

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

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

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

โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัดของการวิจัย และข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคตตามลำดับ ดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

จากการวิจัย สามารถอธิบายกลวิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นได้ ดังนี้

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

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

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

โดยเนื้อเรื่องจะเริ่มจากการแนะนำตัวละคร (α) และจากนั้นอาจปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง (\uparrow) แล้วตัวเอกก็จะได้พบกับผู้พิเศษ (D) และเพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) ระหว่างการผจญภัยตัวเอกจะต้องต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว [H-I] และ (หรือ) ทำงานยาก [M-N] จากนั้นตัวเอกอาจได้รับข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ซาดิ กำนิด หรือความทรงจำ (ζ^3) ก่อนที่จะไปสู้กับตัวโกงตัวสุดท้ายและได้รับชัยชนะ (H-I) จากนั้นจึงเดินทางกลับบ้านเมืองของตน (\downarrow)

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

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

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

function แบบ convention เช่น

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

function แบบ invention

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

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

2. แก่นเรื่อง จากการศึกษาพบว่าแก่นเรื่องที่ปรากฏในเกมสวมบทธาตแบบญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นการอบรมบ่มเพาะ (Socialize) ผู้เล่น ผ่านเนื้อหาของเกม โดยแก่นเรื่องที่ปรากฏได้แก่ แก่นเรื่องเกี่ยวกับความพยายาม, ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่, มิตรภาพ, ความมีเมตตาอารี และความรัก โดยแก่นเรื่องทั้ง 5 อย่างเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและอาจเป็นสิ่งที่ผู้เล่นรู้อยู่แล้ว แต่ไม่ค่อยใส่ใจ เกมแบบสวมบทธาตจึงมีส่วนช่วยในการตอกย้ำสิ่งเหล่านี้ให้ผู้เล่นที่รับสารได้ตระหนักยิ่งขึ้น นอกจากนี้ แก่นเรื่องดังกล่าวยังสะท้อนวิถีคิดของชนชาติญี่ปุ่น ที่เป็นผู้ผลิตเกมว่าให้ความสำคัญกับค่านิยมไอบ้าง

3. ความขัดแย้ง จากการศึกษาพบว่า ความขัดแย้งหลักที่ปรากฏในเกมสวมบทธาตแบบญี่ปุ่น จะเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือตัวเอกที่เป็นตัวแทนของธรรมะ และตัวโกงที่อยู่ฝ่ายอธรรม โดยตอนท้าย ตัวเอกจะได้รับชัยชนะเสมอ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกมแบบสวมบทธาตต้องการอบรมบ่มเพาะผู้เล่น เกี่ยวกับความผิดชอบชั่วดี

สำหรับความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่พบในประเด็นอื่นๆ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างประเทศ, ชนชั้น และศาสนา ซึ่งสาเหตุเกิดจากความเป็นอยู่ และแนวคิดที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการต่อสู้เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง วิธีแก้ไขความขัดแย้งที่ปรากฏในเกมก็คือการแก้ไขโดยใช้กำลัง ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่ก็เกิดขึ้นในโลกจริงด้วยเช่นกัน และเป็นที่น่าสนใจที่ในเกมแบบสวมบทธาตของญี่ปุ่นมักไม่ค่อยนำเสนอวิถีคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งด้านความรักของหญิงชาย ซึ่งแตกต่างจากละครโทรทัศน์ (Soap) หรือนวนิยาย

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

4. ตัวละคร จากการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น พบว่ามีอยู่ 2 ประเภท

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

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

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

6. สัญลักษณ์พิเศษ ผลการศึกษาพบว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทส่วนมากมักเกี่ยวข้องกับ 3 อย่างคือ ความรัก อำนาจ และความชั่วร้าย โดยสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรักรักมักเป็นสิ่งของที่ตัวเองพกติดตัวเพื่อให้ระลึกถึงผู้ให้ของชิ้นนั้นมา สัญลักษณ์

พิเศษที่เกี่ยวข้องกับอำนาจ มักปรากฏในรูปของอาวุธที่มีพลังทำลายล้าง หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า ส่วนสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายมักมีรูปร่างน่าเกลียด หรือมีลักษณะสวยงาม แต่ภายในกลับเต็มไปด้วยความชั่วร้าย

7. จุดยืนของการเล่าเรื่อง จากการศึกษาพบว่าจุดยืนของการเล่าเรื่องในเกมสวมบบทบาทจะมีอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 และการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ สำหรับการเล่าเรื่องโดยบุรุษที่ 1 จะเป็นการนำเสนอการผจญภัยที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคของตัวเอกว่าต้องพบกับเรื่องราวมากมายกว่าจะได้กลับไปใช้ชีวิตอย่างสงบสุข สะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์ต้องผ่านความยากลำบากก่อนที่จะมีความสุข ขณะที่การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ จะเป็นการกล่าวถึงตัวโกง ซึ่งสะท้อนถึงการคิดชั่วทำชั่ว ที่ต้องทำแบบหลบๆ ซ่อนๆ

6.1.2 การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบบทบาทของญี่ปุ่น

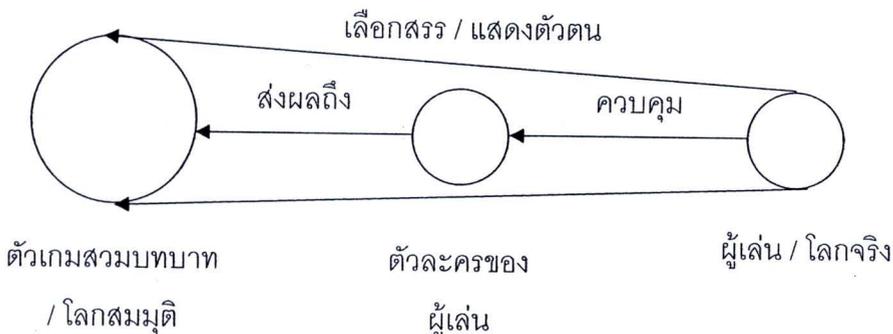
เกมแบบสวมบบทบาทของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นสื่อเย็น ตามแนวคิดของ Marshall McLuhan ซึ่งหมายความว่า เป็นสื่อที่เปิดช่องว่างให้ผู้รับสาร (ผู้เล่น) ได้มีส่วนร่วมค่อนข้างสูง

สำหรับรูปแบบการมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่าการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบบทบาทของญี่ปุ่นคือการสื่อสารซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ระหว่างตัวผู้เล่นกับเกมสวมบบทบาท ได้แก่ การเลือกตัวละคร การเลือกอาชีพตัวละคร และการตั้งชื่อตัวละคร
2. ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น ได้แก่ การควบคุมตัวละคร ซึ่งแบ่งเป็น การควบคุมตัวละครในฉากสนาม การควบคุมตัวละครในฉากต่อสู้ และการซื้อสินค้า
3. ระหว่างตัวละครของผู้เล่นกับตัวเกมแบบสวมบบทบาท คือผลที่เกิดจากการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น ได้แก่การที่ตัวละครพูดคุยกับตัวละครอื่น การที่ตัวละครโจมตีด้วยอาวุธหรือเวทมนตร์ การที่ตัวละครหนีจากการต่อสู้ ฯลฯ

โดยมีลักษณะดังภาพต่อไปนี้

แผนภาพที่ 6.1: แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่น ตัวละคร และเกมสวมบบทบาท



ผลจากการศึกษาผู้เล่นในครั้งนี พบว่าวิธีการมีส่วนร่วมหลักๆ มีอยู่ 4 วิธี ได้แก่

1. การเลือกตัวละครและการเลือกอาชีพ คือการให้ผู้เล่นสร้างตัวตนในเกมแบบสวมบทบาท ด้วยการเลือกตัวละครหรือเลือกอาชีพที่ตนเองชื่นชอบ เพื่อมาเป็นตัวเอกในการดำเนินเรื่อง ในตอนแรก ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการเลือกตัวละครหรือเลือกอาชีพ จะเป็นการแสดงตัวตนของผู้เล่น แต่ผลการวิจัยพบว่า มี 2 แบบแผน คือแบบที่แสดงตัวตน และไม่แสดงตัวตน เช่น ผู้เล่นที่เลือกอาชีพนักรบ (warrior) ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีนิสัยลุยๆ หรือชอบอะไรที่ทำทนาย แต่ส่วนหนึ่งเลือกเพราะเห็นว่าเป็นอาชีพที่ใช่ง่าย สำหรับอาชีพที่ผู้เล่นชื่นชอบมากที่สุด คืออาชีพประเภทผู้วิเศษ (magician) โดยให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่ดูฉลาด มีเสน่ห์ มีความเป็นแฟนตาซี และมีภาพจากการใช้เวทมนตร์ที่สวยงาม รองลงมาคืออาชีพประเภทนักรบ (warrior) ซึ่งผู้ที่ชื่นชอบให้เหตุผลว่าเป็นอาชีพที่มีความสมดุล ใช่ง่าย เหมาะแก่การลุย และดูมีความเป็นผู้นำ

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

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

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

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

นอกจากนี้ การเล่นเกมแบบสวมบทบาท ให้ประโยชน์ในหลายๆ ด้าน ได้แก่

1. ได้ผ่อนคลายและมีความสุขสนาน จากภาพ เสียง และการได้ควบคุมตัวละคร ออกผจญภัยตามที่ผู้เล่นต้องการ
2. ได้เรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษจากเกม ผ่านบทสนทนา และเสียงพากย์ในเกม หรือบางครั้งอาจมีศัพท์เฉพาะหรือเรื่องทางเทคนิคทำให้เวลาเรียนหรือทำงานเข้าใจได้รวดเร็วกว่าคนอื่น
3. ได้เกร็ดความรู้ เช่น ประวัติศาสตร์ ชื่อสัตว์ประหลาด เทพเจ้า หรืออาวุธในเทพนิยาย ซึ่งหากผู้เล่นสนใจ ก็จะไปต่อยอด โดยหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เพิ่มเติม
4. ได้แ่งคิด และคติสอนใจ เช่น “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”, “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว”, “การหลบหนีไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความจริงได้” ฯลฯ
5. ได้ฝึกการวางแผน เช่น การจัดการการเงินในเกม การวางแผนในการต่อสู้กับมอนสเตอร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นฝึกฝนตัวเองให้รู้จักคิดให้รอบคอบ
6. ช่วยส่งเสริมจินตนาการ สำหรับผู้ที่ชอบการวาดหรือการออกแบบ สามารถนำไอเดียจากรูปลักษณะภายนอกของตัวละครหรือฉาก ไปประยุกต์ในแบบฉบับของตน หรือสำหรับคนที่ชอบเขียนหนังสือ ก็สามารถนำเรื่องราวในเกมไปเขียนในลักษณะ fiction ได้
7. ฝึกความอดทน เพราะการเล่นเกมนวมบทบาทต้องใช้เวลานานหลายชั่วโมง

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

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

เนื่องจากเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เป็นสื่อที่มีผู้เล่นจำนวนมาก และผู้เล่นแต่ละคนก็มีความชอบ ความสนใจที่แตกต่างกัน การที่มีเนื้อเรื่องให้เลือกหลายแบบนี้ จึงสามารถตอบสนองรสนิยมที่แตกต่างกันของผู้เล่นได้

นอกจากนี้ โครงเรื่องในเกมแบบของสวมบทบาทของญี่ปุ่นยังมีลักษณะเหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวีรบุรุษ ตามผลการศึกษาของภัทรททัย มังคะดานะรา (1998) คือตัวเอกของเรื่องจะต้องฝึกฝนความสามารถต่างๆ (ในเกมคือการเก็บ Level) ออกผจญ

ภัย พบกับอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ รวมถึงประเทศชาติ แสดงให้เห็นว่า สื่อทั้ง 2 ชนิดนี้มีธรรมชาติของการเล่าเรื่องเหมือนกัน ซึ่งสาเหตุอาจเป็นเพราะมีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและวัยรุ่นเหมือนกัน

ในส่วนของตัวละครพบว่าตัวละครประเภทตัวเอกปลอม (false hero) ไม่ปรากฏในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ซึ่งน่าจะมีสาเหตุมาจากการที่เกมแบบสวมบทบาทเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็น Post Modern ที่ไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องจริงหรือของปลอม ทำให้ตัวละครดังกล่าวหายไป

ในส่วนของภาพการนำเสนอ คือฉากและภาพของตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น จะมีลักษณะเป็นตะวันตก แต่แฝงด้วยแนวคิดของญี่ปุ่นอยู่ในแก่นเรื่อง เช่น เรื่องของความรักครอบครัว, รักคนรอบข้าง หรือการรวมกลุ่มที่ทำให้ตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ต้องมีเพื่อนร่วมทางด้วยเสมอ

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

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

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

6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ในการศึกษาเนื้อเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีความยากกว่าศึกษาเนื้อหาภาพยนตร์หรือละคร เพราะขนาดเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างยาว และไม่สามารถย้อนกลับได้เหมือนภาพยนตร์ จึงมีเนื้อหาบางส่วน ที่ผู้วิจัยเผลอข้ามไปและไม่สามารถย้อนกลับไปทำความเข้าใจได้

6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

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