

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของ “โยโก” ของประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงสมัยปัจจุบัน

เบญจางค์ ใจใส แดร์ อาร์ทสลาโนอง¹

(Received: April 18, 2021; Revised: April 29, 2022; Accepted: April 30, 2022)

บทคัดย่อ

โยโก” เป็นผีของญี่ปุ่นมีความเป็นมาที่ยาวนานตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 8 ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการเปลี่ยนแปลง“ภาพลักษณ์” ที่มาจากการรับรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมของโยโกเพื่อศึกษาความเปลี่ยนแปลงและปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยดูจากหลักฐานที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บันทึก ตำนาน ภาพวาด หนังสือและหลักฐานอื่น ๆ จากการวิจัยพบว่า โยโกในสมัยโบราณนั้นมีภาพลักษณ์ของความน่ากลัวเป็นอันตรายต่อมนุษย์และมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า เมื่อประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาส่งผลให้มีการวาดภาพโยโกอย่างเป็นรูปธรรมและเป็นภาพในนรก ภาพลักษณ์ของโยโกจึงมีความน่ากลัวเช่นภาพของโอนิและเท็งกู ต่อมาโยโกกลายเป็นตัวละครในสมัยคามาคูระจนถึงสมัยเอโดะในรูปแบบของสิ่งบันเทิง เช่น ภาพม้วน หนังสือนิยาย และของเล่น จากวิวัฒนาการภาพพิมพ์แกะไม้แบบนิชิกิเอะและการสร้างสรรค์ตัวละครทำให้โยโกมีความเป็นตัวละคร มีสีสันสดใส มีภาพลักษณ์ของตัวละครที่มีความน่ารัก ตลกขบขัน และกลายเป็นสินค้า ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกคือ อิทธิพลของภาพพิมพ์แกะไม้ในสมัยเอโดะที่ส่งผลต่อการขยายตัวของสิ่งพิมพ์ทำให้โยโกได้รับความนิยมอย่างสูงสุด ในสมัยเมจิโยโกยังคงเป็นสินค้าสำหรับเด็กและเป็นเรื่องที่น่าสนใจในการศึกษา และช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองจนถึงปัจจุบันโยโกมีภาพลักษณ์ที่หลากหลายทั้งน่ารักและน่ากลัวแต่ไม่ได้เป็นความเชื่อและเป็นตัวละครและสินค้าในรูปแบบต่าง ๆ

คำสำคัญ: โยโก ภาพลักษณ์ การทำให้เป็นตัวละคร พุทธศาสนา ความเชื่อ

¹ รองศาสตราจารย์ ประจำหลักสูตรภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อีเมล: benjang_jaisai@yahoo.com

Changing of Japanese “Yokai” Image from Ancient Period to Present

Benjang Jaisai Der Arslanian²

Abstract

Yokai are Japanese spirits that have a long history dated back to the eighth century, and the researcher is interested in the changes of the ‘images’ based on the perceptions of their concrete manifestations to study the transformation and the associated factors from different forms of evidence such as records, legends, paintings, books and others. It is found that Yokai in the ancient time were perceived as menacing and related to gods. When the influence of Buddhism arrived in Japan, Yokai were concretely portrayed in paintings in the infernal settings, hence the terrifying image as seen in paintings of Oni and Tengu. Later, from the Kamakura period to the Edo period, Yokai made appearance in entertainment media such as painting scrolls, novels and toys. Due to the development of Nishiki-e woodblock printing and characterisation, Yokai as a fictional character were colourful, likeable, comical, and commodified. The most efficient factor is the development of woodblock printing which helped increasing various of printing and Yokai gained the most popularity. Then, in the Meiji period, Yokai, still popular in commercial products for children, became a topic of interest among modern scholars. After World War II until the present, Yokai are no longer a belief and the variety of their images, both likeable and fearful, is manifested in the forms of fictional characters and products.

Keywords: Yokai; Image; Characterisation; Buddhism; Belief

² Associate Professor, Japanese Division, Faculty of Humanities, Chiang Mai University Email: benjang_jaisai@yahoo.com

บทนำ

“โยไก” (妖怪) หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “ผีญี่ปุ่น” เป็นสิ่งที่อยู่ในความเชื่อของคนญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณโดยพบในตำนานเกี่ยวกับเทพเจ้าของประเทศญี่ปุ่นคือ โคจิกิ (古事記) และ นิฮงโชกิ (日本書紀) ซึ่งเป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ที่เขียนในราวคริสต์ศตวรรษที่ 8 เกี่ยวกับเทพเจ้าผู้สร้างประเทศญี่ปุ่นและจักรพรรดิในสมัยโบราณตั้งแต่จักรพรรดิจิมมุเป็นต้นมา ผู้วิจัยพบว่า โยไกของประเทศญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะเฉพาะคือ มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน มีเป็นจำนวนมาก สามารถจำแนกได้หลายประเภท และมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น แหล่งที่พบโยไก และยังมีการแบ่งตามลักษณะทางกายภาพ เช่น เป็นมนุษย์ เป็นสัตว์ และเป็นสิ่งประหลาด อีกทั้งยังมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันไป โยไกบางตัวมีภาพลักษณ์ของความโหดร้ายสามารถทำอันตรายต่อชีวิตมนุษย์ แต่บางตัวมีภาพลักษณ์ของความเป็นมิตรและมีความขบขัน ปัจจุบันเรื่องเกี่ยวกับโยไกเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน แอนิเมชัน และเกม ซึ่งนอกจากจะเป็นที่นิยมในบรรดาคนญี่ปุ่นแล้วยังเป็นที่นิยมของคนในหลายประเทศที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน จากความเป็นมาที่ยาวนานและยังคงอยู่ในความนิยมที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ย่อมจะมีการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยไก ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับโยไกในประเด็นของการเปลี่ยนแปลง “ภาพลักษณ์” ซึ่งหมายถึงภาพที่เกิดจากความนึกคิดหรือคิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น โดยศึกษา “ภาพลักษณ์” ซึ่งมาจากการรับรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมที่เกี่ยวกับโยไกและเป็นการมองโยไกว่ามีความเปลี่ยนแปลงในช่วงต่าง ๆ อย่างไรและมีปัจจัยอะไรที่ส่งผลต่อ “ภาพลักษณ์” นั้น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คำจำกัดความของคำว่า “โยไก” มีการอธิบายในแบบต่าง ๆ เช่น Komatsu (2011, p. 10) กล่าวว่า การกำหนดคำจำกัดความของคำว่า “โยไก” นั้นเป็นสิ่งที่ยากแต่หากแปลตามตัวอักษรคันจิ 「妖怪」 น่าจะหมายถึงปรากฏการณ์และสิ่งที่มีความแปลกและลึกลับ คำจำกัดความของโยไกของ Yanagita Kunio อ้างในงานของ Watanabe (2008, p. 250) ได้กล่าวถึงโยไกว่า แต่เดิมเป็นเทพเจ้าแต่มีการลดระดับลงมา Tsunemitsu (2012c, pp. 5-6) อธิบายถึงคำว่า “โยไก” ที่ใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบันว่ามีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “บาเกะโมะโนะ” (化物) หมายถึงโยไกที่มีการเขียนในหนังสือภาพหรือละครซึ่งเริ่มใช้ตั้งแต่ช่วงกลางสมัยเอโดะและเริ่มใช้คำว่า “โยไก” ในสมัยเอโดะที่หมายถึงสถานการณ์ที่แปลกเช่นกันแต่ยังไม่ได้ใช้กันอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งในสมัยเมจิ Yanagita Kunio เป็นผู้เริ่มใช้คำว่า “โยไก” ในแวดวงวิชาการมานุษยวิทยาเป็นการกำหนดความหมายของ “สิ่งที่มีความแปลก” ซึ่งมีการเล่าถ่ายทอดในแต่ละท้องถิ่นแต่ไม่มีความหมายเดียวกับโยไกที่มีการ Characterisation หรือ “ทำให้เป็นตัวละคร” และมิซึกิ ชิเงรุ เป็นนักเขียนการ์ตูนที่ทำให้คำว่า “โยไก” มีความหมายถึงตัวการ์ตูนที่ถ่ายทอดสิ่งที่แปลกประหลาดจากอดีตและยังทำให้โยไกเป็นที่รู้จักและเป็นที่นิยมจนถึงปัจจุบัน

Komatsu and Iikura (2015a, p. 10) แบ่งลักษณะทางกายภาพของโยไกเป็น 3 ประเภทคือ รูปแบบมนุษย์ (人型) รูปแบบสัตว์ (獣型) และรูปแบบประหลาด (異形型) และยังแบ่งโยไกตามลักษณะที่โดดเด่นโดยแบ่งเป็น 5 ระดับได้แก่ ความแข็งแกร่ง พลังลึกลับ ความเป็นอันตรายต่อมนุษย์ ความสามารถในการแปลงร่าง และการเป็นที่รู้จักของโยไก และยังแบ่งตามแหล่งที่พบโยไกตามแบบตำนานพื้นบ้านซึ่งเหมือนกับแนวคิดการแบ่งโยไกของ Iwai (2015, pp. 120-121) ที่แบ่งโยไกเป็น 4 ประเภทคือ โยไกที่พบในป่าเขา พบที่ริมน้ำ (ทะเลและแม่น้ำ) พบในบริเวณหมู่บ้านใกล้ที่อาศัยของมนุษย์และพบในบ้านเรือน นอกจากนี้ยังมีการแบ่งโยไกตามระดับความอันตรายของ Yamaguchi (2016, pp. 12, 75, 137, 179, 213) ซึ่งแบ่งโยไกออกเป็นกลุ่มตามระดับความอันตราย 5 ระดับ คือ (1) โยไกที่ทำความดีให้มนุษย์แต่บางครั้งก็แกล้งมนุษย์เพื่อความสนุกสนาน (2) โยไกที่ชอบแกล้งให้มนุษย์ตกใจด้วยการแปลงร่างเป็นสิ่งต่าง ๆ แต่ไม่เป็นอันตราย (3) โยไกที่ไม่ได้โจมตีมนุษย์โดยตรงแต่มีการใช้พลังในการสาปแช่งให้มนุษย์เจ็บป่วย โยไกประเภทนี้สามารถควบคุมภูมิกอากาศได้และบางครั้งพลังลึกลับนี้ก็สามารถทำให้มนุษย์เสียชีวิตได้ (4) โยไกที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์เมื่อเจอมนุษย์มักจะฆ่าและกินมนุษย์ (5) โยไกที่โหดร้ายและเคยฆ่ามนุษย์มานานับไม่ถ้วนซึ่งส่วนใหญ่เมื่อเจอมนุษย์ก็จะฆ่าทิ้งเสีย และมีการแบ่งโยไกที่แตกต่างไปโดย Komatsu (2011, pp. 12-21) ซึ่งแบ่งโยไกออกเป็น 3 ประเภทคือ 1) โยไกที่เกิดขึ้นตามปรากฏการณ์หรือโยไกที่มนุษย์สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า 2) โยไกในความหมายของวิญญาณตามแนวคิด Animism ซึ่งเป็นความเชื่อที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น และ 3) โยไกที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของภาพเขียนและภาพม้วนซึ่งเป็นอิทธิพลมาจากความรุ่งเรืองของพุทธศาสนาตั้งแต่ช่วงสมัยเฮอันซึ่งส่งผลให้เรื่องโยไกถูกแพร่หลายไปสู่ประชาชนมากขึ้น และ Komatsu and Iikura (2015b, pp. 23, 74, 156) ยังแบ่งโยไกตามประวัติศาสตร์ซึ่งแบ่งออกเป็นสมัยดังนี้คือ โยไกที่ถูกถ่ายทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณในตำนานของเทพเจ้าจนถึงสมัยคามาคูระ โยไกในภาพเขียนสมัยมุโระมะจิจนถึงสมัยเอโดะและโยไกในช่วง “โยไกบูม” ในสมัยเอโดะ

ในขณะเดียวกันนักวิชาการสมัยใหม่ก็มีแนวคิดเกี่ยวกับการไม่มีตัวตนและการสร้างโยไกขึ้นมาโดย Hirota (2014, p. 114-116) ได้กล่าวถึงแนวคิดของนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับโยไกพบว่า นักวิชาการทางด้านมานุษยวิทยาและนักวิจัยเกี่ยวกับโยไกมีแนวคิดในทางเดียวกันว่า โยไกเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตนตามแนวคิดของ Yanagita Kunio นักวิชาการผู้บุกเบิกการศึกษาเกี่ยวกับโยไกในด้านมานุษยวิทยาซึ่ง Komatsu Kazuhiko เห็นพ้องกับการไม่มีตัวตนของโยไกและยังมีแนวคิดที่โยไกเป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติที่อยู่ในจินตนาการของมนุษย์ นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับโยไกในสมัยปัจจุบันของ Miyata Noboru ว่าสังคมเมืองที่ธรรมชาติถูกทำลายลงนั้นส่งผลให้มีการสร้างวิญญาณขึ้นมาเป็นโยไก และกล่าวถึงแนวคิดของ Kagawa Masanobu ว่าโยไกบางส่วนถูกสร้างขึ้นมาจากการเป็นสังคมเมืองในสมัยเอโดะ นอกจากนี้ยังมีแนวคิดของ Miyata Noboru อ่างในงานวิจัยของ Watanabe (2008, p. 254) ให้ความเห็นเกี่ยวกับโยไกว่า เป็นสิ่งที่ปรากฏขึ้นมาตั้งแต่สมัยโบราณต่อมากลายเป็นหัวข้อที่ถูกศึกษาในด้านมานุษยวิทยาและเป็นผลจากการถูกสร้างขึ้นในพื้นที่ของสังคมเมืองที่ธรรมชาติถูกทำลายลง ทั้งนี้งานของ Miyata (1990, pp. 202-203) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมเมืองที่

ส่งผลต่อเรื่องโยโกในเมืองเฮอันเคียวที่มีการผลิตของใช้เป็นสินค้าและมีการทิ้งสิ่งของที่ไม่ใช้แล้วตามถนน ส่งผลต่อการสร้างภาพของโยโกที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้ และยังคงกล่าวถึงสังคมเมืองที่ในปัจจุบันที่มีการทำร้ายคนที่เดินผ่านโดยเปรียบเทียบในสมัยเอโดะว่ามีโยโกที่แอบตัดผมคนที่ผ่านมาเช่นกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า มีการใช้โยโกในการฟื้นฟูท้องถิ่น เช่นย่านการค้าของเมืองซาโกมินาโตะ จังหวัดทตโตริที่มีการสร้างถนนสาย “ซิเงะรุ” โดยรวบรวมเงินจากแฟนคลับของการ์ตูนเรื่อง *ผีน้อยคิดาโรว์* จากทั่วประเทศและสร้างรูปปั้นโยโกโลหะจำนวน 177 ตัวเพื่อตกแต่งบนถนนสายดังกล่าวและส่งผลทางการฟื้นฟูท้องถิ่นและเศรษฐกิจท้องถิ่นของเทศบาลเมืองซาโกมินาโตะ (Der Arslanian, 2020, pp. 73-76)

จะเห็นได้ว่าการแบ่งประเภทของโยโกจากตำนานพื้นบ้านซึ่งมาจากเรื่องเล่าเช่น ปราบฏุกาณ์แปลกและลึกลับในท้องถิ่นต่าง ๆ และยังมีพื้นฐานจากความเชื่อด้านวิญญาณนิยม แต่ในขณะเดียวกันก็มีแนวคิดที่สอดคล้องกันของนักวิชาการว่าโยโก “ไม่มีตัวตน” โยโกถูกสร้างให้มีภาพเป็นรูปธรรมด้วยภาพวาดและการเป็นสังคมเมืองยังส่งผลต่อการสร้างโยโกบางส่วนขึ้นมา ในปัจจุบันโยโกอยู่ในจินตนาการของมนุษย์และกลายเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมในแบบของสิ่งที่สร้างความบันเทิงซึ่งแสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงการมองภาพของโยโกที่อยู่ในสังคมญี่ปุ่นมาเป็นเวลานาน ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกและศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงซึ่งน่าจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงของประวัติศาสตร์ งานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกโดยดูจากหลักฐานที่ปรากฏ เช่น บันทึก ตำนาน ภาพวาด หนังสือ และหลักฐานอื่น เช่น เกม เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกที่มีการส่งต่อเรื่องราวมาจนถึงปัจจุบัน

(“โยโก” หมายถึงเรื่องเกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ และอสูรในตำนานและเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันมา เนื่องจากคำว่า “โยโก” ไม่ได้ถูกใช้ตั้งแต่สมัยโบราณแต่เพื่อความสะดวกในการอธิบายจึงขอใช้คำว่า “โยโก” เพื่อใช้เรียกภูตผีปีศาจและอสูรตั้งแต่เริ่มต้นของการวิจัย)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกหรือผีญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยโบราณถึงสมัยปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์ของโยโกที่เปลี่ยนแปลงในบริบทของสังคมในสมัยต่าง ๆ

สมมติฐานการวิจัย

1. ภาพลักษณ์ของโยโกมีการเปลี่ยนแปลงจากโยโกที่เป็นความเชื่อไปสู่การเป็นตัวละครและกลายเป็นสิ่งเพื่อความบันเทิง การเป็นตัวละครของโยโกกลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยมที่ส่งผลให้โยโกยังคงอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ มาจนถึงปัจจุบัน
2. ปัจจัยที่สำคัญคือ การทำให้โยโกมีตัวตนในแบบของตัวละครในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ในสังคมสมัยเอโดะ ภายใต้กระแสของสิ่งพิมพ์ที่เฟื่องฟูรวมถึงการเป็นสังคมแบบทุนนิยมทำให้ภาพลักษณ์ของโยโกเปลี่ยนแปลง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรและมีปัจจัยอะไรที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งคำว่า “ภาพลักษณ์” ในงานวิจัยนี้หมายถึงภาพของโยโกที่ปรากฏให้รับรู้ในสิ่งต่าง ๆ เช่น บันทึกลงาน ภาพม้วน นวนิยาย แอนิเมชันรวมถึงเกมต่าง ๆ ทั้งที่เป็นภาพลักษณ์ทางกายภาพ เช่น ขนาดและสีสันท และภาพลักษณ์ที่ถูกกำหนดให้เกิดการรับรู้ด้านความรู้สึก เช่น กลัว ตกขบขัน หรือเป็นมิตร ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นเพื่อจะช่วยให้มองเห็นการปรากฏของโยโกในหลักฐานต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโก โดยวิเคราะห์ในกรอบแนวคิดดังนี้คือ

1. กรอบแนวคิดด้านความเชื่อคือ แนวคิดด้านวิญญาณนิยมหรือ Animism ที่เชื่อว่าสิ่งที่เป็นธรรมชาติ นอกเหนือจากมนุษย์มีวิญญาณสถิตอยู่ และกรอบแนวคิดด้านอิทธิพลของพุทธศาสนาที่ส่งผลต่อความเชื่อของโยโก คือ การสอนให้คนทำความดีตามความเชื่อทางพุทธศาสนาที่ปรากฏหลักฐานเกี่ยวข้องกับโยโก
2. กรอบแนวคิดด้านการทำให้เป็น “ตัวละคร” ที่ส่งผลต่อกรอบแนวคิดด้าน “วัฒนธรรมประชานิยม” (Pop Culture) ซึ่งการกลายเป็นตัวละครของโยโกนั้นน่าจะส่งผลต่อการเป็นโยโกในวัฒนธรรมประชานิยมของคนญี่ปุ่นและส่งผลมาจนถึงปัจจุบัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) ซึ่งเป็นเอกสารทุติยภูมิที่เป็นภาษาญี่ปุ่น เพื่อวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Research) และนำผลการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทุติยภูมิมาวิเคราะห์ และเป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Description Research) เพื่อบรรยายและสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

“โยไก” คือ ปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและเหนือพลังของมนุษย์ซึ่งทำให้มนุษย์เกิดความหวาดกลัว คนบนเกาะญี่ปุ่นสมัยโบราณเรียกสิ่งเหล่านี้ว่า “โมโนะโนะเกะ” (物の怪) และมีการเรียกปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่พบตามภูเขาและแม่น้ำว่า “ชิมิโมเรียว” (魅魅魍魎) ต่อมาจึงมีการเรียกว่า “โอ-บาเกะ” (お化け) และ “บาเกะโมะโนะ” (化物) Iwai Hiromi (2015, pp. 74-75) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของโยไกที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าซึ่งเทพเจ้าในที่นี้เป็นสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติและเหนือพลังของมนุษย์ และยังมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของมนุษย์ โดยในเชิงวัฒนธรรมพื้นบ้านนั้นเทพเจ้าและโยไกเป็นเรื่องเดียวกัน โยไกนั้นเป็นสิ่งที่ลึกลับและสามารถนำมาซึ่งความสุขและความทุกข์ให้แก่มนุษย์ คนญี่ปุ่นเชื่อว่าสิ่งที่ส่งผลดีต่อมนุษย์นั้นเป็นการกระทำของเทพเจ้า ส่วนสิ่งที่ไม่ส่งผลดีต่อมนุษย์นั้นเป็นการกระทำของโยไก นอกจากนี้ โยไกมีลักษณะเฉพาะคือ จะไม่ปรากฏตัวทั่วไปแต่จะปรากฏตัวเฉพาะสถานที่ที่ถูกกำหนดไว้ตามประเภทของโยไก การแบ่งโยไกตามสถานที่ปรากฏตัวนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างเรื่องเทพเจ้า ผีและพุทธศาสนา ที่มีในประเทศญี่ปุ่นมาช้านานโดยคนญี่ปุ่นเชื่อว่ามีโลกที่ตนเองอาศัยอยู่เรียกว่า เก็นเซะ (げんせ) และมีอีกโลกหนึ่งที่เทพเจ้าอาศัยอยู่เรียกว่า ทาไก (他界) ซึ่งทาไกก็ยังแบ่งเป็น เติ้งกุทาไก (てんくうたかい) หรือโลกบนท้องฟ้า ชันจูทาไก (さんちゅうたかい) หรือโลกในภูเขา และไคโจทาไก (かいじょうたかい) หรือโลกในท้องทะเล และยังมี ความเชื่อว่าบริเวณที่โลกมนุษย์กับทาไกมีส่วนที่มีการเชื่อมต่อกันซึ่งเป็นบริเวณโยไกอาศัยอยู่ การปรากฏตัวของโยไกจึงเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างเขตปกครองของเทพเจ้าและที่อาศัยของมนุษย์ คือ

1) โยไกที่พบในภูเขา จะไม่ปรากฏตัวในหุบเขาลึกซึ่งเป็นเขตปกครองของเทพเจ้า แต่จะปรากฏตัวในบริเวณที่เป็นจุดรอยต่อระหว่างหุบเขาและภูเขาของหมู่บ้าน

2) โยไกที่พบในบริเวณทะเล จะไม่ปรากฏตัวในทะเลลึกซึ่งเป็นเขตปกครองของเทพเจ้า แต่จะปรากฏตัวในบริเวณที่เป็นจุดรอยต่อระหว่างทะเลลึกและที่อาศัยของมนุษย์คือ พื้นผิวทะเลและชายฝั่งที่เป็นก้อนหิน

3) โยไกที่พบในหมู่บ้าน จะปรากฏตัวในบริเวณซึ่งเป็นจุดรอยต่อระหว่างเทพเจ้าและมนุษย์คือ แม่น้ำและทางแยกของถนนที่เป็นสามแยกและสี่แยก ทางแยกเหล่านี้ใช้เป็นที่ต้อนรับเทพเจ้าในช่วงปีใหม่และใช้เป็นที่ส่งเทพเจ้าในช่วงงานเทศกาล รวมถึงเป็นสถานที่ใช้ส่งวิญญาณของคนตาย และอีกฝั่งตรงข้ามแม่น้ำถือว่าเป็นอีกโลกหนึ่ง ดังนั้นสะพานจึงเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างทั้งสองโลก

4) บ้านเป็นแหล่งที่พบโยไกเป็นจำนวนมาก คนญี่ปุ่นเชื่อกันว่ามีวิญญาณอาศัยอยู่ในห้องที่ไม่มีการใช้งาน และเชื่อว่ากลางวันและกลางคืนมีขอบเขตของรอยต่อที่เชื่อมระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้า มักมีการไหว้เทพเจ้าเพื่อชำระล้างพื้นที่ให้บริสุทธิ์ก่อนก่อสร้างเพื่อให้การก่อสร้างดำเนินไปอย่างราบรื่นซึ่งเป็นความเชื่อที่ยังคงอยู่ในปัจจุบัน

แนวคิดเกี่ยวกับโยไกมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อและเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีภาพลักษณ์ของสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมนุษย์มาเป็นเวลานานซึ่งในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในช่วงต่าง ๆ ของประวัติศาสตร์นั้นภาพลักษณ์ของโยไกย่อมจะมีการเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน ในงานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยไกโดยดู

จากหลักฐานที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ จากบันทึก ตำนาน ภาพวาด หนังสือรวมถึงสื่อสมัยใหม่เช่น การ์ตูน หนังสือ ภาพ แอนิเมชัน และเกม ผู้วิจัยจึงขอแบ่งการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกตามหลักฐานที่ปรากฏเป็น 5 ช่วง ดังนี้ คือ

1. โยโกในสมัยโบราณ

จักรพรรดิเท็มมุ (องค์ที่ 40) ขึ้นครองราชย์หลังจากความวุ่นวายจากการแย่งอำนาจในราชสำนักสงบลง ในช่วงสมัยของจักรพรรดิเท็มมุและจักรพรรดินิโจโต (องค์ที่ 41) จึงเป็นช่วงที่ราชสำนักวางระบบการปกครองแบบรวมศูนย์เพื่อให้จักรพรรดิมีอำนาจสูงสุดและมีสถานะมั่นคง เช่น วางระบบให้ศาลเจ้าอิเซะเป็นศาลเจ้าสูงสุดของประเทศและอ้างสิทธิในการปกครองตามแบบเทวสิทธิ์ในฐานะผู้สืบทอดจากเทพเจ้าอามาเตราสุ เทพแห่งพระอาทิตย์และเป็นบรรพสตรีของราชวงศ์ยามาโตะ รวมถึงมีการบันทึกประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นคือ *โคจิกิ* และ *นิฮงโชกิ* ซึ่งเขียนเสร็จในราวคริสต์ศตวรรษที่ 8 ในบันทึกมีเรื่องเกี่ยวกับเทวดำนานและจักรพรรดิในสมัยโบราณ ตั้งแต่สมัยจักรพรรดิจิมมุ และมีเรื่องเกี่ยวกับปีศาจและอสูรซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยที่ยังไม่เริ่มใช้ตัวอักษรและเริ่มบันทึกเป็นตัวหนังสือโดยเป็นส่วนหนึ่งของเทวดำนานของประเทศญี่ปุ่น

ในสมัยโบราณนั้น ความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าของคนบนเกาะญี่ปุ่นเป็นแนวคิดแบบวิญญาณนิยมที่มีการนับถือสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติที่อยู่เหนือจากความสามารถของมนุษย์ที่จะควบคุมได้ และเป็นความเชื่อที่ส่งผลให้มีการนับถือเทพเจ้าในแบบศาสนาชินโตสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เช่น เทพเจ้าแห่งภูเขา เทพเจ้าแห่งน้ำ เทพเจ้าแห่งก้อนหิน เทพเจ้าแห่งทุ่งนา และเทพเจ้าแห่งไฟ เป็นต้น การเขียนบันทึก *โคจิกิ* และ *นิฮงโชกิ* ในช่วงเริ่มต้นการปกครองโดยมีจักรพรรดิเป็นศูนย์กลางจึงทำให้เกิดกลุ่มเทพเจ้าที่มีความสำคัญต่อการสร้างประเทศ ซึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าที่เป็นคู่ขนานกับเทพเจ้าในแบบชินโตตามวัฒนธรรมพื้นบ้านมาจนถึงปัจจุบัน และในบันทึกดังกล่าวจึงปรากฏเรื่องราวเกี่ยวกับปีศาจและอสูรที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้าในกลุ่มที่มีความสำคัญต่อการสร้างประเทศด้วยเช่นกัน

โยโกที่ปรากฏในบันทึก *โคจิกิ* และ *นิฮงโชกิ* ได้แก่ จอมอสูรยักษ์คือ “ยามาตะโนะโอโรจิ” (やまたのおろち) ยักษ์แปดหัวมีความน่ากลัว มีขนาดใหญ่มาก กินมนุษย์และถูกปราบโดยเทพซุซาโนโอะมิโกะโตะ หลังจากยักษ์ถูกปราบแล้วจึงพบดาบที่เป็นหนึ่งในไตรราชกกุธภัณฑ์ของราชวงศ์ยามาโตะจากส่วนหางของยักษ์ (Iwai, 2017, pp. 98-99) ซึ่งเป็นแนวคิดเชิงเทวสิทธิ์ที่จักรพรรดิมีสิทธิในการปกครองผสมกับแนวคิดวิญญาณนิยมในแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมเพียงแต่บันทึกเป็นตัวหนังสือไม่ได้บันทึกเป็นรูปภาพ นอกจากนี้ ยังพบการบันทึกเกี่ยวกับปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกี่ยวข้องกับจักรพรรดิและราชวงศ์ยามาโตะในบันทึก *นิฮงโชกิ* ตั้งแต่สมัยของจักรพรรดินิซุอิโกะ (องค์ที่ 33) และพบปรากฏการณ์ประหลาดคล้ายมีมังกรพาดผ่านท้องฟ้าในพิธีขึ้นครองราชย์ของจักรพรรดินิเซเม (องค์ที่ 37) ซึ่งเป็นการแสดงอำนาจของจักรพรรดิและราชวงศ์ยามาโตะเพื่อสร้างอำนาจการปกครองให้จักรพรรดิเป็นศูนย์กลางการปกครองโดยใช้ทั้งกฎและพิธีกรรมเกี่ยวกับเทพเจ้า (Komatsu, 2011, pp. 62-63) “สึจิมะ”

(土蜘蛛) แมงมุมยักษ์มีความน่ากลัวคือมีขนาดใหญ่และกินมนุษย์ เป็นภาพแทนของศัตรูของจักรพรรดิที่ถูกปราบโดยทหารคือ มินาโมโตะโนะไรโก ในบันทึก *เฮเกะโมโนงาตาริ* และยังพบในบันทึกท้องถิ่นของเมืองบิเซ็น นอกจากนี้ยังมีโยไกซึ่งเป็นที่รู้จักทั่วไปจนถึงปัจจุบันและเป็นตัวแทนของโยไกโบราณคือ “โอนิ” และ “เท็งงู” ปรากฏใน *โคจิกิ* และ *นิฮงโซกิ* เป็นโยไกที่มีพลังลึกลับมหาศาลซึ่งปัจจุบันยังมีการนับถือ “โอนิ” ว่าเป็นเทพเจ้าแห่งน้ำ “เท็งงู” มีลักษณะตามตำนานของโยไกแห่งภูเขาและปรากฏในบันทึก *นิฮงโซกิ* เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนท้องฟ้าในสมัยจักรพรรดิองค์ที่ 34 และยังมีโยไกในตำนานพื้นบ้านหรือ *ฟูโดกิ* (風土記) ที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับโยไกที่กินมนุษย์ เช่น “ยามาอุบะ” โยไกถึงเทพเจ้าที่อาศัยในหุบเขาในตำนานพื้นบ้านคือ *ซังไมโนะโอฟูตะ* (三枚のおふだ) “อุชิโอนิ” (หัวเป็นวัวตัวเป็นแมงมุม) ซึ่งถูกบันทึกในตำนานพื้นบ้านหลายพื้นที่ในแถบตะวันตกของญี่ปุ่น “นุอะะ” เกิดขึ้นในช่วงปลายสมัยเฮอันร่องคล้ายนกและนำโชคร้ายมาให้ “อินงามิ” เทพเจ้าสุนัขซึ่งมีที่มาจากจีนและ “ไทดาราโบ” โยไกยักษ์ที่มีชื่อหลากหลายและมีเรื่องเล่าในหลายท้องถิ่น เช่น บันทึกในตำนานพื้นบ้านของเมืองอิตาจิ โยไกจากบันทึกสมัยโบราณเริ่มปรากฏในวรรณกรรมหลายเรื่องเช่น *มาคุระโซชิ* (枕草子) และ *มูราชิกิชิกิบุนิกิ* (紫式部日記) และในช่วงปลายสมัยเฮอัน มีโยไกจำนวนมากที่ปรากฏในงานวรรณกรรม เช่น *คนจะกุโมโนงาตาริ* (今昔物語) และ *นิฮงเรียวกิ* (日本霊異記)

กล่าวโดยสรุปคือ โยไกในช่วงนี้ปรากฏเป็นตัวหนังสือในบันทึกและตำนานโดยเป็นเรื่องของปรากฏการณ์ลึกลับแปลกประหลาดและเป็นการสร้างความนับถือเทพเจ้าในกลุ่มเทพเจ้าที่มีความสำคัญต่อการสร้างประเทศญี่ปุ่นในบันทึกประวัติศาสตร์ และความเชื่อในโยไกแบบถึงเทพเจ้าตามแบบวิญญูณนิยมซึ่งมีทั้งในบันทึกประวัติศาสตร์และตำนานพื้นบ้าน โยไกมีภาพลักษณ์ที่น่ากลัวและมีความลึกลับ บางตัวมีขนาดใหญ่มาก ทำร้ายและกินมนุษย์ นอกจากนี้ ยังเป็นการบันทึกเพื่อแสดงการมีอำนาจของจักรพรรดิและราชวงศ์เช่นกัน

2. โยไกในสมัยเฮอันถึงสมัยอาซุจิโมะโมะยะ

ช่วงที่โยไกถูกสร้างให้เป็นภาพวาดเป็นช่วงที่เริ่มจากสมัยเฮอันซึ่งมาจากอิทธิพลของพุทธศาสนาที่เข้ามาในประเทศญี่ปุ่นพร้อมกับการเขียน “อะมากิ” (絵巻) หรือภาพม้วนเกี่ยวกับพุทธศาสนาซึ่งคัดลอกและเลียนแบบมาจากภาพม้วนของจีน ส่งผลให้บรรดาขุนนาง ทหาร พระ และพ่อค้าที่อาศัยในเมืองเกียวโตต่างก็มีการบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ถึงแม้พุทธศาสนาได้เข้ามาในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 6 แต่ยังไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยไก เนื่องจากในช่วงแรกนั้นพุทธศาสนาถูกใช้เพื่อการปกครองของราชสำนักและยังไม่แพร่หลายไปในวงกว้าง พุทธศาสนาเริ่มมีผลต่อภาพลักษณ์ของโยไกในสมัยเฮอันหรือราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 8 ซึ่งเป็นสมัยที่บ้านเมืองมีความสงบไม่มีสงครามและพุทธศาสนามีการเผยแผ่อย่างกว้างขวาง

โยไกเริ่มถูกบันทึกเป็นการวาดภาพม้วนในสมัยเฮอัน เป็นภาพนรกของจีนและคาบสมุทรเกาหลีผสมผสานกับความเชื่อเทพเจ้าในแบบญี่ปุ่นซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเห็นภาพของโยไกแทนการจินตนาการจากบันทึกที่เป็นตัวหนังสือและส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของโยไกเช่น โอนิซึ่งแต่เดิมเชื่อว่าเป็นโยไกที่มาจากภูเขาได้กลายเป็นภูติในนรก

ซึ่งเป็นคนที่ทำชั่วในขณะที่มีชีวิตอยู่เมื่อตายแล้วจึงตกนรก เป็นเรื่องที่สอนให้คนกลัวการตกนรกอย่างเช่นเรื่อง *โอโจโยชู* (往生要集) เขียนขึ้นในปี ค.ศ. 985 เป็นภาพม้วนที่เป็นภาพนรกโดยมีโอนิทำหน้าที่เป็นภูติในนรก และบันทึกนี้ถูกแพร่หลายสู่ประชาชนทั่วไปในสมัยคามาคุระ เรื่อง *จิโงกุโซชิ* (地獄草子) ถูกเขียนในคริสต์ศตวรรษที่ 12 (ระหว่าง ค.ศ. 1185-1333) และยังมีภาพม้วนของศาลเจ้าคิตาโนะคือ *คิตาโนะเต็นจินเอ็งเงียวะมากิ* (北野天神縁起絵巻) เขียนในคริสต์ศตวรรษที่ 13 ที่มีภาพของภูติในนรกคือโอนิซึ่งไม่แตกต่างจากภาพของโอนิในปัจจุบัน (Komatsu, 2011, pp. 171-172) และยังมีเรื่องที่ทำให้โอนิมีภาพที่แตกต่างไปจากเดิมเช่นเรื่อง *โอเอยามะโนะชูเต็งโดจิ* (大江山の酒呑童子) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการเขียนภาพของเท็งงูซึ่งถูกสร้างภาพให้เป็นศัตรูของพุทธศาสนาปรากฏในภาพม้วนที่เป็นบันทึกของวัดต่าง ๆ ทำให้เท็งงูเปลี่ยนแปลงไปจากภาพเดิมที่บันทึกใน *นิฮงโซกิ* เช่นในเรื่อง *อุสึโบะโมโนงาตาริ* (宇津保物語) ที่เขียนในช่วงกลางสมัยเออันนั้นเท็งงูเป็นเสียงประหลาดที่มาจากภูเขาและถูกมองว่าเป็นวิญญาณที่อยู่บนภูเขา ส่วนในเรื่อง *เก็นจิโมโนงาตาริ* เท็งงูมีภาพลักษณะของโยไกที่ชอบหลอกหลวงมนุษย์ ในช่วงปลายสมัยเออัน เท็งงูถูกเขียนให้เป็นศัตรูของพุทธศาสนาจึงถูกสับแชง และในช่วงสมัยคามาคุระ เท็งงูกลายเป็นปีศาจที่มาจากความเป็นมนุษย์ที่มีความเกลียดชัง

โยไกยังมีภาพลักษณะที่เป็นศัตรูของมนุษย์และต้องถูกราบและการเขียนภาพเกี่ยวกับการปราบโยไกจึงทำให้คนทั่วไปสามารถมองเห็นภาพของโยไกซึ่งแต่เดิมเป็นสิ่งที่ไม่เห็นผ่านภาพวาดเหล่านี้เช่น โยไกที่ถูกปราบโดยโหราจารย์ของราชสำนักหรือ “องเมียวจิ” ที่มีอิทธิฤทธิ์คือ อาเบะโนะเซเม (安倍晴明) และยังมีภาพเขียนภาพม้วนการต่อสู้และปราบโยไกเช่น *ฮาเซโอโซชิ* (長谷雄草紙) และ *โอเอยามะเอะโกโตปะ* (大江山絵詞) ในสมัยมุโรมะจิมีนิยายเรื่องสั้นที่เป็นภาพม้วนและหนังสือภาพเกี่ยวกับโยไก เช่น *ทามาโมโนะมาเอะเอะมากิ* (玉藻前絵巻) เป็นเรื่องราวของสุนัขจิ้งจอกเก้าหางที่ปลอมเป็นหญิงงามและเข้าไปอาศัยในพระราชวังเพื่อเอาชีวิตของโจโก (จักรพรรดิที่สละราชสมบัติแล้ว) แต่ถูกจับได้และถูกปราบในที่สุด

นอกจากนี้ ในช่วงปลายสมัยมุโรมะจิยังมีการเขียนภาพม้วนที่เป็นขบวนแห่เฮียกิกิยาเงียวหรือขบวนโอนิและโยไกที่ออกมาเดินและเต้นรำในถนนสายใหญ่ของเมืองเฮอันเคียวในเวลากลางคืนอย่างสนุกสนานและโยไกบางตัวถูกวาดให้ดูตลกขบขันและมีความเป็นมิตร เช่น *เฮียกิกิยาเงียวเอะมากิ* (百鬼夜行絵巻) ซึ่งเป็นภาพม้วนที่มีชื่อเสียงที่สุดเขียนในสมัยมุโรมะจิและเป็นภาพม้วนเกี่ยวกับโยไกที่เก่าแก่ที่สุด (เขียนในคริสต์ศตวรรษที่ 16) โดยนักเขียนภาพในสมัยมุโรมะจิชื่อ โทซามิตสึโนบุ (土佐光信) ถูกเก็บไว้ที่หอชินจูอิงของวัดโตโตกุจิจังหวัดเกียวโตเป็นงานที่มีคุณค่าทั้งทางประวัติศาสตร์และศิลปะและมีอิทธิพลต่อนักเขียนภาพในสมัยเอโดะอย่างเช่นโทริยามะเซ-กิเอ็น และยังมีภาพม้วนอื่น ๆ เช่น *เฮียกิกิโนะชู* (百鬼ノ図) (เขียนในคริสต์ศตวรรษที่ 17) และ *เฮียกิกิยาเงียวเอะมากิ* (百鬼夜行絵巻) (เขียนในคริสต์ศตวรรษที่ 18) ซึ่งถูกเก็บอยู่ที่มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติเกียวโต การเขียนภาพของขบวนโอนิและโยไกที่ออกมาเดินและเต้นรำซึ่งมีการแฝงลักษณะที่มีความขบขันจึงเป็นจุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยไกจากสิ่งที่อยู่ในความเชื่อและมีความน่ากลัวไปสู่การเป็นตัวละครที่ถูกลดความน่ากลัวลงในสมัยต่อไป

กล่าวโดยสรุปคือ ภาพลักษณ์ของโยไกในช่วงนี้ยังมีภาพลักษณ์ของความน่ากลัว เป็นสิ่งชั่วร้ายที่ถูกใช้สอนให้คนกลัวการทำชั่วและต้องทำความดี โยไกองังเป็นศัตรูของมนุษย์ที่ต้องถูกรับและมีภาพม้วนขบวนแห่งเสียดกียาเงียวที่ทำให้เห็นภาพว่ามีโอนิและโยไกเป็นจำนวนมากแต่ก็เป็นภาพม้วนที่มีบรรยากาศสนุกสนานและยังแฝงลักษณะตลกขบขันของโยไกบางตัว ในช่วงนี้โยไกได้กลายเป็นภาพที่เห็นรูปร่างหน้าตาอย่างเป็นรูปธรรมโดยมีที่มาจากกรวดภาพม้วนเพื่อเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธศาสนาซึ่งเป็นการเขียนภาพในนรกที่ทำให้โยไกบางตัวถูกเปลี่ยนภาพลักษณ์ตามความเชื่อแบบวิญญูณานิยมแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมไปสู่ภาพลักษณ์ที่มีความน่ากลัวและยังเป็นศัตรูของพุทธศาสนา เช่น โอนิและเท็งกู การเขียนภาพม้วนเหล่านี้ยังส่งผลให้เรื่องเกี่ยวกับโยไกได้รับความสนใจจากประชาชนทั่วไปอย่างกว้างขวางมากขึ้น

3. โยไกในสมัยเอโดะ

จากพัฒนาการของภาพวาดและภาพม้วนในสมัยก่อนหน้านี้นี้ทำให้โยไกถูกทำให้เป็นตัวละครและถูกใช้เพื่อความบันเทิงและการศึกษาจนได้รับความนิยม จนเกิดกระแส “โยไกบูม” ในช่วงปลายสมัยเอโดะ

สมัยเอโดะเป็นสมัยที่ประเทศญี่ปุ่นมีความสงบไม่มีสงคราม เป็นสังคมแบบทุนนิยม อีกทั้งยังมีการขยายตัวของวัฒนธรรมมวลชนและรัฐบาลก็ให้ความสำคัญกับการศึกษา ประชาชนในสมัยนี้จึงใช้จ่ายเงินเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ เช่น รับประทานอาหารนอกบ้าน ชมละคร ท่องเที่ยว ซื้อหนังสือและสินค้าต่าง ๆ ประเด็นที่ส่งผลต่อการขยายตัวของความนิยมโยไกในสมัยเอโดะคือ ความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ของคนญี่ปุ่นซึ่งมาจากการขยายตัวทางการศึกษาโดยการเปิดโรงเรียน เช่น โรงเรียนสำหรับลูกของชาวเมืองและเกษตรกรคือ เทราโกยะ โรงเรียนการศึกษาระดับสูงคือ ชิจูกุ และโรงเรียนสำหรับลูกของชนชั้นซามูไรคือ ฮังโก การเปิดโรงเรียนในหลายระดับนี้ส่งผลให้คนญี่ปุ่นสามารถอ่านออกเขียนได้ในวงกว้าง และยังมีการพิมพ์หนังสือนวนิยายที่มีภาพและมีสีปกหลายแบบ ส่งผลให้มีการขยายตัวของการพิมพ์หนังสือนวนิยายคือ ในปี ค.ศ. 1670 มีการพิมพ์นวนิยาย 26.4% ในปี ค.ศ. 1692 มีการพิมพ์หนังสือเป็นนวนิยาย 34.3% แต่หนังสือในสมัยนั้นมีราคาแพงมากจึงมีร้านให้เช่าหนังสือที่แบกหนังสือใส่หลังเดินไปตามบ้านของลูกค้าทำให้การอ่านหนังสือของประชาชนขยายวงกว้างขึ้น

3.1 โยไกเพื่อการบันเทิงแบบหนังสือภาพและนวนิยาย

โยไกถูกเปลี่ยนจากภาพของความน่ากลัวไปการเป็นตัวละครที่เป็นความบันเทิงและเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในสมัยเอโดะอย่างชัดเจนขึ้นโดยมีจุดเริ่มต้นจากภาพม้วนของโยไกประเภท “สึกุโมะงามิ” (付喪神) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นในสมัยมุโรมะจิว่าสิ่งของเครื่องใช้จะมีวิญญาณเข้ามาครองเมื่อมีอายุมากกว่าร้อยปีขึ้นไป (Komatsu & Iikura, 2015b, pp. 102-103) ภาพม้วนของสึกุโมะงามิที่มีชื่อเสียงในสมัยเอโดะคือ สึกุโมะงามิเอะมากิ (付喪神絵巻) เป็นขบวนแห่งโยไกที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้ซึ่งเป็นเรื่องที่ได้รับการนิยมนมากในสมัยเอโดะ ปัจจุบันเก็บรักษาที่วัดโชฟูกุ จังหวัดกิฟุ สึกุโมะงามิเหล่านี้เป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่ถูกทิ้งขว้างจึงมีความโกรธแค้นมนุษย์และมารวมตัวกันแก้แค้น หลังจากถูกรับแล้วรู้สึกสำนึกผิดจึงฝึกปฏิบัติทางพุทธศาสนาจนไปสู่

สุดดีในที่สุด สึกุโมะงามิ มาจากแนวคิดวิญญานนิยมแบบชินโตแบบดั้งเดิมและมีความหมายให้คนรักษาของใช้ รวมถึงให้มีความรู้สึกรักชอบคุณสิ่งของเครื่องใช้และยังทำให้เห็นอิทธิพลของพุทธศาสนา สึกุโมะงามิ กลายเป็นโยไกที่ได้รับคามนิยมและมีการเขียนภาพม้วนเกี่ยวกับสึกุโมะงามิที่มีชื่อเสียงหลายชิ้นตั้งแต่สมัยมุโระมะจิจนถึงสมัยเอโดะ (Yamashita, 2014, pp. 94-99)

นอกจากนี้ ในสมัยเอโดะยังมี “หนังสือภาพโยไก” ซึ่งเป็นสื่อที่สำคัญที่ทำให้โยไกเป็นที่รู้จักมากขึ้น ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพิมพ์หนังสือภาพโยไกมาจากความนิยมของสมาคมการค้าเรื่องผีในสมัยเอโดะ โดยเริ่มจากนักเขียนชื่อ อาไซเรียวอิ (浅井了意) ผู้รวบรวมเรื่องผีและทำเป็นหนังสือนิยายรวมเรื่องน่ากลัวในประเทศญี่ปุ่นคือ โอโตจิโบโกะ (伽婢子) ในปี ค.ศ. 1666 ซึ่งรวมเรื่องผีของจีนจำนวน 64 เรื่องเข้าไปด้วยและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปเป็นอย่างมาก สิ่งที่ทำให้เกิดความนิยมเรื่องผีในสมัยเอโดะคือ การแนะนำการเล่นของสมาคมการค้าเรื่องผีในหนังสือ เฮียกุโมโนงาตาริ (百物語) มีที่มาจากกิจกรรมสร้างความกล้าของชนชั้นซามูไรที่ทำในเดือนมืดโดยมีการนั่งล้อมเป็นวงกลมในห้องมืดและจุดเทียนหรือไส้ตะเกียง 100 อันวางถัดไปอีกสองห้อง แต่ละคนจะเล่าเรื่องน่ากลัวเมื่อเล่าจบจะต้องเดินผ่านห้องข้าง ๆ เพื่อเดินไปดับไฟหนึ่งอันในห้องถัดไปทุกครั้งและปกติจะเล่าถึงเรื่องที่ 99 เท่านั้น สมาคมการค้าเรื่องผีนี้ได้รับความนิยมในบรรดาชาวบ้านเป็นอย่างมาก (Yamashita, 2014, pp. 112-113) และส่งผลให้มีการพิมพ์หนังสือภาพที่มาจากการค้าเรื่องผีที่มีการเขียนชื่อและภาพของผีในปี ค.ศ. 1677 คือ โชโกกุโมโนงาตาริ (諸国物語) และในปี ค.ศ. 1686 มีการพิมพ์หนังสือที่อธิบายโยไกที่ปรากฏในหนังสือภาพดังกล่าวคือ โคะกะนเฮียกุโมโนงาตาริ (古今百物語評判) อิทธิพลของหนังสือภาพผีเหล่านี้ทำให้เกิดหนังสือภาพโยไกในปี ค.ศ. 1737 เป็นเล่มที่เก่าแก่ที่สุดคือ เฮียกไกซุกัง (百怪図巻) เขียนโดย ซาวากิซุชิ (佐脇嵩之) อย่างไรก็ตามหนังสือดังกล่าวเป็นการเขียนภาพด้วยพู่กัน ถึงแม้จะมีความงดงามแต่สามารถทำได้ในจำนวนน้อยจึงทำให้หนังสือถูกจำกัดอยู่ในวงผู้อ่านไม่มากนัก

จุดเปลี่ยนที่สำคัญต่อภาพลักษณ์ของโยไกคือ “เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้” ที่ทำให้ภาพของโยไกดูมีความเป็นมิตรและสามารถพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากจึงแพร่หลายสู่ประชาชนในวงกว้าง ในปี ค.ศ. 1776 มีการพิมพ์ชุดหนังสือชื่อ กาชุเฮียกิกิยาเงียว (画図百鬼夜行) ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ของนักเขียนภาพคนสำคัญคือ โทริยามะเซกิเอ็น (鳥山石燕) ซึ่งพิมพ์หนังสือรวมภาพของโยไกจำนวน 4 เล่มออกจำหน่ายดังนี้คือ กาชุเฮียกิกิยาเงียว (画図百鬼夜行) (ค.ศ. 1776) คนจะกุงาชุโซกุเฮียกิกิ (今昔画図続百鬼) (ค.ศ. 1779) คนจะกุงาชุเฮียกิกิซุอิ (今昔画図百鬼拾遺) (ค.ศ. 1781) และ เฮียกิกิสีระสึระบุกุโระ (百鬼徒然袋) (ค.ศ. 1784) เล่มแรกคือ กาชุเฮียกิกิยาเงียว นั้นเป็นหนังสือภาพโยไกที่ขายดีมาก เป็นการพิมพ์แบบสีเดียวที่มีทั้งชื่อและภาพของโยไก และตั้งแต่หนังสือเล่มที่สองคือ คนจะกุงาชุโซกุเฮียกิกิ เป็นต้นไปมีการเขียนชื่อของโยไกพร้อมคำอธิบายอย่างง่ายแต่ยังคงเป็นภาพพิมพ์แบบสีเดียวซึ่งมีทั้งรูปที่โทริยามะเซกิเอ็นวาดขึ้นมาเองและรูปที่วาดโดยอ้างอิงจากภาพวาดเดิมที่มีอยู่ ราวปี ค.ศ. 1764-1772 เริ่มมีเทคนิคการพิมพ์แกะไม้แบบ “นิชิกิเอะ” (錦絵) คือการพิมพ์ด้วยสีสันทากหลายและเป็นภาพที่มีความสดใส เป็นการพิมพ์ภาพอุกิโยเอะที่มีค่าใช้จ่ายสูง ในช่วงแรกจึงยังไม่มี

การพิมพ์หนังสือด้วยเทคนิคชิชิเอะ หนังสือภาพโยโกที่พิมพ์ด้วยเทคนิคชิชิเอะเป็นเล่มแรกเกิดจากการรวบรวมเรื่องผีที่มาจากกิจกรรมการเล่าเรื่องผีร้อยเรื่องตามท้องถิ่นต่าง ๆ และมีการรวมเป็นหนังสือเรื่องผีของหลายท้องถิ่นในปี ค.ศ. 1814 โดยนักเขียนภาพชื่อ ทาเกะฮาระซุนเซ็น (竹原春泉) เขียนคำอธิบายโยโกโดยนักเขียนชื่อ โทซันจิน (桃山人) เป็นหนังสือภาพที่พิมพ์แบบชิชิเอะและรวมเรื่องผีจากทุกภูมิภาคของประเทศญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1841 ชื่อ *เอะฮงเฮียกโมโนงาตาริ* (絵本百物語) ถือเป็นผลงานชิ้นเอกของหนังสือรวมภาพที่เทียบคู่ได้กับหนังสือของโทริยามะเซกิเอ็น หนังสือภาพโยโกที่พิมพ์ด้วยเทคนิคชิชิเอะนี้ทำให้โยโกมีภาพที่มีสีสันสดใส มีการขยายตัวไปสู่ประชาชนในวงกว้างและเป็นที่ยอมรับตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของสมัยเอโดะไปจนถึงสมัยเมจิ แต่หลังจากเทคโนโลยีการพิมพ์แบบตะวันตกเข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นก็ทำให้การพิมพ์แบบชิชิเอะได้รับความนิยมน้อยลง

การพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนของภาพลักษณะที่สำคัญของโยโกนั้น นอกจากจะเป็นการเพิ่มปริมาณการพิมพ์หนังสือให้แพร่หลายในวงกว้างแล้วยังมีอิทธิพลจากภาพของโยโกที่วาดโดยโทริยามะเซกิเอ็นซึ่งมีความตลกและทำให้เกิดความรู้สึกเป็นมิตรมากกว่าความน่ากลัว และจากคามนิยมหนังสือภาพโยโกของโทริยามะเซกิเอ็นนี้ส่งผลต่อการผลิตหนังสือและการเขียนภาพเกี่ยวกับโยโกเป็นจำนวนมาก รวมถึงมีการสร้างโยโกใหม่ ๆ เกิดขึ้น นอกจากนักเขียนภาพอย่างเช่นโทริยามะเซกิเอ็นแล้วยังมีนักเขียนภาพที่มีความโดดเด่นหลายคนในช่วงปลายสมัยเอโดะเช่น อุตางาวะคุนิโยชิ (歌川国芳) ผู้เขียนภาพโยโกได้อย่างทรงพลังและยังมีลูกศิษย์ของอุตางาวะอีกสองคนที่สร้างผลงานที่โดดเด่นในสมัยเอโดะ ผลงานของนักเขียนภาพเหล่านี้บวกกับพัฒนาการของภาพพิมพ์แกะไม้ทำให้มีหนังสือภาพที่เผยแพร่สู่ชาวบ้านในวงกว้าง รวมถึงมีการวาดภาพที่ทำให้โยโกมีรูปร่างและภาพที่ชัดเจนขึ้น มีการกำหนดชื่อและแยกประเภทของโยโกอย่างหลากหลายและมีการสร้างโยโกให้มีจำนวนมากขึ้นซึ่งส่งผลต่อการขยายตัวของวัฒนธรรมโยโกอย่างชัดเจน ตัวอย่างของโยโกในสมัยเอโดะเช่น “คัปปะ” เป็นโยโกยอดนิยมของคนญี่ปุ่นคาดว่ามาจากเทพเจ้าแห่งน้ำมีรูปร่างเหมือนเต่าบนหัวมีจาน ลักษณะที่ปรากฏในปัจจุบันนี้ถูกสร้างขึ้นในช่วงกลางสมัยเอโดะ นอกจากนี้ยังมี “คุตัน” เป็นโยโกที่เกิดมาจากวัวสามารถพูดได้เหมือนมนุษย์ “อาซูกิอาริ” เป็นโยโกที่ล้างถ้วยหม้อม้วนน้ำและมีชื่อเรียกแตกต่างกันไปในหลายพื้นที่ และมีโยโกที่เป็นผู้หญิง เช่น “ฟูตากุจิอนนะ” เป็นโยโกที่เป็นผู้หญิงสวยมีปากซ่อนอยู่ด้านหลังซึ่งสามารถรับประทานได้มากกว่าคนหลายสิบเท่า “โรกุโรกุบิ” เป็นโยโกที่เป็นผู้หญิงธรรมดาในช่วงกลางวันและในช่วงกลางคืนจะยาวออกไปอีกหลายสิบเมตร “ยุกอนนะ” เป็นโยโกที่เป็นผู้หญิงสวยมักจะพบในเขตภูเขาที่มีหิมะปกคลุม และโยโกที่มาจากพระเช่น “เท็ตโซเซ” เป็นโยโกที่เป็นหนูตัวใหญ่ เท็ตโซเซที่มีชื่อเสียงเป็นพระในสมัยเออันซึ่งกลายเป็นโยโก ในสมัยเอโดะมีเรื่องของโยโกจำนวนมากหนึ่งมีที่มาจากพระซึ่งน่าจะมาจากความคับข้องใจจากความขัดแย้งระหว่างวัดและชาวบ้านด้วยเหตุที่วัดมีอำนาจในการควบคุมชาวบ้านอย่างเข้มงวดจากการสั่งห้ามนับถือศาสนาคริสต์ของรัฐบาลโทกุงาวะและให้วัดเป็นผู้จัดการดูแลทะเบียนบ้านทั้งหมดของชาวบ้านในท้องถิ่น เช่น การแต่งงาน การเดินทาง และการทำหน้าที่ต่าง ๆ ให้รัฐบาล ตัวอย่างของโยโกที่เป็นพระอีกตัวหนึ่งคือ โนเดระโบ เป็นพระที่ไม่สามารถตัดความโลภและความอยากได้จึงกลายเป็นโยโกในที่สุด (Yamashita, 2014, pp. 124-125) นอกจากหนังสือภาพเหล่านี้แล้วในสมัยเอโดะยังมีการ

พิมพ์หนังสือนวนิยายหลายชนิดที่ใช้เทคนิคของภาพพิมพ์แกะไม้คือ *คุซาโซชิ* (草双紙) เป็นนวนิยายที่มีการพิมพ์เป็นจำนวนมากตั้งแต่ปี ค.ศ. 1736 เป็นหนังสือปกแดง ดำ และน้ำเงิน นวนิยายเกี่ยวกับโยไกของคุซาโซชินี้ทำให้โยไกมีความเป็นตัวละครมากขึ้นส่งผลให้คนญี่ปุ่นในสมัยเอโดะเรียกตัวละครเรื่องผีเหล่านี้ว่า “บาเกะโมะโนะ” (化物) ในราวกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีหนังสือนวนิยายปกเหลืองซึ่งมีเรื่องโยไกเป็นหลัก โยไกในหนังสือปกเหลืองมีภาพที่ไม่น่ากลัว อีกทั้งยังมีความตลกขบขันและมีความต้อยกว่ามนุษย์ ดังเช่นผลงานของอุตางาวะคุนิโยชิ ในหนังสือปกเหลืองชื่อ *บาเกะโมะโนะไดเฮโก* (化け物大開口) นั้นมีภาพของบรรดาโยไกที่อาศัยในเมืองเอโดะ มาปรึกษานักเขียนนวนิยายปกเหลืองที่บ้านด้วยความกังวลและท้อแท้กับการแปลงร่างเนื่องจากเห็นมนุษย์สามารถแปลงร่างของตัวเองด้วยการแต่งหน้า ใสวิก และใส่ฟันปลอม (Komatsu & Iikura, 2015b, pp. 160-161) สิ่งพิมพ์เหล่านี้จึงมีส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพลักษณ์ของโยไกเปลี่ยนไปสู่การเป็นตัวละครที่มีความหลากหลาย มีสีสันสดใส บางครั้งมีรูปแบบและเรื่องราวที่ตลกขบขัน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยไกอย่างชัดเจน และยังส่งผลให้โยไกกลายเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้เป็นสินค้าเพื่อการพาณิชย์ด้วยเช่นกัน

3.2 โยไกเพื่อการบันเทิงแบบการละเล่นและสินค้า

โยไกที่กลายเป็นตัวละครในสมัยเอโดะนี้ ได้กลายเป็นสินค้าและเป็นสิ่งที่สร้างความบันเทิงที่มีความน่ากลัว แต่แฝงด้วยความสนุกสนานในหลายรูปแบบอย่างเห็นได้ชัด เช่น เป็นการละเล่นซึ่งถูกบันทึกไว้ในหนังสือภาพแนะนำการไปไหว้ศาลเจ้าอิเซะคือ *อิเซะซังงูเมโซซุเอะ* (伊勢参宮名所図会) มีภาพแนะนำเส้นทางเดินทางจากถนนสายต่าง ๆ ที่มุ่งหน้าสู่ศาลเจ้าอิเซะและสถานที่ต่าง ๆ ในหนังสือภาพยังได้เขียนถึงแหล่งบันเทิงที่มีลักษณะคล้ายเกมเซ็นเตอร์ในปัจจุบันซึ่งมีการละเล่นชื่อ คารากุริโมโตะ (からくりもつ) เป็นการยิงธนูหรือเป่าลูกดอกให้ถูกเป้าแล้วจะมีคนหรือตุ๊กตาคารากุริ (ตุ๊กตาไม้สร้างด้วยกลไกสามารถเคลื่อนไหวได้) ปรากฏออกมาและยังมีการละเล่นที่คล้ายโมงูราตาตาคิ (モグラ叩き) หรือการทุบตุ๊กตาที่โผล่มาจากรูในปัจจุบัน แหล่งบันเทิงของการละเล่นแบบนี้ตั้งอยู่ในย่านบันเทิงของเมืองใหญ่หรือบนถนนบริเวณศาลเจ้าขนาดใหญ่ที่มีคนเดินทางผ่านไปมาจำนวนมาก (Komatsu, 2011, pp. 201-202)

เทคนิคการพิมพ์แบบนิชิกิเอะยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพิมพ์ของเล่นสำหรับเด็กซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของโยไกที่ถึงแม้จะมีความน่ากลัวแต่ก็มีความน่ารักและมีสีสันสดใสและเป็นสินค้าที่เป็นของเล่นยอดนิยมสำหรับเด็กในสมัยเอโดะเช่น เกมกระดานที่เรียกว่า “ชูโงโรกุ” (双六) ซึ่งแต่เดิมเป็นการละเล่นที่นิยมเล่นในบรรดาขุนนางชั้นสูงในราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 9 นั้น ในสมัยเอโดะกลายเป็นของเล่นสำหรับเด็กคือ “บาเกะโมะโนะชูโงโรกุ” (化物双六) เป็นเกมกระดานรูปโยไกที่ถูกผลิตออกมาจำหน่ายเป็นสินค้าในราวปี ค.ศ. 1716-1736 เช่น *มุคาชิบานาชิบาเกะโมะโนะชูโงโรกุ* (百種怪談化け物双六) วาดโดย อุตางาวะคุนิโยชิ พิมพ์ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1858 ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และยังมีของเล่นประเภท “บาเกะโมะโนะคารุตะ” (化物カルタ) หรือเกมไพ่รูปผีและภาพม้วนผีสำหรับเด็กคือ “บาเกะโมะโนะชูกุชิ” (化物尽) ซึ่งถูกผลิต

ออกมาจำหน่ายเป็นจำนวนมากในช่วงกลางสมัยเอโดะจนถึงต้นสมัยเมจิ โยโกยอดนิยมที่สุดในของเล่นเด็กนั้นได้แก่ พระตาเดียว โอนิ คัปปะ และเท็งกุ

นอกจากนี้ ยังมีเรื่องของโยโกที่แทรกอยู่ในสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปสู่ โยโกเพื่อการบันเทิง เช่น มีการพิมพ์หนังสือมายากลในประเทศญี่ปุ่นในช่วงกลางสมัยเอโดะราวคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งมีมายากลโยโก (妖怪手品) ปรากฏในหนังสือเหล่านั้น และในปี ค.ศ. 1764 มีการพิมพ์หนังสือชื่อ โฮคาเซ็น (放下筌) ที่เมืองโอซาก้าเป็นหนังสือแนะนำมายากลโยโก ในปี ค.ศ. 1779 มีการพิมพ์หนังสือแนะนำมายากลโยโกชื่อ เท็งกุซื่อ (天狗通) และมีเทคนิคการทำโคมไฟมหัศจรรย์ที่เป็นการใช้แสงเพื่อทำให้โยโกปรากฏตัวขึ้นมา ในบันทึกนี้กล่าวถึงโคมไฟมหัศจรรย์ว่า เริ่มมีในทวีปยุโรปราวคริสต์ศตวรรษที่ 17 และเข้าสู่ประเทศญี่ปุ่นผ่านการค้าขายกับฮอลันดาที่เมืองนางาซากิราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และเริ่มเป็นสินค้าที่จำหน่ายตามร้านแว่นตา หลังจากนั้นมีการสร้างอุปกรณ์ฉายภาพเขียนในรูปแบบคล้ายแอนิเมชันเป็นเครื่องฉายทำด้วยไม้ ใช้มือถือและแสดงในห้องมืดเริ่มในปี ค.ศ. 1803 โดยมียาโกะยาโทรากุ เรียกว่า อูสึชิเอะ (写し絵) ใช้วิธีเขียนภาพบนกระจกและฉายออกมาบนแผ่นกระดาษ คนในสมัยเอโดะนิยมดูอูสึชิเอะเหมือนคนปัจจุบันดูหนังผี ในปี ค.ศ. 1804 มีการแสดงละครเคียวเงินที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับโยโกและมีการเล่าเรื่องผีในละครพูดแบบ “รากุโงะ” เรียกว่า ไคดงบานาชิ (怪談噺) เริ่มขึ้นราวปี ค.ศ. 1817 ซึ่งจะมีคนหรือตุ๊กตารูปผีออกมาในตอนท้ายเพื่อให้คนดูตกใจ นอกจากนี้ละครเหล่านี้แล้ว ยังมีการจัดแสดงที่เรียกว่า มิเซโมโนะ (見世物) คือ ร้านแสดงเล็ก ๆ ในบริเวณย่านอาซากุซะและเรียวกะกุในเมืองเอโดะเป็นการโชว์ศิลปะการแสดง เช่น แสดงกายกรรม และโชว์สัตว์แปลก ๆ เช่น เสือ อูฐ รวมถึงสิ่งของที่แปลกเช่น โยโก ในปี ค.ศ. 1765 มีการแสดงโยโกที่เรียกว่า ไรจู ซึ่งเล่ากันว่าตกลงมาจากฟ้า ไรจูที่นำมาแสดงมีลักษณะคล้ายพังพอนแต่มีสีดำและจากการเล่าปากต่อปากทำให้มีคนมาดูเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีสิ่งโชว์อื่น ๆ เช่น ลูกสาวของโอนิและมัมมีเงือก (Komatsu, 2011, pp. 189-199) ซึ่งสิ่งที่นำมาแสดงหลายอย่างที่เกี่ยวกับโยโกล้วนแล้วเป็นสิ่งที่ทำขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงแก่ประชาชนเพื่อการพาณิชย์

3.3 โยโกที่ปรากฏในเอกสารการศึกษา

นอกจากโยโกจะปรากฏในสิ่งบันเทิงแล้วยังปรากฏในวงการการศึกษาในสมัยเอโดะ ซึ่งเป็นสมัยที่ประเทศญี่ปุ่นมีความสงบไม่มีศึกสงคราม และการศึกษามีการขยายตัว มีการรับวิทยาการความรู้จากจีนหลายด้าน และยังมีชาวเมืองในสมัยเอโดะที่ปรับปรุงหนังสือเกี่ยวกับวิทยาการของจีนและทำเป็นหนังสือประเภทสารานุกรมเกี่ยวกับธรรมชาติและมนุษย์ซึ่งมีหัวข้อที่เกี่ยวกับโยโก หนึ่งในนั้นคือ ฮนโซงักกุ (本草学) หรือความรู้เกี่ยวกับยาจีนซึ่งเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยนาราและเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยเอโดะ จนมีการเรียบเรียงเป็นหนังสือภาษาญี่ปุ่นเช่น วากังซันไซซุเอะ (和漢三才図会) เรียบเรียงในปี ค.ศ. 1713 โดยหมอชาวโอซาก้า คือ เทราจิมะเรียวอัน (寺島良安) เป็นสารานุกรมที่เขียนเกี่ยวกับโยโกของจีนและญี่ปุ่นซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากและทำให้มีการเปลี่ยนแนวคิดจากโยโกที่เป็นความเชื่อไปสู่โยโกที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

กล่าวโดยสรุปคือ ภาพลักษณ์ของโยโกในสมัยเอโดะซึ่งถูกทำให้เป็นตัวละครและกลายเป็นสิ่งบันเทิงจนกลายเป็นช่วง “โยโกบูม” นั้นมีปัจจัยที่สำคัญ 3 ประการคือ

- 1) ความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ของคนในสมัยเอโดะที่ขยายตัวอย่างกว้างขวาง ซึ่งทำให้เกิดความนิยมในการอ่านหนังสือ และมีการขยายตัวของหนังสือทุกประเภท
- 2) สภาพสังคมส่วนหนึ่งที่กลายเป็นสังคมเมืองแบบทุนนิยมไม่ได้เป็นสังคมแบบเกษตรกรรมในหมู่บ้านในชนบทหรือในหุบเขาที่มนุษย์มีชีวิตด้วยการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติเพื่อทำการเกษตรกรรมและป่าไม้ และไม่ได้มีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าและโยโกที่เกี่ยวกับการเกษตรกรรม แต่เป็นสังคมที่ประชาชนอาศัยในเมืองใหญ่ มีการค้าขาย มีสินค้า และแรงงานซึ่งไหลเวียนในแบบทุนนิยม
- 3) เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้และเทคนิคภาพพิมพ์นิชิกิเอะซึ่งส่งผลให้หนังสือเกี่ยวกับโยโกมีลักษณะที่เป็นมิตร มีสีสันสดใสและยังพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากจึงขยายตัวไปสู่ประชาชนในวงกว้าง

ปัจจัยทางด้านความสามารถในการอ่านออกเขียนได้รวมถึงเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้และภาพพิมพ์แบบนิชิกิเอะเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เรื่องเกี่ยวกับโยโกมีการขยายตัวและเป็นที่ยอมรับในเชิงพาณิชย์อย่างเห็นได้ชัดโดยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้นั้นทำให้ภาพลักษณ์ของโยโกถูกลดความน่ากลัวลง มีความเป็นมิตรและทำให้เรื่องเกี่ยวกับโยโกเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และการพิมพ์แบบนิชิกิเอะที่มีสีสันหลากหลายทำให้ภาพลักษณ์ของโยโกมีสีสันสดใส ไม่ดูมืดมนและช่วยลดความน่ากลัวของโยโกอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้มีกลุ่มนักเขียนที่สร้างภาพของโยโกใหม่ ๆ เกิดขึ้นซึ่งมีทั้งการสร้างโยโกในสมัยโบราณให้เป็นภาพขึ้นมาและมีการสร้างโยโกขึ้นมาใหม่ การขยายตัวของ การเขียนภาพและเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ส่งผลให้มีการทำหนังสือภาพโยโกที่มีการเขียนชื่อ มีคำอธิบายและมีการแยกประเภทของโยโกทำให้โยโกเป็นที่รู้จักในวงกว้าง นอกจากหนังสือภาพที่เป็นเหมือนสารานุกรมของโยโกแล้ว ยังมีนวนิยายเกี่ยวกับโยโกที่พิมพ์เป็นหนังสือเป็นจำนวนมากอย่างต่อเนื่อง โยโกจึงเป็นสิ่งที่สร้างความบันเทิงในแบบเป็นตัวละครที่น่าสนุกแต่แฝงความน่ากลัว น่าตื่นเต้นและยังมีสีสันสดใส โยโกยังถูกทำให้กลายเป็นสินค้าที่เป็น การละเล่นและเป็นของเล่นเด็ก และยังเป็นสิ่งบันเทิง เช่น มายากลโยโก และอุสึชิเอะที่ทำให้โยโกไม่ได้เป็นสิ่งที่ ลึกลับน่ากลัวแต่กลายเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นได้ซึ่งคนทั่วไปสามารถจ่ายเงินเพื่อดูโยโกได้

ส่วนปัจจัยทางด้านสังคมเมืองนั้นนอกจากจะส่งผลต่อการเป็นสังคมเมืองแบบทุนนิยมที่คนในเมืองนิยมบริโภคสินค้าเกี่ยวกับโยโกแล้ว ยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อเกี่ยวกับโยโกเนื่องจากสภาพสังคมเมืองที่ประชาชนอาศัยในเมืองใหญ่ ไม่ได้มีชีวิตที่ขึ้นอยู่กับความเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติแบบเกษตรกร อีกทั้งธรรมชาติรอบตัวได้ถูกทำลายลงจนกลายเป็นเมืองที่มีผู้อยู่อาศัยร่วมกันเป็นจำนวนมาก การมีชีวิตที่ไม่ขึ้นอยู่กับธรรมชาติทำให้เรื่องของโยโกที่เกี่ยวกับความเชื่อทางธรรมชาติไม่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของประชาชน และเรื่องราวของโยโกยังถูกเปลี่ยนแปลงให้เป็นตัวละคร ส่งผลให้ความเชื่อและความเกรงกลัวต่อโยโกเปลี่ยนแปลงไป โยโกจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของสินค้าเพื่อการพาณิชย์อย่างเห็นได้ชัด

ความนิยมในการบันเทิงของคนในเมืองใหญ่ยังส่งผลให้มีโยโกที่ถูกสร้างเป็นตัวละครที่มีเรื่องราวใกล้ตัวและอยู่ในชีวิตประจำวันของคนในเมืองใหญ่ในสมัยเอโดะ ซึ่งเป็นโยโกที่มีภาพลักษณ์ของความเป็นตัวละครและมีความซับซ้อนและถูกสร้างเรื่องราวขึ้นเพื่อความสนุกสนาน น่าสนใจและถูกสร้างเพื่อการพาณิชย์ เช่น โยโกที่เป็นพระ โยโกที่ปรากฏในเมืองและในบ้าน รวมถึงโยโกที่มีความวิตกกังวลเพราะได้รับผลกระทบจากการที่มนุษย์ในสมัยนั้นเปลี่ยนตัวเองได้ คือ มีการแต่งหน้า ใส่วิกและพันปลอม สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพลักษณ์ของโยโกเปลี่ยนจากความน่ากลัวไปสู่ความสนุกสนานบันเทิงและกลายเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมในที่สุด และในขณะเดียวกันการศึกษาในสมัยเอโดะก็ส่งผลให้โยโกถูกมองเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา โยโกในช่วงนี้จึงมีภาพลักษณ์ของสิ่งบันเทิง มีสีสันสดใส มีความตลกขบขัน มีความเป็นมิตร เป็นโยโกที่อยู่ในชีวิตประจำวันของคนในสังคมเมืองและเป็นสินค้าของความบันเทิงที่สามารถใช้เงินซื้อเพื่อความบันเทิงได้

4. โยโกในสมัยเมจิ

ในสมัยเมจินั้นวิทยาการในแบบโลกตะวันตกเริ่มเข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นแต่ยังคงกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มคนชั้นสูง เช่น ข้าราชการ นักการเมืองและนักการศึกษาในเขตเมืองใหญ่เท่านั้น เรื่องเกี่ยวกับโยโกของประชาชนทั่วไปนั้นนอกจากจะมีส่วนที่เป็นความบันเทิงแล้วในชนบทก็ยังคงมีความเชื่อตามแบบเดิมในสมัยเอโดะ โยโกกลายเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยโดยนักเขียนและนักวิชาการผู้บุกเบิกทางด้านมานุษยวิทยาของประเทศญี่ปุ่นคือ อาจารย์ยานางิตะ คุนิโอะ (柳田 國男) ซึ่งเดินทางไปเก็บข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและคติชนของหมู่บ้านเกษตรกรรมรวมถึงเรื่องโยโกและรวบรวมเรื่องโยโกของเมืองโทโนะ จังหวัดอิวะเตะได้มากกว่า 100 เรื่องและเขียนหนังสือชื่อ โทโนะโมโนงาตาริ (遠野物語) ซึ่งเป็นที่นิยมจนถึงปัจจุบัน (Yamashita, 2014, pp. 132-133) เขายังได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ “เท็งงู” และ “คัปปะ” ทำให้การศึกษาเกี่ยวกับโยโกมีความสำคัญมากขึ้นในงานวิชาการด้านมานุษยวิทยา อย่างไรก็ตาม การศึกษาเหล่านี้เป็นการสรุปว่าโยโกเป็นเพียงความเชื่อและภาพลักษณ์ของโยโกในช่วงต้นสมัยเมจิจึงเป็นเพียงความเชื่อดั้งเดิม (Komatsu & Iikura, 2015b, p. 182) โยโกกลายเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยโดยนักวิชาการสมัยใหม่ในช่วงปลายสมัยเมจิซึ่งเริ่มมีการวิจัยเกี่ยวกับโยโกโดยนักปรัชญาคือ อาจารย์ฮิโนอุเอะ เอ็นเรียว (井上 円了) ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยโทโยและเป็นผู้เริ่มใช้คำว่า “โยโก” (Yamashita, 2014, p. 133) เขากระตุ้นการศึกษาเกี่ยวกับโยโกด้วยการก่อตั้งกลุ่มศึกษาสิ่งลึกลับหลังจากจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยโตเกียวในปี ค.ศ. 1886 เขากำหนดแนวคิดตั้งแต่เริ่มแรกว่าโยโกเป็นเพียงความเชื่อและเริ่มสำรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องโยโกรวมถึงทำเป็นนิตยสารเกี่ยวกับวิญญาณและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับโยโก เช่น การเจ็บป่วยที่เกิดจากการกระทำของเทพเจ้า หลังจากนั้นจึงรวบรวมข้อมูลเป็นหนังสือรวมเล่มเกี่ยวกับโยโกชื่อ โยโกงักกุโกจิ (妖怪学讲义) และโยโกงักกุ (妖怪学) ซึ่ง โยโกงักกุโกจิ ได้รับความสนใจจากประชาชนเป็นอย่างมากและยังถูกนำขึ้นทูลเกล้าถวายจักรพรรดิเมจิ เขาเดินทางทั่วประเทศญี่ปุ่นเพื่อบรรยายเกี่ยวกับโยโกและความเชื่อ อาจารย์ฮิโนอุเอะ เอ็นเรียวยังแบ่งโยโกและปรากฏการณ์ลึกลับออกเป็น 4 ประเภทคือ ความลึกลับที่ปลอม ความ

ลึกลับที่ผิดพลาด ความลึกลับแบบชั่วคราว และความลึกลับแบบจริง ซึ่งเป็นการอธิบายโยไกในทางวิทยาศาสตร์ เป็นครั้งแรกของประเทศญี่ปุ่น (Komatsu, 2001, pp. 451-452) และจากความมุ่งมั่นในการศึกษาเกี่ยวกับโยไกทำให้เขาถูกเรียกว่า “ศาสตราจารย์แห่งเรื่องโยไก” และคำว่า “โยไก” จึงกลายเป็นคำศัพท์ที่ใช้ในทางวิชาการแต่ยังไม่ได้ใช้กันโดยทั่วไป

กล่าวโดยสรุปคือ ภาพลักษณ์ของโยไกในสมัยเมจิหลังจากเทคโนโลยีการพิมพ์แบบตะวันตกเข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นและทำให้การพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับโยไกลดน้อยลง แต่โยไกยังมีภาพลักษณ์ของการเป็นของเล่นเด็กซึ่งได้รับความนิยมดังเช่นในสมัยเอโดะ และกลายเป็นหัวข้อของการศึกษาค้นคว้าของนักวิชาการสมัยใหม่ที่มีการสำรวจในท้องถิ่นต่าง ๆ จนมีการรวบรวมเป็นหนังสือที่เกี่ยวกับโยไกของท้องถิ่น

5. โยไกในสมัยไทโช - โชวะ - ปัจจุบัน

ในสมัยไทโชมีการวิจัยเกี่ยวกับโยไกของนักวิชาการทางประวัติศาสตร์คือ เอมะ สึโตมุ (江馬 務) เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับภาพม้วนของโยไกซึ่งเป็นการวิจัยที่ได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่ามากและยกระดับมุมมองทางด้านวิชาการของโยไก แต่ในเชิงพาณิชย์นั้นโยไกซึ่งเป็นที่นิยมจนถึงสมัยเมจิกลับได้รับความนิยมลดน้อยลงในสมัยไทโช จนถึงสมัยโชวะและกลับมาได้รับความนิยมอย่างมากอีกครั้งในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองในช่วงที่เศรษฐกิจเริ่มฟื้นตัวอย่างรวดเร็วในช่วง ค.ศ. 1955-1964 โดยมีจุดเริ่มต้นจากการ์ตูนและแอนิเมชันเช่นเรื่อง *อาคุมะคุง* (悪魔 < 鬼 >) *ผีน้อยคิตาโร่* (ゲゲゲの鬼太郎) และ *คัปปะโนะซันเป* (河童の三平) ต่อมาในปี ค.ศ. 1975 มีแอนิเมชันยอดนิยมในกลุ่มเด็กทั่วประเทศญี่ปุ่นคือ *คูจิซาเกอนนะ* (口裂け女) ซึ่งเป็นโยไกที่มีภาพลักษณ์เหมือนกับโยไกที่ชื่อว่า ยามาอุบะ เรื่องเกี่ยวกับโยไกเหล่านี้เป็นการนำเอาโยไกในด้านของวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นมาฉายบนจอโทรทัศน์และได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ เป็นอย่างมาก

เรื่องที่มีชื่อเสียงมากจนถึงปัจจุบันคือ *ผีน้อยคิตาโร่* เป็นงานเขียนของ มิซูกิ ชิเงะรุ (水木 しげる) นักเขียนการ์ตูนชื่อดังผู้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับโยไกโดยการรวบรวมภาพของโยไกในอดีตและสิ่งหนึ่งที่เขาทำเหมือนกับโทริยามะเซกิเอ็น นักเขียนภาพชื่อดังในสมัยเอโดะคือ การสร้างภาพของโยไกขึ้นมาซึ่งแต่เดิมเป็นโยไกที่มีแต่การบันทึกเป็นเรื่องราวแต่ยังไม่มีภาพเขียน เช่น *อิตตันโมะเม็น อาบุราซุมาชิ* และ *โคนากิจิ* (Komatsu & Iikura, 2015a, pp. 114-115) เขาได้เขียนการ์ตูนชื่อ *คิตาโร่แห่งสุสาน* (墓場の鬼太郎) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 ต่อมาในปี ค.ศ. 1967 จึงพิมพ์ลงในนิตยสารและเปลี่ยนชื่อเป็น *ผีน้อยคิตาโร่* ซึ่งถูกทำเป็นแอนิเมชันฉายทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 1968 เป็นเรื่องที่มีสีสันที่สดใสและแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และโยไก อีกทั้งโยไกในเรื่องยังมีวิถีชีวิตแบบเดียวกับมนุษย์ในแบบของชีวิตในเมืองใหญ่ที่แตกต่างจากข้อกำหนดเดิมของโยไกที่จะปรากฏตัวในสถานที่ถูกกำหนดไว้เป็นพื้นฐานของโยไกคือ ป่าเขา ริมน้ำ (ทะเลและแม่น้ำ) ในหมู่บ้านที่อาศัยของมนุษย์ และในบ้านเรือน ในเนื้อเรื่องนั้นตัวเอกคือ ผีน้อยคิตาโร่ยังมีบทบาทในการปราบโยไกที่เป็นภัยต่อมนุษย์จึงมีความเป็นพระเอกและเป็นมิตรกับมนุษย์ซึ่งแตกต่างจากภาพลักษณ์เดิมของโยไกที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์และเป็น

ศัตรูของมนุษย์และมักจะถูกปราบ เรื่อง *ผีน้อยคิดาวโร* ทำให้เกิดกระแสโยไกบูมขึ้นอีกครั้งหนึ่งและเป็นที่ยอมรับอย่างมากจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังมีเรื่องโยไกที่ถูกเขียนเป็นการตุนและสร้างเป็นแอนิเมชันอีกหลายเรื่อง มีทั้งแบบที่เป็นเรื่องแนวโบราณที่มีความน่ากลัวและมีลึที่ดูมืดมนเช่น เรื่อง *โดโรโร* และมีแอนิเมชันที่เป็นแนวประวัติศาสตร์ในสมัยเออันซึ่งมีตัวเอกคือโหราจารย์อาเบะโนะเซเม งามเมียวจิผู้มีอิทธิฤทธิ์ซึ่งเป็นเรื่องที่มีสีสันสดใสสวยงามและมีความตลกขบขันด้วยเช่นกัน

ในช่วงนี้ยังมีการทำหนังสือภาพโยไกซึ่งเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการขยายตัวในการเรียนรู้และทำให้เด็กสนใจเกี่ยวกับโยไก การทำหนังสือภาพเกี่ยวกับโยไกออกมาเป็นจำนวนมากในทศวรรษที่ 1970 เริ่มในปี ค.ศ. 1972 โดยซาโต อาริฟูมิ ออกหนังสือชื่อ *นิฮงโยไกซุกัง* (日本妖怪図鑑) คล้ายกับหนังสือภาพในสมัยเอโดะที่มีทั้งรูปและชื่อของโยไกจำนวนมากเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและมีการเขียนภาพของโยไกที่ไม่เคยเขียนเป็นภาพวาดมาก่อน (Ichikawa, 2018, p. 60) ทำให้โยไกเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางสำหรับเด็กในสมัยปัจจุบันและเป็นสื่อที่เผยแพร่เรื่องเกี่ยวกับโยไกที่มีความสำคัญ ปัจจุบันมีการพิมพ์หนังสือภาพออกมาเป็นจำนวนมากและมีหนังสือที่มีการวาดภาพในแบบที่อิสระไม่ติดอยู่กับรูปแบบเดิม ๆ เช่น แนวตัวละครในแอนิเมชัน เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการทำเกมเกี่ยวกับโยไกและผลิตออกมาจำหน่ายอย่างต่อเนื่องโดยในปี ค.ศ. 1996 บริษัทนินเท็นโดจำหน่ายเกมโปเกมอนหรือ Pocket Monsters ในปี ค.ศ. 1997 บริษัทบันไดจำหน่ายเกม Digital Monster ที่สามารถพกพาได้คือ “Tamagotchi” ในปี ค.ศ. 1998 จำหน่ายเกมเพื่อนับก้าวเดินและส่งเสริมให้คนออกกำลังกายคือ “Youkaizer” ซึ่งเป็นเกมที่มีการรวบรวมโยไกมาจากทั่วประเทศ ในปี ค.ศ. 2013 บริษัทนินเท็นโด จำหน่ายเกม “Yokai Watch” ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างมากด้วยการทำให้ตัวละครโยไกในเกมมีความน่ารักในแบบของ “ยูรุเคียวระ” (ゆるキャラ) และในปี ค.ศ. 2014 จำหน่ายเกม “Yokai Watch 2” ในปี ค.ศ. 2017 บริษัท Sony จำหน่ายเกม Nioh ซึ่งมีภาพและชื่อเหมือนภาพของโยไกในสมัยเอโดะ และในปี ค.ศ. 2021 บริษัท Capcom จำหน่ายเกม Monster Hunter Rise ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากโยไกของญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังมีโยไกที่ถูกทำเป็นมาสคอตท้องถิ่นที่มีความน่ารักในแบบตัวการ์ตูนเพื่อใช้การประชาสัมพันธ์จังหวัด เช่น คิวปี มาสคอตท้องถิ่นของเมืองนาซุ จังหวัดโทชิงิที่ถูกสร้างโดยได้แบบมาจากสุนัขจิ้งจอกเก้าหาง

ส่วนโยไกที่เป็นความเชื่อนั้น ในปัจจุบันยังมีในเทศกาลท้องถิ่นต่าง ๆ เช่น โยไกโยกซ์ “ไดดาราโบ” ซึ่งในบางท้องถิ่นเรียกว่า “ยาโกโรดง” โดยทำเป็นตุ๊กตาสูงประมาณ 5 เมตรใช้ในขบวนแห่ของเทศกาลยาโกโรดงของศาลเจ้าในจังหวัดคาโกชิมะและจังหวัดมิยาซากิ และมี “เทพเจ้าตาเดียว” ซึ่งมักจะมีขาข้างเดียวเหมือนกับโยไกตาเดียวในหลายท้องถิ่น เช่น ที่จังหวัดโคจิมีศาลเจ้าของเทพเจ้าตาเดียวซึ่งมีการถวายรองเท้าฟางเพียงข้างเดียว ที่จังหวัดชิมาเนะแถบอิวามิมิเทพเจ้าโทชิโตกุจิน (歳徳神) เป็นเทพเจ้าที่นำความสุขมาให้ก็มีขาข้างเดียวเช่นกัน ที่จังหวัดนางาโนะและจังหวัดนิงาตะยังมีพิธีกรรมขอบคุณโยไกตาเดียวในฐานะที่เป็นหุ่นไล่กาซึ่งช่วยปกป้องรักษาข้าว (Iwai, 2015, pp. 54-55) และที่จังหวัดอากิตะมีโยไกท้องถิ่นที่เรียกว่า “นามาฮาเกะ” อาศัยบนภูเขาในป่าลึก มีลักษณะเป็นกิ่งเทพเจ้ากิ่งโยไก ก็ยังคงมีการจัดเทศกาลนามาฮาเกะทุกปีในวันที่ 31 ธันวาคม

กล่าวโดยสรุปคือ ภาพลักษณ์ของโยโกตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สองนั้นถูกทำให้เป็นตัวละครที่มีการถ่ายทอดในรูปแบบของแอนิเมชัน การ์ตูน และเกม รวมถึงหนังสือภาพโยโกที่มีการวาดภาพอย่างอิสระและมีความหลากหลายและยังถูกใช้เป็นมาสคอตในการฟื้นฟูท้องถิ่น โยโกมีภาพลักษณ์ที่เป็นมิตรและอยู่ในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันในรูปแบบที่หลากหลายทั้งเพื่อการบันเทิง การค้า และการศึกษา โยโกมีทั้งภาพลักษณ์ของตัวการ์ตูน สีสันสดใสน่ารักและโยโกที่มีความรุนแรงและมีสีที่มีดมนตามจินตนาการของผู้เขียน ส่วนโยโกในด้านความเชื่อ นั้นยังคงปรากฏในรูปแบบของเทศกาลท้องถิ่นและความเชื่อแบบกึ่งเทพเจ้ากึ่งโยโกในหลายพื้นที่

บทสรุป

จากการศึกษาพบว่า โยโกมีตัวตนในตำนานพื้นบ้านที่มีความเชื่อผสมผสานระหว่างเรื่องโยโกและเทพเจ้า ซึ่งมีการกำหนดแหล่งที่ปรากฏตัวอย่างชัดเจน เช่น ปรากฏตัวในภูเขา บริเวณริมน้ำ ในหมู่บ้าน และในบ้าน และมีความเชื่อว่าโยโกเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างเทพเจ้าและมนุษย์ เรื่องเกี่ยวกับโยโกเหล่านี้ปรากฏในเรื่องเล่า บ้านทีก และตำนานต่าง ๆ ในท้องถิ่นซึ่งมีการรวบรวมอย่างเป็นรูปธรรมตั้งแต่สมัยสมัยเมจิเป็นต้นมา อย่างไรก็ตาม โยโกมีการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ที่ปรากฏและมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงสมัยของประวัติศาสตร์ โดยสามารถอธิบายในกรอบแนวคิดด้านวิญญานนิยม กรอบแนวคิดของพุทธศาสนาและกรอบแนวคิดการทำให้เป็น “ตัวละคร” ซึ่งส่งผลต่อการเป็นวัฒนธรรมประชานิยม เรื่องราวเกี่ยวกับโยโกนี้ปรากฏเป็นหลักฐานที่เป็นบันทึกนับย้อนหลังไปได้จนถึงสมัยโบราณ และยังมีบันทึกของท้องถิ่นที่มีการเขียนถึงโยโกเช่นกัน เรื่องเกี่ยวกับโยโกยังคงปรากฏจนถึงปัจจุบันในรูปแบบต่าง ๆ และมีภาพลักษณ์ที่ปรากฏแตกต่างกันออกไปตามช่วงสมัยของประวัติศาสตร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ช่วงและสามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ

1. ช่วงสมัยโบราณ

เป็นช่วงที่โยโกปรากฏเป็นตัวหนังสือในบันทึกและตำนานในสมัยโบราณต่าง ๆ เช่น บันทึกประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นคือ *โคจิกิ* และ *นิฮงโชกิ* ซึ่งถูกเขียนขึ้นในราวคริสต์ศตวรรษที่ 8 โยโกที่ปรากฏในบันทึกได้แก่ จอมอสูรยักษ์ยามาตะโนะโอโรจิและสึจิมะ ทั้งสองชนิดมีภาพลักษณ์ของโยโกขนาดใหญ่ มีความดุร้าย กินมนุษย์ และมีความเกี่ยวข้องกับจักรพรรดิ และยังมีโยโกอื่น ๆ เช่น โอนิและเท็งงู นอกจากนี้ยังมีโยโกในตำนานพื้นบ้าน เช่น ยามาอุบะ ถึงแม้โยโกในกลุ่มหลังนี้จะมีขนาดไม่ใหญ่จนเด่นชัดแต่ก็มีความน่ากลัวแฝงอยู่ และยังมีโยโกที่ปรากฏในตำนานพื้นบ้านอีกหลายชนิด เช่น อุชิโอนิและนุอะะ โยโกในสมัยนี้ถูกบันทึกเป็นปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกี่ยวข้องกับจักรพรรดิและราชวงศ์ยามาโตะในบันทึก *นิฮงโชกิ* ด้วยเช่นกัน

เรื่องโยโกในสมัยนั้นนอกจากจะใช้เป็นเรื่องราวที่สร้างความมีอำนาจของจักรพรรดิแล้วยังเป็นแนวคิดเกี่ยวกับวิญญานนิยมที่มีการบันทึกเกี่ยวกับโยโกเป็นรูปแบบของการบันทึกด้วยตัวหนังสือในบันทึกและตำนาน เป็นการบันทึกปรากฏการณ์ลึกลับแปลกประหลาดและเป็นการแสดงความเชื่อในเทพเจ้าซึ่งพบทั้งในบันทึกประวัติศาสตร์

และตำนานพื้นบ้าน โยโกมีภาพลักษณ์ที่น่ากลัวและมีความลึกลับ มีขนาดใหญ่มาก ทำร้ายและกินมนุษย์ และโยโกหลายตัวถูกปราบในที่สุด

ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของโยโกคือ โยโกที่ถูกบันทึกโดยราชสำนักเพื่อใช้แสดงการมีอำนาจสูงสุดของจักรพรรดิเป็นโยโกที่มีขนาดใหญ่และน่ากลัวและโยโกยังถูกบันทึกในรูปแบบของปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นในช่วงเหตุการณ์สำคัญของราชสำนัก นอกจากนี้ยังมีโยโกที่รับอิทธิพลมาจากแนวคิดวิญญาณนิยมและความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าของคนญี่ปุ่นในสมัยโบราณ เช่น โยโกที่ปรากฏในภูเขาซึ่งเป็นโยโกที่มีความน่ากลัวเช่นกัน

2. ช่วงสมัยเฮอันถึงสมัยอาซุจิโมะโระยามะ

เป็นช่วงที่โยโกถูกสร้างให้เป็นภาพวาดอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม จากอิทธิพลของวัฒนธรรมภาพวาดจากจีนส่งผลให้มีการเขียนภาพวาดเกี่ยวกับโยโก และทำให้โยโกที่เคยปรากฏเป็นตัวหนังสือในสมัยโบราณนั้นปรากฏเป็นรูปภาพอย่างเป็นทางการในสมัยเฮอันด้วยการเขียน “อะมะกิ” หรือภาพม้วนเกี่ยวกับพุทธศาสนาซึ่งเป็นภาพนรกของจีนและคาบสมุทรเกาหลีผสมผสานกับความเชื่อเทพเจ้าในแบบญี่ปุ่น การปรากฏเป็นภาพม้วนนี้ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของโยโกในสมัยโบราณเช่น โอนิซึ่งแต่เดิมเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าว่าเป็นโยโกที่มาจากภูเขาได้กลายเป็นภูติในนรกซึ่งเดิมเป็นคนที่ทำชั่วในขณะที่มีชีวิตอยู่เมื่อตายแล้วจึงตกนรก และเท็งซุซึ่งถูกสร้างภาพให้เป็นศัตรูของพุทธศาสนา ภาพลักษณ์ของโยโกที่ปรากฏจากภาพม้วนเกี่ยวกับพุทธศาสนาจึงยังคงมีความน่ากลัวและเป็นสิ่งที่ถูกใช้เพื่อสอนให้คนทำความดีและเกรงกลัวการทำชั่ว

อย่างไรก็ตาม ในช่วงปลายสมัยมูโรมะจิมีการเขียนภาพม้วนที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของโยโกคือ ภาพม้วนที่เป็นขบวนแห่เฮียกิกิยาเงียว (百鬼夜行) หรือขบวนของโอนิและโยโกที่ออกมาเดินและเต้นรำอย่างสนุกสนานบนถนนสายใหญ่ของเมืองเฮอันเคียวในเวลากลางคืนเช่น เฮียกิกิยาเงียวอะมะกิ ซึ่งมีโยโกบางตัวที่ถูกวาดให้มีลักษณะตลกขบขันและดูเป็นมิตร ทำให้ภาพลักษณ์ของโยโกมีความน่ากลัวลดน้อยลงจากภาพลักษณ์ในภาพม้วนเกี่ยวกับพุทธศาสนาและยังส่งผลให้เรื่องเกี่ยวกับโยโกได้รับความสนใจจากประชาชนทั่วไปอย่างกว้างขวางในสมัยคามาคูระและสมัยมูโรมะจิ

โยโกในช่วงสมัยนี้เริ่มปรากฏเป็นภาพวาดและเป็นโยโกในแนวคิดทางพุทธศาสนาจึงมีภาพลักษณ์ที่มีความน่ากลัว และยังมีโยโกที่ถูกวาดใน เฮียกิกิยาเงียวอะมะกิ ที่ดูมีความเป็นมิตรและมีความตลกขบขัน ปัจจัยที่สำคัญคือ ภาพวาดอะมะกิที่มีทั้งแบบเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและขบวนแห่โยโกเฮียกิกิยาเงียวที่ทำให้โยโกซึ่งแต่เดิมอยู่ในจินตนาการจากตัวหนังสือให้ปรากฏเป็นภาพที่เป็นรูปธรรม

3. ช่วงสมัยเอโดะ

เป็นช่วงที่โยโกถูกทำให้เป็นตัวละครเพื่อความบันเทิงและยังถูกใช้เพื่อการศึกษา โยโกที่ถูกทำให้เป็นภาพวาดอย่างเป็นทางการในสมัยก่อนหน้านี้ได้ถูกทำให้เป็นตัวละครเพื่อความบันเทิงและการศึกษาจนได้รับความ

นิยมและเกิดกระแส “โยโกบูม” ในช่วงปลายสมัยเอโดะซึ่งเป็นสมัยที่ประเทศญี่ปุ่นมีความสงบเป็นสังคมแบบทุนนิยมที่ประชาชนใช้จ่ายเงินเพื่อความบันเทิงและประชาชนยังมีความสามารถในการอ่านออกเขียนได้สูงขึ้น โยโกในสมัยเอโดะจึงถูกใช้เพื่อการบันเทิงแบบหนังสือภาพ นวนิยาย การละเล่น และสินค้า รวมถึงการศึกษา

การทำให้โยโกเปลี่ยนไปสู่ความบันเทิงและวัฒนธรรมประชานิยมมีจุดเริ่มต้นจากภาพม้วนของสีโกโมะงามิหรือโยโกที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่มีอายุมากกว่าร้อยปีขึ้นไป และมีปัจจัยเสริมจากนักเขียนภาพที่มีชื่อเสียง เช่น โทริยามะเซกิเอ็น ซึ่งเขียนภาพโยโกให้มีความตลกและทำให้เกิดความรู้สึกเป็นมิตรมากกว่าความน่ากลัว และ อุตางวะคุนิโยชิผู้เขียนภาพโยโกได้อย่างทรงพลังและจากความนิยมหนังสือภาพโยโกของโทริยามะเซกิเอ็นนี้ส่งผลต่อการผลิตหนังสือและการเขียนภาพเกี่ยวกับโยโกเป็นจำนวนมากรวมถึงมีการสร้างโยโกแบบใหม่ขึ้น และมีการวาดภาพที่ทำให้โยโกมีรูปร่างและภาพที่ชัดเจนรวมถึงมีการกำหนดชื่อและแยกประเภทของโยโกและสร้างโยโกให้มีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ที่สามารถพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากและเทคนิคการพิมพ์แกะไม้แบบนิชิกิเอะที่พิมพ์ด้วยสีสันทากหลายและมีความสดใส หนังสือเกี่ยวกับโยโกจึงแพร่หลายสู่ประชาชนในวงกว้าง

โยโกในช่วงสมัยนี้เป็นโยโกที่ถูกทำให้เป็นตัวละคร มีภาพลักษณ์ที่มีความเป็นมิตรมากขึ้น มีความตลกขบขัน มีการวาดภาพให้โยโกมีสีสันสดใสและเป็นเรื่องเล่าที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้โยโกมีภาพลักษณ์ของสิ่งที่เป็นความบันเทิงและกลายเป็นตัวละครในรูปแบบของหนังสือภาพ นวนิยาย การละเล่น สินค้า และความบันเทิงที่มีความน่าสนใจและน่าตื่นเต้น ปัจจัยที่สำคัญได้แก่ ความสามารถอ่านออกเขียนของคนในสมัยเอโดะ สภาพสังคมที่กลายเป็นสังคมเมืองที่ชีวิตของประชาชนไม่ได้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ภาพลักษณ์ และเรื่องเล่าของโยโกให้เป็นตัวละครที่มีความสนุกสนานและเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวผู้บริโภคมากขึ้น และยังมีเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้และเทคนิคการพิมพ์นิชิกิเอะที่ทำให้หนังสือเกี่ยวกับโยโกมีการขยายตัวในวงกว้างและยังเป็นภาพที่มีสีสันสดใส และโยโกจึงเปลี่ยนจากภาพของสิ่งที่มีความน่ากลัวกลายเป็นสินค้าและสิ่งบันเทิงที่คนสามารถใช้จ่ายเพื่อซื้อหามาบริโภคเพื่อความบันเทิงได้

4. ช่วงสมัยเมจิ

เป็นช่วงที่โยโกถูกมองผ่านองค์ความรู้แบบโลกตะวันตกในช่วงก่อนสมัยใหม่ โยโกกลายเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยโดยนักเขียนและนักวิชาการผู้บุกเบิกทางด้านมานุษยวิทยาที่มีชื่อเสียงของประเทศญี่ปุ่นคือ อาจารย์ยานางิตะ คุนิโอะ และยังมีกรวิจัยเกี่ยวกับโยโกโดยนักปรัชญาคือ อาจารย์อิโนอุเอะ เอ็นเรียว

โยโกมีภาพลักษณ์ที่ไม่เปลี่ยนจากเดิมในแง่ของการเป็นตัวละครที่ยังอยู่ในตลาดของสินค้าที่เป็นของเล่นของเด็กเหมือนในสมัยเอโดะ แต่สำหรับแวดวงการศึกษาในแบบตะวันตกนั้นโยโกกลายเป็นประเด็นที่นักวิชาการให้ความสนใจศึกษาและมีภาพลักษณ์ของการเป็นความเชื่อที่น่าศึกษาค้นคว้าสำหรับนักวิชาการสมัยใหม่ ซึ่งมีปัจจัยที่สำคัญมาจากการขยายตัวของการศึกษาในแบบตะวันตกของประเทศญี่ปุ่น

5. ช่วงสมัยโทโซ - โวะระ - ปัจจุบัน

เป็นช่วงที่โยโกถูกทำให้เป็นตัวละครในวัฒนธรรมประชานิยมในสมัยใหม่ ในด้านวิชาการนั้นมีการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ที่รับการยอมรับว่ามีคุณค่ามากแต่ในเชิงพาณิชย์นั้นกลับได้รับความนิยมลดลงในสมัยโทโซจนถึงสมัยโวะระและกลับมาได้รับความนิยมอย่างมากอีกครั้งในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง

โยโกถูกทำให้เป็นตัวละครอีกครั้งหนึ่ง และมีภาพลักษณ์ที่หลากหลายทั้งความน่ารักและน่ากลัวและมีความเป็นตัวละครเพื่อการพาณิชย์อย่างชัดเจน จุดเปลี่ยนเริ่มจากเรื่อง *ผีน้อยคิดอะไร* ที่มีสีสันที่สดใสและตัวละครในเรื่องมีความน่ารัก มีความเป็นมิตรกับมนุษย์และยังแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และโยโก อีกทั้งโยโกยังมีวิถีชีวิตในแบบเดียวกับมนุษย์ในเมืองใหญ่ ซึ่งแตกต่างไปจากการเป็นโยโกในตำนานพื้นบ้านอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ โยโกยังกลายเป็นสินค้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกม การ์ตูน และสินค้า แต่ก็ยังคงหลงเหลือความเชื่อเกี่ยวกับโยโกในวัฒนธรรมพื้นบ้านของเทศกาลท้องถิ่นต่าง ๆ แต่ไม่ใช่ความเชื่อทางศาสนาอีกต่อไป

ปัจจัยของการมีภาพลักษณ์ดังกล่าวเกิดจากงานเขียนของมิซึกิ ชิเงรุ นักเขียนการ์ตูนชื่อดังที่สร้างโยโกในงานการ์ตูนและถูกทำเป็นแอนิเมชันที่เป็นเรื่องสนุกสนาน ตัวละครมีความน่ารักด้วยสีสันสดใสเป็นที่นิยมของเด็กจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีหนังสือภาพเป็นสื่อที่ช่วยให้เรียนรู้เรื่องโยโกได้ดีซึ่งมีการทำหนังสือภาพโยโกออกจำหน่ายเป็นจำนวนมาก และโยโกที่กลายเป็นตัวละครยังถูกทำเป็นสินค้าอย่างเช่นเกมและสินค้าในรูปแบบต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ

จะเห็นได้ว่า ความเปลี่ยนแปลงในสังคมของช่วงต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นส่งผลต่อการปรากฏหลักฐานของโยโกที่เป็นรูปแบบต่าง ๆ และยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของโยโกตามปัจจัยที่เกิดขึ้นในแต่ละสมัย ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 5 ประเภทตามช่วงประวัติศาสตร์ คือ

1. โยโกที่ปรากฏในแบบตัวหนังสือในสมัยโบราณ
2. โยโกที่ปรากฏในแบบภาพวาดตั้งแต่สมัยเฮอันถึงสมัยอาซุจิโมะโมะยามะ
3. โยโกที่เริ่มกลายเป็นตัวละครในแบบวัฒนธรรมประชานิยมในสมัยเอโดะ
4. โยโกที่เป็นหัวข้อเพื่อการศึกษาในสมัยเมจิ
5. โยโกที่กลายเป็นตัวละครในวัฒนธรรมประชานิยมในสมัยใหม่

โยโกทั้ง 5 ประเภทนี้มีความเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดในแบบวิญญูณนิยมของโยโกตั้งแต่ปรากฏในแบบตัวหนังสือในสมัยโบราณ และเมื่อมีการทำให้โยโกปรากฏแบบภาพวาดของพุทธศาสนาในสมัยเฮอันนั้นทำให้โยโกถูกทำให้มีความเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดแบบพุทธศาสนา แต่การสร้างโยโกเป็นภาพวาดก็เป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นตัวละครของโยโก และการปรากฏภาพขบวนแห่เฮียวกิกิยาเจียวของโอนิและโยโกหลายตัวส่งผลให้โยโกหลายตัวคูมีความขบขันและเป็นมิตรและทำให้โยโกลดความน่ากลัวและลึกลับลงไป

ความเปลี่ยนแปลงไปสู่การเป็นตัวละครอย่างชัดเจนของโยโกในสมัยเอโดะที่กลายเป็นตัวละครในแบบวัฒนธรรมประชานิยมทำให้โยโกหลุดออกจากกรอบแนวคิดแบบวิญญูณนิยมรวมถึงกรอบแนวคิดแบบพุทธศาสนา ไปสู่กรอบแนวคิดของการทำให้เป็นตัวละครอย่างเห็นได้ชัด ความเป็นสินค้าแบบประชานิยมของโยโกยังส่งต่อไปสู่สมัยเมจิถึงแม้โยโกจะกลายเป็นหัวข้อหนึ่งของการศึกษาที่ยืนยันว่าโยโกเป็นเพียงความเชื่อในแบบวัฒนธรรมพื้นบ้าน และการฟื้นฟูทางเศรษฐกิจหลังสงครามโลกครั้งที่สองจึงทำให้โยโกกลับมาสู่การเป็นตัวละครอีกครั้งหนึ่ง การเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่อยู่ในตำนานของท้องถิ่นต่าง ๆ ผสมผสานกับการสร้างสรรค์โยโกที่ถูกทำให้เป็นตัวละครในสมัยใหม่ทำให้โยโกกลายเป็นตัวละครในวัฒนธรรมประชานิยมในสมัยใหม่จนถึงปัจจุบัน

จึงสามารถกล่าวได้ว่า โยโกเป็นสิ่งที่มีความโดดเด่นในจินตนาการของมนุษย์ที่เป็นสิ่งลึกลับน่ากลัวในแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมตามแบบวิญญูณนิยมซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นการกำเนิดโยโก และโยโกได้รับผลกระทบจากพุทธศาสนาโดยถูกใช้เป็นสิ่งที่สร้างความน่ากลัวทางพุทธศาสนาที่ปรากฏเป็นภาพวาดซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นตัวละครของโยโก และมีปัจจัยที่ทำให้โยโกกลายเป็นตัวละครเพื่อการบันเทิงและการพาณิชย์อย่างแท้จริงในสมัยเอโดะ ถึงแม้การเปลี่ยนแปลงสู่ความเจริญแบบตะวันตกในสมัยเมจิจะลดความสำคัญของโยโกไปสู่การศึกษาที่พบว่าโยโกเป็นเพียงความเชื่อไม่มีตัวตนแต่ก็ทำให้โยโกมีตัวตนที่ชัดเจนของวัฒนธรรมพื้นบ้านและตำนานในท้องถิ่น และการเป็นตัวละครของโยโกในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองนั้นทำให้โยโกกลับมาสู่การเป็นวัฒนธรรมประชานิยมอีกครั้ง โยโกจึงกลายเป็นตัวละครที่ถูกทำให้เป็นสินค้าเพื่อการพาณิชย์ที่เป็นสิ่งที่มีความโดดเด่นในจินตนาการของมนุษย์ในปัจจุบันและเป็นความเชื่อที่อยู่ในวัฒนธรรมพื้นบ้านซึ่งปรากฏในตำนานพื้นบ้านและอยู่ในประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นมายาวนานจนถึงปัจจุบัน

References

- Der Arslanian, B. (2020). *[Japan's Revitalization: Key Success Factors and Implementation in the Aspect of Machizukuri]*. Thailand Science Research and Innovation, Bangkok, Thailand. [In Thai].
- Department of Archeology, Research Society for Anthropology of Tenri University. (2016). *Study for sources of Monster and Yokai from Things and Symbols*. Tokyo: Bensei Publishing. [In Japanese].
- Hirota, R. (2014). Not One, but many Ontologies for Yokai – Critique of the Ontological Commitment in Yokai Studies. *Journal of Living Folklore*, 6(3), 113-128. [In Japanese].
- Ichikawa, H. (2018). The Contemporary Use of the Re-Creation of Yokai: From the Perspective of the Possibility for an Educational Tool. *Study in Art Education*, 50(1), 57-64. [In Japanese].
- Iwai, H. (2015). *Visual Version: Encyclopedia of Japanese Yokai*. Tokyo: Kawade Publishing. [In Japanese].
- Iwai, H. (2017). *Illustration of Japanese Yokai*. Tokyo: Kawade Publishing. [In Japanese].
- Komatsu, K. (2001). Selection of Inoue Enryou. *Toyo University Repository for Academic Resources*, 5-20 (21), 449-463. [In Japanese].
- Komatsu, K. (2011). *Basic Knowledge of Yokai Studies*. Tokyo: Kadokawagakugei Publishing. [In Japanese].
- Komatsu, K.& Iikura, G. (2015a). *Perfect Visual Guide of Japanese Yokai*. Tokyo: Kanzen Publishing. [In Japanese].
- Komatsu, K.& Iikura, G. (2015b). *Japanese Yokai*. Tokyo: Takarajima Publishing. [In Japanese].
- Miyamoto, S. (2017). *Illustrated Encyclopedia of Japanese Yokai*. Tokyo: Gakkenplus. [In Japanese].
- Miyata, N. (1990). *Folklore of Yokai*. Tokyo: Iwanamishoten. [In Japanese].
- Nagata, M. (2016). *Illustration Dictionary: Japanese Yokai*. Tokyo: Shinsei Publishing. [In Japanese].
- Research Society for Folklores about Monsters (2014). *Identity of Monsters*. Tokyo: Kasakura Publishing. [In Japanese].
- Study Society of Edo Culture. (2015). *Yokai in the Edo Period from Picture Scroll*. Tokyo: Kosaido. [In Japanese].
- Tsunemitsu, T. (2012a). *Illustrated Book of Japanese Yokai – 1. Yokai in the Form of Women*. Tokyo: Minerva Publishing. [In Japanese].

- Tsunemitsu, T. (2012b). *Illustrated Book of Japanese Yokai – 1. Yokai in the Form of Men*. Tokyo: Minerva Publishing. [In Japanese].
- Tsunemitsu, T. (2012c). *Illustrated Book of Japanese Yokai – 1. Yokai in the Form of Animals*. Tokyo: Minerva Publishing. [In Japanese].
- Watanabe, M. (2008). The “Youkai Maga” and the Present Age. *Journal of Seigakuin University*, 21(2), 249-260. [In Japanese].
- Yamashita, T. (2014). *General Knowledge of Yokai*. Tokyo: Futaba Publishing. [In Japanese].
- Yamaguchi, B. (2016). *Collection of 200 Japanese Yokai*. Tokyo: Seito Publishing. [In Japanese].