

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2553.
- กาญจนา แก้วเทพ. สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2551.
- กาญจนา แก้วเทพ. สื่อเล็กๆ ที่นำไปใช้ในงานพัฒนา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2552.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีสตรีเป็นตัวเอก.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข. พฤติกรรมกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2550.
- ทัศนัย กุลบุญลอย. การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2544.
- พิชญานี เชิงศรี. การศึกษารรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิเมียร์  
พรอฟฟ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ภัทรหทัย มังคะदानะรา. การนำเสนอเอกลักษณ์ของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น  
ในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- วิภา อุดมจันทร์. วิดีโอเกม - สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค. วารสารนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย เล่มที่ 12 (2534): 62 - 71.
- ศิริพร ณ ถลาง. ไวยากรณ์ของนิทาน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง. ชุดคติชนวิทยา ลำดับที่ 4.  
กรุงเทพมหานคร: ศูนย์คติชนวิทยา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2547.

อริชัย อรรถอุดม. การพัฒนาแนวคิด และมาตรวัดต้นแบบตราสินค้า เพื่อประยุกต์ใช้  
เชิงการสื่อสารการตลาด. เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต, ภาควิชา  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน. กรุงเทพมหานคร :  
โครงการหนังสือชุดวิจัย และพัฒนานิเทศศาสตร์, โครงการสื่อสันติภาพ  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2537

## ภาษาอังกฤษ

Arsenault, D. Narration in the Video Game, Thesis presented to the Faculty of graduate  
studies for the grade of Master of Arts in Film Studies Université de Montréal,  
2006-2007

Juul, J. Game Studies. Games Telling stories?-A brief note on games and narratives.  
[Online]. 2001. Available from : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>  
[2010, November 6]

Jones, S. Gaming. ENCYCLOPEDIA OF NEW MEDIA, 197-199. Thousand Oaks, CA:  
Sage Publications, Inc. 2003.

Lim, C. digital prop. fairy tales and electronic culture. [Online]. 2001. Available  
from : [http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytales\\_Generator/home.html](http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytales_Generator/home.html)  
[2010, November 17]

Square Enix. Final Fantasy VI Advance Official Complete Guide, Tokyo: Se-Mook, 2007

## สัมภาษณ์

กมนทัต นภาพงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

กะหล่ำกั่มปนาท (นามแฝง). สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2554.

เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

ธนบุรณ์ กมลรัตนกุล. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554.

ธวัชชัย ดีสิริเสถียร. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2554.

ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554.

มรกต หงส์วิทยากร. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

รัชนีกร อังสมรรณโกษา. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554.

วิฑูรย์ น้อยเสมอ. สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

วิริยะ เรวัตติบวรวงศ์. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร. สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2554.

ศุภวัช ปิ่นแก้ว. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554.

สุกฤตา จำเนียร. สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2554.

สุนารี อำนวยกิจเจริญ. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

Deardevil (นามแฝง). สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2554.

Keng (นามแฝง). สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554.

Terra Branford (นามแฝง). สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2554.

Vichayut (นามแฝง). สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2554.

Zyxma (นามแฝง). สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2554.

ภาคผนวก

**การจำแนกพฤติกรรมของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น**  
**ตามทฤษฎีโครงสร้างของ วลาดิมีร์ พรอฟฟ์**

$\alpha$	หมายถึง	ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น
$\beta^1$	หมายถึง	สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^2$	หมายถึง	ความตายของพ่อกับแม่
$\beta^3$	หมายถึง	สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^4$	หมายถึง	ความตายของตัวละครอื่น*
$\delta^1$	หมายถึง	ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด
$\varepsilon^2$	หมายถึง	ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง
$\varepsilon^3$	หมายถึง	ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ
$\zeta^1$	หมายถึง	ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอก
$\zeta^2$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง
$\zeta^3$	หมายถึง	ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ
$\eta^1$	หมายถึง	ตัวโกงพยายามที่จะตบตาเหยื่อ
$\eta^3$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง
$\eta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง
$\theta^1$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกง
$\theta^2$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกงเนื่องจากถูกเวทมนตร์ของตัวโกง
$\theta^3$	หมายถึง	ตัวเอกมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง
$\theta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง*
$\lambda$	หมายถึง	เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย
A	หมายถึง	พฤติกรรมของตัวโกง
$A^2$	หมายถึง	ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา
$A^3$	หมายถึง	ตัวโกงทำลายพืชผล
$A^5$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการขโมย
$A^6$	หมายถึง	ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บหรือพิการ
$A^{11}$	หมายถึง	ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอก
$A^{13}$	หมายถึง	ตัวโกงสังฆ่าตัวเอก

A <sup>19</sup>	หมายถึง	ตัวโง่ประกาศสงคราม
A <sup>20</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกหลวงตัวโง่*
A <sup>21</sup>	หมายถึง	ตัวเอกหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโง่ทำการขโมย*
A <sup>22</sup>	หมายถึง	ตัวโง่ลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก*
A <sup>23</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวจับได้*
A <sup>24</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง*
A <sup>25</sup>	หมายถึง	ตัวโง่วางยาพิษ*
A <sup>26</sup>	หมายถึง	ตัวโง่สังหารตัวละครอื่น*
a	หมายถึง	การขาด ความขาดแคลน
a <sup>2</sup>	หมายถึง	การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ
a <sup>5</sup>	หมายถึง	การขาดเงินทองหรือความหมายของชีวิต
a <sup>6</sup>	หมายถึง	การขาดในรูปแบบอื่นๆ
B	หมายถึง	การใกล้เกลี่ย เหตุการณ์เชื่อมโยง
B <sup>1</sup>	หมายถึง	ขอความช่วยเหลือ
B <sup>3</sup>	หมายถึง	การให้อิสระภาพ
C	หมายถึง	ตัวเอกยินยอมที่จะไปเสาะหา
↑	หมายถึง	ตัวเอกเดินทางจากบ้าน
D	หมายถึง	พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ
D <sup>1</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก
D <sup>2</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษตั้งคำถามตัวเอก
D <sup>3</sup>	หมายถึง	ช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง
D <sup>5</sup>	หมายถึง	ร้องขอความเมตตา
D <sup>6</sup>	หมายถึง	การโต้แย้ง
D <sup>7</sup>	หมายถึง	คำร้องขออื่นๆ
D <sup>8</sup>	หมายถึง	ความพยายามที่จะทำลาย
D <sup>10</sup>	หมายถึง	ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ
D <sup>11</sup>	หมายถึง	การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเอกได้*
D <sup>12</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก*
E <sup>2</sup>	หมายถึง	ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี
E <sup>7</sup>	หมายถึง	ให้ความช่วยเหลือ (E <sup>7</sup> )

E <sup>8</sup>	หมายถึง	พยายามทำลาย
E <sup>9</sup>	หมายถึง	ได้รับชัยชนะ
E <sup>10</sup>	หมายถึง	การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน
F	หมายถึง	ตัวเอกได้ของวิเศษ
F <sup>4</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า
F <sub>9</sub> <sup>6</sup>	หมายถึง	ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ
F <sup>7</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกตีมีหรือกิน
F <sup>8</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกคว่ำไป
F <sup>9</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ
G	หมายถึง	การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย
G <sup>1</sup>	หมายถึง	ตัวเอกเหาะไป
G <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวเอก(ขี่)ม้าไป เดินทางทางบกหรือทางน้ำ
G <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวเอกถูกพาไป
G <sup>4</sup>	หมายถึง	ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ
G <sup>5</sup>	หมายถึง	ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ
G <sup>7</sup>	หมายถึง	การลอยไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ*
H	หมายถึง	ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง
H <sup>2</sup>	หมายถึง	ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน
H <sup>5</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง*
H <sup>6</sup>	หมายถึง	พนันกันด้วยการโยนเหรียญ*
I	หมายถึง	ตัวเอกชนะตัวโกง
I <sup>2</sup>	หมายถึง	ชัยชนะจากการแข่งขัน
I <sup>6</sup>	หมายถึง	เนรเทศตัวโกง
I <sup>7</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง*
I <sup>8</sup>	หมายถึง	ชนะการโยนเหรียญ*
J	หมายถึง	ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ
J <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ*
K	หมายถึง	ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป
K <sup>1</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยใช้พลังกำลังหรือใช้เล่ห์เหลี่ยม
K <sup>2</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น
K <sup>3</sup>	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยมีนกดต่อ

$K^4$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะพฤติกรรมที่มาก่อน
$K^5$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ
$K^7$	หมายถึง	สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ
$K^8$	หมายถึง	เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย
$K^9$	หมายถึง	การชุบชีวิต
$K^{10}$	หมายถึง	ได้รับการปล่อยให้เป็นอิสระภาพ
↓	หมายถึง	ตัวเอกกลับบ้าน
Pr	หมายถึง	ตัวเอกถูกตามล่า
$Pr^1$	หมายถึง	การเหาะไปในอากาศ
$Pr^2$	หมายถึง	ต้องการตัวคนผิด
Rs	หมายถึง	การช่วยตัวเอกจากการตามล่า
o	หมายถึง	ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น
$L^1$	หมายถึง	ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก*
M	หมายถึง	งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ
$M^1$	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก*
N	หมายถึง	ตัวเอกทำงานสำเร็จ
Q	หมายถึง	ตัวเอกเป็นที่รู้จัก*
Ex	หมายถึง	คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย
T	หมายถึง	ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่
$T^1$	หมายถึง	มีรูปร่างใหม่
$T^5$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่*
$W^0$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ ตอนท้ายเรื่อง

หมายเหตุ (\*) คือ function ที่เป็นของเดิม แต่เปลี่ยนผู้กระทำ หรือรายละเอียดของพฤติกรรม

## Function ใหม่ ที่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

Fr	หมายถึง	ตัวเองได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Friend)
Lm	หมายถึง	ตัวเองความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ (Lost memory)
May	หมายถึง	ตัวเองขออนุญาตพ่อแม่ หรือผู้บังคับบัญชาเพื่อออกเดินทาง (May)
Yi	หมายถึง	ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอง (Yield)
Sc	หมายถึง	การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)
Cu	หมายถึง	การหายจากโรค (Cure)
St	หมายถึง	การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Stray)
Met	หมายถึง	การกลับมาพบกัน (Meet)
Hp	หมายถึง	ตัวเองใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายโสมจิต ศรีภักษณรัตน์ เกิดวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2523 ที่ จังหวัดอุดรธานี สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2545 และไปศึกษาด้านภาษาญี่ปุ่นที่ สถาบันสอนภาษา Aoyama International Education Institute กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2552 ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยบรรณารักษ์ กองบก.การดำเนินงาน บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สามารถติดต่อได้ที่ Email Address : s\_kosit@hotmail.com



