



บทความวิจัย

เรื่อง การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยเกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน

โดย

นางสาว ณัชชารีย์ โชติสุริยสินสุข

รหัสนักศึกษา 05610813

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชีย

ศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อบทความวิจัย	การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยไกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน
ผู้เขียน	ณิชชาธิ์ย์ โชติสุริยสินสุข
อาจารย์ที่ปรึกษา บทความวิจัย	อาจารย์ณัฐพล อยู่รุ่งเรืองศักดิ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

บทความวิจัย“การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยไกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากตำนาน ความเชื่อ รวมไปถึงเรื่องเล่าต่างๆ ของประเทศญี่ปุ่น โดยมีวิธีการศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางประวัติศาสตร์ โดยศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นรองที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศน์ และนำเสนอในลักษณะพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่าโปเกมอนรุ่นที่ 1 และ 2 ทั้งหมด 251 ชนิดมีโปเกมอนทั้งหมด 29 ชนิดที่ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อ ตำนาน และเรื่องเล่า และมี 15 ชนิดที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผีและโยไก ทั้งนี้โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อของญี่ปุ่น ก็มีการนำไปผสมผสานกับตำนานและความเชื่อของชาติอื่นๆด้วย

คำสำคัญ : โปเกมอน, ความเชื่อ, โยไก

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยเกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ณัฐพล อยู่รุ่งเรืองศักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ลงชื่อนักศึกษา
ณิชชารีย์ โชติสุริยสินสุข

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1	1
บทที่ 2	5
2.1 การเล่าตำนานผ่านดนตรี.....	5
ประเภทของดนตรี	5
การเล่าตำนานผ่านดนตรี.....	8
2.2 การนำตำนานและความเชื่อสอดแทรกในสื่อต่างๆ.....	9
2.3 การเล่าตำนานดั้งเดิมผ่านสื่อใหม่	10
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
บทที่ 3	15
1. วัตถุประสงค์	15
2. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	15
3. ข้อมูลสำคัญ	15
4. ขอบเขตการศึกษา	15
5. การวิเคราะห์ข้อมูล	16
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล	16

สรุป.....	16
บทที่ 4	17
บทที่ 5	23
บรรณานุกรม	25

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากโยโย่.....	17
ตารางที่ 2	โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผี	18
ตารางที่ 3	โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่ออื่นๆ.....	19

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 โคะตามะจาก เจ้าหญิงจิตติวิญญาณแห่งพงไพร	12
ภาพที่ 2 อิบารากิ โดจิ จากเกม องเมียวจิ.....	13
ภาพที่ 3 อิจิโมคุเร็น จากเกม องเมียวจิ.....	13

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ประเทศญี่ปุ่นมีตำนานความเชื่อมากมาย โดยเฉพาะเรื่องภูตผีและโยไก ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นแบ่งประเภทของผีไว้ค่อนข้างชัด ได้แก่วิญญาณของคนตาย เรียกว่า “ยูเร” (幽霊 Yūrei) ซึ่งอาจมีทั้งวิญญาณดีและวิญญาณร้าย อีกประเภทหนึ่งคือ พลังเหนือธรรมชาติที่มีตัวตนโดยไม่ได้มาจากวิญญาณของคนตายโดยตรง และอธิบายด้วยเหตุผลได้ยาก เรียกว่า “โยไก” (妖怪 yōkai)(โฆซึด ทิพย์เทียมพงษ์ : 2016)

ในปัจจุบันสื่อต่างๆ เช่นภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน หรือเกมนับว่ามีบทบาทอย่างมากในการสร้างความผ่อนคลายทางความคิดและจิตใจ จึงทำให้สื่อเหล่านั้นมีผลต่อการปลูกฝังความคิด การเผยแพร่วัฒนธรรมและความเชื่อสู่สากลโลก เกมโปเกมอนเองก็เป็นหนึ่งในสื่อที่ทำให้ตำนานและความเชื่อจากวัฒนธรรมต่างๆ เข้ามามีบทบาทจนเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะตำนานและความเชื่อเกี่ยวกับโยไกและภูตผีของญี่ปุ่น ที่สอดแทรกอยู่ในเกมโปเกมอนทุกภาค ถือเป็นอำนาจอ่อนที่ทำให้ทั่วโลกได้รู้จักตำนานและความเชื่อเหล่านั้นได้มากยิ่งขึ้น

ความหมายของตำนาน

จากบทความ “ความหมายของตำนาน” ของ ปรีภักดิ์ เนื่องเยาว์ (2009) ตำนาน หมายถึง นิยายหรือเรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมาเป็นเวลานาน จนหาต้นตอไม่ได้ และมีเนื้อหาเพื่ออธิบายที่มาของสิ่งต่าง ๆ หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่คนในสมัยก่อนยังไม่สามารถเข้าใจได้ โดยประเภทของตำนานสามารถแบ่งตามแบบของนิทานได้ดังนี้

1. ตำนานประเภทนิยายประจำท้องถิ่น (Legend) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับคตินิยม อย่างไรก็ตามอย่างหนึ่งของคนในท้องถิ่น โดยมีเค้าของความจริงอยู่บ้าง เช่น ตัวบุคคล สถานที่ แม้ว่าในการดำเนินเรื่องจะใช้การเล่าที่แทรกเรื่องเหนือธรรมชาติลงไปบ้างก็ตาม ตำนานเหล่านี้ได้แก่

1.1 ตำนานเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ปรากฏการณ์ธรรมชาติเป็นสิ่งที่มนุษย์พบเห็นคุ้นเคย แต่มนุษย์ไม่สามารถหาคำตอบได้ว่าเกิดจากอะไร จึงมีผู้รู้แต่งเป็นเรื่องเล่าอธิบายที่มาของปรากฏการณ์ธรรมชาติเหล่านี้ออกมาเป็นรูปธรรม

1.2 ตำนานเกี่ยวกับสถานที่ ด้วยมนุษย์มีสมอจิงพยายามแสวงหาเหตุผลและมโนภาพเพื่ออธิบายที่มาของสิ่งต่าง ๆ จึงเกิดเป็นเรื่องเล่าตำนานเกี่ยวกับสถานที่และภูมิประเทศรอบ ๆ ตัว

เรื่องเล่าเหล่านี้ได้เลื้บทอดกันมาหลายชั่วคน จึงมีการเสริมเรื่องอื่น ๆ ตามลักษณะความเชื่อและความนิยมของคนในท้องถิ่นเข้าไปจนคนปัจจุบันอาจถือว่าเป็นเรื่องไร้สาระ หากทว่าตำนานเหล่านี้ก็มีส่วนช่วยให้เราเข้าใจความคิดและภูมิปัญญาของบรรพบุรุษของเราได้เป็นอย่างดี

1.3 ตำนานเกี่ยวกับบุคคล มักเป็นเรื่องที่กล่าวถึงคุณธรรม ความฉลาด ความสามารถ ความกล้าหาญของบุคคล ซึ่งจะมีตัวตนจริง มีสถานที่ และกำหนดระยะเวลาของเหตุการณ์ที่แน่นอน แม้บางครั้งจะมีเรื่องเหนือธรรมชาติอยู่บ้าง ก็เกิดจากการเล่าตกแต่งเสริมขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้ฟังยังเชื่อว่าเรื่องดังกล่าวมีเค้าความจริงอยู่

2. ตำนานประเภทเทพนิยาย (Myth) กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้ให้ความหมายไว้ว่า “คำว่า เทพนิยาย ซึ่งแปลมาจากคำว่า Myth นี้ จะหมายถึงนิทานที่เทวดา นางฟ้าเป็นตัวบุคคลในเรื่งนิทานนั้น เช่น เรื่องพระอินทร์ หรือที่เป็นแต่เพียงกึ่งเทวดา อย่างเช่น เจ้าป่า เจ้าเขา เจ้าที่ เจ้าแม่ต่าง ๆ เทพนิยายเหล่านี้มักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ปฏิบัติในทางศาสนา” ตัวบุคคลในเรื่องอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวเองในตำนานที่เกี่ยวกับวีรบุรุษ แต่เทพนิยายจะต้องเกี่ยวข้องกับศาสนา ซึ่งอาจจะเป็นศาสนาดั้งเดิมของมนุษย์ก็ได้ ตำนานประเภทนี้ได้แก่ เรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับพระอินทร์ ท้าวมหาสงครามต์ เมขลา – รามสูร เป็นต้น

ความหมายของคำว่าความเชื่อ

โรคิช(M. Rokeach) ได้อธิบายความหมายของความเชื่อไว้ว่า หมายถึง “ความคิดใดๆ ที่เป็นไปได้ หรือแนใจเกี่ยวกับการมีอยู่ การเป็นอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ ทั้งนี้เป็นปัจจัยที่ทำให้คนแสดงพฤติกรรมตามความเชื่อนั้น”

ทัศนีย์ ทานตวณิช (2523) กล่าวว่า “ความเชื่อคือการยอมรับนับถือว่าเป็นความจริง หรือมีอยู่จริง การยอมรับหรือการยึดมั่นนี้ อาจมีหลักฐานเพียงพอที่จะพิสูจน์ได้ หรืออาจไม่มีหลักฐานที่จะพิสูจน์สิ่งนั้นให้เห็นจริงได้”

สุนทรี โคมิน (2539) กล่าวว่า “ความเชื่อเป็นความนึกคิดยึดถือ โดยที่เจ้าตัวจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม เป็นสิ่งที่สามารถจะศึกษาและวัดได้จากคำพูดและการกระทำของคน”

สถาพร ศรสัจจัง (2533) ให้ความหมายของความเชื่อไว้ว่า “ความเชื่อหมายถึงการยอมรับข้อเสนออย่างใดอย่างหนึ่งว่าเป็นความจริง การยอมรับนี้อาจจะเกิดจากสติปัญญา เหตุผลหรือศรัทธา โดยไม่ต้องมีเหตุผลใดๆ รองรับก็ได้”

สรุปได้ว่า ความเชื่อ หมายถึง ความคิด ความเข้าใจและการยอมรับนับถือ เชื่อมั่นในสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยไม่ต้องมีเหตุผลใดมาสนับสนุนหรือพิสูจน์ ทั้งนี้บางอย่างอาจมี

หลักฐานอย่างเพียงพอที่จะพิสูจน์ได้ หรืออาจจะไม่มีหลักฐานที่จะนำมาใช้พิสูจน์ให้เห็นจริงเกี่ยวกับสิ่งนั้นก็ได้ โดยโรคิช(M. Rokeach) ได้แบ่งความเชื่อเป็น 4 ประเภทได้แก่

1. ความเชื่อตามที่เป็นอยู่ เป็นการเชื่อในสิ่งหนึ่งสิ่งใดว่า จริง-เท็จ ถูก-ผิด เชื่อ ความเชื่อ
ว่าโลกกลม พระอาทิตย์ขึ้นทางทิศตะวันออก เป็นต้น
2. ความเชื่อเชิงประเมินค่า เป็นความเชื่อที่แฝงความรู้สึก รวมทั้งมีการประเมินใน
ขณะเดียวกัน เช่น เชื่อว่าบุหรีเป็นสิ่งที่อันตรายต่อสุขภาพ เป็นต้น
3. ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่ควรทำและควรห้าม เป็นความเชื่อว่าสิ่งใดที่พึงปรารถนา-ไม่พึง
ปรารถนา เช่น เชื่อว่าเด็กควรเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ เป็นต้น
4. ความเชื่อเกี่ยวกับสาเหตุ เป็นความเชื่อในสภาพที่ก่อให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามมา
เช่น เชื่อว่าการตัดไม้ทำลายป่าทำให้เกิดความแห้งแล้ง การสร้างเขื่อนเป็นการทำลายสิ่งแวดล้อม
ตามธรรมชาติ เป็นต้น (เทพ สงวนกิตติพันธ์, ไม่ปรากฏปี)

โปเกมอน หรือ Pocket Monster เป็นวิดีโอเกมของบริษัทนินเทนโด เขียนขึ้นโดยโดยซาโตชิ ทาจิริ (田尻 智) และออกแบบโดยสุงิโมริ เคน (杉森 建) ในค.ศ.1980(livemint.com,2016) เริ่มเผยแพร่ในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ.1996 (britannica.com,2019) จากบทความ “Parents' Guide to Pokémon” ในเว็บไซต์ Pokemon.com ได้ให้ความหมายของโปเกมอนไว้ว่า “โปเกมอนเป็น สิ่งมีชีวิตที่มีทุกรูปร่างและขนาด อาศัยอยู่ในป่าและเคียงข้างมนุษย์ โดยส่วนใหญ่โปเกมอนจะไม่พูด นอกจากออกเสียงชื่อของพวกมันเอง โปเกมอนจะถูกเลี้ยงดูและสั่งโดยเจ้าของของมัน(เรียกว่า เทรนเนอร์) ตลอดการเดินทาง โปเกมอนจะเติบโตและมีประสบการณ์มากขึ้น ทั้งยังมีโอกาสพัฒนาร่าง เป็นโปเกมอนที่แข็งแกร่งขึ้น ในปัจจุบันมีโปเกมอนมากกว่า 700 ชนิดอาศัยอยู่ในโลกโปเกมอน”

การแบ่งรุ่นของโปเกมอนจะแบ่งตามเกมโปเกมอนแต่ละภาค ในแต่ละรุ่น โปเกมอนชนิดใหม่ ภูมิภาค และความสามารถต่างๆ ที่ไม่มีในรุ่นก่อนหน้าจะถูกเพิ่มเข้ามา โดยในปัจจุบันมีทั้งหมด 8 รุ่น (bulbapedia.bulbagarden.net,2021)

บทความ “WHO’S THAT POKEMON? YOKAI EDITION!” (Kristen Dexter,2014) กล่าวว่า “โปเกมอนจำนวนมากมีพื้นฐานมาจากตำนานทั่วเอเชียตะวันออก ทั้งสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในตำนาน และ สิ่งของในชีวิตประจำวัน” ในเกมโปเกมอนทุกภาค จึงมีตัวละครบางตัวที่นำความเชื่อในเรื่องภูตผี โยไก และตำนานต่างๆของประเทศญี่ปุ่นมาเป็นแรงบันดาลใจ

ผู้วิจัยจึงนำ “โปเกมอน” มาศึกษาประกอบกับภูตผีและโยไกของญี่ปุ่น เพื่อศึกษาการนำภูตผีโยไกตามเรื่องเล่า ตำนาน และ ความเชื่อมาสอดแทรกในเกมโปเกมอน โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะขอเรียกโปเกมอนตามชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น

บทที่ 2

เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยโกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน” มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาตัวละครโปเกมอนว่าในแต่ละตัวละครแฝงด้วยความเชื่อเรื่องภูตผีหรือโยโกตนใดของญี่ปุ่นบ้าง จึงศึกษาวิธีนำความเชื่อเรื่องภูตผี เรื่องเล่า และตำนานต่าง ๆ มานำเสนอผ่านสื่อที่เป็นที่แพร่หลายในโลกปัจจุบัน ทั้งนี้ทวน วรรณกรรม ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน วิธีที่นำมาศึกษามีดังนี้

2.1 การเล่าตำนานผ่านดนตรี

2.2 การนำตำนานและความเชื่อสอดแทรกในสื่อต่างๆ

2.3 การเล่าตำนานดั้งเดิมผ่านสื่อใหม่

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเล่าตำนานผ่านดนตรี

จากบทความ “ดนตรี คือ อะไร”¹ (ไม่ปรากฏผู้แต่ง, 2556) ให้คำนิยามของดนตรีว่า “เป็นสิ่งที่ธรรมชาติให้มาพร้อมๆ กับชีวิตมนุษย์ โดยที่มนุษย์เองไม่รู้ตัว ดนตรีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ อย่างหนึ่งที่จะช่วยให้มนุษย์มีความสุข สนุกสนานรื่นเริง ช่วยผ่อนคลายความเครียดทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งช่วยกล่อมเกลาคจิตใจของมนุษย์ให้มีความเบิกบานรื่นรมย์ ให้เกิดความสงบและได้พักผ่อน กล่าวคือ ในการดำรงชีพของมนุษย์จนกระทั่งตาย ดนตรีมีความเกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้”

ประเภทของดนตรี

ข้อมูลจากเว็บไซต์ Audioset² (แปลโดยปิยพร นิลเขาปีบ) ดนตรีมีทั้งหมด 25 ประเภท ได้แก่

¹ <https://guru.sanook.com/2770/>

² https://research.google.com/audioset/ontology/music_genre_1.html

1. ดนตรีฮิปฮอป (Hip Hop Music) เพลงฮิปฮอป หรือเพลงแร็ป (Rap Music) เกิดขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1970 ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ใช้การพูดหรือร้องเป็นคำคล้องจองตามจังหวะ เรียกว่าการแร็ป (Rapping) ในการสร้างดนตรี
2. ดนตรีร็อก (Rock Music) เกิดขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1950 ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และพัฒนาเป็นรูปแบบต่างๆ มาจนถึงปัจจุบัน
3. ดนตรีริทึม และ บลูส์ (Rhythm and Blues) เป็นดนตรีแอฟริกัน-อเมริกันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในความรัก หรือความสัมพันธ์ มีรากฐานมาจากดนตรีร็อกหรือแจ๊ส และมีจังหวะที่หนักแน่น
4. ดนตรีโซล (Soul Music) เป็นแนวดนตรีผสมผสานระหว่างดนตรีแนวแอฟริกัน-อเมริกัน ลีทึม และ บลูส์ ดนตรีแจ๊สเข้าด้วยกัน
5. ดนตรีเร้กเก้ (Reggae) เป็นดนตรีที่มีต้นกำเนิดจากประเทศจาไมกาในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ได้รับอิทธิพลจากดนตรีดั้งเดิมของจาไมกาและดนตรีริทึม และ บลูส์ของอเมริกา เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางเนื่องจากทำนองที่แปลกไป
6. ดนตรีคันทรี่ (Country Music) เป็นแนวเพลงที่นิยมกันในสหรัฐอเมริกา โดยมีต้นแบบมาจากเพลงพื้นเมือง เพลงบลูส์ และเพลงตะวันตก ประกอบไปด้วยเพลงบรรเลงและจังหวะเต้นง่ายๆ เครื่องดนตรีที่ใช้มักเป็นเครื่องสายเช่นแบนโจ กีตาร์ไฟฟ้า หรือกีตาร์โปร่ง หลายครั้งก็มีฮาร์โมนิก้าร่วมด้วย
7. ดนตรีฟังก์ (Funk Music) แนวดนตรีที่มีต้นกำเนิดในช่วงทศวรรษ 1960 เป็นดนตรีสำหรับเต้นเข้าจังหวะ ไม่เน้นทำนอง สร้างขึ้นโดยนักดนตรีชาวแอฟริกันอเมริกัน
8. ดนตรีพื้นบ้าน (Folk Music) เป็นดนตรีที่วิวัฒนาการมาจากดนตรีดั้งเดิมในช่วงการฟื้นฟูในศตวรรษที่ 20 ความหมายหนึ่งของเพลงพื้นบ้านคือเพลงเก่าที่ไม่ทราบผู้แต่ง อีกประการหนึ่งคือเพลงที่ถ่ายทอดและพัฒนาโดยกระบวนการถ่ายทอดทางปากหรือดำเนินการตามประเพณีในระยะเวลาานาน
9. ดนตรีแจ๊ส (Jazz Music) มีต้นกำเนิดมาจากชุมชนชาวแอฟริกันอเมริกันในนิวยอร์กในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 ในรูปแบบของรูปแบบดนตรีที่เป็นอิสระและดั้งเดิมที่ได้รับความนิยม ทั้งหมดเชื่อมโยงกันด้วยสายสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างดนตรีของชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันและอเมริกันในทวีปยุโรป

10. ดนตรีตะวันออกกลาง (Middle Eastern Music) ดนตรีที่มีต้นกำเนิดจากพื้นที่กว้างใหญ่ ตั้งแต่โมร็อกโกไปจนถึงอิหร่าน รวมทั้งประเทศอาหรับในตะวันออกกลางและแอฟริกาเหนือ ประเพณีแบบอิรักของเมโสโปเตเมีย ประเพณีอิหร่านแบบของเปอร์เซีย เพลงฮีบรูของอิสราเอล เพลงของอาร์เมเนีย ประเพณีที่หลากหลายของดนตรีไซปรัส ดนตรีของตุรกี เพลงอัลซีเรียดั้งเดิม ชาวเบอร์เบอร์แห่งแอฟริกาเหนือ และคริสเตียนคอปติกในอียิปต์
11. ดนตรีดิสโก้ (Disco Music) แนวดนตรีที่มีองค์ประกอบของฟังก์ โซล ป๊อป และซัลซ่าที่ได้รับความนิยมในช่วงกลางทศวรรษ 1970 ถึงต้นทศวรรษ 1980
12. ดนตรีคลาสสิก (Classical Music) ดนตรีศิลปะที่ผลิตขึ้นหรือหยั่งรากในประเพณีดนตรีตะวันตก รวมทั้งดนตรีเกี่ยวกับพิธีกรรมและฆราวาส ในช่วงเวลาต่างๆ ตั้งแต่ประมาณศตวรรษที่ 11 จนถึงปัจจุบัน
13. ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Music) เป็นแนวดนตรีสำหรับเต้นที่ได้รับความนิยมอย่างสูง มีเครื่องสังเคราะห์เสียงและเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ เป็นแหล่งกำเนิดเสียงหลัก
14. ดนตรีละตินอเมริกา (Music of Latin America) ดนตรีที่มีต้นกำเนิดมาจากลาตินอเมริกาซึ่งครอบคลุมแนวเพลงที่หลากหลาย ทั้ง ซัน รุมบ้า ซัลซ่า เมอเรนเก้ แซมบ้า แทงโก้ และบอสซา โนวา
15. ดนตรีบลูส์ (Blues) ประเภทและรูปแบบดนตรีที่พัฒนาโดยชาวแอฟริกันอเมริกันในสหรัฐอเมริกาช่วงปลายศตวรรษที่ 19 จากเพลงงานของชาวแอฟริกัน-อเมริกันและดนตรีพื้นบ้านยุโรป-อเมริกัน รูปแบบบลูส์ แพร่หลายในแจ๊สและร็อกแอนด์โรล บลูส์แบบ Twelves- bar เป็นเพลงที่พบบ่อยที่สุด
16. ดนตรีสำหรับเด็ก (Music of Children) ดนตรีที่บรรเลงสำหรับเด็ก มักออกแบบมาเพื่อให้ความบันเทิงในการสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรม พฤติกรรมที่ดี ความรู้และทักษะต่างๆ
17. ดนตรีนิวเอจ (New-age Music) ประเภทของดนตรีที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะ การผ่อนคลาย ผู้ฟังมักใช้ในการฝึกโยคะ การนวด การทำสมาธิ และเปียเพื่อนอ่านหนังสือ เป็นวิธีการจัดการความเครียดหรือเพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบสุข มักเป็นดนตรีแบบอิเล็กทรอนิกส์และอะคูสติค

18. ดนตรีขับร้อง (Vocal Music) ดนตรีที่ขับร้องโดยนักร้องตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไป โดยมีหรือไม่ มีเครื่องดนตรีประกอบก็ได้ ซึ่งการร้องเพลงเป็นจุดสนใจหลักของดนตรี
19. ดนตรีแอฟริกา (Music of Africa) ดนตรีที่มีรูปแบบหรือรูปแบบที่ชัดเจนบ่งบอกถึงแหล่งกำเนิดของแอฟริกาหรืออิทธิพลของแอฟริกาเป็นหลัก ด้วยความกว้างใหญ่ของทวีป สิ่งนี้ครอบคลุมประเพณีทางดนตรีที่แตกต่างกันมากมาย ดนตรีแอฟริกันในแถบใต้ทะเลทรายซาฮารา มักอาศัยเครื่องเพอร์คัชชัน(เครื่องตีกระทบ) เช่น ไซโลโฟน กลอง และเครื่องดนตรีที่ใช้สร้างเสียง เช่น คาลิมบา หรือ "เปียโนนิ้วหัวแม่มือ"
20. ดนตรีคริสเตียน (Christian Music) ดนตรีที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความเชื่อส่วนบุคคลหรือความเชื่อของชุมชนเกี่ยวกับชีวิตและความศรัทธาของคริสเตียน รูปแบบของมันแตกต่างกันไปทั่วโลกตามวัฒนธรรมและบริบททางสังคมของแต่ละพื้นที่
21. ดนตรีเอเชีย (Music of Asia) รูปแบบดนตรีที่มีต้นกำเนิดมาจากหลายประเทศในเอเชียที่ตั้งอยู่ในเอเชียกลาง ใต้ และเอเชียตะวันออก
22. ดนตรีสกา (Ska) แนวเพลงที่มีต้นกำเนิดในจาเมกาในช่วงปลายทศวรรษ 1950 โดยผสมผสานองค์ประกอบของเมนโต(เพลงพื้นบ้านของจาไมกา) , เพลงคาลิโปโซ(ดนตรีพื้นเมืองของตรินิแดด และแถบหมู่เกาะแคริบเบียน) เข้ากับแจ๊สและบลูส์แบบอเมริกัน โดดเด่นเรื่องทำนองนอกจังหวะ
23. ดนตรีพื้นเมือง (Traditional Music) รูปแบบดนตรีที่มีต้นกำเนิดมาหลายชั่วอายุคน ตั้งแต่อดีต มักไม่มีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายที่เป็นทางการ โดยคนในพื้นที่นั้นๆจะคุ้นเคยกันดี
24. ดนตรีป๊อป (Pop Music) มีต้นกำเนิดในช่วงทศวรรษ 1950 จากตะวันตก มีความผสมผสานและมักมีองค์ประกอบจากดนตรีพื้นเมือง ดนตรีร็อค ดนตรีละติน ดนตรีพื้นบ้าน และดนตรีรูปแบบอื่นๆ มักมีความยาวปานกลาง มีท่วงทำนองและท่อนดนตรีซ้ำๆ
25. ดนตรีอิสระ (Independent Music) เพลงที่ผลิตขึ้นโดยไม่ขึ้นกับค่ายเพลงเชิงพาณิชย์รายใหญ่ ซึ่งอาจรวมถึงวิธีการบันทึกและเผยแพร่ที่ต้องทำด้วยตัวเอง เรื่องอีกอย่างว่าเพลงอินดี้

การเล่าตำนานผ่านดนตรี เป็นการนำตำนาน ความเชื่อ หรือเรื่องเล่ามาขับร้องเป็นบทเพลง โดยไม่มีกำหนดว่าต้องเป็นดนตรีประเภทใด อาจเป็นดนตรีแนวผสมผสานก็ได้ อาทิ เพลง

AMATERASU SYSTEM -the fifth force- ที่เป็นดนตรี(...) ขับร้องโดย (リリイ) และ :RE (れ) มีเนื้อหาเล่าเกี่ยวกับตำนานของเทพีอามะเตราสุ โอมิคามิ (天照大御神 Amaterasu Oomikami) และการกำเนิดของโลก ดังเนื้อเพลง

“次に國稚く浮脂の如くして久羅下那州多陀用幣琉時に二柱

葦牙の如萌え騰る物に因りて成りませる神の名は二柱”

ถอดความได้ว่า “ต่อจากนี้ ยามที่ดินแดน(พื้นพิภพ)ยังคงอ่อนเยาว์และล่องลอยราวกับน้ำมัน และยวบยาราวกับแมงกะพรุน นามของเทพสององค์ที่กำเนิดขึ้นจากอาชิตาปิที่คล้ายกับไม้กกคือเสาหลักทั้งสอง (อิซานามิและอิซานางิ)”

โดยในเนื้อเพลงดังกล่าวยกตำนานนี้มาจากโคะจิกิ ในช่วงกำเนิดของเทพีอิซานามิ (伊邪那美 Izanami) และเทพีอิซานางิ (伊邪那岐 Izanagi) และการกำเนิดพื้นพิภพ เป็นต้น

2.2 การนำตำนานและความเชื่อสอดแทรกในสื่อต่างๆ

สื่อ หมายถึง สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะได้จัดทำในรูปแบบของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา รูปถ่าย ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ การแสดง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือได้จัดทำในรูปแบบอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (มาตรา 3 วรรค 2) (ปรัชญาภรณ์ แต่งอ่อน, 2557)

ในบทความ “Fairy tales, legends and yōkai. The traditional Japanese society through its own fantasy literature” ของ Kevin Diaz Alché (2019) กล่าวถึงการสอดแทรกตำนานและความเชื่อในสื่อว่าเป็นการส่งสารที่ไม่ครบถ้วน คือไม่ได้ยกตำนานหรือเรื่องราวทั้งหมดให้ปรากฏออกมาชัดเจน แต่ใช้เป็นวิธีการหยิบยกเรื่องเล่าหรืออุปนิสัยบางส่วนของโยไกมาประยุกต์ใช้ เช่น ในแฟนไซส์ของโปเกมอน นับเป็นกระบวนทัศน์ที่ดีและเห็นได้ชัดเจนที่สุด

ยกตัวอย่างเช่น ฮาสุเบโร (ハスブレロ Lombre) ที่ได้รับอิทธิพลจาก “คัปปะ” (河童 Kappa) มาก แม้จะไม่ได้เหมือนกันทุกประการ แต่ทั้งสองสิ่งนี้ก็อาศัยอยู่ในแหล่งน้ำ มีหน้าตาคล้ายกับเต่า หรือสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำที่มีลักษณะของมนุษย์ มีจะงอยปาก และมีลักษณะของการมีพื่นที่น้ำบนศีรษะ เป็นต้น

2.3 การเล่าตำนานดั้งเดิมผ่านสื่อใหม่

จากบทความ “ความหมายของสื่อใหม่” ³ไม่ปรากฏผู้แต่ง “สื่อใหม่” (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิม เข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลาย ที่เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น (Burnett, R. and Marshall D. P. 2003: 40-41)

เคนท์ เวอร์ทาม และ เอียน เฟนิวิก (Kent Wertime and Ian Fenwick) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และการตลาดดิจิทัล และนิยามสื่อใหม่ว่าหมายถึง เนื้อหา (Content) ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยลักษณะสำคัญของเนื้อหาอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วย “อิสระ 5 ประการ” (5 Freedoms) ได้แก่ (ณงลักษณ์ จารุวัฒน์ และ ประภัสสร วรรณสถิต, ผู้แปล, 2551)

- 1) อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา (Freedom from Scheduling) เนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับและส่งข่าวสารได้ในเวลาที่ตนต้องการ และไม่จำเป็นต้องชมเนื้อหาต่าง ตามเวลาที่กำหนด
- 2) อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน (Freedom from Geological Boundaries) เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลเป็นเนื้อหาที่รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็ว ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับ หรือค้นหาข้อมูลข่าวสารจากประเทศใดก็ได้ แล้วแต่ความต้องการของแต่ละบุคคล

³ <https://sites.google.com/site/thailandherbs4/prawati/khwam-hmay-khxng-sux-him>

- 3) อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด (Freedom to Scale) มีเนื้อหาที่สามารถย่อหรือปรับเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ทั่วโลก หรือปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจงก็ได้
- 4) อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ (Freedom from Formats) เนื้อหาแบบดิจิทัลไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบ หรือลักษณะที่ตายตัว เช่น ไฟล์วิดีโอภาพที่ถ่ายจากกล้องในโทรศัพท์มือถือแล้วนำลงไปในเว็บไซต์จะต้องมีความยาวกี่วินาที หรือมีความละเอียดของไฟล์เป็นเท่าใดก็ได้ เป็นต้น
- 5) อิสระจากยุคนักการตลาด สร้างเนื้อหาจากผู้บริโภคเริ่มสร้างและควบคุมเนื้อหาเอง (From Marketer-Driven to Consumer-Initiated, Created and Controlled) ด้วยพัฒนาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เจ้าของสื่อไม่อาจควบคุมการแพร่กระจายของสื่อได้เหมือนอดีต เนื้อหาที่พบในบล็อก (Blog) หรือคลิปวิดีโอในเว็บไซต์ของ Youtube และสื่อผสมใหม่ๆ อาจสร้างสรรค์จากผู้บริโภคคนใดก็ได้ เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างจากผู้บริโภค (Consumer-Create Content) หรือเป็นคำพูดแบบปากต่อปากฉบับออนไลน์ (Online Word-Mouth) ที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

การเล่าตำนานดั้งเดิมผ่านสื่อใหม่ คือการนำเรื่องเล่าและความเชื่อมาสร้างรูปลักษณ์และเรื่องราว (Giving Life and Character to the Story) เพื่อให้เป็นที่น่าสนใจและแพร่หลายยิ่งขึ้น เช่น แอนิเมชันเรื่อง “โยไก วอช” (妖怪ウォッチ Youkai Watch) ที่นำชื่อ และลักษณะของภูตผีและโยไกในตำนานมาสร้างรูปลักษณ์ให้เข้าถึงได้ง่าย ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครโอโรจิ (オロチ Orochi) ซึ่งมีที่มาจาก ยามาตะ โนะ โอโรจิ (八岐大蛇 Yamata-no-orochi) นูรารีเฮียง (ぬらりひょん Nurarihyon) ซึ่งมีที่มาจากนูรารีเฮียงในเรื่องเล่า หรือโคดามะ (木霊 Kodama) ที่ปรากฏในเรื่อง “เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (もののけ姫 Mononoke hime) ของมิยาซากิ ฮายาโอะจากสตูดิโอ จิบลิด้วยเช่นกัน (Kevin Diaz Alché,2019)



ภาพที่ 1 โคดามะจาก เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร

หมายเหตุ จาก

https://myanimelist.net/featured/925/Princess_Mononoke_and_the_Kodama

นอกจากแอนิเมชันแล้ว ยังมีเกมที่น่าสนใจและความเชื่อมาสร้างเรื่องราวใหม่ แต่ยังคงความเป็นภูตผี โยไก หรือเทพเจ้าตามตำนานนั้นไว้ อาทิ เกม “องเมียวจิ” (陰陽師 Onmyoji) ของบริษัทเน็ตอีส์ (Netease, Inc.) ที่นำโยไกต่างๆ หรือเทพเจ้าของญี่ปุ่น เช่น อิบารากิ โดจิ (茨木童子 Ibaraki Douji) หรือ อิจิมุคุเร็น (一目連 Ichimokuren) มาเป็นตัวละครที่สามารถเล่นได้ด้วยกัน



ภาพที่ 2 อิบารากิ ไตจิ จากเกม องเมียวจิ

หมายเหตุ จาก <https://yys.163.com/shishen/265.html>



ภาพที่ 3 อิจิโมคุเร็น จากเกม องเมียวจิ

หมายเหตุ จาก <https://yys.163.com/shishen/272.html>

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความ “The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime” (Jiraiyan, 2017) กล่าวว่า “แอนิเมชันญี่ปุ่นที่โด่งดังและประสบความสำเร็จมักได้รับแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านและเทพนิยายตะวันออก แม้ผู้สร้างแอนิเมชันจะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเจตจำนงมานำเสนอเพื่อความบันเทิงและไม่มีคนสังเกตเห็นเท่าใด แต่ก็ยังผสมผสานสัญลักษณ์เรื่องราวเหล่านั้นไว้ในเรื่องเล่าของพวกเขาอย่างลงตัว”

จากงานวิจัย “สิ่งเหนือธรรมชาติในนิทานโทโงะฉบับการ์ตูนของมิสุกิ ชิเกะรุ” (ภัทรอร พัทฒกุล, 2020) พบว่า โยไก(妖怪) และเทพเจ้าหรือคามิ (神) เดิมทีเป็นสิ่งที่แยกจากกันได้ยาก แต่เมื่อมิสุกิ ชิเกะรุสร้างผลงานเช่น “คิตาโรแห่งสุสาน” (墓場鬼太郎) ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1960 และกลายเป็นแอนิเมชันฉายทางโทรทัศน์เรื่อง “เกะเกะเกะ โนะะ คิตาโร” (げげげの鬼太郎) ในปีคริสต์ศักราช 1965 คำว่า “โยไก” ก็มีความหมายถึงภูตผีที่อยู่ใกล้ตัวมนุษย์ และกลายเป็นที่ยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน

งานวิจัย “The Figures and Meanings of Tengu : Semiotic Study of Mythological Creatures in Japanese Folklore” (Ida Ayu Laksmi Sari, 2020) กล่าวว่าตำนานเกี่ยวกับโยไกของญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาวัฒนธรรมสมัยนิยมและสื่อต่างๆ เช่น หนังสือการ์ตูนแอนิเมชัน และวิดีโอเกม แต่ก็ยังคงรักษาความเชื่อในสิ่งคมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมเอาไว้ด้วยเช่นกัน

จากบทความและงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าในสื่อต่างๆ ที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้ผลิต ยังมีการแฝงความเชื่อเรื่องตำนานต่างๆ เข้าไปด้วย ทำให้เวลาเผยแพร่ออกไปสู่สากล วัฒนธรรมเหล่านั้นก็จะเป็นที่รู้จักมากขึ้น ผู้วิจัยจึงขอนำตัวละครจากเกมโปเกมอนที่สอดแทรกตำนาน ความเชื่อ ภูตผี และโยไกที่สอดแทรกมาวิเคราะห์ดังวิธีการที่จะกล่าวในบทต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

บทความวิจัยเรื่อง “การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยไของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน” ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ โดยอ้างอิงจากบทความวิจัยและเอกสารต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมา เพื่อให้มีความครอบคลุมเนื้อหาสำคัญที่จะนำมาวิเคราะห์

1. วัตถุประสงค์

การวิจัยนี้ มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาวิเคราะห์โปเกมอนแต่ละชนิดว่าได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อใดของประเทศญี่ปุ่นบ้าง เพื่อศึกษาการสอดแทรกตำนานความเชื่อต่างๆ ให้มีความกลมกลืนไปกับสื่อที่ผู้สร้างเกมนำเสนอ และเผยแพร่สู่สากลโลกจนเป็นที่ยอมรับ และเป็นที่น่าสนใจสำหรับการนำมาศึกษาต่อ

2. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 4.1 ได้เข้าใจการผสมผสานความเชื่อของญี่ปุ่นกับเกมที่ได้รับคามนิยมระดับโลก
- 4.2 ได้เรียนรู้การตีความตำนานภูตผีในรูปแบบที่สามารถให้คนทั่วโลกได้รับรู้และเข้าใจจากรูปแบบของโปเกมอน

3. ข้อมูลสำคัญ

ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้ ในส่วนของตำนานและความเชื่อ ผู้วิจัยได้รวบรวมมาจากบทความและเอกสารต่างๆ รวมถึงนิทานและเรื่องเล่าที่สามารถค้นหาได้จากหนังสือและบทความภาษาญี่ปุ่น ส่วนข้อมูลและรูปร่างลักษณะของโปเกมอน ผู้วิจัยสืบค้นจากข้อมูลจากโปเกเด็กซ์ที่ปรากฏในเกมโปเกมอนทุกภาค เพื่อศึกษาลักษณะนิสัยและรูปลักษณ์ที่อาจมีความคล้ายคลึงกับภูตผีโยไ หรือเทพเจ้าในเรื่องเล่า

4. ขอบเขตการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ โปเกมอนรุ่นที่ 1 และ 2 จากทั้งหมด 8 รุ่น รวมทั้งสิ้น 251 ชนิด จากทั้งหมด 905 ชนิด

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจำแนกโปเกมอนรุ่นที่ 1 และ 2 ทั้งหมด 251 ตัว ว่ามีลักษณะหรืออุปนิสัยตรงตามตำนานความเชื่อใดของญี่ปุ่นหรือไม่ และนำมาจำแนกประเภท และสรุปข้อมูลที่ได้เป็นร้อยละ

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์โปเกมอนทั้งหมด 251 ตัว และศึกษาเฉพาะโปเกมอนที่มีลักษณะหรืออุปนิสัยตรงตามตำนานหรือความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น เพื่อศึกษาการสอดแทรกวัฒนธรรมให้เข้ากับสื่อในสมัยปัจจุบัน

สรุป

บทความวิจัยเรื่อง “การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยไกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกมโปเกมอน” ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ และศึกษาการสอดแทรกวัฒนธรรมเกี่ยวกับตำนานและความเชื่อลงในสื่อที่เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย และเผยแพร่สู่สากลโลก

บทที่ 4

ผลการศึกษาวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโปเกมอนทั้งหมด 251 ตัว ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเภทโปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อของญี่ปุ่นได้ 3 ประเภท คือ 1. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากโยไก 2. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผี 3. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่ออื่นๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากโยไก

ชนิดของโยไก	โปเกมอนที่คาดว่าได้รับอิทธิพล	ลักษณะที่ได้รับอิทธิพล	หมายเลขโปเกมอน
โคมะอินุ (狛犬 Komainu)	วินดี้ (ウインディ Arcanine)	มีการบรรยายในโปเกเด็กซ์ว่าเป็นโปเกมอนในตำนานของภูมิภาคตะวันออก ลักษณะเหมือนสุนัข มีแผงคอคล้ายสิงโต	59
สะซาเอะโอนิ (荣螺 鬼 Sazae-Oni)	ยาโดะรัน(ヤド ラン Slowbro)	ลักษณะของหอยที่คาบอยู่ที่ปลายหางและลักษณะร่างเมก้า (Mega Form) ที่คล้ายหอยสังข์ขนาดยักษ์	80
โดโรตะโบ (泥田坊 Dorotabou)	เบโตะเบต้า (ベ トベター Grimer)	รูปร่างที่เหมือนดินโคลน มีสามนิ้ว	88
โดโรตะโบ (泥田坊 Dorotabou)	เบโตะเบ ต้อน (ベトベ トン Muk)	รูปร่างที่เหมือนดินโคลน มีสามนิ้ว	89
อาคะนามะ (垢嘗 Akaname)	เบะโระริงะ (ベ ロリンガ Lickitung)	จากชื่อที่มีที่มาจากคำว่า “เบะโระเบะโระ” (べろべろ) ซึ่งเป็น	108

		เสียงเสียวในญี่ปุ่น และลักษณะที่ แลบลิ้นยาวออกมา	
ยามัมบะ (山姥 Yamanba)	รูจอร์ (ルージ ユラ Jynx)	รูปลักษณ์ที่คล้ายสวมชุดสีแดง มีผิว สีเข้ม และสามารถควบคุมน้ำแข็ง ได้	124
วานิ (鰐 Wani)	วานิโนะโกะ (ワ ニノコ Totodile)	ชื่อที่เขียนเป็นคันจิได้ว่า 鰐の子 สามารถแปลได้ว่าลูกของจระเข้ หรือลูกของวานิที่เป็นโยไกในทะเล ได้เช่นกัน	158
เนโกะมาตะ (猫又 Nekomata)	เอพี (エーフィ Espeon)	ปลายทางที่แยกเป็นสองแฉกมี ลักษณะคล้ายกับแมวสองหางหรือ เนโกะมาตะ	196
สะซาอะโอนิ (栄螺 鬼 Sazae-Oni)	ยาโดะคิง (ヤド キング Slowking)	ลักษณะของหอยสังข์ที่อยู่บนศีรษะ	199
สึจินะโกะ (槌の子 Tsuchinoko)	โนคคิจิ (ノコッ チ Dunsparce)	ลักษณะเหมือนงูที่ลำตัวอวบ และ ชื่อภาษาญี่ปุ่นที่สามารถสลับ ตัวอักษรเป็นคำว่าสึจินะโกะ (ツ チノコ) ได้	206
อามิกิริ (網切 Amikiri)	ไกลก้า (グライ ガー Gligar)	ลักษณะลำตัวคล้ายกุ้งมังกรที่มีก้าม ขนาดใหญ่ และสามารถบินได้ อาจ ได้รับอิทธิพลร่วมกับการ์กอยล์	207
คามะอิตาจิ (鎌鼬 Kama-itachi)	นิวระ (ニュー ラ Sneasel)	มีการบรรยายความสามารถของนิว ระในโปเกเด็กซ์ว่าสามารถใช้เล็บจู่ โจมตีได้อย่างรวดเร็ว	215

ตารางที่ 2 โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผี

ชนิดของภูตผี	โปเกมอนที่คาดว่าได้รับอิทธิพล	ลักษณะที่ได้รับอิทธิพล	หมายเลขโปเกมอน
โอนิบิหรือไฟวิญญาณ (鬼火 Onibi)	โกส (ゴースト Gastly)	ลักษณะกลมและมีควันคล้ายเปลวไฟที่ลอยไปมา อาจได้รับอิทธิพลร่วมกับ วิล โอ วิสป์ (Will-O-Wisp)	92
นุเคะคุบิ หรือ ผีไม่มีคอ (抜首 Nukekubi)	มูมะ (ムウマ Misdreavus)	ลักษณะที่คล้ายกับผีระลวยไปมา อาจได้รับอิทธิพลร่วมกับ วิล โอ วิสป์ (Will-O-Wisp)	200
โคดะมะ หรือ ภูตต้นไม้ (木霊 Kodama)	เซเลบิ (セレビィ Celebi)	อาศัยอยู่ในป่า มีรูปร่างคล้ายภูตขนาดเล็ก ไม่ค่อยปรากฏให้พบเห็น	251

ตารางที่ 3 โปเกมอนได้รับอิทธิพลจากเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่ออื่นๆ

ประเภทของเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่อ	โปเกมอนที่คาดว่าได้รับอิทธิพล	ลักษณะที่ได้รับอิทธิพล	หมายเลขโปเกมอน
มิโนะกาเมะ (蓑亀 Minogame) เต่าในนิทานอุระชิมะทาโร่ (浦島太郎 Urashima Tarou)	คาเมล (カメール Wartortle)	รูปร่างลักษณะเหมือนเต่า มีใบหูข้างศีรษะเหมือนปีก และหางที่ยาวเหมือนเกลียวคลื่น	8
ปีศาจจิ้งจอก (狐 Kitsune)	โรคอน (ロコン Vulpix)	ตามความเชื่อของประเทศญี่ปุ่นและจีน สุนัขจิ้งจอกที่มีอายุมากขึ้นทุกๆ 100 ปีจะมีหางเพิ่มขึ้นมา 1	37

		หาง และมีหางได้มากที่สุด 9 หาง โรคอนมีทั้งหมด 6 หาง	
ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (九尾の狐 Kyubbi-no-kitsune)	คิวกอน (キュウコン Ninetales)	ตามความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น และจีน สุนัขจิ้งจอกที่มีอายุมากขึ้น ทุกๆ 100 ปีจะมีหางเพิ่มขึ้นมา 1 หาง และมีหางได้มากที่สุด 9 หาง คิวกอนมีทั้งหมด 9 หาง	38
แมววัก (招き猫 Maneki neko)	เนียส (ニヤース Meowth)	เนียสมักจะยกขาหน้าทั้งสอง ข้างขึ้น ทำให้มีลักษณะคล้ายกับ แมววัก และบนหน้าผากยังมี ลักษณะคล้ายกับเหรียญทอง	52
ตัวกินฝัน (摸 Baku)	สลีป (スリープ Drowzee)	มีความเกี่ยวข้องกับการสะกดจิต หรือทำให้หลับ ใบหน้ามีวงสั้น คล้ายสมเสร็จ ทั้งนี้ คำว่า “บากู” (摸 Baku) ในภาษาญี่ปุ่นยัง หมายถึงสมเสร็จที่มีลักษณะคล้าย ตัวกินฝันในความเชื่อด้วย	96
ตัวกินฝัน (摸 Baku)	สลีปเปอร์ (スリーパー Hypno)	มีความเกี่ยวข้องกับการสะกดจิต หรือทำให้หลับ ใบหน้ามีวงสั้น คล้ายสมเสร็จ ทั้งนี้ คำว่า “บากู” (摸 Baku) ในภาษาญี่ปุ่นยัง หมายถึงสมเสร็จที่มีลักษณะคล้าย ตัวกินฝันในความเชื่อด้วย	97
		ชื่อทัทซุ สามารถออกเสียงว่า “ทัตซื่อ” ที่คล้ายกับคำว่า “ทัตสึ” (竜 Tatsu) ได้ ทั้งนี้ ทัทซุยังเป็น	116

มังกรทะเล (竜 Tatsu)	ทัตทู (タツツー Horsea)	โปเกมอนที่อาศัยอยู่ในทะเลอีกตัว	
ตำนานปลาคาร์ฟเข้าประตูมังกร (登竜門 Toryuumon)	โคยคิง (コイキング Margikarp)	โคยคิงมีลักษณะคล้ายกับปลาคาร์ฟ และมีร่างวิวัฒนาการ (Evolution) คือเกียราดอส (ギヤラドス Gyarados) ซึ่ง มีลักษณะคล้ายมังกร	129
ตำนานปลาคาร์ฟเข้าประตูมังกร (登竜門 Toryuumon)	เกียราดอส (ギヤラドス Gyarados)	เกียราดอสมีลักษณะคล้ายมังกร และวิวัฒนาการ (Evolution) มาจากโคยคิง (コイキング Margikarp) ที่มีลักษณะคล้ายปลาคาร์ฟ	130
มังกร (龍 Ryuu)	มินิริว (ミニリュウ Dratini)	เป็นโปเกมอนมังกร ลำตัวยาว คล้ายมังกรตามความเชื่อของจีน และญี่ปุ่น	147
มังกร (龍 Ryuu)	ฮาคูริว (ハクリュー Dragonair)	เป็นโปเกมอนมังกร ลำตัวยาว คล้ายมังกรตามความเชื่อของจีน และญี่ปุ่น	148
คินทาโร่ (金太郎 Kintarou) เด็กที่ยามัมบะเลี้ยงดูในเรื่องเล่า	มูจูล (ムチュール Smoochum)	เป็นร่างก่อนวิวัฒนาการเป็นรูจูระ (ルージュラ Jynx) รูปร่างลักษณะคล้ายเด็ก จึงมีความเป็นไปได้ที่จะเป็นคินทาโร่ในเรื่องเล่า	238

ไรจู (雷獣 Raijuu) อสูรกายสายฟ้า	ไรโค (ライコウ Raikou)	รูปร่างคล้ายสุนัข และมีความ เกี่ยวข้องกับสายฟ้า	243
โฮโอหรือนกฟีนิกซ์ (鳳凰 Houou)	โฮโอ (ホウオウ Ho-Oh)	ลักษณะที่เหมือนนก ทั้งยังเป็น โปเกมอนในตำนานที่พบเห็นได้ ยากในโลกโปเกมอน และชื่อ “โฮ โอ” (ホウオウ Ho-Oh) ที่ ฟ้องเสียงกับ “โฮโอ” (鳳凰 Houou)	250

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสอดแทรกความเชื่อเรื่องภูตผีและโยไกของญี่ปุ่นผ่านตัวละครในเกโปเกมอน” นั้น ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับโปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น และได้ข้อสรุปผลการศึกษาวิจัยดังนี้

1. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากโยไก

มีทั้งหมด 12 ชนิด ได้แก่

1. วินดี้ (ウインディ Arcanine)
2. ยาโดะรัน (ヤドラン Slowbro)
3. เบโตะเบต้า (ベトベター Grimer)
4. เบโตะเบต่อน (ベトベトン Muk)
5. เบะโระริงงะ (ベロリンガ Lickitung)
6. รุจุระ (ルージュラ Jynx)
7. วานิโนะโกะ (ワニノコ Totodile)
8. เอพี (エーフィ Espeon)
9. ยาโดะคิง (ヤドキング Slowking)
10. โนคคิจิ (ノコッチ Dunsparce)
11. ไกลก้า (グライガー Gligar)
12. นิวระ (ニユース Sneasel)

คิดเป็นร้อยละ 4.78 จากทั้งหมด 251 ชนิด

2. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผี

มีทั้งหมด 3 ชนิด ได้แก่

1. โกส (ゴース Gastly)
2. มูมะ (ムウマ Misdreavus)
3. เซเลบี (セレビィ Celebi)

คิดเป็นร้อยละ 1.20 จากทั้งหมด 251 ชนิด

3. โปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่ออื่นๆ

มีทั้งหมด 14 ชนิด ได้แก่

1. คาเมล (カメール Wartortle)
2. โรคอน (ロコン Vulpix)
3. คิวคอน (キュウコン Ninetales)
4. เนียส (ニヤース Meowth)
5. สลึป (スリープ Drowzee)
6. สลึปเปอร์ (スリーパー Hypno)
7. ทัททุ (タツツー Horsea)
8. โคยคิง (コイキング Margikarp)
9. เกียราดอส (ギャラドス Gyarados)
10. มินิริว (ミニリュウ Dratini)
11. ฮาคูริว (ハクリュー Dragonair)
12. มุจูล (ムチュール Smoochum)
13. ไรโค (ライコウ Raikou)
14. โฮโอ (ホウオウ Ho-Oh)

คิดเป็นร้อยละ 5.58 จากทั้งหมด 251 ชนิด

รวมแล้วโปเกมอนที่คาดว่าได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อต่างๆ ของประเทศญี่ปุ่นมีทั้งหมดเพียง 29 ชนิดจาก 251 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 11.56 และแบ่งเป็นโปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากภูตผีและโยไก 15 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 51.72 จากทั้งหมด 29 ชนิด

จากงานวิจัยนี้พบว่าหากนับตามจำนวนโปเกมอนทั้งหมด 251 ชนิดแล้ว จำนวนโปเกมอนที่ได้รับอิทธิพลจากตำนานและความเชื่อของญี่ปุ่นมีไม่มาก แต่ก็ทำให้สามารถสอดแทรกเข้าไปในสื่อร่วมกับความเชื่อและวัฒนธรรมของประเทศอื่นๆ ได้อย่างกลมกลืน ผู้วิจัยจึงมองว่าการเผยแพร่วัฒนธรรม ความเชื่อ หรือตำนานต่างๆ ในท้องถิ่น ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้วิธีการเล่าตำนานดั้งเดิมผ่านสื่อใหม่เสมอไป ด้วยความแตกต่างในบางวัฒนธรรมและประเพณี ทำให้การสอดแทรกตำนานความเชื่อดั้งเดิมลงไปในการสื่อต่างๆ เข้าถึงได้ง่ายและมีความเป็นสากลมากกว่า

บรรณานุกรม

- โฆซิต ทิพย์เทียมพงษ์. “ผียโไก” ในตำนานผียญี่ปุ่น. *คอลัมน์ญี่ปุ่นมุลิก*. สำนักพิมพ์มติชนออนไลน์. เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 กันยายน 2564 เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/japan/detail/9590000083777>
- ภัทรอร พิพัฒน์กุล. “สิ่งเหนือธรรมชาติในนิทานโทโนะฉบับการ์ตูนของมิสุกิ ชิเกะรุ.” *เครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา* 10, 2(ธันวาคม 2563): 41-56.
- Ayako, Takahashi. “The social roles of “Yokai” in Japan” Conference: The Joint Symposium Between Toyo University (HIRC21) and Sungkyunkwan University (BK21), Tokyo, January, 2018.
- Dr. Yokai. **Popular Yokai Throughout History and In Modern Media**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <http://dr-yokai.blogspot.com/2010/01/popular-yokai-throughout-history-and-in.html>
- Kevin, Diaz Alche. “Fairy tales, legends and yokai. The traditional Japanese society through its own fantasy literature.” In a **Stranger Field** 2019 (November 2019): 48-63.
- Kotaro Chiba. **Tales of Japan: Traditional Stories of Monsters and Magic (Book of Japanese Mythology, Folk Tales from Japan)(Traditional Tales)**, (April 2019). Chronicle Books
- Laksmita, Sari. “The Figures and Meanings of Tengu: Semiotic Study of Mythological Creatures in Japanese Folklore.” **Humanus** 2, 18 (November 2020): 217-229.
- Matthew Meyer. **The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai**, (January 2015)
- Michael Dylan Foster. **The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore**, (March 2015).