

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



249538

# วิธีการเล่าเรื่องในแบบสวามยาคของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

นายไพเชก ศรีกฤษณ์รัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2553  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

600253950



วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น



นายไมชิต ศรีกฤษณรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



NARRATIVE METHODS IN JAPANESE RPG GAMES AND PLAYER'S PARTICIPATION

Mr. Kosit Srikritsanarat

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

โดย

นาย โฆษิต ศรีฤกษ์รัตน

สาขาวิชา

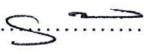
การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

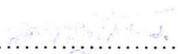
รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

---

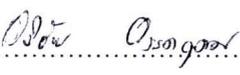
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....  ..... คณบดีคณะนิติศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุธา เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณจิรัฏฐ์ วงศ์บ้านดู่)

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

.....  ..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(อาจารย์ ดร. อริชัย อรรคอุดม)

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

249538

“วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น” เป็นการ  
 วิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อวิเคราะห์ทฤษฎีการเล่าเรื่อง อัน  
 ประกอบด้วยโครงสร้างและแนวคิดที่แฝงอยู่ใน “เรื่องเล่า” ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น 2)  
 เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วม และแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเล่น  
 เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือใน  
 การวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า ทฤษฎีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น เป็นการเล่าเรื่องที่  
 มีโครงสร้างแบบ Post modern ที่มีต้นแบบจากนิทานสมัยก่อน มีการดำเนินเรื่อง 2 แบบคือ แบบ  
 ที่ใกล้เคียงและแบบที่ค่อนข้างแตกต่างกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ซึ่งเป็นต้นแบบของการศึกษาเรื่อง  
 เล่า เรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในเกม เป็นเรื่องที่ประกอบสร้างขึ้น โดยมีพื้นฐานมาจากเหตุการณ์ในโลก  
 จริง โดยนำเสนอด้วยภาพลักษณ์รูปแบบตะวันตก แต่แฝงแนวคิดแบบตะวันออกเอาไว้ในเรื่อง

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

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิติติ ไชยจิณ ๙๕ มงค ๙๗  
 สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
 ปีการศึกษา.....2553.....

# # 5284853428 : MAJOR MASS COMMUNICATION

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

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

249538

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

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

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

Department : .....Mass Communication.....

Student's Signature Kosit Srikritsanarat

Field of Study : .....Mass Communication.....

Advisor's Signature Kanjana Kawthep

Academic Year : .....2010.....



## สารบัญ

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

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

## สารบัญตาราง

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

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

## สารบัญภาพ

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

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

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

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

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