

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาลักษณะของการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นเป็นหลัก โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Valadimir Propp
2. แนวคิดเรื่องกระบวนการทัศนใหม่ของการเล่าเรื่อง
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 ซึ่งเป็นผลงานที่สัมพันธ์ต่อการก่อตัวของศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องในเวลาต่อมา 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 (β)
2. ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง (γ)
3. ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด (δ)
4. ตัวโกงพยายามสืบหาข้อมูลของตัวเอก (ϵ)
5. ตัวโกงได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอก (ζ)
6. ตัวโกงพยายามที่จะตบตาดัวเอก (η)
7. ตัวเอกหลงเชื่อกลอุบายของตัวโกง (θ)
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 หหมดไป (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 ขั้นผู้ร้ายถูกลงโทษจะมาก่อนขั้นพระเอกถูกจับไล่ไม่ได้ 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 ก็ทำงานตามกฎแห่งการเลือกสรรก่อนว่า 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 ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครเชิงลึกและองค์ประกอบอื่นๆ เช่น แก่นเรื่อง หรือปมขัดแย้ง จะใช้แนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องในการวิเคราะห์ ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

2. แนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2553) กล่าวว่า กระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องจะสนใจเป้าหมาย และการทำบทบาทหน้าที่หลักของการเล่าเรื่องคือ การประกอบสร้างความหมาย (Construction of Meaning) ให้แก่สรรพสิ่งต่างๆ และในขั้นตอนการวิเคราะห์ "การประกอบสร้าง" นั้นก็คือ การให้ความสนใจว่า "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 โครงเรื่องน่าจะมีความสำคัญมากกว่าตัวละคร แต่ในนวนิยายหรือภาพยนตร์/ละครที่เน้นความขัดแย้งในใจของตัวละคร ตัวละครน่าจะมีความสำคัญมากกว่าโครงเรื่อง) 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 ภูมิลาเนาที่ใด) 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)* โครงเรื่องเป็นการเชื่อมโยงร้อยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุและผล (ในภาษาของทฤษฎีสัญญาวิทยา เราอาจกล่าวได้ว่า ตัวเรื่อง (story) นั้นเป็นเพียงที่รวมของสัญญาหลายๆ ตัวแต่โครงเรื่องคือชุดของสัญญาที่ถูกร้อยเชื่อมด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล) และเมื่อร้อยเชื่อมกันแล้ว ก็ก่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา

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

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

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

ที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ขณะที่ Boggs (2003) นิยามว่า แก่นเรื่องหมายถึงจุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง หรือปมประเด็นสำคัญๆ ของเรื่อง บทบาทของแก่นเรื่องจะกำกับว่าตัวละครจะแสดงอย่างไร ภาพยนตร์ควรจะดูแบบไหน ควรจะตัดต่ออย่างไร จะใส่เพลงแบบไหนเข้ามาในชว่่งไหน 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 เราสามารถจะวิเคราะห์แก่นเรื่องได้จากกลอุปรกรณ์ (devices) 3 อย่างของการเล่าเรื่อง คือ คู่ตรงกันข้าม (binary opposition) สัญลักษณ์ (symbol) และพัฒนาการของเรื่อง (story development)/ตัวละคร

สำหรับอุปกรณ์แรกคือ คู่ตรงกันข้ามนั้นก็จะเป็นไปตามหลักของทฤษฎีสัญวิทยาที่ระบุว่า 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

กลอุปกณ์ที่สามคือ การสร้างพัฒนาการของเรื่อง (Story development) ในการวิเคราะห์อุปกณ์นี้ สามารถดูได้ใน “ตอนจบของเรื่อง” ว่าผู้แต่ง/ผู้สร้างต้องการจะให้ข้อสรุปอะไรแก่ผู้อ่าน/ผู้ชม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่สุดท้ายแล้วผีแม่นากก็ไม่อาจอยู่ร่วมกับสามีที่เป็นมนุษย์ได้อย่างมีความสุข แก่นเรื่องนี้ก็คือ มนุษย์ต้องยอมรับเส้นทางแห่งวัฏสงสารของสิ่งมีชีวิต และต้องเคลื่อนไปอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมในจักรวาลวิทยา (เมื่อสิ้นชีวิตเป็นผีแล้ว จะมาอยู่ร่วมในโลกมนุษย์กับมนุษย์ไม่ได้)

เนื่องจากแก่นเรื่องที่ถูกวางอยู่ในเรื่องราวต่างๆ นั้นมีอยู่มากมาย ดังนั้นจึงมีการพยายามจัดจำแนกประเภทของแก่นเรื่องออกเป็นหมวดหมู่เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ เช่น Boggs (2003, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แบ่งประเภทของแก่นเรื่องออกเป็น 7 ประเภท เช่น แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เกี่ยวกับปัญหาสังคม ฯลฯ ซึ่งหากวิเคราะห์ในแง่ของการสร้างความหมายแล้ว แก่นเรื่องแต่ละชนิดก็คือแก่นกลางของความหมายที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ ค่านิยม ความเชื่อด้านต่างๆ ของสังคมนั้นเอง 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)* คือช่วงเวลาที่เกิดขึ้น 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

(iii) 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” ทั้งๆ ที่เป็นภาพยนตร์ประเภท gangster ที่มีตัวเอกเป็นวัยรุ่นอันธพาล แต่ผู้สร้างภาพยนตร์กลับเลือก “ฉากแดง ไบเล่ย์กำลังโกนหัวเพื่อบวชเป็นพระ” มาเป็นฉากเปิดเรื่อง และได้ให้เวลากับฉากนี้ อย่างยาวนาน การเลือกฉากดังกล่าวสะท้อนว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสอดใส่ความหมายบางอย่างให้กับเรื่องที่กำลังเล่า ดังนั้น ถึงแม้ในเรื่องเล่าจะมีฉากต่างๆ อยู่มากมายหลายฉาก แต่ผู้เล่าเรื่องที่มีเป้าหมายต่างกันก็จะเลือกให้ความสำคัญกับฉากแต่ละฉากแตกต่างกัน

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

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

สำหรับส่วนประกอบย่อยทั้ง 3 นี้จะทำหน้าที่เป็น “ชุดของสัญญาณ” (Set of signs) ที่จะควบคุมความหมายให้เป็นที่ไปในทิศทางเดียวกับเรื่องเล่า เช่น หากกำลังเล่าเรื่องหนัง Sci-Fi อาวุธที่นำมาใช้ก็ต้องเป็นปืนเลเซอร์ มิใช่ปืนลูกม่ เสื้อผ้าของตัวละครก็ต้องไม่ใช่เสื้อลูกไม้หรือกางเกงยีนส์ เป็นต้น

1.6 *ความขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง (Conflict)* เราอาจกล่าวได้ว่า “ความขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง” 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 โคร่งเรื่องนั้นเป็นลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรม/การกระทำของตัวละครอย่างต่อเนื่อง/เป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงกัน ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งนั่นเอง

เราอาจแบ่งประเภทของความขัดแย้งที่มีอยู่มากมายในเรื่องเล่า เพื่อนำมาศึกษากระบวนการสร้างความหมายได้ดังนี้คือ

(i) *ความขัดแย้งภายในจิตใจ* เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมาภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้ตัวละครสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจใจการตัดสินใจหรือดำเนินชีวิตต่อไป

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

(iii) ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ในขณะที่ความขัดแย้งประเภทที่สองจะมองเห็นตัวตนของคน/กลุ่มคนเป็นรูปธรรม แต่ความขัดแย้งในประเภทที่สามนี้จะเห็นความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ระเบียบหรือโครงสร้างของสังคม เช่น การต่อสู้กับธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อในสังคม โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ/การเมือง หรือความเชื่อศาสนา ซึ่งคู่ตรงข้ามของบุคคลนั้นจะมีอำนาจและความแข็งตัวมากกว่าคู่ความขัดแย้งในประเภทที่สอง

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

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

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

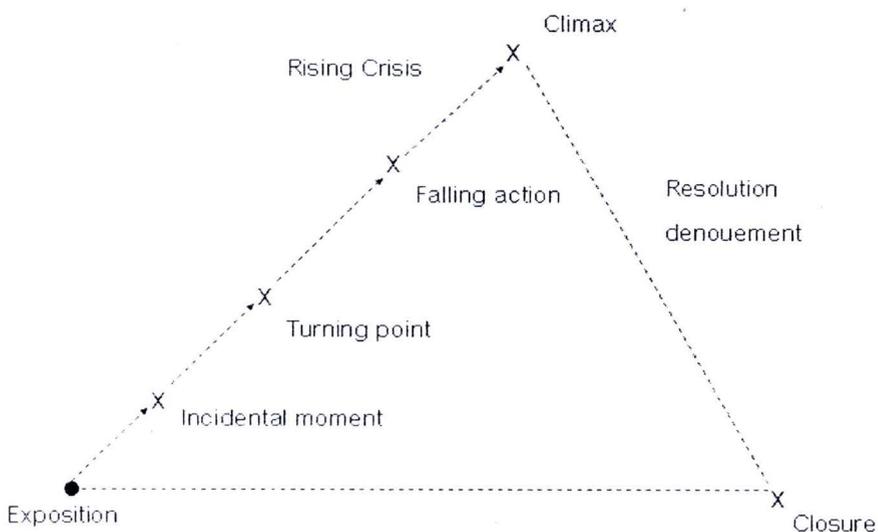
การเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีความแตกต่างจากการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ (soap opera) หลายส่วน ผู้วิจัยได้ลองจำแนกลักษณะความแตกต่างให้เห็นด้วยตารางดังต่อไปนี้

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) ไว้อย่างชัดเจนเป็นแผนภาพซึ่งต่อมาเรียกว่า “ปิรามิดของไฟรทาก” (Freytag's Pyramid) ดังนี้



ภาพที่ 2.1: Freytag's Pyramid

(1) **ขั้นแรก: Exposition** เป็นขั้นแนะนำเรื่อง อาจจะเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญๆ เช่น พระเอกกับนางเอกเป็นใคร ฐานะความเป็นอยู่และชีวิตประจำวันของเขาเป็นอย่างไร 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** เป็นจุดที่ต่อเนื่องมาจากจุดหักเหของเรื่อง กล่าวคือเมื่อเกิดปัญหาขึ้น ตัวละครจะพยายามศึกษาว่าปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร และจะอย่างไรจึงจะแก้ปัญหานั้นได้ (เช่น พระเอกพยายามสืบสาวจากเพื่อนๆ ของน้องชายว่า เหตุการณ์ที่เขารับรู้เป็นจริงรึเปล่า และเริ่มวางแผนเพื่อจะแก้แค้นนางเอก) ในขั้นนี้อาจต้องมีการทิ้งช่วงจังหวะออกไปบ้างเพื่อสร้างความตื่นเต้น และในขณะที่ตัวละครกำลังแก้ปัญหายู่นี้เหตุการณ์ก็จะตึงเครียดขึ้นทุกที จนถึงขั้นที่เรียกว่าเป็น “วิกฤติ” (crisis)

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

(6) **ขั้นที่หก: Resolution/Conclusion/Closure** คือขั้นที่ปัญหาต่างๆ คลี่คลายได้ ข้อสรุป และถึงตอนจบ ซึ่งผลจะเป็นความทุกข์หรือความสุขก็แล้วแต่ประเภท/แนวตระกูลของเรื่องทีเล่า

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) ได้แก่สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไปซึ่งอาจจะล้มเหลวบ้าง หรืออาจประสบความสำเร็จบ้าง
4. การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) หลังจากที่ปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว สภาวะสงบสุข หรือสภาวะการเข้าสู่ปกติก็กลับคืนมาอีกครั้ง แล้วก็จะก้าวสู่ภาวะที่ 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) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวละครเอกมาเล่าถึงเหตุการณ์ที่ตนเองได้พบเห็นหรือได้เกี่ยวข้อง ข้อเด่นและข้อจำกัดของเรื่องเล่าที่เล่าโดยบุรุษที่สามมักจะกลับด้านกลับบุรุษที่หนึ่ง 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 (แต่ก็ยังคงมีคำถามอยู่ว่าภาพยนตร์สารคดีสามารถรายงานอย่างเป็นกลาง เป็นภาวะวิสัยได้จริงหรือไม่) ข้อเด่นของการเล่าเรื่องแบบนี้คือ ความเป็นกลาง (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 ตัวแปรที่มาเกี่ยวข้องกับการเลือกจุดยืนของผู้เล่าเรื่องน่าจะเป็น “ประเภทของเรื่องที่จะเล่า” (genre) เช่นวิธีการเล่าเรื่องของหนังสือลึกลับโดยทั่วไปนั้น หากเป็นประเภทเมโลดราม่า จะใช้จุดยืนเป็นแบบผู้รอบรู้ แต่ถ้าเป็นหนังสือสืบสวนสอบสวนมักจะต้องใช้จุดยืนแบบบุรุษที่สาม 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 ดีความใหม่ โดยเอาปัญหาหรือจิตวิทยาร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ เปลี่ยนเรื่องราวเหล่านี้ให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์หรือความหมายแฝง จนผู้รับสารอาจจะจดจำหรือสังเกตไม่ได้ง่ายๆ (มาลิตต์ พรหมทัตตเวที, 1987: 3 อ้างถึงใน ทศนัย กุลบุญลอย, 2001) ด้วยเหตุนี้ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทพนิยายจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการทำ ความเข้าใจในงานประเภทเรื่องเล่า ความเป็นเทพนิยายที่อยู่ในเรื่องเล่าเหล่านั้นมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์สูง ซึ่งคุณค่าดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับชีวิตประจำวันได้ เพราะสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้เรื่องเทพนิยายนั้นก็คือความรู้ทางด้านอารยธรรม ประวัติศาสตร์ ความคิด อุดมคติ จินตนาการ ปรัชญา ศาสนา สังคมและวิทยาศาสตร์นั่นเอง

ในประเด็นบทบาทของเทพนิยายในงานประเภทเรื่องเล่า นั้น แสดงให้เห็นได้จาก

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

1. ใช้ในการอ้างอิงหรือสร้างภาพ โดยการเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครหรือเรื่องราวในเรื่องเล่ากับตัวละครหรือเรื่องราวที่รู้จักกันดีอยู่แล้วในตำนานหรือเทพนิยาย

2. ใช้เนื้อเรื่อง (story) คำโครงเรื่อง (plot) หรือตัวละครจากเทพนิยายโดยตรง หรือดัดแปลงบ้างโดยเพิ่มเติมความคิดใหม่ๆ เข้าไป

3. ใช้แก่นเรื่อง (theme) หรือ แนวความคิด (idea) มาใช้โดยตีความใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย โดยอาจไม่มีการใช้คำโครงเรื่องหรือตัวละครเดิมเลย

ผู้วิจัยจะอาศัยแนวคิดเรื่องเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าที่ คุณทศนัย กุลบุญลอย ได้เรียบเรียงไว้ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเรื่องราวของวรรณกรรมร่วมสมัย เพื่ออธิบายการ

ประกอบสร้างเรื่องเล่าที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นว่ามีพื้นฐานมาจากเทพนิยาย และวรรณกรรมร่วมสมัย เรื่องไต่บ่าง

4. แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม (Participation)

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

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

ในขณะที่แนวคิดเรื่อง “การมีส่วนร่วม” กลายเป็นหัวใจหลักของการพัฒนานั้น ในทางปฏิบัติและการขบคิดต่อทางวิชาการ ก็ยังมีคำถามที่ต้องการคำตอบอีกหลายข้อ เช่น

- การมีส่วนร่วมนั้น เป็นการให้มาร่วมในเรื่องอะไร และไม่ได้ร่วมในเรื่องอะไร เช่น เมื่อองค์การนาซ่าตัดสินใจส่งจรวดขึ้นไปอวกาศ คนไทยไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจว่าจะส่งหรือไม่ส่ง แต่เมื่อยานอวกาศกลับมาয়งโลกและเผาไหม้ไม่หมด 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

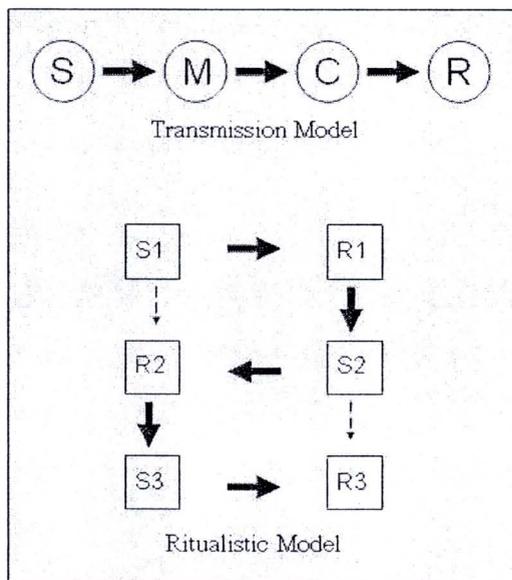
เมื่อนำแนวคิดเรื่อง “การมีส่วนร่วม” ข้างต้นมาผูกกับแนวคิดเรื่องการสื่อสาร ผลลัพธ์ที่ออกมาจะมี 2 รูปแบบ คือ

(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) คือมีการถ่ายทอดข่าวสารจากผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร โดยบทบาทของผู้รับและผู้ส่งจะตายตัว และหลังจากสื่อสารผ่านช่องทาง/สื่อต่างๆ แล้วผู้รับสารก็จะรับรู้/คิดตามที่คุณผู้ส่งต้องการ ในแง่ที่คุณผู้ส่งจะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสารเป็นส่วนใหญ่ ส่วนผู้รับจะมีบทบาทเพียงรับสารที่ถ่ายทอดไปเท่านั้น เช่น การดูโทรทัศน์ เป็นต้น

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

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

(3) กระบวนการรับส่งระหว่างการสื่อสารกับการสร้างความรู้สึกผูกพัน (Engagement)

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

การสื่อสารกับการมีส่วนร่วมและความผูกพันนั้น เป็นกระบวนการที่รับส่งซึ่งกันและกัน กล่าวคือ เมื่อเริ่มต้นด้วยการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร เช่น การทำข่าวเรื่องล่องละเมิดทางเพศต่อเด็กของนักข่าว หลังจากที่รับรู้ข้อมูลมากขึ้น ก็จะเปลี่ยนแปลงระดับความ

เข้าใจ อารมณ์ และอาจถึงการกระทำ ซึ่งจะแปรเปลี่ยนไปเป็นความรู้สึกผูกพันกับตัวบุคคลหรือประเด็น และเมื่อเกิดความผูกพันก็จะกลายเป็นแรงจูงใจให้เพิ่มการมีส่วนร่วมในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น เช่น ยิ่งผูกพัน ก็ยิ่งหาข้อมูลมากขึ้น เป็นกระบวนการรับส่งที่เพิ่มขึ้นทั้งปริมาณและคุณภาพ

(4) ความสำคัญของบริบทการสื่อสารและการมีส่วนร่วม ในวงการนิเทศศาสตร์ยุคใหม่ มีความสนใจในเรื่องบริบทของการสื่อสาร (communication context) ในฐานะตัวแปรที่มีผลต่อการรับรู้ ทัศนคติ และปฏิกิริยาต่อเนื้อหาข่าวสารทั้งในด้านความเข้าใจ (cognition) อารมณ์ ความรู้สึก (affection) และการกระทำ (behavior/performance) คำว่า “บริบทของการสื่อสาร” อาจหมายรวมถึงตั้งแต่เวลา (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 เช่นเวลารับฟังข่าวร้ายตามลำพังเรามักเกิดความหดหู่ หดหวัง แต่หากรับรู้ข่าวร้ายแบบเดียวกันที่เกิดขึ้นกับคนอื่นด้วย อันเนื่องจากการจัดบริบทการสื่อสารให้เกิดการรับรู้ข่าวสารร่วมกัน (Collective viewing behavior) จะพบว่า ผู้สื่อสารสามารถเปลี่ยนความหดหู่ หดหวัง 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) จนแทบจะไม่มีช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปใส่ข้อมูลหรือเพิ่มเติมเนื้อหา ซึ่งตรงข้ามกับ สื่อเย็น ที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยค่อนข้างสูง เพราะมีเนื้อหาที่เข้มข้นน้อยกว่า (low definition) เช่น ภาพยนตร์จะมีสถานะเป็นสื่อร้อน ในขณะที่โทรทัศน์จัดเป็นสื่อเย็น เพราะในบรรยากาศการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะถูกบังคับให้นั่งแยกกันเก้าอี้ใครเก้าอี้มัน และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มืด โดยมีแสงไฟที่สว่างอยู่บนด้านหน้าจอด้านหน้าเท่านั้น รวมถึงมีกฎกติกาข้อห้ามในการรับชมมากมาย เช่น ห้ามส่งเสียงดัง ห้ามลุกเดินไปมา เพราะฉะนั้น ผู้ชมจึงไม่มีช่องว่างที่จะเติมข้อมูลข่าวสารอื่นเข้ามา ตรงข้ามกับสื่อโทรทัศน์ ที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสารเข้าไปเติมเต็มข้อมูลข่าวสารและมีส่วนร่วมในการสื่อสารได้มากกว่า เนื่องด้วยบรรยากาศการรับชมในพื้นที่คุ้นเคยอย่างห้องนั่งเล่นในบ้าน วิธีที่เปิดโอกาสให้ต่อรองกับสื่อผ่านกิจกรรมการสื่อสารอื่นๆ รอบตัว เช่น การพูดคุย ลุกขึ้นเดินไปมา หรือเดินเข้าออกจากห้อง

จากตัวอย่างดังกล่าวข้างต้น แมคลูฮันจึงสรุปว่า สื่อร้อน (เช่น ภาพยนตร์ หนังสือ ภาพถ่าย) จะมีลักษณะของการรวมศูนย์ค่อนข้างสูง (centralisation) และถูกผูกขาดการกำหนดความหมายจากผู้ส่งสารมาแล้ว (authoritarianism) ซึ่งผิดจากสื่อเย็น (เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์ การเสวนาโต๊ะกลม) 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 อาจมีแนวโน้มดึงการมีส่วนร่วมของผู้รับสารได้สูงกว่าเนื้อหาจากสื่อหนังสือพิมพ์ ฯลฯ เพราะฉะนั้นไม่มีสื่อชนิดใดจะเป็นสื่อร้อนหรือสื่อเย็นในตัวมันเอง หากแต่จะขึ้นอยู่กับสภาวะของสื่อดังกล่าวตามแต่เงื่อนไขที่ต่างกันไป

สำหรับแนวคิดเรื่องสื่อร้อนและสื่อเย็นนี้ ผู้วิจัยจะใช้ในการตรวจสอบคุณลักษณะของสื่อวิดีโอเกมสวมบทบาท ว่ามีลักษณะของความเป็นสื่อร้อนหรือเย็นอย่างไร

6. ทฤษฎีตัวตน

คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ส (Carl Ransom Rogerrs, 1902-1987) นักจิตวิทยากลุ่มมนุษยนิยม (Humanistic Psychology) ผู้ที่ศึกษานุคลิกภาพของมนุษย์จากส่วนที่เป็นประสบการณ์เฉพาะตัวของบุคคล 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 บ่อยครั้งที่ตนเองมองไม่เห็นข้อเท็จจริงของตน เพราะเป็นกรณีที่ทำให้รู้สึกเสียใจ เศร้าใจ ไม่เต็มหน้าเต็มตา กับบุคคลอื่นๆ รู้สึกผิดเป็นบาป เป็นต้น

3.) ตนตามอุดมคติ (Ideal Self)

ตนตามอุดมคติ คือ ตัวตนที่อยากมี อยากเป็น แต่ยังมี ไม่เป็นในสภาวะปัจจุบัน เช่น นาย ก. เป็นคนขี้บรกรับจ้าง แต่นึกฝันอยากจะเป็นเศรษฐีมีเงินขี้บรกรับจ้าง นางสาว ข. เป็นคนชอบเห็นเห็นแก่ตัว แต่นึกอยากเป็นคนเก่งของสังคม เข้าคนง่าย เป็นต้น ถ้าคนที่ตนมองเห็นกับตนตามที่เป็นจริงมีความแตกต่างกันมาก หรือมีข้อขัดแย้งกันมาก บุคคลนั้นก็มีแนวโน้มที่จะก่อปัญหาให้แก่ตัวเองและผู้อื่น

ผลดีของคนที่ตนมองเห็นตรงกับตนตามที่เป็นจริง มักมองเห็นตนตามอุดมคติที่ค่อนข้างเป็นไปได้ ทำให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างมีความหวัง กระตือรือร้น และสนใจหวังอยู่เสมอ จึงมีความพอใจตนเองอยู่มาก ซึ่งมักจะนำไปสู่ความพอใจในบุคคลอื่นอีกด้วย ตรงข้ามกับบุคคลที่สร้างภาพของตนตามอุดมคติห่างไกลตนตามที่เป็นจริง มักประสบความผิดหวังในตนเองและผู้อื่น ทำให้มองตนเองและผู้อื่นในแง่ลบ มีเพื่อนน้อย คบหาสมาคมกับใคร ๆ ยาก ทำให้มีข้อสับสนและขัดแย้งในตนเองและผู้อื่น

สำหรับทฤษฎีตัวตนนี้ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์แนวคิดของผู้เล่นที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าการมีส่วนร่วมสามารถแสดงตัวตนของผู้เล่นตามทฤษฎีตัวตนนี้ได้หรือไม่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แบ่งเป็น 2 ส่วนได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวเอก ของอลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (1996)

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

จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวเอก มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ ได้แก่ ความคิดและข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องราวของผู้หญิงกับความรัก ครอบครัว และสังคม โดยตัวละครหญิงจะมีบทบาทหลากหลาย และมีนิสัยเป็นผู้กระทำมากกว่าตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป 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 ภัทรรทัย มังคะदानะรา (1998)

เป็นการศึกษาลักษณะของวีรบุรุษที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย โดยศึกษาจากหนังสือการ์ตูนจำนวน 10 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมของวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่หากพิจารณาตามรูปแบบการนำเสนอก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน 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 และ แบบที่ 6 พระเอกถูกผู้ร้ายกลั่นแกล้ง ผู้ช่วยช่วยพระเอก 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 พิชญาณี เริงศิริ (1999)

พิชญาณี ได้ศึกษาเนื้อเรื่องของวรรณกรรมนิทานจกรร วังศ์ฯ ของไทยในภาคต่างๆ รวมทั้งสิ้น 61 เรื่อง และได้จำแนกพฤติกรรมหลักในวรรณกรรมนิทานจกรร วังศ์ฯ ของไทยตามแนวทางของวลาดิเมียร์ พรอพพ์ และได้พบว่ามียุติกรรมหลัก 31 อย่างเหมือนกันกับแนวคิดของพรอพพ์ นอกจากนี้ ยังพบว่ามียุติกรรมอีกจำนวนหนึ่งที่เพิ่มเติมจากนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซีย เช่น การที่ตัวเองไปเรียนวิชากับพระฤาษี หรือการอิจฉาวิชา นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมอีกส่วนหนึ่งที่คล้ายกับแนวคิดของพรอพพ์ แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันออกไป เช่น พฤติกรรมที่ตัวเองต้องการภรรยาของตัวเอง หรือพฤติกรรมของผู้ช่วยเหลือที่ช่วยให้ตัวเองรอดชีวิต เป็นต้น

รูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวยังแสดงให้เห็นว่าแม้แต่นิทานด้วยกัน แต่เมื่อเป็นของคนละประเทศ ก็มีความแตกต่างจากข้อค้นพบในงานวิจัยของพรอพพ์ นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนให้เห็นโครงสร้างสังคมของไทย ว่าเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับการศึกษา มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นสังคมที่มีแง่ลบ คือการอิจฉาวิชา การผิดประเวณี เป็นต้น

ในส่วนของโครงเรื่องวรรณกรรมนิทานจกรร วังศ์ฯ ได้มีการแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ เริ่มที่ชีวิตตัวเองในวัยเด็ก, เริ่มที่ตัวเองในวัยหนุ่มไปเรียนวิชา และแบบที่ตัวเองมีเมียเสียอยู่แล้ว และไม่ว่านิทานของภาคใดก็ตาม จะมีตอนที่ซ้ำๆ กันอยู่ ซึ่งเกมสวมมบทบาทที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา ก็มีบางเกมที่มีลักษณะคล้ายกัน คือมีทั้งเริ่มเรื่องราวในวัยเด็ก และเริ่มเรื่องราวในวัยผู้ใหญ่

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นต้นแบบในการศึกษาการเล่าเรื่องในเกม RPG ของญี่ปุ่นตามแนวทางของ พรอพพ์ ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานไปแล้วในบทที่ 1 ว่าการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมมบทบาทของญี่ปุ่น มีการใช้การเล่าเรื่องที่มีลักษณะคล้ายนิทาน เทพนิยาย หรือวรรณกรรมที่เคยมีมาก่อน ดังนั้น รูปแบบของตัวละคร และลักษณะพฤติกรรมที่ปรากฏในเกมแบบสวมมบทบาทของญี่ปุ่นก็น่าจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับแนวคิดของพรอพพ์ หรืออาจมีรูปแบบอื่นๆ ที่เพิ่มเติมขึ้นมาก็ได้

การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของทศนัย กุลบุญลอย

(2001)

เป็นงานวิจัยการประกอบสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ว่าผู้สร้าง (จอร์จ ลูคัส) มีมุมมอง ความเชื่อ และมุมมองที่สัมพันธ์ต่อเทพนิยายอย่างไร 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 ตนเองในการมีส่วนร่วมกับการได้ง่ายขึ้น เช่นการนำชื่อตัวละครเทพนิยายของกรีก หรือนอร์เวย์ มาใส่ลงในเกม แต่เปลี่ยนรูปลักษณะของตัวละคร ก็จะทำให้ผู้เล่นที่มีพื้นความรู้เกี่ยวกับเทพนิยายอยู่แล้วสามารถเข้าใจที่มาของตัวละครได้

ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาที่มาขององค์ประกอบที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ได้แก่ โครงเรื่อง, ตัวละคร, ฉาก ว่ามีที่มาจากเทพนิยายหรือวรรณกรรมเรื่องใด และมีการดัดแปลงในลักษณะใดบ้าง

การพัฒนาแนวคิด และมาตรวัดต้นแบบตราสินค้า เพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด ของอริชัย อรรถอุดม (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 และไม่หยุดนิ่งเพียงแค่ว่าสิ่งที่รู้ ชอบไปยั้งที่ๆ ไม่เคยไป ชี้สงสัยและพร้อมจะค้นหาเสมอ
- ผู้ช่วยเหลือ (helper) คือผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า คอยคุ้มครอง มีอุดมการณ์สูง นับถือความถูกต้อง กล้าหาญมุ่งมั่น คุณธรรมสูงส่ง แข็งแกร่งทั้งกายและใจ แต่บางครั้งก็มากเกินไปจนกลายเป็นครอบงำ

- มารดา (mother) หมายถึงผู้ให้กำเนิด ซึ่งสื่อถึงคุณธรรมอันได้แก่ ความกตัญญู การเสียสละ และการให้ชีวิต
- นักรัก (lover) คือคนที่สูงส่ง รูปร่าง เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ทางเพศ ฉลาด เข้าใจจิตใจคน ช่างเจรจา
- ผู้ไร้เดียงสา (innocent) หมายถึงผู้ที่บริสุทธิ์ผุดผ่องไร้มลทิน มักเป็นเด็กสาวหรือหญิงสาวที่อ่อนเยาว์ น่าทะนุถนอม ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของนางเอก
- เพื่อนสนิท (companion) คือผู้ที่มีความเสมอภาคกับเรา มีความเหมือนมากกว่าความต่าง ใจกว้างใจได้ จริงจัง เป็นผู้รู้ใจ สามารถปรึกษาได้
- ราชา (king) หมายถึงผู้ยิ่งใหญ่ เป็นที่เคารพ และกำหนดทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นตัวแทนของหลักการที่สูงส่ง ยุติธรรม และมีบุญญาธิการ
- ผู้สันโดษ (loner) เป็นตัวละครที่มีลักษณะสากล มีลักษณะเป็นคณธรรมที่ตกอยู่ในภาวะอ้างว้างสับสน หรืออาจด้อยกว่าคนทั่วไป รูปร่างมักอัปลักษณ์ แต่มีความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง
- เจ้าเสน่ห์ (enchantress) มักเป็นเพศหญิงมากกว่าชาย เก่งล้ำฉลาด มีไหวพริบ แจ่มใส ดูน่าสนใจ ชอบใช้เสน่ห์ยั่วยวน กินความถึงการล่อลวง บ้างครั้งจึงถูกมองในแง่ไม่ดี
- ขบถ (rebel) คือคนที่คิดนอกกรอบ เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ชอบต่อต้านระเบียบสังคม มักทำในสิ่งที่คิด ไม่ชอบประนีประนอม

ซึ่งข้อมูลดังกล่าว สามารถนำมาประกอบการอธิบายคุณลักษณะของตัวละคร ในเกมสวมบทบาทได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์ ของ ดวงฉลาม เปี่ยมอยู่สุข (2007)

เป็นการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ใน เกมออนไลน์ Grand Espada

จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่ารูปแบบการสื่อสารในเกมออนไลน์มีอยู่ 5 ลักษณะ ได้แก่

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

เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมแบบสวมบทบาท ซึ่งเป็นเกมแบบออฟไลน์ (มีผู้เล่นคนเดียว โต้ตอบกับคอมพิวเตอร์) 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 และถูกครอบไว้ด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับเกมแบบสวมบทบาทอีกชั้นหนึ่ง ทั้งนี้เพราะการกระทำบางอย่าง ผู้เล่นไม่สามารถสื่อสารกับเกมได้โดยตรง แต่ตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมอยู่จะทำการสื่อสารแทน เช่น การบังคับตัวละครไปสนทนากับตัวละครในเกมที่เป็น NPC (Non-player character) หรือตัวละครที่เป็นชาวบ้านซึ่งจะคอยให้ข้อมูลต่างๆ ในเกม หรือการที่ตัวละครไปซื้อสินค้า เป็นต้น

จากรูปแบบการสื่อสารทั้ง 3 ชนิดระหว่างผู้เล่น, เกมแบบสวมบทบาท และตัวละครของผู้เล่น จะสังเกตได้ว่าทั้งหมดเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participation) ที่ผู้เล่น

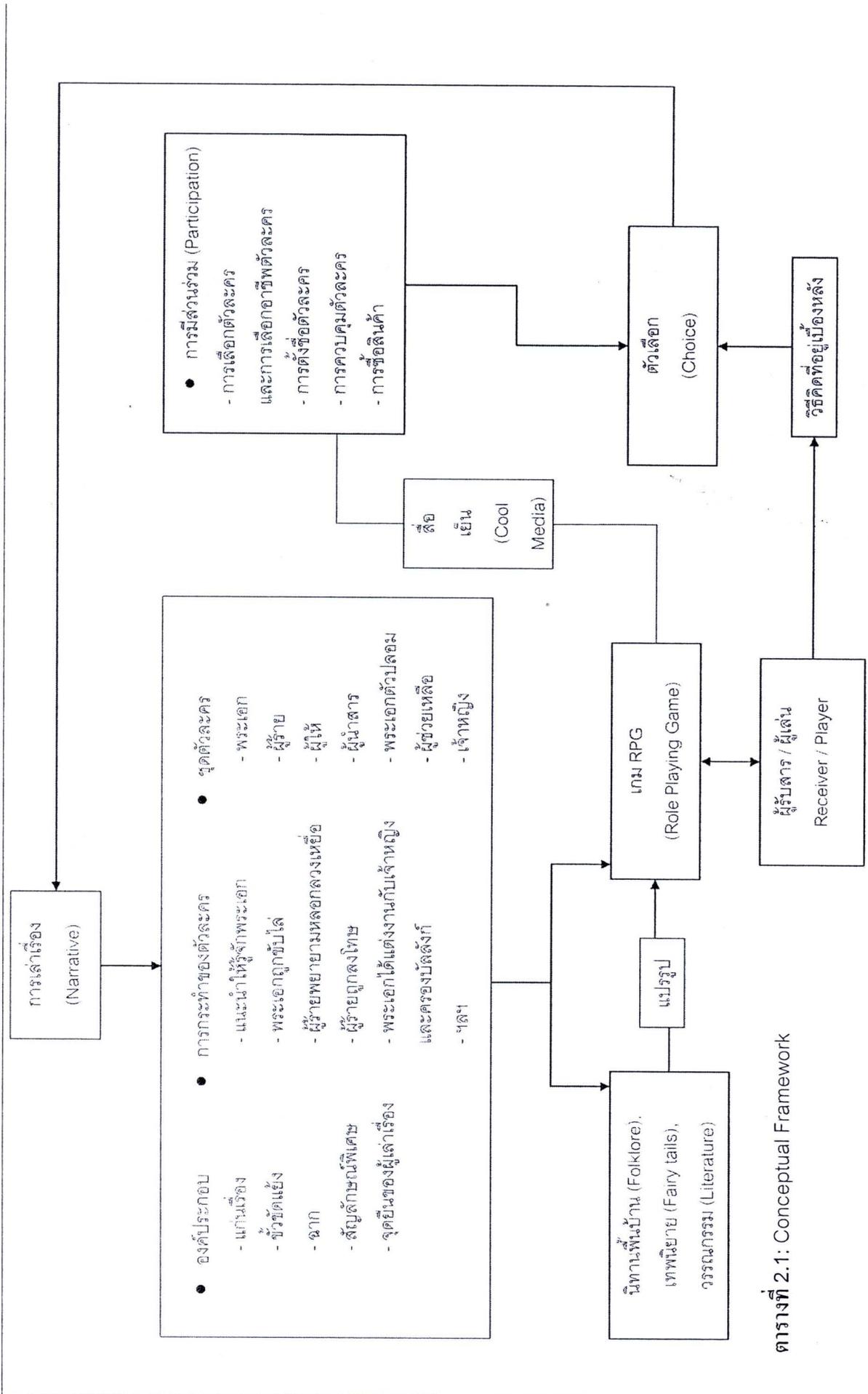
จะต้องเข้าไปมีบทบาทด้วย ดังนั้นแนวคิดจากงานวิจัยของดวงลาภ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ศึกษารูปแบบของการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นของผู้วิจัยได้

การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่น
ไทย ของ วชิรินทร์ ภิญญาศาสตร์ (2007)

เป็นการศึกษาการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นเกมคนอื่น ๆ ว่ามีกระบวนการ และรูปแบบเป็นอย่างไร รวมไปถึงการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ในโลกเสมือนจริงว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ยังศึกษาถึงลักษณะการสร้างตัวตนของผู้เล่นในเกมออนไลน์ เพื่อต้องการที่จะทราบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์มีรูปแบบและขั้นตอนการสร้างตัวตนเป็นอย่างไร และการสร้างตัวตนจะส่งผลอย่างไรต่อการสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นตั้งแต่การที่ผู้เล่นเลือกเกมออนไลน์ เข้าสู่เกม สร้างตัวตน เลือกคู่สนทนา สนทนา และพัฒนาสัมพันธภาพ เนื่องจากสังคมในเกมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ 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