องไปหาสิ่งวิเศษคือ ค้อนคน          แคระ มาใช้ในการปลอมตัวเพื่อไปพบกับ          ดอนเบรี ซึ่งผู้ครอบครองค้อนที่ว่านี้ อยู่ที่แบล็ค          มาร์เก็ตในเมืองไบเซล (<math>\zeta^3</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (<math>G^4</math>)</li> <li>- ตัวเอกถูกพาไป (<math>G^3</math>)</li> <li>- การขาดในรูปแบบอื่นๆ(ขาดกำลังคน)(<math>a^6</math>)</li> <li>- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (<math>E^3</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.9: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลีกจากได้ข้อมูลเรื่องที่อยู่ของดอนเบรีและ              ค้อนคนแคระแล้ว เมลซี ซึ่งเป็นลูกน้องใต้บังคับ              บัญชาของริส และเป็นญาติของบอนไวยาจ ได้              ใช้ปืนใหญ่ส่งพวกريسกลับไปยังไบเซล (<math>G</math>) เมื่อ              ถึงไบเซล ริสจึงไปที่แบล็คมาร์เก็ต และได้รับ              ค้อนคนแคระจากหญิงชราคนหนึ่ง (<math>F</math>)              นอกจากนี้ยังได้รับข้อมูลแปลกๆ จากพ่อค้า              ทาส เกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งที่อ้างตัวว่าเป็น              เจ้าชาย ริสคิดว่าเด็กคนนั้นต้องเป็นเอลิออต              แน่ๆ แต่พ่อค้าทาสก็ได้ขายเด็กคนนั้นให้กับชาย              ผู้มีดวงตาสีแดงไปแล้ว (<math>\zeta^3</math>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (<math>G</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (<math>F</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> </ul>

<p>- พวกรีสจึงโดยสารเรือจากไบเซล ไปยังเมื่อจาด (<math>G^2</math>) เพื่อไปตามหาดอนเบรีที่ป่าราบี้ในป่า พวกรีสได้พบทางเข้าหมู่บ้านของพวกโคโรบ็อกเคิล และใช้ค้อนคนแคระเพื่อปลอมตัว (<math>T^1</math>) เข้าไปพบกับดอนเบรี โดยอ้างว่าตนเป็นเผ่าโคโร บ็อกเคิลที่อาศัยอยู่ในโรแลนด์ แต่หมู่บ้านของพวกตนถูกหนูกทำลาย จึงเดินทางมาขอคำแนะนำ (<math>E^{10}</math>) ดอนเบรีก็จับโกหกพวกรีสได้ แต่ก็ยอมให้ความช่วยเหลือโดยบอกให้พวกรีสไปตามหามาน่าสโตนแห่งลม ซึ่งซ่อนอยู่ในสถานที่ๆ เรียกว่าระเบียงแห่งสายลมบนภูเขาโรแลนด์ ที่นั่นจะมี จิน ภูติแห่งลม ซึ่งสามารถช่วยเหลือพวกรีสได้ (<math>\zeta^3</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</li> <li>- มีรูปร่างใหม่ (<math>T^1</math>) (ปลอมตัวเป็นคนแคระ)</li> <li>- การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน (<math>E^{10}</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.10: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- หลังได้ข้อมูลจากดอนเบรีแล้ว พวกรีสก็มุ่งหน้ากลับไปยังภูเขาโรแลนด์ (<math>\uparrow</math>) เพื่อตามหามาน่าสโตนและจิน ภูติแห่งลม ที่ด้านในสุดของระเบียงสายลม พวกรีสพบว่ามามาน่าสโตนแห่งลมถูกใครบางคนปลดปล่อยพลัง เพื่อใช้สำหรับเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ และจินก็ถูกอัศวินสวมเกราะสีดำทำร้าย เมื่อริสจะเข้าไปช่วยอัศวินชุดดำก็ดูพลังของจิน และเรียกสัตว์อสูรออกมาสู้กับพวกรีส (H) จากนั้นก็หายตัวไปเมื่อริสเอาชนะสัตว์อสูรได้แล้ว (I) แพร์รี่ทำการรักษาจินที่บาดเจ็บ (<math>E^7</math>) และได้จิน ภูติแห่งลมร่วมเดินทางไปด้วยอีกตน (<math>F_9^6</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (<math>F_9^6</math>)</li> </ul>



<p>- เมื่อได้เงินมาร่วมกลุ่มแล้ว รีบจึงกลับไปหาพรรคพวกที่รออยู่ ที่สวนดอกไม้ และขอให้เงินมัดเอาดอกไม้ที่ปราสาทโรแลนด์ ทำให้พวกนินจาที่ยึดครองปราสาทอยู่สลบไปเกือบหมด (F<sup>9</sup>) จากนั้นพวกคริสก็ยกทัพกลับไปปราสาทโรแลนด์ ( ↓ ) เพื่อชิงปราสาทกลับคืนในปราสาท รีบได้พบกับโจรสลัด ฮอว์คอาย ซึ่งแฝงตัวเข้ามาอยู่กับกองทัพของนาวาล ฮอว์คอายเล่าว่า เรื่องวุ่นวายทั้งหมดมีสาเหตุมาจากหญิงสาวชื่อ อีซาเบลล่า ซึ่งยุยงให้เฟลมคาน หัวหน้ากองกำลังนาวาลบุกมาโจมตีโรแลนด์ นอกจากนี้ อีซาเบลล่ายังฆ่าอีเกิ้ล เพื่อนรักของเขา และสวมสร้อยคอแห่งความตายให้กับเจซีก้า น้องสาวของอีเกิ้ล ซึ่งคนที่จะถอดสร้อยคอออกได้ มีแต่อีซาเบลล่าเพียงคนเดียว ( ζ<sup>3</sup> ) ฮอว์คอายเข้าใจดีว่ารีบก็แค่นินจาเบลล่าไม่ต่างจากตน แต่ก็ขอรับรองว่า หากเจออีซาเบลล่า ให้ช่วยจับตัวไว้ อย่าได้ฆ่า ซึ่งรีบก็ตอบตกลง ( E<sup>7</sup> )</p> <p>พวกคริสบุกไปถึงหอคอยของปราสาท และได้ต่อสู้กับบิลและเบน ซึ่งเป็นนินจาที่จับตัวเอลิออตไป ( H ) หลังจากเอาชนะทั้งคู่ได้ ( I ) อีซาเบลล่าก็ปรากฏตัวขึ้น และบอกว่าตนไม่ต้องการปราสาทหลังนี้แล้ว และยินดีจะคืนให้พวกคริส เมื่อพูดจบ เธอก็หายตัวไป หลังจากขับไล่กองกำลังนาวาล ( I<sup>6</sup> ) และได้อาณาจักรกลับคืนมา ( K ) รีบก็ตัดสินใจออกเดินทางต่อ ( ↑ ) เพื่อตามหาเอลิออต และทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับแพร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ ( F<sup>9</sup> )</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน ( ↓ )</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( ζ<sup>3</sup> )</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ ( E<sup>7</sup> )</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( H )</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง ( I )</li> <li>- เนรเทศตัวโกง ( I<sup>6</sup> )</li> <li>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป ( K ) (ได้ปราสาทกลับคืน)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ ( ↑ )</li> </ul>
<p>- พวกคริสลงจากภูเขาามาที่เมืองปาโด และพบ</p>	<div data-bbox="871 1290 1390 1738" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.11: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( ζ<sup>3</sup> )</li> </ul>

<p>มนุษย์แมวชื่อนิกิต้า ซึ่งติดตามองกำลังนาวาลมา กำลังถูกชาวเมืองทำร้าย ฮอว์คฉายปรากฏตัวขึ้นและก้มหัวให้พวกชาวเมืองเพื่อเป็นการขอโทษ หลังจากนั้น นิกิต้าก็เล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นที่นาวาลให้พวกริสและฮอว์คாயฟัง (๕<sup>3</sup>) ว่าเฟลมคาน ถูกอิซาเบล่าคุมขังพร้อมกับเจซีก้า ฮอว์คอายจึงรีบเดินทางกลับไปยังนาวาลเพื่อช่วยเหลือทั้งคู่ ส่วนริสก็ตัดสินใจโดยสารเรือ (G<sup>2</sup>) กลับไปพบกับกษัตริย์ริชาร์ดที่ฟอลเซนา เพื่อรับฟังข้อมูลเกี่ยวกับมาน่าสโตนและภูติที่เหลือ</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.12: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ริสตื่นขึ้นมาบนเรือ ก็รู้สึกถึงความผิดปกติ เพราะยังไม่ถึงฝั่งที่เมืองไบเซลเสียที แล้วจู่ๆ ก็มีเสียงกรีดร้องดังขึ้น พวกริสจึงทำการสำรวจบนเรือก็และว่าเรื่องที่พวกตนโดยสารมาเป็นเรือผีสิง แพร์รี่บอกว่า เธอสัมผัสได้ถึงพลังของภูติบนเรือลำนี้ เมื่อทำการสำรวจจนทั่ว พวกริสก็ได้พบกับไดอารี่เล่มหนึ่ง เมื่อเปิดอ่าน วิญญาณของกับตันเรือก็ปรากฏขึ้น เขาเล่าว่าเรือลำนี้โดนคำสาปกลับมาบางอย่าง ทำให้เขากลายเป็นวิญญาณอยู่ติดกับเรือและไปไหนไปเกิดไม่ได้ จนริสมาเปิดไดอารี่เล่มนี้ คำสาปจึงถูกส่งต่อไปยังริส (A<sup>11</sup>) และเขากำลังจะไปสู่สุคติ แพร์รี่บอกกับชาร์ลีสและดูรันว่าต้นตอของคำสาปน่าจะอยู่บนเรือ หากสามารถทำลายคำสาปได้ ริสก็จะกลับมาเป็นเหมือนเดิม (๕<sup>3</sup>) ทั้งคู่จึงตามหาต้นตอคำสาป จนได้พบกับปีศาจโกวาบนดาตฟ้าเรือ หลังจากต่อสู้และกำจัดโกวาได้ (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) ริสก็หลุดพ้นจากคำสาป (K<sup>8</sup>) และภูติแห่ง</p>	<p>- ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอก (A<sup>11</sup>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</p> <p>- พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</p> <p>- พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</p> <p>- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (K<sup>8</sup>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</p>



ความมืด เข็ด ก็ปรากฏตัวขึ้น เข็ดแล้วว่าตัวเขาเองก็โดนคำสาปให้อยู่ติดกับเรือลำนี้เหมือนกัน แพรี่แปลกใจที่เข็ดอยู่บนเรือลำนี้ เพราะปกติภูติจะต้องอยู่ไกลๆ กับมาน่า สโตนที่ตนคอยดูแลอยู่ เข็ดจึงบอกว่ามาน่า สโตนแห่งความมืดที่ตนดูแลอยู่ได้หายไปแล้ว เพราะเมื่อหลายพันปีก่อน บนโลกเกิดสงครามครั้งใหญ่และมีผู้นำพลังของมาน่าสโตนแห่งความมืดมาใช้ จนเทพอสูรแห่งความมืดหลุดออกมาอละวาด แต่जूเทพอสูรแห่งความมืดก็หายตัวไปโดยไม่ทราบสาเหตุ แต่อย่างไรก็ดี สักวันหนึ่งเทพอสูรก็อาจปรากฏตัวขึ้นอีกครั้งในรูปของมาน่าสโตนก็เป็นได้ (๕<sup>3</sup>) แพรี่สันนิษฐานว่าการหายไปของมาน่าสโตนแห่งความมืดอาจเป็นสาเหตุให้พลังงานมาน่าบนโลกเสียสมดุล จนพฤษาแห่งมาน่าเหี่ยวเฉา ขณะนั่นเองเรือผีสิงที่พวกเรีซโดยसारอยู่ก็กำลังจะหายไป เพราะคำสาปได้ถูกทำลายลง



ภาพที่ 4.13:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3




ภาพที่ 4.14:


ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- หลังจากที่เรือผีสิงหายไป พวกเรีซก็ลอยทะเลไปติดอยู่ที่เกาะภูเขาไฟบู๊ก้า (G)/(7) ซึ่งขณะนั้นกำลังจะระเบิด พวกเรีซได้พบกับหมู่บ้านของเผ่าดาร์คพริสต์ ซึ่งอาศัยอยู่บนเกาะ ซึ่งพวกเขาก็ได้แนะนำให้พวกเรีซลองไปสำรวจที่หน้าผาริมทะเล (๕<sup>3</sup>) เพราะสมัยก่อนที่นั่นมีทางเข้าถ้ำสำหรับไปพบกับ ผู้อาศัยในท้องทะเล ซึ่งจะสามารถพาพวกเรีซออกจากเกาะได้ แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าทางเข้าถ้ำถูกปิดไปแล้ว

- การลอยไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ (G<sup>7</sup>)  
 - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)  
 - ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)  
 - พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)  
 - ตัวโกงสั่งฆ่าตัวเอก (A<sup>13</sup>)

<p>(G<sup>4</sup>) วีรสังขอรให้นอร์ม ซึ่งเป็นภูติที่มีพลังแห่งดิน ช่วยเปิดทางให้ (D) ที่ด้านในสุดของถ้ำ วีรสังขอรได้พบกับชายลึกลับที่มีดวงตาสีแดง ซึ่งเป็นคนชื่อตัวเอลิออปไปจากพ่อค้าทาส ชายผู้นั้นบอกว่า เขามำกำจัดพวกวีรสังขอรตามคำสั่งของ เจ้าชายแห่งความมืด (A<sup>13</sup>) แต่ก่อนที่จะลงมือ ภูเขาไฟก็เกิดการระเบิดขึ้น ชายผู้นั้นจึงหนีไป ขณะที่พวกวีรสังขอรกำลังเข้าตาจน ผู้อาศัยในท้องทะเล ก็ปรากฏตัวขึ้นและพาพวกวีรสังขอรออกจากเกาะไปส่งที่ชายฝั่งใกล้ๆ กับเมืองไมอา (G<sup>3</sup>)</p>	<p>- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่4.15: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- หลังจากมาถึงไมอา พวกวีรสังขอรก็รีบเดินทางต่อไปพบกับกษัตริย์ริชาร์ดที่ฟอลเซนา (↑) โดยกษัตริย์ริชาร์ดได้บอกที่ตั้งของมานาสโตนอีก 4 ก้อนคือ น้ำ, ไฟ, ดวงจันทร์ และต้นไม้ให้กับพวกวีรสังขอร (G<sup>3</sup>) และยังสามารถมอบขลุ่ยวิเศษ (F) ซึ่งสามารถเป่าเรียกเต่า บูลคาปู หรือ ผู้อาศัยในท้องทะเล ให้พาพวกวีรสังขอรไปตามสถานที่ต่างๆ บนโลกได้ (G)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (G<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</p>
<p>- เมื่อได้บูลคาปูเป็นพาหนะ พวกวีรสังขอรก็มุ่งหน้าไปยังอาณาจักรอัลเทน่า ซึ่งเป็นที่ตั้งของมานาสโตนแห่งน้ำ (↑) เพื่อตามหาอุนดีเน่ ภูติแห่งน้ำระหว่างทาง พวกวีรสังขอรได้พบกับอัศวินเกราะดำ ซึ่งเคยทำร้ายจินที่โรแลนท โดยเขาได้ส่งแมชชีนโกเลมออกมาต่อสู้กับพวกวีรสังขอรแล้วก็หายตัวไป (H) หลังเอาชนะแมชชีนโกเลมได้ (I) พวกวีรสังขอรได้พบกับอุนดีเน่ และมานาสโตนแห่งน้ำที่ถูกปลดปล่อยพลังแล้วภายในถ้ำวงกตน้ำแข็ง</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>

<p>เมื่อแฟรี่เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้ฟัง เธอก็ยอมเดินทางไปกับพวกริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	
<p>- หลังจากได้อุนดีเน่เป็นพวกแล้ว พวกริสก็เดินทางต่อไปยังดินแดนแห่งทะเลทรายนาวาลเพื่อตามหาน่าสโตนและภูติแห่งไฟ (↑) ซึ่งตั้งอยู่ในหุบเขาแห่งเปลวเพลิง เมื่อไปถึงด้านหน้าหุบเขา พวกริสก็พบกับอิซาเบล่ากำลังพาตัวเด็กสาวคนหนึ่งไปบูชายักษ์เพื่อปลดปล่อยพลังของมาน่าสโตน เมื่อเห็นพวกริสเธอก็ส่งนินจา 2 คนคือบิลและเบนมาต่อสู้ (H) เพื่อถ่วงเวลาแล้วรีบพาเด็กสาวหนีเข้าไปในหุบเขา เมื่อพวกริสเอาชนะบิลและเบนสำเร็จ (I) ก็รีบตามไป และพบว่าอิซาเบล่ากำลังจะลงมือฆ่าเด็กสาวคนนั้น แต่ฮอว์คอายุก็ปรากฏตัวขึ้นและช่วยเธอเอาไว้ ซึ่งเด็กสาวคนนี้ก็ชื่อเจซิก้า เพื่อนของเขานั่นเอง เมื่อไม่มีตัวเจซิก้าแล้ว อิซาเบล่าจึงใช้วิญญาณของบิลและเบนที่ถูกพวกริสสังหารเป็นเครื่องสังเวยเพื่อปลดปล่อยพลังของมาน่า สโตน จากนั้นเธอก็หายตัวไป ขณะที่พวกริสทำการสำรวจมาน่าสโตนอยู่ ซาลามันเดอร์ภูติแห่งไฟก็ปรากฏตัวขึ้น แฟรี่จึงเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ฟัง เขาจึงยอมเดินทางไปกับพวกริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.16: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ต่อจากนั้นพวกริสก็เดินทางต่อไปยังป่าแสงจันทร์ในอาณาจักรบีสต์คิงด้อม (↑) เพื่อตามหาน่าสโตนและภูติแห่งดวงจันทร์ ในป่าพวกริสได้พบกับ หอคอยอานันจันธา ซึ่งเป็นที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งดวงจันทร์ แต่ก็ถูกขัดขวางโดยลูเกอร์ แม่ทัพของบีสต์คิงด้อม จนเกิดการ</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>


<p>ต่อสู้กัน (H) เมื่อเอาชนะภูเกอรได้ (I) ลูน่า ภูติแห่งดวงจันทร์ก็ปรากฏตัวขึ้น แฟรี่อธิบายเรื่องราวต่างๆ ให้ลูน่าฟัง เธอจึงยอมเดินทางไปด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>) หลังจากนั้น พวกริสก็เข้าไปสำรวจมานานัสโตนที่ตั้งอยู่ในหอคอย และพบว่ามานานัสโตนแห่งดวงจันทร์ก็ถูกปลดปล่อยพลังไปแล้วเหมือนกัน</p>	 <p>ภาพที่ 4.17: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- หลังจากได้ลูน่าเข้าร่วมกลุ่มแล้ว พวกริสก็เดินทางต่อไปยังป่าดอกตะเกียง (↑) เพื่อพบกับราชาแห่งภูติของเผ่าเอลฟ์ แต่ทางเข้าป่าดอกตะเกียงกลับถูกพีชประหลาดขวางอยู่ ริสจึงลองปรึกษากับลูน่า เธอจึงบอกว่าพีชชนิดนี้มาจากป่าจันทรา และใช้พลังทำให้พีชดังกล่าวยอมเปิดทางให้ (F<sup>9</sup>) พวกริสเดินทางผ่านป่าตะเกียงจนถึงเมืองดีโอด ซึ่งเป็นเมืองของพวกเอลฟ์ และได้พบกับราชาแห่งภูติซึ่งเป็นตาของซาร์ลือต พวกริสจึงลองสอบถามเกี่ยวกับภูติแห่งไม้ราชาแห่งภูติจึงบอกให้ลองไปสำรวจบริเวณรูปปั้นของเทพธิดาแห่งมาน่าที่อยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของป่าตะเกียง และใช้พลังของลูน่าก็จะสามารถเปิดทางไปหาภูติแห่งไม้ได้ (ζ<sup>3</sup>) หลังได้รับข้อมูลแล้ว พวกริสก็รับไปยังสถานที่ที่ราชาแห่งภูติบอก และขอให้ลูน่าเปิดทางให้ (F<sup>9</sup>) แต่แทนที่จะได้พบกับภูติแห่งไม้ กลับมีสัตว์ประหลาดโผล่ออกมา หลังจากกำจัดสัตว์ประหลาดได้แล้ว โดเรียด ภูติแห่งไม้ก็ปรากฏ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</li> </ul>



<p>ตัวขึ้น หลังจากรับฟังเรื่องราวจากแฟรี่แล้ว โตเรียคก็ตัดสินใจเดินทางไปกับพวกคริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	 <p>ภาพที่ 4.18: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อรวบรวมภูติทั้ง 8 คนได้แล้ว พวกคริสก็เดินทางไปยังเกาะที่ถูกลึ่ม (↑) ซึ่งตั้งอยู่ตอนกลางของโลกตามคำแนะนำของแฟรี่ (ζ<sup>3</sup>) เพื่อเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ เมื่อไปถึง แฟรี่และภูติทั้ง 8 คนก็รวมพลังกันเพื่อเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ แต่ไม่สำเร็จเพราะพลังไม่พอ แต่จู่ๆ ก็มีพลังลึกลับมาช่วยให้ประตูเปิดออก แฟรี่บอกว่า สาเหตุน่าจะมาจากการที่มานาสโตนทั้งหมดถูกปลดปล่อยพลังไปแล้ว เมื่อประตูเปิดออกอาณาจักรต่างๆ ก็รีบส่งกองกำลังเข้าไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์เพื่อช่วงชิงดาบแห่งมาน่า พวกคริสต้องเจอปัญหาอีกครั้ง เมื่อประตูลอยอยู่บนฟ้าจึงไม่สามารถเข้าไปได้ (a<sup>6</sup>) แต่จู่ๆ ริสก็นึกถึงบิดาแห่งปีก ซึ่งว่ากันว่าเป็นเทพพิทักษ์ของโรแลนธ์ จึงชวนเพื่อนๆ ไปพบ เผื่อจะสามารถช่วยพวกตนได้</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑) - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>) - การขาดในรูปแบบอื่นๆ (ไม่มีพาหนะ)(a<sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.19: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- พวกคริสย้อนกลับไปปราสาทโรแลนธ์อีกครั้ง (↓) และได้ให้ทหารเปิดทางที่จะไปยังเส้นทางสู่สวรรค์ ซึ่งเป็นที่พำนักของบิดาแห่งปีก</p>	<p>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓) - ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)</p>

<p>แต่สิ่งที่พวกเรี๊สได้พบ กลับเป็นมอนสเตอร์ตัว เม็ยขนาดยักษ์สีขาว รี๊สจึงตั้งชื่อให้มันว่า ฟลามี่ และขอให้มันช่วยพาเธอกับพรรคพวกบินไปยัง แดนศักดิ์สิทธิ์ (G<sup>5</sup>), (K), (Pr<sup>1</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป (K)</li> <li>- การเหาะไปในอากาศ (Pr<sup>1</sup>)</li> </ul>
<p>- ที่แดนศักดิ์สิทธิ์ กองกำลังจากอาณาจักรต่างๆ ต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงดาบศักดิ์สิทธิ์จนล้มตายเป็น จำนวนมาก พวกเรี๊สรีบไปที่พิภพษาแห่งมาน่า และดึงดาบแห่งมาน่า ซึ่งปักอยู่ใต้ต้นไม้ออกมา ได้สำเร็จ (N) ทำให้วิญญาณของเทพธิดา ปรากฏออกมา และบอกว่าแพรีถูกใครบางคน จับตัวไป แต่ตนเองในขณะนี้ไม่มีพลังพอจะ ช่วยแพรีได้ จึงขอให้พวกเรี๊สรีบไปช่วยแพรี (D<sup>7</sup>) และมอบกล่องวายุสำหรับใช้เรียกฟลามี่ให้กับ พวกเรี๊สด้วย (F) พวกเรี๊สรีบเดินทางออกจาก แดนศักดิ์สิทธิ์ ระหว่างทางได้พบกับจอมเวทย์ ดอกบัวแดง อัศวินเกราะดำ และบุรุษผู้กินความ ตาย ซึ่งทั้ง 3 ได้ยุติการแย่งชิงดาบแห่งมาน่า เนื่องจากผู้นำของพวกตนถูกลอบสังหาร และ บอกว่าคนที่จับแพรีไป รอพวกเรี๊สอยู่ที่ทางออก ของแดนศักดิ์สิทธิ์ (ζ<sup>2</sup>) จากนั้นทั้ง 3 ก็หายตัว ไป เมื่อมาถึงปากทางออกของแดนศักดิ์สิทธิ์ พวกเรี๊สก็พบกับอิซาเบลาและชายผู้มีดวงตาสี แดง ซึ่งจับตัวแพรีไป อิซาเบลากล่าวว่า ถ้าอยาก ได้แพรีและเจ้าชายเอลิออตคืน ก็ให้นำดาบ ศักดิ์สิทธิ์ไปแลกที่บ่อมปราการของกองโจรนา วาล (A) จากนั้นทั้งคู่ก็หายตัวไป รี๊สไม่มี ทางเลือกจึงรีบตามไปที่นาวาลทันที (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (ζ<sup>2</sup>)</li> <li>- พฤติกรรมของตัวโกง (A)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul> <div data-bbox="871 1016 1390 1469" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><b>ภาพที่ 4.20:</b> ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อถึงนาวาล รี๊สจำใจต้องมอบดาบศักดิ์สิทธิ์ ให้กับอิซาเบลาและชายผู้มีดวงตาสีแดง (A<sup>5</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ของวิเศษถูกชิงไป (A<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (ζ<sup>2</sup>)</li> </ul>



<p>หลังจากได้ดาบแล้วทั้งคู่ก็หายตัวไป ขณะเดียวกันมาน่าสโตนที่อยู่ตามจุดต่างๆ บน โลกซึ่งถูกปลดปล่อยพลังแล้วก็เริ่มแตกสลาย ทำให้เทพอสูรที่ถูกผนึกไว้ภายในหลุมออกมา เพื่ออธิบายว่าเทพอสูรแต่ละตัวจะมีพลังของ ธาตุที่แตกต่างกัน ซึ่งหากทั้งหมดรวมพลังกัน โลกก็จะถึงกาลวิบัติ (<math>\zeta^2</math>) เธอจึงขอให้พวกคริสรีบ ไปกำจัดพวกมัน ก่อนที่จะรวมตัวกัน (M) พวก คริสจึงให้ฟลามี่พาไปกำจัดเทพอสูรตามสถานที่ ต่างๆ ระหว่างทางพวกคริสได้พบกับมนุษย์แมว ชื่อโจเซฟิน และได้ฟังเรื่องเกี่ยวกับเมือง โบราณเปตัน (<math>\zeta^3</math>) ซึ่งตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเกาะ ภูเขาบึกก้า พวกคริสกำจัดเทพอสูรไป 7 ตน (H) <math>\times 7</math>, (I) <math>\times 7</math> เหลือเพียงเทพอสูรแห่งความมืดที่ หายสาบสูญไป แฟรี่จึงแนะนำให้ลองไปสืบหา ข้อมูลที่เมืองโบราณเปตันดู พวกคริสจึงเดินทาง ไปที่นั่น (<math>\uparrow</math>) และได้ข้อมูลเกี่ยวกับมาน่าสโตน แห่งความมืด ว่าตั้งอยู่ที่ถ้ำแห่งความมืดทางทิศ เหนือของอาณาจักรโรแลนด์ รวมถึงข้อมูลของ สถานที่ชื่อว่าปราสาทแห่งแสงสว่าง ซึ่งตั้งอยู่ใน ละแวกเดียวกัน แต่ล่มสลายไปนานแล้ว (<math>\zeta^3</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) <math>\times 7</math></li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) <math>\times 7</math></li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.21: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกคริสเดินทางไปที่ถ้ำแห่งความมืด (<math>\uparrow</math>) และได้พบกับมาน่าสโตนแห่งความมืดที่กำลังแตกสลาย และเทพอสูรแห่งความมืดก็ปรากฏตัวขึ้นต่อสู้กับพวกคริส (H) เมื่อกำจัดเทพอสูรตนสุดท้ายลง (I) แฟรี่จึงบอกว่าทั้งหมดเป็นกับดักที่ศัตรูวางไว้ตั้งแต่แรก เพราะการกำจัดเทพอสูรทั้ง 8 ทำให้พลังของพวกมันไปตกอยู่กับดาบ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (<math>\zeta^2</math>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>

<p>แห่งมาน่า ซึ่งตอนนั้นดาบก็ตกอยู่ในมือของ เจ้าชายแห่งความมืดแล้ว (๕<sup>2</sup>) พวกกรีสจึงรีบ เดินทางฝ่าฝ่าแห่งความมืดไปยังดาร์คคาสเซิล เพื่อยับยั้งเจ้าชายแห่งความมืดก่อนที่จะดูดซับ พลังจากดาบแห่งมาน่า (↑) ระหว่างทางชายผู้มี ดวงสีแดงก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อสังหารพวกกรีส ตามคำสั่งของเจ้าชายแห่งความมืด และยัง บอกอีกว่าเจ้าชายจะใช้ร่างของเอลิออปเป็นร่าง ใหม่เมื่อร่างเดิมสิ้นอายุขัย แต่พวกกรีสก็สามารถ สังหารชายผู้มีดวงสีแดงลงได้ (H), (I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงสั่งฆ่าตัวเอก (A<sup>13</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.22: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อฝ่าฝ่าแห่งความมืดออกมา พวกกรีสก็พบกับดาร์คคาสเซิล ซึ่งเป็นที่อยู่ของเจ้าชายแห่งความมืด ด้านในรีสได้พบกับอิซาเบลา ผู้สังหารพ่อของเธอ อิซาเบลาได้แปลงร่างเป็นสัตว์วิเศษ มาต่อสู้กับพวกกรีส (H) แต่ก็พ่ายแพ้ (I) ก่อนตายเธอก็เล่าเรื่องเจ้าชายแห่งความมืดและความเป็นมาของดาร์คคาสเซิลให้พวกกรีสฟังว่า แต่เดิמדาร์คคาสเซิลก็คือปราสาทแห่งแสงสว่าง และเป็นอาณาจักรที่สงบสุข จนวันหนึ่งพระราชินีของอาณาจักรให้กำเนิดเจ้าชาย แต่โหรกลับทำนายว่าเจ้าชายจะเป็นผู้ทำลายอาณาจักรด้วยมือของตนเอง พระราชอาชวาทกลับต่อคำทำนาย จึงจับเจ้าชายน้อยขังไว้ในคุกใต้ดิน เจ้าชายจึงเติบโตมาในคุกและถูกผู้คนรังเกียจ อยู่มาวันหนึ่งราชาปีศาจแห่งความ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (๕<sup>2</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่: 4.23 ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>

<p>มีได้มาหาเจ้าชายและเสนอว่าจะมอบพลังอันยิ่งใหญ่ให้ โดยแลกกับการที่เจ้าชายต้องยอมขายวิญญาณให้กับปีศาจ เจ้าชายได้ตกลงและใช้พลังนั้นทำลายอาณาจักรของตนเองตามคำทำนาย ส่วนตัวของเธอเองก็หลงรักเจ้าชายมาตั้งแต่ต้น จึงยอมเป็นทาสรับใช้เจ้าชาย และหวังว่าจะทำให้เจ้าชายกลับเป็นมนุษย์ได้อีกครั้ง แต่สุดท้ายก็ไม่สำเร็จ (C<sup>2</sup>)</p>	
<p>- หลังจากอริซาเบลาตาย พวกคริสก็บุกไปพบเจ้าชายแห่งความมืดซึ่งจับตัวเอลิออตไว้ และกำลังดูดซับพลังของเทพอสูร์ทั้ง 8 จากดาบ แต่ก็ถูกขัดขวางโดยเทพธิดาแห่งมาน่า เจ้าชายแห่งความมืดจึงไปที่แดนศักดิ์สิทธิ์เพื่อสังหารเทพธิดาแห่งมาน่า แพรี่จึงบอกให้พวกคริสรีบตามไป แต่เมื่อไปถึงพวกคริสก็พบว่าเจ้าชายแห่งความมืดได้ทำลายพฤษาแห่งมาน่าซึ่งเป็นร่างของเทพธิดาไปแล้ว (A<sup>3</sup>) แพรี่รู้สึกเสียใจมากจึงพุ่งเข้าไปโจมตีเจ้าชายแห่งความมืด แต่ก็ถูกสังหาร หลังจากนั้นเจ้าชายก็ได้พลังของเทพอสูร์ทั้ง 8 กลายร่างเป็นอาร์คเดม่อน และทำร้ายพวกคริสจนบาดเจ็บสาหัส (A<sup>6</sup>) แต่วิญญาณของแพรี่ก็ช่วยรักษา (D<sup>3</sup>) และให้กำลังใจพวกคริสในการต่อสู้ จนเอาชนะอาร์คเดม่อนได้สำเร็จ (H), (I) จากนั้นวิญญาณของแพรี่ก็ปรากฏตัวขึ้นและบอกว่า หลังจากพฤษาแห่งมาน่าได้ตายไปพลังแห่งมาน่าจะหายไปจากโลก ซึ่งเธอก็จะต้องหายไปด้วยเหมือนกัน เธอกล่าวขอบคุณพวกคริสสำหรับการเดินทางที่ผ่านมา และบอกว่าไม่ต้องห่วงเรื่องเอลิออต เพราะเธอได้ส่งตัวเขากลับไปที่โรแลนด์แล้ว คริส</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงทำลายพีชผล(ต้นไม้) (A<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (A<sup>6</sup>)</li> <li>- ผู้วิเศษช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง (D<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (E<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน ( ↓ )</li> <li>- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงานหรือครองบัลลังก์ (Ha)</li> </ul>

ขอบคุณแฟรี่ และขอให้เธออย่าจากพวกตนไป แต่แฟรี่บอกว่าไม่ต้องกังวล เพราะซักวันหนึ่ง เธอจะกลับมาในร่างของเทพธิดาแห่งมาน่าองค์ใหม่ ทันใดนั้นวิญญาณของแฟรี่ก็กลายเป็นเทพธิดาแห่งมาน่า เธออธิบายว่าแฟรี่ก็คือเมล็ดของพฤษชาแห่งมาน่า เมื่อไหร่ที่เธอได้พบกับผู้กล้าหาญ 3 คนที่เชื่อมั่นในตัวเธอ เธอก็จะกลายเป็นเทพธิดาองค์ใหม่ ( $E^3$ ) แฟรี่ในร่างของเทพธิดาขอให้พวกคริสจดจำเธอ รวมถึงเล่าเรื่องของเธอให้ลูกหลานได้ฟัง และซักวันหนึ่งพลังของมาน่าก็จะกลับมาสู่โลกอีกครั้ง เมื่อรำลึกกันแล้ว พวกคริสก็กลับสู่โลกมนุษย์และแยกย้ายกันกลับไปตามบ้านเกิดเมืองนอนของตนและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข ดูวันกลับไปทีฟอลเซนาและได้รับการแต่งตั้งเป็นอัศวินทองคำ ชาร์ล็อดกลับไปหาปู่ของเธอที่เวเนเดล และพบว่าอีทที่เธอตามหามาตลอดรอดชีวิตกลับมาด้วยความช่วยเหลือของเทพธิดาแห่งมาน่า ส่วนริสก็กลับไปทีโรแลนด์ ( ↓ ) และคอยช่วยเหลือเอลิออกทปกครองอาณาจักรให้สงบสุขสืบไป (Ha)



ภาพที่ 4.24:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3



ภาพที่ 4.25:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Seiken Densetsu 3 เปรียบเทียบกับของพรอพท์

วลาดิมิร์ พรอพท์ ได้ทำการศึกษาโครงสร้างนิทานรัสเซียและพบว่าเนื้อเรื่องมักมีการเรียงลำดับดังนี้ คือ

- พฤติกรรมตัวโกง (A)
- ความโชคร้ายของตัวเอก (B)
- ตัวเอกต้องเดินทางออกจากเมือง (↑)





- ตัวเอกได้ของวิเศษมาซึ่งเท่ากับเป็นการทำงานยากสำเร็จ (F), (N)
- ของวิเศษก็ถูกตัวโกงช่วงชิงไป (A<sup>5</sup>)
- ตัวเอกจึงต้องต่อสู้กับตัวโกงจนได้รับชัยชนะ (H), (I)
- ตัวเอกกลับไปยังอาณาจักร ( ↓ ) และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

โดยพฤติกรรมที่ปรากฏสามารถนำมาเรียงได้ดังนี้

$$\alpha A \beta B \uparrow Fr D M C [H-I] [FN] A^5 H I \downarrow$$

จากการเรียงของพฤติกรรมจะพบว่าช่วงแรกมีลักษณะเดียวกับไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ต คือเริ่มจากเหตุการณ์เริ่มต้น ( $\alpha$ ) ซึ่งเป็นการแนะนำตัวละคร ตามด้วยพฤติกรรมตัวโกง (A) เป็นเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อไปขอความช่วยเหลือ (B,  $\uparrow$ ) แต่มีข้อแตกต่างคือการทำงานยากหรือการทดสอบ (M) ได้เกิดขึ้นก่อนการต่อสู้กับตัวโกง โดยรูปแบบการเรียงมีลักษณะเป็น (M H I N H I) ซึ่งในไวยากรณ์ของพรอเพิร์ต มีการต่อสู้กับตัวโกงมักจะเกิดขึ้นก่อนการทดสอบและมีลักษณะเป็น (H I M N) จากนั้นจึงเป็นตอนจบของเรื่องคือการที่ตัวเอกได้กลับสู่บ้านเมือง ( ↓ ) และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข แสดงให้เห็นว่ารูปแบบของพฤติกรรมที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3 มีการรักษารูปแบบ (Sequence) การเล่าเรื่องแบบเดิมเป็นหลัก เพียงแต่มีการสลับที่พฤติกรรมบางจุดเท่านั้น

สำหรับสาเหตุการสลับที่ของ function พฤติกรรมการทำงานยากหรือพฤติกรรมทดสอบที่มาก่อนพฤติกรรมต่อสู้กับตัวโกงในเกม Seiken Densetsu 3 นั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า รูปแบบดังกล่าวน่าจะได้รับแนวคิดมาจากโครงสร้างของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสังคมที่มีการแข่งขันสูงทั้งในเรื่องของการสอบเข้าเรียนต่อในมหาวิทยาลัยดีๆ และการเข้าทำงานในบริษัทต่างๆ การทดสอบหรือการทำงานยากจึงเปรียบได้กับการฝึกฝนตนเองของคนญี่ปุ่น ก่อนที่จะไปทำการแข่งขันกับผู้อื่นซึ่งเปรียบได้กับการต่อสู้กับตัวโกงในโลกจริงนั่นเอง

ซึ่งลักษณะการเดินเรื่องดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” ของ ภัทธทัย มังคะदानะรา ที่พบว่า ตัวเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นจะต้องฝึกวิชา และเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ก่อนที่จะไปต่อสู้กับตัวร้ายในตอนจบของเรื่อง



## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การได้รับข้อมูล (ζ) ปราบกฎ 26 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอกชนะตัวโกง (I) ปราบกฎ 21 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ (↑) พบ 20 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบอบบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเป็นปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของการต่อสู้ สังเกตได้จากการที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” นอกจากนี้การต่อสู้ยังเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเอกและตัวโกงรูปแบบหนึ่ง โดยเป็นปฏิสัมพันธ์ในเชิงการแข่งขันเพื่อจุดมุ่งหมายของตนเอง ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นวิถีคิดแบบทุนนิยมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน

เมื่อเปรียบเทียบกับไวยากรณ์ของพรอพพ์ ผู้วิจัยสังเกตว่าพฤติกรรมการเดินทางของตัวเอก (↑) และพฤติกรรมต่อสู้และการเอาชนะตัวโกง (H-I) เป็นพฤติกรรมที่พรอพพ์ให้ความสำคัญและถือเป็นพฤติกรรมหลักของนิทานแทบทุกเรื่องเช่นเดียวกับในเกมแบบสวมบอบบาท จึงอาจกล่าวได้ว่าการเดินทางของตัวละครเปรียบเสมือนหัวใจหลักของการเล่าเรื่องทั้ง 2 ประเภท แต่มีพฤติกรรมอีกประเภทคือ การได้รับข้อมูล (ζ) ซึ่งปรากฏบ่อยในเกม Seiken Densetsu 3 แต่กลับไม่ค่อยถูกกล่าวถึงในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ค่อยปรากฏอาจเพราะ Scale ฉากของนิทานสมัยก่อนเป็นเพียงหมู่บ้าน หรือเมืองเล็กๆ ที่มีคนอยู่ไม่มาก เวลาอะไรคนก็จะรู้กันทั้งหมู่บ้าน หรือข้อมูลบางอย่าง ตัวเอกอาจรู้อยู่แล้ว เช่น ที่อยู่ของตัวร้าย หรือที่ซ่อนของวิเศษ เป็นต้น ต่างกับฉากในโลกของเกมสวมบอบบาทที่มีฉากเป็นโลกทั้งใบ ตัวเอกต้องเดินทางไปยังสถานที่ๆ ไม่รู้จักมาก่อน การหาข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ในเกม Seiken Densetsu 3 มี ฟังก์ชันพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์จำนวน 8 อย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือฟังก์ชันแบบ convention คือเป็นพฤติกรรมดั้งเดิมตามโครงสร้างของพรอพพ์ แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมี

รายละเอียดปลีกย่อยต่างไปจากเดิม และ ฟังก์ชันแบบ invention คือฟังก์ชันใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม พบทั้งสิ้น 5 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^4$ )
- ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง ( $\eta^4$ )
- พฤติกรรมการช่วยเหลือของผู้วิเศษเกิดข้อผิดพลาด หรือไม่ประสบผลสำเร็จ ( $D^{11}$ )
- พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และพรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง ( $I^7$ )
- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )

- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^4$ ) เป็นพฤติกรรมที่พัฒนามาจากต้นแบบของ Propp ซึ่งเป็นการที่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^3$ ) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงแรกของเรื่อง ที่กลุ่มนินจาของนาวาลส่งคนมาลอบให้เจ้าชายเอลิออตซึ่งเป็นน้องชายของตัวเอกทำการปลดม่านสายลมที่ป้องกันอาณาจักรโรแลนด์ แต่เจ้าชายก็ไม่หลงกล จึงถูกนินจาทั้ง 2 ไซ้กำลังบังคับ เป็นการสะท้อนให้เห็นวิธีคิดเกี่ยวกับมุมมองของผู้ใหญ่บางคนที่มีต่อเด็ก ว่าเด็กน่าจะโง่เขลาอ่อนแอตาม หรือถูกหลอกได้ง่าย แต่ในเรื่อง ตัวละครก็ไม่ยอมถูกหลอก สะท้อนให้เห็นว่า จริงๆ แล้วเด็กในปัจจุบันก็มีความเฉลียวฉลาด และไม่ถูกหลอกง่ายๆ

- ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง ( $\eta^4$ ) พฤติกรรมการโกหกหลอกลวง  $\eta$  เป็นพฤติกรรมดั้งเดิมของตัวโกง แต่ในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น บางครั้งตัวเอกหรือตัวละครอื่นๆ ก็สามารถหลอกลวงตัวโกงได้ พฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อตัวเอกคือริสถูกตัวโกงที่เป็นทหารของปีศาจคิดด้อมทำร้ายจนบาดเจ็บและนำตัวไปขัง ทำให้เธอได้พบกับคูรันนักดาบจากฟอลเซนาที่ถูกจับตัวมาก่อน คูรันจึงคิดอุบายแกล้งทำเป็นขอประลองกับผู้คุมนักโทษตัวต่อตัว เมื่ออีกฝ่ายหลงกล คูรันจึงจับผู้คุมขังไว้ในคุกแทน เป็นการสะท้อนให้เห็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบ ของตัวละครฝ่ายคุณธรรม ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับตัวเอกในนิทานไทยเรื่อง ศรีธนญชัย ที่มีลักษณะแบบ จอมเจ้าเล่ห์

(Trickster) คือเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิภาณไหวพริบที่สูงกว่าคนทั่วไป (อริยชัย อรรถอุดม, 2009)

- พฤติกรรมการช่วยเหลือของผู้วิเศษเกิดข้อผิดพลาด หรือไม่ประสบผลสำเร็จ ( $D^{11}$ ) เป็นพฤติกรรมที่พัฒนามาจากการช่วยเหลือของผู้วิเศษ (D) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้น 2 ครั้งคือ ครั้งแรกที่รีสไปขอความช่วยเหลือจากสังฆราชแห่งแสงให้หาวิธีช่วยนำอาณาจักรของเธอคืนมาตา สังฆราชกลับบอกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นชะตากรรมที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ และเสนอให้รีสไปตามหาดาบแห่งมาน่าและอาศัยพลังของดาบเพื่อทำความปรารถนาของตนให้เป็นจริง เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอำนาจของผู้วิเศษบางครั้งก็ไม่สามารถแก้ปัญหาบางอย่างได้ ขณะเดียวกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเอกได้แสดงความสามารถและศักยภาพของตนเอง ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะเชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมการทำงานยากหรือการทดสอบต่อไป ครั้งที่ 2 คือตอนที่บอนไวอาจ ซึ่งเป็นนักประดิษฐ์ ใช้ปืนใหญ่ส่งพวกรีสไปยังเมืองฟอลเซน่า แต่เพราะทิศทางลมหรือความผิดพลาดบางอย่าง ทำให้พวกรีสไปตกในที่ราบสูงซึ่งอยู่ห่างออกไป สะท้อนให้เห็นว่า ผู้วิเศษหรือคนที่มีความสามารถก็ทำผิดพลาดได้เช่นเดียวกับคนธรรมดา เหมือนในสุภาษิตที่ว่า “สี่ตีนยังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง” หรือที่ปัจจุบันเรามักใช้คำว่า “ผิดพลาดทางเทคนิค” อีกทั้งหากผู้วิเศษช่วยตัวเอกได้ทุกครั้งไป เกมก็จะจบเร็ว ผู้เล่นก็จะไม่ได้ทำอะไร

- พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และพรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง ( $I^7$ ) พฤติกรรมนี้ตามหลักไวยากรณ์ของพรอพท์ จะเป็นพฤติกรรมของตัวเอกเพียงคนเดียว ซึ่งตามเนื้อเรื่อง ตัวเอกคือริสถูกคำสาป เพื่อนอีก 2 คนคือชาร์ลิตและดูรันจึงต้องต่อสู้กับปีศาจเพื่อช่วยให้รีสพ้นจากคำสาป เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับมิตรภาพ ว่าเมื่อตกที่นั่งลำบาก เพื่อนก็ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอว่า ในโลกของเกมสวมบทบาท ตัวเอกไม่ใช่คนที่เก่งที่สุด แต่เพื่อนๆ ของตัวเอกก็มีความสามารถไม่แพ้กัน ซึ่งเป็นการต่อต้านแนวคิดแบบ วีรบุรุษแบบเดี่ยว (Individual Hero) แต่สนับสนุนแนวคิด วีรบุรุษแบบกลุ่ม (Collective Hero) ซึ่งเป็นการที่วีรบุรุษนั้นไปรวมกับเพื่อนๆ (Companion)

- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ ) รูปแบบพฤติกรรมที่ต่อ ยอดมาจากการเดินทางทางน้ำ ( $G^2$ ) เป็นอุปสรรคของการเดินทาง สะท้อนถึงสิ่งที่ไม่คาดคิด เหมือนกับปัญหาในชีวิตหรือความเป็นจริง ที่อาจจะเกิดขึ้นโดยไม่ทันตั้งตัว นอกจากนี้พฤติกรรมดังกล่าวยังอาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อมด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน  
ได้แก่

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยวหรือ“วีรบุรุษแบบเอกบุรุษ/วีรชนเอกชน” (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการเดินทาง เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไขจนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้” สำหรับพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงต้น 2 ครั้งคือตอนที่ตัวเอก(ริส) ได้พบกับชาร์ลส์อตและคูรัน

- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุขแต่ไม่ได้แต่งงานหรือครองบัลลังก์ (Hp) ปกติตามโครงสร้างของพรอพท์ ตัวเอกมักเป็นชาย ในตอนจบมักจะได้แต่งงานและครองบัลลังก์แต่ในเกม Seiken Densetsu 3 ตัวเอกของเรื่องเป็นหญิงและไม่มีคู่ครอง จึงไม่สามารถสืบทอดราชบัลลังก์ สะท้อนให้เห็นว่า บางสังคมยังให้การยกย่องเพศชายมากกว่าเพศหญิง รวมถึงการสืบสันตติวงศ์ที่มักถือธรรมเนียมให้ฝ่ายชายเป็นผู้สืบราชบัลลังก์ ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นที่เป็นผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาทนี้ ก็มีลักษณะแบบเดียวกัน เช่นเดียวกับพฤติกรรมแต่งงานที่หายไป เป็นการสะท้อนว่าในปัจจุบันผู้หญิงญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการพึ่งพาตนเองมากขึ้นและมีการแต่งงานน้อยลง

#### 4.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3 คือ “การมีความหวังและไม่ละทิ้งความพยายาม ย่อมจะทำให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จ” โดยแก่นความคิดดังกล่าวได้สะท้อนผ่านตัวเอกของเรื่องคือริส ซึ่งต้องสูญเสียพ่อและบ้านเมือง ส่วนน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงโยนความเศร้าโศกทิ้งและออกเดินทางไปหาผู้วิเศษเพื่อขอความช่วยเหลือ แต่ผู้วิเศษก็ทำได้เพียงให้คำแนะนำและมอบภารกิจซึ่งเป็นงานที่ยากเกินกว่ามนุษย์ธรรมดาจะทำได้ให้แก่เธอ แต่เธอก็ไม่ละทิ้งความหวังและความพยายาม เพราะเชื่อมั่นว่าหากภารกิจนั้นสำเร็จลง เธอก็จะได้สมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ซึ่งในตอนจบของเรื่องเธอก็ได้น้องชายและอาณาจักรของตัวเองกลับคืนมา

จากแก่นเรื่องดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งอำนาจของผู้วิเศษก็ไม่เพียงพอที่จะช่วยคลี่คลายปัญหาได้ สุดท้ายแล้วทุกอย่างก็ขึ้นอยู่กับความพยายามของตัวเอกเป็นหลัก นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังมีปรากฏอยู่ในนิทานญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักหลายเรื่อง เช่น นิทานเรื่องโม

โมทาโร่ ที่ตัวเอกเดินทางไปปราบยักษ์พร้อมกับเพื่อนที่เป็นสัตว์ 3 ตัว หรือ คินทาโร่จอมพลัง ที่สามารถเอาชนะหมียักษ์ได้ ตามเนื้อเรื่องก็ไม่ปรากฏว่ามีผู้วิเศษแต่อย่างใด

เมื่อเปรียบเทียบกับในนิทานไทยจะพบว่ามีความแตกต่างกันมาก เพราะในนิทานไทย การที่ตัวเอกต้องพึ่งพาผู้วิเศษเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ เช่น ในจันทโครพ ที่ตัวเอกถูกโจรป่าสังหาร พระฤาษีที่เป็นอาจารย์ก็ต้องมาช่วยชุบชีวิต หรือในพระอภัยมณีที่เมื่อเกิดศึกใหญ่ พระฤาษีจากเกาะแก้วพิสดารก็ต้องมาเทศน์ให้ทุกคนยอมสงบศึก เป็นต้น เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าตัวเอกในนิทานไทย ไม่มีความสามารถในการแก้ปัญหา

แก่นเรื่องอีกอย่างที่พบคือแก่นเรื่องที่มีลักษณะแบบภาพยนตร์จีนคือ “บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ” ซึ่งจะสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวเอกคือริสที่เคียดแค้นอิซาเบลาที่สังหารพ่อของตน เธอจึงออกเดินทางเพื่อสังหารอิซาเบลา ซึ่งในท้ายที่สุดเธอก็ทำสำเร็จ

#### 4.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องในเกม Seiken Densetsu 3 มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร/ ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักร (กลุ่มหรือเพื่อนมนุษย์คนอื่น ๆ)/ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.3: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Seiken Densetsu 3

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ริส กับ อิซาเบลา (ศัตรู)	อิซาเบล่ายกทัพของนาวาลเข้าโจมตีอาณาจักรโรแลนด์ของริส เป็นเหตุให้เธอต้องสูญเสียพ่อและอาณาจักร รวมถึงเอลิออทผู้เป็นน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงต้องการแก้แค้นอิซาเบลา และในตอนท้ายของเรื่อง ริสก็สามารถสังหารอิซาเบลาได้สำเร็จ
- ริส กับ เจ้าชายแห่งความมืด (ศัตรู)	เจ้าชายแห่งความมืดคือผู้ที่บงการอิซาเบลา ให้บุกโจมตีโรแลนด์และจับตัวเอลิออท น้องชายของริสมาเพื่อใช้เป็นร่างใหม่แทนร่างของตนเอง เมื่อสิ้นอายุขัย นอกจากนี้ เขายังคิดจะ



	ครอบครองพลังของเทพอสูรทั้ง 8 เพื่อให้โลกมนุษย์ตกอยู่ในความมืดมิด ไร้อำนาจพรศพพวกจึงต้องต่อสู้กับเจ้าชายแห่งความมืด เพื่อปกป้องโลก
--	---

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เด่นชัดและดำเนินมาแต่ต้นเรื่อง คือความขัดแย้งระหว่างไรส และอิซาเบลา ซึ่งนอกจากการเป็นปฏิปักษ์กันแล้ว ทั้งคู่ยังเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม ซึ่งเกมได้นำเสนอประเด็นนี้ผ่านการกระทำของตัวละครทั้ง 2 โดยจะเห็นได้ว่าไรสมีพฤติกรรมที่คอยช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ ขณะที่อิซาเบลาเป็นผู้ก่อสงคราม และทำให้ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ซึ่งสุดท้ายเธอก็ต้องรับผลกระทบที่ตัวเองก่อขึ้น โดยถูกริสซึ่งเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะสังหาร ซึ่งตรงกับแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

สำหรับความขัดแย้งระหว่างไรสกับเจ้าชายแห่งความมืดก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือการเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและอธรรม นอกจากนี้ตัวละครทั้ง 2 ยังมีลักษณะความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดอีกประการคือ ความขัดแย้งด้านเพศของตัวละคร โดยไรสซึ่งเป็นตัวเอกเป็นเพียงมนุษย์เพศหญิงธรรมดา แต่ตัวร้ายเป็นเพศชายและมีพลังเหนือมนุษย์ แต่สุดท้ายไรสก็สามารถเอาชนะเจ้าชายแห่งความมืดได้สำเร็จ เป็นการสะท้อนแนวคิดที่ว่า “ผู้หญิงก็มีความสามารถไม่แพ้ผู้ชาย” ซึ่งหากตอนเริ่มเกม ผู้เล่นเลือกตัวเอกที่เป็นเพศชาย แนวคิดนี้ก็จะไม่ปรากฏออกมา ดังนั้นแนวคิดนี้จึงเป็นแนวคิดที่เกิดจาก “การมีส่วนร่วม” ของผู้เล่น

นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่าเกมสมมติบทบาทของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นสื่อเย็น (cool media) ที่ให้ผู้เล่นใช้อัตลักษณ์ทางเพศเข้าไป Identify กับตัวละคร คล้ายกับในภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter ที่นอกจากแฮร์รี่แล้วก็มีตัวละครอื่นอีกหลายตัว หลายบุคลิก เช่น เฮอร์ไมโอนี่ ตัวละครผู้ช่วยของแฮร์รี่ ซึ่งมีลักษณะเฉลียวฉลาด หรือรอน ซึ่งเป็นตัวละครผู้ช่วยที่มีคุณสมบัติตรงข้ามกับแฮร์รี่ คือมีความเก่งอยู่ในระดับปานกลาง แต่มีความมั่นใจในตนเอง ฯลฯ

ตารางที่ 4.4: ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรในเกม Seiken Densetsu 3

อาณาจักรที่เป็นคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- อาณาจักรนาวาล และอาณาจักรโรแลนด์	อาณาจักรนาวาลตั้งอยู่ในเขตทะเลทรายที่แห้งแล้ง และมีแหล่งน้ำเหลืออยู่เพียงน้อยนิด อีกทั้งอาหารการกินก็ขาดแคลน อิซาเบลาจึงใช้เรื่องนี้

	เป็นข้ออ้างยุงให้หัวหน้ากองโจรนาวัลยกทัพไปตีอาณาจักรโรแลนด์ เพื่อนำมาเป็นเมืองขึ้น ซึ่งกลายเป็นสาเหตุที่ทำให้ริสต้องพบกับความสูญเสีย แต่เมื่อถึงตอนกลางของเรื่อง พวกริสก็ได้รับการช่วยเหลือจาก จิน ภูติแห่งลม ทำให้ได้อาณาจักรคืน และขับไล่กองกำลังของนาวัลไปได้สำเร็จ
--	--

ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรมีสาเหตุมาจากสภาพแวดล้อมด้านที่อยู่อาศัยซึ่งไม่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีพ ทำให้อาณาจักรนาวัลที่ขาดแคลนทั้งน้ำและอาหาร บุกโจมตีโรแลนด์ที่อุดมสมบูรณ์กว่า ลักษณะความขัดแย้งดังกล่าวเป็นการสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นบนโลกมาแต่สมัยโบราณ ซึ่งมนุษย์ได้ทำสงครามแย่งชิงดินแดน เพื่อจะได้อาศัยอยู่ในที่ๆ อุดมสมบูรณ์ แต่ตอนกลางของเรื่อง ริสกับพรรคพวกก็ได้รับความช่วยเหลือจากจิน ภูติแห่งลม ทำให้ช่วงชิงอาณาจักรกลับคืนมาได้สำเร็จ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการทำสงครามโดยใช้สติปัญญาแทนการใช้กำลัง และทำให้เกิดความสูญเสียน้อยกว่า

#### ตารางที่ 4.5: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ในเกม Seiken Densetsu

3

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
อิซาเบลา	- ยอมเสียสละเพื่อความรัก แม้ต้องขายวิญญาณให้กับปีศาจ เพราะหวังจะทำให้คนรักกลับมาเป็นมนุษย์อีกครั้ง	- ยอมทำทุกอย่างเพื่อความรัก โดยไม่เลือกวิธีการ ยุงให้เกิดสงคราม ทำให้คร่าชีวิตผู้คนเป็นจำนวนมาก

ความขัดแย้งภายในจิตใจของอิซาเบลา สะท้อนถึงลักษณะของมนุษย์ที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อความรัก แม้จะต้องทำในสิ่งที่ผิด แต่สุดท้ายเธอก็ไม่ได้รับความรักจากคนที่หมายปอง และต้องรับกรรมที่ตัวเองก่อ โดยจบชีวิตลงอย่างน่าอนาถ ซึ่งความรักรูปแบบนี้ สเติร์นเบิร์ก (sternberg,1986) ได้ให้คำจำกัดความเป็น Fatuous love คือความรักหลงที่คิดไปเอง เป็นความรักที่มีพื้นฐานมาจากความใคร่ปรารถนาและการปกป้องยอมรับ ความรักแบบนี้เป็นความรักที่

คนเราเกิดความรู้สึกลุ่มหลงในความรักมีเสน่ห์ ยั่วยวนใจจนบักใจยึดมั่นในคนคนนั้นแต่เพียงผู้เดียว คิดว่าตนเองต้องซื่อสัตย์รักเดียวใจเดียว และรอคอยเขาคนนั้นไปเรื่อยๆ จนกว่าสักวันหนึ่งความรักของเราคงสมหวัง (ที่มา: <http://gotoknow.org/blog/sakdina/208903>) ตรงข้ามกับตัวเอกคือริส ที่ทุ่มเทความรักให้กับประเทศชาติและครอบครัว ซึ่งเป็นการแฝงการสั่งสอนให้ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนให้ความสำคัญกับครอบครัวและชาติบ้านเมืองเป็นหลัก ซึ่งหลักความคิดดังกล่าวมีลักษณะคล้ายกับสมัยสงครามโลก ที่ญี่ปุ่นสนับสนุนให้เยาวชนเป็นทหารเพื่อปกป้องประเทศชาติ

จากความขัดแย้งดังกล่าว ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ในเกมสวมบทบาทที่มีส่วนในการอบรมบ่มเพาะผู้เล่นในเรื่องความรัก 2 ประเด็นคือ ประเด็นแรกเป็นการสอนให้รู้ว่า การทุ่มเทความรักแบบเปล่าประโยชน์เป็นสิ่งที่ผิด ส่วนอีกประเด็นคือ ผู้เล่นควรให้ความสำคัญกับครอบครัวและประเทศชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเป็นชาตินิยมและการให้ความสำคัญกับครอบครัว ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างระหว่างญี่ปุ่นและชาติตะวันตก

#### 4.1.4 ตัวละคร (Character)

1. **ริส** ตัวละครเอก (heroine) ของเรื่อง อายุ 16 ปี เป็นเจ้าหญิง (princess) ของอาณาจักรโรแลนด์ และดำรงตำแหน่ง “แม่ทัพ” ของกองกำลัง “อามาซอนส” ซึ่งทำหน้าที่ปกป้องอาณาจักร สมัยที่เธอยังเด็ก แม่ของเธอได้ให้กำเนิดเอลิออตผู้เป็นน้องชายและเสียชีวิตไป เธอจึงต้องดูแลน้องชายแทนแม่และรับภาระในการเป็นแม่ทัพของอาณาจักร ทำให้เธอเติบโตมาเป็นคนเข้มแข็ง มีความรับผิดชอบสูงและเอาจริงเอาจังกับทุกเรื่อง ริสมีลักษณะเป็น Round Character คือปกติจะเป็นคนสุภาพเรียบร้อย แต่ขณะเดียวกันก็เข้มงวดกับน้องชายและผู้ใต้บังคับบัญชา

ลักษณะนิสัยของริส เป็นการสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้หญิงสมัยใหม่ ที่สามารถเป็นผู้นำได้ และยังเข้มแข็งไม่แพ้ผู้ชาย ในขณะเดียวกันการที่เธอเลี้ยงดูเอลิออตแทนแม่ของตัวเอง ก็เป็นการสะท้อนสัญชาตญาณของความเป็นแม่ที่มีอยู่ในตัวผู้หญิงทุกคน

ในช่วงต้นเรื่องเธอเป็นฝ่ายถูกกระทำ (Passive) เนื่องจากการรุกรานของนาวาล ทำให้เธอต้องสูญเสียพ่อและอาณาจักร ส่วนน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงเปลี่ยนมาเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ (Active) โดยการออกตามหาน้องชาย และช่วงชิงอาณาจักรกลับคืน รวมถึงแก้แค้นให้กับพ่อของเธอด้วย

อาวุธประจำตัวของริสคือหอก และเธอก็สามารถใช้มันได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งอาวุธประเภทหอกนี้มีความยาวและน้ำหนักมากกว่าอาวุธประเภทดาบ แสดงให้เห็นว่าเธอเป็นตัวละครที่มีพลังกำลังพอสมควร

อาชีพของวีรุษจะมีอยู่ทั้งหมด 7 อาชีพ โดยทั้ง 7 อาชีพจะมีลักษณะร่วมกัน คือเป็น นักรบหญิงที่ใช้หอกเป็นอาวุธหลัก แต่เมื่อพัฒนาไปเป็นอาชีพระดับกลางและสูง ก็จะมี ความสามารถด้านเวทมนตร์เพิ่มเข้ามา โดยอาชีพเริ่มต้นคืออาชีพ อามาซอนเนส ซึ่งเป็นนักรบที่ทำ หน้าที่ปกป้องอาณาจักร และเมื่อทำการเก็บเลเวลจนถึง 18 และ 38 ผู้เล่นก็จะสามารถเลือก เปลี่ยนอาชีพให้กับวีรได้ โดยอาชีพที่เปลี่ยนจะมีความสามารถสูงขึ้นเรื่อยๆ

การเก็บค่าประสบการณ์เพื่อเพิ่ม Level และเปลี่ยนเป็นอาชีพที่มีความสามารถ สูงขึ้นนั้น เป็นการสะท้อนความเป็นจริงในสังคมอย่างหนึ่ง คือคนที่มีประสบการณ์ ผ่านงานมามาก ก็สามารถเลือกงานได้มากขึ้น หรือได้เลื่อนตำแหน่งสูงขึ้น เช่นเดียวกับการเปลี่ยนอาชีพในเกม ที่ จะเปลี่ยนไปเป็นอาชีพที่เก่งขึ้น ตามเลเวลที่มากขึ้น

โดยรายละเอียดอาชีพของวีรุษ จะดังต่อไปนี้

1. อามาซอนเนส (Amazons) อาชีพระดับต้นของวีรุษ หมายถึงนักรบเพศหญิงที่ ปรากฏในเทพนิยายกรีกหรือเทพนิยายยุคคลาสสิก มีความสามารถหลักเพียงอย่างเดียวคือการใช้ อาวุธหอก เมื่อผู้เล่นทำการเก็บเลเวลให้วีรุษจนถึงเลเวล 18 และไปสำรวจมานาสโตน ก็จะสามารถ เลือกเปลี่ยนอาชีพให้ตัวละครได้อีก 2 อาชีพคือ วัลคีรี และ รูนเมเดน

2. วัลคีรี (Valkyrie) อาชีพระดับกลางที่พัฒนามาจาก Amazons มีความสามารถ ด้านการต่อสู้สูงขึ้น และสามารถใส่เวทมนตร์เพิ่มค่าความสามารถเช่น พลังโจมตี หรือความเร็ว ให้กับตนเองหรือพรรคพวกได้

คำว่า Valkyrie เป็นชื่อเทพธิดาในเทพนิยายของพวกนอร์สหรือยุโรปทางตอน เหนือ มีหน้าที่นำดวงวิญญาณของผู้ที่ตายในสนามรบไปเฝ้าเทพโอดินที่ วัลฮาล่า (Valhalla) เมื่อผู้ เล่นเก็บเลเวลให้อาชีพวัลคีรีจนถึงเลเวล 38 จะสามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพได้อีก 2 อาชีพคือ วานา ดีส และ สตาร์แลนเซอร์

3. รูนเมเดน (Rune Maiden) อาชีพระดับกลางที่พัฒนามาจาก Amazons ทาง ผู้ผลิตเกมได้ให้คำจำกัดความอาชีพนี้ว่า เป็นหญิงพรหมจรรย์ที่รับใช้เทพแห่งสงคราม นอกจาก ความสามารถด้านการสู้รบด้วยหอกแล้ว ยังสามารถใช้เวทมนตร์เพื่อลดค่าความสามารถของฝ่าย ตรงข้ามได้ เช่น ทำให้ค่าพลังป้องกันของศัตรูลดลง เป็นต้นเมื่อผู้เล่นเก็บเลเวลให้อาชีพ รูนเมเดน จนถึง 38 จะสามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพได้ 2 อาชีพคือ ดราก้อนมาสเตอร์ และ เฟนริร์ไนท์

4. วานาดิส (Vanadis) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Valkyrie มีความสามารถด้านการต่อสู้ที่เพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียกเทพธิดาเฟรย่า (Freyja) ออกมาช่วยโจมตีศัตรูได้

คำว่า Vanadis เป็นชื่อหนึ่งในหลายๆ ชื่อของเทพธิดา Freyja เทพธิดาแห่งความรักในเทพนิยายของนอร์ส

5. สตาร์แลนเซอร์ (Star Lancer) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Valkyrie ทางผู้ผลิตเกมให้คำจำกัดความอาชีพนี้ว่าหมายถึง นักรบหญิงที่มีพลังแห่งดวงดาว มีความสามารถใกล้เคียงกับ Vanadis แต่สามารถใช้เวทมนตร์ประเภทเพิ่มค่าความสามารถให้ตนเองและเพื่อนๆ ร่วมกันได้ นอกจากนี้ยังมีเวทมนตร์เรียกเทพมัลดูค (Marduk) ออกมาช่วยโจมตีศัตรูได้ Marduk เป็นชื่อของเทพเจ้าโบราณในวัฒนธรรมเมโสโปเตเมีย

6. ดราก้อน มาสเตอร์ (Dragon Master) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Rune Maiden กลายเป็นนักรบหญิงที่มีพลังแห่งมังกร นอกจากนี้จะมีค่าความสามารถที่เพิ่มขึ้นแล้ว ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียก โยมุนกันดร์ (Jörmungandr) มังกรร้ายในเทพนิยายของนอร์สให้ออกมาโจมตีศัตรูได้

7. เฟนริร์ไนท์ (Fenrir Knight) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Rune Maiden เป็นนักรบหญิงที่ได้รับพลังจากหมาป่าที่กลืนกินได้แม้กระทั่งเทพเจ้า มีความสามารถด้านหอกและเวทมนตร์ประเภทลดค่าความสามารถของศัตรูเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียกอสูรโบราณ ลามิยานาก้า (Lamia Naga) ออกมาโจมตีศัตรูได้

จากลักษณะของอาชีพที่ปรากฏจะพบว่าแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคืออาชีพที่มีนำมาจากเทพนิยาย ได้แก่ Amazons ที่นำมาจากเทพนิยายกรีก, Valkyrie, Vanadis, Dragon Master และ Fenrir Knight ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพนิยายนอร์ส และอาชีพที่ผู้ผลิตเกมคิดขึ้นมาเองแต่มีคอนเซ็ปต์ที่ใกล้เคียงกับของเดิม ได้แก่ Rune Maiden และ Star Lancer นอกจากนี้ความสามารถในการเรียกเทพเจ้าหรือสัตว์ประหลาดออกมาช่วยโจมตีศัตรู ก็น่าจะได้แนวคิดมาจากนิทานเรื่องอาละดินกับตะเกียงวิเศษ ที่ตัวเอกสามารถเรียกยักษ์ (Jinny) ออกมาจากตะเกียงเพื่อขอพร แสดงให้เห็นว่าเกมประเภทสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการนำเสนอเรื่องเล่าโดยใช้วัตถุดิบจากเทพนิยายจากหลายๆ ประเทศมาผสมกับแนวคิดของผู้ผลิต ซึ่งเป็นแนวคิดแบบ Intertext และการใช้เนื้อหาจากเทพนิยายก็จะช่วยให้ผู้เล่นในประเทศที่เป็นต้นแบบของเทพนิยายเหล่านี้สามารถ Identify หรืออ่านความหมายในเกมได้ง่ายขึ้น



ในแง่ของคุณธรรม และลักษณะของความเป็นตัวเอง ที่พบในตัวละครวีธ ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการใช้อาวุธ (หอก) และเวทมนตร์ (หลังการเปลี่ยนอาชีพ)
2. เป็นคนสุภาพ มีจิตใจเมตตา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
3. รักครอบครัว และให้ความสำคัญกับบ้านเมือง
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค
5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อน ๆ ต่อสู้กับปีศาจร้ายที่คิดจะครอบครองโลก

2. **ชาร์ล็อต** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กสาวที่ออกเดินทางไปกับวีธมีอายุ 15 ปี แต่เพราะเป็นลูกครึ่งมนุษย์กับเอลฟ์ ทำให้ร่างกายของเธอเติบโตช้ากว่าความเป็นจริง เธอสูญเสียพ่อแม่ไปตั้งแต่ยังแบเบาะ เพราะการแต่งงานของมนุษย์กับเอลฟ์เป็นสิ่งต้องห้าม และทำให้คู่สมรสอายุสั้น เธอถูกเลี้ยงดูโดยสังฆราชแห่งแสงซึ่งเป็นปู่ และเนื่องจากปู่ของเธอมีภารกิจค่อนข้างมากจึงเลี้ยงดูเธอมาแบบตามใจ จนมีนิสัยกว้าง เอาแต่ใจ และชอบอวดเบ่งกับคนที่อายุน้อยกว่า ในเนื้อเรื่องช่วงแรก เธอได้บังคับให้เด็กคนหนึ่ง ไปหาแท่นกระโดดมาให้ เพื่อเธอจะได้หนีออกไปนอกวิหารจนได้พบกับวีธและร่วมทางกันในเวลาต่อมา อาชีพของชาร์ล็อตคือพระ (Cleric) เธอจึงสามารถใช้เวทมนตร์รักษาอาการบาดเจ็บและรักษาโรคได้ อาวุธที่เธอใช้เป็นกระบองติดลูกตุ้มขนาดเล็กเรียกว่า Flail ซึ่งเหมาะกับคนตัวเล็กและพลังกำลังน้อยอย่างเธอ

ตอนเริ่มเรื่อง ชาร์ล็อตเป็นฝ่ายถูกกระทำเหมือนกับวีธ เพราะถูกชายลึกลับลักพาตัวฮิท ซึ่งเป็นคนที่เธอนับถือไป แต่เธอก็ไม่สามารถทำอะไรได้ จนเมื่อได้เจอกับวีธ จึงขอร่วมเดินทางพร้อมกับออกตามหาฮิทไปด้วย บทบาทของเธอในการผจญภัยคือคอยใช้เวทมนตร์ฟื้นฟูพลังสนับสนุนพวกวีธ

3. **คูรัน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) อายุ 17 ปี เป็นนักดาบหนุ่มแห่งอาณาจักรพอลเซนา คูรันมีชีวิตที่คล้ายคลึงกับวีธ คือกำพร้าทั้งพ่อและแม่ อีกทั้งยังมีน้องสาวกับน้ำที่ตองดูแล เขาจึงเติบโตมาด้วยความเข้มแข็ง และใฝ่ฝันจะเป็นนักดาบที่เก่งกาจอย่างพ่อของตน ด้วยความพยายาม ทำให้คูรันผ่านการทดสอบเข้าเป็นทหารได้สำเร็จ แต่ในคืนแรกที่เข้าประจำการ เขาก็ได้ประมือและพ่ายแพ้ให้กับจอมเวทย์ดอกบัวแดงจากอัลเทนาที่มาสอดแนม จนสูญเสียความมั่นใจ แต่เมื่อรู้สึกตัว เขาก็ตัดสินใจออกเดินทางเพื่อฝึกวิชาเอาชนะจอมเวทย์ดอกบัวแดง และโชคชะตาก็ทำให้เขาได้มาพบกับวีธขณะถูกคุมขังที่คุกใต้ดิน เมืองจัาด และได้ร่วมทางกันในเวลาต่อมา

คูร์นมีลักษณะเป็นผู้กระทำ เพราะตั้งแต่ต้นเขาได้พยายามฝึกฝนตนเองเพื่อจะได้อ่านเป็นทหาร แต่เมื่อพ่ายแพ้ เขาก็ตัดสินใจที่จะออกเดินทางเพื่อพัฒนาความสามารถด้วยตนเอง สำหรับอาวุธที่ใช้คือดาบ เป็นอาวุธพื้นฐานที่ใช้ง่ายและปรากฏในเกมประเภทสวมบทบาทแทบทุกเกม

4. **อิซาเบลล่า** ตัวละครผู้ร้าย (villain) หญิงสาวลึกลับที่หัวหน้ากองโจรเฟลมคานไปพบเข้าและนำกลับมาเป็นนางบำเรอ เบื้องหลังเธอคือข้ารับใช้ของเจ้าชายแห่งความมืด ที่วางแผนช่วงชิงอาณาจักรโรแลนด์ เพื่อนำร่างของเจ้าชายเอลิออปท์ไปใช้เป็นร่างใหม่ให้กับเจ้าชายแห่งความมืด โดยพื้นฐานเธอไม่ใช่คนเลว แต่เพราะความรักที่เธอมีต่อเจ้าชาย และอยากจะทำให้เขาได้วิญญูณที่มีความมณูษย์กลับคืนมา จึงยอมเป็นข้ารับใช้ แต่เธอก็ไม่เคยได้รับความรักจากเจ้าชายเลยแม้แต่นิดเดียว

อิซาเบลล่าเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ โดยการกระทำทุกอย่างของเธอล้วนแต่เป็นสิ่งที่เลวร้าย เริ่มตั้งแต่การยุยงให้อาณาจักรนาวาลยกทัพไปตีโรแลนด์และสังหารกษัตริย์โจสตาตาร์ ลักพาตัวเจ้าชาย รวมถึงใช้ชีวิตลูกน้องของตนเองเป็นเครื่องสังเวยมาน่าสโตนแห่งไฟ ฯลฯ หากมองในแง่ของกฎแห่งกรรม เธอเป็นตัวละครที่สะท้อนแนวคิดตามหลักพุทธศาสนาที่ว่า “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง” ได้ดีที่สุดใน

ผู้วิจัยคาดว่า ต้นแบบของตัวละครอิซาเบลล่า น่าจะมาจากตัวละครหญิงที่เป็นสาวกของแดร์ริกคิวล่า ในวรรณกรรมเรื่อง แดร์ริกคิวล่า ของบราม สโต๊กเกอร์ (Bram Stoker) ซึ่งสาเหตุที่ผู้หญิงหลายคนในเรื่องยอมให้แดร์ริกคิวล่าดูดเลือดและกลายเป็นบริวาร ก็มาจากความลุ่มหลงในตัวแดร์ริกคิวล่า เหมือนกับที่อิซาเบลล่า ยอมทำความชั่วเพื่อเจ้าชายแห่งความมืด

5. **เจ้าชายแห่งความมืด** ตัวละครผู้ร้าย (villain) บอสใหญ่ของเกม เป็นเจ้าชายของปราสาทแห่งแสงสว่าง เมื่อเกิดมาก็มีโหรทำนายว่าเจ้าชายจะเป็นผู้ทำลายอาณาจักรด้วยมือของตนเอง พระราชาจึงจับเจ้าชายขังในคุกใต้ดิน และกลายเป็นที่รังเกียจของผู้คน ด้วยเหตุนี้จิตใจของเขาจึงเต็มไปด้วยความโกรธแค้นและเกลียดชังมนุษย์ จนเมื่อราชาแห่งโลกปีศาจได้ยื่นข้อเสนอว่าจะมอบพลังอันยิ่งใหญ่ให้กับเขาโดยแลกกับการขายวิญญูณให้กับปีศาจ เจ้าชายจึงไม่ปฏิเสธ เมื่อได้พลังมา เขาก็ได้ทำลายอาณาจักรของตนเองลงตามคำทำนายและกลายเป็นราชาของโลกปีศาจ ต่อมา เจ้าชายได้ใช้เวทมนตร์ต้องห้ามเคลื่อนย้ายมาน่าสโตนแห่งความมืดจากโลกปีศาจมายังโลกมนุษย์เพื่อเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ ทำให้ถูกคำสาปและเสียชีวิตไป แต่ก็ได้รับพลังจากดาบแห่งมาน่าที่อิซาเบลล่าช่วงชิงมาจากพวกคริส ทำให้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง

จากเนื้อเรื่องจะพบว่าช่วงแรกตัวละครตัวนี้มีลักษณะเป็นผู้ถูกกระทำ เพียงเพราะคำทำนายทำให้ถูกจับขังและกลายเป็นที่รังเกียจของผู้คน เป็นสาเหตุให้เขาเกลียดชังมนุษย์ และกลายเป็นฝ่ายกระทำเพื่อแก้แค้นในเวลาต่อมา

สำหรับต้นแบบของตัวละครเจ้าชายแห่งความมืดนั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะมาจากตัวเอกในวรรณกรรมโศกนาฏกรรมเรื่อง Faust ของ Goethe ซึ่งเป็นเรื่องราวของชายที่ขายวิญญาณให้กับปีศาจ Mephistopheles เพื่อแลกกับความรู้

ในส่วนของคำทำนายของโหรซึ่งเป็นสาเหตุให้เจ้าชายกลายเป็นที่เกลียดชัง เป็นแนวคิดที่พบบ่อยในวรรณคดีไทย เช่น สังข์ทอง ในช่วงแรก ที่นางจันทเทวีให้กำเนิดลูกเป็นหอยสังข์ ก็ถูกนางจันทเทวีวิเศษยา จึงติดสินบนโหรหลวงให้ทำนายว่าหอยสังข์จะทำให้ บ้านเมืองเกิดความหายนะ ทำวศิมลหลงเชื่อนางจันทเทวี จึงจำใจต้องเนรเทศนางจันทเทวีและหอยสังข์ไปจากเมือง

6. **แฟรี่** บทบาทของแฟรี่คือการเป็นผู้ส่งสาร (dispatcher) ในตอนเริ่มเรื่องเธอบินมาจากแดนศักดิ์สิทธิ์พร้อมกับเพื่อนๆ เพื่อแจ้งข่าวการเหี่ยวเฉาของพฤษภาแห่งมาनाให้สังฆราชแห่งแสงทราบ แต่แฟรี่ตัวอื่นๆ ก็เสียชีวิตไปก่อน จึงเหลือเธอเพียงคนเดียว เมื่อได้พบกับปริสด้วยความบังเอิญ เธอจึงเลือกให้ปริสเป็นผู้ดึงดาบศักดิ์สิทธิ์ออกจากพฤษภาแห่งมานา เป็นเหตุให้ทั้งคู่ต้องผจญภัยร่วมกัน นอกจากการเป็นผู้ส่งสารแล้ว แฟรี่ยังมีบทบาทเป็นผู้วิเศษ เพราะใช้พลังและความรู้ที่มีช่วยเหลือพวกปริสตั้งแต่ต้นจนจบ

ในตอนท้ายของเรื่องแฟรี่ถูกเจ้าชายแห่งความมืดสังหาร แต่วิญญาณของเธอก็ช่วยรักษาอาการบาดเจ็บและให้กำลังใจพวกปริสจนสามารถเอาชนะเจ้าชายแห่งความมืดได้สำเร็จ หลังจากนั้น วิญญาณของเธอก็กลายเป็นเทพธิดาองค์ใหม่

นอกจากตัวละครหลักทั้ง 6 ตัวแล้ว ยังมีตัวละครอีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทตามทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของพรอพท์ ได้แก่

a. ผู้ช่วย ได้แก่ บุษคาปุ และฟลามี่

- บุษคาปุ มีอีกชื่อว่า “ผู้อาศัยในท้องทะเล” เป็นสิ่งมีชีวิตรูปร่างเป็นเต่าสี่เขี้ยวขนาดใหญ่ สามารถว่ายน้ำไปได้ทั่วมหาสมุทร บุษคาปุมีบทบาทครั้งแรกในการช่วยพาพวกปริสหนีออกจากภูเขาไฟบูกัก้า และเมื่อพวกปริสได้รับขลุ่ยวิเศษจากษัตริย์ริชาร์ด ก็สามารถเรียกบุษคาปุมาเป็นพาหนะได้

- ฟلامี่ สิ่งมีชีวิตบินได้ขนาดยักษ์สีขาว อาศัยอยู่ในสถานที่ๆ เรียกว่า “เส้นทางสู่สวรรค์” บนยอดเขาโรแลนด์ ฟلامี่ถูกชาวโรแลนด์เข้าใจมาตลอดว่าเป็นตัวผู้และถูกเรียกว่า “บิดาแห่งปีก” จนเมื่อพวกคริสมาพบเข้าจึงรู้ว่าเธอเป็นตัวเมียและตั้งชื่อให้เธอ บทบาทของฟلامี่คือการเป็นพาหนะแทนบυσคาปุ ตั้งแต่ช่วงกลางจนถึงท้ายเรื่อง

b. ผู้ให้หรือผู้วิเศษ ได้แก่ สังฆราชแห่งแสง, กษัตริย์ริชาร์ด, บองไวยาจ, วัตส์, บองชู, เมลชี, ดอนเบรี, ราชาแห่งภูติ, ภูติทั้ง 8

- สังฆราชแห่งแสง ปู่ของชาร์ล็อด ผู้วิเศษที่ริสไปพบในตอนต้นเรื่อง แต่ก็ไม่สามารถช่วยอะไรได้ จึงทำได้เพียงให้คำแนะนำแก่ริส ในการตามหาภูติทั้ง 8 และมาน่าสโตน

- กษัตริย์ริชาร์ด มีบทบาทเหมือนกับสังฆราชแห่งแสงคือเป็นผู้บอกข้อมูลเกี่ยวกับมาน่าสโตนและพวกภูติให้แก่ริส

- บองไวยาจ, บองชู และเมลชี ทั้ง 3 คนเป็นญาติพี่น้องกัน โดยแต่ละคนมีปีนใหญ่ซึ่งสามารถส่งคนไปตามสถานที่ต่างๆ ได้ และมีบทบาทในการส่งพวกริสไปยังเมืองต่างๆ

- วัตส์ ชาวเผ่าดวาร์ฟผู้ครอบครองดินปืนและเป็นผู้ขายดินปืนให้พวกริส เพื่อใช้บรรจุปืนใหญ่ของบองไวยาจ

- ดอนเบรี นักปราชญ์เผ่าโคโรบ็อกเคิล ที่ให้คำแนะนำในการตามหาภูติแห่งลมและเอาชนะกองกำลังนาวาลซึ่งครอบครองโรแลนด์อยู่ โดยไม่ทำให้เกิดการเสียเลือดเนื้อ แก่พวกริส

- ราชาแห่งภูติ ราชาของเผ่าเอลฟ์ ตาของชาร์ล็อด เป็นผู้ให้ข้อมูลในการตามหาโดเรียด ภูติแห่งไม้ ซึ่งเป็นภูติตัวสุดท้ายแก่พวกริส

- ภูติทั้ง 8 เป็นผู้มีพลังธาตุทั้ง 8 คือ วิลโอวิสป์ (แสงสว่าง) เซ็ด (ความมืด) นอร์ม (ดิน) จิน (ลม) อุนดีเน่ (น้ำ) ซาลามันเดอร์ (ไฟ) ลูน่า (ดวงจันทร์) และ โดเรียด (ไม้) ทั้ง 8 ทำหน้าที่ช่วยเหลือแพรีในการเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ และบางตัวยังมีบทบาทสำคัญระหว่างการเดินทางเรื่อง เช่น จิน ภูติแห่งลมที่ช่วยริสในการกอบกู้อาณาจักรคืนมา

#### 4.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากที่พบในเกม Seiken Densetsu 3 ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 2 ลักษณะคือฉากที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ และฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง โดยมีดังต่อไปนี้

1. ฉากที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ได้แก่

1.1 ฉากภูเขาและหุบเขา มี 3 แห่ง ได้แก่ ฉากภูเขาของอาณาจักรโรแลนด์ หุบเขาอัคคี หุบเขาอัถุนถึ

- ภูเขาของโรแลนด์ เป็นภูเขาที่สูงที่สุดในโลก ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของทวีป

- หุบเขาทางตอนใต้ของอาณาจักรนาวาล มีเปลวไฟพวยพุ่งอยู่ตลอดเวลา เป็นที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งไฟ

- หุบเขาอัถุนถึ อยู่ในเขตของอาณาจักรฟอลเซน่า เป็นที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งดิน ในหุบเขามีสระอัถุนถึจำนวนมาก ช่วยส่องประกายให้แสงสว่างไสวแม้ในเวลากลางคืน

1.2 ฉากป่า มี 4 แห่ง ได้แก่ ป่าราบี่ ป่าจันทร์รา ป่าดอกตะเกียง และทะเลไม้วันเดอร์

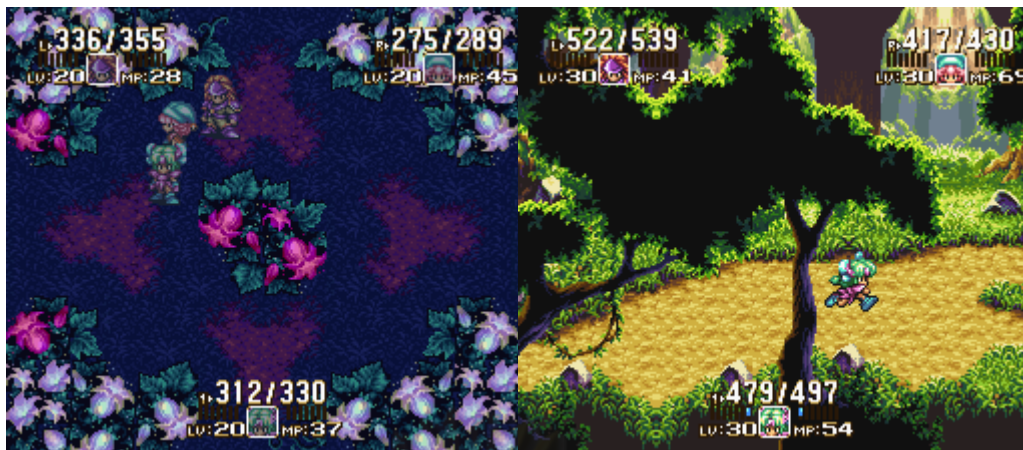
- ป่าราบี่ ป่าที่ตั้งอยู่หน้าเมืองจั๊ด เป็นทางผ่านไปยังเมืองทะเลสาบอัคคีเรีย และถ้ำน้ำตกที่จะทะลุไปเวเนเดิล ถูกตั้งชื่อตามตัวราบี่ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในป่าจำนวนมาก

- ป่าจันทร์รา ป่าในอาณาจักรบีสท์คิงด้อม มีต้นไม้ปกคลุมเหมือนป่าราบี่ ตามเนื้อเรื่องป่าแห่งนี้มีสภาพเป็นกลางคืนตลอดเวลา ทำให้สีของต้นไม้แตกต่างจากป่าธรรมดา

- ป่าดอกตะเกียง เป็นป่าวกตที่เป็นทางเข้าสู่อาณาจักรของเผ่าเอลฟ์ นอกจากต้นไม้แล้ว ยังมีดอกตะเกียงซึ่งเรืองแสงได้ขึ้นอยู่โดยทั่ว สำหรับดอกไม้เรืองแสงนี้ ผู้วิจัยคาดว่าผู้ผลิตเกมน่าจะได้นำความคิดมาจากการเรืองแสงของหิ่งห้อยที่เข้าไปอยู่ในดอกไม้

- ทะเลไม้วันเดอร์ เป็นสถานที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งไม้ มีลักษณะเป็นป่าโปร่ง และต้นไม้สูงชันอยู่เป็นจำนวนมาก





ภาพที่ 4.26: ฉากป่าดอกตะเกียง (ซ้าย) ทะเลไม้วันเดอร์ (ขวา)

1.3 ฉากถ้ำ มี 6 แห่ง ได้แก่ ถ้ำน้ำตก ถ้ำพสุธา ถ้ำระเบียงสายลม ถ้ำบนเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า ถ้ำวงกตน้ำแข็ง และถ้ำแห่งความมืด

- ถ้ำน้ำตกเป็นเส้นทางผ่านจากป่าราบไปยังเมืองเวเนดัล และเป็นที่อยู่ของ วิลโอ วิสปี ภูติแห่งแสงสว่าง ปกติจะมีม่านอาคมปิดทางเข้าจากฝั่งป่าราบ เพื่อป้องกันการบุกรุก

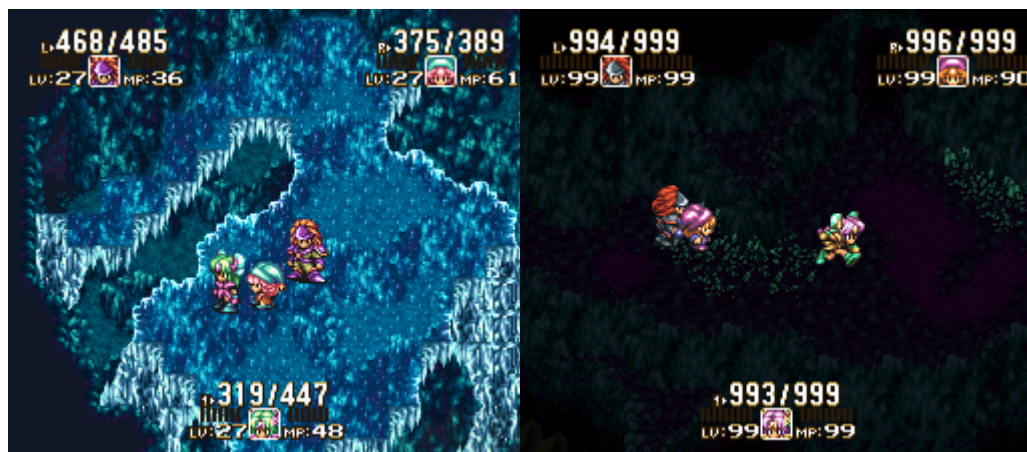
- ถ้ำพสุธา เป็นทางผ่านจากถนนสายทองคำไปยังอาณาจักรฟอลเซน่า ภายในถ้ำมีทางลับไปยังหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟ และเป็นที่อยู่ของนอร์ม ภูติแห่งดิน

- ถ้ำระเบียงสายลม ถ้ำบนภูเขาโรแลนด์ ซึ่งเป็นที่ตั้งของมานาสโตนแห่งลม ภายในมีรูปปั้นเทพวายุที่เป็นกลไกควบคุมสายลม เพื่อป้องกันมานาสโตนอีกชั้นหนึ่ง

- ถ้ำบนเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า ถ้ำซึ่งเป็นที่อยู่ของบอสคาปู หรือ “ผู้อยู่อาศัยในท้องทะเล” แต่สมัยก่อนทางเข้าถ้ำถูกปิดตายเพราะแผ่นดินไหว พวกคริสจึงขอให้นอร์ม ภูติแห่งดิน ช่วยเปิดทางเข้าให้

- ถ้ำวงกตน้ำแข็ง สถานที่ตั้งของมานาสโตนแห่งน้ำ ภายในเป็นเขาวงกตที่ซับซ้อน อยู่ในเขตของอาณาจักรอัลเทน่า

- ถ้ำแห่งความมืด สถานที่ตั้งของมานาสโตนแห่งความมืด เป็นทางเชื่อมต่อไปยังดาร์คคาสเซิล ที่อยู่ของเจ้าชายแห่งความมืด



ภาพที่ 4.27: ฉากถ้ำวงกตน้ำแข็ง (ซ้าย) ถ้ำแห่งความมืด (ขวา)

1.4 ฉากประเภทที่ราบลุ่ม ที่ราบสูง และทะเลทราย มี 3 แห่ง ได้แก่ ที่ราบสูงมอลแบร์ ทุ่งราบเยือกแข็ง และทะเลทรายระอุ

- ที่ราบสูงซึ่งเป็นที่ตั้งของเมืองฟอลเซน่า เนื่องจากที่นี่มีตัวมอลแบร์อาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก มีการตั้งชื่อว่่าที่ราบสูงมอลแบร์ ว่ากันว่าบนที่ราบสูงแห่งนี้มีทางลับที่สามารถเชื่อมต่อไปยังถ้ำพสุธาซึ่งเป็นที่อยู่ของพวกดวาร์ฟได้

- ทุ่งราบเยือกแข็ง ทุ่งราบอันหนาวเหน็บและถูกปกคลุมด้วยหิมะเป็นที่ตั้งของปราสาทอัลเทน่าและกินพื้นที่ของอาณาจักรมากกว่าครึ่ง ผลของต้นไม้ในทุ่งราบแห่งนี้จะสามารถเปล่งแสงได้

- ทะเลทรายระอุ เป็นทะเลทรายอันกว้างใหญ่ที่กินเนื้อที่มากกว่าครึ่งในเขตนาวัล ว่ากันว่าสมัยก่อนทะเลทรายแห่งนี้เป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ แต่หลังสงครามครั้งใหญ่เมื่อพันปีก่อน ก็กลายเป็นทะเลทรายอย่างทุกวันนี้

1.5 ฉากเกาะ ชายหาด และทะเล

- ฉากเกาะที่ปรากฏในเกมมีเพียงแห่งเดียวคือเกาะภูเขไฟนิกเก้า ซึ่งเป็นที่อยู่ของบุงคาปู และชนเผ่าดาร์คพีริสต์

- ฉากชายหาดมีปรากฏอยู่หลายแห่งทั่วโลก เป็นจุดรับส่งที่พวกตัวเอกใช้ในการเรียกบุงคาปูให้พาไปยังสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก

- ฉากทะเล พื้นที่สำหรับการเดินเรือ และให้บุงคาปูว่ายน้ำไปตามสถานที่ต่างๆ

สำหรับฉากธรรมชาติที่ปรากฏในเกม พบว่ามี 2 ลักษณะคือฉากธรรมชาติที่ขึ้น เลียนแบบธรรมชาติจริงๆ เช่น ฉากภูเขาของโรแลนด์ ฉากที่ราบสูงมอลแบร์ ฉากทะเล ชายหาด ฯลฯ และฉากธรรมชาติที่มีการปรับแต่งโดยใส่จินตนาการเข้าไป เช่น ฉากทุ่งราบเยือกแข็ง ที่เป็น ฉากทุ่งหิมะ แต่มีต้นไม้ที่ออกลูกเรืองแสงได้ หรือฉากป่าดอกตะเกียงที่มีดอกตะเกียงเรืองแสง เป็นต้น

## 2. ฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

2.1 ฉากปราสาท มี 4 แห่ง ได้แก่ ปราสาทโรแลนด์ ปราสาทจ๊าด ปราสาทฟอลเซนา และดาร์คคาสเซิล

- ปราสาทโรแลนด์ สถานที่เริ่มเรื่อง ตั้งอยู่บนภูเขาโรแลนด์ จุดเด่นของปราสาทแห่งนี้ที่แตกต่างจากที่อื่นคือมีหอคอยสูงสำหรับสังเกตการณ์และป้องกันการบุกรุก

- ปราสาทจ๊าด เป็นปราสาทของเจ้าเมืองไมเซกซ์ตรีย์ จึงเป็นปราสาทที่มีขนาดเล็กที่สุด สถานที่ๆ ภายในปราสาทแห่งนี้มี แต่ปราสาทแห่งอื่นไม่มีคือคุกใต้ดิน สะท้อนให้เห็นว่าเมืองแห่งนี้อาจมีการกระทำผิดกฎหมายมากกว่าเมืองอื่นๆ

- ปราสาทฟอลเซนา ปราสาทของกษัตริย์ริชาร์ดแห่งฟอลเซนา จุดเด่นของปราสาทแห่งนี้คือจะมีลานประลองสำหรับจัดงานแข่งขันเพื่อเข้าเป็นทหารของพระราช

- ดาร์คคาสเซิล ปราสาทที่อยู่ของเจ้าชายแห่งความมืด มีขนาดใหญ่โตกว่าที่อื่น แสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองในอดีต ทิวทัศน์ปราสาทเป็นสีดำสนิท มีการตกแต่งด้วยรูปปั้นยมทูต และโป๊ไฟทำให้มีบรรยากาศเหมือนนรก และมีมอนสเตอร์อาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก

สำหรับฉากประเภทปราสาททั้งหมด มีลักษณะแบบตะวันตกในยุคกลาง ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญคือห้องพระโรง บ้อมกำแพงที่รายล้อมปราสาท ประตูปราสาทที่เปิดด้วยการชักกรอก และการจัดวางรูปปั้นภายในปราสาท

## 2.2 ฉากเมืองและหมู่บ้าน เป็นฉากสิ่งก่อสร้างที่มีมากที่สุดคือ 14 แห่ง ได้แก่

- เมืองจ๊าด เป็นเมืองท่าและเมืองบ้อมปราการ มีบทบาทในช่วงแรกที่ตัวเอกมาลงเรือ และพบกับกองทัพมนุษย์หมาป่า

- เมืองทะเลสาบอัลเทรีย เมืองอันสวยงามที่ตั้งอยู่ริมทะเลสาบตรงข้ามกับเมืองศักดิ์สิทธิ์เวินเดล แต่ถูกกองกำลังมนุษย์หมาป่าทำลายไปในช่วงต้นเรื่อง
- เมืองศักดิ์สิทธิ์เวินเดล เมืองขนาดเล็ก ที่พำนักของสังฆราชแห่งแสงสว่างผู้มีชื่อเสียง ซึ่งมักมีผู้คนเดินทางมาขอคำปรึกษาเป็นประจำ
- เมืองเสรีภาพไมอา เมืองท่าของอาณาจักรฟอลเซน่า เป็นจุดเริ่มต้นของถนนสายทองคำ ซึ่งเป็นเส้นทางไปยังเมืองฟอลเซน่า เป็นที่อยู่ของบองไววายจ นักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง
- เมืองฟอลเซน่า บ้านเกิดของดูรัน ตั้งอยู่บนที่ราบสูงมอลแบร์ เป็นเมืองที่มีชื่อเสียงเรื่องนักดาบ
- เมืองการค้าไบเซด เมืองท่าที่เป็นแหล่งค้าขายอันดับหนึ่งของโลก เวลากลางคืนจะมีการเปิดตลาดมืด (Black Market) ซึ่งจะมีการจำหน่ายทาสและของหายาก
- เมืองประมงปาโล เมืองท่าในเขตการปกครองของโรแลนด์ มีชื่อเสียงด้านการทำประมง
- หมู่บ้านดาร์คฟรีสต์ หมู่บ้านของชนเผ่าประหลาดซึ่งอาศัยอยู่บนภูเขาบู๊ก้า เนื่องจากตัดขาดกับโลกภายนอก ทำให้ชาวบ้านมีความเชื่อและแนวคิดที่ต่างจากคนทั่วไป
- เมืองหิมะเอลแลนด์ เมืองท่าในการปกครองของอาณาจักรอัลเทน่า สมัยก่อนเมืองแห่งนี้ได้รับความอบอุ่นจากพลังเวทมนตร์ของราชินี แต่เมื่อพลังแห่งมาน่าเหือดแห้ง ทำให้พลังของราชินีส่งมาไม่ถึง ประชาชนจึงต้องทุกข์ทรมานกับสภาพอากาศที่หนาวเย็น
- เมืองทะเลทรายซัลตัน เมืองท่าทางตะวันตกของทะเลทรายระอุ เพราะถูกกลุ่มโจรนาวัลบุกมาปล้นสดมภ์บ่อย จึงยกเล็กไม่ให้มีการเดินเรือ
- เมืองโอเอซิส ดิน เมืองที่ตั้งอยู่ในบริเวณแหล่งน้ำแหล่งสุดท้ายของอาณาจักรนาวัล แต่กำลังประสบปัญหาเพราะน้ำที่เริ่มเหือดแห้ง
- เมืองจันทรามินโทส เมืองซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันออกของป่าจันทรา และได้รับจากพลังของมาน่าสโตนแห่งดวงจันทร์ทำให้มีสภาพเป็นกลางคืนตลอดเวลา นอกจากนี้ ยังเป็นเมืองที่มนุษย์หมาป่ากับมนุษย์ธรรมดาสามารถใช้ชีวิตร่วมกันอย่างสงบสุข



- เมืองดิโอล เมืองหลวงของเผ่าเอลฟ์ที่ถูกซุกซ่อนจากโลกภายนอก โดยอาศัยกลไกของป่าดอกตะเกียง และมีพีซจากป่าจันทราคอยปิดทางอีกชั้นหนึ่ง ทำให้มนุษย์ธรรมดาไม่สามารถมาถึงที่นี่ได้

- เมืองโบราณเปตัน เมืองซึ่งตั้งอยู่ในป่ามายาทางตอนใต้ของเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า มีลักษณะค่อนข้างแตกต่างจากเมืองอื่นๆ คือสร้างจากหินทั้งเมือง นอกจากนี้ ยังเป็นที่อยู่นักปราชญ์คนหนึ่งที่ทำการศึกษาเรื่องมานาสโตนอย่างละเอียด จนรู้ที่ตั้งของมานาสโตนแห่งความมืดซึ่งหายสาบสูญไป



ภาพที่ 4.28: หมู่บ้านดาร์คพริสต์ (ซ้าย) เมืองโบราณเปตัน (ขวา)

ฉากประเภทเมืองและหมู่บ้านเป็นการจำลองแบบมาจากตะวันตก เช่นเดียวกับฉากปราสาท โดยบ้านจะมีทั้งแบบชั้นเดียวและ 2 ชั้น มีปล่องไฟ ประตูและหน้าต่างมีลักษณะแบบบ้านพัก 2 บานติดกัน ยกเว้นเมืองโบราณเปตัน ซึ่งมีลักษณะแบบเมืองโบราณที่สร้างจากหินและไม่มีประตู กับหมู่บ้านดาร์คพริสต์บนเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า ที่มีการสร้างที่อยู่เป็นลักษณะของกระโจม นอกจากนี้เป็นที่อยู่อาศัยแล้ว แต่ละเมืองจะมีสถานที่สำคัญคือ ร้านอาวุธ ร้านเครื่องป้องกัน ร้านอุปกรณ์ และร้านค้าสำหรับพบปะผู้คน แสดงให้เห็นว่าโลกในเกมแบบสวมบทบาทนี้เต็มไปด้วยอันตราย การเดินทางจึงต้องมีการเตรียมพร้อมและหาข้อมูลอยู่เสมอ

#### 4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รูปปั้นของเทพธิดามาน่า เป็นรูปปั้นซึ่งตั้งอยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก เป็นสัญลักษณ์แทนองค์เทพธิดาและความดีงาม ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อกราบไหว้บูชา สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก แต่ขณะเดียวกันก็มีสถานที่บางแห่งที่ทบทำลายรูปปั้นของเทพธิดา ซึ่งสะท้อนถึงการต่อต้านสิ่งศักดิ์สิทธิ์





ภาพที่ 4.29: ฉากรูปปั้นของเทพธิดา (ซ้าย) รูปปั้นของเทพธิดาที่ถูกทำลาย (ขวา)

2. มาน่าสโตน หินที่ผนึกเทพอสูรทั้ง 8 ไว้ภายใน เป็นแหล่งพลังงานอันมหาดล และเป็นกุญแจที่จะเปิดประตูไปสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ จึงเป็นเหตุให้อาณาจักรต่างๆ ก่อสงครามเพื่อชิงชิงมาน่าสโตนตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน มาน่าสโตนจึงเป็นสัญลักษณ์แทนอำนาจและความทะเยอทะยาน ที่ใครๆ ต่างก็ต้องการครอบครอง

3. ดาบแห่งมาน่า ดาบวิเศษที่สมัยก่อนเทพธิดาแห่งมาน่าใช้ต่อสู้กับเทพอสูรทั้ง 8 และถูกเก็บไว้ในแดนศักดิ์สิทธิ์ มีพลังอำนาจมากกว่ามาน่าสโตน ว่ากันว่าหากผู้ใดได้ครอบครองก็จะสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ในช่วงแรกดาบแห่งมาน่าจึงเป็นสัญลักษณ์ (รูปพรรณสัญลักษณ์) ของพลังอำนาจซึ่งเหนือกว่ามาน่าสโตน แต่ท้ายที่สุด แฟร์รี่ก็ได้เฉลยว่าดาบแห่งมาน่าไม่ได้มีรูปร่างที่แท้จริง แต่อยู่ในใจของพวกคริสมาตลอด ซึ่งก็คือความหวัง (นามธรรม) ที่เธอไม่เคยทอดทิ้งนั่นเอง

4. ธิบปิ่นผูกผมของริส เป็นของดูต่างหน้าที่ริสได้รับจากแม่ที่เสียชีวิตไปแล้ว จนกระทั่งเมื่อโรแลนด์ถูกโจมตีและเอลิอทหายสาบสูญ เธอจึงได้สาบานกับธิบปิ่นนี้ว่าจะต้องฟื้นฟูอาณาจักร และตามหาเอลิอทนี้ให้จงได้ ธิบปิ่นนี้จึงเป็นสัญลักษณ์แทนคำสาบานของริส และเป็นเครื่องหมายที่แสดงความรักที่แม่มีต่อลูก

นอกจากธิบปิ่นจะเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่งของผู้หญิง ที่สะท้อนถึงความอ่อนโยนแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงเกียรติยศ หรือความสูงส่ง เห็นได้จากการเปิดงานใหญ่ๆ จะต้องมีการตัดธิบปิ่น หรือการติดธิบปิ่นที่หน้าอกให้แก่ผู้ชนะในการแข่งขัน เป็นต้น

#### 4.1.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Seiken Densetsu 3 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือริส โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่อซาเบล่าปรึกษาเรื่องการชิงดาบมานานากับชายผู้มีตาสีแดง

### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Seiken Densetsu 3

เกม Seiken Densetsu 3 เป็นการเล่าเรื่องที่มีลักษณะโครงเรื่องแบบดั้งเดิม คล้ายคลึงกับไวยากรณ์นิทานรัสเซียของพรอพพ์ โดยตัวเอกต้องออกพลัดบ้านพลัดเมืองเพราะการกระทำของตัวโกง และต้องออกเดินทางเพื่อหาวิธีนำบ้านเมืองของตนเองและน้องชายกลับคืนมาจนเมื่อภารกิจสำเร็จ ตัวเอกจึงได้กลับบ้านเมืองในตอนจบ ตัวละครเอกที่เป็นเพศหญิงมีลักษณะของผู้หญิงสมัยใหม่ที่เข้มแข็งไม่แพ้ผู้ชาย แต่อีกด้านก็มีความอ่อนโยนในแบบผู้หญิง แก่นเรื่องของเกม เป็นเรื่องเกี่ยวกับความพยายามของตัวเอก และมิตรภาพในหมู่เพื่อน ซึ่งเป็นกุญแจทำให้ปัญหาต่างๆ คลี่คลาย ความขัดแย้งในเรื่องเป็นการสะท้อนให้เห็นปัญหาและผลกระทบของสงคราม ที่กลายเป็นที่มาความโชคร้ายของตัวเอกในตอนต้น ในส่วนของฉากเป็นการจำลองมาจากโลกจริงเป็นส่วนมาก ผสมกับจินตนาการของผู้ผลิต เพื่อให้ดูมีความเป็นแฟนตาซียิ่งขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 4.2 เกม Saga Frontier

Saga Frontier เป็นเกมของเครื่อง Play Station ผลิตโดยค่าย SQUARE (ปัจจุบันมีการควบรวมกิจการและเปลี่ยนชื่อเป็น SQUAER-ENIX) เรื่องราวในเกมเป็นการผจญภัยของตัวละคร 7 ตัวที่เกิดขึ้นในจักรวาลสมมุติซึ่งประกอบด้วยสถานที่ต่างๆ เรียกว่า “รีเจียน” (Regions) โดยในแต่ละรีเจียนจะมีขนาด ลักษณะทางกายภาพ วัฒนธรรม และเผ่าพันธุ์ของผู้อยู่อาศัยที่แตกต่างกัน โดยการเดินทางไปมาระหว่างรีเจียน ต้องอาศัยพาหนะที่เรียกว่า “รีเจียนชิพ” ในเกมผู้เล่นจะสามารถเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครได้ 7 ตัว ได้แก่

1. บลู ผู้วิเศษหนุ่มที่ออกเดินทางเรียนรู้เวทมนตร์แขนงต่างๆ และมีชะตากรรมที่ต้องสังหารพี่ชายฝาแฝดของตน
2. เร็ด ลูกเรือของรีเจียนชิพ “ซิกนัส” ตัวจริงของเขาคือฮีโร่ “อัลไกเซอร์” ผู้ต่อกรกับองค์การชั่วร้าย “แบล็คครอส”
3. เอมิเลีย นางแบบชื่อดังที่ถูกกล่าวหาว่าฆ่าคนรักตาย จนต้องถูกจับเข้าคุก และชีวิตพลิกผันจนกลายเป็นสมาชิกขององค์กรลับ
4. อาเซลลัส เด็กสาวผู้ประสบอุบัติเหตุและได้รับเลือดจากราชินีแห่งภูติ จนกลายเป็นมนุษย์กึ่งภูติ เธอจึงพยายามหาทางกลับเป็นมนุษย์อีกครั้ง
5. คุณ มอนสเตอร์เผ่าลาม็อกซ์ ผู้ออกเดินทางเพื่อตามหา “แหวนแห่งพี่น้อง” เพื่อช่วยเหลือบ้านเกิดที่กำลังจะล่มสลาย
6. T260G หุ่นยนต์รุ่นเก่าที่สูญเสียความทรงจำ แต่ลึกๆ เขารู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญบางอย่างที่ต้องปฏิบัติให้ลุล่วง จึงออกเดินทางเพื่อนำความทรงจำของตัวเองกลับคืนมา
7. รุท นักดนตรีพเนจรจากรีเจียนเกษตรกรรม “ยอร์กแลนด์” ที่ออกเดินทางแบบไร้จุดหมาย

จากพื้นเพของตัวละครเอกทั้ง 7 จะพบว่า มีลักษณะที่ต่างกัน และมีอยู่ 3 ตัวมีลักษณะหรือการประกอบอาชีพที่แหวกจากรูปแบบนิทานสมัยก่อน ได้แก่ นางแบบ มอนสเตอร์ และหุ่นยนต์ สำหรับสาเหตุที่ตัวละครต้องมี 7 ตัวนั้น อาจเพราะผู้ผลิตต้องการสื่อความหมายว่าตัวละครทั้ง 7 คนเปรียบเสมือน 7 สิ่งมหัศจรรย์ (7 wonders) ที่มีความแตกต่างกัน สำหรับเลข 7 มักถูกนำมาใช้ในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์บ่อยๆ เช่น ภาพยนตร์ฝรั่งเรื่อง 7 คู่ซู้ซ่า หรือ Seven Brides for Seven Brothers ซึ่งเป็นเรื่องราว 7 พี่น้องบ้านนอก ที่ตามหาความรักกับสาวเมืองกรุง หรือในภาพยนตร์ไทยเรื่อง 7 ประจัญบาน เป็นต้น

สำหรับการศึกษาวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อเรื่องของตัวละครเอกที่เป็นหุ่นยนต์ T260G มาศึกษา เพื่อให้เห็นความหลากหลายของตัวละครเอกในเกมประเภทสวมบทบาทแบบ ญี่ปุ่น ว่าไม่ได้จำกัดเฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์เท่านั้น

#### 4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

ณ รีเจียน จังค์ ซึ่งเต็มไปด้วยขยะโลหะและหลุมบ่อที่เกิดจากอุกกาบาต เด็กชาย ไทม์ ได้ค้นพบซากหุ่นยนต์ที่ Core (สิ่งซึ่งทำหน้าที่เป็นเสมือนหัวใจของหุ่นยนต์) ยังคงสภาพดีอยู่ จึงได้นำไปให้ทาโกะ ปรลาหมักวิศวกรทำการซ่อมแซม และตั้งชื่อให้ว่า T260G หลังจากคืนชีพ T260G ได้สูญเสียความทรงจำทั้งหมด แต่ลึกๆ เขารู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญต้องทำ จึงออกเดินทางพร้อมกับ “เก็น” นักดาบขี้เมา เพื่อฟื้นความทรงจำที่สูญเสียไปและปฏิบัติภารกิจให้ลุล่วง

ลักษณะความจำเสื่อมของตัวเอก เป็นการนำเสนอแนวคิดแบบ Nostalgia หรือ การถวิลหาสิ่งที่ผ่านมาแล้วในอดีต ซึ่งเป็นสาเหตุของการออกเดินทางตามหาความทรงจำที่ สูญเสียไป คล้ายกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ชอบไปในสถานที่เก่าๆ หรือสะสมของเก่าๆ เพื่อระลึกถึงความหลัง




ภาพที่ 4.30: ฉากเข้าสู่เกม Saga Frontier

ตารางที่ 4.6: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Saga Frontier

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพท์
<p>- ณ รีเจียนจังค์ ไทม์ได้พบซากหุ่นยนต์ที่ Core ยังสามารถใช้งานได้ จึงนำกลับไปให้ทาโกะ ซึ่งเป็นวิศวกรทำการซ่อมแซม เมื่อฟื้นขึ้นมา หุ่นยนต์ตัวนั้นก็เกิดอาการความจำเสื่อม จำได้เพียงชื่อของตัวเองคือ T260 ไทม์จึงเดิมคำว่า</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น (<math>\alpha</math>) - ผู้วิเศษช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง (<math>D^3</math>) - ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ</p>

<p>G ต่อท้ายชื่อให้ และกลายมาเป็น T260G (<math>\alpha</math>), (<math>D^3</math>), (Lm)</p>	<p>(Lm)</p>
<p>- ไทม์พา T260G ไปเข้าร่วมการประลองหุ่นยนต์โดยต้องสู้กับคู่ต่อสู้ 3 ตัวแต่ T260G ก็ชนะและได้รับเงินรางวัล แต่จู่ๆ หุ่นยนต์ของคาบาเรลโลก็มาอาละวาดที่ลานประลอง โรสพี่สาวของไทม์จึงสั่งให้ T260G ไปต่อสู้และได้รับชัยชนะแต่ก็ได้รับความเสียหายพอสมควร (J)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</li> </ul>
<p>- หลังการต่อสู้ โรสได้พา T260G กลับไปให้ทาโกะซ่อมแซมความเสียหาย (D) หลังการซ่อมแซม T260G ถามโรสว่าไทม์หายไปไหน โรสจึงบอกว่าไทม์ไปหาอะไหล่ให้ T260G จนปานนี้ยังไม่กลับ (<math>\beta^3</math>) T260G จึงออกไปตามหาไทม์ที่ลานประลองและได้พบกับเกิน นักดาบผู้ชื่นชอบการตีมีสุรา ระหว่างนั้นโรสก็ตามมาบอกว่าไทม์ถูกพวกของคาบาเรลโลจับตัวไป (<math>\zeta^3</math>) T260G กับเกินจึงเดินทางไปช่วย (2) และต้องต่อสู้กับสมุนของคาบาเรลโลอีกครั้ง (H), (I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษรักษาอาการบาดเจ็บให้ตัวเอก (D)</li> <li>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>
<p>- T260G รู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญต้องทำ จึงขออนุญาตไทม์ออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำและทำภารกิจดังกล่าว (3) แต่ไทม์ไม่ยอมให้ T260G ไป โรสจึงเกลี้ยกล่อม (B) จนไทม์อนุญาต (<math>B^3</math>) และฝากให้เกินช่วยเดินตามไปดูแลด้วย ซึ่ง T260G ก็ได้ให้สัญญาว่าเขาจะกลับมาหาพวกไทม์เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจแล้ว</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May)</li> <li>- การไกล่เกลี่ย เหตุการณ์เชื่อมโยง (B)</li> <li>- การให้อิสรภาพ (<math>B^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>



<p>- เกินกับ T260G เดินทางโดยอาศัยวีเจี้ยนชิพที่ขนส่งเหล็กมาถึงวีเจี้ยนสแคร์ป แต่ไม่สามารถเดินทางไปต่อได้ เพราะค่าตัวมีราคาถึง 1 ล้านเครดิต (a<sup>5</sup>) และผู้ที่กำหนดราคาขึ้นมาก็คือ คาบาเรลโล่ ซึ่งเป็นผู้มีอิทธิพลของวีเจี้ยนสแคร์ป ทั้งคู่จึงลงไปหาข้อมูลที่ดับประจำเมือง ซึ่งที่นั่น T260G ได้พบกับนาคาจิม่า ประธานบริษัทหุ่นยนต์ของวีเจี้ยนชไรด์ และได้เล่าเรื่องของตนให้นาคาจิม่าฟัง นาคาจิม่ายินดีที่จะช่วย โดยมอบนามบัตรให้ T260G และบอกว่าถ้ามีโอกาสไปที่ชไรด์ให้แวะไปหาตนที่บริษัท (D) นอกจากนี้ยังได้พบกับเมเลน และคุนซึ่งประสบปัญหาเดียวกัน คือไม่สามารถเดินทางออกจากสแคร์ปได้ เพราะค่าตัวที่มีราคาแพง เมเลนและคุนจึงเสนอตัวจะช่วย T260G จัดการกับคาบาเรลโล่ (Fr) x2</p>	<p>- การขาดเงินทอง (a<sup>5</sup>)</p> <p>- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2</p>  <p>ภาพที่ 4.31: ภาพจากเกม Saga Frontier</p>
<p>- T260G กับพรรคพวกเดินทางไปยังโรงงานของคาบาเรลโล่เพื่อเจรจาเรื่องค่าโดยสาร แต่คาบาเรลโล่ไม่ยอม จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น เมื่อพวก T260G เป็นฝ่ายชนะ คาบาเรลโล่จึงยอมลดราคาตัวเหลือ 10 เครดิต และสัญญาว่าจะไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับพวกใหม่ที่วีเจี้ยนจิ้งค็อกต่อไป (Yi), (K)</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi)</p> <p>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป (K)</p>
<p>- T260G กับพรรคพวกเดินทางต่อไปยังวีเจี้ยนเกาถุน (↑) ที่นั่น เขาได้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับซากอารยธรรมโบราณที่มีลักษณะคล้ายกับยานที่วีเจี้ยนชินโร กับข้อมูลของนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงด้านหุ่นยนต์ของ</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (C<sup>3</sup>)</p> <p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p>

<p>แมนฮัตตันชื่อดร.เลโอนาร์ต จากศูนย์ข้อมูลของเมือง (๕<sup>3</sup>) T260G ตัดสินใจเดินทางไปขึ้นโร (↑) เพื่อตรวจสอบโบราณสถานดังกล่าวและพบว่าซากโบราณสถานแห่งนี้แท้จริงแล้วคือรีเจียนชิพขนาดใหญ่ รวมถึงได้พบข้อมูลบางส่วนเกี่ยวกับตนเอง ว่าได้รับมอบหมายภารกิจจาก HQ ให้ทำลาย RB3 (๕<sup>3</sup>) แต่ไม่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ RB3 ปรากฏอยู่เลย T260G สันนิษฐานว่า HQ น่าจะเป็นชื่อฐานปฏิบัติการของตน ซึ่งถ้าหากไปที่นั่น ก็น่าจะได้ข้อมูลทั้งหมด</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.32: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- จากนั้น T260G ก็เดินทางไปพบดร.เลโอนาร์ตที่แมนฮัตตัน (↑) เพื่อขอให้ช่วยตรวจสอบข้อมูลอื่นๆ เกี่ยวกับตนเอง ซึ่งดร.ก็ยินดีให้ความช่วยเหลือแต่จากการตรวจสอบก็พบแค่ว่าทั้ง core ของ body ของ T260G มีลักษณะแตกต่างจากหุ่นยนต์ในปัจจุบัน ดร.จึงช่วยเพิ่มหน่วยความจำของ T260G ให้แทนและสัญญาว่าจะช่วยหาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมให้ (D)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑) - พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)</p>
<p>- T260G เดินทางต่อไปยังรีเจียนชไรด์ (↑) และไปพบกับประธานนาคาจิม่าที่โรงงานผลิตหุ่นยนต์ ตามที่เคยตกลงกันไว้ที่ สแคริป แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าที่บริษัทของนาคาจิม่ากำลังมีปัญหา เนื่องจากส่งหุ่นยนต์หมู่ไปสำรวจโบราณสถาน แต่หุ่นยนต์ตัวนั้นไม่กลับมา นาคาจิม่าจึงขอร้องให้ T260G ช่วยไปที่โบราณสถานและพาหุ่นยนต์ตัวนั้นกลับมา (D<sup>7</sup>) T260G จึงไปที่โบราณสถานและพาหุ่นยนต์สำรวจกลับมาให้นาคาจิม่า (E<sup>2</sup>) นาคา</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑) - คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>) - ตัวเอกตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>) - ตัวเอกมีรูปร่างใหม่ (T<sup>1</sup>) *ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะเปลี่ยนหรือไม่ - การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>

<p>จิม่ากล่าวขอขบใจและทำการสำรวจ T260G ให้ตามที่ตั้งใจไว้ แต่จากการสำรวจก็ไม่พบอะไรเช่นเดียวกับเลโอนาร์ต นาคาจิม่าจึงเสนอให้การช่วยเหลืออย่างอื่น โดยให้ body หุ่นยนต์รุ่นใหม่ ๆ สำหรับ T260G ใช้เปลี่ยนได้ตามต้องการ (T<sup>1</sup>) นอกจากนี้ นาคาจิม่ายังแนะนำ T260G ให้รู้จักกับ ZEKE หุ่นยนต์ที่โรงงานของตนเองผลิตขึ้น เมื่อ ZAKE ได้ฟังเรื่องของ T260G แล้วก็ขอติดตามไปด้วย (2) หลังจากนั้นพนักงานของนาคาจิม่าก็เข้ามาแจ้งว่า ดร. เลโอนาร์ตถูกฆาตกรรมที่แมนฮัตตัน T260G จึงรีบเดินทางไปที่นั่นทันที (↑)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.33: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- เมื่อไปถึงแมนฮัตตัน T260G รีบไปที่ห้องแล็บของเลโอนาร์ต และได้พบเลโอนาร์ตในร่างของหุ่นยนต์ (T<sup>5</sup>) โดยเลโอนาร์ตเล่าให้ฟังว่า เขาถูกฆาตกรรมขนาดที่ทำการตรวจสอบเรื่องของ T260G อยู่ เนื่องจากข้อมูลดังกล่าวถือเป็นความลับสุดยอดของ ทรีนิตี้ แต่ก่อนหน้านี้เขาได้ถ่ายโอนความรู้และความทรงจำทั้งหมดลงในหุ่นยนต์ตัวนี้ และเสนอว่าถ้าต้องการค้นหาความจริง T260G ควรลอบเข้าไปตรวจสอบในสถานที่ๆ เรียกว่าทาร์ทารอสและเลโอนาร์ตก็ร่วมเดินทางไปกับ T260G ด้วย (ζ<sup>3</sup>), (Fr), (δ<sup>1</sup>)</p>	<p>- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปโฉมใหม่ (T<sup>5</sup>)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- พวกตัวเอกลักลอบเข้าไปในสถานที่ต้องห้าม (δ<sup>1</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.34: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- ภายในทาร์ทารอส พวก T260G ต้องสู้กับ</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x4</p>

<p>หุ่นยนต์ทหารยาม 4 ตัวที่ทำหน้าที่ดูแลวิทซ์ที่จะเปิดทางเข้าสู่ชั้นในสุด ภายใน เลโอนาร์ดได้ใช้พาสเวิร์ดของตนเองเพื่อตรวจสอบข้อมูล แต่ไม่ผ่าน T260G จึงให้ตัวเลขชุดหนึ่งเพื่อใช้เข้าสู่ระบบ ทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้งของ HQ มา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x4</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>
<p>- T260G กับเพื่อนๆ ใช้ข้อมูลที่ได้มาเดินทางไปยัง HQ (↑), (4*) ซึ่งเป็นฐานทัพของตนในอดีต และพบว่าฐานข้อมูลระบบของที่นี่ถูกไวรัสเล่นงานอยู่ พวกเขา T260G จึงต้องต่อสู้กับไวรัส (H), (I) เพื่อให้ระบบของ HQ กลับมาทำงานตามปกติอีกครั้ง หลังการทำลายไวรัส T260G ได้พบกับ motherboard ซึ่งเป็นตัวควบคุมข้อมูลของศูนย์บัญชาการ ซึ่งได้ยืนยันภารกิจในการกำจัด RB3 (M) และมอบข้อมูลพิภคของ RB3 ให้กับ T260G (ζ<sup>3</sup>) นอกจากนี้ ยังได้มอบ omega body ซึ่งเป็นร่างรุ่นล่าสุดและมีความสามารถด้านการต่อสู้ให้กับ T260G (τ<sup>1</sup>) เพื่อใช้สำหรับการทำลาย RB3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกเขาตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกมีรูปร่างใหม่ (τ<sup>1</sup>)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ร่างใหม่มาแล้ว T260G ก็โดยสารเรือเจ็ทไปยัง RB3 (↑) เพื่อทำภารกิจสุดท้าย และต้องต่อสู้กับกองทัพหุ่นยนต์ที่ทำหน้าที่ป้องกันทางเข้าสู่ภายในตัวของ RB3 เมื่อถึงปากทางเข้า T260G ขอไปปฏิบัติภารกิจเพียงลำพัง แต่เกินกับเพื่อนๆ ก็บอกว่ามาถึงขนาดนี้แล้วคงจะปล่อยให้ T260G ไปคนเดียวไม่ได้ และอีกอย่างเขาก็รับปากไหม้กับไรส์ว่าจะช่วยดูแล T260G ด้วย ทุกคนจึงเข้าไปกำจัด RB3 ด้วยกัน (H), (I) หลังจาก RB3 ถูกทำลาย (N) ระบบ ของ T260G ก็ปิดตัวเองลง เพื่อนๆ คน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกเขาตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</li> <li>- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุขโดยไม่ได้รับรางวัลแต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Hp)</li> </ul>



อื่นนอกจากเกินได้กล่าวอำลาและแยกย้ายกัน  
กลับบ้าน ขณะนั้นเองภาพตอนที่ได้พบกับไทม์  
ครั้งแรกก็ปรากฏขึ้นในระบบของ T260G ทำให้  
เขากลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง ทำยที่สุด T260G ก็  
กลับไปทีริเจี้ยนจิ้งค์ ( ↓ ) และใช้ชีวิตกับไทม์  
และโรสอย่างมีความสุข (Hp)



ภาพที่ 4.35: จากเกม Saga Frontier

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Saga Frontier เปรียบเทียบกับของพรอพท์

โครงสร้างของการกระทำในเกม Saga Frontier เริ่มต้นจาก

- ความเป็นมาของตัวเอก ( $\alpha$ )
- ตัวเอกได้รับการคืนชีพโดยผู้วิเศษ ( $D^3$ )
- ตัวเอกสูญเสียความทรงจำ จึงเป็นเหตุให้ต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกพยายามหาข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับตนเอง ( $\zeta^3$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับศัตรูที่คอยขัดขวาง (H), (I)
- ตัวเอกก็ได้รับเรื่องราวทั้งหมดของตนเอง ได้เปลี่ยนรูปแบบใหม่ ( $T^1$ )
- ตัวเอกได้รับมอบภารกิจ (M)
- ตัวเอกเอาชนะศัตรูตัวสุดท้าย = ทำภารกิจสำเร็จ (H), (I = N)
- ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ( ↓ )

ซึ่งหากนำมาเรียงจะได้สูตรในลักษณะดังนี้



$$\alpha D^3 \uparrow Fr \zeta^3 [H I] T^1 (M = H) (I = N) \downarrow$$

หากเปรียบเทียบกับสูตรโครงสร้างของพรอพพีที่มีลักษณะแบบ

$$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow \text{Pr - Rs}^* LQ Ex TU W^* \\ \underline{\hspace{10em}} \\ LMJNK \downarrow \text{Pr - Rs}$$

จะพบว่าสูตรโครงสร้างเนื้อเรื่องเกม Saga Frontier ค่อนข้างจะฉีกรูปแบบไปพอสมควร เพราะในช่วงต้นเรื่องไม่พบพฤติกรรมตัวโกง (A) ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง (↑) แต่พฤติกรรมสำคัญที่ยังคงอยู่ ได้แก่ พฤติกรรมต่อสู้ และเอาชนะตัวโกง (H-I) และพฤติกรรมทำงานยาก และทำงานยากสำเร็จ (M-N) โดยมีข้อแตกต่างคือ การทำงานยากคือการได้รับมอบหมายให้ไปต่อสู้กับตัวโกง (M=H) ดังนั้นเมื่อกำจัดตัวโกงได้ จึงเท่ากับทำงานสำเร็จ (I=N) หลังจากนั้น ตัวเอกก็จะได้กลับบ้านตามสูตรไวยากรณ์ของพรอพพี

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

ฟังก์ชันการกระทำที่พบบ่อยได้แก่ การต่อสู้จนได้รับชัยชนะ (H), (I) พบ 10 ครั้ง, การออกเดินทาง (↑) โดยอาศัยพาหนะที่บินได้พบ 8 ครั้ง, การได้รับข้อมูล ( $\zeta^3$ ) พบ 5 ครั้ง เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการผจญภัยตามลักษณะของเกมประเภทสวมบทบาทเต็มไปด้วย การต่อสู้ การเดินทาง และจำเป็นต้องอาศัยข้อมูล เพื่อให้ดำเนินเรื่องได้จนจบ

ลักษณะของ function ที่พบบ่อยนี้ อาจอนุมานได้ว่าตัวละครเอกคือ T260G มีลักษณะคล้ายกับคนทำงาน (office man) หรือ Salaryman ของญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตแบบหุ่นยนต์ โดยเปรียบเทียบการต่อสู้ได้กับการทำงาน และการเดินทางก็เปรียบได้กับเวลาพักผ่อนที่ต้องอาศัยช่วงเวลาโดยสารรถไฟฟ้านในการนอนหลับ

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยพบว่าในเนื้อเรื่องของเกม Saga Frontier มีโครงสร้างที่แตกต่างจากไวยากรณ์นิทานของพรอพพีอีกจำนวน 6 ฟังก์ชัน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะเช่นเดียวกับเกมก่อนหน้านี้ ได้แก่

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ พบเพียงพฤติกรรมเดียว ได้แก่

- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปโฉมใหม่ (T<sup>5</sup>) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อพวก T260G กลับไปที่ห้องวิจัยของเลโอนาร์ด และพบว่าเลโอนาร์ดกลายเป็นหุ่นยนต์ ซึ่งปกติในไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ตจะมีแต่ฟังก์ชันที่ตัวเอกปรากฏตัวในรูปโฉมใหม่ แต่ในเกมประเภทสวมบทบาท ตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอกก็มีสิทธิ์ที่จะปรากฏตัวในรูปโฉมใหม่เช่นกัน เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าในเกมประเภทสวมบทบาท นอกเหนือจากตัวเอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน

หากพิจารณาเปรียบเทียบรูปโฉมใหม่ของตัวละครเหมือนกับการทำศัลยกรรมของมนุษย์ การที่ตัวละครอื่นจะสามารถมีรูปลักษณะใหม่ก็ไม่ถือว่าเป็นเรื่องแปลก เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงๆ ใครๆ ก็สามารถทำศัลยกรรมได้

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน พบ 5 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May)
- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ย่อมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi)
- ตัวเอกกลับบ้านและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp)

โดยพฤติกรรมต่างๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากที่ T260G ได้รับการซ่อมแซมจนกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง ซึ่งพฤติกรรมความจำเสื่อมของ T260G ถือเป็นที่มาของการผจญภัยในเรื่อง ความทรงจำหรือ memory จึงเปรียบเสมือนสมบัติล้ำค่าที่ตัวเอกต้องการจะตามหาให้พบ พฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสูญเสียซึ่งสามารถแก้ไขหรือนำกลับมาได้ หากอาศัยความพยายาม

สำหรับแนวคิดเรื่อง memory หรือความทรงจำนี้ ถือเป็นเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรามักจะได้เห็นการนำเอาคำว่า memory ไปผสมกับคำอื่นๆ แต่ยังคงไว้ซึ่ง

ความหมายเดิม เช่น memory card, memory stick โดยเฉพาะในเกมสวมบทบาท ที่มีตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ ก็ยังทำให้ความหมายของคำว่า memory มีความเด่นชัดขึ้น

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้” สำหรับพฤติกรรมที่ได้เพื่อนร่วมเดินทางนี้จะเกิดขึ้น 4 ครั้ง คือตอนที่ T260G ได้เกินเป็นพวกที่รีเจียนจิ้งค์, ตอนพบคุณและเมย์เลนที่รีเจียนสแคร็ป, ตอนพบกับ ZAKE ที่รีเจียนชไรค์ และตอนพบเลโอนาร์ดครั้งที่ 2

- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อ T260G ตัดสินใจจะออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำของตัวเอง ซึ่งปกติโครงสร้างของพรอพพ์ ตัวเอกมักจะฝ่าฝืนคำสั่ง แต่ในเนื้อเรื่องของ Saga Frontier เนื่องจากตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ จึงเปลี่ยนรูปแบบเป็นการขออนุญาตแทน สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจ ว่ามนุษย์มองหุ่นยนต์หรือเครื่องจักรเป็นสิ่งที่อยู่ใต้อาณัติตนเอง เมื่อตัวเอกที่เป็นหุ่นยนต์ในเรื่องเมื่อจะออกเดินทาง จึงต้องขออนุญาตมนุษย์ที่เป็นเสมือนเจ้านายก่อน และยังเป็นการสะท้อนให้เห็นระบบการทำงานของหุ่นยนต์หรือคอมพิวเตอร์ ที่ต้องอาศัยการออกคำสั่ง หรือการกดสวิทช์ ไม่เช่นนั้นก็จะทำงานไม่ได้ ซึ่งการสร้างการกระทำของตัวละครหุ่นยนต์ให้มึลักษณะดังกล่าว เป็นการทำให้ผู้เล่นเข้าใจรหัสของตัวละครที่เป็นหุ่นยนต์ และสามารถมีส่วนร่วมได้ง่ายขึ้น

- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi) ฟังก์ชันนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจ ว่าผู้ที่ชนะยอมมีอำนาจเหนือกว่าผู้แพ้ และมีสิทธิ์สั่งให้ผู้แพ้ทำอะไรก็ได้

- ตัวเอกกลับบ้านและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp) เป็นฟังก์ชันที่เกิดขึ้นตอนท้ายเรื่อง หลังจากที่ T260G สามารถกำจัด RB3 ได้สำเร็จ จึงเดินทางกลับไปหาพวกไทม์ ที่รีเจียนจิ้งค์ สำหรับฟังก์ชันนี้มีลักษณะเดียวกับเกม Seiken Densetsu 3 ที่ผู้วิจัยได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ โดยมีเหตุผลที่คล้ายคลึงกัน เนื่องจากตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ ไม่สามารถแต่งงานได้ รวมถึงไม่สามารถครองบัลลังก์ได้ อีกทั้งฉากของเรื่องเป็นยุคสมัยปัจจุบัน – อนาคต จึงไม่มีเรื่องของการครองบัลลังก์มาเกี่ยวข้อง

จากการวิเคราะห์ฟังก์ชันการกระทำในโครงสร้างการเล่าเรื่องของเกม Seiken Densetsu 3 และ Saga Frontier ผู้วิจัยมีข้อสันนิษฐานว่า ลักษณะของตัวละครเอกที่แตกต่างไปจากนิทานสมัยโบราณ น่าจะส่งผลต่อรูปแบบการกระทำในการเล่าเรื่อง สังเกตได้จากเมื่อตัวเอกไม่ใช่ชายหนุ่ม แต่กลายเป็นผู้หญิงหรือหุ่นยนต์ ฟังก์ชันดั้งเดิมของการแต่งงานหรือขึ้นครองบัลลังก์ก็จะหายไป แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับฉากในเรื่องด้วย เช่นในฉากของเกม Saga Frontier ที่มีลักษณะเป็นปัจจุบัน และอนาคต จะไม่มีเรื่องของเจ้าชายเจ้าหญิง หรือเชื้อพระวงศ์ปรากฏในเรื่อง

#### 4.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องที่ปรากฏในเกม Saga Frontier คือ “คนเราควรให้ความสำคัญหน้าที่และคำสัญญา” แก่นเรื่องดังกล่าวสะท้อนผ่านตัวละครเอกคือ T260G ซึ่งสูญเสียความทรงจำ แต่ในส่วนลึกของจิตใจ เขารู้สึกอยู่ตลอดเวลาว่าตัวเองมีหน้าที่สำคัญต้องทำ จึงตัดสินใจออกผจญภัยเพื่อคืนความทรงจำให้กับตัวเองและทำหน้าที่ให้สำเร็จ ซึ่งก่อนจะออกเดินทาง เขาก็ได้ให้สัญญากับพวกไทม์ว่าถ้าเสร็จภารกิจแล้วจะกลับมาหาพวกไทม์ และในตอนสุดท้าย เขาก็ได้ทำตามสัญญาที่ให้ไว้

สาเหตุที่ผู้ผลิตเกมนำเสนอแก่นเรื่องนี้ผ่านตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ อาจเพราะมองว่าการไม่รักษาสัญญาหรือไม่ทำตามหน้าที่เป็นเรื่องปกติของมนุษย์ แต่หุ่นยนต์หรือเครื่องจักรจะทำหน้าที่ตามที่เราป้อนคำสั่งหรือมอบหมายให้ทำโดยไม่ขัดข้อง เว้นแต่มีเหตุสุดวิสัย เช่นเดียวกับที่ตัวเอกความจำเสื่อมในเรื่อง

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าแก่นเรื่องของเกมต้องการอบรมบ่มเพาะผู้เล่น ให้รู้จักรับผิดชอบ และรักษาหน้าที่ของตนแบบหุ่นยนต์ ซึ่งการแนวคิดดังกล่าวมีลักษณะแบบ ทฤษฎีหน้าที่นิยม (functionalism) ซึ่งเชื่อว่าทุกระบบหรือทุกสังคมประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยต่างๆ ที่ต่างก็ทำหน้าที่ของตนเพื่อให้สังคมดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ (stability) ซึ่งหากมนุษย์รักษาหน้าที่ของตนแบบหุ่นยนต์ สังคมก็จะดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ

#### 4.2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องในเกม Saga Frontier มี 2 ลักษณะคือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.7: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Saga Frontier

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- T260G กับ RB3	ตามเนื้อเรื่อง RB3 คือระบบทำลายล้างที่พัฒนาตนเองขึ้นมาเรื่อยๆ เพื่อทำลายล้างวีเจี้ยนต่างๆ ในจักรวาล นักวิทยาศาสตร์จึงได้สร้าง T260G ขึ้นมา เพื่อทำลายล้าง RB3 แต่เพราะอุบัติเหตุทำให้ T260G ไปตกที่วีเจี้ยนจิ้งค์กว่าไทม์จะมาพบและฟื้นความทรงจำทำให้ภารกิจทำลาย RB3 ล่าช้าไปกว่า 3,000 ปี แต่ในท้ายที่สุด T260G ก็สามารถทำลาย RB3 ได้สำเร็จ และนำความสงบสุขกลับมาสู่จักรวาล
- T260G กับ คาบาเรลโล่	คาบาเรลโล่เป็นพ่อค้าหน้าเลือดที่มีอิทธิพลในวีเจี้ยนสแคร็ป และมีลูกน้องอยู่เป็นจำนวนมาก ความขัดแย้งของ T260G กับคาบาเรลโล่ เริ่มมาจากการที่ คาบาเรลโล่ ส่งลูกน้องตัวเองไปอาละวาดในลานประลองที่วีเจี้ยนจิ้งค์ แต่แพ้ให้กับ T260G ลูกน้องของเขาจึงจับไทม์เป็นตัวประกัน ต่อมา T260G กับไทม์ก็ไปช่วยไทม์ออกมาได้ เมื่อ T260G ไปที่สแคร็ปก็มีเรื่องกันอีก เนื่องจากคาบาเรลโล่กำหนดราคาตัววีเจี้ยนชีพแพงเกินไป T260G และพรรคพวกจึงต้องต่อสู้กับคาบาเรลโล่และบังคับให้ลดค่าตัวรวมถึงเลิกไปรบกวนวายที่วีเจี้ยนจิ้งค์

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นประเด็นหลักของเรื่องคือ ความขัดแย้งระหว่าง T260G กับ RB3 มีลักษณะความขัดแย้งแบบฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม โดย RB3 ที่เป็นฝ่ายอธรรม คิดจะทำลายล้างวีเจี้ยนซึ่งเปรียบเสมือนดาวเคราะห์ต่างๆ ในจักรวาล T260G ที่เป็นตัวแทนฝ่ายธรรมะจึงถูกสร้างขึ้นเพื่อทำลาย RB3 ซึ่งในที่สุดเขาก็ทำสำเร็จและสามารถนำความสงบสุขกลับมาคืนสู่จักรวาลได้



ส่วนความขัดแย้งระหว่าง T260G กับคาบาเรลโล่ เป็นการสะท้อนความขัดแย้งระหว่างกลุ่มชนชั้นนายทุน กับกลุ่มคนชั้นล่าง (หรือกลาง) โดยคาบาเรลโล่ซึ่งเป็นพ่อค้าคือตัวแทนของกลุ่มนายทุนที่มีทั้งเงินและอิทธิพล นอกจากจะเป็นผู้กำหนดราคาค่าโดยสารเรือแล้ว ยังส่งลูกน้องออกไประรานตามที่ต่างๆ ส่วน T260G กับพรรคพวกถือตัวแทนของชนชั้นล่าง (หรือชนชั้นกลาง) ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำดังกล่าว จึงรวมกลุ่มกันไปสู้กับคาบาเรลโล่ จนได้รับชัยชนะ ซึ่งท้ายที่สุด คาบาเรลโล่ก็ยอมแพ้และตกลงทำตามเงื่อนไขของ T260G โดยการลดค่าโดยสาร รวมถึงไม่ไปก่อเรื่องที่รบกวนจิตใจอีก เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพลังของคนชั้นล่าง (หรือกลาง) ที่มีศักยภาพสามารถเอาชนะนายทุนได้

ตารางที่ 4.8: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Saga Frontier

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	พฤติกรรม 1	พฤติกรรม 2
T260G	- เชื้อฟังคำสั่งของไทม์	- ความจำเสื่อม แต่มีความรู้สึกอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวเองมีเรื่องสำคัญที่ต้องทำ จึงขออนุญาตไทม์ออกเดินทาง

ความขัดแย้งในจิตใจของ T260G ไม่ใช่ความขัดแย้งในลักษณะแบ่งบวกและแบ่งลบ แต่เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากอาการความจำเสื่อม โดยเมื่อฟื้นขึ้นมา เขาได้ยกให้ไทม์เป็นเจ้านายและเชื่อฟังคำสั่งของไทม์ทุกอย่าง แต่ขณะเดียวกัน ก็มีบางสิ่งบางอย่างในใจที่คอยบอกเขาว่าตนเองมีหน้าที่สำคัญบางอย่างที่ต้องทำ จึงอนุญาตไทม์ที่เป็นเจ้านายออกเดินทาง

ความขัดแย้งดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความสำคัญของการรักษาหน้าที่ แม้ตัวเองจะความจำเสื่อมก็ยังมีจิตสำนึกอยู่ตลอดว่าตนเองมีหน้าที่สำคัญที่ต้องทำ ซึ่งหาก T260G ปลดปล่อยปลดละเลยกับความรูสึกดังกล่าว และใช้ชีวิตอย่างสงบสุขกับพวกไทม์ที่เรือเงินจิ้งจกตั้งแต่ต้น วันหนึ่งข้างหน้าเรือเงินที่พวกเขาอาศัยอยู่ก็อาจถูก RB3 ทำลายก็ได้

#### 4.2.3 ตัวละคร (Character)

1. T260G ตัวเอก (hero) ของเรื่อง เป็นหุ่นยนต์รุ่นเก่า มีอายุประมาณ 2,000 – 4,000 ปี ถูกสร้างขึ้นเพื่อทำลายระบบทำลายล้าง RB3 แต่เพราะอุบัติเหตุระหว่างการทำหน้าที่ ทำ

ให้ร่างของเขามาตกอยู่ที่รีเจี้ยนจิ้งค์ จนเมื่อไท่ไปพบเข้า และได้รับการซ่อมแซมจากทาโกะทำให้เขากลับมามีชีวิตอีกครั้ง แต่ก็สูญเสียความทรงจำทั้งหมด และต้องออกเดินทางเพื่อเพื่อนำความทรงจำของตัวเองกลับคืนมา

T260 มีนิสัยสุภาพเรียบร้อย ไม่มีการแสดงอารมณ์ เชื้อฟังคำสั่งของมนุษย์ แต่ก็รู้จักแยกแยะดีชั่ว และยึดมั่นในหน้าที่ แม้จะเป็นหุ่นยนต์ แต่ตามเนื้อเรื่องก็มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ เช่น การมี “ความรู้สึก” บางอย่างที่ดีดอยู่ในใจ หรือในบางครั้งที่ตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งในความเป็นจริง มนุษย์ยังไม่ยอมรับว่า หุ่นยนต์มีอารมณ์ความรู้สึกหรือสามารถตัดสินใจทำอะไรเองได้ หากไม่ได้รับคำสั่งจากมนุษย์หรือการควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์

เกือบทั้งเรื่อง T260G มีลักษณะเป็นถูกกระทำ (Passive) มากกว่าฝ่ายกระทำ (Active) เนื่องจากเป็นหุ่นยนต์ จึงต้องทำตามคำสั่งของมนุษย์ จะเห็นได้จากช่วงแรกที่เขาทำการต่อสู้ ก็เป็นเพราะคำสั่งของไท่กับโรส รวมถึงภารกิจหลักคือการทำลาย RB3 ก็มาจากสั่งเช่นกัน ส่วนลักษณะที่เป็นฝ่ายกระทำที่เห็นได้ชัดคือ การที่เขาตัดสินใจจะไปทำลาย RB3 เพียงคนเดียว เพราะห่วงความปลอดภัยของเพื่อนๆ จากลักษณะที่ว่ามา ทำให้ T260G เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (flat character) เนื่องจากไม่มีการแสดงออกด้านไม่ได้อย่างเด่นชัด

ในแง่ของคุณธรรม และลักษณะของความเป็นตัวเอก ที่พบในตัวละคร T260G ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ (ดาบ ปืน หรืออาวุธหนักประเภทบาซูก้า)
2. นิสัยสุภาพเรียบร้อย ให้ความเคารพกับมนุษย์ แม้คนที่คิดร้ายกับตนเองก็ยังพูดจาสุภาพด้วย
3. ยึดมั่นในหน้าที่ และรักษาสัญญา
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค
5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อนๆ ต่อสู้กับผู้ร้ายที่ต้องการจะทำลายจักรวาล

สำหรับต้นแบบของ T260G ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะมาจาก R2-D2 ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ส (Star Wars) ซึ่งตามเนื้อเรื่องถูกส่งให้ไปตามหาไอบีวัน เคโนบี ที่ดาวทา

ทูอิน แต่ R2-D2 เมื่อไปถึงดาวทาทูอิน R2-D2 ก็ถูกชนเผ่าเร่ร่อนที่ชายของเก่าจับตัวไป จนได้มาเจอกับ ลูค สกายวอล์กเกอร์ และถูกพาไปพบกับไอบีวัน ภารกิจของ R2-D2 จึงสำเร็จ

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องพบว่าเรื่องราวของ T260G ก็มีลักษณะคล้ายกับ R2-D2 เริ่มจากชื่อของตัวละครที่ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษรวมกับตัวเลขเหมือนกัน การมาตกในดาวที่มีชื่อเกี่ยวข้องกับขยะและของเก่า (Junk) เหมือนกับที่ R2-D2 ถูกกลุ่มคนชายของเก่าจับไป และได้พบกับเด็กชายซึ่งก็คือไทม์ (ในสตาร์วอร์ R2-D2 ได้พบกับลูค) จากนั้นจึงออกเดินทางเพื่อทำภารกิจ



ภาพที่ 4.36: ภาพตัวละคร T260G

2. **ไทม์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เด็กชายอายุ 11 ปี เป็นผู้ค้นพบซากของ T260G นิสัยค่อนข้างเอาแต่ใจ ชอบการต่อสู้เอาชนะ แต่ก็มีคุณธรรม ในตอนต้น เมื่อได้ T260G มาเป็นลูกน้อง ก็พา T260G ไปร่วมการประลองและปะทะกับลูกน้องของคาบาเรลโล่ จนตัวเองต้องถูกลักพาตัวไป

3. **โรส** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นพี่สาวของไทม์ อายุ 14 ปี นิสัยค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ มีเหตุผล และไม่ชอบการต่อสู้ แต่ถ้าโมโหขึ้นมาก็ไม่ยอมใครเหมือนกัน ในช่วงแรกเธอไม่พอใจที่ไทม์พา T260G ไปเข้าร่วมการประลอง แต่เมื่อหุ่นยนต์ลูกน้องของคาบาเรลโล่มาอาละวาด เธอก็พิวส์ขาดและสั่งให้ T260G ไปจัดการกับหุ่นตัวดังกล่าว โรสมีบทบาทสำคัญในการเกลี้ยกล่อมไทม์ ให้อนุญาต T260G ออกเดินทางเพื่อคืนความทรงจำ ลักษณะของเธอจึงเป็นตัวละครประเภทผู้ช่วย (Helper)



ภาพที่ 4.37: ภาพตัวละครโรส และ ไทม์

4. เก็น ตัวละครละครผู้ช่วย (Helper) ที่ได้รับการไหว้วานจากไทม์และโรสให้คอยดูแล T260G ระหว่างการเดินทาง เก็นเป็นนักดาบฝีมือดีและชอบการดื่มสุราเป็นชีวิตจิตใจ ตอนที่บุกไปช่วยไทม์พร้อมกับ T260G เขาได้ใช้ท่อน้ำแทนดาบในการต่อสู้และสามารถเอาชนะอีกฝ่ายได้ ทำให้ชื่อเสียงของเขาโด่งดังไปถึงริเจียนอื่นๆ

นิสัยของเก็น ค่อนข้างเป็นคนหยาบคาย บางครั้งเวลาพูดกับ T260G จะมีคำสบถออกมาเป็นพักๆ แต่ลึกๆ แล้วเป็นคนที่มีจิตใจดี และรักษาคำสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น เห็นได้จากตอนท้ายของเรื่องที่ T260G จะขอไปทำลาย RB3 เพียงลำพัง เพราะห่วงความปลอดภัยของเพื่อนๆ แต่เก็นก็ยืนยันที่จะตามไปด้วย

สำหรับที่มาของตัวละคร ผู้วิจัยคาดว่า ต้นแบบของตัวละครเก็นน่าจะมาจากตัวละครเอกในเกม ไดคุโนะเก็นซัง (Daiku no Gen san) ซึ่งเป็นประเภทอาเขต (เกมต่อสู้) โดยตัวละครดังกล่าวเป็นช่างไม้ และมีลักษณะการแต่งกายคล้ายกับเก็นในเกม Saga Frontier คือมีผ้าคาดหัวและสวมเสื้ออกล้าวม



ภาพที่ 4.38: ภาพตัวละครเก็น

5. **เลโอนาร์ต** นักวิทยาศาสตร์ด้านหุ่นยนต์ผู้มีชื่อเสียงแห่งรีเจียนแมนฮัตตัน มีความสนใจด้านหุ่นยนต์เป็นพิเศษ เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ T260G ในการค้นหาความเป็นมาของตนเอง แต่ระหว่างที่เขากำลังดำเนินการเรื่องนี้ก็ถูกองค์กรลึกลับลอบสังหาร แต่ก่อนหน้านั้นเขาได้ถ่ายโอนความรู้และความทรงจำทั้งหมดของตนเองลงไปในหุ่นยนต์ จึงกลับมามีชีวิตและให้ความช่วยเหลือ T260G ได้อีกครั้ง

บทบาทของเลโอนาร์ตตามเนื้อเรื่องมี 2 ลักษณะคือเป็นทั้งผู้วิเศษ (donor) และผู้ช่วย (helper) โดยครั้งแรกที่ทั้งคู่ได้พบกัน เลโอนาร์ตได้ทำการตรวจสอบที่มาของ T260G ให้ แต่ไม่พบอะไร จึงได้ช่วยเพิ่มหน่วยความทรงจำให้กับ T260G แทน ต่อมาเมื่อกลายเป็นหุ่นยนต์ เขาก็เข้าร่วมกลุ่มกับ T260G และมีบทบาทในการลักลอบเข้าสู่ทาร์ทารอส ซึ่งเป็นที่สถานเก็บข้อมูลลับสุดยอด

สำหรับต้นแบบของตัวละครเลโอนาร์ต ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจมาจากบุคคลที่มีอยู่จริงคือ ลีโอนาโด ดา วินชี ซึ่งเป็นอัจฉริยะด้านศิลปะ เพราะในเกมลีโอนาร์ต ก็เป็นอัจฉริยะ แต่เป็นด้านหุ่นยนต์



ภาพที่ 4.39: ภาพตัวละครเลโอนาร์ต

6. **RB3 ตัวร้าย (villain)** บอสใหญ่ในเนื้อเรื่องของ T260G เป็นอาวุธทรงพลังที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของเรือรบ เพื่อทำลายล้างรีเจียน ซึ่งเปรียบเสมือนดาวเคราะห์ในจักรวาลแบบสุ่ม มีความสามารถในการซ่อมแซมและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา ตามเนื้อเรื่อง RB3 มีระบบป้องกันตนเองที่แข็งแกร่งมาก นักวิทยาศาสตร์จึงสร้าง T260G ที่สามารถต่อกรกับระบบป้องกันตนเองดังกล่าวขึ้นมา

RB3 เป็นตัวละครผู้ร้ายที่แตกต่างจากนิทานพื้นบ้านอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตจิตใจ และถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการทำลายล้างอย่างเดียว สิ่งที่สะท้อนผ่านตัวละครดัง



กล่าวคือ ผลพวงที่เป็นอันตรายของวิทยาศาสตร์ ซึ่งหากใช้โดยขาดวิจรรณญาณก็อาจจะกลายเป็นอาวุธหันกลับมาทำร้ายมนุษย์ได้



ภาพที่ 4.40: ภาพตัวละคร RB3

นอกจากตัวละครหลักที่กล่าวมาแล้ว ยังมีตัวละครที่มีบทบาทตามเนื้อเรื่องตามไวยากรณ์ของพรอพเพออีก 3 ตัวได้แก่

- ทาโกะ ปลาหมึกวิศวกรที่อาศัยอยู่ในรีเจียนจิ้งค์ เป็นผู้ซ่อมแซม T260G ให้กลับมาใช้ชีวิตใหม่อีกครั้ง ด้วยความที่เป็นปลาหมึก ทำให้เขาสามารถใช้แขนในการทำงานได้พร้อมกันถึง 8 แขน ฝีมือการซ่อมแซม T260G ของเขา แม้แต่เลโอนาร์ด ที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ด้านหุ่นยนต์ ก็ยังเอ่ยปากชม บทบาทของ ทาโกะ ตามเนื้อเรื่องคือผู้วิเศษ (donor) เพราะเป็นผู้ทำให้ตัวเอกกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง

- นาคาจิม่า เป็นประธานบริษัทผลิตหุ่นยนต์โนรีเจียนชไรด์ นาคาจิม่าพบกับ T260G ครั้งแรกที่ร้านเหล้าในสแคริป เมื่อได้ฟังเรื่องของ T260G ก็เกิดความสนใจและยินดีให้ความช่วยเหลือ แต่จากการตรวจสอบก็ไม่สามารถช่วยอะไรได้ เขาจึงมอบร่างใหม่ (body) จำนวน 6 ร่างให้กับ T260G ใช้ในการผจญภัยแทน จากบทบาทดังกล่าว ให้นาคาจิม่า มีลักษณะเป็นผู้วิเศษ (donor)

- ZAKE หุ่นยนต์รุ่นใหม่ที่โรงงานผลิตหุ่นยนต์นาคาจิม่าผลิตขึ้น ลักษณะคล้ายเครื่องบินเจ็ต มีการติดตั้งอาวุธเป็นมิซไซล์และปืนเลเซอร์ เชี่ยวชาญการจู่โจมแบบสายฟ้าแลบ ระหว่างการพัฒนาได้เกิดอุบัติเหตุบางอย่างทำให้ ZAKE มีวิธีการพูดแปลกๆ หลังจากที่ได้ฟังเรื่องราวของ T260G ก็ได้ขอร่วมเดินทางไปด้วย บทบาทของเขาตามเนื้อเรื่องคือ ผู้ช่วย (Helper) สำหรับสาเหตุที่ผู้ผลิตเกมให้ ZAKE มีวิธีการพูดแปลกๆ นั้น อาจเพราะต้องการให้ตัวละครมีอัต

ลักษณะ นอกจากนี้ยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับชื่อตัวละครคือ ZAKE ในภาษาญี่ปุ่นจะแปลว่า “สุรา” ดังนั้นวิธีการพูดแปลกๆ ที่ถูกกล่าวถึงในเกม อาจมีลักษณะเหมือนคนเมาเหล้าก็เป็นได้

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในเกม Saga Frontier พบประเด็นที่น่าสนใจคือ เมื่อฉากในเรื่องเปลี่ยนไป คุณสมบัติของตัวละครบางประเภทก็เปลี่ยนไปด้วย เพราะตามเนื้อเรื่อง ฉากในเกมมีลักษณะระหว่างปัจจุบันและอนาคต ตัวเอกจึงไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์ แต่เป็นหุ่นยนต์ก็ได้ ส่วนตัวละครที่เป็นผู้วิเศษ (donor) ก็ไม่ใช่ตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ได้แบบในนิทาน แต่กลายเป็นนักวิทยาศาสตร์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านจักรกลแทน

#### 4.2.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่พบในเกม Saga Frontier ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามลำดับที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รีเจียนจิ้งค์ สถานที่เริ่มต้นเหตุการณ์ทั้งหมด เป็นดาวเคราะห์ที่เต็มไปด้วยแอ่ง (crater) เนื่องจากอุกกาบาต นอกจากนี้ยังมีเศษเหล็กที่ถูกทิ้งเป็นจำนวนมาก ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี้จึงนำเศษเหล็กเหล่านั้นมาสร้างเป็นหมู่บ้านเพื่ออยู่อาศัย มีส่วนประกอบของฉากที่เป็นธรรมชาติคือหลุมบ่อที่เกิดจากหลุมอุกกาบาต ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า น่าจะได้แนวคิดมาจากฉากในโลกจริงคือ รัฐออริโซน่า ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีชื่อเสียงในเรื่องของหลุมอุกกาบาต ส่วนสิ่งก่อสร้างที่พบคือ เมืองที่สร้างจากเศษเหล็ก ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของพวกเขาไทม์ และลานประลองที่ T260G เข้าร่วมการต่อสู้ในช่วงต้นเรื่อง



ภาพที่ 4.41: ฉากริเจียนจิ้งค์

2. รีเจียนสแคริป เป็นฉากที่มีลักษณะแบบเมืองควาบอยตะวันตก สิ่งก่อสร้างที่ปรากฏในสแคริปทั้งหมดจะทำจากไม้ มีสถานที่สำคัญคือฝับ ที่ T260G ได้พบกับประธานนาคา

จีมาเป็นครั้งแรก และโรงงานของคาบาเรตโล่ ที่ T260G บุกไปถล่ม เพื่อให้คาบาเรตโล่ยอมลดค่า โดยสารรีเจียนทิฟออกจากสแคริป



ภาพที่ 4.42: ฉากรีเจียนสแคริป

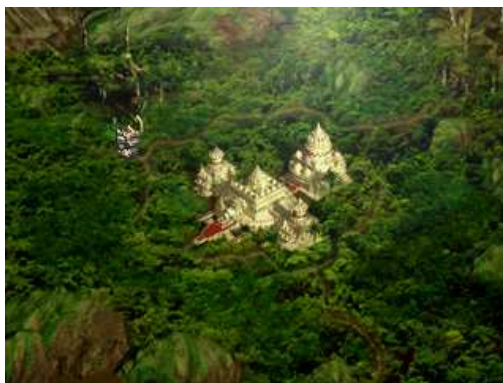
3. รีเจียนเกาถุน เป็นฉากสิ่งก่อสร้างที่ได้แนวคิดมาจากเกาะเกาถุนในโลกแห่งความเป็นจริง มีลักษณะเป็นเมืองในเวลากลางวัน มีร้านค้าจำนวนมากที่ประดับด้วยไฟนีออนสีแสดตา เป็นสถานที่ที่ T260G เริ่มทำการหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอง และได้ข้อมูลเกี่ยวกับโบราณสถานชินโรกับข้อมูลของเลโอนาร์ดจากคอมพิวเตอร์ในศูนย์ข้อมูลของเมือง



ภาพที่ 4.43: ฉากรีเจียนเกาถุน

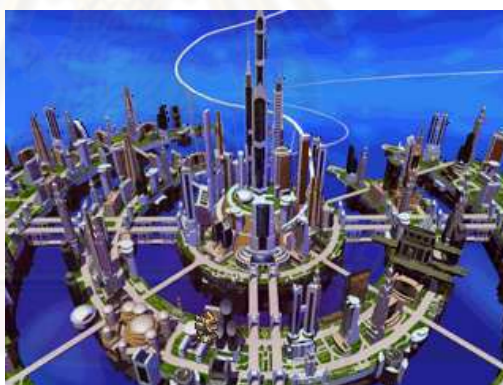
4. รีเจียนชินโร สถานที่ที่ T260G เดินทางมาหลังจากได้ยินเรื่องซากอารยธรรมโบราณที่มีลักษณะเหมือนรีเจียนทิฟ ทำให้เขาได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับความเป็นมาของตัวเอง

ลักษณะของฉากมีส่วนประกอบของฉากแบบธรรมชาติ ที่เป็นป่าเขตร้อน และฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง คือซากอารยธรรมที่เป็นรีเจียนทิฟขนาดใหญ่ นอกจากนี้ยังมีโบราณสถานและปราสาทของพระราชินีที่มีลักษณะแบบเอเชีย แต่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.44: ฉากรีเจียนซินโร

5. รีเจียนแมนฮัตตัน เป็นที่อยู่ของเลโอนาร์ด นักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงด้านหุ่นยนต์ มีฉากเป็นเมืองในโลกอนาคตที่ประกอบด้วยตึกสูงจำนวนมาก สถานที่ที่สำคัญคือบริเวณซิปป์มอลล์ที่ T260 G ได้พบกับเลโอนาร์ดครั้งแรก และห้องวิจัยของเลโอนาร์ดที่ T260G ได้รับการตรวจสอบและเพิ่มหน่วยความทรงจำให้ สำหรับชื่อแมนฮัตตัน เป็นการนำชื่อมาจากเมืองที่มีอยู่จริงในสหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 4.45: ฉากรีเจียนแมนฮัตตัน

6. รีเจียนซไอร์แลนด์ รีเจียนที่มีการจำลองลักษณะมาจากประเทศญี่ปุ่นปัจจุบัน องค์ประกอบของฉากมีทั้งส่วนที่เป็นธรรมชาติคือพื้นที่สีเขียวที่กระจายอยู่โดยรอบ และฉากสิ่งก่อสร้างที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง 2 แห่ง ได้แก่ ฉากโรงงานผลิตหุ่นยนต์นาคาจิม่าที่ T260G ไปพบกับประธานนาคาจิม่าเพื่อรับการตรวจสอบและได้พบกับ ZAKE กับฉากโบราณสถานเซโอที่ต้องไปตามหาหุ่นยนต์สำรวจ





ภาพที่ 4.46: ฉากริเจี้ยนซไค์

7. ทาร์ทารอส สถานที่ในเขตปกครองของทรินิตี้ เป็นที่เก็บข้อมูลซึ่งเป็นความลับระดับสูง ฉากของทาร์ทารอสถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน โซนแรกมีลักษณะเป็นสิ่งก่อสร้างคล้ายโกดังซึ่งเต็มไปด้วยหุ่นยนต์เฝ้ายามจำนวนมาก โซนที่ 2 มีลักษณะเหมือนเหมืองแร่ และโซนที่ 3 มีลักษณะเป็นศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ตามเนื้อเรื่อง T260G ได้ลักลอบเข้ามาที่นี่เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับพิกัดของ HQ ซึ่งเป็นฐานบัญชาการของตน

8. HQ ฐานบัญชาการของ T260G มีฉากเป็นฐานทัพขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์จำนวนมาก ทั่วทั้งฐานทัพควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ฉากจำลองภายในตัวของ motherboard ที่พวก T260G ต้องเข้าไปกำจัดไวรัส มีลักษณะเป็นโลกสมมุติที่จำลองมาจากเมืองตุ๊กตา



ภาพที่ 4.47: ฉากโลกเสมือนใน motherboard ของ HQ

9. RB3 นอกจาก RB3 จะเป็นตัวร้าย (Villain) ของเรื่องแล้ว ยังเป็นฉากสุดท้ายของเกมด้วย โดยฉากของ RB3 มีลักษณะของเรือรบขนาดใหญ่ ติดตั้งอาวุธทำลายล้างไว้ทั่วทั้งลำ ภายในเป็นฐานทัพหุ่นยนต์ที่มีระบบรักษาความปลอดภัยแน่นหนา นอกจากนี้ภายใน core ของ



RB3 ยังมีลักษณะเป็นโลกเสมือนที่ประกอบด้วยสถานที่จำลองจากธรรมชาติ ได้แก่ ถ้ำ ทะเลทราย และป่า

จากจากทั้งหมดที่ปรากฏในเกม Saga Frontier เนื้อเรื่องของ T260G ผู้วิจัยพบว่าฉากส่วนมากมีการจำลองมาจากสถานที่ในโลกจริง รวมถึงมีการนำชื่อของสถานที่จริงมาใช้ผสมผสานกับฉากที่สร้างจากจินตนาการ เช่น ฉากเมืองในโลกอนาคต หรือฐานทัพหุ่นยนต์ สะท้อนให้เห็นว่าโลกทัศน์ในเกม Saga Frontier เป็นการผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและจินตนาการ รวมถึงยุคสมัยต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งมักจะไม่ปรากฏในเรื่องเล่าต่างๆ ไป

#### 4.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รีเจียนชิพ เป็นพาหนะที่พวก T260G ใช้ในการเดินทางไปมาระหว่างรีเจียน มีรูปร่างมากมายหลายแบบ เป็นสัญลักษณ์ของการผจญภัย และการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ นอกจากนี้รูปร่างของรีเจียนชิพยังเป็นบ่งบอกถึงความเป็นอยู่ของแต่ละรีเจียนอีกด้วย สังเกตได้จากรีเจียนชิพที่เดินทางไปมาระหว่างจังก์และสแครปจะมีรูปร่างคล้ายผึ้งและค่อนข้างเก่า ขณะที่รีเจียนชิพของแมนฮัตตันจะมีรูปลักษณะที่ทันสมัยกว่า

#### 4.2.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

จุดยืนของการเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier มีลักษณะแบบผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 โดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือ T260G ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่ผู้เล่นถือเป็น “ผู้มีส่วนร่วม” ในการเล่าเรื่องด้วย

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier

การเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีเนื้อเรื่องทันสมัยผ่านตัวละครเอกที่เป็นหุ่นยนต์ซึ่งสูญเสียความทรงจำ จึงออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำและปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วง โครงเรื่องที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องมีลักษณะแตกต่างจากไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ต คือไม่ปรากฏพฤติกรรมของตัวโกงซึ่งมักเป็นสาเหตุให้ตัวเอกเดินทางในช่วงต้นเรื่อง นอกจากนี้ในช่วงท้ายยังมีการรวมเอาพฤติกรรมหลักได้แก่ การทดสอบหรือทำงานยากกับการต่อสู้กับตัวโกงเข้าด้วยกัน ซึ่งหากเอาชนะตัวโกงได้ก็เท่ากับการทำงานยากสำเร็จ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ไม่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ในส่วนของ function การกระทำที่พบในเนื้อเรื่องยังคงเป็นพฤติกรรมที่พบในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ได้แก่ การต่อสู้กับตัวโกง การชนะตัวโกง การทำงานยาก และการทำงานยากสำเร็จ ความขัดแย้งที่น่าสนใจซึ่งปรากฏในเนื้อเรื่อง เป็นการ

นำเสนอปัญหาระหว่างชนชั้น คือพ่อค้ากับชนชั้นกลาง(ล่าง) ซึ่งสุดท้ายกลุ่มพ่อค้าก็ต้องพ่ายแพ้ เพราะการรวมพลังของชนชั้นกลาง(ล่าง) ในส่วนของฉากมีลักษณะเป็นปัจจุบัน-อนาคต โดยมีทั้งฉากที่จำลองมาจากของจริง และฉากที่สร้างจากจินตนาการของผู้ผลิต สำหรับแก่นเรื่องที่ผู้วิจัยค้นพบ เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับการรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด เพื่อให้สังคมดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดแบบ functionalism



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 4.3 เกม Breath of Fire 2


Breath of Fire 2 เป็นเกมประเภทสวมบทบาทที่ผลิตโดยบริษัท CAPCOM เมื่อปี ค.ศ. 1996 ให้กับเครื่องเกมในระบบ Super Famicom ต่อมาในปี ค.ศ. 2007 ก็ได้มีการนำกลับมาปรับปรุงทำเป็นซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่อง Gameboy Advance โดยมีการดัดแปลงด้านภาพและรายละเอียดปลีกย่อยบางส่วน ทำให้เล่นได้ง่ายขึ้น


#### 4.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

ริว เด็กชายอายุ 5 ขวบอาศัยอยู่กับพ่อและน้องสาว อยู่มาวันหนึ่งพ่อกับน้องสาวของเขาก็หายตัวไป นอกจากนี้พวกชาวบ้านก็ทำท่าเหมือนจำเขาไม่ได้ ในคืนที่ฝนตก เขาจึงตัดสินใจออกจากหมู่บ้านพร้อมกับโบว์ เด็กกำพร้าเผ่าสุนัข ขณะที่ทั้งคู่เข้าไปหลบฝนในถ้ำแห่งหนึ่ง ก็ถูกสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์เล่นงาน สัตว์ประหลาดตัวนั้นเรียกริวว่า “เด็กที่ถูกกำหนดชะตา” (Destined Child) และบอกว่าจะรอดูวันที่เขาเป็นผู้เปิดประตู ซึ่งในตอนนั้นริวกียังไม่เข้าใจถึงสิ่งที่สัตว์ประหลาดพูด 10 ปีต่อมา ริวและโบว์ทำงานเป็นเรนเจอร์ รับจ้างทั่วไปที่หมู่บ้านโฮมทาวน์ วันหนึ่งโบว์ได้ไปรับงานโจรกรรมสิ่งของมา แต่ยังไม่ทันจะได้ขโมย ก็ถูกขโมยหญิงคนหนึ่งซึ่งตัดหน้าไปก่อน ริวจึงตัดสินใจออกเดินทางตามหาขโมยคนนั้นเพื่อยืนยันความบริสุทธิ์ของเพื่อน ซึ่งการเดินทางนี้ก็ทำให้ชะตาชีวิตของริวต้องเปลี่ยนไปตลอดกาล

ตารางที่ 4.9: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Breath of Fire 2

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพท์
<p>- ริวอาศัยอยู่กับพ่อซึ่งเป็นบาทหลวงชื่อการ์เนอร์ และน้องสาวชื่อยูอา (<math>\alpha</math>) วันหนึ่งยูอาหายออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>) การ์เนอร์จึงสั่งให้เขาออกไปตามหา ริวจึงลองสอบถามคนในหมู่บ้าน ทำให้รู้ว่ายูอาไปเล่นบนเขาหลังหมู่บ้าน (<math>\zeta^3</math>) ริวจึงขึ้นไปบนเขาและได้พบยูอา กับมังกรยักษ์สีขาวที่กำลังหลับอยู่ จู่ๆ ก็มีมอนสเตอร์ปรากฏตัวขึ้น ริวจึงต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อปกป้องยูอา ขณะที่กำลังเสียท่า (H), (J) การ์เนอร์ก็ปรากฏตัวขึ้นและใช้เวทมนต์กำจัดมอนสเตอร์ตัวนั้น (<math>D^8</math>) ยูอาออก</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น (<math>\alpha</math>)</p> <p>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</p>

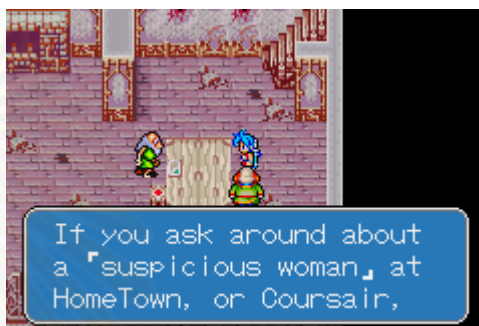
<p>ว่าชอบมาที่นี่เพราะทำให้เธอฝันถึงแม่ พอพูดถึงเรื่องนี้การ์เนอร์ก็นึกถึงเรื่องเมื่อหลายปีก่อนที่มีกองทัพมอนสเตอร์ออกมาจากถ้ำบนเขาและทำร้ายชาวบ้าน แต่ก็มีมังกรสีขาวยปรากฏตัวขึ้นและใช้ร่างของตัวเองปิดปากถ้ำ ทำให้หมู่บ้านพ้นจากภัยพิบัติมาได้ และหลังจากนั้นแม่ของริวและยูอาก็หายตัวไป ขณะที่ทั้ง 3 กำลังจะลงจากเขา ยูอาก็ได้บอกให้ริวลองหลับซักงีบเพื่อจะฝันเห็นแม่แบบเธอบ้าง แต่เมื่อริวหลับตาลงกลับพบกับภาพดวงตาของปีศาจที่น่าเกลียดน่ากลัว เมื่อกลับถึงหมู่บ้านริวก็นึกพบว่าพ่อกับน้องสาวหายตัวไป (<math>\beta^1</math>), (<math>\beta^3</math>) แถมพวกชาวบ้านก็จำเขาไม่ได้ (o) เมื่อกลับไปโบสถ์ซึ่งเคยเป็นบ้านของตัวเองก็พบว่ามีบาทหลวงคนใหม่มาอาศัยอยู่แทน บาทหลวงคนนั้นเห็นว่าริวเป็นเด็กกำพร้า จึงอนุญาตให้อาศัยอยู่ในโบสถ์ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความพยายามที่จะทำลาย (<math>D^8</math>)</li> <li>- สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^1</math>)</li> <li>- สมาชิกคนหนึ่ง of ครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้าน (o)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.48: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- คือนั้นริวรู้จักกับโบว์ เด็กกำพร้าเผ่าสุนัข โบว์ชวนให้ริวหนีออกจากหมู่บ้านนี้ด้วยกัน (Fr) แล้วทั้งคู่ก็ขโมยเทียนไขและออกจากหมู่บ้านไป (<math>A^{21}</math>), (<math>\uparrow</math>) ขณะที่เดินไปซั๊กพักก็เกิดฝนตกหนักทั้งคู่จึงไปหลบในถ้ำ โบว์ใช้เทียนไขที่ขโมยมาจุดให้แสงสว่างและพบกับหางของสิ่งมีชีวิตประหลาด ทั้งคู่ตามหางนั้นไปและได้พบกับสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์ สัตว์ประหลาดตัวนั้นได้ทำร้ายโบว์ ส่วนริวที่เข้าไปต่อสู้ก็ถูกเล่นงานจนบาดเจ็บ (H), (J) แต่สัตว์ประหลาดตัวนั้นก็ไว้ชีวิตริวและบอกว่าจะรอดูวันที่ริวซึ่งเป็น “เด็กที่ถูกกำหนดชะตา” เป็นผู้ “เปิดประตู” ซึ่งตอนนั้นริวยังไม่เข้าใจสิ่งที่สัตว์ประหลาดพูด หลังจากนั้นทั้งคู่ก็ได้รับการช่วยเหลือและพามายังหมู่บ้าน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกและเพื่อนขโมยของ (<math>A^{21}</math>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</li> <li>- ตัวเอกถูกพาไปยังที่หมาย (G)</li> </ul>

<p>โฮมทาวน์ (G)</p>	 <p>ภาพที่ 4.49: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- 10 ปีต่อมา ริวและโบว์ประกอบอาชีพเรนเจอร์ และรับจ้างทั่วไป อยู่มาวันหนึ่ง ทั้งคู่ได้รับการ ให้อำนาจจากมีนาเจ้าหญิงแห่งวินเดียม ให้ช่วยตาม หาลูกหมูที่หายไปชื่อชูชี (a<sup>6</sup>), (B<sup>1</sup>), (M) ริวลอง หาข้อมูลในหมู่บ้าน ทำให้รู้ว่าบนภูเขาฟูบิ มีมอนสเตอร์ที่ชอบจับสัตว์เลี้ยงของชาวบ้านกินเป็น อาหาร (ζ<sup>3</sup>) จึงลองไปตรวจสอบดู และกำจัด มอนสเตอร์ดังกล่าวลงได้ (H), (I) แต่ก็ไม่พบ ตัวชูชี จึงลองเข้าไปอีกฟากของภูเขา (↑) และได้ พบบ้านร้างแห่งหนึ่ง ในบ้านพวกริวพบชายชรา ชื่อโรโรกำลังถูกฝูงแมลงสาบรุมเล่นงาน จึงช่วย กำจัดพวกแมลงสาบให้ (E<sup>7</sup>) โรโรจึงคิดจะตอบ แทนพวกริวด้วยการต้มลูกหมูที่ไปพบมาให้กิน แต่โบว์เห็นปลอกคอของหมูตัวนั้นมีชื่อติดไว้ว่าชู ชี จึงขอลูกหมูตัวนั้นจากโรโรเพื่อนำกลับไปให้มีนา หลังจากคืนชูชีให้มีนาแล้ว (N) พวกริวก้ได้รับ ค่าตอบแทนเป็นเงินจำนวน 500 เหรียญ (W<sup>0</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขาดในรูปแบบอื่นๆ (สัตว์เลี้ยงหาย)(a<sup>6</sup>)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเองถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ(E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ (W<sup>0</sup>)</li> </ul>
<p>- คือนั่นขณะที่ริวกำลังนอนหลับอยู่ เศรษฐีชื่อ คิลกอร์ก็มาขอร้องให้โบว์ช่วยไปขโมยของในบ้าน ของเศรษฐีอีกคนชื่อเทราต์ (M<sup>1</sup>) ซึ่งโบว์ก็รับปาก</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก (M<sup>1</sup>)</li> </ul>



เมื่อริวตื่นขึ้นมาก็พบว่าโบว์หายตัวไปจึงออกตามหา ( $\beta^4$ ) ขณะที่กำลังเดินอยู่ก็ชนเข้ากับเด็กผู้หญิงที่มีปีกเหมือนค้างคาว แต่เด็กผู้หญิงคนนั้นก็รีบหนีไป ริวได้ทราบจากยามบ้านของเทราต์ว่าโบว์เข้ามาขโมยของ และกำลังถูกตามล่าตัวอยู่ ( $\zeta^3$ ) เมื่อกลับถึงห้องโบว์ก็มารออยู่ก่อนแล้วและเล่าให้ฟังว่าเขายังไม่ทันได้ทำอะไรก็ถูกขโมยผู้หญิงที่มีปีกเหมือนค้างคาวซึ่งชนริวเข้า จึงตัดหน้าขโมยของไปก่อน ( $\zeta^3$ ) ริวจึงพาโบว์หนีออกจากเมืองแล้วนำไปฝากไว้ที่บ้านของนีโร ( $\uparrow$ ) แล้วจึงออกตามหาขโมยคนดังกล่าว ( $Pr^2$ ) โดยโบว์แนะนำให้ริวลองไปหาข่าวเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนนั้นที่เมืองโฮมทาวน์หรือคาวแซร์ (Coursair) ทางทิศตะวันตก ( $\uparrow$ )

- เพื่อนของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta^4$ )
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ ) x2
- พวกตัวเอกออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) x2
- ต้องการตัวคนผิด ( $Pr^2$ )



ภาพที่ 4.50: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

- ที่เมืองคาวแซร์ ริวได้ฟังเรื่องของนักสู้หญิงที่ชนะการประลองจากคนในเมือง ( $\zeta^3$ ) จึงอยากจะไปพบเพื่อว่าจะเป็นขโมยที่ตนเองกำลังตามหาอยู่ แต่ตัวสำหรับเข้าลานประลองถูกขายจนหมดเกลี้ยง ริวจึงลองไปหาข้อมูลที่ผับ และได้รับคำแนะนำจากแรนด์ ชายเฝ้าตัวนิ่มที่ทำงานในลานประลองว่า ถ้าอยากจะเข้าไปในลานประลองก็มีอีกทาง คือต้องเป็นคู่ต่อสู้ที่นักสู้หญิงคนนั้น ซึ่งตอนนี้ คู่ต่อสู้คนล่าสุดได้ถูกกำหนดตัวไว้แล้ว เป็นชายชื่อบาบาซึ่งอาศัยอยู่ในป่าแท็คทางทิศเหนือ ( $\zeta^3$ ) ริวจึงเดินทางไปพบบาบาเพื่อขอเข้าประลองแทน ( $\uparrow$ ) และถูกبابาทำการทดสอบฝีมือ ( $D^1$ ) เมื่อได้รับชัยชนะ บาบาก็ได้มอบขวานของเขาให้แก่ริว เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการเข้าสู่ลานประลอง ( $F$ )

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ ) x2
- ตัวเอกออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก ( $D^1$ )
- ตัวเอกได้ของวิเศษ ( $F$ )




ภาพที่ 4.51 : ภาพจากเกม Breath of Fire 2

<p>- ริวกลับไปเมืองคาวแซร์และใช้ชวานของบามาเป็นสัญลักษณ์เข้าสู่การประลอง ทำให้คนอื่นเข้าใจผิดว่าริวคือบามา ในลานประลองออกัสซึ่งเป็นผู้ดูแลได้นัดแนะกับริวว่าจะใช้เข็มพิษเล่นงานแคท (A) ซึ่งเป็นนักสู้หญิงที่ริวต้องประลองด้วย ริวจึงปรึกษากับแรนด์ว่าจะช่วยเธอยังไง แรนด์จึงไปเกลี้ยกล่อมแคทให้ แต่เธอก็ไม่เชื่อ แรนด์จึงขอเงินริวก่อนหนึ่งไปซื้อยาแก้พิษเผื่อไว้และบอกให้ริวช่วยปกป้องแคทระหว่างการต่อสู้ด้วย เมื่อถึงการต่อสู้จริง (<math>H^2</math>) ริวสามารถเอาชนะแคทได้ (<math>I^2</math>) และผลึกเธอให้พ้นจากวิธียของเข็มพิษ (<math>E^7</math>) แคทขอโทษริวที่ไม่ยอมเชื่อเขา และอาสาจะร่วมมือกับริวเพื่อจัดการออกัส (Fr) เมื่อไปถึงห้องของออกัส แรนด์ก็มารออยู่ก่อนแล้ว (Fr) จากนั้นออกัสก็ได้กลายร่างเป็นปีศาจเข้าต่อสู้กับทั้ง 3 คน (H), (I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พฤติกรรมของตัวโกง (A)</li> <li>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</li> <li>- ชัยชนะจากการแข่งขัน (<math>I^2</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.52: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากทั้ง 3 เอาชนะออกัสในร่างปีศาจได้แล้ว ก็เดินทางกลับไปยังบ้านของนีโร (↑) โดยแรนด์ได้อาสาจะช่วยโบว์ซอมแซมบ้านของนีโร ส่วนริวกับแคทก็ย้อนกลับไปเมืองโฮมทาวน์เพื่อตามหาขโมยต่อ (↑) เมื่อถึงโฮมทาวน์ ริวได้มองหาข่าวสารในเมือง และได้รู้ว่าที่โรงเรียนสอนเวทมนตร์ของเมืองก็มีผู้หญิงมีปีกเป็นนักเรียนอยู่ (<math>\zeta^3</math>) ริวและแคทจึงไปที่โรงเรียนและได้พบนักเรียนหญิงคนดังกล่าวกำลังมีเรื่องกับโจร แต่เธอก็ใช้เวทมนตร์เรียกสายฟ้ามาผ่าใส่พวกโจรจนหนีเตลิดเปิดเปิง พวกริวจึงตามเข้าไปใน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑) x2</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (<math>A^{22}</math>)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> </ul>


<p>โรงเรียนเพื่อพูดคุยกับเธอ และได้รู้ว่าเธอชื่อนีน่า ขณะนั้นเองก็มีโจรคนหนึ่งมาบอกว่าได้ลักพาตัว มีน่า น้องสาวของนีน่าไป (A<sup>22</sup>) ถ้าอยากได้ตัวคืน นีน่าต้องตามพวกตนไปที่รังโจรบนภูเขาร็อคโค่ หลังจากทีนีน่าตามพวกโจรไปแล้ว อาจารย์ของนีน่าก็ขอให้พวกเรียวตามไปช่วยนีน่าอีกแรง (B<sup>1</sup>)</p>	 <p>ภาพที่ 4.53: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- ริวกับแคทตามไปถึงรังโจร (↑) ก็พบว่านีน่ากับ มีน่าตกที่นังลำบากจึงเข้าช่วยเหลือ นีน่าใช้เวทมนตร์ทำให้หินถล่มใส่โจกเกอร์ ซึ่งเป็นหัวหน้าของโจร แต่โจกเกอร์ก็แปลงร่างเป็นปีศาจแล้ว ทำลายหินเหล่านั้นลง นีน่าจึงร่วมมือกับพวกเรียวกำจัดโจกเกอร์จนสำเร็จ (Fr), (H), (I) หลังจากนั้นนีน่าก็ตัดสินใจพามีน่ากลับไปส่งที่อาณาจักรวินเดย์ โดยมีพวกเรียวคอยติดตามไปด้วย (↑) เมื่อไปถึงวินเดย์ มีน่าได้แสดงตัวเพื่อให้ทหารยามเปิดทางใต้ดินที่จะเข้าสู่ปราสาท ซึ่งระหว่างทางเป็นคุคใต้ดินที่คุมซังนักโทษ จากการพูดคุยกับพวกนักโทษทำให้เรียวได้รู้เรื่องคำทำนายเกี่ยวกับ ปักสีดำของนีน่าว่าจะนำภัยพิบัติมาสู่อาณาจักร (ζ<sup>3</sup>) เมื่อถึงปราสาทพระราชินีได้ออกมารับมีน่า แต่เมื่อเห็นนีนามาด้วยก็ตกใจ จึงสั่งให้ทหารยามพาพวกเรียวและนีน่าออกนอก (A<sup>23</sup>) ปราสาททันที นีน่าอธิบายว่าเป็นเพราะปักสีดำของเธอจึงทำให้เกิดเรื่องแบบนี้ และขอโทษริวกับแคทที่ทำให้ทั้งคู่ต้องลำบาก ขณะจะออกจากเมือง พวกเรียวพบกับ ลิงตัวหนึ่งมาเร่แสดงมายากลในเมืองวินเดย์ และขอให้เรียวร่วมเล่นด้วย โดยให้เรียวเข้าไปอยู่ในกล่อง แล้วจะเสกให้หายไป แต่หลังจากเล่นจบ ริวก็เกิด</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)  - ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)  - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)  - ตัวเอกชนะตัวโกง (I)  - ตัวเอกออกเดินทาง (↑)  - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)  - ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวขังไว้ (A<sup>23</sup>)  - ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)  - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.54: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>

<p>หายไปจริงๆ แคทโกรธมากจึงจะทำร้ายลิงตัวนั้น แต่ริวกก็โผล่ขึ้นมาจากพื้นดิน ลิงตัวนั้นขอโทษ พวกกริวพร้อมกับแนะนำตัวเองว่าชื่อสแตน และขอติดตามพวกกริวเดินทางไปด้วย (1) จากนั้นริวกได้ลองหาข่าวสารและได้ยินชาวบ้านบอกว่ามีขโมยผู้หญิงซึ่งมีปีกเหมือนค้างคาวหนีไปทางทิศตะวันตก (๕<sup>3</sup>) จึงตัดสินใจไล่ตามไป</p>	 <p>ภาพที่ 4.55: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- พวกกริวเดินทางมาถึงหมู่บ้านคาปิตัน (↑) และพบว่าหมู่บ้านกำลังเกิดเรื่อง เพราะมีเด็กลงไปบ่อน้ำที่แห้ง แต่ไม่กลับขึ้นมา พวกผู้ใหญ่จึงลงไปตามหา แต่ก็ไม่มีใครกลับมาแม้แต่คนเดียว พวกกริวจึงลงไปสำรวจจุดและถูกมอนสเตอร์เข้าเล่นงาน (A) แต่ก็ได้รับการช่วยเหลือจากนักบวชชื่อเรย์ (D<sup>8</sup>) เรย์ได้เล่าสถานการณ์ให้ฟังว่าในบ่อน้ำแห่งนี้มีปีศาจอยู่ จึงขอให้พวกกริวไปช่วยเด็กซึ่งอยู่ด้านในสุดของบ่อน้ำ (D<sup>7</sup>) โดยตนเองจะสู้กับพวกปีศาจที่เป็นลูกกระเจือกเพื่อถ่วงเวลาไว้ให้ ที่ด้านในสุดของบ่อน้ำริวกได้ต่อสู้กับปีศาจเต่า (H), (I) และสามารถช่วยเด็กออกมาได้ (E<sup>7</sup>) เมื่อกำจัดปีศาจเต่าได้ ก็เกิดแผ่นดินไหวและระดับน้ำเพิ่มสูงขึ้นกะทันหัน กลายเป็นคลื่นขนาดใหญ่ไล่หลังพวกกริวมา เรย์เห็นท่าไม่ดีจึงใช้เวทมนตร์สร้างบาเรียด้านไว้ และขอให้พวกกริวตามไปช่วยชาวบ้านคนอื่นๆ ที่ยังอยู่ในบ่อน้ำ (D<sup>7</sup>) หลังจากช่วยชาวบ้านตามคำขอร้องของเรย์แล้ว (E<sup>7</sup>) ทั้งหมดก็ขึ้นจากบ่อน้ำ หลังจากนั้นเรย์ต้องการจะตอบแทนพวกกริว จึงขอให้พาดนไปที่บ้านและจะถ่ายทอดเวทมนต์สำหรับชุบชีวิตให้ พวกกริวจึงเดินทางกลับไปที่บ้านของนีโรอีกครั้ง (↑)</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- พฤติกรรมของตัวโกง (A)</p> <p>- ความพยายามที่จะทำลาย (D<sup>8</sup>)</p> <p>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</p> <p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.56: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>



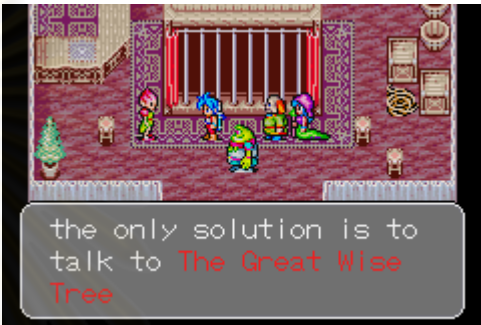
<p>- เมื่อถึงบ้านของนีโร เรย์ก็ให้ริวปรึกษากับเพื่อน ๆ ว่าจะให้ใครเป็นผู้เรียนรู้เวทมนต์ซุบชีวิต หลังจาก เรย์สอนเวทมนต์ให้แล้ว (<math>D^{12}</math>) เขาก็ออกเดินทาง ต่อ ส่วนพวกริวกก็กลับไปหมู่บ้านคาปีตันอีกครั้ง (<math>\uparrow</math>) ที่หน้าหมู่บ้านริวพบหญิงสาวชุดแดงคนหนึ่ง พยายามจะชวนริวเล่นด้วย และขอพาตัวริวไปที่ ป่าทางทิศเหนือ ที่นั่นเธออาศัยอยู่กับยาย และ เล่าให้ริวฟังว่า เธอชื่อซานะ เป็นซาร์แมน ที่ สามารถรวมพลังกับสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ได้ และอยาก ขอให้ริวช่วยเธอทดสอบพลังดังกล่าว (<math>D^7</math>) แต่ เมื่อซานะลองรวมร่างกับริว ก็ทำให้พลังมังกรใน ตัวริวตื่นขึ้นมาจนบ้านของซานะกับยายและป่า ทั้งป่าโดนเผาเป็นจุด ยายของซานะให้ริว รับผิดขอ बदยการหาบ้านใหม่ให้กับพวกตน (<math>D^7</math>) ริวจึงพาซานะกับยายเดินทางไปอยู่ที่บ้าน ของนีโรด้วย (<math>E^7</math>, <math>\uparrow</math>) ทำให้มีผู้อยู่อาศัยเพิ่มมา ขึ้น ยายของซานะจึงแนะนำให้ริวไปตามช่างไม้ที่ เมืองคาปีตันมาช่วยสร้างเมืองให้ใหญ่ขึ้น พวกริว จึงเดินทางไปที่คาปีตันและติดต่อช่างไม้ให้ไป สร้างเมืองที่บ้านของนีโร จากนั้นก็เดินทางต่อ โดยนั่งเรือข้ามแม่น้ำไปอีกฝั่ง (<math>G^2</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรค พวก (<math>D^{12}</math>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (<math>D^7</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (<math>D^7</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.57: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากข้ามแม่น้ำมา พวกริวกก็เดินผ่านป่าแห่ง หนึ่ง ระหว่างที่เดินทางอยู่ พวกริวกก็พบกับยักษ์ ชื่อถอน ที่อ้างว่าตัวเองเป็นเจ้าของ แต่ถูกแม่มด นิมฟ์สาป (a) และขอให้พวกริวไปพบกับเธอเพื่อ หาวิธีถอนคำสาปให้เขาด้วย (<math>B^1</math>) พวกริวจึง เดินทางไปพบกับแม่มดนิมฟ์ เพื่อขอวิธีถอนคำ สาปให้ถอน (<math>E^7</math>) แต่นิมฟ์ไม่ยอมและต่อสู้กับ พวกริว (H), (I) เมื่อเป็นฝ่ายแพ้ เธอจึงยอมบอก วิธีถอนคำสาปให้ คือต้องหาเด็กผู้หญิงไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครถูกสาป (a)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (<math>K^8</math>)</li> </ul>




<p>จูบฉอนในร่างของกบยักษ์ แล้วคำสาปก็จะหายไป ริวจิงพานีน่า(หรือแค้ท) ไปจูบฉอน ทำให้คำสาปถูกทำลาย (<math>K^0</math>) ฉอนต้องการจะตอบแทน จึงแปลงร่างเป็นกบยักษ์พาพวกริวไปที่ปราสาทของตนซึ่งตั้งอยู่กลางทะเลสาบ (<math>\uparrow</math>) ซึ่งขณะนั้นเองบ้านของนีโรก็ได้รับการต่อเติมจนกลายเป็นเมืองขนาดย่อมๆ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</p>  <p>ภาพที่ 4.58: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- เมื่อไปถึงปราสาทไซมาฟอर्थ เหตุการณ์ก็กลับตาลปัตร เมื่อฉอนถูกจับตัวไปขัง (<math>A^{24}</math>) ข้อหาแอบอ้างว่าเป็นเจ้าชาย จากนั้นเจ้าชายตัวปลอม (<math>L^1</math>) ก็ให้เรือไปส่งพวกริวที่นอกปราสาท แต่เปตาเปะ น้องสาวของฉอนก็ทำลายเรือทิ้ง และขอให้พวกริวช่วยฉอนพิสูจน์ตัวเองว่าเป็นเจ้าชายตัวจริง โดยการไปเอาแหวนของราชวงศ์ที่ฉอนมอบให้แม่มดนิมูฟกลับมา (<math>B^1</math>) ริวจิงไปพบกับนิมูฟและนำแหวนกลับมาให้ฉอนนำไปยืนยันกับพระราชินี (<math>E^7</math>) แต่เจ้าชายตัวปลอมก็มีแหวนแบบเดียวกัน เปตาเปะจึงเสนอให้แข่งขันทำอาหาร 3 ชนิด คือ “สลัดแมงสาบ”, “หนอนราดซอสคาราเมล” และ “พุดดิ้งแมลงวัน” (<math>H^2</math>) และขอให้พวกริวช่วยไปหาวัตถุดิบให้จากใต้ดินของปราสาท พวกริวจิงลงไปชั้นใต้ดิน และต่อสู้กับสัตว์ที่จะนำมาใช้เป็นวัตถุดิบทั้ง 3 ตัว (<math>H</math>), (<math>I</math>) x3 และนำมามอบให้กับฉอน (<math>E^7</math>) แต่เมื่อถึงเวลาตัดสิน เจ้าชายตัวปลอมกลับบังคับให้พวกเซฟติดสันให้ฉอนแพ้ ทำให้เปตาเปะโมโหมาก และบอกว่าจะไปก่อดสวิตช์ระเบิดปราสาททิ้งหลัง เมื่อพวกริว</p>	<p>- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง (<math>A^{24}</math>)</p> <p>- ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (<math>L^1</math>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</p> <p>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (<math>H</math>)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (<math>I</math>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</p> <p>- คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย (<math>Ex</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (<math>H</math>)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (<math>I</math>)</p> <p>- สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ (<math>K^7</math>)</p>

<p>ตามไปก็พบว่านอนกับเปตาเปะถูกทำร้าย เจ้าชายตัวปลอมจึงเปิดเผยตัว (Ex) และกลายเป็นปีศาจเข้าต่อสู้กับพวกกริว (H), (I) หลังจากความจริงถูกเปิดเผย ปราสาทไซมาฟอร์ทก็กลับสู่ความสงบ ณอนจึงขอออกเดินทางไปพร้อมกับพวกกริวด้วย ก่อนออกจากปราสาทพวกกริวได้พบกับ แพตตี้ ซึ่งเป็นขโมยที่พวกตัวเองตามหาอยู่ ถูกจับขังรวมกับแมลงสาบในกรง จึงขอตัวเพื่อนำกลับไปยืนยันความบริสุทธิ์ของโบว์ (K<sup>7</sup>)</p>	 <p>ภาพที่ 4.59: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- ริกกลับไปเมืองโฮมทาวน์ (↑) เพื่อนำตัวแพตตี้ไปพบกับเทราต์และยืนยันว่าโบว์ไม่ได้เป็นคนขโมยของในบ้านของเขา (K<sup>4</sup>) จากนั้นคิลกอร์ก็ได้ขอรื่องโบว์ให้ช่วยเข้าไปขโมยของในบ้านเทราต์อีกครั้ง (B<sup>1</sup>) เพราะรู้สึกว่เทราต์มีบางอย่างน่าสงสัย โดยครั้งนี้ริวขอตามไปด้วย ริกกับโบว์ลอบเข้าไปในบ้านของเทราต์ (E<sup>2</sup>) และพบว่าเทราต์ว่าจ้างให้คนไปขโมยของตามที่ต่างๆ และจับคนที่รู้เรื่องนี้มาขังไว้ (Z<sup>2</sup>) เมื่อเทราต์มาพบพวกริกก็แปลงร่างเป็นปีศาจ และเกิดการต่อสู้กันขึ้น แต่พวกกริวสามารถเอาชนะเทราต์ได้ (H), (I) และปล่อยผู้คนที่ถูกขังให้เป็นอิสระ วันต่อมาพวกกริวถูกหัวหน้ากิลด์ของเรนเจอร์เรียกไปพบ และเล่าให้ฟังว่าเกิดเรื่องประหลาดขึ้นที่หมู่บ้านเกท ซึ่งเป็นบ้านเกิดของริก เนื่องจากต้นไม้รอบๆหมู่บ้านเกิดแห้งตายอย่างผิดปกติ และมีคนพบสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์ในละแวกนั้น ริกคิดว่าสัตว์ประหลาดที่ว่าจะต้องเป็นตัวเดียวกับที่เขาพบตอนเด็กๆ หัวหน้ากิลด์จึงมอบหมายให้ริวช่วยจัดการเรื่องนี้ (M) และแนะนำให้ลองไปตามหา “มนุษย์หญ้า” ซึ่งน่าจะช่วยหาสาเหตุของ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- ความโชคร้ายหมดไปเพราะพฤติกรรมที่มาก่อน (K<sup>4</sup>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</p> <p>- ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง (E<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (Z<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (Z<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.60: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>


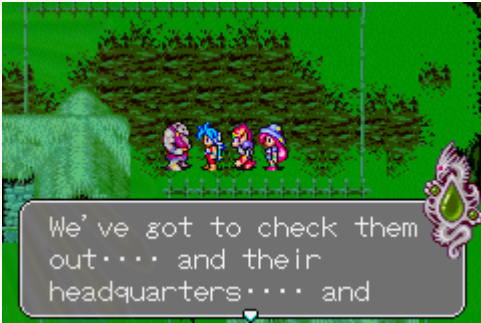
<p>เรื่องนี้ได้ (<math>\zeta^3</math>)</p>	
<p>- ริวออกเดินทางตามหามนุษย์หญ้า (<math>\uparrow</math>) และได้ข้อมูลว่ามีละครละครสัตว์เร่ร่อนคณะหนึ่ง นำมนุษย์หญ้ามาแสดงด้วย แต่ตอนนี้คณะละครสัตว์ดังกล่าวอยู่ที่เมืองทุนลาน ซึ่งตั้งอยู่บนเกาะไกลออกไป พวกริวจึงต้องหาพาหนะที่จะเดินทางไปยังเกาะดังกล่าว (<math>a^6</math>) พวกริวเดินทางไปถึงแหลมปลาวาฬ และรู้ว่าได้แหลมมีปลาวาฬยักษ์หลบอยู่เนื่องจากกลิ่นรูปปั้นประหลาดเข้าไป (<math>\zeta^3</math>) พวกริวจึงลงไปสำรวจรูปปั้นในห้องของปลาวาฬและทำลายรูปปั้นคำสาปทิ้ง (H), (I) ปลาวาฬจึงตื่นขึ้นมา (<math>K^8</math>) และยอมเป็นพาหนะให้พวกริวใช้เดินทางในท้องทะเล (K)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การขาดพาหนะ (<math>a^6</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (<math>K^8</math>)</li> <li>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ปลาวาฬเป็นพาหนะ พวกริวได้ลองตระเวนไปตามสถานที่ต่างๆ (<math>\uparrow</math>) และได้พบกับหลุมทรายปริศนา ซึ่งเป็นที่อยู่ของดีส ผู้เชี่ยวชาญในตำนานซึ่งเคยร่วมมือกับผู้กล้าช่วยโลกไว้เมื่อ 500 ปีก่อน แต่พวกลูกน้องของเธอบอกว่าตอนนี้เธอไม่อยู่บ้าน (<math>\zeta^3</math>) พวกริวจึงลองไปที่โรงเรียนเวทมนตร์ที่เคยเจอกับนี่น่า จึงพบว่าเธอมาเรียนเวทมนตร์เพิ่มเติมที่นี่ และเธอก็ยินดีที่จะร่วมผจญภัยไปกับพวกริว (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul> <div data-bbox="895 1352 1382 1675" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.61: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากได้ดีสเป็นพวกแล้ว พวกริวก็นำดีสไปยังเกาะ ซึ่งเป็นที่ตั้งของเมืองทุนลาน และได้พบคณะละครสัตว์ที่มาเปิดการแสดงอยู่ ซึ่งในนั้นก็มียักษ์มนุษย์หญ้าถูกนำมาแสดงด้วย พวกริวจึงพา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> </ul>



<p>ตัวมนุษย์หญ้าจากหัวหน้าคณะ แต่เขาไม่ยอม ดดยบอกให้เอาเงิน 900,000 เหรียญหรือตัวอุปา รฐป่ามาแลก (M) พวกกริวจึงไปที่ถ้ำใต้หน้าผาริม ทะเล เพื่อจับตัวอุปาฐป่ามาแลกกับมนุษย์หญ้า (N) แต่หัวหน้าคณะฯ กลับแปลงร่างเป็นสัตว์ ประหลาดเพื่อจะกินตัวอุปาฐป่า พวกกริวจึงต่อสู้ เพื่อปกป้องมัน หลังจากนั้นก็ได้มนุษย์หญ้าสปาร์ เขาร่วมกลุ่มด้วย (1) โดยสปาร์ได้พาพวกกริวไป พบกับต้นไม้ยักษ์ปราชญ์เพื่อสอบถามวิธีแก้ไขสิ่ง ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเกท (↑) แต่ดูเหมือนจะสาย เกินไป เพราะต้นไม้ยักษ์ปราชญ์ได้สูญเสียความ ทรงจำทั้งหมด และวิธีจะคืนความทรงจำนั้น จะต้องใช้หมอนแห่งการบำบัดรักษาของเมืองทูน ลาน (a<sup>2</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ (a<sup>2</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.62: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกกริวกลับไปเมืองทูนลาน (↑) เพื่อขอยืม หมอน แต่เนื่องจากชาวทูนลานจะสื่อสารกันด้วย เสียงขลุ่ย จึงคุยกันไม่รู้เรื่อง (a<sup>6</sup>) ชายต่างเมือง คนหนึ่งจึงแนะนำให้พวกกริวไปขอยืมขลุ่ยชั้นดี ของอาณาจักรไฮฟอर्थ เพื่อใช้ในการพูดคุยกับ ชาวเมือง (ζ<sup>3</sup>) พวกกริวจึงเดินทางไปยังไฮฟอर्थ บ้านเกิดของสแตน (↑) ซึ่งขณะนั้นถูกแม่ทัพซัพ พุกภัยยึดอำนาจปกครองอยู่ พวกกริวจึงช่วยกัน กำจัดซัพพุก (H), (I) และได้รับขลุ่ยจากองค์ หลึง (K) จากนั้นพวกกริวก็กลับไปเมืองทูนลาน (↑) เพื่อขอยืมหมอนแห่งการรักษาเยียวยาจาก พระราชาณี แต่พระราชาณีกำลังป่วยหนักเพราะโรค อ้วน (Si) ผู้ดูแลจึงขอให้กริวไปตามผู้วิเศษชื่อ แก็ดซึ่งอยู่บนภูเขามาโอบรับนเกาะทางเหนือมา ช่วยรักษาราชาณี (a<sup>2</sup>) แก็ดจึงใช้เวทมนตร์ส่งพวก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- การขาดเครื่องมือสื่อสาร (a<sup>6</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ความขาดแคลนเรื่องเครื่องมือสื่อสารหมดไป (K)</li> <li>- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Si)</li> <li>- การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ (a<sup>2</sup>)</li> </ul>



<p>ริวเข้าไปกำจัดเชื้อโรคในร่างของราชินี จนพระราชินีก็กลับมาเป็นปกติ (Cu) และมอบหมอนแห่งการรักษาเยียวยาให้แก่พวกริว (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การหายจากโรคภัย (Cu)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- หลังจากใส่หมอนแห่งการรักษาเยียวยามาแล้ว พวกริวก็กลับไปหาต้นไม้แห่งนักปราชญ์ (↑) เพื่อช่วยฟื้นความทรงจำ และได้พบว่าความทรงจำของต้นไม้ปราชญ์ถูกปีศาจอรุฮาเมลดไป พวกริวจึงกำจัดอรุฮาเมลด (H), (I) และทำให้ความทรงจำของต้นไม้ปราชญ์กลับคืนมา หลังจากนั้นต้นไม้ปราชญ์ก็ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับเผ่าพันธุ์มังกร ปีศาจ และอสูรกายซึ่งน่าจะเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่หมู่บ้านเกทให้ พวกริวฟัง นอกจากนี้ยังแนะนำให้พวกริวลงไปทางใต้ ซึ่งที่นั่นมีกลุ่มคนที่รวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับปีศาจอยู่ (ζ<sup>3</sup>) พวกริวจึงเดินทางต่อไปยังทิศใต้ จนถึงหุบเขาแห่งหนึ่ง (↑) แต่ก็พบกับกลุ่มหมอกหนาทำให้ไม่สามารถไปต่อได้ คนเดินทางในละแวกนั้นบอกว่าหมอกเหล่านี้ลอยมาจากหอคอยแห่งฟากฟ้าที่ตั้งอยู่กลางทะเล พวกริวจึงไปที่นั่นเพื่อหาต้นตอของหมอก (↑) และได้พบกับสไปเดอร์แมนแห่งลมที่เป็นซึ่งเธอได้บอกว่าที่ปล่อยหมอกเล่นก็เพื่อแก้เซ็ง ริวจึงขอให้เธอช่วยหยุดปล่อยหมอก (E) เพื่อให้คนสามารถสัญจรไปมาได้ ซึ่งสไปเดอร์แมนก็ฟังแต่โดยดี (F<sup>o</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>o</sup>)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4.63: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากออกจากหุบเขา พวกริวก็นพบกับหมู่บ้านฟาร์มซึ่งเป็นบ้านเกิดของแรนด์ เมื่อไปที่บ้านของแรนด์ ก็พบว่าเดซี่แม่ของแรนด์กำลังโมโหคนของศาสนาเววาที่มาติดต่อขอซื้อบ้านของเธอไปทำเป็นโบสถ์ พวกริวพักค้างคืนที่บ้านของแรนด์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกถูกใช้งาน (M) x2</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>





<p>และถูกเดซี่ใช้ให้ทำความสะอาดสวน และใช้ให้ไปขอพรที่วัดของศาสนานามันด้า เพื่อให้การเกษตรได้ผลผลิตดี (M) x2, (N) x2 เมื่อกลับจากวัด พวกวีรก็พบว่าเดซี่หายตัวไป แต่มีคนของศาสนาเอวามาที่บ้านและมอบจดหมายของเดซี่ให้แรนด์ ซึ่งมีใจความว่าเธอเปลี่ยนใจไปนับถือศาสนาเอวา และยกที่ดินผืนนี้ให้สร้างโบสถ์ส่วนตัวเธอตอนนี้กำลังเดินทางไปโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวา แต่แรนด์ไม่เชื่อจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H), (I) จู่ๆ นักบวชเรย์ซึ่งเคยพบกับพวกวีรที่หมู่บ้านคาปีตันก็ปรากฏตัวขึ้นและยืนยันว่าเรื่องเดซี่เป็นความจริง แรนด์ยืนยันว่าไม่เชื่อเรื่องนี้เด็ดขาด และต้องการจะไปโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวาเพื่อตรวจสอบเรื่องนี้ แต่เนื่องจากโบสถ์ตั้งอยู่บนเกาะที่มีหน้าผาล้อมรอบ และไม่มีชายหาดที่ปลาวาฬจะสามารถไปส่งพวกวีรได้ จึงต้องหาพาหนะอื่นที่บินได้แทน (a<sup>6</sup>)</p>	<p>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.64: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>  <p>ภาพที่ 4.65: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- ทั้งหมดกลับไปปรึกษากันที่เมืองโฮมทาวทาวน์ชิพ (บ้านของนีโร) (↑) นีโรบอกกับวีรว่าถ้าเธอสามารถแปลงร่างเป็นนกกยักษ์ ก็จะสามารถพาทุกคนบินไปยังเกาะที่ตั้งของโบสถ์ได้ แต่เธอจำเป็นต้องใช้สัญลักษณ์แห่งปีกที่อยู่ในปราสาทวินเดียมเพื่อแปลงร่าง (ζ<sup>3</sup>), (a<sup>2</sup>) พวกวีรพานีนากลับไปที่วินเดียม ในปราสาทนีน่าขอให้พระราชินีเปิดทางลงสู่ชั้นใต้ดินเพื่อไปเอาสัญลักษณ์แห่งปีก ซึ่งนีน่าจะต้องเข้ารับการทดสอบเพียงลำพัง โดยการต่อสู้กับการ์เดียนที่เป็นผู้พิทักษ์สัญลักษณ์ (H) หลังจากเอาชนะได้ (I) การ์เดียนจึงมอบสัญลักษณ์แห่งปีกให้นีน่า (F) ในคืนก่อนทำพิธีแปลงร่าง มีน่าน้องสาวของนีน่าก็ขโมย</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- การไม่มีของวิเศษ (a<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</p>

<p>สัญลักษณ์แห่งปีกไป เพราะรู้ว่าถ้าฉันนำกลายเป็นนกยักษ์แล้ว จะไม่สามารถกลับเป็นมนุษย์ได้อีก เธอจึงยอมเสียสละโดยการแปลงร่างเป็นนกยักษ์ เพื่อเป็นพาหนะให้พวกพี่สาว (K)</p>	 <p>ภาพที่ 4.66: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- พวกทริวโดยสวามีนำที่กลายเป็นนกยักษ์มายังเมืองเอวาเรลที่ตั้งโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวา (↑) และพบว่าผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองมีอาการแปลกๆ เหมือนคนเสียสติ และมีพลังลึกลับบางอย่าง ทำให้พวกทริวไม่สามารถออกจากเมืองได้ ขณะที่กำลังลำบาก พวกทริวก็ได้รับการช่วยเหลือจากคลาริส สายลับของกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา คลาริสได้ช่วยพวกทริวหนีออกจากเมือง (K<sup>2</sup>) และบอกให้ไปพบกับไทก้า ซึ่งเป็นหัวหน้ากลุ่มของตน ที่หมู่บ้านก๊อตแลนด์ซึ่งอยู่ทางใต้ของหมู่บ้านฟาร์ม (ζ<sup>3</sup>) หลังออกจากเมือง พวกทริวก็ไปที่ก๊อตแลนด์ตามคำแนะนำของคลาริส (G<sup>4</sup>) และได้พบกับไทก้าซึ่งเป็นหัวหน้ากลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา ไทก้าบอกพวกทริวว่าตอนนี้พวกตนกำลังขาดแคลนเรื่องกำลังอาวุธ ซึ่งมีคนคอยให้การสนับสนุนอยู่ แต่ผู้ให้การสนับสนุนคนนั้นได้ไปที่สุสานแห่งจอมโจร จนบ้านนี้ก็ยังไม่กลับ จึงอยากให้พวกทริวไปช่วยเขากลับมา (M) พวกทริวจึงเดินทางไปที่สุสานแห่งจอมโจร (↑) และช่วยแพตตี้ ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนด้านการเงินของไทก้ากลับมา (N)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (K<sup>2</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.67: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- วันต่อมาทริวกับไทก้าได้ยกพวกไปถล่มโบสถ์ของ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p>

<p>ศาสนาเอวาที่อยู่ทางใต้ของก๊อตแลนด์ (↑) แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าบาทหลวงแมนสัน ซึ่งเป็นผู้ดูแลได้หายตัวไป แคทู้สึกโมโห จึงพาดฐานรูปปั้นจนแตก และพบว่ามีทางลับลงไปชั้นใต้ดิน พวกกริวจึงลงไปสำรวจและพบกับบาทหลวงแมนสันที่กลายเป็นปีศาจ พวกกริวจึงกำจัดแมนสัน (H), (I) และช่วยชาวบ้านที่ถูกคุมขังออกมา หลังจากนั้นไทก้าก็ได้วางแผนปลอมตัวเป็นแมนสันเพื่อเข้าร่วมพิธีที่โบสถ์ใหญ่ และหาโอกาสจัดการกับฮาบารุค ซึ่งเป็นผู้นำของศาสนาเอวา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.68: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าวันต่อมาพวกกริวและไทก้าเดินทางไปยังเมืองเอวาเรล (↑) และพบว่าคลาริสได้หายตัวไป ไทก้าสันนิษฐานว่าน่าจะถูกล่ามจับตัวไปทั้งหมดจึงไปที่โบสถ์และพบว่าคลาริสถูกจับตัวมาจริงๆ ไทก้าจึงเปิดเผยตัวและออกไปช่วยคลาริส แต่ทั้งคู่ก็ถูกล่ามจับตาย (<math>\beta^1</math>) พวกกริวจะเข้าไปจัดการกับฮาบารุค แต่ก็ถูกเรย์ขัดขวางโดยการแปลงร่างเป็นมังกรมาสู้กับพวกกริว ระหว่างการต่อสู้ พลังของโกเซอร์ดราก้อนในตัวกริวก็ตื่นขึ้น และสามารถเอาชนะเรย์ได้ (H), (I) จากนั้นพวกกริวก็ไล่ล่าฮาบารุคต่อ และได้พบกับเดซี่ที่ถูกจับมาขังไว้ แต่เดซี่ก็ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อช่วยชีวิตแรนด์จากกับดักของฮาบารุค (<math>\beta^2</math>) พวกกริวติดตามฮาบารุคไปถึงห้องควบคุมระบบและพบชายชราคนหนึ่งถูกนำตัวใส่ไว้ในเครื่องกลประหลาด จึงทำลายเครื่องกลดังกล่าวเพื่อช่วยชายชราออกมา (H), (I) หลังจากนั้นโบสถ์ก็เกิดการถล่ม ชายชราจึงทำการรวบรวมพวกกริวกลับไปยังเมืองทาวนิช (G) หลังจากการพูดคุยทำให้รู้ว่าชายชรายุ่ก็คือการ์เนอร์พ่อของกริว ซึ่งถูกจับตัว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ความตายของตัวละครอื่นๆ (<math>\beta^1</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ความตายของแม่(ของตัวละครอื่น) (<math>\beta^2</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.69: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>



<p>ไปเมื่อ 10 ปีก่อน และการ์เนอร์ได้ขอร้องให้ริวรีบไปที่หมู่บ้านเกท ก่อนที่จะเกิดเรื่องร้ายขึ้นเหมือนสมัยก่อน</p>	
<p>- พวกริวเดินทางไปยังหมู่บ้านเกท (↑) และพบว่าชาวบ้านกำลังจะวางระเบิดใส่มังกรที่ปิดปากถ้ำ เพราะเข้าใจว่ามังกรเป็นตัวดูดพลังจากต้นไม้รอบๆ หมู่บ้าน ผลจากการระเบิดทำให้มังกรยกขาสองข้างที่ปิดทางเข้าถ้ำออก และมีปีศาจจำนวนมากหลุดออกมา บาทหลวงฮัลด์ค်ไม่รู้จะทำยังไง จึงขอให้ริวไปตามหาแพตตี้ ที่สามารถคุยกับมังกรรู้เรื่องมาช่วยคุยกับมังกรเพื่อหาวิธีแก้ไข (M)</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</p>  <p>ภาพที่ 4.70: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- พวกริวออกตามหาแพตตี้ตามสถานที่ต่างๆ สุดท้ายก็มาพบเธอที่หมู่บ้านทาวนิช จึงเล่าเรื่องมังกรที่หมู่บ้านเกทให้เธอฟัง แพตตี้จึงรีบไปที่หมู่บ้านเกททันที หลังจากจากนั้นพวกริวก็ต้องเสาะหาพาหนะใหม่ เนื่องจากไม่สามารถเรียกนกยักษ์ได้ (a<sup>6</sup>) เพราะปีศาจที่หลุดออกมาคอยก่อกวน พวกริวจึงไปขอความช่วยเหลือจากวิศวกรหญิงชื่อ เอซึชิ ที่หมู่บ้านกันซึให้ช่วยทำการดัดแปลงเมืองทาวนิชจนกลายเป็นเมืองลอยฟ้า โดยมีการ์เนอร์ที่ใช้ร่างของตนเองคอยควบคุมให้ (K)</p>	<p>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</p> <p>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</p>  <p>ภาพที่ 4.71: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากนั้นพวกริวก็อาศัยเมืองลอยฟ้าบินกลับไปหมู่บ้านเกท และได้พบแพตตี้กำลังพูดคุยกับมังกร ขณะนั้นบาทหลวงฮัลด์ค်ก็กลายเป็นฮาบารุก และบอกว่าการจะเปิดประตูผนึกต้องใช้ชีวิตของคนที่มีสายเลือดเผ่ามังกร</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ผู้วิเศษตั้งคำถามกับตัวเอก (D<sup>2</sup>)</p>

<p>(<math>\zeta^3</math>) แต่ริวแข็งแกร่งเกินไป ดังนั้นเขาจะใช้ชีวิตของแพตตีในการเปิดผนึกประตู แพตตีตะโกนร้องเรียกพี่ชายให้ช่วย ริวจึงรู้ว่า จริงๆ แล้วแพตตีก็คือคุณาน้องสาวของตัวเอง ขณะที่ฮาบารุกจะทำร้ายแพตตี มังกรก็ได้ช่วยเธอเอาไว้ พวกริวจึงเข้าต่อสู้และกำจัดฮาบารุกลงได้ (H), (I) เมื่อฮาบารุกตาย มังกรก็อธิบายให้ริวฟังว่าผนึกที่ตนทำไว้กำลังอ่อนแอ และพวกริวมีทางเลือกสองทางคือปล่อยให้ตนทำหน้าที่เฝ้าประตูอยู่แบบนี้ หรือจะให้ปลดผนึกแล้วพวกริวไปจัดการกับต้นเหตุของความชั่วร้ายที่อยู่อีกฟากของประตู (<math>D^2</math>) เมื่อริวเลือกอย่างหลัง มังกรจึงกลายร่างเป็นมนุษย์ผู้หญิงและสละชีวิตของตนเองเพื่อเปิดประตูให้พวกริว</p>	 <p>ภาพที่ 4.72: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- อีกด้านของถ้ำมีชื่อว่า อินฟินิตี้ มีลักษณะเป็นหอคอยทอดยาวลงไปได้ดิน พวกริวต้องฝ่าฝูงปีศาจจำนวนมากลงไปจนถึงเมืองของเผ่ามังกรโดโลกานี้ (<math>\uparrow</math>) ที่นั่นริวได้รู้ความจริงว่ามังกรสีขาวที่ปกป้องประตูนี้มาตลอดก็คือวาเลรี มารดาของตน รวมถึงเรื่องของเดสเอวาน ซึ่งเป็นต้นตอของความชั่วร้ายทั้งหมด และอาศัยชื่อศาสนาเอวาบังหน้า ในการดูถูกสิ้นหลังจากมนุษย์ที่ศรัทธา (<math>\zeta^3</math>) จากนั้นริวก็ไปพบกับนักปราชญ์ของเผ่ามังกร และรับการทดสอบ (<math>D^1</math>), (<math>E^1</math>) โดยในการทดสอบ ริวจะต้องสละชีวิตเพื่อน 1 คนเพื่อแลกกับเวทมนตร์ อันพิณี ที่จะใช้กำจัดเดสเอวาน ซึ่งเพื่อนๆ ทุกคนก็ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อริว แต่ริวก็นึกเสียดาย ทำให้นักปราชญ์ของเผ่ามังกรได้เห็นพลังแห่งมิตรภาพของพวกริว (<math>D</math>)/(7) และมอบเวทมนตร์อันพิณีให้ หลังจากได้เวทมนตร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (<math>D^1</math>)</li> <li>- ได้รับการทดสอบอย่างหนัก (<math>E^1</math>)</li> <li>- ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอก (<math>D^{12}</math>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้ของขวัญพิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> </ul>



<p>อันฟินี มาแล้ว พวกกริวก็ลงไปยังที่อยู่ของเดสเอวาน (↑) และได้พบกับบัลบารอย สัตว์ประหลาดที่เคยทำร้ายกริวกับโบว์เมื่อ 10 ปีก่อน กริวได้ต่อสู้กับบัลบารอยเพียงลำพังและสามารถเอาชนะได้ (H), (I) ก่อนที่จะตายบัลบารอยได้กล่าวชมเชยกริว และมอบแหวนวิเศษให้เป็นของขวัญ (F) หลังจากกำจัดบัลบารอยพวกกริวก็ได้พบกับเดสเอวานซึ่งดูคลั่งความชั่วร้ายของมนุษย์จนกลายร่างเป็นปีศาจอัปลักษณ์ขนาดยักษ์ พวกกริวต่อสู้และสามารถเอาชนะเดสเอวานได้ (H), (I) ก่อนที่จะกลับสู่โลกมนุษย์หัวหน้านักปราชญ์ของเผ่าได้บอกกับกริวว่า เขาเชื่อว่าจะเติมเต็มโชคชะตาของตนเอง ทำให้กริวคิดถึงได้ว่า จริงๆ แล้วเดสเอวานยังไม่ตาย เพียงแต่ผู้การจำศีลเพื่อรอเวลาคืนชีพอีกครั้ง กริวจึงคิดที่ทำแบบแม่ของตน คือกลายร่างเป็นมังกรและปิดปากถ้าเอาไว้ แต่การ์เนอร์พ่อของกริวก็ได้บังคับเมืองลอยฟ้าทาวนชิฟให้มาล้อมภูเขาเพื่อปิดปากถ้าแทน ทำให้กริวไม่ต้องแปลงร่างเป็นมังกรและได้กลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ( ↓ ), (Hp)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน ( ↓ )</li> <li>- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.73: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>  <p>ภาพที่ 4.74: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>  <p>ภาพที่ 4.75: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
---	--

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Breath of Fire 2 เปรียบเทียบกับของพรอเพิร์ต

ไวยากรณ์นิทานของเกม Breath of Fire 2 มีฟังก์ชันการกระทำอยู่เป็นจำนวนมาก แต่หากพิจารณาเฉพาะส่วนหลักๆ จะพบว่า เหตุการณ์เริ่มต้นจาก

- การเล่าความเป็นมาของตัวละครเอกในวัยเด็ก ( $\alpha$ )

- การกระทำของตัวโกง (A)
- พ่อและน้องของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta$ ) ผู้คนในหมู่บ้านจำตัวเอกไม่ได้ (o)
- ตัวเอกเดินทางออกจากบ้าน ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกถูกตัวโกงทำร้ายจนบาดเจ็บ (J) และได้รับการช่วยเหลือ (G)
- ตัวเอกเติบโตขึ้นและออกผจญภัยอีกครั้ง ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกพบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะปีศาจจำนวนมาก (H), (I)
- ตัวเอกทำงานยากต่างๆ (M), (N)
- ตัวเอกรู้ชาติกำเนิดของตน ( $\zeta^3$ )
- ตัวเอกได้รับการทดสอบจากผู้พิเศษและเรียนรู้เวทมนตร์ (D)
- ตัวเอกกำจัดตัวโกง (H), (I)
- ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในตอนท้ายของเรื่อง ( $\downarrow$ )

ซึ่งหากนำ function ที่ปรากฏมาเรียงต่อกัน จะมีลักษณะดังนี้

$$\alpha A \beta o \uparrow Fr J G \uparrow [H I] [MN] \zeta^3 D H I \downarrow$$

หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอพท์ คือ

$$\begin{array}{cccccccccccc} A & B & C & \uparrow & D & E & F & G & H & J & I & K & \downarrow & Pr - Rs^* & L & Q & Ex & T & U & W^* \\ & & & & & & & & & & & & & & L & M & J & N & K & \downarrow & Pr - Rs \end{array}$$

จะพบว่าในช่วงแรกมีลักษณะใกล้เคียงกัน คือเริ่มจากการกระทำของตัวโกง (A) ที่ทำให้พ่อและน้องของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta$ ) และคนในหมู่บ้านจำตัวเอกไม่ได้ (o) จึงเป็นเหตุให้ตัวเอกต้องเดินทางออกจากบ้าน ( $\uparrow$ ) หลังจากนั้นก็จะมีการต่อสู้กับตัวโกง การทำงานยาก และ function ที่สำคัญที่สุด คือการได้รับข้อมูลข่าวสาร ( $\zeta^3$ ) ซึ่งทำให้ตัวเอกรู้ความเป็นมาของตนเอง

รวมถึงหน้าที่สำคัญ และการได้พบกับผู้วิเศษเพื่อเรียนรู้เวทมนตร์ไปจัดการกับตัวโกงในตอนท้ายของเรื่อง (H-I) ก่อนที่จะกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (↓)

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย ได้แก่ การได้รับข้อมูล (G) ปรากฏ 20 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอกชนะตัวโกง (I) ปรากฏ 23 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ (↑) พบ 32 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ปรากฏ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สังเกตได้จากการที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ในเกม Breath of Fire 2 มี ฟังก์ชันพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอพท์จำนวน 11 อย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือฟังก์ชันแบบ convention คือเป็นพฤติกรรมดั้งเดิมตามโครงสร้างของพรอพท์ แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดปลีกย่อยต่างไปจากเดิม และ ฟังก์ชันแบบ invention คือฟังก์ชันใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม ได้แก่

- ตัวเอกและเพื่อนขโมยของ (A<sup>21</sup>) พฤติกรรมการขโมย แต่เดิมเป็นพฤติกรรมของตัวโกง ตามเนื้อเรื่องตัวเอกคือริวและโบว์เพื่อนในวัยเด็กซึ่งเป็นเด็กกำพร้าขโมยเทียนไขออกจากโบสถ์เพื่อใช้ส่องไฟแสงสว่างในเวลากลางคืน เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของเด็กซึ่งขาดการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ว่าอาจกระทำความผิดได้โดยง่าย

- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก (M<sup>1</sup>) ในไวยากรณ์นิทานของพรอพท์ งานยากมักเป็นภารกิจของตัวเอก ตามเนื้อเรื่อง โบว์ เพื่อนของตัวเอกถูกใช้ให้ไปขโมยของ แต่ไม่

สำเร็จ ต่อมาตัวเอกได้ร่วมมือกับเพื่อนทำงานขึ้นเดิมจนสำเร็จ (N) พฤติกรรมดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นข้อดีของการทำงานเป็นหมู่คณะ

ในนิทานบางเรื่องก่อนที่ตัวเอกจะถูกใช้ให้ไปทำงานยาก มักมีคนที่ถูกใช้ไปทำแทนตัวเอกก่อน และไม่ประสบความสำเร็จ แล้วตัวเอกมักถูกใช้เป็นคนที่ 3 และทำสำเร็จเสมอ เช่น เทพนิยายกริมม์ เรื่อง นกทองคำ ที่พระราชาสั่งให้โอรสองค์โตกับองค์รองออกไปตามหานกทองคำ แต่ไม่สำเร็จ แต่เมื่อสั่งให้โอรสองค์เล็กออกไปตามหา ก็ประสบความสำเร็จ เป็นต้น

- เพื่อนของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta^4$ ) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อโบว์ออกไปรับจ้างทำงาน แต่กลับหายตัวไป ริวจึงออกตามหา แต่เดิมพฤติกรรมการหายตัวในไวยากรณ์ของพรอพพ์ จะเกิดกับพ่อแม่พี่น้องของตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่องในเกมสวมบทบาท บางครั้งตัวละครที่หายตัวไปอาจเป็นเพื่อนของตัวเอกก็ได้ และเมื่อเกิดพฤติกรรมดังกล่าวขึ้น ตัวเอกก็จะต้องรีบออกตามหาเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของมิตรภาพ

- ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก ( $A^{22}$ ) และ ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง ( $A^{24}$ ) พฤติกรรมแรกเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มโจรจับตัวน้องสาวของนีน่า ซึ่งเป็นเพื่อนของริวไป ส่วนพฤติกรรมต่อมาเกิดขึ้นเมื่อณอน ซึ่งเป็นเพื่อนของริว ถูกเจ้าชายกบตัวปลอมจับไปขังคุก ซึ่งทั้ง 2 พฤติกรรมแม้ไม่ได้เกิดกับตัวเอก แต่ก็เกิดกับเพื่อนและญาติพี่น้องของเพื่อน การที่ตัวเอกไปช่วยจึงเป็นการสะท้อนให้เห็นคุณธรรมและความมีน้ำใจของตัวเอก

- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวจับได้ ( $A^{23}$ ) พฤติกรรมการจับได้ แต่เดิมเป็นพฤติกรรมที่ตัวร้ายทำกับตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่อง นีน่า เพื่อนของตัวเอกถูกครอบครัวจับได้เนื่องจากมีปีกสีดำ จึงถูกกล่าวหาว่าเป็นตัวกาลกิณี พฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะคล้ายนิทานไทย เช่น สังข์ทอง ที่ตัวเอกเกิดมาจากรูปร่างผิดมนุษย์ จึงถูกใส่ความเป็นตัวกาลกิณีและขับออกจากเมือง นอกจากนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์เรามักไม่ยอมรับสิ่งที่แตกต่างหรือแปลกแยกจากตนเอง

- ผู้เชี่ยวชาญคาถาอาคมให้ตัวเอก ( $D^{12}$ ) เป็น function ที่เกิดขึ้น 2 ครั้ง ครั้งแรกคือตอนที่นักบวชเรย์สอนเวทมนตร์ให้พวกริวเพื่อตอบแทนที่ช่วยชีวิตชาวบ้าน และครั้งที่ 2 คือตอนที่ริวได้รับการสอนเวทมนตร์อันพิเน่จากนักปราชญ์ของเผ่ามังกรเพื่อไปกำจัดเอสเอวาน ตามไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์ พฤติกรรมของผู้เชี่ยวชาญจะเน้นการช่วยเหลือหรือการให้ของวิเศษแก่ตัวเอก แต่จะไม่มีการสอนวิชาหรือเวทมนตร์ให้ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะคล้ายคลึงกับการที่ตัว



เอกในนิทานไทยไปเรียนวิชากับพระฤๅษี และยังสะท้อนให้พัฒนาการด้านความสามารถของตัวละครอีกด้วย

- ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก ( $L^1$ ) การปลอมตัวตามไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ตตัวโกงมักจะปลอมเป็นตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏในเกม ตัวโกงได้ปลอมเป็นณอน ซึ่งเป็นเพื่อนของตัวเอกซึ่งมีศักดิ์เป็นเจ้าชาย เพราะหวังจะอุปสมบทและอาณาจักรสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมปลอมตัวนี้มีแรงจูงใจมาจากความละโมภของคนที่ต้องการทรัพย์สินของผู้อื่น เช่นในนิทานไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ที่นางอ้ายปลอมตัวเป็นนางเอื่อยก็เพราะหวังจะได้อยู่อย่างสุขสบายและเป็นมเหสีของพระราชา

- ความตายของตัวละครอื่นๆ ( $\beta^4$ ) พฤติกรรมการตายที่พบในไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ตมักเกิดกับตัวละครที่มีความผูกพันกับตัวเอก เช่น พ่อกับแม่ แต่ตามเนื้อเรื่องในเกมพบว่ามี การตายอีกลักษณะ คือความตายของตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ช่วย คือ ไทก้า ซึ่งเป็นผู้นำกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา ซึ่งหลังจากการตายของไทก้า ตัวเอกก็เกิดความเสียใจไม่ต่างจากการตายของการตายของพ่อแม่ สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครในเกมสวมบทบาท มีความผูกพันกับผู้คนมากมาย เช่นเดียวกับชีวิตของคนปกติในโลกแห่งความเป็นจริงและความตายยังเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นกับใครก็ได้

นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบพฤติกรรมที่ไม่เคยปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอเพิร์ตอีก 3 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการเดินทาง เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวหิวหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”

- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Si) และการหายจากอาการป่วย (Cu) พฤติกรรมการเจ็บป่วยเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะร่วมของการขาดแคลน (a) และการทำงานยาก (M) เนื่องจากเมื่อมีคนเจ็บป่วย ตัวเอกก็จะต้องหาทางรักษาโดยการไปหาหมอหรือผู้เฒ่ามาช่วยเหลือ จึงจะหายจากการป่วยขณะเดียวกันก็ถือว่าเป็นการทำงานสำเร็จ (N) ด้วย พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการสะท้อนแนวคิดเรื่องการเจ็บไข้ได้ป่วยและการรักษาว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นควบคู่กัน และการรักษาหรือการแก้ปัญหาหนึ่งจะต้องดำเนินการอย่างถูกต้อง จึงจะสามารถผ่านพ้นสถานการณ์นั้นไปได้



สำหรับพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อพวกวิต้องไปขอเืมหมอนแห่งการรักษายี่วยจากเมืองทูลาน แต่พระราชินีของเมืองป่วยด้วยโรคฉัวน พวกวิจึงต่อไปตามหาผู้วิเศษมาช่วยรักษา

- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp) สำหรับฟังก์ชันนี้มีลักษณะเดียวกับอีก 2 เกม ที่ผู้วิจัยได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ แต่มีที่มาจากต่างกัน เพราะถึงแม้ตัวเอก(วิ)จะเป็นชาย และมีเพื่อนที่เป็นหญิงในกลุ่มถึง 2 คน คือนีน่าและแค้ท แต่วิก็เห็นทั้งคู่เป็นเพื่อนและคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยไม่มีเรื่องชู้สาวเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นการสะท้อนเห็นความรักอีกแง่มุมหนึ่ง คือความรักแบบเพื่อน

จากการวิเคราะห์โครงสร้างตามเนื้อเรื่องยังพบอีกว่ามีพฤติกรรมหลายอย่างที่ถอดแบบมาจากนิทานโดยตรง เช่น การที่ให้หญิงสาวจุมพิตกบเพื่อแก้คำสาป ซึ่งตรงกับนิทานเรื่องเจ้าชายกบ หรือการที่ตัวละครถูกขับไล่ออกจากเมืองเพราะมีรูปลักษณะที่ผิดไปจากคนอื่น ก็เป็นพฤติกรรมเดียวกันกับในนิทานไทย เรื่องสังข์ทอง เป็นต้น

#### 4.3.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องในเกม Breath of Fire 2 คือ “มิตรภาพเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่และนำมาซึ่งความสำเร็จ” โดยแก่นเรื่องนี้ได้สะท้อนผ่านตัวเอกคือวิและเพื่อนๆ โดยในเนื้อเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวจะต้องเผชิญกับวิกฤตระหว่างการผจญภัย แต่ตัวเอกก็จะคอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ จนสามารถผ่านวิกฤตินั้นมาได้ ทำให้ในตอนท้าย เพื่อนทุกคนก็ยินดีสละชีวิตเพื่อตัวเอก

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องดังกล่าว เป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของเพื่อนในอุดมคติที่มนุษย์พึงมี หรือที่เรียกว่า “กัลยาณมิตร” หมายถึง เพื่อนแท้ หรือเพื่อนตาย ที่สามารถสละชีวิตให้กันได้ โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ซึ่งเป็นเพื่อนลักษณะนี้หาได้ยากในโลกแห่งความเป็นจริง

#### 4.3.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในเนื้อเรื่องของเกม Breath of Fire 2 พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.10: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Breath of Fire 2**

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ริวกับเดสเอวาน	- เดสเอวานเป็นปีศาจที่เกิดจากความชั่วร้าย ต้องการจะครอบครองโลกจึงทำให้สมุนปีศาจปลอมตัวเป็นมนุษย์ไปเผยแพร่ศาสนาเอวา เพื่อดูดกลืนพลังจากมนุษย์ ส่วนริวเป็นเผ่ามังกรที่รักความยุติธรรม อีกทั้งสมุนของเดสเอวานยังทำให้พ่อและน้องสาวของเขาต้องหายตัวไป ริวจึงต้องกำจัดเดสเอวานและพวกสมุน เพื่อช่วยให้โลกสงบสุข

ความขัดแย้งระหว่างริวกับเดสเอวาน เป็นความขัดแย้งหลักที่ดำเนินอยู่ตลอดเรื่อง โดยมีลักษณะของความขัดแย้งเป็นคู่ตรงข้ามคือ “ธรรมะกับอธรรม” โดยตัวเอกคือริวเป็นฝ่ายธรรมะ และเดสเอวานเป็นฝ่ายอธรรม ซึ่งในตอนท้ายริวก็นำสามารถกำจัดเดสเอวานได้ เป็นการยืนยันแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

**ตารางที่ 4.11: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกในเกม**

Breath of Fire 2

ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
นิน่า - นิน่าเป็นเจ้าหญิงของอาณาจักรวินเดีย แต่เนื่องจากเธอเกิดมามีปีกสีดำ และมีคนทำนายว่าเธอจะนำความล่มสลายมาสู่อาณาจักร เป็นเหตุให้พระราชินีและพระราชินีส่งเธอไปเรียนเวทมนตร์และใช้ชีวิตที่เมืองโฮมทาวน์	อาณาจักรวินเดีย - อาณาจักรของชนเผ่าวิหคคนที่เกิดมาในชนเผ่านี้จะมีปีกสีขาวติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เมื่อเจ้าหญิงของอาณาจักรเกิดมามีปีกสีดำและมีคำทำนายว่าจะนำหายนะมาสู่อาณาจักร จึงไม่เป็นที่ยอมรับของประชาชน

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมที่ชัดเจนที่สุดในเรื่องคือความขัดแย้งระหว่างนิน่า ที่เป็นเจ้าหญิงของอาณาจักรวินเดียกับอาณาจักรของตัวเองสาเหตุเนื่องมาจากการที่เธอเกิดมามีปีกสีดำ ทำให้ถูกทำนายว่าจะทำให้อาณาจักรล่มสลาย พระราชา

และพระราชินีก็กลัวว่าประชาชนจะยอมรับเธอไม่ได้ จึงให้เธอไปอาศัยอยู่ที่เมืองโฮมทาวน์ แต่นี่น่าก็เข้าใจและยอมรับชะตากรรมของตัวเองโดยดี

#### 4.3.4 ตัวละคร (Character)

1. **ริว** ตัวละครเอก (hero) ของเรื่อง อายุ 16 ปี เป็นลูกครึ่งมนุษย์กับเผ่ามังกร มีนิสัยกล้าหาญตั้งแต่เด็ก ในช่วงแรกเขาอาศัยอยู่กับพ่อและน้องสาวที่หมู่บ้านเกท จนกระทั่งพ่อกับน้องหายตัวไป เขาก็ได้พบกับโบว์และหนีออกจากหมู่บ้านด้วยกัน ความสามารถพิเศษคือการตกปลา

ตลอดทั้งเรื่องผู้วิจัยไม่พบลักษณะที่แสดงถึงความก้าวร้าวหรือลักษณะการกระทำที่แสดงถึงความโกรธเกลียดในตัวละครตัวนี้แต่อย่างใด อีกทั้งบทพูดของริวที่แสดงถึงอารมณ์ก็แทบไม่ปรากฏ จึงอาจกล่าวได้ว่า ริว เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (flat character)

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวละครริว ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ (ดาบ) และเวทมนตร์ (ประเภทพื้นพลัง และแปลงร่างเป็นมังกร)
2. มีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
3. เป็นมิตรที่ดี คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจเพื่อนๆ
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค
5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อนๆ ต่อสู้กับปีศาจร้ายที่คิดจะครอบครองโลก

2. **โบว์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพื่อนรักของริว เพศชาย อายุ 15 ปี เป็นเด็กกำพร้าเผ่าสุนัข มีความสามารถด้านการใช้อาวุธธนู ล่าสัตว์ และลักขโมย ช่วงต้นเรื่องโบว์ได้ไปรับงานขโมยของ แต่ทำพลาดและถูกกล่าวหาว่าเป็นขโมยตัวจริง ทำให้ริวต้องพาโบว์หนีออกจากเมืองและตามหาโจรตัวจริงมายืนยันความบริสุทธิ์ให้แก่เขา

3. **แรนด์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นชนเผ่าตัวนึ่ง เพศชาย อายุ 31 ปีซึ่งทำงานรับจ้างอยู่ในเมืองควาแซร์ เป็นคนนิสัยดีชอบช่วยเหลือผู้อื่น บ้านเกิดของเขาเป็นหมู่บ้านที่ทำอาชีพด้านการเกษตร แต่เจ้าตัวไม่ชอบงานแบบนั้น จึงออกเดินทางเพื่อหางานทำด้วยตนเอง แรนด์ได้พบกับริวที่เมืองควาแซร์และร่วมมือกันยับยั้งแผนร้ายของออคัสในงานประลองยุทธ์

นอกจากนี้ตัวละครแรนด ยังเป็นตัวละครที่สะท้อนค่านิยมของคนรุ่นใหม่ ที่ไม่ค่อยชอบงานเกษตรกรรมซึ่งทำกันมาตั้งแต่รุ่นพ่อรุ่นแม่ แต่กลับเลือกที่จะหางานทำในเมือง ซึ่งให้ค่าครองชีพที่สูงกว่า

4. **แคท** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักสู้หญิงของเผ่าเสือ อายุ 15 ปี นิสัยร่าเริง แจ่มใสและเชื่อมั่นในพลังกำลังของตน หลังจากทีริวช่วยชีวิตเธอในการประลอง ก็ออกเดินทางไปด้วยกัน

5. **นิน่า** ตัวละครผู้ช่วย (helper) ซึ่งมีศักดิ์เป็นเจ้าหญิง (Princess) ของอาณาจักรชนเผ่าวิหคินเดีย อายุ 17 ปี เป็นคนจิตใจดี สุภาพอ่อนโยน และคอยเป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น เธอเกิดมาพร้อมกับปีกสีดำ ทำให้ถูกมองว่าเป็นตัวกาลกิณีที่จะนำหายนะมาสู่บ้านเมือง พ่อแม่ของเธอจึงส่งไปเรียนเวทมนตร์ที่เมืองโฮมทาวน์และไม่อนุญาตให้กลับมายังอินเดีย หลังจากทีริวช่วยเธอกับน้องสาวและพากลับไปยังอินเดีย ก็ออกเดินทางผจญภัยพร้อมกับพวกทริว ความสามารถในการต่อสู้ของเธอคือการใช้เวทมนตร์โจมตี

6. **สตัน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กหนุ่มชนเผ่าถึงอายุ 19 ปี เดิมทีสตันเป็นหัวหน้าทหารองครักษ์แห่งอาณาจักรที่ราบสูงไฮแลนด์ แต่เพราะเบื่อหน่ายในหน้าที่การงานจึงหนีไประหว่างการทำสงครามและกลายเป็นนักมายากลเร่ร่อน จนเมื่อได้พบกับพวกทริว จึงออกผจญภัยไปด้วยกัน นิสัยของสตันเป็นคนเจ้าชู้ ชอบพูดจาทะลวงใจผู้หญิง แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นคนจริงจัง เมื่อตัดสินใจอะไรแล้วก็จะทำให้ถึงที่สุด ความสามารถในการต่อสู้ของเขาคือการใช้อาวุธประเภทมีดสั้นโจมตีด้วยความเร็ว

สำหรับตัวละครสตัน ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากตัวละครซุนหงอคงในวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสามารถด้านการต่อสู้และเวทมนตร์คาถา ซึ่งในเกม สตันก็สามารถใช้เวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับไฟและระเบิดได้

7. **ณอน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเจ้าชายรัชทายาทเผ่ากบแห่งปราสาทไซมาฟอรัท อายุ 17 ปี เป็นคนอัยยาศยดี แต่เฉื่อยเฉื่อย แกรมยังโกรธใครไม่เป็น ถึงขนาดที่มีคนมาปลอมเป็นตัวเองเพื่อจะชิงบัลลังก์ก็ยังไม่รู้สึกรู้สาอะไร ครั้งแรกที่พบกับทริว ณอนถูกแม่กดสาปให้กลายเป็นกบยักษ์ เมื่อถอนคำสาปได้จึงออกเดินทางไปด้วยกัน ความสามารถในการต่อสู้ของเขาคือการใช้อาวุธประเภทกระบี่

สำหรับตัวละครฉอน ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากตัวละคร เจ้าชายกบ ซึ่งตามเนื้อเรื่อง ฉอนจะถูกสาปให้อยู่ในร่างของกบยักษ์ จนเมื่อมีหญิงสาวมาจุมพิต จึงจะกลับคืนร่างได้

8. **สปาร์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นมนุษย์หญิงอายุกว่า 100 ปีที่ออกเดินทาง เพื่อศึกษาเรื่องราวต่างๆ บนโลก ระหว่างการเดินทางเธอถูกคณะละครสัตว์จับตัวและนำไปแสดง ตามสถานที่ต่างๆ จนกระทั่งพวกเธอมาพบและขอความช่วยเหลือจากเธอในการไขปริศนาเกี่ยวกับ เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเกท สปาร์จึงเข้าร่วมกลุ่มกับริว ความสามารถในการต่อสู้ ของสปาร์คือการใช้เส้น นอกจากนี้เธอยังสามารถพูดคุยกับต้นไม้ได้ด้วย

9. **บลู** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นผู้วิเศษที่มีร่างกายท่อนบนเป็นมนุษย์เพศ หญิง แต่ท่อนล่างเป็นงู แท้จริงแล้วเธอคือผู้วิเศษที่ร่วมมือกับผู้ล่าช่วยโลกไว้เมื่อ 500 ปีก่อน หลังจากนั้นเธอก็หลับไหลมาตลอด 500 ปี จนเมื่อตื่นขึ้นมา เธอก็ลืมเวทมนตร์และความรู้บางส่วน ไป จึงไปเข้าเรียนที่โรงเรียนเวทมนตร์เดียวกับนีน่า จนกระทั่งริวมาพบเข้า จึงได้ออกผจญภัย ด้วยกัน

สำหรับตัวละครบลูผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจาก เทพธิดานีวา (Nüwa) ซึ่งเป็นเทพธิดาที่มีชื่อเสียงของจีน ซึ่งมีร่างกายท่อนบนเป็นมนุษย์ และมีร่างกายท่อนล่าง เป็นงู (ภาพวาดบางแห่ง วาดให้มีหัวเป็นคน แต่คอลงไปเป็นงูก็มี)

9. **เดสเอวาน** ตัวร้าย (villain) บอสใหญ่ของเรื่อง เป็นเมล็ดพันธุ์แห่งความชั่วร้ายที่เทพธิดาทิ้งไว้เมื่อ 500 ปีก่อน และได้ดูดซับความชั่วร้ายของมนุษย์จนเกิดเป็นปีศาจรูปร่าง อับลักษณ์ เดสเอวานได้ส่งลูกสมุนปีศาจไปยังโลกมนุษย์และเผยแพร่ศาสนาเอวาเพื่อทำให้ผู้คน หันมาศรัทธาและเพิ่มพลังให้กับตัวเอง แต่ท้ายที่สุดก็ถูกริวและพรรคพวกร่วมมือกันจำกัด

ตัวละครอื่นๆ (sub character)

- การ์เนอร์ พ่อของริว มีบทบาทเป็นผู้วิเศษ (donor) เป็นนักบวชของศาสนาเอวา ซึ่งอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเกท เป็นผู้มีความสามารถด้านเวทมนตร์ ในช่วงต้นเรื่องการ์เนอร์ถูกปีศาจซึ่งเป็นลูกสมุนของเดสเอวานจับตัวไป จนกระทั่ง 15 ปีต่อมา ริวจึงไปพบและช่วยเขาออกมา ในช่วงท้ายเรื่อง การ์เนอร์ได้เสียสละตัวเองเป็นแหล่งพลังงานให้กับเมืองลอยฟ้าทาวนชิฟเพื่อเป็นพาหนะ ให้พวกริวใช้ในการเดินทาง และใช้เมืองทาวนชิฟไปถล่มภูเขามาก เพื่อปิดทางเข้าออกไม่ให้พวกปีศาจ ออกมาอาละวาดได้อีกตลอดกาล



- ยูอา(แพ็ตตี้) น้องสาวของริว ตอนที่เธอยังเด็กมีปีศาจมาบุกโจมตีหมู่บ้าน พ่อของเธอจึงต่อสู้กับปีศาจเพื่อให้เธอได้หนีไป ตามเนื้อเรื่องไม่ได้ระบุว่าหลังจากที่หนีไปแล้วเธอต้องไปประสบพบเจอกับอะไรบ้าง แต่พออนุมานได้ว่า เธอได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา และกลายเป็นจอมโจรที่มีชื่อเสียง ซึ่งคอยหาเงินให้กับกลุ่มต่อต้าน เพื่อใช้ในการต่อกรกับศาสนาเอวา

- เรย์ ผู้มีเชื้อสายของเผ่ามังกรดำแต่ถูกฮาบาร์คเก็บไปเลี้ยงดู และกลายเป็นนักบวชของศาสนาเอวา เรย์มีบทบาทเป็น (donor) หรือผู้พิเศษ เพราะเป็นผู้ที่สอนเวทมนตร์ให้กับริวและเพื่อน

- มีน่า เจ้าหญิงองค์เล็กแห่งอาณาจักรวินเดีย น้องสาวของมีน่า เธอรักและผูกพันพี่สาวมากจึงมักเดินทางมาเยี่ยมมีน่าที่เมืองโฮมทาวน์บ่อยๆ บทบาทของเธอคือตัวละครผู้ช่วย (helper) เพราะในช่วงครึ่งหลัง เธอยอมเสียสละตนเองโดยการกลายเป็นนักรบให้พี่สาวและพวกริวใช้เป็นพาหนะเดินทางไปยังเมืองหลวงของศาสนาเอวา และไม่ได้กลับเป็นมนุษย์อีก

จากการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและการกระทำของตัวละครในเรื่องของเกม Breath of Fire 2 พบว่าตัวละครแทบทั้งหมดมีลักษณะแบน (flat character) สืบเนื่องจากพฤติกรรมของตัวเอกและพรรคพวกที่เน้นการทำความดี ช่วยเหลือผู้อื่น และแทบจะไม่มีพฤติกรรมด้านลบ แสดงออกมาให้เห็น ในขณะที่ฝ่ายตัวโกงจะใช้วิธีการชั่วร้ายต่างๆ เพื่อให้จุดมุ่งหมายประสบความสำเร็จ

#### 4.3.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องของเกม Breath of Fire 2 ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือฉากที่เป็นธรรมชาติ และฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง โดยมีเนื้อหา ดังนี้

##### 1. ฉากธรรมชาติ ประกอบด้วย

1.1 ฉากแผนที่โลก (World Map) เป็นฉากใหญ่ที่สุดที่ตัวเอกและพรรคพวกใช้ในการเดินทางผจญภัย ประกอบด้วยลักษณะของภูมิประเทศหลายๆ แบบ ได้แก่ ทุ่งหญ้า ป่าไม้ ทะเลทราย ที่ราบสูง ทะเลสาบ ทะเล เกาะ ถ้ำ และภูเขา นอกจากนี้ยังมีฉากสิ่งก่อสร้างที่เป็นเมืองตั้งอยู่ในฉากแผนที่โลกด้วย

##### 1.2 ฉากถ้ำและภูเขา ได้แก่

- ภูเขาฟูจิ ภูเขาซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของเมืองโฮมทาวน์ มีความสูงไม่มาก มีถ้ำที่ทะลุถึงกัน จนไปโผล่อีกฟากของภูเขา นอกจากนี้บนภูเขามีสัตว์ประหลาดที่ชอบจับสัตว์เลี้ยงของชาวบ้านกินเป็นอาหาร

- ภูเขาเร็อคโค ภูเขาซึ่งเป็นที่ซ่อนของกลุ่มโจรโจ๊กเกอร์ ภายในมีการดัดแปลงเป็นที่อยู่อาศัย รวมถึงมีการวางกับดักเพื่อเฝ้าระวังผู้บุกรุก

- ภูเขามาเออิ เป็นภูเขาที่ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล มีความสูงและถ้ำที่ซับซ้อนกว่าภูเขาฟูจิ ด้านบนของภูเขาเป็นน้ำตก และมีหินสำหรับใช้ทำยาขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก

- ถ้ำไต้หน้าผาริมทะเล เป็นถ้ำที่พวกเรียวเดินทางไปจับตัวอูปรูปป่า เพื่อมาแลกกับมนุษย์หญา เป็นถ้ำที่มีน้ำทะเลท่วมขังถึงระดับขา ด้านในของถ้ำมีโพรงที่อยู่อาศัยของตัวอูปรูปป่า ซึ่งเป็นสัตว์หายาก

- ถ้ำของศาสนานามันด้า เป็นถ้ำที่อยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของหมู่บ้านฟาร์ม ภายในถ้ำมีการดัดแปลงเป็นสถานที่ฝึกตนและที่อยู่อาศัยของพระ ด้านในสุดของถ้ำเป็นสถานที่รับเงินบริจาคและขอพร

### 1.3 ฉากป่า

- ป่าเท็ค ป่าที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของเมืองคาวแซร์ เป็นที่อยู่ของบาบ่า คู่ประลองของเค็ค ภายในป่ามีต้นไม้ขึ้นรก และมีกระเช้าที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เดินทางไปตามจุดต่างๆ ของป่า

- ป่ากบ ป่าโปร่งที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงของหอคอยแม่มด เป็นสถานที่ที่ พวกเรียวได้พบกับถนอเป็นครั้งแรกในสภาพที่ถูกสาปเป็นกบยักษ์ กลางป่ามีบ่อโคลนซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของกบจำนวนมาก

### 1.4 ฉากในร่างกายสิ่งมีชีวิต

- ฉากในตัวปลาวาฬ เป็นฉากที่จำลองภายในของตัวปลาวาฬ มีส่วนประกอบของฉากที่สำคัญได้แก่ ลูกกระเดือกปลาวาฬ และภายในกระเพาะของปลาวาฬ ผนังซึ่งองค์ประกอบของฉากจะมีการเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ เพื่อสื่อถึงสิ่งมีชีวิต

สำหรับฉากในร่างกายปลาวาฬนี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้ผลิตน่าจะได้นำความคิดมาจากภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องพินอคคิโอ ซึ่งตอนท้ายเรื่องพินอคคิโอกับปูที่เป็นช่างไม้ถูกปลาวาฬกลืนเข้าไป และหลุดออกมาในภายหลัง

- ฉากในร่างกายของราชินีทูลาน เป็นฉากที่ดูปรมาว่าอยู่ในร่างกายของมนุษย์ ลักษณะคล้ายภายในร่างกายของปลาวาฬข้างต้น แต่ไม่มีอวัยวะที่บ่งบอกชัดเจนว่าอยู่ในร่างกาย



ภาพที่ 4.76: ฉากภูเขาฟูบิ(ซ้าย) และฉากในร่างกายของปลาวาฬ (ขวา)

จากการวิเคราะห์พบว่าฉากธรรมชาติในเกม Breath of Fire 2 เป็นการจำลองมาจากธรรมชาติที่มีอยู่ในโลกจริงเป็นหลัก เช่น ฉากในร่างกายสิ่งมีชีวิต ที่มีองค์ประกอบบางส่วนพยายามจะสื่อถึงร่างกายของสิ่งมีชีวิต เช่น การเดินเป็นจังหวะของผนัง หรือสีชมพูที่สื่อถึงภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งฉากเหล่านี้ น่าจะได้แนวคิดมาจากการใช้กล้องส่องในร่างกายของมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิต เพื่อใช้ในการตรวจรักษาโรค

## 2. ฉากสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

- หมู่บ้านเกท บ้านเกิดของริว เมืองขนาดเล็กที่ตั้งอยู่กลางป่า มีบ้านเรือนเพียงไม่กี่หลัง สถานที่สำคัญของเมืองคือโบสถ์ของศาสนาเอวา ด้านหลังของเมืองเป็นภูเขาซึ่งมีถ้ำอยู่สามแห่ง และมีมังกรยักษ์สีขาวนอนปิดทางเข้าถ้ำอยู่

- เมืองไฮมทาวน์ เมืองริมทะเลที่มีผู้คนอาศัยอยู่พลุกพล่าน ฉากของบ้านเรือนและสถานที่ต่างๆ ในเมืองมีลักษณะแบบตะวันตก ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี้ค่อนข้างมีอันจะกิน จึงต้องมีการจ้างยามมาเฝ้าที่หน้าทางเข้าเมือง รวมถึงบ้านของพวกเศรษฐู สถานที่สำคัญของเมืองได้แก่ เรนเจอร์กิลด์ที่รับจ้างทำงานทั่วไป, โรงเรียนเวทมนตร์, โบสถ์ของศาสนาเอวา และบ้านของ 2 เศรษฐู เทราต์ กับ คิลกอย

- เมืองโคลแชร์ เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงของโฮมทาวน์ การก่อสร้างมีลักษณะแบบตะวันตก เป็นเมืองที่มีขนาดเล็ก แต่มีสิ่งก่อสร้างซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเมืองคือโคลอสเซียมสำหรับจัดแข่งขันการต่อสู้ และมีสถานที่สำคัญอีกแห่งคือโบสถ์ของศาสนาเอวา

- อาณาจักรวินเดีย อาณาจักรของชนเผ่าวิหค บ้านเกิดของนีน่าและมิน่า เป็นเมืองที่ตั้งอยู่บนเนินสูง ปกครองโดยพระราชินี สิ่งก่อสร้างเป็นแบบตะวันตก แต่มีจุดเด่นตรงที่ตามบ้านเรือนและปราสาทจะมีการติดกั้นหินลม ภายในเมืองไม่มีโบสถ์ของศาสนาเอวา เนื่องจากพระราชินีไม่ยอมรับในคำสอน ภายในปราสาทประกอบด้วยสถานที่สำคัญ คือ ห้องพระโรง, ห้องบรรทมของพระราชินี, ห้องพักสำหรับแขก, คุกขังนักโทษ, ชั้นใต้ดินซึ่งเป็นสถานที่ทำการทดสอบเพื่อรับสัญลักษณ์แห่งปีก และหอคอยสำหรับทำพิธีแปลงร่างเป็นนกยักษ์

- เมืองคาปิตัน เมืองทางทิศตะวันตกของวินเดีย เป็นเมืองขนาดเล็กแต่มีชื่อเสียงเรื่องช่างไม้ บ้านที่อยู่ในเมืองจะมีอยู่ 3 ลักษณะคือบ้านแบบตะวันตกธรรมดา บ้านสไตล์อาหรับ และบ้านไม้แบบยกสูง ด้านหลังของเมืองมีท่าเรือสำหรับนั่งเรือข้ามไปยังอีกฝั่งได้

- หอคอยแม่มด หอคอยที่อยู่ของแม่มดนิมฟุ ที่สาปให้คนกลายเป็นกบยักษ์ มีลักษณะเป็นหอคอยแบบตะวันตก ภายในมีกับดักและรูปปั้นของมนุษย์ที่ถูกสาปเป็นหินจำนวนมาก แต่หลังจากที่รู้จักพรรคพวกเอชนะนิมฟุได้ เธอก็ถอนคำสาปให้คนเหล่านั้น

- ปราสาทไซมาฟอर्थ ปราสาทที่อยู่อาศัยของชนเผ่ากบ ตั้งอยู่กลางทะเลสาบ ปกครองโดยพระราชินี ภายในมีลักษณะแบบตะวันตก จุดเด่นที่ต่างจากสิ่งก่อสร้างอื่นๆ คือ มีสระน้ำอยู่ทั่วปราสาท เป็นการสื่อถึงความชุ่มชื้นซึ่งสิ่งมีชีวิตประเภทกบชื่นชอบ สถานที่สำคัญคือ ห้องพระโรง, ห้องครัวสำหรับประกอบอาหาร, ห้องเก็บวัตถุดิบ, ชั้นใต้ดินสำหรับการล่าวัตถุดิบ และห้องลับซึ่งเป็นที่เก็บดาบในตำนาน

- เมืองทูลาน เมืองที่ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล มีราชินีเป็นผู้ปกครอง ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนี้จะมีภาษาพูดและการแต่งกายแตกต่างจากที่อื่น เช่นเดียวกับฉากของเมือง ที่นอกจากจะมีลักษณะแบบตะวันตกแล้ว ยังมีการตกแต่งที่ให้บรรยากาศแบบทropic โดยการปลูกต้นมะพร้าวและทำน้ำตกจำลองภายในเมือง

- อาณาจักรที่ราบสูงไฮฟอर्थ มีลักษณะเป็นป่ามรกตผสมปราสาทแบบตะวันตกตั้งอยู่บนที่ราบสูงทางตะวันออกเฉียงใต้ของแผนที่โลก ภายในประกอบไปด้วยห้องเครื่องดนตรีกลไกต่างๆ มากมาย ตอนที่รู้เดินทางมาที่นี่ครั้งแรก อำนาจการปกครองได้ตกอยู่ในมือแม่ทัพซัพพูเก้ แต่เมื่อซัพพูเก้ถูกสังหาร อำนาจการปกครองก็กลับไปอยู่กับเจ้าหญิง



- หมู่บ้านฟาร์มทาวน์ หมู่บ้านเกษตรกรรมของเผ่าตัวนี้ที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ ภายในหมู่บ้านมีการทำไร่และเลี้ยงหมู มีขนาดค่อนข้างเล็กเมื่อเทียบกับเมืองหรือหมู่บ้านอื่นๆ
- ก๊อตแลนด์ ชุมชนขนาดเล็กซึ่งประกอบด้วยบ้านเพียง 2 หลัง ตั้งอยู่ทางใต้ของหมู่บ้านฟาร์ม เป็นฐานที่มั่นของกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา
- เมืองเอวาเรล เมืองหลวงของศาสนาเอวา เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ที่สุด บ้านเรือนที่ตั้งอยู่ในเมืองมีขนาดใหญ่โตและหรูหรากว่าเมืองอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีโบสถ์ใหญ่สำหรับการประกอบพิธีทางศาสนา แต่ภายในเต็มไปด้วยกลไกต่างๆ มากมาย
- เมืองทาวน์ชิพ แต่เดิมเป็นเพียงบ้านร้างที่นี้โรอาคัยอยู่เพียงลำพัง ต่อมาโบว์กับแรนดี้ได้ช่วยกันซ่อมแซม และได้ช่างไม้จากเมืองคาปิตันมาช่วยสร้างต่อเติมให้ จนกลายเป็นเมืองขนาดใหญ่ ภายหลังเอชชีจากหมู่บ้านกันซึกี้ได้ทำการแปรสภาพให้กลายเป็นเมืองลอยฟ้าโดยอาศัยพลังงานจากการ์เนอร์พ่อของริว
- อินฟินิตี้ สถานที่ซึ่งอยู่ด้านหลังถ้ำที่มังกรยักษ์สีขาวปิดทางเข้าไว้ในช่วงแรก มีลักษณะเป็นหอคอยขนาดยักษ์ทอดยาวลงไปได้ดินราวกับจะไม่มีที่สิ้นสุด เป็นที่อยู่ของเดสเอวานและสมุนปีศาจจำนวนมาก ก่อนที่จะถึงชั้นล่างสุดจะเป็นที่ตั้งของเมืองโดโลกานี้ ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของชนเผ่ามังกร



ภาพที่ 4.77: ฉากหมู่บ้านฟาร์มทาวน์ (ซ้าย) และฉากปราสาทไซม่าฟอร์ท (ขวา)

จากการวิเคราะห์ฉากประเภทสิ่งก่อสร้างในเกม Breath of Fire 2 พบว่า สิ่งก่อสร้างส่วนมากได้แนวคิดมาจากอารยธรรมตะวันตกสมัยยุคกลางเป็นหลัก แต่หมู่บ้านหรือเมืองแต่ละแห่งก็จะมีสิ่งก่อสร้างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกันออกไป บางแห่งจะเป็นการลอกเลียนมาจากของจริง เช่น โคลอสเซียมในเมืองโคลแซร์ หรือบางแห่งจะมีฉากที่สอดคล้องกับชนเผ่าที่อยู่อาศัย เช่น ฉากปราสาทไซม่าฟอร์ท ซึ่งเป็นที่อยู่ของชนเผ่ากบ ก็จะมีน้ำเข้ามาเกี่ยวข้องกับ



นอกจากนี้ยังมีสถานที่ในจินตนาการ เช่น โรงเรียนเวทมนตร์ ซึ่งมีปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนอย่างแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.78: ฉากโบสถ์ของศาสนาเอวา (ซ้าย)

และฉากสถานที่ปฏิบัติตนของศาสนานามันด้า (ขวา)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบองค์ประกอบของฉากในเกม Breath of Fire 2 ที่น่าสนใจอีกอย่าง ซึ่งปรากฏให้เห็นเด่นชัดกว่าเกมอื่นๆ คือเรื่องของศาสนา โดยในเนื้อเรื่องจะมีศาสนาและที่โดดเด่นอยู่ 2 ศาสนา ได้แก่

1. ศาสนาเอวา เป็นศาสนาที่มีผู้นับถือมากที่สุดในโลกของเกม Breath of Fire 2 เป็นการจำลองรูปแบบมาจากศาสนาคริสต์ คือมีนักบวชคอยเผยแผ่คำสอน สัญลักษณ์สำคัญของศาสนาเอวาคือโบสถ์ซึ่งกระจายอยู่ตามเมืองต่างๆ ทั่วโลก แต่ขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ต่อต้านศาสนาเอวา และถูกมองว่าเป็นพวกนอกรีต เมื่อคนเหล่านี้ถูกจับ ผู้ที่นับถือศาสนาเอวาก็จะสนับสนุนให้ฆ่าคนเหล่านี้อย่างเลือดเย็น ศาสนาเอวาจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนลักษณะของความเชื่อผิดๆ ที่แฝงมากับศาสนาในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเกลียดชังคนที่นับถือศาสนาแตกต่างจากตนเอง หรือผู้ที่สนับสนุนการทำสงครามศาสนา

สำหรับชื่อเอวา (Eva) นั้น เป็นอีกชื่อหนึ่งของอีฟ (Eve) ซึ่งเป็นมนุษย์เพศหญิงคนแรกที่พระเจ้าสร้างขึ้นต่อจากอดัม ซึ่งเป็นมนุษย์เพศชาย แต่ต่อมาอีฟได้ทำความผิด โดยกินผลของต้นแห่งสำนึกในความดีและความชั่ว แล้วนำไปแบ่งให้กับอดัม เป็นเหตุให้ทั้งสองถูกขับไล่ออกจากสวนเอเดน

สำหรับศาสนาเอวานี้ มีลักษณะคล้ายกับลัทธิโอมชินริเคียวซึ่งเคยเป็นข่าวในญี่ปุ่นเมื่อหลายปีก่อน โดยลัทธิดังกล่าวมีการสอนให้สาวกฆ่าคนได้หากคนผู้นั้นประพฤติชั่ว และมีสาวกใช้แก๊ซพิษชาลินหวานในรถไฟฟ้า ทำให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจำนวนมาก

2. ศาสนานามันด้า เป็นศาสนาเก่าแก่ที่มีมาก่อนศาสนาเอวา แต่มีผู้นับถือค่อนข้างน้อย ลักษณะของศาสนานามันด้าที่ปรากฏในเกมเป็นการรวมเอาศาสนาพุทธ กับศาสนาฮินดูเข้าด้วยกัน โดยนักบวชในศาสนานามันด้าจะโกนหัวและห่มเหลืองเหมือนพระในศาสนาพุทธ แต่ขณะเดียวกันจะมีการปฏิบัติด้วยการทรมานตนเองแบบในศาสนาฮินดู เป็นการแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมบางอย่างในเกมสวมบทบาทก็ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยข้อมูลจากโลกจริง

#### 4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รูปปั้นเทพมังกร รูปปั้นที่ตั้งอยู่ตามเมืองและสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก ใช้สำหรับการเซฟเกมและเปลี่ยนตัวเพื่อนในทีม ระหว่างการเดินทาง รูปปั้นนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการผจญภัยของตัวเอกและเพื่อนๆ

2. ปีกสีดำของนิน่า สัญลักษณ์ของความโชคร้าย และหายนะ เนื่องจากปกติชนเผ่าวิหคจะมีปีกสีขาวบริสุทธิ์ เมื่อนิน่าเกิดมามีปีกสีดำจึงถูกทำนายว่าเป็นตัวกาลกิณี และถูกขับออกจากบ้านเมือง

3. น้ำตามังกร เครื่องรางของชนเผ่ามังกรที่วาเลรี่ได้รับจากพ่อก่อนที่จะขึ้นมาয়ังโลกมนุษย์ มีพลังวิเศษที่สามารถบ่งบอกนิสัยใจคอของผู้คนได้ โดยสีของอัญมณีที่ติดอยู่จะเปลี่ยนไปตามลักษณะนิสัยของมนุษย์ที่พูดคุยด้วย ต่อมาเมื่อวาเลรี่กลายเป็นมังกร ริวกิก็เป็นผู้เก็บไว้ น้ำตามังกรจึงเป็นสัญลักษณ์แทนความรักที่พ่อแม่มีต่อลูก

4. โบสถ์ เป็นสิ่งก่อสร้างที่แสดงถึงความนับถือศรัทธาต่อศาสนาเอวา ซึ่งตามเนื้อเรื่อง หากเมืองไหนมีโบสถ์ ก็แสดงว่าชาวเมืองนั้นนับถือศาสนาเอวา แต่เบื้องหลังของศาสนากลับมีปีศาจคอยชักใย และสั่งสอนให้ผู้คนหลงผิด ชิงชังคนที่แปลกแยกจากตนเอง โบสถ์ในเกมจึงเปรียบเสมือนเปลือกที่ห่อหุ้มความชั่วร้ายไว้ภายใน

#### 4.3.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Breath of Fire 2 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือริวกิกับเพื่อนๆ ที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุม โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่ออกัสประชุมกับลูกน้องเพื่อวางแผนทำร้ายแคททีในงานประลอง

### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Breath of Fire 2

การเล่าเรื่องในเกม Breath of Fire 2 มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่อาศัย function แบบเดียวกับของพรอพท์ แต่มีการเพิ่มเติม function บางส่วนเข้าไป เนื้อเรื่องของเกมมีลักษณะคล้ายเทพนิยาย และนำเนื้อหาจากเทพนิยายบางส่วนมาดัดแปลงใส่ลงในเรื่อง ตัวเอกของเรื่องเป็นเด็กกำพร้า ไม่มีคนอบรมสั่งสอน แต่ก็เติบโตขึ้นมาเป็นคนดี เป็นการต่อต้านทัศนคติเกี่ยวกับเด็กกำพร้า ซึ่งคนมักมองว่าจะโตขึ้นมาเป็นภรรยาของสังคม ในส่วนของความขัดแย้ง เป็นการสะท้อนปัญหาเรื่องศาสนาในโลกจริง คือการไม่ยอมรับคนที่นับถือศาสนาแตกต่างจากตนเอง และคนที่ใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือทำให้คนงมงาย ซึ่งแม้แต่ในประเทศไทยก็เผชิญกับปัญหาแบบเดียวกัน สำหรับฉากของเรื่องเป็นฉากที่ดัดแปลงมาจากของจริง และฉากที่เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิต

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### 4.4 เกม Pocket Monsters Fire Red

Pocket Monsters Fire Red เป็นเกมสวมบทบาทที่ผลิตโดยบริษัท Nintendo ประเทศญี่ปุ่น โดยทำการจัดจำหน่ายครั้งแรกในปี 1995 ให้กับเครื่อง Gameboy ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมแบบพกพาแบบขาวดำ ในชื่อ Pocket Monsters Red และได้รับความนิยมอย่างมาก จนนิตยสารฟามิตัสจัดให้เป็นเกมยอดเยี่ยมตลอดกาลอันดับ 5 (จากการจัดอันดับเกมยอดเยี่ยม 100 อันดับของนิตยสารฟามิตัส เนื่องในโอกาสฉลองครบรอบฉบับที่ 1,000) ต่อมาในปี 2004 บริษัท Nintendo ได้นำมารีเมคใหม่ เป็นซอฟต์แวร์สำหรับเครื่อง Gameboy Advance โดยเพิ่มตัวละครพิเศษหญิงสำหรับเลือก และปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดบางส่วนภายในเกม

คำว่า Pocket Monsters หรือที่ผู้เล่นส่วนมากรู้จักในชื่อโปเกมอน (Pokemon) หมายถึงสิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในเกม ซึ่งสามารถจับใส่อุปกรณ์ที่เรียกว่า Monster Ball และนำมาใส่กระเป๋ (Pocket) ได้

##### 4.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

Pocket Monsters Fire Red เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายหรือหญิงอายุ 10 ปี ผู้ชื่นชอบสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าโปเกมอน และได้รับการไหว้วานจากดร.โอ๊คนักวิทยาศาสตร์ผู้มีชื่อเสียง ให้ช่วยรวบรวมข้อมูลของโปเกมอนตามสถานที่ต่างๆ ในดินแดนคันโต ระหว่างการเดินทาง ตัวเอกได้ต่อสู้กับแก๊งร็อคเก็ตที่ใช้โปเกมอนก่ออาชญากรรม และรับการทดสอบจากหัวหน้าโรงยิมต่างๆ จนได้รับสิทธิ์เข้าแข่งขันโปเกมอนลีก ในท้ายที่สุด ตัวเอกก็เอาชนะคู่ปรับซึ่งเป็นหลานของดร.โอ๊ค และได้เป็นแชมป์โปเกมอนลีก


ตารางที่ 4.12: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Pocket Monsters Fire Red


เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพท์
<p>- หลังจากเข้าเกมดร.โอ๊คจะอธิบายโลกทัศน์ในเกม และอธิบายสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำ จากนั้นจะเป็นการแนะนำตัวเอก และให้ผู้เล่นเลือกเพศ,ตั้งชื่อตัวเอก กับคู่ปรับซึ่งเป็นหลานของดร.โอ๊ค</p> <p>(α)</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น</p> <p>(α)</p>


<p>- เหตุการณ์เริ่มต้นที่เมืองพาลเล็ท ตัวเอกต้องการออกผจญภัย จึงขออนุญาตแม่ (May) แต่ขณะจะออกจากเมือง ดร.ไอค้ก็เรียกตัวเอกไปพบพร้อมกับหลานชาย และมอบโปเกมอนให้ทั้งสองคน (D), (Fr) จากนั้นคู่อริจะขอประลองกับตัวเอกโดยใช้โปเกมอน (H) หลังจากตัวเอกเอาชนะคู่อริได้ (I) จึงเดินทางออกจากเมือง (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.79: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>	<p>- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May)</p> <p>- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)</p> <p>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.80: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- ระหว่างที่กำลังมุ่งหน้าไปยังเมืองวีริเดียนซึ่งอยู่ถัดไป ตัวเอกก็ได้พบกับพนักงานร้านขายของของเมืองวีริเดียนซึ่งแนะนำให้ตัวเอกไปซื้อสิ่งของที่จำเป็นสำหรับการเดินทางที่ร้านของตน และได้มอบเครื่องดื่มสำหรับฟื้นฟูพลังกายไปเกมอนให้กับตัวเอก เมื่อตัวเอกเดินทางไปถึงเมืองวีริเดียนก็ไปที่ร้านขายของตามคำแนะนำ (G<sup>4</sup>) เมื่อเจ้าของร้านรู้ว่าตัวเอกมาจากเมืองพาลเล็ท จึงให้อาหารให้ช่วยนำของไปส่งให้ดร.ไอค้ (D<sup>7</sup>) ตัวเอกจึงต้องเดินทางย้อนกลับไปเมืองพาลเล็ท (E<sup>2</sup>), (↓)</p>	<p>- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</p> <p>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</p> <p>- ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</p>

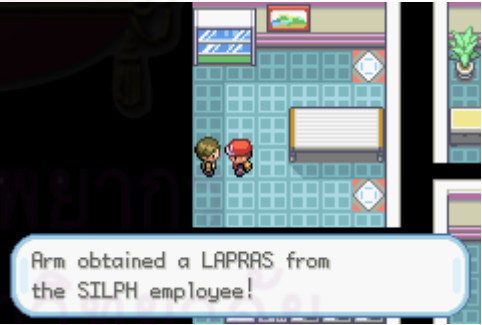


<p>- เมื่อกลับไปถึงพาลเลท ตัวเอกก็นำของที่รับฝากมาไปส่งให้ดร. และได้รับการขอร้องให้ช่วยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอน (D<sup>7</sup>) โดยดร. ไซค์ ได้มอบ Pokedex สำหรับรวบรวมข้อมูลโปเกมอน และมอนสเตอร์บอลสำหรับจับโปเกมอน 5 ลูกให้แก่ตัวเอกและคู่ปรับ (F) จากนั้นตัวเอกจึงเริ่มออกเดินทางอีกครั้ง (E<sup>2</sup>), (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (↑)</li> </ul>
<p>- ตัวเอกย้อนกลับไปที่เมืองวิริเดียน และได้เรียนรู้วิธีการจับโปเกมอนจากชายชราคนหนึ่ง (D) จากนั้นก็ไปทดสอบความสามารถที่โรงยิมประจำเมือง แต่หัวหน้าโรงยิมกลับไม่อยู่ ตัวเอกจึงเดินทางต่อไปยังเมืองฟิวเตอร์ (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเรียนวิชากับผู้วิเศษ (D)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<p>- เมื่อถึงเมืองฟิวเตอร์ ตัวเอกได้ไปที่โรงยิมของเมืองเพื่อทำประลองกับบร็อค หัวหน้าโรงยิมแห่งฟิวเตอร์ (D<sup>1</sup>) ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนประเภทหิน หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) บร็อคได้มอบเข็มกลัดศิลาให้กับตัวเอก (F) เพื่อเป็นสัญลักษณ์ว่าผ่านการทดสอบและแนะนำว่าตามเมืองต่างๆ ในดินแดนคันโตยังมีผู้นำโรงยิมแบบเดียวกับตนอยู่อีก 7 คน ให้ตัวเอกลองไปทำการทดสอบฝีมือดู หลังจากนั้นตัวเอกจึงเดินทางต่อไปยังเมืองเซรูเลียน โดยผ่านภูเขาพระจันทร์ (↑) ระหว่างทางก็ได้พบกับผู้ช่วยของดร. ไซค์ที่นำร่องเท้าสำหรับใส่วิ่งและจดหมายจากแม่ตัวเอกมาให้ (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul> <div data-bbox="887 1460 1374 1787" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.81: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- เมื่อตัวเอกไปถึงภูเขาพระจันทร์ ตัวเอกได้พบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x2</li> </ul>

<p>กับแก๊งร็อคเก็ตซึ่งเป็นกลุ่มก่อการร้ายกำลังขุดหาฟอสซิลบนภูเขา จึงเข้าสู่ต่อสู้และเป็นฝ่ายได้รับชัยชนะ (H), (I) ขณะที่กำลังจะออกจากภูเขา ตัวเอกได้พบฟอสซิลของโปเกมอนโบราณ 2 ชั้น แต่มีนักวิทยาศาสตร์คนหนึ่งเข้ามาขวางและอ้างว่าตนเองพบฟอสซิลก่อน จึงเกิดการต่อสู้กัน (H), (I) เมื่อตัวเอกเป็นฝ่ายชนะ นักวิทยาศาสตร์จึงให้ตัวเอกเลือกฟอสซิลไป 1 ชั้น (F) แล้วนักวิทยาศาสตร์บอกให้ตัวเอกลองไปที่เกาะซินนาบาร์ ซึ่งที่นั่นมีเทคโนโลยีสามารถคืนชีพให้กับฟอสซิลโปเกมอนได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x2</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.82: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางมาถึงเมืองเซรูเลียน และทำประลองกับมิสตี้ หัวหน้าโรงยิมที่เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนธาตุน้ำ (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) มิสตี้ได้มอบเข็มกลัดน้ำตกให้กับตัวเอก (F) ขณะที่กำลังเดินอยู่ในเมืองคูปรับของตัวเอกก็ปรากฏตัวขึ้นและทำสู้กับตัวเอก (H) หลังจากตัวเอกเป็นฝ่ายชนะ (I) คูปรับได้เล่าเรื่องของชายชื่อบิล ผู้พัฒนาระบบการฝากโปเกมอนผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาศัยอยู่ที่แหลมทางตอนเหนือของเมือง (ζ<sup>3</sup>) ตัวเอกจึงลงไปพบกับบิล แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าบิลทำการทดลองผิดพลาดจนกลายเป็นโปเกมอน บิลจึงขอให้ตัวเอกช่วยจนสามารถกลับเป็นคนได้ (D<sup>7</sup>), (E<sup>7</sup>) บิลจึงมอบตัวเรือสำราญ S.S. ANNE ซึ่งจอดอยู่ที่เมืองเวอร์มิเลียนให้กับตัวเอกเป็นการตอบแทน (F)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองเวอร์มิเลียน (↑) และได้พบกับประธานชมรมคนรักโปเกมอน หลังจากที่ตัวเอกฟังเรื่องราวของโปเกมอนจาก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (D<sup>10</sup>)</li> </ul>

<p>ประธานแล้ว (D<sup>10</sup>) ก็ได้รับตัวจักรยาน (F) สำหรับนำไปแลกจักรยานที่เมืองเซรูเลียน ตัวเอกจึงกลับไปร้านขายจักรยานเมืองเซรูเลียน และนำตัวที่ได้ไปแลกเป็นจักรยาน (F) จากนั้นตัวเอกก็กลับไปเมืองเวอร์มิเลียนอีกครั้งเพื่อขึ้นเรือ S.S. ANNE บนเรือตัวเอกได้พบกับคู่ปรับและทำการต่อสู้กัน หลังตัวเอกชนะคู่ปรับก็เล่าให้ตัวเอกฟังว่า กัปตันเรือ S.S. ANNE เคยเป็นนักดาบมาก่อน และสามารถสอนวิชาการ “ตัด” ให้กับโปเกมอนได้ (ζ<sup>3</sup>) ตัวเอกจึงไปพบกับต้นและพบว่ากัปตันกำลังเกิดอาการเมาเรืออย่างหนัก ตัวเอกจึงเข้าไปดูบหลังให้จนกัปตันอาการดีขึ้น (E<sup>7</sup>) กัปตันจึงตอบแทนด้วยการมอบอุปกรณ์สอนวิชาตัดสำหรับโปเกมอนให้กับตัวเอก (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.83: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากสอนโปเกมอนให้เรียนวิชาการตัดแล้วตัวเอกก็เข้าประลองในโรงยิมเวอร์มิเลียนกับเซิร์กซึ่งเป็นหัวหน้าโรงยิม (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) เซิร์กได้มอบเข็มกลัดสายฟ้าให้กับตัวเอก (F) ขณะที่ตัวเอกจะออกเดินทางต่อก็ได้พบกับผู้ช่วยของดร.โอ๊คบอกว่าผู้ช่วยของดร.อีกคนมีของต้องการจะมอบให้ตัวเอก (ζ<sup>3</sup>) และรอตัวเอกอยู่ที่ถนนหมายเลข 2 ตัวเอกจึงเดินทางไปที่นั่นโดยอาศัยอุโมงค์ที่พวกตัวดิ๊กเล็กขุดไว้ (↑) และได้รับอุปกรณ์สำหรับสอนวิชา “แฟลช” ให้กับโปเกมอนจากผู้ช่วยของดร.โอ๊ค (F)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>


<p>- หลังจากสอนวิชา “แฟล็กซ์” ให้กับโปเกมอนแล้ว ตัวเอกก็เดินทางต่อไปยังเมืองลาเวนเดอร์ โดยผ่านถ้ำหิน (↑) ที่เมืองลาเวนเดอร์ตัวเอกได้ฟังเรื่องเกี่ยวกับวิญญานโปเกมอนที่ไม่ยอมไปสู่สุคติในหอคอย (ζ<sup>3</sup>) และเดินทางต่อไปยังเมืองเซลาด้อน (↑) เมื่อถึงเซลาด้อน ตัวเอกพบว่า มีพวกแก๊งร็อคเก็ตมาป่วนเป็ยนอยู่ในเมือง จึงติดตามไปจนพบรังลับและเกิดการต่อสู้กัน (H) หลังจากที่เขาชนะใจโรวานี่ ซึ่งเป็นหัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ตได้ (I) ตัวเอกก็พบอุปกรณ์ “ซิลฟ์สโคป” ซึ่งสามารถใช้มองตัวจริงของวิญญานโปเกมอนได้ตกอยู่จึงเก็บมาด้วย (F) จากนั้นตัวเอกจึงเข้าประลองกับเอริกะ หัวหน้าโรงยิมของเซลาด้อน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนประเภทหญ้า (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) เอริกะได้มอบเข็มกลัดสายรุ้งให้กับตัวเอก (F) จากนั้นตัวเอกได้เดินสำรวจบริเวณเมืองเพื่อหาข่าวสาร และได้รับเครื่องดื่มชาจากหญิงชรา กับ อุปกรณ์สอนวิชา “บิน” ให้กับโปเกมอนจากเด็กสาวคนหนึ่ง (F) x2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) x3</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.84: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- ตัวเอกจึงกลับไปเมืองลาเวนเดอร์อีกครั้ง (↑) และขึ้นไปยังหอคอยโปเกมอน เพื่อใช้ “ซิลฟ์สโคป” ตามหาวิญญานของโปเกมอนที่ไม่ยอมไปสู่สุคติ จนพบว่า เป็นวิญญานของโปเกมอนมาโรว์คที่ถูกพวกแก๊งร็อคเก็ตสังหารและชิงตัวลูกไป ที่ชั้นบนสุดของหอคอยตัวเอกได้พบกับมิสเตอร์ฟุจิซึ่งขึ้นมาบนหอคอยเพื่อปลดปล่อย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>

<p>วิญญาณของมาโรวัด แต่กำลังโดนแก๊งร็อคเก็ต รุมทำร้าย ตัวเอกจึงจัดการกับแก๊งร็อคเก็ต (<math>E^7</math>), (H), (I) และได้รับขลุ่ยโปเกมอนจากมิสเตอร์ฟู จิเป็นสิ่งที่ตอบแทน (F)</p>	
<p>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองซาฟรอน (<math>\uparrow</math>) แต่ ตำรวจบอกว่าขณะนี้ในเมืองมีพวกแก๊งร็อคเก็ต อยู่เป็นจำนวนมากซึ่งอาจเป็นอันตราย ตัวเอก จึงมอบขาที่ได้จากหญิงชราที่เมืองเซลูค้อน ให้กับตำรวจ (<math>F^7</math>) เพื่อแลกกับการเข้าไปในเมือง ซาฟรอน เมื่อตัวเอกเข้าไปในเมืองก็พบว่า แก๊งร็อคเก็ตได้บุกยึดเมืองเอาไว้ จึงไปที่ตึกของ บริษัทซิลฟ์คอมพานี ซึ่งพวกแก๊งร็อคเก็ตใช้เป็น ฐานทัพ ภายในตัวเอกได้พบกับคู่ปรับอีกครั้ง และทำการต่อสู้กัน (H) เมื่อตัวเอกเป็นฝ่ายชนะ (I) คู่ปรับจึงออกจากเมืองไป หลังจากนั้นตัว เอกก็ได้รับโปเกมอนพาหนะลาปรัส (Fr) จาก พนักงานในตึกเพื่อเป็นการตอบแทนที่ตัวเอก ช่วยต่อสู้กับแก๊งร็อคเก็ต (<math>E^7</math>) ที่ชั้นบนสุดของ บริษัทตัวเอกได้ต่อสู้กับจิโรวานี่ หัวหน้าของ แก๊งร็อคเก็ตอีกครั้ง (H) เมื่อตัวเอกชนะ (I) จิโ รวานี่ก็หลบหนีไป ประธานบริษัทซิลฟ์คอมพานีจึง มอบ “มาสเตอร์บอล” ซึ่งเป็นบอลที่สามารถจับ โปเกมอนได้ทุกชนิดให้แก่ตัวเอก (F)</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>) - ของวิเศษถูกตีหรือกิน (<math>F^7</math>) - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) - ตัวเอกชนะตัวโกง (I) - ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>) - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) - ตัวเอกชนะตัวโกง (I) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>  <p>ภาพที่ 4.85: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- หลังจากตัวเอกขับไล่แก๊งร็อคเก็ตออกจาก เมืองแล้ว จึงไปทำประลองกับซาบริน่า หัวหน้า โรงเรียนของเมืองซาฟรอน (<math>D^1</math>) ซึ่งเชี่ยวชาญ ใช้โปเกมอนพลังจิต หลังได้รับชัยชนะ (<math>E^9</math>) ซาบ</p>	<p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (<math>D^1</math>) - ตัวเอกได้รับชัยชนะ (<math>E^9</math>) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>



<p>รีนาก็ได้มอบเข็มกลัดหนองบึงให้กับตัวเอก (F)</p>	
<p>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองฟิวเซีย (↑) แต่ระหว่างทางก็พบกับโปเกมอนยักษ์สนอร์เล็ก ซนออนขวางทางอยู่ จึงเป่าขลุ่ยโปเกมอนเพื่อปลุกสนอร์เล็กซ์และจับตัวมาเป็นเพื่อนร่วมเดินทางด้วย (Fr) เมื่อถึงเมืองฟิวเซีย ตัวเอกได้ไปที่ซาฟารีโซนซึ่งเป็นสถานที่ขึ้นชื่อของเมือง และได้รับอุปกรณ์สอนวิชา “ไต่คลื่น” ให้กับโปเกมอนจากเจ้าหน้าที่ในซาฟารีโซน (F) ขณะที่กำลังเดินอยู่ภายในซาฟารีโซน ตัวเอกได้พบพินปปลอมของตอกอยู่ จึงนำไปคืนเจ้าของ (E<sup>7</sup>) และได้รับอุปกรณ์สอนวิชา “พละกำลัง” ให้แก่โปเกมอนเป็นสิ่งตอบแทน (F) หลังจากได้วิชาใหม่ทั้ง 2 ชนิดมาแล้ว ตัวเอกก็ไปทำประลองที่โรงยิมของเมืองฟิวเซีย โดยต้องสู้กับโคงะ ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนพิษ (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) โคงะได้มอบเข็มกลัดวิญญาณให้กับตัวเอก (F)</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑) - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) - ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) - ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>) - ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>
<p>- หลังหมดภารกิจในเมืองฟิวเซียแล้ว ตัวเอกได้เดินทางต่อไปยังเกาะซินนาบาร์ โดยอาศัยโปเกมอนพาหนะลาปรัส (G<sup>2</sup>) ระหว่างทางตัวเอกต้องผ่านเกาะซีฟอรัม ซึ่งภายในตัวเอกได้พบกับอาร์ติคูน โปเกมอนนกน้ำแข็งในตำนาน จึงจับมาร่วมทีมด้วย (Fr) เมื่อไปถึงเกาะซินนาบาร์ ตัวเอกได้ไปที่ศูนย์วิจัยของเกาะ เพื่อขอให้นักวิทยาศาสตร์ช่วยคืนชีฟให้กับฟอสซิลที่ได้มาจากหุบเขาพระจันทร์ และได้โปเกมอนดึกดำบรรพ์มาเป็นพวก (Fr) หลังจากนั้นตัวเอกจึงเข้าประลองกับเบลน หัวหน้าโรงยิมของเกาะซินนาบาร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านโปเกมอนไฟ (D<sup>1</sup>) หลัง</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>) - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2 - ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>) - ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>

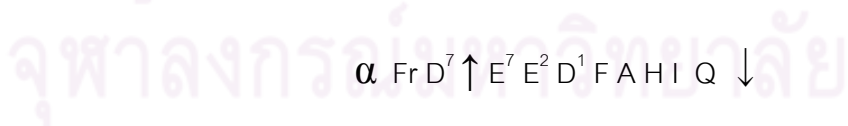
<p>ได้รับชัยชนะ (E<sup>๑</sup>) เบลนจึงมอบเข็มกลัดภูเขาไฟให้ตัวเอก (F)</p>	
<p>- หลังจากได้รับเข็มกลัดภูเขาไฟแล้ว ตัวเอกก็ขาดเข็มกลัดอีกชิ้นเดียวจึงจะสามารถเข้าประลองในศึกชิงแชมป์โปเกมอนลีกได้ ตัวเอกจึงเดินทางไปยังเมืองวิริเดียน (↑) เพื่อทำประลองกับผู้นำโรงยิมคนสุดท้าย แต่ตัวเอกก็ต้องประหลาดใจเมื่อพบว่าผู้นำโรงยิมคนสุดท้ายคือจิโวนนี่ หัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ตนั่นเอง ตัวเอกได้ต่อสู้กับจิโวนนี่ (D<sup>1</sup>) จนได้รับชัยชนะ (E<sup>๑</sup>) และได้รับเข็มกลัดพสุธามา (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>๑</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- หลังได้รับเข็มกลัดครบทั้ง 8 ชิ้น ตัวเอกจึงเดินทางผ่านถนนวิคตอรี เพื่อเข้าร่วมประลองโปเกมอนลีก ณ ที่ราบสูงสีคราม เมื่อถึงลานประลอง ตัวเอกต้องรับการทดสอบจากจตุรเทพ คือ ลอเรล ผู้เชี่ยวชาญด้านโปเกมอนน้ำแข็ง, บรูโน่ ผู้เชี่ยวชาญโปเกมอนสายต่อสู้, อากาธา ผู้ใช้โปเกมอนภูตผี และแลนซ์ ผู้ใช้โปเกมอนมังกร (D<sup>1</sup>) x4, (E<sup>๑</sup>) x4 หลังจากชนะจตุรเทพแล้ว ตัวเอกก็ได้รับการยอมรับให้เป็นแชมป์โปเกมอนลีก แต่แลนซ์บอกว่าก่อนหน้าที่ตัวเอกจะมาที่นี่ คู่ปรับของตัวเอกก็เอาชนะจตุรเทพได้เช่นกัน ตัวเอกและคู่ปรับจึงต้องต่อสู้กันเพื่อหาแชมป์โปเกมอนที่แท้จริง (H) และในที่สุดตัวเอกก็เป็นฝ่ายชนะ (I) จากนั้นดร.โอคก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อแสดงความยินดีกับตัวเอก และอธิบายให้คู่ปรับซึ่งเป็นหลายชายเข้าใจว่า สาเหตุที่เขาพ่ายแพ้ให้กับตัวเอกเป็นเพราะสนใจแต่การต่อสู้ ไม่ได้เล็งดูโปเกมอนด้วยความรักและความเชื่อใจ เพราะชัยชนะที่แท้จริงไม่ได้เกิดจากผู้ฝึกโปเกมอน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>) x4</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>๑</sup>) x4</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกเป็นที่รู้จัก (Q)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</li> </ul> <div data-bbox="890 1559 1374 1877" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.86: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>

<p>มอนเพียงอย่างเดียว แต่ยังคงเกิดจากความผูกพันที่ผู้เลี้ยงและโปเกมอนมีให้แก่กันด้วย หลังจากนั้นตัวเอกกับโปเกมอนก็ได้รับการขึ้นทำเนียบเป็นแชมป์อย่างเป็นทางการ (Q) และเดินทางกลับบ้านที่เมืองพาลเล็ท ( ↓ )</p>	 <p>ภาพที่ 4.87: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
--	---

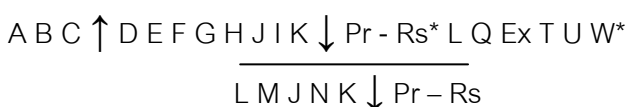
1. ไวยากรณ์นิทานใน Pocket Monsters Fire Red เปรียบเทียบกับของพรอพท์

จากการวิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่า โครงสร้างหลักเริ่มต้นจาก

- การแนะนำตัวเอก (α)
- ตัวเอกได้รับเพื่อนร่วมเดินทางจากผู้วิเศษ (Fr)
- ตัวเอกได้รับการให้วามจากผู้วิเศษให้ช่วยทำธุระให้ (D<sup>7</sup>)
- ตัวเอกออกเดินทาง (↑) ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้ให้ความช่วยเหลือผู้คน (E<sup>7</sup>), (E<sup>2</sup>) และได้รับการทดสอบจากผู้วิเศษ (D<sup>1</sup>) แล้วจึงได้รับของขวัญพิเศษเป็นสิ่งตอบแทน (F) ขณะเดียวกันตัวเอกก็ต้องต่อสู้กับกลุ่มคนที่ชั่วร้ายที่ก่ออาชญากรรมในดินแดนที่ตนอยู่อาศัย (A) และคู่ปรับที่หวังจะเอาชนะ (H), (I) จนท้ายที่สุด ตัวเอกก็กลายเป็นผู้มีชื่อเสียง (Q) แล้วจึงเดินทางกลับบ้าน ( ↓ ) หากนำ function หลักๆ มาเรียงกันจะมีลักษณะดังนี้



หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอพท์ คือ



จะพบว่าการเล่นลำดับก่อนข้างมีความแตกต่างกัน เพราะช่วงแรกตัวเอกไม่ได้พบกับความโชคร้าย หรือผลจากการกระทำของตัวโกง (A) แต่ออกเดินทางตามความสมัครใจของตนเอง และจุดประสงค์หลักของตัวเอกคือการออกเดินทางเพื่อเก็บประสบการณ์โดยรับการทดสอบจากบรรดาผู้มีฝีมือของเมืองต่างๆ ( $D^1$ ) ส่วนการต่อสู้กับตัวโกงเป็นเหตุบังเอิญที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง อีก function ที่ถือว่ามีค่าสำคัญคือการให้ความช่วยเหลือผู้คน ( $E^7$ ), ( $E^2$ ) เพราะเป็นการเน้นย้ำคุณธรรมของตัวเอกให้เด่นชัดขึ้น

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

โครงสร้างพฤติกรรมที่พบบ่อยคือการออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) พบ 13 ครั้ง การทดสอบจากผู้วิเศษแล้วได้รับชัยชนะ ( $D^1$ ), ( $E^9$ ) พบ 16 ครั้ง การต่อสู้และเอาชนะตัวโกง (H), (I) พบ 10 ครั้ง และการช่วยเหลือผู้คนที่การตอบสนองด้วยไมตรี ( $E^7$ ), ( $E^2$ ) พบ 7 ครั้ง

Function ที่ปรากฏบ่อยเช่นเดียวกับเกมอื่นๆ คือ การออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) สำหรับข้อแตกต่างจากเกมอื่นๆ คือ function การได้รับข้อมูลข่าวสารจะพบน้อยมาก คือพบเพียง 4 ครั้ง แต่ function ที่พบมากกลับเป็นการทดสอบความสามารถ ซึ่งปรากฏมากกว่าการต่อสู้และเอาชนะด้วย ซึ่งอันที่จริงการทดสอบในเกมก็คือการต่อสู้เหมือนกัน แต่จุดประสงค์ของการต่อสู้คือการทดสอบความสามารถ ส่วนการต่อสู้เพื่อมุ่งหวังเอาชนะจะปรากฏน้อยกว่า อีก function ที่พบบ่อยคือให้ความช่วยเหลือผู้คน ( $E^7$ ), ( $E^2$ )

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของเกม Pocket Monsters Fire Red เป็นเด็กเล็กจนถึงเด็กโต ผู้ผลิตจึงพยายามออกแบบเฉพาะแนวคิดดังกล่าวแก่กลุ่มผู้เล่น ผ่านการกระทำของตัวละคร

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

สำหรับเกม Pocket Monsters Fire Red ผู้วิจัยพบแต่พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน 2 ประเภท ได้แก่

- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May)
- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May) พฤติกรรมการขออนุญาตนี้มีลักษณะเดียวกับการขออนุญาตของหุ่นยนต์ในเกม Saga Frontier แต่ต่างกันตรงที่ในเกม

Pocket Monsters Fire Red จะเป็นตัวเอก(ลูก) ซึ่งยังเป็นเด็กอายุแค่ 10 ขวบขออนุญาตแม่ เป็น สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมที่สมควรกระทำของเด็กหรือผู้ที่เป็นลูก ว่าหากจะทำอะไรบางอย่างซึ่งเป็น เรื่องสำคัญ ก็ควรจะได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองก่อน

- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะชายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็ อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”

สำหรับ function การได้เพื่อนร่วมเดินทางในเกม Pocket Monsters Fire Red จะ มีความพิเศษกว่าเกมอื่น เพราะนอกจากจะเกิดตามเนื้อเรื่องที่ถูกวิจัยนำเสนอแล้ว ตลอดเกมผู้เล่น ยังสามารถจับโปเกมอนมาเป็นเพื่อนได้มากถึง 250 กว่าตัว

#### 4.4.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของเกม Pocket Monsters Fire Red คือ “มนุษย์เราควรช่วยเหลือผู้อื่น ทุกครั้งที่มีโอกาส” แก่นเรื่องดังกล่าวสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวเอก ที่ตลอดทั้งเรื่องได้ช่วยเหลือ ผู้คนไว้มากมาย และได้รับการตอบแทนเป็นของขวัญพิเศษ ถึงแม้ในโลกแห่งความเป็นจริงการช่วยเหลือ ผู้อื่นอาจไม่ได้รับการตอบแทนเป็นสิ่งของเหมือนอย่างเนื้อเรื่องในเกม แต่เราอาจจะได้รับสิ่งตอบแทนเป็นความรู้สึกทางใจ ซึ่งแก่นเรื่องนี้สอดคล้องกับหลักคำสอนทางพุทธศาสนาในเรื่องของความ “กรุณา” หมายถึง ความปรารถนาให้ ผู้อื่นหรือสรรพสัตว์พ้นทุกข์ หรือการเห็นผู้อื่นหรือสรรพ สัตว์เป็นทุกข์หรือตกอยู่ในทุกข์แล้วทนอยู่ไม่ได้ ต้องหาทางช่วยเหลือเต็มที่

#### 4.4.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในเนื้อเรื่องของเกม Pocket Monsters Fire Red พบแต่ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร 2 ประเด็นใหญ่ๆ ได้แก่



ตารางที่ 4.13: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Pocket Monsters Fire

Red

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ตัวเอกและคู่ปรับ	ตัวเอกเป็นเด็กที่ชื่นชอบไปเกมอน ขณะที่คู่ปรับสนใจแต่เรื่องไปเกมอนแบบเทิลหรือการใช้ไปเกมอนเพื่อการต่อสู้ คู่ปรับชอบคิดว่าตัวเองก้าวหน้ากว่าตัวเอกอยู่เสมอ แต่ทุกครั้งที่พบกันก็จะขอประลองกับตัวเอกและเป็นฝ่ายแพ้ทุกครั้ง ในท้ายที่สุดตัวเอกและคู่ปรับก็ต้องต่อสู้กันเพื่อชิงตำแหน่งไปเกมอนแชมเปียน และตัวเอกก็เป็นฝ่ายชนะ
- ตัวเอกกับแก๊งร็อคเก็ต	ขณะที่ตัวเอกออกผจญภัย แก๊งร็อคเก็ตภายใต้การนำของจิโวนานี้ก็ได้ก่ออาชญากรรมไปทั่วยุโรป ตัวเอกที่ทราบเรื่องนี้เข้าจึงต่อสู้เพื่อขัดขวาง ในตอนท้ายตัวเอกก็สามารถเอาชนะจิโวนานี้ได้ และทำให้แก๊งร็อคเก็ตล่มสลาย

ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับคู่ปรับเป็นความขัดแย้งที่แสดงออกผ่านตัวละครที่อยู่ในวัยเดียวกันแต่มีลักษณะนิสัยต่างกันโดยตัวเอกเป็นคนจิตใจดี รักไปเกมอนและชอบช่วยเหลือผู้อื่น ขณะที่คู่ปรับสนใจแต่เรื่องของการต่อสู้ ไม่เคยช่วยเหลือผู้อื่นเลย แต่ท้ายที่สุดคู่ปรับก็พ่ายแพ้ให้แก่ตัวเอก เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า คนเราจะมีความสามารถแต่เพียงอย่างเดียวไม่ได้ แต่ต้องมีคุณธรรมความดี และความรักต่อเพื่อนมนุษย์ รวมถึงสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ด้วย

สำหรับไปเกมอนที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง เป็นสัญลักษณ์แทนสัตว์ หรือสิ่งมีชีวิตอื่นๆ นอกเหนือจากมนุษย์ และยังเป็นเพื่อน ซึ่งตัวเอกให้ความรักและความสำคัญอีกด้วย

ส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับแก๊งร็อคเก็ต เป็นความขัดแย้งระหว่างฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม เมื่อแก๊งร็อคเก็ตออกอาละวาดในคันทอ ตัวเอกกับเพื่อนๆ ไปเกมอนจึงต่อสู้เพื่อนำสันติสุขกลับคืนมา ในท้ายที่สุด ตัวเอกก็สามารถยับยั้งความทะเยอทะยานของจิโวนานี้ หัวหน้าแก๊งร็อคเก็ตได้สำเร็จ ความขัดแย้งนี้นอกจากจะสะท้อนแนวคิดเรื่อง ธรรมะย่อมชนะ

อธรรมแล้ว ยังสะท้อนเรื่องความสามารถว่าไม่เกี่ยวข้องกับวัยวุฒิ เพราะตัวเอกเป็นเพียงเด็กอายุแค่ 10 ปี ขณะที่จิโรวานี่ซึ่งเป็นตัวร้ายมีอายุประมาณ 40 ปี

สำหรับการที่ตัวเอกซึ่งเป็นเด็กสามารถเอาชนะผู้ใหญ่ได้ ผู้วิจัยสันนิษฐานน่าจะเป็นอีกสาเหตุที่ทำให้เด็กชื่นชอบเกม Pocket Monsters มาเป็นพิเศษ เพราะในความเป็นจริงโอกาสที่เด็กจะสามารถทำอะไรได้ดีกว่าผู้ใหญ่ถือเป็นเรื่องยาก ทั้งเหตุผลด้านวัยวุฒิและคุณวุฒิ ดังนั้น เมื่อเกมออกแบบมาให้เด็กมีความสามารถเหนือกว่าผู้ใหญ่ และให้ผู้ใหญ่กลายเป็นตัวร้าย เด็กจึงรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นฮีโร่ ที่สามารถเอาชนะพอมอดได้

#### 4.4.4 ตัวละคร (Character)

1. **ตัวเอก (Hero)** เป็นเด็กชายหรือหญิง (ผู้เล่นสามารถเลือกเพศและตั้งชื่อให้ได้) อายุ 10 ปี เป็นโปเกมอนเทรนเนอร์ (ผู้ฝึกสอนโปเกมอน) ที่ชื่นชอบโปเกมอนเป็นชีวิตจิตใจ มีนิสัยกล้าหาญ และชอบช่วยเหลือผู้อื่น อยู่มาวันหนึ่งตัวเอกตัดสินใจออกเดินทางผจญภัย และได้รับโปเกมอนจากดร.โอ๊ค เพื่อให้ช่วยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนในดินแดนคันโต ตามเนื้อเรื่องไม่มีการกล่าวถึงพ่อของตัวเอก จึงอนุมานได้ว่าตัวเอกเป็นกำพร้าพ่อ

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวเอกของเกม Pocket Monsters Fire Red ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ โดยใช้โปเกมอน
2. มีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้คน
3. มีความกล้าหาญ พร้อมที่จะต่อสู้เพื่อความถูกต้อง
4. มีความพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค
5. เป็นคนมีเมตตา และรักสัตว์(โปเกมอน)

2. **คู่ปรับ (Rival)** ตัวร้าย (villain) และบอสใหญ่ของเกม เป็นหลานชายของดร.โอ๊ค เป็นโปเกมอน เทรนเนอร์ เช่นเดียวกับตัวเอก ชอบมองตัวเอกเป็นคู่แข่ง ให้ความสนใจในเรื่องโปเกมอนแบบเทิล หรือการต่อสู้โดยใช้โปเกมอนเป็นหลัก จนละเอียดที่จะให้ความรักความใส่ใจกับโปเกมอน เป็นเหตุให้พ่ายแพ้แก่ตัวเอกตั้งแต่ต้นจนจบ ตามเนื้อเรื่องคู่ปรับอาศัยอยู่กับดร.โอ๊คซึ่งเป็นปู่และพี่สาว เพียง 3 คน ไม่มีพ่อแม่ จึงอนุมานได้ว่าคู่ปรับก็เป็นกำพร้าเช่นเดียวกับตัวเอก

3. **ดร.ไอค์** ตัวละครผู้วิเศษ (donor) นักวิทยาศาสตร์ที่สนใจเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าโปเกมอน ตั้งแต่วัยหนุ่มเขามีความฝันที่จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนทั่วโลก จึงได้สร้างอุปกรณ์ที่เรียกว่า Pokedex สำหรับรวบรวมข้อมูลดังกล่าวขึ้นมา และให้ตัวเอกกับหลานชายออกเดินทางเพื่อเก็บข้อมูล

4. **จิโวนานี** ตัวร้าย (villain) หัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ต องค์กรรไกรที่ก่ออาชญากรรมไปทั่วเขตคันโต และมีจุดมุ่งหมายคือการครอบครองโปเกมอนที่หายาก แท้จริงแล้วจิโวนานี เป็นหนึ่งในผู้นำโรงยิมของเขตคันโต ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนธาตุดิน หลังจากที่แผนการของเขาถูกตัวเอกทำลายลงถึง 3 ครั้งและพ่ายแพ้ให้แก่ตัวเอกที่โรงยิมวิริเดียน เขาก็หายตัว

5. **กลุ่มผู้นำโรงยิมแห่งดินแดนคันโต** ประกอบด้วย บรีค แห่งเมืองฟิวเตอร์, มิสตี้ แห่งเมืองเซรูเลียน, เซิร์ก แห่งเมืองเวอร์มิเลียน, เอริกะ แห่งเมืองเซลาดอน, โคงะ แห่งเมืองฟิวเซีย, ซาบรีน่า แห่งเมืองแซฟรอน และ เบลน แห่งเกาะซินนาบาร์ ทั้ง 7 คนมีบทบาทเป็นผู้วิเศษ (donor) ที่ทำหน้าที่ทดสอบความสามารถของตัวเอกระหว่างการผจญภัย โดยการแข่งโปเกมอนแบบเทิล หลังจากตัวเอกได้รับชัยชนะ ก็จะได้รับเข็มกลัด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผ่านการทดสอบ

จากการพิจารณาลักษณะของตัวละครพบว่าตัวละครหลักจะมีลักษณะแบน (flat character) โดยตัวเอกจะมีลักษณะการกระทำที่ชัดเจนว่าเป็นฝ่ายธรรมะ เช่น ช่วยเหลือผู้อื่น และต่อสู้กับองค์กรรไกร ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกลุ่มเป้าหมายของเกม Pocket Monsters Fire Red คือเด็ก การออกแบบตัวละครให้มีความแบน ย่อมจะนำเสนอเรื่องศีลธรรมได้ดีกว่าตัวละครที่มีลักษณะกลม (round character)

#### 4.4.5 ฉาก (Setting)

ฉากในเกม Pocket Monsters Fire Red เป็นดินแดนที่มีชื่อว่าเขตคันโต (Kanto) ซึ่งนำมาจากชื่อของเขตซึ่งมีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยเมืองซึ่งเป็นสิ่งก่อสร้าง และฉากที่เป็นธรรมชาติ ดังต่อไปนี้

##### 1. ฉากประเภทสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

- เมืองพาลเล็ท เมืองขนาดเล็ก ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตัวเอกและคู่ปรับ มีสถานที่สำคัญคือศูนย์วิจัยของดร.ไอค์ และบ้านของตัวเอก

- เมืองวริเดียน เมืองที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของพาลเล็ท เป็นทางผ่านไปยังถนนวิคตอรี ซึ่งมุ่งไปสู่ลานแข่งขันโปเกมอนแชมเปียน มีโรงยิมสำหรับทดสอบความสามารถ แต่ไม่ค่อยเปิดให้บริการ ด้านหลังของเมืองเป็นป่าที่มี ปีกะจู ซึ่งเป็นโปเกมอนหายากอาศัยอยู่
- เมืองพิวเตอร์ เมืองที่อยู่ทางเหนือของวริเดียน นอกจากจะมีโรงยิมแล้ว ยังมีพิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียง ซึ่งจัดแสดงฟอสซิลและหินหายากให้ชมอีกด้วย
- เมืองเซรูเลียน เมืองริมทะเลที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของเขตคันโต ตอนเหนือของเมืองมีแหลมซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม นอกจากนี้ในเมืองยังมีร้านขายจักรยาน ซึ่งเป็นพาหนะสำหรับเดินทางด้วย
- เมืองเวอร์มิเลียน เมืองริมทะเลทางตอนใต้ของคันโต เป็นที่ตั้งของชมรมคนรักโปเกมอน และมีเรือสำราญ S.S. ANNE คอยให้บริการนักท่องเที่ยว
- เมืองลาเวนเดอร์ เมืองขนาดเล็ก เป็นเองหนึ่งซึ่งไม่มีโรงยิมเช่นเดียวกับเมืองลาเล็ท มีสถานที่ขึ้นชื่อคือหอคอยโปเกมอน ซึ่งใช้สำหรับฝังศพของโปเกมอนที่เสียชีวิต
- เมืองเซลาดอน เมืองที่ขึ้นเรื่องของสถานบันเทิงและการช้อปปิ้ง มีสถานที่สำคัญคือห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ และคาสिनอสำหรับเล่นสล็อต ซึ่งมีการแจกโปเกมอนหายากเป็นของรางวัลด้วย
- เมืองแซฟรอน เมืองที่ตั้งอยู่ตอนกลางของดินแดนคันโต เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่สุด นอกจากโรงยิมแล้ว ยังมีสถานที่สำคัญคือสำนักงานของบริษัทซิลฟ์คอมพานี ซึ่งพัฒนาอนสเตอร์บอลสำหรับการจับโปเกมอน และสำนักต่อสู้สำหรับทดสอบความสามารถ
- เมืองฟิวเซีย เมืองริมทะเลทางตอนใต้อีกแห่งของคันโต มีสถานที่สำคัญคือซาฟารีไซน ซึ่งมีโปเกมอนแปลกๆ หายากจำนวนมาก
- เกาะซินนาบาร์ เกาะกลางทะเลทางใต้ของเมืองพาลเล็ท เป็นที่ตั้งของสถาบันวิจัยซึ่งค้นคว้าเกี่ยวกับฟอสซิลของโปเกมอน
- ที่ราบสูงสีคราม เป็นสถานที่ตั้งของลานประลองในการแข่งโปเกมอนลีด มีลานประลองที่ทันสมัยและสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน



ภาพที่ 4.88: ฉากเมืองพาลเล็ท



ภาพที่ 4.89: ฉากเมืองเซลูด์อน

จากการวิเคราะห์ฉากสิ่งก่อสร้างในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่าเป็นฉากที่สร้างจากจินตนาการเป็นหลัก ผสานกับรูปแบบของสิ่งก่อสร้างในญี่ปุ่นยุคปัจจุบัน มีลักษณะเป็นการ์ตูน และไม่สมจริง

## 2. ฉากธรรมชาติ ได้แก่

- ภูเขาพระจันทร์ ภูเขาที่ตั้งอยู่ระหว่างเมืองฟิวเตอร์กับเมืองเซรูเลียน เป็นที่อยู่ของปีบี่โปเกมอนรูปดาว ซึ่งเป็นโปเกมอนหายาก นอกจากนี้ยังมีการขุดพบฟอสซิลโปเกมอนดีกดำบรรพ์อยู่เป็นระยะ จึงเป็นที่หมายตาของแก๊งร็อคเก็ต

- ถ้ำดึกเล็ด ถ้ำขนาดใหญ่ที่เกิดจากการขุดของโปเกมอนดึกเล็ด เป็นทางเชื่อมระหว่างเมืองเวอร์มิเลียน กับเมืองฟิวเตอร์



- อุโมงค์หิน อุโมงค์ซึ่งอยู่ลึกลงไปใต้ดินจนแสงสว่างแทบส่องลงไปไม่ถึง เป็นทางสำหรับผ่านไปยังเมืองลาเวนเดอร์

- เกาะซีฟอร์ม เกาะกลางทะเล ซึ่งอยู่ทางใต้ของเมืองฟิวเซีย มีลักษณะเป็นเกาะผาแฝด ที่มีถ้ำเชื่อมต่อกัน ด้านล่างสุดเป็นถ้ำน้ำแข็ง และมีกระแสน้ำเชี่ยวกราก นอกจากนี้ยังเป็นที่อยู่อาศัยของ อาร์ติคูน โปเกมอนน้ำแข็งในตำนาน



ภาพที่ 4.90: ฉากถ้ำบนเกาะซีฟอร์ม

จากการวิเคราะห์ฉากธรรมชาติในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่าฉากที่ปรากฏนำมาจากธรรมชาติที่มีอยู่จริงและนำมาปรับแต่งโดยใส่จินตนาการเสริมเข้าไป เช่น ถ้ำน้ำแข็งกลางทะเล, ถ้ำขนาดใหญ่ที่เกิดจากการขุดของโปเกมอน และ ภูเขาสำหรับขุดหาฟอสซิล เป็นต้น สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของการผจญภัยในเกมสวมบทบาท ว่ามีทั้งส่วนที่อิงกับความเป็นจริงและอยู่นอกเหนือจากความเป็นจริง

#### 4.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. เข็มกลัด สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความสามารถ และความแข็งแกร่ง เป็นเครื่องหมายที่ผู้นำโรงยิมจะมอบให้แก่ผู้ผ่านการทดสอบ คุณสมบัติของเข็มกลัด นอกจากจะทำให้ควบคุมโปเกมอนที่มีเลเวลสูงได้เป็นปกติแล้วยังเป็นเหมือนบัตรผ่านสำหรับเข้าสู่การแข่งขันโปเกมอนลีก โดยผู้ที่รวบรวมเข็มกลัดได้ 8 ชิ้นเท่านั้น จึงจะสามารถลงแข่งขันได้ สำหรับต้นแบบของเข็มกลัด ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะมาจากเหรียญทอง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชัยชนะในการกีฬา

2. Pokedex สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความรู้ เป็นอุปกรณ์ที่ดร.โอ๊คคิดค้นขึ้นเพื่อใช้รวบรวมข้อมูลของโปเกมอนในเขตคันโต และได้มอบให้ตัวเอกและหลานชายซึ่งเป็นคู่ปรับกับตัว

เอก ทุกครั้งที่ตัวเอกพบโปเกมอน Pokedex ก็จะทำกรเก็บข้อมูลต่างๆ เอาไว้ และสามารถนำมาเปิดเช็คข้อมูลได้ สำหรับต้นแบบของอุปกรณ์ Pokedex นี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า น่าจะนำมาจากพจนานุกรม (Dictionary) หรือ สารานุกรม (encyclopaedia) ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับหาความรู้ในโลกจริง

#### 4.4.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Pocket Monsters Fire Red มีจุดยืนของการเล่าเรื่องในลักษณะที่ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกซึ่งบังคับโดยผู้เล่น โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Pocket Monsters Fire Red

การเล่าเรื่องในเกม Pocket Monsters Fire Red มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แทบจะไม่แตกต่างจากพรอพท์ กล่าวคือโครงสร้างทั้งหมดแทบจะไม่มีอะไรใหม่ แต่มีความแตกต่างตรงที่ลำดับการเรียงตัวของ function ที่ไม่มีเรื่องของความโชคร้าย หรือสถานการณ์ที่บังคับให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ตัวละครเอกของเรื่องมีลักษณะเป็นตัวละครในอุดมคติและมีความสามารถค่อนข้างเกินจริง คือเป็นเด็กอายุ 10 ขวบที่ออกเดินทางผจญภัยและได้ต่อสู้กับเหล่าร้ายจนได้ชัยชนะ และในตอนท้ายยังได้เป็นแชมป์ในการแข่งขันโปเกมอนลีก จากของเกมมีลักษณะแบบญี่ปุ่นปัจจุบันผสมผสานกับจินตนาการ สำหรับแก่นเรื่องที่เกมนำเสนอเพื่ออบรมบ่มเพาะผู้เล่น คือเรื่องของความเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ รู้จักช่วยเหลือผู้อื่น และสอนให้มีความรัก ความเมตตาต่อสัตว์

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 4.5 เกม Final Fantasy 6

Final Fantasy 6 เป็นเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่ผลิตโดยบริษัท SQUARE (ปัจจุบันมีการควบรวมกิจการและเปลี่ยนชื่อเป็น SQUARE-ENIX) วางจำหน่ายครั้งแรกในปี 1994 ให้กับเครื่องเกม Super Famicom และเป็น Final Fantasy ภาคสุดท้ายที่ผลิตให้กับเครื่อง Super Famicom ด้วย ต่อมาในปี 2006 มีการนำกลับมาดัดแปลงให้กับเครื่อง Gameboy Advance



ภาพที่ 4.91: ฉากเปิดเกม Final Fantasy 6

### 4.5.1 โครงเรื่อง (Plot)

เมื่อ 1,000 ปีก่อน ได้เกิดสงครามเวทมนตร์ขึ้นบนโลกมนุษย์ หลังจากสงครามนั้นสิ้นสุด เวทมนตร์ก็หายไปจากโลก กลายเป็นยุคสมัยของเครื่องจักรเข้ามาแทนที่ โลกกลับสู่ความสงบสุข จนกระทั่งจักรวรรดิเกสตาฮัล (Gestahl) ได้นำเวทมนตร์กลับมาสู่โลกอีกครั้ง โดยผนวกเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่และสร้างเป็นหุ่นรบเวทมนตร์ (Magitek armor) เพื่อรุกรานอาณาจักรต่างๆ

อยู่มาวันหนึ่งจักรวรรดิข่าวการค้นพบสัตว์อสูร (Esper) ที่เมืองถ่านหินนาร์เซ่ จึงส่งเทอร่า หญิงสาวที่เกิดมาพร้อมพรสวรรค์ด้านเวทมนตร์กับทหารอีก 2 คนไปสำรวจ โดยเทอร่าถูกให้สวมรัดเกล้าลงทัณฑ์สำหรับให้ทหารอีก 2 คนควบคุม เมื่อเธอได้พบกับสัตว์อสูรก็เกิดแสงสีฟ้าห่อหุ้มร่างของเธอ ส่วนทหารอีก 2 คนก็ถูกสัตว์อสูรทำให้หายไป

เทอร่าหลุดพ้นจากการควบคุมของจักรวรรดิ แต่ขณะเดียวกันเธอก็สูญเสียความทรงจำ และต้องหลบหนีจากการตามล่าของการ์ดในเมืองนาร์เซ่ ขณะที่กำลังเข้าตาจนนั่นเอง ลีโอก นักผจญภัยหนุ่มก็ได้ปรากฏตัวขึ้นช่วยเธอเอาไว้ และการพบกันของทั้งคู่ ก็ได้นำไปสู่การผจญภัยเพื่อหยุดยั้งความความทะเยอทะยานของจักรวรรดิเกสตาฮัล

จากเรื่องย่อข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า เกมได้สร้างความหมายให้เวทมนตร์ เป็นเหมือนพลังงานนิวเคลียร์ ซึ่งจริงๆ เป็นสิ่งที่มประโยชน์ แต่หากประเทศไหนทำการค้นคว้าพัฒนาเพื่อมาใช้ในการทำสงคราม ก็จะเป็นที่หวาดกลัวและชิงชังของนานาๆ ประเทศ คล้ายกับเกาหลีเหนือ

สำหรับอุปกรณ์ “รัตเกล้าลงทัณฑ์” สันนิษฐานว่าน่าจะได้แนวคิดมาจากวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ที่พระถังซัมจั๋งได้สวมรัตเกล้าให้กับขุนหงอกคง เมื่อใดที่ขุนหงอกคงทำความผิด พระถังซัมจั๋งก็จะสวมมนต์ให้รัตเกล้านั้นบีบศีรษะขุนหงอกคงจนเกิดความทรมาน

ตารางที่ 4.14: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์
<p>- เทอราท์กับทหารของจักรวรรดิอีก 2 คนเดินทางยังเมืองนาร์เซ เพื่อตรวจสอบสัตว์อสูรที่ถูกค้นพบ (α), (A), (↑) และได้ปะทะกับกลุ่มทหารยามของเมือง เมื่อสู้ไม่ไหวพวกทหารยามจึงไปตามมอนสเตอร์กินสายฟ้ายมิลออกมาสู้แทน (H) หลังจากกำจัดยมิลได้ (I) เทอราท์ก็พบกับสัตว์อสูรที่ด้านในสุดของเหมือง สัตว์อสูรได้สังหารทหารทั้ง 2 คน และทำปฏิกริยาบางอย่างกับเทอราท์จนหุ่นเวทมนตร์ของเธอรระเบิดและรัตเกล้าควบคุมที่เธออยู่ก็ถูกทำลาย (D<sup>1</sup>)</p>	<p>- เหตุการณ์เริ่มต้น (α)</p> <p>- ตัวโกงควบคุมตัวเอก (A)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ช่วยเหลือให้ได้รับอิสรภาพ (D<sup>1</sup>)</p>
<p>- เทอราท์ตื่นขึ้นมาในสภาพความจำเสื่อม (Lm) และได้รับการช่วยเหลือจากชาวบ้านคนหนึ่ง ขณะนั้นทหารยามของหมู่บ้านก็มาตามล่าตัวเธอ (Pr) เจ้าของบ้านจึงให้เธอหนีออกทางหลังบ้าน เทอราท์หนีการตามล่าจนตกลงไปในหลุมใกล้กับกับที่อยู่ของเผ่ามูเกิ้ล ทำให้ความทรงจำเธอกลับคืนมา ขณะเดียวกันที่บ้านของคนที่ช่วยเทอราท์เอาไว้ ลีออค นักผจญภัยซึ่งรู้จักกับเจ้าของบ้านก็เดินทางมาพอดี เจ้าของบ้านจึงเล่าเรื่องเทอราท์ให้ลีออคฟัง และขอให้ลีออคช่วยพาเทอราท์ไปหลบที่ปราสาทพิกา</p>	<p>- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)</p> <p>- ตัวเอกถูกตามล่า (Pr)</p> <p>- การช่วยตัวเอกจากการตามล่า (Rs)</p> <p>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>

ไว้เพื่อความปลอดภัย ล็อคตามมาพบเทอร่า แต่พวกทหารยามก็ตามมาพบพอดี ล็อคจึงร่วมมือกับพวกมูเกิ้ลต่อสู้กับทหารยามและพาเทอร่าออกจากเมือง (Rs), (Fr)



ภาพที่ 4.92: ภาพจากเกม Final Fantasy 6

- ล็อคพาเทอร่าไปพบกับเอ็ดการ์ กษัตริย์ของอาณาจักรฟิกาโร เทอร่าเดินเล่นในปราสาท และได้ฟังเรื่องราวของเอ็ดการ์กับน้องชายฝาแฝดชื่อซาบิน จากนั้นก้านัลซึ่งเป็นคนเก่าแก่ (G<sup>3</sup>) ขณะเดียวกันเคฟก้า ผู้วิเศษของจักรวรรดิเกสตาฮัล ก็ได้ข่าวว่าเทอร่าอยู่ที่ปราสาทฟิกาโรจึงได้เดินทางมาเพื่อขอรับตัวคืน (G<sup>1</sup>) แต่เอ็ดการ์ไม่ยอม วันต่อมา เคฟก้าได้ให้คนมาเผาปราสาทฟิกาโรเพื่อบังคับให้มอบตัวเทอร่า (A) แต่เอ็ดการ์ได้วางแผนไว้ก่อนแล้ว จึงพาเทอร่ากับล็อคหนี (Fr) เคฟก้าจึงให้ทหารขับหุ่นรบเวทมนตร์ไล่ตามจนเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H) ระหว่างการต่อสู้เทอร่าได้ใช้เวทมนตร์ทำให้เอ็ดการ์และล็อคตกใจมาก หลังจากนั้นทหารของเคฟก้าได้ (I) เอ็ดการ์ก็พาล็อคและเทอร่าเดินทางไปพบกับบานัน หัวหน้ากลุ่มรีเทอร์เนอร์ซึ่งเป็นกลุ่มต่อต้านจักรวรรดิ (G<sup>3</sup>)

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (G<sup>3</sup>)
- ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอง (G<sup>1</sup>)
- พฤติกรรมของตัวเอง (A)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)



ภาพที่ 4.93: ภาพจากเกม Final Fantasy 6

- ระหว่างการเดินทางพวกเทอร่าได้แวะพักที่เมืองเข้าท์ฟิกาโร และได้พบกับซาโดรันักฆ่าชื่อดัง ซึ่งมีข่าวลือว่าสามารถฆ่าได้แม้แต่เพื่อนเพื่อแลกกับเงิน (E<sup>3</sup>) พวกเทอร่าเดินทางต่อไปยังภูเขาคอท์ (↑)

- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (E<sup>3</sup>)
- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)
- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (E<sup>3</sup>)



<p>ระหว่างทางได้พบกับบ้านหลังหนึ่ง เมื่อเข้าไปเค็ดการก็พบว่ามิดอกไม้ที่ซาบินน้องชายของตัวเองชอบ สอบถามกับชายชราที่มาตักน้ำ ทำให้ทราบที่บ้านหลังนี้เป็นบ้านของมาสเตอร์ดินแดน</p> <p>หลังจากที่มาสเตอร์ตาย ชายที่อาศัยอยู่ในบ้านหลังนี้ก็ขึ้นไปบนภูเขาโคลท์ (<math>E^3</math>) พวกเขาจึงตามไป แต่กลับพบกับนักบวชวากัส ลูกชายของดินแดนแทน เค็ดการถึงถามหาซาบินและเกิดการต่อสู้กันขึ้น ระหว่างการต่อสู้ ซาบินได้ปรากฏตัวขึ้นและต่อสู้จนเอาชนะวากัสได้ (H), (I) หลังจากนั้นซาบินก็เข้าร่วมกลุ่ม (Fr) และเดินทางไปพบบานันด้วยกัน (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกเขาเดินทางไปถึงภูเขาเซเบอร์ ฐานที่มั่นของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ บานันได้ฟังเรื่องของเทอราและขอให้เธอช่วยเป็น “แสงแห่งความหวัง” ในการต่อต้านจักรวรรดิ (<math>D^7</math>) ทำให้เทอราคิดหนัก วันต่อมามีทหารบาดเจ็บจากเมืองเซ้าส์ฟิกาไร่มาแจ้งว่าจักรวรรดิได้บุกยึดเมืองเซ้าส์ฟิกาไร่แล้ว (<math>B^2</math>) ลือลือจึ่งอาสาไปหาข่าว (St) ส่วนพวกเทอราพานันล่องแพไปตามแม่น้ำเลเต้ เพื่อไปขอความช่วยเหลือจากเมืองนาร์เซ (<math>G^2</math>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (<math>D^7</math>)</li> <li>- การส่งข่าว (<math>B^2</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</li> </ul> <div data-bbox="903 1305 1390 1626" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.94: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ระหว่างเดินทาง พวกเขาได้ปะทะกับปลาหมึกยักษ์ฮอลโทรอส หลังจากเอาชนะได้ (H), (I) ซาบินได้ดำน้ำลงไปเพื่อจัดการฮอลโทรอสตัวต่อตัว แต่ถูกเล่นงานจนถูกกระแสน้ำพัดไปอีกทาง (St)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>

<p>พวกเทอร่าล่องแพไปถึงนาร์เซแต่พอจะเข้าไปในเมืองทหารยามก็จำเทอร่าได้ และไล่พวกเธอออกจากเมือง เทอร่าจึงพาบ้านั้นและเอ็ดการ์เข้าเมืองโดยอาศัยทางลับซึ่งลือคเคยพาเธอหลบหนีออกมา หลังทั้ง 3 คนเข้ามาในเมืองก็ได้พบกับแอร์วิส ชายชราที่เคยช่วยเทอร่าเอาไว้ จากนั้นแอร์วิสก็เล่าให้พวกเทอร่าฟังว่า หลังจากค้นพบสัตว์อสูรสถานการณ์ในเมืองก็ค่อนข้างตึงเครียด (๕<sup>3</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.95: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- อีกด้านหนึ่งซาบินก็ลอยตามน้ำไปจนถึงอาณาจักรโดมา (G<sup>7</sup>) และได้ว่าจ้างนักฆ่าซาโดว์ให้เดินทางไปเป็นเพื่อน (Fr) ซาบินเดินทางไปพบกับค่ายทหารของจักรวรรดิที่ยกทัพมาบุกอาณาจักรโดมา จึงลอบเข้าไปสืบหาข้อมูล ขณะนั้นทหารส่วนหนึ่งได้ยกพลไปตีปราสาทโดมา (A<sup>19</sup>) แต่พ่ายแพ้ให้กับไคเอ็น แม่ทัพของโดมา จึงยกทัพกลับ เคฟก้าจึงวางแผนโปรยยาพิษลงในแม่น้ำที่ไหลไปยังปราสาทโดมา (A<sup>25</sup>) ซาบินและซาโดว์พยายามเข้าขัดขวาง แต่ก็ไม่สำเร็จ ทำให้ผู้คนในปราสาทรวมถึงพระราชินีและลูกเมียของไคเอ็นเสียชีวิต ไคเอ็นโกรธแค้นมาก จึงบุกมาฆ่าพวกทหารของจักรวรรดิที่ค่ายเพียงลำพัง ซาบินและซาโดว์จึงร่วมมือด้วย หลังสังหารทหารของจักรวรรดิจนหมด ซาบินก็ชวนไคเอ็นไปร่วมกับกลุ่มรีเทอร์เนอร์ด้วย (Fr)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวโกงประกาศสงคราม (A<sup>19</sup>)</li> <li>- ตัวโกงวางยาพิษ (A<sup>25</sup>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.96: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกซาบินเดินทางผ่านป่าวกถดและพบขบวนรถไฟประหลาดจึงลองขึ้นไปสำรวจ แต่รถไฟก็ออกจากชานชลา จากการสอบถามเจ้าหน้าที่บนรถไฟให้รู้ว่ารถไฟขบวนนี้เป็นรถไฟที่จะพาคนตายไปสู่ยมโลก (๕<sup>3</sup>) พวกซาบินจึงต้องหาทางลงจากรถไฟ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> </ul>

<p>ให้เร็วที่สุด โดยการหาห้องควบคุมและสับคัมบังค์บกลไกทำให้รถช้าลง จากนั้นก็ต่อสู้กับหัวขบวนของรถ (<math>H^5</math>) จนรถไฟยอมจอดให้พวกซาบินลง (<math>I^7</math>) เมื่อออกจากป่าวงกตพวกซาบินก็เดินทางต่อจนถึงน้ำตกบาเลน ซาโดว์ได้ขอแยกตัวไป (3) ซาบินและโคเอ็นตัดสินใจโดดลงไปใต้น้ำตกบาเลนเพื่อข้ามไปยังดินแดนอีกฝั่ง และได้ปะทะกับฝูงปลาที่โผล่มาเป็นระยะ (<math>H^5</math>), (<math>I^7</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (<math>I^7</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.97: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ซาบินลอยมาติดที่ชายฝั่งของทุ่งมอนสเตอร์ และได้พบกับเกาว์ เด็กประหลาดที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมอนสเตอร์ได้ จึงชักชวนให้เดินทางไปด้วยกัน (Fr) เกาว์ได้มอบหมวกดำน้ำให้พวกซาบิน (F) เพื่อใช้ดำน้ำไปยังเมืองทำนุเคอา และหาทางกลับไปยังนาร์เซ่ (↑)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- อีกด้าน ลีคที่ลอบกลับไปหาชาวที่เมืองเซ้าส์พิกาโร ก็ได้พบกับเซลีส อดีตแม่ทัพของจักรวรรดิที่ถูกจับกุมข้อหาทรยศ ลีคจึงช่วยเซลีสและชักชวนให้เข้าร่วมกับกลุ่มรีเทอร์เนอร์ด้วยกัน (Fr) ทั้งคู่หลบหนีออกจากเมืองเดินทางไปยังเมืองนาร์เซ่ (↑) แต่ระหว่างทางก็ต้องปะทะกับรถชุดเจาะของจักรวรรดิ (<math>H^5</math>) ซึ่งสามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่ด้วยความสามารถบัพเน็กเวทมนตร์ของเซลีส ก็ทำให้ทั้งคู่สามารถทำลายรถชุดเจาะลงได้ (<math>I^7</math>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (<math>I^7</math>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากที่ทุกคนกลับไปรวมตัวที่นาร์เซ่ (Met) และกำลังหารือกันอยู่นั้น เคฟก้าก็นำกำลังทหาร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> </ul>

<p>มาเพื่อช่วงชิงสัตว์อสูร พวกเขาจึงต่อสู้และขับไล่เคฟก้าไป (H), (I) หลังจากนั้นพวกเขา ก็ไปสำรวจสัตว์อสูร ที่ถูกขนย้ายไปไว้ที่หน้าผาด้านหลังของเมือง แล้วจู่ๆ สัตว์อสูรก็มีปฏิกิริยากับเทอราอีกครั้ง (G<sup>5</sup>) และทำให้เธอกลายเป็นอสูรและบินหายไปบนท้องฟ้าทางทิศตะวันตก (St)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>
<p>- พวกลึกลับปรึกษากันว่าควรแบ่งกันเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มหนึ่งออกตามหาเทอรา ส่วนอีกกลุ่มดูสถานการณ์อยู่ที่นาร์เซ่ หลังจากแบ่งกลุ่มกันแล้ว กลุ่มของลึกลับที่ออกตามหาเทอรา ก็มุ่งหน้าไปที่ปราสาทฟิกาโร (↑) เพื่ออาศัยกลไกของปราสาทดำดิ่งไปที่ทางทิศตะวันตก จากนั้นก็หาข่าวสารในเมืองโคลิงกัน และได้ข้อมูลว่ามีคนเห็นสิ่งมีชีวิตที่ส่องแสงประหลาดบินผ่านไปเมื่อหลายวันก่อน (ζ<sup>3</sup>) พวกลึกลับจึงเดินทางต่อไปยังประเทศจิโดร์ทางตอนใต้ (↑) เพื่อหาข่าวสารเพิ่มเติม และได้ข้อมูลจากคนในเมืองว่าพบเด็กสาวที่ร่างกายเรืองแสงบินไปยังภูเขาทางเหนือ (ζ<sup>3</sup>) พวกลึกลับจึงตามไปจนถึงเมืองไซโซ่ และพบกับเทอราในร่างของอสูร ซึ่งได้รับการช่วยเหลือโดยอสูรสายฟ้ารามูห์ รามูห์อธิบายให้พวกลึกลับฟังว่าเทอรา กำลังสับสนและกลัวในสิ่งที่ตัวเองเป็น ซึ่งเพื่อนของเขาตนใดตนหนึ่งที่ถูกรับตัวอยู่ที่ศูนย์วิจัยของจักรวรรดิอาจช่วยเธอได้ (ζ<sup>3</sup>) แล้วรามูห์กับเพื่อนอีก 3 คนก็กลายเป็นผลึกอสูร เพื่อเป็นสื่อในการมอบพลังเวทมนตร์ให้กับพวกลึกลับ (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> </ul> <div data-bbox="906 1328 1390 1648" style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4.98: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- ลึกลับ เซลีส ซาบิน และโคเอ็น ตัดสินใจเดินทางไปที่จักรวรรดิเกสตาฮัล เพื่อตามหาอสูรที่สามารถ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>



<p>ช่วยเธอว่าได้ (↑) แต่มีปัญหาเรื่องพาหนะ (a<sup>6</sup>) เนื่องจากการเดินทางทางเรือถูกจักรวรรดิเข้าควบคุมไว้หมด พวกลอร์ดย้อนกลับไปเมืองจิโดร์ และได้พบกับตันโจ เจ้าของโรงละครโอเปร่าที่กำลังกลุ้มใจและต้องการความช่วยเหลือ (D<sup>5</sup>) เพราะได้รับจดหมายจากยอดนักพนันเซ็ทเซอร์ ผู้เป็นเจ้าของเรือเหาะแบล็คแจ็ค ว่าจะมาเอาตัวมาเรีย นางเอกละครชื่อดังไปเป็น เมื่อตันโจเห็นเซ็ลส์ก็ตกใจ เพราะเซ็ลส์หน้าตาเหมือนกับมาเรีย ลอร์ดจึงคิดแผนการชิงเรือเหาะของเซ็ทเซอร์เพื่อใช้เป็นพาหนะไปยังเมืองหลวงของจักรวรรดิ (A<sup>21</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</li> <li>- ร้องขอความเมตตา (D<sup>5</sup>)</li> <li>- ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย (A<sup>21</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกลอร์ดเดินทางไปโรงละครโอเปร่าและขอให้ตันโจร่วมมือตบตาเซ็ทเซอร์ โดยให้เซ็ลส์ปลอมตัวเป็นมาเรียแสดงละครแทน หลังการแสดงช่วงแรกของเซ็ลส์ผ่านไปได้ดี ลอร์ดก็พบจดหมายขู่ของปลาหมึกออลโทรอสว่าจะทำลายการแสดง พวกลอร์ดจึงเข้าขัดขวางและเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) หลังจากออลโทรอสหนีไป เซ็ทเซอร์ปรากฏตัวขึ้นและพาตัวเซ็ลส์ไป</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เซ็ลส์ถูกเซ็ทเซอร์จับขังไว้บนเรือเหาะ และช่วยให้พวกลอร์ดขึ้นมานบนเรือ เมื่อเซ็ทเซอร์มาพบเซ็ลส์จึงขอให้เขาไปส่งพวกตนที่จักรวรรดิ แต่ในฐานะนักพนัน เซ็ทเซอร์จึงขอทำพนันกับเซ็ลส์ด้วยการโยนเหรียญ ถ้าเซ็ลส์ชนะ เขาก็จะยอมพาพวกเซ็ลส์ไปส่ง แต่ถ้าแพ้เซ็ลส์จะต้องยอมเป็นภรรยาของเขา เซ็ลส์ยอมตกลง (H<sup>6</sup>) และเป็นฝ่ายชนะพนัน (I<sup>8</sup>) เซ็ทเซอร์จึงขับเรือเหาะมาส่งพวกเซ็ลส์ที่เมืองอัลบรูค (K<sup>2</sup>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พนันด้วยการโยนเหรียญ (H<sup>6</sup>)</li> <li>- ชัยชนะจากการโยนเหรียญ (I<sup>8</sup>)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (K<sup>2</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อมาถึงอัลบรูค พวกลอร์ดเดินทางต่อไปยังเมือง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>



<p>เวคต้า ซึ่งเป็นเมืองหลวงของจักรวรรดิเกสตาฮัล (↑) และได้รับการช่วยเหลือจากสพายของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ในการลอบเข้าศูนย์วิจัย (K<sup>3</sup>) ในศูนย์วิจัยล๊อคได้พบเคฟก้า นำอสูรที่ถูกดัดแปลงเวทมนตร์แล้ว 2 ตนมาทิ้ง หลังจากเคฟก้าไปแล้ว ล๊อคจึงเข้าไปพูดคุยกับทั้ง 2 ตัว แต่ก็เกิดการปะทะกันเนื่องจากเข้าใจผิด งามูห์ที่กลายเป็นผลึกอสูรจึงอธิบายเรื่องราวให้ฟัง และทั้ง 2 ตัวก็กลายเป็นผลึกอสูร เพื่อช่วยเหลือพวกล๊อคอีกแรง (F) หลังจากนั้นพวกล๊อคก็ต้องต่อสู้กับหุ่นยนต์หมายเลข 024 ซึ่งคอยอารักขาห้องวิจัย (H<sup>5</sup>) หลังจากเอาชนะได้ (I<sup>7</sup>) ล๊อคก็ทำการกดสวิทช์ภายในศูนย์วิจัย ทำให้สัตว์อสูรทั้งหมดกลายเป็นผลึกอสูร และนำกลับไปช่วยเทอรา (F) แล้วพวกล๊อคก็ได้พบกับซิด นักวิทยาศาสตร์ของจักรวรรดิ และเป็นผู้มอบพรสวรรค์ด้านเวทมนต์ให้กับเซลีส ขณะที่พุกกันอยู่ เคฟก้าก็ปรากฏตัวพร้อมกับนำทหารมาทำร้ายพวกล๊อค และบอกว่าจริงๆ แล้วเซลีสเป็นสพายให้กับจักรวรรดิ แต่เธอปฏิเสธและพยายามยืนยันความบริสุทธิ์ด้วยการวาร์ป ตนเองกับพวกเคฟก้าออกไป หลังจากนั้นศูนย์วิจัยก็เกิดการสันสะเทือน ซิดจึงพาพวกล๊อคหลบหนีโดยการใช้รถราง แต่ก็ต้องปะทะกับหุ่นยนต์หมายเลข 128 หลังจากเอาชนะได้ (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) พวกล๊อคก็หลบหนีออกจากเมือง โดยเซ็ทเซอร์ นำเรือเหาะมารออยู่แล้ว แต่ขณะที่เรือเหาะขึ้น เคฟก้าก็บังคับเครื่องบินยักษ์ให้โจมตีเรือเหาะ พวกล๊อคจึงร่วมมือกับเซ็ทเซอร์ (Fr) ทำลายเครื่องบินเหาะตัวรอด (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) หลังจากนั้นเซ็ทเซอร์ก็พาทุกคนกลับไปหาเทอราที่เมืองไซไซ (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยมินกต่อ (K<sup>3</sup>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Met)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
--	---



ภาพที่ 4.99: ภาพจากเกม  
Final Fantasy 6

<p>- เมื่อลือคได้พบกับเทอร่า เธอก็เกิดการตอบสนองกับผลึกอสูรชิ้นหนึ่งที่พวกลือคนำกลับมา ซึ่งแท้จริงแล้วผลึกอสูรชิ้นนั้นคือมาดรินพ่อของเทอร่า และเขาก็ได้เล่าเรื่องราวเมื่อ 18 ปีก่อนให้ฟังว่าตนได้พบกับแมดลิน แม่ของเทอร่าที่พลัดหลงเข้าไปในหมู่บ้านอสูร แล้วทั้ง 2 ก็ครองรักและให้กำเนิดเทอร่า จนวันหนึ่งจักรพรรดิเกสตาฮัล ก็ยกพลมาจับตัวพวกอสูรไปทดลอง ตนเองจึงถูกจับไปด้วย ส่วนแมดลิน แม่ของเทอร่าก็ถูกสังหาร (ζ<sup>3</sup>) หลังได้ฟังเรื่องราวทุกอย่างและได้พบพ่อ เทอร่าก็กลับคืนร่างเป็นมนุษย์ และกลับเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ อีกครั้ง (Me) จากนั้นทุกคนก็กลับไปทีนาร์เซ (↑) เพื่อพบกับบ้านัน โดยเทอร่าได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองให้บ้านันฟัง บ้านันก็เสนอให้เทอร่าไปยังประตูที่ถูกปิดผนึกทางตะวันออกของแผ่นดินจักรวรรดิ ซึ่งเป็นทางเข้าสู่โลกอสูร เพื่อขอความร่วมมือจากพวกอสูรในการโจมตีจักรวรรดิ (ζ<sup>3</sup>) ขณะที่ออกจากเมืองพวกเทอร่าได้ยืมชาวเมืองพูดเรื่องโจรหมาป่าที่มาขโมยสิ่งของในหมู่บ้าน และได้พบโจรคนนั้นเข้าพอดี พวกเทอร่าไล่ตามโจรไปถึงหน้าผาด้านหลังของเมือง และพบว่าโจรได้ทำร้ายมูเกิ้ลตัวหนึ่งจนสลบและเป็นตัวประกัน แต่อยู่ๆ มูเกิ้ลก็ตื่นขึ้นมาและอาละวาด จนเกือบจะตกหน้าผาไปพร้อมกับโจร พวกเทอร่าจึงช่วยมูเกิ้ลไว้ (E<sup>7</sup>) มูเกิ้ลแนะนำตัวว่าชื่อม็อก และขอเดินทางไปกับพวกเทอร่าด้วย (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Me)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.100 ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>  <p>ภาพที่ 4.101: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- พวกเทอร่าไปที่ประตูนี้ตามคำแนะนำของบ้านัน (G<sup>4</sup>) ขณะที่เทอร่าจะทำการเปิดประตูโดย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</li> <li>- ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)</li> </ul>

<p>ใช้พลังอสูรของตน (<math>G^5</math>) เคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้น พวกเพื่อนๆ จึงต่อสู้กับเคฟก้าเพื่อถ่วงเวลา (<math>H^5</math>) ให้เทอร่าทำการเปิดประตูจนสำเร็จ เมื่อประตูเปิดออกอสูรจำนวนมากก็บินออกมาและมุ่งตรงไปยังเมืองเวคต้าเพื่อช่วยเพื่อนๆ ที่ถูกจับ จนเกิดแรงสั่นสะเทือนทำให้หินถล่มลงมาปิดประตูอีกครั้ง พวกเทอร่ารีบกลับมาที่เรือเหาะเพื่อจะไปรวมกลุ่มกับพวกบานันเข้าโจมตีเมืองเวคต้า แต่เรือเหาะก็ถูกอสูรกลุ่มหนึ่งจู่โจมจนได้รับความเสียหายและไปตกในเขตเมืองมารันด้า พวกเทอร่าจึงต้องเดินเท้าต่อไปที่เมืองเวคต้า (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>  <p style="text-align: center;"><b>ภาพที่ 4.102:</b> ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อไปถึงเมืองเวคต้า พวกเทอร่าพบว่าเมืองถูกอสูรทำลายจนยับเยิน จนฝ่ายจักรวรรดิขอยอมแพ้ จักรพรรดิเกซตาฮัลได้ขอเจรจากับเทอร่า เพราะหากปล่อยไว้เช่นนี้ พวกอสูรที่โกรธแค้นคงจะทำลายโลกจนพินาศ จึงอยากให้เทอร่าช่วยตามหาและเกลี้ยกล่อมพวกอสูรให้ด้วย (<math>D^5</math>) โดยจักรพรรดิได้ให้ข้อมูลว่าหลังจากโจมตีเมืองเวคต้าแล้ว พวกอสูรก็บินไปทางเกาะจันทร์เสี้ยวซึ่งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของเวคต้า (<math>\zeta^3</math>) เทอร่ากับลือคตัดสินใจเดินทางไปเกาะจันทร์เสี้ยวเพียง 2 คน และให้เพื่อนคนอื่นๆ ฝ้าดูสถานการณ์อยู่ที่เวคต้า (St) โดยจักรวรรดิได้ส่งแม่ทัพเลโอ เซลีส และซาโดว์ ให้ร่วมเดินทางไปด้วย (Met) ระหว่างการเดินทางเทอร่าได้พูดคุยกับแม่ทัพเลโอ ว่ามนุษย์ครึ่งอสูรอย่างเธอจะสามารถรักใคร่ใคร่หรือเปล่า เพราะตั้งแต่เกิดมาเธอยังไม่เคยรู้สึกใครเลย เลโอจึงให้กำลังใจเทอร่าว่าเธอยังเด็ก ไขว่คว้าเธอก็จะเข้าใจว่าความรักที่แท้จริงเป็นอย่างไร เมื่อถึงเกาะจันทร์เสี้ยว ทั้ง 5 คนก็แบ่งกลุ่มกันค้นหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ร้องขอความเมตตา (<math>D^5</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (<math>K^2</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกถูกพาไป (<math>G^3</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>

พวกอสูร โดยเทอรา่ไปกับล๊อคและซาโดว์ ส่วนแม่ทัพเลโอไปกับเซลีส พวกเทอรา่เดินทางมาถึงเมืองซามาซ่า (↑) และหาข่าวสารในเมือง แต่กลับพบว่าชาวเมืองมีพฤติกรรมแปลกๆ เมื่อเข้าไปในบ้านหลังหนึ่งก็ได้พบกับชายแก่ชื่อสตราโก้กับหลานสาวชื่อรีล์ม โดยรีล์มได้หลุดปากเรื่องเวทมนตร์ออกมา สตราโก้จึงไลรีล์มกลับขึ้นห้อง และบอกพวกเทอรา่ว่าไม่รู้จะอะไรทั้งนั้น คินนั้นพวกเทอรา่ได้พักผ่อนในซามาซ่า และเกิดเหตุเพลิงไหม้ขึ้น โดยที่รีล์มติดอยู่ในบ้าน ชาวบ้านจึงใช้เวทมนตร์เพื่อดับไฟ ทำให้พวกเทอรา่รู้ว่าจริงๆ แล้วคนในหมู่บ้านนี้สามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่เมื่อใช้เวทมนตร์ดับ ไฟกลับไหมหนักกว่าเก่า เทอรา่ ล๊อค และสตราโก้ (Fr) จึงบุกเข้าไปในบ้านและได้กำจัดเฟลมอีทเตอร์ (H), (I) ที่เป็นต้นเหตุของเพลิงไหม้ แต่บ้านก็เกิดถล่มลงมา ทุกคนจึงสลบไป แล้วซาโดว์ก็ปรากฏตัวขึ้นและช่วยทุกคนออกมาได้ (K<sup>2</sup>) สตราโก้จึงเล่าให้ฟังว่า จริงๆ แล้วชาวเมืองซามาซ่าสืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์ที่ทำสงครามเวทมนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน และอพยพมาอยู่ที่เมืองซามาซ่าเพราะต้องการใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (ζ<sup>3</sup>) แล้วสตราโก้ก็ให้ความร่วมมือกับพวกเทอรา่ในการตามหาเผ่าอสูร โดยพาไปยังภูเขาทางทิศตะวันตก (G<sup>3</sup>) แต่ซาโดว์ขอแยกตัวออกไป และบอกว่าจะไปตามหาพวกอสูรด้วยตัวเอง (St)

- บณภูเขาพวกเทอรา่ได้พบกับรูปจำลองของสามเทพสงคราม ซึ่งเป็นเทพในตำนานของเผ่าอสูร สตราโก้เล่าให้เทอรา่ฟังว่า เทพสงครามทั้งสามได้ให้กำเนิดอสูรและเวทมนตร์ขึ้น หลังจากนั้นก็มีนักตนเองให้กลายเป็นหินอยู่ในโลกของอสูร (ζ<sup>3</sup>) ซึ่ง



ภาพที่ 4.103: ภาพจากเกม Final Fantasy 6



ภาพที่ 4.104: ภาพจากเกม Final Fantasy 6

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)  
 - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)  
 - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)





<p>การพบรูปบูชาก็แสดงว่าที่นี่ต้องมีอสูรอยู่แน่ๆ ขณะที่ทั้งสามกำลังจะค้นหาต่อ ออลโทรอสก็ ปรากฏตัวขึ้น เพื่อหวังจะชิงรูปจำลองของเทพ สงคราม แต่รีล์มก็ตามมาช่วย (Fr) โดยใช้ ความสามารถในการวาดภาพเหมือน วาดออลโท รอสขึ้นมาอีกตัว ให้ต่อสู้กัน จนออลโทรอสตัวจริง ล่าถอยไป (H), (I)</p>	<p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p>  <p>ภาพที่ 4.105: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- พวกเขาได้พบกับกลุ่มอสูรที่อยู่ภายใต้การนำ ของอสูรตนหนึ่งชื่อยูร่า (F<sub>9</sub><sup>6</sup>) เทอร่าขอให้ยูร่ากับ พรรคพวกเลิกคิดแก้แค้นจักรพรรดิ และจะพาไป พบเพื่อปรับความเข้าใจกัน จากนั้นพวกเขาร่วมกับ อสูรส่วนหนึ่งก็กลับไปสมทบกับแม่ทัพเลโอที่ซามา ซ่า แต่แล้วเคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับหุ่นรบ เวทมนตร์การ์เดียน และทำให้พวกยูร่ากลายเป็น ผลึกอสูร พวกเขาจึงรู้ว่าโดนจักรพรรดิหลอก แต่ ก็ทำอะไรไม่ได้และถูกเล่นงานจนสลบ (J) แม่ ทัพเลโอโกรธแค้นมากจึงต่อสู้กับเคฟก้า แต่เคฟก้า ก็ใช้แผนสกปรกแปลงร่างเป็นจักรพรรดิเกสตาฮ์ล และสังหารเลโออย่างเลือดเย็น (A<sup>25</sup>) ขณะนั้นพวก อสูรที่อยู่ในประตูนั้นก็รู้ว่าเพื่อนตกอยู่ใน อันตราย จึงทำลายหินที่ปิดปากทางเข้าแล้วตรงมา ที่ซามาซ่า แต่ทั้งหมดก็ถูกเคฟก้าทำให้กลายเป็น ผลึกอสูร หลังเคฟก้าจากไปแล้ว พวกเธอก็ จัดการฝังศพแม่ทัพเลโอ ประจวบกับที่พวกเซ็ท เซอร์ซ่อมเรือเหาะเสร็จและตามมาสมทบ (8) ขณะเดียวกัน ในช่วงเวลานั้นเองจักรพรรดิเกส ตาฮ์ลกับเคฟก้า ก็ไปที่โลกอสูรและใช้พลังจากรูป</p>	<p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</p> <p>- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น (A<sup>25</sup>)</p> <p>- การกลับมาพบกัน (Met)</p> <p>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (A<sup>2</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.106: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>



<p>บั้นเทพสงครามทั้ง 3 ทำให้แผ่นดินเวทมนตร์ทางตะวันออกถอยขึ้นสู่ท้องฟ้า (<math>A^2</math>)</p>	
<p>- พวกเทอร่านั่งเรือเหาะของเซ็ทเซอร์บุกไปจัดการกับจักรพรรดิและเคฟก้า แต่ก็ถูกขัดขวางโดยฝูงบินของจักรพรรดิและออลโทรอสที่มาก่อวุ่น คราวนี้ออลโทรอสพาเพื่อนคือปีศาจไทฟอนมาด้วย (H) เมื่อเป็นฝ่ายแพ้ (I) ไทฟอนก็ใช้พายุพัดพวกเทอร่าจนตกจากเรือเหาะ ขณะที่ตกลงมาพวกเทอร่าก็ปะทะกับแอร์ฟอร์ซ เครื่องบินดัดแปลงของจักรพรรดิ (H) หลังจากเอาชนะได้ (I) พวกเทอร่าก็ตกลงมายังแผ่นดินเวทมนตร์ และได้พบกับซาโดว์ที่ลอบขึ้นมาก่อนแล้ว (Met)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x2</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x2</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> </ul>
<p>- ก่อนจะถึงตัวจักรพรรดิเกสตาฮัล พวกเทอร่าต้องปะทะกับบอสสุรกายอัลติมาเวพอน (H) หลังจากเอาชนะได้ (I) จากนั้นกษัตริย์เกสตาฮัลก็ได้ใช้พลังของ 3 เทพสงครามทำร้ายพวกเทอร่าจนยับยั้งไม่ได้ (<math>A^2</math>) และชักจูงให้เซลิสกลับมาเป็นพวกเดียวกัน แต่เซลิสไม่ยอมและหนีไปทางเคฟก้าแทน เคฟก้าโมโห จึงพยายามจะคืนชีพให้ 3 เทพสงคราม แล้วจัดการกับพวกเทอร่าจักรพรรดิเกสตาฮัลพยายามขัดขวาง เพราะหากเทพสงครามตื่นขึ้น โลกก็จะถูกทำลายและไม่มีดินแดนให้ตนปกครอง แต่เคฟก้าไม่ฟังและสังหารจักรพรรดิเกสตาฮัลแล้วโยนศพลงไปยังโลกเบื้องล่าง จากนั้นก็ทำให้สมดุลพลังงานของรูปปั้นทั้ง 3 เสียไป จนพลังการแห่งทำลายล้างตกลงไปบนพื้นโลก (<math>\Lambda</math>) พวกเทอร่ารีบหนีกลับไปทีเรือเหาะ แต่เรือเหาะก็เกิดพังลงมาทำให้ทุกคนกระเด็นไปคนละทิศละทาง (St)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (<math>A^2</math>)</li> <li>- เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย (<math>\Lambda</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul> <div data-bbox="906 1429 1390 1749" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;"><b>ภาพที่ 4.107:</b> ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- เซลีสตื่นขึ้นมาและได้พบกับซิด ทำให้รู้ว่าตนเองหลับไปถึง 1 ปี และซิดก็คอยดูแลตนเองมาตลอด ซึ่งตอนนี้ซิดเองก็กำลังป่วยอยู่ (13) เซลีสจึงอาสาดูแลซิดด้วยการจับปลามาให้กินทุกวัน จนซิดหายดี (14) และมอบแพที่ต่อขึ้นให้เซลีสใช้เดินทางตามหาพวกเพื่อนๆ (G<sup>2</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเจ็บไข้ได้ป่วย (13)</li> <li>- การหายจากโรค (14)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</li> </ul>
<p>เซลีสล่องแพไปถึงชายฝั่งเมืองอัลบรู๊คและหาข่าวจากชาวบ้าน ทำให้รู้ว่าเคฟก้าได้สถาปนาตนเองเป็นผู้ปกครองโลก และจะใช้ลำแสงพิพากษาทำลายทุกคนที่เป็นปฏิปักษ์กับตนเอง (A<sup>2</sup>) และได้ข่าวเกี่ยวกับชายที่มีลักษณะคล้ายซาบินเดินทางขึ้นไปทางเหนือ (ζ<sup>3</sup>) จึงตามไปจนถึงเมืองเซน และพบซาบิน (8) กำลังพยายามค้าบ้านหลังหนึ่งที่กำลังจะถล่มเพราะมีเด็กติดอยู่ภายใน เซลีสจึงเข้าไปช่วยเด็กออกมา จากนั้นทั้งคู่ก็ออกเดินทางตามหาเพื่อนคนอื่นๆ ต่อ (↑) เซลีสและซาบินเดินทางมาถึงเมืองโมบลิส ที่ถูกทำลายจนย่อยยับ และได้พบกับเทอรา จึงชักชวนให้เดินทางไปด้วยกัน แต่เทอราปฏิเสธ เพราะต้องการจะดูแลเด็กกำพร้าในเมือง ขณะนั้นปีศาจฟุนบาบาก็บุกมาที่เมือง เทอราจึงต่อสู้ (H) แต่ก็พ่ายแพ้และบาดเจ็บหนัก (A<sup>6</sup>) เซลีสกับซาบินจึงต่อสู้แทน (H<sup>5</sup>) และขับไล่ฟุนบาบาไปได้ (I<sup>7</sup>) และได้รับผลึกอสูรเฟนริร จากเด็กคนหนึ่งเป็นการตอบแทน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (A<sup>2</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (A<sup>6</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- เซลีสกับซาบินไม่ยอมบังคับเทอรา จึงออกเดินทางต่อจนถึงเมืองทานิเคอ (↑) และได้พบโจรกลุ่มหนึ่งคุยกันว่า จะลอบเขาไปขโมยสมบัติในปราสาทพิกาโร (ζ<sup>3</sup>) โดยหัวหน้าของกลุ่มโจรมีชื่อว่าเจอราด ซึ่งมีลักษณะคล้ายเอ็ดการ์ แต่เจ้าตัว</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</li> </ul>

<p>ก็ปฏิเสธว่าไม่ใช่ จากนั้นเจอราดกับกลุ่มโจรก็นั่งเรือไปที่เมืองเซาส์ฟิกาโร่ โดยที่เซลีสกับซาบินแอบลงเรือตามไปด้วย (G<sup>2</sup>) เมื่อถึงเซาส์ฟิกาโร่เซลีสก็แอบตามกลุ่มโจรไปจนถึงชั้นใต้ดินของปราสาท และพบว่าห้องเครื่องยนต์ของปราสาทถูกลักขโมยประหลาดยึดครอง แล้วเจอราดก็เปิดเผยตัวว่าเขาคือเอ็ดการ์ (Met) และร่วมมือกับพวกเซลีสจัดการกับสัตว์ประหลาด (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) จากนั้นเอ็ดการ์ก็เล่าให้ฟังว่าเขาพยายามจะกลับเข้าปราสาทแต่เพราะสภาพแวดล้อมของโลกที่เปลี่ยนไป ทำให้เขาไม่รู้ทางที่จะกลับเข้าปราสาท แต่เผชิญไต่ฝันว่าใจกลุ่มนี้หนีออกมาจากคุกใต้ดินของปราสาทฟิกาโร่ จึงหลอกใช้ให้พวกโจรพาตนเองกลับเข้ามา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.108: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากได้ปราสาทคืนมา เอ็ดการ์ก็ให้ปราสาทพาพวกตนเข้าไปยังทะเลทรายใกล้เมืองโคลิงแก้น เพื่อตามหาพรรคพวกคนอื่นๆ ต่อ (↑) ที่เมืองโคลิงแก้นพวกเซลีสได้พบกับเซ็ทเซอร์อีกครั้งและชักชวนให้เดินทางตามหาพรรคพวกคนอื่นๆ ด้วยกัน (8) แต่เนื่องจากเรือเหาะแบล็คแจ็คได้ถูกทำลายไปแล้ว เซ็ทเซอร์จึงพาพวกเซลีสไปที่สุสานของดาร์ล (↑) เพื่อนสนิทของตน เพื่อนำเรือเหาะของเธอมาใช้ในการเดินทาง ภายในสุสานพวกเซลีสได้ต่อสู้กับปีศาจคูลลาอัน (H<sup>5</sup>) เมื่อเอาชนะได้ (I<sup>7</sup>) บันไดที่จะนำไปสู่เรือเหาะก็ปรากฏขึ้น ระหว่างทางเซ็ทเซอร์ได้เล่าอดีตของตนเองกับเพื่อนชื่อดาร์ล และความเป็นมาของเรือเหาะ “ฟัลคอน” ให้พวกเซลีสฟัง (ζ<sup>3</sup>) ก่อนที่จะนำมันขึ้นบินสู่ท้องฟ้า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.109: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- ขณะที่เรือเหาะบินอยู่ เซลีสสังเกตเห็นนกพิราบสีขาวตัวหนึ่ง จึงให้เซ็ทเซอร์ขับเรือเหาะตามไปจนถึงเมืองมารันด้า (↑) และพบนกพิราบอยู่บนบ้านหลังหนึ่ง ภายในบ้านเซลีสพบหญิงสาวชื่อลอล่า กำลังตอบจดหมายของใครบางคนซึ่งมีลายมือและสำนวนเหมือนกับโคเอ็น ลอล่าขอให้เซลีสนำจดหมายของเธอไปติดกับนกพิราบที่อยู่หน้าบ้าน จากนั้นนกพิราบก็บินไปยังภูเขาลังเมืองไซไซ พวกเขาเซลีสจึงตามไปจนได้พบกับโคเอ็นและได้เขากลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) โคเอ็นบอกว่าก่อนหน้านี้เขาได้พบกับเกาท์ที่มารันด้า และเกาท์บอกว่าอยากจะทำฝ่ามือของตัวเองให้แข็งแรงขึ้นเพื่อสู้กับเคฟก้า จึงไปฝึกวิชาที่ทุ่งมอนสเตอร์ (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเซลีสจึงตามไปที่นั่นได้ได้เกาท์กลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met)</p>	<p>- เดินทางต่อ (↑)</p> <p>- การกลับมาพบกัน (Met)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- การกลับมาพบกัน (Met)</p>  <p>ภาพที่ 4.110: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังจากนั้นพวกเขาเซลีสได้เข้าไปสำรวจถ้ำในทุ่งมอนสเตอร์ และได้พบกับอินเตอร์เซ็พเตอร์ สุนัขของซาโดว์ จึงตามมันเข้าไปถึงด้านในสุดของถ้ำ (G<sup>3</sup>) และได้พบกับซาโดว์ที่บาดเจ็บสาหัส (J<sup>3</sup>) เพราะฝ่ามือของสัตว์ประหลาด คิงเบอีมอร์ พวกเขาเซลีสจึงจัดการกับมัน (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) และพาซาโดว์กลับไปรักษาตัวที่ซามาช่า (↑) แต่ซาโดว์ก็หายตัวไปอีก พวกเขาเซลีสจึงสอบถามชาวเมือง ทำให้ทราบว่าซาโดว์ไปที่โลอสเซียมทางเหนือของเมืองโคลิงแก้น (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเซลีสจึงตามไปและต่อสู้กับซาโดว์ในงานประลอง (H<sup>1</sup>) จนเป็นฝ่ายชนะ (I<sup>1</sup>) และได้ซาโดว์กลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (8)</p>	<p>- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ (J<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</p> <p>- เดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ต่อสู้กันในที่โล่ง (H<sup>1</sup>)</p> <p>- ชัยชนะในการต่อสู้กันในที่โล่ง (I<sup>1</sup>)</p> <p>- การกลับมาพบกัน (8)</p>
<p>- ที่โคโลสเซียมนี่เอง เซลีสได้พบกับอดีตทหารของ</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p>



จักรพรรดิซึ่งเล่าว่าลือคกำลังตามหาสมบัติลับของจักรพรรดิเกสตาส์อยู่ ซึ่งคำใบ้เกี่ยวกับที่ซ่อนสมบัติลับนี้คือ “จงพูดคุยกับจักรพรรดิ 2 ครั้ง” ( $\zeta^3$ ) พวกเซลีสเองก็ไม่เข้าใจความหมายเกี่ยวกับคำใบ้ นี้ จึงออกเดินทางต่อไปยังเมืองจิโดร์ ( $\uparrow$ ) เพื่อหาข่าวสารในเมือง ทำให้รู้ว่าไอวเซอร์เจ้าของหอศิลปะในเมืองได้พาเด็กผู้หญิงจิตรกรซึ่งเป็นจิตรกรฝีมือดีมาที่นี่เมื่อหลายวันก่อน เพื่อให้ช่วยวาดภาพอะไรบางอย่าง ( $\zeta^3$ ) พวกเซลีสคิดว่าเด็กคนนี้น่าจะเป็นวีลด์ จึงไปสอบถามที่หอศิลปะของไอวเซอร์ แต่ก็ไม่มีใครอยู่ พวกเซลีสจึงลองสำรวจในหอศิลปะ และได้พบกับภาพเหมือนของจักรพรรดิเกสตาส์ ซึ่งด้านหลังภาพมีจดหมายที่บอกที่ซ่อนสมบัติลับ ว่าอยู่ที่ภูเขารูปดาวห้าแฉก ( $\zeta^3$ ) และยังพบทางลับหลังรูปใบหนึ่ง พวกเซลีสจึงไปตามทางลับและได้พบวีลด์กำลังวาดภาพให้กับไอวเซอร์ แต่ภาพนั้นก็ถูกปีศาจเข้าสิงและต่อสู้กับพวกเซลีส ( $H^5$ ) หลังจากกำจัดปีศาจในภาพวาดสำเร็จ ( $I^7$ ) ไอวเซอร์ก็เล่าว่าเขาไปเจอหินประหลาดที่มีหญิงสาวสวยอยู่ภายใน และอยากได้ภาพของหญิงสาวคนนั้นจึงให้วีลด์ช่วยวาดให้ และได้เอานินที่ว่าให้พวกเซลีสดู ซึ่งจริงๆ แล้วหินก้อนนั้นคือผลึกอสูรลักษณะมี แล้วเซลีสได้รับผลึกอสูรจากไอวเซอร์ (F) และได้วีลด์กลับเข้าร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) จากนั้นพวกเซลีสก็ออกตามหาภูเขารูปดาว 5 แฉกตามคำบอกใบ้ในจดหมายของจักรพรรดิเกสตาส์ ที่นั่นเซลีสได้พบลือคซึ่งมาตามหาผลึกอสูรฟีนิกซ์ (F) เพื่อไปชุบชีวิตเรเซล คนรักของตน (Met) หลังจากทุกคนก็เดินทางไปหมู่บ้านโคลิงแก้น ( $\uparrow$ ) ลือคใช้พลังของผลึกอสูรฟีนิกซ์ชุบชีวิตให้เรเซล แต่ผลึกอสูรเกิดแตก ทำให้เรเซลฟื้นขึ้นมาเพียงชั่วคราว

- เดินทางต่อ ( $\uparrow$ )
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ )
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ )
- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง ( $I^7$ )
- ได้ของวิเศษ (F)
- การกลับมาพบกัน (Met)
- เดินทางต่อ ( $\uparrow$ )
- ได้ของวิเศษ (F)
- การกลับมาพบกัน (Met)
- เดินทางต่อ ( $\uparrow$ )



ภาพที่ 4.111: ภาพจากเกม

Final Fantasy 6



<p>เท่านั้น แต่ก่อนจะตาย เธอก็บอกให้หรือคมีคนรักใหม่ และรักผู้หญิงคนนั้นเหมือนที่รักตน</p>	
<p>- หลังจากนั้นพวกเซลีสได้เดินทางไปยังหอคอยแห่งผู้ศรัทธา (↑) ซึ่งเคฟก้าได้ซ่อนสมบัติบางอย่างเอาไว้ และได้พบกับสตราโก้ในกลุ่มผู้ศรัทธาเคฟก้า รีมัจจิงตะโกนเรียกสติ สตราโก้กลับมาและเข้าร่วมกลุ่มกับพรรคพวกอีกครั้ง (8) จากนั้นพวกเซลีสได้ขึ้นไปบนหอคอยและพบกับแวนวิญญูณแห่งซามาซ่า (F) แต่ขณะที่จะลงจากหอคอย เมจิคมาสเตอร์ก็ปรากฏตัวขึ้นขัดขวางไม่ให้แวนไปจนเกิดการต่อสู้ขึ้น (H<sup>5</sup>) หลังจากเอาชนะเมจิคมาสเตอร์ได้ (I<sup>7</sup>) พวกเซลีสก็มุ่งหน้าไปหาเทอราที่เมืองโมบิลิส (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<p>- ที่เมืองโมบิลิส เทอรากำลังดูแลทริน หญิงสาวที่กำลังตั้งครรภ์ แต่ปีศาจซุมบาบา ก็บุกมาโจมตีเมืองอีก เทอราขอให้พวกเซลีสช่วยไปต่อสู้กับซุมบาบา (H<sup>5</sup>) แต่คราวนี้พวกเซลีสเป็นฝ่ายเสียท่า เทอราจึงแปลงร่างเป็นอสูร (T) และช่วยพวกเซลีสกำจัดซุมบาบาลงได้ (H), (I) เมื่อพวกเขาเห็นเทอราในร่างอสูรก็จำไม่ได้และรู้สึกตกใจกลัว แต่มีเด็กคนหนึ่งจำเทอราได้ และบอกเด็กคนอื่นๆ ให้รู้เทอรา รู้สึกดีใจและเป็นอย่างมาก เพราะในที่สุดเธอก็เข้าใจว่าความรู้สึกที่ตนเองและพวกเขา มีให้แก่กันคือความรัก และเพื่อจะปกป้องเด็กๆ ที่เธอรัก เทอราจึงตัดสินใจกลับไปรวมกลุ่มกับพรรคพวกเพื่อกำจัดเคฟก้า (8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวเอกในใจหน้าใหม่ (T)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> </ul> <div data-bbox="906 1487 1390 1809" style="text-align: center;">  <p data-bbox="997 1720 1348 1798">I have to fight...to protect the people I love, and to make the world a safe place for new lives!</p> </div> <p style="text-align: center;"><b>ภาพที่ 4.112:</b> ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- พวกเขาถูกร่างไปทิ้งที่เมืองนาร์เซ และได้พบกับคนคนหนึ่งกำลังเดินออกจากเมือง โจรคนนั้นบอกว่าตอนนี้ทั้งเมืองเหลือมุเกิ้ลแค่ตัวเดียว (ζ<sup>3</sup>) ส่วนบ้านเรือนต่างๆ ก็ถูกล็อค เทอราไปที่ถ้ำของพวกเขา และได้ออกกลับเข้าร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) มือกบอกว่าเขามีเพื่อนเป็นมนุษย์หิมะอาศัยอยู่ที่ภูเขาด้านหลัง (ζ<sup>3</sup>) จึงแนะนำให้พวกเขาชวนเขาไปด้วย จากนั้นพวกเขาจึงไปที่หลังเขาและได้ทำลายผนังน้ำแข็งที่กักขังอสูรน้ำแข็งวาติการ์ มันท้าเอาไว้ (E<sup>7</sup>) วาติการ์มันต้าจึงกลายร่างเป็นผลึกอสูรเพื่อช่วยเหลือพวกเขาอีกแรง (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ผลึกอสูรวาติการ์มันต้า พวกเขาจะไปสำรวจด้านล่างของหน้าผา และได้พบที่อยู่ของมนุษย์หิมะ พวกเขาพบหวัะโหลดซึ่งส่องแสงประหลาดจึงลองสำรวจดู และได้พบกับผลึกอสูรมิดการ์ดสโอรุม (F) แล้วจู่ๆ มนุษย์หิมะก็ปรากฏตัวขึ้น และจู่โจมพวกเขา เพราะคิดว่าจะขโมยสมบัติของตน แต่มือก็ช่วยไล่เกลี้ย จนออกมาไร่เข้าใจและยอมเข้าเป็นพวกกับเทอรา (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.113: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังจากได้อูมาโรเป็นเพื่อน พวกเขาาก็กลับไปซามารซาอีกครั้ง และได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับเกาะสามเหลี่ยมทางทิศเหนือ ซึ่งมีสัตว์ประหลาดที่ดูดกินทุกสิ่งทุกอย่าง (ζ<sup>3</sup>) จึงลองไปสำรวจดู (↑) และได้พบกับมอนสเตอร์ไซโนอีเตอร์ พวกเขาถูกไซโนอีเตอร์ดูดเข้าไปในร่างกาย และได้พบกับนักก๊อปปี้โกโก้ซึ่งอาศัยอยู่ภายในตัวของไซโนอีเตอร์ จึงชวน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>

<p>ไปกำจัดเคฟก้าด้วยกัน (Fr)</p>	 <p>ภาพที่ 4.114: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังได้โกโก้เป็นพวกคนสุดท้าย เทอรักับเพื่อนๆ ก็บุกไปยังหอคอยของเคฟก้า เพื่อจะทำศึกครั้งสุดท้าย (↑) แต่ทุกคนก็รู้สึกกังวล เพราะจะต้องทำลาย 3 เทพสงครามที่เคฟก้าคืนชีพขึ้นมา ซึ่งหากทำเช่นนั้น เวทมนตร์และอสูรทั้งหมดก็จะต้องหายไป และนั่นอาจรวมถึงชีวิตของเทอรัด้วย</p>	<p>- เดินทางต่อ (↑)</p>
<p>- ในหอคอยพวกเทอรัได้กำจัดเทพแห่งสงครามทั้ง 3 ได้สำเร็จ (H) x3, (I) x3 แต่พลังเวทมนตร์และอสูรก็ไม่ได้หายไป ทำให้ทุกคนรู้ว่าเคฟก้าได้ดูแลพลังของเทพสงครามทั้ง 3 ไปแล้ว จากนั้นเคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้นและต่อสู้กับพวกเทอรั (H) ทำที่ที่สุดเทอรักับเพื่อนๆ ก็สามารถกำจัดเคฟก้าได้ (I) หลังจากนั้นหอคอยก็เกิดถล่ม พวกเทอรัจึงต้องหนีออกมา ในเวลาเดียวกันนั่นเอง ผลึกอสูรก็ค่อยๆ สลายไป รวมถึงผลึกของมาติน พ่อของเทอรัด้วย ก่อนที่มาตินจะสลายไป ได้บอกกับเทอรัว่า หากความเป็นมนุษย์ในตัวเทอรัเข้มแข็งพอ เธอก็จะรอด เมื่อไปถึงเรือเหาะ เทอรัได้ใช้พลังอสูรเหือกสุดท้ายของตนเอง เปิดทางให้เรือเหาะออกจากหอคอยได้สำเร็จ หลังออกจากหอคอยเทอรัก็กลับคืนร่างเป็นมนุษย์และไม่ได้</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x4</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x4</p> <p>- เดินทางต่อ (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.115: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

หายไปพร้อมกับพวกอสูร ทำให้เพื่อนๆ ทุกคนดีใจมาก หลังจากนั้นเซ็ทเซอร์ก็พาทุกคนนั่งเรือเหาะรอบโลกเพื่อมองดูความสงบสุขที่กลับมาสู่โลกอีกครั้ง (↑)



ภาพที่ 4.116: ภาพจากเกม  
Final Fantasy 6

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Final Fantasy 6 เปรียบเทียบกับของพรอเพิร์ต

จากการวิเคราะห์โครงสร้างหลักๆ ของเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 พบว่า มีลำดับดังนี้

- เหตุการณ์เริ่มต้นโดยที่ตัวเอกอยู่ฝ่ายตัวโกง ( $\alpha$ )
- ตัวเอกถูกตัวโกงควบคุม (A)
- ตัวเอกเดินทางไปทำหน้าที่ตามคำสั่ง (↑)
- ตัวเอกพบกับอสูรซึ่งช่วยให้ตัวเอกหลุดพ้นจากการควบคุมของตัวโกง ( $D^4$ )
- ตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกรับรู้ความเป็นมาของตน จึงตัดสินใจจะต่อสู้กับตัวโกง ( $\zeta^3$ )
- ตัวโกงได้อำนาจวิเศษมาครอบครอง ทำให้โลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติ ( $\lambda$ )
- พวกตัวเอกพลัดพรากจากกัน (St)
- ตัวโกงได้ใช้อำนาจวิเศษที่ได้มาสถาปนาตนเองเป็นผู้ปกครองโลกและสังหารผู้คนที่ปฏิบัติกับตนเอง ( $A^2$ )
- เพื่อนคนหนึ่งของตัวเอกได้ออกตามหาทุกคนรวมถึงตัวเอก (Met)
- พวกตัวเอกไปต่อสู้กับตัวโกง (H) จนได้รับชัยชนะ (I)



- พวกตัวเอกก็ออกเดินทางรอบโลก (↑)

หากนำพฤติกรรมที่ปรากฏมาจัดเรียงกันจะได้ลักษณะดังต่อไปนี้

$$\alpha A \uparrow D^4 Fr \zeta^3 \lambda St A^2 Met HI \uparrow$$

หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอเพิร์ต คือ

$$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow Pr - Rs^* LQ ExTUV^* \\ LMJNK \downarrow Pr - Rs$$

หาพิจารณารูปแบบการเรียงตัวของ function แล้วจะพบว่ามีความใกล้เคียงกับแนวคิดของพรอเพิร์ต เริ่มจากการที่ตัวเอกซึ่งในช่วงแรกถูกตัวโกงควบคุม เดินทางไปทำภารกิจ แล้วได้พบกับผู้วิเศษ ที่ช่วยให้ตัวเอกเป็นอิสระจากการควบคุมของตัวโกง จากนั้นจึงร่วมมือกับเพื่อน ๆ ต่อสู้กับตัวโกงจนได้รับชัยชนะ แต่ตอนท้ายเรื่อง แทนที่จะกลับบ้าน พวกตัวเอกกลับเดินทางต่อ ซึ่งผิดจากรูปแบบนิทานสากลทั่วไป

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย ได้แก่ การได้รับข้อมูล (ζ) ปรากฏ 22 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอก(ตัวละครอื่น)ชนะตัวโกง (I) ปรากฏ 29 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ (↑) พบ 28 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ปรากฏ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สังเกตได้จากเกมที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

3.1 function ที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม โดยพบทั้งสิ้น 9 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวโกงวางยาพิษ (A<sup>25</sup>)



- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และตัวละครอื่นชนะตัวโกง ( $I^7$ )
- ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย ( $A^{21}$ )
- พนันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^8$ )
- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น ( $A^{26}$ ) และตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ )
- ตัวโกงวางยาพิษ ( $A^{25}$ ) เป็นพฤติกรรมที่เข้าข่ายพฤติกรรมตัวโกง ( $A$ ) เกิดขึ้นตอนที่เคฟกแยกทัพไปโดมา แต่ไม่สามารถตีปราสาทได้ เพราะอีกฝ่ายมีแม่ทัพที่เก่งกาจ จึงใช้วิธีวางยาพิษลงในแม่น้ำ เพื่อสังหารคนในปราสาท เป็นการสะท้อนให้เห็นกลวิธีในการทำสงครามสมัยก่อนอย่างหนึ่ง คล้ายกับสุภาพษิตที่ว่า “ไม่ได้เล่ห์ก็เอาด้วยกล”
  - การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ ) เป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคในการเดินทาง ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นปฏิภาณไหวพริบของตัวละครที่พบกับปัญหานั้นๆ ว่าจะมีวิธีแก้ไขอย่างไร นอกจากนี้พฤติกรรมดังกล่าวยังอาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อมด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงหลังของเรื่อง เมื่อเซลิส ตัวละครผู้ช่วยตัวหนึ่งไปติดอยู่ที่เกาะร้างกลางทะเล และได้ขีดช่วยชีวิตเอาไว้
  - ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และตัวละครอื่นชนะตัวโกง ( $I^7$ ) พฤติกรรม H-I แต่เดิมในหลักไวยากรณ์ของพรอพท์ เป็นพฤติกรรมของตัวเอก แต่ในเกม Final Fantasy 6 จะมีบางช่วงบางตอนที่ตัวละครอื่นทำการต่อสู้แทนตัวเอก เป็นการสะท้อนให้เห็นตัวละครอื่นๆ มีความสามารถและความสำคัญไม่แพ้ตัวเอก พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นหลายครั้งมาก โดยเฉพาะช่วงหลังที่ตัวเอกคือเทอรา ไม่ได้อยู่ร่วมกับกลุ่มเพื่อนๆ
  - ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย ( $A^{21}$ ) การขโมยจัดเป็นพฤติกรรมตัวโกงประเภทหนึ่ง แต่ในเกม Final Fantasy 6 เพื่อนๆ ของตัวเอกต้องการจะขโมยเรือเหาะเพื่อไปตามหาคนที่จะมาช่วยตัวเอก สะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งเพื่อจุดมุ่งหมายแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องเลือกวิธีการ พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นตอนที่ลือคกลับ

- พินันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^6$ ) เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่มีลักษณะเดียวกับการต่อสู้ด้วยการเล่นไพ่ และเอาชนะด้วยการเล่นไพ่ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งคนเราก็จำเป็นต้องอาศัยโชคหรือดวง

- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น ( $A^{26}$ ) และตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ ) ในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์จะปรากฏแต่พฤติกรรมที่ตัวโกงฆ่าตัวเอก และตัวเอกบาดเจ็บ แต่ในเกมสวมบพบาท บางครั้งตัวโกงจะทำร้ายตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก และทำให้บาดเจ็บด้วย

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนพบทั้งสิ้น 6 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St) และการกลับมาพบกัน (Met)
- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sc) และหายจากโรค (Cu)
- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm) function ความจำเสื่อมเกิดขึ้นในช่วงแรกของเกมเมื่อเทอร่าซึ่งเป็นตัวเอกได้พบกับบอสที่อยู่ในน้ำแข็ง และเกิดปฏิกิริยาบางอย่าง ทำให้เธอสูญเสียความทรงจำ การความจำเสื่อมในเกม Final Fantasy 6 มีการสะท้อนแนวคิดที่แตกต่างจากเกม Saga Frontier เพราะในเกมแรก ตัวเอกอยากได้ความทรงจำคืน แต่ในเกมหลัง ความทรงจำสำหรับตัวเอกถือเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจและไม่น่าจดจำ พฤติกรรมดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นการทิ้งตัวตนเก่าของตัวเอกที่เคยอยู่ฝ่ายเดียวกับตัวโกง เพื่อกลายเป็นฝ่ายธรรมะเต็มตัว function ดังกล่าวมีลักษณะคล้ายกับสำนวนไทยที่ว่า “ใจรักลับใจ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยากในโลกจริง
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการเดินทาง เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”
- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St) และการกลับมาพบกัน (Met) เป็นพฤติกรรมที่ พบค่อนข้างถี่ ในเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 เป็นการสะท้อนให้เห็นความสำคัญ

ของเพื่อนๆ หรือตัวละครแต่ละตัว เพราะตัวเอกคนเดียวไม่สามารถเอาชนะตัวโกงได้ จึงต้องมีพรรคพวกช่วยสู้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง พฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นช่วงต้นเรื่องและกลางเรื่อง โดยตอนกลางเรื่องจะเกิดจากการที่เคฟก้าใช้พลังของ 3 เทพสงคราม ทำให้เรือเหาะที่พวกเทอร่านั่งมาพัง เป็นเหตุให้เธอกับเพื่อนๆ ต้องพลัดพรากจากกันเป็นเวลา 1 ปี

- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sc) และหายจากโรค (Cu) พฤติกรรมเจ็บไข้ได้ป่วยมักจะเกิดกับตัวละครที่ต้องการความช่วยเหลือ และเป็นหน้าที่ของตัวเอกและเพื่อนๆ ที่จะต้องทำให้ตัวละครนั้นหายจากโรค โดยอาจต้องออกไปหายาหรือผู้วิเศษมารักษา (ในเกมเป็นการจับปลามาให้ทาน) พฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นการสะท้อนและตอกย้ำภาพลักษณ์ด้านดีของตัวละครฝ่ายธรรมะ ให้เด่นชัดขึ้น พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงครึ่งหลังของเกม เมื่อเซลีสตื่นขึ้นมาและพบว่าตนเองได้รับการช่วยเหลือจากซิด ซึ่งตอนนั้นเขากำลังป่วยหนัก เซลีสจึงอาสาดูแลซิดโดยการจับปลามาให้เขากินทุกวันจนหายป่วย

#### 4.5.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของเกม Final Fantasy 6 คือ “ความรักเป็นแรงขับเคลื่อนที่ทรงพลังของสิ่งมีชีวิต” แก่นเรื่องนี้สะท้อนผ่านตัวเอกของเรื่องคือเทอร่า ผู้ซึ่งไม่เคยเข้าใจความหมายของความรัก เพราะตั้งแต่เด็กเธอถูกจักรวรรดิเลี้ยงดูในฐานะอาวุธชิ้นหนึ่ง และไม่เคยได้รับความรักจากใคร ยิ่งได้รู้ว่าตัวเองเป็นมนุษย์ครึ่งอสูร ซึ่งแตกต่างจากคนทั่วไป ก็ยิ่งทำให้เธอรู้สึกแปลกแยก และไม่แน่ใจว่าตนเองจะรักใคร่ใคร่ได้หรือเปล่า แต่แล้วเมื่อเธอได้ทำหน้าที่ดูแลกลุ่มเด็กกำพร้าที่เมืองโมบิลิส และเด็กเหล่านั้นเรียกเธอว่า “แม่” ก็ทำให้เธอเกิดความรู้สึกแปลกๆ แต่ก็ไม่ว่าความรู้สึกนั้นคืออะไร จนกระทั่งเมื่อปีศาจสูมบาบามาบุกโมบิลิส เธอจึงยอมกลายเป็นอสูรที่นำกล้วเพื่อปกป้องพวกเด็กๆ และพวกเด็กๆ ก็ไม่รังเกียจเธอ ทำให้เธอแน่ใจว่า ความรู้สึกที่ตนเองอยากปกป้องผู้อื่นโดยเอาชีวิตเข้าแลกนี้แหละคือ “ความรัก”

#### 4.5.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

รูปแบบความขัดแย้งที่ปรากฏในเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 มีทั้ง 4 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจ, ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน, ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก

ตารางที่ 4.15: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Final Fantasy 6

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
เทอรา	- มีจิตใจดี ชอบดูแลผู้อื่น และมีความสามารถด้านเวทมนตร์ ทำให้เธอเป็นความหวังของกลุ่มวีเทอร์เนอร์ในการต่อต้านจักรวรรดิ	- รู้สึกว่าตนเองแปลกแยกจากผู้อื่น เพราะเป็นมนุษย์ครึ่งอสูร และมีความฝังใจเรื่องที่ตนเองเคยเป็นทหารของจักรวรรดิ และเช่นฆ่าผู้คนไปเป็นจำนวนมาก

ความขัดแย้งภายในจิตใจของเทอรา มีสาเหตุมาจากการที่เธอเคยเป็นคนของจักรวรรดิเกสตาฮัล ซึ่งก่อนหน้านี้เธอเคยถูกจักรวรรดิใช้ให้ฆ่าคนไปเป็นจำนวนมาก แต่เมื่อเธอหลุดจากการควบคุมของจักรวรรดิและถูกล้อคพามาเข้ากับกลุ่มต่อต้าน พรรคเวทมนตร์ของเธอจึงกลายเป็นความหวังในการต่อสู้กับจักรวรรดิ เป็นการสะท้อนบุคลิกของคนที่มีความสามารถ แต่อาจมีปมปัญหาในใจบางอย่าง ทำให้ขาดความมั่นใจ และกลายเป็นคนหนีปัญหา

ตารางที่ 4.16: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Final Fantasy 6

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- เทอรา กับ จักรพรรดิเกสตาฮัล	- จักรพรรดิเกสตาฮัลเป็นผู้สังหารแมดลิน แม่ของเทอรา และจับมาติน พ่อของเทอรา มาทำการทดลอง นอกจากนี้ยังเลี้ยงดูเทอราในฐานะอาวุธ เมื่อเทอราหลุดพ้นจากการควบคุมและได้รู้ความจริงเหล่านี้ เธอจึงตัดสินใจต่อสู้กับจักรวรรดิเกสตาฮัล
- ไคเอ็น กับ เคฟก้า	- เคฟก้าเป็นผู้วางยาพิษลงในแม่น้ำที่ไหลไปยังปราสาทโดมา ทำให้ผู้คนในปราสาทที่ดื่มน้ำล้มตายเป็นจำนวนมาก รวมถึงลูกและภรรยาของ

	ไคเอ็นด้วย จึงเป็นสาเหตุให้ไคเอ็นต้องการจะแก้แค้นเคฟก้า
--	---

สำหรับความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่พบ มีลักษณะเป็นความแค้นส่วนตัว เนื่องจากฝ่ายตัวโกงการสังหารคนในครอบครัวของตัวเอง หรือตัวละครฝ่ายตัวเอง ทำให้เกิดความเคียดแค้น สะท้อนให้เห็นแนวคิดแบบ “ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน” ที่ตัวเอกมักชอบพูดว่า “บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ”

#### ตารางที่ 4.17: ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมในเกม Final Fantasy 6

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ชาวเมืองซามาซ่ากับโลกภายนอก	- ชาวเมืองซามาซ่าเป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์สมัยสงครามเวทย์มนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน แต่ต้องการชีวิตอย่างสงบสุข จึงหนีมาตั้งรกรากที่เมืองซามาซ่า ซึ่งอยู่ห่างไกลจากดินแดนอื่นๆ เวลามีคนต่างถิ่นมาเยือน ชาวบ้านจะต้องแกล้งทำเป็นใช้เวทย์มนตร์ไม่ได้เพื่อปิดบังความจริงเอาไว้
- เทอรักับสังคมมนุษย์	- เทอรัเป็นลูกครึ่งมนุษย์กับอสูรที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมมนุษย์ เธอจึงรู้สึกแปลกแยกกับมนุษย์ทั่วไป ในเวลาปกติเธอจะอยู่ในร่างมนุษย์ธรรมดาและพยายามไม่ใช้พลังของอสูรถ้าไม่จำเป็น เพราะเกรงว่าจะทำให้ผู้คนตกใจและถูกรังเกียจ

จากความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 สะท้อนให้เห็นว่าสำหรับคนบางกลุ่มหรือบางคนแล้ว การอยู่ในสังคมให้ได้อย่างปกติจะต้องอาศัยความอดทนอดกลั้นเป็นอย่างมาก เพราะมีปมเด่นหรือปมด้อยที่ต่างจากคนส่วนใหญ่และไม่สามารถแสดงออกหรือเปิดเผยให้ผู้อื่นได้รับรู้ เนื่องจากมนุษย์มักไม่ค่อยยอมรับในสิ่งที่แตกต่างจากตนเอง



ตารางที่ 4.18: ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังงานภายนอกใน

Final Fantasy 6

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- มนุษย์กับเวทมนตร์	- ในโลกของ Final Fantasy 6 เวทมนตร์เป็นอารยธรรมที่หายสาบสูญ และคนปกติธรรมดาที่ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ จนกระทั่งจักรวรรดิเกสตาฮ์ลนำอารยธรรมนี้กลับมา และใช้มันในการรุกรานอาณาจักรอื่นๆ ทำให้ผู้คนเกิดความหวาดกลัวต่ออำนาจของเวทมนตร์ เช่นเดียวกับตอนที่เอดการ์และลีโอคเห็นเทอราใช้เวทมนตร์ครั้งแรกก็เกิดความตกใจ จนกระทั่งได้รู้ที่มาของเวทมนตร์นั้น และได้รับเวทมนตร์จากพวกอสูร จึงไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นเรื่องแปลกประหลาดอีกต่อไป

ความขัดแย้งดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มักหวาดกลัวในสิ่งลึกลับและหาคำตอบไม่ได้ แต่เมื่อไหร่ที่รู้ที่มาที่ไปของสิ่งนั้น ความรู้สึกหวาดกลัวหรือประหลาดใจก็จะหมดไป ตัวอย่างในโลกแห่งความเป็นจริงที่เห็นได้ชัด เช่น เรื่องของนกแสก ที่คนสมัยก่อนเชื่อว่าหากไปเกาะอยู่บนใคร บ้านนั้นจะต้องมีคนตาย ซึ่งเป็นความเชื่อที่ไม่มีเหตุผล แต่ในปัจจุบันกลับมีผู้ชื่นชอบนกแสกถึงขั้นนำมาเป็นสัตว์เลี้ยง

#### 4.5.4 ตัวละคร (Character)

1. **เทอรา** ตัวเอกของเรื่อง เป็นหญิงสาวลูกครึ่งมนุษย์กับอสูรอายุ 18 ปี ผู้เกิดมาพร้อมกับพรสวรรค์ด้านเวทมนตร์ และถูกจักรวรรดิเกสตาฮ์ลเลี้ยงดูในฐานะอาวุธเพื่อการรุกรานอาณาจักรต่างๆ จนกระทั่งเธอถูกส่งไปสำรวจอสูรที่นาร์เซ่และหลุดการการครอบงำของจักรวรรดิชะตาชีวิตของเธอก็เปลี่ยนไป ในช่วงแรกของเกม เธอเป็นหญิงสาวที่สับสนในชีวิต เธอมักตั้งคำถามกับความรู้สึกของตนเอง และหวาดกลัวในทุกๆ สิ่ง เพราะไม่ได้รับการสั่งสอนอย่างถูกต้อง จนเธอได้รู้ชาติกำเนิดของตัวเอง และได้สัมผัสกับความหมายของคำว่ารัก ทำให้เธอมีกำลังใจต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายเพื่อปกป้องคนที่เธอรัก

ลักษณะของตัวละครเทอร์ว่ามีลักษณะแบบ round character คือมีอารมณ์ที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีเรื่องให้ต้องคิดมากมาย ทำให้เกิดความสับสนในชีวิตได้ง่าย แต่เมื่อค้นพบตัวเองก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวละครเทอร์ว่า ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ โดยใช้เวทมนตร์และดาบ
2. มีพัฒนาการในตัวเอง และกล้าที่จะยอมรับความจริง
3. มีความกล้าหาญ พร้อมจะต่อสู้เพื่อสิ่งที่ถูกต้อง
4. มีจิตใจดี รักเด็กและสัตว์
5. มีสัญชาตญาณของความเป็นแม่

2. **ลือค** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักผจญภัยหนุ่มวัย 25 ปีที่ช่วยเทอร์ว่าจากการตามล่าของทหารในเมืองนาร์เซ่ บุคลิกเป็นคนกล้าหาญ มีความรับผิดชอบ และตกลงไปกษา แต่ลือคก็มีปมในใจที่สมัยก่อนไม่สามารถช่วยชีวิตคนรักของตนเองไว้ได้ ทำให้ทุกครั้งที่เขาเห็นผู้หญิงเดือดร้อน จะต้องรีบเข้าไปช่วยเหลือทันที

3. **เอ็ดการ์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นกษัตริย์แห่งอาณาจักรพิกาไร่ อายุ 27 ปี มีความเชี่ยวชาญด้านเครื่องจักรกล ด้วยความสามารถนี้เอง เขาจึงดัดแปลงปราสาทของตนให้สามารถดำดินและเป็นพาหนะเคลื่อนที่ไปมาได้ บุคลิกของเอ็ดการ์เป็นคนเจ้าชู้ ชอบหวานเส่นหนีไปทั่ว แม้แต่เด็กอายุไม่ถึง 10 ขวบก็ยังให้สัญญาว่าจะแต่งงานด้วย แต่อีกด้านก็เป็นคนที่ฉลาดจริงจัง สุขุม และมีความรับผิดชอบสูงสมกับฐานะพระราช

4. **ซาบิน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) น้องชายฝาแฝดของเอ็ดการ์ มีศักดิ์เป็นเจ้าชายแห่งอาณาจักรพิกาไร่ บุคลิกของซาบินค่อนข้างตรงข้ามกับเอ็ดการ์ คือเป็นคนหุนหันพลันแล่น และตรงไปตรงมาสมาสมัยก่อน ซาบินได้สละตำแหน่งพระราชและออกเดินทางเพื่อฝึกฝนตนเองในฐานะนักบวช เพื่อหวังจะแก้แค้นจักรวรรดิที่สังหารบิดาของตน

5. **ซาโดว์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักฆ่าชายที่มีอดีตดำมืด ไม่มีใครรู้ประวัติที่แท้จริงของเขา มีเพียงข่าวลือที่ว่าเขาฆ่าเพื่อนรักของตัวเองเพื่อเงินรางวัลวัลก้อนโต เขามักจะไป

ไหนมาไหนพร้อมสุนัขคู่อใจนามว่าอินเตอร์เซ็พเตอร์ ด้านลักษณะนิสัย ชาโดว์เป็นคนเยือกเย็นมาก จนคล้ายกับจะเลือดเย็น แต่ก็มีควมอ่อนโยนเวลาที่อยู่กับสุนัขคู่อใจ

6. **โคเอ็น** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นแม่ทัพซามูไรวัย 50 ปีของอาณาจักรโดมา หลังการตายของคนในปราสาทโดมาเขาได้นุ่กไปอาละวาดที่ค่ายทหารของจักรวรรดิและได้พบกับซาบิน ด้วยเหตุที่อายุค่อนข้างมากทำให้ภาษาพูดของเขาค่อนข้างเป็นทางการ โดยจะเรียกคนอื่นว่า “ท่าน” อยู่เสมอ สิ่งที่เขาไม่ชอบเลยคือการควบคุมพวกเครื่องจักร

7. **เการ์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กชายอายุ 13 ปีที่ถูกพ่อแท้ๆ นำมาทิ้งไว้ในทุ่งมอนสเตอร์ เพียงเพราะเกิดมาหน้าตาเหมือนสัตว์ เการ์เติบโตมาพร้อมกับฝูงมอนสเตอร์ อีกทั้งพูดไม่ค่อยเก่ง จึงเข้ากับมนุษย์ไม่ค่อยได้ จนกระทั่งได้พบกับซาบินและโคเอ็นที่นำอาหารมาให้ เขาจึงรู้สึกดีใจทั้งคู่และออกเดินทางไปด้วย

8. **เชลีส** อัศวินเวทมนตร์ อดีตแม่ทัพหญิงของจักรวรรดิเกสตาฮัล อายุ 18 ปี เชลีสมีความสามารถด้านเวทมนตร์เช่นเดียวกับเทอร่า แต่ความสามารถของเธอมาจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ เชลีสถูกจับกุมที่เมืองเซาส์พิกาโรเพราะไม่เห็นด้วยกับการกระทำของกองทัพที่ทำร้ายผู้บริสุทธิ์ ระหว่างที่ลี้ภัยเข้าไปสืบข่าวในเมืองก็ได้ช่วยเธอออกมา ทำให้เชลีสมีความรู้สึกดีต่อกับลอร์ด ตามเนื้อเรื่องเธอเป็นตัวละครผู้ช่วย (helper) แต่บทบาทในครั้งหลังถือว่าโดดเด่นกว่าตัวเอก เพราะเป็นคนแรกที่ออกตามหาเพื่อนๆ เพื่อไปกำจัดเคฟก้า

9. **เซ็ทเซอร์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นนักพนันชื่อตั้งวัย 27 เจ้าของเรือเหาะแบล็คแจ๊ค เซ็ทเซอร์เป็นคนกล้าได้กล้าเสีย และชอบทำอะไรห่ามๆ สาเหตุที่เขาได้พบกับพวกเชลีส เป็นเพราะเขียนจดหมายไปบอกว่าจะลักพาตัวนักร้องโอเปร่าของโรงละครมาเป็นภรรยา จึงถูกพวกเชลีสซ่อนแผนเพื่อขโมยเรือเหาะ

10. **มีอก** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นสิ่งมีชีวิตเผ่ามูเกิ้ลที่แข็งแกร่งที่สุดในเผ่า อายุ 11 ปี นิสัยร่าเริง ชอบการเดินร่า ในช่วงแรก มีอกกับเพื่อนๆ ได้ร่วมมือกับลอร์ดช่วยที่นำจากการจับกุมของทหารยามในนาร์เซ่ เมื่อได้พบกันอีกครั้ง เขาก็ตัดสินใจร่วมเดินทางไปกับเทอร่า สาเหตุที่มีอกสามารถพูดภาษาคนได้ เพราะได้รับการสอนมาจากอสูรรามูห์

11. **สตราโก้** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นชายชราวัย 70 ปีผู้สืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์ในสงครามเวทมนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน เป็นคนจิตใจดี ร่าเริงแจ่มใส แต่บางครั้งก็ชอบคุยโวโอ้อวด สมัยหนุ่มๆ เขามีอาชีพเป็น “นักล่ามอนสเตอร์” แต่เมื่อแก่ตัวลงก็เลี้ยงดูหลานสาวอยู่กับ

บ้าน จนกระทั่งได้พบกับพวกเทอรา และเป็นที่นี้บุญคุณที่พวกเขาช่วยหลานสาวเอาไว้ จึงออกเดินทางไปกับพวกเทอรา

12. **ริล์ม** ตัวละครผู้ช่วย (helper) หลานสาวของสตราโก้ เป็นจิตรกรอายุ 10 ขวบ ด้วยความที่มีเชื้อสายของนักเวทย์ ทำให้ภาพที่เธอวาดมีชีวิตและสามารถขยับเขยื้อนได้ ริล์มเป็นเด็กที่นิสัยโตกว่าอายุ ค่อนข้างจะปากร้าย แต่ลึกๆ ก็คอยห่วงใยผู้อื่นอยู่เสมอ อีกสิ่งที่คุณชอบคือผู้ชายตัวใหญ่ๆ ทำให้เธอรู้สึกชอบซาบซึ้งมากเป็นพิเศษ

13. **โกโก้** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักเรียนแบบปริศนาซึ่งอาศัยอยู่ในตัวของไซนอติเตอร์ มอนสเตอร์ที่ดูกลืนทุกอย่างบนเกาะเล็กๆ ทางตอนเหนือของโลก หลังจากที่ได้พบเทอราและฟังเรื่องราวของเทอราที่ต้องการจะปกป้องโลก เขา(เธอ) ก็ตัดสินใจจะเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าว จึงออกเดินทางไปกับเจ้าเคฟก้าด้วยกัน

14. **อูมาโร่** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นมนุษย์หิมะ(เยติ) เพศผู้ อายุ 4 ขวบ อาศัยอยู่หลังหน้าผาของเมืองนาร์เซ่ ได้รับการชักชวนจากม็อก ให้ไปปราบเคฟก้าร่วมกับพวกเทอรา เป็นตัวละครที่ไม่ปรากฏลักษณะนิสัยแน่ชัด

15. **เคฟก้า** บอสใหญ่ของเรื่อง เป็นตัวโกง (villain) เพศชาย ดำรงตำแหน่งผู้เฒ่าของจักรวรรดิเกสตาฮัล มีนิสัยบ้าอำนาจ และชอบกดขี่ข่มเหงผู้อื่น เพื่อจุดมุ่งหมายแล้วไม่เลือกวิธีการ ในช่วงกลางของเรื่อง เคฟก้าได้สังหารจักรพรรดิเกสตาฮัล และช่วงชิงพลังของ 3 เทพสงคราม จากนั้นก็สถาปนาตนเองเป็นพระเจ้าของโลก และสังหารทุกคนที่เป็นอริกับตนเอง แต่ท้ายที่สุดก็หนีกรรมไม่พ้น และโดนพวกเทอรากำจัด

16. **จักรพรรดิเกสตาฮัล** ตัวโกง (villain) อีกตัวของเรื่อง เป็นจักรพรรดิชาวผู้ที่ริเริ่มนำเวทมนตร์กลับมาสู่โลกมนุษย์ เมื่อ 18 ปีก่อน เขาได้สังหารแม่ของเทอรา และจับพ่อของเธอมาทำการวิจัย ส่วนเทอราก็นำมาเลี้ยงดูในฐานะอาวุธ เป็นคนทะเยอทะยานและมักใหญ่ใฝ่สูง จึงถูกต่อต้านจากนานาชาติ ในช่วงกลางของเรื่อง จักรพรรดิเกสตาฮัลถูกเคฟก้าสังหารเนื่องจากความเห็นที่ไม่ลงรอยกัน

17. **ซิด** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นนักวิทยาศาสตร์ของจักรวรรดิและเป็นคนเลี้ยงดูเซลิสมาตั้งแต่เด็กก็ทั้งมอบความสามารถด้านเวทมนตร์ให้กับเธอ ในช่วงครึ่งหลังของเกมเขาได้ช่วยชีวิตเซลิส และดูแลเธอมาตลอด 1 ปี ก่อนที่จะต่อพาให้เธอออกเดินทางไปตามหาสมัครพรรคพวก

จากการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 พบว่าตัวละครมีทั้งแบบแบน (Flat Character) และแบบกลม (Round Character) โดยฝ่ายตัวเอกและผู้ช่วยจะมีลักษณะกลมคือมีนิสัยที่เป็นทั้งข้อดีและข้อเสียในตัว ขณะที่ตัวโกงจะมีลักษณะแบนคือมีแต่ความชั่วร้ายเพียงอย่างเดียว เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าตัวเอกและเพื่อนๆ คือตัวแทนมนุษย์ปกติธรรมดาทั่วไป

#### 4.5.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยเรียงลำดับการปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เมืองถ่านหินนาร์เซ่ ฉากเปิดของเรื่อง มีลักษณะเป็นเมืองเขตหนาว ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ บ้านเรือนเป็นสิ่งก่อสร้างแบบตะวันตก คิวน์ไฟที่ลอยออกจากปล่องตลอดเวลาสื่อให้เห็นถึงความหนาวเย็นที่ปกคลุมเมือง ด้านหลังของเมืองเป็นภูเขาที่มีการขุดถ่านหิน และทะลุไปยังภูเขาหิมะซึ่งมีหน้าผาสูงชันด้านหลัง ด้านล่างของหน้าผา เป็นถ้ำที่อยู่ของมนุษย์หิมะ
2. ปราสาทฟิกาโร่ ฉากสิ่งก่อสร้างที่ตั้งอยู่กลางทะเลทราย เป็นปราสาทแบบตะวันตกที่ถูกดัดแปลง ทำให้สามารถดำดินข้ามทวีปได้ หลังจากเหตุการณ์ที่โลกถูกทำลายในช่วงครึ่งหลัง ใต้ดินของปราสาทจะไปเชื่อมต่อกับถ้ำฟิกาโร่
3. ถ้ำฟิกาโร่ ฉากธรรมชาติ เป็นทางลัดสำหรับเดินทางจากอาณาจักรฟิกาโร่ตอนบนไปยังเมืองเซ้าส์ฟิกาโร่ ภายในมีหนองน้ำซึ่งเป็นที่อาศัยของเต่าอยู่ด้วย
4. เมืองเซ้าส์ฟิกาโร่ เมืองท่าของอาณาจักรฟิกาโร่ ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแหล่งค้าขายของพวกพ่อค้า บ้านเรือนและร้านค้าต่างๆ มีลักษณะแบบตะวันตก
5. ภูเขาโคลท์ ฉากธรรมชาติ เป็นภูเขาในเขตฟิกาโร่ บนเขามีถ้ำอยู่เป็นจำนวนมาก ยิ่งขึ้นไปสูง ก็จะมีหิมะปกคลุม
6. สุสานทัพของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ เป็นฉากผสมระหว่างธรรมชาติกับสิ่งก่อสร้าง เกิดจากการดัดแปลงถ้ำในภูเขาเซเบอร์ ให้กลายเป็นที่อยู่อาศัย ด้านหลังของถ้ำมีแม่น้ำเลเด้ที่ไหลไปยังเมืองนาร์เซ่ และแผ่นดินทางตะวันออก



7. ปราสาทโดมา ฉากสิ่งก่อสร้าง เป็นปราสาทแบบตะวันตก มีแหล่งน้ำล้อมรอบ สามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งการบริโภคและป้องกันข้าศึก แต่เพราะเหตุนี้เอง เมื่อเคฟก้าวางยาพิษในแม่น้ำ ก็ทำให้คนที่ดื่มน้ำตายกับเกือบหมดปราสาท

8. ป่าวงกต ฉากธรรมชาติ เป็นป่าที่ซับซ้อน จึงได้มีการปักป้ายบอกทางไม่ให้ผู้ที่เข้ามาหลงทาง ภายในป่าสิ่งก่อสร้างมีสถานีรถไฟอยู่ด้วย

9. ขบวนรถไฟปีศาจ ฉากสิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะเหมือนรถจักรไอน้ำ คอยรับส่งวิญญาณผู้ตายไปลงยมโลก นอกจากห้องโดยสารแล้ว ยังมีห้องอาหารสำหรับบริการผู้โดยสารด้วย

10. น้ำตกบาเลน ฉากธรรมชาติ เป็นน้ำตกขนาดใหญ่ น้ำจากน้ำตกจะไหลไปยังทุ่งมอนสเตอร์ที่อยู่ทางทิศตะวันออก

11. หมู่บ้านโมบลิส หมู่บ้านอันสงบเงียบทางเหนือของทุ่งมอนสเตอร์ และอยู่นอกเขตการปกครองของอาณาจักรต่างๆ ทิศเหนือของหมู่บ้านอยู่ติดกับทะเล บ้านเรือนมีลักษณะแบบตะวันตก

12. เมืองทำนิเคอา เมืองท่าที่ตั้งอยู่บริเวณปากแม่น้ำซึ่งเป็นทางออกสู่ทะเล เป็นแหล่งของการค้าขายแบบแบกะดิน มีบ้านเรือนแบบตะวันตกแต่ไม้ที่หลัง และมีบริการเรือโดยสารแล่นไปยังซาส์พิกาโร่

13. หมู่บ้านโคลิงแก้น หมู่บ้านทางตอนเหนือของอาณาจักรพิกาโร่ เป็นสถานที่ที่มีความทรงจำของลอร์ด สมัยก่อนเคยเกิดไฟไหม้ ทำให้บ้านเรือนบางหลังมีสภาพเสื่อมโทรม

14. เมืองจิโดร์ เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกของโลก เป็นที่อยู่อาศัยของผู้มีอันจะกิน สถานที่ขึ้นชื่อของเมืองคือหอศิลป์ของโอวเซอร์ และสถานที่ประมูลสินค้า

15. เมืองไซโซ่ เป็นเมืองที่อยู่กลางหุบเขา มีฝนตกชุกตลอดเวลา ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี้มีแต่ฐานะยากจนและโกหกหลอกลวง สิ่งก่อสร้างของที่นี่มีลักษณะเหมือนตึกหรือแมนชั่น ซึ่งต่างกับเมืองต่างๆ ไป และมีแมนชั่นหลังหนึ่งที่เชื่อมต่อกับหุบเขาด้านหลังเมือง

16. โรงละครโอเปร่าห์ สถานที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับคนมีเงิน ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเมืองจิโดร์ มีภายในมีการตกแต่งแบบตะวันตก

17. เมืองอัลบรู๊ค เมืองท่าทางใต้ของจักรวรรดิเกสตาฮ์ล ผลจากสงครามทำให้เมืองมีสภาพทรุดโทรม ปัจจุบันกลายเป็นเมืองขึ้นของจักรวรรดิ
18. เมืองเซน เมืองทางตอนเหนือของจักรวรรดิเกสตาฮ์ล เป็นเมืองที่ได้รับผลกระทบจากสงครามจนเสื่อมโทรมเช่นเดียวกับอัลบรู๊ค
19. เมืองมาร์นด้า เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกของจักรวรรดิเกสตาฮ์ล เป็นเมืองที่ได้รับผลกระทบจากสงครามจนเสื่อมโทรมเช่นเดียวกับอัลบรู๊คและเซน
20. เมืองเวคต้า เมืองหลวงของจักรวรรดิเกสตาฮ์ล นอกจากบ้านเรือนแบบตะวันตกแล้ว ยังมีรางรถไฟสำหรับส่งอุปกรณ์ต่างๆ ออกจากสถาบันโลกอสูรวิจัยมายังตัวเมือง ด้านบนของตัวเมืองเป็นปราสาทของจักรพรรดิ ส่วนทางขวาของเมืองเป็นสถาบันวิจัยเกี่ยวกับเวทมนตร์และอสูรและผลิตหุ่นรบเวทมนตร์
21. โลกอสูร บ้านเกิดซึ่งเป็นสถานที่ในความทรงจำของเทอรา มีสภาพแวดล้อมเป็นธรรมชาติ และมีพวกอสูรอาศัยอยู่ตามถ้ำ
22. ถ้ำของประตูที่ถูกปิดผนึก ฉากธรรมชาติที่มีลักษณะเหมือนอยู่ในภูเขาไฟมีลาวาไหลอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีค่ายกลต่างๆ มากมายซึ่งไม่รู้ว่ามีผู้ใดมาทำเอาไว้ ด้านในสุดเป็นประตูที่ถูกปิดตายซึ่งเชื่อมต่อไปยังโลกอสูร
23. เมืองซามาซ่า เมืองเล็กๆ ที่เงียบสงบ ตั้งอยู่บนเกาะที่โดดเดี่ยวทางตะวันออก รายล้อมไปด้วยธรรมชาติ เวลามีคนจากต่างเมืองมาเยือน คนในหมู่บ้านจะมีพฤติกรรมแปลกๆ
24. ถ้ำสัตว์อสูร เป็นถ้ำธรรมชาติที่อยู่ทางตะวันตกของซามาซ่า เป็นที่ซ่อนตัวของพวกอสูรที่อาศัยอยู่บนโลกมนุษย์มีลักษณะเป็นถ้ำกิ่งภูเขา
25. เกาะโดดเดี่ยว เป็นสถานที่ๆ เกิดขึ้นใหม่ในช่วงครึ่งหลังของเกม เป็นเกาะเล็กๆ กลางทะเลที่ซิดพาเซลีสมาร์กษัตริย์ โดยปลูกบ้านไว้หลังหนึ่ง ด้านบนของเกาะเป็นหน้าผา
26. หลุมศพของดาร์ล สิ่งก่อสร้างที่เซทเซอร์สร้างขึ้นเพื่อเป็นหลุมฝังศพให้แก่เพื่อนรัก และใช้เก็บเรือเหาะฟัลคอน หลังจากเหตุการณ์ที่โลกส่วนหนึ่งถูกทำลาย ก็กลายเป็นที่อยู่อาศัยของมอนสเตอร์จำพวกอันเด็ด

27. โคลอสเซียม สิ่งก่อสร้างที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงครึ่งหลังของเกม เป็นสถานที่ประลองฝีมือเพื่อแลกกับของรางวัล โดยผู้ลงแข่งขันก็ต้องหาสิ่งของมาเติมพันด้วย

28. หอคอยแห่งผู้ศรัทธา สิ่งก่อสร้างที่มีรูปร่างแบบหอคอย ตั้งอยู่กลางหุบเขา ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้ที่นับถือศรัทธาเคฟก้า ว่ากันว่าที่ชั้นบนสุดมีสมบัติถูกซ่อนอยู่

29. ถ้ำฟีนิกซ์ ถ้ำที่อยู่กลางหุบเขารูปดาว 5 แฉก เป็นสถานที่ๆ จักรพรรดิเกสตาฮัลซ่อนสมบัติลับเอาไว้ ภายในมีค่ายกลมากมาย การจะเข้าไปจนถึงด้านในสุด ต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบพอสมควร

30. ดันเจี้ยนในร่างของไซนอีเตอร์ สถานที่ภายในร่างกายของสัตว์ประหลาดไซนอีเตอร์ มีลักษณะเหมือนถ้ำขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยกับดักและสมบัติมากมาย เป็นที่อยู่ของนักเลี่ยนแบบโกโก้

31. หอคอยของเคฟก้า สิ่งก่อสร้างที่สร้างจากเศษซากของเมืองเวดต้า ดูคล้ายกับหอคอยขยะ เป็นสถานที่ๆ เคฟก้าเฝ้ามองสิ่งต่างๆ บนโลกและใช้แสงแห่งการพิพากษาสังหารผู้คนที่เป็นอริกับตน

จากการวิเคราะห์ลักษณะของฉากในเกม Final Fantasy 6 พบว่า มีลักษณะคล้ายเกมอื่นๆ ที่ผ่านมา คือฉากสิ่งก่อสร้างประเภทปราสาท เมือง หรือหมู่บ้านยังคงมีลักษณะแบบตะวันตก แต่บางส่วนก็เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิต เช่น เมืองเวดต้า ซึ่งเป็นเมืองหลวงของจักรวรรดิ และหอคอยเคฟก้า ที่สร้างจากเศษซากของเมืองเวดต้าอีกที

สำหรับฉากธรรมชาติ เป็นการนำรูปแบบมาจากธรรมชาติที่มีอยู่จริงเป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีการใช้สีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น ช่วงแรกในโลกยังไม่ถูกทำลาย ท้องฟ้าจะมีสีฟ้า หุบภูมามีสีเขียว และน้ำทะเลสีคราม เพื่อสื่อถึงความสมบูรณ์ แต่ในครึ่งหลัง ท้องฟ้าจะใช้สีส้มพื้นดินใช้สีน้ำตาล และทะเลสีแดง ซึ่งสื่อถึงความแห้งแล้งและไม่น่าอยู่อาศัย

#### 4.5.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. หุ่นรบเวทมนตร์ (Magitek armor) สัญลักษณ์ที่หมายถึงแสนยานุภาพและความก้าวหน้าของจักรวรรดิเกสตาฮัลที่เหนือกว่าอาณาจักรอื่นๆ เป็นนวัตกรรมที่เกิดจากการผสมวิทยาศาสตร์และเวทมนตร์เข้าด้วยกัน โดยจักรวรรดิได้ใช้หุ่นรบเวทมนตร์นี้เป็นเครื่องมือในการบุกโจมตีดินแดนต่างๆ ทั่วโลก

2. รูปปั้น 3 เทพสงคราม (The Warring Triad) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอำนาจที่อยู่เหนือสรรพสิ่ง ซึ่งตามเนื้อเรื่อง เคฟก้าได้ดูพลังจากรูปปั้นทั้ง 3 และสถาปนาตัวเองเป็นพระเจ้าที่คอยพิพากษาคคนอื่น

3. เรือเหาะ (Airship) สัญลักษณ์ของการผจญภัย และการค้นหา ตามเนื้อเรื่องเรือเหาะถูกใช้เป็นพาหนะหลัก เพราะสามารถบินไปตามสถานที่ต่างๆ ได้ทั่วโลก และเพราะมีเรือเหาะนี้เอง เซลีสจึงสามารถตามหาพรรคพวกทุกคนจนครบ

4. ผ้าโพกหัวของริอค (Bandana) เป็นสัญลักษณ์แทนตัวของริอค ซึ่งเซลีสเก็บไว้กับตัวตลอดเวลา ในฉากจบของเรื่อง เซลีสทำผ้าโพกหัวนี้ตก จึงวิ่งไปเก็บจนเกือบได้รับอันตราย แต่ริอาก็ช่วยเธอไว้ทัน ผ้าโพกหัวนี้จึงเป็นสิ่งที่สื่อถึงความรักที่เซลีสมีต่อริออคอย่างมากขนาดไหน เพราะแม้แต่ผ้าโพกหัวซึ่งเป็นของใช้ของเขา เธอก็ยังให้ความสำคัญโดยไม่หวังชีวิตของตัวเอง

5. หอคอยของเคฟก้า สัญลักษณ์แทนความทะเยอทะยาน อวดดี และดูถูกผู้อื่น ตามเนื้อเรื่องเคฟก้าได้สร้างหอคอยสูงโดยอาศัยเศษซากของเมืองเวรด้าที่ถูกทำลาย โดยทำเป็นหอคอยที่สูงที่สุดในโลก เพื่อจะให้ตนเองเหมือนเป็นพระเจ้าที่มองดูและลงทัณฑ์สรรพชีวิตต่างๆ บนโลก วัสดุที่ใช้ในการสร้างคือขยะเศษเหล็กนั้น ก็เป็นการสะท้อนถึงจิตใจอันสกปรกของเคฟก้าที่สร้างมันขึ้นมา

#### 4.5.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Final Fantasy 6 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือเทอร่ากับเพื่อนๆ ที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุม โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่เคฟก้าวางยาพิษลงในแม่น้ำ ซึ่งตามเนื้อเรื่องจะมีอยู่เพียงไม่กี่ฉาก

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Final Fantasy 6

การเล่าเรื่องในเกม Final Fantasy 6 มีลักษณะไวยากรณ์เหมือนกับในนิทานรัสเซียที่พรอพท์ศึกษา แต่มีลักษณะการเรียงที่แตกต่างกัน รวมถึงมี function ที่พบมากกว่าทฤษฎีแก่นเรื่องของเกม เป็นการสะท้อนถึงการหาความหมายชีวิตของตัวเอก ซึ่งไม่เคยรู้จักความรัก จน

เมื่อได้รู้ความหมายของมัน ก็ได้ตัดสินใจต่อสู้เพื่อผู้คนที่ตัวเองรัก สำหรับตัวเองของเรื่องคือเทอร์่า เป็นเหมือนภาพสะท้อนตัวตนของวัยรุ่นในปัจจุบันที่สับสนในชีวิต แต่เมื่อหาคำตอบให้กับตัวเองได้ ก็จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ต่อไป ความขัดแย้งในเรื่องนอกจากสะท้อนความขัดแย้งระหว่างความดี ความชั่วแล้ว ยังมีความขัดแย้งส่วนบุคคลประเภทบุญคุณต้องทดแทนความแค้นต้องชำระ ซึ่งเป็นแนวคิดเดียวกับในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน และความขัดแย้งระหว่างประเทศ เมื่อมีประเทศมหาอำนาจพยายามรุกรานประเทศอื่นๆ จึงก่อให้เกิดกระแสต่อต้าน สำหรับฉากในเรื่องมีลักษณะแบบตะวันตกแบบร่วมสมัย

### สรุปการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น

1. *โครงสร้าง* จากการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น เมื่อเปรียบเทียบกับไวยากรณ์นิทานรัสเซียของวลาดิเมียร์ พรอพพ์ จะพบว่าสามารถเปรียบเทียบกัน ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.19: ลักษณะโครงสร้างนิทานรัสเซียเทียบกับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

เรื่อง	การเรียงลำดับของ function
นิทานพื้นบ้านรัสเซีย (พรอพพ์)	$A B C \uparrow D E F G H J I K \downarrow \text{Pr} - \text{Rs}^* L Q \text{Ex} T U W^*$ $L M J N K \downarrow \text{Pr} - \text{Rs}$
เกม Seiken Densetsu 3	$\alpha A \beta B \uparrow \text{Fr} D M C [H-I] [F N] A^5 H I \downarrow$
เกม Breath of Fire 2	$\alpha A \beta \circ \uparrow J G \uparrow \text{Fr} [H-I] [M-N] \zeta^3 D H I \downarrow$
เกม Final Fantasy 6	$\alpha A \uparrow D^4 \text{Fr} \zeta^3 [H-I] \lambda \text{St} A^2 \text{Met} H I \uparrow$
เกม Saga Frontier	$\alpha D^3 \uparrow \text{Fr} \zeta^3 [H-I] T^1 (H = M) (I = N) \downarrow$
เกม Pocket Monsters Fire Red	$\alpha \text{Fr} D^7 \uparrow E^7 E^2 D^1 F A H I Q \downarrow$
โครงสร้างโดยสรุปของ เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น	$\alpha A \uparrow D \text{Fr} [H-I] [M-N] \zeta^3 H I \downarrow$

ในโครงสร้างของนิทานพื้นบ้านรัสเซียจะเริ่มจาก



- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- นำไปสู่ความความโชคร้ายของตัวเอก (B)
- ตัวเอกต้องเดินทางออกจากเมือง (↑)
- ตัวเอกจะได้พบกับผู้วิเศษ (D)
- ตัวเอกอาจมีปฏิกริยากับผู้วิเศษ (E)
- ได้รับของขวัญวิเศษ (F)
- ตัวเอกอาจถูกพาไปยังที่หมาย (G)
- เกิดพฤติกรรมการต่อสู้ (H)
- ตัวเอกอาจได้รับบาดเจ็บ (J)
- ตัวเอกชนะตัวโกงในที่สุด (I)

แต่ถ้านิทานเรื่องไหนที่ตัวเอกถูกทดสอบความสามารถหรือทำงานยาก ตัวโกงก็จะปลอมเป็นตัวเอก (L) ส่วนตัวเอกก็จะออกไปทำการทดสอบหรือไปทำงานยากจนได้รับบาดเจ็บ (J) แต่แล้วก็จะทำงานนั้นสำเร็จหรือผ่านการทดสอบ (N) จากนั้นความขาดแคลนก็จะหมดไป (K) เพราะการเอาชนะตัวโกง, ผ่านการทำงานยาก หรืออาจเพราะการใช้ของขวัญวิเศษแล้วตัวเอกก็จะเดินทางกลับบ้านเมือง (↓) ซึ่งอาจมีตัวโกงตามล่า (Pr) ทำให้ต้องมีคนช่วยพาตัวเอกหลบหนี (RS) แต่เมื่อตัวเอกเป็เผยตัวหรือมีคนจำตัวเอกได้ (Q) ตัวโกงที่ปลอมเป็นตัวเอกก็จะถูกเปิดเผย (EX) ตัวเอกอาจปรากฏตัวขึ้นในโฉมหน้าใหม่ (T) ตัวโกงที่ปลอมเป็นตัวเอกจะถูกลงโทษ และในท้ายที่สุดก็จะจบด้วยการแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ (W)

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบของโครงสร้างในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดของพรอพท์ที่นำมาใช้วิเคราะห์นิทานพื้นบ้านรัสเซีย จะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

### 1.1 เกมที่มีโครงสร้างใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย

ได้แก่เกม เกม Seiken Densetsu 3, Breath of Fire 2 และ Final Fantasy 6

โดยช่วงแรกของทั้ง 3 เกมจะเริ่มจาก

- การบอกเล่าความเป็นมาของตัวละคร ( $\alpha$ )
- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- เป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องพบกับความโชคร้าย (B)
- ตัวเอกสูญเสียคนในครอบครัว ( $\beta$ )
- ตัวเอกจึงต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกก็ได้พบกับเพื่อนๆ (Fr) และร่วมผจญภัยด้วยกัน

จากนั้นจะเกิดพฤติกรรมหลัก 3 อย่าง คือ

- การต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว (H-I)
- การทดสอบหรือทำงานยาก (M-N)
- ได้พบกับผู้วิเศษ (D)

ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น พฤติกรรมหลักทั้ง 3 ประเภทนี้อาจมีการเรียงสลับที่กันได้ ซึ่งต่างจากแนวคิดของพรอพท์ ที่บอกว่าการพบผู้วิเศษ (D) มักจะเกิดขึ้นก่อน ตามด้วยการต่อสู้กับตัวโกง (H) แล้วจึงเป็นการทดสอบความสามารถ (M) จะไปต่อสู้บอสใหญ่ของเกมในตอนท้ายเรื่อง (H-I) และกลับบ้านเมืองของตัวเอกในตอนจบ ( $\downarrow$ ) แต่ในเกม Final Fantasy 6 จะมีความแตกต่างกันตรงระหว่างการดำเนินเรื่องจะมีเหตุการณ์ที่ตัวละครพลัดพรากจากกัน (St) ก่อนจะได้กลับมาพบกันอีกครั้ง (Met) และในตอนจบพวกตัวเอกออกเดินทางท่องโลกต่อ ( $\uparrow$ ) ซึ่งเป็นจุดที่ต่างจากนิทานทั่วไป

## 1.2 เกมที่มีโครงสร้างค่อนข้างแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย

ได้แก่เกม Saga Frontier และ Pocket Monsters Fire Red

เกม Saga Frontier มีลักษณะโครงสร้างที่ค่อนข้างแตกต่างจากแนวคิดของพรอพท์ โดยเริ่มจาก

- การบอกเล่าความเป็นมาของตัวเอก ( $\alpha$ )
- ตัวเอกได้รับการชุบชีวิตโดยผู้วิเศษ (D)
- ตัวเอกออกเดินทางตามความสมัครใจ ( $\uparrow$ ) ไม่ใช่เพราะพฤติกรรมของตัวโกงตามสูตรของพรอพท์

- ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ( $\zeta^3$ )
- ต่อสู้กับตัวโกงระดับลูกจ๊อก (H-I)
- ตัวเอกได้รับรางวัลใหม่ ( $T^1$ )
- ได้รับมอบภารกิจให้ไปจัดการกับตัวโกง (H-M)
- หลังจากที่กำลังจัดการตัวโกงได้ จึงเท่ากับภารกิจของตัวเอกสำเร็จ (I-N)
- ตัวเอกเดินทางกลับบ้าน ( $\downarrow$ )

ซึ่งการรวมเอาพฤติกรรมการต่อสู้กับตัวโกง และพฤติกรรมทำงานยากเข้าด้วยกัน (H-M) นี้ ยังไม่เคยปรากฏมาก่อนในแนวคิดของพรอพท์ นอกจากนี้พฤติกรรมของบอสใหญ่ซึ่งเป็นตัวโกงหลักของเรื่องก็ไม่ปรากฏเด่นชัด

ในส่วนของเกม Pocket Monsters Fire Red ก็มีความแตกต่างจากแนวคิดของพรอพท์เช่นกัน คือเริ่มต้นจาก

- ตัวเอกเดินทางออกจากบ้านตามความสมัครใจ ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกได้รับเพื่อนจากผู้วิเศษ (Fr)
- ทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากผู้วิเศษ ( $D^7$ )
- ระหว่างการเดินทาง ตัวเอกได้ให้ความช่วยเหลือผู้คนมากมาย ( $E^7$ ), ( $E^2$ )
- ได้รับการทดสอบจากผู้วิเศษ ( $D^1$ )

- ได้รับของขวัญเป็นสิ่งตอบแทน (F)
- มีกลุ่มคนที่ชั่วร้ายก่ออาชญากรรมในดินแดนที่ตนอยู่อาศัย (A)
- ตัวเอกต่อสู้กับกลุ่มคนชั่วร้ายและเป็นฝ่ายชนะ (H), (I)
- ตัวเอกก็กลายเป็นผู้มีชื่อเสียง (Q) แล้วจึงเดินทางกลับบ้าน ( ↓ )

ความแตกต่างที่เด่นชัดของเกม Pocket Monsters Fire Red ที่ต่างจากแนวคิดของพรอพท์คือ การต่อสู้กับตัวโกงหรือการทำงานยากไม่ใช่ประเด็นหลักของเรื่อง แต่กลายเป็นการทดสอบจากผู้วิเศษ (D) รวมถึงการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น (E) เพื่อให้ได้รับของขวัญ (F)

รูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนแนวคิดแบบเอเชีย ที่ให้ความสำคัญกับการช่วยเหลือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเมื่อฝ่ายหนึ่งได้รับการช่วยเหลือแล้วก็มักจะมีการตกรางวัลหรือตอบแทนอีกฝ่ายเพื่อเป็นการขอบคุณ ซึ่งลักษณะดังกล่าวมักปรากฏในนิทานของภูมิภาคเอเชีย รวมถึงญี่ปุ่น เช่น นิทานเรื่อง “นกกระจอกกลืนด้วง” ที่มีชายชราคนหนึ่งช่วยนกกระจอกที่บาดเจ็บ และได้รับการตอบแทนเป็นทรัพย์สมบัติ

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบพบว่าองค์ประกอบของโครงสร้างหลักโดยรวมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและโครงสร้างของจากนิทานพื้นบ้านรัสเซียของพรอพท์ จะมีรูปแบบของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหมือนกันอย่างแน่นอน ได้แก่ (α) การแนะนำตัวละคร (A) พฤติกรรมตัวโกง (↑) การเดินทางออกจากบ้าน (D) พฤติกรรมของผู้วิเศษ (H-I) การต่อสู้และชนะตัวโกง และ ( ↓ ) การเดินทางกลับบ้าน อาจกล่าวได้ว่าทั้งนิทานพื้นบ้านรัสเซียและเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น ตัวเอกต้องเดินทางออกจากบ้านเหมือนกัน แต่สาเหตุการออกจากบ้านไม่จำเป็นต้องเกิดจากพฤติกรรมของตัวโกงเสมอไป ส่วนพฤติกรรมการพบกับผู้วิเศษ ตามแนวคิดของพรอพท์ มักจะเกิดขึ้นในช่วงต้นเรื่อง แต่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นสามารถไปเกิดในช่วงท้ายเรื่องก็ได้

โดยการที่ให้การทดสอบหรือทำงานยากมาก่อนการต่อสู้กับตัวโกงตอนท้าย ก็เพื่อให้ตัวเอกได้มีโอกาสฝึกฝนตนเอง ก่อนจะได้ต่อสู้จริงๆ เช่นเดียวกับในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสังคมที่มีการแข่งขันสูง ทั้งการสอบเข้ามหาวิทยาลัยและการหางาน จึงต้องมีการเตรียมตัวที่ดี เพื่อจะสามารถสู้กับคนอื่นได้

สำหรับการกระทำของผู้วิเศษที่ไปปรากฏตอนท้าย เนื่องมาจากการกระทำของผู้วิเศษจะเป็นการคลายปมปัญหา หรือช่วยให้ตัวเอกสามารถจบปัญหาได้เร็วขึ้น ซึ่งพฤติกรรมบางอย่างของผู้วิเศษหากเกิดขึ้นในช่วงแรกๆ ก็จะทำให้เกมจบเร็วเกินไป ดังนั้นในเกมแบบสวมบทบาทบางเกม จึงสลับให้พฤติกรรมของผู้วิเศษไปอยู่ช่วงท้ายเรื่อง เพื่อให้ตัวเอกหรือผู้เล่นได้ผจญภัยและเผชิญกับปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นแนวคิดแบบญี่ปุ่น ที่เน้นเรื่องของความมุ่งมั่นพยายามอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ลองนำโครงเรื่องของเกมแบบสวมบทบาททั้ง 5 เกมมาหาโครงสร้างเฉพาะของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยเลือกเอาพฤติกรรมที่ปรากฏซ้ำทั้ง 5 เกม รวมถึงพฤติกรรมที่ปรากฏเหมือนกับในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย มาจัดเรียงกัน ก็พบว่ามีลักษณะดังนี้

$$\alpha \ A \ \uparrow \ D \ Fr \ [H-I] \ [M-N] \ \zeta^3 \ H \ I \ \downarrow$$

จากโครงสร้างข้างต้นจะอธิบายได้ว่าในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เนื้อเรื่องจะเริ่มจากการแนะนำตัวละคร ( $\alpha$ ) และจากนั้นอาจปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) แล้วตัวเอกก็จะได้พบกับผู้วิเศษ (D) และเพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) ระหว่างการผจญภัยตัวเอกจะต้องต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว [H-I] และ (หรือ) ทำงานยาก [M-N] จากนั้นตัวเอกอาจได้รับข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ซาติกำเนิด หรือความทรงจำ ( $\zeta^3$ ) ก่อนที่จะไปสู้กับตัวโกงตัวสุดท้ายและได้รับชัยชนะ (H-I) จากนั้นจึงเดินทางกลับบ้านเมืองของตน ( $\downarrow$ )

ข้อสังเกตประการหนึ่งคือในเกมแบบสวมบทบาทตัวโกงจะมีสองระดับ คือตัวโกงที่ปรากฏออกมาตามท้องเรื่อง ซึ่งจัดเป็นตัวโกงระดับปลายแถว และตัวโกงที่จะปรากฏตัวออกมาสู้กับพวกตัวเอกตอนท้ายเรื่อง (BOSS ใหญ่) สำหรับสาเหตุที่ตัวโกงต้องมีสองระดับนั้นก็เพื่อให้ตัวเอกได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการต่อสู้ ก่อนจะไปกำจัด BOOS ใหญ่ในตอนท้าย

นอกจากนี้ลักษณะดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินเรื่องในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตามผลการศึกษาของ ภัทรหทัย มังคะดานะรา (1998) ที่พบว่าในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นเน้นเรื่องการต่อสู้ด้วยพลังกายและพลังจิต ตัวเอกจะต้องต่อสู้ตลอดทั้งเรื่อง โดยต่อสู้เพื่อช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน ผู้ตกทุกข์ได้ยาก และปราบปรามผู้ร้ายที่หวังจะยึดครองโลกมนุษย์ แสดงให้เห็นว่า สื่อประเภทเกมแบบสวมบทบาท และหนังสือการ์ตูนมีลักษณะ



การเดินทางที่เหมือนกัน โดยสาเหตุอาจเพราะกลุ่มเป้าหมายของสื่อประเภทคือกลุ่มเด็กและเยาวชนเช่นเดียวกัน

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตอย่างหนึ่งว่า เกมที่มีการเรียงของ function ใกล้เคียงกับทฤษฎีของพรอพท์มาก ๆ นั้น มักจะเป็นเกมที่มีฉากของเรื่องแบบเทพนิยาย คือมีการปกครองด้วยกษัตริย์ มีเจ้าชายเจ้าหญิง มีผู้วิเศษที่ใช้เวทมนตร์ และเกมที่มีเนื้อแบบผสมผสาน ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องทันสมัย จะมีการเรียงของ function ค่อนข้างแตกต่างจากของเดิม

**ตารางที่ 4.20:** ตารางจำแนกลักษณะเนื้อเรื่องในเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกม

เนื้อเรื่องแบบเก่า	เนื้อเรื่องแบบผสมผสาน	เนื้อเรื่องแบบทันสมัย
- Seiken Densetsu 3 - Breath of Fire 2	- Final Fantasy 6	- Saga Frontier - Pocket Monsters Fire Red

รูปแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีรูปแบบของเนื้อเรื่องที่หลากหลาย (variety) และมีความเป็นสากล (international) ผู้เล่นในต่างประเทศที่ไม่ใช่ญี่ปุ่นจึงสามารถเลือกเกมที่ตนเองสามารถ identify ได้ง่าย หรือเกมที่มีเนื้อหาถูกใจมาเล่นได้

นอกจากนี้ เนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทยังมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ที่ทศนัย กุลบุญลอย (2001) ได้ทำการศึกษา คือเป็นการประกอบสร้างที่เกิดจากการนำเทพนิยายต่างๆ รวมถึงสิ่งที่มีอยู่จริงมาดัดแปลงและตีความใหม่ จนกลายเป็นเนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาท เช่น ชื่อของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง เป็นต้น

### 1.3 พฤติกรรมที่พบเพิ่มเติมจากแนวคิดของพรอพท์

จากการศึกษาโครงสร้างการกระทำละครผู้วิจัยพบว่ามีการพฤติกรรมที่แตกต่างและเพิ่มเติมจากในนิทานพื้นบ้านรัสเซียที่พรอพท์เคยศึกษาไว้ดังต่อไปนี้

ก. พฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน (Invention) พบทั้งหมด 9 พฤติกรรม ได้แก่

ตารางที่ 4.21: พฤติกรรมใหม่ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

เกมที่ปรากฏ พฤติกรรมใหม่	Seiken Densetsu 3	Saga Frontier	Breath of Fire 2	Pocket Monsters Fire Red	Final Fantasy 6
1. ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)	✓	✓	✓	✓	✓
2. ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)		✓			✓
3. ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือ ผู้บังคับบัญชาออกเดินทาง (May)		✓		✓	
4. ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตาม คำสั่งของตัวเอก (Yield)		✓			
5. การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)			✓		✓
6. การหายจากโรค (Cure)			✓		✓
7. การพลัดพราก หรือจากกัน ชั่วคราว (Stray)					✓
8. การกลับมาพบกัน (Meet)					✓
9. ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)	✓	✓	✓	✓	✓

จากลักษณะของพฤติกรรมใหม่ที่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการพบเพื่อนร่วมเดินทางและการจบแบบแฮปปี้เอ็นดิ้งโดยไม่มีการแต่งงานหรือครองราชย์จะพบทั้ง 5 เกม ซึ่งแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่องของนิทานพื้นบ้านรัสเซียกับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่ามองลักษณะของตัวเอกคนละแบบ โดยนิทานพื้นบ้านของรัสเซียตัวเอกจะออกเดินทางโดยลำพังจึงมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) ขณะที่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นตัวเอกจะมีพวกพ้องและให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีลักษณะของการทำงานเป็น Team แต่ขณะเดียวกันก็อาจสะท้อนแนวคิดในความเป็นจริงที่ว่า คนเราไม่

อาจทำงานใหญ่สำเร็จได้ หากขาดการช่วยเหลือจากเพื่อนที่ดี (companion) หรือคนรอบข้าง ซึ่งพฤติกรรมนี้จะเชื่อมโยงถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในตอนจบ คือพฤติกรรมการกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่ปรากฏการแต่งงาน การครองบัลลังก์ ที่แสดงให้เห็นว่าเนื้อเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทไม่ได้เน้นเรื่องของความรักแบบหนุ่มสาว แต่เน้นในเรื่องมิตรภาพมากกว่า

สำหรับพฤติกรรมที่ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่หรือผู้บังคับบัญชาออกเดินทาง (May) และพฤติกรรมที่ตัวเอกยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yield) เป็นการสะท้อนแนวคิดเชิงอำนาจนิยม ผู้แพ้ก็ยอมต้องทำตามผู้ชนะ หรือเด็กต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ และยังเป็นกรอบบ่มเพาะผู้เล่นให้รู้จักการมีสัมมาคารวะ รู้จักการแพ้ชนะ

พฤติกรรมการเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick) กับพฤติกรรมหายจากโรค (Cure) เป็นการสะท้อนให้เห็นพัฒนาการด้านความรู้ทางการแพทย์ เพราะสมัยก่อนวิทยาการทางการแพทย์ไม่ก้าวหน้า เมื่อมีการเจ็บป่วยด้วยโรคร้ายผู้ป่วยก็อาจต้องนอนรอความตาย แต่ในยุคปัจจุบันมียาและวิธีการรักษาโรคต่างๆ มากมาย เมื่อเจ็บป่วยก็สามารถหายได้ง่ายกว่าในอดีต นี่จึงอาจเป็นที่มาของรูปแบบพฤติกรรมที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาท

พฤติกรรมการพลัดพราก (St) แล้วกลับมาพบกัน (Met) เป็นการสะท้อนถึง

ข. พฤติกรรมแบบเดิมแต่เปลี่ยนแปลงรายละเอียด (Convention)

คือพฤติกรรมมีลักษณะเช่นเดียวกับพฤติกรรมหลักของนิทานรัสเซีย แต่มีรายละเอียดเพิ่มเติม 17 พฤติกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- พฤติกรรมตัวโกง (A) ของนิทานรัสเซียมีจำนวน 19 แบบ ผู้วิจัยพบว่าในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายตัวโกงในลักษณะอื่นๆ อีก จำนวน 7 อย่าง โดยผู้วิจัยจะใช้อักษร A ตามพฤติกรรมของพรอพท์ แต่ลำดับตัวเลขเพิ่มดังนี้

1. ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง (A<sup>20</sup>)
2. ตัวเอกหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโกงทำการขโมย (A<sup>21</sup>)
3. ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (A<sup>22</sup>)
4. ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวขบไล่ (A<sup>23</sup>)
5. ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง (A<sup>24</sup>)
6. ตัวโกงวางยาพิษ (A<sup>25</sup>)
7. ตัวโกงสังหารตัวละครอื่น (A<sup>26</sup>)

พฤติกรรมของตัวโง่งที่ปรากฏจะมี 2 ลักษณะ คือพฤติกรรมที่ตัวโง่งที่ผู้กระทำ เป็นฝ่ายตัวเอก กับพฤติกรรมที่ตัวโง่งเป็นผู้ปฏิบัติ ซึ่งในกรณีแรก สามารถตีความได้ว่า เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความชาญฉลาดและไหวพริบของตัวละครในฝั่งตัวเอก แต่ในส่วนของที่ตัวโง่ง เป็นผู้กระทำอาจเป็นเพราะเนื้อหาในเกมแบบสวมบทบาทที่ค่อนข้างยาว หากให้ตัวโง่งทำ พฤติกรรมเดิมบ่อยๆ ก็อาจจะให้เกิดความเบื่อหน่าย จึงต้องสร้างพฤติกรรมใหม่ๆ ขึ้นมา แต่ก็ยัง จัดอยู่ในประเภทของการกระทำซ้ำเช่นเดิม

- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D) ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการเพิ่ม เข้ามา 2 ประเภท ได้แก่

1. การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบความสำเร็จ หรือไม่สามารรถ ช่วยเหลือตัวเอกได้ ( $D^{11}$ )

2. ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก ( $D^{12}$ )

สำหรับการช่วยเหลือที่ไม่ประสบความสำเร็จนั้น เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอำนาจ ของผู้วิเศษบางครั้งก็ไม่สามารถแก้ปัญหาบางอย่างได้ ขณะเดียวกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเอก ได้แสดงความสามารถและศักยภาพของตนเอง ซึ่งจะเชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมการทำงานยากหรือ การทดสอบต่อไป ส่วนพฤติกรรมที่ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก เป็นการสะท้อน ให้เห็นว่าตัวเอกมีการพัฒนาการด้านความสามารถ นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมดังกล่าวมี ลักษณะคล้ายคลึงกับพฤติกรรมที่ตัวเอกเรียนวิชากับพระฤๅษี ในงานศึกษาเรื่องนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ไทย ของ พิชญานี เริงศิริอีกด้วย

นอกจากพฤติกรรมของตัวโง่งและผู้วิเศษแล้ว ยังมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายของนิทาน รัสเซียอีกจำนวนหนึ่ง ดังนี้

1. การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )

2. พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโง่ง ( $H^5$ )

3. พนันกันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ )

4. พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโง่ง ( $I^7$ )

5. ชนะการโยนเหรียญ ( $I^8$ )

6. ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ )

7. ตัวโง่งปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก ( $L^1$ )

8. ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่ ( $T^5$ )

การลอบไปติดเกาะหรือแม่น้ำ ( $G^7$ ) อาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อม

ด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย

พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และพรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง ( $I^7$ ) เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับมิตรภาพ ว่าเมื่อตกที่นั่งลำบาก เพื่อนก็ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอว่า ในโลกของเกมสวมบทบาท ตัวเอกไม่ใช่คนที่เก่งที่สุด แต่เพื่อนๆ ของตัวเอกก็มีความสามารถไม่แพ้กัน ซึ่งเป็นการต่อต้านแนวคิดแบบ วีรบุรุษแบบเดี่ยว (Individual Hero) แต่สนับสนุนแนวคิด วีรบุรุษแบบกลุ่ม (Collective Hero) ซึ่งเป็นการที่วีรบุรุษนั้นไปรวมกับเพื่อนๆ (Companion)

พจน์ด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^8$ ) เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่มีลักษณะเดียวกับการต่อสู้ด้วยการเล่นไพ่ และเอาชนะด้วยการเล่นไพ่ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งคนเราก็จำเป็นต้องอาศัยโชคหรือดวง

ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปแบบใหม่ ( $T^5$ ) พฤติกรรมนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าในเกมประเภทสวมบทบาท นอกเหนือจากตัวเอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน รวมถึงเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวละครมีความโดดเด่นอีกด้วย

2. แก่นเรื่อง จากการศึกษาเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกมพบว่ามีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความพยายาม, แก่นเรื่องเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ในหน้าที่, แก่นเรื่องเกี่ยวกับมิตรภาพ, แก่นเรื่องเกี่ยวกับความมีน้ำใจต่อผู้อื่น, แก่นเรื่องเกี่ยวกับอานุภาพของความรัก และแก่นเรื่องร่วมของทั้ง 5 เกมคือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งแก่นเรื่องทั้งหมดเป็นการอบรมบ่มเพาะผู้เล่นให้รู้ผิดชอบชั่วดี และสิ่งใดควรไม่ควรปฏิบัติ โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวที่แตกต่างกัน

3. ความขัดแย้ง จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่ปรากฏในเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกมพบว่าความขัดแย้งหลักคือความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือความขัดแย้งระหว่างตัวเอกและตัวโกง ซึ่งเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและอธรรม นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอประเด็นความขัดแย้งที่นำมาจากโลกจริง ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ได้แก่ความขัดแย้งระหว่างประเทศที่ก่อให้เกิดสงคราม (Seiken Densetsu 3, Final Fantasy 6), ความขัดแย้งระหว่างพ่อค้าและชนชั้นกลาง(ล่าง) (Saga Frontier) และความขัดแย้งที่เกิดจากการนับถือศาสนา (Breath of Fire 2) ซึ่งประเด็นความขัดแย้งทั้งหมดเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกจริง และถูกนำไปประกอบสร้างในเกมแบบสวมบทบาท ในลักษณะ intertext คือเปลี่ยนตัวละครจากคนจริงไปเป็นตัวละครรูปแบบต่างๆ ในเกม



ในส่วนของการทำความเข้าใจความขัดแย้งที่ปรากฏอยู่ในเรื่องนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการ ได้แก่ รูปแบบของความขัดแย้ง และประสบการณ์ของผู้เล่น เช่น ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติและธรรมชาติ เป็นความขัดแย้งที่ชัดเจน ซึ่งผู้เล่นทุกคนน่าจะสามารถทำความเข้าใจได้ แต่หากเป็นความขัดแย้งเรื่องชนชั้นหรือศาสนา ซึ่งไม่อาจจะระบุว่าได้ว่าใครถูกใครผิด ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์หรือไม่เคยรับฟังเรื่องราวความขัดแย้งดังกล่าวที่เคยปรากฏในโลกจริง ก็อาจไม่สามารถตีความได้ เป็นต้น

4. *ตัวละคร* หากเปรียบเทียบกับรูปแบบตัวละครตามทฤษฎีของพรอพพ์ ตัวละครที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทที่พบมากที่สุด คือตัวละครผู้ช่วย (helper) แต่ตัวละครบางตัวที่หายไป ได้แก่ พระเอกปลอม (false hero) คุณสมบัติของตัวละครตัวละครเอกและตัวละครผู้ช่วยมักมีลักษณะกลม คือเป็นคนดี แต่ก็มีผิวเกรง กลียด เสียใจ เหมือนคนธรรมดาทั่วไป และเป็นฝ่ายถูกกระทำมาก่อน จากนั้นจึงกลายเป็นฝ่ายกระทำที่หลัง สาเหตุเพราะในช่วงแรกตัวเอกมักได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมตัวโกง แล้วจึงต่อสู้จนได้รับชัยชนะ ในขณะที่ตัวโกงจะเป็นตัวละครแบบแบน และเป็นผู้กระทำตลอด ซึ่งเป็นการตอกย้ำภาพลักษณ์ที่ชั่วร้ายของตัวโกงและทำให้คุณธรรมของตัวเอกเด่นชัดขึ้น

สาเหตุที่ตัวละครเอกในเกมแบบสวมบทบาทมีลักษณะกลมนั้น เนื่องมาจากธรรมชาติของสื่อประเภทนี้ ผู้เล่นต้อง Identify ตนเองเป็นตัวละครในเกม ซึ่งตัวของผู้เล่นเองก็มีลักษณะกลม (round) เกมจึงต้องปรับให้ตัวละครมีความ realistic เพื่อเข้ากับตัวผู้เล่น แต่ในทางตรงกันข้าม ที่ตัวโกงมีลักษณะแบน (flat) ก็เนื่องมาจากผู้เล่นไม่ได้ Identify ตนเองกับตัวโกนนั่นเอง

ส่วนสาเหตุที่ตัวละครพระเอกปลอม (fales hero) หายไปนั้น น่าจะมีสาเหตุมาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีการสร้างตัวปลอมในโลกไซเบอร์จนกลายเป็นเรื่องปกติ รวมถึงแนวคิดแบบโพสต์โมเดิร์นซึ่งเป็นแนวคิดในการสร้างเรื่องราวในเกมแบบสวมบทบาท ซึ่งไม่สนใจเรื่องความจริงของปลอม จึงทำให้ตัวละครดังกล่าวหายไป

สำหรับคุณลักษณะเฉพาะของตัวเอก ผู้วิจัยได้ทำ Paradigmatic เพื่อให้เห็นลักษณะของตัวละครชัดเจนขึ้น โดยมีรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 4.22: Paradigmatic แสดงคุณลักษณะของตัวเอกในเกมสวมบทบาท

ของญี่ปุ่น

รายชื่อตัวเอก/ เกมที่ปรากฏ คุณลักษณะ	ริส (Seiken Densetsu 3)	T260G (Saga Frontier)	ริว (Breath of Fire 2)	Hero (Pocket Monsters Fire Red)	เทอรา (Final Fantasy 6)	ระดับ ความสำคัญ
1. ความสามารถ ด้านการต่อสู้	✓	✓	✓	✓	✓	มาก ที่สุด
2. รักครอบครัว และคนรอบข้าง	✓	✓	✓	✓	✓	
3. มีความพยายาม	✓	✓	✓	✓	✓	
4. มีความกล้าหาญ	✓	✓	✓	✓	✓	
5. มีเมตตา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น	✓	✓	✓	✓		มาก
6. มีความสุภาพ และมีสัมมาคารวะ	✓	✓		✓		ปาน กลาง
7. ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่	✓	✓		✓		
8. รักสัตว์	✓				✓	น้อย
9. รักชาติ	✓					
10. สัญชาติญาณ ความเป็นแม่	✓				✓	พิเศษ

จากข้อมูลที่ได้จะพบว่าคุณลักษณะสำคัญที่สุดของตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทมี 4 ประการคือ คุณสมบัตินี้ความสามารถในการต่อสู้ ความพยายาม และความกล้าหาญ และความรักครอบครัว โดยคุณสมบัตินี้ 3 ข้อแรก ถือเป็นคุณสมบัตินี้สากล ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะของตัวเอกในการ์ตูนญี่ปุ่น ตามผลการศึกษาเรื่อง “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” ของ ภัทรหทัย มังคะदानะรา (1998) แสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะของตัวเอกในเรื่องเล่าของญี่ปุ่นในสื่อประเภทการ์ตูนและเกมแบบสวมบทบาท มีลักษณะเหมือนกัน ส่วนคุณสมบัตินี้รักครอบครัวและครอบครัวข้าง จัดเป็นลักษณะเฉพาะของตัวเอกในแบบเอเชีย ซึ่งไม่ปรากฏในแบบตะวันตก

คุณสมบัตินี้สำคัญรองลงมาได้แก่ความมีเมตตาต่อผู้อื่น ความสุภาพ และความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ส่วนความรักสัตว์กับรักชาติเป็น เป็นลักษณะเฉพาะบุคคล ส่วนสัญชาติญาณความเป็นแม่ เป็นคุณสมบัตินี้เฉพาะของเพศหญิงเท่านั้น

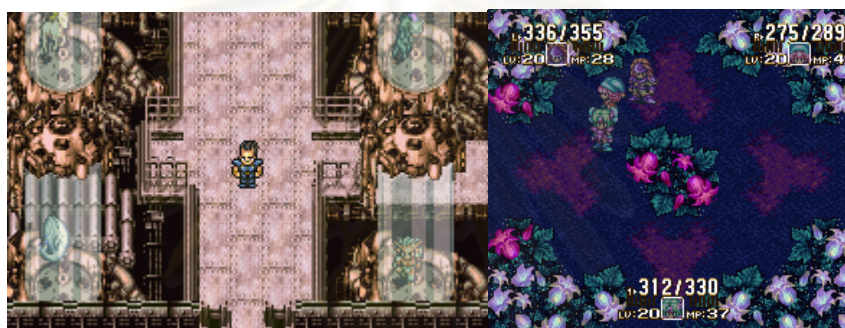
5. ฉาก เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมต่างยุคสมัย โดยเน้นฉากแบบตะวันตกมากกว่าตะวันออก ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละเกม ถ้าเป็นเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบโบราณจะมีคล้ายยุโรปในยุคกลาง สถานที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ปราสาทราชวัง (Seiken Densetsu 3, Breath of Fire 2) เกมที่มีเนื้อเรื่องทันสมัย จะมีฉากแบบปัจจุบันและอนาคต เมืองประกอบที่แสดงถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น เครื่องจักรหรือคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบผสมผสาน (Final Fantasy 6) จะมีองค์ประกอบของทั้ง 2 แบบแรกผสมผสานกัน นอกจากนี้ฉากของทุกเกมจะมีการตกแต่งโดยจินตนาการของผู้ผลิต ทำให้เกมดูมีความแฟนตาซีมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างในภาพด้านล่าง



ภาพที่ 4.100: ฉากปราสาทแบบตะวันตกจากเกม Seiken Densetsu 3 และฉากคาเฟ่แบบตะวันตกในเกม Saga Frontier



ภาพที่ 4.101: ฉากไปเกมอนแมนชั่น จากเกม Pocket Monster Fire Red และฉากบ้านเรือนแบบตะวันตกในเกม Breath of Fire 2



ภาพที่ 4.102: ฉากห้องทดสองสัตว์อสูร จากเกม Final Fantasy 6 และฉากป่าดอกตะเกียงเรืองแสงจากเกม Seikm Densetsu 3

สำหรับสาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นมีการนำเสนอฉากรวมถึงลักษณะของตัวละครโดยเน้นรูปแบบตะวันตก น่าจะมีสาเหตุมาจากการที่ญี่ปุ่นรับเอาวัฒนธรรมแบบตะวันตกเข้ามา ทำให้เด็กญี่ปุ่นในยุคหลังๆ ก็เติบโตมาด้วยความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตกรวมถึงสื่อการ์ตูนประเภทเจ้าหญิงเจ้าชายแบบวอลต์ดิสนีย์ ความนิยมดังกล่าวถึงกับทำให้มีการสร้างโตเกียวดิสนีย์แลนด์ ขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นแห่งที่ 2 ของโลกต่อจากสหรัฐอเมริกา ด้วยเหตุนี้ เกมแบบสวมบทบาทซึ่งเป็นสื่อที่เกิดขึ้นภายหลัง จึงต้องนำเสนอในรูปแบบตะวันตก เพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมและการรับรู้ของผู้เล่นซึ่งเป็นคนสมัยใหม่ด้วย

6. **สัญลักษณ์พิเศษ** สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทถือเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญหรือธงชัยของเรื่อง โดยอาจเป็นสิ่งของที่ต้องเก็บสะสมหรือตามหาตามจุดประสงค์ของเกม หรืออาจเป็นต้นเหตุของการเกิดเรื่องราวในเกม โดยเป็นสิ่งของที่แสดงอำนาจที่ทำให้ผู้คนแก่งแย่งกันจนเกิดความวุ่นวาย สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นทั้ง 5 เกม ผู้วิจัยได้ลองจัดประเภทเพื่อยกให้เห็นความแตกต่างดังนี้



6.1 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงความรัก ได้แก่สิ่งของที่ปรากฏในรูปสัญลักษณ์ ซึ่งมักจะติดตัวมากับตัวละครตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยได้รับมาจากคนสำคัญในครอบครัว หรือคนที่ตัวละครรัก เช่น ริงบินผูกผมของริส ในเกม Seiken Densetsu 3, น้ำตามังกรในเกม Breath of Fire 2 และผ้าคาดหัวของลือคใน Final Fantasy 6

6.2 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงพลังและอำนาจ ได้แก่สิ่งของที่ปรากฏในรูปสัญลักษณ์ ตามเนื้อเรื่องมักเป็นของที่มีมาแต่เดิม แล้วมีผู้คนแย่งชิงกัน หรืออาจเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสงคราม เช่น ดาบศักดิ์สิทธิ์ ในเกม Seiken Densetsu 3, หุ่นรบเวทมนตร์ Final Fantasy 6 เป็นต้น

6.3 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงความชั่วร้าย ได้แก่สัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงการต่อต้านความดี หรือสิ่งปลูกสร้างที่ภายในเต็มไปด้วยสิ่งชั่วร้าย เช่น รูปปั้นของเทพธิดาที่ถูกทำลายในเกม Seiken Densetsu 3, โบสถ์ในเกม Breath of Fire 2 และหอคอยของเคฟก้าในเกม Final Fantasy 6 เป็นต้น

6.4 สัญลักษณ์พิเศษอื่นๆ คือสัญลักษณ์พิเศษที่สื่อความหมายอื่นๆ นอกเหนือจาก 3 ประเภทข้างต้น เช่น เข็มกลัดในเกม Pocket Monsters Fire Red ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความสามารถของผู้ถือครอง หรือ ริ้เจี้ยนชิพ ในเกม Saga Frontier ที่สื่อความหมายถึงการผจญภัย เป็นต้น

7. จุดยืนของการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทส่วนมากจะเป็นการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอก แต่จะมีบางเกมที่เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ โดยมักเป็นฉากที่ตัวโกงพูดคุยกัน โดยสาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทบางเกมต้องมีการย้ายจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง ก็เพื่อให้ผู้เล่นที่สวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องนั้นเกิดความรู้สึก feel in เข้ากับเนื้อหาของเกมมากยิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 5

### การมีส่วนร่วมของผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

#### 5.1 องค์ประกอบปัจจัยสำหรับการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เครื่องเล่นเกมและซอฟต์แวร์เกมถือเป็นสินค้าฟุ่มเฟือยที่มีราคาแพง แม้ปัจจุบันจะมีแฮคเกอร์ที่พยายามดัดแปลงไฟล์จากซอฟต์แวร์ต้นฉบับให้กลายเป็นไฟล์สำหรับดาวโหลดมาเล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ แต่บริษัทผู้ผลิตเกมและเครื่องเกม ก็พยายามหาทางป้องกันมาตลอด ส่งผลให้บางเกม ผู้เล่นต้องซื้อซอฟต์แวร์เท่านั้นจึงจะสามารถเล่นได้ ซึ่งหมายถึงการจะมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาทเหล่านี้ ผู้เล่นอาจต้องลงทุนเป็นเงินจำนวนมาก ดังนั้นการจะเข้าไปมีส่วนร่วม จึงต้องอาศัยแรงจูงใจร่วมด้วย โดยผู้เล่นอาจศึกษาข้อมูลของเกมออกใหม่หรือเกมที่สนใจจากนิตยสารเกี่ยวกับเกมของไทย หรือติดตามจากเว็บไซต์ ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกม เพื่อช่วยในการตัดสินใจ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทจำนวน 21 คน โดยมีรายละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

ตารางที่ 5.1: รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ	เพศ	อายุ	อาชีพ	Play Hours/Day
1. กมนัทธ นภาพงศ์	ชาย	23	-	5
2. ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์	ชาย	23	นักศึกษาปริญญาโท	10
3. ศุภวัช ปิ่นแก้ว	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12
4. Keng (นามแฝง)	ชาย	38	พนักงานสำนักงาน ประกันสังคม	6
5. ธวัชชัย ดีสิริเสถียร	ชาย	27	graphic designer	12
6. เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์	หญิง	31	ครูสอนภาษาอังกฤษ	6
7. ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12

8. วิศิษฐ์ศักดิ์ สมนามิตร	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	16
9. มรกต หงส์วิทย์การ	ชาย	28	โปรแกรมเมอร์	6
10. เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์	หญิง	28	graphic designer	24
11. Vichayut (นามแฝง)	ชาย	33	แมวมอง	4
12. Deardevil (นามแฝง)	ชาย	24	วิศวกร	10
13. Nut Raccoon (นามแฝง)	ชาย	20	นักศึกษาปริญญาตรี	10
14. รัชเน็กร อึ้งสมรรถโกษา	หญิง	32	ครูสอนศิลปะ	12
15. สุกฤตา จำเนียร	หญิง	24	เจ้าหน้าที่เซ็นเซอร์	8
16. สุนารี อำนวจกิจเจริญ	หญิง	21	นักศึกษาปริญญาตรี	7
17. Terra Branford (นามแฝง)	ชาย	26	นักศึกษาปริญญาเอก	9
18. วิริยะ เรวัตินวรงค์	ชาย	25	พนักงานบริษัท	8
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ	ชาย	26	โปรแกรมเมอร์	14
20. ZyxMa (นามแฝง)	ชาย	21	นักศึกษาแพทย์	6
21. กะหล่ำกัมปนาท (นามแฝง)	ชาย	26	ล่าม	4

จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 21 คน ซึ่งมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนวมบทบาท มากกว่า 5 เกม และสามารถอธิบายความคิดที่มีต่อการมีส่วนร่วมรวมถึงประโยชน์จากเกมนวมบทบาทแบบญี่ปุ่นได้ ผู้วิจัยจึงสรุปแรงจูงใจของการมีส่วนร่วมในเกมนวมบทบาทแบบญี่ปุ่นออกมาได้ 5 ข้อ ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2: แรงจูงใจที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมแบบสวมบทบาท

รายชื่อ	แรงจูงใจ (คะแนน)			
	เนื้อเรื่อง	ระบบ	ภาพ เสียง	ตัวละคร
1. กมนทัต นภาพงศ์	4	2	3	1
2. ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์	4	3	2	1
3. ศุภวัช ปิ่นแก้ว	1	4	3	2
4. Keng (นามแฝง)	2	4	3	1
5. ธวัชชัย ดีสิริเสถียร	3	4	1	2
6. เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์	3	1	2	4
7. ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล	4	3	1	2
8. วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร	4	3	2	1
9. มรกต หงส์วิทย์ยากร	3	2	1	4
10. เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์	2	1	3	4
11. Vichayut (นามแฝง)	2	4	3	1
12. Deardevil (นามแฝง)	4	2	3	1
13. Nut Raccoon (นามแฝง)	2	4	3	1
14. รัชนิกร อึ้งสมรรถโกษา	4	2	3	1
15. สุกฤตา จำเนียร	1	4	2	3
16. สุนารี อำนวยกิจเจริญ	4	1	3	2
17. Terra Branford (นามแฝง)	4	3	2	1
18. วิริยะ เรวัตินวรวงศ์	3	4	1	2
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ	4	3	1	2
20. ZyxMa (นามแฝง)	4	3	2	1
21. กระหล่ำกัมปนาท (นามแฝง)	4	1	2	3
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>3.14</b>	<b>2.76</b>	<b>2.19</b>	<b>1.90</b>

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่า แรงจูงใจที่สำคัญที่สุดคือ “เนื้อเรื่อง” ของเกม ตามด้วย “ระบบ” “ภาพและเสียง” และ “ตัวละคร” เป็นลำดับสุดท้าย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เนื้อเรื่อง จากการสอบถามผู้เล่นเกมสวมบทบาททั้ง 21 คน พบว่าผู้เล่นจำนวน 10 คนที่ให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องเป็นอันดับ 1 โดยให้เหตุผลว่า ในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น

เนื้อเรื่องมีความสำคัญที่สุด เพราะหากเนื้อเรื่องมีลักษณะซ้ำซากจำเจ ผู้เล่นเกมสามารถเดาตอนต่อไปได้ ก็จะไม่ดึงดูดให้อยากเล่น แต่ถ้าเนื้อเรื่องแปลกใหม่ มีความน่าสนใจ เมื่อผู้เล่นได้เล่นแล้ว ก็อยากรู้ว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร จึงต้องเล่นต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น มักมีเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่ เช่น พระเจ้าเป็นตัวร้าย (เกม Makaitoshi Saga) หรือแท้จริงแล้วนางเอกเป็นศัตรูกับพระเอก แต่นางเอกความจำเสื่อม แล้วความจริงถูกเปิดเผยตอนท้ายเรื่อง (เกม Magnacarta) เป็นต้น สำหรับข้อมูลของเนื้อเรื่องนั้น ผู้เล่นเกมสามารถรับรู้ได้จากข้อมูลทางนิตยสาร เกม เว็บไซต์ของบริษัทผู้ผลิตเกม หรือเว็บบอร์ดเกี่ยวกับเกมที่นำข้อมูลมาลง

จากการสอบถามทำให้ทราบว่า ในการเล่นเกมประเภทสวมบทบาท ผู้เล่นเกมทุกคนสนใจที่จะทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในเกม ผ่านการอ่านบทสนทนาที่ปรากฏ โดยผู้เล่นจำนวน 18 คน บอกว่ารู้เรื่องแค่คร่าวๆ เท่านั้น ไม่ได้ใส่ใจรายละเอียดปลีกย่อย แต่มีผู้เล่น 3 คน ที่สนใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง และให้สัมภาษณ์ว่า เข้าใจเนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในเกม

2. ระบบภายในตัวเกม เป็นองค์ประกอบที่ผู้เล่นให้ความสำคัญมากรองลงมาจากเนื้อเรื่อง และมีผู้เล่นจำนวน 8 คนที่ให้ความสำคัญกับระบบภายในตัวเกมมากกว่าเนื้อเรื่อง โดยให้เหตุผลว่า หากระบบของเกมมีความยุ่งยากซับซ้อน แม้เนื้อเรื่องน่าสนใจ ก็ไม่คิดจะเล่น สำหรับระบบพื้นฐานของเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นจะใช้ระบบ GUI (Graphical User Interface) ซึ่งใช้ภาพเป็นตัวประสานกับผู้เล่น โดยผู้เล่นสามารถควบคุมและออกคำสั่งตัวละครผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า “จอยคอนโทรลเลอร์” ปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตเกมได้พยายามสร้างระบบใหม่ๆ ในการเล่นเกมสวมบทบาท เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เช่น เกมประเภท “Action RPG” หรือเกมสวมบทบาทที่กึ่งแอ็คชั่น ที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเลือกคำสั่งให้ตัวละครปฏิบัติตาม แต่สามารถใช้ปุ่มบนจอยคอนโทรลเลอร์ควบคุมตัวละครได้โดยตรง (เกม Seiken Deibsetsu 3) แต่ก็ยังมีระบบของเกมประเภทสวมบทบาทบางเกม ที่สร้างความยุ่งยากให้กับผู้เล่น เช่น เกม Unlimited Saga ที่ใช้ระบบเดินเป็นช่องเหมือนเกมบันไดงู แต่จำกัดเทิร์นในการเดิน และหากเทิร์นหมด ผู้เล่นต้องกลับไปจุดเริ่มต้นใหม่ เป็นต้น สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับระบบนี้ ผู้เล่นเกมสามารถรับรู้ข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลเช่นเดียวกับเนื้อเรื่อง แต่บางครั้ง เว็บไซต์ของผู้ผลิตจะมีวิดีโอสาธิตวิธีการเล่นให้ชม เพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ระบบการเล่นของเกมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3. ภาพและเสียง เป็นองค์ประกอบสำคัญอันดับ 3 ที่ผู้เล่นให้ความสำคัญ ในส่วนของภาพ ผู้ผลิตเกมมักให้ข้อมูลกับทางนิตยสารเอามาถึงที่ละนิด เพื่อให้ผู้เล่นได้เห็น ภาพรวมของโลกทัศน์ที่ปรากฏในเกม แต่ในส่วนของเสียง จะมีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงลึก เพราะผู้เล่นแทบจะไม่ได้รับข้อมูลในส่วนนี้เลย นอกจากเข้าไปในเว็บไซต์ของผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งจะมีเพียงบางเว็บ

เท่านั้น ที่มีตัวอย่างของดนตรีประกอบในเกมให้ทดลองฟัง ปัจจุบันผู้ผลิตให้ความสำคัญกับเรื่องเสียงในเกมมากขึ้น โดยมีการใส่เสียงพากย์ และเพลงประกอบลงไปในเกม นอกจากนี้ยังมีการรวมเพลงประกอบเกมเป็นอัลบั้ม เพื่อวางจำหน่ายเป็นการสร้างรายได้อีกทาง

4. ตัวละคร เป็นองค์ประกอบอันดับ 4 ที่ผู้เล่นให้ความสนใจ จากการสอบถาม มีผู้เล่นจำนวน 3 คนที่ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบนี้มากที่สุด โดยให้เหตุผลว่า ตัวละครที่น่าสนใจ จะช่วยดึงดูดให้เกิดความอยากเล่น ถ้าเกิดไม่ชอบตัวละคร โอกาสที่จะรู้สึก feel in กับเกมนั้นๆ ก็จะน้อยลง สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ผู้เล่นจะสามารถรับรู้ข้อมูลได้จากนิตยสาร เว็บไซต์ หรือเว็บบอร์ด เช่นเดียวเนื้อเรื่อง

5. ชื่อเสียงของค่ายผู้ผลิต องค์ประกอบสำคัญลำดับสุดท้าย ที่ผู้เล่นให้ความสำคัญ จากการสอบถามมีผู้เล่น 1 คนที่ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบนี้มากที่สุด โดยให้เหตุผลว่า ค่ายผู้ผลิตที่มีชื่อเสียงส่วนมาก จะใส่ใจในรายละเอียดทั้งภาพ เสียง เนื้อเรื่อง และระบบการเล่นที่เพิ่มอะไรใหม่ๆ จึงดึงดูดความสนใจ

## 5.2 รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น

เกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นสื่อเย็น ตามแนวคิดของ Marshall McLuhan คือเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้รับสาร หรือในที่นี้หมายถึงผู้เล่น ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินเรื่อง ลักษณะของการมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น คือการสื่อสารซึ่งมี 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมบทบาท คือการสื่อสารที่เกิดจากเจตนาของผู้เล่นและส่งผ่านไปยังเกมสวมบทบาท การสื่อสารลักษณะนี้ ได้แก่ การเลือกหรือตั้งชื่อให้แก่ตัวละคร ซึ่งจะมาทำหน้าที่สื่อสารกับเกมแทนผู้เล่นระหว่างการดำเนินเนื้อเรื่อง

2.) ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น คือรูปแบบการสื่อสารที่ผู้เล่นเป็นคนกำหนดให้กับตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมอยู่ เช่น การให้ตัวละครโจมตีศัตรูด้วยอาวุธหรือเวทมนตร์

3.) ระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมบทบาท คือพฤติกรรมที่ตัวละครของผู้เล่นทำการสื่อสารกับตัวเกม โดยรูปแบบการสื่อสารนี้จะเป็นผลมาจากการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น และถูกครอบไว้ด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับเกมแบบสวมบทบาทอีกชั้นหนึ่ง ทั้งนี้เพราะการกระทำบางอย่าง ผู้เล่นไม่สามารถสื่อสารกับเกมได้โดยตรง แต่ตัวละครที่ผู้



เล่นควบคุมอยู่จะทำการสื่อสารแทน เช่น การบังคับตัวละครไปสนทนากับตัวละครในเกมที่เป็น NPC (Non-player character) หรือตัวละครที่เป็นชาวบ้านซึ่งจะคอยให้ข้อมูลต่างๆ ในเกม หรือ การที่ตัวละครไปซื้อสินค้า เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปของการมีส่วนร่วมที่ปรากฏในเกมสวมบทบาท และได้จำแนกออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ โดยมีรายละเอียดและวิธีการมีส่วนร่วมดังต่อไปนี้

#### 5.2.1 การมีส่วนร่วมในการเลือกตัวละคร และการเลือกอาชีพ ในที่นี้จะแยกเป็น

(1.) รูปแบบการเลือก ประกอบด้วย 3 ลักษณะ ได้แก่

(1.1) ให้เลือกเฉพาะตัวละครเพียงอย่างเดียว

(1.2) ให้เลือกเฉพาะอาชีพเพียงอย่างเดียว

(1.3) ให้เลือกทั้งตัวละครและอาชีพ

(2.) ประเภทของอาชีพ 4 ประเภท ได้แก่

(2.1) อาชีพประเภทนักรบ

(2.2) อาชีพประเภทผู้วิเศษ

(2.3) อาชีพประเภทสนับสนุนหรือมีความสามารถเฉพาะด้าน

(2.4) อาชีพประเภทเยี่ยวารักษา

(3.) แบบแผนการเลือกตัวละครและอาชีพ

(4.) เพศของผู้เล่นกับแนวคิดในการเลือกตัวละคร

(5.) ทักษะของผู้เล่น ที่มีต่อตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น

(6.) บุคลิกลักษณะของผู้เล่นกับการเลือกอาชีพตัวละคร

#### 5.2.2 การมีส่วนร่วมในการตั้งชื่อตัวละคร

#### 5.2.3 การมีส่วนร่วมในการควบคุมตัวละคร

## 5.2.4 การมีส่วนร่วมในการซื้อสินค้า

### 5.2.1 การมีส่วนร่วมในการเลือกตัวละคร และการเลือกอาชีพ

#### (1.) รูปแบบการเลือก

การเลือกตัวละครและอาชีพ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการสื่อสารระหว่างระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมนวมบทบาท โดยเกมจะให้ผู้เล่นได้มีโอกาสเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละคร หรือใช้อาชีพที่ชื่นชอบในการผจญภัย การมีส่วนร่วมในลักษณะนี้มักเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงแรกของเกม โดยรูปแบบในการเลือกจะแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

(1.1) ให้เลือกเฉพาะตัวละครเพียงอย่างเดียว คือการที่เกมนวมบทบาทกำหนดตัวละครมาให้ชุดหนึ่ง และให้ผู้เล่นเลือกตัวเอกและ/หรือตัวละครอื่นๆ ที่จะใช้ในการผจญภัยจากชุดตัวละครเหล่านั้น ซึ่งตัวละครแต่ละตัวอาจมีความสามารถแตกต่างกันไป ดังนั้นการเลือกตัวละครจึงส่งผลต่อความยากง่ายในการเล่นด้วย โดยตัวละครที่มีให้เลือกนั้น อาจมีคุณลักษณะของอาชีพติดตัวมาด้วย เช่น ตัวเอกที่ชำนาญการต่อสู้ด้วยดาบแบบนักรบ หรือนางเอกที่สามารถใช้เวทมนตร์โจมตีได้แบบผู้วิเศษ เกมสวมบทบาทที่ให้เลือกเฉพาะตัวละครที่เป็นที่รู้จัก เช่น Saga Frontier, Pocket Monster, Breath of Fire ฯลฯ

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาททั้ง 21 คนพบว่า รูปแบบการเลือกในการเลือกตัวละครสามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

ก.) เลือกโดยดูจากความสามารถของตัวละคร เช่นตัวละครที่มีตัวเลขค่าความสามารถสูงๆ หรือตัวละครสามารถโจมตีได้รุนแรง โดยจุดประสงค์หลักที่ผู้เล่นเลือกโดยดูความสามารถของตัวละครเป็นหลัก ก็เพื่อให้เล่นเกมแบบสวมบทบาทได้ง่าย และเคลียร์เกมได้ไวขึ้น ซึ่งอาจสันนิษฐานได้ว่า ผู้ที่เลือกตัวละครในลักษณะนี้อาจมีความอดทนน้อย หรือไม่ค่อยชอบคอยอะไรนานๆ

“เลือกที่ความสามารถ เพื่อช่วยในการเล่นที่ง่ายและรวดเร็ว”

(กมลทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกตัวที่เล่นง่ายเป็นหลัก”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

“ชอบแบบลุยๆ ค่าความสามารถสูงๆ”

(Keng. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“เลือกตามความสามารถเพื่อให้เล่นได้ง่าย”

(สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

ข.) เลือกเพราะความชอบ โดยดูจากภาพลักษณ์ เช่น ความเท่ หน้าตาของตัวละคร หรือบางคนอาจชอบที่ความสามารถของตัวละครก็ได้ การเลือกตัวละครตามความชื่นชอบนี้ หากตัวละครที่เลือกมีความสามารถไม่สูง ก็อาจต้องใช้เวลาในการเก็บเลเวลนาน จนกว่าตัวละครจะเก่ง และสามารถผ่านสถานการณ์บางอย่างไปได้ แต่ขณะเดียวกัน ก็เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความอดทนและความพยายามของผู้เล่นด้วย

“เลือกตามความชอบครับ ไม่สนเก่ง แต่ถ้ากระจอกแบบ ดีทีละหนึ่งก็ไม่ไหว”

(มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกตัวที่ชอบเป็นหลัก ตอนแรกไม่เก่งไม่เป็นไร เก็บเลเวลเอาได้”

(กะหล่ำกัมปนาท. สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554)

“เลือกตามที่ชอบ โดยดูจากหน้าตาตัวเอกเป็นหลัก ไม่เก่งไม่เป็นไร เก็บเลเวลไปเรื่อยๆ เดี่ยวก็เก่งเอง”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกที่ชอบ ความสามารถไม่ค่อยเกี่ยง เพราะพัฒนาได้อยู่แล้ว”

(วิริยะ เรวัตินวรรค์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

(1.2) ให้เลือกเฉพาะอาชีพเพียงอย่างเดียว คือการที่ตัวเกมได้กำหนดตัวเอกไว้แล้วจากนั้นผู้เล่นจะเป็นคนเลือกอาชีพให้กับตัวเอก หรือเป็นเกมที่ไม่มีตัวเอกแน่ชัด และให้ผู้เล่นเป็นคนสร้างตัวเอกขึ้นมาโดยการเลือกอาชีพ การเลือกอาชีพนี้จะแตกต่างจากการเลือกตัวละครตรงที่ไม่ส่งผลกับการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้เกมสวมบทบาทบางเกมยังให้ผู้เล่นเลือกอาชีพสำหรับตัวละครอื่นๆ นอกเหนือจากตัวเอกได้ด้วย เกมสวมบทบาทที่ให้เลือกเฉพาะอาชีพซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายคือ Final Fantasy ภาค 1, 3 และ 5

(1.3) ให้เลือกทั้งตัวละครและอาชีพ คือการที่เกมสวมบทบาทให้อิสระแก่ผู้เล่นในการเลือกตัวละครก่อน แล้วจึงเลือกอาชีพให้กับตัวละครนั้น หรืออาจเป็นการเลือกตัวเอกซึ่งมีอาชีพอยู่แล้ว และมีการเลือกอาชีพเพิ่มเติมในขณะที่เล่น ซึ่งการมีส่วนร่วมลักษณะนี้ให้อิสระมากกว่า 2 ประเภทแรกที่กล่าวไปข้างต้น แต่อย่างไรก็ดี เกมสวมบทบาทที่มีรูปแบบการเลือกดังกล่าวก็ค่อนข้างจะมีน้อย เช่น เกม Seiken Densetsu 3 ที่ให้ผู้เล่นเลือกตัวละครออกจาก 6 ตัวแล้วในระหว่างการดำเนินเรื่องก็สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพให้กับตัวเอกเพิ่มเติม เพื่อพัฒนาความสามารถได้

## (2.) ประเภทของอาชีพ

อาชีพที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นนั้น มีมากมายหลายอาชีพ แต่ผู้วิจัยได้จัดแบ่ง เพื่อง่ายแก่ความเข้าใจออกเป็น 4 ประเภท รวมถึงทำตารางจำแนกอาชีพกับความชื่นชอบของผู้เล่น โดยมีรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 5.3: อาชีพในเกมแบบสวมบทบาทที่ผู้เล่นชื่นชอบ

รายชื่อ	อาชีพที่ชื่นชอบ			
	นักรบ	ผู้วิเศษ	เฉพาะด้าน	รักษา
1. กมนทัต นภาพงศ์			1	
2. ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์	1			
3. ศุภวัช ปิ่นแก้ว		1		
4. Keng (นามแฝง)	1			
5. ธวัชชัย ดิสิริเสถียร		1		
6. เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์		1		
7. ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล	1			
8. วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร		1		
9. มรกต หงส์วิทยากร		1		
10. เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์		1		
11. Vichayut (นามแฝง)		1		
12. Deardevil (นามแฝง)	1			
13. Nut Raccoon (นามแฝง)				1
14. รัชนีกร อิงสมรรตโกษา	1			
15. สุกฤตา จำเนียร	1			

16. สุณารี อำนวยกิจเจริญ		1		
17. Terra Branford (นามแฝง)		1		
18. วิริยะ เวทีบวรวงค์		1		
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ		1		
20. ZyxMa (นามแฝง)	1			
21. กะหล่ำ กัมปนาท (นามแฝง)		1		
<b>ผลรวม</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า อาชีพในเกมแบบสวมบทบาทที่ผู้เล่นชื่นชอบมากที่สุดคืออาชีพ “ผู้วิเศษ” รองลงมาคืออาชีพ “นักรบ” ส่วนอาชีพเฉพาะด้านและอาชีพประเภทรักษาเยียวยากลับมีผู้เล่นน้อยที่สุด

สำหรับสาเหตุที่ผู้เล่นชื่นชอบอาชีพ “ผู้วิเศษ” มากที่สุดนั้น ในขั้นต้นผู้วิจัยสันนิษฐานว่า เพราะอาชีพดังกล่าวเป็นอาชีพที่มีลักษณะเป็นจินตนาการมากที่สุด รวมถึงการใช้เวทมนตร์คาถาอาจเป็นความใฝ่ฝันของผู้เล่นหลายๆ คน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกชื่นชอบอาชีพดังกล่าวมากที่สุด

สำหรับอาชีพนักรบที่มีผู้เล่นชื่นชอบรองลงมานั้น อาจเพราะอาชีพประเภทนี้มักมีคุณลักษณะของความกล้าหาญ เข้มแข็ง และเป็นอาชีพที่สื่อถึงความเป็นวีรบุรุษ เห็นได้จากตัวเอกในนิทานส่วนใหญ่ก็มักจะมีลักษณะของความเป็นนักรบ เช่น เจ้าชายในเจ้าหญิงนิทราที่ต้องต่อสู้แม่มด หรือ กษัตริย์อาเธอร์กับอัศวินโต๊ะกลม ทำให้ผู้เล่นที่เคยอ่านนิทานหรือวรรณกรรมเหล่านี้ อาจเกิดความประทับใจในลักษณะของตัวละครดังกล่าว และส่งผลให้ชื่นชอบอาชีพ “นักรบ” ในเกมแบบสวมบทบาทด้วย

ส่วนอาชีพเฉพาะทางและอาชีพประเภทรักษาเยียวยาซึ่งมีผู้เล่นน้อยนั้น อาจเพราะทั้ง 2 อาชีพไม่ค่อยปรากฏในนิทานหรือวรรณกรรมสมัยก่อน ผู้เล่นจึงไม่มีประสบการณ์หรือรับรู้บทบาทของอาชีพทั้ง 2 ประเภทมากนัก ผู้เล่นจึงอาจไม่รู้สึก feel in กับอาชีพดังกล่าว ส่งผลให้อาชีพทั้ง 2 ประเภทไม่ค่อยถูกเลือกมากนัก

(2.1) อาชีพประเภตนักรบ นิยามของนักรบคือผู้ที่มีความกล้าหาญ จิตใจแข็งแกร่ง เข้มแข็ง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง สามารถตัดสินใจด้วยความเด็ดขาด กล้าแสดงออกไม่หวั่นเกรงกับอันตราย ชอบเสี่ยง ไม่ยอมตาย และมีความจงรักภักดี (อริชัย อรรถอุดม : 2009) เป็นอาชีพที่เน้นการโจมตีศัตรูโดยใช้อาวุธเป็นหลัก ลักษณะของอาชีพประเภทนี้คือมีพลังโจมตี



พลังป้องกัน และพลังชีวิตค่อนข้างสูง (HP) อาวุธที่ใช้มักจะเป็นดาบ หอก ขวาน ฯลฯ ข้อเสียของอาชีพนี้คือพลังป้องกันด้านเวทมนตร์ค่อนข้างต่ำ และหากเจอศัตรูที่ฟันแทงไม่เข้า ก็จะไม่สามารถทำอะไรได้

ตัวอย่างอาชีพประเภทนักรบ ได้แก่ นักสู้ (fighter), นักรบ (warrior), อัศวิน (knight), ซามูไร (samurai), อัศวินมังกร (dragoon), อัศวินศักดิ์สิทธิ์ (paladin) ฯลฯ

“เลือกพวคนักรบ เพราะใช้ง่ายดี”

(ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“นักรบ เพราะมันเป็นอาชีพที่ค่อนข้างพื้นฐาน คลาสสิกสุด มีทุกเกมสั่งมั้งครับ การบังคับต่างๆ ก็ทำได้ไม่ยาก มักจะคล้ายๆ กัน”

(Keng. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“ชอบพวคนักรบ เพราะชอบเดินหน้าสู้กับ Monster มากกว่าที่คอยหลบ”

(ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกนักรบ เพราะเล่นง่ายไม่ต้องคิดอะไรมากมาย”

(Deardevil. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกนักรบ เพราะชอบแบบลุยๆ ใช้กำลัง สนุกกว่า”

(รัชนิกร อึ้งสมรรถโกษา. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกนักรบ เพราะเป็นอาชีพที่แข็งแกร่ง พลังทำลายล้างและพลังชีวิตสูง ฉายเดี่ยวได้ เวลาเล่นเป็นทีมก็ได้เป็นผู้นำ”

(สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบนักรบ เพราะเป็นอาชีพที่เล่นง่ายที่สุด เวลาเล่นเกมรอบแรกมักจะเล่นอาชีพนี้ ถ้าเกมสนุก ถูกใจ เวลาเล่นรอบต่อๆ มาค่อยเลือกอาชีพอื่นๆ”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการสอบถามผู้เล่นจำนวน 21 คนพบว่า มีผู้เล่นที่ชื่นชอบอาชีพประเภทนักรบจำนวน 7 คน โดยให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่ค่อนข้างพื้นฐาน ใช้งานง่าย สามารถใช้ลุยต่อสู้ได้ดี พลังโจมตีและพลังชีวิตสูง คลาสสิก และมีทุกเกม

2. อาชีพประเภทผู้วิเศษ นิยามของผู้วิเศษคือ ผู้ที่มีลักษณะกึ่งนักปราชญ์ซึ่งเป็นผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือ อาจมีการให้วิชาเพื่อให้ผู้อื่นสามารถปลดเป่าอุปสรรค มีความรู้พิเศษในสิ่งเหนือธรรมชาติคือเวทมนตร์คาถา อาจมีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง จึงมักเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งการสร้างสรรค์ สามารถดลบันดาลเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้อย่างใจคิด ขณะเดียวกัน ผู้วิเศษก็มักจะอดทนอะไรไม่ได้มากนัก เป็นผู้ที่เชื่อในอำนาจของตน และนำอำนาจของตนมาทำให้ผู้อื่นเชื่อมั่น จึงเป็นผู้ที่ต้องการการยอมรับจากผู้อื่นอย่างสูง (อริชัย อรรถอุดม : 2009) คืออาชีพที่โจมตีศัตรูโดยใช้เวทมนตร์เป็นหลัก ข้อดีของอาชีพประเภทนี้คือ สามารถโจมตีศัตรูได้ครั้งละหลายๆ ตัว แต่ก็มีข้อเสียตรงที่พลังป้องกันการโจมตีทางกายภาพค่อนข้างต่ำ และถ้าพลังเวทมนตร์ (MP) หหมดหรือเจอตูที่เวทมนตร์โจมตีไม่เข้า ก็จะทำอะไรไม่ได้

ตัวอย่างอาชีพประเภทผู้วิเศษได้แก่ พ่อ(แม่)มดดำ (black mage), ผู้เชิญสัตว์อสูร (summoner), หมอผี (necromancer), นักปราชญ์ (sage) ฯลฯ

“เลือกนักเวทย์ เพราะเวทย์แรงดี มีโอกาสตีที่เดียวตายสูงกว่าแบบอื่น กราฟฟิคก็งามกว่า”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกนักเวทย์ เพราะการใช้เวทย์เป็นอะไรที่ไม่มีอยู่ในชีวิตจริง จึงน่าสนใจ”

(มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกผู้วิเศษ เพราะมีความรู้สึกสำหรับเกม RPG เล่นที่ที่สำคัญคือเวทมนตร์”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกผู้วิเศษ ชอบสาดเวทย์ สะใจดี”

(วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ผู้วิเศษ เพราะดูทรงปัญญา”

(กะหล่ำกัมปนาท. สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะใช้เวทอล้มฝ่ายศัตรูแรง ไม่ชอบเป็นแนวหน้า”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

“ผู้วิเศษ เพราะมันดูเท่ๆ ไม่มีรูปร่างผลาญ และบางเกมยังมีเวทย์ที่อลังการงานสร้างน่าใช้”

(ธวัชชัย ดีสีริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ชอบพวกนักเวทย์ ดูลึกลับน่าค้นหา ชอบความสามารถของตัวละครประเภทนี้ ดูฉลาดใช้ความคิดมากกว่าอาชีพอื่นๆ”

(วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะมักมีท่าสวยๆ หรือเรียกใช้สูตร เท่ดีค่ะ”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะเอฟเฟกต์ตอนใช้คาถามักจะอลังการงานสร้าง ดูแล้ว Fantasy ดี”

(สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบอาชีพผู้วิเศษ เพราะส่วนใหญ่จะมีความสามารถที่โจมตีได้รุนแรงและเป็นอาชีพที่น่าสนใจ”

(Terra Branford. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบผู้วิเศษ เพราะชอบดูกราฟิควเวลาที่ใช้คาถา”

(วิริยะ เหวติบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการสอบถามพบว่าอาชีพผู้วิเศษเป็นอาชีพที่มีผู้เล่นชื่นชอบที่จะใช้ในการมีส่วนร่วมนมากที่สุดคือ 12 คน โดยให้เหตุผลไปในทิศทางเดียวกันว่า เป็นอาชีพที่ให้ความรู้สึกแฟนตาซี ภาพเอฟเฟกต์เวลาใช้เวทมนตร์คาถาคูลังการ และเป็นอาชีพที่ดูมีเสน่ห์

3. อาชีพประเภทสนับสนุนหรือมีความสามารถเฉพาะด้าน คืออาชีพที่ไม่ได้มีความโดดเด่นด้านการต่อสู้ แต่มีความสามารถพิเศษที่ช่วยให้การผจญภัยง่ายขึ้น โดยอาจมีลักษณะกึ่งนักรบ คือสามารถต่อสู้ด้วยอาวุธได้ในระดับหนึ่ง หรือกึ่งผู้วิเศษ ที่ใช้เวทมนตร์เพื่อการสนับสนุน ไม่เน้นการโจมตีหรือเยียวยารักษา

ตัวอย่างอาชีพประเภทสนับสนุน ได้แก่ ขโมย (thief), กวี (bard), นักเต้นรำ (dancer), ผู้ควบคุมเวลา (time sorcerer) ฯลฯ

“ชอบพวกอาชีพเฉพาะทาง อย่างพวกพ่อค้า นักกวี เพราะแปลกดีไม่จำเจ”

(กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

สำหรับอาชีพประเภทสนับสนุน จากการสอบถามพบว่าผู้เล่นชื่นชอบเพียงคนเดียว โดยให้เหตุผลว่า เป็นอาชีพที่แปลกดีและไม่จำ

4. อาชีพประเภทเยียวยารักษา คืออาชีพที่มีลักษณะคล้ายผู้วิเศษ แต่จะใช้เวทมนตร์ในการช่วยเหลือพรรคพวกฝ่ายตนเอง เช่น การฟื้นฟูพลังชีวิต (HP) รักษาอาการผิดปกติต่างๆ รวมถึงเวทมนตร์ที่ช่วยเพิ่มพลังป้องกันทางกายภาพหรือเวทมนตร์ ช้อเสีของอาชีพประเภทนี้คล้ายกับอาชีพประเภทผู้วิเศษ คือถ้าพลังเวทย์ (MP) หมด ก็แทบจะทำอะไรไม่ได้

ตัวอย่างอาชีพประเภทรักษาเยียวยา ได้แก่ พ่อ(แม่)มดขาว (white mage), พระ (priest, cleric), บาทหลวง (bishop) ฯลฯ

“ชอบนักบวช เพราะฮิลตัวเองกับเพื่อนได้ โดยไม่ต้องใช้ยา”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

จากการสอบถาม มีผู้เล่นเพียงคนเดียวที่ชอบอาชีพประเภทนี้ โดยให้เหตุผลว่า มีข้อดีตรงสามารถเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวเองและเพื่อนๆ ได้

(3.) แบบแผนการเลือกตัวละครและอาชีพ

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นจำนวน 21 คน ทั้งหมดได้ให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่า การเลือกตัวละคร และการเลือกอาชีพ เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่ทำให้เกมมีความน่าสนใจเป็นอันดับต้นๆ ทำให้ปรับเปลี่ยนการเล่นได้หลายรูปแบบ ส่วนวิธีการเลือกตัวละคร ผู้เล่นแต่ละคนได้ให้ความเห็นที่ต่างกันอย่างออกไป โดยบางคนอาจเลือกแต่ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบแล้วค่อยทำการเก็บ Level ให้ตัวละครเก่งกาจในภายหลัง ขณะที่บางคนอาจเลือกตัวละครที่ชอบส่วนหนึ่งกับตัวละครที่เก่งๆ เพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่น

#### (4.) เพศของผู้เล่นกับแนวคิดในการเลือกตัวละคร

จากการสอบถาม พบว่าเพศของผู้เล่นค่อนข้างมีผลกับการเลือกตัวละคร โดยในเพศชาย 8 ใน 16 คนจะให้ความสำคัญกับความสามารถของตัวละคร ในขณะที่ผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงจำนวน 3 ใน 5 คน เลือกตัวละครโดยพิจารณาจากหน้าตาเป็นอันดับแรก

“เลือกตัวที่หน้าตาดี หรือมีเพื่อนหน้าตาดี ถ้าหน้าตาดี เนื้อเรื่องก็ดีจะทำให้มีรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวในเกม”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์(เพศหญิง). สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกตัวละครที่ชอบเป็นส่วนมาก ถ้าเป็นไปได้ขอหน้าตาน่ารักๆ”

(สุนารี อำนวยกิจเจริญ(เพศหญิง). สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกตามที่ชอบ โดยดูจากหน้าตาตัวเอกเป็นหลัก ไม่เก่งไม่เป็นไร เก็บเลเวลไปเรื่อยๆ เดี่ยวก็เก่งเอง”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์(เพศหญิง). สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบแบบลุยๆ ค่าความสามารถสูงๆ”

(Keng(เพศชาย). สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“เลือกตามความสามารถ”

(ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล(เพศชาย). สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

“ดูความสามารถตัวละครเป็นหลัก จะได้เล่นง่าย”



(วิศิษย์ศักดิ์ สมนามิตร(เพศชาย). สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

(5.) ทัศนคติของผู้เล่น ที่มีต่อตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เล่นทั้ง 21 คนว่า หลังการเล่นเกมแบบสวมบทบาทแล้ว รู้สึกอยากจะเป็นอยากตัวเอกในเกมหรือไม่ และผู้เล่นจำนวน 11 ให้ข้อมูลว่าเคยจินตนาการว่าอยากเป็นอย่างตัวเอกในเกมสวมบทบาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นกลุ่มนี้มีความรู้สึก feel in กับเกมค่อนข้างมาก โดยเหตุผลที่จินตนาการว่าอยากเป็นตัวเอกนั้นมี 2 เหตุผล คือ

1. ผู้เล่นรู้สึกตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทนั้นมีบุคลิกลักษณะบางอย่างที่เหมือนกับตนเอง บางครั้งผู้เล่นจึงจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวเอกตัวนั้น

“เคยสมัยเด็ก ก็ตัวละครที่มีบุคลิกแบบเรานะแหละ”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ส่วนใหญ่จะจินตนาการเป็นตัวละครที่เหมือนกับตัวเอง ตรงที่เป็นคนสนุกสนาน ร่าเริง คุยเก่ง”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

2. ผู้เล่นรู้สึกตัวเอกในเกมมีลักษณะเป็นคนในอุดมคติ (ideal) คือมีบุคลิกลักษณะบางอย่างที่ตนเองไม่มี และอยากเป็นอย่างตัวเอกในเกม เช่น เป็นคนมีเพื่อนเยอะ คุยเก่ง ฯลฯ

“เคยนะ แตกต่างตรงที่ตัวเองไม่มีคนมารุมชอบ ไม่เฮ้อ ไม่เท่ ไม่เก่ง ไม่เกียจ ชีวิตไม่รัดทดเหมือนตัวเอกในเกม”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

ตัวเอกที่เราชอบ เป็นเหมือนสิ่งที่เราอยากเป็นจริงๆ แต่ทำไม่ได้”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เคย ตัวละครนั้นมักมีลักษณะบุคลิกเป็นบุคคลที่เป็น Ideal ของตน”

(กะหล่ำกัมปนาท. สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554)

“เคย อยากเป็นตัวเอกแบบในเกม เพราะมีบุคลิกกับความสามารถหลายๆ อย่าง  
ที่ตัวเองไม่มี”

(วิศิษฐ์ศักดิ์ สมานมิตร. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

“เคย แต่ตัวเอกในเกมจะนิสัยแตกต่างจากตัวเองนิดหน่อย”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“เคย อยากเป็นตัวละครที่เก่งกว่าตัวเอง”

(สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

“เคย ชอบที่ตัวเอกในเกมมีบุคลิกตัวเองค่อนข้างเป็นผู้กล้าในอุดมคติ ช่วยผู้อื่นทั้ง  
ที่ตัวเองเดือดร้อน หาเรื่องใส่ตัวประจำ ซึ่งมีส่วนเหมือนตัวเองนิดหน่อย”

(สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“เคย ตัวละครมักจะมีปมในชีวิตของตัวเองซึ่งเราเองก็จะคิดตามไปว่า ถ้าเรา  
เป็นตัวละครนั้นจะแก้อย่างไร”

(Terra Branford. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“เคยครับ อยากเป็นตัวเอกที่เก่งกว่าตัวเองในชีวิตจริง”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

จากข้อมูลข้างต้นจะพบว่าผู้เล่นที่อยากจะเป็นอย่างตัวเอกในเกมส่วนมาก คือ 9  
คนจาก 11 คนอยากเป็นอย่างตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาท เนื่องจากตัวเอกในเกมมีคุณลักษณะ  
บางอย่างที่ตนเองไม่มี สะท้อนให้เห็นว่าตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทถูกสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะ  
แบบบุคคลในอุดมคติ (ideal) ดังนั้นการที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม จึงเป็นเหมือนการ  
สนองความต้องการของผู้เล่นทางหนึ่ง

ขณะเดียวกันผู้เล่นที่ไม่ได้อยากเป็น หรือไม่เคยจินตนาการว่าตนเองเป็นอย่างตัว  
เอกในเกมก็ให้เหตุผลไว้ดังนี้

“ไม่เคย เพราะรู้สึกที่ตัวละครในเกมมันต่างจากตัวเองเกินไป”

(กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่เคย เพราะตัวเอกเป็นคนดีเกินปกติ ไม่ค่อยทันเพื่อนหรือศัตรู เกมต้องมีคน  
คอยช่วยอยู่ตลอด”

(ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่เคย แค่หน้าตาก็คนละเรื่องละ”

(วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่ค่อยอยากเป็นตัวเอกนะ ชอบบทรองมากกว่า หรือตัวละครที่คอยช่วยเหลือตัว  
เอก ”

(ธวัชชัย ดีศิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ไม่เคย แคร่รู้สึกชอบเฉยๆ ตรงที่ตัวเอกในเกมมีความแตกต่างจากตัวเอง เช่น ตัว  
เอกในเกมจะมีนิสัยชอบทำทนาย แต่ตัวผู้เองเป็นคนเงียบ ไม่ค่อยชอบความทนาย”

(วิริยะ เรวัตินวรงค์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า สาเหตุที่ผู้เล่นไม่อยากเป็น หรือไม่เคยจินตนาการ  
ว่าตนเองเป็นเหมือนตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทนั้น มีสาเหตุเดียวกับผู้เล่นที่อยากเป็น คือการที่  
ตัวละครมีลักษณะแตกต่างกับตัวผู้เล่น แต่เป็นมุมมองที่กลับกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคนเรา มีทั้ง  
ชอบและไม่ชอบสิ่งที่แตกต่างจากตนเอง

#### (6.) บุคลิกลักษณะของผู้เล่นกับการเลือกอาชีพตัวละคร

ในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตบุคลิกลักษณะของผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน  
11 คนจาก 21 คน พบว่า รูปแบบการเลือกอาชีพของผู้เล่นนั้น มีทั้งที่สัมพันธ์กับบุคลิกของผู้เล่น  
และไม่สัมพันธ์กับบุคลิกของผู้เล่น เช่น ผู้เล่นเพศหญิงที่เป็นครูสอนภาษาอังกฤษชอบเลือกอาชีพ  
ผู้วิเศษ ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับตนเอง คือเป็นผู้มีความรู้ และคอยให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

ในขณะที่ผู้เล่นซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโทด้านเศรษฐศาสตร์อีกคน เป็นคนหัวไว เก่งเลข และไม่ชอบเล่นกีฬา กลับชอบอาชีพประเภทนักรบ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเลือกอาชีพในเกมแบบสวมบทบาทของผู้เล่นมี 2 pattern เช่นเดียวกับทัศนคติที่ผู้เล่นมีต่อตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ได้แก่

ก. เลือกตัวละครที่อยากจะเป็น (Ideal self) คือการที่ผู้เล่นเลือกตัวละครหรืออาชีพที่มีบุคลิกลักษณะแตกต่างจากตน เพื่อเป็นการเติมเต็มในสิ่งที่ตนเองขาด เช่น คนที่มีบุคลิกหึงๆ หรือเป็นคนเรียบร้อย อาจเลือกอาชีพหรือตัวละครที่มีคุณสมบัติที่กล้าหาญ ซึ่งตรงข้ามกับตนเอง

ข. เลือกตัวละครที่มีลักษณะเหมือนตัวเอง (Self-Image) คือการที่ผู้เล่นเลือกตัวละครหรืออาชีพซึ่งมีลักษณะเหมือนกับตนเอง เช่น ผู้เล่นที่มีสติปัญญาดี มีความคิดสร้างสรรค์ ที่ชื่นชอบตัวละครประเภท “ผู้วิเศษ” ซึ่งเป็นอาชีพที่มี image กึ่งนักปราชญ์ คอยให้ความช่วยเหลือ อาจมีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง และเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอาชีพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับตนเอง

## 5.2.2 การมีส่วนร่วมในการตั้งชื่อตัวละคร

เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการสื่อสารระหว่างระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมสวมบทบาท โดยให้ผู้เล่นตั้งชื่อให้กับตัวเองและ/หรือตัวละครที่จะใช้ในการผจญภัย สำหรับวิธีการตั้งในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นในเวอร์ชันของญี่ปุ่นเอง ผู้เล่นจะสามารถตั้งชื่อได้โดยใช้ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ตัวเลข หรือตัวสัญลักษณ์อื่นๆ เช่นรูปหัวใจ ตัว@ หรือตัว# เป็นต้น แต่หากเป็นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ในเวอร์ชันภาษาอังกฤษ ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นจะหายไป คงเหลือแต่ภาษาอังกฤษ ตัวเลข หรือตัวสัญลักษณ์อื่นๆ จัดว่าเป็นการมีส่วนร่วมที่ให้ผู้เล่นได้แสดงตัวตนมากที่สุด เนื่องจากการมีส่วนร่วมประเภทอื่นๆ อย่างการเลือกตัวละคร การควบคุมตัวละคร และการซื้อสินค้า ล้วนแต่เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นการกรอบที่เกมแบบสวมบทบาทได้วางเอาไว้หมดแล้ว แต่ในการตั้งชื่อ ผู้เล่นสามารถตั้งชื่ออะไรก็ได้ และชื่อนั้นก็จะเป็นอัตลักษณ์ติดตัวละครของผู้เล่นไปจนจบเกม จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นทั้ง 21 คนสามารถแบ่งผู้เล่นได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ

- (1.) กลุ่มผู้เล่นที่สนใจตั้งชื่อให้ตัวละคร จำนวน 8 คน
- (2.) กลุ่มผู้เล่นที่ไม่สนใจตั้งชื่อตัวละคร จำนวน 13 คน

(1.) กลุ่มผู้เล่นที่สนใจตั้งชื่อให้ตัวละคร พบว่ามีรูปแบบการตั้งชื่อตัวละครจำนวน 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ตั้งเป็นชื่อตนเอง มีผู้เลือกจำนวน 3 คน โดยให้เหตุผลว่า การใช้ชื่อตัวเองก็เสมือนจินตนาการว่าผจญภัยเอง และเพิ่มความรู้สึกอินกับเนื้อเรื่อง

“ตั้งเป็นชื่อตัวเอง เพื่อให้อินกับเนื้อเรื่อง”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ใช้ชื่อตัวเองก็เหมือนว่าเราผจญภัยเอง”

(ธวัชชัย ดีศิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ขึ้นอยู่กับว่าตัวละครในเกมเป็นเพศชายหรือหญิง ถ้าหญิงก็ตั้งชื่อตัวเอง ถ้าเป็นชายก็ตั้งชื่อแฟน”

(สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

2. ตั้งเป็นชื่อบุคคล หรือตัวละครอื่นที่ชอบ มีผู้เลือกจำนวน 2 คน โดยจะตั้งตามชื่อของตัวละครเอกในนิยายหรือเทพนิยาย ที่ผู้เล่นชอบอ่าน เหตุผลคือเพราะเป็นชื่อที่ง่าย และผู้เล่นอยากเป็นฮีโร่แบบในนิยาย

“ตั้งเป็นชื่อHero ในการ์ตูน รวมถึงชื่อของตัวละครเอกในนิยายที่ชอบอ่าน หรือพวกเทพนิยาย เพราะมันง่าย + ผมมันประเภทเพื่อนมั่งครับ เผื่อจะเป็น Hero แบบในการ์ตูนได้”

(Keng. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“ชอบตั้งชื่อของบุคคลหรือสิ่งๆที่ชอบ ทำให้รู้สึกอินไปกับเกมได้ง่ายขึ้น”

(สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

3. ตั้งเป็นชื่ออื่นๆ ที่ผู้เล่นคิดเอง มีผู้เลือกตั้งชื่อในลักษณะนี้จำนวน 3 คน โดยให้เหตุผลว่า การใช้ชื่อที่คิดเองให้ความรู้สึกที่แปลกใหม่และไม่ซ้ำกับใคร โดยบางคนบอกว่า อาจเป็นชื่อที่ไม่เคยมีใครรู้จัก หรือไม่มีความหมายใดๆ ก็ได้



“ชอบใช้ชื่อสมมุติที่ตั้งขึ้นเอง”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

“ตั้งชื่อที่คิดเองแล้วเหมาะกับตัวเอง หรืออิมเรื่อง อย่างถ้าเกมออกแนวฝรั่งก็ตั้งชื่อภาษาอังกฤษ ถ้าออกแนวญี่ปุ่น ก็ตั้งชื่อญี่ปุ่น”

(มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เป็นชื่อที่คิดขึ้นมาเอง อาจไม่มีความหมายอะไรก็ได้ เป็นความชอบส่วนบุคคล โอกาสซ้ำกับคนอื่นก็ยาก”

(ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำตอบของผู้ที่ตั้งชื่อสะท้อนให้เห็นว่าการตั้งชื่อตัวละครก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม และอินไปกับการเล่นเกมมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงตัวตนของผู้เล่นออกมาในระดับหนึ่ง

(2.) กลุ่มผู้เล่นที่ไม่สนใจตั้งชื่อตัวละคร มีจำนวน 13 คน โดยให้เหตุผลดังต่อไปนี้

“ไม่ตั้งครับ ชี้เกี่ยจคิดชื่อตัวละคร”

(กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่ค่อยชอบตั้งชื่ออะคะ ชื่อที่เกมให้มาก็น่าจะดีแล้ว”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“ปกติไม่ตั้งครับ นอกจากเล่นเกมออนไลน์ถึงตั้ง”

(Deardevil. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“ไม่ค่อยชอบตั้ง จะตั้งชื่อเล่นตัวเองก็ได้แหละ แต่มันเซย ไม่ตั้งดีกว่า”

(วิริยะ เจริญธรรมวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ไม่ตั้งครับ คิดว่าในเกมตั้งมาก็ดีแล้ว อีกอย่าง เห็นชื่อที่ตัวเองตั้งบ่อยๆ ในเกมแล้วรู้สึกแปลกๆ อีกตะหาก 55”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการสัมภาษณ์พบว่า สาเหตุหลักที่ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทไม่คิดจะตั้งชื่อตัวละคร ก็เนื่องจากขี้เกียจคิด ไม่รู้จะตั้งชื่ออะไรดี โดยมีผู้ให้สัมภาษณ์คนหนึ่งกล่าวว่า “ปกติไม่ตั้งแต่ถ้าเล่นเกมออนไลน์จึงตั้ง” ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่า อาจเพราะเกมแบบสวมบทบาทแตกต่างจากเกมประเภทออนไลน์ ตรงที่เกมออนไลน์จะบังคับให้ผู้เล่นต้องตั้งชื่อตนเอง ในขณะที่เกมแบบสวมบทบาทจะกำหนดชื่อของตัวละครมาให้แล้ว ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะปรับเปลี่ยนหรือไม่ ผู้เล่นจึงสามารถใช้ชื่อตัวละครที่เกมตั้งมาให้แต่ต้นได้ ส่วนผู้เล่นที่อ้างว่าชื่อของตนเองไม่เหมาะกับเกมนั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจเพราะผู้เล่นเป็นคนขี้อายหรือรู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง จึงไม่อยากจะใช้ชื่อของตัวเอง

### 5.2.3 การมีส่วนร่วมในการควบคุมตัวละคร

เป็นการมีส่วนร่วมแบบบังคับซึ่งมีปรากฏในเกมแบบสวมบทบาททุกเกม ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น และระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับเกมแบบสวมบทบาท ส่วนมากจะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้เล่นเลือกตัวละครหรือตั้งชื่อให้กับตัวละครแล้ว ในส่วนของการควบคุมตัวละคร จะแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ การควบคุมตัวละครในฉากสนาม (field) และการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ (battle) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การควบคุมตัวละครในฉากสนาม (field) คือการที่ผู้เล่นบังคับตัวละครให้ทำการเคลื่อนไหว (เดิน วิ่ง ขี่พาหนะ) ไปตามจุดต่างๆ ในเกม และกระทำกิจกรรมต่างๆ เช่น พูดคุยกับตัวละครอื่นเพื่อหาข้อมูล เปิดหีบสมบัติ จับจ่ายซื้อของ พักค้างคืนในโรงแรม ฯลฯ และเมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปพบกับมอนสเตอร์ เกมก็จะตัดเข้าเข้าสู่ฉากต่อสู้ต่อไป

2. การควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ (battle) คือการควบคุมตัวละครให้ต่อสู้กับมอนสเตอร์ ซึ่งพบในฉากสนาม โดยการควบคุมนี้ส่วนมากจากเป็นการเลือกคำสั่งว่าจะให้ตัวละครทำอะไร โดยมีคำสั่งหลักๆ ได้แก่

2.1 โจมตี (Attack) คือการใช้อาวุธที่ตัวละครถืออยู่โจมตีศัตรู

2.2 เวทมนตร์ (Magic) คือคำสั่งสำหรับตัวละครที่มีเวทมนตร์หรือพวกผู้วิเศษ จะทำการร่ายเวทมนตร์เพื่อโจมตีศัตรู หรือรักษาอาการบาดเจ็บให้พวกเดียวกัน

2.3 สิ่งของ (Item) คือการใช้สิ่งของที่ตัวละครพกติดตัวมา เช่น ดื่มน้ำยาเพิ่มพลัง เปลี่ยนอาวุธที่ใช้ในขณะต่อสู้ ฯลฯ

2.4 ความสามารถพิเศษอื่นๆ (Ability) คือการใช้ความสามารถเฉพาะตัวของตัวละคร หรืออาชีพของตัวละคร เช่น ขโมยของจากศัตรู ร้องเพลง เต็มระบบ ฯลฯ

2.5 การหนี (Runaway) คือการหลบหนีจากการต่อสู้ มักจะทำในกรณีที่ผู้เล่นพิจารณาแล้วว่าไม่สามารถสู้กับมอนสเตอร์ได้ หรืออาจตกเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ นอกจากนี้ยังมีการหนีที่เกิดจากความขี้เกียจต่อสู้ด้วย

สำหรับการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ บางครั้งผู้เล่นต้องทำการศึกษาข้อมูลของมอนสเตอร์ใหม่ๆ ที่พบ เพราะมอนสเตอร์บางตัวไม่สามารถโจมตีด้วยอาวุธธรรมดาได้ หรือบางตัวอาจดูดกลืนเวทมนตร์บางประเภทเพื่อฟื้นคืน HP ให้ตนเอง หากมีการตัดสินใจที่ผิดพลาด ผู้เล่นก็อาจเป็นฝ่ายแพ้ และทำให้ Game Over ได้

จากการสอบถามผู้เล่นทั้ง 21 คน ว่าหากเล่นแล้ว Game Over จะรู้สึกอย่างไร โดยทุกคนให้สัมภาษณ์ในทำนองเดียวกันหมดว่า รู้สึกเซ็ง หงุดหงิด แต่ก็พยายามเล่นใหม่ จนกว่าจะผ่านจุดนั้นไปได้ ซึ่งหมายถึงผู้เล่นอาจต้องใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง

นอกจากนี้ผู้เล่นจำนวน 5 คนยังให้สัมภาษณ์ว่าชอบการมีส่วนร่วมในการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้มากที่สุด เนื่องจากทำให้ได้รู้จักฝึกคิด วางแผน ซึ่งอาจจะสะท้อนให้เห็นว่า

“ชอบการเลือกคำสั่งในเกม เพราะทำให้เรามีส่วนร่วมไปกับเกมได้มากที่สุด”

(วิริยะ เรวดีบรรจงศรี. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบการเลือกคำสั่งในการต่อสู้เพราะได้ใช้ความคิดเยอะดีว่าจะทำยังไงให้ชนะศัตรูเก่งๆได้”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบการเลือกคำสั่งในฉากต่อสู้ เพราะมันให้อิสระและรู้จักวางแผน”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ชอบการเลือกคำสั่งตอนสู้ เพราะรู้สึกมันได้ใช้สมอง ใช้ความคิด ได้ดูเวทมนตร์ที่  
กราฟิกงามๆ”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ชอบการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ เพราะ ได้ควบคุมตัวละครอย่างเต็มที่ ได้  
วางแผนการ”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

#### 5.2.4 การมีส่วนร่วมในการซื้อสินค้า

เป็นการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น และระหว่างตัวละครของผู้เล่น  
กับเกมแบบสวมบทบาท โดยผู้เล่นต้องบังคับตัวละครให้ไปตามร้านขายสินค้าในเกม เพื่อซื้อสินค้า  
ที่ต้องการ

ในโลกของเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการซื้อขายสิ่งของเช่นเดียวกับในโลกจริง  
โดยสิ่งของที่สามารถหาซื้อได้คือ อาวุธ เครื่องป้องกัน และอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อให้ตัวละครสวมใส่ใน  
การต่อสู้กับมอนสเตอร์ การจับจ่ายซื้อของในโลกของเกมสวมบทบาท มีหลักการเช่นเดียวกับใน  
โลกจริง คือสินค้าที่มีราคาแพงส่วนมาก ย่อมเป็นของดีมีคุณภาพ สำหรับวิธีในการหาเงินเพื่อมา  
ซื้อสินค้า มักจะมีวิธีการหลักๆ อยู่ 3 ทาง ได้แก่

1. ได้จากการกำจัดมอนสเตอร์ คือหลังจากที่ผู้เล่นทำการต่อสู้กับมอนสเตอร์เสร็จ  
ก็จะได้รับค่าประสบการณ์สำหรับสะสมเพื่อให้ตัวละครเพิ่มเลเวล และเงินสำหรับซื้อสินค้า ยิ่งมอน  
สเตอร์มีความสามารถมาก ค่าประสบการณ์และเงินที่ได้รับหลังการต่อสู้ก็จะมากขึ้นตามไปด้วย  
นอกจากเงินและค่าประสบการณ์แล้ว เมื่อกำจัดมอนสเตอร์ก็จะได้รับไอเทมมาด้วย ซึ่งในภาษา  
ของผู้เล่นเกมจะเรียกว่าการ “ดรอปของ” ซึ่งไอเทมที่ได้มา หากผู้เล่นไม่คิดจะใช้ ก็สามารถนำไป  
ขายเพื่อเป็นการหาเงินได้อีกทางหนึ่ง

2. ได้จากการเปิดหีบสมบัติตามสถานที่ต่างๆ คือเมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไป  
ตามสถานที่ต่างๆ ก็จะพบหีบสมบัติ ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครไปเปิดหีบดังกล่าวได้ ซึ่งจะ  
บรรจุเงินหรืออุปกรณ์เอาไว้ นอกจากหีบสมบัติแล้ว บางครั้งเงินในเกมสวมบทบาทอาจถูกซ่อนอยู่  
ตามสถานที่ต่างๆ อีก เช่น ในชั้นหนังสือ หรือตู้เสื้อผ้าในฉากบ้านเรือน

3. ได้จากการทำงานยาก คือการรับทำภารกิจในเกม โดยภารกิจนั้นอาจเกิดขึ้นตามเนื้อเรื่อง หรือเป็นภารกิจที่ผู้เล่นสามารถเลือกรับเองได้ตามใจชอบ ซึ่งลักษณะของภารกิจที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทจะมีอยู่หลายแบบ เช่น การตามหาสัตว์เลี้ยง, การส่งสินค้าหรือจดหมาย, การกำจัดมอนสเตอร์ หรือการหาสมบัติ เป็นต้น ฯลฯ

“ชอบซื้อของ 555 เวลาเก็บเงินในเกมซื้อของแพงๆ ได้ จะรู้สึกดีมาก แกรมได้เลเวลด้วย”

(รัชนีกร อิงสมรรถโกษา. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

### 5.3 ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

การเล่นเกมที่จัดเป็นกิจกรรมนันทนาการ (Recreation) ประเภทหนึ่ง หมายถึงกิจกรรมที่ทำในยามว่างจากภารกิจงานประจำ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำด้วยความสมัครใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดี (สำนักงานพัฒนากีฬาและนันทนาการ, 2551:23 )

จากประโยคข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการ เล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวผู้เล่น ซึ่งเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้สอบถามถึงประโยชน์ดังกล่าวจากกลุ่มผู้เล่น ทั้ง 21 คนโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ให้ความสนุกสนานและคลายเครียด จากการชมภาพเสียง และการได้ควบคุมตัวละครออกผจญภัยตามที่ต้องการ (7 ความคิดเห็น)
2. ได้เรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษจากเกม ผ่านบทสนทนา และเสียงพากย์ในเกม หรือบางครั้งอาจมีศัพท์เฉพาะหรือเรื่องทางเทคนิคทำให้เวลาเรียนหรือทำงานเข้าใจได้รวดเร็วกว่าคนอื่น (9 ความคิดเห็น)
3. ได้เกร็ดความรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ ชื่อสัตว์ประหลาด เทพเจ้า หรืออาวุธในเทพนิยาย ซึ่งหากผู้เล่นสนใจ ก็จะไปต่อยอด โดยหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เพิ่มเติม (5 ความคิดเห็น)



4. ได้แง่คิด และคติสอนใจ เช่น “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”, “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว”, “การหลบหนีไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความจริงได้” ฯลฯ (3 ความคิดเห็น)

5. ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์และวางแผน เช่น การจัดการการเงินในเกม การวางแผนในการต่อสู้กับมอนสเตอร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นฝึกฝนตัวเองให้รู้จักคิดให้รอบคอบ (10 ความคิดเห็น)

6. ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับผู้ที่ชอบการวาดหรือการออกแบบ สามารถนำไอเดียจากรูปลักษณะภายนอกของตัวละครหรือฉาก ไปประยุกต์ในแบบฉบับของตน หรือสำหรับคนที่ชอบเขียนหนังสือ ก็สามารถนำเรื่องราวในเกมไปเขียนในลักษณะ fiction ได้ (4 ความคิดเห็น)

7. ฝึกความอดทน รอบคอบ และใจเย็น เพราะการเล่นเกมสวมบทบาทต้องใช้เวลานานหลายชั่วโมง (6 ความคิดเห็น)



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม RPG ของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง อันประกอบด้วยโครงสร้างและแนวคิดที่แฝงอยู่ใน “เรื่องเล่า” ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น รวมถึงวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วม และแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Valadimir Propp แนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยาย (Mythology) และวรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary literature) ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม (Participation) และ แนวคิดเรื่องสื่อร้อน (hot media) สื่อเย็น (cool media) เป็นกรอบในการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาท โดยวิเคราะห์เนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทจำนวน 5 เกม ได้แก่ Seiken Densetsu 3, Saga Frontier, Breath of Fire 2, Pocket Monsters Fire Red และ Final Fantasy 6 และวิเคราะห์การมีส่วนร่วม โดยศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมจากเกมข้างต้น และสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมสวมบทบาทจำนวน 21 คน เพื่อทราบถึงแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วม

โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัดของการวิจัย และข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคตตามลำดับ ดังนี้

#### 6.1 สรุปผลการวิจัย

##### 6.1.1 กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

จากการวิจัย สามารถอธิบายกลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นได้ ดังนี้

1. โครงสร้าง จากการศึกษาพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีลักษณะแบบ Post Modern ซึ่งหมายความว่า เป็นรูปแบบการประกอบสร้างที่นำเอา “องค์ประกอบย่อย” (elements) จากของเดิมที่มีอยู่ แต่นำมาจัดระบบ/ผสม (organize) ในรูปแบบใหม่ เช่น พฤติกรรมซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อย (element) ของโครงสร้างเกือบทั้งหมดยังคงเป็นของเดิมซึ่งเคยมีมาในนิทานพื้นบ้าน เช่น พฤติกรรมตัวโกงที่ทำให้ตัวเองต้องพลัด

บ้านพลัดเมือง (ในเกม Seiken Densetsu 3), พฤติกรรมที่ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกงแล้วได้รับชัยชนะ (พบในทุกเกมที่นำมาศึกษา) หรือพฤติกรรมของผู้วิเศษที่ให้ความช่วยเหลือ (พบในทุกเกมที่นำมาศึกษา) แต่นำมาจัดเรียงใหม่ (invention) โดยที่ยังรักษาลำดับของพฤติกรรม (sequence) แบบเดิมเอาไว้ เช่น จุดเริ่มต้นของเนื้อเรื่องเริ่มต้นด้วยการออกเดินทางของตัวเอก และจบลงด้วยการเดินทางกลับบ้าน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นก็มีโครงสร้างเฉพาะตัวในระดับหนึ่ง โดยเรียงตามลำดับดังนี้

$$\alpha \ A \ \uparrow \ D \ Fr \ [H-I] \ [M-N] \ \zeta^3 \ H \ I \ \downarrow$$

โดยเนื้อเรื่องจะเริ่มจากการแนะนำตัวละคร ( $\alpha$ ) และจากนั้นอาจปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) แล้วตัวเอกก็จะได้พบกับผู้วิเศษ (D) และเพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) ระหว่างการผจญภัยตัวเอกจะต้องต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว [H-I] และ (หรือ) ทำงานยาก [M-N] จากนั้นตัวเอกอาจได้รับข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ชาติกำเนิด หรือความทรงจำ ( $\zeta^3$ ) ก่อนที่จะไปสู้กับตัวโกงตัวสุดท้ายและได้รับชัยชนะ (H-I) จากนั้นจึงเดินทางกลับบ้านเมืองของตน ( $\downarrow$ )

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบแผน แบบแผนแรกคือมีลักษณะใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย แต่พฤติกรรมสำคัญ เช่น การแต่งงานหรือขึ้นครองบัลลังก์ในตอนท้ายจะหายไป แบบที่ 2 คือค่อนข้างแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย โดยเริ่มต้นจะไม่ปรากฏพฤติกรรมตัวโกง แต่ตัวเอกจะออกเดินทางตามความสมัครใจของตนเอง และอาจไม่เน้นการต่อสู้กับตัวโกง แต่เน้นเรื่องของการช่วยเหลือผู้อื่นแทน

นอกจากนี้เนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทยังมีการใช้สัมพันธ์บท (intertext) กับเหตุการณ์ในยุคปัจจุบัน คือเปลี่ยนตัวแสดงจากตัวแสดงที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องให้เข้ากับยุคสมัย เช่น ให้นุ่นยนต์ออกผจญภัยและต่อสู้กับตัวโกง ซึ่งเป็นโปรแกรมทำลายล้าง (เกม Saga Frontier) แทนที่จะเป็นเจ้าชายรูปงามที่ออกไปต่อสู้กับมังกรร้าย หรือการให้เด็กอายุ 10 ขวบออกผจญภัยและต่อสู้กับตัวโกงที่เป็นผู้ใหญ่วัย 40 ปี (เกม Pocket Monsters Fire Red)

สำหรับ function ซึ่งเป็น element ของการเล่าเรื่องนั้น ได้พบว่าทั้ง function พฤติกรรมแบบนิทานพื้นบ้าน และพฤติกรรมที่เพิ่มมาจากโครงสร้างไวยากรณ์ของพรอพท์ โดยมี 2 ลักษณะคือ function แบบ convention ซึ่งเป็นพฤติกรรมดั้งเดิมตามโครงสร้างของพรอพท์ แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดปลีกย่อยต่างไปจากเดิม และ ฟังก์ชันแบบ invention คือ ฟังก์ชันใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

function แบบ convention เช่น

$\beta^4$	หมายถึง	ความตายของตัวละครอื่น
$A^{20}$	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกวงตัวโกง
$A^{21}$	หมายถึง	ตัวเอกหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโกงทำการขโมย
$A^{22}$	หมายถึง	ตัวโกงลักพาตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก
$A^{25}$	หมายถึง	ตัวโกงวางยาพิษ
$D^{11}$	หมายถึง	การช่วยเหลือของผู้พิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเอกได้
$D^{12}$	หมายถึง	ผู้พิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก
$G^7$	หมายถึง	การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ
$H^5$	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง
$H^6$	หมายถึง	พนันกันด้วยการโยนเหรียญ
$I^7$	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง
$I^8$	หมายถึง	ชนะการโยนเหรียญ
$J^3$	หมายถึง	ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ
$L^1$	หมายถึง	ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก
$T^5$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่

function แบบ invention

Fr	หมายถึง	ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง
----	---------	----------------------------

Hp	หมายถึง	ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์
Lm	หมายถึง	ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ
May	หมายถึง	ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือผู้บังคับบัญชาเพื่อออกเดินทาง
Yi	หมายถึง	ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก
Sc	หมายถึง	การเจ็บไข้ได้ป่วย
Cu	หมายถึง	การหายจากโรค
St	หมายถึง	การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว
Met	หมายถึง	การกลับมาพบกัน

2. แก่นเรื่อง จากการศึกษพบว่าแก่นเรื่องที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นการอบรมบ่มเพาะ (Socialize) ผู้เล่น ผ่านเนื้อหาของเกม โดยแก่นเรื่องที่ปรากฏ ได้แก่ แก่นเรื่องเกี่ยวกับความพยายาม, ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่, มิตรภาพ, ความมีเมตตาอารี และความรัก โดยแก่นเรื่องทั้ง 5 อย่างเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและอาจเป็นสิ่งที่ผู้เล่นรู้อยู่แล้ว แต่ไม่ค่อยใส่ใจ เกมแบบสวมบทบาทจึงมีส่วนช่วยในการตอกย้ำสิ่งเหล่านี้ให้ผู้เล่นที่รับสารได้ตระหนักยิ่งขึ้น นอกจากนี้ แก่นเรื่องดังกล่าวยังสะท้อนวิถีคิดของชนชาติญี่ปุ่น ที่เป็นผู้ผลิตเกมว่าให้ความสำคัญกับค่านิยมใดบ้าง

3. ความขัดแย้ง จากการศึกษพบว่า ความขัดแย้งหลักที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น จะเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือตัวเอกที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ และตัวโกงที่อยู่ฝ่ายธรรมชาติ โดยตอนท้าย ตัวเอกจะได้รับชัยชนะเสมอ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกมแบบสวมบทบาทต้องการอบรมบ่มเพาะผู้เล่น เกี่ยวกับความผิชอบชั่วดี

สำหรับความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่พบในประเด็นอื่นๆ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างประเทศ, ชนชั้น และศาสนา ซึ่งสาเหตุเกิดจากความเป็นอยู่ และแนวคิดที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการต่อสู้เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง วิถีแก้ไขความขัดแย้งที่ปรากฏในเกมก็คือการแก้ไขโดยใช้กำลัง ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกจริงด้วยเช่นกัน และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมักไม่ค่อยนำเสนอวิถีคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งด้านความรักของหญิงชาย ซึ่งแตกต่างจากละครโทรทัศน์ (Soap) หรือนวนิยาย



ด้านความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม เกิดจากการที่ตัวละครกังวลว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น และหวาดกลัวว่าตัวเองจะสร้างปัญหาให้คนรอบข้าง เกมจึงเสนอวิธีแก้ปัญหาซึ่งสะท้อนวิธีคิดแก้ปัญหาแบบสังคมญี่ปุ่น ด้วยการให้ตัวละครเผชิญหน้ากับความจริง และยอมรับตัวเองให้ได้ เพื่อจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข ส่วนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เกิดจากความหวาดกลัวของมนุษย์ที่ไม่สามารถอธิบายเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์บางอย่างได้ เกมจึงให้ตัวละครทำความเข้าใจกับสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ ซึ่งเมื่อเข้าใจแล้ว ความกลัวก็จะหมดไป ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนวิธีคิดแบบญี่ปุ่นในเรื่องการเผชิญหน้ากับความขัดแย้ง

4. ตัวละคร จากการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น พบว่ามีอยู่ 2 ประเภท

ประเภทแรกเป็นตัวละครฝ่ายตัวเอง(รวมถึงผู้ช่วย) มักมีลักษณะกลม (round character) คือเป็นคนดีมีคุณธรรม แต่ก็มีความรู้สึกนึกคิดแบบปุถุชนคนธรรมดา คือมีความโกรธเกลียดเสียใจ และต้องการจะสังหารตัวโกงที่สร้างความแค้นให้กับตน ซึ่งเมื่ออำนาจให้ผู้เล่นซึ่งเป็นคนธรรมดาสามารถ Identify ได้ ขณะเดียวกันตัวเองก็จะมีลักษณะแบบ Ideal หรือต้นแบบบางอย่างที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความประทับใจ เช่น มีความสามารถด้านการต่อสู้ ความกล้าหาญ ความพยายาม เป็นต้น แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าตัวโกงส่วนมากจะมีลักษณะแบน (flat character) คือจะมีแต่พฤติกรรมชั่วร้าย ทั้งนี้ก็เพื่อให้คุณธรรมของตัวเองดูเด่นชัดขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ในเกมแบบสวมบทบาทบางเกมจะมีการบอกเล่าที่มา หรือสาเหตุที่ตัวโกงต้องทำพฤติกรรมเช่นนั้น เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าการกระทำทุกอย่างของมนุษย์ย่อมมีสาเหตุ

5. ฉาก จากการวิเคราะห์ฉากที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทพบว่าเป็นฉากที่มีความสัมพันธ์กับโลกจริง โดยจำลองเอาสภาพบ้านเมือง หรือธรรมชาติไปใส่ลงในเกมสวมบทบาท เช่น ฉากบ้านเรือนที่สะท้อนวัฒนธรรมแบบตะวันตก ฉากภูมิประเทศที่ถ่ายทอดสภาพอากาศแบบต่างๆ นอกจากนี้ยังมีฉากที่เกิดจากไอดีวิทยาทางวิทยาศาสตร์ เช่น ฉากในร่างกายสิ่งมีชีวิต และฉากเมืองไฮเทคที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีทันสมัย

นอกจากฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้างหรือสภาพภูมิประเทศแล้ว ยังมีการนำเสนอองค์ประกอบของฉากที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของศาสนา หรือความเชื่อต่างๆ โดยประกอบสร้างจากโลกจริง เช่น ศาสนาสมมุติที่เกิดจากพุทธ + ฮินดู หรือการนับถือเทพธิดาที่กล่าวกันว่าเป็นผู้สร้างโลก ซึ่งเป็นการสะท้อนรูปแบบความเชื่อในโลกจริง ว่าในสังคมมีทั้งการนับถือศาสนา และความเชื่อเรื่องเทพเจ้า

6. สัญลักษณ์พิเศษ ผลการศึกษาพบว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทส่วนมากมักเกี่ยวข้องกับ 3 อย่างคือ ความรัก อำนาจ และความชั่วร้าย โดยสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรักมักเป็นสิ่งของที่ตัวเองพกติดตัวเพื่อให้ระลึกถึงผู้ให้ของชิ้นนั้นมา สัญลักษณ์

พิเศษที่เกี่ยวข้องกับอำนาจ มักปรากฏในรูปของอาวุธที่มีพลังทำลายล้าง หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า ส่วนสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายมักมีรูปร่างน่าเกลียด หรือมีลักษณะสยองงาม แต่ภายในกลับเต็มไปด้วยความชั่วร้าย

7. จุดยืนของการเล่าเรื่อง จากการศึกษาพบว่าจุดยืนของการเล่าเรื่องในเกมสวมมบทบาทจะมีอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องเป็นนุรุษที่ 1 และการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ สำหรับการเล่าเรื่องโดยนุรุษที่ 1 จะเป็นการนำเสนอการผจญภัยที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคของตัวเอกว่าต้องพบกับเรื่องราวมากมายกว่าจะได้กลับไปใช้ชีวิตอย่างสงบสุข สะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์ต้องผ่านความยากลำบากก่อนที่จะมีความสุข ขณะที่การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ จะเป็นการกล่าวถึงตัวโกง ซึ่งสะท้อนถึงการคิดชั่วทำชั่ว ที่ต้องทำแบบหลบๆ ซ่อนๆ

6.1.2 การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมมบทบาทของญี่ปุ่น

เกมแบบสวมมบทบาทของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นสื่อเย็น ตามแนวคิดของ Marshall McLuhan ซึ่งหมายความว่า เป็นสื่อที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสาร (ผู้เล่น) ได้มีส่วนร่วมค่อนข้างสูง

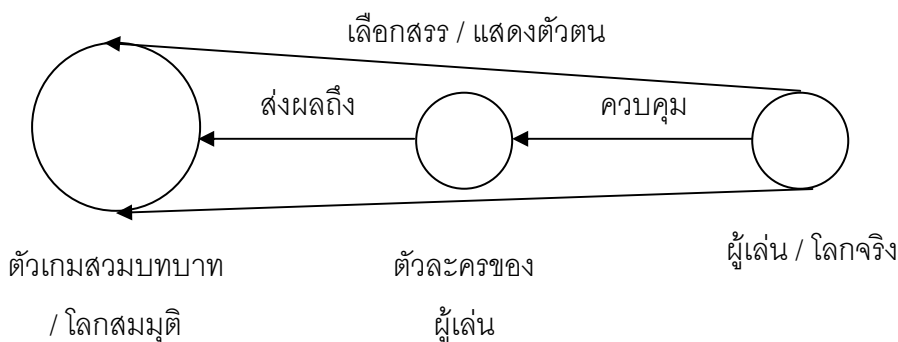
สำหรับรูปแบบการมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่าการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมมบทบาทของญี่ปุ่นคือการสื่อสารซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ระหว่างตัวผู้เล่นกับเกมสวมมบทบาท ได้แก่ การเลือกตัวละคร การเลือกอาชีพตัวละคร และการตั้งชื่อตัวละคร
2. ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น ได้แก่ การควบคุมตัวละคร ซึ่งแบ่งเป็น การควบคุมตัวละครในฉากสนาม การควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ และการซื้อสินค้า
3. ระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมมบทบาท คือผลที่เกิดจากการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น ได้แก่ การที่ตัวละครพูดคุยกับตัวละครอื่น การที่ตัวละครโจมตีด้วยอาวุธหรือเวทมนตร์ การที่ตัวละครหนีจากการต่อสู้ ฯลฯ

โดยมีลักษณะดังภาพต่อไปนี้

**แผนภาพที่ 6.1:** แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่น ตัวละคร และเกมสวมม

บทบาท



ผลจากการศึกษาผู้เล่นในครั้งนี พบว่าวิธีการมีส่วนร่วมหลักๆ มีอยู่ 4 วิธี ได้แก่

1. การเลือกตัวละครและการเลือกอาชีพ คือการให้ผู้เล่นสร้างตัวตนในเกมแบบสวมบทบาท ด้วยการเลือกตัวละครหรือเลือกอาชีพที่ตนเองชื่นชอบ เพื่อมาเป็นตัวเอกในการดำเนินเรื่อง ในตอนแรก ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการเลือกตัวละครหรือเลือกอาชีพ จะเป็นการแสดงตัวตนของผู้เล่น แต่ผลการวิจัยพบว่ามี 2 แบบแผน คือแบบที่แสดงตัวตน และไม่แสดงตัวตน เช่น ผู้เล่นที่เลือกอาชีพนักรบ (warrior) ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีนิสัยลุยๆ หรือชอบอะไรที่ทำทนาย แต่ส่วนหนึ่งเลือกเพราะเห็นว่าเป็นอาชีพที่ใช้ง่าย สำหรับอาชีพที่ผู้เล่นชื่นชอบมากที่สุด คืออาชีพพระเอก ผู้วิเศษ (magician) โดยให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่ดูฉลาด มีเสน่ห์ มีความเป็นแฟนตาซี และมีภาพฉากการใช้เวทมนตร์ที่สวยงาม รองลงมาคืออาชีพพระเอกนักรบ (warrior) ซึ่งผู้ที่ชื่นชอบให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่มีความสมดุล ใช้ง่าย เหมาะแก่การลุย และดูมีความเป็นผู้ના

นอกจากนี้ ผู้เล่นจำนวน 11 คน ยังให้สัมภาษณ์ว่าเคยจินตนาการว่าอยากเป็นอย่างไรตัวเอกในเกมสวมบทบาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นกลุ่มนี้มีความรู้สึก feel in กับเกมค่อนข้างมาก โดยเหตุผลที่จินตนาการว่าอยากเป็นตัวเอกนั้นมี 2 เหตุผล คือ รู้สึกว่าตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทนั้นมีบุคลิกลักษณะบางอย่างที่เหมือนกับตนเอง อีกเหตุผลคือ รู้สึกว่าตัวเอกในเกมมีลักษณะเป็นคนในอุดมคติ (ideal) มีคุณสมบัติบางอย่างที่ตนเองไม่มี จึงอยากเป็นอย่างไรตัวเอกในเกม เช่น เป็นคนมีเพื่อนเยอะ พุดเก่ง ฯลฯ

2. การตั้งชื่อตัวละคร คือการให้ผู้เล่นตั้งชื่อให้กับตัวละคร ที่ผู้เล่นจะใช้ในการผจญภัย โดยส่วนมาก ตัวละครจะมีชื่อติดมาอยู่แล้ว โดยผู้เล่นจะตั้งชื่อเอง หรือใช้ชื่อที่เกมกำหนดมาก็ได้ การตั้งชื่อจะสะท้อนให้เห็นการสร้างตัวตนของผู้เล่นในการผจญภัย โดยผู้เล่นที่นิยมการตั้งชื่อให้เหตุผลว่า การตั้งชื่อให้ความรู้สึกเหมือนได้ผจญภัยเอง หรือได้ใช้ตัวละครจากเรื่องราวอื่นที่ชื่นชอบในการผจญภัย

3. การควบคุมตัวละคร คือการที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมสวมบทบาทแล้วออกผจญภัยในโลกสมมุติ โดยแบ่งเป็นการควบคุมตัวละครในฉากสนาม (field) ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครให้เคลื่อนที่ไปตามสถานที่ต่างๆ และพูดคุยหาข้อมูล รวมถึงซื้อสินค้า และการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ (battle) ที่ผู้เล่นต้องควบคุมให้ตัวละครโจมตีศัตรูด้วยอาวุธ เวทมนตร์ ใช้อุปกรณ์ หรือหนีจากการต่อสู้

4. การซื้อสินค้า เป็นการมีส่วนร่วมที่ผู้เล่นจะควบคุมตัวละครไปตามร้านค้าที่ปรากฏในเกม แล้วทำการซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการต่อสู้ ได้แก่ อาวุธ เครื่องป้องกัน อุปกรณ์ประเภทยารักษาโรค ฯลฯ ซึ่งการซื้อสินค้านี้ต้องมีการวางแผนให้ดี เพราะเงินในเกมมีลักษณะเหมือนในโลกจริง คือเป็นสิ่งที่ได้มายากลำบาก

นอกจากนี้ การเล่นเกมแบบสวมบทบาท ให้ประโยชน์ในหลายๆ ด้าน ได้แก่

1. ได้ผ่อนคลายและความสนุกสนาน จากภาพ เสียง และการได้ควบคุมตัวละคร ออกผจญภัยตามที่คุณเล่นต้องการ
2. ได้เรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษจากเกม ผ่านบทสนทนา และเสียงพากย์ในเกม หรือบางครั้งอาจมีศัพท์เฉพาะหรือเรื่องทางเทคนิคทำให้เวลาเรียนหรือทำงานเข้าใจได้รวดเร็วกว่าคนอื่น
3. ได้เกร็ดความรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ ชื่อสัตว์ประหลาด เทพเจ้า หรืออาวุธในเทพนิยาย ซึ่งหากผู้เล่นสนใจ ก็จะนำไปต่อยอด โดยหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เพิ่มเติม
4. ได้แง่คิด และคติสอนใจ เช่น “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”, “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว”, “การหลบหนีไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความจริงได้” ฯลฯ
5. ได้ฝึกการวางแผน เช่น การจัดการการใช้เงินในเกม การวางแผนในการต่อสู้กับมอนสเตอร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นฝึกฝนตัวเองให้รู้จักคิดให้รอบคอบ
6. ช่วยส่งเสริมจินตนาการ สำหรับผู้ที่ชอบการวาดหรือการออกแบบ สามารถนำไปไอเดียจากรูปลักษณะภายนอกของตัวละครหรือฉาก ไปประยุกต์ในแบบฉบับของตน หรือสำหรับคนที่ชอบเขียนหนังสือ ก็สามารถนำเรื่องราวในเกมไปเขียนในลักษณะ fiction ได้
7. ฝึกความอดทน เพราะการเล่นเกมส์สวมบทบาทต้องใช้เวลานานหลายชั่วโมง

## 6.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาททั้ง 5 เกมเปรียบเทียบกับทฤษฎีโครงสร้างของ วลาดิมีร์ พรอพพ์ ทำให้พบว่า ในเกมแบบสวมบทบาทมีโครงเรื่อง 2 แบบ คือแบบที่ใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย และแบบค่อนข้างแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะของเนื้อเรื่องนั้นมาจากรูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่อง ซึ่งมีอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ เนื้อเรื่องแบบเก่าและเนื้อเรื่องผสมผสานที่มีลักษณะโครงเรื่องใกล้เคียงกับนิทานรัสเซีย และเนื้อเรื่องแบบปัจจุบันหรือสมัยใหม่ที่มีโครงเรื่องค่อนข้างแตกต่างจากนิทานรัสเซีย

เนื่องจากเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เป็นสื่อที่มีผู้เล่นจำนวนมาก และผู้เล่นแต่ละคนก็มีความชอบ ความสนใจที่แตกต่างกัน การที่มีเนื้อเรื่องให้เลือกหลายแบบนี้ จึงสามารถตอบสนองรสนิยมที่แตกต่างกันของผู้เล่นได้

นอกจากนี้ โครงเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นยังมีลักษณะเหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวีรบุรุษ ตามผลการศึกษาของภัทรหทัย มังคะदानะรา (1998) คือตัวเอกของเรื่องจะต้องฝึกฝนความสามารถต่างๆ (ในเกมคือการเก็บ Level) ออกผจญ

ภัย พบกับอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ รวมถึงประเทศชาติ แสดงให้เห็นว่า สื่อทั้ง 2 ชนิดนี้มีธรรมชาติของการเล่าเรื่องเหมือนกัน ซึ่งสาเหตุอาจเป็นเพราะมีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและวัยรุ่นเหมือนกัน

ในส่วนของตัวละครพบว่าตัวละครประเภทตัวเอกปลอม (false hero) ไม่ปรากฏในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งน่าจะมีสาเหตุมาจากการที่เกมแบบสวมบทบาทเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็น Post Modern ที่ไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องจริงหรือของปลอม ทำให้ตัวละครดังกล่าวหายไป

ในส่วนของภาพการนำเสนอ คือฉากและภาพของตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น จะมีลักษณะเป็นตะวันตก แต่แฝงด้วยแนวคิดของญี่ปุ่นอยู่ในแก่นเรื่อง เช่น เรื่องของความรักครอบครัว, รักคนรอบข้าง หรือการรวมกลุ่มที่ทำให้ตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ต้องมีเพื่อนร่วมทางด้วยเสมอ

สาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีลักษณะการนำเสนอเป็นตะวันตก ก็เนื่องมาจากการที่ญี่ปุ่นถูกบังคับให้เปิดประเทศตั้งแต่สมัยเมจิ ญี่ปุ่นจึงสร้างคำขวัญ “เทคโนโลยีเป็นตะวันตก จิตวิญญาณเป็นญี่ปุ่น” ขึ้นมาและพัฒนาประเทศโดยอาศัยเทคโนโลยีของตะวันตก จนกลายเป็นประเทศที่ก้าวหน้าและทรงอิทธิพลมากที่สุดประเทศหนึ่งในเอเชียตะวันออก นอกจากนี้เด็กญี่ปุ่นยังเติบโตขึ้นมาพร้อมกับสื่อตะวันตก เช่น เทปนิยายในแบบของวอลท์ดิสนีย์ ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนถึงกับมีการสร้างโตเกียวดิสนีย์แลนด์ขึ้นเมื่อปีค.ศ. 1983 เกมแบบสวมบทบาทที่ถูกสร้างขึ้นจึงต้องปรับเนื้อหาให้เข้ากับการรับรู้ของเด็กญี่ปุ่น แต่ต่อมาประมาณปีค.ศ. 2000 ปัญหา “ประชากรเด็กลดจำนวน” (a decreasing number of children) ในญี่ปุ่นได้ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น ส่งผลให้อัตราการเจริญเติบโตของธุรกิจด้านของเล่นเด็กรวมถึงวิดีโอเกมได้รับผลกระทบตามไปด้วย อัตราผู้เล่นเกมญี่ปุ่นเมื่อเทียบกับคนทั่วโลกเหลือเพียง 1:4 อีกทั้งปัจจุบันยังมีแนวโน้มว่าคนญี่ปุ่นจะหันไปเล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือและเกมบนเว็บไซต์ facebook มากขึ้น ผู้ผลิตจึงต้องเจาะตลาดต่างประเทศเป็นหลัก ทำให้เนื้อหาของเกมแบบสวมบทบาทต้องมีความหลากหลาย และมีความเป็นสากล (ตะวันตก)

สำหรับผลศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมพบว่า ผู้เล่นที่เลือกเล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีแรงจูงใจ 4 อย่างคือ เนื้อเรื่อง, ระบบภายในตัวเกม, ตัวละคร และภาพและเสียงในเกม สำหรับวิธีการมีส่วนร่วม ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้ 4 ลักษณะ คือการเลือกตัวละคร(อาชีพ), การตั้งชื่อตัวละคร, การควบคุมตัวละคร และการซื้อสินค้าในเกม ซึ่งผู้เล่นจะให้ความสนใจกับการเลือกตัวละครมากที่สุด โดยสามารถแบ่งวิธีการเลือกของผู้เล่นได้ 2 ลักษณะคือ เลือกตัวละครที่อยากจะเป็น (Ideal self) หรือเลือกตัวละครที่มีลักษณะเหมือนตัวเอง (Self-Image) ในส่วนของ



การตั้งชื่อพบว่าผู้มีทั้งผู้เล่นที่สนใจการตั้งชื่อและไม่สนใจ โดยผู้เล่นที่สนใจการตั้งชื่อจะตั้งชื่อใน 3 ลักษณะคือ ตั้งชื่อตนเอง, ตั้งชื่อตัวละครหรือสิ่งที่ชื่นชอบ และตั้งชื่ออื่นๆ ที่คิดขึ้นมาเองและอาจไม่มีความหมาย ซึ่งมีลักษณะที่เหมือนและแตกต่างจากการตั้งชื่อในเกมออนไลน์ตามผลการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย” ของ วชิรินทร์ ภิญญาศาสตร์ ส่วนที่เหมือนคือ ตั้งจากชื่อสิ่งที่ชื่นชอบและชื่ออื่นๆ ที่คิดขึ้นมา แต่ที่ต่างคือในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น จะมีการตั้งชื่อจริงซึ่งไม่ปรากฏในเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพราะเกมแบบสวมบทบาทมีลักษณะแบบออฟไลน์ ผู้เล่นจึงไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับผู้อื่น และไม่ต้องสร้างอัตลักษณ์เพื่อปิดบังตัวเอง

### 6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ในการศึกษาเนื้อเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีความยากกว่าศึกษาเนื้อหาภาพยนตร์หรือละคร เพราะขนาดเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างยาว และไม่สามารถย้อนกลับได้เหมือนภาพยนตร์ จึงมีเนื้อหาบางส่วน ที่ผู้วิจัยเผลอข้ามไปและไม่สามารถย้อนกลับไปทำความเข้าใจได้

### 6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. เลือกศึกษาองค์ประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาท เช่น แฟชั่น เครื่องแต่งกาย หรือศึกษาเฉพาะคุณลักษณะของตัวละครเอก
2. ศึกษาการแปรรูปข้ามสื่อ จากเกมแบบสวมบทบาทกลายเป็นอนิเมชันหรือจากอนิเมชันที่กลายเป็นเกมแบบสวมบทบาท
3. ศึกษาการเล่าเรื่องเฉพาะเกมแบบสวมบทบาทที่ออกมาแล้วหลายภาค เช่น Final Fantasy (1-13) หรือเกม Dragon Quest (1-10) เพื่อดูพัฒนาการของการเล่าเรื่องว่ามีารคงไว้ซึ่งรูปแบบ หรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2553.
- กาญจนา แก้วเทพ. สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2551.
- กาญจนา แก้วเทพ. สื่อเล็กๆ ที่นำไปในงานพัฒนา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2552.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวเอก.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ดวงลภ เปี่ยมอยู่สุข. พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2550.
- ทัศนัย กุลบุญลอย. การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2544.
- พิชญานี เชิงศิริ. การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์  
พรอพฟ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ภัทรหทัย มังคะदानะรา. การนำเสนอเอกลักษณ์ของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น  
ในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- วิภา อุตมฉันท. วิดีโอเกม - สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค. วารสารนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย เล่มที่ 12 (2534): 62 - 71.
- ศิราพร ณ ถลาง. ไวยากรณ์ของนิทาน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง. ชุดคติชนวิทยา ลำดับที่ 4.  
กรุงเทพมหานคร: ศูนย์คติชนวิทยา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2547.

อริชัย อรรถอุดม. การพัฒนาแนวคิด และมาตรวัดต้นแบบตราสินค้า เพื่อประยุกต์ใช้  
เชิงการสื่อสารการตลาด. เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชา  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน. กรุงเทพมหานคร :  
โครงการหนังสือชุดวิจัย และพัฒนานิเทศศาสตร์, โครงการสื่อสันติภาพ  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2537

## ภาษาอังกฤษ

Arsenault, D. Narration in the Video Game, Thesis presented to the Faculty of graduate  
studies for the grade of Master of Arts in Film Studies Université de Montréal,  
2006-2007

Juul, J. Game Studies. Games Telling stories?-A brief note on games and narratives.  
[Online]. 2001. Available from : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>  
[2010, November 6]

Jones, S. Gaming. ENCYCLOPEDIA OF NEW MEDIA, 197-199. Thousand Oaks, CA:  
Sage Publications, Inc. 2003.

Lim, C. digital prop. fairy tales and electronic culture. [Online]. 2001. Available  
from : [http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytale\\_Generator/home.html](http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytale_Generator/home.html)  
[2010, November 17]

Square Enix. Final Fantasy VI Advance Official Complete Guide, Tokyo: Se-Mook, 2007

## สัมภาษณ์

กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

กะหล่ำกั๊มป์นาท (นามแฝง). สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554.

เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

ธนบูรณ์ กมลรัตน์กุล. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554.

ธวัชชัย ดีสีริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554.

ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554.

มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

รัชเน็กร อึ้งสมรรถโกษา. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554.

วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

วิริยะ เหว่ติบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

วิศิษฐ์ศักดิ์ สมานมิตร. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554.

ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554.

สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554.

สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

Deardevil (นามแฝง). สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554.

Keng (นามแฝง). สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554.

Terra Branford (นามแฝง). สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

Vichayut (นามแฝง). สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

Zyxma (นามแฝง). สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554.



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**การจำแนกพฤติกรรมของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น**  
**ตามทฤษฎีโครงสร้างของ วลาดิเมียร์ พรอฟฟ์**

$\alpha$	หมายถึง	ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น
$\beta^1$	หมายถึง	สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^2$	หมายถึง	ความตายของพ่อกับแม่
$\beta^3$	หมายถึง	สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^4$	หมายถึง	ความตายของตัวละครอื่น*
$\delta^1$	หมายถึง	ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด
$\varepsilon^2$	หมายถึง	ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง
$\varepsilon^3$	หมายถึง	ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ
$\zeta^1$	หมายถึง	ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอก
$\zeta^2$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง
$\zeta^3$	หมายถึง	ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ
$\eta^1$	หมายถึง	ตัวโกงพยายามที่จะตบตาเหยื่อ
$\eta^3$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง
$\eta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง
$\theta^1$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกง
$\theta^2$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกงเนื่องจากถูกเวทมนตร์ของตัวโกง
$\theta^3$	หมายถึง	ตัวเอกมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง
$\theta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง*
$\lambda$	หมายถึง	เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย
A	หมายถึง	พฤติกรรมของตัวโกง
$A^2$	หมายถึง	ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา
$A^3$	หมายถึง	ตัวโกงทำลายพืชผล
$A^5$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการขโมย
$A^6$	หมายถึง	ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บหรือพิการ
$A^{11}$	หมายถึง	ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอก
$A^{13}$	หมายถึง	ตัวโกงสังฆ่าตัวเอก

A <sup>19</sup>	หมายถึง	ตัวโก่งประกาศสงคราม
A <sup>20</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นนอกวงตัวโก่ง*
A <sup>21</sup>	หมายถึง	ตัวเอกหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโก่งทำการขโมย*
A <sup>22</sup>	หมายถึง	ตัวโก่งลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก*
A <sup>23</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวจับไล่*
A <sup>24</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง*
A <sup>25</sup>	หมายถึง	ตัวโก่งวางยาพิษ*
A <sup>26</sup>	หมายถึง	ตัวโก่งสังหารตัวละครอื่น*
a	หมายถึง	การขาด ความขาดแคลน
a <sup>2</sup>	หมายถึง	การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ
a <sup>5</sup>	หมายถึง	การขาดเงินทองหรือความหมายของชีวิต
a <sup>6</sup>	หมายถึง	การขาดในรูปแบบอื่นๆ
B	หมายถึง	การใกล้เคียง เหตุการณ์เชื่อมโยง
B <sup>1</sup>	หมายถึง	ขอความช่วยเหลือ
B <sup>3</sup>	หมายถึง	การให้อิสราภาพ
C	หมายถึง	ตัวเอกยินยอมที่จะไปเสาะหา
↑	หมายถึง	ตัวเอกเดินทางจากบ้าน
D	หมายถึง	พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ
D <sup>1</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก
D <sup>2</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษตั้งคำถามตัวเอก
D <sup>3</sup>	หมายถึง	ช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง
D <sup>5</sup>	หมายถึง	ร้องขอความเมตตา
D <sup>6</sup>	หมายถึง	การโต้แย้ง
D <sup>7</sup>	หมายถึง	คำร้องขออื่นๆ
D <sup>8</sup>	หมายถึง	ความพยายามที่จะทำลาย
D <sup>10</sup>	หมายถึง	ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ
D <sup>11</sup>	หมายถึง	การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเอกได้*
D <sup>12</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก*
E <sup>2</sup>	หมายถึง	ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี
E <sup>7</sup>	หมายถึง	ให้ความช่วยเหลือ (E <sup>7</sup> )

E <sup>8</sup>	หมายถึง	พยายามทำลาย
E <sup>9</sup>	หมายถึง	ได้รับชัยชนะ
E <sup>10</sup>	หมายถึง	การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน
F	หมายถึง	ตัวเอกได้ของวิเศษ
F <sup>4</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า
F <sub>9</sub> <sup>6</sup>	หมายถึง	ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ
F <sup>7</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกตีมีหรือกิน
F <sup>8</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกคว่ำไป
F <sup>9</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ
G	หมายถึง	การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย
G <sup>1</sup>	หมายถึง	ตัวเอกเหาะไป
G <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวเอก(ขี่)ม้าไป เดินทางทางบกหรือทางน้ำ
G <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวเอกถูกพาไป
G <sup>4</sup>	หมายถึง	ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ
G <sup>5</sup>	หมายถึง	ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ
G <sup>7</sup>	หมายถึง	การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ*
H	หมายถึง	ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง
H <sup>2</sup>	หมายถึง	ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน
H <sup>5</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง*
H <sup>6</sup>	หมายถึง	พนันกันด้วยการโยนเหรียญ*
I	หมายถึง	ตัวเอกชนะตัวโกง
I <sup>2</sup>	หมายถึง	ชัยชนะจากการแข่งขัน
I <sup>6</sup>	หมายถึง	เนรเทศตัวโกง
I <sup>7</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง*
I <sup>8</sup>	หมายถึง	ชนะการโยนเหรียญ*
J	หมายถึง	ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ
J <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ*
K	หมายถึง	ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป
K <sup>1</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยใช้พลังกำลังหรือใช้เล่ห์เหลี่ยม
K <sup>2</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น
K <sup>3</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยมีนกต่อ

$K^4$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะพฤติกรรมที่มาก่อน
$K^5$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ
$K^7$	หมายถึง	สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ
$K^8$	หมายถึง	เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย
$K^9$	หมายถึง	การชุบชีวิต
$K^{10}$	หมายถึง	ได้รับการปล่อยให้เป็นอิสระภาพ
↓	หมายถึง	ตัวเอกกลับบ้าน
Pr	หมายถึง	ตัวเอกถูกตามล่า
$Pr^1$	หมายถึง	การเหาะไปในอากาศ
$Pr^2$	หมายถึง	ต้องการตัวคนผิด
Rs	หมายถึง	การช่วยตัวเอกจากการตามล่า
o	หมายถึง	ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น
$L^1$	หมายถึง	ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก*
M	หมายถึง	งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ
$M^1$	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก*
N	หมายถึง	ตัวเอกทำงานสำเร็จ
Q	หมายถึง	ตัวเอกเป็นที่รู้จัก*
Ex	หมายถึง	คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย
T	หมายถึง	ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่
$T^1$	หมายถึง	มีรูปร่างใหม่
$T^5$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่*
$W^0$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ ตอนท้ายเรื่อง

หมายเหตุ (\*) คือ function ที่เป็นของเดิม แต่เปลี่ยนผู้กระทำ หรือรายละเอียดของพฤติกรรม

Function ใหม่ ที่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

Fr	หมายถึง	ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Friend)
Lm	หมายถึง	ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ (Lost memory)
May	หมายถึง	ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือผู้บังคับบัญชาเพื่อออกเดินทาง (May)
Yi	หมายถึง	ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yield)
Sc	หมายถึง	การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)
Cu	หมายถึง	การหายจากโรค (Cure)
St	หมายถึง	การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Stray)
Met	หมายถึง	การกลับมาพบกัน (Meet)
Hp	หมายถึง	ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายโสมชิต ศรีฤกษ์นรินทร์ เกิดวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2523 ที่ จังหวัดอุดรธานี สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2545 และไปศึกษาด้านภาษาญี่ปุ่นที่ สถาบันสอนภาษา Aoyama International Education Institute กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2552 ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยบรรณารักษ์ กองบก.การทูตญี่ปุ่น บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สามารถติดต่อได้ที่ Email Address : s\_kosit@hotmail.com



ศูนย์วิทยพัทยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย