



บทความวิจัย

เรื่อง แนวคิดและกลวิธีการในตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

โดย

นางสาวจิตาภา เจริญมิตรภาพ

รหัสนักศึกษา 05610770

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ชื่อ บทความวิจัย	แนวคิดและกลวิธีการในตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค
ผู้เขียน	นางสาวจิตาภา เจริญมิตรภาพ
อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย	อาจารย์ ดร.ทศพล ศรีพุ่ม
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

บทความวิจัย “แนวคิดและกลวิธีการในตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและกลวิธีการตั้งชื่อของตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค โดยศึกษาจากศึกษาชื่อต่าง ๆ ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ตั้งแต่รายการอัปเดตที่ 1.0 ถึงรายการอัปเดตที่ 2.4 จำนวน 175 ชื่อ

ผลการศึกษาพบว่าแนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค แบ่งได้ออกเป็นสองแนวคิด คือ แนวคิดการตั้งชื่อตัวละครและแนวคิดการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ โดยแนวคิดการตั้งชื่อตัวละครมีแนวคิดในการหยิบยืมชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้ในการตั้งชื่อตัวละคร และชื่อเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กับตัวละครในด้านการออกแบบและด้านภูมิหลังของตัวละคร ส่วนแนวคิดการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ เป็นแนวคิดที่ใช้เรื่องราวภายในเกมในการตั้งชื่อ โดยเรื่องราวภายในเกมมักเป็นเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ บุคคลในประวัติศาสตร์ และวัสดุที่อยู่ภายในเกม กล่าวได้ว่า การตั้งชื่อที่มีอยู่จริงพบในแนวคิดการตั้งชื่อตัวละครเท่านั้น ส่วนการตั้งชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวภายในเกมพบแต่ในแนวคิดการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์

กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครของเกมเกนชิน อิมแพ็ค แบ่งออกได้เป็น 3 กลวิธี คือ การใช้คำตามรูปเดิม การสร้างชื่อจากการผสมคำ และการปรับเปลี่ยนคำ โดยกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการตั้งชื่อตัวละครคือ การใช้คำตามรูปเดิม เป็นการหยิบยืมชื่อหรือคำที่มีอยู่จริงมาตั้งชื่อตัวละคร โดยคงรูปและเสียงเดิมไว้ ส่วนกลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์แบ่งออกเป็นสองกลวิธีคือ โครงสร้างชื่อแบบคำเดียว และโครงสร้างชื่อแบบหลายคำ โดยโครงสร้างชื่อแบบหลายคำ เป็นการนำคำมาประสมจนเกิดเป็นคำนามใหม่เรียก คำนามประสม แล้วใช้คำนามประสมเหล่านั้นตั้งเป็นชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์เพื่อให้ชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มีความสอดคล้องกัน

คำสำคัญ : แนวคิดในการตั้งชื่อ, กลวิธีการตั้งชื่อ, เกม, เกนชิน อิมแพ็ค, Genshin Impact

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง แนวคิดและกลวิธีการในตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร.ทศพล ศรีพุ่ม อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยหาข่าว หาข่าว ให้ข้าพเจ้ารับประทานในยามที่ข้าพเจ้าเร่งทำบทความวิจัยนี้ และขอขอบคุณที่คอยแสดงความเป็นห่วงและคอยให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้าตลอด

ขอขอบคุณชาวอเวเนจิวส์ (Avenjues) ที่ประกอบไปด้วย คุณข้าว คุณติง คุณเต็น คุณพลอย คุณบาบี คุณมาริน คุณอ้อม ที่คอยเป็นกำลังใจและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์บ้างและไม่เป็นประโยชน์บ้าง แม้คำแนะนำที่เพื่อน ๆ เหล่านี้จะใช้ไม่ค่อยได้ แต่ก็ข้าพเจ้าก็สัมผัสได้ถึงกำลังใจที่ยิ่งใหญ่

ขอขอบคุณทีมอี-สปอร์ต เซอเซีย (Xerxia) อันประกอบไปด้วย ทีม (Crws) ฟอก (Foxz) พล (sScary) เจ้ม (Sushiboys) และน้องหมี (Surf) รวมถึงอดีตโปรเพลเยอร์เกมวาโลแลนท์ (Valorant) น้องปั้น จาบอยปั้น ที่พยายามอย่างหนักจนสามารถเอาชนะการแข่งขันในรายการต่าง ๆ และกลายเป็นแรงผลักดันในข้าพเจ้ามีกำลังใจในการเขียนบทความวิจัยเล่มนี้

ขอขอบคุณเกมเกนชิน อิมแพ็ค ที่ข้าพเจ้าทั้งรักทั้งชัง รักที่คอยช่วยให้ข้าพเจ้าผ่อนคลายในยามที่ตึงเครียด ชังในยามที่ข้าพเจ้าต้องใช้เวลาในเกมไปกับการศึกษาข้อมูลไม่ต่ำกว่าห้าชั่วโมงต่อวัน

และคำขอบคุณที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้า หรือนางสาวจิตาภา เจริญมิตรภาพ ที่อดทนและพยายามอย่างหนัก คอยให้กำลังใจตนเองอยู่เสมอ คอยเชื่อมั่นในตนเองว่าจะทำได้ เป็นแรงผลักดันอันยิ่งใหญ่ที่ทำให้บทความวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงในที่สุด

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

จิตาภา เจริญมิตรภาพ

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	ฉ
1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.6 นิยามศัพท์.....	5
1.7 ขั้นตอนการวิจัย.....	6
1.8 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
บทที่ 2 ภูมิหลังของเกมเกนชิน อิมแพ็ค.....	8
2.1 ลักษณะของเกมสวมบทบาท (RPG) ของเกมเกนชินอิมแพ็ค.....	8
2.1.1 ระบบโลกรกว้าง (Open-World system).....	9
2.1.2 ระบบตัวละคร (Character system).....	10
2.1.3 ระบบมิตรภาพ (Friendship system).....	11
2.1.4 ระบบอาวุธ (Weapon system).....	13
2.1.5 ระบบอาร์ติแฟกต์ (Artifact system).....	13
2.1.6 ระบบธาตุและวิชั่น (Vision and Gnosis).....	14
2.2 องค์ประกอบด้านเนื้อเรื่องของเกมเกนชิน อิมแพ็ค.....	16

2.2.1 เนื้อเรื่อง (Chapter)	17
2.2.2 ตัวละคร	22
บทที่ 3 แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค	36
3.1 ความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค	36
3.1.1 ความหมายของชื่อตัวละคร	36
3.1.2 ความหมายของชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์	41
3.2 แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค	51
3.2.1 แนวคิดในการตั้งชื่อตัวละคร	52
3.2.2 แนวคิดในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์	58
บทที่ 4 กลวิธีการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค	70
4.1 กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็ค	70
4.1.1 การใช้คำเดิมตามรูปเดิม	70
4.1.2 การสร้างชื่อจากการผสมคำ	71
4.1.3 การปรับเปลี่ยนคำ	73
4.2 กลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค	74
4.2.1 การตั้งชื่อที่บอกลักษณะหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์	75
บทที่ 5 บทสรุปและอภิปรายผล	87
บรรณานุกรม	91

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ธาตุและวิชน์.....	15
ตารางที่ 2	ตัวละครที่มาจากเมืองมอนสตัทท์	22
ตารางที่ 3	ตัวละครที่มาจากเมืองหลี่เยว่	28
ตารางที่ 4	ตัวละครที่มาจากเมืองอินาจูมะ	32
ตารางที่ 5	ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาละติน	37
ตารางที่ 6	ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีน	39
ตารางที่ 7	ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาญี่ปุ่น.....	40
ตารางที่ 8	ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบ	42
ตารางที่ 9	ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบใหญ่.....	44
ตารางที่ 10	ความหมายของชื่ออาวุธประเภทหอก.....	45
ตารางที่ 11	ความหมายของชื่ออาวุธประเภทธนู	46
ตารางที่ 12	ความหมายของชื่ออาวุธประเภทส้อมเวท	48
ตารางที่ 13	ความหมายของชื่ออาร์ติแฟกต์.....	49
ตารางที่ 14	การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร	52
ตารางที่ 15	การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละคร	56
ตารางที่ 16	การตั้งชื่อที่บอกที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์	58
ตารางที่ 17	การตั้งชื่อที่บอกจุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์	65
ตารางที่ 18	การตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์	67
ตารางที่ 19	การใช้คำเดิมตามรูปเดิม	70
ตารางที่ 20	การสร้างชื่อจากการผสมคำ	72
ตารางที่ 21	การปรับเปลี่ยนคำ	73
ตารางที่ 22	โครงสร้างชื่อแบบคำเดียว	75
ตารางที่ 23	โครงสร้างชื่อหลายคำ	77

สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 1 Concept Art เมืองมอนสตัตท์	2
รูปที่ 2 Concept Art เมืองหลี่เยว่	2
รูปที่ 3 การเลือกตัวละครนักเดินทางหญิง-ชาย.....	9
รูปที่ 4 ตัวอย่างเมืองมอนสตัตท์.....	9
รูปที่ 5 ตัวอย่างเมืองหลี่เยว่	10
รูปที่ 6 ตัวอย่างเมืองอินาชูมะ.....	10
รูปที่ 7 ระบบการอธิษฐานตัวละคร	11
รูปที่ 8 ตัวอย่างการครอบครองตัวละคร	11
รูปที่ 9 ตัวอย่างคำอธิบายตัวละคร.....	11
รูปที่ 10 การพล็อตเนื้อเรื่องตัวละคร	12
รูปที่ 11 เรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ The Widsith.....	13
รูปที่ 12 ตัวอย่างหน้าตาอาร์ติแฟกต์.....	14
รูปที่ 13 ตัวอย่างเรื่องราวเบื้องหลังอาร์ติแฟกต์	14
รูปที่ 14 ตัวอย่างการบอกวิชั่นและโนซิสของตัวละคร	16
รูปที่ 15 ตัวอย่างคริสตัลวิชั่น.....	16

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

เกนชิน อิมแพ็ค (Genshin Impact) เป็นเกมประเภทแอคชั่นสวมบทบาท¹ (Action role-playing game : RPG or ARPG) ที่สร้างโดยบริษัทพัฒนาเกม miHoYo Co., Ltd จากประเทศจีน เกมนี้เริ่มเผยแพร่ครั้งแรกเมื่อเดือนกันยายน ค.ศ. 2020 ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์และเกมมือถือ จากนั้นจึงค่อยปรากฏในเครื่องเพลย์สเตชัน² (Play Station 5 : PS5) ในเดือนเมษายนปีต่อมา ด้วยเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของตัวละครเอกที่ออกตามหาฝาแฝดของตนในโลกที่ชื่อว่าเทย์วัต (Teyvat) ด้วยเนื้อเรื่องที่เข้มข้น ระบบการเล่นที่แปลกใหม่ และภาพที่สวยงาม ความนิยมของเกมเกนชิน อิมแพ็ค จึงแพร่หลายอย่างรวดเร็วไปยังประเทศต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น เกาหลีใต้ สหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย รวมถึงประเทศไทยด้วย

ลักษณะเด่นประการหนึ่งของเกนชิน อิมแพ็ค คือการสอดแทรกวัฒนธรรมหรือสิ่งที่ปรากฏจริงในประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงเข้าไปในเกม ทำให้ผู้เล่นได้พบเห็นและสัมผัสกลิ่นอายของวัฒนธรรมต่าง ๆ แตกต่างกันไปตามแต่ละเมือง เช่น เมืองมอนสต์ดัท (Mondstadt) มีต้นแบบมาจากประเทศเยอรมัน เมืองหลี่เยว่ (Liyue) มีต้นแบบมาจากประเทศจีน และเมืองอินาซุมา (Inazuma) มีต้นแบบมาจากประเทศญี่ปุ่น เมืองสุเมรุ (Sumeru) มีต้นแบบมาจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเมืองสเนซนาเย่า (Snezhnaya) มีต้นแบบมาจากประเทศรัสเซีย เป็นต้น ส่วนตัวละครมักมีการออกแบบแบบผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตามเมืองบ้านเกิดในเกมด้วย ลักษณะเช่นนี้เป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกนชิน อิมแพ็คได้รับความนิยมไปทั่วมุมโลกอย่างรวดเร็ว

¹ ลักษณะและประเภทของเกมชนิดหนึ่ง que เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกมนั้น ๆ และควบคุมตัวละครให้เกิดการกระทำต่าง ๆ ภายในเกม

² เครื่องเล่นเกมประเภทหนึ่งพัฒนาโดยบริษัท Sony Interactive Entertainment และมีอุปกรณ์บังคับพิเศษของเครื่องเกมในารบังคับและควบคุมการกระทำต่าง ๆ ในเกม โดยรุ่นรุ่นที่ 5 ถูกวางขายเมื่อปีค.ศ.2019



รูปที่ 1 Concept Art เมืองมอนสตัดท์



รูปที่ 2 Concept Art เมืองหลี่เยว่

นอกจากจุดเด่นที่กล่าวในข้างต้น เกมเกนชิน อิมแพ็ค ยังได้รับคำชื่นชมจากผู้เล่นในด้านการออกแบบตัวละคร อาวุธ และวัตถุเสริมพลังที่เรียกว่า “อาร์ติแฟกต์ (artifact)” อย่างประณีต ประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจคือ การตั้งชื่อองค์ประกอบเหล่านี้ของเกมชิน อิมแพ็คได้หยิบยืมชื่อจากที่มีอยู่ในโลกความเป็นจริง เช่น ชื่อที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อด้านศาสนา ชื่อที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม หรือชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ตัวละครที่มีชื่อว่า “เป่ยโต่ว (北斗 : Beidou)” มีอาชีวะเป็นผู้นำกองเรือครักซ์ (Crux) อันเลื่องชื่อ มีอำนาจและพลังกำลังอันน่าเกรงขาม ทว่าภายใต้อำนาจมากล้นของเป่ยโต่ว เธอกลับเป็นผู้ช่วยเหลือและปราบเหล่าปีศาจที่อยู่ภายในท้องทะเล คอยสอดส่องความเรียบร้อยและนำทางผู้ที่ต้องการข้ามทะเลไปยังที่แห่งอื่น ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเกี่ยวกับชื่อเป่ยโต่วเพิ่มเติม พบว่ามีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของจีน คำว่าเป่ยโต่ว นอกจากจะแปลตรงตัวว่า “กระบวยอันใหญ่” แล้ว ยังเป็นคำที่นักดาราศาสตร์ชาวจีนโบราณใช้ว่า “กระบวยทิศเหนือ” เพื่อเรียกกลุ่มดาวสำหรับการใช้หาทิศเหนือ หรือ “กลุ่มดาวหมีใหญ่” นั่นเอง กลุ่มดาวนี้มักส่องสว่างเรียงรายกันเป็นรูปกระบวยตักน้ำ และดาวสองดวงแรกของกระบวยมักจะชี้ไปยังทิศเหนือเสมอ กลุ่มดาวหมีใหญ่จึงเป็นกลุ่มดาวสำคัญที่ในอดีตใช้สำหรับการเดินเรือ นอกจากนั้นเป่ยโต่วยังเป็นชื่อของระบบนำทางผ่านดาวเทียม Beidou Navigation Satellite System (北斗卫星导航系统) ที่ใช้ในทางทหารเชิงพาณิชย์ของประเทศจีนในปัจจุบันด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าความหมายของชื่อเป็ยโต่วที่กล่าวมามีลักษณะ สอดคล้องกับจุดเด่นของตัวละครที่เป็นผู้นำกองเรือด้วย สะท้อนว่าผู้ออกแบบตัวละครในเกนชิน อิมแพ็คมีการตั้งชื่อตัวละครให้สอดคล้องกับสิ่งที่มียู่จริงในโลก นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครที่ชื่อไม่ได้มาจากชื่อที่มียู่จริง ก็ยังนิยมใช้คำที่มียู่จริงและสัมพันธ์กับลักษณะเด่นของตัวละครนั้น ๆ เช่น ตัวละครที่ชื่อคลี (Klee) แปลว่าไบโคลเวอร์ (clover) มีการออกแบบตัวละครให้มีรูปไบโคลเวอร์ที่ประทับอยู่บนเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ เป็นต้น

ส่วนการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ ผู้วิจัยพบว่าชื่อขององค์ประกอบทั้งสองมักไม่นำมาจากชื่อที่มียู่จริง แต่มักเชื่อมโยงกับเรื่องราวเบื้องหลัง (lore) ของเกมนั้นเอง มีทั้งชื่อมาจากบุคคล คำเรียกจากเรื่องราว เหตุการณ์ สิ่งของ หรือวัตถุ เช่น อาวุธที่ชื่อว่า “Memory of Dust (ความทรงจำของฝุ่น)” มีที่มาจากการพบกันครั้งแรกและครั้งสุดท้ายระหว่างเทพ 2 องค์ คือ “Rex Lapis (อาร์คอนแห่งหิน)” และเพื่อนสนิทที่มีนามว่า “Guizhong (归终 - หวนคืนสู่จุดจบ)” ซึ่งเป็นเทพแห่งฝุ่น อาวุธดังกล่าวเป็นเครื่องหมายแทนสัญญาที่ทั้งสองคนเคยมีให้แก่กันในอดีตเมื่อหลายพันปีก่อน การตั้งชื่อประเภทนี้จึงช่วยเสริมมิติของเรื่องราวในเกมให้มีความลึกซึ้ง และสร้างบรรยายการความเก่าแก่ยาวนานให้แก่โลกของเกม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าการตั้งชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็คมีวิธีการตั้งชื่อที่น่าสนใจ ส่วนที่เป็นชื่อตัวละครมีทั้งการนำชื่อที่มียู่จริงมาใช้ในรูปเดิม การใช้ชื่อที่มียู่จริงแต่ปรับส่วนประกอบของคำ หรืออาจเป็นการสร้างคำใหม่ เช่น ตัวละครโรซารีอาเรีย (Rosaria) เป็นชื่อชื่อจากในโลกความเป็นจริงโรซารีโอ (Rosario) แล้วเปลี่ยนตัว o เป็นตัว a เป็นต้น ส่วนการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มักเป็นการสร้างคำใหม่ มีทั้งการใช้คำบรรยายลักษณะโดยตรง หรือการใช้คำบรรยายในลักษณะความเปรียบ เช่น อาวุธ Sacrificial Sword เป็นการตั้งชื่อที่ใช้กลวิธีบอกลักษณะโดยตรง เนื่องจากคำว่า Sword เป็นหนึ่งในประเภทอาวุธ ‘ดาบ’ โดยมีคำว่า Sacrificial เป็นคำขยายคำนามที่มีหน้าที่ขยายคุณสมบัติของดาบว่าเป็นดาบศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ในงานพิธีกรรม ซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องราวของดาบเล่มนี้ที่ถูกใช้ในงานพิธีกรรมที่อาร์คอนแห่งลม “บาเบทอส (Barbatos)” สร้างเมืองมอนสตัดท์ขึ้นใหม่หลังจากล่มสลายเมื่อครั้งสงครามเดคาราเบียน (Decarabian) เมืองมอนสตัดท์ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่ Church of Favonius โบสถ์ศักดิ์สิทธิ์ที่ตั้งอยู่บริเวณทางตอนเหนือของเมือง และเป็นโบสถ์ที่เคารพบูชาอาร์คอนแห่งลม บาเบทอส

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสมควรศึกษาแนวคิดและกลวิธีการตั้งชื่อของเกนชิน อิมแพ็ค ผลการศึกษา น่าจะแสดงให้เห็นความสร้างสรรค์ของผู้สร้างเกมในการตั้งชื่อที่หลากหลายและมีกลวิธีการตั้งชื่อที่น่าสนใจ ผลการศึกษาในครั้งนี้จะสะท้อนให้เห็นวิธีการที่

ผู้สร้างเกมใช้ในการดึงดูดใจผู้เล่นจากหลากหลายชาติ รวมถึงแสดงให้เห็นวิธีคิดในการนำวัฒนธรรมนานาชาติสอดแทรกเข้าไปในสื่อความบันเทิงสมัยใหม่ด้วย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) ศึกษาแนวคิดในการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ตแพกต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค
- 2) ศึกษากลวิธีการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ตแพกต์ของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

1.3 สมมติฐานการวิจัย

แนวคิดในการตั้งชื่อเกมเกนชิน อิมแพ็คมีทั้งที่มาจากชื่อที่ปรากฏอยู่จริง และชื่อที่มาจากเรื่องเล่าที่สร้างขึ้นใหม่ในเกม เพื่ออธิบายกำเนิดของสิ่งของและอาวุธหรือภูมิหลังของตัวละคร โดยใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ เช่น การใช้คำบรรยายลักษณะโดยตรง การใช้ความเปรียบและสัญลักษณ์ การใช้ชื่อเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าความเป็นมา ชื่อเหล่านี้สะท้อนให้ควมสร้างสรรค์ในการตั้งชื่อเพื่อสร้างบรรยากาศที่สมจริงในเกม

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เข้าใจแนวคิดและกลวิธีในตั้งชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค
- 2) เป็นแนวทางในการศึกษาการตั้งชื่อในสื่อสมัยใหม่ประเภทเกม

1.5 ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาชื่อต่าง ๆ ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค จำนวน 175 ชื่อ โดยใช้ชื่อที่ปรากฏเฉพาะในเกมเกนชิน อิมแพ็คเวอร์ชันภาษาอังกฤษ โดยแบ่งได้ดังนี้

1.5.1 ชื่อตัวละคร ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาเฉพาะตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ (playable character) เนื่องจากเป็นกลุ่มตัวละครที่ผู้เล่นได้รู้จักโดยตรงและมีการสร้างเรื่องราวเบื้องหลังอย่างชัดเจน มีจำนวนทั้งสิ้น 44 ชื่อ ได้แก่

- 1.5.1.1 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานชื่อมาจากภาษาละติน จำนวน 20 ชื่อ
- 1.5.1.2 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานชื่อมาจากภาษาจีน จำนวน 15 ชื่อ
- 1.5.1.3 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานชื่อมาจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 9 ชื่อ

1.5.2 ชื่ออาวุธ จำนวน 93 ชื่อ

- 1.5.2.1 อาวุธประเภทดาบ จำนวน 19 ชื่อ

- 1.5.2.2 อาวุธประเภทดาบใหญ่ จำนวน 19 ชื่อ
- 1.5.2.3 อาวุธประเภทธอก จำนวน 18 ชื่อ
- 1.5.2.4 อาวุธประเภทธนู จำนวน 18 ชื่อ
- 1.5.2.5 อาวุธประเภทส้อมเวท จำนวน 19 ชื่อ
- 1.5.3 ชื่ออาร์ติแฟกต์ จำนวน 38 ชื่อ

1.6 นิยามศัพท์

อาร์คอน (Archon) คือ เทพในโลกของเทย์วัตที่มีความสามารถในการควบคุมธาตุแต่ละธาตุในระดับสูงและเป็นตำแหน่งผู้ปกครองดินแดนทั้งเจ็ดแห่ง ในโลกเทย์วัตอาจมีเทพที่มีอำนาจที่ควบคุมธาตุหลายองค์ แต่จะมีอาร์คอนประจำธาตุเพียงหนึ่งองค์เท่านั้น

อาร์ติแฟกต์ (Artifact) คำว่า อาร์ติแฟกต์ เมื่อปรากฏอยู่ในเกมต่าง ๆ จะมีความหมายว่า สิ่งของที่เสริมพลังด้านต่าง ๆ ให้แก่ตัวละครที่กำลังสวมใส่ มักจะมีหลายระดับแตกต่างกันไปตามระดับความหายาก ซึ่งแตกต่างจากเครื่องประดับเสริมพลังตรงที่ อาร์ติแฟกต์จะไม่แสดงรูปลักษณะออกมาให้เห็นบนตัวละคร ในขณะที่เครื่องประดับจะแสดงรูปลักษณะให้เห็นบนตัวละครขณะที่กำลังสวมใส่ ในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า “อาร์ติแฟกต์” ในการหมายถึง Artifact

ส้อมเวท (Catalysts) เป็นคำเรียกอาวุธประเภทหนึ่ง มีลักษณะการโจมตีระยะปานกลางถึงระยะไกล ในการโจมตีแต่ละครั้งจะปล่อยธาตุตาม Vision ที่แต่ละตัวละครครอบครอง ในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า “ส้อมเวท” ในการหมายถึงอาวุธประเภท Catalysts

ดาบใหญ่ (Claymores) อาวุธประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเป็นดาบขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วยใบมีดกว้างมีสองคม ซึ่งเคยถูกใช้ที่สก๊อตแลนด์ในอดีต การโจมตีจะมีลักษณะเข็งซำกว่าอาวุธระยะประชิดประเภทอื่น ๆ แต่สามารถสร้างความเสียหายในการโจมตีแต่ละครั้งได้มากกว่า ในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า ดาบใหญ่ ในการพูดถึงอาวุธประเภท Claymores

เรื่องราวเบื้องหลัง (Lore) พจนานุกรมออนไลน์ **Oxford Learner's Dictionaries** อธิบายนิยามของ Lore ไว้ว่า “ความรู้และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะเรื่องราวและประเพณีของคนบางกลุ่มที่ไม่ได้ถูกขีดเขียนออกมา”

ในสื่อสมัยใหม่ประเภทเกมจึงมักหมายถึงเรื่องราวเบื้องหลังของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นในอดีตของเนื้อเรื่องภายในเกม มักเป็นเรื่องราวที่เสริมให้เนื้อเรื่องหลักของเกมมีความสมบูรณ์มากขึ้น หรือมักเป็นเรื่องราวที่เติมเต็มรายละเอียดส่วนย่อยของเนื้อหลักของเกม โดยปกติมักจะไม่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องปัจจุบันที่กำลังดำเนินอยู่มากนัก แต่จะช่วยเสริมความเข้าใจให้แก่ผู้เล่นมากขึ้น ในบทความวิจัยเล่มนี้ จะใช้คำว่า “เรื่องราวเบื้องหลัง” แทนคำว่า Lore

หอก (Polearms) คำศัพท์ที่เกมเกนชิน อิมแพ็ค กำหนดขึ้นเพื่อใช้เรียกอาวุธประเภทหนึ่ง มีลักษณะเป็นการโจมตีแบบระยะประชิดที่สามารถโจมตีได้รวดเร็วที่สุดในบรรดาอาวุธทุกประเภท ในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า หอกหรือง้าว ในการหมายถึงอาวุธประเภท Polearms

1.7 ขั้นตอนการวิจัย

1. รวบรวมรายชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ในเกมตั้งแต่รายการอัปเดตที่ 1.0 ถึง 2.4 รวมทั้งสิ้นจำนวนทั้งหมด 154 รายชื่อ
2. ศึกษาเรื่องราวเบื้องหลังและความหมายของชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์
3. วิเคราะห์การนำวัฒนธรรมต่าง ๆ มาใช้ในเกมนเกนชิน อิมแพ็ค
4. แบ่งประเภทและวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีในการตั้งชื่อ
6. สรุปผลการวิจัย

1.8 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าแนวคิดและกลวิธีในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและวิเคราะห์ ดังนี้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีในการตั้งชื่อ

คำนามประสม

Jennifer Gunner³ [online] คำนามประสมเป็นคำประสมที่ทำหน้าที่เป็นคำนาม ส่วนแรกมักจะระบุประเภทหรือหน้าที่ และส่วนที่สองบอกถึงใครหรือสิ่งใดถูกตั้งชื่อ ตัวอย่างเช่น คำว่า Firehouse คำว่า Fire ชี้ให้เห็นว่าเป็นบ้านประเภทใด ซึ่งความหมายของคำใหม่จะแตกต่างไปจากเดิมหรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

³ Jennifer Gunner, **Compound Nouns: What They Are and Common Examples**, accessed February 11, 2022, available from [Compound Nouns: What They Are and Common Examples \(yourdictionary.com\)](https://www.yourdictionary.com/compound-nouns-what-they-are-and-common-examples/)

Parts of Speech	Examples
noun + noun	toothpaste, wallpaper, fish tank
adjective + noun	top hat, bluebird, redhead
noun + adjective	spoonful, truckload, wireless
preposition + noun	underworld, bystander, afterlife
noun + preposition	hanger-on, passer-by
noun + prepositional phrase	ten-year-old, father-in-law, lady-in-waiting
verb + noun	chopstick, swimsuit, washing machine
noun + verb	haircut, snowfall, photo shoot
adjective + adjective	turquoise blue, golden yellow
adjective + verb	dry-cleaning, public speaking, wet sanding
preposition + verb	output, backbone, overthrow
verb + preposition	touchdown, check-in, drawback

ชื่ออาวุธและอาร์ตเวิร์กของเกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นชื่อที่เกิดจากการประสมคำ กลายเป็นคำนามประสม ผู้วิจัยจึงนำหลักการประสมคำของ Jennifer Gunner [online] เป็น หลักเกณฑ์ในการศึกษาวิธีการตั้งชื่อแบบคำนามประสม ทว่าชื่ออาวุธของเกมเกนชิน อิม แพ็ค มีชื่อที่เป็นคำนามประสมมากกว่า 2 คำ ผู้วิจัยจึงนำตารางการประสมคำด้านบนเป็น แนวทางในการวิเคราะห์คำประสมแบบ 3 และ 4 คำ โดยยังคงใช้หลักเกณฑ์ตามตารางใน ข้างต้นในการวิเคราะห์

บทที่ 2

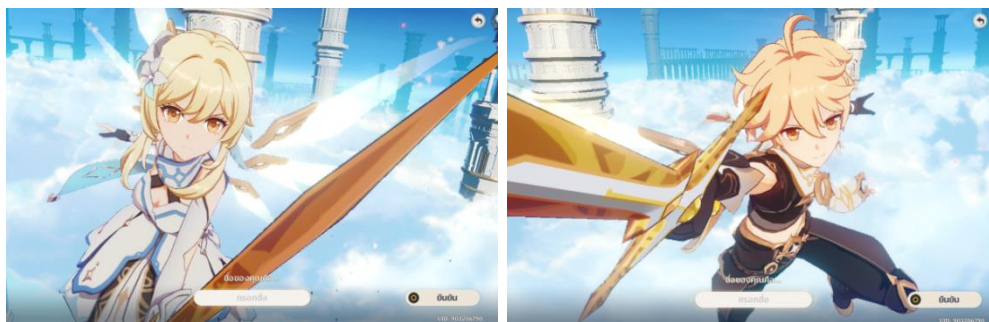
ภูมิหลังของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

เกมเกนชิน อิมแพ็คเป็นเกมใหม่ที่เพิ่งให้บริการใน ค.ศ. 2020 มีรูปแบบเป็นเกมออนไลน์แบบสวมบทบาทที่มีระบบการเล่นซับซ้อน และมีการเพิ่มเติมเนื้อเรื่องใหม่ ๆ ในทุกเดือน การวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีการตั้งชื่อในเกมจึงจำเป็นต้องเข้าใจลักษณะต่าง ๆ ในเกมก่อน ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมเกนชิน อิมแพ็ค แบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ รูปแบบของเกมสวมบทบาท (RPG) ของเกมเกนชิน อิมแพ็ค และองค์ประกอบด้านเนื้อเรื่องของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

2.1 ลักษณะของเกมสวมบทบาท (RPG) ของเกมเกนชินอิมแพ็ค

เกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นเกมประเภทเกมสวมบทบาทหรือ role-playing game ผู้เล่นจะได้เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครหลักหญิงหรือชาย ตัวละครหญิงนั้นมีชื่อว่า “Lumine (แสงสว่าง)” ส่วนตัวละครชายนั้นมีชื่อว่า “Aether (ท้องฟ้าอันสว่างไสว)” ทั้งสองเป็นฝาแฝดกัน และเมื่อผู้เล่นเลือกตัวละครแล้วจะมีชื่อเรียกภายในเกมว่า “นักเดินทาง (Traveller)”

ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครนักเดินทางเข้าผจญภัยในโลกของที่มีชื่อว่า เทย์วัต (Tetvat) เพื่อตามหาฝาแฝดอีกคนที่หายตัวไป ระหว่างที่นักเดินทางท่องโลกไปยังเมืองต่าง ๆ ผู้เล่นจะได้รับรู้เรื่องราวภายในโลกเทย์วัต ผ่านการผจญภัยของนักเดินทางที่ตัวเกมได้สร้างไว้ ผู้เล่นจะได้เผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในโลกเทย์วัต และต้องหาวิธีแก้ไขปัญหาเหล่านั้นโดยมีตัวละครอื่น ๆ ภายในเกมคอยเติมเต็มและเสริมแต่งเนื้อเรื่องให้มีความสมบูรณ์หรือน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ บทสนทนาระหว่างนักเดินทางกับตัวละครอื่นภายในเกมมักเป็นแบบ Multiple Choice คือการมีคำตอบแบบหลายตัวเลือกให้เลือกตอบ ซึ่งคำตอบแต่ละตัวเลือกอาจจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องหรือไม่ก็ได้ ซึ่งในกรณีของเกมเกนชิน อิมแพ็ค ตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือกตอบจะไม่ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องของเกม แต่จะส่งผลให้บทสนทนาถัดไปมีความแตกต่างกันไปตามคำตอบที่ผู้เล่นเลือก และในบางครั้งแต่ละคำตอบอาจส่งผลให้ข้อมูลที่ได้รับจากตัวละครที่สนทนาด้วยแตกต่างกัน ทำให้ผู้เล่นได้รับรู้เรื่องราวที่มีรายละเอียดแตกต่างกันด้วย



รูปที่ 3 การเลือกตัวละครนักเดินทางหญิง-ชาย

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงลักษณะของเกมสวมบทบาทของเกนชิน อิมแพ็คในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านที่สัมพันธ์กับแนวคิดและกลวิธีการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ ประกอบด้วย 6 หัวข้อ ได้แก่ระบบโลกกว้าง ระบบตัวละคร ระบบมิตรภาพ ระบบอาวุธ ระบบอาร์ติแฟกต์ และระบบธาตุ

2.1.1 ระบบโลกกว้าง (Open-World system) เกมเกนชิน อิมแพ็ค มีลักษณะของแผนที่เป็นหนึ่งเดียวกัน ทุกพื้นที่เชื่อมต่อกันและไม่มีกำแพงกั้นพื้นที่เป็นส่วน ๆ ทำให้ผู้เล่นสามารถเดินไปยังจุดต่าง ๆ ของพื้นที่ภายในเกมได้ ซึ่งแตกต่างจากเกมสมัยก่อนที่มีกำแพงกั้นพื้นที่เป็นส่วน ๆ แยกจากกัน ระบบโลกกว้างนี้จึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเดินทางมีความสมจริง จากและบรรยากาศของเกมมีความต่อเนื่องและสวยงามยิ่งขึ้น และยังช่วยให้เห็นความแตกต่างระหว่างพื้นที่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4 ตัวอย่างเมืองมอนสตัดท์



รูปที่ 5 ตัวอย่างเมืองหลี่เยว่

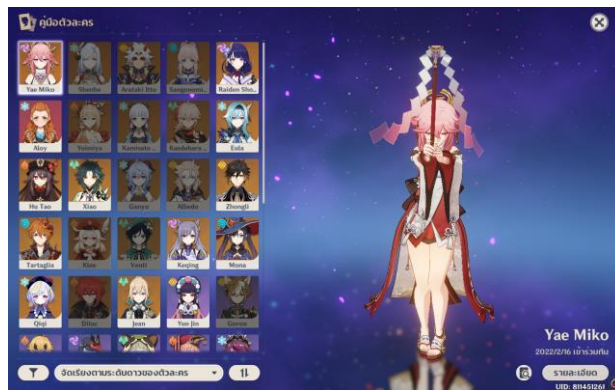


รูปที่ 6 ตัวอย่างเมืองอินาชูมะ

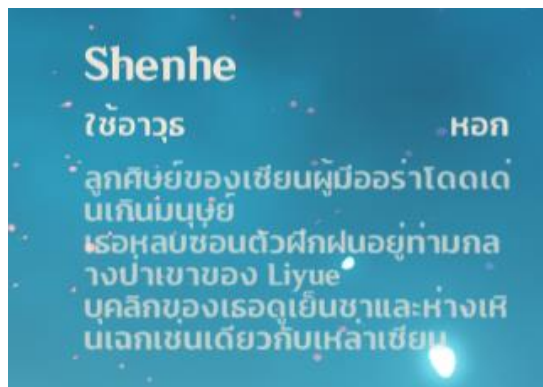
2.1.2 ระบบตัวละคร (Character system) นอกจากตัวละครนักเดินทางที่ผู้เล่นได้รับ ตอนต้นเกมแล้ว ผู้เล่นยังสามารถเล่นตัวละครอื่น ๆ ที่สามารถเล่นได้พร้อมกันครั้ง 4 ตัวละคร โดยตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้จะเป็นตัวละครที่ผู้เล่นพบเจอระหว่างการเดินทางและเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักของเกมไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง โดยวิธีการได้รับตัวละครนั้นมีหลายวิธี แต่วิธีหลักสำหรับการได้รับตัวละครคือ ระบบการอธิษฐานตัวละคร (Wishes System) เป็นระบบที่ให้ผู้เล่นทำการสุมเพื่อรับตัวละคร ตัวละครบางตัวเป็นตัวละครที่สามารถสุมได้ตลอดเวลา แต่บางตัวละครต้องทำการสุมภายในระยะเวลาที่เกมกำหนดเพื่อรับตัวละคร ระบบการสุมส่งผลให้ผู้เล่นแต่ละคนครอบครองตัวละครแตกต่างกันไป จึงทำให้ผู้เล่นรับรู้เรื่องราวและประวัติตัวละครแตกต่างกัน ทว่าแม้ผู้เล่นจะไม่ได้ครอบครองตัวละครนั้น ทว่าผู้เล่นยังสามารถรับรู้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครได้ผ่านคำอธิบายตัวละครสั้น ๆ ที่ปรากฏอยู่ภายใต้ชื่อของตัวละครได้



รูปที่ 7 ระบบการอธิษฐานตัวละคร



รูปที่ 8 ตัวอย่างการครอบครองตัวละคร



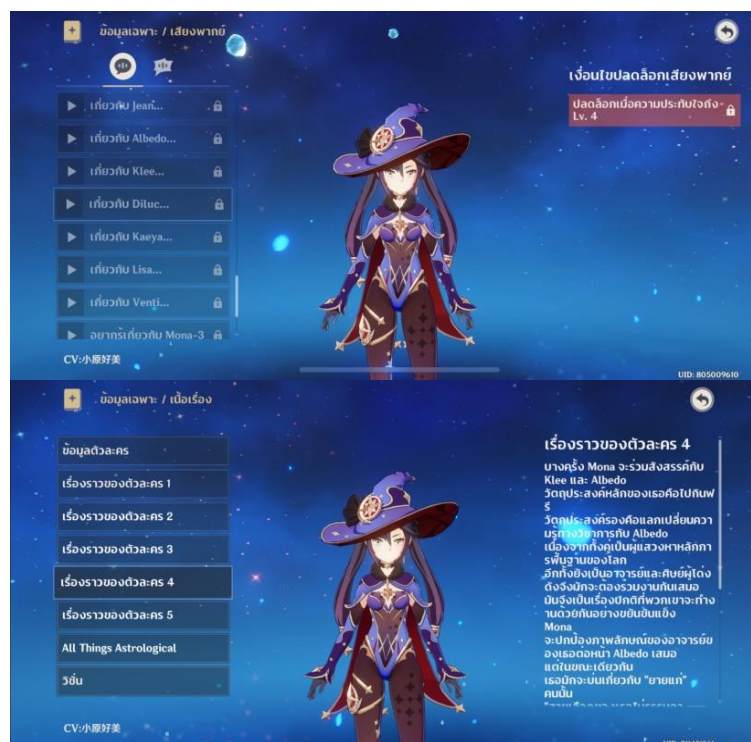
รูปที่ 9 ตัวอย่างคำอธิบายตัวละคร

2.1.3 ระบบมิตรภาพ (Friendship system) คือระบบที่ผู้เล่นเก็บสะสมค่ามิตรภาพของตัวละครจากการทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกม โดยระดับมิตรภาพของทุกตัวละครจะเริ่มที่ระดับหนึ่ง และสูงสุดที่ระดับสิบ ยิ่งผู้เล่นเก็บสะสมระดับมิตรภาพของตัวละครได้มากเท่าไร ก็ยิ่งสามารถปลดล็อกข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละครนั้นได้มากขึ้นเท่านั้น หรือในบางครั้งยังสามารถปลดล็อกข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครอื่นเพิ่มได้

การปลดล็อกข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละครแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การปลดล็อกเนื้อเรื่องตัวละคร และการปลดล็อกเสียงพากย์ เมื่อผู้เล่นปลดล็อกข้อมูลตัวละคร ผู้เล่นจะสามารถอ่านประวัติของตัวละครเพิ่มเติมได้ ส่วนการปลดล็อกเสียงพากย์ ผู้เล่นจะได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับนิสัย ความชอบ มุมมองและทัศนคติของตัวละคร รวมทั้งยังได้รับรู้ข้อมูลของตัวละครตัวอื่นผ่านมุมมองของตัวละครที่ปลดล็อก

ตัวอย่างเช่น การปลดล็อกเนื้อเรื่องตัวละครโมนา (Mona) “เรื่องราวของตัวละคร 5” กล่าวถึงตัวละครโมนาที่เคยเชื่อมั่นในคำสอนของอาจารย์ในสมัยช่วงที่ยังร่ำเรียน ทว่าเมื่อได้ออกมาพบกับโลกความเป็นจริง สิ่งที่เขาประสบทำให้ความเชื่อมั่นของเธอเริ่มสั่นคลอน และตัวอย่างการปลดล็อกเสียงพากย์ตัวละครโมนา “เกี่ยวกับอัลเบรโด (Albedo)” โมนาพูดถึงตัวละครอัลเบรโดว่า “Albedo? อ่า... ฉันอิจฉาเขามากเลย เขาได้ตั้งใจทำการวิจัยโดยไม่ต้องสนใจงานจุกจิกอย่างอื่น ช่างเป็นชีวิตที่ดีจริง ๆ ถ้ายายแก่ไม่เพี้ยนขนาดนี้ ฉันก็คงได้มีชีวิตแบบนี้เหมือนกัน...”

จากการปลดล็อกเนื้อเรื่องตัวละครโมนา ทำให้ผู้เล่นได้รับรู้ประวัติความเป็นมาของตัวละครโมนาเพิ่มจากข้อมูลเบื้องต้นที่รับรู้จากเนื้อเรื่องภายในเกม ในขณะที่การปลดล็อกเสียงพากย์จะแสดงให้เห็นถึงความคิดตัวละครโมนาที่มีต่ออัลเบรโด และยังแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ อิจฉาและน้อยใจ ซึ่งยิ่งทำให้เกิดความรู้สึกว่าตัวละครมีความรู้สึกราวกับตัวละครมีชีวิตจริง ๆ

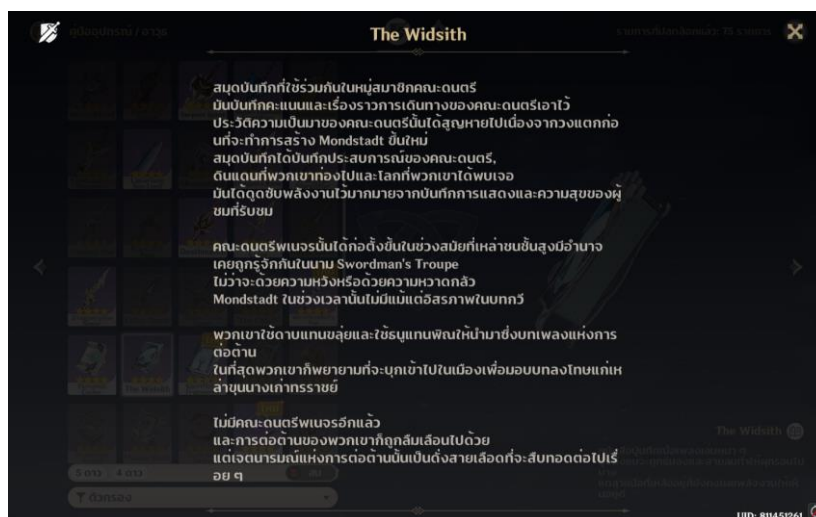


รูปที่ 10 การปลดล็อกเนื้อเรื่องตัวละคร

2.1.4 ระบบอาวุธ (weapon system) อาวุธภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มีหน้าที่เสริมพลังการโจมตีของตัวละครให้โจมตีแรงยิ่งขึ้น อาวุธของเกมเกนชิน อิมแพ็คมีทั้งหมด 5 ประเภท ประกอบด้วย ดาบ (Sword) ดาบใหญ่ (Clamore) ธนู (Bow) หอก (Polearm) และสื่อเวท (Catalyst) โดยเกมจะกำหนดประเภทอาวุธที่ใช้ของแต่ละตัวละครมาให้ ผู้เล่นไม่สามารถเลือกได้ว่าตัวละครจะถืออาวุธประเภทใด เช่น ตัวละคร Kaeya เป็นตัวละครที่ใช้ดาบ, Noelle เป็นตัวละครใช้ดาบใหญ่, Amber เป็นตัวละครใช้ธนู, Xianglin เป็นตัวละครใช้หอก และ Lisa เป็นตัวละครใช้สื่อเวท เป็นต้น

อาวุธทุกชิ้นภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มีเรื่องราวเบื้องหลังให้ผู้เล่นได้อ่านและศึกษาเรื่องราวประวัติศาสตร์ภายในเกมซึ่งมักจะเป็นเนื้อเรื่องที่เกิดก่อนเนื้อเรื่องปัจจุบันหลายร้อยปี ผู้เล่นสามารถอ่านเรื่องราวของอาวุธได้จากบันทึกคู่มืออุปกรณ์ภายในเกม ทว่าผู้เล่นสามารถอ่านเรื่องราวของอาวุธได้เพียงแค่อาวุธที่ผู้เล่นมีเท่านั้น อาวุธที่ผู้เล่นไม่ได้ครอบครองจะไม่สามารถอ่านได้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีการรับรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ภายในเกมไม่เท่ากัน

ตัวอย่างเช่นอาวุธ The Widsith ที่กล่าวถึงเรื่องราวของคณะดนตรีพเนจรที่เรียกร้องอิสรภาพจากชนชั้นสูงเมืองมอนสตัดท์ จากเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ The Widsith ผู้เล่นจะรู้ว่าครั้งหนึ่งเมืองมอนสตัดท์เคยตกอยู่ภายใต้การปกครองของชนชั้นสูง ประชาชนทั่วไปถูกกดขี่จนไร้อิสรภาพในการทำสิ่งต่าง ๆ แม้กระทั่งอิสรภาพในการแต่งบทกวีก็ยังมี



รูปที่ 11 เรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ The Widsith

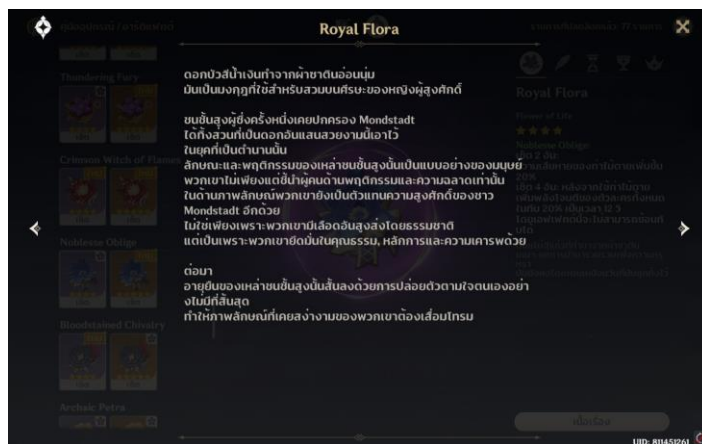
2.1.5 ระบบอาร์ติแฟกต์ (Artifact system) อาร์ติแฟกต์คืออุปกรณ์เพิ่มความสามารถของตัวละคร อาร์ติแฟกต์หนึ่งเซต ประกอบไปด้วยห้าส่วน คือ ส่วนที่เป็นดอกไม้ ส่วนที่เป็นขนนก ส่วนที่เป็นนาฬิกา ส่วนที่เป็นถ้วย และส่วนที่เป็นหมวก

อาร์ติแฟกต์แต่ละเซตจะมีเรื่องราวเบื้องหลังของตนเอง โดยเล่าเหตุการณ์ต่อกันเป็นฉาก ๆ ผ่านส่วนประกอบทั้งห้าส่วน โดยปกติเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับที่มาของอาร์ติแฟกต์ เป็นเรื่องราวเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกมที่เกิดขึ้นในอดีต หรือเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น อาร์ติแฟกต์เซต Noblesse Oblige ที่พูดถึงเรื่องราวของชนชั้นสูงแห่งเมืองมอนสตัดท์ที่ต้องคอยเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ประชาชนในเมือง

ระบบอาร์ติแฟกต์จึงเป็นอีกระบบหนึ่งที่ผู้เล่นสามารถรับรู้เรื่องราวภายในเกมได้ผ่านระบบนี้ โดยผู้เล่นต้องครอบครองอาร์ติแฟกต์ชิ้นนั้นเสียก่อนจึงจะสามารถรับรู้เรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ได้ ผู้เล่นแต่ละคนที่ครอบครองอาร์ติแฟกต์แตกต่างกันก็มีการรับรู้เรื่องราวภายในเกมที่แตกต่างกัน



รูปที่ 12 ตัวอย่างหน้าตาอาร์ติแฟกต์







รูปที่ 13 ตัวอย่างเรื่องราวเบื้องหลังอาร์ติแฟกต์

2.1.6. ระบบธาตุและวิชั่น (Vision and Gnosis) ในโลกของเทย์วัต ประกอบไปด้วยธาตุทั้ง 7 คือ ลม หิน ไฟฟ้า ไม้ น้ำ ไฟ น้ำแข็ง ผู้คนที่อยู่ในโลกของเทย์วัต สามารถใช้พลังธาตุใดธาตุหนึ่งในธาตุทั้ง 7 ได้ผ่านทางวิชั่น คริสตัลที่มีลักษณะกลมและมีสัญลักษณ์และสีของแต่ละ

ธาตุปรากฏอยู่บนนั้น การได้รับวิชั่นยังไม่เป็นที่ประจักษ์แน่ชัดว่าสามารถได้มาได้อย่างไร แต่สามารถบอกได้ว่าวิชั่นจะปรากฏขึ้นก็ต่อเมื่อคนผู้นั้นมีความปรารถนาอันแรงกล้าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง⁴ โดยรับจากเทพเจ้าบนเกาะเซเลสเทีย (Celestia) เกาะลอยฟ้าที่อยู่เหนือทวีปเทย์วัต ว่ากันว่าเป็นที่อยู่ของเหล่าเทพเจ้า และเป็นผู้ที่มอบพลังให้แก่มนุษย์ใช้

มนุษย์ธรรมดาสามารถใช้พลังธาตุได้ผ่านทางอุปกรณ์ที่เรียกว่าวิชั่น หากไร้ซึ่งวิชั่นข้างกาย ก็จะมีสิ่งหนทางในการใช้พลัง ทว่าข้อความนี้ไม่สามารถใช้ได้กับผู้ที่เป็นอาร์คอน ผู้ที่เป็นอาร์คอนสามารถใช้พลังของธาตุต่าง ๆ ได้โดยตรงโดยไม่จำเป็นต้องใช้วิชั่นเป็นตัวกลางในการใช้ อาร์คอน สามารถดึงพลังธาตุจากเซเลสเทียได้โดยตรง พลังที่อาร์คอนใช้จึงเรียกว่า โนซิส (Gnosis) อีกทั้งแต่ละเมืองในเทย์วัต ยังมีธาตุประจำเมืองตามทีรูปปั้น Statue of The seven ถือครอง

ตารางที่ 1 ธาตุและวิชั่น

วิชั่น	เมือง	Archon
ลม 	Mondstadt	บาเบโทส
หิน 	Liyue	Morax
ไฟฟ้า 	Inazuma	Beelzebul
ไม้ 	Sumeru	Lasser Lord Kusanali

⁴ ข้อมูลจาก เสียงพากรัษโชกุนไรเดน (Raiden Shogun) หัวข้อ “เกี่ยวกับวิชั่น...” และ เสียงพากรัษโยยันเฟย (Yanfei) หัวข้อ “เกี่ยวกับวิชั่น...”

วิชั่น	เมือง	Archon
น้ำ 	Fontaine	God of Justice
ไฟ 	Natlan	Murata
น้ำแข็ง 	Snezhnaya	Tsaritsa

<p>Xiao CV: 松岡禎丞</p> <p>วันเกิด 17/4 ฝ่าย เซียนแห่ง Liyue วิชั่น ลม กลุ่มดาว Alatus Nemeseos ยูกิซา เซียนผู้พิทักษ์ Liyue ผู้ได้รับสมญาจาก "ผู้กำจัดอสูร" หรือ "ยูกิซาผู้พิทักษ์"</p>	<p>Raiden Shogun CV: 沢城みゆき</p> <p>วันเกิด 26/6 ฝ่าย เมือง Inazuma โนซิส ไฟฟ้า กลุ่มดาว Imperatrix Umbrosa กาน Narukami Ogoshō ผู้ยิ่งใหญ่ ผู้ซึ่งสัญญาว่าจะมอบ "ความเป็นปรีดิ์ปลื้ม" ที่ไทม์วันเปลี่ยนแปลงให้กับชาว Inazuma</p>
--	--

รูปที่ 14 ตัวอย่างการบอกริชั่นและโนซิสของตัวละคร



รูปที่ 15 ตัวอย่างคริสตัลวิชั่น

2.2 องค์ประกอบด้านเนื้อเรื่องของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

เกมเกนชิน อิมแพ็ค มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการตามหาฝาแฝดที่หายไปในโลกของเทย์วัต นักเดินทางจะได้เดินทางไปยังเมืองต่าง ๆ ทั้งหมด 7 เมือง ซึ่งแต่ละเมืองนักเดินทางจะต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ และร่วมกันกับผู้คนในแต่ละเมืองเพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ระหว่าง

ทางเดินทางนักเดินทางจะค่อย ๆ ได้รับเบาะแสเกี่ยวกับฝ่าฝืนของตนเองที่หายไป พร้อมกับค่อย ๆ รับรู้เรื่องราวทั้งในอดีตและปัจจุบันของโลกเทย์วัตมากขึ้น

2.2.1 เนื้อเรื่อง (Chapter)

ปัจจุบันเกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นเกมที่เนื้อเรื่องยังไม่จบและกำลังดำเนินอยู่ โดยจะอัปเดตเนื้อเรื่องในรูปแบบของรายการอัปเดตทุก ๆ 40 วัน ปัจจุบันเป็นรายการอัปเดตที่ 2.4 มีเนื้อเรื่องทั้งหมด 3 ฉาก ดำเนินเรื่องครอบคลุม 3 เมือง ได้แก่ อาร์มภบท เนื้อเรื่องของเมืองมอนสตัดท์ บทที่ 1 เนื้อเรื่องของเมืองหลี่เยว่ และบทที่ 2 เนื้อเรื่องของเมืองอินาซุมะ โดยแต่ละบทมีรายละเอียดดังนี้

อาร์มภบท: ฉากที่ 1 คนแปลกหน้าผู้มากับสายลม (The Outlander Who Caught the wind)

หลังจากหนึ่งในนักเดินทางตื่นขึ้นและได้พบกับไพมอน (Paimon) เพื่อนตัวน้อยที่คอยเดินทางผจญภัยไปที่ต่าง ๆ พร้อมกับนักเดินทาง นักเดินทางและไพมอนเริ่มเดินทางร่วมกันเพื่อตามหาฝ่าฝืนของนักเดินทางที่โดนจับตัวไป ไพมอนและนักเดินทางได้เดินทางมาถึงยังเมืองมอนสตัดท์ (Mondstadt) เมืองแห่งสายลมที่ปกครองด้วย Archon แห่งลม บาเบโทส (บาเบโทส) ทั้งสองคนได้พบเข้ากับมังกรดาวาลิน (Dvalin) หรือที่รู้จักกันในนาม สตอร์มเทอเรอร์ (Stormterror – พายุที่น่ากลัว) กำลังบุกโจมตีเมืองมอนสตัดท์ นักเดินทางและไพมอนสามารถขับไล่ให้ดาวาลิน ล่าถอยไปได้ในครั้งแรก แต่ดาวาลินยังไม่หยุดการโจมตีเพียงเท่านี้ นักเดินทางและไพมอนจึงร่วมกันหาวิธีปกป้องเมืองจากการโจมตีครั้งต่อไปตามคำขอร้องที่ได้จากจิน (Jean) รักษาการณ์ผู้บัญชาการกองอัศวินแห่งฟาโวเนียส ซึ่งเป็นภาคีอัศวินที่คอยปกป้องเมืองมอนสตัดท์ โดยร่วมทีมกับหัวหน้ากองอัศวินทหารม้าแห่งฟาโวเนียส ไคยา (Kaeya) หน่วยลาดตระเวน แอมเบอร์ (Amber) และบรรณารักษ์ของห้องสมุดกองอัศวินฟาโวเนียส ลิซ่า (Lisa)

อาร์มภบท: ฉากที่ 2 เพื่อวันพรุ่งนี้ที่ไม่มีน้ำตา (For a Tomorrow Without Tears)

นักเดินทางพบเห็นจินกำลังคุยกับชายแปลกหน้าในชุดคลุมสีเขียว นักกวีพเนจรเวนติ (Vent'i) ที่ภายหลังได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของทีมที่จะร่วมกันปกป้องเมืองมอนสตัดท์จากดาวาลิน เวนติเสนอแผนการที่จะใช้เสียงเพลงขับกล่อมให้ดาวาลินสงบลงโดยใช้พิณศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกเก็บไว้ใต้ดินของโบสถ์แห่งศาสนจักรฟาโวเนียส นักเดินทางและไพมอนจึงตัดสินใจเข้าไปขโมยพิณแต่กลับถูกคณะผู้แทนทางการทูตและองค์กรข้ามชาติจากเมืองสเนซน่าย่า ฟาทูย (Fatui) ซิงขโมยตัดหน้าเสียก่อน กลุ่มของนักเดินทางซิงพิณศักดิ์สิทธิ์กลับมาโดย

ได้รับความช่วยเหลือจากอดีตอศวินฟาโวเนียสที่ผันตัวเป็นพ่อค้าไวน์ดีลัค (Diluc) หลังจากได้รับพิณศักดิ์สิทธิ์คืนนักเดินทาง Venti เรียบเรียงเพลงด้วยพิณศักดิ์สิทธิ์ดาวาลินปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับอภิสเมจ (Abyss Mage) นักเวทย์ของฝ่ายศัตรู ทุกคนจึงรู้ความจริงว่าดาวาลินถูกควบคุมโดยอภิสออเดอร์ (Abyss Order) กองทัพสัตว์ประหลาดที่เต็มไปด้วยความเกลียดชังมนุษย์ เป็นหนึ่งในศัตรูหลักของนักเดินทางในเกมเกนชินอิมแพ็ค ในตอนนั้นเอง ความลับของเวนต์ที่ว่าเขาคืออาร์คอนแห่งลม บาเบทอส ได้ถูกเปิดเผย และดาวาลินได้จากไปพร้อมกับอภิสเมจด้วยเวทิตาที่เกลียดชังมอนสเตอร์

อารัมภบท: ฉากที่ 3 บทเพลงแห่งมังกรแล้วอิสรภาพ (Song of The Dragon and Freedom)

หลังจากที่พูดคุยวางแผนกันใหม่ ทั้ง 5 คนเดินทางไปยัง Stormterror's Lair เพื่อปลดปล่อยดาวาลินจากการควบคุมของอภิสเมจ หลังจากเอาชนะและปลดปล่อยดาวาลินได้สำเร็จดาวาลินและบาบาร์ทอสที่ปัจจุบันใช้ชื่อเวนต์ได้ปรับความเข้าใจกัน และเมืองมอนสเตอร์จึงกลับมาสงบสุขอีกครั้ง ทว่าในตอนທີ່คิดว่าทุกอย่างจบลงด้วยดีเวนต์ถูกโจมตีจากผู้บริหารฟาทุย⁵ ลำดับที่ 8 ลา ซินญอร่า (La Signora) และถูกขโมยโนซิสไป

บทที่ 1: ฉากที่ 1 สรรพสิ่งแห่งดินแดนหิน (Of the Land Amidst Monoliths)

เวนต์แนะนำให้นักเดินทางไปดูพิธีอันเชิญเซียนที่เมืองหลีเยว่ (Liyue) ทว่าพอนักเดินทางและไทม่อนเดินทางไปถึงที่พิธี มังกรเล็กซ์ ลาฟิส (Rex Lapis) อาร์คอนแห่งหินได้ตกลงมาจากท้องฟ้าและสิ้นชีพลงกลางพิธี นักเดินทางและไทม่อนกลายเป็นผู้ต้องสงสัยคดีฆาตกรรมเล็กซ์ ลาฟิส ทั้งสองจึงต้องพยายามหลบหนีการจับกุม นักเดินทางและไทม่อนหลบหนีสำเร็จจากการช่วยเหลือของผู้บริหารฟาทุย ลำดับที่ 11 “ทาร์ทาเกลีย (Tartaglia)” ผู้ใช้นามแฝงว่าไชลด์ (Childe) เพื่อหาความจริงเกี่ยวกับการตายของเล็กซ์ ลาฟิส ไชลด์ได้แนะนำนักเดินทางไปยังดินแดนลับของเหล่าเซียนเพื่อหาความจริงเกี่ยวกับการตายของเล็กซ์ ลาฟิส นักเดินทางได้พบเจอกับเซียนทั้งสาม จ้าวดับจันทร์ตะวันฉาย จ้าวบงการภูพา และจ้าววังนเมฆา นอกจากนี้นักเดินทางยังได้พบกับยักษ์ผู้พิทักษ์นามว่าเซียว (Xiao)

บทที่ 1: ฉากที่ 2 เทพโบราณ (Farewell, Archaic Lord)

ไชลด์แนะนำให้รู้จักกับที่ปรึกษาโถงแห่งการเกิดใหม่ที่เป็นธูริกจับประกอบพิธีศพในเมืองหลีเยว่ “จงหลี (Zhongli)” จงหลีเสนอให้นักเดินทางไปพบกับร่างของเล็กซ์ ลาฟิส ที่

⁵ สิบเอ็ดผู้บริหารแห่งฟาทุย (Fatui Harbingers) คือ ผู้บริหารและทหารระดับสูงขององค์กรฟาทุยจำนวน 11 คนที่รับใช้จักรพรรดินิทาริสซา (Tsaritsa)

โถงแห่งการเกิดใหม่ดูแลอยู่ นักเดินทางต้องเข้าร่วม พิธีกรรมส่งเชียนที่จัดขึ้นโดยหึงกวง (Ningguang) เนื่องจากโถงแห่งการเกิดใหม่อยู่ภายใต้การควบคุมของหึงกวง นักเดินทางได้เตรียมของที่ใช้ในพิธีส่งเชียนต่าง ๆ และเจอเพื่อนใหม่มากมายระหว่างทาง เช่น เลขาธิการ “กานอวี (Ganyu)” คนเก็บสมุนไพรรและเด็กฝึกงานร้านขายยา “ชีชี (Qiqi)”

บทที่ 1: ฉากที่ 3 ดาราใหม่ฉายแสง (A New Star Approaches)

นักเดินทางได้ขึ้นไปยัง Jade Chamber สำนักงานและป้อมปราการลอยฟ้าที่หึงกวงอาศัยอยู่ด้วยความช่วยเหลือจากหนึ่งในเจ็ดดาราแห่งหลี่เยว่ (Liyue Qixing)⁶ “เค่อฉิง (Kexing)” ในขณะที่มอง ไผ่ม่อนได้เกิดข้อสงสัยว่าทั้งหมดนี้อาจจะเป็นแผนการของ ไชลด์ นักเดินทางและไผ่ม่อนเดินทางไปยังที่เก็บร่างของเล็ทซ์ ลาพิส และพบว่าไชลด์ได้ถึงที่นั่นก่อนแล้ว ไชลด์ได้บอกกับนักเดินทางว่า ทั้งหมดนี้เป็นแผนการของเขาที่ได้รับคำสั่งจาก อาร์คอนแห่งน้ำแข็ง ทาริสซา ให้ขโมยโนซิสที่อยู่ในร่างของราชาแห่งหิน นักเดินทางต่อสู้กับไชลด์เพื่อขัดขวางไม่ให้เขาขโมยโนซิสที่อยู่ในร่างราชาแห่งหิน ระหว่างการต่อสู้ไชลด์กลับพบว่าไม่มีโนซิสอยู่ในร่างของเล็ทซ์ ลาพิส ไชลด์จึงคิดว่าแท้จริงแล้ว อาร์คอนแห่งหินยังมีชีวิตอยู่ เขาจึงปลุกอสูรแห่งน้ำ อสูรที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นอสูรที่ก่อให้เกิดสงครามครั้งใหญ่ของเมืองหลี่เยว่ขึ้นอีกครั้ง เพื่อบีบให้ อาร์คอนแห่งหินต้องปรากฏตัวเพื่อช่วยเมืองอย่างเลื่องไม่ได้อีก

เพื่อปกป้องเมืองจากอสูรน้ำ นักเดินทาง เชียนทั้งสาม ยักษ์ผู้พิทักษ์หึงกวง และเค่อฉิงใช้ศาสตราอาวุธโบราณและป้อมปราการเจด แซมเบอร์ (Jade Chamber) โจมตีอสูรโบราณและกองทัพเสริมของเหล่าฟาทุย ในที่สุดอสูรน้ำและกองทัพฟาทุยพ่ายแพ้ลง ทุกคนสามารถปกป้องเมืองไว้ได้ หลังจากทุกอย่างจบลง นักเดินทางและไผ่ม่อนมาหาจงหลี่ที่ธนาคารประจำเมืองหลี่เยว่ ในธนาคาร จงหลี่ ไชลด์ และซินญูอรา กำลังพูดคุยกัน จงหลี่เปิดเผยว่าตัวของเธอคือ Archon แห่งหินที่แท้จริง และทุกอย่างเป็นแผนการที่เธอกับราชาน้ำแข็ง ทาริสซา (Tsaritsa) วางไว้ ทั้งการที่ราชาน้ำแข็งให้ไชลด์มาขโมยโนซิส และการที่เกิดหายนะครั้งใหญ่คราวนี้ ทุกอย่างล้วนเป็นแผนการของจงหลี่และทาริสซา โดยที่จงหลี่อยากทราบว่าหากไม่มีราชาน้ำแข็งคอยปกป้อง ผู้คนในเมืองหลี่เยว่จะสามารถปกป้องตัวเองได้หรือไม่ ส่วนทาริสซาที่ให้ความร่วมมือจะได้โนซิสของเธอเป็นการตอบแทน สุดท้ายจงหลี่รู้ว่าหากไม่มีราชาน้ำแข็งคอยปกป้อง ผู้คนในเมืองหลี่เยว่ยังสามารถดูแลตัวเองได้ จงหลี่จึงวางใจและปลดตัวเองออกจากภาระหน้าที่ 3000 ปีนี้ลง ก่อนจากลา จงหลี่ได้พูดถึงเมืองที่ติดกับหลี่เยว่ เมืองแห่งความเป็นนิรันดร์อีนาคูมะ กำลังเผชิญปัญหาการปิดประเทศและคำสั่งล่าวิชน พระราชกฤษฎีกาของท่านโชกุนเมืองอีนาคูมะที่ให้ทำการยึดวิชนของประชาชนในเมือง เนื่องจากผู้ปกครองประเทศโชกุนไร

⁶ คณะกรรมการบริหารที่มาจากการรวมตัวกันของผู้คนในเมือง หลี่เยว่ มีหน้าที่บริหารเมืองตามนโยบายของ Morax

เดน (Raiden Shogun) กำลังแสวงหาความเป็นนิรันดร์ หากนักเดินทางต้องการเดินทางไปยังเมืองอินามุมะ ต้องหาวิธีเข้าแบบพิเศษให้ได้เสียก่อน

บทที่ 1: ฉากที่ 4 เราจะได้พบกันใหม่ที่สุด (We Will Be Reunited)

นักเดินทางและไพมอนรู้ข่าวจากกานอวี่ว่ามีกองโจรสล่ำสมบัติ กลุ่มกองโจรที่ค้นหาและขโมยสมบัติทั่วทวีปเทวัต กำลังวางแผนจะบุกกรุกโบราณสถาน นักเดินทางและไพมอนจึงตัดสินใจจะเข้าตรวจสอบเรื่องนี้ที่โบราณสถานดังกล่าว ภายในโบราณสถาน นักเดินทางและไพมอนเผชิญหน้ากับอบิสเฮอรัล (Abyss Herald) อบิสมีศักดิ์เป็นผู้บัญชาการของ อบิสเมจที่ทั้งสองคนเคยตามร่องรอยมาก่อนหน้านี้ หลังจากต่อสู้กับอบิสเฮอรัลและออกมาจากโบราณสถาน นักเดินทางและไพมอนเจอเข้ากับเดนสลิฟ (Dainsleif) ชายปริศนาที่เป็นผู้เฝ้ามองความเป็นไปของโลก และเป็นผู้ที่เคยเดินทางกับฝาแฝดของนักเดินทางที่หายตัวไป

นักเดินทางเล่าเรื่องราวที่เจอภายในโบราณสถานให้เดนสลิฟฟัง เดนสลิฟฟังข้อมูลต่าง ๆ แล้วเสนอความเห็นว่าการกลับไปยังโบราณสถานอีกครั้ง เพราะสันนิษฐานว่าเป้าหมายของอบิสเฮอรัลคือรูปปั้นกลับหัวที่อยู่ภายในโบราณสถานแห่งนั้น หลังจากกลับเข้าไปในโบราณสถานอีกครั้ง นักเดินทาง ไพมอน และเดนสลิฟได้พบกับอบิสเฮอรัลและเกิดการต่อสู้ขึ้นอีกครั้ง ทว่าในตอนที่อบิสเฮอรัลกำลังเสียเปรียบ ฝาแฝดอีกคนของนักเดินทางกลับโผล่ขึ้นกลางการต่อสู้และเข้าช่วยเหลือฝาอบิสเฮอรัล ฝาแฝดได้บอกนักเดินทางว่าเดนสลิฟ คือศัตรูของตน และกล่าวว่าตอนนี้ยังไม่ถึงเวลาที่ฝาแฝดทั้งสองคนจะกลับมาอยู่ด้วยกันได้ จากนั้น Abyss Herald ได้พาฝาแฝดของตนหนีไปผ่านทางเทเลพอร์ต เดนสลิฟได้ตามเข้าไปในเทเลพอร์ตทันทีให้นักเดินทางที่ซ้ากว่าเพียงเสี้ยววียอยู่ในโบราณสถานต่อไป

บทที่ 2: อารัมภบท สามลมแห่งฤดูใบไม้ร่วง (Autumn Winds, Scarlet Leaves)

เพื่อตามหาความจริงของสิ่งที่ฝาแฝดได้ทิ้งไว้ นักเดินทางและไพมอนเดินทางต่อไปยังเมืองอินามุมะ (Inazuma) ด้วยความช่วยเหลือของกองทัพเรือครักส์ ที่มี เปียวโต่ว (Beidou) เป็นกัปตัน และมีคาเอเดะฮาระ คาซุสะ (Kaedehara Kazuha) คนจากเมืองอินามุมะที่ปัจจุบันเป็นลูกเรือชั่วคราวของกองทัพเรือครักส์

บทที่ 2: ฉากที่ 1 เทพเจ้าผู้เป็นนิรันดร์ที่ไม่สั่นคลอน (The Immovable God and The Eternal Euthymia)

หลังจากเดินทางไปถึงอินามุมะ นักเดินทางได้รับความช่วยเหลือจากฟอบ้านตระกูลคามิซาโตะ (Kamisato) “โทมะ (Thoma)” โทมะคอยดูแลและเล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเมืองอินามุมะให้ฟัง ก่อนที่โทมาจะพาไปรู้จักกับคุณหนูตระกูลคามิซาโตะ “คามิซาโตะ

อายากะ (Kamisato Ayaka)” เพื่อฟังแผนการในการก่อกบฏ เนื่องจากกลุ่มกบฏไม่พอใจในคำสั่งล่าวิชน นักเดินทางได้สอบถามคนในเมืองที่ถูกล่าวิชนเพื่อเก็บเป็นข้อมูล และตามหาบ้านที่กตามทีต่าง ๆ ที่อยู่ในเมือง

บทที่ 2: ฉากที่ 2 การพิพากษาท่ามกลางเสียงฟ้าร้อง (Stillness, The Sublimation of Shadow)

ในคราแรกนักเดินทางยังคงลังเลที่จะให้ความช่วยเหลือ แต่ทว่าพอโทมะโดนจับตัวไปและถูกท่านโชกุนยึดวิชน นักเดินทางเข้าโจมตีท่านโชกุนไรเดนเพื่อชิงวิชนของโทมะกลับมา แม้ในการต่อสู้ครั้งนี้นักเดินทางจะเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ แต่ก็ชิงวิชนของโทมะกลับมาได้ นักเดินทางเข้าร่วมกับกองกำลังติดอาวุธที่รวมตัวกันเพื่อต่อต้านคำสั่งล่าวิชนของท่านโชกุน กองกำลังวาทาสึมิ (Watatsumi) โดยได้รับคำแนะนำจากแม่ทัพ โกโร่ (Gorou) ระหว่างที่นักเดินทางกับโกโร่กำลังปรึกษาราชการก็ถูกจับได้ที่ค่าย ได้มีการรายงานจากทัพหน้าว่าคุโจ ซาระ (Kujou Sara) แม่ทัพของท่านโชกุนได้นำกองกำลังของท่านโชกุนบุกโจมตี กองกำลังวาทาสึมิสามารถทำให้กองกำลังของโชกุนล่าถอยไปได้ด้วยพลังอำนาจของผู้นำกองกำลังวาทาสึมิท่านนักพรตหญิง “ซังโกะโนะมียะ โคะโคมิ (Sangonomiya Kokomi)”

บทที่ 2: ฉากที่ 3 พันมีอรร้อยเนตรในโลกหล้า (Omnipresence Over Mortals)

นักพรตหญิงโคโคมิสันนิษฐานว่า โรคประหลาดที่กำลังเกิดขึ้นกับทหารในกองกำลังเกิดจากสิ่งที่เรียกว่า เนตรมาร ซึ่งนักเดินทางที่ทราบว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ของฟาทุย จึงรีบเข้าตรวจสอบเรื่องนี้ นักเดินทางเข้าสำรวจที่โรงผลิตเนตรมาร และพบกับผู้บริหารฟาทุยลำดับที่ 6 “สคารามุช (Scaramouche)” สคารามุชบอกว่าทั้งเรื่องเนตรมาร และเรื่องการล่าวิชน เป็นแผนการของฟาทุยที่วางไว้ร่วมมือกับสำนักเท็นเรียว (Tenryou) หนึ่งในสามสำนักมหาอำนาจของเมืองอินาสุมะ นักเดินทางสลบไปด้วยพิษในโรงงาน แต่ได้ยาเอะ มิโกะ (Yae Miko) ช่วยไว้ยาเอะพานักเดินทางกลับมายังศาลเจ้า และเล่าถึงเรื่องโชกุนไรเดนว่าแท้จริงแล้วท่านโชกุนที่นักเดินทางเห็นเป็นเพียงหุ่นเชิดของโชกุนที่แท้จริง โชกุนตัวจริงต้องการรักษาตัวตนอันเป็นนิรันดร์ไว้ จึงต้องนั่งสมาธิอย่างไม่มีที่สิ้นสุดในดินแดนแห่งใจที่บริสุทธิ์เพื่อรักษาความเป็นนิรันดร์ของจิตวิญญาณของเธอไม่ให้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเพื่อบอกให้โชกุนไรเดนตัวจริงรับรู้ถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นักเดินทางจำเป็นต้องเข้าไปยังดินแดนแห่งใจที่บริสุทธิ์เพื่อให้โชกุนไรเดนหยุดยั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากหุ่นเชิดนี้ นักเดินทางได้เข้าไปพบหุ่นเชิดที่พระราชวังของโชกุนพร้อมกับคุโจ ซาระที่ได้รู้ว่าความจริงว่าตระกูลของเธอกำลังทรยศประเทศทันใดนั้นซินญูราได้ปรากฏตัวขึ้นและเข้าทำร้ายคุโจ ซาระ เป็นผลให้นักเดินทางเริ่มการต่อสู้กับซินญูรา หลังจากนักเดินทางเอาชนะซินญูราได้ หุ่นเชิดโชกุนไรเดนจึงไว้ชีวิตนักเดินทาง

หุ่นเชิดโซกุนไว้ชีวิตนักเดินทาง แต่ไม่ได้ไว้ชีวิตของกองกำลังต่อต้านที่เหลือ เพื่อปกป้องผู้อื่น นักเดินทางจึงหันหน้าเข้าต่อสู้กับหุ่นเชิดโซกุนอีกครั้ง และในครั้งนี้นักเดินทางตัวจริงได้ดึงนักเดินทางเข้าไปยังดินแดนแห่งใจที่บริสุทธิ์ตามแผนที่วางไว้กับยาอะ นักเดินทางเข้าไปยังดินแดนแห่งใจที่บริสุทธิ์แล้วได้พูดคุยกับโซกุนไรเดนที่แท้จริง ท่านโซกุนเห็นด้วยกับคำสั่งล่าวิชนิ่งจึงเข้าโจมตีนักเดินทาง ในคราแรกนักเดินทางมีท่าทีว่าจะพ่ายแพ้ต่อท่านโซกุน ทว่ายาอะมิโกะที่ตามนักเดินทางเข้ามายังดินแดนแห่งใจที่บริสุทธิ์ผ่านทางเครื่องรางที่ให้ให้นักเดินทางพกไว้ได้เข้าเกลี้ยกล่อมไรเดนโซกุนโดยการพูดถึงอดีตที่เธอเคยเจอ และค่อย ๆ พูดให้ไรเดนเปลี่ยนความคิด ในที่สุดยาอะมิโกะก็เกลี้ยกล่อมโซกุนไรเดนสำเร็จและหยุดคำสั่งล่าวิชนิ่งไว้ได้ จากนั้นผู้นำกองทัพต่อต้าน ชังโกะโนะมิยะ โคโคมิ ได้เซ็นสนธิสัญญาสงบศึกกับผู้แทนอำนาจท่านโซกุนคุโจ ซาระ ถือเป็นอันว่าเมืองอินามุสะได้กลับมาสงบสุขอีกครั้งหนึ่ง


จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของเกมเกนชิน อิมแพ็ค ยังดำเนินต่อไปไม่จบเรื่อง และมีการอัปเดตเพิ่มเติมเรื่อย ๆ แต่เนื้อเรื่องเท่าที่แสดงมานี้ก็มีเนื้อหามากพอสมควร และมีตัวละครที่ปรากฏอยู่เป็นจำนวนมาก ชื่อตัวละครยังสัมพันธ์กับเมืองทั้ง 3 ที่ปรากฏแล้วในเกม ในหัวข้อถัดไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงชื่อตัวละครให้ชัดเจน

2.2.2 ตัวละคร

เกมเกนชินอิม แพ็ค เป็นเกมที่มีตัวละครที่สามารถเล่นได้เป็นจำนวนมาก แต่ละตัวละครมีที่มาจากทั้งหมด 7 เมือง ปัจจุบันรายการอัปเดตที่ 2.4 เปิดให้เล่นแล้ว 3 เมือง มีตัวละครทั้งสิ้น 45 ตัวละคร แบ่งเป็น ตัวละครที่มาจากเมืองมอนสตัดท์ 20 ตัว ตัวละครที่มาจากเมืองหลี่เยว่ 15 ตัวละคร และตัวละครที่มาจากเมืองอินามุสะ 10 ตัวละคร

ก) ตัวละครที่มาจากเมืองมอนสตัดท์

ตารางที่ 2 ตัวละครที่มาจากเมืองมอนสตัดท์

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร ⁷
	นักเล่นแร่แปรธาตุที่ตอนนี้ตั้งรกรากอยู่ใน <u>Mondstadt</u> และทำงานให้กับกองอัศวินแห่ง Favonius ไม่ว่าจะ "อัจฉริยะ", "องค์ชายชอล์กขาว" หรือ "หัวหน้าฝ่ายสืบสวน" เขาไม่สนใจในเรื่องของลาภยศและชื่อเสียงเท่าไร แต่มุ่งเน้นไปที่หัวข้อการวิจัยเท่านั้น ความมั่งคั่งและเส้นสายไม่ใช่เป้าหมายของเขา สิ่งที่เขาปรารถนาที่จะควบคุมนั้น ก็คือความรู้อันไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งซ่อนอยู่ในจิตใจของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน

⁷ ข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการของเกมเกนชินอิมแพ็ค [Genshin Impact - สู่การผจญภัยข้ามมิติ \(mihoyo.com\)](https://genshin.mihoyo.com/)

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร ⁷
อัลเบโด / Albedo	
 เอลอย / Aloy	อดีตเคยเป็นผู้ถูกเนรเทศ ปัจจุบันเป็นนักล่ายอดฝีมือที่หาจับตัวได้ยาก เธอพร้อมที่จะใช้ต้นทุนและลูกธนูของเธอทำสิ่งที่ถูกต้องทุกเมื่อ
 แอมเบอร์ / Amber	สาวน้อยผู้สดใสและซื่อตรงและหนึ่งในพลคุ้มกันของกองอัศวินแห่ง Favonius เธอเป็นยอดนักร่อนเวหา และยังเป็น "แชมป์นักร่อนเวหา" ของเมือง Monstadt ที่จัดขึ้นทุกปีติดต่อกันถึงสามสมัยในฐานะดาวรุ่งของกองอัศวินแห่ง Favonius วันนี้ Amber ก็ยังคงพร้อมรับภารกิจท้าทายอยู่เสมอ
 บาร์บารา / Barbara	ป็นผู้แสวงบุญแห่งโบสถ์ Favonius และเป็นดาราจรัสแสงของ Monstadt ชาวเมืองจะคุ้นชินกับนักดนตรีพเนจรมากกว่าดารา แต่ไม่ว่าอย่างไรพวกเขาก็รัก Barbara อย่างไม่ต้องสงสัย "ฉันมีวันนี้ได้เพราะจิตวิญญาณของเมืองแห่งอิสระนี้" Barbara พุดถึงความเป็นที่นิยมของเธอ
 เบนเน็ต / Bennett	นักผจญภัยหนุ่มสาวของกิลด์นักผจญภัยแห่ง Mondstadt จำนวนไม่น้อยมักจะต้องพบเจอกับ "โซคร้าย" เป็นประจำ "กลุ่มนักผจญภัยของ Benny ⁸ " ที่เขาก่อตั้งขึ้นมา ตอนนี้เหลือเขาคนเดียวที่ยังอยู่ในกลุ่ม สมาชิกคนอื่น ๆ ที่ต้องพบเจอกับความ "โซคร้าย" ต่างก็พากันโบกมือลา ตอนนี้กลุ่มของเขาก็ใกล้จะต้องปิดตัวลงทุกที Katheryne ⁹ ผู้ดูแลกิลด์นักผจญภัยแห่ง Mondstadt เห็นแก่คำขอร้องของ Bennett จึงยังเก็บชื่อ "กลุ่มนักผจญภัยของ Benny" ไว้บนสมุดรายชื่อ ในขณะที่ปิดบังความจริงต่อเขาว่า สมาชิกในกลุ่มของเขาทุกคนได้ลาออกจากทีมไปนานแล้ว

⁸ กลุ่มนักผจญภัยของกิลด์ผจญภัยที่มี Bennett เป็นหัวหน้าทีม ทว่าในภายหลังสมาชิกในทีมได้ลาออกหมด

⁹ NPC (Non-player character) ที่ประจำอยู่ที่กิลด์นักผจญภัย คอยช่วยเหลือและให้บริการกับผู้เล่นในเกม

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร ⁷
 <p data-bbox="405 645 529 674">ดีลูค / Diluc</p>	<p data-bbox="644 353 1386 539">ในฐานะของสมาชิกตระกูลที่รวยที่สุดใน <u>Mondstadt</u> ทำให้ Diluc เป็นบุคคลที่เพียบพร้อมอยู่เสมอ ไม่ว่าจะอย่างไร ภายในตัวเขาก็มีความเป็นอัศวินแห่งความศรัทธาอย่างแท้จริง ความมุ่งมั่นที่จะ "ปกป้องความยุติธรรม" เป็นดั่งไฟที่จะกำจัดทุกศัตรูด้วยพลังทำลายอันไร้ความปราณี</p>
 <p data-bbox="379 981 553 1010">ไดโอน่า / Diona</p>	<p data-bbox="644 694 1386 981">บาร์เทนเดอร์ชื่อดังแห่งร้าน Cat's Tail ดาวดวงใหม่แห่งวงการเครื่องดื่มของ Mondstadt ผู้ทำชิงอันแข็งแกร่งในวงการเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สาวน้อยที่มีหูแมวและหางแมวที่เกิดใน Springvale ตราบใดที่เครื่องดื่มแก้วนั้นได้รับการปรุงแต่งโดย Diona มันก็จะกลายเป็นเครื่องดื่มรสเลิศที่ไม่อาจจินตนาการได้เสมอ แต่สำหรับผู้ที่เกลียดชังแอลกอฮอล์ยิ่งกว่าสิ่งใดอย่างเธอ นี่ถือเป็น "พรสวรรค์" หรือ "คำสาป" กันแน่?</p>
 <p data-bbox="405 1326 529 1355">ยูล่า / Eula</p>	<p data-bbox="644 1034 1386 1355">"อัศวิน Spindrift" ที่ต่อสู้อยู่นอกเมืองตลอดทั้งปีและเป็นทายาทคนสุดท้ายของตระกูลชนชั้นสูงที่ดื้อรั้น คนที่เกิดเป็นชนชั้นสูงและมีสายเลือดแห่งบาป จะต้องมีทักษะพิเศษในการเอาตัวรอดให้ปลอดภัยจากกำแพงแห่งอคติที่สูงลิ่ว แน่หนอนว่าสิ่งนี้ไม่สามารถป้องกันให้เธอตัดขาดจากตระกูลได้ ในฐานะ "อัศวิน Spindrift" ที่ยอดเยี่ยม เธอจึงไล่ล่าศัตรูของ Mondstadt ที่นอกเมืองและทำ "การแก้แค้น" ที่เป็นเอกลักษณ์ของเธอให้สำเร็จ</p>
 <p data-bbox="384 1666 549 1695">ฟิชเชล / Fischl</p>	<p data-bbox="644 1375 1386 1619">เด็กสาวลึกลับผู้เรียกตัวเองว่าเป็น Prinzessin der Verurteilung มีอิคาราตรีนามว่าออซเป็นเพื่อนร่วมเดินทาง ทำงานเป็นนักสืบสวนสอบสวนให้กับกิลด์นักผจญภัย ด้วยความสามารถพิเศษ บุคลิกแปลกตา และความขยันหมั่นเพียร ฟิชเชลได้กลายมาเป็นนักสืบดาวเด่นในกิลด์ผจญภัย มีผู้คนให้ความยอมรับมากมาย</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p>จิน / Jean</p>	<p>ผู้เป็นหัวหน้าหน่วยอัศวินแห่ง Favonius ผู้ทุ่มเทในหน้าที่ของตนเสมอ เพื่อนำความสงบสุขมาสู่เหล่าผู้คน ถึงแม้จะไม่ใช่อัศวินที่มีพรสวรรค์ แต่ด้วยความมานะพยายาม เธอจึงสามารถยืนหยัดอยู่ในตำแหน่งนี้ได้ เมื่อเหล่าปีศาจแห่งสายลมเริ่มคืบคลาน ผู้นำเช่นเธอก็พร้อมที่จะปกป้องเมือง Monstadt แห่งนี้</p>
 <p>ไคยา / Kaeya</p>	<p>ในหน่วยอัศวินแห่ง Favonius จะมี Kaeya เป็นหัวหน้าอัศวินที่มีความรับผิดชอบมากที่สุด ไม่ว่าหน้าที่ใดเขาก็ทำให้ลุล่วงได้ทั้งสิ้น เขาเป็นที่นิยมในหมู่ประชาชนของเมือง Monstadt อย่างมาก แต่อัศวินผู้นี้ก็มีความลับที่ซ่อนอยู่เช่นกัน</p>
 <p>คลี / Klee</p>	<p>กองอัศวินแห่ง Favonius... อัศวินดอกไม้เพลิง! มักจะปรากฏตัวพร้อมกับประกายไฟและระเบิดเสมอ! ...จากนั้นก็หายไปอย่างเงิบๆ ภายใต้การจับตามองของ Jean แม้ว่าสูตรการทำระเบิดใหม่ๆ ที่มีมากมายนั้น ล้วนเกิดขึ้นมาในระหว่างที่ถูกกักขัง.... แต่มันคงจะดีกว่านี้ถ้าไม่ได้ถูกคุมตัว</p>
 <p>ลิซ่า / Lisa</p>	<p>แม่ मदคงแก่เรียนที่เอาแต่จะจับทั้งวัน ด้วยความเป็นบรรณารักษ์ประจำสำนักอัศวินฟาโวนีเยส เจอปัญหาอะไรลิซ่าก็เก็บกวาดได้ด้วยปัญญาเสมอ ไม่ว่าจะรักการนอนเพียงไหน ลิซ่าก็จัดแจงธุระได้ด้วยหัวใจเย็นสำรวมทุกครั้งไป</p>
	<p>โหรแห่งดวงดาวสาวลึกลับ ผู้ที่เรียกตัวเองว่า "Mona โหรแห่งดวงดาวผู้ยิ่งใหญ่" เธอมีความสามารถที่ยอดเยี่ยมสมกับชื่อของเธอ และเธอยังมีสติปัญญาที่ชาญฉลาดและความโอหังอีกด้วย แม้จะมีชีวิตที่ยากจน แต่เธอก็ตั้งใจที่จะไม่ใช้การทำนายเพื่อหาเงินในทางที่ไม่ชอบ... ด้วยความตั้งใจเช่นนี้ จึงทำให้ Mona มักจะกลุ้มใจเรื่องการหาเงินอยู่เสมอ</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
โมนา / Mona	
 โนเอล / Noelle	<p>เช่นเดียวกับผู้คนหนุ่มสาวในเมือง Mondstadt ตัว Noelle เองก็ใฝ่ฝันว่าสักวันจะได้เป็นอัศวินผู้มีเกียรติ ถึงแม้เธอจะยังไม่มีคุณสมบัติในการเป็นอัศวิน แต่เธอใช้สถานะสาวใช้แห่งกองอัศวินของเธอเข้าไปใกล้เหล่าอัศวินเพื่อเรียนรู้ลักษณะธรรมเนียมการปฏิบัติตนของพวกเขา เธอเชื่อสุดใจว่าขอเพียงเธอพยายามตั้งใจ สักวันหนึ่งเธอจะได้สวมใส่ชุดเกราะที่เป็นสัญลักษณ์แห่งเกียรติยศอย่างแน่นอน</p>
 เรเซอร์ / Razor	<p>ชาวเมือง Mondstadt บ้างก็ว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกหมาป่าเลี้ยงมา บ้างก็ว่าเขาคือวิญญาณหมาป่าในร่างมนุษย์... ลูกหมาป่าผู้ใช้ชีวิตในโลกกว้าง เต็มโตมาพร้อมคมเขี้ยวและสายฟ้า ในวันที่ เขาก็ยังคงออกไล่ล่าหมาป่าด้วยสัญชาตญาณของสัตว์อยู่ในป่า</p>
 โรซารีเย / Rosaria	<p>Rosaria หนึ่งในซิสเตอร์ของ Favonius Church แห่ง Mondstadt ซิสเตอร์ที่นอกจากการแต่งกายแล้ว ไม่มีสิ่งใดที่ดูเหมือนสมาชิกทางศาสนาเลย ซิสเตอร์ผู้แสนแปลกแยก เย็นชา และเชื่องเฉื่อย หญิงสาวที่คมราวกับใบมีด ร่องรอยที่ไม่สามารถคาดเดาได้ และมักจะจากไปโดยไม่บอกลา เธอมีภารกิจบางอย่าง แต่ดูเหมือนผู้คนจะไม่เข้าใจว่าเธอกำลังทำอะไร...</p>
 ซูโครส / Sucrose	<p>นักเล่นแร่แปรธาตุผู้เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็นอันแรงกล้าต่อทุกสรรพสิ่งบนโลก สังกัดกองอัศวินแห่ง Favonius และเป็นผู้ช่วยของ Albedo โดยแนวทางการวิจัยของเธอคือ "การแปรธาตุชีวภาพ" เธอหวังว่าจะใช้การเล่นแร่แปรธาตุเพื่อเปลี่ยนรูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่และทำให้โลกนี้มีสีสันมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าบางครั้งผลผลิตที่แปลกสุด ๆ จะเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการของการเปลี่ยนแปลง — แต่โดยรวมแล้ว "การแปรธาตุชีวภาพ" ของ Sucrose นั้นประสบความสำเร็จอย่างยอดเยี่ยมเลยทีเดียว</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p>ทาร์ทาเกลีย / Tartaglia</p>	<p>แขกที่มาจาก Snezhnaya ผู้มีความคิดที่ไม่อาจคาดเดาได้ ไม่จำเป็นต้องเดาว่าเขาคิดอะไรอยู่ และไม่ต้องสงสัยในเจตนาของเขา แค่จำไว้ให้ดีกว่า: สิ่งที่ชอบอยู่ภายใต้รูปลักษณะภายนอกที่ดูเป็นเด็กหนุ่มทั่วไปนี้ คือนักสู้ที่ฝึกฝนจนถึงขั้นสุดยอด</p>
 <p>โทมะ / Thoma</p>	<p>พ่อบ้านผู้จัดการงานต่าง ๆ ภายในบ้านของตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro ขณะเดียวกันก็เป็น "ผู้มีอิทธิพล" ที่เคลื่อนไหวอยู่ใน Inazuma ด้วย เขาเป็นมิตรและเข้ากับคนง่าย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้คนได้อย่างง่ายดาย ดูเฟิ่น ๆ เขาอาจดูเป็นคนสบาย ๆ แต่จริง ๆ แล้วเขาเป็นคนที่มีความรับผิดชอบสูงมาก ไม่ว่าจะกับหน้าที่การงานหรือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เขาก็มีด้านที่จริงจังมากเป็นพิเศษอยู่ด้วย</p>
 <p>เวนติ / Venti</p>	<p>นักกวีพเนจรลึกลับ บางเวลาก็ร้องเพลงที่เก่าแก่ บางเวลากลับบรรเลงบทเพลงแปลกใหม่ที่ไม่มีใครเคยได้ฟัง ชอบแอบเปิ้ลและบรรยากาศที่คึกคัก เกลียดซิสและของทุกชนิดที่เหนียวหนึบ เมื่อรวบรวมพลังที่เป็นองค์ประกอบของ "ลม" รูปร่างของธาตุนั้นมักจะแสดงออกมาในรูปแบบของขนนก เพราะเขาชอบสิ่งที่ดูเบา ๆ มาก</p>




จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าชื่อตัวละครจากเมืองมอนสตัดท์มีรูปคำใกล้เคียงกับคำในภาษายุโรป เช่น จีน (Jean) มีรูปคำเหมือนกับชื่อบุคคลว่า จีน (Jean) ในภาษาอังกฤษ หรือ ฌอง (Jean) ในภาษาฝรั่งเศส ชื่อเหล่านี้จึงช่วยเสริมบรรยากาศของเมืองมอนสตัดท์ให้มีความเป็นยุโรปมากขึ้น

อนึ่ง ผู้วิจัยพบกรณียกเส้น 2 กรณี กรณีแรกมีตัวละครที่ไม่ได้มาจากเมืองมอนสตัดท์ แต่มีชื่อที่ใกล้เคียงกับภาษายุโรป คือ เอลอย (Aloy) ผู้วิจัยไม่ได้นำชื่อนี้มารวมในกรณีศึกษาด้วยเนื่องจากเป็นที่มาจากเกมอื่น โดยผู้สร้างเกมเกนชิน อิมแพ็คได้ร่วมมือกับผู้สร้างเกมดังกล่าว ให้ตัวละครเอลอยเป็นตัวละครตัวพิเศษที่แจกให้ผู้เล่นเมื่อช่วงรายการอัปเดตที่ 2.1 ถึง 2.2 อีกกรณีหนึ่ง มีตัวละครที่ไม่ได้มาจากเมืองมอนสตัดท์แต่มีชื่อที่ใกล้เคียงกับภาษายุโรป เช่นเดียวกัน คือ ทาร์ทาเกลีย (Tartaglia) ตัวละครนี้เดิมมีชื่อว่า เอแจ็กซ์ (Ajax) เป็นตัวละคร

จากเมืองสเนซนาซ่า ซึ่งเป็นเมืองที่ยังไม่ปรากฏในเกมและออกแบบอิงกับวัฒนธรรมของประเทศรัสเซีย ส่วนชื่อทาร์ทาเกลียนั้นเป็นชื่อที่มาจากภาษาอิตาลีเยน ผู้วิจัยจึงจะนำมาศึกษาและกล่าวถึงในบทความต่อไปด้วย

ข) ตัวละครที่มาจากเมืองหลี่เยว่

ตารางที่ 3 ตัวละครที่มาจากเมืองหลี่เยว่

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p>เป็ยโต่ว / Beidou</p>	<p>กัปตันแห่งกองเรือ "Cruz" ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังระดับหนึ่งใน Liyue บางคนบอกว่าเธอสามารถผ่าภูเขาและแยกทะเลออกได้ บ้างก็ว่าเธอสามารถชุบชีวิตขึ้นมาเพื่อเรียกสายฟ้าได้ ถึงขั้นมีคนบอกว่าแม่แต่ปีศาจยักษ์ได้ทะเลก็ยังไม่คู่ควรที่จะเป็นศัตรูของ Beidou เลยด้วยซ้ำไป พวกคนนอกอาจจะบอกว่าเรื่องราวเหล่านี้เป็นเพียงเรื่องเล่าสนุก ๆ ที่ไม่เกินจริงเท่านั้น แต่เหล่าผู้คนที่เคยร่วมเรือกับ Beidou พุดเป็นเสียงเดียวกันว่า...— "หากว่าโลกนี้มีปีศาจยักษ์ได้ทะเลจริง ๆ ... Beidou ก็คงจะจับมันผ่าเป็นสองซีกแน่นอน"</p>
 <p>จงอ้วน / Chongyun</p>	<p>นักปราบปีศาจผู้ใช้ Liyue เป็นศูนย์กลางและทำการปราบปีศาจไปทั่วทุกแห่งหน ในฐานะที่เป็นทายาทของตระกูลนักปราบปีศาจ เขาจึงมีความสามารถพิเศษนี้มาตั้งแต่เด็ก— ทว่าความสามารถพิเศษนี้เขาไม่ได้ร่ำเรียนมาจากอาจารย์ท่านไหน แต่เป็นความสามารถที่มีมาตั้งแต่เกิด "ร่างกายแห่งหยางบริสุทธิ์"</p>
 <p>กานอวี่ / Ganyu</p>	<p>เลขาของ Liyue Qixing ในร่างกายมีเลือดของมนุษย์และสัตว์เวทไหลเวียนอยู่ สง่างามและเยือกเย็นโดยธรรมชาติ แต่อุปนิสัยอันอ่อนโยนของสัตว์เวท "กิเลน" ไม่เคยมีผลกระทบกับความหนักแน่นในการทำหน้าที่แน่นอนว่า Ganyu เชื่ออย่างสนิทใจว่า สิ่งที่ทำทั้งหมดก็เพื่อทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับราชา และเพื่อความเป็นอยู่ของสรรพสัตว์ทุกชีวิตใน Liyue</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p data-bbox="379 645 539 678">ฮูเต้า / Hu Tao</p>	<p data-bbox="643 353 1394 591">หัวหน้า "โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng" สมัยที่ 77 เป็นบุคคลสำคัญที่รับผิดชอบพิธีงานศพใน Liyue อุทิศตนเพื่อประกอบพิธีอำลาแต่ผู้คนที่จากไปให้สมบูรณ์ เพื่อรักษาสมดุลระหว่างหยินและหยาง¹⁰ของโลก นอกจากนี้เธอยังเป็นนักกวีลึกลับอีกด้วย! "ผลงานชิ้นเอก" มากมายของเธอได้รับการขบร้องอย่างกว้างขวางโดยผู้คนที่จาก Liyue</p>
 <p data-bbox="379 981 539 1014">เค่อฉิง / Keqing</p>	<p data-bbox="643 694 1394 981">Yuheng... หนึ่งใน Liyue Qixing มักจะมีคำปนเกี่ยวกับ "คำตัดสินอันเด็ดขาดของราชาที่มีต่อ Liyue" เสมอ... แต่ในความเป็นจริงแล้ว ท่านเทพนั้นค่อนข้างชื่นชม คนแบบเธอเลยทีเดียว เธอเชื่อมั่นว่าเรื่องของมนุษย์นั้น ก็ควรเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องจัดการด้วยตัวเอง อีกทั้งมนุษย์ยังสามารถทำได้ดีกว่าอย่างแน่นอน และเพื่อเป็นการพิสูจน์สิ่งนี้ เธอจึงพยายามมากกว่าใคร</p>
 <p data-bbox="347 1321 571 1355">หนิงกวาง / Ningguang</p>	<p data-bbox="643 1034 1394 1272">หญิงสาวชนชั้นสูงผู้มั่งคั่งที่ครอบครองตำแหน่งลอร์ดฟ้า ผู้ซึ่งมักตกเป็นศูนย์กลางของข่าวลือต่าง ๆ เธอมักจะมีรอยยิ้มที่สง่างามและลึกลับอยู่บนใบหน้าเสมอ ในฐานะ Tianquan ที่เป็นหนึ่งในเจ็ดดารา "Liyue Qixing" เธอไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและกฎหมายเท่านั้น แต่เธอยังเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งและสติปัญญาอีกด้วย</p>
 <p data-bbox="411 1662 507 1695">ชีชี / Qiqi</p>	<p data-bbox="643 1375 1394 1662">คนเก็บสมุนไพรและเด็กฝึกงานของร้านยา Bubu Pharmacy เนื่องจาก "พรแห่งเขียน" ทำให้มีร่างกายอมตะ เธอต้องกำหนดคำสั่งให้ตัวเองจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้ ความจำของ Qiqi นั้นแย่มาก เพื่อความราบรื่นในการดำรงชีวิต เธอจะพกสมุดบันทึกเล่มหนึ่งติดตัวไว้ตลอดเวลา ข้างในได้เขียนข้อควรระวังหลายอย่างไว้ แต่ในวันที่โชคไม่เข้าข้าง เธอจะลืมแม้กระทั่งการ "อ่านสมุดบันทึก"...</p>

¹⁰ หยิน-หยาง เป็นสัญลักษณ์ของลัทธิเต๋า ประกอบไปด้วยสีดำและสีขาว โดยสีดำคือหยิน หมายถึงดวงจันทร์ เป็นหลังแห่งสตรีเพศ ความเยือกเย็น และสีขาวคือหยาง หมายถึงดวงอาทิตย์ที่เป็นสัญลักษณ์ของบุรุษเพศ ความกระตือรือร้น

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p data-bbox="363 645 555 680">เชินเฮ้อ / Shenhe</p>	<p data-bbox="646 353 1385 542">แม้จะมีร่างกายเป็นมนุษย์ แต่กลับเป็นลูกศิษย์แห่งเซียน แต่ก่อนเคยใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางป่าเขาที่ห่างไกลจากท่าเรือ Liyue โดยมีเชือกแดงพันนาการจิตวิญญาณ และคอยฝึกฝนร่างกายอยู่อย่างนั้น บรรยากาศรอบตัวนี้สง่างามตั้งเซียน ตัวเธอคล้ายจะมีความลับบางอย่างซ่อนเร้นอยู่</p>
 <p data-bbox="363 990 555 1025">เซียงหลิง / Xiangling</p>	<p data-bbox="646 698 1385 976">เซฟใหญ่คนใหม่แห่ง "ภัตตาคาร Wanmin" หากเธอไม่ได้ทำงานในครัวก็จะออกมาช่วยหน้าร้านเสมอ เธอหลงใหลในการปรุงอาหารเป็นอย่างมาก ซึ่งอาหารรสเผ็ดของเธอที่ช่างโดดเด่นเป็นไม่เป็นรองใคร ถึงแม้ว่าเธอจะยังน้อย แต่ฝีมือการทำครัวของเธอล้ำเลิศ และมีชื่อเสียงเลื่องลือในหมู่นักชิมที่ Chihu Rock ถ้าเธอขอให้คุณลองเมนูใหม่แล้วล่ะก็ คุณสามารถทานได้อย่างวางใจ เพราะเธอไม่ทำให้คุณผิดหวังแน่ ๆ เชื่อฉันสิ</p>
 <p data-bbox="363 1379 555 1415">เซี่ยว / Xiao</p>	<p data-bbox="646 1088 1385 1366">หนึ่งใน "เซียนสามตาหาร่าง" ผู้คอยปกป้องรักษาท่าเรือ Liyue ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม "ยักษ์ผู้พิทักษ์" ถึงแม้ว่ารูปลักษณ์ภายนอกจะดูเหมือนเด็กหนุ่มธรรมดาทั่วไป แต่เรื่องราวเกี่ยวกับเขานั้นถูกเล่าขานต่อกันมานับพันปีแล้ว ชื่นชอบเมนู Almond Tofu ของโรงแรม Wangshu Inn เป็นที่สุด ก็เพราะว่ารสชาติของ "Almond Tofu" นั้นช่างเหมือนกับ "ความฝันอันแสนหวาน" ที่เขาเคยลิ้มกินเมื่อในอดีตซะจริง ๆ</p>
 <p data-bbox="363 1724 555 1760">สิงชิว / Xingqiu</p>	<p data-bbox="646 1433 1385 1568">นายน้อยที่สองของสมาคมการค้า Feiyun แห่งท่าเรือ Liyue ได้ชื่อว่าเป็นคนขยันและสุขภาพมาตั้งแต่เด็กแม้เป็นเด็กหนุ่มที่ภูมิจานเช่นนั้น ก็มีตำนานที่มีชีวิตชีวาเช่นกัน</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p data-bbox="352 645 564 680">ซินเหยียน / Xinyan</p>	<p data-bbox="639 353 1394 539">ร็อกแอนด์โรลถือเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ใน Liyue และ Xinyan เป็นผู้บุกเบิกศิลปะแนวนี้ เธอใช้บทเพลงและความหลงใหลในการร้องเพลงต่อต้าน "ความอคติ" เพื่อปลุกจิตวิญญาณที่เหนียวแน่นของผู้คนบนโลกใบนี้ หากมีโอกาสสักก็อย่าพลาดการแสดงของเธอเป็นอันขาด</p>
 <p data-bbox="352 987 564 1023">เยียนเฟย / Yanfei</p>	<p data-bbox="639 698 1394 936">Yanfei - ผู้เป็นลูกครึ่งเซียน และเป็นທີ່ปรึกษากฎหมายชั้นนำ เธอพบความสมดุลที่สมบูรณ์แบบระหว่างการปฏิบัติตามกฎหมาย สมองต่อเหตุการณ์อย่างยืดหยุ่น อาศัยเอกลักษณ์เฉพาะในฐานะที่ปรึกษากฎหมายทั้งในเรื่องประสบการณ์และวิธีการ เพื่อการรักษาสมดุลของพันธสัญญาของ Liyue อย่างระมัดระวัง</p>
 <p data-bbox="352 1317 564 1352">อวิ๋นจิ้น / Yun Jin</p>	<p data-bbox="639 1034 1394 1220">หัวหน้ารุ่นปัจจุบันของ "คณะละครจิว Yun-Han" เป็นนักแสดงชื่อดังแห่งท่าเรือ Liyue ที่ถนัดทั้งด้านการเขียนบทละครและทำการแสดง สไตล์ของเธอเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร ทั้งสง่างามและนุ่มนวล ส่อได้ถึงตัวตนของเธอออกมา</p>
 <p data-bbox="352 1662 564 1697">จงหลี่ / Zhongli</p>	<p data-bbox="639 1379 1394 1617">ผู้ดูแลลับที่ได้รับเชิญจากโถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขามีหน้าตาหล่อเหลา ท่าทีสง่างาม และมีความรู้เห็นอคนธรรมดาสามัญ ถึงแม้จะไม่มีใครทราบที่มาของเขา แต่เขารู้มารยาทและกฎเกณฑ์เป็นอย่างดี เพียงนั่งอยู่ที่โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขาก็สามารถจัดพิธีแห่งสวรรค์และโลกมนุษย์ได้</p>

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าชื่อตัวละครจากเมืองหลีเยว่เป็นชื่อที่ถอดแบบมาจากภาษาจีน และประเทศจีนยังเป็นประเทศที่เป็นต้นแบบของการออกแบบวัฒนธรรมเมืองหลีเยว่ อีกทั้งชื่อตัวละครเมืองหลีเยว่ยังได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมและบุคคลในประวัติศาสตร์ของประเทศจีน เช่น ตัวละครจงหลี่ (Zhongli) มีที่มาจากชื่อ Zhongli Quan หนึ่งในแปดเซียนใน

ตำนานของประเทศจีน ทำให้ชื่อของเมืองหลี่เยว่ยิ่งเสริมสร้างบรรยากาศของเมืองให้มีกลิ่นอายของประเทศจีนมากยิ่งขึ้น

ค) ตัวละครที่มาจากเมืองอินาซุมะ

ตารางที่ 4 ตัวละครที่มาจากเมืองอินาซุมะ

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p>อาราตึกิ อิตโตะ / Arataki Itto</p>	<p>ทายาทแห่งเผ่าโออิ ชายหนุ่มผู้มีนิสัยเลือดร้อนเอาใจเอากัน ดุดันดั่งสายลม และสะดุดตาดุจสายฟ้า</p>
 <p>โกโร่ / Gorou</p>	<p>พลเอกแห่งกองกำลัง Watatsumi ผู้นำเกรงขามในฐานะผู้นำกำลังทัพ แต่กลับปราศจากซึ่งทิวขีของผู้มีอำนาจ ไม่ว่าจะตอนไหนหรือที่ใดก็ได้ก็ได้รับความเชื่อใจจากผู้ใต้บังคับบัญชาอย่างเต็มเปี่ยม และสามารถฝากฝังแผ่นหลังกับจิตใจเขาไว้ได้อย่างไร้ความกังวล</p>
 <p>คาเอเดะฮาระ คาซุสะ / Kaedehara Kazuha</p>	<p>ชามูโรฟเนจรจาก Inazuma ผู้อ่อนน้อมต่อมตนและมีอัธยาศัยดี ภายใต้อารมณ์ที่อ่อนเยาว์, เรียบง่าย และไร้ซึ่งความกังวล ถึงจะดูสบาย ๆ แต่กลับยืนหยัดยึดมั่นในหลักเกณฑ์ของตนเอง</p>

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p>คามิซาโตะ อายากะ / Kamisato Ayaka</p>	<p>คุณหนูใหญ่ของตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro ใน Inazuma สง่างาม เฉลียวฉลาด และแข็งแกร่ง เพราะความจริงใจในการปฏิบัติต่อผู้อื่น จึงทำให้เธอเป็นที่รักของคนใน Inazuma เป็นอย่างมาก จนได้รับฉายาว่า "เจ้าหญิงกระเรียนขาว"</p>
 <p>คุโจ ซาระ / Kujou Sara</p>	<p>นายพลแห่งสำนัก Tenryou ว่องไวดุจสายลม คำพูดดุจคำสาบาน เป็นหญิงสาวที่กล้าหาญตระหนง เธอได้ชื่อว่าเป็น "ผู้ศรัทธาต่อเทพ" และได้มอบความภักดีทั้งหมดต่อโชกุน Raiden "นิรันดร์" ที่โชกุนไล่ตาม ก็ยังเป็นความเชื่อที่เธอเต็มใจจะต่อสู้เพื่อสิ่งนั้นด้วย</p>
 <p>ไรเดนโชกุน / Raiden Shogun</p>	<p>โชกุน Raiden สายฟ้าที่นำกลัวที่สุดในโลกนี้ ผู้ปกครองสูงสุดของ Inazuma Shogunate สายฟ้าคำรามแห่งอำนาจ ผู้ทำลายล้างบนเส้นทางที่อ้างว้างแห่งนิรันดร์</p>
 <p>ซังโกะโนะมียะ โคโคมิ / Sangonomiya Kokomi</p>	<p>"ผู้นำมิโกะ¹¹คนปัจจุบัน" และก็เป็นผู้นำสูงสุดของเกาะ Watatsumi อีกด้วย เธอชอบอ่านศิลปะการทหาร เก่งเรื่องกลยุทธ์ มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับกองทัพ และสามารถจัดการกิจการภายใน และการทูตได้อย่างมีระเบียบ</p>

¹¹ หญิงสาวพรหมจรรย์ที่ทำพิธีกรรมต่าง ๆ ในศาสนาชินโตของประเทศญี่ปุ่น

ชื่อ	คำบรรยายตัวละคร
 <p data-bbox="395 645 523 678">ซายู / Sayu</p>	<p data-bbox="643 353 1388 539">นินจาพิเศษที่สังกัดองค์กรลับ "Shuumatsuban" แสวงหาการนอนหลับและความสูงเป็นอย่างยิ่ง ผึกฝนวิชานินจาทั้งหมดที่สามารถใช้หลบหนีและซ่อนตัว เพื่อสร้างโอกาสให้ตัวเองได้นอนหลับอย่างเกียจคร้าน</p> <p data-bbox="643 501 1182 539">วิธีการมหัศจรรย์ดังกล่าวอาจมีการใช้งานที่คาดไม่ถึง</p>
 <p data-bbox="360 981 558 1014">โยยมิยะ / Yoimiya</p>	<p data-bbox="643 698 1388 884">ช่างทำดอกไม้ไฟคนเก่ง เจ้าของ "ร้านดอกไม้ไฟ Naganohara" ที่เป็นที่รู้จักกันในนาม "ราชินีแห่งเทศกาลฤดูร้อน" เด็กสาวผู้มีใจร่าร้อน ความสำเร็จและความหลงใหลในงานฝีมือ ผสมผสานเป็นปฏิกริยาเปลวไฟที่ร้อนแรงบนร่างกายของเธอ</p>

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าชื่อตัวละครจากเมืองอินาสุมาเป็นชื่อที่ถอดแบบมาจากภาษาญี่ปุ่น และประเทศญี่ปุ่นยังเป็นประเทศที่เป็นต้นแบบของการออกแบบวัฒนธรรมเมืองอินาสุมา โดยชื่อตัวละครจากเมืองอินาสุมา มักสอดคล้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น เช่น ชื่อ โกอโร่ (Gorou) เป็นชื่อของนายพลในกองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่นเมื่อสมัยเมจิ การตั้งชื่อตัวละครที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นนั้นยิ่งเสริมสร้างให้บรรยากาศของเมืองอินาสุมา มีความคล้ายคลึงกับประเทศญี่ปุ่นอันเป็นประเทศต้นแบบมากยิ่งขึ้น

จากการกล่าวถึงองค์ประกอบด้านเนื้อเรื่องของเกมเกนชิน อิมแพ็ค จะเห็นว่าเกมเกนชิน อิมแพ็ค ให้ความสำคัญด้านการสร้างความผูกพันระหว่างผู้เล่นกับตัวละครภายในเกมผ่านการสร้างบรรยากาศที่มีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่จริง จะเห็นได้ว่าชื่อของตัวละครภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มีการอิงกับวัฒนธรรมและภาษาต่าง ๆ ที่มีอยู่จริง เช่น ไดโอนา (Diona) มีรูปคำใกล้เคียงกับคำว่า ไดอานา (Diana) ซึ่งเป็นชื่อในภาษาอังกฤษและเป็นชื่อของเทวีกรีกองค์หนึ่ง ส่วนชื่อของ ไรเรนโชกุน (Raiden Shogun) คำว่าไรเดน เป็นคำภาษาญี่ปุ่น (雷電) แปลว่า สายฟ้า ซึ่งสัมพันธ์กับสถานะตัวละครที่เป็นอาร์คอนสายฟ้าและยังเป็นผู้ปกครองเมืองอินาสุมาซึ่งเป็นเมืองแห่งสายฟ้าด้วย และเมื่อศึกษาระบบเกมของเกนชิน อิมแพ็ค เห็นได้ว่าเกมได้สอดแทรกเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นข้อมูลภายในเกมไว้ในระบบต่าง ๆ

เพื่อให้ผู้เล่นได้อ่านและรู้เรื่องราวภายในเกมมากขึ้น การที่ระบบเกมออกแบบให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถรู้เรื่องราวได้ไม่เท่ากันทำให้เกมมีความสมจริงมากขึ้นในด้านของการรับรู้ เนื่องจากในโลกความเป็นจริง มนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้ข้อมูลที่แตกต่างและไม่เท่ากัน ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นพื้นฐานการวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีการตั้งชื่อในบทต่อ ๆ ไป

บทที่ 3

แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

การศึกษาที่มาและความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็คเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาแนวคิดและกลวิธีในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน เกมเกนชิน อิมแพ็คเป็นเกมที่นำวัฒนธรรมที่มีอยู่จริงไปใช้สร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบในเกมอย่างหลากหลาย ผู้วิจัยพบว่าชื่อเป็นส่วนสำคัญในเกมที่แสดงความหลากหลายของวัฒนธรรมเช่นกัน เช่น การนำชื่อจากภาษาต่าง ๆ ที่แสดงถึงแนวคิดของเจ้าของวัฒนธรรมนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อตัวละคร หรือนำเหตุการณ์ในตำนานประวัติศาสตร์ หรือคติความเชื่อมาตั้งเป็นชื่ออาวุธและอาร์ตifacts ในบทนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แนวคิดในการตั้งชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค โดยจะเน้นวิเคราะห์ความหมายของชื่อและแนวคิดในการตั้งชื่อ และจะสรุปให้เห็นแนวคิดในหัวข้อสุดท้าย หัวข้อการวิเคราะห์ในบทนี้แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่

3.1 ความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

3.2 แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

3.1 ความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

ในการสืบค้นความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ผู้วิจัยได้นำข้อมูลตัวละคร อาวุธ และอาร์ตifacts จำนวน 172 รายการมาวิเคราะห์และค้นหาความหมาย โดยแบ่งเป็น ตัวละคร 44 ตัว อาวุธ 93 รายการ และอาร์ตifacts 38 เซ็ต โดยการศึกษาความหมายของชื่อนั้น เป็นอีกหนึ่งวิธีการสำคัญที่จะนำไปสู่การถอดแนวคิดในการตั้งชื่อของเกม และเพื่อให้ง่ายต่อการศึกษา ผู้วิจัยจึงแบ่งการศึกษาความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็คออกเป็น 2 หัวข้อ โดยตามประเภทของชื่อ ได้แก่ ความหมายของชื่อตัวละคร และความหมายของชื่ออาวุธหรืออาร์ตifacts

3.1.1 ความหมายของชื่อตัวละคร

ในรายกายอัปเดต 2.4 เกมเกนชิน อิมแพ็ค มีเมืองทั้ง 3 ในเกม และมีลักษณะคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมที่มีอยู่จริง 3 ประเทศ ได้แก่ เมืองมอนสต์ดัทท์ (Mondstadt) ที่มีต้นแบบมาจากประเทศเยอรมัน เมืองหลียิว (Liyue) ที่มีต้นแบบมาจากประเทศจีน และเมืองอินาซุมะ (Inazuma) ที่มีต้นแบบมาจากประเทศญี่ปุ่น ชื่อของตัวละครก็ตั้งตามคำในภาษานั้น ๆ ด้วย ใน

หัวข้อนี้จึงจะวิเคราะห์ความหมายของชื่อตัวละครตามภาษานั้น ๆ โดยชื่อของตัวละครที่ปรากฏในเกมมีจำนวนทั้งสิ้น 44 ชื่อ ผู้วิจัยขอนำเสนอแยกเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

ก) ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาละติน

ชื่อที่พบมีทั้งชื่อที่มาจากรากฐานภาษาละติน เช่น ฝรั่งเศสและเยอรมัน ส่วนใหญ่ตัวละครที่มีชื่อลักษณะนี้มาจากเมืองมอนสตาร์ท มีจำนวนทั้งสิ้น 20 ชื่อ ผู้วิจัยขอนำเสนอชื่อตัวละครกลุ่มนี้ คำดั้งเดิมในภาษาตั้งต้น และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาละติน

ชื่อตัวละคร	คำดั้งเดิมในภาษาตั้งต้น	ความหมาย
Albedo	Albedo	อัตราส่วนที่แสงสว่างสะท้อนจากพื้นผิวไม่ดูดซับแสงทั้งหมดที่กระทบกับพื้นผิว
Amber	Ambar	ชื่ออัญมณีอินทรีชนิดหนึ่งที่เกิดจากซากของยางต้นไม้ มีตั้งแต่สีเหลืองอ่อน สีเหลืองเข้ม สีน้ำผึ้ง สีส้ม และสีน้ำตาลเข้ม นอกจากนี้สีดังกล่าวแล้ว ยังมีสีแดงและสีเขียวที่เป็นสีหาได้ยาก
Barbara	βάρβαρος	ต่างประเทศ, หยาบ, แปลก
Bennett	Benedictus	ได้รับการอวยพร, โชคดี
Diluc	Lūx	Di – สอง และ Luc – แสงสว่าง รวมกันจึงหมายถึง Twilight ที่แปลว่า สันทยา
Diona	Diāna	มาจากการผสมผสานระหว่างชื่อเทพีไดอาน่า (Diana) และเทพไดโอนีซุส (Dionysus)
Eula	Eυλαλια	วาจาไพเราะ, พูดเพราะ
Fischl	Fischl	ปลาทัวเล็ก ๆ, ปลาน้อย
Jean	Jean	มาจากชื่อ John ในภาษาฮีบรู (יְהוָה Yôhānān) ที่ถูกเขียนในภาษาต่าง ๆ โดยมีชื่อ Jean เป็นชื่อที่ถูกเขียนในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งความหมายของชื่อเป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับพระเจ้า Yahweh
Kaeya	Kartikeya	บุตรของพระศิวะ, กล้าหาญ

ชื่อตัวละคร	คำดั้งเดิมในภาษาตั้งต้น	ความหมาย
Klee	"๗๗	ไบโคลเวอร์
Lisa	Elizabeth	God is my oath ¹²
Mona	Mona	พระจันทร์
Noelle	Noël	วันคริสมาสต์
Razor	Razer	ผู้ทำลายล้าง
Rosaria	Rosario	สวนดอกกุหลาบ
Sucrose	Sucre+ose	น้ำตาลซูโครส
Tartaglia	Tartaglia	พุดติดอ่าง
Thoma	Thomas	แฝด
Venti	Venti	ลม

จากตารางข้างต้น กลุ่มชื่อที่มาจากภาษาละตินแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ มาจากชื่อเทพเจ้า มาจากธรรมชาติ มาจากคำศัพท์ทั่วไป มาจากชื่อทางศาสนา ตัวอย่างเช่น ไดโอน่า (Diona) เป็นชื่อที่มาจากเทพเจ้า เนื่องจากเป็นชื่อที่เกิดจากการผสมกันระหว่างเทพีไดโอน่า และเทพไดโอนีซุสซึ่งเป็นเทพเจ้าตามตำนานความเชื่อของกรีก หรือชื่อ บาบาร่า (Barbara) เป็นชื่อที่มาจากศาสนา เป็นชื่อที่มาจากชื่อนักบุญหญิงของศาสนาคริสต์ นิกายคาทอลิกและนิกายออร์ทอดอกซ์

ข) ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีน

ตัวละครที่มีชื่อลักษณะนี้มาจากเมืองหลี่เยว่ มีจำนวนทั้งสิ้น 15 ชื่อ ผู้วิจัยขอเสนอชื่อตัวละครกลุ่มนี้ คำดั้งเดิมในภาษาตั้งต้น และความหมายของชื่อในตารางต่อไป

¹² An oath ในทางศาสนาหมายถึง การสัญญาต่อพระเจ้าเกี่ยวกับนิสัยหรือการกระทำของตนเอง คำว่า God is my oath จึงสื่อความหมายประมาณว่า พระเจ้าเป็นเจ้าของคำสาบานของฉัน หรือ ฉันได้สาบานต่อพระเจ้าไว้

ตารางที่ 6 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีน

ชื่อตัวละคร	คำดั้งเดิมในภาษาตั้งต้น	ความหมาย
Beidou	北斗	กระบวยอันใหญ่, กลุ่มดาวหมีใหญ่
Chongyun	重云	เมฆหนา, ชั้นเมฆ
Ganyu	甘雨	甘 – หวาน
		雨 – ฝน
Hu Tao	胡桃	ดอกท้อ
Keqing	刻晴	刻 – แกะสลัก
		晴 – เคลียร์
Ningguang	凝光	แสงอันเข้มข้น
Qiqi	七七	เลข 7 ในภาษาจีน
Shenhe	申鹤	申 – อมตะ
		鹤 – กระเรียน
Xiangling	香菱	香 – หอม อร่อย
		菱 – กระจับ
Xiao	魑	ปีศาจภูเขา
Xingqiu	行秋	行 – เดิน
		秋 – ฤดูไม้ใบร่วง
Xinyan	辛焱	เปลวไฟอันเร่าร้อน, เผด็จจัดจ้าน
Yanfei	烟绯	สีเลือดหมูคว้นคลั่ง
Yun Jin	云堇	云 – ก้อนเมฆ
		堇 – สีม่วง
Zhongli	钟离	ถึงเวลาออกเดินทาง

จากตารางข้างต้น กลุ่มชื่อที่มาจากภาษาจีนแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ มาจากความเชื่อ มาจากธรรมชาติ มาจากคำศัพท์ทั่วไป มาจากชื่อบุคคลในตำนาน ตัวอย่างเช่น ตัวละคร ชีชี (Qiqi) มาจากความเชื่อทางศาสนาของประเทศจีน โดย Qi คือเลข 7 ในภาษาจีน ซึ่งมีความเชื่อกันว่าเดือนที่ 7 เป็นเดือนของวิญญาณ ทำให้เลข 7 เป็นเลขที่เกี่ยวกับวิญญาณและความตาย หรือชื่อจงหลี่ (Zhongli) มาจากชื่อบุคคลในตำนานของประเทศจีน Zhongli Quan ซึ่งตามตำนาน Zhongli Quan สามารถชุบชีวิตและเปลี่ยนหินเป็นเงินหรือทองได้

ค) ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาญี่ปุ่น

ส่วนใหญ่ตัวละครที่มีชื่อลักษณะนี้มาจากเมืองหลักเยว่ มีจำนวนทั้งสิ้น 9 ชื่อ ผู้วิจัยขอแนะนำชื่อตัวละครกลุ่มนี้ คำตั้งเดิมในภาษาตั้งต้น และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 ชื่อตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากภาษาญี่ปุ่น

ชื่อตัวละคร	ชื่อต้นฉบับของภาษาจีน	ความหมาย
Arataki Itto	荒瀧一斗	荒瀧 – รุนแรงและเร็วราว ดุดันและเร็วราว
		一斗 – กระบวยเหล้าสาเก
Gorou	:五郎	ลูกคนที่ 5
Kaedehara Kazuha	楓原万葉	楓原 – พุ่มไผ่เมเปิ้ล
		万葉 – ไผ่หมื่นใบ
Raiden Shogun	雷電將軍	雷電 – พาร้องและฟ้าผ่า
		將軍 ¹³ – ตำแหน่งของสูงสุดทางการทหารของประเทศญี่ปุ่นในอดีต
Sangonomiya Kokomi	珊瑚宮心海	珊瑚宮 – ศาลเจ้าปะการัง
		心海 – หัวใจแห่งทะเล
Sayu	早柚	早 – รวดเร็ว
		柚 – Citron
Kamisato Ayaka	神里綾華	神里 – ที่อยู่อาศัยของพระเจ้า,
		綾華 – ผ้าทอลวดลายกลีบดอกไม้แนวทแยง
Kujou Sara	九条裷羅	九条 – ถนนสายที่เก้า
		裷羅 – เสื้อผ้า Kasaya ¹⁴ ที่เป็นผ้าไหมบาง ๆ
Yoimiya	宵宮	宵 – เย็น ค่ำ
		宮 – ศาลเจ้าชินโต

¹³ ตำแหน่งสูงสุดทางการทหารที่ยึดอำนาจจากจักรพรรดิ ประเทศญี่ปุ่นปกครองด้วยโชกุนตั้งแต่ช่วงสมัยเออันจนถึงสมัยเมจิ (ค.ศ.794-1912) ก่อนที่อำนาจจะกลับมาที่จักรพรรดิและสิ้นสุดการปกครองโดยโชกุนในสมัยเมจิ โดยมีโชกุนคนสุดท้ายคือ โทคุกาวะ โยชิโนบุ (Tokugawa Yoshinobu)

¹⁴ ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า 袷 (kesa) เป็นเสื้อคลุมของพระในศาสนาพุทธ มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่ประเทศอินเดีย โดยชุด袷 ของประเทศญี่ปุ่นจะใช้คลุมทั้งร่างกายตั้งแต่ไหล่ทั้งสองข้างจรดเท้า

จากตารางข้างต้น กลุ่มชื่อที่มาจากภาษาละตินแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ มาจากมาจากความเชื่อ มาจากธรรมชาติ มาจากคำศัพท์ทั่วไป มาจากชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ ตัวอย่าง เช่น ตัวละคร ไรเดนโชกุน (Raiden Shogun) เป็นชื่อที่มาจากตำนานความเชื่อเรื่องเทพสายฟ้าไรจิน (雷神) ซึ่งมีอีกชื่อหนึ่งว่าไรเดน (雷電) หรือชื่อโกโร่ ซึ่งเป็นชื่อซามูไรในเขตไอซุที่ต่อมาดำรงตำแหน่งนายพลในกองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่นเมื่อสมัยเมจิ

จากตารางความหมายของตัวละครที่มีพื้นฐานมาจากแต่ละภาษาในข้างต้น เห็นได้ว่าแต่ละภาษาสามารถแบ่งกลุ่มความหมายของชื่อได้แตกต่างกัน ชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาละตินมักมีที่มาจากความเชื่อ ศาสนา ธรรมชาติ หรือเป็นคำศัพท์ทั่วไป ชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีนมักมาจากความเชื่อ มาจากธรรมชาติ มาจากคำศัพท์ทั่วไป มาจากชื่อบุคคลในตำนาน และชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาญี่ปุ่นมักมาจากมาจากมาจากความเชื่อ มาจากธรรมชาติ มาจากคำศัพท์ทั่วไป มาจากชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ ซึ่งข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์หาแนวคิดในการตั้งชื่อในหัวข้อถัดไป

3.1.2 ความหมายของชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์

ชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์เป็นชื่อที่ไม่ได้เน้นเชื่อมโยงกับชื่อที่มีอยู่ในโลกจริงเหมือนชื่อตัวละคร แต่เน้นการเชื่อมโยงกับเรื่องราวเบื้องหลัง (Lore) ของเกมเกนชิน อิมแพ็ค เรื่องราวเบื้องหลังเหล่านี้มักเป็นตำนาน ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ หรือเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นมานานก่อนช่วงเวลาที่คุณเล่นจะเข้าไปสวมบทบาทในเกม เพื่อแสดงให้เห็นว่าโลก เทย์วัต มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีความสมจริง จึงเต็มไปด้วยเรื่องเล่าต่าง ๆ และมีอาวุธและของวิเศษที่ตกทอดมาจากในอดีตเป็นจำนวนมาก

ชื่อที่ผู้วิจัยรวบรวมได้ในกลุ่มนี้มีจำนวน 128 ชื่อ แบ่งได้เป็นชื่ออาวุธและชื่อของอาร์ติแฟกต์ ดังนี้

3.1.2.1 ความหมายของชื่ออาวุธ

อาวุธภายในเกมเกนชิน อิมแพ็คมีทั้งหมด 5 ประเภท แบ่งเป็นอาวุธประเภทดาบ จำนวน 19 ชื่อ อาวุธประเภทดาบใหญ่ จำนวน 19 ชื่อ อาวุธประเภทหอก จำนวน 18 ชื่อ อาวุธประเภทธนู จำนวน 18 ชื่อ และอาวุธประเภทสือเวท จำนวน 19 ชื่อ โดยส่วนใหญ่ชื่อของอาวุธมีความหมายเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือเรื่องราวประวัติศาสตร์ บุคคลในประวัติศาสตร์

ลักษณะหรือคุณสมบัติ และสิ่งของหรือวัสดุภายในเกม ผู้วิจัยจะขอแนะนำเสนอชื่ออาวุธตามประเภทของอาวุธ ดังนี้

ก) ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบ

อาวุธประเภทดาบ จำนวนทั้งหมด 19 ชื่อ ส่วนใหญ่เป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกม ลักษณะ คุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอชื่ออาวุธ และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบ

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Amenoma Kageuchi	Amenoma – ชื่อตระกูล Amenoma
	Kageuchi ¹⁵ – การตีดาบสองเล่ม
Aquila Favonia	อินทรีแห่งลมทิศตะวันตก
Blackcliff Longsword	Blackcliff – หิน Blackcliff
	Longsword – ดาบยาว
Cinnabar Spindle	Cinnabar – หิน Cinnabar
	Spindle – แกนหมุน
Favonius Sword	Favonius – กองทหารฟาโวเนียส
	Sword – ดาบ
Festering Desire	ความปรารถนาที่เน่าเปื่อย
Freedom-Sworn	คำปฏิญาณแห่งอิสรภาพ
Iron Sting	เหล็กไน
Lion's Roar	เสียงคำรามของราชสีห์
Mistsplitter Reforged	Mistsplitter – ผู้แยกเมฆหมอก
	Reforged – หลอมใหม่
Primordial Jade Cutter	เครื่องตัดหยกบรรพกาล
Prototype Rancour	Prototype – ต้นแบบ
	Rancour – ความขมขื่น
Royal Longsword	Royal – ของหลวง ราชวงศ์
	Longsword – ดาบยาว

¹⁵ การตีดาบที่เหมือนกันสองเล่มพร้อมกัน แล้วเลือกเล่มที่มีคุณภาพดีกว่าส่งให้ลูกค้า ส่วนอีกเล่มที่ด้อยกว่า ช่างตีดาบจะเก็บไว้เองโดยไม่ได้สลักชื่อ

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Sacrificial Sword	Sacrificial – พิธีกรรม
	Sword – ดาบ
Skyward Blade	Skyward – สู่ท้องฟ้า
	Blade – ดาบ
Summit Shaper	Summit – ยอดเขา
	Shaper – เครื่องจักรที่ใช้ไส เสาะ เจาะ
The Alley Flash	The Alley – ตรอก ซอย
	Flash – แสงสลับวาบ รวดเร็ว
The Black Sword	ดาบทมิฬ
The Flute	ฟลูต

จากตารางข้างต้น ชื่ออาวุธประเภทดาบแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่มาจากมาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ภายในเกม ลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธ ที่มาของอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เช่น Aquila Favonia ความหมายของชื่อคือ อินทรีแห่งลมตะวันตก ซึ่งหมายถึงวีรสตรีแห่งเมืองลมทิศตะวันตกแห่งเมืองมอนสตัดท์ ที่ชื่อว่าเวนเนสซ่า (Vennessa) ซึ่งต่อมาเธอได้กลายเป็นผู้ก่อตั้งกองทหารฟาโวเนียส และได้รับฉายาว่านักอินทรี หรืออาวุธ Sacrificial Sword ความหมายชื่อหมายถึง ดาบที่ใช้ในพิธีกรรม ซึ่งไปสอดคล้องกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ตอนที่บาเบทอสจัดพิธีกรรมเพื่อสร้างมอนสตัดท์ขึ้นใหม่อีกครั้ง

ข) ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบใหญ่

อาวุธประเภทดาบใหญ่ มีจำนวนทั้งหมด 19 ชื่อ ส่วนใหญ่เป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกม ลักษณะ คุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม ผู้วิจัยขอเสนอชื่ออาวุธ และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ความหมายของชื่ออาวุธประเภทดาบใหญ่

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Akuoumaru	Akou – ราชาผู้ชั่วร้าย
	Maru – กลม สมบูรณ์
Blackcliff Slasher	ผู้เฆี่ยนเฆี่ยนหิน Blackciff
Favonius Greatsword	Favonius – ดาบใหญ่ของกองทหารฟาโวนีเยส
Katsuragikiri Nagamasa	Katsuragikiri – เฆี่ยนเฆี่ยน Katsuragi
	Nagamasa – ชื่อของ Mikoshi Nagamasa
Lithic Blade	ดาบที่ทำมาหอกลิธิก
Luxurious Sea-lord	เจ้าสมุทรหรรหระ โออ่า
Prototype Archaic	Prototype – ต้นแบบ
	Archaic – โบราณ
Rainslasher	ผู้เฆี่ยนสายฝน
Redhorn Stonethresher	Redhorn – เขาสีแดง
	Stonethresher – เครื่องขูดหินปูน
Royal Greatsword	ดาบใหญ่ของหลวง
Sacrificial Greatsword	ดาบใหญ่ในพิธีกรรม
Serpent Spine	Serpent – สัตว์เลื้อยคลายจำพวกงู
	Spine – กระดูกสันหลัง
Skyward Pride	Skyward – สู่ท้องฟ้า
	Pride – ความภาคภูมิใจ
Snow-Tombed Starsilver	Snow-Tombed – หลุมฝังศพหิมะ
	Starsilver – แร่ Starsilver
Song of Broken Pines	บทเพลงของต้นสนที่หัก
The bell	ระฆัง
The Unforged	ไม่ได้ถูกหลอมขึ้น
Whiteblind	ดาบอดสีขาว
Wolf's Gravestone	ป้ายหลุมศพของหมาป่า

จากตารางข้างต้น ชื่ออาวุธประเภทดาบใหญ่แบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่มาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ภายในเกม ที่มาของอาวุธ ลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เช่น Akuoumaru ความหมายของชื่อ Akuou หมายถึง ราชาผู้ชั่วร้าย ซึ่งเป็นชื่อของบุคคลในประวัติศาสตร์นามว่า Akuoumaru

และดาบใหญ่เล่มนี้ก็เป็นอาวุธประจำตัวที่เขาเคยใช้มาก่อน หรือตัวอย่างความหมายของชื่อที่มาจากคุณสมบัติของอาวุธ เช่น Favonius Greatsword หมายถึง ดาบใหญ่ของกองทหารฟาโวนีเยส ซึ่งอาวุธดาบใหญ่เล่มนี้ก็เป็นอาวุธของกองทหารฟาโวนีเยส

ค) ความหมายของชื่ออาวุธประเภทหอก

อาวุธประเภทหอก มีจำนวนทั้งหมด 18 ชื่อ ส่วนใหญ่เป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกม ลักษณะ คุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม ผู้วิจัยขอแนะนำชื่ออาวุธ และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ความหมายของชื่ออาวุธประเภทหอก

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Blackcliff Pole	หอกหิน Blackcliff
Calamity Queller	Calamity – ภัยพิบัติ มหันตภัย
	Queller – ผู้มีอำนาจหรือผู้ระงับ
Crescent Pike	Crescent – ที่มีรูปร่างเหมือนพระจันทร์เสี้ยว
	Pike – หอก
Deathmatch	การต่อสู้ที่เดิมพันด้วยความตาย
Dragon's Bane	ความกระหายของมังกร
Dragonspine Spear	Dragonspine – เขตในเมืองมอนสตัดท์ที่มีลักษณะเป็นภูเขาหิมะ
	Spear – หอก
Engulfing Lightning	Engulfing – กลืนกิน เหมือบ
	Lightning – สายฟ้า
Favonius Lance	หอกของกองทหารฟาโวนีเยส
Kitain Cross Spear	Kitain – สำนักตระกูลดาบ Kitain
	Cross Spear – หอกไขว้
Lithic Spear	หอกลิธิก
Primordial Jade Winged Spear	Primordial Jade – หยกบรรพกาล
	Winged Spear – หอกที่มีปีก
Prototype Stargilletter	Prototype – ต้นแบบ
	Stargilletter – ดาวระยิบระยับ
Royal Spear	หอกของหลวง
Skyward Spine	Skyward – สู่ท้องฟ้า

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
	Spine – กระดูกสันหลัง
Staff of Homa	Staff – ไม้เท้า Homa – พิธีการจุดไฟที่นักบวชในศาสนาฮินดูใช้
The Catch	การจับ
Vortex Vanquisher	ผู้พิชิตกระแสน้ำวน
Wavebreaker's Fin	ครีบของผู้สยบคลื่นทะเล

จากตารางข้างต้น ชื่ออาวุธประเภทหอกแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่มาจากมาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ภายในเกม ที่มาของอาวุธ ลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เช่น อาวุธที่ความหมายมาจากวัสดุที่ใช้ในการสร้าง Primordial Jade Winged Spear อาวุธทำมาจากหยกถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ยุคบรรพกาล หรือ Deathmatch อาวุธที่ความหมายมาจากเรื่องราวเบื้องหลังของการต่อสู้ของกลาติเอเตอ์หนุ่ม

ง) ความหมายของชื่ออาวุธประเภทธนู

อาวุธประเภทธนู มีจำนวนทั้งหมด 18 ชื่อ ส่วนใหญ่เป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกม ลักษณะ คุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอชื่ออาวุธ และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ความหมายของชื่ออาวุธประเภทธนู

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Alley Hunter	นักล่าในตรอก
Amos's bow	ธนูของเอมอส
Blackcliff Warbow	ธนูหิน Blackciff
Compound Bow	Compound – ประกอบ Bow – ธนู
Elegy for the End	บทกวีสำหรับจุดอวสาน
Favonius Warbow	ธนูกองทหารฟาโวนีเยส
Hamayumi	ธนูไต้ฝุ่น

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Mitternachts Waltz	Mitternachts – เทียงคีน
	Waltz – ดนตรีวอลซ์
Mouun's Moon	พระจันทร์ของ Mouun
Polar star	กลุ่มดาวหมีใหญ่
Prototype Crescent	Prototype – ต้นแบบ
	Crescent – พระจันทร์เสี้ยว
Royal Bow	ธนูของหลวง
Rust	ชั้นสนิม
Sacrificial Bow	Sacrificial – พิธีกรรม
	Bow – ธนู
Skyward Harp	Skyward – สู่ท้องฟ้า
	Harp – พิณ
The Stringless	ไร้สาย
The Viridescent Hunt	Viridescent – สีเขียวอ่อน
	Hunt – การล่า
Thundering Pulse	Thundering – พัวร้อง
	Pulse – จังหวะ
Windblume Ode	บทกวีสรรเสริญกังหันลม

จากตารางข้างต้น ชื่ออาวุธประเภทธนูแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่มาจากมาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ภายในเกม ที่มาของอาวุธ ลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เช่น ชื่อที่ความหมายมาจากตัวละครภายในเกม Skyward Harp ซึ่งคำว่า Skyward มีความหมายว่า มุ่งสู่ท้องฟ้า ซึ่งมุ่งสู่ท้องฟ้านี้หมายถึงมังกรลมดาวาลิน (Dvalin) ที่มุ่งทะยานสู่ท้องฟ้า หรือชื่อที่ความหมายเกี่ยวข้องกับลักษณะการออกแบบอาวุธ Compound Bow เป็นธนูที่ถูกดัดแปลง มีการประกอบใหม่โดยการเพิ่มรอกเข้าไปที่ฐานของธนู จากนั้นก็ดัดแปลงอีกครั้งหนึ่งด้วยการใส่เรื่องทดแรงเพื่อให้ทรงพลังยิ่งขึ้น ชื่อของอาวุธจึงตั้งตามลักษณะพิเศษของอาวุธชิ้นนี้

จ) ความหมายของชื่ออาวุธประเภทสื่อเวท

อาวุธประเภทสื่อเวท มีจำนวนทั้งหมด 19 ชื่อ ส่วนใหญ่เป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์

ภายในเกม ลักษณะ คุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์
ภายในเกม ผู้วิจัยขอเสนอชื่ออาวุธ และความหมายของชื่อในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 ความหมายของชื่ออาวุธประเภทสื่อเวท

ชื่ออาวุธ	ความหมาย
Blackcliff Agate	Blackcliff – หิน Blackciff
	Agate – หินอาเกต
Dodoco Tales	Dodoco – เพื่อนซี้ของคคี้
	Tales – เรื่องเล่า
Everlasting Moonglow	แสงสว่างดวงจันทร์อันเป็นนิรันดร์
Eye of Perception	เนตรแห่งการหยั่งรู้
Favonius Codex	Favonius – กองทหารฟาโวนีเยส
	Codex – ข้อความต้นฉบับโบราณในรูปแบบหนังสือ
Frostbearer	ผู้ถือที่ปกคลุมไปด้วยน้ำแข็ง
Hakushin Ring	Hakushin – มังกรขาว
	Ring – แหวน
Lost Prayer to the Sacred Winds	ผู้อธิษฐานที่สูญหายถึงสายลมอันศักดิ์สิทธิ์
Mappa Mare	แผนที่ทะเล
Memory of Dust	ความทรงจำของฝุ่นละออง
Prototype Amber	Prototype – ต้นแบบ
	Amber – อำพัน
Royal Grimoire	กริมัวร์ของหลวง
Sacrificial Fragments	ชิ้นส่วนพิธีกรรม
Skyward Atlas	Skyward – สู่ท้องฟ้า
	Atlas – หนังสือแผนที่
Solar Pearl	ไข่มุกประกายแสงอาทิตย์
The Widsith	ผู้มาจากแดนไกล
Wine and Song	ไวน์และบทเพลง

จากตารางข้างต้น ชื่ออาวุธประเภทสื่อเวทแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม
ได้แก่ ชื่อที่มาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ภายในเกม ที่มาของอาวุธ ลักษณะหรือ
คุณสมบัติของอาวุธ และบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เช่น ชื่อที่ความหมายมาจาก

คุณสมบัติของอาวุธ เช่น Eye of Perception ชื่อของอาวุธถูกตั้งตามคุณสมบัติพิเศษที่ดวงตาสามารถเปิดเผยธาตุแท้ของผู้คนได้ จึงทำให้ผู้ที่ถือครองรับรู้ถึงภายในจิตใจของมนุษย์ และไม่ตกเป็นเหยื่อของจิตใจที่ดำมืด หรือชื่อที่ความหมายมาจากลักษณะพิเศษของอาวุธ เช่น Solar Pearl เนื่องจากอัญมณีตรงกลางของอาวุธคืออัญมณีสีทองที่เคยถูกอาบด้วยแสงของตะวันและจันทร์

3.1.2.2 ความหมายของชื่ออาร์ติแฟกต์

อาร์ติแฟกต์ภายในเกมเกนชิน อิมแพคมีทั้งหมด 38 เซ็ต โดยส่วนใหญ่ชื่อของอาร์ติแฟกต์มีความหมายเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือเรื่องราวประวัติศาสตร์ เรื่องราวของบุคคลในประวัติศาสตร์ และลักษณะของอาร์ติแฟกต์ ผู้วิจัยจะขอนำเสนอชื่ออาวุธตามประเภทของอาวุธ ดังนี้

ตารางที่ 13 ความหมายของชื่ออาร์ติแฟกต์

ชื่ออาร์ติแฟกต์	ความหมาย
Adventurer	การผจญภัย
Archaic Petra	Archaic – โบราณ Petra ภาษากรีกโบราณ Πέτρα – หิน
Berserker	ผู้บ้าระห่ำ ผู้บ้าดีเดือด
Blizzard Strayer	ผู้เร่ร่อนท่ามกลางพายุหิมะ
Bloodstained Chivalry	Bloodstained – รอยต่างเลือด Chivalry – อัศวิน
Brave Heart	หัวใจที่กล้าหาญ
Crimson Witch of Flames	Crimson Witch – แม่มดสีชาด Flames – เปลวเพลิง
Defender's Will	ความตั้งใจของผู้พิทักษ์
Emblem of Severed Fate	ตราสัญลักษณ์ของชะตากรรมที่ขาดหาย
Gambler	นักพนัน
Gladiator's Finale	ตอนจบของกลาดิเอเตอร์
Heart of Depth	ใจกลางของห้วงความลึก
Husk of Opulent Dreams	Husk – เปลือก Opulent Dreams – ความฝันที่มากล้น
Initiate	ผู้เริ่มต้น
Instructor	ครู อาจารย์

ชื่ออาร์ติแฟกต์	ความหมาย
Lavawalker	ผู้ที่เดินบนลาวา
Lucky Dog	ผู้ที่โชคดียิ่งนัก
Maiden Beloved	สาวพรหมจารีที่รัก
Martial Artist	ศิลปะการต่อสู้
Noblesse Oblige	ผู้มั่งคั่งควรช่วยเหลือผู้ด้อยกว่า ¹⁶
Ocean-Hued Clam	หอยสีเจดทะเล
Pale Flame	เปลวไฟสีซีด
Prayers for Destiny	คำอธิษฐานเพื่อโชคชะตา
Prayers for Illumination	คำอธิษฐานเพื่อแสงสว่าง
Prayers for Springtime	คำอธิษฐานเพื่อฤดูใบไม้ผลิ
Prayers for Wisdom	คำอธิษฐานเพื่อภูมิปัญญา
Resolution of Sojourner	ปณิธานของ/ความเด็ดเดี่ยวของผู้พักแรมชั่วคราว
Retracing Bolide	Retracing – ย้อนรอย
	Bolide – ดาวตกขนาดใหญ่ที่ระเบิดในชั้นบรรยากาศ
Scholar	นักวิชาการ
Shimenawa's Reminiscence	ความทรงจำของเชือก Shimenawa
Tenacity of the Millelith	ความเหนียวแน่น/ความดีร้นของกองทหาร Millelith ¹⁷
The Exile	ผู้ถูกเนรเทศ
Thundering Fury	เสียงฟ้าร้องอันเกรี้ยวกราด
Thundersoother	ผู้ปลอบประโลมสายฟ้า
Tiny Miracle	ปาฏิหาริย์อันเล็กน้อย
Traveling Doctor	แพทย์นักเดินทาง
Viridescent Venerer	Viridescent – เขียวขจี
	Venerer – นับถือ เคารพ บูชา
Wanderer's Troupe	คณะแสดงของผู้พเนจร

¹⁶ Noblesse Oblige เป็นวลีภาษาฝรั่งเศส หมายความว่า nobility obligates คนฝรั่งเศสที่ได้กล่าวเอาไว้เปลี่ยนจากวลีเป็นคำนาม แล้วผู้กล่าวชาวอังกฤษได้หยิบยกขึ้นมาใช้ในศตวรรษที่ 19

¹⁷ ชื่อกองทหารที่ประจำการอยู่บริเวณเมือง Liyue เป็นหน่วยรักษาและปกป้องดินแดนที่ขึ้นตรงกับเจ็ดดาวแห่ง Liyue บทบาทของกองทหาร Millelith เทียบเท่ากับกองอัศวินทหารฟาโวนีเยสของเมือง Mondstadt

จากตารางข้างต้น ชื่ออาร์ติแฟกต์แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่ความหมายเกี่ยวข้องกับเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ เรื่องราวของบุคคลในประวัติศาสตร์ และเกี่ยวข้องกับลักษณะของอาร์ติแฟกต์ เช่น Emblem of Severed Fate ชื่อของอาร์ติแฟกต์มีความหมายว่า ‘ชะตากรรมที่ขาดหาย’ ซึ่งมีที่มาจากเรื่องราวเบื้องหลังที่โชคชะตาที่นำพาแต่ละคนที่นำพามาให้เจอกับคนรักหรือสหาย ก่อนที่สุดท้ายโชคชะตาจะพลัดพรากพวกเขาออกจากกัน หรืออาร์ติแฟกต์ Bloodstained Chivalry ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลในประวัติศาสตร์ อัศวินแห่งฟาโวนีเยส (Rostam)

ความหมายของชื่อตัวละครมักมีที่มาจากธรรมชาติ ความเชื่อทางศาสนา หรือชื่อบุคคลที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ เนื่องจากชื่อตัวละครมีการหยิบยืมวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริง และสะท้อนออกมาให้ผู้เล่นเห็นถึงเค้าโครงเดิมของวัฒนธรรม ในขณะที่ชื่อของอาวุธและอาร์ติแฟกต์นั้นมักเป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับเรื่องราวภายในเกม หรือเกี่ยวข้องกับลักษณะคุณสมบัติของอาวุธ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมโลกความเป็นจริง เจกเช่นตัวละครการศึกษาความหมายของชื่อในข้างต้นจึงนำไปสู่การศึกษาแนวคิดในการตั้งชื่อในหัวข้อถัดไป

3.2 แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

จากในหัวข้อก่อนหน้า ผู้วิจัยพบว่าความหมายของชื่อต่าง ๆ ในเกมเกนชิน อิมแพ็คสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มความหมายที่ใกล้เคียงกันได้ เช่น ชื่อที่มาจากเทพเจ้าหรือบุคคลในศาสนา ชื่อที่มาจากคำเรียกสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ หรือชื่อที่มีความหมายทางนามธรรม เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ที่มาของชื่อเหล่านั้นก็เห็นว่า ผู้สร้างเกมเกนชิน อิมแพ็คมีแนวคิดในการตั้งชื่อแตกต่างกัน ในกรณีการตั้งชื่อของตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มีทั้งแนวคิดที่มาจากชื่อที่ปรากฏในโลกความเป็นจริง และชื่อที่ใช้คำทั่วไปที่แสดงถึงตัวละคร ส่วนการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดการตั้งชื่อส่วนใหญ่มาจากเรื่องราวเบื้องหลังหรือลักษณะและคุณสมบัติพิเศษของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ ทำให้ชื่อทั้ง 2 ประเภททำหน้าที่เสริมคุณลักษณะของเกมในมิติที่ต่างกัน

แนวคิดในการตั้งชื่อตัวละครและแนวคิดในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 แนวคิดในการตั้งชื่อตัวละคร

นอกจากชื่อตัวละครจะมีที่มาจากชื่อที่มีอยู่จริงในวัฒนธรรมดั้งเดิมแล้ว ชื่อที่มาจากวัฒนธรรมในโลกแห่งความจริงยังสอดคล้องกับลักษณะการออกแบบตัวละครในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งในแง่มุมเรื่องการออกแบบที่สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร และในแง่มุมที่สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละครอีกด้วย จากการวิเคราะห์ที่มาของชื่อตัวละครจำนวน 44 ชื่อ ผู้วิจัยสามารถแบ่งวิธีการตั้งชื่อได้เป็น 2 แบบ คือ การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร และการตั้งชื่อให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละคร

3.2.1.1 การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร (Character Feature)

การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร คือการตั้งชื่อที่สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครในมิติใดมิติหนึ่ง เช่น ลักษณะหรืออุปนิสัย ความสามารถ ชาติกำเนิดตัวละคร และการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยชื่อตัวละครที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อดังกล่าวมีจำนวนทั้งสิ้น 32 ชื่อ ผู้วิจัยจะขอเสนอชื่อตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 14 การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร

ชื่อตัวละคร	ลักษณะตัวละคร
Albedo	อัลเบรโดเป็นมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้นมา ชื่อของอัลเบรโด ที่มีความหมายว่า 'อัตรส่วนที่แสงสว่างสะท้อนจากพื้นผิว' จึงสอดคล้องกับคำพูดในคัมภีร์ไบเบิลที่ว่า 'พระเจ้าสร้างมนุษย์ขึ้นมาในฉายาของพระองค์' ฉายาหมายถึงเงาส่อง ซึ่งอัลเบรโดไม่ใช่คน แต่เป็นเงาที่สะท้อนกลับมา
Amber	ตัวละครแอมเบอร์มีลักษณะเด่นคือดวงตาสีอำพันประกายคล้ายกับสีของอัญมณี Amber จึงเป็นที่สันนิษฐานได้ว่าตัวละคร Amber อาจตั้งชื่อตามสีของดวงตาที่เป็นสีเหลืองอำพัน
Arataki Itto	คำว่า —斗 เมื่อนำมาใช้ในการตั้งชื่อแล้ว ตัวคันจิ — จะให้ภาพลักษณ์ของผู้นำ ความเป็นลูกผู้ชาย และเป็นตัวของตัวเอง ไม่เหมือนใคร ในขณะที่คันจิ 斗 จะให้ภาพลักษณ์ของจักรวาลและลูกผู้ชาย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครที่มีความเป็นลูกผู้ชาย ชอบการแข่งขัน และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง
Bennett	ตัวละครเบนเน็ต ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นตัวละครที่โชคร้ายตลอดเวลา ทว่าชื่อตัวละครกลับมีความหมายว่า ได้รับการอวยพรหรือโชคดี จึงเป็นการบอกความตรงข้ามกับลักษณะตัวละคร

Chongyun	การออกแบบชุดของตัวละคร Chongyun มีลักษณะของสีชาวมฟ้า คล้ายกับสีของก้อนเมฆ
Diluc	ชื่อตัวละครดีลูคอาจจะสื่อถึงความสามารถของตัวละครที่สามารถใช้ดาบใหญ่โจมตีเป็นไฟได้ต่อเนื่อง นอกจากนั้นท่าไม้ตายของตัวละครคือการเรียกนกฟีนิกซ์ ซึ่งเป็นนกแห่งไฟในตำนานของอียิปต์โบราณ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเกิดใหม่
Diona	ตัวละครไดโอน่ามาจากชื่อเทพีไดอาน่า (Diana) ร่วมกับเทพไดโอนีสซุส (Dionysus) ซึ่งเทพีไดอาน่าเป็นเทพีแห่งการล่า จึงสอดคล้องกับการที่ตัวละครใช้อาวุธเป็นธนู ส่วนเทพไดโอนีสซุสเป็นเทพแห่งการทำไวน์ ซึ่งสอดคล้องกับอาชีพบาร์เทนเดอร์ของตัวละคร
Eula	ตัวละครยูล่าเป็นตัวละครที่มีต้นตระกูลเป็นขุนนางชั้นสูง เธอจึงถูกเลี้ยงดูให้เป็นผู้ที่วางตัวดี มารยาทสง่างาม รวมถึงต้องพูดจาไพเราะตามแบบฉบับของตระกูลขุนนางชั้นสูง ทว่าตัวเธอนั้นกลับมีลักษณะนิสัยหยิ่งยโสและเย็นชา และมักพูดคำว่า “แก้แค้น” เกือบตลอดเวลา ซึ่งสวนทางกับชื่อของเธอที่มีความหมายว่าวาจาไพเราะ
Fischl	ชื่อจงฟิชเชลสอดคล้องกับลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งการของตัวละคร โดยบริเวณชายเสื้อด้านหลังของตัวละครมีลักษณะเป็นหางสองแฉก ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับหางของปลา
Ganyu	ความสามารถท่าไม้ตายของตัวละคร Ganyu คือการปล่อยแท่งน้ำแข็งจากฟ้า ส่วนคำว่า Yu ข้างหน้า อาจมาจากลักษณะนิสัยของตัวละครที่เป็นคนอ่อนหวาน พูดจานุ่มนวล
Gorou	ตัวละคร Gorou เป็นลูกชายคนที่ห้าของครอบครัว ¹⁸ ซึ่งสอดคล้องกับชื่อของตัวละครที่มีความหมายว่าลูกคนที่ห้า นอกจากนั้น เสียงอ่านของ 五 (Go) ยังมีความคล้ายคลึงกับเสียงอ่านของ 狗 (gǒu) ที่แปลว่า “สุนัข” ของภาษาจีน จึงสอดคล้องกับลักษณะการออกแบบตัวละครที่ออกมาให้มีหูและหางคล้ายสุนัข
Hu Tao	การออกแบบตัวละคร Hu Tao ที่บริเวณหมวกเครื่องประดับดูง่าม รวมถึงการออกแบบสำคัญที่เป็นจุดเด่นของตัวละครนี้คือ ดวงตาของตัวละครเป็นรูปดอกท้อ
Kaedehara Kazuha	ชื่อไบเมเปิ้ลที่อยู่ในชื่อสอดคล้องกับการออกแบบชุดของตัวละคร Kaedehara Kazuha บริเวณชายกางเกงและชายเสื้อของ Kaedehara Kazuha ประทับตกแต่งไปด้วยไบเมเปิ้ลอันเป็นไบไม้สัญลักษณ์ประจำตัวของตัวละคร

¹⁸ ข้อมูลจากเนื้อเรื่องตัวละคร Kujou Sara ฉบับภาษาอังกฤษ “About Gorou”

Kaeya	ชื่อของไคยา มีการคาดเดาว่ามาจากชื่อเทพ Kartikeya ซึ่งเป็นเทพจากศาสนาฮินดู และมีการสันนิษฐานว่าตัวละครไคยาเป็นตัวละครที่แท้จริงแล้วมีเมืองกำเนิดอยู่ที่เมืองซูเมอร์ (Sumeru) เมืองที่มีต้นแบบการออกแบบเชิงวัฒนธรรมจากเอเชียตะวันตก
Kamisato Ayaka	ตระกูลคามิซาโตะ (Kamisato) ของตัวละครอายากะ เป็นตระกูลที่บริหารและดูแลความเรียบร้อยของเมืองอินาซุมะ จึงเปรียบได้ว่าตระกูลคามิซาโตะเป็นที่อยู่ของเทพเจ้า เนื่องจากตระกูลคามิซาโตะมีอำนาจและหน้าตาทางสังคมสูง
Keqing	ตัวละคร Keqing มีความสามารถทำไม้ตายคือการโจมตีฟาดฟันศัตรูหลายสิบครั้งด้วยความรวดเร็วและสร้างเสียหายสูง การวัดดาบอันสวยงามราวกับกำลังแกะสลัก พร้อมกับสร้างความเสียหายมหาศาสตร์ที่ทำให้ศัตรูข้างหน้าหลายหลายสิ้นอาจเป็นความหมายของชื่อของตัวละครที่จะสื่อ
Klee	ตัวละคร Klee มีลักษณะการออกแบบชุดที่มีใบโคลเวอร์ประดับบนเสื้อผ้าและหมวก รวมไปถึงเครื่องประดับอย่างที่ย่อยกระเปาะและกับดักตุ๊กต้ามี่ลักษณะเป็นใบโคลเวอร์เช่นกัน
Lisa	ชื่อของตัวละครสอดคล้องกับการออกแบบลักษณะนิสัยของตัวละครที่มีความหนักแน่น เป็นคนตรงไปตรงมา และไม่ผิดคำพูด ลักษณะนิสัยเช่นนี้จึงเปรียบเสมือนการได้สาบานกับเทพเจ้าไว้
Ningguang	ชื่อของตัวละครเกี่ยวข้องกับการออกแบบความสามารถของตัวละคร โดยทำไม้ตายของตัวละครคือการปล่อยแสงหลายแห่งรวมกันไปข้างหน้า ชื่อตัวละครจึงมีความสัมพันธ์ทำไม้ตายตัวละคร
Noelle	ตัวละครโนเอลมีอุปนิสัยที่ชอบช่วยเหลือคนอื่น เมื่อคนที่ต้องการความช่วยเหลือตะโกนเรียกชื่อเธอ เธอจะไปอยู่ตรงนั้นทันที เธอจึงเปรียบเสมือนซานต้าครอสที่คอยมอบความสุขให้ผู้คนในวันคริสต์มาส ซึ่งชื่อเกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร
Qiqi	เลข 7 ในภาษาจีนมีความเกี่ยวข้องกับความตายตามความเชื่อของประเทศจีน นอกจากนั้นเดือนที่ 7 เดือนกรกฎาคมยังเป็นเดือนของวิญญาณ ซึ่งตัวละครชีชีเป็นผีดิบจีน ลักษณะการออกแบบจึงคล้ายกับกับผีดิบจีน จึงเห็นได้ว่าชื่อตัวละครชีชีเป็นชื่อที่เชื่อมโยงกับลักษณะตัวละครของเธอ
Raiden Shogun	ไรเดนเป็นอีกชื่อหนึ่งที่ใช้เรียก ไรจิน (雷神) เทพสายฟ้าและพายุของศาสนาชินโตประเทศญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับสถานะอาร์คอนของเธอที่ได้รับการขนานนามว่าเป็นเทพสายฟ้า
Razor	อาจสื่อถึงความสามารถของตัวละครที่สามารถฟาดฟันเป็นไฟฟ้าด้วยดาบใหญ่ที่มีความรวดเร็วและรุนแรง ราวกับจะทำลายทุกสิ่งทุกอย่างที่ขวางหน้า

Sangonomiya Kokomi	ความสามารถของ Sangonomiya Kokomi คือการเรียกแมงกระพุนออกมาโจมตี และทำไม้ตายคือเปลี่ยนบรรยากาศบริเวณรอบ ๆ เป็นทะเล และในขณะที่ใช้ทำไม้ตาย ตัวละครสามารถเดินบนน้ำได้โดยไม่จม ความสามารถของตัวละครจึงสอดคล้องกับชื่อ 心海 ที่แปลว่าหัวใจทะเล
Sayu	ตัวละคร Sayu เป็นตัวละครธาตุลมที่มีเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นสีเขียว ความสามารถของตัวละครคือการกลิ้งเป็นลูกบอลสีเขียวไปข้างหน้าได้อย่างรวดเร็ว เวลาตัวละครกลิ้งจึงดูเหมือนลูกมะนาวสีเขียวซึ่งเป็นพืชในวงศ์ตระกูล Citrus
Venti	ตัวละครเวนติ เป็นตัวละครเทพลม เทพที่เป็นผู้ปกป้องเมืองมอนสต์ดที่มีอีกชื่อหนึ่งว่า "Barbatos" ซึ่งตัวละครมีความสามารถในการใช้ธาตุลมได้อย่างชำนาญและประสิทธิภาพสูง
Xiao	ตัวละครเขียวเป็นตัวละครเผ่ายักษ์ จึงสอดคล้องกับชื่อในด้านการออกแบบชาติกำเนิด
Xingqiu	ความสามารถของตัวละคร Xingqiu คือการตีลังกาตัวตบตาเป็นเส้นตรง ราวกับกำลังเดินตรงไปในฤดูใบไม้ร่วงซึ่งเป็นฤดูที่ตรงกับเดือนเกิดของตัวละคร
Xinyan	ตัวละคร Xinyan เป็นตัวละครธาตุไฟที่ชื่นชอบดนตรีร็อกแอนด์โรล เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยสดใส มั่นใจ ดุดัน มีพลัง ชื่อที่มีความหมาย แปลงไฟอันร้อนแรง จึงเป็นชื่อที่แสดงออกถึงบุคลิกอันร้อนแรงของตัวละครคนตัวนี้
Yanfei	ตัวละครเยียนเฟยมีลักษณะการออกแบบชุดที่ใช้สีเลือดหมูเป็นหลัก และความสามารถของเธอคือการโจมตีด้วยไฟ เมื่อตัวละครเยียนเฟยทำการโจมตีจะเกิดเป็นควันคลุ้งขึ้นมา
Yoimiya	ตัวละครโยยมียะเป็นตัวละครที่เกิดในครอบครัวที่เป็นช่างทำดอกไม้ไฟ ซึ่งในวันเทศกาลโยยมียะในช่วงหน้าร้อนของประเทศญี่ปุ่นมักจะมีการจุดดอกไม้ไฟเพื่อเป็นการเฉลิมฉลอง
Yun Jin	ชุดของตัวละครตัวละครอวีนจิวมีลักษณะที่ใช้สีม่วงเป็นหลัก ชื่อของตัวละครจึงมีความสัมพันธ์กับการออกแบบชุด

จากตารางข้างต้น สามารถแบ่งความสัมพันธ์กับลักษณะตัวละครได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะหรืออุปนิสัย ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับความสามารถ ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับชาติกำเนิดตัวละคร และชื่อที่มีความสัมพันธ์กับการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยชื่อที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะหรืออุปนิสัยมีจำนวน 8 ชื่อ ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับความสามารถของตัวละครมีจำนวน 7 ชื่อ ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับชาติกำเนิดมี

จำนวน 7 ชื่อ และที่มีความสัมพันธ์กับการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครมีจำนวน 6 ชื่อ ทว่ามีบางตัวละครที่มีลักษณะการออกแบบที่สอดคล้องหลายด้าน เช่น ตัวละครชาย นอกจากนี้ชื่อจะมีลักษณะความเกี่ยวข้องกับการออกแบบความสามารถในการกลิ้งที่เหมือนมะนาวแล้ว การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครยังสอดคล้องกับชื่อของตัวละครอีกด้วย

3.2.1.2 การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละคร (Character Background)

การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับภูมิหลังตัวละคร คือการตั้งชื่อที่สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละครในมิติใดมิติหนึ่ง เช่น อาชีพหรือสถานะของตัวละคร และเรื่องราวของตัวละคร เป็นต้น โดยชื่อตัวละครที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อดังกล่าวมีจำนวนทั้งสิ้น 12 ชื่อ ผู้วิจัยจะขอเสนอชื่อตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 15 การตั้งชื่อให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละคร

ชื่อตัวละคร	ลักษณะตัวละคร
Barbara	นักบุญหญิงบาราบารา ซึ่งเป็นนักบุญที่เป็นที่รู้จักกันในนาม ผู้พลีชีพอันยิ่งใหญ่บาราบารา (Great Martyr Barbara) มักปรากฏรูปภาพในโบสถ์ของศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิก และนิกายออร์ทอดอกซ์ ซึ่งสอดคล้องกับอาชีพแม่ชีของตัวละคร
Beidou	ตัวละคร Beidou เป็นตัวละครที่เป็นกัปตันเรือ โจรสลัด Crux เธอมีความเป็นผู้นำและมักจะเป็นผู้ชี้แนะและให้ที่พักพิงแก่คนบนเรืออยู่เสมอ ซึ่งชื่อของเธอเองก็มีความหมายว่ากลุ่มดาวหมีใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่มดาวสำคัญของนักเดินเรือในสมัยก่อน เนื่องจากเป็นกลุ่มดาวที่ใช้หาทิศเหนือในสมัยที่ยังไม่มีเข็มทิศเดินเรือ
Jean	ความหมายของชื่อเป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับพระเจ้า Yahweh หรืออีกพระนามหนึ่งคือพระเยซู จึงเกี่ยวข้องกับสถานะของเธอที่เป็นผู้ดูแลเมืองมอนสตัทท์
Kujou Sara	ชื่อ Sara หากเขียนด้วยคันจิที่มักใช้กันทั่วไป คือ 沙羅 หมายถึงต้นไม้ของประเทศอินเดียที่มีความสำคัญทางพุทธศาสนา โดยยูกินางะ ผู้แต่งวรรณกรรม “เรื่องของเฮเกะ (平家物語)” โดยวรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องของตระกูลไทรุระที่เคยมีอำนาจก่อนจะล่มสลายเพราะความโลภ ผู้แต่งได้เปรียบเทียบเหตุการณ์ของตระกูลไทรุระเสมือนต้นสาละเนื่องจากต้นสาละเป็นสัญลักษณ์แห่งความอนิจจังของสรรพสิ่ง มีเกิดต้องมีดับ มีความรุ่งโรจน์ต้องมีความร่วงโรย ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า

	ตัวละคร Sara อาจเป็นตัวแทนของต้นสาละของตระกูลคุโจ ที่ตระกูลคุโจที่เคยรุ่งโรจน์ได้เสื่อมอำนาจลงเพราะความโลภของผู้นำตระกูล
Mona	ตัวละคร Mona เป็นตัวละครมีในเกมมีอาซีโพโร ซึ่งชื่อของตัวละครที่มีความหมายว่าพระจันทร์อาจมาจากอาซีโพโรของตัวละครที่ต้องใช้พระจันทร์และดวงดาวในการทำนาย
Rosaria	มาจาก Our Lady of the Rosary ซึ่งเป็นอีกพระนามหนึ่งของพระแม่มารี ซึ่งตัวละครโรซาเลียเองก็มีอาซีโพโรเป็นนักบุญเช่นเดียวกัน
Shenhe	ตัวละคร Shenhe เป็นตัวละครที่กำลังบำเพ็ญเซียน โดยมีอาจารย์ฝึกสอนคือเจ้าวังวนเมฆาที่เป็นเซียนที่มีรูปร่างลักษณะภายนอกเป็นกระเรียน ดังนั้นตัวละคร Shenhe ที่ได้รับการฝึกสอนโดยเจ้าวังวนเมฆาจึงมีชื่อที่ประกอบด้วยตัวอักษร 鹤 ที่แปลว่ากระเรียน
Sucrose	ตัวละคร Sucrose เป็นตัวละครที่กำลังศึกษาเรื่องเล่นแร่แปรธาตุ และเธอกำลังศึกษาเกี่ยวกับดอกไม้ชนิดหนึ่งภายในเกมที่มีชื่อว่า “Sweet Flower” ซึ่ง Sweet Flower สามารถนำไปกลั่นเป็นน้ำตาลได้ และเนื่องจากน้ำตาล Sucrose สามารถได้มาจากพืชธรรมชาติ จึงอนุมานได้ว่าใน Sweet Flower มีน้ำตาล Sucrose เป็นส่วนประกอบ ตัวละคร Sucrose จึงอาจมีชื่อที่เกี่ยวข้องกับงานที่เธอกำลังศึกษาอยู่
Tartaglia	เป็นชื่อ 1 ในตัวละครของการแสดงตลกประเทศอิตาลีเมื่อศตวรรษที่ 16 ที่เรียกว่า Commedia dell'arte ซึ่งอาร์คอนแห่งน้ำแข็งทาร์ซซาใช้ชื่อตัวละครในการแสดงตลกของอินทาลีเป็นคนเซบในการตั้งชื่อผู้บริหารฟายุทั้ง 11
Thoma	ชื่อของโทมะเป็นชื่อที่มีความเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่ก็ยังมีเค้าโครงชื่อที่มีภาษาละตินหลงเหลืออยู่ เนื่องจากโทมะเกิดและโตที่เมืองมอนสตัดท์เมื่อเขาย้ายมายังอินาซุมะ เขาจึงปรับเปลี่ยนชื่อของตัวเองให้มีความเป็นภาษาญี่ปุ่นมากขึ้นเพื่อความกลมกลืนไปกับวัฒนธรรม
Xiangling	ตัวละครเซียงหลิงเกิดและเติบโตในครอบครัวที่เปิดธุรกิจร้านอาหาร เธอจึงมีฝีมือการทำอาหารที่ยอดเยี่ยม ชื่อของตัวละครจึงสะท้อนการออกแบบตัวละครในด้านความสามารถและอุปนิสัย
Zhongli	ชื่อของตัวละครสัมพันธ์กับเรื่องราวที่ตัวละครพบเจอ โดยจงหลิงทำหน้าที่ปกป้องเมืองหลี่เยวหลายพันปีและไม่สามารถละทิ้งหน้าที่นี้ลงได้

	จนกระทั่งเวลาต่อมา ประชาชนสามารถดูแลเมืองด้วยตัวเองได้ จงหลี่จึงสามารถวางภาระหน้าที่นี้ลง และได้รับอิสระในการเริ่มต้นใช้ชีวิตของตนเอง ความหมายของชื่อตัวละครจึงสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของตัวละคร Zhongli ที่จะสื่อว่า ได้เวลาออกเดินทางเริ่มต้นการใช้ชีวิตของตนเอง
--	---

จากตารางข้างต้น สามารถแบ่งความสัมพันธ์กับลักษณะตัวละครได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ อาชีพหรือสถานะของตัวละคร และเรื่องราวของตัวละคร โดยชื่อที่มีความสัมพันธ์กับอาชีพหรือสถานะของตัวละครมีจำนวน 8 ชื่อ และชื่อที่มีความสัมพันธ์กับเรื่องราวของตัวละครมีจำนวน 4 ชื่อ

3.2.2 แนวคิดในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์

เมื่อนำความหมายของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มาวิเคราะห์และศึกษาข้อมูลเพิ่มแล้ว พบว่าชื่อของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ส่วนใหญ่มีแนวคิดในการตั้งชื่อจากสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกมเท่านั้น และมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวตำนาน ประวัติความเป็นมาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ ผู้วิจัยจึงแบ่งวิธีการตั้งชื่อของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ออกเป็น 3 แบบ คือ การตั้งชื่อที่บอกที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ การตั้งชื่อที่บอกจุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ และการตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

3.2.2.1 การตั้งชื่อที่บอกที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดการตั้งชื่อนี้ มักเป็นที่มาที่มาจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นภายในเกม โดยส่วนมากมักเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับใครหนึ่ง หรือเป็นเหตุการณ์ที่บอกถึงความเป็นไปที่เกิดขึ้นของโลกเทย์วัต โดยชื่ออาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อดังกล่าวมีจำนวนทั้งสิ้น 78 ชื่อ ผู้วิจัยจะขอนำเสนอชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ ดังนี้

ตารางที่ 16 การตั้งชื่อที่บอกที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Archaic Petra	เรื่องราวในอดีตของราชาแห่งหินของเมืองหลี่เยว่ ที่ชื่อว่า เล็กลาพิส แต่ปัจจุบันคือตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ จงหลี่
Berserker	เหตุการณ์ของนักรบในประวัติศาสตร์คนหนึ่งที่ไม่ปรากฏแน่ชัดว่าเป็นใคร นักรบที่ต่อสู้อย่างบ้าคลั่งและระบายความโกรธกับปีศาจ

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Blizzard Strayer	เรื่องราวเหตุการณ์ของตระกูล Imunlaukr หนึ่งในตระกูลขุนนางของเมืองมอนสต์ดัทท์ ที่ทายาทคนสุดท้ายของตระกูลได้เดินทางกลับคืนแดนบ้านเกิด Sal Vindagnyr ¹⁹ คืนแดนที่ปัจจุบันกลายเป็นภูเขาอันหนาวเหน็บ
Brave Heart	เรื่องราวของ “ราชสีห์แห่งแสง” กับสหายสนิท “บุตรแห่งหมาป่า” ที่เติบโตและคอยช่วยเหลือกัน ทั้งคู่เคียงข้างกันในทุกสนามแห่งการต่อสู้ ยืนหยัดด้วยหัวใจที่เปี่ยมไปด้วยความกล้าหาญไร้ความเกรงกลัวต่อสิ่งใด
Calamity Queller	เรื่องราวของเหตุการณ์การสร้างหอกขึ้นนี้ และเหตุการณ์การต่อสู้ของกองทหาร Millelith กับกองทัพทมิฬ
Deathmatch	เรื่องราวของนักสู้หนุ่มที่เป็นตัวแทนทาสต่อสู้ของชนชั้นสูงในเมืองมอนสต์ดัทท์ในอดีต
Defender's Will	เรื่องราวความปรารถนาของ Rostam ที่มีความต้องการอันแรงกล้าในการปกป้องสหายสนิท คนรัก และบ้านเกิดของเขาไว้
Dodoco Tales	เรื่องราวของ Alice แม่ของคลี ได้ทำการสร้างต่อเติมเกาะที่เรียกว่า Golden Apple Archipelago ขึ้นเพื่อเป็นของขวัญวันเกิดให้แก่ลูกสาวได้เที่ยวเล่นอย่างสนุกสนาน
Elegy for the End	เหตุการณ์ในอดีตในตอนแรกที่เทพแห่งลมและดาวลินได้สังหารมังกรทมิฬ (Durin) สำเร็จ อัศวินที่ชนะการต่อสู้ Rostam กลับเสียชีวิตลง ทิ้งให้หญิงสาวผู้เล่นคนรักโศกเศร้าเสียใจและอุทิศชีวิตให้กับการกำจัดสิ่งชั่วร้าย
Emblem of Severed Fate	เรื่องราวของชายคนหนึ่งที่ยิงสาวผู้เป็นเท็งงู ที่คอยเป็นคู่มือฝึกฝนในการใช้ดาบ ทั้งคู่นัดประลองกันที่ศาลเจ้าร้าง สุดท้าย Iwakura ชำนาญการใช้ดาบจนกลายเป็นผู้ฝึกสอนวิชาดาบและคิดค้นเทคนิคดาบของตนเองขึ้นมาได้ แต่เขาก็กลับต้องสูญเสียสหายเท็งงูไป
Engulfing Lightning	เรื่องราวในอดีตของโซกุนไรเดน เทพแห่งสายฟ้าและผู้ปกป้องเมืองอินาชูมะที่พุดถึงเส้นทางแห่งความเป็นนิรันดร์
Everlasting Moonglow	เรื่องราวไข่มุกแห่ง Watatsumi ที่ผู้ครอบครองแต่ละคนได้นำไปใช้ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งต่อกับศัตรู สร้างเป็นอาวุธที่น่าสะพรึง
Favonius Codex	หนังสือเวทมนตร์ที่รวบรวมบันทึกความรู้ต่าง ๆ ของกองอัศวินฟาโวเนียส

¹⁹ อารยธรรมโบราณที่ล่มสลายไปแล้วในอดีต ตั้งอยู่บนบริเวณทิศตะวันออกเฉียงใต้ของเมือง Mondstadt ในปัจจุบัน หลังจากที่อารยธรรม Sal Vindagnyr ล่มสลาย มังกร Durin ได้ตกลงมาในบริเวณดังกล่าวและเกิดเป็นภูเขาหิมะ และกลายเป็นภูเขา Dragonspine ในแผนที่ปัจจุบัน

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Favonius Greatsword Favonius Lance Favonius Sword	อาวุธที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในกองอัศวินฟาโวนีเยส และยังเป็นเกียรติยศของเหล่าอัศวินที่ได้ครอบครอง
Favonius Warbow	เรื่องราวของหน่วยสอดแนมธนูของกองอัศวินฟาโวนีเยส ที่ออกล่าตระเวนในทุกพื้นที่ของเมืองมอนสตัดท์ ด้วยธนูคู่ใจที่ผ่านการเล่นแร่แปรธาตุและลงเวทมนตร์ป้องกัน
Festering Desire	ความทรงจำของเหตุการณ์ในอดีตของมังกร Durin กับท่านแม่ของเขา
Freedom-Sworn	เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ของมอนสตัดท์ที่ทำการกบฏ Decarabian ประชาชนและคริสจักรเข้าร่วมกับเทพแห่งลมเพื่อต่อต้านราชวงศ์และขุนนาง
Gambler	ชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเรื่องราวของนักพนันที่มักจะหากลโกลิงในการพนันเพื่อชัยชนะของตัวเองเสมอ
Heart of Depth	มาจากหนังสือ “บันทึกแห่งเกลียวคลื่น ²⁰ ” ที่เล่าถึงเรื่องราวของชายหนุ่มที่ออกเดินทางกลางทะเลกับนายเรือและรองกัปตัน ทั้งสามมุ่งหน้าไปยังใจกลางทะเลเพื่อต่อสู้กับอสูรยักษ์
Instructor	ชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเจ้าของเรื่องราวเบื้องหลังที่เป็นครูฝึกที่ผ่านการสู้รบในสนามรบอย่างโชกโชน
Iron Sting	เรื่องราวของกัปตันเรือที่มาจากแดนไกล ครั้งหนึ่งเขาเคยห้อยดาบเล่มนี้ติดตัว ทว่าความน่าสงสัยคือ กัปตันเรือผู้ไม่มีเคยพูดถึงที่มาของดาบเล่มนี้เลย แม้ใครจะถามสักเพียงไร แต่เขาก็ไม่ปริปากพูดสักคำ
Lion's Roar	เรื่องราวการสร้างดาบของช่างตีดาบนามว่า Kan Wu ที่ถูกอาจารย์ของเขาบอกว่าดาบยังขาดความเมตตา มันยังไม่ใช่ดาบที่สมบูรณ์
Lithic Blade Lithic Spear	เรื่องราวต่างของกองทหาร Millelith ที่ถวายเป็นของขวัญให้เมืองหลิเยว่ ทุ่มเทจิตวิญญาณในการปกป้องบ้านเกิดของตน สังหารปีศาจ ช่วยเหลือผู้คน และเดินทางรอยของราชาแห่งหิน
Lost Prayer to the Sacred Winds	เรื่องราวของเมืองมอนสตัดท์ในตอนที่คริสจักรได้โค่นล้มราชวงศ์และอำนาจขุนนางลง

²⁰ หนังสือภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ที่สามารถซื้อได้ภายในเกม มีจำนวนทั้งหมด 3 เล่ม

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Maiden Beloved	ชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเรื่องราวของหญิงสาวพรหมจารีที่ได้รับการช่วยเหลือจากผู้กล้าอัศวินได้ตกหลุมรักอัศวินหนุ่มทั้งหัวใจ เธอเฝ้ารอเพียงอัศวินหนุ่มและปฎิเสธชายทุกคนที่เข้ามาจีบเธอ เธอเฝ้ารออัศวินผู้แสวงหาความกล้าหาญมาตลอด และจะเฝ้ารอตลอดไป
Martial Artist	ศิลปะการต่อสู้ใน Teyvat ที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศ โดยแต่ละประเทศจะมีเทคนิคหรือศิลปะการต่อสู้มากกว่าหนึ่ง ทว่าแต่ละศิลปะการต่อสู้จะยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละประเทศไว้
Memory of Dust	เรื่องราวเกี่ยวกับการพบเจอครั้งแรกและครั้งสุดท้ายระหว่าง มอแล็กซ์ (Morax) และสหายสนิทที่มีนามว่า กุ้ยจง (Guizhong) รวมถึงสัญญาที่ทั้งสองคนเคยมีให้กันโดยมีสิ่งของชิ้นนี้เป็นตัวแทนของคำสัญญา
Mitternachts Waltz	เรื่องราวบันทึกการเดินทางข้ามห้วงอวกาศของตัวละครที่สามารถเล่นได้พีซเซล และคู่หูของเธอออส (Oz)
Noblesse Oblige	เรื่องราวของตระกูลขุนนางชั้นสูงในเมืองมอนสตัดท์ ตระกูลลอร์ดเลนซ์ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นตระกูลที่มีอำนาจและชาวเมืองนับถือ และยังเป็นตระกูลของตัวละครยูล่า
Ocean-Hued Clam	เรื่องราวของตัวละครซังโกะโนะมียะ โคคมิ หนึ่งในตัวละครที่สามารถเล่นได้ มีหน้าที่เป็นผู้นำมิโกะคนปัจจุบันของเกาะวาทสึมิ
Polar star	เรื่องราวของผู้บริหารฟายุทัง 11 ที่เป็นทั้งที่ยึดเหนี่ยว คอยชี้นำ และเป็นแสงนำทางที่เจิดจรัสสุโลกใบใหม่
Prayers for Destiny	เหตุการณ์ในยุคโบราณที่เทพเจ้าได้ประทานพรให้สายฝนตกลงมา และกลายเป็นยุครุ่งโรจน์แห่งการเก็บเกี่ยวพืชพันธุ์
Prayers for Illumination	เหตุการณ์ในยุคโบราณที่เทพเจ้าได้ประทานพรให้น้ำแข็งนิรันดร์หลอมละลาย เกิดเปลวไฟลุกโชน กลายเป็นยุคใหม่ที่สดใส
Prayers for Springtime	เหตุการณ์ในยุคโบราณที่เทพเจ้ายินมองสิ่งมีชีวิตค่อย ๆ อ่อนแอลง โลกถูกแช่แข็งและดับสูญไปตลอดกาลพร้อมกับความเจริญรุ่งเรือง
Prayers for Wisdom	เหตุการณ์ในยุคโบราณที่มนุษย์ได้รับสติปัญญาจากแม่น้ำและทะเลที่เหือดแห้ง และเริ่มที่จะตั้งคำถามกับการมีอยู่ของเทพเจ้า

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Prototype Amber Prototype Archaic Prototype Crescent Prototype Rancour Prototype Stargiltter	อาวุธที่เป็นต้นแบบที่ถูกสร้างโดยเทคนิคการตีดาบของ Yun Hui ผสมผสานกับปรมาจารย์ฝีมือดี Han Wu และได้นำอาวุธต้นแบบนี้มอบให้แก่นักสู้ทางแดนเหนือเพื่อทดสอบประสิทธิภาพ
Rainslasher	เรื่องราวประวัติความเป็นมาของดาบ Rainslasher ที่เมื่อก่อนถูกเรียกว่า Beacon of Ghosts และมีเจ้าของคนแรกคือนักสู้พเนจรที่รำลึกกันว่าคือเซียน
Redhorn Stonethresher	เรื่องราวของราชา Otogi ที่ครอบครองดาบที่เดิมมีชื่อว่า "Mighty Redhorn Stoic Stonethreshing Lion Lord" แต่เนื่องจากยาวไปจึงย่อลงเหลือแค่ Redhorn
Resolution of Sojourner	เรื่องราวของนักเดินทาง ที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของวงดนตรีที่มีปณิธานอันแรงกล้าในการกำจัดความอยุติธรรมเพื่อสหายเก่าและอิสรภาพของพวกเขา
Retracing Bolide	เทศกาลดอกไม้และช่างทำดอกไม้ไฟซึ่งเป็นตระกูล Naganohara ซึ่งเป็นตระกูลของตัวละคร Yoimiya
Royal Bow Royal Greatsword Royal Grimoire Royal Longsword Royal Spear	เหตุการณ์ในอดีตที่สมัยมอนสตัดท์ที่ยังคงปกครองด้วยราชวงศ์และชนชั้นสูง อาวุธเหล่านี้เคยเป็นอาวุธประจำตัวของพวกเขา
Sacrificial Bow	เรื่องราวของตระกูลลอลเลนซ์สมัยที่เป็นผู้บุกเบิกในแดนหิมะและน้ำแข็ง ตระกูลลอลเลนซ์เชื่อว่าธนูนี้เป็นสัญลักษณ์ของการสำรวจที่ยากเย็น จึงทะนงตนว่าตัวเองคือราชา สุดท้ายจึงสูญเสียความรักจากเทพแห่งสายลมไป
Sacrificial Fragments	หนังสือที่รวบรวมบทการแสดงบวงสรวงเทพเจ้าในงานพิธีกรรมในอดีตของมอนสตัดท์ หนังสือเล่มนี้มีมานานหลายพันปี ทว่าในตอนนี้อ่านไม่ได้แล้ว
Sacrificial Greatsword	เรื่องราวของตระกูล Imunlaukr ตระกูลที่เต็มไปด้วยนักรบที่กล้าหาญ ระหว่างพิธีกรรม ตระกูล Imunlaukr รับประทานที่เป็นนักรบประจำบานไม้ไซเพื่อปกป้องหรือขยายดินแดน แต่รับเพื่อมอบความสุขแก่ทวยเทพบนสวรรค์
Sacrificial Sword	เรื่องราวตระกูลที่ขึ้นชื่อว่าแสนอ่อนโยน Gunnhidr ในช่วงพิธีกรรมที่เทพแห่งลมละลายน้ำแข็งและก่อตั้งเมืองมอนสตัดท์ขึ้น

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
	ใหม่ ตระกูล Gunnhidr ได้แสดงออกถึงความกล้าหาญ เขาได้ปกป้องชีวิตและอิสรภาพของชาวเมืองมอนสตัทท์
Scholar	ชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเรื่องราวของนักวิชาการที่ได้อุทิศตนให้แก่การวิจัยและคำนวณไม่รู้จบ เธอใช้เวลาในการค้นคว้าทั้งวันทั้งคืนจนหลงลืมเวลา ทว่าสุดท้ายแล้ว แม้เธอมุ่งมั่นแค่ไหน แต่เธอก็ยังไม่พบคำตอบที่เธอค้นหาสักที
Serpent Spine	กัปตันเรือผู้ถือดาบใหญ่ที่หายไประหว่างออกเรือไปยังทะเลที่เต็มไปด้วยอสูร ต่อมาซากของอสูรทะเลถูกคลื่นซัดขึ้นฝั่ง เผยให้เห็นแผลใหญ่เหวอะที่ถูกกรีดด้วยดาบใหญ่ของผู้เป็นกัปตัน
Shimenawa's Reminiscence	เรื่องราวของ Hibiki มิโกะแห่งศาลเจ้า Grand Narukami ²¹ ตั้งแต่สมัยที่เธอเพิ่งเริ่มเป็นมิโกะฝึกหัดจนกระทั่งได้เป็นมิโกะแห่งศาลเจ้า
Song of Broken Pines	เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ของมอนสตัทท์ที่ทำการกบฏ Decarabian ประชาชนและคริสจักรเข้าร่วมกับเทพแห่งลมเพื่อต่อต้านราชวงศ์และขุนนาง
Staff of Homa	พิธีกรรมชำระล้างสิ่งไม่บริสุทธิ์ และขับไล่สิ่งชั่วร้ายด้วยเปลวเพลิง
Summit Shaper	เหตุการณ์ที่ราชาแห่งหินได้สร้างดาบเล่มนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นสัญญาให้แก่ประชาชนภายในเมือง ว่าผู้ที่กระทำผิดต้องชดใช้ และผู้บริสุทธิ์ต้องได้รับการชดเชย
Tenacity of the Millelith	เรื่องราวของตำนานของกองทหารอัศวิน Millelith ที่ทุ่มเทต่อสู้ปกป้องเมืองหลี่เยว่ จากเหล่าออบิส
The Alley Flash	เรื่องราวของชายผู้เกิดมาในตระกูลชนชั้นสูงได้ขโมยดาบของตระกูลและผันตัวเป็นหัวขโมย แต่เขาก็เป็นหัวขโมยที่เป็นที่รักของคนจน เพราะปล้นคนรวยเพื่อแจกให้คนจน หัวขโมยผู้นี้จึงเป็นเหมือนแสงสว่างท่ามกลางตรอกที่มีมืดมิด แต่สุดท้ายเขาก็กลับถูกไล่ล่า และต้องทิ้งทุกอย่าง ล่องเรือไปในทะเลกว้าง
The bell	เรื่องราวของนักปฎิวัติ Kreuzlied ที่เกิดในตระกูล Lawewnce ตระกูลชนชั้นสูงของเมืองมอนสตัทท์ แต่กลับเข้าร่วมเป็นสมาชิกของคณะดนตรี Wanderer's Troupe และกลายเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิวัติขุนนางและราชวงศ์

²¹ เป็นศาลเจ้าที่บูชาเทพอัสนี ตั้งอยู่บริเวณตอนเหนือของเกาะ Narukami เป็นพื้นที่ทางศาสนาและปกครองด้วยหัวหน้าใหญ่ของมิโกะ และยังเป็นพื้นที่ปลอดกำลังทหาร อำนาจของรัฐบาลทางทหารใด ๆ ไม่สามารถมีผลได้ในพื้นที่แห่งนี้

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
The Black Sword	เรื่องราวของอัศวินสีขาวที่ต่อสู้เพื่อความยุติธรรม แม้กระนั้นถึงจะเป็นการต่อสู้เพื่อความถูกต้อง การสังหารก็ถือว่าเป็นการเบียดเบียนเลือดอยู่ที่ ดาบสีขาวสว่างไสวจึงค่อย ๆ ถูกย้อมเป็นจนดำกลับ
The Catch	เรื่องราวของจอมโจรแห่งอินาชูมะ นาม Ako Domeki ที่ใช้หอกปลายแหลมเป็นอาวุธในการต่อสู้
The Exile	เรื่องราวเบื้องหลังของชนชั้นสูงผู้ถูกเนรเทศออกจากเมือง ต้องออกเดินทางสู่โลกกว้างพร้อมมงกุฎอันเป็นหลักฐานของนักโทษ
The Flute	เรื่องราวของ Dawnlight Swordwoman หนึ่งในสมาชิกคณะดนตรี Wanderer's Troupe ที่ใช้ดาบเป็นอาวุธในการต่อสู้ ยามกวัดแกว่งดาบ อาวุธนี้จะส่งเสียงเป็นโทนที่หลากหลายราวกับผู้ใช้กำลังบรรเลงเพลงจากฟรุต
The Stringless	เรื่องราวของนักเล่นพิณ หนึ่งในสมาชิกคณะดนตรี Wanderer's Troupe ที่หลังจากวงดนตรีพเนจรถูกยุบ สายของพิณจึงโดนตัดไปด้วย
The Unforged	ชื่อของอาวุธถูกตั้งตามเบื้องหลังเรื่องราวที่กล่าวถึงเหตุการณ์ที่ผู้พิชิตมังกรสามารถปราบมังกรโบราณที่สร้างความวุ่นวายลงได้ และเขาได้ใช้ดาบใหญ่เล่มนี้ปักลงข้างต้นไม้ยักษ์เพื่อผนึกมังกร แต่ตรงที่ควรมีดาบกลับไม่มี
The Viridescent Hunt	เรื่องราวของนายพรานนาม Versesian ที่ยึดถือกฎ “มนุษย์เองก็ไม่ต่างจากสัตว์ชนิดอื่น” นายพรานจึงจะไม่ปล่อยลูกธนูนอกจากเหตุผลเพื่อการออกรอด นายพรานผู้ที่ห้ามยิงธนูเพื่อการต่อสู้ เพื่อความเกลียดชัง หรือเพื่อเกียรติยศของตัวเองได้
Thundering Pulse	เรื่องราวของการต่อสู้ระหว่าง Asase Hibiki กับผู้ที่ได้ฉายาว่า Konbumaru ที่ผลออกมาต่อสู้ออกมาเสมอ 3 ต่อ 3 Asase Hibiki จึงรับ Konbumaru เป็นข้ารับใช้ และมอบธนูที่เคยเป็นของเดิมพันระหว่างเธอกับคนรักให้แก่เขา
Thundersoother	เหตุการณ์ของมนุษย์ธรรมดาผู้หนึ่งสามารถพิชิต Beast of Thunder อสูรแห่งสายฟ้าที่แสนดุร้ายลงได้
Tiny Miracle	เรื่องราวความหวังของ Vera จากหนังสือภายในเกมเรื่อง “ความโศกเศร้าของ Vera”
Vortex Vanquisher	ราชาแห่งหินใช้หอกนี้ตัดผ่านสายรุ้งพุ่งตรงไปยังใจกลางน้ำวนกลางทะเลที่มีอสูรร้ายอาศัยอยู่
Windblume Ode	เรื่องราวของการต่อสู้อันยาวของระหว่าง Tower of god กับนักรบผมสีแดงและ Rangvindr ในช่วงสมัยของการต่อสู้ ดอกไม้ที่ชื่อ

ชื่อ	ที่มาของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
	Windblume ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของความรัก ความหวัง และการยึดหยัดที่แข็งแกร่ง
Wolf's Gravestone	เหตุการณ์ในอดีตของอัสวิน Boreas กับหมาป่าผู้โดดเดี่ยวที่กลายมาเป็นคนรู้ใจ

จากตารางข้างต้นเห็นได้ว่า ที่มาของการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ โดยใช้แนวคิดบอกที่มานั้นส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งอาจมีการเจาะจงบุคคลนั้นหรือเป็นการบอกเล่าแบบไม่ระบุชัดเจนก็ได้ รองลงมาเป็นการบอกเหตุการณ์ที่เป็นภาพรวมที่เกิดขึ้นในโลกเทย์วัต ไม่ได้เจาะจงไปที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นการบอกเรื่องราวในมุมมองว่าประวัติศาสตร์มีการดำเนินไปอย่างไร เช่น อาวุธ Lost Prayer to the Sacred Winds เป็นอาวุธที่ที่มาเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเมืองมอนสตัตท์ในตอนทีคริสตจักรได้โค่นล้มราชวงศ์และอำนาจขุนนางลง เห็นได้ว่าอาวุธชิ้นนี้ไม่ได้ระบุเจาะจงถึงใครคนหนึ่ง แต่เป็นการบอกภาพรวมเหตุการณ์เท่านั้น

3.2.2.2 การตั้งชื่อที่บอกจุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดการตั้งชื่อนี้ มักเป็นการบอกจุดที่ทำให้เห็นถึงการกำเนิดของอาร์ติแฟกต์ หรือเป็นการบอกวัสดุที่ใช้ในการสร้าง โดยชื่ออาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อดังกล่าวมีจำนวนทั้งสิ้น 20 ชื่อ ผู้วิจัยจะขอนำเสนอชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ ดังนี้

ตารางที่ 17 การตั้งชื่อที่บอกจุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ชื่อ	จุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Blackcliff Agate Blackcliff Longsword Blackcliff Pole Blackcliff Slasher Blackcliff Warbow	เกิดจากช่างตีดาบได้ติดในเมืองลึกลับ ระหว่างที่หาทางออกเขาได้พบเข้ากับหิน Blackcliff เมื่อออกจากเหมืองมาได้จึงนำมาหลอมเป็นอาวุธ
Compound Bow	นักวิชาการต่างถิ่นที่เดินทางเข้ามายังเมืองหลี่เยว่ และได้ดัดแปลงรูปแบบเก่าให้มีความแตกต่างมากขึ้นด้วยภูมิปัญญาที่มาจากต่างแดน

ชื่อ	จุดกำเนิดของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Dragon's Bane	หอกชิ้นนี้ถูกสร้างขึ้นจากกระดูกสันหลังของมังกร ส่วนปลายหอกสร้างขึ้นจากกงเล็บ จึงทำให้หอกมีเค้าโครงของมังกร และถูกเรียกว่าหอกมังกรเพื่อฆ่ามังกร
Frostbearer	ต้นไม้ที่ควรตายไปในภูเขาคิมะเพราะความหนาวเหน็บ กลับรวบรวมพลังแล้วหลอมรวมเข้ากับแกนสีแดงที่มีคนบรรจุไว้ กลายเป็นผลชิ้นหนึ่ง
Luxurious Sea-lord	ทำมาจากปลาที่แข็งแกร่งที่สุดในหมู่ปลาแมกเคอเรล
Mappa Mare	เป็นหนังสือที่รวบรวมแผนที่ทะเลรอบ ๆ ทวีป มีการอธิบายรายละเอียดกระแสน้ำ และแนวปะการัง รวมถึงทิศทางของลมแต่ละพื้นที่ ทั้งยังมีการรวบรวมความรู้ ความกล้าหาญ แรงศรัทธาของผู้บุกเบิกและนักสำรวจไว้
Primordial Jade Cutter Primordial Jade Winged Spear	อาวุธสร้างจากหยกบรรพกาลที่ตราแรกมีจุดประสงค์เพื่อมอบเป็นของขวัญ แต่ท้ายสุดอาวุธเหล่านี้ต้องใช้ฆ่าสหายสนิทด้วยตนเอง
Skyward Atlas Skyward Blade Skyward Harp Skyward Pride Skyward Spine	สร้างจากชิ้นส่วนตรง ๆ ของมังกรลมดาวาลินที่หลุดออกมาขณะที่กำลังต่อสู้กับมังกรทมิฬทูริน
Solar Pearl	อัญมณีตรงกลางคืออัญมณีสีทองที่เคยถูกอาบด้วยแสงของตะวัน และจันทร์เป็นเวลาหลายพันปี ก่อนที่ช่างฝีมือ Kan Wu จะนำมาทำเป็นอาวุธ กลายเป็นสื่อเวทที่มีพลังในการดูดแสงอาทิตย์และแสงจันทร์
Thundering Fury	อาร์ติแฟกต์เกิดจากความโกรธเกรี้ยวของอสูรสายฟ้า Thunderbird ในตอนที่ทำพิธีอัญเชิญ
Wine and Song	เดิมเป็นหนังสือเพลงที่เป็นที่นิยมในยุคสมัยของชนชั้นสูง แต่ละหน้าแฝงไปด้วยกลืนของไวน์ชั้นดี

จากตารางข้างต้นเห็นได้ว่า ที่มาของการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ โดยใช้แนวคิดบอกจุดกำเนิดนั้นส่วนใหญ่เป็นการบอกเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดอาวุธเหล่านั้นขึ้น รองลงมาเป็นการบอกวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ เช่น อาวุธเซ็ท Skyward คำว่า Skyward เป็นตัวแทนของมังกรลมดาวาลินที่มุ่งทะยานสู่ท้องฟ้า อาวุธเซ็ทนี้สร้างมาจากชิ้นส่วนต่าง ๆ ของมังกรที่ได้หลุดออกจากตัวมันในขณะที่กำลังต่อสู้กับมังกรทมิฬเพื่อปกป้องเมื่องมอนสตัตท์

3.2.2.3 การตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดการตั้งชื่อนี้จะใช้ชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกมที่เคยเป็นเจ้าของของอาวุธ หรือใช้ฉายาของบุคคลต่าง ๆ มาใช้ในการตั้งชื่อ โดยชื่ออาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อดังกล่าวมีจำนวนทั้งสิ้น 16 ชื่อ ผู้วิจัยจะขอเสนอชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ ดังนี้

ตารางที่ 18 การตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์

ชื่อ	เจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Akoumaru	ดาบของแม่ทัพ Akuou แห่งเกาะ Watatsumi ที่มีความสามารถในการต่อสู้ที่โดดเด่นเป็นพิเศษตั้งแต่ยังเป็นเด็ก จนได้รับความโปรดปรานและได้รับการขนานนามว่า Touzannou
Alley Hunter	อาวุธของชายผู้เกิดมาในตระกูลชนชั้นสูงและผันตัวเป็นหัวขโมย
Amenoma Kageuchi	ชื่อของอาวุธถูกตั้งตามสำนักดาบที่ติดตามเล่มนี้ขึ้นคือ สำนักดาบ Amenoma ส่วนที่ตั้งชื่อว่า Kageuchi เนื่องจากดาบเล่มนี้เป็นดาบเล่มที่สองของการตี
Amos's bow	เป็นอาวุธที่ตั้งชื่อตามชื่อเจ้าของเดิม Amos สตรียุคโบราณที่เป็นคนรักของเทพ Decarabian
Aquila Favonia	นกอินทรี คือฉายาของวีรสตรีแห่งเมืองลมทิศตะวันตกมอนสตัดท์ ที่ชื่อว่า Vennessa ซึ่งต่อมาเธอได้กลายเป็นผู้ก่อตั้งกองทหารฟาโวเนียส
Bloodstained Chivalry	Bloodstained Knight เป็นฉายาของ Rostam อัศวินแห่งกองทหารฟาโวเนียส ที่เดิมเป็นทหารแข็งแกร่งและเปี่ยมไปด้วยคุณธรรม
Crimson Witch of Flames	อาร์ติแฟกต์ของตัวละคร La Signola ซึ่งมีฉายาว่า Crimson Witch
Gladiator's Finale	ชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเรื่องราวตอนจบของ Gladiator
Hakushin Ring	ชื่อของอาวุธชิ้นนี้ตั้งตามชื่อของจิ้งจอกในประวัติศาสตร์เมืองอินาคูมะ ที่ชื่อว่า Hakushin และอาจอนุมานได้ว่าอาวุธชิ้นนี้เคยเป็นของเธอมาก่อน
Katsuragikiri Nagamasa	ชื่อของอาวุธตั้งตามฉายาของเจ้าของคนเก่า Mikoshi Nagamasa หนึ่งใน The Yougou Three ที่ภายหลังได้รับฉายาว่า Katsuragikiri Nagamasa เนื่องจากเขาได้สังหารผู้ช่วยของเขาที่ชื่อ Katsuragi

ชื่อ	เจ้าของเดิมของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์
Kitain Cross Spear	ชื่อของอาวุธชิ้นนี้ถูกตั้งตามชื่อของ Kitain Bunsou ผู้ที่สร้างหอกเล่มนี้ขึ้นมาเพื่อให้เข้ากับเทคนิคการใช้หอกต่อสู้ของเขา
Mistsplitter Reforged	ชื่อของอาวุธชิ้นนี้ตั้งตามฉายาเจ้าของดาบคนเก่า Takamine The Mistsplitter (ทาคามิเนะผู้ฉีกเมฆหมอก) ที่ภายหลังได้เสียชีวิตลงและเศษเสี้ยวที่แตกละเอียดของดาบได้ถูกเก็บมาหลอมใหม่
Mouun's Moon	ตั้งตามชื่อของเจ้าของคนเก่า Yuna Mouun ตัวของธนูมีสีขาวสว่างราวกับแสงของดวงจันทร์ จึงเป็นที่มาของชื่ออาวุธชิ้นนี้ ธนูพระจันทร์ของ Mouun
Viridescent Venerer	อาวุธถูกตั้งตามชื่อของ Viridescent Venerer ซึ่งเป็นฉายาของ Viridescent ผู้ที่ได้รับยกย่องว่าเป็น ราชนิแห่งการล่า
Wanderer's Troupe	เรื่องราวของคณะดนตรีที่นักเดินทางพเนจรได้รวมตัวกันเพื่อบรรเลงดนตรีสร้างสีสันไปทั่วแผ่นดินภายใต้ชื่อคณะดนตรี Wanderer's Troupe
Wavebreaker's Fin	ฉายาของมิโกะฝาแฝด แฝดน้อง Ayame ออกล่องเรือเดินทางต่อสู้เพื่อชาว Watatsumi ไปพร้อมกับบอสูรทะเล Omikami

จากตารางข้างต้นเห็นได้ว่า ที่มาของการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ โดยใช้แนวคิดตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมนั้นส่วนใหญ่เป็นการระบุชื่อเจ้าของเดิมแบบตรง ๆ เช่น Amos's bow ธนูของเอมอส รองลงมาเป็นการตั้งชื่อตามเจ้าของเดิมโดยใช้ฉายาของเจ้าของในการตั้ง เช่น Bloodstained Chivalry ซึ่งเป็นฉายาของอัศวินฟาโรวีเนียส Rostam ที่สู้รบกับบอสูรจนร่างกายเปื้อนเลือดและทิ้งเป็นรอยต่างเลือดไว้

จากการวิเคราะห์ความหมายและแนวคิด พบว่าชื่อของตัวละครนั้นมีการหยิบยืมชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้ตั้งชื่อตัวละครเพื่อให้เกมมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมดั้งเดิมในโลกความเป็นจริง ทว่าแม้จะเป็นชื่อที่หยิบยืมมาจากชื่อที่อยู่แล้ว แต่ความหมายของชื่อนั้นยังสอดคล้องกับลักษณะการออกแบบตัวละครในมิติต่าง ๆ ทั้งด้านการออกแบบและภูมิหลังของตัวละคร ยิ่งไปกว่านั้น การตั้งชื่อตัวละครยังทำให้เห็นว่า เมืองมอนสเตอร์ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับศาสนามาก่อนข้างมาก เนื่องจากมอนสเตอร์ที่ในเกมเกนชินนั้นเป็นประเทศเยอรมันในช่วงยุคกลางที่ศาสนจักรกำลังเฟื่องฟู ส่วนเมืองหลี่เยว่และเมืองอินาชูมะมีความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติและเทพเจ้าก่อนข้างมาก ชื่อตัวละครต่าง ๆ จึงเป็นชื่อที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและบุคคลในตำนานความเชื่อ ซึ่งความเชื่อในเมืองต่าง ๆ นี้ เป็นสิ่งที่ช่วยสะท้อนกลับมาให้เห็นว่าแต่ละเมืองได้รับอิทธิพลการออกแบบมาจากประเทศที่มีอยู่ในโลกความเป็นจริง แนวคิดการตั้งชื่อตัวละครจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกมเกนชิน อิมแพ็ค

ขยายมิติออกไปข้างนอกมากขึ้น และยังเป็นเครื่องในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริงกับวัฒนธรรมในเกมอีกด้วย

ในด้านของแนวคิดการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ เมื่อวิเคราะห์จากความหมายพบว่าชื่อของอาร์ติแฟกต์นั้นเป็นชื่อที่อยู่ภายในเกมเท่านั้น ไม่ได้มีการหยิบยืมชื่อออกจากภายนอกเกมเหมือนชื่อตัวละคร โดยชื่อภายในเกมที่นำมาตั้งเป็นอาวุธและอาร์ติแฟกต์นั้นมักเป็นชื่อที่มาจากเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ ซึ่งเรื่องราวเบื้องหลังเหล่านั้นก็เป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นในโลกത്യวัต โดยเกมมักจะบอกชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ในอดีตที่สำคัญผ่านชื่ออาวุธ ส่วนชื่ออาร์ติแฟกต์นั้นมักเป็นการบอกเรื่องราวเสริมเพิ่มเติมจากตัวละครที่อยู่ภายในเกมอยู่แล้ว เช่น NPC บอส เป็นต้น อาวุธและอาร์ติแฟกต์จึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่เกมใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวภายในเกม โดยเกมจะค่อย ๆ แทรกเรื่องราวเหล่านี้เข้าไปให้ผู้เล่นค่อย ๆ รับรู้และปะติดปะต่อ จึงสรุปได้ว่าอาวุธและอาร์ติแฟกต์ช่วยเชื่อมโยงเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ภายในเกมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เป็นการสร้างมิติภายในเกมให้ลึกซึ้ง

บทที่ 4

กลวิธีการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

ในการถ่ายทอดความหมายของชื่อในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ผู้สร้างเกมใช้กลวิธีการตั้งชื่ออย่างหลากหลาย มีการนำคำต่าง ๆ หลายประเภทมาประกอบกันเพื่อให้ชื่อมีมีความหมายที่น่าสนใจ จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่ากลวิธีการตั้งชื่อของตัวละครมีความแตกต่างกับกลวิธีในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ตแพคต์อย่างชัดเจน ในการตั้งชื่อตัวละครมักจะเป็นการใช้ชื่อที่มีอยู่จริงเป็นพื้นฐานแล้วค่อยปรับเปลี่ยนลักษณะคำเพื่อให้ชื่อมีความน่าสนใจ ส่วนการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ตแพคต์มักเป็นการสร้างคำใหม่ที่สัมพันธ์กับลักษณะหรือกำเนิดของอาวุธและอาร์ตแพคต์ ในบทนี้ ผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ออกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่

4.1 กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

4.2 กลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ตแพคต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

4.1 กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครภายในเกมเกนชิน อิมแพ็คมักจะเป็นการหยิบยืมชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้โดยตรง ชื่อของตัวละครจึงมักเป็นชื่อที่คงรูปเดิมของคำไว้ แต่มีหลายกรณีที่เกมได้หยิบยืมมาจากชื่อที่มีอยู่จริงแล้วปรับเปลี่ยนให้ต่างจากรูปเดิมเล็กน้อย เพื่อสร้างความแตกต่างและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงสรุปกลวิธีการตั้งชื่อของตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ออกเป็น 4 กลวิธี คือ การใช้คำเต็มตามรูปเดิม การสร้างชื่อจากการผสมคำ และการปรับเปลี่ยนคำ

4.1.1 การใช้คำเต็มตามรูปเดิม

การใช้คำเต็มตามรูปเดิมเป็นการนำชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้โดยตรงโดยไม่ได้ปรับเปลี่ยนส่วนใดของชื่อ ทั้งนี้ คำว่า 'คำเต็ม' ของผู้วิจัย โดยมากมักเป็นคำที่ใช้ทั่วไป หรืออาจเป็นชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์จริง ตัวละครที่ตั้งชื่อโดยใช้คำเต็มมีจำนวน 17 ชื่อ มีรายละเอียดดังตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 19 การใช้คำเต็มตามรูปเดิม

ชื่อ	คำเต็ม
Albedo	Albedo
Amber	Amber
Barbara	Barbara
Beidou	北斗 (Běidǒu)
Gorou	五郎 (Gorou)

ชื่อ	คำเดิม
Hu Tao	胡桃 (Hú Táo)
Jean	Jean
Klee	Klee
Kujou Sara	九条裟羅 (Kujou Sara)
Mona	Mona
Qiqi	七七 (Qīqī)
Raiden Shogun	雷電 (Raiden)
Sucrose	Sucrose
Tartaglia	Tartaglia
Venti	Venti
Xiao	魑 (Xiāo)
Yoimiya	宵宮 (Yoimiya)

จากตารางข้างบนจะเห็นได้ว่า เกมเกนชิน อิมแพ็ค มีการตั้งชื่อที่ใช้คำตามรูปเดิมจำนวนมาก ส่วนใหญ่มักเป็นคำศัพท์ทั่วไปในภาษาต่าง ๆ ที่หยิบยืมมาโดยคงรูปแบบเสียงเดิมไว้ ทว่ามีบางกรณีที่ได้หยิบชื่อของบุคคลในประวัติศาสตร์ที่มีอยู่จริงมาใช้ตั้งชื่อ เช่น โกรโร่ (Gorou) ชื่อของนายพลแห่งจักรวรรดิญี่ปุ่นเมื่อสมัยเมจิ แต่โดยส่วนใหญ่กลวิธีการตั้งชื่อที่ใช้คำตามรูปเดิมนั้นมักเป็นการหยิบคำทั่วไปมาใช้ตั้งชื่อ

4.1.2 การสร้างชื่อจากการผสมคำ

กลวิธีการตั้งชื่อจากการผสมคำมักพบในกลุ่มตัวละครที่อยู่ในเมืองหลิวเยว่และเมืองอินชู่มะ เนื่องจากทั้งสองเมืองออกแบบตามวัฒนธรรมจีนและญี่ปุ่นตามลำดับ ซึ่งทั้งสองวัฒนธรรมมีวิธีการตั้งชื่อจากการผสมตัวอักษรที่มีความหมายโดยสมบูรณ์ในตัวเอง การตั้งชื่อของกลวิธีนี้จึงเป็นการผสมคำระหว่างสองหรือสามตัวอักษรขึ้นไปเพื่อให้มีความหมายใหม่ หรือผสมให้ความหมายมีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งกฎการผสมคำนี้ไม่มีกฎที่ตายตัว การผสมคำจะเน้นไปที่ความหมายที่ต้องการสื่อของคำมากกว่า ตัวละครที่ตั้งชื่อโดยสร้างชื่อจากการผสมคำมีจำนวน 14 ชื่อ มีรายละเอียดดังตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 20 การสร้างชื่อจากการผสมคำ

ชื่อ	การผสมคำ
Arataki Itto	คำว่า Arataki เกิดจากการผสมคำระหว่าง 荒 (ara – ดุตัน โหดเหี้ยม ป่าเถื่อน) ร่วมกับ 瀧 (taki – รวดเร็ว)
	คำว่า Itto เกิดจากการผสมคำระหว่าง — (it – หนึ่ง) ร่วมกับ 斗 (to – กระบวยเหล้าสาเก)
Chongyun	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 重 (chóng – หนัก ชั้) ร่วมกับ 云 (yún – เมฆ)
Ganyu	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 甘 (gān – หวาน) ร่วมกับ 雨 (yǔ – ฝน)
Kaedehara Kazuha	คำว่า Kaedehara เกิดจากการผสมคำระหว่าง 楓 (kaede – ใบเมเปิ้ล) 原 (hara – ทุ่ง สนาม)
	คำว่า Kazuha เกิดจากการผสมคำระหว่าง 万 (kazu – หมื่น) ร่วมกับ 葉 (ha – ใบไม้)
Kamisato Ayaka	คำว่า Kamisato เกิดจากการผสมคำระหว่าง 神 (kami – พระเจ้า) ร่วมกับ 里 (sato – ที่อยู่อาศัย หมู่บ้าน)
	คำว่า Ayaka เกิดจากการผสมคำระหว่าง 綾 (aya – ผ้าทอลายทแยง) ร่วมกับ 華 (ka – ดอกไม้ ความงดงาม)
Keqing	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 刻 (kè – หมด สะอาด) ร่วมกับ 晴 (qíng)
Ningguang	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 凝 (níng – เฟ็ง รวบรวมไว้ที่เดียว) ร่วมกับ 光 (guāng – แสง)
Sangonomiya Kokomi	คำว่า Sangonomiya เกิดจากการผสมคำระหว่าง 珊瑚 (sāngō – ประการัง) ร่วมกับ 宮 (nōmiya – ศาลเจ้า)
	คำว่า Kokomi เกิดจากการผสมคำระหว่าง 心 (kōko – หัวใจ) 海 (mī – ทะเล)
Sayu	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 早 (sā – เร็ว) 柚 (yū – citron)
Shenhe	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 申 (shēn – อมตะ) ร่วมกับ 鶴 (hè – กระเรียน)
Xiangling	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 香 (xiāng – หอม อร่อย) 菱 (líng – กระฉับ)
Xinyan	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 辛 (xīn – ดุตัน จัดจ้าน ร่ำร้อน) ร่วมกับ 炎 (yàn – เปลวไฟ เปลวเพลิง)
Yanfei	เกิดจากการผสมคำระหว่าง 烟 (yān – ควัน เขม่าควัน) ร่วมกับ 绯 (fēi – สีแดง แดงเลือดหมู)

จากตารางด้านบน เห็นได้ว่ากลวิธีการตั้งชื่อจากการผสมคำเป็นกลวิธีการตั้งชื่อที่นำคำทั่วไปมาผสมเพื่อตั้งเป็นชื่อที่ใช้เรียกโดยตัวละครในเกมโดยเฉพาะ โดยคำที่นำมาผสมมักเป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ เนื่องจากประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่นมีความเชื่อในเรื่องของธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น คาเอเดะฮาระ คาซุฮะ (Kaedebara Kazuha) คำที่ใช้ในการผสมล้วนมีความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ

กลวิธีการตั้งชื่อจากการผสมคำนี้จึงแสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่ใช้ตั้งชื่อของภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่นที่เน้นการตั้งชื่อแบบความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ ดังที่ได้สรุปไว้ในบทที่ 3 แนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

4.1.3 การปรับเปลี่ยนคำ

กลวิธีการตั้งชื่อแบบเปลี่ยนส่วนใดส่วนหนึ่งของคำ คือกลวิธีการตั้งชื่อที่เปลี่ยนตัวอักษรใดตัวอักษรหนึ่งภายในคำ ตัดชื่อบางส่วนออกแล้วทำให้ชื่อสั้นลง หรือเติมตัวอักษรเข้าไป โดยกลวิธีทางภาษาวินิจฉัยนี้เป็นการเปลี่ยนชื่อตัวละครที่ยังคงเสียงเดิมของคำไว้ ตัวละครที่ตั้งชื่อโดยปรับเปลี่ยนคำมีจำนวน 11 ชื่อ มีรายละเอียดดังตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 21 การปรับเปลี่ยนคำ

ชื่อ	การปรับเปลี่ยนคำ
Bennett	Benedictus – การเปลี่ยนคำหลัง และย่อให้สั้นลง
Diona	Diana – เปลี่ยนตัว a เป็นตัว o
Eula	Eulalia – ตัด lia ซึ่งเป็นพยางค์หลังสุดออก
Fischl	Fisch – การเติม suffix -l ในภาษาเยอรมัน มีไว้เพื่อขยายให้ ความหมายของคำสื่อถึงลักษณะ “ตัวเล็ก” หรือ “น่ารัก”
Kaeya	Kartikeya – ตัดตัวอักษร rtik ตรงกลางออก
Lisa	Elizabeth – ตัดตัว E และ beth ออก ย่อคำให้เหลือแค่ liza แล้ว เปลี่ยนตัว z เป็นตัว a
Noelle	Noël – การเพิ่ม le ต่อท้ายเพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น แต่ยังคง เสียงเดิม
Razor	Razer – เปลี่ยนตัว e เป็นตัว o
Rosaria	Rosaio – เปลี่ยนตัว o เป็นตัว a
Thoma	Thomas – ตัดตัว s ออก
Zhongli	Zhongli Quan ตัดคำว่า Quan ออก

จากตารางข้างต้น กลวิธีการเปลี่ยนส่วนหนึ่งของคำ ส่วนใหญ่มักจะเปลี่ยนสระ หรือตัวอักษรเพียงตัวเดียวเพื่อวิธีการออกเสียงยังมีความคล้ายคลึงกับแบบเดิม โดยส่วนใหญ่

ชื่อที่ใช้กลวิธีนี้มักเป็นชื่อบุคคลทั่วไปที่เกมนำมาตั้งเป็นชื่อตัวละคร รองลงมาเป็นวิธีการตัดหรือย่อคำให้สั้นลง แต่ยังคงรูปและเสียงที่คล้ายคลึงกับรูปเดิมไว้ สุดท้ายคือการเติมสระหรือพยัญชนะเพิ่มแต่ยังคงรูปเสียงแบบเดิมไว้ ซึ่งวิธีการวิธีการปรับเปลี่ยนคำมักใช้กับชื่อของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริง เช่น ไคยา (Kaeya) ที่ย่อจาก การติเคยะ (Kartikeya) เทพเจ้าองค์หนึ่งของศาสนาฮินดู หรือตัวละคร ไดโอน่า (Diona) ที่เปลี่ยนจากคำว่า ไดอาน่า (Diana) เทพีองค์หนึ่งในตำนานของกรีก เป็นต้น

กลวิธีการตั้งชื่อตัวละคร มีจุดเด่นคือมีกลวิธีที่หลากหลายในการตั้งชื่อ โดยกลวิธีที่เกมใช้มากที่สุดคือ การใช้คำตามรูปเดิม ชื่อที่ใช้ในกลวิธีนี้มักเป็นคำศัพท์ทั่วไปจากภาษาต่าง ๆ โดยเกมพยายามจะคงรูปและเสียงเดิมของคำไว้เพื่อรักษาความหมายของคำ กลวิธีต่อมาที่เกมนิยมใช้ในการตั้งชื่อคือ การสร้างชื่อจากการผสมคำ ชื่อที่ถูกตั้งโดยกลวิธีนี้มักเป็นชื่อที่มาจากภาษาจีนและญี่ปุ่น เกิดจากการผสมระหว่างคำแล้วกลายเป็นชื่อใหม่ กลวิธีนี้ช่วยสร้างบรรยากาศของเกมให้มีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอยู่จริง ส่วนกลวิธีสุดท้ายคือการปรับเปลี่ยนคำ โดยใช้คำเดิมที่มีอยู่จริงนำมาปรับเปลี่ยนสระหรืออักษร ตัดคำและย่อคำให้สั้นลงเพื่อให้ชื่อยังมีเค้าโครงของรูปและเสียงเดิม โดยส่วนมากมักชื่อที่มาจากกลวิธีนี้มักเป็นชื่อของบุคคลที่อยู่จริงในประวัติศาสตร์และความเชื่อของวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริง แม้เกมเกนชิน อิมแพ็ค จะหยิบยืมชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้ แต่เกมก็มีการปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากเดิมเพื่อนำถึงความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกของเกม

อย่างไรก็ตาม ทั้งสามกลวิธีในการตั้งชื่อตัวละครส่งผลให้แม่เกนชิน อิมแพ็ค จะเป็นเกมที่สร้างโลกใบใหม่ขึ้นมาเอง มีวัฒนธรรมของตนเอง ทว่าวัฒนธรรมใหม่ภายในเกมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่อ้างอิงมาจากวัฒนธรรมเดิม การตั้งชื่อตัวละครที่ยังคงให้เห็นเค้าโครงของวัฒนธรรมเดิมช่วยให้เกมมีบรรยากาศที่ผู้เล่นคุ้นเคยและไม่รู้สึกแปลกแยกจนเกินไป ผู้เล่นจะรู้สึกว่าเกมมีความสมจริงเพราะชื่อมีความหลากหลายทางด้านภาษา จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากสำรวจพื้นที่ใหม่ ๆ เพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี

4.2 กลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค

การตั้งชื่อของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ในเกมเกนชิน อิมแพ็ค มักเป็นการสร้างคำใหม่ด้วยการผสมคำทั่วไปเพื่อให้เสริมความหมาย หรือระบุลักษณะและคุณสมบัติพิเศษของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่าชื่อของอาวุธและอาร์ติแฟกต์มีกลวิธีหลักในการตั้งชื่อ 2 วิธี คือ การตั้งชื่อที่บอกลักษณะหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ และการตั้งชื่อโดยใช้ความเปรียบ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การตั้งชื่อที่บอกลักษณะหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์

การตั้งชื่อที่บอกลักษณะหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์เป็นกลวิธีการตั้งชื่อที่ประกอบด้วยคำนามหลักและคำขยาย คำนามหลักมักบอกประเภท ลักษณะ คุณสมบัติของอาวุธ หรือระบุชื่อบุคคลเจ้าของโดยตรง เมื่อจำแนกตามจำนวนคำที่ใช้ในการผสมชื่อ ผลการวิเคราะห์พบว่ามีการตั้งชื่อตั้งแต่ 1 คำจนถึง 4 คำ อนึ่ง การแบ่งคำของวิชัยเล่มนี้ จะพิจารณาเฉพาะคำนาม คำกริยา และคำคุณศัพท์ ส่วนคำนำหน้าคำนาม เช่น a, an, the และคำบุพบท เช่น of หรือ to จะไม่นับเป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้าง แต่จะใช้ในการวิเคราะห์ความหมายเท่านั้น มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 โครงสร้างชื่อแบบคำเดียว

ชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีโครงสร้างชื่อแบบคำเดียวมีจำนวนทั้งหมด 17 คำ มีทั้งชื่อที่สร้างจากคำเดียวและชื่อที่สร้างจากคำประสม โดยชื่อได้บอกถึงลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ บอกถึงเจ้าของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ และบอกถึงเรื่องราวหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์

ตารางที่ 22 โครงสร้างชื่อแบบคำเดียว

ชื่อ	กลวิธีในการตั้งชื่อ
Berserker	การเติม Suffix -r หลังคำกริยา เพื่อเปลี่ยนคำกริยานั้นให้เป็นคำนามที่หมายถึงผู้ทำกริยาดังนั้น ชื่อของอาร์ติแฟกต์ชิ้นนี้จึงเป็นอาการนามในการบอกลักษณะของบุคคลผู้เป็นเจ้าของอาร์ติแฟกต์
Gambler	การใช้คำสามัญนามในการตั้งชื่อ โดยชื่อของอาร์ติแฟกต์ถูกตั้งตามเรื่องราวของนักพนันที่มักจะหากลโกงในการพนันเพื่อชัยชนะของตัวเองเสมอ
Instructor	การใช้คำสามัญนามในการตั้งชื่อ โดยหมายถึงครูฝึกได้ถวายจิตวิญญาณเพื่อสั่งสอนเหล่านักเรียน
Rust	การใช้คำสามัญนามในการตั้งชื่อ โดยมีที่มาจากลักษณะของธาตุที่เป็นเหล็กหล่อโบราณ
Scholar	การใช้คำสามัญนามในการตั้งชื่อ โดยหมายถึงนักวิชาการผู้เป็นเจ้าของอาร์ติแฟกต์ที่ได้อุทิศตนให้แก่การวิจัยและคำนวณที่ไม่รู้จบ
The bell	การใช้ภาพจน์ 'นามมัย' ในการเปรียบเทียบลักษณะเด่นของอาวุธว่าเป็นอาวุธที่ 'เสียงที่โดดเด่นของเครื่องจักรทำหน้าที่เป็นจังหวะการต่อสู้ของผู้ใช้และเพื่อนของพวกเขา'

ชื่อ	กลวิธีในการตั้งชื่อ
The Catch	การเติม The หน้าคำกริยา เพื่อเปลี่ยนคำกริยาให้กลายเป็นคำนาม เป็นการบรรยายที่มาโดยตรงเนื่องจากเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับจับปลา
The Exile	การตั้งชื่อโดยใช้คำนามเพื่อบรรยายเจ้าของอาร์ติแฟกต์ที่ถูกเนรเทศให้ออกจากเมือง
The Flute	การใช้ภาพพจน์ 'นามมัย' ในการเปรียบเทียบลักษณะเด่นของอาวุธว่าเป็นอาวุธที่ 'ดามทำให้เกิดเสียงขลุ่ยเมื่อถูกใช้โดยผู้มีทักษะสูง โทณเสียงจะถูกกำหนดโดยมุมแกว่ง'
The Unforged	การเติม The หน้าคำกริยา เพื่อเปลี่ยนคำกริยาให้กลายเป็นคำนาม เป็นการบรรยายที่มาโดยตรงเนื่องจากเป็นอาวุธที่เคยมีตำนานว่าเคยใช้ในการกักขังสัตว์อสูรที่อาละวาด ทว่าตรงที่ควรจะมีอาวุธปักอยู่กลับไร้ร่องรอยของใด ๆ จึงเกิดคำถามลึกลับว่าแท้จริงแล้วอาวุธนี้อาจไม่มีตั้งแต่ต้น
Hamayumi	noun + noun การทับศัพท์โดยตรงจากภาษาญี่ปุ่น เป็นการบรรยายคุณสมบัติของอาวุธว่าเป็นอาวุธที่ใช้ปราบปีศาจที่มีโกะแห่งศาลเจ้าครอบครองไว้
Rainslasher	noun + noun การใช้ภาพพจน์ 'นามนัย' ในการเปรียบลักษณะของอาวุธว่าเป็นว่าเป็นอาวุธที่ 'ไร้รูปร่างและน้ำหนัก สายฝนที่ตัดผ่านสายฝน'
Thundersoother	noun + noun เบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ชิ้นนี้คือการสังหาร Thunderbird แหล่งกำเนิดพายุสายฟ้าไปทั่วเกาะ การใช้คำว่า soother เป็นการเปรียบผู้ที่สังหาร Thunderbird ว่าเป็นผู้ขับกล่อมพายุสายฟ้าให้สงบ
Akuoumaru	noun+ adjective การใช้คำทับศัพท์โดยตรงจากภาษาญี่ปุ่น
The Stringless	noun + adjective การเติม Suffix -less หลังนาม เพื่อบรรยายว่าขาดคำนามนั้น โดยชื่อของอาวุธชิ้นนี้บอกถึงที่มาและลักษณะของอาวุธที่สายของพิณถูกตัดออกหลังจากคณะดนตรีพเนจรยุบลง
Whiteblind	adjective + noun การใช้คำคุณศัพท์ White ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนาม โดยมีคำนามหลักเป็นคำที่ใช้ความเปรียบในการบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์

ชื่อ	กลวิธีในการตั้งชื่อ
Frostbearer	verb+noun
	ชื่อของอาวุธบอกถึงที่มาของชื่อนี้ว่าเป็นอาวุธที่เกิดจากผลของต้นไม้ที่ตายลงเพราะความหนาวเหน็บ ทำให้ผลของต้นไม้มีความเย็นเยือกกราวกับน้ำแข็ง

จากตารางข้างต้น พบว่าชื่อที่มีโครงสร้างแบบคำเดี่ยวส่วนใหญ่เป็นชื่อที่สร้างจากคำเดี่ยว มีจำนวนทั้งหมด 10 คำ ส่วนชื่อที่สร้างจากคำประสมมีจำนวน 7 คำ แบ่งเป็น คำประสมที่สร้างจากคำนามประสมกับคำนาม จำนวน 3 คำ คำประสมที่สร้างจากคำนามประสมกับคำคุณศัพท์ จำนวน 2 คำ คำประสมที่สร้างจากคำคุณศัพท์ประสมกับคำนาม จำนวน 1 คำ และคำประสมที่สร้างจากคำกริยาประสมกับคำนาม จำนวน 1 คำ

ชื่อที่มีโครงสร้างแบบคำเดี่ยวส่วนใหญ่เป็นชื่อบอก ลักษณะหรือคุณสมบัติของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ จำนวนทั้งสิ้น 7 ชื่อ รองลงมาเป็นชื่อที่บอกถึงเจ้าของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์จำนวนทั้งสิ้น 7 ชื่อ และชื่อที่บอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธและอาร์ติแฟกต์จำนวน 3 ชื่อ นอกจากนี้ยังพบได้การตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มีทั้งการตั้งชื่อแบบบรรยายตรง ๆ และการตั้งชื่อแบบใช้ความเปรียบ เช่น การใช้ภาพพจน์ต่าง ๆ หรือการใช้นามมัยในการเปรียบเทียบอาวุธและอาร์ติแฟกต์กับสิ่งอื่น โดยการใช้ความเปรียบนั้นจะทำให้ชื่อมีความสละสลวยและทำให้ผู้เล่นเห็นภาพอาวุธและอาร์ติแฟกต์ชัดเจนมากขึ้น เช่น Rainslasher (ผู้เนียนสายฝน) เป็นการใช้ภาพพจน์นามมัยในการอธิบายว่า อาวุธดาบใหญ่เล่มนี้มีน้ำหนักเบาราวกับสายฝน ซึ่งทำให้เห็นลักษณะของอาวุธชัดเจนมากขึ้น

4.2.1.2 โครงสร้างชื่อหลายคำ

ชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ที่มีโครงสร้างชื่อแบบคำเดี่ยวมีจำนวนทั้งหมด 94 คำ แบ่งเป็น โครงสร้างชื่อ 2 คำจำนวน 88 ชื่อ โครงสร้างชื่อ 3 คำจำนวน 5 ชื่อ และโครงสร้างชื่อจำนวน 4 คำจำนวน 1 ชื่อ โดยชื่อได้แสดงถึงที่มาและเรื่องราวเบื้องหลัง เจ้าของที่ถือครอง ลักษณะและคุณสมบัติ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างอาวุธและอาร์ติแฟกต์

ตารางที่ 23 โครงสร้างชื่อหลายคำ

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
Alley Hunter	noun+noun
	การใช้คำนามขยายคำนามหลัก Hunter ที่บอกลักษณะโดยตรงที่อยู่ข้างหลัง โดยคำนามที่ใช้ขยายข้างหน้าบอกถึงคุณลักษณะหรือคุณสมบัติ โดยเปรียบ Alley เป็นตัวแทนของเจ้าของธนูซึ่งเป็นหัวขโมยที่อยู่ตามตรอกซอกซอย

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
Amenoma Kageuchi	noun+noun การทับศัพท์โดยตรงจากภาษาญี่ปุ่น โดยคำนามข้างหน้าแสดงความเป็นเจ้าของ ส่วนคำนามข้างหลังบอกถึงวิธีการตีดาบ
Amos's bow	noun+noun การใช้วิสามานยนามเพื่อบอกเจ้าของคำนามหลักที่อยู่ข้างหลัง โดยมีตัวกำกับกับการบอกหน้าที่คือ 's ที่เป็นคำบอกแสดงความเป็นเจ้าของ
Aquila Favonia	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อใช้คำนามตัวแรกเป็นภาพพจน์เชิงสัญลักษณ์ในการแทน Aquila Favonia (อินทรีแห่งลมทิศตะวันตก) เป็นอศวินแห่งกองอศวินฟาโวนีเอส Vennessa
Blackcliff Agate Blackcliff Longsword Blackcliff Pole Blackcliff Slasher Blackcliff Warbow	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกถึงวัสดุที่ใช้ในการสร้าง ชื่อนี้จึงมีความหมายว่า ดาบเล่มยาวที่สร้างจากหิน Blackcliff
Blizzard Strayer	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกที่มาของอาร์ติแฟกต์โดยตรง โดยเป็นเรื่องราวของคนต่างถิ่นที่เร่ร่อนอยู่ท่ามกลางภูมิภาคอันหนาวเหน็บและเย็นยะเยือก
Calamity Queller	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม เพื่อบอกถึงคุณสมบัติพิเศษเนื่องจากเป็นอาวุธที่สร้างจากคริสตันที่มาจากต่างโลก มีความสามารถพิเศษในการยับยั้งภัยพิบัติ เนื่องจากนักพเนจรได้เข้าไปตั้งคริสตัลลอกจากหุบเหวแห่งผืนทรายแล้วนำมาหลอมเป็นอาวุธ
Cinnabar Spindle	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกถึงลักษณะของอาวุธ โดยคำนามหลักข้างหลังเป็นการใช้ความเปรียบเพื่ออธิบายลักษณะของอาวุธ
Defender's Will	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามข้างหน้าแสดงความเป็นเจ้าของของคำนามข้างหลัง จากนั้นจึงใช้ความเปรียบในการตั้งชื่อ เพื่อเปรียบว่าอาร์ติแฟกต์ชิ้นนี้เป็นตัวแทนของความปรารถนาที่ผู้พิทักษ์ที่เป็นอศวินสูงศักดิ์มีความต้องการกำจัดความชั่วร้ายเพื่อปกป้องสหายและเจ้านายที่รัก

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
Dodoco Tales	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อเป็นการบรรยายลักษณะของอาวุธที่ในขณะเดียวกันก็เป็นหนังสือนิทานเกี่ยวกับเพื่อนสนิทสุดซึ้งของคลี ที่มีนามว่า Dodoco
Dragon's Bane	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกว่าอาวุธชิ้นนี้ถูกสร้างขึ้นจากกระดูกสันหลังของมังกรเพื่อสังหารมังกร คำว่า Dragon จึงเป็นการเปรียบว่าอาวุธชิ้นนี้คือมังกร ส่วน Bane คือการเปรียบถึงที่มาของอาวุธชิ้นนี้ว่าเป็นอาวุธที่ผู้พิชิตมังกรเคยใช้สังหารมังกรมาก่อน
Elegy for the End	noun+noun เป็นการใช้คำเปรียบเพื่อบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่มากจากเรื่องราวของบทเพลงที่หญิงสาวเคยร้องให้กับคนเริ่มเปลี่ยนไป กลายเป็นบทกลอนที่เต็มไปด้วยความเศร้าโศกเสียใจหลังจากคนรักของตนได้เสียชีวิต
Eye of Perception	noun+noun ชื่อของอาวุธถูกตั้งตามคุณสมบัติพิเศษที่ดวงตาสามารถเปิดเผยธาตุแท้ของผู้คนได้
Favonius Codex Favonius Greatsword Favonius Lance Favonius Sword Favonius Warbow	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม เพื่อใช้คำนามข้างหน้าบอกถึงเจ้าของอาวุธ โดยอาวุธเหล่านี้เป็นอาวุธที่ครอบครองด้วยอัศวินฟาโวนีเยส โดยคำนามข้างหลังเป็นคำนามบอกประเภทของอาวุธ
Gladiator's Finale	noun+noun การใช้ความเปรียบเพื่อบอกที่มาของอาร์ติแฟกต์ โดยมีคำนามคำแรกแสดงความเป็นเจ้าของ และคำนามหลักข้างหลังบอกถึงเรื่องราวของชายหนุ่มเป็นกลาดิเอเตอร์ได้เสียชีวิตลงในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายและได้รับอิสระตามที่หวังไว้
Hakushin Ring	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม เพื่อใช้คำนามตัวแรกแสดงความเป็นเจ้าของ ส่วนคำนามตัวหลังบอกประเภทของอาวุธ
Heart of Depth	noun+noun การใช้ความเปรียบเพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ที่รอกัปตัน นายเรือ และผู้เร่ร่อนทั้งทุกอย่างไว้ใจกลางทะเล ทั้ง

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
	อดีตที่ไม่อยากจดจำ และความทรงจำอันขมขื่น ปลอบยให้มันจมดิ่งไปยังห้วงลึกใต้ทะเล
Katsuragikiri Nagamasa	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกถึงที่มาของอาวุธ โดยคำนามตัวแรกบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธที่เคยใช้สังหารคนที่ชื่อ Katsuragi มาก่อน ส่วนคำนามตัวหลังบอกผู้ที่สังหาร Katsutagi นามว่า Mikoshi Nagamasa
Kitain Cross Spear	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามตัวแรกบอกถึงเจ้าของอาวุธ และคำนามหลัก Cross Spear บอกประเภทของอาวุธ
Lion's Roar	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อเปรียบว่าดาบเล่มนี้เต็มไปด้วยความดื้อรั้นและป่าเถื่อน ใบมีดมักจะกระหายเลือดและไม่มีใครควบคุมได้ แม้แต่ชายชราผู้เป็นอาจารย์อาวุโสของช่างที่ตีดาบเล่มนี้ก็ยังคงบอกว่า 'ดาบเล่มนี้ขาดความเมตตา' จึงเปรียบได้เสมือนราชสีห์ที่ดุสัน
Maiden Beloved	noun+noun การตั้งชื่อเพื่อบอกเจ้าของอาร์ติแฟกต์ชิ้นนี้ โดยเจ้าของอาร์ติแฟกต์คือหญิงสาวพรหมจารีที่ตกหลุมรักอัศวิน และเฝ้ารอเพียงอัศวินผู้เป็นที่รักคนเดียวตลอดไป
Mappa Mare	noun+noun ชื่อที่ระบุถึงลักษณะของอาวุธว่า นอกจากเป็นอาวุธแล้ว ในขณะเดียวกันก็เป็นแผนที่ทะเลอีกด้วย
Memory of Dust	noun+noun การใช้ความเปรียบเพื่อบอกถึงที่มาของอาวุธ เนื่องจากเป็นอาวุธที่เป็นคำสัญญาระหว่างหญิงสาวและชายหนุ่ม จากนั้นหญิงสาวค่อย ๆ สลายหายไปกลายเป็นส่วนหนึ่งของฝุ่นละออง
Mitternachts Waltz	noun+noun การใช้ความเปรียบเพื่อเปรียบว่าธนูคันนี้ เหมือนตัวแทนแห่งการลงทัณฑ์ที่คนต้องดิ้นรนราวกับเสียงของเพลงวอลซ์ที่เงิบสงบ
Mouun's Moon	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามตัวแรกบอกถึงเจ้าของอาวุธ และคำนามหลัก Moon เป็นการบอกความเปรียบของลักษณะอาวุธที่มีความคล้ายคลึงกับพระจันทร์
Noblesse Oblige	noun+noun

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
	เป็นการเปรียบเทียบว่าตระกูลขุนนางแห่งเมืองมอนสตัตท์ควรเป็นตัวอย่างที่ดี และคอยช่วยเหลือประชาชนที่ด้อยกว่า
Polar star	noun+noun การใช้ภาพพจน์เชิงสัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบ ผู้บริหารฟาทูย เสมือนดาวเหนือที่คอยนำทางและชักนำเหล่าฟาทูย
Prayers for Destiny Prayers for Illumination Prayers for Springtime Prayers for Wisdom	noun+noun การใช้คำนามสองตัวเพื่ออธิบายถึงที่มาของอาร์ติแฟกต์ โดยคำนามหลักคือคำนามตัวแรก เป็นคำนามที่บอกความเปรียบเทียบเพื่อบอกถึงที่มาของอาร์ติแฟกต์ ส่วนคำนามตัวหลังบอกถึงเป้าหมายของคำนามตัวแรก
Prototype Amber Prototype Archaic Prototype Crescent Prototype Rancour Prototype Stargiltter	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามตัวแรกบอกคุณสมบัติว่าเป็นตัวต้นแบบ ส่วนคำนามข้างหลังเป็นคำนามที่ใช้ความเปรียบเทียบเพื่ออธิบายลักษณะหรือคุณสมบัติพิเศษของอาวุธ
Redhorn Stonethresher	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามตัวแรกเป็นคำนามที่แสดงความเป็นเจ้าของ คือฉายายักษ์เขาแดงอาราตาคิ อิตโตะ ส่วนคำนามหลักข้างหลังเป็นคำนามที่ใช้ความเปรียบเทียบในการเปรียบลักษณะอาวุธกับ Stonethresher
Resolution of Sojourner	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามข้างหน้าเป็นคำนามหลักที่ใช้ความเปรียบเทียบในการบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ ส่วนคำนามข้างหลังเป็นคำนามที่แสดงความเป็นเจ้าของ
Shimenawa's Reminiscence	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามข้างหน้าเป็นคำนามที่แสดงความเป็นเจ้าของ ส่วนคำนามข้างหลังเป็นคำนามที่บอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์
Solar Pearl	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามโดยใช้ภาพพจน์เชิงสัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบ ผู้บริหารฟาทูย เสมือนดาวเหนือที่คอยนำทางและชักนำเหล่าฟาทูย
Staff of Homa	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนาม โดยคำนามตัวแรกใช้ในการเปรียบเทียบระหว่างอาวุธหอกเล่มนี้เป็นไม้เท้า ส่วนคำนามข้างหลังขยายความหลักตัวเองแรกว่าเป็นไม้เท้าอะไร

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
Summit Shaper	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่ออธิบายถึงที่มาของอาวุธ โดยคำนามหลักตัวหลังเป็นการเปรียบเทียบว่าอาวุธชิ้นนี้เหมือนเครื่องจักรที่ไวโซ่เส ไซอะ เจาะยอดภูเขา
Tenacity of the Millelith	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่ออธิบายถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ โดยมีคำนามหลักอยู่ที่คำนามตัวแรก ส่วนคำนามตัวหลังเป็นคำนามที่ขยายความเป็นเจ้าของของคำนามตัวแรก
The Alley Flash	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของดาบที่เมื่อเวลาแสงตามตรอกตกกระทบกับใบมีดจะเหมือนแสงประกายยามค่ำคืน โดยคำนามหลักอยู่ที่คำว่า Flash มีคำว่า Alley ขยายสถานที่ที่เกิดการกระทำ
Vortex Vanquisher	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อเปรียบว่าอาวุธชิ้นนี้เป็นตัวแทนผู้พิชิตกระแสน้ำวน โดยคำนามหลักอยู่ที่คำหลัง คำนามตัวแรกเป็นคำนามทำหน้าที่เป็นกรรม
Wavebreaker's Fin	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของ โดยคำนามคำแรกเป็นคำนามที่แสดงเจ้าของอาวุธ ซึ่งเป็นคือฉายาของบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม Ayame ส่วนคำนามตัวหลังเป็นคำนามหลักที่ใช้เปรียบเทียบ เปรียบลักษณะอาวุธว่ามีความคล้ายคลึงกับครีบ
Windblume Ode	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ โดยใช้ความเปรียบเทียบในการตั้งชื่ออาวุธ
Wine and Song	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกที่มาของอาวุธ โดยใช้ความเปรียบเทียบในการตั้งชื่ออาวุธ
Wolf's Gravestone	noun+noun การใช้คำนามขยายคำนามเพื่อบอกที่มาของอาวุธ โดยคำนามตัวแรกแสดงความเป็นเจ้าของของคำนามหลักตัวหลัง ชื่อ Wolf's Gravestone เป็นการใช้ความเปรียบเทียบในการตั้งชื่อ เนื่องจากอาวุธไม่ใช่หลุมศพจริง ๆ เป็นเพียงดาบที่ปักไว้เพื่อแทนหลุมศพเท่านั้น
Archaic Petra	adjective+noun

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
	การใช้คำคุณศัพท์ในการขยายคุณสมบัติของคำนาม ในที่นี้คือการใช้คำที่เป็นนามธรรม Archaic ในการขยายคุณสมบัติของ Petra โดยคำว่า Petra เป็นการบอกถึงลักษณะอาร์ติแฟกต์โดยตรง เนื่องจากอาร์ติแฟกต์นั้นสร้างมาจากหิน
Bloodstained Chivalry	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Bloodstained เพื่อขยายลักษณะของคำนามว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร และเป็นการใช้ภาพพจน์เชิงสัญลักษณ์ในการสื่อถึง Bloodstained แทนอัศวินในเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์
Brave Heart	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Brave ขยายลักษณะของคำนาม โดยคำนามข้างหลังเป็นคำนามหลัก เป็นการให้ความเปรียบเพื่อบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์
Compound Bow	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Compound เพื่อขยายและบอกลักษณะของอาวุธโดยตรง โดยคำนามข้างหลังเป็นคำนามที่บอกประเภทของอาวุธ
Crimson Witch of Flames	adjective+noun, noun การใช้ภาพพจน์เชิงสัญลักษณ์ในการแทน Crimson Witch เป็นตัวละครภายในเกม หนึ่งในผู้บริหารฟายุ ล่าดับที่ 8 ลา ซินญูอลา
Emblem of Severed Fate	noun, adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ขยายคำนามข้างหลังเพื่อบอกลักษณะของคำนาม โดยมีคำนามหลังอยู่ข้างหน้า ชื่อ Emblem of Severed Fate เป็นการใช้คำความเปรียบในการบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์
Everlasting Moonglow	adjective+noun อาวุธชิ้นนี้ไม่ใช้ดวงจันทร์จึงเป็นการตั้งชื่อโดยใช้ความเปรียบลักษณะของอาวุธว่า อาวุธเปล่งประกายสว่างไสวราวกับดวงจันทร์
Festering Desire	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ขยายคำนามเพื่อขยายลักษณะของคำนามหลัก โดยใช้คำที่เป็นนามธรรมในการตั้งชื่อเพื่อบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ
Lost Prayer to the Sacred Winds	adjective + noun , adjective + noun

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
	การใช้คำคุณศัพท์ Lost ขยายคุณสมบัติคำนามแบบนามธรรม เพื่ออธิบายว่าคำอธิษฐานเป็นอย่างไร และ Sacred ขยาย Winds ซึ่งเป็นการขยายโดยใช้คำคุณศัพท์ที่เป็นนามธรรม ขยายคำนาม
Luxurious Sea-lord	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Luxurious ขยายคุณสมบัติของคำนาม โดยคำนามหลักข้างหลังบอกลักษณะของอาวุธ
Martial Artist	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ "Martial" ขยายคำนาม "Artist" ว่าเป็นศิลปะแบบใด
Retracing Bolide	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Retracing ขยาย เพื่อบอกถึงเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์ โดยมีคำนาม Bolide เป็นตัวแทนของเรื่องราว
Royal Bow Royal Greatsword Royal Grimoire Royal Longsword Royal Spear	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Royal เพื่อขยายคุณสมบัติของอาวุธว่าเป็นของหลวง โดยคำนามหลักข้างหลังเป็นคำนามที่บอกประเภทของอาวุธ
Sacrificial Bow Sacrificial Fragments Sacrificial Greatsword Sacrificial Sword	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Sacrificial เพื่อขยายคุณสมบัติของอาวุธว่าเป็นอาวุธที่ใช้ในพิธีกรรม โดยคำนามหลักข้างหลังเป็นคำนามที่บอกประเภทของอาวุธ
Skyward Atlas Skyward Blade Skyward Harp Skyward Pride Skyward Spine	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ขยายคำนามข้างหลัง และเป็นการใช้ภาพพจน์แบบสัญลักษณ์ โดย Skyward เป็นตัวแทนของมังกรลมดาวาลินที่กำลังมุ่งขึ้นสู่ท้องฟ้า
Song of Broken Pines	noun, adjective+noun อาวุธชิ้นนี้ถูกเปรียบกับต้นสนที่เป็นสัญลักษณ์ของเมืองมอนสตัตท์ คำว่า Broken Pine จึงอาจเป็นการใช้คำเปรียบเทียบในการอธิบายถึงเมืองมอนสตัตท์ที่เคยล่มสลายไปครั้งหนึ่งในสงคราม Decarabian
The Black Sword	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Black ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนามว่ามีสีดำ โดยมีคำนามหลักอยู่ที่

ชื่อ	โครงสร้างชื่อ
The Viridescent Hunt	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Viridescent ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนาม โดยคำนามหลัก Hunt โดยชื่อ Viridescent Hunt เป็นการใชภัพพจน์เชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงบุคคลในประวัติศาสตร์ Viridescent Venerer
Thundering Fury	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Thundering ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนามว่ามีเป็นลักษณะความโกรธเกรี้ยวเป็นอย่างไร โดยมีคำนามหลักอยู่ข้างหลัง โดยชื่อ Thundering Fury เป็นการใ้ความเปรียบเพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ตีแฟกต์
Thundering Pulse	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Thundering ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนามว่ามีเป็นลักษณะเป็นอย่างไร โดยมีคำนามหลักอยู่ข้างหลัง โดยชื่อ Thundering Pulse เป็นการใ้ความเปรียบเพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธ
Tiny Miracle	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Tiny ขยายคำนาม Miracle เพื่อบอกลักษณะของคำนาม โดยชื่อ Tiny Miracle เป็นการใ้ความเปรียบเพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ตีแฟกต์
Viridescent Venerer	adjective+noun การใช้คำคุณศัพท์ Viridescent ขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะของคำนาม โดยชื่อ Viridescent Venerer เป็นการนำชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ Viridescent Venerer มาใช้โดยตรง
Primordial Jade Cutter Primordial Jade Winged-Spear	adjective+noun+noun คำนามตัวแรกทำหน้าที่บอกวัสดุในการสร้างของคำนามหลังข้างหลัง โดยมีคำคุณศัพท์คำแรกขยายคุณสมบัติแบบนามธรรม
Mistsplitter Reforged	noun+verb การใช้คำนามขยายคำกริยา โดยคำนามข้างหน้าเป็นคำนามที่แสดงความเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นฉายาของบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกมที่ชื่อ Takamine ส่วนคำกริยาข้างหลังเป็นคำหลักที่ใช้เพื่อบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธชิ้นนี้
Ocean-Hued Clam	noun+adjective+noun คำนาม Ocean ขยาย Hued เพื่อเป็นการบอกว่าสีมีลักษณะเป็นเฉดสีทะเล จากนั้นคำว่า Ocean-Hued จึงขยายคำนามหลัก Clam อีกทีเพื่อบอกลักษณะของหอยว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร

จากตารางข้างต้น พบว่าชื่อที่มีโครงสร้างชื่อหลายคำส่วนใหญ่เป็นคำประสมชื่อที่สร้างจากคำนามประสมคำนาม จำนวน 57 ชื่อ คำประสมที่สร้างจากคำคุณศัพท์ประสมคำนาม จำนวน 33 ชื่อ คำประสมที่สร้างจากคำคุณศัพท์ประสมคำนามประสมคำนาม จำนวน 2 คำ คำประสมที่สร้างจากคำนามประสมคำกริยา จำนวน 1 ชื่อ และคำประสมที่สร้างจากคำนามประสมคำคุณศัพท์ประสมคำนาม จำนวน 1 ชื่อ

ชื่อที่มีโครงสร้างชื่อหลายคำส่วนใหญ่เป็นชื่อ 2 คำ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นชื่อที่บอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ จำนวน 33 ชื่อ ชื่อบอกเจ้าของหรือแสดงความเป็นเจ้าของ จำนวน 27 ชื่อ ชื่อที่บอกลักษณะหรือคุณสมบัติ จำนวน 25 ชื่อ และชื่อที่บอกวัสดุที่ใช้ในการสร้าง 9 ชื่อ นอกจากนี้ยังพบได้การตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มีทั้งการตั้งชื่อแบบบรรยายตรง ๆ และการตั้งชื่อแบบใช้ความเปรียบเช่นเดียวกับชื่อที่มีโครงสร้างคำเดียว เช่น Mappa Mare โครงสร้างชื่อแบบ 2 คำ คำประสมแบบคำนามประสมคำนาม และเป็นการบรรยายลักษณะโดยตรงว่าอาวุธเป็นแผนที่ทะเล หรือ Emblem of Severed Fate โครงสร้างชื่อ 3 คำ คำประสมแบบคำคุณศัพท์ประสมคำนาม และเป็นการบรรยายโดยใช้ความเปรียบในการบอกเรื่องราวเบื้องหลังของอาร์ติแฟกต์

กลวิธีการตั้งชื่อตัวละครและกลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยกลวิธีการตั้งชื่อตัวละครเป็นการหยิบยืมคำที่มีอยู่จริงใช้โดยตรง ผสมคำ และปรับเปลี่ยนคำ ให้ชื่อที่หยิบยืมมามีความแตกต่างจากชื่อเดิมเพื่อสร้างความแปลกใหม่แต่ยังมีความคุ้นเคยในวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอยู่จริง ส่วนกลวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์เป็นการสร้างชื่อด้วยการประสมคำเพื่ออธิบายถึงที่มาหรือเรื่องราวเบื้องหลัง ผู้ที่เคยครอบครอง ลักษณะหรือคุณสมบัติ หรือวัสดุที่ใช้ในการสร้าง จะเห็นได้ว่าชื่อตัวละครนั้นมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่อยู่จริง กลวิธีในการตั้งชื่อจึงไม่นิยมใช้คำที่สร้างขึ้นใหม่ หรือคำที่สร้างขึ้นใหม่ยังคงเป็นชื่อที่มีพื้นฐานแนวคิดจากวัฒนธรรมที่มีอยู่จริง ในขณะที่กลวิธีในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์เป็นการผสมคำทั้งหมด เนื่องจากเกมต้องการสร้างเรื่องราวภายในเกมเพื่อให้ความสมบูรณ์มากขึ้น จึงต้องตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ใหม่เพื่อให้ชื่อสามารถโยงไปถึงเรื่องราวหรือข้อมูลภายในเกมได้

บทที่ 5 บทสรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกลวิธีในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็น การศึกษาการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค ซึ่งเป็นเกม ประเภทแอคชั่นสวมบทบาทที่ได้รับความนิยมในประเทศจีนและทั่วโลก เนื่องจากเกมนี้เน้นการ สร้างโลกในจินตนาการที่ได้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่จริง รวมถึงมีการสร้าง เรื่องราวเบื้องหลังที่ช่วยให้โลกของเกมเกนชิน อิมแพ็คมีความสมจริงและน่าสนใจ ทำให้ผู้เล่นได้ สัมพันธ์กับวัฒนธรรมต่าง ๆ ในโลกจริงผ่านเรื่องราวในจินตนาการของโลกในเกม

ผู้วิจัยเห็นว่าชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ในเกมนี้เป็นหนึ่งในกลวิธีสำคัญที่ผู้สร้าง เกมใช้ในการเสริมบรรยากาศของโลกให้น่าสนใจยิ่งขึ้นจึงได้ตั้งวัตถุประสงค์การศึกษาไว้ 2 ประการ ได้แก่ ศึกษาความหมายและแนวคิดในการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธและอาร์ติแฟกต์ และ ศึกษาวิธีการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธและอาร์ติแฟกต์ โดยศึกษาชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติ แฟกต์ จำนวนทั้งหมด 175 ชื่อ โดยแบ่งเป็น ชื่อตัวละคร 44 ชื่อ ชื่ออาวุธ 93 ชื่อ และชื่ออาร์ติ แฟกต์ 38 ชื่อ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มุ่งศึกษาความหมายและแนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิม แพ็ค ว่าการตั้งชื่อตัวละคร อาวุธและอาร์ติแฟกต์มีแนวคิดในการตั้งชื่ออย่างไร และชื่อมี ความสัมพันธ์กับตัวละคร อาวุธและอาร์ติแฟกต์ขึ้นนั้นอย่างไร รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ของ ชื่อตัวละครที่หยิบยืมมาจากชื่อที่มีอยู่จริงว่ามีความสัมพันธ์กับ ศาสนา ความเชื่อ บุคคลใน ประวัติศาสตร์ หรือศิลปวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริงอย่างไร

การตั้งชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์ ยังมีผลสมคำหรือมีการปรับเปลี่ยนรูปของชื่อที่ มีอยู่จริง ทำให้ชื่อที่ถูกตั้งมีความเป็นชื่อเฉพาะหรือเป็นชื่อที่พบเห็นได้ภายในเกมเกนชิน อิม แพ็คเท่านั้น จึงทำให้ชื่อตัวละคร อาวุธ และอาร์ติแฟกต์มีความน่าสนใจมากขึ้น ส่งผลให้เกมดูมี มิติและมีความน่าสนใจมากกว่าเกมอื่น ๆ งานวิจัยนี้จึงตั้งวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เป็นการศึกษา กลวิธีในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค

ผลการศึกษาประเด็นที่ 1 พบว่าแนวคิดในการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็ค สามารถ แบ่งแนวคิดออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ แนวคิดในการตั้งชื่อตัวละคร และแนวคิดในการตั้งชื่ออาวุธ และอาร์ติแฟกต์

แนวคิดในการตั้งชื่อตัวละครแบ่งออกไปเป็นอีก 2 แนวคิดคือ แนวคิดการตั้งชื่อตามชื่อ สิ่งของหรือบุคคลที่มีอยู่จริง และการตั้งชื่อจากคำทั่วไป

จากการศึกษาพบว่าแนวคิดในการตั้งชื่อตามชื่อสิ่งของหรือบุคคลที่มีอยู่จริง เกิดจากการหยิบยืมวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มีในโลกความเป็นจริงนั้นมาใช้ในการตั้งชื่อตัวละคร โดยสิ่งที่เกมเกนชิน อิมแพ็ค หยิบมาใช้ตั้งชื่อตัวละครมักเป็นชื่อที่มาจากศาสนาและความเชื่อ เหตุการณ์หรือบุคคลในประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม เช่น การตั้งชื่อตามชื่อของนักบุญในศาสนาต่าง ๆ การตั้งชื่อตามเทพในตำนานหรือบุคคลในตำนาน หรือการตั้งชื่อตามตัวละครในวรรณกรรมชื่อดัง เป็นต้น

เกมเกนชินอิมแพ็คเป็นเกมที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมที่มีอยู่ในโลกแห่งความจริง โดยเกมจะส่งต่อวัฒนธรรมออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านเมืองภายในเกมที่มีต้นแบบมาจากประเทศในโลกความเป็นจริง และ “ชื่อตัวละคร” เองก็เป็นหนึ่งในการนำเสนอวัฒนธรรมเหล่านั้น

นอกจากการตั้งชื่อที่ตั้งตามสิ่งของหรือบุคคลที่มีอยู่จริง ยังมีการตั้งชื่อโดยใช้คำทั่วไป โดยแนวคิดนี้มักใช้คำทั่วไปในภาษาต่าง ๆ เป็นชื่อที่ไม่ได้มีที่มาเฉพาะเจาะจงเป็นพิเศษ โดยในชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาละตินนั้นมักจะหยิบยืมคำทั่วไปมาใช้ ส่วนชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่นนั้นเป็นการใช้คำทั่วไปจากตัวอักษรอื่นและตัวอักษรคันจิผสมกันเกิดเป็นชื่อใหม่ที่มีความหมายในตัวเอง เนื่องจากภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่นมีแนวคิดในการตั้งชื่อที่นิยมนำตัวอักษรมาผสมกันเพื่อให้ได้ความหมายที่ต้องการ โดยชื่อที่ประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่นนิยมใช้ตั้งชื่อคนนั้นมักเป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติและเทพเจ้า เนื่องจากทั้งสองประเทศมีทางศาสนาในเรื่องธรรมชาติและพระเจ้า

ส่วนแนวคิดการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ มักเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของหรือเรื่องราวภายในเกม เช่น ตั้งชื่อจากบุคคลในประวัติศาสตร์ภายในเกม เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต หรือตั้งชื่อจากวัสดุที่ใช้สร้าง โดยเรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธและอาร์ติแฟกต์มักสร้างให้มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลต่อเนื่องมาถึงเนื้อเรื่องในปัจจุบัน อาวุธหรืออาร์ติแฟกต์บางชิ้นยังมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครที่ผู้เล่นเจอระหว่างการเดินทาง เช่น เคยเป็นอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ที่ตัวละครเคยครอบครองมาก่อน หรือเป็นอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ที่บอกภูมิหลังของตัวละครต่าง ๆ แนวคิดดังกล่าวจึงช่วยสร้างมิติภายในเกมให้มีความลึกมากขึ้น เติมเต็มทั้งเนื้อเรื่องปัจจุบันและเรื่องราวในอดีตภายในเกมให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์มากขึ้น

ผลการศึกษาประเด็นที่ 2 พบว่ากลวิธีการตั้งชื่อของเกมเกนชิน อิมแพ็คนั้น มีกลวิธีในการตั้งชื่อที่มีอยู่จริงมาใช้โดยคงรูปเดิมของคำไว้ และมีกลวิธีทางภาษาในการปรับเปลี่ยนคำให้เปลี่ยนไปจากเดิมเพื่อนำมาตั้งชื่อ ในการศึกษาประเด็นกลวิธีในการตั้งชื่อจึงแบ่งออกเป็น 2 กลวิธีตามลักษณะแนวคิด ได้แก่ กลวิธีในการตั้งชื่อตัวละคร และกลวิธีในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์

ชื่อตัวละครในเกมเกนชิน อิมแพ็คมักเป็นชื่อที่หยิบยืมมาจากชื่อที่มีอยู่จริง การตั้งชื่อของตัวละครจึงมักเป็นการตั้งชื่อเดิมมาใช้โดยคงรูปเดิมไว้ แต่ก็มีชื่อบางชื่อที่ถูกปรับเปลี่ยนให้คำแตกต่างไปจากเดิม และมีการสร้างชื่อจากการผสมคำซึ่งเป็นกลวิธีที่พบในชื่อที่มีพื้นฐานมาจากภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่น

ส่วนกลวิธีในการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์ มักเป็นการผสมระหว่างคำทั่วไปรวมเป็นคำนามหนึ่งคำ โดยมีคำนาม คำคุณศัพท์ ขยายลักษณะ คุณสมบัติ วัสดุที่ใช้ในการสร้าง เพื่อบอกถึงจุดเด่นสำคัญของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์ชิ้นนั้น กลวิธีวิธีการตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์จึงแบ่งออกเป็น 2 กลวิธี คือ การบอกลักษณะโดยตรง และการบอกลักษณะโดยใช้ความเปรียบ โดยพิจารณาจากคำนามหลักของชื่อ

คำนามหลักที่บอกถึงประเภทหรือที่มาของอาวุธและอาร์ติแฟกต์จะถือว่าการบอกลักษณะโดยตรง เช่น คำนามหลักที่บอกถึงประเภทของอาวุธ เช่น Sword (ดาบ) Lance (หอก) หรือ Bow (ธนู) เป็นต้น โดยอาจมีคำขยายเป็นการขยายโดยใช้ความเปรียบหรือไม่ก็ได้ ในขณะที่การบอกลักษณะโดยใช้ความเปรียบ คำนามหลักของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์จะไม่ได้บอกประเภทของอาวุธหรือบอกถึงที่มาโดยตรงของอาร์ติแฟกต์ แต่จะใช้ความเปรียบในการบรรยายถึงลักษณะหรือคุณสมบัติพิเศษของอาวุธหรืออาร์ติแฟกต์แทน เช่น Moonglow (แสงจันทร์) Polar star (ดาวเหนือ) หรือ Bane (หายนะ) เป็นต้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด สิ่งที่ทำให้เกมเกนชิน อิมแพ็ค มีความน่าสนใจแตกต่างจากเกมอื่น ๆ ในหมวดเดียวกัน คือเกมมีความประณีตในการออกแบบ แม้กระทั่งจุดเล็ก ๆ อย่างชื่อที่ปรากฏภายในเกมยังมีการคิดและออกแบบมาอย่างดี ซึ่งแนวคิดในการตั้งชื่อตัวละครนั้นจะส่งผลให้เกมมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นเนื่องจากมีชื่อตัวละครความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมในโลกความเป็นจริง แนวคิดการสร้างตัวละครจึงทำให้เกมมีมิติที่กว้างออกไปภายนอกเกม ผู้เล่นที่มาจากทั่วโลกจึงรู้สึกคุ้นเคยเมื่อเจอวัฒนธรรมที่ตนเองรู้จัก และยังเป็นการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมสร้างการเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ ๆ ให้แก่ผู้เล่นต่างประเทศ นอกจากนั้นยังเป็นการกระตุ้นสร้างความตื่นเต้นและความอยากเล่นเกมมากขึ้นผ่านการนำเสนอวัฒนธรรมที่น่าสนใจ

ในขณะที่การตั้งชื่ออาวุธและอาร์ติแฟกต์นั้นสร้างให้เกมมีมิติภายในเกมมากขึ้น เป็นการสร้างมิติทางประวัติศาสตร์ ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องราวในอดีตและสามารถเชื่อมกับเหตุการณ์ปัจจุบันได้ราวกับกำลังศึกษาประวัติศาสตร์เรื่องหนึ่ง เรื่องราวเบื้องหลังของอาวุธและอาร์ติแฟกต์ช่วยเติมเต็มเนื้อเรื่องของเกมให้แน่นยิ่งขึ้น และยังช่วยจึงช่วยให้ผู้เล่นสามารถประติดประต่อเรื่องราวทั้งหมดเพื่อหาจุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางอีกด้วย

ในขณะที่กลวิธีทางภาษา กลวิธีต่าง ๆ ที่เกมเกนชิน อิมแพ็ค ใช้ในการตั้งชื่อตัวละครอาวุธ และอาร์ติแฟกต์ ทำให้ชื่อมีความสละสลวย แปลกตา และน่าสนใจมากขึ้น เป็นการสร้าง

บรรยากาศภายในเกมให้มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอยู่จริง และเป็นการสร้างอัตลักษณ์ เฉพาะตัวที่ง่ายต่อการจดจำให้แก่ตัวละคร อาวุธ และอาร์ตแพคต์

ข้อเสนอแนะ

เกมเกนชิน อิมแพ็ค เป็นเกมที่ยังพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยจะค่อย ๆ ปล่อยตัวเกม ออกมาทีละแพทช์ ทุก ๆ 40 วัน ดังนั้นข้อมูลภายในเกมเกนชิน อิมแพ็ค จึงมีการอัปเดตใหม่ และเพิ่มเข้ามาอยู่ตลอด ในการศึกษาเกี่ยวกับเกมเกนชิน อิมแพ็คนั้น ผู้ที่ทำการศึกษาจึงต้อง ติดตามการอัปเดตของเกมและติดตามอ่านข้อมูลใหม่ ๆ อยู่เสมอ เนื่องจากข้อมูลเก่าที่ได้รับอาจ มีข้อผิดพลาดหรือมีข้อมูลใหม่มีความถูกต้องและแม่นยำกว่า

บรรณานุกรม

ออนไลน์

- Arun [online]. 10 **MOST FAMOUS MYTHS FEATURING THE GREEK GOD DIONYSUS**
เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [10 Most Famous Myths Featuring The Greek God Dionysus](#)
- Babynames.com [online]. เข้าถึงเมื่อ 20 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Baby Names and Meanings at BabyNames.com](#)
- BeiDou Navigation Satellite System [Online]. 2021. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2564.
เข้าถึงได้จาก [北斗英文首页 \(beidou.gov.cn\)](#)
- Catholic [online]. **St. Barbara**. เข้าถึงเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [St. Barbara - Saints & Angels - Catholic Online](#)
- CharliesNames [online]. เข้าถึงเมื่อ 23 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [CharliesNames – Your Baby Name App \(charlies-names.com\)](#)
- Genshin Impact Wiki [online]. เข้าถึงเมื่อ 11 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Genshin Impact Wiki | Fandom](#)
- Ichigoichina.jp [online]. 里. เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [【里】の意味は？名付けのポイントを徹底解説|一期一名（いちごいちな）\(ichigoichina.jp\)](#)
- Jennifer Gunner [online]. **Compound Nouns: What They Are and Common Examples**.
เข้าถึงเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://grammar.yourdictionary.com/parts-of-speech/nouns/compound-noun.html>
- Jessica Thomas [online]. **Genshin Impact: 12 Things You Need to Know About Sucrose**. เข้าถึงเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [Genshin Impact: 12 Things You Need to Know About Sucrose \(thegamer.com\)](#)
- Judith Syau [online]. **LUCKY AND UNLUCKY CHINESE NUMBERS**. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Lucky and Unlucky Chinese Numbers \(tutorming.com\)](#)

- Jueyun [online]. xiao's name in chinese (genshin impact) เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2565.
เข้าถึงได้จาก [and the wind blows on, xiao's name in chinese \(genshin impact\) \(tumblr.com\)](#)
- Kotobank [online]. 娑羅. เข้าถึงเมื่อ เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [娑羅とは - コトバンク \(kotobank.jp\)](#)
- Markus Sesko. 2011. **Legends and Stories Around the Japanese Sword**. เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Legends and Stories Around the Japanese Sword - Markus Sesko - Google ブックス](#)
- Merriam-webster [online]. เข้าถึงเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [Dictionary by Merriam-Webster: America's most-trusted online dictionary](#)
- Namedic.jp [online]. 一斗（かずと）という男の子の名前・読み方や意味. เข้าถึงเมื่อ เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [一斗（かずと）という男の子の名前・読み方や意味 - 赤ちゃん命名・名前辞典 - ネムディク \(namedic.jp\)](#)
- Ragnvindr [online]. **GENSHIN IMPACT NAME MEANINGS – MONDSTADT**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [GENSHIN IMPACT NAME MEANINGS - MONDSTADT](#)
- Sijisuru [online]. 綾華. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [綾華の由来 \(sijisuru.com\)](#)
- ThoughtCo [online]. **Italian Surname Meanings and Origins**. เข้าถึงเมื่อ 23 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Italian Surname Meanings and Origins \(thoughtco.com\)](#)
- Travelenoshima [online]. **Yoimiya**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [Tennosai Yoimiya evening festival guide | Enoshima Breeze \(travelenoshima.jp\)](#)
- WhittAspen [online]. **Playable Character Name Meanings**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Playable Character Name Meanings - HoYoverse Player Community \(hoyolab.com\)](#)
- Wikipedia [online]. **Commedia dell'arte**. เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก [Commedia dell'arte - Wikipedia](#)
- Wikipedia [online]. **Kartikeya**. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [Kartikeya - Wikipedia](#)

Wikipedia [online]. **Our Lady of the Rosary**. เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก

[Our Lady of the Rosary - Wikipedia](#)

Wikipedia [online]. **Raijin**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก [Raijin - Wikipedia](#)