

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของบ้านเมืองในดินแดนภาคเหนือ
- 1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับตำนาน
- 1.3 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีเพื่อการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตำนาน
- 1.4 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวการจัดการเรียนการสอน

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของบ้านเมืองในดินแดนภาคเหนือ

คำว่า ล้านนา หรือ ล้านนาไทย เป็นคำพื้นเมืองที่ใช้เรียกอาณาบริเวณที่ประกอบด้วยกลุ่มเมืองหนึ่ง ซึ่งถ้าจะเทียบกับปัจจุบันก็คือ บริเวณภาคเหนือของประเทศไทย 8 จังหวัด อันได้แก่ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน พร้อมทั้งดินแดนบางส่วนของพม่า จีน ลาว โดยมีเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางสำคัญของดินแดน (ลมูล จันทน์หอม, 2534, หน้า 9)

ก่อนก่อตั้งอาณาจักรล้านนาในพุทธศตวรรษที่ 19 พบว่า ดินแดนล้านนามีชุมชนเกิดขึ้นอยู่ก่อนแล้ว ชุมชนเหล่านั้นมีฐานะเป็นแว่นแคว้นและนครรัฐมีอิสระไม่ขึ้นต่อกัน กลุ่มเมื่อน้อยใหญ่เหล่านี้ ได้แก่ แคว้นหริภุญไชย แคว้นโยน เมืองพะเยา นครเขลางค์ เมืองแพร่ และเมืองน่าน

จุดกำเนิดของอาณาจักรล้านนานั้น เริ่มต้นจากการรวบรวม 2 แคว้นใหญ่ อันได้แก่ แคว้นโยน (โยนก) และแคว้นหริภุญไชยเข้าด้วยกันก่อน แล้วจึงตามด้วยการผนวกเขลางค์นคร (พันธรัฐของหริภุญไชย) นอกจากนี้ยังได้ขยายอาณาเขตไปสู่เมืองทางตอนเหนือ เช่น เชียงตุง เมืองน่าย รวมถึงนครรัฐพะเยา และในปลายพุทธศตวรรษที่ 20 เมื่อล้านนาเจริญรุ่งเรืองอย่างสูงสุด ก็ได้ขยายอำนาจครอบครองนครรัฐแพร่และน่านในที่สุด (สร้อยดี อ่องสกุล, 2539, หน้า 30)

สร้อยดี อ่องสกุล (เรื่องเดียวกัน, หน้า (14) – (17)) ได้อธิบายประวัติศาสตร์ของอาณาจักรล้านนาในช่วงสมัยต่าง ๆ ซึ่งอาจนำมาจัดแบ่งเป็นยุคได้ดังนี้

1. ประวัติศาสตร์ยุคแว่นแคว้น-นครรัฐ ในดินแดนล้านนา ก่อนกำเนิดอาณาจักรในพุทธศตวรรษที่ 19 (ก่อน พ.ศ. 1839)
2. ประวัติศาสตร์ยุคอาณาจักร แบ่งเป็น
 - ก. สมัยสร้างอาณาจักรล้านนา (พ.ศ. 1839-1898)
 - ข. สมัยอาณาจักรล้านนารุ่งเรือง (พ.ศ. 1898-2068)
 - ค. สมัยเสื่อมของอาณาจักรล้านนาและการล่มสลายของอาณาจักร
3. ประวัติศาสตร์ยุคการคืนสู่รูปแบบแว่นแคว้น (ล้านนาสมัยพม่าปกครอง พ.ศ. 2101-2317)
4. ประวัติศาสตร์ยุคเมืองประเทศราชแห่งอาณาจักรสยาม (พ.ศ. 2317-2442)

เนื่องจากตำนาน 4 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา มีเนื้อหากล่าวถึงกระบวนการสร้างบ้านเมืองในดินแดนภาคเหนือซึ่งย้อนกลับไปในอดีต มีความเกี่ยวข้องกับภูมิศาสตร์ของภาคเหนือความเป็นมาและการตั้งหลักแหล่งของกลุ่มคน ความสัมพันธ์ระหว่างเมืองและวัดพุทธสถานทางศาสนา และตำนานเมืองที่กล่าวถึงการเรียงลำดับราชวงศ์ของผู้ปกครอง จนวิวัฒนาการไปสู่การสร้างเมืองเชียงใหม่ในสมัยพญามังราย จึงจัดว่าอยู่ในช่วงยุคสมัยที่ 1 และ 2 ตอนต้น เพราะฉะนั้นในเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของบ้านเมืองในดินแดนภาคเหนือ ผู้วิจัยจึงขอนำประวัติศาสตร์ความเป็นมาของบ้านเมืองในช่วงดังกล่าวตามที่ผู้รู้ได้เรียบเรียงไว้มากล่าวอ้างถึง ทั้งนี้เพื่อจะได้ทราบถึงประวัติศาสตร์และภูมิหลังของสังคมอันจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและทำความเข้าใจตำนานภาคเหนือในงานวิจัยนี้

สภาพภูมิศาสตร์ภาคเหนือ

สร้อยดี อ่องสกุล (2528, หน้า 1-3) ให้คำอธิบายเกี่ยวกับสภาพภูมิศาสตร์ของภาคเหนือ (ล้านนา) ไว้ดังนี้

ที่ตั้งของล้านนา

ล้านนาตั้งอยู่ตั้งแต่ประมาณละติจูด 18 เหนือขึ้นไปจนถึงพรมแดน ลักษณะของที่ตั้งจะอยู่ลึกเข้าไปในคาบสมุทร ไม่มีทางติดต่อกับทะเล การค้าขายกับโลกภายนอกจะต้องส่งผ่านยังรัฐอื่นก่อน นอกจากนั้นสมัยที่ดินแดนล้านนาเป็นอาณาจักรยังถูกขนาบด้วยรัฐใหญ่คือ พม่าและอยุธยา สงครามระหว่างพม่าและอยุธยาจะมีล้านนาเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยซึ่งส่งผลให้อาณาจักรล้านนาไม่อาจเป็นอิสระอยู่ได้นาน

ภูมิประเทศ

ภาคเหนือส่วนใหญ่มีเนื้อที่เป็นภูเขาและหุบเขา มีที่ราบเพียง 1/4 ของพื้นที่ทั้งหมด ทิวเขาสูง ๆ ในภาคเหนือจะต่อเนื่องมาจากทิวเขาหิมาลัย และทิวเขาในแคว้นยูนนานของจีน ทิวเขาเหล่านี้มีลักษณะทอดยาวแนวเหนือ-ใต้ ระหว่างทิวเขาเป็นหุบเขาซึ่งจะมีที่ราบอยู่กันหุบเขา ที่ราบในภาคเหนือจะมีลักษณะแคบและยาวในแนวเหนือ-ใต้ ที่กันหุบเขาจะมีแม่น้ำลำธาร แม่น้ำสายสำคัญก็จะไหลแนวเหนือ-ใต้เช่นกัน

แม่น้ำต่าง ๆ ในภาคเหนือไหลลงสู่ลุ่มน้ำใหญ่ 3 แห่ง และไหลลงสู่ทะเลต่อไป แม่น้ำส่วนใหญ่ไหลลงไปทางใต้สู่ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ได้แก่ แม่น้ำปิง วัง ยม และน่าน แม่น้ำทางทิศตะวันตกของภาค ได้แก่ แม่น้ำปาย ยวม เมย ไหลลงสู่แม่น้ำสาละวิน ส่วนแม่น้ำทางตอนบน ได้แก่ แม่น้ำกก ฝาง ลาว และแม่น้ำอิง จะไหลลงสู่แม่น้ำโขง เส้นทางน้ำไม่ค่อยสะดวกต่อการคมนาคมนัก เพราะมีเกาะแก่งมาก และน้ำไหลเชี่ยวจึงมีความสำคัญน้อยกว่าแม่น้ำที่ไหลลงสู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำที่ค่อนข้างสะดวกในการขึ้นล่องมากกว่าแม่น้ำอื่นคือแม่น้ำปิง ซึ่งถูกใช้เป็นเส้นทางสำคัญมาแต่โบราณ

บริเวณที่สำคัญของล้านนาคือบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำระหว่างหุบเขาซึ่งเป็นแหล่งที่อยู่ของชุมชน มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะกับการเพาะปลูก ที่ราบลุ่มแม่น้ำจะมีขนาดต่าง ๆ กัน ที่ราบที่มีขนาดใหญ่จะเป็นที่ตั้งของเมืองสำคัญ ที่ราบที่มีขนาดใหญ่มาก ได้แก่ ที่ราบลุ่มแม่น้ำปิง-กวง หรือที่ราบเชียงใหม่-ลำพูน ที่ราบลุ่มแม่น้ำกก-อิง หรือที่ราบเชียงราย-พะเยา และที่ราบลำปาง นอกจากนั้นจะเป็นที่ราบกันหุบเขาขนาดเล็กลงไป

ที่ราบลุ่มแม่น้ำปิง-กวง อยู่ระหว่างทิวเขาถนนธงชัยกลางและทิวเขาผีปันน้ำตะวันตก เป็นหุบเขากว้างใหญ่ มีแม่น้ำปิงเป็นแม่น้ำสายสำคัญ ที่ราบลุ่มนี้จะมีขนาดกว้างใหญ่ติดต่อกันไปเป็นผืน เป็นบริเวณที่อุดมสมบูรณ์มาก เมืองเชียงใหม่ซึ่งเป็นศูนย์กลางของล้านนาคจะตั้งอยู่ที่ราบแห่งนี้

ที่ราบลุ่มแม่น้ำกก-อิง เป็นที่ราบลุ่มค่อนข้างกว้างใหญ่ พื้นดินอุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเกษตรกรรม อย่างไรก็ดี เมื่อเทียบกับที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงแล้ว พบว่าที่ราบลุ่มแม่น้ำกกมีที่สูงคั่นเป็นตอน ๆ ที่ราบจึงไม่ต่อเนื่องกันไปเป็นผืนใหญ่ ที่ราบแห่งนี้เป็นที่ตั้งของเมืองเชียงแสน เชียงราย และพะเยา ซึ่งเป็นเขตทางตอนบนของล้านนา

ส่วนหุบเขาลุ่มแม่น้ำวังมีที่ราบเป็นตอน ๆ ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดคือ ที่ราบลำปาง อันเป็นที่ตั้งของอำเภอเมืองลำปาง อำเภอห้างฉัตร อำเภอเกาะคา ส่วนที่ราบแคบ ๆ ได้แก่ ที่ราบอันเป็นที่ตั้งของอำเภอวังเหนือ อำเภอแจ้ห่ม อำเภอเถิน ที่ราบของลำปางส่วนหนึ่งเป็นที่ราบชั้นบันไดซึ่งไม่เหมาะกับการทำนา ผลผลิตข้าวของลำปางจึงไม่เพียงพอต่อการบริโภค จะซื้อข้าวจากลำพูน

ส่วนเมืองแพะและเมืองน่านจะมีที่ราบเป็นตอน ๆ และเป็นที่ราบขนาดเล็ก ผลผลิตข้าวจึงได้น้อย การดำรงชีพส่วนหนึ่งจะปลูกพืชไร่อื่น ๆ หรือผลิตสิ่งของอื่น ๆ เช่น เกลือ (เฉพาะน่าน) เพื่อนำไปแลกข้าวในเขตที่ราบลุ่มที่อุดมสมบูรณ์

การตั้งถิ่นฐานของชาวล้านนา ตั้งแต่สมัยโบราณมีลักษณะการตั้งถิ่นฐานตามที่ราบลุ่มแม่น้ำสายสำคัญ กล่าวได้ว่า ขนาดของที่ราบลุ่มแม่น้ำจะมีส่วนกำหนดขนาดและความสำคัญของเมืองไปด้วย รูปแบบความเจริญของดินแดนล้านนาจึงมีความสัมพันธ์กับลักษณะภูมิศาสตร์กายภาพ การตั้งถิ่นฐานตามริมแม่น้ำสายต่าง ๆ ที่อยู่ระหว่างภูเขาตามแนวเหนือ-ใต้ ทำให้เมืองซึ่งตั้งตามสายน้ำแนวเหนือ-ใต้ติดต่อกันไม่สะดวก การติดต่อกันจะต้องข้ามภูเขา นับเป็นอุปสรรคที่ทำให้ศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนาควบคุมหัวเมืองขึ้นไม่ได้เต็มที่

ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของบ้านเมืองในดินแดนล้านนา

ชุมชนในล้านนาก่อนก่อตั้งอาณาจักร

สร้อยดี อ่องสกุล (เรื่องเดียวกัน, หน้า 3-23) ได้อธิบายถึงชุมชนในล้านนาก่อนก่อตั้งอาณาจักรว่า ดินแดนล้านนาก่อนก่อตั้งอาณาจักรในพุทธศตวรรษที่ 19 พบว่ามีชุมชนอยู่ก่อนแล้ว ชุมชนต่าง ๆ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือเขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำกก และเขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบน

ในเขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำกก ประกอบด้วยชุมชนระดับ “เมือง” หลายแห่งรวมตัวกันเป็นกลุ่มแคว้นโยนหรือโยนก ขณะที่เขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบนในเขตลำพูน เชียงใหม่ รวมตัวเป็นกลุ่มแคว้นหริภุญไชย ซึ่งต่อมาขยายไปสู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำวังในเขตเมืองลำปาง แคว้นโยนและแคว้นหริภุญไชย ก่อนพุทธศตวรรษที่ 19 ต่างเป็นอิสระ ครั้นถึงสมัยพญามังรายครองแคว้นโยนได้ขยายอำนาจสู่แคว้นหริภุญไชย พญามังรายผนวกแคว้นโยนและแคว้นหริภุญไชย เข้าด้วยกันก่อรูปเป็นอาณาจักรล้านนา โดยมีเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางของอาณาจักรใน พ.ศ. 1893

เขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำกก

ในเขตชุมชนซึ่งรวมตัวขึ้นเป็นแคว้นโยน จะเป็นเขตที่ตั้งอยู่บนที่ราบลุ่มแม่น้ำหลายสาย ได้แก่ แม่น้ำกก แม่น้ำลาว แม่น้ำอิง แม่น้ำจัน แม่น้ำคำ แม่น้ำสาย และแม่น้ำรวก แม่น้ำในเขตนี้จะไหลลงสู่แม่น้ำโขง ในบรรดาแม่น้ำสายต่าง ๆ ที่กล่าวมาจะมีแม่น้ำกกเป็นแม่น้ำสำคัญ และติดต่อกับที่ราบลุ่มแม่น้ำลาว บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำกกจึงเป็นบริเวณที่ราบลุ่มขนาดใหญ่ซึ่งพื้นดินมีความอุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเพาะปลูก

เรื่องราวในอดีตรของแคว้นโยนถูกเล่าสืบต่อกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งเรื่องราวนั้นได้ถูกบันทึกเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เรียกว่า “ตำนาน” ตำนานต่าง ๆ ในภาคเหนือจะแสดง

พัฒนาการของดินแดนแคว้นโยนตามลำดับ โดยเริ่มจากตำนานเมืองสุวรรณโคมคำซึ่งกล่าวถึงสมัยก่อนการเข้ามาของกลุ่มคนไทย นับเป็นตำนานที่ย้อนเรื่องไปในอดีตมากที่สุด

ตำนานสุวรรณโคมคำ แสดงให้เห็นว่าดินแดนโยนกในอดีตนั้นเป็นที่อยู่ของพวกกรอม อาณาเขตของกรอมจะมีศูนย์กลางอยู่ที่บริเวณประเทศกัมพูชาปัจจุบัน ต่อมากรอมได้ขยายอาณาเขตขึ้นมาตามลำน้ำโขง โดยสร้างเมืองสุวรรณโคมคำขึ้น ณ เกาะในลำน้ำโขงได้ปากแม่น้ำกกลงไป เมื่อเมืองสุวรรณโคมคำสลายตัวลง ต่อมาภายหลังเกิดเป็นเกาะใหญ่ขึ้นมาอีก เรียกว่าดอนมูล กษัตริย์เมืองโยนกจึงสร้างเมืองไชยนาทรายณ์ขึ้น ณ ที่ดอนมูล เรียกว่า เวียงไชยนาทรายณ์เมืองมูล

ตำนานสุวรรณโคมคำได้จบเรื่องราวลงเมื่อเมืองสุวรรณโคมคำทลายลงในแม่น้ำ ผู้คนส่วนหนึ่งอพยพไปอยู่เมืองอุโมงคเสลา ส่วนหนึ่งไปอยู่บริเวณแม่น้ำโขงตอนใต้ หลังจากผู้คนกระจัดกระจายไปแล้ว ก็มีแต่พวกลัวะอยู่ตามซอกห้วยราวเขา มีปู่เจ้าอุบคำ (หมวกทอง) เป็นใหญ่แก่ลัวะทั้งหลาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าดินแดนแถบนี้มีพวกลัวะปะปนอยู่กับกรอม เข้าใจว่าลัวะจะเป็นคนส่วนใหญ่ โดยมีกรอมเป็นผู้ปกครอง

การเข้ามาของกลุ่มคนไทย ตามตำนานของล้านนาแสดงว่าคนไทยอพยพลงมาจากดินแดนตอนใต้ของจีน กลุ่มคนไทยเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงและที่ราบลุ่มแม่น้ำกก การเข้ามาของคนไทยคงเริ่มเข้ามาเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และอยู่ปะปนกับพวกลัวะ ต่อมากลุ่มคนไทยอพยพเข้ามาเป็นกลุ่มใหญ่และบ่อยครั้งขึ้น แหล่งที่คนไทยอพยพเข้ามาเป็นกลุ่มใหญ่จะอยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำกก กลุ่มคนไทยที่ราบลุ่มแม่น้ำกก (มีเชียงแสนเป็นศูนย์กลางสำคัญตลอดมา) ได้เข้ามาอยู่แทนที่พวกกรอม และได้พัฒนาชุมชนขึ้นเป็นเมืองโยนกนาคพันธุ์ ราชวงศ์ไทยเมืองปกครองเมืองโยนกนาคพันธุ์อยู่ช่วงเวลาหนึ่งก็สิ้นสุดลง คนอีกกลุ่มหนึ่งได้อพยพเข้ามาอยู่ในที่ราบลุ่มแม่น้ำกก ก่อตั้งเมืองเงินยางและราชวงศ์ลาวขึ้น ซึ่งราชวงศ์นี้เป็นต้นตระกูลของพญามังราย

หลังจากการล่มสลายของเมืองสุวรรณโคมคำแล้ว อาจแบ่งพัฒนาการของแคว้นโยนได้เป็น 2 สมัย คือ สมัยโยนกนาคพันธุ์และสมัยเงินยาง

สมัยโยนกนาคพันธุ์ ตำนานสิงหนดิ กล่าวถึงกษัตริย์ชื่อเทวกาล ครองเมืองนครไทยเทศในยุन्नาน (เข้าใจว่าเป็นเมืองใดเมืองหนึ่งในยุन्नานตอนใต้) ได้ให้ราชบุตรแยกย้ายออกไปสร้างบ้านแปงเมือง สิงหนดิกุมารเป็นราชบุตรองค์ที่ 2 นำผู้คนอพยพลงมาสสร้างเวียงโยนกในเขตลุ่มแม่น้ำกก การสร้างเวียงโยนก สิงหนดิได้รับความช่วยเหลือจากนาค (ยังไม่ทราบแน่ชัดว่าหมายถึงพวกใด) กลุ่มคนไทยจะอยู่ร่วมกันกับพวกลัวะ โดยพวกลัวะเดิมมีหลักแหล่งอยู่ที่สูงตามดอยจะทำไร่เลื่อนลอย ต่อมาลัวะได้เคลื่อนย้ายลงมาตั้งถิ่นฐานในเขตที่ราบลุ่มและผสมผสานกับกลุ่มคนไทย

หลังจากสร้างเวียงโยนกแล้ว กษัตริย์องค์ต่อ ๆ มาได้ขยายชุมชนออกไปโดยสร้างเวียงไชยนารายณ์ และเวียงพางคำ (หรือเวียงสีดวง, ศรีทวง) ตำนานได้กล่าวถึงความทุกข์ยากของชาวไทยที่ถูกพวกกรอมเมืองอุโมงคเสลาปกครอง โดยกรอมมาตีเมืองโยนกได้ พระยาพังกษัตริย์โยนกต้องหนีไปอยู่เวียงพางคำและส่งส่วยทองให้กรอม พระยาพรหมราชบุตรพระยาพังกษัตริย์โยนกได้รวบรวมออกจากเวียงโยนก หลังจากขับไล่กรอมไปแล้ว พระยาพรหมจึงสร้างเวียงไชยปราการไว้เป็นหน้าด่านป้องกันศึกกรอม

กษัตริย์โยนกปกครองต่อมาถึง 45 พระองค์ เวียงโยนกก็ล่มจมเป็นหนองน้ำจึงสิ้นสุทธราชวงศ์ไทยเมือง ตำนานอธิบายสาเหตุของเวียงล่มเพราะชาวเมืองจับปลาไหลเผือกขนาดใหญ่ตัวโตเท่าต้นตาลจึงนำไปถวายกษัตริย์ กษัตริย์แกล้งให้ชาวเมืองกินด้วยกัน ตกกลางคืนฟ้าคะนอง แผ่นดินไหว เวียงก็ล่มจมลงเป็นหนองน้ำ เวียงโยนกที่ลุ่มนี้เข้าใจว่าอยู่ตรงบริเวณเวียงหนองในเขตอำเภอเชียงแสน หลังจากการสลายตัวของเวียงโยนก ชาวเมืองที่ไม่ประสบภัยธรรมชาติก็ได้พากันไปสร้างเวียงใหม่ ชื่อเวียงปรีกษาอยู่ในบริเวณเชียงแสนน้อยได้ดอยจันลงไป

สมัยเงินยาง ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ กล่าวถึงการเชิญกษัตริย์ของเมืองต่าง ๆ ไปประชุมเพื่อตั้งศักราชใหม่ ประชาชนในเมืองเชียงลาวใกล้แม่น้ำสายไม่มีตัวแทนเพราะขาดกษัตริย์ปกครอง พระอินทร์จึงส่งลาวจงเทวบุตรลงมากำเนิด ลาวจงได้บันไดเงินลงมาจากสวรรค์ตรงบริเวณดอยตุงพร้อมบริวารหนึ่งพันคน ชาวเมืองเชียงลาวจึงยกลาวจงขึ้นเป็นกษัตริย์องค์แรก นับเป็นการเริ่มต้นราชวงศ์ลาวหรือลาวจิงกราช

ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ไม่ระบุที่มาของลาวจงชัดเจน กล่าวแต่เพียงว่าการเกิดของลาวจงเป็น "โอปปาติกะ" หมายถึงไม่ทราบว่าเป็นลูกหลานใคร แต่การที่กล่าวว่าลาวจงลงจากสวรรค์ตรงบริเวณดอยตุง อาจจะหมายถึงลาวจงมีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่ดอยตุง ส่วนศักราชที่ใช้ก็ไม่ชัดเจน เพราะตำนานนิยมเขียนศักราชให้ดูเก่าแก่มากกว่าที่ควรจะเป็น

ลาวจงเป็นปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์ลาว กษัตริย์ในราชวงศ์นี้จะใช้คำนำหน้าพระนามว่า "ลาว" ศูนย์กลางแห่งแรกของราชวงศ์ลาวเข้าใจว่าอยู่ที่เมืองเชียงลาวใกล้กับแม่น้ำสาย สังคมในชุมชนมีลักษณะความผูกพันแบบเครือญาติ โดยกษัตริย์ส่งราชบุตรไป "สร้างบ้านแปงเมือง" ตามที่ต่างๆ เกิดเป็นเมืองหรือชุมชนแห่งใหม่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับการส่งเสริมกันมาจนนับตั้งแต่สมัยลาวจง กล่าวคือลาวจงส่งลาวครองราชบุตรองค์โตไปครองเชียงของ ลาวช้างราชบุตรองค์ที่สองไปครองเมืองยอง ส่วนลาวแก้วราชบุตรองค์เล็กให้ครองเชียงลาวสืบต่อมา ผลของการสร้างบ้านแปงเมืองทำให้ราชวงศ์ลาวหรือลาวจิงกราชเป็นต้นวงศ์ของเมืองต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมากมายทั่วไปในที่ราบลุ่มแม่น้ำกก และอาจเลยไปถึงสิบสองปันนา

ศูนย์กลางของราชวงศ์ลาวได้เคลื่อนย้ายจากเมืองเชียงลาวลงมาสู่เมืองเงินยาง ณ บริเวณที่ราบเชียงแสน ในสมัยลาวเฉียงกษัตริย์องค์ที่ 9 แห่งราชวงศ์ลาว เมืองเงินยางนี้เข้าใจว่าอยู่ใกล้กับเมืองเชียงแสนหรืออยู่ในบริเวณเดียวกันก็เป็นได้ เมืองเชียงแสนสร้างในสมัยพญาแสนภู เข้าใจว่าพญาแสนภูสร้างเมืองเชียงแสนขึ้นในบริเวณที่เป็นเมืองเงินยางมาก่อน ความสืบเนื่องของเมืองเงินยางและเมืองเชียงแสน ทำให้คนรุ่นหลังเรียกรวมกันเป็นเมือง “เงินยางเชียงแสน” เมืองเงินยางยังมีชื่อเรียกอีกว่า “หิรัญนครเงินยาง” และยางคปุระ

สาเหตุที่สร้างเมืองเงินยางเป็นศูนย์กลางแห่งใหม่นั้น ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่อธิบายถึงลาวเฉียงประพาสไปที่บ้านยางเลี้ยวพบต้นโพธิ์ที่มีสีขาวเผือกประดุจเงิน จึงสร้างเมืองขึ้นตามนิมิต และเรียกเมืองนี้ว่า “เงินยาง” อย่างไรก็ตาม การสร้างเมืองเงินยางขึ้นน่าจะแสดงว่าสมัยลาวเฉียงราชวงศ์ลาวได้ขยายตัวลงมาสร้างบ้านแปงเมืองขึ้นทั่วไปในเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำกกแล้ว จนจำเป็นต้องสร้างเมืองเงินยางให้เป็นศูนย์กลางใหม่เพื่อให้การควบคุมเมืองต่าง ๆ สะดวกขึ้น

การขยายอำนาจของราชวงศ์ลาวออกไปอย่างกว้างขวางจะอยู่ในสมัยขุนเจืองกษัตริย์ลำดับที่ 19 แห่งราชวงศ์ลาว สมัยขุนเจืองคาดว่าจะอยู่ในราวพุทธศตวรรษที่ 17 ขุนเจืองขยายอาณาเขตของเมืองเงินยางไปทางด้านตะวันออกโดยรบชนะเมืองแก้ว (เวียงต๋อนต๋อนเหนือ) ทรงได้ธิดาพญาแก้วและครองเมืองแก้ว ตลอดพระชนม์ชีพขุนเจืองทรงมุ่งทำสงคราม จากพระปรีชาสามารถของขุนเจืองทำให้แคว้นโยนมีความเป็นปึกแผ่นมั่นคง อาณาเขตกว้างขวาง เห็นได้จากขุนเจืองส่งโอรส 5 องค์ไปครองเมืองเงินยาง ไชยนารายณ์ ล้านช้าง เมืองแก้ว และเชียงรุ่งในสิบสองปันนา เมืองสำคัญที่เป็นศูนย์กลางของชนชาติไทยในแถบลุ่มแม่น้ำโขงตอนบน ในเวลานั้นคือ เมืองเงินยาง (เชียงแสน) เมืองเชียงรุ่ง เมืองล้านช้าง เมืองต่าง ๆ เหล่านี้จะมีความสัมพันธ์ทางเครือญาติกันทั้งการแต่งงานและการสืบสายโลหิต

ขุนเจืองสิ้นพระชนม์ในทิวป่า ขณะที่ทรงทำสงครามกับพญาฮ่อแมนดาตอกขอกฟ้าตายืน เรื่องราวของขุนเจืองถูกนำมาเล่าสืบต่อกันเป็นเวลานานในฐานะวีรบุรุษ โดยเมืองต่าง ๆ ในสิบสองปันนา ไทยเหนือ และลาว ต่างอ้างว่าขุนเจืองเป็นบรรพบุรุษของตน การอ้างเช่นนี้น่าจะหมายถึงการเป็นเชื้อชาติเดียวกัน และแสดงว่านครรัฐต่าง ๆ ของไทยในช่วงประมาณพุทธศตวรรษที่ 17 เคยรวมตัวกันมาช่วงระยะหนึ่ง เพราะเมื่อสิ้นสมัยขุนเจืองแล้ว นครรัฐต่าง ๆ ก็แตกกระจายออกไปอีก เห็นได้ชัดว่าคนไทยในล้านช้างแยกตัวไปอีกสายหนึ่งส่วนที่เมืองเงินยางหรือแคว้นโยนก็ยังคงเป็นศูนย์กลางที่สำคัญของชาวไทยยวนสืบต่อมา จนถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 19 เมื่อพญามังรายขึ้นครองเมืองเงินยางจึงสร้างความเป็นปึกแผ่นในดินแดนแคว้นโยน และขยายอำนาจลงมาสู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำโขงตอนบน ก่อตั้งอาณาจักรล้านนาขึ้น

เขตชุมชนที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบน

ก่อนก่อตั้งอาณาจักรล้านนา บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบนมีชุมชนอยู่ก่อนแล้ว ที่สำคัญคือแคว้นหริภุญไชย เป็นศูนย์กลางความเจริญมากแห่งหนึ่ง นอกจากนั้นยังมีชุมชนพื้นเมือง “ลัวะ” อาศัยอยู่ในบริเวณเชิงดอยสุเทพ

แคว้นหริภุญไชย ประกอบด้วยกลุ่มของเมืองที่กระจายอยู่ในบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบน ในเขตจังหวัดเชียงใหม่และลำพูน และบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำวังในเขตอำเภอเมือง และอำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง โดยมีเมืองลำพูนหรือหริภุญไชยเป็นศูนย์กลาง ตำนานเมืองลำพูนกล่าวว่าฤๅษีวาสุเทพสร้างเมืองหริภุญไชยประมาณ พ.ศ. 1310-1311 เมื่อสร้างเมืองหริภุญไชยเสร็จ ฤๅษีวาสุเทพได้ทูลเชิญพระนางจามเทวีธิดาของกษัตริย์ละโว้ (ละโว้ปุระ, ลพบุรี) มาเสวยราชย์

พระนางจามเทวีเสด็จมาเสวยราชย์ที่เมืองหริภุญไชยตามลำแม่น้ำปิง ทรงใช้เวลาเดินทางประมาณ 7 เดือน ระหว่างการเดินทางทรงสร้างเมืองต่าง ๆ ตามรายทางระหว่างละโว้และหริภุญไชย พระนางจามเทวีทรงนำพุทธศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และความเจริญต่าง ๆ จากละโว้มาด้วย เมืองหริภุญไชยที่สร้างขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 14 นับเป็นการขยายตัวของวัฒนธรรมละโว้มาสู่เมืองทางตอนบน เข้าใจว่าเมืองหริภุญไชยจะเป็นเมืองเหนือสุดที่รับวัฒนธรรมของละโว้ และเมืองหริภุญไชยคงเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรทวารวดีซึ่งมีเมืองละโว้เป็นศูนย์กลาง

หลังจากเมืองหริภุญไชยมีความเจริญมั่นคงแล้ว จึงขยายอำนาจออกไปโดยสร้างเมืองเขลางค์ขึ้นที่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำวัง เมืองเขลางค์คงมีฐานะเป็นเมืองสำคัญรองจากหริภุญไชย เพราะเป็นเมืองที่พระนางจามเทวีสร้างให้อินทวร (หรืออินตยศ) โอรสองค์เล็กครอง ส่วนมหายศ โอรสองค์ใหญ่ครองหริภุญไชยสืบมา นับเป็นสายราชวงศ์จามเทวีซึ่งเข้าใจกันว่าเป็นชนชาติมอญ

นอกจากจะขยายตัวไปสู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำวังแล้ว ในบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงก็พบว่ามีเมืองซึ่งอยู่ในกลุ่มของแคว้นหริภุญไชย เช่น เวียงมโน ปัจจุบันอยู่ในตำบลหนองตอง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เวียงท่ากาน ปัจจุบันอยู่ในเขตหมู่บ้านท่ากาน ตำบลทุ่งเคี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ และเวียงเกาะ ที่บ้านสองแคว ตำบลสองแคว อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่

ในตำนานมูลศาสนาและชินกาลมาลีปกรณ์ ได้กล่าวถึงการขยายอำนาจของอาณาจักรกัมพูชามาทางทิศตะวันตกในปลายพุทธศตวรรษที่ 16 โดยสามารถยึดครองเมืองละโว้ได้ หลังจากละโว้ตกเป็นเมืองขึ้นของกัมพูชาแล้ว เข้าใจว่าดินแดนทวารวดีจะเหลือเมืองสำคัญเพียง 2 แห่ง คือ หริภุญไชย และสระเทิม (สุธรรมวดี)

ต่อมา กัมพูชาขึ้นมารุกรานเมืองหริภุญไชย ซึ่งกัมพูชาไม่สามารถยึดครองหริภุญไชยได้ ในปลายพุทธศตวรรษที่ 17 สงครามระหว่างหริภุญไชยและกัมพูชาแห่งละโว้ก็เกิดขึ้นอีกครั้งหนึ่ง สันนิษฐานว่าในช่วงหนึ่งของสงครามจะตรงกับสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 แห่งกรุงกัมพูชา พ.ศ.

1657–1693) สาเหตุของสงครามเกิดจากพญาอาทิตยราชกษัตริย์แห่งหริภุญไชย ได้ยกทัพลงมารบกับเขมรที่ยึดเมืองละโว้ ฝ่ายหริภุญไชยพ่ายแพ้แก่กองทัพละโว้ กองทัพละโว้จึงเป็นฝ่ายตอบโต้หริภุญไชย โดยยกทัพขึ้นมา 3 ครั้ง ครั้งแรกเป็นสงครามธรรมดา โดยแข่งขันขุดหนองซึ่งฝ่ายหริภุญไชยชนะ ครั้งที่สองหริภุญไชยชนะอีก พญาอาทิตยราชทรงสั่งให้เขลยศึกจากละโว้สร้างเจดีย์มหาพล ครั้งที่สาม กองทัพละโว้พยายามอย่างยิ่งที่จะตีหริภุญไชย แต่ก็พ่ายแพ้โดยสิ้นเชิง หลังจากสิ้นสุดสงครามกับละโว้แล้ว หริภุญไชยก็มีความสงบสุข

แคว้นหริภุญไชยมีความเจริญรุ่งเรืองในช่วงระยะเวลาประมาณ 130 ปี (ราว พ.ศ. 1700–1835) เป็นช่วงที่บ้านเมืองมีความสงบปราศจากสงคราม มีการทำนุบำรุงพุทธศาสนา เช่น การสร้างวัด การกัลปนาผู้คนและที่ดินแก่วัด กษัตริย์ที่สำคัญในสมัยนี้ คือพญาอาทิตยราช และพญาสวาวาสิตธิ

พญาอาทิตยราชครองราชย์อย่างช้าที่สุดราว พ.ศ. 1693 ทรงเริ่มสร้างพระธาตุหริภุญไชยครั้งแรก ประมาณ พ.ศ. 1700 โดยนำพระบรมสารีริกธาตุมาประดิษฐานในปราสาท ส่วนพระมเหสีปทุมวดีเทวีก็ทรงสร้างสถูปชื่อสุวรรณเจดีย์ ซึ่งอยู่บริเวณเดียวกันกับพระธาตุหริภุญไชย

พญาสวาวาสิตธิ (สรวาสิตธิ) พบหลักฐานศิลาจารึกภาษามอญ กล่าวถึงพระราชกรณียกิจด้านศาสนา ดังนี้ 1) ทรงสร้างวัดเชตวัน สร้างพระเจดีย์ 3 องค์ที่หน้าวัด ทรงถวายข้าพระ เวลาต่อมาทรงผนวชที่วัดเชตวันพร้อมกับโอรส 2 องค์ 2) ทรงปฏิสังขรณ์รัตนเจดีย์กู่กุดซึ่งหักพังลงมา เนื่องจากแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ 3) ทรงสร้างวัดมหาวัน ทรงถวายข้าพระและถวายวัตถุสิ่งของต่าง ๆ 4) ทรงก่อสร้างพระธาตุทรงปราสาทที่พญาอาทิตยราชทรงสร้างไว้ เป็นสูง 24 ศอก ทรงสะสมบุญเป็นอันมาก สมัยพญาสวาวาสิตธิอยู่ในราวพุทธศตวรรษที่ 18

หลังจากสิ้นสมัยพญาสวาวาสิตธิแล้ว หริภุญไชยมีกษัตริย์ปกครองต่อมา 7 พระองค์ จึงถึงสมัยพญาพันโตญญะ ขุนนางคนหนึ่งของพญาพันโตญญะ ซึ่งอาจจะเป็นคนไทย เพราะเรียกว่า “ไทยยะอำมาตย์” ไทยอำมาตย์กระทำรัฐประหารปลงพระชนม์พญาพันโตญญะ แล้วยึดครองหริภุญไชย เข้าใจว่าอยู่ในราว พ.ศ. 1801 เชื้อสายของไทยอำมาตย์ปกครองสืบมาอีก 34 ปี มีกษัตริย์ 5 พระองค์ กษัตริย์องค์สุดท้ายคือ พญาญีบา

เมืองหริภุญไชยสลายลงเพราะถูกพญามังรายยึดครองในราว พ.ศ. 1835 โดยมีพญาญีบาเป็นกษัตริย์องค์สุดท้าย ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่อธิบายถึงความอ่อนแอของพญาญีบาที่หลงเชื่อกลอุบายของอ้ายฟ้า ซึ่งเป็นคนที่พญามังรายใช้มาเป็นไส้ศึก อ้ายฟ้าวางแผนทำเป็นถูกพญามังรายจับได้ แล้วไปพึ่งพญาญีบา พญาญีบาให้อ้ายฟ้าทำหน้าที่ตัดสินความและเก็บส่วย อ้ายฟ้าได้สร้างความเดือดร้อนแก่ราษฎรหลายประการ หลักฐานที่ยังปรากฏทุกวันนี้คือ เหมืองอ้ายฟ้า (เหมืองแข็งหรือเหมืองแก้ว) ซึ่งอ้ายฟ้าให้ขุดเหมืองในฤดูแล้ง ขนาดหมื่นเจ็ดพันวา

ความเดือดร้อนของราษฎรถูกอ้ายฟ้าสร้างขึ้น เพื่อให้เกลียดชังพญาธิบา แผนอ้ายฟ้าทำให้บ้านเมืองวุ่นวาย เปิดโอกาสให้พญามังรายตีเมืองหริภุญไชยสำเร็จ

ชุมชนพื้นเมือง “ลัวะ” ตามตำนานสุวรรณคำแดงหรือตำนานเสาอินทขิล แสดงให้เห็นถึงการก่อตั้งชุมชนระดับเวียงหลายแห่งในลุ่มแม่น้ำปิง เช่น เวียงเชษฐบุรี (เจ็ดลิน) ที่บริเวณเชิงคอยสุเทพ มีฐานะเป็นศูนย์กลางของเวียงอื่น ๆ ในบริเวณนี้ ผู้ปกครองเวียงเชษฐบุรี (เจ็ดลิน) คือ พระยาวิงวอ (ลัวะ) กับพระยาสระเกษ (ไต) เข้าใจว่าร่วมกันปกครอง ถ้าเชื่อตามตำนานก็แสดงว่ามีกลุ่มคนไทยทยอยเข้ามาอยู่ในลุ่มแม่น้ำปิงโดยปะปนกับลัวะซึ่งเป็นคนพื้นเมือง หลังจากชุมชนในเวียงเชษฐบุรี (เจ็ดลิน) ขยายใหญ่ขึ้นก็มีการก่อตั้งเวียงบริวารออกไปโดยสร้างเวียงสวนดอกซึ่งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของเวียงเชษฐบุรี (เจ็ดลิน) เวลาต่อมาเข้าใจว่าได้มีการสร้างเวียงนพบุรีซึ่งขยายออกไปทางด้านตะวันออกของเวียงสวนดอก เวียงนพบุรีตามตำนานระบุว่าอยู่บริเวณกำแพงเมืองสี่เหลี่ยมในปัจจุบัน เวียงนพบุรีตำนานกล่าวว่าสร้างโดยเศรษฐีลัวะ 9 ตระกูล เมื่อตั้งเวียงนพบุรีแล้วก็มีการตั้งเสาอินทขิล (โดยคำแนะนำของฤๅษี) เพื่อให้เวียงนั้นมี ความมั่นคงและเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวเมือง กุมภกันท์ 2 ตน ทำหน้าที่รักษาเมือง ชาวเมืองมีหน้าที่บูชาอินทขิลและเลี้ยงกุมภกันท์ และเชื่อว่าหากประชาชนละเลยการบูชาอินทขิลและเลี้ยงกุมภกันท์ บ้านเมืองจะวินาศ พิธีบูชาอินทขิลในปัจจุบันกระทำทุกปีในบริเวณวัดเจติยหลวง จังหวัด เชียงใหม่

นอกจากตำนานสุวรรณคำแดงหรือตำนานเสาอินทขิลแล้ว ตำนานจามเทวีเป็นอีกตำนานหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า บริเวณเชิงคอยสุเทพเป็นที่อยู่ของลัวะ มีขุนหลวงวิลังคะเป็นผู้ปกครอง เมื่อพระนางจามเทวีอพยพผู้คนจากลพบุรีขึ้นมาปกครองหริภุญไชย ขุนหลวงวิลังคะต้องการพระนางจามเทวีเป็นมเหสี พระนางจามเทวีปฏิเสธจึงเกิดการทำสงครามระหว่างมอญกับลัวะ พวกลัวะพ่ายแพ้ หลังจากนั้น ตำนานจามเทวีก็ไม่ได้กล่าวถึงพวกลัวะอีกเลย เข้าใจว่าหลังจากแพ้สงครามต่อพระนางจามเทวีแล้ว พวกลัวะคงจะกระจัดกระจายไปตามป่าเขาและตามที่ต่าง ๆ เมื่อพญามังรายก่อตั้งเมืองเชียงใหม่ ตำนานได้ระบุว่าเวียงที่สร้างขึ้นใหม่นี้เป็นเวียงเก่าของลัวะมาก่อน

อาณาจักรล้านนาสมัยราชวงศ์มังราย

การก่อตั้งอาณาจักรล้านนา (พ.ศ. 1839)

พญามังรายผู้ก่อตั้งอาณาจักรล้านนา ประสูติที่เมืองเงินยาง ประมาณ พ.ศ. 1782 เป็นโอรสของพญาลาวเม็งและนางอวมิงจอมเมือง (นางเทพคำชาย) ธิดาท้าวรุ่งแก่นชายเมืองเชียงรุ่ง พญามังรายครองเมืองเงินยางใน พ.ศ. 1804 นับเป็นกษัตริย์องค์ที่ 25 แห่งราชวงศ์ลาว ปีกแรกที่พญามังรายครองเมือง ปรากฏว่าเมืองต่าง ๆ ในเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำกกแตกแยกกัน มี

การแย่งชิงไพร่และลูกหลานกันอยู่เสมอ สร้างความเดือดร้อนแก่พลเมือง พญามังรายทรงรวบรวมหัวเมืองใหญ่น้อยมาไว้ในพระราชอำนาจ โดยอ้างถึงสิทธิธรรมที่พระองค์สืบเชื้อสายโดยตรงจากลาวจง และพระองค์ได้รับน้ำมูรธาภิเษกและได้เครื่องราชาภิเษก เป็นต้นว่า ดาบไชย หอก และมีดสะหรีกัญไชย สิ่งเหล่านี้เป็นของลาวจงซึ่งตกทอดมายังกษัตริย์ราชวงศ์ลาวทุกพระองค์ พญามังรายทรงอ้างว่า เจ้าเมืองอื่น ๆ นั้นสืบสายญาติพี่น้องกับราชวงศ์ลาวที่ห่างออกไป ดังนั้นจึงไม่มีโอกาสทำพิธีมูรธาภิเษกและได้เครื่องราชาภิเษกเหมือนพระองค์

วิธีการที่พญามังรายรวบรวมหัวเมืองมีหลายวิธี เช่น ยกทัพไปตี ในกรณีที่เจ้าเมืองนั้นไม่ยอมสวามิภักดิ์ ได้แก่ เมืองมอบ เมืองไล่ เมืองเชียงคำ เมืองเหล่านี้เมื่อตีได้ พญามังรายจะแต่งตั้งให้ขุนนางของพระองค์ปกครอง ส่วนเมืองที่ยอมสวามิภักดิ์ พญามังรายจะให้เจ้าเมืองปกครองต่อไป

นอกจากนั้น พญามังรายทรงใช้วิธีเป็นพันธมิตรในกรณีที่เป็นเมืองใหญ่ ดังเช่น เมืองพะเยาของพญาเจ้าเมือง ซึ่งมีกำลังเข้มแข็งและมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเมืองสุโขทัยและเมืองปัว การเป็นมิตรกันครั้งนี้ พญาเจ้าเมืองได้มอบที่ให้พญามังรายจำนวนหนึ่ง มี 500 หลังคาเรือน

หลังจากรวบรวมหัวเมืองใกล้เคียงเมืองเงินยางได้แล้ว พญามังรายก็ย้ายศูนย์กลางลงมาทางใต้ โดยสร้างเมืองเชียงรายได้ใน พ.ศ. 1805 สาเหตุประการหนึ่งที่พญามังรายต้องย้ายลงมาทางใต้เข้าใจว่าทรงหวังเกรงกองทัพมองโกล ซึ่งกำลังจะยึดยูนนาน พม่า และตั้งเกีย ใน พ.ศ. 1816 พญามังรายทรงสร้างเมืองฝาง จากนั้น พญามังรายทรงรวบรวมเมืองต่าง ๆ บริเวณต้นแม่น้ำกก แม่น้ำอิง และริมแม่น้ำโขง โดยรวมกันเป็นแคว้นโยน

เมื่อพญามังรายรวบรวมเมืองต่าง ๆ ในเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำกกได้แล้ว พญามังรายก็เริ่มวางแผนที่จะยึดแคว้นหริภุญไชยเป็นลำดับต่อไป ความคิดที่จะยึดครองหริภุญไชย แสดงว่าฐานะของพญามังรายต้องเข้มแข็งมั่นคงมาก มิฉะนั้นคงไม่กล้าวางแผนเพื่อตีหริภุญไชย ซึ่งเป็นศูนย์กลางความเจริญในเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบน และมีความเจริญรุ่งเรืองเหนือกว่าเชียงรายได้สองเท่า จากความเข้มแข็งของหริภุญไชยนี้เองที่ทำให้พญามังรายต้องใช้วิธีให้อ้ายฟ้าเข้าไปเป็นไส้ศึก

พญามังรายยึดครองแคว้นหริภุญไชยได้ในราว พ.ศ. 1835 พญามังรายทรงประทับที่หริภุญไชยเพียง 2 ปี ก็พบว่าหริภุญไชยไม่เหมาะสมที่จะเป็นศูนย์กลางของอาณาจักร พระองค์ทรงแต่งตั้งให้อ้ายฟ้าเป็นขุนฟ้าครองเมืองหริภุญไชย โดยที่พระองค์ทรงสร้างเวียงกุมกามขึ้นใหม่ แต่เวียงกุมกามก็ประสบปัญหาน้ำท่วมเช่นกัน ในที่สุด พญามังรายพบว่าบริเวณระหว่างดอยสุเทพกับแม่น้ำปิงมีความเหมาะสมกับการตั้งศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนา เพราะนอกจากเป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์แล้วยังอยู่ระหว่างเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำกกทางตอนบนและเขตที่ราบลุ่มแม่น้ำปิง เชียงใหม่จะสามารถควบคุมทั้งสองเขตได้อย่างดี และเข้าใจว่าเป็นบริเวณที่น้ำท่วมไม่ถึงอีกด้วย

ในการก่อตั้งเมืองเชียงใหม่หรือ “นพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่” ใน พ.ศ. 1839 พญามังรายทรงเชิญพญางำเมืองและพ่อขุนรามคำแหงมาร่วมกันพิจารณาถึงชัยภูมิ ซึ่งพญาทั้งสองทรงช่วยดูแลการสร้างเมืองเชียงใหม่ เมืองเชียงใหม่เมื่อแรกสร้าง ชินกาลมาลีปกรณ์ระบุว่ากำแพงเมืองมีขนาดกว้าง 900 วา ยาว 1,000 วา และขุดคูน้ำกว้าง 9 วาโดยรอบ

1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตำนาน

ความหมายของตำนาน

“ตำนาน” ในภาษาล้านนา เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “พื้น” นิยมใช้กันมาแต่โบราณ หมายถึงประวัติความเป็นมา ส่วนคำว่า “ตำนาน” เป็นภาษาขอม พื้นและตำนาน สองคำนี้ในล้านนาใช้ปนกัน บางที่ใช้รวมกันเป็น “ตำนานพื้น” เช่น ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ คำว่า “ตำนาน” ใช้ได้ทั้งตำนานฝ่ายวัดและตำนานฝ่ายเมือง ส่วนคำว่า “พื้น” มักนิยมใช้กับตำนานฝ่ายเมือง และไม่นิยมใช้กับตำนานฝ่ายวัด (สร้อยดี อ่องสกุล, 2539, หน้า 8)

ตำนานเป็นเรื่องราวเล่าขานเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของบ้านเมือง ชุมชน ภูชน ภูชนียสถาน ภูชนียวัตถุ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อันเป็นที่เคารพนับถือในทางพุทธศาสนา ซึ่งจากการศึกษาด้านนาภาคเหนือได้มีผู้ให้ความหมายของตำนานไว้ เช่น

ธิดา สาระยา (2539, หน้า 72-74) ให้คำจำกัดความของตำนานและตำนานประวัติศาสตร์ว่า ตำนานคือเรื่องปรัมปราซึ่งไม่สามารถกำหนดเงื่อนไขทางเวลาที่แน่นอนได้ เพราะต้นรากเดิมของตำนานคือจารีตบอกเล่า ส่วนตำนานประวัติศาสตร์นั้นเป็นการบันทึกเรื่องบอกเล่าลงในกรอบของเวลาที่มีการเรียงลำดับชาติสกุลของผู้ครองเมืองใดเมืองหนึ่งโดยเฉพาะ เนื้อหาส่วนใหญ่ไม่ใช่เรื่องศาสนาหรือประวัติบุคคล แต่เป็นประวัติความเป็นมาของผู้คน บ้านเมือง โยงเข้าหากรอบแห่งความเป็นจริง

นาฏวิภา ชลิตานนท์ (2524, หน้า 107-120) ได้สรุปคำจำกัดความของตำนานไว้ 3 ประการ คือ

1. ตำนาน คือ นิทานพื้นบ้านซึ่งรวมหมายถึงนิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และเทพนิยายเข้าด้วยกัน
2. ตำนาน คือ งานบันทึกประวัติศาสตร์ศาสนา อันเกิดจากความเชื่อและศรัทธา ความหวัง และความกลัวที่จะรักษาระบบความเชื่อ อุดมคติ และสัญลักษณ์ของพุทธศาสนาไว้
3. ตำนาน คือ บันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับบ้านเมือง กษัตริย์ ราชวงศ์ และเหตุการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับมนุษย์และสังคมในอดีต ทั้งเหตุการณ์ที่เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

มนวิภา เจียจันทร์พงษ์ (อ้างใน วิไลภรณ์ ศรีปาซัง, 2541, หน้า 1) อธิบายความหมายของตำนานว่าเป็นเรื่องที่เล่าถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยโบราณ เช่นว่า เรื่องราวที่เกี่ยวกับบุคคลสำคัญ เรื่องการสร้างบ้านสร้างเมืองและเหตุการณ์ต่าง ๆ ของบ้านเมือง ประเพณีและความเชื่อเกี่ยวกับศาสนา การสร้างและสถาปนาปูชนียวัตถุและปูชนียสถาน ในประเทศไทยมีการนับถือพุทธศาสนามาแต่โบราณ เรื่องราวในตำนานจึงเล่าเรื่องของการสร้างวัด ถาวรวัตถุ ตลอดจนพระธาตุเจดีย์ในพุทธศาสนา เรื่องดังกล่าวมานี้จะมีลักษณะเล่าต่อปากสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุ ในระยะหลังจึงได้มีการบันทึกเรื่องต่าง ๆ ที่เล่าต่อปากกันนั้นไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

สร้อยดี อ่องสกุล (2539, หน้า 6) อธิบายว่าตำนานเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาและได้รับการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในภายหลัง เรื่องที่ตำนานเล่าเชื่อกันว่าเกิดขึ้นจริงหรือมีเค้าความจริง จากการที่เป็นเรื่องเล่าตำนานจึงมีลักษณะเป็นนิทานพื้นถิ่นอยู่มากและแม้จะถูกบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรแล้วก็ยังคงร่องรอยของนิทานอยู่

อาจกล่าวได้ว่า ตำนาน คือ เรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาโดยหาแหล่งกำเนิดไม่ได้ เป็นเรื่องเล่าขานโดยสมมุติหรืออาจเป็นความจริงที่ล่วงมาจากอดีต ตำนานภาคเหนือเป็นการบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองและศาสนา เนื้อเรื่องมีลักษณะเป็นนิทาน นิยายปรัมปรา กล่าวถึงกษัตริย์ บ้านเมืองหรือชุมชน และศาสนา เรื่องราวเหล่านี้ถูกเล่าสืบทอดกันต่อมาภายหลังจึงได้มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

ประเภทของตำนาน

การจัดแบ่งประเภทของตำนานตามที่มีผู้ศึกษาไว้ มีการแบ่งตำนานโดยถือเกณฑ์กำหนดต่าง ๆ กัน อาจพิจารณาจากเนื้อหา แก่นเรื่อง หรือเป้าหมายในการเขียนเป็นหลัก ดังต่อไปนี้

David K. Wyatt (อ้างใน นาฏวิภา ขลิตานนท์, 2524, หน้า 124-142) ได้แบ่งตำนานประวัติศาสตร์ออกเป็น 3 ประเภท โดยพิจารณาจากเนื้อหา ดังนี้

1. ตำนานที่มีเนื้อหาดีกดาบรพ เป็นตำนานที่เขียนด้วยภาษาไทยยวน มีเนื้อหาเกี่ยวกับเมืองโบราณทางภาคเหนือสุดของประเทศไทย ก่อนพุทธศตวรรษที่ 18 ตำนานเหล่านี้ล้วนบันทึกเรื่องราวปรัมปราเกี่ยวกับกำเนิดของมนุษย์ เชื้อชาติ บ้านเมืองและตำบล เรื่องราวของกษัตริย์และทายาทของพระองค์ โดยมองผ่านทัศนคติทางศาสนาและความเชื่อซึ่งสืบทอดกันต่อๆ มา

2. ตำนานที่มีเนื้อหาแบบประวัติศาสตร์สากล เป็นการเขียนประวัติศาสตร์แนวพุทธศาสนา เนื้อหามักเริ่มเรื่องด้วยการกล่าวถึงความเป็นมาของพุทธศาสนา ตั้งแต่กรรมวิธีที่พระพุทธเจ้าตรัสรู้เรื่อยมาถึงการประกาศศาสนาในลังกาและลานนา พัฒนาการของโลกจะดำเนินอยู่ในสายตาของพุทธศาสนา มีการกล่าวถึงเรื่องราวทางด้านอาณาจักรบ้าง

3. ตำนานปฐนียสถานและปฐนียวัตถุ เป็นตำนานที่กล่าวถึงประวัติศาสตร์ในพุทธศาสนาเช่นกัน แต่มีขอบเขตแคบคือเน้นเฉพาะเรื่องราวปฐนียสถานและวัตถุต่าง ๆ เท่านั้น

ธิดา สารระยา (2539, หน้า 73-82) ได้จำแนกตำนานเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตำนานคือเรื่องปรัมปรา มีหลายชนิด เช่น ตำนานศาสนา ตำนานบุคคล เป็นต้น และตำนานประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเรื่องบอกเล่าลงในกรอบของเวลาที่มีการเรียงลำดับชาติสกุลของผู้ครองเมืองใดเมืองหนึ่งโดยเฉพาะ เนื้อหาของตำนานมักกล่าวถึงความเป็นมาของผู้คน บ้านเมือง โยงเข้าหากรอบแห่งความเป็นจริง นอกจากนี้ ยังได้จำแนกตำนานประวัติศาสตร์ออกตามเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของบ้านเมืองต่าง ๆ ดังนี้

1. ตำนานประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็นถึงประวัติกฎมิตศาสตร์ของอาณาจักรบริเวณทางเหนือและใกล้เคียง เนื้อหาของตำนานมักเริ่มต้นแต่อดีตไกลโพ้นมาจนตลอดสมัยเชียงใหม่มักกลายเป็นเมืองสำคัญ

2. ตำนานประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับพัฒนาการของผู้คน เนื้อหาของตำนานกล่าวถึงการตั้งหลักแหล่งของกลุ่มคนบนที่สูงและในที่ราบ เรื่องราวทั้งหมดอยู่ในกรอบของการเรียงลำดับชาติวงศ์ต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตกาลไกลโพ้นมาจนสมัยเชียงใหม่

3. ตำนานประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับศาสนสถานและสัญลักษณ์ทางคติความเชื่อ ส่วนมากเกี่ยวกับพระบรมธาตุ เนื้อหาของตำนานชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างแหล่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะมีการสถาปนาพระบรมธาตุขึ้นภายหลัง กับกำเนิดของเมือง

4. ตำนานประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับเมือง เรียก ตำนานเมือง คล้ายกับประเภทที่ 3 แต่กล่าวถึงเจ้าเมืองและลำดับวงศ์เพิ่มเติมรายละเอียดกว่า และพยายามโยงเรื่องเข้าสู่กรอบแห่งการเรียงลำดับวงศ์ของเชียงใหม่

วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (2541, หน้า 49-101) ได้แบ่งตำนานเป็น 7 ประเภท โดยอาศัยเนื้อหาและแก่นเรื่องเป็นหลักในการพิจารณา ดังต่อไปนี้

1. ตำนานปฐนียสถาน เป็นตำนานที่กล่าวถึงเรื่องราวการกำเนิดพระธาตุ พระบาท พระนอนและประวัติความเป็นมาของสถานที่ เนื้อหามักเกี่ยวข้องกับเรื่องการเสด็จมาของพระพุทธเจ้า การประทานพระธาตุ การก่อสร้างพุทธศาสนาและเรื่องราวอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. ตำนานประวัติโบราณสถานและโบราณวัตถุ เป็นตำนานที่เรียบเรียงขึ้นโดยอาศัยข้อมูลจากคำบอกเล่า หรือจากตำนานหลักเรื่องอื่น มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอความเป็นมาของสถานที่ หรือวัตถุที่มีความสำคัญ เช่น วัด พระธาตุ เมือง พระพุทธรูป เป็นต้น เพื่อให้เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป หรือเป็นการแนะนำสถานที่ หรือวัตถุนั้น ๆ

3. ตำนานเมือง เป็นตำนานที่นำเสนอเรื่องราวความเป็นมาของเมือง และการลำดับราชวงศ์ต่าง ๆ โดยมีแก่นเรื่องเพื่อให้ทราบถึงประวัติของบ้านเมือง ตลอดจนเรื่องราวของเจ้าผู้ครองนคร เนื้อหาในตอนต้นมักเป็นนิทานปรัมปราเกี่ยวกับลำดับกษัตริย์ในชมพูทวีป เรื่องอุบัติกาลแห่งพระโคตมพุทธเจ้า การสร้างบ้านแปงเมือง แล้วค่อยคลี่คลายสู่ยุคสมัยที่เป็นประวัติศาสตร์ มีหลักฐานสามารถนำมาอ้างอิงได้ จนถึงสมัยเดียวกับผู้แต่งหรือยุคสมัยที่ใกล้เคียง

4. ตำนานบุคคลหรือตำนานวีรบุรุษ เป็นตำนานที่มีเนื้อหาเน้นความสำคัญของบุคคลเพียงคนเดียว ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญของท้องถิ่นหรือเป็นต้นสกุลวงศ์ หรือเป็นเรื่องราวการสร้างบ้านแปงเมืองของเอกบุคคล

5. ตำนานปูชนียวัตถุ เป็นตำนานเกี่ยวกับเรื่องราวประวัติของพระพุทธรูปสำคัญ เนื้อหามักกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของพระพุทธรูป ลำดับเรื่องราวมาจนถึงสมัยที่สามารถกำหนดที่ประดิษฐานของพระพุทธรูปได้

6. ตำนานประวัติศาสตร์พุทธศาสนา เป็นตำนานที่นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมาของพุทธศาสนาในล้านนา ตลอดจนเรื่องราวประกอบอื่น ๆ มีแก่นเรื่องเพื่อให้ผู้รับสารได้ทราบถึงเหตุการณ์สำคัญในการสืบทอดพุทธศาสนาในดินแดนที่เกิดตำนาน โดยลำดับเรื่องจากอดีตจนถึงยุคสมัยของผู้แต่ง

7. ตำนานเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ เป็นตำนานที่มีเนื้อเรื่องแตกต่างจากกลุ่มที่กล่าวมาทั้งหมด

อุษณีย์ ธงไชย (2540, หน้า 89-107) แบ่งประเภทของตำนาน โดยพิจารณาจากเนื้อหาของตำนานเป็นหลักได้เป็น 3 ประเภท สรุปได้ว่า

1. ตำนานที่เป็นเรื่องราวของบุคคลสำคัญและการกำเนิดเมืองต่าง ๆ ตำนานกลุ่มนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลที่มีความสำคัญ เช่น เป็นวีรบุรุษของชุมชน การกำเนิดและการสลายตัวของเมืองต่าง ๆ ในเขตภูมิภาคแถบนี้ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในก่อนพุทธศตวรรษที่ 18 เนื้อเรื่องจะไม่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ในยุคหลัง

2. ตำนานที่มีเนื้อหาแบบประวัติศาสตร์สากล ตำนานกลุ่มนี้มีเนื้อหาค่อนข้างหลากหลาย ส่วนแรก เป็นเรื่องเกี่ยวกับพุทธประวัติและการเผยแผ่พุทธศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ บางครั้งเนื้อหาย้อนไปถึงพระพุทธเจ้าองค์แรกที่มาตรัสรู้ในโลกแห่งนี้ อธิบายถึงการสั่งสมบารมีของพระโพธิสัตว์ก่อนที่จะมาตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า บางครั้งก็เป็นเรื่องการสังคายนาพระพุทธรูปศาสนาในสมัยต่าง ๆ ส่วนที่ 2 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับราชวงศ์มังราย โดยเริ่มต้นตั้งแต่กำเนิดของราชวงศ์พระราชาธิบดียงกิจของพระมหากษัตริย์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นพระราชาธิบดียงกิจทางศาสนา ลักษณะการเขียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ราชวงศ์มังรายนั้น เป็นการเขียนที่แฝงอยู่ภายใต้เรื่องราวการขยายตัวและความเจริญของพุทธศาสนาหลังการกวาดล้าง ตำนานกลุ่มนี้สามารถระบุชื่อผู้แต่งและระยะเวลาที่แต่ง

ได้อย่างแน่นอน

3. ตำนานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติปูชนียสถานและปูชนียวัตถุที่สำคัญ ๆ ตำนานกลุ่มนี้อธิบายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของพระพุทธรูปและเจดีย์สำคัญ ๆ โดยเริ่มอธิบายตั้งแต่ที่มาหรือต้นกำเนิดของพระพุทธรูปและเจดีย์นั้น ซึ่งส่วนใหญ่มักจะมีที่มาและต้นกำเนิดที่เกี่ยวข้องกับพุทธจักร ซึ่งนับว่าเป็นดินแดนที่ศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนา จากเนื้อหาของตำนานกลุ่มนี้ จะเห็นได้ว่าเป็นตำนานที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างตำนานกลุ่มที่ 1 และ 2

กล่าวได้ว่า จากการแบ่งประเภทของตำนานดังกล่าวข้างต้น ทำให้สามารถจำแนกตำนานได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ โดยพิจารณาจากที่มา (นาฏวิภา ชลิตานนท์, 2524, หน้า 126-147) ได้แก่ ตำนานฝ่ายวัด และตำนานฝ่ายเมือง ซึ่งสรุปความได้ว่า

1. ตำนานฝ่ายวัด เป็นผลงานการบันทึกของพระภิกษุในพุทธศาสนา มีเป้าหมายในการประพันธ์ เพื่อมุ่งแสดงประวัติของโบราณสถานและโบราณวัตถุทางพุทธศาสนาเป็นสำคัญ เนื้อหาของตำนานมักเริ่มด้วยการกล่าวถึงการสังคายนาศาสนา การส่งพระสงฆ์ออกเผยแผ่ศาสนาในดินแดนต่าง ๆ แล้วจึงเริ่มบันทึกเรื่องราวในท้องถิ่นของตน เช่น การอธิบายถึงบ้านเมืองและสถานที่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามพุทธทำนาย การกำหนดลักษณะของธรรมราชา การอธิบายความรุ่งเรืองและความเสื่อมของบ้านเมือง เป็นต้น

2. ตำนานฝ่ายเมือง หรือ “พื้น” เป็นการจดบันทึกเรื่องราวปรัมปราท้องถิ่นบ้านบึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยมีเป้าหมายในการประพันธ์ คือ เพื่อสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ฟัง เพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับอดีต เพื่ออธิบายประวัติของบ้านเมือง ตำบล สถานที่ต่าง ๆ เรื่องราวของบรรพบุรุษ และเพื่อเน้นความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนภายใต้บรรพบุรุษคนเดียวกัน เนื้อหาของตำนานมักเริ่มต้นเมื่อพระพุทธเจ้าประสูติและเล่าถึงพุทธประวัติอย่างย่อ การกล่าวถึงเรื่องราวของพระเจ้าอโศกมหาราชและพระเจ้าอชาตศัตรู การลำดับวงศ์กษัตริย์ในชมพูทวีป แล้วจึงกลับมาอธิบายเรื่องราวของมนุษย์ในสุวรรณภูมิ โดยอธิบายกำเนิดของโลก จักรวาล และมนุษย์ เนื้อเรื่องจะดำเนินไปเรื่อย ๆ โดยแสดงให้เห็นภาพเหตุการณ์ความเป็นไปของมนุษย์ในท้องถิ่น เรื่องราวของวีรบุรุษ ความเจริญ ความเสื่อมของมนุษย์และบ้านเมือง ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์และอิทธิปาฏิหาริย์ต่าง ๆ

ลักษณะของตำนาน

พรสวรรค์ อัมรานนท์ (2526, หน้า 168) ให้คำอธิบายลักษณะของตำนานทางภาคเหนือ สรุปสาระได้ว่า ประวัติความเป็นมาของล้านนาในอดีตมักจะเดินทางควบคู่ไปกับพุทธศาสนา ความสัมพันธ์ของชาวล้านนาที่มีต่อพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้นนี้ มีผลทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ในดินแดนแถบนี้ผูกพันอยู่กับพุทธประวัติหรือปะปนไปกับพุทธปาฏิหาริย์ต่าง ๆ บ้าง มีจุดมุ่งหมาย

เพื่อจะใช้เทศนา หรือให้คนอ่านโดยไม่เบียดเบียนต่อเรื่องพุทธศาสนาและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดังนั้นจึงทำให้เรื่องราวของประวัติศาสตร์และพุทธศาสนาในล้านนาปรากฏออกมาในรูปแบบลักษณะของตำนานต่าง ๆ ซึ่งมักจะให้ความกล่าวตั้งแต่เรื่องพระเจ้าเลียบโลก และพุทธทำนายต่าง ๆ โดยที่พระพุทธรูปได้เสด็จมาและมีเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับดินแดนแถบนั้น สืบต่อกันเรื่อยมา จนกระทั่งถึงเรื่องราวในประวัติศาสตร์ที่ดินแดนล้านนาเริ่มมีการตั้งชุมชน มีการปกครองเป็นอาณาจักรอิสระขึ้นมา ซึ่งก็ยังคงเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้น โดยมีกษัตริย์ผู้ปกครองเกือบทุกพระองค์เป็นผู้อุปถัมภ์ค้ำชูสืบต่อกันมาโดยตลอดทุกยุคสมัย

อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว (2523, หน้า 63-64) ได้กล่าวถึงลักษณะโดยทั่วไปของตำนานล้านนา ดังนี้

1. ตำนานโดยทั่วไปไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง และไม่ทราบว่าจะแต่งขึ้นเมื่อใด แม้ว่าตำนานจะมีความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าวิชาประวัติศาสตร์ไทยยุคโบราณสมัยเริ่มอพยพเข้ามาสู่สุวรรณภูมิก็ตาม แต่การเขียนตำนานตามแนวทางประวัติศาสตร์สมัยใหม่ยังไม่ปรากฏขึ้น คนไทยเพิ่งตื่นตัวหันมาศึกษาวิชาประวัติศาสตร์เมื่อสมัยรัตนโกสินทร์นี้เอง นับว่าเป็นระยะเวลาที่สั้นมากเมื่อเทียบกับวิวัฒนาการของชาติไทยมาแต่อดีต ตำนานเป็นเอกสารโบราณประเภทหนึ่งที่ส่วนใหญ่ไม่ระบุชื่อผู้แต่งและสมัยหรือศักราชที่แต่ง ตำนานบางเรื่องอาจจะระบุศักราชในเรื่องไว้ แต่ก็มักจะเขียนศักราชแบบเก่า ซึ่งต้องนำมาคำนวณเทียบกับศักราชปัจจุบัน ลักษณะเช่นนี้ทำให้คุณค่าของตำนานในแง่ประวัติศาสตร์ลดน้อยลง และไม่อาจคาดคะเนได้แน่ชัดว่าเป็นเรื่องราวเกิดขึ้นในยุคสมัยใด

2. ตำนานเกือบทุกเรื่องจะมีแนวเขียนที่สัมพันธ์กับพุทธศาสนา โดยจะเขียนเกี่ยวกับพระพุทธรูปเจ้าและศาสนาของพระองค์ ซึ่งถ้าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติแล้ว ตำนานมักจะกล่าวถึงเรื่องราวเหตุการณ์ในประเทศอินเดียเป็นส่วนใหญ่ ดูประหนึ่งว่าผู้แต่งจะรู้เรื่องความเป็นไปของประวัติพุทธศาสนาอย่างดี อันเป็นลักษณะการเขียนตำนานที่เขียนโดยพระภิกษุสงฆ์ เมื่อเรื่องราวในตำนานกล่าวมาถึงพุทธศาสนาเข้ามาในประเทศไทยแล้ว ประวัติศาสตร์ชาติไทยที่แท้จริงก็เริ่มขึ้น ด้วยตำนานจะกล่าวถึงเรื่องราวของบุคคล เช่น กษัตริย์และสถานที่ต่าง ๆ ตลอดจนเหตุการณ์บ้านเมืองในสมัยนั้นอันเกี่ยวข้องกับกิจการทางศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งตำนานพระธาตุจะเน้นเรื่องพุทธศาสนามาก อาจกล่าวได้ว่า วิถีทางประวัติศาสตร์ของล้านนาไทยและไทยโบราณจะเกิดขึ้นภายใต้อิทธิพลของพุทธศาสนาเพียงอย่างเดียว หรือเป็นแนวทางเดียวกับพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์สมัยนี้จึงมีเชื้อของเชื้อชาติ แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่เป็นส่วนหนึ่งของพุทธศาสนา

3. มีพุทธทำนายปรากฏในตำนานเกือบทุกฉบับ โดยเฉพาะตำนานพระธาตุเจดีย์พบมากกว่าตำนานประเภทอื่นเพื่อให้เกิดศรัทธา เนื่องจากพระภิกษุสงฆ์เป็นผู้มีความรู้ดีในเกือบทุกสาขาวิชา ดังนั้น การจดบันทึกรวมทั้งตำนานต่าง ๆ จึงเขียนขึ้นโดยพระภิกษุสงฆ์แทบทั้งสิ้น ประกอบกับคนสมัยโบราณยังขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพภูมิศาสตร์หรือภูมิประเทศในบ้านเมืองของตนและดินแดนรอบข้าง กล่าวคือผู้คนในสมัยนั้นไม่สามารถกำหนดเขตแดนบ้านเมืองของตนได้ จึงทำให้คนทั่วไปและผู้เขียนตำนานนำเอาดินแดนล้านนาไทยไปเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชมพูทวีปอย่างใกล้ชิด โดยคิดว่าบ้านเมืองของตนเป็นส่วนหนึ่งที่ติดต่อกับชมพูทวีป และเชื่อว่าพระพุทธองค์ได้เสด็จมาประกาศศาสนาในล้านนาไทยด้วยในสมัยพุทธกาล ดินแดนใดที่เขาเชื่อว่าพระพุทธเจ้าได้เสด็จมาถึง เขาจะเขียนไว้ในตำนานว่า พระพุทธองค์ได้กล่าวคำทำนายไว้ว่า ดินแดนนี้ต่อไปภายหน้าจะกลายเป็นบ้านใหญ่เมืองใหญ่ และจะเป็นที่ที่พระพุทธศาสนาจะมาประดิษฐานอยู่ ซึ่งคำทำนายเช่นนี้ ทำให้สันนิษฐานได้อีกประเด็นหนึ่งว่า ผู้เขียนตำนานอาจจะต้องการอธิบายถึงประวัติและความเป็นมาของบ้านเมืองตนเอง เพื่อให้เกิดความรักและภูมิใจในบ้านเมืองของตน จึงกล่าวไว้ว่าพระพุทธองค์ได้เคยเสด็จมาถึงเมืองนี้แล้ว เพราะประชาชนอาจจะเลื่อมใสในพุทธศาสนามากในสมัยนั้น ดังนั้น ตำนานจึงมีทั้งพุทธทำนายและคำอธิบายประวัติบ้านเมืองในล้านนาไทยด้วย

4. ตำนานจะมีบทเริ่มต้นหรือบทหน้าเหมือนกันเกือบทุกเรื่อง โดยตำนานจะเริ่มด้วยการกล่าวนมัสการหรือบทไหว้ครู คำนมัสการส่วนใหญ่จะเขียนด้วยภาษาบาลีแล้วมีคำแปลต่อท้ายคำบาลี คำกล่าวนมัสการจะกล่าวนมัสการคุณพระศรีรัตนตรัย คุณบิดามารดา ครูบาอาจารย์ แล้วจะดำเนินเรื่องตามตำนาน ถ้าตำนานไม่ได้เริ่มต้นด้วยคำนมัสการแล้ว ตำนานก็จะเริ่มต้นด้วยกาลเวลาก่อนสมัยพระพุทธกาลเป็นระยะกาลปีหรือสองไขย และลำดับเรื่องราวเรื่อยมาจนถึงสมัยพุทธกาลแล้วจึงจะกล่าวถึงเรื่องในตำนานต่อไป การเริ่มต้นดังกล่าวนี้เป็นลักษณะการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความสืบเนื่องทางเวลาในพุทธศาสนาเป็นหลัก ส่วนใหญ่ตำนานที่เริ่มต้นด้วยปฐมกาลปีนี้เป็นตำนานทั่วไป หรือตำนานบ้านเมืองที่ไม่ใช่ตำนานเกี่ยวกับพุทธศาสนาหรือตำนานพระธาตุ

อนึ่ง ด้วยตำนานเป็นประวัติพุทธศาสนาและเขียนขึ้นโดยพระสงฆ์เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ภาษาที่ใช้เขียนในตำนานจึงนิยมเขียนด้วยภาษาบาลีโดยใช้อักษรไทยยวนเป็นหลักการเขียนการเขียนชื่อสถานที่ บ้านเมืองต่าง ๆ มักจะยืมชื่อเมืองในประเทศอินเดียมาเรียกแทนแคว้นหรือเมืองในล้านนาไทย กษัตริย์ราชวงศ์ต่าง ๆ ในตำนานจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับศากยวงศ์ และลัทธิวงศ์ของพระพุทธเจ้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้บางครั้งทำให้ผู้อ่านตำนานเข้าใจสับสนและยุ่งยากในการศึกษาและเข้าใจตำนานมาก เช่น เมืองแสนหวี ตำนานต่าง ๆ เรียกว่า โกสุมพิสัย เมืองลพบุรี ตำนาน

เรียกว่า ละวະรัฐ ฯลฯ เป็นต้น

5. เรื่องราวในตำนานจะมีอิทธิทธิปาฏิหาริย์ (Super – Natural) อยู่ทั่วไป เพื่อแสดงความศักดิ์สิทธิ์ เพื่อให้ผู้อ่านตำนานเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในเรื่องราวหรือสถานที่นั้น ๆ เช่น ตำนานพระธาตุดอยสุเทพ เล่าว่า พระบรมสารีริกธาตุที่จะนำไปประดิษฐานที่พระธาตุดอยสุเทพ ได้แสดงปาฏิหาริย์เปล่งรัศมี และแบ่งออกเป็นสองส่วนให้ปรากฏแก่สายตาพระสมณเถระและพระเจ้ากือนา ตำนานสิงหนวัติกุมาร เล่าว่า เมืองโยนกเชียงแสนเลื่อมลงจนกลายเป็นเมืองร้างไปนั้น เพราะชาวเมืองได้จับปลาตะเพียนเผือกในลำน้ำโขงมาฆ่า แล้วแจกจ่ายให้ชาวเมืองทุกคน เพราะเป็นปลาขนาดใหญ่ เมื่อรับประทานแล้วในเวลากลางคืนได้เกิดฝนตกฟ้าคะนอง แผ่นดินไหว เมืองโยนกเชียงแสนค่อยถล่มลงท่ามกลางฟ้าฝนคะนอง และแปรสภาพเป็นหนองน้ำไปในที่สุด เป็นต้น ซึ่งบางครั้งการจดบันทึกในตำนาน ทำให้ผู้อ่านในสมัยปัจจุบันเห็นว่าตำนานนั้นเชื่อถือไม่ได้ และเป็นเหตุให้คุณค่าของตำนานในสายตานักวิชาการปัจจุบันตกต่ำลงไป

เนื่องจากตำนานจำแนกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ โดยพิจารณาจากที่มา ตามที่กล่าวไว้ข้างต้น จึงอาจสรุปลักษณะการเขียนของตำนานตามที่มาได้ดังนี้

1. ตำนานฝ่ายวัด เป็นตำนานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาโดยตรง มีองค์ประกอบใหญ่อยู่ 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนแรก มีลักษณะเป็นประวัติศาสตร์สากลกล่าวถึงประวัติพุทธศาสนา เริ่มตั้งแต่พระพุทธเจ้าเมื่อครั้งเป็นพระโพธิสัตว์ได้ตั้งปณิธานจะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า ต่อมาเกิดพุทธศาสนา ครั้นพระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้ว พุทธศาสนาได้รับการอุปถัมภ์จากพระเจ้าอโศก และพุทธศาสนาได้เผยแผ่มาสู่ล้านนา

ส่วนหลัง มีลักษณะเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อธิบายความเป็นมาของกษัตริย์และราชวงศ์ท้องถิ่นตามลำดับรัชกาลโดยมีพุทธศาสนาเป็นแก่นของเรื่อง ในส่วนนี้แม้จะเรียงตามลำดับรัชกาล แต่ก็เน้นเป็นพิเศษสำหรับกษัตริย์องค์ที่เป็นเอกอัครศาสนูปถัมภก โดยกล่าวถึงกรณียกิจด้านศาสนาอย่างละเอียด (สร้อยดี อ่องสกุล, 2539, หน้า 7)

2. ตำนานฝ่ายเมือง เป็นตำนานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของบ้านเมือง โดยเฉพาะกษัตริย์และราชวงศ์เป็นแก่นของเรื่อง มีองค์ประกอบใหญ่อยู่ 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกเป็นตำนานอันมาจากจารีตบอกเล่า มักบันทึกเรื่องราวปรัมปราต่าง ๆ ประกอบไว้ ส่วนหลัง เป็นพงศาวดาร แสดงออกในรูปของการเรียงลำดับกษัตริย์และลำดับชาติสกุล ตำนานแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะดึงตำนานเก่าแก่ปรัมปราให้เข้าไปอยู่ในกรอบของประวัติศาสตร์ที่มีขอบเขตของเวลาและสถานที่มาเกี่ยวข้อง (ธิดา สาระยา, 2539, หน้า 72)

พัฒนาการและจารีตการเขียนตำนาน

พัฒนาการของตำนาน

ตำนานเกิดจากการรวบรวมเรื่องราวต่าง ๆ ที่ครั้งหนึ่งเคยเล่าต่อ ๆ กันมาแล้วนำมาบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในสมัยหลัง อุษณีย์ ธงไชย (2540, หน้า 76) ได้อธิบายถึงลักษณะและพัฒนาการของตำนานว่า ตำนานส่วนใหญ่เริ่มเขียนขึ้นเมื่อประมาณปลายพุทธศตวรรษที่ 20 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นระยะที่พุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์มีความเจริญมากในเขตภูมิภาคแถบนี้ และส่วนใหญ่เขียนโดยพระสงฆ์ ทำให้ตำนานได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์สูงมาก จะเห็นได้ว่าแนวความคิดและคำสอนต่าง ๆ ในพุทธศาสนา เช่น คำสอนในเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรม กรรมดีกรรมชั่ว จะถูกแทรกอยู่ในนิทาน นิยาย และคำบอกเล่าต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในจารีตการเขียนตำนาน

สร้อยดี อ่องสกุล (2539, หน้า 12) กล่าวถึงการบันทึกตำนานในยุคแรกว่า ตำนานในล้านนาเริ่มบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในสมัยพระเจ้าติโลกราชราวพุทธศตวรรษที่ 20 เรื่องราวในยุคสมัยก่อนหน้านั้นอาศัยการบอกเล่าสืบกันมา จึงถือว่าเรื่องราวในประวัติศาสตร์ล้านนาสมัยก่อนพระเจ้าติโลกราชย้อนขึ้นไปไม่เป็นหลักฐานร่วมสมัยเนื่องจากไม่ได้เขียนขึ้นในสมัยนั้น ด้วยเหตุที่ตำนานทั้งหลายมักเริ่มต้นด้วยการจดจำคำบอกเล่าสืบต่อกันมานาน ก่อนที่จะมีผู้รวบรวมเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ตำนานจึงดูคลุมเครือในพื้นบ้าน ความคิดความเชื่อและแฝงความจริงไว้ในเรื่องเดียวกัน ตำนานยังนำเสนอเรื่องราวที่มีอิทธิปาฏิหาริย์ และการเขียนที่ใช้สัญลักษณ์สื่อความหมาย เช่น นาค ฤๅษี เป็นต้น

อนึ่ง การที่ตำนานมีพุทธศาสนาเป็นศูนย์กลางของความคิด เป้าหมายการเขียนเพื่อทำบุญ เป็นการสร้างกุศลและเพื่อจรรโลงพุทธศาสนา การนำเสนอจึงเริ่มต้นที่ประวัติพุทธศาสนาจนจบ แล้วจึงเริ่มต้นกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของบ้านเมือง ตำนานเป็นการรวบรวมความคิดความเชื่อเข้าด้วยกัน โดยไม่มุ่งค้นหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ การอธิบายถึงเหตุผลต่าง ๆ อาศัยหลักศาสนา เช่น กรรมและผลกรรม หรืออธิบายโดยใช้พุทธทำนาย และการอธิบายโดยใช้อิทธิปาฏิหาริย์ (เรื่องเดียวกัน, หน้า 2-3) การจะใช้ตำนานในฐานะหลักฐานประวัติศาสตร์จึงจำเป็นต้องเข้าใจจารีตของตำนาน ทั้งด้านแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังและวิธีการเขียนตำนาน

การที่ตำนานได้รับการบันทึกและยังมีการคัดลอกสืบต่อกันมา มีผลทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ในตำนานคลาดเคลื่อนไป บางครั้งมีการตัดทอนข้อความหรือต่อเติมขยายความตามประสบการณ์ของผู้บันทึกเองบ้าง ทำให้ตำนานบางตอนมีความบรรยายต่างไปจากฉบับอื่น ๆ โดยเฉพาะชื่อบุคคลและสถานที่ก็ต่างกันไปตามความรู้ความถนัดของผู้บันทึก เช่น ถ้าผู้บันทึกมีความรู้เคยบวชเรียนก็จะบัญญัติชื่อต่าง ๆ ในภาษาบาลี แต่ถ้าผู้บันทึกเป็นคนพื้นบ้านก็จะบัญญัติชื่อต่าง ๆ

ตามความนิยมของฝ่ายชาวบ้าน ทำให้ตำนานมีชื่อบุคคลและสถานที่เป็นหลายอย่างต่างออกไป อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ ถิ่นฉบับที่คัดลอกผู้บันทึกตั้งใจเขียนด้วยลายมือบรรจงให้สวยงาม อ่านง่าย การคัดลอกก็ย่อมคลาดเคลื่อนน้อย แต่ถ้าบันทึกด้วยลายมือหวัดอ่านยาก ผู้คัดลอกก็ย่อมคัดลอกผิดพลาดได้มาก (พรสวรรค์ อัมรานนท์, 2524, หน้า 204)

วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (2541, หน้า 26-28) ได้กล่าวถึงการบันทึกตำนานว่า ตำนานถูกบันทึกในใบลานและพับสา เมื่อกาลเวลาผ่านไป ตำนานในรูปลักษณะเดิมได้เปลี่ยนแปลงกลายเป็นรูปลักษณะใหม่ กล่าวคือ จากคัมภีร์ใบลานหรือพับสาที่บันทึกด้วยอักษรธรรมล้านนาและใช้เป็นบทเทศน์ ตำนานเหล่านี้มีมากมายและกระจายตามหอธรรมวัดต่าง ๆ ที่มีจำนวนมากเช่นนี้ เพราะชาวล้านนามีประเพณีการทานธรรมคือการทำบุญด้วยการถวายคัมภีร์ใบลาน อย่างไรก็ตามเอกสารเหล่านี้ถูกทำลายไป และไม่ได้รับการดูแลรักษาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อชาวล้านนาเรียนอักษรไทยกลางแทนอักษรธรรมล้านนา จึงทำให้มีผู้อ่านอักษรธรรมล้านนาลดน้อยลง ภาษาตัวเมืองจึงเป็นภาษาที่ตายไปแล้ว และคัมภีร์ใบลานก็หมดหน้าที่ในสังคม จะได้รับการใช้งานอีกครั้งหนึ่ง ก็ต่อเมื่อมีผู้สนใจศึกษาเฉพาะเรื่อง หรือต้องการจะปริวรรต (การถอดอักษรธรรมล้านนาเป็นอักษรไทยกลาง) เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาเท่านั้น ตำนานล้านนาในปัจจุบัน กล่าวได้ว่าเป็นตำนานในรูปลักษณะใหม่ซึ่งมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดพิมพ์ขึ้น เช่น ตำนานเกี่ยวกับโบราณสถาน โบราณวัตถุ มีจุดประสงค์เพื่ออธิบายประวัติความเป็นมาของโบราณสถาน โบราณวัตถุ โดยจัดพิมพ์เป็นเล่มและเรียบเรียงเป็นภาษาไทย ตำนานรูปลักษณะใหม่นี้มีทั้งที่ปริวรรตโดยเก็บความให้เหมือนต้นฉบับมากที่สุด หรือปรับเปลี่ยนคำ ข้อความ เพื่อให้เข้าใจง่าย หรือใช้วิธีเรียบเรียงขึ้นใหม่ทั้งหมด

จารีตของการเขียนตำนาน

สำหรับรูปแบบของการเขียนตำนานนั้น วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (เรื่องเดียวกัน, หน้า 103-143) ได้อธิบายถึงจารีตนิยมในการเขียนตำนานว่าเป็นแบบแผนที่ปรากฏซ้ำ ๆ และถือปฏิบัติจนกลายเป็นประเพณีในการแต่งตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ จารีตนิยมมีหลายลักษณะดังนี้

1. จารีตนิยมประณามพจน์และบันทึกท้ายเรื่อง

ก. ประณามพจน์ เป็นการเกริ่นนำเรื่อง หรือการกล่าวเปิดเรื่อง มีลักษณะต่าง ๆ ได้แก่

ประณามพจน์ที่เขียนด้วยภาษาบาลี

คำประณามพจน์ที่พบมากคือ นโมตสสตถุฯ ซึ่งมีความหมายว่า “ขอความนอบน้อมจงมีแด่พระพุทธเจ้าองค์นั้น” นอกจากคำดังกล่าวแล้วยังนิยมใช้ภาษาบาลีกล่าวตาม

ประณามพจน์ที่เขียนด้วยภาษาบาลีแล้วแปลเป็นภาษาล้านนา

ผู้แต่งตำนานจะกล่าวนำด้วยภาษาบาลีแล้วแปลเป็นภาษาล้านนาสลับกันไป จนถึงตอนที่เข้าสู่เนื้อหาของตำนาน บางเรื่องแบ่งเป็นสองช่วง กล่าวคือ ช่วงแรกเป็นภาษาบาลี ทั้งหมดช่วงต่อมา จะใช้วิธีแปลเป็นภาษาล้านนาสลับกัน

ข. บันทึกท้ายเรื่อง หรือ บันทึกหลังท้าย คือข้อความที่ปรากฏอยู่ในตอนสุดท้ายของ เรื่องก่อนจบเรื่องหรือปิดเรื่อง มักมีเนื้อความอยู่หลายลักษณะ เช่น บอกวัน เวลา การแต่ง หรือ การคิดลอก บอกนามผู้แต่งหรือผู้คัดลอก หรือบอกเจตนาความปรารถนาในการแต่งหรือการคิดลอก ที่ปรากฏแทรกในส่วนเนื้อเรื่องมักเป็นของผู้แต่ง หากกำหนดไว้ในหน้าลานสุดท้าย มักเป็นของผู้จาร ตำนานบางเรื่องที่มีหลายผูก อาจมีบันทึกท้ายเรื่องทุกผูก หรือมีเฉพาะผูกสุดท้าย

ตำนานที่เรียบเรียงขึ้นใหม่มักไม่ปรากฏจารัตินิยมตามข้อนี้ อาจเป็นเพราะเจตนา จะสร้างตำนานให้แยกไปจากเดิม รวมทั้งต้องการให้กระชับ ประณามพจน์และบันทึกท้ายเรื่องจึง กลายเป็นสิ่งที่เกินความจำเป็นไป ในตำนานที่เรียบเรียงขึ้นใหม่มักมีการกล่าวเปิดเรื่องโดยให้ รายละเอียดเกี่ยวกับที่ตั้งของสถานที่ และเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา ส่วนบันทึก ท้ายเรื่องนั้น ถ้าเป็นตำนานที่จัดพิมพ์ซ้ำหลาย ๆ ครั้ง ผู้เรียบเรียงใหม่จะแจ้งเรื่องราวดังกล่าวไว้ในหน้าคำนำ ซึ่งก็มีลักษณะเนื้อความไม่แตกต่างกับบันทึกท้ายเรื่อง กล่าวได้ว่า คำนำและ ส่วนนำเรื่องเป็นจารัตินิยมของตำนานที่เรียบเรียงขึ้นใหม่ทำหน้าที่แทนบันทึกท้ายเรื่องและบท ประณามพจน์ในตำนานที่มีมาแต่เดิม

2. จารัตินิยมคำไหว้

คำไหว้หรือคำนมัสการ หมายถึง ถ้อยคำแสดงการนอบน้อม การเคารพด้วยการ กราบไหว้ มักแต่งเป็นภาษาบาลีสำหรับไหว้ปูชนียสถาน ปูชนียวัตถุ ในตำนานจะพบคำไหว้ เหล่านี้ในตอนต้นของหนังสือ หรือตอนท้ายหลังจากจบเนื้อหาของตำนานเรื่องนั้น คำไหว้มีเนื้อหา แสดงความนอบน้อมและการเคารพบูชาอย่างสูงต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ต่อหน้า มีลักษณะเหมือน การส่งสารไปยังสิ่งที่กล่าวถึงโดยตรง มิใช่การไหว้เพื่อระลึกถึง ดังนั้น ผู้ที่จะใช้คำไหว้จึงต้อง เดินทางไปยังสถานที่ประดิษฐานสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้น ๆ คำไหว้จึงเหมือนกับการเชิญชวนให้ผู้ศรัทธา เดินทางไปนมัสการสิ่งศักดิ์สิทธิ์ด้วยตนเอง

2. จารัตินิยมการยืมเนื้อหาตำนาน.

การยืมเนื้อหาตำนานเป็นการนำแนวคิดหรือเนื้อความของตำนานเรื่องหนึ่งมาสร้าง ตำนานอีกเรื่องหนึ่ง ลักษณะดังกล่าวทำให้ตำนานบางเรื่องมีเนื้อหาบางตอนหรือโครงเรื่องเหมือนกับ ตำนานฉบับหลักอื่น ๆ เช่น ตำนานบางเรื่องมีเนื้อความที่ตรงกัน แต่ให้รายละเอียดที่ต่างกันไป บางเรื่องมีจุดประสงค์เพื่อเสนอประวัติความเป็นมาของวัด เนื้อหาดัดตอนมาจากตำนานหลักที่

เป็นที่รู้จักแพร่หลาย ซึ่งการขึ้นต้นและลงท้ายอาจเป็นผู้ปริวรรตเดิมเข้าไปเพื่อให้เป็นตำนาน
อีกเรื่องหนึ่ง หรือบางเรื่องมีเนื้อความบางส่วนตรงกัน หรือดำเนินเรื่องไปในทำนองเดียวกัน แต่
ต่างกันเพียงการปรุงแต่งเรื่องให้พิสดารมากขึ้นหรือให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องนั้น เป็นต้น

4. จารัตินิยามอนุภาค

อนุภาค หมายถึง ธาตุหรือส่วนย่อยที่เล็กที่สุดของเรื่องซึ่งต้องมีความพิเศษหรือมี
ลักษณะสะดุดใจ อันจะทำให้ผู้เล่าผู้ฟังตำนานเรื่องนั้น ๆ จดจำและนำไปถ่ายทอดในฐานะส่วน
สำคัญซึ่งไม่สามารถละทิ้งไปได้ อนุภาคประกอบด้วยลักษณะ 3 ประการ คือ ตัวละคร วัตถุ
หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเหตุการณ์ อนุภาคนี้เป็นต้นเหตุให้เรื่องดำเนินต่อเนื่อง
และจะปรากฏขึ้นซ้ำ ๆ จนกลายเป็นประเพณีในการแต่ง ในตำนานปรากฏจารัตินิยามอนุภาคหลายเรื่อง
ที่สำคัญ เช่น เรื่องเมืองล่ม เป็นการกล่าวถึงเมืองที่เคยรุ่งเรืองแล้วมีเหตุต้องล่มลงกลายเป็น
หนองน้ำด้วยสาเหตุต่าง ๆ หรือเรื่องพระบรมสารีริกธาตุ ซึ่งส่งผลให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ตามมา
นับตั้งแต่การสถาปนาความสำคัญแด่พระบรมสารีริกธาตุ การสร้างปูชนียสถานเพื่อบรรจุ ประเพณี
พิธีกรรม และความเชื่อต่าง ๆ เช่น การแสดงปาฏิหาริย์ พระธาตุประจำปีเกิด พระธาตุเจดีย์
 เป็นต้น

1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎี เพื่อการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตำนาน

ในการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตำนาน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎี ได้แก่ แนวคิด
ของดร.อานันท์ กาญจนพันธุ์ และทฤษฎีหน้าที่นิยมของโบร์นิสเลอร์ มาใช้ในการศึกษา
แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวมีหลักการดังต่อไปนี้

ก. แนวคิดของดร.อานันท์ กาญจนพันธุ์

ผู้วิจัยวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตำนานในสังคม ในฐานะที่เป็นบันทึกความคิด
ของสังคม โดยยึดแนวคิดของดร.อานันท์ กาญจนพันธุ์ ที่เสนอไว้ในบทความเรื่อง “ตำนานและ
ลักษณะความคิดทางประวัติศาสตร์ในล้านนาระหว่างพุทธศตวรรษที่ 20 และ 21” (อานันท์
กาญจนพันธุ์, ๒๕๔๓, หน้า ๓๖-๔๓) ซึ่งพบว่า ลักษณะโครงสร้างความคิดของผู้เขียนตำนานได้รับ
อิทธิพลจากพุทธศาสนา ลักษณะความคิดเหล่านั้น ได้แก่ ความคิดเรื่องกาลเวลาแบบวัฏจักร
การเคารพความจริงของอดีต และความไม่สำนึกในเรื่องกฎของเหตุ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดเรื่องกาลเวลาแบบวัฏจักรหรือวงจร

ขณะที่ความหมายของประวัติศาสตร์ในตะวันตกคือเรื่องของ การเปลี่ยนแปลง
ของกาลเวลาตามแนวยาว (Linear Movement) ดังคำกล่าวของ E.H. Carr ที่ว่า “การเขียน
ประวัติศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ก้าวหน้า เพราะเป็นความพยายามที่จะขยายและหุดค้นให้ลึกเข้าไปใน

เรื่องราวของเหตุการณ์ที่ในตัวของมันเองก้าวหน้าอยู่เสมอ” ภิกษุล้านนากลับไม่เห็นความสำคัญในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงแบบดังกล่าว ประวัติศาสตร์ในทัศนะของภิกษุล้านนาจึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกเป็นวัฏจักรไม่มีที่สิ้นสุด เริ่มต้นจากมหายุคอันเป็นยุคทอง ต่อจากนั้น ก็จะค่อย ๆ เกิดความเสื่อมเสียทั้งในด้านศีลธรรมจรรยาบรรณและสภาพต่าง ๆ จนถึงยุคที่เรียกว่า กัลยยุค อันเป็นยุคแห่งความเสื่อมโทรมของสังคม

ภิกษุล้านนายังเห็นว่ายุคที่ผ่านมีชีวิตอยู่ก็คือ ยุคแห่งความเสื่อมโทรม ดังแสดงออกจากความเชื่อในคำพยากรณ์ที่ว่าศาสนาพุทธจะยืนยาวเพียง 500 ปี หลังจากพระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้ว และคำพยากรณ์ดังกล่าวสร้างความตื่นตระหนกแก่พุทธศาสนิกชนเป็นอย่างมาก เมื่อเวลาถึงใกล้เวลาสิ้นสุดตามคำพยากรณ์เข้าไป ตำนานมูลศาสนาได้เน้นถึงปัญหานี้และพยายามเร่งให้ชาวพุทธเร่งสร้างบุญกุศลก่อนเวลาที่ศาสนาจะอันตรธานหายไปและไม่มีโอกาสจะบรรลุนิพพานได้ ตำนานจึงเป็นเครื่องมือเพื่อการทำบุญอันหนึ่ง เพื่อพยายามทำให้ศาสนาคงอยู่ต่อไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภิกษุล้านนากลัวเรื่องการเปลี่ยนแปลง เพราะเวลามักจะเปลี่ยนไปในทางที่เลวลงเสมอ

ด้วยเหตุนี้เอง ภิกษุล้านนาจึงไม่ให้ความสนใจแก่เรื่องของกาลเวลาเท่ากับความพยายามที่จะรักษาศีลและพิธีกรรมทางศาสนาให้ถูกต้องด้วยการทำบุญในรูปแบบต่าง ๆ ตำนานเป็นตัวอย่งการทำบุญนั่นเอง การเน้นในเรื่องการเคารพต่อข้อธรรมและพิธีกรรมให้ถูกต้องนี้ เป็นระบบคุณค่าที่ทำให้มีความรู้สึกที่ปราศจากกาลเวลา แม้ประสบการณ์จะบอกกับผู้แต่งตำนานว่า กาลเวลานั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แต่ระบบคุณค่านี้ได้กำหนดความคิดของภิกษุล้านนาว่า นั่นเป็นเพียงภาพลวงตาหาใช่ความจริงที่แท้ไม่ การแสวงหาบุญต่างหากที่เป็นสิ่งแท้จริง เมื่อเป็นเช่นนั้น ภิกษุล้านนาจึงมักไม่เห็นความแตกต่างของอดีต มโนภาพของเวลาตามทัศนะของภิกษุล้านนาจึงดูประหนึ่งว่าไม่เปลี่ยนแปลง ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นในกาลเวลาเดียวกัน โดยเรียกช่วงเวลาปัจจุบันว่า “ภัทรกัลป์”

ตำนานบาลีจึงเป็นการแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับระบบคุณค่าซึ่งอยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ที่บรรยายในตำนานมากกว่า เพราะระบบคุณค่าในเรื่องของการแสวงหาบุญนี้เป็นเอกภาพของตำนาน ดังจะเห็นว่าปกติแล้วภิกษุสงฆ์ถูกห้ามไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องราวของกษัตริย์ โจร สงคราม หรือการบ้านการเมือง เนื่องจากเป็นเรื่องอนิจจัง ลวงตา ไม่ช่วยในการพัฒนาจิตใจ แต่ที่ภิกษุล้านนาเขียนตำนานที่พาดพิงถึงเรื่องเหล่านั้นได้ ก็เพราะมีข้อยกเว้นว่าจะกล่าวถึงได้ ถ้าหากการกล่าวนั้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความไม่อนิจจังของสิ่งต่าง ๆ ช่วยให้การเขียนเช่นนั้นเป็นเรื่องวิปัสสนาและเป็นบุญกุศล ส่วนยุคสมัยที่กล่าวถึงในตำนานตามทัศนะของผู้แต่งแล้ว ไม่ได้แสดงถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงในทางก้าวหน้าของกาลเวลา หากเป็นแต่เพียงจากต่างกันของ

การแสวงหาบุญกุศลในพระพุทธศาสนาเท่านั้น

เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่กล่าวถึงในตำนานจะมีความหมายตามระบบคุณค่าที่แท้จริง ก็ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์อย่างถูกต้องกับกฎเวลาของจักรวาล ตำนานชินกาลมาลีปกรณ์แสดงถึงการบันทึกเวลาฤกษ์ยามของเหตุการณ์สำคัญ ๆ อย่างละเอียดถี่ถ้วน เพราะศุภฤกษ์ย่อมหมายถึงความสำเร็จในกิจกรรมนั้น และเท่ากับเป็นเครื่องสร้างความชอบธรรมกับเหตุการณ์นั้นด้วย

ดังนั้น การที่ภิกษุล้านนายึดถือเวลาในลักษณะเป็นวงจร ทำให้การเขียนถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นไปในรูปที่แสดงว่าต้องเลียนแบบเหตุการณ์ในอดีต ดังจะเห็นว่าการที่พระเจ้าติโลกราชสร้างวัดเจดีย์เจ็ดยอดก็เป็นการเลียนแบบเจดีย์พุทธคยาในอินเดีย เพราะการที่สามารถทำทุกอย่างให้เหมือนตัวอย่างอันเป็น “Primordial Act” ในอดีตได้มากเท่าใดก็จะเป็นบุญกุศลมากเท่านั้น เหตุการณ์ต่าง ๆ ในตำนานจึงเท่ากับว่ามีตัวอย่างมาแล้วในอดีตแทบทั้งนั้น เพียงแต่จะต้องศึกษาค้นคว้าดูว่ามาจากเหตุการณ์ใดในอดีต ตำนานจะไม่บอกไว้ชัดเจน แต่ความเข้าใจในเรื่องนี้จะช่วยให้เราเข้าใจเหตุการณ์ที่ตำนานกล่าวถึงอย่างมาก หากว่าเราจะสามารถค้นพบเหตุการณ์ทำนองเดียวกันในอดีต

การที่ภิกษุล้านนาไม่ยอมรับว่าเวลาเปลี่ยนแปลงทำให้บางครั้งเกิดความขัดแย้งในจิตใจของท่านเหล่านั้น เพราะประสบการณ์ประจำวันบ่งชี้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงในโลก ผู้แต่งตำนานจึงมักจะเลี่ยงไม่ยอมรับสิ่งที่ได้จากประสบการณ์โดยการสร้างมโนภาพอันเป็นสัญลักษณ์ขึ้นแทน เช่น การเปลี่ยนลักษณะของบุคคลในอดีตอันแสนไกลเป็นเทพยดา ในกรณีของพระพุทธเจ้าหรือลวจังกราชผู้ก่อตั้งราชวงศ์ในล้านนาให้มีอานุภาพเหนือมนุษย์สามัญ โดยให้มีอภินิหารเหาะเหินเดินอากาศได้

2. การเคารพความจริงของอดีต

เมื่อความเป็นไปในอดีตอาจจะหวนกลับมาอีกเป็นวัฏจักร ซึ่งทำให้เหตุการณ์ในระยะหลัง ๆ เป็นเหมือนการลอกเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาแล้ว ตามลักษณะความคิดในข้อแรก จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ภิกษุล้านนาจะต้องเห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตเป็นจริงเสมอ แท้จริงเสียยิ่งกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใกล้ตัวเสียอีก ภิกษุล้านนาจึงเคารพต่อสิ่งที่ได้ยินได้ฟังมาจากอดีต และยึดถือเป็นแบบอย่าง เป็น “ต้นฉบับ” ในข้อนี้ ภิกษุล้านนาผู้แต่งตำนานแตกต่างจากนักประวัติศาสตร์แบบตะวันตก (ปัจจุบัน) อย่างตรงกันข้าม เพราะท่านไม่สนใจโต้แย้งหลักฐานหรือพิสูจน์ความจริงของหลักฐานเช่นนักประวัติศาสตร์แบบตะวันตก และท่านก็ไม่สนใจแยกแยะความเชื่อถือได้ของหลักฐาน ไม่ว่าจะเป็นมาโดยทางใดก็ตาม ตำนานจึงมีลักษณะเหมือนกับการรวบรวมคำบอกเล่าจากอดีตที่ผู้แตงนำมาปะติดปะต่อกันขึ้น ข้อความบางตอนอาจจะคล้ายกับข้อความในศิลาจารึกบางแผ่น และข้อความอื่น ๆ ก็มักจะต้องเป็นการลอกจาก “ต้นฉบับ” ในอดีต ผู้แต่งตำนาน

จามเทวีวงศ์และรัตนพิมพวงศ์ ได้กล่าวอย่างชัดแจ้งว่างานของท่านเป็นงานที่เขียนขึ้นมาจากต้นฉบับภาษาไทย แม้การบรรยายเหตุการณ์ที่น่าจะเชื่อว่าผู้เขียนประสบมาด้วยตัวเอง ก็มักจะเล่าราวกับว่าเป็นความจริงแท้ที่ไม่ต้องการคำอธิบายใด ๆ

ลักษณะความคิดเช่นนี้ทำให้มีการใช้จินตนาการโดยไม่มีขีดจำกัด ทุกสิ่งทุกอย่างเกือบจะเป็นไปได้ทั้งนั้น ข้อแตกต่างระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้นจริงกับนิทานมักจะไม่มี การเคารพความจริงของอดีตอาจปรากฏรูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังเช่น ในกรณีของการใช้ความฝันเป็นเครื่องบอกเจตนารมณ์ของอดีต และเป็นเครื่องบอกความสำคัญของเหตุการณ์ที่กล่าวถึง เนื่องจากเป็นสิ่งที่อดีตได้พยากรณ์ไว้แล้ว กรณีที่ตำนานพูดถึงความฝันที่สำคัญคือ ตำนานมูลศาสนา กล่าวถึงพระสุมนะทรงฝันว่าเทวดาที่รักษาพระพุทธรูปในลังกาทวิปมาบอกท่านว่าพระบาทของพระยี่นที่ท่านทรงสร้างขึ้นที่วัดพระยี่น ณ เมืองหริภุญไชยมีขนาดเท่ากับพระบาทที่ภูเขาสุมนภูฏในลังกา ข้อมูลเช่นนี้ทำให้รู้ว่าพระยี่นที่พระสุมนะทรงสร้างคือ มีความสูง 18 ศอก

ในเรื่องคำพยากรณ์ก็เช่นกัน มีกล่าวอยู่เสมอในตำนานเป็นการแสดงออกอีกรูปหนึ่งของการเคารพความจริงของอดีต แสดงว่าอดีตนั้นเป็นความจริง ดังนั้นจึงมักปรากฏเสมอว่าสิ่งที่ตำนานพยากรณ์ไว้มักจะเป็นความจริง ความรู้ในข้อนี้อาจนำไปใช้สันนิษฐานคำพยากรณ์ในตำนานในสิ่งที่เราอาจจะยังไม่รู้ว่าอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริง

จะเห็นว่าเรื่องที่ถือได้ว่าเป็นนิทานอาจเป็นสัญลักษณ์บอกความเป็นจริงได้ เพราะในทัศนะของภิกษุล้านนา สิ่งที่เกิดขึ้นถูกอดีตกำหนดหรือเลียนแบบจากอดีตนั่นเอง

3. ความไม่สำนึกในเรื่องกฎของเหตุ

การเขียนตำนานในล้านนานั้น ภิกษุสงฆ์ผู้แต่งต้องเผชิญกับความเป็นไปได้มากมาย และไม่มีหลักเกณฑ์ใด ๆ มาใช้จำกัดวงหรือกำหนดการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ภิกษุสงฆ์เหล่านั้นจึงมีโอกาสดำเนินจินตนาการไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด แสดงออกมาในรูปของการสร้างความพิสดารนิทาน และความมหัศจรรย์ในรูปต่าง ๆ ดังปรากฏอยู่ในตำนาน

สภาพดังกล่าวทำให้พระภิกษุผู้แต่งตำนานไม่สนใจสำนึกถึงเรื่องเหตุความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ท่านไม่สนใจที่จะสืบสาวหรือพิสูจน์ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเพราะเหตุใด ทั้งนี้เพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็คือการเลียนแบบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว ดังได้กล่าวมาแล้ว ทำให้มองเห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นไปโดยธรรมชาติ ตามชะตากรรมของโชค โดยได้อิทธิพลของหลักกฎแห่งกรรมในพุทธศาสนาสนับสนุน ผลกรรมในชาติปางก่อนจะส่งผลในปัจจุบัน และกฎแห่งกรรมนี้กลายมาเป็นเครื่องกำหนดความชอบธรรมของบุคคลในตำนาน เช่น กษัตริย์ที่มีอำนาจดุจพระเจ้าอโศกของอินเดียเกิดจากผลบุญที่พระองค์ทรงสร้างไว้แต่ชาติปางก่อน ปรากฏอยู่ในตำนานมูลศาสนา

เมื่อทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นตามชะตากรรม ภิกษุล้านนาจึงไม่มีอะไรจะอธิบายในตำนาน การผูกเรื่องจึงเป็นการเล่าเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไป โดยมักจะดึงอดีตมาสนับสนุนเหตุการณ์ต่อมา ดังเช่นปรากฏในเรื่องอ้างว่ามีเทวดามาเข้าฝันให้พระเจ้ากือนาสสร้างวัดสวนดอกไม้ขึ้นในนครเชียงใหม่ เทวดาในที่นี้เป็นสัญลักษณ์ของอดีตที่มาแสดงให้รู้ ทั้งยังเป็นการแสดงว่าวัดสวนดอกไม้สร้างขึ้นถูกต้องตามเจตนารมณ์ของอดีตด้วย ดังนั้น ผู้แต่งตำนานจะไม่มีคำถามว่าทำไมเหตุการณ์นั้น เหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น เพราะท่านทราบล่วงหน้าจากอดีตหรืออดีตมาปรากฏให้ทราบแล้ว การเล่าเหตุการณ์จึงมักจะเห็นว่าท่านใช้คำเชื่อมประโยคท่านเองว่า “ในครั้งนั้นได้ยินมาว่า” มากกว่าจะใช้ว่า “ด้วยเหตุนี้”

ทัศนคติในเรื่องนี้อาจอธิบายได้ด้วยหลักเอกภาพ นั่นคือ พระภิกษุล้านนาเห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ในโลกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แยกอดีต ปัจจุบัน โลกเทวดา โลกมนุษย์ ความเป็นจริงหรืออภินิหาร ท่านจึงไม่เห็นว่าการณ์ในโลกนั้นมีความสัมพันธ์กันเป็นกระบวนการที่มีปัจจัยที่แตกต่างกันหลายอย่างก่อให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ขึ้น เมื่อภิกษุล้านนาไม่สนใจแยกแยะปัจจัยต่าง ๆ ท่านจึงไม่เห็นหรือสำนึกกว่าจะเกิดเหตุมาได้อย่างไร และเรื่องของโชคชะตาในทัศนะของท่านจึงเป็นสิ่งที่สามารถอธิบายได้ครอบคลุมจักรวาล

ข. ทฤษฎีหน้าที่นิยม

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีหน้าที่นิยมของมาลินอสกีมาอธิบายบทบาทหน้าที่ของตำนาน ทั้งนี้เพื่อตอบคำถามว่าตำนานมีจุดมุ่งหมายในการเขียน โดยตอบสนองความต้องการของบุคคลในสังคมอย่างไร

ในทฤษฎีหน้าที่นิยมนี้ มาลินอสกีได้อธิบายถึงวัฒนธรรมในแง่มุมของสถาบัน เขาเสนอว่า วัฒนธรรมต้องถูกวิเคราะห์จากสถาบัน เพราะวัฒนธรรมทั้งหมดประกอบด้วยสถาบันต่าง ๆ หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมโดยส่วนทั้งหมด เป็นระบบของสถาบันต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน ดังนั้น การทำความเข้าใจวัฒนธรรมจำเป็นต้องวิเคราะห์สถาบันต่าง ๆ และวิเคราะห์ในสภาพที่มีความสัมพันธ์กัน

“ความเชื่อซึ่งดูเหมือนโหดร้ายและไร้สาระเมื่อพิจารณาโดด ๆ (และ) การปฏิบัติซึ่งดูเหมือนประหลาดและไร้ศีลธรรม กลายเป็นสิ่งที่ชัดเจนและแม้แต่บริสุทธิ์ ถ้าถูกทำความเข้าใจในที่มีความเชื่อหรือการปฏิบัตินั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบความคิดและระบบของการปฏิบัติ”

สถาบันนั้น Malinowski หมายถึง กลุ่มที่มีการจัดระเบียบโดยมีกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ตัวอย่างเช่น เผ่า หรือรัฐ ครัวเรือน เป็นต้น ในแต่ละสถาบันจะมีแง่มุมที่สำคัญ 6 ประการ คือ

- ชุดของค่านิยม นิยามปริมปรา ความเชื่อต่าง ๆ (Charter)
- บุคลากร (Personal)
- บรรทัดฐาน (Norms)
- เครื่องมือทางวัตถุ (Material Apparatus)
- กิจกรรมต่าง ๆ (Activities)
- การหน้าที่ (Function)

Malinowski ได้กล่าวถึงสถาบันโดยรวมแง่มุมทั้ง 6 ประการไว้ว่า

“สถาบัน ก็คือ กลุ่มต่าง ๆ ที่แน่นอนของมนุษย์ ซึ่งอยู่รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยชุดของค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ปฏิบัติตามกฎหมายของพฤติกรรม ดำเนินงานต่าง ๆ ร่วมกันในการจัดตั้งสภาพแวดล้อม และทำงานเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่แน่นอน ในส่วนหลังนี้หมายถึงหน้าที่ของสถาบัน”

หน้าที่ของสถาบันนี้ Malinowski เสนอว่า มีความสัมพันธ์ต่อความต้องการทางชีวะและแรงขับของมนุษย์ ซึ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ดังกล่าวมีอยู่ 7 อย่างด้วยกัน คือ ความต้องการอาหาร (Nutrition / Metabolism) การสืบพันธุ์ (Reproduction Bodily) ความสะดวกสบายทางกาย (Comforts) ความปลอดภัย (Safety) การผ่อนคลายพักผ่อน (Relaxation) การได้สมาคมเดินทางบ้าง (Movement) และการได้เติบโต (Growth) จากในเด็กถึงวัยชรา และเพื่อตอบสนองต่อความต้องการต่าง ๆ เหล่านี้ สถาบันต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัว เศรษฐกิจ การศึกษา การเมือง ฯลฯ เหล่านี้ สถาบันเดียวอาจตอบสนองต่อความต้องการหลายอย่าง ในขณะที่เดียวกัน ความต้องการอย่างเดียวกันอาจตอบสนองโดยสถาบันหลายสถาบัน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่า Malinowski ให้ความสำคัญต่อความต้องการทางชีวะของปัจเจกบุคคล แต่เขากลับมองว่า ศาสตร์ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมจะไม่ให้ความสนใจต่อความต้องการเหล่านั้นอย่างใด ๆ แต่ต้องพิจารณาความต้องการเหล่านั้นในบริบทของสังคม เพราะความต้องการทางชีวะในด้านต่าง ๆ นั้นถูกบั่นแ่่งโดยวัฒนธรรม เช่น ในเรื่องการกิน “กลุ่มได้บั่นแ่่งบุคคลในเรื่องของรสนิยม ข้อห้ามต่าง ๆ คุ่มค่าทางโภชนาการ และสัญลักษณ์ของอาหาร รวมทั้งในเรื่องของมรรยาทและวิถีในการรับประทานอาหารร่วมกัน” ความอยากอาหารหรือแม้แต่ความหิวก็ถูกกำหนดโดยบริบททางสังคม เช่น ผู้บวชเป็นพระรับประทานอาหารวันละ 2 มื้อ หรือแม้แต่มื้อเดียวได้เป็นปกติ ในขณะที่ฆราวาสต้องรับประทานอาหารวันละ 3 มื้อ จึงจะรู้สึกว่าการรับประทานอาหาร Malinowski ได้กล่าวต่อไปว่า อารมณ์ รสนิยม ความสนใจ ความพึงพอใจต่อเพศตรงกันข้าม การตัดสินใจในเรื่องความสวย รูปร่างที่งดงาม ล้วนถูกกำหนดโดยกฎเกณฑ์ ความเชื่อ ค่านิยม

ฯลฯ ซึ่งอยู่ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ปัจเจกบุคคลนั้นอาศัยอยู่ เช่น ในบางสังคม คนที่มีรูปร่างผอมบางถือว่าสวย ในขณะที่บางสังคม รูปร่างท้วมอาจถูกมองว่างดงามกว่า

อาจกล่าวโดยรวมนได้ว่า ในการทำความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ทางสังคม Malinowski ได้ให้ความสำคัญในการวิเคราะห์วัฒนธรรมในรูปแบบของสถาบัน โดยพิจารณาถึงการหน้าที่ของวัฒนธรรมหรือสถาบันเหล่านั้น สำหรับเขาการหน้าที่ของสถาบันต่าง ๆ คือ การตอบสนองต่อความต้องการทางพื้นฐานทางชีวะของมนุษย์ (วารุณี ฤทธิสินลธิ์, ม.ป.ป., หน้า 116-119)

1.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวการจัดการเรียนการสอน

ผู้วิจัยนำเสนอแนวการจัดการเรียนสอนวรรณกรรมท้องถิ่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตำนานภาคเหนือโดยอาศัยหลักการและแนวคิดจากการสอน ได้แก่

- ก. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist
- ข. การสอนแบบสืบสอบ (Inquiry Method)
- ค. การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ก. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 134-136) ได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist ว่า ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการศึกษาธรรมชาติของการเรียนรู้จากปัจจัยภายนอกของผู้เรียน ได้แก่ ตัวแปรเกี่ยวกับครู บุคลิกภาพของครู การแสดงออกความกระตือรือร้น การให้คำชมเชย ไปสู่ปัจจัยภายในของผู้เรียน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมของผู้เรียน มโนคติที่คลาดเคลื่อน ความจำความสามารถในการจัดกระทำข้อมูล การเสริมแรง ความตั้งใจ แบบแผนทางปัญญา ปัจจัยภายในเหล่านี้มีส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และพบว่าความรู้เดิมมีส่วนเกี่ยวข้องและเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียน แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากปรัชญา Constructivism ที่เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist อธิบายการเรียนรู้ว่า บุคคลแต่ละคนพยายามที่จะนำความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ที่ตนพบเห็นมาสร้างเป็นโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) หรือที่เรียกว่า Schema โครงสร้างทางปัญญานี้ประกอบด้วย ความหมายหรือความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่มีประสบการณ์ อาจเป็นความเชื่อ ความเข้าใจ คำอธิบาย ความรู้ของบุคคลนั้น

องค์ประกอบแรกของทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist คือ ผู้เรียนสร้างความหมาย โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (cognitive apparatus) ของตน ความหมายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่สามารถถ่ายทอดจากครูไปสู่ผู้เรียนได้ แต่จะถูกสร้างขึ้นในสมองของผู้เรียนจากความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์สัมผัสของผู้เรียนกับโลกภายนอก โครงสร้างทางปัญญาหรือความรู้ที่ผู้เรียนมีนี้ มักจะไม่สอดคล้องกับความรู้ที่ระบุไว้ในตำรา ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีอยู่เดิม และคลาดเคลื่อนจากหลักการและความรู้ที่จัดเป็นแนวคิดหรือมโนคติที่คลาดเคลื่อน (misconceptions, alternative conceptions, alternative frameworks, home grown conceptions หรือ intuitive conceptions) ผู้เรียนจะใช้ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมในการคาดคะเนหรือทำนายเหตุการณ์

องค์ประกอบที่ 2 ของทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist คือ โครงสร้างทางปัญญา เป็นผลของความพยายามทางความคิด (mental effort) จัดเป็นกระบวนการทางจิตวิทยา หากการใช้ความรู้เดิมของตนทำนายเหตุการณ์ได้ถูกต้อง จะทำให้โครงสร้างทางปัญญาของเขาคงเดิมและมั่นคงมากยิ่งขึ้น แต่ถ้าการคาดคะเนไม่ถูกต้อง ผู้เรียนจะประหลาดใจ สงสัย ขัดข้องใจ หรือที่เพียเจต์กล่าวว่า เกิดภาวะไม่สมดุล (disequilibrium) เมื่อเกิดความขัดแย้งระหว่างการคาดคะเนและการสังเกตขึ้น ผู้เรียนมีทางเลือก 3 ทาง คือ

ก. ไม่ปรับความคิดในโครงสร้างทางปัญญาของตน แต่ปฏิเสธข้อมูลจากประสบการณ์สัมผัสหาเหตุผลที่จะหักล้างข้อมูลจากประสบการณ์สัมผัสออกไป จัดเป็นความเฉื่อยชาทางปัญญา (cognitive inertia) มีหลักฐานจากงานวิจัยพบว่า การยกเลิกหรือปรับเปลี่ยน schema ของแต่ละบุคคลเกิดขึ้นได้ยาก ผู้เรียนจะไม่สนใจข้อมูลใหม่ที่ได้จากการสัมผัส แต่ยึดติดกับโครงสร้างทางปัญญาของตน

ข. ปรับความคิดในโครงสร้างทางปัญญาไปในทางที่การคาดคะเนนั้นเป็นไปตามประสบการณ์หรือการสังเกตมากขึ้น ในลักษณะนี้จะเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายขึ้น

ค. ไม่สนใจที่จะทำความเข้าใจ

องค์ประกอบที่ 3 ของทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivist คือ โครงสร้างทางปัญญาเปลี่ยนแปลงได้ยาก ถึงแม้จะมีหลักฐานจากการสังเกตที่ขัดแย้งกับโครงสร้างนั้น

การเชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอกและโลกภายในของผู้เรียนเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์สัมผัสและกลไกทางประสาท สรีรวิทยา ชีวเคมี การไหลของข้อมูลจากการสัมผัสไปสู่โครงสร้างทางปัญญาเรียกว่า กระบวนการดูดซึม (assimilation) หากความคาดหวังของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับประสบการณ์จากการสังเกตจะเกิดภาวะไม่สมดุล (disequilibrium) ภาวะไม่สมดุลจะทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของเขา เรียกว่ากระบวนการปรับให้เหมาะสม (Accommodation) แล้วทำให้การคาดคะเนสอดคล้องกับประสบการณ์ตรงมากขึ้น กระบวนการปรับ schema จัด

เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

โดยสรุป ผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเอง ผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้ โดยจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น คือ ภาวะที่โครงสร้างทางปัญญาเดิมใช้ไม่ได้ ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับประสบการณ์มากขึ้น เด็กจะสร้างแนวคิดหลักอยู่ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องมีการสอนภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่จะได้จากสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ นอกจากนี้การเรียนรู้ตามแนวคิดของ Constructivism จะเกิดขึ้นได้ตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เป็น Active Process ที่เกิดขึ้นเฉพาะตัวบุคคล การสอนโดยวิธีบอกเล่า ซึ่งจัดเป็น passive process จะไม่ช่วยให้เกิดการพัฒนาแนวความคิดหลักมากนัก แต่การบอกเล่าก็จัดเป็นวิธีให้ข้อมูลทางหนึ่งได้
2. ความรู้ต่าง ๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของนักเรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูล หรือความรู้ที่มีอยู่แล้วจากแหล่งต่าง ๆ เช่น สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ช่วยการตัดสินใจ
3. ความรู้และความเชื่อของแต่ละคนจะแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมนิยมประเพณี และสิ่งที่นักเรียนได้พบเห็น ซึ่งจะถูกใช้เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ และใช้เป็นข้อมูลในการสร้างแนวคิดใหม่
4. ความเข้าใจจะแตกต่างจากความเชื่อโดยสิ้นเชิง และความเชื่อจะมีผลโดยตรงต่อการสร้างแนวคิดหรือการเรียนรู้

เนื่องจาก Constructivism ไม่มีแนวปฏิบัติหรือวิธีการสอนอย่างเฉพาะเจาะจง ดังนั้น นักการศึกษาโดยเฉพาะนักวิทยาศาสตร์ศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มแรกที่น่าแนวคิดของ Constructivism นี้มาใช้ จึงได้ประยุกต์ใช้วิธีสอนต่าง ๆ ที่มีผู้เสนอไว้แล้ว และพบว่าวิธีการสอน 2 วิธีที่ใช้ประกอบกันแล้วช่วยให้แนวคิดของ Constructivism ประสบความสำเร็จในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

ตามแนวทางของ Constructivism ได้เน้นว่า การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดด้วยตัวของนักเรียนเอง วิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมก็คือ การเรียนรู้ด้วยการสืบสอบ (Inquiry Method) ประกอบกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ข. การสอนแบบสืบสอบ (Inquiry Method)

ความหมายของการสอนแบบสืบสอบ

กลุ่มวิจัยพัฒนาการเรียนรู้ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535, หน้า 11) อธิบายความหมายของการสอนแบบสืบสอบว่า เป็นการสอนที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ด้วยวิธีการฝึกให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผลจนค้นพบความรู้ หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดยครูตั้งคำถามประเภทกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้เอง และสามารถนำการแก้ปัญหานั้นมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

ประมวลศัพท์บัญญัติวิชาการศึกษาศาสตร์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (อ้างใน แรมสมร อยู่สถาพร, 2541, หน้า 53) นิยามความหมายของการสอนแบบสืบสอบว่า เป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นการสอนที่สร้างนิสัยให้ผู้เรียน คิด ชักถาม และแก้ปัญหาได้

กล่าวได้ว่า การสอนแบบสืบสอบเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิด เพื่อค้นหาคำตอบและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนรู้จักการสังเกต การสร้างคำถาม การใช้เหตุผลในการคิดวิเคราะห์หาคำตอบ อันนำไปสู่ข้อสรุปและการแก้ปัญหาในขั้นสุดท้าย

ขั้นตอนการสอนแบบสืบสอบ

ในการสอนด้วยวิธีสืบสอบ ได้มีผู้เสนอแนะขั้นตอนการสอนดังกล่าวอยู่หลายรูปแบบ ในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้ยึดรูปแบบการสอนแบบสืบสอบที่ปรากฏในหนังสือทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 177-178 และ หน้า 208-209) ซึ่งกล่าวถึงรูปแบบการสอนตามแนวคิดของ Joyce, B. and Weil, M. และแนวคิดของ ดร.วิทย์ยุทธ วิเชียรโชติ แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้

1. แนวคิดของ Joyce, B. and Weil, M. ได้เสนอขั้นตอนการสอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมปัญหา เป็นขั้นการเตรียมปัญหาที่จะใช้เป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตามเพื่อหาคำตอบและอภิปราย ขั้นตอนนี้ผู้สอนต้องพิจารณาเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ และประมวลเข้าเป็นประเด็นปัญหาที่ซับซ้อนให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากจะค้นคว้าหาคำตอบต่อไป นอกจากนี้ ผู้สอนควรเตรียมสื่อที่จะใช้นำเสนอปัญหาต้องเร้าความสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบ อาจใช้ภาพยนตร์ เครื่องบันทึกเสียง การสาธิต สถานการณ์จำลอง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้อย่างรวดเร็วและชัดเจนขึ้น

ขั้นที่ 2 การสอน เป็นขั้นการอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกัน ขั้นนี้ผู้สอนต้องอธิบายให้ผู้เรียนรู้ว่า เขาจะต้องทำอะไรบ้างในการเรียน

การสอนต่อไปนี้ เช่น ให้ตั้งใจฟังประเด็นปัญหาที่ผู้สอนจะอธิบายให้ฟัง คิดหาเหตุผลในแง่มุมต่าง ๆ คิดตั้งข้อสมมติฐาน ตั้งคำถามถามผู้สอนเพื่อทดสอบข้อสมมติฐานของตน รับฟังการให้เหตุผลของเพื่อน ๆ เพื่อนำมาใช้พิจารณาปรับข้อสมมติฐานของตน และช่วยกันคิดหาคำตอบที่สมเหตุสมผลเป็นข้อสรุป

ขั้นที่ 3 การนำเสนอปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอปัญหาที่เตรียมไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดและเริ่มแสวงหาคำตอบ เพื่อนำมาอธิบายสิ่งที่เป็นปัญหา ขั้นนี้ผู้สอนอาจใช้วิธีเล่าสถานการณ์หรือนำสิ่งต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ เพื่อบอกสถานการณ์ของปัญหา ผู้สอนต้องระวังอย่างยิ่งให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นปัญหาตรงกัน ไม่ผิดเพี้ยนหรือคลาดเคลื่อนไป

ขั้นที่ 4 การตั้งสมมติฐานและการรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นการคิดหาเหตุผลในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อตั้งข้อสมมติฐาน แล้วลงมือเก็บรวบรวมข้อมูล นำมาทดสอบข้อสมมติฐานของตนเพื่อปรับให้ถูกต้องและหาคำตอบที่มีเหตุผลสร้างเป็นข้อสรุป ขั้นนี้ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนตั้งคำถามซึ่งต้องเป็นคำถามที่ผู้สอนตอบเพียงคำว่า "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" เท่านั้น เป็นการตั้งคำถามเพื่อฝึกการสังเกต ในการถามคำถาม ผู้เรียนคนหนึ่งอาจตั้งคำถามต่อเนื่องกันก็คำถามก็ได้ ผู้สอนควรบันทึกสาระที่ได้จากการถามตอบทั้งหมดไว้บนกระดาน และผู้เรียนควรตัดสมมติฐานที่ไม่เป็นจริงออกหลังได้รับข้อมูลใหม่ที่ไม่สนับสนุนข้อสมมติฐานที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5 การสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสรุปความเพื่อนำมาอธิบายสิ่งที่ปัญหาอย่างมีเหตุผล ขั้นนี้ผู้สอนต้องพยายามให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ที่ดีในการแสวงหาคำตอบของปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง และให้รู้สึกว่าคุณเองก็มีความสามารถในการอธิบาย และรู้จักวิเคราะห์เพื่ออธิบายได้

2. แนวคิดของ ดร.วีรยุทธ วิเชียรโชติ (อ้างใน พัฒนา โมทนา, 2525, หน้า 138-139) ได้เสนอขั้นตอนการสอนไว้ 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้สังเกตกับแนวหน้า ได้แก่ ขั้นการเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้กับผู้เรียน โดยการดึงเอาความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนให้สัมพันธ์กับสิ่งที่จะสอน เพื่อเป็นการปูพื้นความรู้ใหม่ เป็นการจูงใจให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นนี้ผู้สอนต้องทบทวนความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการสอนใหม่ หรืออาจให้ความรู้พื้นฐานเพิ่มเติมแก่ผู้เรียน เพื่อเตรียมรับความรู้ใหม่ ผู้สอนควรใช้เทคนิคการจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรื่องที่จะสอนด้วย

ขั้นที่ 2 สังเกตสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ผู้สอนสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตและวิเคราะห์หองค์ประกอบและธรรมชาติของปัญหาอย่างละเอียด (เรียกง่าย ๆ ว่า ขั้นตอนอะไร) ขั้นนี้ผู้สอนอาจเตรียมสถานการณ์ที่น่าสนใจ เช่น ใช้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่มีประเด็นให้

คิดได้หลายแง่หลายมุม และคำถามที่เร้าความรู้สึกร่วมในเหตุการณ์ นำไปสู่การคิดวิเคราะห์ คำถามที่ใช้มักขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยคำว่า อะไร ใคร ที่ไหน อย่างไร เป็นคำถามให้ผู้เรียนได้สำรวจสภาพ สถานการณ์ วิเคราะห์ลักษณะ คุณสมบัติ ธรรมชาติ โครงสร้างและเหตุการณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การอธิบายปัญหา สาเหตุของปัญหา เป็นขั้นเรียนรู้หลักการ เริ่มสร้างทฤษฎี (ขั้นทำไม) ขั้นนี้ผู้สอนจะต้องแนะนำให้ผู้เรียนนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ไปเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน แล้วแสดงความสัมพันธ์นั้นออกมาในรูปประโยคแสดงความเป็นเหตุเป็นผลหรือสมการทางคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการให้อภิปรายกลุ่มจากประเด็นคำถามที่ผู้สอนตั้งขึ้น และผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการใช้คำถาม เพื่อปลูกเร้าให้การอภิปรายของผู้เรียนดำเนินไป จนผู้เรียนสามารถอธิบายความเป็นมาเป็นไป หรือความสัมพันธ์กันเชิงเหตุผลขององค์ประกอบต่าง ๆ ในปัญหาได้ด้วยตนเอง คำถามที่ใช้มักขึ้นต้นด้วยคำว่า ทำไม เพราะเหตุใด อะไรคือสาเหตุ เหตุใด อะไรเป็นเหตุปัจจัย

ขั้นที่ 4 การทำนายผล เป็นขั้นของการตั้งสมมติฐาน และพิสูจน์สมมติฐาน (ขั้นถ้า...แล้วจะเป็น) ขั้นนี้ผู้สอนควรให้ผู้เรียนฝึกการใช้ความคิดไตร่ตรอง คาดคะเนผลที่จะเกิดก่อนลงมือปฏิบัติ โดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนช่วยกันอภิปรายเชิงคาดคะเน มักเป็นคำถามที่ขึ้นต้นประโยคด้วยคำว่า "ถ้า..." และลงท้ายประโยคด้วย "ใช่ไหม" หรือ "อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง" เป็นคำถามกระตุ้นให้คิดคาดการณ์ล่วงหน้า

ขั้นที่ 5 การควบคุมและสร้างสรรค์ เป็นการนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ (ขั้นอย่างไร) ขั้นนี้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลจากการทำนายผลของสาเหตุ โดยผู้สอนใช้คำถามนำการอภิปราย คำถามที่ใช้มักลงท้ายด้วยคำว่า "ได้อย่างไร" หรือ "ได้หรือไม่" เช่น เราจะมีวิธีแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร

ค. การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ความหมายของการสอนแบบร่วมมือ

Slavin (อ้างใน สุรีย์ บาร์โธลอร์, 2535, หน้า 15) นิยามความหมายของการสอนแบบร่วมมือว่า เป็นการสอนแบบหนึ่งซึ่งนักเรียนทำงานกันเป็นกลุ่มเล็ก (ปกติ 4 คน) และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียน (เช่น นักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถน้อย 1 คน) หน้าที่ของนักเรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบ และช่วยเหลือการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

อภาพรรณ ทิวไผ่งาม (2536, หน้า 6) ให้ความหมายของการสอนแบบร่วมมือว่า เป็นการที่นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้ตามจุดมุ่งหมาย

ของบทเรียนที่กำหนดไว้ หรือสามารถแก้ไขปัญหาก็ได้โดยนักเรียนรับรู้ว่าการกลุ่มจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จในการเรียนรู้เช่นเดียวกัน ซึ่งความจริงก็คือนักเรียนเรียนเป็นทีมนั่นเอง

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 75) ได้อธิบายความหมายของการสอนแบบร่วมมือว่า เป็นวิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน แต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน

กล่าวได้ว่า การสอนแบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน และมีหน้าที่รับผิดชอบงานที่ตนได้รับมอบหมาย ตลอดจนช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่มให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามที่กำหนด นั่นคือ สมาชิกทุกคนได้เรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของบทเรียนเช่นเดียวกัน

ขั้นตอนการสอนแบบร่วมมือ

นักการศึกษาได้นำเอาทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบร่วมมือมาผสมผสานกัน และคิดเป็นเทคนิคสำหรับการสอนแบบร่วมมือไว้เป็นจำนวนมาก แม้กระนั้น ไม่ว่าจะใช้เทคนิคใดก็ตาม การสอนแบบร่วมมือก็มีขั้นตอนในการสอนที่คล้ายกัน คือประกอบด้วยขั้นเตรียม ขั้นสอน ขั้นทำงานกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานของกลุ่ม (เรื่องเดียวกัน, 2540, หน้า 84-85) ซึ่งรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนมีดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ขั้นนี้ผู้สอนแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันและจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ ประมาณ 2-6 คน ผู้สอนควรแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียนและการทำกิจกรรมร่วมกัน และการฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ขั้นนี้ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหาและแหล่งข้อมูล มอบหมายงานให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และอธิบายขั้นตอนการทำงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นนี้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นขั้นตอนที่สมาชิกในกลุ่มจะได้ร่วมกันรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนจะกำหนดให้ผู้เรียนใช้เทคนิคต่าง ๆ กันในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง เทคนิคที่ใช้แต่ละครั้งจะต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละเรื่อง ในการเรียนครั้งหนึ่ง ๆ

อาจต้องใช้เทคนิคการเรียนหลาย ๆ เทคนิคประกอบกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นนี้เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือยัง ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล ในบางกรณีผู้เรียนอาจต้องซ่อมเสริมสิ่งที่ยังขาดตกบกพร่อง ต่อจากนั้นเป็นการทดสอบ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ ผู้สอนควรอธิบายเพิ่มเติม ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม และพิจารณารวบรวมข้อจุดเด่นของงาน และอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

การศึกษาและวิเคราะห์ด้านานภาคเหนือจะทำให้ได้รับความรู้ความเข้าใจ ทั้งในส่วนที่เป็นเนื้อหาและคุณค่าของตำนาน ผู้วิจัยจะนำหลักการและแนวคิดจากการสอนดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น มาพิจารณาประกอบกับเนื้อหาในส่วนของตำนาน เพื่อดูความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณกรรมท้องถิ่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตำนานภาคเหนือ สำหรับเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอน เพื่อที่ครูผู้สอนจะได้มีแนวทางในการสอนตำนานเพิ่มมากขึ้น

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัญญา บริสุทธิ์ (2523) ได้ศึกษาโลกทัศน์ของคนไทย โดยวิเคราะห์จากวรรณกรรม คำสอนสมัยสุโขทัย จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ศิลาจารึกวัดป่ามวง สุภาสิตพระร่วง ไตรภูมิพระร่วง และเรื่องนางนพมาศหรือตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ สรุปผลการวิจัยได้ว่า 1. ในทางศาสนาและจริยธรรม คนไทยสมัยสุโขทัยเป็นผู้มีจิตใจอ่อนน้อม มีเหตุผลและมีอิสระในการเลือกนับถือศาสนา อย่างไรก็ดี คนสุโขทัยมีความเชื่อถือในลัทธิผีสงฆ์ เทวดาอันเป็นลัทธิดั้งเดิมอยู่บ้าง ส่วนความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์และพิธีรีตองต่าง ๆ นั้น เป็นของทางราชการ ในทางจริยธรรม คนสุโขทัยได้รับการอบรมทั้งทางครอบครัว ทางประเพณี และทางศาสนา ให้เป็นผู้รักสงบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น ประพฤติตนสมควรด้วยเหตุผล และปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ 2. ในทางการปกครองและเศรษฐกิจ ทางการปกครองเป็นไปแบบถ้อยทีถ้อยอาศัยเหมือนบุคคลในครอบครัวเดียวกัน ไม่มีการบีบบังคับผู้น้อย สามารถพึ่งผู้ใหญ่ได้เต็มที่และมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ส่วนทางเศรษฐกิจ คนสุโขทัยมีเสรีภาพในการค้าขายและการดำเนินกิจการอาชีพทุกอย่าง 3. ในทางวัฒนธรรม คนสุโขทัยเป็นผู้ที่ยึดในขนบธรรมเนียมประเพณีสมัยก่อนอย่างเคร่งครัด ในทางภาษา คนสุโขทัยมีความหยิ่งและล้าในความเป็นไทยอย่างยอดเยี่ยม เห็นได้จากการที่มีตัวอักษรเป็นของตนเอง ในทางศิลปกรรม คนสุโขทัยมีความสามารถสูงสุดในทางช่าง และมีความรู้ลึกซึ้งนักคิดอันสุขุมรอบคอบ ตลอดจนมีความคิดสร้างสรรค์สิ่ง

ที่ตีงามเอาไว้เป็นสมบัติของบ้านเมืองจนเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยเป็นอย่างดี โดยเฉพาะศิลปกรรมทางพุทธศาสนา ซึ่งแสดงออกถึงศรัทธาที่คนสุโขทัยมีต่อพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้น 4. ในด้านความสำนึกทางสังคม คนไทยสมัยสุโขทัยสามารถวางระเบียบแบบแผนของสังคมไว้ได้อย่างมั่นคงและมีเหตุผล กล่าวคือ ได้แสดงให้เห็นว่าคนกับสังคมต้องอยู่ร่วมกัน เพราะฉะนั้นจึงต้องรู้จักความประพฤติ 2 อย่าง คือ ประพฤติต่อตนเองให้ถูกต้อง ไม่กระทบกระเทือนผู้อื่น และอีกอย่างหนึ่งก็คือ การทำสังคมที่ตนอยู่ให้เจริญขึ้นด้วยประการต่าง ๆ

สมบัติ จันทรวงศ์ และชัยอนันต์ สมุทวณิช (2523) ได้ศึกษาโลกทัศน์ทางการเมืองของสุนทรภู่ โดยพยายามศึกษาเฉพาะเจาะจงถึงความรู้ ความเข้าใจ ที่บุคคลมีต่อจักรวาลในส่วนที่เกี่ยวกับบทบาทภาระหน้าที่ของสมาชิกของสังคม ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้องด้วยอำนาจหน้าที่ การปกครอง การศึกษาโลกทัศน์ทางการเมืองจึงเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นเฉพาะผลรวมของความคิดของบุคคลในส่วนที่เกี่ยวข้องด้วยความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์เป็นสำคัญ ซึ่งจากผลการศึกษาสรุปได้ว่า โลกทัศน์ทางการเมืองของสุนทรภู่ได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาเป็นหลัก ในส่วนที่เป็นความคิดเบื้องต้นสุนทรภู่เชื่อตามคติทางพุทธศาสนาว่า ชีวิตในโลกนี้ก็คือการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ และสรรพสิ่งทั้งหลายภายในโลกหรือจักรวาลที่เราอาศัยอยู่นี้ ได้ถูกควบคุมโดยอำนาจของบุญกรรมตามแนวคิดนี้ชีวิตในปัจจุบันก็คือ การต่อเนื่องของชีวิตที่มีมาแต่ชาติก่อน เพราะฉะนั้นฐานะของบุคคลตลอดจนชีวิตของบุคคลในปัจจุบันจะเป็นอย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับอำนาจของกรรมที่บุคคลนั้นได้กระทำให้มาในชาติภพก่อน สำหรับวิธีการที่จะเป็นอิสระหรือการหลุดพ้นจากอำนาจของบุญกรรม สุนทรภู่เชื่อในเรื่องนิพพาน นิพพานในทางทฤษฎี นิพพานคือยอดปรารถนา คำสอนให้คนตัดกิเลส ตัดตัวตนออกไป การมุงนิพพานเป็นคำสอนอิงพุทธศาสนาซึ่งปรากฏในงานเขียนของสุนทรภู่ แต่ในทางปฏิบัติ สุนทรภู่ยอมรับว่าตนไม่มีทางที่จะหลุดพ้นออกไปจากโลกนี้ได้ นิพพานจึงเป็นเพียงสิ่งที่ควรปรารถนา เป็นเรื่องของศาสนาที่ไม่เกี่ยวกับชีวิตจริง ส่วนสิ่งอันเป็นที่ปรารถนาอย่างแท้จริง ก็คือการมีชีวิตอยู่ภายในโลกนี้อย่างสมบูรณ์ ชีวิตในโลกปัจจุบันจึงกลายเป็นชีวิตจริงและมีความหมาย สุนทรภู่มองว่าชีวิตในสังคมมีความไม่เท่าเทียมกัน และลักษณะที่ดีของสังคมอยู่ที่การที่บุคคลประพฤติตามกรอบระเบียบของสังคม ซึ่งกำหนดบทบาทและฐานะทางสังคมของบุคคลไว้อย่างไม่ขัดเทียมกัน บุคคลพึงยอมรับและไม่ละเมิดแบบปฏิบัติตามฐานะทางสังคม

สิทธิ บุตรอินทร์ (2523) ได้ศึกษาโลกทัศน์ของชาวล้านนา พบว่า วัฒนธรรมคตินิยมอันเป็นประมวลโลกทัศน์ของชาวล้านนานั้น มีลักษณะผสมผสานปรุงแต่งขึ้นจากความคิดและความเชื่อในหลาย ๆ แหล่งประกอบกัน กล่าวคือ ชาวล้านนามีลัทธิเชื่อดั้งเดิมตามคตินิยมโบราณพื้นเมือง ซึ่งได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาในรูปของนิยายปรัมปรา เช่น เรื่องต้นกำเนิด

ของโลก และเรื่องความเป็นมาของชาติพันธุ์มนุษย์ (ปุ่นแณย่าแณ) เป็นต้น นอกจากนี้ ยังได้รับอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์ซึ่งกล่าวถึงเทพว่าเป็นผู้เนรมิตโลกนี้ขึ้นมา ความคิดความเชื่อดังกล่าว แม้จะมีแทรกอยู่ในวัฒนธรรมของชาวล้านนา แต่ก็ไม่ได้ถือเป็นสาระจริงจังมากนักในสังคมชาวล้านนา เพราะโลกทัศน์ซึ่งเป็นแก่นแท้ที่ชาวล้านนามีอยู่จริงนั้นได้รับอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงจากพุทธปรัชญา โลกทัศน์ดังกล่าวนี้ได้แทรกอยู่และทำหน้าที่เป็นตัวการให้เกิดงานด้านต่าง ๆ ของชีวิต เป็นต้นว่า งานด้านศาสนาและความเชื่อ วรรณกรรมและภาษา ศิลปกรรมและการบันเทิง ในการวิเคราะห์โลกทัศน์ของชาวล้านนา โดยกำหนดเอาเรื่องของมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ใน การศึกษานั้น พบว่า ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ชาวล้านนาได้ยึดถือคตินิยม สำนึกศีลธรรม และสังคหธรรม เป็นหลักในการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม จิตสำนึกทางสังคม นี้มักแสดงออกมาในเวลาที่มีงานที่ต้องอาศัยพลังความร่วมมือกัน เช่น ในการประกอบกิจการงาน ด้านต่าง ๆ ชาวล้านนาจะพร้อมใจกัน ร่วมมือประสานกัน มีความกลมเกลียวกัน และให้ความเกื้อหนุนกันเป็นอย่างดี ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ชาวล้านนามองว่า ชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องของธรรมชาติ ทุกสิ่งทุกอย่างที่ประสบล้วนเป็นปฏิบัติการของธรรมชาติ และเป็นไปตามกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งปรากฏในลักษณะที่เราสัมผัสได้ทางหนึ่ง และธรรมชาติต่าง ๆ ก็ปรากฏอยู่ภายในตัวเราและรอบตัวเราอย่างมีความหมาย ชาวล้านนามองเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว จึงไม่ปฏิบัติการใด ๆ ในลักษณะเป็นการระราน ทำลายหรือล่วงละเมิดความเป็นไปของธรรมชาติ ตรงกันข้าม กลับหันมายอมรับและให้การพิทักษ์รักษา ประนีประนอมกับธรรมชาติ อันเป็นการแสดงออกซึ่ง การรู้คุณค่าของธรรมชาตินั่นเอง ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ชาวล้านนา มองโลกและชีวิตในส่วนที่มีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน การได้สัมผัสกับธรรมชาติที่อยู่รอบตัวประกอบเข้ากับลัทธิความเชื่อ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากหลักคำสอนทางศาสนา ทำให้ชาวล้านนามีแนวคิดและความเชื่อเพิ่มขึ้นมาอีกระดับหนึ่งในสิ่งที่ละเอียดซับซ้อนลงไป หมายความว่า ปรากฏการณ์ของธรรมชาติที่มาสัมผัสกับชีวิตนั้น ไม่ได้สิ้นสุดเพียงแค่การได้เห็นและได้ยิน แต่จะมีบางสิ่งบางอย่างซ่อนเร้นอยู่ และบางสิ่งทีวี่วี่เองที่เป็นตัวบ่งการควบคุม หรือดำเนินการให้เกิด ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของธรรมชาติ เช่น ความเชื่อเรื่องเทพที่สิงสถิตอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น เมื่อเข้ามาผสมกับความคิดซึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่มีอยู่ก่อน ก็ยิ่งทำให้น่าเชื่อว่าธรรมชาติต้องมีภาวะพิเศษแฝงอยู่

พรสวรรค์ อัมรานุรักษ์ (2526) ได้ศึกษาและวิเคราะห์ตำนานเชียงแสนในด้านตัวอักษร อักษรวิธี อักษรธรรมล้านนา และลักษณะการเขียนประวัติศาสตร์แบบตำนาน เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาประวัติศาสตร์จากตำนานเรื่องอื่น นอกจากนี้ การเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง

บ้านแปงเมืองของบรรพบุรุษไทยในสมัยโบราณ ยังสามารถนำมาใช้ประกอบการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชนชาติไทยได้เป็นอย่างดี

ในงานวิจัยเล่มนี้ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 บท บทแรก กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ขอบเขตการวิจัย และอื่น ๆ บทที่ 2 เป็นการศึกษาตัวอักษรและอักษรวิจิที่ปรากฏในตำนานเชียงใหม่ บทที่ 3 วิเคราะห์ศักราชที่ใช้ในตำนาน บทที่ 4 เป็นการศึกษาการเขียนแบบตำนาน บทที่ 5 วิเคราะห์ตำนานเชียงใหม่แห่งของวรรณกรรมทางประวัติศาสตร์ บทที่ 6 เป็นบทสรุปและข้อเสนอแนะ ซึ่งผลการวิจัยสรุปว่า ตัวอักษรและอักษรวิจิอักษรธรรมล้านนาในตำนานเชียงใหม่ มีลักษณะเช่นเดียวกับตัวอักษรและอักษรวิจิอักษรธรรมล้านนาทั่วไป ส่วนกลวิธีในการแต่ง อันได้แก่ วิธีการดำเนินเรื่อง ความยึดมั่นในอดีตและความเชื่อ ตลอดทั้งเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศักราชที่ใช้และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏ ทำให้ตำนานเชียงใหม่มีลักษณะเป็นวรรณกรรมประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังเป็นวรรณกรรมที่สำคัญยิ่งต่อประวัติศาสตร์ตอนต้นของอาณาจักรล้านนา

ปริญญา กายสิทธิ์ (2528) ได้ศึกษาประวัติศาสตร์เกี่ยวกับพุทธศาสนาในล้านนาไทย ผลการศึกษาในเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวของพุทธศาสนาในล้านนาไทย ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง นับตั้งแต่การเริ่มเผยแผ่พุทธศาสนาเข้าสู่ล้านนาไทย ความเจริญรุ่งเรืองสูงสุดอันเป็นยุคทอง และความเสื่อมลงของพุทธศาสนา พร้อมกับการสลายตัวของอาณาจักรล้านนาไทย การศึกษาประวัติพุทธศาสนาที่ไม่ได้หยุดนิ่ง แต่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ล้านนาไทย ลักษณะของพุทธศาสนาในล้านนาไทยจึงเป็นลักษณะพิเศษ ซึ่งเกิดจากการผสมผสานระหว่างพุทธศาสนานิกายลังกาวงศ์กับความเชื่อดั้งเดิมของล้านนาไทย นับได้ว่าเป็นความกลมกลืนทางประวัติศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นในล้านนาไทย ลักษณะดังกล่าวทำให้พุทธศาสนาเจริญรุ่งเรืองภายใต้การอุปถัมภ์ของชนชั้นปกครองและพลเมืองล้านนาไทย ขณะเดียวกัน พุทธศาสนาก็มีบทบาทสำคัญต่อล้านนาไทยทุก ๆ ด้าน ในฐานะเป็นพลังของสังคมและเป็นตัวกำหนดทิศทางที่สำคัญประการหนึ่งของประวัติศาสตร์ล้านนาไทย

เรณู อรรถฐาเมศร์ (2528) ได้ศึกษาโลกทัศน์ของชาวล้านนาไทย โดยวิเคราะห์จากวรรณกรรมท้องถิ่นล้านนาไทยที่มีการปริวรรตแล้วจำนวน 10 เรื่อง เป็นวรรณกรรมศาสนา 3 เรื่อง วรรณกรรมบันเทิงอันเนื่องมาจากศาสนา 2 เรื่อง และวรรณกรรมคำสอน 5 เรื่อง สรุปผลการวิจัยได้ว่า โลกทัศน์ที่มนุษย์มีต่อมนุษย์ พบว่า ชาวล้านนาไทยมีทัศนะต่อสถานภาพทางเพศชายและเพศหญิงแตกต่างกัน เพศหญิงมีสถานภาพทางสังคมด้อยกว่าเพศชาย โลกทัศน์ที่มีต่อความสัมพันธ์ทางการเมืองและสถานภาพทางการเมือง พบว่า ชาวล้านนาไทยเชื่อว่าปัจเจกบุคคลเป็นผู้ก่อกำเนิดรัฐ ผู้ปกครองเป็นผู้มีบุญบารมีและเป็นสมมติเทพต้องมีคุณธรรม (มี

การแข่งขันชั้นในสังคมออกเป็น 3 ระดับ คือ ผู้ปกครอง ไพร่ ข้า) โลกทัศน์ที่มีต่อครอบครัวและเครือญาติ พบว่า สังคมล้านนาเปิดโอกาสให้หนุ่มสาวรู้จักกันอย่างเสรี ทุกคนมีสิทธิเลือกคู่ครองได้อย่างอิสระ แต่เมื่ออยู่กินกันต้องมีการเซ่นไหว้ผีบรรพบุรุษก่อน ฝ่ายหญิงมักไปอยู่กับฝ่ายชาย มีการแบ่งหน้าที่ครอบครัว มักอยู่กันในห้องนอน ต้องเคารพเชื่อฟังและแสดงความกตัญญูต่อบุคคลในครอบครัว โดยเฉพาะผู้นำในครอบครัว คือ บิดา ทางด้านอาชีพ ชาวล้านนานิยมทำนา และในการดำเนินชีวิตจะยึดมั่นในประเพณี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ยึดมั่นในความดีความงาม โลกทัศน์ที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ พบว่า ชาวล้านนาถือว่าธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นแหล่งความรู้และเป็นที่รวมของความรัก ความดีงาม ธรรมชาติจึงมีคุณอย่างมาก แต่ชาวล้านนายังเชื่อว่าธรรมชาติลงโทษมนุษย์ได้ นอกจากนี้ยังมีความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะเรื่องผีซึ่งมีบทบาทในสังคมมาก สุดท้าย โลกทัศน์ที่มีต่อการอบรมสั่งสอน พบว่า ชาวล้านนาเห็นว่าการอบรมสั่งสอนก่อให้เกิดประโยชน์อย่างยิ่งใหญ่ต่อมวลมนุษย์ คือ เป็นการรักษาไว้ซึ่งระบบแห่งสังคมและก่อให้เกิดสันติสุขแก่ชีวิตและสังคม

วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (2541) ศึกษาวิธีการสร้างวรรณกรรมตำนานล้านนาจากวรรณกรรมตำนานล้านนาที่ปริวรรต หรือใช้วิธีการเขียนแบบอื่นที่พิมพ์เผยแพร่แล้ว จำนวน 69 เรื่อง กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของวรรณกรรมตำนานล้านนา เช่น ความหมายและคำนิยาม การแบ่งประเภท พัฒนาการและรูปลักษณะทั้งรูปลักษณะเดิมและรูปลักษณะใหม่ โครงสร้างและจารีตนิยม การสร้างของวรรณกรรมตำนานล้านนา ซึ่งผลจากการศึกษา พบว่า วรรณกรรมตำนานล้านนาในรูปลักษณะเดิม (จารบบใบลานหรือพับกระดาษสา) มีความแตกต่างจากวรรณกรรมตำนานล้านนาในรูปลักษณะใหม่ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา วรรณกรรมตำนานล้านนาในรูปลักษณะใหม่มีวิธีการเขียนที่นิยมอยู่ 2 วิธีการ คือ การปริวรรต (การถอดอักษรธรรมล้านนาเป็นอักษรไทยกลาง) และการเรียบเรียง (การเรียบเรียงจากผลงานที่ปริวรรตแล้วหรือนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนใหม่) ในด้านประเภทของวรรณกรรม มีการแบ่งกลุ่มตำนานโดยอาศัยเนื้อหาเป็นตัวกำหนดได้ 7 กลุ่ม ได้แก่ ตำนานปฐนียสถาน ตำนานประวัติโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตำนานเมือง ตำนานบุคคล ตำนานปฐนียวัตถุ ตำนานประวัติพุทธศาสนา และตำนานเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ ตำนานเหล่านี้ประกอบด้วยโครงสร้าง 3 ส่วน คือ แก่นเรื่อง (ใจความสำคัญ) เนื้อหาหลัก (ส่วนที่สร้างความสำคัญให้แก่เรื่อง) และเนื้อหารอง (ส่วนที่ทำให้ตำนานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น) นอกจากนี้ในด้านจารีตการสร้าง มีการศึกษาจารีตนิยม ประณามพจน์ และบันทึกท้ายเรื่อง จารีตนิยมคำไหว้ จารีตนิยมการยืมเนื้อหาตำนาน และจารีตอนุภาคนิยม ซึ่งประกอบด้วยเรื่องเมืองลุ่มและพระบรมสารีริกธาตุ การศึกษาทุกหัวข้อดังกล่าวข้างต้น ทำให้ทราบวิธีการสร้างวรรณกรรมตำนานล้านนาทั้งที่ปรากฏแต่เดิมและสร้างขึ้นใหม่

ชูศรี ดันพงศ์ (2541) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการฝึกอบรมครูมัธยมศึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมครูมัธยมศึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน (2) ศึกษาผลงานด้านการปฏิบัติจากกระบวนการฝึกอบรมของครูผู้เข้ารับการฝึกอบรม (3) ศึกษาความคิดเห็นของครูผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อกระบวนการฝึกอบรม ซึ่งประชากรที่ใช้ในการทดลองเพื่อการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูอาจารย์ผู้สอนรายวิชาต่าง ๆ ในระดับมัธยมศึกษา เขตการศึกษา 7 และ 8 จำนวน 52 คน ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. ได้หลักสูตรฝึกอบรมครูมัธยมศึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน
2. ผลการปฏิบัติงานจากกระบวนการฝึกอบรม ผู้เข้ารับการฝึกอบรมร้อยละ 50 ถึงร้อยละ 76.92 สามารถปฏิบัติตามเนื้อหาการฝึกอบรมได้ทุกขั้นตอน
3. ผลการศึกษาความคิดเห็น ผู้เข้ารับการฝึกอบรมส่วนใหญ่ร้อยละ 71.15 ถึงร้อยละ 94.23 เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงบวกในหัวข้อต่าง ๆ ของกระบวนการฝึกอบรม