

การสร้างสรรคหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ เพื่อ การเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม

สิริวิชัย พังสุวรรณ¹ และ ปาริชาติ เกษมสุข²

The creation of online comic books about the legend of Lanna ghost stories in protector ghost group for the dissemination of artistic and cultural identity

Siriwit Phangsuwan¹ and Parichard Kasamsuk²

¹⁻² คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

¹⁻² Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

*Corresponding author. E-mail address: siriwitsp@gmail.com

received: February 1, 2024 revised: December 7, 2024 accepted: January 1, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน และ สร้างสรรคหนังสือการ์ตูนออนไลน์ผ่านองค์ความรู้ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานิทานผีล้านนา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การ์ตูนออนไลน์ภายใต้ทฤษฎีด้านการออกแบบตัวละคร ประกอบกับรูปแบบการผลิต การออกแบบและการทำงานของโปรแกรม การออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานที่สามารถกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา โดยนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนออนไลน์เพื่อให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า 1. เกณฑ์สำคัญในการคัดเลือกนิทานจะต้องมีตัวละครที่มีผีเป็นส่วนประกอบในเรื่อง และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ส่งผลแก่มนุษย์ จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ นิทานเรื่องผีที่มีโครงเรื่อง และนิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ 2. การนำเอาमुखปะราชูเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีล้านนาอันเป็นองค์ความรู้ดั้งเดิมในอดีต มาเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนออนไลน์ เป็นมิติใหม่ของการบันทึกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ล้านนา ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนออนไลน์ซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงเรื่องราวในอดีต ทศนคติ ความเชื่อ และการดำรงชีวิต ร้อยเรียงผ่านเส้นเรื่องในหนังสือการ์ตูน เป็นเส้นทางการเชื่อมโยงและบันทึกประวัติศาสตร์ ผ่านสื่อหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ผู้คนในยุคปัจจุบันได้เข้าถึง เนื้อหาในส่วนของประวัติศาสตร์ในอดีตและคุณค่าทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ 3. รูปแบบของตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว ได้ผ่านกระบวนการคิด การออกแบบและพัฒนาจนเป็นชุดตัวละคร สามารถนำไปต่อยอดในงานศิลปะและงานออกแบบส่วนอื่น ๆ เพื่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ และยังสามารถเก็บรวบรวมเป็นคลังข้อมูล (Library) ทางความคิด ให้ผู้สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สู่งานศิลปะและงานออกแบบแขนงอื่น ๆ อีก ที่สำคัญยังเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนา

คำสำคัญ : ผีล้านนา กลุ่มเทพอารักษ์ ภาคเหนือตอนบน หนังสือการ์ตูนออนไลน์

ABSTRACT

The purpose of this research is to study the legends and beliefs about Lanna ghosts in group of guardian angels in the upper northern region, and create an online comic book through the knowledge gained from research and collecting information about Legends and beliefs about Lanna ghosts in the upper northern region. Developing an online comic book about the legends and beliefs about Lanna ghosts in the upper northern region of Chiang Mai Province as a learning medium and dissemination of local culture by synthesizing knowledge gained from studying Lanna ghost stories as inspiration for creating online cartoons under the theory of character design combined with production formats, program design and operation, and related multimedia design to present and disseminate works. Stimulating the interest in understanding the values and cultural identity and beliefs about Lanna ghosts by presenting the results of the study in the form of online comic books as a learning medium and disseminating local culture. The results of the research found that 1. The important criteria for selecting tales must have ghost characters as a component in the story and be stories related to divine powers that affect humans. They are classified into 2 types: ghost stories with a storyline and ghost stories presented in an explanatory manner. 2. Bringing oral literature about beliefs in Lanna ghosts, which is the original knowledge in the past, to distribute in the form of online comic books. It is a new dimension in recording stories in Lanna history in the form of online cartoon media, which is a linking point to past stories, attitudes, beliefs, and ways of life woven through the lines of comic books. It is a path to connect and record history through the medium of comic books so that people in the present era can access the content of past history and cultural values. In addition, 3. The style of the characters used in the story has gone through the design thinking process and developed into a set of characters that can be further developed in other works of art and design to create economic value only. It can also be collected as a library of ideas for those interested to use as inspiration for creativity in other fields of art and design. Importantly, it is also promoting and disseminating the cultural identity of ghost beliefs in Lanna culture.

Keywords: Ghost Lanna ghost Guardian spirit Protector Upper Northern Region Online comic books

บทนำ

พื้นฐานทางความเชื่อทางศาสนาส่วนใหญ่ล้วนเกิดจากมูลฐานของความเกรงกลัวในภยันตรายต่าง ๆ ที่เกิดแก่มนุษย์ เพื่อหาทางออกและวิธีแก้ไขที่ดีและปลอดภัย จึงเกิดการไหว้วอน บนบาน สิ่งของ วัตถุ หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่เห็นว่าศักดิ์สิทธิ์ มีอิทธิฤทธิ์และสามารถปกป้องคุ้มครองให้ผู้คนปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ได้พฤติกรรมดังกล่าวนี้เอง ภายหลังได้ถูกพัฒนาจากความเชื่อกลายเป็นศาสนาในที่สุด จึงกล่าวได้ว่าลัทธิการนับถือผี เป็นฐานคิดสากลที่ปรากฏในทุกสังคมทั่วโลก และเกิดขึ้นก่อนศาสนาอื่น ในประเทศไทยเอง แม้ว่ายุคที่พุทธศาสนาเข้ามามีบทบาทในสังคมของชาวล้านนา แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงอยู่และผสมผสานกับพระพุทธศาสนาอย่างกลมกลืน ปรากฏเป็นระบบความเชื่อที่สอดคล้องประสานกับวิถีชีวิตของชาวล้านนาตั้งแต่อดีตสืบมาจนถึงกระทั่งปัจจุบัน ผีเป็นสิ่งที่ผูกพันและแทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตของชาวล้านนามาช้านาน ชาวล้านนาในอดีตล้วนนับถือผีด้วยกันแทบทั้งสิ้นเพราะความเชื่อในการนับถือผีนั้น ถือได้ว่าเป็นความเชื่อพื้นฐาน ที่มีอยู่ในสังคมของชาวล้านนามาตั้งแต่เดิม และเป็นกลไกสำคัญที่เกี่ยวข้องในโครงสร้างของสังคม โดยทำหน้าที่จัดระเบียบและควบคุมสังคม เพื่อให้สังคมดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย ศราวุธ หล่อตี, 2564, น. 405 - 416)

ความเชื่อเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาวล้านนาที่แฝงไปด้วยกุศโลบาย ข้อห้าม และกฎเกณฑ์ ทางสังคม เพื่อให้เกิดความสงบสุข อีกทั้งยังทำให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม สร้างความเป็นปึกแผ่นให้กับคนสังคมนั้น ๆ ในวัฒนธรรมความเชื่อของคนล้านนา นอกจากความเชื่อในทางพุทธศาสนาแล้ว ยังมีคติความเชื่อที่ยึดถือและปฏิบัติสืบทอดกันมาแต่โบราณอันได้แก่ ความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณเทวดาอารักษ์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ โดยมีการยกตัวอย่างในเรื่องตำนานความเชื่อด้วยวิธีการเล่าสู่กันฟังในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับความคิด กุศโลบายและคตินิยมเชื่อมโยงกับคำสอนและข้อปฏิบัติในทางพุทธศาสนา ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เป็นการหยิบยกเอาเนื้อหาความเชื่อดั้งเดิมบางประการมาผลิตซ้ำในรูปแบบของการสอดแทรกคติ

ธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ คำนิยมทางสังคม รวมไปถึงเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม อันเป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา ซึ่งต่อมาความเชื่อเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2535, น. 50) นิทานเรื่องผีมีอยู่ในทุกสังคมทั่วโลกและเป็นสิ่งที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตใจผู้คนมาช้านาน อีกทั้งโดยมากสังคมล้านนาเป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมในการเล่าวรรณกรรมต่าง ๆ มีการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการปลูกฝังและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผงกเข้ากับ ความเชื่อดั้งเดิมและถ่ายทอดกันจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งผ่านรูปแบบของเรื่องเล่า นิทาน หรือตำนาน นิทานพื้นบ้านเรื่องผีของชาวล้านนาเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะมีรูปแบบของการสร้างสรรค์ให้เห็นอยู่เป็นจำนวนมากและมีเรื่องราวที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีการแบ่งหมวดหมู่และวรรณกรรมของผีในแต่ละประเภทอย่างชัดเจน การแบ่งหมวดหมู่ของผีล้านนาสามารถแบ่งกลุ่มของผีได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ ผีฝ่ายดี (Benevolent Spirits) หรือผีที่ทำหน้าที่ปกป้องรักษาสมาชิกในครัวเรือน หมู่บ้านและเมือง ซึ่งตราบโดที่ผู้คนในความคุ้มครองยังเคารพนับถือ เช่น สรวงบูชาผีเหล่านี้ที่อยู่และสม่ำเสมอ ตลอดจนมีความประพฤติปฏิบัติหรือสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกันไม่ทำผิดชนบธรรมเนียมประเพณีผีเหล่านี้ก็จะคุ้มครอง และบันดาลให้เกิดความสุขสมบูรณ์แต่ถ้าหากผู้คนละเลยหรือไม่ปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าว ผีที่เคยให้ความคุ้มครอง ก็อาจทำให้เกิดความเดือดร้อนหรืออันตรายขึ้นได้และยังมีผีอีกประเภทหนึ่งคือ ผีร้าย (Malevolent Spirits) (นฤจร อิทธิจิระจรัส, 2535, น. 164-165)

ผีอารักษ์ (Guardian Spirits) เป็นผีกลุ่มที่คอยปกป้องรักษาและให้ความปลอดภัยกับผู้คนในขอบเขตของพื้นที่ นอกจากผู้คนในล้านนาแล้ว คนไทยส่วนใหญ่ล้วนมีความเชื่อเรื่อง “เจ้าที่” (Lord of the Land) ในฐานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นเจ้าของพื้นที่ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งผีกลุ่มนี้ ถูกเรียกดอ ๆ กันมาว่า “ผีอารักษ์” เพราะมีหน้าที่หลักในการให้ความคุ้มครองคนในพื้นที่ให้ปลอดภัย ผีปู้ย้านับเป็นผีบรรพบุรุษในหมวดของเทพอารักษ์ ซึ่งจัดอยู่ในจำพวกผีดี ชาวล้านนาเชื่อว่า ผีปู้ย้าจะคอยปกป้องรักษาให้ปลอดภัยจากอันตราย ในบรรดาผีทั้งหลายของล้านนา ผีปู้ย้านับเป็นผีที่มีบทบาทกับชาวล้านนาค่อนข้างมาก อีกทั้งการมีอยู่ของผีปู้ย้านั้นเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดข้อประพฤติปฏิบัติต่าง ๆ มากกว่าผีอื่น ๆ แม้จะมีศักดิ์ต่ำกว่าผีเสื้อบ้าน ผีเสื้อเมืองหรือผีอารักษ์ประจำเมือง

อย่างไรก็ตามแม้ว่าความเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะอยู่คู่กับวิถีชีวิตของชาวล้านนามาเป็นเวลายาวนาน ความเชื่อในเรื่องราวเหล่านี้ก็ได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากปัจจัยด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันส่งผลให้การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเกิดขึ้นได้ง่าย ทำให้เกิดการส่งออกวัฒนธรรมในรูปแบบของสินค้าและนวัตกรรมไปทั่วทุกมุมโลก (จรรยาลักษณ์ สิริกุลนฤมิตร, 2558, น. 1) สำหรับสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการเป็นช่องทางหลักทางหนึ่งสำหรับเผยแพร่ประวัติศาสตร์ ประเพณี ความเชื่อ และเรื่องราวประจำถิ่น ที่เข้ามามีอิทธิพลอย่างมาก คือ หนังสือการ์ตูน

บทบาทของการ์ตูนมีอิทธิพลในประเทศไทยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนครอบคลุมไปจนถึงวัยทำงาน ส่งผลให้ผู้คนซึมซับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องของการ์ตูนนั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การ์ตูนที่นำเข้ามาและซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากงานกิจกรรมการ์ตูนต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในห้างสรรพสินค้า ที่มักจะมีพื้นที่กลุ่มวัยรุ่นที่รวมตัวกันแต่งตัวเลียนแบบตัวละครการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบและสิ่งนี้เองแสดงให้เห็นถึงพลังของการ์ตูนที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้อ่านลุ่มหลงและดำดิ่งไปสู่เนื้อเรื่องอย่างลึกซึ้ง จนกระทั่งผู้อ่านหลายคนต้องการแสดงออก (Represent) เป็นตัวละครตัวนั้น ๆ เกิดเป็นวัฒนธรรมการสร้างเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับเลียนแบบตัวละครในการ์ตูน (Cosplay) นอกจากนี้ในอุตสาหกรรมการ์ตูนเรื่องที่ประสบความสำเร็จ จะถูกต่อยอดไปยังรูปแบบสินค้าชนิดอื่น ๆ อาทิเช่น การผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Anime), เกมส์ หรือแม้แต่การสร้างเป็นภาพยนตร์ ของที่ระลึกต่าง ๆ ตลอดจนหุ่นฟิกเกอร์ (Figure Toy) สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างมูลค่ามหาศาลในเชิงธุรกิจ และแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการ์ตูนในฐานะรูปแบบของสื่อชนิดหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องและการส่งสารบางอย่างให้แก่ผู้รับสาร

ถึงแม้ว่าการนำเสนอเรื่องราวของความเชื่อเรื่องผีจะมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามยุคสมัย แต่ก็ยังมีผู้คนบางกลุ่มที่ให้ความสนใจและนำรูปแบบของผีและความเชื่อดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่โด่งดัง และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งยังถูกนำไปเผยแพร่ผ่านรูปแบบการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ตัวอย่างเช่น เรื่อง “อสุรน้อยคิทาโร่” ผลงานของอาจารย์มิซูกิ ชิเงรุ (Mizuki Shigeru) ซึ่งเป็นกรนำตำนานภูตผีปีศาจ (โยโค) ของประเทศญี่ปุ่นที่เคยถูกเล่าขานในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 มาเล่าใหม่ในแบบของตนเอง โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการฟังนิทานสองขวัญหรือเรื่องราวของภูตผีในประเทศญี่ปุ่นจากการบอกเล่าของยายข้างบ้าน ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้อาจารย์ชิเงรุ มีความสนใจในเรื่องภูตผีต่าง ๆ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องราวในผลงานการ์ตูนในเวลาต่อมา จนกระทั่งกลายเป็นหนึ่งในผลงานอันทรงคุณค่าของวงการการ์ตูนญี่ปุ่น สืบเนื่องจากการประสบความสำเร็จดังกล่าวนี้เอง ทำให้เมืองซากาไมนาโตะ ได้มอบเส้นทางให้เป็นเกียรติแก่อาจารย์มิซูกิ ชิเงรุในวันที่ 22 มีนาคม 2007 ในชื่อ “Mizuki Shigeru Road” ซึ่งเป็นเส้นทางไปยัง “Mizuki Shigeru Museum” ที่เปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2003 (อาจารย์มิซูกิ ชิเงรุ กับผลงานการออกแบบตัวละครอสุรน้อยคิทาโร่, 2558) ตัวอย่างที่ได้หยิบยกมาในข้างต้นนี้

เป็นการดูที่ประสบความสำเร็จ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและยอดผู้เข้าชมจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นตัวอย่างที่ดีในการนำเอาตำนานความเชื่อท้องถิ่นมาผสมผสานเข้ากับกรนำเสนองานในรูปแบบของการ์ตูน นอกจากนี้ ยังส่งอิทธิพลต่อเด็ก เยาวชน และผู้คนจำนวนมาก แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของอุตสาหกรรมการ์ตูนญี่ปุ่นที่เติบโตแบบก้าวกระโดดเป็นอย่างมากในช่วงปัจจุบัน

การ์ตูนในประเทศไทยเกิดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2458 โดยพัฒนาขึ้นพร้อม ๆ กับการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน การ์ตูนไทยเริ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนเล่มละ 5 สตางค์ไปจนถึงการ์ตูนเล่มละ 1 บาท จากนั้นก็ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544, น. 283-284) ปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลกับผู้อ่านเป็นอย่างมากในประเทศไทยและยังมีบทบาทต่อสังคมและวัฒนธรรมไทยจากการนำเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนส่วนใหญ่หันมาสนใจการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนที่เขียนโดยคนไทย ทั้ง ๆ ที่เริ่มต้นพัฒนาในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน แต่ปัจจุบันประเทศไทยกลับต้องซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนจากญี่ปุ่น เนื่องจากมีปัจจัยหลาย ๆ ประการ โดยเฉพาะการที่ประเทศไทยขาดการส่งเสริมด้านการ์ตูน โดยทราบได้จากงานวิจัยวิทยานิพนธ์ของพันทิพย์ พุเตชะ เรื่อง “การพัฒนาภาพยนตร์ไทยทางโทรทัศน์สู่ความเป็นสากล” งานวิจัยดังกล่าวพบว่าปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยสู่ความเป็นสากล ประกอบด้วย เงินทุน เทคโนโลยี บุคลากร การขยายช่องทางการตลาด นโยบายภาครัฐ สถานีโทรทัศน์ สถาบันการศึกษา กฎหมาย สังคมและวัฒนธรรม จากปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนไทยขาดการส่งเสริมนี้เอง จึงทำให้นักเขียนการ์ตูนและผลงานการ์ตูนในประเทศไทยมีจำนวนค่อนข้างน้อย

กระแสการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยมักจะถูกวิพากษ์วิจารณ์บ่อยครั้งในประเด็นเรื่องการครอบงำทางวัฒนธรรมเนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลต่อเยาวชนมากที่สุดในประเทศไทย ซึ่งหากมองความนิยมจากมูลค่าทางเศรษฐกิจ นับเฉพาะมูลค่าในประเทศไทยในปีพ.ศ. 2553 พบว่า มูลค่าทางเศรษฐกิจของการ์ตูนในประเทศไทยมีสูงถึงประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี โดยส่วนแบ่งการ์ตูนไทยอยู่ที่ร้อยละ 5.0 ถึงร้อยละ 7.0 ส่วนอีกร้อยละ 90.0 จะเป็นกลุ่มการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนที่เหลือเป็นกลุ่มการ์ตูนจากประเทศอื่นๆ เช่น เกาหลี ฮองกง เป็นต้น จากมูลค่าทางเศรษฐกิจข้างต้นนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากคนไทยมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในการสำรวจผู้บริโภคการ์ตูน พบว่า ส่วนใหญ่แล้วผู้บริโภคคนไทยนิยมอ่านหรือเปิดชมการ์ตูนญี่ปุ่นมากเป็นอันดับแรกและเมื่อสื่อการ์ตูนสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอื่น ๆ ได้ โดยเฉพาะเมื่อการรับชมหรือการบริโภคมีปริมาณที่สูง ย่อมส่งผลให้การ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมต่อคนไทยในหลาย ๆ ด้าน เช่น รูปแบบของการแต่งกาย เสื้อผ้า ทรงผม อาหารการกิน การแสดงออก กิริยาท่าทาง กิจกรรมการละเล่น สื่อที่บริโภค ความเชื่อและค่านิยมของเด็กปัจจุบันที่เลียนแบบประเทศญี่ปุ่น ล้วนแล้วแต่ได้ซึมซับวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกายและบุคลิกภาพจากตัวละครในการ์ตูนนั้น ๆ (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544) ซึ่งเป็นสาเหตุให้วัฒนธรรมของญี่ปุ่น และชาติอื่น ๆ เข้ามามีบทบาทในกลุ่มเด็กเยาวชนและวัยรุ่น เพราะหนังสือการ์ตูนสามารถสื่อสารกับเด็กได้โดยตรงโดยจะค่อย ๆ ซึมซับปัจจัยต่าง ๆ เรื่อยมา จนกลายเป็นแบบแผนและค่านิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่นของเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน (กิจติพงษ์ ประชาชิต, 2559, น. 116-135)

จากตัวอย่างดังกล่าว พบว่าได้ว่า หนังสือการ์ตูนที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ล้วนได้นำเอาวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาร่วมในการออกแบบ และพัฒนาอุตสาหกรรมด้านการ์ตูน โดยนำวิถีชีวิตวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผ่านหนังสือการ์ตูน ทำให้ผลงานการ์ตูนดังกล่าวมีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์ และได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศมีการเติบโตในงานวิจัยชิ้นนี้จึงได้สังเกตเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมประเภทมูซึมึเกี่ยวกับตำนานความเชื่อ เรื่องเล่าผีล้านนา และศักยภาพในการถ่ายทอดและดึงดูดความสนใจของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเยาวชน ซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งในการการบันทึกเรื่องราว ความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาของผู้คนในยุคสมัยนั้น ตลอดจนนำองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมล้านนามาเผยแพร่ให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไปในรูปแบบที่น่าสนใจเพราะนอกจากความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นและสามารถนำเสนอ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาด้านความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน
2. สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์ผ่านองค์ความรู้ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน
3. พัฒนาหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน/ จังหวัดเชียงใหม่ ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) โดยมีการศึกษาด้านความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ ในส่วนที่เกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมา ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ รวมถึงการรวบรวมหมวดหมู่ของผีล้านนาเกี่ยวกับ รูปลักษณะและลักษณะ การปรากฏตัวของผีล้านนา โดยนำข้อมูลที่ได้รับมาทำการออกแบบ ภายใต้ทฤษฎีด้านการออกแบบตัวละคร ตลอดจนศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการผลิต การออกแบบและการทำงานของโปรแกรม การออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานที่สามารถกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา โดยนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนออนไลน์เพื่อให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาเอกสารแนวคิดทฤษฎี

ศึกษาด้านเอกสาร (Documentary Research) ศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากเอกสาร หนังสือ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลขั้นพื้นฐานในส่วนของ ประวัติความเป็นมาของความเชื่อ และพิธีกรรมเกี่ยวกับผีล้านนา บทบาทของผีที่สำคัญ พฤติกรรมที่ปรากฏในนิทาน รูปลักษณะ ลักษณะทางกายภาพ รวมถึงการถ่ายทอดความเชื่อ พิธีกรรม การสร้างเอกลักษณ์และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีในการออกแบบตัวละคร ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบในลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนาม

การศึกษาด้านภาคสนาม (Field Survey) เก็บข้อมูลในพื้นที่ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ วัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านวัฒนธรรมล้านนา ถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีล้านนา ตลอดจนศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นักออกแบบโปรแกรมและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ 2 กลุ่ม คือ

1. ตัวอย่าง (Sample) พื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่ที่มีตัวอย่างความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม และการนับถือผีล้านนา เพื่อเก็บข้อมูลในส่วนของ เรื่องเล่า และรูปแบบของพิธีกรรม ตลอดจนโครงเรื่องของนิทานพื้นบ้าน และรูปลักษณะของผีล้านนา มาใช้ประกอบในการออกแบบชิ้นงานในงานวิจัยครั้งนี้

2. ตัวอย่างบุคคลผู้ให้ข้อมูล ผู้ศึกษาทำการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสาร ซึ่งนิทานเรื่องผีที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทั้งหมด 25 เรื่อง ที่แสดงถึงการปรากฏของผีล้านนา ทั้งในลักษณะที่เป็นตัวละครหลักและตัวประกอบ โดยสามารถจำแนกนิทานเรื่อง ผีออกเป็น 2 ลักษณะคือ นิทานที่มีโครงเรื่อง และเรื่องเล่าที่มีการนำเสนอในลักษณะการอธิบาย ซึ่งผู้ศึกษาทำการจัดหมวดหมู่ โดยการแบ่งตามพฤติกรรมหลักที่เด่นชัดของผีที่ปรากฏในนิทาน ในการศึกษาครั้งนี้จึงสามารถแบ่งกลุ่มการสร้างสรรคตัวละคร และองค์ประกอบในการออกแบบตามหมวดหมู่ของนิทานออกเป็น 2 หมวดหมู่ใหญ่ ๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ในการจำแนก คือ พิธีกรรมและคตินิยมที่การยึดโยงกับวิถีชีวิตของผู้คน

ผู้ศึกษาได้ เลือกสุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยกำหนดแนวทางการ สุ่มตัวอย่างคือ ผู้ร่วมประกอบพิธีกรรมเกี่ยวกับการบูชาผีล้านนา ประชาชนชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านวัฒนธรรมล้านนา ตลอดจนผู้อาวุโสที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับพิธีกรรม ความเชื่อและนิทานเรื่องผีในล้านนา โดยไม่กำหนดจำนวนตัวอย่างบุคคล ผู้ให้ข้อมูล หรือจนกว่าจะได้ข้อมูลครบถ้วน จากการกำหนดแนวทางการสุ่มตัวอย่าง ผู้ศึกษาสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้าน วัฒนธรรมล้านนา และ 2. ผู้อาวุโสที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับพิธีกรรม ความเชื่อและนิทานเรื่องผีในล้านนา

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา

1. การสำรวจทางกายภาพ

บันทึกภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหว เกี่ยวกับพิธีกรรมการพ้อนผี การเข้าทรง เครื่องเซ่นไหว้ ตลอดจนเสื้อผ้าที่ใช้ในพิธีกรรม เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการออกแบบตัวละคร (Element of Design) เกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการวางโครงเรื่อง (Plot) ของหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานผีล้านนาครั้งนี้

2. การสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

สังเกตและพิจารณาองค์ประกอบในการพิธีกรรม อาทิเช่น เครื่องแต่งกายผู้ประกอบพิธี เครื่องเซ่นไหว้ บูชา รวมไปถึงบริบทของผู้เข้าร่วมพิธีกรรม ทั้งหมดจะใช้การบันทึกด้วยวิธีการสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structure Observation)

3. แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

สัมภาษณ์รายบุคคล ซึ่งประกอบด้วย นักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ผู้นำท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้าน และชาวบ้านในท้องถิ่นกลุ่ม เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการออกแบบชิ้นงานในงานวิจัยครั้งนี้ ในลักษณะการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-interview)

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษานี้ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในภาคเอกสาร และภาคสนาม โดยทำการศึกษาจากเอกสาร หนังสือบทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลขั้นพื้นฐานในส่วนของ ประวัติความเป็นมาของความเชื่อ และพิธีกรรมเกี่ยวกับผีล้านนา บทบาทของผีที่สำคัญ พฤติกรรมที่ปรากฏในนิทาน รูปลักษณ์ ลักษณะทางกายภาพ รวมถึงการถ่ายทอดความเชื่อ พิธีกรรม การสร้างเอกลักษณ์และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยสืบค้นจากห้องสมุดคณะจิตรศิลป์ ห้องสมุดคณะมนุษยศาสตร์ ห้องสมุดคณะสังคมศาสตร์ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และสถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ตลอดจนข้อมูลออนไลน์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีในการออกแบบตัวละคร ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบในลำดับต่อไป

จากนั้นทำการเก็บข้อมูลภาคสนามเพิ่มเติม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านวัฒนธรรมล้านนา ถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีล้านนา ตลอดจนศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นักออกแบบโปรแกรมและผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อมัลติมีเดียถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัย ด้วยเครื่องมือ การสำรวจทางกายภาพ การสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) และ แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งภาคเอกสาร และภาคสนาม โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาจัดระเบียบ ประมวลและวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

6.1 วิเคราะห์สภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา

6.2 วิเคราะห์คุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา

6.3 วิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเรื่องผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนาต่อการดำรงชีวิตรวมถึงการวางโครงสร้างของสังคม ตลอดจนความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับคติ ความเชื่อ ทางวัฒนธรรม

- ประเภทและรูปแบบของผีล้านนา

- วิเคราะห์ถึงบทบาทของผีล้านนาที่เกี่ยวข้องกับการวางโครงสร้างของสังคม

- วิเคราะห์รูปแบบ และประเพณี พิธีกรรม ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีล้านนา

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการศึกษาวิจัย และ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้นำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมในภาคเอกสารและภาคสนามมาจัดระเบียบ ประมวลและวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ทำการวิเคราะห์ และทำการสังเคราะห์ ความรู้โดยเลือกสรร ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน/จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยนำเสนอผลการศึกษารูปแบบพรรณนา และนำเสนอผลงานสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบนผลการวิจัยพบว่า ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน ผู้ศึกษาสามารถค้นพบว่า เกณฑ์สำคัญในการคัดเลือกนิทาน จะต้องเป็นตัวละครที่เป็นผีเป็นส่วนประกอบในเนื้อเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครหลักหรือตัวประกอบก็ตาม รวมถึงต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ส่งผลแก่มนุษย์ ให้เกิดความเดือดร้อน หวาดกลัว เกิดภัยอันตราย หรือความสุขสมหวังต่าง ๆ ซึ่งนิทานที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจำแนกนั้น จะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ นิทานเรื่องผีที่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่ และนิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ เกิดข้อค้นพบว่านิทานเรื่องผีล้านนาประเภทนิทานเรื่องผีมีโครงเรื่อง ถือได้ว่าเป็นข้อมูลหลักที่ใช้ในการนำมาเป็นข้อมูล เนื่องจากปรากฏรายละเอียดสำคัญที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์หลายส่วน มีองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าค่อนข้างครบถ้วน ทั้งโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละครและสถานที่ นับเป็นส่วนสำคัญต่อการกำหนดเส้นเรื่องและตัวละครให้กับการ์ตูนในงานวิจัยครั้งนี้ ส่วน นิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ พบว่า ลักษณะของนิทานจะเป็นเรื่องที่เล่าต่อกันมา ซึ่งประกอบด้วยโครงเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่ อยู่เสมอ แต่ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่านิทานนั้นนอกจากจะประกอบด้วยลักษณะดังกล่าวแล้ว ยังปรากฏในลักษณะของการอธิบายลักษณะต่าง ๆ ของผี โดยปราศจากโครงเรื่อง เหตุการณ์หรือบทสนทนา ซึ่งจัดได้ว่า ลักษณะการเล่าเรื่องเช่นนี้เป็นรูปแบบการนำเสนอนิทานแบบดั้งเดิม และมนุษย์ก็นำการนำเสนอในลักษณะดังกล่าวมาเป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์นิทานเรื่องอื่น ๆ จนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม แม้ว่ารูปแบบการเล่านิทานแบบการอธิบายความจะไม่มีรายละเอียดที่กล่าวมาในตอนต้น แต่ก็ถือได้ว่าเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงรูปลักษณ์และรายละเอียดส่วนใหญ่ของผี

วัตถุประสงค์ที่ 2 สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์ผ่านองค์ความรู้ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์ผ่านองค์ความรู้ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน ใช้โปรแกรมในการออกแบบทั้งหมด 3 โปรแกรม ได้แก่ Adobe Photoshop โดยใช้ในการจัดการกับรูปภาพทั้งหมด หนังสือการ์ตูน ด้วยเทคนิค Digital Painting โปรแกรม Adobe Illustrator ในการจัดวางรูปแบบการนำเสนอ อาทิเช่น Model Sheet และโปรแกรม Adobe In Design ในการจัดการรูปเล่มทั้งหมด เพื่อให้การออกแบบตัวละคร มีความสอดคล้องกับเรื่องที่ศึกษา จากการสังเคราะห์ โดยเลือกสรรนิทานผีล้านนาที่นำมาศึกษาทั้ง 25 เรื่อง ทั้งเรื่องผีมีโครงเรื่อง มาเป็นเส้นเรื่องหลัก และนิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ มาเป็นส่วนประกอบ มาสร้างสรรค์เป็นหนังสือการ์ตูนออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมเรื่องราวมุขปาฐะ และการบันทึกเรื่องราวแบบวรรณกรรมลายลักษณ์เกี่ยวกับผีล้านนามาจัดหมวดหมู่โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มผีดีและกลุ่มผีร้าย ตามเส้นเรื่องที่กำหนดขึ้นจากผู้วิจัยเอง จากนั้นนำเส้นเรื่องหลักจากการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้าง ผสมผสานกับการวางตัวละครจากการเล่าเรื่องแบบอธิบายความ ร้อยเรียงขึ้นมาใหม่โดยแฝงกุศโลบาย ตามรากฐานที่บรรพชนสอดแทรกไว้ โดยแบ่งบทบาทการมีปฏิสัมพันธ์ 3 บทบาท ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับชุมชน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ นำเสนอผ่านรูปแบบของหนังสือการ์ตูน

โดยนำเสนอให้เห็นถึงคุณค่า ความสำคัญของวัฒนธรรมประเพณีมุขปาฐะเกี่ยวกับตำนานความเชื่อ เรื่องเล่าผีล้านนา และศักยภาพในการถ่ายทอดและดึงดูดความสนใจของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเยาวชน ซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งในการการบันทึกเรื่องราวความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาของผู้คนในยุคสมัยนั้น ตลอดจนนำองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมล้านนามาเผยแพร่ให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไปในรูปแบบที่น่าสนใจเพราะนอกจากความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นและสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ยากให้ง่ายต่อการเรียนรู้แล้ว ยังสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้สนใจได้ทุกเพศทุกวัยอีกด้วย

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน จังหวัดเชียงใหม่ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า การใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวตำนานเรื่องผีล้านนา จึงเป็นช่องทางนำเสนอที่น่าสนใจในการบันทึกเรื่องราวความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาของผู้คนในยุคสมัยนั้น เพื่อให้ผู้คนในยุคปัจจุบันได้เข้าถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมสืบต่อไป นอกจากนี้รูปแบบของตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว ผ่านกระบวนการคิดการออกแบบและพัฒนาจนเป็นชุดตัวละครที่แล้วเสร็จ ไม่เพียงแต่สามารถนำไปต่อยอดในงานศิลปะและงานออกแบบส่วนอื่น ๆ เพื่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังสามารถเก็บรวบรวมเป็นคลังข้อมูล (Library) ทางความคิดให้ผู้สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สู่งานศิลปะและงานออกแบบแขนงอื่น ๆ อีก โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

การประมวลองค์ความรู้จากตำนาน ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในหมวดเทพอารักษ์ มาสังเคราะห์เป็นบทการ์ตูน ซึ่งดำเนินเนื้อเรื่องโดยชุดตัวละครที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบไว้ในเบื้องต้น ประกอบกับการเลือกใช้สื่อประเภทการ์ตูนซึ่งเป็นหนึ่งในสื่อที่ได้รับความนิยม อีกทั้งยังมีรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเหมาะต่อการเผยแพร่ในยุคปัจจุบัน โดยนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อเป็นแรงบันดาลใจ ตลอดจนเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนผีล้านนาในหมวดเทพอารักษ์ภายใต้ชื่อ Imaginary World of Lanna : The Spirit of Protector ซึ่งมีรายละเอียดเรียงตามลำดับดังนี้

1. การวิเคราะห์นิทานผีล้านนา

การนับถือผีเป็นความเชื่อดั้งเดิมที่สำคัญในสังคมล้านนา ชาวล้านนาได้จัดความสัมพันธ์ทางสังคมบนพื้นฐานของการผสมผสานความเชื่อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และ สิ่งเหล่านี้จะถูกเผยแพร่ ผ่านตำนาน เรื่องเล่า นิทานพื้นบ้าน และพิธีกรรมต่าง ๆ ทั้งยังให้ความสำคัญกับการผลิตซ้ำเพื่อสร้างความต่อเนื่องให้แก่สังคม นิทานพื้นบ้านล้านนาคับเป็นหนึ่งในวรรณกรรมมุขปาฐะที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตกาล โดยมีการสอดแทรกการสอนเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาให้เด็ก ๆ ได้ซึมซับถึงศีลธรรม จริยธรรม รวมถึงกุศโลบายต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น นิทานวีรบุรุษประจำท้องถิ่น หรือนิทานที่เล่าความเป็นมาของสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เพื่อสร้างความรู้สึกรักและภาคภูมิใจในถิ่นเกิด

ในการจัดกลุ่มผีล้านนาในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำคัดเลือกนิทานเกี่ยวกับผีล้านนามาศึกษาจำนวน 25 เรื่อง ทั้งที่ได้จากการหาข้อมูลทั้งภาคเอกสารและภาคสนาม ผ่านเกณฑ์สำคัญในการเลือกคือ นิทานเรื่องนั้น ๆ จะต้องมิตัวละครที่เป็นผีเป็นส่วนประกอบในเนื้อเรื่อง ทั้งที่เป็นตัวละครหลักและตัวประกอบ รวมถึงต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ส่งผลแก่มนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแยกหมวดหมู่ของผีล้านนา เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบตัวละคร ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผีดีและผีร้าย ทั้งนี้เนื่องจาก ตามความคิดของชาวล้านนาแต่เก่าก่อนจะเรียกขาน เทพเทวดา ภูตผี รวมไปถึงสัมเวสีและอสูรกาย ว่า “ผี” ดังนั้น คำจำกัดความของคำว่า “ผีล้านนา” จึงมีความหมายค่อนข้างกว้าง และอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้คนในยุคปัจจุบัน โดยผีดี (Benevolent Spirits) นั้น จะเป็นผีอารักษ์ที่คอยปกป้องรักษาสมาชิกในครัวเรือน หมู่บ้านและเมือง トラบโดที่ผู้คนในความคุ้มครองยังเคารพนับถือและเช่นสรวงบูชาผีเหล่านี้ก็อยู่อย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนมีความประพฤติปฏิบัติที่ดี ไม่ทำผิดขนบธรรมเนียมประเพณี ผีเหล่านี้ก็จะคุ้มครองและบันดาลให้เกิดความสุขสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มผีดีมาใช้ในการดำเนินเนื้อเรื่อง ได้แก่ ผีอารักษ์ ผีขุนน้ำ ผีหม้อนึ่ง และผีค่างพอน เป็นต้น ส่วนผีอีกประเภทหนึ่งคือ ผีร้าย (Malevolent Spirits) เป็นวิญญาณร้ายที่เกิดขึ้นจากหลายกรณี บางกรณีอาจเกิดจากการแปรสภาพของผีดี ที่ถูกละเลยการเส้นสรวงบูชา หรือทำผิดขนบธรรมเนียมประเพณีที่ถูกต้อง ตลอดจนเกิดจากคนที่ผิดเงื่อนไข และข้อปฏิบัติในพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ สิ่งเหล่านี้ก็จะนำมาซึ่งการเกิดเป็นผีร้ายในภายหลัง โดยการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากผีร้าย สามารถทำได้โดยการทำพิธีเส้นสรวงขอขมากรรมอย่างถูกต้อง หรือ ต้องใช้หม้อผีหรือผู้เชี่ยวชาญในวิชาอาคมมาช่วยในการขับไล่ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มผีร้ายมาใช้ในการดำเนินเนื้อเรื่อง ได้แก่ ได้แก่ ผีกะดง ผีป่า และผีโพง

การจำแนกกลุ่มดังกล่าวช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงลักษณะที่สำคัญของผีที่ปรากฏในนิทาน ได้แก่ การกำเนิด, รูปลักษณ์, ลักษณะนิสัย, ถิ่นที่อยู่, ลักษณะพิเศษหรือความสามารถพิเศษ ตลอดจนรูปแบบการสอดแทรกกุศโลบายต่าง ๆ ได้ง่ายและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การวางแผนเชื่อมโยงบทบาทและจัดกลุ่มคู่ขัดแย้งของตัวละครภายในเรื่องราวของบทการ์ตูนดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การจำแนกกลุ่มผีดีและผีร้าย

กลุ่มผีดี (Benevolent Spirits)				
ชื่อ	การกำเนิด	ลักษณะนิสัย	ถิ่นที่อยู่	ความสามารถพิเศษ
ผีอารักษ์	วิญญาณบรรพชนที่ล่วงลับ	โผงผางดุคั่นอหังการ, ใจดีมีเมตตา, เจ้าระเบียบ	ภายในบริเวณบ้าน	พลังกำลัง, หอกเพลิง อาคมควายธนูเขาไฟ
ผีขุนน้ำ	วิญญาณที่สิงสถิตย์อยู่ในป่า	ใจดีมีเมตตา เกลียดคนไม่เคารพ ธรรมชาติ	หอน้ำ, ภายในป่า	เคลื่อนที่ว่องไว ควบคุมสภาพอากาศ สร้างอภินิหารภายในป่า
ผีหม้อนึ่ง	วิญญาณบรรพชนที่ล่วงลับ	ใจดีมีเมตตา รักใคร่ เอ็นดูเด็ก ๆ	เครื่องครัวภายในบ้าน	ทำนันทายทัก เสาะหาคนหาย กล่อมเด็กทารกให้หยุดร้องไห้
ผีค้ำพอน	วิญญาณที่สิงสถิตย์อยู่ในต้นค้ำพอน	ซุกซน, ชอบแกล้งคน ใจดี, มีมารยาท	ต้นค้ำพอน	แปลงกาย รักษาความปลอดภัยบริเวณบ้าน
กลุ่มผีร้าย (Malevolent Spirits)				
ชื่อ	การกำเนิด	ลักษณะนิสัย	ถิ่นที่อยู่	ความสามารถพิเศษ
ผีกะตง	เกิดจากการแปรสภาพจากวิญญาณดีที่ถูกทอดทิ้ง	เกรี้ยวกราด ดุร้าย, อหังการ, จิตใจคับแคบ, อิจฉา ริษยา	ป่าอาถรรพ์	พลังกำลังมหาศาล ควบคุมลมฟ้าอากาศ น้ำลายรักษาบาดแผล คงกระพัน เคลื่อนที่ดุจสายลม
ผีป่า	สัมภเวสีเร่ร่อนในป่า	ชอบทำร้ายผู้คน หิวโหยตลอดเวลา	ป่าอาถรรพ์	พลังกำลังมหาศาล, ว่องไว โจมตีเป็นฝูง
ผีโพง	วิญญาณที่สิงคนเกิดจากว่านผีโพง หรือสืบทอดทางสายเลือด	ซึ่กลัว ซึ่ระแวง ดุร้ายบางกรณี	ภายในร่างของคน	คาถาอาคม, การใช้คำสาบ เสกอาคมให้ใบหญ้ากลายเป็นดาบ, จมูกเรืองแสง

1. การวิเคราะห์บทบาทการตั้ง

การรวบรวมนิทานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีล้านนาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและรวบรวมนิทานเรื่องผีล้านนาในภาคเอกสารจากแหล่งข้อมูลสำคัญเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์บทการ์ตูน ได้แก่ หนังสือ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลออนไลน์จากเว็บไซต์ต่าง ๆ พบว่าสามารถจำแนกนิทานออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

- นิทานเรื่องผีที่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่

นิทานเรื่องผีล้านนาในหัวข้อนี้ ปรากฏรายละเอียดสำคัญที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์หลายส่วน ถือได้ว่าเป็นข้อมูลหลักที่ใช้ในการพัฒนาบทการ์ตูน เนื่องจากมีองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าค่อนข้างครบถ้วน ทั้ง โครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละครและสถานที่ นับเป็นส่วนสำคัญต่อการกำหนดเส้นเรื่องและตัวละครให้กับการ์ตูนในงานวิจัยครั้งนี้

- นิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ

นิทานเรื่องผีล้านนาในหัวข้อนี้ จากที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลพบว่า เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการอธิบายลักษณะต่าง ๆ ของผี โดยไม่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ บทสนทนาหรือสถานที่ ซึ่งจัดได้ว่า เป็นลักษณะการนำเสนอในแบบดั้งเดิม แม้ว่ารูปแบบการเล่าในแบบการอธิบายความจะไม่มีรายละเอียดที่กล่าวไว้ในตอนต้น แต่ก็ถือได้ว่าเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงรูปลักษณ์ รายละเอียดส่วนใหญ่ของผี และมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบตัวละครประกอบกับนิทานแบบมีโครงเรื่องให้มีเนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการได้

1. การวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร (Character design) ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่ง ในการสร้างสรรค์ทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชัน และหนังสือการ์ตูน เนื่องจากตัวละครเหล่านั้น จะทำหน้าที่เป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่อง ตามเส้นเรื่อง (Story line) ที่กำหนดและวางแผนไว้ในตอนต้น ดังนั้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสีสัน และอารมณ์ให้กับเรื่องราว (Story telling) ในการ์ตูนนั้น ๆ ซึ่งบุคลิกดังกล่าวจะต้องสอดคล้องกับบทที่วางไว้ในตอนต้น

นอกจากนี้ การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร ยังมีความสอดคล้องกับกระบวนการในการสร้างภาพแทน (Representation) โดยผู้วิจัยมีการถ่วงและเรียบเรียงอยู่ 2 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 การนำเสนอภาพตัวแทนในใจ เป็นการศึกษาค้นคว้าและทำความเข้าใจกับข้อมูลเกี่ยวกับนิทานเรื่องผีล้านนา ทั้งจากภาคเอกสารและภาคสนาม รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้กลายเป็นภาพในจินตนาการเพื่อตีความและถ่วงเป็นความรู้ในระบบความคิดของตัวผู้วิจัย ระดับที่ 2 การนำเสนอภาพตัวแทนภายนอก เป็นกระบวนการในการสื่อสารความคิดหรือจินตนาการในระดับที่ 1 ออกมาให้ผู้อื่นรับรู้ โดยผ่านทางระบบ “สัญลักษณ์” หรือ “รหัส” เพื่อสื่อความหมายและในการออกแบบตัวละครในงานเขียนการ์ตูน โดยผู้วิจัยได้วางบรรทัดฐานที่ใช้ในการออกแบบตัวละครไว้ ดังนี้

- 1.1 ตัวละครต้องมีจุดเด่น มีเอกลักษณ์ในออกแบบ
- 1.2 ตัวละครต้องมีลักษณะหรือทักษะพิเศษ
- 1.3 ตัวละครต้องมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป
- 1.4 ตัวละครต้องมีชื่อที่เรียกได้ง่าย

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวทางการออกแบบเป็นรูปแบบการ์ตูน SD (Super deform) กล่าวคือ เป็นรูปแบบการออกแบบโดยการตัดทอนกายวิภาคของมนุษย์ โดยผู้วิจัยได้ทำการอ้างอิงจาก โซมาโตไทป์ (Somatotypes) ซึ่งเป็นตัวกำหนดแบบโครงสร้างของมนุษย์ตามหลักของกายวิภาคศาสตร์ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. เซ็คโตมอร์ฟ คือ ผู้มีลักษณะโครงสร้าง ผอมโย่ง ผิวบางร่างกายท่อนบนสั้น แขน - ขายาว ยกและไหล่แคบ มีดกกล้ามเนื้อลีบและยาว

2. เมโซมอร์ฟ ผู้ชายที่มีโครงสร้างแบบเมโซมอร์ฟ จะมีดกกล้ามเนื้อ และความแข็งแรง โดยธรรมชาติ เขาจะมีช่วงลำตัวยาวและใหญ่ ส่วนหน้าอกก็จะเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ ส่วนผู้หญิง เมโซมอร์ฟ ก็จะมีกล้ามเนื้อ และมัดกล้ามเนื้อ อีกทั้งมีทักษะทางกีฬาสูงกว่าผู้หญิงทั่วไป

3. เอ็นโดมอร์ฟ บุคคลพวกนี้ มีกระดูกใหญ่ กล้ามเนื้อที่สร้างขึ้นมาก มีลักษณะใหญ่โต และมีเปอร์เซ็นต์ของไขมันสูงเกินค่าเฉลี่ยปกติของคนทั่วไปบุคคลประเภท เอนโดมอร์ฟ นี้ ตามธรรมดา เป็นผู้ที่มีทรงอกสั้น แต่บางคนมีช่องท้องยาว

โดยนำรูปแบบดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติ ไปสู่รูปแบบที่เกินจริง โดยการออกแบบดังกล่าวจะมุ่งเน้นที่ คุณลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละครเป็นหลัก ซึ่งการออกแบบลักษณะดังกล่าว มีองค์ประกอบที่สามารถทำให้สมบูรณ์ ได้ดังนี้

- เอกลักษณ์ มีรูปแบบทางลักษณะเฉพาะที่แตกต่างเป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ
- บุคลิกท่าทาง การเคลื่อนไหว ที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
- มีสัญลักษณ์ รูปร่าง สีสัน ที่จดจำได้ง่าย
- การแสดงอารมณ์ มีความชัดเจน

จากองค์ประกอบดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกสัดส่วนในการออกแบบเป็นสัดส่วน 1 ต่อ 3 เพื่อให้ตัวละครมีลักษณะที่เป็นมิตรกับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย สามารถแสดงสีหน้าได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสามารถออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวได้อย่างหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแยกชุดตัวละครออกเป็น 2 ชุดได้แก่

ชุดตัวละครที่เป็นคน โดยชุดตัวละครดังกล่าวจะมีลักษณะเครื่องแต่งกายล้านนาในแบบที่เรียบง่าย มีการใช้สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น แสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวา เพื่อให้ชุดตัวละครดังกล่าวถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจนระหว่างคนกับผี นอกจากนี้

ชุดสีที่ใช้กับเครื่องแต่งกายของตัวละคร ยังเป็นชุดสีที่อ้างอิงจากการย้อมโดยเส้นใยธรรมชาติ ส่งผลให้สีสันทันของตัวละครที่ออกมาไม่ฉูดฉาดจนเกินไป สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนล้านนาที่มีความผูกพันกับธรรมชาติได้เป็นอย่างดี



ภาพ 1 ภาพชุดตัวละครที่เป็นคน

ชุดตัวละครที่เป็นผี ชุดตัวละครดังกล่าวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผีนั่น ๆ ซึ่งโดยภาพรวมของการออกแบบจะมีการสื่อความหมายของผีผ่านสีสันทันของเส้นขอบนอก (Stroke) ประกอบกับเครื่องแต่งการที่มีของประดับตกแต่งมากกว่าชุดตัวละครที่เป็นคน เพื่อให้เกิดความแตกต่างของชุดตัวละครอย่างชัดเจน โดยชุดตัวละครที่เป็นผี จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพ 2 ภาพชุดตัวละครที่เป็นผี

1. การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนไทยมีวิวัฒนาการมาจากนิทานต่าง ๆ ผ่านการบอกเล่า ในลักษณะของวรรณกรรมมุขปาฐะและวรรณกรรมแบบลายลักษณ์ ในยุคปัจจุบันการ์ตูนมีหลากหลายประเภท อีกทั้งยังมีรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเหมาะต่อการเผยแพร่ในยุคปัจจุบัน แม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะถูกพัฒนาในรูปแบบการนำเสนออย่างมากมาย แต่หัวใจหลักคือการใช้ภาพและเนื้อหาในการสื่อสารกับคนอ่าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) โดยเห็นได้จากในปัจจุบันมนุษย์ล้วนข้องเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสายตาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เนื่องจากในชีวิตประจำวัน ภาพถูกทำให้ปรากฏและถูกใช้อย่างมากมายในการสื่อสารกับผู้คน

ผ่านการมองเห็น สิ่งนี้เองจึงทำให้ภาพกลายเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีความสำคัญ โดยศิลปินนักออกแบบอาจสื่อความหมายบางอย่างผ่านการใส่รหัส (Code) ไว้ในภาพหรือการดูโดยที่ความหมายดังกล่าวอาจไม่เกี่ยวกับวัตถุที่ปรากฏในภาพโดยตรง ความหมายที่แฝงไว้ในภาพนั้นจะสื่อถึงผู้อื่นได้ โดยอาศัยกระแสของความคิด ขนบธรรมเนียม ค่านิยมและความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่ในสังคมเป็นฐาน ดังนั้นความสำคัญของภาพจึงได้เข้ามาแทนที่รูปแบบการให้มูลแบบมุขปาฐะและแบบลายลักษณ์ เพื่อสื่อกับผู้อ่านได้ในเวลาอันรวดเร็ว นอกจากนี้ การดูเป็นเครื่องสะท้อนและบันทึกสังคมในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวตำนานเรื่องผีล้านนา เป็นช่องทางนำเสนอที่น่าสนใจในการบันทึกเรื่องราวความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ โดยมีความสอดคล้องกับรูปแบบของวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) ที่ช่วยขยายขอบเขตของการเผยแพร่และความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวผ่านกระบวนการในการกลายเป็นภาพ (Visualizing) เพื่อให้ผู้คนในยุคปัจจุบันเห็นภาพและจดจำได้ง่ายยิ่งขึ้น นำไปสู่การเข้าถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมสืบต่อไป

1. วิเคราะห์ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

จากตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วยตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 “อสูรน้อยคิทาโร่” ผลงานของอาจารย์มิซูกิ ชิเงรุ (Mizuki Shigeru) เรื่องที่ 2 “สีกุโมโมะ ภูติสาวแสนดุ” ผลงานของอาจารย์โยชิคาเด ฮามาเดะ (Yoshikadu Hamada) และ เรื่องที่ 3 “ดาบพิฆาตอสูร” ผลงานของอาจารย์โคโยฮารุ โกโตะเกะ (Koyoharu Gotouge) ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานการ์ตูนที่มุ่งเน้นไปที่รูปแบบที่มีการสอดแทรกเรื่องราว และวัฒนธรรมพื้นถิ่น โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานเรื่องผี และอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างผลงานที่เป็นการ์ตูนแปลจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2521 จนถึงยุคปัจจุบัน เนื่องจากระยะเวลาการเผยแพร่และการเข้ามามีอิทธิพลดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่ยาวนาน เพียงพอที่จะสอดแทรกวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ประจำชาติได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งมีความชัดเจนและเป็นตัวอย่างที่ดีในการศึกษารูปแบบการสะท้อนและบันทึกสังคมในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

แนวความคิด

ผู้วิจัยทำการรวบรวมเรื่องราวมุขปาฐะ และการบันทึกเรื่องราวแบบวรรณกรรมลายลักษณ์เกี่ยวกับผีล้านนามาจัดหมวดหมู่โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มผีดีและกลุ่มผีร้าย ตามเส้นเรื่องที่กำหนดขึ้นจากผู้วิจัย โดยนำเส้นเรื่องหลักจากการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้าง ผสมผสานกับการวางตัวละครจากการเล่าเรื่องแบบอธิบายความ ร้อยเรียงขึ้นมาใหม่โดยแฝงกุศโลบาย ตามรากฐานที่บรรพชนสอดแทรกไว้ โดยแบ่งบทบาทการมีปฏิสัมพันธ์ 3 บทบาท ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับชุมชน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ นำเสนอผ่านรูปแบบของหนังสือการ์ตูน ซึ่งนับเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีบทบาทและได้รับความนิยมครอบคลุมตั้งแต่ เยาวชน วัยรุ่น จนถึงวัยทำงาน อีกทั้งยังง่ายต่อการเข้าใจ ถือเป็นเครื่องสะท้อนและบันทึกเรื่องราวของสังคมในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี กล่าวคือการ์ตูนไทยมีวิวัฒนาการมาจากนิทานต่าง ๆ เช่น นิทานชาวบ้าน นิทานชาดก สุภาษิตสอนเด็ก ซึ่งคนไทยจะรับรู้เรื่องราวในนิทานผ่านการฟังจากคำบอกเล่า การแสดงประเภทต่าง ๆ ตลอดจนจิตรกรรมฝาผนัง ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวตำนานเรื่องผีล้านนาจึงเป็นช่องทางนำเสนอที่น่าสนใจในการบันทึกเรื่องราวความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาของผู้คนในยุคสมัยนั้น เพื่อให้ผู้คนในยุคปัจจุบันได้เข้าถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมสืบต่อไป นอกจากนี้รูปแบบของตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว ผ่านกระบวนการคิดการออกแบบและพัฒนาจนเป็นชุดตัวละครที่แล้วเสร็จ ไม่เพียงแต่สามารถนำไปต่อยอดในงานศิลปะและงานออกแบบส่วนอื่น ๆ เพื่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังสามารถเก็บรวบรวมเป็นคลังข้อมูล (Library) ทางความคิด ให้ผู้สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สู่งานศิลปะและงานออกแบบแขนงอื่น ๆ อีกด้วย ซึ่งรายละเอียดการสร้างสรรคผลงานหนังสือการ์ตูนผีล้านนาในหมวดเทพอารักษ์ในงานวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดของผลงานสร้างสรรค์ดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์การ์ตูน



ภาพ 3 ภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูน และภาพปรองหนังสือการ์ตูน



ภาพ 4 ภาพหน้าแนะนำตัวละคร และ ภาพเนื้อหาภายในหนังสือการ์ตูน

อภิปรายผลการวิจัย

ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน ผู้วิจัยเกิดข้อค้นพบเกณฑ์สำคัญในการคัดเลือกนิทาน จะต้องเป็นตัวละครที่เป็นผีเป็นส่วนประกอบในเนื้อเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครหลักหรือตัวประกอบก็ตาม รวมถึงต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ส่งผลแก่มนุษย์ ให้เกิดความเดือดร้อน หวาดกลัว เกิดภัยอันตราย หรือความสุขสมหวังต่าง ๆ ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์ จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ นิทานเรื่องผีที่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่ และนิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะอธิบายความ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือก นิทานเรื่องผีล้านนาประเภทนิทานเรื่องผีมีโครงเรื่อง มาเป็นเส้นเรื่องหลัก และนำตัวละครผีจากนิทานแบบอธิบายความ มาเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้เนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น มีความสมบูรณ์ในการนำเสนอองค์ความรู้เรื่องผีล้านนา อีกทั้งยังเป็นการสร้างชุดตัวละครคู่ขัดแย้งในการดำเนินเรื่องเพื่อสร้างอรรถรสในการดำเนินเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนออนไลน์ ในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมเรื่องราวมุขปาฐะ และการบันทึกเรื่องราวแบบวรรณกรรมลายลักษณ์เกี่ยวกับผีล้านนามาจัดหมวดหมู่โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มผีดีและกลุ่มผีร้าย ตามเส้นเรื่องที่กำหนดขึ้นจากผู้วิจัยเอง จากนั้นนำเส้นเรื่องหลักจากการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้าง ผสมผสานกับการวางตัวละครจากการเล่าเรื่องแบบอธิบายความ ร้อยเรียงขึ้นมาใหม่โดยแฝงกุศโลบาย ตามรากฐานที่บรรพชนสอดแทรกไว้ โดยแบ่งบทบาทการมีปฏิสัมพันธ์ 3 บทบาท ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับชุมชน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ นำเสนอผ่านรูปแบบของหนังสือการ์ตูน โดยใช้โปรแกรมในการออกแบบทั้งหมด 3 โปรแกรม ได้แก่ Adobe Photoshop โดยใช้ในการจัดการกับรูปภาพทั้งหมดหนังสือการ์ตูน ด้วยเทคนิค Digital Painting โปรแกรม Adobe Illustrator ในการจัดวางรูปแบบการนำเสนอ อาทิเช่น Model Sheet และโปรแกรม Adobe In Design ในการจัดการรูปเล่มทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยเกิดข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ เพื่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในครั้งนี้ เกิดจากการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับ ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน โดยมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับ ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับ ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน จังหวัดเชียงใหม่ ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีการใช้การ์ตูนออนไลน์เป็นสื่อในการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าผีล้านนา ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายเหมาะกับยุคสมัย ที่สำคัญช่วยให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับเยาวชนรุ่นใหม่ต่อไป ชญานุช วีรสสาร (2562) ที่มีการศึกษาวิจัยว่า ภาษาภาพสามารถบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าข้อมูลทั่วไปทั้งยังมีรูปแบบที่หลากหลายทำให้ในปัจจุบันภาษาภาพในรูปแบบของภาพการ์ตูนเป็นอีกหนึ่งรูปแบบภาษาภาพที่มีอิทธิพลต่อสังคมมากขึ้นจากการสื่อสารและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน

2. บรรลุวัตถุประสงค์เป้าหมายในการ สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน จังหวัดเชียงใหม่ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น จากผลการทดลอง นำสื่อการ์ตูนไปเผยแพร่ในรูปแบบสื่อออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์ พบว่า ความคิดเห็นส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นว่สื่อการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา มีความน่าสนใจ สามารถสื่อสารเข้าใจง่าย เกิดจินตนาการ และความรู้ ตลอดจนได้เห็นการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครผีล้านนา ซึ่งเป็นความเชื่อท้องถิ่นแต่ดั้งเดิม ในรูปแบบที่น่าสนใจอย่างหนังสือการ์ตูน

3. เป้าหมายในการพัฒนาสื่อการ์ตูนออนไลน์ให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า จากผลการทดลองนำสื่อการ์ตูนไปเผยแพร่ในรูปแบบสื่อออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์ พบว่าสื่อการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนานั้นมีความน่าสนใจ สามารถพัฒนาต่อยอด ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ในมิติอื่นๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไปได้ เนื่องจากรูปแบบสื่อหนังสือการ์ตูนสามารถปรับการนำเสนอเนื้อหาที่ยากให้ง่ายต่อการเรียนรู้โดยใช้ภาพประกอบ และยังสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้สนใจได้ทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวตำนาน นิทานพื้นบ้านที่เป็นเรื่องเล่าประเภทมุขปาฐะ

องค์ความรู้ใหม่

จากการ สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนออนไลน์เกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ เพื่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม โดยสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานิทานผีล้านนา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การ์ตูนออนไลน์ภายใต้ทฤษฎีด้านการออกแบบตัวละคร ประกอบกับรูปแบบการผลิต การออกแบบและการทำงานของโปรแกรมการออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานที่สามารถกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา สิ่งที่ได้รับเป็นองค์ความรู้ใหม่ ดังนี้

1. การนำเอาชุมชนเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีล้านนาอันเป็นองค์ความรู้ดั้งเดิม ในอดีต มาเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนออนไลน์ เกิดการสร้างมิติการเรียนรู้เรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในรูปแบบใหม่ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากรูปแบบที่เป็นนามธรรมของชุดความเชื่อโบราณ สู่วิถีความเป็นรูปธรรมในรูปแบบการ์ตูน ด้วยสร้างภาพจินตนาการและความเข้าใจให้แก่ผู้ชม

2. ใช้สื่อการ์ตูนออนไลน์เป็นจุดเชื่อมโยงเรื่องราวในอดีต อาทิ ทักษะคติ ความเชื่อ และการดำรงชีวิต ร้อยเรียงผ่านเส้นเรื่องในหนังสือการ์ตูน เป็นเส้นทางการเชื่อมโยงและบันทึกประวัติศาสตร์ ผ่านหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ผู้คนในยุคปัจจุบันได้เข้าถึงเนื้อหาในส่วนของประวัติศาสตร์ในอดีต เกี่ยวกับมิติทางความเชื่อเรื่องการนับถือผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวล้านนาในอดีต ได้อย่างชัดเจน

3. เป็นมิติใหม่ของการบันทึกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ล้านนา ในรูปแบบสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อให้องค์ความรู้คงอยู่ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล และสามารถเผยแพร่ได้อย่างหลากหลาย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้น ควรสร้างการมีส่วนร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องในเชิงพื้นที่ เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม ในการอนุรักษ์ และสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในกลุ่มเทพอารักษ์ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน

1.2 เพื่อการกระตุ้นให้เป็นสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ควรสร้างการมีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่สนับสนุนภาคการศึกษา เพื่อให้ได้มาซึ่งแหล่งทุนในการพัฒนาสื่อการ์ตูนออนไลน์ ให้สามารถ ต่อยอดในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะหัวข้อประเด็นเพื่อการทบทวนครั้งต่อไป

2.1 เพิ่มพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์การ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องราวชุมชนหรือตำนานเรื่องเล่าอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน ตลอดจนสร้างสรรค์การ์ตูนผีล้านนาตอนอื่น ๆ เพื่อนำสู่การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ และพัฒนาเป็นสื่อในรูปแบบอื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษาต่อไป

2.2 การเขียนบทความลงวารสาร ครั้งถัดไปควรเขียนเป็นภาษาอังกฤษ แล้วนำส่งบทความไปยังวารสารต่างประเทศ เพื่อเป็นการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา ให้เป็นประโยชน์ต่อนานาชาติที่สนใจต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กิจดิพงษ์ ประชาชิต. (2559). การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ. *วารสารวิถีสังคมมนุษย์*. 4(1), 116-135.

จรรยาลักษณ์ สิริกุลนฤมิตร. (2558). *องค์ประกอบการสื่อสารและกระแสนิยมเพลงเกาหลีในประเทศไทย* (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จารุณี สุขชัย. (2550). *มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย* (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ฉลองรัฐ เมอมาลย์ชลมารค. (2553) *ภาพยนตร์ผีไทยใน 3 มิติ* (นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.

ชญาณุช วีรสาร. (2560). การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 37(2), 19-30.

ขวลิต เกษประทุม และ บุญศิริ จันทร์ดี. (2559). *เรื่องผีในมหาวิทยาลัย : ตำนานความสยองกับหน้าที่ของเรื่องเล่า*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครสวรรค์: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

นฤจร อธิธิจิระจรัส. (2535). แนวความคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยา ตอน เอมิล เดอร์ไคม์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศราวุธ หล่อดี. (2564). คำเรียกผีล้านนา. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 21(1), 405 – 416.

อาจารย์มิซูกิ ชิเงรุ กับผลงานการออกแบบตัวละครอสูรน้อยคิทาโร่. (2558). สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2561, จาก <https://mgonline.com/japan/detail/9580000132801>

อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2535). ล้านนาในมิติทางวัฒนธรรม: เอกสารประกอบการบรรยาย. เชียงใหม่: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.