

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

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

วิดีโอเกมเป็นสื่อชนิดใหม่ที่มีพัฒนาการมากกว่า 40 ปี โดยเริ่มจากในปี 1966 เมื่อนายราล์ฟ แบร์ (Ralph Baer) ได้พัฒนาเครื่องคอนโซลสำหรับทำงานร่วมกับโทรทัศน์สำหรับเล่นเกมปองซึ่งมีลักษณะเหมือนฮอกกี้น้ำแข็งขึ้นมา 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 นิตยสารฟามิทสึ (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

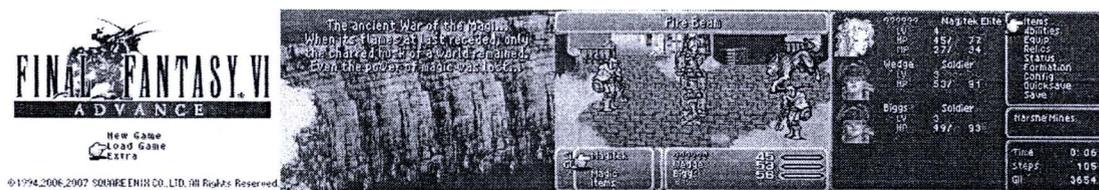
เกมแบบสวมบทบาท (Role-Playing Game) หรือที่คนไทยเรียกกันติดปากว่า “เกมภาษา” เนื่องจากการเล่นเกมประเภทนี้ต้องใช้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นในการอ่านทำความเข้าใจเรื่องราวที่ปรากฏในเกม โดยเรื่องราวนั้นจะเกิดขึ้นในโลกสมมุติ และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด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



ภาพที่ 1.2: เด็กฝรั่งเล่นกำลังเกม Playstation ที่ต่อพ่วงกับโทรทัศน์

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

หลังจากที่เตรียมอุปกรณ์ครบแล้ว จะต้องทำการเสียบต่อสายจากเครื่องเกม ได้แก่สาย 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 ก็จะสามารถเข้าสู่ 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 ที่ออกผจญภัยเพื่อเป็นผู้ฝึกสอนไปเกมอนที่เก่งที่สุดในโลก เป็นต้น

### วิดีโอเกมกับการเล่าเรื่อง

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

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

เห็นได้จากเกมหลายชนิดที่มีการเล่าเรื่องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การเล่น “งูกินหาง” ของไทย ที่จะต้องมีบทร้องเป็นเรื่องราวประกอบการเล่นว่า “แมงอ้อย กินน้ำบ่อไหน กินน้ำบ่อโศก โยกไปโยกมา แมงอ้อย กินน้ำบ่อไหน กินน้ำบ่อทราย ย้ายไปย้ายมา” ในประเทศญี่ปุ่นก็มีการเล่น “ไฟคารุตะ” ซึ่งเป็นการเล่นเกมจับคู่ไฟรูปภาพกับไฟคำกลอนนิทานพื้นบ้าน วิธีการเล่นคือ มีผู้อ่านกลอนจากไฟคำกลอน แล้วให้ผู้เล่นคนอื่นหยิบไฟรูปภาพที่ตรงกับคำกลอน ผู้เล่นที่สามารถหาไฟรูปภาพที่ตรงกับคำกลอนได้มากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ ส่วนทางยุโรป เด็กๆ จะมีการเล่นตามบทบาทสมมติเป็นเจ้าชาย เจ้าหญิง หรือพ่อมด แม่มด ตามอย่างในนิทาน อีกทั้ง “การเล่าเรื่อง” ยังเป็นเครื่องมือในการสืบทอดความรู้เรื่องเล่นเกมบางอย่างให้ดำรงอยู่จนถึงทุกวันนี้ เช่น นิทานเรื่องสังข์ทอง ที่มีเรื่องของ “ศีลสี” หรือนิทานเรื่องกากี มีเรื่องการ “เล่นสกา” เป็นต้น

นอกจากจะมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมแล้ว การเล่าเรื่องยังเป็นวิธีการสื่อสารที่มีพลังและมีประสิทธิภาพ อย่างน้อยที่สุดเรื่องเล่าก็สร้างความรู้สึกลวงให้เราได้เหมือนกับว่าเรามีประสบการณ์จริง เช่น เวลาที่เราดูหนัง เราจะลืมไปว่าเราอยู่ในโลกของความเป็นจริง เราหลงนึกไปว่านี่เป็นเรื่องจริงอยู่พักหนึ่ง ข้อพิศุน์คือ เมื่อเราออกจากโรงหนัง เราจะ Shock เล็กน้อยว่าต้อง back to reality (นพพร ประชากุล: จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, p.4) ยิ่งไปกว่านั้น คนยังเชื่อกันว่าถ้าใครมีอำนาจในการดำรงเรื่องเล่าต่อไปจะสามารถจัดการกับอะไรอีกหลายอย่างในสังคมได้ (สุภาพร โพร้แก้ว: 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) ซึ่งเป็นอันสงส์จากการพัฒนาคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม 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 เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่นำพลังของการเล่าเรื่องมาใช้เพื่อประกอบสร้างเรื่องราวในการสื่อสารกับผู้เล่น เนื่องจากเกมชนิดนี้ต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นนานกว่าเกมประเภทอื่นๆ โดยบางเกมอาจต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นนานกว่า 100 ชั่วโมงจึงจะจบเกม ด้วยเหตุนี้ เกมแบบสวมบทบาทจึงต้องมีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจจึงจะสามารถดึงดูดและตรึงผู้เล่นให้อยู่กับเกมไปจนจบได้

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

สำหรับในประเทศญี่ปุ่น เกมสวมบทบาทเกมแรก มีชื่อว่าเกม Dragon Quest (เวอร์ชันภาษาอังกฤษใช้ชื่อว่า Dragon Warrior) ผลิตโดยบริษัท ENIX และวางจำหน่ายเมื่อปี 1986 ให้กับเครื่องเกม Famicom เป็นเรื่องราวของตัวเองไร้นามซึ่งสืบสายเลือดมาจากผู้กล้าไร้อำนาจ โดยผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อและสวมบทบาทเป็นตัวเองตั้งกล่าวออกผจญภัยในโลกสมมุติ 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 ผู้ช่วยเหลือ พระเอกจอมปลอม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจึงมองว่าแนวคิดของ V.Propp ทั้งในเรื่องชุดตัวละครและการกระทำนั้น เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์เกมแบบสวมบทบาทน่าจะมีข้อแตกต่างอยู่พอสมควร เพราะแม้แต่งานวิจัยเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของไทยที่นำแนวคิด “โครงสร้าง” การเล่าเรื่องในนิทานพื้นบ้านรัสเซียของ V.Propp มาใช้ ก็ยังพบว่ามี function พฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น งานวิจัยของ พิชญานี เริงศิริ (2542) ซึ่งทำการศึกษาโครงสร้างนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย ได้พบว่ามีรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างจากแนวคิดของ V.Propp อยู่จำนวนหนึ่ง เช่น การที่ตัวเอกไปเรียนวิชากับฤๅษี หรือการอิจฉาวิชา 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 จน 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 บทบาทติดต่อกันได้เป็นระยะเวลานานๆ เพราะการมีส่วนร่วมจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึก feel in เหมือนตัวเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องในเกม

การกำหนดการกระทำ (action) ของตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทถือเป็นการ เล่าเรื่องอย่างหนึ่ง แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ผู้เล่นเป็นผู้เลือกบทบาทหน้าที่ให้กับตัวละครด้วยตนเอง หากเปรียบเทียบกับละครภาพยนตร์เรื่อง “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 ดวงลาภ เปี่ยมอยู่ สุข (2007) ที่ได้ศึกษา “พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์ของผู้เล่น” และพบว่า แรงจูงใจในการเล่น เกมออนไลน์ที่สำคัญคือ แรงจูงใจในการพัฒนาตัวละคร ที่ต้องการให้ตัวละครของผู้เล่นมีเลเวล และพลังความสามารถที่สูงขึ้น เพราะ “ตัวละคร” ก็เปรียบเสมือนคนเล่น หากตัวละคร “ล้มเหลว” ก็เปรียบเสมือน “ผู้เล่น” ล้มเหลวไปด้วย แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นมีบทบาทสำคัญและมี ส่วนร่วมในการดำเนินเรื่อง ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ในการเล่นแบบสวมบทบาทผู้เล่นก็น่าจะเกิด แรงจูงใจในลักษณะเดียวกัน เพราะหากตัวละครในเกมที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่มีความสามารถ เพียงพอ ก็จะไม่สามารถฝ่าฟันอุปสรรค หรือเล่นไปจนจบเกมได้

วิธีการที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทได้จะมีอยู่ 4 วิธีหลักๆ ได้แก่ การเลือกตัวละครหรือการเลือกอาชีพให้แก่ตัวละคร, การตั้งชื่อตัวละคร, การควบคุมตัวละคร และการซื้อสินค้าในเกม ซึ่งรูปแบบการมีส่วนร่วมทั้ง 4 แบบจะมีลักษณะเป็นตัวเลือก (choice) ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกม RPG เกมหนึ่งๆ ได้มากกว่า 1 รอบ เพราะทุกครั้งที่ทำการเลือก 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 และช่วยให้เข้าใจถึงกลวิธีในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งมีพลังในการดึงดูดผู้เล่นทั่ว

โลก และหากมีผู้สนใจจะสร้างเกมแบบสวมบทบาทของไทย ก็สามารถนำแนวคิดจากงานวิจัยชิ้นนี้ มาประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมที่ปรากฏอยู่ในเกม ว่าผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างไรและมีวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมนั้นอย่างไร

### ปัญหานำการวิจัย

1. กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีกลวิธีอย่างไร
2. ในการเล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างไร และมีวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมนั้นอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

### ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น คือการใช้การเล่าเรื่องที่มีลักษณะคล้ายนิทาน เทพนิยาย หรือวรรณกรรมที่เคยมีมาก่อนแล้ว ผนวกกับการนำเสนอด้วยภาพและเสียงที่มีเอกลักษณ์ของแต่ละเกม 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 ที่สมมติให้ผู้เล่นรับบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม 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 เป็นผู้ที่บงการศัตรูตัวอื่นๆ หรืออยู่เบื้องหลังเรื่องราวเลวร้ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเกมแบบสวมบทบาท มักจะมีความสามารถสูงกว่าศัตรูทั่วไปที่ปรากฏอยู่ในเกม

เพื่อน (ตัวละครรอง) : ตัวละครที่มีลักษณะของผู้ช่วย (helper) จะปรากฏในเกม และเข้าร่วมผจญภัยกับตัวเอก สามารถพัฒนาความสามารถไปพร้อมกับตัวเอกได้ หรือบางตัวจะมีลักษณะเป็น “ผู้ให้ (donor)” ซึ่งจะคอยให้ความช่วยเหลือหรืออุปการะแก่ตัวเอกระหว่างการผจญภัย 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 แต่จะให้มีการขึ้นค่าความสามารถแบบสุ่มหลังการต่อสู้

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

อาวุธ : อุปกรณ์ที่ตัวเอกและเพื่อนๆ 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 โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาความ และโครงสร้างของการเล่าเรื่อง ในเกม RPG

ช่วงเวลาที่ทำการศึกษาคือเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน 2553 โดยจะศึกษาเกม เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งผลิตโดยบริษัท SQUARE-ENIX, CAPCOM และ Nintendo ที่ เคยได้รับความนิยมสูงจำนวน 5 เกม

ในส่วนของผู้เล่น จะศึกษาเฉพาะผู้เล่นในจังหวัดกรุงเทพมหานครที่มีประสบการณ์ ในการเล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมากกว่า 5 เกม จำนวน 21 คน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์เชิงวิชาการ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ เกี่ยวกับโครงสร้างและกลวิธีในการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมประเภทเกมแบบสวมบทบาท ซึ่งเป็นสื่อที่มีความสามารถในการดึงดูดผู้เล่น และสามารถนำไปศึกษาเปรียบเทียบกับกลวิธีการเล่าเรื่องในสื่อแขนงอื่นได้

ประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ ผู้ที่มีความสนใจในการผลิตเกมรายใหม่ สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยชิ้นนี้ไปใช้เป็นแนวทางประกอบสร้างหรือพัฒนาเกมแบบสวมบทบาท ตามแบบฉบับของตนเองได้

ประโยชน์ทางสังคม เยาวชนและประชาชนทั่วไปสามารถนำเอากลวิธีการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในการสร้างวิดีโอเกมเพื่อปลูกฝังแนวคิดที่ดีในสังคม

