



การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact

โดย

นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact

โดย

นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

SPREADING CHINESE CULTURE THROUGH GENSHIN IMPACT

BY

NATTAGITTA THONGTANOD

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF BACHELOR'S DEGREE

ASIAN STUDIES

FACULTY OF ARTS

SILPAKORN UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2022

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact
ชื่อผู้เขียน	นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด
ชื่อปริญญา	ปริญญาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	อาจารย์ ดร. กฤษฎา ธีระโกศลพงศ์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานโยบาย Soft Power ของประเทศจีน เพื่อศึกษาเกม Genshin Impact ในฐานะสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม และเพื่อศึกษาถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมจีน ผ่านเกม Genshin Impact ว่ามีอะไรบ้าง โดยศึกษาผ่านเมือง Liyue ในเกม Genshin Impact โดยมีวิธีการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด Soft power แนวคิดเรื่องวัฒนธรรม และแนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครเป็นต้น ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสืองานวิจัยและวิทยานิพนธ์ และเรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า ประเทศจีนมีนโยบายการทูตและวัฒนธรรมโดยใช้ Soft Power เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศตนเอง และได้ประกาศเกม Genshin Impact เป็นรายชื่อสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม โดยกระทรวงพาณิชย์แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน (Ministry of Commerce) ประจำปี 2021-2022 เนื่องจากเกม Genshin Impact สอดแทรกไปด้วยวัฒนธรรมหลากหลายด้านของประเทศจีนและความประสบความสำเร็จที่มีจำนวนผู้เล่นมากมาย จึงทำให้เกม Genshin Impact เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยผลักดันวัฒนธรรมจีนออกสู่สังคมโลก

คำสำคัญ : Soft Power, วัฒนธรรม, การเผยแพร่วัฒนธรรม

thesis topic	Dissemination of Chinese Culture Through Genshin Impact Games
Author's name	Miss Nattagitta Thongtanod
Name of degree	Bachelor's degree
Major/Faculty/University	Asian Studies Faculty of Arts Silpakorn University
Thesis Advisor	Lecturer Dr. Kritsada Theerakosonphong
Academic year	2022

Abstract

This research article on the dissemination of Chinese culture through Genshin Impact games has the objectives 1. to study China's Soft Power policy, 2. to study Genshin Impact games as a cultural export product, and 3. to study the dissemination of Chinese culture. Through the game Genshin Impact. By studying through the city of Liyue in the game Genshin Impact, with a method to study research papers related to the concept of soft power, the concept of culture. and the concept of character design, etc. which collects information from books, research work, and thesis and compiled the study results in the form of research articles

The study found that China has a diplomatic and cultural policy using soft power to enhance its own country's image. Genshin Impact has been announced as a cultural export product by the Ministry of Commerce of the People's Republic of China for the year 2021-2022 due to Genshin Impact's cross-cultural influence and success. with many players. Therefore making Genshin Impact to be another tool that helps push Chinese culture to the world society.

Keywords : Soft Power, culture, culture dissemination

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง “การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 111 ระเบียบวิธีวิจัยเอเชียศึกษา (Asian Studies Research Methodology) สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จจลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนเป็นอย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร. กฤษฎา อีระโกศลพงศ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ความรู้ ข้อคิด ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ จนกระทั่งการวิจัยครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
คำถามวิจัย	3
วัตถุประสงค์	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	3
ขอบเขตการศึกษา	4
วิธีการศึกษา	4
กรอบการศึกษา	4
นิยามศัพท์	5
วิธีดำเนินการวิจัย	5
ข้อจำกัดของการศึกษา	5
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดเกี่ยวกับSoft Power	6
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม	8
วัฒนธรรมป๊อปหรือวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)	9
แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิศาสนาเต๋าในจีน	9

แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ	10
แนวคิดเกี่ยวกับบรรรกรรม	11
แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	12
แนวความคิด การออกแบบตัวละคร การรับรู้ของผู้เล่นต่อการออกแบบเกม	13
แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของ Collaboration	14
บทที่ 3 ผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ที่ 1	16
นโยบาย Soft Power ของประเทศจีน	16
นโยบาย Soft Power ด้านวัฒนธรรมของประเทศจีน	17
บทที่ 4 ผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ที่ 2	
เกมเป็นส่วนหนึ่งของSoft Power	18
กรณีศึกษาจากประเทศเกาหลีใต้	18
กรณีศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น	18
เกม Genshin Impact ได้รับการประกาศให้เป็นสินค้าส่งออกด้านวัฒนธรรมของประเทศจีน	18
แรงจูงใจที่ทำให้เกม Genshin Impact มีผู้เล่นมากมาย	21
ความสำเร็จ	21
การเข้าสังคม	21
ความหมกมุ่น	21
การร่วมมือระหว่างเกม Genshin Impact และแบรนด์ต่าง ๆ (Collaboration)	22
OnePlus	22
Samsung	23
Cadillac	24
Pizza Hut	24
รายละเอียดเกม Genshin Impact	25
โครงเรื่องของเกม Genshin Impact	26
เนื้อเรื่องของเกม Genshin Impact	27
เมืองในโลก Teyvat	27

เมือง Liyue	28
ตัวละครที่มาจากเมือง Liyue	29
บทที่ 5 ผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ที่ 3	33
ด้านศิลปกรรม	33
วรรณกรรม	33
ดนตรี	34
ศิลปะการแสดง	36
จิตรกรรม	37
ด้านมนุษยศาสตร์	38
ลัทธิและศาสนา	38
ขนบธรรมเนียม	43
ความเชื่อและตำนาน	45
ประเพณี	56
ด้านการช่างฝีมือ	59
การแกะสลักที่ปรากฏในเมือง Liyue	59
เครื่องปั้นดินเผา	60
ด้านกีฬาและนันทนาการ	61
นันทนาการ	61
การละเล่น	62
ด้านคหกรรมศิลป์	63
อาหารในเมือง Liyue	63
ด้านการแต่งกาย	79
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	86
สรุปผลการวิจัย	86

ข้อเสนอแนะของผลการวิจัย	87
บรรณานุกรม	88
ประวัติผู้เขียน	92
แบบโอนลิขสิทธิ์สารนิพนธ์	93

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำนวนผู้เล่นGenshin Impactตั้งแต่เดือนกันยายน2563-มีนาคม2566 จากเว็บไซต์ Active Player	19
2	เมืองในโลก Teyvat	27
3	ตัวละครที่มาจากเมือง Liyue	29
4	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มดาวของ Zhongli และหยก	41

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ระบบอธิษฐาน(ภาษา) ของเกม	21
2	กล่องสมบัติในเกม	22
3	OnePlus Ace Pro Genshin Impact Edition	23
4	Samsung Galaxy Z Fold 4 และ Galaxy Buds 2 Pro Genshin Impact edition	24
5	Cadillac XT4 Beidou edition	24
6	สินค้าที่ Pizza hut ร่วมมือกับ Genshin Impact	25
7	โลโก้ Genshin Impact	25
8	ตัวละครนักเดินทางชายAether ตัวละครตรงกลาง Paimon ตัวละครนักเดินทางขวา Lumine	26
9	บรรยากาศเมือง Liyue	28
10	ราชาแห่งหิน	29
11	กลอนเทศกาลฤดูใบไม้ผลิในช่วงวันตรุษจีน	33
12	ภาพXingqiu กำลังอ่านหนังสือ	34
13	ภาพXingqiu กำลังอ่านหนังสือ	34
14	กล่องของXinyan	35
15	เครื่องดนตรีประเภทสายของ Xinyan	36
16	Yun Jin	36
17	ตัวละครจิ้ง Dao Ma Dan	37
18	ภาพวาดแขวนผนังในเกม	38
19	ภาพวาดจีน	38
20	Chongyun ที่จะรับประทานไอศกรีมอยู่เสมอ	39

21	ลายกางเกงของ chongyun	39
22	หมวกของ Hu Tao	40
23	หน้ากากNuo ต้นแบบหน้ากากของXiao	43
24	ตุ๊กตาผ้าลายเสือ	44
25	ฝีกองกอยจีน	45
26	กลุ่มดาวของ Beidou	47
27	ปลาหลีฮื้อ	48
28	รูปปั้นปลาหลีฮื้อ	48
29	กลุ่มดาวของ Ganyu	49
30	ตัวกิเลน	49
31	ลายเสือของ Keqing	50
32	แพนด้าแดง	51
33	เซี่ยจื้อ	52
34	หมวกเซี่ยจื้อ	52
35	ลายเสือของ Ningguang	53
36	ใบแปะก๊วย	53
37	กลุ่มดาวของ Yaoyao	54
38	ดอกกุ้ยฮวา	54
39	รูปภาพดอกกล้วยไม้วาดด้วยพู่กันจีน	55
40	ลายเสือของ Hu Tao	56
41	บรรยากาศเทศกาลโคมไฟ	56
42	บรรยากาศเทศกาลไหว้พระจันทร์	58
43	รูปปั้นหินในเมือง Liyue	59

44	รูปปั้นสิงโตหิน	59
45	เครื่องปั้นดินเผาของเมือง Liyue	60
46	เครื่องปั้นดินเผาลายครามของจีน	60
47	ตัวละคร NPC กำลังนั่งดื่มชา	61
48	ตัวละคร NPC กำลังชมว่าว	62
49	Adeptus' Temptation	63
50	Almond Tofu	64
51	Bamboo Shoot Soup	64
52	Black-Back Perch Stew	65
53	Chicken Tofu Pudding	66
54	Chili-Mince Cornbread Bun	66
55	Come and Get It	67
56	Crab Roe Tofu	68
57	Crystal Shrimp	68
58	Cured Pork Dry Hotpot	69
59	Dragon Beard Noodles	70
60	Fullmoon Egg	71
61	Golden Shrimp Balls	71
62	Jade Parcel	72
63	Jewelry Soup	73
64	Mora Meat	73
65	Oncidium Tofu	74
66	Pop's Teas	75

67	Rice Bun	75
68	Squirrel Fish	76
69	Tianshu Meat	77
70	Triple-Layered Consommé	78
71	Universal Peace	79
72	Hu Tao	79
73	Tang Suit	80
74	Ningguang	81
75	ชุดตู้โตว	81
76	ลวดลายบนเสื้อผ้าของ Beidou	82
77	ลวดลายบนเสื้อผ้าของ Xinqiu	82
78	ลวดลายเมฆ	83
79	ลายเสื้อของ Zhongli	83
80	ลายเสื้อของ Zhongli	84
81	ปลอกนิ้ว	85

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การใช้ Soft Power ในนโยบายต่างประเทศได้กลายเป็นวิธีที่ถูกใช้แพร่หลาย เพื่อความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประเทศต่าง ๆ โดยปราศจากอำนาจบังคับขู่เข็ญ (Hard Power) (Beston Husen Arif, 2017) เช่นเดียวกับในประเทศจีน Richard Herr (2019) ได้ระบุว่า ประเทศจีนในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา นอกจากจะให้ความสำคัญต่อนโยบายด้านเศรษฐกิจและด้านความมั่นคงแล้ว ด้านการขยายอำนาจทางวัฒนธรรมก็ยังเป็นอีกหนึ่งนโยบายการทูตที่สำคัญ ประเทศจีนได้ริเริ่มความพยายามครั้งใหญ่ในการพัฒนา Soft Power เพื่อผลประโยชน์ของชาติ ความพยายามครั้งนี้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปี 2547 อดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทา ได้ประกาศเจตนาารมณ์และเป้าหมายต่อสาธารณชนเพื่อสร้าง “สังคมที่ปรองดอง” และ “โลกที่ปรองดองกัน” ตามความเห็นของเขา ต่อมาในปี 2550 หูจิ่นเทาได้ประกาศในที่ประชุมสมัชชาใหญ่พรรคฯ ครั้งที่ 17 ให้ยกระดับวัฒนธรรมจีนให้เป็น Soft Power ของประเทศ และขับเคลื่อนการแลกเปลี่ยนทางด้านวัฒนธรรม เพื่อขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในระดับโลก

ในเวลาต่อมา นโยบายของอดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทา ได้ถูกนำมาพัฒนาต่อในสมัยประธานาธิบดี สีจิ้นผิง ในการประชุมสมัชชาใหญ่พรรคฯ ครั้งที่ 19 ในปี 2557 ประธานาธิบดีสีจิ้นผิงได้เน้นย้ำถึงความสำคัญในการพัฒนา Soft Power เขามีความเชื่อว่าสิ่งนี้จะ เป็นบทบาทที่ทำให้การสื่อสารอุดมการณ์จีนเผยแพร่ไปสู่ นานาประเทศ นอกจากนี้ ดร.อักษรศรี พานิชสาส์นได้แปลและสรุปสาระสำคัญของการประชุมสมัชชาใหญ่ พรรคฯ ครั้งที่ 20 ลงในเว็บไซต์ออนไลน์ ซึ่งมีตอนหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า “สร้างจีนให้เป็นประเทศสังคมนิยมที่เข้มแข็งและทันสมัยในทุกด้านโดยพรรคคอมมิวนิสต์จีนได้ตั้งเป้าว่า ตั้งแต่ปี 2020 ถึงปี 2035 จะบรรลุความทันสมัยแห่งสังคมนิยมในขั้นพื้นฐาน และตั้งแต่ปี 2035 จนถึงกลางศตวรรษนี้ จะสร้างจีนให้กลายเป็นประเทศสังคมนิยมที่ทันสมัย มีความเจริญรุ่งเรือง แข็งแกร่ง เป็นประชาธิปไตย และก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ตลอดจนมีความสามัคคีและความดีงามใน 5 ปีข้างหน้าจะเป็นช่วงเวลาที่มีความสำคัญยิ่งต่อการใช้ความพยายามสร้างประเทศสังคมนิยมที่ทันสมัยในทุกด้าน เพื่อการเริ่มต้นที่ดี บนเส้นทางที่พัฒนาไปข้างหน้า ต้องยึดมั่นในหลักการสำคัญดังนี้: สนับสนุนและเสริมสร้างความเป็นผู้นำในทุกด้านของพรรคให้เข้มแข็ง, ยืนหยัดในการเดินบนหนทางแห่งสังคมนิยมที่มีเอกลักษณ์จีน, ใช้ปรัชญาการพัฒนาที่เน้นประชาชนเป็นศูนย์กลาง และมุ่งมั่นที่จะปฏิรูปและเปิดประเทศให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตลอดจนสานต่อจิตวิญญาณการต่อสู้ ”

การเผยแพร่วัฒนธรรมโดยใช้ Soft Power มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งจากการจัดอันดับของ “Brand Finance” บริษัทด้านกลยุทธ์การประเมินมูลค่าแบรนด์ชั้นนำระดับโลก สามารถแบ่ง Soft Power ออกเป็น 7

หมวดหมู่ย่อย ดังนี้ 1. การบริหารและการปกครอง (Governance) 2. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations) 3. คุณภาพความเป็นอยู่ของประชากร (People & Values) 4. การส่งต่อด้านมรดกและความมั่งคั่งทางวัฒนธรรม (Culture & Heritage) 5. การศึกษาและวิทยาศาสตร์ (Education & Science) 6. ด้านธุรกิจและการค้า (Business & Trade) และ 7. สื่อและการสื่อสาร (Media & Communication) โดยใน 7 หมวดนี้ “สื่อและการสื่อสาร” เป็นหมวดที่มีอิทธิพลต่อการเผยแพร่ Soft Power กับผู้บริโภคมากที่สุด โดยสื่อที่นิยมใช้คือ ภาพยนตร์ ซีรีส์ ดนตรี โฆษณา และการสตรีมมิ่ง (Brand Finance, 2022) ปัจจุบันนอกจาก เพลง ละคร และรายการโทรทัศน์ที่เป็นสื่อให้ความบันเทิงแล้ว ยังมีสื่ออีกหนึ่งประเภทที่ให้ความบันเทิงได้ด้วยเช่นกัน คือ เกม

สำหรับเกมแล้ว การที่ได้รับประสบการณ์จากเกมที่น่าสนใจจะส่งผลต่ออารมณ์และการรับรู้ของผู้เล่น ผู้เล่นจะได้รับความสนุกมากหรือน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความรู้ส่วนบุคคล ความชอบและทัศนคติเป็นหลัก ซึ่งเกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันกับค่านิยมทางสังคมที่ฝังอยู่ในวัฒนธรรม (Aoyama & Izushi, 2003) ดังนั้นแล้วเกมจึงคล้ายกับสื่อบันเทิง มากไปกว่านั้นเกมยังสามารถทำให้เข้าใจถึงนัยยะวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้เพราะเกมเป็นสื่อที่ให้ความเพลิดเพลินจึงสามารถได้รับเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการได้รับเนื้อหาในรูปแบบที่มีความจริงจัง เช่น การศึกษาในห้องเรียน เป็นต้น (Anita Ching Yi Ngai, 2005)

การสอดแทรกวัฒนธรรมเข้าไปภายในเกมจึงเกิดขึ้นในหลายเกม ดังเช่น เกม Genshin Impact ที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท miHoYo บริษัทผู้พัฒนาเกมสัญชาติจีน ก่อตั้งในปี 2555 เกมดังกล่าวเป็นเกม Free-to-play แนว Action RPG (Role Playing Game) โดยเปิดให้บริการในเดือนกันยายน พ.ศ. 2563 ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ไอโอเอส และในเพลย์สเตชัน 4 และเปิดให้บริการในเพลย์สเตชัน 5 ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2564

เรื่องราวของ Genshin Impact เริ่มต้นขึ้นเมื่อ แผลดพี่น้อง Aether(แผลดชาย) และ Lumine (แผลดหญิง) 2นักเดินทางที่ผ่านการเดินทางมาอย่างยาวนาน จนกระทั่งในขณะที่ทั้งคู่กำลังจะเดินทางสู่ดาวดวงหนึ่งก็กลับถูกขัดขวางและถูกจับขังไว้โดยเทพองค์หนึ่ง และนอกจากนั้นยังถูกพรากแผลดออกจากกัน โดยผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะเล่นตัวละครคนไหน หลังจากนั้นผู้เล่นจะถูกส่งลงมาในโลกที่ชื่อว่า “Teyvat” โดยมีเป้าหมายที่จะตามหาแผลดอีกคนที่ถูกพรากออกจากกันไป ในระหว่างทางผู้เล่นจะพบกับตัวละครและเหตุการณ์มากมายให้ได้ผจญภัยรออยู่

เมื่อออกเดินทางมาเรื่อย ๆ ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับเมืองต่าง ๆ ที่อ้างอิงจากสถานที่จริง เช่น เมืองแรกที่ตัวละครจะได้เจอคือ เมืองMondstadt อ้างอิงมาจากประเทศเยอรมนีและสวิตเซอร์แลนด์ เมืองLiyue อ้างอิงมาจากประเทศจีน เมืองInazuma อ้างอิงมาจากประเทศญี่ปุ่น เมืองSumeru อ้างอิงจากหลายประเทศในแถบตะวันออกกลาง เช่น อินเดีย เปอร์เซีย อียิปต์โบราณ และอาหรับ (ส่วนเมืองที่เหลือ ได้แก่ เมืองFontaine Natlan Snezhnaya ในปัจจุบันยังไม่มีเนื้อเรื่องถูกปล่อยออกมา)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษาถึงแนวคิดการเผยแพร่วัฒนธรรมของจีนที่สามารถพบเห็นได้ในเกม Genshin Impact ทั้งในด้านการออกแบบตัวละคร และออกแบบภูมิประเทศของเกม

1.2 คำถามวิจัย

- 1.2.1 ประเทศจีนจะผลักดันนโยบาย Soft Power ได้อย่างไรบ้าง
- 1.2.2 ทำไมประเทศจีนจึงเลือกใช้เกม Genshin Impact เป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม
- 1.2.3 เกม Genshin Impact เผยแพร่วัฒนธรรมจีนอะไรบ้าง

1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 เพื่อศึกษานโยบาย Soft Power โดยเน้นในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศจีน
- 1.3.2 เพื่อศึกษาเกม Genshin Impact ในฐานะสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม
- 1.3.3 เพื่อศึกษาถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมจีน ผ่านเกม Genshin Impact ว่ามีอะไรบ้าง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ทำให้ทราบถึงศึกษานโยบาย Soft Power โดยเน้นในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศจีน
- 1.4.2 ทำให้ทราบถึงเกม Genshin Impact ในฐานะสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม
- 1.4.3 ทำให้ทราบถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมจีน ผ่านเกม Genshin Impact ว่ามีอะไรบ้าง

1.5 การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

- 1.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับ Soft Power
- 1.5.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม
- 1.5.3 แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิศาสนาเต๋าในจีน
- 1.5.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ
- 1.5.5 แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรม
- 1.5.6 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์
- 1.5.7 แนวความคิด การออกแบบตัวละคร การรับรู้ของผู้เล่นต่อการออกแบบเกม
- 1.5.8 แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของ Collaboration

1.6 ขอบเขตการศึกษา

1.6.1 ระยะเวลา ระยะเวลาในการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเริ่มตั้งแต่เดือนกรกฎาคม – จนถึงเดือนมีนาคม พุทธศักราช 2566 โดยศึกษาเรื่อง Genshin Impact ตั้งแต่เดือนมกราคม พุทธศักราช 2566

1.6.2 เนื้อหา ศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเกม Genshin Impact ที่สื่อถึงวัฒนธรรมจีน โดยศึกษาผ่านเมือง Liyue และตัวละครที่มาจากเมือง Liyue ทั้งหมด 17 ตัวละคร ได้แก่ Beidou, Chongyun, Ganyu, Hutao, Keqing, Ningguang, Qiqi, Shenhe, Xiangling, Xiao, Xingqiu, Xinyan, Yanfei, Yaoyao, Yelan, Yun Jin, และ Zhongli

1.7 วิธีการศึกษา

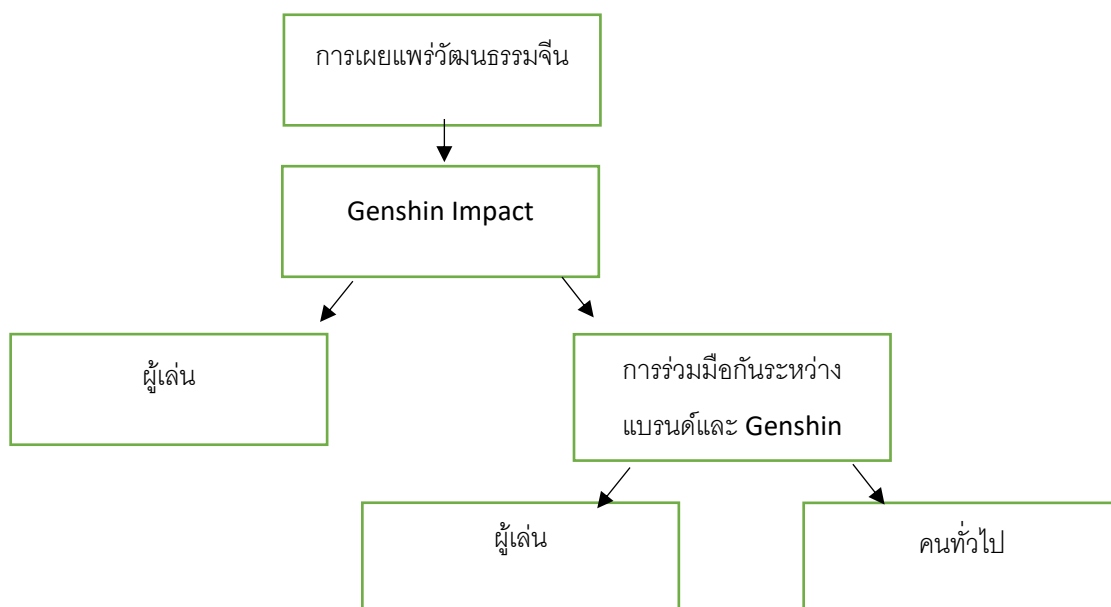
1.7.1 ศึกษาเกี่ยวกับนโยบาย Soft Power ของประเทศจีน

1.7.2 เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเมือง Liyue ในเกม Genshin Impact

1.7.3 วิเคราะห์ถึงวัฒนธรรม ลัทธิศาสนา ความเชื่อ วรรณกรรมจีน ที่สอดแทรกภายในเกม Genshin Impact

1.7.4 เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทวิจัย

1.8 กรอบการศึกษา



1.9 นิยามศัพท์

1.9.1 NPC หรือ Non-Player Character คือ ตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่นหรือตัวละครภายในคอมพิวเตอร์ เป็นตัวละครที่สามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตนเอง โดยไม่ถูกผู้เล่นบังคับ ซึ่ง NPC นั้นคือสิ่งที่สร้างความสมจริงให้กับบรรยากาศภายในโลกเสมือน (ศุภวิษญ์ แพพิน, 2558 Henrick Warpefelt, 2016)

1.10 วิธีดำเนินการวิจัย

1.10.1 กำหนดหัวข้อ และวางขอบเขตการศึกษา

1.10.2 รวบรวมเนื้อเรื่องของเกม และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร

1.10.3 สังเกตและวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละครในเกม เช่น ชื่อตัวละคร ชื่อกลุ่มดาวของตัวละคร ลวดลายของเสื้อผ้า ส่วนประกอบของเสื้อผ้า เครื่องประดับ เป็นต้น

1.10.4 รวบรวมเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและอ้างอิง

1.10.5 วิเคราะห์ข้อมูลและเรียบเรียงข้อมูล

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน (9 เดือน)									งบประมาณต่อกิจกรรม (ถ้ามี)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง											
2. เก็บรวบรวมข้อมูล											
3. วิเคราะห์ข้อมูล											
4. สรุปผลการวิจัย											
5. จัดทำรายงานวิจัยสมบูรณ์											

1.11 ข้อจำกัดของการศึกษา

งานวิจัยการศึกษานี้มุ่งเน้นศึกษาวัฒนธรรมจีนที่ถูกสอดแทรกในเกม Genshin Impact โดยเน้นที่ตัวละครจากเมือง Liyue ที่อ้างอิงมาจากประเทศจีนเพียงเท่านั้น เนื่องจากปัจจุบันตัวเกมนั้นยังมีเนื้อหาบางส่วนที่ยังไม่ถูกปล่อยออกมา

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact” ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับSoft Power

Joseph Nye นำเสนอ Soft Power ว่าเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมทั้งในวงการวิชาการและการกำหนดนโยบายของประเทศต่าง ๆ สำหรับจีนได้นำ Soft Power ไปใช้ในการสร้างพลังนาจของชาติโดยรวมมาก่อนสหรัฐอเมริกาแล้ว ชาวจีนได้อภิปรายเกี่ยวกับ Soft Power อย่างกว้างขวาง และคำว่า “Soft Power” ได้เป็นที่ยอมรับอย่างเป็นทางการของผู้นำจีนระดับสูงตั้งแต่ อดีตจนปัจจุบัน ดังเช่น ประธานาธิบดีหู จิ่นเทา

Joseph Nye ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า Soft Power เป็นความสามารถในการดึงดูดใจ และการดึงดูดใจมักนำไปสู่การยอมรับ การยอมรับมีความหมายในแง่บวก ซึ่งมักจะหมายถึงการเห็นพ้องต้องกัน ดังนั้น คำว่า “ต้องการ” จะต้องรวมทั้ง “ความรู้สึกพอใจอย่างแรงกล้า” และ “การเห็นพ้องต้องกันอย่างนุ่มนวล” หรืออีกวิธีหนึ่งเราอาจเพิ่ม คำว่า “ยอมรับ” ในคำจำกัดความ Soft Power ก็จะมี ความหมายว่า ความสามารถที่ทำให้ผู้อื่นต้องการ

แม้ว่ากระแสพลังอำนาจจะมาจากภายในรัฐ ตลอดจนสังคมที่มี ขนาดใหญ่ รัฐมักจะใช้เป็นเครื่องมือวางนโยบายในการปรับใช้กระแส พลังอำนาจเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเครื่องมือเชิงนโยบายของรัฐที่มักจะใช้ใน Soft Power สาเหตุ และวิธีการที่เครื่องมือเหล่านี้เป็นสื่อกลางใน Soft Power สรุปได้ดังนี้ **1. ด้านวัฒนธรรม** กิจกรรมทางวัฒนธรรม โครงการแลกเปลี่ยน การกระจายเสียง หรือการสอนภาษา และการส่งเสริมการศึกษา ด้าน วัฒนธรรมและสังคม มักจะถูกมองว่าเป็นเครื่องมือของ Soft Power แต่กิจกรรมเหล่านี้ไม่สามารถผลิต Soft Power โดยตรง แต่เป็นการ ส่งเสริมความเข้าใจ รักษาการสร้างภาพเชิงบวก และโฆษณาชวนเชื่อ ในการสร้างเรื่องราวที่น่าพอใจ เพื่อสร้างความนิยมให้แก่ประเทศที่เป็น ผู้กระทำ ในการดำเนินการเช่นนี้ ขั้นตอนแรกจะเป็นขั้นตอนที่สำคัญใน การแปลความอ่อนโยน ความงาม และความรุ่งเรือง ให้เป็น Soft Power **2. การสร้างความเชื่อ** ความเชื่อ (Myth) เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างมุมมองและความต้องการของผู้อื่น ความเชื่อสามารถสร้างและใช้ประโยชน์ในการสื่อสารความอ่อนโยน ความรุ่งเรือง และความงาม ตัวอย่างเช่น ในขณะที่ความสำเร็จทางเศรษฐกิจและ ชัยชนะทางทหารไม่ได้เป็นเครื่องมือเชิงนโยบายเมื่อเริ่มต้น แต่ความสำเร็จ ดังกล่าวสามารถนำมาถ่ายทอดให้เป็นความเชื่อ จนกลายเป็นตำนานที่จะ มีการกล่าวถึงต่อไปอย่างยาวนาน **3. การสร้างแรงจูงใจ** รัฐบาลสามารถสร้างแรงจูงใจสำหรับ นักเรียน และเยาวชนต่างชาติเป็นพิเศษ รวมทั้งประชาชนทั่วไปใน ต่างประเทศ โครงการเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความอ่อนโยน (หรือ

ความ เมตตา) เป็นกระแสอำนาจหลัก แต่ความงามและความรุ่งเรืองก็สามารถ เป็นกระแสอำนาจได้เช่นกัน แม้ว่าความอ่อนโยนถูกนำเสนอในเชิงโวหาร แต่การส่งสัญญาณนั้น จะมีพลังได้ก็ต่อเมื่อมีการปฏิบัติควบคู่กัน ไป ซึ่งอาจกระทำง่าย ๆ ในการ ส่งสัญญาณ ด้วยการกล่าวถึงรูปแบบของการช่วยเหลือที่มีความหลากหลาย เช่น ความช่วยเหลือด้านเศรษฐกิจ มนุษยธรรม และการสนับสนุน ทางการศึกษา เป็นต้น (อ้างถึงใน กันตลักษณ์, 2555: 33-46)

Beston Husen Arif (2017) การใช้ Soft Power ในนโยบายต่างประเทศได้กลายเป็นวิธีที่ถูกใช้ แพร่หลาย เพื่อความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประเทศต่าง ๆ โดยปราศจากอำนาจบังคับขู่เข็ญ (Hard Power)

Richard Herr (2019) ประเทศจีนในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา นอกจากจะให้ความสำคัญต่อนโยบาย ด้านเศรษฐกิจและด้านความมั่นคงแล้ว ด้านการขยายอำนาจทางวัฒนธรรมก็ยังเป็นอีกหนึ่งนโยบายการทูตที่ สำคัญ ประเทศจีนได้ริเริ่มความพยายามครั้งใหญ่ในการพัฒนา Soft Power เพื่อผลประโยชน์ของชาติ ความ พยายามครั้งนี้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปี 2547 อดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทาได้ประกาศเจตนาารมณณ์และเป้าหมายต่อ สาธารณชนเพื่อสร้าง “สังคมที่ปรองดอง” และ “โลกที่ปรองดองกัน” ตามความเห็นของเขา ต่อมาในปี 2550 หูจิ่นเทาได้ประกาศในที่ประชุมสมัชชาใหญ่พรรคฯ ครั้งที่ 17 ให้ยกระดับวัฒนธรรมจีนให้เป็น Soft Power ของประเทศ และขับเคลื่อนการแลกเปลี่ยนทางด้านวัฒนธรรม เพื่อขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในระดับโลก

Brand Finance (2022) การเผยแพร่วัฒนธรรมโดยใช้ Soft Power มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งจาก การจัดอันดับของ “Brand Finance” บริษัทด้านกลยุทธ์การประเมินมูลค่าแบรนด์ชั้นนำระดับโลก สามารถ แบ่ง Soft Power ออกเป็น 7 หมวดหมู่ย่อย ดังนี้ 1. การบริหารและการปกครอง (Governance) 2. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations) 3. คุณภาพความเป็นอยู่ของประชากร (People & Values) 4. การส่งต่อด้านมรดกและความมั่งคั่งทางวัฒนธรรม (Culture & Heritage) 5. การศึกษาและ วิทยาศาสตร์ (Education & Science) 6. ด้านธุรกิจและการค้า (Business & Trade) และ 7. สื่อและการ สื่อสาร (Media & Communication)

ดังนั้น Soft Power จึงหมายถึงแนวคิดการเผยแพร่วัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมทั้งในวงการวิชาการ และการกำหนดนโยบายของประเทศต่าง ๆ เพื่อใช้ในการกระชับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่าง ประเทศต่าง ๆ โดยปราศจากอำนาจบังคับขู่เข็ญ โดย Soft Power สามารถแบ่งแยกย่อยได้อีก 7 อย่าง คือ 1. การบริหารและการปกครอง (Governance) 2. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations) 3. คุณภาพความเป็นอยู่ของประชากร (People & Values) 4. การส่งต่อด้านมรดกและความมั่งคั่งทางวัฒนธรรม (Culture & Heritage) 5. การศึกษาและวิทยาศาสตร์ (Education & Science) 6. ด้านธุรกิจและการค้า (Business & Trade) และ 7. สื่อและการสื่อสาร (Media & Communication)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ออนไลน์)¹ ได้ให้ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ไว้ว่า สิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย, วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา

วรารุช สุวรรณฤทธิ์ และคณะ (2546:47-48) ได้กล่าวถึง ลักษณะของวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรมเกิดจากการเรียนรู้ เป็นมรดกของสังคม เป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต เป็นสิ่งที่บุคคลได้มาด้วยการเรียนรู้ เป็นสมบัติส่วนร่วม และสามารถแลกเปลี่ยนได้ไม่ใช่สิ่งที่คงที่ตายตัว

ณรงค์ เสียงประชา (2541: 51-52) กล่าวว่า สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติของไทย แบ่งวัฒนธรรมตามเนื้อหาสาระออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ศิลปกรรม (The Arts) ได้แก่ ภาษา วรรณกรรม การละคร นาฏศิลป์ ดนตรี จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรมและศิลปะการแสดงอื่นๆ เป็นต้น

2. มนุษยศาสตร์ (Humanities) ได้แก่ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี กฎหมาย การปกครอง ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ปรัชญา ศาสนา เป็นต้น

3. การช่างฝีมือ (Practical Craft) ได้แก่ การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก การทอ การจักสาน การทำเครื่องถม เครื่องเงิน เครื่องทอง เป็นต้น

4. กีฬาและนันทนาการ (Sports and Recreation) ได้แก่ มวยไทย กระบี่ กระบอง ตะกร้อ การละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

5. คหกรรมศิลป์ (Domestic Arts) ได้แก่ ระเบียบในเรื่องการกินอยู่ มารยาทในสังคม การแต่งกาย การตกแต่งเคหสถาน การดูแลเด็ก เป็นต้น

ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีความหมายว่า วัฒนธรรมเกิดจากการเรียนรู้ เป็นมรดกของสังคม วิถีหรือการดำเนินแห่งชีวิตที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ แล้วแบ่งย่อยออกเป็น 5 สาขา ได้แก่

1. สาขามนุษยศาสตร์ 2. สาขาศิลปะ 3. สาขาการช่างฝีมือ 4. สาขาคหกรรมศิลป์ 5. สาขากีฬาและนันทนาการ

¹ เข้าถึงได้จาก <https://dictionary.orst.go.th/>

2.2.1 วัฒนธรรมป๊อปหรือวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

John Storey ได้เสนอคำนิยามความหมายของ “วัฒนธรรมประชานิยม” ออกเป็น 6 ประการ

1. วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมใดก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก ซึ่งนิยามลักษณะนี้จะครอบคลุมเนื้อหาความหมายโดยทั่วไปของวัฒนธรรม แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงและขอบเขตของวัฒนธรรมอันแตกต่างหลากหลายได้
2. วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมของชนชั้นนำหรือ วัฒนธรรมชั้นสูง หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยม เป็นวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคม
3. วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) อันเป็นวัฒนธรรมที่ถูกผลิตเผยแพร่และโฆษณาในตลาด เช่น แฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งตัว ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งความหมายในลักษณะนี้มักถูกเชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมจากประเทศอุตสาหกรรม
4. วัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้ดั้งเดิมของประชาชน หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นวัฒนธรรมประจำเพื่อประชาชน
5. วัฒนธรรมประชานิยมคือพื้นที่หรือบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนผู้มีอำนาจครอบงำในสังคม ซึ่งวัฒนธรรมประชานิยมในแง่นี้ มิใช่ทั้งชนชั้นนำ หรือชนชั้นรอง แต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ต่อรอง และช่วงชิงทางอุดมการณ์และผลประโยชน์
6. วัฒนธรรมประชานิยม คือวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการพัฒนาอุตสาหกรรมและการเกิดขึ้นของชุมชนเมือง อันเป็นอิทธิพลของสื่อและการคมนาคมในโลกสมัยใหม่ที่ไปก่อรูป ขยายตัว เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคน จากวัฒนธรรมดั้งเดิมไปสู่วัฒนธรรมสมัยใหม่ (อ้างถึงใน รัฐวุฒิ เสนาคำ 2549: 129-130)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิศาสนาเต๋าในจีน

ลัทธิเต๋า หรือ ศาสนาเต๋า คำว่า “เต๋า” ตามอักษรจีน หมายถึง วิถีแห่งธรรมชาติ นอกจากนี้ เต๋ามีนักปราชญ์ให้ความหมายไว้ มากมาย เช่น เต๋า หมายถึง หนทาง (มรรคา), กฎ, จารีต, พิธีการ, คุณสมบัติ, กฎแห่งการย้อนกลับ, ธรรมชาติ, กฎแห่งธรรมชาติ เป็นต้น

ลัทธิเต๋าเป็นสำนักปรัชญาที่ก่อตั้งขึ้นก่อนสมัยราชวงศ์ฉิน และมีนักปราชญ์ที่สำคัญในลัทธินี้คือเล่าจื๊อ และจวงจื๊อ ก่อนสมัยราชวงศ์ฉิน ลัทธิเต๋ามีชื่อเรียกว่า เหล่าจื๊อจื๊อสวี่ และ เหล่าจวงจื๊อสวี่ ลัทธิเต๋าไม่มีสิ่งศักดิ์สิทธิ์เข้ามาเกี่ยวข้องและให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตามกฎธรรมชาติ ส่วนศาสนาเต๋าเป็นศาสนาที่สถาปนาขึ้นในสมัยราชวงศ์ฮั่นตะวันออก และผู้สถาปนาที่สำคัญคือจางหลิง ศาสนาเต๋ามีสิ่งศักดิ์สิทธิ์เข้ามาเกี่ยวข้องและมีนักบวชประกอบพิธีกรรมด้วยปัจจุบันนี้นักวิจัยชาวจีนส่วนใหญ่มองว่า ลัทธิเต๋าเป็นสำนักปรัชญาหนึ่งของจีนและศาสนาเต๋าเป็นศาสนาหนึ่งในสังคมจีน

สัญลักษณ์โดยตรงของลัทธิเต๋า คือ รูปเล่าจื๊อขี่ควาย (กระบือ) หมายถึงการเดินทางครั้งสุดท้าย หลังจากเล่าจื๊อลาออกจากราชการ และเดินทางมุ่งหน้าสู่พรมแดนด้านทิศตะวันตกเฉียงเหนือของมณฑลโสหนาน โดยขี่หลังควายในการเดินทาง หลังจากออกจากพรมแดนจีนไป ก็ไม่ปรากฏร่องรอยว่า เล่าจื๊อไปพำนักอยู่ ณ ที่ใด และมีชีวิตอยู่นานกี่ปี ไม่มีใครพบเห็นหรือมีหลักฐานอื่นใดชี้บ่ง สัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่ง คือ รูปหยาง-หยิน ซึ่งรูปทั้งสองนี้มีรากฐานแนวความคิดมาจากคัมภีร์เต๋า-เต้-จิง บทที่ 42 มีข้อความว่า “เต๋าเป็นมูลเหตุให้เกิดหนึ่ง หนึ่งเป็นมูลเหตุให้เกิดสอง สองเป็นมูลเหตุให้เกิดสาม และสามเป็นมูลเหตุให้เกิดสรรพสิ่ง” สัญลักษณ์หยาง-หยิน ถือว่าเป็นทฤษฎีทางปรัชญาของจีนที่มีมาแต่โบราณ และเล่าจื๊อได้นำแนวความคิดเรื่องหยาง-หยินนี้มากล่าวไว้ในลัทธิของตน (พนมกร คำวัง, 2562 Changlong Lan, 2561)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2525: 274) ให้ความหมายไว้ว่า "เชื่อ" หมายถึง เห็นตามด้วย มั่นใจ และไว้วางใจ

ทัศนีย์ ทานตวนิช (2523: 4) กล่าวว่า ความเชื่อ คือการยอมรับนับถือว่าเป็นความจริง หรือมีอยู่จริง การยอมรับหรือการยึดมั่นนี้อาจมีหลักฐานเพียงพอที่จะพิสูจน์ได้ หรืออาจไม่มี หลักฐานที่จะพิสูจน์สิ่งนั้นให้เห็นจริงได้

ชลอ บุญช่วย (2530: 17) กล่าวว่า ความเชื่อหมายถึงการยอมรับที่แสดงถึงความจงรักภักดี ความศรัทธา และการยอมรับในอำนาจเร้นลับอื่น ๆ

ธวัช ปุณ โณทก (2530: 350) ให้ความหมายไว้ว่า ความเชื่อ คือ การยอมรับอันเกิดอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านี้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับ และให้ความเคารพยำเกรง

กลุ่มวิทยาลัยครูภาคใต้ (2526 : 23) ความเชื่อ คือ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริงหรือเป็นสิ่งที่เราไว้วางใจ ความจริง หรือความไว้วางใจที่เป็นรูปของความเชื่อนั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความจริงที่ตรงตามหลักเหตุผล หรือหลักวิทยาศาสตร์ใด ๆ คนที่เชื่อในฤกษ์ยามก็จะถือว่า วันเวลาการโคจรของดวงดาวจะก่อให้เกิด ผลต่อตัวมนุษย์ คนที่เชื่อเครื่องรางของขลังก็จะมีคามยึดมั่นว่า เครื่องรางของขลังให้คุณให้โทษแก่ตนได้จริง ตัวอย่างของความเชื่อ ได้แก่ ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ โชคกลาง ของขลัง ผีสงนางไม้ ความเชื่ออำนาจลึกลับ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์เหล่านี้ เป็นต้น

ดังนั้นความเชื่อจึงหมายถึง การยอมรับ เห็นตามด้วยความมั่นใจว่าเป็นความจริง หรือมีอยู่จริง แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านี้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง ก็ไม่จำเป็นว่าจะต้องพิสูจน์ความเป็นจริงที่ตรงตามหลักเหตุผล หรือหลักวิทยาศาสตร์ใด ๆ

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรม

จิตรลดา สุวัตติกุล และมณฑนา วัฒนถนอม (2533 : 2 - 3) ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ดังนี้ วรรณกรรมเป็นคำที่มีความหมายกว้าง และครอบคลุมถึงงานทุกชนิดที่ใช้ภาษาเป็นสื่อในการถ่ายทอดความหมายและความรู้สึกนึกคิด ไม่ว่าจะงานนั้นจะได้รับการยกย่องแล้วหรือไม่ก็ตาม

บุญยืน จุลทอง (2542 : 2) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ ดังนี้ วรรณกรรม หมายถึง หนังสือทั่ว ๆ ไปไม่จำกัดว่าเป็นหนังสือประเภทหนึ่งโดยเฉพาะจะอยู่ในรูปของร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เป็นสารคดี นวนิยาย เรื่องสั้น แผ่นปลิว บทละคร บทโทรทัศน์ คำอวยพร เรียงความ บทความ จดหมายเหตุ บันทึก อนุทิน ชีวประวัติ บทวิจารณ์ บทเพลง ตลอดจนคอลัมน์ต่าง ๆ ในหนังสือพิมพ์

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (254 : 1) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ดังนี้ วรรณกรรมหมายถึง ทรัพยากรสารสนเทศที่แต่งหรือผลิตขึ้นมา ทั้งแต่งดีหรือไม่ดี

จันทร์ภา ภูเงิน (2549 : 1) ให้ความหมายของวรรณกรรม ไว้ว่า หมายถึง วรรณกรรม เป็นงานเขียนที่เกิดขึ้นจากความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียนเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน ซึ่งมีรูปแบบเนื้อหา และกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไปเช่น วรรณกรรมเด็กซึ่งผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้รับความบันเทิง โดยเนื้อหาสาระเกิดจากจินตนาการของผู้เขียนหรือเป็นเรื่องสมมุติที่สร้างขึ้นจากเค้าโครงและเหตุการณ์ต่าง ๆ อาจไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง เพียงแต่ให้เกิดความสมจริงและมีเหตุผล อีกทั้งต้องสอดคล้องกับประสบการณ์และความสนใจของเด็ก

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2516: 5) วรรณกรรม หมายถึง สิ่งที่เขียนขึ้นทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นรูปใดรูปใดหรือเพื่อความมุ่งหมายใด เช่น คำอธิบายวิธีใช้กล้องถ่ายรูป การใช้เตารีดไฟฟ้า เสื้อเชิ้ต รวมทั้ง ใบปลิว หนังสือพิมพ์ นวนิยาย ก็ล้วนแต่เรียกว่า Literature ทั้งสิ้น"

กระแสร มาลาภรณ์ (2530: 11) วรรณกรรม หมายถึง ข้อเขียน ข้อพูด หรือข้อทำอย่างใดใดก็ตาม และอยู่ในแขนงวิชาใดใดก็ได้ หาได้จำเป็นอยู่แต่ในพวกแผนกศิลปะไม่

ประทีป เหมือนนิล (2519: 7) วรรณกรรม คือ การกระทำหนังสือ หรือหนังสือที่แต่งขึ้นทั่วไป โดยมีได้จำกัดว่าเป็นหนังสือพวกใดพวกหนึ่งโดยเฉพาะ ส่วนจะมีคุณค่ามากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับวรรณศิลป์ หรือศิลปะในการแต่งหนังสือนั้น ๆ เป็นสำคัญ ถ้าวรรณกรรมเรื่องใดมีคุณค่าทางวรรณศิลป์สูง เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า วรรณกรรม เรื่องนั้นเป็นหนังสือดี วรรณกรรมนั้นอาจได้รับยกย่องว่าเป็นวรรณคดีด้วยก็ได้

สิทธิ พิณิจวุฒล (2517: 35) วรรณกรรม หมายถึง งานเขียนในรูปบทกวีนิพนธ์ร้อยกรองและข้อเขียนทั้งหมดที่ใช้ภาษาร้อยแก้ว ได้แก่ บทความ สารคดี นวนิยาย

ดังนั้นวรรณกรรมจึงหมายความว่า หนังสือประเภทหนึ่งที่เขียนถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียนเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อ่านซึ่งมีรูปแบบเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะจะอยู่ในรูปของร้อยแก้วหรือร้อยกรอง หนังสือพิมพ์ นวนิยาย สารคดี เป็นต้น ส่วนจะมีคุณค่ามากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับวรรณศิลป์

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

Yee Nick (2007) ได้กล่าวในทฤษฎี “Motivations of Play in Online Games” ว่าสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นมีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถแบ่งออกได้ 3 ปัจจัย เช่น **ความสำเร็จ การเข้าสังคม และความหมกมุ่น** และแบ่งแยกย่อยในแต่ละปัจจัย

จากแนวความคิดของ Richard Bartle **ผู้ประสบความสำเร็จ** คือ ผู้ที่มีความสนใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ในเกม มีจุดประสงค์ของการเล่นคือเล่นเกมจนเกิดความเชี่ยวชาญ เป็นผู้ที่ปรารถนาที่จะอยู่บนจุดสูงสุดของเกม **นักสังคม** คือ ผู้ที่จะโต้ตอบกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งนอกจากการสื่อสารแล้วยังมีพฤติกรรมอย่างอื่นรวมอยู่ด้วย เช่น การค้นหาผู้คนและทำความรู้จัก **นักสำรวจ (ผู้ที่มีความหมกมุ่น)** คือ ผู้ที่สนใจกับสิ่งแปลกใหม่ในเกม มักจะโหยหาความตื่นเต้นตื่นใจ และมักจะค้นหาในส่วนลึกของเกมที่เป็นพื้นที่ใหม่ เพราะมันให้ความรู้สึกท้าทาย (Richard Bartle, 1996)

1) ความสำเร็จ แบ่งออกเป็น

- ความก้าวหน้าคือ ความก้าวหน้า ความปรารถนาที่จะได้รับค่าพลังที่สูงขึ้น มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และต้องการสะสมความมั่งคั่งภายในเกม
- กลศาสตร์ มีผู้เล่นมีความสนใจในการวิเคราะห์ระบบในเกม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของตัวละคร
- การแข่งขัน มีผู้เล่นมีความปรารถนาที่จะท้าทายและแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น

2) การเข้าสังคม แบ่งออกเป็น

- การเข้าสังคม มีผู้เล่นมีความสนใจในการช่วยเหลือและพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น
- ความสัมพันธ์ มีผู้เล่นมีความปรารถนาที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายในระยะยาวกับผู้เล่นคนอื่น
- การทำงานเป็นทีม มีผู้เล่นได้รับความพึงพอใจจากการเป็นส่วนหนึ่งของความพยายามเป็นกลุ่ม

3) ความหมกมุ่น แบ่งออกเป็น

- การค้นพบ มีผู้เล่นที่ต้องการค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ผู้เล่นคนอื่นยังไม่รู้
- สวมบทบาท มีผู้เล่นที่สร้างตัวละครสมมติที่มีเรื่องราวเบื้องหลังและโต้ตอบกับผู้เล่นคนอื่น เพื่อสร้างเรื่องราวแบบด้นสดขึ้นมา
- การปรับแต่งตัวละคร มีผู้เล่นที่มีความสนใจในการปรับแต่งรูปลักษณ์ของตัวละคร
- การหลีกหนี มีผู้เล่นที่ต้องการหลีกหนีจากสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงโดยใช้เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ช่วยให้หลีกเลียงการคิดเกี่ยวกับปัญหาชีวิตในช่วงเวลาหนึ่ง

2.7 แนวความคิด การออกแบบตัวละคร การรับรู้ของผู้เล่นต่อการออกแบบเกม

ระดับการรับรู้ของผู้เล่นต่อทุกองค์ประกอบการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก โดยองค์ประกอบของการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เล่น 3 อันดับแรก คือ 1 ความงามและสุนทรียะ 2 กฎและกติกาของเกม และ 3 บทบาทและสังคมของตัวละครและรางวัล (สุวิข ธีระโคตร, 2563)

การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะและการถ่ายทอดสุนทรียะจากนักออกแบบความจริงเสมือนไปสู่ผู้รับสารนั้นเป็นการนำสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ ความฝัน นามธรรมที่อยู่ในความคิด ความรู้สึกของผู้คนไม่ได้มีเพียงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากสมองและส่งออกมาสายตาเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงความรู้สึก สัมผัส และสภาพแวดล้อมที่สามารถเป็นองค์ประกอบในการสร้างความรู้สึกและจินตนาการ ความเป็นนามธรรมดังที่ได้กล่าวมาจะถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบ (สภาพแวดล้อม รูปทรง บริบทของเนื้อหา สี และพื้นผิว) ที่เกิดกระบวนการของการใส่รหัสของประสาทสัมผัส และเมื่อองค์ประกอบดังกล่าวส่งผลให้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสขึ้นก็ย่อมจะส่งผลให้ผู้รับสารนั้นมีความดื่มด่ำและเข้าถึงเนื้อหาของนักออกแบบที่ต้องการสื่อสารออกไป กระบวนการนี้จะส่งผลผ่านกระบวนการ 2 รูปแบบ ก่อนที่จะทำให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกที่สะท้อนมาจากสิ่งที่นักออกแบบต้องการ คือ

1 การเรียนรู้ผ่านการรับรู้แบบแรงสะท้อน (การดื่มด่ำกับเนื้อหาและทำให้เกิดความรู้สึกทางสุนทรียะที่ทำให้เกิดอารมณ์อ่อนไหว เคลิบเคลิ้ม ไปตามเนื้อหาที่ได้รับชม)

2 การเรียนรู้ผ่านการรับรู้แบบความเข้าใจ (การดื่มด่ำกับเนื้อหาและทำให้เกิดความรู้สึกทางสุนทรียะที่ส่งเนื้อหาเข้าไปอยู่ในความทรงจำและเกิดการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์ส่งผลต่อความทรงจำ) เมื่อทั้ง 2 กระบวนการสำเร็จจึงส่งผลให้เกิดความรู้สึก (Emotions) และทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะของการออกแบบความจริงเสมือนได้ (ดลพร ศรีฟ้าและอติเทพ แจ้ดนาลาว, 2564)

เครื่องแต่งกายผ่านมุมมองในเชิงอวัจนภาษา(Non-Verbal language)กับการสื่อความหมายฉากและเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ จึงเป็นผลผลิตที่ประกอบสร้างความหมายแฝงหรือการสร้างสัญลักษณ์(Sign or Symbol)แทนความหมายบางสิ่งทีนอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏ โดยเกิดจากผู้สร้างสรรค์งานหรือผู้ผลิต ส่งผลกระทบต่อผู้ชมหรือผู้เสพกับการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นจากสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ ที่กำหนด

การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในงาน ภาพยนตร์ จึงสะท้อนถึงยุคสมัยและเรื่องราวที่น่าเสนอได้ด้วยลักษณะผสมผสานการประยุกต์และพัฒนาสร้างสรรค์(Apply and Development) ความสัมพันธ์ของฉากสำคัญและตัวละคร หลัก(Main Character) ประกอบกับเครื่องแต่งกายมักจะมี ความเชื่อมโยงต่อกัน หากเป็นมิติของการประกอบสร้างความ ร่ำรวย ความหรูหรา ความเจริญ วิถีความเป็นเมือง ชนชั้นสูง (รินบุญชูชน้อมบุญ,และพฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ2559)

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของ Collaboration

พจนานุกรมภาษาอังกฤษออนไลน์ Oxford Learner's Dictionaries (ออนไลน์) นิยามคำว่า Collaboration ว่าหมายถึง “the act of working with another person or group of people to create or produce something.” แปลว่า การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลอื่นเพื่อสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่าง

Luis Camarinha-Matos และ Hamideh Afsarmanesh ได้ให้ความหมายไว้ว่า การทำงานร่วมกัน เป็น กระบวนการที่หน่วยงานแบ่งปันข้อมูล ทรัพยากร และความรับผิดชอบเพื่อร่วมกันวางแผน ดำเนินการ และประเมินโปรแกรมของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน แนวคิดนี้มาจากภาษาละตินว่า collaborare ซึ่งแปลว่า "ทำงานร่วมกัน" และมองได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างร่วมกัน ดังนั้นกระบวนการที่กลุ่มของหน่วยงาน จะเพิ่มขีดความสามารถของกันและกัน เป็นการบอกเป็นนัยถึงการแบ่งปันความเสี่ยง ทรัพยากร ความรับผิดชอบ และผลตอบแทน ซึ่งหากต้องการโดยกลุ่มก็สามารถให้ภาพลักษณ์ของอัตลักษณ์ร่วมแก่ผู้สังเกตการณ์ภายนอกได้เช่นกัน การทำงานร่วมกันเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมในการแก้ปัญหา ร่วมกัน

Russ Linden (2003) ได้กำหนดความหมายของคำว่า ความร่วมมือว่า หมายถึงการร่วมแรง (Co-labor) ร่วมพยายามและร่วมเป็นเจ้าของผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น โดยความร่วมมือนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลจากต่างองค์กร (หรือต่างหน่วยภายในองค์กรเดียวกัน)ได้ร่วมกันดำเนินการบางสิ่งซึ่งต้องใช้ความพยายาม ทรัพยากร และการตัดสินใจร่วมกันรวมถึงร่วมเป็น เจ้าของผลผลิตหรือบริการสุดท้ายที่เกิดขึ้น

ดังนั้น Collaboration หมายถึง ความร่วมมือหรือการทำงานร่วมกันระหว่างต่างบุคคลหรือองค์กร เพื่อสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน การดำเนินการบางสิ่งซึ่งต้องใช้ความพยายาม ทรัพยากรและการตัดสินใจร่วมกันรวมถึงร่วมเป็นเจ้าของผลผลิตหรือบริการสุดท้ายที่เกิดขึ้น

บทที่ 3

นโยบายที่เกี่ยวกับ Soft Power ของประเทศจีน

3.1 นโยบาย Soft Power ของประเทศจีน

นโยบายของอดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทา ได้ถูกนำมาพัฒนาต่อในสมัยประธานาธิบดีสีจิ้นผิง คือ นโยบายหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง (One Belt One Road) หรือเส้นทางสายไหมในปี ค.ศ. 2013 โดยเส้นทางสายไหมจะแบ่งออกเป็นทางบกและทางทะเล ซึ่งเส้นทางสายไหมทางทะเลเป็นการใช้ Soft Power แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ 1. การอำนวยความสะดวก ด้านการค้าการลงทุน 2. การส่งเสริมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ 3. การสนับสนุนทางการเงิน 4. เร่งพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านการคมนาคม 5. ให้ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐานทางน้ำ เช่น ท่าเรือ 6. เชื่อมโยงโครงข่ายคมนาคมทุกมิติ 7. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนของภาคประชาชน 8. การดำเนินกิจกรรมทางทะเล

วันที่ 5 มิถุนายน ค.ศ. 2014 ประธานาธิบดีสีจิ้นผิงกล่าวคำปราศรัยในพิธีเปิดการประชุมระดับรัฐมนตรีของเวทีความร่วมมือจีนกับอาหรับครั้งที่ 6 ช่วงนี้เองที่คำว่าเส้นทางสายไหมได้เปลี่ยนไปกลายเป็นหนึ่งเขตหนึ่งเส้นทางหรือ One Belt One Road เห็นถึงพัฒนาการของ แนวคิดคำว่าเส้นทางสายไหมเป็นคำที่กว้างมากขึ้น แต่ไม่พบว่ามีผู้นำคนใดประชาสัมพันธวิสัยทัศน์ได้กว้างขวางเท่ากับสีจิ้นผิงเมื่อเป็นเช่นนี้ One Belt One Road จึงขยายไปทั่วโลก จนกระทั่งทุกหน่วยงานของจีน ถ้าจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับภายนอก หรือไม่กี่แล้วแต่ จะต้องมีความว่า One Belt One Road ด้วยเสมอ ช่วงทศวรรษ 2000 อดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทาเป็นผู้นำ ช่วงนั้นประเทศจีนมีอำนาจขึ้นมาพร้อมกับเกิดคำว่า Rise of China ขึ้นมา ปรากฏว่าทั่วโลกก็เกรงว่าจีนจะเป็นภัยคุกคาม อดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทาจีนไม่ใช่จะผงาดอย่างสันติแล้ว แต่จีนจะพัฒนาอย่างสันติ ประเทศจีนจึงใช้นโยบาย Soft Power กับหลายประเทศ รูปแบบ Soft Power ที่ประเทศจีนใช้ มีหลายรูปแบบ ตั้งแต่การให้ความช่วยเหลือแบบให้เปล่า การให้กู้เงินแบบไม่มีดอกเบี้ย การให้กู้เงินแบบมีดอกเบี้ยต่ำ การให้กู้เงินแบบมีระยะเวลาการชำระยาวนานนอกนั้นก็เป็นการช่วยเหลือที่ไม่เกี่ยวกับเงิน เช่น การให้ทุนการศึกษา เป็นต้นทั้งหมดนี้เป็น Soft Power ที่จีนใช้และจีนก็ใช้ค่อนข้างประสบความสำเร็จ (ศิบัติ นพประเสริฐ, 2564)

การกระทำของประเทศจีนสอดคล้องกับแนวคิด Soft Power ของ Joseph Nye โดยใช้เครื่องมือเชิงนโยบายด้านการสร้างแรงจูงใจ ในการช่วยเหลือทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการปรับทัศนคติที่มองว่าประเทศจีนเป็นภัยคุกคามของต่างประเทศที่มีต่อประเทศจีน

3.2 นโยบาย Soft Power ด้านวัฒนธรรมของประเศจีน

ประเทศจีนไม่ได้พัฒนานโยบาย Soft Power ในด้านความช่วยเหลือด้านเศรษฐกิจ มนุษยธรรม และการสนับสนุนทางการทูตเพียงเท่านั้น แต่ยังพัฒนาวัฒนธรรมควบคู่ไปด้วยตามอุดมการณ์ของประธานาธิบดีสีจิ้นผิงตั้งแต่ปี 2020 ถึงปี 2035 จะบรรลุความทันสมัยแห่งสังคมนิยมในขั้นพื้นฐาน และตั้งแต่ปี 2035 จนถึงกลางศตวรรษนี้ จะสร้างจีนให้กลายเป็นประเทศสังคมนิยมที่ทันสมัย มีความเจริญรุ่งเรือง แข็งแกร่ง เป็นประชาธิปไตย และก้าวหน้าทางวัฒนธรรม เพื่อการผลักดันด้านวัฒนธรรมจีนสู่สังคมโลก ประเทศจีนมีกระแสความนิยมของตลาดจีนหลายรูปแบบ กระแสความนิยมหลัก ๆ ของประเทศจีนได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ ดนตรี และเกม เป็นต้น

บทที่ 4

เกม Genshin Impact ในฐานะสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม

4.1 เกมเป็นส่วนหนึ่งของ Soft Power

4.1.1 กรณีศึกษาจากประเทศเกาหลีใต้

รัฐบาลเกาหลีใต้ให้ความสำคัญกับนโยบายการทูตและวัฒนธรรม โดยมีการสร้าง soft Power เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และสื่อสารกับต่างประเทศนำไปสู่การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการส่งผ่านเรื่องราวของเกาหลีใต้ไปสู่ประชาคมโลกได้รับรู้โดยอาศัยความร่วมมือ จากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ในสมัยประธานาธิบดีมุน แจอิน มีนโยบายมุ่งใต้ใหม่ (New Southern Policy) ซึ่งลักษณะสำคัญของนโยบายมุ่งใต้ใหม่สอดคล้องกับแนวคิดอำนาจอ่อน (Soft Power) ที่อาศัยการสร้างความสัมพันธ์กับต่างประเทศระหว่างประชาชนโดยการใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรม สอดแทรกและสะท้อนความเป็นเกาหลีผ่านเพลง ละคร ภาพยนตร์ เกม กีฬา เป็นต้น เพื่อสร้าง อิทธิพลทางความคิด การรับรู้เชิงบวกต่อประเทศเกาหลีใต้ (กฤตพร แซ่อึ้ง, 2562)

4.1.2 กรณีศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นมีนโยบาย Cool Japan ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2555 เพื่อนำจุดแข็งด้านวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งด้านแฟชั่น เกม การ์ตูน อาหารหรือที่เรียกว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industry) ไปใช้ในการสร้างฐานการตลาดในต่างประเทศ โดยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในส่วนของธุรกิจ ชุมชน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ ให้ถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์อย่างลงตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้น 1 มีคุณค่าต่อความรู้สึกของผู้บริโภค เพื่อเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยือนประเทศญี่ปุ่น และทำให้การบริโภคภายในประเทศเพิ่มขึ้น โดยได้รับการผลักดันจากรัฐบาลอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ยังได้นำการท่องเที่ยวและกีฬา มาเสริม Soft Powerด้านวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม (ธนันธร มหาพรประจักษ์)

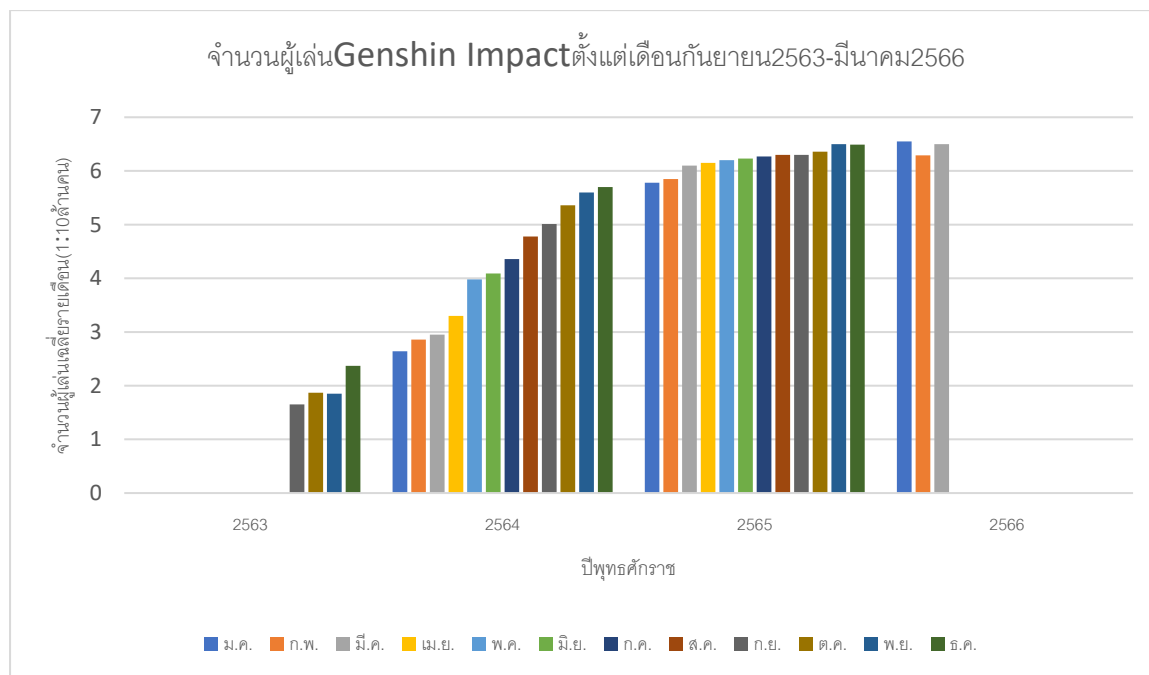
จากกรณีศึกษาทั้งสองประเทศพบว่า เกมก็เป็นส่วนหนึ่งของ Soft Power ที่รัฐบาลเล็งเห็นถึงความสำคัญและพร้อมผลักดันเพื่อให้เป็นที่รู้จักในสังคมโลก โดยมีจุดประสงค์ในการยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศตนเองทางด้านวัฒนธรรม

4.2 เกม Genshin Impact ได้รับการประกาศให้เป็นสินค้าส่งออกด้านวัฒนธรรมของประเทศจีน

โดยองค์ประกอบของตัวเกมมีการอ้างอิงจากสถานที่จริง รวมถึงวัฒนธรรมจีนที่สามารถพบเห็นได้ในเกมนี้เช่นกัน เกม Genshin Impact ประสบความสำเร็จอย่างมากตั้งแต่วันเปิดตัวเกมวันแรก เว็บไซต์ Active

Player² เปิดเผยยอดผู้เล่นเฉลี่ยในเดือนกันยายน ปีพ.ศ. 2563 มีผู้เล่นทั้งหมด 16,535,456 คน และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบันมีผู้เล่นเฉลี่ยในเดือนมีนาคม ปีพ.ศ. 2566 ทั้งหมด 65,039,242 คน

ตารางที่ 1 จำนวนผู้เล่นGenshin Impactตั้งแต่เดือนกันยายน2563-มีนาคม2566 จากเว็บไซต์ Active Player



ด้วยความสำเร็จของเกม Genshin Impact รวมถึงองค์ประกอบของเกมประกอบไปด้วยวัฒนธรรม ทำให้ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 กระทรวงพาณิชย์แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน (MINISTRY OF COMMERCE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA) ได้ประกาศรายชื่อสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับปี พ.ศ. 2564-2565 บนเว็บไซต์ทางการ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมและแนะนำวิสาหกิจทางวัฒนธรรมในการพัฒนาตลาดต่างประเทศและปลูกฝังแบรนด์การค้าทางวัฒนธรรมผ่านการสนับสนุนนโยบายระดับชาติ เกม Genshin Impact ของบริษัท Mihoyo ก็ได้รับเลือกให้อยู่ในรายการสนับสนุนการส่งออกทางวัฒนธรรมแห่งชาติด้วย

² เว็บไซต์เก็บรวบรวมข้อมูลจำนวนผู้เล่นเกมต่าง ๆ ทั่วโลก โดยเก็บข้อมูลจากข้อมูลทางสถิติสำหรับเกม เช่น statista.com, steamcharts.com, newzoo.com, gamstat.com และอื่น ๆ เข้าถึงได้จาก <https://activeplayer.io/>

序号	地区	项目名称	企业名称
28	北京市	中国围棋文化走出去项目	人民天舟(北京)出版有限公司
29	北京市	英国普罗派乐卫视运营项目	西京文化传媒(北京)股份有限公司
30	北京市	蓝海融媒体全球传播云平台	蓝海(北京)集团有限公司
31	北京市	吉尔吉斯斯坦、哈萨克斯坦、俄罗斯、白俄罗斯等中亚地区尚斯中国主题书店	北京尚斯国际文化交流有限责任公司
32	天津市	互联网电视海外传播项目	未来电视有限公司
33	天津市	武动乾坤	天津深蓝影视传媒有限公司
34	天津市	中国影视译制运营服务平台	世纪优优(天津)文化传播股份有限公司
35	天津市	电视剧《庆余年》海外发行运营	世纪优优(天津)文化传播股份有限公司
36	河北省	中国晋城香文化产业园区项目	河北古城香业集团股份有限公司
37	辽宁省	文化产品生产智能化升级改造	鞍山绿苹果文具有限公司
38	辽宁省	芭蕾舞剧《花木兰》国际巡演	辽宁省文化演艺集团
39	辽宁省	辽宁广电节目文化出口海外新媒体公共服务平台	辽宁北方广电传媒(集团)有限公司
40	辽宁省	杂技剧《炫彩·中国》	沈阳杂技演艺集团有限公司
41	辽宁省	东北亚版权贸易基地	北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
42	吉林省	中国新故事原创精品海外出版发行项目	吉林出版集团股份有限公司
43	黑龙江省	太阳岛国际冰雪艺术博览会	哈尔滨市太阳岛风景区资产经营有限公司
44	上海市	上海国际艺术品展示交易服务平台项目	上海自贸区国际文化投资发展有限公司
45	上海市	“阅读上海”中文图书全球联展	上海外文图书有限公司
46	上海市	星球大作战	巨人移动科技有限公司
47	上海市	Mobile Legends:Bang Bang	上海沐瞳科技有限公司
48	上海市	米哈游原神游戏软件	上海米哈游影铁科技有限公司
49	上海市	视听上海·北美综艺盛典百日	上海五岸传媒有限公司
50	上海市	《伍六七》	阿哈娱乐(上海)有限公司
51	上海市	面向海外市场的外文版文化中国图书出版与海外主流销售	上海新闻出版发展有限公司
52	上海市	原创IP“大吉兔”二十四节气”世界巡展	上海幸知文化创意有限公司
53	上海市	国家对外文化贸易基地(上海)	上海东方汇文国际文化服务贸易有限公司
54	上海市	许愿神龙	腾讯影业文化传播有限公司
55	上海市	上海文化贸易语言服务基地	上海文策翻译有限公司
56	江苏省	爱洛克海外游戏发行中心建设项目	苏州爱洛克信息技术有限公司
57	江苏省	《浮生为卿歌》手游	苏州好玩友网络科技有限公司

ภาพที่ 1 รายชื่อสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับปี พ.ศ. 2564-2565

กระทรวงพาณิชย์แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน ประกาศรายชื่อสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับปี พ.ศ. 2564-2565³ ลำดับที่ 48 พื้นที่เชียงใหม่ ชื่อโครงการ เกมGenshin Impact ผู้พัฒนาMihoyo (米哈游原神游戏软件) ชื่อบริษัท Shanghai Miha Youyingtie Technology Co., Ltd. (上海米哈游影铁科技有限公司)

³ เข้าถึงได้จาก <http://fms.mofcom.gov.cn/article/tongjiziliao/202109/20210903195555.shtml>

4.3 แรงจูงใจที่ทำให้เกม Genshin Impact มีผู้เล่นมากมาย

จากแนวคิดของ Yee Nick กล่าวว่าปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นแบ่งออกเป็น 3 ปัจจัย คือ ความสำเร็จ การเข้าสังคม และความหมกมุ่น และเกม Genshin Impact มีปัจจัยดังกล่าวทั้งหมด

4.3.1 ความสำเร็จ

เพื่อที่จะทำให้ตัวละครแข็งแกร่งขึ้น เกมได้มีระบบกลุ่มดาวเมื่อได้ตัวละครซ้ำจากการสุ่มที่มาจาก การอธิษฐาน หรือระบบกาชา⁴



ภาพที่ 1 ระบบอธิษฐาน(กาชา) ของเกม

ที่มา เกม Genshin Impact

4.3.2 การเข้าสังคม

ถึงเกม Genshin Impact จะเป็นเกมที่สามารถเล่นได้ด้วยคนเดียว แต่ก็สามารถเล่นไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นได้ เพื่อช่วยในการทำภารกิจต่าง ๆ

4.3.3 ความหมกมุ่น

เกม Genshin Impact เป็นเกมที่สามารถเดินสำรวจภายในโลกได้ โดยจะมีการค้นพบ หีบสมบัติที่มีของรางวัลภายในกล่อง

⁴ 'การสุ่ม' หรือ 'การหมุน' เพื่อรับรางวัล เพื่อรับตัวละครในเกม ไอเท็ม หรือการอัปเดตใหม่ๆ



ภาพที่ 2 กล่องสมบัติในเกม

ที่มา เกม Genshin Impact

4.4 การร่วมมือระหว่างเกม Genshin Impact และแบรนด์ต่าง ๆ (Collaboration) เกม Genshin Impact ได้มีการร่วมมือกับแบรนด์ต่าง ๆ เพื่อผลิตสินค้าโดยใช้ตัวละครจากเมือง Liyue มากมาย เช่น

4.4.1 OnePlus

เป็นผู้ผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สร้างสรรค์เทคโนโลยีระดับพรีเมียมจากประเทศจีนและมีผู้ใช้เป็นจุดศูนย์กลาง รวมทั้งทำหลายกิจการทางการตลาดและสถานะของอุตสาหกรรมแบบเดิม ๆ OnePlus ก่อตั้งขึ้นในปี 2013 ด้วยคติประจำใจที่กล้าหาญอย่าง ไม่เคยหยุดนิ่ง และยังสร้างอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ระดับพรีเมียมอย่างต่อเนื่องเพื่อมอบประสบการณ์การใช้งานที่ดีที่สุดให้กับผู้ใช้

OnePlus Ace Pro (Hu Tao) OnePlus เปิดตัวสมาร์ทโฟนรุ่นพิเศษ OnePlus Ace Pro Genshin Impact Edition ออกแบบแพ็คเกจและดีไซน์พิเศษในธีมตัวละคร Hu Tao และวางขายในประเทศจีน โดยมีราคาและคุณสมบัติเหมือนกันกับ OnePlus Ace Pro ทุกประการ



ภาพที่ 3 OnePlus Ace Pro Genshin Impact Edition

ที่มา <https://www.thaimobilecenter.com/content/oneplus-ace-pro-genshin-impact-edition.asp>

4.4.2 Samsung ซัมซุง หรือ ซัมซอง เป็นชื่อกลุ่มบริษัทแห่งหนึ่งจากประเทศเกาหลีใต้ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งประกอบด้วยบริษัทย่อยจำนวนมาก และธุรกิจที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่อยู่ภายใต้แบรนด์ซัมซุง และเป็นกลุ่มธุรกิจที่ใหญ่ที่สุดในเกาหลีใต้ ปัจจุบันธุรกิจของซัมซุง แบ่งออกเป็น 4 หน่วยใหญ่ ๆ คือ เครื่องใช้ในบ้าน, เครื่องใช้สำนักงาน, โทรศัพท์มือถือ และส่วนประกอบหลัก ๆ ที่ใช้ในการผลิตอุปกรณ์ดิจิทัลที่เป็นนวัตกรรมล่าสุดของโลกในศตวรรษที่ 21 มีฐานการผลิต 25 แห่ง, บริษัทสาขาลาด 36 แห่ง และสำนักงานย่อย 23 แห่ง ที่ประจำอยู่ใน 46 ประเทศทั่วโลก

Samsung Galaxy Z Fold 4 และ Galaxy Buds 2 Pro (Ganyu) Samsung ได้เปิดตัว Samsung Galaxy Z Fold 4 และ Galaxy Buds 2 Pro Genshin Impact edition มาในธีมตัวละคร Ganyu แต่ในปัจจุบันยังไม่มีมีการประกาศราคาของ Galaxy Z Fold4 และ Galaxy Buds 2 Pro Genshin Impact Edition ออกมา ในเบื้องต้นคาดว่าจะวางขายแค่ในประเทศเกาหลีใต้เท่านั้น



ภาพที่ 4 Samsung Galaxy Z Fold 4 และ Galaxy Buds 2 Pro Genshin Impact edition

ที่มา <https://www.thaimobilecenter.com/content/samsung-galaxy-z-fold-4-genshin-impact-edition.asp>

4.4.3 Cadillac คาคิลแลค เป็นชื่อบริษัทผลิตรถยนต์ระดับหรูของสหรัฐอเมริกา ในเครือเจเนรัลมอเตอร์ รถยนต์คาคิลแลคมีจำหน่ายอย่างเป็นทางการในประเทศต่าง ๆ มากกว่า 50 ประเทศทั่วโลก โดยจำหน่ายได้มากในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา Cadillac XT4 มาในธีมตัวละคร Beidou โดยเป็นลายพิเศษ มีจำนวนเพียง 60 คันในโลกเท่านั้น



ภาพที่ 5 Cadillac XT4 Beidou edition

ที่มา <https://game8.co/games/Genshin-Impact/archives/390488>

4.4.4 Pizza Hut พิซซ่าฮัท เป็นธุรกิจแฟรนไชส์ร้านอาหารพิซซ่า เริ่มก่อตั้งในปี พ.ศ. 2501 โดยสองพี่น้อง แฟรงค์ และ แดน คาร์นี ชาวเมืองวิชิตอ รัฐแคนซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเปิดร้านแรกที่เมืองวิชิตอ รัฐแคนซัส

ในปี 2566 Pizza hut การทำงานร่วมกันนี้มีรายการ Pizza Hut ที่หลากหลายโดยมีศูนย์กลางธีมที่กำหนดเองโดยอยู่ที่ Ningguang และ Yelan เช่น กล่องพิซซา แก้วน้ำ สติกเกอร์ แผ่นจดบันทึกและที่คั่นหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 6 สินค้าที่ Pizza hut ร่วมมือกับ Genshin Impact

https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact_Leaks/comments/114js8x/genshin_x_pizza_hut_collaboration/

4.5 รายละเอียดเกม Genshin Impact

GENSHIN
IMPACT

ภาพที่ 7 โลโก้ Genshin Impact

ที่มา : เกม Genshin Impact

Genshin Impact (原神) เป็นเกมแนวผจญภัยในโลกกว้างที่พัฒนาโดย HoYoverse นอกประเทศจีน Genshin Impact นั้นจัดจำหน่ายโดยบริษัทย่อย Cognosphere Pte Ltd. d/b/a HoYoverse

ตัวเกมมาพร้อมกับโลกที่เต็มไปด้วยความแฟนตาซีและระบบการต่อสู้โดยใช้พลังเวทมนต์จากธาตุ, การสับเปลี่ยนตัวละคร และระบบภาษาสำหรับการได้รับตัวละคร, อาวุธ และทรัพยากรอื่น ๆ ทั้งยังมีโหมดเล่นหลายคนพร้อมกันสูงสุด 4 ผู้เล่น ผู้เล่นจึงจำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตระหว่างที่กำลังเล่น Genshin Impact

Genshin Impact เปิดให้บริการทั่วโลกเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2020 บนแพลตฟอร์ม PC, มือถือ (iOS/Android) และ PlayStation 4 Genshin Impact เปิดให้บริการบนแพลตฟอร์ม PlayStation 5 เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2020 ซึ่งรองรับการ Cross-save กับแพลตฟอร์ม PlayStation 4 ในภายหลัง Genshin Impact เปิดให้บริการบนแพลตฟอร์ม PC ผ่าน Epic Games Store เมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2021 Genshin Impact ยังมีแผนที่จะวางจำหน่ายบน Nintendo Switch อีกด้วย

4.5.1 โครงเรื่องของเกม Genshin Impact

ผู้เล่นคือพี่น้องที่อยู่ระหว่างการผจญภัย ข้ามฟ้าข้ามทะเล ก้าวข้ามผ่านโลกต่าง ๆ มากมาย ก่อนที่จะมายังดินแดนที่ชื่อว่า "Teyvat" คุณคิดว่าจะดำรงอยู่กับโลกนี้อย่างมีความสุข แต่คุณกลับตื่นขึ้นมาท่ามกลางอุกกาบาต พบเจอกับดินแดนที่ไม่คุ้นเคย ภัยพิบัติมากมายที่เข้ามา... คุณอยากจะออกจากที่นี่เพื่อมุ่งหน้าไปยังโลกต่อไป... แต่กลับมีเทพแปลกหน้ามาขวางพวกคุณเอาไว้ เทพที่ไร้ซึ่งความเปราะเปื้อนล่องลอยบนท้องฟ้าของโลกที่แสนวุ่นวาย ก้มลงมองคุณ เทพพรากรายเลียดผู้เป็นครอบครัวและคุณเองก็ถูกร่ายมนต์ให้เข้าสู่การหลับไหล เมื่อคุณตื่นขึ้นมาอีกครั้ง โลกใบนี้ก็ได้เปลี่ยนไปแล้ว ตรงหน้าไม่มีไฟแห่งสงครามและไม่มีโลกที่คุณเคยอีกต่อไป ตัวคุณนั้นหลับไปนานเพียงใด? ก็ไม่สามารถล่วงรู้ได้ ตัวคุณที่ถูกผนึกพลัง (หรือรู้จักกันในนาม "นักเดินทาง") ตื่นขึ้นและพบกับ Paimon ที่กลายมาเป็นผู้ร่วมเดินทาง พวกเขาเดินทางด้วยกันแรมเดือน ก่อนจะเดินทางไปยัง Mondstadt สถานที่ที่พวกเขาเริ่มต้นการตามหาฝาแฝดและเทพเจ้าที่พรากรทุกอย่างไปจากคุณ



ภาพที่ 8 ตัวละครนักเดินทางชาย Aether ตัวละครตรงกลาง Paimon ตัวละครนักเดินทางหญิง Lumine

ที่มา เกม Genshin Impact









4.5.2 เนื้อเรื่องของเกม Genshin Impact



เริ่มขึ้นในโลกแฟนตาซี Teyvat โลกที่ซึ่งประกอบด้วยธาตุทั้งเจ็ด ในอดีตอันไกลโพ้น ผู้คนของโลกนี้ได้รับพลังแห่งธาตุต่าง ๆ จากความศรัทธาในเหล่าเทพเจ้า และพลังเหล่านี้ทำให้พวกเขาสามารถสร้างที่อยู่อาศัยท่ามกลางโลกอันกว้างใหญ่ได้ห้าร้อยปีที่แล้ว การล่มสลายของอาณาจักรโบราณทำให้โลกตกสู่ยุคแห่งความหายนะของการกลายพันธุ์ ถึงแม้ในโลกปัจจุบัน ความหายนะนั้นได้สิ้นสุดลงแล้ว แต่ความสงบสุขก็ยังไม่บังเกิด

4.5.3 เมืองในโลก Teyvat

เมืองในโลก Teyvat แบ่งออกเป็น 7 เมืองหลัก ตามธาตุทั้ง 7 ได้แก่ เมือง Mondstadt ธาตุลม เมือง Liyue ธาตุหิน เมือง Inazuma ธาตุไฟฟ้า เมือง Sumeru ธาตุไม้ เมือง Fontaine ธาตุน้ำ เมือง Natlan ธาตุไฟ เมือง Snezhnaya ธาตุน้ำแข็ง ตามตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 2 เมืองในโลก Teyvat

ประเทศ	ธาตุ	เทพเจ้า	แกนนำ	อ้างอิงจากประเทศ
 Mondstadt	 Anemo ธาตุลม	Barbatos	Knights of Favonius	ประเทศเยอรมนี และ สวิตเซอร์แลนด์
 Liyue	 Geo ธาตุหิน	Morax	Liyue Qixing	ประเทศจีน
 Inazuma	 Electro ธาตุไฟฟ้า	Beelzebul	Inazuma Shogunate	ประเทศญี่ปุ่น
 Sumeru	 Dendro ธาตุไม้	Buer	Sumeru Akademiya	หลายประเทศในแถบตะวันออกกลาง เช่น อินเดีย เปอร์เซีย อียิปต์

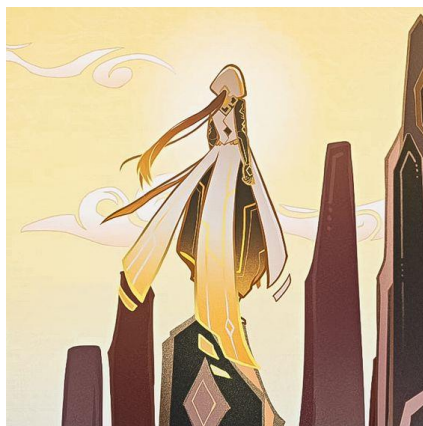
				โบราณ และ อาหารับ
Fontaine	 Hydro ธาตุน้ำ	Focalors	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
Natlan	 Pyro ธาตุไฟ	Murata	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
Snezhnaya	 Cryo ธาตุน้ำแข็ง	Tsaritsa	Fatui	ไม่ปรากฏ

4.5.4 เมือง Liyue

เมือง Liyue (璃月) เป็นท่าเรืออันอุดมสมบูรณ์ที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกของทวีป Teyvat เซิงเขาและป่าหินที่ตั้งตระหง่าน ที่ราบอันกว้างใหญ่ไพศาล และริมฝั่งแม่น้ำที่มีชีวิตชีวา ประกอบกันเป็นภูมิทัศน์อันอุดมสมบูรณ์ของ Liyue เปล่งประกายอย่างสวยงามภายใต้สภาพอากาศที่ต่างกันอย่างชัดเจนทั้งสี่ฤดูกาล ของขวัญจากยุคโบราณของเทพแห่งหินยังคงถูกฝังอยู่ท่ามกลางความมหัศจรรย์ของภูเขาหินแห่งนี้ และรอวันที่ผู้คนจะมากันพบมัน



ภาพที่ 9 บรรยากาศเมือง Liyue
ที่มา เกมGenshin Impact



ภาพที่ 10 ราชาแห่งหิน

ที่มา เกม Genshin Impact


ราชาแห่งหิน (岩王帝君) เป็นอดีตเทพเจ้าศิลาและเป็นหนึ่งในเทพเจ้าทั้งเจ็ด ผู้ปกครองเมือง Liyue และพระองค์ยังเป็นหนึ่งในสองของเทพเจ้าทั้งเจ็ดที่ยังมีพระชนม์ชีพอยู่ในตอนเริ่มเกม

ในปัจจุบันพระองค์กำลังท่องเที่ยวไปทั่วโลกในฐานะ Zhongli ที่ปรึกษาของโรงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng พระองค์มีชื่อเรียกและตำแหน่งมากมายมีทั้งยอดเซียน, เทพแห่งพันธสัญญา, เทพเจ้าแห่งการค้า, เทพนักรบ, และเทพเจ้าศิลาฤกษ์

ทุก ๆ หนึ่งปี องค์ราชาแห่งหินจะทรงเสด็จมาโปรดเมืองในพิธีเซ็งเซ็ง ให้คำทำนายและชี้แนะราษฎรเพื่อการค้าขายอันมั่งคั่งตามเป้าหมายหลักของภูมิภาค

4.5.5 ตัวละครที่มาจากเมือง Liyue

ตารางที่ 3 ตัวละครที่มาจากเมือง Liyue

ชื่อตัวละคร	รูปภาพ	ประวัติโดยย่อ
Beidou (北斗)		<p>กัปตันแห่งกองเรือ "Cruce" ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังระดับหนึ่งใน Liyue บางคนบอกว่าเธอสามารถผ่าภูเขาและแยกทะเลออกได้ บ้างก็ว่าเธอสามารถชูดาบขึ้นมาเพื่อเรียกสายฟ้าได้ ถึงขั้นมีคนบอกว่าแม้แต่ปีศาจยักษ์ใต้ทะเลก็ยังไม่คู่ควรที่จะเป็นศัตรูของ Beidou เลยด้วยซ้ำไป</p> <p>พวกคนนอกอาจจะบอกว่าเรื่องราวเหล่านี้เป็นเพียงเรื่องเล่าสนุก ๆ ที่ไม่เกินจริงเท่านั้น แต่เหล่าผู้คนที่เคยร่วมเรือกับ Beidou พุดเป็นเสียงเดียวกันว่า...—</p> <p>"หากว่าโลกนี้มีปีศาจยักษ์ใต้ทะเลจริง ๆ ... Beidou ก็คงจะจับมันผ่าเป็นสองซีกแน่นอน"</p>

<p>Chongyun (重云)</p>		<p>นักปราบปีศาจผู้ใช้ Liyue เป็นศูนย์กลางและทำการปราบปีศาจไปทั่วทุกแห่งหน ในฐานะที่เป็นทายาทของตระกูลนักปราบปีศาจ เขาจึงมีความสามารถพิเศษนี้มาตั้งแต่เด็ก— ทว่าความสามารถพิเศษนี้เขาไม่ได้ร่ำเรียนมาจากอาจารย์ท่านไหน แต่เป็นความสามารถที่มีมาตั้งแต่เกิด "ร่างกายแห่งหยางบริสุทธิ์"</p>
<p>Ganyu (甘雨)</p>		<p>เลขอาของ Liyue Qixing ในร่างกายมีเลือดของมนุษย์และสัตว์เวทไหลเวียนอยู่ สง่างามและเยือกเย็นโดยธรรมชาติ แต่อุบนิสัยอันอ่อนโยนของสัตว์เวท "กิเลน" ไม่เคยมีผลกระทบกับความหนักแน่นในการทำหน้าที่ แน่ใจว่า Ganyu เชื่ออย่างสนิทใจว่า สิ่งที่ทำทั้งหมดก็เพื่อทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับราชา และเพื่อความ เป็นอยู่ของสรรพสัตว์ทุกชีวิตใน Liyue</p>
<p>Hu Tao (胡桃)</p>		<p>Hu Tao - หัวหน้า "โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng" สมัยที่ 77 เป็นบุคคลสำคัญที่รับผิดชอบพิธีงานศพใน Liyue อุทิศตนเพื่อประกอบพิธีอำลาแต่ผู้คนที่จากไปให้สมบูรณ์ เพื่อรักษาสสมดุลระหว่างหยินและหยางของโลกนอกจากนี้เธอยังเป็นนักกรีฑากลับอีกด้วย! "ผลงานชิ้นเอก" มากมายของเธอได้รับการขับร้องอย่างกว้างขวางโดยผู้คนจาก Liyue</p>
<p>Keqing (刻晴)</p>		<p>Yuheng... หนึ่งใน Liyue Qixing มักจะมีคำบ่นเกี่ยวกับ "คำตัดสินอันเด็ดขาดของราชาที่มีต่อ Liyue" เสมอ... แต่ในความเป็นจริงแล้ว ท่านเทพนั้นค่อนข้างชื่นชม คนแบบเธอเลยทีเดียว เธอเชื่อมั่นว่าเรื่องของมนุษย์นั้น ก็ควรเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องจัดการด้วยตัวเอง อีกทั้งมนุษย์ยังสามารถทำได้ดีกว่าอย่างแน่นอน และเพื่อเป็นการพิสูจน์สิ่งนี้ เธอจึงพยายามมากกว่าใคร</p>
<p>Ningguang (凝光)</p>		<p>หญิงสาวชนชั้นสูงผู้มั่งคั่งที่ครอบครองตำแหน่งลอยฟ้า ผู้ซึ่งมักตกเป็นศูนย์กลางของข่าวลือต่าง ๆ เธอมักจะมีรอยยิ้มที่สง่างามและลึกลับอยู่บนใบหน้าเสมอ</p> <p>ในฐานะ Tianquan ที่เป็นหนึ่งในเจ็ดดารา "Liyue Qixing" เธอไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและกฎหมายเท่านั้น แต่เธอยังเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งและสติปัญญาอีกด้วย</p>
		<p>คนเก็บสมุนไพรและเด็กฝึกงานของร้านยา Bubu Pharmacy เนื่องจาก "พรแห่งเซียน" ทำให้มีร่างกายอมตะ เธอต้องกำหนด</p>

<p>Qiqi (七七)</p>		<p>คำสั่งให้ตัวเองจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้ ความจำของ Qiqi นั้นแย่มาก เพื่อความราบรื่นในการดำรงชีวิต เธอจะพกสมุดบันทึกเล่มหนึ่งติดตัวไว้ตลอดเวลา ข้างในได้เขียน ข้อควรระวังหลายอย่างไว้ แต่ในวันที่โชคไม่เข้าข้าง เธอจะลืมแม้กระทั่งการ "อ่านสมุดบันทึก"...</p>
<p>Shenhe (申鹤)</p>		<p>แม้จะมีร่างกายเป็นมนุษย์ แต่กลับเป็นลูกศิษย์แห่งเซียน แต่ก่อนเคยใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางป่าเขาที่ห่างไกลจากท่าเรือ Liyue โดยมี เชือกแดงพันธนาการจิตวิญญาณ และคอยฝึกฝนร่างกายอยู่อย่างนั้น บรรยากาศรอบตัวนี้สง่างามตั้งเซียน ตัวเธอค่ายจะมีความลับบางอย่างซ่อนเร้นอยู่</p>
<p>Xiangling (卯香菱)</p>		<p>เซฟใหญ่คนใหม่แห่ง "ภัตตาคาร Wanmin" หากเธอไม่ได้ทำงานในครัวก็จะออกมาช่วยหน้าร้านเสมอ เธอหลงใหลในการปรุงอาหารเป็นอย่างมากซึ่งอาหารรสเผ็ดของเธอนั้นช่างโดดเด่นเป็นไม่เป็นรองใคร ถึงแม้อายุเธอยังน้อย แต่ฝีมือการทำครัวของเธอล้ำเลิศ และมีชื่อเสียงเลื่องลือในหมู่นักชิมที่ Chihu Rock ถ้าเธอขอให้คุณลองเมนูใหม่แล้วละก็ คุณสามารถทานได้อย่างวางใจ เพราะเธอไม่ทำให้คุณผิดหวังแน่ ๆ เชื่อฉันสิ</p>
<p>Xiao (魈)</p>		<p>หนึ่งใน "เซียนสามตาห้าร่าง" ผู้คอยปกป้องรักษาท่าเรือ Liyue ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม "ยักษาศูชีพพิทักษ์" ถึงแม้ว่ารูปลักษณ์ภายนอกจะดูเหมือนเด็กหนุ่มธรรมดาทั่วไป แต่เรื่องราวเกี่ยวกับเขานั้นถูกเล่าขานต่อกันมานับพันปีแล้ว ชื่นชอบเมนู Almond Tofu ของโรงแรม Wangshu Inn เป็นที่สุดก็เพราะว่ารสชาติของ "Almond Tofu" นั้นช่างเหมือนกันกับ "ความฝันอันแสนหวาน" ที่เขาเคยกินกินเมื่อในอดีตซะจริง ๆ</p>
<p>Xingqiu (行秋)</p>		<p>นายน้อยที่สองของสมาคมการค้า Feiyun แห่งท่าเรือ Liyue ได้ชื่อว่าเป็นคนขยันและสุภาพมาตั้งแต่เด็กแม่เป็นเด็กหนุ่มที่ภูมิฐานเช่นนั้น ก็มีด้านที่มีชีวิตชีวาเช่นกัน</p>

<p>Xinyan (辛焱)</p>		<p>ร็อกแอนด์โรลถือเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ใน Liyue และ Xinyan เป็นผู้บุกเบิกศิลปะแนวนี้</p> <p>เธอใช้บทเพลงและความหลงใหลในการร้องเพลงต่อต้าน "ความอคติ" เพื่อปลุกจิตวิญญาณที่เหนียวแน่นของผู้คนบนโลกใบนี้</p> <p>หากมีโอกาสละก็ อย่าพลาดการแสดงของเธอเป็นอันขาด</p>
<p>Yanfei (烟绯)</p>		<p>Yanfei - ผู้เป็นลูกครึ่งเซียน และเป็นທີ່ปรึกษากฎหมายชั้นนำ เธอพบความสมดุลที่สมบูรณ์แบบระหว่างการปฏิบัติตามกฎหมาย สนองต่อเหตุการณ์อย่างยืดหยุ่น อาศัยเอกลักษณ์เฉพาะในฐานะที่ปรึกษากฎหมายทั้งในเรื่องประสบการณ์และวิธีการ เพื่อการรักษาสมดุลของพันธสัญญาของ Liyue อย่างระมัดระวัง</p>
<p>Yaoyao (瑶瑶)</p>		<p>เดิมทีขาดการมอบของขวัญที่ชื่นชอบใช้เมื่อยังเยาว์ให้ Yaoyao เพื่อใช้ป้องกันตัว แต่ก่อนที่ข้าจะได้เอ่ยปาก <u>จำวังวนเมฆาก็ยื่น</u> "Yuegui" ให้นางเสียซะแล้ว ยัยหนู Yaoyao นี้เป็นเด็กที่ชวนให้ผู้คนเอ็นดูซะจริง</p>
<p>Yelan (夜兰)</p>		<p>บุคคลลึกลับที่อ้างตัวว่าทำงานในฝ่ายกิจการทั่วไป แต่กลับเป็น "บุคคลที่ไม่มีตัวตน" ในรายชื่อพนักงานของฝ่ายกิจการทั่วไป</p> <p>ความลึกลับเต็มไปด้วยปริศนา สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และยากที่จะคาดเดา ทั้งหมดนี้คือจุดเด่นของเธอ</p>
<p>Yun Jin (云堇)</p>		<p>หัวหน้ารุ่นปัจจุบันของ "คณะละครจิว Yun-Han" เป็นนักแสดงชื่อดังแห่งท่าเรือ Liyue ที่ถนัดทั้งด้านการเขียนบทละครและทำการแสดง สไตล์ของเธอเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร ทั้งสง่างามและนุ่มนวล ส่อได้ถึงตัวตนของเธอออกมา</p>
<p>Zhongli (钟离)</p>		<p>ผู้ดูแลลึกลับที่ได้รับเชิญจากโถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขามีหน้าตาหล่อเหลา ท่าทีสง่างาม และมีความรู้เห็นคนธรรมดาสามัญ ถึงแม้จะไม่มีใครทราบที่มาของเขา แต่เขารู้มารยาทและกฎเกณฑ์เป็นอย่างดี เพียงนั่งอยู่ที่โถงแห่งการเกิดใหม่ Wangsheng เขาก็สามารถจัดพิธีแห่งสวรรค์และโลกมนุษย์ได้</p>

บทที่ 5

เกมGenshin Impact เผยแพร่วัฒนธรรมจีนด้านใดบ้าง

จากแนวคิดของ Joseph Nye การเผยแพร่วัฒนธรรม คือ 1 ในเครื่องมือของ Soft Power ดังนั้นจากการศึกษา สังเกต และรวบรวมวัฒนธรรมจีนหลากหลายรูปแบบที่ปรากฏอยู่ในเกม Genshin Impact โดยศึกษาผ่านองค์ประกอบภายในเมือง Liyue เช่น สถานที่ เทศกาล อาหาร ตัวละครที่มาจากเมือง Liyue ทั้ง 17 ตัวละคร NPC และอื่น ๆ ภายในเมือง จึงแบ่งวัฒนธรรมที่พบเห็นได้ตามหลักของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติของไทยออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

5.1 ด้านศิลปกรรม

5.1.1 วรรณกรรม พบได้จากตัวละคร Hu Tao, Ningguang, Xiangling, และXinqiu

5.1.1.1 Hu Tao (胡桃) คำว่า 'Tao' ซึ่งออกเสียงเหมือน (桃) ที่แปลว่า ลูกพีช มักใช้เรียกผู้หญิงที่มีใบหน้าสวยงาม และอีกนัยหนึ่งจากบันทึกที่เป็นลายลักษณ์อักษร ชาวจีนถือว่า ลูกพีชมีหน้าที่ปราบปีศาจ กำจัดวิญญาณชั่วร้าย นอกจากนี้ Tao ยังออกเสียงเหมือน (逃) ที่แปลว่า หนี ใน ภาษาจีน ดังนั้นลูกพีชจึงใช้เพื่อป้องกันศพด้วย กลอนเทศกาลฤดูใบไม้ผลิในช่วงวันตรุษจีนเป็นกลอนแรกสุดที่ พัฒนามาจากลูกพีชเพื่อขับไล่ภูตผี



ภาพที่ 11 กลอนเทศกาลฤดูใบไม้ผลิในช่วงวันตรุษจีน

ที่มา <https://shorturl.asia/Dq2PL>

5.1.1.2 Ningguang (凝光) ชื่อNingguang ในภาษาจีนแปลว่า "แสงเยือก แข็ง" หรือ "แสงเข้มข้น" ชื่อของเธออาจได้มาจากภาษาจีนคลาสสิก 滕王阁序 "คำนำของบทกวีของ Prince Teng's Pavilion" 潦水尽而寒潭清 烟光凝而暮山紫 "แอ่งน้ำบนพื้นดินเหือดแห้งไป และน้ำในบ่อก็เย็นและโปร่งแสง ในเวลาพลบค่ำ แสงของดวงอาทิตย์ตกควบแน่นในหมอกควันยามเย็น เปลี่ยนภูเขาให้เป็นสีม่วง" ชื่อของเธอมาจากบทกวีสมัยราชวงศ์ถัง 八月十五夜桃源玩月 "The Frolic with the Moon in the

Peach Forest on Mid-Autumn" 凝光悠悠寒露坠 此时立在最高山 "แสงรวมเป็นหนึ่งเหมือน
ค่อย ๆ ลงมาช้า ๆ เหมือนน้ำค้างแช่แข็ง ฉันทึบอยู่บนยอดไม้ที่ผลิ บาน"

5.1.1.3 Mao Xiangling (卯香菱) ชื่อของ Xiangling แปลว่า น้ำหอม ของผลกระทับ
ควาย ซึ่งเป็นชื่อเดียวกับตัวละครของ 1ใน4สุดยอดวรรณกรรมจีน คือเรื่อง ความฝันในหอแดง Dream of the
Red Chamber ความฝันในหอแดง (红楼梦) ผลงานการประพันธ์ของเฉาเสวียฉิน(曹雪) ประพันธ์ขึ้น
ในช่วงปี ค.ศ.1754โดยนำประสบการณ์ชีวิตของผู้ประพันธ์ที่ผ่านทั้งความรุ่งเรืองของ ครอบครัวตระกูลเฉา
ในช่วงจักรพรรดิคังซี(康熙) จนถึงช่วงที่ครอบครัวตกต่ำถึงขีดสุดในช่วงสมัยจักรพรรดิ ยงเจิ้ง (雍正)มา
เป็นภูมิหลังของวรรณคดีเรื่องนี้ แต่เฉาเสวียฉินยังประพันธ์ความฝันในหอแดงยังไม่เสร็จ โดยประพันธ์ไปได้80
ตอนก็ถึงแก่กรรมเสียก่อนต่อมาเกาเอ้อ(高鹗)ประมาณ ค.ศ. 1738-1815 ประพันธ์ ต่ออีก 40ตอนจึงเสร็จ
สมบูรณ์และเผยแพร่เป็นฉบับแพร่หลาย(通行本) ในปี ค.ศ.1791 โดยใช้ชื่อว่าความ ฝันในหอแดงเรื่อยมา
(กรุงเทพ ประภากร, 2564)

5.1.1.4 Xingqiu (行秋) Xingqiu มักจะอ่านวรรณกรรมอยู่เสมอ ซึ่งวรรณกรรมที่
Xingqiu ถู้อมีลักษณะคล้ายกับวรรณกรรมของจีน



ภาพที่ 12 และ 13 ภาพXingqiu กำลังอ่านหนังสือ

ที่มา เกม Genshin Impact

5.1.2 ดนตรี พบได้จากตัวละคร Xinyan

5.1.2.1 Xinyan มีเครื่องดนตรี 2 ชนิด ชนิดแรกคือ กลองที่มีลักษณะคล้าย กลองเอว
(腰鼓) กลองเอว ตำนานกล่าวว่ามีพัฒนาการมาจากกลองเฝ้าเจี๋ย เริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายในคริสต์ศตวรรษ

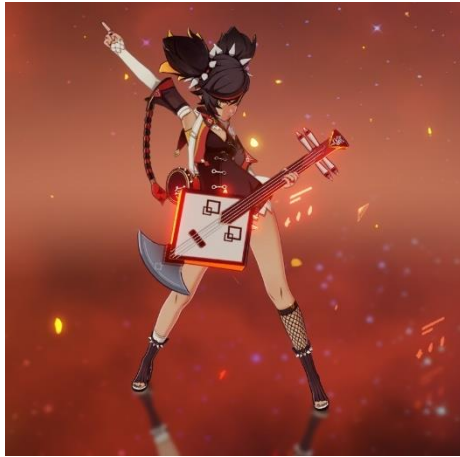
ที่ 4 ในสมัยถังใช้กลองเอวในกิจกรรมต่างๆ กัน จึงมีชื่อเรียกต่างกันไปด้วย ที่เรียกว่ากลองเอว เพราะเวลาตีจะแขวนไว้ที่เอว บ้างเรียกว่า เจิ้งกู่ (กลองตรง) หรือเรียกว่าเหอกู่ (กลองคู้) ในสมัยหมิงและชิง การละเล่นพื้นเมืองหลายแห่งล้วนนิยมใช้กลองเอวประกอบ เช่น ฟังหยางฮวากู่ (กลองดอกไม้ฟังหยาง) ฮวากู่เต็ง (โคมไฟกลองดอกไม้) ฮวากู่ซี้ (ละครกลองดอกไม้) ล้วนใช้กลองเอวประกอบทั้งสิ้น และเริ่มพัฒนารูปร่างเป็นมาตรฐานอย่างในปัจจุบัน (ดร.เมฆน สอดส่องเกษ, 2556)



ภาพที่ 14 กลองของXinyan

ที่มา เกม Genshin Impact

เครื่องดนตรีอีกชนิดคือ เครื่องดนตรีประเภทสายของ Xinyan มีต้นแบบจาก พิณพระจันทร์ (Ruan) เป็นเครื่องดนตรีเครื่องสาย ในสมัยโบราณจะเรียกว่า ผีผา ต่อมาพิณพระจันทร์ได้มีชื่อเรียกที่ชัดเจนขึ้นและรูปร่างแตกต่างจากผีผาอย่างชัดเจน ตามรูป รูปร่างปัจจุบันมี 3 แบบ คือ ต้าหยวน จงหยวนและเซี่ยวหยวน ตามลักษณะขนาดจากใหญ่ กลางและเล็ก ความโดดเด่นของเครื่องดนตรีชิ้นนี้คือได้รับฉายาว่า กีตาร์จีน ซึ่งเสียงจะคล้าย ๆ กีตาร์โปร่ง มีความสามารถในการบรรเลงเดี่ยวและเป็นเสียงผสมในวงดนตรีจีน (Politoske Daniel T, 1988)



ภาพที่ 15 เครื่องดนตรีประเภทสายของ Xinyan

ที่มา เกม Genshin Impact

5.1.3 ศิลปะการแสดง พบได้จากตัวละคร Yun Jin

5.1.3.1 การออกแบบตัวละคร Yun Jin ได้รับแรงบันดาลใจจากละครจิ้วของประเทศจีน
สังเกตได้จาก



ภาพที่ 16 Yun Jin

ที่มา เกม Genshin Impact

หมวกของ Yun Jin มีลักษณะคล้ายกับหมวกเจ็ดดารา (戴七星盔) ของ Dao Ma Dan (刀马旦) 1 ในตัวละครหญิงของจิ้ง มีบทบาทเป็นนักรบหญิงบนหลังม้า มักถือแส้ม้าและอาวุธในมือ เน้นการรำรำ ภายใต้ ชุดเกราะอันสวยงาม หมวกเจ็ดดารา เป็นหมวกสำหรับตัวละครแม่ทัพหญิง ที่มาของชื่อเนื่องจากดาวเจ็ดดวง (ช่วงกระบังหน้า) และลูกปัดเจ็ดแถว (ดุนพล ศิริตรานนท์, 2562 อารยา โลหาคาศ, 2557)

หางไก่ฟ้า ที่เสียบประดับอยู่บน หมวกตัวละครจิ้งบางตัว ในภาษาจีนกลาง เรียกว่า หลิงจี (翎子) โดยปกติจะ มีความยาวต่างกัน สั้นบ้างยาวบ้าง คำว่า หลิงจี มีความหมายต่างๆ คือ 1. ขนนก ที่นำมาประดับบนหมวกนักรบสมัยขุนขิว จ้านกั๋ว 2. ขนนกที่นำมาประดับบน หมวกเพื่อบอกลำดับชั้นของขุนนางสมัย ชิง 3. ขนนกที่นำมาประดับบนหมวก บรรดาตัวละครที่เป็นนักรบ (ดุนพล ศิริตรานนท์, 2562) ส่วนของ Yun Jin จะให้ผมเปียสีฟ้าทั้งสองที่ยาวออกมาแทนหางไก่ฟ้า

ธงรบ เป็นผืนธงรูปทรงสามเหลี่ยม ธงนี้จะถูกประดับอยู่ที่ด้านหลังของชุดเกราะนักแสดงจิ้งเป็นจำนวนสี่อัน (อารยา โลหาคาศ, 2557)



ภาพที่ 17 ตัวละครจิ้ง Dao Ma Dan

ที่มา หนังสือ “เล่าซานผ่านจิ้ง”

5.1.4 จิตรกรรม พบได้จากรูปภาพที่แขวนอยู่ตามผนังภายในเมือง Liyue

5.1.4.1 ภาพจิตรกรรมจีนนั้นมีการค้นพบและปรากฏอยู่ในประวัติศาสตร์จีนมานานนับหลายพันปี ผลงานเหล่านั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ รวมทั้งถ่ายทอดกลิ่นอายของความเป็นวัฒนธรรมจีนอันเป็นเอกลักษณ์ผ่านปลายพู่กันและหมึกที่ไม่เพียงแต่ถ่ายทอดทัศนียภาพอันงดงามของธรรมชาติเพียงเท่านั้น แต่ลายเส้นทุกเส้นที่ปรากฏออกมาล้วนแฝงไปด้วยแง่คิด ปรัชญา และศาสนา (ศิลป์ภาว ลัย สุขนิത്യ, 2561)



ภาพที่ 18 และ 19(ซ้าย) ภาพวาดแขวนผนังในเกม (ขวา) ภาพวาดจีน

ที่มา (ซ้าย) เกมGenshin Impact (ขวา) <http://www.thongkasem.com/knowledge.php?kid=69>

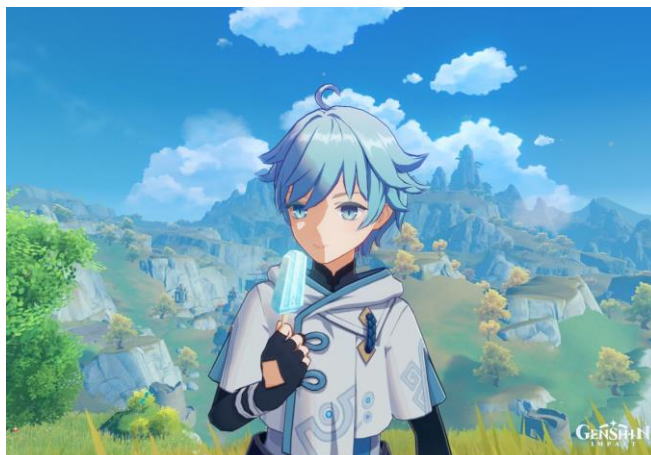
5.2 ด้านมนุษยศาสตร์

5.2.1 ลัทธิและศาสนา พบได้จากตัวละคร Chongyun, Hu Tao, Qiqi

5.2.1.1 ลัทธิเต๋าที่ปรากฏใน Chongyun

พลังหยางในตัวของChongyun เป็นหอมี่ที่ตามมาพร้อมกับพลังงานหยาง (บวก) มากเกินไป จึงขับไล่ผีและวิญญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพมากในงานของเขา

สัญลักษณ์ประจำลัทธิเต๋า อันหมายถึง อำนาจที่มีบทบาทต่อกันของจักรวาลนักปราชญ์ชาวจีนเชื่อว่า หยิน-หยาง เป็นตัวแทนของพลังแห่งจักรวาล ๒ ด้าน กล่าวกันว่า เครื่องหมายหยินและหยางนี้พัฒนามาจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของจักรวาล สีขาวคือ หยาง หมายถึง ดวงอาทิตย์ อันเป็นสัญลักษณ์ของพลังแห่งบุรุษเพศ การเคลื่อนไหว ความกระตือรือร้น การเคลื่อนขึ้นไปด้านบน การเจริญเติบโต เจริญรุ่งเรือง ความร้อนแรง ดังนั้น Chongyun จึงชอบอาหารเย็น เช่น ไอศกรีม เพื่อดับความร้อนในตัวของเขา



ภาพที่ 20 Chongyun ที่จะรับประทานไอศกรีมอยู่เสมอ

ที่มา เกม Genshin Impact

เครื่องแต่งกายของเขาเมื่อรวมกับสัญลักษณ์หยินหยางในพิธีกรรมหมอผีของเขา Chongyun ได้รวบรวมองค์ประกอบลัทธิเต๋าอีกชิ้นหนึ่งในรูปแบบของสัญลักษณ์บนเข็มขัด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแปดไตรแกรม



ภาพที่ 21 ลายกางเกงของ chongyun

ที่มา เกม Genshin Impact

(Ba gua สัญลักษณ์เหล่านี้ใช้ในจักรวาลวิทยาลัทธิเต๋าและแสดงถึงหลักการพื้นฐานของความเป็นจริง โดยเส้นที่แตกหมายถึงหยินและเส้นที่ไม่ขาดสายหมายถึงหยาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัญลักษณ์สามประการบนเครื่องแต่งกายของ Chongyun จากบนลงล่างหมายถึงฟ้าร้อง (เจิน) น้ำ (Kan) และภูเขา (☰ ☷ ☶ Gen)

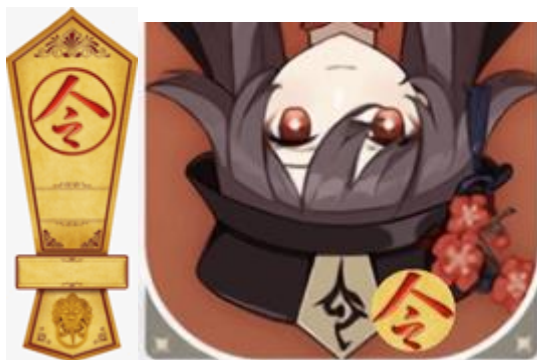
Ba Gua (ปา กว๋า) หมายถึง ทิศ 8 เหลี่ยม เป็นส่วนหนึ่งของศาสตร์ฮวงจุ้ยในคัมภีร์อี้จิง (ตำนานพยากรณ์) ได้กำหนดแบบแผน ปา กว๋า มาจากการทำนายเสียงทายโดยขีดเส้นที่บดและเส้นประ ซึ่งแทนค่าหมายถึงหยินหยาง สัญลักษณ์หยินเขียนด้วยเส้นประ (- -) และสัญลักษณ์หยาง

เขียนด้วยเส้นทึบ (-) ทางทฤษฎีตะวันตกทั้งด้านคณิตศาสตร์และฟิสิกส์ต่างยอมรับในหลักการของปา กว้าโดยสามารถพิสูจน์ได้ได้ด้วยแผนภูมิไตรแกรม หรือ ตรินาม (ปียะแสง จันทรวงศ์ไพศาล2546 : 100)

ลัทธิเต๋าปรับเอาอี่จิงและสัญลักษณ์ตามความเชื่อในลัทธิเต๋ามาใช้ ในฐานะเครื่องรางศักดิ์สิทธิ์อีกด้วย สัญลักษณ์ทางศาสนาเหล่านี้ซึ่งผสมผสานกับสาระดั้งเดิมของลัทธิเต๋านำมาในเรื่องของจักรวาลที่เปลี่ยนแปลงเป็นนิรันดร์ โดยจะทำหน้าที่ขจัดปัดเป่าภัยพิบัติและความชั่วร้ายต่าง ๆ เช่น เครื่องหมายเส้นทั้งสามจากคัมภีร์อี่จิงที่ล้อมรอบด้วยกระเจกเงาได้กลายเป็นเครื่องรางที่มีอำนาจเข้มแข็งในการทำลายความชั่วร้ายสโรครภัย และทำลายพลังชั่วร้ายอื่น ๆ ให้หายไปจากบ้านเรือน ร้านค้า พิธีฮวงจุ้ยเกิดจากลัทธิเต๋า ทั้งนิยายลับและความเชื่อในลัทธิเต๋า ที่แพร่หลายกันทั่วไปโดยเฉพาะความคิดสำคัญที่ว่า ตำแหน่งแหล่งที่ของมนุษย์จะต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ โดยพื้นฐานความเชื่อของลัทธิเต๋าก่อเกิดจาก ชาวจีนพบเห็นการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลอย่างเป็นวัฏจักร คือ ฤดูร้อนเปลี่ยนเป็นฤดูหนาวและเปลี่ยนเป็นฤดูร้อนอีกครั้ง รวมทั้งการสลับเปลี่ยนเป็นประจำระหว่างพระอาทิตย์และพระจันทร์ อีกนัยหนึ่งคือสิ่งที่มีลักษณะตรงกันข้าม ต่างให้กำเนิดกันและกันอย่างต่อเนื่องเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และเกิดขึ้นซ้ำซ้อนอย่างนิรันดร์ (วิมรัตน์ หงษ์ร้อน2537:71-72)

5.2.1.3 ลัทธิเต๋าที่ปรากฏใน Hu Tao

บทหมวกของ Hu Tao มีเครื่องรางของลัทธิเต๋าคือที่กลับหัวอยู่ติดอยู่ เครื่องรางนี้ใช้สำหรับพิธีทางศาสนา เช่น การพิทักษ์วิญญาณของคนตาย การขับไล่วิญญาณชั่วร้าย การปลอบโยนผู้คนที่หวาดกลัว เป็นต้น ซึ่งเป็นการกระทำที่คล้ายกับบริการของ Wangsheng Funeral Parlour⁵



ภาพที่ 22 หมวกของ Hu Tao

ที่มา <https://shorturl.asia/sFZ8I>

⁵ คือห้องเก็บศพหรือมีไว้ใช้สำหรับจัดพิธีศพของเมือง Liyue

5.2.1.3 ลัทธิเต๋าที่ปรากฏใน Qiqi

ท่าไม้ตาย ของ Qiqi “Preserver of Fortune” “ผู้พิทักษ์แห่งโชคลาภ” (“ความผันทุกซ์”ในภาษาจีน) ซึ่งเปิดเผยชื่อ เขียนของ Qiqi "The Perfected Lord who Aids the A Mastered by Averting Misfortune" เรื่องนี้มาจากลัทธิเต๋า ภาษาจีน Taiyi Tianzun ซึ่งเป็น "เทพแห่ง Dongji และ Qinghua" ผู้ซึ่งเสนอความรอดจากความทุกข์ยากเพื่อช่วยให้วิญญาณที่ถูกทรมานดำเนินต่อไป

5.2.1.4 ลัทธิขงจื้อที่ปรากฏใน Zhongli

จากตอนหนึ่งของหนังสือแห่งพิธีกรรม (禮記) กล่าวไว้ว่า 夫昔者君子比德於玉焉 ซึ่งแปลว่าในอดีตคุณธรรมของขุนซีเปรียบได้กับหยก “วิญญาณชน” (君子อ่านว่า จุนซี) ตัวแบบของพฤติกรรมทางสังคม ความพยายามของขงจื้อที่จะสร้างชุมชนอันสงบเรียบร้อยและสัมพันธ์ภาพ ที่ดีงามระหว่างคนในสังคม ซึ่งเป็นภาพที่ขัดกับสภาพสังคมจีนในสมัยนั้นอย่างสิ้นเชิง ขงจื้อได้สร้างระบบบุคลิกภาพ 2 แบบที่มีคุณลักษณะตรงข้ามกัน ได้แก่ “วิญญาณชน” (君子) และ “ทุรชน”(小人) ขึ้นเพื่อเปรียบเทียบให้คนในสังคมเห็นเป็นตัวอย่างของ การปฏิบัติตนที่มีลักษณะตรงข้ามกัน วิญญาณ ถือได้ว่าเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสังคมที่ดีในอุดมคติของขงจื้อ การสร้างวิญญาณ จึงถือเป็นโครงการทางปรัชญาที่สำคัญในการสร้างสังคมที่สงบสุข(อติชาติ คำพวงและอรอนงค์ อินสอาด, 2561) และจากหนังสือพิธีกรรมของโจว (周禮) กล่าวไว้ว่า 以玉作六器，以禮天地四方：以蒼璧禮天，以黃琮禮地，以青圭禮東方，以赤璋禮南方，以白琥禮西方，以玄璜禮北方。ที่แปลว่า ใช้หยกทำเครื่องปั้นดินเผา 6 อัน (璧 琮 圭 璋 琥 และ璜)แล้วทำพิธีกรรมสวรรค์ โลกและทิศทั้ง 4 (ทิศตะวันออก ทิศใต้ ทิศตะวันตก ทิศเหนือ) ซึ่งหยกทั้ง 6 อันนี้ได้ใช้ในการตั้งชื่อกลุ่มดาว⁶ของ Zhongli

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มดาวของ Zhongli และหยก

กลุ่มดาว	ชื่อภาษาจีน	หยก	คำอธิบาย
กลุ่มดาวที่ 1 Rock, the Backbone of Earth	岩者，六合引之為骨		岩 แปลว่า หิน ซึ่งเกี่ยวข้องกับZhongli ที่เป็นตัวละครธาตุหิน 六合 มีความหมายถึงโลก จักรวาล เนื่องจาก

⁶ กลุ่มดาว เป็นการอัปเกรดตัวละครตามลำดับของกลุ่มดาว ซึ่งคล้ายกับพรสวรรค์ต่อสู้อยู่ โดยเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตัวละคร

			สวรรค์ โลก และทิศทั้ง 4 เรียกว่า 六合
กลุ่มดาวที่ 2 Stone, the Cradle of Jade	石者, 八荒韞玉而明		八荒 หมายถึง 8 ตำแหน่ง: "ตะวันออก, ตะวันออกเฉียงใต้, ใต้, ตะวันตกเฉียงใต้, ตะวันตก, ตะวันตกเฉียงเหนือ, เหนือ" คำนี้ยังหมายถึง "โลก จักรวาล"
กลุ่มดาวที่ 3 Jade, Shimmering through Darkness	圭璋, 暝仍不移其暉	圭 และ 璋	圭 และ 璋 เป็นหยกที่ดีที่สุด จึงถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายถึงคุณธรรมอันสูงส่งของคน ๆ หนึ่ง
กลุ่มดาวที่ 4 Topaz, Unbreakable and Fearless	黃琮, 破而不奪其堅	琮	1 ใน 6 ของหยกพิธีกรรม
กลุ่มดาวที่ 5 Lazuli, Herald of the Order	蒼璧, 驅之長昭天理	璧	1 ใน 6 ของหยกพิธีกรรม
กลุ่มดาวที่ 6 Chrysolite, Bounty of Dominator	金玉, 禮予天地四方		玉 แปลว่าหยก

5.2.1.5 ศาสนาพื้นบ้าน Nuo ที่ปรากฏใน Xiao

หน้ากากของ Xiao มีต้นแบบมาจากหน้ากาก Nuo ที่ใช้ในพิธีไล่ผีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาพื้นบ้าน Nuo (傩) หมายถึงคำสาบานคำพูดผูกมัด หรือการไล่ผีในวัฒนธรรมศาสนาจีน



ภาพที่ 23 หน้ากากNuo ต้นแบบหน้ากากของXiao

ที่มา genshin.hoyoverse.com

ละครนิ้วเป็นสื่อที่สื่อความหมายโดยตรงและมีความสำคัญของวัฒนธรรมนิ้ว มีจุดประสงค์เพื่อขับไล่ปีศาจ โรคภัย อิทธิพลชั่วร้าย และเพื่อขอพรจากเหล่าทวยเทพ สัญลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์ของละครนิ้วคือน้หน้ากากถือเป็นสมบัติของศิลปะพื้นบ้านจีน และนักแสดงสวมเครื่องแต่งกายและหน้ากาก หน้ากากเหล่านี้มีความหมายทางศาสนาและวัฒนธรรมซึ่งถือว่าหน้ากากเป็นสัญลักษณ์และพาหะของเทพเจ้า (Travel China guide, 2014)

5.2.2 ขนบธรรมเนียม

5.2.2.1 ขนบธรรมเนียมที่ปรากฏใน Shenhe

หวีหยกขาว Shenhe ได้รับมันมาจาก จ้าววังวนเมฆา หรือ Cloud Retainer ซึ่งเป็นสัตว์วิเศษที่อาศัยอยู่ในที่พักของเธอบนภูเขา Aocang, Liyue จ้าววังวนเมฆาให้Shenheหิวผสมสามครั้ง เพื่อเป็นการฝึกตน Shenhe จึงตามโดยไม่ลังเล ทันใดนั้นผมของเธอก็เปลี่ยนเป็นสีขาวโพลน

ความหมายของการที่ Shenhe หิวผสมสามครั้ง คือ ครั้งแรกเพื่อหมดความวิตกกังวล ครั้งที่สองเพื่อหึ่งความสุขและความเศร้า และครั้งที่สามเพื่อก้าวสู่วัยชราโดยไม่เสียใจ ซึ่งเป็นพิธีกรรมสำหรับจ้าววังวนเมฆาเพื่อเชื่อมต่อกับสัตว์วิเศษให้เธอ

สมัยโบราณสังคมจีนยังไม่เปิดกว้าง คนหนุ่มสาวจะบอกรักกันตรง ๆ ไม่ได้ ต้องบอกผ่านบทกวีแทน เพราะฉะนั้นหากจะสื่อให้ฝ่ายหญิงรู้สึกมั่นใจในความรัก ก็ควรต้องมีสิ่งของแนบไปด้วย "หวี" จึงเป็นหนึ่งในของสื่อรักมัดใจที่ชาวจีนโบราณเอาไว้มอบให้กัน แทนถึงการหมั้นหมายว่าจะขอครองคู่กันไปจนแก่เฒ่าและเนื่องจากหวีเป็นอุปกรณ์ใกล้ตัว จึงช่วยเตือนใจให้คอยระลึกถึงกันและกันอยู่เสมอ หวีจึงเงินในสมัยโบราณ เมื่อ

ต้องแต่งงานออกเรือนไปจะมีธรรมเนียมที่คนในครอบครัวหวิผมให้เจ้าสาว "หวิครั้งที่หนึ่งเพื่อให้ราบรื่นถึงปลายสุด หวิครั้งที่สองเพื่อให้รักใคร่ปรองดองไปจนแก่เฒ่า หวิครั้งที่สามเพื่อให้ลูกเต็มบ้านหลานเต็มเมือง" ถือเป็นการอวยพรให้แก่ลูกหลานที่จะออกเรือน การหวิผมในแต่ละวันยังทำให้ดูดีมีสง่าราศี เพิ่มความเชื่อมั่นในตัวเองได้ด้วย หวิจึงยังเป็นตัวแทนถึงความแข็งแรงและความสุขสดใส นอกจากนี้หวิยังมีอีกหนึ่งความหมาย คือการปลอบใจผู้รับ สื่อถึงให้ปมทุกขใจคลี่คลายอย่างง่ายดาย (China Face, 2560 และ ใต้ กวง ฉิน, 2563)

5.2.2.2 ธรรมเนียมที่ปรากฏใน Yaoyao

เพื่อนคู่กายของ Yaoyao มีชื่อว่า Yuegui มีรูปร่างลักษณะเป็นตุ๊กตากระต่ายสีเหลือง Yuegui มีลักษณะการออกแบบที่ถอดมาจาก ตุ๊กตาผ้าลายเสือ (送布老虎) ที่ตามความเชื่อและธรรมเนียมปฏิบัติของคนจีนหลายมณฑลจะนิยมมอบของสิ่งนี้ให้กับเด็กอายุครบ 1 เดือน เพื่อแสดงความยินดี พร้อมกับอวยพรให้เด็กมีสุขภาพที่แข็งแรง มีพลังกำลังกล้าหาญเหมือนกับเสือ ตุ๊กตาผ้าลายเสือถือเป็นของเล่นที่ผู้หญิงทุกคนในหมู่บ้านหยาน เขตเซี่ยนหยาง จังหวัดส่านซี ของประเทศจีน จะต้องหัดทำของเล่นชิ้นนี้ ตุ๊กตาผ้าลายเสือ มีหน้าที่ปกป้องเด็ก ๆ ปัดเป่าความชั่วร้าย และยังเป็นสิ่งแทนความรักจากครอบครัว ตุ๊กตาผ้าลายเสือ มีหลายสีซึ่งเป็นตัวแทนของพรต่าง ๆ สีเหลือง หมายถึง การอวยพรให้เด็กสมบูรณ์ สีดำ หมายถึง การอวยพรให้เด็กเอาการเอางาน สีเขียว หมายถึง ชีวิตและความหวัง สีแดง หมายถึง การนำโชค ความมั่งคั่งมาให้ (สามย่านมิตรทาวน์, 2565)



ภาพที่ 24 ตุ๊กตาผ้าลายเสือ

ที่มา <https://world.taobao.com/item/658163656408.htm>

5.2.3 ความเชื่อและตำนาน

5.2.3.1 ความเชื่อทั่วไปที่ปรากฏใน Qiqi

การออกแบบของ Qiqi มีต้นแบบมาจาก Jiangshi สังกัดได้จากเนื้อเรื่องตัวละครที่เป็นผีดิบและเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะคล้ายกัน

Jiangshi หรือ ผีกองกอยจีน มีที่มาจากตำนานพื้นบ้านของชาวจีน Jiangshi คือผู้ที่ฟื้นคืนชีพจากความตายหรือศพที่ฟื้นคืนชีพของผู้ที่ถูกฝังอย่างไม่เหมาะสมหรือเสียชีวิตอย่างโหดร้ายผิดปกติ หลังจากฟื้นขึ้นมาแล้วจะกลายเป็นผีที่พยายามดูดพลังชีวิตจากมนุษย์ (Stephanie Lam 2009)



ภาพที่ 25 ผีกองกอยจีน

ที่มา <https://mythus.fandom.com/wiki/Jiangshi>

หมวกของQiqi เป็นหมวกทรงกลมแบบดั้งเดิมของข้าราชการในราชวงศ์ชิงและมียื่นต่ออยู่บนหน้าผาก ซึ่งเหมือนกับJiangshi

5.2.3.2 ความเชื่อทั่วไปที่ปรากฏใน Xiao

Zhongyuan ผู้ออกแบบโครงสร้างเนื้อเรื่องของ Xiao ได้กล่าวว่า “ในส่วนของออกแบบอื่น ๆ ของ Xiao นั้นคือการที่เขามีวิชั่นธาตุลม ทำให้การเคลื่อนไหวในการต่อสู้ของเขารวดเร็วและพลิ้วไหว และยังมีความคล่องตัวบนอากาศที่ตัวละครอื่นไม่มีอีกด้วย เพื่อให้เหมาะสมกับพรสวรรค์และสกิลของ Xiao นั้น ภาพ "ยักษา" ของทางพุทธศาสนาจึงได้ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบครั้งนี้ แม้ว่า "แนวคิด" เหล่านี้จะถูกนำมาใช้ แต่หลังจากราชวงศ์สุยและราชวงศ์ถัง เรื่องราวของยักษาก็ถูกรวมเข้ากับตำนานพื้นบ้านของจีน ภาพ "ยักษา" จึงได้เติมเต็มการออกแบบตัวละคร Xiao ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น”

ตำนานพื้นบ้านจีนที่เกี่ยวกับยักษ์ คือเรื่อง “ผานุกู้เบิกฟ้าและแผ่นดิน” (盘古开天辟地) ในสมัยสามก๊ก ซึ่งเชื่อว่า ผานุกู้ เป็นเทพบุตรยักษ์องค์หนึ่งที่สร้างโลกนี้

ก่อนที่มนุษย์จะถือกำเนิด ท้องฟ้าและผืนดินได้หลอมรวมเข้าด้วยกัน ทั่วทุกทิศมีดินที่มีสภาพคล้ายไข่ไก่แต่มีสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งถือกำเนิดขึ้น ผานุกู้ (盘古) เป็นยักษ์ที่มีขนาดตัวสูงใหญ่ ศีรษะมีเขาคิ้ว และดวงตาใหญ่ มีเขี้ยวยื่นออกมาจากปาก มีขนทั้งตัว มือซ้ายถือสิ่ว มือขวาถือขวานใหญ่ เมื่อเวลาผ่านไป 18,000 ปี ผานุกู้ผู้รู้แจ้งทุกสรรพสิ่ง ทรงพลังไร้ขีดจำกัด ผานุกู้เกรงว่าผืนฟ้าและแผ่นดินจะกลับมารวมตัวกันอีกครั้ง จึงยืนหยัดอยู่ตรงกลาง ใช้เท้าเหยียบแผ่นดิน ใช้ศีรษะยันผืนฟ้า ท้องฟ้าสูงขึ้นวันละหนึ่งจ้าว (2 เมตรเศษ) แผ่นดินหนาขึ้นวันละหนึ่งจ้าว ร่างกายของผานุกู้ก็เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของฟ้าดิน

ฟ้ากับดินที่ผานุกู้ไปขึ้นไว้ นั้น ฟ้าเปรียบได้กับเพศชาย เรียกว่า หยาง (阳) ซึ่งแสดงถึงความอบอุ่น แสงสว่างตรงข้ามกับหยิน (阴) ซึ่งเปรียบได้เหมือนเพศหญิง ซึ่งแสดงถึงความมืดและความหนาวเย็นนั่นเอง ผานุกู้ ยันฟ้าเหยียบดินอยู่เช่นนั้นตลอดเวลา จนมาภายหลัง ยามเมื่อองค์ประกอบของฟ้าดินเริ่มคงสภาพ ผานุกู้ก็ล้มลงสิ้นชีวิต ยามใกล้สิ้นลม ผานุกู้ได้แปรลมหายใจเข้าออกของตนให้กลายเป็นสายลมและหมู่เมฆ แปรเสียงเป็นฟ้าแลบฟ้าร้อง แปรตาซ้ายเป็นตะวัน ตาขวาเป็นจันทร์รา สันผมและหมวดเคราแปรเป็นดวงดาว แขนขวาแปรเป็นเสาสุดเขตแดนทิศทั้งสี่ อวัยวะภายในทั้งห้า (ปอด , ตับ , ม้าม , หัวใจ , ไต) แปรเป็นขุนเขาทั้งห้า (ขุนเขาแห่งทิศเหนือเหิงซาน ทิศใต้เหิงซาน (เขียนคนละตัวกัน) ทิศตะวันออกไท่ซาน ทิศตะวันตกกหวาซาน ใจกลางขงซาน) โลหิตแปรเป็นแม่น้ำหวงโหและแยงซีเกียง เนื้อกลายเป็นดินสำหรับทำนา หยาดเหงื่อบนร่างแปรเป็นต้นไม้ใบหญ้า สร้างความเขียวข่มแก่แผ่นดิน

ส่วนคนเราแปรมาจากตัวพายุ เห็บ หมัด ที่แทรกอยู่ในตัวผานุกู้ ส่วนแขนขาลำตัวที่กลายมาเป็นภูเขา เทือกเขาเปรียบเสมือนเสาที่ค้ำยันฟ้ากับดินไว้ ภูเขาที่สำคัญที่สุดคือด้านตะวันออกและตะวันตก ภูเขาด้านตะวันออกมีชื่อว่า ไทซาน (泰山) ซึ่งเป็นภูเขาที่มีอยู่จริงตามภูมิศาสตร์ของจีน ผู้ที่ดูแลรักษาภูเขาแห่งนี้มีชื่อว่า มูคัง (Mu-Kung) ผู้เป็นใหญ่แห่งหยาง และเทพเจ้าแห่งความเป็นอมตะ ส่วนภูเขาด้านตะวันตกมีชื่อว่า คูนลุน (昆仑) หรือเรียกว่า คูนลุน ภูเขาสูงเสียดฟ้าและหยั่งรากลึกลงไปใต้ดิน เป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำเหลืองและเป็นที่สุดที่อยู่ของเทพเจ้าหลายองค์ (ไพรินท์ ศรีสินทร, 2558 Guangming, 2552)

5.2.3.3 ความเชื่อทั่วไปที่ปรากฏใน Zhongli

ชื่อของ Zhongli มีที่มาจากชื่อ Zhongli Quan หนึ่งในแปดเซียนใน 32 ตำนานของประเทศจีน ทำให้ชื่อของเมือง Liyue ยิ่งเสริมสร้างบรรยากาศของเมืองให้มีกลิ่นอาย ของประเทศจีนมากยิ่งขึ้น ซึ่งตาม ตำนาน Zhongli Quan สามารถชุบชีวิตและเปลี่ยนหินเป็นเงินหรือทองได้ (จิตภาภ เจริญมิตรภาพ, 2564)

5.2.3.4 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Beidou

กลุ่มดาว Beidou เรียกว่า วิคเตอร์ แมร์ซึ่งตั้งชื่อตาม Haishan สัตว์ประหลาดยักษ์ที่เธอสังหาร โดยอธิบายว่า “ครีบของมันก่อตัวขึ้นจากมหาสมุทรลึก หางของมันสูงตระหง่านบนภูเขาสูง”



ภาพที่ 26 กลุ่มดาวของ Beidou

ที่มา เกมGenshin Impact

Haishan มีลักษณะคล้ายปลาในตำนานของชาวจีน คือ ปลาหลีฮื้อ ปลาหลีฮื้อกระโดดผ่านประตูมังกร (鲤鱼跳龙门) เป็นประโยคที่ให้ความหมายถึง การมีความพยายาม แล้วจะประสบความสำเร็จ

ปลาหลี (鲤鱼) คือ ปลาไน หรือ ปลาคาร์พ เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์มงคลของจีน ทุก ๆ ปีในช่วงฤดูวางไข่ ปลาหลีจะพยายามว่ายทวนกระแสน้ำเพื่อไปวางไข่ยังต้นน้ำ ซึ่งต้องใช้กำลังและความพยายามอย่างมาก ในการว่ายทวนกระแสน้ำขึ้นไป เมื่อชาวบ้านเห็น จึงมีคำกล่าวว่า ปลาหลีฮื้อกระโดดผ่านประตูมังกร (鲤鱼跳龙门) ที่มาของประโยคนี้ มาจากตำนานความเชื่อที่ว่า ที่แม่น้ำเหลือง หรือหวงเหอ ที่ซานซี มีช่องเขาที่เป็นที่ตั้งของประตูมังกร หรือหลงเหมิน ซึ่งปัจจุบันห่างจากทางตะวันตกเฉียงเหนือของเมืองเหอจิน ในมณฑลซานซี ไป 12 กิโลเมตร เรียกว่า อวีเหมินโข่ว บริเวณ อวีเหมินโข่ว นั้น น้ำเชี่ยวมาก ปลาหลี ซึ่งอยู่ทางตอนใต้ของแม่น้ำเหลือง ได้ยินว่า บริเวณประตูมังกรนั้นงดงามนัก ต้องการเห็น จึงพากันว่ายทวนน้ำ จากเมืองจิน ในมณฑลหูหนาน ผ่านแม่น้ำลั่วเหอ และอีเหอ จนมาถึงบริเวณประตูมังกร ที่อวีเหมินโข่ว ซึ่งสูงชันมาก ไม่อาจว่ายข้ามไปได้ ปลาหลีส่วนใหญ่เห็นว่าประตูมังกรอยู่สูง ไม่สามารถว่ายข้ามผ่านไปได้ จึงพากันว่ายอยู่บริเวณหน้าประตูมังกร จนมีปลาหลีสีแดงตัวใหญ่ตัวหนึ่ง บอกกับเหล่าปลาหลีด้วยกันว่า "เราจะต้องจะฝ่าไปได้ ข้า

จะลองกระโดดให้ดูก่อน" ในขณะที่ปลาหลี ตัวอื่น ๆ ต่างไม่กล้ากระโดด แต่ปลาหลีสีแดงตัวนั้น ได้ดีดตัวเองพุ่งกระโดดไปยังประตูมังกร ตั้งลูกธนูมุ่งหาเป้า จนในที่สุดก็สามารถ ฝ่าข้ามประตูมังกรไปได้ แล้วก็หายไปกับกระแสน้ำ ส่วนปลาหลีตัวอื่น ๆ ก็พยายามกระโดดข้ามประตูมังกรจนท้อ และพากันจะว่ายน้ำกลับ ทันใดนั้นก็ มีเสียงดังลงมาจากประตูมังกรว่า "ข้าคือปลาหลีสีแดง ข้าได้กระโดดข้ามประตูมังกรจนได้กลายเป็นมังกร ขอให้พวกเจ้า อย่าได้ละความพยายาม ผู้ใดที่ไม่ละความพยายาม กล้าฟันฝ่า ก็จะสามารถกลายเป็นมังกรเหมือนแบบข้า..." บรรดาปลาหลี เมื่อได้ยินอย่างนั้น ก็เกิดกำลังฮึกเหิม พากันกระโดดหมายข้ามประตูมังกรที่สูงชัน ปลาหลีหลายตัว กระโดดไม่พ้น ร่วงหล่นลงมา ตัวกระแทกหินจนเป็นแผล จนเป็นสาเหตุให้ปลาหลีชื่อ บางตัวมีปานดำ จนมาถึงทุกวันนี้



ภาพที่ 27 ปลาหลีชื่อ

ที่มา <https://shorturl.asia/ifhgN>

ดังนั้น ชาวจีนจึงนิยมมอบรูปวาด รูปปั้น หรืองานศิลปะอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับปลาหลี เนื่องจาก ปลาหลี เป็นสัตว์มงคล เป็นสัญลักษณ์ของความเพียรพยายาม ที่สามารถว่ายทวนน้ำ กระโดดผ่านประตูมังกร



ภาพที่ 28 รูปปั้นปลาหลีชื่อ

ที่มา <https://shorturl.asia/ku0jB>

จนกลายเป็นมังกร นอกจากนี้ปลายังเป็นสัตว์ที่เป็นมงคลของชาวจีน โดยในวันตรุษจีน มีคำอวยพรหนึ่งที่ว่า เหนียนเหนียนไห่หว่ย (年年有余) ซึ่งคำว่าหยี่ (余) ซึ่งแปลว่า เหลือ มีเสียงพ้องกับคำว่า (鱼) ซึ่งแปลว่า

ปลา ดังนั้นประโยคนี้อาจมีความหมายว่า ขอให้หมีเหลือกินเหลือใช้ และเมนูปลา จึงมักมีอยู่บนโต๊ะอาหารของชาวจีน

5.2.3.5 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Ganyu

กลุ่มดาว Sinae Unicornis ของ Ganyu เป็นรูป กิเลน



ภาพที่ 29 และ 30 กลุ่มดาวของ Ganyu(ซ้าย) ที่มีลักษณะเป็นตัวกิเลน(ขวา)

ที่มา เกม Genshin Impact และ Wikipedia

กิเลน คือชื่อของสัตว์ชนิดหนึ่งในเทพนิยายของจีน ตามตำนานจีนว่ามีรูปร่างเหมือนกวาง มีเขา หางเหมือนวัว หัวเป็นมังกร เท้ามีกีบเหมือนม้า เกิดจากธาตุทั้งห้า คือ ดิน, น้ำ, ไฟ, ไม้ และโลหะ ผสมกัน ชาวจีนเชื่อว่า กิเลนเป็นสัตว์วิเศษที่สามารถขจัดภูติผีปีศาจได้ ดังนั้นจึงนำมาใช้เป็นภาพสิริ มงคล (พจนานุกรมศัพท์ประเสริฐ 2560)

เช่นเดียวกับลักษณะภายนอกของ Ganyu เธอเป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์มีฤทธิ์หรือก็คือกิเลน

5.2.3.6 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Hu Tao

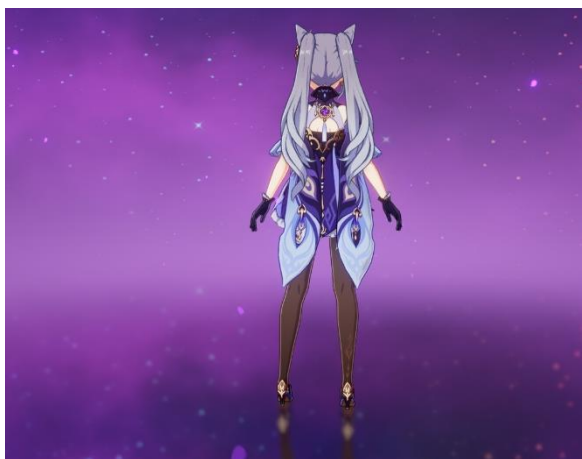
ชื่อสกุลของเธอ Hu ออกเสียงเหมือน (胡) ที่แปลว่าผีเสื้อในภาษาจีน ผีเสื้อเป็นแมลงที่มีลวดลายและสีสันบนปีกอาจจะมีความสวยงามหรือความน่ากลัว ตามเชื่อของชนชาติจีน เชื่อว่าผีเสื้อเป็นตัวแทนของดวงวิญญาณ ผีเสื้อคือสัญลักษณ์แห่งความสุขและความ เจริญ ผีเสื้อยังหมายถึงปาฏิหาริย์แห่งการเปลี่ยนแปลงและการคืนชีพ (ณัฐพร ชูช่วย 2563)

อีกประการหนึ่งชื่อของ Hu Tao มีสีดำ-แดง ตามความเชื่อสีดำมีต้นกำเนิดมาจากเตาดำ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตทางวิญญาณชนิดหนึ่งที่ประกอบด้วยเตาและงู ภาษาจีนเรียกว่า “เสวียนอู” เป็นสัตว์เทพประจำทิศ

เหนือ ธาตุน้ำ เต่าดำเป็นสัตว์เทพที่มีความพิเศษคือจะมีงูพันอยู่รอบตัวด้วย เป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคง อายุยืนยาว ชีวิตที่มีความสุขตลอดไป และความหมายดั้งเดิมของมันหมายถึงโลกลึกลับ เดิมที ยมโลกลึกลับ เป็นคำอธิบายของการทำนายเต่า เต่าหลังดำได้รับเชิญให้ไปที่ยมโลกเพื่อถามบรรพบุรุษและนำคำตอบกลับมา

5.2.3.7 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Keqing

เครื่องแต่งกาย Keqing สวมเสื้อสีม่วงและมีการออกแบบคล้ายนกยูงที่ปลายแขนเสื้อ



ภาพที่ 31 ลายเสื้อของ Keqing

ที่มา เกม Genshin Impact

ชาวยี่(เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศจีน)เชื่อว่านกยูง เป็นหนึ่งในตัวแทนศิลปะการต่อสู้ ความบันเทิง ความเชื่อในการบูชาธรรมชาติและศาสนาพุทธ อีกทั้งยังเชื่อว่านกยูง เป็นสัญลักษณ์ของความโชคดีเป็นเทพเจ้าที่ปกป้องรักษา ให้ความอุดมสมบูรณ์ (WANGYANG, 2001: 98)

I Ching หรือ Book of Change หนึ่งในคัมภีร์เก่าแก่และมีอิทธิพลมากที่สุดของจีน บรรยายนกยูงว่าเป็นนกเลี้ยงที่มีคุณธรรมแก่ประการ มีรูปร่างสง่างาม มีเสียงใส เดินด้วยความสง่างาม ตรงต่อเวลา นกยูงมีความพอใจและรักดีต่อเพื่อนของมัน มันยังควบคุมความอยากอาหารของมันได้ และสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดของมันได้

เมื่อเวลาผ่านไป นกยูงมีความหมายเหมือนกันกับวัฒนธรรมและการตรัสรู้ ในสมัยราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1644-1912) พัดของจักรพรรดิทำจากขนนกยูง และมีเพียงข้าราชการระดับสูงเท่านั้นที่ได้รับอนุญาตให้สวมหมวกที่มีขนนกยูงและกิปปะการัง

5.2.3.8 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Xiangling

เพื่อนคู่กายของ Xiangling คือ Guoba (罴巴) เดิมเป็นเทพเจ้าที่รู้จักกันในนาม Marchosius เทพเจ้าแห่งเตาและเทพเจ้าผู้อุปถัมภ์แห่งดิน ชื่อ Guoba ในภาษาจีนแปลว่าข้าวเกรียบ

Guoba มีลักษณะคล้ายแพนด้าแดง แพนด้าแดง (Red Panda) ชื่อเป็นหมี หน้าตาคคล้ายแรคคูน มีถิ่นฐานอยู่แนวเทือกเขาหิมาลัย ตั้งแต่ประเทศอินเดีย ทิเบต เนปาล ภูฏาน จีน เมียนมา ทั้งนี้แพนด้าแดงจัดเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองระดับ 2 ของจีน มักปรากฏตัวยามค่ำคืนจนทำให้ตามสังเกตพฤติกรรมได้ยาก ชาวภูฏานเชื่อว่าแพนด้าแดงเป็นการกลับชาติมาเกิดใหม่ของพระในพุทธศาสนา หากพบเห็นแพนด้าแดงถือเป็นางดี ต้องปล่อยให้มันเป็นอิสระและอย่ารบกวน ถือเป็นางดี (Springnews, 2564)



ภาพที่ 32 แพนด้าแดง

ที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/แพนด้าแดง>

5.2.3.9 ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ที่ปรากฏใน Yanfei

Yanfei ได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์ในตำนาน Xiezhi ตำนานของชาวจีนในสมัยราชวงศ์ถัง



ภาพที่ 33 เซี่ยจื้อ

ที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/เซี่ยจื้อ>

กล่าวไว้ว่า Xiezhi เป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่า ตัวใหญ่กว่าวัว รูปร่าง เหมือนสิงห์มีเขาแหลมตรงกลาง ศีรษะ และมีสติปัญญาสูง ว่ากันว่าสามารถแยกแยะใครถูกใครผิดโดยสัญชาตญาณได้ Xiezhi ถูกเรียกว่าเป็น สัตว์แห่งความยุติธรรมในสมัยราชวงศ์ฮั่น เป็นสัญลักษณ์ของความยุติธรรมและกฎหมายในราชวงศ์หมิงและ ราชวงศ์ถังด้วย รวมไปถึงการใช้รูป Xiezhi ที่เครื่องแบบสารวัตรในประเทศไต้หวันและมีการสลักรูปไว้ในค้อน ตุลาการของจีนอีกด้วย และหมวกที่ผู้พิพากษาสวมใส่ก็กลายเป็นที่รู้จักในชื่อ 'หมวก Xiezhi' (Everything in the world, 2563) หมวกของ Yanfei ก็มีลักษณะคล้ายหมวก Xiezhi เช่นกัน



獬豸冠

ภาพที่ 34 หมวกเซี่ยจื้อ

ที่มา <https://www.arsomsiam.com/guanzhaishan-mountain-fujian/>

5.2.3.10 ความเชื่อเกี่ยวกับพืชที่ปรากฏใน Ningguang

ลาวตลายบนเครื่องแต่งกาย เธอมีลาวตลายใบแปะก๊วยพันรอบสะโพกของเธอ



ภาพที่ 35 ลายเสื้อของ Ningguang

ที่มา เกม Genshin Impact

แปะก๊วย เป็นต้นไม้ที่ชาวตะวันออกเคารพนับถือ มีความสัมพันธ์ลึกซึ้ง ทั้งทางปรัชญาและศาสนา ในอดีตพืชชนิดนี้เคยเกือบจะสูญพันธุ์ไปแล้ว มีหลงเหลืออยู่ตามธรรมชาติ แค่ในบางพื้นที่ของประเทศจีนเท่านั้น แต่เนื่องจากแปะก๊วยเป็นต้นไม้ที่นักบวชนิยมปลูกไว้บริเวณศาสนสถาน ทั้งในสมัยลัทธิเต๋ารุ่งเรือง สืบเนื่องมาจนถึงยุคพุทธ แปะก๊วยจึงกระจายพันธุ์ไปสู่ดินแดนต่างๆ พร้อมกับความเชื่อทางศาสนาที่แผ่ขยายออกไป ในจีน ขงจื้อถ่ายทอดคำสอนให้กับลูกศิษย์ของเขาที่ได้ต้นแปะก๊วย จนได้รับฉายาว่า “ปราชญ์ใต้ต้นแปะก๊วย”



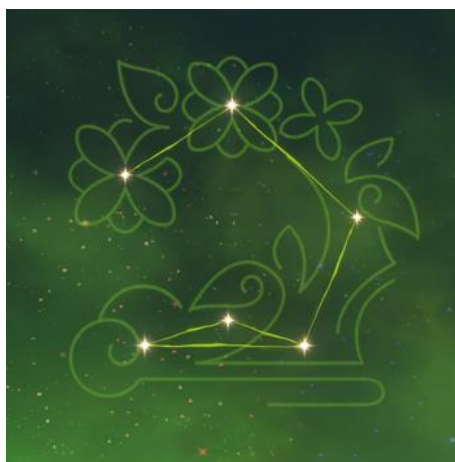
ภาพที่ 36 ใบแปะก๊วย

ที่มา www.jpankakkoi.com

อีกความหมายหนึ่งในวัฒนธรรมจีนต้นแปะก๊วยเป็นสัญลักษณ์ของการมีอายุยืนยาว นามบัตรของ Ningguang มีรูปนกฟินิกซ์ ซึ่งเป็นตัวแทนแห่งอายุที่ยืนยาวเช่นกัน นกฟินิกซ์มักใช้เพื่อเป็นตัวแทนของ พลังงานหยิน (พลังงานของผู้หญิง)

5.2.3.11 ความเชื่อเกี่ยวกับพืชที่ปรากฏใน Yaoyao

กลุ่มดาวของ Yaoyao มีชื่อว่า Osmanthus ที่แปลว่า ต้นหอมหมื่นลี้ อีกทั้งดอกหอมหมื่นลี้ยังปรากฏให้เห็นได้ตามชุดแต่งกายของเธอ



ภาพที่ 37 กลุ่มดาวของ Yaoyao

ที่มา เกม Genshin Impact

"ดอกกุ้ยฮวา" (桂花) หรือ หอมหมื่นลี้ ลักษณะเป็นไม้ยืนต้นมีขนาดใหญ่ คำว่ากุ้ย (桂) พ้องเสียงกับคำที่มีความหมายว่า ดี, วิเศษ, สูงศักดิ์, สูงส่ง ซึ่งนิยมมอบให้แก่กันเพื่อแทนความหมายให้ ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน (มติชน, 2562)



ภาพที่ 38 ดอกกุ้ยฮวา

ที่มา <https://shorturl.asia/AblQp>

5.2.3.12 ความเชื่อเกี่ยวกับพืชที่ปรากฏใน Yelan

ชื่อของ Yelan แปลว่า กล้ายไม้ราตรี เป็นการผสมคำจาก (夜) ที่แปลว่ากลางคืน และ(兰) ที่มีความหมายว่ากล้ายไม้ ดอกกล้ายไม้ถูกจัดให้เป็น 1 ใน 4 ของพันธุ์ไม้ระดับสูงของจีนรองจากไผ่ ดอกเบญจมาศ ดอกเหมย โดยดอกกล้ายไม้มีความสำคัญในประวัติในจีนมาเป็นเวลามากกว่า 2,000 ปี ซึ่งสามารถสังเกตได้จากรูปภาพวาดพู่กันจีนในสมัยโบราณที่มักจะพบภาพวาดกล้ายไม้อยู่เป็นจำนวนมาก (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2564)



ภาพที่ 39 รูปภาพดอกกล้ายไม้วาดด้วยพู่กันจีน

ที่มา https://www.ditp.go.th/contents_attach/722099/722099.pdf

ฉายาของ Yelan คือ กล้ายไม้งามกลางหุบเขา (兰生幽谷/蘭生幽谷) มีที่มาจากสำนวนจีน (兰生幽谷，不以无人而不芳/蘭生幽谷，不以無人而不芳) “แม้ว่ากล้ายไม้จะเกิดในหุบเขาที่ไม่ค่อยได้พบเห็นบ่อยนัก แต่กล้ายไม้ก็ไม่เคยหยุดส่งกลิ่นหอมแม้ว่าจะไม่มีใครใส่ใจมันก็ตาม” สำนวนนี้มีความหมายว่า หญิงงาม หรือผู้มีคุณงามความดีและความสามารถที่แม้จะอยู่กันดารแต่ก็ยังคงมีความโดดเด่นในบุคลิก

5.2.3.13 ความเชื่อเกี่ยวกับพืชที่ปรากฏใน Hu Tao

ลวดลายบนเสื้อผ้าของ Hu Tao คือ *Lycoris radiata* หรือดอกกลีบลีเมงมูสีแดง



ภาพที่ 40 ลายเสื้อของ Hu Tao

ที่มา เกม Genshin Impact

ดอกไม้ชนิดนี้อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ชื้น เช่น ดินร่วนซุยและอุดมสมบูรณ์ ดังนั้นผู้คนจึงมักพบมันในป่าและใกล้หลุมฝังศพ ดังนั้นมันจึงเป็นสัญลักษณ์ของความตายด้วย ในขณะที่ดอกกลีบลีทางด้านขวาเป็นสัญลักษณ์ของการเกิดใหม่ เสื้อผ้าด้านซ้ายและขวายังเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านของ ความตาย และ ชีวิต การแยกตัวยังใกล้เคียงกับตัวตนของ Hu Tao

5.2.4 ประเพณี ได้แก่ เทศกาลโคมไฟ และ เทศกาลไหว้พระจันทร์

5.2.4.1 เทศกาลโคมไฟ



ภาพที่ 41 บรรยากาศเทศกาลโคมไฟ

ที่มา เกม Genshin Impact

เป็นเทศกาลในเมือง Liyue ซึ่งเฉลิมฉลองในวันพระจันทร์เต็มดวงแรกของปีและกินเวลาห้าวัน ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นเทศกาลที่ใหญ่ที่สุดของเมือง Liyue

เดิมที ผู้คนเริ่มปล่อยโคมเพื่อเป็นการเตือนทหารถึงทางกลับบ้านและเพื่อไม่ให้พลาดสายตา หลังจากสงครามอาร์คอนสิ้นสุดลง มันกลายเป็นวิธีการรำลึกถึงผู้ที่เสียสละชีวิตในระหว่างสงคราม และในที่สุดก็พัฒนาเป็นเทศกาล พิธีกรรมโคมไฟเกิดขึ้นพร้อมกับการปะทุของพลังครั้งใหญ่ที่สุดครั้งหนึ่งจากเทพเจ้าที่ล่มลงในสงครามอาร์คอน ซึ่งเสียดังต่องูในช่วงเทศกาล

ทุกๆ ปี วีรบุรุษผู้ล่วงลับคนหนึ่งจากประวัติศาสตร์ของ Liyue ได้รับเลือกให้เป็นหัวข้อของโคมไฟ Mingxiao ของพิธีกรรมโคมไฟ ซึ่งเป็นโคมไฟขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นจากวัสดุที่บริจาคโดยประชาชนและผู้มาเยือน ขนาดของโคมไฟ Mingxiao ขึ้นอยู่กับก้อนที่ใหญ่ที่สุดของ Plastrite ที่พบในปีที่แล้ว และการออกแบบนั้นขึ้นอยู่กับรูปแบบของหนึ่งในผู้เชี่ยวชาญที่เสียชีวิตเพื่อปกป้อง Liyue

เทศกาลโคมไฟของเมือง Liyue สอดคล้องกับ เทศกาลโคมไฟของประเทศจีน ขวัญดาว มาอยู่ (2563: บทคัดย่อ) “元宵节” คนไทยรู้จักกันทั่วไปว่า “เทศกาลง่วนเซียว” หรือ “เทศกาลโคมไฟ” เป็นเทศกาลที่มีความสำคัญอีกเทศกาลหนึ่งของชาวจีน หลังจากผ่านพ้นวันตรุษจีน⁷ไปแล้ว จะมองเห็นพระจันทร์เต็มดวงครั้งแรกของปีตามปฏิทินจันทรคติ เป็นสัญลักษณ์ว่าการเฉลิมฉลองวันปีใหม่ได้สิ้นสุดลง ในวันนี้ชาวจีนจะรับประทานขนมบัวลอย เพราะเชื่อว่าจะเป็นสิริมงคลแก่ตนเองและครอบครัว หลังจากนั้น ทุกคนจะออกมาชมการประดับโคมไฟตามท้องถนนและสถานที่ต่าง ๆ

⁷ เทศกาลตรุษจีนหรือเทศกาลฤดูใบไม้ผลิหรือวันขึ้นปีใหม่ทางจันทรคติเป็นวันขึ้นปีใหม่ตามประเพณีของชาวจีน ในจีนแผ่นดินใหญ่และชาวจีนโพ้นทะเลทั่วโลก

5.2.4.2 เทศกาลไหว้พระจันทร์



ภาพที่ 42 บรรยากาศเทศกาลไหว้พระจันทร์

ที่มา เกม Genshin Impact

ในสมัยโบราณ ชาว Liyue ถวายเครื่องบรรณาการแด่เทพเจ้าแห่งเตา Marchosius; ผู้สอนชาว Guili Assembly ให้ก่อไฟและวิธีปรุงอาหาร เชื่อกันว่าการปฏิบัติตามฤดูกาลนี้ ซึ่งปู่ของ Keqing เรียกว่า "เทศกาลเทพเจ้าแห่งเตา" เป็นปูชนียบุคคลของเทศกาลไหว้พระจันทร์

เทศกาลไหว้พระจันทร์ ฉลองการมาถึงของฤดูใบไม้ร่วงด้วยแสงจันทร์ ซึ่งกล่าวกันว่าเป็นช่วงเวลาของปีที่ Adepti จะแสวงหา "ทาง" เมื่อหลายพันปีก่อน เดิมที "มูนเซส" เป็นพิธีกรรมที่มีเฉพาะผู้ชำนาญเท่านั้นที่สังเกตได้ แต่ก็ทำให้เกิดเทศกาลต่างๆ ขึ้นโดยชาวบ้านธรรมดาที่พยายามเลียนแบบ

เทศกาลเหล่านี้ รวมถึงเทศกาล Stove God; ต่อมาจะถูกรวมเป็นหนึ่งใน Rex Lapis ภายใต้ชื่อเทศกาลไหว้พระจันทร์ เพื่อเป็นเกียรติและรำลึกถึง Marchosius ผู้เสียสละพลังศักดิ์สิทธิ์ทั้งหมดของเขาเพื่อปกป้อง Liyue Harbor จากภัยพิบัติและโรคระบาด

ในยุคปัจจุบัน เทศกาลไหว้พระจันทร์ถูกมองว่าเป็นช่วงเวลาที่ชาว Liyue จะได้กลับมารวมตัวกับเพื่อนและครอบครัว มีงานเลี้ยงสังสรรค์และสนุกสนาน

ซึ่งสอดคล้องกับเทศกาลไหว้พระจันทร์ของประเทศจีน วจिरันท์ ศิริโรโรจน์(2561: 28)เป็นเทศกาลที่มีความสำคัญสำหรับคนจีนมากเป็นอันดับสองรอง จากเทศกาลตรุษจีน1 วันไหว้พระจันทร์จะตรงกับวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8 (เดือนกันยายนหรือเดือน ตุลาคม) ของทุกปีตามปฏิทินจันทรคติจีน เนื่องจากเป็นคืนที่พระจันทร์จะส่องแสงสวยงามและสง่า เต็มดวงมากที่สุดในรอบปี ชาวจีนจึงถือให้พระจันทร์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความสวยงาม จึงนำมา เป็นสื่อกลางของการคิดถึงกันและกันของคนในครอบครัวที่ต้องแยกจากกันไปไกล เมื่อคิดถึง ครอบครัวก็ให้แหวงมองดวงจันทร์ ส่งความรู้สึกที่ดีและความคิดถึงให้กันผ่านดวงจันทร์ นอกจากนี้ ยังถือได้ว่าวันไหว้พระจันทร์ เป็นวันที่คนในครอบครัวจะได้แสดงความรักและความสามัคคีกัน โดย การขึ้นชมดวงจันทร์และ

รับประทานขนมไหว้พระจันทร์พร้อมหน้ากัน จึงกล่าวได้ว่าวันไหว้พระจันทร์ เป็นวันแห่งการอยู่ร่วมกันพร้อมหน้าของครอบครัว

5.3 ด้านการช่างฝีมือ ได้แก่ การแกะสลัก เครื่องปั้นดินเผา

5.3.1 การแกะสลักที่ปรากฏในเมือง Liyue

ในเมือง Liyue มีรูปปั้นหินแกะสลักซึ่งมีลักษณะเหมือนกับสิงโตหิน (石獅子) ของจีน รูปปั้นแกะสลักสิงโต หนึ่งในสัตว์มงคลตามความเชื่อของจีนที่สามารถพบเห็นได้ตาม หน้าประตูวัด ศาลเจ้า วัง สวนสาธารณะ สุสาน ฯลฯ มักจะถูกนำมาวางเป็นคู่ตัวผู้ตัวเมีย ลักษณะสิงโตหินของ จีนไม่เหมือนกับสิงโตของตะวันตกแต่จะมีลักษณะคล้ายกับสุนัขตัวใหญ่หรือหมาจิ้งจอกมากกว่า (Jeenthainews, 2563)



ภาพที่ 43 และ 44 (ซ้าย) รูปปั้นหินในเมือง Liyue (ขวา) รูปปั้นสิงโตหิน

ที่มา เกม Genshin Impact และ Jeenthainews

5.3.2 เครื่องปั้นดินเผา

เครื่องปั้นดินเผาของเมือง Liyue มีลักษณะคล้ายกับ เครื่องปั้นดินเผาลายครามของจีน เครื่องปั้นดินเผากลายเป็นสินค้าที่ซื้อขายกันจำนวนมากทั้ง พ่อค้าชาวจีน และชาวต่างชาติในสมัยราชวงศ์ถัง และราชวงศ์ซ่ง (WU WENKE, 2562)



ภาพที่ 45 และ 46 (ซ้าย) เครื่องปั้นดินเผาของเมือง Liyue (ขวา) เครื่องปั้นดินเผาลายครามของจีน ที่มา เกม Genshin Impact และ <https://www.oknation.net/post/detail/634f9d44eb999a566a7aed92>

5.4 ด้านกีฬาและนันทนาการ

5.4.1 นันทนาการ⁸

5.4.1.1 การดื่มชา

ตัวละคร NPC ตามจุดต่าง ๆ ภายในเมือง Liyue มักจะนั่งดื่มชาในเวลากลางวัน บางตัวละครจะนั่งดื่มชาและฟังเรื่องเล่าจากนักเล่านิยายไปด้วย



ภาพที่ 47 ตัวละคร NPC กำลังนั่งดื่มชา

ที่มา เกม Genshin Impact

วัฒนธรรมการดื่มชาจีน⁹ ประเทศจีนเป็นชนชาติแรกที่อยู่ักการดื่มชา คำว่า ชา ภาษาจีนกลางจะออกเสียงว่า ฉา ซึ่งไม่แตกต่างจากภาษาไทยมากนัก ชาเป็นเครื่องดื่มที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันของชาวจีน สิ่งของ 7 อย่างในชีวิตประจำวันของคนจีนคือไม้ ข้าว น้ำมัน เกลือ ซีอิ๊วน้ำส้มและชา ซึ่งหนังสือโบราณเกี่ยวกับใบชาที่มีชื่อเสียงดังที่สุดชื่อว่า "ฉาจึง" แปลว่าตำราของชา นับเป็นหนังสือเล่มแรกของโลกที่บันทึกถึงประวัติศาสตร์การกำเนิดชาการผลิตชา ประเภทของชา ประเพณีการดื่มชาเป็นต้น ผู้เขียนชื่อ "ลู๋หยู" ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการผลิตชาและประเพณีการดื่มชามากมายเป็นคนสมัยราชวงศ์ถัง ห่างจากปัจจุบัน กว่า 1,500 ปีแล้ว

⁸ กิจกรรมที่สมัครใจทำในยามว่าง เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งร่างกายและจิตใจ

⁹ BBRTV. วัฒนธรรมการดื่มชาของจีน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.bbtrv.com/2010/0419/4596.html> เข้าถึงเมื่อ วันที่ 8 เมษายน

5.4.2 การละเล่น

5.4.2.1 การเล่นว่าวจีน¹⁰

ในประเทศจีนเรียก "ว่าว" เรียกว่า 风筝 แต่เดิมนั้นชาวจีนได้ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นครั้งแรกเพื่อใช้ส่งข่าวระยะไกลทางอากาศและภารกิจสอดแนมทางการทหาร ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนการใช้งานไป โดยนำสายดนตรีที่ทำให้เกิดเสียงมาติดบริเวณด้านบนของว่าว เมื่อลอยขึ้นไปบนท้องฟ้าและกระทบกับลมจะเกิดเป็นเสียงดนตรีที่คล้ายกับเสียง "กู่เจิง" จึงเป็นที่มาของการเรียกว่าว ในภาษาจีนว่า 风筝 (เฟิงจิง ซึ่งแปลว่าพิณลม ต่อมาว่าวกลายเป็นการละเล่นที่แพร่หลายมากขึ้นในประเทศจีน และส่งอิทธิพลไปยังหลายชนชาติ สำหรับชาวจีนนั้นนิยมตกแต่งว่าวเป็นรูปสิ่งมงคลตามความเชื่อหรือเป็นรูปสัตว์มงคลชนิดต่าง ๆ เช่น มังกร ปลา นกนางแอ่น หรือแม้แต่ค้างคาว

ปัจจุบันแม้จะมีการผลิตว่าวในหลายเมืองในประเทศจีน แต่เมืองที่ได้ชื่อว่า เป็น "เมืองแห่งว่าวโลก" คือ เมืองเว่ยฟาง ในมณฑลซานตง ประเทศจีน ซึ่งจะมีการจัดเทศกาลว่าวประจำปีในประจำทุกปี และยังคงเคยชนะการประกวดว่าวในระดับโลกอีกด้วย



ภาพที่ 48 ตัวละคร NPC กำลังชมว่าว

ที่มา เกม Genshin Impact

¹⁰ Arrietty. เกร็ดความรู้เรื่อง "ว่าวจีน". [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<https://www.vlearn.world/education/view/186/chinese-kites> เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 เมษายน

5.5 ด้านคหกรรมศิลป์

5.5.1 อาหารในเมือง Liyue อาหารบางรายการมีความเกี่ยวข้องกับอาหารจีนดังนี้

5.5.1.1 Adeptus' Temptation เมนูเลี้ยงชื่อของ Liyue ที่มีวิธีทำที่ซับซ้อน นำวัตถุดิบที่คัดสรรมาอย่างดีมาต้มในน้ำซุป ใช้ไฟอ่อนเคี่ยวอย่างช้า ๆ สูตรอาหารที่เขียนขึ้นมาจากความทรงจำนี้ ได้ดึงดูดเหล่าเซียนให้ใจเต้น และกลับมาปรากฏกายบนโลกมนุษย์อีกครั้ง



ภาพที่ 49 Adeptus' Temptation

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้มีที่มาจากอาหารในชีวิตจริง ที่มีชื่อว่า พระกระโดดกำแพง ชื่อของ Adeptus' Temptation คือ (仙跳墙)"เซียน กระโดดกำแพง" พระกระโดดกำแพง ถือเป็นเมนูขึ้นชื่อในภัตตาคารอาหารจีน ซึ่งรวมเอาวัตถุดิบชั้นยอดอย่างหุหลาม ปลิงทะเล เห็ดหอม หอยเป่าฮื้อ และกระเพาะปลา ไว้ในน้ำซุปที่ปรุงจากสมุนไพรจีนเช่น โสม เก๋ากี้ และถั่งเช่า ทำให้เมนูอุดมไปด้วยโปรตีนและแคลเซียมบำรุงร่างกาย และมีราคาสูงกว่าอาหารทั่วไป

5.5.1.2 Almond Tofu ของหวานที่มีน้ำราดซึ่งทำจากอัลมอนด์บด มีความนุ่มลิ้นหอมหวาน ที่ไม่เหมือนอาหารชนิดไหน ๆ และกลิ่นหอมของอัลมอนด์ที่จะติดตามคุณไปทุกที่ โดยมันถูกตั้งชื่อตามรูปร่างที่เหมือนเต้าหู้ของมันนั่นเอง



ภาพที่ 50 Almond Tofu

ที่มา เกม Genshin Impact

Almond Tofu ยังเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Annin Tofu เป็นขนมโบราณในอาหารจีน เป็นที่นิยมมากที่สุด
ใน Beijing และ Guangdong แม้ชื่อจะมีคำว่า "อัลมอนด์" แต่ที่จริงแล้ว Almond Tofu ไม่ได้ทำมาจาก
อัลมอนด์ แต่ทำมาจากเมล็ดแอปริคอต

5.5.1.3 Bamboo Shoot Soup ซุปที่ผ่านการตุ๋นเป็นเวลานาน หน่อไม้ เนื้อสดและแฮมที่
หั่นเป็นชิ้น ตุ่นด้วยไฟอ่อน ๆ จนน้ำซุปลายเป็นสีขาว เนื้อสัตว์ทั้งสองชนิดให้รสชาติที่ต่างกัน ยิ่งทำให้น้ำซุปล
อร่อยเป็นพิเศษ



ภาพที่ 51 Bamboo Shoot Soup

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้ในชีวิตจริงคือ 腌笃鲜 ซุปที่ปรุงอย่างช้า ๆ แบบเซี่ยงไฮ้ดั้งเดิม ชื่อของซุปมาจากการผสมผสานที่เป็นเอกลักษณ์ของเนื้อสองชนิดกับ (腌) หมายถึง "หมัก (เนื้อหมู)", (笃) บรรยายเสียงเดือดปุด ๆ ของซุป และ (鲜) หมายถึง "สด (เนื้อหมู)"

5.5.1.4 Black-Back Perch Stew ซาซิมิสุดหรรษาและวิจิตรบรรจง เนื้อปลาถูกหั่นเป็นชิ้นบาง ๆ แล้วจัดวางให้เป็นรูปดอกไม้ที่กำลังเบ่งบาน จากนั้นก็ตกแต่งรอบ ๆ ด้วยเครื่องเคียง ก่อนรับประทานมักจะผสมเครื่องเคียงกับซาซิมิตามความชอบ ซึ่งมีความหมายว่าในวันข้างหน้าทุกสิ่งทุกอย่างจะราบรื่นไร้อุปสรรค



ภาพที่ 52 Black-Back Perch Stew

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้คาดว่ามีที่มาจาก Yusheng (鱼生) สลัดแบบดิบสไตล์กวางตุ้ง โดยปกติจะนิยมรับประทานเมนูนี้ในช่วงตรุษจีน

5.5.1.5 Chicken Tofu Pudding อาหารที่ทำขึ้นอย่างพิถีพิถัน สับเนื้ออกไก่จนละเอียด คลุกเคล้าให้เข้ากัน จากนั้นเติมลงไปนึ่งในซุปใสที่เคี่ยวมาจากเนื้อสัตว์ชนิดต่าง ๆ แล้วเคี่ยวด้วยไฟอ่อนอย่างช้า ๆ เป็นอาหารที่มีความแปลกใหม่และแฝงได้ด้วยความหรรษา เนื้อไก่มีสีขาวบริสุทธิ์และมีรสชาติเหมือนเต้าหู้อ่อน การนำเนื้อสัตว์มาทำให้ดูเป็นมังสวิรัตินี้ "กินไก่โดยไม่เห็นไก่ แต่มันดีเกินกว่าไก่" นี้ก็เป็นสุนทรียภาพอย่างหนึ่งในการทำอาหารของ Liyue



ภาพที่ 53 Chicken Tofu Pudding

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้มีที่มาจาก 鸡豆花 เป็นหนึ่งในอาหารเสฉวน

5.5.1.6 Chili-Mince Cornbread Bun เครื่องเคียงแบบดั้งเดิมจาก Liyue แป้งโดว์สดใหม่ถูกนำคลึงให้กลม พักให้แป้งฟูขึ้น แล้วนำไปนึ่งในลังถึง จากนั้นล้างเนื้อสัตว์และผักให้สะอาด หั่นเป็นชิ้น แล้วนำลงไปผัดในกระทะที่มีน้ำมันร้อนจัดอย่างรวดเร็ว เวลาทานให้นำไส้ที่ผัดใส่ลงไปในซาลาเปาและทานพร้อมกัน ความกรอบของผักและความหอมของเนื้อ ช่างเป็นรสชาติที่เข้ากันดีแท้



ภาพที่ 54 Chili-Mince Cornbread Bun

ที่มา เกม Genshin Impact

ชื่อในภาษาจีนของอาหารจานนี้แปลว่า "Wotou ໄສໂມຣສເຜີດ" โดยที่ wotou (窝头) เป็นขนมปังนึ่งชนิดหนึ่งที่มีความนิยมในภาคเหนือของจีน ที่ทุกวันนี้มักจะทำมาจากแป้งข้าวโพด

5.5.1.7 Come and Get It เมนูที่มีวัตถุดิบหลากหลายชนิด วิธีทำและวัตถุดิบไม่ได้พิเศษอะไร มักจะเสิร์ฟขึ้นโต๊ะในงานเลี้ยงตามเทศกาลต่าง ๆ ของ Liyue ทุกครั้งที่เสิร์ฟผู้นำก็จะพูดว่า "มา มากินข้าวกัน" เพื่อเรียกทุกคนให้เริ่มกิน จากนั้นคำนี้ก็กลายเป็นชื่อเมนู



ภาพที่ 55 Come and Get It

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้น่าจะหมายถึง poon choi (盆菜) เป็นอาหารแบบดั้งเดิม Cantonese dish ที่เสิร์ฟในเทศกาลต่าง ๆ เช่น วันตรุษจีน เชื่อกันว่าถูกคิดขึ้นในสมัยสุดท้ายของราชวงศ์ซ่ง

5.5.1.8 Crab Roe Tofu อาหารรสชาติที่เนียนนุ่ม ผัด Crab roe จนน้ำมันออกมา ใส่เต้าหู้ที่ลวกไว้ก่อนแล้ว จากนั้นใส่น้ำซุปลงไป วัตถุดิบเรียบง่าย แต่พอเข้าปากแล้วอร่อยสุด ๆ เลยล่ะ



ภาพที่ 56 Crab Roe Tofu

ที่มา เกม Genshin Impact

Crab Roe Tofu (蟹黄豆腐) เป็นอาหารจานเด่นของอาหารปักกิ่ง แต่ก็สามารถพบใน อาหารจีน หวยหยาง และ อาหารเจ้อเจียง ได้เช่นเดียวกัน

5.5.1.9 Crystal Shrimp หนึ่งในอาหารว่างดั้งเดิมของ Liyue ใส้กุ้งสดแน่น ๆ สามารถมองเห็นสีชมพูอ่อนภายใต้แผ่นแป้งที่บางโปร่งแสง เมื่อคุณเคี้ยวเบา ๆ จะได้สัมผัสรสชาติแสนอร่อย



ภาพที่ 57 Crystal Shrimp

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้อ้างอิงถึงฮะเก๋า (虾饺) เกี้ยวกุ้งที่มักเสิร์ฟในร้านอาหารติ่มซำและร้านอาหารวางตั้ง

5.5.1.10 Cured Pork Dry Hotpot อาหารที่ผัดด้วยไฟแรง Matsutake และแฮมหั่นเป็นชิ้นนำไปผัดและเติมเครื่องเทศเล็กน้อย ความหอมของแฮมผสมกับความนุ่มของ Matsutake เมื่อเข้าปากจะยิ่งรู้สึกเคี้ยวสนุกและหอมคละคลุ้งจนอยากกินอีก หม้อที่นำความร้อนช่วยให้มันรักษาความร้อนและอร่อยเอาไว้ได้



ภาพที่ 58 Cured Pork Dry Hotpot

ที่มา เกม Genshin Impact

อาจมีต้นแบบจากอาหารเสฉวน เพราะอาหารเสฉวนมักจะเป็นการผัดแห้งกับเครื่องเทศ และมีรสชาติเผ็ด

5.5.1.10 Dragon Beard Noodles เมนูบะหมี่ที่มีเส้นอันเรียวยาวราวกับเครามังกร หลังจากหั่นหัวหอมและนำไปเจียวแล้ว จึงเติมน้ำซุ๊ปและเครื่องเคียง จากนั้นจึงใส่เส้นลงไปในตอนสุดท้าย เมื่อสุกแล้วจึงนำออกมาจัดใส่ชาม โดยแป้งที่ใช้จะต้องผ่านการยืดหลาย ๆ ครั้งก่อน ถึงจะได้ Dragon Beard Noodle (บะหมี่เครามังกร) ที่มีเส้นอันแสนเรียวยาว ถือเป็นหนึ่งในเมนูเส้นที่ต้องใช้ความพิถีพิถันอย่างที่สุดของ Liyue



ภาพที่ 59 Dragon Beard Noodles

ที่มา เกม Genshin Impact

บะหมี่เครามังกรเป็นที่นิยมในภาคเหนือของจีนและมีประวัติยาวนานกว่า 300 ปี กล่าวกันว่าในสมัยราชวงศ์หมิงของจีน (ค.ศ. 1368-1644) มีพ่อครัวหลวงได้คิดค้นบะหมี่ที่บางมาก จักรพรรดิในขณะที่ยังทรงตั้งความอยากอาหารของเขา หลังจากนั้นก็กลายเป็นขนมที่ฮิตมาก เนื่องจากเส้นนั้นบางเหมือนเส้นผม จึงถูกเรียกว่าเส้นบะหมี่เครามังกร ต้องดึงเส้นบะหมี่ออกเป็น 4096 เส้น เส้นบะหมี่จึงบางมากและไม่เหมาะที่จะปรุงเทคนิคการผลิตบะหมี่เครามังกรได้รวมอยู่ในรายการที่สองของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของจีน

5.5.1.11 Fullmoon Egg หนึ่งในอาหารว่างที่สืบทอดกันมาของ Liyue นำไข่ไปผสมกับแป้งเพื่อทำเป็นแผ่นแป้ง, กุ้งและปลาที่สับเป็นชิ้นเล็ก ๆ เพื่อทำเป็นไส้ จากนั้นนำมาห่อให้เป็นทรงถ้วยชา และตกแต่งด้วยกุ้งทั้งตัวแล้วนำไปนึ่ง ด้วยรูปร่างที่เหมือนกับก้อนเมฆโอบกอดดวงจันทร์นี้ มันจึงได้ชื่อว่า Fullmoon Egg



ภาพที่ 60 Fullmoon Egg

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้มีความโดดเด่นและความคล้ายคลึงกับอาหารจีน shumai (烧卖) โดยเฉพาะขนมจีบสไตล์กวางตุ้ง

5.5.1.12 Golden Shrimp Balls เมนูอาหารทอดที่ทำจากกุ้ง แวบน้ำจะได้กลิ่นหอมและตะกั่วจุ่ม น้ำมันที่ทอดกรอบผสานด้วยความหวานของเนื้อกุ้ง ด้วยรูปร่างที่เล็กและน่ารักทำให้คนหยุดหยิบทานไม่ได้



ภาพที่ 61 Golden Shrimp Balls

ที่มา เกม Genshin Impact

ได้รับแรงบันดาลใจจากสูตรอาหารจีนในชีวิตจริงที่ชื่อว่า 金丝虾球เป็นอาหารที่มักรับประทานร่วมกันกับครอบครัว

5.5.1.13 Jade Parcel อาหารที่ดูประณีต ผักเนื้อละเอียดที่หอมบอวลไปด้วย กลิ่นสดใหม่ของแฮม ราดด้วยน้ำซุปล้วนดี มีรสเผ็ดติดปลายลิ้นเล็กน้อย ช่างเป็นอาหารที่น่าจดจำจริง ๆ



ภาพที่ 62 Jade Parcel

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้มีที่มาจาก jade cabbage dumplings (翡翠白菜饺子)

5.5.1.14 Jewelry Soup สตูผักที่ทำจากส่วนผสมวัตถุดิบทั่ว ๆ ไป หลังจากที่ตั้งน้ำจนเดือดแล้วจึงนำ Snapdragon เต้าหู้และเม็ดบัวลงไปต้มในหม้อ โดยชื่อ Jewelry Soup นั้นถูกตั้งตามหน้าตาของมัน ซึ่งความเป็นจริงแล้วก็คืออาหารที่แต่ละบ้านนิยมทำกินกันทั่วไปนั่นเอง



ภาพที่ 63 Jewelry Soup

ที่มา เกม Genshin Impact

ชื่อภาษาจีน "ซูปไข่มุก, หยก, หยกขาว" (珍珠翡翠白玉汤) หมายถึงส่วนผสมที่ใช้ทำซูปไข่มุก หมายถึง Lotus Head, หยกหมายถึง Snapdragon และหยกขาวหมายถึง Tofu และยังเป็นชื่อของซูปในชีวิตจริงที่มี ข้าว (ไข่มุก), กะหล่ำปลี (หยก) และ เต้าหู้ (หยกขาว) แทน

5.5.1.15 Mora Meat แชนด์วิชไส้เนื้อชิ้นใหญ่ แผ่นแป้งสองชั้นประกบไส้เนื้อที่อัดแน่น ไม่เพียงแต่จะช่วยลดความเลี่ยนของเนื้อสัตว์เท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มความหวานของแชนด์วิชอีกด้วย เพื่อให้ถูกใจกลุ่มคนที่มีฐานะดี บนขนมปังยังมักจะประดับตรา Mora ไว้อีกด้วย



ภาพที่ 64 Mora Meat

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้น่าจะอ้างอิงถึง roujiamo (肉夹馍) แซนด์วิชเนื้อของจีนที่มีต้นกำเนิดมาจาก อาหาร
 ส่วนซี

5.5.1.16 Oncidium Tofu เมนูที่ทดสอบทักษะการใช้มีด ส่วนผสมทั้งหมดถูกซอยเป็นเส้น
 ในครั้งเดียว หลังจากนั้นนำไปล้างน้ำ แล้วก็นำลงไปต้มในซूप ทำให้มีรสชาติที่อร่อยสดชื่น เพียงพอที่จะ
 กลายเป็นเมนูแนะนำของร้านอาหารใน Liyue



ภาพที่ 65 Oncidium Tofu

ที่มา เกม Genshin Impact

ในขณะที่สูตรกล่าวถึง Oncidium (กล้วยไม้ชนิดหนึ่ง) แต่ก็ไม่ใช้ถูกในการปรุงอาหาร แต่เมื่อ
 เปรียบเทียบกับสูตรอาหารในชีวิตจริงกับสูตรอาหารนี้ ทำให้ทราบว่าสูตรทั้งสองนี้เหมือนกัน Wensi Tofu(文
 思豆腐) คืออาหารจีนอันละเอียดอ่อนและซूपเต้าหู้ที่เกี่ยวข้องกับอาหารมณฑลเจียงซู

5.5.1.17 Pop's Teas ชาสูตรพิเศษของ Liyue การเดินทางใน Liyue อันกว้างใหญ่นั้น ช่าง
 เป็นเรื่องที่หนักเอาการเลยทีเดียว ดังนั้นเมื่อคุณเห็นร้านชาที่ขายชาถ้วยใหญ่ ก็เพียงแค่ว่าชาถ้วยใหญ่นั้น
 ยิ่งใหญ่ดี



ภาพที่ 66 Pop's Teas

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้หมายถึง dawan cha ซึ่งแปลว่า "ชาชามใหญ่" ซึ่งเป็นชาประเภทหนึ่งที่กำหนดโดยแผงขายชาจีนที่ราคาถูกและเรียบง่าย แต่สะดวกสำหรับการพักผ่อน

5.5.1.18 Rice Bun อาหารหลักนุ่มฟูเคี้ยวง่าย บดข้าวและ Horsetail ให้เป็นผงแล้วนำไปนวดให้เป็นก้อน จากนั้นเมื่อขึ้นเป็นรูปทรงแล้ว ให้นำไปวางในตะกร้าแล้วนึ่ง นอกจากนี้ทานได้โดยตรงแล้ว ยังสามารถนำไปใส่ไส้ได้อีกด้วย เป็นอาหารที่ทั้งสะดวกในการพกพา และสามารถช่วยให้อิ่มท้องได้เป็นอย่างดี เป็นอาหารหลักประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมใน Liyue



ภาพที่ 67 Rice Bun

ที่มา เกม Genshin Impact

ชื่อในภาษาจีนของอาหารจานนี้แปลว่า Rice Wowo (米窝窝) น่าจะหมายถึง wotou (窝头) ซึ่งเป็นขนมปังหนึ่งชนิดหนึ่งที่อยู่ทางตอนเหนือของประเทศจีน แม้ว่าปัจจุบัน wotou จะทำจากข้าวโพดเป็นส่วนใหญ่ แต่ในช่วงยุคกลางของราชวงศ์ชิง (ค.ศ.1800) นั้นถูกเรียกว่าwowo (窝窝) และทำมาจากข้าวเหนียวเป็นหลัก

5.5.1.19 Squirrel Fish อาหารจำพวกปลาที่มีวิธีการทำสุดแสนจะซับซ้อน ทำการเลาะกระดูกปลาออกมาทั้งชิ้นและหันให้รูปร่างเป็นเหมือนเพชร นำไปชุบแป้งให้ทั่วทั้งชิ้นแล้วทอดให้เป็นที่ทอง จากนั้นนำไปวางไว้บนจานและราดด้วยน้ำซอสมะเขือเทศ เมื่อกินเข้าไปจะให้ความรู้สึกกรุบกรอบอย่างไม่เหมือนใคร โดยชื่อของมันนั้นได้มาจากการที่ดูเหมือนกับหางกระรอก



ภาพที่ 68 Squirrel Fish

ที่มา เกม Genshin Impact

Squirrel fish เป็นอาหารจีนในชีวิตจริงของอาหารมณฑลเจียงซูหนึ่งในแปดการทำอาหารดั้งเดิมของอาหารจีน

5.5.1.20 Tianshu Meat เนื้อที่อบเป็นเวลานาน เนื้อติดมันที่ปรุงรสและนำไปตุ๋นในหม้อ จนนุ่มไม่เลี่ยน และมีสีสันท่าทาน ว่ากันว่านี่เป็นการคิดค้นและผลงานชิ้นเอกของ Tianshu แห่ง Liyue Qixing



ภาพที่ 69 Tianshu Meat

ที่มา เกม Genshin Impact

มีอาหารประเภทนี้อยู่จริงและเป็นการอ้างอิงทั่วไปจากหมูสามชั้นต้นหลายแบบในอาหารจีน มักจะเคี้ยวในซีอิ้วและเรียกว่า 红烧肉 หรือ "หมูตุ๋น"

อาหารจานนี้ยังมีความเชื่อมโยงและอ้างอิงถึงประวัติศาสตร์ เนื่องจากอาหารจานนี้ในหูหนานเป็นที่ชื่นชอบของประธานเหมา เจ๋อตง

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาหารจานนี้น่าจะหมายถึง 东坡肉 หรือ "หมูตงพอ" ว่ากันว่าถูกคิดขึ้นโดยกวีและรัฐบุรุษสมัยราชวงศ์ซ่ง 苏轼และตั้งชื่อตามฉายาของเขา 东坡แปลตามตัวอักษรได้ว่า "ซุราวาส"

5.5.1.21 Triple-Layered Consommé อาหารที่จัดจานอย่างพิถีพิถัน ทั้งแฮม เนื้อไก่ หน่อไม้ ที่หั่นเป็นเส้นยาวเท่ากัน ถูกนำไปต้มด้วยไฟแรงแล้ววางลงในซุบ มีรสชาติที่กลมกล่อม และรสสัมผัสที่ชัดเจน



ภาพที่ 70 Triple-Layered Consommé

ที่มา เกม Genshin Impact

อาหารจานนี้มีที่มาจากอาหารแบบดั้งเดิมของ Shanghai dish เรียกว่า 扣三丝 “Inverted Three Threads” ซึ่งเป็นชื่อของรายการในภาษาจีนด้วย

อาหารนี้ทำมาจาก Jinhua ham หน่อไม้ฤดูหนาวและเนื้ออกไก่ ส่วนผสมเหล่านี้ล้วนแต่ถูกตัดเป็นเส้นเล็ก ๆ จัดใส่สามใบเล็กอย่างประณีตพร้อมกับใส่เห็ดชิตาเกะ และนึ่งด้วยน้ำสต็อกไก่ เวลาเสิร์ฟจะคว่ำชามขนาดเล็กลงในจานซूपและตักน้ำซूपไก่อราดไว้ด้านบน

5.5.1.22 Universal Peace อาหารจานหลักสี่รสเสียดสี ความลงตัวที่แสนจะเพอร์เฟกต์ ระหว่างความหอมนุ่มของข้าว และความหวานน่านาชนิดของวัตถุดิบที่เลือกสรรมาอย่างดี สิ่งสำคัญที่อยู่เหนือรสชาตินั้นคือเจตนาารมณ์ของความรุ่งเรืองและความสงบสุข เพราะเจตนาารมณ์คือเครื่องปรุงที่ดีที่สุด ดังนั้นรสชาติจะไม่แย่อย่างแน่นอน



ภาพที่ 71 Universal Peace

ที่มา เกม Genshin Impact

ชื่ออาหารในภาษาจีนแปลว่า สันติภาพสี่ทิศ (四方和平) ประโยคในภาษาจีนกลาง "สี่ทิศ" เป็นคำพ้องกับคำว่า "ทุกที่" น่าจะหมายถึง eight treasure rice (八宝饭) คือพุดดิ้งข้าวแบบจีนมักจะเสิร์ฟในช่วงปีใหม่ทางจันทรคติ(ตรุษจีน)เพื่อขอให้โชคดีและเจริญรุ่งเรือง

5.5.2 ด้านการแต่งกาย เครื่องแต่งกายของตัวละครจากเมืองLiyue ส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายโบราณของจีน และนำมาประยุกต์กับเครื่องแต่งกายปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น

5.5.2.1 รูปแบบของเสื้อผ้าที่ปรากฏใน Hu Tao



ภาพที่ 72 Hu Tao

ที่มา เกม Genshin Impact

การออกแบบเสื้อผ้าของ Hu Tao มีพื้นฐานมาจากเครื่องแต่งกายของ Tang เพื่อให้สอดคล้องกับตัวตนของเธอในฐานะผู้อำนวยการสถานจัดงานศพ Wangsheng สีจึงออกเป็นสีแดง ดำ

เรื่อง ชุดชาวจีน Shengxizhe หรือเรียกอีกชื่อว่าชุด Tang suit (Tangzhuang 唐装) ชุดจำลองบุรุษยุคสาธารณรัฐ เป็นเสื้อที่คนจีนใส่กันทั่วไปในสมัยปฏิวัติซินไฮ่ หรือ ยุคปฏิวัติราชวงศ์ชิง (ปี ค.ศ. 1911-1949) ชุดแต่งกายแบบชาวจีนตะวันตกเริ่มเข้ามาทำให้ไม่ว่าจะเป็น ชุดเสื้อคลุมยาวหลวมของผู้ชาย ก็เพ้าของผู้หญิง เสื้อกั๊ก กางเกง และ กระโปรง ล้วนถูกดัดแปลงผสมผสานระหว่างแบบตะวันตกและแบบเสื้อจีน



ภาพที่ 73 Tang Suit

ที่มา <https://thekungfuhouse.com/products/jiaying-chinese-traditional-tang-suit>

5.5.2.2 รูปแบบของเสื้อผ้าที่ปรากฏใน Ningguang

รูปแบบพื้นฐานของเสื้อผ้าของ Ningguang อาจนำมาจากชุดกิ๊พ้าของจีนอันแบบดั้งเดิม ชุดกิ๊พ้าที่โดดเด่นด้วยสีเหลืองทอง แสดงให้เห็นถึงสถานะอันสูงส่งของ Ningguang ในฐานะ Tianquan of Qixing อย่างชาญฉลาดยิ่งขึ้น และสามารถแสดงถึงความสง่างามของ Ningguang ได้ดีขึ้น

ในราชวงศ์ฮั่น สีเหลืองหรือสีทอง แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพย์สินเงินทอง และฐานะสังคม (ฉิน ซี หลิง 2547) ซึ่งสอดคล้องกับNingguang เธอมีฐานะร่ำรวยและมีฐานะทางสังคมที่ดี



ภาพที่ 74 Ningguang

ที่มา เกม Genshin Impact

5.5.2.3 รูปแบบของเสื้อผ้าที่ปรากฏใน Xiangling

เครื่องแต่งกายของXiangling เสื้อด้านในสีน้ำตาลของเธอมีลักษณะคล้ายกับ ชุดตู้โตว(肚兜) ชุดตู้โตวคือชุดชั้นในของสตรีชาวจีนในสมัยโบราณผ้าชิ้นเดียว ปิดเฉพาะด้านหน้าเปลือยด้านหลังโดยมีสายอ้อมไปผูกด้านหลังคอ (พรเพ็ญ ฮั่นตระกูล, 2561)



ภาพที่ 75 ชุดตู้โตว

ที่มา https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_651754

5.5.2.4 ลวดลายจีนที่ปรากฏใน Beidou และ Xinqiu



ภาพที่ 76 ลวดลายบนเสื้อผ้าของ Beidou

ที่มา เกม Genshin Impact

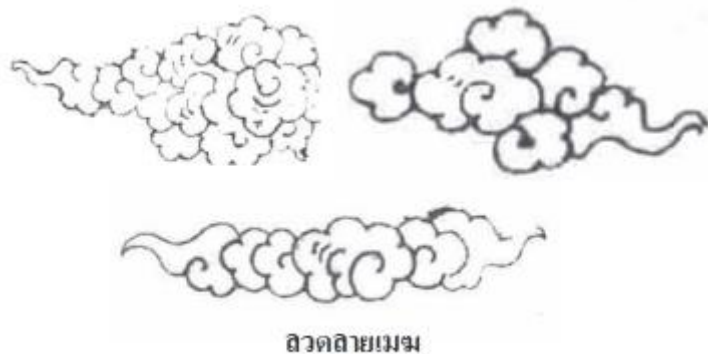


ภาพที่ 77 ลวดลายบนเสื้อผ้าของ Xinqiu

ที่มา เกม Genshin Impact

ลวดลายเมฆ นิยมใช้กันมากในประเพณีจีน มีความหมายถึงสันติสุข ความมีโชคและก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ถ้านำไปประกอบกับภาพหรือลวดลายอื่น ความหมายจะเปลี่ยนไป

ลายหยู้อี้ (ยู้อี้) เป็นการนำลวดลายเมฆมาต่อลายโดยใช้ลักษณะของหัวคทา ซึ่งดัดแปลงมาจากรูปทรงของเห็ดหลินจือ ที่เชื่อกันว่าใครได้กินแล้วจะมีชีวิตเป็นอมตะ (รัชไชย ปานดำรง 2553)



ภาพที่ 78 ลวดลายเมฆ

ที่มา การศึกษาลวดลายศิลปกรรมจีน

5.5.2.5 ลวดลายจีนที่ปรากฏใน Zhongli

ลวดลายมังกร ชายเสื้อด้านล่างของ Zhongli มีลวดลายเก๋รมังกรอยู่



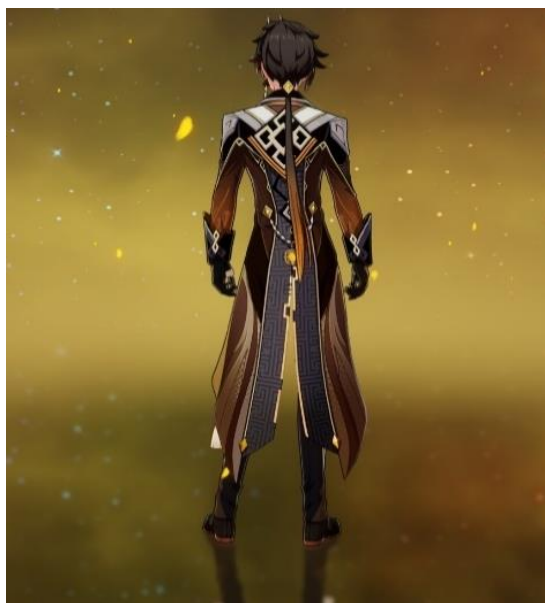
ภาพที่ 79 ลายเสื้อของ Zhongli

ที่มา เกม Genshin Impact

จีนเป็นประเทศหนึ่งที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนานกว่า 5,000 ปี และยังเป็นแหล่งอารยธรรมใหญ่แห่งหนึ่งของโลกตะวันออกที่มีอารยธรรมสูงมาตั้งแต่อดีต จากหลักฐานทางโบราณคดีนั้น พบว่ามีการจารึกอักษรภาพที่หมายถึง "มังกร" ลงบนกระดูกสัตว์ที่เชื่อว่าใช้ในการประกอบพิธีกรรมในสมัยราชวงศ์ชางอันเป็นยุคแรกเริ่มของอารยธรรมจีน นอกจากนี้นักวิชาการบางกลุ่มยังได้ให้ข้อเสนอว่า แท้จริงแล้วมังกรจีนนั้นเริ่มปรากฏในสมัยราชวงศ์โจว สมัยกลาง ราว 300 ปีก่อนพุทธศักราช - พุทธศตวรรษที่ 2 โดยมีหลักฐานเป็นรูปสัตว์ลอยตัว รูปร่างยาวลำตัวโค้งงอ หูทำเป็นเกลียว ในขณะที่บางตำนานอ้างว่ามังกรเกิดขึ้นในสมัยจักรพรรดิหวงตี้หรือจักรพรรดิเหลืองสมัยราชวงศ์ชาง (ปรัชญา เหลืองแดง, 2556)

ลวดลายมังกร มังกร เป็นสัตว์มงคลที่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจ ความกล้าหาญและความยิ่งใหญ่ จึงใช้เป็นตัวแทนของจักรพรรดิจีนที่เชื่อกันว่า เป็นมังกรลงมาเกิดในโลกมนุษย์ จึงมีพลังอำนาจเหนือผู้อื่น มังกรเกิดจากการนำเอกลักษณ์ของสัตว์ 5 ชนิดมารวมกัน คือ หัววัว เขากวาง ลำตัววัว เกือบปลาและเท้าเหยี่ยว(อวี้ชไฮย ปานตำรง 2553)

ลวดลายตัว己 (己 แปลว่า ตัวตน) สองตัวติดกัน ซึ่งแสดงถึงความสามารถของจักรพรรดิในการแยกแยะระหว่างความดีและ ความชั่วและพิจารณาตัวเอง



ภาพที่ 80 ลายเสื้อของ Zhongli

ที่มา เกม Genshin Impact

5.5.2.6 เครื่องประดับจีนที่ปรากฏใน Ningguang

ปลอกนิ้ว หรือ 护指 huzhi (การป้องกันนิ้ว) ในภาษาจีนและเป็นอุปกรณ์เสริม สวมใส่โดยผู้หญิง มีต้นกำเนิดมาจากราชวงศ์หมิง แต่ได้รับความนิยมใน ราชวงศ์ชิง ทั้งชายและหญิงของขุนนางในประเทศจีน โบราณสวมใส่ เล็บของพวกเขายาว เล็บยาวถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งเพราะพวกเขาไม่จำเป็นต้องทำงานด้วยมือหรืองานที่ใช้แรงงาน



ภาพที่ 81 ปลอกนิ้ว

ที่มา<http://k.sina.com.cn/>

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 วัตถุประสงค์ในการศึกษานโยบาย Soft Power โดยเน้นในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศจีน

จากแนวคิดเรื่อง Soft Power ของ Joseph Nye ได้กล่าวว่า วัฒนธรรม การสร้างความเชื่อ และการสร้างแรงจูงใจ เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือของ Soft Power และประเทศจีนเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จในด้านการสร้างความเชื่อ และการสร้างแรงจูงใจตั้งแต่สมัยอดีตประธานาธิบดีหูจิ่นเทา จากนโยบายหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง (One Belt One Road) ผลคือทั่วโลกจับตามองเกรงว่าจีนจะเป็นภัยคุกคามหรือไม่ เพื่อไม่ให้มีภาพลักษณ์เช่นนั้น ประเทศจีนจึงพยายามผลักดัน Soft Power ด้านวัฒนธรรมควบคู่ไปด้วย

6.1.2 เพื่อศึกษาเกม Genshin Impact ในฐานะสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม

จากกรณีศึกษาจากประเทศเกาหลีใต้และประเทศญี่ปุ่น ที่ประสบความสำเร็จในเรื่อง Soft Power ด้านวัฒนธรรม สังเกตได้ว่า เกมก็เป็นอีกสื่อหนึ่งในการเผยแพร่วัฒนธรรมได้

เนื่องจากการออกแบบภายในเมือง Liyue อ้างอิงถึงวัฒนธรรมจีนและเกม Genshin Impact ประสบความสำเร็จและมีฐานผู้เล่นมากมายทั่วโลก ความสำเร็จของเกม Genshin Impact กระทรวงพาณิชย์แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน (MINISTRY OF COMMERCE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA) จึงประกาศให้เกม Genshin Impact อยู่ในรายชื่อสินค้าส่งออกวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งเป็นเกมที่มีวัฒนธรรมจีนแฝงอยู่ในในการออกแบบตัวละคร NPC สถานที่ต่าง ๆ และรวมไปถึงเทศกาลนั้นล้วนมีการผสมผสานและสอดแทรกวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม มีการอ้างอิงประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วรรณกรรมจีนมากมาย จึงทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสวัฒนธรรมและกระตุ้นความสนใจในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมในทุกครั้งที่ได้เข้ามาในเมือง Liyue หรือในตอนที่เล่นตัวละครที่มาจากเมือง Liyue

ประโยชน์ที่รัฐบาลจีนได้รับจากการนำเกม Genshin Impact มาเป็นสินค้าส่งออกด้านวัฒนธรรมนั้นคือการยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศจีน เนื่องจากในอดีตประเทศจีนมุ่งที่จะใช้ Soft Power ที่มาจากการค้า การช่วยเหลือระหว่างประเทศเพียงเท่านั้น จนทำให้เกิดภาพลักษณ์ว่าเป็นภัยคุกคาม การใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของ Soft Power จะทำให้ทั่วโลกได้รู้จักวัฒนธรรมอันงดงามของจีนได้ในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายมากขึ้น

6.1.3 เพื่อศึกษาถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมจีน ผ่านเกมGenshin Impact ว่ามีอะไรบ้าง

เกม Genshin Impact ได้เผยแพร่วัฒนธรรมจีนในหลากหลายด้าน จากหลักการของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติของไทย ที่แบ่งวัฒนธรรมตามเนื้อหาสาระออกเป็น 5 ประเภท จากการสังเกตภายในเมือง Liyue และศึกษาวัฒนธรรมจีน พบว่าเกม Genshin Impact สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมออกมาได้ครบทุกด้าน

6.2 ข้อเสนอแนะของผลการวิจัย

6.2.1 ข้อเสนอแนะจากประเด็นศึกษา

วัฒนธรรมจีนที่นำเสนอในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มาจากการสังเกตในตัวเกมและศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาจมีบางจุดที่ยังไม่ได้นำเสนอ รวมถึงเกม Genshin Impact เป็นเกมที่มีการเพิ่มเนื้อหาขึ้นมาเรื่อย ๆ ดังนั้นจึงต้องทบทวนความรู้และหาความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนเพิ่มเติมเสมอ

6.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในอนาคต

ในการศึกษาวิจัยในครั้งถัดไป ผู้วิจัยสามารถนำรูปแบบขั้นตอนการศึกษา รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมจากการวิจัยในเล่มนี้ไปศึกษา ปรับใช้และวิเคราะห์ร่วมกับการศึกษาวัฒนธรรมและ เอกลักษณ์ในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพื่อเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ได้สืบต่อไป

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2516). **วรรณกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่นกรมการปกครอง.
- กระแสร มาลาภรณ์. (2530). **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จิตรลดา สุวัติกุล และมณฑนา วัฒนอนม. (2533). **วรรณกรรมปัจจุบัน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน**. กรุงเทพฯ: โสภาคการพิมพ์.
- دنوپل ศิริตรานนท์. (2562). **เล่าผ่านจิว**. กรุงเทพฯ: Chinesebang.
- ประทีป เหมือนนิล. (2519). **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- วรารุช สุวรรณฤทธิ์ และคณะ. (2546). **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สิทธา พินิจภูวดล และคนอื่น ๆ. (2517). **ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Politoske, Daniel T. (1988). **Music**. United States: ThriftBooks-Atlanta.

บทความวารสาร

- กลุ่มวิทยาลัยครูภาคใต้. 2526. **ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม**. กรุงเทพมหานคร : กรุงเทพมหานครพิมพ์.
- ชลอ บุญช่วย. (2530). **ความเชื่อที่ปรากฏในพิธีกรรมของชาวไทยเชื้อสายจีนอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- ฐิรุฒ เสนาคำ. (2549). **เหลี่ยมหน้าแลหลัง วัฒนธรรมป๊อป**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร
- ทัศนีย์ ทานตวนิช. (2523). **คติชาวบ้าน**. ชลบุรี: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- ธวัช ปุณโณทก. (2530). **ความเชื่อพื้นบ้านอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมอีสาน ในวัฒนธรรมพื้นบ้าน: คติความเชื่อ**. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนมกร คำวัง. (2562). “ความเป็นมาและพัฒนาการของลัทธิเต๋า.” **วารสารวิจัยธรรมศึกษา ศูนย์วิจัยธรรมศึกษา สำนักเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม**. 2,2 (กรกฎาคม – ธันวาคม): 29-30

ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2558). “ภาพพจน์ของเทพสตรีและเทพธิดา ที่เปลี่ยนไปในเทพนิยายจีน.”

วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 23,43 (กันยายน-ธันวาคม): 142.

ศิปตี นพประเสริฐ. (2564). “บางประเด็นกับ BRI.” ในเอกสารการสอนรายวิชา 450137-59 การเมืองและ

ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเอเชียตะวันออก. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร

อติชาติ คำพวงและอรอนงค์ อินสะอาด. (2561). “ปรัชญาของขงจื้อกับการจัดระเบียบทางสังคม: การศึกษา

วิเคราะห์คัมภีร์หลุนอี่ว” วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม. 8,2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 137

Beston Husen Arif. (2017). “The Role of Soft Power in China’s Foreign Policy in the 21st

Century”. *International Journal of Social Sciences and Educational Studies*. 3,3: 91-101

Changlong Lan. (2561). “ร่องรอยเกี่ยวกับแนวคิดปรัชญาและศาสนาเต๋า ในศาลเจ้าหน้าจาช่าไต้จื้อ จังหวัด

ชลบุรี.” *ดุชนิพนธ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*. 13,26 (กรกฎาคม – ธันวาคม):

149

Russ Linden. (2003). “The discipline of collaboration.” *Leader to Leader*. 2003,29: 41-47.

WU WENKE. (2562). “การเปรียบเทียบลวดลายพันธุ์พฤกษาเครื่องเคลือบดินเผาไทยและจีนใน

คริสต์ศตวรรษที่ 15 – 16 ในพื้นที่เตาเผาภาคเหนือของประเทศไทย” *วารสารศิลปกรรมบูรพา*

2562.

บทความหนังสือพิมพ์

พรเพ็ญ ฮันตระกูล. “เครื่องแต่งกายของชาวเวียดนาม ตอนที่2”. *เดลินิวส์*(6 มีนาคม 2561): 24.

วิทยานิพนธ์

กฤตพร แซ่อึ้ง. (2562). “นโยบาย Soft power กับการส่งออกวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ค.ศ. 1997-ปัจจุบัน”

วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

กันตลักษณ์. (2555). Soft Power ตามแนวคิดของ Joseph Nye. *นาวิกานุสาร*, (84), 32-47.

จันทร์หา ภู่งิน. (2549). การศึกษาวรรณกรรมสำหรับเด็กของ ปรีดา ปัญญาจันทร์. *สารนิพนธ์ กศ.ม.*

(ภาษาไทย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.

- ธวัชไชย ปานดำรง. (2553). การศึกษาลวดลายศิลปกรรมจีน. คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- บุญยีน จุลทอง. (2542). ความรู้พื้นฐานทางวรรณกรรม. สงขลา: โปรแกรมวิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา
- ปรัชญา เหลืองแดง. (2556). มังกรจีนในงานประดับหลังคาพุทธสถานไทยตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19-24. คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ภูเทพ ประภากร. (2565). ภาพลักษณ์หวังซีเฟิงในละคร เรื่อง ความฝันในหอแดงและละครประวัติไต้ฮู้ว. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ศิลป์ภาวลัย สุขนิตย์. (2561). “จิตรกรรมของฉี่ไป่สื่อ”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภวิชญ์ แพพีน. (2558). การสร้างตัวละคร NPC ของกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยในโลกเสมือน. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อารยา โลหากาศ. (2557). ความงามของวิถีजूสู่ออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Anita Ching Yi Ngai. (2005). CULTURAL INFLUENCES ON VIDEO GAMES: PLAYERS' PREFERENCES IN NARRATIVE AND GAME-PLAY. degree of Master of Applied Science in Management Sciences University of Waterloo.
- Camarinha-Matos L และ Afsarmanesh H. Concept of collaboration. Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations (pp.311-315)
- Henrik Warpefelt. (2016). The Non-Player Character – Exploring the believability of NPC presentation and behavior. Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (2564). **ดอกกล้วยไม้ไทยในจีน**. เข้าถึงเมื่อ 28 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก https://www.ditp.go.th/contents_attach/722099/722099.pdf

ดร.เมฆน สอดส่องกฤษ. (2556). **เปิดตำนานกลองจีน**. เข้าถึงเมื่อ 27 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก

https://metchs.blogspot.com/2013/01/blog-post_5168.html

ธันนธร มหาพรประจักษ์. “**ซอฟต์แวร์อาวุธทรงพลัง เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมสู่สินค้า**” เข้าถึงเมื่อ 31

มีนาคม เข้าถึงได้จาก

https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications/DocLib/_Article_6Nov2021.pdf

มติชน. (2562). **ทำเนียบปรับฮวงจู้ ปลุกไม้มงคล “หอมหมื่นลี้-พุดเศรษฐีสยาม” รอบไทยคู่ฟ้า**. เข้าถึงเมื่อ

28 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก https://www.matichon.co.th/politics/news_1449447

สามย่านมิตรทาวน์. (2565). **เปิดที่มา ‘น้องฟู’ เสือแห่งความร่ำรวยสุดคิวิท์ หน้าสามย่านมิตรทาวน์**. เข้าถึง

เมื่อ 28 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://shorturl.asia/90mcd>

ไท์ กวง เฉิน. (2563). **ของแทนใจจากสตรีในยุคโบราณ**. เข้าถึงเมื่อ 22 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก

<https://www.arsomsiam.com/tokens-of-love-for-ancient-chinese/>

อักษรศรี พานิชสาสน์. (2565). “**สี่ จีนผิง ประกาศเป้าปี 2035 สร้าง “จีน” สมัยใหม่ที่ยิ่งใหญ่รอบด้าน**”

เข้าถึงเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ เข้าถึงได้จาก <https://www.thansettakij.com/world/543971>

Everything in the world. (2563). **เซี่ยจื้อ**. เข้าถึงเมื่อ 28 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก

<https://www.blockdit.com/posts/5e6537b71a362f0cb4d9e1e8>

Guangming. (2552). **ต้นกำเนิดของท้องฟ้าและพื้นดิน แบบคนจีน**. เข้าถึงเมื่อ 27 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/308709>

Jeenthainews. (2563). **พาดูความน้อน “สิงโตหิน” สัตว์มงคลแดนมังกร**. เข้าถึงเมื่อ 4 เมษายน เข้าถึงได้

จาก https://www.jeenthainews.com/china-news/9218_20201217

Oxford Learner’s Dictionaries. Collaboration. เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/collaboratio_n

Spring News. (2564). **ทำความรู้จัก แพนด้าแดง กับวันแพนด้าแดงสากล 18 ก.ย.** เข้าถึงเมื่อ 27 กุมภาพันธ์.

เข้าถึงได้จาก <https://www.springnews.co.th/spring-life/815910>

Travel China guide. (2014). **Chinese Nuo Drama (Nuo Xi) - Living fossil of Drama**. เข้าถึงเมื่อ

27 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก [https://www.travelchinaguide.com/intro/focus/nuo-](https://www.travelchinaguide.com/intro/focus/nuo-drama.htm)

drama.htm

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2565: ปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
วันเกิด	10 ธันวาคม 2543
ที่อยู่	31/2 หมู่2 ตำบลทวีวัฒนา อำเภอไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี 11150
หมายเลขโทรศัพท์	087-6828880
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมปลายจากโรงเรียนสารสาสน์วิเทศ บางบัวทอง สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีอักษรศาสตรบัณฑิต วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

แบบโอนลิขสิทธิ์สารนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาญี่ปุ่น
ชื่อสารนิพนธ์	การเผยแพร่วัฒนธรรมจีนผ่านเกม Genshin Impact
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ดร.กฤษฎา ชีระโกศลพงศ์
ที่อยู่	31/2 หมู่2 ตำบลทวีวัฒนา อำเภอไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี 11150
หมายเลขโทรศัพท์	087-6828880

ลิขสิทธิ์ของสารนิพนธ์อันเป็นผลมาจากการศึกษาเล่าเรียนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดอายุตลอดการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาวณัฐกฤตา ทองโตนด)

ลงนามผู้รับโอน.....

วันที่ 10 เมษายน พ.ศ. 2566