

การศึกษาการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกม The Last of Us

วิชญ์พล รัตนสุวรรณ¹ และ นันทพร วงษ์เชษฐา²

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกม The Last of Us เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ศึกษาและวิเคราะห์หัตถ์บท (Textual Analysis) ตามแนวคิดการเล่าเรื่องและแนวคิดองค์ประกอบของเกม จากการเล่นเกม The Last of Us โดยผู้วิจัยเป็นผู้เล่นบนเครื่องเล่น PlayStation บันทึกข้อมูลในแบบวิเคราะห์การเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกมที่ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยพบว่า เกม The Last of Us มีการเล่าเรื่องแบบมีการลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายของเกม โดยแก่นของเรื่องมีความผสมผสานกันระหว่าง ความรัก ความเห็นใจจริง อำนาจ และศีลธรรมจรรยา ใช้ความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง ได้แก่ 1) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ และ 3) ความขัดแย้งกับภายนอก ตัวละครมี 2 ลักษณะ โดยมีสถานที่หลัก 5 แห่งที่มีอยู่จริง บทสนทนามีความสมจริงและเป็นตัวช่วยดำเนินเรื่อง โดยใช้มุมมองของตัวละครบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่า นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพสัญลักษณ์ ผลจากการวิเคราะห์

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารสื่อและเนื้อหา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

องค์ประกอบของเกม พบว่า มีแถบควบคุมบริเวณหน้าจอสะดวกกับผู้เล่น โดยมีกราฟิกสวยงามสามารถดึงดูดผู้เล่นได้ การออกแบบเกมให้ดำเนินไปตามเนื้อเรื่องผู้เล่นสามารถเลือกอาวุธเพื่อต่อสู้กับผู้ติดเชื้และผู้ร้ายได้ โดยมี การแสดงสถานะของอาวุธและหลอดพลังชีวิตของตัวละคร มีการแบ่งระดับ ความยากเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ง่าย ปกติ ยาก ผู้รอดชีวิต และกักบริเวณ ผู้เล่น สามารถควบคุมตัวละครและการเริ่มเกมหรือหยุดเกมได้ นอกจากนี้เกมยังมี เป้าหมายที่ชัดเจนส่งผลให้เกมมีความน่าค้นหาและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, องค์ประกอบเกม, เกม The Last of Us

The Study of the storytelling and elements of The Last of Us game

Wichapon Ratanasuwan³ and Nantaporn Wongchestha⁴

ABSTRACT

The purpose of this research were to study the storytelling and to study the elements of The Last of Us game. This is a qualitative research, study and textual analysis based on the concept of storytelling and the concept of game elements from playing The Last of Us game by researcher on PlayStation, recorded data in an analysis of the narrative and game elements that were reviewed for accuracy by experts. The results showed that the Last of Us has a logical and purposeful chronological narrative, theme of the story is a combination of love, surrealism, power and morality. There are 3 conflicts in storytelling: 1) interpersonal conflict, 2) internal conflict, and 3) external conflict. The character has 2 characteristics. There are five main locations that actually exist. Conversations are realistic and help guide the story. using the perspective of a first-person character as a

³ Master's Student, Program in Media and Content Administration, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

⁴ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

narrator. Symbols are also used to convey meaning in both words and symbols. The results of the analysis of game elements found that, there is a control bar on the screen, convenient for players. with beautiful graphics that can attract players. The game's design follows the storyline, where players can choose weapons to fight the infected and the bad guys. It shows the status of the weapon and the character's health bar. There are 5 difficulty levels: Easy, Normal, Hard, Survivor and Containment. Players can control the character and start the game or stop the game. In addition, the game has a clear goal, making the game more interesting and addictive.

Keywords: Storytelling, Elements of Game, The Last of Us Game

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันเกมได้เข้ามามีบทบาทในชีวิต ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้แนวโน้มอุตสาหกรรมเกมมีการเติบโตขึ้นอย่างมาก เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนยุคใหม่ (WorkpointToday, 2564) โดยประเภทเกมที่ได้รับคามนิยม คือ วิดีโอเกม ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่งที่ทำให้ความบันเทิงผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องเกมคอนโซล (Game Console) คอมพิวเตอร์ (PC Game) หรือ อุปกรณ์สมาร์ตโฟน เป็นต้น ในปัจจุบัน “วิดีโอเกม” ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมเกมที่สร้างรายได้อย่างมหาศาล จึงมีบริษัทที่พัฒนาและจัดจำหน่ายวิดีโอเกมเป็นจำนวนมาก จากการจัดอันดับรายได้ของบริษัทในอุตสาหกรรมเกมในปี พ.ศ. 2564 จากเว็บไซต์การจัดอันดับทั่วโลก พบว่า อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่ามากกว่า 130 พันดอลลาร์สหรัฐ โดยบริษัทที่มีรายได้สูงสุด 3 อันดับแรกด้านวิดีโอเกม ได้แก่ โซนี่กรุ๊ปคอร์ปอเรชัน (Sony Group Corporation) ที่มีรายได้จากเกมกว่า 24.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ รองลงมา คือ Microsoft และ Nintendo ตามลำดับ นอกจากนี้ สิ่งที่ได้รับคามนิยมและสร้างรายได้มหาศาลเช่นเดียวกัน คือ เครื่องเล่นเกมคอนโซล (Game Console) ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมที่แสดงภาพผ่านหน้าจอในเครื่องหรือโทรทัศน์ มีทั้งเครื่องเล่นเกมแบบไว้เล่นภายในบ้าน เช่น PlayStation ของ Sony เครื่องเล่นเกม XBOX ของ Microsoft ตลอดจนเครื่องเล่นเกมแบบพกพาที่ไม่ใช้มือถือ เช่น Nintendo Switch ของ Nintendo (All Top Everything, 2022)

สถิติการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่ผ่านมาจนถึงปี พ.ศ. 2563 พบว่า เครื่องเล่นเกม PlayStation รุ่นที่ 2 เป็นเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่มียอดขายสูงที่สุดในโลกมาจนถึงปัจจุบัน (Ali, 2020) ซึ่งสาเหตุหลักที่ทำให้

เครื่องเล่นเกมคอนโซล PlayStation ของบริษัทโซนี่กรุ๊ปคอร์ปอเรชันได้รับความนิยม เนื่องจากบริษัทมีสตูดิโอที่สามารถพัฒนาเกมโดยอยู่ภายใต้การดูแลของ Sony Interactive Entertainment ทั้งสิ้น 18 สตูดิโอ สำหรับตัวอย่างเกมที่ถูกพัฒนาและได้รับความนิยม เช่น สตูดิโอ Naughty Dog ที่เป็นผู้พัฒนาเกม The Last of Us สตูดิโอ Sony Santa Monica Evolution Studios ที่เป็นผู้พัฒนาเกม God of War สตูดิโอ ASOBI ที่เป็นผู้พัฒนาเกม Astro's Playroom สตูดิโอ Bluepoint ที่เป็นผู้พัฒนาเกม Demon's Souls และสตูดิโอ INSOMNIAC ที่เป็นผู้พัฒนาเกม Marvel's Spider-Man Remastered เป็นต้น (PlayStation Studios, 2022)

เกมที่มียอดขายสูงที่สุดของบริษัทโซนี่กรุ๊ปคอร์ปอเรชัน ในปี พ.ศ. 2557 คือ เกม “The Last of Us” ซึ่งเป็นเกมแนวต่อสู้ผจญภัยเอาชีวิตรอดจากสภาพแวดล้อมที่มีเนื้อเรื่องแบบเดียว ซึ่งผู้เล่นสามารถออกแบบลักษณะการเล่นในเกมในเหตุการณ์ เช่น อาวุธสำหรับต่อสู้ การหลบหลีกคู่ต่อสู้ เป็นต้น โดยเรื่องราวของเกม The Last of Us แบ่งออกเป็น 5 ช่วง ซึ่งในแต่ละช่วงจะมีการเล่าเรื่องราวเป็นเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงจบเรื่องที่มีความน่าติดตามในทุกตอน ซึ่งผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมและตัดสินใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกมดำเนินต่อไปได้จนถึงตอนจบ ซึ่งเป็นเกมที่จัดจำหน่ายในปี พ.ศ. 2556 และเป็นเกมที่มีการจำหน่ายสูงที่สุดบนเครื่องเล่นเกมคอนโซลประเภท PlayStation หรือ PS4 ได้รับการยอมรับในกลุ่มผู้เล่นเกมทั่วโลก จึงได้รับการยกย่องให้เป็นเกมแห่งปี (Game of the Year 2013) และได้รับรางวัลเป็นจำนวนมาก อาทิ ในงาน British Academy Video Games Awards ที่ได้รับรางวัล 5 รางวัล ได้แก่ เกมยอดเยี่ยม แอ็กชันและผจญภัย ความสำเร็จด้านเสียง รางวัลนักแสดงและเรื่องราว อีกทั้งในงานประกาศรางวัล DICE ประจำปี ครั้งที่ 17 ได้รับรางวัล 10 รางวัล

รวมถึงรางวัลเกมแห่งปี นอกจากนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงถึง 33 ครั้ง ในงาน Best of 2013 ของ IGN และได้รับรางวัลถึง 10 รางวัล เช่น รางวัลเกมยอดเยี่ยมแห่งปี รางวัลเกมแอ็กชันผจญภัยยอดเยี่ยม รางวัลเกมที่ออกแบบที่ดีที่สุด และการบรรยายที่ดีที่สุด และใน Spike VGX ได้รับรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม และในงาน Game Audio Network Guild Awards ได้รับรางวัล Audio of the Year, Sound Design of the Year, Best Audio Mix และ Best Dialogue เป็นต้น (Sawadee, 2020) จากการที่เกม The Last of Us ได้รับรางวัลเกมยอดเยี่ยมแห่งปี รางวัลเกมแอ็กชันผจญภัยยอดเยี่ยม รางวัลเกมที่ออกแบบที่ดีที่สุดและการบรรยายที่ดีที่สุด แสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นทั้งในการเล่าเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกม The Last of Us เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับพัฒนาการออกแบบเกมที่ใช้การเล่าเรื่องโดยมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างความรู้สึกและประสบการณ์ให้แก่ผู้เล่นเกมและผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us
2. เพื่อศึกษาการออกแบบองค์ประกอบของเกม The Last of Us

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บข้อมูลแบบปฐมภูมิ (Primary Data) โดยการศึกษาและวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากการเล่นเกม The Last of Us โดยผู้วิจัยเป็นผู้เล่นเกม The Last of Us บนเครื่องเล่น PlayStation 5 แล้วจด

บันทึกข้อมูลเพื่อเก็บข้อมูลประเด็นในการวิเคราะห์ลงในแบบวิเคราะห์การเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเกม มีลักษณะของประเด็นคำถามจากการประยุกต์ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องและแนวคิดองค์ประกอบของเกม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การเล่าเรื่อง ประกอบด้วยประเด็นหลัก 8 ประเด็น ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์ 35 ประเด็น และส่วนที่ 2 องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย ประเด็นหลัก 10 ประเด็น ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์ 22 ประเด็น โดยผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนเชิงคุณภาพและนำเสนอผลการวิจัย โดยใช้การนำเสนอในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive analysis) และสรุปผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การเล่าเรื่อง และองค์ประกอบของเกม The Last of Us ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 การเล่าเรื่องของเกม The Last of Us

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของเกม The Last of Us ผู้ศึกษาใช้แนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อศึกษาและวิเคราะห์การเล่าเรื่องของเกม The Last of Us ประกอบด้วยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 8 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา มุมมอง และสัญลักษณ์ แสดงผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของเกม The Last of Us

ประเด็นหลัก	ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
1. โครงเรื่อง	1.1 การเริ่มเรื่อง 1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ 1.3 ชันวิฤต 1.4 ชันภาวะคลั่งคลาย 1.5 ชันยุติเรื่องราว	ลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง สามารถแบ่งเนื้อเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงต้น ช่วงกลาง และตอนจบของเรื่อง โดยมีการวางโครงเรื่อง คือ มีการวางแผน หรือกำหนดเส้นทางของตัวละครภายในเรื่องที่จะมีทั้งปัญหา อุปสรรค การกระทำทางเลือก และบทสรุปของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งมีครบองค์ประกอบตามโครงเรื่อง ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ชันวิฤต ชันภาวะคลั่งคลาย และชันยุติเรื่องราว
2. แก่นเรื่อง	2.1 ความรัก 2.2 ศิลธรรมจรรยา 2.3 แนวคิด 2.4 อำนาจ 2.5 การทำงาน 2.6 เหนือจริง	แก่นเรื่องของเกม The Last of Us มีความผสมผสาน 4 แบบ ในสัดส่วนที่ไม่เท่ากัน โดยขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในเกม ซึ่งสามารถเรียงลำดับความสำคัญของแก่นเรื่องได้ ดังนี้ ความรัก เหนือจริง อำนาจ และศิลธรรมจรรยา ตามลำดับ
3. ความขัดแย้ง	3.1 ความขัดแย้งระหว่างบุคคล 3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ 3.3 ความขัดแย้งกับภายนอก	ความขัดแย้งในการเล่าเรื่องของเกมจะพบได้ทั้ง 3 แบบ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับภายนอก
4. ตัวละคร	4.1 ตัวละครลักษณะเดี่ยวหรือตัวละครแบบแบน 4.2 ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม	ตัวละครในเกมมีทั้ง 2 แบบ ได้แก่ ตัวละครลักษณะเดี่ยวหรือตัวละครแบบแบน และตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม
5. ฉาก	5.1 ช่วงเวลา 5.2 สถานที่	ช่วงเวลาในเกมแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นเรื่อง และช่วง 20 ปีต่อมา โดยประกอบด้วยสถานที่ 5 สถานที่

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ประเด็นหลัก	ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
6. บทสนทนา	6.1 ช่วยดำเนินเรื่อง 6.2 ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องโดย อ้อม 6.3 ช่วยให้วิธีการเขียนไม่ซ้ำซาก จำเจ 6.4 สร้างความสมจริง	บทสนทนาในเกมมี 2 ลักษณะ ได้แก่ บท สนทนาที่ช่วยดำเนินเรื่องและบทสนทนาที่ สร้างความสมจริงให้กับเกม
7. มุมมอง	7.1 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญ ในเรื่องเป็นผู้เล่า 7.2 บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรอง ในเรื่องเป็นผู้เล่า 7.3 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้ง เห็นทุกอย่างเป็นผู้เล่า 7.4 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้ สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า 7.5 บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่า	มุมมองของเกมเข้าไปในลักษณะบุรุษที่หนึ่ง เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า คือ หากผู้เล่นเกมเล่นตัวละครใดในเกมจะเป็นผู้ ดำเนินเรื่องของเกมนั้น ซึ่งเกมจะกำหนดให้ ผู้เล่นเป็นตัวละครหลักในการเล่นตาม เหตุการณ์ต่าง ๆ
8. สัญลักษณ์	8.1 สัญลักษณ์ทางภาพ 8.2 สัญลักษณ์ทางเสียง	ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูป ของคำพูดและภาพสัญลักษณ์ โดย สัญลักษณ์ที่พบในเกมที่เห็นได้ชัด คือ 1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ สัญลักษณ์ของกลุ่ม หิ่งห้อย และ 2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงของผู้ติดเชื้อ

จากตารางที่ 1 สามารถอธิบายผลการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังนี้

1. โครงเรื่องของเกม The Last of Us มีการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผล และมีจุดหมายปลายทาง ดังนี้

1.1 การเริ่มเรื่อง คือ เหตุการณ์ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2556 เกิดการระบาดของเชื้อราคอรีโดเซปในสหรัฐอเมริกา ทำให้มนุษย์กลายเป็นสัตว์ประหลาดกินคน หรือรู้จักกันในชื่อ “ผู้ติดเชื้อ” จากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินไปจนถึงตอนที่เอลลีเสียชีวิต

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ คือ เหตุการณ์ 20 ปีต่อมา หลังจากที่ซาราห์เสียชีวิต

1.3 ชั้นวิกฤตของเกม มีหลายเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การเอาชีวิตรอดจากผู้ติดเชื้อและจากโจรที่ตามล่า เพื่อพาเอลลีไปยังจุดหมายอย่างปลอดภัย

1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย คือ ตอนสุดท้ายของเรื่อง เมื่อโจเอลพาเอลลีขึ้นรถแล้วเดินทางกลับไปยังแจ็กสัน รัฐไวโอมิง ซึ่งเป็นที่อยู่ของทอมมี่เพื่อใช้ชีวิตร่วมกัน

1.5 ชั้นยุติเรื่องราว คือ ตอนจบของเรื่องที่ยังคงเป็นนัย สามารถตีความได้ว่า ทางผู้สร้างเกมอาจพัฒนาเกมต่อ โดยโจเอลพาเอลลีกลับมาซึ่งโจเอลได้โกหกเพื่อช่วยชีวิตรอดเอลลีไว้ว่า กลุ่มหิงห้อยไม่สามารถสกัดยาแก้เชื้อออกมาได้ กลุ่มหิงห้อยจึงปล่อยให้โจเอลพาเอลลีกลับมา

2. แก่นเรื่องของเกม The Last of Us มีความผสมผสาน 4 แบบ ในสัดส่วนที่ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในช่วงต่าง ๆ ในเกม ดังนี้

2.1 ความรัก เป็นความรักระหว่างโจเอลกับซาราห์ลูกสาวของโจเอล และความรักระหว่างโจเอลและเอลลีที่เดินทางร่วมกันจนเกิดความรัก ความผูกพันเสมือนพ่อลูก

2.2 ศิลธรรมจรรยา ในตอนท้ายของเรื่องที่โจเอลต้องตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่ระหว่างการปล่อยให้เอลลีต้องสละชีวิตตนเองเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

หรือการเลือกช่วยชีวิตเอลดีด้วยความรู้สึกรักและยอมให้เอลดีเสียชีวิตจากไปไม่ได้

2.3 อำนาจ มีการแสดงถึงอำนาจของทหารและอำนาจของกลุ่มเดวิด

2.4 เหนือจริง คือ การติดเชื้อและแพร่ระบาดของเชื้อ Cordyceps Brain Infection ที่ไม่สามารถติดต่อกันได้ในมนุษย์

3. ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us มีทั้งหมด 3 ความขัดแย้ง ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือ ความขัดแย้งระหว่างโจเอลและเทสส์ที่ตามล่าโรเบิร์ต ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มโจโรที่ตามล่าโจเอลและเอลดี และความขัดแย้งระหว่างโจเอลและเอลดีกับเดวิด

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ตอนที่โจเอลต้องตัดสินใจปล่อยเทสส์ที่ได้รับเชื้อไว้ แล้วพาเอลดีหนีไป ถึงแม้จะไม่อยากปล่อยเทสส์ไว้ ซึ่งตอนที่โจเอลกำลังสับสนกับความรู้สึกที่มีต่อเอลดีทำให้เห็นว่าโจเอลเริ่มเปิดใจและมีความรู้สึกรักและผูกพันยิ่งขึ้นเพราะกลัวที่จะต้องสูญเสียเอลดีไป ตอนที่โจเอลตัดสินใจขอให้ทอมมีพาเอลดีไปยังจุดหมายแทนตนเองเพราะกลัวความรู้สึกที่จะต้องสูญเสียเอลดีไป และตอนท้ายของเรื่องที่โจเอลต้องตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่ในการเลือกระหว่างการปล่อยให้เอลดีต้องสละชีวิตเพื่อประโยชน์ส่วนรวมหรือการเลือกช่วยชีวิตเอลดีด้วยความรู้สึกรักและยอมให้เอลดีจากไปไม่ได้

3.3 ความขัดแย้งกับภายนอก จะเห็นได้จากเนื้อเรื่องที่ต้องต่อสู้กับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยผู้ติดเชื้อที่เข้ามาให้ตัวละครในเกมต้องต่อสู้เอาชีวิตรอดอยู่เสมอ

4. ตัวละครในเกม The Last of Us มีทั้งแบบแบนและแบบกลม โดยตัวละครลักษณะเตี้ยหรือตัวละครแบบแบน ได้แก่ โรเบิร์ต ที่มีนิสัยคดโกง ตั้งแต่ต้นจนจบ เสียชีวิตจากการที่โจเอลและเทสส์เป็นผู้ฆ่า และเดวิดที่ร้าย ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ เสียชีวิตด้วยการที่เอลลี่เป็นผู้ฆ่า ในขณะที่ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม ได้แก่ โจเอล ที่เริ่มต้นเรื่องมีนิสัยอ่อนโยน แต่เมื่อซาร่าห์เสียชีวิตโจเอลจึงกลายเป็นคนเย็นชาเพราะความรู้สึกเศร้าเสียใจต่อการจากไปของซาร่าห์ และต่อมาโจเอลได้พัฒนากลับมามีความอ่อนโยนอีกครั้งเมื่อได้ผ่านเรื่องราวต่าง ๆ กับเอลลี่ เช่นเดียวกับ เอลลี่ที่ในตอนต้นเรื่องยังไม่เปิดใจยอมรับโจเอล แต่เมื่อทั้งคู่ผ่านเรื่องราวต่าง ๆ มาด้วยกันจึงทำให้เอลลี่รู้สึกดีกับโจเอลจนกลายเป็นความรักความผูกพันเสมือนพ่อ

5. ฉากในการเล่าเรื่อง แบ่งออกเป็นช่วงเวลาและสถานที่ ดังนี้

5.1 ช่วงเวลาในเกม The Last of Us แบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นเรื่องในเดือน กันยายน พ.ศ. 2556 เกิดการระบาดของเชื้อราคอร์โดเซปในสหรัฐอเมริกา และช่วง 20 ปีต่อมา ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของเกม The Last of Us ที่ผู้เล่นเกมจะต้องผ่านเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อทำภารกิจในการพาเอลลี่ไปยังฐานของกลุ่มห้อยอย่างปลอดภัย

5.2 สถานที่ในเกม The Last of Us ประกอบด้วย 5 สถานที่ ได้แก่ เมืองออสตินในรัฐเท็กซัส เมืองพิตต์สเบิร์กในรัฐเพนซิลเวเนีย เมืองแจ็กสันในรัฐไวโอมิง มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นโคโลราโด และโรงพยาบาลในซอลต์เลกซิตีในรัฐยูทาห์

6. บทสนทนา The Last of Us เป็นบทสนทนาในลักษณะที่ช่วยดำเนินเรื่อง โดยมีการสนทนาระหว่างตัวละครในเกมตามเหตุการณ์ต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยให้เกมมีความสมจริง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้น

จริง มีชีวิตชีวา ซึ่งมีการสื่อสารด้วยภาษาที่เป็นธรรมชาติ มีคำสบล มีน้ำเสียง ที่แสดงความรู้สึกโกรธ โมโห ดีใจ เป็นต้น

7. มุมมองในการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us เป็นไปในลักษณะ บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครสำคัญเป็นผู้เล่า คือ หากผู้เล่นเลือกเล่นตัวละครใด ในเกม จะสามารถเป็นผู้ดำเนินเรื่องของเกมนั้น ซึ่งเกมจะกำหนดให้ผู้เล่นเป็น ตัวละครหลักในการเล่นตามเหตุการณ์ต่าง ๆ

8. สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง The Last of Us มีการใช้สัญลักษณ์ใน การสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพสัญลักษณ์ โดยสัญลักษณ์ที่พบ ในเกมอย่างเด่นชัด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่ สัญลักษณ์ของกลุ่มหิ่งห้อย ที่จะมีตราสัญลักษณ์ประจำกลุ่มซึ่งจะปรากฏตามฐานที่อยู่ของกลุ่มหิ่งห้อย และสัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่ เสียงของผู้ติดเชื้อที่จะเป็นเสียงเฉพาะที่ทำให้ ผู้เล่นรับรู้ได้ถึงการมาของผู้ติดเชื้อและต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด

ส่วนที่ 2 องค์ประกอบของเกม The Last of Us

การวิเคราะห์องค์ประกอบของเกม The Last of Us ผู้ศึกษาทำการ วิเคราะห์องค์ประกอบของเกม 10 ประการ ได้แก่ การออกแบบระบบโต้ตอบ ภายในเกม การออกแบบกราฟฟิก การออกแบบการเล่น เกม การจัดจอของผู้เล่น ความท้าทาย ทักษะของผู้เล่น การควบคุม การมีเป้าหมายที่ชัดเจน ผลกระทบ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สามารถแสดงผลการวิเคราะห์ดัง ตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเกม The Last of Us

ประเด็นหลัก	ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
1. การออกแบบระบบโต้ตอบภายในเกม	1.1 แถบควบคุมที่อยู่บริเวณหน้าจอ 1.2 การควบคุมจากภายนอก	การออกแบบระบบโต้ตอบภายในเกม มีแถบควบคุมที่อยู่บริเวณหน้าจอ ผู้เล่นจะสามารถควบคุมหน้าจอได้อย่างสะดวก และการควบคุมจากภายนอกด้วยอุปกรณ์ Sony PlayStation
2. การออกแบบระบบกราฟิก	2.1 การออกแบบกราฟิกทั้งหมดของเกม เช่น ทฤษฎีสี จังหวะ การจัดวาง ความกลมกลืน	การออกแบบเกมมีกราฟิกสวยงาม สามารถดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี มีความพิถีพิถันทั้งตัวละครและสถานที่ ที่มีการออกแบบได้สวยงามจริง
3. การออกแบบการเล่น	3.1 กฎบังคับภายในเกม	ออกแบบให้ผู้เล่นเล่นไปตามเนื้อเรื่อง โดยมีข้อกำหนดให้เล่นเป็นตัวละครในฉากนั้น โดยมีข้อจำกัดตามเนื้อเรื่องไม่สามารถไปสถานที่อื่นนอกเหนือจากเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ เนื้อเรื่องมีความแน่นอน ผู้เล่นจึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องได้จึงมีตอนจบแบบเดียว ทั้งนี้ สิ่งที่ผู้เล่นสามารถออกแบบได้ คือ ลักษณะการเล่นในเกมในเหตุการณ์นั้น ๆ
4. การจัดจอของผู้เล่น	4.1 สิ่งกระตุ้นภายในเกมจะต้องมีความน่าสนใจเพียงพอ 4.2 เกมสร้างความสนใจของผู้เล่นได้อย่างรวดเร็ว และรักษาระดับความน่าสนใจให้ได้ทั้งเกม 4.3 มีเป้าหมายหลัก	การมีอาวุธหลากหลายให้เลือกใช้จึงรักษาระดับความน่าสนใจได้ทั้งเกม ซึ่งในเกมมีผู้ติดเชื่อออกมาโจมตีเป็นระยะ ๆ โดยที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาได้ว่า จะเจอผู้ติดเชื่อในสถานที่ใด หรือช่วงเวลาใด อีกทั้งผู้เล่นยังต้องต่อสู้กับกลุ่มโจรและตัวร้ายในเกม คือ โรเบิร์ตและเดวิด โดยเป้าหมายหลักของเกม คือ การพาเอลลีไปส่งยังกลุ่มที่ห้อยอย่างปลอดภัย

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ประเด็นหลัก	ประเด็นย่อย/ตัวเลือกการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
5. ความท้าทาย	5.1 มีความท้าทายหลาย ๆ ระดับ 5.2 มีการเพิ่มทักษะความท้าทาย	มีการแบ่งระดับความยากง่ายของเกม ผู้เล่นสามารถเลือกระดับความยากของเกมได้ทั้งหมด 5 ระดับ ได้แก่ ง่าย ปกติ ยาก ผู้รอดชีวิต และกักบริเวณ
6. ทักษะของผู้เล่น	6.1 เริ่มเล่นเกมโดยไม่ต้องการคู่มือ 6.2 ประโยคที่เป็นตัวหนังสือให้เป็นกราฟฟิกที่เข้าใจง่าย 6.3 โหมดช่วยเหลือ 6.4 การได้รับรางวัล	ทักษะของผู้เล่นมีครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1. เริ่มเล่นเกมโดยไม่ต้องการคู่มือ 2. ประโยคที่เป็นตัวหนังสือให้เป็นกราฟฟิกที่เข้าใจง่าย 3. โหมดช่วยเหลือ 4. การได้รับรางวัล
7. การควบคุม	7.1 สามารถควบคุมตัวละคร 7.2 การเริ่มเกมและการหยุดเกม 7.3 การช่วยเหลือเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด	การควบคุมมี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. สามารถควบคุมตัวละคร 2. การเริ่มเกมและการหยุดเกม
8. การมีเป้าหมายที่ชัดเจน	8.1 เกมมีการจัดการจุดมุ่งหมายกำหนดให้ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จ	เป้าหมายหลักของเกม คือ โจเอลต้องพาเอลลีไปส่งยังกลุ่มหึ่งห้อยอย่างปลอดภัย
9. ผลกระทบ	9.1 รับรู้การกระทำต่าง ๆ 9.2 รู้สถานะค่าคะแนน	ผลกระทบทั้ง 2 ลักษณะ 1. การรับรู้การกระทำต่าง ๆ เช่น ได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้ 2. รู้สถานะค่าคะแนน ซึ่งเป็นเกมที่ไม่มีความคะแนนแต่ผู้เล่นจะรับรู้สถานะของอาวุธที่มีอยู่และหลอดพลังชีวิต
10. การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	10.1 รองรับการต่อสู้และการช่วยกันระหว่างผู้เล่น 10.2 การสนทนา 10.3 การพูดคุยกันภายนอก	1. ไม่รองรับการต่อสู้และการช่วยกันระหว่างผู้เล่น 2. ไม่มีการสนทนาระหว่างกันของผู้เล่น 3. การพูดคุยกันภายนอก ผู้เล่นเกมสามารถพูดคุยกันบนช่องทางเว็บไซต์ Pantip และ Facebook Page

จากตารางที่ 2 สามารถอธิบายผลการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบของเกม The Last of Us ดังนี้

1. การออกแบบระบบโต้ตอบภายในเกม เกม The Last of Us ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถควบคุมได้ทั้งหน้าจอการเล่นและอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม โดยผู้เล่นจะสามารถควบคุมหน้าจอได้อย่างสะดวก เนื่องจากมีปุ่มสัญลักษณ์พร้อมทั้งข้อความจึงง่ายต่อการทำความเข้าใจในการเล่นเกมที่ การควบคุมจากภายนอก ผู้เล่นสามารถเล่นเกมด้วยอุปกรณ์ Sony PlayStation

2. การออกแบบกราฟฟิก เกม The Last of Us มีการออกแบบที่มีกราฟฟิกสวยงาม ดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีความพิถีพิถันทั้งด้านตัวละครและสถานที่ ที่มีการออกแบบได้สวยงามจริงส่งผลให้เกิดอรรถรสในการเล่น

3. ลักษณะการเล่นหลักของเกม เกม The Last of Us เป็นเกมที่ออกแบบให้ผู้เล่นเล่นไปตามเนื้อเรื่อง โดยกำหนดให้เล่นเป็นตัวละครในฉากนั้น ๆ โดยมีพื้นที่จำกัดตามเนื้อเรื่อง ไม่สามารถไปสถานที่อื่นนอกเหนือจากเนื้อเรื่องกำหนดไว้ ซึ่งเนื้อเรื่องมีความแน่นอนผู้เล่นจึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องได้ และมีตอนจบแบบเดียว ทั้งนี้สิ่งที่ผู้เล่นสามารถออกแบบได้ คือ ลักษณะการเล่นในเกมในเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น การเลือกใช้อาวุธต่อสู้ การหลบหลีกคู่ต่อสู้ เป็นต้น

4. การจดจ่อของผู้เล่น ในเกม The Last of Us มีอาวุธอย่างหลากหลายให้เลือกใช้ซึ่งช่วยรักษาระดับความน่าสนใจได้ทั้งเกม เมื่อในเกมมีผู้ติดเชื้อมาโจมตีเป็นระยะแบบที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาได้ ส่งผลให้ผู้เล่นต้องระวังตัวและพร้อมต่อสู้กับเหล่าผู้ติดเชื้ออยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้เล่นยังต้องต่อสู้กับกลุ่มโจรและตัวร้ายในเกม ได้แก่ โรเบิร์ตและเดวิด โดยมี

เป้าหมายหลักของเกมคือ การที่โจเอลพาเอลลีไปส่งให้ถึงกลุ่มหิ้งห้อยอย่างปลอดภัย

5. ความท้าทาย เกมมีการสร้างความท้าทาย โดยการแบ่งระดับความยากของเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกระดับความยากของเกม 5 ระดับ ได้แก่ ง่าย ปกติ ยาก ผู้รอดชีวิต และกักบริเวณ

6. ทักษะของผู้เล่น เกมมีการสนับสนุนทักษะของผู้เล่นที่หลากหลาย โดยผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นเกมโดยไม่ต้องใช้คู่มือ เพราะเกมมีการอธิบายระหว่างที่กำลังเล่น ทำให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นเกมได้โดยไม่ต้องพึ่งคู่มือ นอกจากนี้ เกมยังมีประโยชน์ที่เป็นตัวหนังสือขึ้นเป็นกราฟฟิกที่เข้าใจง่าย อีกทั้งยังมีโหมดช่วยเหลือในขณะที่กำลังเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นไม่จำเป็นต้องออกจากเกมเพื่อเริ่มเกมใหม่ สามารถเปิดโหมดช่วยเหลือพร้อมกับเล่นเกมควบคู่กันไปได้ และเกมยังมีการกำหนดของรางวัลซึ่งเป็นไปในลักษณะของการได้รับอาวุธในระหว่างเล่นเกมผู้เล่นจึงสามารถพัฒนาทักษะในการเล่นได้

7. การควบคุมเกม ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครได้ในขณะเล่น และสามารถควบคุมการเริ่มเกมและหยุดเกม โดยเกมจะทำการบันทึกผลการเล่นไว้ ทำให้ผู้เล่นสามารถกลับมาเล่นได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ต้องเริ่มเกมใหม่

8. การมีเป้าหมายที่ชัดเจน เกม The Last of Us มีเป้าหมายที่ชัดเจน คือ การที่ตัวละครโจเอลต้องพาเอลลีไปส่งให้ถึงกลุ่มหิ้งห้อยอย่างปลอดภัย

9. ผลกระทบ ผลกระทบของเกมเกิดขึ้นในเวลาที่เหมาะสม คือ เมื่อผู้เล่นเกมถูกทำร้ายหรือได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้ จะมีผลกระทบกับตัวละครทันที ซึ่งสามารถรับรู้สถานะของหลอดพลังชีวิตและอาวุธที่มีอยู่ได้

10. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เกม The Last of Us ยังไม่รองรับการต่อสู้และการช่วยกันระหว่างผู้เล่น จึงไม่มีการสนทนาระหว่างกันของผู้เล่นบน

โลกจริง เนื่องจากเป็นเกมที่สามารถเล่นได้คนเดียว แต่มีการสนทนาบนโลกเสมือนระหว่างตัวละคร สำหรับการพูดคุยกันภายนอก ผู้ผลิตเกมไม่มีช่องทางให้ผู้เล่นสื่อสารหรือพูดคุยกัน ทั้งนี้ พบว่าในประเทศไทยมีผู้เล่นเกมพูดคุยกันบนช่องทางของเว็บไซต์ Pantip และ Facebook Page

การอภิปรายผลการศึกษา

1. การเล่าเรื่องของเกม The Last of Us

การเล่นเรื่องของเกม The Last of Us จะใช้การเล่าเรื่องโดยมีประเด็นความขัดแย้งเป็นประเด็นหลักในการเล่าเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการเล่าเรื่องช่วยให้การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ โดยความขัดแย้งในเกม The Last of Us มีทั้งหมด 3 ความขัดแย้ง ประกอบด้วย ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับภายนอก ซึ่งความขัดแย้งดังกล่าวช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เล่นเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Fog และคณะ (2005) ที่ได้นำเสนอเทคนิคการเล่าเรื่องที่ดีต้องมีปมขัดแย้ง เพราะความขัดแย้งเป็นแรงผลักดันของเรื่องเล่า ซึ่งธรรมชาติของมนุษย์มักมองหาความสมดุลเมื่อพบเจอปัญหา มนุษย์จึงต้องจัดการกับปมปัญหาเพื่อรักษาความสามัคคี เรื่องเล่าจึงถูกขับเคลื่อนด้วยการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อความสามัคคี อย่างไรก็ตามปมความขัดแย้งไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องไม่ดีเสมอไป บ่อยครั้งที่ปมความขัดแย้งเป็นเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วที่ผู้เล่นสื่อสารมุมมองของตัวเอง โดยปมความขัดแย้งเหล่านี้สามารถคลี่คลายหรือกระตุ้นความอยากรู้ให้ผู้ชมพยายามช่วยแก้ไขปมความขัดแย้งได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Holman และคณะ (2002) ได้กล่าวว่า ความขัดแย้งเป็นแรงผลักดันชั่วคราวข้ามทั้งสองฝ่ายที่มีอยู่ในโครงเรื่อง โดยความขัดแย้งที่ดีจะต้องน่าสนใจ ชวนให้ติดตามเสาะหา

คำตอบและสร้างความตึงเครียดได้ อย่างน้อยที่สุดหนึ่งในช่วงตรงข้ามต้องเป็นบุคคลซึ่งเป็นตัวหลักของเรื่องเล่า นั้น ๆ และความขัดแย้งจะช่วยทำให้ผู้รับสารติดตามและลึ้นไปกับการจัดการความขัดแย้งของตัวละคร สำหรับแก่นเรื่องของเกม พบว่า มีความผสมผสาน 4 แบบ ได้แก่ ความรัก ศีลธรรม จรรยา อำนาจ และเหนือจริง ในสัดส่วนที่ไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ช่วงต่าง ๆ ในเกม สอดคล้องกับแนวคิดของ Goodlad (1976) ที่ได้แบ่งแก่นเรื่องหลักที่เป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องไว้ 6 ประเภท ได้แก่ ความรัก ศีลธรรม จรรยา แนวคิด อำนาจ การทำงาน และเหนือจริง ส่วนฉากในการเล่าเรื่อง มีการแบ่งเป็นช่วงเวลาต้นเรื่องที่มีการเล่าถึงเหตุการณ์ที่บ่งบอกถึงสถานการณ์ของเกม และฉากที่เป็นเนื้อเรื่องซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้เล่นเป็นผู้ดำเนินเรื่อง อีกทั้งประกอบด้วยสถานที่หลักที่มีการกล่าวถึง 5 สถานที่ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริง สอดคล้องกับแนวคิดของกาญจนพิชัย ศิริภูวนิชย์ (2557) ที่แบ่งองค์ประกอบของฉากออกเป็น ช่วงเวลา และสถานที่ ที่เป็นตัวดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่องซึ่งสามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร

มุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะบุรุษที่หนึ่งช่วยทำให้ผู้เล่นเกมมีความรู้สึกเข้าถึงตัวละคร ซึ่งมุมมองในการเล่าเรื่องของเกม The Last of Us เป็นไปในลักษณะบุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า คือ หากผู้เล่นเกมเล่นตัวละครใดในเกมจะสามารถเป็นผู้ดำเนินเรื่องของเกมนั้น ซึ่งเกมจะกำหนดให้ผู้เล่นเป็นตัวละครหลักในการเล่นตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเข้าถึงตัวละคร เสมือนว่าเป็นตัวละครนั้นจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขจิตตวิญญู กิจวิสาละ (2564) พบว่า การเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่งหรือตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเองจึงมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ สามารถบอกเล่าความรู้สึกและความคิดของตัวละครเอก

นอกจากนี้ Giannetti (1998) ได้สรุปข้อดีของการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 1 คือ ทำให้ผู้รับสารได้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอย่างแท้จริง มีความใกล้ชิดและมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร

2. การออกแบบองค์ประกอบของเกม The Last of Us

การออกแบบกราฟิกในเกมให้มีความสวยงาม สมจริง อ้างอิงตามสภาพแวดล้อมจริงจะช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกเสมือนจริงให้แก่ผู้เล่น ซึ่งการออกแบบกราฟิกของเกม The Last of Us มีการออกแบบที่มีความพิถีพิถัน มีกราฟิกที่สวยงามจึงดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีการออกแบบตัวละครและสถานที่ในได้สวยงามสมจริง โดยสถานที่หลักที่มีการกล่าวถึงมีทั้งหมด 5 สถานที่ ได้แก่ เมืองออสติน รัฐเท็กซัส เมืองพิตต์สเบิร์ก รัฐเพนซิลเวเนีย เมืองแจ็กสัน รัฐไวโอมิง มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นโคโลราโด และโรงพยาบาลในซอลต์เลกซิตี รัฐยูทาห์ ซึ่งสถานที่ทั้งหมดเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริง ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกสมจริงในการเล่น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญัฐกมล ถุงสุวรรณ (2561) พบว่า การออกแบบกราฟิกในเกมจะสามารถสื่อสารถึงสถานที่และบรรยากาศของพื้นที่นั้น มีผลโดยตรงกับผู้เล่น เพราะเนื้อหาจากพื้นที่จริงมีลักษณะเด่นหรือความเฉพาะตัวของพื้นที่อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้เล่นจินตนาการและเข้าถึงเรื่องราวในเกม เสริมอารมณ์ของผู้เล่น เนื่องจากเกมมีความสมจริงจึงสามารถดึงดูดใจผู้เล่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง Morgan & Dennehy (1997) ได้กล่าวว่า สภาพแวดล้อมที่ดีจะช่วยยกระดับเรื่องเล่าให้กลายเป็นเรื่องเล่าที่ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยสภาพแวดล้อมในการเล่าเรื่องจะต้องสื่อให้เห็นถึงช่วงเวลา สถานที่และบริบทที่เกี่ยวข้องให้ผู้ชมสามารถจินตนาการหรือรู้สึกได้ถึงสภาพแวดล้อมที่ต้องการเล่าเรื่อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับข้อค้นพบของ Pickering (1993) ที่

พบว่า ฉากที่ตีสจะต้องมีความสมจริง สามารถสะท้อนเรื่องราวในการเล่าเรื่อง ได้อันจะนำมาซึ่งอารมณ์ร่วมของผู้รับสาร

เกม The Last of Us มีเป้าหมายชัดเจนจะสามารถดึงดูดใจผู้เล่นได้ เป็นอย่างดี เนื่องจากเกม The Last of Us มีฉากที่โจเอลจะต้องพาเอลลี่ไป ส่งยังกลุ่มหึ่งห้อยอย่างปลอดภัย ซึ่งเป็นเป้าหมายของเกมที่ยากจะให้ผู้เล่น ได้ทำเป้าหมายให้สำเร็จ เมื่อผู้เล่นรับรู้เป้าหมายของเกมอย่างชัดเจนจึงสนใจ ที่จะติดตามการดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ของเกมจนไปถึงเป้าหมาย สอดคล้อง กับการศึกษาของ สุวิช ธีระโคตร (2564) พบว่า ความน่าดึงดูดใจผู้เล่น เป็น ปัจจัยของตัวเกมที่ต้องสร้างความดึงดูดใจผู้เล่นให้เข้าเกมด้วยการออกแบบ เนื้อเรื่องของเกมที่นำติดตามและน่าค้นหาคำตอบ รวมทั้งดึงดูดใจผู้เล่นด้วย ความท้าทายของเป้าหมายในเกมที่ผู้เล่นต้องพยายามเล่นเกมให้บรรลุ เป้าหมาย นอกจากนี้ วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ได้กล่าวว่า เป้าหมาย ในเกมเป็นความท้าทายที่ทำให้ผู้เล่นมีแรงผลักดันในการฟันฝ่าอุปสรรคใน เกม เนื่องจากเกมมีกรอบในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเล่น เกม แสดงให้เห็นว่าเกมที่มีเป้าหมายชัดเจนจะสามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกเข้าถึง และมุ่งมั่นในการปฏิบัติภารกิจให้บรรลุเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ด้วยตนเองทำให้เห็นเฉพาะ มุมมองของผู้ศึกษา สำหรับการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาด้วยวิธีอื่นร่วม ด้วย เช่น การสัมภาษณ์ผู้เล่นเกม สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น เพื่อให้ได้ ข้อมูลเชิงลึกจากผู้อื่นร่วมด้วย

2. การศึกษาครั้งนี้ ทำการศึกษาเฉพาะการเล่าเรื่องและ องค์ประกอบของเกม สำหรับการศึกษารายต่อไป ควรศึกษาตัวแปรอื่น

เพื่อให้เห็นประเด็นอื่นของเกม เช่น ทักษะคิดต่อเกม การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการเล่นเป็นต้น อันจะได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถนำไปต่อยอดพัฒนาเกมต่อไปได้

3. ควรศึกษาเกม The Last of Us ภาค 2 ซึ่งเป็นภาคต่อของการศึกษารั้งนี้ เพื่อให้เห็นถึงความต่อเนื่อง ความแตกต่าง หรือแนวทางของเกมที่ได้พัฒนาต่อจากเดิม

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนพิชญ์ ศิริภูวนิชย์. (2557). การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต), สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ขจิตชวัลญ์ กิจวิมล. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อการศึกษา. *วารสารศาสตร์*, 14(3), 9-85.
- ณัฐกมล ณัฐสุวรรณ. (2561). การใช้สื่อดิจิทัลคอนเทนต์กับการส่งเสริมการประสบการณ์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยว. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*, 5(2), 189-200.
- สุวิช ติระโคตร. (2564). การศึกษาองค์ประกอบการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาโดยการวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่น. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(3), 222 – 234.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. (รายงานผลการวิจัย) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- Sawadee, 2020. รายชื่อรางวัลที่ได้รับจาก The Last of Us.

https://sawadee.wiki/wiki/List_of_accolades_received_by_The_Last_of_Us

WorkpointToday. (2564). “เกม” โอกาสธุรกิจใหม่มาแรง คาดปี 2023 ผู้เล่นบน
สมาร์ตโฟนสูงถึง 1 ใน 3 ของประชากรโลก. เข้าถึงได้จาก
<http://workpointtoday.com/game-industry/>

ภาษาอังกฤษ

Ali, A. (2020). The State of the Multi-Billion Dollar Console Gaming Market.
<http://www.visualcapitalist.com/multi-billion-dollar-console-gaming-market>

All Top Everything. (2022). Top 10 Biggest Video Game Companies in the
World. <https://www.alltopeverything.com/top-10-biggest-video-game-companies/>

Fog, K., Budtz, C. and Yakaboğlu, B. (2005). *Storytelling Branding in practice*.
Berlin:Springer.

Goodlad, J. S. R. (1976). *Sociology of Popular Drama*. London: Heinemann
Educational Publishers.

Giannetti, L. (1998). *Understanding Movies*. New Jersey: Prentice-Hill.

Holman et al. (2002). The Effects of Performance Monitoring on Emotional
Labor and Well-Being in Call Centers. *Motivation and Emotion*,
26(1), 57-81.

Morgan, S., & Dennehy, R. F. (1997). The power of organizational
storytelling: A management development perspective. *Journal of
Management Development*, 16(7), 494-501.

Pickering A. (1993). The Mangle of Practice: Agency and Emergence in the
Sociology of Science. *American Journal of Sociology*, 99, 559-589.

PlayStation Studios. (2022). Game from PlayStation Studios. receive from
<https://www.playstation.com/th-th/editorial/this-month-on-playstation/great-ps4-games-upgraded-for-ps5/?smcid=pcdc%3Ath-th%3Aeditorial-this-month-on-playstation>