



สารนิพนธ์

เรื่อง ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact

โดย

นายคณิน เจริญจิตร

รหัสนักศึกษา 620510318

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ชื่อสารนิพนธ์	ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact
ผู้เขียน	นายคณิน เจริญจิตร
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาตยา อยู่คง
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างภาพแทนของตัวละครที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศภายในเกม Genshin Impact ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มีวิธีการศึกษา คือ การรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าและเล่นเนื้อเรื่องภายในเกม โดยใช้แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation) ของสจิวต ฮอลล์ และแนวคิดเรื่องเพศภาวะ เพศวิถี และสตรีนิยมมาใช้ในการวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า ภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศที่หลากหลาย แต่ยังคงมีการสร้างภาพเหมารวมตัวละครและมีการสร้างมายาคติในรูปแบบเก่า ๆ ได้แก่ ผู้ชายที่ดี ผู้ชายที่ไม่ดี ผู้หญิงที่ดี ผู้หญิงที่ไม่ดี ผู้หญิงที่ร้ายวร้าย และภาพแทนเพศที่สาม

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศพบว่า ผู้ชายที่มีรสนิยมรักต่างเพศจะมีอำนาจมากที่สุด รองลงมาคือเพศหญิงที่มีรสนิยมรักต่างเพศ ส่วนผู้ชายและผู้หญิงที่มีรสนิยมรักเพศเดียวกันจะมีบทบาททางสังคมน้อยที่สุด เนื่องจากระบบชายเป็นใหญ่ที่ยังคงให้ความสำคัญกับเพศชายที่รักต่างเพศมากกว่า อีกทั้งยังพบว่า ในความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างรักเพศเดียวกัน เพศชายที่รักเพศเดียวกัน ยังคงได้รับบทบาทที่สำคัญมากกว่าเพศหญิงที่รักเพศเดียวกัน

คำสำคัญ : ภาพแทนความเป็นเพศ, ระบบชายเป็นใหญ่, ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ, Genshin Impact

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ที่ปรากฏในเกม Genshin Impact เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาทยา อยู่คง อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและคอยชี้แนะผู้วิจัย ให้คำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณสมาชิกชุมนุม Arts Dance Club (ADC) ทุกคน ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาที่ได้นำสารนิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณบริษัท HoYoverse ทีมผู้สร้างเกม ทีมผู้ทำเว็บไซต์ข้อมูล และนักเขียนทุกท่านที่ผู้วิจัยหยิบยกความรู้อันเป็นประโยชน์มาใช้ประกอบในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณเกม Genshin Impact ที่ถึงแม้ผู้วิจัยจะเลิกเล่นไปแล้วแต่ก็ยังคงมีความน่าสนใจและมีการอัปเดตตลอดเวลา ทำให้ผู้วิจัยมีแรงใจในการทำงาน

ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้า ที่ถึงแม้จะหมดไฟในการทำงานไปหลายร้อยครั้ง แต่ก็ยังคงสู้มาจนถึงตอนนี้

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

คณิน เจริญจิตร

สารบัญ

บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	1
บทที่ 1	2
1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา	2
1.2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	3
1.4. ขอบเขตการวิจัย	4
1.5. วิธีการศึกษาวิจัย	4
1.6. นิยามศัพท์	4
1.7. ขั้นตอนการดำเนินงาน	5
1.8. แผนการเขียนเนื้อหาวิจัย	6
บทที่ 2	8
2.1. แนวคิดทางสังคมศาสตร์	8
2.2. งานศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.3. กรอบการศึกษาวิเคราะห์	18
บทที่ 3	20
3.1. ชื่อเกม	20
3.2. การผลิต	20
3.3. การเปิดตัวอย่างเป็นทางการ	20
3.4. รูปแบบของเกม	20
3.5. เนื้อเรื่องย่อ	20
	ง

3.6. วิธีการนำเสนอเรื่องราว	21
3.7. ระบบต่างๆ ภายในเกม	21
3.8. พื้นที่เมืองภายในเกม Genshin Impact	28
3.9. เนื้อเรื่องของเกม และตัวละครภายในเกม Genshin Impact	30
บทที่ 4	43
4.1. บริบททางสังคมกับความเป็นเพศ	43
4.2. ความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality แบบเดียวภายในเกม Genshin Impact	43
4.3. ความเป็นเพศที่สามที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact	62
4.4. การนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact	68
4.5. สรุปท้ายบท	69
บทที่ 5	70
5.1. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Heterosexuality	71
5.2. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Homosexuality	73
5.3. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง Heterosexuality กับ Homosexuality	74
5.4. บริบททางสังคมที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกัน	75
5.5. สรุปท้ายบท	76
บทที่ 6	77
6.1. สรุปผลการวิจัย	77
6.2. อภิปรายผลการวิจัย	78
6.3. ข้อเสนอแนะ	78
บรรณานุกรม	79
ประวัติของผู้วิจัย	81
แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคินพนธ์	82

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 กรอบความคิดเรื่องภาพแทนความเป็นเพศ	18
ภาพที่ 2 กรอบความคิดเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจ	19
ภาพที่ 3 หน้าจอเลือกตัวละครระหว่าง Aether และ Lumine	22
ภาพที่ 4 ระบบการสุ่มภาษาตัวละคร	22
ภาพที่ 5 ค่าประสบการณ์ความสนิทของตัวละคร	22
ภาพที่ 6 เนื้อเรื่องของตัวละคร Itto ที่ปลดล็อคหลังจากค่าประสบการณ์ความสนิทถึงระดับที่กำหนด	23
ภาพที่ 7 ตัวอย่างการบอกวิชั่นและธาตุของตัวละครภายในเกม	24
ภาพที่ 8 วิชั่นของตัวละครภายในเกม	24
ภาพที่ 9 อาวุธชนิดต่างๆ ภายในเกม	25
ภาพที่ 10 เนื้อเรื่องของอาวุธ Aqua Simulacra ภายในเกม	25
ภาพที่ 11 ตัวอย่างอาร์ตเวิร์คภายในเกม	27
ภาพที่ 12 การสวมใส่ Artifacts ของตัวละคร	27
ภาพที่ 13 เนื้อเรื่องของชิ้นส่วนดอกไม้ (Flower of Life) ของอาร์ตเวิร์คเซ็ต Gilded Dreams	28
ภาพที่ 14 เมือง Mondstadt	29
ภาพที่ 15 เมือง Liyue	29
ภาพที่ 16 เมือง Inazuma	30
ภาพที่ 17 การแต่งกายของตัวละคร Diluc	44
ภาพที่ 18 การแต่งกายของตัวละคร Kamisato Ayato	45
ภาพที่ 19 การแต่งกายของตัวละคร Zhongli	46
ภาพที่ 20 การแต่งกายของตัวละคร Arataki Itto	47
ภาพที่ 21 การแต่งกายของตัวละคร Razor	48
ภาพที่ 22 การแต่งกายของตัวละคร Xiao	49
ภาพที่ 23 การแต่งกายของตัวละคร Albedo	50
ภาพที่ 24 การแต่งกายของตัวละคร Kaedehara Kazuha	51
ภาพที่ 25 การแต่งกายของตัวละคร Shikanoin Heizou	52
ภาพที่ 26 การแต่งกายของตัวละคร Chongyun	53
ภาพที่ 27 การแต่งกายของตัวละคร Bennett	54
ภาพที่ 28 การแต่งกายของตัวละคร Barbara	55
ภาพที่ 29 การแต่งกายของตัวละคร Noelle	56

ภาพที่ 30 การแต่งกายของตัวละคร Rosaria	57
ภาพที่ 31 การแต่งกายของตัวละคร Ningguang	58
ภาพที่ 32 การแต่งกายของตัวละคร Keqing	59
ภาพที่ 33 การแต่งกายของตัวละคร Jean	59
ภาพที่ 34 การแต่งกายของตัวละคร Mona	60
ภาพที่ 35 รูปภาพตัวละคร Klee	61
ภาพที่ 36 การแต่งกายของตัวละคร Venti	63
ภาพที่ 37 การแต่งกายของตัวละคร Kaeya	64
ภาพที่ 38 การแต่งกายของตัวละคร Xingqiu	65
ภาพที่ 39 การแต่งกายของตัวละคร Hu Tao	66
ภาพที่ 40 รูปภาพตัวละคร Beidou	67
ภาพที่ 41 ภาพจาก Event Cutscene วันปีใหม่	68
ภาพที่ 42 Itto ที่ถูกทหารภายในเมืองล้อมจับ	72

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ตัวละครจากเมือง Mondstadt	32
ตารางที่ 2	ตัวละครจากเมือง Mondstad (ต่อ)	33
ตารางที่ 3	ตัวละครจากเมือง Mondstadt (ต่อ)	34
ตารางที่ 4	ตัวละครจากเมือง Mondstadt (ต่อ)	35
ตารางที่ 5	ตัวละครจากเมือง Liyue	36
ตารางที่ 6	ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)	37
ตารางที่ 7	ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)	38
ตารางที่ 8	ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)	39
ตารางที่ 9	ตัวละครจากเมือง Inazuma	39
ตารางที่ 10	ตัวละครจากเมือง Inazuma (ต่อ)	40
ตารางที่ 11	ตัวละครจากเมือง Inazuma (ต่อ)	41

บทที่ 1

บทนำ

1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมได้มีการประกอบสร้างชุดความคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี ที่เป็นกรอบกำหนดการกระทำทางสังคมในเรื่องต่างๆ รวมไปถึงมีผลต่อด้านการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่าในแต่ละสังคมก็มีกรอบทางสังคมเรื่องเพศที่ไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมและความเข้าใจเรื่องเพศของคนในสังคม เพศสภาวะและเพศวิถีมีความเปลี่ยนแปลงมาเรื่อย ๆ มีการผลิตซ้ำและสร้างภาพแทนความเป็นเพศมากมาย โดยเฉพาะในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ เพลง หรือแม้แต่ในเกมก็มีประเด็นเรื่องเพศที่ได้รับอิทธิพลจากการประกอบสร้างของสังคมเช่นเดียวกัน เกมออนไลน์เป็นสื่อสมัยใหม่ที่ได้รับค่านิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน โดยเกมออนไลน์สามารถเล่นได้บนหลายแพลตฟอร์มด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น PC, Mobile, Xbox, PS5 เป็นต้น เกมในยุคสมัยปัจจุบันนิยมทำเนื้อเรื่องภายในเกมเพื่อเสริมความน่าสนใจให้กับตัวเกม ผู้เล่นจะไม่ได้เข้ามาเล่นเกมเป็นรอบๆ แล้วจบเพียงอย่างเดียว แต่สามารถเสพเนื้อเรื่องของเกมได้อีกด้วย และในสื่อประเภทต่างๆ ล้วนมีการนำเสนอภาพแทนเรื่องความเป็นเพศเอาไว้ด้วยกันทั้งสิ้น ทั้งแบบที่โดยเจตนาและไม่เจตนา เกมก็เป็นหนึ่งในสื่อที่มีเรื่องภาพแทนความเป็นเพศปรากฏอยู่เช่นเดียวกัน

เกม Genshin Impact (原神) เป็นเกมแนว Action Role-playing ที่ผลิตและจัดจำหน่ายโดยบริษัทเกม miHoYo ของประเทศจีน เปิดให้เล่นเมื่อปี 2020 บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งเครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชัน เกมนี้จะเน้นเนื้อเรื่องไปที่คู่พี่น้องชายหญิงสองคน เอเธอร์และลูมิน ที่ได้ผจญภัยเข้ามาในโลกที่เรียกว่าเทย์วัตต์ โลกที่มีการต่อสู้กันของเหล่าทวยเทพ อาร์คอนและแบ่งเมืองปกครองออกเป็นทั้งหมด 7 เมือง ได้แก่ Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Natlan, Fontaine และ Snezhnaya คู่พี่น้องได้เข้ามาในโลกนี้และได้พลัดหลงกัน ภารกิจในการเล่นเกมนี้นี้ก็คือการที่เราจะต้องตามหาพี่น้องสาวหรือพี่ชายของตัวเองที่เราที่หายไป และเราก็จะได้รับรู้ถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นบนโลกเทย์วัตต์แห่งนี้ ในปัจจุบันเกมนี้ได้ปล่อยออกมาอย่างเป็นทางการเพียง 3 เมืองเท่านั้นได้แก่ Mondstadt, Liyue และ Inazuma ซึ่งแต่ละเมืองได้รับแรงบันดาลใจมาจากประเทศและวัฒนธรรมที่มีอยู่จริง ภายในเกมนี้นำเสนอภาพความเป็นเพศของแต่ละเมืองที่แตกต่างกันออกไป ปรากฏทั้งการออกแบบตัวละคร เช่น เป็นตัวละครเพศชายแต่ออกแบบให้คล้ายกับเด็กผู้หญิง พากย์เสียงโดยนักพากย์หญิง อุปนิสัยของตัวละครและบทบาทภายในเนื้อเรื่องของเกม นอกจากนี้ยังปรากฏประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศ และมีเรื่องของอำนาจทับซ้อนเข้ามาเกี่ยวข้อง

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายบนโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นต่างได้รับมนต์สะกดจากเกมออนไลน์เมื่อได้ลองเข้าไปเล่น แล้วก็อาจทำให้หลายคนไม่ยอมลุกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ บรรดานักพัฒนาเกมออนไลน์ต่างแข่งขันกันสร้างโลกแห่งเกมที่มีภาพกราฟิก ตัวละคร และลูกเล่นต่างๆ เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้หลงใหลและมีความสุข สนุกสนานราวกับต้องมนต์สะกด จนถึงปี พ.ศ. 2552 เกมออนไลน์กลายเป็นธุรกิจที่มีรายได้มากมายมหาศาล และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยจีนเป็นประเทศที่มีการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์มากที่สุดในภูมิภาคเอเชีย (Tukko Nathida, 2009) นอกจากนี้ SensorTower บริษัทวิเคราะห์ตลาดแอปมือถือออกรายงานตัวเลขรายได้ของแอปเกมที่ทำรายได้จากกล่องสุ่มในไตรมาส 1 ปี 2022 เกม Genshin Impact ทำรายได้สูงถึง 567 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ที่น่าสนใจคือ Genshin Impact สร้างรายได้ให้ miHoYo ไปแล้วราว 3 พันล้านเหรียญนับตั้งแต่เปิดตัวทั่วโลกเมื่อ 28 กันยายน 2020 และสามารถสร้างรายได้ได้เฉลี่ย 1 พันล้านเหรียญในทุกๆ 6 เดือน ซึ่ง SensorTower สรุปจากแง่มุมนี้ว่า Genshin Impact ได้กลายเป็นเกมมือถือที่ประสบความสำเร็จมากสุดในโลก (Blognone, 2022)

จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่าเกม Genshin Impact นั้นเป็นเกมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั้งภายในประเทศจีนเองและในต่างประเทศทั่วโลก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกม Genshin Impact ที่มีการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศที่แตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับประเทศของตัวละครและเนื้อเรื่องภายในเกมที่ได้รับอิทธิพลมาจากบริบททางสังคมของประเทศจีน ส่งผลให้มีการออกแบบตัวละครและอุปนิสัยตัวละครภายในเกมแตกต่างกันออกไป โดยมุ่งศึกษาที่เมืองสามเมืองแรกที่ได้เปิดให้เล่นในปัจจุบันคือ Mondstadt, Liyue, และ Inazuma เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพแทนเรื่องความเป็นเพศภายในเกมว่ามีรูปแบบอย่างไรบ้าง และลักษณะความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ซึ่งผลการศึกษาในวิจัยฉบับนี้น่าจะแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของบริบทสังคมจีนกับระบบชายเป็นใหญ่และนัยยะการเปลี่ยนแปลงของระบบชายเป็นใหญ่ ที่ปรากฏในเนื้อหาเกมนี้

1.2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศภาวะและเพศวิถีในเกม Genshin Impact
- เพื่อศึกษาลักษณะความสัมพันธ์เชิงอำนาจในเกม Genshin Impact
- เพื่อศึกษาบริบทของสังคมจีนกับระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact

1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

- ได้ทราบถึงภาพแทนความเป็นเพศภาวะและเพศวิถีที่ปรากฏในเกม Genshin Impact
- ได้ทราบถึงลักษณะความสัมพันธ์เชิงอำนาจของตัวละครภายในเกม Genshin Impact
- ได้ทราบถึงระบบชายเป็นใหญ่ที่ได้รับอิทธิพลจากบริบทของสังคมจีนในเกม Genshin Impact
- ได้ฝึกฝนทักษะในการทำวิจัยและการวิเคราะห์ ค้นคว้า

1.4. ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาเนื้อเรื่อง (Lore) ภายในเกม Genshin Impact ทั้งหมด 3 เมือง ได้แก่ Mondstadt, Liyue, Inazuma

1.5. วิธีการศึกษาวิจัย

เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพโดยเก็บข้อมูลจากเนื้อเรื่องภายในเกม การนำเสนอภาพแทนตัวละครภายในเกมว่ามีเรื่องเพศภาวะเพศวิถีอย่างไร มีบทบาทอย่างไรภายในเนื้อเรื่องเกม และตัวละครภายในเรื่องมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจอย่างไรบ้าง นำมาวิเคราะห์ด้วยแนวคิดภาพแทนและแนวคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี

1.6. นิยามศัพท์

- วิชั่น (Vision) หรือเนตรพลัง คือเหรียญตราขนาดประมาณเท่าฝ่ามือที่เทพเจ้าประทานให้แก่มนุษย์ผู้แสดงความมุมานะ ความเพียร หรือผ่านประสบการณ์ความทุกข์แสนสาหัสจนเป็นที่รับรู้โดยเหล่าเทพ เนตรพลังคือตัวแทนความทะยานอยากและความฝันของบุคคลนั้น ๆ มีคุณสมบัติทำให้สามารถสำแดงอิทธิฤทธิ์ความสามารถตามตราธาตุที่บุคคลผู้นั้นได้รับ เป็นที่ลือกันว่าผู้ครอบครองเนตรพลังจะได้รับโอกาสขึ้นสวรรค์สุดดินแดน Celestia และสถาปนาตนขึ้นเป็นเทพเองได้
- เทพเจ้าทั้ง 7 (The Seven Archons) หรือโดยทั่วไปเรียกกันสั้น ๆ ว่า เจ็ดเทพ คือเจ็ดเทพเจ้าผู้ปกครองพื้นที่เจ็ดภูมิภาคของ Teyvat โดยแต่ละเทพจะมีธาตุและอุดมการณ์ที่แตกต่างกันไป โดยพวกเขาจะนำมันไปปรับใช้และปกครองประเทศของตน เจ็ดเทพแรกเริ่มคือผู้ชนะสงครามเทพอสูรซึ่งคือช่วงเวลาสองพันปีก่อนนักเดินทางเริ่มออกผจญภัย แต่เทพที่ปกครองแต่เริ่มถึงปัจจุบันมีเพียง Barbatos และ Morax เท่านั้น แต่ละเทพนั้นมีอุปกรณ์เวทมนตร์ภายนอกที่เรียกกันว่า "โนซิส" ซึ่งช่วยพวกเขาสอดประสานกับ Celestia ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้ว "วิชั่น" เป็นเพียงอุปกรณ์เวทมนตร์ระดับขั้นต้นเท่านั้น
- เทย์แวด (Teyvat) เป็นโลกหลักภายในเกม Genshin Impact และเป็นสถานที่ดำเนินภารกิจและให้ผู้เล่นได้ออกผจญภัยและสำรวจ
- เซเลสเทีย (Celestia) คือสถานที่ลับเหนือโลกเทย์แวด ว่ากันว่าเป็นที่พำนักของเหล่าเทพเจ้า

1.7. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในงานวิจัยเรื่อง ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact งานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาลักษณะการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศและความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่เกี่ยวข้องกับ ระบบชายเป็นใหญ่ในประเทศจีน โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.7.1. กำหนดหัวข้อวิจัยเรื่อง ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact เพื่อนำไปสู่ที่มาและความสำคัญของปัญหาของงานวิจัย รวมถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องการทำการศึกษา

1.7.2. รวบรวมข้อมูลทบทวนวรรณกรรมจากการศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมา วิเคราะห์ภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม และความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์

1.7.3. วิเคราะห์ภาพแทนความเป็นเพศที่ถูกลำเสนอภายในเกม และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง เพศ ที่เกี่ยวข้องกับระบบชายเป็นใหญ่ภายในประเทศจีนภายในเกม Genshin Impact

1.7.4. สรุปผลการศึกษาตามกรอบความคิดและวิธีการศึกษาพร้อมกำหนดในการทำรูปเล่ม

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ 10 เดือน									
	ก.ค. 65	ส.ค. 65	ก.ย. 65	ต.ค. 65	พ.ย. 65	ธ.ค. 65	ม.ค. 66	ก.พ. 66	มี.ค. 66	เม.ย. 66
1.การทบทวนวรรณกรรม		←→								
2.เก็บรวบรวมข้อมูล		←→								
3.วิเคราะห์ข้อมูล		←						→		
4.สรุปผลการทำวิจัย								←→		
5.จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์									←→	

1.8. แผนการเขียนเนื้อหาวิจัย

งานวิจัยเรื่องภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact มีเนื้อหาทั้งหมด 6 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ

- 1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- 1.2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย
- 1.4. ขอบเขตการศึกษารายละเอียด
- 1.5. วิธีการศึกษารายละเอียด
- 1.6. นิยามศัพท์

บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.1. แนวความคิดทางสังคมศาสตร์
 - 2.1.1. แนวความคิดเรื่องภาพแทน (Representation)
 - 2.1.2. แนวความคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี
- 2.2. งานศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเกม

บทที่ 4 ภาพแทนความเป็นเพศของเกม Genshin Impact

- 4.1. ความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality แบบเดี่ยว
 - 4.1.1. ความเป็นชาย
 - 4.1.2. ความเป็นหญิง
- 4.2. ความเป็นเพศที่สาม
 - 4.2.1. ความเป็นชายลึนไหล
 - 4.2.1.1. ลึนไหลแค่ภายนอก
 - 4.2.1.2. ลึนไหลทั้งภายนอกและภายใน
 - 4.2.2. ความเป็นหญิงลึนไหล
 - 4.2.2.1. ลึนไหลแค่ภายนอก
 - 4.2.2.2. ลึนไหลทั้งภายนอกและภายใน

บทที่ 5 ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศในเกม Genshin Impact

- 5.1. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Heterosexuality
 - 5.1.1. ความสัมพันธ์ไม่เท่าเทียมกัน
 - 5.1.2. ความสัมพันธ์ทับซ้อน (Intersectionality)
- 5.2. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Homosexuality
 - 5.2.1. ความสัมพันธ์ไม่เท่าเทียมกัน
 - 5.2.2. ความสัมพันธ์ทับซ้อน (Intersectionality)
- 5.3. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง Heterosexuality กับ Homosexuality
- 5.4. สรุปท้ายบท

บทที่ 6 สรุปผลการศึกษา

- 6.1. สรุปผลการวิจัย
- 6.2. อภิปรายผลการวิจัย
- 6.3. ข้อเสนอแนะ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาเรื่อง ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวความคิดทางสังคมศาสตร์ และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

2.1. แนวความคิดทางสังคมศาสตร์

2.1.1. แนวความคิดเรื่องภาพแทน (Representation)

2.1.2. แนวความคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี

2.2. งานศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.1. เอกสารหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพแทน (Representation)

2.2.2. เอกสารหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี

2.2.3. เอกสารหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจ

2.1. แนวคิดทางสังคมศาสตร์

งานวิจัยนี้ได้มีแนวคิดทางสังคมศาสตร์ โดยมีแนวคิดที่สำคัญที่นำมาใช้งานวิจัยคือ การสร้างภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดเรื่องความเป็นเพศ แนวคิดเรื่องความหลากหลายทางเพศ มีเนื้อหาดังนี้

2.1.1. แนวความคิดเรื่องการสร้างภาพตัวแทน

สจิวต ฮอล (Stuart Hall) กล่าวว่า การสร้างภาพแทน (Representation) คือการผลิตความหมายผ่านภาษา (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์ อ้างถึงใน Hall, 1997: 16) การสร้างภาพแทนเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมที่หมายถึง “ความหมายร่วม” (Shared Meanings) ที่สมาชิกของกลุ่มสังคมหรือวงการนั้นๆ มีร่วมกัน และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดและมโนทัศน์อีกด้วย การมองวัฒนธรรมเช่นนี้ทำให้เราตระหนักได้ถึงความสำคัญของภาษาในฐานะสื่อกลางอันสำคัญยิ่งที่คอยถ่ายทอดความคิด มโนทัศน์ รวมทั้งความรู้สึกของเราไปยังผู้อื่น ขณะเดียวกันก็ช่วยให้เกิดการถ่ายทอดหรือแลกเปลี่ยนความคิดและมโนทัศน์ของผู้อื่นมายังเราในลักษณะของการสร้างภาพตัวแทนให้กับสิ่งที่เราต้องการอ้างถึง สิ่งต่างๆ ที่จะมีความหมายเพียงหนึ่งเดียวในตัวโดยไม่เปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับว่าเราสร้างภาพแทนหรือภาพตัวแทนให้กับสิ่งนั้น (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2552: 17) การสร้างภาพแทนประกอบไปด้วยระบบการสร้างทั้งหมดสองระบบด้วยกัน

ระบบแรก คือระบบที่จะช่วยในการจำแนกวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิดหรือภาพแทนในความคิดซึ่งมีอยู่ในสมองของเรา ถ้าไม่มีระบบนี้เราจะไม่สามารถตีความโลกแห่งความหมายได้ ความหมายนั้นขึ้นอยู่กับระบบความคิดและภาพที่ถูกสร้างขึ้นในความคิดของเรา ซึ่งสามารถใช้แทนที่หรืออ้างอิงโลกวัตถุ ทำให้เราสามารถที่จะอ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ ที่อยู่ภายในสมองและนอกสมองของเราได้ นอกจากนี้แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งเรามีในสมองนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทำให้เราตีความโลกและทำความเข้าใจโลกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่าพวกเราแต่ละคนเข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะและเป็นปัจเจก

ระบบที่สอง คือภาษา เกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันจะถูกแปลไปเป็นภาษาในกระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แปลไปเป็นภาษาที่เราใช้ทั่วไป เราจึงสามารถจับคู่ความคิดและความเข้าใจต่างๆ เข้ากับคำที่ต้องการเขียน เสียงที่ต้องการพูด หรือภาพที่ปรากฏได้อย่างแน่นอน โดยทั่วไป เราเรียกคำ เสียง หรือภาพที่มีความหมายว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์เหล่านี้แทนที่หรืออ้างอิงความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ ที่เรามีในสมองพร้อมๆ กับการสร้างระบบความหมายทางวัฒนธรรมของเราขึ้นมา ดังนั้นภาพตัวแทน (Representation) สจิวต ฮอล (Stuart Hall) ได้ให้คำนิยามคำว่า ภาพแทน (Representation) ไว้ว่า เป็นการผลิตหรือสร้างความหมายโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ (Hall, 1997: 17 อ้างถึงใน สุรเดช, 2559: 112)

การนำเสนอภาพแทนจะเกิดขึ้นใน 2 ระดับ คือการนำเสนอภาพแทนในใจ และการนำเสนอภาพแทนภายนอก คือการนำเสนอภาพแทนจะต้องกลั่นกรองและจัดการเรียบเรียงความคิดในสมองของมนุษย์ และกลั่นกรองจัดการเรียบเรียงภายนอกโดยระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาษา ในกรณีของวรรณกรรมนั้น ฮอลมองว่า การนำเสนอภาพแทนเป็นการ “สร้าง” คือในขณะที่สิ่งรอบข้างไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง นักเขียนหรือผู้นำเสนอภาพแทนนั้นจะเป็นคนใส่ “ความหมาย” ลงไปในกระบวนการนำเสนอ ทำให้การศึกษาวรรณกรรมในฐานะวาทกรรมหรือภาพแทน ช่วยให้เราเห็นถึงกรอบความคิดที่ผู้แต่งใช้เพื่อกำหนดในการสร้างความจริง

- การทำงานของภาพแทน (Representation)

ฮอลล์ (Hall, 1997: 16-17) ได้ยกตัวอย่างการทำงานของภาพตัวแทนว่า ให้ออกไปที่วัตถุคล้ายๆ กันที่อยู่ภายในห้อง เราจะรับรู้ได้ทันทีว่าวัตถุสิ่งนั้น ๆ คืออะไร หรือลองใช้สติพิจารณาดูว่าเรากำลังทำอะไรอยู่ สังเกตว่าเกิดอะไรขึ้นในขณะที่เรากำลังทำสิ่งนั้น เรายังรู้ว่ากำลังทำอะไร มีอะไรเกิดขึ้นเพราะความคิดเราได้สร้างกระบวนการถอดรหัสการรับรู้ภาพของวัตถุผ่านแนวความคิดที่เกี่ยวกับวัตถุดังกล่าวซึ่งเรามีอยู่แล้วในสมอง และถึงแม้ว่าวัตถุสิ่งนั้นจะผ่านสายตาเราไปแล้ว เรายังคงมองเห็นมันได้ในความคิดของเรา

แนวความคิดที่มีอยู่ในสมองนี้เองที่บอกเราว่าวัตถุสิ่งนั้นๆ คืออะไร หรือลองเปล่งเสียงออกมาว่า “มันคือ ตะเกียง โต้ะ หนังสือ โทรศัพท์” แนวความคิดเกี่ยวกับวัตถุเหล่านี้ที่มีอยู่ในสมองของเราได้ถูกส่งไปยังคนฟัง ผ่านคำพูด คำพูดเป็นตัวแทนของแนวความคิดเราที่สามารถใช้อ้างอิงหรือกำหนดวัตถุที่มีอยู่ในโลก หรืออ้างอิง วัตถุที่เราจินตนาการขึ้นมาได้ ซึ่งสิ่งนี้เองคือวิธีที่ทำให้เราได้รับความหมายของสิ่งต่าง ๆ ผ่านภาษา วิธีที่เราเข้าใจ โลกของผู้คน วัตถุสิ่งของ และเหตุการณ์ต่างๆ เป็นวิธีที่เราสามารถแสดงความคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ไปสู่คนอื่น ผ่านภาษาในแบบที่คนอื่นสามารถเข้าใจได้

จากแนวความคิดภาพแทน ผู้ศึกษาวิจัยสามารถสรุปได้ว่าแนวคิดที่สำคัญของแนวความคิดภาพแทน (Representation) คือภาพของสิ่งต่างๆที่เราถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอด แต่ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นเมื่อต่างสังคมก็ต่างภาษา ต่างความเข้าใจ ผู้ที่ร่วมสังคม และวัฒนธรรมเดียวกันจึงมีความเข้าใจเดียวกันต่อสิ่งต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการศึกษาภาพ แทนที่ปรากฏอยู่ในเกม Genshin Impact ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

2.1.2. แนวความคิดเรื่องเพศภาวะและเพศวิถี

เพศภาวะ (Gender) เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นมาจากวิถีคิดหรือองค์ความรู้ที่มีต่อเพศสรีระ เช่นบาง สังคมจะมองว่าลักษณะของร่างกายของผู้หญิงต้องตั้งครุภร์ เป็นแม่ สามารถให้นมลูกได้จึงจำเป็นต้องเป็นฝ่าย เลี้ยงดูลูก ทำให้ผู้หญิงต้องเป็นแม่บ้าน พื้นที่สำหรับผู้หญิงคือบ้าน ส่วนพื้นที่ของผู้ชายคือนอกบ้าน เช่น การค้า ขาย ติดต่อกับโลกภายนอก การเมือง เป็นต้น แต่ในบางสังคมก็มีวิถีคิดต่อเพศสรีระที่แตกต่างกันออกไป ผู้หญิงได้ มีบทบาททางเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม ศาสนาและพิธีกรรม ดังนั้นวิถีคิดเรื่องเพศสรีระที่แตกต่างกันก็จะ นำไปสู่ความแตกต่างของเพศภาวะในแต่ละสังคม สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทและช่วงเวลาในแต่ละ สังคม

Gender หรือ เพศภาวะ แตกต่างจากคำว่า Sex ซึ่งเป็นเพศทางธรรมชาติ หลายคนใช้คำว่า เพศ สรีระ หมายถึงความแตกต่างระหว่างชายและหญิงทางด้านร่างกายหรือข้อเท็จจริงทางสรีระ ซึ่งมีความแตกต่าง ด้านอวัยวะเพศ ฮอรโมน โครโมโซม ซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงไปมาระหว่างกันตัวเอง

เพศวิถี (Sexuality) วิถีทางเพศที่ถูกหล่อมสร้างจากค่านิยม บรรทัดฐาน และระบบวิถีคิดของคนใน สังคม เกี่ยวข้องกับความรักรักใคร่ ความปรารถนาทางเพศ เป็นตัวกำหนดว่าเพศชายและเพศหญิงควรจะ แสดงออกเรื่องเพศอย่างไร ในอดีตมีการแบ่งแยกเป็นสามประเภท แต่ในปัจจุบันแยกออกเป็น 6 ประเภทคือ รักต่างเพศ (Heterosexuality) รักเพศเดียวกัน (Homosexuality) รักสองเพศ (Bisexuality) รักคนข้ามเพศ

ด้วยกัน (Pansexuality) รักหลายเพศ/หลายคนในเวลาเดียวกัน (Polysexuality) และไม่ฝักใฝ่ทางเพศ (Asexuality) ดังนั้นความรักความใคร่จึงไม่ได้เป็นพื้นที่ส่วนตัวหรือเรื่องส่วนตัวของแต่ละบุคคล แต่เป็นสิ่งที่สังคมกำหนดสร้างขึ้น

เพศภาวะเป็นชุดความคิดของแต่ละสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น ชุดความคิดดังกล่าวตัวเป็นกรอบความคิดกำหนดการกระทำทางสังคมในเรื่องต่าง ๆ คือ ลักษณะบุคลิกภาพ เช่น ผู้หญิงต้องมีบุคลิกภาพที่อ่อนน้อมสง่างาม ผู้ชายต้องเป็นผู้นำกล้าหาญ เข้มแข็ง และการแสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น ผู้หญิงสามารถร้องไห้ได้ ผู้ชายห้ามแสดงความเสียใจ ร้องไห้ รวมทั้งกำหนดแนวทางการประพฤติปฏิบัติตัว เช่น การแต่งกาย ผู้หญิงต้องสวมกระโปรง ผู้ชายต้องสวมกางเกง การพูดจา ผู้หญิงต้องพูดคำว่าคะ ผู้ชายต้องพูดคำว่าครับ แม้แต่กิจกรรมยามว่างและการเล่นที่เหมาะสม ก็ยังถูกกำหนดโดยเพศภาวะ เช่น ผู้หญิงเล่นทำอาหาร เย็บปักถักร้อย มีของเล่นเป็นตุ๊กตา ผู้ชายจะออกไปเล่นกีฬา มีของเล่นคือรถ และปืน และเพศภาวะยังเป็นตัวกำหนดแนวทางการศึกษา ผู้หญิงจะต้องเรียนสายศิลป์ภาษา คหกรรม เย็บผ้า ผู้ชายจะต้องเรียนสายวิทย์ วิศวกรรม ช่างสาขาต่างๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดว่าความเป็นเพศหญิงความเป็นชายเหมาะสมกับอาชีพอะไรหรืออาชีพอะไรเหมาะสมกับเพศใด เช่น ผู้หญิงต้องเป็นพยาบาล เลขานุการ ผู้ชายจะต้องมีอาชีพเป็นหมอ ตำรวจ ทหาร เป็นต้น

- ลักษณะความเป็นเพศ เพศภาวะ และอัตลักษณ์ทางเพศในปัจจุบัน

การนิยามว่าบุคคลใดมีความเป็นหญิง มีความเป็นชาย หรือมีความเป็นเพศอื่น ๆ มีกรอบความคิดที่เป็นตัวกำหนดอยู่ 3 ประเด็นคือ 1.เพศสรีระหรือเพศทางธรรมชาติ (Sex) 2.เพศภาวะหรือความเป็นเพศที่สังคมประกอบสร้างขึ้น (Gender) 3.เพศวิถีหรือความรักความใคร่ (Sexuality) สามประเด็นนี้นำไปสู่การนิยามหรือสร้างความเป็นเพศต่างๆภายในสังคม คือ

ความเป็นหญิง มีร่างกายเป็นหญิง (Sex) มีความเป็นหญิงตามแบบที่สังคมกำหนด (Gender) มีเพศสัมพันธ์และแต่งงานกับผู้ชาย (Heterosexuality)

ความเป็นหญิงแบบรักเพศเดียวกัน มีร่างกายเป็นหญิง (Sex) ไม่มีความเป็นหญิงตามแบบที่สังคมกำหนด (Gender) มีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงด้วยตนเอง (Homosexuality)

ความเป็นชาย มีร่างกายเป็นชาย (Sex) มีความเป็นชายตามแบบที่สังคมกำหนด (Gender) มีเพศสัมพันธ์และแต่งงานกับผู้หญิง (Heterosexuality)

ความเป็นชายแบบรักเพศเดียวกัน หรือเพศหลากหลาย สามารถแบ่งออกแยกย่อยได้คือ

1) ตู๊ดหรือกะเทย : มีร่างกายเป็นชาย (Sex) มีความเป็นหญิง (Gender) มีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายด้วยกัน (Homosexuality)

2) เกย์ : มีร่างกายเป็นชาย (Sex) มีความเป็นชาย (Gender) มีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายด้วยกัน (Homosexuality) โดยจะมีการแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นบทบาทผู้หญิง ใครจะเป็นบทบาทผู้ชาย ในขณะที่มีเพศสัมพันธ์

ในปัจจุบันสังคมได้เปิดกว้างให้กับความแตกต่างหลากหลายทางเพศมากขึ้นกว่าในอดีต ทำให้เกิดความเป็นเพศที่หลากหลายมากขึ้นโดยไม่ได้ติดอยู่กับกรอบความรักต่างเพศ (Heterosexuality) เพียงเท่านั้น แต่ยังมีความรักแบบเพศเดียวกัน (Homosexuality) ซึ่งในอดีตเป็นรูปแบบความรักที่ไม่ถูกยอมรับ แต่ในปัจจุบันสามารถเปิดเผยได้และถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ ซึ่งความเป็นเพศนี้ไม่ได้มีความเป็นสากลเหมือนกันทั่วโลก ความเป็นเพศขึ้นอยู่กับบริบทภายในสังคมและรูปแบบของสังคม

- ระบบชายเป็นใหญ่ (Patriarchy)

ระบบชายเป็นใหญ่ คือ ระบบโครงสร้างทางสังคมและการปฏิบัติที่ให้ความสำคัญกับเพศชาย หรือมีการเลือกปฏิบัติทางเพศโดยมีอคติต่อเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับ ‘ตัวบุคคล’ แต่เป็นเรื่องของ ‘ระบบความคิด’ หรือ ‘โครงสร้างทางสังคม’ ที่ผู้ชายมีอำนาจครอบงำเพศหญิง ในช่วงแรกเกิดจากสังคมที่พ่อมีอำนาจในการตั้งกฎขึ้นมาเพื่อจัดลำดับความสัมพันธ์และควบคุมสมาชิกภายในครอบครัว ส่งผลให้ผู้ชายกลายเป็นเพศที่มีอำนาจเหนือเพศหญิง และได้ฝังรากเข้าไปในระบบความคิด การกระทำทางสังคม กฎหมาย ในทุกระบบหรือทุกสถาบันทางสังคม และปรากฏอยู่ในความคิดและการกระทำเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะด้าน เศรษฐกิจ การเมือง สังคม หรือวัฒนธรรม ดังนั้นระบบชายเป็นใหญ่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงและฝังตัวอยู่ในทั้งพื้นที่สาธารณะ คือ รัฐบาล นโยบาย กฎหมาย เศรษฐกิจ ภาษาหรือชุดความคิดต่างๆ และในพื้นที่ส่วนตัว คือ ความรักความใคร่ ร่างกาย การแต่งงาน การเจริญพันธุ์ และเรื่องครอบครัว

ระบบชายเป็นใหญ่มีความแตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละประเทศ มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ในยุคแรกความสัมพันธ์แบบชายเป็นใหญ่ปรากฏอยู่ในครอบครัวและเครือญาติในลักษณะของการยกย่องให้เกียรติผู้ชายเป็นหัวหน้าครอบครัว ต่อมามีการถ่ายทอดเข้าไปในค่านิยม ภาษา ตัวอักษร ภาพวรรณกรรม ประเพณี และในช่วงศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมา ระบบชายเป็นใหญ่ได้เข้าไปอยู่ในระบบกฎหมาย การเมือง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา ฯลฯ มากขึ้นตามลำดับ เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงทางบริบททางสังคม และได้เกิดพื้นที่ สถาบัน กิจกรรมต่างๆ ขึ้นมาใหม่ในยุคสังคมสมัยใหม่ ผู้ชายมีโอกาสดำเนินการศึกษามากกว่าผู้หญิงจึงเข้าไปมีบทบาทสำคัญในหน่วยงานต่าง ๆ ของสังคม และนำอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่เข้าไปใช้ในการ

ปฏิบัติการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกกฎหมาย ออกนโยบายวางแผนการทำงานตามแบบชายเป็นใหญ่โดยไม่
รู้ตัว และทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศระหว่างเพศชายและเพศหญิง

- การทำงานของระบบชายเป็นใหญ่

ระบบชายเป็นใหญ่มีวิธีการครอบงำหรือสร้างความคิดทั้งแบบใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง ใช้อำนาจแบบ
นุมนวลโดยใช้ข้ออ้างตามธรรมชาติมาสร้างความชอบธรรม มีทั้งเพศหญิง เพศชายและเพศอื่น ๆ เป็นผู้สืบทอด
ความคิดของระบบชายเป็นใหญ่ มีสถาบันต่างๆ ทำหน้าที่ผลิตซ้ำและครอบงำ ไม่ว่าจะเป็นการหล่อหลอมผ่าน
ภาษาและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภาษาและสัญลักษณ์จึงเป็นที่มาของอำนาจ ผู้ชายได้ครอบครองการใช้ภาษาและสัญลักษณ์
เป็นเครื่องมือในการลดค่าของผู้หญิง ทำให้ผู้หญิงอยู่ในฐานะที่รองกว่าเพศชาย รวมถึงความก้าวหน้าของ
เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อรองรับกับการทำงานของผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ทำให้เกิดความชอบธรรมของ
ความสัมพันธ์เชิงอำนาจและความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ

- ระบบชายเป็นใหญ่กับอำนาจทับซ้อน (Intersectionality)

อำนาจทับซ้อน (Intersectionality) คือการกดทับทางเพศที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องชนชั้น สีผิว เชื้อ
ชาติ อายุ ฯลฯ เช่น การที่ผู้หญิงผิวดำถูกจ้องมองแตกต่างกับผู้หญิงตะวันตกผิวขาว ในปรากฏการณ์กดขี่ทาง
เพศต่างๆ ภายในสังคมไม่ได้มีเพียงมิติเรื่องความเป็นเพศเพียงอย่างเดียว แต่มีมิติของอำนาจต่าง ๆ ที่ซ้อนทับ
กันไปมาเสมอ ในสังคมเอเชียก็พบว่าลักษณะอำนาจทับซ้อนมีความแตกต่างกับสังคมตะวันตก และมีความ
แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและช่วงเวลา

2.2. งานศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับบทความและงานวิจัยที่ได้พูดถึงเรื่องการ
สร้างภาพแทนความเป็นเพศ และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศ เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแนวทาง
วิเคราะห์ ดังนี้

**ณัฐพล โทณะสุต (2560: 85-87) ได้เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “AKB48 พื้นที่ของการเปลี่ยนแปลง
ความเป็นหญิง” กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์ความเป็นหญิงและวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์
เพศหญิงของวง AKB48 ตั้งแต่ปี 2006 – 2016 เอาไว้ดังนี้**

การเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์ผู้หญิงในวง AKB48 ขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมญี่ปุ่นในแต่ละช่วงเวลา
โดยสามารถแบ่งช่วงการนำเสนอได้ทั้งหมด 3 ยุค

ยุคแรก เป็นผู้หญิงญี่ปุ่นแบบสมัยเก่า ผู้หญิงต้องอยู่ภายในพื้นที่ที่จำกัด เช่น ผู้หญิงที่อายุน้อยต้องอยู่ภายในโรงเรียนหรือพื้นที่แคบ ไม่มีอิสระ การแสดงออกเน้นความสดใสไร้เดียงสาของเด็กผู้หญิง การแสดงความรักเพศหญิงต้องเป็นฝ่ายตามเพศชายเสมอไม่มีอำนาจในการตัดสินใจอะไรได้ด้วยตัวเอง

ยุคที่สอง เป็นผู้หญิงแบบสมัยใหม่ ผู้หญิงมีอิสระ สามารถออกมาในพื้นที่ต่าง ๆ ได้มากขึ้น เช่น ทะเล ป่าเขา การแสดงออกมีความสดใส อ่อนหวาน เซ็กซี่ สุขุม ขึ้นอยู่กับสถานที่ที่อยู่แตกต่างกันออกไป การแสดงความรักกับเพศตรงข้าม (Heterosexuality) ผู้หญิงมีอำนาจในการตัดสินใจมากขึ้น ไม่จำเป็นต้องเป็นฝ่ายตามเพศชายเพียงอย่างเดียว และการแสดงความรักกับเพศเดียวกัน (Homosexuality) สามารถแสดงออกสู่สาธารณะได้มากขึ้น

ยุคสุดท้าย เป็นผู้หญิงแบบสมัยใหม่ มีภาพลักษณ์เป็นเพศหญิงที่มีความมั่นใจในทุก ๆ สถานที่ การแสดงออกมีทั้งแบบอ่อนหวานและสดใสตามฉบับเพศหญิง และเข้มแข็งแข็งแกร่งแบบเพศชาย การแสดงออกด้านความรักทั้งกับเพศตรงข้าม (Heterosexuality) และกับเพศเดียวกัน (Homosexuality) นำเสนอให้เพศหญิงเป็นฝ่ายมีอำนาจในการตัดสินใจอย่างชัดเจน รวมถึงมีความหลากหลายทางเพศมากขึ้น

นอกจากนี้ยังพบว่าการนำเสนอภาพลักษณ์ในแต่ละยุค ยุคแรกและยุคที่สองเพศหญิงจะถูกนำเสนอให้เห็นว่าร่างกายเป็นวัตถุทางเพศโดยใช้สื่อเป็นการสร้างมุมมองการจ้องมองของเพศชาย (Male Gaze) แบบที่เพศชายต้องการจ้องมอง แต่ในยุคสุดท้ายมีการลดปริมาณการนำเสนอร่างกายเพศหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศน้อยลงเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของเพศหญิงที่แตกต่างออกไป และต่อต้านการเป็นเพศหญิงแบบเดิมในระบบชายเป็นใหญ่ ถึงอย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์เพศหญิงก็ยังคงติดกรอบอยู่กับการเปลี่ยนแปลงโดยเอาเพศชายเป็นตัวอย่าง ทั้งในด้านของบุคลิก (Gender) หรือด้านรสนิยมทางเพศ (Sexuality)

จากงานวิจัยดังกล่าว ทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้หญิงในสังคมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านทางสื่อบันเทิงในแต่ละยุค สามารถนำมาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ภาพแทนความเป็นเพศตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ได้

อาจารย์ ฤทธิชัย (2557: 31-60) ได้เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “เพศที่สามนาม : ชันที” กล่าวถึงความ เป็นเพศของชันที และความสัมพันธ์เชิงอำนาจของชันทีกับคนในราชสำนักจินเอาไว้ดังนี้

พระราชวังของจินในสมัยโบราณเต็มไปด้วยพระมเหสีและนางสนมซึ่งถือเป็นสมบัติของพระองค์จักพรรดิแต่เพียงผู้เดียว ดังนั้นจึงเป็นเขตต้องห้ามสำหรับเพศชาย ยกเว้นบรรดาชันทีที่เป็นเพศชายแต่ถูกตัดอวัยวะเพศออกไปแล้ว ทำให้ได้รับอนุญาตเข้ามารับใช้ภายในราชสำนัก เพศวิถีของชันทีในแต่ละตำแหน่งก็จะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่ตัวเองรับใช้พระองค์ ความแตกต่างมาจากปัจจัยทั้งเรื่องชนชั้นและอายุ

ชั้นทีในเขตพระราชฐานชั้นใน ชั้นที่พื้นที่นี้จะถูกตัดด้วยอะพาดูและพวงอัญชะทั้งหมด ทำให้ฮอโรมินเพศชายหายไปจนหมดสิ้น ส่งผลให้น้ำเสียงเล็กแหลมจนลูกกระเดือกหายไป ได้รับความไว้วางใจจากสำนักเงินสูงมากทำให้สามารถเข้ามาทำงานในพื้นที่ข้างในของวังได้

ชั้นทีในเขตพระราชฐานชั้นนอก ชั้นทีในพื้นที่นี้จะตัดเพียงปลายองคชาติเท่านั้น ยังเหลือพวงอัญชะอยู่ ทำให้ยังคงเหลือฮอโรมินเพศชายจำนวนมาก บางรายร่างกายก็ยังคงสามารถที่จะหลั่งน้ำอสุจิได้ หรือมีลูกได้ มีท่าทางเหมือนกับผู้ชายอยู่ จึงไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าไปทำงานในเขตวังชั้นใน

เพศวิถีของชั้นที

ชั้นทีถึงแม้จะถูกตัดด้วยอะพาดูออกไปแล้วแต่ก็ยังคงเป็นคนธรรมดาคนหนึ่งที่ยังมีความรักความใคร่เหมือนกับคนทั่วไป ชั้นทีแต่ละคนมีรสนิยมทางเพศที่แตกต่างกัน แต่ก็มักจะถูกเข้าใจผิดว่าเป็นกะเทยหรือเพศที่สามเพียงอย่างเดียว เนื่องจากหลังจากตัดด้วยอะพาดูออกไปแล้วจะมีลักษณะท่าทางคล้ายผู้หญิง เสียงเล็กแหลม ไร้หนวดเครา และบางรายก็ไม่มีลูกกระเดือก ทำให้ชั้นทีบางคนมีรสนิยมทางเพศและพฤติกรรมทางเพศที่เปลี่ยนไป เช่น จากแต่เดิมชอบเพศตรงข้าม (Heterosexual) ก็เปลี่ยนมาชอบเพศเดียวกัน (Homosexual) ซึ่งเพศวิถีของชั้นทีแต่ละชนชั้นก็ไม่เท่ากัน สามารถแบ่งได้ดังนี้

ชั้นทีชั้นสูง เป็นพวกมีประสบการณ์ทำงานมามาก มีอายุพอสมควร เป็นคนเฉลียวฉลาดเอาใจเจ้านายได้เป็นอย่างดี มีความสามารถเฉพาะตัวเป็นอย่างดี ส่วนใหญ่ทำงานใกล้ชิดอยู่กับองค์จักรพรรดิหรือพระมเหสีนางสนมทั้งหลาย ได้รับความไว้วางใจให้ทำงานในวังชั้นใน ชั้นทีชั้นสูงมีรสนิยมทางเพศกับเพศเดียวกัน เกิดจากการถูกกดดันด้วยหน้าที่การงาน แต่ถึงอย่างไรก็ตามชั้นทีชั้นสูงสามารถแสดงออกถึงความต้องการทางเพศได้มากกว่าชั้นทีชนชั้นอื่น ๆ

ชั้นทีชั้นรอง ส่วนใหญ่เป็นชั้นทีหนุ่ม แข็งแรงรูปร่างหน้าตาดี ปราศจากหนวดเครา ไม่มีประสบการณ์เท่ากับชั้นทีชั้นสูง เนื่องจากได้รับความไว้วางใจจากบรรดาเจ้านายน้อยกว่า ชั้นทีชั้นรองแสดงออกถึงความต้องการทางเพศได้น้อยกว่าชั้นทีชั้นสูง แต่ก็ยังคงแสดงออกได้มากกว่าชั้นทีชั้นต่ำ ก็คือไม่สามารถเลือกที่จะมีเพศสัมพันธ์กับบรรดาเจ้านายได้เว้นแต่จะถูกเรียกตัวไปเอง แต่ก็สามารถปฏิเสธความสัมพันธ์ได้หากไม่ต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเจ้านาย

ชั้นทีชั้นต่ำ เป็นชั้นทีหนุ่ม แต่แตกต่างกับชั้นทีชั้นกลางตรงที่มีเสียงเล็กแหลมเหมือนเด็กผู้หญิง อ่อนน้อมถ่อมตน มีลักษณะนิสัยนุ่มนวล มีความสุภาพ ไม่มีประสบการณ์ในการทำงานหรือเอาใจเจ้านายเท่าที่ควร ชั้นทีชั้นต่ำเหล่านี้ไม่มีอิสระในการแสดงออกถึงความต้องการทางเพศของตน และไม่สามารถปฏิเสธความต้องการมีเพศสัมพันธ์ของบรรดาเจ้านายได้

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของชั้นที่

ด้วยเพศภาวะและเพศวิถีของชั้นที่มีความแตกต่างกันมาจากปัจจัยเรื่องของคนชั้น อายุ นำไปสู่การมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็น ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นที่กับบรรดาเจ้านาย ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นที่ด้วยกันเอง หรือชั้นที่กับเหล่าขุนนางและนางกำนัล สามารถแบ่งความสัมพันธ์เชิงอำนาจได้ดังนี้

ชั้นที่กับชนชั้นสูง ชนชั้นสูงหมายถึงบรรดาองค์จักรพรรดิ องค์พระมเหสีหรือบรรดาเจ้านายทั้งหลาย ชั้นที่มีอำนาจเหนือกว่าเพราะว่ามีอายุมากกว่า มีประสบการณ์ที่มากกว่าและจากการทำงานใกล้ชิดพระองค์ทำให้ชั้นที่เหล่านี้รู้จักเจ้านายของตนเป็นอย่างดี รู้วิธีจูงใจบังคับให้เจ้านายเชื่อคำพูดของตน นำมาซึ่งอำนาจในการมีบทบาทด้านการเมืองในราชสำนักจีน รวมไปถึงมีอำนาจก้าวข้ามการบริหารราชการแผ่นดิน

ชั้นที่กับชั้นที่ด้วยกันเอง ชั้นที่ที่ทำงานใกล้ชิดกับเจ้านายก็จะมีเพศภาวะที่เหนือกว่าชั้นที่ที่ทำงานในส่วนอื่นๆ เนื่องจากได้รับความไว้วางใจจากเจ้านายที่มากกว่า มีหน้าที่การงานในตำแหน่งที่สูงกว่า รวมถึงชั้นที่ชั้นสูงมักจะมีอำนาจที่เหนือกว่าและอายุที่มากกว่า ชั้นที่ชั้นสูงก็จะใช้อำนาจและความอาวุโสมาเป็นเครื่องมือในการกดขี่ข่มเหงชั้นที่ที่อยู่ด้อยกว่าตน

ชั้นที่กับเหล่าขุนนางและกำนัล ชั้นที่และเหล่าขุนนางที่มีอำนาจหรืออยู่ในตำแหน่งที่เท่าเทียมกัน มักจะมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เท่ากัน จึงร่วมมือกันเพื่อให้ได้ซึ่งอำนาจ ไม่ว่าจะเป็นการทำลาย โทกหก หลอก หลวงชั้นที่คนอื่นๆ เพื่อสร้างความแตกแยก แต่ถ้าหากชั้นที่และเหล่าขุนนาง ฝ่ายใดมีอำนาจมากกว่า หรือมีอายุที่มากกว่า คนที่อยู่เหนือกว่าก็จะมีอำนาจที่มากกว่า

จากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเป็นเพศที่เปลี่ยนแปลงไปของเพศชาย และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างภายในเพศเดียวกันและระหว่างต่างเพศ สามารถนำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และข้อที่ 2

สุกัญญา งามแสง (2563: 101-114) ได้เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “ความไม่เท่าเทียมภายในกลุ่ม LGBTQ+ ในญี่ปุ่น กรณีศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่น” กล่าวถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจภายในกลุ่มหลากหลายทางเพศเอาไว้ดังนี้

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจในกลุ่มหญิงรักหญิง กล่าวคือ เลสเบียนคิงกับเลสเบียนควีน จำแนกตามรสนิยมทางเพศ ผู้ที่มีภาพแทนเป็นผู้ชาย แสดงลักษณะคล้ายกับเพศชายจะถูกเรียกว่าเลสเบียนคิง และคนที่

ภาพแทนเป็นผู้หญิงจะถูกเรียกว่าเลสเบี้ยนควีน ภายในความสัมพันธ์แบบหญิงรักหญิงก็มีความไม่เท่าเทียมกัน คือ เลสเบี้ยนคิงจะมีอำนาจทางด้านอาชีพการงานที่เหนือกว่าเลสเบี้ยนควีนถึงแม้ว่าสายงานที่ทำจะมีความเป็นผู้หญิงอยู่ แต่ตำแหน่งและความก้าวหน้าก็ยังคงมากกว่าเลสเบี้ยนควีน เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากกว่า รายได้ของเลสเบี้ยนคิงมีมากกว่าเลสเบี้ยนควีนเนื่องจากมีโอกาสในการเลื่อนตำแหน่งสูงกว่า ส่งผลให้เลสเบี้ยนควีนถูกควบคุมจากอำนาจที่เหนือกว่าของเลสเบี้ยนคิง รวมถึงการแสดงออกทางความรัก เลสเบี้ยนคิงจะเป็นผู้กำหนดหรือเป็นผู้เริ่มการแสดงความรักก่อน

นอกจากนี้ภายในกลุ่มหญิงรักหญิงด้วยกันเอง คู่รักหญิงรักหญิงที่มีอายุสูงกว่า ก็จะมีอำนาจที่เหนือกว่า เป็นเรื่องของระบบอาวุโสในสังคมญี่ปุ่น เลสเบี้ยนที่มีอายุน้อยกว่าก็จะเคารพเชื่อฟังในคำสอนของเลสเบี้ยนที่มีอายุมากกว่า

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจในกลุ่มชายรักชาย กล่าวคือ เกย์รักกับเกย์รับ จำแนกตามรสนิยมทางเพศ ผู้ที่มีภาพแทนเป็นผู้ชาย ทำตัวเป็นเพศชายตามวิถีของสังคม แต่มีความรักให้กับเพศชายด้วยกัน มีลักษณะนิสัยเหมือนกับผู้ชายในสังคมญี่ปุ่น มีความเป็นผู้ผู้นำ มีบทบาทเป็นฝ่ายรุกในการมีเพศสัมพันธ์ จะถูกเรียกว่าเกย์รุก ส่วนเกย์รับคือคนที่มีภาพแทนเป็นผู้หญิง ทำตัวเป็นผู้ชายแต่มีจริตของความเป็นผู้หญิงอยู่ มีลักษณะนิสัยเหมือนกับผู้หญิงญี่ปุ่นคืออ่อนโยน อ่อนน้อม รับฟังความคิดเห็นของคนรอบข้าง ซื่ออายุ มีบทบาทเป็นฝ่ายรับในการมีเพศสัมพันธ์ เกย์รุกจะมีหน้าที่การทำงานที่ดีกว่าเกย์รับ มีเงินเดือนที่สูงกว่า มีหน้ามีตาในสังคมมากกว่า เนื่องจากเกย์คิงนั้นมีลักษณะการแสดงออกทางเพศตามแบบฉบับเพศชายในอุดมคติของประเทศญี่ปุ่น ได้รับการยอมรับจากสังคมมากกว่า รวมถึงการแสดงออกทางความรัก เกย์รุกจะมีอำนาจเหนือกว่า เป็นผู้ตัดสินใจว่าจะแสดงความรักในตอนไหนหรือสถานที่ใด

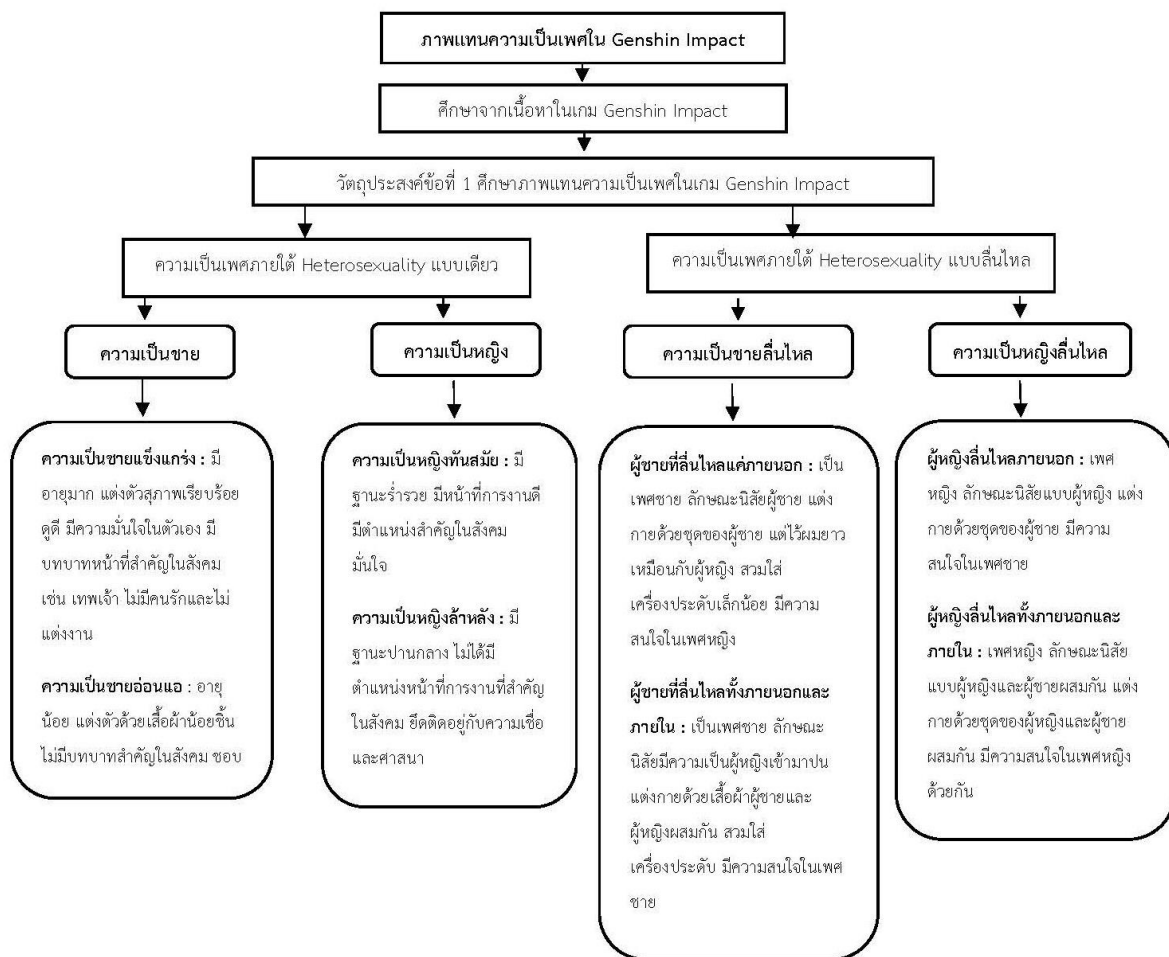
อย่างไรก็ตามเช่นเดียวกับกลุ่มหญิงรักหญิง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจยังคงมีเรื่องระบบอาวุโสเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้ที่มีอายุมากกว่าก็จะมีอำนาจที่เหนือกว่า

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างกลุ่มชายรักชายและกลุ่มหญิงรักหญิง ภายใต้ความไม่เท่าเทียมกันของกลุ่มชายและชายและกลุ่มหญิงรักหญิง ทั้งสองกลุ่มก็มีความไม่เท่าเทียมกันเองอยู่ กล่าวคือ กลุ่มชายรักชายมีความก้าวหน้าทางหน้าที่การงาน เงินเดือน บทบาทหน้าที่และจุดยืนในสังคมที่ดีกว่ากลุ่มหญิงรักหญิง ถ้าหากกลุ่มชายรักชายและกลุ่มหญิงรักหญิงอยู่ภายในบ้านเดียวกัน กลุ่มหญิงรักหญิงก็ต้องรับหน้าที่ดูแลงานบ้าน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลของระบบชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากอยู่ในสังคม ที่อย่างไรก็ตามผู้ที่มีสถานะทางสังคมเป็น “เพศชายโดยกำเนิด” ก็ยังคงมีอำนาจที่เหนือกว่าผู้ที่เป็นเพศหญิง ยังคงอยู่ใต้ระบบชายเป็นใหญ่อยู่

งานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงภาพแทนความเป็นเพศหลากหลายในสังคมญี่ปุ่น ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างคู่รัก และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างคนรักเพศเดียวกันด้วยตนเอง สามารถใช้เป็นตัวอย่างในการศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 2 และ 3 ได้ตามลำดับ

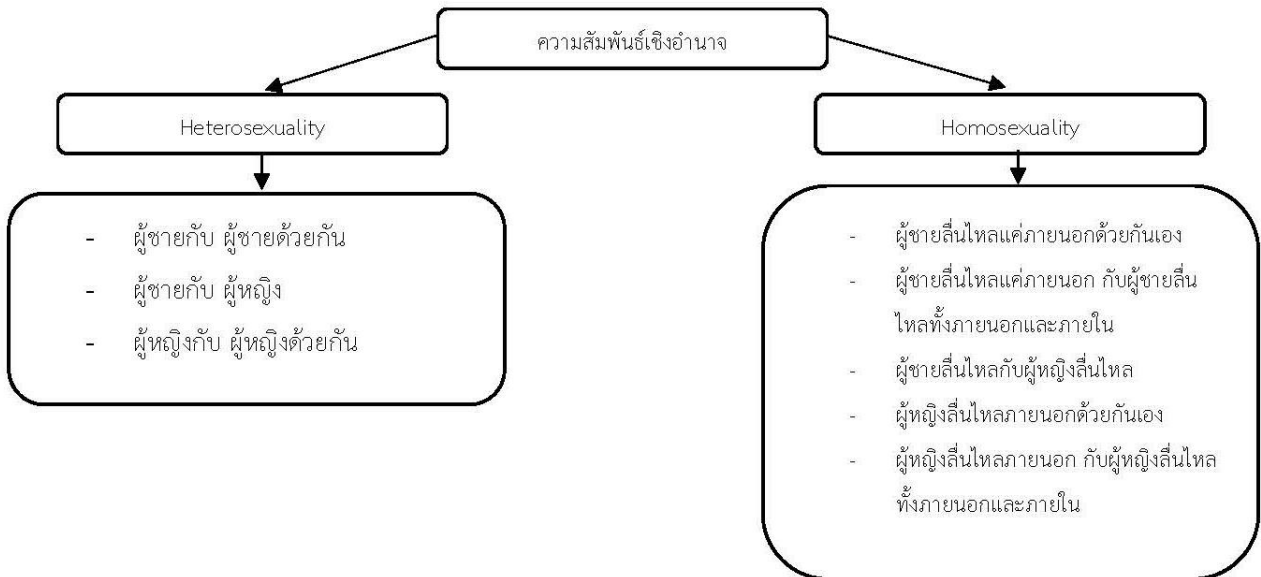
2.3. กรอบการศึกษาวเคราะห์

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ผู้วิจัยได้นำเอาแนวความคิดจากการทบทวนเรื่อง ภาพแทน มาใช้เป็นกรอบความคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ทำให้ผู้วิจัยสามารถจำแนกภาพแทนความเป็นเพศที่ปรากฏในเกม Genshin Impact ได้ออกเป็น 2 รูปแบบคือ ความเป็นเพศที่ตรงตามอุดมคติของสังคม หรือความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality แบบเดียว กับอีกรูปแบบคือความเป็นเพศที่หลากหลาย หรือความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality ที่ลื่นไหล โดยทั้งสองรูปแบบมีการแสดงออกทางเพศวิถีที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบความคิดเรื่องภาพแทนความเป็นเพศ

ต่อมาเป็นกรอบความคิดในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 โดยใช้แนวความคิดเรื่องเพศภาวะ และเพศวิถีมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจในแต่ละเพศ สามารถแบ่งได้เป็น ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่าง Heterosexuality และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง Homosexuality



ภาพที่ 2 กรอบความคิดเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจ

บทที่ 3

ข้อมูลทั่วไปของเกม

3.1. ชื่อเกม

3.1.1. ชื่อภาษาจีน 原神 (Yuán Shén)

3.1.2. ชื่อภาษาอังกฤษ Genshin Impact

3.1.3. ชื่อภาษาไทย เก็นชินอิมแพกต์

3.2. การผลิต

3.2.1. ผู้พัฒนาและจัดจำหน่าย miHoYo Co., Ltd

3.2.2. โปรดิวซ์เซอร์ Cai Haoyu (蔡浩宇)

3.2.3. ผู้แต่งเพลงประกอบเกม Yu-Peng Chen (陈宇鹏)

3.2.4. ประเภทของเกม Single Player, Multiplayer

3.2.5. แพลตฟอร์ม Android, iOS, Windows, PS4, PS5

3.3. การเปิดตัวอย่างเป็นทางการ

เกม Genshin Impact ผลิตและจัดจำหน่ายโดยบริษัท miHoYo ในประเทศจีน เปิดตัวให้เล่นภายในแพลตฟอร์ม Android, iOS, Windows และ PlayStation 4 เมื่อปี 2020 และ PlayStation 5 ในปี 2021

3.4. รูปแบบของเกม

Genshin Impact เป็นเกมแนว Action, Fantasy, Open-World เล่นคนเดียว ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ ภายในเกม ตัวละครแต่ละตัวก็จะมีความสามารถและทักษะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งเกมยังมีระบบกาชาปอง (Gacha System) กล่าวคือ เป็นการสุ่มเพื่อได้รับตัวละคร อาวุธ และวัสดุอื่นๆ เพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถผ่านเนื้อหาในเกมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยการสุ่มกาชาปองจะใช้สกุลเงินภายในเกมที่เรียกว่า Primogems ในการสุ่ม สามารถได้รับจากทั้งกิจกรรมภายในเกม การผจญภัยภายในเกม และการเติมสกุลเงินด้วยเงินจริงเพื่อใช้จ่ายภายในเกม

3.5. เนื้อเรื่องย่อ

Genshin Impact เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยภายในโลก Teyvat ของ Aether/Lumine สองพี่น้องที่มาจากต่างโลก แต่กลับพลัดพรากจากกันและสูญเสียความทรงจำไป ทำให้ภารกิจของสองพี่น้องคือการตามหากันและกันภายใต้การช่วยเหลือของเทพเจ้า (Archons) ประจำเมืองทั้งเจ็ดของโลก Teyvat ทั้งคู่จะ

ได้รับรู้ถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ มากมายภายในโลกแห่งนี้ และค่อยๆ ค้นพบความจริงเกี่ยวกับเรื่องที่มาของตัวเอง

3.6. วิธีการนำเสนอเรื่องราว

ภายในเกม Genshin Impact สามารถแบ่งการนำเสนอเรื่องราวของเกมได้ทั้งหมด 4 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่

3.6.1. เควสเนื้อเรื่องเทพเจ้า (Archons Quests)

เป็นการนำเสนอเนื้อเรื่องเกี่ยวกับที่มาและที่ไปของเมืองต่าง ๆ เนื้อเรื่องเทพเจ้าที่เปิดให้เล่นในปัจจุบันได้แก่เนื้อเรื่องของเมือง Mondstadt, Liyue, Inazuma และ Sumeru ตามลำดับ ภายในเนื้อเรื่องจะให้ผู้เล่นได้ไปผจญภัยภายในเมือง และช่วยแก้ไขปัญหภายในเมืองต่างๆ ร่วมกับเทพเจ้าประจำเมืองนั้น ๆ และเราก็จะได้พบกับตัวละครมากมายที่จะร่วมผจญภัยไปกับเรา

3.6.2. เควสเนื้อเรื่องโลก (World Quests)

เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลก Teyvat ที่เกี่ยวข้องกับการพลัดพรากจากกันของคู่พี่น้อง Aether และ Lumine ภายในเควสโลกเราจะได้รับความรู้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นภายในโลก Teyvat มากยิ่งขึ้น

3.6.3. เควสเนื้อเรื่องตัวละคร (Story Quests)

เป็นการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของตัวละครต่างๆ ที่เราสามารถเล่นได้ภายในเกม (Playable Characters)

3.6.4. เควสเนื้อเรื่องกิจกรรม (Event Quests)

เป็นเนื้อเรื่องพิเศษที่จะมีเข้ามาภายในเกมแต่ละช่วงเวลา มีระยะเวลาทำภารกิจที่จำกัด เนื้อเรื่องจะทำให้เราได้รู้เรื่องของตัวละคร โลก และการพลัดพรากจากกันของสองพี่น้องมากขึ้น

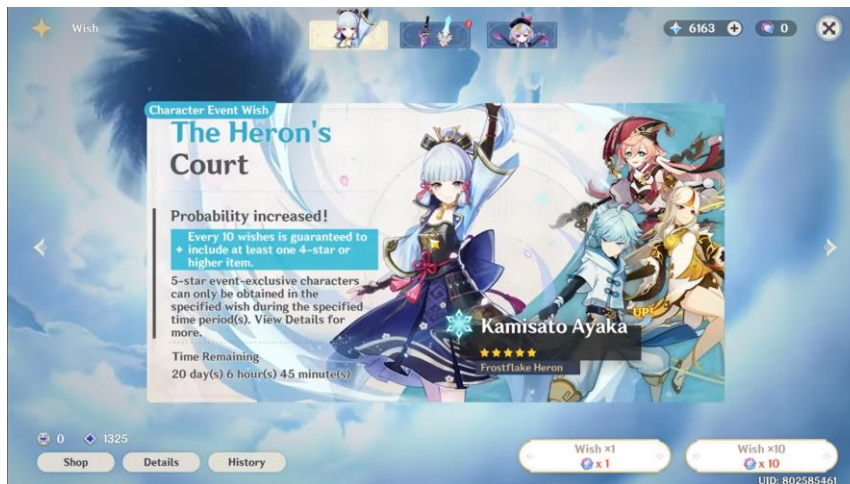
3.7. ระบบต่างๆ ภายในเกม

3.7.1. ระบบตัวละคร (Character System)

ภายในเกม Genshin Impact เราจะเริ่มต้นเกมมาด้วยตัวละครเริ่มต้น นักเดินทาง หรือ Aether/Lumine ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะได้เลือกตอนเริ่มเกมว่าจะเล่นเป็นตัวละครไหน โดยทั้งสองตัวละครนี้จะมีเส้นเนื้อเรื่องที่เหมือนกัน แตกต่างกันเพียงเพศของตัวละคร และต่อมาภายในเกมเราก็จะได้รับตัวละครต่างๆ โดยเราจะสามารถเล่นได้พร้อมกันทั้งหมด 4 ตัวละครด้วยกัน และตัวละครจะสามารถได้รับจากการสุ่มตัวละครหรือที่เรียกว่า การอธิษฐานตัวละคร (Wishes System) ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับตัวละครที่แตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 3 หน้าจอเลือกตัวละครระหว่าง Aether และ Lumine



ภาพที่ 4 ระบบการสุ่มกาชาตัวละคร

3.7.2. ระบบมิตรภาพตัวละคร (Friendship System)

คือระบบที่จะให้ผู้เล่นทุกคนได้ปลดล็อกเนื้อเรื่องของแต่ละตัวละครผ่านการเก็บค่าประสบการณ์ความสนิทของผู้เล่นกับตัวละครนั้น ๆ โดยจะได้รับค่าประสบการณ์จากการนำตัวละครดังกล่าว ใส่เอาไว้ในทีม 4 ตัวละครที่เราจะพาไปผจญภัยด้วยกัน เมื่อเก็บค่าประสบการณ์ถึงระดับที่กำหนด ก็จะปลดล็อกเนื้อเรื่องตัวละครเพิ่มเติมของตัวละครนั้น ๆ ให้ผู้เล่นที่มีความสนใจไปอ่านเนื้อเรื่องเพิ่ม








ภาพที่ 5 ค่าประสบการณ์ความสนิทของตัวละคร



ภาพที่ 6 เนื้อเรื่องของตัวละคร Itto ที่ปลดล็อคหลังจากค่าประสบการณ์ความสนิทถึงระดับที่กำหนด

3.7.3. ระบบธาตุและวิชั่น

ภายในเกม Genshin Impact มีจุดเด่นคือระบบธาตุของตัวละคร และการผสมธาตุเพื่อทำปฏิกิริยาธาตุ (Elemental Reaction) ที่จะช่วยให้การต่อสู้ภายในโลกกว้างง่ายมากยิ่งขึ้น โดยในเกมจะประกอบไปด้วยธาตุและวิชั่นทั้งหมด 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ ลม (Anemo), ดิน (Geo), ไฟฟ้า (Electro), พืช (Dendro), น้ำ (Hydro), ไฟ (Pyro), และน้ำแข็ง (Cryo) โดยธาตุทั้ง 7 ก็จะมีเมืองประจำธาตุและเทพเจ้าประจำธาตุนั้นๆ

ธาตุ	เมืองประจำธาตุ	เทพเจ้าประจำธาตุ
 ลม (Anemo)	Mondstadt	Barbatos
 ดิน (Geo)	Liyue	Morax
 ไฟฟ้า (Electro)	Inazuma	Beelzebul
 พืช (Dendro)	Sumeru	Buer
 น้ำ (Hydro)	Fontaine	Focalors

 ไฟ (Pyro)	Natlan	God of War
 น้ำแข็ง (Cryo)	Snezhnaya	Tsaritsa

<p>Yelan CV: 遠藤綾</p> <p>วันเกิด 20/4 สังกัด โรงน้ำชา Yanshang วิชั่น น้ำ กลุ่มดาว Umbrabilis Orchis</p> <p>บุคคลลับที่อ้างตัวว่าทำงานในฝ่ายกิจการทั่วไป แต่กลับเป็น "บุคคลที่ไม่มีตัวตน" ในรายชื่อพนักงานของฝ่ายกิจการทั่วไป</p>	<p>Yae Miko CV: 佐倉綾音</p> <p>วันเกิด 27/6 สังกัด ศาลเจ้า Grand Narukami วิชั่น ไฟฟ้า กลุ่มดาว Divina Vulpes</p> <p>ท่าน Guuji แห่งศาลเจ้า Grand Narukami และเป็นหัวหน้าบรรณาธิการของ "สำนักพิมพ์ Yae" ภายใต้อุปโลกภายนอกที่งดงาม มีความเฉลียวฉลาดและเล่ห์กลซ่อนอยู่</p>
---	---

ภาพที่ 7 ตัวอย่างการบอกริชั่นและธาตุของตัวละครภายในเกม



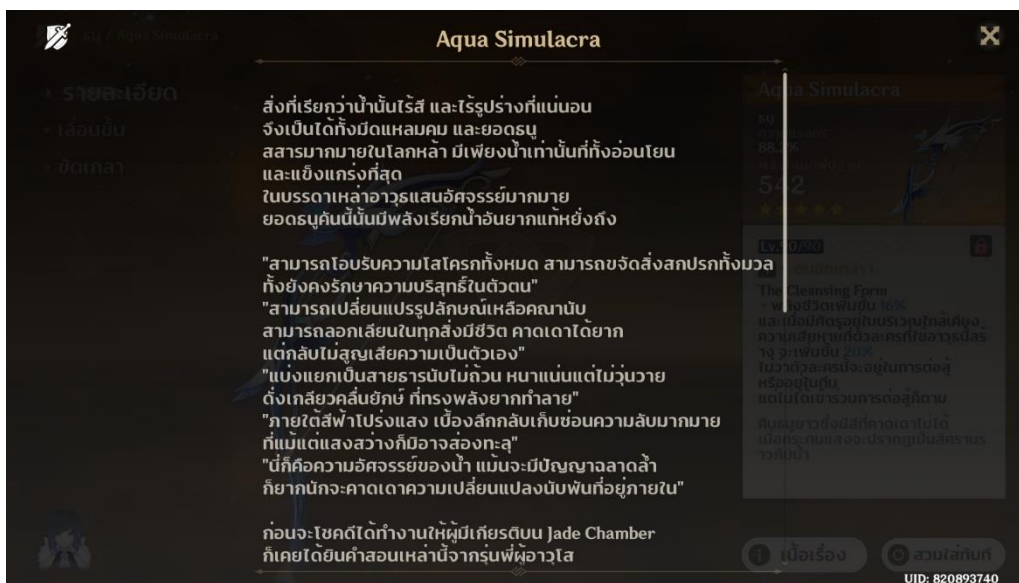
ภาพที่ 8 ริชั่นของตัวละครภายในเกม

3.7.4. ระบบอาวุธ (Weapon System)

อาวุธภายในเกม Genshin Impact สามารถแบ่งออกได้ทั้งหมด 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ หอก (Polearm), ธนู (Bow), สี่อเวทย์ (Catalyst), ดาบ (Sword), ดาบใหญ่ (Claymore) โดยหนึ่งตัวละครจะสามารถสวมใส่อาวุธได้เพียงชนิดเดียวเท่านั้น เราสามารถได้รับอาวุธจากการสร้างอาวุธภายในเกม และจากการอธิษฐานอาวุธ (Wishes System) เช่นเดียวกับการอธิษฐานตัวละคร อาวุธภายในเกมนอกจากจะช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้ตัวละครที่เราเล่นแล้ว ภายในเกมจะมีการแบ่งเซตอาวุธ โดยในแต่ละเซตก็จะมีเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ทำให้เราสามารถรับรู้เนื้อเรื่องภายในเกมผ่านการอ่านเนื้อเรื่องของอาวุธอีกด้วย



ภาพที่ 9 อาวุธชนิดต่างๆ ภายในเกม



ภาพที่ 10 เนื้อเรื่องของอาวุธ Aqua Simulacra ภายในเกม

3.7.5. ระบบอาร์ติแฟค (Artifacts System)

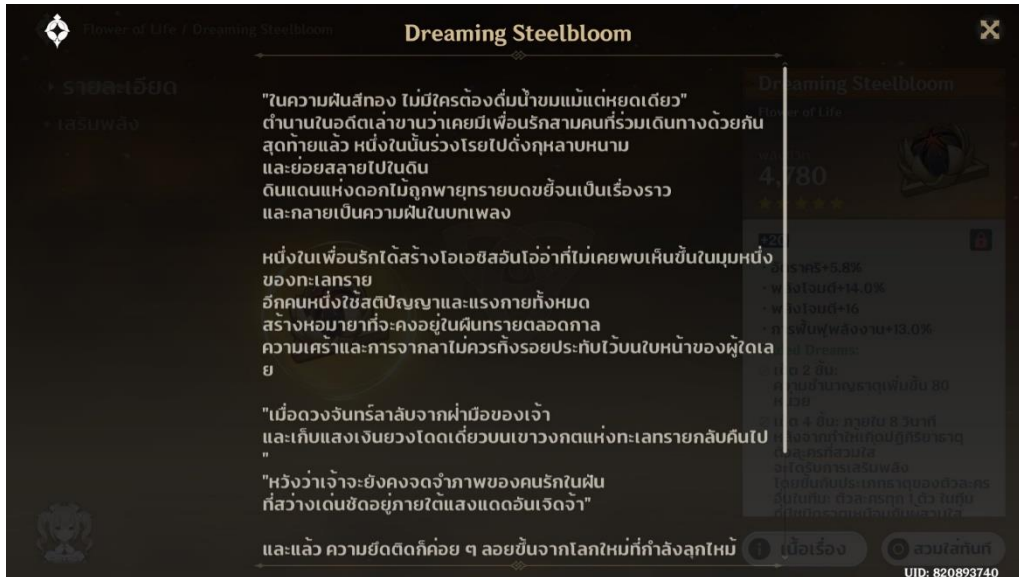
นอกจากระบบอาวุธ (Weapon System) ภายในเกมจะช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับตัวละครแล้ว ยังมีอีกระบบหนึ่งที่สำคัญไม่แพ้กันนั่นก็คือระบบอาร์ติแฟค (Artifacts System) โดยอาร์ติแฟคหนึ่งเซตจะมีทั้งหมด 5 ชิ้นส่วนด้วยกัน ได้แก่ ดอกไม้ (Flower of Life), ขนนก (Plume of Death), นาฬิกา (Sands of Eon), ถ้วย (Goblet of Eonothem) และมงกุฎ (Circlet of Logos) โดยเกมจะมีเงื่อนไขคือ เมื่อสวมใส่ อาร์ติแฟคครบ 2 และ 4 ชิ้นที่เป็นเซตเดียวกัน จะเพิ่มค่าสถานะให้กับตัวละครที่สวมใส่ และนอกจากนี้อาร์ติแฟคแต่ละเซต และแต่ละชิ้น ก็จะมีเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้เล่นที่มีความสนใจในเนื้อเรื่อง สามารถที่จะตามเก็บอาร์ติแฟคแต่ละชิ้นเพื่ออ่านเนื้อเรื่องของเกมได้



ภาพที่ 11 ตัวอย่างอาร์ติแฟคภายในเกม



ภาพที่ 12 การสวมใส่ Artifacts ของตัวละคร



ภาพที่ 13 เนื้อเรื่องของชิ้นส่วนดอกไม้ (Flower of Life) ของอาร์ตเวิร์ก Gilded Dreams

3.8. พื้นที่เมืองภายในเกม Genshin Impact

ในเกม Genshin Impact เป็นเกมแนว Open World Adventure ซึ่งผู้เล่นสามารถเดินทางท่องเที่ยวไปทั่วทั้งพื้นที่ของแต่ละเมืองได้อย่างอิสระ ปัจจุบันมีเมืองที่เปิดให้เล่นทั้งหมด 3 เมือง ได้แก่ มอนสต์ตซ์ (Mondstadt), ลีเยว่ (Liyue) และอินาซิมะ (Inazuma)

3.8.1. เมืองมอนสต์ตซ์ (Mondstadt)

“รัฐอิสระซึ่งตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของ Teyvat ห้อมล้อมไปด้วยภูเขาและที่ราบอันกว้างใหญ่ สายลมแห่งอิสรภาพได้พัดพากลิ่นของดอกแดนดิไลอันข้าม Cider Lake เพื่อส่งพรและความกรุณาของเทพเจ้าแห่งสายลม Barbatos ไปยังเมือง Mondstadt ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางของทะเลสาบ”

- คำอธิบายเมือง Mondstadt จากเว็บไซต์ทางการ Genshin Impact

Mondstadt เป็นหนึ่งในเจ็ดเมืองของทวีป Teyvat มีสถานะเป็นรัฐอิสระ ไม่มีผู้นำและเทพเจ้าประจำเมือง แต่คนในเมืองนับถือและบูชาเทพเจ้าแห่งลม บาร์บาทอส (Barbatos) และเป็นเมืองแรกๆ ที่ผู้เล่นจะได้ไปผจญภัยเพื่อทำภารกิจในการตามหาน้องสาวฝาแฝด

เมือง Mondstadt มีถนนที่ปูด้วยหินและกังหันลมหลายแห่ง ถูกล้อมรอบด้วยกำแพงปราสาทที่ทำด้วยหินขนาดใหญ่ ที่ปลายด้านตะวันออกของเมืองมีรูปปั้นเทพแห่งลม ที่คนในเมืองเคารพบูชาตั้งอยู่ด้านหลังของรูปปั้นมีโบสถ์คริสต์ขนาดใหญ่



ภาพที่ 14 เมือง Mondstadt

3.8.2 เมืองหลิเยว่ (Liyue)

“ท่าเรืออันอุดมสมบูรณ์ที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกของทวีป Teyvat เชิงเขาและป่าหินที่ตั้งตระหง่าน ที่ราบอันกว้างใหญ่ไพศาล และริมฝั่งแม่น้ำที่มีชีวิตชีวา ประกอบกันเป็นภูมิทัศน์อันอุดมสมบูรณ์ของ Liyue เปล่งประกายอย่างสวยงามภายใต้สภาพอากาศที่ต่างกันอย่างชัดเจนทั้งสี่ฤดูกาล ของขวัญจากยุคโบราณของเทพแห่งหินยังคงถูกฝังอยู่ท่ามกลางความมหัศจรรย์ของภูเขาหินแห่งนี้ และรอวันที่ผู้คนจะมาค้นพบมัน”

- คำอธิบายเมือง Liyue จากเว็บไซต์ทางการ Genshin Impact



ภาพที่ 15 เมือง Liyue

3.8.3 เมืองอินาซึมะ (Inazuma)

“หมู่เกาะปิดทางทิศตะวันออกของ Teyvat ข้ามผ่านพายุฝนฟ้าคะนอง เดินท่องไปตามหมู่เกาะที่รายล้อมด้วยต้นเมเปิ้ลสีแดงและดอกซากุระ ท่ามกลางหาดทรายที่ล้อมรอบ บนหน้าผาสู่ตระหง่านและในป่าไม้ลึกลับ ร่วมเป็นสักขีพยานในการตามล่าหาความเป็นนิรันดร์ของเทพเจ้า Narukami Ogoshō ผู้ยิ่งใหญ่”



ภาพที่ 16 เมือง Inazuma

- คำอธิบายเมือง Inazuma จากเว็บไซต์ทางการ Genshin Impact

3.9. เนื้อเรื่องของเกม และตัวละครภายในเกม Genshin Impact

3.9.1. เนื้อเรื่อง (Chapters)

ในปัจจุบันเนื้อเรื่องของเกม Genshin Impact ยังไม่จบและมีการอัปเดตเนื้อเรื่องใหม่อยู่ตลอดเวลาที่มีการอัปเดตแพทช์ (Patch) หรือคือเวอร์ชันใหม่ของตัวเกม เนื้อเรื่องของเกมมีการอัปเดตถึงแพทช์ 3.3 และมีเนื้อเรื่องทั้งหมด 3 ฉาก ซึ่งเกี่ยวข้องกับเมืองทั้ง 3 ของทวีปทะเลที่เปิดให้เล่นในปัจจุบันได้แก่เมือง Mondstadt, Liyue, และ Inazuma

อาร์มภบท: คนแปลหน้าผู้มากับสายลม (เมือง Mondstadt)

นักเดินทาง (ผู้เล่น) ได้พลัดพรากจากฝาแฝดของตน และได้พบกับพaimon (Paimon) ผู้นำทาง และได้ร่วมกันผจญภัยไปในเมือง Mondstadt โดยมีภารกิจคือการตามหาน้องสาวฝาแฝดของตน นักเดินทางได้พบกับเวนติ (Venti) นักดนตรีอิสระ ซึ่งแท้จริงแล้วเขาคือเทพเจ้าแห่งลมที่คอยช่วยเหลือปกป้องเมือง Mondstadt มาโดยตลอด โดยมีนามเทพเจ้าว่า บาร์บาทอส (Barbatos) นักเดินทาง เวนติ และอัศวินประจำเมือง Mondstadt ได้เผชิญหน้ากับมังกรยักษ์ดวาลิน (Dvalin) ที่คลุ้มคลั่งและจะเข้ามาทำลายความสงบสุขภายในเมือง Mondstadt ทั้งสองฝ่ายได้ต่อสู้กันและนักเดินทางสามารถขับไล่มังกรไปจากเมืองได้ ทำให้ได้รับขนานนามว่าเป็นนักเดินทางผู้แข็งแกร่ง ที่เข้ามาช่วยเหลือเมืองแห่งลมเอาไว้

บทที่ 1: ลาก่อน เทพโบราณ (เมือง Liyue)

หลังจากที่นักเดินทางได้ให้ความช่วยเหลือเมือง Mondstadt จากภัยพิบัติมังกร ก็ได้สอบถามเรื่องราวเกี่ยวกับน้องสาวของตนกับเทพประจำเมือง เวนติ หรือบาร์บาทอส แต่เวนติเองก็ไมรู้อะไรเกี่ยวกับน้องสาวของเขา และได้แนะนำให้เขาเดินทางมายังเมืองแห่งหิน หลีเยว่ (Liyue) เพราะว่าในปีนี้ภายในเมืองจะมีการ

จัดพิธีต้อนรับการเสด็จลงมาของเทพเจ้าแห่งหิน มอแร็กซ์ (Morax) นักเดินทางจึงรีบออกเดินทางจากเมือง Mondstadt และมุ่งหน้าเข้าสู่เมือง Liyue ทันที

แต่เมื่อมาถึงเมืองหลี่เยว่ ภายในพิธีต้อนรับการเสด็จลงมาของเทพเจ้าแห่งหิน กลับมีร่างจำแลงของ เทพเจ้าแห่งหิน มอแร็กซ์ ซึ่งเป็นร่างที่มีลักษณะคล้ายกับมังกรตามตำราโบราณจีนหล่นลงมาเสียชีวิต ทำให้ ภายในเมืองเกิดความโกลาหลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่แท้ที่จริงแล้วร่างนั้นเป็นเพียงร่างปลอม นักเดินทางได้ พบกับจงหลี่ (Zhongli) หรือมอแร็กซ์ เทพเจ้าแห่งหิน ผู้ดูแลปกครองรักษาเมือง Liyue มาโดยตลอด ภายหลังจากการพูดคุยกับจงหลี่ก็ได้รู้ความจริงว่า จงหลี่มีความประสงค์ที่จะส่งต่ออำนาจในการปกครองตนเองโดย สมบูรณ์ให้กับเหล่ามนุษย์ภายในเมือง นักเดินทางได้ร่วมมือกันกับหนิงกวง (Ningguang) และเหล่าเซียนในเมือง เพื่อต่อสู้กับมังกรไต้หน้ำ Osial มังกรในยุคโบราณที่ถูกเทพเจ้าแห่งหินผนึกเอาไว้ในสงครามหลายร้อยปี ก่อน ที่ถูกปลุกขึ้นมาเพื่อพิสูจน์ความสามารถในการป้องกันตัวเองของประชาชนภายในเมือง และได้รับชัยชนะ มา ทำให้นักเดินทางได้รับชื่อเสียงภายในเมือง Liyue ไปเช่นเดียวกัน

ต่อมานักเดินทางก็ได้พูดคุยกับจงหลี่เกี่ยวกับน้องสาวฝาแฝดที่หายตัวไปของเธอ แต่จงหลี่เองไม่สามารถที่จะบอกข้อมูลเหล่านั้นให้กับนักเดินทางทราบได้ เพราะตนเป็นเทพเจ้าที่ยึดมั่นในคำมั่นสัญญา และ เขาได้สัญญากับสิ่งที่ไม่รู้ตัวตนเอาไว้ว่าจะไม่เปิดเผยเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วให้กับคนนอกทวีปฟัง ดังนั้นจง หลี่จึงแนะนำให้เขาไปตามหาน้องสาวในเมืองถัดไป อินาซึมะ (Inazuma)

บทที่ 2: พันม็อรัยเนตรในโลกหล้า (เมือง Inazuma)

นักเดินทางได้เดินทางมายังเมืองแห่งสายฟ้า อินาซึมะ (Inazuma) แต่กลับเป็นช่วงเวลาที่ไม่ค่อยจะ เหมาะเจาะเท่าไร เพราะในเมืองตอนนี้มีกฎหมายที่เรียกว่า “กฎล่าวีชัน” ที่ถูกบังคับใช้โดยผู้นำประจำเมือง ไรเดน โชกุน (Raiden Shogun) อยู่ นักเดินทางได้เข้ามาในเมืองและเจอกับความโกลาหลของผู้คนภายใน เมืองจากการถูกช่วงชิงวิชันของตนไป เมื่อคนที่มิวิชันธาตุดูอยู่กับตัวถูกช่วงชิงวิชันไป จะสูญเสียความ ทะเยอทะยาน และสูญเสียเป้าหมายในชีวิตของตนเองไปโดยสิ้นเชิง

นักเดินทางต้องเข้าสู่กับไรเดน โชกุน (Raiden Shogun) หรือก็คือบาล (Baal) เทพเจ้าแห่งสายฟ้า ผู้คอยปกครองเมืองแห่งสายฟ้า อินาซึมะ ภายหลังจากได้รับชัยชนะจากการต่อสู้ นักเดินทางได้พูดคุยกับไรเดน ไร เดนได้ให้เหตุผลกับนักเดินทางเกี่ยวกับกฎหมายการล่าวีชันเอาไว้ว่า เป็นเพราะตนต้องการให้ทุกอย่างอยู่อย่าง คงกระพัน การมิวิชันเปรียบเสมือนการนำพลังของเทพเจ้ามาใช้ ไม่มีใครทราบได้ว่าจะมีผลดีกลับอย่างไรกับตัว ผู้ใช้งาน ดังนั้นตนจึงเกิดความคิดที่จะรวบรวมวิชันออกจากมือประชาชนธรรมดา

ก่อนจะเดินทางไปยังเมืองถัดไป นักเดินทางได้สอบถามกับไรเดนเกี่ยวกับเรื่องราวของน้องสาวฝาแฝด แต่ก็ยังเป็นเช่นเดิม คือไรเดนไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้ ทำให้นักเดินทางจะต้องจำใจออกเดินทางไปยังเมืองต่างๆ เพื่อตามหาความจริงเกี่ยวกับตัวน้องสาวของเขาต่อไป

3.9.2. ตัวละคร (Characters)

ปัจจุบันเกม Genshin Impact มีตัวละครที่มาจากเมือง Mondstadt, Liyue และ Inazuma รวมกันทั้งหมดทั้งสิ้น 49 ตัวละครด้วยกัน แต่ละตัวละครก็จะมีกรออกแบบตัวละคร การแต่งกาย และบทบาทหน้าที่ทางสังคมที่แตกต่างกันออกไป

ตัวละครจากเมือง Mondstadt

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 อัลเบโต้ (Albedo)	Albedo ชายหนุ่มผู้ลึกลับ ซึ่งเป็นถึงหัวหน้านักเรียนแร่แปรธาตุและหัวหน้าทีมสืบสวนของ กองอัศวินแห่ง Favonius ตามคำแนะนำของนักผจญภัย Alice และมี Sucrose เป็นผู้ช่วย เขาหวังที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับโลกของ Teyvat อย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยศึกษาทุกสิ่งอย่างรอบตัวอย่างรอบคอบ
 แอมเบอร์ (Amber)	หน่วยลาดตระเวนเพียงหนึ่งเดียวที่เหลืออยู่ของกองอัศวินแห่ง Favonius ผู้พร้อมที่จะช่วยเหลือชาวเมือง Mondstadt เสมอไม่ว่าจะเป็นงานง่าย ๆ หรืองานที่ทำยากกว่า
 บาร์บารา (Barbara)	Barbara เป็นผู้แสวงบุญแห่งโบสถ์ Favonius และเป็นดาราจรัสแสงของ Mondstadt ชาวเมืองจะคุ้นชินกับนักดนตรีพเนจรมากกว่าดารา แต่ไม่ว่าอย่างไรพวกเขาก็รัก Barbara อย่างไม่ต้องสงสัย "ฉันมีวันนี้ได้เพราะจิตวิญญาณของเมืองแห่งอิสระนี" Barbara พุดถึงความเป็นที่นิยมของเธอ

ตารางที่ 1 ตัวละครจากเมือง Mondstadt

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>เบนเนท (Bennett)</p>	<p>เด็กผู้กำพร้าตั้งแต่ทารกก่อนจะถูกพบโดยนักผจญภัยอาวุโส และเติบโตมาภายในกิลด์นักผจญภัยโดยมีนามว่า "Bennett" และเป็นสมาชิกเพียงหนึ่งเดียวของ "กลุ่มนักผจญภัยของ Benny" ในขณะที่คนอื่น ๆ ลาออกจากทีมไปจนหมด หลังจากประสบความโชคร้ายที่ตามติดเขามาโดยตลอด</p>
 <p>ดิลุค (Diluc)</p>	<p>ในฐานะของสมาชิกตระกูลที่รวยที่สุดใน Mondstadt ทำให้ Diluc เป็นบุคคลที่เพียบพร้อมอยู่เสมอ ไม่ว่าจะอย่างไร ภายในตัวเขาก็มีความเป็นอัศวินแห่งความศรัทธาอย่างแท้จริง ความมุ่งมั่นที่จะ "ปกป้องความยุติธรรม " เป็นตั้งไฟที่จะกำจัดทุกศัตรูด้วยพลังทำลายอันไร้ความปราณี</p>
 <p>ดิโอน่า (Diona)</p>	<p>บาร์เทนเดอร์ชื่อดังแห่งร้าน Cat's Tail ดาวดวงใหม่แห่งวงการเครื่องดื่มของ Mondstadt ผู้ทำชิงอันแข็งแกร่งในวงการเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สาวน้อยที่มีหูแมวและหางแมวที่เกิดใน Springvale ตราบไต่ที่เครื่องดื่มแก้วนั้นได้รับการปรุงแต่งโดย Diona มันก็จะกลายเป็นเครื่องดื่มรสเลิศที่ไม่อาจจินตนาการได้เสมอ แต่สำหรับผู้ที่เกลียดชังแอลกอฮอล์ยิ่งกว่าสิ่งใดอย่างเธอ นี่ถือเป็น "พรสวรรค์" หรือ "คำสาป" กันแน่ล่ะ?</p>
 <p>ยูล่า (Eula)</p>	<p>ทายาทของตระกูลขุนนาง Lawrence ที่เคยปกครองเมือง Mondstadt ตั้งทรราชย์ใจเหี้ยมเมื่อกาลก่อน Eula เลือกที่จะสมัครเข้าเป็นหนึ่งในอัศวิน Favonius ศัตรูคู่แค้นที่โค่นล้มตระกูลตัวเอง และไต่เต้าขึ้นมาเป็นถึงหัวหน้ากองสอดแนม ทำให้ Eula ถูกตัดขาดจากตระกูล Lawrence เนื่องจากทางเดินชีวิตใหม่ และซ้ำร้ายยังถูกเดียดฉันท์จากชาวเมืองเนื่องจากต้นกำเนิดเดิมที่พยายามหนีออกมา</p>
 <p>ฟิช (Fischl)</p>	<p>นักสืบสาวจินตนาการล้นโลกประจำกิลด์นักผจญภัยแห่ง Mondstadt Fischl กล่าวว่าตนนั้นมีที่มาจากอื่นอันมิใช่ Teyvat พร้อมกับอภินิหารที่นามว่า Oz Fischl ชอบตั้งทฤษฎีแปลกประหลาดที่สุดท้ายแล้วกลับกลายเป็นความจริงอย่างคาดไม่ถึงอยู่บ่อยครั้ง</p>

ตารางที่ 2 ตัวละครจากเมือง Mondstad (ต่อ)

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>จ็ิน (Jean)</p>	<p>Jean ผู้เป็นหัวหน้าหน่วยอัศวินแห่ง Favonius ผู้ทุ่มเทในหน้าที่ของตนเสมอเพื่อนำความสงบสุขมาสู่เหล่าผู้คน</p> <p>ถึงแม้จะไม่ใช่อัศวินที่มีพรสวรรค์ แต่ด้วยความมานะพยายาม เธอจึงสามารถยืนหยัดอยู่ในตำแหน่งนี้ได้</p> <p>เมื่อเหล่าปีศาจแห่งสายลมเริ่มคืบคลาน ผู้นำเช่นเธอก็พร้อมที่จะปกป้องเมือง Monstadt แห่งนี้</p>
 <p>ไคย่า (Kaeya)</p>	<p>ในหน่วยอัศวินแห่ง Favonius จะมี Kaeya เป็นหัวหน้าอัศวินที่มีความรับผิดชอบมากที่สุด ไม่ว่าหน้าที่ใดเขาก็ทำให้ลุล่วงได้ทั้งสิ้น เขาเป็นที่นิยมในหมู่ประชาชนของเมือง Monstadt อย่างมาก แต่อัศวินผู้นี้ก็มีความลับที่ซ่อนอยู่เช่นกัน</p>
 <p>ค्ली (Klee)</p>	<p>บุตรสาวของนักผจญภัยใจกล้านามว่า Alice และติดนิสัยพลังงานสูงและความเป็นมือระเบิดไม่ต่างกับผู้เป็นแม่ Klee ชื่นชอบการสร้างวัตถุระเบิด ตามมาด้วยการเขวี้ยงวัตถุระเบิดซึ่งมักจะเป็นที่ปวดหัวยิ่งนักให้กับรักษาการณ์ผู้บัญชาการ Jean ผู้ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลจำเป็น</p>
 <p>ลิซ่า (Lisa)</p>	<p>นักเวทย์อดัจฉริยะผู้เป็นสุดยอดนักปราชญ์ที่เคยจบจาก สถาบัน Sumeru มา ในระยะเวลา 200 ปี Lisa ได้เดินทางกลับมาเมือง Mondstadt เพื่อทำอาชีพเป็นบรรณารักษ์ตัวเล็ก ๆ ให้กับกองอัศวินแห่ง Favonius</p>
 <p>โมนา (Mona)</p>	<p>นักโหราศาสตร์สาวมากความสามารถและมากความหยิ่งผู้จนตลอดกาล Mona ระหกระเหินมาหาที่อยู่ในเมือง Mondstadt เพื่อหนีโทษะท่านอาจารย์ที่ตัวเองเผลอไปอ่านบันทึกประจำวันเข้า</p>

ตารางที่ 3 ตัวละครจากเมือง Mondstadt (ต่อ)

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>โนแอล (Noelle)</p>	<p>อัครวินฝึกหัดจอมทรหดและแม่บ้านผู้ไร้เทียมทานประจำกองอัครวินแห่ง Favonius Noelle มีความฝันว่าสักวันหนึ่งตนจะได้ขึ้นมาเป็นอัครวินเต็มตัวและช่วยเหลือพลเมือง Mondstadt ให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป</p>
 <p>เรเซอร์ (Razor)</p>	<p>ชาวเมือง Mondstadt บ้างก็ว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกหมาป่าเลี้ยงมา บ้างก็ว่าเขาคือวิญญาณหมาป่าในร่างมนุษย์... ลูกหมาป่าผู้ใช้ชีวิตในโลกกว้าง เด็บโตมาพร้อมคมเขี้ยวและสายฟ้า ในวันนี้ เขาก็ยังคงออกล่ากับเหล่าหมาป่าด้วยสัญชาตญาณของสัตว์อยู่ในป่า</p>
 <p>โรซาเลีย (Rosaria)</p>	<p>Rosaria หนึ่งในซิสเตอร์ของ Favonius Church แห่ง Mondstadt ซิสเตอร์ที่นอกจากการแต่งกายแล้ว ไม่มีสิ่งที่ดูเหมือนสมาชิกทางศาสนาเลย ซิสเตอร์ผู้แสนแปลกแยก เย็นชา และเชือดเฉือน หญิงสาวที่คมราวกับใบมีด ร่องรอยที่ไม่สามารถคาดเดาได้ และมักจะจากไปโดยไม่บอกลา เธอมีภารกิจบางอย่าง แต่ดูเหมือนผู้คนจะไม่เข้าใจว่าเธอกำลังทำอะไร...</p>
 <p>ซูโครส (Sucrose)</p>	<p>นักเล่นแร่แปรธาตุผู้เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็นอันแรงกล้าต่อทุกสรรพสิ่งบนโลก สังกัดกองอัครวินแห่ง Favonius และเป็นผู้ช่วยของ Albedo โดยแนวทางการวิจัยของเธอคือ “การแปรธาตุชีวภาพ” เธอหวังว่าจะใช้การเล่นแร่แปรธาตุเพื่อเปลี่ยนรูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่และทำให้โลกนี้มีสีสันมากยิ่งขึ้น</p> <p>ถึงแม้ว่าบางครั้งผลผลิตที่แปลกสุด ๆ จะเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการของการเปลี่ยนแปลง — แต่โดยรวมแล้ว “การแปรธาตุชีวภาพ” ของ Sucrose นั้นประสบความสำเร็จอย่างยอดเยี่ยมเลยทีเดียว</p>
 <p>เวนตี (Venti)</p>	<p>นักกีฬาวินเจรลึกลับ บางเวลาก็ร้องเพลงที่เก่าแก่ บางเวลากลับบรรเลงบทเพลงแปลกใหม่ที่ไม่มีใครเคยได้ฟัง ชอบแอบเปิ้ลและบรรยากาศที่คึกคัก เกลียดซิสและของทุกชนิดที่เหนียวหนึบ เมื่อรวบรวมพลังที่เป็นองค์ประกอบของ "ลม" รูปร่างของชาตุนั้นมักจะแสดงออกมาในรูปแบบของขนนก เพราะเขาชอบสิ่งที่ดูเบา ๆ มาก</p>

ตารางที่ 4 ตัวละครจากเมือง Mondstadt (ต่อ)

ตัวละครจากเมือง Liyue

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>เป้ยโต่ว (Beidou)</p>	<p>กัปตันแห่งกองเรือ "Cruce" ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังระดับหนึ่งใน Liyue</p> <p>บางคนบอกว่าเธอสามารถผ่าภูเขาและแยกทะเลออกได้ บ้างก็ว่าเธอสามารถชูดาบขึ้นมาเพื่อเรียกสายฟ้าได้ ถึงขั้นมีคนบอกว่าแม้แต่ปีศาจยักษ์ได้ทะเลก็ยังไม่คู่ควรที่จะเป็นศัตรูของ Beidou เลยด้วยซ้ำไป</p> <p>พวกคนนอกอาจจะบอกว่าเรื่องราวเหล่านี้เป็นเพียงเรื่องเล่าสนุก ๆ ที่ไม่เกินจริงเท่านั้น แต่เหล่าผู้คนที่เคยร่วมเรือกับ Beidou พุดเป็นเสียงเดียวกันว่า...—</p> <p>"หากว่าโลกนี้มีปีศาจยักษ์ได้ทะเลจริง ๆ ... Beidou ก็คงจะจับมันผ่าเป็นสองซีกแน่นอน</p>
 <p>ฉงหยุน (Chongyun)</p>	<p>นักปราบปีศาจผู้ใช้ Liyue เป็นศูนย์กลางและทำการปราบปีศาจไปทั่วทุกแห่งหน</p> <p>ในฐานะที่เป็นทายาทของตระกูลนักปราบปีศาจ เขาจึงมีความสามารถพิเศษนี้มาตั้งแต่เด็ก— ทว่าความสามารถพิเศษนี้เขาไม่ได้ร่ำเรียนมาจากอาจารย์ท่านไหน แต่เป็นความสามารถที่มีมาตั้งแต่เกิด "ร่างกายแห่งหยางบริสุทธิ์"</p>
 <p>กานหยวี (Ganyu)</p>	<p>เลขาคงของ Liyue Qixing ในร่างกายมีเลือดของมนุษย์และสัตว์เวทไหลเวียนอยู่</p> <p>สง่างามและเยือกเย็นโดยธรรมชาติ แต่อุปนิสัยอันอ่อนโยนของสัตว์เวท "กิเลน" ไม่เคยมีผลกระทบกับความหนักแน่นในการทำหน้าที่ แน่แน่นอนว่า Ganyu เชื่ออย่างสนิทใจว่า สิ่งที่ทำทั้งหมดก็เพื่อทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับราชา และเพื่อความ</p> <p>เป็นอยู่ของสรรพสัตว์ทุกชีวิตใน Liyue</p>
 <p>ฮูเต๋า (Hu Tao)</p>	<p>Hu Tao - หัวหน้า "โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng" สมัยที่ 77 เป็นบุคคลสำคัญที่รับผิดชอบพิธีงานศพใน Liyue อุทิศตนเพื่อประกอบพิธีอำลาแต่ผู้คนที่จากไปให้สมบูรณ์ เพื่อรักษาสสมดุลระหว่างหยินและหยางของโลกนอกจากนี้เธอยังเป็นนักวิลิกลับอีกด้วย! "ผลงานชิ้นเอก" มากมายของเธอได้รับการขบรับอย่างกว้างขวางโดยผู้คนจาก Liyue</p>
 <p>เค่อฉิง (Keqing)</p>	<p>Yuheng... หนึ่งใน Liyue Qixing มักจะมีคำบ่นเกี่ยวกับ "คำตัดสินอันเด็ดขาดของราชาที่มีต่อ Liyue" เสมอ... แต่ในความเป็นจริงแล้ว ท่านเทพนั้นค่อนข้างชื่นชม คนแบบเธอเลยทีเดียว</p> <p>เธอเชื่อมั่นว่าเรื่องของมนุษย์นั้น ก็ควรเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องจัดการด้วยตัวเอง อีกทั้งมนุษย์ยังสามารถทำได้ดีกว่าอย่างแน่นอน และเพื่อเป็นการพิสูจน์สิ่งนี้ เธอจึงพยายามมากกว่าใคร</p>



ตารางที่ 5 ตัวละครจากเมือง Liyue

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>หนิงกวง (Ningguang)</p>	<p>หญิงสาวชนชั้นสูงผู้มั่งคั่งที่ครอบครองตำหนักลอยฟ้า ผู้ซึ่งมักตกเป็นศูนย์กลางของข่าวลือต่าง ๆ เธอมักจะมียอัยมที่สง่างามและลึกลับอยู่บนใบหน้าเสมอ</p> <p>ในฐานะ Tianquan ที่เป็นหนึ่งในเจ็ดคารา "Liyue Qixing" เธอไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและกฎหมายเท่านั้น แต่เธอยังเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งและสติปัญญาอีกด้วย</p>
 <p>ฉิฉิ (Qiqi)</p>	<p>คนเก็บสมุนไพรและเด็กฝึกงานของร้านยา Bubu Pharmacy</p> <p>เนื่องจาก "พรแห่งเซียน" ทำให้มีร่างกายอมตะ เธอต้องกำหนดคำสั่งให้ตัวเองจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้</p> <p>ความจำของ Qiqi นั้นแย่มาก เพื่อความราบรื่นในการดำรงชีวิต เธอจะพกสมุดบันทึกเล่มหนึ่งติดตัวไว้ตลอดเวลา ช่างในได้เขียนข้อควรระวังหลายอย่างไว้ แต่ในวันที่โชคไม่เข้าข้าง เธอจะลืมแม้กระทั่งการ "อ่านสมุดบันทึก"...</p>
 <p>เชินเห่อ (Shenhe)</p>	<p>แม้จะมีร่างกายเป็นมนุษย์ แต่กลับเป็นลูกศิษย์แห่งเซียน แต่ก่อนเคยใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางป่าเขาที่ห่างไกลจากท่าเรือ Liyue โดยมีเชือกแดงพันธนาการจิตวิญญาน และคอยฝึกฝนร่างกายอยู่อย่างนั้น บรรยาการรอบตัวนิ่งสง่าดังเซียน ตัวเธอคล้ายจะมีความลับบางอย่างซ่อนเร้นอยู่</p>
 <p>เซียงหลิง (Xiangling)</p>	<p>เซฟไฟใหญ่คนใหม่แห่ง "ภัตตาคาร Wanmin" หากเธอไม่ได้ทำงานในครัวก็จะออกมาช่วยหน้าร้านเสมอ เธอหลงใหลในการปรุงอาหารเป็นอย่างมากซึ่งอาหารรสเผ็ดของเธอนั้นช่างโดดเด่นเป็นไม่ป็นรองใคร</p> <p>ถึงแม้อายุเธอจะยังน้อย แต่ฝีมือการทำครัวของเธอล้ำเลิศ และมีชื่อเสียงเลื่องลือในหมู่นักชิมที่ Chihu Rock</p> <p>ถ้าเธอขอให้คุณลองเมนูใหม่แล้วละก็ คุณสามารถทานได้อย่างวางใจ เพราะเธอไม่ทำให้คุณผิดหวังแน่ ๆ เชื้อฉินลี</p>
 <p>เซียว (Xiao)</p>	<p>หนึ่งใน "เซียนสามดาหาร่าง" ผู้คอยปกป้องรักษาท่าเรือ Liyue ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม "ยักษ์ผู้พิทักษ์"</p> <p>ถึงแม้ว่ารูปลักษณ์ภายนอกจะดูเหมือนเด็กหนุ่มธรรมดาทั่วไป แต่เรื่องราวเกี่ยวกับเขานั้นถูกเล่าขานต่อกันมานับพันปีแล้ว</p> <p>ขึ้นชื่อเมนู Almond Tofu ของโรงแรม Wangshu Inn เป็นที่สุด</p> <p>ก็เพราะว่ารสชาติของ "Almond Tofu" นั้นช่างเหมือนกันกับ "ความฝันอันแสนหวาน" ที่เขาเคยกินกินเมื่อในอดีตซะจริง ๆ</p>

ตารางที่ 6 ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p data-bbox="284 454 400 544">ซิงชิว (Xingqiu)</p>	<p data-bbox="507 259 1396 409">นายน้อยที่สองของสมาคมการค้า Feiyun แห่งท่าเรือ Liyue ได้ชื่อว่าเป็นคนขยันและสุขภาพมาตั้งแต่เด็กแม่เป็นเด็กหนุ่มที่ภูมิจานเช่นนั้น ก็มีด้านที่มีชีวิตชีวาเช่นกัน</p>
 <p data-bbox="284 761 400 851">ซินยาน (Xinyan)</p>	<p data-bbox="507 566 1396 828">ร็อกแอนด์โรลถือเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ใน Liyue และ Xinyan เป็นผู้บุกเบิกศิลปะแนวนี้ เธอใช้บทเพลงและความหลงใหลในการร้องเพลงต่อต้าน "ความอคติ" เพื่อปลุกจิตวิญญาณที่เหนียวล้าของผู้คนบนโลกใบนี้ หากมีโอกาสสักก็ อย่าพลาดการแสดงของเธอเป็นอันขาด</p>
 <p data-bbox="284 1068 400 1158">เหยียนเฟย (Yanfei)</p>	<p data-bbox="507 873 1396 1081">Yanfei - ผู้เป็นลูกครึ่งเซียน และเป็นที่ปรึกษากฎหมายชั้นนำ เธอพบความสมดุลที่สมบูรณ์แบบระหว่างการปฏิบัติตามกฎ สอนต่อเหตุการณ์อย่างยืดหยุ่น อาศัยเอกลักษณ์เฉพาะในฐานะที่ปรึกษากฎหมายทั้งในเรื่องประสบการณ์และวิธีการ เพื่อการรักษาสมดุลของพันธสัญญาของ Liyue อย่างระมัดระวัง</p>
 <p data-bbox="284 1375 400 1464">เหยาเหยา (Yaoyao)</p>	<p data-bbox="507 1180 1396 1276">ศิษย์ที่อายุน้อยที่สุดที่อยู่ภายใต้การดูแลของเจ้าวจับขานล่องนครา เธอคือ "ผู้ใหญ่ตัวน้อย" ที่อ่อนโยนและใจอารี</p>
 <p data-bbox="284 1682 400 1771">เย่หลาน (Yelan)</p>	<p data-bbox="507 1487 1396 1695">บุคคลลึกลับที่อ้างตัวว่าทำงานในฝ่ายกิจการทั่วไป แต่กลับเป็น "บุคคลที่ไม่มีตัวตน" ในรายชื่อพนักงานของฝ่ายกิจการทั่วไป ความลึกลับเต็มไปด้วยปริศนา สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และยากที่จะคาดเดา ทั้งหมดนี้คือจุดเด่นของเธอ</p>

ตารางที่ 7 ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>ยุนจิน (Yunjin)</p>	<p>หัวหน้ารุ่นปัจจุบันของ "คณะละครจิว Yun-Han" เป็นนักแสดงชื่อดังแห่งท่าเรือ Liyue ที่ถนัดทั้งด้านการเขียนบทละครและทำการแสดง สไตล์ของเธอเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร ทั้งสง่างามและนุ่มนวล สื่อได้ถึงตัวตนของเธอออกมา</p>
 <p>จงหลี่ (Zhongli)</p>	<p>ผู้ดูแลกลับที่ได้รับเชิญจากโถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขามีหน้าตาหล่อเหลา ท่าทีสง่างาม และมีความรู้เหนือคนธรรมดาสามัญ ถึงแม้จะไม่มีใครทราบที่มาของเขา แต่เขารู้มารยาทและกฎเกณฑ์เป็นอย่างดี เพียงนั่งอยู่ที่โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขาก็สามารถจัดพิธีแห่งสวรรค์และโลกมนุษย์ได้</p>

ตารางที่ 8 ตัวละครจากเมือง Liyue (ต่อ)

ตัวละครจากเมือง Inazuma

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>อาราทากิ อิตโตะ (Arataki Itto)</p>	<p>ทายาทแห่งเผ่าโอนิ ชายหนุ่มผู้มีนิสัยเลือดร้อนเอาใจเอากัน ดุดันตั้งสายลม และสะกดดาตาดุจสายฟ้า</p>
 <p>โกโร่ (Gorou)</p>	<p>พลเอกแห่งกองกำลัง Watatsumi ผู้นำเกรงขามในฐานะผู้นำกำลังทัพ แต่กลับปราศจากซึ่งทิวี่ของผู้มีอำนาจ ไม่ว่าจะตอนไหนหรือที่ใดก็ได้ได้รับความเชื่อใจจากผู้ใต้บังคับบัญชาอย่างเต็มเปี่ยม และสามารถฝากฝังแผ่นหลังกับจิตใจเอาไว้ได้อย่างไร้ความกังวล</p>
 <p>คาเอเดฮาระ คาซึฮะ (Kaedehara Kazuha)</p>	<p>ชาмуโรพเนจรจาก Inazuma ผู้อ่อนน้อมถ่อมตนและมีอัธยาศัยดี ภายใต้รูปลักษณ์ที่อ่อนเยาว์, เรียบง่าย และไร้ซึ่งความกังวล ถึงจะดูสบาย ๆ แต่กลับยืนหยัดยึดมั่นในหลักเกณฑ์ของตนเอง</p>

ตารางที่ 9 ตัวละครจากเมือง Inazuma

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>คามิซาโตะ อายากะ (Kamisato Ayaka)</p>	<p>คุณหนูใหญ่ของตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro ใน Inazuma สง่างาม เกลียวฉลาด และแข็งแกร่ง เพราะความจริงใจในการปฏิบัติต่อผู้อื่น จึงทำให้เธอเป็นที่รักของคนใน Inazuma เป็นอย่างมาก จนได้รับฉายาว่า "เจ้าหญิงกระเรียนขาว"</p>
 <p>คามิซาโตะ อายาโตะ (Kamisato Ayato)</p>	<p>ผู้นำตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro คนปัจจุบัน ย่อมมีหนทางที่จะได้สิ่งที่ต้องการด้วยเล่ห์เหลี่ยม และมันสมองเสมอ อย่างไรก็ตาม มีเพียงไม่กี่คนที่รู้ว่า "เป้าหมาย" ที่เขาสนใจมากที่สุดในตอนนี้เป็นอะไร</p>
 <p>คุโจ ซาระ (Kujou Sara)</p>	<p>นายพลแห่งสำนัก Tenryou ว่องไวดุจสายลม คำพูดดุจคำสาบาน เป็นหญิงสาวที่กล้าหาญตระหนง เธอได้ชื่อว่าเป็น "ผู้ศรัทธาต่อเทพ" และได้มอบความภักดีทั้งหมดต่อโชกุน Raiden "นิรันดร์" ที่โชกุนไล่ตาม ก็ยังเป็นความเชื่อที่เธอเต็มใจจะต่อสู้เพื่อสิ่งนั้นด้วย</p>
 <p>คุกิ ชิโนบุ (Kuki Shinobu)</p>	<p>รองหัวหน้าผู้มีความสามารถ และเชื่อถือได้ของ "แก๊ง Arataki" หมายเหตุพิเศษ: คนที่มีความสามารถ และเชื่อถือได้ใน "แก๊ง Arataki" แต่เป็นรองหัวหน้า</p>
 <p>ไรเดน โชกุน (Raiden Shogun)</p>	<p>โชกุน Raiden สายฟ้าที่น่ากลัวที่สุดในโลกนี้ ผู้ปกครองสูงสุดของ Inazuma Shogunate สายฟ้าคำรามแห่งอำนาจ ผู้ทำลายล้างบนเส้นทางที่อ้างว้างแห่งนิรันดร์</p>

ตารางที่ 10 ตัวละครจากเมือง Inazuma (ต่อ)

ตัวละคร	คำอธิบายตัวละคร
 <p>ซังโกโนมียะ โคโคมิ (Sangonomiya Kokomi)</p>	<p>โคโคมิเป็นนักพรตหญิงศักดิ์สิทธิ์และผู้นำสูงสุดแห่งเกาะวาทตสึมิ มีความแตกฉานในพิชัยสงคราม ข้าของงานยุทธศาสตร์ มีตาเดียวแหลมมองทะลุกิจการกองทัพ นอกจากนี้ยังชำนาญการจัดแจงกิจการภายใน การทูต และงานราชการต่างๆอีกมากมาย หากทว่า ผู้นำหัวใสผู้ยากแท้หยั่งถึงนี้ยังมีด้านลึกลับแอบแฝงเอาไว้...</p>
 <p>ซายู (Sayu)</p>	<p>Sayu นินจาพิเศษที่สังกัดองค์กรลับ "Shuumatsuban" แสวงหาการนอนหลับ และความสุขเป็นอย่างยิ่ง ฝึกฝนวิชานินจาทั้งหมดที่สามารถใช้หลบหนีและซ่อนตัว เพื่อสร้างโอกาสให้ตัวเองได้นอนหลับอย่างเกียจคร้าน วิธีการมหัสจรรย์ดังกล่าวอาจมีการใช้งานที่คาดไม่ถึง</p>
 <p>ชิกาโนอิน เฮโจว (Shikanoin Heizou)</p>	<p>นักสืบอัจฉริยะรุ่นเยาว์จาก Tenryou Commission ประสาทสัมผัสของเขาเฉียบแหลม และความคิดของเขาก็แยบยล ไม่ว่าเขาจะเผชิญคดีใดที่ยังไม่ได้ไข เขาสามารถค้นหาความจริงด้วยวิธีที่คาดไม่ถึง</p>
 <p>โทมะ (Thoma)</p>	<p>พ่อบ้านผู้จัดการงานต่าง ๆ ภายในบ้านของตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro ขณะเดียวกันก็เป็น "ผู้มีอิทธิพล" ที่เคลื่อนไหวอยู่ใน Inazuma ด้วย เขาเป็นมิตรและเข้ากับคนง่าย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้คนได้อย่างง่ายดาย ดูเผิน ๆ เขาอาจดูเป็นคนสบาย ๆ แต่จริง ๆ แล้วเขาเป็นคนที่มีความรับผิดชอบสูงมาก ไม่ว่าจะกับหน้าที่การงานหรือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เขาก็มีด้านที่จริงจังมากเป็นพิเศษอยู่ด้วย</p>
 <p>ยาเอะ มิโกะ (Yae Miko)</p>	<p>หัวหน้ามิโกะผู้ดูแลศาลเจ้า Grand Narukami, ทายาทแห่งสายเลือดจิ้งจอก, ผู้ติดตามและสหายแห่ง "นินรันดร์" และยังเป็นบรรณาธิการที่น่ากลัวของสำนักพิมพ์ไลท์โนเวล "สำนักพิมพ์ Yae"... Guuji ผู้ลึกลับที่มีอัตลักษณ์อันหลากหลาย มนุษย์เดินดินธรรมดา อาจไม่มีวันได้เห็นตัวตน และจิตใจที่แท้จริงของเธอ</p>
 <p>นาโกโนฮาระ โยอิมียะ (Nagonohara Yoimiya)</p>	<p>ช่างทำดอกไม้ไฟคนเก่ง เจ้าของ "ร้านดอกไม้ไฟ Naganohara" ที่เป็นที่ยู่อักกันในามน "ราชินีแห่งเทศกาลฤดูร้อน" เด็กสาวผู้มีแรงผลักดันร้อนแรงตั้งแปลวเพลิง ผสมผสานความไร้เดียงสามิรู้ลึ้มและมีอหัตถศิลป์อันละเอียดอ่อนไว้ด้วยกันจนเกิดเป็นเปลวไฟกลางฟ้าอันโชติช่วงสุกสกาว</p>

ตารางที่ 11 ตัวละครจากเมือง Inazuma (ต่อ)

3.10 สรุปท้ายบท

จากข้อมูลทั่วไปของเกม Genshin Impact ทำให้เราได้ทราบถึงประวัติและที่มาที่ไปตั้งแต่กระบวนการสร้างเกม การสร้างเนื้อเรื่องของเกม ตลอดจนถึงเนื้อเรื่องของตัวละครที่มีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันออกไป และผู้วิจัยจะนำเอาข้อมูลเหล่านี้มาใช้ในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ได้แก่ ศึกษาการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศภาวะและเพศวิถี และความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ภายในเกม Genshin Impact ซึ่งเป็นการนำเอาเนื้อเรื่องเกม เนื้อเรื่องตัวละคร มาวิเคราะห์บทบาทของตัวละครและการแสดงออกทางเพศวิถี ว่าผู้สร้างเกมมีการนำเสนอตัวละครอย่างไรบ้าง และวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างตัวละครภายในเกม

บทที่ 4

ภาพแทนความเป็นเพศของเกม Genshin Impact

การวิจัยเรื่อง “ภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact” ในบทที่ 4 นี้เป็นการผลการศึกษาโดยใช้ข้อมูลได้แก่ เนื้อเรื่องเกม เนื้อเรื่องตัวละคร และการออกแบบตัวละคร มาวิเคราะห์ด้วยแนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation) ซึ่งจะแบ่งออกเป็นหัวข้อใหญ่ 2 หัวข้อได้แก่ ความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality แบบเดี่ยว และความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality ที่ลื่นไหลที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact ดังนี้

4.1. บริบททางสังคมกับความเป็นเพศ

เกม Genshin Impact เป็นเกมที่สร้างโดยบริษัท miHoYo Co., Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทผลิตเกมในประเทศจีนรายใหญ่ และเกมนี้ได้ผลิตขึ้นมาเมื่อปี 2020 ซึ่งเป็นช่วงที่การรณรงค์เรื่องการแสดงออกทางความหลากหลายทางเพศหรือ LGBTQ+ มีความแพร่หลายมากขึ้น รวมถึงในวงการการเล่นเกมเอง ก็ไม่ได้มีแค่เพศชายที่เล่นเกมเพียงเท่านั้น เมื่อยุคสมัยเปลี่ยน คนที่เข้ามาเล่นเกมก็มีหลากหลายช่วงวัยและหลากหลายเพศด้วยกัน ดังนั้นบริษัทที่ทำเกมจึงต้องมีการคิดตัวละคร เนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร ที่มีความหลากหลายให้มากขึ้นเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคนได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่เพียงออกแบบตัวละครหญิงเพื่อตอบสนองกลุ่มลูกค้าเพศชายเพียงอย่างเดียว

4.2. ความเป็นเพศภายใต้ Heterosexuality แบบเดี่ยวภายในเกม Genshin Impact

4.2.1. ความเป็นชายที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact

จากผลการวิเคราะห์ความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอความเป็นชายดังนี้

4.2.1.1 ความเป็นชายที่มีฐานะร่ำรวย

เป็นเพศชาย มีลักษณะร่างกายสูงโปร่ง มีผิวขาว สวมใส่เครื่องแต่งกายด้วยชุดสุภาพแบบทางการ (Formal) กล่าวคือการใส่สูท ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายของเพศชายที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมตะวันตก หรือการสวมใส่เสื้อโค้ทที่มีราคาแพง ทำจากขนสัตว์ บทบาทหน้าที่ทางการเมืองคือ จะเป็นบุคคลสำคัญภายในเมือง อาทิเช่น การเป็นนักธุรกิจที่ร่ำรวย เป็นเทพเจ้าที่คอยปกครองรักษาประชาชนภายในเมือง หรือเป็นลูกชายของตระกูลที่มีชื่อเสียงภายในเมือง มีความรู้เยอะ ฉลาดหลักแหลม และมีเล่ห์กลในการทำธุรกิจหรือการทำสิ่งต่าง ๆ

“ในฐานะเมืองแห่งบทกวีและไวน์แล้ว อุตสาหกรรมไวน์ของ Mondstadt นั้นมีชื่อเสียงไปทั่วทุกหนแห่ง และนายท่าน Diluc เจ้าของ "Dawn Winery" ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมไวน์นั้นก็กินสัดส่วนถึงครึ่งหนึ่งของตลาดใน Mondstadt ซึ่งนั่นหมายความว่าเข้าได้ควบคุมการไหลเวียนของกระแสเงินตราและการพูดคุยไว้

แก่นสารในโรงเตี๊ยมไว้เรียบร้อยแล้ว ในอีกความหมายถึงก็สามารถพูดได้ว่าเป็นราชาผู้ไร้มงกุฎแห่ง Mondstadt”

- ตัวละคร Diluc ภายในเกม Genshin Impact



ภาพที่ 17 การแต่งกายของตัวละคร Diluc

“ในฐานะหนึ่งในสามสำนักมหาอำนาจ ผู้นำตระกูล Kamisato แห่งสำนัก Yashiro ชื่อของ Kamisato Ayato ไม่มีใครใน Inazuma ที่จะไม่รู้จัก แต่ต่างจาก Ayaka "องค์หญิงกระเรียนขาว" ผู้แสนใจดี และสง่างาม ผู้คนไม่ได้รู้เรื่องเกี่ยวกับตัว Ayato พี่ชายของเธออย่างชัดเจนแน่ชัดเท่าไร ทุกคนรู้แค่ว่าเขาเป็นคนใหญ่คนโตใน Shogunate และยังเป็นผู้นำตระกูลของสำนักที่มีชื่อเสียง แต่พอถามถึงรายละเอียดที่ลึกลงไป ต่างก็มีเพียงเสียงอ้อมแอ้มตอบกลับมาว่าไม่รู้ไม่เข้าใจก็เท่านั้น มีคนพูดว่า: "สำนัก Yashiro จัดงานเทศกาล และกิจกรรมอย่างพิถีพิถันมาโดยตลอด แถมยังดูแลพวชาวบ้านเป็นอย่างดี ท่านเจ้าสำนักจะต้องทำงานอย่างหนักแน่นอน" แต่ก็มีคนที่แสดงความเห็นโต้แย้ง: "เหอะ ในแวดวงการเมืองยังมีสิ่งที่คุณยังไม่รู้ไม่เห็นอีก เยอะแยะมากมาย ถ้าไม่เข้าใจเล่ห์เหลี่ยมกลยุทธ์ลอบโจมตี เมื่อมีโอกาสพวกนี้ จะเป็นคนใหญ่คนโตได้ยังไงกันล่ะ?" ดูเหมือนว่าตัว Kamisato Ayato เองจะไม่ค่อยสนใจคำตอบดังกล่าวเท่าไรนัก "ฉันทะ... ก็เป็นเพียงแค่ข้าราชการได้บังคับบัญชาของท่านโชกุนที่ตั้งใจทำงานในหน้าที่เท่านั้นแหละ"

- ข้อมูลตัวละคร Kamisato Ayato ภายในเกม Genshin Impact



ภาพที่ 18 การแต่งกายของตัวละคร Kamisato Ayato

“ผู้ดูแลลับที่ได้รับเชิญจากโถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขามีหน้าตาหล่อเหลา ท่าทีสง่างาม และมีความรู้เหนือคนธรรมดาสามัญ ถึงแม้จะไม่มีใครทราบที่มาของ Zhongli แต่เขารู้มารยาทและกฎเกณฑ์ เป็นอย่างดี เขาเชี่ยวชาญในประเพณีของ Liyue อย่างที่ไม่มีนักวิชาการคนไหนมาเทียบได้ เพียงนั่งอยู่ที่โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขาก็สามารถจัดพิธีแห่งสวรรค์และโลกมนุษย์ได้ ไม่ว่าจะเปลี่ยนเสื้อผ้าที่ใช้ ตกแต่ง ฤกษ์ยาม สถานที่ และขั้นตอนในพิธี ขอแค่มอบให้เขาจัดการก็ไม่มีอะไรที่ต้องกังวล อย่างไรก็ตาม ชายรูปงามคนนี้ก็กลับล้าที่จะออกไปข้างนอกด้วยท่าทีไร้กังวล การซื้อของจำเป็นต้องใช้เงิน การเดินทางก็ต้องใช้เงินเช่นกัน แต่ตัวเขาไม่มีเงินแม้แต่นิดเดียว สุดท้ายก็ต้องให้คนอื่นมาจ่ายให้ทุกครั้งไป เขาดูการแสดงที่โด่งดังที่สุด มินกที่สวยงามที่สุด เสื้อผ้าอาภรณ์ที่สวมใส่ อาหารที่เขากิน ต่างก็เป็นของชั้นเลิศ เรื่องเดียวที่เขาไม่ใส่ใจก็คือเรื่องเงิน คนรอบตัวต่างก็ชินกับความประหลาดของเขาแล้ว จึงไม่ได้ถือสาอะไร ถ้าคุณถามเขา เขาก็จะตอบว่า: "งั้นเหรอ? ตลอดหลายปีที่ผ่านมาไม่เคยมีใครมีปัญหาเกี่ยวกับเงินเลยนะ" จ่ายเงินไปถึงจะก็ได้ของมา มันเป็นกฎของโลกที่มีมานานแล้ว คนที่มีชีวิตอยู่จนถึงทุกวันนี้ จะไม่เข้าใจกฎของโลกนี้ได้ยังไงกัน? บางทีอาจเป็นเพราะวันเวลาที่เนิ่นนาน ทำให้เขาลืมสิ่งสำคัญของมนุษย์ไป หรืออาจเป็นเพราะเขาไม่ยอมเปื้อนฝุ่นธุลีของมนุษย์ จึงท่องไปบนโลกเหมือนเดินในหมู่เมฆกันนะ?”

- บทนำตัวละคร Zhongli จากเว็บไซต์ทางการ Genshin Impact



ภาพที่ 19 การแต่งกายของตัวละคร Zhongli

4.2.1.2 ความเป็นชายที่มีฐานะยากจน

เป็นเพศชาย มีลักษณะร่างกายที่สูงและกำยำ สวมใส่เครื่องแต่งกายไม่มีมิติ มักจะเผยเนื้อหนังให้เห็น ถึงกล้ามเนื้อบนตัวของตัวเอง บทบาทหน้าที่ทางการเมืองและเศรษฐกิจจะไม่ถูกระบุอย่างชัดเจนว่ามีบทบาทสำคัญอะไรภายในเมืองที่ตนเองอาศัยอยู่หรือไม่ มักจะมีลักษณะนิสัยที่สันโดษ ชอบสร้างปัญหาให้กับคนรอบตัว และมักจะเป็นเป้าหมายถูกจับกุมภายในเมืองอยู่เป็นประจำ

“ขณะที่เดินอยู่บนถนน Hanamizaka คงเป็นเรื่องยากที่จะไม่สังเกตเห็นชายหนุ่มเฝ้าไอนิที่มีนามว่า “Arataki Itto” การปรากฏตัวมีส่วนร่วมเล่นเกมกับกลุ่มเด็ก ๆ ก็เพียงพอที่จะทำให้ Arataki Itto ตูเค้นขึ้น โดยไม่ต้องฟังเขาไอนิที่อยู่บนหัวหรือเสียงดังโหวกเหวกของเจ้าตัวเลยด้วยซ้ำ แต่อย่างไรก็ตามเขาดูว่างและสบายเกินไป เมื่อเทียบกับช่างฝีมือใน Hanamizaka ที่รวมตัวกันเป็นกลุ่มและยุ่งวุ่นวายตลอดทั้งวัน Itto สถาปนาตัวเองว่าเป็น “ผู้นำรุ่นแรกของแก๊ง Arataki”¹ ครั้งหนึ่งหลังจากที่กลับมาจากการต่อสู้บนท้องถนนได้ โดยไร้บาดแผลนั้น เขาก็ได้อธิบายอาชีพนี้ให้เจ้าหน้าที่ของสำนัก Tenryou ที่มาสอบสวนฟัง แต่อีกสองนาต่อมาก็ถูกอีกฝ่ายหนึ่งขัดจังหวะ และเขียนบันทึกลงไปว่า “ว่างงาน” แต่จะพูดว่า “ว่างงาน” ก็ไม่ถูกนะ เพราะนอกจากงานที่พวก Shogunate ไม่ยอมรับแล้ว Itto ยังทำงานรับจ้างบางอย่างให้พอมีเงินเลี้ยงตัวเองต่อไปได้ ความดีในการทำงานก็ค่อนข้างคงที่ทีเดียว ก็คือทำงานหนึ่งวัน พักผ่อนสามวันนั่นเอง ถ้าจะลงบันทึก ก็ควรบันทึกว่า “ว่างงานสามในสี่” ถึงจะถูกนะ

¹ แก๊ง Arataki เป็นแก๊งที่ก่อตั้งและนำโดย Arataki Itto



ภาพที่ 20 การแต่งกายของตัวละคร Arataki Itto

“Razor เป็นเด็กหนุ่มลึกลับที่อาศัยอยู่ใน Wolvendom ซึ่งมีเพียงชาว Mondstadtไม่กี่คนที่สามารถตามรอยที่อยู่ของเขาได้ อย่างไรก็ตามจากคำบอกเล่าของคนส่วนน้อยที่ได้เห็นกับตานั้นบอกว่า Razor นั้นมีประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่ยอดเยี่ยม มีร่างกายแข็งแรงและคล่องแคล่วว่องไวในป่า นอกจากนี้ยังมักจะเห็นเขาอยู่รวมกันกับฝูงหมาป่าและไม่เข้าโจมตีมนุษย์ที่เข้าไปใกล้อีกด้วย มีคนตั้งสมมุติฐานว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าซึ่งถูกหมาป่าเลี้ยงดูจนเติบโตใหญ่ขึ้นมา และก็มีคนบอกว่าเขาคือวิญญาณของหมาป่าที่แปลงกายอยู่ในร่างของเด็กหนุ่มเช่นกัน เรื่องคาดเดาเหล่านี้ยิ่งทำให้ "หมาป่าหนุ่ม" ลึกลับมากเข้าไปอีก ส่วนตัวของ "หมาป่าหนุ่ม" Razor เองนั้น ในวันนี้เขาก็ยังคงยืนอยู่บนเนินเขาเพื่ออาบแดดอันอบอุ่นตั้งแต่วันวาน”



ภาพที่ 21 การแต่งกายของตัวละคร Razor

“แม้ว่ารูปร่างหน้าตาจะเป็นชายหนุ่มอายุน้อยแต่อายุของ Xiao นั้นก็เกินกว่าสองพันปีมาแล้ว โชคดีที่ไม่มีใครดูถูกเขาเพราะรูปร่างหน้าตา เพราะไม่ว่าใครก็สามารถรู้สึกได้ว่าชายหนุ่มคนนี้เป็นคนที่ดูร้าย... อันตราย, เครื่องขริบ สายตาคมราวกับใบมีด ถึงแม้ว่าในสายตาของเหล่าเซียนนั้นชื่อเสียงและความอาวุโสของเขาถือว่าอยู่ในระดับสูงศักดิ์ แต่ท่ามกลางผู้คนแล้วเขากลับไม่เป็นที่รู้จักเท่าใดนัก ซึ่งก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เขานั้นไม่ใช่สัญลักษณ์ของความเป็นมงคล ไม่สามารถให้ความร่ำรวย หอเป็นดาวนำโชคได้ และก็ได้อาศัยอยู่บน Jueyun Karst ที่เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นเซียนด้วย หากผู้ใดเห็น Xiao ใช้พลังเวทมนตร์ของเขา สถานการณ์ของผู้นั้นน่าจะอยู่ระหว่างเป็นและตาย อันตรายเป็นอย่างยิ่ง ไม่ใช่ Xiao ต้องการทำร้ายผู้คน แต่เพียงเพราะว่า Xiao นั้นต้องต่อสู้กับความมืดที่มีพลังเพียงพอจะกลืนกินแสงสว่างของ Liyue มาโดยตลอด ซึ่งหากคนธรรมดาเข้าไปใกล้การต่อสู้ก็จะได้รับผลกระทบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แน่แน่นอนว่าไม่ใช่ความลับที่จะต้องถูก”ปิดปากหรือกนะ”



ภาพที่ 22 การแต่งกายของตัวละคร Xiao

4.2.1.3 ความเป็นชายที่นิ่งสงบ

เป็นเพศชาย มีลักษณะร่างกายไม่สูงมาก เหมือนกับเด็กผู้ชายทั่วไป มักจะสวมใส่เครื่องแต่งกายสบาย ๆ มักจะสวมใส่เป็นกางเกงขาสั้นและรองเท้าที่ระบายอากาศได้ดี หรือถ้าอยู่ในสถานที่ที่มีอากาศหนาวก็จะใส่เป็นรองเท้าบูทรูปเพื่อกันหิมะกัดเท้า และสวมใส่เครื่องประดับที่แสดงออกถึงงานอดิเรกของตนเอง ไม่ได้มีบทบาทที่สำคัญทางการเมืองหรือทางเศรษฐกิจ แต่จะมีความสามารถในด้านเฉพาะทางที่ผู้ครอบตัวให้การยอมรับเป็นอย่างดี

“เขาประสบความสำเร็จอย่างมากในการเล่นแร่แปรธาตุ แต่ก็ไม่ได้ร่ำรวยที่จะพุดถึงแก่นแท้ของสรรพสิ่งออกมาโดยง่ายแต่อย่างใด เดินท่ามกลาง "บุดูชน" ที่ไร้เดียงสา แสดงความจริงใจและความกรุณาของเขา ออกมาอย่างเหมาะสม สุขภาพและสง่างาม แม้ภายนอกจะดูเพิกเฉยต่อการเข้าสังคม แต่ในความเป็นจริงแล้ว เขาไม่เคยลังเลเลยที่จะให้ความช่วยเหลือ หากยอมรับคุณเป็นเพื่อน แม้จะไม่ได้รู้จักกันมานาน แต่เขาก็ยังเจียดเวลาจากตารางงานอันแสนยุ่งเหยิงของเขา เพื่อวาดภาพที่สวยงามให้กับคุณ Albedo หัวหน้านักเล่นแร่แปรธาตุแห่งกองอัศวิน Favonius ก็เป็นเด็กหนุ่มที่แสนวิเศษเช่นนี้ ไม่ว่าจะ เป็นชาว Mondstadt หรือเหล่าสมาชิกในสังกัดกองอัศวิน ต่างก็ประทับใจในความรอบรู้ของเขาทั้งสิ้น ไม่ว่าจะ "อัจฉริยะ", "องค์ชายขอลักขาว" หรือ "หัวหน้าฝ่ายสืบสวน"... เขาไม่สนใจในเรื่องของลาภยศและชื่อเสียงเท่าไร แต่มุ่งเน้นไปที่หัวข้อการวิจัยเท่านั้น ความมั่งคั่งและเส้นสายไม่ใช่เป้าหมายของเขา สิ่งที่เขาปรารถนาที่จะควบคุมมัน ก็คือความรู้อันไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งซ่อนอยู่ในจิตใจของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน”

- ข้อมูลตัวละคร Albedo จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 23 การแต่งกายของตัวละคร Albedo

“ครั้งแรกที่ได้พบกับ Kaedehara Kazuha คนส่วนใหญ่ต่างคิดว่าเขาเป็นเพียงลูกเรือฝึกหัดของกองเรือ "Crux" ชายหนุ่มที่มีนิสัยรักสงบ เขาชอบท่องบทกวีเมื่อมีเวลาว่างและมักจะดูสบาย ๆ เมื่อพูดคุยกับคนอื่น ๆ ไม่มีใครคิดว่าเขาเป็นผู้หลบหนีที่อันตรายที่ Inazuma Shogunate ต้องการตัว? แม้แต่กับตัน Beidou ผู้ซึ่งรู้จักผู้คนเป็นอย่างดี ก่อนที่จะตัดสินใจรับ Kaedehara Kazuha เข้ามา ก็ดูไม่ออกว่าชายหนุ่มที่สงบเงียบคนนี้จะมีความสามารถในการใช้ดาบอย่างน่าทึ่ง ราวกับเป็นคนที่ผ่านมาผ่านการต่อสู้มากมาย ยิ่งไปกว่านั้นไม่มีใครรู้ว่านิสัยที่แท้จริงของเขาเป็นผลมาจากทุกสิ่งที่เขาเคยผ่านมา หรือเพียงแค่ซ่อนเอาไว้ด้วยบุคลิกของเขาเอง”

- ข้อมูลตัวละคร Kaedehara Kazuha จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 24 การแต่งกายของตัวละคร Kaedehara Kazuha

4.2.1.4. ความเป็นเด็กผู้ชาย

ภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอภาพความเป็นเด็กผู้ชาย เป็นเพศชาย แต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ไม่รัดรูป มักจะใส่กางเกงขาสั้นหรือกางเกงที่มีขาพองเพื่อให้เคลื่อนไหวได้สะดวก ไม่มีบทบาทที่สำคัญทางการเมืองหรือทางเศรษฐกิจ มีความสนใจในเรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องการผจญภัย หรือสิ่งที่เป็นเรื่องราวน่าสนุกเพียงเท่านั้น นอกจากนี้ ตัวละครที่เป็นเด็กยังถูกสร้างออกมาให้เป็นเพียงตัวละคร 4 ดาว² ทำให้ไม่ได้มีความสำคัญมากเท่ากับตัวละครอื่น ๆ

“Shikanoin Heizou นักสืบหนุ่มผู้ไม่ธรรมดา ถึงแม้จะทำงานให้กับสำนัก Tenryou แต่ความรู้สึกที่ล้มผัสได้จากเขากลับไม่เข้ากับคำว่า “น่าเกรงขาม”, “เคร่งขรึม”, “จริงจัง” ที่เป็นลักษณะของผู้มีอำนาจเลยสักนิด เขาดูเหมือนจะสงบเสงี่ยมและมีมารยาทยิ่งกว่าเด็กใหม่ทุกคน แต่แท้จริงแล้วกลับไม่เคยอยู่ในกรอบระเบียบเลย เขาไม่เคยเข้ารายงานตัวทุกวันเหมือนเพื่อนร่วมงานคนอื่น และแทบจะไม่เคยเข้าร่วมการลาดตระเวนประจำวันเลย บางครั้งก็หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอยเป็นสัปดาห์หรือครึ่งเดือนเลยทีเดียว มีเพียงสถานที่เกิดเหตุบางแห่งเท่านั้น ที่จะได้เห็นเขาปรากฏตัว แต่สีหน้ายิ้มแย้มของเขาก็มักจะทำให้ผู้คนเกิดความสงสัยอยู่เสมอ ว่าเขากำลังตั้งใจทำงานอยู่จริงหรือเปล่า แต่ที่น่าสนใจก็คือ ชื่ออย่าง “เจ้าหน้าที่นอกคอก” กลับได้รับการยอมรับจากทุกฝ่ายไปโดยปริยายเสียแล้ว เพื่อนร่วมงานมักจะให้ความร่วมมือกับเขาเป็นอย่างดี และผู้บังคับบัญชาเองก็น้อยครั้งมากที่จะยื่นมือเข้ามาข้องแวะกับความอิสระของเขา กระทั่งผู้บังคับบัญชาของผู้บังคับบัญชาเอง ก็ยังคงส่งความห่วงใยและถามไถ่ เช่น “ช่วงนี้ Heizou สบายดีไหม?” มาเป็นระยะ ๆ ด้วย

² ภายในเกม Genshin Impact ทุกตัวละครจะมีระดับความหายากของตัวละคร แบ่งออกเป็น 5 ดาวและ 4 ดาว โดยจะสามารถได้รับจากการสุ่มกาชาปอง ตัวละคร 5 ดาวจะสามารถได้รับได้ยากกว่าตัวละคร 4 ดาว

วิธีการทำงานและตำแหน่งหน้าที่ที่มีเอกลักษณ์เช่นนี้ ต่างก็มาจากความสามารถในการไขคดีที่ไม่มีใครเทียบได้
ทุกครั้งที่ยกกองปราบปรามต้องพบกับคดีใหญ่ที่ยากจะแก้ไขหรือคดีที่หาหลักฐานไม่พบ Heizou ก็มักจะเข้ามา
ช่วยคลี่คลายสถานการณ์อย่างทีุ่ทุกคนคาดหวังเอาไว้อยู่เสมอ แม้แต่ผู้นำระดับสูงของกองปราบปรามเองก็ยิ่ง
ชื่นชมประสบการณ์การสืบคดีอันโชกโชนของเขา เพียงแต่เจ้าตัวอย่าง Heizou เองกลับเห็นต่างกันในจุดนั้น...
"ประสบการณ์ เป็นคำที่ผู้คนใช้เรียกลึ่ที่เคยมัทำผิดพลาดมา ไฟตายของฉั้ไม่ใช่อะไรแบบนั้นสักหน่อย" "มัน
เป็นลึ่ที่ติดตัวฉั้มาตั้งแต่เกิดต่างหาก"

- ข้อมูลตัวละคร Shikanoin Heizou จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 25 การแต่งกายของตัวละคร Shikanoin Heizou

“ประวัติศาสตร์อันแสนจะยาวนาน ของท่าเรือ Liyue นั้นมักจะมีเรื่องราวของภูตผีปีศาจ เกิดขึ้นอย่างไม่ขาดสาย ซึ่งก็จะมีคนออกมาจัดการอยู่เสมอไม่ว่าความจริงจะเป็นเช่นไร Chongyun เกิดในครอบครัวนักปราบปีศาจที่โด่งดัง และครอบครอง "ร่างกายแห่งหยางบริสุทธิ์" วิธีขับไล่ผีของเขาแตกต่างจากคนธรรมดา แค่นั่งอยู่เฉย ๆ ในที่ที่มีกลิ่นผิดปกติ ก็จะสามารถขับไล่เหล่าภูตผีปีศาจให้หนีกระเจิงออกไปได้ แต่สำหรับ Chongyun แล้ว สิ่งนี้ถือเป็นปัญหาใหญ่ของเขา... ถึงแม้จะผ่านประสบการณ์การขับไล่ ปีศาจมาเป็นร้อยครั้งแล้ว แต่จนถึงทุกวันนี้เขาก็ยังไม่เคยได้เห็น หน้าตาของพวกมันเลย Chongyun รู้ดีว่า: การพึ่งพา "ร่างกายแห่งหยางบริสุทธิ์" ในการไล่ภูตผีปีศาจนั้นเหมือนเป็น การโกง การสวดมนต์และใช้ดาบในการขับไล่ ปีศาจถึงจะเป็นวิธีที่ถูกต้อง ดังนั้นเขาจึงพยายามฝึกฝนวิชาขับไล่ ปีศาจและวิชาการต่อสู้อย่างขะมักเขม้น และออกค้นหาเหล่าภูตผีปีศาจในทุก ๆ ที่ เพียงเพื่อพิสูจน์ว่าตนเองนั้นมีฝีมือและการขับไล่ปีศาจ ไม่เกี่ยวข้องกับความสามัคคีทางสายเลือดแต่อย่างใด แต่... ร่างกายอันพิเศษของเขา เมื่อไรจะเลิกเป็นอุปสรรคต่อการแสดงความสามารถของเขากันนะ?”

- ข้อมูลตัวละคร Chongyun จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 26 การแต่งกายของตัวละคร Chongyun

“"กลุ่มนักผจญภัยของ Benny" คือเคลพิเศษอย่างหนึ่งของ กิลด์นักผจญภัยแห่ง Mondstadt โดยทั่วไปแล้ว เจื่อนไขในการจัดตั้ง "กลุ่มผจญภัย" คือจะต้องมีนักผจญภัยอย่างน้อยสาม ถึงสี่คนประจำอยู่ในทีมที่จัดตั้งขึ้น เพื่อสนับสนุนซึ่งกันและกัน และลดอัตราการเกิดอุบัติเหตุ แต่ "กลุ่มนักผจญภัยของ Benny" ที่มี Bennett เป็นกัปตันนั้น มีเขาเป็นสมาชิกเพียงคนเดียวในทีมเท่านั้น และก็เป็นอย่างนี้มาตั้งนานแล้วด้วย การสูญเสียสมาชิกทีมให้กับ "ความซวย" ของ Bennett เป็นเหมือนระเบียบปฏิบัติที่ไม่สามารถ หลีกเลียงได้ แต่

เหตุผลเหล่านี้ไม่มีทางที่จะทำให้ Bennett ผู้มีใจรักในการผจญภัยต้องรู้สึก โดดเดี่ยวอย่างแน่นอน... แต่บางครั้งสัก ๆ ในใจอาจจะมีบ้างสักครั้งหรือสองครั้งล่ะนะ...”

- ข้อมูลตัวละคร Bennett จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 27 การแต่งกายของตัวละคร Bennett

4.2.2. ความเป็นหญิงที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact

จากผลการวิเคราะห์ความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอความเป็นหญิง ดังนี้

4.2.2.1 ความเป็นหญิงที่ดี

เป็นเพศหญิงแบบประเพณี มีความเชื่อและความศรัทธาในเทพเจ้าเป็นอย่างมาก สวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีมิติ และมักจะสวมใส่เครื่องประดับที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา ไม่มีบทบาทหรือหน้าที่ที่สำคัญทางการเมือง มักจะประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องศาสนาหรือทำงานภายในบ้าน ถูกสร้างภาพให้กลายเป็นต้นแบบที่ดีของเพศหญิงภายในเมือง ผ่านการนำเสนอตัวละครที่ได้รับการยอมรับจากผู้คนภายในเมือง

“Barbara นั้นเป็นซิสเตอร์แห่งโบสถ์ Favonius Church ขณะเดียวกันก็เป็นไอดอลที่เหมือนกับ แสงสว่างแห่ง Mondstadt "ขอแค่ให้เห็น Barbara อารมณ์ก็ดีขึ้นแล้ว"...คำพูดเหล่านี้เป็นคำพูดที่คุ้นหูใน Mondstadt ในความเป็นจริง ไม่ใช่แค่อารมณ์เท่านั้น บาดแผลหรือความเหนื่อยล้า ทางร่างกาย ก็สามารถให้เธอรักษาได้ ทุกคนรู้ว่า Barbara นั้นสามารถใช้ "วิชั่น" ของธาตุน้ำ ปลดปล่อยเวทมนตร์ ที่สุดยอดออกมาได้ แต่ในใจของ Barbara นั้นเวทมนตร์ที่มหัศจรรย์ที่สุดมีเพียง "ความขยันในการลงมือทำ" เท่านั้น”

-ข้อมูลตัวละคร Barbara จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 28 การแต่งกายของตัวละคร Barbara

“ชาวเมือง Mondstadt ต่างก็เห็นตรงกันว่า สาวใช้ Noelle ควรได้รับสมญานามว่า "ผู้วิเศษ" เธออยู่ทุกหนแห่ง และทำได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นงานเลี้ยงดินเนอร์ของเหล่าอัศวิน, งานจัดเลี้ยงธุรกิจของอุตสาหกรรมไวน์ หรืองานเลี้ยงบาร์บิควิธรรมดา ที่ใดที่มีปัญหา Noelle จะปรากฏกายราวกับพายุพัด และ

แก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างเรียบร้อย ด้วยเหตุนี้ บางคนถึงกับเรียกเธอว่า "สาวใช้มหัศจรรย์" แต่ในความเห็นของ Noelle เธอคิดว่าเธอไม่ใช่ผู้วิเศษในตำนานอะไรหรอก เธอเพียงแค่ใฝ่หาความประณีต และรักษามาตรฐานการทำงานไว้ไม่ให้กับพร่องเท่านั้นเอง "ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป ของควรมีต้องมีให้ครบ ของไม่ควรมีก็อย่าให้พบ"

- ข้อมูลตัวละคร Noelle จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 29 การแต่งกายของตัวละคร Noelle

4.2.2.2. ความเป็นหญิงที่ไม่ดี

เป็นเพศหญิงแบบสมัยใหม่ ไม่มีความศรัทธาในเทพเจ้า ทำงานในโบสถ์ของศาสนา แต่สวมใส่เครื่องแต่งกายที่เปิดเผยร่างกาย มีความ Sexy ไม่สวมเสื้อผ้าที่มีมิติดี ไม่มีบทบาทสำคัญทางการเมืองหรือเศรษฐกิจ ถึงแม้จะทำงานเกี่ยวกับศาสนา แต่ก็ไม่ค่อยพบตามสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา อาทิเช่น โบสถ์ หรือรูปปั้นเทพเจ้า ถูกสร้างภาพให้กลายเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่ไม่ดี เนื่องจากไม่เคารพในตัวของเทพเจ้าประจำเมือง และมีความเป็นอิสระมากเกินไป ไม่อยู่ในระเบียบแบบแผนที่ผู้หญิงควรจะเป็น

“หนึ่งในซิสเตอร์ของ Favonius Church แห่ง Mondstadt หากมองจากรูปลักษณ์ภายนอกเพียงอย่างเดียวก็ดูเหมือนสมาชิกฝ่ายกิจการศาสนา แต่คำพูดและพฤติกรรมนั้นกลับไม่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นซิสเตอร์เลยแม้แต่น้อย ความเคารพยำเกรงที่มีต่อเทพเจ้านั้นยังน้อยกว่าชาวเมือง Mondstadt เสียด้วยซ้ำ ดังนั้นเธอจึงไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมที่โบสถ์จัดขึ้นเลย เธอเป็นเสมือนเงามืดที่เคลื่อนไหวไปมารอบเมือง Mondstadt Rosaria ผู้ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด เป็นเพียงแค่ว่าคนที่มิชื่ออยู่ในโบสถ์เท่านั้น แต่โปรดอย่าลืมว่า: มีสีดำก็ต้องมีสีขาว เช่นกันกับ เมื่อมีแสงสว่างก็ต้องมีเงามืดเสมอ”



ภาพที่ 30 การแต่งกายของตัวละคร Rosaria

4.2.2.3. ความเป็นหญิงที่ร่ำรวย

เป็นเพศหญิงแบบสมัยใหม่ สวมใส่เสื้อผ้าที่หรูหราและมีราคาแพง มีความขยันในการทำงาน มักจะพบเจอตัวได้ยากในเมือง สามารถเจอตัวได้แค่ในสถานที่ทำงานหรือกิจกรรมสำคัญของเมืองเพียงเท่านั้น เพศหญิงที่ร่ำรวยจะอุทิศเวลาในวันหนึ่งวันไปกับการทำงาน ไม่สนใจในเรื่องของความรักความใคร่ ถูกยกยอให้เป็นต้นแบบที่ดีของสังคมเนื่องจากมีความขยันในการทำงานและมีความร่ำรวย

“*Liyue Qixing*³” รัับหน้าที่ดูแลกิจการของท่าเรือ Liyue ทั้งหมด เน้นอนการดำรงตำแหน่งสูง ๆ นั้นจะดึงดูดความสนใจไปทั่วทุกหนแห่ง การระมัดระวังในการขับเรื่อนั้นเป็นที่ทุกคนรู้จักดี การเปิดเผยโฉมหน้าไม่ใช่วิธีที่พวกเขาชื่นชอบ หนึ่งใน Qixing “Tianquan” Ningguang คือหนึ่งเดียวที่ไม่เหมือนใคร ในสายตาของศัตรูแล้วเธอเป็นนักธุรกิจที่ร้ายกาจ ในสายตาของเด็ก ๆ ก็เป็นพี่สาวที่แสนดี สุภาพสตรีผู้โด่งดังแห่งงานเลี้ยง Yujing Terrace และผู้ชื่นชอบของหวานเป็นชีวิตจิตใจ...พูดถึง Ningguang แล้วต่างคนต่างสามารถพูดได้อย่างเต็มปากและมั่นใจราวกับว่ารู้จักเธอดี แต่ว่าเรื่องราวที่ทุกคนเล่ากันนั้นกลับไม่เหมือนกัน บ้างถึงขั้น

³ Liyue Qixing (เจ็ดดาราทรงเหลี่ยม) คือคณะกรรมการบริหารที่เกิดจากการรวมตัวกันของนักธุรกิจและพ่อค้าแม่ขายผู้มีอภิมั่งและทรงอิทธิพลที่สุดในเมืองหลิเยว มีความชำนาญด้านการค้าและพาณิชย์การ หน้าที่ของเจ็ดดาราคือดำเนินการบริหารเมืองตามนโยบายที่วางไว้โดยเทพเจ้าศิลามอแร็กซ์ และกำกับดูแลธรรมาภิบาลให้กับชาติหลิเยว ทุกๆปี หนึ่งในเจ็ดดาราก็จะถูกเลือกมาทำพิธีอัญเชิญเขียน ระหว่างพิธีกรรมนี้ องค์เทพเจ้าแห่งศิลาก็ทรงเสด็จมาปรากฏตัวต่อหน้าธารกำนัลในร่างกึ่งมังกร-กิลเลนและให้การทำนายถึงแนวโน้มธุรกิจภายในหลิเยวประจำปีถัดไป หน้าที่ความรับผิดชอบ

ต่างกันโดยสิ้นเชิง "ลูกพี่ Ningguang เป็นคนที่สุดยอดมาก"...มีเพียงสิ่งนี้ที่เหมือนกันท่ามกลางเรื่องเล่าทั้งหมด
นั้น

- ข้อมูลตัวละคร Ningguang จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 31 การแต่งกายของตัวละคร Ningguang

“ราชาแห่งหินได้นำความเจริญรุ่งเรืองมาสู่ท่าเรือ Liyue การปกครองและความสง่างามของเขา กลายเป็นตำนานที่ถูกขับขานในบทเพลง ทำให้ผู้คนสุขใจยิ่งนัก อย่างไรก็ตาม ในฐานะคนที่ใกล้ชิดกับเทพเจ้า ที่สุด Keqing กลับขาดความเคารพยำเกรงนั้น "ฮึ พุดกันตามตรงนะ Morax นะรู้เรื่องทุกอย่างอย่างจริง ๆ รีเปล่า เถอะ?" Liyue Qixing คอยจัดการกับเรื่องน้อยใหญ่ที่เกิดขึ้นในท่าเรือไม่เว้นแต่ละวัน แต่ราชาแห่งหินลงมาแค่ ปีละครั้งเอง แม้ประวัติศาสตร์หลายพันปี ได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่า การเดินตามรอยเท้าของราชาแห่งหินนั้นเป็น สิ่งที่ต้อง แต่ Keqing มักคิดเสมอว่า เมื่อเกิดเป็นมนุษย์ ก็ควรภาคภูมิใจในความเป็นมนุษย์ และความ คิดเห็นของมนุษย์ก็ควรมีคุณค่าเช่นเดียวกัน ดังนั้น เธอมักจะแสดงความเห็นที่แตกต่างกับราชาแห่งหิน และ ปฏิบัติตามความเห็นของเธอก่อนเสมอ และสุดท้ายก็ได้ผลลัพธ์ที่ยอดเยี่ยมมากมายด้วยวิธีนี้เช่นกัน แต่มันก็ทำ ให้เกิดเสียงคัดค้านจากผู้ศรัทธามากมาย ในมุมมองของ Keqing แล้ว เสียงคัดค้านเหล่านี้เป็นเพียงข้ออ้าง เพราะความซี้เกียจ ความคุ้นชินกับการใช้ชีวิตภายใต้การปกป้องของเทพเจ้า ทำให้ไม่มีความคิดริเริ่มเพื่อ อนาคตของมนุษยชาติ แต่ต้องมีสักคนที่เป็นแนวหน้าในการสร้างเส้นทางสายใหม่ด้วยตนเอง และ Yuheng แห่ง Liyue Qixing ก็มุ่งมั่นที่จะทำหน้าที่ของเธอ”

- ข้อมูลตัวละคร Keqing จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 32 การแต่งกายของตัวละคร Keqing

“กองอัศวิน Favonius คือดาบและโล่ที่คอยคุ้มครอง Mondstadt นอกเหนือจากการกำจัดเหล่ามอนสเตอร์นอกเมือง และคอยปกป้องรักษาความปลอดภัยของเมืองกับท้องถนนแล้ว งานสำคัญที่สุดอีกอย่างของกองอัศวินก็คือ การปกป้องระบบระเบียบของ Mondstadt นั่นเอง แม้ว่า Mondstadt จะได้ชื่อว่าเป็นเมืองแห่งอิสรภาพ แต่หากไร้ซึ่งความเป็นระเบียบแล้ว ก็มีแต่จะนำมาซึ่งความวุ่นวาย และถดถอยเท่านั้น Jean นั้นเข้าใจเหตุผลข้อนี้ดี เพราะฉะนั้นจึงยังคงยืนยันในรูปแบบการทำงานที่หนักแน่นและจริงจัง โดยปฏิบัติต่อตนเองด้วยแนวทางที่เข้มงวดที่สุด ...จากนั้น ก็ปล่อยให้โควตาการดื่มกาแฟของเดือนนั้นหมดไปตั้งแต่ต้นเดือนซะแล้ว”

- ข้อมูลตัวละคร Jean จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 33 การแต่งกายของตัวละคร Jean

4.2.2.4 ความเป็นหญิงที่ยากจน

เป็นเพศหญิงแบบสมัยใหม่ สวมใส่เสื้อผ้ารัดรูปที่แสดงให้เห็นถึงสรีระร่างกายของตน ไม่มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทางการเมืองหรือเศรษฐกิจ มักจะประกอบอาชีพที่เป็นความถนัดส่วนตัว หรือเกี่ยวกับเรื่องความเชื่อทางไสยศาสตร์ โหราศาสตร์

“Teyvat เป็นดินแดนที่ผู้คนทุกประเภท ต่างอยู่อยู่เสมอ พ่อค้าต้องขนส่งสินค้า อัศวินต้องเดินลาดตระเวน เกษตรกรต้องทำนา แต่ถ้าถาม Mona — โหราแห่งดวงดาวผู้ลึกลับและหญิงทะนง — ว่าเธออยู่อยู่กับอะไร คำตอบที่ได้น่าจะเป็น อยู่อยู่กับการใช้หนี้ชีวิต อย่างไรก็ตาม เธอจะปฏิเสธ "ความยากจน" ของตัวเองอย่างแข็งขัน โดยให้คำอธิบายดังนี้: "ฉากที่สวยงามจะบดบังความเรียบง่าย อาหารที่อร่อยเกินไป จะทำให้คนลืมไปว่ามีคุณค่าทางโภชนาการอย่างไรบ้าง การใช้ชีวิตที่เรียบง่าย จะทำให้มองเห็นความจริงของโลกได้" การบำเพ็ญทุกข์เป็นหนึ่งในการฝึกตน เพื่อให้เห็นถึงความจริง... นี่คือการพูดที่ Mona ยืนยันอยู่เสมอ Teyvat เป็นดินแดนที่ผู้คนทุกประเภทต่างอยู่อยู่เสมอ แม้แต่โหราแห่งดวงดาวผู้ลึกลับก็ไม่เว้น ...เอ่อ น่าจะมีแต่กวีละนะที่วัน ๆ ไม่ทำอะไรเลย”

- ข้อมูลตัวละคร Mona จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 34 การแต่งกายของตัวละคร Mona

4.2.2.5. ความเป็นเด็กผู้หญิง

เป็นเพศหญิง มีร่างกายที่เล็ก สวมใส่เสื้อผ้าด้วยสีสันที่สดใส และมักจะสวมใส่เครื่องประดับที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ ไม่ชอบการถูกผูกมัดด้วยกฎเกณฑ์หรือบทบาทหน้าที่ หน้าที่การงานที่ตายตัว ชื่นชอบในการผจญภัย และทำในสิ่งที่ตนสนใจ ซึ่งมักจะเป็นเรื่องราวที่ผู้ใหญ่ในเมืองไม่ค่อยเห็นด้วยสักเท่าไร

“เมื่อสามปีก่อน พ่อแม่ซึ่งเป็นนักผจญภัยของ Klee ได้วางใจฝากเธอไว้กับกองอัศวิน แห่ง Favonius Klee น้อยก็เริ่มต้นความผูกพันกับ "พี่ชายสี่ขาคนนั้น" และ "เหล่าผู้คน" ของ Mondstadt ทั้งอย่างนี้ Klee นั้นมีความอยากรู้อยากเห็น และความรักต่อทุกสิ่งทุกอย่างในโลกภายนอกอย่างไร้เดียงสา ซึ่งเธอมักจะหลงไหลในวัตถุที่ระเบิดได้อย่างสุด ๆ ภายใต้การดูแลของเหล่าอัศวิน ทำให้เธอสามารถอยู่ห่างจากความอหามตพยาบาลและความชั่วช้าได้ เด็กหญิงตัวน้อยได้สร้างพันธะที่ไม่สามารถทำลายได้กับเหล่าผู้คนของกองอัศวิน สำหรับ Klee แล้ว ก็จักรพรรดิประจำวันที่ถูกขังโดย Jean, การช่วยเหลือ Amber ในการปรับปรุง Baron Bunny หรือแม้แต่การแอบคิดค้นระเบิดรูป แบบใหม่อย่างลับ ๆ นั้น... สิ่งเหล่านี้มันล้วนเป็นสมบัติอันล้ำค่าของเธอทั้งสิ้น”

- ข้อมูลตัวละคร Klee จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 35 รูปภาพตัวละคร Klee

4.3. ความเป็นเพศที่สามที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact

4.3.1. ความเป็นชายที่ลึนไหล

จากผลการวิเคราะห์ความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอความเป็นชายแบบ Heterosexuality ที่ลึนไหล ดังนี้

4.3.1.1. ความเป็นชายลึนไหลแค่ภายนอก

เป็นเพศชาย มีการแต่งกายที่ไม่ตรงกับแบบแผนของเพศชายปกติ กล่าวคือ มีการสวมใส่เสื้อผ้าที่คล้ายคลึงกับเพศหญิง สวมกางเกงที่ขาสั้นมากๆ หรือมีการสวมใส่เครื่องประดับที่มากมาย มีการแสดงออกที่ลึนไหลทางเพศ ไม่ได้แสดงออกตามแบบแผนของเพศชายในแบบที่ควรจะเป็น เกมมีการสร้างภาพแทนตัวละครเหล่านี้ให้ไม่ดี ถูกมองว่าเป็นพวกขี้เหล้าเมายา เจ้าเล่ห์ ไม่ซื่อสัตย์และไม่จริงใจ

“ในตอนที่จะไปถึง Mondstadt ได้ไม่กี่เดือนนั้น รายได้ของ Venti เทียบกับเหล่ากวีคนอื่น ๆ ที่อยู่มานานไม่ได้เลยสักนิด แต่ทุกครั้งหลังเลิก "งาน" เมื่อรวบรวม Mora ที่ได้เก็บไว้ในหมวกจนเพียงพอแล้ว สถานที่ที่เขาจะรีบรี่เข้าไป มักเป็นร้านเหล้าสักร้านที่อยู่ในเมืองตลอด แต่ด้วยรูปลักษณ์ภายนอกของ Venti เขาจึงมักจะถูกหาว่าเป็นเด็กอยู่เสมอ ซึ่งนั่นทำให้เขาไม่สามารถซื้อเหล้าได้ โดยครั้งแรกที่พบกับอุปสรรคนั้น เขายังบ่นพึมพำนิดหน่อยด้วยว่า "ครั้งก่อนมา Mondstadt ไม่เห็นมีกฎแบบนี้เลยนี่" แต่จากนั้นเมื่อพบว่าร้านเหล้าทั้งเมือง ต่างก็ไม่ยอมขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้เขาเลย เมื่อนั้นเขาก็เริ่มที่จะคิดถึงวิธีอื่นแล้วละ... ในไม่ช้า Venti ก็คิดค้นเทคนิคใหม่ที่ไม่เหมือนใคร ซึ่งก็คือการติดสินและใช้ปากคาบแก้วไวน์ไปด้วยในเวลาเดียวกัน จากนั้นในเวลาที่เขา "ทำงาน" ของนักกวีนั้น เขาก็จะเรียกร้องให้เหล่าผู้ฟังเปลี่ยนจากการให้เงิน เป็นการป้อนเครื่องดื่มแทน ซึ่งถ้าหากชื่นชอบในบทเพลงของเขาละก็ ให้ไปที่ร้านเหล้าในเมือง เพื่อซื้อเหล้าสักแก้วมาเลี้ยง เขาก็พอ ด้วยเทคนิคที่ไม่เหมือนใครนี้ ทำให้ Venti กลายเป็นเหมือนกับปลากระดีได้น้ำอยู่ใน Mondstadt เลยทีเดียว เพียงแต่ว่าเขานั้นอดไม่ได้ที่จะจาม เมื่อใดก็ตามที่มีแมวเข้ามาใกล้ ซึ่งหากว่าเป็นช่วงเวลาที่เขา กำลังคาบแก้วไวน์อยู่พอดีละก็... จะเกิดอะไรขึ้นบ้าง ไม่อยากที่จะคิดเลย เพราะงั้นหลักการเลือกสถานที่ทำงานของ Venti ก็คือ: พยายามหลบเลี่ยงที่มีแมว แต่ว่าโดยทั่วไปแล้ว แมวตามท้องถนนนั้น ชื่นชอบเขาไม่เบาเลยละ”

- ข้อมูลตัวละคร Venti จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 36 การแต่งกายของตัวละคร Venti

“เป็นเรื่องน่าสนใจที่จะกล่าวว่าสถานที่ที่มีแนวโน้มมากที่สุดที่จะพบหัวหน้าทหารม้าไม่ใช่สำนักงานใหญ่ของอัศวิน แต่เป็นร้านเหล้าในตอนกลางคืน Kaeya มักจะนั่งอยู่คนเดียวที่หน้าบาร์ ถือเหล่าชื่อดังของ Mondstadt อยู่ในมือ "Death After Noon" และพูดคุยกับพลเมืองของ Mondstadt เกี่ยวกับไวน์ชั้นดี เขาได้รับความนิยมนเป็นพิเศษในหมู่นักดื่มไวน์และผู้อาวุโสทั้งหลาย ถึงขั้นมีคนเรียกเขาว่า "ผู้ชายที่มีค่ามากที่สุดที่จะวางใจ มอบหลานสาวให้" กันเลยทีเดียว พูดเรื่องตลกไปพลาง ลืมรสเหล้าชั้นดีไปพลาง ชายผู้แสนเป็นมิตรผู้นี้ทำให้มันช่าง เป็นเรื่องยากเหลือเกินที่จะเชื่อมโยง เขาเข้ากับหัวหน้ากองทหารม้าของ กองอัศวินแห่ง Favonius เหล่าผู้คนที่ร่วมโต๊ะพูดคุยเรื่องตลกกับ Kaeya นั้นมีทั้งเหล่านายพรานที่เฝ้ามาย แม้แต่โจรติดเหล้าก็ยังมี แต่ไม่ว่าคนที่เข้ามาจะปิดกั้นตัวเอง ไว้แค่ไหน สุดท้ายก็ถูก Kaeya ชักจูงจนต้องเปิดเผยและพูดความจริงออกมาอยู่ดี ไม่ว่าจะหลังจากนั้นจะกลายเป็นเรื่องที่คุณควบคุมไม่ได้ราวกับเป็นฝันร้าย ยังไง ก็ยังคงพูดเรื่องตลกอย่างไม่มีพิษภัยต่อไปทั้งคืน เกรงว่าคงได้แต่ปลั่งปากพูดความจริงออกไปกับเพื่อนร่วมดื่มผู้นี้แน่ ๆ "ทุกคนต่างก็มีความลับของตัวเองนั่นแหละ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะรู้ว่าจะจัดการกับมันอย่างไร" Kaeya กล่าวขึ้นมาด้วยรอยยิ้มที่กวนโมโห”

- ข้อมูลตัวละคร Kaeya จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 37 การแต่งกายของตัวละคร Kaeya

4.3.1.2. ความเป็นชายที่ลึนไหลทั้งภายนอกและภายใน

มีลักษณะภายนอกเป็นเพศชาย มีการแสดงออกว่าสนใจในเพศชายเหมือนกัน สวมใส่เสื้อผ้าและมีทรงผมที่คล้ายคลึงกับเพศหญิง ไม่มีบทบาทหน้าที่ทางการเมืองหรือเศรษฐกิจที่สำคัญ ถูกสร้างภาพแทนให้มีนิสัยที่เจ้าเล่ห์ ขอบวางแผน แสดงออกถึงความรักต่อคนที่ตนสนใจด้วยการกลั่นแกล้ง กลายเป็นภาพลักษณ์ที่ไม่ดี

“นักธุรกิจแห่งท่าเรือ Liyue ล้วนทราบกันดีว่าที่สมาคมการค้า Feiyun นั้นมีนายน้อยคนหนึ่งนามว่า Xingqiu ในสายตาของผู้คนรอบข้างนั้น Xingqiu ทั้งอบอุ่นนอบน้อม มีความขยันและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สูง ซึ่งถือได้ว่าเป็นเด็กหนุ่มรุ่นใหม่ที่ยอดเยี่ยม ในฐานะลูกคนรองของครอบครัวแล้ว ธุรกิจของสมาคมไม่จำเป็นต้องให้ Xingqiu เป็นผู้รับผิดชอบหลัก อย่างไรก็ตาม ในหมู่คนหนุ่มสาวในบ้านนักธุรกิจใหญ่ทั้งหลายนั้น Xingqiu มีพรสวรรค์ด้านการเรียนที่หาตัวจับได้ยาก และมักได้รับการยกย่องจากอาจารย์อยู่เสมอ ขนาดพี่ใหญ่ของบ้านที่กำลังเรียนรู้ด้านบริหารธุรกิจและครอบครัวจากพ่อ ก็ยังเชื่อว่า Xingqiu จะกลายเป็นคนใหญ่คนโตที่ประสบความสำเร็จในอนาคต แต่ใครจะไปรู้ได้ว่าเมื่อ Xingqiu อ่านหนังสือธุรกิจและปรัชญาปราชญ์จบแล้ว เขาจะเจาะใส่หนังสือตรงกลางออก เพื่อยัดนวนิยายกำลังภายในเข้าไป แล้วอ่านไม่ยอมเลิก ในบางครั้ง Xingqiu จะหายตัวไปแบบไม่บอกกล่าว โดยทุกครั้งที่คนใกล้ตัวถามว่าหายไปไหนเขาก็มักจะตอบว่า “แอบไปทำตัวเอ๋อระเหยมาครึ่งวัน” อย่างนี้เสมอ”

- ข้อมูลตัวละคร Xingqiu จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 38 การแต่งกายของตัวละคร Xingqiu

“แม้ว่าฉันจะชื่นชมศิลปะการต่อสู้ และหัวใจที่กล้าหาญของ Xingqiu แต่ฉันต้องเตือนคุณล่วงหน้าว่า เธอมีความคิดร้าย ๆ มากมาย ถ้าเกิดเรื่องอะไรขึ้นจริง ๆ อย่าลืมกลับมาร่วมเข้ากับกลุ่มคนโดน รังแกกับฉันนะ”

- เสียงพากย์ Chongyun พูดถึง Xingqiu

“เธอเองก็รู้จัก Xingqiu ด้วยเหรอ ฮ่าฮ่า เขาฉลาดมากเลยล่ะ แผนการร้าย ๆ ก็เยอะเต็มไปหมด เกรงว่าถ้าเพลอละก็จะต้องกลั่นแกล้งเธอแน่เลยล่ะ ต้องระวังตัวไว้ด้วยนะ”

- เสียงพากย์ Yunjin พูดถึง Xingqiu

4.3.2. ความเป็นหญิงที่สิ้นไหล

4.3.2.1. ความเป็นหญิงที่สิ้นไหลแค่ภายนอก

เป็นเพศหญิงสมัยใหม่ มีนิสัยที่โฉบเฉี่ยว เปิดเผย ไม่มีความเป็นกุลสตรีตามแบบฉบับของสังคม ไม่เป็นที่ชื่นชอบของคนภายในสังคม เนื่องจากมีนิสัยที่ห้าวเหมือนกับเพศชายมากเกินไป สวมใส่เครื่องแต่งกายคล้ายกับเครื่องแบบของเพศชาย กล่าวคือ สวมใส่เสื้อสูท และเสื้อผ้ามืดที่มีโทนสีเข้ม ไม่มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทางการเมืองหรือทางเศรษฐกิจ

“หญิงสาวผู้เป็นหัวหน้ารับผิดชอบ ดูแลกิจการของ “โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng” สมัยที่ 77 ถึงแม้จะอยู่ในตำแหน่งหัวหน้า แต่เธอก็กลับไม่ได้หยิ่งหรือมีมาดอะไร ความคิดที่พิลึกกึกกือของเธอนั้น มีมากกว่าเม็ดทรายบนหาด Yaoguang Shoal ซะอีก ในหัวของเธอมีความคิดประหลาด ที่ทำให้คนข้าง ๆ ต้องแปลกใจอยู่นับไม่ถ้วน ปกติแล้ว Hu Tao นั้นเป็นเด็กผู้หญิงที่ชอบเล่นเพลง ๆ เมื่อมีเวลาว่างเธอก็จะออกเที่ยวเล่นไปทั่ว ดังนั้นคนที่รู้จักเธอก็จึงมองว่า เธอเป็นคนที่เอาแต่ซี้ว์สั่งไม่ลงมือทำเอง แต่เฉพาะในตอนที่เรา นำทีมจัดพิธีศพเดินไปตามท้องถนน ท่ามกลางแสงไฟสลัวเท่านั้น ที่เธอจะแสดงด้านที่จริงจัง และเคร่งขรึมออกมาให้เห็น”

- ข้อมูลตัวละคร Hu Tao จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 39 การแต่งกายของตัวละคร Hu Tao

4.3.2.2. ผู้หญิงที่ลั่นไหทั้งภายนอกและภายใน

เป็นเพศหญิงแบบสมัยใหม่ มีความรักสันโดษ ร่างกายแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ ถึงแม้จะไม่ได้สวมใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับเพศชาย แต่ก็ยังมีนิสัยที่โผงผางและห้าวเช่นเดียวกับเพศชาย ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย เช่น โจรสลัด และทำธุรกิจค้าขายที่ผิดกฎหมาย ได้รับการยอมรับจากผู้รอบตัวว่ามีความแข็งแกร่ง มีการแสดงออกถึงความสนใจในเพศเดียวกันผ่านทางคำพูดและการวางตัว

“Beidou ผู้นี้ค่อนข้างจะมีชื่อเสียงที่ดีใน Liyue เลยทีเดียว ถึงแม้ว่าจะด้อยกว่าเหล่า "Qixing แห่ง Liyue" อยู่เล็กน้อย แต่อย่างน้อยในหมู่นักธุรกิจที่เข้า ๆ ออก Liyue นั้น ไม่มีใครไม่รู้จักชื่อของ Beidou และกองเรือ Crux แน่นนอน เป็นเรื่องธรรมดาที่บุคคลอย่างนี้จะมาพร้อมกับตำนานเรื่องเล่ามากมาย เรื่องราวส่วนใหญ่ที่ผู้คนพูดถึงเธอนั้น มักจะเป็นเรื่องราวที่เกินจริง เกี่ยวกับพลังยิ่งใหญ่ดุจเทพ ที่สามารถฝ่าภูเขาและท้องทะเลได้ บ้างก็พูดว่า: Beidou นั้นสามารถชูดาบขึ้นมา เพื่อเรียกสายฟ้าลงมาผ่าปีศาจทะเลขนาดยักษ์ที่น่าสะพรึงออกเป็นสองซีกได้ เมื่อคนทั่วไปได้ฟัง ก็อาจจะทำเหมือนเป็นเรื่องเล่าสนุกสนานทั่วไป และไม่ได้ใส่ใจอะไรนัก แต่หากเป็นเหล่าผู้คนที่เคยร่วมลงเรือลำเดียวกันกับเธอละก็ มันจะไม่ใช้เรื่องตลกทั่วไปอย่างแน่นอน พวกเขาจะบอกว่า: หากว่าโลกนี้มีปีศาจทะเลขนาดยักษ์จริงละก็ ถ้าอย่างนั้น Beidou ย่อมสามารถฝ่ามันออกเป็นสองซีกได้อย่างแน่นอน และด้วยเหตุนี้จึงเห็นได้ว่า ความสามารถทางการเดินทะเล และชื่อเสียงของ Beidou นั้นสูงพอ ๆ กัน ผู้คนจึงเรียกเธอว่า "ราชันมังกร"”

- ข้อมูลตัวละคร Beidou จากเกม Genshin Impact



ภาพที่ 40 รูปภาพตัวละคร Beidou



ภาพที่ 41 ภาพจาก Event Cutscene วันปีใหม่

จากภาพ เป็นเหตุการณ์วันปีใหม่ของจีนภายในเกม Genshin Impact ซึ่งตัวละคร Ningguang ได้มีการเปลี่ยนเสื้อผ้าจากชุดที่เคยใส่เป็นชุดประจำเทศกาลที่สังัดขึ้นมาใหม่ และ Beidou ก็แสดงความสนใจต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ และเอ่ยชมว่าการเปลี่ยนชุดทำให้ดูสวยขึ้น เป็นการแสดงออกถึงความสนใจในความสวยงามของตัว Ningguang

4.4. การนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact

ในกระบวนการสร้างภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact ได้ใช้การนำเสนอภาพแทนด้วยกันสองวิธีได้แก่ การนำเสนอภาพแทนด้วยคู่ตรงข้าม กล่าวคือ มีการสร้างภาพแทนที่เป็นคู่ตรงข้ามกันขึ้นมาเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศแบบหนึ่งกับอีกแบบหนึ่ง เช่น การสร้างภาพแทนความเป็นชายที่มีฐานะร่ารวย และมีฐานะยากจน เป็นต้น และอีกวิธีหนึ่งคือการสร้างภาพแทนด้วยการสร้างให้สุดขั้วเกินจริง กล่าวคือ มีการสร้างภาพแทนให้ตัวละครมีความสุดโต่งในด้านใดด้านหนึ่ง เพื่อให้เห็นความแตกต่างจากการสร้างภาพแทนด้วยคู่ตรงข้ามได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4.5. สรุปท้ายบท

จากการวิเคราะห์ภาพแทนความเป็นเพศภายในเกม Genshin Impact สามารถสรุปได้ว่าภายในเกม Genshin Impact มีการนำเสนอภาพแทนความเป็นเพศที่หลากหลาย และแต่ละเพศก็จะมีบทบาททางเพศที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงมีการต่อต้านความเป็นเพศภายใต้ระบบชายเป็นใหญ่ กล่าวคือ มีการแสดงออกถึงความสิ้นไหวทางเพศไม่เพียงแค่เพศที่สามเพียงอย่างเดียว หากแต่เพศชายและเพศหญิงก็มีการแสดงออกที่สิ้นไหว ทั้งการแต่งตัว ท่าทาง หรือบทบาทหน้าที่ทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากบริบททางสังคมที่เปิดกว้างให้กับความหลากหลายทางเพศมากขึ้น ทำให้ภายในเกมมีการสร้างตัวละครที่มีการแสดงออกทางเพศแตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย เพื่อตอบโจทย์กลุ่มผู้เล่นที่มีหลากหลายเพศและวัย

บทที่ 5

ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศในเกม Genshin Impact

งานวิจัยเรื่อง “ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact” ในบทที่ 5 นี้ เป็นผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่ปรากฏในเกม Genshin Impact โดยใช้ข้อมูลของเนื้อเรื่องภายในเกม Genshin Impact เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้ชาย ผู้หญิง และเพศที่สาม

นิยามความหมายของพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ

บทบาทหน้าที่ทางสังคม ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ หรือที่เรียกอีกอย่างว่า ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศ โดยสามารถแบ่งได้ออกเป็นสองพื้นที่คือ พื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะ

พื้นที่ส่วนตัว หมายถึง พื้นที่ส่วนตัวในเชิงกายภาพ หรือคือพื้นที่ภายในบ้าน และในเชิงนัยยะคือพื้นที่ทางการแสดงออกทางด้านจิตใจ ความใคร่ การแสดงออกทางรสนิยมทางเพศ

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่การแสดงออกทางบทบาทหน้าที่ทางการเมือง เศรษฐกิจ การประกอบอาชีพ หรือก็คือพื้นที่ที่บุคคลเข้าไปมีสถานะอยู่ เช่น สถานที่นอกบ้าน สถานที่ทำงาน

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact สามารถแบ่งออกได้ทั้งหมด 3 หัวข้อ ได้แก่

5.1. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Heterosexuality

5.2 ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Homosexuality

5.3 ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง Heterosexuality และ Homosexuality

5.1. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Heterosexuality

5.1.1. ผู้ชายมีอำนาจมากกว่าผู้หญิง

ก. พื้นที่ส่วนตัว

ผู้ชายไม่ต้องรับหน้าที่ภาคแรงงานในบ้าน

ภายในเกมมีการสร้างภาพแทนให้ผู้หญิงถูกผูกติดอยู่กับงานภายในบ้าน โดยเมื่อเราวิเคราะห์บทบาทของตัวละครภายในเกม จะพบว่าตัวละครเพศหญิงทั้งหมด 2 คนที่สร้างภาพให้เกี่ยวข้องกับงานภายในบ้าน ได้แก่ Xiangling เซฟประจำเมือง Liyue และ Noelle เมดสาวอัศวินประจำเมือง Mondstadt โดยทั้งสองตัวละครนี้ถูกทำให้กลายเป็นแบบอย่างของเพศหญิงที่ดี เนื่องจากคนในสังคมยอมรับเรื่องหน้าที่ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับการทำครัว และการทำหน้าที่เป็นเมด ซึ่งตรงตามแบบฉบับของความเป็นเพศหญิงที่สังคมต้องการ

ข. พื้นที่สาธารณะ

ผู้ชายมีบทบาทหน้าที่ทางการเมืองสูงกว่าผู้หญิง

ภายในเกมมีการสร้างภาพแทนให้ตัวละครผู้ชายมีอำนาจสูงกว่าเพศหญิง ถึงแม้ว่าเพศหญิงจะมีตำแหน่งหน้าที่การงานหรือบทบาททางการเมืองที่สูงกว่า แต่ผู้ชายก็จะมีตำแหน่งที่เป็นชั้นกว่าของผู้หญิงไปอีกระดับ ในเมือง Liyue เราจะเห็นได้ว่าตัวละคร Ningguang เป็นตัวละครเพศหญิงที่มีบทบาทเสมือนกับเป็นผู้นำประจำเมือง มีรายได้และหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบสูง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม Ningguang ก็ยังต้องให้ความเคารพ Zhongli ซึ่งเป็นเพศชาย ที่เป็นเทพเจ้าคอยปกครองเมืองว่ามีอำนาจที่สูงกว่า

ผู้ชายมีอิสระมากกว่าผู้หญิง

ถึงแม้ตัวละครเพศชายจะมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทางสังคมหรือเศรษฐกิจ แต่ก็สามารถที่จะมีเวลาส่วนตัวในการออกไปเที่ยวเล่นได้มากกว่าตัวละครเพศหญิงที่มีบทบาททางสังคมคล้ายคลึงกัน โดยเราจะเห็นได้จากตัวละครเพศชายที่มีฐานะร่ำรวย จะสามารถพบเห็นเดินเล่นทั่วไปได้ภายในเมือง ในขณะที่ตัวละครเพศหญิงที่ร่ำรวยจะถูกวางบทบาทว่าเป็นตัวละครที่ทำงานหนักและจะพบเจอได้เฉพาะในสถานที่ทำงานเพียงเท่านั้น

5.1.2. ความสัมพันธ์ทับซ้อน (Intersectionality)

ก. พื้นที่สาธารณะ

เพศชายที่ร่ำรวยถูกให้เกียรติจากคนในสังคมมากกว่าเพศชายที่ยากจน

ภายในเกมจะเห็นว่าเรื่องราวของตัวละคร Kamisato Ayato และ Arataki Itto จากเมือง Inazuma จะถูกคนในสังคมให้เกียรติแตกต่างกัน อายาโตะมีการแสดงออกทางการเมืองที่ต่อต้านการทำงานของคณะผู้สำเร็จราชการ แต่คนในสังคมก็จะยังคงให้ความเคารพนับถือมากกว่าที่ให้อิโตโตะเนื่องจาก อายาโตะเป็นลูกชายของตระกูลที่มีอิทธิพลภายในเมือง ในขณะที่อิโตโตะเป็นพนักงการที่วันๆไม่ได้ทำอะไรนอกจากแกล้งเด็กภายในเมือง และถึงแม้อิโตโตะจะไม่ได้สร้างความเดือดร้อนทางการเมืองให้กับใคร แต่คนในสังคมก็จะให้เกียรติอายาโตะมากกว่า



ภาพที่ 42 Itto ที่ถูกทหารภายในเมืองล้อมจับ

เพศหญิงที่มาจากตระกูลใหญ่มีโอกาสได้รับงานมากกว่าเพศหญิงที่เป็นสามัญชน

ภายในเกมจะเห็นว่าเรื่องราวของตัวละคร Eula ซึ่งเป็นลูกสาวของตระกูลที่มีอิทธิพลภายในเมือง ถึงแม้ว่าเธอจะถูกคนในสังคมไม่ชอบหน้าขนาดไหน แต่ก็ยังได้รับเกียรติให้เข้ารับราชการในหน่วยทหาร Favonius ภายในเมือง ในขณะที่ Noelle ซึ่งเป็นสาวเมดรับใช้ที่มีความทะเยอทะยานในการจะเข้ารับราชการทหาร และผู้คนในเมืองต่างก็ยอมรับในฝีมือการต่อสู้ของเธอ แต่เธอกลับไม่ได้รับหน้าที่นั้นเนื่องจากถูกมองว่าคุณสมบัติยังไม่มากพอ แสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันระหว่างชนชั้นของตระกูลทั้งสองตระกูล

5.2. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของ Homosexuality

5.2.1. ความสัมพันธ์ไม่เท่าเทียมกัน

ก. พื้นที่ส่วนตัว

Homosexuality ผู้หญิงสามารถแสดงออกทางความใคร่ได้มากกว่า Homosexuality ผู้ชาย

ภายในเกมจะเห็นได้ว่าการใส่ฉากที่สื่อเป็นนัยยะถึงการแสดงออกว่าสนใจกันและกันของตัวละครเพศหญิงมากกว่าตัวละครเพศชาย โดยในกิจกรรมวันปีใหม่ของปี 2565 จะมี Cutscene ที่เป็นกิจกรรมปีใหม่ ของเมือง Liyue เราจะเห็นได้ว่าการใส่บทพูดคุยกันระหว่างตัวละคร Beidou และ Ningguang ที่ออกไปในเชิงขู้สาวให้เห็น ในขณะที่ตัวละครเพศชายจะถูกนำเสนอให้เห็นเป็นความสัมพันธ์ประเภทความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนชายมากกว่าที่จะออกไปในเชิงขู้สาว

ข. พื้นที่สาธารณะ

Homosexuality ผู้ชายได้รับความเคารพมากกว่า Homosexuality ผู้หญิง

ภายในเกมจะเห็นได้ว่าเรื่องราวระหว่างตัวละคร Beidou และ Xingqiu นั้น Xingqiu จะถูกให้ความเคารพจากคนในสังคมมากกว่า Beidou เนื่องจาก Xingqiu นั้นมาจากตระกูลที่มีชื่อเสียงด้านฝีมือการต่อสู้ และนอกจากนี้ตัวเขาเองยังมีความรู้ความสามารถ อ่านเขียนหนังสือได้มากกว่า Beidou สื่อเป็นนัยยะถึงความเป็นชนชั้นกลางที่ได้รับการเรียนการสอน ในขณะที่ถึงแม้ Beidou จะเป็นกัปตันเรือที่มีความสามารถ แข็งแกร่ง และทำเงินได้มหาศาล แต่คนก็จะมอง Beidou ว่าเป็นหญิงที่แข็งแกร่ง น่ากลัว

Homosexuality ผู้หญิงไม่มีบทบาทหน้าที่สำคัญทางสังคม

ภายในเกมจะเห็นได้ว่าตัวละคร Beidou และ Hu Tao นั้น ไม่ถูกเขียนบทบาทให้มีความสำคัญทางการเมืองหรือเศรษฐกิจเหมือนกับตัวละครที่เป็น Heterosexuality เมื่อวิเคราะห์จากเนื้อเรื่องเบื้องหลังของแต่ละตัวละคร Hu Tao จะมีหน้าที่เป็นผู้รับจ้างจัดงานศพให้กับคนภายในเมือง ซึ่งรับหน้าที่ต่อยอดมาจากคุณปู่ของเธอ และ Beidou เป็นเพียงกัปตันเรือโจรสลัดเพียงเท่านั้น ในขณะที่ตัวละครเพศชายทั้ง Homosexuality และ Heterosexuality มักจะถูกเขียนบทบาทให้มีหน้าที่ที่สำคัญทางการเมืองมากกว่า

5.2.2. ความสัมพันธ์ทับซ้อน (Intersectionality)

ก. พื้นที่สาธารณะ

Homosexuality ผู้หญิงที่รวยถูกให้ค่าจากคนในสังคมมากกว่า Homosexuality ที่จน

ภายในเกมเราจะเห็นว่าเรื่องราวระหว่างตัวละคร Beidou กับ Hu Tao จะถูกนำเสนอออกมาแตกต่างกัน โดยที่ Beidou ที่เป็นกัปตันเรือโจรสลัดจะถูกให้ค่าและมีความน่าเกรงขาม คนในสังคมก็จะให้ความเคารพมากกว่าตัวละคร Hu Tao ซึ่งประกอบอาชีพรับจ้างจัดงานศพให้กับคนภายในเมือง สามารถเห็นได้จากเนื้อเรื่องตอนที่ Beidou เข้าไปเจรจาการค้าขาย จะสามารถทำได้ดีมากกว่าที่ตัวละคร Hu Tao เข้าไปเสนอโปรโมชั่นในการรับจ้างจัดงานศพ

5.3. ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง Heterosexuality กับ Homosexuality

5.3.1. Heterosexuality ชายมีอำนาจมากกว่า Homosexuality ชาย

ก. พื้นที่ส่วนตัว

ชายแท้มีพื้นที่ในการแสดงออกทางความใคร่มากกว่าเพศที่สามชาย

ภายในเกมเราจะเห็นว่าตัวละครเพศชายหลายตัวที่สามารถแสดงออกได้ถึงความสนใจต่อตัวละครเพศหญิง รวมถึง NPC เองก็จะมีบทเนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความสนใจในตัวละครหญิง ในขณะที่เพศที่สามชายจะไม่ถูกใส่บทบาทเกี่ยวกับเรื่องความใคร่มากนัก มักจะใส่บทให้ผู้เล่นเอาไปจินตนาการต่อกันเอง

ข. พื้นที่สาธารณะ

ชายแท้มีตำแหน่งสูงกว่าเพศที่สามชาย

ภายในเกมเราจะเห็นว่าเนื้อเรื่องของตัวละคร Zhongli และ Venti ทั้งสองตัวละครนี้ต่างก็มีบทบาทเป็นเทพประจำเมืองเช่นเดียวกัน โดยที่ Venti มาจากเมือง Mondstadt และ Zhongli มาจากเมือง Liyue แต่ถึงแม้ว่าทั้งสองตัวละครนี้จะมีบทบาทที่เหมือนกัน กลับถูกคนภายในเมืองให้ความสำคัญไม่เท่ากัน โดยที่ Zhongli เป็นตัวแทนของชายแท้ และ Venti เป็นตัวแทนของการแสดงออกแบบเพศที่สาม Zhongli จะถูกคนในสังคมให้ความเคารพในการมีบทบาทเป็นเทพเจ้ามากกว่า Venti ที่ต่อให้พูดยังไงก็ไม่มีใครเชื่อว่าตนเป็นเทพเจ้า นอกจากนี้ผู้ออกแบบตัวละครยังสร้างให้บทบาทของ Venti มีนิสัยที่ขี้เมา ดูมีภาพลักษณ์ที่ย่ำแย่มากกว่า Zhongli

5.3.2. Heterosexuality หญิงมีอำนาจมากกว่า Homosexuality หญิง

ก. พื้นที่สาธารณะ

หญิงแท้ที่รวยมีอำนาจมากกว่าเพศที่สามหญิงที่รวย

ภายในเกมเราจะเห็นว่าบทบาททางการเมืองของ Ningguang กับ Beidou นั้นมีความแตกต่างกันทางชนชั้นอยู่ ถึงแม้ทั้งสองตัวละครนี้จะมีความร่ำรวยในระดับที่ใกล้เคียงกัน อยู่ในระดับที่สามารถทำธุรกิจค้าขายซึ่งกันและกันได้ แต่ตำแหน่งทางการเมือง Ningguang ที่เป็นภาพแทนของหญิงแท้ก็จะอยู่สูงกว่า Beidou ที่ไม่ได้มีตำแหน่งสำคัญทางการเมืองแต่อย่างใด นอกจากนี้คนภายในเมืองก็ยังให้ความเคารพ Ningguang มากกว่า Beidou อีกด้วย

5.4. บริบททางสังคมที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกัน

ระบบชายเป็นใหญ่ทุนนิยม เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภายในเกมมีภาพความไม่เท่าเทียมอย่างหลากหลาย สังคมแวดล้อมให้ความสำคัญกับเพศชายมากกว่าเพศหญิง และให้ความสำคัญกับผู้ที่มั่งคั่งร่ำรวยมากกว่าผู้ที่มั่งคั่งยากจน ถึงแม้ว่าจะมีภาพความหลากหลายทางเพศให้เราได้เห็นกันภายในเกม Genshin Impact แต่ตัวละครที่เป็น LGBTQ+ ก็ยังคงมีระดับชั้นทางสังคมที่ไม่เท่าเทียมกับตัวละครที่เป็น Heterosexuality ทั้งเพศชายและหญิง และนอกจากนี้ ภายใน LGBTQ+ ด้วยกันเอง ฝ่ายที่เป็นผู้ชายก็ยังคงมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าฝ่ายที่เป็นผู้หญิง แสดงให้เราเห็นถึงอิทธิพลจากระบบชายเป็นใหญ่ทุนนิยมที่เป็นกรอบในการสร้างเนื้อเรื่องเกมเกมนี้ขึ้นมา

5.5. สรุปท้ายบท

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact ผ่านเนื้อเรื่องเกม และเนื้อเรื่องของตัวละคร สามารถสรุปได้ดังนี้

Heterosexuality ชายเป็นเพศที่ถูกกดทับน้อยที่สุดจากสังคม รองลงมาคือ Heterosexuality ที่เป็นเพศหญิง ส่วน Homosexuality ทั้งชายและหญิงจะถูกกดทับจากสังคมมากที่สุด โดยจะมีมิติการถูกกดทับที่แตกต่างกันออกไป

และนอกจากนี้ โครงสร้างของระบบชายเป็นใหญ่ยังผูกมัดเพศหญิงให้อยู่กับงานบ้านงานเรือน และให้บทบาทของเพศชายนั้นอยู่กับการเป็นผู้นำ มีความร่ำรวย และมีบทบาทหน้าที่สำคัญทางการเมืองและเศรษฐกิจ ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงแล้วเพศชายจะมีความขยันน้อยกว่าเพศหญิง แต่กลไกการทำงานของสังคมก็จะเอื้อให้เพศชายได้รับผลประโยชน์มากกว่าเพศหญิงอยู่ดี อีกทั้งระบบชายเป็นใหญ่ยังกีดกันการแสดงออกทางความรักความใคร่ของ Homosexuality ทำให้เพศที่สามไม่สามารถที่จะมีพื้นที่ในการแสดงออกถึงเรื่องความรักความใคร่ได้อย่างชัดเจนภายในสังคมเทียบเท่ากับ Heterosexuality ได้

บทที่ 6

สรุปผลการศึกษา

สารนิพนธ์เรื่อง “ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact” ที่ศึกษาภาพแทนความเป็นเพศและความสัมพันธ์เชิงอำนาจของเกม Genshin Impact สามารถสรุปผลการวิจัยอภิปรายผลการวิจัย และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

6.1. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยภาพแทนความเป็นเพศที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า เกมจะนำเสนอตัวละครเพศชายและเพศหญิงที่มีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน โดยผู้ชายที่ดีจะมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทางการเมืองและมีความร่ำรวย ส่งผลให้ได้รับการยอมรับจากคนภายในสังคม ในขณะที่ตัวละครเพศชายที่ไม่ดีจะมีฐานะที่จนและไม่ได้มีบทบาทที่สำคัญทางการเมือง นอกจากนี้ยังมีการสร้างภาพแทนความเป็นเด็กผู้ชายให้มีความสนใจในเรื่องของการผจญภัยและเรื่องราวที่น่าสนุกเพียงเท่านั้น ส่วนภาพแทนความเป็นเพศหญิงจะมีถูกนำเสนอให้ผู้หญิงที่ดี คือการที่ผู้หญิงจะต้องทำตามแบบฉบับกุลสตรีที่ดีของสังคม ขยันทำงานบ้าน และผู้หญิงสมัยใหม่คือผู้หญิงที่ออกไปทำงานนอกบ้าน มีฐานะร่ำรวย ส่วนการนำเสนอภาพแทนตัวละครเพศที่ 3 ภายในเกม Genshin Impact จะมีทั้งแบบที่แสดงออกแค่ภายนอก และแสดงออกทั้งภายนอกและภายใน โดยที่ตัวละครเพศที่ 3 ทั้งสองรูปแบบถูกกำหนดด้วยอัตลักษณ์คู่ตรงข้ามกับเพศชายแท้หญิงแท้ ทำให้มีภาพลักษณ์ที่ไม่ดี ไม่เป็นที่ชื่นชอบของคนภายในสังคม ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า ถึงแม้ภายในเกมจะมีการสร้างภาพแทนเรื่องเพศที่หลากหลายมากขึ้น แต่ก็ยังคงติดกรอบกับระบบชายเป็นใหญ่อยู่ กล่าวคือ ให้อำนาจแก่กลุ่มที่เป็น Heterosexuality มีภาพลักษณ์ที่ดีกว่ากลุ่มที่เป็น Homosexuality

จากการศึกษาวิจัยความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า ผู้ที่มีรสนิยมรักต่างเพศ (Heterosexuality) เพศชายจะยังคงมีอำนาจมากกว่าเพศหญิงทั้งในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ และเพศชายที่ร่ำรวยก็จะได้รับการยอมรับมากกว่าเพศชายที่ยากจนภายในสังคม ส่วนของเพศหญิงที่มาจากตระกูลดั่ง ก็จะได้รับยอมรับและได้บทบาททางสังคมที่ดีมากกว่าเพศหญิงที่มาจากตระกูลไม่ดั่ง ส่วนผู้ที่มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) หญิงที่รักเพศเดียวกันจะมีพื้นที่ในการแสดงออกทางความรักความใคร่มากกว่าชายที่รักเพศเดียวกัน แต่ในขณะเดียวกันชายที่รักเพศเดียวกันก็จะมียุทธศาสตร์ที่สำคัญมากกว่าหญิงที่รักเพศเดียวกัน และหญิงที่รักเพศเดียวกันก็ไม่ได้มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญในสังคม ส่วนความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้ที่มีรสนิยมรักต่างเพศ (Heterosexuality) กับผู้ที่มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) รักต่างเพศทั้งชายและหญิงจะได้รับบทบาทหน้าที่ทางสังคมและได้รับการยอมรับมากกว่าตัวละครที่มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน

6.2. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact” ผู้วิจัยพบว่าประเด็นที่น่าสนใจ คือ เกมนี้เป็นเกมที่ผลิตโดยบริษัทเกมภายในประเทศจีน แต่ภายในเกมได้มีการนำเสนอรูปแบบของตัวละครและบทบาทที่หลากหลาย ไม่ได้มีเพียงแค่ตัวละครเพศชายและเพศหญิงที่มีรสนิยมรักต่างเพศ (Heterosexuality) เพียงเท่านั้น เพราะมีการนำเสนอบทบาทและเนื้อเรื่องของตัวละครที่สื่อเป็นนัยยะถึงการแสดงออกว่ามีรสนิยมแบบรักต่างเพศ (Homosexuality) แต่ถึงอย่างไรก็ตามเมื่อได้วิเคราะห์บทบาทและเนื้อเรื่องของตัวละครภายในเกม พบว่าตัวละครที่มีรสนิยมรักต่างเพศ (Heterosexuality) ยังคงถูกสร้างให้มีบทบาทที่สำคัญและมีอำนาจเหนือกว่าตัวละครที่สื่อเป็นนัยยะถึงรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) และถึงแม้ว่าจะมีการนำเสนอตัวละครที่มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน แต่ตัวละครที่เป็นชายสนใจชายก็จะยังคงมีคุณภาพชีวิตที่ดีมากกว่าตัวละครที่เป็นหญิงสนใจหญิง แสดงให้เราเห็นถึงว่าจริง ๆ แล้วถึงแม้เกม Genshin Impact จะเป็นเกมแนวผจญภัย Open World ซึ่งไม่มีขีดจำกัดในการเล่น ผู้เล่นสามารถที่จะเล่นเกมในรูปแบบที่ตนเองต้องการ เลือกตัวละครที่เราอยากเล่นได้ตามใจชอบ แต่หากวิเคราะห์ด้วยแนวคิดทางสังคมเราจะเห็นว่า เกมที่ให้อิสระทางความคิดและการแสดงออกแก่ผู้เล่น ก็ยังคงมีกรอบเนื้อเรื่อง กรอบการเล่น มาตีกรอบผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ผู้ทำเกมต้องการจะนำเสนอภาพของเกมให้ผู้เล่นได้เห็นกัน คนสร้างเกมจึงเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจในการสร้างภาพความเป็นจริง สร้างโลกทัศน์ให้กับผู้เล่นเกม

6.3. ข้อเสนอแนะ

6.3.1. งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาไปที่การนำเสนอภาพแทน (Representation) และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่ปรากฏภายในเกม Genshin Impact โดยเลือกศึกษาจากเนื้อเรื่องของเกมและตัวละครจากเมืองสามเมืองเพียงเท่านั้น ได้แก่ Mondstadt, Liyue และ Inazuma ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการนำเสนอเนื้อเรื่องของตัวละครและเนื้อเรื่องเกมที่จะได้รับการเพิ่มเติมเข้ามาในอนาคต และเนื้อเรื่องของตัวละครที่มีอยู่แล้ว แต่อัปเดตเนื้อหาเพิ่มเติมในอนาคต มาศึกษาเพื่อให้เห็นถึงว่ามีการสร้างภาพแทนความเป็นเพศที่หลากหลายมากกว่านี้อีกหรือไม่

6.3.2. งานวิจัยเรื่องภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact ยังขาดการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกม ควรมีการศึกษามุมมองของผู้เล่นเกมที่มีต่อตัวละครภายในเกม เพื่อให้ได้มาซึ่งมุมมองที่หลากหลายและได้งานวิจัยที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6.3.3. จากผลการศึกษางานวิจัยเรื่องภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าควรมีการศึกษาเรื่องอำนาจในการสร้างโลกทัศน์ และภาพมายาคติความเป็นเพศของทีมนักสร้างเกม Genshin Impact

บรรณานุกรม

หนังสือตีพิมพ์

ภาษาอังกฤษ

Chris Rojek. (2003). Stuart Hall. Cambridge: Polity.

ฐานข้อมูลออนไลน์

ภาษาไทย

ณัฐพล โทณะสุต. (2560). “AKB48 พื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงความเป็นหญิง.” สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นัตยา อยู่คง. (2565). “ความคิดรวบยอดเพศภาวะ”. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 450 121 ภาควิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุกัญญา งามแสง. (2563). “ความไม่เท่าเทียมภายในกลุ่ม LGBTQ+ ในญี่ปุ่น กรณีศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่น”. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อาจารย์ ฤทธิชัย. (2557). “เพศที่สามนาม : ชันที”. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Blognone. (2022). รวยจากความเกลื่อ, miHoYo รับและ 3 พันล้านเหรียญตั้งแต่เปิดตัว Genshin Impact. เข้าถึงเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.blognone.com/node/128339>

ThailandEsportClub. (2019). ปัจจัยเรื่อง “เพศ” กับความเกี่ยวเนื่องกับการเล่นเกมในปัจจุบัน. เข้าถึงเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.thailandesportclub.com/saxy-game/>

TheMomentum. (2017). การต่อสู้ทางเพศในโลกแห่งเกม. เข้าถึงเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2565. เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/games-and-genders-1/>

Tukko Nathida, (2009). CN: จีนกับตลาด Game Online ที่ยิ่งใหญ่. เข้าถึงเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.marketingoops.com/uncategorized/china-game/>

Xinhua. (2021). อุตสาหกรรมเกมจีนเติบโตต่อเนื่องในปี 2020. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565. เข้าถึงได้จาก https://www.xinhuaathai.com/china/176745_20210211

ภาษาอังกฤษ

Genshin Impact Wiki. (2022). Lore. Accessed November 4, 2022. Available from <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lore>

ประวัติของผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล

นายคณิน เจริญจิตร

วันเกิด

18 สิงหาคม พ.ศ. 2543

ที่อยู่ปัจจุบัน

39/67 หมู่ 1 ต.บึงน้ำรักษ์ อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี

ประวัติการศึกษา

2562 - ปัจจุบัน

สาขาวิชาเอเชียศึกษา กลุ่มวิชาภาษาจีน คณะอักษรศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

2556 - 2562

สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนสวนกุหลาบ
วิทยาลัย รังสิต

แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์
สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นายคณิน เจริญจิตร
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา กลุ่มวิชาภาษาจีน
ภาคนิพนธ์	ภาพแทนความเป็นเพศและระบบชายเป็นใหญ่ในเกม Genshin Impact
อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาทยา อยู่คง
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	39/67 หมู่ 1 ต.บึงน้ำรักษ์ อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี 12150
หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้	0988839862

ลิขสิทธิ์ของภาคนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นายคณิน เจริญจิตร)

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....