

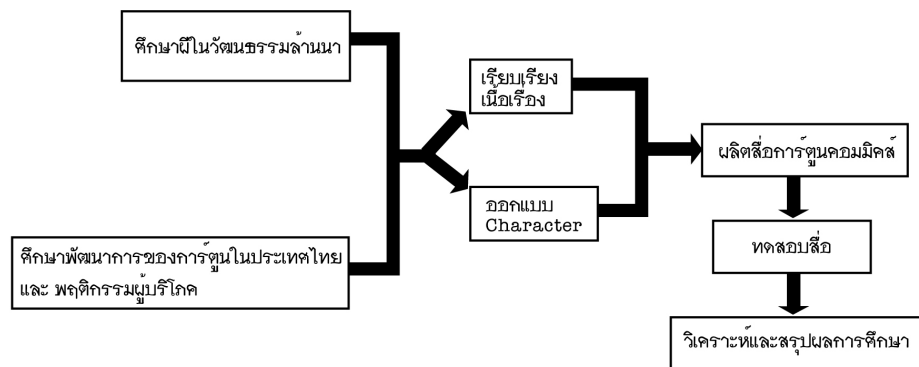
บทที่ 3

อัตลักษณ์ของผีในวัฒนธรรมล้านนาและแนวคิดในการนำเสนอเรื่อง

ในการศึกษาการค้นคว้าแบบอิสระเรื่อง การนำเสนอวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัย มีแบบแผนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

3.1 แผนดำเนินการ

ในรูปแบบของแผนการดำเนินงานการค้นคว้าแบบอิสระเล่มนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลในการศึกษาสองเรื่องคือ เรื่องวัฒนธรรมผีล้านนา และศึกษาพัฒนาการของสื่อการ์ตูนเพื่อที่จะนำความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมผีล้านนาเพื่อหาแก่นแท้ทางความเชื่อในวัฒนธรรมผีที่มีอยู่ในวัฒนธรรมล้านนา โดยจะนำความเชื่อนี้มาใช้ในการนำเสนอผ่านกรอบความคิดที่ได้จากผลของการศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการเรียบเรียงเนื้อเรื่อง รวมไปถึงการออกแบบคาแร็คเตอร์ เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการผลิตสื่อการ์ตูนต้นแบบ เพื่อให้ได้เนื้อเรื่องที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากที่สุด โดยรายละเอียดต่างๆของการ ออกแบบภาพฉาก และคาแร็คเตอร์ต่างๆในการ์ตูนคอมมิคส์นั้นได้ศึกษาจากข้อมูลเอกสารทางวิชาการต่างๆ รวมไปถึง ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรมต่างๆ เพื่อให้ได้บรรยากาศของความเป็นล้านนาออกมาในผลงาน สื่อต้นแบบ เพื่อนำสื่อต้นแบบที่ได้มาทำการทดสอบและเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด100คน และนำผลการทดสอบที่ได้มาทำการวิเคราะห์ และสรุปออกมาเป็นผลการศึกษา



รูปที่3.1 รูปแบบแผนดำเนินงาน

3.1.1 ขอบเขตของเนื้อหา

การศึกษานี้เป็นการศึกษา และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนา เพื่อนำความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมผีล้านนามาผลิตสื่อการ์ตูนคอมพิวเตอร์ เป็นงานค้นคว้าแบบอิสระที่จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยในการศึกษาอยู่สองประเด็นคือ ศึกษาความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนาในขอบเขตพื้นที่ 8 จังหวัดภาคเหนือ และศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนไทย และแนวคิดในการนำเสนอตั้งแต่ปี พ.ศ.2500 ถึงปัจจุบัน เพื่อ นำทฤษฎีและแนวคิดมาเป็นแนวทางในการผลิตสื่อต้นแบบ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้ สื่อการ์ตูนคอมพิวเตอร์ในการ นำเสนอเรื่องราวความเชื่อในเรื่องวัฒนธรรมผีล้านนาซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เคยอยู่คู่สังคมล้านนามาแต่อดีตใน ฐานะความ เชื่อถูกข้อบังคับหรือจารีตประเพณี และได้ถูกล้มเลิกไปจากสังคมในปัจจุบัน

3.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษารวบรวมข้อมูลวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการร่วมสมัย ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาข้อมูลในเรื่อง ความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนา และ ศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนไทยและแนวคิดในการนำเสนอ ใช้วิธีเก็บข้อมูลแบบทุติยภูมิ (Secondary Data) คือข้อมูลที่ผ่านการสำรวจแล้วและอยู่ในรูปแบบของรายงาน เอกสารทางวิชาการ หรือเอกสารเผยแพร่ โดยศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ และเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องในอดีตถึงปัจจุบัน

3.1.3 วิเคราะห์หมวดหมู่ความรู้เกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมล้านนา

การวิเคราะห์หมวดหมู่ความรู้เกี่ยวกับ ผีในวัฒนธรรมล้านนานั้น ใช้การวิเคราะห์จากข้อมูลแบบ ทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยจากการศึกษา อัตลักษณ์ของผีในวัฒนธรรมล้านนา อดีตก่อนจะมีการเข้ามาของศาสนาพุทธ นั้นชาวบ้านจะนับถือผีสาวเทวดาเป็นหลัก เพื่อต้องการที่จะใช้เป็นการยึดเหนี่ยวจิตใจ และเป็น การสร้างกฎข้อบังคับ เพื่อที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการ สร้างกรอบปฏิบัติของสังคมขึ้นมา โดยทั่วไปผีของ ชาวล้านนาสามารถจำแนกออกเป็นสองแบบ คือ ผีดี และ ผีร้าย

ผีดี เป็นเสมือนตัวแทนของ กฎระเบียบที่พึงปฏิบัติร่วมกันในสังคม เพื่อสร้างกรอบการใช้ชีวิตร่วมกัน ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นผีเจ้าที่เจ้าทาง หรือ วิญญาณแถนซึ่งเป็นตัวแทนของธรรมชาติที่มนุษย์ควร ให้ความเคารพยำเกรง

ผีร้าย เป็นเสมือนตัวแทนของบทลงโทษของการกระทำความผิดของชาวล้านนาในอดีตเช่น ผีโพงที่กินของเน่าเหม็น เป็นตัวแทนของสิ่งสกปรก และบทลงโทษของผู้ที่ไม่รักษาความสะอาด หรือ ผีม้าบ้อง ซึ่งเป็นตัวแทนของความอันตรายของป่าในยามค่ำคืน หรือผีเปรต ซึ่งเป็น บทลงโทษของผู้กระทำความผิดบาป เป็นต้น

3.1.4 ศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนไทยและแนวคิดในการนำเสนอ

การศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนไทย และแนวคิดในการนำเสนอ วิเคราะห์จากข้อมูลแบบทุติยภูมิ (Secondary Data) โดย มุ่งศึกษาถึงพัฒนาการและพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ ในประเทศไทย เพื่อศึกษาแนวคิดในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อการ์ตูนคอมมิคส์เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มของผู้บริโภคสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ในปัจจุบันเพื่อให้ได้สื่อที่สามารถเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคมากที่สุด

3.1.5 เครื่องมือที่ใช้ในทดสอบสื่อต้นแบบ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามและวิเคราะห์ด้วยหลักสถิติแบบสอบถามจะมีทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป แสดงผลการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้มีความสนใจในสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ระยะเวลาของความสนใจในสื่อการ์ตูนคอมมิคส์และปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ ซึ่งจะวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ตารางร้อยละ

2. เป็นการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลความเข้าใจและความพึงพอใจในสื่อการนำเสนอวัฒนธรรมผิสีล้านนาผ่านการ์ตูนคอมมิคส์ร่วมสมัย โดยมีเนื้อหาทั้งหมด 5 ข้อ ดังนี้

2.1 เนื้อหาของการ์ตูนสื่อถึงความเป็นวัฒนธรรมล้านนาได้หรือไม่ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการนำเสนอวัฒนธรรมความเป็นล้านนาผ่านสื่อการ์ตูนร่วมสมัย

2.2 ภาพของการ์ตูนสามารถสื่อถึงวัฒนธรรมผิสีล้านนาได้หรือไม่ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการนำเสนอความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมผิสีล้านนาผ่านสื่อการ์ตูนร่วมสมัย

2.3 เมื่อได้อ่านแล้วเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมผิสีล้านนาหรือไม่ เป็นการศึกษาเรื่องความสามารถในการอธิบายเนื้อหาของสื่อการ์ตูนร่วมสมัย ว่าสามารถ สร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมผิสีล้านนาผ่านการ์ตูนไทยร่วมสมัย ได้หรือไม่

3.4 ภาพลายเส้นของการ์ตูนสามารถสื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยหรือไม่ เป็นการศึกษาวิเคราะห์ถึงอิทธิพลของความเป็นการ์ตูนไทยของสื่อต้นแบบรวมไปถึงความเป็นการ์ตูนไทยที่ได้ถ่ายทอดผ่านสื่อการ์ตูนร่วมสมัย

3.5 ชื่อเรื่องการ์ตูนและภาพลายเส้นส่งผลต่อการตัดสินใจที่จะอ่านได้หรือไม่ เป็นการศึกษาความสามารถของสื่อต้นแบบในเรื่องการกระตุ้นการอ่านของผู้ที่มีความสนใจในสื่อการ์ตูนคอมมิคส์หรือไม่

3.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติที่ใช้

การศึกษานี้เป็นการวิจัยในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) การเก็บข้อมูลโดยใช้ (Questionnaire) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100 คน โดยแบ่งเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มที่มีความสนใจในสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ จำนวน 80 คน และ กลุ่มผู้ทำงานด้านกราฟิกจำนวน 20 คน ซึ่งข้อมูลจากแบบสอบถามทั้งหมดสองกลุ่มจะทำการประมวลผลและวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ร้อยละ (Percentage) และ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)