



วารสาร นาคบุตรปริทรรศน์

Nakhabut Paritat Journal

ISSN 3027-7779 (Online)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2568 Vol. 17 No. 3 September - December 2025

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 1 หมู่ 4 ต.ท่าจิว อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช 80280
Research and development institute Nakhon Si Thammarat Rajabhat University 1 Moo 4, Tha Ngio, Mueang, Nakhon Si Thammarat 80280

Received: November 11, 2024

Revised: December 22, 2025

Accepted: December 26, 2025

ตำนานเมืองนครศรีธรรมราช: ชุดภาพเล่าเรื่องสี่สร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม

The Legend of Nakhon Si Thammarat: A Series of Creative Picture Storybooks
to Enhance Learning in History, Arts, and Culture

กอบสุข อรชร*

สุธิรา ชัยรักษา เงินถาวร

พัชรี สุเมธกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

*ผู้ประสานงานหลัก (Corresponding Author) E-mail: kobsuk.orachorn@gmail.com

Kobsuk Orachorn*

Suthira Chairaksa Ngernthaworn

Patcharee Sumethokul

Graduate School, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องตำนานเมืองนครศรีธรรมราช: ชุดภาพเล่าเรื่องสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาตำนานเมืองนครศรีธรรมราชที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม 2) สร้างสื่อตำนานชุดการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช และ 3) ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มจากปราชญ์ท้องถิ่นและผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 16 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิด การส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และทฤษฎีการแพร่กระจายทางศิลปะและวัฒนธรรม สรุปผลโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ตำนานเมืองนครศรีธรรมราชมีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมมาอย่างยาวนานที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ได้มีการถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าในลักษณะมุขปาถะมากมายรวมทั้งมีปรากฏในตำราต่าง ๆ โดยเฉพาะได้ปรากฏในพระนิพนพานโศตร ผู้วิจัยได้นำตำนานเมืองนครศรีธรรมราชมาสร้างสรรค์ให้เกิดการเรียนรู้ ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชโดยนำเสนอในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ที่สามารถสื่อองค์ความรู้แก่บุคคลทั่วไปและสามารถเข้าใจเข้าถึงตำนานเมืองนครศรีธรรมราช ได้ดียิ่งขึ้น เหมาะสมกับยุคสมัยใหม่และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

คำสำคัญ: ตำนานเมืองนครศรีธรรมราช; หนังสือภาพเล่าเรื่อง; หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

Abstract

A study on “The Legend of Nakhon Si Thammarat: A Series of Creative Picture Storybooks to Enhance Learning in History, Arts, and Culture” aims to: 1) study the legends of Nakhon Si Thammarat in relation to history, arts, and culture, 2) develop educational media based on the legends to promote learning in history, arts, and culture in Nakhon Si Thammarat Province, and 3) enhance learning through creative media storytelling about Nakhon Si Thammarat in the form of an electronic book (E-book). The study employs qualitative research methods, including field data collection through observation, interviews, and focus group discussions with 16 local scholars and relevant individuals. The data is analyzed using the concepts of cultural learning promotion and the theory of the diffusion of art and culture, with findings summarized through descriptive analysis.

The research results reveal that the legends of Nakhon Si Thammarat have long-standing connections to history, arts, and culture, particularly in relation to Buddhism. These legends have been passed down through oral storytelling and documented in various texts, notably the Nirvana Sutra. The researcher has creatively adapted the legends of Nakhon Si Thammarat into a storytelling set to promote learning, presented in the form of an electronic book (E-book). This format supports online learning, making the knowledge accessible to the general public and facilitating easier understanding and access to the legends of Nakhon Si Thammarat. It is well-suited to the modern era and promotes continuous learning opportunities.

Keywords: Nakhon Si Thammarat Legend; Picture Storybook; Electronic Book (E-book)



บทนำ

ตำนานเมืองนครศรีธรรมราชมีบทบาทสำคัญในการสะท้อนประวัติศาสตร์ของภูมิภาคภาคใต้ของประเทศไทย โดยเฉพาะในยุคที่นครศรีธรรมราชเป็นศูนย์กลางการปกครองและศาสนาพุทธในดินแดนสุวรรณภูมิ เรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับการแบ่งเขตแดนระหว่างท้าวอุทองและเจ้าเมืองนคร หรือการสืบทอดอำนาจของพระยาศรีธรรมมาไตรราช เป็นตัวอย่างของการผสมผสานระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และตำนานพื้นบ้าน ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจถึงโครงสร้างการปกครองในอดีต รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างนครศรีธรรมราชกับอาณาจักรอื่น เช่น กรุงศรีอยุธยาและกรุงเพชรบุรี (The Fine Arts Department, 2017) นอกจากนี้ ตำนานยังสะท้อนให้เห็นถึงความรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ การค้า และวัฒนธรรมของนครศรีธรรมราชในอดีต โดยเฉพาะในยุคที่เมืองนี้เป็นศูนย์กลางการเผยแพร่ศาสนาพุทธและแหล่งรวมศิลปะวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น การกล่าวถึงการสร้างพระบรมธาตุเจดีย์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของเมืองและมีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง (Wyatt, 2003) ตำนานเมืองนครศรีธรรมราชไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความมั่งคั่งและความซับซ้อนของศิลปะและวัฒนธรรมในพื้นที่ ตัวอย่างเช่น ตำนานพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราชฉบับกลอนสวด (นิพนพานโสทร) ที่แสดงถึงความสามารถในการใช้ภาษาและวรรณศิลป์ของคนในยุคหนึ่ง (Saengthong, 2008) นอกจากนี้ การเล่าเรื่องในตำนานยังมีลักษณะของ "มุขปาฐะ" หรือการเล่าเรื่องด้วยปากเปล่า ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ช่วยถ่ายทอดคุณค่าทางศิลปะและความเชื่อจากรุ่นสู่รุ่น การผสมผสานระหว่างความเชื่อทางศาสนาและคติชน เช่น การกล่าวถึงพระยาศรีธรรมมาไตรราชในฐานะกษัตริย์ผู้ทรงธรรม สะท้อนถึงความเชื่อในเรื่องธรรมราชา (Dhammaraja) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญในวัฒนธรรมไทย (Thammachat, 2014)

แม้ว่าตำนานจะมีรากฐานมาจากเรื่องเล่าในอดีต แต่การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมและเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันทำให้ตำนานเหล่านี้ถูกตีความใหม่ในรูปแบบที่เหมาะสมกับยุคสมัย ตัวอย่างเช่น การนำเสนอเรื่องเล่าตำนานในรูปแบบของสื่อดิจิทัลอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์ตำนานเหล่านี้จากการสูญหาย แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้คนรุ่นใหม่ได้เข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (Prachachit, 2020) การนำเสนอผ่านสื่อสร้างสรรค์ เช่น ชุดภาพเล่าเรื่องในรูปแบบดิจิทัล ยังช่วยเพิ่มมิติทางการเรียนรู้ เช่น การผสมผสานภาพประกอบที่แสดงถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของผู้คนในอดีต โดยเฉพาะในบริบทของนครศรีธรรมราชที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยให้การเผยแพร่ตำนานไปสู่ผู้ชมในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศเป็นไปได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับชุมชนในพื้นที่ (Jaisawangsub & Hongwityakorn, 2014) การศึกษาตำนานเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบสื่อสร้างสรรค์ เช่น E-book หรือสื่อดิจิทัลอื่นๆ ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมของเมืองนครศรีธรรมราชเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในท้องถิ่นที่เป็นเจ้าของวัฒนธรรมดังกล่าว การรวบรวมและจัดเก็บองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานในรูปแบบที่ทันสมัยยังช่วยป้องกันการสูญหายของข้อมูลสำคัญในอนาคต

ด้วยความสำคัญของตำนานเมืองนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมของจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีเป้าหมายในการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์ตำนานที่อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือสูญหายไปในอนาคต การศึกษาคครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างตำนานและศิลปะวัฒนธรรมของเมืองนครศรีธรรมราช โดยนำเสนอผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ โดยหน่วยงานภาครัฐ องค์กรพัฒนาชุมชน และการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นต้นแบบในการสร้างประดิษฐ์กรรมเชิงวัฒนธรรม และเป็นสื่อการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาและพิพิธภัณฑ์ในพื้นที่ ทั้งยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ชุมชนในฐานะผู้สืบทอดตำนานเมืองนครศรีธรรมราชจากรุ่นสู่รุ่น



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาดำเนินงานเมืองนครศรีธรรมราชที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม
2. เพื่อสร้างสื่อตำนานชุดการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยตำนานเมืองนครศรีธรรมราช: ชุดภาพเล่าเรื่องสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพโดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร จากการสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการดังต่อไปนี้

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลรอง รวมจำนวน 16 คน ดังนี้

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย 1) นักโบราณคดี ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักฐานและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของตำนานเมืองนคร จำนวน 2 คน 2) ประชาชนชาวบ้านด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นชาวบ้านในจังหวัดนครศรีธรรมราชผู้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม มีอายุไม่ต่ำกว่า 50 ปี จำนวน 2 คน 3) นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน และ 4) นักวัฒนธรรมท้องถิ่น ภาครัฐและภาคเอกชนซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับท้องถิ่นเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 2 คน

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรอง ประกอบด้วย 1) ครู อาจารย์ในสถานศึกษาทั้งในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นผู้สอนทางสายสังคมศาสตร์และประวัติศาสตร์และมีประสบการณ์การสอนไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 2 ท่าน และ 2) กลุ่มนักศึกษาที่มีความสนใจทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยพิจารณาคัดเลือกจากนักศึกษาที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดนครศรีธรรมราช และมีความสนใจในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทางประวัติศาสตร์ จำนวน 5 คน

การสร้างเครื่องมือ

เนื่องจากการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยจึงใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยพัฒนาจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ความรู้เรื่องเมืองนครศรีธรรมราช รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่าการส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม วรรณกรรมและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบหัวข้อในการสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยในแต่ละข้อ อาทิ ความรู้เกี่ยวกับตำนานเมืองนครศรีธรรมราช แนวคิดการส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ เป็นต้น

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทดสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการทดสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ทั้งในด้านวิธีการในการเก็บข้อมูลไม่ว่าจะเป็น การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือการใช้เอกสาร และทั้งในด้านนักวิจัยซึ่งมีผู้วิจัยหลายคนในการตรวจสอบความสอดคล้องของคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย การเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ รวมถึงการปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

กระบวนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนธันวาคม 2566 ถึง เดือนกันยายน 2567 โดยใช้แบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 16 ชุด โดยสัมภาษณ์นักโบราณคดี ประชาชนชาวบ้าน นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม นักวัฒนธรรมท้องถิ่น ครูอาจารย์ในสถานศึกษา และกลุ่มนักศึกษาที่มีความสนใจทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและ



วัฒนธรรม พร้อมกับอุปกรณ์ในการดำเนินงาน ประกอบด้วยเครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพและกล้องวิดีโอ สมุดบันทึก และอุปกรณ์การเขียน โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 1) ทำเรื่องขอหนังสือรับรองและแนะนำตัวจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราชเพื่อขอความร่วมมือจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 16 คน ในการสัมภาษณ์ 2) นัดหมายและลงพื้นที่ สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 16 คน ตามวันและเวลาที่กำหนด และ 3) สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมใน บริบทที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการถอดเทปและเรียบเรียงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ หลังจากนั้นจึงสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อหาประเด็นสำคัญ นำไปสู่การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบเชิงวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่องผ่านหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสำรวจและวิเคราะห์ตำนานเมืองนครศรีธรรมราชในมิติที่เชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรม อันเป็นมรดกทางปัญญาที่ทรงคุณค่าและมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างอัตลักษณ์ ของพื้นที่ นอกจากนี้ ยังได้ออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่อง เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และ ส่งเสริมการเรียนรู้ในกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอข้อค้นพบที่ได้ตามลำดับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ดังนี้

การศึกษาตำนานเมืองนครศรีธรรมราชที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม

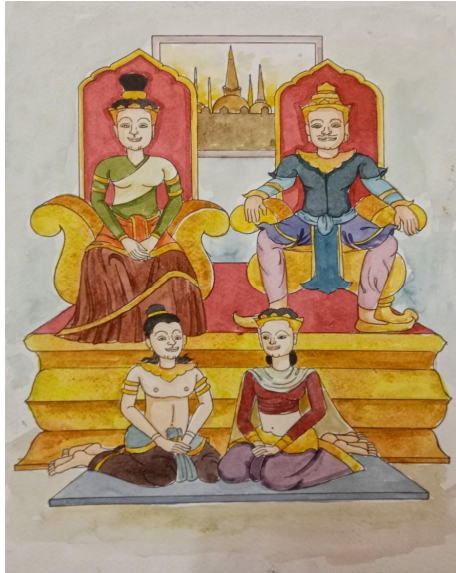
ผลการวิจัยพบว่าตำนานเมืองนครศรีธรรมราชมีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ และ วัฒนธรรมในภูมิภาค โดยตำนานดังกล่าวถูกถ่ายทอดในลักษณะของเรื่องเล่ามุขปาฐะที่ส่งต่อกันมาปากต่อปาก ซึ่งเป็น ลักษณะสำคัญของการถ่ายทอดองค์ความรู้ในสังคมดั้งเดิม โดยเฉพาะในพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีตำนาน สำคัญที่เกี่ยวข้องคือ ตำนานวัดพระธาตุและตำนานเมืองนครซึ่งมีต้นกำเนิดจากความเชื่อทางศาสนาและการเผยแพร่ พระพุทธศาสนาในภูมิภาคนี้ เนื้อหาของตำนานสะท้อนถึงบทบาทของเมืองนครศรีธรรมราชในฐานะศูนย์กลาง ของศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมในยุคโบราณ โดยมีการเชื่อมโยงกับประเทศอินเดียและศรีลังกาซึ่งเป็นแหล่ง กำเนิดของพุทธศาสนาและศิลปะในภูมิภาค ทั้งนี้ เรื่องราวมีต้นกำเนิดอยู่ที่ประเทศอินเดียและมาเจริญที่ประเทศ ศรีลังกาจากนั้นจึงมาสู่นครศรีธรรมราชในฐานะที่เป็นเมืองใหญ่ในคาบสมุทรไทย-มาเลย์ สำคัญกล่าว ถึงผู้นำพระสารีริกธาตุเข้าสู่ประเทศไทยที่เมืองนครศรีธรรมราช และสร้างสถูปเจดีย์ที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ ให้รายละเอียดว่ามีใครที่มาช่วยสนับสนุนให้มีการก่อสร้างเจดีย์ เรื่องราวเป็นการบอกเล่าประวัติศาสตร์ การสร้าง เมือง การขยายศรัทธา การเผยแพร่พระพุทธศาสนา ในการนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ประเด็นของตำนานวัดพระธาตุ และตำนานเมืองนคร โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย 1) การเข้ามาของพระบรมสารีริกธาตุ ซึ่งเป็นเหตุ ให้เกิดพระบรมสารีริกธาตุนครศรีธรรมราชในเวลาต่อมา 2) กษัตริย์ที่มีบุญบารมีครอบครองเมือง 3) การเกิดเมือง นครศรีธรรมราช ขึ้นภายใต้ผู้นำที่ชื่อว่าพระเจ้าศรีธรรมมาโคกราช และ 4) การขยายภาคีเครือข่ายของเมือง นครศรีธรรมราชในฐานะเมือง 12 นักษัตริย์ อีกทั้งยังพบว่า ตำนานเมืองนครมีอยู่ 3 ตำราหลัก คือ 1) ตำรา พระนิพนพานโสทรซึ่งเป็นตำนานนครศรีธรรมราช ฉบับที่เป็นคำกลอนบอกเล่าเรื่องราวตั้งแต่ครั้งหลังปรีนิพนพาน จนถึงครั้งที่พระศรีธรรมมาโคกราชแบ่งเขตการปกครองที่บ้านไม้แหวก บริเวณอำเภอทับสะแก 2) ตำราพงศาวดาร เมืองนครศรีธรรมราชซึ่งเป็นฉบับร้อยแก้ว โดยเริ่มตั้งแต่พระนางเหมชาลานำพระทันตธาตุมาตั้งเมืองนครจนถึงสมัย กรุงธนบุรี และ 3) ตำราพระธาตุนครศรีธรรมราชเป็นฉบับร้อยแก้วเช่นกัน โดยเริ่มตั้งแต่พระนางเหมชาลาจนถึงเรื่อง การแบ่งเมืองของท้าวอุทองกับพระเจ้าศรีธรรมโคกราช



การสร้างสื่อตำนานชุดการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช

ในการสร้างสื่อตำนานชุดการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้พัฒนาเป็นให้เกิดสื่อการเรียนรู้ ผ่านชุดภาพเล่าเรื่องทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) โดยมีรายละเอียดสรุปความได้เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปฐมบทเหตุการณ์ปางบรรพ์ นานโพ้นมีเมืองนครบุรี ผู้ครองนครคือกษัตริย์ผู้มีทศพิธราชธรรม คือท้าวโคศรีหราชมีพระมเหสีทรงพระนามเทวี ทั้งสองพระองค์มีพระราชบุตรและพระธิดาคือพระนางเหมมาลา และพระธณกุมาร เมืองนครบุรีแห่งนี้ได้มีพระทันตธาตุ เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมือง ที่ชาวเมืองให้ความสักการะตลอดมา ตัวอย่างดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ตัวอย่างภาพสื่อ ตอนที่ 1 ปฐมบทเหตุการณ์ปางบรรพ์
ที่มา: Orachorn (2024)

ตอนที่ 2 บั้นต้นก่อเหตุการณ์ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของกษัตริย์ผู้มีบุญบารมีที่ครองเมืองอย่างสงบสุข พร้อมแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างราชวงศ์และพระพุทธศาสนา ผ่านภาพสื่อกษัตริย์ที่มีบุญบารมี ครอบครองเมืองอย่างผาสุกมีพระโอรส 2 พระองค์ องค์โตชื่อพญาเจตราช ส่วนองค์น้องชื่อพญาเสนราช ตัวอย่างดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพสื่อ ตอนที่ 2 ปฐมบทเหตุการณ์ปางบรรพ์
ที่มา: Orachorn (2024)

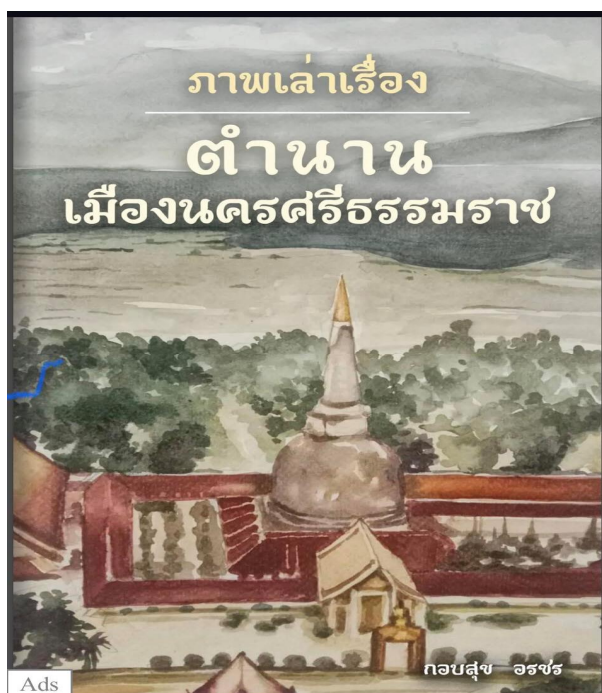
ตอนที่ 3 ตั้งบ้านตั้งเมือง พระยาศรีธรรมโศกราชสร้างเมืองชื่อเมืองนครศรีธรรมราชมหานครบนหาดทรายแก้ว มีมเหสีชื่อสังคเทวี พระยาศรีธรรมโศกราชคิดอ่านกับวงศาคณาญาติและบาคู และมหาพุทธเพียรจะทำอิฐปูนก่อพระมหาธาตุ ขณะนั้นทราบข่าวว่าพระสีหิงค์เสด็จออกจากเมืองลังกาโดยมาทางน้ำทะเลมีผีเสื้อ ผีพราย เจือก ภู ฉลามพิมทองตามหลังเป็นรัศมี พระพุทธสีหิงค์ล่องมาถึงเกาะปีนังแล้วจึงมาถึงเกาะแก้ว

ตอนที่ 4 ขยายบารมี เป็นการอธิบายถึงการขยายอำนาจของเมืองนครศรีธรรมราชโดยมีพระยาศรีธรรมโศกราชเป็นผู้สร้างเมือง ในฐานะเมือง 12 นักษัตริ์ ซึ่งขึ้นตรงแก่เมืองนครศรีธรรมราช แสดงถึงการจัดการปกครองและการเชื่อมโยงวัฒนธรรมในภูมิภาค โดยได้มีการตั้งชื่อเมืองขึ้นตามปีนักษัตริ์ ประกอบด้วย

- | | |
|---|--|
| 1) ปีชวด เมืองสาย (สายบุรี) ถือตราหนู | 2) ปีฉลู เมืองตานี (ปัตตานี) ถือตราวัว |
| 3) ปีชกาล เมืองกะลันตัน ถือตราเสือ | 4) ปีเถาะ เมืองปะหัง ถือตรากระท่าย |
| 5) ปีมะโรง เมืองไทร (ไทรบุรี) ถือตรางูใหญ่ | 6) ปีมะเส็ง เมืองพัทลุง ถือตรางูเล็ก |
| 7) ปีมะเมีย เมืองตรัง ถือตราม้า | 8) ปีมะแม เมืองชุมพร ถือตราแพะ |
| 9) ปีวอก เมืองบันไทยสมอ (กระบี่) ถือตราวานร | 10) ปีระกา เมืองสะอูเลา ถือตราไก่ |
| 11) ปีจอ เมืองตะกั่วถกลาง (ตะกั่วป่า) ถือตราสุนัข | 12) ปีกุน เมืองกระ(ระนอง) ถือตราสุกร |

การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดและเล่าเรื่องราวผ่านสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ภาพหน้าปกสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราช
ที่มา: Orachorn (2024)

จากการสัมภาษณ์ผู้รับฟังซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีความสนใจประวัติศาสตร์ของเมืองนครศรีธรรมราชเป็นอย่างมาก และจากที่ไม่เคยทราบเรื่องตำนานมาก่อน เมื่อได้ดูภาพเล่าเรื่องแล้วส่งผลนักศึกษามีความต้องการทราบเรื่องราวมากยิ่งขึ้น และสอบถามเรื่องราวทั้งหมดที่ได้รับรู้จากภาพเล่าเรื่อง การสร้างสื่อสร้างสรรค์ชุดภาพเล่าเรื่องเมืองนครศรีธรรมราชส่งผลให้เกิดความสนใจประวัติศาสตร์ของเมืองนครศรีธรรมราช

เป็นอย่างมาก จากที่ไม่เคยทราบเรื่องตำนานมาก่อน และทำให้รับรู้เรื่องราวมากยิ่งขึ้น โดยเรื่องราวทั้งหมดที่ได้รับรู้จากภาพเล่าเรื่องเหล่านี้สามารถถ่ายทอดและเล่าเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ กลุ่มผู้รับฟังซึ่งเป็นนักศึกษา มีข้อเสนอแนะให้ผู้วิจัยจัดทำตัวหนังสือได้ภาพให้มีสีสันชัดเจนเพื่อให้หนังสืออ่านน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งยังให้ประเด็นเพิ่มเติมในส่วนของการที่มีภาพเล่าเรื่องแล้วควรต้องมีคำอธิบายใต้ภาพด้วยเพื่อจะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวของตำนานเมืองนครได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งมีความต้องการที่จะให้จัดทำเรื่องราวของประวัติศาสตร์อื่นๆ ให้เป็นภาพเล่าเรื่องเพิ่มเติมเพื่อจะทำให้คนรุ่นหลังและบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ก่อให้เกิดความน่าสนใจและอยากศึกษาเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการอภิปรายผลจากข้อค้นพบว่าที่ได้จากการวิจัยตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าเมืองนครศรีธรรมราชมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานตั้งแต่สมัยพุทธกาล ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Jamnearn & Jamnearn (2017) และ Thammachat (2014) ที่ระบุว่าเมืองนครศรีธรรมราชเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมที่สำคัญในภาคใต้ของประเทศไทย และยังสะท้อนให้เห็นถึงการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นผ่านการย้ายถิ่นฐาน การแลกเปลี่ยนทางการค้า และการเผยแผ่ศาสนา สามารถนำมาใช้เพื่ออธิบายการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของการเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อออนไลน์และดิจิทัล ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านในอินโดนีเซีย ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Diffusion of Innovation Strategy to Preserve Traditional Culture in Indonesia ที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทของเทคโนโลยีในการช่วยเผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการนำเสนอที่ทันสมัย (Putra & Dewi, 2019) การศึกษารังนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion Theory) ของ Tylor (1897) ที่อธิบายว่าการแพร่กระจายของวัฒนธรรมเกิดขึ้นได้หลายวิธี เช่น การย้ายถิ่นฐานของประชากรที่นำเอาเทคโนโลยี ความเชื่อ และประเพณีติดตัวไปด้วย ตัวอย่างที่ชัดเจนในกรณีของนครศรีธรรมราช คือการรับเอาวัฒนธรรมอินเดียผ่านการติดต่อทางการค้าและศาสนา ซึ่งส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะของพื้นที่ นอกจากนี้ การค้นพบยังเชื่อมโยงกับทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรม (Cultural Ecology Theory) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการปรับตัวของชุมชนในนครศรีธรรมราชต่อสภาพแวดล้อมและทรัพยากรที่มีอยู่ เช่น การปฏิบัติในพิธีกรรมหรือความเชื่อที่อาจดูเหมือนไม่มีเหตุผลในมุมมองของคนภายนอก แต่กลับมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตและการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน

สำหรับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่องเกี่ยวกับตำนานเมืองนครศรีธรรมราช เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อสร้างสรรค์ช่วยสร้างความเข้าใจและความรู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Songmuang (1997) และ Jaisawangsub & Hongwityakorn (2014) ที่ชี้ว่าตำนานและเรื่องเล่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความเชื่อและคุณค่าทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น นอกจากนี้ การเลือกใช้สื่อออนไลน์ในการนำเสนอเนื้อหายังสอดคล้องกับการศึกษาของ Jamnearn & Jamnearn (2017) และ Prachachit (2020) ที่ระบุว่าสื่อออนไลน์เป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมสูงสุดในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีแนวโน้มเลือกรับข้อมูลข่าวสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมากกว่าสื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์หรือวิทยุ อีกทั้งยังพบว่าการศึกษากลับมาเกี่ยวกับการใช้สื่อสร้างสรรค์ในบริบทของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลชี้ให้เห็นว่าการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การใช้ภาพประกอบและสื่อดิจิทัล สามารถเพิ่มความเข้าใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cross-cultural approaches to creative media content in the Global South แสดงให้เห็นถึงการใช้สื่อสร้างสรรค์ในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการเชื่อมโยงวัฒนธรรมในยุคสมัยใหม่ (Mansell, 2021)



ในส่วนของการประเมินผลการใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นั้น ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่องสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับตำนานเมืองนครศรีธรรมราชได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสื่อดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดข้อมูล แต่ยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจและความสนใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น (Lertbamrungchai, 2017) การค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Anderson (2010) ที่ระบุว่า การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทของผู้เรียนจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการจดจำ และงานวิจัยของ Acerbi (2016) ที่ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมมนุษย์ที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อดิจิทัลตามแนวคิดเรื่องการแพร่กระจายของวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในกลุ่มเยาวชนควรนำสื่อดังกล่าวไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย เช่น เว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของพื้นที่ รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนหรือชุมชนเพื่อเชื่อมโยงความรู้ทางวัฒนธรรมกับการศึกษาในแต่ละระดับที่แตกต่างกันออกไป

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานภาครัฐ เช่น องค์กรบริหารส่วนจังหวัด ควรสนับสนุนการจัดทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะการจัดสรรงบประมาณสำหรับพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ที่นำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในอนาคตอาจมีการพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการศึกษาเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรม ในรูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ที่มีความทันสมัย สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเยาวชนคนรุ่นใหม่ยิ่งขึ้น

References

- Acerbi, A. (2016). A cultural evolution approach to digital media. *Frontiers in Human Neuroscience*, 10(636), 1-15.
- Anderson, T. (2010). *The theory and practice of online learning*. Athabasca: Athabasca University Press.
- Jamnearn, K., & Jamnearn, M. (2017). The study of people's media exposure and cultural documentary need through community television of Nakhon Si Thammarat province people. *FEU Academic Review*, 11(2), 197-209. (in Thai)
- Jaisawangsub, N., & Hongwityakorn, U. (2014). The enhancement of community capital through the learning of local art and cultural media production. *OJED*, 9(2014), 476-488. (in Thai)
- Lertbamrungchai, K. (2017). Principles of learning media: Easy to create based on the ADDIE process. Retrieved 2024, March 1, from <https://touchpoint.in.th/learning-media/>
- Mansell, R. (2021). Cross-cultural approaches to creative media content in the Global South. *Media, Culture & Society*, 43(2), 281-298.



- Orachorn, K. (2024). *Creative media set of pictures telling the story of Nakhon Si Thammarat*. Retrieved 2024, January 2, from <https://online.pubhtml5.com/dvose/tkct/> (in Thai)
- Prachachit, K. (2020). Tourists' perceptions of digital advertising promoting Kuy cultural tourism in Sisaket province. *Journal of Rattana Pañña*, 5(1), 51-66. (in Thai)
- Putra, I. G. N. A., & Dewi, N. K. (2019). Diffusion of innovation strategy to preserve traditional culture in Indonesia. *Jurnal Riset Komunikasi*, 12(2), 1136.
- Saengthong, P. (2008). Thai Buddhist and Malay Muslim legends: Power and resistance in the southern part of Thailand (Master of Arts Thesis). Chulalongkorn University, Faculty of Arts, Program Literature and Comparative Literature. (in Thai)
- Songmuang, S. (1997). *The history and culture of Nakhon Si Thammarat*. Bangkok: Mahidol University Press. (in Thai)
- Thammachat, S. (2014). The civilization of Tambralinga Langasuga Sivichai and Si Thammarat Mahanakhon (Muang Sibsongnagasat). *Asian Journal of Arts and Culture*, 14(1), 145-161. (in Thai)
- The Fine Arts Department. (2017). *The legend of Phra That and the legend of Nakhon Si Thammarat city*. Bangkok: The Fine Arts Department Press. (in Thai)
- Tylor, E. B. (1897). *Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom*. London: John Murray.
- Wyatt, D. K. (2003). *Thailand: A short history*. New Haven: Yale University Press.

ผู้เขียน

นางกอบสุข อรชร

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรปรัชญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการศิลปะและวัฒนธรรมสร้างสรรค์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
เลขที่ 1 หมู่ที่ 4 ตำบลท่าजू อำเภอมะเข่ง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280
E-mail: kobsuk.orachorn@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธีรา ชัยรักษา เงินถาวร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
เลขที่ 1 หมู่ที่ 4 ตำบลท่าजू อำเภอมะเข่ง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280
E-mail: sutira_cha@nstru.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี สุเมโธกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
เลขที่ 1 หมู่ที่ 4 ตำบลท่าजू อำเภอมะเข่ง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280
E-mail: Patcharee_sum@nstru.ac.th

