

# การเผยแพร่ทางศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านห้องสมุดดิจิทัล

กาญจนา วงศ์มาน

## บทนำ

นาฏศิลป์ไทยเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของประเทศมาแต่โบราณกาล มีการสืบทอดมาอย่างยาวนานและมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องตลอดมาในหลากหลายรูปแบบในลักษณะของการศึกษาและการมีอาชีพเป็นศิลปิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในสังกัดของกระทรวงวัฒนธรรม เป็นสถาบันอุดมศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมชั้น นำของประเทศ ผลิตบัณฑิตด้านนาฏศิลป์ มุ่งมั่น ที่จะส่งเสริมอนุรักษ์ สืบสานและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของชาติให้เป็นที่ประจักษ์แก่สังคมโลก สังคมที่ก้าวหน้าอยู่ตลอดเวลามีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านเทคโนโลยี พัฒนาไปสู่รูปแบบของ เครือข่ายสังคม (social network) ศิลปวัฒนธรรมต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงนี้อย่างเลี่ยงไม่ได้ นาฏศิลป์ซึ่งเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไทย จำต้องมีการปรับให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการอนุรักษ์ และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายไปทั่วโลก

## ความเป็นมาและความหมายของห้องสมุดดิจิทัล

ในระยะแรกได้มีการจำแนกพัฒนาการของห้องสมุดในรูปของสิ่งพิมพ์เป็นหลัก เรียกว่าห้องสมุดสิ่งพิมพ์ (Paper

Library) ต่อมาเมื่อได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในงานห้องสมุดทำให้ได้รับความสะดวก รวดเร็ว และทำให้งานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ต่อมามีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบันทึกข้อมูล จึงมีการพัฒนาการบริการสารสนเทศในลักษณะของห้องสมุดดิจิทัลหรือห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Library or Electronic Library) โดยให้บริการและจัดเก็บสารสนเทศในรูปแบบ Electronic หรือในรูปแบบ Digital ลักษณะการให้บริการสารสนเทศเป็นเอกสารเต็มรูปแบบ (Full Text) และ สื่อประสม (Multimedia) สารสนเทศที่จัดเก็บและให้บริการเป็นข้อมูลในรูปดิจิทัล การสืบค้นข้อมูลสามารถสืบค้นสารสนเทศสามารถเข้าถึงเอกสารและสื่อประสมที่ต้องการได้เต็มรูปแบบ ทำให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น

ห้องสมุดดิจิทัล จึงเป็นห้องสมุดที่มีการจัดการทรัพยากรสารสนเทศจากหลายสื่อให้อยู่ในรูปดิจิทัล มีจัดการกับสารสนเทศในรูปดิจิทัลอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งมีการออกแบบให้เข้าถึงสารสนเทศโดยใช้เครื่องมือหรือวิธีการช่วยค้นหาสารสนเทศผ่านระบบเครือข่ายที่เชื่อมกันไว้ทั่วโลก ได้อย่างรวดเร็ว

ระบบห้องสมุดดิจิทัล การจัดการข้อมูลในรูปดิจิทัลไว้ในฐานข้อมูล โดยมีการจัดหา จัดเก็บและจัดทำอย่างเป็นระบบ มีการ

ลงรายการตามหลักฐานสากล และเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อประโยชน์ในการสืบค้น โดยเน้นการอนุรักษ์และเผยแพร่ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลในลักษณะเอกสารฉบับเต็ม

สารสนเทศดิจิทัล ได้แก่ หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศเต็มรูปแบบ สื่อประสม เช่น รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว

### องค์ประกอบของห้องสมุดดิจิทัล

องค์ประกอบที่สำคัญของห้องสมุดดิจิทัล ประกอบด้วย

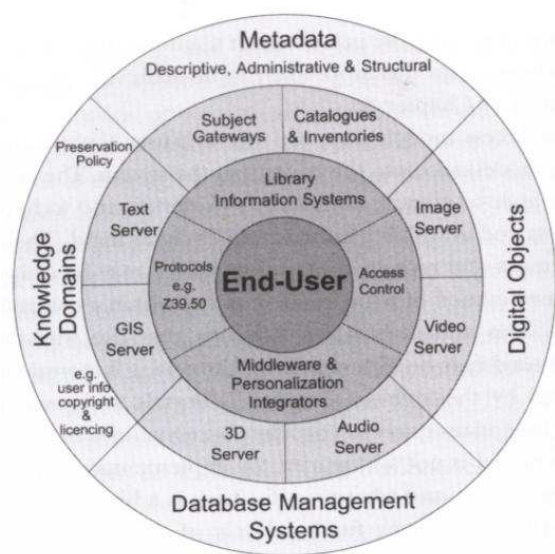
1. ระบบการทำงานของห้องสมุดดิจิทัล ประกอบด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศในระบบเครือข่าย ได้แก่อินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ ทำหน้าที่สนับสนุนการใช้งานทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล เพื่อให้สารสนเทศดิจิทัลสามารถนำออกไปใช้ได้ในระบบเครือข่าย และผู้ใช้สามารถสืบค้นได้

2. ทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัล ได้แก่ การสร้าง หรือการแปลงสารสนเทศให้เป็นดิจิทัล ได้แก่ การสร้างสารสนเทศที่เป็นเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ เช่น ผ่านการสแกน การสร้างโดยวิธีพิมพ์ขึ้นมาใหม่ การถ่ายภาพจากกล้องดิจิทัล การถ่ายภาพเคลื่อนไหว จากกล้องวิดีโอและสารสนเทศดิจิทัลที่เข้าซื้อ

3. การจัดการระบบสารสนเทศของห้องสมุดดิจิทัลของห้องสมุด ได้แก่ การกำหนดสิทธิของผู้ให้บริการ การจัดหาหมวดหมู่สารสนเทศ การกำหนดเมทาดาตา การจัดการฐานข้อมูล และการค้นคืนสารสนเทศ

4. การเชื่อมต่อของผู้ให้บริการ การเชื่อมต่อของผู้ให้บริการ ได้แก่ ส่วนของผู้ใช้ และส่วนของผู้ให้บริการ เพื่อการเชื่อมโยงระหว่างผู้ควบคุมระบบที่เป็นผู้ให้บริการ และผู้ใช้บริการ โดยการเชื่อมต่อบราวเซอร์เข้ากับระบบการทำงานสืบค้น เพื่อประโยชน์ในการใช้บริการ(ทรงศิริ หงส์บิน, 2544: 26)

### รูปแบบการทำงานของห้องสมุดดิจิทัล



Overview of digital library architectures

(Deegan and Tanner, 2002)

การทำงานของห้องสมุดดิจิทัล รูปแบบนี้แสดงให้เห็นลักษณะการทำงานของห้องสมุดดิจิทัลได้ชัดเจนขึ้น และทำให้มองเห็นว่าระหว่างบรรณารักษ์กับผู้ใช้บริการจะทำงานอย่างไรกับห้องสมุดดิจิทัล ทำให้เห็นระบบการทำงาน ซึ่งมีผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลางของระบบห้องสมุดดิจิทัล

การสร้างทรัพยากรสารสนเทศให้เป็นดิจิทัล มีแนวทางดังนี้

1. การสร้างทรัพยากรสารสนเทศ ในรูปของสิ่งพิมพ์ที่ห้องสมุดมีอยู่แล้วให้อยู่ ในรูปแบบของสารสนเทศดิจิทัล เช่น งานวิจัย หนังสือ เอกสารประกอบการสอน วารสาร จดหมายเหตุ บทเรียน บันทึกรายชื่อของหน่วยงาน โดยวิธีการพิมพ์ข้อมูล ใหม่ หรือวิธีการสแกน

2. การสร้างจากการสะสม ทรัพยากรสารสนเทศในรูปดิจิทัลของผู้ผลิต ได้แก่ การซื้อหรือการเช่า หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ ชุด สารสนเทศดิจิทัลต่างๆ เช่น สารสนเทศในรูป สื่อประสม ได้แก่ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว

3. การสร้างจากการนำเทคโนโลยี (Hypertext Technology) มาประยุกต์ใช้ด้วยการเชื่อมต่อทางระบบเครือข่ายเทคโนโลยี เป็นการเก็บรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ทั่วไปบนอินเทอร์เน็ต รวมไว้ที่เดียวกัน เพื่อให้บริการต่อแก่ผู้ใช้ (ทรงศิริ หงส์ปิ่น, 2544 : 27)

### โครงการห้องสมุดดิจิทัล

เนื่องจากห้องสมุดดิจิทัลได้รับการพัฒนาในประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดยมี วัตถุประสงค์ทั้งเหมือนและแตกต่างกันดังนี้

1. American memory โดยหอสมุด รัฐบาลอเมริกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวม ทรัพยากรสารสนเทศที่มีคุณค่าทาง ประวัติศาสตร์ (National Memory) ไว้ใน รูปแบบดิจิทัล เพื่อเป็นความทรงจำของคน

ในชาติ และสำหรับเยาวชนคนรุ่นหลังได้ ศึกษาค้นคว้าหาความรู้

2. Colorado Digitization Project เป็นการขยายการเข้าถึงแหล่งทรัพยากร สารสนเทศดิจิทัลโดยผ่านโครงการสร้าง ฐานข้อมูลใหม่ที่มีชื่อว่า In Your Background เกิดจากความร่วมมือของ ห้องสมุด 36 สถาบัน ระหว่างห้องสมุด พิพิธภัณฑสถาน หอจดหมายเหตุ และสมาคมทาง ประวัติศาสตร์ อันเป็นแหล่งทรัพยากร สารสนเทศที่สำคัญ มีการคัดเลือกทรัพยากร เพื่อการทำสารสนเทศดิจิทัล มีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาสารสนเทศดิจิทัลมาใช้งานร่วมกัน เพื่อการศึกษาวิจัย การค้นคว้า และการ เรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผ่านทางเว็บไซต์ สถาบันท้องถิ่น

3. ELIB (Electronic Libraryries Programme) ซึ่งเริ่มโครงการในปี ค.ศ. 1993 เป็นการสร้างห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ของ ประเทศอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรักษา สารสนเทศในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ค้นคว้า แนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึง สารสนเทศ ส่งเสริมการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ หนึ่งในหัวข้อการ สรุปโครงการนี้คือ “ประโยชน์ของไอทีเป็น สิ่งสำคัญในการสร้างบริการห้องสมุดมี ประสิทธิภาพในอนาคต” (The exploitation of IT is essential to create the effective library service of the future)

4. ELINOR (Electronic Library Information Online Retrieval) เป็นห้องสมุด อิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับการสนับสนุน จาก De Montfort University มีวัตถุประสงค์เพื่อ

สร้างสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์เต็มรูปแบบ ได้แก่ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ เอกสารการเรียนแบบสื่อ ประสม และเอกสารการเรียนการสอน เน้น วิธีการสืบค้น โดยมีรูปภาพ และ ภาพเคลื่อนไหวรวมอยู่ด้วย โดยมี วัตถุประสงค์ช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถ เข้าถึงสารสนเทศได้โดยตรงผ่านระบบ เครือข่าย

5. National Library of Australia  
ห้องสมุดแห่งชาติประเทศออสเตรเลีย เริ่ม ก่อตั้งโครงการห้องสมุดดิจิทัล ในปี ค.ศ. 1999 โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการอนุรักษ์ และเผยแพร่สารสนเทศที่มีเนื้อหา ด้าน ศิลปวัฒนธรรม เรื่องราวประวัติศาสตร์ของ ชาติ สำหรับการศึกษาค้นคว้า และการ ให้บริการแก่ผู้ใช้ทางอินเทอร์เน็ต

6. JSTOR (Journal Storage Project)  
จัดตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1995 เป็นโครงการ ห้องสมุดดิจิทัลของการจัดเก็บวารสารเป็น การแปลงบทความจากวารสาร ที่อยู่ใน ลักษณะรูปภาพ และตัวอักษร ให้อยู่ในรูป ดิจิทัล เพื่อประโยชน์ในการลดค่าใช้จ่ายใน การจัดซื้อจัดหา และความต้องการใช้ สารสนเทศร่วมกัน ทั้งยังเป็นการลดปัญหา จากการศึกษารูปได้ว่าวัตถุประสงค์ หลักของห้องสมุดดิจิทัล มีดังนี้

1. เพื่อนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้ เกิดประโยชน์เพื่อพัฒนาห้องสมุดในรูปแบบ ใหม่
2. เพื่อนุรักษ์ทรัพยากร สารสนเทศของห้องสมุด ให้มีอายุการใช้งาน ที่ยาวนานขึ้น

3. เพื่อเผยแพร่ทรัพยากร สารสนเทศให้เป็นผลงานของผู้ผลิต หรือ เจ้าของผลงาน

4. เพื่อขยายโอกาสในการเข้าถึง สารสนเทศได้ไม่มีขีดจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่

5. เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอด ชีวิต เป็นการศึกษาเพื่อนำความรู้ไปใช้ ประโยชน์ได้หลายรูปแบบในการดำเนินชีวิต

6. เพื่อสนับสนุนการเรียนการ สอนทางไกล เป็นการเรียนการสอน โดยไม่ ต้องมีห้องเรียนอย่างจริงจัง

## ความหมายและความเป็นมาของนาฏศิลป์ ไทย

นาฏศิลป์ (Dance) ตามรูปศัพท์ หมายถึง การร่ายรำและการเคลื่อนไหวไปมา อย่างมีจังหวะจะโคน ซึ่งมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยความประณีต เกิดเป็นความเคลื่อนไหวที่ สวยงามน่าชม สื่อความหมายสู่ผู้ชมเพื่อ ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกัน อาจจะเป็น อารมณ์สะท้อนใจ เศร้าใจ สุขใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน

สื่อนาฏศิลป์ ใช้ลีลาการ เคลื่อนไหว (Movement) เป็นสื่อในการ แสดงออกของความคิด อารมณ์ และบอก เล่าความรู้สึกนึกคิด

ลักษณะของนาฏศิลป์ แบ่งได้ดังนี้  
นาฏศิลป์ไทย เช่น โขน ละครนอก ละครใน

นาฏศิลป์สากล เช่น โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) บัลเลต์ (Ballet) ละครใบ้

นาฏศิลป์ที่ตะวันออก เช่น  
นาฏศิลป์จีน อินเดีย เกาหลี อินโดนีเซีย  
พม่า

นาฏศิลป์พื้นเมือง เช่น การละเล่น  
พื้นเมืองของชาติต่างๆ เป็นต้น (ชาวนรงค์  
พรุ่งโรจน์, 2543 : 5-10)

คำว่า “นาฏศิลป์” หมายถึง ศิลปะใน  
การฟ้อนรำ แยกได้ เป็น ๒ คำ คือ นาฏ และ  
ศิลปะ หมายความว่า ศิลปะของผู้ฟ้อนรำ  
การบรรเลงและการขับร้อง

ชาติไทยมีศิลปะแห่งการละเล่น  
หลายอย่างเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันมีค่า  
ประจำชาติ มาแต่ครั้งโบราณ นาฏศิลป์และ  
การละเล่นเป็นมรดกที่มีปรากฏภายหลัง  
ได้แก่ “ระบำรำเต้น” ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้  
(กัลยา เพิ่มลาภ, 2542 : 23)

1. นาฏศิลป์โขน ได้แก่ ศิลปะ  
แห่งการเต้น
2. นาฏศิลป์ละคร ได้แก่ ศิลปะ  
การรำเป็นเรื่อง
3. ระบำรำฟ้อน ได้แก่ ระบำต่างๆ  
เช่น ฟ้อนแพน ระบำดาวดึงส์

#### ชนิดของการแสดง

การแสดงที่เป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิง  
ใจในวงการนาฏศิลป์ มีดังต่อไปนี้

##### 1. โขน

โขน เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทย  
มีกำเนิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 20 โดยได้  
ปรับปรุงมาจากการการละเล่น 3 ประเภท คือ  
หนังใหญ่ ชกนาคศึกดาบรพี และกระบี่  
กระบอง ได้แก้ไขปรับปรุง ให้ประณีต  
ตามลำดับ โขนเป็นการแสดงท่าเต้น ทำรำ  
ออกท่าทางเข้ากับดนตรี ประกอบด้วย

มนุษย์ยักษ์ เรื่องที่นิยมใช้แสดงมีเพียงเรื่อง  
เดียว คือ รามเกียรติ์ ซึ่งได้เค้าเดิมมาจากรา  
มาณะของประเทศอินเดีย โดยเหตุที่  
รามเกียรติ์เป็นเรื่องยาว ไม่สามารถ แสดงให้  
จบในวันเดียวได้ จึงแบ่งออกเป็นตอนๆ  
ศิลปะการแสดงโขนได้มีการพัฒนาจาก การ  
แสดงในลานกว้างๆ มาเป็นการปลูกโรงให้  
แสดง จนกระทั่งมีฉากประกอบตาม  
ท้องเรื่อง

โขนแบ่งได้ เป็น 5 ชนิด ดังนี้

1. โขนกลางแปลง เป็นการแสดง  
โขนบนพื้นดินกลางสนามหญ้า มีฉากเป็น  
ธรรมชาติ มีต้นไม้และใบไม้ ซึ่งปัจจุบันหา  
ได้ยาก
2. โขนนั่งราวหรือโขนโรงนอก  
เป็นการแสดงโขนที่วิวัฒนาการมาจากโขน  
กลางแปลง มีการปลูกโรงให้เล่นเป็นแบบ  
เวทียกพื้น มีฉากกันที่เป็นรูปนูนๆ เจาะช่อง  
เป็นประตูเข้าออก สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์คือ ราว  
ตรงหน้าฉาก ส่วนความยาวของราว ตั้งแต่  
ขอบประตูด้านหนึ่งไปจรดขอบประตูอีกด้าน  
หนึ่ง ตัวโขนจะนั่งบนราวไม้กระบอกนี้แทน  
การนั่งบนเตียง
3. โขนหน้าจอ ในช่วงที่เป็น  
ลักษณะหัวเลี้ยวหัวต่อของ การแสดงหนัง  
ใหญ่จะเปลี่ยนมาแสดงโขนนั้นได้ มีการ  
แสดง “หนังติดตัวโขน” เกิดขึ้น เป็นการ  
แสดงโขนแทรกเข้าไปในหนังใหญ่ เป็นบาง  
ตอน เฉพาะตอนที่สำคัญๆ มีกระบวน  
ท่าสวยงาม
4. โขนโรงใน เกิดจากเมื่อโขน  
หน้าจอรับเอาศิลปะการแสดงแบบละครใน  
เข้ามาผสมด้วย จึงเรียกว่า โขนโรงใน ซึ่งมี

โรงสำหรับแสดงและมีฉากหลังเป็นม่าน  
อย่างละครใน การแสดงมีพากย์ เจริญอย่าง  
โขน และมีการขับร้องอย่างละครใน มีเตียง  
สำหรับนักแสดงนั่ง

4. โขนฉาก เป็นโขนที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก เพราะได้ชมทั้งศิลปะ การ  
เต้นอย่างโขนและชมกระบวนการ การรำฟิ่งเพลง  
ร้องอย่างละครใน

## 2. การละครของไทย

ละคร คือการแสดงที่ผู้เป็นเรื่องราว มี  
เนื้อความเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องเป็นตอนๆ  
ตามลำดับประกอบด้วยบทร้องและดนตรี  
ตามโอกาส และลักษณะชนิดของการแสดง  
และละครแต่ละแบบ แบ่งเป็น 3 ชนิด คือ  
ละครรำ ละครที่ปรับปรุงขึ้น ละครที่  
ปรับปรุงขึ้นตามความนิยม(นาฏยศิลป์ร่วม  
สมัย)

## 3. ระบำ รำ ฟ้อน

ระบำ เป็นศิลปะของการรำรำที่  
แสดงพร้อมกันเป็นหมู่เป็นชุด ไม่ดำเนิน  
เรื่องราว ท่าทาง ที่กรีดกรายรำรำบางอย่าง  
อาจมีความหมายตามท่าและบทร้อง และอาจ  
ไม่มีความหมายอะไรนอกจากความสวยงาม

รำ เป็นการแสดงศิลปะแห่งการรำ  
เดี่ยว รำคู่ รำท่าบท รำอาวุธ รำประกอบเพลง  
รำในความหมายต่อมาคือ รำละคร

ฟ้อน เป็นท่วงท่าลีลานาฏยศิลป์ไทย  
มักมีขอบเขตการใช้เรียกศิลปะการแสดง  
ท่วงท่าลีลาเฉพาะท้องถิ่นลานนา โดยสืบ  
ทอดกันมาจากศิลปะของชนชาติที่อาศัยอยู่ใน  
ลานนา

4. เบ็ดเตล็ดหรือริ้ว เป็นการแสดง  
หลายๆ อย่างจัดเป็นชุดสั้นๆ และไม่จำกัดว่า

ต้องมีอะไรบ้าง นำมาแสดงต่อเนื่องกันคือ  
จบชุดนี้และก็นำชุดนั้นมาแสดง เพื่อให้ผู้ดูได้  
ดูหลายๆ ชุด เช่น ระบำ รำ โขน จำอวด การ  
แสดงต่างๆ ฯลฯ

5. การแสดงอื่นๆ ที่เป็นศิลปะ  
สืบเนื่องกันมา คือการแสดงที่มีได้จัดอยู่ใน  
จำพวก โขน ละคร ระบำ แต่มีวิธีการแสดง  
เลียนแบบอย่างกันมา มีการดัดแปลง ไปจนมี  
วิธีการแสดงแบบเฉพาะตัว ไม่สามารถ  
รวมเข้าไว้ในประเภทใดประเภทหนึ่งได้ การ  
แสดงเหล่านี้แยกออกเป็นชนิดต่างๆ ได้แก่  
มหรสพ แยกชนิดของการแสดง  
ได้แก่ หนังใหญ่ หนังตะลุง หนังสด ลิเก ลิเก  
ทรงเครื่อง ลิเกลูกบท บันตน์ หุ่นกระบอก  
จำอวด เป็นต้น

การละเล่นพื้นเมือง เป็นศิลปะ  
การแสดงที่นิยมเล่นกันตามท้องถิ่น ได้แก่  
เพลงฉ่อย เพลงเรือ เพลงพวงมาลัย เพลงร่ำวง  
แม่ศรี คล้องซ่าง ลำตัด เป็นต้น

## แนวคิดในการใช้ห้องสมุดดิจิทัลเผยแพร่ สารสนเทศด้านนาฏยศิลป์ไทย

ทรัพยากรสารสนเทศนาฏยศิลป์ไทย  
เป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า เป็นมรดกสืบทอด  
กันมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน มีพัฒนาการ  
หลากหลายรูปแบบเพื่อให้ทันกับยุคสมัย เพื่อ  
การอนุรักษ์และเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้าน  
นาฏยศิลป์ไทยจากคนรุ่นเก่ามาสู่คนรุ่นใหม่  
โดยใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศดิจิทัล การ  
จัดการสารสนเทศควรจะต้องปรับเปลี่ยนให้เป็นสื่อ  
ดิจิทัล เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการสืบค้น  
ทรัพยากรสารสนเทศ

จากงานวิจัย เรื่องนาฏยศิลป์รัชกาลที่ 9 ของ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ พบว่าข้อมูลต่างๆ ทางด้านนาฏยศิลป์กระจุกกระจายมาก องค์การศึกษาก็ดี องค์การผลิตการแสดงก็ดี บุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับวงการนาฏยศิลป์ในฐานะต่างๆ ไม่มีใครได้มีการเก็บหรือบันทึกข้อมูล เอกสารสิ่งพิมพ์ รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบวีดิทัศน์ ฯลฯ ไว้อย่างเป็นทางการ ทำให้การสืบค้น และการสอบทานเพื่อความแม่นยำ กระทำได้ยากยิ่ง จึงควรมีการจัดการด้านสารสนเทศทางนาฏยศิลป์ไทยเสียแต่บัดนี้ ก่อนที่ท่านผู้รู้ และท่านผู้มีประสบการณ์โดยตรงจะหมดไป ทั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษา และการวิจัยทางนาฏยศิลป์ของประเทศไทยต่อไป (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2549 : 618)

การถ่ายทอดองค์ความรู้นาฏยศิลป์ของไทยในอดีต ทฤษฎีนาฏยศิลป์อาศัยการถ่ายทอดโดยการเล่าให้ฟัง ผู้ฟังจะอาศัยเพียงการจดจำ กระบวนท่า และเรื่องราวต่างๆ จากประสบการณ์ของผู้ถ่ายทอด เมื่อกาลเวลาผ่านไป ผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้หายไป พร้อมกับองค์ความรู้ทั้งหมด (พิรพงษ์ เสนไสย, 2543 : 5)

เป็นที่ทราบกันว่านักเรียน นักศึกษา ครูอาจารย์และผู้สนใจทางด้านนาฏยศาสตร์ในประเทศไทยทั้งหลาย ต่างมีอุปสรรคในการค้นคว้าแสวงหาสารสนเทศนาฏยศิลป์ เพราะไม่สามารถค้นหาสารสนเทศที่เป็นสิ่งพิมพ์หรือตำราที่เป็นมาตรฐานทางวิชาการที่พอจะให้เยาวชนรุ่นหลังพอได้ใช้อ้างอิงบ้าง หรือด้วยบรมครู ครูบาอาจารย์ รวมถึงศิลปินในยุคสมัยก่อนไม่สามารถทำ

การบันทึก หรือจารึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อครั้งประวัติศาสตร์ไว้ได้ด้วยเหตุผลบางประการ เช่น ความขัดแย้งทางการเมือง เศรษฐกิจ สงคราม เหตุผลส่วนบุคคล ฯลฯ จึงส่งผลกระทบต่อผู้เรียนนาฏยศิลป์ในปัจจุบัน

เทคโนโลยีสารสนเทศดิจิทัลถือว่ามี ความจำเป็นอย่างยิ่งต่อวงการนาฏยศิลป์ การถ่ายทอดองค์ความรู้จากครูผลงานด้านนาฏยศิลป์เป็นสิ่งอธิบายคำพูดหรือข้อเขียนได้ยาก และไม่ชัดเจนเท่ากับการดู โดยเฉพาะการดูจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหลาย ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว และสามารถดูซ้ำๆ กัน เพื่อสังเกตรายละเอียดต่างๆ เพื่อเป็นการเอื้อประโยชน์ในการศึกษาทักษะการเคลื่อนไหว ละครรำ

การเผยแพร่มนาฏยศิลป์ไทยผ่านห้องสมุดดิจิทัล เป็นการอนุรักษ์ วัฒนธรรม และเผยแพร่ทรัพยากรสารสนเทศผ่านระบบเครือข่าย ซึ่งผู้สนใจในศิลปวัฒนธรรมไทยสามารถสืบค้นสารสนเทศตามความต้องการได้อย่างรวดเร็ว เป็นการใช้ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลร่วมกันผ่านเครือข่ายที่จะได้รับความสะดวก ในการเข้าถึงทรัพยากรที่ต้องการ รวมทั้งเพื่อเป็นการอนุรักษ์องค์ความรู้ และแหล่งความรู้ทางปัญญาเพื่อประโยชน์ในการสงวนรักษาและเผยแพร่มรดกทางมรดกศิลปวัฒนธรรมของไทยสืบไป

**สรุป**

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นระบบและมีการเผยแพร่

ทรัพยากรดิจิทัล ทำให้ความต้องการของ  
ผู้ใช้ในการใช้ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล  
ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายจะได้รับความ  
สะดวก รวดเร็ว ในการเข้าถึงทรัพยากร  
สารสนเทศดิจิทัลที่ต้องการได้ในเวลาที่  
ต้องการ การแพร่กระจายองค์ความรู้ทำให้  
ผู้ใช้ได้รับความสะดวกยิ่งขึ้น โดยไม่มี

ข้อจำกัดด้าน เวลาและสถานที่  
หากห้องสมุดดิจิทัลมีโครงการความร่วมมือ  
ในการพัฒนาห้องสมุดดิจิทัลมากขึ้นก็จะเป็น  
ประโยชน์มากต่อผู้ใช้บริการทรัพยากร  
สารสนเทศดิจิทัลในองค์กร และเป็น  
ประโยชน์ต่อส่วนรวมในทุกด้าน



## เอกสารอ้างอิง

- กัลยา เพิ่มลาภ. (2542). การวิเคราะห์ผลการดำเนินโครงการพัฒนาบุคลากรสายศิลปะของ  
วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร การ  
ศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, (2543). การวิจัยทางศิลปะ **Research in Arts** . กรุงเทพฯ  
: ค่านสุทธาการพิมพ์,
- ทรงศิริ หงส์บิน, (2544). รูปแบบการพัฒนาห้องสมุดดิจิทัลที่เหมาะสมของสถาบันเทคโนโลยีพระ  
จอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง . วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2542) ห้องสมุดยุคใหม่กับไอที. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น  
\_\_\_\_\_. (2543). ห้องสมุดดิจิทัล. กรุงเทพฯ : ดวงกมลสมัย.  
\_\_\_\_\_. (2545). e-Library : ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์. กรุงเทพฯ : เอส อาร์ แมสโปรดักส์.  
\_\_\_\_\_. (2547). การใช้ห้องสมุดยุคใหม่ = **Using Modern Library**. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน, บรรณาธิการ. (2543) ห้องสมุดยุคใหม่กับไอที. กรุงเทพฯ : ชัมพับบิชซิ่ง.
- พิรพงศ์ เสนไสย. (2546). การวิจัยทางนาฏศิลป์. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม
- ลักกณา น้อยสว่าง. (2549). การพัฒนาระบบฐานข้อมูลคำศัพท์เฉพาะสาขาบริหารธุรกิจสำหรับ  
ห้องสมุดดิจิทัลของโรงเรียนอาชีวศึกษาเอกชน. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). นาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ.  
\_\_\_\_\_. (2547). วิวัฒนาการนาฏศิลป์ไทยในกรุงรัตนโกสินทร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2549). นาฏศิลป์รัชกาลที่ 9. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2547). หลักการแสดง นาฏศิลป์ปริทรรศน์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ  
: ห้องภาพสุวรรณ.
- Arms, William Y. (2000). **Digital Library**. Cambridge: The MIT Press.
- Deegan, Marilyn and Simon Tanner. ( 2002). **Digital Futures: Strategies for the information  
age**. London : Library Association Publishing;
- Sibershatz, A. et. Al. (1997) . **Database System Concepts**. 3rd ed. Singapore: McGraw-Hill
- Leiner, M. (1998). **The Scope of the Digital Library**. วันที่ค้นข้อมูล 14 กันยายน 2552. เข้าถึงได้  
จาก <http://www.dlib.org/metrics/public/papers/dig-lib-scope.html>