

นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์



นาย กิจจา รัตนการุณย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย

คณะอักษรศาสตร์ จฬาลงกรณ์มหาวิทาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-6601-7

ลิขสิทธิ์ของจฬาลงกรณ์มหาวิทาลัย

I 220019๒7

TALES IN COMPUTER GAMES: TRANSMISSION AND CREATIVITY

Mr. Kitcha Rattanakarun

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts in Thai

Department of Thai

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

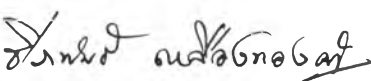
Academic Year 2004

ISBN 974-17-6601-7

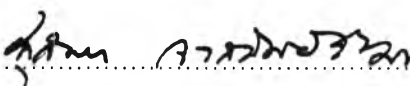
หัวข้อวิทยานิพนธ์                      นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์  
โดย    นาย กิจจา รัตนการุณย์  
สาขาวิชา                                      ภาษาไทย  
อาจารย์ที่ปรึกษา                              รองศาสตราจารย์ สุกัญญา สุขฉายา


---


คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

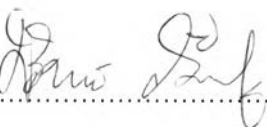
  
..... คณะบดีคณะอักษรศาสตร์  
(ศาสตราจารย์ ดร. ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุจิตรา จงสิตยวัฒนา)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ สุกัญญา สุขฉายา)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิราพร ณ กลาง)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร. ศิริพร ภัคดีผาสุข)

นาย กิจจา รัตนการุณย์ : นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์. (TALES IN COMPUTER GAMES: TRANSMISSION AND CREATIVITY) อ. ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ สุกัญญา สุขฉายา, 267 หน้า. ISBN 974-17-6601-7.

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง เพื่อวิเคราะห์การสืบสานและการสร้างสรรค์อนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญ

ผลการวิจัยพบว่า เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เข้าร่วมดำเนินเรื่องโดยอยู่ในกรอบและกฎของการเล่นเกม เนื้อเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเด่น มีความคล้ายคลึงกับนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานมหัศจรรย์ นิทานวีรบุรุษ นิทานประจำถิ่นและตำนานปรัมปรา ทั้งยังมีการสืบสานและยังมีการสร้างสรรค์ในด้านรูปแบบการนำเสนอ รูปแบบการเล่นและเนื้อเรื่องในเกม

จากโครงเรื่องทั้ง 6 แบบในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้แก่ โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัด โครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์ โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า และโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดี่ยวตาย พบว่าอนุภาคตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นอนุภาคเด่น มีการสืบสานด้านวิถีชีวิตและพันธกิจ มีการสร้างสรรค์ด้านชาติกำเนิด ลักษณะนิสัยและพฤติกรรม และพลังอำนาจวิเศษ

ในด้านสัญลักษณ์ ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและการสร้างสรรค์ วงจรวิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงภาวะการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของตัววีรบุรุษ นอกจากนี้สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษยังได้รวมไปถึงพลังอำนาจวิเศษที่ส่งเสริมให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง โดยที่พลังอำนาจวิเศษจะประกอบไปด้วย พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถาและพลังจากของวิเศษ

ภาควิชา.....ภาษาไทย.....ลายมือชื่อนิสิต.....  
 สาขาวิชา.....ภาษาไทย.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
 ปีการศึกษา 2547

# # 4480106522 : MAJOR THAI

KEY WORD: TALES / COMPUTER GAMES / TRANSMISSION / CREATIVITY

KITCHA RATTANAKARUN : TALES IN COMPUTER GAMES: TRANSMISSION AND CREATIVITY. THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF. SUKANYA SUJCHAYA, 267 pp. ISBN 974-17-6601-7.

This thesis aims at studying the outstanding characteristic of 10 role playing games from video game console in order to analyze the transmission and creativity of some important motifs and symbols.

The result shows that role playing game is modern folklore that combines game and tale. A player takes the role of the protagonist within the tale frame-work and the rules of the game. Tales in role playing game have the characteristic of various genres of folktale including, fairy tale, hero tale, legend and myth. The transmission and the creativity of tales in role playing game can be seen through the form of presentation, pattern of play and story in game.

Tales in role playing game can be classified by their important motif into 6 main plots: "lowly hero marries princess", "The legend of condor hero", "My sweetheart", "The brave knight", "The Chinese chivalrous" and "The lonely hero". The result of study finds that tales in computer game contain important motifs, especially heroes motif, and that the heroes motif from role playing game has transmitted concerning the journey and mission, the hero's birth, habitual characteristics, and the possession of magic power.

The important symbols in role playing game are the protagonists, The aspects that are transmitted and created are: the hero's journey cycle which signifies the process of growing up and the change in his life. The important symbols relating to the hero also include the magic power which promotes the main character to be the real hero provided that the magic power consists of the power derived from magic weapon, magic spell and magic items.

Department.....THAI.....Student's signature.....*Kitcha Rattanakarun*  
Field of study.....THAI.....Advisor's signature.....*Sukanya Sujachaya*  
Academic year 2004.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา การสนับสนุนและความเข้าใจ เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยนำหัวข้อนี้มาศึกษาและวิจัยจนกลายเป็นงานทางวิชาการได้ ดังนั้นผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สุภัทญา สุขฉายา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้ความรักและเอาใจใส่ ให้คำแนะนำและอุทิศเวลาตรวจแก้วิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ และกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุจิตรา จงสถิตยวัฒนา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ณ ถลาง และอาจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีผาสุข อาจารย์คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ผู้ให้ความรู้และคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ ดังนั้นผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณฉลอง ตั้งพิรุฬห์ธรรม อาเจ็กผู้มีพระคุณเป็นอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ที่มอบความรักและความเมตตา อุปการะช่วยเหลือผู้วิจัยเสมอมา ซึ่งบุญคุณของอาเจ็กฉลองยิ่งใหญ่มากเหลือเกินสำหรับหลานคนนี้ อีกทั้งขอกราบขอบพระคุณนางอารี รัตนการุณย์ มารดาของผู้วิจัย ผู้เป็นดังพระพรหมผู้ให้ชีวิต และให้การสนับสนุนทางด้านการศึกษาเล่าเรียนแก่บุตรอย่างดีที่สุด และเฝ้ารอความสำเร็จของบุตรเสมอมา กราบขอบพระคุณนายศุภกิต รัตนการุณย์ บิดาของผู้วิจัย และกราบขอบพระคุณ นายประสิทธิ์ ตั้งตระกูล นายชายของผู้วิจัย ผู้มีพระคุณคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด และกราบขอบพระคุณท่าน ดร.สควน ชูเพ็ญ ที่ให้คำแนะนำและความรู้อันเป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ และกราบขอบพระคุณอาจารย์ Taitso Oba แห่งมหาวิทยาลัยยเรศวร อาจารย์ผู้มอบความรู้ภาษาญี่ปุ่น และอาจารย์ Wang Xiao Fen แห่งสมาคมจงหัว อาจารย์ผู้มอบความรู้ภาษาจีนแก่ผู้วิจัยให้มีความรอบรู้และเชี่ยวชาญในสองภาษาเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ สุกฤตา รัตนการุณย์ น้องสาวที่แสนดีและน่ารักของผู้วิจัยที่คอยช่วยเหลือเสมอมา โดยเป็นภาระในการช่วยพิมพ์วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ พี่วรุฒิ วรวิทยานนท์ และพี่บอม ประสพโชค จันทรมงคล พี่บรรณาธิการนิตยสาร MEGA แห่งสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัย เมื่อครั้งไปค้นคว้าหาข้อมูล ซึ่งทั้งสองมีน้ำใจเป็นอย่างยิ่ง ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างมากแก่งานวิจัย และขอขอบคุณพี่มด ปอม พี่นโรฮานี และพี่ๆทุกท่านของศูนย์สารนิเทศมนุษยศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยตลอดมา และท้ายสุดผู้วิจัยขอบคุณชาติ พี่ศุภชัย พี่ศุภนันท พี่พัชรินทร์ พี่สุนิสา พี่จ้อย พี่ธรรมณู พี่สมพร(ชาย) พี่ต่อ พี่เก่ง พี่ปริม พี่ด้อย พี่ติว วิภา เทพ โก้ เพื่อนๆพี่ๆที่เคยร่วมงานของผู้วิจัย เมื่อครั้งไปฝึกงานที่สำนักงานสถิติแห่งชาติ ที่คอยเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยอยู่เสมอ

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
สมมติฐานงานวิจัย.....	5
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
ขอบเขตงานวิจัย.....	5
วิธีดำเนินการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 ลักษณะและรูปแบบของนิทานในเกมคอมพิวเตอร์.....	7
2.1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	7
2.1.1 เกมเร้าใจตื่นเต้น (Action).....	7
2.1.2 เกมต่อสู้ (Fighting).....	8
2.1.3 เกมยิงโจมตี (Shooting).....	8
2.1.4 เกมประลองความเร็ว (Race).....	8
2.1.5 เกมกีฬา (Sports Game).....	9
2.1.6 เกมปริศนาเขาวงกตปัญหา (Puzzle Game).....	9
2.1.7 เกมกระดาน (Board Game).....	10
2.1.8 เกมตั้งโต๊ะ (Table Game).....	10
2.1.9 เกมวางแผนจำลองสถานการณ์ (Simulation).....	11
2.1.10 เกมผจญภัย (Adventure).....	14
2.1.11 เกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	17

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.2. พัฒนาการของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	19
2.2.1. ประวัติของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่นำมาศึกษา.....	22
2.3. องค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	23
2.3.1. โครงเรื่อง (Plot).....	23
2.3.1.1. โครงเรื่องหลัก.....	24
2.3.1.2. โครงเรื่องรอง.....	25
2.3.2. การเปิดเรื่อง (Exposition).....	28
2.3.2.1. เปิดเรื่องด้วยการปรากฏตัวของตัวละครเอก.....	29
2.3.2.2. เปิดเรื่องด้วยเรื่องราวของตัวละครตัวอื่น.....	29
2.3.2.3. เปิดเรื่องด้วยสถานที่.....	29
2.3.2.4. เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์อันเป็นปัญหา.....	29
2.3.2.5. เปิดเรื่องด้วยการกล่าวนำความเป็นมาของเรื่อง.....	30
2.3.3. การปิดเรื่อง (Ending).....	31
2.3.3.1. การปิดเรื่องแบบปกติทั่วไป.....	31
2.3.3.1.1. ปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม.....	31
2.3.3.1.2. ปิดเรื่องแบบหักมุม.....	32
2.3.3.1.3. ปิดเรื่องแบบทิ้งปัญหาให้ขบคิด.....	32
2.3.3.2. การปิดเรื่องแบบหลายแบบ.....	33
2.3.4. ตัวละคร (Character).....	34
2.3.4.1. บทบาทของตัวละครที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	34
2.3.4.1.1. กลุ่มตัวละครตัวเอก.....	34
2.3.4.1.2. กลุ่มตัวละครผู้ช่วยตัวเอก.....	35
2.3.4.1.3. กลุ่มตัวละครปฏิปักษ์.....	36
2.3.4.1.4. กลุ่มตัวละครประกอบ.....	36
2.3.4.2. การสร้างตัวละครในเกมการเล่นสวมบทบาท.....	36
2.3.4.2.1. ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร.....	36
2.3.4.2.2. สถานภาพของตัวละคร.....	37
2.3.5. ฉากและบรรยากาศ (Setting).....	40
2.3.5.1. ฉากที่เป็นสถานที่.....	41



## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.3.5.2. ฉากการต่อสู้.....	48
2.3.5.3. ฉากที่เป็นเวลาหรือบรรยากาศ.....	50
2.3.6. กลวิธีในการดำเนินเรื่อง.....	51
2.3.6.1. การใช้บทสนทนา.....	51
2.3.6.2. การใช้เหตุการณ์.....	52
2.4. อิทธิพลของนิทานพื้นบ้านประเภทต่างๆกับการสร้างเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	54
2.4.1. นิทานมหัศจรรย์ (fairy tale หรือ marchen).....	54
2.4.2. นิทานวีรบุรุษ (hero tale).....	55
2.4.3. นิทานประจำถิ่น (saga หรือ legend).....	56
2.4.4. ตำนานปรัมปรา (myth).....	58
2.5. การผสมผสานระหว่างนิทานกับการเล่นในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	59
3 โครงเรื่องและอนุภาคที่สำคัญของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	63
3.1. การจำแนกโครงเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	63
3.1.1. โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัด.....	63
3.1.2. โครงเรื่องแบบมังกรหยก.....	64
3.1.3. โครงเรื่องแบบแฟนฉัน.....	64
3.1.4. โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์.....	65
3.1.5. โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดี่ยวตาย.....	65
3.1.6. โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า.....	66
3.2. การศึกษาอนุภาค (Motif) สำคัญในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	67
3.2.1. อนุภาคที่ปรากฏในตัวละคร.....	67
3.2.2. อนุภาคที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง.....	67
3.2.3. อนุภาคที่ปรากฏในฉาก.....	69
3.3. อนุภาควีรบุรุษ (heroes motifs).....	70
4 ลักษณะวีรบุรุษของตัวละครในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	81
4.1. ลักษณะวีรบุรุษในตำนานปรัมปรา (myth) และนิทานวีรบุรุษ (hero tale).....	81
4.1.1. ลักษณะตัวละครแบบวีรบุรุษของลอร์ด แรกแลนกับตัวละครแบบวีรบุรุษใน เกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	81

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.1.2. วิถีชีวิตของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบลกับวิถีชีวิตของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)	86
4.2. การรับอิทธิพลความคิดลักษณะของวีรบุรุษแบบตะวันตกและตะวันออก	94
4.2.1. วีรบุรุษแบบตะวันตก ลัทธิอัศวิน	94
4.2.2. วีรบุรุษแบบตะวันออก ลัทธิซามูไร	95
4.2.3. วีรบุรุษแบบตะวันออก แบบจอมยุทธ์ของจีน	97
4.3. ลักษณะของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)	102
4.3.1. ซาติกำเนิดของตัวเอก	102
4.3.2. ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวเอก	104
4.3.2.1. กล้าหาญและมีความพยายาม	104
4.3.2.2. เชื้อมั้นมีปณิธานอย่างแรงกล้า	105
4.3.2.3. ยึดมั่นในความรักอันบริสุทธิ์	105
4.3.2.4. ไม่ยอมอ่อนข้อให้ศัตรูและความชั่ว	107
4.3.2.5. อารมณ์อ่อนไหวง่าย	107
4.3.2.6. ใจกว้างต่อเพื่อนฝูง	107
4.3.2.7. กตัญญู	108
4.3.2.8. เมตตากรุณา	108
4.3.2.9. ไม่ใส่ใจกับเกียรติยศและชื่อเสียง	108
4.3.2.10. รักษาคำมั่นสัญญา	109
4.3.2.11. ช่างสังเกตและชอบสำรวจ	109
4.3.2.12. พยาบาทและแก้แค้น	110
4.3.3. พลังอำนาจพิเศษของตัวเอก	112
4.3.3.1 พลังจากอาวุธวิเศษ	112
4.3.3.2 พลังจากของวิเศษ	112
4.3.3.3 พลังจากเวทมนตร์คาถา	113
4.3.3.4 พลังจากทำไม้ตาย	115
4.4. การเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)	116
4.4.1. การเดินทางเพื่อการต่อสู้	118
4.4.2. การเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง	120

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.4.3. การเดินทางเพื่อการสืบค้นหา.....	123
4.4.3.1. การสืบค้นหาวิธีหยุดความชั่วร้ายของศัตรู.....	124
4.4.3.2. การสืบค้นหาตัวเอง.....	125
4.4.3.3. การสืบค้นหาบุคคลที่สัมพันธ์กับเขา.....	125
4.4.3.4. การสืบค้นหาสิ่งของสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิต.....	126
5 เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) : การสร้างสรรค์และสืบสาน.....	131
5.1. การสร้างสรรค์รูปแบบนำเสนอเกมการเล่น.....	131
5.2. การสร้างสรรค์รูปแบบการเล่น.....	133
5.2.1. การพูดคุย.....	134
5.2.2. การสำรวจสถานที่.....	136
5.2.3. การเก็บค่าระดับความสามารถ.....	137
5.2.4. การแก้ปริศนา.....	138
5.3. การสร้างสรรค์และสืบสานเนื้อเรื่อง.....	138
5.3.1. การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง.....	138
5.3.2. การสืบสานเนื้อเรื่อง.....	140
5.4. อนุภาควีรบุรุษ: สัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์.....	141
5.4.1. การสืบสานสัญลักษณ์วีรบุรุษ.....	145
5.4.2. การสร้างสรรค์สัญลักษณ์วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	147
5.4.2.1. การกำเนิด.....	147
5.4.2.2. การเรียกร้องให้ออกผจญภัย.....	148
5.4.2.3. ผู้ช่วยเหลือกับเครื่องราง.....	148
5.4.2.4. การข้ามผ่านจุดเริ่มต้น.....	149
5.4.2.5. การทดสอบ.....	150
5.4.2.6. ผู้ช่วยเหลือ.....	150
5.4.2.7. การต่อสู้ครั้งสุดท้าย.....	151
5.4.2.8. การหนีจาก.....	151
5.4.2.9. การกลับคืน.....	152
5.4.2.10. น้ำอมฤต.....	152
5.4.2.11. กลับถิ่นกำเนิด.....	153

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5.5. พลังอำนาจพิเศษของตัวเอก: สัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์.....	156
5.5.1. พลังจากอาวุธวิเศษ.....	157
5.5.2. พลังจากเวทมนตร์คาถา.....	160
5.5.3. พลังจากขອງวิเศษ.....	166
6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	173
รายการอ้างอิง.....	180
ภาคผนวก.....	198
ภาคผนวก ก. อธิบายคำศัพท์ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	199
ภาคผนวก ข. ประวัติของตัวละครเอกและลำดับเรื่อง.....	202
ภาคผนวก ค. ภาพตัวอย่างลักษณะของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	261
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	267

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตารางแสดงวิถีชีวิตวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบล.....	86
2 ตารางแสดงตัวอย่างอาวุธวิเศษของตัวเอก.....	157
3 ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ที่เกิดจาก Ability.....	162
4 ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ที่เกิดจากมนตร์อสูร.....	162
5 ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ที่เกิดจากตราลัญจกรวิเศษ (Runes) .....	163
6 ตารางแสดงการรวมพลังของเวทมนตร์.....	165
7 ตารางแสดงตัวอย่างอุปกรณ์วิเศษและเครื่องประดับวิเศษ.....	168
8 ตารางแสดงตัวอย่างรายการแสดงการขยายของวิเศษต่างๆ.....	171

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพตัวอย่างจากแผนที่ (World Map).....	41
2 ภาพตัวอย่างของฉากหมู่บ้านในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	44
3 ภาพตัวอย่างของฉากเมืองในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	44
4 ภาพปราสาทแกรนเอสตาร์ด.....	45
5 ภาพฉากทางวงกต (Dungeon).....	48
6 ภาพการเผชิญหน้าต่อสู้.....	49
7 ภาพการต่อสู้.....	50
8 ภาพแผนผังกลวิธีดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	62
9 ภาพตัวอย่างแสดงการพูดคุยสนทนาของตัวละครในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG).....	136
10 ภาพตัวอย่างทางเลือกของบทสนทนา.....	136