

การเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์

ภาคม บำรุงสุข

บทคัดย่อ

“โลกไซเบอร์” คือ โลกแห่งยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถใช้เป็นช่องทางในการอนุรักษ์และพัฒนาความรู้ด้านดนตรีไทยให้เข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับดนตรีไทยในปัจจุบันมีหลายเว็บไซต์ แบ่งเป็น 8 ประเภทตามประเภทของเว็บไซต์ คือ 1) เว็บท่า 2) เว็บข่าว 3) เว็บข้อมูล 4) เว็บธุรกิจหรือการตลาด 5) เว็บการศึกษา 6) เว็บบันเทิง 7) เว็บองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร 8) เว็บส่วนตัว แนวทางการพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ มี 2 แนวทาง คือ 1. การจัดทำเว็บไซต์ที่สมบูรณ์ทั้งในด้านเนื้อหา และส่วนประกอบอื่นๆ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาช่วยสนับสนุน 2. การจัดทำเกมเพื่อพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ เป็นการใช้ประโยชน์จากเกมเพื่อเผยแพร่ดนตรีไทยสู่บุคคลทั่วไปที่สนใจ

Abstract

The cyber world is a world of the age of information technology that can be used to preserve and develop knowledge of Thai music among all groups of people. There is currently an array of websites about Thai music; these can be sorted into eight categories: 1) portal sites 2) news sites 3) informational sites 4) business/marketing sites 5) educational sites 6) entertainment sites 7) non-profit organization sites 8) personal sites. Two effective ways to promote the propagation of Thai music in the cyber world are 1) to launch websites complete in both content and other components with support from cultural and educational institutions and 2) to devise online games that will foster the spread of Thai music in the cyber world by using the games as a means of propagating Thai music among all people who are interested in it.

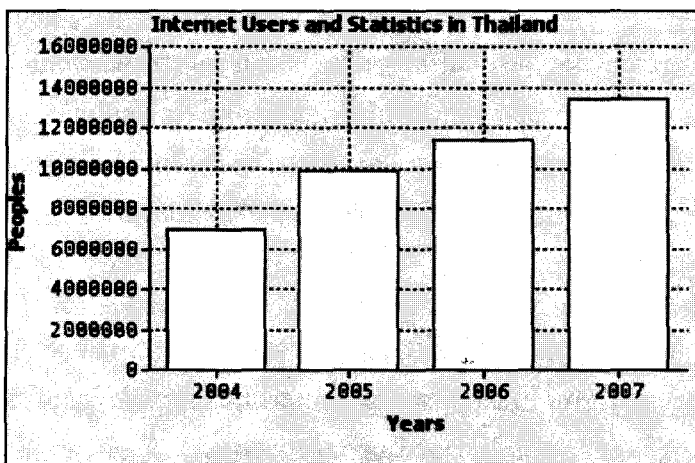
บทนำ

ดนตรีไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่มีบทบาทสำคัญและเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทยมาแต่โบราณ ดนตรีไทยปรากฏในพิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี และศิลปะการแสดงในแขนงต่างๆ ซึ่งในอดีตสังคมไทยเป็นสังคมที่เรียบง่าย การติดต่อสื่อสารยังไม่รวดเร็วเหมือนในปัจจุบัน เป็นผลให้ดนตรีไทยที่เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต มีการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมดนตรีไทยจากกลุ่มหนึ่งไปสู่คนอีกกลุ่มหนึ่ง (ทำให้คนส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับดนตรีไทยจากการดำรงชีวิต)

การศึกษาดนตรีไทยในอดีตเป็นการศึกษาแบบ บ้าน-วัด-วัง และเปลี่ยนมาเป็นแบบ บ้าน-วัด-โรงเรียน (สถาบัน)-วัง ซึ่งการศึกษาในอดีตจะเป็นการก้าวไปทีละขั้น เริ่มต้นจากบ้านจนถึงสูงสุดคือวัง แต่ในปัจจุบันการศึกษาดนตรีไทยจะเป็นแบบใดแบบหนึ่ง บางคนเรียนดนตรีไทยที่บ้าน บางคนเรียนจากสถาบันการศึกษาที่วางรากฐานทางดนตรีแบบมีหลักสูตรการเรียนการสอน

สังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาการเทคโนโลยี และการสื่อสารโทรคมนาคมที่เป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็วและง่ายดาย สังคมไทยจึงรับข่าวสารและรับเอาวัฒนธรรมอื่นๆ ได้รวดเร็วทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว และมีผลกระทบต่อดนตรีไทยเป็นอันมาก “อิทธิพลของดนตรีตะวันตกที่เข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทยปัจจุบัน กลายเป็นค่านิยมที่เบียดบังทำลายล้างดนตรีที่เป็นวัฒนธรรมของไทยแท้ๆ จนคนไทยรุ่นใหม่ในปัจจุบันแทบจะไม่รู้จักดนตรีไทยเลย” (กรมวิชาการ, 2545: 11)

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทมากในสังคม จากรายงานผลการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติในปี 2550 พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึงประมาณ 13,000,000 คน ซึ่งถ้าใช้อินเทอร์เน็ตในการเผยแพร่ดนตรีไทย น่าจะเป็นช่องทางอีกช่องทางหนึ่งที่จะช่วยให้การเผยแพร่ดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี



แผนภูมิแสดงการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยระหว่างปี 2004-2007
(ที่มา: <http://internet.nectec.or.th/webstats/home.php?Sec=home>)

โลกไซเบอร์กับการเผยแพร่ดนตรีไทย

พจนานุกรมคำใหม่เล่ม 1 ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ของราชบัณฑิตยสถาน (2550: 61) ให้นิยามความหมายของคำว่า “ไซเบอร์” ว่า หมายถึง “น. 1 การสื่อสารยุคใหม่ที่ทันสมัยและรวดเร็ว เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจัดโครงการไซเบอร์คลีนเพื่อดูแลความเหมาะสมของเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต. 2 การสื่อสารในโลกของอินเทอร์เน็ต เช่น ปัจจุบันธุรกิจไซเบอร์โฮมได้รับความสนใจมากขึ้นเพราะรวมบริการด้านสื่อสารทันสมัยครบวงจรภายในที่พักอาศัย. 3 การ์ตูนแอนิเมชัน เช่น มนุษย์จริง ๆ ต้องยอมถอยให้นัก์รื่องฮิปฮอปไซเบอร์สตาร์ที่กำลังมาแรง (อ. cyber.)”

เว็บไซต์วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2551) ได้ให้นิยามความหมายของ “โลกไซเบอร์ (Cyberworlds)” ว่าหมายถึง “โลกของสารสนเทศที่อยู่บนปริภูมิไซเบอร์ คำว่าโลกไซเบอร์หรือ “ไซเบอร์เวิลด์” โลกของสารสนเทศเหล่านี้สามารถเป็นได้ทั้งแบบเสมือน โลกจริง หรือโลกที่ผสมกันระหว่างความจริงและสารสนเทศเสมือน หากจะกล่าวถึงแบบจำลองสารสนเทศในโลกไซเบอร์นี้ ซึ่งในทางทฤษฎีแล้วโลกไซเบอร์จะอยู่ระดับเหนือกว่าระดับที่ผนวกรวมแบบจำลองฐานข้อมูลเชิงพื้นที่และแบบจำลองฐานข้อมูลเชิงเวลา โลกไซเบอร์ยังสร้างและประยุกต์ใช้กับ อุตกรรมอิเล็กทรอนิกส์ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ และวัฒนธรรมประเพณีหรือสังคมเฝ้าพันธุทางอิเล็กทรอนิกส์”

กล่าวได้ว่าโลกไซเบอร์เป็นการสื่อสารยุคใหม่ที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง ทำให้สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและแพร่หลายไปทั่วโลก การเผยแพร่ดนตรีไทยผ่านทางโลกไซเบอร์จะเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยอนุรักษ์ ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ด้านดนตรีไทยให้เข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม ดังคำกล่าวของไพศาล อินทวงศ์ (2544: 1) ดังนี้

“เมื่อดนตรีไทย ได้เดินทางเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ต นับเป็นการพัฒนาเข้าสู่ความเข้มแข็งในความเป็นสากล อันเป็นการปรับตัวตนของดนตรีไทยให้เป็นดนตรีร่วมสมัยมากขึ้น เพื่อความคงอยู่ และเพื่อความเข้าใจในสังคมในยุคที่ได้ชื่อว่าการสื่อสารกว้างไกลนี้ ระบบอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะวิทยาการต่างๆ สามารถไหลเวียนได้อย่างอิสระ โดยไม่มีขอบเขต ซึ่งถือว่าการยกเครื่องหรือการ Re-Engineering วงการดนตรีไทยอีกยุคหนึ่งทีเดียว การเรียนการสอนดนตรีไทยสามารถเผยแพร่ไปได้ทั่วโลกโดยผ่านการสื่อสารที่เป็นสากลนี้...”

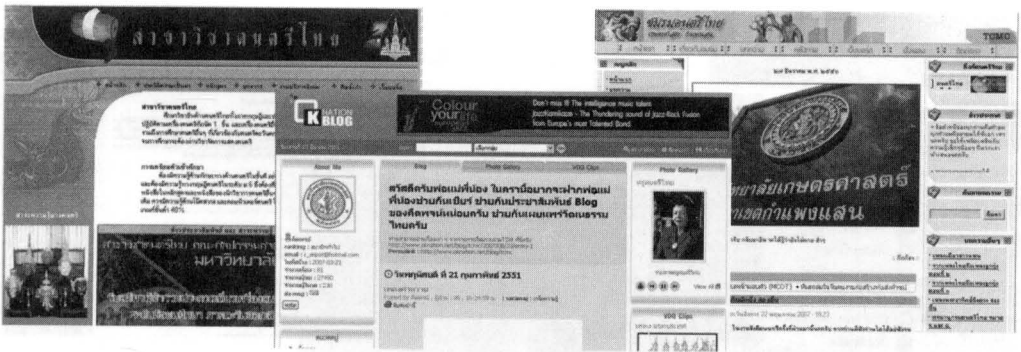
ดนตรีไทยบนอินเทอร์เน็ต

จากที่ได้กล่าวมาแล้วว่าปัจจุบันมีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย บางครั้งเรียกว่ายุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันมากขึ้น สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาประเทศไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านสาธารณสุข ด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ

ในวงการดนตรีไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางเช่นกัน เมื่อใช้บริการสืบค้นข้อมูล (Search engine) โดยใช้คำสำคัญว่า “ดนตรีไทย” เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2551 จากเว็บไซต์สืบค้นข้อมูล Google Sanook และ Windows Live Hotmail ผลของการสืบค้นพบว่า มีคำสำคัญ “ดนตรีไทย” ประมาณ 544,000 รายการ 198,000 รายการ และ 22,100 รายการ ตามลำดับ จากรายการสำรวจเว็บไซต์สืบค้นข้อมูลคำสำคัญว่า “ดนตรีไทย” ทั้ง 3 เว็บไซต์ดังกล่าวข้างต้น พบเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีไทยจำนวน 761 เว็บไซต์ 679 เว็บไซต์ และ 1,000 เว็บไซต์ตามลำดับ

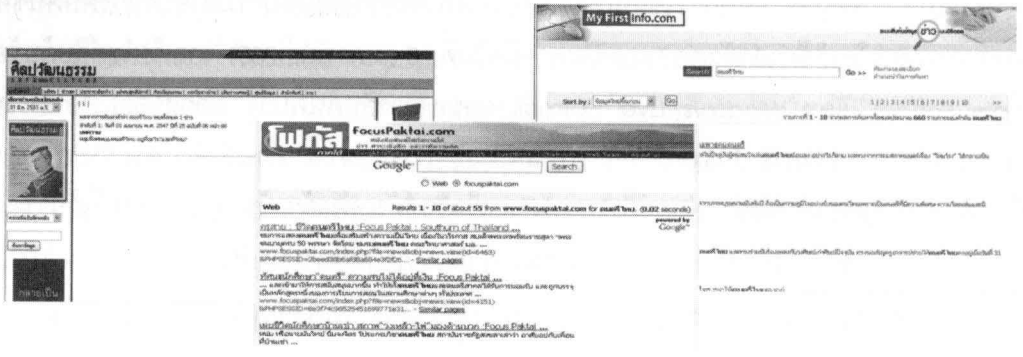
เว็บไซต์เกี่ยวกับดนตรีไทยนั้นในปัจจุบันมีการใช้งานหลายรูปแบบ ถ้าแบ่งตามประเภทของเว็บไซต์จะแบ่งออกได้ ดังนี้

1. เว็บไซต์ (Portal Site) เป็นเว็บที่รวบรวมบริการต่างๆ ไว้มากมาย มีบริการสืบค้นข้อมูล มีที่รวมของเว็บไซต์ มีเนื้อหาสาระและบันเทิงหลากหลายประเภท และรวมไปถึงมีลักษณะเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น ในรูปแบบของเว็บบอร์ด แชนทรมหรือการอัปโหลดภาพ เช่น เว็บไซต์ชมรมดนตรีไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน (<http://tcmc.nisit.kps.ku.ac.th/tcmc>) เว็บไซต์ดนตรีไทย (Thai Classical Music Club) เป็นเว็บรูปแบบ Blog ของจิตพจน์ (<http://www.oknation.net/blog/tcmc>) เว็บไซต์สาขาวิชาดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (<http://www.thaimusic.co.nr>) เป็นต้น



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บท่า
 (ที่มา: <http://tcmc.nisit.kps.ku.ac.th/tcmc>,
<http://www.oknation.net/blog/tcmc>,
<http://www.thaimusic.co.nr>)

2. เว็บไซต์ข่าว (News Site) เป็นเว็บที่นำเสนอข้อมูลข่าวสาร เป็นข้อมูลที่ทันสมัย ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บที่ผู้ผลิตข่าวเป็นผู้จัดทำขึ้น อีกทั้งยังรวมไปถึงเว็บนิเทศสารและวารสารต่างๆ อีกด้วย เช่น เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์มติชน ซึ่งเชื่อมต่อไปที่นิเทศสารศิลปวัฒนธรรม (<http://www.matichon.co.th> และ <http://info.matichon.co.th/art>) เว็บไซต์หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ (<http://www.manager.co.th>) เว็บไซต์โฟกัสภาคใต้ (<http://www.focuspaktai.com/index.php>) เป็นต้น



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บข่าว

(ที่มา: <http://info.matichon.co.th/art>, <http://www.manager.co.th>,
<http://www.focuspaktai.com/index.php>)

3. เว็บไซต์ข้อมูล (Informational Site) เป็นเว็บที่นำเสนอข้อมูลเท็จจริงของหน่วยงานราชการ หรือหน่วยงานอื่นๆ สามารถนำเสนอเนื้อหาความรู้ต่างๆ ไปได้ เช่น เว็บไซต์ดนตรีไทย ดอท คอม (<http://www.dontrithai.com>) เว็บไซต์สยามเมโลดี้ (<http://www.siammelody.com>) เว็บไซต์สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 1 เรื่องดนตรีไทย (<http://kanchanapisek.or.th/kp6/BOOK1/chapter9/chap9.htm>) เป็นต้น



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บข้อมูล

(ที่มา: <http://www.dontrithai.com>, <http://www.siammelody.com>,
<http://kanchanapisek.or.th/kp6/BOOK1/chapter9/chap9.htm>)

4. เว็บไซต์ธุรกิจหรือเว็บการตลาด (Business/Marketing Site) เป็นเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำสินค้าหรือบริการ ซึ่งจัดทำขึ้นโดยผู้ผลิตหรือผู้จำหน่ายสินค้า เช่น เว็บไซต์บ้านสวนนาฏศิลป์ดนตรีไทย (<http://www.thaidancingart.com>) เว็บไซต์สมชัยดนตรีไทย (<http://www.somchaidontrithai.com>) เว็บไซต์ชมรมดนตรีไทยบ้านครูเก่ง (<http://baankrukeng.com>) เป็นต้น



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บธุรกิจหรือเว็บการตลาด

(ที่มา: <http://www.thaidancingart.com>,

<http://www.somchaidontri.com>, <http://bankrukeng.com>)

5. เว็บการศึกษา (Educational Site) เป็นเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งจัดทำขึ้นโดยสถาบันการศึกษา ห้องสมุดหรือเว็บที่ให้บริการแบบ การเรียนรู้ออนไลน์ เช่น เว็บรายวิชา:ดนตรีไทย ศ33101 ของโรงเรียนบางแก้วประชาสรรค์ (<http://elearning2.bkps.ac.th/course/view.php?id=282>) เว็บไซต์เรียนรู้ดนตรีไทย ครูวิชาญ ร.ร.วัดสำโรงเหนือ (<http://school.obec.go.th/banklongleung/thaimusic/aaa.html>) เว็บไซต์รายวิชา 385223 ประวัติ ดนตรีไทย สาขาวิชาดนตรีไทย ภาควิชาศิลปนิเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (<http://pirun.ku.ac.th/~fhumpkb/web223/Web/pee.htm>) เป็นต้น



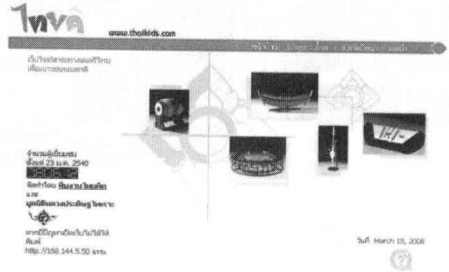
ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บการศึกษา

(ที่มา: <http://elearning2.bkps.ac.th/course/view.php?id=282>,

<http://school.obec.go.th/banklongleung/thaimusic/aaa.html>,

<http://pirun.ku.ac.th/~fhumpkb/web223/Web/pee.htm>)

6. เว็บบันเทิง (Entertainment Site) เป็นเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการด้านความบันเทิงต่างๆ ทั้งด้านดนตรี ภาพยนตร์ ดารา กีฬา รวมไปถึงการดาวน์โหลดต่างๆ ด้วย เช่น เว็บไซต์เพลงไทยเดิมออนไลน์ พระปิยะโรจน์ (<http://www.phrapiyaraj.com/musiconline3>) เว็บไซต์ไทยคิด (<http://www.thaikids.com>) เป็นต้น



ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บบันเทิง
(ที่มา: <http://www.phrapiyaraj.com/musiconline3>,
<http://www.thaikids.com>)

7. เว็บองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร (Nonprofit Organization Site) เป็นเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้นโดยไม่หวังผลกำไร อาจเป็นองค์กร สมาคม ชมรม โครงการต่างๆ เช่น เว็บไซต์เครื่องดนตรีไทย 4 ภาค (<http://www.culture.go.th/research/musical/html/th.htm>) เว็บไซต์สถาบันดนตรีไทยวัด ธัมมาราม (<http://www.dhammaram.com/Dhammaram2/Thaimusic/index.html>) เว็บไซต์ศูนย์ศึกษาและอนุรักษ์ดนตรีไทย (<http://www.geocities.com/bydontri>) เป็นต้น



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างหน้าจอเว็บองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร
(ที่มา: <http://www.culture.go.th/research/musical/html/th.htm>,
<http://www.dhammaram.com/Dhammaram2/Thaimusic/index.html>,
<http://www.geocities.com/bydontri>)

8. เว็บส่วนตัว (Personal Site) ลักษณะของเว็บส่วนตัวอาจเป็นของคนๆ เดียว หรือกลุ่มบุคคล ร่วมกันจัดทำด้วยเหตุผลต่างๆ กัน เช่น เว็บไซต์บ้านดนตรีไทย-เอเชียของ รศ.ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี (<http://home.kku.ac.th/chapik>) เว็บไซต์บ้านดนตรีไทยศรีเมือง ของอาจารย์ ฉาวร ศรีเมือง (<http://www.mythaiclassicalmusic.com>) เว็บไซต์บ้านบัวเอี่ยม ของครูอุณัฐ บัวเอี่ยม (บ้านอังกฤษ ซอยมิ่งขวัญ) (<http://buaiem.multiply.com>) เป็นต้น



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างหน้าจอบริเวณส่วนตัว

(ที่มา: <http://home.kku.ac.th/chapik>, <http://www.mythaiclassicalmusic.com>, <http://buaiem.multiply.com>)

เว็บไซต์ดนตรีไทยบางเว็บไซต์อาจจะมีเนื้อหาได้หลายประเภท เช่น เว็บไซต์ไทยคิด นอกจากเป็นเว็บบันเทิงยังมีเนื้อหาในเว็บเข้าข่ายเป็นทั้งเว็บข้อมูล เว็บทำและเว็บธุรกิจหรือเว็บการตลาด เว็บไซต์บ้านดนตรีไทยศรีเมือง นอกจากเป็นเว็บส่วนตัวยังเข้าข่ายเป็นเว็บข้อมูลและเว็บองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เว็บไซต์ดนตรีไทย ดอท คอม นอกจากเป็นเว็บข้อมูลยังเข้าข่ายเป็นเว็บบันเทิง เว็บทำ เป็นต้น

การพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์

จากการเข้าไปสำรวจเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับดนตรีไทยจะเห็นได้ว่ามีข้อมูลต่างๆ มากมาย พบว่าการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์นี้ มีข้อจำกัดอยู่บางประการ ดังนั้นจึงขอเสนอแนวทางการพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ ไว้ 2 แนวทาง ดังนี้

1. การจัดทำเว็บไซต์ให้สมบูรณ์ครบถ้วนยิ่งขึ้นควรมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านวัฒนธรรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาช่วยสนับสนุน เพราะว่าการจัดทำเว็บไซต์ของเว็บต่างๆ มีข้อจำกัดในเรื่องของการนำเสนอข้อมูล บางเว็บไซต์มีการจัดทำเนื้อหาความรู้ด้านต่างๆ ของดนตรีไทย

แต่ไม่ครบทุกเรื่อง บางเว็บไซต์มีรูปของเครื่องดนตรีไทย วงดนตรีไทย หรือรูปครุฑทางดนตรีไทย แต่รูปที่ใช้ในการจัดทำเว็บไม่ชัดเจน อาจเป็นรูปทั่วไปที่มีอยู่ในหนังสือ การหาเพลงไทยฟังจากอินเทอร์เน็ตก็เป็นไปได้ยากมีอยู่ไม่กี่เพลงและไม่กี่เว็บไซต์ที่มีเพลงไทยให้ฟังออนไลน์ บางเว็บไซต์ไม่มีการเพิ่มเนื้อหาในเว็บไซต์

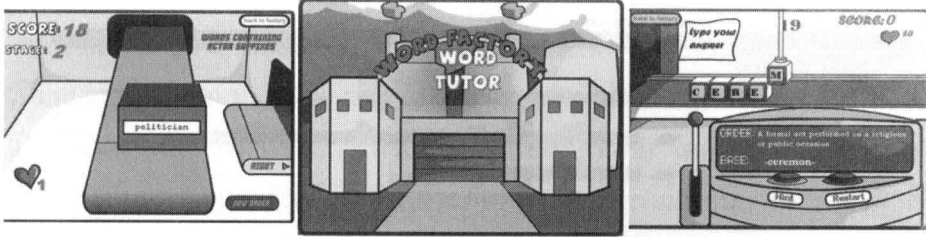
ด้วยสาเหตุดังที่กล่าวมาอาจเนื่องมาจากไม่มีทุนทรัพย์ ไม่มีบุคลากรในการจัดทำ หรือถ้าจะทำเพลงออนไลน์ก็อาจจะมีปัญหาด้านลิขสิทธิ์ บางเว็บไซต์ใช้เว็บบอร์ดในการเพิ่มความรู้โดยการตั้งกระทู้แล้วให้ผู้อื่นเข้ามาตอบ แต่นั่นก็ไม่ใช่วิธีในการพัฒนาเว็บไซต์ที่ดี จึงเสนอแนวทางว่าควรมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาช่วยสนับสนุนในการจัดทำเว็บไซต์

2. การจัดทำเกมเพื่อพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากปัจจุบันเกมเป็นสิ่งที่มีความนิยมกันมาก จากรายงานผลเรื่องกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2550 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ กล่าวถึงกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ 1.การค้นหาข้อมูล 22.9 % 2.การใช้ E-mail 20.5 % 3.การเล่นเกม 9.8 % ถ้าเทียบจากผลการรายงานของปี 2546 การเล่นเกมอยู่อันดับที่ 5 ในระยะเวลา 5 ปี การเล่นเกมขึ้นมาเป็นอันดับที่ 3 แสดงว่ามีการเล่นเกมกันมากขึ้น

เครื่องเล่นเกมจะแทรกเข้าสู่ชีวิตของคนรุ่นใหม่ทุกคน จนในที่สุดจะเป็นอุปกรณ์บันเทิงที่มีอยู่คู่บ้านทุกหลัง หากมองในแง่ดี เกมเป็นเครื่องสร้างความบันเทิง ลดความตึงเครียดสร้างสังคมด้วยกิจกรรมการเล่นร่วมกันในบ้านได้ ช่วยสร้างจินตนาการ เปิดความคิด และจินตนาการใหม่ๆ ให้กับเด็ก จนในที่สุดพัฒนามาเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้ดี หากแบ่งเวลาที่เหมาะสม เกมก็จะก่อประโยชน์

(เย็น ภู่วรรณ และ ณัช ภู่วรรณ, 2550: 4)

ปัจจุบันมีผู้ใช้เกมบนเว็บไซต์ในการพัฒนาความรู้ เช่น กิติมา อินทร์พรชัย ได้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชุด **Word Factory** รุ่นที่ 2.1 The Development of WORD FACTORY E-Game (Version 2.1) (<http://www.hum.ku.ac.th/learn/wordfactory>) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้บัณฑิตสามารถเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดี (3.9) โดยในรุ่น 2.1 นี้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขปัญหาด้านเทคนิคให้มีประสิทธิภาพการใช้งานได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และได้ทดสอบประสิทธิภาพในการใช้งานกับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่าโปรแกรมมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพูนทักษะคำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01



ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างหน้าจอโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชุด Word Factory รุ่นที่ 2.1
 (ที่มา: <http://www.hum.ku.ac.th/learn/wordfactory>)

และนอกจากนี้ อรุณี ผดุงศิลป์ ทำวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ โดยการเรียนรู้ผ่านเว็บที่สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว ผลของการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความคงทนในการจำ เกม “**ณเรสิษา พิษิต 5 มาร**” เป็นเกมส์ส่งเสริมพระพุทธศาสนา เรื่อง ศิล 5 จัดทำเพื่อถวาย สมเด็จพระสังฆราช สร้างโดย นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต เกม “**สารไทย**” เป็นเกมส์ส่งเสริมการใช้วิถีชีวิต คนไทยในชนบท ได้รับรางวัลชนะเลิศ โครงการ “TK Park-Acer Game Challenge” สร้างโดยนายราชันย์ เนียนประเสริฐ และนายอุทัย บุรณศักดิ์ศรี นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต เกม “**บ้านหลังเขา**” เป็นเกมที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับรู้ถึงวิถีชีวิตของชาวไทยที่อาศัยอยู่ในเขตชนบทซึ่ง ประกอบอาชีพทำการเกษตรเพื่อเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัวโดยเป็นเกมประเภทจำลองสถานการณ์ (Simulation) เกมจะสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการทำการเกษตรในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่น ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมมากขึ้น เกมนี้ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศการแข่งขัน National Software Contest : NSC ซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิง ปี 2546



ภาพที่ 10 ภาพตัวอย่างหน้าจอเกมสารไทยและเกมบ้านหลังเขา
 (ที่มา: <http://www.thaiware.com/main/info.php?id=3374>,
<http://www.siamgame.com/modules.php?name=News&file=article&sid=24>)

เว็บไซต์ไทยคิด เป็นเว็บไซต์ดนตรีไทยที่สร้างเกมไว้ให้เล่น 2 เกม คือ เกมจับคู่ชื่อกับภาพ เครื่องดนตรีไทย เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นจับคู่ระหว่างชื่อของเครื่องดนตรีกับภาพเครื่องดนตรีให้ตรงกัน และเกมประกอบซอฮู้ เป็นเกมที่ให้จัดวางตำแหน่งของส่วนประกอบของซอฮู้ให้ถูกต้อง

เกมสร้างจากเรา **ไทยคิด**

๑. เกมจับคู่ชื่อกับภาพเครื่องดนตรีไทย

๒. เกมศัพท์ประกอบของ



ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างหน้าจอเกมจากเว็บไซต์ไทยคิด

(ที่มา: <http://www.thaikids.com>)

ทั้ง 2 เกม เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ดังนั้นผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางในการพัฒนาเกม เพื่อเผยแพร่ดนตรีไทยไว้ 2 แนวทาง ดังนี้

2.1 สร้างเป็นเกมที่เล่นง่ายซึ่งส่วนใหญ่มักจะเล่นเพื่อพักผ่อนในยามว่าง เช่น เกมจับคู่ภาพเหมือน จับคู่ภาพกับชื่อเครื่องดนตรี เกมเศรษฐี เกมทายภาพ แต่ต้องพัฒนาการเล่นให้สมบูรณ์แบบมีระดับความยากง่ายของเกม เพื่อกระตุ้นให้อยากเล่น มีการแข่งขันกับตัวเองหรือการบันทึกสถิติเพื่อแข่งขันกับคนอื่น เพราะการแข่งขันทำให้ผู้เล่นอยากกลับมาเล่นเกมอีก ซึ่งการเข้ามาเล่นเกมเรื่อย ๆ จะทำให้เกิดความจำเกี่ยวกับเนื้อหาความรู้ที่เราจะให้โดยผู้เล่นไม่รู้ตัว และผู้เล่นก็ไม่เบื่อหน่ายต้องการเรียนรู้ด้วยดังที่สนธิดา เกยูรวงศ์ (2546: 9) ได้กล่าวไว้ว่า

การทำซ้ำและการฝึกซ้อม การเรียนรู้และความทรงจำได้รับการเสริมพลังให้เข้มแข็งขึ้นโดยผ่านการได้ยิน การเห็น หรือการประสบกับสิ่งนั้น ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพราะฉะนั้นหากผู้เรียนต้องการเข้าใจสิ่งที่เรียนใหม่เขาจะต้องมีเวลาพอที่จะทบทวนข้อมูลนั้นซ้ำไปซ้ำมา การดำเนินการอย่างต่อเนื่องเช่นนี้จะทำให้เกิดการส่งข้อมูลจากหน่วยความจำระยะสั้นต่อไปยังหน่วยความจำระยะยาว

2.2 สร้างเกมในรูปแบบประเภทจำลองสถานการณ์ (Simulation) และเกมออนไลน์ เนื่องจากปัจจุบันมีผู้เล่นเกมประเภทนี้มาก ถ้ามีการพัฒนาเกมโดยนำความรู้ทางด้านดนตรีไทยมาปรับให้เป็นเกม เช่น ทำเกมออนไลน์จำลองให้ตัวเองเป็นนักดนตรีไทยที่ต้องเรียนรู้การเล่นเครื่องดนตรีไทยเก็บค่าความสามารถจากการฝึกซ้อมดนตรีและการเรียนดนตรีไทยตามสำนักดนตรีไทยต่างๆ การต่อสู้ก็ใช้การประชันฝีมือกันเพื่อเพิ่มความสามารถตัวเอง มีเมนูที่ใช้อธิบายดนตรีไทยในเรื่องต่างๆ และอาจมี

การพัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไปได้อีก อย่างเช่น เคยเล่นเครื่องดนตรีไทยคนเดียวก็เปลี่ยนมาเป็นวงดนตรี คล้ายกับเกม Luna Online ซึ่งผู้เล่นสามารถมีฟาร์มได้ แต่ต้องมีเงื่อนไขคือ ต้องเป็นหัวหน้าครอบครัวที่มีสมาชิก 5 คน มี Level มากกว่า 50 ขึ้นไป มีระดับคะแนนชื่อเสียงของกลุ่ม 500,000 คะแนน เราก็พัฒนาหลักการมาใช้ในการทำเกมออนไลน์ดนตรีไทย โดยให้ผู้เล่นสามารถเล่นเป็นวงดนตรีไทย ถ้าคะแนนความสามารถถึงระดับใดระดับหนึ่ง สามารถมีเพื่อนมาร่วมเล่นได้ ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องของวงดนตรีขึ้นมาอีก

ในการพัฒนาเกมเพื่อเป็นการเผยแพร่ดนตรีไทย เป็นการใช้ประโยชน์จากเกมเพื่อให้คนไทยได้เรียนรู้เกี่ยวกับดนตรีไทยทางอ้อม และเป็นการเผยแพร่ให้กับผู้ที่ไม่ได้เรียนดนตรีไทยโดยตรง หรือผู้ที่ต้องการเรียนเพื่อไปประกอบอาชีพ เพราะคนไทยในปัจจุบันมีความรู้เรื่องเกี่ยวกับดนตรีไทยน้อยมาก ดังที่ผู้เขียนได้เก็บข้อมูลในชั้นเรียนของนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 385223 ประวัติดนตรีไทย ระหว่าง พ.ศ. 2547-2549 โดยเก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 10% และจากผลการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบการเรียนการสอนดนตรีไทยโดยผสมผสานทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ: กรณีศึกษารายวิชา 385223 ประวัติดนตรีไทย โดยเก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 11% ผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนเพิ่มเติม ได้ข้อมูลที่น่าสนใจข้อหนึ่งคือ สมัยเรียนมัธยมไม่ค่อยได้เรียนดนตรีไทย บางโรงเรียน เช่น โรงเรียนนานาชาติไม่มีสอนดนตรีไทย จะเห็นได้ว่านิสิตสาขาวิชาอื่นที่ไม่ใช่บัณฑิตสาขาวิชาดนตรีไทยมีพื้นฐานความรู้ทางด้านดนตรีไทยน้อยมาก

สรุป

โลกไซเบอร์ (Cyberworlds) คือ โลกที่อยู่ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นการสื่อสารยุคใหม่ที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง มีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันมากขึ้น มีบทบาทในการพัฒนาประเทศไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านสาธารณสุข ด้านสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติ สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและแพร่หลายไปทั่วโลก การเผยแพร่ดนตรีไทยผ่านทางโลกไซเบอร์จะเป็นช่องทางหนึ่งที่ช่วยอนุรักษ์ ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ด้านดนตรีไทยให้เข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม

เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับดนตรีไทยนั้นในปัจจุบันมีการใช้งานหลายรูปแบบ แบ่งตามประเภทของเว็บไซต์ได้ครบทุกประเภท คือ 1) เว็บไซต์ (Portal Site) 2) เว็บไซต์ข่าว (News Site) 3) เว็บไซต์ข้อมูล (Informational Site) 4) เว็บไซต์ธุรกิจหรือเว็บการตลาด (Business/Marketing Site) 5) เว็บการศึกษา (Educational Site) 6) เว็บบันเทิง (Entertainment Site) 7) เว็บไซต์คร่ำครึที่ไม่แสวงหาผลกำไร 8) เว็บไซต์ส่วนตัว (Personal Site) โดยเว็บไซต์ดนตรีไทยบางเว็บไซต์อาจจะมีเนื้อหาได้หลายประเภท

การพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ เว็บไซต์ดนตรีไทยที่มีอยู่จะมีข้อมูลต่างๆ มากมายเกี่ยวกับดนตรีไทย แต่มีข้อมูลที่ไม่ครบถ้วนทั้งในด้านเนื้อหา รูปภาพ รวมไปถึงเพลงดนตรีไทย ที่จะสามารถดาวน์โหลดมาฟัง เป็นต้น จึงขอเสนอแนวทางการพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ ไว้ 2 แนวทาง ดังนี้

1. การจัดทำเว็บไซต์ให้สมบูรณ์ครบถ้วนโดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านวัฒนธรรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาช่วยสนับสนุน

2. การจัดทำเกมเพื่อพัฒนาการเผยแพร่ดนตรีไทยบนโลกไซเบอร์ ซึ่งปัจจุบันเกมเป็นสิ่งที่มีความเล่นกันมาก การใช้ประโยชน์จากเกมเพื่อให้คนไทยได้เรียนรู้เกี่ยวกับดนตรีไทยทางอ้อม เป็นการเผยแพร่ดนตรีไทยสู่บุคคลทั่วไปที่สนใจ

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. 2545. **ดนตรีในวิถีชีวิตไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กิติมา อินทร์มพรรย์. 2551. "การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกฝนคำศัพท์ ชุด Word Factory รุ่นที่ 2.1." ใน เอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 46 สาขา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- "ดนตรีไทย." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.google.co.th>. (วันที่เข้าถึง 18 กุมภาพันธ์ 2551).
- "ดนตรีไทย." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.sanook.com>. (วันที่เข้าถึง 18 กุมภาพันธ์ 2551).
- "ดนตรีไทย." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.hotmail.co.th> (วันที่เข้าถึง 18 กุมภาพันธ์ 2551).
- "เกมบ้านหลังเขา." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.thaiware.com/main/info.php?id=3374> (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).
- "ข้อมูลอินเทอร์เน็ตประเทศไทย." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://internet.nectec.or.th/webstats/home.php?Sec=home> (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).
- "ข่าวเกมเนรลึษา พิษิต 5 มาร." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://campus.sanook.com/u_life/showroom_03545.php (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).
- จิตารัตน์ รัชตะวรรณ. 2547. **ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วยตนเอง**. นนทบุรี: อดิษฐ์.
- ธนะชัย สุนทรเวช, ธนาศิริ ศิริวัฒนากุล และ อภิขญา นิมคุ้มภัย. 2550. **Professional Web Designer**. สมุทรปราการ: เอเชีย แปซิฟิค ออฟเซ็ท จำกัด.
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. 2548. **Beginning Web Design**. กรุงเทพฯ: มาร์คมายเว็บ.
- "โปรแกรมคอมพิวเตอร์ชุด Word Factory รุ่นที่ 2.1." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.hum.ku.ac.th/learn/wordfactory>. (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).

- ไพศาล อินทวงศ์. 2544. "ดนตรีไทยในโลกอินเทอร์เน็ต." ใน เอกสารประกอบการสัมมนาสาขาวิชา **ดนตรีไทย ภาควิชาศิลปนิเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์** วันที่ 7 กันยายน 2544. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- , 2548. **คลินิกดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ยี่น ภู่วรรณ และ ณัช ภู่วรรณ. 2550. **รู้ทันเกมคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ: คิวบิกครีเอทีฟ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2550. **พจนานุกรมคำใหม่ เล่ม ๑ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- "รายงานผลเรื่องกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2550 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://internet.nectec.or.th/webstats/home.php?Sec=home>. (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).
- "โลกไซเบอร์." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.wikipedia.org> (วันที่เข้าถึง 18 กุมภาพันธ์ 2551).
- วสิน เพิ่มทรัพย์ และ วิโรจน์ ชัยมูล. 2548. **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น จำกัด.
- สนธิดา เกตุรวงศ์. 2546. **การสอนในยุคไซเบอร์**. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า จำกัด.
- "สยามเกมส์ ดอท คอม - สารไทย เกมส่ววิถีชีวิตคนไทยในชนบท." 2551. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.siamgame.com/modules.php?name=News&file=article&sid=24>. (วันที่เข้าถึง 5 มีนาคม 2551).
- สุรพล สุวรรณ. 2549. **ดนตรีไทยในวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณี ผดุงศิลป์. 2546. "ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำโดยการเรียนผ่านเว็บที่สรุปโดยการตูนเคลื่อนไหว." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- "Online Focus." 2008. **Weekly Online** 254: 38-39.