

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า ผี อยู่คู่กับสังคมไทย และสังคมโลกมายาวนานจนอาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กล่าวว่าผีเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏเหมือนผีมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือให้โทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ย่าตายาย ผีเรือน ผีहां หรือเรียกคนที่ตายไปแล้วดั่งนั้นคำว่า ผี จึงหมายถึงคำที่ใช้เรียกคนที่ตาย หรือสิ่งมีชีวิตที่ตายแล้ว บางแห่งเรียกการประกอบพิธีเผาศพว่าการ เผาผี คนที่ตายเพราะถูกฆาตกรรม อุบัติเหตุ จงใจฆ่าตัวตายบ้าง ถือเป็นการตายที่ผิดปกติหรือการตายก่อนสิ้นอายุขัย ก็จะเรียกกันว่าผีตาย หรือ ผู้หญิงตายขณะตั้งท้องหรือในระหว่างคลอด ก็เรียกว่า ผีตายทั้งกลม เป็นต้น ท่านเจ้าคุณ พญาอนุমানราชชน เรียบเรียงในหนังสือชื่อ เมืองสวรรค์และผีसाงเทวดา ว่า สิ่งใดที่ไม่สามารถจะมองเห็นตัวได้ แต่เราถือหรือเข้าใจว่ามีฤทธิ์และอำนาจอยู่เหนือคน อาจให้ดีหรือให้ร้าย คือให้คุณหรือให้โทษแก่เราได้ สิ่งเหล่านี้เรากลัวเกรงและบางทีก็ด้องนับถือด้วย เราเรียกสิ่งนั้นว่าผี (เจ้าพระคุณพญาอนุমানราชชน เมืองสวรรค์และผีसाงเทวดา. กรุงเทพฯ)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏเหมือนผีมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือให้โทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ย่าตายาย ผีเรือน ผีहां หรือเรียกคนที่ตายไปแล้วว่าผี

ความเชื่อเรื่องผีนั้นเกิดมาจากความเชื่อในโลกหลังความตายโดยเชื่อว่าเมื่อผู้ที่เสียชีวิตไปแล้วดวงวิญญาณ หรือ ดวงจิตจะออกจากร่าง และดำรงอยู่ในอีกโลกหนึ่ง ซึ่งแต่ละท้องที่ก็จะมีลักษณะของผีที่แตกต่างกันไปตาม วัฒนธรรมนั้นๆ จนอาจเรียกได้ว่า ความเชื่อเรื่องผีเป็นส่วนหนึ่งที่สะท้อน แนวคิดเรื่องโลกหลังความตายของแต่ละสังคมและวัฒนธรรมนั่นเอง

ความเชื่อเรื่องผีในอดีตนั้นเป็นการบอกเล่ากันแบบปากต่อปากในลักษณะความเชื่อแบบมโนคติที่จับต้องไม่ได้ เป็นความเชื่อที่มีนัยยะของกฎข้อบังคับที่ต้องให้ความยำเกรง และเคารพ บางสังคมผีมีบทบาทในฐานะ ความเชื่อที่ดูน่ามาศุกกับการจัดระเบียบสังคมเห็นได้ชัดที่สุด คือเรื่อง การผัดผีของวัฒนธรรมล้านนา เป็นต้น รูปแบบของผีนั้นโดยปกติในสังคมไทย แทบจะไม่มีผีที่มีลักษณะของความเป็นบุคคลอยู่ในตัวเลยที่เห็นตัวอย่างก็มีจำนวนน้อยเช่น ตำนานแม่นาคพระโขนงซึ่งเป็นผีตายโหงผีตายทั้งกลมซึ่งตายขณะตั้งครรภ์ มีความน่ากลัวและครุร้ายอันเนื่องมาจากความรักลูกและสามีวิญญาณจึงยังคงเวียนอยู่ในโลกนี้จนกลายเป็นตำนานแม่นาคพระโขนงในเขตพระโขนงในกรุงเทพมหานครฯ เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวทำให้เห็นว่าผีถูกกล่าวอ้างรวมๆและถูกละเลยความเป็นบุคคล แม้แต่ผี กระสือ ตัวของผีกระสือนั้นก็ไม่มีชื่อชื่อที่เรียกก็เป็นเพียงชื่อของผู้ที่ถูกเข้าสิงเท่านั้น สำหรับลักษณะของผีในสังคมไทยนั้นมักจะถูกแสดงออกมา

ให้เรื่องของความดูร้ายความหนักกลัวเพราะ ผีนั้นมีความสัมพันธ์กับความตายเป็นส่วนใหญ่ ภาพสะท้อนของสังคมที่ผูกติดกับความเชื่อที่ลึกลับ ความตาย ความเชื่อที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้เหล่านี้ ทำให้เรื่องราวเรื่องผีถูกหยิบยกมาถ่ายทอดนำเสนอทุกยุคทุกสมัย โดยความเชื่อเรื่องผีมีการถ่ายทอดและนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ ภาพยนตร์ วิทยุต่างๆ รวมไปถึงนิยายภาพหรือการ์ตูน และที่สำคัญสื่อต่างๆ เหล่านี้ยังถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ ไปพร้อมกันด้วย

สำหรับเรื่องราวของผีในวัฒนธรรมล้านนา นั้น สารานุกรม วัฒนธรรมไทย ภาคเหนือ ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง สภาพหลังความตาย ซึ่งโดยรวมแล้วดำรงสภาพเป็นวิญญาณไร้ตัวตน แต่อาจแสดงฤทธิ์ให้เห็นเป็นคนหรือเป็นสัตว์ต่างๆ ได้ตามความต้องการ มีฤทธิ์อำนาจมากกว่าคน ไม่ให้คนหรือโทษแก่ผู้ใด แต่จะให้คนเมื่อได้รับการขอร้องให้ ช่วยเหลือ และ ผีจะให้โทษ เมื่อถูกทำให้โกรธ

ผีในวัฒนธรรมล้านนา นั้นจะมีความสัมพันธ์กับ ความเชื่อเรื่อง ไสยศาสตร์ และคุณไสยมนต์คำต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยคำว่าผีในสังคมและวัฒนธรรมล้านนาจึงไม่เป็นเพียงชีวิตหลังความตายแต่เป็นการทับซ้อนกันระหว่างโลกหลังความตายและโลกปกติ ผีในสังคมไทยหรือสังคมล้านนาจึงไม่เป็นเพียงสิ่งที่ตายไปแล้วเท่านั้นแต่รวมไปถึงพวกที่เล่นของคุณไสย มนต์คำและไสยศาสตร์ต่างๆ และของเข้าตัวหรือไม่สามารถควบคุมได้จนต้องมีพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากคนปกติ ในสังคมไทยหรือสังคมล้านนาก็เรียกคนเหล่านั้นว่าผีเช่นกัน

การจำแนกประเภทของผีนั้น ศ.ดร.อุดม รุ่งเรืองศรี ได้จำแนกประเภทไว้ใน สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคเหนือ ดังนี้

1. ผีที่มีสภาพเป็นกลาง มีลักษณะเป็นตัวแทนอำนาจของธรรมชาติ เช่น ผีฟ้า (เทวดา) แถน-ผีแถน สาง (พรหม) ผีน้ำ ผีขุนน้ำ ผีเจ้าที่
2. ผีที่ให้ความคุ้มครองแก่มนุษย์ ได้แก่ ผีผด ผีเมง ผีคำ ผีปู่ย่า ผีบ้านผีเรือน
3. ผีที่ให้ความคุ้มครองแก่สถานที่ เช่น เชนเมือง-เชนบ้านเชนเมือง ผีเสื้อเมือง ผีเสื้อวัดเสื้อบ้าน ผีเสื้อนา ผีเสื้อห้วย ผีฝาย ผีท่างนา ผีเสา ผีค้ำพอน พบว่านอกจากผีค้ำพอนแล้วยังเรียกผีกลุ่มดังกล่าวนี้ว่า ผีอารักษ์-ผีอาฮัก-ผีอะฮักอีกด้วย
4. ผีที่สถิตอยู่ตามสถานที่ต่างๆ และมักเป็นผีที่ให้โทษ เช่น ผีป่า ผีดอย ผีโป่ง ผีดง ผีปกกะโหล่ง
5. ผีที่สถิตอยู่ตามสถานที่ทิ้งร้าง เช่น ผีน้ำบ่อห่าง ผีวัดห่าง ผีคุ้มห่าง
6. ผีที่ช่วยเหลือมนุษย์ในการรักษาพยาบาลและพยากรณ์ เช่น ผีเจ้านาย ผีย่าหม้อหนึ่ง-ผีปู่คำย่าคำ ผีกะโหล่ง
7. ผีร้าย หรือผีที่ให้โทษแก่มนุษย์ เช่น ผีกละ ผีกละฮัก ผีโพรง ผีม้าบ้อง ผีอื้อค้อย พราย เปรต สาง (ผีที่ตายจากสภาพผีหรือผีเก่าแก่ดั้งเดิมแต่ให้โทษแก่คน)

8. ฟีที่หมายถึงมนุษย์ซึ่งมีสภาพต่ำกว่ามาตรฐานของคนโดยทั่วไป เช่น ฟีบ้า ฟีปวย ฟีแมน ฟีอีลู ฟีโยน

9. ฟีที่หมายถึงสัตว์บางชนิดที่มีลักษณะคล้ายคนในขอบเขตหนึ่ง เช่น ฟีเซแควร์ ฟีอีค้อย

10. ฟีที่บอกสภาพหรือลักษณะการตายของคน เช่น ฟีหัวกุด ฟีตายโหง ฟีตายเก่าเนาเมิน

หากความเชื่อเรื่องผี เป็นส่วนสำคัญที่สะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับสังคม และวัฒนธรรมดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น วัฒนธรรมล้านนาเป็นอีกสังคมหนึ่งที่เรื่องราวของผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ มีบทบาทต่อการกำหนดรูปแบบของสังคมและจารีตประเพณี อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า การนำเสนอความเชื่อในเรื่อง ผีในวัฒนธรรมล้านนาผ่านสื่อต่างๆ ที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อ การ์ตูนยังคงมีน้อย และไม่สามารถถ่ายทอดได้ตรงประเด็น ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาถึงวัฒนธรรมล้านนาที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีดังกล่าวและนำเสนอออกมาผ่านสื่อประเภทการ์ตูนร่วมสมัย

จากการศึกษาข้างต้นพบว่า ผีในวัฒนธรรมล้านนานั้นแทบไม่มีความเป็นตัวตนเลยแต่ถูกนับถือในฐานะของสิ่งที่มองไม่เห็นหรือวิญญาณคนตายที่ควรให้การเคารพนับถือ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาจึงเน้นที่จะศึกษาถึงตัวตนและลักษณะของตัวตนที่มีอยู่จากข้อมูลและการบันทึกไว้ โดยจะเลือกศึกษาในกลุ่มของผีร้ายบางจำพวกได้แก่ ผีโพล่ง ผีม้าบ้อง ผีสองนาง และผีเสื้อน้ำ เป็นต้น สำหรับเหตุผลการเลือกสื่อประเภทการ์ตูนมานำเสนอนั้นสืบเนื่องจากการศึกษาความเป็นวัฒนธรรมไทย สำหรับผู้คนส่วนใหญ่มักเข้าใจวัฒนธรรมในความหมายของศิลปวัฒนธรรม คือมองวัฒนธรรมเป็นเพียงรูปแบบของศิลปะและประเพณี โดยชื่นชมในความงามและความเก่าแก่และพยายามที่จะผลักดัน และอนุรักษ์ไว้ซึ่งเป็นการมองวัฒนธรรมแบบหยุดนิ่ง และขาดความสัมพันธ์กับชุมชนซึ่งมีการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้น หากเรานำวัฒนธรรมผีล้านนามาเชื่อมต่อกับวัฒนธรรมของการ์ตูนคอมมิคส์ (Comic) ซึ่งมีการวิวัฒนาการและเคลื่อนไหวตลอดเวลา อีกทั้งรูปแบบของการ์ตูนคอมมิคส์ ยังเป็นสื่อที่มีความแพร่หลายอยู่ในปัจจุบัน และเป็นสื่อที่เข้าถึงและตอบสนองต่อจินตนาการของเยาวชนได้ง่าย ก็จะทำให้การนำเสนอเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนามีความชัดเจนขึ้น

จากประเด็นดังกล่าวนี้ ได้ทำการค้นคว้าเบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูนพบว่าการ์ตูน คือรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งมนุษย์เริ่มมีกระบวนการสื่อสารด้วยภาพมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ดังตัวอย่างเช่น ภาพเขียนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ทั่วโลก

โดยในประเทศตะวันตก ทั้งยุโรปและอเมริกา มีผู้ให้ความสนใจศึกษาบทบาทของการ์ตูนในแง่ของผลกระทบทางจิตวิทยาและผลพวงทางสังคมโดยนักวิชาการในยุโรปมองเห็นว่าการ์ตูนนั้นนอกจากจะเป็นภาพสะท้อนของทัศนคติเบื้องต้น (Inner Vision) ของสังคมหนึ่งๆ แล้ว ในทางกลับกัน การ์ตูนก็ยังเป็นรูปแบบของศิลปะและการสื่อสารที่สำคัญที่จะกำหนดสภาวะการรับรู้ในสังคมนั้นๆ ด้วย

ธุรกิจอุตสาหกรรมเกี่ยวกับการ์ตูนในประเทศไทยมีขนาดใหญ่ และ กระจายไปในทุกสื่อไม่ว่าจะเป็นหนังสือ นิตยสาร วารสาร หรือ แม้แต่สื่อประเภทโทรทัศน์และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น VCD, DVD เป็นต้น

ในมุมมองของศิลปะและวัฒนธรรม การ์ตูนเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) อันหมายถึงสิ่งที่อธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของมวลชนซึ่งเรื่องของวัฒนธรรมประชานิยมนี้กำลังเป็นที่สนใจศึกษากันอย่างจริงจังในสถาบันการศึกษา

ดังนั้นผู้ศึกษา จึงมีความสนใจในการถ่ายทอด วัฒนธรรมล้านนาในเรื่องของผี ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีเอกลักษณ์และมีความหลากหลายแตกต่างกันในแต่ละชนชาติ โดยเลือกเอาสื่อ การ์ตูนคอมมิคส์มาเป็นสื่อที่ใช้ถ่ายทอดความเป็น วัฒนธรรมของความ เป็น ผีล้านนา อันเนื่องมาจากเป็นสื่อ ที่มีความนิยมและแพร่หลายในปัจจุบันและสะดวกในการอ่านด้วยรูปแบบที่เข้าใจง่ายโดยใช้ภาพเป็นหลัก อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อ จินตนาการ และการรับรู้ของผู้อ่านได้ง่ายโดยเชื่อว่า การนำเสนอเรื่องราวของผีในวัฒนธรรมล้านนาจะมีส่วนช่วยทำให้เกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเรียนรู้ที่ดีในเรื่องวัฒนธรรมล้านนา โดยการค้นคว้าแบบอิสระนี้จะศึกษาเรื่องของผีในล้านนาควบคู่ไปกับการศึกษารูปแบบของสื่อการ์ตูนที่ได้รับการยอมรับเพื่อเป็นกรอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อไป

## 1.2 สมมติฐานในการศึกษา

1.2.1 การถ่ายทอดวัฒนธรรมผีล้านนาในรูปแบบการ์ตูนคอมมิคส์จะช่วยนำเสนอความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมผีล้านนาได้

1.2.2 สร้างความเข้าใจที่ดีและถูกต้องในการเรียนรู้วัฒนธรรมล้านนา

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.3.1 เพื่อนำเสนอวัฒนธรรม ผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัย

1.3.2 เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัย

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้ทราบและเข้าใจถึงแนวทางในการนำเสนอวัฒนธรรมผีในรูปแบบของการ์ตูน

1.4.2 ได้แนวทางสืบทอดวัฒนธรรมล้านนาผ่านสื่อร่วมสมัย

### วิธีการเก็บข้อมูลและแหล่งข้อมูล

- ค้นคว้าเรื่องผีและการ์ตูนจากเอกสารและตำราต่างๆ
- สัมภาษณ์ผู้รู้และนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง
- เก็บข้อมูลจากผู้อ่าน
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขบวนการผลิต
- จากสื่อบันทึกชนิดต่างๆ เช่น ภาพ เสียง ภาพและเสียงเป็นต้น

### 1.5 นิยามศัพท์

**การ์ตูน** เป็นคำเขียนทับศัพท์ที่เขียนจากคำว่า Cartoon ในภาษาอังกฤษ ซึ่ง Cartoon ในความหมายของพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด ( Oxford Advanced Learner's Dictionary of current English ;1974 :129 ) หมายถึง การวาดภาพเหตุการณ์ด้วยความขบขันหรือเป็นการล้อเลียนหรือการวาดภาพร่างบนกระดาษ ผืนผ้า หรืออื่นๆ เพื่อใช้ระบายสี กล่าวโดยสรุปคือการ์ตูนหมายถึงภาพเขียนที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆโดยอ้างอิงจากหลักความเป็นจริงการ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งเพื่อที่จะถ่ายทอดความเข้าใจความรู้สึกโดยอาศัยภาพเป็นหลักเหนือสิ่งอื่นใด การ์ตูนยังทำหน้าที่ในการบอกเล่าถึงความเป็นมาของลักษณะแนวคิด จินตนาการ ต่อสังคมรวมไปถึงรูปแบบของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตด้วย

**คอมมิคส์** เป็นลักษณะการ์ตูนที่เล่าเรื่องโดยใช้ภาพเป็นหลัก มีลักษณะเด่นคือมีการแบ่งช่องเล่าเรื่องออกเป็นช่องๆในหน้าเดียว บทพูดของตัวละครจะเป็นลักษณะตัวหนังสือในกรอบวงกลมคล้ายๆบอลูน และมีเส้นชี้ติดกรอบว่าตัวละครนั้นกำลังพูดอะไร

**ผี** สารานุกรม วัฒนธรรมไทย ภาคเหนือ ได้ให้ความหมายของคำว่าผีไว้ว่า สภาพหลังความตาย ซึ่งโดยรวมแล้วดำรงสภาพเป็นวิญญาณไร้ตัวตน แต่อาจแสดงฤทธิ์ให้เห็นเป็นคนหรือเป็นสัตว์ต่างๆได้ตามความต้องการมีฤทธิ์อำนาจมากกว่าคน ไม่ให้คุณหรือโทษแก่ผู้ใด แต่จะให้คุณเมื่อได้รับการขอร้องให้ช่วยเหลือ และ ผีจะให้โทษเมื่อถูกทำให้โกรธ