



สารนิพนธ์

เรื่อง ปิศาจประยุกตในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha)

โดย

นางสาวสุภาวดี ระย้างาม

รหัสนักศึกษา 05600736

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสกลนคร

หัวข้อวิจัย	ปีศาจประยุคต์ในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha)
ชื่อนักศึกษา	นางสาวสุภาณดา ระย้างาม
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรสรเสริญ สันติธัญวงศ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง ปีศาจประยุคต์ในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha) มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรคและประยุคต์ปีศาจในแอนิเมชัน โดยศึกษาปีศาจในแอนิเมชัน ประกอบกับวิเคราะห์โดยใช้ตำนาน ความเชื่อ เอกสารที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์ เป็นข้อมูลในการเปรียบเทียบ

ผลการศึกษาพบว่าปีศาจประยุคต์รูปลักษณะภายนอกของปีศาจบางตัวก็มีความมีความคล้ายคลึงกับตำนานความเชื่อ บางตัวก็ต่างแตกออกไปมีรูปลักษณะที่ไม่เหมือนเดิมหรือไม่คงเหลืออยู่เลย มีการผสมกันจากหลายตำนานและความเชื่อ แต่ส่วนมากนั้นปีศาจในแอนิเมชันหลายตัวมีรูปลักษณะคล้ายมนุษย์และผสมความเป็นปีศาจเข้าไป แต่ยังคงพลังและความสามารถจากจากตำนานความเชื่อปีศาจที่ได้ประยุคต์มาไว้หรืออาจจะเพิ่มให้มากขึ้น ในด้านของนิสัยยังคงเหมือนปีศาจที่นำมาประยุคต์

จากปัจจัยที่กล่าวมานี้ทำให้แอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน มีความน่าสนใจของเนื้อเรื่องจากความแตกต่างของปีศาจในตำนานกับในแอนิเมชัน ได้รู้ความเชื่อและตำนานของญี่ปุ่น อีกทั้งยังสนุกและน่าติดตาม

คำสำคัญ: แอนิเมชัน,ปีศาจ,ประยุคต์,อินุยาฉะ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “ปีศาจประยุคตีในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha)”
เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์นี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์
สรรเสริญ สันติธนะวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุง
แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้
 ณ ที่นี้

และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้คำปรึกษา ความช่วยเหลือ ตลอดจนให้กำลังใจ
โดยเฉพาะน.ส.โชติกา ชินวัฒนา ผู้ซึ่งเป็นคอยเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าในตอนที่ข้าพเจ้าหมดไฟ และ
คอยช่วยเหลือสนับสนุนในทุกๆเรื่องจึงทำให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาด
ประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

สุภาณดา ระย้างาม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
จุดประสงค์ของการศึกษา	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตการศึกษา	2
นิยามศัพท์	2
วิธีการดำเนินการวิจัย	3
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1.1 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ	4
2.1.2 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	5
2.1.3 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	6
บทที่ 3 การประยุกต์	7
3.1 ความหมายของการประยุกต์	7
3.2 การคิดเชิงประยุกต์	7
3.3 การคิดเชิงประยุกต์เกี่ยวข้องกับการคิดในรูปแบบอื่นๆ	8
บทที่ 4	9
ประเภทของปีศาจญี่ปุ่น	9

ปีศาจในเรื่องอินุยาฉะ	10
อินุยาฉะ	10
มุกาเตะโจโร	12
ซาคาซากามิยูระ	14
เส็ตโซมารุ	16
จาเกิน	17
สึคุโมะ โนะ กามะ	19
ชิโปโป	20
ทาทาริโมะเกะ	21
คุโตะมะกาชิระ	23
หน้ากากกินเนื้อ	24
ฮาจิ	26
คิราร่า	28
โรยากัน	30
ฮิเท็น	32
มันเท็น	33
บทที่5 สรุปผลการศึกษา	35
บรรณานุกรม	36
ประวัติย่อผู้วิจัย	38

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 อินุยาฉะ	10
ภาพที่ 2 บาเคะอินุ	11
ภาพที่ 3 มุคาเคะโจโร	12
ภาพที่ 4 โอมุคาเคะ	13
ภาพที่ 5 ซาคาซากามิยูระ	14
ภาพที่ 6 ฮาริโอนานางะ	15
ภาพที่ 7 เส็ตโซมารุ	16
ภาพที่ 8 บาเคะอินุ2	16
ภาพที่ 9 จาเกิน	17
ภาพที่ 10 กัปปะ	18
ภาพที่ 11 สึคุโมะ โนะะ กามะ	19
ภาพที่ 12 โอคามะ	19
ภาพที่ 13 ชิปปุ	20
ภาพที่ 14 คิตสึเนะ	21
ภาพที่ 15 ทาทาริโมกเกะ	21
ภาพที่ 16 ทาทาริโมกเกะ2	22
ภาพที่ 17 คุโมะกาชิระ	23
ภาพที่ 18 โจโรคุโมะ	23
ภาพที่ 19 หน้ากากกินเนื่อ	24
ภาพที่ 20 จุโบกโกะ	25
ภาพที่ 21 ฝึคิมไฟ (สึคุโมะกามิ)	25
ภาพที่ 22 ฮาจิ	26
ภาพที่ 23 ทานุกิ	27
ภาพที่ 24 คิราร่า	28
ภาพที่ 25 เนโกะมาตะ	29
ภาพที่ 26 โรยากัน	30
ภาพที่ 27 โรยากัน2	31

ภาพที่ 28 ฮีเท็น	32
ภาพที่ 29 ไโรจิน	32
ภาพที่ 30 มั่นเท็น	33
ภาพที่ 31 ฟุจิน	34

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญ

ความเชื่อดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่นมีการนับถือธรรมชาติ บูชาเทพเจ้าและภูตผีปีศาจ ซึ่งความเชื่อต่างๆ ถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันกลายเป็นลัทธิชินโต ชินโต มาจากอักษรจีน 2 ตัวที่รวมกัน ชิน (神) แปลว่าเทพเจ้า โต (道) แปลว่าวิถีทางเมื่อรวมกันแล้วจะหมายถึง วิถีของพระเจ้า ศาสนาชินโตมีความเชื่อว่าทุกอย่างในธรรมชาติไม่ว่าจะเป็น แม่น้ำ ภูเขา ต้นไม้มีวิญญาณหรือเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ และปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นเป็นการกระทำของปีศาจ

ปีศาจ ผี วิญญาณ ภูติต่างๆ อสูร ที่ญี่ปุ่นจะเรียกรวมกันว่าโยไค (妖怪) เป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่เหนือธรรมชาติในในความเชื่อของชาวญี่ปุ่น มีรูปลักษณ์ที่หลากหลาย ปีศาจที่สามารถแปลงร่างและเข้าสิงได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของหรือสิ่งมีชีวิต ว่ากันว่าผู้ที่พบเห็นปีศาจอาจจะได้โชคลาภหรือภัยพิบัติ ลางร้าย ที่ปีศาจนำมาก็เป็นได้ ตามตำนานความเชื่อที่พันบ้านที่เกี่ยวกับปีศาจของญี่ปุ่น จะมีตำนานของ ปีศาจจิ้งจอก ปีศาจตะขาบ ปีศาจหิมะ เป็นต้น ปัจจุบันเรื่องปีศาจถูกเล่าต่อในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นคำพูด หนังสือ หรือสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชัน

ชนชาติญี่ปุ่นเป็นชาติที่มีความคิดสร้างสรรค์และรู้จักการประยุกต์สิ่งต่างๆ ให้เกิดรูปแบบ และคุณค่าใหม่อย่างน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี วัฒนธรรม ศิลปะ ซึ่งนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ให้เข้ากับบริบทของสังคมในขณะนั้น แม้ว่าจะเป็นความเชื่อที่เก่าแก่ แต่คนญี่ปุ่นสามารถนำมาสร้างสรรค์ให้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และตอบสนองความต้องการของผู้คนในสังคม

อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha) เป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เขียนโดย รุมิโกะ ทากาฮาชิ (Rumiko Takahashi) ตีพิมพ์ลงในนิตยสารโชเน็งซันเดย์ (Shonen Sunday) รายสัปดาห์ เริ่มตีพิมพ์ตอนแรก วันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2536 ต่อมาได้สร้างเป็นแอนิเมชัน (Animation) ออกอากาศวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2543 โดยในแอนิเมชันเล่าถึงเด็กผู้หญิงที่ชื่อ คางิเมะ ถูกปีศาจตะขาบจับตัวลงไปในบ่อน้ำแห่งที่เรียกกันว่าบ่อกลืนกระดูก จนไปอยู่ยุคยุคเซ็งโงกุ สมัยที่ยังคงมีการอยู่ร่วมโลกกันของปีศาจภูติพราย เทพอสูรกับมนุษย์ ทำให้คางิเมะได้พบกับอินุยาฉะ ในเรื่องเธอและอินุยาฉะต้องเก็บรวบรวมเศษลูกแก้วที่แตกให้ครบก่อนที่จะอยู่ในมือปีศาจ

จากการศึกษาพบว่าในแอนิเมชันเรื่องอินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha) เดิมที่เป็นปีศาจที่มีอยู่แล้วถูกนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นสิ่งใหม่ จะเห็นได้ว่าปีศาจส่วนมากประยุกต์จากปีศาจที่มีอยู่ใน

ความเชื่อมาผสมกับจินตนาการของผู้เขียน ปีศาจหลายๆตัวมาผสมกัน จนเกิดเป็นปีศาจแบบใหม่ผ่านแอนิเมชันที่มีลักษณะแตกต่างไปจากเดิม

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการนำสิ่งของ เรื่องราว นิทานต่างๆ มาประยุกต์ถือเป็นคุณลักษณะที่น่าสนใจของชาวญี่ปุ่น จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาปี การประยุกต์ปีศาจญี่ปุ่น ที่นำมาใช้ในบริบทสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่ในแอนิเมชันเรื่องอินุยาฉะ เทพอสูริจิงจอกเงิน (Inuyasha) เพื่อให้เห็นถึงปัจจัยต่างๆในกระบวนการสร้างสรรค์และประยุกต์ปีศาจ

2.จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยและบริบทต่างๆในการสร้างสรรค์และประยุกต์ในแอนิเมชันเรื่องอินุยาฉะ เทพอสูริจิงจอกเงิน (Inuyasha)
2. เพื่อศึกษาความเชื่อที่เปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมญี่ปุ่น

3.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงปัจจัยและบริบทต่างๆในการสร้างสรรค์และประยุกต์ประยุกต์ในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูริจิงจอกเงิน (Inuyasha)
2. ทำให้ทราบถึงความเชื่อที่เปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมญี่ปุ่น

4.ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาปีศาจที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูริจิงจอกเงิน (Inuyasha) ภาคที่1

5.นิยามศัพท์

แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน เมื่อนำภาพมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป จะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน

6.วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลปีศาจตามความเชื่อญี่ปุ่น จากสื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. ศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น
3. วิเคราะห์ปัจจัยและบริบทต่างๆในการสร้างสรรค์และประยุกต์ประยุกต์ในแอนิเมชันเรื่องอินุยามะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha)
4. เรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของบทความวิจัย

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ปีศาจประยุกต์ในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha)” ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ

คอสมอส. (2545:7) รวบรวมและเรียบเรียงหนังสือเรื่อง “ตำนานผีญี่ปุ่น” ได้กล่าวถึงผีในความเชื่อของคนญี่ปุ่นว่า มีอยู่มากมายหลายแบบ มีทั้งแบบประหลาด น่าขนลุก ไปจนถึงน่ากลัว จนขนหัวลุก โดยในปี ค.ศ. 1780 นักปราชญ์และศิลปินนามว่า โทะริยะมะ เซคิเอ็ง ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับภูตผีปีศาจของญี่ปุ่น ทั้งที่สิ่งอยู่ตามทีต่างๆ ตลอดจนที่อยู่บนสวรรค์และในนรก พยายามจะแบ่งผีออกเป็นชนิดต่างๆ ตามลักษณะที่ปรากฏให้เห็น และได้แบ่งเป็น 3 ประเภท โอบาเกะ สามารถปรากฏให้เห็นได้ สารพัดรูปแบบ โยไค เป็นการรวม ผี ปีศาจ ปอบ และอสูรกายไว้ด้วยกัน และยูเรเป็นผีประเภทวิญญาณของคนตาย

จิรวดี วิไลลอย. (2558) เขียนบทความงานวิจัยเรื่อง “การปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทย” กล่าวว่า ผีถูกนำมาสร้างเป็นตัวละครโดยไม่มีต้นฉบับที่แท้จริง จึงเป็นข้อดีที่ทำให้ตัวละครผีสามารถสร้างได้ตามจินตนาการของผู้สร้าง เช่น สร้างให้มีความน่ากลัว มีพลัง นอกจากนี้ยังสามารถปรับให้เข้ากับยุคสมัยได้

นภสินธุ์ แผลงสร. (ม.ป.ป. : 71) เขียนบทความงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น” กล่าวถึงความเชื่อเรื่องปีศาจว่า ภูตผี ปีศาจ วิญญาณ มักจะอยู่ตามธรรมชาติโดยเฉพาะ ป่า ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ต้นไม้ บ้านเรือน สิ่งปลูกสร้าง และศาสนสถาน

ลักขณา ศกุนะสิงห์. (2556) เขียนหนังสือเรื่อง “ความเชื่อและประเพณี : เกิด แต่งงาน ตาย” กล่าวว่า ความเชื่อหมายถึง ความคิด ความยึดถือยอมรับ หรือพฤติกรรมของมนุษย์แสดงออกถึงความคิด ความยึดถือสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

Shigeru Mizuki. (2550) เขียนหนังสือเรื่อง “ตำนานปีศาจญี่ปุ่น” เป็นการรวมตำนานผี และปีศาจญี่ปุ่นไว้ถึง 130 เรื่อง เช่น ปีศาจหมาจิ้งจอก ปีศาจตัดผมดำ ยักษ์ตาเดียว ยักษ์ภูเขา และผีร่ม โดยเป็นเรื่องจากตำนานว่าปีศาจแต่ละตัวมาจากไหนและทำอะไรได้บ้าง เช่นปีศาจหมาจิ้งจอก ที่สามารถเขา

สิงคนได้ ปีศาจตัดผมดำ ที่ชอบตัดผมคนที่เดินผ่านไปมาในตอนกลางคืน หรือยักษ์ตาเดียว ที่มีแพทย์ยากจนไปเจอเข้าจนได้กลายเป็นเรื่องเล่ามาจนถึงปัจจุบัน

Taneto. (2561) เขียนหนังสือเรื่อง “ญี่ปุ่นชนหัวลูก 2” กล่าวว่า ไม่ว่าเทคโนโลยีญี่ปุ่นจะก้าวไปไกลแค่ไหน แต่ความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณหรือปีศาจ ยังคงหลงเหลืออยู่ในสังคมญี่ปุ่น สังเกตได้จากภาพยนตร์หรือหนังสือของชาวญี่ปุ่นที่ยังคงมีออกมาให้เห็น บางเรื่องก็เป็นเรื่องเก่าที่ผู้คนเริ่มจะลืมเลือนไป แต่พอมีการนำกลับมาเล่าใหม่ ก็กลายเป็นจุดสนใจของผู้คนอีกครั้ง

2.1.2 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

จุฑาพรรธ ผดุงชีวิต. (2550:4) เขียนหนังสือเรื่อง “วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์” กล่าวว่า วัฒนธรรมคือพฤติกรรมกรเรียนรู้ร่วมกันซึ่งสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งมายังอีกรุ่นหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนการดำเนินชีวิตของบุคคลและสังคม การปรับตัว การเจริญเติบโตและพัฒนาการ วัฒนธรรมเป็นตัวแทนทั้งสิ่งที่อยู่ภายนอก เช่น บทบาทของสถาบัน และสิ่งที่อยู่ภายใน เช่น ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ เป็นต้น

สุเมธ โพรโธโสณ. (2551:27-29) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่” กล่าวว่า วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีรากฐานมาจากลัทธิชินโต เป็นลัทธิความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น เชื่อว่ามนุษย์สืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้าของชินโต วัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นเป็นลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้า นับถือเทพเจ้า ดวงวิญญาณบรรพบุรุษ และธรรมชาติ ต่อมาศาสนาพุทธนิกายเซนได้เผยแพร่เข้ามาในญี่ปุ่น และได้แทรกเข้ามาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นทุกด้าน แต่ความเชื่อแบบชินโตก็ยังคงอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ส่วนด้านสังคมญี่ปุ่น เป็นสังคมที่อยู่บนพื้นฐานของการจัดลำดับชั้นตำแหน่ง มีการกำหนดสิทธิความรับผิดชอบของคนแต่ละชั้น แต่ละตำแหน่งว่ามีบทบาทหน้าที่อย่างไร และให้ความสำคัญแก่กลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล เนื่องจากมีรากฐานมาจากลัทธิบูชิโด ที่มาจากความเชื่อนิกายเซนผสมกับคำสอนของขงจื้อและศรัทธาลัทธิชินโต นอกจากนี้ที่กล่าวมาข้างต้น ยังมีคำพูดว่า “วาจา-ของซามูไร” มีความหมายถึง ความเชื่อใจและความจริงใจ ซามูไรจึงมีสัจจะวาจาเป็นศักดิ์ศรีแห่งตน แม้หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพญี่ปุ่นจะสลายตัวไป แต่แนวคิดนี้ก็ยังคงสืบทอดมาในสังคมญี่ปุ่น จนถึงปัจจุบัน

2.1.3 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

พิพัฒน์ นวลศรี. (2548:4) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “โครงการศึกษาการออกแบบตัวละครกับการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าสำหรับใช้กับหุ่นกลไกบังคับ” กล่าวว่า การสร้างแรงบันดาลใจหรือจินตนาการที่มาจากความคิด สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ มีที่ไปที่ไปของการออกแบบ เช่นการออกแบบตัวละครต้องรู้ว่าจุดกำเนิดของตัวละครมาจากไหน พัฒนามาจากอะไร มีความสามารถและพฤติกรรมอะไรบ้าง

เลอสม สถาปิตานนท์. (2553) เขียนหนังสือเรื่อง “องค์ประกอบ :สถาปัตยกรรมพื้นฐาน” กล่าวว่า องค์ประกอบที่ครอบคลุมพื้นฐานความรู้ต่างๆอย่างหลากหลายเพื่อนำมาสร้างการออกแบบสิ่งต่างๆ เช่น สภาพแวดล้อม ธรรมชาติ สังคมวัฒนธรรม เพื่อความสอดคล้องต่อเนื่องกันและสมจริงมากที่สุด

บทที่ 3

การประยุกต์

3.1 ความหมายของการประยุกต์

การประยุกต์อาจทำให้เกิดการใช้ประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างเต็มศักยภาพ อาจเป็นสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อาจไม่ต้องเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด แต่เป็นการใช้ประโยชน์ของสิ่งที่มีอยู่มากกว่าเดิม เพื่อใช้อย่างคุ้มค่ามากที่สุด เป็นการนำบางสิ่งมาใช้ประโยชน์ ซึ่งอาจเป็นทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับในเรื่องหนึ่ง นำมาใช้ประโยชน์มาปรับใช้ โดยปรับให้เข้ากับบริบทสภาพแวดล้อม ให้เหมาะสมกับบริบทใหม่ เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ แก้ไขปัญหา และการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ การประยุกต์แตกต่างจากการลอกเลียนแบบ การลอกเลียนเป็นการนำสิ่งที่อยู่ในบริบทหนึ่งมาใช้ในอีกบริบทหนึ่งทั้งหลักการ วิธีการ และรูปแบบ โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม ในบริบทที่แตกต่างกัน คนที่คิดเชิงประยุกต์ได้ดีจะสามารถนำสิ่งหนึ่งมาใช้ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดี โดยคำนึงถึงสภาพความเป็นจริง

3.2 การคิดเชิงประยุกต์

การคิดเชิงประยุกต์มีบทบาทสำคัญต่อการคิดสร้างสรรค์ ในขั้นแรกของการคิดสร้างสรรค์จะเริ่มด้วยการระดมความคิดใหม่ๆ ที่หลากหลาย โดยจะเน้นปริมาณความคิดมากกว่าคุณภาพ ความคิดใหม่ที่เกิดขึ้นมาได้นั้นอาจจะมีความคิดในเรื่องของการนำสิ่งหนึ่งมารวมกับอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้กลายเป็นสิ่งใหม่ การคิดเชิงประยุกต์เป็นเหมือนขั้นที่สองของการคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำมาใช้ และความเหมาะสม ควรพิจารณาว่าจะนำอะไรมาใช้ ควรปรับเปลี่ยนอย่างไร รวมถึงการวิเคราะห์ว่าเมื่อนำมาใช้แล้วจะเกิดผลดีผลเสียอย่างไร การคิดเชิงประยุกต์จะให้ความสำคัญต่อการพัฒนาความยืดหยุ่นทางความคิด ฝึกให้ไม่ยึดติดกับบทบาทเดิม แต่สามารถขยายขอบเขตเพื่อใช้ประโยชน์ได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

การไม่คิดเชิงประยุกต์อย่างรอบคอบอาจก่อให้เกิดปัญหาตามมา เช่น สิ่งที่มีลักษณะเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมอันได้แก่ แนวคิดเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น กรอบแนวคิดทางคุณธรรมหรือแนวคิดใดๆก็ตามที่มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้คนปฏิบัติตาม จำเป็นต้องมีการประยุกต์ เพื่อการบรรลุเป้าหมายตามแนวคิดนั้น แต่แนวคิดเชิงนามธรรมจำนวนมาก ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ใน ภาวะปฏิบัติได้ด้วย สาเหตุประการสำคัญ อันได้แก่ ขัดแย้งกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความต้องการของผู้ปฏิบัติ หรือไม่เหมาะสมกับยุคสมัย

ดังนั้นการนำแนวคิดมาใช้จำเป็นต้องมีการประยุกต์เพื่อให้คนยอมรับในหลักการแนวคิด การประยุกต์แนวคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมสู่ความเป็นรูปธรรมนี้ จำเป็นต้องใช้การคิดเชิงประยุกต์ อย่างเหมาะสม เพื่อให้แนวทางปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การพัฒนาวิธีการเชิงประยุกต์ จะเน้นการพัฒนาความสามารถในการนำมาใช้อย่างเหมาะสมโดยพิจารณาจากบริบทขณะนั้น

3.3 การคิดเชิงประยุกต์เกี่ยวข้องกับการคิดในรูปแบบอื่นๆ

เพราะเรื่องที่น่ามาประยุกต์จำเป็นต้องพึ่งพาการคิดในรูปแบบอื่นๆมาช่วยเพื่อให้มีความสมบูรณ์ และเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น อย่างเช่น

- 3.3.1 การคิดเชิงมโนทัศน์ คือการคิดเชื่อมโยงส่วนประกอบย่อย หรือความสัมพันธ์ของข้อมูล ให้เห็นภาพใหญ่ หรือระบบต่างๆได้อย่างชัดเจนขึ้น เมื่อนำมาใช้ร่วมกับการคิดเชิงประยุกต์จะช่วยในการค้นหาสิ่งที่จะนำมาใช้ประยุกต์ได้อย่างรวดเร็ว และการหาสิ่งทดแทนจะรวดเร็วขึ้นมาก
- 3.3.2 การคิดเชิงเปรียบเทียบ คือกระบวนการคิดสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ที่มีลักษณะคล้ายกัน และนำมาวิเคราะห์ตัดสินใจ นำมาใช้ร่วมกับการคิดเชิงประยุกต์เพื่อคัดเลือกสิ่งที่มีคุณสมบัติเหมาะสม และตอบสนองต่อวัตถุประสงค์มาใช้ประโยชน์ได้
- 3.3.3 การคิดเชิงสร้างสรรค์ คือ เป็นการใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ซึ่งจะเกิดจาก ทฤษฎีและขั้นตอนในการทำงาน เมื่อใช้ร่วมกับการคิดเชิงประยุกต์จะแตกแขนงความรู้ที่มีอยู่ให้ขยายในขอบเขตที่จะนำไปใช้กับคนกลุ่มต่างๆคนในบริบทต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางมากที่สุด เพื่อให้สิ่งนั้นสามารถได้รับการนำไปใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่าเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
- 3.3.4 การคิดเชิงวิเคราะห์ คือการคิดถึงรายละเอียดสามารถแยกแยะส่วนประกอบ เพื่อวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของสิ่งนั้น ใช้ร่วมกับการคิดเชิงประยุกต์เพื่อให้ดึงส่วนประกอบ หรือหลักการที่เกี่ยวข้องมาตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้
- 3.3.5 การคิดเชิงวิพากษ์ คือการคิดโดยใช้วิจารณ์อย่างรอบคอบ โดยใช้เหตุผลในการคิดวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลต่างๆรอบด้าน เพื่อให้ตัดสินใจอย่างถูกต้อง เมื่อใช้ร่วมกับการคิดเชิงประยุกต์จะช่วยให้ได้การมองในมุมตรงกันข้าม หากจุดอ่อน จุดที่ต้องการแก้ไขของสิ่งที่น่ามาประยุกต์ใช้ประโยชน์

บทที่ 4

ประเภทของปีศาจญี่ปุ่น

ในปี ค.ศ. 1780 นักปราชญ์และศิลปินนาม โทะริยะมะ เซคิเอ็น ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ ภูตผีปีศาจ ของญี่ปุ่น ทั้งที่สิ่งสถิตอยู่ตามที่ต่างๆ ตลอดจนที่อยู่บนสวรรค์ และ ในนรก เขาพยายาม แบ่งแยก ผี ออกเป็นชนิดต่างๆ ตามลักษณะที่มันปรากฏร่างให้เห็น ซึ่งเป็นเรื่องยากเนื่องจากผีมีหลาย รูปแบบ โดยแบ่งประเภทได้เป็น โอะบะเกะ สามารถปรากฏให้เห็นได้สารพัดรูปแบบ นอกจากโอะบะเกะ แล้ว โทะริยะมะ ยังได้รวมเอาบรรดา ผี ปีศาจ ปอบ เปรต และ อสุรกาย มาไว้เป็นพวกเดียวกัน เรียกว่า โยวโค นอกจากนั้นแล้วก็ยังเป็นผีประเภท วิญญาณของคนตาย ซึ่งมีชื่อเรียกว่า ยูเร

โอบะเกะ お化け ตามความหมายก็คือผี ปกติจะอยู่ในรูปของกลุ่มไอหมอกประหลาดสีดำที่ ล่องลอยไปตามท้องถนนยามค่ำคืน เมื่อโอบะเกะเข้าสิ่งสิ่งใดไม่ว่าคน สัตว์ สิ่งของ สิ่งเหล่านั้นก็จะกลายเป็นผี โอบะเกะเป็นผีที่สามารถปรากฏตัวได้ทุกที่ทุกเวลา แต่เวลาปรากฏตัวของโอบะเกะนั้นส่วนมาก จะเป็นตอนกลางคืน มันจะล่องลอยไปในท้องถนนยามค่ำคืนและพยายามหาร่างสิ่งสู่ ในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นจะใช้ทั้งคำว่าโอบะเกะและโยโค ซึ่งแปลว่า 'ผี' และยังมีชีวิตเหนือ ธรรมชาติที่สามารถเปลี่ยนแปลงร่างได้ชั่วคราว และแยกจากวิญญาณคนตายอย่างเห็นได้ชัด โอบะเกะ เป็นผีที่มีรูปร่างหน้าตาไม่ใช่มนุษย์ ร่างที่แท้จริงอาจจะเป็นสัตว์ เช่น สุนัขจิ้งจอก ทานุกิ แมว หรือจะเป็น พืช เช่น โคตามะ(ผีป่า) อีกทั้งยังสามารถปลอมเป็นมนุษย์หรือปรากฏอยู่ในร่างที่แปลกประหลาด เช่น ผี คอยาว ผีไร้หน้า

โยวโค 妖怪 เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกบรรดาภูต ผี ปีศาจ สัตว์ประหลาดและอสุรกายที่มีมาตั้งแต่ โบราณ ซึ่งแหล่งที่อยู่เดิมของเหล่าผีพวกนี้เป็นได้ทั้งนรก สวรรค์ โลกมนุษย์ เวลาปรากฏตัวของเหล่าโยว โคนั้นจะเริ่มตั้งแต่ยามโพล้เพล้เป็นต้นไป เช่น ช่วงที่ใกล้ค่ำแล้วท้องฟ้าจะเป็นสีแดง ชาวบ้านมักจะพูด เสมอว่าเวลานี้เป็นเวลาผีออกหากิน จึงมีธรรมเนียมจะไม่เดินทางไกลในช่วงนี้ เหล่าโยวโคนี้มีมากมาย หลายชนิด มีบันทึกเรื่องราวพิศดารนี้อยู่ตามบันทึกญี่ปุ่น เหล่าโยวโคนั้นมีมากมาย มีทั้งแบบน่าตลก ขบขันไปจนถึงน่ากลัวจนขนหัวลุก และมีบันทึกเรื่องราวแปลกๆเกี่ยวกับโยวโคอีกมากด้วย

สิ่งมีชีวิตประหลาดที่เจอในนิทานพื้นบ้านมีมากมายหลายชนิด เช่น ยักษ์ จิ้งจอก ปีศาจหิมะ หรือสิ่งมีชีวิต ครึ่งคนครึ่งสัตว์ เช่น กัปปะ เท็นงู เป็นต้น โดยปกติแล้วโยวโคจะเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีพลังวิเศษเหนือธรรมชาติ และสามารถเปลี่ยนรูปร่างได้ รูปภาพในสมัยเอโดะระบุไว้ว่า โยวโคจำนวนหนึ่งมีพื้นฐานจากมนุษย์ ธรรมดา แต่พอประสบกับภาวะอารมณ์ในระดับหนึ่ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งมีชีวิตประหลาดที่ ย่น่ากลัวได้

ยูเร 幽霊 เป็นวิญญาณคนที่ตายไปโดยไม่ทันได้ดับจิต หรือที่เรียกกันว่า ผีตายโหง ด้วยจิตคิดพยาบาทตั้งไฟสุ่มของดวงวิญญาณเหล่านี้ ทำให้ไม่สามารถไปผุดไปเกิดได้ มีตำนานวิญญาณของหญิงสาวที่โผล่ขึ้นมาจากบ่อน้ำเก่าเล่าขานมากมาย สร้างความหวาดผวาไปทั่ว ยูเรนั้นมีอยู่ทั่วทุกแห่งไม่ว่าจะตามสนามรบเก่า ซึ่งยูเรเหล่านั้นจะเป็นชายชาตินักรบที่ตายอย่างสมศักดิ์ศรี ตามท้องถนนทั่วไปจะเป็นยูเรที่ตายในอุบัติเหตุทำนองเดียวกับผีตายโหง ยูเรจะปรากฏตัวนั้นคือหลังเที่ยงคืนแต่บางตนก็สามารถปรากฏตัวกลางๆได้ในเวลากลางวันและยูเรส่วนใหญ่ๆนั้นจะเป็นเพศหญิง เพราะว่ามันว่าผู้หญิงนั้นมีความอาฆาตพยาบาทที่น่ากลัว

ปีศาจในเรื่องอินุยาฉะ

1. อินุยาฉะ 犬夜叉



ภาพที่ 1 อินุยาฉะ

ที่มา : https://www.kindpng.com/imgv/iTRTx_i_inuyasha-and-tetsusaiga-hd-png-download/

เด็กหนุ่มครึ่งอสูร มีเลือดผสมจากจอมอสูรขุนพลสุนัขปีศาจและมารดาผู้เป็นเจ้าของหญิงชาวมนุษย์ชื่ออิซาโยอิ เป็นคนปากไว มุทะลุ เกลียดการพ่ายแพ้ ชี้เก็ก โลเล แถมยังไม่เป็นสุภาพบุรุษ แต่ว่ามีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น อินุยาฉะถูกยิงด้วยธนูปิดผนึกทำให้หลับไหลอยู่ที่ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ และคาโงเมะได้เผชิญ

มาปลุกเขาจากการหลับไหลและทำการปลดปล่อยอินุยาจะออกจากผนัง จากนั้นไม่นานลูกแก้วสี่วิญญาณ
ได้แตกกระจายไปทุกทิศทางทั้งคู่จำต้องร่วมกันตามเก็บรวบรวมเศษชิ้นส่วนลูกแก้วเหล่านั้น



ภาพที่ 2 บาเคะอินุ

ที่มา : <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-157ec30917e6e6c101c7f9b4e029e3ea>

ตัวละครอินุยาจะประยุกต์มาจากบาเคะอินุปีศาจสุนัข โดยนำลักษณะบางส่วนจากปีศาจสุนัขมา
ปรับใช้ในตัวละคร เช่นการที่ให้อินุยาจะมีหูสุนัข มีเขี้ยวและมีกรงเล็บที่ยาวและคมเหมือนกันกับปีศาจ
สุนัข พ่อของอินุยาจะเป็นปีศาจสุนัขแต่แม่ของอินุยาจะเป็นมนุษย์ ดังนั้นอินุยาจะเหมือนทั้งมนุษย์และ
ปีศาจสุนัขอย่างละครึ่ง ในช่วงเวลาปกติจะมีพลังของปีศาจ หากเป็นในคืนที่พระจันทร์เต็มดวง อินุยาจะก็
จะไร้พลังของปีศาจและกลายเป็นมนุษย์ธรรมดาจากสายเลือดของแม่ที่เป็นมนุษย์ แต่ยังมีนิสัยที่
เหมือนกับสุนัขไม่ว่าจะเป็นในตอนปกติหรือตอนเป็นมนุษย์ ตัวละครอินุยาจะเป็นการนำมนุษย์และปีศาจ
สุนัขมาประยุกต์ให้เข้ากันกลายเป็นตัวละครใหม่ขึ้นมา โดยใช้การคิดเชิงประยุกต์และการคิดเชิง
สร้างสรรค์ สร้างความน่าสนใจให้น่าติดตามจากลักษณะของตัวละคร

2. มุคาเตะโจโร 百足上臍 ปิศาจตะซาบ



ภาพที่ 3 มุคาเตะโจโร

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง “อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน” ภาค1 ตอนที่1

มุคาเตะโจโรเคยมีชีวิตอยู่ในช่วงยุคสงครามแต่ภายในการชนฆ่าแย่งชิงกันของบรรดาปีศาจด้วยกันได้ตายลงด้วยฝีมือนักล่าปีศาจ แต่ตราบไตที่อยู่ใกล้ลูกแก้วสี่วิญญาณมุคาเตะโจโรจะฟื้นขึ้นมาอีกครั้ง คิเคียวกับชาวบ้านเลยได้เก็บรวบรวมกระดูกของปีศาจตนนี้ทิ้งลงไปนบ่อกลืนกระดูก จนเวลาผ่านไปถึงยุคปัจจุบันในระหว่างที่คาโงเมะกำลังเดินทางตามหาบุโยเมียวอันของบ้านฮิงุราชิที่บ่อน้ำปิดในบริเวณศาลเจ้า มุคาเตะโจโรรู้สึกถึงพลังของลูกแก้วสี่วิญญาณจากในตัวคาโงเมะจึงลากตัวเธอลงบ่อน้ำแห่งนั้นทะลุผ่านห้วงมิติในบ่อกลับมาที่ยุคสงคราม



ภาพที่ 4 โอโมคาเดะ

ที่มา : <http://yokai.com/wp-content/uploads/sites/4/2017/04/oomukade-watermark-230x300.png>

ตัวละครมุกาเดะโจโรประยุกต์มาจากโอโมคาเดะปีศาจตะขาบในตำนานญี่ปุ่น โดยปรับเปลี่ยนให้มีส่วนหัวเป็นตัวผู้หญิงแทนหัวตะขาบ แต่ได้เพิ่มแขนขึ้นมาให้เป็น6แขนแทน2แขนตามรูปลักษณะของมนุษย์ปกติเพื่อสื่อถึงตะขาบที่มีหลายขา ที่ส่วนหัวเป็นผู้หญิงเพราะความเชื่อญี่ปุ่นผู้หญิงจะกลายเป็นปีศาจง่ายกว่าผู้ชายเพราะมีความแค้นที่อยู่ในจิตใจมากกว่า นอกนั้นส่วนอื่นๆของมุกาเดะโจโรมีลักษณะแบบเดียวกับมุกาเดะ

3. ซาคาซากามิยูระ 逆さ髪の結羅 ปศาจเส้นผมยูระ



ภาพที่ 5 ซาคาซากามิยูระ

ที่มา : https://aminoapps.com/c/inufansforever/page/item/yura-sakasagami/7RXv_P0tNlaXqQNBly7JljVWDBbv1e3Www

เป็นปีศาจที่เกิดจากหวีสาวผมหญิงสาวที่ตาย เธอรู้ข่าวลูกแก้วสี่วิญญาณว่าอยู่ที่คาโกเมะจากสัมผัสของกลุ่มด้ายเส้นผมที่ส่งไปที่หมู่บ้าน เส้นผมของเธอสามารถชักเชิดผู้คนให้ทำตามแบบเดียวกับการไชโยเชิดหุ่น



ภาพที่ 6 ฮาริโอนางะ

ที่มา : <http://yokai.com/wordpress/wp-content/uploads/2018/03/harionago-230x300.jpg>

ตัวละครซาคาซากามิยูระประยุกต์มาจากฮาริโอนางะที่เป็นปีศาจที่สามารถบังคับเส้นผมได้ ตัวละครนี้มีลักษณะและความสามารถแบบเดียวกับฮาริโอนางะ สามารถควบคุมเส้นผมได้แต่ปรับเปลี่ยนสีของตัวละครให้เข้ากับยุคสมัยในเรื่อง และใช้ความเชื่อเรื่องผีของญี่ปุ่นในการออกแบบตัวละคร ซึ่งก็คือโมโนโนะเกะซึ่งเป็นรูปแบบของปีศาจชนิดหนึ่งที่เกิดจากความรู้สึกของมนุษย์ซึ่งเป็นจิตตกค้างหรือจิตอาวรณ์ของคนที่ยายและสิ่งอยู่ในสิ่งของของคนที่ยายไปแล้ว ในเรื่องใช้หัวเป็นโมโนโนะเกะและกลายเป็นปีศาจเส้นผม

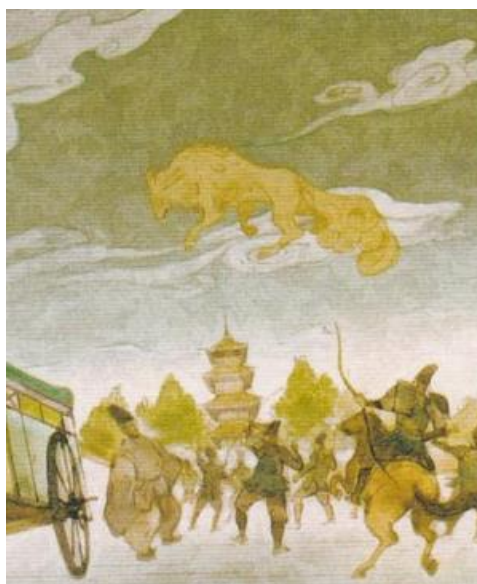
4. เส็ตโซมารุ 殺生丸



ภาพที่ 7 เส็ตโซมารุ

ที่มา : <https://it.wikipedia.org/wiki/Sesshomaru>

เป็นพี่ชายต่างมารดาของอินุยาอะที่ไม่ลงรอยกันเท่าไหร่นัก เป็นอสูรชั้นสูงผู้น่ากลัวที่โหดร้ายและเย็นชา หากใครขวางทางเส็ตโซมารุไม่ลังเลที่จะสังหารโดยไม่เลือกเพศหรือเผ่าพันธุ์



ภาพที่ 8 บาเคะอินุ2

ที่มา : http://sapporo-retro-collection.com/upload/save_image/12211127_56776374ea9a1.jpg

ตัวละครเสด็จโฆมารุประยุกต์มาจากบาเคะอิบุปีศาจสุนัข เช่นเดียวกับอินุยาฉะแต่เพราะเสด็จโฆมารุเป็นปีศาจชั้นสูงจึงมีรูปลักษณ์ภายนอกที่เหมือนคนมากกว่าอินุยาฉะ จะแตกต่างกับมนุษย์แค่ตรงที่หูที่มีความแหลมกว่า และใบหน้าที่มีลวดลาย แต่นอกเหนือจากหูและใบหน้าที่เหมือนมนุษย์ทั่วไป เสด็จโฆมารุสามารถแปลงร่างเป็นสุนัขตัวใหญ่ได้ ซึ่งมีลักษณะแบบบาเคะอิบุจะแตกต่างก็เพียงแค่ลวดลายบนใบหน้า

5. จาเกิน 邪見



ภาพที่ 9 จาเกิน

ที่มา : <http://neoapo.com/characters/6966>

อสูรรบใช้ที่คอยติดตามเสด็จโฆมารุ ในอดีตจาเกินเคยเป็นผู้นำชนเผ่าของเขามาก่อนจนในการต่อสู้หนึ่งขณะที่กำลังจะโดนศัตรูที่ร้ายกาจกินเขาได้รับการช่วยเหลือจากเสด็จโฆมารุ จากนั้นจาเกินก็ได้โยนความเป็นหัวหน้าเผ่าของเขาทิ้งไป และตามติดไปสวามีภักดีเป็นข้ารับใช้ติดตามเสด็จโฆมารุจากนั้นเป็นต้นมา



ภาพที่ 10 กัปปะ

ที่มา : https://sites.google.com/site/nalineeinapan/_/rsrc/1439365743287/pisac-yipun/kappa/Kappa.jpg?height=400&width=356

ตัวละครจาเกินประยุกต์มาจากกัปปะ เนื่องจากมีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้งหน้าตาและสีผิว จาเกินสามารถเสกน้ำได้มีความเกี่ยวข้องกับน้ำ ซึ่งกัปปะก็เป็นปีศาจที่ใช้ชีวิตในน้ำมีความเชื่อมโยงเกี่ยวกับน้ำเป็นอย่างมาก ตัวละครนี้มีการประยุกต์เยอะ เพราะถึงแม้จาเกินจะมีลักษณะคล้ายกับกัปปะและเสกน้ำได้ แต่จาเกินไม่มีกระดองเต่าและขามน้ำอยู่บนหัวในขณะที่ นอกจากนี้จาเกินว่ายน้ำได้แถมมากและเกือบจะจมน้ำตายอย่างน้อยสามครั้ง

6. สึคุโมะ โนะ กามะ 九十九の蝦蟇 ปีศาจคางคก



ภาพที่ 11 สึคุโมะ โนะ กามะ

ที่มา : <https://www.thetvdb.com/series/inuyasha/episodes/43071>

ปีศาจคางคกที่เข้าสิงร่างสามีของท่านหญิงสึยู และใช้อำนาจของเจ้าเมืองลักพาตัวหญิงในเมืองและขังท่านหญิงสึยูในไซ้กบเพื่อเลี้ยงเก็บไว้กินวิญญาณเป็นอาหาร สึคุโมะ กามะ ถูกเปิดเผยตัวตนโดยคางโงเมะกับอินุยาฉะเป็นผู้ขับไล่เขาออกจากร่างเจ้าเมืองและสังหาร



ภาพที่ 12 โอโงกามะ

ที่มา : <http://yokai.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/03/oogama-230x300.jpg>

ตัวละครสีคุโมะ โนะ กามะประยุกต์มาจากโอกามะเป็นคางคกยักษ์ มีความสามารถในการปลอมตัวเป็นมนุษย์ตัวละครสีคุโมะ โนะ กามะ เมื่อเต็มทีโอกามะจะสามารถขยายตัวได้ใหญ่และใช้หอในการล่ามนุษย์มาเป็นอาหาร มีการประยุกต์แตกต่างตัวละครในเรื่องเล็กน้อย เพราะในเรื่องตัวละครได้ขังผู้หญิงไว้ในไซกบเพื่อเก็บไว้เป็นอาหาร แต่ในความเชื่อโอกามะจะล่ามนุษย์ด้วยหอ

7. ชิโป 七宝 ปิศาจัจจอก



ภาพที่ 13 ชิโป

ที่มา : <https://m.yoyou.com/game/qycjx1/199376.html>

ปิศาจัจจอกที่ยังอยู่ในวัยเด็ก พ่อของเขาถูกพี่น้องอสูรสายฟ้าฆ่าตาย ทีแรกชิโปต้องการมาขโมยเศษลูกแก้วสี่วิญญาณจากคาโกเมะเพื่อไปแก้แค้นให้พ่อ แต่ก็ได้อินุยะมาช่วยแก้แค้นให้ ชิโปจึงถืออินุยะเป็นผู้มีพระคุณและร่วมเดินทางมากับพวกอินุยะ ปิศาจัจจอกนั้นมีวิชาประจำเผ่า กลมாயา จัจจอกที่เป็นทักษะสร้างมายาลวงตาจำแลงทำให้เป้าหมายเห็นรับภาพแล้วรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในขณะหนึ่ง ชิโปมักใช้วิชานี้แปลงร่างเลียนแบบ หรือใช้ร่วมประกอบกับอุปกรณ์ที่ไว้ใช้ป้องกันตัวเองชีวิตรอดและไว้ใช้ลวงหลอกผู้คน



ภาพที่ 14 คิตสึเเนะ

ที่มา : https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSg3TyChZr3L_l1LqKUObIWbn-z-T2zokecQQ&usqp=CAU

ตัวละครชิบิโตะไปประยุกต์มาจากคิตสึเเนะปีศาจจิ้งจอก มีความสามารถที่เหมือนกันสามารถใช้มนต์มายา และแปลงกายได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ ตัวละครชิบิโตะได้มีการประยุกต์ดัดแปลงเล็กน้อย รูปลักษณะคล้ายกันแต่ปรับให้ดูน่ารักเข้ากับแอนิเมชันมากขึ้น

8. ทาทาริโมะเกะ タタリモッケ



ภาพที่ 15 ทาทาริโมะเกะ

ที่มา : <https://inuyasha.fandom.com/zh/wiki/%E5%B4%87%E5%A6%96?variant=zh-tw>

จิตวิญญาณปีศาจซึ่งทำหน้าที่รับวิญญาณของเด็กที่ตายไปตัดสิน เป็นปีศาจที่ช่วยกล่อมวิญญาณของเด็กๆ แต่ถ้าวิญญาณเหล่านั้นกลายเป็นวิญญาณชั่วร้าย ทาทาริโมะเกะก็จะส่งไปลงนรก ทาทาริโมะ

เกะจะเล่นขลุ่ยไปกับพวกเด็ก ๆ จนกว่าเหล่าเด็ก ๆ จะพร้อมรับคำตัดสินว่าจะไปได้ยังสวรรค์หรือยมโลก แต่เมื่อไหร่ที่ดวงตาของทาทาริโมะเกะลืมเปิดขึ้นอย่างสมบูรณ์วิญญาณของเด็กชั่วร้ายดวงนั้นจะถูกลากลงไปในส่วนลึกของนรกภูมิ



ภาพที่ 16 ทาทาริโมะเกะ2

ที่มา <http://yokai.com/wp-content/uploads/sites/4/2016/09/tatarimokke-watermark-230x300.png>

ตัวละครทาทาริโมะเกะประยุกต์มาจากทาทาริโมะเกะ มีชื่อที่เหมือนกันและเรื่องราวที่คล้ายคลึงกัน ทาทาริโมะเกะตามความเชื่อคือวิญญาณเด็กที่หลงทางและคอยหลอกหลอนครอบครัวไม่มีที่ไปได้มาอยู่อาศัยในร่างของนกฮูก คล้ายกับทาทาริโมะเกะในแอนิเมชัน แต่ในแอนิเมชันจะเปลี่ยนจากนกฮูกเป็นตัวละครที่เหมือนลูกบอลสีเหลืองแต่ยังมีหางคล้ายกับปีกของนกฮูกอยู่ และยังเหมือนกันที่เป็นจุดส่วนรวมของวิญญาณเด็กที่หลงทาง ตัวละครนี้มีการประยุกต์ออกแบบให้ต่างไปจากเดิมรูปลักษณ์จากนกฮูกทำให้นูนารักเข้ากับเด็กได้เพื่อที่จะดึงดูดวิญญาณเด็กในเรื่อง แต่ยังคงความเชื่อที่คล้ายกันอยู่

9. คุโตะมะกาชิระ 蜘蛛頭 ปีสางแมงมุมหัวคน



ภาพที่ 17 คุโตะมะกาชิระ

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง “อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน” ภาค1 ตอนที่13

ปีสางแมงมุมหัวคนที่ปลอมตัวเป็นนักบวชชราในวัดที่นาสุมะมาพักอาศัย เป็นปีสางที่กินพ่อแม่ของนาซุนะ คุโตะมะกาชิระเห็นโอกาสที่จิ้งจะแย่งชิงเศษลูกแก้วสี่วิญญาณเขาเชิญพวกอินุยาฉะเข้าพักที่วัด



ภาพที่ 18 โจโรคุโมะ

ที่มา : https://static.wixstatic.com/media/bc5511_5ec482f2c0534842959f1b5a20ef3ed1~mv2.jpg/v1/fit/w_2500,h_1330,al_c/bc5511_5ec482f2c0534842959f1b5a20ef3ed1~mv2.jpg

ตัวละครคุโตะมะกาชิระประยุกต์มากจากโจโรคุโมะปีสางแมงมุม โจโรคุโมะนั้นเป็นปีสางที่มีลักษณะเป็นผู้หญิงครึ่งแมงมุมที่สามารถเปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นสาวงามเพื่อหลอกล่อผู้ชายให้มาเป็นอาหาของตน ซึ่งคล้ายกับคุโตะมะกาชิระ แต่คุโตะมะกาชิระนั้นสามารถปลอมตัวเป็นคนอื่นได้ ถึงจะมี

ความสามารถที่ต่างกันเล็กน้อย แต่มีจุดประสงค์ที่เหมือนกันก็คือการล่อลวงคนเพื่อนำมากิน ตัวละคร
 นี้ในแอนิเมชันจะปลอมตัวเป็นพระเพื่อให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เป็นตัวละครที่ดูน่าเชื่อถือฟังพาได้แต่จริงๆแล้ว
 เป็นปีศาจร้าย

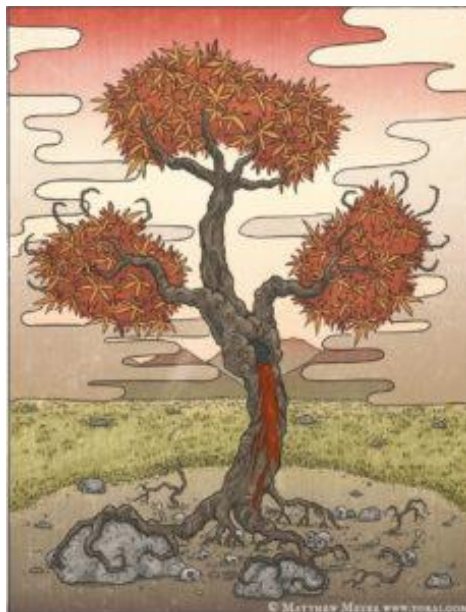
10. หน้ากากกินเนื้อ 肉付きの面



ภาพที่ 19 หน้ากากกินเนื้อ

ที่มา : https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q12150925882

เป็นหน้ากากละคร โนห์ ต้องสาป เกิดมาจากต้นไม้กินคนที่มีเศษลูกแก้วสีวิญญาณชิ้นหนึ่งฝังอยู่
 จากहार้อยปีก่อนในยุคสงครามซึ่งโดนนำมาทำเป็นหน้ากาก มันโดนปิดผนึกอยู่ในกล่องและฝากศาลเจ้า
 ฮิงุราซึให้ปิดเป่ามาตลอดจนกระทั่งพลังของเศษของเศษลูกแก้วสีวิญญาณที่คาโกเมะพกมาในยุคสมัย
 ปัจจุบันไปกระตุ้นมันเข้า หน้ากากได้ออกมาหาร่างกายโดยการกลืนร่างของมนุษย์



ภาพที่ 20 จูโบกโกะ

ที่มา : <http://yokai.com/wordpress/wp-content/uploads/2018/03/jubokko-230x300.jpg>



ภาพที่ 21 ฝึคิมไฟ (สึคโมคามิ)

ที่มา : <https://en.wikipedia.org/wiki/Tsukumogami>

ตัวละครหน้ากากกินเนื้อประยุกต์มาจากโมโนโนะเกะกับจูโบกโกะ หน้ากากกินเนื้อทำมาจาก ต้นไม้กินคนเหมือนกับจูโบกโกะที่เป็นต้นไม้ที่อยู่ในสนามรบและเลือดมนุษย์ได้ซึมลงไปถึงรากจน กลายเป็นปีศาจที่คอยรอให้มนุษย์เข้าไปใกล้เพื่อดูดเลือดออกจากร่างกายของมนุษย์ด้วยกิ่งไม้ จูโบกโกะมา

ประยุคต์กับสึคุโมกามิเป็นผีหรือปีศาจที่เกิดจากสิ่งไม่มีชีวิตที่มีอายุมาอย่างยาวนาน มาประยุคต์ให้เป็นตัวละครใหม่โดยใช้ศิลปะการแสดงญี่ปุ่น ‘ละครโนห์’ ในการออกแบบตัวละครด้วย โดยเมื่อรวมทั้ง3อย่างนี้แล้วจึงเกิดเป็นตัวละครหน้ากากกินเนื้อคน

11. ฮาจิ 八衛 ปีศาจทานุกิ



ภาพที่ 22 ฮาจิ

ที่มา : <https://inuyasha.fandom.com/zh/wiki/%E5%85%AB%E5%8D%AB%E9%97%A8%E7%8B%B8?variant=zh-my>

ปีศาจทานุกิที่ไม่มีพลังต่อสู้ เป็นลูกน้องของมิโรคุ ถึงต่อสู้ไม่ได้ฮาจิกิพอสามารถแปลงร่างตัวใหญ่ขึ้นในรูปแบบคล้ายมะระสีเหลืองลอยได้ให้มิโรคุโดยสาร ฮาจิเป็นปีศาจที่มีนิสัยสุภาพ



ภาพที่ 23 ทานุกิ

ที่มา : https://ilovejapan.co.th/images/easyblog_articles/481

[/b2ap3_thumbnail_13413829_920815554730854_1631053931_n-1.jpg](#)

ตัวละครนี้ประยุกต์มาจากยปีศาจทานุกิโดยใช้แนวคิดการประยุกต์ในการออกแบบตัวละคร นำตำนานเกี่ยวกับปีศาจทานุกิมาปรับให้ดูเหมาะสมมากขึ้น ในตำนานเล่าว่าปีศาจทานุกิเป็นปีศาจเจ้าเล่ห์ ซี้โกง และชอบแกล้งมนุษย์ อีกทั้งยังสามารถแปลงลูกอ๊องทะเลให้มีขนาดใหญ่เพื่อหลอกมนุษย์ได้ด้วย ตัวละครในเรื่องก็เป็นปีศาจทานุกิเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกับตำนานตรงที่เป็นปีศาจที่มีนิสัยดี ไม่รังแกมนุษย์แต่กลับถูกมนุษย์รังแกแทน และยังสามารถแปลงร่างเป็นรูปร่างคล้ายมะระที่มีสีเหลืองลอยได้ ซึ่งคล้ายกับปีศาจทานุกิในตำนานที่แปลงอ๊องทะเลให้มีขนาดใหญ่ ตัวละครนี้ไม่ได้มีการประยุกต์มากนักจะเน้นปรับเปลี่ยนให้ดูเหมาะสมกับเรื่องมากขึ้นและเปลี่ยนนิสัยให้แตกต่างจากปีศาจทานุกิในตำนาน

12. คิราร่า 雲母



ภาพที่ 24 คิราร่า

ที่มา : https://www.ytv.co.jp/inuyasha/cast/final_cast/img/06.jpg

สัตว์อสูรคู่หูของซังโงะ คิราร่าได้อาศัยอยู่ในหมู่บ้านของซังโงะตั้งแต่ซังโงะยังไม่เกิด และยังคงเคยเป็นสัตว์อสูรของ มิโดริโงะ ผู้ที่เป็นตำนานเล่าขานของหมู่บ้านนักล่าปีศาจว่าคือมิโกะผู้สร้างลูกแก้วสี่วิญญาณขึ้นมา คิราร่านั้นมี 2 ลักษณะร่าง ร่างหนึ่งคล้ายแมวน้อยตัวเล็ก ๆ น่ารัก แต่อีกร่างหนึ่งคือแมวปีศาจที่มีร่างกายขนาดใหญ่พอ ๆ กับเสือดาวโตเต็มวัย มีลักษณะเปลวเพลิงลูกโซนสีส้มแสดเมื่อเปลี่ยนร่าง เมื่อก่อนเห็นเดินบนอากาศจะมีเพลิงไฟที่เท้าและปลายหาง



ภาพที่ 25 เนโกะมาตะ

ที่มา : <https://i.pinimg.com/originals/a0/5c/64/a05c6438c90488df67492642ab0c9d3a.png>

ตัวละครคิราร่าประยุกต์มาจากเนโกะมาตะ โดยมีความคล้ายกันตรงที่มี 2 หางเหมือนกัน เนโกะมาตะสามารถเรียกลูกไฟได้ ขยายร่างได้ เหมือนกับคิราร่าที่เมื่อขยายร่างจะมีไฟที่เท้าและหาง และจะจงรักภักดีต่อเจ้านายของตนเองแต่ถ้าไม่ใช่เจ้านายของตนเองก็อาจจะถูกทำร้าย ตัวละครนี้มีลักษณะและนิสัยที่คล้ายกับเนโกะมาตะมาก เมื่อร่างเล็กก็จะดูน่ารัก เมื่อร่างโตเต็มวัยก็จะเหมือนเสือซึ่งแตกต่างกับเนโกะมาตะที่เป็นแมว ตัวละครนี้ได้มีการประยุกต์เล็กน้อยให้เข้ากับเนื้อเรื่องและเพิ่มความน่าสนใจ ความน่ารักของตัวละครเข้าไป

13. โรยากัน 狼野干



ภาพที่ 26 โรยากัน

ที่มา : <https://inuyasha.fandom.com/wiki/R%C5%8Dyakan>

ปีศาจหมาป่าผู้พิทักษ์แห่งป่ามินิสัยดี โรยากันรู้สึกเป็นหนี้บุญคุณอินุโตะและเส็ตโซมารูที่เคยช่วยเขาเอาไว้ ต่อมาเมื่อพบกับอินุยามะโรยากันถูกนาราคุดลองฝังปีศาจรากหัวบินและเศษลูกแก้วสี่วิญญาณทำให้อาละวาด อินุยามะต่อสู้และถอนรากไม้ออกจากหัวของโรยากันเขาจึงกลับมาเป็นปีศาจหมาป่าใจดีหัวอ่อนตามปกติ



ภาพที่ 27 โรยากัน2

ที่มา :<http://th07.deviantart.net/fs70/PRE/f/2009/351/3/0>

[/A_Real_King_Sized_Royakan_by_aokamidu.jpg](#)

ตัวละครโรยากันประยุกต์มาจากโรยากันหมาป่าอสูรที่เฝ้าประตูนรกโดยใช้การคิดเชิงประยุกต์ในการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครนี้ไม่ได้มีการนำมาผสมกับมนุษย์หรือสัตว์ชนิดอื่น แต่เป็นการนำตำนานที่มีอยู่แล้วมาออกแบบให้มีคาแรคเตอร์ที่น่าสนใจและเข้ากับเนื้อเรื่องมากขึ้นโดยโรยากันในฉบับแอนิเมชันจะไม่ได้น่ากลัวมาก มีความน่ารักและเข้าถึงง่าย และนำเรื่องราวในตำนานมาปรับให้เข้ากับเนื้อเรื่องโดยโรยากันในตำนานจะเป็นหมาป่าอสูรที่เฝ้าประตูนรก แต่โรยากันในแอนิเมชันนั้นเป็นผู้พิทักษ์แห่งป่า ตัวละครนี้จึงไม่ได้มีการประยุกต์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้เป็นแบบใหม่มากนัก แต่ทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจและเข้ากับเนื้อเรื่องได้มากขึ้น

14. อิเท็น 飛天



ภาพที่ 28 อิเท็น

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง “อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน” ภาค1 ตอนที่9

อิเท็นเป็นอสูรสายฟ้าตนที่ ใช้พลังสายฟ้าผ่านง้าวอัสนีบาตและสัญจรอากาศด้วยการเหยียบกงล้อเพลิง มีเศษลูกแก้วสี่วิญญาณอยู่ที่หน้าผากสามชั้น ในขณะที่มันเห็นจ๊อบคาโงเมะมาจะใช้หนังไปทำเป็นยาปลุกผม เขาเป็นผู้ห้ามเอาไว้เพื่อจะใช้คาโงเมะแลกกับเศษลูกแก้วสี่วิญญาณจากอินุยาฉะตามที่คาโงเมะคุยไว้ เมื่อมันเห็นน้องชายตายเขาแค้นอินุยาฉะมาก อิเท็นกินร่างของมันเห็นเพื่อดูดกลืนพลังอสูรมาเพิ่มให้ตนและเปลี่ยนไปใช้พลังรบเต็มที่ แต่ก็แพ้แก่อินุยาฉะซึ่งมีดาบเขี้ยวอสูร



ภาพที่ 29 ไรจิน

ที่มา : <https://sites.google.com/a/samakkhi.ac.th/saranukrm-rwm-phutphi-yipun/8-ri-cin-fu-cin-yak-sa-phu-reiyk-fa-fn-fujin-raijin>

ตัวละครอิเท็นประยุกต์มาจากไรจินที่เป็นเทพเจ้าแห่งสายฟ้าและฝน ก่อนที่จะเป็นมาเป็นเทพเป็นปีศาจที่จะทำลายดินแดนของพระพุทธแต่เพราะโดนจับจึงกลับตัวกลับใจมารับใช้พุทธศาสนา ตัว

ละครนี้มีการประยุกต์ให้ดูเป็นมนุษย์มากขึ้นไม่เหลือเค้าเดิมของปีศาจ แต่ยังคงความสามารถที่เรียกฟ้าฝนได้เหมือนเดิม

15. มั่นเท็น 満天



ภาพที่ 30 มั่นเท็น

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง “อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน” ภาค1 ตอนที่9

ผู้คนและปีศาจในแถบนั้นรู้จักกันในชื่อสองพี่น้องอสูรสายฟ้า มั่นเท็นเป็นอสูรสายฟ้าตนน้อง ใช้พลังด้วยการปล่อยสายฟ้าออกจากปากและสัญจรอากาศด้วยการชีเมฆดำ มีเศษเสี้ยวลูกแก้วสี่วิญญาณสองชิ้นอยู่ที่หน้าผาก เขาคือผู้ที่ฆ่าพ่อของชิโปและถลกหนังมาผูกกรอบเอว ตัวมั่นเท็นค่อนข้างกลมไม่ค่อยมีผม เขาจับตัวคาโงเมะไว้เพื่อจะไปสร้างยาปลูกผมหากพี่เขาให้เก็บตัวเธอไว้ก่อนเป็นตัวประกัน แต่เนื่องจากบนหัวเหลืออยู่เพียงไม่กี่เส้นแล้วคาโงเมะและอินุยาฉะเป็นเหตุให้ผมเขาหลุดร่วงจนหมดจึงโมโหมากปล่อยพลังอาละวาด สุดท้ายเขาถูกอินุยาฉะฆ่าตาย



ภาพที่ 31 พูจิน

ที่มา : <https://sites.google.com/a/samakhi.ac.th/saranukrm-rwm-phutphi-yipun/8-ri-cin-fu-cin-yak-sa-phu-reiyk-fa-fn-fujin-raijin>

ตัวละครมันเท็นประยุกต์มาจากพูจิน พูจินมีหน้าคล้ายจิ้งจอกแต่มีร่างกายเหมือนมนุษย์ มีผิวกายสีเขียวและน้ำตาล ใส่หนังเสือดาว และแบกถุงใส่ลมขนาดใหญ่ไว้บนบ่า คล้ายกับมันเท็นที่มีหน้าเหมือนจิ้งจอก แต่สิ่งที่มันเท็นใส่คาดไว้ที่เอวเปลี่ยนจากหนังเสือดาวเป็นหนังของปีศาจจิ้งจอกที่เป็นพ่อของชิบโปแทน ตัวละครนี้มีการประยุกต์เพียงเล็กน้อย และยังเพิ่มความตลก น่าสนใจเข้าไปในตัวละคร ทำให้แอนิเมชันน่าดูมากขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาปีศาจประยุกต์ในแอนิเมชันเรื่อง อินุยาฉะ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน (Inuyasha) พบว่าประเภทของภูตผีปีศาจในญี่ปุ่น มีอยู่ 3 ประเภท ได้แก่ โอบะเกะ โยวโค ยูเร และยังมีแบ่งเป็นประเภทย่อยอีกหลากหลาย ในแอนิเมชันเรื่องนี้ประเภทปีศาจที่มากที่สุดคือโยวโคที่เป็นผีหรือปีศาจที่มีพลังวิเศษเหนือธรรมชาติและสามารถเปลี่ยนรูปร่างได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการปลอมตัวเป็นมนุษย์หรือสิ่งของต่างๆ และเนื่องจากผู้สร้างแอนิเมชันอยากให้ตัวละครเข้าถึงได้ง่ายและน่าดึงดูด ปีศาจในแอนิเมชันส่วนใหญ่จึงมีหน้าตาคล้ายมนุษย์ แต่ยังคงความเป็นปีศาจอยู่ทั้งนี้สย การแสดงออก และพลัง ปีศาจปกติทั่วไปและปีศาจชั้นสูงจะมีลักษณะที่ต่างกันออกไป ปีศาจชั้นสูงจะเหมือนมนุษย์เกือบทุกส่วน แต่ปีศาจปกติทั่วไปจะเห็นได้ชัดว่ามีการผสมกันระหว่างปีศาจและมนุษย์ หรือบางตัวก็เป็นปีศาจที่ไม่มีลักษณะแบบมนุษย์ผสมอยู่เลย ปีศาจประยุกต์ในเรื่องบางตัวก็ไม่ได้มาจากปีศาจเพียงแค่ตัวเดียว แต่เกิดจากปีศาจหลากหลายชนิด ทั้งตำนานและความเชื่อ หรือแม้กระทั่งศิลปะวัฒนธรรมมารวมกันจนกลายเป็นปีศาจประยุกต์ในเรื่อง มีทั้งปีศาจที่แตกต่างออกไปจากแบบเดิมเล็กน้อยหรือแตกต่างออกไปจนไม่เหมือนแบบเดิมเลย

ถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไป มีพัฒนาการมากขึ้นแต่ความเชื่อของคนญี่ปุ่นยังคงเหมือนกับในสมัยก่อน อาจจะทำให้ความสนใจน้อยลงเพราะมีสิ่งอื่นที่นาสนใจมากกว่า แต่ความเชื่อเรื่องปีศาจก็ยังคงมีความน่าสนใจต่อชาวต่างชาติที่สนใจเรื่องนี้ และชาวญี่ปุ่นบางส่วน ผู้สร้างแอนิเมชันหรือการ์ตูนหลายๆเรื่องๆ จึงนำความเชื่อเรื่องปีศาจมาทำเป็นแอนิเมชันเพื่อถ่ายทอดความเป็นญี่ปุ่นผ่านถ่ายแอนิเมชัน หากลองสังเกตดูแล้วในแอนิเมชันหลายเรื่องมีปีศาจประยุกต์แฝงไว้ในหลายๆเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นรูปลักษณ์ รูปร่างหน้า หรือจะเป็นเพียงแค่พลังอย่างเดียว แต่สังเกตได้ยากว่ามาจากความเชื่อใดหรือปีศาจตนใดเพราะเป็นการประยุกต์หลายๆสิ่งเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นตัวละครแบบใหม่

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์ภาษาไทย

- จุฑาพรรธ ผดุงชีวิต. (2550). **วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุขเมธ โพธิ์โสภณ. (2551). “ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผี
ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คอสมอส. (2545). **ตำนานผีญี่ปุ่น**. ม.ป.ท.: สำนักพิมพ์เครือเถา.
- Shigeru Mizuki. (2550). **ตำนานปีศาจญี่ปุ่น**. แปลโดย Marisa Kotani. กรุงเทพฯ: บริษัท เครสเทค
(ประเทศไทย) จำกัด.
- พิพัฒน์ นวลศรี. (2548). “**โครงการศึกษาการออกแบบตัวละครกับการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าสำหรับ
ใช้กับหุ่นกลไกบังคับ.**” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2553). **องค์ประกอบ :สถาปัตยกรรมพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิชีวิต วิไลลอย. (2558). “การปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทย.” วารสารนิเทศศาสตร์
33,2 : 47-69.
- ลักขณา ศกุนะสิงห์. (2556). **ความเชื่อและประเพณี : เกิด แต่งงาน ตาย**. กรุงเทพฯ : พราวเพรส.
- นภสินธุ์ แผลงสร. (ม.ป.ป.). “การวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น.” วารสารญี่ปุ่นศึกษา.
Taneto. (2561). **ญี่ปุ่นชนหัวลูก 2**. ม.ป.ท.

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

- กาลนาน. (2563). **โจโรกูโมะ (Jorogumo) แมงมุมปีศาจ ฉลาดอเวจีแห่งประเทศไทยญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ
วันที่ 22 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก [https://www.amorerana.com/articles/detail
/Jorogumo](https://www.amorerana.com/articles/detail/Jorogumo)
- Adminone. (2563). **ตำนานสุนัขจิ้งจอกคิตส์เนะ**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 22 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก
<http://aversionofthetruth.com/kitsune-fox/>

- Meyer. (ม.ป.ป). **Omukade**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/oomukade/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Hari onago**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/harionago/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Kappa**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/kappa/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Ogama**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/oogama/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Tatarimokke**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/tatarimokke/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Jubokko**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/jubokko/>
- Meyer. (ม.ป.ป). **Nekomata**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://yokai.com/nekomata/>
- MI EN. (2559). **เรื่องเล่าของเจ้าปีศาจทานุกิ!!!**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://ilovejapan.co.th/essentials/entry/tanuki-demon>
- Mitsuki. (2554). **โรยากัน**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://writer.dek-d.com/zinyorretar/writer/viewlongc.php?id=556917&chapter=103>
- Spacey. (2557). **Raijin And Fujin: Fearsome Japanese Gods of Nature**. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 28 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.japan-talk.com/jt/new/raijin-and-fujin>

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	สุกาญดา ระย่างาม
วัน เดือน ปีเกิด	25 ธันวาคม 2541
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	80/104 หมู่บ้านบุศรินทร์ ตำบลพิมลราช อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110
E-mail Address	sudakafai@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554-2559	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ นนทบุรี
พ.ศ. 2560-ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาาษาเลือกญี่ปุ่น