บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง **นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์** เป็นการศึกษานิทานที่อยู่ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่รู้จักกันในชื่อว่า เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เข้าไปดำเนินเรื่องและผจญภัย สามารถบังคับหรือตัดสินใจกระทำตามความต้องการได้ โดยอยู่ในกรอบและกฎของการเล่นเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ เกม*Final Fantasy* ภาคที่ 5,9,10 เกม*Dragon Quest* ภาคที่ 1,6,7 เกม*Gensosuikoden* ภาคที่ 1,2 เกม *Tales of Phantasia* และเกม*Tales of Symphonia*

ผลการวิจัยพบว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีความสัมพันธ์กับนิทานพื้นบ้าน เนื่องจากใช้นิทานพื้นบ้านประเภทต่างๆเป็นพื้นฐานในการสร้างเกม ทำให้เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเหมือนกับนิทานพื้นบ้านประเภทต่างๆ ทั้งนิทานมหัศจรรย์ นิทานวีรบุรุษ นิทานประจำถิ่น และนิทานปรัมปรา ผู้วิจัยพบว่าเกมได้รับอิทธิพลโดยการสืบสานตามลักษณะของนิทานที่มีความสอดคล้องกัน แต่มีการดัดแปลงและเพิ่มเติม โดยนำนิทานพื้นบ้านทั้งสี่ประเภทมาผสมผสานเข้าด้วยกัน ทำให้มีความสนุกสนานและแปลกใหม่ขึ้น นอกจากนี้ยังมีการนำเอาแนวคิดทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างนิทาน โดยเฉพาะตัวละคร อุปกรณ์และสถานที่ต่างๆในเกมนั้น ถูกสร้างออกมาให้มีความล้ำสมัย ส่วนตัวละครเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีความสำคัญในบทบาทและลักษณะที่เด่น เพราะมีเรื่องราวการเดินทางผจญภัยไปปราบศัตรูเพื่อช่วยเหลือโลก จึงมีลักษณะเหมือนกับตัวละครวีรบุรุษในนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานวีรบุรุษ

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีความสัมพันธ์กับการเล่น เพราะเป็นเกมที่ผสมผสานระหว่างการเล่นและนิทาน มีการเล่นสมมุติสวมบทบาทมีการวางแผนเอาชนะคู่แข่งขันและการแก้ไขปริศนา เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นเกมคอมพิวเตอร์ใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเล่น ซึ่งมีความสะดวกสบายสามารถเปลี่ยนเกมเรื่องอื่นเล่นได้ โดยให้อรรถรสในการเล่นอย่างครบถ้วน จึงเติมเต็มความสุขให้แก่ผู้เล่นเกม

ในด้านรูปแบบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างสรรค์มากกว่าสืบสาน เนื่องจากในรูปแบบการนำเสนอเกมการเล่น โดยมีทั้งภาพและเสียง วิธีการเล่นเกมก็มีลักษณะต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการพูดคุยเพื่อทราบเนื้อเรื่องและหาเนื้อเรื่อง การสำรวจค้นหาของวิเศษต่างๆ การต่อสู้กับศัตรูเพื่อเพิ่มระดับความสามารถและเพื่อผ่านด่าน และการแก้ปริศนาใน Dungeon อีกทั้งกฎเกณฑ์ต่างๆในเกม ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของคำสั่งต่างๆและเงื่อนไขของเกมมีอยู่มากเช่นกัน เป็นการสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจแก่ผู้เล่น

นอกจากนั้นยังมีการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องใหม่ให้เป็นนิทานที่มีขนาดยาวและมีโครงเรื่องที่ซับซ้อน ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นพบว่าโครงเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีทั้งหมด 6 แบบ ได้แก่ โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัด โครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์ โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า และโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดียวดาย เกมใดมีเนื้อเรื่องยาวมาก ความยากของเกมก็จะมีระดับที่ยากตาม การสร้างเนื้อเรื่องใหม่ จึงดึงดูดผู้เล่นให้มีความปรารถนาที่จะเล่น เนื้อเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีหลายแนว

ในด้านองค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสืบสานและสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นเกมที่มีเนื้อเรื่องเป็นนิทาน จึงประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญทั้งหมด 6 ส่วน คือ *โครงเรื่อง* ประกอบไปด้วยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรอง *การเปิดเรื่อง* มีการใช้เทคนิคการเปิดเรื่องให้น่าสนใจในวิธีต่างๆ เพื่อดึงดูดผู้เล่นและทำให้ผู้เล่นทราบความเป็นมาของเรื่อง *การปิดเรื่อง* ใช้เทคนิคเหมือนงานวรรณกรรมทั่วไป เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความประทับใจ *ตัวละคร* มีการสร้างกลุ่มตัวละครประเภทหลักๆ คือ ตัวละครเอก ตัวละครผู้ช่วยและตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์ *ฉากและบรรยากาศ* ในเกมมีจุดเด่น เนื่องจากมีสถานที่กับปรากฏการณ์ที่แปลกประหลาดมากมาย การแสดงภาพฉากและบรรยากาศจึงทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกร่วม และ*กลวิธีในการดำเนินเรื่อง* มีการดำเนินเหตุการณ์ตามลำดับเวลา และใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่อง

ด้านการสร้างสรรค์ในองค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เห็นชัดก็คือ กลวิธีดำเนินเรื่อง ผู้เล่นสามารถกำหนดหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องและสามารถเลือกฉากจบที่มีหลายแบบได้ ตัวละครในเกม มีการผลิตขึ้นมาอย่างมากมายหลายตัวและหลายแบบ ไม่ว่าตัวละครกลุ่มผู้ช่วยตัวเอกจะมีหลายอาชีพ ตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์จำพวกสัตว์ประหลาดจะมีมากมายไม่ซ้ำแบบ นอกจากนี้ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้เพิ่มกลุ่มตัวละครประกอบ ซึ่งมีบทบาทไม่น้อยในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ พวกชาวบ้าน เพราะมีความสำคัญในการให้ข้อมูลข่าวสารและขายของวิเศษให้กับพวกตัวเอก

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้แบ่งออกเป็น 6 แนว ตามพฤติกรรมและเหตุการณ์ของตัวละครเอก ได้แก่ โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัด โครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์ โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดียวดาย และโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า แบบโครงเรื่องที่แบ่งนี้ได้ครอบคลุมแบบโครงเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แทบทุกเกม สามารถนำมาเป็นมาตรฐานของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้ จากการศึกษาโครงเรื่อง พบว่าในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีอนุภาคสำคัญน่าสนใจหลายอนุภาค โดยเฉพาะอนุภาควีรบุรุษ

อนุภาคตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสืบสานและสร้างสรรค์ เมื่อนำมาเทียบกับอนุภาควีรบุรุษในหนังสือ**ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน** (Motif-Index of Folk-Literature) ของสติธ ทอมป์สัน ทำให้เห็นลักษณะของอนุภาคที่ตรงกันถือว่า เป็นการสืบสานอนุภาคที่มีปรากฏในดัชนี ส่วนการสร้างสรรค์จะเป็นส่วนของรายละเอียดปลีกย่อยในลักษณะของอนุภาค ที่สร้างสรรค์ให้ลักษณะของอนุภาคแต่ละอนุภาคมีความชัดเจนและแปลกใหม่

ในเรื่องของการสืบสานและสร้างสรรค์ชาติกำเนิดของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ผู้วิจัยพบว่าถ้าเป็นพระเอก ชาติกำเนิดที่สืบสานจะเป็นเชื้อสายนักรบหรือผู้กล้า ที่ไม่ต้องการตำแหน่งและยศถาบรรดาศักดิ์หรือเพื่อชื่อเสียงแก่วงศ์ตระกูล แต่เพื่อต้องการสืบทอดเจตนารมย์ที่บุพการีหรือบรรพบุรุษได้วางรากฐานเอาไว้ เพื่อเติมวีรกรรมนั้นให้สมบูรณ์ในการปกป้องโลก และเพื่อต้องการทำตามความใฝ่ฝันที่เคยเห็นวีรกรรมอันยิ่งใหญ่ของพวกท่านเหล่านั้น ส่วนถ้าเป็นนางเอก ชาติกำเนิดที่สืบสานอย่างเห็นได้ชัด คือ เป็นบุคคลที่มีฐานะสูงส่ง โดยเฉพาะเจ้าหญิงมีปรากฏในทุกเกม เพียงแต่เปลี่ยนลักษณะของการนำเสนอ ที่พบเห็นเป็นประจำ นางเอกจะเป็นเจ้าหญิงแห่งเมือง แคว้นและประเทศ แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกม นางเอกเป็นเจ้าหญิงแห่งดวงดาว หรือแห่งโลกอีกโลกหนึ่ง นอกจากนี้ฐานะอันสูงส่งของนางเอก มีที่เป็นลูกสาวเศรษฐี ลูกสาวของผู้นำหรือหัวหน้าเผ่าที่มีอิทธิพลและอำนาจ แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นางเอกในภาพของเจ้าหญิงหรือลูกสาวเศรษฐีที่อ่อนแอ คอยรอให้พระเอกแบบวีรบุรุษมาช่วยเหลือ ให้รอดพ้นจากการจับตัวของภูติผี ยักษ์ ปีศาจ และสัตว์ประหลาดไม่มีอีกแล้ว เธอเป็นทั้งผู้ร่วมเดินทางและผู้ช่วยคนสำคัญของพระเอกในการไปปราบเหล่าร้ายเสมอ ส่วนการสร้างสรรค์ชาติกำเนิดของตัวเอกมีความหลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอมนุษย์ มนุษย์ต่างดาวหรือมนุษย์ที่กำเนิดมาจากการทดลอง แต่ชาติกำเนิดที่น่าสนใจนั่นคือ ชาติกำเนิดที่เป็นเพียงชาวบ้านธรรมดา มักพบเห็นในแทบทุกเกม จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า ที่กำหนดให้ตัวเอกมีฐานะเป็นเพียงชาวบ้านธรรมดา เป็นเพราะผู้สร้างเกมได้จำลองและถอดแบบมาจากผู้คนในสังคมจริง เป็นการ

สะท้อนให้ผู้เล่นเห็นว่า การที่เป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่ได้ไม่จำเป็นต้องมีชาติกำเนิดที่สูงส่งหรือมีฐานะที่ดี ทุกคนที่เป็นชาวบ้านธรรมดาที่มีฐานะต่ำต้อย สามารถเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่ได้เช่นกัน อยู่ที่การรู้จักใช้ชีวิตในเส้นทางที่ถูกต้องอย่างมีคุณธรรม และรู้จักทำความดีโดยเริ่มจากจุดเล็กๆก่อน คือ การทำหน้าที่ในความรับผิดชอบของตัวเองให้ดีที่สุด และช่วยเหลือผู้อื่นที่เดือดร้อนเมื่อมีโอกาส นอกจากนี้การที่ตัวเอกมีความคิดอันบริสุทธิ์ โดยมีความใฝ่ฝันที่ยิ่งใหญ่ และได้กระทำความฝันนั้นให้กลายเป็นจริงตามอุดมการณ์ที่ได้ยึดมั่น เป็นการแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่จะประสบความสำเร็จได้ ต้องรู้จักมีความใฝ่ฝันที่ไกลและมีความพยายามให้ถึงที่สุด

ส่วนลักษณะของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์ ตัวเอกไม่ได้เป็นบุคคลในอุดมคติ มีลักษณะเป็นเทพเจ้า มีรูปที่งดงามและสง่างาม โดยที่ผู้เล่นเกมไม่ได้คำนึงถึง หรือยึดรูปลักษณ์อันงดงามของตัวเอกเป็นสิ่งที่สำคัญในการเล่นสวมบทบาทในเกม ถึงแม้ว่าตัวเอกของเกมไม่ได้เป็นเทพบุตรในอุดมคติ แต่ผู้เล่นทุกคนก็ยังมีความนิยมที่จะเล่นอยู่เสมอ เพราะอย่างแรก ผู้เล่นทุกคนล้วนแล้วแต่มีจินตนาการเป็นของตัวเอง ไม่ได้มองที่หน้าตาและท่าทางของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญของการเล่นเกม จะนึกถึงเสมอว่าตัวเอกตัวนั้น คือ ตัวแทนของผู้เล่นที่ต้องการหลุดออกจากโลกแห่งความเป็นจริง เข้าไปสู่ในโลกของเกม ที่มีการเดินทางผจญภัยอันน่าตื่นเต้นเร้าใจ การเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆมากมาย อีกทั้งได้สนุกสนานในการต่อสู้กับศัตรู ด้วยการมีระดับค่าที่สูง เป็นสิ่งที่ท้าทายและสร้างความสุขให้แก่ผู้เล่น อย่างที่สอง ความสนุกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะถูกมองในประเด็นของเนื้อเรื่องของเกมมากกว่า ว่ามีเนื้อเรื่องที่ดี มีความน่าสนใจ และมีความแปลกใหม่ คือ การซับซ้อนของเรื่อง ซึ่งนำไปสู่ระดับความยากของเกม และแนวเรื่องในเกมที่มีอรรถรสที่หลากหลาย

ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่เด่นของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีการสืบสาน ได้แก่ *ความกล้าหาญและมานะพยายาม* เป็นสิ่งสำคัญที่ตัวเอกจะต้องมี ในการเป็นวีรบุรุษผู้ผดุงความยุติธรรม แต่ความกล้าหาญและมานะพยายามของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะมีบางอย่างที่แตกต่างไปจากตัวเอกในนิทานประเภทอื่น คือ เกิดความกล้าหาญและมานะพยายามที่ออกมาในจิตไร้สำนึก เป็นการเกิดขึ้นจากสัญชาตญาณ เข้าไปช่วยเหลือผู้อื่นที่ประสบความทุกข์ร้อนอย่างฉับพลันทันที โดยไม่ต้องไตร่ตรองหรือนึกคิดก่อน *ส่วนความพยาบาทและการแก้แค้น* อุปนิสัยในข้อนี้ไม่ใช่ข้อดีและเป็นคุณสมบัติของตัวเอกแบบวีรบุรุษ แต่ความพยาบาทและการแก้แค้นของเขาไม่ได้เป็นสิ่งที่ไร้เหตุผล เขาถูกศัตรูที่ชั่วร้ายกระทำก่อนความเจ็บปวดที่ผู้บริสุทธิ์และบุคคลอันเป็นที่รักต้องมาจบชีวิต เป็นสิ่งที่เขาไม่อาจรับได้ บ่อยครั้งการแก้แค้นของเขาไม่ใช่เป็นการกระทำส่วนตัว แต่เป็นกระทำเพื่อส่วนรวม ส่วนด้านทิฐิ อารมณ์

อ่อนไหวง่าย ความใจกว้างความกตัญญูต่อบิดามารดา ความเมตตากรุณา และความอยากรู้อยากเห็นได้สืบสานตามด้วยเช่นกัน ส่วนการสร้างสรรค์ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เด่น อันได้แก่ เชื่อมั่นมีปณิธานอย่างแรงกล้า ยึดมั่นในความรักอันบริสุทธิ์ ไม่ยอมอ่อนข้อให้ศัตรูและความชั่ว ไม่ใส่ใจกับเกียรติยศและชื่อเสียง โดยที่การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เด่นชัด คือ *ด้านที่ไม่ใส่ใจกับเกียรติยศและชื่อเสียง*นั้น ผู้วิจัยพบว่าผู้สร้างต้องการถ่ายทอดสอนแก่ผู้เล่นว่า การที่เราจะทำอะไรสักอย่างไม่ควรคำนึงถึงสิ่งตอบแทน ความสุขที่แท้จริงของชีวิตไม่ได้อยู่ที่ลาภ ยศ สรรเสริญ แต่อยู่ที่ความพึงพอใจกับสิ่งที่เราได้ทำอันเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม และการที่เราได้ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขกับบุคคลอันเป็นที่รัก และ*ด้านการรักษาคำมั่นสัญญา* ถือว่าเป็นลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่เด่นมากของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ผู้วิจัยพบว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกมในแก่นแท้ของนิทานจะแสดงออกถึงเรื่องราวของคำว่า "มิตรภาพ ความรักและคำมั่นสัญญา" โดยได้สื่อผ่านตัวเอกที่ผู้เล่นสวมบทบาท เนื่องจากสังคมปัจจุบันสามสิ่งนี้นับวันเป็นสิ่งที่หายาก ดังนั้นสามสิ่งเหล่านี้จึงถือว่าเป็นทัศนคติที่แฝงในนิทานที่มีการสร้างสรรค์ใหม่ ที่ในนิทานอื่นไม่มีปรากฏหรือไม่ให้ความสำคัญเท่าที่ควร โดยที่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะแสดงให้เห็นว่า อย่างแรกที่สำคัญของตัวเอกได้รับระหว่างการต่อสู้ คือ มิตรภาพที่แท้จริง โดยเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนด้วยความจริงใจ จนนำไปสู่ความรักที่เกิดจากพลังแห่งมิตรภาพ จากพลังความรักที่งอกงามและยิ่งใหญ่ จึงนำไปสู่คำมั่นสัญญา โดยที่ตัวเอกได้ปฏิบัติอย่างจริงจัง จนได้นำพามาสู่ชัยชนะและความสำเร็จในหน้าที่เสมอ เพราะคำมั่นสัญญาจะประกอบไปด้วยพลังแห่งความเชื่อมั่น พลังแห่งความศรัทธา และพลังแห่งมิตรภาพและความรัก

ส่วนลักษณะวิถีชีวิตของตัวละคร มีลักษณะสืบสานวิถีชีวิตของตัวเอกแบบวีรบุรุษที่ปรากฏในตำนานปรัมปรา และมีการสร้างสรรค์ใหม่โดยผสมผสานลักษณะวีรบุรุษทั้งของตะวันตกและของตะวันออกเข้าด้วยกัน

มีการสืบสานและสร้างสรรค์ในเรื่องการเดินทางผจญภัย ซึ่งเป็นพันธกิจสำคัญของตัวเอกแบบวีรบุรุษ วีรบุรุษพิสูจน์ตัวเองโดยการเผชิญอุปสรรคและผ่านการทดสอบอย่างทรหดระหว่างออกเดินทางผจญภัย ผู้วิจัยพบว่าพันธกิจที่มีการสืบสานได้แก่ การเดินทางเพื่อการต่อสู้ ที่ตัวเอกแบบวีรบุรุษต้องออกเดินทางไปกำจัดศัตรูที่เป็นฝ่ายชั่วร้าย เพื่อปกป้องโลก กับการเดินทางเพื่อสืบค้นหา มีการสืบสานในเรื่องของการสืบหาของวิเศษ ส่วนการสร้างสรรค์จะออกมาในลักษณะที่ปลีกย่อย เป็นเรื่องของการสืบค้นหาตัวเอง สืบค้นหาบุคคล สืบค้นหาวิธีหยุดความชั่วของศัตรู และสืบค้นหาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ส่วนการเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง ถือว่าเป็นพันธ

กิจที่มีการสร้างสรรค์ใหม่ เป็นการออกเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลงวงจรแห่งความหายนะที่มาคอยควบคุมโลก โดยที่ตัวเอกกับพวกต้องการเปลี่ยนแปลงชะตากรรมของโลกให้กลับคืนสู่ความสงบสุข หลังจากที่ประสบความเดือดร้อนมานาน

ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์ ได้แก่ วงจรวิถีชีวิตของวีรบุรุษ เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงภาวะการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของตัววีรบุรุษ นอกจากนี้สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษยังได้รวมไปถึง พลังอำนาจวิเศษที่ส่งเสริมให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง โดยที่พลังอำนาจวิเศษจะประกอบไปด้วย พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถาและพลังจากของวิเศษ

ข้อเสนอแนะ

1. เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ยังมีอนุภาคที่สำคัญและน่าสนใจมากมาย ได้แก่ อนุภาคเกี่ยวกับเทพเจ้า อนุภาคสัตว์วิเศษ อนุภาคสิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์ อนุภาคความวิเศษและอนุภาคความมหัศจรรย์ จึงควรมีการศึกษาและวิจัยต่อไป

2. เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นผลผลิตของชาวต่างชาติ คือ ญี่ปุ่น ซึ่งในสังคมไทยมีแต่รับเข้ามาทางเดียวในฐานะผู้เสพ จึงอยากให้มีการศึกษาและวิจัยเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) อย่างกว้างขวางและแพร่หลาย เพื่อให้เข้าใจเกมประเภทนี้มากยิ่งขึ้น เพื่อส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค์เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เป็นของไทย โดยฝีมือคนไทยอย่างแท้จริง และแพร่หลายไปสู่ระดับสากล ให้เป็นที่ยอมรับแก่นานาประเทศ

3. นอกจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แล้ว มีเกมประเภทหนึ่งที่มีเนื้อเรื่องเป็นวรรณกรรมประเภทนิทานและนวนิยาย คือ เกมประเภทผจญภัย (Adventure) ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 แนว คือ ผจญภัยเรื่องราวเขย่าขวัญ (Horror) ผจญภัยกับความรัก (Love story) ผจญภัยแนวสืบสวน (Suspense) ทั้งหมดเป็นเกมที่น่าสนใจในด้านรูปแบบและเนื้อหา และการนำเสนอผู้สนใจสามารถนำไปศึกษาและวิจัยได้

4. น่าจะมีการสนับสนุนและให้ความสนใจศึกษาวิจัยเกมคอมพิวเตอร์อย่างกว้างขวาง ซึ่งในต่างประเทศได้มีการศึกษาวิจัยเกมคอมพิวเตอร์กันอย่างตื่นตัว เพื่อให้เข้าใจเกมคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นถึงคุณประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับ และสามารถหาทางป้องกันและแก้ไขในสิ่งที่

ไม่เหมาะสมจากเกมคอมพิวเตอร์ เพราะปัจจุบันภาพลักษณ์ของเกมคอมพิวเตอร์ในสายตาของผู้ใหญ่ทั่วไป โดยเฉพาะผู้ที่มีบุตรหลาน มองเป็นด้านลบเสมอ เกมคอมพิวเตอร์ถูกมองว่าทำลายคนมากกว่าสร้างสรรค์ ทั้งๆที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งบันเทิงอย่างหนึ่งที่ช่วยผ่อนคลายจิตใจให้แก่มนุษย์ และให้ความรู้หลายๆอย่างเหมือนสิ่งบันเทิงทั่วไป ย่อมมีด้านบวกและด้านลบ