



การพัฒนาาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้
เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งตระกูลภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

โดย

มนตรีวี ทองเสนห์

อรรณพ วุฒิ

พรพรรณ อธิรัตน์สุนทร

พีรศุขม์ ทองพ่วง

สนับสนุนงบประมาณโดย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประจำปีงบประมาณ 2558

The Development Knowledge Management of
The Shadow Play for Regeneration
Local Windom from Southern

By

Monrawee Thongsanay

Aunop Vuthi

Pondpan Itthiratanasootorn

Peerasut Tongpuang

Granted by

Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Fiscal year 2014



กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณ ศิลปินแห่งชาติ อาจารย์นครินทร์ ชาทอง อาจารย์ประเสริฐ รัชวงศ์ และคณะครุภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ทุกท่าน ขอขอบคุณคณาจารย์ นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ บพิตรพิมุขจักรวรรดิ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านหนึ่งตะลุง ที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการสนับสนุนทุนการวิจัยจาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้
ความสำเร็จและคุณค่าของงานวิจัยนี้ ขอมอบแต่บิดา มารดา ครู อาจารย์ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

มนตรีวี ทองเสนห์ และคณะ
กันยายน 2558



บทคัดย่อ

รหัสโครงการ :

ชื่อโครงการ : การพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุง
ภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

ชื่อนักวิจัย : นางสาวมนต์รวี ทองเสน่ห์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณพ วุฒิ
นางสาวพรพรรณ อธิธิรัตน์สุนทร และนายพีรศุขม์ ทองพ่วง

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลหนังตะลุงภาคใต้ 2) เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ การศึกษานี้ใช้วิธีการวิจัยทดลอง โดยการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ข้อมูลของระบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบระบบและนำไปสู่การพัฒนาระบบสารสนเทศ ทั้งนี้ได้มีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ ผลการวิจัยทำให้ได้ระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ เป็นระบบที่สามารถดำเนินงานด้านต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์และขอบเขตที่กำหนดไว้

คำสำคัญ : การจัดการความรู้ ศิลปวัฒนธรรม หนังตะลุง ภูมิปัญญาท้องถิ่น

E-mail Address : monrawee.tho@rmutr.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : ตุลาคม 2557 – กันยายน 2558

Abstract

Code of Project :

Project name : The Development Knowledge Management of the Shadow Play for Regeneration Local Windom from Southern

Resercher name : Ms.Monrawee Thongsanay, Mr.Aunop Vuthi Ms.Pondpan Itthiratanasootorn, and Mr. Peerasut Tongpuang

A Study of Information systems for the Shadow Play for Regeneration Local Windom from Southern. The purposes of the study were 1) To study and collected data of the Shadow Play from Southern 2) To Development Knowledge Management of the Shadow Play for Regeneration Local Windom from Southern, The study used experimental research by interviewing and analyzing the related systems to design and develop the information system which was examined for the efficiency. The results of the study provided The Development Knowledge Management of the Shadow Play for Regeneration Local Windom from Southern. The system operated accordingly to the purposes and the scope defined.

Keyword : Knowledge Management, Art and Culture, The Shadow Play, Regeneration Local Windom

E-mail Address : monrawee.tho@rmutr.ac.th

Period of project : October 2014 – September 2015

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ.....	4
บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	5
ความรู้เกี่ยวกับหนึ่งตะลุง.....	5
ประวัติความเป็นมา.....	5
ความหมายของหนึ่งตะลุง.....	7
รูปหนึ่งตะลุง.....	9
ตัวละครหนึ่งตะลุง.....	11
ดนตรีหนึ่งตะลุง.....	19
โรงหนึ่งตะลุง.....	21
การแข่งขันประจันโรง.....	22
การสืบทอดการแสดงและพิธีกรรม.....	23
เกร็ดความรู้เกี่ยวกับหนึ่งตะลุง.....	25
การจัดการความรู้.....	29
ความหมายของการจัดการความรู้.....	29
ความสำคัญของการจัดการความรู้.....	30
กระบวนการจัดการความรู้.....	31
เทคโนโลยีสารสนเทศกับการจัดการความรู้.....	31

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ระบบฐานข้อมูล.....	34
ความหมายของระบบฐานข้อมูล.....	34
องค์ประกอบระบบฐานข้อมูล.....	34
ประโยชน์ของระบบฐานข้อมูล.....	35
เว็บกับฐานข้อมูล.....	35
โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูล.....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ.....	45
ภาษา PHP.....	45
ภาษา HTML.....	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
การศึกษาและรวบรวมข้อมูล.....	53
การวิเคราะห์และออกระบบ.....	53
การพัฒนาระบบ.....	57
การทดสอบระบบ.....	57
การบำรุงรักษา.....	57
บทที่ 4 ผลการศึกษา และการอภิปรายผล.....	58
บทที่ 5 บทสรุป.....	71
สรุปผลการวิจัย.....	71
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป.....	71
บรรณานุกรม.....	72
ประวัติผู้วิจัย.....	73

สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 1 แผนภาพกระแสข้อมูลระดับศูนย์.....	54
ภาพที่ 2 แผนภาพแสดง DFD LV1.....	55
ภาพที่ 3 แผนภาพแสดง ER – Diagram.....	56
ภาพที่ 4 หน้าหลักความเป็นมา>หนึ่งตระกูลตามชนบ.....	58
ภาพที่ 5 หน้าความเป็นมาของหนึ่งตระกูลตามชนบ.....	59
ภาพที่ 6 หน้าครุภูมิปัญญาภาคใต้.....	60
ภาพที่ 7 หน้าองค์ความรู้.....	61
ภาพที่ 8 องค์ความรู้>นิยามศัพท์เฉพาะ.....	62
ภาพที่ 9 องค์ความรู้>หน้าความหมายของหนึ่งตระกูล.....	63
ภาพที่ 10 องค์ความรู้>หน้าองค์ประกอบของการแสดง.....	64
ภาพที่ 11 องค์ความรู้>หน้าขนบนิยมของการแสดงหนึ่งตระกูล.....	64
ภาพที่ 12 องค์ความรู้>หน้าคุณลักษณะที่ดีของนายหนึ่งตระกูล.....	65
ภาพที่ 13 องค์ความรู้>หน้าประวัติหนึ่งตระกูลในประเทศไทย.....	66
ภาพที่ 14 องค์ความรู้>หน้าประวัติหนึ่งตระกูลในประเทศเพื่อนบ้าน.....	67
ภาพที่ 15 บทความ>หน้าเลือกบทความ.....	68
ภาพที่ 16 รูปภาพ>หน้าอัลบั้มรูปภาพ.....	68
ภาพที่ 17 หน้าเลือกชมวิดีโอ.....	69
ภาพที่ 18 หน้ารวมกิจกรรมของบ้านศิลปินแห่งชาติ.....	69
ภาพที่ 19 หน้าการติดต่อ.....	70

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิปัญญามีคุณค่าไม่เพียงแต่ต่อท้องถิ่นและผู้คนเท่านั้น แต่ยังมีเอื้อประโยชน์อย่างใหญ่หลวงต่อการวางแผนพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนและมั่นคง ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นเรื่องของการใช้ความรู้ ทักษะ ความเชื่อและพฤติกรรม เป็นองค์รวมหรือกิจกรรมทุกอย่างในวิถีชีวิต เป็นเรื่องของการแก้ไขปัญหา การจัดการ การปรับตัว การเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ชุมชนและสังคม เป็นแกนหลักหรือกระบวนทัศน์ในการมองชีวิตเป็นพื้นความรู้ในเรื่องต่าง ๆ มีลักษณะเฉพาะหรือมีเอกลักษณ์ในตัวเอง มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับสมดุลในพัฒนาการทางสังคมตลอดเวลา มีวัฒนธรรมเป็นฐาน ไม่ใช่วิทยาศาสตร์ มีบูรณาการสูง มีความเชื่อมโยงไปสู่นามธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง เน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรม ภูมิปัญญาอันหมายถึงองค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถของคนในท้องถิ่น ที่ได้จากการสั่งสมประสบการณ์และการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลา ยาวนาน มีลักษณะเป็นองค์รวม และมีคุณค่าทางวัฒนธรรม สามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ไม่ว่าจะ ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตของคน ผ่านกระบวนการศึกษา สังเกต คิดว่า วิเคราะห์จนเกิดปัญญาและตผลึกเป็นองค์ความรู้ที่ประกอบกันขึ้นมาจากความรู้เฉพาะหลาย ๆ เรื่อง จัดว่าเป็นพื้นฐานขององค์ความรู้สมัยใหม่ที่จะช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหาจัดการและการปรับตัว ในการดำเนินชีวิตของคนเรา ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่มีอยู่ทั่วไปในสังคม ชุมชนและในตัวผู้รู้เอง จึงควรมีการสืบค้น รวบรวม ศึกษา ถ่ายทอด พัฒนาและนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง

ภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันเกิดจากการพัฒนา การปรับตัว ปรับวิถีชีวิตของคนในภาคใต้ที่ประกอบด้วยคนไทยและอีกหลายชาติพันธุ์ที่อยู่ร่วมกันในคาบสมุทรมีคนมาเลย์ คนจีน และคนที่มาจากอินเดียฝ่ายใต้ แต่กลุ่มชนที่มีจำนวนมากที่สุดคือ ไทยสยาม โดยสภาพภูมิศาสตร์ที่เป็นแหลมทอง มีทะเลกว้างใหญ่ขนานอยู่ทั้งสองข้าง มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ ทั้งในทะเล และบนแผ่นดิน อันล้วนเป็นเขตมรสุมใกล้เส้นศูนย์สูตร มีผู้คนหลายชาติ หลายภาษา หลายวัฒนธรรมเดินทางมาทั้งทางบกและทางทะเลเพื่อมาตั้งหลักแหล่ง แสวงหาโภคทรัพย์และทำมาค้าขายเป็นเวลาติดต่อกันยาวนานกว่าพันปี มีการตั้งถิ่นฐานทำมาหากินกันหลายลักษณะ ทั้งบริเวณชายทะเล ที่ราบระหว่างชายทะเลกับเทือกเขา หลังเขา และตามสายน้ำน้อยใหญ่จำนวนมากที่ไหลจากเทือกเขาลงสู่ทะเลทั้งสองด้าน ภูมิปัญญาของภาคใต้จึงมีความหลากหลาย ทั้งที่ได้พัฒนาการจากการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ หรือคนต่างถิ่นที่พุกามาจากแหล่งอารยธรรมต่างๆ จนหลอมรวมกัน เกิดเป็นภูมิปัญญาประจำถิ่นซึ่งมีอยู่ในหลายลักษณะ คือ ภูมิปัญญาในด้าน ประเพณีความเชื่อ ภูมิปัญญาในด้านศิลปการแสดง ภูมิปัญญาในด้านกีฬาการละเล่น ภูมิปัญญาในด้านอาหารการกิน ภูมิปัญญาในด้านสิ่งของเครื่องใช้พื้นบ้าน

ศิลปะการแสดงที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับกันดีในอดีตอย่างหนึ่งของภาคใต้ คือ หนังตะลุง ซึ่งเป็นมหรสพที่นิยมแพร่หลายอย่างยิ่งมาเป็นเวลานาน โดยการเล่าเรื่องราวที่ผูกเรื่องเป็นนิยาย ดำเนินเรื่องด้วยบทร้อยกรองที่ขับร้องเป็นสำเนียงท้องถิ่น มีบทสนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้การแสดงเงาบนจอผ้าเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม ซึ่งการว่าบท การสนทนา และการแสดงเงานั้นนายหนังตะลุงเป็นคนแสดงเองทั้งหมด ซึ่งแสดงได้ทั้งในงานบุญ งานศพ หรืองานเฉลิมฉลองที่สำคัญ แต่เมื่อเวลาผ่านไปเข้าสู่ยุคเจริญด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ละครทีวี ภาพยนตร์ ที่มาแย่งความสนใจไปจากศิลปะพื้นบ้านหนังตะลุงกลับกลายเป็นความบันเทิงซบเซาลง หนังตะลุงเลียนแบบมาจากหนังใหญ่ โดยย่อรูปหนังให้เล็กลง

การจัดการความรู้ เป็นการบูรณาการศาสตร์ 2 ศาสตร์เข้าด้วยกัน คือ ความรู้ และการบริหารจัดการ โดยเน้นที่กระบวนการจัดการข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และความรู้ ด้วยการให้ความสำคัญกับบุคคล โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการความรู้ผ่านทางช่องทางความรู้ต่าง ๆ ดังนั้นกระบวนการจัดการความรู้จึงต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ในการจัดการมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยผ่านกระบวนการสร้าง รวบรวม สังเคราะห์ แลกเปลี่ยน และใช้ความรู้ความสามารถเชื่อมโยงคิด

การจัดการความรู้ คือ การจัดการทางธรรมชาติที่มีความหลากหลาย ให้สามารถอยู่ด้วยกันทำงานด้วยกันอย่างเป็นปกติสุข โดยความรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และสาเหตุนั้นเป็นสิ่งที่ เป็นธรรมชาติด้วย ซึ่งสามารถพิสูจน์ด้วยกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีแนวคิดกระบวนการที่องค์การยกระดับความรู้ โดยที่ความรู้นั้นจะต้องถูกต้องและสอดคล้องกับบุคคล และมีเวลา มีการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ได้แก่ การผลิตความรู้ การสร้างความรู้ และเผยแพร่ความรู้ มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ยกระดับความรู้ ใช้ความรู้ร่วมกันในการแก้ปัญหา การวางแผนกลยุทธ์ และการตัดสินใจ รวมถึงการจัดการเกี่ยวกับฐานความรู้ด้วย

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมายาวนาน กาลเวลา ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และความเจริญในด้านต่าง ๆ ได้ทำให้หนังตะลุงค่อย ๆ เลือนหายไปจากคนรุ่นใหม่ ที่นิยมบริโภคความบันเทิงสมัยใหม่ ต่าง ๆ ให้ทันสมัยทันสมัย ความเป็นมา ความสวยงาม ที่มีอยู่ในตัวหนังตะลุง ไม่ว่าจะเป็น ความปรารถนาในการสร้างงานฝีมือตัวหนัง ลวดลาย เส้น สี ได้ถูกเลือนหายไปจากคนรุ่นใหม่อย่างสิ้นเชิง ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลเบื้องต้นกับชาวบ้านในภาคใต้ จึงทราบว่าในระยะหลังมีหลายหน่วยงานได้เข้าไปในพื้นที่เพื่อที่จะสืบค้นข้อมูลหนังตะลุง ในประเด็นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น บท ภาษา ประวัติความเป็นมา หรือตัวตลก ในหนังตะลุง แต่ผลที่ได้คือ ชาวบ้านและหน่วยงานในพื้นที่ไม่ได้ชิ้นงานที่สามารถนำไปอ้างอิงหรือใช้ประโยชน์ในเชิงวัฒนธรรมได้ ผู้วิจัย จึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นหนังตะลุงภาคใต้ และมอบให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อจะสามารถนำไปใช้ในการบริการสืบค้นข้อมูลศิลปวัฒนธรรมหนังตะลุง ไม่ว่าจะนำไปใช้ในแง่ของการอ้างอิง การศึกษา วิชาการ หรือแม้แต่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเป็นฐานความรู้ที่อนุญาตให้ผู้ที่มีความรู้มาแลกเปลี่ยนหรือเผยแพร่ ตอบคำถาม ในเรื่องราวของหนังตะลุง ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้นั้นมีค่าควรแก่การอนุรักษ์ให้ลูกหลานไทยได้รับทราบและพบเห็นตลอดไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลหนังตะลุงภาคใต้
- 2.2 เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

3. ขอบเขตการวิจัย

- 3.1 จัดทำฐานข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้
- 3.2 ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการศึกษา อนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน
- 3.3 บริหารและจัดการให้เกิดการทำงานเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายระหว่างหน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา เอกชน ชุมชนอย่างเป็นระบบ
- 3.4 ส่งเสริมการสนับสนุนการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้กับเทคโนโลยีให้เกิดนวัตกรรม

4. นิยามศัพท์

- 4.1 การจัดการความรู้ คือ การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล หรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ได้
- 4.2 ศิลปะการแสดง คือ ศิลปะการแสดง (performing arts) คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ประกอบด้วยดนตรี นาฏศิลป์ และการแสดงประเภทต่างๆ
- 4.3 หนังตะลุง คือ ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ เป็นการเล่าเรื่องราวที่ผูกร้อยเป็นนิยาย ดำเนินเรื่องด้วยบทหรือกรองที่ขับร้องเป็นสำเนียงท้องถิ่น หรือที่เรียกกันว่า การ "ว่าบท" มีบทสนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้การแสดงเงาบนจอผ้าเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม ซึ่งการว่าบท การสนทนา และการแสดงเงา นี้ นายหนังตะลุงเป็นคนแสดงเองทั้งหมด
- 4.4 การอนุรักษ์ หมายถึง รักษาและใช้ให้เป็นประโยชน์มากที่สุดและนานที่สุด
- 4.5 ชนบ หมายถึง แบบแผนที่กระทำกันมา มักใช้ว่า ชนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งหมายถึง ทั้งธรรมเนียมและประเพณีที่ถือปฏิบัติตาม ๆ กันมา

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ได้ข้อมูลหนังตะลุงให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและสนใจได้เก็บไว้ศึกษาและเผยแพร่ระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้
- 5.2 ได้แหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้และระดมความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์
- 5.3 ผู้ใช้ข้อมูลสามารถสืบค้นและเข้าถึงความรู้ต่าง ๆ ได้โดยสะดวกจากระบบสารสนเทศที่นำเสนอในรูปแบบของเว็บไซต์การจัดการความรู้

บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ ศิลปวัฒนธรรมหนังตะลุงแบบดั้งเดิม ผ่านเว็บไซต์ในครั้ง นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการทฤษฎี งานวิจัยและเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาระบบ ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับหนังตะลุง
- 2.2 การจัดการความรู้
- 2.3 ระบบฐานข้อมูล
- 2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาคใต้เรื่องหนังตะลุง

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของหนังตะลุง

นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่า มหรสพการแสดงเงาจำพวกหนังตะลุงนี้ เป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ของมนุษยชาติ เคยปรากฏแพร่หลายมาทั้งในแถบประเทศยุโรป และเอเชีย โดยอ้างว่า มีหลักฐานปรากฏอยู่ว่า เมื่อครั้งพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชมีชัยชนะเหนืออียิปต์ ได้จัดให้มีการแสดงหนัง (หรือการละเล่นที่คล้ายกัน) เพื่อเฉลิมฉลองชัยชนะและประกาศเกียรติคุณของพระองค์ และเชื่อว่า มหรสพการแสดงเงานี้มีแพร่หลายในประเทศอียิปต์มาแต่ก่อนพุทธกาล ในประเทศอินเดีย พวกพราหมณ์แสดงหนังที่เรียกกันว่า ฉายานาฏกะ เรื่องมหากาพย์รามายณะ เพื่อบูชาเทพเจ้าและสวดตีวีรบุรุษ ส่วนในประเทศจีน มีการแสดงหนังสวดตีคุณธรรมความดีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (พ.ศ. 411 - 495) เมื่อพระนางวายุชนม์

ในสมัยต่อมา การแสดงหนังได้แพร่หลายเข้าสู่ในเอเชียอาคเนย์ เขมร พม่า ขวา มาเลเซีย และประเทศไทย คาดกันว่า หนังใหญ่คงเกิดขึ้นก่อนหนังตะลุง และประเทศแถบนี้คงจะได้แบบมาจากอินเดีย เพราะยังมีอิทธิพลของพราหมณ์หลงเหลืออยู่มาก เรายังเคารพนับถือฤาษี พระอิศวร พระนารายณ์ และพระพรหม ยิ่งเรื่องรามเกียรติ์ ยิ่งถือว่าเป็นเรื่องขลังและศักดิ์สิทธิ์ หนังใหญ่จึงแสดงเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์ เริ่มแรกคงไม่มีจอ คนขีดหนังใหญ่จึงแสดงท่าทางประกอบการเชิดไปด้วย

เชื่อกันว่าหนังใหญ่มีอยู่ก่อนสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพราะมีหลักฐานอ้างอิงว่า มีนักปราชญ์ผู้หนึ่งเป็นชาวเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญทางโหราศาสตร์และทางวิสมเด็จเจ้าพระยาเจ้าปราสาททองทรงเรียกตัวเข้ากรุงศรีอยุธยา ต่อมาได้เป็นพระอาจารย์ของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้รับการแต่งตั้งเป็นพระมหาราชครูหรือพระโหราธิบดี และมีรับสั่งให้พระมหาราชครูฟื้นฟูการเล่นหนัง(หนังใหญ่)อันเป็นของเก่าแก่ขึ้นใหม่ ดังปรากฏในสมุทโฆษคำฉันท์ว่า..

ไหว้เทพดาอา- รักรั้วท้าวทศาดร

ขอสวัสดิขอพร ลุแกใจตั้งใจหวัง
 หมายผู้คอยความ เร่งตามได้ส่องเบื้องหลัง
 จงเรื่องจำรัสทั้ง ทิศาภาคทุกพาย
 จงแจ้งจำหลักภาพ อันยังยิ่งด้วยลวดลาย
 ให้เห็นแก่ทั้งหลาย ทวยจะดูจงดูดี

หนังใหญ่ แต่เดิมเรียกว่า "หนัง" นิยมเล่นกันแพร่หลายในแถบภาคกลาง ส่วนหนังตะลุง แต่เดิมคนในท้องถิ่นภาคใต้ก็เรียกสั้นๆว่า "หนัง" เช่นกัน ดังคำกล่าวที่ได้ยินกันบ่อยๆว่า "ไปแลหนังโนรา" จึงสันนิษฐานว่า คำว่า "หนังตะลุง" คงจะเริ่มใช้เมื่อมีการนำหนังจากภาคใต้ไปแสดงให้เป็นที่รู้จักในภาคกลาง จึงได้เกิดคำ "หนังตะลุง" และ "หนังใหญ่" ขึ้นมาเพื่อไม่ให้ซ้ำซ้อนกัน หนังจากภาคใต้เข้าไปเล่นในกรุงเทพฯ ครั้งแรกสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยพระยาพัทลุง (เผือก) นำไปเล่นที่แถวนางเลิ้ง หนังที่เข้าไปครั้งนั้นเป็นนายหนังจากจังหวัดพัทลุง คนกรุงเทพฯจึงเรียก "หนังพัทลุง" ต่อมาเสียงเพี้ยนเป็น "หนังตะลุง"

เชื่อกันว่า หนังตะลุงเลียนแบบมาจากหนังใหญ่ โดยย่อรูปหนังให้เล็กลง ในยุคแรกๆคงแสดงเรื่องราวเกียรติเหมือนกัน แต่เปลี่ยนบทบาทมาเป็นภาษาท้องถิ่น เปลี่ยนเครื่องดนตรีจาก พิณพาทย์ ตะโพน มาเป็น ทับ กลอง ฉิ่ง โหม่ง ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีที่มีอยู่เดิมในภาคใต้ หลักฐานที่บอกว่าหนังตะลุงคงเลียนแบบมาจากหนังใหญ่ คือ แม้หนังตะลุงจะไม่ได้ใช้ พิณพาทย์ ตะโพน แต่ในเรื่องราว มนต์พระอิศวร(บทบูชาพระอิศวร) ก็ยังมีบทที่ว่า..

อดุลโหชนชโนทั้งผอง พิณพาทย์ ตะโพน กลอง
 ข้าจะเล่นให้ท่านทั้งหลายดู

ต่อมา หนังภาคใต้หรือหนังตะลุง รับอิทธิพลของหนังชวาเข้ามาผสมผสาน จึงทำให้เกิดวิวัฒนาการใน "รูปหนัง" ขึ้นมา รูปหนังใหญ่จะเป็นแผ่นเดียวกันทั้งตัว เคลื่อนไหวว๊ยะว๊ยะไม่ได้ แต่รูปหนังชวาเคลื่อนไหวมือและปากได้ ส่วนใหญ่รูปหนังจะเคลื่อนไหวมือได้เพียงข้างเดียว ยกเว้นรูปกากหรือตัวตลก และรูปนางบางตัว ที่สามารถขยับมือได้ทั้งสองข้าง รูปหนังชวามีใบหน้าที่ผิดไปจากคนจริง และหนังตะลุงก็รับแนวคิดนี้มาปรับใช้กับรูปตัวตลก เช่น แกะรูปหนูขี้ให้หน้าคล้ายวัว เท่งหน้าคล้ายนกกระฮ้าง

หนังตะลุงเกิดขึ้นเมื่อใดนั้น ยังไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัด นักวิชาการสันนิษฐานว่าคงเป็นช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เพราะกลอนหนังตะลุงนิยมแต่งเป็นกลอนแปด ซึ่งในสมัยอยุธยากลอนแปดไม่ได้เป็นที่นิยมแพร่หลาย ยิ่งในภาคใต้ วรรณกรรมพื้นบ้านรุ่นเก่าแก่ล้วนแต่งเป็นกาพย์ทั้งสิ้น กลอนแปดเพิ่งมาเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางก็เมื่อหลังสุนทรภู่แต่งเรื่องพระอภัยมณีออกเผยแพร่แล้วนี่เอง

2.1.2 ความหมาย หนังตะลุง

หนังตะลุง หมายถึง คณะมหรสพที่นำตัวหนังซึ่งตัดและแกะจากหนังสัตว์ มาเป็นรูปตัวละครต่างๆตามท้องเรื่องที่จะแสดงมาเชิดบนจอด้านใน โดยใช้แสงสว่างให้เกิดเงาบนจอหนัง หนังตะลุงอีกชนิดหนึ่งคือหนังประโมทัย ในภาคอีสานนั้น ได้รับแบบอย่างมาจากหนังตะลุงภาคใต้ โดยนิยมแสดงเรื่องราวเกียรติเป็นหลัก

หนังตะลุงเป็นการละเล่นพื้นบ้านภาคใต้ที่มีประวัติมาอย่างช้านานและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายและสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้หนังตะลุงคนซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับหนังตะลุงซึ่งเป็นบ่อเกิดหนัง ตะลุงคนเกิดจากหนังตะลุง ดังนั้นนักวิชาการหลายคนได้พยายามศึกษาประวัติความเป็นมาของหนังตะลุงว่า เริ่มขึ้นที่ใดและเมื่อใดแต่ยังหาข้อยุติไม่ได้ และยังมีความเห็นแตกต่างกันอยู่ เกี่ยวกับเรื่องนี้

พจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน (2542 : 1244) ได้กล่าวในพจนานุกรม ไว้ว่า น. การมหรสพอย่างหนึ่ง ใช้หนังสลักเป็นรูปภาพขนาดเล็ก คีบด้วยไม้ตบอันเดียว เชิดภายในโรงให้แสงไฟส่องผ่านตัวหนังสร้างเงาให้ปรากฏบนจอผ้าขาวหน้าโรง ใช้ปี กลอง และฆ้องบรรเลงเพลงประกอบ ผู้เชิดเป็นผู้พาก.

ธนิต อยู่โพธิ์ (2522 : 1-2) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของหนังตะลุงว่า มหรสพพื้นบ้านที่ขึ้นหน้าขึ้นตาของชาวไทยสมัยโบราณอีกอย่างหนึ่งคือหนัง ซึ่งเรียกกันภายหลังว่าหนังใหญ่ เพราะมีหนังตะลุงซึ่งเป็นหนังตัวเล็กเกิดขึ้นอีกอย่างหนึ่ง จึงได้เติมคำเรียกให้แตกต่างกันออกไปซึ่งถ้าตีความนี้ก็แสดงว่าหนังตะลุง น่าจะเกิดขึ้นหลังหนังใหญ่ของภาคกลาง แต่เมื่อพิจารณาผลการศึกษาค้นคว้าของนักวิชาการคนอื่น ๆ เข้าประกอบแล้วจะเห็นว่ายังไม่อาจถือเป็นข้อยุติได้นักว่าหนังตะลุงเกิดขึ้น หลังหนังใหญ่ ทั้งนี้เพราะคำว่า หนังตะลุง เป็นคำที่เรียกกันในเวลาต่อมา ในสมัยก่อนชาวภาคใต้เรียกการละเล่นแบบนี้ในภาคใต้ว่า หนัง หรือบางทีเรียก หนังควน

จากหลักฐานเก่าแก่เกี่ยวกับหนังตะลุงที่บ่งชี้ว่า หนังตะลุงเป็นศิลปะการแสดงน่าจะมีต้นกำเนิดที่ภูมิภาคนี้คือที่จังหวัด พัทลุง จากนั้นจึงแพร่หลายไปยังจังหวัดอื่น ๆ ในภาคใต้

สมเด็จพระบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2508 : 99) ได้ทรงบันทึกไว้ตอนหนึ่งว่า พวก ชาวบ้านควน (มะ)พร้าว แขวงจังหวัดพัทลุงคิดเอาอย่างหนังแจก (ขวา) มาเล่นเป็นเรื่องไทยขึ้นก่อนแล้วจึงแพร่หลายไปที่อื่น ในมณฑลนั้นเรียกว่า หนังควน เจ้าพระยาสุรวงศ์ไวยวัฒน์ (วร บุนนาค) พาเข้ากรุงเทพฯ ได้เล่นถวายตัวที่บางปะอินเป็นที่แรกเมื่อปีชวด พ.ศ.2419

วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2525 : 180) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่าหนังตะลุงเป็นการละเล่นที่ไทยได้รับมาจากชวา โดยกล่าวว่า หนังตะลุงเป็นการละเล่นของชวาที่มีมาก่อน ศตวรรษที่ 11 แล้วแพร่หลายเข้ามายังมาลายูและภาคใต้ของไทย โดยที่ชาวมลายูหรือมาเลเซียในปัจจุบันเรียกว่า วายังกุเล็ด (ไทยใช้ว่ายังกุลิต) วายังแปลว่ารูปหรือหุ่น กุเล็ด แปลว่าเปลือก หรือหนังสัตว์รูปที่ทำด้วยหนังสัตว์ และตัวหนึ่งที่ทำเข้ามาสู่ประเทศไทยหรือชวาก็ตามจะเห็นว่ามียุโรปรางลักษณะที่ ผิดแปลกแตกต่างไปจากมนุษย์ธรรมดา เป็นเพราะความเชื่อของชาวชวานั้นไม่นิยมสร้างรูปคนที่เป็นที่เคารพนับถือ การทำตัวหนังจึงได้สร้างให้มีลักษณะที่ต่างไปจากคนธรรมดา ซึ่งลักษณะนี้ปรากฏอยู่ในตัวหนังไทยโดยเฉพาะตัวตลก

นอกจากนี้ วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2525 : 180) ยังได้สันนิษฐาน เกี่ยวกับความเป็นมาของของคำว่า หนังตะลุง ไว้ว่า เหตุที่มีผู้เรียกการเล่นโดยใช้นี้ว่า หนังตะลุง เกิดจากการเริ่มเล่นมาจากเสาทะลุง ซึ่งเป็นเสาสำหรับผูกช้าง โดยที่ชาวชวาเข้ามาทำมาหากินอยู่ในภาคใต้ของไทยและยึดอาชีพเลี้ยงช้าง รับจ้างทำงาน เมื่อถึงกลางคืนก็ก่อไฟขึ้นกันยุงกันหนาวและได้มีผู้หนึ่งเอาเล็บจิกเจาะ ไบไม้ขึ้นเป็นรูปต่าง ๆ และจับไบไม้ขึ้นเชิดเล่นอยู่หน้ากองไฟให้เงาของไบไม้ที่เป็นรูปต่าง ๆ ไปปรากฏใกล้ๆ ปากก็ร้องเป็นทำนองประกอบไปตามการเชิดไบไม้ และจากแนวความคิดนี้ได้วิวัฒนาการจากการกะไบไม้ซึ่งไม่ถาวรมาเป็นการกะ ด้วยหนังสัตว์ ส่วนการเชิดแทนที่จะเชิดให้เงาไปปรากฏที่อื่นๆซึ่ง

อาจจะเห็นได้ไม่ชัดเจน ก็เปลี่ยนมาเป็นการใช้ผ้าซึ่งเข้ากับเสาดตะลุง และอาจจะโดยเหตุนี้เองจึงเรียก การเล่นชนิดนี้ว่า หนังเสาดตะลุง และเมื่อเวลาผ่านไปจึงเหลือเรียกเพียง หนังตะลุงตามสำเนียงสั้นๆ ของภาคพื้นเมือง หนังตะลุงที่เล่นกันตั้งแต่เดิมไม่ได้เรียกว่าหนังตะลุงอย่างเช่นทุกวันนี้ หากแต่เรียกกันว่า หนัง หรือบางที่เรียกว่า หนังควน เพิ่งมาเปลี่ยนเรียกหนังตะลุงกันในสมัยรัชกาลที่ 3 ตอนที่หนังเข้ามาเล่นในกรุงเทพฯ และหนังสมัยนั้นเป็นหนังของคนพัทลุง เมื่อเข้ามาเล่นในกรุงเทพฯ ก็อาจจะเรียกเพี้ยนไปจาก พัทลุง มาเป็น ตะลุง ก็เป็นไปได้

หนังตะลุงหรือการแสดงหนังเงาเป็น มิปรากฏอยู่ในประเทศต่าง ๆ เช่น อียิปต์ กรีก โรมัน จีน และอินเดีย สำหรับอินเดีย เริ่มมีการแสดงหนังหลังพุทธกาลเล็กน้อย ในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก็อาจจะได้รับอิทธิพลการแสดงหนังตะลุงมาจากอินเดียก็ได้เนื่องจากการเข้ามา ซึ่งการขยายอำนาจทางวัฒนธรรม ศาสนา การค้าขาย เป็นต้น

อุดม หนูทอง (2531 : 1) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหนังตะลุงในภาคใต้ ว่ามีความ สัมพันธ์กับทางอินเดีย โดยกล่าวไว้ว่า เมื่อศึกษาจากประวัติศาสตร์และสภาพความเป็นจริง เกี่ยวกับหนังตะลุงก็จะพบว่า หนังตะลุงแบบอินเดีย ชาว บาห์ลี มาเลเซีย และภาคใต้ของประเทศไทย มีความสัมพันธ์กันในหลายประการ เช่น ด้านธรรมเนียมการแสดง รูปหนัง ดนตรี ตลอดจนความเชื่อ บางประการแต่ก็มีรายละเอียดต่างๆ แตกต่างไปตามวัฒนธรรมและประเพณีและศาสนา รวมทั้งการพัฒนาการแสดงของแต่ละประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังตะลุงในภาคใต้ของประเทศไทยกับหนัง ตะลุงของชาวมุสลิม รอยความสัมพันธ์กันหลายประการ และต่างก็มีวัฒนธรรมของอินเดียผสมอยู่อยู่ อย่างเด่นชัด

หนังสือมหกรรมหนังตะลุงเทิดพระเกียรติ เฉลิม ศิริราชสมบัติครบ 50ปี (2539 : 1-2) ได้ กล่าวในเรื่องประวัติความเป็นมาของหนังตะลุงในส่วนของการศึกษา บทพากย์ถ้อยและบทพากย์พระ อิศวร ได้ความว่า ทราบว่าเดิมทีหนังตะลุงเป็นเรื่องของพราหมณ์กลุ่มที่นำหนังตะลุงเข้ามาใน ประเทศไทยน่าจะเป็นพวกที่นับถือฮินดูลัทธิไศวะนิกาย คือ บูชาพระอิศวรเป็นใหญ่ ซึ่งลัทธินี้ถ้าดูจากหลักฐาน ทางโบราณคดีที่พบในภาคใต้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริเวณจังหวัดนครศรีธรรมราช พัทลุง สุราษฎร์ธานี น่าจะตกอยู่ในพุทธศตวรรษที่ 13 แต่มีได้หมายความว่าหนังตะลุงจะเข้ามาพร้อมกับลัทธินี้อาจ จะเป็นช่วงหลังก็ได้ แต่คงไม่เลยพุทธศตวรรษที่ 18

ในส่วนของการศึกษาหาความรู้เรื่องหนังตะลุงในแขนงต่างๆ ในมิติลึกนั้นใน ปัจจุบันฐานข้อมูลหนังตะลุง ซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ ซึ่ง มุ่งเน้นการวิจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ปัจจุบัน มีงานวิจัย (วิทยานิพนธ์) ซึ่งสามารถสืบค้นได้ที่ หอสมุดมหาวิทยาลัยทักษิณ และสถาบันทักษิณคดี สงขลา ได้แก่เรื่อง ตลกหนังตะลุง : วิเคราะห์จาก เรื่องหนังตะลุงที่ผ่านรอบคัดเลือกในการประกวดทางสถานีวิทยุโทร ทศแห่งประเทศไทย ช่อง 10 หาดใหญ่ พ.ศ.2530, เรื่องศิลปะการแสดงหนังตะลุงในจังหวัดสงขลา, เรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการแสดง หนังตะลุงในจังหวัดสงขลา, เรื่องลักษณะและคุณค่าของเครื่องประกอบการแสดงหนังตะลุงในภาคใต้, เรื่องการอนุรักษ์และพัฒนาหนังตะลุง, และยังมีตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังตะลุงอีกมากมาย ซึ่งนับว่ามหาวิทยาลัยทักษิณเป็นฐานใหญ่ทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะ หนังตะลุง

ตามทรรศนะของนักวิชาการพอจะสรุปได้ว่า หนังตะลุงเป็นการละเล่นพื้นบ้านภาคใต้ที่มี ประวัติสืบต่อกันมาอย่างช้านาน แม้นักวิชาการยังไม่อาจสรุปได้แน่ชัดว่าหนังตะลุงเกิดขึ้นมาที่ไหน

และเมื่อใดนั้น แต่นักวิชาการต่างเห็นพ้องกันว่าหนังตะลุงเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เก่าแก่ อย่างหนึ่ง และเป็นการละเล่นที่นิยมกันมากในภาคใต้ตั้งแต่ในอดีตจนถึง ปัจจุบัน

2.1.3 รูปหนังตะลุง

รูปหนัง เป็นอุปกรณ์สำคัญในการแสดงหนังตะลุง หนังคณะหนึ่งๆ ใช้รูปหนังประมาณ 150-200 ตัว หนังตะลุงแกะโดยนายช่างผู้ชำนาญ ในจังหวัดหนึ่งๆ ของภาคใต้ มีเพียง 2-3 คนเท่านั้น ต้นแบบได้มาจากรูปหนังใหญ่ เพราะรูปเก่าแก่ที่เหลืออยู่เท่าเทียมขนาด มีอายุกว่า 100 ปีไปแล้ว ต้นแบบสำคัญคือรูปเรื่องรามเกียรติ์ที่ฝาผนังรอบวัดพระแก้ว ผสมผสานกับรูปหนังของชาว ทำให้รูปกะทัดรัดขึ้นและมีหน้าเคลื่อนไหวได้ รูปหนังจะจัดเก็บไว้ใน แผงหนัง โดยวางเรียงอย่างเป็นระเบียบ และตามศักดิ์ของรูป นั่นคือ เอารูปเบ็ดเตล็ดและรูปตลกที่ไม่สำคัญซึ่งเรียกรวมกันว่า รูปกาก ไว้ล่าง ถัดขึ้นมาเป็นรูปยักษ์ พระ นาง เจ้าเมือง ตัวตลกสำคัญ รูปปรายหน้าบาท พระอิศวร และฤาษี ตามลำดับ

กรุงเทพมหานคร เป็นศูนย์กลางแห่งศิลปะ ช่างภาคใต้ที่ไปพบเห็นก็ถ่ายทอดมาเป็นแบบ ช่างราม เป็นช่างแกะรูปหนังที่เก่าแก่คนหนึ่งของจังหวัดพัทลุง นอกจากแกะให้หนังภายในจังหวัดแล้ว ยังแกะให้หนังต่างจังหวัดด้วย รูปของช่างรามได้รับยกย่องว่าเป็นเลิศ แม้ถึงแก่กรรมไปประมาณ 60 ปีแล้ว ชื่อเสียงของท่านทางศิลปะยังมีผู้คนกล่าวขานถึงอยู่ท่านเขียนแบบรูปภาพ เรื่องรามเกียรติ์ที่วัดพระแก้วเริ่มแรกก็แกะรูปที่ นำไปแสดงเรื่องรามเกียรติ์อย่างเดียวจึงได้ชื่อว่า"ช่างราม" ครั้งหนึ่งท่านส่งรูปหนุมานเข้าประกวด ดูผิวเผินสวยงามมาก หัวของวานร ต้องเกิดจากวงกลม แต่ของช่างรามไม่อยู่ในกรอบของวงกลม จึงไม่ได้รับรางวัล

การละเล่นพื้นเมืองที่ได้ชื่อว่า"หนัง" เพราะผู้เล่นใช้รูปหนังประกอบการเล่านิทานหลังเงา การแกะรูปหนังตัวสำคัญ เช่น ฤาษี พระอิศวร พระอินทร์ นางกนิรี ยังคงเหมือนเดิม แต่รูปอื่นๆ ได้วิวัฒนาการไปตามสมัยนิยมของผู้คน เช่น ทรงผม เสื้อผ้า รูปหนังรุ่นแรกมีขนาดใหญ่รองจากรูปหนังใหญ่ดูลวดลายงดงามมาก เป็นรูปขาวดำ แล้วค่อยเปลี่ยนรูปให้มีขนาดเล็กลง ระบายสีให้ดูสะดุดตายิ่งขึ้น

สมัยจอมพล ป. พิบูลย์สงคราม เครื่องครัดทางด้านวัฒนธรรมมาก ออกเป็นรัฐนิยมหลายฉบับ ยักษ์นุ่งกางเกงขายาว สวมหมวก รูปตลก รูปนาง รูปพระสวมหมวก สวมเสื้อ นุ่งกางเกง นุ่งกระโปรง รูปหนังที่ออกมาแต่งกายมีผิดวัฒนธรรม ตำรวจจะจับและถูกปรับทันที

การแกะรูปหนังสำหรับเชิดหนัง ให้เด่นทางรูปทรงและสีสันทัน เมื่อทาบกับจอผ้า แสงไฟช่วยให้เกิดเงาดูเด่นและสะดุดตา กรรมวิธีแกะรูปหนังแบบพื้นบ้านนำหนังวัวหนังควายมาฟอก ขูดให้เกลี้ยงเกลา หนังสัตว์ชนิดอื่นก็นิยมใช้บ้าง เช่น หนังเสือใช้แกะรูปฤาษีประจำโรงเป็นเจ้าแผง

ในปัจจุบัน รูปหนังแกะจากหนังวัวอย่างเดียว ชื่อหนังจากร้านค้าที่ฟอกสำเร็จรูปอยู่แล้ว ทั้งสามารถเลือกหนังหนา บาง ได้ตามความต้องการ นายช่างวางหนังลงบนพื้นแข็งที่มีขนาดใหญ่ ใช้เหล็กปลายแหลมวาดโครงร่าง และรายละเอียดของรูปตามที่ต้องการลงบนผืนหนัง ใช้แท่งเหล็กกลมปลายเป็นรูปคม เรียกว่า "ตุ๊ดตู่" ตอกลายเป็นแนวตามที่ใช้เหล็กแหลมร่างไว้ ส่วนริมนอกหรือส่วนที่เป็นมุมเป็นเหลี่ยมและกนกกลวดลายอันอ่อนช้อย ต้องใช้มีดปลายแหลมคมยาวประมาณ 2 นิ้ว มีด้ามกลมรี พอจับถนัดมือขูดแกะ ทั้งตุ๊ดตู่และมีดขูดแกะมีหลายขนาด เมื่อทำลวดลายตามที่ร่างไว้เสร็จจัดตอกจากแผ่นหนัง เรียกว่ารูปหนัง รูปโดนายช่างเห็นว่าได้สัดส่วนสวยงาม นายช่างจะเก็บไว้เป็นแม่แบบ

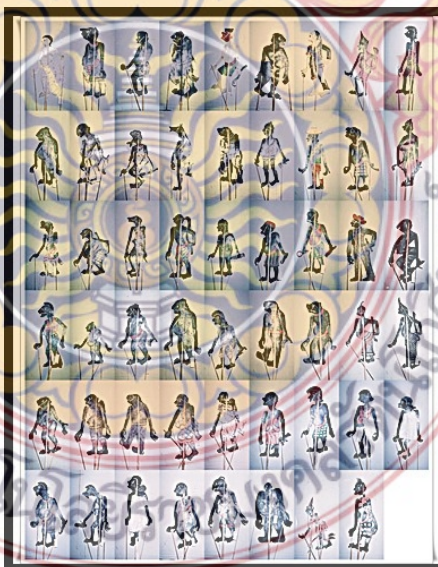
เพียงแต่ระบายสีให้แตกต่างกัน รูปที่นิยมเก็บไว้เป็นแบบ มีรูปเจ้าเมือง นางเมือง รูปยักษ์ รูปวานร รูปพระเอก รูปนางเอก นำรูปแม่แบบมาทาบหนึ่ง แคะไปตามรูปแม่แบบ ประหยัดเวลา และได้รูปสวยงาม ผลิตได้รวดเร็ว สีที่ใช้ระบายรูปหรือลงสี นิยมใช้น้ำหมึก สีย้อมผ้า สีย้อมขนม มีสีแดง เหลือง แสด ชมพู ม่วง เขียว น้ำเงิน และสีดำ ต้องผสมสีหรือละลายสีให้เข้มข้น ไข่พู่กันขนาดต่างๆ จุ่มสี ระบาย ต้องระบายเหมือนกันทั้ง 2 หน้า ระวังไม่ให้สีเปื้อน สีซึมเข้าในเนื้อของหนังเร็ว ระบายออกไม่ได้

ช่างแกะรูปต้องมีความรู้ประวัติที่มาของรูป ศึกษาแบบของรูป จากรูปจริง จากรูปภาพ การเปลี่ยนอิริยาบถของรูปได้อย่างถูกต้อง การเบิกตา เบิกปากรูปต้องใช้เวทมนต์ประกอบด้วย ที่สำคัญต้องมีสมาธิอย่างแน่นหนา เศษหนัง ทำเป็นมีรูรูป ริมฝีปากกลาง อาวุธต่างๆ ใช้อ้อยมื่อให้ติดกันเป็น 3 ท่อน เพื่อให้มือเคลื่อนไหวได้

เมื่อสีแห้งสนิทแล้ว ลงน้ำมันยางใส เพื่อให้รูปเกิดเงาวาววับ เดียวนี้หาน้ำมันยางไม่ได้ ใช้น้ำมันชกเงาแทน จากนั้นติดไม้ตบ ติดไม้มีมือ รูปที่ซักปากได้ ติดคั่นเบ็ดผูกเชือกซักปาก เป็นอันว่าเป็นรูปหนังที่สมบูรณ์ ช่างแกะรูปหนัง นอกจากแกะจำหน่ายแก่คณะหนังตะลุงแล้ว ยังแกะจำหน่ายทั่วไป เพื่อนำไปประดับประดา อาคารบ้านเรือน ชาวต่างชาตินิยมกันมาก แต่ต้องทำอย่างประณีต บรรจง จึงจะจำหน่ายได้ราคาดี ช่างแกะรูปหนังหาความร่ำรวยมิได้ เพียงแต่พอดำรงชีพอยู่ได้เท่านั้น

2.1.4 ตัวละครหนังตะลุง

ตัวละครหนังตะลุง เป็นตัวละครที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง และเป็นตัวละครที่ "ขาดไม่ได้" สำหรับการแสดงหนังตะลุง บทตลกคือเสน่ห์ หรือสีสัน ที่นายหนังจะสร้างความประทับใจให้กับคนดู เมื่อการแสดงจบลง สิ่งที่ผู้ชมจำได้ และยังเก็บไปเล่าต่อก็คือบทตลก นายหนังตะลุงคนใดที่สามารถสร้างตัวละครให้มีชีวิตชีวาและน่าประทับใจ สามารถทำให้ผู้ชมนำบทตลกนั้นไปเล่าขานต่อได้ไม่รู้จบ ก็ถือว่าเป็นนายหนังที่ประสบความสำเร็จในอาชีพโดยแท้จริง



เด่นกว่าพระเอก นางเอก

ในการแสดงประเภทอื่นๆ ตัวละครที่โดดเด่นและติดตามตรึงใจผู้ชมที่สุด มักจะเป็นพระเอก นางเอก แต่สำหรับหนังตะลุง ตัวละครที่จะอยู่ในความทรงจำของคนดูได้นานที่สุดก็คือตัวตลก เหตุผลที่ทำให้บทตลกของหนังตะลุงติดตรึงใจผู้ชมได้มากกว่าบทพระเอกหรือนางเอก ดังต่อไปนี้

ตัวตลกมีความผูกพันใกล้ชิดกับผู้ชม(ชาวใต้)มากกว่าตัวละครอื่นๆ เพราะตัวตลกทุกตัวเป็นคนท้องถิ่นภาคใต้ พูดภาษาปักษ์ใต้ เชื่อกันว่าตัวตลกเหล่านี้สร้างเลียนแบบมาจากบุคลิกของบุคคลที่เคยมีชีวิตอยู่จริง

นายหนังสามารถถอดฝีปากการพากย์ของตนได้เต็มที่ ตัวตลกทุกตัวมีบุคลิกเฉพาะ และตัวตลกหลายตัวมีถิ่นกำเนิดที่ชัดเจน ซึ่งมักจะเป็นท้องถิ่นที่มีสำเนียงพูดที่เป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากตำบลหรืออำเภอข้างเคียง นายหนังที่พากย์ได้ตรงกับบุคลิก และสำเนียงเหมือนคนท้องถิ่นนั้นที่สุด ก็สร้างความประทับใจให้แก่คนดูได้มาก

บทตลกคือบทที่สามารถยกประเด็นอะไรขึ้นมาพูดก็ไม่ทำให้เสียเรื่อง จึงมักเป็นบทที่นายหนังนำเรื่องเหตุการณ์บ้านเมือง ปัญหาสังคม ธรรมะ ข้อคิดเตือนใจ เข้ามาสอดแทรกเอาไว้ หรือแม้แต่พูดล้อเลียนผู้ชมหน้าโรง

เสน่ห์ของมุกตลก ซึ่งแสดงไหวพริบปฏิภาณของนายหนังด้วย นายหนังที่เก่ง สามารถคิดมุกตลกได้เอง เพราะหากเก็บมุกตลกเก่ามาเล่น คนดูจะไม่ประทับใจ และไม่มีการ "เล่าต่อ"

เหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ทำให้คนดูหนังตะลุงรู้สึกผูกพันกับตัวตลกมากกว่าตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง คือ ตัวตลกหนังตะลุงเหล่านี้เป็นตัวละคร "ยืน" หมายถึง ตัวตลกตัวหนึ่งเล่นได้หลายเรื่อง โดยใช้ชื่อเดิม บุคลิกเดิม นอกจากนั้น ตัวตลกหนังตะลุงยังเป็นพหุบุคลิกโตเมนอีกด้วย นายหนังทุกคณะสามารถหยิบตัวตลกตัวใดไปเล่นก็ได้ เราจึงเห็น อ้ายเท่ง อ้ายหนูน้อย มืออยู่ในเกือบทุกเรื่อง ของหนังตะลุงเกือบทุกคณะ

รูปตัวตลก รูปตัวตลกหนังตะลุง หรือที่เรียกว่า รูปกาก ส่วนใหญ่จะไม่ใส่เสื้อ บางตัวนุ่งโสร่ง สั้นแค่เข้า บางตัวนุ่งกางเกง และส่วนใหญ่จะมีอาวุธประจำตัว ตัวตลกทุกตัวสามารถขยับมือขยับปากได้ หนังแต่ละคณะจะมีรูปตัวตลกไม่น้อยกว่าสิบตัว แต่โดยปกติจะใช้แสดงในแต่ละเรื่องแค่ไม่เกินหกตัวเท่านั้น

ตัวตลกเอก หมายถึง ตัวตลกที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วไป นายหนังคณะต่างๆ หลายคณะนิยมนำไปแสดง มีดังต่อไปนี้

1. ฤาษี

ฤาษี เป็นรูปครุ สำคัญมากในการแสดงหนังตะลุง ในแต่ละครั้งของการแสดงจะขาดเสียไม่ได้ หนังตะลุงบางคณะจะใช้หนังเสื่อนำมาแกะ และลงคาถาอาคม ใครจะจับต้องไม่ได้ นอกจาก นายหนังมิฉะนั้นจะเจ็บไข้ บางคนมีอาการปวดท้อง เรียกว่า ถูกครุหมอม รูปหนังรูปนี้ต้องตั้งทิ้งบูชา

2. พระอิศวร



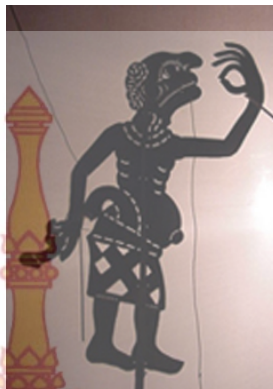
พระอิศวร เป็นรูปตัวแทนเทพเจ้าของฮินดูองค์หนึ่ง ที่หนังตะลุงนำมาเชิดนาจะซี้ให้เห็นความเชื่อถือและอารยธรรม ที่ได้มาจาก อินเดียเด่นชัดขึ้น

3. เจ้าเมืองและนางเมือง



เจ้าเมืองและนางเมือง รูปเจ้าเมืองประเทศเอกราชและนางเมืองเป็นรูปหนังตะลุงในยุคปัจจุบัน ลำดับเรื่องก็ต้องเชิดตัวละครสองตัวนี้ก่อนเสมอ เป็นธรรมเนียมที่ถือกันว่า เสมอหนึ่งว่านี่คือตัวแทนวรรณคดีเพราะหนังตะลุงได้รับอิทธิพลพราหมณ์ไม่น้อย

4. อ้ายเท่ง



หนังจวนบ้านคูขุดเป็นคนสร้าง โดยเลียนแบบบุคลิกมาจากนายเท่ง ซึ่งเป็นชาวบ้านอยู่บ้านคูขุด อำเภอสะทึงพระ จังหวัดสงขลา เป็นคนรูปร่างผอมสูง ลำตัวท่อนบนยาวกว่าท่อนล่าง ผิวดำ ปากกว้าง หัวเถิก ผมหยิกงอ ใบหน้าคล้ายนกกระฮ้าง ลักษณะเด่นคือ นิ้วมือขยาวาวโตคล้ายอวัยวะเพศผู้ชาย ส่วนนิ้วชี้กับหัวแม่มือซ้ายงอหยิกเป็นวงเข้าหากัน รูปอ้ายเท่งไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้าโสร่งตาหมากรุก มีผ้าขาวม้าคาดพุง มีมิดอ้ายครก(มิดปลายแหลม ดำมงอโค้ง มีฝัก)เหน็บที่สะเอว เป็นคนพูดจาโผงผาง ไม่เกรงใจใคร ชอบข่มขู่และล้อเลียนผู้อื่น เป็นคู่หูกับอ้ายหนู่น้อย เป็นตัวตลกที่นายหนังเกือบทุกคณะนิยมนำไปแสดง

5. อ้ายโถ



ไม่มีบันทึกว่าใครเป็นคนสร้าง เลียนแบบบุคลิกมาจากจินบ่บา ชาวพังบัว อำเภอสะทึงพระ จังหวัดสงขลา เป็นคนที่มีศีรษะเล็ก ตาโตถลน ปากกว้าง ริมฝีปากกลางเม้มเข้าไป ลำตัวป่องกลม สวมหมวกมีกระจุกข้างบน นุ่งกางเกงจีนถลกขา ถือมิดบังตอเป็นอาวุธ เป็นคนชอบร้องรำทำเพลง ชี้ขลาคตาขาว โกรธใครไม่เป็น อ้ายโถมีคติประจำใจว่า "เรื่องกินเรื่องใหญ่" ไม่ว่าใครจะพูดเรื่องอะไรก็ตาม โถสามารถดึงไปโยงกับของกินได้เสมอ ซึ่งเป็นมุขตลกที่นับว่ามีเสน่ห์ไม่น้อย เพราะไม่ลามกหยาบคาย จึงเป็นตัวตลกที่ดึงความสนใจจากเด็กๆ ได้มาก อ้ายโถเป็นเพียงตัวตลกประกอบ มักเล่นคู่กับอ้ายสะหม้อ

6. อ้ายขวัญเมือง



เป็นตัวตลกเอกของหนังจันทรแก้ว จังหวัดนครศรีธรรมราช ไม่มีประวัติความเป็นมา คนในจังหวัดนครศรีธรรมราชจะไม่เรียกว่า "อ้ายเมือง" เหมือนนายหนังจังหวัดอื่นๆ แต่เรียกว่า "ลุงขวัญเมือง" ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหากตัวตลกตัวนี้นำบุคลิกมาจากคนจริง ก็คงเป็นคนที่ได้รับการยกย่องจากคนในท้องถิ่นอย่างสูงทีเดียว อ้ายขวัญเมืองหน้าคล้ายแพะ ผมบางหยิกเล็กน้อย ผิวดำ หัวเถิก จมูกโด่งโตยาว ปากกว้าง พุงยานโย้ ก้นเซิด ปลายนิ้วชี้บวมโตคล้ายนิ้วอ้ายเท่ง นุ่งผ้าสีดำ คาดเข็มขัดไม่สวมเสื้อ เป็นคนซื่อ แต่บางครั้งก็ฉลาด ชี้สงสัยใคร่รู้เรื่องคนอื่น พูดเสียงหวาน

นายหนังในจังหวัดสงขลามักนำขวัญเมืองมาเป็นคู่หูกับสะหม้อ นายหนังในจังหวัดนครศรีธรรมราชแถวอำเภอเชียรใหญ่ อ.หัวไทร อ.ปากพนัง อ.ท่าศาลา มักให้ขวัญเมืองแสดงคู่กับนายยอดทอง หนังพิทลุง ตรัง นิยมให้เป็นตัวบอกเรื่อง ฝ่าประตูเมือง หรือเป็นพนักงานตีฆ้องร้องป่าว

7. อ้ายปราบ



ปราบ หรือ อ้ายปราบ เป็นชื่อตัวตลกหนึ่งตระกูลส่วนมากมักเป็นทหารของฝ่ายยักษ์ อ้ายปราบ เป็นคนที่จุกเป็นริดสีดวงจนจุกยุบจึงพูดแบบคนจุกบี้ เพื่อนๆ จึงมักล้อเลียนเสียงและเป็นเหตุให้ทะเลาะกัน นุ่งกางเกงขาสั้น ไม่สวมเสื้อ ตัดผมสั้นหวีแสกกลาง มือถือหวีข้างหนึ่งถือ กระจกข้างหนึ่ง เป็นคนเจ้าสำรวย ชอบแต่งกาย เป็นห่วงทรงผมยิ่งกว่าอื่นใด มักหยุดพูดหยุดทำงาน เพื่อแอบหิวผม

แต่งงาน แม้ตอนบราก็บางครั้งต้องหยุดหิวผมแล้วรบกันต่อ แต่ไม่เป็นคนเจ้าชู้เพราะสนใจตัวเองมากกว่าคนอื่น

8. ผู้ใหญ่พูน



ไม่มีบันทึกว่าใครเป็นคนสร้าง คาดว่าคงจะเลียนแบบบุคลิกมาจากผู้ใหญ่บ้านคนใดคนหนึ่ง เป็นคนรูปร่างสูงใหญ่ จมูกยาวคล้ายตะขอเกี่ยวมะพร้าว ศีรษะล้าน แต่มีกระจุกผมเป็นเกลียวดูคล้ายหูหิ้วตั้งน้ำ พงโย้ยาน ก้นเข็ดสูงจนหลังแอ่น เพื่อนมักจะล้อเลียนว่า บนหัวติดหูตั้งตั้งน้ำ สันหลังเหมือนเขาพับผ้า (เส้นทางระหว่างพัทลุง-ตรัง มีโค้งหักศอกหลายแห่ง) ผู้ใหญ่พูนมุ่งโจงกระเบนไม่มีลวดลาย เป็นคนชอบยุยง ขี้โม้อวด ให้อยศ ชอบขู่ตะคอกผู้อื่นให้เกรงกลัว แต่ธาตุแท้เป็นคนขี้ขลาดตาขาว ชอบแสร้งปั้นเรื่องฟ้องเจ้านาย ส่วนมากเป็นคนรับใช้อยู่เมืองยักซ์ หรืออยู่กับฝ่ายโจง พุดซ้าๆ หนีบจุมก เป็นตัวตลกประกอบ

โดยปกติตัวตลกหนึ่งตระกูลจะต้องมีคู่หู เพื่อเอาไว้รับส่งมุกตลกโต้ตอบกัน ในแต่ละเรื่องจะมีตัวตลกเอกอย่างน้อยสองคู่ คือ เป็นพี่เลี้ยงพระเอกคู่หนึ่ง และเป็นพี่เลี้ยงนางเอกคู่หนึ่ง นอกจากนี้ยกตัวอย่างมา ยังมีตัวตลกประกอบอีกจำนวนมาก

9. อ้ายสี่แก้ว



ไม่มีบันทึกว่าใครเป็นคนสร้าง แต่เชื่อกันว่าเอาบุคลิกมาจากคนชื่อสี่แก้วจริงๆ เป็นคนมีตะบะมีอหนัก เวลาโกรธใครจะตบด้วยมือหรือชนด้วยศีรษะ เป็นคนกล้าหาญ พุดจริงทำจริง ชอบอาสาเจ้านายด้วยจริงใจ ตักเตือนผู้อื่นให้ปฏิบัติดีปฏิบัติชอบตามทำนองคลองธรรม เป็นคนรูปร่างอ้วนเตี้ย

ผิวคล้ำ มีโหนกคอ ศีรษะล้าน นุ่งผ้าโจงกระเบนลายตาหมากรุก ไม่สวมเสื้อ ไม่ถืออาวุธใดๆ ใครพูดล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องพระ เรื่องร้อน เรื่องจำนวนเงินมากๆ จะโกรธทันที พูดซ้ำๆ ซัดถ้อยซัดคำ เพื่อนคู่หูคือนายยอดทอง

10. อ้ายสะหม้อ



หนึ่งกั้น ทองหล่อเป็นคนสร้าง เลียนแบบบุคลิกมาจากมุสลิมชื่อสะหม้อ เป็นคนบ้านสะกอม อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา ซึ่งนายสะหม้อเองก็รับรู้และอนุญาตให้หนึ่งกั้นนำบุคลิกและเรื่องราวของตนไปสร้างเป็นตัวละครได้ รูปอ้ายสะหม้อหลังโก่ง มีโหนกคอ คางย้อย ลงพุง รูปร่างเตี้ย สวมหมวกแบบมุสลิม นุ่งผ้าโจง ไม่สวมเสื้อ เป็นคนอวดดี ชอบล้อเลียนคนอื่น เป็นมุสลิมที่ชอบกินหมู ชอบดื่มเหล้า พูดสำเนียงเนิบนาบ รัวปลายลิ้น ซึ่งสำเนียงของคนบ้านสะกอม มีนายหนึ่งหลายคนนำอ้ายสะหม้อไปเล่น แต่ไม่มีใครพากย์สำเนียงสะหม้อได้เก่งเท่าหนึ่งกั้น ปกติสะหม้อจะเป็นคู่หูกับขวัญเมือง

11. อ้ายหนูนุ้ย



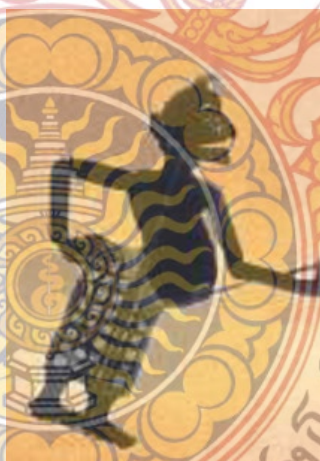
ไม่มีบันทึกว่าใครเป็นคนสร้าง หนูนุ้ยมีบุคลิกชื่อแกมโง่ ผิวดำ รูปร่างค่อนข้างเตี้ย พุงโย้ คอดกทรงผมหักคล้ายแสบ้า จมูกปากยื่นคล้ายปากวัว ไว้เคราหนวดแพะ รูปอ้ายหนูนุ้ยไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้าโจง ไม่มีลวดลาย ถือมีดตะโกรหนีบหมากเป็นอาวุธ พูดเสียงต่ำสั้นเครือซิ่นนาสิก เป็นคนหูเบาคล้อยตามคำยุยงได้ง่าย แสดงความซื่อออกมาเสมอ ไม่ชอบให้ใครพูดเรื่องว้าว เป็นคู่หูกับอ้ายเท่ง และเป็นตัวละครที่นายหนึ่งทุกคนจะนิยมนำไปแสดงเช่นกัน

12. นายหยอดทอง



ไม่มีบันทึกว่าใครเป็นคนสร้าง แต่เชื่อกันว่าเป็นชื่อคนที่เคยมีชีวิตอยู่จริง เป็นชาวจังหวัดพัทลุง รูปร่างอ้วน ผิวดำ พุงย้อย ก้นงอน ผมหยิกเป็นลอน จมูกยื่น ปากบวม เหมือนปากคนแก่ไม่มีฟัน หน้าเป็นแผลจนลายคล้ายหน้าจระเข้ ใครพูดถึงเรื่องจระเข้จึงไม่พอใจ รูปยอดทองไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้าลายโจงกระเบน เหน็บกริชเป็นอาวุธประจำกาย เป็นคนเจ้าชู้ ใจเสาะ ชี้ขลาด ชอบปากพูดจาโอ้อวดยกตนชอบขู่หลอก พูดจาเหลวไหล บ้ายอ ชอบบออยู่กับนายสาว จนมีสำนวนชาวบ้านว่า "ยอดทองบ้านาย" เป็นคู่หูกับนายสีแก้ว

13. อินแก้ว



อินแก้ว เป็นตัวตลกหนึ่งตระกูลตัวหนึ่ง มักทำหน้าที่เฝ้าประตูเมือง คอยชักถามแขกเมือง และนำความไปกราบบังคมทูลเจ้าเมือง เป็นตัวตลกที่มีเฉพาะหนึ่งตระกูลบางคณะ อินแก้วมีรูปร่างผอม ค่อนข้างสูง ฟันล่าง ครอบฟันบน มีผมหรือมเหรี๊มเป็นกระจุกอยู่ตรงกลางกระหม่อม นุ่งผ้าลายตาหมากรุก ไม่สวมเสื้อ มีนิสัยเป็นคนตรงไปตรงมา ไม่มีชั้นเชิง เป็นคนเอางานเอาการ

14. ยักษ์ตัวผู้และยักษ์ตัวเมีย



ยักษ์ตัวผู้และยักษ์ตัวเมีย ยักษ์ตัวผู้และยักษ์ตัวเมีย เป็นลักษณะของยักษ์เมือง

2.1.5 ดนตรีหนังตะลุง

ดนตรีหนังตะลุงในอดีต มีความเรียบง่าย ชาวพื้นบ้านในท้องถิ่นประดิษฐ์ขึ้นได้เอง โดยใช้วัสดุในพื้นที่ มีทับ กลอง โหม่ง ฉิ่ง เป็นสำคัญ ปี ซอ เกิดขึ้นภายหลังที่คงใช้วัสดุพื้นบ้านอยู่ดี ต่อมาวัฒนธรรมภายนอกโดยเฉพาะดนตรีไทยสากล หนังตะลุงจึงเพิ่มดนตรีใหม่ๆ เข้ามาเสริม เช่น กลองชุด กีตาร์ ไวโอลิน ออร์แกน จำนวนลูกคู่เพิ่มขึ้น ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ค่าราคาเพิ่มขึ้น ยิ่งในปัจจุบันคนยากจนไม่มีทุนรอนพอที่จะรับหนังตะลุงไปแสดงได้เลย ดนตรีหนังตะลุง คณะหนึ่งๆ มีดังนี้

1. ทับ

เครื่องกำกับจังหวะและท่วงทำนอง ที่สำคัญที่สุด ผู้บรรเลงดนตรีชิ้นอื่นๆ ต้องคอยฟังจังหวะ ยักย้ายตามเพลงทับ ที่นิยมใช้มีถึง 12 เพลง คือ เพลงเดิน เพลงถอยหลังเข้าคลอง เพลงเดินยักซ์ เพลงสามหมู่ เพลงนาตกลายออกจากวง เพลงนางเดินป่า เพลงสร่งน้ำ เพลงเจ้าเมืองออกสั่งการ เพลงชุมพล เพลงยกพล เพลงยักซ์ และเพลงกลับวัง ผู้ชำนาญที่เรียกว่ามือทับเท่านั้นจึงสามารถตีทับครบ 12 เพลงได้ ทับหนังตะลุงมี 2 ใบ ใบหนึ่งเสียงเล็กแหลม เรียกว่า "หน่วยฉับ" อีกใบหนึ่งเสียงทุ้ม เรียกว่า "หน่วยเทิง" ทับหน่วยฉับเป็นตัวยืน ทับหน่วยเทิงเป็นตัวเสริม หนังตะลุงในอดีตมีมือทับ 2 คน ไม่น้อยกว่า 60 ปีมาแล้วใช้มือทับเพียงคนเดียว ใช้ผ้าผูกไขว้กัน บางคนวางบนขา บางคนวางขาข้างหนึ่งบนทับ กดไว้ไม่ให้ทับเคลื่อนที่

โดยทั่วไป ทับนิยมทำด้วยแก่นไม้ขนุน ตบแต่งและกลึงได้ง่าย ตัดไม้ขนุนออกเป็นท่อนๆ ยาวท่อนละประมาณ 60 เซนติเมตร ฟันกลอนด้วยขวานให้เป็นรูปคล้ายกลองยาว นำมาเจาะภายใน และกลึงให้ได้รูปทรงตามต้องการลงน้ำมันชักเงาด้านนอก หุ้มด้วยหนังค่าง ตรงแกมทับร้อยไขว้ด้วยเชือกด้วยหรือไนลอน ร้อยด้วยหวาย ลอดเข้าไปในปลอกหวายส่วนหลัง ดึงหวายให้ตึงเสมอกัน ก่อนใช้ทุกครั้งต้องชุบน้ำที่หนังหุ้ม ใช้ผ้าขนาดนิ้วก้อยอัดที่แกมทับด้านใน ทำให้หนังตึงมีเสียงไพเราะกังวาน

2. โหม่ง

เป็นเครื่องกำกับการขับบทของนายหนัง โหม่งมี 2 ใบ ร้อยเชือกแขวนไว้ในรางไม้ ห่างกันประมาณ 2 นิ้ว เรียกว่า "รางโหม่ง" ใบที่ใช้ตีเป็นเหล็กมีเสียงแหลมเรียกว่า "หน่วยจี้" อีกใบหนึ่งเสียงทุ้ม เรียกว่า "หน่วยทุ้ม" ในอดีตใช้โหม่งราง โหม่งลูกปากก็เรียก ทำด้วยเหล็กหนาประมาณ 0.4

เซนติเมตร ยาว 10 นิ้ว กว้าง 4 นิ้ว อัดส่วนกลางให้เป็นปมสำหรับตี ส่วนโหม่งหล่อใช้กันมาประมาณ 60 ปี หล่อด้วยทองสำริดรูปลักษณะเหมือนฆ้องวง การซื้อโหม่งต้องเลือกซื้อที่เข้ากับเสียงของนายหนัง อาจชุดได้ปมหรือพอกชั้นอุ้งด้านใน ให้มีโยเสียงกลมกลืนกับเสียงของนายหนัง ไม้ตีโหม่งใช้อันเดียว ปลายข้างหนึ่งพันด้วยผ้าหรือสวมยาง ทำให้โหม่งมีเสียงนุ่มนวล และสึกหรอน้อยใช้ได้นาน

3. ฉิ่ง

ใช้ตีเข้าจังหวะกับโหม่ง คนตีโหม่งทำหน้าที่ตีฉิ่งไปด้วย กรับเดี่ยวนี้ไม่ต้องใช้ นำฝ่าฉิ่งกระทบกับรางโหม่งแทนเสียงกรับได้

4. กลองตุก

มีขนาดเล็กกว่ากลองมโหรีรา รูปแบบเหมือนกัน ใช้ไม้ 2 อัน โทนใช้ตีแทนกลองตุกได้

5. ปี่

หนังตะลุงใช้ปี่นอกบรรเลงเพลงต่างๆ ถือเอาเพลงพัดชาเป็นเพลงครู ประกอบด้วยเพลงไทยเดิมอื่นๆ ได้แก่ เพลงสาวสมเด็จ เขมรปี่แก้ว เขมรปากท่อ ชะนีกันแสง พม่ารำชวาน พม่าแทงกบ สุดสงวน เขมรพวง ลาวดวงเดือน เพลงลูกทุ่งหลายเพลงอาศัยทำนองเพลงไทยเดิม คนเป่าปี่ก็เล่นได้ดี แม้เพลงไทยสากลที่กำลังฮิต ปี่ ซอ ก็เล่นได้ โดยไม่รู้ตัวโน้ตเลย ซอ อู้ ซอด้วง ประกอบปี่ ทำให้เสียงปี่มีเล็กแหลมเกินไป ชวนฟังยิ่งขึ้น ปี่ ซอ สามารถยกย้ายจังหวะให้ช้าลงหรือเร็วขึ้นตามจังหวะทับได้อย่างกลมกลืนและลงตัว

การบรรเลงดนตรีหนังตะลุง แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. บรรเลงดนตรีล้วน เช่น ยกเครื่อง ตั้งเครื่อง ลงโรง

2. บรรเลงเพลงประกอบการรับบท ขึ้นบท ถอนบท เลียบบท เชิด บรรเลงประกอบการขับกลอนแปด กลอนคึกกลอน กลอนลอดโหม่ง ประกอบการบรรยาย อิริยาบทของตัวละครและบรรเลงประกอบบทบาทเฉพาะอย่าง เช่น บทโศก ลักพา ร่ายมนต์

ปัจจุบันนี้ ดนตรีหนังตะลุงเปลี่ยนแปลงไปมาก มีเครื่องดนตรีมากขึ้น บางท่านว่าเป็นการพัฒนาให้เข้ากับสมัยนิยม แต่เป็นการทำลายเอกลักษณ์ของดนตรีหนังตะลุงไปอย่างน่าเป็นห่วง เวลา 12.00 น. ของวันที่ 16 กันยายน พ.ศ.2540 มีนายหนังระดับปริญญาโท 2 ท่าน คือ หนึ่งนครินทร์ชาทอง จังหวัดสงขลา หนึ่งบุญธรรม เทอดเกียรติชาติ จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ให้สัมภาษณ์ออกทีวีช่อง 9 ยอมรับในความล้มเหลวของนายหนังรุ่นใหม่ ทำให้มีค่าใช้จ่ายสูง โอกาสการแสดงน้อยลง ลูกค้ายิ่งหายาก เพราะไม่มีคนสืบสานต่อ นี่เป็นลางบอกให้ทราบล่วงหน้า หนังตะลุงสัญลักษณ์ของภาคใต้ จะลงเอยในรูปใด

2.1.6 โรงหนังตะลุง

โรงหนังตะลุง มีรูปร่างสี่เหลี่ยม ปลูกสูงจากพื้นดินประมาณ 5 ฟุต ด้านหน้ากว้างประมาณ 12 ฟุต และสูงประมาณ 9 ฟุต มีจอตั้งอยู่เต็มหน้าด้วยผ้าขาว ริมชลีบไว้ด้วยผ้าสีแดง พื้นโรงปูด้วยไม้กระดาน คนเชิดและนักดนตรี คนจัดตัวหนังต้องอยู่บนโรงนี้ทุกคน

ลำดับการแสดง

หนังตะลุงทุกคณะมีลำดับขั้นตอนในการแสดงเหมือนกันจนถึงเป็นธรรมเนียมนิยม ดังนี้

1. ตั้งเครื่อง

2. แดกแผง หรือแก้แผง

3. เป็กรโรง

4. ลงโรง

5. ออกลิ่งหัวค้ำ เป็นธรรมเนียมของหนังสือในอดีต ลิ่งค้ำเป็นสัญลักษณ์ของอธรรม ลิ่งขาวเป็นสัญลักษณ์ของธรรมะ เกิดสู้รบกัน ฝ่ายธรรมะก็มีชัยชนะแก่ฝ่ายอธรรม ออกลิ่งหัวค้ำยกเลิกไปไม่น้อยกว่า 70 ปีแล้ว ช่วงชีวิตของผู้เขียนไม่เคยเห็นลิ่งค้ำลิ่งขาวที่สู้รบกันเลย เพียงได้รับการบอกเล่าจากผู้สูงอายุ 90 ปีขึ้นไป

6. ออกฤาษี หรือ ชักฤาษี รูปฤาษี หนังสือระบุว่า เป็นสัญลักษณ์แทนครู-อาจารย์ การแสดงแต่ละครั้ง จะละเว้นรูปฤาษีไม่ได้แต่ถ้าเราคิดในแนวอารยธรรม จะชี้ให้เห็นว่าหนังสือหน้าจะได้รับอิทธิพลมาจากอินเดียซึ่งอาจจะ ผ่าน เข้ามาทางภาคใต้โดยตรง หรือโดยอ้อมจากขวาก็ได้ เพราะสมัยหนึ่งขวาก็ได้รับพุทธศาสนาฝ่ายมหายานเข้ามาซึ่งมีหลักฐานคือ เจดีย์บุโรพุทโธ อยู่จนกระทั่งทุกวันนี้

7. ออกรูปพระอิศวร หรือรูปโค พระอิศวร เป็นรูปแทนเทพเจ้าของศาสนาฮินดูองค์หนึ่งการที่หนังสือหน้าจะเปิดก็หน้าจะเป็นเครื่องชี้ให้เห็นความเชื่อถือและอารยธรรมซึ่งได้รับการถ่ายทอดจาก อินเดียเด่นชัดยิ่งขึ้น รูปพระอิศวรนี้ไม่ถือเป็นธรรมเนียมว่า จะต้องออกเปิดเหมือน รูปฤาษี เพราะถ้าหากมีความจำเป็นอาจจะตัดออกเสียได้ในบางครั้ง

8. ออกรูปฉะ หรือรูปจับ "ฉะ" หมายถึง การสู้รบระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ ยกเลิกไปพร้อมกับลิ่งหัวค้ำ

9. ออกรูปพรายหน้าบทหรือรูปกาศ พราย หมายถึง อภิพราย กาศ หมายถึง ประกาศ รูปพรายหน้าบท หรือ รูปกาศ หรือ รูปหน้าบท เสมือนเป็นตัวแทนนายหนังสือหน้า เป็นรูปชายหนุ่มแต่งกายโอรสเจ้าเมือง มีหน้าเคลือบขาวได้ มือทำเป็นพิเศษให้นิ้วมือทั้ง 4 อ้าออกจากนิ้วหัวแม่มือได้ อีกมือหนึ่งงอเกือบตั้งฉาก ติดกับลำตัวถือดอกบัว หรือช่อดอกไม้ หรือธง

10. ออกรูปบอกเรื่อง รูปบอกเรื่อง คือรูปบอกคนดูให้ทราบว่ ในคืนนี้หนังสือหน้าแสดงเรื่องอะไร สมัยที่หนังสือหน้าแสดงเรื่องรามเกียรติ์เพียงเรื่องเดียว ก็ต้องบอกให้ผู้ดูทราบว่าแสดงเรื่องรามเกียรติ์ตอนใด บอกคณะบอกเค้าเรื่องย่อๆ เพื่อให้ผู้ดูสนใจติดตามดู หนังสือไปนิยมใช้รูปนายขวัญเมืองบอกเรื่อง

11. ชั้บร้องบทเกี้ยวจ้อ

12. ตั้งนามเมืองหรือตั้งเมือง เริ่มแสดงเป็นเรื่องราว

ตั้งนามเมือง เป็นการเปิดเรื่องหรือจับเรื่องที่จะนำเสนอในคืนนั้น กล่าวคือการออกรูปเจ้าเมืองและนางเมืองโอกาสในการแสดงของหนังสือหน้า เดิมหนังสือหน้านิยมแสดงเฉพาะในงานสมโภช เฉลิมฉลอง ไม่แสดงงานอัมงคล เช่น งานศพ แต่ความเชื่อในเรื่องนี้หมดไป โอกาสแสดงของหนังสือหน้าจะแยกออกได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. งานบ้าน เช่น แก้วเหมย บวชนาค แต่งงาน ขึ้นบ้านใหม่ งานศพ งานสละหัว งานทำบุญบ้าน สวดบ้าน

2. งานวัด เช่น ฟังลูกนิมิต งานฉลองกุฏิวิหาร งานเทศกาลประจำปีของวัด งานชักพระ งานประเพณีทำบุญเดือนสิบ

3.งานจัดรายการ ชาวบ้านเรียกว่างานสวนสนุก มีการแข่งขันประชันโรง เช่น งานแข่งขันกรีฑา งานมหรหรรณห์นั่งตะลุง งานปีใหม่ งานสงกรานต์ เอกชนเป็นผู้จัด เพื่อการค้ากำไรเป็นสำคัญ ระหว่างปี พ.ศ.2520-2526 มีงานจัดรายการมากที่สุด ต้องแย่งชิงกันรับหนังที่มีชื่อเสียง ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนตุลาคมว่างเว้นไม่ได้แม้คืนเดียว ส่วนเดือนพฤศจิกายน-เดือนธันวาคม ภาคใต้ฝนตกชุก นักจัดรายการไม่กล้าเสี่ยง ช่วงระยะเวลาดังกล่าว หนังเกิดขึ้นใหม่หลายร้อยคณะทั่วทั้งภาคได้ ในปัจจุบันมีเหลืออยู่ไม่เกิน 100 คณะ ล้วนแต่มีอายุล่วง 45 ปีไปแล้ว

2.1.7 การแข่งขันประชันโรง

การแข่งขันโรงของหนังตะลุง เป็นที่ชื่นชอบของชาวปักษ์ใต้มาเป็นเวลานานปี นับแต่สมัย ร. 5 จนถึงปัจจุบัน การประชันโรงมีตั้งแต่ 2 โรงขึ้นไป ถึง 10 โรง เลือกเฟ้นเอาหนังที่มีชื่อเสียงระดับเดียวกัน ถ้าเปรียบกับภาษามวยเรียกว่าถูกคู่ ในงานเทศกาลสำคัญๆ มีการแข่งขันประชันโรงแพ็คตัดออก มีประชันติดต่อกันหลายคืน เอารองชนะเลิศมาแข่งขันกันในคืนสุดท้าย นอกจากเงินราดแล้วมีการตั้งรางวัลเกียรติยศ เช่น ถาดทองคำ หรือขันน้ำพานรอง หรือถ้วยของบุคคลสำคัญ งานประชันหนังตะลุงที่สนามหน้าเมือง สนามหน้าอำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่สนามกีฬา จังหวัดสุราษฎร์ธานี และที่หน้าศาลากลางจังหวัดพัทลุง มีหนังตั้งแต่ 10 คณะ ถึง 25 คณะ ผู้ชนะเลิศย่อมได้รับการยกย่อง มีงานแสดงมากขึ้น ค่าราดโรงเพิ่มขึ้น

หนังตะลุงประชันกันในวัด เพราะเป็นศูนย์กลางของชุมชน มีเพียง 2 โรง เครื่องครัดต่อกติกาทำเป็นหนังสือสัญญา 3 ฉบับ นายหนังหรือเจ้างานผิดสัญญาปรับไหมกันได้ ถือกติกาธรรมเนียมดังนี้

1. นายหนังทั้ง 2 โรง ต้องมาถึงสถานที่แข่งขันก่อนค้ำอย่างน้อย 1 ชั่วโมง
2. ต้องจับฉลากขึ้นโรง จะเลือกที่โรงเอาเองตามใจชอบไม่ได้
3. มาตกลงข้อสัญญา และเทียบเวลากับนาฬิกาของกลางเพื่อให้เวลาตรงกันทั้ง 2 โรง
4. 1 ทีมตรง ลงโรง หรือโหมโรง ใช้สัญญาณย่ำตะโพนเป็นครั้งที่ 1
5. 2 ทีมตรง ออกถาด ใช้สัญญาณย่ำตะโพนเป็นครั้งที่ 2
6. เทียงคืน หยุดพัก 1 ชั่วโมง ใช้สัญญาณย่ำตะโพนเป็นครั้งที่ 3
7. เวลา 1 นาฬิกาตรง แสดงต่อ ใช้สัญญาณย่ำตะโพนเป็นครั้งที่ 4
8. เวลา 5 นาฬิกาตรง ใช้สัญญาณย่ำตะโพนเป็นครั้งที่ 4 เพื่อบอกให้นายหนังรู้ว่ายังเหลือเวลาเพียงชั่วโมงเดียวก็จะถึงเวลาเลิกแสดง ใครมีที่เด็ดเม็ดทราย ก็ใช้กันในตอนนี้อธิบายว่าชะโรงเพื่อให้คนจากอีกโรงหนึ่ง มาอยู่หน้าโรงของตน แม้ว่าแพ้มาตลอดคืน แต่ตอนใกล้รุ่งสามารถสู้หน้าไว้ได้
9. เวลา 6 นาฬิกาตรง ตะโพนย่ำให้สัญญาณเป็นครั้งสุดท้ายเลิกการแสดงได้
10. เจ้างานต้องเลี้ยงดูอาหารมือเย็น และจัดอาหารว่างตอนหยุดพัก อาหารต้องปราศจากยาพิษ ที่ฝ่ายตรงกันข้ามอาจลอบใส่ลงได้ เจ้างานต้องรับผิดชอบ
11. ต้องจัดเจ้าหน้าที่อยู่เวรยามใต้ถุนโรงตลอดเวลา
12. ให้ค่าราดโรงครบตามสัญญา

การแข่งขันประชันโรงหนังตะลุงหลังจากปี พ.ศ.2500 ไม่ค่อยเคร่งครัดในกติกาสัญญา หนึ่งแต่ละโรงต่างรู้จักกันดี แข่งขันเอาแพ้ชนะตามความสามารถตน ไม่ผูกแค้นจองเวรซึ่งกันและกัน พิธีกรรมทางไสยศาสตร์แทบไม่มี

2.1.8 การสืบทอดการแสดงและพิธีกรรม

1. ในสมัยโบราณผู้ใดจะแสดงหนังตะลุงก็จะไปฝากตัวเป็นศิษย์กับคณะหนังตะลุงที่ตัวเองชอบในแนวทางการแสดง พร้อมกับนำดอกไม้ ธูปเทียน หมากพลู ไปมอบให้เพื่อเป็นการบูชา ฝ่ายครูก็มีการทดสอบโดยให้ร้องบทให้ฟังก่อน เพราะคนที่จะแสดงหนังตะลุงได้นั้นต้องมีการสนใจมาก่อน และจะต้องจำบทหนังตะลุงได้บ้างถึงไม่มากก็น้อย อันดับแรกครูจะฟังน้ำเสียง และเชาว์ปัญญา ถ้าไม่มีเชาว์ น้ำเสียงไม่ดี ก็ไม่รับเป็นศิษย์ ไม่เพียงหนังตะลุงศิลปินพื้นบ้านทุกประเภทในสมัยโบราณ ถ้าน้ำเสียงไม่ดีไม่สามารถยึดเป็นอาชีพได้ เพราะไม่มีเทคโนโลยีช่วยเหมือนสมัยนี้ ต้องใช้เสียงตัวเอง โดยเฉพาะหนังตะลุงแสดงตั้งแต่หัวค่ำจนสว่างใช้เวลาในการแสดงไม่ต่ำกว่าแปดชั่วโมง นับว่าเป็นงานที่หนักมากพอๆ

2. การครอบมือ เมื่ออาจารย์รับผู้สมัครไว้เป็นศิษย์ ถ้าบ้านลูกศิษย์อยู่ไกล เช่นต่างอำเภอหรือต่างจังหวัด อาจารย์ก็จะรับไว้ให้อยู่ที่บ้าน อยู่กินกับอาจารย์ สอนวิชาให้ อาจารย์ไปแสดงที่ไหนก็จะพาไปด้วย สอนให้ออกฤชา และปรายหน้าบทก่อนเพื่อต้องการให้ชินกับคนดูหลายๆ การฝึกหนังตะลุงไม่ใช่ฝึกกันได้ง่ายๆ ต้องใช้เวลามาก อย่างน้อยต้องฝึกสี่หลักด้วยกัน เช่น

ก. ฝึกใช้เสียงเพื่อให้เข้ากับบทบาทของตัวละคร เสียงพระ เสียงนาง เสียงยักษ์ ตัวตลก ภาษาสัตว์ต่างๆ

ข. บทร้อง ต้องฝึกฉันทลักษณ์ของกลอน กลอนแบบไหนใช้กับตัวหนังตัวใด เช่น บทรัก บทโศก บทสมห้อง บทเทวดา บทยักษ์

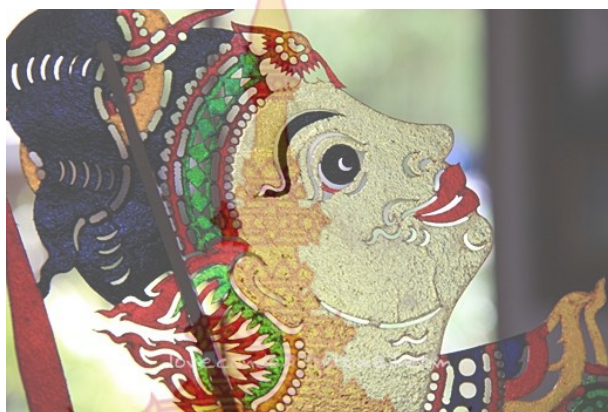
ค. การขีดรูป ตัวหนังแต่ละตัวขีดไม่เหมือนกัน เช่น พระราชา ต้องขีดแบบผู้ใหญ่ที่มีอำนาจ ราชนิกิริยาท่าทางแบบผู้ดี พระเอกขีดแบบชายหนุ่มเจ้าชู้นิดๆ นางเอกกริยาเรียบร้อย ยักษ์หยาบกระด้าง

ง. ตัวตลก ตัวตลกหนังตะลุงมีบทบาทสำคัญต่อผู้แสดงหนังตะลุงมาก คนดูหนังตะลุงได้จันสว่างก็เพราะตัวตลกนี่เอง ตัวตลกหนังตะลุงสามารถนำศีลธรรม สังคม การบ้านการเมือง มาแทรกในบทหนังตะลุงได้อย่างกลมกลืน และยังสามารถนำผู้ชมเข้าร่วมในการแสดงได้อีกด้วย

ในสมัยโบราณการฝึกหนังตะลุง อย่างน้อยต้องอยู่กับอาจารย์สามปี บางคนอยู่กับอาจารย์ห้าปี หกปี ก็มี เมื่ออาจารย์เห็นว่าลูกศิษย์แสดงได้ดีแล้ว ก็จะทำพิธีครอบมือให้ เมื่อผ่านการครอบมือแล้วก็ป็นหนังตะลุงสมบูรณ์แบบ แก่บับได้ (แก่เหมมรย) หนังตะลุงโรงใดที่ยังไม่ได้รับการครอบมือ เชื่อกันว่าแก่บับไม่ขาด พิธีการครอบมือเหมือนกับการไหว้ครูทุกประการ

3. พิธีการไหว้ครู การไหว้ครูเป็นประเพณีสำคัญของหนังตะลุง มีความเชื่อกันว่าหนังตะลุงคณะใดมีการไหว้ครูเป็นประจำทุกปีเป็นมงคลแก่ตัวเอง ทำมาหากินคล่อง เป็นที่นิยมของคนดู หนังตะลุงบางคนก็แสดงหนังตะลุงไม่ได้แล้ว เช่น แก่ หรือ พิการ ก็ยังมีการไหว้ครูกันแต่ไม่ประจำทุกปี การไหว้ครูเป็นการบูชาครูอาจารย์ที่ยังมีชีวิตและที่ล่วงลับไปแล้ว

2.1.9 เกร็ดความรู้เกี่ยวกับหนังตะลุง

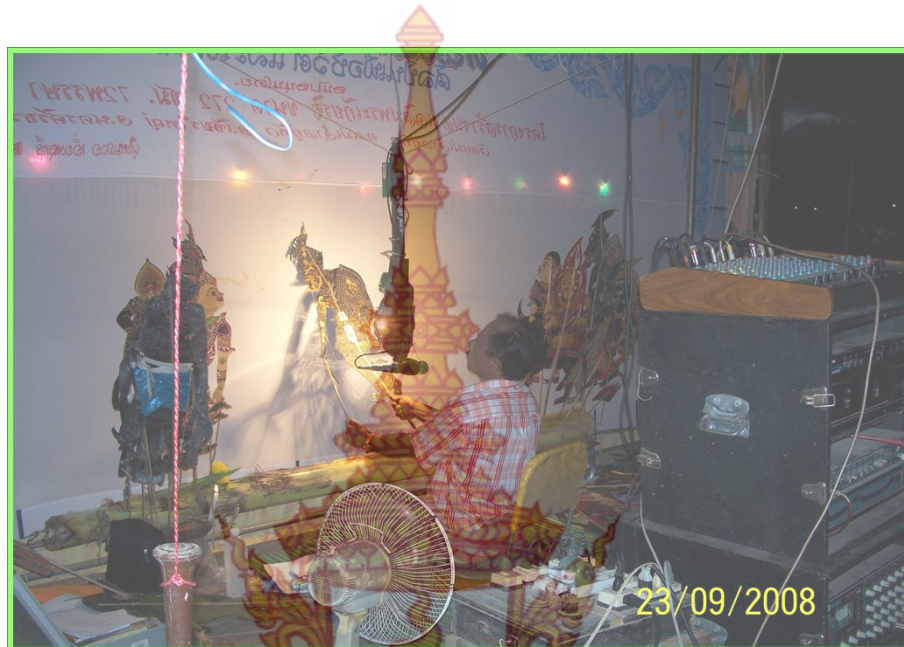


ศิลป์แดนใต้อีกอย่างหนึ่งที่มีความเป็น ปราชญ์ที่แฝงอยู่ในตัวผู้เล่นมากคือ หนังตะลุง หรือหนังลุง หรือ หนังแห้งหรือหนังควาย เรื่องกันไปตามถิ่นที่ แต่สรุปแล้วก็คือ ศิลปะการเชิดรูปหนังที่อาศัยผู้พากษ์เพียงคนเดียว ที่เรียกว่า นายหนัง ขั้นตอนการเล่นนั้นมีรายละเอียดมากมาย คงไม่พอต่อการนำมาแสดงตรงนี้ แต่สิ่งหนึ่งที่อยากให้ทุกคนรับรู้คือความสนุกของหนังตะลุงที่แฝงด้วยเชาว์ปรีชาญาณ คำสอน นิทาน ข่าวสาร เสียดสีสังคม และอีกมากมายที่แฝงไว้ในการแสดงขนานนี้



จากรูปหลังตัวหนังผู้หญิงซึ่งมักจะเป็นนางเอก เพราะดูจากไพร่เสนาสองคนข้างหลัง เพราะสองคนนี้มีมักจะอยู่ฝ่ายนางเอกคนพุงป่อง ชื่อ พูนแก้ว จะมีความเป็นผู้ใหญ่ พุดจามีเหตุผล แต่ไม่มีเชาว์ปัญญาคนหลังชื่อไอ้เปี้ยก มักพุดติดอ่าง เป็นเก่งมาก แต่ไม่ค่อยสมประกอบตอนพุดและต้องรอให้นายพูนพุดต่อให้เสมอ

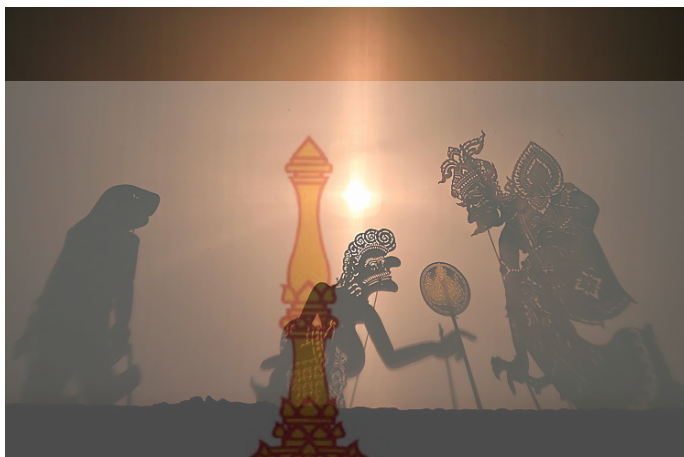
บรรยากาศการแสดง



เบื้องหลังฉาก ที่คิดว่ามีคนพูดหลายคน เพราะเสียงต่างกัน อันที่จริงแล้ว มีคนเดียว



เมื่อฉากที่ตัวละครมาก นายหนึ่งจะต้องใช้สติปัญญาอย่างมากในการเล่นเพราะต้องทำเสียงที่แตกต่างกันตามเอกลักษณ์ตัวหนัง ไหนต้อง จำบทกลอนร้องขับ บทพูด การขีดหนังด้วยมือ การดึงปากยกมือเมื่อตัวละครพูด ทั้งหมดนี้ทำพร้อมกัน เหมือนกับมีหลายคนพูด



แม้แต่ในหนังตะลุง มารยาทเป็นสิ่งสำคัญ การพูดกับพระกับเจ้า ต้องมีสัมมาคารวะ นี่คือ วัฒนธรรมที่งดงามจริงๆ ที่สื่อออกมาได้น่าชม



โรงที่ใช้ทำการแสดง แต่อันนี้ค่อนข้างมืดซิด



บรรยากาศหน้าโรงหนัง



ในกรณีที่เป็นการเล่นเพื่อไหว้ครูหนังตะลุง จะต้องจัดทำศาลขึ้นและวางของบวงสรวงไว้ด้านขวามือเท่านั้น



การครอบมือ เป็นการรับการสืบทอดต่อเพื่อหัดเป็นนายหนังตะลุง ทำกันในหมู่ทายาทเท่านั้น



เมื่อเล่นหนังตะลุงเสร็จจำเป็นต้องมาจัดรูปหนังใส่แผงหนัง เพื่อเป็นการสำรวจความเสียหายของรูปหนังจากการเชิด ถ้าเสียหายต้องรีบซ่อมไม่งั้นจะต้องอากรรมพ์แรงครุ และการจัดต้องเรียงลำดับการทับซ้อนของรูปหนังตามยศฐาบรรดาศักดิ์ โดยอาศัยอยู่บนสุด ไม่งั้นก็จะต้องแรงครุ

2.2 การจัดการความรู้

2.2.1 ความหมายของการจัดการความรู้

วิจารณ์ (2547: 63) อธิบายแนวคิดของการจัดการความรู้ไว้ดังนี้ การจัดการความรู้เป็นการเรียนรู้แบบใหม่ที่เรียนจากการปฏิบัติเป็นตัวนำ เป็นตัวเดินเรื่อง ไม่ใช่แค่เรียนจากครู หรือตำรา ตำรานั้นเป็นการเรียนรู้แบบเก่า ซึ่งเน้นเรียนทฤษฎี ขณะที่การเรียนรู้แบบ KM ก็เป็นทฤษฎี แต่ว่าเน้นที่การเรียนรู้แบบปฏิบัติ เพราะการปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ การจัดการความรู้ไม่ใช่เรื่องของคน ๆ เดียวเป็นเรื่องของคนหลายคนที่ทำงานร่วมกัน เพราะฉะนั้นเวลาปฏิบัติแต่ละคนจะมีเวลาไม่เหมือนกัน เมื่อนำมาแลกเปลี่ยนกันแล้ว อาจเห็นส่วนที่เหมือนกัน ซึ่งอาจเป็นการเข้าใจตรงกันเมื่อเอามาแลกเปลี่ยนกันมาก ๆ จะทำให้ยกระดับความรู้ ความเข้าใจขึ้นไปอีกจะเห็นว่าจัดการความรู้เราจะเน้นที่การเรียนรู้จากการปฏิบัติ แล้วก็เน้นความรู้ที่เป็นความรู้ในคน หรือที่เรียกว่า Tacit Knowledge ทั้งนี้ ความรู้จากเอกสาร ตำรา หรือที่เรียกว่า Explicit Knowledge นั้นก็สำคัญ

เกรียงศักดิ์ (2547: 63) อธิบายว่า การจัดการความรู้ คือความรู้เกิดจากการประมวลสังเคราะห์และจำแนกแยกแยะสารสนเทศ เพื่อนำไปสู่การตีความและทำความเข้าใจกับสารสนเทศเหล่านั้น จนกลายเป็นความรู้ ซึ่งความรู้นี้ครอบคลุมทั้งส่วนของความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) ซึ่งซ่อนอยู่ในความคิดของพนักงาน และที่ฝังตัวอยู่ในองค์กรกับความรู้แจ้งชัด (Explicit Knowledge) ที่ปรากฏในเอกสารบันทึก หรือรายงานต่าง ๆ ขององค์กร การจัดการความรู้ทั้งสองประเภทนี้ให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อให้คนที่ต้องการเข้าถึงได้ง่าย และดึงออกมาใช้งานได้สะดวก การจัดการความรู้จะเกิดขึ้นในระดับทีมงาน หรือระดับกลุ่มในองค์กร ที่ต้องการความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกแต่ละคน

เพราะการจัดการความรู้จะเกิดขึ้นได้ ต่อเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างทีม ซึ่งอาจเป็นปฏิสัมพันธ์บนเครือข่าย Cyber Space หรืออาจผ่านการพบปะพูดคุยกันต่อหน้าก็ได้

ศุภามนต์ (2547: 28-29) อธิบายว่า การจัดการความรู้เป็นเรื่องราวของการที่องค์กรหนึ่งจะสกัดคุณค่าจากทรัพย์สินทางปัญญาของคนออกมาใช้ประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร จุดสำคัญสำหรับการริเริ่มเกี่ยวกับ KM คือ ความรู้ที่ถือว่าค่าสำหรับองค์กรมักจะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ทักษะ และพฤติกรรมของบุคคลเป็นส่วนใหญ่

บุญดี และคณะ (2547: 23) กล่าวว่า การจัดการความรู้เป็นกระบวนการในการนำความรู้ที่มีอยู่หรือเรียนรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร โดยผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การสร้าง รวบรวม แลกเปลี่ยน และใช้ความรู้เป็นต้น

ผู้วิจัยมีแนวคิดที่สรุปได้ว่า การจัดการความรู้ หมายถึง การรวบรวมความรู้ที่เน้นการปฏิบัติซึ่งเกิดจากประสบการณ์การทำงาน จากทัศนคติ และพฤติกรรมการทำงานของแต่ละบุคคลในองค์กรซึ่งปฏิบัติงานในเรื่องเดียวกัน หรือทีมงานที่ทำงานร่วมกัน แล้วมีการจัดการให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติ เมื่อรวบรวมแล้ว ก็นำความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์จำแนก(Synthesis) หรือจัดระบบใหม่ เพื่อสร้างองค์ความรู้มีการจัดเก็บอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ความรู้ โดยวิธีการเผยแพร่ด้วยสื่อทั้ง 2 ประเภท คือ สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ และ สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการต่อยอดความรู้หรือสร้างประโยชน์จากความรู้และนำไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ยิ่ง ๆ ขึ้นไป

2.2.2 ความสำคัญของการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ เป็นแนวคิดการจัดการสมัยใหม่ที่มองคนในองค์กรเป็นสินทรัพย์อันมีค่า เนื่องจากกระแสโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์กร ต่าง ๆ จึงต้องมีการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงนั้น ๆ ทำให้คนในองค์กรต้องเป็น Knowledge Worker ที่สามารถทำงานได้อย่างรอบด้าน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความมุ่งมั่นเพื่อความสำเร็จทำงานอย่างมีเป้าหมาย ซึ่งจะต้องเป็นคนที่มีสมรรถนะสูง (High Competency) เพื่อสามารถที่จะผลักดันให้องค์กรอยู่ได้ในสภาวะแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก

ประพนธ์ (2548: 2) กล่าวว่า KM (Knowledge Management) จะเป็นตัวต่อหรือ Jigsaw ชิ้นสำคัญที่จะทำให้เกิดการบริหารคุณภาพจะทำให้เป้าหมายของผู้บริหารทั้งหลายที่ต้องการจะสร้าง “องค์กรแห่งการเรียนรู้” เป็นจริงแนวคิดเรื่องการจัดการความรู้จะมีต้นตอมาจากโลกตะวันตกแต่มีประโยชน์น่าจะนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทไทยของเรา การจัดการความรู้ทางตะวันตกเริ่มเห็นว่าในปัจจุบันการที่องค์กร หรือบริษัทเอาชนะกันได้นั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผลผลิตแค่นั้นแต่เป็นการเอาชนะกันด้วยเรื่องของความคิด เป็นเรื่องการนำเอาสิ่งที่มีอยู่ในตัวคนมาใช้ มาทำให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา ที่เรียกว่า “นวัตกรรม” ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดการความรู้ โดยเฉพาะความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge) ซึ่งเป็นสินทรัพย์ทางปัญญาที่มีค่ายิ่ง เกิดมาจากการประสบการณ์ในการทำงานจากค่านิยม ทัศนคติ ที่ได้มาจากการปฏิบัติงานในองค์กรหรืออาจเกิดมาจากการมีพรสวรรค์ และเมื่อนำมาผ่านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้ผ่านกระบวนการจัดการความรู้ไปยกระดับความรู้ และนำไปใช้ในการทำงานใหม่ ก็จะทำให้เกิดประโยชน์มากมาย

2.2.3 กระบวนการจัดการความรู้

กระบวนการในการจัดการความรู้ (The Conduct of KM) จะเริ่มขึ้นเมื่อพบว่าองค์กรต้องการความรู้บางอย่างมาใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหา ทดลองหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ (บุญดี และคณะ 2547)

กระบวนการในการจัดการความรู้ประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ตามแนวคิดของผู้ให้คำอธิบายดังนี้

กระบวนการสำคัญของการจัดการความรู้ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ขั้นตอน (นายแพทย์พิเชฐ 2548) ได้แก่

2.2.3.1 การกำหนดเป้าหมายของการจัดการความรู้ หรือมองว่าเราจะไปทางไหน หรือว่าจะทำไปทำไม (Knowledge Vision)

2.2.3.2 การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) คือการเอาความรู้ที่ฝังลึกในตัวตน (Tacit Knowledge) มาถ่ายทอดเล่าสู่กันฟัง หรือการจัดเวทีให้มีการแบ่งปันความรู้หรือแลกเปลี่ยน เล่าสู่กันฟัง โดยวิธีการเช่นนี้ อาจเรียกว่าเป็นชุมชนของการปฏิบัติที่ดี (Community of Practices)

2.2.3.3 การนำเอาความรู้ที่ได้มาเก็บไว้เป็นแหล่งความรู้ หรือชุมชนทรัพย์สินความรู้ (Knowledge Assets)

2.2.4 เทคโนโลยีสารสนเทศกับการจัดการความรู้

บทบาทหลักของเทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารองค์ความรู้ในองค์กรคือเป็นเครื่องมือสนับสนุน (Enabling Tools) ที่ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลจากระบบอื่นๆ ที่มีอยู่ในองค์กร เช่น e-mail, ERP, CRM, Web Board, Data Warehouse เป็นต้น การประมวลผลแบ่งกลุ่มและจัดทำดัชนีนั้นง่ายต่อการจัดเก็บและสืบค้น เมื่อต้องการใช้ความรู้เหล่านั้น ข้อมูลที่มีอยู่ระบบจะทวีมากขึ้นทุกวันตามปริมาณงานที่เกิดขึ้นในระบบต่าง ๆ หากการจัดการไม่มีประสิทธิภาพย่อมก่อให้เกิดปัญหาข้อมูลท่วม และไม่สามารถสร้างประโยชน์จากข้อมูลที่มีอยู่ได้ ความรู้เก่าที่ล้ำสมัยอาจยังเก็บอยู่ในระบบความรู้บางอย่างอาจจะไม่เคยมีการใช้งานในองค์กรนี้เลยปัญหาเหล่านี้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ดีสามารถเข้ามาช่วยจัดการได้เป็นอย่างดีหน้าที่ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเทคโนโลยีสารสนเทศในระบบการจัดการความรู้คือเป็นตัวกลาง ที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงและการทำงานร่วมกัน (Communication & Collaboration) ของผู้ที่ต้องการความรู้กับองค์ความรู้ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีที (Information and Communications Technology) ได้เปิดโลกการเรียนรู้ของมนุษย์ออกไปอย่างไร้ขีดจำกัด ช่วยให้การค้น หาข้อมูลสะดวกรวดเร็ว สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นระหว่างกันได้ง่ายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ ยังเข้ามาทำหน้าที่หลัก ๆ ในการช่วยบริหารองค์ความรู้ คือ การรวบรวม การจัดเก็บ และการนำความรู้ไปใช้งาน กระบวนการเหล่านี้จะเป็นการจัดการกับองค์ความรู้เก่า หรือ ความรู้ ที่อยู่ในพนักงานบางคน (Personal knowledge) บางกลุ่มในองค์กร ให้สามารถนำมาใช้ใหม่ได้อย่างทั่วถึงทั้งองค์กร (Organizational knowledge) จะเห็นได้ว่าโดยเพียงลำพังระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเองแล้วไม่สามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อที่จะสร้างนวัตกรรมใหม่ เพื่อให้เกิด สินค้า บริการ หรือกระบวนการทำงานใหม่ที่ดีขึ้น ทั้งหมดนี้จะมีได้ขึ้นอยู่กับ

การจัดการความรู้โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นส่วนสนับสนุนไอซีทีจึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดการความรู้ (สำนักงาน ก.พ.ร, 2548) มีงานวิจัยจำนวนมากที่พยายามอธิบายความสัมพันธ์และบทบาทของไอซีทีกับการจัดการความรู้ โดยข้อมูลจำนวนมากแสดง ถึงความสำเร็จในการจัดการความรู้ขององค์กรผ่านการใช้ระบบไอซีที แม้ว่าการจัดการความรู้จะเป็น กระบวนการไม่ใช่เทคโนโลยี แต่เทคโนโลยีกลับถูกคาดหวังว่าเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ การจัดการความรู้ประสบความสำเร็จ องค์กรส่วนใหญ่จึงมีการจัดสรรงบประมาณในการนำเทคโนโลยี ที่เหมาะสมมีผลต่อความสำเร็จในระบบการจัดการความรู้เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการความรู้ ทั้งในส่วนของคุณภาพและองค์กร (สมชาย, 2549)ซึ่งไอซีทีที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการจัดการ ความรู้ประกอบด้วย

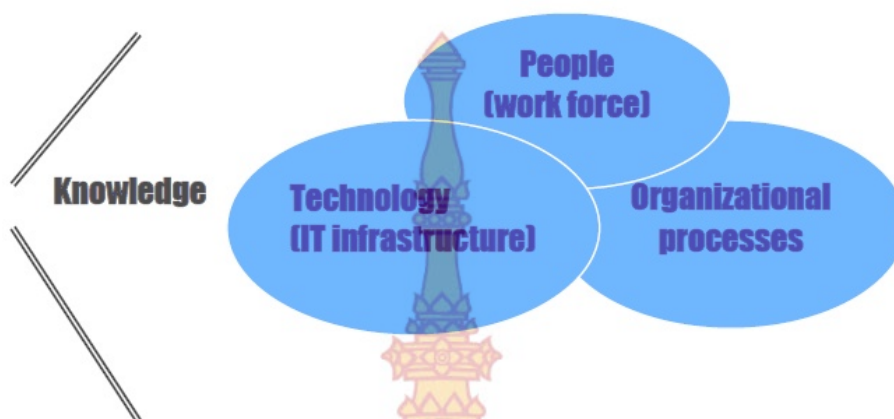
2.2.4.1 เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) ช่วยให้บุคลากรสามารถ เข้าถึงความรู้ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ค้นหาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ที่ต้องการได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เอ็กซ์ตราเน็ตหรือ อินเทอร์เน็ต

2.2.4.2 เทคโนโลยีสนับสนุนการทำงานร่วมกัน (Collaboration Technology) ช่วยให้ สามารถประสานการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดอุปสรรคในเรื่องของระยะทาง

2.2.4.3 เทคโนโลยีในการจัดเก็บ (Storage Technology) ช่วยในการจัดเก็บและจัดการ ความรู้ต่างๆ

จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดการความรู้ขององค์กรนั้นประกอบด้วย เทคโนโลยีที่สามารถครอบคลุมกระบวนการต่าง ๆ ในการจัดการความรู้ได้มากที่สุดเท่าที่เป็นไป ได้ ดังนั้นไอซีทีจึงมีบทบาทสำคัญในเรื่องของการจัดการความรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตที่เป็น เทคโนโลยีที่เชื่อมคนทั่วโลกเข้าด้วยกันทำให้กระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Transfer) ทำได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งไอซีทียังช่วยให้การนำเสนอสามารถเลือกได้หลายรูปแบบเช่นตัวอักษร รูปภาพ แอนิเมชัน เสียง วิดีโอ ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้ ทำได้ง่ายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ไอซีทียังช่วยในการ จัดเก็บและดูแลปรับปรุงความรู้และสารสนเทศต่างๆ (Knowledge Storage and Maintenance) รวมทั้งช่วยลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินการในกระบวนการจัดการความรู้ด้วย จึงนับได้ ว่าไอซีทีเป็น เครื่องมือสนับสนุนและเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการความรู้ ความสัมพันธ์

ระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศกับการจัดการความรู้ ดังจะเห็นได้จากภาพที่ 2-4



องค์ประกอบของการจัดการความรู้
(*ที่มา: Awad, & Ghaziri, 2004)

การจัดการความรู้ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนสู่คน และคนสู่ข้อมูลข่าวสารในการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันซึ่งหมายถึงกระบวนการที่เป็นเครื่องมือที่เพิ่มมูลค่าของกิจการองค์กร กลุ่มคนหรือเครือข่ายของกลุ่มบุคคลหรือองค์กรอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับการประมวลข้อมูลสารสนเทศ ความคิด การกระทำ ตลอดจนประสบการณ์ของบุคคลเพื่อสร้างเป็นความรู้หรือนวัตกรรม และจัดเก็บในลักษณะของแหล่งข้อมูลที่บุคคลสามารถเข้าถึงได้โดยอาศัยช่องทางต่างๆ ที่องค์กรจัดเตรียมไว้เพื่อนำความรู้ที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งก่อให้เกิดการแบ่งปันและถ่ายโอนความรู้ และในที่สุดความรู้ที่มีอยู่จะแพร่กระจายและไหลเวียนทั่วทั้งองค์การอย่างสมดุล เป็นไปเพื่อเพิ่มความสามารถในการพัฒนาผลผลิตและองค์การ (พรธิดา, 2547; วิจารณ์, 2548; Andersen, 2005) และทำให้เกิดความสำเร็จของการจัดการความรู้ต้องผสมผสานการทำงานของคน (People) กระบวนการ (Organizational Processes) และเทคโนโลยีสารสนเทศ (Technology) ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบของการจัดการความรู้ดังต่อไปนี้ (Awad & Ghaziri, 2004; นันทิพย์, 2547)

2.3 ระบบฐานข้อมูล (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล, จำลอง ครูอุตสาหะ : 2544)

2.3.1 ระบบฐานข้อมูล คือ การนำเอาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งแต่เดิมจัดเก็บอยู่ในแต่ละแฟ้มข้อมูลมาจัดเก็บไว้ในที่เดียวกัน ข้อมูลต่าง ๆ ที่ถูกจัดเก็บเป็นฐานข้อมูล นอกจากจะต้องเป็นข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันแล้ว ยังจะต้องเป็นข้อมูลที่สนับสนุนการดำเนินงานอย่างน้อยอย่างใดอย่างหนึ่งขององค์กร ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าแต่ละฐานข้อมูลจะเทียบเท่ากับระบบแฟ้ม ข้อมูล 1 ระบบ และจะเรียกฐานข้อมูลที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานอย่างใดอย่างหนึ่งนั้นว่า “ระบบฐานข้อมูล” (Database System)

2.3.2 องค์ประกอบของระบบฐานข้อมูล

ระบบฐานข้อมูลทั่วไป จะเกี่ยวข้องกับ 4 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

2.3.2.1 ข้อมูล (Data)

ข้อมูลที่ถูกจัดเก็บอยู่ในระบบฐานข้อมูลแต่ละส่วนจะต้องสามารถนำมาใช้ประกอบกันได้ (Data Integrated) ข้อมูลในฐานข้อมูลต้องสามารถถูกใช้ร่วมกัน (Data Sharing) จากผู้ใช้หลาย ๆ คนได้

2.3.2.2 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบฐานข้อมูล จะประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

1. หน่วยความจำสำรอง (Secondary Storage) เป็นอุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ที่ใช้จัดเก็บข้อมูลของฐานข้อมูล
2. หน่วยประมวลผล และหน่วยความจำหลัก เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่จะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อนำข้อมูลจากฐานข้อมูลมาประมวลผลตามคำสั่งที่กำหนด

2.3.2.3 ซอฟต์แวร์ (Software)

ในการติดต่อกับข้อมูลภายในฐานข้อมูลของผู้ใช้ จะต้องกระทำผ่านโปรแกรมที่มีชื่อว่าโปรแกรม Database Management System (DBMS) หน้าที่หลักของโปรแกรม DBMS จะมีหน้าที่ในการจัดการและควบคุมความถูกต้อง ความเข้าซึ้นและความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล ต่าง ๆ ภายในฐานข้อมูลแทนโปรแกรมเมอร์

2.3.2.4 ผู้ใช้ระบบฐานข้อมูล (User) แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้ดังนี้

1. Application Programmer คือผู้ที่ทำหน้าที่พัฒนาโปรแกรม (Application Program) เพื่อเรียกใช้ข้อมูลจากระบบฐานข้อมูลมาประมวลผล
2. End User คือ ผู้ที่นำข้อมูลจากฐานข้อมูลไปใช้งาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้
 - Naive User คือ ผู้ใช้ที่เรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูลโดยอาศัยโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น
 - Sophisticated User คือ ผู้ใช้ที่เรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูลด้วยประโยคคำสั่งของ Query Language
3. Database Administrator (DBA) คือ ผู้บริหารที่ทำหน้าที่ควบคุมและตัดสินใจในการกำหนดโครงสร้างของฐานข้อมูล ชนิดของข้อมูล วิธีการจัดเก็บ ข้อมูล รูปแบบในการเรียกใช้ข้อมูล ความปลอดภัยของข้อมูลและกฎระเบียบที่ใช้ควบคุมความถูกต้องของข้อมูลภายในฐานข้อมูล โดยอาศัยคำสั่งในกลุ่ม Data Definition Language (DDL) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Query Language เป็นตัวกำหนด

2.3.3 ประโยชน์ของฐานข้อมูล

1. สามารถลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลโดยไม่จำเป็นต้องจัดเก็บข้อมูลที่ซ้ำซ้อนกันไว้ในระบบแฟ้มข้อมูลของแต่ละหน่วยงานเหมือนเช่นเดิม แต่สามารถนำข้อมูลมาใช้ร่วมกันในคุณลักษณะ Integrated แทน

2. สามารถหลีกเลี่ยงความขัดแย้งของข้อมูล เนื่องจากไม่ต้องจัดเก็บข้อมูลที่ซ้ำซ้อนกัน ในหลายแฟ้มข้อมูล ดังนั้นการแก้ไขข้อมูลในแต่ละชุดจะไม่ก่อให้เกิดค่าที่แตกต่างกันได้
3. แต่ละหน่วยงานในองค์กร สามารถใช้ข้อมูลร่วมกันได้
4. สามารถกำหนดให้ข้อมูลมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานเดียวกันได้ เพื่อให้ผู้ใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลชุดเดียวกัน สามารถเข้าใจและสื่อสารถึงความหมายเดียวกัน
5. สามารถกำหนดระบบความปลอดภัยให้กับข้อมูลได้ โดยกำหนดระดับความสามารถในการเรียกใช้ข้อมูลของผู้ใช้แต่ละคน ให้แตกต่างกันตามความรับผิดชอบ
6. สามารถรักษาความถูกต้องของข้อมูลได้ โดยระบุกฎเกณฑ์ในการควบคุมความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากการป้อนข้อมูลผิด
7. สามารถตอบสนองต่อความต้องการใช้ข้อมูลในหลายรูปแบบ
8. ทำให้ข้อมูลเป็นอิสระจากโปรแกรมที่ใช้งานข้อมูลนั้น ซึ่งส่งผลให้ผู้พัฒนาโปรแกรมสามารถแก้ไขโครงสร้างของข้อมูล โดยไม่กระทบต่อโปรแกรมที่เรียกใช้งานข้อมูลนั้น

2.3.4 Web กับฐานข้อมูล

2.3.4.1 แนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวกับ Web

ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย จะแบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เป็นผู้เรียกใช้ข้อมูลข่าวสาร และฝ่ายทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เป็นผู้ส่งข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเรียกว่า “Remote Computer” คอมพิวเตอร์ที่เป็นผู้เรียกใช้ข้อมูลข่าวสาร จะต้องอาศัยโปรแกรมที่เรียกว่า โปรแกรม Web Client เช่น โปรแกรม Web Browser ต่าง ๆ ในการส่งคำสั่ง (Request) ไปยัง Remote Computer ส่วนทางด้าน Remote Computer ก็เช่นเดียวกัน จะต้องมีการโปรแกรมที่เรียกว่า โปรแกรม Web Server เพื่อรับ Request ที่ส่งมาจากโปรแกรม Web Client ไปประมวลผล

2.3.4.2 ขั้นตอนในการประมวลผลบน Web

ในการประมวลผลบน web จะเกี่ยวข้องกับ การส่งถ่ายข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เป็น Remote Computer กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นฝ่ายเรียกใช้ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ผู้ใช้ส่ง Request ไปยัง Remote Computer ผ่านทาง Web Browser
2. Web Browser ส่ง Request ไปยัง Web Server ผ่านทาง Protocol แบบ HTTP
3. Web Server ที่ Remote Computer รับ Request แล้วทำการประมวลผล
4. ถ้าไม่มีข้อมูลผิดพลาดใด ๆ Remote Computer จะส่งข้อมูลตามที่กำหนดใน Request ให้กับ Web Server
5. Web Server ส่งข้อมูลกลับไปยัง Web Browser
6. Web Browser แปลงข้อมูลที่รับมากลับมาให้อยู่ในรูปแบบที่ใช้แสดงผลให้กับ

ผู้ใช้

2.3.4.3 Web กับข้อมูล

ในการนำข้อมูลมาใช้งานบน Web มีอยู่หลายลักษณะด้วยกัน แต่สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

1. Dynamic Publishing

เป็นการนำเอาข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผลบน Web โดยการจัดเก็บรายละเอียดของจอภาพของแต่ละ Web Page เช่น ข้อความ รูปภาพ ปุ่ม ช่องสำหรับรับข้อมูล ฯลฯ ที่ถูกสร้างขึ้นด้วย Tool ต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับสร้าง Web Page ไว้ในไฟล์ Template รายละเอียดของจอภาพที่จัดเก็บไว้ในไฟล์ Template จะถูกนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลที่ถูกอ่านขึ้นมาจากไฟล์ฐานข้อมูล โดยการนำข้อมูลเหล่านั้น มากำหนดลงในส่วนประกอบบนจอภาพ ที่ถูกกำหนดไว้สำหรับแสดงผล ข้อมูลต่าง ๆ

ข้อมูลที่ปรากฏบน Web Page จะถูกจัดเก็บอยู่ในฐานข้อมูลที่เป็นส่วนกลาง และจะถูกแต่ Web Page เรียกใช้ข้อมูลร่วมกัน ดังนั้น เมื่อมีการเปลี่ยนแปลง เพิ่ม หรือลบข้อมูล ข้อมูลเหล่านี้จะมาปรากฏบนแต่ละ Web Page ที่เกี่ยวข้องได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งต่างจาก Web Page ในยุคแรก ๆ ที่เป็นแบบ Static Publishing ที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ปรากฏบน Web Page ได้ นอกจากนี้ Web Page ในแบบ Dynamic Publishing นี้ยังมีการใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำสำรอง เช่น Disk น้อยกว่า Web Page ในแบบ Static Publishing

2. Information Transactions

เหมาะสำหรับธุรกรรมในลักษณะ ที่จะต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันเป็นจำนวนมาก ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ โดยปกติอยู่ในรูปของแบบฟอร์ม จะถูกแปลงให้อยู่ในรูปแบบเอกสารที่ใช้งานบน Web ที่เรียกว่า Web Document ซึ่งเป็นข้อมูลที่ส่วนใหญ่ จะมีการใช้งานชั่วคราว ข้อมูลที่ปรากฏจึงอาจไม่ใช่ข้อมูลล่าสุด ดังนั้น จึงต้องมีการปรับปรุงข้อมูลอยู่เสมอ

3. Data Storage and Analysis

เป็นการนำข้อมูลที่เก็บอยู่ในฐานข้อมูล มาแสดงผลบน Web Page ในแบบ Static Publishing ซึ่งเหมาะกับข้อมูลในอดีตที่ผ่านมา ที่ใช้ในการวิเคราะห์ทางสถิติ ต่าง ๆ

ในการนำฐานข้อมูลมาใช้บนเครือข่ายแบบ Web จะประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

1. ส่วนของฐานข้อมูล
2. ส่วนของโปรแกรมที่ทำงานอยู่บน Web ทั้งที่เป็น Web Server และ Web Client
3. ส่วนของโปรแกรม Middleware ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่างโปรแกรม DBMS ของฐานข้อมูล โปรแกรม Web Server และโปรแกรม Web Client โดยทำหน้าที่ในการแปลงคำสั่งหรือรูปแบบของข้อมูลที่ส่งไปมาระหว่าง 3 โปรแกรม ดังกล่าวให้อยู่ในรูปแบบที่แต่ละฝ่ายเข้าใจ

2.3.4.4 Web Client

สำหรับหน้าที่หลัก ๆ ของ Web Client มีดังนี้

1. ทำหน้าที่ติดต่อกับ Web Server ผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2. ทำหน้าที่ส่งถ่ายข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในรูป Web Document กับ Web Server
3. ทำหน้าที่แสดงผล Web Document ให้กับผู้ใช้

2.5.4.5 Web Server

ความหมายที่ 1

หมายถึง โปรแกรมที่ทำหน้าที่รับ Request มากจาก Web Client ผ่านทาง Protocol แบบ HTTP

ความหมายที่ 2

หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือชุดของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า Cluster ที่ทำหน้าที่เป็น Web Server โดยเฉพาะในแง่นี้ โปรแกรม และตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็น Web Server จะหมายถึงสิ่งเดียวกัน เนื่องจากทั้ง 2 ส่วน มีวัตถุประสงค์เพื่อการทำงานอย่างเดียวกัน แต่ก็มีบางกรณี โดยเฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นแบบ Desktop ที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อทำงานอย่างอื่นด้วย

2.3.4.6 ประเภทของ Web Server

เมื่อพิจารณาแบ่ง Web Server ตามรูปแบบในการเข้าถึงข้อมูลในฐานข้อมูล สามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มได้ดังนี้

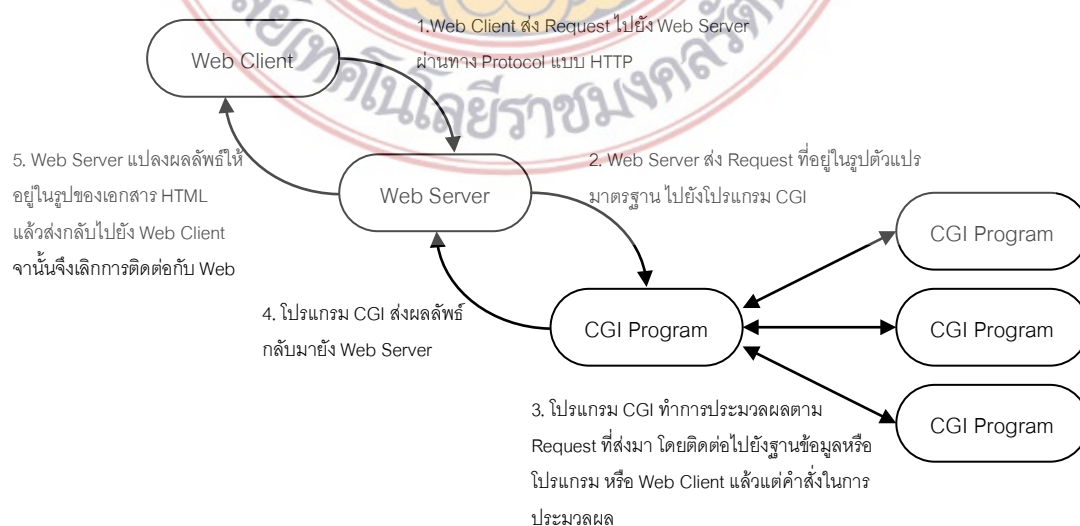
1. กลุ่มที่เป็น Database/WebServer

ผลิตภัณฑ์ Web Server มีทั้งส่วนที่เป็นฐานข้อมูลและ Web Server รวมทั้งความสามารถในการสร้างเอกสาร HTML จึงสามารถติดต่อกับ Web Client ได้โดยตรง โดยไม่ต้องอาศัย Database Gateway หรือ โปรแกรม CGI คือ สามารถรับ Request จาก Web Client มาแปลงเป็นคำสั่งที่ใช้สำหรับเรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูล เพื่อได้ผลลัพธ์ตามที่ Web Client ต้องการ แล้วนำไปแปลงให้อยู่ในรูปเอกสาร HTML เพื่อส่งกลับไปยัง Web Client ได้แก่ WebDBC 2.5 และ WebBase 4.0

2. กลุ่มที่ใช้โปรแกรม CGI

ผลิตภัณฑ์ Web Server ในกลุ่มนี้จะต้องทำงานร่วมกับโปรแกรมที่มีชื่อว่า โปรแกรม Common Gateway Interface (CGI) เพื่อติดต่อกับฐานข้อมูล โปรแกรม CGI จะอยู่ในรูปของ Script ที่มีหน้าที่นำเอา Web Document ที่ส่งมาจาก Web Client มาประมวลผล แล้วจึงแปลงค่าต่าง ๆ เพื่อกำหนดเป็นตัวแปรมาตรฐาน ที่จะใช้ส่งต่อไปยัง Web Server เพื่อติดต่อกับฐานข้อมูล การทำงานของโปรแกรม CGI จะประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

ส่วนประกอบของฐานข้อมูลบน Web



ข้อดีของการใช้ CGI

โปรแกรม CGI เป็นโปรแกรมที่มีรูปแบบในลักษณะ Universal ดังนั้นจึงสามารถนำไปใช้ได้กับทุก Web Server ไม่ว่า Web Server นั้นจะทำงานอยู่บนระบบปฏิบัติการ (Operating System) ใด

ข้อเสียของการใช้ CGI

ความล่าช้าในการประมวลผล เนื่องจากแต่ละครั้งที่ Web Client เรียกใช้โปรแกรม CGI จะถูกมองเป็น 1 การประมวลผล ดังนั้น ถึงแม้ว่า การเรียกใช้ของ Web Client จะเป็นการเรียกใช้โปรแกรมเดียวกัน ก็จะทำให้เกิดการประมวลผลเท่ากับจำนวนครั้งในการเรียกใช้นั้น ส่งผลให้ Web Server มีการประมวลผลที่ไม่จำเป็นเกิดขึ้น

3. กลุ่มที่ใช้ APLs

ผลิตภัณฑ์ Web Server ในกลุ่มนี้ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Microsoft และ Netscape เพื่อแก้ปัญหาทางด้านความล่าช้าของการใช้โปรแกรม CGI ด้วยการเพิ่มเทคนิคแบบ Application Programming Interface (APLs) ไว้ใน Web Server การใช้ APLs นี้จะต่างจากการใช้โปรแกรม CGI เนื่องจาก APLs เป็น Library ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งให้ Web Server ทำงานได้โดยตรงแทนการใช้โปรแกรม CGI ดังนั้น การประมวลผลต่าง ๆ จึงสามารถกระทำได้เร็วขึ้น

ข้อดีของการใช้ APLs

ความรวดเร็วในการประมวลผล เนื่องจาก กรณีที่โปรแกรมที่ใช้ APLs พัฒนา และถูก Web Client เรียกใช้ซ้ำกัน จะถูกมองเป็นเพียงการประมวลผลเดียว ดังนั้น Web Server จึงเพียงแต่นำแต่ละการเรียกใช้ของ Web Client มาจัดเป็นลำดับ เพื่อเตรียมประมวลผล หรืออาจทำให้เร็วขึ้นโดยใช้การประมวลผลแบบขนาน (Parallel Processing) โดยใช้เทคนิคของ Multitasking หรือ Multithreading

ข้อเสียของการใช้ APLs

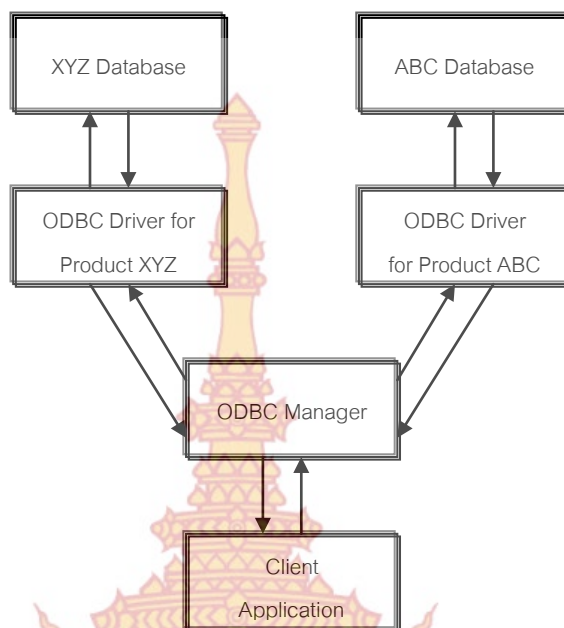
แต่ละ APLs ของแต่ละผลิตภัณฑ์จะต่างกัน ดังนั้น ในการพัฒนาโปรแกรมที่ใช้ APLs จึงต้องคำนึงถึงผลิตภัณฑ์ของ Web Server ที่ใช้ด้วย

4. กลุ่มที่ใช้ Database Gateway

ผลิตภัณฑ์ Web Server ในกลุ่มนี้จะทำงานอยู่ในหลายระบบปฏิบัติการด้วยกันแต่ส่วนใหญ่ จะแปลง Request ให้อยู่ในรูปของภาษา Perl เช่น Syperl, Oraperl, MiniSQL, WDB, GSQL เพื่อใช้ติดต่อกับฐานข้อมูล

2.3.4.7 ฐานข้อมูลที่ใช้งาน Web

ODBC เป็นตัวกำหนดรูปแบบที่ใช้ในการติดต่อกับฐานข้อมูล โดยซ่อนความแตกต่างของรูปแบบในการติดต่อกับฐานข้อมูลของแต่ละผลิตภัณฑ์ไว้ ส่งผลให้ การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเรียกใช้ข้อมูลในฐานข้อมูล ไม่ขึ้นกับผลิตภัณฑ์

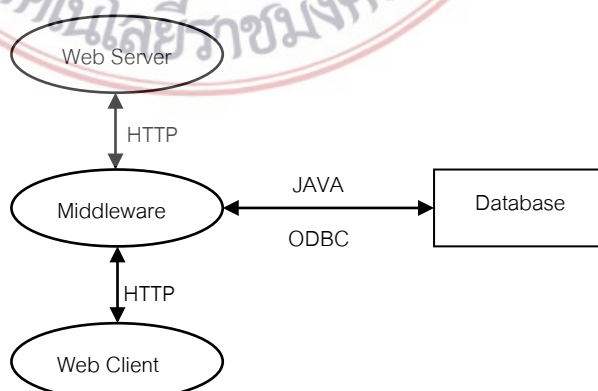


ในการเขียนโปรแกรมเพื่อเรียกใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลโดยใช้ ODBC จะต้องอาศัย Driver ของผลิตภัณฑ์ฐานข้อมูลนั้น มาประกอบกับเทคนิคของ ODBC เพื่อแปลงคำสั่งในการเรียกใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นในโปรแกรม Client ให้อยู่ในรูปของคำสั่งที่ผลิตภัณฑ์ฐานข้อมูลนั้นเข้าใจ และด้วยการใช้คำสั่ง SQL และเทคนิคแบบ ODBC นี้ส่งผลให้การเขียนโปรแกรมกระทำได้ง่ายและคล่องตัวขึ้น

2.3.4.8 การนำฐานข้อมูลมาใช้งานบน Web

ในการนำฐานข้อมูลมาใช้งานบนเว็บ จะต้องพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานอยู่ของ Web Client เพื่อเรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูล ซึ่งในยุคแรก โปรแกรมที่พัฒนาขึ้น จะใช้ภาษา HTML ในการพัฒนา ต่อมาได้รับการพัฒนาให้สามารถใช้ร่วมกับโปรแกรม CGI ในบางผลิตภัณฑ์ได้มีการนำเอาเทคนิค Cookies เข้ามาใช้ภายใน Web Client ร่วมกับ HTML เพื่อใช้เก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการติดต่อกับ Web Server เพื่อนำไปใช้ในการติดต่อครั้งต่อไป

ในยุคหลัง ๆ บริษัท Sun ได้นำเอาภาษาที่มีชื่อว่า Java เข้ามาใช้งาน ส่งผลให้โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นใช้งานบนเว็บมีความสมจริงมากขึ้น จนกลายเป็นภาษาที่คู่กับการพัฒนาโปรแกรมบนเว็บ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าโปรแกรมนั้น จะถูกพัฒนาขึ้นด้วยภาษาใด โปรแกรมนั้นจะต้องสามารถเป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่าง Web Client, Web Server



การทำงานของโปรแกรมที่ทำหน้าที่เรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูล จะมีขั้นตอน ดังนี้

1. Web Client สร้าง Request
2. Web Client ส่ง Request ไปยัง Web Server โดยใช้ Protocol แบบ HTTP
3. Web Server รับ Request มา แล้วผ่านไปยังโปรแกรม Middleware ซึ่งอาจอยู่ในรูปของ CGI หรือ APIs
4. โปรแกรม Middleware ทำการประมวลผลตาม Request แล้วแปลงเป็นประโยคคำสั่ง SQL เพื่อส่งไปยังโปรแกรมฐานข้อมูล ซึ่งอาจต้องใช้ ODBC ในกรณีที่โปรแกรมที่เป็น Web Client และโปรแกรมฐานข้อมูลต่าง ผลิตรหัสกัน
5. โปรแกรมฐานข้อมูลรับประโยคคำสั่ง SQL มาแปลงเป็นการดำเนินการ ต่าง ๆ
6. โปรแกรมฐานข้อมูลรับผลลัพธ์ ซึ่งได้แก่ ข้อมูลตามที่กำหนดใน Request จากฐานข้อมูล และส่งไปยังโปรแกรม Middleware
7. โปรแกรม Middleware แปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบที่ Web Client เข้าใจ และส่งไปให้ Web Server
8. Web Server ส่งข้อมูลกลับไปให้ Web Client เพื่อแสดงผลให้กับผู้ใช้ต่อไป

ข้อดี

สามารถเรียกใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลที่ต่างผลิตรหัสกันได้ เนื่องจากมีการ ใช้ ODBC

ข้อเสีย

ความล่าช้า และปัญหาคอขวดในการสื่อสารข้อมูลเนื่องจากขั้นตอนในการติดต่อระหว่าง Web Client กับตัวฐานข้อมูลมีขั้นตอนมากเกินไป ดังนั้น ในบางผลิตรหัส จึงได้มีการนำเอา Web Server และตัวฐานข้อมูล มารวมกันเป็น Integrated Server ซึ่งเป็น Web Server ที่มีหน้าที่เข้าถึงข้อมูลในฐานข้อมูลโดยเฉพาะ เพื่อลดขั้นตอนในการติดต่อระหว่าง Web Client กับตัวฐานข้อมูลให้น้อยลง ดังรูป



การทำงานของโปรแกรมที่ทำงานบน Integrated Server จะมีขั้นตอนดังนี้

1. Web Client สร้าง Request
2. Web Client ส่ง Request ไปยัง Integrated Server ผ่านทาง Protocol แบบ HTTP
3. Integrated Server รับ Request และแปลงเป็นคำสั่งในการดำเนินงานเพื่อเรียกใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูล
4. Integrated Server รับข้อมูลจากฐานข้อมูล แล้วส่งกลับไปยัง Web Client ในรูปของเอกสาร HTML

2.3.5 โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL (กิตติศักดิ์ เจริญโภคานนท์ : 2537)

MySQL คือโปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System หรือ RDBMS) เรียกก่าย ๆ ก็คือ Database Server สามารถสนับสนุนการทำงานบนระบบปฏิบัติการ Linux หรือ Windows และที่เด่นไปกว่านั้น ตัวโปรแกรม MySQL ยังเป็นของแจกฟรีเพราะเป็นโปรแกรมประเภท Open Source ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ในแบบ GPL

2.3.1.1 ความสามารถของโปรแกรมฐานข้อมูล MySQL

- ระบบจัดการบัญชีผู้ใช้
- สิทธิต่าง ๆ ในการเข้าใช้งานฐานข้อมูล
- ระบบสำรองข้อมูล (Backup)
- ระบบคืนสภาพข้อมูล (Recovery)
- ระบบโอนถ่ายข้อมูลไปยังโปรแกรมฐานข้อมูลตัวอื่น ๆ
- จัดเก็บข้อมูลได้หลายชนิดข้อมูล เช่น รูปภาพ ข้อความ ตัวเลข และอื่น ๆ

2.3.1.2 การป้องกันความปลอดภัย

ในกรณีที่เราต้องการให้มีการกำหนดผู้มีสิทธิใช้งาน MySQL เพื่อความปลอดภัยในข้อมูล และป้องกันผู้ไม่มีสิทธิทำการแก้ไข

2.3.1.3 การสร้างฐานข้อมูลโดยใช้ MySQL

การสร้างฐานข้อมูล (Create Database)

รูปแบบ

```
CREATE DATABASE ชื่อ
```

2.3.1.4 คำสั่ง MySQL สำหรับการจัดการในเบื้องต้น

คำสั่งแสดงรายชื่อฐานข้อมูล

รูปแบบ

```
show databases
```

คำสั่งสร้างฐานข้อมูลใหม่

รูปแบบ

```
create database <ชื่อฐานข้อมูล>
```

คำสั่งเรียกใช้งานฐานข้อมูล

รูปแบบ

```
use <ชื่อฐานข้อมูล>
```

คำสั่งแสดงรายชื่อตารางในฐานข้อมูลที่ถูกเรียกใช้ขณะนั้น

รูปแบบ

```
show tables
```

คำสั่งสร้างตารางใหม่

รูปแบบ

```
CREATE TABLE<ชื่อตาราง>(รายชื่อฟิลด์)
```

คำสั่งเรียกดูโครงสร้างตาราง

รูปแบบ

```
describe<ชื่อตาราง>
```

2.3.1.5 การเปิดการติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL

การสร้าง Connection ในการเปิดการติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL เราจะใช้ฟังก์ชัน mysql_connect() โดยจะต้องระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 3 ตัว คือ “ชื่อ Host”, “ชื่อผู้ใช้”, “รหัสผ่าน”

2.3.1.6 การเลือกฐานข้อมูลมาใช้งาน (Select Database)

หลังจากสร้าง Connection ได้แล้ว เราต้องเลือกฐานข้อมูลที่จะทำงานด้วย โดยการเรียกใช้งานฟังก์ชัน mysql_select_db() ซึ่งต้องระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 2 ตัว คือ “ชื่อฐานข้อมูล”, “Connection ที่ได้สร้างไว้”

2.3.1.7 การปิดการติดต่อฐานข้อมูล MySQL

การยกเลิกหรือการเปิด Connection ที่ติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL เราจะใช้ฟังก์ชัน mysql_close() โดยระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 1 ตัว คือ “Connection” ที่ต้องการปิดการติดต่อ

2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

2.4.1 ภาษา PHP

2.4.1.1 PHP (กิตติศักดิ์ เจริญโภคานนท์ : 2537)

PHP ย่อมาจากคำว่า “Personal Home Page Tool” เป็นการเขียนคำสั่งหรือโค้ดโปรแกรม บนฝั่งเซิร์ฟเวอร์ (Server-Side Script) คือ มีการทำงานที่ฝั่งของเครื่องคอมพิวเตอร์เซิร์ฟเวอร์ ซึ่ง รูปแบบในการเขียนคำสั่งการทำงานนั้นจะมีลักษณะคล้ายกับภาษา Perl หรือ ภาษา C และสามารถที่จะใช้ร่วมกับภาษา HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้รูปแบบเว็บเพจของเรามีลูกเล่นมากขึ้น

2.4.1.2 ความสามารถของ PHP

สามารถที่จะทำงานเกี่ยวกับ Dynamic Web ได้ทุกรูปแบบเหมือนกับการเขียนโปรแกรมแบบ CGI (Common Gateway Interface) หรือ ASP (Active Server Pages) ไม่ว่าจะเป็นการดูแลจัดการระบบฐานข้อมูล ระบบรักษาความปลอดภัยของเว็บเพจการรับ-ส่ง Cookies เป็นต้น

คุณสมบัติที่โดดเด่นที่สุดของ PHP น่าจะเป็นการติดต่อกับโปรแกรมจัดการระบบฐานข้อมูลที่มีอยู่มากมาย ซึ่งฐานข้อมูลที่ PHP สนับสนุนมีดังนี้

Adabas D	InterBase Solid	Microsoft Access
dBase	mSQL	Sybase
Empress	MySQL	Velocis
FilePro	Oracle	Unix dbm
Informix	PostgreSQL	SQL Server

แต่ความสามารถที่พิเศษกว่านี้ ก็คือ PHP สามารถที่จะติดต่อกับบริการต่าง ๆ ผ่านทางโปรโตคอล (Protocol) เช่น IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP และยังสามารถติดต่อกับ Socket ได้อีกด้วย

สาเหตุที่เลือก PHP มาใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ก็เนื่องมาจาก

ความเร็วในการพัฒนาโปรแกรม

เพราะว่า PHP เป็นสคริปต์แบบ Embedded คือ สามารถแทรกพร้อมกับ HTML Tag ได้อย่างอิสระ และหากเราพัฒนาโค้ดไว้ในรูปแบบของ Class ที่เขียนขึ้นเพียงครั้งเดียวแล้วเรียกใช้งานได้ตลอดทำให้สะดวกและรวดเร็วต่อการพัฒนาโปรแกรมต่าง ๆ

PHP เป็นโค้ดแบบเปิดเผย

คำว่า Open Source ทั่วไปแล้วก็มีความหมายเหมือนกับของฟรีนั่นเอง เนื่องจาก PHP มีกลุ่มของผู้ใช้งานอยู่เป็นจำนวนมากทั่วโลก และมีเว็บไซต์อยู่เป็นจำนวนมากที่เป็นแหล่งรวบรวมซอสโค้ดโปรแกรม หรือจะเป็นบทความต่าง ๆ ทำให้ผู้ใช้มือใหม่ ๆ หรือผู้ที่ต้องการศึกษา สามารถค้นหาซอสโค้ดมาเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมได้ง่ายขึ้น

การบริหารหน่วยความจำ (Memory Usage)

มีการใช้งานหน่วยความจำที่ดีขึ้น กล่าวคือ PHP 4 จะไม่เรียกใช้หน่วยความจำตลอดเวลาการทำงานเหมือนกับ PHP3 ทำให้มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น

อิสระต่อระบบปฏิบัติการ

เว็บแอปพลิเคชันที่ถูกสร้างขึ้นมาสามารถที่จะรันได้หลายระบบปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็น Unix, Linux หรือ Windows 98/NT/2000 เป็นต้น

2.4.1.3 ตัวแปร (Variables)

ตัวแปร มีหน้าที่ใช้สำหรับเก็บค่าตัวเลข ตัวอักษร หรือชุดข้อความ เพื่อใช้ในการอ้างอิง โดยในการตั้งชื่อตัวแปรของ PHP นั้น มีกฎเกณฑ์ดังนี้

- ชื่อตัวแปรจะต้องขึ้นต้นด้วยเครื่องหมาย \$ (Dollar Sign) จากนั้นต้องตามด้วยตัวอักษร ห้ามขึ้นต้นด้วยตัวเลข หรือสัญลักษณ์พิเศษใด ๆ
- ชื่อของตัวแปรนั้น สามารถจะใช้ ตัวอักษร ตัวเลข และเครื่องหมาย – (Underscore) มาตั้งเป็นชื่อตัวแปรได้ สามารถนำตัวอักษรกับตัวเลขมาผสมเป็นชื่อของตัวแปรได้ แต่ต้องไม่มีสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง
- ชื่อตัวแปร ไม่สามารถเว้นว่างหรือเคาะเว้นวรรคได้
- ชื่อตัวแปรควรที่จะสื่อความหมายในตัวเอง
- ชื่อตัวแปรอักษรตัวเล็ก ตัวใหญ่นั้นมีความสำคัญมาก ตัวอักษรไม่เหมือนกันถือว่าเป็นตัวแปรคนละตัวกัน

การกำหนดค่าให้กับตัวแปรนั้น สามารถใช้เครื่องหมายเท่ากับ (=) เป็นตัวให้ค่ากับตัวแปรที่เราตั้งขึ้นมาจากทางขวามือมาเก็บไว้ทางซ้ายมือเสมอ และถ้าค่าที่กำหนดให้กับตัวแปรเป็นชุดข้อความหรือตัวอักษรจะต้องกำหนดไว้ภายในเครื่องหมายคำพูด “...” หรือ ‘...’

2.4.1.4 ชนิดของข้อมูล

Integer

เก็บข้อมูลตัวเลขที่เป็นจำนวนเต็มทั้งจำนวนเต็มบวก และจำนวนเต็มลบ รวมทั้งสามารถแสดงค่าเป็นเลขฐานสิบ (0-9) ฐานแปด (0-7) และฐานสิบหก (0-9, A-F หรือ a-f)

Floating point numbers

เก็บข้อมูลตัวเลขจำนวนจริงทั้งบวกและลบ ที่มีทศนิยมหรือไม่มีทศนิยมก็ได้

String

เก็บข้อมูลตัวอักษรหรือข้อความ

Array

เก็บข้อมูลที่เป็นชุดหรืออาร์เรย์

Object

เก็บข้อมูลในลักษณะออบเจกต์เพื่อการเรียกใช้เป็น Class Object หรือ Function

Type juggling

เก็บข้อมูลในลักษณะเฉพาะหรือผู้ใช้เพิ่มเติมเข้ามา

ฟังก์ชันใน PHP4

ฟังก์ชันใน PHP4 นั้น เราสามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 รูปแบบดังนี้ คือ

1. ฟังก์ชันที่มีมากับ PHP4 (Built-in function) มีหลายกลุ่มการทำงานด้วยกัน เช่น

- ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับวันและเวลา
- ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับการคำนวณทางด้านคณิตศาสตร์
- ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับการติดต่อกับฐานข้อมูลประเภทต่าง ๆ
- ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับการจัดการกับสตริงหรือข้อความ

2. ฟังก์ชันที่ตัวผู้ใช้งานเองเป็นผู้สร้างขึ้นมาใหม่

ฟังก์ชันมีด้วยกัน 2 แบบ ก็จะมีฟังก์ชันที่ประกอบไปด้วยฟังก์ชันที่ไม่มีการส่งค่าระหว่างฟังก์ชัน และฟังก์ชันที่มีการส่งค่าระหว่างฟังก์ชัน ซึ่งค่าที่ใช้รับส่งระหว่างฟังก์ชัน เราจะเรียกว่า อาร์กิวเมนต์ (Argument)

2.4.2 HTML (วันชัย แซ่เตี๋ย, สิทธิชัย ประสานวงศ์ :2542)

HTML (Hypertext Markup Language) เป็นภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมภาษาหนึ่งของคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองในการแสดงผลบนจอภาพในระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ในลักษณะของเว็บเพจ ซึ่งสามารถแสดงผลได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งรูปทรงกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ในระบบอินเทอร์เน็ต

ภาษา HTML เป็นภาษาที่มีลักษณะของโค้ด กล่าวคือ จะเป็นไฟล์ที่เก็บข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ในมาตรฐานของรหัสแอสกี (ASCII Code) โดยเขียนอยู่ในรูปของเอกสารข้อความ (Text Document) ดังนั้นจึงทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ สามารถกำหนดรูปแบบและโครงสร้างได้ง่าย ด้วยภาษา HTML นี้ได้ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ใช้ได้ง่ายขึ้นและตอบสนองต่อการใช้ภาพทางกราฟิก นอกจากนี้ภาษา HTML ยังมีลักษณะพิเศษที่ควรทราบดังนี้

- สามารถใช้ได้กับโปรแกรมสร้างและแก้ไขไฟล์ข้อความ (Text Editor) ได้แก่ Notepad, SideKick, Word Processing ต่าง ๆ ซึ่งง่ายต่อการเรียนรู้ และไฟล์ที่ได้จะมีขนาดเล็ก
- HTML ที่ถูกบันทึกใน Text Editor จะมีชนิดของไฟล์เป็น HTM สำหรับในระบบปฏิบัติการ MS-DOS และจะมีชนิดเป็น HTML ในระบบปฏิบัติการยูนิกซ์ วินโดวส์ 95/98/NT
- สามารถทำงานได้บนเว็บเบราว์เซอร์ทุกตัวที่สนับสนุน HTML ได้แก่ Netscape รุ่นต่าง ๆ , Microsoft Internet Explorer, American Online, Mosaic เป็นต้น

คำสั่งหลักในการกำหนดโครงสร้างหลัก

รูปแบบการจัดวางต่อไปนี้เป็นรูปแบบมาตรฐาน ประกอบไปด้วยคำสั่งหลักอยู่ 4 คำสั่ง โดยมีลักษณะการจัดวาง และรายละเอียดดังนี้



- คำสั่งหลัก <HTML>.....</HTML> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่บอกจุดเริ่มต้นและจุดจบของเอกสาร HTML
- คำสั่งหลัก <HEAD>.....</HEAD> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่กำหนดส่วนหัวเรื่อง โดยจะประกอบด้วยคำสั่งหลัก <TITLE>.....</TITLE> ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้กำหนดข้อความที่ต้องการนำมาแสดงผลบนแถบชื่อเรื่อง (Title bar) โดยกำหนดความยาวของข้อความได้ไม่เกิน 64 ตัวอักษร
- คำสั่งหลัก <BODY>.....</BODY> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่กำหนดข้อความและรูปแบบคำสั่งใด ๆ ที่ต้องการปรับแต่งเอกสารบนส่วนของจอภาพ และจะแสดงผลบนจอภาพเมื่อถูกเรียกใช้จากเว็บเบราว์เซอร์

คณะผู้ดำเนินการวิจัยได้นำโปรแกรม HTML มาใช้ในการเขียนคำสั่งรับข้อมูล แสดงผลบนหน้าจอและตกแต่งเว็บไซต์

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โกวิทย์ เจนครองธรรม (2556) การพัฒนาระบบจัดการความรู้ของฝ่ายพัฒนาซอฟต์แวร์ บริษัท ไอโซแคร์ ซิสเต็มส์ จำกัดมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบจัดการความรู้ของฝ่ายพัฒนาซอฟต์แวร์ บริษัท ไอโซแคร์ ซิสเต็มส์ จำกัด โดยใช้เครื่องมือทางด้านสารสนเทศ คือ Blogger และ Google Apps ซึ่งจะเป็นแหล่งความรู้และสื่อกลางในการกระจาย ถ่ายโอน แบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ โดยจะมีการศึกษาตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดประเด็นความรู้ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการปฏิบัติงาน 2) รวบรวม สร้าง จัดเก็บ แลกเปลี่ยนและปรับปรุงความรู้ 3) เผยแพร่ ถ่ายโอน แบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และปรับปรุงความรู้ให้เป็นระบบมากขึ้น 4) การประยุกต์ใช้ระบบจัดการความรู้ 5) การประเมินผลระบบการจัดการความรู้

ผลการศึกษาในภาพรวมพบว่า ระบบการจัดการความรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เครื่องมือทางด้านสารสนเทศมีความเป็นไปได้ และมีความเหมาะสมกับการดำเนินงานขององค์กร สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับการปฏิบัติงานประจำ พนักงานมีความพึงพอใจต่อระบบจัดการความรู้ และสามารถเรียนรู้ได้เพิ่มขึ้น

ผกาวดี ประดับคำ (2556) ระบบการจัดการความรู้ด้านการดาเนินคดีแพ่งเกี่ยวกับ กฎหมาย ทรัพย์สินทางปัญญาของพนักงานอัยการผู้ศึกษา ค้นคว้าเฉพาะเรื่องกฎหมายแพ่งทรัพย์สินทางปัญญา กรณีแก้ต่างคดีเครื่องหมายการค้าเนื่องจากสถิติคดีแพ่งทั้งหมดของสำนักงานคดีทรัพย์สินทางปัญญา และการค้าระหว่างประเทศที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นเรื่องเครื่องหมายการค้า คิดเป็นร้อยละ 90 มักจะ ประสบปัญหาเรื่องขาดข้อมูลสารสนเทศ (Information) ที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน ขาดการ รวบรวม และสร้างองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ต่างคนต่างเก็บ สืบค้นยาก ไม่มีการจับความรู้และดึงเอา ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลของผู้เชี่ยวชาญไว้ (Tacit Knowledge) เมื่อมีการโยกย้ายบุคลากรตามวาระ ประจําปี เป็นเหตุให้ความรู้ที่สำคัญ (Key Information) ของผู้เชี่ยวชาญสูญหาย พนักงานอัยการที่ เพิ่งย้ายมาปฏิบัติงานใหม่ในสำนักงานอัยการพิเศษฝ่ายคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่าง ประเทศ ยังขาดประสบการณ์การทำงานด้านกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นกฎหมายเฉพาะทาง อีกทั้งมีสํานวนคดีที่จะต้องรับผิดชอบเป็นจํานวนมากทั้งคดีแพ่งและคดีอาญา ไม่มีเวลาถ่ายทอด ประสบการณ์การทำงานเพราะต้องทําสํานวนอย่างเร่งด่วน เป็นเหตุให้บุคลากรยึดติดกับงานประจำ ขาดการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องครดงนั้น ผู้ศึกษาจึงเลือก ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ของ Nonaka เป็นกรอบแนวคิดในการแก้ไขปัญหา เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้าง รวบรวมองค์ความรู้เรื่องการค้าเนินคดี แพ่งทรัพย์สินทางปัญญากรณีแก้ต่างคดีเครื่องหมายการค้า แล้วนาลงระบบสารสนเทศ KMS เพื่อให้ สืบค้นง่าย ทนสมัย สะดวก รวดเร็ว และกระตุ้นให้เกิดการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สามารถถ่ายทอด ความรู้ให้แกกันผ่านระบบ KMS ใช้ระเบียบวิธีวิจัยตามมาตรฐาน ISO 15504 โดยการจัดเก็บข้อมูลที่ สํานักงานคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ กลุ่มประชากรเป็นพนักงานอัยการ จําน วน 19 คน วิธีการรวบรวมข้อมูล มี 15 กิจกรรม (Task) วิเคราะห์และประเมินค่าข้อมูลที่ได้จากการ สัมภาษณ์จับความรู้ ใช้เครื่องมือ Common KADS: Knowledge Analysis and Data Structuring จากการค้นคว้าอิสระ ผลปรากฏว่า เนื้อหาองค์ความรู้เรื่องการค้าเนินคดีแพ่งเกี่ยวกับกฎหมาย ทรัพย์สินทางปัญญาของพนักงานอัยการกรณีแก้ต่างคดีเครื่องหมายการค้า ที่ผู้ศึกษานี้ได้สร้าง รวบรวมแล้วนาลงระบบสารสนเทศ นั้น ยังไม่มีประเด็นแหลมคมเพียงพอและยังไม่สามารถดึงดูดใจให้ มีผู้เข้าใช้งานได้อย่างทั่วถึง ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า บุคคลผู้ซึ่งจะสร้างองค์ความรู้นี้ให้แหลมคมได้ ควรจะ เป็นพนักงานอัยการ ทั้งหมด ในสำนักงานอัยการพิเศษฝ่ายคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่าง ประเทศ 1- 4 (Knowledge Workers) เนื่องจากได้ประสบปัญหาจากการทำงานมาสดๆใหม่ๆ จึง ทราบว่าข้อมูลใดเป็นข้อมูลสำคัญ ที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจในการทำงาน Information for Action and Information for Decision จะเห็นได้ว่า เนื้อหาที่เป็นตัวบทกฎหมาย ระเบียบ คํา สั่ง หนังสือเวียน ตารา บทความ นั้น ผู้ปฏิบัติงานมักจะไม่ค่อยให้ความสนใจ เพราะเป็นความรู้ที่ ผู้ปฏิบัติงานรู้อยู่แล้ว แต่จะให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่สามารถแก้ไขปัญหาในสํานวนคดีนั้นได้ การ ประชาสัมพันธ์ การกระจายและการเผยแพร่องค์ความรู้ไปสู่ผู้ใช้งานยังไม่ทั่วถึง ยังไม่มีการกำหนด หน้าที่และผู้รับผิดชอบในการดูแลระบบการจัดการความรู้ในหัวข้อดังกล่าวผลการศึกษานี้เป็นไปตาม ขั้นตอนที่ 3 ของกระบวนการตามวงจร SECI ตาม ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Knowledge Creation) คือ การทดลองนาหลักการความรู้ไปทดลองใช้งาน (Justifying Concepts) ซึ่งอยู่ในกระบวนการ อธิบายความรู้ (Externalization) ทาให้ทราบว่าความรู้ดังกล่าวสามารถนาไปใช้ในการปฏิบัติงานได้

อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ มีข้อบกพร่องอย่างไร พบว่า พนักงานอัยการ สำนักงานอัยการพิเศษฝ่ายคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ 1- 4 เข้าใช้งานในระบบ KMSในช่วงระยะเวลาที่มีการกระตุ้นโดยการสาธิตระบบ เท่านั้น หลังจากที่ไม่มีการสาธิตระบบ หรือ การกระตุ้นการใช้งานแล้ว ก็ไม่ได้เข้าใช้งานอีกเลยดังนั้น แนวทางในการพัฒนาระบบสารสนเทศ เรื่อง การดำเนินคดีแพ่งเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของพนักงานอัยการกรณีแก้ต่างคดีเครื่องหมายการค้า สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การสื่อสารกับคนในองค์กรเรื่องระบบการจัดการความรู้ (Organizational Alignment: MAN1) ให้คนในองค์กรเข้าใจตรงกันและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการจัดการความรู้ โดยการจัดการความรู้นั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งแห่งการเรียนรู้ ไม่ใช่แหล่งแห่งความถูกต้อง ดังนั้น ทุกคนต้องช่วยกันสร้างและรวบรวมองค์ความรู้เรื่องการดำเนินคดีแพ่งเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของพนักงานอัยการกรณีแก้ต่างคดีเครื่องหมายการค้า และ ต้องลงระบบ KMS ด้วยความรวดเร็ว มีเนื้อหาที่เป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาเฉพาะไม่ใช่เนื้อหาทั่วไป ด้วยวิธีการแต่งตั้งวิศวกรความรู้ Knowledge Engineering KE รับผิดชอบด้านการนำเนื้อหาเข้าสู่ระบบ KMS ทาหน้าที่ สร้างรวบรวมองค์ความรู้ และจับความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ แล้วตรวจสอบองค์ความรู้ Validation โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญใน สคปญ. นาเสนออธิบดี สคปญ. เพื่ออนุมัติเนื้อหาแล้วให้ลงระบบ KMS ไปพลาทก่อน ส่วนการตรวจสอบเนื้อหาจากคณะอนุกรรมการบริหารจัดการความรู้ และ คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ ให้ตรวจสอบในภายหลัง โดยคณะอนุกรรมการบริหารจัดการความรู้ และ คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ มีหน้าที่ตรวจสอบ กากับ ติดตามเนื้อหาในระบบสารสนเทศ KMS ในภายหลังว่ามีความถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องให้นำข้อมูลออกจากระบบ KMS

นรา พันธนาเสวี (2555) ระบบบริหารจัดการองค์ความรู้การใช้งานภาษาอาร์พีจีมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะพัฒนาระบบบริหารจัดการองค์ความรู้การใช้งาน ภาษาอาร์พีจี วิทยาลัยอาชีวศึกษาโคคา ชิสมัท (ประเทศไทย) จำกัด โดยใช้แนวคิดแบบ The Systems-Linked Organization Model แนวคิดนี้กล่าวถึงการแลกเปลี่ยนความรู้กันภายใน องค์กร เพื่อมาทำการรวบรวมจัดเก็บในฐานข้อมูล มีระบบสืบค้นเพื่อให้ง่ายต่อบุคลากรภายใน องค์กรสามารถนำมาใช้งานได้ และให้บุคลากรได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น โดยระบบ พัฒนาขึ้นในรูปแบบของเว็บแอปพลิเคชัน เขียนด้วยภาษา PHP ระบบที่พัฒนาขึ้นนี้ได้มีการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้ใช้งาน ทั่วไป โดยแบบประเมินที่ใช้ในการประเมินครั้งนี้ มีการประเมินทั้งหมด 4 ด้านดังนี้ ด้านที่ 1.ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ ด้านที่2.ด้านความถูกต้องใน การทำงานของระบบ ด้านที่3.ด้านรูปแบบในการออกแบบหน้าจอด้านที่4.ด้านการรักษา ความปลอดภัยของข้อมูล ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับดี และผลการประเมินคุณภาพจากผู้ใช้งานทั่วไปได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

ปรีชญาภรณ์ ไชยาโส (2553) การพัฒนาระบบจัดการความรู้ของหน่วยพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการความรู้ งานนโยบายและแผนและประกันคุณภาพการศึกษา สำนักงานคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบจัดการความรู้ของหน่วยพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการความรู้ งานนโยบายและแผน และประกันคุณภาพการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยศึกษาตามกรอบแนวคิดการจัดการความรู้ และกระบวนการจัดการความรู้วิธีการศึกษามี 6 ขั้นตอนตามกระบวนการจัดการความรู้คือ 1) การกำหนดชนิดของทุนทางปัญญา หรือความรู้ที่ต้องการ ด้วยการศึกษาค้นคว้า กำหนดยุทธศาสตร์และกลยุทธ์การจัดการความรู้ และการคัดเลือกหัวข้อความรู้ 2) การสร้างทุนทางปัญญาหรือการค้นหาคำใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว ด้วยการคัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถสำหรับเป็นผู้เชี่ยวชาญในการถ่ายทอดความรู้ และการค้นหาและเปรียบเทียบความรู้ในองค์กร 3) การเสาะหา และจัดเก็บความรู้ในองค์กรให้เป็นระบบด้วยการจับความรู้ วิเคราะห์ความรู้ และสังเคราะห์ความรู้ของหัวข้อความรู้ที่คัดเลือก 4) การแบ่งปัน แลกเปลี่ยน เผยแพร่ กระจาย ถ่ายโอนความรู้ ด้วยการจัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการจัดทำเว็บไซต์สำหรับแบ่งปัน แลกเปลี่ยน เผยแพร่ กระจาย ถ่ายโอนความรู้ 5) การใช้ประโยชน์ การนำไปประยุกต์ใช้งาน 6) การประเมินผลระบบการจัดการความรู้ การศึกษาโอกาสและแนวทางในการพัฒนาต่อไปผลการศึกษาในภาพรวมพบว่าความรู้ที่ได้รับจากการแบ่งปันองค์ความรู้โดยรวมนั้น อยู่ในระดับสูง และระบบมีโอกาสและแนวทางในการพัฒนาที่จะทำให้ประสบผลสำเร็จได้



บทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ในการดำเนินงานพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หิ้งตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ ใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver ในการออกแบบส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ เนื่องจาก Adobe Dreamweaver เป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในหมู่นักพัฒนาเว็บไซต์ ประกอบกับการใช้โปรแกรม Navicat เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล MySQL แบบ Window Application เมื่อนำมาทำงานร่วมกันจะสามารถสร้างการพัฒนาการจัดการความรู้ ศิลปวัฒนธรรมหิ้งตะลุงตามขนบธรรมเนียมดั้งเดิม ผ่านเว็บไซต์ ที่มีความถูกต้องแม่นยำและเป็นระเบียบ และสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์และออกแบบระบบ
3. การพัฒนาระบบ
4. การทดสอบระบบ
5. การบำรุงรักษา

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ศึกษาความเป็นมาและวิธีการพัฒนาการจัดการความรู้ ศิลปวัฒนธรรมหิ้งตะลุงตามขนบธรรมเนียมดั้งเดิม ผ่านเว็บไซต์ โดยการศึกษา วิเคราะห์ สืบค้น และรวบรวมข้อมูลหิ้งตะลุงขนบธรรมเนียม ปัญหาจากการนำเสนอข้อมูลโดยไม่ถูกต้อง จากนั้นจึงเริ่มศึกษาวิธีการทำเว็บไซต์โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver และศึกษาโปรแกรม Navicat เพื่อใช้ในการจัดการฐานข้อมูล

2. การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

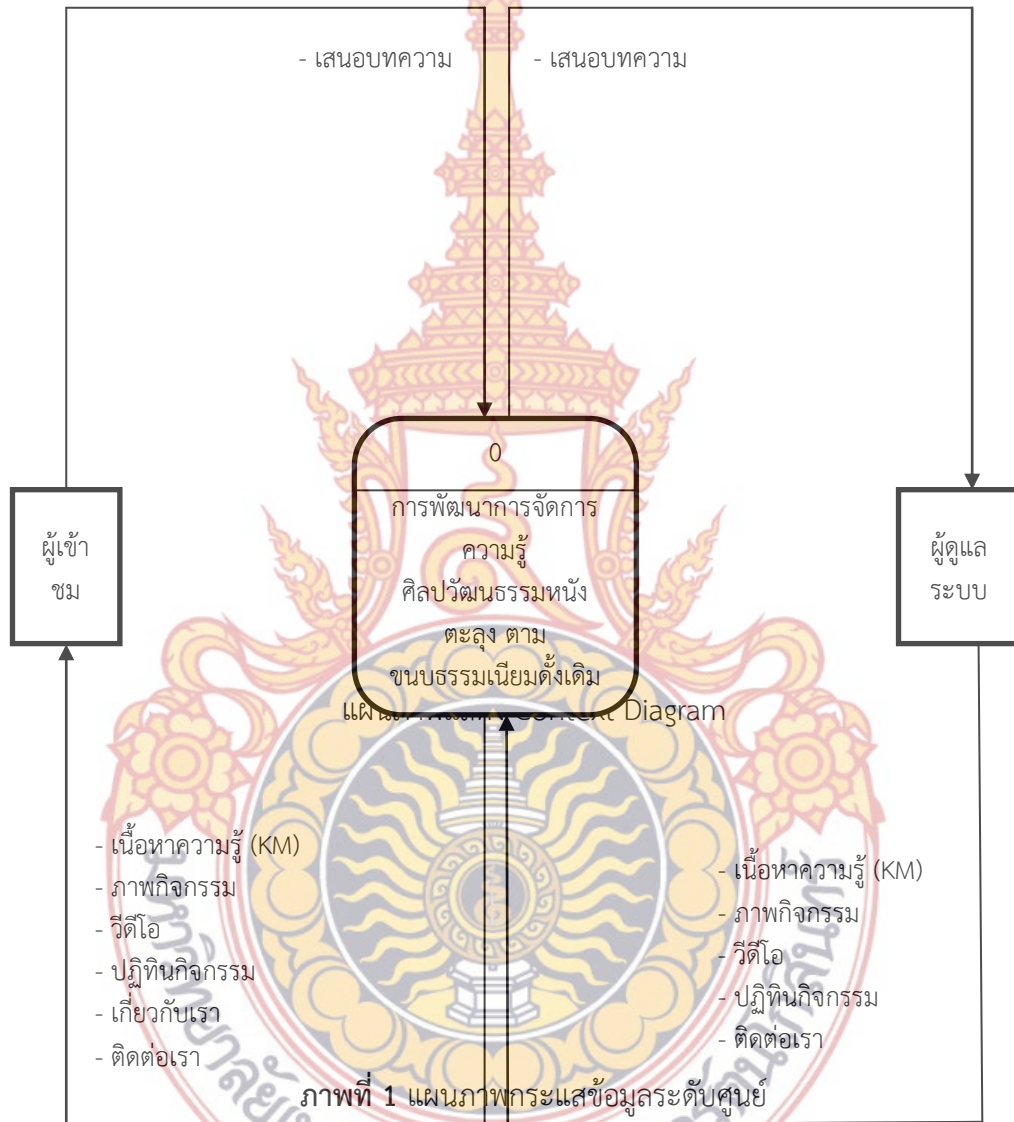
จากการศึกษาปัญหาของโครงการ สามารถนำมาวิเคราะห์ความต้องการของระบบใหม่โดยสามารถอธิบายได้โดยใช้แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram :DFD) รวมถึงการออกแบบ

ฐานข้อมูลซึ่งใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล (ER-Diagram) และพจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

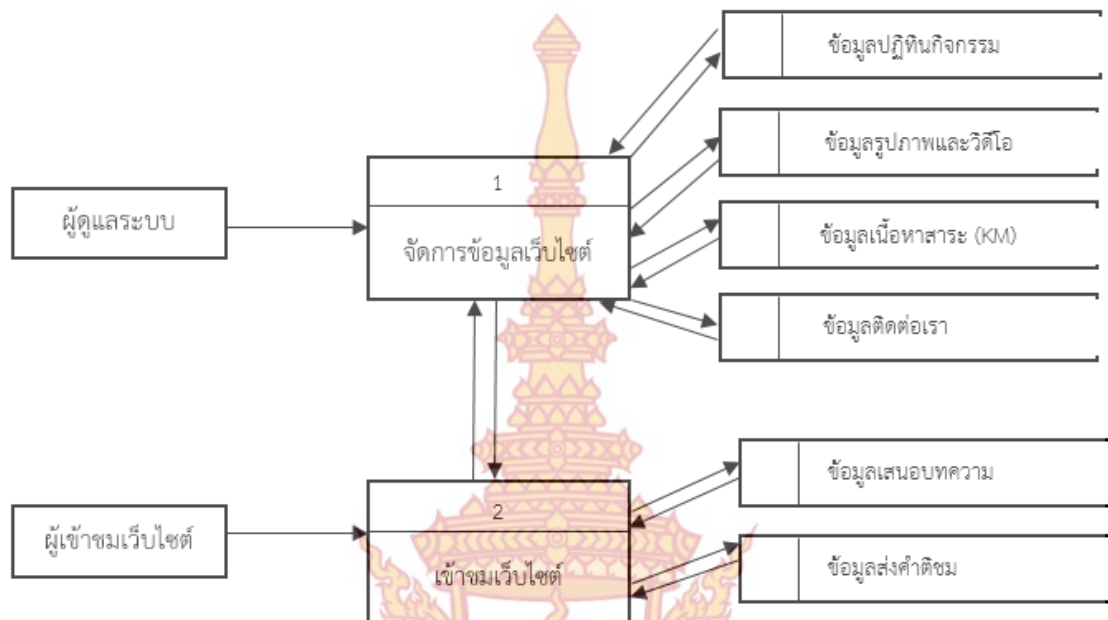
2.1 วิเคราะห์แผนภาพ

นำผลจากการวิเคราะห์มาสร้างเป็นแผนภาพกระแสข้อมูล ดังนี้

2.1.1 แผนภาพกระแสข้อมูลระดับศูนย์ (Context Diagram)



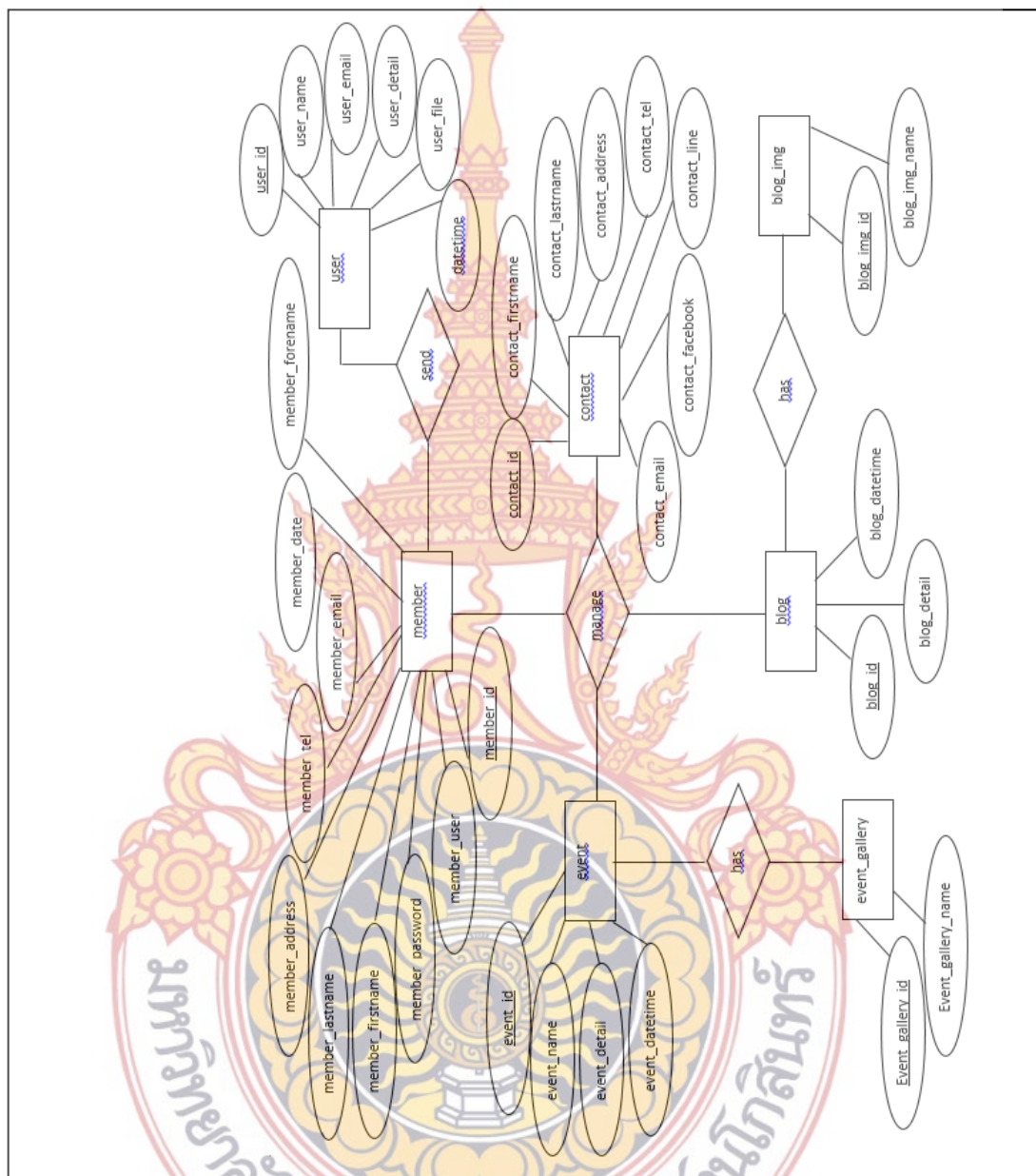
2.1.2 DFD – Diagram LV1



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดง DFD LV1



2.1.3 ER – Diagram



พัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งตระกูลมปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตารางต่าง ๆ ได้จำนวนทั้งสิ้น 8 ตาราง ได้แก่ ตารางผู้ดูแลระบบ (member) ตารางข้อมูลการติดต่อ (contact) ตารางปฏิทินกิจกรรม (event) ตารางรูปภาพปฏิทินกิจกรรม (event_gallery) ตารางบทความ (blog) ตารางผู้เข้าชม (user) ตารางรูปภาพบทความ (blog_img) ตารางรูปภาพบทความ (video)

3. การพัฒนาระบบ

การพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ผู้จัดทำได้ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบตามแนวทางที่ได้ทำการวิเคราะห์และออกแบบระบบไว้ดังนี้ โดยเริ่มจากการติดตั้งโปรแกรม SQL Server ใช้ในการจัดการฐานข้อมูล ต่อมาใช้โปรแกรม Dreamweaver ในการสร้างส่วนติดต่อผู้ใช้งานโดยใช้ภาษา PHP ในการพัฒนา การพัฒนาซอฟต์แวร์ของระบบ นี้ดำเนินการบนระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows

4. การทดสอบระบบ

เป็นขั้นตอนการทดสอบโปรแกรมที่ใช้งานในระบบว่าสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องหรือไม่ โดยทำการทดสอบ 2 ขั้นตอนดังนี้

4.1 การทดสอบหน่วยย่อยของระบบ ตรวจสอบความถูกต้องและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในระบบ

4.2 การทดสอบทั้งระบบ การทดสอบภาพรวมทั้งระบบก่อนที่จะนำระบบไปใช้งานจริง โดยทำการทดสอบว่าระบบสามารถทำงานได้ถูกต้อง และครบถ้วนตามความต้องการหรือไม่

5. การบำรุงรักษา

หลังการทดสอบและติดตั้งโปรแกรม ต้องบำรุงรักษาระบบให้ใช้งานได้ดีอย่างสม่ำเสมอ เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป



บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ

การพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนังตะลุงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ ได้ทำการออกแบบและพัฒนาโดยดำเนินการตามขอบเขต และวัตถุประสงค์ มีผลงานวิจัยและพัฒนา ดังนี้

1. หน้าหลัก

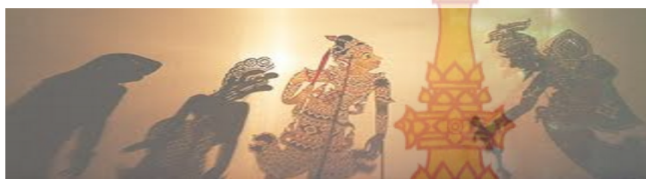


ภาพที่ 4 หน้าหลักความเป็นมา>หนังตะลุงตามชนบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศัพท์เกี่ยวกับพิธีกรรม

องค์ความรู้ > นิยามศัพท์เฉพาะ > ศัพท์เกี่ยวกับพิธีกรรม



ศัพท์ของละคร เป็นภาษาที่ใช้เรียกชื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ พิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวกับละครโดยเฉพาะเป็นภาษาที่ชาวภาคใต้ รนกลอน ๆ เข้าใจความหมายถูกต้อง แม้ละครจะเกิดขึ้นมาช้านานแล้ว ได้วิวัฒนาการรูปแบบไปจากเดิมมากแล้ว แต่ภาษาที่ใช้เรียกชานเกี่ยวกับเรื่องของละครยังคงเรียกอยู่เหมือนเดิม ศัพท์เกี่ยวกับละครแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ

ศัพท์เกี่ยวกับพิธีกรรม

ศัพท์เกี่ยวกับพิธีกรรมของละครดังนี้

๑. **กันตัว** คือ การกริกรรมคาถาในขณะลุกนั่งร้อง ๒ ชั้น ปล่ายดวงวิญญาณเข้า มีอวาวางบนกระหม่อม มีชายข้างขึ้นที่ประหลอมของเท้า คางาวไม่เหมือนกัน ที่นิยมกันทั่วไปว่า "นะกันซ้าย โนมกันขวา พุกกันหน้า ทากันหลัง ยะกันกระหม่อม นะปักะบ้อง นะล้อมะกัน นะกันตัวกู โอม นะ โนม พุก ธา ยะ" บางคนเสกด้วยอักษร ๑๖ ลูบชั้น เรียกว่า "พวยชั้น" เพื่อให้มีความมั่นใจ มีความศักดิ์ของ อยากรแสดง

๒. **แก้ หรือหงส แดงแดง** คือ แหงรูปขานด้วยไม้ไผ่ทำท้าย ๒ คู่ ผู้ผูกมัดไม้ไผ่ด้วยเชือก เมื่อแก้ออกทั้ง ๒ รม ยกผ่านหงบนขึ้น การวางหงสต้องให้รูปสำคัญด้านบน เช่น รูปภาชี พระฉัตร เทวดา อยู่ด้านบน เรียกว่า รูปหัวหงส รูปพระรูปนางอยู่ต่อไปเรียกว่า รูปเข็ด รูปสำคัญอยู่ใต้สุด มักใช้กระดาษรองเป็นชั้น ๆ เพื่อความสะดวกในการจัดรูป รูปภาชี ปรายหน้าหงส มีทงหัวหงส รูปลดสำคัญมีทงปลายหยักที่วางตามติดกับคันทองรูปเทวดา พระฉัตร นางนงลา นิยมเขียนหลังดา รูปเข็ดเคล็ดชักกับหยักที่ผูกแขวนกับฝาทางด้านซ้ายขวาของจ้อ รูปอื่น ๆ แขนงที่อยู่บนเชือกที่ผูกกับฝาโถซึ่งพอมือได้สะดวก โดยเอาข้อต่อของไม้รูปเกี่ยวกับเชือก คนแก้หงสมีทงที่เก็บรูปเข้าหงสเมื่อหงสแสดง เรียกว่า คันทอง ลงขานว่าแล้วคำนี้มาใช้เป็นส่วนวนมีความหมายว่า เสร็จแล้วหรือรับออกเดินทาง

๓. **ขันหมาก** คือ เมื่อมีผู้ไปรับหงส นางนงกล ๓ คำใส่ขันยื่นให้นายหงส บอกกัน เวลาสถานที่ที่จะไปแสดง ข้านายหรือรับขันหมากเป็นหัวหน้าตกลง เวลาไปถึงประตูป้านหรือประตูของบ้าน ลูกคู่จะดีดล่องเป็นสัญญาณ ผู้รับหงสจะนำหมากปลาขึ้นที่ประตูป้านหรือประตูวัด โดยถือกันเป็นธรรมเนียม หากนายหงสมีความจำเป็นไม่สามรถไปแสดงได้คนรับเวลาถึงบอกล่วงหน้าเรียกว่า คันทันหมาก ถ้ามีผู้รับไว้ก่อนแล้ว แต่มีผู้รับอีก และแสดงในวันเวลาตรงกัน นายหงสจะออกมาดีดขันหมากไปแสดงรายที่รับขันหมากไม่ได้

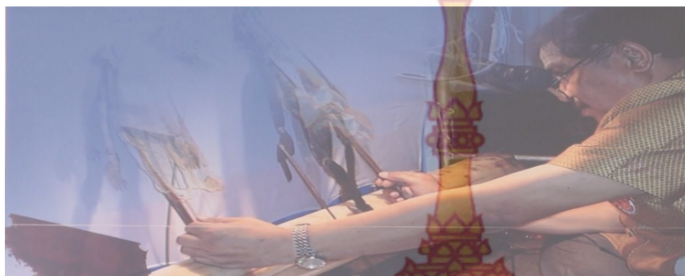
© ละครของโรงเรียนศรี...



ภาพที่ 8 องค์ความรู้>นิยามศัพท์เฉพาะ

คุณลักษณะของนายหนัง

องค์ความรู้ > คุณลักษณะของนายหนัง



นายหนังตะลุงนอกจากเป็นผู้ทำการแสดงแล้ว ยังทำหน้าที่บริหารคณะของตน ติดต่อกับคนส่วนมาก เป็นผู้ประพันธ์บท ต้องมีความรอบรู้หลาย ๆ ด้าน จนถึงกับกล่าวกันว่า ผู้มีพรสวรรค์เท่านั้นจึงจะแสดงหนังตะลุงที่มีชื่อเสียงโด่งดังได้ อย่างไรก็ตามบางอย่างสามารถปรบปรองฝึกฝนได้ คุณลักษณะของนายหนังตะลุงที่ดีจึงมีดังต่อไปนี้

๑. มีเสียงไพเราะ

คนเชิดหนังตะลุงจะต้องเป็นคนเสียงดังฟังชัด ไพเราะและกังวาน เพราะสมัยก่อนการขับหนังตะลุงไม่มีเครื่องขยายเสียงช่วย แต่ประการใด บางครั้งหนังตะลุงจะต้องแสดงให้คนชมตั้ง ๑,๐๐๐ คน หรือ ๓,๐๐๐ คน ก็มี จะต้องขับบทกลอนและพากย์บทสนทนาต่อเนื่องกันเต็มวัน ๗ - ๘ ชั่วโมง โดยเฉพาะถ้ามีการประชันโรงด้วยแล้วต้องใช้เสียงมากเป็นพิเศษ เพื่อให้เสียงดังไปถึงหน้าโรงของผู้แข่งซึ่งอยู่ห่างกันถึง ๒๐๐ เมตร หรือมากกว่านั้น นอกจากนี้เสียงดังแล้วจะต้องมีลิ้นเสียงใสกังวาน ประสานเข้ากับลิ้นทักเสียงโหม่งตรงกับสำนวนภาษาหนังตะลุงเขาเรียกว่า "เสียงเข้าโหม่ง" คือ เสียงคลอไปกับเสียงโหม่งได้สนิทกลมจับบทกลอน เป็นอันว่าถ้าใครสู้เสียงไม่ได้ เสียงแหบแห้ง ก็หัดเล่นหนังตะลุงไม่ได้

คนเชิดหนังตะลุงยังต้องสามารถทำเสียงได้หลายเสียง เพราะนายหนังตะลุงคนเดียวต้องเชิดรูปหนังตะลุงทุกตัว เสียงตัวลก ตัวเดียวกัน หนังตะลุงแต่ละโรงจะต้องพากย์ให้เป็นเสียงเหมือนกันและมีลีลาการพูดเหมือนกันทุกโรง เช่น เสียงฉ้ายยอดทอง มีเอกลักษณ์พิเศษไม่ว่าเป็นฉ้ายยอดทองของคณะใด ต้องทำเสียงแบบเดียวกันหมด ถ้าลลกมี ๑๐ ตัว ก็ต้องพากย์ ๑๐ เสียง นอกจากนี้ยังมีเสียงยักษ์ เสียงนาง เสียงเจ้าชาย เสียงฤๅษี เสียงพระราชา เสียงราชินี ฯลฯ รวมความว่า ถ้าในด้านหนึ่งๆ มีรูปหนังทั้งหมด ๓๐ ตัว ก็ต้องทำเสียงเป็น ๓๐ เสียง ต้องเปลี่ยนเสียงได้ครบทุกสวดคำ สวดคำกันได้สลับสับไม่หลงลืม คนเชิดหนังตะลุงจึงต้องมีความสามารถในการทำเสียงมากกว่าคนพากย์บทหลายเท่า บางครั้งยังต้องทำเสียงนกเสียงกา เสียงเครื่องดนตรี เสียงน้ำตก อีกมากมาย

ค้นหา

- องค์ความรู้
- นิยามศัพท์เฉพาะ
- ความหมายหนังตะลุง
- องค์ประกอบของการแสดง
- ขนบนิยมการแสดงหนัง
- คุณลักษณะของนายหนัง
- หนังในประเทศไทย
- หนังในประเทศเพื่อนบ้าน

© หนังตะลุงเชิงอนุรักษ์




ภาพที่ 12 องค์ความรู้ > หน้าคุณลักษณะที่ดีของนายหนังตะลุง

องค์ความรู้ > หนึ่งในประเทศเพื่อนบ้าน

หน้าหนึ่งคลัง
หน้าหลัก | ความบันเทิง > องค์ความรู้ | บทความ | รูปภาพ | วิดีโอ | กิจกรรม | ติดต่อสอบถาม | เข้าสู่ระบบ >

หนึ่งตะลุงในประเทศเพื่อนบ้าน

องค์ความรู้ > หนึ่งตะลุงในประเทศเพื่อนบ้าน



การเล่นหนึ่งตะลุงในเอเชียอาคเนย์ การเล่นของชาว มีความชำนาญในการเล่นอย่างสูง ตลอดถึงมหาลี กับพญา สิงคโปร์ ไทย มาเลเซีย เมมร และลาว ซึ่งหนึ่งตะลุงในเอเชียอาคเนย์นี้แบ่งได้ ๒ แบบ คือ

๑. แบบหนึ่งใหญ่ของไทย คือ รูปหนึ่งขนาดใหญ่ ส่วนเชนดัดเรื่องอยู่กับมาเลเซียไทย
๒. หนึ่งเล็ก (Jing sek) ของเมมร คือ รูปหนึ่งขนาดเล็กกว่า แขนมือยึดเข้าเชือกให้ติดคอไหวได้ แบบหนึ่งเครื่องหนึ่งเชน และเชนดัดใช้กับของพม่าหลายกว่าแบบแรก มีการเล่นทั้งใน ชาว มาลี สิงคโปร์ มาเลเซีย ไทย ลาว และเมมร แบบเดียวกับหนึ่งตะลุงในภาคใต้ของประเทศไทย

หนึ่งตะลุงในอินโดนีเซีย

หนึ่งตะลุงในอินโดนีเซียได้รับอิทธิพลมาจากอินเดีย ซึ่งด้วยวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ของ ซึ่งหนึ่งตะลุงอินโดนีเซียหรือหนึ่งตะลุงชวาที่เรียกว่า Wayang Purwa (วาฮัง ปูระวะ) ส่วนหนึ่งถึงหนึ่งตะลุงแบบเก่าแก่ของชวา ที่หนึ่งเรื่องมาจากมหากาพย์เรื่อง รามายณะ และมหากาพย์ของอินเดียน

รูปหนึ่งตะลุงชวา เป็นส่วนหนึ่งถึงแบบเดิมไว้เป็นเอกเทศให้ต่างกับหนึ่งตะลุงชวาอื่น ๆ คือ มีคิ้วยาว ขนยาวคิ้วธรรมชาติด และขนยาวคิ้วธรรมชาต ลวดลายมีทั้งการแกะสลักและการเขียนด้วยเส้น

รูปหนึ่งตะลุงชวา มีลักษณะเป็นธรรมชาตที่กว้างขวาง และการเล่นหนึ่งตะลุงชวาก็เหมือนกับมีลักษณะทั่วไปเหมือนกันเรื่องการเล่นคือ รามายณะ มหากาพย์ หรือเรื่องการลงโทษของอินทรี

การเล่นหนึ่งตะลุงชวา นอกจากจะเล่นเพื่อความบันเทิงแล้วถึงแสดงมีประกอบพิธีกรรม เช่น การมีพิธีบูชาบรรพบุรุษ ในโอกาสทำกรรมกับครอบครัวที่สวด สวดมนต์ สวดมนต์ หรือเรื่องการขับไล่ความเจ็บไข้ได้ป่วย ซึ่งที่รับพิธีกรรมทำพิธีกรรม และในโอกาสอื่นจะมีการขับไล่สิ่งชั่วร้ายที่มารบกวนลูกในรูปหนึ่ง มีการเล่นกันตาม ชาติที่สืบต่อกันมาต่าง ๆ

นายหนึ่งตะลุง คือคนหนึ่งหนึ่งตะลุงชวา เรียกว่า dalang ซึ่งตรงกับเรื่องหนึ่งไทยเรียกว่า *ควงหนึ่ง*นั่นเอง

ค้นหา

องค์ความรู้


นิยามศัพท์เฉพาะ

- ความหมายหนึ่งตะลุง
- องค์ประกอบของการแสดง
- ขนบพิธีกรรมการแสดงหนึ่ง
- คุณลักษณะของนายหนึ่ง
- หนึ่งในประเทศไทย
- หนึ่งในประเทศเพื่อนบ้าน



ภาพที่ 14 องค์ความรู้ > หน้าประวัติหนึ่งตะลุงในประเทศเพื่อนบ้าน

4. บทความ

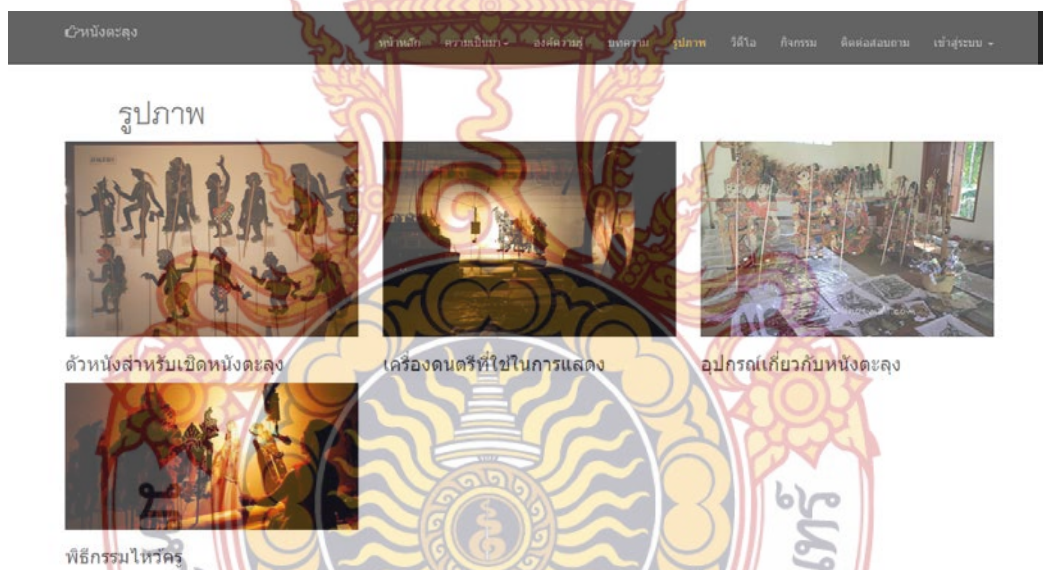


บทความ

ลำดับที่	รายการบทความ	วันที่เขียน	วันที่แก้ไข	
1	หนังตะลุงที่มาจากไหน?	07-02-59	07-02-59	แก้ไข

ภาพที่ 15 บทความ>หน้าเลือกบทความ

5. รูปภาพ



ภาพที่ 16 รูปภาพ>หน้าอัลบั้มรูปภาพ

6. วิดีโอ

หน้าห้องครู

หน้าหลัก ความบันเทิง ลวดลายผ้า บทความ รูปภาพ วิดีโอ กิจกรรม ติดต่อสอบถาม เข้าสู่ระบบ -

วิดีโอ หนังสือตะลุง

วิดีโอ

รวมวิดีโอภาพเคลื่อนไหวโดยอาจารย์ประพันธ์ ช่างทอง และศิษย์

ชื่อเรื่อง	คลิกเพื่อดู
พระมหาชนก	คลิกเพื่อดู
ก่อนตะวันจะลับฟ้า	คลิกเพื่อดู
เทพตะเคียนทอง	คลิกเพื่อดู
ชนบทถิ่นหนังสือ	คลิกเพื่อดู
กลอนหนังสือ	คลิกเพื่อดู
หนังสือตะลุงลวดลายระลอกคลื่น	คลิกเพื่อดู

© หนังสือตะลุงเชิงอนุรักษ์

ภาพที่ 17 หน้าเลือกชมวิดีโอ

7. กิจกรรม

หน้าห้องครู

หน้าหลัก ความบันเทิง ลวดลายผ้า บทความ รูปภาพ วิดีโอ กิจกรรม ติดต่อสอบถาม เข้าสู่ระบบ -

ตารางกิจกรรมบ้านศิลปินแห่งชาติ

กิจกรรม

รายการกิจกรรม	วันที่เริ่ม	วันที่สิ้นสุด	สถานะ
กิจกรรมเผยแพร่หนังสือของน้องๆนักเรียนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์	10-02-59	13-02-59	อนุมัติ

ภาพที่ 18 หน้ารวมกิจกรรมของบ้านศิลปินแห่งชาติ

8.ติดต่อสอบถาม

ติดต่อสอบถาม

ติดต่อสอบถาม

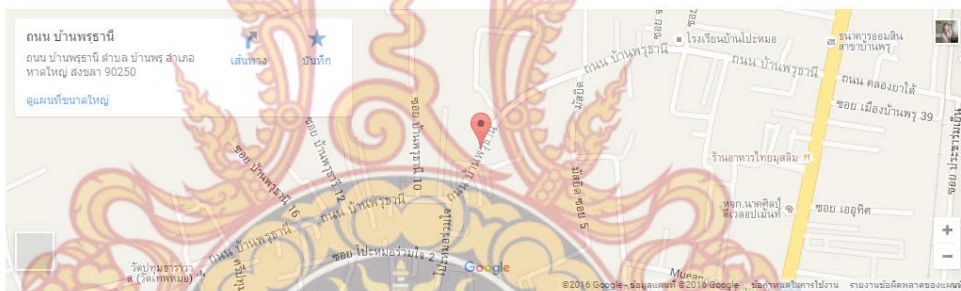
ชื่อ...

อีเมลล์...

ที่อยู่...

ข้อความ...

ส่งข้อความ



© หนึ่งตั้งสูงเชิงอนุรักษ์

ภาพที่ 19 หน้าการติดต่อ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งทะเลสูงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลหนึ่งทะเลสูงภาคใต้ และเพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งทะเลสูงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ เป็นการรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเผยแพร่ให้คนรุ่นใหม่สามารถสืบค้นได้ง่ายและรวดเร็ว โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นระบบที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ภาษา PHP ระบบมีการแบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้และฐานข้อมูล

จากการตรวจสอบการทำงานของระบบที่พัฒนาขึ้น พบว่า ระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งทะเลสูงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ ที่พัฒนาในครั้งนี้ เป็นระบบที่สามารถดำเนินงานด้านต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์และขอบเขตที่กำหนดไว้ ซึ่งช่วยให้ผู้ดูแลระบบสามารถ เพิ่ม ลบ และแก้ไข ข้อมูล สืบค้นข้อมูล แสดงผลข้อมูลได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะ

ระบบสารสนเทศการจัดการความรู้เพื่อการอนุรักษ์หนึ่งทะเลสูงภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ ผู้วิจัยทำได้สรุปข้อเสนอแนะในการจัดทำโครงการคือ สามารถนำไปพัฒนาต่อเกี่ยวกับฟังก์ชันการคัดกรองผู้ให้ข้อมูล และผู้รับข้อมูล เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปในการที่จะได้รับความรู้ที่ถูกต้องอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

- กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล และ จำลอง ครุอุตสาหะ. **คัมภีร์ระบบฐานข้อมูล**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์, 2544.
- จรรยา หยุทอง. **หนังสือในทำเนียบนายหนังสือ**. สงขลา: สถาบันทักษิณคดีศึกษา, 2542.
- เจริญศักดิ์ รัตนวราห และฐิสนเทศ ทัพย์ศุภธนนท์. **PHP&MySQL Web Programming**. กรุงเทพฯ : เน็ต ดีไซน์ พับลิชชิ่ง, 2554.
- นครินทร์ ชาทอง. **ศิลปะการแสดงหนังตะลุงในจังหวัดสงขลา**. ปรินญาณิพนธ์ศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒสงขลา, 2539.
- นาฏศิลป์และดุริยางค์(คณะ). **โครงการศึกษาและรวบรวมศิลปะวัฒนธรรมภูมิภาคพื้นทักษิณ เรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้**. สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. สงขลา: 2543.
- บดินทร์ วิจารณ. **การจัดการความรู้สู่ปัญญาปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: เอ็กสเปอร์เน็ท, 2547.
- บัญชา ปะสีละเตสัง. **พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วย PHP ร่วมกับ MySQL และ Dreamweaver**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2553.
- บัญชา ปะสีละเตสัง. **พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วย PHP ร่วมกับ MySQL และ Dreamweaver**. กรุงเทพฯ: บริษัท วี พรินท์ (1991) จำกัด, 2553.
- ปพนธ์ ผาสุกยัด. **การจัดการความรู้ฉบับมือใหม่หัดขับ**. กรุงเทพฯ: ไยใหม่, 2550.
- ปิยพันธ์ แสนทวีสุข. **จัดทำฐานข้อมูลทางดนตรีและศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน**, มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541.
- พรรณี สวนเพลง. **เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมสำหรับการจัดการความรู้**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น. 2552.
- พงศ์พันธุ์ ทินนิมิตร. **ชีวิตและผลงานวรรณกรรมหนังตะลุง ของกั้น ทองหล่อ**. ปรินญาณิพนธ์ ศิลปะศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒสงขลา, 2534.
- พวง บุขรรัตน์. **ความรู้เรื่องหนังตะลุง**. พัทลุง: เมืองใหม่การพิมพ์, 2541.
- ฉันทพงษ์ ฮอพานิชวัฒน์. **Flash CS4**. กรุงเทพฯ: ไอทีซีพีริเมียร์. 2553.
- ฉันทพัฒน์ วงศ์รัตน์. **เรียนลัดสร้างเว็บแอปพลิเคชันด้วย PHP&MySQL**. กรุงเทพฯ: 2554.
- นิพัทธ์ ไพบุลย์พรพงศ์. **การจัดการสีเพื่องานกราฟิก**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น. 2551.
- สมคิด พงษ์สุวรรณ. **ศิลปะไทย ชุด ลวดลายประกอบศิลปะไทย**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. 2546.
- สมาคมครุภูมิปัญญาไทยภาคใต้. **ครุภูมิปัญญาไทย**. 2554.
<http://www.souththaiwisdomscholarsassociation.com> (1 มกราคม 2559).
- สภาวัฒนธรรมอำเภอคลองหอยโข่ง. **โครงการสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเขตชุมชนวัฒนธรรมและมีปัญญาไทย**. สงขลา: 2548.
- อรอุมา นิลล่อ. **โครงการออกแบบลวดลายหนังตะลุงบนผลิตภัณฑ์จากกันห้อง เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น สำหรับกลุ่มแกะสลักไม้เทพทาโร ตำบลเขาอกบ จังหวัดตรัง**. สาขาวิชาศิลปกรรม (ออกแบบประยุกต์ศิลป์), คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,

- มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพฯ: 2549.
- สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้, สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ. 2529 เล่ม 1. หน้า 165-168. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์, 2529.
- _____. หนังสือตะลุง. สงขลา: โรงพิมพ์มงคลการพิมพ์, 2522.
- อุดม หนูทอง. หนังสือตะลุง. เชิดชูเกียรติศิลปินแห่งชาติ, 2531. หน้า 61. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2531.
- อุดม หนูทอง. หนังสือตะลุง, สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ. 2529 เล่ม 10. หน้า 3927 – 3939. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์, 2529.



ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวมนตร์วี ทองเสนห์
(ภาษาอังกฤษ) Miss Monrawee Thongsanay
2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
3. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ คณะบริหารธุรกิจ
264 ถ.จักรวรรดิ แขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร 10100
โทร.022222814 โทรสาร 022264879 มือถือ 0818258753
E-mail : charmcharm33@hotmail.com, monrawee.tho@rmutr.ac.th
4. ประวัติการศึกษา
 1. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 2. ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการเลขานุการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
 3. ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 4. กำลังศึกษาต่อ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ –
6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย -
 - 6.1 ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย : -
 - 6.2 หัวหน้าโครงการวิจัย :
 - 6.2.1 ระบบสารสนเทศการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 - 6.2.2 การพัฒนาระบบสารสนเทศการจดสิทธิบัตรเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
 - 6.3 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : ชื่อผลงานวิจัย ปีที่พิมพ์ การเผยแพร่ และแหล่งทุน
 - 6.3.1 ระบบสารสนเทศการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ปี 2555 นำเสนองานประชุมวิชาการ แหล่งทุนเงินงบประมาณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ปีงบประมาณ 2554
 - 6.3.2 การพัฒนาระบบสารสนเทศการจดสิทธิบัตรเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน แหล่งทุนเงินงบประมาณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ปีงบประมาณ 2557

ผู้ร่วมวิจัย 2

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นายอรณพ วุฒิ
(ภาษาอังกฤษ) Mr.Aunop Vuthi
2. ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8
3. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
96 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170
โทรศัพท์และโทรสาร : (02) 889-4585-7
E-mail : aunopvuthi@hotmail.com
4. ประวัติการศึกษา
 - ปริญญาตรี สาขาวิชาจิตกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง
 - ปริญญาโท สาขาวิชาบริหารอาชีวและเทคนิคศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 - กำลังศึกษาต่อ ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาบริหารอาชีวและเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ -
6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย -

ผู้ร่วมวิจัย 3

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวพรพรรณ อธิธิรัตน์สุนทร
(ภาษาอังกฤษ) Miss Pondpan Itthiratanasoonorn

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

3. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ คณะบริหารธุรกิจ
264 ถ.จักรวรรดิ แขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร 10100
โทร.022222814 โทรสาร 022264879 มือถือ 0863496759
E-mail : pan_soontorn@hotmail.com

4. ประวัติการศึกษา
 - บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชา ระบบสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพณิชยการพระนคร
 - วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหิดล

5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ –

6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย -



ผู้ร่วมวิจัย 4

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นายพีรศุขม์ ทองพวง
(ภาษาอังกฤษ) Mr.Peerasut Tongpuang
2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
3. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ที่ทำงาน โทรศัพท์มือถือ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ คณะบริหารธุรกิจ
264 ถ.จักรวรรดิ แขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร 10100
โทร.022222814 โทรสาร 022264879 มือถือ 0859205871
E-mail : peerasut.t@rmutr.ac.th
4. ประวัติการศึกษา
 - บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
 - ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ -
6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย -

