



สารนิพนธ์

เรื่อง แนวคิดการออกแบบตัวละครจากดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica

โดย

นางสาว กรชนก จันทกุลมานะ

รหัสนักศึกษา 620510357

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	แนวคิดการออกแบบตัวละครจากดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica
ผู้เขียน	นางสาวกรชนก จันทกุลมานะ
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์สุพิชฌาย์ แสงสุขเอี่ยม
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2565

### บทคัดย่อ

สารนิพนธ์“แนวคิดการออกแบบตัวละครจากดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตัวละครหลักทั้งหมด 8 ตัวในซีรีส์ และศึกษาวัฒนธรรม ตำนาน และความเชื่อของญี่ปุ่นที่สะท้อนอยู่ในการออกแบบตัวละคร โดยศึกษาผ่านการหาความหมายของสัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร เช่น เครื่องประดับ โทนสีที่ใช้ ลวดลายและรูปแบบของเสื้อผ้า รวมทั้งศึกษาถึงตำนานและความเชื่อในญี่ปุ่นที่เป็นต้นแบบให้กับตัวละครเหล่านี้ ผ่านการรวบรวมเอกสาร สิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่ต้องการวิเคราะห์

ผลการศึกษา พบว่า มีการใช้ออกแบบโดยยึดตำนานและความเชื่อของคนญี่ปุ่นเป็นสำคัญ ใช้ตำนานจริงของโยไคเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร โดยมีทั้งนำมาใช้เป็นต้นแบบโดยตรง หรือสอดแทรกผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร ตำนานโยไคที่ใช้เป็นแนวคิดหลักนี้มีความสัมพันธ์กับตัวละครทั้งในด้านพลัง ภูมิหลัง ลักษณะนิสัย หรือเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้น ๆ ตามตำนานโยไคที่เป็นต้นแบบ และมีการใช้ โทนสีหรือลวดลายเพื่อบ่งบอกถึงแนวคิดหลักในการออกแบบอีกด้วย นอกจากนี้ยังแทรกแนวคิดของชินโตซึ่งเป็นแก่นหลักของเนื้อเรื่องว่าธรรมชาติล้วนมีจิต วิญญาณหรือมีคามีสถิตอยู่ และใช้แนวคิดเรื่องอนิจจังของศาสนาพุทธร่วมด้วยในการออกแบบตัวละคร โดยสื่อผ่านลวดลายต่าง ๆ บนชุดหรือเครื่องประดับ และภูมิหลังตัวละคร จากทั้งหมดนี้ ถือได้ว่าเป็นการออกแบบตัวละครเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในรูปแบบหนึ่ง เพื่อให้ผู้ฟังมีความสนใจในตำนานความเชื่อญี่ปุ่นมากขึ้น

**คำสำคัญ :** Yuugen Romantica, การออกแบบตัวละคร, ดราม่าซีดี, วัฒนธรรมญี่ปุ่น, โยไค

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง แนวคิดการออกแบบตัวละครจากดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ สุพิชฌาย์แสงสุขเอี่ยม อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานสารนิพนธ์ในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาด ประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

กรชนก จันทกุลมานะ

## สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.4 ขอบเขตการศึกษา	3
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย	3
1.6 การทบทวนแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
1.6.1 แนวความคิด	3
1.7 นิยามศัพท์	4
1.8 ข้อจำกัดของการศึกษา	4
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร	5
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น	9
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อญี่ปุ่น	10
บทที่ 3 ดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica	13
3.1 โครงเรื่อง	13
3.2 เรื่องเล่าลับทั้ง 7	14
3.3 ข้อมูลตัวละคร	17



บทที่ 4 วิเคราะห์ตัวละคร	25
4.1 ฮีพุมิ	25
4.1.1 ชื่อ	25
4.1.2 ตำนานเท็จ	25
4.1.3 ชุด	26
4.1.4 ลวดลายบนชุด	32
4.1.4.1 ลายรวงข้าว	32
4.1.4.2 ลายใบกล้วย	33
4.1.4.3 ลายโคจิสีนางิ	34
4.1.5 เครื่องประดับ	35
4.1.5.1 พัดขนนก	35
4.1.5.2 เข็ม	36
4.1.6 รองเท้า	40
4.1.7 สรูป	42
4.2 อูตาชิโระ	43
4.2.1 ชื่อ	43
4.2.2 ตำนานบากุ	43
4.2.3 ชุด	44
4.2.4 ลวดลายบนชุด	51
4.2.4.1 ไผ่	51
4.2.4.2 ฮานาบิชิ	51
4.2.5 พัด	52

4.2.6	สรุป	52
4.3	ซาคูโระ	54
4.3.1	ชื่อ	54
4.3.2	ตำนานจิ้งจอก	54
4.3.3	ชุด	55
4.3.4	ลวดลายบนชุด	61
4.3.4.1	ลายเมฆ	61
4.3.4.2	ลายดอกผักบั้ง	61
4.3.4.3	ลายซาอย่างาตะ	62
4.3.5	มากาทามะและลูกประจำ	63
4.3.6	สรุป	64
4.4	อิริยะ	65
4.4.1	ชื่อ	65
4.4.2	ตำนานยามาตะ โนะ โอโรจิ	65
4.4.3	ชุด	66
4.4.4	ลวดลายบนชุด	72
4.4.4.1	ดอกฟูจ	72
4.4.4.2	ลายน้ำไหล	72
4.4.4.3	ดอกเบญจมาศ	73
4.4.4.4	ใบเมเปิ้ล	73
4.4.5	สรุป	74
4.5	อาราฮาจิ	75

4.5.1	ชื่อ	75
4.5.2	ตำนานเนโกะมาตะ	75
4.5.3	ชุด	76
4.5.4	ลวดลายบนชุด	82
4.5.4.1	ลายซากุระ	82
4.5.4.2	ลายตารางหมากรุก	82
4.5.4.3	ต้นสน	83
4.5.4.4	สึยชิบะ	83
4.5.5	กระดิ่ง	84
4.5.6	เกียะสูง	84
4.5.7	สรูป	85
4.6	โทเนริ	86
4.6.1	ตำนานอินงามิ	86
4.6.2	ชุด	87
4.6.3	ปลอกคอ	93
4.6.4	ลายกระดองเต่า	93
4.6.5	เชือกซิเมนาวะ	93
4.6.6	สรูป	95
4.7	แมรี่	96
4.7.1	ชื่อ	96
4.7.2	ตำนานตุ๊กตาคุณแมรี่	96
4.7.3	ชุด	97

4.7.4	ลายดอกกุหลาบ	103
4.7.5	สรุป	103
4.8	ฮานาโอะ	104
4.8.1	ชื่อ	104
4.8.2	หนังสือชุดคอนจาคูโมโนะงตารี	104
4.8.3	สึคุโมะงามิ	104
4.8.4	ผีห้องน้ำคุณฮานาโกะ	104
4.8.5	ชุด	105
4.8.5	ลวดลายของชุด	111
4.8.5.1	นกระเรียน	111
4.8.5.2	ลายคาราคุสะ	111
4.8.6	สรุป	112
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย	113
	บรรณานุกรม	114

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน สื่อบันเทิงต่าง ๆ สามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าในอดีต ทำให้สื่อเหล่านั้นมีบทบาทในชีวิตประจำวัน และเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น อรรถ บุนนาค (อ้างถึงใน ศิริินภาเพ็ญ ปวนเพิ่ม, 2560) ได้ระบุไว้ว่า ในกรณีของญี่ปุ่น การ์ตูน สีนค้ายการ์ตูน เพลงเจ-ป๊อป ภาพยนตร์การ์ตูน เกม สิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ตลอดจนจริงโทนเรียกเข้าของโทรศัพท์มือถือ เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ขายดีของญี่ปุ่นในยุคนี้นอกจากนี้ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (อ้างถึงใน ศิริินภาเพ็ญ ปวนเพิ่ม, 2560) ก็ได้ระบุว่าอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีความเป็นมาที่แข็งแกร่งและมีอิทธิพลอย่างชัดเจนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตั้งแต่ 1980 เป็นต้นมา และในช่วง 1990 ญี่ปุ่นมีการส่งออกรายการโทรทัศน์ เพิ่มขึ้นอย่างมาก โดยเฉพาะรายการการ์ตูน

จะเห็นได้ว่า ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการใช้อำนาจอ่อน (Soft Power) ของสื่อบันเทิง ผ่านการส่งออกสื่อเหล่านั้นไปต่างประเทศ มักมีการนำเรื่องเล่าหรือความเป็นชาติมาผสมผสานในการเนื้อหาสื่อ ทำให้มีการเผยแพร่ความคิด ตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือวัฒนธรรมของญี่ปุ่นผ่านสื่อเหล่านั้นออกไปอย่างแพร่หลาย โดยสื่อบันเทิงนั้นมีหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ แอนิเมชัน เพลง เกม หรือดราม่าซีดี เป็นต้น

ดราม่าซีดี (Drama CD) เป็นชื่อเรียกสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งของญี่ปุ่น ตัวสื่อบันเทิงคล้ายกับละครวิทยุของไทย คือ เป็นละครที่มีแต่เสียง และบันทึกเสียงเหล่านั้นลงในแผ่นซีดี อาจกล่าวได้ว่าเป็นอนิเมชันที่ไม่มีภาพ มีแต่เสียงก็ได้ บางครั้งก็มีการบันทึกเสียงลงในแผ่นดีวีดี และเรียกละครเสียงที่บันทึกในแผ่นดีวีดีว่าดราม่าดีวีดี (Drama DVD) อีกด้วย เนื้อหาดราม่าซีดีนั้นมีหลายรูปแบบ โดยแบ่งประเภทของดราม่าซีดีได้ดังนี้

1. Special Drama CD เป็นเนื้อเรื่องเสริมจากการ์ตูน นิยายหรือเกมที่ผลิตมาก่อนหน้านี้ โดยเนื้อหาในดราม่าซีดีอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับเส้นเรื่องหลักของเกม การ์ตูนหรือนิยายนั้น ๆ เลยก็ได้ เช่น ดราม่าซีดีที่เนื้อหาเป็นกลุ่มตัวละครฉลองคริสมาสต์ หรือดราม่าซีดีเหตุการณ์ย้อนอดีตตัวละคร เป็นต้น
2. Situation Drama CD เป็นดราม่าซีดีจำลองสถานการณ์ให้ผู้ฟังรู้สึกเหมือนรับบทเป็นตัวละครอยู่ในเรื่องราวนั้น ๆ คล้ายการเล่นเกมที่เปิดให้ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนชื่อตัวเองในเกมได้ ส่วนใหญ่จะมีนักพากย์ให้เสียงตัวละครหลักในเรื่องเพียงหนึ่งหรือสองคน ส่วนตัวละครที่เป็นตัวแทนผู้ฟังจะไม่มีเสียงพากย์

3. Tokuten CD หรือ Bonus CD เป็นดราม่าซีดีแผ่นแถมที่ได้จากการซื้อสินค้าตามเงื่อนไข หรือตามระยะเวลาที่กำหนด บางครั้งแผ่นแถมเนื้อหาจะมีแตกต่างกันตามร้านที่ซื้อขึ้นอยู่กับนโยบายส่งเสริมการขายของค่ายซีดีนั้น ๆ เนื้อหาในแผ่นแถมส่วนใหญ่จะไม่เกี่ยวข้องกับเส้นเรื่องหลัก
4. DJ CD เนื้อหาดราม่าซีดีคล้ายกับการฟังรายการวิทยุ แต่พิธีกรเป็นนักพากย์ของญี่ปุ่น บางครั้งอาจมีการเชิญนักพากย์ท่านอื่นมาเป็นแขกรับเชิญพูดคุยในซีดีนั้น ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่มักเป็นการพูดคุยสัพเพเหระกับผู้ฟัง

ชื่อเรียกประเภทดราม่าซีดีอาจแบ่งแยกย่อยไปอีกตามหมวดหมู่ของเนื้อหา หากเป็นเนื้อหาสำหรับผู้ฟังที่เป็นผู้หญิง ก็จะเรียกว่า Otome Drama CD เนื้อหาในดราม่าซีดีเป็นชายรักชาย ก็เรียกว่า BL CD (Boy love CD) หรืออาจแบ่งย่อยได้อีกตามผู้ผลิต เช่น ดราม่าซีดีที่ออกโดยไม่มีบริษัทสังกัด เป็นดราม่าซีดีที่บุคคลทั่วไปทำออกมา จะเรียกดราม่าซีดีประเภทนี้ว่า Doujin Drama CD ปัจจุบันมีบริษัทหรือแบรนด์ต่าง ๆ ในญี่ปุ่นที่เป็นผู้จัดจำหน่ายดราม่าซีดีอยู่หลายบริษัท เช่น แบรนด์ Otomate สาขาย่อยของบริษัท IDEA FACTORY ผู้ผลิตเกม Collar X Malice และบริษัท Rejet ผู้พัฒนาและผลิตเกมและอนิเมะ DIABOLIK LOVERS หรือชื่อไทยคือ รักชาติสมของเหล่าแวมไพร์ ลิขสิทธิ์ไทยโดยบริษัท โรส มีเดีย เป็นต้น

บริษัท Rejet ก่อตั้งขึ้นในปี 2013 ผลิตสื่อบันเทิงที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้บริโภคหญิง โดยผลิตสื่อบันเทิงออกมาหลายเรื่อง เช่น ซีรีส์ Dance with Devils ผลิตอนิเมชันและหนังสือการ์ตูนในปี 2015 ผลิตเกมในปี 2016 และดราม่าซีดีในปี 2016-2018 ซีรีส์ Diabolik Lovers ผลิตเกมในปี 2012 อนิเมชันปี 2015 ดราม่าซีดีปี 2011 จนถึงปัจจุบัน นอกจากเกมและอนิเมชันแล้ว ก็ยังมีซีรีส์ที่ผลิตเฉพาะรูปแบบดราม่าซีดีด้วย เช่น Dear Vocalist, Corpset+Heart, THANATOS NIGHT, และซีรีส์ Yuugen Romantica เป็นต้น

ดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica (幽玄ロマンチカ) เปิดตัวครั้งแรกในปี 2015 ออกแบบและวาดตัวละครโดยอาจารย์ Kazari Tayu ปัจจุบันมีทั้งหมด 6 ภาค เป็น Situation Drama CD ที่มีเรื่องราวความรักระหว่างหญิงสาว (ผู้ฟัง) ที่เป็นนักเรียนมัธยมปลายใน “โรงเรียนมัธยมปลายนานาชาติ” (七霧学園) กับเหล่าชายหนุ่มที่มีฉากหน้าเป็นนักเรียนธรรมดา แต่เบื้องหลังร่างแปลงคือปีศาจญี่ปุ่นผู้เป็นที่มาของ “เรื่องเล่าลับทั้ง 7” (七不思議) ในโรงเรียนที่เล่าขานกันมารุ่นสู่รุ่น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวละครในซีรีส์ทั้งหมดเป็นโยไค (妖怪) หรือปีศาจญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวคิดในการออกแบบตัวละคร เช่น สีประจำตัวตัวละคร ส่วนประกอบเครื่องแต่งกาย สีและลวดลายเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับต่าง ๆ เป็นต้น รวมทั้งศึกษาด้านานและความเชื่อของญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในการออกแบบตัวละครปีศาจเหล่านี้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตัวละครปรากฏในซีรีส์ Yuugen Romantica

1.2.2 เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ตำนาน และความเชื่อญี่ปุ่นที่สะท้อนอยู่ในการออกแบบตัวละครในซีรีส์

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ได้ทราบถึงแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตัวละครปรากฏในซีรีส์

1.3.2 ได้ทราบถึงวัฒนธรรม ตำนาน และความเชื่อญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในการออกแบบตัวละคร

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาแนวคิดในการออกแบบตัวละครหลักทั้งหมด 8 ตัวที่ปรากฏในซีรีส์ ได้แก่ อิฟูมิ (คาราสุเท็งงุ), อูตาชิโระ (บากุ), ซาคุโระ (จิ้งจอกเก้าหาง), อิริยะ (ยามาเตะ โนะ โอโรจิ), อาราฮาจิ (บาเกเนโกะ), โทเนริ (อินูงามิ), แมรี่ (คุณแมรี่) และฮานาโอะ (สึคุโมะงามิ)

## 1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

1.5.1 กำหนดหัวข้อ ประเด็น และขอบเขตที่ต้องการศึกษา

1.5.2 รวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์จากหนังสือ บทความจากห้องสมุด และจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

1.5.3 นำข้อมูลในขั้นตอนการเก็บข้อมูลมาจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อให้สะดวกต่อการนำไปวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

1.5.4 วิเคราะห์ข้อมูล จากการนำข้อมูลใน 1.5.3. เข้าสู่ระเบียบการวิเคราะห์

1.5.5 สรุปผลการรวบรวมผลของการวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบตัวละคร วัฒนธรรม ตำนาน และความเชื่อญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในการออกแบบ

## 1.6 การทบทวนแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร วัฒนธรรม และความเชื่อของญี่ปุ่น

## 1.7 นิยามศัพท์

- 1.7.1. โยโค คือ ฤดูปีศาจต่าง ๆ ในความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น
- 1.7.2. ตัวละครหลัก คือ อิฟุมิ, อุตาชิโระ, ซาคุโระ, อิริยะ, อาราฮางิ, โทเนริ, แมรี่ และฮานาโอะ

## ข้อจำกัดของการศึกษา

- 1.6.1 รูปภาพของตัวละครเห็นแค่ด้านหน้าด้านเดียว
- 1.6.2 เนื้อหาซีรีส์เป็นภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด



## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “แนวคิดการออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

#### 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร

চারঙ্গศ์ดี นิมอนุสรณ์กุล (2552) เขียนหนังสือเรื่อง “เอกสารคำสอนวิชาออกแบบตัวละคร Character design” กล่าวถึง การออกแบบ (Design) ว่า เป็นกระบวนการในการจัดการกับความคิดและนำมาออกมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยการออกแบบเกี่ยวข้องกับ 3 ส่วน คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำมาประมวลเพื่อสร้างข้อมูลใหม่ขึ้นมาได้
2. จินตนาการ (Imagination) คือ ความสามารถในการคิด สร้างภาพในหัวสมองที่ไม่ได้ปรากฏอยู่จริง อาจเป็นภาพสิ่งที่คุ้นเคย หรือเหนือความเป็นจริงที่รับรู้ทั่วไปก็ได้
3. ทักษะ (Skill) คือ ความสามารถในการถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม

และยังกล่าวถึงการออกแบบตัวละคร ว่าอาจกล่าวได้ว่ามีที่มาตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน มีความเกี่ยวข้องกับศิลปะในทุกอารยธรรมอย่างลึกซึ้ง ในการออกแบบตัวละคร ต้องมีแหล่งข้อมูลในการออกแบบเสมอ ข้อมูลที่ใช้ อาจศึกษาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เทพนิยาย ศาสนา ความเชื่อ วรรณกรรม ตำนานพื้นบ้าน รวมทั้งศาสตร์แขนงอื่น ๆ เพื่อใช้อ้างอิงได้จากการสืบค้นด้วยวิธีต่าง ๆ โดยตัวละครเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ประหลาด หรือเป็นตัวละครที่ไม่มีชีวิต เช่น หุ่นยนต์ ภูตผี ก็ได้ การออกแบบตัวละครไม่จำเป็นต้องมีเนื้อเรื่องเสมอไป แต่หากขาดเนื้อเรื่อง จะทำให้ยากต่อการเข้าใจและสร้างพัฒนาการของตัวละคร เนื้อเรื่องจะช่วยกำหนดขอบเขตบุคลิกลักษณะตัวละครได้ เช่น กำหนดโดยวัฒนธรรมซึ่งสัมพันธ์กับชนชาติเฉพาะกลุ่ม และการกำหนดอายุ เพศ ลักษณะทางกายภาพ การแต่งกาย เครื่องประดับ ฯลฯ มีผลต่อโครงสร้างการออกแบบตัวละคร รวมทั้งบทบาทของตัวละครเหล่านั้น

ปรกรณ์กิตต์ หาญณรงค์ศักดิ์ (2555) เขียนบทความเรื่อง “การออกแบบตัวละคร” โดยกล่าวว่า การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใช้งานจากจินตนาการ โดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อที่ถูกกำหนดขึ้น หลักการออกแบบตัวละคร ประกอบด้วย

1. เนื้อเรื่อง คือ เนื้อหาหลักหรือบทที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อกำหนดลักษณะสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รวมถึงบทตัวละคร
2. แนวคิด คือ การคิด ค้นหา และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาทำการคัดแยกและประยุกต์ใช้ รวมถึงสามารถนำไปใช้ต่อยอดความคิดใหม่ ๆ พัฒนาให้ดียิ่งขึ้น
3. ข้อมูลของตัวละคร คือ ลักษณะของตัวละคร อุปนิสัย กิริยา ท่าทาง ความสามารถ ส่วนสูง น้ำหนัก ข้อมูลจำเพาะต่างๆที่อิงกับบทหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดมาให้
4. รูปแบบในทางที่ตลาดต้องการ เป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับนักออกแบบ ทุกคนจะมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ อาจจะมาจากที่เดียวกัน หรือต่างกัน ทำให้มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นแตกต่างกันไป หรือคล้ายกันจนเกินไป การออกแบบตัวละครที่ดี ควรจะวิเคราะห์ถึงความต้องการของกลุ่มลูกค้า เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มตลาดได้ดียิ่งขึ้น

สุทัศน์ นารอด (ม.ป.ป.) เขียนบทความเรื่อง “บทที่ 7 การออกแบบตัวละคร” กล่าวถึง หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร โดยกล่าวว่า Profile เป็นหลักการในการออกแบบตัวละคร และ Profile Data คือการอธิบายรายละเอียดของตัวละคร โดยมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

ID : อายุ , เพศ , ส่วนสูง , สีผิว , ผม , ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ

Characteristic : บุคลิกของตัวละคร

Role : บทบาทตัวละคร มีหน้าทำอะไรรในเรื่องนี้

Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน

Background : ภูมิหลังของตัวละคร .

Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร .

Associate : แนวนร่วม หรือพวกพ้องของตัวละคร

ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2555) เขียนหนังสือเรื่อง “ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น” กล่าวว่า การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ด้วยการใช้หลักทัศนธาตุ องค์ประกอบทางศิลปะ และทฤษฎีต่าง ๆ เป็นแนวทาง หนึ่งในทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ คือ ทฤษฎีสี (Theory of Colour) ในบทนี้กล่าวว่า สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญ และมีบทบาทต่อการรับรู้ความงาม มีพลังสามารถสร้างปฏิกิริยากับอารมณ์ความรู้สึก และมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ นอกจากนี้ยังกล่าวถึง แม่สีจิตวิทยา สีจะมีปฏิกิริยากับประสาทสัมผัสทางสายตาโดยตรงเพื่อโน้มน้าวให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ จากการศึกษาของ Albert O. Halse ได้รวบรวมข้อสรุปเรื่องสีไว้ คือ

- สีแดง เป็นสีสร้างความตื่นเต้น รุนแรง กระตุ้นสมอง สร้างความรู้สึกก้าวร้าว
  - แดงปานกลาง แสดงความสุภาพดี มีชีวิตชีวา
  - แดงจ้ำ เกี่ยวข้องกับด้านกามารมณ์
- สีเหลือง เป็นสีแห่งความเบิกบาน เร้าอารมณ์ เรียกร้องความสนใจ และดึงดูดใจได้ดี
- สีเขียว เป็นสีที่ดูแล้วรู้สึกสบายตา ลดความเครียดได้
- สีน้ำเงิน เป็นสีที่ลดความตื่นเต้น มีสมาธิ แต่ถ้ามากเกินไปอาจทำให้ดูซึมเศร้า
- สีม่วง เป็นสีที่ปลอดภัย ลดความเครียด
- สีน้ำตาล เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น รู้สึกได้พักผ่อน แต่หากใช้สีน้ำตาลเดี่ยว ๆ จะทำให้รู้สึกหดหู่
- สีเทา เป็นสีที่ทำให้รู้สึกเย็น และหากไม่ใช้ร่วมกับสีอื่น จะทำให้รู้สึกหม่นหมอง
- สีขาว เป็นสีที่ให้ความรู้สึกรื่นเริง โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับสีแดง สีเหลือง และสีส้ม

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2558) เขียนหนังสือเรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” กล่าวถึง ความรู้สึกของสี (Psychology of Color) ในบททฤษฎีสีว่า เป็นคุณสมบัติทางจิตวิทยาที่มีต่อความรู้สึกภายในจิตใจมนุษย์ โดยมีดังนี้

- สีเหลือง เหลืองสด ให้ความรู้สึกร่าเริง มีชีวิต
- สีส้ม ให้ความรู้สึกร่าเริง สนุกสนาน กระตุ้นพลัง
- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย ความกล้าหาญ
- สีม่วง ม่วงสด ให้ความรู้สึกโอ้อ่า ภูมิฐาน

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุขุม เยือกเย็น เงียบสงบ เฉยเมย มีน้ำใจ มีเกียรติ หนักแน่น
- สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น สบายตา
- สีขาว ให้ความรู้สึกในแง่ดี บริสุทธิ์ ไร้เดียงสา ใหม่ จริงใจ
- สีเทา ให้ความรู้สึกเก่า แก่ มีอายุ เศร้า
- สีดำ ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความตาย เศร้าสลด ลึกลับ น่ากลัว
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกทรุดโทรม เก่าแก่ หนักแน่น เป็นอดีต

กุลนิดา เหลือบจำเรียว. (2555) เขียนหนังสือเรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” กล่าวว่า สีมียุทธิต่อการเห็นและแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้รุนแรงยิ่งกว่าองค์ประกอบใด ๆ ของงานทัศนศิลป์ และได้กล่าวถึงอิทธิพลของสีไว้ดังนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง พลังสนุกสนาน กล้าหาญ มีอำนาจ
- สีแสดส้ม ให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อนแรงกว่าสีแดง แสดงความรุ่งโรจน์ สนุกสนาน
- สีชมพู ให้ความรู้สึกถึงความมีเกียรติ หนุ่มสาว ความอ่อนหวาน ความน่ารัก
- สีม่วง ให้ความรู้สึกเศร้าโศก เสียใจ การเจริญเติบโต ความขรา บางครั้งหมายถึง ชัยชนะ
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง แข็งแรง ฉลาด
- สีดำ ให้ความรู้สึกเจ็บเหงา เศร้าใจ หนักแน่น ลึกลับ รู้สึกถึงความตาย
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบนิ่ง วิเวก วังเวง ปลอดภัย
- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสงบ สว่างไสว สบายตา สบายใจ
- สีเทา ให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง หนาว เศร้า กลัว ดูทรุดโทรม
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ เกียรติยศ สันติภาพ ความซื่อตรง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกถูกกระตุ้นพลัง มั่งคั่ง รุ่งเรือง
- สีเหลืองอ่อน ให้ความรู้สึกอ่อนเพื่อย
- สีเขียวอ่อน ให้ความรู้สึกสดชื่นสบายใจ ความสุข มีชีวิตชีวา ความเป็นเด็ก รู้สึกถึงการเจริญเติบโต

## 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เอกนรี พรปรีดา (2558) เรียบเรียงหนังสือเรื่อง “เกอิชา ดอกไม้ในโลกของต้นหลิว” กล่าวว่า ญี่ปุ่น เป็นประเทศซึ่งมีวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจนเป็นอย่างมากในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการ แต่งกาย อาหาร ภาษา ศิลปะ และอีกมากมาย คนทั่วไปเข้าใจว่า กีโมโน เป็นชุดประจำชาติญี่ปุ่น แต่กีโมโน แท้จริงแล้วแปลว่า เครื่องแต่งกาย เป็นชื่อเรียกเครื่องแต่งกายทั่วไปของคนญี่ปุ่น กีโมโนช่วงแรกได้อิทธิพลมาจากจีน ก่อนจะปรับรูปแบบมามีเอกลักษณ์มากขึ้นในสมัยคามากูระ (Kamakura) และลดความร่วมมือ ลดชั้น กีโมโนลงเพื่อความคล่องตัวในชีวิตประจำวัน จนมาสมัยปฏิรูปเมจิที่วัฒนธรรมตะวันตกเริ่มเข้ามา หลายคนจึง เริ่มแต่งตัวด้วยชุดตะวันตกผสม ไม่ได้ใส่แค่กีโมโนอย่างเดียวอีกต่อไป ชาวญี่ปุ่นมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เป็นแบบแผนเฉพาะ และสังคมญี่ปุ่นได้กำหนดรูปแบบต่าง ๆ ของตัวเองขึ้นทำให้ชาวญี่ปุ่นมีบุคลิกลักษณะเฉพาะ และ ความเป็นชาตินิยมค่อนข้างสูง

二 三 ได้เขียนบทความเรื่อง “สารานุกรมคำญี่ปุ่น “ฮาโอริ • ฮากามะ (ชุดคลุมกีโมโน • กางเกงพิธี การ)”” โดยกล่าวว่า กีโมโน เป็นเสื้อผ้าดั้งเดิมของญี่ปุ่น มีหลายประเภทตามจุดประสงค์การใช้งาน อธิบายถึง ฮาโอริ ว่าเป็นเสื้อคลุมสวมทับชุดกีโมโน ผู้ชายญี่ปุ่นเคยใช้เป็นเสื้อกันหนาวในสมัยสงคราม ในปัจจุบันคนทั่วไป ไม่ค่อยสวมใส่ฮาโอริในชีวิตประจำวัน แต่คนที่ทำงานกับศิลปะการแสดงดั้งเดิมญี่ปุ่นยังคงสวมฮาโอริอยู่ และได้กล่าวถึง ฮากามะ เป็นชุดเหมือนกางเกง ใส่ท่อนล่างทับชุดกีโมโน เมื่อสวมฮากามะทับจะทำให้ผู้สวมใส่เดิน ได้อิสระขึ้นกว่าใส่กีโมโน ปกติแล้วผู้ชายญี่ปุ่นมักใส่ฮากามะ แต่ก่อนฮากามะเป็นเครื่องแต่งกายของนักรบ และ ผู้ประกอบพิธีกรรมของชินโต ในปัจจุบัน ใส่ได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง โดยจะสวมฮากามะในวันบรรลุนิติภาวะ รวมทั้งนักกีฬาญี่ปุ่นต่าง ๆ เช่น เคนโด ยิงธนู ผู้ชายจะใส่ทั้งฮาโอริและฮากามะเป็นชุดทางการ สำหรับฮา โอริและฮากามะที่มีตราประจำตระกูล ถือว่าเป็นชุดเป็นทางการที่สุดของญี่ปุ่น

## 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อญี่ปุ่น

เท็นชูริ กาญจนโหม้ย (2524) เขียนหนังสือเรื่อง “ชินโต จิตวิญญาณของญี่ปุ่น” กล่าวว่า ชินโต หมายถึง ทางของเทพเจ้า ความคิดของศาสนาชินโตนั้น เน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้าทั้งหลายของญี่ปุ่นและธรรมชาติ ดังนั้นมนุษย์หรือธรรมชาติก็อาจได้รับขนานนามว่า “เทพเจ้า” ได้เช่นกัน เทพเจ้าทั้งหมดเป็นผู้ปกป้องคุ้มครองบ้านเมืองหรือสถานที่ต่าง ๆ โดยแต่ละองค์จะมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกัน โดยเทพเจ้าญี่ปุ่น หรือคามิ (神 : Kami) หมายถึงเทพเจ้าทั้งหมดที่อยู่ในสวรรค์และในโลก ปรากฏอยู่ในตำนานนายทั้งหลาย ยิ่งกว่านั้น คามิยังเป็นเสมือนภูติวิญญาณที่เป็นที่สักการะบูชาอยู่ตามวิหารชินโต ในชนบท มีความเชื่อในเรื่องของโชคลาง ผีสางนางไม้ รวมถึงเชื่อในวิญญาณสัตว์ โดยเฉพาะวิญญาณของสุนัขจิ้งจอก แมว หรืองู เป็นต้น ในปัจจุบัน ศาสนาชินโตเป็นลัทธิศาสนาหนึ่งของคนญี่ปุ่นที่มีบทบาทสำคัญในการเป็นรากฐานวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น

เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานออง (2565) เขียนหนังสือเรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโยไก” กล่าวว่า โยไก สันนิษฐานว่าในสมัยโบราณที่ญี่ปุ่นมีการนับถือผีหรือวิญญาณ เมื่อมีปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่ไม่สามารถทำความเข้าใจได้เกิดขึ้น คนสมัยโบราณก็จะเชื่อว่าเป็นการกระทำของผี เทพเจ้า หรืออำนาจของสิ่งที่ไม่มองเห็นตามความเชื่อแบบวิญญาณนิยม และคิดว่าเป็นพลังที่เหนือกว่าอำนาจมนุษย์ จึงมีการนับถือและเคารพปรากฏการณ์เหล่านี้ คนญี่ปุ่นเชื่อว่าโยไกมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้าในธรรมชาติ เป็นสิ่งลึกลับที่สามารถนำทั้งความสุขและความทุกข์มาให้มนุษย์ มีการบันทึกเรื่องโยไกลงในโคจิกิ ซึ่งเป็นบันทึกประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น เขียนเสร็จในราวคริสต์ศตวรรษที่ 8 มีการเขียนถึงเรื่องของยามาตะโนะโอรุจิ หรือจอมอสูรยักษ์อยู่ในบันทึก แสดงให้เห็นว่าโยไกอยู่กับญี่ปุ่นมาเป็นเวลานาน ในสมัยเอโดะ มีการเขียนชื่อ แบ่งประเภทโยไก และเขียนอธิบายเกี่ยวกับลักษณะโยไกอย่างชัดเจนขึ้น โดยจากข้อมูล สามารถแบ่งโยไกได้หลายประเภท เช่น แบ่งตามลักษณะกายภาพ แบ่งตามสถานที่ที่พบ แบ่งตามอิทธิฤทธิ์หรือลักษณะเฉพาะก็ได้ มีความเชื่อที่ว่าโยไกเคยถูกเชื่อและได้รับการนับถือว่าเป็นเทพเจ้า แต่เมื่อมนุษย์ได้รับการนับถือ ก็จะตกต่ำลงแล้วเปลี่ยนจากเทพเจ้าไปสู่โยไก และโยไกนั้นมีสถานที่ปรากฏตัวชัดเจน จะปรากฏตัวเมื่อถูกบุกรุกเขตแดน หรือมีคนมาปลุก และเมื่อปรากฏตัวในโลกมนุษย์ก็จะทำให้ลักษณะแตกต่างจากมนุษย์ คนญี่ปุ่นเชื่อว่า โลกที่ตัวเองอาศัยกับโลกที่เทพเจ้าอาศัยเป็นคนละโลกกัน โลกที่เทพเจ้าอาศัยแบ่งย่อยได้อีกเป็นโลกบนท้องฟ้า โลกในภูเขา และโลกในทะเล และโยไกมักจะปรากฏตัวบริเวณรอยต่อระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของเทพเจ้า รวมทั้งหมอน ทางแยก สะพาน ซึ่งเป็นรอยต่อระหว่างโลกมนุษย์กับโลกวิญญาณ เช่น เติ้งงู ปรากฏตัวบนภูเขา สึกุโมะงามิ บาเกะเนโกะ อินุงามิ เป็นโยไกที่พบในบ้าน เป็นต้น

คอสมอส (ม.ป.ป.) เรียบเรียงหนังสือเรื่อง “ตำนานผีญี่ปุ่น” ได้กล่าวว่า ผีในความเชื่อของคนญี่ปุ่นมีอยู่มากมาย มีทั้งโอบาเกะ หมายถึง ผี มาจากคำว่า บาเกะ มาจากคำว่า บาเกรุ แปลว่า เปลี่ยนหรือแปลงจากอย่างหนึ่งเป็นอีกอย่างหนึ่ง ส่วน โอ ในภาษาญี่ปุ่นใช้เป็นคำนำหน้าคำต่าง ๆ เพื่อยกย่อง ต่อมาคือ ยูเร หรือ ผี จากวิญญาณของคนตายที่ตายอย่างกระทันหัน ยังไม่ปล่อยวางห่วง ถัดมาคือ โยโก ซึ่งรวมเอาผี ปีศาจ ปอบ และอสุรกาย อยู่ในจำพวกนี้ เช่น เท็งกุ เป็นภูติพรายบนภูเขา มีปีกอย่างนก เป็นต้น

Mizuki Shigeru (2550) เขียนหนังสือเรื่อง “ตำนานปีศาจญี่ปุ่น” กล่าวถึงปีศาจญี่ปุ่น สถานที่ปรากฏการณ์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปีศาจ เช่น คิวบิโนะคิชิเนะ หรือจิ้งจอกเก้าหาง ว่าเป็นจิ้งจอกอมตะสีทองทั้งตัวและมีหางเก้าหาง เคยปรากฏตัวที่เมืองจิ้นและอินเดียเพื่อชักนำเมืองและกษัตริย์ให้หลงผิด เมื่อจิ้งจอกเก้าหางมาถึงญี่ปุ่น ก็ใช้ชื่อว่า ทามาโมโนมาเอะ และขึ้นเป็นสนมของจักรพรรดิญี่ปุ่น แต่หมอดูคนหนึ่งรู้ว่านี่เป็นจิ้งจอกแปลงกายมา ทำให้จิ้งจอกเก้าหางหนีและพลาดท่าตกที่ทุ่งนาสุ กลายร่างเป็นหินเซตโซเซกิในปัจจุบัน เล่าถึงปีศาจหมาจิ้งจอก หรือคิชิเนะซึกิ ไม่มีรูปร่างให้เห็น แต่สามารถเข้าถึงคนและครอบครองจิตใจได้ เล่าถึงการแต่งงานของหมาจิ้งจอก ถ้าอากาศดี แดดออก แต่อยู่ ๆ ก็มีฝนตกทั้งแดดออก แปลว่าหมาจิ้งจอกกำลังเดินขบวนงานแต่งงาน ยามาเท็นกุ หรือยักษ์ภูเขาเท็นกุ คนเชื่อว่าเป็นเทพเจ้าแห่งภูเขา เรื่องแปลก ๆ บนภูเขา เช่น กระท่อมสั้นทั้งที่ไม่มีลม ได้ยินเสียงตัดไม้หรือต้นไม้ล้มกลางคืน ล้วนเป็นฝีมือเท็นกุ เล่าถึงปีศาจของเก่า ชิคุโมะกะมิ หรืออาจแปลได้ว่า วิญญาณเก่าสิบบ่าปี เป็นสิ่งของที่มีวิญญาณสถิตจากการใช้ของมาถึงหนึ่งร้อยปี เนื่องจากคนสมัยก่อนเชื่อว่าการใช้สิ่งของให้นาน ๆ เป็นคุณธรรมที่ดี ทำให้เมื่อใช้ของฟุ่มเฟือยหรือทำลายข้าวของ เมื่อสิ่งของกลายเป็นชิคุโมะกะมิจึงจะมาลงโทษเจ้าของ เล่าถึงเรื่องเล่าฮานาโกะซัง หรือคุณฮานาโกะ เป็นวิญญาณเด็กผู้หญิงที่ปรากฏตัวในห้องน้ำ ถ้าเคาะประตูห้องที่ไม่มีคนอยู่ แล้วถามว่า ฮานาโกะซัง อยู่ไหม จะมีเสียงตอบรับกลับมา หรือบางทีก็มีมือเด็กผู้หญิงผมทรงกะลาครอบยื่นออกมาจากห้องน้ำ และยังกล่าวถึงปีศาจอื่น ๆ อีกมากมายนับไม่ถ้วน

Youkaiwiki (2013) เขียนบทความเรื่อง “漠然と摸(ぼく)” (บากุกับความคลุมเครือ) กล่าวถึงโยไค บากุว่า ว่ากันว่า บากุ เป็นสัตว์ในตำนานที่ได้รับมาจากจีน มีลำตัวเป็นหมี จมูกเป็นช้าง ตาเป็นแรด หางเป็นวัว และขาเป็นเสือ เดิมจีนเชื่อว่าบากุเป็นสัตว์ที่ปัดเป่าฝันร้าย แต่เมื่อเข้ามาในญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นเชื่อว่าบากุนั้นกินฝันร้ายแทน นอกจากนี้ ยังมีอีกทฤษฎีว่า บากุ เกี่ยวข้องกับตัวสมเสร็จ เนื่องจากสมเสร็จในภาษาญี่ปุ่น เรียกว่า บากุ (バク) เขียนด้วยตัวอักษรคาตากานะ ซึ่งออกเสียงเหมือนกับโยไคบากุ (摸) ซึ่งเขียนด้วยคันจิ

รังสิณี ไชยคุณ (2562) เขียนบทความเรื่อง “Tsukumogami : ซึคุโมกามิ เมื่อของใช้กลายเป็นผี” ว่า ซึคุโมกามิ เดิมทีเป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เมื่อเวลาผ่านไปก็เก่า ไม่ได้รับการใช้งาน เมื่อของเหล่านั้นมีอายุ เกินหนึ่งร้อยปี สิ่งของเหล่านั้นก็จะมีชีวิตขึ้นมาและออกมาแกล้งคน



## บทที่ 3

### ดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica

ดราม่าซีดี ซีรีส์ Yuugen Romantica (幽幻ロマンチカ) เป็น Situation Drama CD มีทั้งหมด 6 ภาค โดยในภาคแรก เปิดตัวในปี 2015 ประกอบด้วยตัวละครทั้งหมด 6 ตัว ได้แก่ ฮิฟุมิ ซาคุโระ อิริยะ อารา ฮาจิ โทเนริ และฮานาโอะ ในภาคประกอบด้วยดราม่าซีดีทั้งหมด 6 แผ่นซึ่งเป็นเนื้อเรื่องของตัวละครแต่ละตัว ตามลำดับ ในภาคที่ 2 ใช้ชื่อว่า Yuugen Romantica Uchouten (有頂天) เปิดตัวในปี 2016 เพิ่มตัวละคร อีก 2 ตัว ได้แก่ อูตาชิโระ และแมรี่ รวมกับตัวละครเดิมอีก 6 ตัวเป็นทั้งหมด 8 ตัว ประกอบด้วยซีดี 8 แผ่น ภาคที่ 3 Hatenkou (破天荒) เปิดตัวในเดือนมกราคม ปี 2017 ประกอบด้วยซีดี 8 แผ่น ภาคที่ 4 Shinkocchou (真骨頂) เปิดตัวในเดือนสิงหาคม ปี 2017 ในภาคที่ 4 จากปกติในภาคก่อนหน้า ซีดี 1 แผ่น เป็นเรื่องราวตัวละคร 1 ตัว แต่ในภาคนี้เปลี่ยนเป็นการดำเนินเรื่องราวด้วยตัวละคร 2 ตัวใน 1 แผ่นแทน ใน ภาคนี้จึงประกอบด้วยซีดีทั้งหมด 4 แผ่น ภาคที่ 5 Mantenka (満天花) เปิดตัวในปี 2018 มีซีดีทั้งหมด 8 แผ่น และภาคที่ 6 Saikouchou (最高潮) ซึ่งเป็นภาคสุดท้าย เปิดตัวในปี 2020 มีซีดีทั้งหมด 8 แผ่น เนื้อหา ในแต่ละภาคจะค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องราวของโลกและภูมิหลังตัวละครภายในซีรีส์ การวิเคราะห์แนวคิดในการ ออกแบบจึงจำเป็นต้องเข้าใจเนื้อหาของดราม่าซีดีซีรีส์นี้ก่อนทำการวิเคราะห์ ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ของซีรีส์ โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ โครงเรื่องของซีรีส์ Yuugen Romantica และข้อมูล ตัวละคร

#### 3.1 โครงเรื่อง

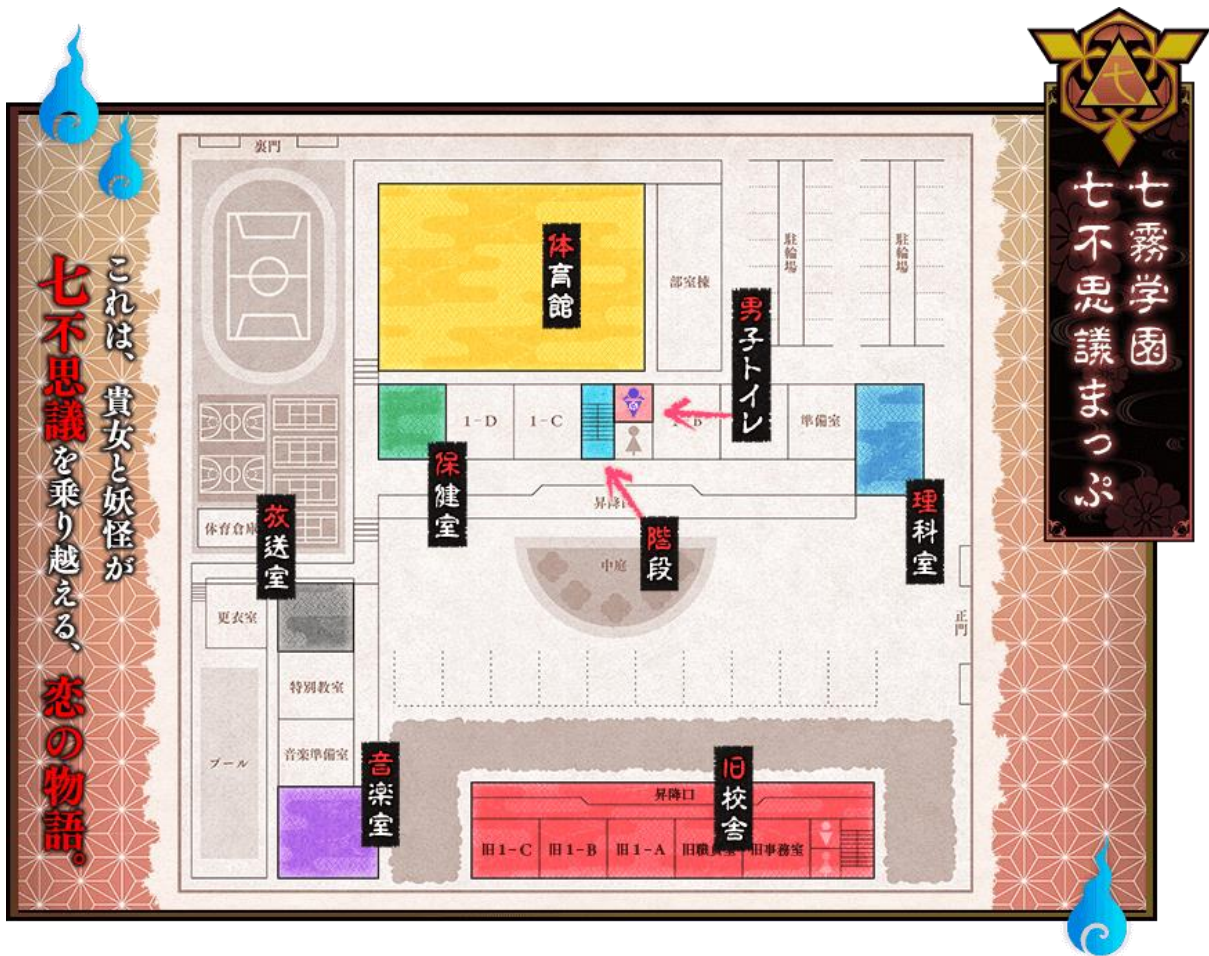
ซีรีส์ Yuugen Romantica เป็น Otome Drama CD หรือดราม่าซีดีที่มุ่งเน้นไปที่ผู้ฟังหญิง เนื้อหา เกี่ยวกับเรื่องราวความรักของนางเอกกับโยไคที่ดำเนินเรื่องราวอยู่ในแนวคิด Animisim หรือความเชื่อ แบบวิญญาณนิยม ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของศาสนาชินโตที่เป็นรากฐานของญี่ปุ่น ศาสนาชินโตเชื่อว่า ธรรมชาติ ล้วนมี “คามิ” หรือเทพสถิตอยู่ มีการเคารพบูชาธรรมชาติ ฝั้ววิญญาณบรรพชนและวีรชน ยกทุกสิ่งทุกอย่างที่เคารพนับ ถือขึ้นเป็นเทพ

มนุษย์ในสมัยก่อนผูกพันกับธรรมชาติ เมื่อเกิดปรากฏการณ์ธรรมชาติต่าง ๆ ขึ้นมา เช่น ฟ้าผ่า พายุ เข้า มนุษย์ในสมัยนั้นที่ไม่สามารถหาสาเหตุได้ว่าปรากฏการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นเพราะอะไร จึงคิดว่าเป็นอำนาจ ที่เหนือกว่าตัวเองบันดาลให้เกิดขึ้น จึงเกิดเป็นตำนานเทพเจ้าขึ้นมาเพื่อเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ตัวซีรีส์ได้นำ แนวคิดเหล่านี้มาใช้ โดยแก่นหลักของเรื่องคือ “เหล่าโยไคถือกำเนิดมาจากความรู้สึก ความนึกคิดของมนุษย์” หากมนุษย์เชื่ออย่างแรงกล้าว่าเหล่าภูตผีสิ่งลี้ลับมีอยู่จริง สิ่งที่เขาเชื่อเหล่านั้นก็จะกลายเป็นจริง นอกจากนี้ถ้าหาก

ความเชื่อนั้นเปลี่ยนทิศทางไป เช่น มีศาลเจ้าตั้งอยู่บนผาริมแม่น้ำ ผู้คนเชื่อว่าศาลเจ้านั้นมีเทพเจ้าสถิตอยู่และคอยปกป้องคนในหมู่บ้าน ศาลเจ้านั้นก็จะมี “เทพเจ้า” เกิดขึ้นมาจริง ๆ แต่ถ้าเกิดเหตุการณ์บางอย่างที่เปลี่ยนแปลงความเชื่อของผู้คน เช่น วันหนึ่งเกิดพายุทำให้น้ำท่วมหมู่บ้าน คนในหมู่บ้านจึงคิดว่าในเทพเจ้าในศาลเจ้าพิโรธเลยทำให้น้ำท่วมจนกล้วขึ้นมาว่า หรือจริง ๆ แล้วศาลเจ้านั้นไม่ใช่ที่สถิตของเทพ แต่เป็นศาลเจ้าของภูตผีปีศาจ เมื่อเกิดความกลัวนี้ขึ้นมา ตัวตนของ “เทพเจ้า” ที่เกิดขึ้นในศาลเจ้าบนผาริมแม่น้ำก็จะกลับกลายเป็น “ภูตผีปีศาจ” ไปแทน โยโคก็เช่นกัน ยิ่งความเชื่อของผู้คนต่อโยโคแรงกล้าเท่าไร ตัวตนของโยโคก็จะยิ่งมีพลังมากขึ้นเท่านั้น ในทางกลับกัน ถ้าหากมนุษย์คิดว่าสิ่งลึกลับ เรื่องเล่าเกี่ยวกับโยโคต่าง ๆ เป็นแค่เรื่องเล่าหลอกเด็ก พลังของโยโคก็จะค่อย ๆ อ่อนแรงลง และเมื่อพลังหมดตัวตนของโยโคจะหายไปในที่สุด โดยเรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ที่แพร่สะพัดอยู่ในโรงเรียนนานาชาติจีนนั้น ก็มีเพื่อให้เหล่าโยโคหรือตัวละครหลักยังสามารถมีตัวตนอยู่ต่อไปได้ แต่เพราะเรื่องเล่าเหล่านี้แพร่อยู่แค่ในโรงเรียน โยโคตัวละครหลักจึงไม่สามารถออกนอกเขตแดนโรงเรียนได้ จนกระทั่งวันหนึ่ง “นางเอก (ผู้ฟัง)” ที่ไม่เชื่อในเรื่องผีได้บังเอิญไปเจอกับพวกเขาเหล่าโยโคในโรงเรียนและได้เกิดเป็น “ความรัก” ขึ้น ความรู้สึกความนึกคิดก่อกำเนิดและให้พลังกับโยโคได้ ความรักที่เป็นหนึ่งในความรู้สึกของมนุษย์ก็ทำได้เช่นกัน ด้วยเหตุนี้ เหล่าตัวละครหลักที่ได้รับพลังโยโคจากความรักของนางเอกจึงสามารถออกจากเขตแดนโรงเรียนมาใช้ชีวิตกับนางเอกได้

**3.2 เรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7** หรือภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า นานะฟูซิจิ (七不思議) โดยนำคำว่าฟูซิจิ (不思議) แปลว่าพิศวง แปลก หรือประหลาด มาชนกับเลขเจ็ด ทัวไปแล้วนานะฟูซิจิไม่ได้หมายถึงแค่เรื่องสยองขวัญเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงเจ็ดสิ่งเกี่ยวกับสิ่งของ บุคคล หรือพื้นที่ก็ได้ เช่น เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ของโลก เป็นต้น แต่ถ้าพูดถึงเจ็ดสิ่งพิศวงภายในโรงเรียนในญี่ปุ่นแล้ว มักจะเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีหรือวิญญาณเป็นส่วนใหญ่

เรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ในโรงเรียน เชื่อกันว่าถ้าหากรู้เรื่องราวของเรื่องเล่าลึกลับในโรงเรียนครบทั้ง 7 เรื่องจะทำให้โชคร้าย แต่เนื้อหาเรื่องเล่าในแต่ละโรงเรียนส่วนใหญ่ก็มักจะมีเนื้อหาคล้ายกัน ในบางโรงเรียนเรื่องเล่าอาจแตกต่างหรือเนื้อหาเปลี่ยนไปจากโรงเรียนอื่นบ้าง หรือในบางกรณีเรื่องเล่าลึกลับในโรงเรียนก็อาจมีมากกว่า 7 เรื่องก็ได้ นอกจากนี้ยังมีการนำ “เรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ในโรงเรียน” มาใช้เป็นหัวข้อหลักในสื่อต่าง ๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าความเชื่อที่ว่าเมื่อรู้เรื่องเล่าลึกลับครบ 7 เรื่องแล้วจะโชคร้าย เป็นแค่ความเชื่อที่ทำให้การเล่าเรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ดูน่ากลัวมากขึ้นเท่านั้นเอง



ภาพที่ 1 แผนที่แสดงตำแหน่งเรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ในโรงเรียนนานากิริ

ที่มา : <http://rejetweb.jp/youroma2/#about>

ภายในซีรีส์มีเรื่องเล่าลึกลับทั้ง 7 ในโรงเรียนทั้งหมด 8 เรื่องตามจำนวนตัวละครหลัก ดังนี้

1. ฟิลักซ้อนในอาคารเรียนเก่า (สีแดงในแผนที่) ว่ากันว่าที่นี่เคยเป็นแท่นบูชาของเท็งงุก่อนสร้างอาคารเรียนทับในภายหลัง หากมีใครเข้าไปในอาคารเรียนเก่าตอนกลางคืน ก็จะถูกเท็งงูลักซ่อนหายไป ไม่ได้กลับมาอีกเลย

2. บันไดฝันร้ายชั้นที่ 13 (สีฟ้าในแผนที่) หลังตะวันตกลับขอบฟ้า บันไดทางขึ้นดาดฟ้าที่ควรมี 12 ชั้น กลับมีชั้นที่ 13 ที่ไม่ควรมีเพิ่มขึ้นมาเสียได้ ถ้าเผลอไปเหยียบบันไดชั้นที่ 13 เข้าล่ะก็ คนที่เหยียบจะถูกขังอยู่ในโรงเรียนที่เหมือนกับฝันร้าย

3. ลูกไฟวิญญาณในห้องวิทยาศาสตร์ (สีน้ำเงินในแผนที่) มีเรื่องเล่าว่าถ้าไปที่ห้องวิทยาศาสตร์ตอนกลางคืนจะเจอลูกไฟสีฟ้าลอยอยู่ละ ว่ากันว่าลูกไฟวิญญาณนั้นเป็นทานจิ้งจอกที่เสียที่อยู่ไป ใครที่ไปเห็นลูกไฟเข้าก็จะถูกจิ้งจอกเข้าสิง คนที่ถูกสิงจะค่อย ๆ สูญเสียสติสัมปชัญญะไป จนสุดท้ายก็... ถ้าไม่อยากโดนสิงละก็อย่าเข้าไปใกล้ห้องวิทย์เชียว

4. ผีอำในห้องพยาบาล (สีเขียวในแผนที่) มีเรื่องเล่าว่า ครั้งหนึ่งเคยมีนักเรียนคนหนึ่งอาการไม่ดีก็เลยไปนอนพักในห้องพยาบาล ตื่นมาอีกทีฟาก็มืดเสียแล้ว พอคิดจะลุกขึ้นจากเตียงห้องพยาบาลก็ขยับตัวไม่ได้ แม้แต่ปลายนิ้ว ทันใดนั้นจากในความมืดของห้องพยาบาลก็ได้ยินเสียงอะไรบางอย่าง พอเลื่อนสายตาไปมองต้นเสียง ปรากฏว่าที่ตรงนั้นมี...

5. คุณแมรีแห่งห้องกระจายเสียง (สีเทาในแผนที่) อย่าเอาเรื่องนี้ไปบอกใครละ ได้ยินว่าเคยมีนักเรียนอยู่โรงเรียนจนมืด แล้วได้ยินเสียงประกาศตามสายจากห้องกระจายเสียงที่ไม่ควรมีใครอยู่ด้วย “สวัสดิ์ ฉันคือคุณแมรี นักเรียนที่ได้ยินเสียงประกาศนี้กรุณามาที่ห้องกระจายเสียงโดยด่วน” นักเรียนคนนั้นเลยกลัวแล้วพยายามจะหนี อยู่ดี ๆ ก็มีสายโทรเข้าโทรศัพท์มือถือ พอรับสายนั้น ก็ได้ยินเสียงเดียวกับเสียงประกาศตามสายเมื่อก็พูดสายอยู่ “ถ้าไม่มา จันทานนี้จะไปหาคุณเอง” เป็นสายจากคุณแมรีละ หลังจากนั้นก็มีสายโทรเข้าอีกเรื่อย ๆ ไม่หยุด “ตอนนี้ฉันอยู่ในห้องกระจายเสียง” “ตอนนี้ฉันอยู่ที่โถงทางเดิน” จนสายสุดท้ายที่ได้ยินคือ “ตอนนี้ฉันอยู่ข้างหลังคุณแล้ว”

6. เสียงเปียโนปริศนาในห้องดนตรี (สีม่วงในแผนที่) รู้รึเปล่า? ตอนกลางคืนจะได้ยินเสียงเปียโนดังออกมาจากห้องดนตรีทั้งที่ไม่มีคนเล่นด้วยละ แต่ว่าห้ามแอบดูเด็ดขาดเลยนะ ถ้าถูก “สิ่งนั้น” เจอตัวเข้าละก็จะต้องเดินรำไปจนตายเลย

7. เสียงโหยหวนในโรงยิม (สีเหลืองในแผนที่) ช่วงกลางดึกที่ไม่มีใครอยู่ในโรงเรียน จะได้ยินเสียงร้องโหยหวนของสุนัขมาจากในโรงยิมด้วย อาจจะมีคนคิดว่าเป็นเสียงลูกสุนัขหรือสุนัขจรจัดหลงไปติดในโรงยิมอยู่หรือหอก แต่คนที่ได้ยินพอไปดูที่โรงยิมวันรุ่งขึ้นก็ไม่เจอร่องรอยว่าเคยมีสุนัขติดอยู่ในนี้เลย ถ้าตอนกลางคืนได้ยินเสียงหอนจากโรงยิมแล้วเผลอไปเปิดประตูเข้า จะถูก “สิ่งนั้น” สิงไปตลอดเลย

8. คุณฮานาโอะแห่งห้องน้ำชาย (สีชมพูในแผนที่) ว่ากันว่าถ้าไปห้องน้ำชายตอนกลางคืน พอเคาะประตูห้องน้ำชายห้องในสุด 3 ครั้ง จะได้ยินเสียงพูดว่า “เชิญเลย” ตอบกลับมา ถ้าไปอธิษฐานที่นั่นคุณฮานาโอะจะทำให้คำขอเป็นจริง แต่ว่า อย่าได้เผลอเปิดประตูห้องน้ำเชียวละ...

### 3.3 ข้อมูลตัวละคร

อิฟุมิ



ภาพที่ 2 อิฟุมิร่างโยไค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

อิฟุมิ เป็นโยไคคาราสุเท็งงูเจ้าของเรื่องเล่าผีลึกลับซ่อนในอาคารเรียนเก่า มีนิสัยขี้แกล้ง มีพลังวิเศษสามารถเรียกหรือควบคุมสายลมได้ อดีตเป็นผู้คุ้มครองหมู่บ้าน (村里の守り主) อยู่ที่เมืองอื่น เป็นโยไคที่ขึ้นเกิดมาจากแรงอธิษฐานของคนในหมู่บ้าน จึงรักการได้อยู่กับผู้คน ในสมัยก่อนชอบลงไปเล่นกับเด็ก ๆ ในหมู่บ้านหรือช่วยเหลือลุง ๆ ป้า ๆ ในหมู่บ้านทำนาอยู่บ่อย ๆ สมัยนั้นมักมีคนถวายเครื่องเซ่นเป็นของหวานให้อิฟุมิอยู่บ่อย ๆ ปัจจุบันเลยเป็นเท็งงูชอบของหวาน ไม่ชอบปลาซาบะ ก่อนที่โรงเรียนนานาชาติจะสร้างขึ้น คนในหมู่บ้านได้ย้ายแทนบูชาเท็งงูมาไว้ที่เมืองนานาชาติเพราะไฟสงคราม ทำให้อิฟุมิได้มาเยือนที่เมืองนี้ แล้วสุดท้ายก็กลายเป็นต้นตอเรื่องเล่าลึกลับในโรงเรียนในภายหลัง ลักษณะภายนอกในร่างมนุษย์เป็นผู้ชายตาสีม่วง ผมสีดำระดับคอมัดผมครึ่งหัว ถักเปียเล็ก ๆ ปัดมาด้านหน้า ในร่างโยไคมีผมสีดำยาวและดวงตาสีแดง มีปีกสีดำขนาดใหญ่ด้านหลัง

## อุตาชิโระ



ภาพที่ 3 อุตาชิโระร่างโยโค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

โยโคบาคุ เจ้าของเรื่องเล่าบันไดฝันร้ายขั้นที่ 13 โยโคอดีตผู้นำตระกูลของเหล่าโยโคบาคุ และผู้เหลือรอดคนสุดท้ายของวงศ์ตระกูล มีความสามารถในการควบคุมฝัน ทำให้คนหลับ และกินความฝันของผู้คนได้ ลักษณะภายนอกในร่างมนุษย์เป็นผู้ชายผมสั้นสีขาว ดวงตาสีอำพัน ส่วนในร่างโยโคมีผมยาวสีขาวไฮไลท์สีฟ้า จากปลายไล่ขึ้นมาเป็นฟ้าอ่อน มัดแบ่งข้อผมข้างกรอบหน้าข้างละข้อ ผมที่เหลือเก็บรวบมัดเป็นหางม้าสูง ด้านหลัง



## ซาคุโระ



ภาพที่ 4 ซาคุโระร่างโยไค (ชาย) และร่างมนุษย์ (ชาย) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

โยไคจิ้งจอก เจ้าของเรื่องเล่าลูกไฟวิญญาณในห้องวิทยาศาสตร์ มีอุปนิสัยขื่นเคระ หรือปากไม่ตรงกับใจ เคยเป็นอดีตนายกของเทพอสรพิษผู้เป็นเทพปกป้องดินแดน (土地神 tochigami) ของเมืองนานาจิริมาก่อน สมัยก่อนซาคุโระเคยถูกมนุษย์เลี้ยงตัวเองมาไล่ล่าแต่เทพอสรพิษช่วยไว้ เลยติดตามเป็นผู้รับใช้ และเป็นคนฝึกเทพอสรพิษที่คลุ้มคลั่งด้วยตัวเอง ปัจจุบันเป็นจิ้งจอกจร หรือจิ้งจอกไม่มีสังกัด (野狐 yako) มีพลังพิเศษสามารถสร้างลูกไฟ สร้างภาพลวงตาหรือร่างแยกของตัวเองได้ ชอบเต้าหู้ทอด ลักษณะภายนอกเป็นผู้ชายผมสีน้ำตาลอ่อนออกเทา ในร่างมนุษย์ตัดผมสั้นกับดวงตาสีน้ำเงิน ในร่างโยไคมีผมยาวมัดรวบเป็นหางม้าดำ มีดวงตาสีอำพัน มีหูสีเดียวกับสีกลุ่มผมและมีหางสีเดียวกันทั้งหมด 9 หาง

## อิริยะ



ภาพที่ 5 อิริยะร่างโยโค (ชาย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

ยามาตะ โนะ โอโรจิ งูยักษ์แปดหัวแปดหาง โยโคเจ้าของเรื่องเล่าผีอำในท้องพยาบาล อดีตเทพอสรพิษผู้พิทักษ์ดินแดนของเมืองนานางิริ แต่เพราะความเชื่อของมนุษย์ที่นับถือเปลี่ยนไป ผู้ศรัทธาเกิดสงสัยว่าเทพอสรพิษที่พวกเขา นับถือใช่เทพแน่หรือ หรือเป็นโยโคงูยักษ์ชั่วร้ายกระหายเลือด ยามาตะ โนะ โอโรจิในเรื่องเล่าที่เคยได้ยินกันแน่ โยโค่นั้นกำเนิดจากความนึกคิดของมนุษย์ เมื่อข่าวลือเริ่มแพร่ออกไปว่าเทพของพวกเขาอาจเป็นอสูรร้ายในตำนาน สุดท้ายจาก “เทพอสรพิษ” ก็กลายเป็น “งูยักษ์แปดหัวแปดหาง” แล้วออกอาละวาดทำลายเมือง ท้ายที่สุดก็โดนผนึกอยู่ที่ดินพร้อมกับอดีตแทนบุชาของเทพอสรพิษ ก่อนจะตื่นขึ้นมาอีกครั้งตอนที่โรงเรียนนี้สร้างขึ้น มีพลังพิเศษทำให้คนขยับตัวไม่ได้ และสามารถควบคุมน้ำได้ ลักษณะภายนอกร่างมนุษย์เป็นผู้ชายมีผมสีเงินตัดสั้นเหลือบเกี่ยวข้องกับดวงตาสีเขียวมรกต ร่างโยโคมีผมสีเดียวกันแต่ปล่อยผมยาวเลยสะโพก มีงูไหล่ออกมาจากกลุ่มผม มีดวงตาสีทองม่านตาขีดแบบสัตว์เลื้อยคลาน



## อาราฮาจิ



ภาพที่ 6 อาราฮาจิร่างโยไค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

เนโกะมาตะ แมวผีสองหาง เจ้าของเรื่องเล่าเสียงเปียโนปริศนาในห้องดนตรี มีพลังพิเศษในการทำให้ของลอยได้และการสะกดจิต หลายร้อยปีก่อนมีคุณยายคุณตาคนหนึ่งเลี้ยงแมวไว้ หลังจากแมวตัวนั้นตายไป คุณยายกับคุณตาก็เชื่อว่าแมวที่ตายจะกลายเป็นเนโกะมาตะแล้วกลับมาหาอีกครั้ง เกิดเป็นอาราฮาจิ ลักษณะภายนอกเป็นเด็กผู้ชายผมสีม่วงอ่อน ร่างมนุษย์มีดวงตาสีม่วงตัดผมสั้น ส่วนร่างโยไคมีก้นดำแล้วปักปืนเอาไว้หรือรวบรวมไปข้างหลัง มีหูแมวกับหางสองหางสีดำ ดวงตาสีทองมีม่านตาขีดแบบแมว

โทเนริ



ภาพที่ 7 โทเนริร่างโยไค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

โยไคอินงามิ เจ้าของเรื่องเล่าเสียงโหยหวนในโรงยิม โยไคสายยันเดอเรผู้ต้องการครอบครองนางเอกไว้เพียงคนเดียว มีความสามารถในการสาปคนอื่น อดีตเป็นโยไคที่ถูกเลี้ยงขึ้นมาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสาปแข่งผู้คน ปัจจุบันหลังจากที่ตกหลุมรักกับนางเอกก็ได้ความไร้เดียงสาก่อนเป็นเครื่องมือสาปแข่งคืนมา แต่ความหลงใหลกับความต้องการผูกขาดนางเอกไว้กับตัวเองก็ยิ่งเหมือนเดิม ลักษณะภายนอกเป็นผู้ชายผมตัดสั้นสีน้ำตาล ร่างมนุษย์มีดวงตาสีน้ำตาลเข้ม ส่วนร่างโยไคมีผมสั้นเหมือนกันแต่มีหูสุนัขอยู่บนกลุ่มผม และมีหางสีเดียวกันอยู่ด้านหลัง

แมรี่



ภาพที่ 8 แมรี่ร่างโยโค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

โยโคคุณแมรี่ เจ้าของเรื่องเล่าคุณแมรี่แห่งห้องกระจายเสียง อาจเพราะส่วนสูงที่มากกว่าคนอื่น วิธีพูดหรือเป็นเพราะตัวตนของเจ้าตัว ขนาดที่อยู่ในร่างแปลงเป็นมนุษย์บางทีก็มีคนบอกว่าน่ากลัวอยู่บ่อย ๆ แต่เนื้อแท้เป็นโยโคที่ไม่ชอบให้มีคนสบตา มีพลังพิเศษเกี่ยวข้องกับไฟฟ้า สามารถทำให้ไฟดับ หรือทำให้เครื่องใช้ไฟฟ้าทำงานเองได้ ลักษณะภายนอกเป็นชายตัวสูงมีผมสีดำ ร่างมนุษย์ตัดผมสั้นใส่แว่น ส่วนในร่างโยโคปล่อยผมยาวเลยสะโพก มักพกโทรศัพท์มือถือถือไปทุกที่

## ฮานาโอะ



ภาพที่ 9 ฮานาโอะร่างโยไค (ซ้าย) และร่างมนุษย์ (ขวา) จาก Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <https://i0990.tumblr.com/post/138844130963/>

โยไคเจ้าของเรื่องเล่าคุณฮานาโอะแห่งห้องน้ำชาย ตัวตนที่แท้จริงคือต้นกำเนิดโยไค สีคุโมะงามิที่เกิดมาจากหนังสือคอนจาคูโมโนงาตาริ หนังสือรวมเล่มเรื่องเล่านิทานเก่าแก่ในสมัยเฮอันตอนปลาย เป็นอดีตเทพพิทักษ์ดินแดนของเมืองซางเคียง ผู้เฝ้ามองมนุษย์กับโยไคมาหลายร้อยปี ฮานาโอะเห็นผู้คนที่ค่อย ๆ ลืมเลือนเรื่องของโยไค และเหล่าโยไคที่ค่อย ๆ สูญสลายไปมาหลายครั้ง ในตอนที่มาที่เมืองนานาจิริช่วงที่กำลังจะสร้างโรงเรียนนานาจิริ ฮานาโอะจึงคิดจะสร้าง “เรื่องเล่าลับทั้ง 7” ของโรงเรียนนี้ขึ้นมา และเผยแพร่เรื่องเล่าไปในหมู่นักเรียนเพื่อคงตัวตนของเขาและเพื่อน ๆ โยไคคนอื่น ๆ ที่ยังเหลืออยู่ รวมทั้งสร้างเขตแดนขึ้นมาเพื่อป้องกันคนในโรงเรียนอีกด้วย เพราะตัวจริงของฮานาโอะเป็นโยไคที่เกิดจากหนังสือรวมเรื่องเล่า เจ้าตัวจึงชอบเรื่องราวที่มนุษย์เขียนขึ้นเป็นพิเศษ รวมถึงการสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ด้วย รวมทั้งการสวมบทบาทเป็น “คุณฮานาโอะแห่งห้องน้ำชาย” ก็เช่นกัน ลักษณะภายนอกเป็นผู้ชายผมสีบลอนด์สตรอร์เบอร์รี่ ในร่างโยไคมีดวงตาสีชมพูเข้ม ร่างมนุษย์มีดวงตาสีเขียว

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ตัวละคร

#### 4.1 อิฟูมิ

**4.1.1 ชื่อ** ในร่างมนุษย์ อิฟูมิใช้ชื่อว่า 天塚ヒフミ (Amazuka Hifumi) โดยตัวนามสกุล 天塚 (Amazuka) ตั้งโดยอิงมาจากเรื่องเล่าลึกลับของเจ้าตัวที่ว่าอาคารเรียนเก่าของโรงเรียนสร้างทับสุสานของเท็งงู (天狗の塚) โดยใช้คันจิคำว่า 天 (ten อ่านอีกแบบได้ว่า ame หรือ ama) ซึ่งอยู่ในคำว่าเท็งงู (天狗) ที่แปลว่าสวรรค์ หรือท้องฟ้า มารวมกับคันจิคำว่า 塚 (tsuka) ที่แปลว่าเนิน เนินดิน หรือเนินที่สร้างจากหิน ซึ่งในญี่ปุ่นเนินเหล่านี้อาจสร้างขึ้นเพื่อใช้ในหลายโอกาส เช่น สร้างขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์บอกว่าตรงนี้เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ แทนแท่นบูชา หรือเป็นเนินที่เกิดจากหลุมฝังศพ

ชื่อ ヒフミ มาจากการรวมคำว่า 日 (hi) ที่หมายถึงวัน หรือตอนกลางวัน กับคำว่า 踏み (fumi) ที่แปลว่าเหยียบย่ำ อย่างเท้าเข้าไป เป็นชื่อได้มาจากสมัยที่เป็นผู้พิทักษ์หมู่บ้าน โยโคเป็นภูตผีปีศาจ มักถูกผูกโยงกับมิติลึกลับอื่นหรือโลกกลางคืน แต่อิฟูมิที่เป็นผู้พิทักษ์หมู่บ้านชอบลงมาเล่นกับเด็กในหมู่บ้าน จึงเหมือนเป็นโยโคที่ลงมาโลกมนุษย์ซึ่งเป็นโลกตอนกลางวัน เด็ก ๆ เลยเรียกอิฟูมิว่า อิฟูมิเท็งงู (日踏み天狗) หรือเท็งงูผู้ย่างกรายเข้ามาในโลกคนเป็น

**4.1.2 ตำนานเท็งงู** แรกเริ่ม คันจิคำว่าเท็งงู (天狗) ไม่ได้อ่านว่าเท็งงูที่หมายถึงโยโคแห่งภูเขา ในบันทึกนิฮงโชกิ ซึ่งเป็นบันทึกประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นบันทึกไว้ว่า อามาสึคิสิเนะ (天狗) เป็นดาวตกที่มีเสียงดัง เชื่อว่าดาวตกนั้นเป็นเสียงของสุนัขที่มาจากฟ้าเพื่อมาเตือนมนุษย์ว่าจะมีเรื่องไม่ดีเกิดขึ้น ก่อนจะค่อย ๆ เปลี่ยนความเชื่อว่าเท็งงูเป็นวิญญาณแห่งภูเขาในช่วงปลายเฮอัน คนญี่ปุ่นสมัยก่อนเชื่อว่าเท็งงูอาศัยอยู่ในป่าลึก แต่งกายแบบยามาบุชิ หรือนักพรตที่บำเพ็ญเพียรในป่าเขา ผิวเป็นสีแดง จมูกแหลมยาว มีพัดขนนกในมือ มีอิทธิฤทธิ์สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ มีภาพลักษณ์เป็นโยโคที่เก่งกาจและน่าเกรงขาม เมื่อเกิดอะไรแปลก ๆ ขึ้นในป่าโดยไม่สามารถหาสาเหตุได้ ก็เชื่อว่ามันเป็นฝีมือเท็งงูที่ออกมาแกล้งทำให้ตกใจเพราะมีคนรุกรานเข้าไปในอาณาเขตของเท็งงู เช่น ได้ยินเสียงเล่นดนตรีตอนกลางคืนในป่า หรือได้ยินเสียงคนหัวเราะมาจากในป่า หรือถ้าหากมีคนหายไปในป่า ก็เชื่อว่าเป็นเท็งงูที่นำคนไปซ่อน เรียกว่า เท็งงูคาคุชิ (天狗隠し) เกี่ยวกับเท็งงูคาคุชิ หรือเท็งงูลักซ่อน มีความเชื่อว่าเท็งงูไม่ชอบปลาซาบะ มีที่มาจากเรื่องเล่าที่จังหวัดอิซิงาวะ ว่ากันว่าครั้งหนึ่งมีชายแก่ชื่อ อีเอมง หายตัวไปในป่า ชาวบ้านจึงช่วยกันออกตามหาพลางตะโกนว่า “อีเอมงคนที่กินซาบะ



อยู่ที่นี้ใหม่” หลังจากตะโกนไม่นานก็มีคนหาตัวอีมองเจอ จึงเป็นที่มาของความเชื่อว่าเท็งงูไม่ชอบซาบะ หากตะโกนว่าคนที่โดนเท็งงูลักซ่อนกินซาบะ เท็งงูจะยอมปล่อยคนที่เอาไปซ่อนออกมา

แม้เรื่องเล่าส่วนใหญ่จะกล่าวว่าเป็นโยโคที่ชอบแกล้งหลอกผู้คน แต่เท็งงูก็มีเรื่องเล่าด้านดีอยู่ เช่น ว่ากันว่า อุชิวากะมารุ หรือมินาโมโตะ โยชิสึเนะ (源義経) ผู้นำทัพตระกูลมินาโมโตะรบชนะตระกูลไทระในสงครามใหญ่เกินเป (源平) ที่อ่าวตันโนะอูระ สมัยเด็กมีไคเท็งงูแห่งเขาคุรามะเป็นผู้สอนวิชาการรบ ในอีกเรื่องเล่าที่จังหวัดอิซิงาวะ ว่ากันว่ามิซายคนหนึ่งถูกเท็งงูลักพาตัวไปเป็นเวลาหลายปีก่อนจะกลับมาพร้อมกับสูตรทำขนมที่เท็งงูเป็นคนสอน

#### 4.1.3 ชุด ชุดของฮิฟุมิที่ปรากฏในซีรีส์มีทั้งหมด 6 ชุด โดยไล่ตั้งแต่ภาคแรกไปจนภาคสุดท้ายดังนี้



ภาพที่ 10 ชุดฮิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาคแรก

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>



ภาพที่ 11 ชุดฮิฟุมีใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 12 ชุดฮิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>





ภาพที่ 13 ชุดฮิฟูมิใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 14 ชุดฮิฟุมีใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>





ภาพที่ 15 ชุดฮิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>

จากชุดทั้งหมด 6 ภาค สังเกตจุดร่วมได้ว่าชุดของฮิฟุมิจะใช้สีแดงและสีดำเป็นสีหลักในการออกแบบ ตัวชุดท่อนบนเป็นกิโมโนสวมทับด้วยกางเกงฮาคามะซึ่งถือเป็นชุดทางการสำหรับผู้ชาย ส่วนตัวเสื้อคลุมกิโมโนหรือฮาโอริมีทั้งแบบฮาโอริแขนงุดและฮาโอริปกติ นอกจากนี้สิ่งที่ตัวชุดในทุกภาคมีเหมือนกันก็คือ พู่กลมหลายลูกห้อยอยู่บริเวณอก ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับยูอิเงสะ (結袈裟) ที่นักพรตยามาบุชิสวมใส่

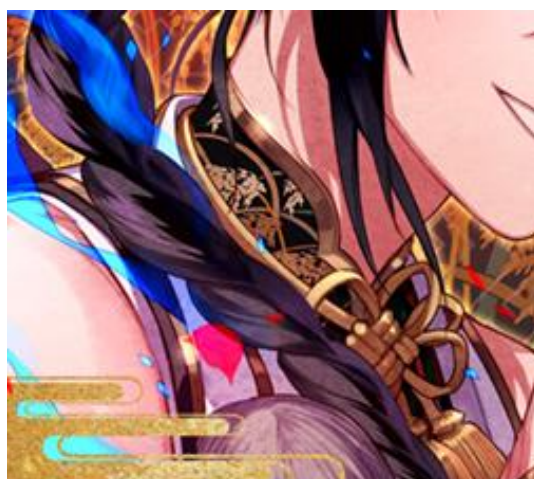


ภาพที่ 16 ยูอิเงสะ

ที่มา : <https://yamabusi.gozaru.jp/isyou.html#2>

#### 4.1.4 ลวดลายบนชุด

4.1.4.1 ลายรวงข้าว (稻穂) กิโมโนลายรวงข้าวเป็นลายใหม่ที่มีในสมัยเอโดะ รวงข้าวสีทองที่ลู่ลงจนดูคล้ายกับคนก้มหัวนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความมั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์ และความเป็นมงคล

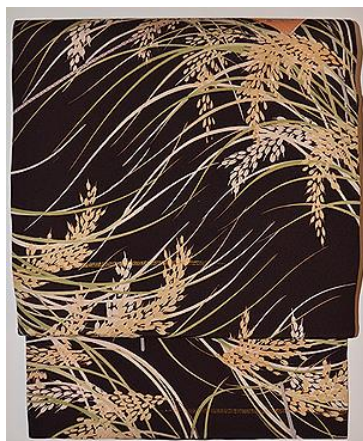


ภาพที่ 17 ชายฮาโอริลายรวงข้าวของชุดฮิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาคแรก (ซ้าย)

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>

ภาพที่ 18 ลายรวงข้าวตรงคอเสื้อ จากปกแจ็กเก็ตซีดีแผ่นของฮิฟุมิในภาค Uchouten (ขวา)

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 19 กีโมนอลายรวงข้าว

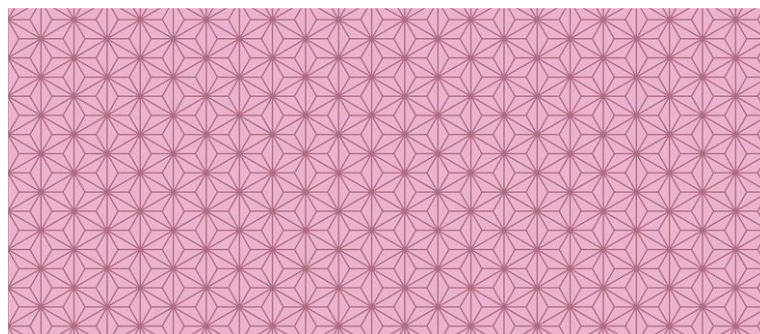
ที่มา : <https://www.akariya2.com/obi2011-9-17.html>

4.1.4.2 ลายใบกัญชง (麻の葉) ญี่ปุ่นเชื่อว่ากัญชงเป็นต้นไม้ที่มีพลังชีวิตสูง สามารถเติบโตได้เองโดยไม่ต้องคอยดูแล จึงมักใช้ลวดลายนี้กับเด็กเล็กหรือเด็กทารกเพื่อขอพรให้เติบโตมามีอายุยืนยาว



ภาพที่ 20 ลายใบกัญชงบนฮาคามะฮิฟุมิในภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>



ภาพที่ 21 ลายใบกัญชง

ที่มา : <https://www.nippon.com/ja/japan-data/h00478/>



4.1.4.3 ลายโคจิสีนางิ (工字繫 ぎ) เป็นลายกิมโนโนใช้ตัวอักษร 工 ซ้อนกันซ้ำ ๆ เป็น ลวดลายต่อกัน เป็นลายมงคลที่หมายถึง อายุยืนยาวไม่ขาดช่วง เหมือนกับลายตัวอักษรที่ต่อกัน



ภาพที่ 22 ลายโคจิสีนางิบนชายฮาคามะฮิฟุมิในภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>



ภาพที่ 23 ลายโคจิสีนางิ

ที่มา : <https://www.nippon.com/ja/japan-data/h00478/>

#### 4.1.5 เครื่องประดับ

4.1.5.1 พัดขนนก สันเกตได้ว่าในภาพตัวละครตั้งแต่ภาคแรกจนถึงภาค Hatenkou อิฟุมิ มักจะถือพัดขนนกเอาไว้ด้วย พัดชนิดนี้เรียกว่าพัดชะอุจิวะ โดยมีความเชื่อว่าเท็งงุระดับสูงจะมีพัดนี้ในครอบครอง ตัวพัดมีอิทธิฤทธิ์ทรงพลังสามารถใช้เรียกลมเรียกฝนได้ ตรงกับที่อิฟุมิสามารถควบคุมลมและเรียกพายุได้



ภาพที่ 24 พัดชะอุจิวะของเท็งงุ

ที่มา : <https://nohmask21.com/tengu-uchiwa1.html>



ภาพที่ 25 รูปปั้นไต่เท็งงุถือพัดขนนกชะอุจิวะ

ที่มา : <https://jpnpculture.net/tengu/>

4.1.5.2 เชือก ญี่ปุ่นมีการใช้เชือกในงานต่าง ๆ ทั้งงานมงคลและงานอวมงคล โดยสีของเชือกขึ้นอยู่กับประเภทของงาน มักจะใช้คู่สีแดงขาวซึ่งเป็นสิริมงคลในญี่ปุ่น หรือใช้สีทองเงินประดับตกแต่งในงานมงคล เช่น งานแต่งงาน งานบรรลุนิติภาวะ งานวันเกิด ส่วนในงานอวมงคลจะใช้สีขาวดำ หรือเงินดำเป็นหลัก

ชุดของฮิฟุมีมีการใช้ปมเชือกประดับอยู่หลายส่วน เช่น ในชุดของภาคแรก บริเวณคอมีปมเชือกสีม่วง ลักษณะผูกเป็นวงแหวน 4 วงพร้อมพู่ห้อยอยู่ ปมเชือกที่คอนี้ลักษณะปมเชือกคล้ายกับ ปมเชือกมคโค (木瓜結) ลักษณะเป็นปมเชือกมีวงแหวนสี่วง เป็นปมเชือกที่สื่อถึงรังและไข่ของนก โดยปมนี้มีความหมายว่า ลูกหลานจะเจริญรุ่งเรืองสืบไป แต่ก็มีอีกปมที่รูปร่างคล้ายกัน คือปมเชือกโบโคลเวอร์ 4 กลีบ ซึ่งเป็นปมเชือกประยุกต์ สื่อถึงความโชคดี



ภาพที่ 26 ปมเชือกวงแหวนสี่วงสีม่วง

ที่มา : ภาพด้านในแจ็กเก็ตแผ่นซีดีของฮิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาคแรก ผู้วิจัยถ่ายเอง



ภาพที่ 27 ปมเชือกมคโค (ซ้าย)

ภาพที่ 28 ปมเชือกประยุกต์โบโคลเวอร์ 4 กลีบ (ขวา)

ที่มา : <https://daruma808.com/mizuhiki-mokkou/>



นอกจากปมเชือก 4 วงแล้ว บริเวณคอเสื้อของชุดในภาค Uchouten ก็มีปมเชือกสีทองคล้องคอ ด้านหน้าลักษณะผูกเป็นวง 6 วงที่มีขนาดใกล้เคียงกัน มีพู่ห้อยสีทองแซมม่วงประดับอยู่เช่นกัน คาดว่าอาจจะ เป็นปมเชือกคิคุ (菊結 〽) หรือปมเชือกดอกเบญจมาศ มีลักษณะเป็นวงเชือกผูก 7 วง ปมชนิดนี้เป็นปมเชือก ที่ใช้ตกแต่งสิ่งของต่าง ๆ สื่อถึงการมีอายุยืนยาว



ภาพที่ 29 ปมเชือกสีทองในชุดภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 30 ปมเชือกคิคุ

ที่มา : <http://www.kosyoen.jp/dictionary/detail.php?id=29>

ในชุดภาค Saikouchou ก็มีปมเชือกสีทองที่ผูกเป็นวงแหวน 3 วง มีซาคุระและฟุสึทองสองพู่ห้อยลงมาประดับอยู่ที่ชายแขนเสื้อกิโมโน ปมเชือกนี้คาดว่าเป็นรูปแบบปมเชือกคิโจ (几帳結 七) ซึ่งเป็นปมเชือกที่ใช้ในการประดับตกแต่งฉากกั้นในบ้านพักขุนนางในราชสำนักในสมัยเอโดะ ปมเชือกคิโจมีวงแหวน 3 วง คล้ายกับไบโคลเวอร์ 3 กลีบ ในปัจจุบันจึงเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความโชคดีด้วย



ภาพที่ 31 ปมเชือกคิโจบริเวณชายกิโมโนฮิฟุมิในภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>



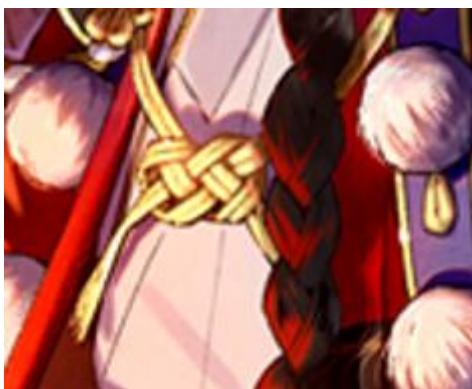
ภาพที่ 32 ปมเชือกคิโจ (ซ้าย)

ที่มา : <https://shokubutsuseikatsu.jp/article/news/p/2847/>

ภาพที่ 33 ไบโคลเวอร์ 3 กลีบ (ขวา)

ที่มา : <https://dbg.org/the-hunt-for-a-four-leaf-clover/>

บริเวณอกเสื้อชุดภาค Saikouchou ก็มีปมเชือกดาเคียววาจิ (抱き 淡路結び) ผูกรั้งฮาโอริไว้อยู่ ปมเชือกนี้เป็นปมเชือกดาเคียววาจิที่ใช้เชือกสองเส้นผูกซ้อนกัน เป็นปมผูกแบบเงื่อนตายให้แกะออกได้ยาก นิยมใช้กับงานที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นบ่อย ๆ เช่น งานศพ หรืองานแต่งงาน เป็นการขอให้งานที่ต้องใช้เงื่อนนี้ “เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว” หรือก็คือขอให้ไม่มีคนตายอีก ไม่ต้องหย่าร้างกันแล้วแต่งงานใหม่อีก นอกจากนี้เมื่อตีงปลายเชือกที่โผล่ขึ้นมาของปมนี้ตัวเชือกก็จะรัดกันแน่นขึ้น จึงมีอีกความหมายว่า “ผูกพันกันอย่างแน่นแฟ้น”



ภาพที่ 34 ปมเชือกดาเคียววาจีสีทองบนชุดฮิฟุมิในภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/youroma6/>



ภาพที่ 35 ปมเชือกดาเคียววาจิ

ที่มา : [https://angel-torazou.com/mizuhiki\\_basicknowledge/](https://angel-torazou.com/mizuhiki_basicknowledge/)

**4.1.6 รองเท้า** รองเท้าเกี้ยว หรือในภาษาญี่ปุ่นออกเสียงว่า เกตะ (下駄) เป็นรองเท้าแบบคิบบิที่ทำมาจากไม้หรือไม้ไผ่ ด้านบนรองเท้ามียาสายคาดทำจากผ้าหรือหนังผูกเป็นเงื่อนตรงกลางแผ่นไม้แล้วแยกออกเป็นสองเส้นสำหรับใช้สวมเท้า ส่วนด้านล่างพื้นไม้รองเท้าจะมีสันรองเท้าเกี้ยว หรือพื้นเกี้ยว ลักษณะเป็นซี่ไม้ติดอยู่กับพื้นรองเท้า โดยประเภทรองเท้าเกี้ยวจะถูกเรียกแตกต่างกันไปตามรูปร่างและจำนวนซี่ของพื้นเกี้ยว คาดว่ารองเท้าเกี้ยวมีในญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยประมาณยุคยาโยอิ (ประมาณ 400 ปีก่อนคริสตศักราช - ค.ศ. 300) ดั้งเดิมเกี้ยวไม่ใช่รองเท้าวางที่ใส่เดินทั่วไป แต่เป็นรองเท้าวางที่ใส่เพื่อทำงานต่าง ๆ เช่น เกี้ยวทำนา หรือทาเคตะ (田下駄) เป็นเกี้ยวที่ใส่เพื่อเหยียบหญ้าหรือกิ่งไม้แห้งในผืนนาให้กลายเป็นปุ๋ย หรือเนชิระเกตะ (ネヅラ下駄) ที่มีพื้นเกี้ยวลักษณะแหลมทรงเหมือนเข็มจำนวนมาก ใช้เดินบนชายฝั่งเพื่อจับปลา เป็นต้น นอกจากนี้คนญี่ปุ่นยังนิยมใส่เกี้ยวในวันที่ฝนตก เนื่องจากเกี้ยวมีสันรองเท้าที่ค่อนข้างสูง ทำให้แม้ทางเดินเปียกก็ยังสามารถเดินได้โดยเท้าและชายชุดเครื่องแต่งกายไม่เลอะเปรอะเปื้อน รองเท้าเกี้ยวค่อย ๆ หมดความนิยมลงในช่วงเฮอัน แต่ก็กลับมานิยมอีกครั้งในสมัยเอโดะ โดยชาวเอโดะไม่ได้ใส่เกี้ยวเพื่อการทำงานเพียงอย่างเดียว แต่นิยมใส่เพื่อความสวยงามอีกด้วย ทำให้ในสมัยเอโดะเกี้ยวได้ถูกพัฒนาขึ้นให้มีประเภทที่หลากหลายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 36 เกี้ยวทำนา ทาเคตะ

ที่มา : [https://getaya.jp/knowledge/geta\\_history/](https://getaya.jp/knowledge/geta_history/)



ภาพที่ 37 เนชิระเกตะ

ที่มา : [https://getaya.jp/knowledge/geta\\_history/](https://getaya.jp/knowledge/geta_history/)

เกี้ยวที่อิฟุมิสวมใส่ในภาค Uchouten และ Hatenkou เป็นอิปงอะเกตะ (一本歯下駄) หรือ เกี้ยวพื้นซี่เดียว ต่างจากเกี้ยวทั่วไปที่มีพื้นสองซี่ พื้นซี่เดียวของเกี้ยวชนิดนี้จะสกับทางในแนวลาดได้ดี ทำให้เดินบนภูเขาที่เป็นทางลาดได้ง่าย จึงเป็นเกี้ยวที่พระ นักบวช หรือนักพรตยามาบูชาจะใส่เวลาขึ้นไปปฏิบัติธรรม บนภูเขา เท็งงูที่มักจะแต่งกายเลียนแบบนักพรตจึงมีภาพจำว่าใส่รองเท้านี้ด้วยเช่นกัน ทำให้เกี้ยวชนิดนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า เท็งงูเกตะ (天狗下駄)



ภาพที่ 38 อิปงอะเกตะ

ที่มา : <https://t-foot.jp/history.html>

ส่วนเกี้ยวในภาค Mantenka คาดว่าเป็นเกี้ยวแบบ บคคุริ (ぼっくら) เป็นเกี้ยวสันเดียวแบบสันทึบ ไม่ได้มีลักษณะสันเป็นซี่ ๆ แบบเกี้ยวทั่วไป เดิมเป็นเกี้ยวสำหรับเด็กใช้ในงานชิจิโกะซัง หรืองานฉลองอายุครบ 3 ปี 5 ปี และ 7 ปีในญี่ปุ่น ปัจจุบันผู้ใหญ่ได้นำเกี้ยวชนิดนี้มาใส่เวลาออกงานต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน เป็นต้น



ภาพที่ 39 เกี้ยวอิฟุมิใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>



ภาพที่ 40 เกี้ยวบคคุริ

ที่มา : <https://t-foot.jp/history.html>

#### 4.1.7 สรุป

อิฟุมิ เป็นตัวละครที่มีการออกแบบโดยอ้างอิงตำนานจริงของเท็งงุหลายส่วน ทั้งพัตซุนนุก เกี้ยวพินซึ เดียวที่ใช้เดินขึ้นเขา ความสามารถในการเรียกบินและพายุ นิสัยที่ขี้แกล้ง และเรื่องที่ไม่ชอบซาบะ ล้วนเป็นเอกลักษณ์ของเท็งงุตรงตามตำนานญี่ปุ่นทั้งสิ้น แต่เอกลักษณ์บางอย่าง เช่น ตำนานว่าเท็งงุมีผิวกายสีแดง ก็ได้ปรับเปลี่ยนให้เป็นสีหลักของเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบอื่นแทน นอกจากนี้ลวดลายบนชุดของอิฟุมิส่วนใหญ่มีความหมายสื่อถึงความเป็นมงคล และมีอายุยืนยาว ตัวเชือกที่ใช้ประดับเองก็สื่อถึงความโชคดี ความเป็นมงคล อายุยืนยาวเช่นกัน แต่โยโคเป็นภูตผีปีศาจ ไม่มีอายุขัย คาดว่าที่ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับการอวยพรให้อายุยืนซ้ำหลายครั้ง อาจเป็นเพราะแนวคิดหลักของซีรีส์นี้คือ โยโคเกิดมาจากความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ถ้ามนุษย์ลืมเรื่องเกี่ยวกับโยโค ตัวตนของโยโคก็จะหายไป เปรียบได้กับ “การตาย” นั่นเอง ความรักเป็นหนึ่งในความรู้สึกของมนุษย์ การเน้นย้ำการอวยพรให้อายุยืนอาจมองอีกนัยหนึ่งได้ว่าเป็นการอวยพรให้นางเอกรักกับอิฟุมิไปนาน ๆ ก็เป็นไปได้

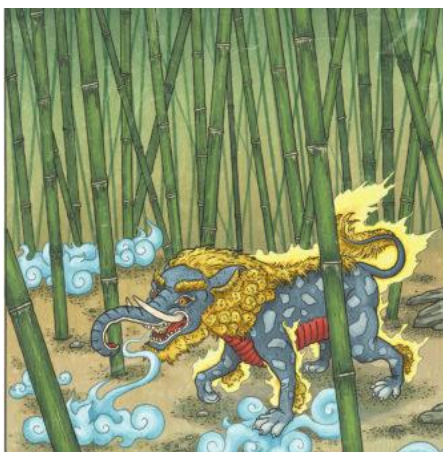


## 4.2 อุตาชิโระ

**4.2.1 ชื่อ** ในร่างมนุษย์อุตาชิโระใช้ชื่อว่า 宮嶺ウタシロ (Miyamine Utashiro) คำว่า 宮 หมายถึง ศาลเจ้า พระราชวัง เมื่อรวมกับคำอื่นมักใช้สื่อถึงของเกี่ยวกับราชวงศ์ ส่วนคำว่า 嶺 หมายถึง จุดสูงสุด ยอดจุดสูงสุด เมื่อรวมกันจะได้ความหมายเป็นจุดสูงสุดของวัง

ในส่วนของชื่อ เป็นการผสมคำระหว่าง 泡沫 (utakata) ที่ตัวอักษรทั้งสองตัวแปลว่า ฟองทั้งคู่ หมายถึง สิ่งที่ไม่จริงยั่งยืน มารวมกับคำว่า 形代 (katashiro) ซึ่งเป็นตุ๊กตาที่ใช้เป็นตัวแทนในการทำพิธีกรรมการปิดป่าโชคร้ายของศาสนาชินโต เมื่อทำพิธีเสร็จจะเอาตุ๊กตาตัวแทนไปลอยน้ำให้เคราะห์ร้ายไหลไปกับน้ำ โดยนำเสียงอ่านจากอักษรตัวหน้าของคำแรกและเสียงอ่านของอักษรตัวสุดท้ายในคำที่ 2 มารวมกัน

**4.2.2 ตำนานบากุ** เป็นสัตว์ในตำนาน ที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน เชื่อว่าเรื่องเล่าของโยโคบากุ เข้ามาในญี่ปุ่นพร้อมกับการมาของศาสนาพุทธ บากุมีรูปร่างคล้ายสัตว์หลายชนิดผสมกัน มีงมูกยาวคล้ายงวงช้าง มีเท้าเหมือนเสือ มีหางเหมือนวัว เป็นต้น เชื่อว่ารูปร่างของบากุอาจหมายถึงสมเสร็จ หรือตัวกินมด เนื่องจากตัวอักษรที่เขียนถึงโยโคบากุกับสมเสร็จออกเสียงเหมือนกัน บากุเป็นโยโคที่กินฝืนของผู้คนเป็นอาหาร หากคนฝืนร้ายหรือเกิดเหตุการณ์ประหลาดที่เหมือนกลางร้ายขึ้น เชื่อว่าเป็นการกระทำของปีศาจ เมื่อเกิดสิ่งนี้ขึ้นให้เรียกชื่อบากุให้มาจัดการ และเพราะบากุเป็นโยโคกินฝืน ทำให้คนเชื่อว่าทั้งรูปและตัวอักษรของโยโคบากุสามารถใช้เป็นเครื่องรางทำให้ฝืนดีได้ ถ้าปะยันต์รูปบากุแล้วท่องคาถา หรือวาดรูปบากุไว้ที่หมอนจะนอนหลับสบาย ไม่ฝืนร้าย



ภาพที่ 41 โยโคบากุ

ที่มา : <https://yokai.com/baku/>

## 4.2.3 ชุต



ภาพที่ 42 ชุตอูตาชิโระใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>





ภาพที่ 43 ชุดอุตาชิโระใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>



ภาพที่ 44 ชุดอุตาสึโระใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>





ภาพที่ 45 ชุดอุตาชิโระใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>



ภาพที่ 46 ชุดอุตาจิโระใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>

ชุดของอุตาชิโระส่วนใหญ่จะเป็นกิโมโนทับด้วยฮาคามะ ยกเว้นชุดในภาค Mantenka ที่เป็นชุดคาริจินุ (狩衣) ลายไผ่สีขาว ซึ่งเป็นชุดจำลองของชนชั้นสูงชายญี่ปุ่นในสมัยเอโดะนิยมใส่ในการล่าสัตว์หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ

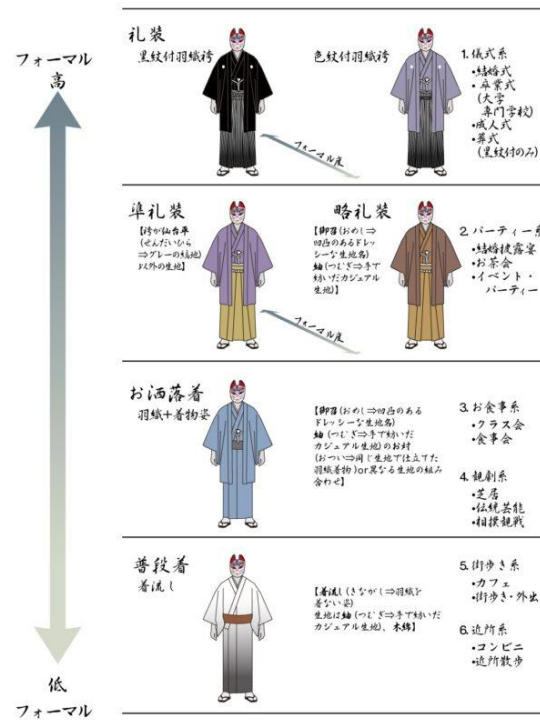


ภาพที่ 47 ชุดคาริจินุ

ที่มา : <https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/>

นอกจากนี้โทนสีของชุดในการออกแบบทุกภาคจะใช้สีโทนอ่อน โดยใช้สีขาวกับสีฟ้าเป็นหลัก ยกเว้นในภาค Saikouchou ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานแต่งงาน จะใช้โทนสีของชุดเป็นสีฟ้าเข้มเหลือบม่วงไล่ไปจนถึงสีดำ เนื่องมาจากญี่ปุ่น แม้กิโมโนชายจะมีไม่กี่ประเภท แต่สีของกิโมโน เนื้อผ้า ลวดลายก็ใช้บ่งบอกความทางการของชุดได้เช่นกัน ดังในภาพนี้

## 【男の和服 着物 TPO の早見表】



ภาพที่ 48 วิธีแยกประเภทและระดับของกิโมโนชาย

ที่มา : <https://bunka5.com/kaku-miwakekata-zukai/>

จะเห็นว่าชุดกิโมโนที่ท่อนล่างสวมฮาคามะ และสวมฮาโอริหรือเสื้อคลุมกิโมโนทับจะอยู่ด้านบน ส่วนการสวมกิโมโนอย่างเดียว หรือสวมกิโมโนกับฮาโอริทับจะอยู่ด้านล่าง โดยไล่จากด้านบนที่มากความทางการมากที่สุดลงมาด้านล่างที่ทางการน้อยสุด กิโมโนสีเข้มหรือสีดำจะใช้ในงานทางการ เช่น งานแต่งงาน งานศพ งานรับปริญญา กิโมโนทับฮาคามะที่สีอ่อนลงมาจะใช้ในงานกึ่งทางการ เช่น งานเลี้ยง หรือไปงานแต่งในฐานะแขกของเพื่อน ส่วนกิโมโนสีสดใสที่สวมฮาโอริ ถือเป็นชุดลำลองที่สวมเสื้อคลุมทับให้ดูกึ่งทางการ มักแต่งไปดูละครดั้งเดิม หรือชมการแข่งขันซูโม่ เป็นต้น กิโมโนสีสดใสที่ไม่มีฮาโอริทับ ถือเป็นชุดลำลองใส่อยู่บ้าน หรือเดินเล่นในเมืองได้



#### 4.2.4 ลวดลายบนชุด

**4.2.4.1 ไม้** เป็นลวดลายมงคล ต้นไม้มีสีเขียวตลอดทั้งปีแม้จะเป็นหน้าหนาว จึงมีความหมายถึง ความไม่เปลี่ยนแปลง และอายุยืน นอกจากนี้ต้นไม้อย่างสูงตั้งตรงทอดยาวขึ้นไปบนฟ้า ต้นไม้จึงหมายถึง การขอพรให้เติบโตแข็งแรง ปรากฏอยู่บนชุดคาริจินุในภาค Mantenka และชายฮาคามะในภาค Saikouchou



ภาพที่ 49 กีโมนอลายไม้

ที่มา : <http://blog.shimaiya.jp/2016/01/13/post-2072/>

**4.2.4.2 ฮานาบิชิ (花菱)** ลักษณะเป็นลายดอกไม้สี่กลีบวางเรียงกันเป็นรูปข้าวหลามตัด มาจากจีนในสมัยราชวงศ์ถัง เป็นหนึ่งในลายที่ชนชั้นสูงญี่ปุ่นในสมัยเอโดะชอบใช้เป็นลายของเครื่องแต่งกายหรือเครื่องเรือน ลายฮานาบิชิเป็นลายที่ใช้ขอพรในงานมงคล ลวดลายนี้สื่อถึงความเป็นผู้ดี สง่างาม ปรากฏอยู่บนเสื้อกีโมนิ้วนอกของอูตาชิโระในภาค Saikouchou



ภาพที่ 50 ลายฮานาบิชิ

ที่มา : <https://kyotowashi.com/designpost/no-y-1167/>

**4.2.5 พัด** พัดโบก หรือพัดคลี่ ในญี่ปุ่นมีพัดชนิดนี้ในสมัยเฮอัน แรกเริ่มเป็นพัดฮีโองิ (檜扇) หรือพัดจากไม้ฮิโนกินำมาเหลาเป็นแท่งเรียวยาวแล้วมัดต่อกัน ก่อนจะพัฒนาเป็นพัดคางาคาว (蝙蝠扇) ซึ่งประกอบด้วยไม้ไผ่หลายแท่งเรียงกันหุ้มด้วยกระดาษวาดลวดลาย โดยมักจะเห็นภาพวาดหรือวรรณกรรมว่าเหล่าขุนนางในสมัยเฮอันมักพกพัดติดตัวกัน ในสมัยเฮอันพัดไม้ไผ่ใช้เพื่อคลายร้อนอย่างเดียว แต่ใช้เพื่อปกปิดใบหน้าให้มีภาพลักษณ์ดูสง่างาม

หลังจากนั้นในสมัยคามาคุระ พัดได้กลายเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงศิลปะดั้งเดิมของญี่ปุ่น ทั้งละครโนห์ ละครคาบูกิ หรือละครเฮียวเง็งที่เล่นคั่นฉากก็ล้วนใช้พัดประกอบการแสดงทั้งสิ้น อาจกล่าวได้ว่าพัดในญี่ปุ่นเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงชนชั้นสูงและความดั้งเดิมของญี่ปุ่นก็ว่าได้



ภาพที่ 51 พัดฮีโองิในสมัยเฮอัน

ที่มา : <https://www.ohnishitune.com/about-sensu/history/>

#### 4.2.6 สรูป

ตัวละครอุตาชิโระใช้โทนสีหลักในการออกแบบตัวละครเป็นสีฟ้า ซึ่งสีฟ้าให้ความรู้สึกสบายตา สบายใจ ตรงกับตำนานบาคุที่บาคุจะคอยออกมากินฝันร้ายให้คุณ ทำให้ผู้คนสบายใจเวลานอนหลับว่าจะไม่ฝันร้าย นอกจากนี้ในตัวเนื้อเรื่องที่ว่าอุตาชิโระเป็นผู้นำตระกูลโยโคบาคุ ก็ได้สื่อผ่านสิ่งของ ชุด หรือเครื่องประดับต่าง ๆ ที่มักเป็นของที่ขุนนางหรือชนชั้นสูงของญี่ปุ่นในสมัยก่อนสวมใส่ และไม่ทิ้งแนวคิดหลักของเรื่องที่ว่า “โยโคเกิดจากความนึกคิดของมนุษย์” มนุษย์ที่เมื่อเวลาผ่านไปก็ค่อย ๆ ลืมเรื่องราวในอดีต ลืมเรื่องของโยโคจนสูญสลายไป ได้สะท้อนออกมาผ่านชื่อ ชื่อที่ได้จากการรวมคำระหว่างความไม่จริง กับตุ๊กตาตัวตายตัวแทนที่อดีตผู้นำตระกูลโยโคที่ตอนนี้เป็นตนสุดท้ายที่เหลือรอดและไม่รู้จะหายไปเมื่อไหร่เอามาใช้ เพื่อปกป้องตัวตนว่าตัวเองคือตัวแทนโยโคบาคุคนสุดท้าย



### 4.3 ซาคุโระ

**4.3.1 ชื่อ** ในร่างมนุษย์ ซาคุโระใช้ชื่อว่า 御倉ザクロ (Mikura Zakuro) ตัวนามสกุล คาดว่ามาจากชื่อของเทพูคาโนะมิทามะ โนะ มิโคโตะ (倉稻魂命) ซึ่งเชื่อว่าเป็นอีกชื่อหนึ่งของเทพอินาริ เทพกสิกรรมที่มีจิ้งจอกเป็นบริวาร โดยใช้อักษรคำว่า 御 ซึ่งอ่านเดี่ยว ๆ ได้ว่าโอะ หรือโงะ ใช้วางหน้าคำนามเพื่อแสดงความสุภาพและยกย่อง มารวมกับอักษร 倉 ที่อยู่ในอีกชื่อของเทพอินาริ แปลว่าโกดัง ยุ้งฉาง หรือโรงเก็บของ มาใช้ในการตั้งชื่อ

ชื่อของซาคุโระ มาจาก 柘榴 ซึ่งแปลว่าผลทับทิม มาจากตอนที่คนในหมู่บ้านเก็บจิ้งจอกจรจัดได้เป็นช่วงที่ทับทิมออกผลพอดี ซึ่งในญี่ปุ่นฤดูของผลทับทิมคือฤดูใบไม้ร่วง

**4.3.2 ตำนานจิ้งจอก** จิ้งจอก ในญี่ปุ่น เชื่อว่าจิ้งจอกเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์และเป็นบริวารของเทพอินาริ เทพเจ้าแห่งอาหาร ธัญพืชและเกษตรกรรม โดยมีที่มาจากสมัยก่อนในช่วงฤดูใบไม้ร่วงที่ข้าวเริ่มออกรวง จิ้งจอกจะลงจากภูเขามาล่าสัตว์เป็นอาหาร ซึ่งรวมถึงหนูที่มักมากินข้าวที่ปลูกไว้ ทำให้คนญี่ปุ่นเชื่อว่าจิ้งจอกเป็นบริวารของเทพอินาริที่ส่งมาเพื่อบอกมนุษย์ว่าถึงช่วงข้าวออกรวงแล้ว และส่งจิ้งจอกมาเพื่อปกป้องข้าวให้ชานา ทำให้ในศาลเจ้าของเทพอินาริมักมีรูปปั้นจิ้งจอกอยู่เป็นจำนวนมาก และมีการถวายเต้าหู้ทอด หรืออาบุราอาเงะ (油揚げ) ที่แปลว่าของทอดกับน้ำมัน ให้กับเทพอินาริ อาบุราอาเงะแต่เดิมไม่ใช่เต้าหู้ทอด แต่เป็นหนูทอด มาจากที่คนสมัยก่อนเห็นว่าจิ้งจอกที่เป็นบริวารเทพอินาริล่าหนู จึงนำหนูทอดไปถวายแต่เทพอินาริ แต่ในช่วงที่ศาสนาพุทธเริ่มแพร่เข้ามาในญี่ปุ่น จักรพรรดิในสมัยนั้นออกฎีกาห้ามกินเนื้อสัตว์จึงเปลี่ยนจากหนูทอดเป็นถวายเต้าหู้ทอดแทน และทำให้ภาพลักษณ์ว่าจิ้งจอกนั้นชอบกินเต้าหู้ทอดถูกส่งต่อมายังปัจจุบัน

นอกจากนี้ยังมีความเชื่อว่าเมื่อจิ้งจอกบำเพ็ญเพียรครบ 100 ปี จะมีหางงอกเพิ่มขึ้นมา 1 หาง และสามารถแปลงร่างเป็นคนได้ จนเกิดเป็นตำนานจิ้งจอกเก้าหางอันโด่งดังขึ้น ตำนานจิ้งจอกเก้าหางปรากฏในเรื่องเล่าในประเทศอินเดีย จีน เกาหลี และในญี่ปุ่น จิ้งจอกเก้าหางในญี่ปุ่นคาดว่าได้รับมาจากจีน ในจีนเล่าว่าจิ้งจอกเก้าหางนั้นเป็นบริวารของเจ้าแม่หนิววาผู้เป็นเทพมารดาผู้สร้างมนุษย์ในตำนานจีน มีครั้งหนึ่งพระเจ้าโจ้วแห่งราชวงศ์ซางเสด็จไปสักการะเจ้าแม่หนิววาที่วัด แต่เมื่อเห็นรูปลักษณ์ของเจ้าแม่ก็เกิดจิตอกุศลคิดอยากได้เจ้าแม่มาเป็นมเหสีจนถึงกับเอ่ยปากออกมา เจ้าแม่หนิววาจึงไม่พอใจและส่งจิ้งจอกเก้าหางมาเพื่อสั่งสอนพระเจ้าโจ้ว จิ้งจอกเก้าหางได้จึงเข้าสิงหนึ่งในนางสนมที่ชื่อนางต่าจี้และล่อลวงพระเจ้าโจ้วจนนำไปสู่การล่มสลายของราชวงศ์ซาง จิ้งจอกเก้าหางที่ถูกไล่ล่าได้ไปขอความช่วยเหลือจากเจ้าแม่หนิววา แต่เจ้าแม่มองว่าการกระทำของจิ้งจอกเก้าหางรุนแรงเกินเหตุจึงไม่ช่วย จิ้งจอกเก้าหางจึงต้องหลบหนีไปเรื่อย ๆ

ตำนานจิ้งจอกเก้าหางในญี่ปุ่น บ้างก็เชื่อว่าเป็นจิ้งจอกตนเดียวกับที่ปรากฏในเรื่องเล่าเงินที่หลบหนีมาอยู่ที่ญี่ปุ่น โดยเล่าว่าจิ้งจอกเก้าหางได้แปลงกายเป็นหญิงงามที่ชื่อว่า ทามาโมะโนะมาเอะ แฝงตัวเข้ามาเป็นสนมของอดีตจักรพรรดิโทบะในช่วงสมัยเฮอัน และกลายเป็นสนมรักของอดีตจักรพรรดิโทบะ ต่อมาจักรพรรดิโทบะเกิดประชวรรักษาไม่หาย องเมียวจิหรือโหราจารย์จึงได้ตรวจสอบและพบว่า เป็นฝีมือของจิ้งจอกเก้าหางหรือทามาโมะโนะมาเอะ เมื่อนางจิ้งจอกรู้ว่ามีคนรู้ความจริงจึงคืนร่างเป็นจิ้งจอกเก้าหางหนีไป แต่ก็ถูกราบลงในที่สุด

#### 4.3.3 ชุด



ภาพที่ 52 ชุดซาคุโระใน Yuugen Romantica ภาคแรก  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>



ภาพที่ 53 ชุดซาคุโระใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>





ภาพที่ 54 ชุดซาคุโระใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>



ภาพที่ 55 ชุดซาคุโระใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>





ภาพที่ 56 ชุดซาคุโระใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>





ภาพที่ 57 ชุดซาคุโระโนะ Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>

#### 4.3.4 ลวดลายบนชุด

4.3.4.1 ลายเมฆ ลวดลายเมฆมักใช้ตกแต่งในงานมงคลและงานพิธีของศาสนาพุทธในญี่ปุ่น เมฆที่อยู่บนท้องฟ้า ถือว่าใกล้เคียงสวรรค์จึงมีความหมายเป็นมงคลด้วย



ภาพที่ 58 ลายเมฆบนฮาคามะซาคุโระ ในภาค Shinkocchou  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 59 ลายเมฆ

ที่มา : <https://kyotowashi.com/designpost/no-y-1167/>

4.3.4.2 ลายดอกผักบุ้ง (朝顔) เป็นลายที่มักใช้กับยูคาตะหรือกิโมโนที่ใส่ในหน้าร้อนซึ่งมีผ้าที่บางกว่าและจำนวนชั้นของชุดที่น้อยกว่า ลายดอกผักบุ้งมีความหมายถึงความรักและสายสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น แต่เพราะดอกผักบุ้งเป็นดอกไม้ที่เหี่ยวเร็ว จึงหมายถึงความไม่เที่ยง ไม่จีรังได้อีกด้วย



ภาพที่ 60 ลายดอกผักบุ้งบนกิโมโนซาคุโระ ในภาคแรก (ซ้าย) และภาค Uchouten (ขวา)

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 61 ลายดอกผักบุ้ง

ที่มา : <https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/>

**4.3.4.3** ลายชายางตะ (紗綾形) เป็นลายจากเครื่องหมายสวัสดิกะ (卍) หรือญี่ปุ่นเรียกว่ามันจิ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนวัดบนแผนที่ โดยลวดลายนี้ได้จากการนำเอาตัวอักษรมันจิวางเป็นแนวทแยงแล้วทอเป็นลายต่อกัน มีความหมายถึงยืนยาวไม่สิ้นสุด เป็นลวดลายที่สื่อถึงการอวยพรให้อายุยืน ครอบครัวเจริญรุ่งเรือง





ภาพที่ 62 ลายซาบายางตะ

ที่มา : <https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/>

**4.3.5 มากาทามะและลูกประคำ** ลูกประคำเข้ามาในญี่ปุ่นพร้อมกับการเผยแผ่ศาสนาพุทธในสมัยนารา ในญี่ปุ่นการใช้ลูกประคำเป็นเครื่องรางในการขับไล่สิ่งอัปมงคลและใช้เป็นเครื่องมือในการนับจำนวนรอบการสวดภาวนาเพื่อชำระกิเลสทางโลก



ภาพที่ 63 ลูกประคำ

ที่มา : <https://kamihotoke.jp/knowledge/jyuzu>

มากาทามะ เป็นเครื่องประดับทำจากหินแร่ลักษณะโค้งคล้ายสัญลักษณ์หยินหยาง เจาะรูตรงหัวแล้วร้อยเป็นสร้อยคอ ส่วนใหญ่ทำมาจากหยก มากาทามะมีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยใช้สวมเป็นเครื่องรางเพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้ายและนำโชคดีเข้ามา ในสมัยอาสุกะมีการใช้มากาทามะเพื่อบูชาเทพเจ้า และในปัจจุบัน มากาทามะเป็นหนึ่งในไตรราชกุธภัณฑ์ หรือของศักดิ์สิทธิ์ 3 ประการของราชวงศ์ที่ใช้ในพิธีขึ้นครองราชย์ของจักรพรรดิญี่ปุ่น



ภาพที่ 64 ไตรราชกกุธภัณฑ์ มีหยกมากาทามะอยู่ทางซ้ายล่าง

ที่มา : <https://www.newtv.co.th/news/34340>

#### 4.3.6 สรุป

จากข้างต้น จะเห็นว่าในการออกแบบตัวละครนี้มีการนำความเกี่ยวข้องของจิ้งจอกในฐานะบริวารเทพมาใช้เป็นแกนหลักในการออกแบบ ทั้งเทพอินทรีของญี่ปุ่นและจิ้งจอกเก้าหางที่เป็นบริวารเจ้าแม่หนี่วาของจีน โดยจะเห็นได้จากหลายส่วน ในส่วนของชื่อ นามสกุลที่ชัดเจนว่าตั้งมาโดยใช้อักษรอิงจากชื่อของเทพอินทรี ส่วนชื่อซาคุโระ หรือผลทับทิม ช่วงฤดูของทับทิมในญี่ปุ่นจะตรงกับช่วงฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งตรงกับช่วงที่สุนัขจิ้งจอกลงจากเขามาล่าหนูในนาข้าวไหคนสมัยก่อนพอดี นอกจากนี้ในเรื่องซาคุโระเองก็เป็นอดีตบริวารของเทพงู และมีของชอบเป็นเต้าหู้ทอดตรงตามตำนานเช่นกัน ในส่วนของมากาทามะและลูกประคำซึ่งเป็นเครื่องรางที่ใช้ในพิธีทางศาสนา อาจเป็นเพราะจิ้งจอกเป็นสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับเทพ เทพทำให้เกิดการนับถือจนนำไปสู่ศาสนา จิ้งจอกจึงถือว่ามีเกี่ยวข้องทางศาสนาด้วย จึงมีการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในศาสนาพุทธ ทั้งลวดลายผ้า ลูกประคำ หรือศาสนาชินโตอย่างมากาทามะมาใช้ในการออกแบบด้วย

## 4.4 อิริยะ

**4.4.1 ชื่อ** 八重淵イリヤ (Yaebuchi Iriya) ในนามสกุล คำว่า 八重 แปลได้ว่าแปดอย่าง แปดชั้น หรือของที่ซ้อนทับกันจำนวนมาก หากแยกตัวอักษรแล้วจะได้คำว่าที่ 八 (hachi) แปลว่าแปด กับคำว่า 重ぬ (Kasane) ที่แปลว่าซ้อนทับ เมื่อรวมกับคำว่า 淵 (fuchi) ที่หมายถึงบริเวณน้ำลึก บ่อน้ำลึก ก็จะได้เป็น บ่อน้ำลึกซ้อนทับกันแปดบ่อ คาดว่าตัวนามสกุลเล่นคำระหว่างยามาอะ (八重) กับยามาตะ (八岐) ในชื่อของยามาตะ โนะ โอโรจิ ที่แปลได้ว่าทางแยกแปดทาง ส่วนอักษรที่หมายถึงบ่อน้ำลึก คาดว่ามาจากการที่คนญี่ปุ่นเชื่อว่ายามาตะ โนะ โอโรจิเป็นร่างอวตารของแม่น้ำ จึงใช้อักษรที่สื่อถึงน้ำเหมือนกันในการตั้งนามสกุล

**4.4.2 ตำนานยามาตะ โนะ โอโรจิ (八岐大蛇)** เป็นโยโคที่ปรากฏในบันทึกโคจิกิและนิฮงโชกิซึ่งเป็นบันทึกประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นที่เขียนในช่วงยุคนารา ถือว่าเป็นโยโคที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่นที่ถูกบันทึกไว้ในสมัยที่ยังไม่มีคำว่าโยโค ในบันทึกกล่าวว่ายามาตะ โนะ โอโรจิเป็นเทพยูักษ์ 8 หัว 8 หาง มีขนาดใหญ่โตเท่าภูเขา หากสังเวทยิงสาวให้ยามาตะ โนะ โอโรจิกิน ยูักษ์จะไม่ทำลายหมู่บ้านที่ส่งคนมาสังเวท วันหนึ่งเทพซุซานโอะ โนะ โนะ มิโคโตะได้ผ่านหมู่บ้านหนึ่งแล้วเจอสามิภรรยาสูงอายุคนหนึ่งกำลังร้องไห้จึงได้เข้าไปถาม ได้ความว่า คุณินาคะฮิเมะ ลูกสาวของสามิภรรยาคุณนี้จะถูกส่งเป็นเครื่องสังเวทให้ยูักษ์ เทพซุซานโอะโอะจึงจะช่วยปราบงูให้แลกกับให้หญิงเครื่องสังเวทมาเป็นภรรยาตน จากนั้นเทพซุซานโอะก็ออกอุบายมอมเหล้า โดยนำหญิงสาวไปซ่อนไว้หลังค่ายกลที่มีประตู 8 บานแล้ววางถังเหล้าทั้งหมด 8 ถังตามจำนวนหัวยูักษ์ เมื่อยูักษ์แปดหัวแปดหางมาเห็นเงาของหญิงสาวที่สะท้อนบนถังเหล้าก็หลงกลพุ่งไปดื่มทุกถังจนเมาหลับไป เมื่อเทพซุซานโอะเห็นดังนั้นจึงออกมาตัดหัวยูักษ์ทิ้งทีละหัว ระหว่างที่ตัดเลือดของยูักษ์ที่พุ่งออกมาก็ก่อตัวเป็นเมฆดำแล้วกลายเป็นฝนห่าใหญ่ เทพซุซานโอะ โนะ มิโคโตะจึงเร่งมือตัดหางของยูักษ์ต่อจนเจอกับดาบอามะโนะมูราคะโมะ (天叢雲劍) หรืออีกชื่อคือดาบคุซานางิ (草薙劍) ซึ่งกลายเป็นหนึ่งในไตรราชกกุธภัณฑ์ของญี่ปุ่นในภายหลัง

ว่ากันว่ายามาตะ โนะ โอโรจิเป็นตัวแทนของวิญญาณแห่งสายน้ำในแม่น้ำอิอิ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เทพซุซานโอะ โนะ โนะ มิโคโตะบังเอิญผ่านมาเจอคุณินาคะฮิเมะกำลังจะถูกสังเวท หัวยูักษ์แทนภูเขาและหางแทนแม่น้ำ ส่วนการสังเวทหญิงสาวชื่อคุณินาคะฮิเมะ (奇稲田姫) ให้กับยูักษ์ สะท้อนให้เห็นถึงความหวาดกลัวต่อภัยจากน้ำหลาก โดยในตัวชื่อของคุณินาคะฮิเมะมีคำว่า 田 ที่แปลว่านาและ 稲 ที่แปลว่าข้าวอยู่ เป็นการเปรียบคุณินาคะฮิเมะเป็นนาข้าว และยามาตะ โนะ โอโรจิเป็นแม่น้ำอิอิที่เมื่อถึงฤดูฝนแม่น้ำสายนี้จะเอ่อล้นท่วมไร่นาของชาวไร่ชาวนาเสียหาย ทำให้ดาบอามะโนะมูราคะโมะที่เกิดจากหางของยูักษ์แปดหัวแปดหางเองก็เป็นดาบที่สามารถเรียกเมฆฝนได้





ภาพที่ 65 แม่น้ำฮิอิ

ที่มา : <https://www.izumo-kankou.gr.jp/6340>

#### 4.4.3 ชุต



ภาพที่ 66 ชุตอิริยะใน Yuugen Romantica ภาคแรก

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>



ภาพที่ 67 ชุดอิริยะใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>





ภาพที่ 68 ชุดอิริยะใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>



ภาพที่ 69 ชุดอิริยะใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>





ภาพที่ 70 ชุดอิริยะใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>



ภาพที่ 71 ชุดอิริยะใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>



#### 4.4.4 ลวดลายบนชุด

4.4.4.1 ดอกฟูจิ (藤) หรือดอกวิสทีเรีย ปรากฏบนกิโมโนชั้นนอกสุดของอิริยะในภาคแรก และปรากฏลายเดียวกันบนฮาโอริในภาค Uchouten ดอกฟูจิมีความหมายถึงอายุยืน โดยพ้องเสียงกับคำว่าฟูจิ (不死) ที่แปลว่าไม่ตาย



ภาพที่ 72 ลายดอกฟูจิบนกิโมโน

ที่มา : [https://www.studio-alice.co.jp/seijin/furiho/furisode\\_pattern/](https://www.studio-alice.co.jp/seijin/furiho/furisode_pattern/)

4.4.4.2 ลายน้ไหล (流水) ปรากฏบนชายชุดกิโมโนในภาค Hatenkou ลายน้ไหลเป็นลายมงคลที่หมายถึงการปิดเป่าลางร้าย ป้องกันไฟ และน้ำที่ไหลไม่มีวันเสีย จึงมีอีกความหมายหนึ่งว่าบริสุทธิ์



ภาพที่ 73 ลายน้ไหล

ที่มา : <https://kizamu.com/archives/auspicious-pattern/>

4.4.4.3 ดอกเบญจมาศ เสื่อกิโมโนตัวในในภาค Saikouchou และในชุดภาค Mantenka เสื่อกิตัวนอกสุดมีลวดลายคล้ายกับดอกเบญจมาศอยู่ในญี่ปุ่นเชื่อว่าลายดอกเบญจมาศเป็นลายมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธ มีความหมายถึงการปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย มีอายุยืนยาว



ภาพที่ 74 ดอกเบญจมาศ

ที่มา : <https://kizamu.com/archives/auspicious-pattern/>

4.4.4.4 ไบเมเปิ้ล ปรากฏในเสื้อตัวนอกสุดในภาค Saikouchou สื่อถึงอายุยืน นอกจากนี้ไบเมเปิ้ลเป็นไบไม้ที่เปลี่ยนสีตามฤดูกาล จึงมีความหมายว่า ขอให้คุณใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตลอดไป



ภาพที่ 75 ไบเมเปิ้ล

ที่มา : <https://furisodemorino.com/design>

#### 4.4.5 สรุป

อิริยะเป็นตัวละครที่ใช้องค์ประกอบของงูยักษ์ยามาตะ โนะ โอโรจิ และใช้สีเขียวเป็นแกนหลักในการออกแบบ สีเขียวเป็นสีที่มีอยู่ทั่วไปในธรรมชาติ และงูส่วนใหญ่ก็มีสีเป็นสีเขียว ตัวชุดทุกชุดของอิริยะมีการออกแบบให้ต่างจากตัวละครอื่น คือชายชุดจะยาวรุ่มร่ามจนปิดไม่เห็นเท้า คาดว่าเพราะงูไม่มีขา จึงใช้ความยาวของชุดปิดเท้าไว้ให้เหมือนกับเป็นหางงูแทน ในด้านของลวดลายประกอบคล้ายกับของอิฟุมิ คือ ลวดลายส่วนใหญ่จะเป็นการอวยพรให้อายุยืน ซึ่งสำหรับโยไคในเรื่องนี้ก็เหมือนอวยพรให้รักกับนางเอกไปนาน ๆ

## 4.5 อาราฮาจิ

**4.5.1 ชื่อ** ในร่างคนใช้ชื่อว่า 玉園アラハギ (Tamazono Arahagi) โดยคำว่า 玉 แปลได้หลายอย่าง หมายถึงหยก ลูกแก้ว ลูกบอล หรือสิ่งของที่มีลักษณะกลม ส่วน 園 (en) แปลว่าสวน หรือสถานที่ ในที่นี้จึงคาดว่าน่าจะแปลว่าสวนลูกบอล

**4.5.2 ตำนานเนโกะมาตะ** แมวเป็นสัตว์นักล่าที่ออกหากินเวลากลางคืน มีฟันที่เขี้ยว ว่องไวและปราดเปรียว และมีพฤติกรรมที่คาดเดาได้ยาก นอกจากนี้ตาแมวยังสะท้อนแสงในที่มืด ทำให้คนในสมัยก่อนมีการผูกโยงแมวกับความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ในสมัยก่อนคนเลี้ยงแมวเพื่อช่วยจับหนู แต่ในปัจจุบันคนเลี้ยงแมวเพื่อเป็นสัตว์เลี้ยงเพราะความน่ารักของแมว

เนโกะมาตะ เดิมเป็นแมวที่เคยถูกมนุษย์เลี้ยงไว้ หากแมวเลี้ยงมีอายุยืนยาวมากพอ มันจะกลายร่างเป็นแมวสองหางที่ยืนสองขาและพูดภาษามนุษย์ได้ คล้ายกับบาเกเนโกะ (化け猫) ซึ่งเป็นโยโคที่เกิดแมวที่ถูกมนุษย์ฆ่าหรือจากการตายอย่างน่าสลดของแมว ทำให้วิญญาณแมวคับแค้นใจจนกลายเป็นบาเกเนโกะออกอาละวาด ทั้งเนโกะมาตะและบาเกเนโกะมีรูปลักษณ์ที่คล้ายกัน คือมีหางสองหาง ยืนสองขา และพูดภาษามนุษย์ได้ ทำให้หลายคนสับสนระหว่างโยโคแมวสองประเภทนี้



ภาพที่ 76 ภาพวาดละครคาบูกิที่มีที่มาจากบาเกเนโกะแห่งเกาะนาเบชิมะ

ที่มา : <https://nekogohan-web.jp/bakeneko49823/>

## 4.5.3 ชุด



ภาพที่ 77 ชุดอาราฮาจิใน Yuugen Romantica ภาคแรก

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>





ภาพที่ 78 ชุดอาราฮาจิใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 79 ชุดอาราฮาจิใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>





ภาพที่ 80 ชุดอาราฮาจิโนะ Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 81 ชุดอาราฮาจิใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>





ภาพที่ 82 ชุดอาราฮาจิใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>



#### 4.5.4 ลวดลายบนชุด

**4.5.4.1** ลายซากุระ อาราฮางิมีการใช้ลายซากุระในการออกแบบชุดหลายภาค โดยลายซากุระได้ปรากฏในชายฮาคามะในภาคแรก ลายโอบิในภาค Uchouten ลายด้านในกิโมโนภาค Shinkocchou และลายกิโมโนท่อนบนในภาค Saikouchou ดอกซากุระใช้เปรียบเปรยถึงความงามของเทพโคโนฮานะ โนะ ซากุยะฮิเมะในบันทึกนิฮงโชกิและบันทึกโคจิกันว่าพระองค์งามดังดอกซากุระ หากเทพนินิง โนะ มิโคโตะซึ่งเป็นทวดของจักรพรรดิญี่ปุ่นองค์แรกจะแต่งงานกับเทพโคโนฮานะ โนะ ซากุยะฮิเมะ ผู้สืบสายเลือดสวรรค์ของเทพสององค์นี้จะเจริญรุ่งเรืองดังดอกไม้ที่ผลิบาน แต่อายุขัยจะสั้นดังดอกไม้ร่วงโรย นอกจากตำนานในบันทึกเกี่ยวกับดอกซากุระแล้ว ในธรรมชาติดอกซากุระเมื่อบานเต็มที่ก็จะร่วงภายในเวลาไม่ถึงสัปดาห์ ดอกซากุระจึงสื่อถึงความงามและความไม่จีรังของชีวิต

**4.5.4.2** ลายตารางหมากรุก หรือลายอิจิมัตสึ (市松) ปรากฏในชุดทั้งหมด 4 ภาค โดยลายนี้ปรากฏบนขอบกิโมโนที่คอเสื้อและแขนเสื้อในภาคแรกและภาค Uchouten ในภาค Mantenka และภาค Saikouchou ปรากฏแค่บริเวณขอบชายเสื้อกิโมโนแขนสั้นอย่างเดียว ลายหมากรุกนี้หมายถึงความเจริญรุ่งเรือง เหมือนลายตารางที่ทอดต่อกันไม่ขาดตอน ลายนี้เป็นที่รู้จักในสมัยเอโดะเพราะนักแสดงซาโนงาเว อิจิมัตสึ (佐野川市松) มักสวมฮาคามะลายนี้ตอนขึ้นแสดงละครคาบูกิ ลายตารางหมากรุกจึงมีชื่อเรียกเป็นชื่อนักแสดงนั่นเอง



ภาพที่ 83 ลายอิจิมัตสึ

ที่มา : <https://kyo-ya.net/info/市松模様の意味/>

4.5.4.3 ต้นสน (松) ต้นสนยังคงยืนต้นเขียวขจีแม้จะเป็นฤดูหนาว จึงเป็นสัญลักษณ์ของการมีอายุยืนยาว ลายต้นสนที่ปรากฏในลายด้านในชุดภาค Matenka เป็นลายโชจิคุโบ หรือรวมลายต้นสน ไม้ และบ๊วย เป็นลายมงคลที่มักใส่กันในวันฉลองปีใหม่



ภาพที่ 84 ลายต้นสนบนพัด

ที่มา : <https://www.kimono-gara.com/season/fuyu/matsu/>

4.5.4.4 สึยชิบะ (露芝) หรือลายน้ำค้างบนยอดหญ้า ปรากฏภายในฮาโอริแขนสั้นในภาค Saikouchou ลักษณะเป็นลายทรงจันทร์เสี้ยวบาง ๆ แทนหญ้ากับเม็ดเล็ก ๆ กลม ๆ กระจายทั่วผ้าแทนน้ำค้าง เมื่อถึงตอนเช้า น้ำค้างที่อยู่บนยอดหญ้าก็แห้งเหือดหายไปแสดงถึงความไม่จีรังยั่งยืน ลายนี้ยังใช้ในเครื่องแต่งกายของนักแสดงละครโนห์มาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 85 ลายสึยชิบะ

ที่มา : <https://www.kimono-gara.com/season/natsu/tsuyushiba/>

**4.5.5 กระดิ่ง** ในญี่ปุ่นเชื่อว่าเสียงกระดิ่งสามารถปลอบประโลมจิตใจผู้คน และใช้ขับไล่สิ่งชั่วร้ายได้ ในศาลเจ้าญี่ปุ่นจึงมีการแขวนกระดิ่งอยู่กลางโถงสักการะ เรียกว่ากระดิ่งฮอนสึโบะ (本坪鈴) เมื่อมีคนมาไหว้ศาลเจ้า ก็จะสั่นกระดิ่งนี้เพื่อขอพร นอกจากนี้กระดิ่งยังใช้ในระบำคาจุมะระของมิโกะหรือนักบวชหญิงของศาลเจ้า และใช้ในละครดั้งเดิมญี่ปุ่นอย่างละครโนห์และละครคาบูกิอีกด้วย

ส่วนการติดกระดิ่งให้สัตว์เลี้ยง โดยเฉพาะแมว มาจากการที่แมวนั้นมีผีเท้าที่เบาและว่องไว ทำให้เจ้าของมักหาแมวไม่เจอว่าไปไหน จึงติดกระดิ่งให้กับแมว เมื่อแมวขยับตัวเสียงกระดิ่งก็จะดัง ทำให้เจ้าของรู้ว่าตอนนี้แมวของตนอยู่ตรงไหนแล้ว

**4.5.6 เกี้ยวสูง** อารายางิในเกือบทุกภาคยกเว้นภาค Mantenka มักใส่เกี้ยวที่มีพื้นสูงกว่าเกี้ยวทั่วไป คาดว่ามีต้นแบบจากเกี้ยวโออิรัน หรือเกี้ยวสูงพื้นสามซังของนางโคมะซันสูงที่มักใส่เดินเวลาออกมาเดินข้างนอก สาเหตุที่เกี้ยวของโออิรันสูงกว่าเกี้ยวปกติเพราะชายชุดของโออิรันมีความยาวมาก จึงต้องเดินด้วยเกี้ยวสูงเพื่อไม่ให้เหยียบชุดตัวเอง นอกจากนี้ยังมีความเชื่อว่าเกี้ยวสูงจะทำให้โออิรันวิ่งหนีไม่ได้ เพราะเป็นรองเท้าที่เดินยาก



ภาพที่ 86 โออิรัน

ที่มา : <https://jidaimono.jp/oiran.html>

#### 4.5.7 สรุป

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวละครอาราฮาจิกออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่องแมวเป็นหลัก แมวเป็นสัตว์ที่น่ารักน่าเอ็นดู แต่ก็ยังเป็นสัตว์นักล่าที่ดุสลับในเวลาเดียวกัน มีการใช้สีม่วงเป็นสีหลักในการออกแบบตัวละคร โดยสีม่วง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกกลับ น่าพิศวง ตัวเครื่องแต่งกาย ใช้ลวดลายดอกไม้ ผ้าลูกไม้และลายที่เป็นนิยมจากนักแสดงละครในการออกแบบเพื่อแสดงถึงความน่ารักและเป็นจุดสนใจ และมีการใช้ภาพจำของโอयरันที่ใส่กิโมโนเปิดไหล่และเกี้ยวสูงมาใช้ในการออกแบบรวมเพื่อย้ำถึงเสน่ห์และความน่าค้นหาของแมว



## 4.6 โทเนริ

**4.6.1 ตำนานอินูงามิ** มนุษย์มีการเลี้ยงสุนัขมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ แรกเริ่มเลี้ยงเพื่อเป็นผู้ช่วยในการล่าสัตว์หรือสเปียงสำรวจ แต่ในปัจจุบันเลี้ยงสุนัขเพื่อเป็นสัตว์เลี้ยง สุนัขมีภาพลักษณ์เป็นสัตว์ที่ซื่อสัตย์ เชื่อฟัง และจงรักภักดีต่อเจ้าของ มาจากในธรรมชาติที่สุนัขมักอยู่รวมกันเป็นฝูง เมื่อสุนัขอยู่ด้วยกันหลายตัวก็จะเกิดจำฝูงซึ่งเป็นผู้นำของฝูงขึ้น จำฝูงจะนำฝูงว่าจะเดินไปไหนทิศทางไหน ถ้าเมื่อไหร่ หยุดพักที่ไหน และลูกฝูงก็จะทำตามที่จำฝูงนำ พฤติกรรมการเชื่อฟังจำฝูงนี้จึงเกี่ยวโยงมาถึงสุนัขในฐานะสัตว์เลี้ยงของมนุษย์ สุนัขเลี้ยงมักมองว่าคนเลี้ยงคือจำฝูงของมัน และมันต้องทำตามหัวหน้า เป็นที่มาของภาพลักษณ์ความภักดีของสุนัข

ตำนานอินูงามิ (犬神) เป็นเรื่องเล่าในภูมิภาคคิวชูของญี่ปุ่น หากถอดความหมายจากตัวอักษรโดยตรงจะได้คำว่า เทพสุนัข ว่ากันว่าอินูงามิเป็นโยโคสัตว์ที่มีรูปร่างเป็นหัวสุนัข มนุษย์สามารถครอบครองโยโคชนิดนี้ได้ โดยอินูงามิเกิดมาจากการทำพิธีไสยศาสตร์ฝังสุนัขทั้งเป็นให้เหลือแค่ส่วนหัวที่โผล่พ้นพื้นดินมา แล้ววางอาหารไว้ใกล้ ๆ สุนัขแต่เว้นระยะไม่ให้สุนัขขีตคอดถึงซามอาหารได้เพื่อให้สุนัขตายอย่างทิวโหยและทรมาน หลังสุนัขที่ทำการฝังตายแล้วก็นำหัวสุนัขไปฝังดิน วิญญาณสุนัขที่อดอาหารจนตายก็จะกลายเป็นอินูงามิ ในที่สุด อินูงามิเป็นโยโคที่สามารถสาปแช่ง ทำร้ายและสิ่งสู่ผู้คนได้ แต่จะทำต่อเมื่อมีคำสั่งจากเจ้านาย คนที่ถูกอินูงามิสิ่งจะป่วยอย่างไม่มีสาเหตุ สามารถส่งต่อโยโคชนิดนี้ได้ภายในตระกูลผู้สร้างอินูงามิ แต่ถ้าเจ้านายของโยโคอินูงามิไม่เลี้ยงดูอินูงามิให้ดี อินูงามิอาจไม่พอใจแล้วทำร้ายเจ้านายได้



ภาพที่ 87 อินูงามิ

ที่มา : <https://www.amorerana.com/articles/detail/inugami>

## 4.6.2 ชูด



ภาพที่ 88 ชูดโทเนรีโน Yuugen Romantica ภาคแรก  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>



ภาพที่ 89 ชูตโทเนรินใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 90 ชุดโทเนรินใน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>





ภาพที่ 91 ชูตโทเนรีโน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



「誰かを好きな気持ちに、  
嘘はつけねえよ」

ภาพที่ 92 ชุดโทเนริใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>



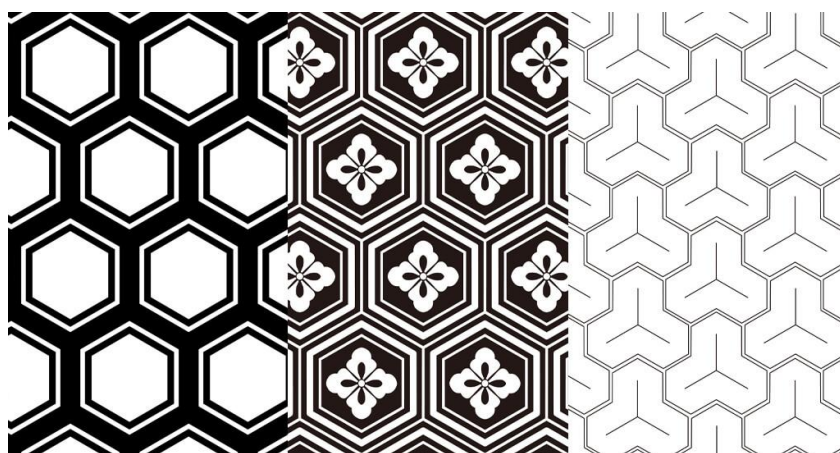


ภาพที่ 93 ชุดโทเนรีโน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>

**4.6.3 ปลอกคอก** ปลอกคอกปรากฏในภาคแรก ภาค Uchouten และภาค Shinkocchou ในสุนัขเลี้ยง มักมีการใส่ปลอกคอกด้วยจุดประสงค์ต่าง ๆ เช่น ใส่ปลอกคอกเพื่อบ่งบอกว่าสุนัขตัวนี้มีเจ้าของ ใช้เกี่ยวกับสายจูงสุนัขเพื่อป้องกันสุนัขออกนอกเส้นทาง ใช้เกี่ยวกับโซ่เพื่อล่ามสุนัขไม่ให้ไปไหน ใช้บอกชื่อหรือช่องทางติดต่อเจ้าของสุนัขผ่านเครื่องประดับบนปลอกคอกกรณีที่สุนัขหาย หรือใช้เป็นอุปกรณ์ในการฝึกสุนัขก็ได้ ในพิธีสร้างอินุงามิ ว่ากันว่านอกจากวิธีฝังสุนัขทั้งเป็นจนเหลือแต่หัว ก็มีอีกวิธีคือใช้โซ่ล่ามโดยไม่ให้โซ่ยาวพอให้สุนัขกินอาหารได้

**4.6.4 ลายกระดองเต่า (龟甲)** เต่าเป็นสัตว์ที่มีอายุยืน ลวดลายกระดองเต่าทรงเรขาคณิตหกเหลี่ยมจึงเป็นลายที่สื่อถึงการมีอายุยืน นอกจากนี้ลายกระดองเต่ายังมีชื่อเรียกแยกออกไปอีก เช่น ลายกระดองเต่าดอกฮานาบิชิ (龟甲花菱) ลักษณะเป็นลายหกเหลี่ยมที่ตรงกลางมีดอกไม้สี่กลีบทอต่อกัน นอกจากนี้ยังมีลายกระดองเต่าบิชามอน (毘沙門龟甲) ลักษณะเป็นรูปหกเหลี่ยมสามอันรวมกันเป็นรูปคล้ายสามง่าม บิชามอนในลายกระดองเต่าบิชามอน คือเทพบิชามอนเทน (毘沙門天) หรือท้าวเวสสุวรรณ ในญี่ปุ่นเชื่อว่าเทพบิชามอนเทนเป็นหนึ่งในเจ็ดเทพเจ้าแห่งโชคลาภ และเป็นหนึ่งในเทพจตุโลกบาลประจำทิศเหนือ ทำให้ลายกระดองเต่าบิชามอนนอกจากเป็นลายที่อวยพรให้อายุยืนสุขภาพแข็งแรงแบบลายกระดองเต่าทั่วไป ยังเชื่อว่าเป็นลายที่สามารถใช้ขับไล่สิ่งอัปมงคลได้ด้วย



ภาพที่ 94 ลายกระดองเต่า (ซ้าย) ลายกระดองเต่าดอกฮานาบิชิ (กลาง) และลายกระดองเต่าบิชามอน (ขวา)

ที่มา : <https://blog.sapporo-kawa.com/turtleshell/>

**4.6.5 เชือกซิเมนาวะ** เชือกซิเมนาวะเป็นเชือกที่แขวนไว้หน้าศาลเจ้า หน้าโทริอิ หรือแขวนไว้ในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า เชื่อว่าเชือกซิเมนาวะจะป้องกันไม่ให้สิ่งอัปมงคลหรือสิ่งชั่วร้ายผ่านเชือกเข้าไป ในเขตแดนศักดิ์สิทธิ์ มีการกล่าวถึงเชือกซิเมนาวะในบันทึกโคจิกิ ว่าเทพีอามาเตราสุ เทพีแห่งดวงตะวันของหวาดกลัวเทพชูซานโอะ โนะ มิโคโตะ น้องชายของตนที่คึกคะนองจนทำให้เทพีทอผ้าตาย จึงหนีเข้าไปอยู่ในถ้ำทำให้แสงอาทิตย์หายไปจากโลก เหล่าเทพจึงต้องมาชุมนุมกันหาวิธีให้เทพีอามาเตราสุออกมา โดยทำที่ว่า



เหล่าเทพจัดงานรื่นเริงเพราะมีเทพผู้ยิ่งใหญ่องค์ใหม่มาจุติ เทพีอามาเตราสุที่ซ่อนอยู่ในถ้ำจึงออกมาด้วยความสงสัย เมื่อเหล่าเทพเห็นว่าเทพีแห่งดวงตะวันโผล่ออกมาจากถ้ำก็รีบดึงตัวออกมา แล้วเอาเชือกมาชิงปิดปากถ้ำไว้เพื่อไม่ให้เทพีอามาเตราสุหนีกลับเข้าถ้ำไปอีก เชือกที่ใช้ชิงปิดปากถ้ำนี้ก็กลายเป็นที่มาของเชือกศักดิ์สิทธิ์ชิเมนาวะในปัจจุบัน



ภาพที่ 95 เชือกชิเมนาวะที่โอบิและผ้าพันคอในภาค Hantenkou (ซ้าย) และภาค Shinkocchou (ขวา)

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 96 เชือกชิเมนาวะ

ที่มา : <https://www.marumura.com/shimenawa/>

#### 4.6.6 สรุป

ตัวละครโทเนรี มีการใช้สีเหลืองเป็นสีหลักในการออกแบบตัวละคร เนื่องจากสีเหลืองเป็นสีที่สดใส ให้ความรู้สึกถึงพลังงาน คาดว่าใช้เป็นตัวแทนของสุนัขที่ธรรมชาติเป็นสัตว์นักล่า ทำให้สุนัขมีความกระตือรือร้น พลังงานสูง และตื่นตัวเวลาได้เล่นกับเจ้าของ แต่ในขณะเดียวกันก็ใส่ลวดลายดำไล่ลงไปในการออกแบบตัวละครซึ่งหมายถึงการควบคุม การฝึกสุนัขให้เชื่อฟัง ซึ่งตรงกับอินุแกมิในตำนานที่ถูกทรมานให้หิวจนตายเพื่อกลายเป็นโยไคริบใช้เจ้าของ ในพิธีการสร้างอินุแกมิบางที่ยังใช้โซ่ในการล่ามแทนการฝังลงดินอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีการแสดงถึงความเชื่อชินโตที่เป็นแนวคิดหลักของซีรีส์แฝงในการออกแบบผ่านการใส่เชือกซิเมนาวะประกอบ

## 4.7 แมรี่

**4.7.1 ชื่อ** 古小路メリイ (Furukouji Merii) โดย 古小路 หมายถึงถนนเก่าเส้นเล็ก ๆ แยกคำได้เป็น 古い (furu) ที่หมายถึงเก่ากับคำว่า 小路 ที่เป็นตัวอักษรประกอบจากคำว่า 小 แปลว่า เล็ก กระจัดหวล กับ คำว่า 路 ที่แปลว่าถนนเข้าด้วยกัน ส่วนชื่อในภาษาญี่ปุ่นมีการเปลี่ยนตัวสะกดนิดหน่อย โดยเปลี่ยนจากปกติ ที่สะกดว่า メリ - เป็น メリイ โดยตัดตัวลากเสียงยาว (ー) เป็นอักษรอิ (イ) ตัวเล็กแทน แต่ยังคงออกเสียง เป็นแมรี่เหมือนเดิม

**4.7.2 ตำนานตุ๊กตาคุณแมรี่** Thongtong Mahavichit (2565) เขียนบทความเรื่อง “ฉันอยู่ข้างหลังคุณ” โทรศัพท์สายปริศนา จาก ‘ตุ๊กตาแมรี่’” และ 泉恐怖の泉 (n.d.) เขียนบทความเรื่อง “都市伝説の怖い話「メリーさんの電話」” (ตำนานเมืองน่ากลัว โทรศัพท์จากคุณแมรี่) ได้เล่าว่า โทรศัพท์ของ ตุ๊กตาแมรี่ เป็นเรื่องเล่าตำนานเมืองของญี่ปุ่น ว่ากันว่ามีที่มาจากครอบครัวหนึ่งในญี่ปุ่นกำลังย้ายบ้าน แต่ได้ ลืมตุ๊กตาเด็กผู้หญิงฝรั่งที่ชื่อ “คุณแมรี่” ของลูกสาวมาด้วย เมื่อเวลาผ่านไป ลูกสาวก็ลืมเรื่องตุ๊กตาแมรี่ แต่วันหนึ่งขณะที่พ่อแม่ออกไปทำธุระข้างนอก มีเสียงโทรศัพท์บ้านดังขึ้น เมื่อลูกสาวที่อยู่บ้านคนเดียวรับสาย ก็ได้ยินเสียงจากปลายสายมาว่า “สวัสดี ฉันคือคุณแมรี่ ตอนนี้ฉันอยู่ที่ห้องขะ” แล้วสายก็ตัดไป เด็กสาวจึงนึก ถึงตุ๊กตาแมรี่ขึ้นมา ไม่นานก็มีสายเข้าอีกครั้ง

“สวัสดี ฉันคือคุณแมรี่ ตอนนี้ฉันอยู่ที่สถานี〇〇” ซึ่งสถานี〇〇ก็เป็นสถานีแถวบ้านเด็กสาวจริง ๆ จะบอกว่า เป็นสายที่มีคนโทรมาแกล้งก็ดูจะประหลาดเกินไปหน่อย แล้วก็สายโทรเข้ามา ลูกสาวรีบรับสายเพราะคิดว่า แม่โทรมา แต่ปรากฏว่าเป็นคุณแมรี่อีกแล้ว

“สวัสดี ฉันคือคุณแมรี่ ตอนนี้ฉันอยู่หน้าร้าน△△” ก่อนจะตัดสายไป ซึ่งร้าน△△ก็เป็นร้านใกล้บ้าน เหมือนกัน เด็กสาวจึงตระหนักได้ว่า สายที่โทรมาแกล้งนี้กำลังเข้าใกล้มาเรื่อย ๆ คิดได้ไม่นานก็มีสายโทรมาอีก

“สวัสดี ฉันคือคุณแมรี่ ตอนนี้ฉันอยู่หน้าบ้านของ××” เด็กสาวลนลานกว่าเดิม เพราะ ×× นั่นก็คือชื่อของเธอเอง เธอจึงตัดสินใจลือคประตูบ้าน ดึงสายโทรศัพท์บ้านออก และชะงักงันนอกบ้านจากหน้าต่างว่ามีใครมาจริงไหม ทันใดนั้น โทรศัพท์ที่ถอดสายออกแล้วซึ่งไม่น่าจะมีใครโทรเข้ามาได้อีกก็ดังขึ้น

“สวัสดี ฉันคือคุณแมรี่ ตอนนี้ฉันอยู่ข้างหลังคุณ”

เรื่องดั้งเดิมจบลงที่สายสุดท้ายที่แมรี่พูดว่า “ฉันอยู่ข้างหลังคุณ” แต่บางครั้งก็มีเพิ่มว่าเด็กสาวถูกตุ๊กตาแมรี่ฆ่า หลังจากรับสาย หรือหันกลับไปดูข้างหลัง

เรื่องเล่าสายโทรศัพท์จากคุณแมรี่ไม่มีบอกแน่ชัดว่าเริ่มตั้งแต่ช่วงเวลาไหน แต่อ้างอิงจากเนื้อหา ตำนานว่าคุณแมรี่เป็นตุ๊กตาตะวันตกและใช้โทรศัพท์ในการหลอกคน อาจคาดคะเนได้ว่าเรื่องเล่าคุณแมรี่เริ่ม

แพร่ขยายออกไปในสมัยเมจิ ซึ่งเป็นยุคที่ญี่ปุ่นเปิดประเทศและเริ่มรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา รวมถึงระบบ  
โทรคมนาคมและโทรศัพท์บ้าน

#### 4.7.3 ชุด



ภาพที่ 97 ชุดแมรี่ใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>





ภาพที่ 98 ชุดแมรี่ใน Yuugen Romantica ภาค Hatenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>



ภาพที่ 99 ชุดแมรี่ใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 100 ชุดแมรี่ใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>





ภาพที่ 101 ชุดแมรี่ใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>



จากชุดทุกภาคของแมรี จะเห็นว่าเป็นกิโมโนประยุกต์ที่นำชุดตะวันตกมาใส่ร่วมกับชุดญี่ปุ่น มีการใส่โค้ททอมบิคคลุมทับกิโมโนแทนฮาโอริ โค้ททอมบิเริ่มแพร่หลายในญี่ปุ่นช่วงรัชสมัยเมจิปีที่ 20 (ปี ค.ศ. 1887) ซึ่งเป็นปีที่ญี่ปุ่นเปิดประเทศรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา โค้ททอมบิเป็นเสื้อโค้ทที่ได้อิทธิพลมาจากเสื้อโค้ท Inverness coat ของอังกฤษ ซึ่งโค้ทหรือเสื้อคลุมยาวแขนกุดที่มีผ้าคลุมทับปิดบริเวณแขนอีกที เนื่องจากโค้ททอมบิเป็นโค้ทแขนกุด แม้สวมทับกิโมโนก็ยังขยับตัวได้สะดวกและภาพลักษณ์โดยรวมยังออกมาดูดี ทำให้ผู้ชายในสมัยเมจิมักสวมเสื้อโค้ทนี้ทับกิโมโนเป็นชุดลำลอง



ภาพที่ 102 เสื้อโค้ท Inverness coat

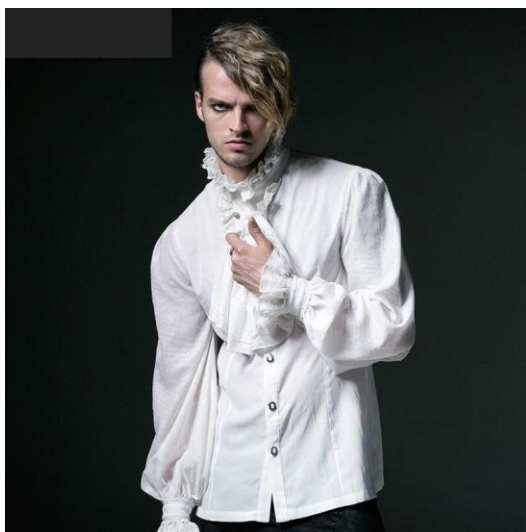
ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Inverness\\_cape#/media/File:Invernesscoat2.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Inverness_cape#/media/File:Invernesscoat2.jpg)



ภาพที่ 103 เสื้อโค้ททอมบิ

ที่มา : <https://store.shopping.yahoo.co.jp/kyoetsuorosiya/m-coat1.html>

เสื้อตัวในที่ใส่ก็ไม่ได้ใส่जूबंग หรือซัพในกิโมโน แต่ใส่เป็น frill shirt สีขาวคอร์บายที่ชาวตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 18 นิยมใส่แทน



ภาพที่ 104 เสื้อ frill shirt

<https://www.etsy.com/listing/768185179/white-or-black-mens-formal-shirt-ruffle>

**4.7.4 ลายดอกกุหลาบ** ดอกกุหลาบในตะวันตก มีความหมายถึง ความงาม เลือดบริสุทธิ์ ความรัก และความน่ายินดี ดอกกุหลาบเป็นดอกไม้ที่มีมาจากทางอังกฤษ ไม่ได้เป็นดอกไม้ดั้งเดิมในญี่ปุ่น เริ่มมีการใช้ลายดอกกุหลาบบนกิโมโนในสมัยไทโช ซึ่งเป็นสมัยหลังเมจิที่เป็นยุคเปิดประเทศ

#### 4.7.5 สรุป

จากข้างต้น การออกแบบของคุณแมรีส่วนใหญ่เป็นกิโมโนญี่ปุ่นประยุกต์ผสมกับชุดตะวันตก ในด้านของชื่อ ตัวนามสกุลฟูรุโคจิ คาดว่าต้นแบบมาจากเรื่องเล่าโทรทัศน์คุณแมรีที่เป็นตุ๊กตาเก่าที่ถูกทิ้ง ก่อนกลายเป็นตุ๊กตาผีสิงที่ค่อย ๆ เดินตามตรอกซอกซอยของถนนเพื่อกลับบ้านไปหาเจ้าของ ฟูรุ ที่แปลว่าเก่าจากตุ๊กตาเก่า กับตุ๊กตาคุณแมรีที่เดินตามถนนกลับบ้าน กลายเป็นนามสกุลฟูรุโคจิ ในด้านบุคลิกภาพของตัวละครนี้ แมรีอาจนับได้ว่าเป็นโรคกลัวสังคม (Social anxiety disorder) เพราะในเนื้อเรื่องแมรีมักจะยืนข้างหลังนางเอก และจะเขินหรือลนลานเวลามีคนจ้องมองตัวเอง จากจุดนี้สันนิษฐานได้ว่าเธอมาจากเรื่องดั้งเดิมเรื่องคุณแมรีเป็นเรื่องที่จะจบปลายเปิดที่สวยสุดท้ายของคุณแมรีว่า “ตอนนี้ฉันอยู่ข้างหลังคุณ” แล้วไม่มีตอนจบที่แน่นอนว่าหันไปแล้วเจออะไร จึงใช้จุดเด่นของเรื่องเล่าว่า “คุณแมรียืนอยู่ข้างหลังคุณ” เป็นหลัก แล้วเพิ่มเติมอาการลนลานเวลามีคนจ้องเพื่อให้ตัวละครน่าสนใจยิ่งขึ้น

## 4.8 ฮานาโอะ

**4.8.1 ชื่อ** ชื่อฮานาโอะ เป็นการเอาชื่อของผีห้องน้ำคุณฮานาโอะดัดแปลง ในญี่ปุ่น มักตั้งชื่อเด็กผู้หญิงด้วยการนำ 子 (ko) ที่แปลว่าเด็ก ใส่เข้าไปท้ายชื่อ ในชื่อคุณฮานาโอะ (花子) ก็มีอักษรคำว่าเด็กเช่นกัน ดัดแปลงโดยตัดอักษร 子 ในชื่อฮานาโอะออก แล้วใส่ 男 (otoko) ที่หมายถึงผู้ชายลงไปแทน รวมกันเป็น 花男 ที่อ่านออกเสียงว่า ฮานาโอะ

**4.8.2 หนังสือชุดคอนจากุโมโนะงาตาริ (今昔物語)** เป็นบันทึกรวมเรื่องเล่าในสมัยเฮอันตอนปลาย มีเนื้อหาเกี่ยวกับนิยาย ประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าทางศาสนาของจีน อินเดีย และญี่ปุ่น มีทั้งหมด 31 เล่ม 1059 ตอน เล่มที่ 1 ถึง 5 เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับอินเดีย เล่มที่ 6-10 เป็นเรื่องเล่าของจีน และ เล่มที่ 11 ไปถึงเล่มสุดท้ายเป็นเรื่องเล่าของญี่ปุ่น

**4.8.3 สึคุโมะงามิ (付喪神)** เป็นโยไคที่เกิดมาจากสิ่งของเครื่องใช้หรือสิ่งของที่ไม่มีชีวิตที่มีอายุถึง 100 ปี เมื่อผู้คนที่ใช้ของทิ้งขว้าง สึคุโมะงามิที่เกิดมาจากของเหล่านั้นจะกลับมาหลอกหลอนเจ้าของที่ดูแลไม่ดี เช่น ฝักริมไฟ ฝักร่ม หรือฝักรองเท้า เป็นต้น เชื่อว่าอาจเป็นกุศโลบายให้คนรักษาของใช้และใช้ข้าวของไม่สิ้นเปลือง

**4.8.4 ผีห้องน้ำคุณฮานาโอะ** เป็นเรื่องหนึ่งในเรื่องลับที่โด่งดังไปทั่วทุกโรงเรียน ว่ากันว่าผีห้องน้ำคุณฮานาโอะมีต้นกำเนิดมาจากช่วงยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 บ้างก็ว่าฮานาโอะเล่นซ่อนหากับเพื่อนโดยไปซ่อนในห้องน้ำแล้วเกิดอุบัติเหตุ บ้างก็ว่าฮานาโอะหนีเครื่องบินทิ้งระเบิดเข้าไปในห้องน้ำ หรือเล่าว่าฮานาโอะเป็นเด็กหญิงที่ถูกทารุณกรรมจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายในห้องน้ำก็มี ทุกเรื่องเล่าของคุณฮานาโอะชี้ตรงกันว่าคุณฮานาโอะเป็น “วิญญาณเด็กผู้หญิงที่เสียชีวิตในห้องน้ำโรงเรียน” เรื่องเล่าผีห้องน้ำคุณฮานาโอะที่โด่งดังที่สุดคือ ถ้าไปที่ห้องน้ำบนอาคารเรียนแล้วเคาะประตูห้องน้ำบานที่ 3 ที่ปิดอยู่ทั้งหมด 3 ครั้งแล้วถามว่า “คุณฮานาโอะอยู่ข้างในรีเปล่า” จะได้ยินเสียงเด็กผู้หญิงตอบว่า “อยู่จ้า” กลับมา แต่เรื่องเล่าหลังจากเปิดประตูห้องน้ำคุณฮานาโอะจะแตกต่างกันไปแต่ละพื้นที่ อาจจะแค่เจอผีเด็กผู้หญิงในชุดเอี้ยมสีแดงยืนรอในห้องน้ำ บางที่ก็ว่าเสียงที่ตอบไม่ใช่คุณฮานาโอะ แต่เป็นตุ๊กแกสามหัวที่เลียนเสียงเด็กผู้หญิงได้ ถ้าเปิดประตูจะถูกตุ๊กแกสามหัวจับกิน เป็นต้น โดยส่วนใหญ่มักเล่าว่าคุณฮานาโอะมีลักษณะเป็นผีเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ไร้ผมบ๊อบ ใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวทับด้วยเอี้ยมกระโปรงสีแดง

## 4.8.5 ชุต



ภาพที่ 105 ชุตฮานาโอะใน Yuugen Romantica ภาคแรก  
ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma/blog/2015/02/post.html>





ภาพที่ 106 ชุดฮานาโอะใน Yuugen Romantica ภาค Uchouten

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma2/>



ภาพที่ 107 ชุดฮานาโอะไน Yuugen Romantica ภาค Hatenkou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma3/>





ภาพที่ 108 ชุดฮานาโอะใน Yuugen Romantica ภาค Shinkocchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/game/>



ภาพที่ 109 ชุดฮานาโอะใน Yuugen Romantica ภาค Mantenka

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma5/>





ภาพที่ 110 ชุดฮานาโอะใน Yuugen Romantica ภาค Saikouchou

ที่มา : <http://rejetweb.jp/yuroma6/>

จากชุดของฮานาโอะ จะเห็นว่าชุดเป็นชุดของฝั่งตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ ยกเว้นชุดในภาค Shinkocchou และภาค Saikouchou ที่ใช้เป็นกิโมโนประยุกต์กับชุดตะวันตก

#### 4.8.5 ลวดลายของชุด

4.8.5.1 นกกระเรียน ญูปุ่นเชื่อว่ากระเรียนเป็นสัตว์ที่สื่อถึงอายุยืนยาว การนำกระเรียนมาเป็นลายประดับกิโมโนจึงสื่อถึงการอวยพรให้อายุยืนยาว นอกจากนี้กระเรียนยังเป็นนกที่เมื่อจับคู่แล้วจะอยู่ด้วยกันตลอดชีวิต ลายนกกระเรียนจึงใช้ในการอวยพรให้คู่แต่งงานรักกันยืนยาวและใช้ลายกระเรียนในชุดแต่งงานเช่นกัน



ภาพที่ 111 ลายนกกระเรียน

ที่มา : [https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/#index\\_id2](https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/#index_id2)

4.8.5.2 ลายคาราคุสะ (唐草) เป็นลายเหมือนเถาวัลย์พันเกี่ยวกัน คล้ายเถาองุ่น เป็นลายที่ได้อิทธิพลมาจากอาหรับ ลวดลายเข้ามาในญูปุ่นผ่านเส้นทางสายไหม มีความหมายถึงอายุยืนและตระกูลรุ่งเรือง



ภาพที่ 112 ลายคาราคุสะ

ที่มา : [https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/#index\\_id2](https://journal.thebecos.com/kimono-pattern/#index_id2)

#### 4.8.6 สรุป

คาดว่าแนวคิดในการออกแบบตัวละครมาจากชื่อของฮานาโอะ ที่แปลได้ว่า ผู้ชายดอกไม้ จึงมีดอกไม้เป็นฉากหลังของตัวละคร จากในเนื้อเรื่องที่ฮานาโอะมีตัวจริงเป็นบันทึกคอนจากุโมโนงาตาริ ทำให้เจ้าตัวขึ้นชอบเรื่องราวหรือเกมของมนุษย์ รวมทั้งเกมจีบหนุ่มด้วย ในเกมจีบหนุ่มมักมีตัวละครจีบได้เป็นตัวละครเจ้าชายหรือชนชั้นสูงอยู่ ซึ่งตัวละครเหล่านี้มักเป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่น การออกแบบตัวละครฮานาโอะจึงเลยออกมาเป็นการล้อเลียนตัวละครเกมจีบหนุ่มด้วยชุดแนวเจ้าชายของตะวันตกซะส่วนใหญ่ ยกเว้นในภาคสุดท้ายที่เป็นภาคเกี่ยวกับงานแต่งงาน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย

#### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในการออกแบบตัวละครในซีรีส์ Yuugen Romantica จะเห็นถึงการนำแนวคิดทางด้านวัฒนธรรม ศาสนา ความเชื่อ และประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร มีการนำแนวคิดของศาสนาพุทธในเรื่องอนิจจัง ความไม่เที่ยง มาใช้ประกอบในการออกแบบตัวละครโดยรวม เห็นได้จากการใช้ลวดลายต่าง ๆ ที่สื่อถึงความไม่จีรังของโลก เช่น ดอกซากุระ และดอกผักบุ้ง และมีการใช้ลวดลายซ้ำกันในบางตัวละครเพื่อย้ำถึงแนวคิดเหล่านั้น เช่น ดอกซากุระประดับผมและชุดของฮิฟุมิ ลายซากุระสีขาวบนโค้ททอมบิของแมรี กีโมนุ ซากุระของอาราฮาจิ เป็นต้น มีการใช้ลวดลาย เครื่องประดับ หรือองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อบอกที่มาหรือภูมิหลังของตัวละคร รวมทั้งใช้โทนสีเพื่อบอกลักษณะนิสัยของตัวละครอีกด้วย ในภาพรวมจะเห็นว่าในทุกตัวละครมีการอ้างอิงถึงต้นแบบโยโคไคที่เป็นตำนานจริงในการออกแบบ โดยทำให้เรื่องราวของตัวละครน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วยเส้นเรื่องความรักระหว่างนางเอกและตัวละครโยโคไค



## บรรณานุกรม

### หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2555). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. ปทุมธานี : สกายบุ๊กส์.

คอสมอส, ผู้รวบรวม. (2545). **ตำนานผีญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : เครือเถา.

চার্গক্টী নীমোনুসস্র্ণকুল. (2552). **เอกสารคำสอนวิชาออกแบบตัวละคร**. เพชรบุรี : คณะ เทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิอง. (2565). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโยโก**. เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2555). **ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.

เพ็ญศรี กาญจน์มัย. (2524). **ชินโต : จิตวิญญาณของญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : คณะสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์.

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2558). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แอ๊ปป้า พรินติ้ง กรุ๊ป.

เอกนรี พรปรีดา. (2558). **เกอิชา ดอกไม้ในโลกของต้นทิว**. กรุงเทพฯ : กอแก้ว.

Mizuki Shigeru. (2550). **ตำนานปีศาจญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : เครสเทค.

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์ภาษาไทย

กาลนาน. (2566). **ตำนานผีญี่ปุ่น อินูงามิ (INUGAMI) ภูตวิญญาณสุนัขเหี้ยน** สัปแ่งทำลายศัตรู .

เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม. <https://www.amorerana.com/articles/detail/inugami>

จันทร์ฉาย ภัคฉิม. (2552). **ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่**. เข้าถึงเมื่อ 26 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก

[http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=HI463\(52\)](http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=HI463(52))

ปกรณ์กิตต์ หาญณรงค์ศักดิ์. (2555). **การออกแบบตัวละคร**. เข้าถึงเมื่อ 26 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/427700>

รังสินี ไชยคุณ. (2562). **Tsukumogami : ซึคุโมกามิ** เมื่อของใช้กลายเป็นผี. เข้าถึงเมื่อ 26 ตุลาคม. เข้าถึง

ได้จาก <https://kiji.life/tsukumogami/>

สุทัตศา นารอด. (ม.ป.ป.). **บทที่ 7 การออกแบบตัวละคร**. เข้าถึงเมื่อ 26 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>

MIHARU. (2566). **เชือกคักคีลิตธีชิมะนะวะ (Shimenawa)**. เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก

<https://www.marumura.com/shimenawa/>

Thongtong Mahavichit. (2565). **“ฉันอยู่ข้างหลังคุณ”** โทรศัพทสายปริศนา จาก ‘ตุ๊กตาแม่รี’. เข้าถึงเมื่อ

2 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://missiontothemoon.co/entertainment-mary/>

ニコ. (2560). **สารานุกรมคำญี่ปุ่น “ฮาโอริ • ฮากามะ (ชุดคลุมกิโมโน • กางเกงพิธีการ)”**. เข้าถึงเมื่อ

30 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <https://matcha-jp.com/th/2648>

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์ภาษาต่างประเทศ

Youkaiwiki. (2013). **漠然と摸(ぼく)**. Accessed 4 November. Available from

<https://youkaiwikizukan.hatenablog.com/entry/2013/12/15/170558>

恐怖の泉. (n.d.). 都市伝説の怖い話「メリーさんの電話」. Accessed 3 November. Available from <https://恐怖の泉.com/kaidan/241wa.html>

着物買取の比較. (2021). 着物の定番柄 40 種類を解説。柄の意味や由来を知ってもっと着物を楽しもう。 . Accessed 29 March. Available from <https://kaitori-hyoban.com/kimono-pattern/>