

## บทที่ 4

### ลักษณะวีรบุรุษของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

#### 4.1. ลักษณะวีรบุรุษในตำนานปรัมปรา (myth) และนิทานวีรบุรุษ (hero tale)

ตัวละครของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีหลายประเภท ตามที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อองค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น หากพิจารณาจะเห็นว่าสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของเกมประเภทนี้ คือ เรื่องของตัวละครเอก เพราะการเล่นเกมนี้นี้ ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเล่นเป็นตัวละครเอกของเกม ดังนั้นการสร้างตัวละครเอกของเกม จึงมีลักษณะเฉพาะที่พิเศษ มีลักษณะเหมือนตัวละครในนิทานมหัศจรรย์ นิทานวีรบุรุษ และตำนานปรัมปราหรือเทพปกรณัมในคติชนวิทยา

##### 4.1.1. ลักษณะตัวละครแบบวีรบุรุษของลอร์ด แรกแลนกับตัวละครแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

จากการศึกษาชีวิตของวีรบุรุษในนิทานปรัมปราหรือเทพปกรณัม (Myth) ของชนชาติสำคัญๆของโลก ลอร์ด แรกแลน (Lord Raglan) นักคติชนคนสำคัญได้สรุปลักษณะโครงสร้างชีวิตของวีรบุรุษในประเพณี (hero of tradition) ซึ่งกล่าวไว้ว่า พระเอกแบบวีรบุรุษนั้นจะผ่านเหตุการณ์ที่สำคัญ แม้ไม่ทั้งหมดแต่ก็มีบางส่วนในจำนวน 22 เหตุการณ์ดังนี้<sup>1</sup>

1. มารดาเป็นเจ้าหญิงพรหมจารีย์
2. บิดาเป็นกษัตริย์และ
3. มักเป็นญาติใกล้ชิดของมารดา
4. ภาวะการมาสู่ปฏิสนธิแปลกกว่าธรรมดาและ
5. ถูกกล่าวขวัญว่าเป็นลูกของเทพยดา
6. เมื่อเกิดมักถูกบิดาหรือบุคคลอื่นพยายามปกป้องร้ายชีวิต
7. ถูกพาหนีไปอย่างลึกลับ
8. มีผู้รับเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมในแดนไกล

---

<sup>1</sup> กิ่งแก้ว อัดถาวร. *คติชนวิทยา* (กรุงเทพมหานคร : หน่วยศึกษานิตะศกั กรมการฝึกหัดครู, 2519). หน้า 164-165.

9. ไม่มีคำบอกเล่าเกี่ยวกับวัยเด็ก
10. เมื่อถึงวัยหนุ่มจะกลับไปบ้านเกิดเมืองนอน หรือไปสู่แว่นแคว้นที่จะครอบครองในอนาคต
11. หลังจากมีชัยชนะต่อพระราชหรือยักษ์ มังกรหรือสัตว์ร้าย
12. แต่งงานกับเจ้าหญิงซึ่งเป็นธิดาของผู้ที่ครอบครองแว่นแคว้นอยู่ก่อนและ
13. สถาปนาเป็นพระราช
14. ปกครองเมืองอยู่อย่างไม่มีเหตุการณ์สำคัญอยู่ระยะหนึ่งและ
15. ออกกฎหมายแต่
16. ต่อมาทำให้เทพเจ้าพิโรธกับเสื่อมจากศรัทธาประชาชนจึง
17. ถูกโค่นจากบัลลังค์และถูกขับไล่ออกจากเมือง
18. ตายอย่างลึกลับ
19. มักจะอยู่บนยอดเขา
20. ลูกถ้ามีจะไม่ได้สืบสันตติวงศ์
21. ไม่มีการฝังศพแต่ถึงกระนั้น
22. มีอนุสาวรีย์ที่สักการะหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งแห่ง

จากโครงสร้างชีวิตวีรบุรุษทั้ง 22 เหตุการณ์ของลอร์ด แรกแลนั้น ดร. กิ่งแก้ว อัครถาวรได้นำมาเปรียบเทียบกับวีรบุรุษแบบของไทย พบว่าพระเอกของนิทานไทยมักจะจบเรื่องตรงเหตุการณ์ที่ 13 ไม่นิยมต่อลงมาจนถึงข้อที่ 22<sup>2</sup> ส่วนตัวละครเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในฐานะที่เป็นวีรบุรุษได้มีการผ่านเหตุการณ์ในบางเหตุการณ์ของโครงสร้างชีวิตวีรบุรุษ ซึ่งมีลักษณะตรงกับเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

**เหตุการณ์ที่ 5** ถูกกล่าวขวัญว่าเป็นลูกของเทพยดา จากความสามารถที่เหนือมนุษย์ การครอบครองพลังวิเศษและมีจิตใจที่สูงส่ง จึงมักถูกชาวบ้านและประชาชนทั้งปวงต่างพากันเข้าใจว่าเป็นลูกของเทพยดาที่จุติลงมาเกิดบนโลกมนุษย์ เพื่อช่วยเหลือบรรเทาทุกข์ขจัดภัยพิบัติทั้งปวงเพื่อความสงบสุขของโลก อย่างในเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 2* ตัวพระเอกคือฮิราเซะได้รับพลังจากดวงตราลัญจกรวิเศษที่แท้จริงทั้ง 28 ตรา และครอบครองตราลัญจกรวิเศษโล่แห่งประกายแสง จึงได้กลายมาเป็นผู้นำของกองทัพสาธารณรัฐใหม่ ทำให้เหล่าผู้คนที่ทั้งปวงในแผ่นดิน

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 165.

ดินขนานนามกันว่าเป็นบุตรของเทพเจ้าลงมาเกิด พร้อมทั้งฝากความหวังให้ช่วยรักษาสันติภาพของดินแดนศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น

**เหตุการณ์ที่ 7** ถูกพาหนีไปอย่างลึกลับ โดยส่วนใหญ่แล้วในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ตัวเอกเกือบทุกเรื่องมักจะไปปรากฏในสถานที่หนึ่งอย่างมีเงื่อนไข และเป็นปริศนาเกินกว่าจะอธิบายให้เข้าใจได้ เช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* ทิดส์พระเอกของเรื่องกำลังแข่งขันบลิทซ์บอลในเมืองซานอาร์คานด์ เมื่ออสูรที่ชื่อว่าชินบุกเข้าโจมตีเมือง โดยใช้คลื่นทะเลยักษ์สาตจมเมือง ทิดส์ได้หายไปกับคลื่นทะเลทันที แต่แล้วเขาก็กลับมาปรากฏอยู่ที่ใต้ท้องทะเลลึกในยุคอดีตเมื่อ 1,000 ปีก่อน ส่วนผู้ที่พาหนีไปนั้นบางเรื่องปรากฏตัวผู้ที่พาหนีด้วย แต่การพาหนีไปมีความลึกลับจากการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ดังเช่น ในเกม *Tales of Phantasia* เมื่อจอมปีศาจดาออสหลุดออกมาจากผนึกของสร้อยที่สะกดเอาไว้ได้ จึงปล่อยพลังเวทมนตร์หมายสังหารพระเอกกับนางเอกคือเครสกับมินต์ ซึ่งอดีตผู้กล้าชื่อโมริสันเห็นท่าไม่ดี จึงใช้พลังวิเศษทำให้เขาและเธอทั้งสองคนย้อนเวลาหนีไปในโลกยุคอดีตเมื่อ 100 ปีก่อน เป็นต้น

**เหตุการณ์ที่ 8** ผู้รับเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมในแดนไกล โดยส่วนใหญ่แล้วตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่ว่าจะเป็พระเอกหรือนางเอก มักจะถูกนำไปเลี้ยงหรืออุปถัมภ์ในที่แห่งหนึ่งห่างไกลจากถิ่นกำเนิดของเขามาก หลังจากที่ครอบครัวที่แท้จริงของเขาหรือเธอต้องประสบกับความหายนะที่เกิดจากการรุกรานของศัตรู หรือได้พลัดหลงทางมาตั้งแต่ยังเด็ก และมีคนเก็บไปเลี้ยงในที่หนึ่งเป็นต้น เช่น ในเกม *Gensosouikoden ภาคที่ 2* พระเอกคือฮิราเซกับนางเอกคือนานามิ ถูกเกินคาคุอดีตแม่ทัพและวีรบุรุษในตำนานของฝ่ายสาธารณรัฐเก็บไปเลี้ยงอยู่ด้วยกัน หรือ เกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* พระเอกคือซีทานถูกส่งมาจากดินแดนโลกเทร่าตั้งแต่ยังเป็นเด็กแรกเกิด เพื่อให้เติบโตมาทำลายดินแดนโลกโกอาของพวกมนุษย์ แต่ถูกหัวหน้านักลึกลับเร่ร่อนเก็บไปเลี้ยง และนางเอกคือเจ้าหญิงการ์เน็ต ทิล อเล็กซานดรอส จากเดิมเป็นลูกของหญิงสาวเผ่านักเวทย์สูงแห่งเมืองมาโดไนซ์ซารี เมื่อเมืองถูกทำลายแม่ที่แท้จริงของเธอได้พาหนีลงเรือ เรือมาเกยตื้นที่ชายฝั่งของมหานครอเล็กซานเดรียเนื่องจากเกิดพายุ ซึ่งแม่ของเธอได้เสียชีวิตลง แต่พระราชินีบราน่ากับพระราชินีแห่งอเล็กซานเดรียได้มาพบและเก็บเธอมาเลี้ยง และแต่งตั้งเธอให้เป็นเจ้าหญิงการ์เน็ตแห่งอาณาจักรอเล็กซานเดรีย เป็นต้น

**เหตุการณ์ที่ 9** ไม่มีคำบอกเล่าเกี่ยวกับวัยเด็ก โดยส่วนใหญ่ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เมื่อเปิดเรื่องมาจะกล่าวถึงตัวละครพระเอกกับนางเอกในวัยที่โตแล้ว ไม่มีการกล่าวถึงชีวิตในวัยแรกเกิดและวัยเด็กเล็กที่กำลังเติบโต จนเมื่อพระเอกกับนางเอกออกเดินทาง

ผจญภัย จึงจะทราบเพียงว่าแท้จริงเขาและเธอเป็นใคร อย่างเช่น เกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* เมื่อเปิดฉากมาจะกล่าวถึงพระเอกคือฮิราเซะกับเพื่อนรักชื่อโจวีที่เติบโตมาด้วยกัน และอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเคียวโรเดียวกัน มาเป็นทหารหน่วยโยนคอร์นของฝ่ายราชอาณาจักรไฮแลนด์ และเมื่อทั้งสองกลับไปหมู่บ้านของพวกเขา หลังจากเสร็จสิ้นหน้าที่ทหาร ฮิราเซะได้กลับบ้านไปหานางเอกคือนานามิ ที่นับถือกันเป็นพี่น้องต่างสายเลือดที่อดีตแม่ทัพเกินคาดุเก็บมาเลี้ยงไว้ด้วยกัน แต่เมื่อถึงตอนจบเรื่อง ทั้งฮิราเซะกับนานามิก็ไม่ทราบว่าแท้จริงเป็นลูกของใคร และบ้านเดิมอยู่ที่ใด ส่วนในเกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* นั้น เปิดเรื่องมาได้กล่าวถึง พระเอกคือแม่คดอลที่เติบโตมาแล้วอาศัยอยู่กับเทโพออของเขา ซึ่งเป็นแม่ทัพเอกแห่งกองทัพหลวงของนครจักรวรรดิเกรกมินสเตอร์ของกษัตริย์บัลबारอชซ่า และในเกม *Tales of Phantasia* นั้น เปิดเรื่องกล่าวถึงพระเอกชื่อเครสกับเพื่อนรักของเขาชื่อเซสเตอร์ ที่เขาทั้งสองต้องการเป็นนักดาบกับนักธนูฝึกหัด อาศัยอยู่กับครอบครัวที่หมู่บ้านโทเทส และทั้งสองได้ขออนุญาตพ่อแม่ของเขาแต่ละคน ออกไปเที่ยวเล่นล่าสัตว์ด้วยกันที่ในป่าใกล้หมู่บ้าน เป็นต้น

**เหตุการณ์ที่ 10** เมื่อถึงวัยหนุ่มจะกลับไปบ้านเกิดเมืองนอนหรือไปสู่แคว้นที่จะครอบครองในอนาคต นั้นหมายถึงหลังจากการจบสิ้นของการปฏิบัติหน้าที่ในการออกเดินทางผจญภัยแล้ว จึงเดินทางกลับไปยังแผ่นดินหรือเมืองที่เป็นบ้านเกิดของเขา เพื่อใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันกับนางเอก เช่น ในเกม *Tales of Phantasia* เมื่อพระเอกคือเครสกับนางเอกคือมินต์และพวกเพื่อนสามารถปราบจอมปีศาจดาออสและสามารถช่วยเหลือโลกได้แล้ว เขาและเธอจึงแยกกับพวกเพื่อนเดินทางกลับไปฟื้นฟูหมู่บ้านโทเทสของเครสและใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันที่นั่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* หลังจากที่พระเอกกับพวกสามารถปราบจอมมารแห่งความมืดชั่ววินันด์ที่คุกคามหวนครอเล็กซานเดรีย เพื่อครองรักอยู่ด้วยกันตามสัญญา เป็นต้น

**เหตุการณ์ที่ 11** หลังจากที่มีชัยชนะต่อพระราชหรือยักษ์ มังกรหรือสัตว์ร้าย ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกม จะเป็นเรื่องราวการเดินทางไปปราบเหล่าร้าย โดยมีทั้งปีศาจ (Demons) สัตว์ประหลาด (Monsters) และอสุรกายหรืออมนุษย์ (Undead) ต่างๆ เพื่อรักษาความสงบสุขของแผ่นดินหรือโลกมนุษย์ โดยจะบุกเข้าไปปราบหัวหน้าใหญ่ที่เป็นจอมบงการหรืออยู่เบื้องหลังความชั่วร้ายทั้งหมดในปราสาทหรือที่อยู่อาศัย เช่น ในเกม *Tales of Phantasia* พระเอกกับนางเอกคือเครสกับมินต์ร่วมมือกับพรรคพวกบุกเข้าไปในปราสาท เพื่อปราบจอมปีศาจดาออสที่หมายจะมารอบครองโลก พอสามารถเอาชนะได้แล้ว จึงแยกย้ายกับพรรคพวกและใช้ดาบอีเทอร์นอล ซอร์ดย้อนเวลากลับไปยังยุคเดิมของเขา เกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* พระเอก

คือแม้คดอลกับพรรคพวกกองทัพต่อต้านอิสระบุกเข้าไปในพระราชวังของนครจักรวรรดิเกรกมินสเตอร์ หลังจากสามารถทำสงครามเอาชนะกองทัพหลวงได้ จึงบุกเข้าไปปราบราชินีวินดี้กับกษัตริย์บัลบารอสซาที่ใช้ตราลัญจกรแห่งราชันมังกร ที่แปลงร่างเป็นปีศาจมังกรทองคำยักษ์สามหัวจนสำเร็จ และเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 2* พระเอกคือฮิราเซกับพรรคพวกกองทัพสาธารณรัฐใหม่บุกเข้าไปในปราสาทเมืองลูลูนอยด์ หลังจากที่สามารถทำสงครามชนะกองทัพหลวงของราชอาณาจักรไฮแลนด์ได้ เพื่อเข้าไปปราบเลออนที่ใช้พลังของตราลัญจกรแห่งสราสต์ว์ (Beast Rune) แปลงร่างเป็นปีศาจสุนัขยักษ์สามหัวจนสำเร็จ

**เหตุการณ์ที่ 16** ทำให้เทพเจ้าพิโรธกับเสื่อมจากศรัทธาประชาชน ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ตัวเอกในฐานะวีรบุรุษบางครั้งมีช่วงชีวิตที่ทำให้เทพเจ้าพิโรธหรือประชาชนเสื่อมศรัทธา โดยมากเกิดจากการกระทำอย่างไม่ได้ตั้งใจหรือความเข้าใจผิดในบางอย่าง แต่ผลสุดท้ายไม่มีเหตุการณ์ร้ายแรงใดๆเกิดขึ้น เพราะด้วยความคิดและการกระทำอันบริสุทธิ์ของตัวเอกสามารถพิสูจน์ถึงเจตนาอันดี อีกทั้งความสามารถอันยอดเยี่ยมที่สามารถเป็นที่พึ่งพาให้แก่ทุกคนได้ จึงเป็นที่ยอมรับของเทพเจ้าและประชาชนทั่วไป เช่น

จากในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* พระเอกกับนางเอก คือ ซีทานกับเจ้าหญิงการ์เน็ตและพรรคพวกเดินทางมาถึงยอดเขาใกล้ๆกับปราสาทรินด์รัม ทันใดนั้นเทพสายฟ้ารามูปรากฏตัวออกมาแสดงความไม่พอใจที่หมู่บ้านเครย์ร่าพังพินาศ โดยเข้าใจผิดคิดว่าเป็นเพราะการเชิญสุรของเจ้าหญิงการ์เน็ตที่มีเจตนาไม่ดี ซึ่งเจ้าหญิงการ์เน็ตได้ยืนยันในความบริสุทธิ์ของเธอพร้อมกับทำการทดสอบความสามารถที่เทพรามูเสนอมานี้ คือการรวบรวมร่างแยกของเขา ซึ่งเธอสามารถทำได้จนสำเร็จ เทพรามูจึงหายโกรธพร้อมกับมอบพลังในการใช้มนตร์อสูรแก่เธอ หรือ ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* พระเอกกับนางเอกคือทิดส์กับยูน่าและพรรคพวก ได้กลายเป็นศัตรูกับเซย์มัวร์หัวหน้าลัทธิเวอนที่ชั่วร้าย เพราะได้ขัดขวางความปรารถนาของเซย์มัวร์และได้ทราบความจริงในการกระทำอันชั่วร้ายของเขา เซย์มัวร์จึงร่วมกับพรรคพวกชาวลัทธิเวอนใส่ร้ายว่าทิดส์กับยูน่าและพรรคพวกเป็นกบฏ จึงทำให้ผู้คนทั้งหมดในดินแดนสปิราเข้าใจผิด พวกเขาก่อกองทัพพวกเขา แต่ด้วยความสามารถอันยอดเยี่ยมกับความดีของพวกเขา ดังนั้นจึงสามารถชนะใจเหล่าผู้คนในดินแดนสปิราได้

**เหตุการณ์ที่ 18** ตายอย่างลึกลับ โดยปกติแล้วตัวเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะไม่มีการกล่าวถึงชีวิตในบั้นปลายเมื่อจบเรื่อง และตัวเอกในทุกเกมสามารถผจญภัยปฏิบัติหน้าที่จนประสบผลสำเร็จอย่างปลอดภัยสมกับเป็นวีรบุรุษ ดังนั้นในเรื่องความตายจึงไม่มี

ปรากฏ แต่ตัวเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้นเป็นมนุษย์ปุถุชนธรรมดา การตายในบั้นปลายชีวิตอาจต้องมี จึงเป็นปริศนาให้ผู้เล่นคิดต่อไป แต่ในบางเกมที่ตัวเอกนั้นแท้จริงได้ตายไปแล้วตามที่เนื้อเรื่องได้แสดงไว้เช่นนั้น แต่ตอนสุดท้ายกลับกลายเป็นปริศนาว่าเขาเสียชีวิตอย่างไร และเสียชีวิตไปจริงหรือไม่ เช่น เกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* พระเอกคือทิตัสได้ไปพบกับเทพขอพรที่ซากเมืองซานาร์คานด์ จึงทราบความจริงว่าเขายังมีตัวตนนั้น เกิดจากภาพความฝันของมนตร์อสูรของเทพขอพรที่สร้างขึ้นมา เพราะแท้จริงทิตัสได้ตายไปแล้ว จากเหตุการณ์ที่เมืองซานาร์คานด์ถูกอสูรซินทำลายเมื่อ 1,000 ปีก่อน พอทิตัสกับพรรคพวกของเขาสามารถปราบอสูรซินและเยวอนจุสำเร็จแล้ว เขาก็ลานางเอกคือยูน่าและพรรคพวกแล้ว ทิตัสจึงวิ่งลงไปทะเลแห่งความฝัน ซึ่งมีวิญญาณของเจท์พ่อของเขา บลาสกำพ่อของยูน่าและอูรอนเพื่อนของเขา รออยู่

จากเหตุการณ์ในโครงสร้างชีวิตของวีรบุรุษของลอร์ด แร็กแลน (Lord Raglan) เมื่อนำมาใช้กับโครงสร้างชีวิตของตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สรุปได้ว่าการเป็นวีรบุรุษไม่ว่ามาจากในเรื่องใดนั้น ล้วนแล้วแต่ต้องผ่านเหตุการณ์ในโครงสร้างชีวิตไม่ตอนใดก็ตามหนึ่ง โดยไม่จำเป็นต้องผ่านในเหตุการณ์ทั้งหมด 22 เหตุการณ์ หรือจบลงในเหตุการณ์ที่ 22<sup>3</sup> วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่มีโครงสร้างชีวิตเริ่มในเหตุการณ์ที่ 5 และจบลงในเหตุการณ์ที่ 18 แสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะของความเป็นวีรบุรุษของตัวเอกในทุกๆ เรื่องยังยึดถือแบบฉบับเดิมอยู่ แม้ว่าบางส่วนอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมปัจจุบัน

#### 4.1.2. วิถีชีวิตของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบลกับวิถีชีวิตของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

<b>วิถีชีวิตของวีรบุรุษ (The hero's Journey)</b>
<b>โลกบริสุทธิ์ (The Innocent World)</b>
<b>1. การพลัดพราก (Separation)</b>
- การเรียกร้องให้ออกผจญภัย (The Call to Adventure) การปฏิเสธการร้องขอ (The Refusal of the Call) การยอมรับการร้องขอ (The Acceptance of the Call)
- การช่วยเหลือจากสิ่งเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) การแนะนำจากนักปราชญ์ชรา (The Wise old man / Guide)

<sup>3</sup> กิ่งแก้ว อัดดากร, *คติชนวิทยา* (กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2519), หน้า 165.

คนหรือวัตถุ (The Talisman)
- การเข้ารับตำแหน่ง (Enter the void) การเข้าร่วมเป็นพันธมิตร (Allies join Forces) การเริ่มต้นของผู้พิทักษ์ (Threshold Guardians) ไปสู่ช่องท้องของปลาวาฬ (Into the belly of the whale)
<b>2. การสถาปนา (Initiation)</b>
- เส้นทางทดสอบ (Road of Trials) ทำสงครามกับพี่ชายหรือน้องชาย (Battle with the brother) การพบกันกับพี่สาวหรือน้องสาว (Meeting with the sister) การลักพา / การล่า (The Abduction / Hunt) การหยั่งรู้อันนามหัศจรรย์ (Mystical Insight) การต่อสู้กับมังกร (Battle with the dragon) สัญลักษณ์แห่งความตาย หรือ การทรมาน (Symbolic death / Sparagmos)
- ได้มาซึ่งความรู้ (The knowledge Gained) การสมรสศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Marriage) ป่าเล็ก ๆ อันศักดิ์สิทธิ์ (The Sacred Grove) การอุทิศสังเวชญาและการทรยศ (Sacrifice and Betrayal) การไถ่คืนให้บิดา (Atonement to the father) การยอมรับจากบิดา (Recognition by the father) การถูกยกย่องให้เป็นพระเจ้า (Apotheosis) น้ำอมฤตวิเศษและผลประโยชน์สูงสุด (The Magic Elixir / Ultimate Boon)
<b>3. การกลับคืน (Return)</b>
- ปฏิเสธการกลับคืน (Refusal of return) ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด (Monster Combat) การฟื้นฟูความดีงาม (Resurrection of good)

จากตารางแสดงวิถีชีวิตของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบล<sup>4</sup> เมื่อนำมาเปรียบกับวิถีชีวิตของตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) พบว่ามีการสืบสานดังจะได้อภิปรายไปตามลำดับดังนี้

## 1. การพลัดพราก

**การเรียกร้องสู่การผจญภัย** หมายถึง เหตุที่วีรบุรุษต้องออกเดินทางผจญภัย การออกเดินทางในวิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ของการพลัดพรากจากมารดาเมื่อเกิด ส่วนการเรียกร้องให้ออกผจญภัยเป็นสัญลักษณ์การพลัดพรากจากครอบครัว ดังตัวอย่าง เกม *Tales of Symphonia* (เมื่อลอร์ดทราบว่า แอนนาแม่ของเขาถูกพวกดีไซแอนด์สังหารเพื่อชิงตราสัญลักษณ์คานาเมะ เขาจึงต้องการออกเดินทางไปแก้แค้นให้แม่ และในขณะเดียวกัน โคเล็ท กำลังออกเดินทางไปปลดผนึกแห่งธาตุทั้งสี่เพื่อรับพลังของเทพในการเป็นมิโกะแห่งชีวิต เขาจึงขอตามเธอออกเดินทางไปด้วย) จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* (ปีสูเกะ มารีเบลและเจ้าชายคีฟาไปได้บันทึกโบราณในวิหารร้างมา จึงพากันเข้าไปในวิหารแล้วใช้เศษหินที่เก็บได้มาใส่ในแท่น พอแท่นหินเปล่งแสง พวกเขาจึงได้วาร์ปมาในสถานที่ของโลกยุคอดีต)

**การยอมรับการร้องขอ** หมายถึง วีรบุรุษตกลงใจที่จะออกเดินทางผจญภัย เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ทิดัสถูกคลื่นยักษ์เข้าซัดและถูกอสูรซินดูดเข้าไป พอเขามารู้สึกตัว จึงพบว่าได้มาอยู่ในสถานที่แปลกและไม่คุ้น ซึ่งเป็นซากปรักหักพังที่อยู่ใต้น้ำ เขาจึงพยายามเดินทางเพื่อหาเมืองซานอาร์คานด์ที่เขาอาศัย)

**การช่วยเหลือจากสิ่งเหนือธรรมชาติ** หมายถึง วีรบุรุษตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน แต่มีบุคคลที่มีพลังเหนือมนุษย์ให้การช่วยเหลือ การช่วยเหลือจากสิ่งเหนือธรรมชาติในทางสัญลักษณ์ หมายถึง การส่งเสริมและสนับสนุนการผจญภัยต่อความเชื่อมั่นของวีรบุรุษ จากคำกล่าวที่ว่า "often the inexperienced hero finds that he cannot proceed without supernatural aid, in the form of a wise and helpful guide" เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ขณะที่ลอร์ดกับพวกกำลังต่อสู้กับพวกดีไซแอนด์ที่ต้องการตัวโคเล็ทไป แต่พวกเขาไม่อาจต้านทานกำลัง

---

<sup>4</sup> Available from: <http://www.angelfire.com/tx/afica/roleplaying/handbook/heros.html> (on. 2004, October 8)



ของวิคัลหัวหน้าทหารดีไซแอนต์ได้ คราทอสชายปริศนาซึ่งมีพลังเอ็กซ์เพียร์จึงเข้ามาช่วยเหลือพวกเขาไว้ได้)

**เข้ารับตำแหน่ง** หมายถึง วีรบุรุษเข้าร่วมกับพรรคพวกออกเดินทางผจญภัย เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ที่ติดสมาถึงหมู่บ้านปีเซต ได้พบกับนักเชิญอสูรสาวยูน่า วิคก้า ลูลู่ และคิม่าหรือชาวเผ่ารอนโซ กำลังออกเดินทางไปทีเมืองซานอาร์คานด์เพื่อเชิญสัตว์อสูรสุดท้ายใช้ปราบอสูรชิน ยูน่าได้ขอให้ติดเข้ามาเป็นผู้คุ้มกันของเธอด้วยอีกคน)

**การเข้าร่วมเป็นพันธมิตร** หมายถึง ระหว่างเดินทางวีรบุรุษได้นักรบหรือผู้มีฝีมือในการต่อสู้มาเข้าร่วมเป็นพวก เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ระหว่างเดินทางติดสกับพวก ได้ริคคูชาวเผ่าอัลเบตสาว และอูรอนอดีตผู้คุ้มกันบลาสก้าซึ่งเป็นนักเชิญอสูรแห่งตำนานและพ่อของยูน่า มาร่วมเป็นพวกเดินทาง)

**การเริ่มต้นของผู้พิทักษ์** หมายถึง การเริ่มต้นผจญภัยกับด่านแรกของการทดสอบ หลังจากที่ได้ออกเดินทางมาแล้ว แต่บางครั้งมีการกล่าวเอาไว้ว่า "Threshold Guardians don't just appear when the hero is trying to get back safely. Once the hero has committed elixir theft and is trying to escape flight he will often find the road back blocked by a Threshold Guardians" เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกเดินทางมาที่ค่ายกักกันบัลมาคอสต้าเพื่อช่วยเหลือโซโกร่า จึงได้มาพบกับชายชื่อนีลที่มารออยู่ก่อนและเล่าความจริงว่า นักรบโดอาได้ยอมพวกดีไซแอนต์เพราะครุร่าภรรยาของเขาถูกจับตัวไป ลอร์ดจึงบุกเข้าไปที่ด้านในสุดของค่ายจึงมาพบกับแม็กนีส ซึ่งกลับกลายเป็นว่าเป็นแผนการณ์ที่ล่อลอร์ดเข้ามาติดกับ) จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ที่ติดกับพวกเดินทางมาถึงด่านตรวจ ได้มาพบกองกำลังต่อต้านใช้เศษเนื้อของอสูรชิน เพื่อล่อให้อสูรชินออกมา แต่เศษเนื้อได้รับความเจ็บปวดจากกระแสไฟฟ้าจนอาละวาดพังกรงออกมา ติดสกับพวกจึงเข้าจัดการกับเศษเนื้อของอสูรชินเพื่อช่วยเหลือกองกำลังต่อต้านที่ถูกทำร้าย)

**ไปสู่ช่องท้องปลาวาฬ** หมายถึง วีรบุรุษตกอยู่ในสถานการณ์ที่อันตรายและประสบกับภาวะที่ลำบาก เหมือนกับการถูกปลาวาฬฟักลื่นเข้าไปในช่องท้อง การเข้าไปสู่ช่องท้องปลาวาฬ เป็นสัญลักษณ์ที่วีรบุรุษเคลื่อนย้ายเข้าไปสู่โลกแห่งความมืดมิด หรือถูกกลืนเข้าไปสู่ความไม่รู้ เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกถูกกักบริเวณไว้ในห้องวิจัยของศาสตราจารย์เคท แต่ได้เธอออกมาช่วยพวกเขาออกมาได้ เขาจึงแนะนำให้ลอร์ดไปที่ภูเขายุคเพื่อไป

สำรวจซากเรย์เบิร์ด แต่เมื่อเดินทางไปถึงก็กลับกลายเป็นว่าไปติดกับดักของยูอัน ซึ่งเป็นหัวหน้าพวกเรนเกท โดยมีโพเรนมา หัวหน้าทหารดีไซแอนด์มาร่วมมือด้วย โดยยูอันต้องการตัวลอร์ด ส่วนโพเรนมาต้องการตัวโคเล็ท) จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ติดสกับพวกเข้าไปช่วยยูน่า ขณะที่เธอได้หนีอ้อยอ่อน หลังจากที่สามารรถติดต่อเทพขอพรของวิหารปีเวลล์ได้สำเร็จ แต่พวกเขาถูกก๊น็อคลูกน้องของเซย์มัวร์พาทหารมาจับกุมตัวไปพิจารณาโทษที่ศาลสูงสุดของลัทธิเยวอนในฐานะพวกกบฏ)

2. การสถาปนา เป็นสัญลักษณ์แสดงตัวตนของความเป็นมนุษย์ การปรากฏในช่วงระหว่างเวลา ภาวะการเปลี่ยนแปลงจากวัยทารกไปสู่วัยเด็ก

**เส้นทางแห่งการทดสอบ** หมายถึง วีรบุรุษต้องประสบกับอุปสรรคขัดขวางต่างๆ เป็นลำดับของการทดสอบอย่างทรหดที่เขาต้องเผชิญ เพื่อพิสูจน์ความสามารถ ตามคำกล่าวที่ว่า "The hero is tested and found vulnerable, but the outcome reveals a part of him that he did not know existed, The assistance given the hero under the supernatural aid section of departure begin to come into play story. Hero will appear weak and vulnerable he will also begin to show growth." เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกเดินทางไปยังโลกเทเชียร่า เพื่อค้นหาเอ็กซ์สเฟียร์แบบพิเศษกับสัญลักษณ์คานาเมะในการดัดแปลงหินคูลซิส เพื่อใช้รักษาโคเล็ทจากการเป็นนางฟ้าที่ไร้หัวใจและความทรงจำจนสำเร็จ ต่อมาลอร์ดได้เดินทางไปทำสัญญากับภูติต่างๆเพื่อสร้างความสมดุลให้กับสองโลก หลังจากที่สามารรถช่วยโคเล็ทจากการถูกโรดิล หัวคมาดาศักดิ์สิทธิ์ของดีไซแอนด์จับตัวไป) จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ติดสกับพวกก่อนเดินทางไปถึงวิหารมาลาคาเนีย ได้เข้าไปในแหล่งน้ำที่เป็นต้นกำเนิดของสเฟียร์ที่มีความคิดของผู้คนผนึกเอาไว้ ทิดสนั้นเพื่อที่ต้องการสเฟียร์การสังเสียของเจทซึ่งเป็นพ่อของเขา จึงต้องต่อสู้กับปีศาจสเฟียร์มานาจ พอต่อมายูน่าถูกชาวเผ่าอัลเบตจับตัวไป ทิดสกับพวกจึงเดินทางไปช่วยเธอ) จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* (ปีสุเกะกับพวกเดินทางไปถึงเมืองคอสทาล พบว่าบนหอคอยทางเหนือของปราสาทมีเพลิงสีดาอยู่บนยอด แต่การที่จะดับเพลิงนี้ได้ นั้น จะต้องใช้หยดน้ำเจ็ดสี พวกเขาจึงออกเดินทางย้อนกลับไปโลกยุคปัจจุบันเพื่อไปตามหาหยดน้ำเจ็ดสีมาได้พร้อมทั้งไปตามหาเปลวไฟศักดิ์สิทธิ์มา ทำให้เมืองคอสทาลกลับคืนความสว่างมาอีกครั้ง)

**การหยั่งรู้อย่างมหัศจรรย์** หมายถึง วีรบุรุษเกิดการหยั่งรู้และเข้าใจกับบางเรื่องอย่างนามหัศจรรย์ โดยการสัมผัสทางจิต เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ขณะที่ติดสกับพวกกำลังออกเดินทางจากวิหารมาลาคาเนีย อสูรชินได้ปรากฏตัวขึ้นมาอาละวาด ขณะที่ทุกคน

กำลังตกตะลึงกันอยู่นั้น แต่ทิดกลับไม่รู้สึกลัวลงไปนั่งกับพื้น แล้วเขาสัมผัสได้ถึงความอบอุ่นที่พอของเขาคือเจทท์ที่กลายเป็นอสูรซินส่งมาให้ ทิดสจึงทราบว่ พ่ของเขาต้องการอยากให้เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นจบไปในเวลาอันรวดเร็ว)

**การได้มาซึ่งความรู้** หมายถึง วีรบุรุษเสาะหาในเรื่องต่างๆ จนได้รับความรู้มาแก้ไขสถานการณ์ เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดหาทางช่วยรักษาอาการเกล็ดประหลาดที่เกิดขึ้นบนตัวของโคเล็ท ที่ถูกโพซิเทสหัวหน้าดีไซแอนท์โจมตี ลอร์ดจึงไปหาอัลเทสตาเกี่ยวกับอาการของโคเล็ท จึงทราบว่าต้องใช้เวทมนตร์ของช่วงสงครามโบราณมารักษา ลอร์ดจึงเดินทางไปค้นหาประวัติผู้กล้ามีทอสที่เมืองไซแบ็ค จนทราบว่าวิธีการรักษาที่แท้จริง คือขอความช่วยเหลือจากหญิงสาวที่ได้รับการยอมรับจากมายูนิคอร์น และใช้เขาของมายูนิคอร์นร่วมในการรักษา)

**ถูกยกย่องให้เป็นเหมือนพระเจ้า** หมายถึง วีรบุรุษถูกยกย่องจากเหล่าผู้คนให้เป็นบุคคลที่น่าเลื่อมใส จากการกระทำที่กล้าหาญและเก่งกาจเหมือนพระเจ้า เพราะห่างไกลจากความหวาดกลัวในสิ่งที่โง่เขลา การถูกยกย่องให้เป็นเหมือนพระเจ้าของวีรบุรุษจึงเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นอิสระจากความหวาดกลัวทั้งปวง เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ทิดสกับพวกได้รับการยอมรับและยกย่องจากเคลล์หัวหน้าเผ่ารอนโซให้เป็นยอดผู้กล้าที่จะไปปราบอสูรซินเพื่อ นำความสงบสุขของชาวดินแดนสปิราทุกคน พร้อมกับได้สั่งให้ชาวเผ่ารอนโซทุกคนต้อนรับพวกเขาขณะที่เดินทางผ่านภูเขาอากาศ)

**น้ำอมฤตวิเศษ หรือ ผลประโยชน์ที่สูงที่สุด** หมายถึง วีรบุรุษประสบความสำเร็จหรือชัยชนะอันยิ่งใหญ่ และส่งผลที่ล้ำค่าแก่ส่วนรวมเหมือนน้ำอมฤตที่ฟื้นชีวิตผู้คน โดยที่น้ำอมฤตวิเศษเป็นสัญลักษณ์ของความล้ำค่า อันเป็นผลประโยชน์สูงสุด เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ทิดสกับพวกออกเดินทางไปที่เมืองซานอาร์คานด์ แต่ถูกเซย์มัวร์ ชาวเผ่ากัวโดและหัวหน้าลัทธิเวรอนมาขัดขวาง เนื่องจากต้องการตัวยูน่าไป เพื่อช่วยทำให้ตัวของมันกลายเป็นอสูรซินตัวใหม่ แต่ทิดสกับพวกสามารถปราบมันได้สำเร็จ แล้วพวกเขาเดินทางมาถึงเมืองซานอาร์คานด์) จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกปะทะกับโพซิเทสและพวกดีไซแอนท์จนสามารถเอาชนะได้ในที่สุด ส่วนอีกด้านหนึ่งซินะได้เชิญภูติแห่งธาตุทั้งสี่จากโลกเทเชียร่าออกมา เพื่อเพิ่มพลังให้ปืนใหญ่เวทมนตร์ทอลแฮมเมอร์ จนสามารถใช้พลังทำลายต้นไม้ปีศาจยักษ์เดริสคารานได้สำเร็จ)

3. การเปลี่ยนแปลงกลับคืน เป็นสัญลักษณ์ของการผ่านการเสียสละอย่างสูงสุด การดำเนินในสถานะที่มีความสำเร็จ

**ปฏิเสธของการกลับคืน** หมายถึง วีรบุรุษได้ประสบกับปัญหาที่ยากลำบากระหว่างเดินทาง แต่ไม่ยอมแพ้และย่อท้อ เขามุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จ เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ติดสกับพวกทราบบมาว่า ถ้าหากยูน่าไปเชิญสัตว์อสูรตัวสุดท้ายเพื่อเอาไปปราบอสูรชินมาได้ แต่พวกเขาทั้งหมดจะต้องเสียชีวิตลงทั้งหมดก็ตาม แต่สิ่งนี้ไม่ทำให้พวกเขาทั้งหมดเปลี่ยนใจจึงออกเดินทางไปที่เมืองซานอาร์คานด์ เพื่อไปเชิญสัตว์อสูรตัวสุดท้ายจากยูนาเลสก้าวต่อไป)

**การฟื้นคืนชีพของความดี** หมายถึง วีรบุรุษได้รับการส่งเสริมจากสิ่งที่เป็นตัวแทนของความดีงาม ให้กระทำความดีต่อไป เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ติดสทราบบจากเทพขอพรตนหนึ่งว่า นักเรียกสัตว์อสูรกับผู้คนในเมืองซานอาร์คานด์สละชีวิตตนเองให้กลายเป็นเทพขอพร เพื่อรักษาเมืองซานอาร์คานด์และซุบชีวิตติดสที่เสียชีวิตไปให้กลับคืนมา เพราะต้องการให้เขามาทำลายวงจรรของอสูรชิน เพื่อช่วยเหลือผู้คนในดินแดนสปิร่า พร้อมทั้งสอนเขากับยูน่าให้ทราบวิธีปราบเยวอนจู ซึ่งเป็นผู้สร้างอสูรชิน)

**การกลับคืนมาของความชั่วร้าย** หมายถึง วีรบุรุษได้เผชิญหน้ากับศัตรูที่ชั่วร้ายและความชั่วต่างๆ ที่เข้ามาขัดขวาง เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ติดสกับพวกให้ยูน่าปฏิเสธที่จะรับสัตว์อสูรตัวสุดท้ายจากยูนาเลสก้าว จึงทำให้เขาโกรธมากและกลายร่างเป็นปีศาจร้ายมากำจัดพวกเขา พอพวกเขาปราบยูนาเลสก้าวได้แล้ว อสูรชินจึงปรากฏตัวขึ้นมาทำร้ายพวกเขาทันที)

**การต่อสู้ครั้งสุดท้าย** หมายถึง วีรบุรุษประสบกับจุดที่เป็นวิกฤติกาลอย่างแท้จริง เป็นการทดสอบที่สำคัญที่สุดของการเดินทางผจญภัย การต่อสู้ครั้งสุดท้ายจึงเป็นสัญลักษณ์ของอุปสรรคที่สำคัญของชีวิต เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (หลังจากที่ติดสกับพวกปราบอสูรชินได้สำเร็จแล้ว พวกเขาจึงเผชิญหน้าต่อสู้กับเยวอนจู ซึ่งเป็นผู้สร้างอสูรชินขึ้นมา พวกเขาจึงรวมพลังกันปราบเยวอนจูจนสำเร็จ และสามารถเปลี่ยนแปลงทำลายวงจรรวัจักรความหายนะของดินแดนสปิร่าได้สำเร็จ) จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกเดินทางไปที่ดินแดนเดริสคาราน จนมาพบกับอดีตผู้กล้ามีทอสที่กลายมาเป็นศัตรูร้ายในสภาพเหมือนตุ๊กตาไร้จิตใจ ลอร์ดพยายามเกลี้ยกล่อมให้มิทอสหยุดกระทำความชั่วที่พยายามยึดครองโลก เพื่อนำไปสร้างเป็นอาณาจักรพันปี แต่ไม่สำเร็จการต่อสู้จึงเริ่มขึ้น ซึ่งลอร์ดก็สามารถปราบเขาได้สำเร็จ)

**4. การยอมรับ** เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงชัยชนะ เป็นรางวัลแห่งการยอมรับแก่การกระทำของวีรบุรุษ นอกจากนี้การยอมรับในทางสัญลักษณ์จะหมายถึงการแสดงความยินดีที่ได้เปิดเผยความจริงให้กระจ่าง

**รางวัล** หมายถึง สิ่งตอบแทนที่วีรบุรุษได้รับหลังจากผ่านการทดสอบอย่างทรหดในการเดินทางผจญภัย รางวัลจึงเป็นสัญลักษณ์ของความสำเร็จ เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ที่ติดสกับพวกได้รับการยกย่องและแสดงความยินดีจากประชาชนชาวสปิร่าที่สามารถปราบอสูรชินลงได้สำเร็จ ทำให้ดินแดนสปิร่ากลับคืนสู่ความสงบสุข ดวงวิญญาณของเทพซอพรที่เป็นสัตว์อสูรได้รับการปลดปล่อยก่อนที่จะพวกเขาจะถูกส่งไปที่ต่างโลก ต่างส่องแสงให้กลายเป็นพลุที่สวยงามเฉลิมฉลองให้พวกเขา)

**เส้นทางกรกลับบ้าน** หมายถึง วีรบุรุษกลับคืนสู่โลกแห่งชีวิตประจำวันของการกลับบ้านจึงเป็นสัญลักษณ์ของการเสร็จสิ้นในภาระหน้าที่ เส้นทางกลับบ้านจึงเป็นสัญลักษณ์ของการกลับมาสู่จุดเริ่มต้นของชีวิต เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (ลอร์ดกับพวกต่างแยกย้ายกันกลับไปในที่ของแต่ละคน โดยโคเล็กกลับไปยังหมู่บ้านอิเซเรียของเธอ ส่วนลอร์ดได้พาคราทอสซึ่งเป็นพ่อของเขากลับไปยังเดริสคารานแล้ว เขาได้กลับมาที่บ้านเดิมที่หมู่บ้านอิเซเรียเพื่อมาเยี่ยมหลุมศพของแอนนาซึ่งเป็นแม่ของเขา โดยนำดาบที่คราทอสฝากมา เขามาวางที่หลุมศพ)

**มีชีวิตที่อิสระ** หมายถึง วีรบุรุษมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สุขสบาย หลังจากการเดินทางผจญภัยด้วยความลำบากและเหน็ดเหนื่อย การมีชีวิตที่อิสระของตัวเองแบบวีรบุรุษในทางสัญลักษณ์ได้สะท้อนเอาไว้ว่า "The protagonist is able to combine the working of unenlightened (old) and enlightened (new) societies into one world, the world where the protagonist now resides. He understands that his old self had to "die" in order for the new way of life to begin. He no longer fears change because he has learned to live in the moment regardless of what that means." เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (เมื่อตัวของทิดัสได้รับการปลดปล่อยจากที่ยูน่าทำพิธีส่งต่างโลกาให้ ร่างกายของทิดัสจึงค่อยๆจางหายเมื่อทิดัสได้ร่ำลาจากกับยูน่าแล้ว เขาจึงวิ่งลงไปในทะเลแห่งความฝัน ซึ่งมีเจซท์พ่อของเขาและนักเชิณูสูรบลาสกำกับอรอนรออยู่)

จากที่ได้นำตัวอย่างวิถีชีวิตของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มาเปรียบเทียบกับวิถีชีวิตของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบล แสดงออกมาแล้ว จึงพบว่าวีรบุรุษในเกมนิทาน

สวมบทบาท (RPG) มีการสืบสานการดำเนินเรื่อง ตามวิถีชีวิตของวีรบุรุษตามแบบเดิมที่ต้องผ่านเหตุการณ์ใหญ่ๆ ในชีวิตแบบเดียวกัน ซึ่งปรากฏครบในสี่ส่วนของลำดับชีวิตอันเป็นเหตุการณ์หลักใหญ่ คือ การพลัดพราก การสถาปนา การกลับคืน และการยอมรับ โดยที่รายละเอียดของแต่ละส่วนจะมีลักษณะที่ตรงกันเป็นส่วนใหญ่

#### 4.2. การรับอิทธิพลความคิดลักษณะของวีรบุรุษแบบตะวันตกและตะวันออก

วีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ถึงแม้ว่าโดยส่วนใหญ่เป็นผลผลิตของชาวญี่ปุ่นซึ่งเป็นชาวโลกตะวันออก แต่ถูกสร้างขึ้นมาโดยได้รับอิทธิพลจากชาวตะวันตก ดังนั้นวีรบุรุษจึงมีลักษณะเป็นรูปแบบผสมทั้งแบบตะวันตกและแบบตะวันออก

4.2.1. **วีรบุรุษแบบตะวันตก ลัทธิดัศวิน** เป็นชนชั้นปกครองด้านการเมืองในยุคกลางของยุโรป อัศวินมีศักดิ์นาในฐานะที่เป็นข้าสวามิภักดิ์ของเจ้านายและจักรพรรดิ การที่อัศวินต้องมาสมาคมในปราสาทและราชสำนักต่างๆ ทำให้อัศวินต้องประพฤติตนตามแบบแผนและขนบธรรมเนียมอย่างเคร่งครัด วีรบุรุษแบบอัศวินจึงเป็นอุดมคติในการดำรงชีวิตอย่างถูกต้องของบรรดาดัศวินทุกคน กล่าวคือ มีความกล้าหาญในการยุทธ์ มีน้ำใจต่อศัตรูผู้พ่าย มีอุเบกขาญาณในการข่มอารมณ์ มีความใจกว้างและร่าเริง มีความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตนในการสมาคม มีความน่าเชื่อถือและจงรักภักดี มีความเมตตาปราณีต่อคนยากไร้และเจ็บป่วย นอกจากนี้ก็ยังต้องมีความอ่อนโยนละมุนละไมยินดีรับใช้สตรีเพศอีกด้วย การที่อัศวินหนุ่มทุกคนต้องปวารณาตนเป็นทาสรับใช้ของเจ้านายสตรี โดยเข้าประลองยุทธ์ และทำสงครามเพื่อเกียรติยศของเธอ ผักไผ่หาความรู้และฝึกฝนตนเพื่อให้เป็นที่ถูกใจเธอ ความสัมพันธ์ระหว่างเจ้านายหญิงและอัศวินนี้เรียกว่า "ความรักอันสูงส่ง"<sup>5</sup> ซึ่งคุณลักษณะทั้งหมดของลัทธิดัศวินจึงเป็นแบบอย่างในการสร้างตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ให้เป็นวีรบุรุษในลักษณะที่เป็นอัศวินอย่างแท้จริง โดยที่นางเอกมีลักษณะเหมือนกับเจ้านายหญิงที่พระเอกต้องคอยปกป้องรักษาคุ้มครอง จนเกิดความรักที่ยิ่งใหญ่และสูงส่งตามมา ดังนั้นตัวละครเอกหรือวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้รับอิทธิพลจากตัวนักรบอัศวินแบบตะวันตกในเรื่องของความคิดและทัศนคติกับความประพฤติ คือการวางตัวและมารยาท

<sup>5</sup> ผุสดี ศรีเขียว, นฤมล จ้าวสุวรรณ, และณอมมล โอเจริญ. **ประวัติวรรณคดีเยอรมันเบื้องต้น** (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2528), หน้า 4.

และนอกจากนี้วีรบุรุษแบบตะวันตกมิได้มีเฉพาะลัทธิอัศวิน การสร้างวีรบุรุษของ เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ก็ได้รับอิทธิพลจากตำนานปรัมปราด้วยเช่นกัน ที่วีรบุรุษมีลักษณะที่ กล้าหาญเข้มแข็ง ฉลาดหลักแหลม มีเทพเจ้าคอยให้ความช่วยเหลือ และโดยทั่วไปเชื่อกันว่ามีเชื้อสายมาจากเทพเจ้า เช่น แบทูล์ฟ (Beowulf) เป็นวีรบุรุษในมหากาพย์ของอังกฤษ โดยที่นิทานปรัมปรานั้น ดร. กิงแกว์ อัดดากอร์ได้อธิบายไว้ว่า ในงานเขียนเรื่อง The Heroic Age ของ เอช. มันโร แชดวิก (H. Munro Chadwick) เรื่องแบบวีรบุรุษเป็นผลผลิตของประเพณีของผู้นับถือศาสนา ปรัมปราก่อนอิทธิพลของศาสนาคริสต์ เนื่องจากในสมัยต่อมานักบวชในศาสนาคริสต์พยายามที่จะจัดประเพณีนกริตต่างๆ อนุภาคที่เป็นลักษณะเฉพาะของศาสนาปรัมปราจึงถูกสับเปลี่ยนมาเป็นอนุภาคทางฝ่ายคริสตศาสนา แชดวิกได้ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างบทร้อยกรองอันเกี่ยวกับวีรบุรุษกับนิทานพื้นเมือง ได้สังเกตว่านิทานมักจะไม่นับชื่อตัวละครเฉพาะลงไป นิทานไม่ปรากฏมีพรรณนาโวหารเกี่ยวกับชีวิตราชสำนัก โดยชีวิตที่สะท้อนในนิทานเป็นชีวิตชาวชนบททั้งสิ้น ลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งตรงข้ามกับวรรณกรรมร้อยกรองเกี่ยวกับวีรบุรุษ แม้ว่าเรื่องวีรบุรุษจะมีส่วนที่สะท้อนชีวิตจริงอยู่มาก ถึงกระนั้นมิได้ขาดอนุภาคที่เป็นเรื่องมหัศจรรย์เสียทีเดียว<sup>6</sup>

ยุควีรบุรุษเป็นยุคซึ่งความสัมพันธ์ในเครือญาติประสพกับความแตกแยก (Disintegration in the bonds of kinship) ประชาชนแยกตัวจากการอยู่รวมกันเป็นเผ่าพันธุ์ (tribal unit) หันมาตั้งตนอยู่เป็นเอกเทศเป็นอิสระจากจารีตประเพณีเดิม โลกเป็นแดนแห่งความไพศาลที่เปิดกว้างสำหรับการสำรวจ เชนิธูและครอบครอง จึงมีการต่อสู้และแก่งแย่งแข่งขันกันระหว่างพี่น้องเสมอ ผู้ที่แสดงความเก่งกาจสามารถพิเศษย่อมได้รับการยกย่องให้เป็นหัวหน้าและวีรบุรุษ ดังนั้นความสำคัญจึงอยู่ที่ตัววีรบุรุษเพราะเรื่องราวการต่อสู้เป็นการแสดงออกถึงวีรกรรม สำแดงชัยชนะส่วนบุคคลมากกว่าที่จะเป็นชัยชนะของชาติ<sup>7</sup>

4.2.2. วีรบุรุษแบบตะวันออก ลัทธิขามูไร ขามูไรเป็นแบบฉบับวีรบุรุษในความภาคภูมิใจของชาวญี่ปุ่น หมายถึงทหารและเจ้าครองแคว้นต่างๆ ตำแหน่งสูงสุดของชนชั้นขามูไรคือไคเมียว ส่วนตำแหน่งต่ำสุดคือทหารเดินเท้า ขามูไรมีอาวุธคู่กายคือดาบซึ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญเท่ากับชีวิต ดาบเป็นวิญญาณของขามูไรและมีค่าเหนืออาวุธอื่นใดทั้งหมด การใช้ดาบของพวกเขาขามูไรคือ ดาบต้องไม่ถูกดึงออกมาจากฝักโดยไม่มีเหตุผลสมควร และเมื่อใดที่ดาบของขามูไร

<sup>6</sup> กิงแกว์ อัดดากอร์, ปรีทัศน์หนังสือ ยุควีรบุรุษ วีรบุรุษพันหน้า วรรณกรรมดาไฮเมียน, โครงการเอกสารเชิงคติชนวิทยา, คณะอักษรศาสตร์ (อัดสำเนา), หน้า 2.

<sup>7</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 3.

ดึงออกมามันจะทำหน้าที่ตามความศักดิ์สิทธิ์ของพุทธศาสนิกายเซน คือจะต้องทำการฟาดฟัน เพื่อให้เกิดผลแห่งการชักดาบออกมา<sup>8</sup>

พระเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น มีลักษณะของความเป็นชาмуไรทั้งทางด้านจิตใจ เป็นหลักจริยธรรมบูชิโด ซึ่งแปลว่าวิถีทางแห่งนักรบ อันเป็นหลักการที่ชาмуไรยึดถือปฏิบัติตน เป็นหลักจริยธรรมที่สอนให้เหล่าชาмуไรต่อสู้และตายอย่างมีเกียรติ มีความจงรักภักดีต่อเจ้านายและไม่เกรงกลัวความตาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ปลูกฝังให้ชาวญี่ปุ่นไม่เกรงกลัวความตาย เพราะลัทธิบูชิโดซึ่งถ่ายทอดปรัชญามาจากพุทธศาสนิกายเซนว่า "ความตายเป็นสิ่งที่เบาบางกว่าขนนก"<sup>9</sup>

ดังนั้นภาพลักษณ์ของวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เด่นชัดคือความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคทั้งปวง มีความกล้าหาญเสียสละและมีจิตใจรักชาติบ้านเมืองเท่าชีวิต ส่วนทางด้านกายนั้นได้ปฏิบัติตามการต่อสู้แบบชาмуไร คือ เมื่อไรที่ดาบถูกชักออกมาหรือจับอาวุธขึ้นมาต่อสู้กับศัตรูแล้วต้องฟาดฟันต่อสู้ให้ถึงที่สุดและต้องทำให้สำเร็จ

ในสังคมของญี่ปุ่นประชาชนจะให้ความเคารพและยกย่องชาмуไรเป็นวีรบุรุษของประเทศชาติ จึงมีกฎว่าชาวบ้านทั่วไปนั้นเมื่อเห็นชาмуไรต้องแสดงความเคารพ ไม่เช่นนั้นจะถูกลงโทษด้วยการตัดศีรษะ<sup>10</sup> จึงเป็นข้อคิดที่ว่า การเรียกชาмуไรของชาวญี่ปุ่นโดยให้เกียรติเป็นวีรบุรุษของชาตินั้น แท้จริงแล้วยังไม่ถือว่าเป็นวีรบุรุษในอุดมคติที่แท้จริง ถึงแม้ว่าชาмуไรจะมีคุณสมบัติของความเป็นวีรบุรุษยอดนักรบก็ตามคือ เข้มแข็ง กล้าหาญและเสียสละเพื่อส่วนรวม อุทิศตัวจงรักภักดีต่อประเทศชาติก็ตาม แต่เป็นการแสดงออกโดยการแสวงหาอำนาจเรียกร้องสิทธิของความเป็นวีรบุรุษในชนชั้นนักรบ ด้วยการบังคับขู่เข็ญประชาชนทางอ้อม ดังนั้นความไม่พอใจวีรบุรุษที่ไม่ใช่ของแท้ของชาวญี่ปุ่นจึงเกิดขึ้น มีการแสวงหาวีรบุรุษในอุดมคติที่มีลักษณะสมบูรณ์แบบทุกด้านไม่เอาเปรียบเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองรวมไปถึงการแบ่งชนชั้นวรรณะทั้งปวง และผดุงความยุติธรรมด้วยการเสียสละโดยไม่หวังผลตอบแทน

<sup>8</sup> เสาวรส มิตรราปิยานุรักษ์, "นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นของเจมส์ คลาเวลล์: การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีกับประวัติศาสตร์" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2539), หน้า 80-81.

<sup>9</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน



การที่ชาวญี่ปุ่นมีความสนใจและให้ความสำคัญแก่ชีวิตและเรื่องราวของวีรบุรุษ จึงมีผลทำให้เกิดจิตสำนึกที่ดีต่อประเทศชาติ มีอิทธิพลให้คนในชาติมีคุณภาพในทุกๆด้าน สร้างสรรค์สังคมของเขาให้เจริญรุ่งเรือง<sup>11</sup> วีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงจากความ เป็นจริงของโลกปัจจุบันของญี่ปุ่นที่สังคมเริ่มเสื่อมโทรมลง แม้ว่าจะมีความก้าวหน้าทาง ด้านเทคโนโลยีมากขึ้นก็ตามแต่ก็ไม่ได้ช่วยจรรโลงให้ประเทศชาติและโลกสวยงาม ดังนั้นชาวญี่ปุ่น จึงจินตนาการตัววีรบุรุษให้เป็นผู้พิทักษ์ ไม่เพียงแต่ประเทศชาติบ้านเมืองของเขาเท่านั้น ยังรวมไป ถึงโลกมนุษย์ทั้งปวงอีกด้วย ตัวละครเอกหรือวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้รับอิทธิ พลจากนักบรรยายของชาวญี่ปุ่นเองในเรื่องของสติปัญญา จิตวิญญาณและการกระทำที่แสดง ออกในด้านการต่อสู้

**4.2.3. วีรบุรุษแบบตะวันออก แบบจอมยุทธ์ของจีน** วรรณกรรมกำลังภายใน ของจีนได้แบ่งแยกให้จอมยุทธ์เป็นบุคคลที่อยู่ในฝ่ายดีหรือฝ่ายธรรมะ จะมีลักษณะสง่างาม สุขภาพ อารมณ์ อ่อนโยน ชื่อสัจย์ มีพลังฝีมือสูง<sup>12</sup> ตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีคุณ ลักษณะเช่นเดียวกับจอมยุทธ์ฝ่ายธรรมะที่มีความเป็นวีรบุรุษ ถูกรวมไว้เป็นสองด้านเช่นเดียวกับ จอมยุทธ์ของชาวจีนที่มีฝ่ายบั่น คือ พวกมีความรู้ มีสติปัญญาเลิศล้ำเกินมนุษย์และฝ่ายบู๊ คือ พวกที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด มีคุณธรรมทางด้านการเมืองคือสนใจในปัญหาของแผ่นดินบ้าน เมืองที่ได้รับความยุติธรรม มีความห่วงใยต่อประชาชนเพื่อนมนุษย์ที่ถูกกดขี่ข่มเหง มีวิชาความรู้มนตร์ คาถาและมีวิชาทางการรบ มีกำลังปราบปรามข้าศึกศัตรู<sup>13</sup>

ผู้อ่านนวนิยายกำลังภายในย่อมนิยมชมชอบตัวก๊วยเจ๋งในวรรณกรรมกำลังภายใน เรื่องมังกรหยกมาก เพราะเขามีความเป็นวีรบุรุษอยู่เต็มเปี่ยม ก็ยิ่งกล่าวได้ว่าเรื่องมังกรหยกนี้ มุ่งแสดงวีรกรรมของก๊วยเจ๋ง ผู้เป็นวีรบุรุษที่แท้ของมนุษยชาติ ทำให้ผู้คนชื่นชมคุณธรรมที่เขาได้ แสดงออกมา แต่คนดีเช่นนี้คงไม่มีในชีวิตจริง ภาระอันยิ่งใหญ่ของก๊วยเจ๋งตามจารีตคุณธรรมของ จีน คือ การแก้แค้นแทนบิดา การมีสำนึกในความเป็นคนจีนอย่างเต็มเปี่ยม ความเป็นผู้เยี่ยมยุทธ์ ของก๊วยเจ๋งเกิดจากการขยันหมั่นฝึกฝน ก๊วยเจ๋งยังยึดผลประโยชน์ของชาติของเผ่าพันธ์เป็นความ

<sup>11</sup> อิชิติ โยเนะโอะ, และโยชิคาวะ โทชิฮารุ, ความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น 600 ปี, แปลโดยพลับพลึง คง ชนะ (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อัมรินทร์พรินต์ติ้งกรุ๊ป, 2530), หน้า 50-53.

<sup>12</sup> พัชรี วราศรัย, นวนิยายไทยที่เสนอภาพสังคมชาวจีนในเมืองไทย (วิทยานพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขา วรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2537), หน้า 26.

<sup>13</sup> เรื่องเดียวกัน

ดิงามอันสูงสุด<sup>14</sup> ส่วนเฉียวฟงตัวละครเอกและเป็นวีรบุรุษในเรื่องแปดเทพอสูรมังกรฟ้า นั้น ได้ก้าวพ้นข้อกำหนดทางสังคมเหล่านี้ เข้าถึงความดิงามตามธรรมชาติและเพื่อมนุษย์ทั้งปวง แม้ว่าตัวเองจะไม่สามารถฝ่าชะตากรรมที่สถานการณ์ต่างๆ บีบบังคับ จนต้องพลีชีพเพื่อสันติสุขของทุกคน การฆ่าตัวตายเพื่อยุติสงครามเป็นโศกนาฏกรรมที่ประทับใจ<sup>15</sup> ส่วนในเรื่องกระบี่เย้ยยุทธจักร จบลงด้วยความดิงามตามธรรมชาติเป็นผู้ชนะ ตัวละครเอกเหลืออยู่ซึ่งไม่ใช่วีรบุรุษอย่างก๊วยเจ๋ง แต่เป็นมนุษย์ที่แท้จริง ยึดความถูกต้องดิงามตามธรรมชาติเป็นหลักดำรงชีวิต ไม่ติดอยู่ในกรอบของสังคม ไม่ยอมให้คุณค่าเทียมที่มีมนุษย์กำหนดเป็นเครื่องพันธนาการตัวเอง โดยอยู่เพื่อตัวเอง ทำตามเสรีภาพที่มนุษย์พึงมีโดยไม่ขัดกับจริยธรรมตามธรรมชาติ ไม่ได้อยู่และทำเพื่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อื่น เหลียงอู๋ซังเป็นคนมีคุณธรรม ไม่ใช่แบกคุณธรรมไว้รอดสังคม ชีวิตเขาจึงไม่หนักแม้ประสบปัญหาสารพัดก็แก้ไขได้อย่างเหมาะสม โดยไม่เสียความเป็นตัวของตัวเอง<sup>16</sup> ซึ่งลักษณะของเหลียงอู๋ซังนี้ ได้ถูกยึดเป็นแม่แบบในการสร้างบุคลิกภาพและการแสดงออกของตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ว่า ชีวิตที่แท้จริงของตัวละครเอกหรือวีรบุรุษในยุคสมัยใหม่ ต้องมีความเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเอง โดยอยู่ในกรอบพื้นฐานของจริยธรรมและคุณธรรม ให้แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาไม่มีการเสแสร้งและเจตนาอย่างหนึ่งอย่างใด

เป็นที่น่าสังเกตว่าภาพลักษณ์ของจอมยุทธ์ของชาวจีน มักเกิดจากคุณลักษณะอันยอดเยี่ยมของวีรบุรุษในประวัติศาสตร์จีน ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เลื่องลือและมีชื่อเสียงเป็นที่กล่าวขวัญกันอย่างแพร่หลายถึงวีรกรรมอันยิ่งใหญ่และน่ายกย่อง ซึ่งแฝงไว้ถึงข้อคิดถึงคุณสมบัติในการที่สามารถก้าวขึ้นมาเป็นวีรบุรุษของชาติได้ ทั้งๆ ที่หลายต่อหลายคนเป็นเพียงแค่ชาวบ้านธรรมดา และต่อมาเข้ารับราชการเป็นทหาร แต่ต่อมาได้มีเส้นทางที่เปลี่ยนแปลงชีวิตทำให้เขากลายมาเป็นวีรบุรุษอันเป็นที่รักและยกย่องของผู้คนทั้งปวง วีรบุรุษซึ่งเกิดจากบุคคลธรรมดาสามัญนั้นมีปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัด เช่น ในสมัยปลายราชวงศ์ฉินมีเรื่องราวการพิสูจนความเป็นวีรบุรุษที่แท้จริงของหลิวปังกับเสี่ยวหยี่ ซึ่งปรากฏในนวนิยายกำลังภายในเรื่องศึกสองแผ่นดิน ได้เกิดการจลาจลขึ้นทั่วประเทศเจ้านครรัฐทั้งเจ็ดก่อการกบฏ มีการลุกขึ้นก่อการขบถของกลุ่มชาวนาและประชาชนอาชีพต่างๆ แต่ขบถกลุ่มต่างๆ ถูกปราบปรามอย่างหนักหน่วง จนในที่สุดก็ต้องพ่ายแพ้แก่กองกำลังของทางราชสำนัก แต่ต่อมาเสี่ยวหยี่กับหลิวปังนำทัพบุกเข้าตีดินแดนกวนจง อันเป็นเขตเมืองหลวงของราชวงศ์ฉินได้ โดยมีข้อตกลงว่าหากใครบุกเข้าเมืองได้ก่อนผู้นั้นก็จะได้เป็นเจ้าของ แต่

<sup>14</sup> ถาวร ลิกขโกศล, **ศักดิ์จตุรยุทธจักรมังกรหยก**, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สร้างสรรค์บุ๊คส์, 2543), หน้า 203-206.

<sup>15</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 121.

<sup>16</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 126.

หลิวปังสามารถที่จะบุกยึดเข้าเมืองได้ก่อน โดยไม่สูญเสียเลือดเนื้อและชีวิตทหารแลประชาชนไปมากนัก ทำให้เสี้ยนหยี่ไม่พอใจอย่างมากและใช้กำลังเหนือกว่าบีบบังคับให้หลิวปังยกเมืองให้ตน หลิวปังจำต้องยกเมืองให้ ด้วยเห็นว่ากองกำลังของตนน้อยกว่าของเสี้ยนหยี่หลายเท่า เสี้ยนหยี่จึงสถาปนาตนเป็นกษัตริย์ใช้พระนามว่าอู่ป้าหวาง (อู่ป้าอ๋อง) พร้อมกันนั้นพยายามที่จะกำจัดหลิวปังออกไปให้พ้นจากเส้นทางแห่งความเป็นใหญ่ของตนแต่ไม่สำเร็จ ต่อมาหลิวปังมีกองกำลังที่เข้มแข็งขึ้น สามารถพลิกสถานการณ์จากเป็นรองให้กลายเป็นต่อได้ในระยะเวลาที่ไม่ยาวนานนัก จนในที่สุดก็สามารถเอาชนะต่ออู่ป้าหวางได้สำเร็จ เมื่อปี พ.ศ.341 สามารถรวบรวมจักรวรรดิจีนให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้อีกครั้ง จากนั้นหลิวปังก็ได้ตั้งตนขึ้นเป็นจักรพรรดิทรงพระนามว่าฮั่นเกาจู่หวงตี้ (ฮั่นโกโจฮ่งเต๋) สถาปนาราชวงศ์ฮั่นขึ้นปกครองจักรวรรดิจีนได้สำเร็จ ทั้งๆที่ไม่ใช่คนเก่งกล้าในการยุทธและไม่ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญตำราพิชัยสงครามและการปกครอง<sup>17</sup>

การยุทธระหว่างหลิวปังและเสี้ยนหยี่อาจกล่าวได้ว่า เป็นสงครามแย่งชิงความเป็นใหญ่ที่สะเทือนแผ่นดินจีนเป็นอย่างมาก เป็นการต่อสู้กันทั้งในด้านของฝีมือการรบ กำลังรบ รวมทั้งสติปัญญาและบุคลิกลักษณะแห่งความเป็นผู้นำของบุคคลทั้งสอง เป็นการพิสูจน์ลักษณะความเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่อย่างแท้จริง หลิวปังพื้นเพเดิมมาจากครอบครัวชาวนายากจนในอำเภอเหย่ในวัยหนุ่มเป็นคนล้มเหลวเลเทเมาไม่เอางานเอาการ ต่อมาเข้ารับราชการในตำแหน่งเล็กๆจนสามารถสะสมกำลังพลต่อต้านทางการ ส่วนเสี้ยนหยี่เป็นขุนศึกผู้เป็นทายาทของแม่ทัพใหญ่แคว้นอู่ในยุคสมัยจ้านกว๋อ เป็นบุคคลที่มีฝีมือการยุทธ์ รูปร่างสง่างาม มีความเก่งกล้าสามารถมากและเขามีกองกำลังที่มีความแข็งแกร่งสามารถ มีที่ปรึกษาซึ่งเชี่ยวชาญการยุทธ์อยู่หลายคน จึงมีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากหลิวปังผู้ที่มีพื้นเพมาจากคนสามัญ การศึกษาต่ำและไม่มีฝีมือการต่อสู้ แต่หลิวปังก็มีคุณลักษณะที่เหนือกว่าเสี้ยนหยี่อยู่ที่การอ่อนน้อมถ่อมตน ยอมรับฟังความคิดเห็นคำวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อื่นด้วยความเคารพ และที่สำคัญก็ถือเป็นคนที่มีความอดทนสูง รู้จักแสดงท่าทีที่จะให้ผู้อยู่ใต้บังคับบัญชาจงรักภักดีจนขนาดยอมเสียสละชีวิตได้ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของวีรบุรุษอย่างแท้จริง คนที่เป็นวีรบุรุษนั้นไม่จำเป็นว่าเกิดมาในตระกูลหรือมีพื้นเพสูงส่ง มีลักษณะสง่างาม มีฝีมือที่เก่งกล้าสามารถมากและมีสติปัญญาที่ล้ำเลิศกว่าใคร ซึ่งนั่นอาจเป็นเพียงคุณสมบัติและเป็นองค์ประกอบที่เป็นส่วนเสริมความเป็นวีรบุรุษเท่านั้น แต่บางครั้งก็อาจไม่ใช่ปัจจัยที่จำเป็นให้บุคคลเป็นวีรบุรุษแท้จริง คนธรรมดาสามัญรวมไปถึงคนที่มีฐานะต่ำต้อยสามารถกลายเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่ได้ ถ้ารู้จักใช้ชีวิตในทางที่ถูกต้อง มีความคิดและการกระทำที่เป็นประโยชน์ต่อ

<sup>17</sup> วินัย สุภักโส, ยุทธจักรชิงบัลลังก์มังกร, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นาคร, 2538), หน้า 103-108.

ส่วนรวมโดยอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรมความดีงาม มีความเสียสละเพื่อนำความสุขให้กับคนส่วนใหญ่และสามารถเอาชนะใจผู้คนได้

เหตุการณ์และการดำเนินเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมกำลังภายในของจีน มักเริ่มต้นเนื้อเรื่องจากปริศนา การที่พระเอกหรือวีรบุรุษถูกศัตรูไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ด้วยกัน ปีศาจ สัตว์ประหลาดหรืออมนุษย์ทั้งหลายคุกคาม ชีวิตของวีรบุรุษถูกเปลี่ยนชะตาชีวิต ไม่ว่าจะถูกตามล่าเอาชีวิต บิดามารดาถูกสังหารเกิดความแค้น และจะต้องได้รับการช่วยเหลือให้หลบหนี เพื่อเป็นตัวแทนในการล้างแค้นหรือกอบกู้สถานการณ์ การที่วีรบุรุษหลบหนีจากการไล่ล่าจากศัตรู ไม่มีเรื่องใดที่ศัตรูทำสำเร็จหรือพรากเอาชีวิตจากเขาได้ เนื่องจากวีรบุรุษหรือพระเอกเป็นอัจฉริยะบุคคล มีโชคชะตาชีวิตที่เหนือมนุษย์จะต้องหรือได้รับสืบทอดวิชาฝีมือระดับสุดยอดและวิญญานความเป็นยอดนักสู้ของโลก สามัญชนหรือนักสู้ที่ก้าวไปในช่วงอายุที่ไม่นานอาจฝึกปรีอฝีมือได้ และเพื่อส่งเสริมให้พระเอกเป็นวีรบุรุษมีความเก่งกล้าเป็นพิเศษ พระเอกหรือวีรบุรุษจะได้ครอบครองของวิเศษนานาชนิด และพลังเวทมนตร์วิเศษอันสุดยอด เป็นต้น<sup>18</sup>

แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าตัวละครเอกในฐานะวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท(RPG) ไม่ได้ให้ความสำคัญแก่ตัวพระเอกเพียงตัวเดียวในภาพลักษณ์ของการเป็นวีรบุรุษเท่านั้น แต่ภาพลักษณ์ของตัวนางเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สามารถเป็นวีรสตรีได้เช่นเดียวกัน การร่วมต่อสู้กับเหล่าศัตรูและเดินทางผจญภัยของนางเอกนั้น ถูกสร้างให้มีลักษณะเหมือนจอมยุทธ์หญิงในนวนิยายจีนกำลังภายใน ในประวัติศาสตร์จีนผู้หญิงที่มีความสามารถเช่นเดียวกับผู้ชาย คือ เรื่องราวของขุนศึกตระกูลหยาง ซึ่งเกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ซ่งของจักรพรรดิซ่งไท่จง ตระกูลหยางเป็นตระกูลที่ได้รับยกย่อง ทั้งนี้เพราะผู้คนในตระกูลนี้ไม่ว่าจะเป็นบุรุษสตรีล้วนมีฝีมือและความสามารถในการยุทธ์ทั้งสิ้น และกลายเป็นตำนานแห่งความรักชาติยิ่งชีวิต และความกล้าหาญที่ชนรุ่นหลังต้องยึดถือเป็นแบบอย่าง<sup>19</sup> โดยเฉพาะในสงครามครั้งสำคัญระหว่างราชวงศ์ซ่งกับราชวงศ์เหลียวในปี พ.ศ.1529 เป็นเรื่องราววีรกรรมของสตรีผู้เป็นภรรยาฆ่าของหยางเย่ คือ เสี่ยวไช่วาหรือหยางหลิงผอ กับขุนพลหญิงผู้เก่งกล้าสามารถ คือ มู่กู่ยงภรรยาของหยางเหวินกว้าง ซึ่งออกรบออกศึกร่วมกับนายทหารชายอย่างโชกโชน<sup>20</sup> ด้วยเหตุนี้อาจเป็นไปได้ว่า

<sup>18</sup> พัชร วราศรัย, "นวนิยายไทยที่เสนอภาพสังคมชาวจีนในเมืองไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2537), หน้า 25.

<sup>19</sup> วินัย สุภโส, ยุทธจักรชิงบัลลังก์มังกร (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นาคร, 2538), หน้า 191.

<sup>20</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 192.

ได้ให้อิทธิพลต่อการสร้างตัวนางเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ให้เป็นวีรสตรีที่มีความสามารถที่เก่งกล้าไม่แพ้พระเอกที่เป็นวีรบุรุษ สามารถที่จะแบกรับหน้าที่ปกป้องผู้คนทั้งปวงได้เช่นเดียวกับพระเอก จึงสะท้อนบทบาทและหน้าที่ของผู้หญิงซึ่งเปลี่ยนไปในปัจจุบัน

วิถีชีวิตของวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แบบจอมยุทธ์นั้น มักถูกผลักดันให้จนตรอก วีรบุรุษจะต้องเลือกเฟ้นระหว่างความเป็นความตาย แพ้หรือชนะ ความสำเร็จหรือความล้มเหลว ชื่อเสียงหรืออภัยยศ ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจเด็ดเดี่ยวไม่หวั่นไหว ซึ่งวีรบุรุษได้สละชีวิตเลือกคุณธรรม และการทดสอบอย่างไม่ครั้นคร้ามกับคำครหานินทาหรือเหยียดหยาม เพื่อค้นหาความจริงของคำว่าคุณธรรมและความกล้าหาญ<sup>21</sup> โดยการเสียสละตัวเองหักห้ามความเกี้ยวไกรของตัวเอง อดทนต่อความผิดพลาดของคนอื่น ลืมเลือนข้อบาดหมาง ปลุกฝังดวงใจแห่งรักต่อทุกคน<sup>22</sup> วีรบุรุษจึงเป็นผู้กล้าเลิศวิยายุทธ์ กระโจนเข้าช่วยเหลือผู้ถูกข่มเหงรังแก โดยไม่พรั่นพรึงกับความตาย ถ้ายังคิดว่าตัวเองเป็นผู้กล้าในการค้นหาความตื่นเต้นเร้าใจ<sup>23</sup> ซึ่งวีรบุรุษนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ที่ชนะหรือทำแต่ความถูกต้องเสมอ ผู้แพ้และผู้ที่เคยทำผิดพลาดนั้นสามารถเป็นวีรบุรุษได้ ถ้ารู้จักความผิดพลาดหรือความพ่ายแพ้ของตัวเอง และพร้อมที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้อย่างถูกต้องตามทำนองคลองธรรม โดยตั้งมั่นอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรมอย่างไม่ย่อท้อให้กลายเป็นผู้ชนะได้นั้นคือวีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่ ซึ่งมีคำกล่าวไว้ว่าวีรบุรุษเกิดขึ้นยามบ้านเมืองไม่สงบหรือยามเกิดศึกสงคราม จริงอยู่สงครามอาจสร้างผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็น "วีรบุรุษ" ขึ้นในประวัติศาสตร์เป็นจำนวนมาก แต่สงครามก็ได้ทำลายทรัพย์สิน ชีวิตและเลือดเนื้อของประชาชนไปเป็นจำนวนมากเช่นกัน ผู้รบชนะในสงครามที่ผลาญพล่าชีวิตผู้คนมากมาย ไม่สมควรที่จะถูกยกย่องว่าเป็นวีรบุรุษแท้จริงได้ ซึ่งผู้ที่สามารถระงับสงคราม พยายามไม่ให้เกิดความเสียหายในชีวิตและทรัพย์สินของผู้คน สมควรถูกยกย่องเรียกเขาว่าเป็น "วีรบุรุษ" ที่แท้จริง<sup>24</sup>

คุณลักษณะที่เด่นชัดของตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีจิตสำนึกในความจงรักภักดีต่อชาติบ้านเมืองและโลกมนุษย์เช่นเดียวกับจอมยุทธ์ ซึ่งเสียสละอุทิศชีวิต รักชื่อเสียงเกียรติยศของตนเองยิ่งกว่าชีวิต แต่ผลสุดท้ายหลังจากที่เขาปฏิบัติภารกิจในหน้าที่สำเร็จ เขาจึงหันหลังให้กับทุกสิ่งทุกอย่างโดยไม่สนใจกับชื่อเสียงเกียรติยศ ทรัพย์สินเงินทองและ

<sup>21</sup> พาสณา แพรวพรรณ, *โกวเล้งได้เฮียบ ไบไม้คืนสุรากล*. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2544), หน้า 63.

<sup>22</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 88.

<sup>23</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 118.

<sup>24</sup> วินัย สุกใส, *ยุทธจักรชิงบัลลังก์มังกร*. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นาคร, 2538), หน้า 203.

อำนาจ เพราะต้องการใช้ชีวิตอย่างสงบสุขในวิถีชีวิตของตนเอง ตามคำสุภาษิตของจีนโบราณที่ว่าไว้คือ “สูงสุดคือต่ำสุด”

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้รับอิทธิพลความคิดลักษณะของวีรบุรุษไม่ว่าจะเป็นแบบทางตะวันตกหรือตะวันออก ในปัจจุบันลักษณะของวีรบุรุษได้มีการสอดคล้องผสมผสานกัน จนกลายมาเป็นวีรบุรุษในแบบฉบับนิยมของสมัยใหม่ โดยนำลักษณะเด่นในแต่ละด้านของวีรบุรุษทางตะวันตกคืออัศวิน เช่น เกียรติของอัศวินที่มีน้ำใจต่อศัตรู การข่มอารมณ์ ใจกว้างและร่าเริง หรือในตำนานปรัมปราที่ตัวเอกมีความกล้าหาญเข้มแข็งและฉลาดหลักแหลมเกินมนุษย์ธรรมดา จนผู้คนต่างเชื่อกันว่ามีเชื้อสายเทพเจ้าและยกย่องให้เป็นวีรบุรุษ สิ่งต่างๆเหล่านี้กลายมาเป็นลักษณะเฉพาะของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ มีมารยาทแบบอัศวิน (Knight Manner) มีความสามารถเก่งกาจที่เหนือมนุษย์ธรรมดาเหมือนเทพเจ้า ขณะเดียวกันวีรบุรุษทางตะวันออกคือซามูไรกับจอมยุทธ์ล้วนแล้วแต่เป็นวีรบุรุษในวัฒนธรรมที่เหมือนกัน คือ มีความกล้าหาญรักชาติ รักประชาชนยิ่งกว่าชีวิต มีความสำนึกต่อชาติกำเนิดและกตัญญูต่อบรรพบุรุษ อิทธิพลความคิดต่างๆของวีรบุรุษในตะวันตกและตะวันออกดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างตัววีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

#### 4.3. ลักษณะของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

ลักษณะตัวละครเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่ได้นำมาจัดกลุ่มโครงเรื่อง 6 แบบ สามารถวิเคราะห์และจำแนกได้ดังต่อไปนี้ คือ

- 4.3.1. ชาติกำเนิดของตัวเอก
- 4.3.2. ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวเอก
- 4.3.3. พลังอำนาจของตัวเอก

##### 4.3.1. ชาติกำเนิดของตัวเอก

ชาติกำเนิดของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักเกี่ยวข้องกับชาติตระกูลที่ถือกำเนิดเป็นสำคัญ ชาติกำเนิดของพระเอก แบ่งออกได้เป็น 3 สถานภาพได้แก่

- **ชาติกำเนิดเป็นชาวบ้านธรรมดา** พระเอกเป็นเด็กชาวบ้านที่มีความใฝ่ฝันและปรารถนาอยากเป็นผู้กล้าออกไปผจญภัยท่องโลกและพิทักษ์ปกป้องโลก บิดาและมารดาของเขาเป็นชาวบ้านธรรมดา ซึ่งได้ปลูกฝังเรื่องราวของผู้กล้าในอดีตที่ต่อมากลายเป็นวีรบุรุษในตำนานให้เขาซึมซับ จนทำให้เขามีความมุ่งมั่นที่ทำตามอย่าง เมื่อเกิดและเติบโตมาจึงตั้งใจฝึกฝนวิชา เช่น ปืนลูกธนู จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* (เขามีบิดาเป็นชาวประมงที่มีฝีมือและมารดาที่เป็นแม่บ้านอาศัยอยู่ในหมู่บ้านชายทะเลบนเกาะพีชเบล แต่เขามีความปรารถนาอยากเป็นชาวประมงที่เก่งเหมือนพ่อและอยากเป็นผู้กล้าออกไปผจญภัยในโลกกว้าง) บอส จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* (ครอบครัวของเขาเป็นชาวบ้านในหมู่บ้านไลพ์ค็อด มีความใฝ่ฝันและปรารถนาที่ต้องการอยากเป็นผู้กล้าที่เก่งกาจเพื่อปกป้องโลกจากเหล่าร้าย และต้องการออกเดินทางผจญภัยในโลกกว้างเพื่อฝึกฝนฝีมือการต่อสู้และเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ)

- **ชาติกำเนิดเป็นเชื้อสายนักรบหรือผู้กล้า** ตัวเอกประเภทนี้ บิดาและมารดาของเขาเคยเป็นวีรบุรุษและวีรสตรีผู้กล้ามาก่อน เพราะได้เคยต่อสู้กับปีศาจที่หมายจะมายึดครองโลก และได้นำความสงบสุขมาสู่โลกได้สำเร็จ แต่แล้วเหล่าปีศาจร้ายได้กลับฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง พระเอกจึงต้องทำหน้าที่ผู้กล้าแทนบิดาและมารดา เช่น เครส จากเกม *Tales of Phantasia* (บิดาและมารดาของเขาคือมิเกลและมาเรีย ซึ่งอดีตเป็นนักรบผู้กล้าที่เคยปราบจอมปีศาจดาออสได้สำเร็จ และนำร่างจอมปีศาจดาออสปิดผนึกไว้ในสร้อยเวทมนตร์สองเส้น แต่แล้วผนึกได้ถูกปลดปล่อยจากลูกสมุนของจอมปีศาจที่หลงเหลืออยู่ จอมปีศาจดาออสจึงฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง)

- **ชาติกำเนิดเป็นอมมนุษย์** พระเอกเป็นสิ่งประติษฐ ที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่เป็นวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีขั้นสูง ซึ่งไม่ใช่หุ่นยนต์หรือเครื่องจักร แต่เป็นการสร้างโดยการใช้กรรมวิธีผสมเซลล์หรือดัดแปลง โดยใช้ธาตุต่างๆผสมกับพลังงานสร้างขึ้นมาให้เป็นตัวตน ที่มีเลือดเนื้อเหมือนมนุษย์แต่มีพลังแฝงที่มหัศจรรย์ แต่ปราศจากความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนของมนุษย์ที่แท้จริง เช่น ซีทธาน พระเอกของเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (ตัวเขาเป็นชาวเผ่าเจนอนที่อาศัยในดินแดนของโลกเทร่า ซึ่งกาแลนดเป็นผู้สร้างเขาขึ้นมาและส่งตัวเขาไปที่ดินแดนของโลกโกอาของมนุษย์ เพื่อให้ไปทำลายมนุษย์และสร้างพลังป่วนวิญญานของต้นไม้แห่งชีวิตอีฟาของโลกโกอา เพราะกาแลนดหวังที่ต้องการยึดครองดินแดนโลกโกอาและควบคุมพวกมนุษย์ทั้งปวง ซึ่งซีทธานนั้นมีรูปร่างหน้าตาเหมือนเด็กชาวมมนุษย์ทั่วไป แต่ที่พิเศษและแปลกกว่ามนุษย์ คือ เขามีหางที่ยาวเหมือนนิงงิ และมีพลังพิเศษที่แฝงอยู่ ทำให้มีฝีมือการต่อสู้ที่เหนือกว่ามนุษย์ธรรมดา เมื่อเขาได้อาศัยอยู่กับพวกเพื่อนที่เป็นมนุษย์ คือ พวกคณะละครเร่ร้อนทันทาร์ส เขาจึงได้เรียนรู้ความเป็นมนุษย์ จึงทำให้มีความคิดและเหตุผลกับจิตใจที่ละเอียดอ่อนเช่นเดียวกับมนุษย์ธรรมดาทั่วไป)

ส่วนชาติกำเนิดของนางเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่คล้ายคลึงกับพระเอก คือ เป็นชาวบ้านธรรมดา เป็นเชื้อสายนักรบผู้กล้า ส่วนที่แตกต่างก็คือ นางเอกเป็นบุคคลที่มีฐานะสูงส่ง ถึงขั้นเป็นเป็นเจ้าหญิงและพระราชินีปกครองเมือง แต่เพราะโชคชะตาและความตั้งใจของเธอทำให้ต้องออกเดินทางผจญภัย ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่แล้ว บทบาทความเป็นเจ้าหญิงหรือพระราชินีที่ส่งสูง ก็สามารถเป็นยอดนักรบหรือผู้กล้าได้เช่นกัน เนื่องจากมีการกำหนดถึงบุคลิกลักษณะของเจ้าหญิงหรือพระราชินีว่า แม้ตำแหน่งจะสูงส่งแต่เธอก็มีอิสระในการกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา และในเมื่อเธอมีฐานันดรที่สูง มีอำนาจสิทธิในการปกครอง จึงจำเป็นต้องมีฝีมือในการต่อสู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้ประชาชนเกิดความศรัทธา เมื่อชีวิตของเธอมีแต่ความหรรษา จึงเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย และเริ่มรู้สึกว่ายศถาบรรดาศักดิ์ของเธอจะนำพาอันตรายแก่เธอ เธอจึงหนีออกจากปราสาทออกสู่โลกกว้าง เช่น เจ้าหญิงการ์เน็ต จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (เป็นพระธิดาของพระราชานางแห่งมหานครเล็กซานเดรียกับพระราชินีบราเน่) เป็นต้น เป็นตัวแทนของเทพ ซึ่งในภาษาญี่ปุ่นเรียกตัวแทนแห่งเทพว่า "มิโกะ (miko)" หมายถึงหญิงสาวพรหมจรรย์ที่อดีตชาติเคยเป็นเทพองค์นั้นมาก่อน แล้วกลับชาติมาเกิดเพื่อปกป้องชาวโลก ซึ่งเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักกล่าวถึงนางเอกว่า ชาติก่อนเธอคือเทพธิดาที่คอยปกป้องเหล่ามนุษย์หรือสรรพสิ่งบนโลก นางเอกในปัจจุบันเมื่อจุติลงมาเกิดเป็นมนุษย์ สายเลือดและจิตวิญญาณของเธอยังคงเป็นเทพธิดา เพียงแต่อยู่ในร่างของมนุษย์ที่กลายมาเป็นตัวแทนเทพและทำหน้าที่สานต่อความเป็นเทพของเธอ เพื่อพิทักษ์รักษาโลกมนุษย์ให้เกิดความสงบสุข หรือเป็นตัวแทนเทพที่คอยปกป้องรักษาโลก คือ บรรดาเหล่าวิญญาณของธาตุต่างๆและพืชพรรณให้อุดมสมบูรณ์ เช่น โคลีท นางเอกเกม *Tales of Symphonia* (เธอเป็นตัวแทนของเทพ(มิโกะ)แห่งชีวิต ที่ออกเดินทางไปปราบและปิดผนึกพวกดีไซน์แอนท์ ที่ต้องการมาทำลายต้นไม้แห่งชีวิตมานานที่มีเทพธิดามาเทลรักษาอยู่ ซึ่งแต่เดิมเทพมิโกะแห่งชีวิตเป็นผู้ที่ช่วยเหลือเทพธิดามาเทล ดูแลรักษามานานของสิ่งมีชีวิตทั้งปวง)

#### 4.3.2. ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวเอก

ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ผู้สร้างได้สร้างสรรค์ตัวเอกขึ้นมาใหม่ให้มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่หลากหลาย เพื่อความมีชีวิตชีวาเหมือนบุคคลจริง แต่ก็ยังคงมีพื้นฐานของความเป็นวีรบุรุษอยู่ โดยจำแนกได้ดังนี้

##### 4.3.2.1. กล้าหาญและมีความมานะพยายาม ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

พระเอกมีความกล้าหาญมากจนได้รับการขนานนามว่า "ผู้กล้า" ความมานะพยายามเป็นคุณ



สมบัติประจำตัว ทำให้เขารักการผจญภัย ต้องการออกเดินทางไปในดินแดนอันไกลโพ้น บากบัน ฟันฝ่าต่อสู้กับอุปสรรคนานัปการที่ต้องเผชิญ โดยไม่เกรงกลัวต่อความเหนื่อยยากกับความลำบาก และความตาย เพื่อปฏิบัติภารกิจในหน้าที่ให้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมายหรือที่ตั้งใจมุ่งหมายเอาไว้ เช่น ซีทาน พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (เขาออกเดินทางไปปราบคูล่า ซึ่งเป็นชาวเผ่าเจนอมที่ชั่วร้ายหวังคิดทำลายดินแดนโลกโกอาของมนุษย์ที่ดินแดนโลกเทร่า และไปปกป้องผลึกคริสตัลที่เป็นแหล่งรวมชีวิตของสิ่งมีชีวิตในโลก ให้รอดพ้นจากจอมมารความมืดชั่ววันรันดร์ที่ต้องการทำให้ทุกอย่างบนโลกสูญสลายไป) ฮีราเซะ พระเอกจากเกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* (เขาออกเดินทางรวบรวมเหล่าผู้กล้าทั้ง 108 คนและฟื้นฟูกองทัพสาธารณรัฐใหม่ เพื่อต่อต้านการรุกรานของฝ่ายราชอาณาจักรไฮแลนด์ที่นำโดยเจ้าชายลูก้า ไบรท์กับเลออน ที่หวังครองอำนาจความเป็นใหญ่ในดินแดนศักดิ์สิทธิ์)

**4.3.2.2. เชื่อมมั่นมีปณิธานอย่างแรงกล้า** การแสดงออกถึงหัวใจที่แข็งแกร่งมีความเชื่อมั่นที่สูงและอุดมการณ์ที่แน่วแน่ มีจุดมุ่งหมายตั้งใจปฏิบัติภารกิจหน้าที่ให้สำเร็จลุล่วงโดยที่ปณิธานนั้นได้จากแรงบันดาลใจจากเรื่องราวต่างๆ เช่น วีรกรรมอันหาญกล้าของวีรบุรุษในอดีต หรือสำนึกในสายเลือดของตระกูลที่เป็นนักสู้ จึงเกิดการยึดมั่นปฏิบัติตาม เช่น เอนิคุส พระเอกจากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 1* (มีความเชื่อมั่นสูงและปณิธานอย่างแรงกล้าที่จะปกป้องโลกและผู้คนที่พ้นจากความชั่วร้ายของปีศาจราชามังกร ในฐานะที่เขาสืบเชื้อสายผู้กล้าแห่งไรต์แห่งดินแดนอาเลฟกัลด์) ทิดัส พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (เป็นคนที่มีความเชื่อมั่นที่สูงมาก เพราะเป็นนักกีฬาบลิทซ์บอลจึงมีหัวใจที่แข็งแกร่ง เมื่อรู้ว่าพ่อของเขาคือเจทท์กลายมาเป็นอสูรชิน ก็ไม่หวั่นใจไร้สติ ยังมีขวัญและกำลังใจที่ดี จึงมีปณิธานอย่างแรงกล้าที่จะขอปราบอสูรชิน เพื่อความสงบสุขของผู้คนที่อาศัยในดินแดนสปิร่า โดยขอเป็นผู้ทำลายวัฏจักรความหายนะ คือ การกลับมาเกิดใหม่ของชิน แม้ว่าเพื่อนของเขาจะห้ามปราม เพราะไม่มีทางเป็นไปได้แต่ทิดัสยังยืนยันในสิ่งเดิมที่เขาคิด คือ เป็นผู้เปลี่ยนวงจรการเกิดใหม่ของชินถึงกับบอกว่า แม้ออนนี้อาจจะเป็นไปไม่ได้แต่ถ้าไม่ลองก็ไม่รู้ และเพื่อปลดปล่อยพ่อของเขาให้หลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน)

**4.3.2.3. ยึดมั่นในความรักอันบริสุทธิ์** ความรักของพระเอกสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 อย่าง คือ ความรักที่มีต่อนางเอก ต่อมิตรสหาย และต่อแผ่นดินและมวลชน

**แบบที่ 1 ความรักที่มีต่อนางเอก** รักเดียวใจเดียวเพราะมีความสนิทสนม จนผูกพันได้ร่วมทุกข์ร่วมสุขจากการออกเดินทางผจญภัยและปฏิบัติภารกิจร่วมกัน นางเอกเป็นผู้ที่อยู่

เคียงข้างและคอยเห็นอกเห็นใจ เข้าใจและปลอบใจพระเอกทุกครั้ง เขาจึงรักนางเอกเท่าชีวิต และขอเป็นผู้ปกป้องเธอให้ถึงที่สุด เช่น ซีทาน พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (ขณะที่เขาหาทางไปช่วยเจ้าหญิงการ์เน็ตที่ถูกปีศาจแพลนท์เบรณลักพาตัวไป เขาได้มาทบทวนความรู้สึกที่เขายอมรับว่ามีความรักและผูกพันกับเธอ จึงคิดว่าโชคชะตานำพาให้เขามาพบกับเธอ เขาจึงรีบไปช่วยเจ้าหญิงการ์เน็ตทันที) ทิดส์ พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (มีความผูกพันกับยูน่าตั้งแต่แรกพบ จึงขอติดตามเธอในฐานะเป็นผู้คุ้มกัน เมื่อยูน่าได้เล่าให้เขาฟังถึงเรื่องเจซท์พ่อของทิดส์ว่ายังมีชีวิตอยู่ พร้อมทั้งยืนยันว่าเมืองซานอาร์คานด์มีอยู่จริง ทิดส์จึงเข้าใจในความปรารถนาดีของยูน่าที่มีต่อตัวเขามากขึ้น พอภายหลังจากที่ช่วยเหลือยูน่าให้พ้นจากเป็นเครื่องมือหลอกใช้ของเซย์มัวร์หัวหน้าลัทธินิวอนคนใหม่ได้แล้ว ทิดส์สัญญากับยูน่าว่า เมื่อปฏิบัติหน้าที่ปราบอสูรชินได้แล้ว เขาจะพายุ่นไปที่เมืองซานอาร์คานด์บ้านเกิดของเขาเพื่อใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

**แบบที่ 2 ความรักต่อมิตรสหาย** การเดินทางผจญภัยเพื่อปฏิบัติภารกิจที่ต้องประสบพบอุปสรรคอันตรายมากมาย แต่พระเอกก็สามารถฝ่าฟันเอาชนะผ่านไปได้อย่างปลอดภัย ไม่ใช่เพียงฝีมือความสามารถของเขาเท่านั้น แต่เป็นเพราะพลังและกำลังใจที่เพื่อนให้ การที่ได้เพื่อนเข้ามาช่วยเขา เกิดจากมิตรภาพที่ได้มาจากการต่อสู้ เขาจึงรักเพื่อนมากไม่ยอมทอดทิ้งกัน ถึงกับสามารถสละชีวิตให้กันได้ เช่น ซีทาน พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (กาแลนด์ชาวเจนอมขอให้ซีทานมาเป็นพวก และทรยศพวกมนุษย์โลกโกอา โดยอ้างการที่เขาเป็นชาวเจนอมเช่นเดียวกันและจะให้พลังพิเศษแก่เขาเพื่อตอบแทน แต่เขาไม่ยอมเพราะไม่อาจทิ้งเพื่อนชาวมนุษย์ของเขาได้ ถึงกับกล่าวว่าเขาได้ใช้ชีวิต หัวเราะ ร้องไห้ร่วมกับพวกเพื่อนและคนของโกอาตามตลอด) แม็คคอดอล พระเอกจากเกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* (เมื่อเท็ดเพื่อนรักของเขาถูกราชินีวินด์ที่ชั่วร้ายทำร้ายกลับมา เพราะต้องการชิงเอาตราลัญจกรแห่งชีวิตและความตาย (Soul Easter) จากเขา เพื่อนำพลังของตราลัญจกรนั้นมาใช้เสริมอำนาจเพื่อครอบครองดินแดนศักดิ์สิทธิ์ เท็ดจึงมอบตราให้แม็คคอดอลดูแล ซึ่งเขาได้รักษาตราลัญจกรไว้เป็นอย่างดี ถือว่าเป็นของที่สำคัญไว้ดูต่างหน้าเท็ด พร้อมกับมีความมุ่งมั่นที่จะปราบราชินีวินด์เพื่อล้างแค้นให้)

**แบบที่ 3 ความรักต่อแผ่นดินและมวลชน** พระเอกออกเดินทางเสี่ยงอันตรายเพื่อไปปราบศัตรูด้วยความยากลำบากอย่างอดทนไม่ทอดทิ้ง ก็เพื่อความสงบสุขของผืนแผ่นดิน เพราะต้องการเห็นแผ่นดินที่เกิดและอาศัยมีความสุขสงบและสวยงาม เกิดความรักและห่วงแหน จึงยอมอุทิศชีวิตให้แก่ผืนแผ่นดินและเหล่าผู้คนทั้งปวง การที่เขารักในความสงบ เศร้าโศกเสียใจกับความทุกข์ของผู้อื่น จึงเป็นสิ่งที่พิสูจน์ถึงความรักของเขาที่มีต่อแผ่นดินและมวลชน เช่น ฮิราเซะ พระเอกเกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* (หลังจากที่เขารวบรวมผู้คนและตั้งกองทัพสาธารณรัฐใหม่

ขึ้นมาแล้ว ขณะกำลังทำสงครามกับกองทัพหลวงของฝ่ายไฮแลนด์อยู่นั้น เขาจึงตั้งมั่นว่าสงครามครั้งนี้ขอเป็นสงครามครั้งสุดท้ายเพื่อความสงบสุขของแผ่นดิน และหลังจากนั้นเขาจะขอสร้างประเทศขึ้นมาใหม่ที่ไม่มีสงครามให้เหล่าผู้คนบนผืนแผ่นดินนี้จะได้อยู่อย่างสงบสุข)

**4.3.2.4. ไม่ยอมอ่อนข้อให้ศัตรูและความชั่ว** เช่น แม็คคอดล พระเอกจากเกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* (กษัตริย์บัลบารอชากับราชินีวินดี้ที่เขาเคยรับใช้เพราะพ่อของเขาเป็นขุนนาง เมื่อทั้งสองได้กลายเป็นคนชั่วร้ายทำร้ายเขาและเพื่อน เขาจึงประกาศตัวเป็นศัตรูต่อต้านอำนาจอันชั่วร้ายของทั้งสองจนถึงที่สุด) อิราเซะ พระเอกจากเกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* (เมื่อเขาเป็นผู้นำของกองทัพฝ่ายสาธารณรัฐใหม่กอบกู้แผ่นดินที่ถูกฝ่ายไฮแลนด์ซึ่งนำโดยเจ้าชายลูก้ากับแม่ทัพลานด์ที่ชั่วร้ายรุกราน เขาจึงประกาศเป็นศัตรูขอต่อสู้กับพวกมันให้ถึงที่สุด เพราะก่อนหน้านี้เขาได้ถูกทรยศ และถูกใส่ร้ายว่าเป็นกบฏจนเกือบถูกประหารชีวิต และโจวีผู้เป็นเพื่อนรักกับเขาแต่ได้กลายมาเป็นศัตรูกัน อิราเซะก็ไม่หวั่นไหว ยังคงทำหน้าที่ผู้นำของเขาให้ดีที่สุดเพราะผู้คนอุทิศส่่าฝากความหวัง แม้ว่าโจวีจะมาพบและขอให้เขาออกจากการเป็นผู้นำของฝ่ายสาธารณรัฐ เพราะไม่อยากจะสู้กับเขา แต่อิราเซะยังยืนยันกรานขอทำหน้าที่ผู้นำให้ถึงที่สุด)

**4.3.2.5. อารมณ์อ่อนไหวง่าย** พระเอกบางคนแม้ว่าผู้คนรอบข้างมองว่าเขาเป็น ผู้ที่มีหัวใจแข็งแกร่งเข้มแข็งสมเป็นผู้นำ แต่ภายในจิตใจมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย โดยเฉพาะอารมณ์เกี่ยวกับความโศกเศร้าหรือดีใจ เช่น ลอยด์ พระเอกจากเกม *Tales of Symphonia* (เมื่อเขาทราบ ว่าโคเล็ทกลายเป็นเทพที่ไร้จิตใจไร้ความรู้สึก หลังจากที่เธอปลดผนึกแห่งธาตุได้สำเร็จ จึงสงสารเธอเป็นอย่างมากเพราะเธอขอให้ลอยด์ปิดเรื่องนี้ไว้เป็นความลับเพราะไม่ต้องการให้มีใครมาเป็นห่วงเธอ เขาจึงร้องไห้ออกมา) เจริ้นส์ พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* (เมื่อเจริญส์กลับพวกกลับมาที่หมู่บ้านริคส์ ซึ่งเป็นบ้านเกิดของเขา เขาได้ไปเคารพหลุมศพของแม่และเข้าไปในบ้านของเขาเอง เมื่อเขาเปิดกล่องเพลงของแม่ทำให้นึกถึงวันที่แม่ตาย จึงหักห้ามใจไม่อยู่ร้องไห้ออกมา จนกวีฟเนจอร์คนหนึ่งปรากฏตัวมาปลอบ)

**4.3.2.6. ใจกว้างต่อเพื่อนฝูง** เขาจะยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นไม่ถือตัวว่าความคิดของตนถูกต้องเสมอ และใจกว้างต่อศัตรูและคนที่ทรยศหักหลัง เขาจะให้อภัยไว้ชีวิต มีน้ำใจต่อศัตรูผู้ปราศัยเมื่อได้ยอมจำนนหรือยอมรับผิด เช่น ซีทาน พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (เมื่อเขาเอาชนะนักรบซาลามันเดอร์ที่ราชินีบราน่าส่งมาสังหารพวกเขาได้ แต่ซีทานกลับไม่ยอมสังหาร ทั้งๆที่มันบอกให้เขาสังหารมันเสีย ซีทานจึงกล่าวอย่างไม่จำเป็นเพราะผลแพ้ชนะก็จบลงแล้วต่างฝ่ายต่างมีชีวิตอยู่ เขาจึงบอกขอให้ซาลามันเดอร์ร่วมเดินทางไปกับเขาเพื่อจะได้เข้าใจ

อะไรมากขึ้น) ฮิราเซะ พระเอกจากเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 2* (ทั้งๆที่เขากลายเป็นผู้นำแห่งกองทัพฝ่ายสาธารณรัฐทินได้ แต่เขาไม่เอาความคิดตัวเองเป็นใหญ่ยินดีรับฟังความคิดเห็นจากพวกของเขาในกองทัพด้วยความเคารพ โดยเฉพาะกับเสนานิการชู่ที่วางแผนการรบให้ปฏิบัติแต่ละครั้ง ซึ่งเขาก็เชื่อฟังและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด จนได้รับชัยชนะจากศึกสงครามทุกครั้ง)

4.3.2.7. **กตัญญู** โดยการตอบแทนพระคุณ หรือเชื่อฟังคำสั่งสอนปฏิบัติตัวเป็นลูกที่ดี รักษาชื่อเสียงของบิดามารดา ไม่ทำให้เสื่อมเสียแก่วงศ์ตระกูล เช่น แม็คคอลล พระเอกจากเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 1* (ก่อนที่เขาจะประสบชะตากรรมถูกกษัตริย์บัลบารอสซำกับราชินีวินดี้ใส่ร้ายตามสังหารเขา พ่อของเขาคือแม่ทัพเทโอได้ฝากความหวังให้เขาเป็นขุนนางที่เก่งของนครจักรวรรดิเกรกมินสเตอร์ เขาจึงตั้งใจฝึกฝนให้เป็นอย่างสมความปรารถนาของพ่อ ต่อมาเมื่อพ่อของเขาถูกครอบงำจิตใจเป็นคนชั่วร้ายเป็นศัตรูกับเขา ซึ่งเขาก็ไม่กล้าเนรคุณที่จะต่อสู้กับพ่อทั้งๆที่เป็นสิ่งที่สมควรทำตามหน้าที่) ทิดัส พระเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (หลังจากที่เขากับพวกปราบยูนาเลสก์ไป จึงไม่มีสิทธิ์หรือสุรมาปราบชินเพื่อปลดปล่อยเจทซ์พ่อของเขาจากการเป็นชิน ปล่อยให้หลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน ซึ่งเจทซ์ได้ขอให้ทิดัสสังหารเขาเสีย ทิดัสไม่อาจทำได้ จึงขอหาหนทางอื่นมาปลดปล่อยเจทซ์พ่อของเขาให้ได้)

4.3.2.8. **เมตตากรุณา** มีความใจบุญช่วยเหลือต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์โลกที่ตกยากหรือประสบอันตรายให้พ้นทุกข์ทรมาน เช่น ลอยด์ พระเอกจากเกม *Tales of Symphonia* (เพอร์เซียได้ติดตราเอ็กซ์เพียร์เพื่อทำให้ตัวเธอมีพลังในการที่ช่วยพ่อของเธอทำงาน จึงทำให้เกิดผลข้างเคียง คือกลายเป็นคนที่ไร้ความรู้สึกและร่างกายหยุดการเจริญเติบโต ลอยด์สังสารเธอจึงตั้งใจหาหินพิเศษมาทำสัญลักษณ์คานาเมะเพื่อช่วยรักษา) บอส พระเอกจากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* (เมื่อเขากับพวกเดินทางมาที่หมู่บ้านเพลคานี ได้พบกับนางเงือกที่ชื่อดีเน่พลัดหลงจากพวกชาวเงือก เนื่องจากเธอไปช่วยเหลือชาวประมงชื่อไว้บจากอุบัติเหตุเรือแตก เขาจึงพาเธอไปส่งกลับคืนที่ทะเลของเธอจนสำเร็จ)

4.3.2.9. **ไม่ใส่ใจกับเกียรติยศชื่อเสียง** ทุกสิ่งทุกอย่างที่นำไปนั้นเพื่อประโยชน์ส่วนรวมต้องการให้แผ่นดินและโลกมีแต่ความสุขสงบ เหล่าผู้คนอยู่อย่างปลอดภัย ดังนั้นเกียรติยศชื่อเสียง ตลอดจนทรัพย์สินเงินทองไม่ใช่สิ่งที่ต้องการ ซึ่งความต้องการของเขาในบทสุดท้ายคือการใช้ชีวิตอย่างสงบสุขกับคนที่รัก เช่น ฮิราเซะ พระเอกจากเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 2* (เขาเป็นผู้นำของฝ่ายสาธารณรัฐทินได้ทำสงคราม เพื่อต้องการหยุดการกระทำที่ชั่วร้ายของฝ่ายราชอาณาจักรไฮแลนด์ในการรักษาสันติภาพของแผ่นดินศักดิ์สิทธิ์ พอเสร็จสิ้นสงครามที่พวกเขาเป็น

ฝ่ายชนะ เขาได้ลาออกจากกองทัพและปฏิเสธการรับตำแหน่งเป็นผู้นำปกครองสาธารณรัฐใหม่ เพราะต้องการออกเดินทางไปใช้ชีวิตอย่างสงบสุขกับนางเอกคือนานามิและโจวีเพื่อนรักของเขา) *เอนิคัส พระเอกจากเกม Dragon Quest ภาคที่ 1* (หลังจากที่เขาช่วยเจ้าหญิงลอราและปราบปีศาจราชามังกรได้แล้ว จึงกลับมาที่ปราสาทเมืองลาดาคอม ซึ่งพระราชาก็มอบเมืองให้เขาปกครองแทน แต่เขาได้ปฏิเสธ เพราะที่เขาทำไปทั้งหมดนั้นไม่หวังสิ่งตอบแทน เนื่องจากเป็นหน้าที่ของเขาและต้องการจะสร้างเมืองของเขาเอง)

**4.3.2.10. รักษาคำมั่นสัญญา** การแสดงออกถึงความจริงใจเป็นลูกผู้ชาย ที่พูดคำไหนเป็นคำนั้นไม่มีกัลบกโลก เขาจึงยึดถือคำมั่นสัญญาเป็นเรื่องสำคัญที่จะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ เมื่อรับปากจากเหล่าผู้คนหรือเทพที่นำมามอบฝากเอาไว้แล้ว จึงต้องรักษาและปฏิบัติตามให้สำเร็จลุล่วงสมกับที่พวกเขาได้ไว้วางใจ เช่น *ฮิราเซะ พระเอกจากเกม Gensosukoden ภาคที่ 2* (ขณะที่เขาและโจวีเพื่อนของเขากำลังหนีจากการถูกฝ่ายราชอาณาจักรไฮแลนด์ไล่ล่า เพราะต้องการก่อการทรยศละเมิดสนธิสัญญาสันติภาพกับฝ่ายสาธารณรัฐทินโด้ โดยสร้างฉากการโจมตีหน่วยรบยูนิคอร์นของพวกเขา เมื่อมาถึงที่หน้าผาก่อนแยกย้ายกันหนี โจวีได้ทำสัญญาลักษณะไว้บนก้อนหิน โดยที่เขากับโจวีได้สัญญาต่อกันว่าหากสงครามสิ้นสุดลงจะกลับมาพบกันที่นี่ แต่แล้วโชคชะตาได้พลิกผันให้เขากับโจวีกลายเป็นศัตรูอยู่กันคนละฝ่าย จากคำสาปของตราลัญจกรที่พวกเขาครอบครองอยู่ แต่พวกเขาก็ไม่ลืมคำมั่นสัญญาที่ให้ต่อกัน พอสงครามสงบลง ทั้งสองจึงกลับมาพบกันที่จุดนัดหมายตามสัญญา) *ลอร์ด พระเอกจากเกม Tales of Symphonia* (ลูกสาวของแม่ค้าขายไวน์ชื่อโซโกล่าถูกพวกดีไซแอนด์จับตัวไป โดยที่เขาไม่อาจขัดขวางพวกมันได้ จึงกลับไปแจ้งข่าวให้แม่ของโซโกล่าทราบความจริง พร้อมกับสัญญาว่าจะช่วยเธอกลับมาให้ได้ ซึ่งต่อมาเขาได้ทำสำเร็จตามที่สัญญาเอาไว้)

**4.3.2.11. ช่างสังเกตและชอบสำรวจ** การเป็นคนช่างสังเกตและชอบสำรวจค้นหา รวมไปถึงการสืบหาติดตามเรื่องราวที่เป็นปริศนา เพื่อที่จะได้ความกระจ่างชัดในเรื่องราวต่างๆ เช่น *ซีทาน พระเอกจากเกม Final Fantasy ภาคที่ 9* (ซีทานกับพรรคพวกหลังจากหนีจากเงื้อมมือของราชินีบรานะที่ตามล่าพวกเขา เพราะต้องการถอดมนตร์อสูรจากเจ้าหญิงการ์เน็ต ซีทานจึงพยายามหาวิธีพาเธอไปหาลุงที่เป็นพระราชามือเบลูเมเซีย เขาจึงพาพวกเพื่อนเข้าไปในหมู่บ้านดาลี โดยที่เขาไปสืบคุจนทราบว่าที่นี่เป็นแหล่งสร้างตุ๊กตาจอมมนตร์ดำ และสามารถยึดเรือเหาะขนส่งได้) *ปิสุเกะ พระเอกจากเกม Dragon Quest ภาคที่ 7* (เมื่อเขากับนางเอกคือมารีเบล ได้รับสมุดบันทึกโบราณมาจากเจ้าชายตีฟาเพื่อนสนิทของเขา ซึ่งได้นำมาจากในวิหารโบราณร้าง เขาจึง

ขอนำไปตีความและชวนทั้งสองเข้าไปสำรวจ จนสามารถคลี่คลายปริศนาในวิหารแห่งนั้นได้สำเร็จ)

4.3.2.12. **พยายามและแก้แค้น** เมื่อคนรอบข้างหรือคนที่เคารพรักถูกข่มเหงรังแกและถูกสังหารถึงแก่ชีวิต หรือบ้านเมืองแผ่นดินของเขาถูกรุกรานจนย่อยยับพังพินาศ ความอาฆาตแค้นจึงฝังอยู่ในใจ เขาจึงต้องออกเดินทางผจญอันตรายเพื่อไปแก้แค้น เช่น *แม็คคอดอล พระเอกจากเกม Gensosukoden ภาคที่ 1* (เขาได้รวบรวมเหล่าผู้กล้าตั้งกองทัพอิสระทำสงครามต่อต้านกษัตริย์บัลบารอซซากับบราซินินดีที่ชั่วร้าย ที่สังหารเท็ดเพื่อนรักของเขา โอดิสซ่านหญิงสาวหัวหน้ากองกำลังปลดปล่อยที่ช่วยเหลือเขา และครอบครัวแม่ทัพเทโอพ้อเขาให้ทำในสิ่งที่ไม่ดีจนเสียชีวิต เขาจึงทำสงครามและบุกเข้าไปในปราสาทเพื่อแก้แค้นให้คนทั้งสอง โดยมีความแค้นสุดเหี้ยม (ไว้) *เครส พระเอกจากเกม Tales of Phantasia* (เขาตั้งใจเป็นนักดาบตามพี่ที่พ่อกับแม่ฝากฝัง แต่ทั้งสองกลับถูกจอมปีศาจดาออสสังหารพร้อมกับผู้คนในหมู่บ้าน เขาจึงมีความอาฆาตแค้น เก็บฝังลึกในใจออกเดินทางตามล่าจอมปีศาจดาออสเพื่อชำระแค้น)

ส่วนลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวนางเอกมีความคล้ายคลึงกับพระเอก คือ เมตตากรุณาใจบุญ เสียสละเพื่อส่วนรวม กล้าหาญมีอุดมการณ์ กตัญญูต่อบิดามารดา ยึดมั่นในความรักอันบริสุทธิ์มีลักษณะเหมือนกับความรักของพระเอก แต่ต่างกันตรงที่ตัวนางเอกจะจริงจังกับความรักมากกว่า และบูชาความรักอย่างจริงจัง ซึ่งความรักของนางเอกแบ่งได้เป็น 3 อย่าง เหมือนกับพระเอก คือ ความรักต่อพระเอก ความรักต่อเพื่อนและความรักต่อมวลประชา แต่ลักษณะเด่นของนางเอกที่ตัวพระเอกไม่มีคือ

- **สติบริสุทธิ์อ่อนโยน** หมายถึง การมีบุคลิกภาพทุกด้าน ที่แสดงออกถึงการมีจิตใจงดงามมองโลกในแง่ดี และมีท่าทางสง่างามน่าเชื่อถือแก่ผู้ที่พบเห็นให้พวกเขาเหล่านั้นเกิดความไว้วางใจและรักใคร่ในตัวของเธอ ซึ่งไม่ว่าเธออยู่ในสถานการณ์หรือสภาพไหนก็ตาม ยังคงความสดใสอยู่ตลอดเวลา เช่น *มินต์ นางเอกจากเกม Tales of Phantasia* (เธอเป็นลูกสาวของนักบวชอดีตผู้กล้า จึงถูกเลี้ยงดูให้มีจิตใจที่อ่อนโยนงดงามบริสุทธิ์สมกับเป็นนักเวทมนตร์สาวในการใช้พลังเวทย์แห่งการรักษาคุ้มครองโลก ภายหลังที่แม่ของเธอเสียชีวิตจากการถูกจอมปีศาจดาออสสังหาร เธอไม่หวาดหวั่นดำเนินชีวิตด้วยความสดใส เพื่อเป็นหญิงสาวที่สง่างามตามที่แม่ของเธอตั้งใจให้เธอเป็น) *ยูน่า นางเอกจากเกม Final Fantasy ภาคที่ 10* (เธอเป็นลูกสาวของนักเรียกสัตว์อสูรที่ยิ่งใหญ่ เธอจึงมีบุคลิกที่สง่างามสดใส มีนิสัยที่อ่อนโยนแฝงด้วยความเข้มแข็ง มีจิตใจที่

งดงามมองโลกในแง่ดี ซึ่งเธอมุ่งมาดปรารถนาที่จะเป็นนักเรียกสัตว์อสูรที่ดีเหมือนพ่อของเธอ ไม่ว่าเธอจะเผชิญกับอุปสรรคที่ยากลำบากแค่ไหน เธอก็ไม่ย่อท้อคงความสดใสอยู่เสมอ)

- **มีความเฉลียวฉลาด** สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า โดยใช้สติปัญญาที่เฉียบแหลมและมีเหตุผลที่ดีในการโต้ตอบกับศัตรู อย่างมีไหวพริบปฏิภาณที่ดี เช่น ยูน่า นางเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (เธอกับพวกถูกจับไปขึ้นศาลสูงสุดของเยวอนและได้ถูกกล่าวหาว่าเป็นกบฏที่ลอบสังหารเซย์มัวร์หัวหน้าลัทธิเยวอน เธอจึงกล่าวโต้กับไมก้าหัวหน้าลัทธิเยวอนถึงความจริงที่เซย์มัวร์มีความชั่ว กล่าวสังหารพ่อกับแม่ของตัวเอง และมันแท้จริงก็ได้ตายไปแล้ว จึงเป็นหน้าที่ของเธอที่จะต้องทำพิธีส่งต่างโลกาให้ แต่ไมก้าได้อ้างถึงความตายนั้นเป็นสิ่งที่เหนือกว่าความมีชีวิตแต่โง่เขลา เธอจึงใช้เหตุผลค้านกลับไปว่า ถ้าการขัดขืนความตายเป็นเรื่องเปล่าประโยชน์ สิ่งที่นักเรียกสัตว์อสูรทุกคนรวมทั้งเธอยอมสละชีวิตเพื่อไปปราบอสูรซิน เพื่อไม่ให้คร่าชีวิตผู้คน จึงถือว่าเป็นการสละชีวิตที่เปล่าประโยชน์เช่นนั้นหรือ เหตุที่ผู้คนต่างยอมสละชีวิตของตนเข้าต่อสู้กับซิน เพื่อให้คนที่อยู่ข้างหลังได้ใช้ชีวิตอยู่ต่อไป ไมก้าพอได้ยินเธอพูดเช่นนั้นถึงกับทำอะไรไม่ถูก)

- **มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย** แสดงออกถึงความไม่มั่นคงของอารมณ์ ความอ่อนแอของจิตใจ เมื่อมีสิ่งเร้าจากภายนอกมากระทบ จึงแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเต็มที่เกินเลยกว่าที่จะควบคุมได้ บ่อยครั้งอารมณ์ของนางเอกจึงนำอันตรายที่เกือบถึงชีวิตมาสู่เธอ จึงกลายเป็นสิ่งที่เดือดร้อนแก่พวกของเธอ ที่ต้องเข้าไประงับหรือช่วยเหลือก่อนที่เธอจะเป็นอันตรายแก่ชีวิต เช่น การ์เน็ต นางเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (หลังจากเหตุการณ์ที่คุจาชาวเผ่าเจนอนมชั่วร้ายได้บุกเข้ามาทำลายเมืองอเล็กซานเดรียสงบลงแล้ว การ์เน็ตรู้สึกเสียใจมากที่เธอเป็นราชินีแต่ไม่อาจปกป้องเมืองได้ จึงคิดว่าตัวเธอเป็นต้นเหตุที่ทำให้เมืองอเล็กซานเดรียพังยับเยิน ทำให้เหล่าผู้คนที่ไม่เกี่ยวข้องต้องมารับเคราะห์ เธอจึงโทษตัวเองต่าง ๆ นานา การที่มีอาการเครียดหนักจึงทำให้จิตใจของเธอยำแย่ จนมีผลทำให้เสียงของเธอหายไป)

- **มีทิฐิมานะแรงกล้า** การไม่ยอมใครง่าย ๆ มักจะเกิดจากความโกรธและน้อยใจ รวมไปถึงการดำเนินในเรื่องศักดิ์ศรีที่ยามไม่ได้ นางเอกบางครั้งเกือบที่ต้องนำชีวิตมาทิ้ง เพราะความมีทิฐิมานะแรงกล้าเกินกว่าที่จะควบคุมได้ ทำให้เกิดการขาดสติยั้งคิด เช่น ยูน่า นางเอกจากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* (ยูน่าถูกเซย์มัวร์จับเข้าพิธีแต่งงานที่หอคอยบีเวลล์ ที่ติดกับพวกเข้าไปช่วยเธอ แต่พลาดท่าถูกไมก้าหัวหน้าลัทธิเยวอนจับตัวได้ ยูน่าจึงใช้คทาทำพิธีส่งเซย์มัวร์ไปโลกแห่งความตาย แต่ไมก้าใช้ชีวิตของทิดส์กับพวกบีบบังคับไม่ให้เธอทำ แต่เซย์มัวร์กลับแสดงความ

ซึ่งจะสังหารติดสกับพวกทั้งหมด ยูน่าจึงขู่ว่าหากทำร้ายติดสกับพวก เธอจะฆ่าตัวตายเสีย แต่ด้วยความโกรธและเจ็บใจ เธอจึงตัดสินใจกระโดดจากหอคอยหมายจะฆ่าตัวตายไปเสีย แต่ ลีวีอสูรวาเลฟอร้อออกมาจากตัวของยูน่ามารับเอาเธอไว้ได้ทัน)

### 4.3.3. พลังอำนาจพิเศษของตัวเอก

พลังอำนาจเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาหรือใฝ่ฝันที่จะได้มาครอบครอง เนื่องจากว่ามนุษย์ต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆมากมาย ซึ่งมักจะนำพาอันตรายหรือภัยพิบัติต่างๆมาสู่ตัวมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงหรือชีวิตความเป็นความตายของมนุษย์ โดยที่อันตรายภัยพิบัติต่างๆที่เกิดขึ้นนั้น มาจากมนุษย์ด้วยกันเองคือการแย่งชิงหรือต้องการที่จะมีอำนาจเหนือกว่าบุคคลอื่น จึงเกิดการสู้รบและศึกสงคราม ดังมีคำกล่าวไว้ว่า “นับแต่โบราณกาลมา ไม่ทราบมีบุรุษผู้กล้ามากนักน้อยเท่าใด ยากผ่านด่านอำนาจได้ อย่าวว่าแต่เป็นกษัตริย์หรือฮ่องเต้ ในยุทธจักรที่เกิดการแก่งแย่งชิงดีปั่นป่วนด้วยมรสุม ล้วนสืบเนื่องจากคำอำนาจทั้งสิ้น”<sup>25</sup> พลังอำนาจพิเศษของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีหลากหลายแบบ ดังนี้

#### 4.3.3.1. พลังจากอาวุธพิเศษ

พลังจากอาวุธพิเศษ เป็นอาวุธสุดยอดในตำนาน มีคุณสมบัติในพลังโจมตีที่สูง และมีผลบางอย่างแฝงอยู่เพื่อที่จะสร้างความเสียหายแก่ศัตรูได้มาก ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) อาวุธพิเศษมีอยู่มากมายหลายชนิด บางเกมตัวละครเอกมีอาวุธพิเศษที่ติดตัวมาแต่แรก และมีการพัฒนาอาวุธพิเศษให้มีประสิทธิภาพในระดับที่สูงขึ้น แต่อีกหลายเกมตัวละครเอกต้องออกเดินทางค้นหาและเก็บอาวุธพิเศษ อันเป็นอาวุธสุดยอดในตำนานใช้ต่อสู้กับศัตรูระดับหัวหน้าใหญ่ เช่น เกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* ตัวละครเอกชื่อทาน ออกตามหาดาบวิเศษ คือ *อัลติมา เวปอน (Ultima Weapon)* ในเกม *Tales of Phantasia* ตัวละครเอก คือ *เครส* ได้รับดาบ *อีเทอร์นอล ซอร์ด (Eternal Sword)* ซึ่งเกิดจากการรวมกันของดาบไฟฟรานวูลชูกับดาบน้ำแข็งวอลพัล ซอร์ด

4.3.3.2. พลังจากของวิเศษ ของวิเศษเป็นสิ่งที่สนับสนุนส่งเสริมความสามารถของตัวละครเอกให้เป็นวีรบุรุษ พลังอำนาจจากของวิเศษเป็นอนุภาคที่พบบ่อยๆในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีของวิเศษชนิดต่างๆจำนวนมาก เพราะของวิเศษนั้นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งใน

<sup>25</sup> วินัย สุกใส, *ยุทธจักรชิงบัลลังก์มังกร*. (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นาคร, 2538), หน้า 18.



การดำเนินเรื่อง อาจกล่าวได้ว่าหากขาดของวิเศษไปเสีย ชีวิตของพระเอกจะไม่มีโอกาสประสบความสำเร็จได้ที่เดียว และที่พระเอกรอดพ้นจากความหายนะหรือความตายกลับมาเป็นวีรบุรุษได้นั้นก็มาจากความวิเศษของของวิเศษเช่นกัน แม้ว่าของวิเศษจะเป็นเพียงจินตนาการของมนุษย์ที่สร้างขึ้นจากความอยากได้ อยากมีและอยากเป็นเพื่อความสะดวก ง่ายตายและรวดเร็ว แต่ของวิเศษก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะเสริมสร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น และสร้างความยิ่งใหญ่แก่ตัวพระเอก ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า พลังวิเศษจากของวิเศษ จึงเป็นสิ่งเสริมลักษณะของตัวพระเอกให้เป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง วิธีการได้ของวิเศษของตัวละครเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น มีหลายวิธี เช่น

1. หาซื้อจากร้านค้าในหมู่บ้านหรือในเมือง ส่วนใหญ่จะเป็นของวิเศษที่มีอำนาจธรรมดาพื้นฐานทั่วไป
2. ได้จากการเปิดหีบสมบัติในดินแดนหรือสถานที่ที่ไปมาลำบากคล้ายเขาวงกต ของวิเศษที่ได้จากที่นี่มีทั้งที่เป็นของวิเศษที่มีอำนาจธรรมดาและที่มีอำนาจสูง
3. ได้จากการเอาชนะศัตรูหรือขโมยจากศัตรู ของวิเศษที่ได้จะมีทั้งที่มีอำนาจธรรมดาและมีอำนาจสูง หายาก ตามลักษณะของศัตรู
4. ได้เป็นของรางวัลจากการทดสอบ โดยมากจะอยู่ในรูปของการประลองต่อสู้หรือแข่งขันกันใน Mini Game ของวิเศษที่ได้จะมีทั้งที่เป็นของวิเศษที่มีอำนาจธรรมดาและที่มีอำนาจสูงตามความยากง่ายของการทดสอบ
5. เป็นของตอบแทนมาจากการช่วยเหลือผู้คน หรือสามารถหาของบางอย่างให้เขาได้ตามเงื่อนไข ส่วนใหญ่เป็นของวิเศษที่มีอำนาจสูงและหายาก
6. ได้จากการพบปะพูดคุยกับชาวบ้าน หรือ ได้จากการตอบคำถามที่ทำให้ผู้ถามพอใจ ของวิเศษซึ่งได้เป็นของวิเศษที่มีอำนาจสูงและหายาก
7. ได้จากการค้นหาสำรวจตามสถานที่ต่างๆไม่ว่าจะเป็นในหมู่บ้าน เมือง และสถานที่ที่ไปมาลำบากคล้ายเขาวงกต โดยต้องอาศัยการสังเกตหรือแก้ไขปริศนา เพื่อให้ของวิเศษที่ถูกซ่อนอยู่ออกมา โดยส่วนใหญ่เป็นของวิเศษที่มีอำนาจสูงและหายาก

4.3.3.3. **พลังจากเวทมนตร์คาถา** เป็นพลังเหนือธรรมชาติที่มีอำนาจรุนแรง ซึ่งมีปรากฏออกมาหลายชนิดและหลายรูปแบบ ได้แก่

ก. **เวทมนตร์ธรรมดาทั่วไป** มีหลายชนิด มักจะออกมาในรูปของความสามารถพิเศษ (Ability) เป็นการได้ความสามารถพิเศษทางด้านเวทมนตร์มาใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภท *เวทมนตร์ขาว* เป็นเวทมนตร์สายรักษา *เวทมนตร์ดำ* เป็นเวทมนตร์สายโจมตีและ*เวท*

มนตรีกาลเวลาเป็นเวทมนตร์ชนิดพิเศษใช้สนับสนุนการโจมตี เป็นต้น ซึ่งจะเกิดขึ้นมาจากระดับความสามารถของตัวละคร (Level) ที่พัฒนาเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้น อาจมาจากการฝึกฝนเรียนรู้ของตัวละครหรือการแปลงกายเปลี่ยนอาชีพ โดยที่แต่ละอาชีพที่แปลงกายนั้นจะมีวิชาเวทมนตร์เฉพาะของตัวอาชีพนั้น เช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* พระเอกคือซีทานมีเวทมนตร์ที่เกิดจากความสามารถพิเศษหลายอย่าง อย่างเช่น เวทมนตร์สะท้อนตลอดเวลา เป็นเวทมนตร์ที่เกิดสภาพสะท้อนเวทมนตร์ของศัตรูตลอดการต่อสู้ เวทมนตร์สัมผัสแบ่งแยก เป็นเวทมนตร์ที่ให้ประสิทธิภาพในการขโมยของที่ล้ำค่าของศัตรูโดยมากเป็นของวิเศษ และเวทมนตร์จิตใจแห่งการรวม เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้การโจมตีทางกายภาพแม่นยำมากขึ้น เหล่านี้เป็นต้น

**ข. ธาตุมนตรีวิเศษ (Materia)** เป็นหินเวทมนตร์ที่เก็บซ่อนพลังงานเอาไว้ ถ้าติดเข้าที่อาวุธหรือเครื่องป้องกันแล้ว ตัวละครจะมีความสามารถพิเศษคือสามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่ธาตุมนตรีวิเศษ จะปรากฏเวทมนตร์ตามลักษณะสีของธาตุ เช่น ธาตุมนตรีสีชมพู เป็นธาตุมนตรีเอกเทศที่มีผลช่วยให้ค่าสถานะภาพ (Status) ของตัวละครเพิ่มสูงขึ้น ธาตุมนตรีสีเขียวเป็นธาตุมนตรีทั่วไป เป็นแหล่งกำเนิดของเวทมนตร์ทุกประเภท ทำให้ตัวละครสามารถใช้เวทมนตร์แต่ละชนิดได้ เป็นต้น

**ค. มนตร์อสูร** เป็นเวทมนตร์วิเศษที่ใช้เรียกตัวอสูรและสัตว์อสูรออกมาช่วยต่อสู้ ซึ่งได้มาจากการไปหาและเก็บตามสถานที่ที่สถิตของมนตร์อสูร หรือบางครั้งได้จากการต่อสู้เอาชนะสัตว์อสูรตัวนั้น แล้วมันจึงยอมมารับใช้เป็นมนตร์สัตว์อสูรให้ มนตร์สัตว์อสูรนั้นมีทั้งสัตว์และภูติ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภูติประจำตามธาตุต่างๆ อย่างในเกม *Tales of Phantasia* นั้น มีมนตร์อสูรที่เป็นภูติต่างๆ เช่น ซิลฟ์ภูติแห่งธาตุดม วินดิภูติแห่งธาตุน้ำ อีฟริทภูติแห่งธาตุไฟ นอมภูติแห่งธาตุดิน ซาโดว์ภูติแห่งธาตุความมืด โวลด์ภูติแห่งธาตุสายฟ้าและอากาศภูติแห่งธาตุแสง หรือในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* นางเอกคือเจ้าหญิงการเนตมีสัตว์อสูรที่ใช้หลายตัว เช่น เทพสายฟ้ารามุ เมื่อเรียกมาแล้วเทพรามุจะใช้ไม้เท้าสายฟ้าโยนใส่ศัตรู มังกรน้ำริโวอาซัน เมื่อเรียกมาแล้วมังกรจะสร้างสายน้ำพัดศัตรู และเรืออสูรอาร์ค เมื่อเรียกออกมาเรืออาร์คจะระเบิดพลังความมืดยิงใส่ศัตรู เป็นต้น

**ง. ตราลัญจกรวิเศษ (Runes)** เป็นตราเวทย์มีลักษณะเหมือนตราประจำตระกูล โดยที่ตรานี้บางอย่างเป็นตราแห่งธาตุต่างๆทั้งห้าธาตุ ซึ่งต้องอาศัยพลังทักษะทางเวทมนตร์ จึงจะสามารถควบคุมบังคับให้เป็นแหล่งกำเนิดของเวทมนตร์ตามธาตุหรือชนิดของตราลัญจกรนั้นๆ ตราลัญจกรวิเศษปรากฏในเกม *Gensosouikoden* ทุกภาค มีอยู่มากมายหลายรูปแบบและหลาย

ชนิด นอกเหนือจากที่เป็นรูปของธาตุหลักทั้งห้า จึงมีชื่อเรียกรวมกันว่า ตราลัญจกรที่แท้จริงทั้ง 27 ตรา โดยมีกลุ่มตราที่สำคัญ คือ ตราลัญจกรแห่งการเริ่มต้น เป็นตราที่แสดงถึงการเริ่มต้นของทุกอย่าง ตรานี้แบ่งออกมาเป็นสองส่วนคือ ตราโล่แห่งประกายแสง ซึ่งเป็นตราที่ ฮิราเซะพระเอกของเกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* เป็นผู้ครอบครอง กับ ตราดาบแห่งความมืด เป็นตราที่โจวีเพื่อนรักของฮิราเซะเป็นผู้ครอบครอง โดยผู้ที่ถือตราทั้งสองนี้จะถูกชะตากรรมผูกพันให้มีเหตุต้องประหัตประหารกันตามตำนานแห่งปฐมบท และตราลัญจกรแห่งชีวิตและความตาย เป็นตราที่มีพลังที่รุนแรงเกิดจากอำนาจของวิญญาณมีชื่อเรียกว่า โซล อีตเตอร์ (*Soul Eater*) แต่จะมีผลแก่ผู้ที่ถือครองคือ ทำให้ชีวิตของผู้ที่อยู่รอบตัวต้องประสบกับความตายและวิญญาณจะถูกดูดเข้าไปในตราลัญจกร ซึ่งผู้ที่ครอบครองตราลัญจกรนี้คือ แม็คคอดลพระเอกของเกม *Gensosukoden ภาคที่ 1*

4.3.3.4. พลังจากทำไม้ตาย (Inevitable Killing หรือ Overdrive) เป็นพลังจากความสามารถพิเศษ จากสมรรถภาพที่เยี่ยมยอดและมหัศจรรย์เหนือมนุษย์ของตัวเอง ปรากฏออกมาเป็นกระบวนท่าต่อสู้อย่างต่อเนื่อง สร้างความเสียหายให้กับศัตรูอย่างรุนแรง ซึ่งทำไม้ตายเหล่านี้เป็นพลังที่เกิดจากทักษะ (Skill) อันยอดเยี่ยมล้ำเลิศ ซึ่งได้มาจากการฝึกฝนเรียนรู้จนเป็นระดับผู้เชี่ยวชาญ (Master) หรืออาจมาจากการใช้ความสามารถพิเศษ จากการจำและดัดเลียนแบบจากศัตรูกลายเป็นพลังพิเศษแฝง นอกจากนี้บางครั้งทำไม้ตายอาจได้จากพลังแฝงของอาวุธประจำกายที่ใช้ ซึ่งเป็นบ่อเกิดของทำไม้ตายประจำอาวุธชนิดนั้น ทำไม้ตายของตัวละครแต่ละตัวนั้น จะแตกต่างกันออกไปตามระดับความสามารถ (level) หรือลักษณะอาชีพของตัวละคร และอาวุธที่ใช้ เป็นต้น เช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* ซีทานพระเอกของเกมมีทำไม้ตาย ซึ่งเป็นท่าลับเฉพาะ เช่น *ท่าปลดปล่อยวิญญาณดาบ ท่าพายุบด* ซึ่งเป็นท่าไม้ตายทำลายศัตรูทั้งกลุ่มอย่างรุนแรง ในเกม *Tales of Symphonia* ลอยด์พระเอกของเกมมีทำไม้ตายมากมายหลายอย่าง เช่น *ท่าแคนเซร่า* หลังจากที่ใช้โจมตีศัตรูกลางอากาศแล้ว เมื่อลงมาถึงพื้นจะสามารถเข้าโจมตีได้อีก *ท่าครอสเคาน์เตอร์* โจมตีสวนศัตรูที่กำลังโจมตีเข้ามา ความเสียหายของศัตรูจะเพิ่มขึ้น และในเกม *Tales of Phantasia* เครสพระเอกของเกมมีทำไม้ตายหลายชนิด เช่น *ท่าฝ่าเท้านางแอน* เป็นการใช้ทักษะการหมุนตัวขึ้นบนอากาศและเตะศัตรูอย่างต่อเนื่อง *ท่าราชสีห์คะนองศึก* เป็นการใช้พลังภายในผสมกับพลังของดาบทะเลงศัตรูเป็นแสงรูปหัวสิงโต และ *เขี้ยวพยัคฆ์ขย้ำเหยื่อ* เป็นการใช้ทักษะกระโดดฟันดาบอย่างรุนแรงและต่อเนื่องใส่ศัตรู เหมือนเขี้ยวเลื้อยกำลังขบกัดเหยื่ออย่างบ้าคลั่ง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าตัวละครของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นอกจากทางด้านกายภาพที่มีพลังกำลังฝีมือและความสามารถที่เกินคนธรรมดา และด้านจิตใจที่ใสสะอาดบริสุทธิ์ปราศจาก

ความโลภและทะเยอทะยานแล้ว การครอบครองอุปกรณ์ของวิเศษยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงบุญบารมี ที่เสมือนเจตนารมณ์แห่งสวรรค์เป็นคนเลือก ให้เขาครอบครองเพื่อใช้พิทักษ์ความสงบสุขแก่แผ่นดิน เหมือนในวรรณกรรมเรื่องกษัตริย์อาเธอร์และอัศวินผู้กล้า (King Arthur And His Knight) ที่เซอร์กาลาฮัต (Galahat) เป็นอัศวินคนสุดท้ายแห่งโต๊ะกลม ผู้เป็นเจ้าของที่นั่งอันตรายซึ่งไม่มีอัศวินคนใดมีสิทธิ์เข้าไปนั่ง ดังนั้นเซอร์กาลาฮัตจึงมีลักษณะเหมือนกับตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นคนพิเศษที่ถูกเลือกจากอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ถือกำเนิดขึ้นมาและการเดินทางไปหาถ้วยเซนต์กริล<sup>26</sup> จึงเป็นสัญลักษณ์ของบุญบารมีที่สวรรค์ได้กำหนดระบุเอาไว้อย่างชัดเจนว่า ให้เป็นผู้ที่ได้รับถ้อยคำนั้นและนำเอากลับมาได้ ซึ่งผลสุดท้ายเขาก็สามารถไปตามหาถ้วยเซนต์กริลอันศักดิ์สิทธิ์มาได้ พร้อมทั้งใช้เลือดจากปลายทวนของเทวดาไปรักษาอาการประชวรของพระเจ้าเพลเลสจนหาย และสุดท้ายเขาได้ไปอยู่บนสรวงสวรรค์กับพระเยซูคริสต์<sup>27</sup> อันเป็นการสิ้นสุดของหน้าที่ที่เขาได้รับมอบหมายจากสวรรค์ เพื่อรักษาและปลดปล่อยมนุษย์ที่ได้รับเคราะห์กรรมให้พ้นทุกข์ เหมือนกับตัวละครเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่นำมาศึกษาเรื่อง *Gensosaikoden ภาคที่ 2* ที่ตัวเอกคือฮิราเซะได้รับพลังจากตราลัญจกรวิเศษศักดิ์สิทธิ์ที่แท้จริงของกลุ่มตราลัญจกรแห่งการเริ่มต้นจากท่านนักพยากรณ์เล็คคาร์ค โดยที่ดวงตราลัญจกรแห่งการเริ่มต้นนั้น ได้เลือกตัวเขาให้ครอบครองตราลัญจกรโล่แห่งประกายแสง เพื่อใช้พลังปกป้องดินแดนศักดิ์สิทธิ์ให้พ้นจากภาวะสงครามที่เกิดขึ้น ซึ่งเกิดจากการกระทำของฝ่ายคนชั่วที่ต้องการมีอำนาจปกครอง

#### 4.4. การเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

การเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเช่นเดียวกับตัวเอกในวรรณคดี จำนวนอุปสรรคที่ลุล่วงไปนำมาซึ่งพลังอำนาจที่เป็นของตน<sup>28</sup>

เมื่อผู้แต่งได้ทำทลายข้อจำกัดของความเป็นไปได้ตามธรรมชาติ มิติใหม่ของการเดินทางผจญภัยได้ถูกเติมไปให้แก่เนื้อหาของความเพ้อฝัน ซึ่งก็เพิ่มคุณค่าและยกระดับการผจญภัยของวีรบุรุษให้เด่นขึ้น<sup>29</sup> การจำลองโลกกว้างที่มีอุปสรรคต่างๆให้ตัวเอกได้เผชิญและเพื่อพิสูจน์

<sup>26</sup> ถ้วยศักดิ์สิทธิ์บรรจุน้ำของพระเยซูคริสต์ในพระกระยาหารมือสุดท้าย

<sup>27</sup> เซอร์ เจมส์ โนว์เลส, กษัตริย์อาเธอร์และอัศวินผู้กล้า, แปลโดยแก้วคำทิพย์ไชย (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์คลาสสิก), หน้า 311-375.

<sup>28</sup> Kathryn Hume, *Fantasy and Mimesis*, (London : Methuen 1984), p. 64.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 65.

และทดสอบตนเอง ก่อนที่จะถูกยอมรับให้เป็นวีรบุรุษ การเผชิญกับปัญหาต่างๆ เหล่านั้น จะช่วยส่งเสริมให้ตัวเอกพัฒนากลายเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่ แม้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น เขาเองก็ไม่อาจทราบสาเหตุของมันได้ก็ตาม แต่เขาจำต้องยอมรับกับปัญหาทั้งหมดที่เกิดขึ้นและพร้อมที่จะแก้ไขมันให้ได้ เพื่อผลตอบแทนที่ได้มา

รางวัลที่ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่ได้รับนั้น โดยส่วนใหญ่จะได้รับในรูปของคำยกย่องสรรเสริญให้เป็นวีรบุรุษและเป็นทีที่กล่าวขวัญถึงว่าเป็น "ผู้กล้าหรือผู้พิทักษ์ผดุงความยุติธรรม" แต่แท้จริงแล้วรางวัลที่ตัวเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ปราบปรามได้รับนั้นเป็น "รางวัลชีวิต" ที่มีค่าเหนือกว่าสิ่งอื่นใดทั้งปวง นั่นก็คือ การใช้ชีวิตอยู่กับบุคคลอันเป็นที่รักยิ่งอย่างสงบสุขปกติธรรมดา นอกจากนี้วีรกรรมของพวกเขาเหล่านั้น กลายเป็นตำนานบทใหม่ที่ได้รับการยอมรับและถูกบันทึกให้เป็นตัวอย่างของความดีและกล้าหาญแก่ผู้คนทั้งปวง ที่พวกเขาสามารถทำให้ทุกคนทั้งปวงมีความสุขจากการกระทำของพวกเขา

การเดินทางผจญภัยเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญที่สุดของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เนื่องจากการเดินทางนั้น ทำให้ตัวเอกได้รู้จักสิ่งต่างๆ มากขึ้น เช่น รู้จักตัวเอง รู้จักความยากลำบาก และความทุกข์ทรมาน จากการแบกรับความฝันของตัวเอง และความหวังของผู้คนทั้งปวง จึงมีคำกล่าวที่ว่า "การเดินทาง คือ การมีชีวิตอยู่เพื่อทำความฝันนั้นให้สมบูรณ์" โดยที่ความฝันของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ต้องการที่จะไปปกป้องโลก เพื่อรักษาแบบแผนของชีวิตและเพื่อความรับผิดชอบ การผจญภัยของตัวเอกเป็นการทดสอบและพิสูจน์ความเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง

การออกเดินทางผจญภัย เป็นปัจจัยสำคัญในการพิสูจน์ความสามารถของตัวเอกแบบวีรบุรุษ<sup>30</sup> วีรบุรุษได้ข้ามผ่านจุดเริ่มต้นไปสู่โลกพิเศษเฉพาะ เป็นการแสดงคุณสมบัติหรือลักษณะเฉพาะพิเศษ โดยความวิเศษหรืออย่างอื่นที่ไม่อาจเข้าใจเหตุผลได้ ซึ่งไม่ใช่พลังอำนาจที่ธรรมดา วีรบุรุษผ่านการทดสอบและการพิสูจน์หลายประการ การรอดชีวิตจากการผจญภัย เป็นชัยชนะหรือประสบผลสำเร็จ หลังจากนั้นเขาจะกลับมายังโลกของเขาเองและสร้างตัวของเขาขึ้นมาใหม่ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เรื่องราวการออกเดินทางผจญภัยของตัวละครเอกในฐานะวีรบุรุษ จึงเป็นหัวใจสำคัญต่อการเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่อย่างแท้จริง การเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีจุดมุ่งหมายสำคัญ 3 อย่างด้วยกัน คือ

<sup>30</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth*. (New York : Anchor Books 1991), p.158.

4.4.1. การเดินทางเพื่อการต่อสู้ ส่วนใหญ่แล้ววีรบุรุษเกิดขึ้นมา เมื่อบุคคลนั้นสามารถเอาชนะอุปสรรคหรือคู่ตรงข้ามได้อย่างกล้าหาญ ความขัดแย้งกับฝ่ายตรงข้ามหรือคู่ปรปักษ์นำไปสู่ภาวะสงครามหรือการชนฆ่าล้างสาร ซึ่งบ่อยครั้งการเกิดสงครามและการสู้รบมักสร้างวีรบุรุษคือบุคคลที่เป็นผู้ชนะ การเดินทางเพื่อต่อสู้ของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่เป็นการขจัดภัยพิบัติและกำจัดความหวาดกลัวให้แก่ผู้คน แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกม ตัวเอกแบบวีรบุรุษออกเดินทางไปปราบศัตรู เพราะความแค้นที่ฝังอยู่ในจิตใจเนื่องจากบุคคลอันเป็นที่รักต้องจบชีวิตลงจากฝีมืออันเหี้ยมโหดของศัตรูร้าย จึงต้องการที่จะแก้แค้นให้แก่คนที่เขารัก จึงกลายเป็นความขัดแย้งระหว่างความดีกับความชั่วที่ผู้เล่นได้รับสัมผัสจากความรู้สึก

ในหนังสือ *The Power of Myth* โจเซฟ แคมป์เบล (Joseph Campbell) ได้กล่าวถึงการต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่วในภาพยนตร์เรื่อง *Star War* บทประพันธ์ของจอร์จ ลูคัส (George Lucas) ไว้ว่า ได้มีการเติมบางอย่าง คือ จุดมุ่งหมายของคำว่า "พลังอำนาจ (Force)" กับ "ด้านมืด (the dark side)" ให้ผู้ชมนึกถึงภาพการต่อสู้ขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่ว โดยที่ความเป็นจริงนั้นพลังความชั่วร้ายไม่ได้ถูกจำแนกกับชาติใดเป็นพิเศษในโลก เพราะมันเป็นพลังที่ไม่มีตัวตน เป็นการแสดงถึงหลักทางศีลธรรม หน้ากากอสูรกายถูกใส่บนตัวมนุษย์ แสดงให้เห็นพลังอำนาจอสูรกายที่แท้จริงในโลกสมัยใหม่<sup>31</sup> เพราะตัว Dark Vader ไม่ใช่มนุษย์ที่สามารถพัฒนาได้ เขาเป็นหุ่นยนต์และเจ้าขุนมูลนายที่มีอำนาจ การมีชีวิตอยู่ไม่ใช่เป็นตัวของเขาเอง แต่คือระบบซึ่งคุกคามชีวิตทั้งหมด<sup>32</sup> พลังอำนาจเป็นขอบเขตพลังงาน (Energy Field) ถูกสร้างโดยสิ่งมีชีวิตทั้งหมดซึ่งอยู่รอบตัวเราและแพร่กระจายผ่านตัวเรา โดยการผูกมัดกาแลคซี (Galaxy) เข้าไว้ด้วยกัน พลังอำนาจเป็นบ่อเกิดของเจตนาที่จะเอาชนะและครอบงำและเป็นเจ้านายกุมอำนาจ<sup>33</sup> ตัวเอกในเรื่องคือ ลุค สกายวอล์คเกอร์ (Luke Skywalker) คือผู้ที่ได้ปฏิเสธรระบบอำนาจที่ครอบงำ ทำลายและนำไปสู่การต่อสู้ในที่สุด ในฐานะวีรบุรุษเขาได้ไปเผชิญหน้ากับการทดสอบหลายประการอย่างทรหดและหลังชัยชนะ เขากลับมาพร้อมกับผลประโยชน์ที่ให้สังคมส่วนรวม<sup>34</sup>

<sup>31</sup> Ibid., p.177.

<sup>32</sup> Ibid., p.178.

<sup>33</sup> Ibid., p.179.

<sup>34</sup> Ibid., p.179.

การเดินทางไปเผชิญหน้ากับศัตรูนั้น แม้ว่าเป็นการทดสอบความสามารถ ความอดทนและความกล้าหาญ แต่การที่ตัวเอกเดินทางไปต่อสู้ทำสงครามกับศัตรูเหล่าร้าย ล้วนแล้วแต่เป็นภาระหน้าที่จากที่ได้รับการขอร้องให้ช่วยกันทั้งสิ้น ประหนึ่งถูกเลือกจากโชคชะตา เช่น เกม *Tales of Phantasia* พระเอกคือเครส แม้ว่าจะไม่ได้ตั้งใจที่จะออกเดินทางร่วมกับพวกไปปราบจอมปีศาจดาออส แต่สถานการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเหมือนการบังคับให้เขาต้องประสบกับความขัดแย้งกับจอมปีศาจดาออส เมื่อสร้อยที่ผีนอกจอมปีศาจดาออสถูกปลดปล่อยและถูกขโมยไป โดยก่อนที่พ่อกับแม่เขาจะเสียชีวิตจากการถูกจอมปีศาจดาออสสังหารไปนั้น ได้ขอร้องให้เขารักษาสร้อยเส้นนั้นเอาไว้ เพื่อป้องกันไม่ให้จอมปีศาจดาออสออกมาก่อความเดือดร้อนได้ อีกทั้งเมื่อเทพมาเทลแห่งต้นไม้แห่งยุคตราซิล\* ขอร้องให้ช่วยเหลือ จึงเท่ากับผลักดันให้เขาร่วมกับพรรคพวกออกเดินทางไปเผชิญหน้ากับจอมปีศาจดาออส ซึ่งในจิตใจลึกๆของเครส เขาเพียงแต่ต้องการที่จะแก้แค้นแทนพ่อกับแม่และคนในหมู่บ้านโทเทสที่ถูกจอมปีศาจดาออสสังหารเท่านั้น ซึ่งการเดินทางไปต่อสู้ของตัวเอกไม่ว่าจะเป็นการได้รับการให้วามขอร้องจากผู้คนหรือเหล่าเทพ หรือเพื่อต้องการแก้แค้นนั้น เขาจึงต้องทำให้สำเร็จเพราะถือเป็นการทดสอบที่ยิ่งใหญ่ และกลับมาอย่างปลอดภัย

การเดินทางผจญภัยของตัวเอกเพื่อไปปราบศัตรูนั้น ในนิทานสมัยก่อนส่วนใหญ่แล้วเป็นเรื่องราวของอัศวินออกเดินทางไปปราบมังกรร้าย เพื่อช่วยเหลือผู้คนหรือเจ้าหญิง เช่น เรื่องราวของอัศวินโต๊ะกลม (Knight of the Round Table) การเข่นฆ่าสังหารสัตว์ประหลาด จึงถือว่าการเข่นฆ่าความมืดอันเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งชั่วช้า จะเห็นได้ว่าคู่ต่อสู้ของตัวเอกที่เป็นวีรบุรุษในยุคโบราณจนถึงเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างให้เป็นตัวสัตว์ร้าย คือ มังกร (Dragon) ซึ่งตัวมังกรที่เป็นคู่ปรับตลอดกาลของตัวเอก มังกรของโลกชาวตะวันตกแสดงถึงความโลภ<sup>35</sup> ทางจิตวิทยา มังกรหมายถึงมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว การถูกจับไปอยู่ในกรงของมังกรเปรียบเหมือนว่าตัวเราถูกความเห็นแก่ตัวครอบงำ มังกรทั้งหมดอยู่ภายในตัวของเราคอยควบคุมบังคับตัวเรา จึงเป็นการสะท้อนภาพของตัวเอกในฐานะวีรบุรุษที่ออกเดินทางไปต่อสู้ปราบมังกรนั้นว่า เป็นการเดินทางไปกำจัดความเห็นแก่ตัว ซึ่งเป็นบ่อเกิดของสิ่งที่ชั่วร้ายที่คอยบังคับให้มนุษย์ทำความชั่ว สร้างความเดือดร้อนแก่สังคม<sup>36</sup>

\* Ygg drasil n. *Mythology* The great ash tree that holds together earth, heaven, and hell by its roots and branches in Norse Mythology. (Available from: <http://www.answers.com>)

<sup>35</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth*, (New York : Anchor Books 1991), p.183.

<sup>36</sup> Ibid., p.184.

ข้อคิดในเรื่องการต่อสู้ของตัวเอกที่เป็นวีรบุรุษนั้น ซามูไรที่มีชื่อเสียงของชาวญี่ปุ่นที่ชื่อ อุเอซุจิ เคนชิน (Uesugi Kenchin) ซึ่งมีช่วงชีวิตอยู่ในปี ค.ศ. 1530-1578 ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการออกเดินทางไปต่อสู้กับศัตรูอย่างกล้าหาญไว้ว่า "ชะตากรรมอยู่ในสรวงสวรรค์ เลือเกราะอยู่บนอก ความสำเร็จอยู่ที่เท้า ก้าวไปสู่สนามรบอย่างเชื่อมั่นและหนักแน่นของชัยชนะ แล้วคุณจะถูกกลับมาบ้านอย่างไรบาดแผล ในการที่เข้าร่วมต่อสู้ ได้ตั้งใจกำหนดอย่างเต็มที่ว่าจะตายหรือมีชีวิตอยู่ ถ้าปรารถนาที่จะรอดชีวิตในการต่อสู้ เขาก็จะพบกับความตายอย่างแน่นอน แต่เมื่อไรที่คุณจากบ้านไป แล้วกำหนดได้ว่าจะไม่ได้พบเห็นบ้านอีก คุณจะกลับมาบ้านอย่างปลอดภัย แล้วเมื่อไรที่คุณคิดที่จะหันกลับไปต่อสู้ก็อาจจะไม่ได้กลับมา ซึ่งโลกคือสิ่งที่ให้ผู้รับการทดสอบได้เปลี่ยนแปลง แต่นักรบจะต้องไม่ยอมรับวิถีทางของการคิดเช่นนี้ เพื่อชะตากรรมแล้วเป็นการถูกกำหนดขึ้นมาเสมอ"<sup>37</sup>

4.4.2. การเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง เมื่อในโลกนี้เกิดดวงจุรอุบาทว์หรือวัฏจักรที่ไม่เป็นธรรมสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้คนในสังคม กลุ่มคนหรือเหล่าผู้ที่ไม่ปรารถนาดีต่อมวลมนุษยชาติ ต้องการสร้างอำนาจที่ยิ่งใหญ่และชั่วร้ายคอยควบคุมชีวิตและสรรพสิ่ง เพื่อที่ต้องการเป็นเจ้านายและต้องการสร้างอำนาจ โดยการยึดครองผืนแผ่นดินหรือทำลายประเพณีและวัฒนธรรมอันดีของสังคมทั้งปวง พร้อมทั้งตั้งกฎอันเลวร้ายเพื่อบีบบังคับวิถีชีวิตของเหล่าผู้คน เมื่อนั้นตัวเอกแบบวีรบุรุษจะเกิดขึ้นเพื่อต่อสู้กับอำนาจกดขี่ทั้งปวง เขาคือตัวแทนของเหล่าผู้คนที่ประสบกับความทุกข์อันแสนสาหัสจากกฎที่ตราขึ้นอย่างไม่เป็นธรรม เจตนาที่แท้จริงก็คือการทำลายกฎเกณฑ์และวัฏจักรที่สร้างความหายนะของสังคมมากกว่าการทำลายเฉพาะตัวบุคคลที่เป็นกลุ่มอันชั่วร้าย แต่การต่อสู้เพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ตัวเอกต้องต่อสู้กับศัตรูผู้ใช้อำนาจสร้างกฎเกณฑ์ที่ตรงสังคมอย่างไม่เป็นธรรม สงครามของการขัดขวางเพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นการทดสอบและการพิสูจน์สองอย่าง คือ การเอาชนะศัตรูผู้ใช้อำนาจสร้างกฎเกณฑ์ และการทำลายกฎเกณฑ์อันชั่วร้ายที่เป็นดั่งกำแพงคอยขวางกั้น และเป็นเครื่องพันธนาการชีวิตของผู้คนเพื่อปกป้องพิทักษ์รักษาชะตาชีวิตของผู้คนให้พ้นจากการครอบงำและถูกควบคุมในกฎเกณฑ์อันไม่เป็นธรรม

ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) การเดินทางและการเปลี่ยนแปลงของตัวเอกเป็นสิ่งที่คู่กันเสมอ ตัวเอกออกเดินทางเพื่อต่อสู้เช่นฆ่าปราบศัตรู และเพื่อเปลี่ยนแปลงทำลายกฎเกณฑ์ที่ทำลายความสงบสุข จึงเป็นอีกภาระหน้าที่หนึ่งที่วีรบุรุษต้องรับปฏิบัติ เพื่อความสุขของ

<sup>37</sup> Available from: <http://www.samurai-archives.com/cultcat.html> (on. 2004, August 8)



สังคมและโลกมนุษย์ อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* พระเอกติดสกับพรรคพวกมีความพยายามที่ต้องการจะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในโลกแห่งนี้ เรื่องราวในเกมจึงเน้นการเดินทางเป็นส่วนใหญ่ โดยการเดินทางจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของตัวอสูรชื่อซิน เป็นสิ่งที่คอยสร้างความลำบากให้กับโลกแห่งนี้ โดยจะทำให้เกิดความพินาศซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งเป็นเช่นนั้นอยู่ทุกวันและถ้าจะว่าไปมันก็เหมือนกับความน่ากลัวของภัยธรรมชาติ<sup>38</sup> ที่ไม่มีใครคาดคิดหรืออาจคาดคิดได้แต่ไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงได้ การเดินทางของวีรบุรุษจึงเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอสูรซินนั้นไม่ใช่เป็นอมตะไม่มีวันตาย แต่ตายแล้วมันจะกลับมาเกิดใหม่โดยอาศัยร่างและวิญญาณของผู้ที่สังหารมันทำให้กลับมาเกิดใหม่ และเมื่อมีผู้กล้าคนใหม่มาสังหารมันได้ แต่เขาก็กลับต้องกลายมาเป็นอสูรซินตัวใหม่คอยมาสร้างความพินาศแก่โลก จึงเป็นวงจรของวัฏจักรที่วนเวียนต่อเนื่องไป แต่สุดท้ายติดสกับพรรคพวกสามารถแก้ไขและเปลี่ยนแปลงวงจรเหล่านั้นได้สำเร็จ สามารถนำความสงบสุขมาสู่ดินแดนสปิราของพวกเขาก็ได้

การเกิดวงจรหรือวัฏจักรที่สร้างความเดือดร้อนและหายนะของผู้คนในสังคมของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้สะท้อนระบบสังคมศักดินา ซึ่งใช้อำนาจเผด็จการกดขี่ปกครองระบอบสังคมศักดินากับอำนาจเผด็จการ จึงเป็นสิ่งที่อยู่ค้ำสังคมและคุกคามกดขี่ชีวิตของผู้คน จะมีการวนเวียนเกิดขึ้นเสมอสำหรับผู้มีอำนาจ โดยที่ประชาชนทั่วไปที่อยู่ใต้ปกครอง ต้องประสบกับความทุกข์ยากอย่างแสนสาหัสและไม่มีทางดิ้นสลดหลุดจากวงจรวัฏจักรเหล่านี้ ที่ผูกขาดควบคุมอยู่ตลอดเวลา ดังในเกม *Gensosuiikoden* ทั้งในภาคที่ 1-2 จะพบในเรื่องของการถือครองพลังอำนาจของชนชั้นปกครองที่ชั่วร้าย ที่คอยค้ำสังคมและคุกคามชีวิตของประชาชนผู้ซึ่งอยู่ใต้ปกครองอย่างไร้ความยุติธรรม สิ่งสำคัญคือเป็นการบรรลุของการลงโทษเหล่าผู้คนอย่างไร้ความปราณี ซึ่งลบเอาชีวิตของผู้คนและกองทัพในอาณาจักรของดินแดนศักดิ์สิทธิ์ เมื่อไรก็ตามที่พวกมันได้ใช้พลังที่ครอบครอง ถึงแม้ว่าพลังอำนาจนั้นได้ให้แก่กองทัพของตนเอง แต่กลับมีผลร้ายในการทำลายร้างสรรพสิ่งบนโลก อีกทั้งเรื่องของสงครามแย่งชิงความเป็นใหญ่ในดินแดนศักดิ์สิทธิ์ การเกิดสงครามในเกมนี้เป็นสิ่งที่เกิดซ้ำแล้วซ้ำเล่า และนำพาความหายนะมาสู่ชีวิตของผู้คนอย่างมาก ซึ่งนักสู้รวมไปถึงเหล่านักรบนั้น เป็นวีรบุรุษผู้ซึ่งเป็นเหล่าอัศวินฝึกหัดผู้ใจบุญมีความเมตตา กรุณา ได้ถูกพวกมันเกณฑ์ไปรวบรวมท้องถิ่นของเจ้าของที่ดินและถูกสอยประหนึ่งคนรับใช้ การแสดงออกของเหล่าศัตรูร้ายในเกม *Gensosuiikoden* จึงเป็นลักษณะของระบบสังคมศักดินา ที่ใช้อำนาจกดขี่ผู้คนอย่างไร้ความเป็นธรรม ซึ่งตัวเอกได้เป็นตัวแทนของการทำลายล้างกฎเกณฑ์เหล่านี้ โดยใช้การเดินทางเป็นสิ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

<sup>38</sup> MEGA, ปีที่11, เล่มที่9, (9 กุมภาพันธ์ 2544), หน้า 40-41.

การเดินทางของวีรบุรุษของเกม *Gensosuiikoden* เพื่อการเปลี่ยนแปลงวัฏจักรหรือวงจรอำนาจระบบศักดินาและสภาวะสงครามที่เกิดซ้ำซาก จึงเป็นการสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของสังคม เป็นผลผลิตของเงื่อนไขการดำรงชีวิตของวัตถุทางสังคม เป็นการสะท้อนภาพของพัฒนาการทางเศรษฐกิจของสังคมสมัยก่อน สังคมศักดินา (Feudal) ชนชั้นเจ้าที่ดินเป็นชนชั้นที่อยู่ในฐานะปกครองทางเศรษฐกิจและการเมือง ทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดของชนชั้นเจ้าที่ดินแบบต่างๆ เช่น ความคิดครอบครองอาณาเขต ความคิดสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ความคิดถือชั้นวรรณะ ความคิดถืออภิสิทธิ์ของเจ้าขุนมูลนาย ความคิดถือศักดินาในวงศ์ตระกูล เป็นต้น ในสังคมศักดินาส่งที่เป็นปฏิปักษ์กับความคิดของชนชั้นเจ้าที่ดินศักดินา คือความคิดของชาวนาที่ยังไม่ตื่นตัว ถูกอิทธิพลความคิดของชนชั้นเจ้าที่ดินครอบงำอยู่ตลอดเวลา เมื่อชาวนาได้มีการตื่นตัวและมีความคิดเป็นตัวของตัวเองก็จะดำเนินต่อสู้คัดค้านกดขี่<sup>39</sup> ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษในสังคมที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์สะท้อนและแสดงภาพของการออกเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง โดยต่อสู้กับอำนาจของวัฏจักรระบบศักดินาที่ใช้อิทธิพลคุกคามและครอบงำชีวิตเหล่าผู้คน จนหมดหนทางที่จะสลัดหลุดเพื่อให้ได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพของตนเอง แต่วีรบุรุษที่ว่่านี้คัดค้านว่าเป็นตัวอย่างหรืออาจได้รับอิทธิพลจากความสามารถบางอย่าง มาสร้างตัวเอกแบบวีรบุรุษในความหมายการเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง

รูปแบบการเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลงของตัวเอคนั้น ในเรื่องของเหตุการณ์แห่งความหายนะที่มาครอบงำโลกมนุษย์และวีรบุรุษสามารถแก้ไขได้นั้น น่าจะเทียบเคียงได้กับแนวคิดเรื่องการเดินทางผจญภัยของวีรบุรุษยุคก่อน นั่นคือ เรื่องราวของโอดิปุส (Oedipus) กับตัวสฟิงซ์ (Sphinx) ได้แสดงให้เห็นชะตากรรมของชีวิตทั้งปวง ได้ส่งภัยพิบัติมาครอบคลุมแผ่นดิน ตัวเอกได้ไปพบ และต้องตอบปริศนาของสฟิงซ์ ปริศนานั้นคือแนวคิดของชีวิตมนุษย์ จากช่วงเวลาในวัยเด็กแรกเกิด เติบโตเป็นผู้ใหญ่ วัยชรา ถึงแก่ความตาย สะท้อนการทดสอบของตัวเอกว่า เมื่อไรที่ปราศจากความกลัว ตัวเอกได้เผชิญหน้าและยอมรับปริศนาของสฟิงซ์ ความตายจะสามารถควบคุมได้ และคำสาปของสฟิงซ์ก็จะหายไป การที่เขาสามารถพิชิตความกลัวและความตายได้ จึงเป็นการค้นพบความสุขของชีวิต เป็นประสบการณ์อย่างหนึ่งของชีวิต เมื่อไรที่ผู้คนสามารถยอมรับความตายได้ นั่นคือการปลดปล่อยความตาย การพิชิตความกลัวส่งผลให้ตัวเอกถึงความกล้าหาญ

<sup>39</sup> เดชา รัตตโยthin, *วิวัฒนาการของสังคม ลัทธิวัตถุนิยมทางประวัติศาสตร์*, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พันธิกิจ, 2546) หน้า 218-219.

ทั้งหมดนี้เป็นการเริ่มต้นของพื้นฐานสำคัญของการออกเดินทางผจญภัยของตัวเอกที่จะเป็นวีรบุรุษทุกคน<sup>40</sup>

การเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลงของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงเป็นการกระทำที่นำผลมาสู่การเปลี่ยนแปลงชีวิตของมนุษย์ทั้งปวง ให้เกิดความสงบสุขและมีชีวิตอยู่รอดปลอดภัย นอกจากนี้ยังเป็นการเปลี่ยนแปลงโชคชะตาของเหล่าผู้คน ให้ดำเนินชีวิตอย่างปกติเหมือนเช่นเดิม หลังจากที่ต้องประสบกับการถูกรวบงำชีวิต ทำให้ชีวิตที่เคยปฏิบัติมาต้องถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่พึงปรารถนา ชีวิตต้องประสบกับความพินาศหายนะ อนาคตและความหวังของพวกเขาถูกทำลายแทบไม่เหลือ แต่วีรบุรุษเข้ามาช่วยเหลือ โดยการกระทำเปลี่ยนแปลงคืนสภาพชีวิตให้พวกเหล่าผู้คนกลับมาอีกครั้ง ซึ่งการกระทำเหล่านี้ จะเห็นได้จากการเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลงของวีรบุรุษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* พระเอกคือปีศาจ นางเอกคือมารีเบลกับเจ้าชายคีฟาเพื่อนของพวกเขาได้ออกเดินทางไปในโลกยุคอดีตเพื่อกระทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขเหตุการณ์ความพินาศหายนะของเมืองต่างๆที่อยู่ในแผ่นดินทั้งปวงที่หายไปในยุคปัจจุบันให้กลับคืนมา อันเนื่องมาจากอำนาจการกระทำของจอมปีศาจจอลโกเดมิร่า ที่ใช้พลังอำนาจครอบงำโลก ซึ่งเกมนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงวีรบุรุษของยุคสมัยปัจจุบัน ที่นอกจากใช้ความสามารถและความคิดที่หลักแหลมในการค้นหาเพื่อออกกู้สิ่งที่สูญหายไปกับความพินาศหายนะให้กลับคืนมา โดยสะท้อนว่าวีรบุรุษในยุคสมัยปัจจุบันนั้นไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของกาลเวลา ที่จะไปช่วยเหลือให้ชีวิตใหม่หรือคืนสภาพชีวิตแก่มนุษยชาติทั้งปวง ซึ่งการเดินทางของวีรบุรุษในเรื่องการเปลี่ยนแปลง เป็นการเคลื่อนไหวให้เกิดพลังของการเปลี่ยนแปลง

4.4.3. การเดินทางเพื่อการสืบค้นหา การเดินทางประเภทนี้มักจะรู้จักกันในชื่อ "Quest" เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะกล่าวพรรณาสถานที่ต่างๆที่ตัวเอกในฐานะที่เป็นวีรบุรุษต้องออกเดินทางผจญภัย เพื่อทดสอบและพิสูจน์การเป็นวีรบุรุษที่แท้จริงว่า ดินแดนในโลกต่างๆมีอาณาเขตที่กว้างใหญ่ไพศาล เป็นดินแดนที่เต็มไปด้วยอันตรายจากศัตรูและมีปริศนาอยู่อย่างมากมาย หนทางข้างหน้าเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น หากว่าเขาต้องการเป็น "ผู้กล้า" การออกเดินทางผจญภัยจึงเป็นการทดสอบที่ยิ่งใหญ่ ให้เขาได้เรียนรู้จากการได้พบปะกับผู้คนมากมายหลายตาตามสถานที่ต่างๆ และการที่เขาได้เผชิญกับอันตรายต่างๆอันมีอยู่อย่างมากมายและสามารถค้นพบกับสิ่งที่ยังเป็นปริศนา ที่รอคอยให้เขาได้เข้ามาสืบค้นหาและแก้ไขปริศนานั้นให้กระจ่าง

<sup>40</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth*, (New York : Anchor Books, 1991), pp.187-188.

สตีท ทอมป์สันกล่าวว่าภาระหน้าที่ในการสืบหาที่มีมากในนิทานพื้นบ้าน เป็นการแสดงความยากลำบาก และบางครั้งก็เป็นการแสดงถึงสิ่งที่ไม่อาจเป็นไปได้ที่มนุษย์ผู้ใดสามารถกระทำ ภาระหน้าที่และการสืบค้นหามักเกิดขึ้นเสมอ ตัวเอกได้ยินหรือรับรู้ความน่าสะพรึงกลัวแต่ไม่รู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เขาจึงออกไปค้นหาและพยายามเก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่น่ากลัวอย่างมากมาย เขาได้ใช้ความพยายามเพื่อค้นพบสิ่งที่น่ากลัว เกิดความกลัว แต่ต่อมาหลังจากผ่านการผจญภัยเขาได้เรียนรู้ว่าความกลัวนั้นคืออะไร การเอาชนะหรือพิชิตความกลัวได้นั้นทำให้เขาประสบความสำเร็จในการออกเดินทาง<sup>41</sup>

เป็นที่น่าสังเกตเสมอว่าตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ถูกผลักดันให้ออกเดินทางผจญภัย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ปกป้องพิทักษ์โลกจากเหล่าร้ายทั้งปวง ซึ่งเรื่องการสืบค้นหาแบบต่างๆที่พบบ่อยในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น มีทั้งที่เป็นเรื่องส่วนตัวของเขาเองและส่วนรวม ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 4 แบบได้แก่

4.4.3.1. การสืบค้นหาวิธีหยุดความชั่วร้ายของศัตรู ถือเป็นภาระหน้าที่ที่ตัวเอกในฐานะเป็นวีรบุรุษต้องกระทำเพื่อปกป้องโลกหรือบ้านเมือง เมื่อใดที่ศัตรูมีแสนยานุภาพที่เก่งกาจและเข้มแข็ง เขาต้องออกเดินทางไปค้นหาวิธีต่างๆที่จะมาหยุดยั้งเอาชนะหรือปราบลงให้ได้ ซึ่งเส้นทางในการเดินทางของเขาเพื่อการค้นหาวิธีปราบเหล่าร้ายทั้งปวงนั้น มีอุปสรรคต่างๆมาขัดขวางตลอดทางอยู่อย่างมากมาย การพิสูจน์ถึงความเด็ดเดี่ยว กล้าหาญ มุ่งมั่นและอดทนจึงเป็นสิ่งที่พิสูจน์ความเป็นวีรบุรุษที่แท้จริงว่า การเสียสละชีวิตเพื่อความสงบสุขส่วนตนเพื่อแลกกับความสงบสุขในส่วนรวม เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เช่น เกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* ชีทานกับพวกออกเดินทางไปหาวิธีปราบคณาจารย์เผ่าเจนอนที่ชั่วร้าย ที่หมายมายึดครอบครองโลก พวกเขาจึงออกเดินทางไปยังเมืองรินด์บลูม เพื่อขอคำปรึกษาจากท่านมหาดยุคซิด ในการค้นหาที่อยู่และออกตามหาอาวุธวิเศษมาใช้ปราบคณา ซึ่งการไปปราบคณาที่ดินแดนแห่งโลกเทรานั้น จำเป็นต้องใช้เรือเหาะวิเศษเป็นพาหนะพาไป แต่ในเมื่อตัวของมหาดยุคซิดได้กลายเป็นแมลงบुरิ จึงไม่สามารถสร้างเรือเหาะวิเศษให้พวกเขาได้ ดังนั้นชีทานกับพวกจึงต้องพยายามหาวิธีช่วยแก้คำสาปให้ตัวมหาดยุคซิดคืนร่างกลายเป็นอย่างเดิม หรือ ในเกม *Gensosukoden ภาคที่ 1-2* พระเอกคือแม็คคอดลกับฮิราเซะ ต้องออกเดินทางไปค้นหาวิธีปราบศัตรู โดยการรวบรวมข่าวสารข้อมูลจากชาวบ้าน เพื่อดูความเคลื่อนไหวของศัตรูและค้นหาพรรคพวกที่เก่งมาเสริมกองทัพ เพื่อรับมือกับกองทัพของศัตรู ตามที่ได้ยินจากคำล่ำลือของชาวบ้าน เหล่านี้เป็นต้น

<sup>41</sup> Stith Thompson, *The Folktale* (USA : California, 1977), p.105.



4.4.3.2. การสืบค้นหาตัวเอง ตัวเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่มากับความฝันที่ต้องการออกเดินทางผจญภัย เพื่อต้องการเรียนรู้และพิสูจน์ตัวในการเป็นผู้กล้าคอยปกป้องโลกให้พ้นจากเงื้อมมือของเหล่าศัตรูชั่วร้ายทั้งปวง อย่างเช่น บอชตัวเอกของเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* เขาต้องการออกเดินทางผจญภัยเพื่อค้นหาตัวเองและพิสูจน์ตัวเองในการที่จะเป็นผู้กล้าปกป้องโลกมนุษย์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อต้องการทราบชาติกำเนิดของตัวเองว่าแท้จริงเขาเป็นใครมาจากไหนและตัวเขานั้นคือใคร จึงทำให้เข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์การกระทำของเหล่าศัตรูร้ายอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งต่อมาเมื่อหลังจากจบสิ้นการเอาชนะปราบศัตรูได้แล้ว สิ่งที่เคยเป็นปริศนากับตัวเขามาตลอด จึงได้เปิดเผยเป็นที่กระจ่างชัด เปรียบเสมือนรางวัลชีวิตที่เขาได้มา อย่างเช่น ซีธานพระเอกของเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* จากเดิมเขาเองไม่ทราบชาติกำเนิดที่แท้จริงว่าเขาเป็นใครมาจากไหน ทราบแต่เพียงว่าอาศัยใช้ชีวิตอยู่กับกลุ่มนักแสดงละครเร่ร่อนคณะทันทาร์สในโลกโกอาของมนุษย์ พอหลังจากที่ถูกราชินีโบราณมาคุกคามชีวิตเพราะเขาได้ช่วยเหลือนางเอกคือเจ้าหญิงการ์เน็ต และต่อมาได้ออกเดินทางติดตามไปปราบคุณาชาวเผ่าเจนอนมที่ชั่วร้ายที่โลกเทร่า การสืบค้นหาความจริงทุกอย่างของเขา จึงปรากฏขึ้นอย่างชัดเจนว่า แท้จริงแล้วตัวเขาเอง คือชาวเผ่าเจนอนมของโลกเทร่าที่ถูกสร้างโดยกาแลนด์และส่งไปยังโลกโกอา เพื่อไปทำลายมนุษย์แต่เกิดความผิดพลาด จึงทำให้เขากลายเป็นคนของโลกโกอา เหล่านี้เป็นต้น

4.4.3.3. การสืบค้นหาบุคคลที่สัมพันธ์กับเขา โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นบิดามารดาหรือพี่น้องของเขาที่หายตัวไป การเดินทางติดตามไปสืบค้นหาของเขา จึงถือว่าเป็นจุดชักนำให้เขาออกเดินทางผจญภัย ซึ่งได้มาพบกับเหตุการณ์ต่างๆและการคุกคามของศัตรูร้ายตลอดเส้นทาง การเดินทางเพื่อสืบค้นหาของตัวเอกในฐานะวีรบุรุษในข้อนี้ จึงเปี่ยมไปด้วยความมั่นใจสัญญาด้วยความหวัง การมีปณิธานอย่างแรงกล้าของเขา ทำให้สามารถที่ฝ่าฝืนผ่านอุปสรรคต่างๆได้ สุดท้ายหลังจากมีชัยชนะหรือปราบศัตรูได้แล้ว เขาจึงได้พบกับบุคคลที่ได้ออกเดินทางติดตามหาตลอด ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักจะจบลงด้วยความเศร้าจากโศกนาฏกรรมของเหตุการณ์ที่เขาได้พบ อย่างเช่น ทิดัสพระเอกของเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* หลังจากที่เขาถูกย่อนเวลาไปในอีก 1,000 ปีข้างหน้า จนมาพบกับนางเอกคือยูน่ากับพรรคพวก เขาจึงพยายามถามหาเรื่องราวเกี่ยวกับเจท์พ่อของเขาที่หายตัวไปจากพวกเธอเสมอ จนในที่สุดเมื่อเขาได้เดินทางผจญภัยและพบกับอสูรชินอีกครั้ง ความจริงทั้งหมดได้เปิดเผยมาว่า อสูรชินที่แท้จริงคือเจท์พ่อของเขานั่นเอง และสุดท้ายเขาต้องเผชิญหน้าต่อสู้กับพ่อที่บัดนี้ได้กลายเป็นอสูรชิน แต่เพื่อรักษาความสงบสุขในดินแดนสปิรา เขาจึงต้องตัดสินใจต่อสู้กับพ่อ

4.4.3.4. การสืบค้นหาสิ่งของสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิต เป็นการสืบค้นหาสิ่งต่างๆที่เกี่ยวกับชีวิตของสรรพสิ่งในโลก ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ได้เกิดภาวะผิดปกติอันส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรง สร้างความแปรปรวนแก่สิ่งมีชีวิต ดังนั้นตัวเอกจึงต้องหาทางช่วยบรรเทาทุกข์ หรือคลี่คลายปัญหาเกี่ยวกับสิ่งนั้นที่เป็นปริศนาตลอดมา เพื่อแก้ไขผลกระทบที่อาจจะทวีความรุนแรงขึ้นในไม่ช้า อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* นั้น พระเอกคือเจรีนัส นางเอกชื่อเรน่าและฟาริสพี่สาวของเธอ ออกเดินทางเพื่อไปค้นหาผลึกแก้วคริสตัล อันเป็นสิ่งที่ค้ำจุนชีวิตของสรรพสิ่งในโลกที่แตกสลายไป นำมารวบรวมเพื่อให้กลับคืนสภาพเดิม เพราะเมื่อผลึกคริสตัลได้แตกสลายลงทำให้สภาวะต่างๆบนโลกแปรปรวน ซึ่งเจรีนัสได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของกระแสลม จึงอดที่จะหวังโลกนี้ไม่ได้ เขาจึงยอมออกเดินทางไปกับเรน่าและอดีตผู้กล้ากราฟ

ดังนั้นการออกเดินทางเพื่อค้นหาหรือสืบหาตามที่ได้กล่าวมาเป็นข้อๆนั้น เป็นการแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นแรงผลักดันให้ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ออกเดินทางเพื่อพิสูจน์ตัวเองในการที่จะเป็นวีรบุรุษให้ผู้คนทั้งปวงยอมรับ ซึ่งบ่อยครั้งในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะพบในเรื่องของการสืบค้นหาของวิเศษต่างๆ โดยมากมักจะเป็นอาวุธวิเศษ อุปกรณ์ชุดป้องกันวิเศษในตำนาน หรือเวทมนตร์สัตว์อสูรที่สถิตย์ตามสถานที่ต่างๆ เพื่อนำมาใช้เสริมพลังในการต่อสู้ปราบเหล่าร้ายที่มาคุกคามทำลายโลก เช่น เกม *Tales of Phantasia* พระเอกคือเครสกับนางเอกคือมินต์และพวกออกเดินทางไปตามหาภูติในสถานที่ต่างๆ เพื่อขอให้พวกมันมาเป็นพลังมนตร์อสูรให้ สำหรับนำไปใช้ต่อสู้ปราบจอมปีศาจดาออสที่ถูกปลดปล่อยออกมาจากผืนึกและพวกเขาได้ออกเดินทางตามหาดาบศักดิ์สิทธิ์ในตำนาน เช่น ดาบอีเทอร์นอลซอร์ด (Eternal Sword) กับดาบโซเดียน (Sodian Sword) เป็นต้น

การเดินทางของตัวเอกในฐานะวีรบุรุษของตำนานปรัมปรา (Myth) มีสถานที่หรือจุดหมายที่ทุกคนปรารถนาที่จะค้นหา เหมือนอย่างชาวพุทธปรารถนาไปสู่นิพพาน พระเยซูคริสต์ปรารถนาสันติภาพ แบบฉบับของการเดินทางของวีรบุรุษนั้นมีสถานที่ให้ค้นหา คือภายในตัวของเขาเอง ที่มีความปรารถนา ความสามารถที่สูง มีสถานภาพที่สุขสงบอยู่ภายในตัวของเขาเอง มีศูนย์กลางความสงบอยู่ภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาต้องรับรู้และควบคุมมัน ซึ่งถ้าหากเขาสูญเสียจุดสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่งไปเขาจะอยู่ในความตึงเครียด และเริ่มสูญเสียการควบคุม<sup>42</sup>

<sup>42</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth* (New York : Anchor Books 1991), p.203.

การเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพื่อสืบค้นหานั้น เป็นพลังสนับสนุนวงจรที่เกี่ยวข้องกับความไม่รู้ ความปรารถนาและความผูกพัน และแล้วในที่สุดขอบของวงจรมัน ได้แสดงการผูกมัดขอบเขตของภาวะจิตสำนึก ให้เคลื่อนพลังสามอย่างนี้ จากศูนย์กลางและควบคุมมัน ในการยึดความหวาดกลัวของความหวาดกลัวและความตาย แต่ความเข้าใจนั้น เป็นการจำแนกให้รู้จักและเห็นคุณค่าของความร่าเริงแจ่มใสของสิ่งหนึ่งที่เป็นอมตะชั่ววันรันคร มันได้ผ่านเข้าไปในทุกสิ่งทั้งปวง หรือไม่ก็ในภาพพรรณนะของช่วงเวลาสรรพสิ่งเหล่านี้ ถูกวินิจฉัยตัดสินว่าดีหรือชั่วร้าย การเข้ามาสู่สิ่งนี้เขาจะต้องปลดปล่อยตัวของเขาอย่างสมบูรณ์ จากการปรารถนาความดีของโลกนี้และความกลัวที่จะพบกับความสูญเสียที่หายนะ<sup>43</sup> ซึ่งการตัดสินนั้นไม่ใช่ว่าตัวเอกแบบวีรบุรุษจะไม่ถูกตัดสิน ตัวเอกแบบวีรบุรุษเองนั้นเหมือนศิลปิน คือได้เรียนรู้ในการยอมรับ จำแนก และปฏิบัติให้เกิดความร่าเริงแจ่มใสของสิ่งทั้งปวง โดยแสดงออกมาให้เป็นความจริง

การเดินทางผจญภัยนั้น ตัวเอกต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ แต่ตัวเอกต้องยึดมั่นกับคุณสมบัติประจำตัวที่เขามีอยู่ นั่นคือ ศีลธรรมอันเป็นป่อเกิดของคุณธรรมทั้งปวง เพื่อที่จะสามารถเดินทางผจญภัยอย่างองอาจ สมกับเป็นบุคคลที่ยอดเยี่ยมสูงส่งและสามารถฝ่าฟันผ่านอุปสรรคทั้งปวงได้อย่างราบรื่น ศีลธรรมนั้นเป็นสิ่งจำเป็นแก่อำชีพวีรบุรุษ เป็นคุณธรรมอันสูงส่งของความซื่อสัตย์จงรักภักดี การควบคุมอารมณ์และความกล้าหาญ<sup>44</sup>

การเดินทางผจญภัยเพื่อสืบค้นหานั้น ตัวเอกได้ติดตามหาความสุขสมหวัง ซึ่งความสุขนั้นได้ยึดจิตใจของเขาในขณะนั้น เมื่อเขารู้สึกเป็นสุข ไม่รู้สึกตื่นเต้นเกินควร จึงเป็นความสุขอย่างลึก ซึ่งตัวเอกนั้นได้ติดตามภาวะความสุขอันล้นพ้น โดยที่การเกิดความสุขที่แท้จริงของตัวเอกนั้น อยู่ที่เขาได้เข้าไปหาอุปสรรคและสามารถเอาชนะมันได้<sup>45</sup> การเดินทางสืบค้นหาของตัวเอก โดยเฉพาะการติดตามความสุขอันยิ่งใหญ่ของเขานั้น เป็นการมอบรางวัลของความสมปรารถนาให้แก่ตัวเอง ซึ่งเป็นการได้มาถึงความมั่นใจในรูปแบบวิธีการหนึ่ง<sup>46</sup> เหมือนกับการเดินทางค้นหาโชคชะตาของชายยากจน ผู้ซึ่งไม่เคยมีโชคดี เขาเดินทางไปหาพระเจ้าเพื่อขอรับรางวัลในฐานะที่เขามีความใจบุญ<sup>47</sup>

<sup>43</sup> Ibid., p.204

<sup>44</sup> Ibid., pp.190-191.

<sup>45</sup> Ibid., p.194.

<sup>46</sup> Stith Thompson, *The Folktale* (USA : California, 1977), p.134.

<sup>47</sup> Ibid., p.141.

การเดินทางไปสืบค้นหาของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น มักจะเกี่ยวพันกับเรื่องโชค (Lucky) ด้วยกันทั้งสิ้น รางวัลบางอย่างที่ไม่อาจอธิบายได้ หลายอย่างที่ได้มาไม่สมควรที่จะได้ บางอย่างไม่เหมาะสมกับความยากลำบากที่ได้รับ นิทานพื้นบ้านทั้งหลายรวมทั้งเรื่องราวในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะเกี่ยวข้องกับผลจากการกระทำของโชค<sup>48</sup> บ่อยครั้งเราจะเห็นตัววีรบุรุษมากับโชค ดังปรากฏในเรื่องของการช่วยชีวิตหรือปลดปล่อยกัปตันวีรบุรุษช่วยเหลือหญิงสาวจากมังกรร้าย และปลดปล่อยเมืองจากการกระทำให้สูญหาย สิ่งต่างๆ เหล่านี้ วีรบุรุษมาช่วยพ้นจากอันตรายในเวลาที่ย่ำแย่ จึงแสดงให้เห็นว่าวีรบุรุษกับโชคมักจะมาด้วยกันเสมอ วีรบุรุษนั้นไม่ได้มีเฉพาะความสำเร็จของการกระทำ ซึ่งเราสามารถมีวีรบุรุษที่ล้มเหลวได้ แต่การที่เกิดความผิดพลาดและล้มเหลวนั้น ผู้คนจะมองเขาเป็นตัวตลก แต่ในที่สุดเขาก็สามารถทำให้เกิดความสำเร็จได้<sup>49</sup>

ดังนั้นในแก่นกลางของชีวิตที่ย่างยากและสับสน จึงเป็นสถานภาพและสถานการณ์ให้ค้นพบวีรบุรุษ เมื่อเขาไม่ได้มุ่งหมายตลอดที่ดำรงชีวิตอยู่ โดยความปรารถนาที่ถูกบีบบังคับ เกิดความกลัวและการเกี่ยวข้องทางสังคม ซึ่งหากเมื่อไรที่เขาค้นพบจุดศูนย์กลางของความอิสระของเขาเอง และสามารถกระทำโดยการเลือกออกของสิ่งนั้น การกระทำอย่างสมัครใจของจุดสำคัญคือการกระทำของการมีส่วนร่วมอย่างเบิกบานในความทุกข์และเศร้าเสียใจของโลกมนุษย์ ซึ่งตัวเอกไม่ยึดตัวเขาเองเป็นหลัก เพราะเขาได้ปลดปล่อยจากการถูกยึดเกาะความกลัวและค้นหา ดังนั้นภาระหน้าที่ของเขาจึงเป็นผู้ควบคุมโลกอย่างแท้จริง<sup>50</sup>

จากทั้งหมดนั้นจึงเป็นตัวอย่งที่ดีของนิทานที่เกี่ยวกับโชคและสติปัญญาไหวพริบ เพราะว่ามี การทดสอบการกระทำเพื่อแสดงคุณสมบัติที่เป็นอำนาจอันมากมายของตัวเอกในการออกเดินทางเพื่อการสืบค้นหานั้น เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะสร้างตัวเอกกับตัวผู้ช่วยของเขาให้มีค่าพลังแห่งโชคจึงเป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ปัจจุบันนี้คนเรายังยึดถือคำว่า "โชค" ซึ่งโชคนั้นบ่อยครั้งได้เป็นตัวตัดสินของการกระทำในเรื่องต่างๆ และเป็นตัวกำหนดความสำเร็จที่แสดงถึงการใช้พลังความสามารถ ดังที่มีการกล่าวเอาไว้ว่าวีรบุรุษนั้นมีความสามารถกับพลังที่เหนือมนุษย์ ไม่ใช่สิ่งที่เพียงพอ ต้องมีดวงและโชคประกอบด้วย ซึ่งเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้นได้แสดงถึงโชคที่มาทับตัวละครเป็นดังนี้ เช่น ถ้าตัวละครตัวใดไม่ว่าเป็นพระเอกหรือพรรคพวก

<sup>48</sup> Ibid., pp. 141-142.

<sup>49</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth* (New York : Anchor Books 1991), p. 155.

<sup>50</sup> Ibid., pp. 203-204.



คนใดคนหนึ่ง มีค่าแห่งโชคมากจะมีผลกับการต่อสู้ คือ สามารถใช้ทำต่อเนื่องได้ โจมตีศัตรูมีความแม่นยำและรุนแรงมากขึ้น ศัตรูโจมตีพลาด และเวลาเดินทางไม่ค่อยพบศัตรู เหล่านี้เป็นต้น การสนใจในนิทานเรื่องเกี่ยวกับโชคนั้น ด้วยเหตุที่มีการห่างไกลจากความสนใจเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของโชค โดยที่ตัวมันเองและการที่มันได้จัดการกับมนุษยชาติ แต่ผู้เล่านิทานจำแนกดีพอว่าตามปกติโชคอาจสนับสนุนความฉลาดหรือความเฉลียว สิ่งอันเป็นที่รักอย่างยิ่งของตัววีรบุรุษคือการออกเดินทางผจญภัย ซึ่งเขาได้ประสบกับความหลงกลวง เจตนาไม่ดี ดังนั้นเมื่อไรที่เขาพบกับความไม่มีภัยจากคนโกง จึงพบกับความประหลาดใจในโชคโดยบังเอิญ<sup>51</sup>

การออกเดินทางผจญภัยทั้งหมดนี้เป็นรางวัลให้แก่ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่เขาได้ทดสอบและพิสูจน์จนประสบผลสำเร็จกลับมา แต่เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่พ้นกับสิ่งอันตราย การมีทั้งการปฏิเสธคัดค้านและมั่นใจเชื่อถือในความเป็นไปได้ของการกระทำของเขา ทั้งหมดของสิ่งเหล่านั้นห่างไกลจากการควบคุม ซึ่งตัวเอกติดตามไปในทางของเขาเอง ไม่ใช่ตามทางที่พ่อกับแม่หรือบรรพบุรุษก่อร่างสร้างเอาไว้ให้ ดังเช่นนั้น ตัวเอกจึงห่างไกลจากการพิทักษ์คุ้มครองในขอบเขตบริเวณของพลังอำนาจที่สูงส่งกว่าที่เขาจะรู้ได้ แต่อย่างหนึ่งต้องมีความรู้ลึกบางอย่างของความเป็นไปไม่ได้ที่จะต่อสู้ขัดแย้ง การอยู่ในบริเวณของเขตนี้อาจเป็นเรื่องราวในรูปแบบแรกเริ่มที่ดีเพียงเล็กน้อย ที่เหมือนกับสิ่งนี้อาจช่วยเขาให้รู้อะไรที่เขาได้คาดหมาย ซึ่งถ้าเขามีความอดดีหยิ่งยโส และขาดคุณสมบัติทั้งปวงแก่บทบาทที่ให้จัดการและกำหนดตัวของเขาเอง เขาจะกลายเป็นคนชั่วร้ายและเกิดความสับสนอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเขาอาจได้ยินเสียงร้องขอความช่วยเหลือ เพื่อที่เปลี่ยนแปลงการออกเดินทางผจญภัยของเขา จนนำไปสู่เกียรติยศและชื่อเสียงที่เหนือกว่าบางสิ่งที่เขาได้นึกฝันตลอดไป ดังนั้นชีวิตของวีรบุรุษอาจเหือดแห้ง เพราะถ้าหากเขาไม่ออกไปผจญภัย โดยมีฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้คัดค้าน ที่เป็นสิ่งอันน่าประหลาดใจกับประสบการณ์ที่ได้พบและให้รับรู้<sup>52</sup> บางครั้งการเดินทางผจญภัยของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกี่ยวพันกับการเรียนรู้ ที่ให้เชื่อในสิ่งต่างๆและความสามารถของเขา ให้ปฏิบัติตามหน้าที่ของเขาเอง ซึ่งเขาอาจต้องการความเจริญก้าวหน้าและยอมรับความสามารถของเขาเอง ในการนำผู้อื่น โดยการเอาชนะความผิดและความพ่ายแพ้<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Stith Thompson, *The Folktale* (USA : California, 1977), p.143.

<sup>52</sup> Joseph Campbell, *The Power of Myth* (New York : Anchor Books 1991), p.197

<sup>53</sup> Available from: <http://www.lyricalworks.com/herojourney.htm>. (on. 2004, June 10)

โจเซฟ แคมป์เบล สรุปลักษณะการเดินทางของวีรบุรุษไว้ว่า สิ่งที่เป็นส่วนสำคัญแรกเริ่มของการเดินทาง คือ การย้อนกลับไปสู่จุดสำคัญของตัวเขาเอง โดยที่ในการเดินทางจะนำไปสู่ความสมบูรณ์ทั้งหมดของการกระทำและการเข้าใจต่อตัววีรบุรุษ อีกทั้งความเป็นไปได้ของสิ่งที่เกิดขึ้นในการเดินทาง ทำให้วีรบุรุษได้เห็นชีวิตของเขาเองทั้งหมด โดยที่สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นตั้งแต่ที่วีรบุรุษเริ่มออกเดินทางผจญภัย จนกระทั่งสิ้นสุดการเดินทางของชีวิตเขา ดังนั้นวีรบุรุษมีโอกาสที่ดีและเหมาะสมแก่การมองกลับในความประหลาดใจของเขาต่อความน่าสะพรึงกลัวและความสงสารเวทนาของชีวิตที่ได้ประสบพบเห็น โดยที่การเข้าใจทั้งหมดนั้น เป็นสิ่งที่วีรบุรุษได้เรียนรู้จากประสบการณ์ การเดินทางของวีรบุรุษจึงเริ่มต้นกับการกำเนิดและดำเนินต่อเนื่อง โดยผ่านการผจญภัยที่หลากหลายมากมาย<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Available from: <http://www.lyricalworks.com/herojourney.htm>. (on. 2004, June 10)