

กิจจา รัตนการุณย์. นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและการสร้างสรรค์. (๒๕๔๗).

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: รองศาสตราจารย์สุกัญญา สุจนายา

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของนิทานในเกมคอมพิวเตอร์

๒. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การสืบสานและสร้างสรรค์อนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญในนิทานดังกล่าว

กล่าว

สมมติฐาน: ๑. นิทานในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน

๒. อนุภาคและสัญลักษณ์นั้นมีการสืบสานและการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับสังคมสมัยใหม่

บทคัดย่อ: วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง เพื่อวิเคราะห์การสืบสานและการสร้างสรรค์อนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญ

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

จากโครงเรื่องทั้ง ๖ แบบในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้แก่ โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัด โครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์ โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า และโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดี่ยวตาย พบว่าอนุภาคตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นอนุภาคเด่น มีการสืบสานด้านวิถีชีวิตและพันธกิจ มีการสร้างสรรค์ด้านชาติกำเนิด ลักษณะนิสัยและพฤติกรรม และพลังอำนาจวิเศษ

ในด้านสัญลักษณ์ ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์ วงจรวิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงภาวะการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของตัววีรบุรุษ นอกจากนี้สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษยังได้รวมไปถึงพลังอำนาจวิเศษที่ส่งเสริมให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง โดยที่พลังอำนาจวิเศษจะประกอบไปด้วย พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถาและพลังจากของวิเศษ