

บทที่ 5

การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

5.1 องค์ประกอบจูงใจสำหรับการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น

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

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทจำนวน 21 คน โดยมีรายละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

ตารางที่ 5.1: รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ	เพศ	อายุ	อาชีพ	Play Hours/Day
1. กมนทัต นภาพงศ์	ชาย	23	-	5
2. อารินทร์ 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. วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	16
9. มรกต หงส์วิทย์ากร	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 หงส์วิทยากร	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 เวิร์ตบวรวงศ์	3	4	1	2
19. วิชญ์ น้อยเสมอ	4	3	1	2
20. ZyxMa (นามแฝง)	4	3	2	1
21. กะหล่ำกัมปนาท (นามแฝง)	4	1	2	3
ค่าเฉลี่ย	3.14	2.76	2.19	1.90

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 ซึ่งในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นมักมีเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่ 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” หรือเกมสวมบทบาทกึ่งแอ็คชั่น 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 ผู้ผลิตเกมมักให้ข้อมูลกับทางนิตยสารเอามาลงทีละนิด เพื่อให้ผู้เล่นได้เห็น ภาพรวมของโลกทัศน์ที่ปรากฏในเกม แต่ในส่วนของเสียง จะมีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงลึก เพราะผู้เล่นแทบจะไม่ได้รับข้อมูลในส่วนนี้เลย นอกจากเข้าไปในเว็บไซต์ของผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งจะมีเพียงบางเว็บ

เท่านั้น ที่มีตัวอย่างของดนตรีประกอบในเกมให้ทดลองฟัง ปัจจุบันผู้ผลิตให้ความสำคัญกับเรื่องเสียงในเกมมากขึ้น โดยมีการใส่เสียงพากย์ และเพลงประกอบลงไปในเกม นอกจากนี้ยังมีการรวมเพลงประกอบเกมเป็นอัลบั้ม เพื่อวางจำหน่ายเป็นการสร้างรายได้ช่องทาง

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

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) อาชีพประเภทเยียวยารักษา

(3.) แบบแผนการเลือกตัวละครและอาชีพ

(4.) เพศของผู้เล่นกับแนวคิดในการเลือกตัวละคร

(5.) ทักษะคติของผู้เล่น ที่มีต่อตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น

(6.) บุคลิกลักษณะของผู้เล่นกับการเลือกอาชีพตัวละคร

5.2.2 การมีส่วนร่วมในการตั้งชื่อตัวละคร

5.2.3 การมีส่วนร่วมในการควบคุมตัวละคร

5.2.4 การมีส่วนร่วมในการซื้อสินค้า

5.2.1 การมีส่วนร่วมในการเลือกตัวละคร และการเลือกอาชีพ

(1.) รูปแบบการเลือก

การเลือกตัวละครและอาชีพ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการสื่อสารระหว่างระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมสวมบทบาท โดยเกมจะให้ผู้เล่นได้มีโอกาสเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครหรือใช้อาชีพที่ชื่นชอบในการผจญภัย การมีส่วนร่วมในลักษณะนี้มักเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงแรกของเกม โดยรูปแบบในการเลือกจะแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

(1.1) ให้เลือกเฉพาะตัวละครเพียงอย่างเดียว คือการที่เกมสวมบทบาทกำหนดตัวละครมาให้ชุดหนึ่ง 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 เดียวก็เก่งเอง”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลือกที่ชอบ ความสามารถไม่ค่อยเกี่ยง เพราะพัฒนาได้อยู่แล้ว”

(วิริยะ เหว็ดิบวรวงศ์. 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. รัชชัย ดีสิริเสถียร		1		
6. เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์		1		
7. ธนบูรณ์ กมลรัตน์กุล	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. รัชนิกร อึ้งสมรรถโกษา	1			
15. สุกฤตา จำเนียร	1			

16. สุนารี อำนวยกิจเจริญ		1		
17. Terra Branford (นามแฝง)		1		
18. วิริยะ เรวัตินวรงค์		1		
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ		1		
20. ZyxMa (นามแฝง)	1			
21. กะหล่ำ กัมปนาท (นามแฝง)		1		
ผลรวม	7	12	1	1

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า อาชีพในเกมแบบสวมบทบาทที่ผู้เล่นชื่นชอบมากที่สุดคืออาชีพ “ผู้วิเศษ” รองลงมาคืออาชีพ “นักรบ” ส่วนอาชีพเฉพาะด้านและอาชีพประเภทรักษาเยียวยากกลับมีผู้เล่นน้อยที่สุด

สำหรับสาเหตุที่ผู้เล่นชื่นชอบอาชีพ “ผู้วิเศษ” มากที่สุดนั้น ในขั้นต้นผู้วิจัยสันนิษฐานว่า เพราะอาชีพดังกล่าวเป็นอาชีพที่มีลักษณะเป็นจินตนาการมากที่สุด รวมถึงการใช้เวทมนตร์คาถาอาจเป็นความใฝ่ฝันของผู้เล่นหลายๆ คน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกชื่นชอบอาชีพดังกล่าวมากที่สุด

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

ส่วนอาชีพเฉพาะทางและอาชีพประเภทรักษาเยียวยากซึ่งมีผู้เล่นชอบน้อยนั้น อาจเพราะทั้ง 2 อาชีพไม่ค่อยปรากฏในนิทานหรือวรรณกรรมสมัยก่อน ผู้เล่นจึงไม่มีประสบการณ์หรือรับรู้บทบาทของอาชีพทั้ง 2 ประเภทมากนัก ผู้เล่นจึงอาจไม่รู้สึกรู้ใจ 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 และหากเจอสัตรูที่ฟันแทงไม่เข้า ก็จะไม่สามารถทำอะไรได้

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

“เลือกพวคนักรบ เพราะใช้ง่ายดี”

(ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“นักรบ เพราะมันเป็นอาชีพที่ค่อนข้างพื้นฐาน คลาสสิกที่สุด 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 มีผู้เล่นที่ชื่นชอบอาชีพประเภทนักรบ จำนวน 7 คน โดยให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่ค่อนข้างพื้นฐาน ใช้งานง่าย สามารถใช้ลุยต่อสู้ได้ดี พลังโจมตีและพลังชีวิตสูง คลาสสิก และมีทุกเกม

2. อาชีพประเภทผู้วิเศษ นิยามของผู้วิเศษคือ ผู้ที่มีลักษณะกึ่งนักปราชญ์ซึ่งเป็นผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือ อาจมีการให้วิชาเพื่อให้ผู้อื่นสามารถปลดปล่อยอุปสรรค มีความรู้พิเศษในสิ่งเหนือธรรมชาติคือเวทมนตร์คาถา อาจมีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง จึงมักเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งการสร้างสรรค์ สามารถดลบันดาลเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้อย่างใจคิด ขณะเดียวกัน ผู้วิเศษก็มักจะอดทนอะไรไม่ได้มากนัก เป็นผู้ที่เชื่อในอำนาจของตน และนำอำนาจของตนมาทำให้ผู้อื่นเชื่อมั่น จึงเป็นผู้ที่ต้องการการยอมรับจากผู้อื่นอย่างสูง (อิริชัย อรรถอุดม : 2009) คืออาชีพที่โจมตีศัตรูโดยใช้เวทมนตร์เป็นหลัก ข้อดีของอาชีพประเภทนี้คือ สามารถโจมตีศัตรูได้ครั้งละหลายๆ ตัว แต่ก็ มีข้อเสียตรงที่พลังป้องกันการโจมตีทางกายภาพค่อนข้างต่ำ และถ้าพลังเวทมนตร์ (MP) หมดหรือเจอตูที่เวทมนตร์โจมตีไม่เข้า ก็จะทำอะไรไม่ได้

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

“เลือกนักเวทย์ เพราะเวทย์แรงดี มีโอกาสตีทีเดียวยตายสูงกว่าแบบอื่น กราฟฟิก็งามกว่า”

(เจนอาภา เกื้อกมลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกนักเวทย์ เพราะการใช้เวทย์เป็นอะไรที่ไม่มีอยู่ในชีวิตจริง จึงน่าสนใจ”

(มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกผู้วิเศษ เพราะมีความรู้สึกสำหรับเกม RPG เสน่ห์ที่สำคัญคือเวทมนตร์”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เลือกผู้วิเศษ ชอบสาดเวทย์ สะใจดี”

(วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ผู้วิเศษ เพราะคูทรงปัญญา”

(กะหล่ำกัมปนาท. สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะใช้เวทถล่มฝ่ายศัตรูแรง ไม่ชอบเป็นแนวหน้า”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

“ผู้วิเศษ เพราะมันดูเท่ๆ ไม่มีรูปร่างผลาญ และบางเกมยังมีเวทย์ที่อลังการงาน
สร้างน่าใช้”

(ธวัชชัย ดีสิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ชอบพวักเวทย์ ดูลึกลับน่าค้นหา ชอบความสามารถของตัวละครประเภทนี้
ดูฉลาดใช้ความคิดมากกว่าอาชีพอื่นๆ”

(วิศิษย์ศักดิ์ สมนามิตร. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะมักมีท่าสวยๆ หรือเรียกใช้สูตร เท่ดีค่ะ”

(เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบนักเวทย์ เพราะเอฟเฟ็คต์ตอนใช้คาถามักจะอลังการงานสร้าง ดูแล้ว
Fantasy ดี”

(สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบอาชีพผู้วิเศษ เพราะส่วนใหญ่จะมีความสามารถที่โจมตีได้รุนแรงและเป็น
อาชีพที่น่าสนใจ”

(Terra Branford. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบผู้วิเศษ เพราะชอบดูกราฟิควเวลาที่ใช้คาถา”

(วิริยะ เหวติบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการสอบถามพบว่าอาชีพผู้วิเศษเป็นอาชีพที่มีผู้เล่นชื่นชอบที่จะใช้ในการมีส่วนร่วมมากที่สุดคือ 12 คน โดยให้เหตุผลไปในทิศทางเดียวกันว่า เป็นอาชีพที่ให้ความรู้สึกแฟนตาซี ภาพเอฟเฟกต์เวลาใช้เวทมนตร์คาถาดูอลังการ 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 เพราะแปลกดี ไม่จำเจ”

(กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

สำหรับอาชีพประเภทสนับสนุน จากการสอบถามพบว่ามีผู้เล่นชอบเพียงคนเดียว โดยให้เหตุผลว่า เป็นอาชีพที่แปลกดีและไม่จำ

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

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

“ชอบนักบวช เพราะฮีลตัวเองกับเพื่อนได้ โดยไม่ต้องใช้ยา”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

จากการสอบถาม มีผู้เล่นเพียงคนเดียวที่ชอบอาชีพประเภทนี้ โดยให้เหตุผลว่า มีข้อดีตรงสามารถเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวเองและเพื่อนๆ ได้

(3.) แบบแผนการเลือกตัวละครและอาชีพ

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมสุมบพาทของญี่ปุ่นจำนวน 21 คน ทั้งหมดได้ให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่า การเลือกตัวละคร และการเลือกอาชีพ เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่ทำให้เกมมีความน่าสนใจเป็นอันดับต้นๆ ทำให้ปรับเปลี่ยนการเล่นได้หลายรูปแบบ ส่วนวิธีการเลือกตัวละคร ผู้เล่นแต่ละคนได้ให้ความเห็นที่แตกต่างกันออกไป โดยบางคนอาจเลือกแต่ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบแล้วค่อยทำการเก็บ Level ให้ตัวละครเก่งกาจในภายหลัง ขณะที่บางคนอาจเลือกตัวละครที่ชอบส่วนหนึ่งกับตัวละครที่เก่งๆ เพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่น

(4.) เพศของผู้เล่นกับแนวคิดในการเลือกตัวละคร

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

“เลือกตัวที่หน้าตาดี หรือมีเพื่อนหน้าตาดี ถ้าหน้าตาดี เนื้อเรื่องก็ดีจะทำให้รู้สึกอยากติดตามเรื่องราวในเกม”

(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 จะได้เล่นง่ายๆ”

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

(5.) ทัศนคติของผู้เล่น ที่มีต่อตัวเองในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เล่นทั้ง 21 คนว่า หลังการเล่นเกมแบบสวมบทบาทแล้ว รู้สึกอยากจะเป็นอยากตัวเองในเกมหรือไม่ และผู้เล่นจำนวน 11 ให้ข้อมูลว่าเคยจินตนาการว่าอยากเป็นอย่างตัวเองในเกมสวมบทบาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นกลุ่มนี้มีความรู้สึก feel in กับเกมค่อนข้างมาก โดยเหตุผลที่จินตนาการว่าอยากเป็นตัวเองนั้นมี 2 เหตุผล คือ

1. ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณลักษณะบางอย่างที่เหมือนกับตนเอง บางครั้งผู้เล่นจึงจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวเองตัวนั้น

“เคยสมัยเด็ก ก็ตัวละครที่มีบุคลิกแบบเรานะแหละ”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ส่วนใหญ่จะจินตนาการเป็นตัวละครที่เหมือนกับตัวเอง ตรงที่เป็นคนสนุกสนาน ร่าเริง คุยเก่ง”

(ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

2. ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณลักษณะเป็นคนที่สมบูรณ์แบบ (ideal) คือมีบุคลิกลักษณะบางอย่างที่ตนเองไม่มี และอยากเป็นอย่างตัวเองในเกม เช่น เป็นคนมีเพื่อนเยอะ พูดเก่ง ฯลฯ

“เคยนะ แตกต่างตรงที่ตัวเองไม่มีคนมารุมชอบ ไม่เอ้อ ไม่เท่ ไม่เก่ง ไม่เกเรียน ชีวิตไม่รัดทดเหมือนตัวเองในเกม”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ตัวเองที่เราชอบ เป็นเหมือนสิ่งที่เราอยากเป็นจริงๆ แต่ทำไม่ได้”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เคย ตัวละครนั้นมักมีลักษณะบุคลิกเป็นบุคคลที่เป็น Ideal ของตน”

(กะหล่ำกัมปนาท. สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554)

“เคย อยากเป็นตัวเอกแบบในเกม เพราะมีบุคลิกกับความสามารถหลายๆ อย่าง
ที่ตัวเองไม่มี”

(วิศิษย์ศักดิ์ 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 ตัวละครมักจะมีปมในชีวิตของตัวละครซึ่งเราเองก็จะคิดตามไปว่า 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 หรือไม่เคยจินตนาการว่าตนเองเป็นอย่างตัวเอกในเกมก็ให้เหตุผลไว้ดังนี้

“ไม่เคย เพราะรู้สึกว่าคุณตัวละครในเกมมันต่างจากตัวเองเกินไป”

(กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่เคย เพราะตัวเอกเป็นคนดีเกินปกติ ไม่ค่อยทันเพื่อนหรือศัตรู เกมต้องมีคนคอยช่วยอยู่ตลอด”

(ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่เคย แค่น้ำตาก็คนละเรื่องละ”

(วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ไม่ค่อยอยากเป็นตัวเอกนะ ชอบบทรองมากกว่า หรือตัวละครที่คอยช่วยเหลือตัวเอก ”

(วัชชัย ดีสิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ไม่เคย แคร่รู้สึกชอบเฉยๆ ตรงที่ตัวเอกในเกมมีความแตกต่างจากตัวเอง เช่น ตัวเอกในเกมจะมีนิสัยชอบทำทายเป็น แต่ตัวผู้เองเป็นคนเงียบ ไม่ค่อยชอบความทำทายเป็น”

(วิริยะ เวทีบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า สาเหตุที่ผู้เล่นไม่อยากเป็น หรือไม่เคยจินตนาการว่าตนเองเป็นเหมือนตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทนั้น มีสาเหตุเดียวกับผู้เล่นที่อยากเป็น คือการที่ตัวละครมีลักษณะแตกต่างกับตัวผู้เล่น แต่เป็นมุมมองที่กลับกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคนเรา มีทั้งชอบและไม่ชอบสิ่งที่แตกต่างจากตนเอง

(6.) บุคลิกลักษณะของผู้เล่นกับการเลือกอาชีพตัวละคร

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

ในขณะที่ผู้เล่นซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโทด้านเศรษฐศาสตร์อีกคน เป็นคนหัวไว เก่งเลข และไม่ชอบเล่นกีฬา กลับชอบอาชีพประเภทนักรบ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเลือกอาชีพในเกมแบบสวมบทบาทของผู้เล่นมี 2 pattern เช่นเดียวกับทัศนคติที่ผู้เล่นมีต่อตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ได้แก่

ก. เลือกตัวละครที่อยากจะเป็น (Ideal self) คือการที่ผู้เล่นเลือกตัวละครหรืออาชีพที่มีบุคลิกลักษณะแตกต่างจากตน เพื่อเป็นการเติมเต็มในสิ่งที่ตนเองขาด เช่น คนที่มีบุคลิกหึงๆ หรือเป็นคนเรียบร้อย อาจเลือกอาชีพหรือตัวละครที่มีคุณสมบัตินักรบที่กล้าหาญ 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 ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นจะหายไปคงเหลือแต่ภาษาอังกฤษ ตัวเลข หรือตัวสัญลักษณ์อื่นๆ จัดว่าเป็นการมีส่วนร่วมที่让玩家ได้แสดงตัวตนมากที่สุด 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 การใช้ชื่อตัวเองก็เหมือนจินตนาการว่าผจญภัยเอง และเพิ่มความรู้สึกอินกับเนื้อเรื่อง

“ตั้งเป็นชื่อตัวเอง เพื่อให้อินกับเนื้อเรื่อง”

(เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ใช้ชื่อตัวเองก็เหมือนว่าเราผจญภัยเอง”

(ธวัชชัย ดีสิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554)

“ขึ้นอยู่กับว่าตัวละครในเกมเป็นเพศชายหรือหญิง ถ้าหญิงก็ตั้งชื่อตัวเอง ถ้าเป็นชายก็ตั้งชื่อแฟน”

(สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

2. ตั้งเป็นชื่อบุคคล หรือตัวละครอื่นที่ชอบ มีผู้เลือกจำนวน 2 คน โดยจะตั้งตามชื่อของตัวละครเอกในนิยายหรือเทพนิยาย ที่ผู้เล่นชอบอ่าน เหตุผลคือเพราะเป็นชื่อที่จำง่าย และผู้เล่นอยากเป็นฮีโร่แบบในนิยาย

“ตั้งเป็นชื่อHero ในการ์ตูน รวมถึงชื่อของตัวละครเอกในนิยายที่ชอบอ่าน หรือพวกเทพนิยาย เพราะมันจำง่าย + ผมมันประเภทเพื่อนมั้งครับ เพื่อจะเป็น Hero แบบในการ์ตูนได้”

(Keng. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“ชอบตั้งชื่อของบุคคลหรือสิ่งที่ชื่นชอบ 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 หรือมีเรื่อง อย่างถ้าเกมออกแนวฝรั่งก็ตั้งชื่อภาษาอังกฤษ ถ้าออกแนวญี่ปุ่น ก็ตั้งชื่อญี่ปุ่น”

(มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“เป็นชื่อที่คิดขึ้นมาเอง อาจไม่มีความหมายอะไรก็ได้ เป็นความชอบส่วนบุคคล โอกาสซ้ำกับคนอื่นก็ยาก”

(ธนบุญรณ์ 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 แต่มันเขย ไม่ตั้งดีกว่า”

(วิริยะ เรวดีบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ไม่ตั้งครับ คิดว่าในเกมตั้งมาก็ดีแล้ว อีกอย่าง เห็นชื่อที่ตัวเองตั้งบ่อยๆ ในเกม แล้วรู้สึกแปลกๆ อีกตะหาก 55”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการสัมภาษณ์พบว่า สาเหตุหลักที่ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทไม่คิดจะตั้งชื่อตัวละคร ก็เนื่องจากขี้เกียจคิด ไม่รู้จะตั้งชื่อว่าอะไรดี 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 และกระทำการกิจกรรมต่างๆ เช่น พุดคุยกับตัวละครอื่นเพื่อหาข้อมูล เปิดหีบสมบัติ จับจ่ายซื้อของ พักค้างคืนในโรงเตี๊ยม 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 เต็มกระบี่ ฯลฯ

2.5 การหนี (Runaway) คือการหลบหนีจากการต่อสู้ มักจะทำในกรณีที่ผู้เล่นพิจารณาแล้วว่าไม่สามารถสู้กับมอนสเตอร์ได้ หรืออาจตกเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ นอกจากนี้ยังมีการหนีที่เกิดจากความขี้เกียจต่อสู้ด้วย

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

จากการสอบถามผู้เล่นทั้ง 21 คน ว่าหากเล่นแล้ว Game Over จะรู้สึกอย่างไร โดยทุกคนให้สัมภาษณ์ในทำนองเดียวกันหมดว่า รู้สึกเซ็ง หงุดหงิด แต่ก็พยายามเล่นใหม่จนกว่าจะผ่านจุดนั้นไปได้ ซึ่งหมายถึงผู้เล่นอาจต้องใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง

นอกจากนี้ผู้เล่นจำนวน 5 คนยังให้สัมภาษณ์ว่าชอบการมีส่วนร่วมในการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้มากที่สุด เนื่องจากทำให้ได้รู้จักฝึกคิด วางแผน ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่า

“ชอบการเลือกคำสั่งในเกม เพราะทำให้เรามีส่วนร่วมไปกับเกมได้มากที่สุด”

(วิริยะ เรวัตินวรงค์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบการเลือกคำสั่งในการต่อสู้เพราะได้ใช้ความคิดเยอะดีว่าจะทำยังไงให้ชนะศัตรูเก่งๆ ได้”

(Zyxma. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554)

“ชอบการเลือกคำสั่งในฉากต่อสู้ เพราะมันให้อิสระและรู้จักวางแผน”

(Vichayut. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ขอรับการเลือกคำสั่งต่อนู้ เพราะรู้สึกมันได้ใช้สมอง ใช้ความคิด ได้ดูเวทมนตร์ที่
กราฟิกงามๆ”

(Nut Raccoon. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554)

“ขอรับการควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ 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 หรือตู้เสื้อผ้าในบ้านเรือน

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

“ชอบชื่อของ 555 เวลาเก็บเงินในเกมชื่อของแพงๆ ได้ จะรู้สึกดีมาก แกรมได้เลเวลด้วย”

(รัชนีกร อึ้งสมรรถโกษา. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554)

5.3 ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

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

จากประโยคข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการ เล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวผู้เล่น ซึ่งเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้สอบถามถึงประโยชน์ดังกล่าวจากกลุ่มผู้เล่น ทั้ง 21 คนโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ให้ความสนุกสนานและคลายเครียด จากการชมภาพเสียง และการได้ควบคุมตัวละครออกผจญภัยตามที่คุณต้องการ (7 ความคิดเห็น)
2. ได้เรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษจากเกม ผ่านบทสนทนา และเสียงพากย์ในเกม หรือบางครั้งอาจมีศัพท์เฉพาะหรือเรื่องทางเทคนิคทำให้เวลาเรียนหรือทำงานเข้าใจได้รวดเร็วกว่าคนอื่น (9 ความคิดเห็น)
3. ได้เกร็ดความรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ ชื่อสัตว์ประหลาด เทพเจ้า หรืออาวุธในเทพนิยาย ซึ่งหากผู้เล่นสนใจ ก็จะนำไปต่อยอด 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 เพราะการเล่นเกมนวมบทบาทต้องใช้เวลานานหลายชั่วโมง (6 ความคิดเห็น)