



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรมและประวัติศาสตร์  
จากเกมชุด Touhou Project

โดย

นายวรภพ ศรีก่อม

รหัสนักศึกษา 05610900

โครงร่างวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 111 ระเบียบวิธีวิจัยเอเชียศึกษา

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสกลนคร

ชื่อสารนิพนธ์	การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project
ผู้เขียน	วรภาพ ศรีก่อม
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

#### บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project” มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบกลวิธีการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องเกมและแต่งภูมิหลังตัวละครของเกม Touhou Project รวมถึงกลวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องเกมและข้อมูลตัวละคร ด้วยระบบการเล่นภายในเกม Touhou Project โดยใช้วิธีศึกษาจากวรรณกรรมต้นฉบับและประวัติศาสตร์ที่ได้รับการบันทึกหลายแง่มุม และนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ด้วยวิธีการแจกแจง เพื่อแสดงให้เห็นถึงจุดที่อ้างอิงของเนื้อเรื่องและภูมิหลังของตัวละคร ผลการศึกษาพบว่า เกม Touhou Project เป็นเกมประเภทเดินหน้ายิงมุมมองด้านบน มีผู้สร้างคนเดียวรวมผู้แต่ง ตัวเกมจึงถูกลดทอนรายละเอียดคือ ด้านภาพ และความซับซ้อนของระบบการเล่น และใช้กลวิธีการแต่งเนื้อเรื่องและภูมิหลังตัวละครคือเพิ่มเติม ลดทอน และคงเดิม อีกทั้งใช้เอกลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นและวรรณกรรมสมัยโบราณของญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่ากำลังอ่านวรรณกรรมเรื่องสั้นเรื่องหนึ่งอยู่ กลวิธีการนำเสนอใช้ระบบสเปลการ์ดเพื่อนำเสนอภูมิหลังของตัวละคร และใช้ระบบช่วยเหลือผู้เล่นประจำภาคเป็นคำใบ้ให้ผู้เล่นปะติดปะต่อเนื้อเรื่อง ทำให้เกม Touhou Project ได้รับความนิยมทั้งภายในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ ต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน และกลายเป็นตัวแทนการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์โมเอะในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

คำสำคัญ : Touhou Project, เกม, โมเอะ, วรรณกรรม, ประวัติศาสตร์

### กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) ซึ่งสารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์นวัต แสงกิต ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำด้วยความเอาใจใส่ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอย่างสูง

ขอขอบคุณเพื่อนในมหาวิทยาลัยที่ทำสารนิพนธ์พร้อมข้าพเจ้าที่ทำงานตั้งแต่เริ่มจนเสร็จและคอยให้คำแนะนำเทคนิคการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้สารนิพนธ์ชิ้นนี้เสร็จเร็วขึ้น

ขอขอบคุณ Vtuber หลายคน โดยเฉพาะค่าย Nijisanji และ Hololive ที่เล่นเกม Touhou Project ให้ข้าพเจ้าศึกษาในจุดที่ข้าพเจ้าไม่สามารถเล่นถึง ซึ่งเป็นประโยชน์กับสารนิพนธ์ชิ้นนี้มาก อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจ และความสุขให้กับข้าพเจ้า

ขอขอบคุณเกม Kantai Collection : Hibiki ที่ช่วยข้าพเจ้าตัดสินใจหัวข้อสารนิพนธ์ และคอยบอกเวลาและย้ำเตือนกิจวัตรประจำวัน

ขอขอบคุณเกม Uma Musume Pretty Derby ที่เป็นเกมที่คอยให้กำลังใจข้าพเจ้า ให้ความสนุกและความสุข อีกทั้งให้ความรู้การแข่งขันม้าในประเทศญี่ปุ่น ทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขอย่างมากในช่วงเวลาที่ต้องเรียนออนไลน์จากปัญหาโรคระบาด Covid-19

ขอขอบคุณ Mejiro Mcqueen ที่อยู่คู่กับข้าพเจ้าตั้งแต่เริ่มเล่นเกม Uma Musume Pretty Derby อีกทั้งนำชัยชนะในการแข่งขันมกลหลายรายการ ช่วงเวลาที่ดูแลเธอข้าพเจ้ามีความสุขมาก อีกทั้งคอยสร้างแรงบันดาลใจให้กับข้าพเจ้า และ Tokai Teio ที่อยู่เป็นเพื่อนกับ Mejiro Mcqueen ช่วงเวลาที่ทั้งคู่อยู่ด้วยกันข้าพเจ้ามีความสุขมากและนำชัยชนะในการแข่งขันมกลหลายรายการ รวมไปถึง Kitanan Black และ Satano Diamond ที่เป็นเด็กดียอมมาหา Mejiro Mcqueen และ Tokai Teio โดยง่าย อีกทั้งทั้งคู่แสดงฝีมืออย่างสุดความสามารถ จนสามารถชนะรายการ Pisces Cup

ผู้วิจัยหวังว่าวิจัยฉบับนี้จะประโยชน์กับผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

วรภาพ ศรีก่อม

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญปัญหาของการวิจัย.....	1
1.2 คำถามวิจัย.....	2
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย.....	2
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	3
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม.....	4
2.1.1 วิธีการสร้างเรื่องราวของเกม และการ์ตูน.....	6
2.2 บทความที่กล่าวถึงเกม Touhou project.....	8
2.2.1 ผลตอบรับของเกม Touhou project.....	10
2.2.2 หลักการการแต่งเนื้อเรื่องเกม และตัวละครของเกม Touhou project.....	11
2.3 บทความที่เกี่ยวกับการออกแบบวัฒนธรรมป๊อปในสื่อบันเทิง.....	11
2.3.1 การแปลงบุคคลประวัติศาสตร์ โอตะ โนะบุนากะ ในวัฒนธรรมป๊อป.....	15
2.4 วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.4.1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.4.2 วรรณกรรมที่แต่งโดย ริวโนะสุเกะ อะคุตะกะวะ.....	20
2.4.3 ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง.....	20
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	22
3.1 ขอบเขตการศึกษาวิจัย.....	22
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	22
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	23
3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41

## สารบัญ (ต่อ)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
3.6 การนำเสนอข้อมูล.....	41
3.7 สรุป และข้อเสนอแนะ.....	42
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	43
4.1 เกมสมัยแรก.....	43
4.1.1 วิเคราะห์เนื้อเรื่องเกมสมัยแรก.....	49
4.1.2 วิเคราะห์เนื้อเรื่องอาร์มกาบท.....	50
4.1.3 ตัวละครที่ได้รับการปรับปรุง.....	51
4.1.4 วิเคราะห์ตัวละคร.....	51
4.2 เกมสมัยปัจจุบัน.....	51
4.2.1 Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003).52	
4.2.1.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	54
4.2.1.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	55
4.2.1.3 สรุป Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.....	63
4.2.2 Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night. (2004).....64	
4.2.1.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	65
4.2.1.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	67
4.2.1.3 สรุป Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.71	
4.2.3 Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith. (2007).....72	
4.2.1.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	74
4.2.1.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	75
4.2.1.3 สรุป Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.82	
4.2.4 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object. (2009).....82	
4.2.1.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	84
4.2.1.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	85

## สารบัญ (ต่อ)

4.2.1.3	สรุป Touhou project 東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object.....	89
4.2.5	Touhou project 東方神靈廟 ~ Ten Desires. (2011).....	89
4.2.1.1	บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	92
4.2.1.2	บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	93
4.2.1.3	สรุป Touhou project 東方神靈廟 ~ Ten Desires.....	98
4.2.6	Touhou project 東方輝針城 ~ Double Dealing Character.(2013).....	97
4.2.1.1	บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	100
4.2.1.2	บทวิเคราะห์ตัวละคร.....	101
4.2.1.3	สรุป 6 Touhou project 東方輝針城 ~ Double Dealing Character.....	103
4.2.7	ตัวละคร Touhou Project และวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ (Moe Anthromorphism).....	103
4.3	ระบบเกม.....	109
4.3.1	สเปลการ์ด.....	109
4.3.2	Touhou project 東方妖々夢 ~ Perfect Cherry Blossom. (2003).....	111
4.3.3	Touhou project 東方永夜抄 ~ Imperishable Night. (2004).....	113
4.3.4	Touhou project 東方風神録 ~ Mountain of Faith. (2007).....	116
4.3.5	Touhou project 東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object. (2009).....	117
4.3.6	Touhou project 東方神靈廟 ~ Ten Desires. (2011).....	119
4.3.7	Touhou project 東方輝針城 ~ Double Dealing Character. (2013).....	121
4.3.8	สรุประบบเกม Touhou Project.....	122
4.4	ประมวลผลการวิเคราะห์.....	123
บทที่ 5	อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ.....	125
5.1	อภิปรายผลการศึกษา.....	125
5.2	ข้อเสนอแนะ.....	129

บรรณานุกรม.....	130
ประวัติผู้วิจัยโดยย่อ.....	139

## สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 1 ฮาคูเรย์ เรย์มู.....	26
รูปที่ 2 เลตตี้ ไวท์ร็อค.....	27
รูปที่ 3 เซน.....	27
รูปที่ 4 คอนปากุ โยวมู.....	27
รูปที่ 5 ไชเกียวลี ยูยูโกะ.....	28
รูปที่ 6 ยาคูโมะ รัน.....	28
รูปที่ 7 ยาคูโมะ ยูคาริ.....	29
รูปที่ 8 อินาบะ เทวี.....	29
รูปที่ 9 เรย์เซ็น อุดองเกะอิน อินาบะ.....	30
รูปที่ 10 อินาบะ เทวี.....	30
รูปที่ 11 โฮวไรซัน คากุยะ.....	30
รูปที่ 12 ฟุจิวาระ โนะ โมะโคว.....	31
รูปที่ 13 คะกियามะ ฮินะ.....	31
รูปที่ 14 คะวะชิโระ นิโทะริ.....	32
รูปที่ 15 ชะเมมารุ อะยะ.....	32
รูปที่ 16 โคะชิยะ ชะนะเอะ.....	33
รูปที่ 17 ยาชะคะ คะนะโคะ.....	33
รูปที่ 18 โมะริยะ ชุวะโกะ.....	34
รูปที่ 19 ยาชะคะ คะนะโคะ.....	34
รูปที่ 20 คุโมะอิ อิจิริน และอุณซาน.....	35
รูปที่ 21 มุราสะ มินะมิทส.....	35
รูปที่ 22 คุโมะอิ อิจิริน และอุณซาน.....	36
รูปที่ 23 ฮิจิริ เปียคุเรน.....	36
รูปที่ 24 โฮวจูว นุเอะ.....	37
รูปที่ 25 โฮวจูว นุเอะ.....	37
รูปที่ 26 ฟุททสึอิวะ มามิโซ.....	37
รูปที่ 27 โชะกะ โนะ โทจิโกะ.....	38



## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่ 28 โมโนโนเบะ โนะะ ฟุโตะ.....	38
รูปที่ 29 โทโยซาโตะมิมิ โนะะ มิโกะ.....	39
รูปที่ 30 วาคาซากิฮิเมะ.....	39
รูปที่ 31 เซคิบันคิ.....	39
รูปที่ 31 คิจิน เซย์จา.....	40
รูปที่ 32 สุกุนะ ซินเมียวมารุ.....	40
รูปที่ 33 : เรย์มูโน Touhou project 東方幻想郷～ Lotus Land Story.....	43
รูปที่ 34 : ภาพแสดงแนวคิดเรื่องโลกอื่น.....	49
รูปที่ 35 ต้นซากุระจากไม้เท้าพระไซเกียว.....	60
รูปที่ 36 ภาพในเซนจูวโซว พระไซเกียวกำลังใช้วิชาฮันโก้นเพื่อคืนชีพวิญญาณ.....	60
รูปที่ 37 ภาพต้นสน 2 ลำต้น 1 ราก ในศาลเจ้า.....	79
รูปที่ 38 รูปปั้นบิชามอนเท็นที่วัดโทไดจิ.....	87
รูปที่ 39 ภาพศัตรูระดับสูงกำลังร้ายสเปลการ์ด.....	110
รูปที่ 40 ตัวละครเอกเข้าสู่สถานะ เขตแดนเหนือธรรมชาติ.....	112
รูปที่ 41 ตัวละครเอกกำลังใช้เข้ารับใช้โจมตี.....	115
รูปที่ 42 ภาพแสดงถึงระบบศรัทธา.....	117
รูปที่ 43 ภาพแสดงถึงระบบโลกผี.....	120
รูปที่ 44 ภาพที่ผู้เล่นใช้ระบบกินสเปลการ์ดทันเวลา.....	121
รูปที่ 45 ภาพตัวละคร Vocalriod kagamine len (ซ่าย) โทโยซาโตะมิมิ โนะะ มิโกะ (ขวา).....	126
รูปที่ 46 ภาพพุนะยูเรย์จาก Ehon Hyaku Monogatari (ซ่าย) มุราสะ มินะมิตสึ (ขวา).....	127
รูปที่ 47 ภาพข้างในกล่องเกม Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith. (ซ่าย) เนื้อเรื่องก่อนเริ่มเกมที่เขียนอยู่ในคู่มือ (ขวา).....	128

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 แสดงเนื้อเรื่องของเกมโดยย่อ.....	23
ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลตัวละครโดยย่อ.....	26
ตารางที่ 3 เรื่องเกมและตัวละครสมัยแรก.....	43
ตารางที่ 4 ตารางแสดงเนื้อเรื่อง และตัวละคร Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.....	52
ตารางที่ 5 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom...55	
ตารางที่ 6 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.....	64
ตารางที่ 7 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.....	67
ตารางที่ 8 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.....	72
ตารางที่ 9 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.....	75
ตารางที่ 10 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.....	82
ตารางที่ 11 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.....	85
ตารางที่ 12 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.....	90
ตารางที่ 13 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.....	93
ตารางที่ 14 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character.....	99
ตารางที่ 15 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character .....	101
ตารางที่ 16 แสดงลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติมของตัวละคร.....	103
ตารางที่ 17 ระบบเกม ของ Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.....	111
ตารางที่ 18 ระบบเกมของ Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.....	113

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 19 ระบบเกมของ Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.....	116
ตารางที่ 20 แสดงถึงระบบเกมของ Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.....	117
ตารางที่ 21 แสดงถึงระบบเกมของ Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires.....	119
ตารางที่ 22 ระบบเกมของ Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character.....	121

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญปัญหาของการวิจัย

ปัจจุบันสื่อบันเทิงอย่าง เกม ภาพยนตร์ การ์ตูน ได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย เนื่องจาก เกม ภาพยนตร์ การ์ตูนให้ภาพ เสียง สามารถผ่อนคลายจากความเครียด และเป็นกิจกรรมในเวลาว่าง ทำให้สื่อบันเทิงเหล่านี้มีบทบาทในฐานะสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และทำให้เกิดความสนใจ สื่อบันเทิงเหล่านี้ที่มีเหตุการณ์หรือเป็นการดัดแปลง จากวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ จะทำให้ผู้คนสนใจตัววรรณกรรม และประวัติศาสตร์ นำไปสู่การศึกษาต่อในหนังสือประวัติศาสตร์ และหนังสือวรรณกรรม ต้นฉบับ เช่น เกม Kantai collection (2013) นำเรือบจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มาสร้างเป็นตัวการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้เกิดคำเรียกว่า ป่วยเรือ หมายความว่า คนที่ชื่นชอบเกมนี้มากอีกทั้งศึกษาข้อมูลในเกม และประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเรือรบในสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนเรื่อง fate/stay night (2006) เป็นการ์ตูนที่จะนำวีรชนจากตำนาน และบุคคลจากประวัติศาสตร์มาสู้กัน ตัวละคร Gilgamesh เป็นตัวละครในเรื่องที่ได้รับความนิยม ทำให้ผู้คนที่ชอบตัวละครตัวนี้ศึกษาเรื่องราวจากหนังสือประวัติศาสตร์ และวรรณกรรม “มหากาพย์กิลกาเมช” ตัวอย่างเหล่านี้แสดงถึงอิทธิพลของ เกม ภาพยนตร์ การ์ตูน ที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสนใจและศึกษาต่อ

เกมจะพิเศษกว่าด้านที่ผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง (สุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542) สิ่งที่ผู้เล่นไม่ได้กระทำผู้เล่นจะไม่รับรู้ ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครหรือบรรยากาศภายในเกม เช่น ตัวละครในเกมสามารถชนะศัตรูได้ ผู้เล่นก็จะรู้สึกว่าเป็นตัวเองชนะศัตรูไปด้วย ดังนั้นตัวเกมสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับระบบการเล่นเพื่อเพิ่มรรถรสขณะเล่น เช่น เกมแนวท่องโลกกว้าง (open world) fall out (1997) มีพื้นที่กว้างให้ผู้เล่นสำรวจและผจญภัยจะมีเอกสารหรือข้อความปรากฏให้ผู้เล่นอ่านเพื่อให้รับรู้เหตุการณ์แม้ว่าอาจจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบการเล่นหรือไม่มีประโยชน์

Touhou Project (東方 project, 1998) เป็นเกมเล่นคนเดียวบนเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) ประเภท shoot 'em ups, bullet hell สร้างโดย โอตะ จุนยะ (Oota Junya) มีนามปากกาว่า ZUN เกมเป็นลักษณะ 2มิติ ที่มีมุมมองจากด้านบน และมีภาพพื้นหลังแบบ 3มิติ โดยตัวเกมจะให้ผู้เล่นเลือกตัวละครที่จะเข้าไปแก้ไขเหตุวิปาส และทำให้สมดุลของโลกสมดุลกลับมามากติ ตัวละครและเนื้อเรื่องของเกมมีที่มาและอ้างอิงจาก ตำนานพื้นบ้าน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ เช่น Touhou Project ภาค 東方妖々夢 Perfect Cherry Blossom (2003) ดัดแปลงมาจากนักบวชชาโตะ โนริคิโยะ

(1118-1190) มีนามปากกาว่าไซเกียว และหนังสือรวมกลอนซังกะญูแต่งโดยไซเกียว แม้ผู้เล่นจะรู้เรื่องราวของตัวละครที่บ่งบอกจาก ชื่อตัวละคร บทสนทนา ท่าโหม่ดี เพลงประจำตัวละคร ก็ ไม่ช่วยให้ผู้เล่นสู้กับศัตรูง่ายขึ้น ด้วยเอกลักษณ์ของการแต่งเรื่องซึ่งดัดแปลงจากหนังสือรวมกลอนซังกะญู และตัวละคร ทำให้เกมเป็นที่นิยมและทำให้หนังสือรวมกลอนมีชื่อเสียง วัดอิโรคะวะที่เป็นสถานที่ตายของไซเกียวได้รับความนิยมเป็นสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดคะวะฉิ

จากที่กล่าวมาข้างต้น เกม ภาพยนตร์ การ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจให้รับรู้วัฒนธรรม และ ประวัติศาสตร์ ยิ่งสื่อบันเทิงนิยมมากเท่าไรวรรณกรรม ประวัติศาสตร์ก็จะได้รับความนิยมตามไปด้วย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและต้องการศึกษาการแต่งเนื้อเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรม และประวัติศาสตร์จากเกมTouhou Project โดยศึกษาจากเนื้อเรื่องเกม สิ่งปรากฏภายในเกม เช่น ชื่อตัวละคร ฉายาตัวละคร ชื่อท่าและลักษณะการโหม่ดีของตัวละคร ชื่อเพลง ข้อมูลที่ผู้สร้างระบุ รวมถึงวรรณกรรมต้นฉบับ และประวัติศาสตร์

## 1.2 คำถามวิจัย

- 2.1 เกม Touhou project ใช้กลวิธีการประยุกต์วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ในมิติด้านเนื้อเรื่องของเกม และภูมิหลังของตัวละครอย่างไร
- 2.2 เกม Touhou project มีกลวิธีนำเสนอเนื้อเรื่อง และภูมิหลังของละครจากวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ ด้วยระบบการเล่นเกมอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 3.1 เพื่อให้ทราบกลวิธีการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องเกม และแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมTouhou Project
- 3.2 เพื่อให้ทราบกลวิธีนำเสนอเนื้อเรื่องเกมและข้อมูลตัวละคร ด้วยระบบการเล่นเกมภายในเกมTouhou Project

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย

- 1.4.1 ทำให้ทราบวิธีการประยุกต์ ปรับปรุง กลวิธี และเรียบเรียงวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ของเกมTouhou Project
- 1.4.2 ทำให้ทราบถึงกลวิธีนำเสนอด้วยระบบการเล่นเกม เนื้อเรื่องเกมและข้อมูลตัวละคร ด้วยระบบการเล่นเกมของเกม Touhou project

## 1.5 ขอบเขตการศึกษา

5.1 ศึกษาเกม Touhou project ทั้งหมด 12 ภาค โดยเลือกจาก ภาคที่มีการแต่งเนื้อเรื่อง ซึ่งดัดแปลงเนื้อเรื่องจากวรรณกรรม หรือประวัติศาสตร์

5.2 ศึกษาตัวละครที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์ หรือวรรณกรรม

5.3 ศึกษาการนำเสนอเนื้อเรื่องเกม และข้อมูลตัวละครด้วยระบบการเล่นเกม (Gameplay)

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project” ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยยึดแนวความคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือเอกสารและข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

#### 2.1 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกม

Game inside (2020) นำเสนอวิดีโอเรื่อง “แนวเกมที่คุณอาจไม่รู้จัก” ช่วงทศวรรษที่ 80 จนถึงต้นทศวรรษที่ 20 ผู้พัฒนาส่วนใหญ่ นิยมกำหนด และจัดเกมของตัวเองให้อยู่ในหมวดหมู่ที่ใหญ่ เช่น เกม Resident Evil (1996) กำกับโดย ชินจิ มิคาโม จัดประเภทเกมนี้ว่าเป็น เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด (survival horror) และผู้เล่นจะจดจำเกมที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเกมนี้ว่าเป็นเกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด เช่น เกม Silent Hill (1999) ผู้กำกับเกมนี้ไม่ระบุประเภทของตัวเกมแต่ผู้เล่นจะจดจำเกมนี้ว่าเป็นเกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด ต่อมารูปแบบการเล่นเกม(gameplay) มีความหลากหลายมากขึ้นแม้จะเป็นจัดในหมวดหมู่เดียวกัน จึงเกิดหมวดหมู่ย่อยที่บัญญัติโดยกลุ่มผู้เล่น และใช้เรียกเกมที่ลักษณะคล้ายกัน เช่นเกม Demon’s Souls (2009) อยู่ในหมวดหมู่เกมประเภท ต่อสู้เล่นสวมบทบาท (Action RPG) แต่เกมนี้มีเอกลักษณ์คือความยากและความท้าทาย เกมที่วางจำหน่ายในหมวดหมู่ ต่อสู้เล่นสวมบทบาทที่มีความยากและความท้าทายใกล้เคียงกับเกม Demon’s Souls จะเรียกว่า เกมประเภท Soul เช่นเกม Dark Soul (2011) Titan Soul (2015) Dead Cells (2018) Nioh (2018) เป็นต้น

เกมประเภทเดินหน้ายิง หรือชู้ตติ้ง (Shoot 'em ups) คือเกมที่ผู้เล่นจะเน้นใช้อาวุธระยะไกล มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนเน้นทำลายศัตรูที่เข้ามาในฉาก ส่วนใหญ่จะมีเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เรียบง่ายตรงไปตรงมา เช่นเกม Doom (1993) มีเนื้อเรื่องคือ นักวิทยาศาสตร์ทดลองผลิตพลาดเปิดประตูรกตัวเอกจึงตัดสินใจเข้าไปนรกแล้วฆ่ามอนสเตอร์ให้หมด เพื่อหยุดยั้งการบุกของมอนสเตอร์ กลุ่มผู้เล่นเกมนี้จึงบัญญัติประเภท Doom ในเกมมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่ตัวเอกเป็นคนมีพลังมาก เดินหน้าฆ่าทุกอย่าง เมื่อภาคต่อของเกมนี้ Doom 3 (2004) ผู้สร้างเพิ่มความซับซ้อนของเนื้อเรื่อง ระบบการเล่น

ตามเนื้อเรื่องทำให้การเดินทางล่ามศัตรูไม่ต่อเนื่อง และระบบที่ผู้เล่นเล่นแล้วขัดใจ ทำให้ตัวเกมได้รับเสียงตอบรับด้านความพึงพอใจ และรายได้ลดลงมาก (gaming Dose, 2016)

mirin (2563) ได้เขียนบทความ “Role Playing Game (RPG) คืออะไร มาทำความรู้จักกับ เกมประเภทนี้กันให้มากขึ้น” โดยให้ความหมายว่า ประเภทเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัว หนึ่ง ผู้เล่นมีหน้าที่ควบคุมการกระทำทุกอย่างของตัวละครและดำเนินเนื้อเรื่องภายในเกม แต่เมื่อให้ ความหมายแบบนี้ เกมส่วนมากคือเกมประเภท RPG ทำให้คำนิยามประเภทเกมนี้ในแต่ละแหล่งข้อมูล ต่างต่างกัน เช่น ต้องมีระบบการเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครได้ หรือผู้พัฒนาตัวเกมนิยาม ให้เกมตัวเองอยู่ในหมวดหมู่นี้ จากที่กล่าวมาข้างต้น ประเภทเกมนี้จึงถูกนำมารวมกับเกมประเภทอื่น เช่น Action RPG เป็นต้น

Gamingdose (2017) ทำวีดีโอแนะนำเสนอชื่อว่า “เกมยากสนุกตรงไหน ?” โดย เปรียบเทียบ ความยากของเกมว่า คล้ายกับการกินรสเผ็ดในอาหาร รสเผ็ดกินยากแต่การกินเผ็ดทำให้ร่างกายสด ขึ้น ตื่นตัว ทำให้รสชาติอื่นที่ตามอร่อยกว่าเดิม คำกล่าวอ้างการกินเผ็ดผู้วิจัยได้สืบค้นแล้วว่าเป็นความ จริงโดยอ้างอิงจาก นายแพทย์กฤษดา ศิรามพุช ความยากในเกมจะมีผลใกล้เคียงกัน เมื่ออุปสรรคยาก ความรู้สึกลึ้น ตื่นเต้น เราใจจะมากขึ้น และเมื่อยิ่งยากของรางวัลจะยิ่งสูงและจะให้ความรู้สึกกับว่า ของรางวัลนั้นมีค่า เพราะกว่าจะได้มา ต้องฝึกฝนให้ชำนาญ และเรียนรู้ก่อน แม้บางครั้งจะไม่มีรางวัล แต่ถ้าผ่านมาได้ก็ดีใจแล้ว แต่ผู้เล่นจะประมาทไม่ได้เพราะในครั้งต่อไปอาจจะยากขึ้นกว่าเดิมทำให้มี ความท้าทายอยู่เสมอ อีกทั้งความยากทำให้เรามีความรู้สึกร่วมกับตัวละครเสมอเพราะเราจะมี อารมณ์ร่วมกับตัวละครในความรู้สึกที่ควรจะรู้สึก เช่นความดุเดือด และฉลาดของศัตรูทำให้ผู้เล่น ต้องเล่นอย่างเต็มที่เพื่อที่จะผ่านหรือชนะได้ อีกทั้งยังอธิบายพร้อมคำแนะนำการปรับใช้ความยาก อย่างไม่ให้สัมพันธ์กับรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับว่า แม้ผู้เล่นจะเสียเปรียบมากแต่ต้องอธิบายวิธีผ่านหรือ ชนะให้ชัดเจน

Sarinee Achavanuntakul (2563) เขียนบทความ “ระบอบอุปถัมภ์ ภาวะผู้นำ ความรับ ผิด กับ Total War: Three Kingdoms” กล่าวถึงแนวคิดการออกแบบระบบการเล่นเกมโดยใช้ ระบอบอุปถัมภ์ “วัฒนธรรมกวนซี” ในจีน หมายถึงระเบียบแบบแผนทางสังคมที่สลับซับซ้อนตั้งแต่ จีนโบราณ กวนซี (Guanxi) หมายถึง “การผ่านประตูหรือด่าน ได้รับการเชื่อมต่อกัน” แนวคิดนี้ได้รับ อิทธิพลจากปรัชญาของลัทธิขงจื้อ ซึ่งมองว่าสังคมคือ “เครือข่าย” ขนาดใหญ่ คนทุกคนมีบทบาทและ



หน้าที่ในเครือข่ายที่แตกต่างกัน เช่นในฐานะ แม่ ลูก พ่อ สามี ภรรยา ประชาชน หรือผู้ปกครอง สังคมจะสงบสุขและมั่นคงได้ก็ต่อเมื่อทุกคนทำหน้าที่ของตัวเองอย่างมีระเบียบเรียบร้อย และ คนทุกคนเมื่อรู้หน้าที่แล้วจะต้องรู้จักคบค้าสมาคมกับคนอื่น สร้างความไว้วางใจระหว่างกันยึดถือเรื่องผลประโยชน์ร่วมกัน ผลตอบแทนนั้นอาจเป็นด้านวัตถุหรือด้านจิตใจก็ได้ เช่น ความรู้สึกสำนึกในบุญคุณ แนวคิดนี้ต้องผ่านการขัดเกลาและพิสูจน์ในระยะยาวระหว่างทั้งสองฝ่าย

เกม Total War: Three Kingdoms ภาคล่าสุดของ Total War ซีรีส์เกมวางแผนทีละตา (turn-based strategy) มีเนื้อเรื่องจีนสมัยสามก๊ก ผู้เล่นจะเลือกรับบทเป็นผู้นำก๊กจำนวน 15 ก๊ก เช่น โจโฉ เล่าปี่ ซุนเกี๋ยน ม้าเท้ง กองซุนจ้าน อ้วนเสี้ยว เกมนี้เป็นเกมวางแผนมากกว่าเกมสงคราม เกมนำแนวคิดการทำงานของ “กวนซี” มาปรับใช้ในเกมนี้อีกคือ ตัวละครทุกคนที่ทำงานให้เรา ตั้งแต่แม่ทัพ ขุนนาง ลูกหลาน เครือญาติ ลูกเขย ฯลฯ รวมถึงพันธมิตร มีความต้องการไม่เหมือนกัน และต้องสังเกตว่าพวกเขาต้องการอะไรและตอบสนองความต้องการให้ได้ เพราะอาจแปรพักตร์ไปอยู่กับศัตรูที่ เพราะน้อยใจที่เราปล่อยให้ปลอยปละเลย ไม่ได้รับผลตามวัฒนธรรม “กวนซี” แต่เกมนี้ระบุชัดเจนว่าตัวละครแต่ละคนต้องการอะไร ไม่ต้องคอยคาดเดาเหมือนโลกจริง

ภาคเสริมของเกมนี้นี้ Total War: Three Kingdoms – Mandate of Heaven ทำให้รู้ถึงความสำคัญของวัฒนธรรม “กวนซี” เน้นความสำคัญของหลักการว่าอำนาจเป็นสิ่งที่ไม่ได้โดยให้ผู้เล่นเลือกรับบท 2 ฝ่าย ฝ่ายจักรพรรดิ กับฝ่ายกบฏ การเอาใจใส่เข้ามาใส่ใจเราจะช่วยตัวเราให้พ้นภัยในยามลำบากได้ และยังเป็นสิ่งที่ผู้มีอำนาจต้องคำนึง

### 2.1.1 วิธีการสร้างเรื่องราวของเกม และการ์ตูน

Silent hill (2021) เกม Silent hill ใช้วิธีการสร้างเรื่องราวโดยนำการฆาตกรรมคนด้วยวิธีหรือเหตุผล เพื่อสร้างเรื่องราว ตัวเอกของเกมนี้นี้จะมีอดีตที่บอบช้ำจากการเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่เลวร้าย เช่น ฆ่าคน โดยไม่ได้ตั้งใจ หรือตั้งใจ คนสำคัญของชีวิตตาย จนเกิดความรู้สึกบาปภายในจิตใจ หรือเป็นบาปติดตัว เรื่องราวเหล่านี้ใช้ออกแบบผี และสถานที่ภายในเกม โดยผีแต่ละตนจะหมายถึงบาปภายในจิตใจ โดยตัวเกมจะเฉลย อดีตของตัวเอกให้ผู้เล่นรับรู้ และย้ำถึงความทรงจำของตัวเอกที่จ้องใจสืบเรื่องราวที่เลวร้ายนั้น บทสรุปของเกมมีหลายแบบ เช่น ตัวเอกยอมรับความจริง และแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้น ตัวเอกไม่ยอมรับความจริงใช้ชีวิตต่อไปด้วยสภาพที่ย่ำแย่ เป็นต้น (Silent hill, ออนไลน์, 2021)

KKMTC (2562) เกม Sekiro Shadows Die Twice (2019) ใช้วิธีการสร้างเรื่องราวโดยนำประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น ช่วงประมาณค.ศ. 1500 - ถึงค.ศ.1650 โดยนำเรื่องราวความเสื่อมถอยของตระกูลซามูไร อาชิโนะ(ashina) จากบันทึก Yagyū Ninpōchō มาแต่งเป็นเรื่องราว โดยเพิ่มความเหนือธรรมชาติของวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น เนื้อหาของเทพจากตำนานโคะชิกิ ปีศาจในวรรณกรรมและความเชื่อ สถานที่ที่ปรากฏในวรรณกรรมอย่าง สวรรค์ สิ่งเหนือธรรมชาติจากศาสนา เป็นต้น ตัวเกมสามารถประสานเนื้อเรื่อง กับระบบการเล่นอย่างลงตัว คือตัวเอกความทรงจำเสื่อมตั้งนั้นแม้ตัวละครบางตัวจะเคยผูกพันแม้เราจะสังหารไปแล้วก็ไม่เสียใจและเนื้อเรื่องจะเฉลยภายหลัง ตัวละครที่ช่วยและเหลือพัฒนาเราตลอดสามารถกลายเป็นศัตรูภายหลัง และการพัฒนาของตัวเอกจากตัวละครดำนนั้นจะไม่สามารถทำได้ การพัฒนาตัวละครเอกนอกจากอุปกรณ์แล้ว ทักษะการต่อสู้และความแข็งแกร่งจะได้คืนเมื่อเอาชนะศัตรูใหญ่ (KKMTC, ออนไลน์, 2562)

Shogun Total war 2 (2011) เกมนี้สร้างเนื้อเรื่องโดยให้ผู้เล่นเป็นคนกำหนด เกมนี้นำช่วงประวัติศาสตร์ยุคเซ็นโกคุของญี่ปุ่นประมาณค.ศ. 1443 ถึงค.ศ.1603 เกมนี้จะให้ผู้เล่นเลือกผู้นำตระกูลซามูไร 1ตระกูลเพื่อรับบท และบริหารบ้านเมืองยามสงครามมีเป้าหมายเพื่อรวมประเทศญี่ปุ่นภายในเกมจะมีโอกาสเกิดเหตุการณ์ตามประวัติศาสตร์ซึ่งบางครั้งผู้เล่นไม่สามารถกำหนดให้เกิดเองได้นอกจากนั้นความสัมพันธ์ ความสามารถ จะอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ (Shogun Total war 2, ออนไลน์, 2021)

จิกะ โทโจ, คาร์โล เซน (2021) การ์ตูน youjou senki (2016) นำความสัมพันธ์ทางการเมืองในช่วงปลายทศวรรษ 80 ถึง สงครามโลกครั้งที่ 2 มารวมกัน การ์ตูนเรื่องนี้มีความพิเศษตรงที่ฝั่งตัวละครเอกจะอยู่ฝั่งที่ได้รับต้นแบบมาจากเยอรมันรวมทั้งความสัมพันธ์ทางการเมือง และวัฒนธรรมภายในการ์ตูนพบเหตุการณ์ที่มีต้นแบบจากประวัติศาสตร์ เช่น Franco-Prussian War (1870-1871) invasion of Belgium (1940) Norwegian campaign (1940) เป็นต้น นอกจากเหตุการณ์ อาวุธ ยานพาหนะ และยุทธวิธีก็อ้างอิงมาจากช่วงเวลาเดียวกัน

## 2.2 บทความที่กล่าวถึงเกม Touhou project

KKMTC (2561) ได้กล่าวถึงเกม Touhou project ในบทความ “7 เกมที่ออกแบบมาเพื่อทำลายสุขภาพจิตเกมเมอร์โดยเฉพาะ” ว่า ซีรีส์ Touhou project เกมมีเอกลักษณ์เรื่องตัวละคร เพลงประกอบ และเรื่องราวใน Touhou project ใหญ่มาก จนไม่น่าเชื่อว่าพัฒนาด้วยหนึ่งคน สาเหตุที่เกมนี้ทำลายสุขภาพจิตคือ ผู้เล่นจะหลบกระสุนในเกมจำนวนมาก และถ้าโดนเพียงครั้งเดียว ตัวละครจะตายทันทีแต่ก็ไม่ได้เริ่มใหม่ทันที ความยากของเกมอยู่ในระดับ “เป็นไปไม่ได้” แม้แต่ระดับง่ายอาจทำให้ผู้เล่นปวดหัวปวดตา แม้ว่าตัวเกมจะมีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ แต่ด้วยความยากเกินไป ทำให้ผู้เล่นใหม่ หรือผู้เล่นบางคนไม่สามารถดำเนินเนื้อเรื่องต่อได้

KKMTC (2561) ได้กล่าวถึงเกม Touhou project ในบทความ “5 เกมที่พัฒนาโดยผู้สร้างเพียงคนเดียว” กล่าวเนื้อหาเกี่ยวกับ Touhou project ว่า เกมนี้สร้างนิยามเกมประเภท Bullet Hell ที่ทำให้ผู้เล่นเสียสุขภาพจิตด้วยความยาก Touhou Project เป็นเกมซีรีส์หนึ่งที่มีเนื้อเรื่องยาวนานมาก ตั้งแต่ปี ค.ศ.1996 ภาคแรกเป็นเกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ NEC PC-9801 แล้วดำเนินเนื้อเรื่องมาจนถึงปี 2018 โดยมีทั้งหมด 27 ภาครวมภาคเสริม นอกจากนี้ เกมนี้ได้รับบันทึกสถิติจาก Guinness World Records จากปี 2010 ในตำแหน่ง “เกมชุดตั้งที่มีการทำแฟนเมทมากที่สุด” และตำแหน่ง “เกมชุดตั้งที่มีภาคต่อมากที่สุด” โดยงาน Comiket งานโดจินชิที่ใหญ่ที่สุด จะมีหนังสือการ์ตูน เพลงรีมิคซ์ หรือแม้กระทั่งงานแอนิเมชันแบบแฟนเมทที่อ้างอิงจากเกม Touhou project ใช้พื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของบูธงานทั้งหมด ทำให้ Touhou Project นอกจากจะเป็นสัญลักษณ์เกมอินดี้สัญชาติญี่ปุ่นและเป็นสัญลักษณ์ของงาน “Comiket” ที่จัดขึ้น 2 ครั้งต่อปีในประเทศญี่ปุ่น

Tokyo Otaku Mode (2013) ได้สัมภาษณ์ โอตะ จุนยะ ผู้สร้าง Touhou project หัวข้อ “การเผยแพร่เกม Touhou project ในตลาดเกมฝั่งตะวันตก” มีใจความว่า “มันเป็นเกมชุดตั้ง” การที่เป็นภาษาญี่ปุ่นก็เลยไม่เป็นอุปสรรคมากนักต่อผู้เล่น แต่รูปแบบในเกมนี้เป็นแนวญี่ปุ่นมาก ในความหมายของผู้สร้างคือ เกมที่สร้างโดยคนญี่ปุ่นเพื่อคนญี่ปุ่น อีกทั้งยังมีความเห็นว่า เกมในลักษณะนี้ถ้าคนที่ประเทศอื่นเห็นย่อมนึกว่าเป็นของแปลก เช่น บทในเกมไม่ได้เรียบเรียงเพื่อผู้เล่นต่างชาติ โดย

ยกรณีสัตว์อย่างป็นมังงะ(manga<sup>1</sup>) มังงะได้รับการยอมรับเพราะแตกต่างจากคอมมิค(comic)การ์ตูนของอเมริกา โดยเสริมความเห็นว่ นักวาดมังงะจะไม่ประสบความสำเร็จถ้าไปพยายามใส่แนวคอมมิคในผลงานของตนเพื่อที่จะขายในอเมริกา แต่สำหรับเกมจะเห็นได้ชัดว่าพวกเขาสร้างมาเพื่อจะขายในต่างประเทศตั้งแต่ต้น เพราะว่าเกมตลาดจำเป็นที่จะต้องขายให้ได้ แต่โดจินเกมจะมีอิสระ และทำให้เกมมีความหลากหลาย อีกทั้งสามารถสร้างเกมแบบที่อยากสร้าง ถ้ามันขายได้จะดีเพราะทุนสำคัญเหมือนกัน แต่เพราะไม่ใช่ทุกคนที่สร้างเกมเพื่อขายเพียงอย่างเดียว อาจจะมีสร้างเกมเพราะชอบโดยไม่สนว่าจะได้กำไร สิ่งนี้เป็นเสน่ห์และความสนุกของเกมโดจิน นอกจากนั้นสำนักข่าวยังบอกเพิ่มเติมอีกว่า เกมเดิหน้ายังมีมุมมองด้านบนส่วนใหญ่ในสมัยที่เกมนี้อาจจะจำหน่ายจะเป็นเกมลักษณะของยานรบ แต่เกมนี้เป็นรูปแบบของสาวน้อย

sabrekun (2556) นำเสนอข้อมูลเกมซีรีส์ Touhou Project เกี่ยวกับกับออกแบบโดยอ้างจากบทสัมภาษณ์ ในรายการ Nikenme Radio เมื่อเดือน พฤษภาคม ค.ศ.2012 กล่าวถึงแรงบันดาลใจที่ออกแบบชุดกระสุนว่า มาจากดอกไม้ไฟ ซึ่งเข้ากับฉากหลังของเกมที่เป็นสถานที่ธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ด้วยเหตุเหล่านี้ทำให้เกมนี้ออกจากเกมชุดตั้งมุมมองด้านบนเกมอื่นเพราะ ส่วนใหญ่แล้วเป็นเกมยานรบ อีกทั้งภายในข้อมูลชุดเดียวกัน เกมซีรีส์มีความพิเศษนอกจากงานภาพ ระบบการเล่นของเกมนี้ต่างจากระบบเกมชุดตั้งเกมอื่นด้วยระบบ สเปลการ์ด (spell card) คือ การใส่ชื่อให้กับบอมบ์ และท่าของศัตรู เพราะเกมชุดตั้งส่วนใหญ่ในอดีตจะมีอุปกรณ์ที่เรียกว่า “บอมบ์” ให้ผู้เล่นใช้ประโยชน์คือทำลายศัตรูและลบกระสุนทั้งหน้าจอ แต่เป็นอุปกรณ์เท่านั้น ส่วนฝ่ายศัตรูมีท่าโจมตีหลากหลาย แต่ผู้เล่นไม่สามารถเรียกท่าเหล่านั้น จึงต้องเรียกด้วยลักษณะแทน เช่น “ท่าที่ยิงกระจายพร้อมเลเซอร์ ท่าที่ยิงลำแสงใหญ่ๆแล้วปาดซ้ายขวา ฯลฯ” หรือลำดับท่าของศัตรู การมีสเปลการ์ดทำให้การนำเสนอของตัวเกมสามารถบอกรายละเอียดของตัวละครได้อย่างมีมิติมากขึ้น

<sup>1</sup> คำภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกการ์ตูน ปัจจุบันคำนี้ใช้เรียกการ์ตูนช่องที่มาจากญี่ปุ่น (มังงะ, 2564. เข้าถึงเมื่อ 26 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มังงะ>.)

### 2.2.1 ผลตอบรับของเกม Touhou project

Sabrekun (2564); Welcome to Touhou! (2021); Comiket (2021) ได้กล่าวว่า เกมนี้ผลิต 2 ช่วง คือ ค.ศ. 1996 – 1998 และ ค.ศ. 2002 – ปัจจุบัน ผลตอบรับของเกมในญี่ปุ่นดีมาก ผู้สร้างนำเกมไปขายในงานของมหาลัยตนเอง และงานการ์ตูน(comiket) สามารถขายได้จนหมดทุกภาค เมื่อผู้สร้างจบการศึกษาเข้าทำงานหลังจากนั้นจึงลาออกมา สร้างเกมเป็นช่วงที่ 2 ช่วงนี้เริ่มขายครั้งแรกที่งาน comiket ครั้งที่ 62 นับแต่นั้นเป็นต้นมา มีกลุ่มผู้สร้างงาน(circles<sup>2</sup>)ที่สร้างผลงาน fan made เกี่ยวกับเกม Touhou project เป็นจำนวนมาก กลุ่มที่สร้างผลงานเกี่ยวกับเกมนี้เป็นจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มผู้สร้างงานที่เข้าร่วมงานนี้ หรือก็คือกลุ่มที่เข้าร่วมงานนี้มีผลงานเกี่ยวกับเกมนี้มีจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของงานตลอด จนกระทั่ง comiket ครั้งที่ 84 (2014) จำนวนกลุ่มงานลดลงจนเสียอันดับ 1 ของงาน แต่ก็ไม่เคยต่ำไปกว่า 5 อันดับ เสียงตอบรับในต่างประเทศเป็นที่รู้จักในแบบปากต่อปาก เพราะอินเทอร์เน็ตยังไม่แพร่หลายในช่วงเวลาที่เกมนี้วางจำหน่ายในช่วงที่ 1 อีกทั้งตัวเกมไม่มีภาษาอังกฤษ ทำให้เป็นเกมเฉพาะกลุ่ม แต่ด้วยความยากของเกม เพลงประกอบ และตัวเกมไม่ซับซ้อนคือ ยิ่งทุกสิ่งที่ยาวทางและหลบกระสุนที่อีกฝ่ายยิงเข้ามา ประกอบกับเกมนี้เป็นเกมประเภท arcade ทำให้สามารถมองข้ามเนื้อเรื่องเกมได้ เกมนี้จึงได้รับความนิยม เกมนี้แพร่หลายในต่างประเทศประมาณปี ค.ศ. 2009 ตัวเกมภาคที่ 9 ที่ตัวเกมเริ่มขายในระบบออนไลน์ทำให้ไม่จำเป็นต้องสั่งแผ่นซีดีจากญี่ปุ่น นอกจากนี้ Touhou Project ได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลมัลติมีเดียเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นครั้งที่ 11 เกมนี้ไม่ได้รับรางวัลชนะเลิศสูงสุด แต่ได้รับรางวัลขวัญใจผู้โหวต

ปัจจุบันเกมนี้เติบโตขึ้น และเข้าถึงมากขึ้น ปี ค.ศ. 2017 ตัวเกมภาคที่ 16 มีช่องทางจำหน่ายในแพลตฟอร์ม steam ซึ่งเป็นช่องทางขายแบบ digital ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด ปี ค.ศ. 2019 เกมนี้มีเกมมือถือเชิงพาณิชย์ครั้งแรก ชื่อว่า Touhou project : lost word และ Touhou project : canon ball ซึ่งเปิดให้บริการต้นปี 2021 แต่เดิมเกมนี้เป็นเกมที่สร้างโดยคนญี่ปุ่นให้คนญี่ปุ่นเล่น แต่ถึงเวลาผ่านไปข้อจำกัดด้านเนื้อเรื่องที่เป็น ภาษา วัฒนธรรม ยิ่งน้อยลง ปัจจุบันเกมนี้มีทั้งหมด 31 เกม 18 เกมภาคหลัก 22 เกมเป็นเกมที่สร้างคนเดียว และแผ่นเพลงจำนวน 15 แผ่น ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องเสริมที่ประพันธ์โดยผู้สร้างคนเดียวกัน นอกจากนั้นยังมีหนังสือการ์ตูนที่แต่งเนื้อเรื่องและบทพูดโดยผู้สร้าง Touhou project จำนวน 8 เรื่อง

<sup>2</sup> กลุ่มศิลปินที่รวมตัวกันหรือเดี่ยว เพื่อทำในสิ่งที่ชอบและมีแนวทางคล้ายกัน คล้ายสตูดิโอขนาดเล็ก (Comiket, 2021). เข้าถึงเมื่อ 26 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://en.wikipedia.org/wiki/Comiket>

## 2.2.2 หลักการการแต่งเนื้อเรื่องเกม และตัวละครของเกม Touhou project

USGamer (2016) ได้เขียนถึงบทสัมภาษณ์ผู้สร้างเกม ในหัวข้อ “ ZUN ฉลองครบรอบ 20 ปี เกม Touhou Project” เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม ค.ศ. 2016 สรุปได้ดังนี้ ภายในบทสัมภาษณ์กล่าวว่า สาเหตุของเนื้อเรื่องที่เป็นที่ชื่นชอบเฉพาะคนญี่ปุ่นเพราะว่า เป็นเกมญี่ปุ่น ที่แต่งโดยคนญี่ปุ่น และใช้ลักษณะพิเศษของตัวอักษรประเภทรูปภาพ ทำให้คนที่ไม่เข้าใจภาษานี้ไม่รุ้मुख การตั้งชื่อ การแต่งเรื่อง และหรือการอ้างอิงตัวละคร หลักการแต่งเรื่องคือ เลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ และศึกษาเรื่องนั้นอย่างจริงจังแล้ว แนวคิดการเล่นจะตามมา บางครั้งจะได้แนวคิดก่อนเนื้อเรื่อง เกมนี้จึงกลายเป็นเกมญี่ปุ่นที่สร้างโดยคนญี่ปุ่นเพื่อคนญี่ปุ่น แต่เนื้อเรื่องของบางตัวละครพอแต่งออกมาแล้ว ตกหล่นเนื้อหาภูมิหลังของตัวละคร อีกทั้งหลายจุดของเนื้อเรื่องอธิบายไม่ชัดเจน หรือสามารถต่อยอดเติมแต่งได้ ทำให้เกิดมังงะที่แต่งต่อ หรือนำเสนอหลายมุม หลายมิติ ซึ่งผู้สร้างชอบอ่าน และมีแรงบันดาลใจในการแต่งเนื้อเรื่องครั้งต่อไป

## 2.3 บทความที่เกี่ยวกับการออกแบบวัฒนธรรมป๊อปในสื่อบันเทิง

Prepanod Nainapat (2560) ได้เขียนบทความ “ยุทธศาสตร์การโปรโมตชาติด้วยตัวละคร: กรณีศึกษาจากญี่ปุ่น” โดยกล่าวว่า การใช้ตัวละครเป็นเรื่องปกติสำหรับประเทศญี่ปุ่นที่จะสร้างตัวละครหรือมาสคอตสักเพื่อมาใช้โปรโมต ข้อดีคือ “วิธีการสร้างการรับรู้แบรนด์ (Brand Awareness)” เนื้อหาบางอย่างที่เมื่อถูกบอกเล่าผ่านเหล่าตัวละครมาสคอตเหล่านี้ จะเป็นเนื้อหาที่ง่ายขึ้น และกลุ่มมาสคอตพวกนี้สามารถผลักดันเศรษฐกิจของประเทศ

ภายในบทความยกตัวอย่างเป็นตัวละครหมีคุมะมง มาสคอตของจังหวัดคุมาโมโตะ ประเทศญี่ปุ่น ทำให้ได้รับสนใจของทั้งสื่อในประเทศและต่างประเทศ คุมะมงตัวนี้ไม่เก็บค่าลิขสิทธิ์หากสินค้าที่จะถูกนำไปจำหน่าย แต่ จะขอให้ใช้วัตถุดิบที่ผลิตในจังหวัดคุมาโมโตะ หรือนำเสนอจังหวัดคุมาโมโตะบนสินค้าแทน ทำให้สามารถสร้างรายได้ให้จังหวัดคุมาโมโตะ มากกว่า 1,000 ล้านบาท ในปี 2015

ตัวอย่างตัวละครหรือมาสคอตที่ 2 ฮัตสึเนะ มิกุ ตัวละครเสมือนจริงที่นิยมทั่วโลก ตัวละครตัวนี้มีฐานะหลากหลายเพราะเธอไม่ได้เป็นมาสคอตของโปรแกรม Vocaloid บทบาทและฐานะที่เธอเป็น เช่น นักแสดงในวงการบันเทิง นักร้อง นางแบบ ผลงานที่น่าสนใจคือ เธอเป็นพีริเซนเตอร์ของกระทรวงเกษตรของประเทศญี่ปุ่นในโครงการ “OISHII TRIP” คือการโปรโมตของกินทั่วญี่ปุ่น ความนิยมของเธอเริ่มจากเว็บไซต์ Nico Nico Douga และเผยแพร่ใน youtube ในเวลาถัดมา ทำให้โปรแกรม Vocaloid ได้รับความนิยมนอกประเทศ ความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วโลก เธอ

สามารถจัดคอนเสิร์ตโฮโลแกรมที่ได้รับความนิยมในญี่ปุ่น และแสดงในประเทศอื่น รายได้ของเธอในปี ค.ศ. 2012 มีประมาณ 10,000 ล้านเยนเมื่อปี 2012 และมากขึ้น ตามการพัฒนาของเธอ

**Nutthapong Chaiwanitphon (2560)** ได้เขียนบทความ “ญี่ปุ่นแดนศักดิ์สิทธิ์ของอนิเมะ กับแนวทางการรายได้จากความคิดสร้างสรรค์” โดยกล่าวว่า อนิเมะชื่อดัง Ano Hana (ดอกไม้มิตรภาพ ใช้อ้างอิง) ใช้เมืองจิจิบุเป็นแหล่งอ้างอิงฉากในเรื่อง สถานที่ที่ได้รับการอ้างอิงกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวใหม่สำหรับผู้ชื่นชอบอนิเมะ จนกลายมาเป็นจุดขายใหม่ของเมือง ทำให้สินค้าที่ระลึกของอนิเมะขายในเมือง เช่น เครื่องดื่ม ขนม แฟ้มที่ระลึก จึงสรุปได้ว่า สิ่งนี้เป็นการร่วมมือระหว่างท้องถิ่นกับอนิเมะในการนำเสนอเมืองอย่างเต็มที่ แนวคิดนี้ได้รับความนิยมมากขึ้น เมื่ออนิเมะเรื่อง Kokoro ga Sakebitagatterunda (Anthem of the Heart) โดยทีมผู้สร้างจาก Ano Hana ใช้สถานที่อ้างอิงจากเมืองจิจิบุอีกครั้ง ทำให้สถานที่เหล่านี้ได้รับการพูดถึงจากผู้ชื่นชอบอนิเมะว่า “แดนศักดิ์สิทธิ์” นอกจากอนิเมะ มีกิจกรรมประเภทอื่น เช่น ไปตามรอยสถานที่ ภาพยนตร์ หรือไปตามดูสถานที่ถ่าย MV หลายเรื่องอาจเกิดจากความบังเอิญ เช่น เมืองคาซุคาเบะ ที่เป็นบ้านของครอบครัวโนะฮาระ จาก เครยอน ซินจัง กลายเป็นจุดขายใหม่ของเมือง แม้จะไม่มีแดนศักดิ์สิทธิ์อย่างชัดเจนว่าบ้านอยู่ที่ไหน แต่ที่เมืองก็มีเกมเซนเตอร์ที่ร่วมมือกับ เครยอน ซินจัง ประดับประดาด้วยของโชว์จากเรื่อง และจังหวัดนำตัวละครซินจังมาใช้ในโบรชัวร์หรือสินค้าที่ระลึกของเมือง

ผู้เขียนบทความมีความเห็นว่าวัฒนธรรมเดิมสำหรับคนรุ่นใหม่อาจจะเป็นเรื่องน่าเบื่อและไม่ น่าดึงดูด แต่พอมีแดนศักดิ์สิทธิ์แล้ว มีคำเชิญชวน และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ภาพโฆษณา ขนาด B5 หน้า 8 หน้า ในเนื้อหาระบุแผนที่ของเมือง 5 หน้า และบอกว่าสถานที่แห่งไหน ปรากฏในอนิเมะ บ้าง โดยมีรูปประกอบจากฉากนั้น ตรวจสอบและมีรายละเอียดตัวละคร เรื่องย่อ พร้อมทั้งติดต่อ สำนักงานการท่องเที่ยว อีกทั้งจัดงานเกี่ยวกับอนิเมะในจังหวัดไซตามะ เช่นงาน Anitamasai หรือ งาน อนิเมะและมังงะในไซตามะ มีเป้าหมายคือการดึงผู้ชื่นชอบอนิเมะและมังงะจากทั่วโลกมาร่วม งานนี้ หรือจัดกิจกรรม นั่งรถไฟเที่ยวชมแดนศักดิ์สิทธิ์จากมังงะและอนิเมะ ในจังหวัด

นอกจากภาครัฐบริษัทเอกชน Sony ออกแบบแอปพลิเคชันชื่อ Butai Meguri สำหรับผู้ชื่นชอบอนิเมะและมังงะ ผู้ใช้สามารถตรวจสอบว่า เรื่องที่เราสนใจมีแดนศักดิ์สิทธิ์อยู่ที่ไหน เมื่อไปถึง แผนที่ในแอปพลิเคชันจะแสดงว่า ฉากในเรื่องอยู่ตรงไหน ให้ผู้ใช้เดินตามพร้อมรูปให้เปรียบเทียบ และสามารถถ่ายรูปโดยมีตัวละครประกอบในรูปได้ และมีกิจกรรมตามเส้นทาง เช่น เมื่อไปถึง ณ จุด นั้น จะมีของที่ระลึกเป็นเสียงพูดของตัวละคร ให้ฟัง

Pijitra Suppasawatgul (2560) ได้เขียนบทความ “วัฒนธรรมขายได้กินได้ ที่ประสบความสำเร็จ ของ J-Pop และ K-Pop” โดยกล่าวว่า ภาครัฐลงทุน อุดหนุน ส่งเสริม และสร้างบรรยากาศงานศิลปะ และสังคมสร้างสรรค์อย่างจริงจัง เพื่อให้สิ่งเหล่านั้นต่อยอดในเชิงการค้าและเศรษฐกิจ สินค้าทางวัฒนธรรมเช่น อาหาร กิจกรรมท่องเที่ยว แฟชั่น คอนเสิร์ต หนังสือหรือละคร ฯลฯ กลายเป็นสินค้าของการใช้จ่ายที่สะท้อนชนชั้นและสถานะทางสังคมของผู้คนในยุคดิจิทัล ทำให้สามารถแสดงศักยภาพของตนเองทำให้การส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมกลายเป็นกลยุทธ์ทางการค้าระหว่างประเทศที่หน่วยงานราชการให้ความสนใจ

กรณีศึกษาจากนโยบาย Cool Japan ของญี่ปุ่น และ Hallyu ของเกาหลีใต้ สะท้อนถึงความตั้งใจเชิงรุกของรัฐบาลในประเทศเอเชียตะวันออกที่พยายามใช้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมเป็นจุดขายเพื่อต่อยอดเชิงจิตวิทยาไปสู่ผลประโยชน์ทางการค้าที่เป็นรูปธรรมของผลลัพธ์ที่สร้างมูลค่าให้กับเจ้าของวัฒนธรรม

นโยบายของญี่ปุ่นมีลักษณะอนุรักษ์นิยมมากกว่าเกาหลีทั้งในด้านของตัวสินค้าและแผนการตลาดในอาเซียน แต่พบเห็นยุทธศาสตร์การแบ่งสัดส่วนของสินค้าทางวัฒนธรรมที่ลงตัวของทั้งสองประเทศ ญี่ปุ่นจะเน้นการขับเคลื่อนธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็ก (SMEs) ส่วนใหญ่เป็นธุรกิจครอบครัว เกาหลีเน้นแนวของการขับเคลื่อนด้วยกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่แบบ “แชโบล” เพื่อสนับสนุนและผลักดันวัฒนธรรมป๊อปเกาหลีให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในด้านธุรกิจอาหารและการท่องเที่ยว เกาหลีใต้จะได้รับเสียงตอบรับที่ดีของผู้บริโภคในส่วนของงานมีเดียคอนเทนต์และไอดอล K-Pop และซีรีส์ ความเหมือนของทั้งสองประเทศคือรัฐทำหน้าที่เป็นผู้ลงทุน และสนับสนุนโดยไม่แทรกแซงหรือทำเอง

ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จมากในการส่งออกวัฒนธรรมด้านอาหารและการท่องเที่ยว ผู้บริโภคต้องการคุณภาพ ความสะอาด ประณีต และทางเลือกที่หลากหลาย เกาหลีสามารถทำได้ดีกว่าในงานไอดอลหรือคอนเทนต์สื่อ ซึ่งเป็นส่วนที่ต้องใช้ความนิยม มีความเป็นวัฒนธรรมมวลชน

เควิน (2565) ได้เขียนบทความ “MOE MOE KYUN – MOE มีที่มาและความหมายอะไร?” โดยให้ความหมายว่า โมเอะ (萌え) มาจากภาษาญี่ปุ่น ใช้เพื่อบ่งบอกว่าตัวละครผู้หญิงน่ารักไร้เดียงสาและน่ารัก สามารถใช้เพื่ออ้างถึงสิ่งที่น่ารักและสวยงามทั้งสำหรับ ตัวละครในจินตนาการ ไอดอล คน สัตว์ ฯลฯ คำลงท้ายด้วยน้ำเสียงที่ไร้เดียงสาคล้ายกับคำว่าคาวาอี้ คำแสดงนี้ มักจะใช้กล่าวถึงเมื่อตัวละครในอนิเมะหรือในชีวิตจริงนำเสนอหรือแสดงความน่ารักอีกครั้งเพื่อเสริมสร้างจุดเด่นของตัวละคร และสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกความหลงใหล



ดังนั้นคำนี้จึงใช้เพื่ออ้างถึงความรู้สึกใคร่ และความชอบ ซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้สึกและความปรารถนาทางเพศ หรือแม้แต่ความตื่นเต้น คำว่า “โมเอะ” ปรากฏในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 คำนี้กลายเป็นที่นิยมพร้อมกับคำน่ารัก ทำให้คำนี้นอกจากจะสื่อว่าน่ารักแล้ว ยังกลายเป็นวัฒนธรรมความน่ารัก และแสดงออกถึงความชอบตัวละครอนิเมะและการ์ตูนช่องของญี่ปุ่น โดยวัฒนธรรมโมเอะ แยกย่อยชนิดตามความชอบจากนิสัยของตัวละครโดยใช้คำว่า “เดระะ” (デレ) ลงท้ายลักษณะนิสัยเช่น บอสเดระ, ซินเดระ ผู้เขียนยกตัวอย่างจากเรื่อง K-On เป็นหนึ่งในแอนิเมชันแรกที่ทำให้แนวคิดนี้เป็นที่นิยมและแพร่หลายวัฒนธรรม moe ทางทิศตะวันตก. ผ่านอนิเมะเรื่องนี้โดยตัวละคร Yui ที่หลายคนได้พบกับวลีที่มีชื่อเสียง oishiku nare moe moe kyun อีกทั้งคำนี้มีการพัฒนามากขึ้นจากบทบาทของผู้หญิงที่เพิ่มขึ้นจึงมีมังงะสำหรับผู้หญิงออกมาเป็นจำนวนมาก คำนี้จึงกลายเป็นรสนิยมของทั้งชายและหญิง

**Prepanod Nainapat (2562)** ได้เขียนบทความ “ดาบคุซานางิ จากสมบัติของจักรพรรดิญี่ปุ่นสู่เรื่องเล่าในวัฒนธรรมป๊อป” ได้กล่าวถึง การนำดาบมาดัดแปลงในวัฒนธรรมป๊อป ดาบคุซานางิไม่ใช่ดาบแบบคาตานะ (Katana) หรือดาบญี่ปุ่นในปัจจุบัน เมื่อดาบคุซานางิถูกแปรสภาพในวัฒนธรรมป๊อป ทำให้การบอกเล่านั้นก็อาจจะไม่อยู่ในรูปลักษณะเดิมตามเรื่องเล่า โดยมี 2 ประเภท อีกทั้งยังมีการนำตำนานของดาบมาแต่งต่อโดยใช้ทั้ง 2 ประเภทในเนื้อหาของวัฒนธรรมป๊อป

1. ปรากฏในวัฒนธรรมป๊อปที่มีลักษณะยังเป็นดาบอยู่ แต่ปรับรูปลักษณะบ้างและจะตีความว่าเป็นดาบคาตานะระดับสูงที่จะมาพร้อมทักษะพิเศษ หรือเป็นอาวุธที่พลังทำลายสูง อีกทั้งมีเสน่ห์ไซเพื่อได้รับยาก
2. ปรากฏในเรื่องเล่าวัฒนธรรมป๊อปที่ไม่เป็นลักษณะดาบ ส่วนใหญ่จะนำเรื่องเล่าของตัวดาบมาดัดแปลงให้เป็นของชนิดอื่น เช่น ชื่อคาถาเวทมนต์ หรือใช้ชื่อเดียวกับดาบเพื่อแสดงถึงพลัง ความสำคัญ และความสามารถของสิ่งนั้น เช่น เรือรบ หุ่นยนต์ คน

**Nutthapong Chaiwanitphon (2563)** ได้เขียนบทความ “กะคุรัน ปกกะลาสี: ว่าด้วยบทบาทของชุดนักเรียนญี่ปุ่น และการเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมป๊อป” โดยกล่าวว่า เครื่องแบบไม่ใช่สิ่งที่เอาไว้ใช้บังคับนักเรียนอย่างเดียว แต่ในอีกแง่มุมหนึ่ง มันกลายเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกตัวตนในสังคมของผู้สวมใส่ และกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ปรารถนา

เครื่องแบบนักเรียนผ่านการปรับปรุงมาให้เป็นวัฒนธรรมป๊อปแบบวงกว้างหลายครั้ง ตั้งแต่ต้นยุคทศวรรษ 80 ที่มากับความนิยมของไอดอล ละครทีวี เช่น นักสืบสาวสุเคะบัน ที่ใส่เครื่องแบบชุดกะลาสีกระโปรงยาว เพลง Seraa Fuku wo Nugasanaide (อย่าถอดชุดกะลาสีของฉัน) ของวง Onyanko Club ภาพยนตร์เรื่อง Seraa Fuku to Kikanjuu (ว่าชุดกะลาสีกับปืนกล) ที่ดัดแปลงจากนิยายชื่อเดียวกัน เมื่อทศวรรษ 90 มีอนิเมะ Sailor Moon มาเน้นย้ำความนิยมของเครื่องแบบนักเรียนหญิงในแง่วัฒนธรรมป๊อป

เครื่องแบบ JK (Joshi Koukousei) และ JC (Shochi Chuugakusei) หรือนักเรียนมัธยมปลายหญิง และนักเรียนมัธยมต้นหญิง กลายมาเป็นสิ่งสำคัญของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น เพราะสำหรับชาวญี่ปุ่นแล้ว JK คือผู้ที่กำหนดว่าอะไรจะนิยมหรือไม่นิยม เทรนด์แฟชั่นของญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจาก JK ผ่านเครื่องแบบ ทำให้มีเทรนด์ต่างๆ เช่น ถุงเท้าลู่ซอกส์หลวมใหญ่ กองท่อมรองเท้า หรือการตกแต่งเครื่องแบบให้เป็นไปในแบบของตัวเอง หรือการแต่งหน้าสีเข้มแบบแกล แต่ยังไม่ใส่เครื่องแบบไว้จนทำให้ JK ในเครื่องแบบมัธยมปลายกลายเป็นภาพจำของญี่ปุ่นอีกหนึ่งสิ่ง ทำให้เมื่อเห็นตัวละครญี่ปุ่นในสื่อบันเทิงตะวันตก หลายครั้งจึงเป็นเด็กสาวมัธยมในชุดนักเรียน อีกทั้งรัฐบาลญี่ปุ่นจัด “หุดความควาวอี้” หรือหุดความน่ารัก เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมความน่ารักของญี่ปุ่น เด็กสาวมัธยมในชุดนักเรียนเป็นหนึ่งในสามตัวแทนของญี่ปุ่น

เมื่อเครื่องแบบและวัยรุ่นกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมป๊อปแล้ว ทำให้ส่วนหนึ่งของขั้นตอนการเติบโตของญี่ปุ่น เป็นแค่ช่วงเวลาสั้นๆ ที่มีโอกาสได้สัมผัสในสิ่งที่คนอื่นไม่มีโอกาสได้สัมผัส ทำให้ไม่มีเสียงต่อต้านกับเครื่องแบบ แต่ก็มีมีการปรับให้เข้ากับยุคสมัยบ้าง เช่น โรงเรียนหลายที่เลือกปรับปรุงชุดนักเรียนของตัวเองให้ทันสมัย หรือดูน่ารักมากขึ้น เพื่อให้เด็กสนใจเข้ามาเรียน จึงมีสารานุกรมรวมชุดนักเรียนชาย เพื่อให้สามารถตรวจสอบว่าที่ไหนแต่งตัวอย่างไร หรือบางโรงเรียนตัดสินใจอนุญาตให้เด็กนักเรียนแต่งตัวตามเพศที่ตัวเองเลือกได้ ชุดนักเรียนคาดว่าจะสัมพันธ์กับสังคมญี่ปุ่นเป็นเวลานานเพราะมันสามารถกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมป๊อปแล้ว

### 2.3.1 การแปลงบุคคลประวัติศาสตร์ โอดะ โนะบุนาเกะ ในวัฒนธรรมป๊อป

**Sengoku Rance** (2021) เกมซีรีส์ Sengoku Rance เป็นเกมนิยาย (Visual novel) มีภาพโป๊เปลือย สำหรับผู้ใหญ่ นำเสนอ โนะบุนาเกะ ในด้านที่เป็นคนเซี่ยซา นอกคอก มีทัศนคติการมองโลกที่ต่างจากคนอื่น ชอบเรื่องของตะวันตก สนใจในศาสนาคริสต์ อีกทั้งยังมีลึงคอยู่เคียงข้าง แม้จะเป็นคนเซี่ยซาแต่มีพลังวิเศษของมารคือ เสมือนเป็นครึ่งคนครึ่งมาร โนะบุนาเกะเป็นทั้งเพื่อนของตัวเอง และศัตรูที่ต้องต่อสู้ในตอนท้าย (Sengoku Rance, ออนไลน์, 2021)

**Dynasty Warriors (2021)** เกมซีรีส์ Musou เป็นเกมแนวแอคชั่น ที่ผู้เล่นสามารถบังคับขุนพลในประวัติศาสตร์ต่อสู้กับกองทัพ และขุนพลคนอื่น เกมซีรีส์นี้นำเสนอ โนะบุนากะ ในด้านที่เป็นคนจริงจังและเด็ดขาด สนใจอาวุธปืน เห็นแก่กองทัพตัวเองเป็นสำคัญ แต่บางครั้งจะละทิ้งหรือไม่ใยดีกับลูกน้องของตัวเอง มีพลังวิเศษเป็นพลังของมาร และชุดเกราะที่ผสมชุดเกราะจากตะวันตก (Dynasty Warriors, ออนไลน์, 2021)

**Sengoku Basara (2021)** เกมซีรีส์ Sengoku Basara เป็นเกมแอคชั่น คล้ายกับ Musou แต่มีจุดเด่นในด้าน ฉาก ท่าทาง และเนื้อเรื่องที่สามารถจบหลายรูปแบบ นำเสนอโนะบุนากะ เป็นคนตัวสูงใหญ่ มีพลังกำลังมาก มีนิสัยเผด็จการ ชอบอาวุธที่มีดินปืน และมีลิงเป็นสัตว์ข้างกาย อีกทั้งเป็นศัตรูตัวร้ายของเรื่องไม่ว่าจะเล่นจบแบบไหน (Sengoku Basara, ออนไลน์, 2021)

**ชยากร ฤทธิเดช (2562)** ได้เขียนสารนิพนธ์ เรื่อง “คาแรคเตอร์ดีไซน์จากประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น จากเกม Fate/Grand Order” โดยกล่าวว่า เกม Fate grand order (2015) เป็นเกมเล่นฟรีบนมือถือแนวตัวละคร(Gacha) ผลัดกันโจมตี (turn base) มีจุดเด่นด้านเนื้อเรื่อง และท่าทางของตัวละคร แต่มีสัดส่วนการได้ตัวละครหายากต่ำ เกมนี้มี โนะบุนากะ 2 คน คนแรกเป็นคนร่าเริง ชื่นชอบวัฒนธรรมตะวันตก พวกดาบ แต่ใช้อาวุธปืนโจมตี มีพลังของมารอยู่ คนที่สองเป็นคนตรงข้ามกับคนแรกคือ จริงจังโหดเหี้ยม (ชยากร ฤทธิเดช, 2562, หน้า 11-16 )

**Oda Nobuna no yabou (2021)** การ์ตูน Oda Nobuna no Yabou (2012) เป็นการ์ตูนแนวย้อนเวลา ตัวเอกถูกย้อนเวลากลับไปช่วงเวลาที่ โนะบุนากะมีชีวิตอยู่จริงด้วยความบังเอิญ การ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอ โนะบุนากะเป็นสาวน้อยน่ารัก เป็นคนที่มีนิสัยความผ่าซาก เน้นผลลัพธ์มากกว่าการพูดคุย เป็นคนที่เข้มแข็งแต่เมื่ออ่อนไหวจะเสียใจมาก ชอบวัฒนธรรมตะวันตก และอาวุธปืน (Oda Nobuna no yabou, ออนไลน์, 2021)

## 2.4 วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

### 2.4.1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

อรรถยา สุวรรณระดา (2550, หน้า 5-52 ; 2557, หน้า 8-10 ; 2558, หน้า 20 ; 2559, หน้า 11 ; 2560, หน้า 7-101) ได้เขียนหนังสือ 5 เล่ม โดยกล่าวถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

#### โคะจิกิ

วรรณกรรมที่รวบรวมเนื้อหาของเทพญี่ปุ่น และตำนานต่าง ๆ มี 3 ภาค ภาค 1 กำเนิดเทพ คนจนถึงจักรพรรดิองค์แรก ภาค 2 เรื่องราวจักรพรรดิองค์ที่ 15 ภาค 3 เรื่องราวจนถึงจักรพรรดิองค์ที่ 33 (อรรถยา สุวรรณระดา, 2557, หน้า 8-10)

#### เฮะเคะโมโนะกะตะริ

วรรณกรรมที่บรรยายการสู้รบของ 2 ตระกูล ระหว่างตระกูลโทระ กับตระกูลมินะโมะโตะ สงครามจบลงด้วยชัยชนะของตระกูลมินะโมะโตะ นอกจากเป็นบันทึกประวัติศาสตร์ยังมีเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ (อรรถยา สุวรรณระดา, 2558, หน้า 20 ; 2559, หน้า 11)

#### ทะกะโมโนะกะตะริ

สามีและภรรยาแก่ชรา และยากจน อยู่อาศัยด้วยกันเป็นเวลานาน วันหนึ่งสามีไปตัดไม้ตามปกติ แต่ต้นไม้ที่ตัดมีเด็กตัวเล็กอยู่ด้านใน จึงนำเด็กใส่ตะกร้ากลับไปบ้านด้วย ทั้งคู่ดูแลเด็กอย่างดี และตั้งชื่อให้ว่าคะกุยะ คะกุยะก็โตเร็วและยังสวยมากจนเป็นที่เรื่องลืออีกทั้งเมื่อสามีไปตัดไม้จะพบเงินจำนวนมากจนร่ำรวย ขุนนาง 5 คนมาขอเธอแต่งงาน เธอให้งานที่เป็นไปไม่ได้ให้กับขุนนาง ขุนนางทั้งหมดทำไม่สำเร็จและอับอายมาก จักรพรรดิได้ยินข่าวลือจึงมาพบเธอด้วยตนเอง เมื่อจักรพรรดิได้รู้เรื่องที่จะมีคนรับกลับไปดวงจันทร์ จึงเตรียมอาหารคัมภีร์ แต่ไม่สำเร็จก่อนคะกุยะจะจากไป เธอให้ยาไฮโรหรือยาอายุวัฒนะ จักรพรรดิเสียใจที่เธอจากไปจึงสั่งให้นายาไปเผาที่ภูเขาฟูจิ (อรรถยา สุวรรณระดา, 2550, หน้า 5-52 ; 2560, หน้า 7-101)

เยอิ ชิโตะรา โอซากิ (2564) แปลโดย อรดา สีสานุช ได้เขียนหนังสือเรื่อง “เทพนิยายญี่ปุ่น” โดยมีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

#### นกระจอกที่ถูกตัดลิ้น

สามีและภรรยาที่แก่ชราคู่หนึ่งอาศัยอยู่ในกระท่อมเก่า ๆ สามีช่วยเหลือนกกระจอกตัวหนึ่งจากอาการบาดเจ็บอีกทั้งยังคอยให้อาหารมันตลอด แต่ภรรยาเป็นคนใจร้ายและมักรำคาญ

นกกะจอกตัวนี้ วันหนึ่งนกกะจอกเผลอกินข้าวดำอย่างไม่ได้ตั้งใจ มันสำนึกผิด และขอโทษ แต่ภรรยาโกรธมากจึงตัดลั่นนกกะจอก หลังจากนั้นมันบินหนีเข้าไปในป่าไผ่ สามปีเป็นห่วงมันมากวันต่อมาจึงออกตามหา เขาได้พบกับครอบครัวนกกะจอก และได้รับการต้อนรับอย่างดี มันให้สามีเลือกกล่องใบเล็ก และกล่องใบใหญ่ สามีเลือกกล่องใบเล็กเพราะขนกลับง่าย เมื่อกลับถึงกล่องนั้นเต็มไปด้วยเงินทอง แต่ภรรยาโกรธเพราะไม่เลือกกล่องใหญ่ วันต่อมาเธอจึงไปบ้าง เมื่อถึงเธอตำทอชมชู้พร้อมกับได้กล่องใบใหญ่มา เธอเหนื่อยมากจึงหยุดพักและเปิดกล่องดูแต่พบกับโยวโคมากมาย เธอตกใจมากและรีบวิ่งกลับบ้าน หลังจากนั้นเธอกลับใจเป็นคนมีจิตใจดี (เยออี โธโรรา โอซากิ, 2564 หน้า 27-41)

#### เรื่องของคนที่ไม่อยากตาย

ขุนนางนามชื่อว่าเซนาโระ เขามีชีวิตที่สบายโดยได้รับมรดกจากพ่อ และใช้ชีวิตโดยไม่สนใจอะไร ไม่มีความจริงจังในการทำงาน จนกระทั่งเมื่ออายุประมาณ 30 ปีเขาเริ่มสนใจการล้มป่วยและความตาย เขาจึงต้องการยาอายุวัฒนะ และได้ยินว่ายานี้อยู่ที่ดินแดนโฮโรซานและมีฤๅษีเป็นผู้รู้ความลับยานี้ ซึ่งภูเขาศุจิเป็นดินแดนโฮโรซาน เซนาโระจึงเดินทางไปภูเขาศุจิแต่เขาหลงทาง และจำใจกลับมาที่ศาลเจ้าโจฟุคุเพื่อสวดภาวนา โจฟุคุจึงส่งเซนาโระไปดินแดนชีวิตอมตะด้วยนกกะสากระดาศ เมื่อเซนาโระได้พบกับดินแดนอมตะ เขาไม่พอชีวิตความเป็นอยู่จึงเดินทางกลับ ตอนเดินทางกลับฝนตกแรงทำให้นกกะสากระดาศเปียกจนเซนาโระตกน้ำ เขากลับจรรู้สึกได้ว่าเป็นความฝัน และมีหนังสือคำสอนติดมากับเขา ตั้งแต่นั้นมาเซนาโระทำประโยชน์ และใช้ชีวิตให้ดีตามหนังสือ เขาและครอบครัวก็มีความสุขนับจากวันนั้น (เยออี โธโรรา โอซากิ, 2564 หน้า 96-109)

#### ปีศาจแห่งอาดาชิการะ

จังหวัดมัตสึชิม่ามีพื้นที่ราบชื่อว่าอาดาชิการะ ดินแดนเป็นที่อยู่ของอาศัยปีศาจกินคน คนรอบนั้นต่างหวาดดินแดนนี้ ผู้คนที่เดินทางผ่านถูกจับกินบ้าง หายตัวไปบ้าง เมื่อพระอาทิตย์จะตกเย็นผู้คนที่เข้าไปในบ้านเพื่อหลบภัย จนกระทั่งมีพระรูปหนึ่งเดินทางจากวัดไปอีกวัดแต่เขาหลงทางในอาดาชิการะ ด้วยความหนาวของฤดูหนาว เขาจึงหาที่พัก เมื่อกระท่อมเก่า ๆ เขาจึงขอเข้าพัก หญิงชราจึงออกมาต้อนรับและนิมนต์เข้าพัก แต่เมื่ออยู่ระยะหนึ่งฝนกำลังจะหมด หญิงชราจึงจะไปหาฝืนแม้ว่าพระจะเสนอตัวไปแทน และบอกให้พระห้ามเปิดห้องหนึ่ง ด้วยความอยากรู้พระจึงแอบเปิดห้องและพบกับกองกระดูกจำนวนมาก พระจึงหนีออกมา และพบว่าหญิงชรากลายเป็นปีศาจ พระหนีออกมาได้จนไม่สามารถวิ่งต่อได้แต่กำลังจะเข้าปีศาจที่เข้ามาใกล้ก็หายไป หลังจากนั้นพระรูปนี้ก็สวดมนต์และเคร่งในหลักธรรมมากขึ้น พร้อมกับเดินทางต่อไป (เยออี โธโรรา โอซากิ, 2564 หน้า 147-155)

#### ยักษ์แห่งราโชมอน

คณะชาмуไร 5 คนของ มินาโมะโตะ โนะ ไรโคกำลังฉลองกันรอบกองไฟ และคุยกัน โฮโจชาмуไร หนึ่งในนั้นเล่าข่าวลือว่า ที่ประตูลาโชมอนมียักษ์ที่จะออกมาตอนพลบค่ำ และจะคอยจับกินคน วาตนาเบะหนึ่งในคณะชาмуไรไม่เชื่อคำกล่าวนี้เพราะพวกตนและไรโคเพิ่งกลับจากการปราบราชายักษ์ โทวเท็น โดจิ แต่โฮโจพยายามยืนยันความจริง สุดท้ายวาตนาเบะจะไปตรวจสอบ เมื่อไปถึงประตูลาโชมอน วาตนาเบะถูกยักษ์จับที่หมวก จึงชักดาบฟันแขนยักษ์ขาดทันที ยักษ์ตนนั้นชื่อว่า อิบาระคิ โดจิ ทั้งคู่ต่อสู้กันเป็นเวลานานจนยักษ์ยอมถอยไป วาตนาเบะจึงเก็บแขนเป็นหลักฐาน เมื่อเวลาผ่านไปหมอนมซึ่งเคยเลี้ยงดูมาขอเข้าพบ และขอดูแลแขนยักษ์ วาตนาเบะปฏิเสธคำขอแต่ด้วยความยินยกราน และความกตัญญู เขาจึงยอมให้ดู แม่นมกลับคืนร่างเป็นยักษ์ และขโมยแขนหนีหายไปสำเร็จ ตั้งแต่นั้นมาเกี่ยวโตก็ปลอดภัยจากยักษ์ (เยอิ ธีโดรา โอซากิ, 2564 หน้า 262-272)

ชายชราผู้สูญเสียเงือก

ยุคสมัยเฮอันมีชายผู้หนึ่งมีเงือกที่ใบหน้า และใหญ่ขึ้น จนเขาพยายามหาทางรักษาแต่ก็ไม่สำเร็จ จะตัดทิ้งก็ไม่ได้เพราะกลัวจะเป็นอันตราย วันหนึ่งเขาโดนขึ้นเขาไปหาฝืน ฝนตกหนักมากจึงหลบฝนที่ต้นโพลตั้นไม้ใหญ่เป็นเวลานาน เขาได้ยินเสียงงานรื่นเริงแต่เจ้าของเสียงเป็น ไวโค 5 คน กำลัง เต้น และกินอาหารอย่างสนุกสนาน แต่ไวโคเต้นแถมมากจนเขาทนไม่ไหวออกไปเต้นให้ดู ไวโคชอบมากจึงชวนมางานเลี้ยง และให้มาเต้นให้ดูอีกจึงเก็บเงือกของชายชราไว้ชายชราจะได้กลับมา ชายชราดีใจมากจนเพื่อนบ้านชี้แจงฉลองไปตามที่ชายชราเล่า แต่เพื่อนบ้านเต้นแถมมาก ไวโคจึงคืนเงือกให้กลับเพื่อนบ้าน (เยอิ ธีโดรา โอซากิ, 2564 หน้า 272-281)

**N. MURAMARU** (2563, หน้า 25 -31) แปลโดย บัณฑิต อาเนีย ได้เขียนหนังสือ นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น โดยมีเรื่องที่เกี่ยวข้องคือ เรื่องราวของอุราชิมะ ทาโร คนหาปลา มีเรื่องย่อว่า ทาโรเป็นคนหาปลาที่เก่งมาก แต่เขามีชื่อเสียงเพราะเป็นคนมีจิตใจดี วันหนึ่งเขาพบกับเต่าที่ถูกพวกเด็กกรังแก เขาสงสารเต่าตัวนั้นจึงซื้อมาจากพวกเด็ก และปล่อยเต่าตัวนั้นไป วันต่อมาเต่าตัวนั้นเปิดเผยตัวตนว่าเป็นลูกสาวของเจ้ามังกรทะเล และจะพาไปชมวังใต้ทะเล ทาโรได้รับการต้อนรับอย่างดีและอยู่อาศัยช่วงเวลาประมาณหนึ่ง แต่เขาก็ต้องดูแลแม่จึงจะกลับไป ก่อนกลับเจ้าหญิงให้กล่องกับทาโรอีกทั้งกำชับว่าห้ามเปิด เมื่อไปถึงบ้าน ทุกอย่างดูเปลี่ยนไปไม่มีบ้านและแม่ เมื่อถามคนแถวนั้นพบว่าเวลาผ่านไป 200 ปีแล้ว เขาตกใจมากจนเผลอเปิดกล่องที่ได้รับมาทำให้เขาแก่ลงและตาย

#### 2.4.2 วรรณกรรมที่แต่งโดย ริวโนะสุเกะ อะคะกะวะ

ริวโนะสุเกะ อะคะกะวะ (2563, หน้า, 35-45 ; 2560) แปลโดย มณฑา พิมพ์ทอง และคณะ มีเรื่องที่เกี่ยวข้องดังนี้

ราโชมอน

สมัยปลายเฮอัน ประตุราโชมอนเป็นสถานที่ที่ทั้งศพรไธญาติ และศพอื่น ๆ ขำรับใช้นายหนึ่ง กำลังยืนหลบฝนอยู่ใต้ประตูนี้ เขากำลังตงงาน และกำลังคิดที่จะหางานใหม่ หรือเป็นโจรก่อนที่จะ กลายเป็นศพอเหล่านี้ เขาจึงสำรวจโดยเดินไปขึ้นบนของป้อมประตูนี้ เขาพบกับหญิงกลางคนกำลังถอด ผมศพออยู่ ด้วยความสงสัย จึงไปคุยด้วยแต่เธอหนี ท้ายที่สุดก็จับได้จึงถามว่าจะเอาเส้นผมนีไปทำอะไร เธอบอกว่าจะทำชองผมชาย อิกทั้งเธอยังเล่าเรื่องเพื่อนของเธอที่นำเนื้องูมาหลอกขายเป็นเนื่อหาเพื่อ ความอยู่รอดเธोजิงหาของบ้าง ชายใช้รับใช้จึงฉุดขุดของเธอหวังจะไปขายพร้อมหนีหายไป (ริวโนะสุ เกะ อะคะกะวะ 2563, หน้า, 35-45)

กัปะ

เรื่องราวชีวิตประจำวันของกัปะที่แต่งล่อมาจาก ปีศาจกัปะ ชายคนหนึ่งเกิดอุบัติเหตุ และ ได้รับการช่วยเหลือจากกัปะ (ริวโนะสุเกะ อะคะกะวะ, 2560)

#### 2.4.3 ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

วิจิตร วิจิตรวาทการ (2561) ได้เขียนหนังสือ “หนังสือประวัติศาสตร์เอเชีย” โดยกล่าวว่า สงครามศาสนาระหว่างสองเครือตระกูลใหญ่ในญี่ปุ่นยุคโบราณ (ค.ศ. 552 – 587) จักรพรรดิบิตทสี่ ครองราชค.ศ. 572-585 ขณะนั้นมีสองตระกูลใหญ่ที่มีอิทธิพลทางการเมืองเป็นอย่างมากคือ ตระกูล โมโนโนเบะ และตระกูลโชะกะ และยุคนี้เริ่มรับพระพุทธศาสนาเข้ามา โดยตระกูลโชะกะเลือกที่จะนับ ถือศาสนาพุทธ ส่วนตระกูลโมโนโนเบะนับถือศาสนาชินโตซึ่งเป็นศาสนาพื้นเมือง ปีค.ศ. 585 จักรพรรดิบิตทสี่สิ้นพระชนม์ด้วยโรคฝีดาษ และน้องชายขึ้นครองราชย์ชื่อว่า จักรพรรดิโยวเมย์ มงกุฎ ราชกุมารคือเจ้าชายโซวโทะคุเป็นลูกจักรพรรดิโยวเมย์ ทั้งสองนับถือศาสนาพุทธจึงเลือกอยู่ฝ่าย เดียวกับตระกูลโชะกะ ตระกูลโมโนโนเบะจึงเริ่มเสื่อมอำนาจ ผู้เขียนมีความเห็นว่าความขัดแย้งของ สองตระกูลนี้มีมานานแล้ว แต่ตระกูลโมโนโนเบะมีหน้าที่รับผิดชอบพิธีกรรมชินโตจนมีอำนาจมากขึ้น ทำให้อำนาจจักรพรรดิลดลงจึงใช้ศาสนาพุทธเพื่อให้ขานอำนาจของตระกูลโมโนโนเบะ

เมื่อจักรพรรดิโยวเมย์สิ้นพระชนม์ในปี ค.ศ. 587 ทั้งสองตระกูลพยายามผลักดันองค์ชายที่ ตนสนับสนุนให้ได้เป็นจักรพรรดิ ความขัดแย้งกลายเป็นสงคราม สงครามแย่งชิงอำนาจนี้สิ้นสุดลงที่

สงครามภูเขาศิกิโดย หัวหน้าตระกูลโชะกะ โชะกะ โนะ อูมาโกะ สังกะ หัวหน้าตระกูลโมโนโนเบะ โมโนโนเบะ โนะ โมริยะ ทำให้ตระกูลโมโนโนเบะล่มสลาย

ผลจากการล่มสลายของตระกูลโมโนโนเบะทำให้ศาสนาพุทธมีอิทธิพลมากทั้งในการใช้ชีวิต และการเมือง พระมีอำนาจมากขึ้นจนสามารถสั่งสมกองกำลังได้ อำนาจของจักรพรรดิจึงมีอำนาจ ลดลงและวิตกกังวลซึ่งเป็นอีกสาเหตุของการย้ายเมืองหลวงจากเมืองนาราเป็นเมืองเกียวโต



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจาก เอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เช่น หนังสือประวัติศาสตร์ บทความวิจัยประวัติศาสตร์ วรรณกรรมญี่ปุ่น เอกสารวิชาการและบทความงานวิจัยวรรณกรรม และข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ทราบกลวิธีการประยুক্তวรรณกรรมและประวัติศาสตร์เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องเกม การแต่งภูมิหลังตัวละครของเกม Touhou Project และเพื่อให้ทราบวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องเกม และข้อมูลตัวละครด้วยระบบการเล่นเกม ภายในเกม Touhou Project โดยคัดเลือกมาจำนวน 12 ภาคหลัก โดยเลือกศึกษาภาคที่มีเนื้อเรื่องจุดเริ่มต้นจากเหตุการณ์ภาคที่แล้ว และมีตัวละครที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์ หรือวรรณกรรม เกมที่ใช้เป็นกรณีศึกษาดังนี้

#### 3.1 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

3.1.1 ศึกษาเกม Touhou project ทั้งหมด 12 ภาค โดยเลือกจาก ภาคที่มีการแต่งเนื้อเรื่องซึ่งดัดแปลงเนื้อเรื่องจากวรรณกรรม หรือประวัติศาสตร์

3.1.2 ศึกษาตัวละครที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์ หรือวรรณกรรม โดยศึกษาจาก บทสนทนา ข้อมูลที่ปรากฏ สัญลักษณ์ รูปภาพ รายชื่อเพลง และคำใบ้อื่น ๆ

3.1.3 ศึกษาการนำเสนอเนื้อเรื่องเกม และข้อมูลตัวละครด้วยระบบการเล่นเกม (Gameplay) โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่อง และระบบการเล่นเกม

#### 3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

##### 3.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

มาจากการรวบรวมข้อมูลผ่านการเล่นเกม ทั้ง 12 เกม จากที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ เนื้อเรื่องและตัวละคร เพื่อศึกษาการดัดแปลงและอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ หรือวรรณกรรม และการนำเสนอเนื้อเรื่องเกมและข้อมูลตัวละครด้วยระบบการเล่น เกม ของเกมในแต่ละเกม

### 3.2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ

เกมชุดนี้ใช้สัญลักษณ์ รูปภาพ และคำใบ้อื่น ๆ กับตัวละครหลายครั้ง ซึ่งปรากฏตามฉาก บทสนทนา พลังวิเศษหรือคุณสมบัติของตัวละคร ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากบทความต่าง ๆ งานวิจัยวรรณกรรม ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อประกอบการศึกษา

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษากลวิธีการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องเกม และการแต่งภูมิหลังตัวละคร โดยการนำเสนอแบบแจกแจงด้วยรูปแบบตาราง โดยสังเขปให้ทราบแหล่งอ้างอิง ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงเนื้อเรื่องของเกมโดยย่อ

รายชื่อเกม	เรื่องย่อ	แหล่งอ้างอิง
Touhou project 東方靈異伝～ Highly Responsive to Prayers (1997)	ศาลเจ้าที่ห่างไกลจากผู้คน ฮาคูเรย์ เรย์มุ มิโกะประจำศาลเจ้าแห่งนี้ พึ่งได้รับของวิเศษมา และอยากทดลองพลังของตน จึงเปิดประตูสู่โลกปีศาจแล้วไปกำราบปีศาจเล่นแก้เบื่อ	- วรรณกรรมโคะจิเกะว่าด้วยเรื่องความเชื่อ และความสัมพันธ์กับศาสนาชินโต
Touhou project 東方封魔録～ Story of Eastern Wonderland (1997)	เรย์มุขึ้นไปฝึกวิชาบนภูเขาเมื่อกลับมาถึงศาลเจ้า พบโยวโคกำลังดูแลศาลเจ้าอย่างเรียบร้อย แต่เธอรู้สึกผิดปกติจึงหาต้นตอสาเหตุเรื่องพบว่า มีสิ่งขอพลังวิเศษจากสมบัติของศาลเจ้าเธอ เธอจึงกำราบ	
Touhou project 東方夢時空～ Phantasmagoria of Dim.Dream (1997)	เรย์มุตื่นขึ้นมาตอนเช้าและพบกับโบราณสถานข้างศาลเจ้า และระบุว่าโบราณสถานนี้มีพื้นที่จะมอบความสุขให้ 1 คน จึงเกิดเหตุแย่งชิงพื้นที่ แต่เหตุผลของโบราณคือ เพื่อพิสูจน์หลักการหนึ่งเท่านั้น เจ้าของโบราณสถานจึงโดนกำราบ	

รายชื่อเกม	เรื่องย่อ	แหล่งอ้างอิง
Touhou project 東方幻想郷～ Lotus Land Story (1998)	ในขณะที่เรย์มูกำลังเปื้อหนาย โยวโคเข้ามาก่อกวนเธอ เธอจึงพุ่งเล็งจุดน่าสงสัยคือคฤหาสน์ที่อยู่ใกล้กับแม่น้ำ และเข้าไปกำราบสิ่งต้นกำเนิดเหตุ	- วรรณกรรมโคะจิกิว่าด้วยเรื่องความเชื่อ และความสัมพันธ์กับศาสนาชินโต
Touhou project 東方怪綺談～ Mystic Square (1998)	ช่วงหลังมานี้ ปีศาจปรากฏบ่อยขึ้น เรย์มูสืบทอดเหตุว่ามาจาก ถ้ำหลังศาลเจ้า จึงเข้าไปในถ้ำ และโลกปีศาจเพื่อกำราบต้นตอของเรื่อง	
Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003)	ฤดูหนาวยาวนานกว่าปกติจนกระทั่งเดือนพฤษภาคมยังเป็นฤดูหนาวอยู่ เรย์มูจึงออกไปตรวจสอบ และพบกลีบดอกซากุระกำลังร่วงรอยไปสักแห่ง เธอจึงตามไป และพบกับตำหนักของไซเกียวจิ ยูยูโกะ ในโลกวิญญาณ และกำลังรวบรวมฤดูใบไม้ผลิ เธอจึงกำราบและหยุดการรวบรวมเพื่อคืนสมดุล	- หนังสือสื่อรวมกลอน “ซังเกยู” แต่งโดย ไซเกียว โฮวชิ - ชีวิตประวัติของไซเกียว โฮวชิ - วรรณกรรมที่มีเหตุการณ์คนหายตัวอย่างลึกลับ หรือมีสถานที่ลับ เช่น นกกระจอกที่ถูกตัดลิ้น ชายชราผู้สูญเสียเนื้องอก
Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night. (2004)	คืนประหลาดคืนหนึ่ง พระจันทร์ไม่เปลี่ยนแปลง ยังคงเป็นจันทร์เพ็ญ ทำให้โยวโคบางส่วนแข็งแกร่งขึ้น เรย์มูและโยวโคบางส่วนจึงตามหาสาเหตุเรื่องนี้ พระจันทร์ถูกใช้เป็นที่แหล่งอำพราง เรือนนิรันดร์ของไฮวไรชัน คากุยะ เรย์มูและโยวโคจึงช่วยกันกำราบ และคืนพระจันทร์เป็นดังเดิม	- วรรณกรรมทะเลาะโมโนกะตะริ - วรรณกรรมโคะจิกิ
Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith. (2007)	ยาซากะ คานาโกะดำเนินการย้ายศาลเจ้าโมริยะพร้อมทะเลสาบ มายังเกนโซวเคียว โดยตั้งอยู่บนภูเขายาวโค และหวังว่าจะได้รับศรัทธาจากโยวโค โคจิยะ ซานาเอะ มีหน้าที่คล้ายมิโกะของศาลเจ้าโมริยะคิดว่าถ้าโค่นศาลเจ้าฮาคุเรย์ได้ ศรัทธาทั้งหมดก็จะเป็นของศาลเจ้าโมริยะ เธอจึงขอให้เรย์มู	- วรรณกรรมโคะจิกิ - วรรณกรรมเฮะเคะโมโนกะตะริ - วรรณกรรมกัปปะ แต่งโดย ริวโนะสุเกะ อะคะตะงะวะ

รายชื่อเกม	เรื่องย่อ	แหล่งอ้างอิง
	<p>หยุดกิจกรรมศาลเจ้าฮาคุเรย์ เรย์มุจึงปฏิเสธ และไปหาศาลเจ้าโมริยะ จึงเกิดการต่อสู้ขึ้น โดยทั้งหมดตกลงกันเรื่องศรัทธาและจบลงด้วยดี</p>	
<p>Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object. (2009)</p>	<p>โลกใต้ดินถูกเชื่อมกับบนดิน ทำให้ ลูกศิษย์ของฮิจิริ เปียคุเรน ต้องการปลดผนึกอาจารย์ของตน หนึ่งในลูกศิษย์มีเรือลอยฟ้า จึงใช้เพื่อรวบรวมพลัง</p> <p>เรย์มุเห็นเรือลอยบนท้องฟ้า และมีข่าวลือมากมายจึงไปตรวจสอบโดยมีมนุษย์ที่มีพลังวิเศษคนอื่นด้วย หลังจากการตรวจสอบ เหล่ามนุษย์ไม่มีทางอื่นนอกจากช่วยปลดผนึก แต่ความคิดไม่ตรงกัน จึงกำราบเปียคุเรน หลังจากนั้น เปียคุเรนจึงก่อตั้งวัดเพื่อปฏิบัติธรรม และรวบรวมลูกศิษย์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วรรณกรรมชิ กิ ชันเอนกิ (Shigisan Engi Emaki)</li> <li>- วรรณกรรมเฮะเคะโมโนะกะตะริ</li> </ul>
<p>Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires. (2011)</p>	<p>วิญญาณความโลภไหลออกจากร่างกายของสิ่งต่าง ๆ เดินทางไปสู่สถานของวัดเปียคุเรน เหล่ามนุษย์ที่มีพลังวิเศษจึงเดินทางตามวิญญาณไป และพบกับ คาคุ เซย์กะ, โมโนโนเบะ โนะ ฟุโตะ, โซะกะะ โนะ โทจิโกะ ซึ่งเป็นคนรับใช้ของ โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ หลังจากเหล่ามนุษย์กำราบทั้งหมดจึงทราบที่วิญญาณกำลังคาดหวังมิโกะเท่านั้น และมีโกะไม่ได้มีเจตนาร้าย จึงปลดผนึกมิโกะให้ และปล่อยไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโซะกะ กับตระกูลโมโนโนเบะ</li> <li>- ชีวิตประวัติของเจ้าชายโชโตกุไทชิ</li> </ul>
<p>Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing</p>	<p>ยักษ์ชื่อว่า คิจิน เซย์จา ล่อลวงให้ สุกุนะชินเมียวมารุ นำค้อนนำโซคมาใช้เพื่อเปลี่ยนให้คนอ่อนแอเป็นปกครอง ทำให้สิ่งที่อ่อนแอ ด้ร้ายขึ้น เหล่ามนุษย์ที่มีพลัง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วรรณกรรมอิซซุนโบวชิ</li> </ul>

รายชื่อเกม	เรื่องย่อ	แหล่งอ้างอิง
Character. (2013)	วิเศษจึงออกตามหาต้นตอจาก ปราสาท กลับหัวที่ปรากฏขึ้นมาโดยไม่ทราบสาเหตุ แล้วจึงกำราบทั้งเซย์จา และชินเมียวมารุ	

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลตัวละครโดยย่อ

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>ฮาคุเรย์ เรย์มุ (博麗 霊夢)</p>  <p>รูปที่ 1 ฮาคุเรย์ เรย์มุ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th13Reimu.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th13Reimu.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> ไม่แน่นอน</p> <p><b>เผ่า</b> มนุษย์</p> <p><b>ความสามารถ</b> บินไปบนท้องฟ้า</p> <p>ตัวละครเอกของเรื่อง เป็นตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทุกภาค</p> <p>มิโกะ(miko)แห่งศาลเจ้าฮาคุเรย์ถือครองกฎระเบียบเอาไว้ เรย์มุสามารถนำพลังกลับมาใช้งานได้อย่างหลากหลาย ด้วยนิสัยที่มองทุกคนเท่าเทียมกัน ทำให้แม้แต่สิ่งที่ถูกเกลียด และกลัวอย่างภูตผีปีศาจก็ยังชอบ แต่เธอก็มักจะโดดเดี่ยวอยู่เสมอ เธออาจเป็นคนเย็นชาแต่งานของเธอคือการกำราบโยวโค ดังนั้นจึงทำเหมือนเข้มงวดกับภูตผีปีศาจ แต่เธอก็ไม่ได้สนใจมนุษย์ หรือภูตผีปีศาจ</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิว่าด้วยเรื่องความเชื่อและความสัมพันธ์กับศาสนาชินโต</p>
<p>เลตตี้ ไวท์ร็อค (レティ・ホワイトロック)</p>	<p><b>ฉายา</b> สิ่งที่ถูกลืมห่างฤดูหนาว</p> <p><b>เผ่า</b> ไยโค ยูกิโอะนะ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ควบคุมความหนาว</p>	<p>- นิตานพื้นบ้านเจ้าหญิงหิมะ</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 2 เลตตี้ ไวท์ร็อค ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th07Letty%.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th07Letty%.png</a></p>	<p>โยวโคคุดูหนาวความแข็งแกร่งจะเพิ่มขึ้นเมื่อเข้าดูหนาว และจะหายไปเมื่อหมดดูหนาว</p>	
<p>เซน (橙)</p>  <p>รูปที่ 3 เซน ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th07Chen.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th07Chen.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> แมวดำแห่งกลางร้าย <b>เผ่า</b> บาเคะเนะโคะ (ปีศาจแมว) <b>ความสามารถ</b> ใช้วิชาอาคม เซนรับใช้ของ ยาคุโมะ รัน เป็นปีศาจแมวที่ได้รับพลังภูตมากมายจากการอัญเชิญเทพยักษ์ มาสถิตในร่างแต่เพราะเจ้านายของเซนก็เป็น ภูตรับใช้ของคนอื่นอีกทอดหนึ่ง ความสามารถของเซนจึงค่อนข้างต่ำ</p>	<p>- นิตานจากทะเลคะซุ เก็น เบ (Takasu Genbei)</p>
<p>คอนปากุ โยวมุ (魂魄 妖夢)</p> 	<p><b>ฉายา</b> คนสวนปลีกิเวก <b>เผ่า</b> ลูกครึ่งมนุษย์กับยูเรย์ <b>ความสามารถ</b> ใช้วิชาดาบ โยวมุเป็นคนสวนของไซเกียวจิ ยูยูโกะและมีอาวุธประจำตัวเป็นดาบสองเล่ม ดาบยาวชื่อว่า Roukanken (楼観剣) สามารถ</p>	<p>- หนังสือรวมกลอน ซังกะยู และคำสอน ของศาสนาพุทธในซัง กะยู</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>รูปที่ 4 คอนปาคู โยวมุ ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th17Youmu.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th17Youmu.png</a></p>	<p>ฟาดฟันยูวเรย์ 10 คนให้สาหัสได้ในดาบเดียว ดาบสั้น Hakuroken (白楼剣) สามารถตัดความว้าวุ่นและสับสนในจิตใจของมนุษย์ได้</p>	
<p>ไซเกียวจิ ยูยูโกะ (西行寺 幽々子)</p>  <p>รูปที่ 5 ไซเกียวจิ ยูยูโกะ ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th13Yuyuko.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th13Yuyuko.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> สาวน้อยวิญญานแห่งตำหนักมรณะ <b>เผ่า</b> โบวเรย์ <b>ความสามารถ</b> ควบคุมความตาย ยูโกะเป็นเจ้าหญิงแห่งวิญญาน ลืมเรื่องราวสมัยที่ตนเองเคยเป็นมนุษย์ และสนใจศพที่อยู่ใต้ต้นซากุระในโลกแห่งวิญญาน</p>	<p>- หนังสือสี่รวมกลอน “ซังกะยู” แต่งโดย ไซเกียว โฮวชิ - ชีวิตประวัติของไซเกียว โฮวชิ</p>
<p>ยากุโมะ รัน (八雲 藍)</p>  <p>รูปที่ 6 ยากุโมะ รัน ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Ran.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Ran.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> ภูติรับใช้ของโยวโคแห่งช่องว่าง <b>เผ่า</b> โยวจูว <b>ความสามารถ</b> ใช้ภูติรับใช้ รันเป็นภูติรับใช้ของยูคาริ มีพลังแห่งแกร่งมากจนสามารถมีภูติรับใช้เป็นของตนเองได้ มีนิสัยเข้ากับคนอื่นได้ง่าย และมีหางจิ้งจอก 9หาง ร่างจริงของรันคือปีศาจจิ้งจอก</p>	<p>- พงศาวดารญี่ปุ่น</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>ยากุโมะ ยูคาริ (八雲 紫)</p>  <p>รูปที่ 7 ยากุโมะ ยูคาริ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08YukariYakumo.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08YukariYakumo.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> ตัวการใหญ่แห่งเทพลักซ่อน</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโคะ ช่องว่าง</p> <p><b>ความสามารถ</b> ควบคุมอาณาเขตแดน</p> <p>ยูคาริเป็นเพื่อนของยูยูโกะ ยูคาริเป็นโยวโคะซึ่งเขาทำให้มักเผลอทำเขตแดนสั้นไหวทำให้มนุษย์หลุดเข้ามาในเคนโซเคียว อีกทั้งมีพลังแข็งแกร่งมากจนเป็นนิรันดร์ มีพลังเทียบเท่ากับพระเจ้า และเป็นหนึ่งในผู้สร้างมหาเขตแดนของเกินโซวเคียวหลังจากถูกปิดผนึกรอบที่2</p>	<p>- วรรณกรรม ที่มีเหตุการณ์คนหาย ตัวอย่างลึกลับ หรือมีสถานที่ลับ เช่น นกกระจอกที่ถูกตัดลิ้น ชายชราผู้สูญเสียเนื้องอก</p>
<p>อินาบะ เทวี (因幡 てゐ)</p>  <p>รูปที่ 8 อินาบะ เทวี ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th09Tewilnaba.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th09Tewilnaba.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> กระต่ายโลกาและกระต่ายขาวแห่งโซคโลก</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโคะ กระต่าย</p> <p><b>ความสามารถ</b> ทำให้มนุษย์ดวงดี</p> <p>กระต่ายขาวที่ดูแลสุขภาพจนมีพลังระดับโยวโคะ และแสดงอารมณ์อย่างชัดเจน เทวีเป็นหัวหน้ากระต่ายที่เกิดบนโลกในเรือนิรันดร์</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ</p>
<p>เรย์เซ็น อุดองเกะอิน อินาบะ (鈴仙 優曇華院 イナバ)</p>	<p><b>ฉายา</b> กระต่ายจันทร์แห่งความวิกลจริต</p> <p><b>เผ่า</b> กระต่ายจันทร์</p> <p><b>ความสามารถ</b> ควบคุมความวิกลจริต</p>	<p>- วรรณกรรมทะเกะโมโนกะตะริ</p>



ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 9 เรย์เซ็น อูดองเกะอิน อีนาบะ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th8Reisen.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th8Reisen.png</a></p>	<p>กระต่ายที่เกิดบนดวงจันทร์ ย้ายลงมาโลกมนุษย์เพราะสงครามบนดวงจันทร์ และกลายเป็นข้ารับใช้ประจำเรือนิรันดร์</p>	
 <p>รูปที่ 10 อีนาบะ เทวี ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th08EirinYagokoro.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th08EirinYagokoro.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> มั่นสมองของดวงจันทร์ <b>เผ่า</b> ชาวจันทรา <b>ความสามารถ</b> สร้างยาได้ทุกชนิด และเป็นอัจฉริยะ</p> <p>เอย์รินคบหากับคาคุยะตั้งแต่สมัยที่คาคุยะยังอาศัยอยู่ที่ดวงจันทร์ เอย์รินเป็นผู้สร้างยาต้องห้าม “โฮวไรชัน” และตีมยานี้พร้อมกันกับคาคุยะ อีกทั้งเป็นหนึ่งในคณะทูตที่จะไปรับคาคุยะกลับ</p>	- วรรณกรรมทะเลาะโมโนกะตะริ
 <p>รูปที่ 11 โฮวไรชัน คาคุยะ</p>	<p><b>ฉายา</b> คนบาปแห่งความนิรันดร์และความสิ้นพลัง <b>เผ่า</b> ชาวจันทรา <b>ความสามาถ</b> ควบคุมความนิรันดร์และความสิ้นพลัง</p> <p>ทั้งคาคุยะและเอย์รินไม่สามารถตายได้เพราะตีมยาโฮวไร ทำให้คาคุยะถูกลงโทษและถูกจับ</p>	

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08Kaguya.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08Kaguya.png</a></p>	<p>ไล่จากดวงจันทร์ลงมาอาศัยกับมนุษย์โลก ทำให้คาคุยะเป็นชาวจันทราที่เติบโตบนโลก คาคุยะและเอย์รินเป็นเจ้าของเรือนินรันดร์</p>	
<p>ฟูจิواره โนะ โมะโคว (藤原 妹紅)</p>  <p>รูปที่ 12 ฟูจิواره โนะ โมะโคว</p> <p>ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08Kaguya.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th08Kaguya.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> รูปลักษณ์ของมนุษย์โฮวไร <b>เผ่า</b> มนุษย์ <b>ความสามารถ</b> ไม่แก่ไม่ตาย โมะโควเป็นมนุษย์ที่ดื่มยาโฮวไรทำให้ไม่สามารถตายได้เหมือนคาคุยะและเอย์ริน โมะโควเป็นลูกของขุนนางที่ยิ่งใหญ่ เมื่อโมะโควเห็นคนในตระกูลของตนเองล้มเหลวบทรทดสอบที่ได้รับจากผู้หญิงคนหนึ่งจึงมีความแค้นกับผู้หญิงคนนั้นมาก โมะโควมีงานอดิเรกคือฆ่ากันกับคาคุยะ</p>	<p>- วรรณกรรมทะเลาะโมโนกะตะริ ที่เขียนในสมัยเฮอัน</p>
<p>คะกियามะ ฮินะ (鍵山 雛)</p>  <p>รูปที่ 13 คะกियามะ ฮินะ</p> <p>ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th10Hina.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th10Hina.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> เทพลับนางาชิบินะ <b>เผ่า</b> เทพเจ้าแห่งเคราะห์ร้าย <b>ความสามารถ</b> สะสมเคราะห์ร้าย ฮินะจะเผ่าระวางไม่ให้เคราะห์ร้ายกลับไปที่อยู่อาศัยของมนุษย์หรือเจ้าของเคราะห์ร้าย</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>คะวะชิโระ นิโทะริ (河城にとり)</p>  <p>รูปที่ 14 คะวะชิโระ นิโทะริ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th10Nitori.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th10Nitori.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> สูดยอดหัวรบโยวโค <b>เผ่า</b> โยวโค กัปปะ <b>ความสามารถ</b> ควบคุมน้ำ นิโทะริเป็นกัปปะที่อาศัยอยู่บนภูเขาโยวโค นิสัยเชี่ยวชาญความรู้ด้านวิศวกรรม และสนใจอุปกรณ์ของมนุษย์</p>	<p>- วรรณกรรมกัปปะ แต่งโดย ริวโนะสุเกะ อะคะตะงะวะ</p>
<p>อินุบะชิริ โมะมิจิ (犬走 栞) ไม่มีภาพในตัวเองภาคหลัก</p>	<p><b>ฉายา</b> เทนกุลลาดตระเวนชั้นผู้น้อย <b>เผ่า</b> โยวโค เทนกุหมาป่า <b>ความสามารถ</b> เห็นไกลพันลี้ โมะมิจิเป็นหัวหน้ากองกำลังป้องกันของเผ่าเท็นกุ มีนิสัยทำงานอย่างขยันขันแข็ง สามัคคี และชอบเล่นหมากรุกญี่ปุ่น</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ - วรรณกรรมเฮะเคะ โมโนกะตะริ</p>
<p>ซะเมมารุ อะยะยะ (射命丸 文)</p> 	<p><b>ฉายา</b> เทนกุผู้อยู่ไกลหมู่บ้านมากที่สุด <b>เผ่า</b> โยวโค เท็นกุอึกา <b>ความสามารถ</b> ควบคุมลม นักข่าวของเผ่าเท็นกุ มีนิสัยเจ้าเล่ห์ ชอบค้นหาเรื่องราวในถิ่นไซวเคียว</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ - วรรณกรรมเฮะเคะ โมโนกะตะริ</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>รูปที่ 15 ชะเมมารุ อะยะ ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th16Aya.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th16Aya.png</a></p>		
<p>โคะชิยะ ชะนะอะ (東風谷 早苗)</p>  <p>รูปที่ 16 โคะชิยะ ชะนะอะ ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th18Sanae.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th18Sanae.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> มนุษย์แห่งสายลมที่ได้รับ การบวงสรวง</p> <p><b>เผ่า</b> มนุษย์</p> <p><b>ความสามารถ</b> ก่อให้เกิด ปาฏิหาริย์</p> <p>มนุษย์ที่รับการสืบทอดวิชาลับ ของตระกูลจากรุ่นสู่รุ่นด้วยวิชานี้ ก่อก่อให้เกิดลม ฝน หรือคำขอ กลายเป็นจริงได้ ชะนะอะจึง ได้รับการบูชาเป็นสมมติเทพ แต่ เมื่อตัดขาดจากโลกแล้วย้ายมา อาศัยที่เก็นโซวเคียว ชะนะอะ เป็นเพียงมนุษย์ที่มีพลังวิชา เท่านั้น</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ - สุวะไตเมียวจิน อะโคะทะบะ (諏方大明神画詞)</p>
<p>ยาซะคะ คะนะโคะ (八坂 神奈子)</p>  <p>รูปที่ 17 ยาซะคะ คะนะโคะ ที่มา : <a href="https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th10KanakanoYasaka.png">https://en.touhou-wiki.net/wiki/File:Th10KanakanoYasaka.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> อวตารแห่งเนินเขาและ ทะเลสาบ</p> <p><b>เผ่า</b> เทพ</p> <p><b>ความสามารถ</b> สร้างสรรค์นก</p> <p>เทพเจ้าท้องฟ้าลมฝนและเป็น เทพงูที่ คะนะโคะย้ายมาอาศัยที่ เก็นโซวเคียวโดยมีเป้าหมายเพื่อ รวบรวมศรัทธาแห่งใหม่ เพราะ ตนกำลังสูญเสียศรัทธาจากมนุษย์ โลก</p>	

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>โมะริยะ ซุวะโกะ (洩矢 諏訪子)</p>  <p>รูปที่ 18 โมะริยะ ซุวะโกะ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/">https://en.touhouwiki.net/wiki/</a> File:Th10Suwako.png</p>	<p><b>ฉายา</b> จุดสูงสุดของเทพพื้นเมือง <b>เผ่า</b> เทพ <b>ความสามารถ</b> สร้างสรรค์พิภพเจ้าภูเขาและเทพกบที่ให้พลังที่แท้จริงให้กับ คนะนะโคะและ ชะนะอะเอะ ซุวะโกะเป็นเทพเจ้าพื้นเมืองเมื่อถูกปราบโดยคนะนะโคะซึ่งเป็นเทพเจ้าจากยามาโตะ</p>	<p>- วรรณกรรมโคะจิกิ - สุวะไดเมียวจิน เอะโคะทะบะ</p>
<p>ทาทาระ โคกาสะ (多々良 小傘)</p>  <p>รูปที่ 19 ยาชะคะ คนะนะโคะ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/">https://en.touhouwiki.net/wiki/</a> File:Th10Suwako.png</p>	<p><b>ฉายา</b> ร่มผู้ร้ายที่ถูกกลืน <b>เผ่า</b> โยวโคะ ร่มตาเดียว <b>ความสามารถ</b> ทำให้มนุษย์ตกใจ ร่มที่ไม่มีใช้ แต่เดิม เธอเป็นร่มที่ถูกกลืนทิ้งไว้ และไม่มีใครเก็บไปใช้เพราะสีไม่เป็นที่นิยม จนกลายเป็นโยวโคะในขณะที่ถูกพายุฝนพัดปลิว เธอไม่ได้คิดที่จะทำร้ายมนุษย์ให้บาดเจ็บเลย, แต่อารมณ์ดีที่ได้เห็นมนุษย์ตกใจเท่านั้น</p>	<p>- วรรณกรรมซีคูโมะกามิ</p>
<p>คุโมะอิ อิจิริน (雲居 一輪) และ อุนซาน (雲山)</p>	<p><b>ฉายา</b> กงล้อยักษ์ที่คุ้มครองกันและกัน <b>เผ่า</b> (อิจิริน) โยวโคะ <b>ความสามารถ</b> (อิจิริน) ใช้นักพรต <b>เผ่า</b> (อุนซาน) โยวโคะ นักพรต</p>	<p>- วรรณกรรม กะซุอิเยียคคิยะเกียว (GazuHyakkiYagyō)</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 20 คูโมะอิ อิจิริน และอุณซาน ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Ichirin.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Ichirin.png</a></p>	<p><b>ความสามารถ</b> (อุณซาน) เปลี่ยนแปลงรูปร่างและขนาดได้อย่างอิสระ</p> <p>อิจิรินเป็นโยวโคยยันชั้นแข็ง เอาจริงเอาจัง และฉลาด สามารถจัดการเรื่องราวต่างๆได้เป็นอย่างดี อุณซานเป็นนักพรตที่ชอบคนที่ตรงไปตรงมา</p> <p>โยวโคยผู้เป็นพวกพ้องของพวกมูราสะ พวกเธอเป็นหนึ่งในผู้ที่เคารพ และเลื่อมใสในตัวเบียคุเรน เพราะแสดงให้เห็นถึงความเมตตากรุณา แม้แต่กับนักพรตอย่างพวกเธอ</p>	
 <p>รูปที่ 21 มูราสะ มินะมิทสึ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Murasa.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Murasa.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> วิญญาณยี่ดมน้ถึงม้นจากอุบัติเหตุทางน้ำ</p> <p><b>เผ่า</b> โบวเรย์เรือ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ก่อให้เกิดอุบัติเหตุทางน้ำ</p> <p>วิญญาณของมนุษย์ที่เสียชีวิตเนื่องจากเรือล่มในทะเล เบียคุเรนสามารถกำราบเธอ และแสดงพลังธรรมจนเธอศรัทธา และจะคอยช่วยเหลือเบียคุเรน เรือบนท้องฟ้าคือเรือของเธอ</p>	<p>- วรรณกรรม อะโฮ่น เฮียคุ โมโนกะตะริ (Ehon HyakuMonogatari)</p> <p>- วรรณกรรมเฮะเคะโมโนกะตะริ</p>
<p>โทระมารุ โซว (寅丸 星)</p>	<p><b>ฉายา</b> ลูกศิษย์ของบิชามอนเทน</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโค</p> <p><b>ความสามารถ</b> รวบรวมสมบัติ</p>	<p>- วรรณกรรมชิกิซันเอนกิ (Shigisan Engi Emaki)</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 22 คูโมะอิ อิจิริน และอุซุซัน ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th12Murasa.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th12Murasa.png</a></p>	<p>โยวโคที่ได้รับการเสนอชื่อจากเบ็ญคุเรนให้เป็นตัวแทนของบิชามอนเทน เพื่อรวบรวมศรัทธาแทน เมื่อรู้ถึงแผนการคืนชีพเบ็ญคุเรน จึงช่วยเหลือเต็มที่</p>	<p>- ตำนาน 7 เทพนำโชคของศาสนาพุทธ</p>
 <p>รูปที่ 23 ฮิจิริ เบ็ญคุเรน ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th12ByakurenHijiri.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th12ByakurenHijiri.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> จอมมหาเวทที่ถูกผนึก <b>เผ่า</b> โยวโค จอมเวท <b>ความสามารถ</b> ใช้เวทมนตร์ (เชี่ยวชาญเวทมนตร์ที่ใช้เสริมสมรรถนะของร่างกาย) เบ็ญคุเรนมีน้องชายที่ศึกษาธรรมมาด้วยกัน แต่ตายไปก่อน เธอจึงเริ่มศึกษามนต์ดำด้วย และพยายามให้ 2 เผ่าอยู่ด้วยกัน แต่กลับถูกมนุษย์ผนึก</p>	<p>- วรรณกรรมซิกิซันเอนกิ (Shigisan Engi Emaki)</p>
<p>โไฮจิว นุอะะ (封獣 ぬゑ)</p>	<p><b>ฉายา</b> สาวน้อยมายาโบายินที่ไม่สามารถระบุเอกลักษณ์</p>	<p>- วรรณกรรมเฮะเคะโมโนกะตะริ</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 24 โฮวจุว นุเอะ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Nue.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th12Nue.png</a></p>	<p><b>เผ่า</b> โยวโค นุเอะ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ทำให้ไม่มีใครรูปร่างจริง</p> <p>เธอถูกมนุษย์กำราบมาแล้วหลายครั้ง แต่ตำนานเหล่านั้นถูกแต่งขึ้น เพราะเธอไม่เคยปรากฏตัวต่อหน้าผู้คนเลย เธอสนใจกิจกรรมของมูราสะ มินะมิตสึ</p>	
<p>คาโซะดานิ เคียวโกะ (幽谷 響子)</p>  <p>รูปที่ 25 โฮวจุว นุเอะ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Kyouko.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Kyouko.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> ยามะบิโกะท่องบทสวด</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโค ยามะบิโกะ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ทำให้เสียงสะท้อนกลับ</p> <p>โยวโคที่ศรัทธาในทางธรรม ความสามารถของเธอเข้ากันได้ดีกับการสวดมนต์ เธอจึงท่องบทสวดบนภูเขาทุกวัน</p>	<p>- บันทึกกะคันซาน เซ็นซุเอะ(Wakan Sansai Zue)</p>
<p>ฟุททสึอิวะะ มามิโซว (二ツ岩 マミゾウ)</p>  <p>รูปที่ 26 ฟุททสึอิวะะ มามิโซว</p>	<p><b>ฉายา</b> ทานุกิ แปลงสืปร่าง</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโค ทานุกิ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ทำให้สิ่งต่างๆ เปลี่ยนร่าง</p> <p>เพื่อนของนุเอะ ได้รับคำขอให้มาช่วยกำราบ กลุ่มของมิโกะแต่มาช้าไป จึงอาศัยอยู่ในวัดของเบียคุเรน</p>	<p>- วรรณกรรมดินชะบุโรว ดันนุกิ (Danzaburou-danuki)</p>



ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Mamizou.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Mamizou.png</a></p>		
<p>โซะกะ โนะ โทจิโกะ (蘇我の屠自古)</p>  <p>รูปที่ 27 โซะกะ โนะ โทจิโกะ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Tojiko.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Tojiko.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> วิญญาณผู้เป็นลูกหลานของเทพ</p> <p><b>เผ่า</b> โบวเรย์</p> <p><b>ความสามารถ</b> ก่อให้เกิดสายฟ้า</p> <p>เธอเป็นข้ารับใช้ของมิโกะ เนื่องจากความผิดในอดีตจึงไม่หวั่นซีฟเป็นมนุษย์ แต่เธอรู้สึกพอใจในร่างวิญญาณ เธอกับฟูโตะไม่มีความแค้นต่อกัน แต่พิ้งพากัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประวัติศาสตร์สงครามระหว่างตระกูลโซะกะ กับตระกูลโมโมโนเบะ</li> <li>- ชีวิตประวัติของเจ้าชายโซโตกุไทชิ</li> </ul>
<p>โมโนโนเบะ โนะ ฟูโตะ (物部の布都)</p>  <p>รูปที่ 28 โมโนโนเบะ โนะ ฟูโตะ ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Futo.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th13Futo.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> เซียนถอดวิญญาณแห่งญี่ปุ่นยุคโบราณ</p> <p><b>เผ่า</b> มนุษย์</p> <p><b>ความสามารถ</b> ควบคุมฮวงจุ้ย</p> <p>เธอเป็นข้ารับใช้ของมิโกะ ฟูโตะเป็นผู้ชักใยให้เกิดสงครามระหว่าง ตระกูลโซะกะ กับตระกูลโมโมโนเบะ เธอกับมิโกะซ่อนเรื่องลัทธิเต๋าเป็นความลับ</p>	
<p>โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ (豊聡耳の神子)</p>	<p><b>ฉายา</b> นักพรตเต๋าผู้ทรงธรรม</p> <p><b>เผ่า</b> มนุษย์นักบุญ</p> <p><b>ความสามารถ</b> พังเรื่องราวของสิบคนได้ในเวลาเดียวกัน</p>	

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
 <p>รูปที่ 29 โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th13Miko.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th13Miko.png</a></p>	<p>เธอเป็นอัจฉริยะโดยกำเนิดและได้รับเรื่องร้องทุกข์ อีกทั้งยังแก้ปัญหาให้ แต่เธอต้องการหลุดจากความตาย จึงนับถือลัทธิเต๋า ผลจากสิ่งนี้ทำให้เธอเข้าสู่การกลับไหลเพื่อเป็นเซียนถอดวิญญาณ แต่แผนการถูกนักบวชรู้ จึงผนึกเธอ และพวกของเธอ</p>	
 <p>รูปที่ 30 วาคาซากิฮิเมะ ที่มา : <a href="https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th14Wakasagihime.png">https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th14Wakasagihime.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> เงือกที่อาศัยในน้ำจืด <b>เผ่า</b> โยวไค เงือก <b>ความสามารถ</b> แข็งแกร่งขึ้นเมื่ออยู่ในน้ำ เงือกน้ำจืดที่รักสงบเรียบร้อย ปกติจะเอาแต่ร้องเพลงหรือขำกว้างกอนหิน และไม่มีความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อมนุษย์</p>	<p>- ตำนานเรื่อง ฮัปเปียคุ บิคุนิ (Happyaku Bikuni)</p>
 <p>รูปที่ 31 เซคิบันคิ</p>	<p><b>ฉายา</b> เรื่องลึกลับของโรคุโรคุบิ <b>เผ่า</b> โยวไค กระสือ <b>ความสามารถ</b> ทำให้หัวบินไปมาได้ โยวไคที่ใช้ชีวิตปะปนอยู่กับมนุษย์ในหมู่บ้าน เธอชอบใช้ชีวิตอย่างสงบ แม้แต่ในงานครีกครีน</p>	<p>- วรรณกรรมไซโรริ โมะโนะกะตะริ (Sorori Monogatari)</p>

ชื่อ	เนื้อหา และข้อมูล	แหล่งอ้างอิง
<p>ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Sekibanki.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Sekibanki.png</a></p>		
<p>คิจิน เซย์จา (鬼人 正邪)</p>  <p>รูปที่ 31 คิจิน เซย์จา</p> <p>ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Seija.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Seija.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> อามาโนะจาคูสวนกลับ</p> <p><b>เผ่า</b> โยวโค อามาโนะจาคู</p> <p><b>ความสามารถ</b> พลิกอะไรก็ได้</p> <p>โยวโคที่มีนิสัยไม่ซื่อตรงเท่านั้น เธอมักจะคิดตรงข้ามกับผู้คนอยู่เสมอ ความทะเยอทะยานของเธอคือการพลิกแกนโซวเคียว แต่พลังไม่พอจึงหลอกล่อชินเมียวมารุให้มาช่วย</p>	<p>- นิตานอูริโคะฮิเมะ (Urikohime)</p>
<p>สุคุนะ ชินเมียวมารุ (少名 針妙丸)</p>  <p>รูปที่ 32 สุคุนะ ชินเมียวมารุ</p> <p>ที่มา : <a href="https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Shinmyoumaru.png">https://en.touhou.wiki.net/wiki/File:Th14Shinmyoumaru.png</a></p>	<p><b>ฉายา</b> ผู้สืบเชื้อสายคนแคระ</p> <p><b>เผ่า</b> คนแคระ</p> <p><b>ความสามารถ</b> ใช้ค้อนนำโชค</p> <p>ชินเมียวมารุคือลูกหลานของอิซซุนโบวชิ เธอจึงสามารถใช้ค้อนนำโชคได้ เธอถูกล่อลวงให้ใช้ค้อนนำโชคทำให้สิ่งที่ย่อนแอแข็งแกร่งขึ้น</p>	<p>- วรรณกรรมอิซซุนโบวชิ</p>

### 3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากเกมจำนวน 12 ภาค และรวบรวมข้อมูลโดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เช่น หนังสือประวัติศาสตร์ บทความวิจัยประวัติศาสตร์ วรรณกรรมญี่ปุ่น เอกสารวิชาการและบทความงานวิจัยวรรณกรรม และข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งศึกษากรณีตัวอย่าง ตัวละครตัวเดียวกันจากสื่ออื่น รายชื่อเกมมีดังนี้

ภาคที่1 Touhou project 東方靈異伝～ Highly Responsive to Prayers

ภาคที่2 Touhou project 東方封魔録～ Story of Eastern Wonderland

ภาคที่3 Touhou project 東方夢時空～ Phantasmagoria of Dim.Dream

ภาคที่4 Touhou project 東方幻想郷～ Lotus Land Story

ภาคที่5 Touhou project 東方怪綺談～ Mystic Square

ภาคที่6 Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.

ภาคที่7 Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.

ภาคที่8 Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

ภาคที่10 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

ภาคที่11 Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires.

ภาคที่12 Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character.

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลของเกมมาเรียบเรียงแยกเป็นส่วนแล้วนำมาเปรียบเทียบ จากนั้นแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของแนวคิดตัวละครในแง่ของความเป็นมาของตัวละครอย่างไร เช่น นิสัย พฤติกรรม พลังวิเศษ ประสบการณ์ตัวละคร อีกทั้งผู้วิจัยแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่องเกม กับเนื้อเรื่องของวรรณกรรม หรือประวัติศาสตร์ ว่าผู้แต่งมีกลวิธีดัดแปลงวรรณกรรม หรือประวัติศาสตร์อย่างไร และแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่องกับระบบการเล่นเกม

### 3.6 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลและผลการวิเคราะห์ลักษณะของสารคดีโดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา เพื่อให้ทราบกลวิธีการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องเกม และการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมTouhou Project และเพื่อให้ทราบวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องเกม และข้อมูลตัวละครด้วยระบบการเล่นเกม ภายในเกมTouhou Project

### 3.7 สรุป และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีวิธีการสรุปผลโดยการพรรณนาในลักษณะของสารคดี เพื่อแสดงหลักฐานและความ เป็นไปได้ของข้อมูลที่เกมใช้อ้างอิง และแจกแจงกลวิธีของการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ เพื่อใช้แต่งเนื้อเรื่องของเกมTouhou Project ในรูปแบบของชาติ และการนำเสนอตัวละครด้วยระบบ การเล่นเกมโดยการแจกแจงในรูปแบบตาราง อีกทั้งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่จะศึกษาต่อคือเกม นี้ใช้วรรณกรรมที่มีแปลเป็นภาษาต่างประเทศน้อยหาอ่านยาก และต้องใช้ความเข้าใจภาษาญี่ปุ่น

## บทที่ 4


### ผลการศึกษา

จากการเล่นเกมทั้งหมด 12 เกม ตัวละครและเนื้อเรื่องของเกมแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ เกมสมัยแรกที่เคยแพร่คือ ค.ศ. 1997 และ ค.ศ. 1998 ส่วนเกมสมัยปัจจุบันคือตั้งแต่ ค.ศ. 2003 เป็นต้นไป จากการนำเสนอของเกมและการวิเคราะห์ แต่ละเกมและตัวละครหลายตัวอ้างอิงจาก ประวัติศาสตร์และวรรณกรรม มีรายละเอียดดังนี้

#### 4.1 เกมสมัยแรก

เกมสมัยแรกนำเสนอระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ PC 98 ทำให้เกมสมัยนี้มีข้อจำกัดด้านการนำเสนอหลายด้าน เช่น ด้านภาพ ระบบการเล่น การเขียนโปรแกรม และข้อผิดพลาดของตัวเกมที่ไม่สามารถแก้ไขได้ อีกทั้งเกมสมัยนี้ได้รับการสร้างตั้งแต่ช่วงที่ผู้แต่งกำลังเรียนในระดับมหาวิทยาลัยทำให้เนื้อเรื่องและตัวละครของเกมส่วนใหญ่เป็นต้นฉบับ

ตารางที่ 3 เนื้อเรื่องเกมและตัวละครสมัยแรก

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
Touhou project 東方靈異伝～ Highly Responsive to Prayers (1997)	<p>ดินแดนตะวันออกที่ห่างไกล ในโลกที่แสนประหลาดที่มีศาลเจ้าและมีโกะอาศัยอยู่ ศาลเจ้า โดนปีศาจและความเปื้อนจึงจะ ก่าราบปีศาจ</p> <p>ฉากที่ 1 เรย์มูเดินทางไปประตู มิติ และก่าราบยามเฝ้าประตู</p> <p>ฉากที่ 2 ผู้เล่นจะเลือกให้เรย์มู เข้าไปดินแดนไหนระหว่าง นรก และโลกปีศาจ</p> <p>1. เส้นทางนรกผู้เล่นจะสู้กับ มิเมะ (Mima) วิญญาณ อาฆาต</p>	<p>ฮาคุเรย์ เรย์มู (博麗 霊夢)</p>  <p>รูปที่ 33 : เรย์มูใน Touhou project 東方幻想郷～ Lotus Land Story</p>

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
	<p>2. เส้นทางโลกปีศาจจะสู้กับดวงตาชั่วร้าย (EvilEyes)</p> <p>ฉากที่ 3</p> <p>1. เส้นทางนรกผู้เล่นจะสู้พระจันทร์นรก (HellMoon)</p> <p>2. เส้นทางโลกปีศาจจะสู้กับอีริส (Elis) ปีศาจใส่ชื่อ</p> <p>ฉากที่ 4</p> <p>1. เส้นทางนรกผู้เล่นจะสู้กับโคนกะระ (Konngara) อัศวินดวงดาว (Astral Knight)</p> <p>2. เส้นทางโลกปีศาจจะสู้กับเซเรีย(Sariel) นางฟ้าแห่งความตาย</p> <p>ฉากจบ</p> <p>1. ฉากจบนรก ลูกแก้วหยินหยางกลายเป็นอะไรสักอย่างมาพิงศาลเจ้าต่อ</p> <p>2. ฉากจบโลกปีศาจ ลูกแก้วหยินหยางกลายเป็นนางฟ้าตัวเล็กและให้พรแก่เรย์มุ</p>	<p>ที่มา : <a href="http://www.sabrekun.blogspot.com/2013/11/lls-character.html">www.sabrekun.blogspot.com/2013/11/lls-character.html</a></p> <p>ตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ทุกภาค แม้จะมีนิสัยขี้เกียจและไม่ค่อยใส่ใจสิ่งที่เข้ามา แต่หน้าที่ของเธอคือการกำราบโยวโคและปิดเป้าสิ่งผิดปกติจากโลกมนุษย์ เธอจึงใช้จุดนี้ในการแก้เปื้อตัวละครที่เหลือที่ปรากฏเป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งที่มา</p>
Touhou project 東方封魔録～	เรย์มุกลับจากการฝึกวิชาที่ภูเขา เห็นโยวโคมาดูแลศาลเจ้าดีเกินไป ด้วยความสงสัย และ	

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p>Story of Eastern Wonderland (1997)</p>	<p>ความโกรธจึงนำลูกแก้วหยินหยางหาสาเหตุเรื่องนี้</p> <p>ฉากที่ 1 ระหว่างเดินทางเจอนักวิศกร ริกะ ยั่วโมโหจึงปราบจนริกะหนีไป</p> <p>ฉากที่ 2 ระหว่างเดินทางเจอกับซามูไร เมย์ระ อยากได้พลังของศาลเจ้าฮาคุเรย์ บ้างจึงมาสู้กับเรย์มุแต่แพ้ อีกทั้งเรย์มุไม่รู้สาเหตุทำไมถึงต้องสู้</p> <p>ฉากที่ 3 เรย์มุเดินทางมาถึงดินแดนแห่งจินตนาการเพื่อฝัน (幻夢界) เป็นรอยต่อระหว่างโลกกับโลกปีศาจ</p> <p>ฉากที่ 4 เรย์มุเจอ มิเมะ และคาดว่าจะเป็นต้นเหตุของเรื่อง แต่มิเมะส่ง มาริสะมาสู้แทน</p> <p>ฉากที่ 5 เรย์มุสู้กับมิเมะต่อและรู้สาเหตุคืออยากขอใช้พลังจากลูกแก้วหยินหยางเท่านั้นจึงแลศาลเจ้า</p> <p>ฉากจบ พลังของลูกแก้วหยินหยางคือกินของหวานแล้วไม่อ้วน, ปล่อยกหินที่ชอบ และแปลงเป็นแมวได้</p>	



เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
	<p>ฉากเพิ่มเติม ริกะที่หนีไปกลับมาสู้กับเรย์มูด้วยดวงตาชั่วร้ายขึ้นมาแต่แพ้</p>	
<p>Touhou project 東方夢時空～ Phantasmagoria of Dim.Dream (1997)</p>	<p>ข้างศาลเจ้าฮาคุเรย์ปรากฏโบราณสถานนี้มีพื้นที่จะมอบความสุขให้ 1 คน ตัวละครจึงต่อสู้กันเพื่อแย่งชิง</p> <p>ฉากที่ 1 - 6 จะเป็นการต่อสู้กันของตัวละครในเกม ได้แก่ เรย์มู, มิเมะ, มาริสะ, เอเร็น, โคะโตะฮิเมะ, คานะอานะเบร่า, ริคะโคะอะสะคุระ</p> <p>ฉากที่ 7 8 ตัวเอกจะเข้าโบราณสถานและจะสู้กับบุคคลจากต่างโลก “เกินโซเคียว” คิตะชิระคะวะฉิยูริ เป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ โออะคะซะคิยูเมะมิ ตามลำดับ ทั้ง 2 คนต้องการพิสูจน์การมีอยู่ของเวทมนตร์</p> <p>ฉากจบ ตัวละครที่ผู้เล่นเลือกจะรับสิ่งที่ต้องการ</p>	
<p>Touhou project 東方幻想郷～ Lotus Land Story (1998)</p>	<p>ศาลเจ้าฮาคุเรย์ถูกโยวไคจำนวนมากก่อกวนศาลเจ้า ด้วยความประหลาดใจ จึงออกตามมหาสาเหตุ</p>	

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
	<p>มาริสะมีพลังเวทย์และสัมผัสได้ถึงพลังเวทย์มหาศาลจึงเดินทางตามไป</p> <p>ทั้งคู่มาบรรจบที่ ทะเลสาบ กลางหุบเขา</p> <p>ฉากที่ 1 ระหว่างเดินทางพบกับ ไยวโคโอะเร็นจิ ด้วยความสงสัยจึงโดนกำราบ</p> <p>ฉากที่ 2 ตัวเอกสู้กับผู้เฝ้า ทะเลสาบ แวมไพร์ คุรุมิ หลังจากชนะเข้าประตูวไป คฤหาสน์เพื่อฝัน (夢幻館)</p> <p>ฉากที่ 3 ตัวเอกสู้กับคนเฝ้า ประตูคฤหาสน์ เอรึ</p> <p>ฉากที่ 4 เรย์มุและมาริสะพบกันในคฤหาสน์ ด้วยความไม่ไว้วางใจของเรย์มุ และความโลภของมาริสะ ทั้ง 2 คนจึงสู้กัน</p> <p>ฉากที่ 5 6 จะได้สู้กับเจ้าของคฤหาสน์ ไยวโค คาซะมิ ยูคะ</p> <p>ฉากที่ 6 จะเป็นร่างที่เก่งขึ้น</p> <p>ฉากจบ ยูคะเพียงแค่อ้อนเท่านั้น</p> <p>ฉากเพิ่มเติม เรย์มุและมาริสะเข้าไปในโลกความฝันด้วยความบังเอิญและความเชื่อ ทั้งคู่</p>	

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
	พบกับ 2พี่น้องปีศาจ มุเก็งจีสึ กับเกินเก็งจีสึ และเอาชนะได้	
Touhou project 東方怪綺談～Mystic Square (1998)	<p>ปีศาจจำนวนมากออกมาจากถ้ำเหล่าตัวเอกจึงเดินทางตามหาสาเหตุของเรื่องนี้</p> <p>ฉากที่ 1 เหล่าตัวเอกพบกับผู้เฝ้าประตู ชะระ และเข้าไปในโลกปีศาจ</p> <p>ฉากที่ 2 ระหว่างตัวเอกเดินทางพบกับปีศาจรุชชู กำลังเดินทางไปโลกมนุษย์จึงกำราบเธอ</p> <p>ฉากที่ 3 เมื่อมาถึงเมืองในโลกปีศาจพบอภิสมาภาทรอยบอกให้กลับไปพร้อมกลับโจมตีจึงโดนกำราบ</p> <p>ฉากที่ 4 ตัวเอกสงสัยป้อมปราการที่ดูน่ากลัวจึงบินไประหว่างเดินทางพบกับ คู่หูจอมเวทย์ ยูกิกับไม มาขัดขวางจึงโดนกำราบ</p> <p>ฉากที่ 5 ตัวเอกพบกับตัวต้นเหตุ เทพชินคิ แต่ยูเมะโคะ ลูกน้องของชินคิเข้ามาขวางจึงโดนกำราบ</p>	

เกม	เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
	<p>ฉากที่ 6 ตัวเอกสู้กับชินคิ และชนะเธอ</p> <p>ฉากจบ ต้นเหตุมาจากชินคิ อนุญาตให้ปีศาจท่องเที่ยวในโลกมนุษย์ได้ หลังแพ้เธอบอกว่า จะพยายามทำอะไรสักอย่างดู</p> <p>ฉากเพิ่มเติม อลิสนำตำราเวทย์มาเพิ่มพลังและขอสู้กับตัวเอกอีกรอบ</p>	

#### 4.1.1 วิเคราะห์เนื้อเรื่องเกมสมัยแรก

เนื้อเรื่องเกมส่วนแรกมีลักษณะเป็นเส้นตรงไม่ซับซ้อนตามเอกลักษณ์ของเกมประเภทเดินหน้ายิง (Shoot 'em up) แต่ผู้แต่งเกมขยายขอบเขตของเนื้อเรื่องให้กว้างขึ้นโดยเพิ่มโลกหรือดินแดนเช่น นรกที่มีลักษณะความเป็นอยู่เหมือนโลก โลกปีศาจ โลกแห่งความฝันที่ลักษณะเหมือนอวกาศ อาร์มภาพของเกมแต่ละเกมจะกล่าวถึง ศาลเจ้าที่ห่างไกลจากผู้คนอยู่เสมอ

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เนื้อหาของเกมมีแนวคิดโลกอื่นในวรรณกรรมโคะจิกิ ฉากที่เป็นรอยต่อระหว่างโลกมนุษย์กับนรกและโลกปีศาจจะเป็นลักษณะเป็นรูป “ขอขวด” ซึ่งตรงกับวรรณกรรมโคะจิกิบรรยายไว้ตอนที่ เทพอิสะนะกิตามเทพอิสะนะมิลงไปดินแดนความตาย (黄泉の国) บรรยายไว้ว่า เทพอิสะนะมิได้ออกมาต้อนรับที่ประตูกันวังโดยไม่เห็นหน้า และพูดคุยผ่านประตูกันวัง และฉากที่เทพอิสะนะมิหนีจากดินแดนความตายและนำหินก้อนใหญ่ชิบิภิมากันทางเข้าออก (อรรถยา สุวรรณระดา, 2553 : หน้า 14-20)



รูปที่ 34 : ภาพแสดงแนวคิดเรื่องโลกอื่น

ที่มา : <https://vanyatan.amebaownd.com/posts/201588183>

เมื่อเข้าสู่เกมสมัยปัจจุบันตั้งแต่ ค.ศ. 2003 เป็นต้นไป เกมนำเสนอบนระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ Windows ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ใหม่ทำให้ผู้แต่งเกมนำเกมสมัยแรกมาสร้างใหม่อีกครั้ง จึงนำเนื้อเรื่องเก่ามาปรับปรุงใหม่และกลายเป็นอาร์มภาพของเกมสมัยปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ตัวละครหลายตัวถูกนำออกจากเนื้อเรื่อง บางตัวละครได้รับการปรับปรุงใหม่ ได้แก่ ฮาคูเรย์ เรย์มู, คาซะมิ ยูคะ, อลิส มากาทรอย, คิริซามะ มาริสะ เนื้อเรื่องที่ได้รับการปรับปรุงเป็นอาร์มภาพที่มีเนื้อเรื่องดังนี้

เกนโซเคียว (幻想郷, ภาษาอังกฤษ : Gensoukyou, ภาษาไทย : ดินแดนมายา) คือสถานที่แห่งหนึ่งตั้งอยู่ที่ไหนสักในพื้นทีแถวตะวันออกและห่างไกลจากผู้คน สถานที่แห่งนี้มีโยวโค(妖怪) โยวโคคืออะไรก็ตามที่ไม่ใช่สิ่งปกติที่อยู่ตามธรรมชาติ โยวโคอาศัยอยู่มากมายและทำร้ายมนุษย์ที่ผ่านมา คนที่มีวิชาอาคมและความกล้า จึงรวมพลังปราบปรามโยวโคอย่างรุนแรงและตั้งถิ่นฐานจนกลายเป็นหมู่บ้านมนุษย์เพื่อเฝ้าโยวโคไม่ให้ไปทำร้ายคน เวลผ่านไปโยวโคไม่สามารถออกมานอกเกนโซเคียวได้ คนเล็กกลัวกลางคืนเพราะสามารถสร้างแสงสว่างตอนกลางคืนได้ คนศึกษาวิทยาศาสตร์และหลงใหลวัตถุนิยม จนลืมความเชื่อและตัวตนของโยวโค เกนโซเคียวถูกลืม ในที่สุดผู้คนในเกนโซเคียวตัดสินใจผนึกเกนโซเคียวด้วยการสร้าง "มหาเขตแดนฮาคูเรย์" 2 ครั้ง โดยมี "ศาลเจ้าฮาคูเรย์" ตั้งอยู่สุดขอบของเกนโซเคียว เป็นตัวกำหนดขอบเขตของเขตแดนนี้ และเป็นทางเข้าออกอย่างถูกต้องเพียงทางเดียว โดยมี "มิโกะแห่งฮาคูเรย์" คอยดูแลศาลเจ้าแห่งนี้ ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับทุกอย่างทั้งหมดถูกลืมตามกาลเวลา ตั้งแต่นี้เกนโซเคียวคือสถานที่ที่ใช้ดำเนินเรื่องราวของ Touhou project โดยมี ฮาคูเรย์ เรย์มู เป็นหนึ่งในตัวละครของเรื่อง

#### 4.1.2 วิเคราะห์เนื้อเรื่องอาร์มภาพ

เนื้อเรื่องนี้สร้างคำอธิบายการหายไปของโยวโคและสิ่งเหนือธรรมชาติ วรรณกรรมในสมัยญี่ปุ่นโบราณคือ โคะจิกิ, นิฮนโชะกิ และฟูโตะกิ วรรณกรรมเหล่านี้มีส่วนที่เล่าถึงเรื่องการปราบปีศาจและเรื่องเหนือธรรมชาติต่าง ๆ โดยเรียกสิ่งผิดปกติโดยรวมว่าโยวโค ทำให้โยวโคมีหลายชนิดและจำแนกประเภทได้มาก วรรณกรรมเหล่านี้มีจุดรวมกันคือ โยวโคจะปรากฏในวีรกรรมของบุคคลในประวัติศาสตร์และบุคคลที่มีชื่อเสียงสมัยญี่ปุ่นโบราณ จากเนื้อเรื่องข้างต้นไม่ได้รับเวลาอย่างชัดเจนแต่สามารถประมาณเวลาได้จากส่วนที่ระบุว่า “คนเล็กกลัวกลางคืนเพราะสามารถสร้างแสงสว่างตอนกลางคืนได้ คนศึกษาวิทยาศาสตร์และหลงใหลวัตถุนิยม” เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 18 โยวโคที่ถูกบันทึกเป็นลักษณะพงศาวดารไม่ปรากฏอีก โยวโคถูกบันทึกและสร้างเป็นลักษณะในวรรณกรรมหรือทางศิลปะแทน เหมือนว่าหายไปอย่างไร้ร่องรอย ผู้แต่งเรื่องจึงสร้างคำอธิบายของการหายไปของโยวโค

ตัวละครที่ปรากฏในเกมนี้จึงเป็นตัวละครที่ถูกผู้คนนับว่าไม่มีตัวตนแล้วหรือถูกลืม อีกทั้งโยวไคมีความหลากหลายมาก ผู้แต่งจึงกำหนดชื่อเผ่าพันธุ์ของโยวไคตามชื่อหรือความสามารถโยวไค สาเหตุที่นำ “มิโกะ” และศาสนาชินโตเป็นตัวเอกหลักเพราะ วรรณกรรมโคะจิกิเป็นวรรณกรรมเรื่องแรกของญี่ปุ่น มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพทำให้ศาสนานี้มีหน้าที่ขับไล่สิ่งชั่วร้ายโดยได้รับความไว้วางใจจากคนญี่ปุ่นโบราณ

#### 4.1.3 ตัวละครที่ได้รับการปรับปรุง

ฮาคุเรย์ เรย์มุ

เรย์มุเป็นมิโกะแห่งศาลเจ้าฮาคุเรย์คนเดียวผู้ถือกฎระเบียบเกนโซเคียว เป็นคนที่มองผู้อื่นเท่าเทียมกันโดยไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ทำให้ เรย์มุคุ้นเคยกับโยวไคเป็นอย่างดี แต่งานของเธอคือการกำราบโยวไค ดังนั้นจึงสร้างทำเป็นเข้มงวดกับพวกโยวไค แต่ในความจริงนั้นไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือโยวไค เธอไม่สนใจมาก และเกลียดการทู่ทออย่างสุดกำลังเพราะเธอไม่เชื่อว่า ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น

#### 4.1.4 วิเคราะห์ตัวละคร

ตัวละครเรย์มุอ้างอิงจากวรรณกรรมโคะจิกิ และ “ฮิมิโกะ” (Himiko) ฮิมิโกะคือผู้หญิงที่ขึ้นมาปกครองดินแดนแถบยะมะตะอิ มีหลักฐานจากบันทึกของจีน “จิมิโวจินเด็น” อ้างว่าเธอเป็นผู้มีเวทมนตร์ ทำหน้าที่เป็นผู้รับความประสงค์จากเทพ เธอได้รับความศรัทธาจากผู้คนบริเวณโดยรอบทำให้มีอำนาจพิเศษต่างจากผู้ปกครอง การใช้ชีวิตของเธอระบุว่า วังที่อาศัยอยู่ห้ามผู้คนเข้าออก ยกเว้นชายรับใช้คนหนึ่งที่เธอเลือก เรย์มุคล้ายกับฮิมิโกะคือ เธอไม่ใช่ผู้ปกครองเกนโซเคียวแต่เป็นผู้ถือกฎระเบียบ และได้รับความศรัทธาจากสิ่งรอบตัว การใช้ชีวิตของทั้ง 2 คนมีความโดดเด่นเฉพาะอยู่

## 4.2 เกมสมัยปัจจุบัน

เกมสมัยนี้นำเสนอระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ Windows ทำให้เกมสมัยนี้สามารถพัฒนาภาพและระบบการเล่นตามระบบปฏิบัติการที่ได้รับการพัฒนาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนั้นเกมสมัยนี้จะมีธรรมเนียมการตั้งชื่อของเกมแต่ละภาค โดยจะนำตัวอักษรคันจิ (漢字) ของผู้ก่อเหตุบางส่วนมาใช้ตั้งชื่อสามตัวอักษรท้ายของชื่อเกม

ตารางที่ 4 ตารางแสดงเนื้อเรื่อง และตัวละคร Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003)

4.2.1 Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>ยูยูโกะ สถานะโบวเรย์(วิญญาณ) พบบัณฑิตโบราณที่กล่าวถึงศพใต้ต้นซากุระไซเกียวอายุคาชิ ด้วยความอยากรู้ เธอจึงสั่งให้ คอนปากุ โยวมุ ออกไปรวบรวมฤดูใบไม้ผลิจากเคนโซวเคียวและหวังว่าเมื่อฤดูใบไม้ผลิเพียงพอก็จะทำให้ไซเกียวอายุคาชิเบ่งบานได้ และศพที่ถูกผนึกไว้จะคืนชีพขึ้นมาในที่สุด ด้วยเหตุนี้เอง ฤดูใบไม้ผลิจึงไม่มาเยือนเคนโซวเคียวแม้จะเป็นเดือนพฤษภาคม</p> <p>ฤดูใบไม้ผลิไม่มาเคนโซวเคียว เหล่าตัวเอกจึงเดินทางตามหาฤดูใบไม้ผลิและหาสาเหตุเรื่องนี้</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> ระหว่างที่ตัวเอกกำลังเดินทาง เลตตี้ ไวท์ร็อคเข้ามาขัดขวางจึงถูกกำราบ ถึงแม้เธอจะแข็งแกร่งขึ้นแต่ไม่จริงจึงเพราะสัจธรรมที่ฤดูใบไม้ผลิต้องมา</p>	<p>เลตตี้ ไวท์ร็อค (レティ・ホワイトロック)</p> <p><b>เพลงประจำตัว</b> : สีเงินตกลึก (クリスタライズシルバー)</p>
<p><b>ฉากที่ 2</b> ตัวเอกเดินทางผ่านหมู่บ้านมนุษย์ เซนจึงปรากฏตัวพร้อมทั้งแสดงความเป็นเจ้าของถิ่นจึงโดนกำราบ</p>	<p>เซน (橙)</p> <p><b>เพลงประจำตัว</b> : สีใบไม้แห้ง (ใบไม้เหี่ยว) ティアオイエツオン (withered leaf)</p>
<p><b>ฉากที่ 3</b> อลิสที่เดินทางผ่านมารู้เบาะแส จึงให้ข้อมูลกับตัวเอก แต่พูดอย่างยั่วๆทำให้สู้กับตัวเอก</p>	<p>อลิสมาทราอยแม้จะได้รับการปรับปรุงและเพิ่มเติมข้อมูลแต่ยังเป็นตัวละครต้นฉบับทำให้ไม่มีแหล่งที่มา</p>

4.2.1 Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
ฉากที่ 4 ตัวเอกพบรอยแยกของเขตแดนโลกวิญญาณจึงเดินทางไปทางไปหา แต่พี่น้องปริซึมริเวอร์พยายามไล่กลับไปจึงถูกราบ	ปริซึมริเวอร์เป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งที่มา
ฉากที่ 5 ตัวเอกเดินทางเข้ามาโลกวิญญาณและเดินทางไปตามหิ้งหยาขาวเมื่อไปถึงพบกับโยวมุที่กำลังรวบรวมฤดูใบไม้ผลิจึงต่อสู้เพื่อแย่งชิงแต่โยวมุแพ้	คอนปากุ โยวมุ (魂魄 妖夢) เพลงประจำตัว : เหตุการณ์ยิ่งนักประหลาดของอิโรอะริ ~ จนถึงเมื่อไหร่? (広有射怪鳥事 ~ Till When?)
ฉากที่ 6 ตัวเอกเดินทางต่อและพบตัวสิ่งต้นเหตุ ยูยูโกะ จึงกำราบเธอ  ฉากจบ ฤดูใบไม้ผลิกลับเป็นปกติ	ไซเกียวจิ ยูยูโกะ (西行寺 幽々子)  สมัยอดีตเคยมีนักกวีผู้ยิ่งใหญ่ ออกเดินทางไปจนกว่าจะตาย มีความต้องการคือตายใต้ต้นซากุระที่งดงาม หลังจากนั้นต้นซากุระยิ่งเบ่งบานงดงามขึ้นและดึงดูดผู้คนจำนวนมากให้มาตาย จนกลายเป็นโยวโคร่างต้นไม้ “ไซเกียวอายาคาชิ” ยูยูโกะ ไซเกียวจิ ลูกของนักกวีผู้ยิ่งใหญ่กลับมีความสามารถควบคุมความตายทำให้เธอรังเกียจตัวเองจึงฆ่าตัวตายเพื่อผนึกตัวเองและต้นไม้ไปไว้ที่โลกวิญญาณ เพลงประจำตัว : ให้เบ่งบานอย่างอภิราม、ซากุระย้อมดำ ~ เขตแดนแห่งชีวิต (幽雅に咲かせ、墨染の桜 ~ Border of Life)
แม้ว่าฤดูใบไม้ผลิจะเป็นปกติแต่รอยแยกของเขตแดนโลกวิญญาณยังคงอยู่ ตัวเอกจึงพยายามหาสาเหตุที่ ยูยูโกะ ให้  ฉากเพิ่มเติม 1 เซนแก่งขึ้นและจำตัวเอกได้จึงเข้ามาสู้แต่แพ้ รันสนใจในตัวเอกจึงเข้ามาสู้ ตัวเอกทราบว่ารันเป็นภูติรับใช้ของตัวต้นเหตุจึงให้รันพาไปหา	ยากุโมะ รัน (八雲 藍) เพลงประจำตัว : งานศพมาของเด็กสาว ~ จินตนาการวายนม (少女幻葬 ~ Necro-Fantasy)



4.2.1 Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom. (2003)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
ฉากเพิ่มเติม 2 ร้านพาดัวเอกพบตัว เจ้านายของตน ยูคาริ หลังตัวเอกชนะ ยูคาริ บอกว่าจะพยายามซ่อมเซตแดนให้เร็วขึ้น	ยาคุโมะ ยูคาริ (八雲 紫) เพลงประจำตัว : ทำนองความตาย(ネクロファ ンタジア)

#### 4.2.1.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 妖々夢～ Perfect Cherry Blossom ความฝันอันเฝ้า  
ยวน～ซากุระแบ่งบานอย่างไร้ที่ติ

- 妖(ปีศาจ), 夢(ความฝัน) มาจากโยวมุเป็นผู้กระทำ
- 々 เป็นเครื่องหมายซ้ำคำในภาษาญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของชื่อยูยูโกะ

อีกทั้งคำอ่านชื่อภาค และสิ่งที่ปรากฏในภาคนี้มาจากบทกลอนบทหนึ่งใน “หนังสือหมอน”  
(枕草子) ว่า

春は曙、やうやう白くなりゆく山際、少し明りて、紫だちたる雲のほそくた  
なびきたる。

มีความหมายว่า ฤดูใบไม้ผลิคือเชิงเขาที่ค่อยๆกลายเป็นสีขาวในยามเช้า  
สิ่งที่พบในเกมคือ

- ฤดูใบไม้ผลิ (春) หายไป
- สีขาว (白く) หมายถึง หิมะและดวงวิญญาณ
- สีม่วง (紫) หมายถึง ยูคาริที่เป็นส่วนเสริมของเนื้อเรื่องให้สมบูรณ์
- คำอ่าน โยวโยว (やうやう) ใช้ในการตั้งคำอ่านของเกม 東方妖々夢 โทวโฮโยวโยมู

ที่มา : กลอนในหนังสือรวมกลอน “ซังกะณู” ชีวะประวัติของพระไซเกียว

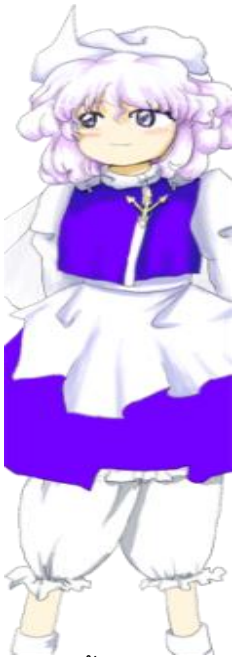
พระไซเกียวมีความปรารถนาที่จะตายใต้ต้นซากุระที่งดงาม และได้ทำอย่างที่ตั้งใจ ณ วัดอิ  
โรคาวะโดยแต่งกลอนไว้ว่า 願はくは花の下にて春死なむ その如月の望月のころ “สิ่งที่  
ใฝ่ฝันคือการได้ตายใต้ต้นซากุระในวันเพ็ญเดือน 2 ในฤดูใบไม้ผลิ (วันปรีณิพพานของพระพุทธเจ้าตาม  
ความเชื่อของคนญี่ปุ่น)” ในความเป็นจริงพระไซเกียวเสียชีวิตใต้ต้นซากุระ วันที่ 16 เดือน 2 ตาม  
ปฏิทินจันทรคติ ซึ่งใกล้เคียงกับวันที่ระบุในกลอน ทำให้นักกวีและผู้คนสมัยนั้นประทับใจมาก (อรรถ

ยา สุวรรณระดา, 2558 : หน้า 50) กลอนนี้โด่งดังมากจนมีคำกล่าว “ใต้ต้นซากุระมีศพฝังอยู่” และปรากฏแนวคิดนี้ในงานเขียนจนถึงปัจจุบัน

ผู้แต่งนำกลอนมาเสริมเติมแต่งบทดังกล่าวเพราะ สามารถดึงดูดให้ผู้คนมาตายใต้ต้นซากุระ เหมือนกับเวทมนต์สาเหตุที่นำดอกซากุระมาเป็นตัวแทนของฤดูใบไม้ผลิ เพราะกลอนและวรรณกรรม เช่น ญิวะกะณู คินโยวะกะณู เป็นต้น ใช้ดอกซากุระพรรณนาถึงฤดูใบไม้ผลิเป็นจำนวนมาก

#### 4.2.1.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร

ตารางที่ 5 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p>เลตตี ไวท์ร็อค (レティ・ホワイトロックス)</p>  <p>เธอมีสเปลการ์ดทั้งหมด 3 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์ความเย็น (Kanfu : 寒符)</li> <li>• ยันต์ฤดูหนาว (Toufu : 冬符)</li> <li>• ยันต์ประหลาด (Kaifu : 怪符)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> ยูคิโอนะ (雪女) “เจ้าหญิงหิมะ” หรือ “สาวหิมะ”</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากเจ้าหญิงหิมะโดยลตทอนเนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านภาคเหนือของญี่ปุ่น เช่น จังหวัดอิวาเตะ จังหวัดยามากาตะ วรรณกรรมเรื่อง Sougi Shokoku Monogatari เป็นวรรณกรรมที่บันทึกเรื่องราวการเดินทางของ พระโซวกิ ระบุการพบเจอของเจ้าหญิงหิมะ นิทานต่างพื้นที่มีจุดที่แตกต่างและเพิ่มเติมมาก แต่เจ้าหญิงหิมะมีจุดที่เหมือนกันคือความสามารถปล่อยความเย็นจากร่างกายได้ และปรากฏตัวในวันที่มีพายุหิมะ นอกจากนั้นเมื่อเธอโดนความร้อนเธอจะหายไป แต่ข้อมูลในเกมไม่พบนิสัยความรัก</p> <p>ยูคิโอนะส่วนใหญ่ปรากฏตัวในยุคสมัยมุโรมาชิ (Muromachi) ค.ศ. 1336-1573 หลังจากผ่านยุคสมัยนี้ ยูคิโอนะปรากฏตัวน้อยมากและหายไป ทำให้เธอไม่มีตัวตนอีกแล้ว เธอจึงปรากฏอยู่ในแกนโซเคียวได้</p>
<p>เซน (橙)</p>	<p><b>ที่มา :</b> “ปีศาจแมว (猫叉)”</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงปีศาจแมวในวรรณกรรมและความเชื่อโดยไม่ปรับเปลี่ยน ปีศาจแมวคือแมวปกติทั่วไปแต่เมื่ออายุมากขึ้นประมาณ 12-13 ปี หางจะงอกเพิ่ม 1 หาง</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>เซนมี่สเปลการ์ดทั้งหมด 9 ใบ สเปลการ์ดของเซนมี่เกี่ยวข้องกับข้อมูลของเธอ แต่เกี่ยวกับการประลองวิชาความสามารถของ “องเมียวจิ” (Onmyoji) 2 คน อาเบะ โนะ เซย์เมย์ (Abe no Seimei) กับ อาชิยะ โดวมัน (Ashiya Doman)</p>	<p>และกลายเป็นปีศาจแมว ปีศาจแมวที่มีหางมากจะบ่งบอกถึงพลังที่มี ปีศาจแมวสามารถเปลี่ยนร่างได้ตั้งแต่สัตว์ตัวเล็กจนถึงมนุษย์ หลักฐานการมีอยู่ของปีศาจแมวพบได้ตามภาพวาดหรือในงานศิลปะที่เกี่ยวกับแมว เช่น นิทานจากทะเลสาบ เก็นเบ (Takasu Genbei), Ume no HaruGojusan tsugi (梅初春五十三駅) อีกทั้งปีศาจแมวยังพบในบันทึกประวัติศาสตร์สมัยมุโรมาจิ (Muromachi) ค.ศ. 1336-1573 ซามูไรตระกูล นะเบะชิมะ (Nabeshima) ถูกปีศาจแมวรบกวนหลายครั้ง</p>
<p>คอนปากุ โยมู (魂魄 妖夢)</p>  <p>โยมูมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 8 ใบ</p>	<p><b>ที่มา :</b> เหตุการณ์ยิงนกประหลาดของอิโรอะริ, ความเชื่อเรื่อง “6 ภพ” ของพุทธมหายานในญี่ปุ่น</p> <p>เหตุการณ์ยิงนกอยู่ในวรรณกรรมประเภทบันทึกเหตุการณ์เรื่อง ไทเฮกิ (太平記) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการลี้ภัยตระกูลโฮโจโดยจักรพรรดิโกะไดโงะ (Go-Daigo-Tennou) และเหตุการณ์หลังจากลี้ภัย เหตุการณ์ยิงนกประหลาดเป็นลางบอกเหตุให้กับตระกูลโฮโจ เหตุการณ์นี้เกิดจากช่วงเวลาที่คุณป่วยตายด้วยโรคระบาดและความอดอยากจนมีนกประหลาดรูปร่างตัวเป็นงู หน้าเป็นคน กรงเล็บคล้ายดาบ ไปเกาะที่ ราชบัลลังก์ดอกเบญจมาศ บนหลังคาท้องพระโรงชิชินเด็น</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบภูตผี การถือศีลอดของภูตโหยเด็กผี (幽鬼剣 妖童餓鬼の断食)</li> </ul>	<p>นกประหลาดจะส่งเสียง จนถึงเมื่อไหร่ จนถึงเมื่อไหร่ (いつまで、いつまで) สร้างความหวาดกลัว จนขุนนางหาผู้ปราบนกประหลาดตามแบบของ มินะโมะโตะ โนะ โยริมาซะ ผู้ฆ่าโยวไคโนะเอะ (Nue) โดยธนูยาวญี่ปุ่น และได้ขามูโรฮิโระอะริมาปราบนกประหลาด</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบภูตโหย นิทานแดนภูตโหย (餓鬼剣 餓鬼道草紙)</li> </ul>	<p>ในเหตุการณ์นี้เหล่าตัวเอกคือฮิโระอะริ โยวมุคือนกประหลาด ศพคือยูโยโกะ เพราะโยวมุสามารถรู้และคาดเดาสาเหตุความเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณและเหตุการณ์ที่โลกแห่งวิญญาณได้รับผลกระทบเหมือนกับนกประหลาดที่รับรู้ความตายและความทุกข์ยาก</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบนรกภูมิสองร้อยโยชน์ในพริบตา (獄界剣 二百由旬の一閃)</li> </ul>	<p>นอกจากนั้นดาบของโยวมุยังอ้างอิงคำสอนของเรื่องภพชาติตามความเชื่อศาสนาพุทธแบบมหายานของญี่ปุ่นเห็นได้จากชื่อ สเปลกอร์ดของโยวมุจะอ้างอิงจากความเชื่อ “หกภพ” (六道) มีดังนี้</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบเตี้ยรัจฉานภูมิทัณฑ์สวรรค์ คร้านไร้แก่นสาร (畜趣剣 無為無策の冥罰)</li> </ul>	<p>เทวภูมิ (天道) ภพที่เป็นที่อยู่ของเทวดา อายุยืนยาวมาก และโอกาสพบเจอกับความทุกข์น้อย แบ่งได้หลายชั้นตามบุญของเทวดา</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบอสูรหลงผิดทางโลก (修羅剣 現世妄執)</li> </ul>	<p>มนุษย์ภูมิ (人間道) ภพที่เป็นที่อยู่ของมนุษย์ ภพนี้ จะมีความทุกข์ทรมานมาก แต่สามารถมีความสุขได้ และสามารถหลุดพ้นได้ด้วยพุทธธรรม</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบโลกมนุษย์ตรัสรู้ขอบ (人世剣 大悟顕晦)</li> </ul>	<p>อสูรภูมิ (修羅道) ภพที่เป็นที่อยู่ของอสูร อีกทั้งจะต่อสู้ชิงชัยกันเสมอ ความทุกข์เกิดจากตัวเอง จึงต่างจากรนรก</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบสวรรค์ห้ากลางมรณาแห่งเทวดา (天上剣 天人の五衰)</li> </ul>	<p>ดิรัจฉานภูมิ (畜生道) ภพที่เป็นที่อยู่ของสัตว์เดรัจฉาน ใช้ชีวิตตามสัญชาตญาณ ไม่สามารถเข้าใจคำสอนได้ ทำให้หลุดพ้นยาก</p>


ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
	<p>เปรตภูมิ (餓鬼道) ภพที่เป็นที่อยู่ของเปรตและภูตผีที่มีท้องมาน ภพนี้จะหิวตลอดเวลา เมื่อจะกินอาหารจะกลายเป็นกองไฟ ทำให้กินไม่ได้</p> <p>นรกภูมิ (地獄道) ภพที่เป็นที่ขุดใช้กรรม แบ่งได้อีกหลายชั้นตามกรรมของตัวเอง</p>
<p>ไซเกียวจิ ยูยูโกะ (西行寺 幽々子)</p>  <p>ยูยูโกะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 11 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ้นถิ่นฐาน สิ้นตัวตน สิ้นเหตุผล (亡郷 亡我郷 さまよえる魂)</li> <li>• สิ้นถิ่นฐาน สิ้นตัวตน กรรมเก่า (亡郷 亡我郷 宿罪)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> คำสอนของศาสนาพุทธแบบมหายานเรื่องกรรม การกลับชาติมาเกิดใหม่ และชีวประวัติของพระไซเกียว</p> <p>ผู้แตงนำชีวประวัติของพระไซเกียว โฮวชิ (Saigyohoushi) มาประยุกต์ พระไซเกียวมีชื่อเดิมว่า ซะโต โนะ ริกีโยะ เกิดปีค.ศ. 1118 ในตระกูลขุนนาง ออกบวชตอนอายุ 23 ปี และออกเดินทางพร้อมแต่งกลอน โดยมีหนังสือรวมกลอนที่มีชื่อเสียงคือ “ซังกะณู” กลอนในหนังสือรวมกลอนซังกะณูส่วนมากเป็นกลอนเกี่ยวกับความรักและความเหงา แต่ไม่แสดงถึงตัณหา พระไซเกียวเสียชีวิตเมื่อปี ค.ศ. 1190 ที่วัดอิโรคาเวะ</p> <p>ชีวประวัติไม่ระบุว่าก่อนออกบวชพระไซเกียวมีลูกหรือไม่ เป็นการคาดการณ์ว่ามี เพราะสมัยเฮอันเป็นสมัยที่พระไซเกียวมีชีวิตอยู่ พระไซเกียวเกิดในตระกูลขุนนางผู้คนระดับขุนนางนิยมให้แต่งงานและมีลูกก่อนอายุประมาณ 20 ปี อีกทั้งระบุว่าออกจากครอบครัว ทำให้สร้างความคลุมเคลือ จึงใช้จุดนี้มาประยุกต์ ตามเนื้อเรื่องเกมคือ ตัวละครที่ปรากฏในเกมนี้จะตัวละครที่ถูกผู้คนนับว่าไม่มีตัวตนแล้วหรือถูกลืม</p> <p>สเปลการ์ดของยูยูโกะระบุเรื่องราวของเธอในการ์ดชุด “สิ้นถิ่นฐาน” ยูยูโกะเริ่มไม่มีเหตุผลเหมือนวิญญูณ เลื่อนลอยและขาดสติ ความผิดพลาดของพ่อยูยูโกะทำให้เกิดโยวโคซากุระ “ไซเกียวอายาคาชิ” ทำให้คนฆ่าตัว</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ้นถิ่นฐาน สิ้นตัวตน ไร้หนทาง (亡郷 亡我郷 道無き道)</li> </ul>	<p>ตายจำนวนมากกลายเป็นกรรมที่ไล่ตามเธอ เมื่อเธอไร้หนทางจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายเพื่อผนึกไซเกียวอายุชิ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ้นถิ่นฐาน สิ้นตัวตน ฆ่าตัวตาย (亡郷 亡我郷 自尽)</li> </ul>	<p>สเปลกอร์ดชุด “ระบำมรณะ” อ้างอิงจากไตรลักษณ์ “อนิจจตา” คือ อาการไม่เที่ยง อาการไม่คงที่ อาการไม่ยั่งยืน อาการที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมและสลายไป</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา มีตมณสัปสน (亡舞 生者必滅の理 眩惑)</li> </ul>	<p>อาการที่แสดงถึงความเป็นสิ่งไม่เที่ยงของซันธึ โดยการ์ดชุดนี้จะอธิบายความเชื่อวิญญาณออกจากร่างกายของญี่ปุ่น คือความสัปสน กลายเป็นผีเสื้อ และไปนรกเพื่อตัดสิ้นกรรม</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา ผีเสื้อมรณะ (亡舞 生者必滅の理 死蝶)</li> </ul>	<p>สเปลกอร์ดที่สำคัญที่เหลือระบุเรื่องราวของพระไซเกียวจิ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา ผีเสื้อราตรีพิษ (亡舞 生者必滅の理 毒蛾)</li> </ul>	<p>สเปลกอร์ด “ทำนองลุ่มลึก” ระบุถึง ศพของพระไซเกียวถูกฝังที่วัดอิโรคาเวะ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา แดนมาร (亡舞 生者必滅の理 魔境)</li> </ul>	<p>การ์ดยันต์ซากุระระบุถึง ปีค.ศ. 1186 ตำนานของพระไซเกียวกล่าวว่า พระไซเกียวเดินทางด้วยไม้เท้าที่ทำ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา แดนมาร (亡舞 生者必滅の理 魔境)</li> </ul>	<p>จากต้นซากุระสุมิโซะเมะซะคุระ (墨染桜) เมื่อมาถึงสถานที่แห่งนี้คล้ายบ้านเกิดของตัวเอง จึงแต่งกลอนว่า</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ระบำมรณะ ทุกชีวิตล้วนมี อนิจจตา แดนมาร (亡舞 生者必滅の理 魔境)</li> </ul>	<p>“หากต้นซากุระแห่งท้องทุ่งฟูคะคุสะยังมีหัวใจ จงแบ่งบานย้อมหมุ่มบ้านนี้ด้วยสีดาของเจ้าเถิด” (深草の野辺の桜木心あらば亦この里に墨染めに咲け) พระ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทำนองลุ่มลึก ที่ฝังศพของอิโรคาเวะ วิญญาณทเวะ (幽曲 リポジットリ・オブ・ヒロカワ 神霊)</li> </ul>	<p>ไซเกียวปักไม้เท้าลงที่แห่งนั้นและเดินทางต่อ ไม้เท้า</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทำนองลุ่มลึก ที่ฝังศพของอิโรคาเวะ วิญญาณทเวะ (幽曲 リポジットリ・オブ・ヒロカワ 神霊)</li> </ul>	<p>เติบโตกลายเป็นต้นซากุระสุมิโซะเมะซะคุระ ต้นซากุระ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทำนองลุ่มลึก ที่ฝังศพของอิโรคาเวะ วิญญาณทเวะ (幽曲 リポジットリ・オブ・ヒロカワ 神霊)</li> </ul>	<p>ซากุระสุมิโซะเมะซะคุระ มีลักษณะพิเศษคือเมื่อดอก</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทำนองลุ่มลึก ที่ฝังศพของอิโรคาเวะ วิญญาณทเวะ (幽曲 リポジットリ・オブ・ヒロカワ 神霊)</li> </ul>	<p>ร่วงแล้วจะกลายเป็นสีดำ ปัจจุบันสถานที่ดังกล่าวอยู่ที่ จ. ชิบะ เมืองโทะกะเนะ (Togane City. 2021. Ichishitei bunkazai sumizomezakura. Access 8 February 2022.)</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์ซากุระ ซากุระย้อมดำ สมบูรณ์ เบ่งบาน (桜符 完全なる墨染の桜 開花)</li> <li>• ผีเสื้อวิญญานคืนชีพ บานหนึ่งส่วน (反魂蝶 一分咲)</li> </ul>	<div data-bbox="807 342 1350 701" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="847 707 1310 857">รูปที่ 35 ต้นซากุระจากไม้เท้าพระไซเกียว ที่มา : <a href="https://www.takakuri1125.com/mypage85-chiba-18.html">https://www.takakuri1125.com/mypage85-chiba-18.html</a></p> <p data-bbox="767 909 1385 1234">การตีผีเสื้อวิญญานคืนชีพพระบูถึงความเหงาของพระไซเกียวที่ถูกบันทึกในนวนิยายเรื่องสั้นเซนจิวโซว (撰集抄) ว่า เขาต้องการใครสักคนอยู่ร่วมกัน จึงรวบรวมศพคนมาสร้างร่างคนและใช้วิชา “ฮันโก็น” (反魂) คือวิชาที่นำวิญญานที่ตายไปแล้วกลับเข้าร่างกายที่ไม่มีวิญญาน</p> <div data-bbox="770 1245 1385 1666" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="799 1673 1358 1879">รูปที่ 36 ภาพในเซนจิวโซว พระไซเกียวกำลังใช้วิชาฮันโก็นเพื่อคืนชีพวิญญาน ที่มา : <a href="http://blog.livedoor.jp/yatanavi/archives/53256369.html">http://blog.livedoor.jp/yatanavi/archives/53256369.html</a></p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p>ยาคุโมะ รัน (八雲 藍)</p>  <p>รันมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 5 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ภูตรับใช้ จิ้งจอกเซียนคิดคำนึง (式神 仙狐思念)</li> <li>• ประกายแสงภูตรับใช้ ยั่วย้อน ข้าศึกรอบทุกทิศทาง (式輝 四面楚歌チャーミング)</li> <li>• กระสุนภูตรับใช้ บรรลุพระธรรมอย่างถ่องแท้ (式弾 アルティメットブディスト)</li> <li>• เทพมายา อิโอชินะกอนเกน จูติ (幻神 飯綱権現降臨)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> พงศาวดารของญี่ปุ่นในสมัยเฮอัน ความเชื่อเกี่ยวกับจิ้งจอกในญี่ปุ่น และความเชื่อในศาสนาพุทธมหายานในอินเดีย</p> <p>ผู้แต่งนำปี่ศาจจิ้งจอกเก้าหางในพงศาวดารของญี่ปุ่นในสมัยเฮอันผสมเข้ากับความเชื่อของญี่ปุ่นและความเชื่อของอินเดีย</p> <p>จิ้งจอกเก้าหางหลบหนีจากอินเดียและประเทศจีนเข้ามาแฝงตัวอยู่ในราชสำนักของญี่ปุ่นในสมัยของจักรพรรดิโทปะ (鳥羽天皇) โดยแฝงตัวในร่างของ พระสนมทามาโมะ โนะ มาเอะ (玉藻の前) คนที่ทำให้จักรพรรดิโทปะลุ่มหลง จนสุขภาพของจักรพรรดิโทปะทรุดโทรม จึงเชื่องเมียวจิม่าทำพิธีพบว่า ในวังมีปี่ศาจจิ้งจอกแฝงตัวอยู่ มันจึงคืนร่างเป็นสุนัขจิ้งจอกสีทองตัวใหญ่ มีเก้าหาง หนีไปบนท้องฟ้า กองทหารไล่ตามไปจนถึงที่บริเวณภูเขานาสุ (那須岳) และปราบจิ้งจอกเก้าหางและมันกลายเป็นหินสังหาร 殺生石 (Sesshoo Seki)</p> <p>ความเชื่อจิ้งจอกของญี่ปุ่นมี 2 ชนิด คือ</p> <p>จิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์รับใช้เทพอิโนริ (稲荷) และจิ้งจอกมาร รันมีคุณสมบัติของทั้ง 2 ชนิด คือการ์ด “ภูตรับใช้จิ้งจอกเซียนคิดคำนึง” ระบุว่า รันเป็นจิ้งจอกเซียนจิ้งจอกเซียนคือจิ้งจอกที่บำเพ็ญบุญ มีพลังมาก จิ้งจอกสวรรค์ (天狐) เป็นขั้นสูงสุดของจิ้งจอกเซียน สำเร็จขั้นนี้ได้โดยอายุครบ 1,000 ปี มี 9หาง ตาสีทอง ขนสีทอง แต่รันเป็นภูตรับใช้ของยูคาริไม่ใช่เทพเจ้าชินโต อีกทั้งรันอ้างอิงจากพงศาวดารญี่ปุ่น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่ารันเป็นจิ้งจอกสวรรค์ที่กลายเป็นจิ้งจอกมารต่อมาก่อเหตุร้ายตามพงศาวดาร และกลายเป็นภูตรับใช้ของยูคาริ รันแสดงถึงความเชื่อของชินโตและศาสนาพุทธรวมกัน</p>



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภูตรับใช้ ฟังฟังซากิณี (式神 憑依茶吉尼天)</li> </ul>	<p>ความเชื่อของอินเดีย เทพซากิณีคือเทพแห่งการเกษตรกรรม ไม่มีสัตว์เป็นพาหนะ ต่อมากลายเป็นปีศาจที่มีต้นหากินเนื้อคน และกลายเป็นเทพที่ดุร้ายกินเนื้อคน ตอนที่เทพองค์นี้เป็นเทพแห่งการเกษตรในอินเดีย เทพองค์นี้อยู่ในความเชื่อของญี่ปุ่นคือ เทพอินาริ เป็นเทพแห่งการเกษตร เพศหญิง มีจิ้งจอกขาวเป็นบริวารและพาหนะ จากการ์ด “ภูตรับใช้ ฟังฟังซากิณี” ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า รันเคยเป็นภูตรับใช้ของอินาริ</p>
<p>ยาคุโมะ ยูคาริ (八雲 紫)</p>  <p>ยูคาริมีสเปลกการ์ดที่สำคัญ 3 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ภูตพราย ดินแดนความฝัน ความตรงและ ความโค้ง (凹面ストレートとカーブの夢郷)</li> <li>• ภูตพราย เทพลักซ่อนของยาคุโมะยูคาริ (凹面 八雲紫の神隠し)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ที่มีเหตุการณ์คนหายตัวอย่างลึกลับ หรือมีสถานที่ลับ เช่น นกกระจอกที่ถูกตัดลิ้น ชายชราผู้สูญเสียเนื้ออก</p> <p>ความเชื่อของศาสนาชินโตเชื่อว่า เทพอาจจะใช้ป่าภูเขา และหิน สิ่งของเป็นที่สิงสถิตกลายเป็นเรือนร่างของเทพเจ้าทำให้สิ่งของหรือสถานที่ที่มีเทพสถิตอยู่ ทำให้คนไม่สามารถเห็นร่างจริงได้ และมีเขตแดนของเทพที่ห้ามคนเข้าคือ ชินอิกิ (神域) เช่น ส่วนรโหฐานของศาลเจ้าที่ห้ามคนเข้า ยกเว้นมิโกะ หรือคนที่ชำระล้างแล้ว ชินอิกิเป็นตัวกั้นเขตแดนระหว่างดินแดนมนุษย์กับดินแดนเทพเจ้าหรือเป็นประตูเชื่อมต่อระหว่างโลกกับโลกทิพย์ โลกเทพจะถูกบังบดเอาไว้ไม่ให้มนุษย์เห็นได้ แต่บางครั้งเทพอยากจะให้มนุษย์เข้าไป จึงเป็นเหตุการณ์เรียกว่า เทพลักซ่อน (隠し神)</p> <p>ผู้แต่งนำความเชื่อดังกล่าวมาปรับใช้กับโลกโยวโค โดยกำหนดให้ยูคาริเป็นต้นเหตุของเทพลักซ่อนในมุมมองโยวโค เห็นได้จาก การ์ด “เขตแดน อาณาเขตแห่งความเป็นและความตาย” ซึ่งหมายถึงโลกกับเกินโซเคียว แต่ยูคาริมินิสัยขี้เกียจทำให้เขตแดนกั้นไม่มั่นคงบางครั้ง</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>เขตแดน อาณาเขตแห่งความเป็นและความตาย (結界 生と死の境界)</li> </ul>	จึงมีมนุษย์จากโลกภายนอกหลุดเข้ามา และปรากฏในวรรณกรรม และประวัติศาสตร์

#### 4.2.1.3 สรุป Touhou project 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี้ใช้รูปแบบเพิ่มเติม ผู้แต่งใช้ชีวประวัติของพระไซเกียวจิ และกลอน “願はくは花の下にて春死なむ その如月の望月のころ” เป็นแก่นเรื่องหลัก โดยผู้แต่งเพิ่มเติมเรื่องราวที่ไม่มีหรือไม่ได้รับการบันทึกในชีวประวัติของพระไซเกียวจิคือลูก และเพิ่มสิ่งเหนือธรรมชาติตามความเชื่อของญี่ปุ่น เช่น วิญญาณ ปีศาจ เวทย์มนต์ ให้กับกลอน และใช้บุคลาธิษฐานกับกลอนโดยรูปลักษณ์ของกลอนคือ ต้นซากุระไซเกียวอายาชิ เห็นได้จากภูมิหลังของยูยูโกะที่ระบุงว่า ต้นไม้ล่องวางให้คนมาตาย เหมือนกับกลอนที่คนนิยมมาตายหรือฝังศพใต้ต้นซากุระ

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบลดทอน คงเดิมและเพิ่มเติม ตัวละครที่ลดทอนคือไวท์รอค เพราะภูมิหลังของตัวละครตัวนี้ไม่ระบุถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเจ้าหญิงหิมะ ตัวละครที่มีรูปแบบคงเดิมคือ เซน เนื่องจากเซนเป็นปีศาจแมวตรงตามฉบับปีศาจแมวแต่แปลงเป็นคนอยู่ตลอดเวลา โยวมุ, ยูยูโกะ, รัน, ยูคาริ ใช้รูปแบบมากกว่า 1 รูปแบบมีเนื้อหาดังนี้

โยวมุใช้รูปแบบคงเดิมและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของโยวมุคงเดิมลักษณะความลึกลับของนกประหลาดในวรรณกรรมไทเอกิ และเพิ่มเติมความเชื่อของศาสนาพุทธเรื่อง 6 ภพ

ยูยูโกะใช้รูปแบบคงเดิม ลดทอนและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของยูยูโกะคงเดิมชีวประวัติของพระไซเกียวแต่ลดทอนชีวประวัติก่อนออกบวช ภูมิหลังได้รับความเพิ่มเติมความสามารถเหนือธรรมชาติ โลกหลังความตายของศาสนาพุทธ และความเชื่อญี่ปุ่นเห็นได้จาก ผีเสื้อเป็นรูปลักษณ์ วิญญาณและความตายซึ่งพบในชื่อสเปลการ์ดของยูยูโกะ และการเวียนว่ายตายเกิด

รันใช้รูปแบบคงเดิมและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของรันคงเดิมจิ้งจอก 9 หางในพงศาวดารของญี่ปุ่น ในพงศาวดารของญี่ปุ่นจิ้งจอก 9 หาง หลบหนีจากอินเดีย จีนก่อนจะมาญี่ปุ่น ทำให้มีความเชื่อของอินเดีย จีน ญี่ปุ่นผสมกัน เห็นได้จากรูปลักษณ์ของรัน ภูมิหลังที่เพิ่มเติมคือจิ้งจอกของเทพอินริ โดยรันเคยเป็นภูติรับใช้ของเทพอินริ

ยูคาริใช้รูปแบบคงเดิมและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของยูคาริคงเดิมเรื่องเทพลักซอนที่มีสาเหตุจากสิ่งไม่ดี เช่น โยวโค โดยให้ยูคาริเป็นรูปลักษณ์เรื่องนี้ ภูมิหลังที่เพิ่มเติมคือการควบคุมเขตแดนโดยได้รับตีความคำว่าเขตแดน ว่า ตัวตนของสิ่งต่าง ๆ คงอยู่ด้วยอาณาเขต ถ้าไม่มีผิวน้ำทะเลสาบจะไม่มี

ตัวตน ถ้าไม่มีเส้นขอบฟ้าภูเขาและท้องฟ้าจะไม่มีตัวตน ทำให้ยูคาริเป็นหนึ่งในผู้สร้างเกินโซเคียวและเป็นต้นเหตุของเหตุการณ์เทพลักซ่อน

ตารางที่ 6 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night. (2004)

4.2.2 Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night. (2004)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>ฤดูร้อนในเกินโซเคียว ยูคาริ, อลิส, โยวมุ, ยูยูโกะ, ซาคุยะ, เรมิเลีย รับรู้ถึงความผิดปกติของพระจันทร์คือพระจันทร์ไม่เคยเต็มดวง ยูคาริจึงไปขอความช่วยเหลือจากเรย์มุ อลิสขอความช่วยเหลือจากมาริสะ</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> ตัวเอกพบกับ ริกเกิ้ล ไนท์บั๊ก โดยบังเอิญ แต่ตัวเอกไม่สนใจเธอเลยจึงโกรธและเข้าโจมตี</p>	<p>ริกเกิ้ล ไนท์บั๊ก (リグル・ナイトバグ)</p> <p>เป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 2</b> ระหว่างเดินทางพบ มิสเทีย โลเรไล เธอกำลังหาคนเล่นด้วยอยู่ และขวางทางตัวเอก จึงโดนกำราบ</p>	<p>มิสเทีย โลเรไล(ミスティア・ローライ)</p> <p>เป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 3</b> ระหว่างเดินทาง จุดที่มีหมู่บ้านคนแต่ไม่มีหมู่บ้าน ตัวเอกจึงตรวจสอบและพบกับ “คามิชิราซาวะ เคย์เนะ” เคย์เนะเข้าใจผิดว่าตัวเอกจะโจมตีหมู่บ้านจึงเข้าต่อสู้แต่แพ้ เคย์เนะยอมรับว่าตนเป็นผู้ซ่อนหมู่บ้าน เพราะคิดว่าผู้ที่เป็นต้นเหตุของเหตุการณ์ครั้งนี้ต้องเป็นผู้มีพลังมากเพื่อความปลอดภัยจึงซ่อนหมู่บ้าน</p>	<p>คามิชิราซาวะ เคย์เนะ (上白沢 慧音)</p> <p>เป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 4</b> ฉากนี้คนที่ต้องสู้คือเรย์มุ หรือมาริสะ โดยขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นเลือกเล่นเป็นใคร สาเหตุที่สู้กันคืออีกฝ่ายเข้าใจผู้ที่เป็นต้นเหตุผิด</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> เรย์มุ ความเอาแต่ใจของสาวน้อย～การต่อสู้ในความฝัน (少女綺想曲～ Dream Battle)</p> <p>มาริสะ ปรมาจารย์ลูกไฟสีความรัก (恋色マスターパーク)</p>

<p><b>ฉากที่ 5</b> ตัวเอกเดินทางมาถึงกลางป่าไผ่ และพบ เรือนปริศนาจึงเข้าไปตรวจสอบ อุดงเกะอินและอินาบะเข้ามาขัดขวาง ระหว่างที่อุดงเกะอินกำลังต่อสู้ เอย์รินเข้ามากำชับว่า ห้ามไม่ให้มีอะไรก็ตามผ่านเข้ามา หลังจากกำราบพวกเธอ ผู้เล่นจะเลือกเส้นทางไปต่อระหว่าง A หรือ B</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> อุดงเกะอิน นัยน์ตาแห่งความวิกลจริต~จันทร์เพ็ญล่องหน (狂気の瞳~ Invisible Full Moon)</p>
<p><b>ฉากที่ 6</b></p> <p>A. ผู้เล่นจะได้สู้กับ เอย์ริน</p> <p>B. ผู้เล่นจะได้สู้กับ คากุยะ</p> <p><b>ฉากจบ</b></p> <p>ฉากจบธรรมดา (Normal End) ได้รับเมื่อสู้กับเอย์รินชนะ มีเนื้อหาว่า คู่ตัวเอกรวมตัวกันในสถานที่ประจำของตัวเอง และชมพระจันทร์ด้วยกันด้วยความรู้สึกแปลก</p> <p>ฉากจบดี (Good End) ได้รับเมื่อสู้กับคากุยะชนะ มีเนื้อหาว่า คู่ตัวเอกรวมตัวกันในสถานที่ประจำของตัวเอง และชมพระจันทร์ด้วยกันพร้อมกับคากุยะ, อุดงเกะอิน และเอย์ริน</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> เอย์ริน เกนโซเคียวหนึ่งพันปี~ประวัติศาสตร์ดวงจันทร์ (千年幻想郷~ History of the Moon)</p> <p>คากุยะ คนตัดไผ่ทะยานบิน~เจ้าหญิงวิกลจริต (竹取飛翔~ Lunatic Princess)</p>
<p><b>ฉากเพิ่มเติม 1</b></p> <p>ระหว่างที่ตัวเอกกำลังเปื้อนคากุยะจึงแนะนำให้ไปทดสอบความกล้าในป่าไผ่ แต่สิ่งนี้เป็นกลอุบายให้ตัวเอกไปกำราบโมวโค</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> ไปให้ถึงดวงจันทร์, เจ้าขวัญอมตะ (月まで届け、不死の煙)</p>

#### 4.2.2.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 永夜抄~Imperishable Night. บทสรุปราตรีอันชวนช่วนิจินริน~คำคืนที่ไม่มีวันเสื่อมสลาย

- 永 มีความหมายว่าช่วนิจินริน มาจากเอย์รินผู้ก่อเหตุ
- 夜 มีความหมายว่ากลางคืนมาจากคากุยะเป็นต้นเหตุ

ที่มา : นิทานคนตัดไม้ ทะเกะโมโนกะตะริ (竹取物語)


กาลครั้งหนึ่ง ชายชราที่มีอาชีพตัดไม้พบปล้องไม้เปล่งแสงในป่าไม้ เมื่อตัดปล้องไม้พบทารกหญิง ชายชราจึงพากลับมาเลี้ยงที่บ้านอีกทั้งตนกับภรรยาไม่เคยมีลูกตายายจึงเลี้ยงดูอย่างดีและตั้งชื่อว่า “คาคุยะ” ทุกครั้งที่ตาไปตัดไม้จะพบทองอยู่ในปล้องไม้ที่ตัดเสมอ ตายายจึงร่ำรวยอย่างรวดเร็ว อีกทั้งคาคุยะเติบโตอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นหญิงที่งดงาม ความงามของคาคุยะถูกพุดถึงทั่วแผ่นดิน ผู้ชายทั่วญี่ปุ่นจึงเดินทางมาเพื่อชมความงามและขอเธอแต่งงาน แต่ไม่มีใครสามารถเห็นเธอได้และถูกปฏิเสธเสมอ แต่มีผู้ชาย 5 คนจากตระกูลใหญ่ยังอดทนขอเธอแต่งงานหลายปี คาคุยะจึงให้บททดสอบ โดยให้แต่ละคนตามหาของที่กำหนด แต่มีคนเสียชีวิตขณะตามหาสิ่งของ ทำให้จักรพรรดิสนใจเธอ และเดินทางมาหาด้วยตัวเอง แต่ไม่สามารถเห็นเธอได้และถูกปฏิเสธคำขอแต่งงาน หลังจากนั้นทั้งคู่พุดคุยผ่านจดหมาย จนจักรพรรดิออกอุบายเพื่อให้ได้เห็นหน้าเธอ จักรพรรดิประทับใจความงามของเธอแต่เธอก็หายตัวไปพร้อมกับควัน ต้นฤดูใบไม้ผลิทุกวันคาคุยะจะเอาแต่มองดวงจันทร์แล้วร้องให้ ตายายจึงถามเธอและได้คำตอบว่าเธอไม่ใช่คนของโลกนี้และต้องกลับไปดวงจันทร์แล้วคณะทูตจากดวงจันทร์จะมารับเธอในคืนจันทร์เพ็ญ ตาจึงแจ้งข่าวกับจักรพรรดิ จักรพรรดิจึงส่งกองทัพเพื่ออารักขาเธอ เมื่อคณะทูตมาถึงกองทัพไม่สามารถหยุดคณะทูตได้ ก่อนที่คณะทูตจะพาเธอกลับดวงจันทร์ คาคุยะสั่งเสียกับตายายและมอบจดหมายพร้อมกับยาอายุวัฒนะให้กับจักรพรรดิผ่านแม่ทัพ คาคุยะสวมเสื้อจากคณะทูตทำให้เธอลืมทุกอย่างไร้อารมณ์และกลับดวงจันทร์ เมื่อองค์จักรพรรดิอ่านจดหมายจึงมีคำสั่งให้นำยาและจดหมายไปเผาที่ภูเขาที่สูงที่สุด

ผู้แต่งปรับเปลี่ยนบางส่วนของนิทานคนตัดไม้จุดที่เปลี่ยนแปลงคือตอนจบของเรื่อง คาคุยะและเอย์รินสังหารคณะทูตและหลบซ่อนเรื่อยมาจนเข้ามาเกินโซเคียวด้วยความบังเอิญ อีกทั้งสาเหตุที่คาคุยะต้องลงมาใช้ชีวิตบนโลกมนุษย์ระบุแตกต่างกันหลายเล่มเช่น ทำความผิดจึงต้องลงมาใช้ชีวิต, หลบหนีจากสงครามบนดวงจันทร์ ผู้แต่งนำทั้งสองสาเหตุผสมกันคือ คาคุยะกระทำผิดบนดวงจันทร์ โดยการให้เอย์รินสร้างยาอายุวัฒนะและทั้งคู่ก็ดื่มยาอายุวัฒนะ หลังจากคาคุยะและเอย์รินหลบซ่อนเป็นเวลานาน ทั้งคู่พบกระต่ายจากดวงจันทร์อุดงเกะอินที่บาดเจ็บจากสงครามบนดวงจันทร์ จึงรับมาเลี้ยง ทั้งคู่ไม่อยากหลบซ่อนอีกจึงสร้างดวงจันทร์ปลอมเพื่อไม่ให้คณะทูตมาโลกมนุษย์ได้เพราะสามารถมาได้เฉพาะจันทร์เพ็ญ

## 4.2.2.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร


ตารางที่ 7 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p>อินาบะ เทวี (因幡 てゐ)</p>  <p>เทวีมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 1 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• การหลอกลวงสมัยโบราณ (エンシェントデューパー)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมโคะจิกิ ตำนานกระต่ายขาวเมืองอินะบะ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงกระต่ายขาวจากตำนานกระต่ายขาวเมืองอินะบะโดยไม่ปรับเปลี่ยน เทวีคือกระต่ายขาวที่ได้รับความช่วยเหลือจากเทพโอคุนิโนมิ กระต่ายขาวจึงบอกว่า เทพโอคุนิโนมิจะได้รับเลือกให้แต่งงานกับยะงะ มิอิเมะสมปรารถนา</p> <p>ข้อมูลที่บ่งบอกตัวตนคือชื่อ “อินาบะ” (因幡) ใช้ตัวอักษรตัวเดียวกับเมืองอินาบะ และสเปลการ์ด “การหลอกลวงสมัยโบราณ” อ้างอิงจากเหตุการณ์กระต่ายขาวหลอกปลาฉลามเพื่อหาทางข้ามแม่น้ำ</p>
<p>เรย์เซน อูดองเกอิน อินาบะ (鈴仙・優曇華院・イナバ)</p>  <p>สเปลการ์ดของอูดองเกอินส่วนใหญ่เกี่ยวกับการสะกดจิต และภาพลวงตา</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมคนตัดไฟ ความเชื่อเกี่ยวกับดวงจันทร์</p> <p>ผู้แตงนำความเชื่อ พระจันทร์มาใช้อ้างอิงตัวละครตัวนี้ ความเชื่อที่ใช้อ้างอิงคือ “พระจันทร์” กับอารมรณ์เศร้า คากุยะมีอารมรณ์เศร้าและเจ็บเหงาเมื่อมองพระจันทร์เต็มดวง อีกทั้งวรรณกรรมคนตัดไฟเป็นวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าเรื่องแรกของญี่ปุ่นทำให้กลายเป็นต้นแบบให้กับวรรณกรรมยุคเดียวกัน และมีอิทธิพลจนถึงปัจจุบัน ความเชื่อของดวงจันทร์จึงได้รับการส่งต่อเสมอมา</p> <p>นอกจากนั้นพระจันทร์เป็นสัญลักษณ์ของบ้านเกิดหรือเมืองหลวง และการเดินทาง คากุยะเป็นคนจากดวงจันทร์ทำให้คิดถึงบ้านเกิดเมื่อมองที่ดวงจันทร์ สมัย</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
	<p>โบราณแสงของพระจันทร์ทำให้เดินทางได้สะดวก การเดินทางจำเป็นต้องมีแสงจันทร์ทำให้คนรู้สึกปลอดภัย เมื่อพระจันทร์เต็มดวง</p> <p>จากสาเหตุที่กล่าวมาข้างต้น พระจันทร์เกี่ยวข้องกับความรู้สึกและอารมณ์ ทำให้ตัวละครตัวนี้มีความสามารถเกี่ยวข้องกับอารมณ์และการสะกดจิต อีกทั้งชื่อท้าย “อินาบะ” ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเมืองอินาบะ จากตำนานกระต่ายขาวเมืองอินาบะ เพราะเขียนด้วยตัวอักษร “คะตะกะนะ” เพื่อแสดงถึงสิ่งที่มาจากต่างถิ่น</p>
<p>ยาโกะโคะโระ เอย์ริน (八意 永琳)</p>  <p>เอย์รินมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 2 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์เทพ ลำดับเครือญาติของ เทวดา (神符 天人の系譜)</li> <li>• เทพแห่งการขึ้นนำ อุปกรณ์โอโมอิกาเนะ (操神 オモイカネデバイス)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมโคะจิกิ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงตัวละครตัวนี้จากเทพโอโมอิกาเนะโนะคามิ (思金神) ในวรรณกรรมโคะจิกิคือเทพแห่งปัญญา และ เทพองค์นี้คือเทพที่คิดแผนการนำเทพอะมะเตราชา (天照大御神) ออกจากถ้ำ และเป็นหนึ่งในเทพที่มาช่วยนิทริกักราบพื้นพิภพ</p> <p>ผู้แต่งนำลักษณะของเทพโอโมอิกาเนะโนะคามิมาใช้เป็นความสามารถของเอย์ริน แต่เอย์รินไม่ใช่เทพโอโมอิกาเนะโนะคามิ สเปลการ์ดที่บ่งบอกข้อมูลของเอย์รินคือ “เทพแห่งการขึ้นนำ อุปกรณ์โอโมอิกาเนะ” เอย์รินไม่ใช่เทพโอโมอิกาเนะ และ “ยันต์เทพ ลำดับเครือญาติของเทวดา” ในวรรณกรรมโคะจิกิ ตอนกำราบพื้นพิภพ เทพที่อยู่พื้นพิภพมีเชื้อสายจากเทพที่อยู่บนสวรรค์ แต่ซับซ้อนมากทำให้มีอุปสรรค</p>
<p>โฮวไรซัน คากุยะ (蓬莱山 輝夜)</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมคนตัดไผ่</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<div data-bbox="325 349 724 741" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="300 750 671 790">คะกุยะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 5 ใบ</p> <ul data-bbox="352 808 746 1839" style="list-style-type: none"> <li>• หัวข้อที่ยากเย็น จินดาข้างค่อมังกร - กระสุน 5 สี - (難題 龍の頸の玉 - 五色の弾丸 -)</li> <li>• หัวข้อที่ยากเย็น บาตรศิลาของพระพุทธเจ้า - เจตจำนงที่ไม่มีวันแตกสลาย - (難題 仏の御石の鉢 - 砕けぬ意志 -)</li> <li>• หัวข้อที่ยากเย็น เสื้อคลุมขนหนูไฟ - หัวใจที่ไม่ร้อนรน - (難題 火鼠の皮衣 - 焦れぬ心 -)</li> <li>• หัวข้อที่ยากเย็น หอยเปียของนกนางแอ่น - เส้นชีวิตนิรันดร์ - (難題 燕の子安貝 - 永命線 -)</li> </ul>	<p data-bbox="767 349 1390 725">ผู้แตงนำคากุยะจากวรรณกรรมคนตัดไฟมาประยุกต์โดย เพิ่มรายละเอียดของเธอคือ ก่อนลงมาโลกมนุษย์เธอตีมาอายุวัฒนะ (ยาไฮวไร) ทำให้เธอไม่มีวันตาย จึงมีความผิดใหญ่หลวง เพราะทุกชีวิตต้องตายในทางใดทางหนึ่ง และตอนกลับดวงจันทร์เธอได้รับความช่วยเหลือจากเอย์รินทำให้สามารถหลบหนีและซ่อนตัวในเคนโซเคียวด้วยความบังเอิญ</p> <p data-bbox="767 741 1390 949">ข้อมูลที่แสดงตัวตนของเธอคือ ภาพคากุยะมีสิ่งของที่ให้ขุนนางแต่ละคนตามหา และเห็นได้จากสเปลการ์ดชุด “หัวข้อที่ยากเย็น” และ “สมบัติเทพ” มีรายละเอียดดังนี้</p> <p data-bbox="767 965 1390 1117">เจ้าชายอิมิโทซูกุริได้รับมอบหมายให้หาบาตรศิลาของพระพุทธเจ้า เจ้าชายคนนี้อ้างอิงจากขุนนาง ทะจิชินะ ชิมะ (多治比 嶋) ในยุคอะซึคะ</p> <p data-bbox="767 1189 1390 1397">ขุนนางคะอินะงน โอโตะโมะได้รับมอบหมายให้หาจินดาข้างค่อมังกร ขุนนางคนนี้อ้างอิงจาก โอโตะโมะ โนะ มียูกิ (大伴 御行) เป็นแม่ทัพตำแหน่งมหาแม่ทัพ (大將軍) ในยุคอะซึคะ (飛鳥時代)</p> <p data-bbox="767 1469 1390 1621">ขุนนางอะเบะ โนะ มิอุมิได้รับมอบหมายให้หาเสื้อคลุมขนหนูไฟ ขุนนางคนนี้อ้างอิงจาก อาเบะ โนะ มิอุมิ (阿倍 御主人) เป็นขุนนางในยุคอะซึคะ</p> <p data-bbox="767 1693 1390 1901">ขุนนางซุนะงน อิโสะโนะกะมิได้รับมอบหมายให้หาหอยเปียของนกนางแอ่น ขุนนางคนนี้อ้างอิงจาก อิโสะโนะคามิ โนะ มาโระ (石上 麻呂) เป็นขุนนางในยุคอะซึคะจนถึงสมัยนาระ (奈良時代)</p>



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สมบัติเทพ กิ่งไม้จินดาไฮวไร - ดินแดนสีฝัน- (神宝 蓬莱の玉の枝 夢色の郷-)</li> </ul>	<p>เจ้าชายคุระโมะชิได้รับมอบหมายให้หากิ่งไม้จินดาไฮวไร ชุมนางคนนี้อ้างอิงจาก ฟุจิวาระ โนะ ฟุอิโตะ (藤原 不比等) ชุมนางในยุคอะซึกะจนถึงสมัยนาระ</p>
<p>ฟุจิวาระ โนะ โมะโคว (藤原 妹紅)</p>  <p>โมะโควมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 3 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• อายุความ คำสาปของซีคิโนะอิฮะคะสะ (時効 月のいはかさの呪い)</li> <li>• ตระกูลฟุจิวาระ รอยต่างของวัดล้างระบาป (藤原 滅罪 寺院傷)</li> <li>• ตุ๊กตาไฮวไร (蓬莱人形)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> ตระกูลฟุจิวาระ</p> <p>ผู้แต่งนำเรื่องเล่าลูกลับของตระกูลฟุจิวาระมารวมกับวรรณกรรมคนตัดไผ่ ตอนที่จักรพรรดิมีคำสั่งให้นำยาอายุวัฒนะและจดหมายไปเผาที่ภูเขาที่สูงที่สุด</p> <p>เรื่องเล่าลูกลับของตระกูลฟุจิวาระในสมัยเริ่มก่อตั้งสายตระกูลในสมัยของฟุจิวาระ โนะ อิโตะ 藤原 不比等 มีลูกชาย 4 คน และลูกสาว 2 คน แต่มีลูกสาวคนหนึ่งไม่ได้รับการบันทึกชื่อซึ่งยังไม่พบหลักฐานลูกคนนี้มีตัวตนจริงหรือไม่</p> <p>ในวรรณกรรมคนตัดไผ่ทหารที่ได้รับคำสั่งให้นำยาอายุวัฒนะไปเผาคือ ซีคิโนะอิฮะคะสะ (つきの岩笠) ไม่มีบันทึกชะตากรรมของทหารคนนี้เป็นอย่างไรหลังจากเผาหรือขณะเผา ผู้แต่งจึงปรับเปลี่ยนเรื่องราวคือ อิฮะคะสะถูกโมะโควฆ่าตาย ชิงยาอายุวัฒนะ และหายสาบสูญ</p> <p>ข้อมูลที่บ่งบอกข้อมูลเธอคือเพลงประจำตัว “ไปให้ถึงดวงจันทร์, เจ้าขวัญอมตะ” เพลงนี้สื่อถึงความต้องการของจักรพรรดิที่ต้องการให้คาบูกุยะรับรู้ความเศร้า</p> <p>สเปลการ์ด “อายุความ คำสาปของซีคิโนะอิฮะคะสะ” สื่อถึงความทรمانของความเป็นอมตะ และชื่อซีคิโนะอิฮะคะสะเป็นชื่อนายทหารที่รับพระบัญชาว่าจดหมายและยาอายุวัฒนะไปเผา แต่เล่นคำพ้องเสียง</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
	<p>สเปลการ์ด“ตระกูลฟูจิوارهะ รอยต่างของวัดล้างระบาบ” สื่อถึงตระกูลฟูจิوارهะมีอำนาจมาก แต่ก็ทำเรื่องไม่ดีหลายครั้ง อีกทั้งในสมัยนั้นสาเหตุของโรคระบาดเชื่อว่ามาจากความแค้นของผู้ที่โดนกลั่นแกล้ง ตระกูลฟูจิوارهะจึงสร้างวัดเป็นจำนวนมาก</p> <p>“ตุ๊กตาโฮวไร” สื่อถึงคนที่ได้ดื่มยาอายุวัฒนะซึ่งในความเป็นจริงไม่มีใครดื่ม ดังนั้นจึงเปรียบเหมือนผู้ที่ได้ดื่มมีเพียงในเรื่องเล่าคล้ายตุ๊กตาที่ได้รับการเติมแต่ง</p>

#### 4.2.2.3 สรุป Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ผู้แต่งใช้วรรณกรรมคนตัดไฟเป็นแก่นเรื่องหลัก โดยผู้แต่งคงเดิมเนื้อหาส่วนตนของวรรณกรรมไว้คือ เนื้อหาตอนที่คาถุยะลงมากำเนิดบนโลกมนุษย์ จนถึงตอนที่คาถุยะกำลังกลับดวงจันทร์ ส่วนที่เพิ่มเติมหรือปรับปรุงคือ สาเหตุที่คาถุยะลงมากำเนิดบนโลกมนุษย์และชะตากรรมตอนที่กำลังกลับดวงจันทร์และหลังจากหลบหนี โดยสาเหตุที่คาถุยะลงมากำเนิดบนดวงจันทร์มีหลายสาเหตุแตกต่างกันที่คัดลอกสมัยเฮอัน ผู้แต่งจึงเพิ่มเติมจุดนี้ขึ้นมาเอง ชะตากรรมตอนที่กำลังกลับดวงจันทร์มาจากความอาลัยอาวรณ์ของคาถุยะจึงหลบหนีจากคณะทูต และให้หลบซ่อนจนเข้ามาเกินโซเคียวด้วยความบังเอิญ

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบลดทอน คงเดิมและเพิ่มเติม ตัวละครที่ลดทอนคือ อินาบะ เทวี เห็นได้จากชื่อเป็นตัวอักษรเดียวกัน และภูมิหลังที่ระบุถึงตำนานกระต่ายขาวแต่ไม่ระบุถึงเรื่องราวของยาอะมิฮิเมะ และเทพโอกุนิฮิเมะ อุดงเกะอิน, เอย์ริน, คาถุยะ, โมะโคะ ใช้รูปแบบมากกว่า 1 รูปแบบ

อุดงเกะอินใช้รูปแบบคงเดิมและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของอุดงเกะอินคงเดิมกระต่ายที่อยู่บนดวงจันทร์แต่เพิ่มเติมสาเหตุที่คาถุยะลงมากำเนิดบนโลกมนุษย์เพื่อหนีสงคราม นอกจากนั้นอุดงเกะอินเป็นรูปลักษณะความเชื่อดวงจันทร์ เพราะเมื่อคนจ้องมองดวงจันทร์อารมณ์ของคนนั้นจะเปลี่ยนแปลงเหมือนกับการสะกดจิต เห็นได้จากวรรณกรรมคนตัดไฟ และการเดินทางจากเมืองโทะซะ (土佐日記)

เอย์รินใช้รูปแบบลดทอนและเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของเอย์รินลดทอนจากเทพโอโมอิคาเนะโนะคามิโดยลดทอนความเกี่ยวข้องกับเทพในวรรณกรรมโคะจิกิ ให้เหลือแต่ความสามารถ และ

เพิ่มเติมเนื้อเรื่องในวรรณกรรมคนตัดไผ่คือ เอย์รินเป็นเพื่อนกับคาคุยะตั้งแต่อยู่หนึ่งในคณะทูตที่มา  
รับคาคุยะ อีกทั้งเป็นผู้ที่พาคาคุยะหลบซ่อนในที่ต่าง ๆ

คาคุยะใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของคาคุยะคงเดิมจากคาคุยะในวรรณกรรม  
คนตัดไผ่ แต่เพิ่มเติมหรือปรับปรุง ชีวิตก่อนลงมากำเนิดบนโลกคือ คาคุยะเป็นเพื่อนกับเอย์รินด้วย  
ความอยากรู้อย่างอายุวัฒนะจึงขอให้เอย์รินสร้างยานี้ให้ทั้งคู่ตั้งยานี้ แต่คนที่มีความผิดคือคาคุยะ  
และตอนที่กำลังกลับดวงจันทร์ทั้งคู่สามารถหนีและหลบซ่อนสำเร็จ

โมวโควให้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม โดยภูมิหลังของโมวโควคงเดิมจากสายตระกูลฟูจิوارهะ  
และเรื่องลูกกลับของฟูจิوارهะ โนะ ฮิโตะ ส่วนที่เพิ่มเติมคือสาเหตุการหายตัวไปของลูกกลับคนนี้โดย  
นำมารวมกับชะตากรรมของซึคิโนะฮิสะคะสะซึ่งได้รับการปรับปรุงเพื่อให้สามารถสอดคล้องกับลูกกลับ  
คนนี้

ตารางที่ 8 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

4.2.3 Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith. (2007)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>ซานาอะมาศาลเจ้าฮาคูเรย์ และสั่งให้ เรย์มุเล็กกิจการศาลเจ้า เรย์มุนำเรื่องดังกล่าว เล่าให้มาริสะฟิง และตกลงว่าจะไปภูเขาโยวโค เพื่อตามไปหาซานาอะ</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> ระหว่างเดินทาง อาคิ ซิซึสะ และ อาคิ มิโนริโกะ คิดว่า จะมาก่อความสงบ สุขจึงขัดขวาง แต่แพ้</p>	<p>อาคิ ซิซึสะ และอาคิ มิโนริโกะ เป็นตัวละคร ต้นฉบับจึงไม่มีข้อมูลอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 2</b> คางิยามะ ฮินะเห็นคนกำลัง เดินทางไปภูเขาโยวโคด้วยความหวังดีจึง พยายามไล่ให้กลับเพราะภูเขานั้นอันตรายสำหรับ คน แต่ไม่สำเร็จ</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> ฮินะ ทางผ่านของเทพเจ้าแห่ง เคราะห์ร้าย ～ ถนนแห่งความมืด (厄神様の通り道 ～ Dark Road)</p>
<p><b>ฉากที่ 3</b> เมื่อตัวเอกไปถึงตีนเขา คาวาชิ โระ นิโทริ พยายามห้ามไม่ให้ขึ้นไป แต่ไม่</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> นิโทริ กับปะของอาคุตะงาวะ ริ วโนะสุเกะ～เพื่อนผู้ซื่อตรง (芥川龍之介の</p>

4.2.3 Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith. (2007)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
สำเร็จ จึงบอกว่า ตอนนี้มีเทพองค์ใหม่อยู่บนภูเขา ตัวเอกจึงอยากไปหาเทพองค์ใหม่	河童～ Candid Friend)
<b>ฉากที่ 4</b> ระหว่างที่ตัวเอกบินขึ้นภูเขา อินุบาชิริ โมมิจิ เห็นว่ากำลังบุกรุกเขตเท็นกุ แต่แพ้จึงแจ้งข่าวให้ ซาเมย์มารุ อายะ มาตรวจสอบ เมื่ออายะทราบจุดประสงค์จึงคิดจะปล่อยไป แต่ตัวเองกำลังถูกจับตาดูอยู่จึงสู้แบบไม่จริงจัง	<b>เพลงประจำตัว :</b> อายะ ภูเขาโยวโค～ภูเขาลับแล (妖怪の山～Mysterious Mountain)
<b>ฉากที่ 5</b> เมื่อมาถึงศาลเจ้าของเทพองค์ใหม่บนภูเขา ซานาเอะมิโกะของศาลเจ้าโมริยะ แต่เจอจาไม่สำเร็จจึงสู้กัน	<b>เพลงประจำตัว :</b> ซานาเอะ ศรีทธาแต่มนุษย์ผู้ไร้แก่นสาร (信仰は夢き人間の為に)
<b>ฉากที่ 6</b> เมื่อเข้ามาในเขตศาลเจ้าตัวเอกพุดคุยกับ คานาโกะ แต่ผลจากการคุยกันคือการต่อสู้กัน <b>ฉากจบ</b> คานาโกะแพ้การต่อสู้ แต่ทำให้รู้ว่าพวกคานาโกะไม่มีเจตนาร้าย จึงช่วยแก้ปัญหาคือ ให้โยวโคบริเวนภูเขา เช่น เท็นกุกับปะ มาพุดคุยกันจนคานาโกะได้เป็นเทพเจ้าแห่งขุนผา และแบ่งพลังให้กับพวกโยวโค จนเก่งเกินทำให้สมดุลเริ่มเสีย จึงแบ่งศรีทธาบางส่วนให้กับศาลเจ้าฮาคุเรย์ เพื่อคืนสมดุล	<b>เพลงประจำตัว :</b> คานาโกะ สนามรบโบราณที่มีมนต์ขลัง～สนามรบเก่าแห่งสุวะ (神さびた古戦場～ Suwa Foughten Field)
<b>ฉากเพิ่มเติม 1</b> ตัวเอกได้ยินข่าวเทพเจ้าอีกองค์ของศาลเจ้าโมริยะ จึงมาศาลเจ้าเพื่อดูโมริยะ สุวะโกะ เทพเจ้าอีกองค์เห็นมีคนมาเยี่ยมจึงอยากเล่นด้วยเหมือนกับคานาโกะ จึงเป็นการต่อสู้กันเพราะสุวะโกะคิดว่าเป็นการเล่น	<b>เพลงประจำตัว :</b> สุวะโกะ ความเชื่อท้องถิ่น (ネイティブフェイス)

#### 4.2.3.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 風神録～Mountain of Faith. บันทึกเหตุการณ์เทพ  
วายุ～ขุนเขาแห่งความศรัทธา

- 風 มีความหมายว่าลม มาจากซานาเอะหนึ่งในผู้กระทำ
- 神 (เทพ) 録 (พงศาวดาร) มาจากคานาโกะเป็นผู้ก่อเหตุและผู้กระทำ

ที่มา : วรรณกรรมโคะจิกิ

วรรณกรรมโคะจิกิตอนกำราบพื้นพิภพ มหาเทพอะมะเตะระซุส่งบุตรของตนลงมาพื้นพิภพ  
มาปกครอง แต่ไม่สำเร็จหลายครั้ง จึงประชุมกับเทพองค์อื่น และส่งเทพทะเกะมิเกะสุชิ (建御雷) ซึ่ง  
เป็นบุตรของเทพอะมะโนะโอะโอะโอะฮะบะริ จึงเชื้อสายจากเทพสวรรค์ เทพทะเกะมิเกะสุชิเจรจากับ  
เทพผู้ปกครองพื้นพิภพ โอคุนิโนมิ ผลของการเจรจาคือจะต้องสู้กับบุตรของเทพโอคุนิโนมิคือ เทพทะ  
เกะมิชะกะตะ (建御名方) ทั้งคู่สู้กันและจบลงที่ทะเลสาบสุวะ เทพทะเกะมิเกะสุชิเป็นฝ่ายชนะและ  
กลับขึ้นสวรรค์พร้อมรายงานผลการกำราบเทพพื้นพิภพ มหาเทพอะมะเตะระซุจึงส่งเทพอะ  
มะโนะโอะมิโอะมิชิ(天之忍穂耳命) แต่เทพองค์นี้ส่งบุตรของตนไปแทนคือ เทพอะมะนิกิมิคุนิ  
กิมิอะมะทะซุชิโอะฮะโอะโอะโนะนิจิ (天邇岐志国邇岐志天津日高日子番能邇邇芸命) มีชื่อย่อ  
ว่า “นิจิ” (瓊瓊杵尊) ถึงแม้ว่านิจิจะเป็นผู้ปกครองพื้นพิภพแต่แต่อิทธิพลมีบริเวณเกาะคิวชูจนถึง  
ภาคกลางของญี่ปุ่นเท่านั้น ทำให้พื้นที่ภาคเหนือไม่มีอิทธิพลมาก เช่น เกาะฮอกไกโด

จากที่กล่าวไว้ข้างต้นเทพทะเกะมิชะกะตะเป็นบุตรของเทพโอคุนิโนมิซึ่งเทพโอคุนิโนมิมีเชื้อ  
สายของเทพซุซาโอะโอะ ดังนั้นก่อนที่เทพที่ปกครองพื้นพิภพจะปกครองพื้นพิภพ เทพเหล่านี้กำราบ  
“คามิ” (八百万の神) บนพื้นพิภพก่อนแล้ว โดยเทพทะเกะมิชะกะตะมีอีกชื่อว่า ซุวะไดเมียวจิน  
(諏訪大明神) กำราบ “โมริยะแห่งความชั่วร้าย” (洩矢の悪賊) และปกครองพื้นที่แถบนี้ แต่ถึงจะ  
ได้ปกครองผู้คนก็ยังมีศรัทธาโมริยะอยู่ดี เรื่องนี้นัยถึงชนพื้นเมืองดั้งเดิมคือคนอินเดียที่อพยพเข้ามาตั้ง  
ถิ่นฐานบริเวณนี้ คือโมริยะ เทพทะเกะมิชะกะตะคืออีกชนเผ่าซึ่งเป็นบรรพบุรุษของคนญี่ปุ่นมาปราบ  
สำเร็จ และรับเอาความเชื่อพุทธศาสนา ต่อมาถูกราชสำนักญี่ปุ่นปราบ เทพทะเกะมิชะกะตะ และโมริ  
ยะรวมอยู่ในความเชื่อ “คามิ” คือเทพดั้งเดิมทั้งหมดก่อนที่เทพสวรรค์จะปกครอง

ผู้แต่งนำตำนานจากที่กล่าวไว้ข้างต้นมาแต่งเพิ่มโดย เปลี่ยนให้อยู่ในยุคสมัยที่คนไม่นับถือ  
ศาสนาและไม่สนใจความเชื่อต่าง ๆ แล้ว ทำให้เทพเจ้ามีกำลังอ่อนแอลง เพื่อความอยู่รอดจึงย้ายศาล  
เจ้าเข้ามาในถิ่นโศกเศร้าเพราะกำลังจะค่อย ๆ ถูกลืม ซานาเอะมิโกะของศาลเจ้าจึงมาที่ศาลเจ้าฮา

คุเรย์เพื่อให้ยอมสวามิภักดิ์ เหตุการณ์นี้คล้ายกับการกำราบพื้นพิภพของเทพทะเลนิระกะตะที่กำราบคามิดั้งเดิม

#### 4.2.3.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร


ตารางที่ 9 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p data-bbox="300 595 619 629">คะกยามะ ฮินะ (鍵山 雛)</p>  <p data-bbox="300 1189 743 1283">สเปลการ์ดของฮินะส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับเครื่องรางญี่ปุ่นและตุ๊กตานากาชิบินะ</p>	<p data-bbox="770 595 1361 689"><b>ที่มา :</b> เทศกาลนากาชิบินะ (流し 雛) ในวรรณกรรมเก็นจิโมโนกะตะริ (源氏物語)</p> <p data-bbox="770 757 1361 1021">ผู้แต่งอ้างอิงเทศกาลนากาชิบินะให้กลายเป็นคนโดยใช้หลักการคามิคือทุกสิ่งจะมีเทพเจ้าสิ่งสถิตอยู่ ตัวละครตัวนี้คือรูปลักษณะของเทศกาลดังกล่าว และเทศกาลนี้ปรากฏครั้งแรกในวรรณกรรมเก็นจิโมโนกะตะริแต่มีชื่อเสียงในสมัยเอโดะ</p> <p data-bbox="770 1088 1361 1464">ข้อมูลที่บ่งบอกตัวตนคือชื่อของตัวละคร ตัวอักษร 雛 เป็นตัวอักษรตัวเดียวกันกับเทศกาลและสเปลการ์ด เนื่องจากตัวอักษร 雛 ตัวนี้มีคนใช้น้อยมาก ปัจจุบันเทศกาลนี้ตัวอักษร 雛 ถูกเขียนด้วยตัวอักษร “ฮิราคะนะ” (Hirakana) แทนคือ ひ な อีกทั้งเทศกาลนี้ถูกวิจารณ์ว่าสร้างขยะทำให้แหล่งน้ำเน่าเสีย ทำให้หลายพื้นที่ยกเลิกเทศกาลนี้หรือควบคุมมากขึ้น</p> <p data-bbox="770 1480 1361 1630">จากที่กล่าวมาข้างต้นเทศกาลนี้ถูกยกเลิกหลายพื้นที่แล้วทำให้ค่อย ๆ ถูกลืมจึงสามารถเข้ามาในเก็นโซเคียวได้</p>
<p data-bbox="300 1655 711 1688">คะวะชิโระ นิโทะริ (河城 にとり)</p>	<p data-bbox="770 1655 1361 1688"><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมซัปปะ โดยอาคุตะงาวะ ริวโนะซุกะ</p> <p data-bbox="770 1756 1361 2020">ผู้แตงนำกัปปะจากวรรณกรรม “ซัปปะ” ผสมกับกัปปะในความเชื่อของญี่ปุ่น โยวโคกัปปะในวรรณกรรมอ้างอิงจากกัปปะในความเชื่อญี่ปุ่นอีกที่แตกต่างจาก กัปปะในความเชื่อญี่ปุ่นคือมีนิสัยกลัวคนและอยากรู้ อยากเห็นวิทยาการของคน</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<div data-bbox="416 344 632 786" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="300 788 667 831">นิโทะริมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 3 ใบ</p> <ul data-bbox="347 846 727 1400" style="list-style-type: none"> <li>• ทัศนศาสตร์ ชุดพรางตาเชิงแสง (光学 オプティカル カモフラージュ)</li> <li>• กัปปะ แต่งกวาฬี (河童 お化けキューカンバー)</li> <li>• น้ำท่วม ทะเลสาบอุทกภัย (洪水 デリユーヴィアルメア)</li> </ul>	<p data-bbox="770 405 1374 667">ข้อมูลที่บ่งบอกตัวตนคือเพลงประจำตัว “กัปปะของอาคุตงาวะ ริวโนะซุเกะ~เพื่อนผู้ชื่อตรง” ชื่อเพลงระบุชัดเจนว่าเป็นกัปปะที่แต่งโดยริวโนะซุเกะ นอกจากนั้นสเปลการ์ดมีนัยถึงกัปปะในความเชื่อญี่ปุ่นเห็นจากสเปลการ์ด</p> <p data-bbox="770 689 1374 779">สเปลการ์ด “ทัศนศาสตร์ ชุดพรางตาเชิงแสง” แสดงถึงความสามารถพรางตัวของกัปปะ</p> <p data-bbox="770 801 1374 891">สเปลการ์ด “กัปปะ แต่งกวาฬี” แสดงถึงอาหารที่กัปปะชอบ</p> <p data-bbox="770 913 1374 1003">สเปลการ์ด “น้ำท่วม ทะเลสาบอุทกภัย” นัยถึงกัปปะเป็นหนึ่งในสาเหตุของน้ำท่วม</p>
<p data-bbox="300 1451 679 1541">อินุปะชิริ โมะมิจิ (犬走 栞) และเซเมมารุ อะยะะ (射命丸 文)</p>	<p data-bbox="770 1451 1374 1541"><b>ที่มา :</b> คนจะกุโมะโนะงะตะริฉุ (今昔物語集) นิฮนชิกิ (日本書紀)</p> <p data-bbox="770 1608 1374 2024">เท็นกู (天狗) เป็นหนึ่งในโยไคที่มีชื่อเสียงมากในญี่ปุ่น แต่ที่มาของเท็นกูไม่แน่ชัด ที่มาของเท็นกูมีหลายทฤษฎี ปรากฏครั้งแรกในวรรณกรรมนิฮนโชกิ พร้อมกับดาวตกเป็นคำทำนายของสงคราม แต่ชื่อตอนนั้นสื่อถึง หมาสวรรค์มากกว่านก ภาพลักษณะของนกเริ่มในวรรณกรรมคนจะกุโมะโนะงะตะริฉุคือสร้างความวุ่นวายให้กับศาสนาพุทธ หลังจากวรรณกรรมเรื่องนี้ ภาพลักษณะของเท็นกูมีทั้งดีและร้าย นอกจาก</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>สเปลการ์ดของอายะส่วนจะเกี่ยวกับความเชื่อลม และความสามารถการใช้ลม</p> <p>สเปลการ์ดของโมะมิจิไม่ปรากฏในตัวละครนี้</p>	<p>นั่นเห็นกูได้รับการบันทึกเป็นอาจารย์สอนชามูไรและลักพาตัวเด็กไปฝึกฝน ความสามารถด้านการรบและเพลงดาบของมินาโมะโตะ โยชิสีเนะ (Minamoto Yoshitsune) ว่าได้รับการสั่งสอนโดยเห็นกู บางพื้นที่ของญี่ปุ่นบูชาเห็นกูเหมือนเทพ</p> <p>ผู้แต่งเพิ่มเติมความหลากหลายของเห็นกู เนื่องจากเห็นกูมีหลายชนิด เช่น เห็นกูไฟ (天狗火), เห็นกูแม่น้ำ (川天狗), เห็นกูหิน (天狗礫), มหาเห็นกู (大天狗) แต่เห็นกูที่ได้รับความนิยมคือเห็นกูลม (天狗倒し) ถือพัดและควบคุมลมได้ซึ่งเป็นต้นแบบของอายะ</p> <p>โมะมิจิเป็นเห็นกูหมาป่าซึ่งผู้แต่งเพิ่มเติมโดยอ้างอิงจากความหมายแรกของเห็นกูคือหมาสวรรค์ ความหมายหมา (狗) ต่อมามีความหมายเพิ่มคือผู้ปกป้อง และหมานัยยะถึงความจงรักภักดีซึ่งเป็นนิสัยของโมะมิจิ</p>
<p>โคะซึยะ ซะนะอะ (東風谷 早苗)</p>  <p>ซานาเอะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 3 ใบ</p>	<p><b>ที่มา :</b> สุวะไดเมียวจินอะโคะทะบะ (諏方大明神画詞)</p> <p>ที่ศาลเจ้าซุวะมีตำแหน่ง “ผู้ฉลองวายุ” (風祝) โดยตำแหน่งนี้ปรากฏในซุวะไดเมียวจิอะโคะทะบะ แต่ไม่ปรากฏในตำนานของศาลเจ้าอื่น ในปัจจุบันตำแหน่งนี้ถูกยกเลิกแล้ว คนสุดท้ายในตำแหน่งนี้คือโมริยะ ซานาเอะ (守矢 早苗) ซึ่งเป็นต้นแบบให้กับโคะซึยะ ซะนะอะ ข้อมูลส่วนใหญ่ของโคะซึยะ ซะนะอะมาจากตำนาน มีเพียงชื่อเท่านั้นที่อ้างอิง</p>



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• วิชาลับ เทศกาลที่ถูกลืม (秘術忘却の祭儀)</li> <li>• จัดเตรียม อัญเชิญทะเลเกะมินะกะตะ (準備 サモンタケミナカタ)</li> <li>• มหาปาฏิหาริย์ ลมเทพของยาซากะ (大奇跡 八坂の神風)</li> </ul>	<p>ข้อมูลที่บ่งบอกข้อมูลเห็นได้จากสเปลการ์ด “วิชาลับ เทศกาลที่ถูกลืม” แสดงถึงงานเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งผู้ฉลองวายุถูกลืม ทำให้ตำแหน่งนี้ค่อย ๆ หมดความสำคัญลง อีกทั้งสมัยนี้วิทยาศาสตร์มีบทบาทมากขึ้น จึงยกเลิกตำแหน่งนี้</p> <p>สเปลการ์ด “จัดเตรียม อัญเชิญทะเลเกะมินะกะตะ” และ “มหาปาฏิหาริย์ ลมเทพของยาซากะ” แสดงถึงเทพของศาลเจ้าซุวะคือเทพทะเลเกะมินะกะตะ และยาซะคะ คะนะโคะอ้างอิงจากเทพองค์นี้</p>
<p>ยาซะคะ คะนะโคะ (八坂 神奈子)</p>  <p>กะนะโคะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 7 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• เทศกาลแปลก เมะโตะเตะโคะ ร่ายรำ (奇祭 目処挺子乱舞)</li> <li>• ข้าวต้มกระบอกไม้ ข้าวต้มเทพ (筒粥 神の粥)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมโคะจิกิ, สุวะไดเมียวจินเอะโคะ ทะปะ</p> <p>ผู้แตงนำเทพทะเลเกะมินะกะตะและเทพยาซากะโทะเมะซึ่งเป็นภรรยาของเทพทะเลเกะมินะกะตะมาผสมกัน เทพทะเลเกะมินะกะตะเป็นบุตรของเทพโอกุนิฮิเมะ และเป็นเทพแห่งลมกับน้ำ จึงได้รับการยกย่องว่า เป็นเทพเกษตรกรรม เทพพื้นพิภพส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเกษตรกรรมแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ เทพทะเลเกะมินะกะตะกำราบปีศาจ “โมริยะแห่งความชั่วร้าย” และปกครองเมืองซุวะ ต่อมาถูกเทพจากสวรรค์ทะเลเกะมิกะสุชิกำราบ อีกทั้งเทพทะเลเกะมินะกะตะให้คำสัญญาว่าจะยกพื้นพิภพให้เทพสวรรค์ปกครอง แต่ภายหลังไม่มีเทพองค์ใดมาแทนที่เทพทะเลเกะมินะกะตะ</p> <p>ข้อมูลที่บ่งบอกคือ เชือกซิเมะนาวะ (シメ縄) ที่อยู่ด้านหลังของเธอ เชือกนี้มีนัยยะถึงงูซึ่งเป็นสัญลักษณ์ขอเทพทะเลเกะมินะกะตะ เพลงประจำตัวของเธอ “สนามรบโบราณที่มีมนต์ขลัง ~สนามรบเก่าแห่ง</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์บูชาัญญู พิธีล่าสัตว์บน ภูเขามิสะ (贄符 御射山御 狩神事)</li> <li>• ความลับเทพ น้ำใสสะอาดแห่ง คุซุอิ (神秘 葛井の清水)</li> <li>• มังกรสวรรค์ ต้นกำเนิดแห่ง สายฝน (天竜 雨の源泉)</li> <li>• ยันต์เทพ สายสัมพันธ์โบราณ โดยต้นสน (神符 杉で結ぶ 古き縁)</li> <li>• ยันต์เทพ โอมิวาทาริที่ถูกเทพ เดินผ่าน (神符 神が歩か れた御神渡り)</li> </ul>	<p>สุวะ” สื่อถึงเหตุการณ์ที่เทพทะเลาะกันกะตะพายแพ้ว ต่อเทพทะเลาะกันกะสุชิ ที่ทะเลสาบสุวะ</p> <p>สเปลการ์ดของเธอบ่งบอกถึงเทศกาลของศาลเจ้า สุวะ</p> <p>สเปลการ์ด “เทศกาลแปลก เมะโตะเตะโคะร้าย รำ” บ่งบอกถึงเทศกาลอนบาชิระเป็นหนึ่งในเทศกาล แปลกของญี่ปุ่น มีรายละเอียดคือ ปิวอกและปีซาลจะ ตัดต้นไม้เพื่อทำเสาอนบาริ แล้วแห่รอบเมือง และทำ พิธีตั้งเสา</p> <p>สเปลการ์ด “ข้าวต้มกระบอกไม้ ข้าวต้มเทพ” บ่ง บอกถึงพิธีทำนายพืชผลของปีนั้น เป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งลึ ลับของศาลเจ้า</p> <p>สเปลการ์ด “ยันต์บูชาัญญู พิธีล่าสัตว์บนภูเขามิ สะ” บ่งบอกถึงพิธีการประลองของนักรบเมืองสุวะ เมื่อเสร็จพิธีจะเห็นแสงตะวันจันทร์ราดาราในเวลา เดียวกัน เป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งลึกลับของศาลเจ้า</p> <p>สเปลการ์ด “ความลับเทพ น้ำใสสะอาดแห่งคุซุอิ” บ่งบอกถึง บึงคุซุอิ เชื่อว่า หากนำเครื่องเซ่นไปทิ้งลง บึงในวันสิ้นปี หรือนำอุปกรณ์ประกอบพิธีที่ใช้มาตลอด ปีทิ้งลงบึง มันจะไปไหลลอยอยู่ที่บึงซานากิของจังหวัด ชิสึโอกะ เหตุการณ์นี้เป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งลึกลับของศาล เจ้า</p> <p>สเปลการ์ด “มังกรสวรรค์ ต้นกำเนิดแห่งสายฝน” ห้องคลังของศาลเจ้าชั้นบนของศาลเจ้าสุวะ ไม่ว่า สภาพอากาศจะอย่างไรจะมีน้ำหยดลงมาวันละสาม หยดเสมอ และเชื่อกันว่าเป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำมังกร สวรรค์ และเป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งลึกลับของศาลเจ้า</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
	<p>สเปลกการ์ด “ยันต์เทพ สายสัมพันธ์โบราณโดยต้นสน” บ่งบอกถึงต้นสนที่มีลำต้น2ต้น แต่มีราก1เดียวกัน เป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งลึกลับของศาลเจ้า</p>  <p>รูปที่ 37 ภาพต้นสน 2 ลำต้น 1 ราก ในศาลเจ้า ที่มา : <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Suwataisha#/media/File:Mine-tatae_(峰湛).jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Suwataisha#/media/File:Mine-tatae_(峰湛).jpg</a></p> <p>สเปลกการ์ด “ยันต์เทพ โอมิวาทาริที่ถูเทพเดินผ่าน” บ่งบอกถึง ปรากฏการณ์ธรรมชาติในฤดูหนาว ในทะเลสาบสุวะ เมื่ออุณหภูมิลดต่ำลงน้ำแข็งที่ผิวทะเลสาบจะหดตัวและปริแตกทำให้น้ำที่อยู่ข้างล่าง กลายเป็นน้ำแข็งตามไปด้วย และเมื่ออุณหภูมิสูงขึ้น น้ำแข็งผิวทะเลสาบจะขยายตัวและดันน้ำแข็งตรงรอยแตกให้สูงขึ้นมาจนเห็นเป็นเส้นทางน้ำแข็งบนผิวทะเลสาบ</p>
โมะริยะ สุวะโกะ (洩矢 諏訪子)	<p>ที่มา : สุวะไดเมียวจินอะโคะทะบะ</p> <p>ผู้แตงนำเหตุการณ์ที่เทพทะเลกะมินะกะตะกำราบโมะริยะแห่งความชั่วร้าย มาแตงเพิ่มในเหตุการณ์ครั้งนี้ โดยนำเหตุการณ์ที่เทพทะเลกะมินะกะตะกำราบกบยักษ์ (蝦蟇神) รวมเป็นเหตุการณ์เดียวกัน แม้ว่าโมะริยะแห่งความชั่วร้ายจะถูกกำราบแต่ยังได้รับการบูชา</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<div data-bbox="368 342 676 913" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="300 969 683 1014">สวະโกะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 4 ใบ</p> <ul data-bbox="352 1025 746 1861" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="352 1025 746 1122">• อุปกรณ์เทพ ห่วงเหล็กโมริยะ (神具 洩矢の鉄の輪)</li> <li data-bbox="352 1223 746 1319">• ยันต์คำสาป ท่านมิซากุจิ (崇符 ミシャグジさま)</li> <li data-bbox="352 1420 746 1563">• เทพพื้นเมือง เจ็ดหินกับเจ็ดไม้ (土着神 七つの石と七つの木)</li> <li data-bbox="352 1664 746 1861">• มหาสงครามสวະ～ตำนานเทพพื้นเมือง vs ตำนานเทพภาคกลาง (諏訪大戦～土着神話 vs 中央神話)</li> </ul>	<p data-bbox="770 342 1374 450">อยู่เสมอจึงมีศาลเจ้าโมริยะ (洩矢神) เป็นส่วนหนึ่งของศาลเจ้าสวະ</p> <p data-bbox="770 499 1374 763">ข้อมูลที่บ่งบอกตัวตนคือชื่อโมริยะ (洩矢) เป็นตัวอักษรตัวเดียวกันศาลเจ้า และเพลงประจำตัว “ความเชื่อท้องถิ่น” สื่อถึงสวະโกะเป็นเทพพื้นเมืองก่อนจะถูกเทพพื้นพิภพซึ่งมีเชื้อสายจากเทพสวรรค์กำราบ</p> <p data-bbox="770 775 1374 882">สเปลการ์ด “อุปกรณ์เทพ ห่วงเหล็กโมริยะ” สื่อถึงความอาวุธของโมริยะแห่งความชั่วร้าย (鐵輪)</p> <p data-bbox="770 943 1374 1050">สเปลการ์ด “ยันต์คำสาป ท่านมิซากุจิ” สื่อถึงปีศาจที่ถูกโมริยะกำราบ โมริยะจึงได้รับการบูชา</p> <p data-bbox="770 1111 1374 1218">สเปลการ์ด “เทพพื้นเมือง เจ็ดหินกับเจ็ดไม้” สิ่งของที่ใช้ทำพิธีสยบมิซากุจิ มีดังนี้</p> <p data-bbox="770 1229 1374 1337">หิน 7 ชนิด หินแป้นหมึก, หินรองเท้า, หินถูเกลือ, หินมณีอ่อน, หินเบาะรองนั่ง, หินเต่า, หินกบ,</p> <p data-bbox="770 1337 1374 1547">ไม้ 7 ชนิด ไม้ซาคุระทาฮาเอะ, ไม้ยามูมิทาฮาเอะ, ไม้มิเนะโนะทาฮาเอะ, ไม้ฮิคุสะทาฮาเอะ, ไม้มัทสีโนะคิทาฮาเอะ, ไม้โทะฉิโนะคิทาฮาเอะ, ไม้ยานากิทาฮาเอะ</p> <p data-bbox="770 1615 1374 1767">มหาสงครามสวະ～ตำนานเทพพื้นเมือง vs ตำนานเทพภาคกลาง สื่อถึงเหตุการณ์กำราบโมริยะแห่งความชั่วร้าย และกบยักษ์</p>

#### 4.2.3.3 รูป Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ผู้แต่งใช้วรรณกรรมโคะจิกิ และสวะไตเมียวจิระอะโคะทะบะ เป็นแก่นเรื่องหลัก ผู้แต่งคงเดิมวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง แต่สวะไตเมียวจิระอะโคะทะบะได้รับการเพิ่มเติมหรือปรับปรุง ตอนที่เทพทะเกะมินะกะตะปราบเทพพื้นเมืองโดยรวมโมริยะแห่งความชั่วร้ายกับกบยักษ์ โดยเหตุการณ์การปราบเทพพื้นเมืองเกิดขึ้นอีกครั้งเมื่อเข้ามาในเก็นโซเคียวระหว่าง ศาลเจ้าสวะกับศาลเจ้าฮาคุเรย์

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ตัวละครที่เพิ่มเติมคือ อิโนะชิริ โมะมิจิ และชะเมมารุ อะยะ ตัวละครสองตัวนี้เพิ่มเติมจากเท็นกูในวรรณกรรมและความเชื่อของญี่ปุ่น โดยอายะเป็นเท็นกูอีกาลม และโมะมิจิเป็นเท็นกูหมาป่าซึ่งอ้างอิงจากเท็นกูในนิฮนโซกิ

ตัวละครรูปแบบคงเดิมคือฮินะ, นิโทะริ, ซานาเอะ, สวะโกะ, และคานะโกะ ฮินะคือรูปลักษณ์ของเทศกาลนากาชิบิระโดยใช้ความเชื่อคามิ นิโทะริคงเดิมกับปะจาวรรณกรรมขับปะของอาคุตะงา วะ ริวโนะซุเกะ ซานาเอะใช้เนื้อหาของเดิมของตำแหน่งผู้ฉลองวายุ และโมริยะ ซานาเอะ คานะโกะใช้ภูมิหลังของเทพทะเกะมินะกะตะเป็นหลัก แต่ใช้ชื่อของเทพยาคะซะซึ่งเป็นภรรยา ทำให้ยาซากะมีภูมิหลังและข้อมูลของเทพทั้งสององค์ สวะโกะ ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ภูมิหลังของสวะโกะคือโมริยะแห่งความชั่วร้าย และรวมเข้ากับกบยักษ์ โดยผู้แต่งรวมสองนี้เป็นเรื่องเดียว

ตารางที่ 10 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

4.2.4 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object. (2009)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>เหล่าตัวเอกได้ยินข่าวลือเกี่ยวกับเรือที่บินบนท้องฟ้า และกำลังตามหาบางสิ่งอยู่ ทำให้เหล่าตัวเองสนใจจึงไปตรวจสอบเรือเหาะ</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> ระหว่างทางตัวเอกเก็บของปริศนาบางสิ่งทีเรือเหาะกำลังตามหาอยู่ ทำให้พบนาซูรินซึ่งกำลังตามหาของอยู่ จนต่อสู้กัน</p>	<p>นาซูรินเป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีการอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 2</b> โคกาสะกำลังเปื้อจิ้งเข้ามาขวางให้ตกใจ แต่ถูกการาบ</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> โปรดระวังร่มสำรองหมื่นปี (万年置き傘にご注意を)</p>

4.2.4 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object. (2009)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>ฉากที่ 3</b> ตัวเอกไล่ตามเรือเหาะทัน เมื่อไปถึงเรือพบอิจิริน และอุณซัน จึงสู้กัน ขณะสู้กันอุณซันบอกว่า ตัวเอกเก็บชิ้นส่วนมาด้วย ทำให้อิจิรินคิดว่าเป็นฝ่ายเดียวกันจึงให้เข้าไปในตัวเรือ</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> คุณพ่อย้อนยุคกับสาวน้อยปกสูง (時代親父とハイカラ少女)</p>
<p><b>ฉากที่ 4</b> ตัวเอกสำรวจภายในเรือจนพบมูราสะ มินะมิทสึ ผู้เป็นกัปตันเรือ มินะมิทสึพยายามรั้งให้ตัวเอกอยู่ในเรือจนสู้กัน</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> กัปตันมูราสะ (キャプテン・ムラサ)</p>
<p><b>ฉากที่ 5</b> หลังจบการต่อสู้สิ่งที่รวบรวมมามีจำนวนมากพอ ทำให้เรือเหาะเข้าไปโลกปีศาจ จึงเดินทางตามสิ่งที่รวบรวม และพบกับนาซูรินที่กำลังไปหาเจ้านายตัวเอง แต่อยากทดสอบเจดีย์แห่งบิชามอนเท็นจึงสู้กับกันแต่แพ้ จึงหนี ตัวเอกตามไปพบกับโทระมารุ โชว ผู้เป็นเจ้านายของนาซูริน โชวคิดว่าเป็นฝ่ายเดียวกัน แต่จุดประสงค์ไม่ตรงกันจึงสู้กัน</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> บิชามอนเท็นลายเสือ (虎柄の毘沙門天)</p>
<p><b>ฉากที่ 6</b> หลังจบการต่อสู้ ตัวเอกยอมช่วยโชวคลายผนึก ภายในผนึกมี อิจิริ เบียคุเรน หลังจากพูดคุยกันความเห็นทั้ง 2 ฝ่ายไม่ตรงกันจึงต่อสู้กัน</p> <p><b>ฉากจบ</b> เบียคุเรนพาตัวเอกกลับบ้าน และขอให้เทพเจ้าองค์ใหม่คานาโกะ และสุวาโกะ สร้างวัดและตั้งชื่อว่า “วัดเมียวเรนจิ” เพื่อปฏิบัติธรรม</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> เจดีย์แห่งอารมณ์ความรู้สึก～จิตใจอันกว้างใหญ่ไพศาล (感情の摩天楼～Cosmic Mind)</p>
<p><b>ฉากเพิ่มเติม 1</b> มาริสะนำUFOที่เก็บได้ระหว่างเหตุการณ์ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝ่ายโชวต้องการรวบรวมมาตรวจสอบ พบว่าฝ่ายโชวไม่ได้เห็นเป็นUFO แต่เห็นเป็นเศษเสี้ยวของยู้งางลอย</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> มนุษย์ต่างดาวยุคเฮย์อัน (平安のエイリアン)</p>

4.2.4 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object. (2009)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
ฟ้า พวกเขาเจอจิ้งห่าที่มาจากโฮวจุว นุเอะ หลังจากต่อสู้ นุเอะไม่รู้เป้าหมายของโจวจิ้งแก๊งด้วยความสนุกทำให้นุเอะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวัดเมียวเรนจิเพื่อขอโทษ	

#### 4.2.4.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 星蓮船～Undefined Fantastic Object. เรือดอกบัวแห่งดวงดาว～วัตถุเหนือจินตนาการที่ไม่สามารถระบุได้

- 星 มีความหมายว่าดาว มาจากโจวจิ้งแก๊งผู้เป็นต้นคิด
- 蓮 มีความหมายว่าดอกบัว มาจากเปียวคุเรนซึ่งเป็นเป้าหมายของโจวจิ้งแก๊ง
- 船 มีความหมายว่าเรือ มาจากมินะมิทสึเป็นผู้กระทำ

ที่มา : ม้วนภาพวาดซิกิซันเอ็นคิ (信貴山縁起絵巻)

ม้วนภาพนี้กล่าวถึง อภินิหารของพระเมียวเรน พระรูปนี้มีชีวิตอยู่ในสมัยเฮอันประมาณศตวรรษที่ 9 ในภาพม้วนแรกกล่าวถึง พระเมียวเรนจะส่งบาทกรไปหมู่บ้านเพื่อขอข้าว แต่เศรษฐีในหมู่บ้าน เศรษฐียามาซากิ เป็นเศรษฐีขี้กและสร้างความเดือดร้อนให้กับหมู่บ้าน เมื่อบาทกรของพระเมียวเรนมาถึง เศรษฐีคนนี้ไม่ใส่บาตรพร้อมกับไล่กลับไป พระเมียวเรนจึงให้บาทกรยั้งฉางกลับไป ด้วย เศรษฐีจึงตามยั้งฉางและพบกับพระเมียวเรน เศรษฐีขอข้าวคืน พระเมียวเรนคืนข้าวโดยให้เอาข้าวใส่บาตรและบินกลับไป แต่พระเมียวเรนไม่คืนยั้งฉางอีกทั้งสอนธรรมให้กับเศรษฐีคนนี้

ม้วนภาพที่สามกล่าวถึง การผจญภัยของพระภิกษุณีซึ่งเป็นพี่สาวของพระเมียวเรนที่ตามหาพระเมียวเรน โดยม้วนภาพนี้เป็นม้วนสุดท้ายแสดงถึงยั้งฉางในม้วนแรกกลายเป็นที่อยู่ของพระเมียวเรนและมรดกภาพที่นี้

ผู้แต่งเพิ่มเติมเนื้อหาในม้วนภาพซิกิซันเอ็นคิคือเพิ่มรายละเอียดและจินตนาการของผู้แต่งม้วนภาพที่สามกล่าวถึง พี่สาวของพระเมียวเรนเป็นพระภิกษุณีแต่ไม่ปรากฏชื่อของเธอในบันทึกหรือในม้วนภาพ ผู้แต่งจึงตั้งชื่อให้กับเธอคือ ฮิจิริ เปียวคุเรน (聖白蓮) โดยกำหนดบทบาทให้เธอเป็นพระภิกษุณีที่กลายเป็นโยวโค สาเหตุคือเมื่อพระเมียวเรนมรดกภาพก่อนตัวเองทำให้เธอกลัวความตายจึงศึกษาเวทมนตร์ย้อนวัยทำให้ไม่แก่ศึกษาคิดหลักธรรม อีกทั้งเวทมนตร์เหล่านี้กำลังถูกกวาดล้างเหมือนกับโยวโค เธอจึงช่วยเหลือทั้งโยวโคและมนุษย์พร้อมกัน เธอจึงได้รับแรงศรัทธาจากทั้ง 2 ฝ่าย แต่ความลับ

ของเธอถูกเปิดเผยจึงถูกผนึกในดินแดนธรรมโลก ในตอนจบของม้วนภาพผู้คนสร้างวัดเพื่อรำลึกถึงพระเมียวเรน และตั้งชื่อวัดว่า “วัดเมียวเรน” (妙蓮寺) ตามชื่อของพระเมียวเรน ในเนื้อเรื่องของเกมเป็ยคุเรนสร้างวัดหลังจากจบเหตุการณ์และตั้งชื่อวัดว่า “วัดเมียวเรน” (命蓮寺) แต่ใช้ตัวอักษรคนละตัวให้พ้องเสียงกัน

#### 4.2.4.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร


ตารางที่ 11 บทวิเคราะห์ตัวละคร Touhou project 東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object.

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p>ทาทาระ โคกาสะ (多々良 小傘)</p>  <p>สเปลการ์ดส่วนใหญ่ของโคกาสะจะเล่นคำกับคำว่าร่ม</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรม เฮียคคิ ยะเกียว เอะมะคิ (Hyakki Yagyō Emaki)</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก คาระคาสะ โควโซ (唐傘小僧) แต่ชื่อของปีศาจร่มตัวนี้มีหลายชื่อ เช่น คาสะโอะบาเกะ (傘おばけ) เนื่องจากโยวโคไต๋นี้ไม่มีบันทึกการปรากฏตัวจึงเป็นเพียงเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น จากความนิยมของเฮียคคิ ยะเกียว เอะมะคิ ทำให้นักเล่านิทานได้รับคำร้องขอจำนวนมากจึงมีการปรับเปลี่ยน และเพิ่มโยวโคไต๋ชนิดใหม่ (Natsuhiko Kyogoku. 2008)</p> <p>โยวโคไต๋นี้ได้รับการเพิ่มเติมคือมีผู้ถือ นอกจากนั้นทุกอย่างคงเดิม</p>
<p>คุโมะอิ อิจิริน (雲居 一輪) และ อุณซาน (雲山)</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรม กะซุ ฮิเฮียคคิ ยะเกียว (Gazu Hyakki Yagyō)</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก โยวโคมิโคะฉินิวโด (見越入道) ตัวละครที่อ้างอิงคือ อุณซาน อิจิรินคือตัวละครต้นฉบับไม่มีอ้างอิง มิโคะฉินิวโดเป็นโยวโครูปร่างเหมือนพระที่จะหลอกจับกินคน โดยยึดคอให้ยาวจนคนเงยหน้ามองหน้าจนสุดคอแล้วจับกิน ความสามารถของมิโคะฉินิวโดว่ามีหลายแหล่งระบุว่ามิโคะฉินิวโดสามารถขยาย</p>



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>สเปลการ์ดส่วนใหญ่ของทั้งคู่เกี่ยวข้องกับหมัด</p>	<p>ร่างกาย และปรับรูปร่างร่างกายได้ อีกทั้งระบุว่าร่างกายที่แท้จริงคือสิ่งของที่มีโคะฉนิโตถืออยู่</p> <p>ผู้แต่งจึงนำความสามารถนี้มาตีความใหม่ให้ร่างกายของมิโคะฉนิโตเป็นเมฆ จากภาพของอิจิรินกำลังถือห่วงอยู่คือร่างกายที่แท้จริงของอุณซาน แสดงถึงอิจิรินเคยกำราบอุณซันจนยอมสวามิภักดิ์</p>
<p>มูราสะ มินะมิทสึ (村紗 水蜜)</p>  <p>สเปลการ์ดส่วนใหญ่ของเธอเกี่ยวข้องกับการจมเรือ</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรม เอะโฮ่น เฮียคุ โมโนกะตะริ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก โยวโคฟุนะยูเรย์ (船幽霊) โยวโคตันนี้เกิดจากคนที่ตายจากเรือล่ม และคอยจมเรือด้วยความแค้นโดยการใช้กระบวยตักน้ำใส่เรือ ความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ทำให้เรือจมมีตั้งแต่สมัยโบราณ แต่สมัยเอโดะ ความเชื่อนี้ถูกทำให้เป็นรูปลักษณะ อีกทั้งมีชื่อเรียกของฟุนะยูเรย์ตามสถานที่ ชื่อ มูราสะ เป็นชื่อเรียกฟุนะยูเรย์บริเวณจังหวัดซิมานะ ผู้แต่งคงเติมภูมิหลังของฟุนะยูเรย์ไว้คงเดิม</p>
<p>โทะระมารุ โชว (寅丸 星)</p>	<p><b>ที่มา :</b> ม้วนภาพวาดซิกิซันเอ็นคิ (信貴山縁起絵巻) และตำนาน 7 เทพนำโชคของศาสนาพุทธ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากม้วนภาพวาดซิกิซันเอ็นคิที่กล่าวถึงพระเมียวเรนที่อุทิศตนให้กับเทพบิชามอนเท็น ผู้แต่งจึงให้โชวเป็นลูกศิษย์และตัวแทนของเทพบิชา</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<div data-bbox="365 349 660 869" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="300 875 679 913">สเปลการ์ดที่สำคัญของโฆวมี 3 ใบ</p> <ul data-bbox="352 936 740 1525" style="list-style-type: none"> <li>• เจตีย์ สมบัติเปล่งประกาย (宝塔レイディアントトレジャー)</li> <li>• พลังในพระธรรม วัชระเดียวอันมีค่า (法力 至宝の独鈷杵)</li> <li>• ตะเกียงพระธรรม วัชระเดียวแห่งพระธรรมไร้ช่องว่าง (法灯 隙間無い法の独鈷杵)</li> </ul>	<p data-bbox="770 349 1374 443">มองเห็น โดยท่าทางต่างๆของโฆวจะอ้างอิงจากเทพบิชามอนเท็น</p> <div data-bbox="948 456 1195 920" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="852 920 1291 1070">รูปที่ 38 รูปปั้นบิชามอนเท็นที่วัดโทไดจิ ที่มา <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Standing_Bishamonten">https://en.wikipedia.org/wiki/Standing_Bishamonten</a></p> <p data-bbox="770 1088 1374 1182">ในสเปลการ์ด “เจตีย์” ระบุถึงเจตีย์ของบิชามอนเท็นที่หนึ่งในเทพแห่งโชคลาภ</p> <p data-bbox="770 1256 1374 1462">สเปลการ์ด “พลังในพระธรรม” และ “ตะเกียงพระธรรม” กล่าวถึง วัชระในความเชื่อของพุทธมหายาน วัชระคืออาวุธของพระโพธิสัตว์ที่ใช้ตัดกิเลสและใช้ประกอบพิธีกรรม</p>
<p data-bbox="300 1572 580 1610">อิจิริ เปียคุเรน (聖白蓮)</p> <div data-bbox="379 1626 668 2042" data-label="Image"> </div>	<p data-bbox="770 1572 1262 1666">ที่มา : ม้วนภาพวาดซิกิซันเอ็นคิ (信貴山縁起絵巻)</p> <p data-bbox="770 1727 1374 1989">ผู้แตงนำพระภิกษุณีในม้วนภาพวาดที่สามมาเพิ่มเติมเนื้อหา โดยการใส่ชื่อ ชื่อพระเมียวเรน (命蓮) มีความหมายว่า ดอกบัวแห่งชีวิต ดอกบัวในศาสนาพุทธหมายถึง ความบริสุทธิ์ของจิตใจและความศรัทธา อีกทั้งยังหมายถึงการตรัสรู้บรรลุนิพพาน</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<p>เป็ยคุเรนมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 3 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ม้วนภาพทำนองของพระภิกษุณีอิจิริ (聖尼公のエア巻物)</li> <li>• บาตรลอยฟ้า ความน่าอัศจรรย์การบิน(飛鉢フライングファンタステイカ)</li> <li>• บาตรลอยฟ้า บาตรเหินฟ้าในตำนาน (飛鉢 伝説の飛空円盤)</li> </ul>	<p>ชื่อเป็ยคุเรน (白蓮) มีความหมายว่า ดอกบัวสีขาว ดอกบัวสีขาวหมายถึง ความบริสุทธิ์ของจิตใจที่สงบ</p> <p>จากที่กล่าวมาข้างต้นความหมายใกล้เคียงกันมาก ชื่อของทั้งคู่คือชื่อทางธรรม (Dharma name) แต่เป็ยคุเรนมีนามสกุลคือ อิจิริ (聖) ในชื่อทางธรรมจะไม่มีนามสกุล แสดงให้เห็นว่า เป็ยคุเรนเป็นพระภิกษุณีที่ศึกษาเวทมนต์เพิ่มเติมด้วย อิจิริแปลว่า ความศรัทธา มีนัยว่า เป็ยคุเรนยังศรัทธาในศาสนาพุทธอยู่</p> <p>สเปลการ์ดของเป็ยคุเรนบ่งบอกตัวตนของเธอและเหตุการณ์ในม้วนคือภาพคือ</p> <p>สเปลการ์ด “ม้วนภาพทำนองของพระภิกษุณีอิจิริ” ระบุว่าเธอคือพระภิกษุณีในม้วนภาพที่สาม บาตรลอยฟ้า กล่าวถึงเหตุการณ์ บาตรลอยฟ้าในม้วนภาพแรก</p>
<p>โฮวจู นูเอะ (封獣 ぬえ)</p>  <p>นูเอะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 5 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• เมฆร้าย เมฆสีดำสมัยเฮอัน (妖雲 平安のダーククラウド)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมเฮะเคะโมโนกะตะริ (平家物語)</p> <p>ผู้แต่งนำเรื่องราวความหลากหลายของรูปร่าง นูเอะมาอ้างอิงโดยผู้แต่งอ้างอิงจากโยวโคคุนูเอะ (夜鳥) โยวโคคุนูเอะปรากฏในหลายสมัย ในวรรณกรรมโคะจิกิ ได้รับการบันทึกว่า เป็นนกกลางคืนชนิดหนึ่งและบรรยายลักษณะว่าเป็นนกตัวใหญ่สีแดง เหลือง นูเอะที่มีชื่อเสียงที่สุดคือในสมัยปลายเฮอันในวรรณกรรมเฮะเคะโมโนกะตะริ บรรยายลักษณะว่า หัวเป็นลิง ตัวเป็นทานุกิมีหางงูและมีแขนขาสี่อ นูเอะสร้างควมวุ่นวายในเมืองหลวงเฮอันเคียว (平安京) จนกระทั่ง โดนซามูไร มินาโมโตะ โยริมาสะ (源頼政) ใช้ธนูยาวยิงใส่และฆ่าตาย</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์นูเอะ การแสดงงูอย่างนูเอะ (鵺符 鵺的スネーク ショー)</li> <li>• ยันต์นูเอะ ท่ากระสุนคิเมร่า (鵺符 弾幕キメラ)</li> </ul>	<p>จากที่กล่าวมาข้างต้นความสามารถของนูเอะจึงมาจากเรื่องราวความหลากหลายของรูปร่าง คือทำให้ไม่สามารถระบุร่างจริงได้ ไม่ว่าจะเป็นตัวนูเอะเองหรือสิ่งของ อีกทั้งชื่อของนูเอะเขียนด้วยตัวอักษรคะตะกะนะ (片仮名) ซึ่งตัวอักษรนี้ใช้อ่านคันจิในภาษาญี่ปุ่นแสดงถึงความไม่แน่นอนของรูปร่าง</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ฝันร้ายของเฮอันเคียว (平安京の悪夢)</li> </ul>	<p>นอกจากนั้นสเปลการ์ดของเธอกล่าวถึงเหตุการณ์นูเอะในวรรณกรรมเฮะเคะโมโนะกะตะริ</p> <p>สเปลการ์ด “เมฆร้าย” กล่าวถึงการปรากฏตัวของนูเอะจะมีเมฆสีดำรอบตัวนูเอะ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ธนูแห่งความแค้น ธนูของ เกนซันมิ โยริมาสะ (恨弓 源三位頼政の弓)</li> </ul>	<p>สเปลการ์ดชุด “ยันต์นูเอะ” กล่าวถึงรูปร่างคือมีหางเป็นงู และมีรูปร่างคล้ายคิเมร่าในตะวันตก</p> <p>สเปลการ์ด “ฝันร้ายของเฮอันเคียว” กล่าวถึงความกลัวของขุนนางและผู้คนในเมือง</p> <p>สเปลการ์ด “ธนูแห่งความแค้น” กล่าวถึงคนที่ฆ่านูเอะคือ เกนซันมิ โยริมาสะ มีอีกชื่อว่า มินาโมโตะ โยริมาสะ</p>

#### 4.2.4.3 สรุป Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี่ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ผู้แต่งคงเดิมม้วนภาพวาดซิกซ์เอ็นคิ ได้รับการเพิ่มเติมหรือปรับปรุงตามแนวคิดของคำสอนในศาสนาพุทธคือ ปีศาจหรือสัตว์เดรัจฉานไม่สามารถบวชได้ แม้ว่าปีศาจหรือสัตว์ตัวนั้นจะมีสติปัญญาที่สูงเช่น พญานาค แต่เรื่องเล่าเหนือธรรมชาติของญี่ปุ่นมิโยวโคที่บวชเป็นพระได้เช่น ยักษ์คันเนะบุสึ (鬼の寒念仏) จึงเป็นเหตุผลให้เปียวคุเรนมีแนวคิดที่โยวโคกับมนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันได้ และเธอกลายเป็นโยวโคโดยที่คนใกล้ตัวเธอไม่รู้ซึ่งเธอเป็นพระภิกษุณีก่อนเป็นโยวโค

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ตัวละครที่คงเดิมคือ โคะกาสะ, อุซุซามิ, นุเอะ อุซุซามิมีภูมิหลังคงเดิมแต่เปลี่ยนรูปลักษณ์

ตัวละครรูปแบบเพิ่มเติมคือ มินะมิทสึ, โทว, มินะมิทสึเป็นพุนะยูเรย์ที่ถูกเบียคุเรนกำราบและมองเห็นในพระธรรมตอนนี้เลิกจมน้ำแล้ว โทวเป็นลูกศิษย์ของบิชามอนเท็นเพิ่มเติมจากภูเขาซึกิซึ่งเป็นสถานที่ที่พระเมียวเร็นดำเนินเนื้อเรื่องในม้วนภาพเป็นภูเขาที่เชื่อว่าบิชามอนเท็นสถิตอยู่ และม้วนภาพนี้เขียนเพื่อบูชาบิชามอนเท็น ทำให้โทวเป็นภาพลักษณะความเชื่อของบิชามอนเท็นในม้วนภาพ

ตัวละครที่ใช้มากกว่า 1 รูปแบบคือ เบียคุเรน

รูปแบบภูมิหลังของเบียคุเรนที่ใช้คือ คงเดิม และเพิ่มเติม จุดที่คงเดิมคือพี่สาวของพระเมียวเร็น จุดที่เพิ่มเติมคือ ช่วยเหลือโยวไค ภายหลังจากพระเมียวเรณมรณภาพ เบียวคุเรนกลายเป็นโยวไค

ตารางที่ 12 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

4.2.5 Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires. (2011)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>หลังจากวัดเมียวเร็นได้รับการสร้าง เวลาผ่านไปจนฤดูใบไม้ผลิมาถึง ซินเรย์ (神霊) คือรูปลักษณ์ตัวตนของอารมณ์ ซินเรย์จำนวนมากปรากฏตัว และหายไปหลายครั้ง ทำให้เหล่าตัวเอกสงสัยและเริ่มตรวจสอบ</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> สถานที่แรกที่ตัวเอกสงสัยคือโลกวิญญาณ โลกที่ยูยูโกะเจ้าหญิงแห่งโลกวิญญาณอาศัยอยู่ เพราะถึงแม้ซินเรย์จะมาจากลักษณะตัวตนของอารมณ์แต่จัดอยู่ในหมวดหมู่วิญญาณ</p> <p>ยูยูโกะไม่รู้เรื่องในเหตุการณ์นี้แต่แนะนำให้ตัวเอกไปวัดเมียวเร็น เพราะซินเรย์เหล่านี้สนใจวัดนี้มาก</p>	<p>เพลงประจำตัวเพลงที่ 2 : ยูยูโกะ ผู้นำทาง (ゴーストリード)</p>

4.2.5 Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires. (2011)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<b>ฉากที่ 2</b> ระหว่างทางพบคาโซะดานิ เคียวโกะ หลังสอบถามด้วยการต่อสู้อ ทำให้รู้ว่าไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับจึงเดินทางต่อ	<b>เพลงประจำตัว :</b> เคียวโกะ สาวน้อยโยวโคที่หน้าประตู (門前の妖怪小娘)
<b>ฉากที่ 3</b> เมื่อตัวเอกมาถึงสุสานของวัดเมียวเรน โคคาสะจึงมาขอความช่วยเหลือ แต่ตัวเอกสงสัยจึงกำราบ เมื่อไปถึงเข้าไปด้านในสุสานพบ มียาโกะ โยชิเกะ กำลังปกป้องสุสานอยู่ ด้วยตัวเอกจึงกำราบเธอด้วยความสงสัย	มียาโกะ โยชิเกะ (宮古 芳香) เป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง
<b>ฉากที่ 4</b> เมื่อตัวเอกเข้าไปสถานที่ที่บวงสรวง ชินเรย์จำนวนมากรวมตัวอยู่ที่นี้ คาคุเซย์กะ สงสัยผู้ที่กำราบลูกน้องของเธอได้จึงออกมาพบ ทำให้ต่อสู้กับตัวเอก	<b>เพลงประจำตัว :</b> เซย์กะ เซียนโบราณ (古きユアンシエン)
<b>ฉากที่ 5</b> ตัวเอกเข้ามาถึงด้านในของสถานที่ที่บวงสรวง ระหว่างทางพบกับ โซะกะ โนะ โทจิโกะ และ โมโนโนเบะ โนะ ฟุโตะ กำลังปกป้องบางสิ่งอยู่จึงโดนกำราบ	โซะกะ โนะ โทจิโกะไม่มีเพลงประจำตัว <b>เพลงประจำตัว :</b> ฟุโตะ เทวดานานโอโอมิวะ (大神神話伝)
<b>ฉากที่ 6</b> โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ คีนชิพจากวิชาของเต้าได้สำเร็จ หลังจากคุยกับตัวเอก มิโกะสนใจตัวเอกและต่อสู้กัน  <b>ฉากจบ</b> ฝ่ายมิโกะไม่ยอมอยู่ใต้วัดเมียวเรน เพราะฝ่ายมิโกะเป็นปรปักษ์กับโยวโค อีกทั้งสาเหตุที่วัดได้รับการก่อสร้างในพื้นที่นี้เพื่อผนึกฝ่ายมิโกะ ตามคำขอของเบ็ญคุเรน	<b>เพลงประจำตัว :</b> มิโกะ ตำนานโซวโทะคุ～ นักปกครองที่แท้จริง (聖徳伝説～ True Administrator)
<b>ฉากเพิ่มเติม</b> มิโกะดูซึมชินเรย์จำนวนมากเพื่อหยุดเหตุการณ์ครั้งนี้ แต่นุอะขอความช่วยเหลือจาก ฟุททสึอิวะ มามิโซวที่อยู่โลกภายนอกเกินโซเคียว ให้ช่วยกำราบมิโกะ เมื่อ	<b>เพลงประจำตัว :</b> ฟุททสึอิวะ ฟุททสึอิวะแห่งซาโตะ (佐渡のニッ岩)

4.2.5 Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires. (2011)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
ตัวเอกรู้เรื่องจึงมากำราบตามหน้าที่ พุททสี่อวะ ผิดหวังแต่ได้รับคำแนะนำให้อยู่ที่วัดเมียวเรน	

#### 4.2.5.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 神靈廟～Ten Desires. สุสานวิญญาณเทพ～ความปรารถนาทั้งสิ้น

- 神 มีความหมายว่าเทพ มาจากมิโกะผู้เป็นต้นเหตุ
- 靈 มีความหมายว่าวิญญาณเมื่อรวมกับ 神 จะกลายเป็น 神靈 จะกลายเป็นชินเรย์ซึ่งเป็นผู้ก่อนเหตุ
- 廟 ไม่มีในตัวอักษรของตัวละครสำคัญ มีความหมายว่า หลุมฝังศพ, ฮวงซุ้ย, เมื่อรวมกับคำว่า 神 จะกลายเป็น 神廟 มีความหมายว่า สถานที่บวงสรวงเทพเจ้า ความหมายของคำนี้คือ สถานที่ที่ผู้เล่นจะได้พบ

**ที่มา :** ประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโชกะ กับตระกูลโมโมโนเบะ, ชีวิตประวัติของเจ้าชายโชโตกุโทชิ

สงครามศาสนาระหว่างสองเครือตระกูลใหญ่ในญี่ปุ่นยุคโบราณ (ค.ศ. 552 – 587) จักรพรรดิบิตทสี่ (敏達天皇) ครองราชค.ศ. 572-585 มีสองตระกูลใหญ่ที่มีอิทธิพลทางการเมืองเป็นอย่างมาก ได้แก่ตระกูลโมโมโนเบะ และ ตระกูลโชกะ และยุคนี้เริ่มรับเอาพระพุทธศาสนาเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นโดยตระกูลโชกะเลือกที่จะนับถือศาสนาพุทธ ส่วนตระกูลโมโมโนเบะนับถือศาสนาชินโตซึ่งเป็นศาสนาพื้นเมือง ปีค.ศ. 585 จักรพรรดิบิตทสี่สิ้นพระชนม์ และน้องชายของเขาขึ้นครองราชย์ชื่อว่า จักรพรรดิโยวเมย์ (用明天皇) มงกุฎราชกุมารเจ้าชายโชวะทาคะคือลูก จักรพรรดิโยวเมย์ ทั้งสองนับถือศาสนาพุทธจึงเลือกอยู่ฝ่ายเดียวกับตระกูลโชกะ ตระกูลโมโมโนเบะจึงเริ่มเสื่อมอำนาจลง ความขัดแย้งของสองตระกูลนี้เกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ตระกูลโมโมโนเบะมีหน้าที่รับผิดชอบพิธีกรรมชินโตจนมีอำนาจใหญ่ขึ้นทำให้อำนาจจักรพรรดิลดลง จักรพรรดิจึงใช้ศาสนาพุทธเพื่อให้ขานอำนาจของตระกูลโมโมโนเบะ เมื่อจักรพรรดิโยวเมย์สิ้นพระชนม์ในปี ค.ศ. 587 ทั้งสองตระกูลพยายามผลักดันองค์ชายที่ตนสนับสนุนให้เป็นจักรพรรดิ ความขัดแย้งลุกลามกลายเป็นสงคราม ฝ่ายโมโมโนเบะบุกเข้าไปเผาวัดพุทธรูปและโยนทิ้งลงไปในคลองของเมืองนานิวะซึ่งปัจจุบันคือเมืองโอซาก้า สงครามแย่ง

ซึ่งอำนาจนี้สิ้นสุดลงที่สงครามกุเฮาซิกิโดย โชะกะ โนะ อุมาโกะ (蘇我馬子) สังหาร โมโนโนเบะ โนะ โมริยะ (物部守屋) ทำให้ตระกูลโมโนโนเบะล่มสลาย โชะกะ โนะ อุมาโกะ มีภรรยาชื่อฟูโตะฮิเมะ (布都姫, 太媛) ซึ่งเป็นน้องสาวของ โมโนโนเบะ โนะ โมริยะ ทั้งสองมีลูกชื่อ โทจิโกะ โนะ อิรัทสึเมะ (刀自古郎女) ซึ่งยกให้แต่งงานกับมกุฎราชกุมารเจ้าชายโชวโทะคุ เชื่อกันว่าเจ้าหญิงฟูโตะเป็นคนช่วยวางแผนให้อูมาโกะสังหารโมริยะในสงครามกุเฮาซิกิ นอกจากนี้เชื่อกันว่า สงครามระหว่างสองตระกูลนี้เกิด จากแผนการของเจ้าหญิงฟูโตะ



ผู้แต่งนำประวัติศาสตร์สมัยอะซุกะในเหตุการณ์สงครามศาสนาระหว่างตระกูลโมโนโนเบะ และ ตระกูลชะกะ มาแต่งเพิ่มโดย เหตุผลที่เจ้าชายโชวโทะคุสนใจศาสนาพุทธคือเต๋า ศาสนาพุทธเมื่อได้รับอิทธิพลจากจีนศาสนาพุทธมีแนวคิดของเต๋าผสมอยู่ อีกทั้งเมื่อแปลคำสอนของศาสนาพุทธเป็นภาษาจีนจะใช้คำศัพท์ของเต๋าแปล เมื่อเวลาผ่านไป ศาสนาพุทธนิกายมหายานมีนิกายย่อยเพิ่มคือนิกาย เซ็น “禅” ซึ่งมีชื่อเสียงมากในญี่ปุ่นและมีความเชื่อของเต๋า เต๋าที่เจ้าชายโชวโทะคุสนใจคือ “เต๋าใหม่” (Xuanxue) ด้วยเหตุนี้เจ้าชายจึงเผยแพร่ศาสนาพุทธให้สามัญชนและศิษย์วิชาเต๋อย่างลับ ๆ โดยฟูโตะให้ความช่วยเหลือด้านการเมืองและเป็นหนุทดลองวิชาเต๋า นอกจากนั้นมีทฤษฎีที่กล่าวว่าตัวตนของเจ้าชายเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น ทำให้ผู้แต่งนำทฤษฎีดังกล่าวเพิ่มในเนื้อหาโดยให้เจ้าชายใช้วิชาเต๋าเพื่อรวันคืนชีพ พระที่รู้เรื่องนี้จึงฉีกเจ้าชาย เมื่อเวลาผ่านไปเรื่องที่เจ้าชายศึกษาวิชาเต๋ากลายเป็นตำนานและหายไปตามเวลา แต่การแต่งเรื่องนี้มีจุดผิดพลาดคือ คาคุ เซย์กะ เป็นเซียนที่หลงไหลใน เหวเซียนกู่ (何仙姑) หนึ่งในแปดเซียนของเต๋า และเป็นคนที่สอนเรื่องเต๋าให้เจ้าชาย ตัวตนของเหวเซียนกู่ได้รับการบันทึกในปีค.ศ. 707-710 แต่เจ้าชายมีชีวิตอยู่ระหว่างปีค.ศ. 574 - 622



#### 4.2.5.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร

ตารางที่ 13 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
คาโสะดानी เคียวโกะ (幽谷 響子)	ที่มา : บันทึกวะคันซานเซ็นซุเอะ (Wakan Sansai Zue)  ผู้แต่งอ้างอิงจาก ยามะบิโคะ (山彦) โดยคงลักษณะเดิมไว้ คือสามารถทำให้เสียงสะท้อน อาศัยในภูเขา



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>เคียวโกะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 1 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์สะท้อน เสียงสะท้อนภูเขา (響符 マウンテンエコ)</li> </ul>	<p>เห็นได้จากสเปลการ์ด “ยันต์สะท้อน เสียงสะท้อนภูเขา” ที่กล่าวถึงพฤติกรรมของเธอ</p>
<p>คาคุ เซย์กะ (霍 青娥)</p>  <p>สเปลการ์ดของเธอเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์จีน</p>	<p><b>ที่มา :</b> เรื่องเล่าแปลกประหลาดจากห้องทำงานจีน (Liaozhai zhiyi)</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากตัวละครหญิง “ชิงเอ้อ” (青娥) โดยเพิ่มเนื้อหาของเธอ ชื่อของเธอมาจากเสียงอ่านคันจิแบบญี่ปุ่น เธอหลงใหลเหอเซียนกู่และพ่อของเธอที่เป็นนักพรตจนทิ้งครอบครัวเพื่อทำตามความฝันคือเป็นนักพรต ทำให้สามีของเธอพยายามตามหาเธอ</p> <p>เนื้อหาที่เพิ่มคือ เธอมีพลังวิเศษมากจนไม่แก่ตาย และสร้างความหวาดกลัวจนเป็นเซียนมาร ประเทศของเธอมียเซียนอยู่จำนวนมากจึง เดินทางมาประเทศที่ไม่มีเซียนคือญี่ปุ่น เพื่อเผยแพร่ลัทธิเต๋า โดยเข้าหา โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ</p>
<p>โซะกะ โนะ โทจิโกะ (蘇我 屠自古)</p>	<p><b>ที่มา :</b> ประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโซะกะ กับตระกูลโมโมโนะเบะ, ชีวิตประวัติของเจ้าชายโซโตกุไทชิ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก โทจิโกะ โนะ อิรัทสึเมะ ภรรยาของเจ้าชายโซโตกุไทชิ โดยคงเดิมภูมิหลังของเธอไว้</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>สเปลกการ์ดที่สำคัญของโทจิโกะ มี 1 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ครสายฟ้า พายุหมุนกะโวกิจิ (雷矢 ガゴウジサイクロン)</li> </ul>	<p>แต่ชื่อของเธอมาจากนามสกุลคนที่ผู้แต่งอ้างอิงคือโทจิโกะแต่ใช้คำพ้องเสียง และเปลี่ยนนามสกุลเป็นนามสกุลต้นตระกูลของเธอ</p> <p>เนื้อหาที่เพิ่มเติมคือ เธอกลายเป็นวิญญาณเพราะฟูโตะโกรธตระกูลโชะกะที่กวาดล้างตระกูลของเธอ แต่โทจิโกะพอใจกับร่างวิญญาณนี้</p> <p>ความสามารถของเธอมาจากที่ตระกูลโมโนโนเบะเชื่อว่ามิเชื่อสายของเทพ และแม่ของเธอมาจากตระกูลโมโนโนเบะทำให้เธอมีเชื่อสายของเทพ จึงเป็นที่มาของสายฟ้าที่เธอปล่อยออกมา เห็นได้จากสเปลกการ์ด “ครสายฟ้า”</p>
<p>โมโนโนเบะ โนะ ฟูโตะ (物部 布都)</p>  <p>สเปลกการ์ดที่สำคัญของฟูโตะมี 2 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ยันต์สวรรค์ เรือศิลาสวรรค์เอ่ย จงทะยานสู่สวรรค์ (天符 天の磐舟よ天へ昇れ)</li> <li>• ยันต์เพลิง วัดซากุระอิจิในกองเพลิง (炎符 桜井寺炎上)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> ประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโชะกะกับตระกูลโมโนโนเบะ, ชีวประวัติของเจ้าชายโชโตกุไทชิ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก เจ้าหญิงฟูโตะ (布都姫) ภรรยาของโชะกะ โนะ อูมาโกะ โดยคงเดิมภูมิหลังของเธอไว้ แต่ตัดตัวอักษร (姫) แปลว่าเจ้าหญิงออกซึ่งเป็นตำแหน่งของเธอ และมีเนื้อหาที่เพิ่มเติมคือความสัมพันธ์กับเจ้าชายโชโตกุไทชิ และความสนใจเรื่องเต่า ความสัมพันธ์อ้างอิงจากเจ้าชายสนับสนุนตระกูลโชะกะ และมีความเชื่อว่าเจ้าหญิงฟูโตะช่วยเหลือ</p> <p>สเปลกการ์ด “ยันต์สวรรค์” กล่าวถึง หินรูปร่างคล้ายเรือ มีการตั้งศาลเจ้าอิวะฟูเนะ(磐船神社) ในเมืองโอซาก้า ขึ้นเพื่อบูชาเทพ นิกิฮายามิ</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
	<p>(邇芸速日命) ซึ่งเป็นเทพประจำเครื่องตระกูลโมโนโนเบะ</p> <p>สเปลการ์ด “ยันต์เพลิง” กล่าวถึงตระกูลโชะกะใช้กำลังบุกเผาทำลายวัด และโยนพระพุทธรูปทิ้งลงน้ำ ต่อมาวัดนี้ได้รับการบูรณะขึ้นใหม่ ในปีค.ศ. 957</p>
<p>โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ (豊聡耳神子)</p>  <p>มิโกะมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 6 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• เกียรติ หมวกประจำตำแหน่งสิบสองชั้น (名誉 十二階の冠位)</li> <li>• สมบัติลับ ลูกโลกดาราแห่งวัดอิคารุคะ (秘宝 斑鳩寺の天球儀)</li> </ul>	<p><b>ที่มา :</b> ประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโชะกะกับตระกูลโมโนโนเบะ, ชีวิตประวัติของเจ้าชายโชโตกุไทชิ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากเจ้าชายโชโตกุไทชิ โดยเพิ่มเติมเนื้อหา ตั้งแต่นามสกุลคือ “โทโยซาโตะมิมิ” (豊聡耳) มาจากชื่อของเจ้าชายในวรรณกรรมโคะจิกิ คือ “คามิซิมิยะโนะอุมะยะโทะโนะโทโยโทมิมิโนะมิโกะ” (上宮之厩戸豊聡耳命) โดย “คามิซิมิยะโนะอุมะยะโทะโนะ” (上宮之厩戸) เป็นฉายา แต่ผู้แต่งแก้ไขเสียงอ่านจาก โทโยโทมิมิเป็น โทโยซาโตะมิมิ</p> <p>ส่วนชื่อที่เหลือคือ 命 มีความหมาย ชีวิต และสื่อถึงคนที่มีเชื้อสายจากเทพ แต่ใช้เสียงอ่านให้พ้องเสียงกับคำว่า 神子 มีความหมาย ลูกของเทพ และผู้แต่งใช้คำนี้เป็นชื่อของเธอ</p> <p>สาเหตุที่ใช้ชื่อจากวรรณกรรมโคะจิกิคือนิสัยในเกมที่ไม่ชอบพุทธศาสนาจึงใช้วรรณกรรมเรื่องนี้เพราะเป็นวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าญี่ปุ่น ชื่อเจ้าชายโชโตกุไทชิ (聖徳太子) เป็นชื่อที่ชาวบ้านเรียกมีความหมายว่า “เจ้าชายผู้ทรงธรรม”</p> <p>จุดที่เพิ่มเติมของผู้แต่งคือ ความสนใจเกี่ยวกับเต่าใหม่ เพื่อความไม่แก่ตาย แต่ร่างกายของเธอกำลังถูกทำลายจากการศึกษาเต่าใหม่แทน จึงใช้วิชาเขียนถอดวิญญาณเพื่อคงสภาพของตัวเอง และรอวันคืนชีพ แต่แผนการถูกนักบวชรู้ทำให้เธอและพวกของเธอถูกผนึก</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สมบัติลับ OOPARTS ของ มกุฎราชกุมารโชวโทะคุ (秘宝 聖徳太子のオーパーツ)</li> <li>• แสงประกายตา ลำแสงดสิบเจ็ดประการ (眼光 七条のレーザー)</li> <li>• แสงเทพ จงศรัทธาในการไม่ทำความผิดเกิด (神光 逆らう事なきを宗とせよ)</li> <li>• วิญญาณเทพที่เพิ่งถือกำเนิด (生まれたての神霊)</li> </ul>	<p>แต่มีโกะไม่เดือดร้อนมากเพราะคิดว่าพุทธศาสนาจะเสื่อมลงไปเอง แต่เมื่อวัดเมียวเรนจิจูอยู่บนสุสานของเธอจึงไม่ยอมถูกกดขี่และคืนชีพ</p> <p>สเปลการ์ดของเธอเกี่ยวข้องกับพระราชกรณียกิจของเจ้าชายโชโตกุไทชิ</p> <p>สเปลการ์ด “เกียรติ” กล่าวถึง เจ้าชายคิดคัน ตำแหน่งขุนนาง 12 ตำแหน่ง โดยอ้างอิงจากจีน</p> <p>สเปลการ์ดชุด “สมบัติลับ” กล่าวถึง ลูกโลกของวัดอิคารุคะ (斑鳩寺) เจ้าชายสร้างวัดอิคารุคะเพื่อบำรุงศาสนาพุทธ โดยวัดนี้เก็บรักษาลูกโลกของเจ้าชายไว้ แต่ลูกโลกปัจจุบันถูกสร้างสมัยเอโดะจึงเชื่อว่า ลูกโลกอันนี้เป็นของเลียนแบบ คำว่า OOPARTS เป็นตัวย่อของ Out Of Place Artifacts มีความหมายว่า วัตถุโบราณที่อยู่ในสถานที่ที่ไม่ควรจะมีอยู่</p> <p>สเปลการ์ด “แสงประกายตา” กล่าวถึง กฎหมายรัฐธรรมนูญ 17 ข้อที่ร่างโดยเจ้าชาย และสเปลการ์ดแสงเทพ อ้างอิงจากคำในข้อแรกคือ จงศรัทธาในการไม่ทำความผิด แล้วสร้างอำนาจด้วยความสงบสุข</p> <p>สเปลการ์ด “วิญญาณเทพที่เพิ่งถือกำเนิด” กล่าวถึงชื่อของเธอที่ฟังเสียงกับคำว่าลูกเทพ</p>
<p>พุทท์สึอิวะ มามิโซว (二ッ岩 マミゾウ)</p>	<p><b>ที่มา :</b> วรรณกรรมต้นชะบุโรว ดานุกิ (Danzaburou-danuki)</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจาก โยวโคทานุกิ ใน วรรณกรรมต้นชะบุโรว ดานุกิ โดยคงเดิมภูมิหลัง ทานุกิในวรรณกรรมเรื่องนี้เป็นหนึ่งในสามทานุกิที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น มีนิสัย</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p data-bbox="300 801 751 898">สเปลการ์ดของเธอส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการแปลงกาย</p>	<p data-bbox="774 349 1378 555">ชอบหลอกคนแต่ไม่เคยหลอกจนถึงความตาย บางครั้งทานุกิตัวนี้ช่วยเหลือคนในพื้นที่ จึงได้รับความนับถือ สเปลการ์ดของเธอมาจากความสามารถของทานุกิ คือการแปลงกาย</p>

#### 4.2.5.3 รูป Touhou project 東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object.

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ผู้แต่งคงเดิมจากประวัติศาสตร์สงครามระหว่าง ตระกูลโซกะ กับตระกูลโมโมโนเบะ, ชีวิตประวัติของเจ้าชายโชโตกุโทชิ ภายในเนื้อเรื่องโทะจิโกะ, ฟุโตะ, และมีโกะ แสดงความเกลียดชังศาสนาพุทธอย่างชัดเจนเหมือนกับตระกูลโมโมโนเบะ จุดที่เพิ่มเติมความเชื่อเรื่องเต่าใหม่ เมื่อศาสนาพุทธเผยแพร่นาน ศาสนาพุทธผสมรวมกับเต่าแต่เต่าดั้งเดิมไม่มีเรื่องเหนือธรรมชาติ ผู้แต่งจึงนำลัทธิเต่าใหม่มาเพิ่มเติมเพราะ เต่าใหม่มีเรื่องเหนือธรรมชาติมาก

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม ลดทอน และเพิ่มเติม ตัวละครที่คงเดิมคือ เคียวโกะ และมามีโซว ตัวละครที่ใช้มากกว่า 1 รูปแบบคือ เซย์โกะ, โทะจิโกะ, ฟุโตะ, และมีโกะ

รูปแบบภูมิหลังของเซย์โกะที่ใช้คือคงเดิม ลดทอน และเพิ่มเติม จุดที่คงเดิมคือภูมิหลังของชิงเอ๋อที่ต้องการเป็นเซียนโดยทิ้งครอบครัวของเธอ จุดที่เพิ่มเติมคือเธอเป็นเซียนมารและเดินทางมาญี่ปุ่นเพื่อเผยแพร่เต่าใหม่โดยเข้าพบกับเจ้าชายโชโตกุโทชิ จุดที่ลดทอนคือสามีพยายามตามหาเธอ

รูปแบบภูมิหลังของโทะจิโกะที่ใช้คือคงเดิม และเพิ่มเติม จุดที่คงเดิมคือเป็นภรรยาของเจ้าชายโชโตกุโทชิ จุดเพิ่มเติมคือสืบเชื้อสายมาจากเทพซึ่งอ้างอิงมาจากความเชื่อของสายตระกูลโมโมโนเบะ และความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในอดีตกับเจ้าหญิงฟุโตะ

รูปแบบภูมิหลังของฟูโตะที่ใช้คือคงเดิม และเพิ่มเติม จุดที่คงเดิมคือเป็นภรรยาของโชะกะ โนะะ อุมะโคะอีกทั้งเป็นน้องสาวของโมริยะ และอ้างอิงจากความเชื่อว่าเจ้าหญิงฟูโตะเป็นต้นเหตุของ สงคราม จุดที่เพิ่มเติมคือความสัมพันธ์กับเจ้าชายโซโตทุโทชิ และความเชื่อเรื่องเต่าใหม่

รูปแบบภูมิหลังของมิโกะที่ใช้คือคงเดิม ลดทอน และเพิ่มเติม จุดที่คงเดิมคือ ชีวิตประวัติ ความสามารถ และพระราชกรณียกิจ จุดที่เพิ่มเติมคือความสนใจเกี่ยวกับเต่าใหม่ และการเป็นเซียน จุดที่ลดทอนคือพระราชกรณียกิจที่เกี่ยวกับศาสนาพุทธ

ตารางที่ 14 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character

4.2.6 Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character. (2013)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>เนื้อเรื่องปฐมบท</b></p> <p>อุปกรณ์ประจำตัวของตัวเอกสามารถเคลื่อนไหวตามใจชอบได้ และโยวโคที่รักสงบ กำลังออกอาละวาด สร้างความแปลกใจให้กับตัวเอกจึงออกตามหาต้นเหตุของเรื่อง</p> <p><b>ฉากที่ 1</b> วาคาซากิฮิเมะเป็นโยวโคที่รักสงบ แต่เมื่อเห็นตัวเอกเดินทางผ่านจึงเข้าไปโจมตี</p>	<p><b>เพลงประจำตัว:</b> วาคาซากิฮิเมะ นางเงือกดินแดนลับแล (秘境のマーメイド)</p>
<p><b>ฉากที่ 2</b> เซคิบันคิเห็นตัวเอกเดินทางผ่านจึงเข้าไปโจมตี</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> เซคิบันคิ Dullahan ใต้ต้นหลิว (柳の下のデュラハン)</p>
<p><b>ฉากที่ 3</b> อิม่าอิชิมิ คาเงะโรวเห็นตัวเอกเดินทางผ่านจึงเข้าไปโจมตี</p>	<p>อิม่าอิชิมิ คาเงะโรวเป็นตัวละครตัวละครที่มีแหล่งอ้างอิง แต่ไม่ตรงกับขอบเขตการวิจัย</p>
<p><b>ฉากที่ 4</b> ตัวเอกเห็นกลุ่มก้อนเมฆสีประหลาด และพายุจึงบินขึ้นไปตรวจสอบระหว่างทางพบกับ ทสึคุโมะ เบนเบน, และทสึคุโมะ ยัทสึฮาชิ</p>	<p>เบนเบน และยัทสึฮาชิเป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง</p>
<p><b>ฉากที่ 5</b> ตัวเอกได้ข้อมูลว่าภายในพายุมีปราสาทลับหัวลอยอยู่บนท้องฟ้า และมีพลังเวทล้นออก ช่างในปราสาทพบ คิจิน เซย์จา</p>	<p><b>เพลงประจำตัว :</b> เซย์จา อุดมการณ์กลับหัว (リバーサイドオロギー)</p>

4.2.6 Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character. (2013)	
เนื้อเรื่อง	ตัวละคร
<p><b>ฉากที่ 6</b> หลังจากกำราบคิจิน เซย์จา ตัวเอกเข้าไปในส่วนลึกของปราสาทและกำราบ สุกุคุนะ ซินเมียวมารุ ผู้เป็นต้นเหตุ</p> <p><b>ฉากจบ</b> ค้อนนำโชคที่สุคุคุนะ ซินเมียวมารุใช้ดูดพลังกลับ ทำให้โยวโคสยบลง และอุปกรณ์กลับเป็นอย่างเดิม</p>	<p><b>เพลงประจำตัว</b> : ซินเมียวมารุ เผ่าคนแคระแห่งเซ็มทอประกาย (輝く針の小人族～ Little Princess)</p>
<p><b>ฉากเพิ่มเติม</b> กลุ่มก้อนเมฆสี่ประหลาดปรากฏขึ้นอีกครั้ง แต่สุคุคุนะ ซินเมียวมารุไม่ได้ทำ ตัวเอกจึงไปตรวจสอบ และกำราบไฮริคาเวะ ไรโกะผู้เป็นต้นเหตุ</p>	<p>ไรโกะเป็นตัวละครต้นฉบับไม่มีแหล่งอ้างอิง</p>

#### 4.2.6.1 บทวิเคราะห์เนื้อเรื่อง Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character

ธรรมเนียมการตั้งชื่อของภาคนี้คือ 輝針城～Double Dealing Character. ปราสาทเซ็มทอประกาย～ตัวละครที่สองหน้า

- 針 มีความหมายว่าเข็ม มาจากสุคุคุนะ ซินเมียวมารุ ผู้เป็นต้นเหตุและผู้ก่อเหตุ
- 城 มีความหมายว่าปราสาทซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้เป็นเหตุใช้

**ที่มา** : วรรณกรรมอิซซุนโบวชิ (一寸法師)

ตายายไม่มีลูกคู่หนึ่งขอพรต่อเทพเจ้าเพื่อให้มีลูกทำให้ยายตั้งครรภ์ แต่เด็กที่เกิดมามีความสูงเท่าหัวแม่มือจึงตั้งชื่อว่า “อิซซุนโบวชิ” แปลว่า เจ้าตัวน้อย 1 นิ้ว แต่เด็กคนนี้ไม่สูงขึ้น วันหนึ่งอิซซุนโบวชิอยากเป็นชาмуไรที่เมืองหลวง ทำให้ตายายเป็นห่วงจึงให้เข็มเป็นอาวุธ อิซซุนโบวชิเดินทางโดยใช้ถั่วเป็นเรือ ใช้ตะเกียบแทนไม้พาย และใช้เข็มแทนดาบ เมื่ออิซซุนโบวชิมาถึงเมืองพบกับลูกสาวเศรษฐี เธอรับอิซซุนโบวชิเข้ามาทำงานในบ้าน แต่วันหนึ่ง ยักษ์ลักพาตัวลูกสาวไป อิซซุนโบวชิจึงตามไปช่วยแต่ถูกยักษ์ที่จับลูกสาวก๊วตอง อิซซุนโบวชิจึงนำเข็มพันแทงจากข้างใน จนยักษ์สำรอกอิซซุนโบวชิออกมาและหนี ระหว่างที่ยักษ์หนี ยักษ์ทำค้อนนำโชคตก อิซซุนโบวชิจึงเก็บค้อนแล้วเสกให้ตัวเองตัวสูงขึ้น และแต่งงานกับลูกสาวเศรษฐี

แต่วรรณกรรมเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องอีกรูปแบบในบันทึกโอะโตะกิโซวจิ (御伽草子) คือ ตายาย สงสัยอิซซุนโบวชิว่าเป็นไวยโค อิซซุนโบวชิจึงออกจากบ้านไปเมืองหลวง อิซซุนโบวชิโกหกเศรษฐีว่า ลูกสาวทำเครื่องเช่นหายทำให้เศรษฐีโกรธมากจนพยายามฆ่าลูกสาว แต่อิซซุนโบวชิปกป้องเธอ จนทั้งคู่ถูกไล่ออกจากบ้าน และพบกับยักษ์ระหว่างทาง อิซซุนโบวชิสามารถเอาชนะยักษ์และใช้ค้อนทำให้ตัวเองตัวสูงขึ้น และทำให้อิซซุนโบวชิได้รับชื่อเสียงจนจักรพรรดิมอบตำแหน่งชั้นสูงให้

ผู้แต่งนำวรรณกรรมในรูปแบบที่บันทึกในบันทึกโอะโตะกิโซวจิมาเพิ่มเติมเนื้อหา โดยผู้แต่ง แต่งต่อจากวรรณกรรมว่า ค้อนนำโชคเป็นอุปกรณ์ของยักษ์ มันก็เป็นพลังเวทของยักษ์ เชื่อว่าถ้า นำมาใช้อย่างไม่รอบคอบ จะนำความล้มเหลวมาสู่ตัวผู้ใช้ ลูกหลานของอิซซุนโบวชิไม่มีจิตใจที่ แข็งแกร่งเหมือนอิซซุนโบวชิจึงนำค้อนมาใช้สร้างความสุขให้กับตัวเอง และปกครองประชาชน จากคำ ขอลเหล่านี้ทำให้ค้อนหมดพลัง ปราสาทที่เสกมาจึงกลับหัว และเหล่าคนแคระถูกผนึก และอยู่ร่วมกัน กับยักษ์ ทำให้เหล่าคนแคระเข้าใจว่า คำขอพรของค้อนจำเป็นต้องมีข้อแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียม เหล่า คนแคระจึงผนึกค้อน และหลงลืมพลังของค้อนอันนี้ คิจิน เซย์จา อยากใช้พลังของค้อนนำโชค แต่ผู้ที่จะ ใช้ได้ต้องเป็นคนที่ยึดเชื่อสายจากอิซซุนโบวชิ เซย์จาจึงหลอกซินเมียวมารุให้นำค้อนมาใช้

#### 4.2.6.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร

ตารางที่ 15 ตารางแสดงเนื้อเรื่องและตัวละคร Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
วาคาซากิฮิเมะ (わかさぎ姫)  สเปลการ์ดของเธอเกี่ยวกับคลื่นและเกร็ด มังกร	<b>ที่มา :</b> ตำนานเรื่อง ฮัปเปียคุ บิคุนิ (Happyaku Bikuni)  ผู้แต่งอ้างอิงจากนางเงือก (人魚) โดยเพิ่มเติม เนื้อหาว่า นางเงือกมีมากกว่า 1 ตน และวาคาซากิฮิเมะ เป็นหนึ่งในนางเงือกเรื่องนั้น เห็นได้จากชื่อของเธอ わかさ เป็นชื่อจังหวัดที่ดำเนินเรื่อง แต่รูปร่าง ภายในเกมใช้ลักษณะนางเงือกจากตะวันตก โดยส่วนที่เป็นปลาคลายกับปลาวาคาซากิซึ่งเป็นปลาน้ำจืดใน จังหวัดฮอกไกโด
เซคิบันคิ (赤蛮奇)	<b>ที่มา :</b> วรรณกรรมโซโรริโมะโนะกะตะริ (Sorori Monogatari)



ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
 <p>เซคิบันที่สเปลการ์ดที่สำคัญ 1 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ยันต์ค่อ โรคุโรคุไผบิน(首符 ろくろ首飛来)</li> </ul>	<p>ผู้แต่งอ้างอิงจากโยวโค “โรคุโรคุบิ” (ろくろ首) โดยคงลักษณะเดิมไว้ โรคุโรคุบิมี 2 ลักษณะ คือ สามารถยึดคอได้ หรือสามารถแยกหัวออกจากร่างแล้วบินไปมาได้ ผู้แตงนำลักษณะที่สองมาจากวรรณกรรมไซโรริโมะโนะกะตะริ เห็นได้จากสเปลการ์ดที่สำคัญ ภูมิหลังของโรคุโรคุไม่แน่ชัด แตกต่างตามแต่ละพื้นที่ ทำให้ภายในเกมไม่มีรายละเอียดภูมิหลัง</p>
<p>คิจิน เซย์จา (鬼人 正邪)</p>  <p>สเปลการ์ดของเธอเป็นการเล่นคำการกลับหัว</p>	<p>ที่มา : นิทานอุริโคะฮิเมะ (Urikohime)</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากยักษ์ “อามะโนะจาคู” (天邪鬼) โดยคงเดิมพฤติกรรมคือ มักจะ做事情ที่ขัดกับธรรมชาติ หรือทำตรงกันข้าม และสามารถกระตุ้นให้ทำสิ่งที่อยากทำ ในวรรณกรรมอามะโนะจาคูกระตุ้นให้เจ้าหญิงอุริโคะรับอามะโนะจาคูเข้ามาในบ้าน เนื้อเรื่องภายในเกมคือเซย์จากระตุ้นให้ชินเมียวมารุใช้ค้อนนำโชค</p>
<p>สคูนะ ชินเมียวมารุ (少名 針妙丸)</p>  <p>ชินเมียวมารุมีสเปลการ์ดที่สำคัญ 2 ใบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ดาบภูติ ดาบเข็มแปลงประกาย (妖劍 輝針劍)</li> </ul>	<p>ที่มา : วรรณกรรมอิซซุนโบวชิ</p> <p>ผู้แต่งอ้างอิงจากอิซซุนโบวชิในวรรณกรรมอิซซุนโบวชิ โดยลดทอนภูมิหลังของอิซซุนโบวชิให้เหลือแต่เพียงลักษณะ เห็นได้จากรูปที่มีถั่วอยู่บนหัว</p> <p>สเปลการ์ดของเธอกกล่าวถึงเหตุการณ์ในวรรณกรรม</p> <p>สเปลการ์ด “ดาบภูติ” กล่าวถึง ดาบเข็ม</p> <p>สเปลการ์ด “ค้อนเล็ก” กล่าวถึงเหตุการณ์อิซซุนโบวชิตัวโตขึ้นจากค้อน</p>

ข้อมูลตัวละคร	บทวิเคราะห์
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ค็อนเล็ก แกงจืดโตขึ้น (小槌 お前が大きくなあれ)</li> </ul>	

#### 4.2.6.3 สรุป Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character

วิธีการประยุกต์เนื้อเรื่องของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และเพิ่มเติม ผู้แต่งคงเดิมจากรวรรณกรรม อิซซุนโบวชิ และเพิ่มเติมเนื้อเรื่องต่อจากรวรรณกรรมคือ ผู้แต่งต่อจากนี้อาตอนจบของวรรณกรรมคือ ลูกหลานของอิซซุนโบวชิใช้ค้อนนำโชค จนสร้างความเดือดร้อนให้กับเผ่าพันธ์ตัวเอง

วิธีการแต่งภูมิหลังตัวละครของเกมนี้ใช้รูปแบบคงเดิม และลดทอน ตัวละครที่คงเดิมคือ วาคาซากิฮิเมะ, เซคิบันคิ, ตัวละครที่ลดทอนคือชินเมียวมารุ โดยชินเมียวมารุคืออิซซุนโบวชิที่ถูกลดทอนภูมิ ให้เหลือแต่เพียงรูปลักษณ์เท่านั้น

คิจิน เซย์จามีรูปแบบมากกว่า 1 รูปแบบคือ คงเดิม และลดทอน โดยคงเดิมความสามารถของ นิสัย และภูมิหลัง จุดที่ลดทอนคือภูมิหลังของคิจิน เซย์จาที่เคยฆ่าเจ้าหญิงอุริโคะ

#### 4.2.7 ตัวละคร Touhou Project และวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ (Moe Anthromorphism)

เกมTouhou Project ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ และนำเสนอตัวละครในรูปแบบการ์ตูน “ตาทหวาน” (bishoujo) อีกทั้งเกมTouhou Project เป็นสื่อบันเทิงแรกที่นำเสนอตัวละครจากตำนาน เรื่องเล่าพื้นเมือง เป็นวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ ตารางที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นลักษณะนิสัยที่ตัวละครบางตัวได้รับนิสัยเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เล่น โดยยกมาเพียงบางส่วนจากตัวละครที่สำคัญ

ตารางที่ 16 แสดงลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติมของตัวละคร

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
ฮาคูเรย์ เรย์มุ	เรย์มุเป็นมิโกะประจำศาลเจ้าฮาคูเรย์ ตัวเกมหลายภาคจะระบุว่า ไม่มีคนมาศาลเจ้าฮาคูเรย์ หรือศาลเจ้าที่ห่างไกลจากหมู่บ้านและไม่มีคนมาเยี่ยม ทำให้ศาลเจ้าฮาคูเรย์ไม่ได้รับเงินบริจาค เรย์มุจึงมีนิสัยขี้เหนียว ประหยัดและเห็นแก่เงินมาก ในวัฒนธรรมโมเอะตัวละครที่มีนิสัยขี้เหนียวจะเรียกว่า “เคชิ” (ケチ) อีกทั้งกลุ่มผู้เล่นเน้นนำเสนอเรย์มุ

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
	<p>“ดาร์เดระ” (ダルデレ) คือตัวละครที่เกี้ยว ใจเย็น แต่ก็ช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ</p>
<p>คอนปาคู โยวมุ, อินุบะชิริ โมะมิจิ</p>	<p>คอนปาคู โยวมุ และ อินุบะชิริ โมะมิจิ เป็นตัวละครที่เป็นข้ารับใช้ อีกทั้งมีอาวุธประจำตัวเป็นดาบ ทำให้ตัวละครสองตัวนี้มีนิสัยที่เหมือนกันคือ มีนิสัยตามอุดมคติของซามูไร หรือนักรบ ในวัฒนธรรมโมเอะเรียกว่า “บุชิเดระ” (武士デレ) อีกทั้งในวรรณกรรมญี่ปุ่น เช่น โอโจกิ จะกล่าวว่า ซามูไรมีนิสัยด้านที่อ่อนไหว และอ่อนโยน ตัวละครสองตัวนี้จึงมีนิสัยหรือมุมที่น่ารักตามแบบวัฒนธรรมโมเอะ มีข้อแตกต่างดังนี้</p> <p>คอนปาคู โยวมุ มีรูปร่างเล็ก อายุน้อย เมื่อเปรียบเทียบกับอายุกับเจ้านายของเธอ กลุ่มผู้เล่นจึงเพิ่มเติมนิสัย “ฮาจิเดระ” (甲デレ) คือตัวละครที่ประหม่าและเขินอาย “เนียนเดระ” (ニャンデレ) คือ ตัวละครที่ทำนิสัยเหมือนแมว นิสัยนี้มาจากการเล่นคำสถานะครึ่งคนครึ่งวิญญาณของเธอ</p> <p>“อินเดระ” (ウンデレ) คือ ตัวละครที่จะตอบแค่ “อืม” และไม่ปฏิเสธ แต่นิสัยนี้สามารถแตกแขนงได้หลายแบบ โยวมุมักจะจ้ำจี้จ้ำไชกับเจ้านายเสมอ แต่ก็ตามใจเสมอเหมือนกัน</p> <p>อินุบะชิริ โมะมิจิ มีรูปร่างสูงใหญ่ เธอยึดมั่นในหน้าที่ของเธอเหมือนถอดแบบมาจากซามูไร ในวัฒนธรรมโมเอะเธอเป็น “เคโมโนะมิมิ” (獣耳) คือตัวละครที่ร่างกายเป็นคน แต่มีหู และหางเป็นสัตว์ประเภทต่าง ๆ กลุ่มผู้เล่นเติมลักษณะนิสัย “คุลเดระ” (クーデレ) คือตัวละครที่ดูเท่ สง่างาม หรือเย็นชา แต่ที่จริงเป็นคนอ่อนไหวง่าย</p>
<p>ไซเกียวจิ ยูยูโกะ, ยาคุโมะ รัน, ยาคุโมะ ยูคาริ, ยาโกะโคโระ เอย์ริน, ยาซะคะ คะนะโคะ, ฮิจิริ เปียคุเรน, ฟุทสึอิวะ มามิโซว</p>	<p>ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นผู้ใหญ่วัยกลางคน หรือมีความเป็นแม่แฝงอยู่ และมีจุดที่เหมือนกันคือ มีข้ารับใช้หรือบริวารที่อายุน้อย และห่างจากตัวเองมากวัฒนธรรมโมเอะจะเรียกว่า “คุณแม่” (ママ) หรือ “อาระอาระ” (あ ら あ ら) ตามสำเนียงคำพูดที่ผู้หญิงวัยกลางคนมักใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน ตัวละครประเภทนี้มีเสน่ห์คือเป็นตัวละครที่เอาใจใส่ ดูแลผู้อื่น คอยปลอบใจ เป็นที่พึ่งทางใจ และจะแสดงด้านที่เป็นผู้ใหญ่ให้เห็นพร้อมกับอำนาจของความเป็นผู้ใหญ่ที่</p>

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
	<p>เหนือกว่า คือเป็นคนควบคุมและออกคำสั่งได้ อีกทั้งส่วนมากจะมีหน้าอกที่ใหญ่</p> <p>ไซเกียวจิ ยูยูโกะ มีรูปร่างใกล้เคียงผู้หญิงวัยกลางคน มีโยวมุเป็นข้าวรับใช้ กลุ่มผู้เล่นเพิ่มนิสัยกินจุให้กับยูยูโกะ นิสัยนี้มีที่มาจากข้อมูลที่ได้รับคำแนะนำระบุว่า “เธอกลายเป็นวิญญาณมานานมากจนบางครั้งจำไม่ได้กินข้าวไปหรือยัง จึงสามารถกินได้อยู่ตลอดเวลา”</p> <p>ยากุโมะ รัน และ ยากุโมะ ยูคาริ มีรูปร่างเป็นผู้หญิงวัยกลางคน มีเซนเป็นข้าวรับใช้ แต่ทั้งคู่เลี้ยงดูเซนเหมือนครอบครัว แต่เนื่องจากเซนเป็นข้าวรับใช้ของรันอีกทอดหนึ่งทำให้ กลุ่มผู้เล่นเพิ่มเติมนิสัย โอลิคอน (オリコン) คือ ตัวละครที่มีนิสัยรักเด็ก ให้กับรัน อีกทั้งรันเป็นตัวละครที่แสดงความรู้สึกเดือดร้อนอย่างชัดเจนจากเหตุการณ์ที่เซนถูกกำราบ</p> <p>ยาโกะโคโระ เอย์ริน มีรูปร่างเป็นผู้หญิงวัยกลางคน เอย์รินไม่มีข้าวรับใช้ แต่มีคาคุยะต้องดูแล ทำให้กลุ่มผู้เล่นเพิ่มเติมนิสัยเข้มงวดให้กับเอย์ริน อีกทั้งความสามารถของเอย์รินคือการปรุงยาทำให้ กลุ่มผู้เล่นนำเสนอเธอเป็นคุณหมอ และนักวิจัยให้กับเอย์ริน</p> <p>ยาซะคะ คะนะโคะ มีรูปร่างเป็นผู้หญิงวัยกลางคน มีชะนะอะะะเป็นข้าวรับใช้ และต้องดูแลสุวะโกะ โดยรวมแล้วมีลักษณะนิสัยคล้ายกับเอย์ริน แต่คะนะโคะย้ายมาจากญี่ปุ่นสมัยใหม่ใกล้เคียงกับปัจจุบัน กลุ่มผู้เล่นจึงนำเสนอภาพลักษณ์คุณแม่ญี่ปุ่นมือใหม่คือเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวกับเด็ก 2 คน คือ ชะนะอะะะ และสุวะโกะ</p> <p>ฮิจิริ เปียคุเรน มีรูปร่างเป็นผู้หญิงวัยกลางคน ไม่มีข้าวรับใช้ แต่มีบริวารจำนวนมากตามแรงศรัทธาของศาสนาพุทธ นิสัยของเปียคุเรนจะเน้นความรู้สึกใจดี เอาใจใส่ ดูแลผู้อื่น คอยปลอบใจ เป็นที่พึ่งทางใจ เนื่องจากเปียคุเรนเป็นตัวแทนของศาสนาพุทธในเกม Touhou Project ทำให้กลุ่มผู้เล่นเพิ่มเติมลักษณะของศาสดา หรือเพิ่มการอ้างอิงที่</p>

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
	<p>เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธ อีกทั้งบางครั้งกลุ่มผู้เล่นจะเพิ่มเติมลักษณะ “คามิเดระ” (神デレ) คือ ตัวละครที่มีนิสัยคล้ายเทพ หรือเป็นคนสูงศักดิ์</p> <p>ฟุทสึอิวะ มามิโซว มีรูปร่างใกล้เคียงผู้หญิงวัยกลางคน ไม่มีซ้ำรับใช้ แต่ดูแลนูเอะ มามิโซวเป็นเพื่อนของนูเอะ แต่กลุ่มผู้เล่นมองว่ารูปของมามิโซวแก่กว่า ทำให้มามิโซวมีภาพลักษณ์เป็นพี่สาว มากกว่าภาพลักษณ์คุณแม่ อีกทั้งแหล่งอ้างอิงของมามิโซวเป็นทานุกิ ทำให้มีนิสัยชอบแกล้ง หยอกล้อผู้อื่น กลุ่มผู้เล่นจึงเพิ่มเติมลักษณะ “ซะโตะเดระ” (サトデレ) คือ ตัวละครที่เปรียบสิ่งที่ตัวเองรัก หรือสนใจเป็นเหมือนของเล่น และหวงของเล่นของรักนั้นมาก แต่ยังคงนิสัยใจดีไว้อยู่</p>
โฮวไรซัน คากุยะ	<p>โฮวไรซัน คากุยะ มีรูปร่างเป็นผู้หญิงวัยกำลังจะเป็นผู้ใหญ่ นิสัยคือเป็นคนไม่ทุกขร้อน เพราะมีชีวิตเป็นอมตะ กลุ่มผู้เล่นเพิ่มเติมลักษณะ “นีท” (Neet) คือ ตัวละครที่ไม่เอาการเอางาน ชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว บางตัวละครจะเกาะตัวละครอื่นอยู่อาศัย ภาพลักษณ์นี้มาจากคากุยะเป็นอมตะ ทำให้เป็นคนเปื้อนโลก และเก็บตัวแต่อยู่ในตำหนัก อีกทั้งมีเอียร์นคอยดูแล แต่เนื่องจากคากุยะในวรรณกรรมเป็นเจ้าของหญิง คากุยะยังคงได้รับการนำเสนอโดยกลุ่มผู้เล่นเป็น ฮิเมะเดระ (ヒメデレ) คือ ตัวละครที่สูงศักดิ์ และเพียบพร้อมด้วยความสามารถ บารมี</p>
คะวะชิโระ นิโทะริ	<p>คะวะชิโระ นิโทะริ มีรูปร่างหลายแบบ เช่น ผู้หญิงวัยทำงาน ผู้หญิงกำลังวัยกำลังจะเป็นผู้ใหญ่ นิโทะริมีนิสัยชอบศึกษาอุปกรณ์ของคน ทำให้กลุ่มผู้เล่นเน้นนำเสนอด้านนี้ของเธอคือ เป็นตัวละครที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยี ชอบประดิษฐ์สิ่งแปลก ๆ อยู่เสมอ</p>
เชน, โมะริยะ ซุวะโกะ	<p>เชน และโมะริยะ ซุวะโกะ เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเป็นเด็ก หรือเด็กกำลังโต ในวัฒนธรรมโมเอะจะเรียกว่า “โลลิ” (ㇿ) คือตัวละครที่มีรูปร่างตัวเล็ก หน้าตาน่ารัก นิสัยเป็นเด็กที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ตัวละครประเภทนี้มีเสน่ห์คือ เป็นตัวละครที่ต้องได้รับการดูแลอยู่เสมอ ความไร้เดียงสา การก้าวผ่านวัย (Coming of age) นอกจากนั้นตัวละครโลลิสามารถแยกย่อยได้หลายประเภท เช่น ลีเกิลโลลิ (Legal Lolis) คือตัว</p>

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
	<p>ละครที่มีรูปร่างเป็นเด็ก แต่อายุจริงเป็นผู้ใหญ่ ตัวละครสองตัวจึงมีนิสัยของเด็ก มีข้อแตกต่างดังนี้</p> <p>เซน เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเป็นเด็ก ยังไม่บรรลุนิติภาวะ เซนเป็นเนโกะมาตะมีสองหาง ทำให้อายุจริงของเซนประมาณ 20 ปี แต่เมื่อเปรียบเทียบกับอายุของเซนกับรันซึ่งเป็นเจ้านายของเธอ ทำให้รันดูเด็กมาก กลุ่มผู้เล่นจึงนำเสนอเซนเป็นโลลิตตรงตามแบบต้นฉบับ</p> <p>สวะโกะ เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเป็นเด็ก แต่อายุจริงของเธอประมาณไว้ว่า มากกว่า 1000 ปี ทำให้สวะโกะเป็นลิลิเกิลโลลิต กลุ่มผู้เล่นจึงนำเสนอ สวะโกะเป็นเด็กที่นิสัยไม่เอาการงาน ชี้เกียจ แต่ก็ยังสามารถแสดงพลัง และบารมีของตัวเองให้สมกับเป็นเทพได้ อีกทั้งยังนำเสนอเป็นภาพลักษณ์เป็นเด็กที่โตเกินวัย</p>
ชะเมมารุ อะยะยะ	<p>อะยะยะเป็นตัวละครที่มีรูปร่างสูงใหญ่ รูปร่างโดยรวมคล้ายโมมิจิ คือ เป็นเคโมโนะมิมิ แต่อะยะยะเป็นอีกา นิสัยของอะยะยะในเกม Touhou Project คือ ตัวละครที่สอดรู้สอดเห็นเรื่องของคนอื่น อีกทั้งรับหน้าที่เป็นนักข่าวและหาข้อมูล ในกลุ่มผู้เล่น อะยะยะเป็นตัวละครที่มีภาพลักษณ์หลายแง่มุมมาก เช่น “บอสเดระ” (ボステレ) คือตัวละครที่ ชอบออกคำสั่ง มีความต้องการหลายอย่าง และเป็นผู้นำ “คะเนะเดระ” (カネテレ) คือตัวละครที่ โลภมาก เห็นแก่ตัว ชอบเงินหรือมีเงินมาก และชอบยศบรรดาศักดิ์</p>
โคะซึยะ ชะนะอะะ	<p>ชะนะอะะเป็นตัวละครที่มีรูปร่างวัยรุ่น นิสัยของชะนะอะะในเกม Touhou Project คือ เป็นคนที่ทะเลาะทะเล่กัน ในกลุ่มผู้เล่น ชะนะอะะเป็นตัวละครที่มีภาพลักษณ์เพิ่มเติมหลายแง่มุมมาก เนื่องจากภูมิหลังของชะนะอะะก่อนที่จะเข้ามาเกนโซเคียวยังไม่ได้รับการเปิดเผยจากผู้แต่ง ทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถแต่งภูมิหลัง และเพิ่มเติมลักษณะได้อย่างอิสระ เช่น “คามิเดระ” “อินเดระ” “ซุนเดระ” (シュンテレ) คือตัวละครที่มีเรื่องเลวร้ายในอดีต และพยายามปิดบังไว้</p>
โมโนโนะเบะ โนะะ ฟุโตะะ	<p>ฟุโตะะเป็นตัวละครที่มีรูปร่างคล้ายวัยรุ่น นิสัยของฟุโตะะในเกม Touhou Project คือ เป็นคนที่มีความมั่นใจสูงมาก ในกลุ่มผู้เล่นไม่มี</p>

ตัวละคร	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติม
	ลักษณะนิสัยที่เพิ่มเติมเด่นชัด แต่ตัวละครตัวนี้มีวัฒนธรรมโมเอะแฝงอยู่ เห็นได้จากรูปใบหน้าของฟูโตะจะเป็นลักษณะ “เป็นงละ” (トヤ顔) คือ ลักษณะใบหน้าในวัฒนธรรมโมเอะที่แสดงความมั่นใจมาก
คิจิน เซย์จา	เซย์จาเป็นตัวละครที่มีรูปร่างเป็นเด็กวัยรุ่น นิสัยของเซย์จาในเกม Touhou Project คือเป็นคนที่พูดอย่างทำอีกอย่าง และปากไม่ตรงกับใจ นิสัยนี้ตรงกับนิสัยในวัฒนธรรมโมเอะมากคือ “ซินเดอเร” (ツンデレ) คือตัวละครปากไม่ตรงกับใจ เวลาเจอคนที่ชอบจะหาวิธีเพื่อกลบความเขินอาย แต่ในใจดีใจมาก ในกลุ่มผู้เล่นจะนำเสนอเซย์จาในรูปแบบในรูปแบบซินเดอเรมาก แม่นิสัยของเซย์จาภายในเกม Touhou Project จะคล้ายกับซินเดอเร แต่เซย์จาจะตรงไปตรงมา และไม่หาวิธีกลบเกลื่อน
โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ	มิโกะเป็นตัวละครที่มีรูปร่างคล้ายคนวัยทำงาน นิสัยของมิโกะในเกม Touhou Project คือเป็นคนที่มีความมั่นใจสูงมาก หยิ่งผยอง เป็นนักบริหาร และเพียบพร้อมไปด้วยความสามารถ ตัวละครตัวนี้มีวัฒนธรรมโมเอะอย่างชัดเจน เห็นได้จากรูปของมิโกะมีจะสวมหูฟัง ภาพลักษณ์นี้คล้ายกับตัวละครจาก “โวคาลอย” (Vocaloid) คือมักจะสวมหูฟัง อีกทั้งมิโกะมีลักษณะของเคโมโนะมิมิแต่ไม่ทราบชนิดสัตว์ ในกลุ่มผู้เล่น มิโกะเป็นตัวละครที่มีภาพลักษณ์เพิ่มเติมหลายแง่มุมมาก เช่น “คามิเดอเร” “ฮิเมะเดอเร” “บอสเดอเร” ซึ่งอ้างอิงจากความสูงศักดิ์ของมิโกะและเจ้าชายโซโทกุโทชิ อีกทั้งในอดีตมิโกะเคยเป็นเพศชายมาก่อนทำให้บางครั้งกลุ่มผู้เล่นนำเสนอเธอเป็น “หนุ่มรูปหล่อ” (イケメン) คือตัวละครที่มีหน้าต่อหล่อเหลา และนิสัยดี

ตัวละครของเกม Touhou Project ในช่วงแรกการออกแบบตัวละครไม่ได้เน้นให้ตัวละครมีวัฒนธรรมโมเอะ เห็นได้จากโยวมุซึ่งอ้างอิงนิสัยจากซาร์บใช้ในอุดมคติ คาคุยะซึ่งอ้างอิงจากวรรณกรรมทะเลาะโทริโมโนะกะตะริ แต่เนื่องจากเกม Touhou Project ใช้การนำเสนอแบบวัฒนธรรมมานุษยรูปแบบโมเอะ ทำให้ตัวละครทุกตัวมีอิทธิพลวัฒนธรรมโมเอะแฝงอยู่ กลุ่มผู้เล่นจึงนำเสนออิทธิพลวัฒนธรรมที่แฝงในตัวตัวละครให้เด่นชัดมากขึ้น ทำให้ยังตัวเกมภาคใหม่วางจำหน่ายจะยังเห็นตัวละครที่มีนิสัยจากวัฒนธรรมโมเอะชัดเจนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หรือ

นีสัย เช่น โมโนโนเบะ โนะ ฟุโตะ, คิจิน เซย์จา, โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ ที่แสดงวัฒนธรรมโมเอะอย่างชัดเจน อีกทั้งภูมิหลังของตัวละครบางตัวของเกม Touhou Project เป็นแบบปลายเปิด ทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนความเห็น และนำเสนอแง่มุมใหม่ให้กับตัวละครได้ เช่น ฮาคูเรย์ เรย์มู, ชะเมมารุ อะยะ, โคะซึยะ ชะนะเอะ

### 4.3 ระบบการเล่นเกม

เกม Touhou Project เป็นเกมแนวเดินหน้ายิง (Shoot 'em up) มุมมองด้านบน มีเป้าหมายเพื่อปราบศัตรูที่ก่อเหตุวุ่นวายในโลกสมมุติโดยใช้อาวุธประจำตัวละครปล่อยกระสุนเพื่อโจมตีและต้องหลบกระสุนของศัตรู อาวุธประจำตัวละครที่สามารถเสริมพลังได้ 4 ชั้น เกมสมัยแรกนอกจากระบบการเล่นที่กล่าวมาข้างต้นยังไม่มีระบบพิเศษเพิ่มเติม เกมสมัยปัจจุบัน มีอุปกรณ์ช่วยเล่น และระบบเพิ่มเติมดังนี้

#### 4.3.1 สเปนการ์ด (Spell Card)

เกมสมัยแรกอุปกรณ์นี้เรียกว่า “บอม” (bomb) คืออุปกรณ์ที่สามารถหลบกระสุนของศัตรูจากหน้าจอได้ทั้งหมด อีกทั้งสร้างความเสียหายให้กับศัตรูได้ ต่อมาเกมสมัยปัจจุบันอุปกรณ์นี้มีชื่อใหม่ว่า “สเปนการ์ด” ทำหน้าที่เหมือนเดิม และเป็นชื่อเรียกรูปแบบกระสุนของศัตรูระดับสูงทั้งหมด สเปนการ์ดใบสุดท้ายของผู้เล่นจะสร้างความเสียหายมากกว่าใบอื่น เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นจะมีอุปกรณ์นี้ 2 ใบ จะได้รับอุปกรณ์เพิ่มเมื่อเอาชนะศัตรูระดับสูงโดยไม่ใช้สเปนการ์ด หรือมีโอกาสสุ่มได้ระหว่างฉาก สเปนการ์ดมีความพิเศษคือมีชื่อเรียกประจำรูปแบบที่ตั้งโดยเจ้าของ นอกจากนี้ในแต่ละภาคของเกมจะมีระบบเฉพาะของเกมแต่ละเกมที่เพิ่มความหลากหลายให้กับผู้เล่น





รูปที่ 39 ภาพศัตรูระดับสูงกำลังร้ายสเปลการ์ด

รูปโดยผู้วิจัย เมื่อ 10 สิงหาคม 2564

จากรูปที่ 39 เป็นรูปภาพภายในเกมที่แสดงให้เห็นถึงระบบการสเปลการ์ด

- หมายเลขที่ 1 แสดงให้เห็นถึงจำนวนพลังชีวิตของผู้เล่น
- หมายเลขที่ 2 แสดงให้เห็นถึงจำนวนสเปลการ์ดของผู้เล่น
- หมายเลขที่ 3 แสดงให้เห็นถึงชั้นพลังทั้งหมดของผู้เล่น
- หมายเลขที่ 4 แสดงให้เห็นถึงจำนวนโบนัสแถมจากการเก็บสิ่งของภายในเกม
- หมายเลขที่ 5 แสดงให้เห็นถึงชื่อของศัตรูระดับสูง
- หมายเลขที่ 6 แสดงให้เห็นถึงชื่อสเปลการ์ดที่ศัตรูระดับสูงกำลังร้ายอยู่

#### 4.3.1.1 วิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอด้วยระบบสเปลการ์ด

การโจมตีของศัตรูระดับสูงของเกมเดินหนายัง มุมมองด้านบน จะทรงพลังกว่าศัตรูทั่วไปและมีความทนทานมากกว่า แต่เกมประเภทนี้จะประสบปัญหาการนำเสนอข้อมูลของศัตรู เห็นได้จาก เกมประเภทนี้ที่ผ่านมา ภาพ (theme) ของเกมจะเป็นยานรบหรือเอเลี่ยน (alien) เช่น space invader (1978), Valcus (1984), Ikaruga, (2001) ทำให้ผู้เล่นเกมประเภทนี้จะเรียกรูปแบบการโจมตีด้วยลักษณะเฉพาะตัวแทน ทำให้เกม Touhou Project สมัยปัจจุบันเริ่มใช้ระบบสเปลการ์ดเพื่อตั้งชื่อให้กับรูปแบบการโจมตีของศัตรูระดับสูง

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้น เกม Touhou Project สมัยปัจจุบันจึงมีลักษณะคล้ายกับจอมเวทย์ร้ายเวทมนตร์ต่อสู้กัน ระบบนี้จึงเสริมระบบการเล่นให้เข้ากับเนื้อเรื่อง อีกทั้งสามารถนำเสนอข้อมูลภูมิหลังของศัตรูระดับสูงได้ด้วยคำสำคัญที่บ่งบอกถึงแหล่งอ้างอิงและตัวตน แต่ภูมิหลังของตัวละครบางตัวยาวเกินกว่าไป ดังนั้นถ้าผู้เล่นต้องการรู้ภูมิหลังทั้งหมด ผู้เล่นจะต้องเล่นผ่านทุกระดับความยาก เพราะแต่ละความยากสเปลการ์ดจะเพิ่มจำนวนรูปแบบกระสุนและเปลี่ยนชื่อสเปลการ์ด

ในเกม Touhou Project สมัยปัจจุบันนอกจากระบบการเล่นของเกมประเภทเดินหน้ายิงมุมมองด้านบน และระบบสเปลการ์ด เกมแต่ละภาคจะมีระบบการเล่นเพิ่มเติมเฉพาะในแต่ละภาค โดยมีเนื้อหา ดังนี้

ตารางที่ 17 ระบบเกม ของ Touhou project 東方妖々夢 ~ Perfect Cherry Blossom.

4.3.2 Touhou project 東方妖々夢 ~ Perfect Cherry Blossom.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>ระบบ “แต้มซากุระ” (Cherry point)</b></p> <p>เมื่อกำจัดศัตรู เก็บของตามฉาก หรือโจมตี โดนศัตรูระดับสูงจะมีแต้มนี้ปรากฏออกมาให้เก็บ และลดลงเมื่อใช้สเปลการ์ดหรือตาย เมื่อเก็บได้ครบตามกำหนดจะเข้าสู่สถานะ “แต้มซากุระเพิ่มเติม” (Cherry point+)</p> <p><b>แต้มซากุระเพิ่มเติม</b></p> <p>เมื่ออยู่ในสถานะนี้การใช้สเปลการ์ดจะไม่ลดค่าแต้มซากุระ เมื่อเก็บแต้มซากุระได้ 50,000 แต้มจะเข้าสู่สถานะ “เขตแดนเหนือธรรมชาติ” (Supernatural Border) ผู้เล่นจะอยู่ในสถานะนี้ตลอดจนกว่าจะตาย เมื่อเก็บแต้มมากพอจะกลายเป็นสถานะ “เขตแดนเหนือธรรมชาติ”</p> <p><b>เขตแดนเหนือธรรมชาติ (supernatural border)</b></p> <p>เมื่ออยู่ในสถานะนี้ จะดูสิ่งของที่มีประโยชน์ให้กับผู้เล่นพร้อมทั้งมีบาเรียล้อมรอบผู้เล่นและผู้เล่นสามารถรับกระสุนจากศัตรูได้ 1</p>	<p>กลวิธีการนำเสนอคือการเก็บรวบรวม เนื้อเรื่องของเกมนี้คือการรวบรวมฤดูใบไม้ผลิ ตัวแทนฤดูใบไม้ผลิคือดอกซากุระ ดังนั้นระบบการเล่นของเกมจึงเกี่ยวกับการรวบรวมดอกซากุระ การรวบรวมดอกซากุระของตัวเองทำให้พบกับผู้ก่อเหตุคือ ยูยูโกะ โดยให้โยมูเป็นคนรวบรวม เมื่อผู้เล่นเอาชนะยูยูโกะได้ ยูยูโกะจะยังไม่ยอมแพ้จะใช้สเปลการ์ดชุดสุดท้ายของเธอคือ ผีเสื้อวิญญาณคืนชีพ ผู้เล่นจะต้องหลบกระสุนรูปแบบนี้จนยูยูโกะหมดแรงและยอมแพ้ ขณะที่ยูยูโกะร้ายสเปลการ์ดใบนี้ผู้เล่นจะไม่สามารถชนะเธอได้แม้จะโจมตีเธอจนพลังชีวิตหมด การเล่นส่วนนี้แสดงถึงสถานะวิญญาณและการเวียนว่ายตายเกิด</p>

4.3.2 Touhou project 東方妖々夢 ~ Perfect Cherry Blossom.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p>นี่ด ถ้าโดนกระสุนหรือใช้สเปลการ์ดจะออกจากสถานะนี้และเปิดใช้ “ระเบิดวิญญาณขนาดเล็ก” (Spiritual Short Bomb) แต่ถ้าอยู่ในสถานะนี้จนหมดเวลาจะได้แต้มซากุระกลับคืน ยิ่งออกจากสถานะด้วยวิธีนี้แต้มซากุระจะได้มากขึ้น</p> <p><b>ระเบิดวิญญาณขนาดเล็ก</b></p> <p>เปลี่ยนกระสุนของศัตรูทั้งหมดให้เป็นแต้มซากุระซึ่งจะได้แต้มซากุระน้อยกว่าวิธีอื่นๆ</p>	



รูปที่ 40 ตัวละครเอกเข้าสู่สถานะ เขตแดนเหนือธรรมชาติ

ที่มา: การแสดงสดของช่องแชนเนล youtube Marine Ch. 宝鐘マリン เมื่อวันที่ 26

พฤศจิกายน 2563

- หมายเลขที่ 1 แสดงจำนวน “แต้มซากุระ” ของผู้เล่น

ตารางที่ 18 ระบบเกมของ Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.

4.3.3 Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>ระบบเวลา</b></p> <p>เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นจะเริ่มเวลาชวด (23นาฬิกา) เมื่อถึงเวลาเกาะ (5นาฬิกา)เกมจะจบลงต้องเริ่มเล่นใหม่ เมื่อจบด้านเวลาจะเพิ่มขึ้น 1 ชั่วโมง เมื่อผู้เล่นตายจนพลังชีวิตหมด ผู้เล่นจะสามารถกดcontinueได้ แต่เวลาจะเพิ่มขึ้น 30 นาที</p> <p><b>ระบบสลับตัวละคร</b></p> <p>เกมภาคนี้ผู้เล่นจะเลือกตัวละครเป็นคู่แต่ คู่จะมีมนุษย์และโยวโค ผู้เล่นไม่สามารถสลับตัวละครได้ขณะสเปกการ์ดกำลังแสดงผล</p> <p>เมื่อควบคุมมนุษย์ จะเคลื่อนที่ด้วยความเร็ว มีท่าพิเศษช่วยโจมตี มองเห็นศัตรูประเภทซำรับใช้และสามารถโจมตีศัตรูประเภทนี้ได้</p> <p>เมื่อควบคุมโยวโค จะเคลื่อนที่ช้า มีซำรับใช้ช่วยโจมตี สิ่งของที่มีประโยชน์จะถูกโดดเข้าตัวผู้เล่น</p> <p>จำนวนเวลาที่ผู้เล่นควบคุมโยวโคหรือมนุษย์จะถูกแสดงให้เห็นเป็นเปอร์เซ็นต์ยิ่งควบคุมด้านใดด้านหนึ่งและใช้โจมตีเป็นเวลานานต่อเนื่องเกิน 20เปอร์เซ็นต์ มูลค่าของสิ่งของจะเพิ่มขึ้น เกิน 80เปอร์เซ็นต์ จะเข้าสู่สภาวะ “เวลาพบมาร” สถานะนี้จะได้รับ “ยันต์นิรันดร์” ตามการควบคุมที่ทำให้เข้าสู่สถานะนี้ การควบคุมมนุษย์โจมตีโดนศัตรูจะได้รับยันต์ การควบคุม</p>	<p>กลวิธีการนำเสนอคือการเน้นความเป็นอมตะ เนื้อเรื่องของเกมคือการจัดการเหตุวิปาสก่อนเข้า ทำให้มีระบบเกม 2ระบบที่เกี่ยวข้องกับเวลา คือระบบเวลา และยันต์นิรันดร์ ระบบเวลาช่วยนำเสนอว่า ตัวเอกเป็นผู้ก่อเหตุวิปาสเหมือนกันคือ หยุดช่วงเวลากลางคืนไม่ให้เข้า ทำให้แม้ว่าผู้เล่นจะตายจนพลังชีวิตหมด จะสามารถเริ่มใหม่ในด้านเดิมได้ แลกกับเวลาที่เพิ่มขึ้น ด้วยเหตุนี้ในฉากที่ 4 ผู้เล่นจึงต่อสู้กับ เรย์มุ หรือมาริสะ ซึ่งเป็นตัวละครเอกประจำซีรีส์เกมนี้ เพราะคนใดคนหนึ่งไม่รู้เหตุวิปาสที่แท้จริง</p> <p>ระบบสลับตัวละครช่วยนำเสนอเนื้อเรื่องของเกมคือ การจับคู่ของมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เพราะเหตุวิปาสครั้งนี้จำเป็นต้องใช้พลังของอีกสิ่งเพื่อหยุดช่วงเวลากลางคืน อีกทั้งระบบซำรับใช้ แสดงให้เห็นผู้เล่นทราบผลจากการที่ให้ช่วงเวลากลางคืนอยู่ตลอด และพระจันทร์อยู่ลักษณะเดิมตลอดเวลา ทำให้โยวโคที่ใช้ชีวิตในตอนกลางคืนแข็งแกร่งขึ้น จนมีซำรับใช้ได้</p> <p>อีกทั้งแสดงให้เห็นว่าคูโยวโคที่อยู่กับผู้เล่นอ่อนแรงลงจากการใช้พลังจนต้องซำรับใช้โจมตีแทน</p>

4.3.3 Touhou project 東方永夜抄～ Imperishable Night.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p>โยวโคเคลื่อนที่เข้าใกล้กระสุนของศัตรูจะได้รับ ยันต์</p> <p><b>ยันต์นิรันดร์</b></p> <p>นอกจากวิธีข้างต้น ถ้าผู้เล่นกำจัดข้ารับใช้ ด้วยวิธีใดจะได้รับยันต์เช่นกัน เมื่อผู้เล่นเก็บยันต์ เกินความต้องการของแต่ละด่าน ศัตรูระดับสูง จะโจมตีด้วยสเปลการ์ดพิเศษ ถ้าผู้เล่นโดน กระสุนของสเปลการ์ดนี้ผู้เล่นจะไม่เสียพลังชีวิต และการโจมตีจะจบลง ถ้าสามารถชนะใน ช่วงเวลาที่ศัตรูใช้สเปลการ์ดนี้โจมตีจะได้รับยันต์ เพิ่ม ยิ่งเก็บยันต์เกินความต้องการของด่านมาก เท่าไรจะลดเวลาที่เพิ่มขึ้นได้</p> <p><b>ระบบข้ารับใช้</b></p> <p>ศัตรูบางตัวนอกจากศัตรูระดับสูงจะมีข้า รับใช้เป็นของตัวเอง แต่ถ้าผู้เล่นควบคุมโยวโค จะสามารถเคลื่อนที่ผ่านและการโจมตีจะไม่โดน ข้ารับใช้ อีกทั้งไม่ถูกโจมตีด้วยข้ารับใช้ ข้ารับใช้ จะถูกกำจัดทันทีเมื่อเจ้าของถูกกำจัดแต่ผู้เล่น สามารถกำจัดข้ารับใช้ก่อนได้</p>	



รูปที่ 41 ตัวละครเอกกำลังใช้ซ้ำรับใช้โจมตี

ที่มา: การแสดงสดของช่องแชนเนล youtube Marine Ch. 宝鐘マリン เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2563

- หมายเลขที่ 1 แสดงถึงซ้ำรับใช้
- หมายเลขที่ 2 แสดงถึง “เวลาพบมาร” ในระบบสลับตัวละคร
- หมายเลขที่ 3 แสดงถึง ยันต์นินรันตร์
- หมายเลขที่ 4 แสดงถึง แต้มยันต์นินรันตร์ที่ผู้เล่นเก็บ
- หมายเลขที่ 5 แสดงถึง เวลาทั้งหมดของผู้เล่น

ตารางที่ 19 ระบบเกมของ Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

4.3.4 Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.	
ระบบ	กลวิธีนำเสนอ
<p><b>ระบบศรัทธา</b></p> <p>เกมภาคนี้ตัดการเก็บสเปลการ์ดออก แล้วใช้ค่าพลังของตัวละครแทน ค่าพลังของตัวละครมี 5 ชั้น ชั้นที่ 1-4 จะเสริมและเพิ่มพลังการโจมตีตัวละคร ชั้นที่ 5 จะไม่มีผลกับตัวละคร เมื่อถึงชั้นที่ 5 สิ่งของเพิ่มค่าพลังให้ตัวละครจะกลายเป็นค่า “ค่าพลังศรัทธา” ทุกครั้งที่ผู้เล่นใช้สเปลการ์ดจะลดค่าพลังของตัวละคร 1 ชั้น และกระสุนทั้งหมดที่อยู่บนหน้าจอจะกลายเป็นค่าพลังศรัทธาและค่าพลังของตัวละครเล็กน้อย</p> <p><b>ค่าพลังศรัทธา</b></p> <p>ค่านี้จะได้รับจากการกำจัดศัตรูยิ่งศัตรูเข้าฉากแล้วตายเร็วจะได้เยอะขึ้น ค่านี้จะลดลงอย่างรวดเร็วเมื่อไม่ได้สร้างความเสียหาย ยิ่งค่าพลังศรัทธามีมากเท่าไรจะทำให้การเก็บค่าพลังของตัวละครมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อกำจัดศัตรูระดับสูงโดยไม่ใช้สเปลการ์ดจะได้รับค่าพลังศรัทธาที่จะไม่มีทางลดลง</p>	<p>กลวิธีนำเสนอคือการรวบรวมศรัทธา เนื้อเรื่องของเกมคือรวบรวมความศรัทธา และแสดงพลังอำนาจของตัวเอง หน้าที่ของมิโกะคือปิดเป้าสิ่งชั่วร้าย เมื่อมิโกะทำสำเร็จจะได้รับแรงศรัทธา เหมือนกับการขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเชื่อมั่นบางสิ่ง ถ้าคนขอได้สิ่งที่ตัวเองต้องการหรือเป็นไปตามความเชื่อของตัวเองสิ่งนั้นก็จะได้รับแรงศรัทธาเหมือนกัน ทำให้ในเกมมีระบบศรัทธาคือ เมื่อการบายไวกได้จะได้พลังศรัทธา ยิ่งพลังศรัทธามากตัวเอกจะมีพลังมากขึ้น และสามารถแสดงพลังอำนาจในรูปแบบสเปลการ์ดบ่อยขึ้น</p> <p>เมื่อมาถึงช่วงท้ายของตัวเกมผู้เล่นจะได้สู้กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหมือนกัน มีนัยถึงเหตุขัดแย้งระหว่างผู้นับถือต่างศาสนา หรือต่างนิกาย เมื่อฝ่ายไหนพิสูจนแล้วว่าเหนือกว่าฝ่ายนั้นจะได้ศรัทธาเพิ่มขึ้น</p>



รูปที่ 42 ภาพแสดงถึงระบบศรัทธา  
รูปโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 7 สิงหาคม 2564

- หมายเลขที่ 1 แสดงถึง แด้มศรัทธาที่ผู้เล่นรวบรวมอยู่

ตารางที่ 20 แสดงถึงระบบเกมของ Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.

4.3.5 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>ระบบ Venturer</b></p> <p>เมื่อกำจัดศัตรูได้จะมี “Venturer” ออกมา สิ่งนี้จะไม่รอยออกหน้าจอและจะเคลื่อนที่ตลอดจนเปลี่ยนด้าน เมื่อเก็บVenturer ตรงตามเงื่อนไขจะปรากฏ UFO (Undefined Fantastic Object) เมื่อ UFO ปรากฏตัวจะลบกระสุนของศัตรูทั้งหมดและจุดสิ่งของที่มีประโยชน์เข้าไป เมื่อผู้เล่นกำจัด UFO จะปลดปล่อยสิ่งของที่ดูตออกมาให้ปริมาณเยอะขึ้น รับสิ่งของพิเศษ</p>	<p>กลวิธีการนำเสนอคือรวบรวมบางสิ่งที่ไม่สามารถระบุได้ เนื้อเรื่องของเกมคือการตรวจสอบ ระหว่างการตรวจสอบตัวเอกรวบรวมบางสิ่งที่ไม่สามารถระบุได้ โดยสิ่งที่ตัวเอกรวบรวมมาช่วยเหลือตัวเอกในการตรวจสอบ ระบบ Venturer คือตัวแทนของสิ่งที่ตัวเอกรวบรวมมา เนื่องจากว่ามันเป็นสิ่งที่ตัวเอกรระบุไม่ได้ ทำให้การตรวจสอบดำเนินต่อไป โดยที่ตัวเอกไม่รู้ สาเหตุ ต้นเหตุ</p>



4.3.5 Touhou project 東方星蓮船～ Undefined Fantastic Object.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>เงื่อนไขการปรากฏตัวของ UFO</b></p> <p>เก็บ Venturer ครบ 3 ครั้งเป็นสีเดียวกัน หรือ เก็บคละสีครบ 3 สี แต่ถ้าเก็บสีเดียวกันมาแล้ว 2 สี ถ้าการเก็บครั้งที่ 3 สีต่างไม่เหมือนกัน จะลบสีที่เก็บออก 1 สี ชนิดของ UFO จะขึ้นอยู่กับ Venturer ที่ผู้เล่นเก็บ โดยมีชนิดดังนี้</p> <p>Red UFO มีเงื่อนไขคือเก็บ Venturer สีแดง 3 สี ไอเทมพิเศษที่ได้จากการกำจัด UFO สำเร็จคือเศษเสี้ยวของจำนวนชีวิต</p> <p>Blue UFO มีเงื่อนไขคือเก็บ Venturer สีน้ำเงิน 3 สี ไอเทมพิเศษที่ได้จากการกำจัด UFO สำเร็จคือแต้มคะแนนของผู้เล่นจะได้จำนวนมากขึ้นขึ้นอยู่กับจำนวนสิ่งของที่ถูกลูดเข้าไป</p> <p>Green UFO มีเงื่อนไขคือเก็บ Venturer สีน้ำเงิน 3 สี ไอเทมพิเศษที่ได้จากการกำจัด UFO สำเร็จคือเศษเสี้ยวของจำนวนสเปลการ์ด</p> <p>Rainbow UFO มีเงื่อนไขคือเก็บ Venturer ครบทุกสีคือ สีน้ำเงิน สีแดง สีเขียว ไอเทมพิเศษที่ได้จากการกำจัด UFO สำเร็จคือ Venturer จะปรากฏบนหน้าจอ</p>	<p>หลังจบการตรวจสอบตัวเอกก็ยังไม่รู้ว่ามันคืออะไรจนกระทั่ง ตัวเอกถามเบียคุเรน สาเหตุที่ทำให้ตัวเอกรับไม่ได้คือ นูเอะระหว่างต่อสู้กับนูเอะจะไม่มีระบบนี้ ช่วยเหลือและใช้รูปร่างแบบเดียวกับที่ตัวเอกพบเป็นลักษณะการโจมตี</p>



ภาพแสดงถึงระบบเกม Venturer

- หมายเลขที่ 1 แสดงถึงจำนวน Venturer ที่ผู้เล่นเก็บอยู่

ตารางที่ 21 แสดงถึงระบบเกมของ Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires.

4.3.6 Touhou project 東方神靈廟～ Ten Desires.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>ระบบโลภผี</b></p> <p>เมื่อผู้เล่นโจมตีศัตรูจะมี “ชินเรย์” ออกมา ให้เก็บเป็นค่าสถานะ “โลภผี” สถานะนี้จะไม่โดนโจมตี เพิ่มพลังโจมตี และเพิ่มผลการเก็บสถานะโลภผีมากกว่าสถานะปกติ</p> <p><b>เงื่อนไขการเข้าสู่โลภผี</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เมื่อถูกโจมตี ในสภาพที่มีค่าโลภผีมากกว่าหรือเท่ากับ 1 จะเข้าสู่สภาพโลภผีหากค่าโลภผีหมดจะตาย และไม่สามารถหยุดสภาพนี้กลางทางได้</li> <li>2. หากสะสมค่าโลภผีจนเต็ม 3 ดวงสามารถกดปุ่ม C เพื่อเข้าสู่โลภผีได้ กรณีนี้ แม้ค่าโลภผีลดลงจนเหลือ 0 จะไม่ตาย</li> </ol> <p><b>ชินเรย์มีอยู่ทั้งหมด 4 ชนิด</b></p>	<p>กลวิธีการนำเสนอคืออารมณ์ที่กลายเป็นรูปลักษณะ เนื้อเรื่องของเกมคือการตรวจสอบและกำจัด ด้วยจิตใจอันแรงกล้าที่จะกระทำทำให้อารมณ์ของตัวละครกลายเป็นชินเรย์ และช่วยเหลือตัวเองต่อสู้ แม้กระทั่งศัตรูรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของผู้ที่กำลังจะพินาศชีพ ทำให้อารมณ์กลายเป็นชินเรย์ง่ายขึ้น ระบบโลภผีช่วยบอกอารมณ์ของศัตรูขณะนั้นหลังจากกำจัดสำเร็จ หรือชนะสเปลการ์ดของศัตรู</p>

4.3.6 Touhou project 東方神霊廟～ Ten Desires.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p>ฟ้า (โลกค้าขาย) ช่วยเพิ่มมูลค่าสูงสุดของคะแนนผู้เล่นเมื่อโจมตีศัตรู</p> <p>ม่วง (โลกอายุยืน) ช่วยเพิ่มเศษเสี้ยวจำนวนของพลังชีวิตออกมาเมื่อโจมตีศัตรูระดับสูง</p> <p>เขียว (โลกบอมบ์) ช่วยเพิ่มเสี้ยวสเปคการ์ตออกมาเมื่อโจมตีศัตรูพิเศษที่กำหนดไว้</p> <p>ขาว (ยึดติดทางโลก) กลายเป็นคะแนนและช่วยเพิ่มแท่งโลกผีมากกว่าชนิดอื่นจะออกมาเมื่อชินเรย์ฟ้าไหลออกมาอย่างต่อเนื่องเป็นจำนวนมาก</p>	



รูปที่ 43 ภาพแสดงถึงระบบโลกผี

รูปโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2564

- หมายเลขที่ 1 แสดงถึงจำนวน “ชินเรย์” ที่ผู้เล่นเก็บอยู่
- หมายเลขที่ 2 แสดง “ชินเรย์” ที่ปรากฏบนหน้าจอ

ตารางที่ 22 ระบบเกมของ Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character.

4.3.7 Touhou project 東方輝針城～ Double Dealing Character.	
ระบบ	กลวิธีการนำเสนอ
<p><b>ระบบกินสเปลการ์ด</b></p> <p>เมื่อผู้เล่นตายจะมีช่วงเวลาสั้น ๆ ที่ผู้เล่นจะสามารถใช้สเปลการ์ดเพื่อรอดตายได้ ด้วยระบบนี้ทำให้เพิ่มการเก็บสเปลการ์ดโดยเมื่อผู้เล่นเคลื่อนที่ไปด้านบนของหน้าจอจะดูดสิ่งของที่มีประโยชน์เข้าหาผู้เล่น เมื่อจุดในปริมาณที่มากพอจะได้เศษเสี้ยวสเปลการ์ด หรือเศษเสี้ยวพลังชีวิต</p>	<p>กลวิธีการนำเสนอคือการกำราบ เนื้อเรื่องในเกมนี้สิ่งของมีเพิ่มขึ้น และสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตามความต้องการของตัวเอง แม้กระทั่งสเปลการ์ดของผู้เล่น ทำให้เมื่อผู้เล่นถูกโจมตีสามารถใช้สเปลการ์ดเพื่อทดแทนชีวิตได้ ถ้ากุดภายในระยะที่กำหนด และเมื่อผู้เล่นสร้างความสนใจให้กับสิ่งของซึ่งคือการดูดสิ่งของ สิ่งเหล่านั้นจะมอบพลังให้มากขึ้น แสดงให้เห็นถึงความต้องการของสิ่งของ และพลังที่เพิ่มมากขึ้น</p>



รูปที่ 44 ภาพที่ผู้เล่นใช้ระบบกินสเปลการ์ดทันเวลา

รูปโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2565

#### 4.3.8 สรุประบบเกม Touhou Project

ระบบเกมหลักที่ใช้นำเสนอเนื้อเรื่องของเกม Touhou Project คือ “ระบบสเปลการ์ด” เพราะระบบนี้สามารถถ่ายทอดภูมิหลังของตัวละครพร้อมกับนำเสนอเนื้อเรื่องของเกมได้ ระบบที่เป็นระบบประจำแต่ละภาคของเกม Touhou Project เช่น ระบบ “แต่็มซาคุระ”, ระบบ Venturer, ระบบโลกผี โดยระบบที่เป็นระบบประจำภาคแต่ละเกมจะแสดงให้เห็นถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้นในแกนโซเคียว และเป็นส่วนช่วยให้ผู้เล่นสามารถปะติดปะต่อระหว่างเนื้อเรื่องตัวละครกับเนื้อเรื่องเกมได้อีกทั้งเป็นคำใบ้ระหว่างส่วนต่อของเนื้อเรื่องหลักและฉากเพิ่มเติม เมื่อเล่นฉากเพิ่มเติมจะพบกับฉากจบที่แท้จริง (True Ending)

เกม Touhou Project มีข้อเสียจากการนำเสนอเนื้อเรื่องด้วยระบบสเปลการ์ด และเกมการเล่นที่เป็นแบบเดินหน้ายังมมมองด้านบดดังนี้

1. ภูมิหลังของตัวละครบางตัวยาวเกินไปที่จะนำเสนอให้หมดในการต่อสู้แต่ละครั้งได้ ดังนั้นถ้าผู้เล่นต้องการทราบภูมิหลังของตัวละครทั้งหมด ผู้เล่นจะต้องสู้ชนะตัวละครตัวนั้นในทุกระดับความยาก อีกทั้งเกมนี้ได้รับชื่อเสียงจากความยาก ทำให้ผู้เล่นอาจเสียสุขภาพจิต หรือสุขภาพกายได้

2. เกม Touhou Project ไม่สามารถนำเสนอมุมมองของตัวละครตัวอื่นได้นอกจากตัวละครเอกที่ผู้เล่นเลือกเล่น เนื่องจากระบบของเกม Touhou Project เน้นการนำเสนอจากมุมมองตัวละครเพียงมุมมองเดียว ตัวละครเอกที่ผู้เล่นเลือกเล่นเท่านั้นที่สามารถใช้ระบบที่เป็นระบบประจำแต่ละภาคของเกม Touhou Project ในการต่อสู้ได้ ทั้งที่ในเนื้อเรื่องของเกมตัวละครบางตัวก็ทำแบบเดียวกันเหมือนตัวเอก เช่น โยวมุที่รวบรวมฤดูใบไม้ผลิ พวกของโซวที่รวบรวมบางสิ่ง ทำให้ตัวละครบางตัวมีนิสัยด้านเดียว เช่น ทาทาระ โคคาสะ, ควะชิโระ นิโทะริ, วาคาซากิอิเมะ เซคิบันคิ มีนิสัยด้านเดียว อีกทั้งทำให้เกิดช่องว่างระหว่างตัวเอกตัวอื่นที่ผู้เล่นไม่ได้เลือกเล่นที่กำลังทำอะไรอยู่ เพราะระบบการเล่นของเกม Touhou Project เป็นเกมที่จะให้ตัวละครเอกเป็น วันแมนโชว์ (one man show)

#### 4.4 ประมวลผลการวิเคราะห์

ด้านเนื้อเรื่องของเกม Touhou project สมัยแรกไม่มีแหล่งอ้างอิงทำให้ เนื้อเรื่องเกมทั้งหมด เป็นเนื้อเรื่องต้นฉบับ เกมสมัยปัจจุบันมีแหล่งอ้างอิงจากรณกรรมญี่ปุ่นสมัยโบราณเป็นส่วนใหญ่ ผู้แต่งใช้กลวิธีการประยุกต์การเพิ่มเติม และคงเดิมเป็นส่วนใหญ่ โดยสิ่งที่เพิ่มเติมจะมาจากความเป็นไปได้เช่น วรรณกรรมเรื่องเดิมแต่มีจุดเหตุการณ์ต่างกัน, คำอธิบายของเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ เสน่ห์ของเนื้อเรื่องเกมคือ การดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง และการลดทอนรายละเอียดของเนื้อเรื่องได้แก่ ที่ตั้งของสถานที่, วันที่ตัวละครดำเนินเรื่อง, ระยะเวลาที่ห่างกันของแต่ละลำดับเหตุการณ์ และระหว่างเนื้อเรื่องของเกมแต่ละภาค ซึ่งการลดทอนรายละเอียดเหล่านี้เป็นลักษณะของวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าสมัยโบราณของญี่ปุ่น ทำให้เนื้อเรื่องเกม Touhou project นอกจากจะอ้างอิงจากรณกรรมแล้ว ยังให้ความรู้สึกแบบเดียวกับวรรณกรรมสมัยโบราณด้วย แม้ว่าเนื้อเรื่องนั้นจะอ้างอิงจากประวัติศาสตร์

ด้านภูมิหลังตัวละครของเกม Touhou project สมัยแรกมีเพียงเรย์มูคนเดียวเท่านั้น เกมสมัยปัจจุบันเนื้อหาภูมิหลังของตัวละครจะละเอียดขึ้นตามความสำคัญของเนื้อเรื่องแต่ละภาคเช่น ตัวละครที่เป็นต้นเหตุของเรื่อง, ผู้กระทำในเหตุการณ์ ผู้แต่งใช้กลวิธีการประยุกต์การเพิ่มเติม และคงเดิมเป็นส่วนใหญ่ซึ่งคล้ายกับการแต่งเนื้อเรื่อง โดยสิ่งที่เพิ่มเติมจะมาจากประสบการณ์ที่ตัวละครต้นฉบับพบ และการคาดเดาจากผู้แต่งหรือจากนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง เสน่ห์ของภูมิหลังของตัวละครคล้ายกับเนื้อเรื่องเกมคือ ไม่ระบุรายละเอียดที่สำคัญเช่น ชื่อสถานที่ วันที่ ชื่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งชื่อของตัวละครบางตัวจะเป็นชื่อที่ผู้คนไม่ค่อยรู้จัก หรือใช้การเล่นคำ ทำให้ภูมิหลังของตัวละครจะเป็นลักษณะคล้ายคำใบ้ นอกจากนั้นผู้แต่งแต่งภูมิหลังของตัวละครให้ไม่สมบูรณ์เช่น ตัวละครแต่ละตัวที่ปรากฏในเนื้อเรื่องทำอะไรมาบ้างก่อนเนื้อเรื่องเกม จากเสน่ห์ของภูมิหลังตัวละครที่กล่าวมาข้างต้นทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถนำมาแต่งเพิ่มหรือเล่าเรื่องใหม่ให้กับตัวละคร อีกทั้งสามารถเพิ่มวัฒนธรรมโมเอะให้กับตัวละครตามที่ตัวเองต้องการ

ด้านการนำเสนอเนื้อเรื่องของเกม Touhou project เป็นแบบเส้นตรงโดยใช้มุมมองของตัวละครเอกที่ผู้เล่นเลือกเล่น ซึ่งเป็นจุดเด่นของเกมประเภทเดินหน้ายิงมุมมองด้านบน โดยเกม Touhou project แก้ปัญหาการนำเสนอภูมิหลังของตัวละครและการนำเสนอรายละเอียดของเนื้อเรื่องซึ่งเป็นข้อเสียของเกมประเภทเดินหน้ายิงมุมมองด้านบน โดยการใส่ชื่อให้กับท่าโจมตีของตัวละครระดับสูงซึ่งเป็นระบบสเปลการ์ด และออกแบบระบบช่วยเล่นในแต่ละภาคให้สอดคล้องและเป็นคำใบ้ในการดำเนินเนื้อเรื่อง แต่วิธีเหล่านี้ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์เพราะถ้าผู้เล่น

ต้องการรู้เนื้อเรื่องส่วนต้นทั้งหมดผู้เล่นจำเป็นต้องอ่านเนื้อเรื่องที่เขียนอยู่บนกล่องเกม แต่ยังสามารถเข้าใจและปะติดปะต่อเนื้อเรื่องได้

ด้านการนำเสนอภูมิหลังของตัวละครของเกม Touhou project นอกจากชื่อของตัวละครที่บ่งบอกแหล่งอ้างอิง รายชื่อท่าโจมตีเป็นส่วนสำคัญที่จะขยายภูมิหลังของตัวละคร ดังนั้นยิ่งการต่อสู้ในแต่ละครั้งตัวละครที่มีจำนวนท่าโจมตีมากจะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของตัวละครซึ่งสอดคล้องกับระบบเกมที่ตัวละครจะเก่งขึ้นตามความสำคัญ ดังนั้นการตั้งชื่อของเกมนี้จึงสำคัญมากตั้งแต่ชื่อเกมแต่ละภาคจนถึงชื่อท่าโจมตี ทำให้เห็นการเล่นคำ และการใช้ชื่อฉายาของตัวละครหรือชื่อจากแหล่งบันทึกคนละแหล่ง เกมนี้จึงสามารถดึงเอกลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นได้อย่างมาก

## บทที่ 5

### อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง “การศึกษาการแต่งเรื่องและสร้างตัวละครที่อ้างอิงจากวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ จากเกมชุด Touhou Project” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการประยุกต์วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ และกลวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องและข้อมูลตัวละครผ่านระบบการเล่น

#### 5.1 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า เกม Touhou Project เป็นเกมที่สร้างคนเดียวทำให้รายละเอียดถูกลดทอนจำนวนมากตั้งแต่การเลือกประเภทเกม มุมมองเกมแบบ 2 มิติ จนถึงระบบเกม แม้ว่าเทคโนโลยีด้านภาพจะก้าวหน้ามากขึ้น ภาพของเกม Touhou Project จะยังคงเป็นลักษณะเดิมและเห็นพัฒนาการด้านภาพน้อยมาก สารนิพนธ์ฉบับนี้จึงเน้นกลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์ มากกว่ากลวิธีการนำเสนอของเกม อีกทั้งเกม Touhou Project เริ่มนำประเด็นใหม่ในวงการวิชาการของญี่ปุ่นด้านวรรณกรรมและประวัติศาสตร์มาดัดแปลงเป็นเนื้อเรื่องและภูมิหลังของตัวละครมากขึ้น ดังเห็นได้จาก Touhou project 東方神霊廟～ Ten Desires. (2011) ทำให้ข้อมูลบางเรื่องผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงได้ เพราะระดับความสามารถภาษาญี่ปุ่นของผู้วิจัยยังไม่พอที่จะเข้าถึงและรวบรวมเนื้อหา ทำให้ช่วงเวลาที่ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัย แผลงอ้างอิงที่ตัวเกมใหม่ใช้ ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงได้ และยังไม่ได้รับการแปลอย่างแพร่หลายให้เพียงพอที่จะทำวิจัย ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถวิจัยตัวเกมได้ทั้งหมดภายใต้ระยะเวลาที่กำหนด ตัวเกมที่ผู้วิจัยไม่สามารถทำได้ได้แก่ 東方天空璋～ Hidden Star in Four Seasons. (2017) และ 東方鬼形獸～ Wily Beast and Weakest Creature. (2019)

กลวิธีการประยุกต์ที่ผู้แต่งใช้ในเนื้อเรื่องและตัวละครเป็นส่วนใหญ่คือการเพิ่มเติมหรือปรับปรุง และคงเดิม โดยใช้ลักษณะของวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าสมัยโบราณของญี่ปุ่น ทำให้นอกจากจะอ้างอิงจากวรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์ ผู้เล่นจะรู้สึกเหมือนอ่านวรรณกรรมเรื่องสั้นเรื่องหนึ่งอยู่ อีกทั้งผู้แต่งให้ความสำคัญกับการตั้งชื่อมาก ทำให้เห็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของภาษาญี่ปุ่น

การนำวรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์มาดัดแปลงในสื่อสมัยใหม่เช่น การ์ตูนมังงะ เกม ละครโทรทัศน์ จะเป็นการช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมทางอ้อมตามหลักการสินค้าทางวัฒนธรรม และยังเป็นการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ หรือผลิตซ้ำให้กับวรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์ให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นอกจากจะทำให้เกิดการรับรู้วรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์แล้ว ผู้คนที่มีความสนใจหรือชื่นชอบสามารถนำไปสู่การศึกษาต่อในวรรณกรรมต้นฉบับ และหนังสือประวัติศาสตร์



ด้านการออกแบบตัวละคร การแต่งภูมิหลังตัวละครจะคล้ายกับการแต่งเนื้อเรื่อง จำนวนเนื้อหาในภูมิหลังตัวละครแต่ละตัวจะขึ้นอยู่กับความสำคัญในเนื้อเรื่อง ยิ่งสำคัญมากเนื้อหาจะยิ่งมาก เกมชุด อีกทั้งยังมีช่องว่างในภูมิหลังของตัวละครที่ยังเป็นปริศนาให้ผู้เล่นแลกเปลี่ยนความเห็น Touhou Project เป็นเกมที่ตัวละครทั้งหมดที่ปรากฏในเกมเป็นผู้หญิงทั้งหมดซึ่งแสดงถึง “วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ” วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะเป็นหนึ่งในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมโมเอะ และวัฒนธรรมโมเอะเป็นวัฒนธรรมที่พบได้ง่ายในมังงะ มังงะมีจุดเด่นคือสามารถเล่าเรื่องให้สามารถเข้าถึงพื้นที่ต้องห้ามของมนุษย์ได้ง่าย แต่ยังคงความเรียบง่ายและสามารถแทรกความน่ารักหลุดวัยโดยไม่รู้สึกระหลาด (freak) (บุญส่ง ชัยสิทธิ์กานานนท์, ออนไลน์, 2560) ด้วยเหตุนี้ แม้ไว้ในเกมสมัยแรกและเกมสมัยปัจจุบันในค.ศ. 2003 ผู้แต่งจะไม่ตั้งใจใส่วัฒนธรรมโมเอะ แต่เวลาต่อการออกแบบตัวละครแสดงถึงวัฒนธรรมโมเอะอย่างชัดเจน และมากขึ้น เห็นได้จากโทโยซา โตะมิมิ โนะ มิโกะ ที่นำลักษณะเด่นของตัวละครจาก Vocalriod ซึ่งเน้นใส่หูฟัง นอกจากนั้น วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะสามารถลดความน่ากลัว และด้านลบของสิ่งที่อ้างอิงได้ เช่น เซน, ยาคูโมะ รัน, อุณซาน, มุราสะ มินะมิตสึ

เซน และยาคูโมะ รัน ที่ใช้วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะอย่างชัดเจน ทั้งคู่เป็นโยวโคที่สามารถแปลงกายเป็นสิ่งของได้ เพื่อล่อลวงมนุษย์มากิน หรือกลืนแก๊ง โดยเฉพาะรันที่แปลงกลายเป็นมนุษย์และต่อมากลายเป็นมเหสีของจักรพรรดิ จนสร้างความปั่นป่วนในญี่ปุ่น อุณซานเป็นโยวโคที่ได้รับการตีความใหม่ให้มีรูปร่างต่างจากเดิม มินะมิตสึใช้วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ จนไม่เหลือเค้าโครงเดิม



รูปที่ 45 ภาพตัวละคร Vocalriod kagamine len (ซ้าย) โทโยซาโตะมิมิ โนะ มิโกะ (ขวา)

ที่มา [https://piapro.net/rinlen14thbd/images/hero\\_len.png](https://piapro.net/rinlen14thbd/images/hero_len.png) (ซ้าย)



รูปที่ 46 ภาพหุ่นขี้ผึ้งจาก Ehon Hyaku Monogatari (ซ้าย) มุราสะ มินะมิทสึ (ขวา)  
ที่มา <https://en.wikipedia.org/wiki/Funay%C5%ABrei#/media/File:ShunsenFunayurei.jpg> (ซ้าย)

ในแง่เพศสภาพ ผู้ชื่นชอบมังงะระดับจริงจังเพศชายมีอิทธิพลมากในญี่ปุ่น ทำให้วัฒนธรรมโมเอะเกิดขึ้นเพื่อเติมเต็มความรู้สึกในเรื่องเพศและความแฟนตาซีเรื่องเพศผ่านคำอธิบายลักษณะของตัวละคร วัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะจึงเกิดจากสาเหตุนี้ (Jason Thompson, 2009) ทำให้เวลาต่อมากลุ่มผู้เล่นจึงเติมวัฒนธรรมโมเอะให้กับตัวละคร อีกทั้งในช่วงเวลาทศวรรษที่ 80 เป็นช่วงเวลาที่เพศหญิงมีอิทธิพลในสังคมมากขึ้นทำให้พบตัวละครเอกหรือฮีโร่เพศหญิงมากขึ้น และมีมังงะสำหรับเพศหญิงเพิ่มมากขึ้นเห็นได้จาก มังงะเรื่อง Axis Power Hetalia (2006) ที่เป็นวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะตามความรู้สึกในเรื่องเพศของผู้หญิง ทำให้วัฒนธรรมโมเอะมีความหลากหลายมากขึ้นในแง่ของเพศสภาพเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เสพ และสามารถหาทางออกจากสถานการณ์ยุ่งยากในโลกแห่งความจริง แต่เกม Touhou Project อยู่ในอัตลักษณ์ของเพศชายมานานทำให้ตัวละครและเนื้อเรื่องได้รับการออกแบบสำหรับเพศชายเป็นส่วนใหญ่

เกมประเภทเดินหน้ายิงมูมมอด้านบนมีข้อดีคือการนำเสนอเนื้อเรื่องและภูมิหลังของตัวละคร ผู้แต่งเกม Touhou Project จึงลดข้อดีโดยการตั้งชื่อให้กับท่าโจมตีของศัตรูระดับสูงซึ่งกลายเป็นระบบสเปลการ์ดและเป็นระบบหลักที่ใช้นำเสนอเนื้อเรื่องและภูมิหลังตัวละครของเกม Touhou Project ระบบช่วยเล่นประจำแต่ละภาคเป็นระบบที่ออกแบบให้สอดคล้องและสมเหตุสมผลกับเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้เล่นสามารถปะติดปะต่อเนื้อเรื่องเกมได้ แม้ว่าผู้แต่งจะพยายามลดข้อดีของเกมประเภทเดินหน้ายิงมูมมอด้านบนแต่ก็ยังพบข้อดีอยู่คือ ยังมีข้อมูลอื่นที่ผู้แต่งไม่

สามารถนำเสนอได้ทั้งหมดภายในการเล่นเกมนั้น ทำให้ถ้าผู้เล่นต้องการรู้เนื้อหาครบทั้งหมดทั้งในเรื่องเนื้อเรื่องเกม และภูมิหลังตัวละคร ผู้เล่นต้องอ่านจากแหล่งอื่นนอกเหนือจากภายในตัวเกมได้แก่ คำอธิบายที่ระบุของกล่องเกม และในคู่มือ (manual) ภูมิหลังตัวละครที่ผู้แต่งนำเสนอไม่หมดซึ่งสามารถอ่านได้หลังจากเอาชนะหนึ่งครั้งโดยไม่มีเงื่อนไขระดับความยาก



รูปที่ 47 ภาพข้างในกล่องเกม Touhou project 東方風神録～ Mountain of Faith.

(ซ้าย)

เนื้อเรื่องก่อนเริ่มเกมที่เขียนอยู่ในคู่มือ (ขวา)

ที่มา <https://page.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/d1042639221> (ซ้าย),

ถ่ายเมื่อ 23 มีนาคม 2565 (ขวา)

○2面ボス 秘神流し雛  
鍵山 雛(かぎやま ひな)  
Kagiyama Hina

種族: 厄神様  
能力: 厄をため込む程度の能力

悲劇の流し雛軍団の長である。厄払いで払われた厄を集めては、ため込んでいく。  
その為、彼女の周りには素人目にみても判るぐらいの厄が取り憑いている。

彼女の近くでは、如何なる人間や妖怪でも不幸に会う。ただ、彼女自体は決して不幸にはならない。あくまでも周りにため込んでいるだけである。  
そして、厄が再び人間の元に戻らないように見張っている。

รูปที่ 48 เอกสารภูมิหลังตัวละครของคะกิยามะ ฮินะ ที่นำเสนอไม่หมด

ถ่ายเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2565

ตัวอย่างภูมิหลังตัวละครที่ต้องผ่านทุกระดับความยากเพื่อเข้าใจภูมิหลังคือ ไชเกียวจิ ยูยูโกะ จากสเปลการ์ตชุด “สิ้นถิ่นฐาน” ผู้เล่นจะพบสเปลการ์ตนี้ 1 ใบ ในการต่อสู้ 1 ครั้ง โดยเรียงตามระดับความยากที่ผู้เล่นเลือก สิ้นเหตุผล, กรรมเก่า, ไร้หนทาง, ฆ่าตัวตาย

จากการศึกษาเกม Touhou Project ทำให้สามารถสรุปได้ว่า เกม Touhou Project อาศัยเอกลักษณ์จากวรรณกรรมสมัยโบราณของญี่ปุ่น เอกลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่น ข้อมูลทางวิชาการทางวรรณกรรมญี่ปุ่นหรือประวัติศาสตร์ เนื้อเรื่องที่เป็นเส้นตรง และตัวละครแบบวัฒนธรรมมานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ เพื่อแต่งเนื้อเรื่อง และภูมิหลังตัวละคร ทำให้เนื้อหาวัฒนธรรมแบบโมเอะเข้าถึงง่ายและน่าจดจำ เอกลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นและวรรณกรรมญี่ปุ่นโบราณทำให้ผู้เล่นรู้สึกกำลังอ่านนิทานเรื่องหนึ่ง ทำให้เนื้อเรื่อง และภูมิหลังตัวละครมีเสน่ห์น่าหลงใหล ประกอบกับการนำเสนอด้วยระบบเกมที่เข้าใจง่าย แต่ก็ยังยากที่จะเล่นจบจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของเกม Touhou Project จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เกม Touhou Project มีชื่อเสียงทั้งภายใน และภายนอกประเทศ เห็นได้งานคำที่ได้รับการบัญญัติจากกลุ่มผู้เล่นภายนอกประเทศว่า “Bullet Hell” และกิจกรรมขนาดใหญ่ประจำปีสำหรับกลุ่มผู้เล่นเกม Touhou Project ที่จัดขึ้นในญี่ปุ่น ชื่อว่า เรย์ไทไซ (例大祭) และจัดงานมาแล้ว 17 ครั้ง กลุ่มผู้เล่นจึงกลายเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ที่แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมโมเอะ และเกิดกลุ่มผู้สร้างผลงานที่มีชื่อเสียงบางกลุ่มแรกเริ่มเป็นกลุ่มผู้เล่นเกม Touhou Project ที่แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมโมเอะ และสร้างผลงานเฉพาะที่เกี่ยวกับเกม Touhou Project เช่น เพลงประกอบดัดแปลงจากเพลงในเกม Touhou Project, การ์ตูนมังงะ ต่อมาพัฒนาจนมีชื่อเสียงและมีผลงานเป็นต้นฉบับของตัวเองเช่น กลุ่ม Foxtail-Grass Studio, กลุ่ม Active NEETs, กลุ่ม IOSYS, กลุ่ม ซินระบานโซ (森羅万象)

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

การทำสารนิพนธ์ครั้งนี้เน้นค้นหาจากแหล่งข้อมูลอ้างอิงทางวิชาการด้านวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่สนใจควรจะใช้ภาษาญี่ปุ่นประกอบการศึกษาเพื่อที่จะทราบแหล่งข้อมูลที่เนื้อเรื่องและภูมิหลังของตัวละครครบถ้วน

## บรรณานุกรม

### หนังสือ

- เยอ อีโอร่า โอซากิ. (2561). **เทพนิยายญี่ปุ่น**. แปล, อรดา ลีลานุช. กรุงเทพฯ: แอร์โรว์
- ริวโนะซุเกะ อะคุตะงาวะ. (2556). **ราโชมอน และเรื่องสั้นอื่น ๆ**. แปล, กัลยาณี สีสวรรณ. กรุงเทพฯ: สมมติ
- ริวโนะซุเกะ อะคุตะงาวะ. (2554). **ซัปปะ**. แปล, กัลยาณี สีสวรรณ. กรุงเทพฯ: สมมติ
- วิจิตร วิจิตรวาทการ. (2561). **หนังสือประวัติศาสตร์เอเชีย**. กรุงเทพฯ: แสงดาว
- อีโซ โชโต, เอลิสซาเบธ ลี. (2561). **พงศาวดารญี่ปุ่น**. แปล, ยูปีเตอร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา
- อรรธยา สุวรรณระดา. (2560). **ธรรมเนียมความเชื่อญี่ปุ่นในวรรณกรรมสมัยเออัน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- อรรธยา สุวรรณระดา. (2559). **กลอนญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- อรรธยา สุวรรณระดา. (2558). **ประวัติวรรณคดีญี่ปุ่น**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- อรรธยา สุวรรณระดา. (2557). **พีช สัตว์ ตัวเลข กับตำนานยุคเทพเจ้าของญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อรรธยา สุวรรณระดา. (2550). **ตำนานเจ้าหญิงจากดวงจันทร์ และบันทึกการเดินทางจากโทะซะ**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- N. Muramaru. (2559). **นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น**. แปล บัณฑิต อานียา. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา

### วิทยานิพนธ์

- ชยากร ฤทธิเดช. (2562). **คาแรคเตอร์ดีไซน์จากประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นจากเกม Fate/Grand Order**. วิทยานิพนธ์ปริญญา, ปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา, คณะอักษรศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อรนัตดา จันทร์เจริญฤทธิ. (2561). **ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญา, ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สตรี เพศสถานะ และเพศวิถีศึกษา, วิทยาลัยสหวิทยาการ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กรกิจ ดิษฐาน. (2563). **Untold Stories**. เข้าถึงเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.gypsyworld.com/article/view/1498>
- เควิน. (2058). **MOE MOE KYUN – MOE มีที่มาและความหมายอะไร?**. เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://skdesu.com/th/moe-นิยามความหมายที่แท้/>
- เจ็ดเทพเจ้าโชคลาภ**. (2565). เข้าถึงเมื่อ 2 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เจ็ดเทพเจ้าโชคลาภ>
- ไตรลักษณ์**. (2565). เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ไตรลักษณ์>
- ทิพย์. (2561). **เทพบิชามงเทน Bisyamonten เทพเจ้าแห่งเกียรติยศชื่อเสียง จากญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ 2 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.siamkane.com/bishamonten-god/>
- นรกภูมิ**. (2565). เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/นรกภูมิ>
- นินิจิ | เทพญี่ปุ่น**. (2563). เข้าถึงเมื่อ 13 ธันวาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://delhipages.live/th/ปรัชญาและศาสนา/ศาสนาและตำนานโบราณ/ninigi>
- ประชาไท. (2555). **เผด็จการ 'โมเอะ' สิ้นประวัติศาสตร์จากสายมั่งงะ**. เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://prachatai.com/journal/2012/12/44065>
- พระหวัชระ ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ มัชฌิมาวาส**. (2563). เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://finearts.go.th/promotion/view/18336-พระหวัชระ-ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ-มัชฌิมาวาส>.
- ภัทรชนน ศักดิ์ศิริสัมพันธ์. (2564). **Anthropomorphism & Personification เมื่อเราให้ตุ๊กตากระต่าย และสายน้ำเป็นมนุษย์**. เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.gqthailand.com/style/article/anthropomorphism-personification>
- "ภพ..ภูมิโลก ๓ ประเภท"**. (2565). เข้าถึง 16 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <http://www.watthumpra.com/buddha1-primaryworld/budh05-pob-poomee-3world.html>
- มหายาน**. (2565). เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มหายาน>

- มานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ. (2565). เข้าถึงเมื่อ 15 มีนาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มานุษยรูปนิยมแบบโมเอะ>
- วัฒนธรรมป๊อป. เข้าถึงเมื่อ 7 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/kusanagi-sword-in-pop-cultures/76268>
- สยามรัฐออนไลน์. (2560). ศาสนาพุทธที่ผมรับรู้เข้าใจ จากการศึกษา ปฏิบัติ ด้วยสติปัญญา ความจริง. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://siamrath.co.th/n/9286>
- อามาเตราซุ. (2565). เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อามาเตราซุ>
- chibi-anngle. (2562). ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของ “สัตว์ 5 ชนิด” ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://th.anngle.org/j-culture/animalsymbo.html>
- Nutthapong Chaiwanitphon. (2560). ญี่ปุ่นแดนศักดิ์สิทธิ์ของอนิเมะ กับแนวทางการรายได้จากความคิดสร้างสรรค์. เข้าถึงเมื่อ 7 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/japan-holy-land-of-anime-commercial/31389>
- Nutthapong Chaiwanitphon. (2563). กะคุรัน ปกกะลาตี : ว่าด้วยบทบาทของชุดนักเรียนญี่ปุ่น และการเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมป๊อป. เข้าถึงเมื่อ 7 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/japan-nid/japan-school-uniform/130217>
- MGR Online. (2554). นิทานเซน : สรรพสิ่งล้วนเกิดดับ. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/china/detail/9540000054445>
- Pijitra Suppasawatgul. (2560). ‘วัฒนธรรมขายได้กินได้’ ที่ประสบความสำเร็จ ของ J-Pop และ K-Pop. เข้าถึงเมื่อ 5 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/j-pop-k-pop-soft-power/26868>
- Prepanod Nainapat. (2560). สร้างชาติด้วยมังงะ : อ่านมังงะในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมข้ามวัฒนธรรม. เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/brief-history-of-manga/20812>
- Prepanod Nainapat. (2560). ยุทธศาสตร์การโปรโมตชาติด้วยตัวละคร : กรณีศึกษาจากญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 6 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/making-money-from-characters/19437>

- Prepanod Nainapat. (2562). ‘เพียงพบบรรจบฝัน’ พื้นที่ของ LGBTQ กับมังงะที่อยากส่งเสียงไปไกลกว่าห้วงยามสนธยา. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/book/our-dreams-at-dusk/116982>
- Prepanod Nainapat. (2562). ‘ดาบคุซานางิ’ จากสมบัติของจักรพรรดิญี่ปุ่นสู่เรื่องเล่าในวัฒนธรรมป๊อป เข้าถึงเมื่อ 6 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/kusanagi-sword-in-pop-cultures/76268>
- Sarinee Achavanuntakul. (2563). ระบอบอุปถัมภ์ ภาวะผู้นำ ความรับผิดชอบ กับ Total War: ThreeKingdoms. เข้าถึงเมื่อ 6 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/total-war-three-kingdoms/101174>
- Touhou Wikipedia Thai. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://sabrekun.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Tomorn Sookprecha. (2560). นมเฟมินิสต์ กับการเมืองเรื่องอัตลักษณ์. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/identity-politics/19857>
- Wongsatorn Lertjarad. (2563). อัตลักษณ์ที่หลากหลาย ทำความรู้จักกับแชมเปียนจากเกม League of Legends. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/lolidentities/129585>
- Amanojaku. (2022). Accessed 11 March 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Amanojaku>
- Comiket. Accessed 15 May 2021. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Comiket>
- Dakiniten. (2565). Accessed 12 February 2022. Available from <https://www.japanese-wiki-corpus.org/Buddhism/Dakiniten.html>
- Danzaburou-danuki. (2022). Accessed 4 March 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Danzaburou-danuki>
- Dere. (2022). Accessed 20 March 2022. Available from <https://the-dere-types.fandom.com/wiki/Category:Dere>
- Dharma name. (2021). Accessed 3 December 2021. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Dharma\\_name](https://ja.wikipedia.org/wiki/Dharma_name)



- Dynasty Warriors.** Accessed 8 กันยายน 2564. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Dynasty\\_Warriors](https://en.wikipedia.org/wiki/Dynasty_Warriors)
- Ehon Hyaku Monogatari.** (2021). Accessed 2 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Ehon\\_Hyaku\\_Monogatari](https://en.wikipedia.org/wiki/Ehon_Hyaku_Monogatari)
- Fujiwara no Fuhito.** (2021). Accessed 23 December 2021. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Fujiwara no Fuhito](https://ja.wikipedia.org/wiki/Fujiwara_no_Fuhito)
- Fujiwara no Kamatari.** (2021). Accessed 23 December 2021. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Fujiwara no Kamatari](https://ja.wikipedia.org/wiki/Fujiwara_no_Kamatari).
- Hyakumonogatari Kaidankai.** (2021). Accessed 4 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/Hyakumonogatari\\_Kaidankai](https://en.wikipedia.org/Hyakumonogatari_Kaidankai)
- Jason Thompson. (2009). **Militant Cute and Sexy Politics in Japanese Moe Comics [NSFW].** Accessed 15 March 2022. Available from <https://gizmodo.com/militant-cute-and-sexy-politics-in-japanese-moe-comics-5403562>
- Kasa-obake.** (2022). Accessed 11 March 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Kasa-obake>
- Konjaku Monogatarishū.** (2021). Accessed 19 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Konjaku Monogatarishū](https://en.wikipedia.org/wiki/Konjaku_Monogatarishū)
- Lolicon.** (2022). Accessed 20 March 2022. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Lolicon>
- Mishaguji.** (2021). Accessed 14 December 2021. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Mishaguji>
- Moe anthropomorphism. (2565).** Accessed 15 March 2022. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/%20Moe\\_anthropomorphism](https://en.wikipedia.org/wiki/%20Moe_anthropomorphism)
- Moreya.** (2022). Accessed 20 January 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Moreya>
- Mount Shigi.** (2022). Accessed 10 February 2022. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Mount\\_Shigi](https://ja.wikipedia.org/wiki/Mount_Shigi)
- Nihon Shoki.** (2021). Accessed 10 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Nihon Shoki](https://en.wikipedia.org/wiki/Nihon_Shoki)

- Ningyo.** (2022). Accessed 4 March 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Ningyo>
- Nue.** (2022). Accessed 9 March 2022. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Nue>
- Oda Nobunaga.** Accessed 8 กันยายน 2564. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Oda\\_Nobunaga](https://en.wikipedia.org/wiki/Oda_Nobunaga)
- Prince Shōtoku.** (2021). Accessed 6 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_Shōtoku](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_Shōtoku)
- Rokurokubi.** (2022). Accessed 11 March 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Rokurokubi>
- Saigyō.** (2565). Accessed 28 January 2022. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Saigy%C5%8D>
- Sarutahiko Ōkami.** (2021). Accessed 10 December 2021. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Sarutahiko\\_Ōkami](https://en.wikipedia.org/wiki/Sarutahiko_Ōkami)
- Sengoku Basara.** Accessed 8 กันยายน 2564. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Sengoku\\_Basara](https://en.wikipedia.org/wiki/Sengoku_Basara)
- Sengoku Rance.** Accessed 8 กันยายน 2564. Available from <https://www.alicesoft.fandom.com>
- Servant List.** Accessed 8 กันยายน 2564. Available from [https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Servant\\_List](https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Servant_List)
- Shigisan Engi Emaki.** (2022). Accessed 25 January 2022. Available from [https://en.wikipedia.org/Shigisan\\_Engi\\_Emaki](https://en.wikipedia.org/Shigisan_Engi_Emaki)
- Sky Fox (mythology).** (2565). Accessed 12 February 2022. Available from <https://www.japanese-wiki-corpus.org/Buddhism/Dakiniten.html>
- spirit away.** (2565). Accessed 10 February 2022. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Spirit\\_away](https://en.wikipedia.org/wiki/Spirit_away)
- Strange Tales from a Chinese Studio.** (2022). Accessed 2 February 2022. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Strange\\_Tales\\_from\\_a\\_Chinese\\_Studio](https://ja.wikipedia.org/wiki/Strange_Tales_from_a_Chinese_Studio)

- Suwa Daimyōjin Ekotoba.** (2022). Accessed 20 January 2022. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/Suwa\\_Daimyōjin\\_Ekotoba](https://ja.wikipedia.org/wiki/Suwa_Daimyōjin_Ekotoba)
- Suwa-taisha.** (2022). Accessed 20 January 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Suwa-taisha>
- Takeminakata.** (2022). Accessed 20 January 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Takeminakata>
- Tengu.** (2021). Accessed 19 December 2021. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Tengu>
- The Ambition of Oda Nobuna.** Accessed 8 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Ambition\\_of\\_Oda\\_Nobuna](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ambition_of_Oda_Nobuna)
- The Pillow Book.** (2565). Accessed 14 February 2022. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Pillow\\_Book](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Pillow_Book)
- Togane city. (2021). 市指定文化財 墨染桜 (すみぞめざくら). Accessed 14 February 2022. Available from <http://www.city.togane.chiba.jp/0000000459.html>
- Touhou Project Wiki.** Accessed 15 May 2564 Available from [https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou\\_Wiki](https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Wiki)
- Touhou Project.** Accessed 15 May 2564. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Touhou\\_Project](https://en.wikipedia.org/wiki/Touhou_Project)
- Zen.** (2021). Accessed 16 December 2021. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/Zen>
- タカミムスビ.** (2022). Accessed 7 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/タカミムスビ>
- ニニギ.** (2021). Accessed 9 December 2021. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/ニニギ>
- やた管ブログ. (2016). **【撰集抄】にみるゾンビの作り方.** Accessed 14 February 2022. Available from <http://blog.livedoor.jp/yatanavi/archives/53256369.html>
- ヤンデレ? クーデレ? ツンデレ? ○○デレの比率診断.** (2020). Accessed 18 March 2022. Available from <https://curazy.com/archives/179039>

- 「撰集抄 第五」西行於高野奥造人事. (2565). Accessed 14 February 2022. Available from <http://www.shiro1000.jp/hist/frankenstein/shelley/saigyoku.html>
- 【諏方大明神画詞】に見る藤嶋明神. (2021). Accessed 10 December 2021. Available from <https://yatsu-genjin.jp/suwataisya/zatugaku/hujisima.htm>
- 今更聞けない「デレ」属性5選. (2022). Accessed 18 March 2022. Available from <https://mangapedia.com/gd/8prnc5oco>
- 信貴山縁起. (2021). Accessed 9 December 2021. Available from <https://jp.wikipedia.org/wiki/信貴山縁起>
- 八意思兼命（オモイカネノミコト）はどんな神さま？描かれる姿とご利益・神社紹介. (2022). Accessed 30 February 2022. Available from <https://xn--u9ju32nb2az79btea.asia/shinto15/shrine101.html>
- 公卿. (2022). Accessed 12 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/公卿>
- 六道. (2022). Accessed 15 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/六道>
- 多治比嶋. (2022). Accessed 12 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/多治比嶋>
- 大伴御行. (2022). Accessed 12 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/大伴御行>
- 大伴御行. (2022). Accessed 9 February 2022. Available from [https://kotobank.jp/word/-大伴御行\\_1064088](https://kotobank.jp/word/-大伴御行_1064088)
- 思兼神. (2022). Accessed 9 February 2022. Available from [https://kotobank.jp/word/-思兼神\\_1064088](https://kotobank.jp/word/-思兼神_1064088)
- 思金神. (2022). Accessed 9 February 2022. Available from [https://kotobank.jp/word/-思金神\\_1064088](https://kotobank.jp/word/-思金神_1064088)
- 斑鳩寺(兵庫県太子町). (2021). Accessed 6 December 2021. Available from [https://ja.wikipedia.org/wiki/斑鳩寺\\_\(兵庫県太子町\)](https://ja.wikipedia.org/wiki/斑鳩寺_(兵庫県太子町))
- 東方元ネタ wiki 2<sup>nd</sup>. (2022). Accessed 20 February 2022. Available from [https://seesaawiki.jp/toho-motoneta\\_2nd/](https://seesaawiki.jp/toho-motoneta_2nd/)

- 次の文章は、『枕草子』の第一段、『徒然草』の第五十二段である。これを読んで、右の問いに答えよ。 Accessed 15 February 2022. Available from <http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~kokugo/nonami/2018kougi/mon3/k162208c.html>
- 流しびな行事. (2021). Accessed 9 December 2021. Available from <http://nagashibina.noyakata.jp/publics/index/5/>
- 石上麻呂. (2022). Accessed 17 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/石上麻呂>
- 磐船神社(交野市). (2022). Accessed 18 January 2022. Available from [https://jp.wikipedia.org/wiki/磐船神社\\_\(交野市\)](https://jp.wikipedia.org/wiki/磐船神社_(交野市))
- 竹取物語. (2022). Accessed 15 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/竹取物語>
- 藤原不比等. (2022). Accessed 17 February 2022. Available from <http://www.pref.nara.jp/miryoku/ikasu-nara/ijin/fuhito/>
- 諏訪の古代信仰. (2021). Accessed 19 December 2021. Available from [https://suwaarea-examine.com/suwa\\_7trees.html](https://suwaarea-examine.com/suwa_7trees.html)
- 阿倍御主人. (2022). Accessed 12 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/阿倍御主人>
- 風無神袋風祝塚. (2021). Accessed 10 December 2021. Available from <https://yatsugenjin.jp/suwataisya/sanpo/kasanasi.htm>
- 餓鬼. (2022). Accessed 15 February 2022. Available from <https://ja.wikipedia.org/wiki/餓鬼>

**ประวัติผู้วิจัยโดยย่อ****ชื่อ - นามสกุล**

วรภาพ ศรีก่อม

**วัน เดือน ปี เกิด**

4 มีนาคม 2543

**สถานที่อยู่ปัจจุบัน**

437/130 ถ.จิระ อ.เมือง จ.บุรีรัมย์ 31000

**ประวัติการศึกษา**

พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน

ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง  
สนามจันทร์คณะอักษรศาสตร์

พ.ศ. 2555 – 2560

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงตอนปลาย  
โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม