

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

มังคละเป็นดนตรีพื้นบ้านที่เริ่มเล่นกันในท้องถิ่นของจังหวัดสุโขทัยและพิษณุโลกมาตั้งแต่ครั้งโบราณกาลนับตั้งแต่ครั้งสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ดังหลักฐานในศิลาจารึกหลักที่ 1 กล่าวไว้ว่า “เมื่อกรานกฐิน มีพนมเบี๋ย มีพนมหมาก มีพนมดอกไม้ มีหมอนนั่งหมอนโนน มีบริพารกฐิน โดยท่านแลปี แล้ญบล้าน ไปสู่ตัญติกฐินถึงอรัญญิกพูน เมื่อจักเข้ามาเวียงวังเท่าหัวลานดงบคักลอง ด้วยเสียงพาดเสียงพิน เลื่อนขับ ใครจักมักเล่นเล่น ใครจักมักหัวหัว ใครจักมักเลื่อนเลื่อน” จากหลักฐานที่ปรากฏนี้ชี้ให้เห็นว่าดนตรีมังคละมีความสำคัญและมีบทบาทต่อวิถีชีวิตของคนในอดีตเป็นอย่างยิ่ง และนับเป็นการการละเล่นที่นำมาใช้สร้างความสนุกสนาน รื่นเริง และทำให้เกิดความสามัคคีกันของผู้ที่มาร่วมในงานบุญทอดกฐินซึ่งถือเป็นประเพณีทางพุทธศาสนาที่ยึดถือปฏิบัติกันมาช้านาน ปัจจุบันการละเล่นดนตรีมังคละได้แผ่ขยายบทบาทมายังพื้นที่ใกล้เคียงของจังหวัดในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง เช่น อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรดิตถ์ และตำบลสะเดียง อำเภอเมืองจังหวัดเพชรบูรณ์ (สมชาย เตือนเพ็ญ, ม.ป.ป.) โดยมีผู้นำไปใช้เล่นในงานมหรสพหรือเพื่อสร้างสีสันในขบวนแห่พิธีมงคลต่างๆ อย่างแพร่หลาย เนื่องจากดนตรีมังคละมีรูปแบบท่วงทำนองเฉพาะตัว คือ มีจังหวะจะโคนที่ครึกครื้น ประกอบไปด้วยสัมผัสเสียงลีลาที่รุกร้าสร้างบรรยากาศให้เกิดความคึกคักสนุกสนานแฝงไปด้วยความเป็นระเบียบแบบแผนของเครื่องดนตรีต่างๆ ที่เล่นประสานกันอย่างลงตัว แต่เมื่อสภาพวิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากสังคมชนบทสู่สังคมเมือง รวมถึงกระแสวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลเหนือความคิดและค่านิยมของคนในสังคม ส่งผลให้การละเล่นดนตรีมังคละเกือบจะยุติบทบาทและสูญหายไปจากความทรงจำของคนในท้องถิ่นรวมถึงคนไทยทั้งประเทศอย่างสิ้นเชิง ฉะนั้นการที่จะเริ่มต้นอนุรักษ์องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นดนตรีพื้นบ้านมังคละจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างเร่งด่วน ก็เพื่อสืบสานสิ่งล้ำค่านี้ไว้ให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาเรียนรู้ตราบชั่วลูกหลาน

ออนโทโลยี (Ontology) เป็นการนิยามหรือกำหนดรูปแบบโครงสร้างของสิ่งที่เราสนใจให้มี ความหมายตามขอบเขตขององค์ความรู้ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในมาตรฐานของการ ออกแบบจำลองโครงสร้างในรูปแบบลำดับชั้น (Tree) ในลักษณะของ Extensible Markup Language หรือ ภาษาXML เพื่อส่งเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ประมวลผลเพื่อตีความหมายได้ ซึ่ง Ontology เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยในการจัดการฐานความรู้และนำมาใช้จัดระเบียบการเข้าถึง

ระเบียบข้อมูลในระบบจัดการฐานข้อมูลทางด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบงานด้านชีววิทยา การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงระบบงานต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นบนเว็บเชิงความหมาย (Semantic Web) เพื่อช่วยในการจัดเก็บ ค้นคืน แลกเปลี่ยนความรู้ และการนำกลับมาใช้ใหม่ (Seartout et al., 1996) จากความสามารถของเทคโนโลยีการจัดการความรู้ด้วยหลักการออนโทโลยีจะช่วยจัดระเบียบองค์ความรู้เรื่องดนตรีพื้นบ้านม้งคละที่มีการจัดเก็บทั้งในลักษณะของการจดบันทึกลงในเอกสารหรือตำรา (Explicit Knowledge) รวมถึงความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญ (Tacit Knowledge) ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายแยกกันอยู่ตามท้องถิ่นต่างๆ ของจังหวัดในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างให้มีความเป็นระบบ โครงสร้างคลาสของออนโทโลยีมีรูปแบบที่สัมพันธ์และมีความสอดคล้องกับโครงสร้างของระบบฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีม้งคละที่ได้สร้างขึ้น ส่งผลให้การเข้าถึงและค้นคืนองค์ความรู้ภูมิปัญญาบนเว็บเชิงความหมายมีประสิทธิภาพ รวมทั้งได้ผลลัพธ์จากการค้นหาข้อมูลความรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น

จากปัญหาและความจำเป็นในข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาต้นแบบออนโทโลยีเพื่อจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีม้งคละในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง พร้อมทั้งสร้างระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์เพื่อจัดเก็บรวบรวมสารสนเทศที่เป็นความรู้เรื่องดนตรีม้งคละที่ได้จากแหล่งความรู้ต่างๆ อย่างสอดคล้องกับโครงสร้างคลาสของออนโทโลยี เพื่อให้เป็นศูนย์กลางความรู้ทางภูมิปัญญา สามารถรองรับการเชื่อมต่อกับเว็บเชิงความหมายที่จะพัฒนาขึ้นในอนาคต รวมทั้งเป็นการอนุรักษ์องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นดนตรีพื้นบ้านนี้ให้คงอยู่สืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีม้งคละในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง
2. เพื่อพัฒนาฐานความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีม้งคละในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างในรูปแบบออนโทโลยี
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ใช้ที่มีต่อโครงสร้างและรูปแบบฐานความรู้ออนโทโลยีภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีม้งคละที่ได้พัฒนาขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ภูมิปัญญาเรื่องดนตรีม้งคละจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน และครูผู้ควบคุมวงดนตรีม้งคละที่อยู่ใน

ชุมชนและโรงเรียนในเขตพื้นที่จังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย และอุตรดิตถ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แล้วนำสาระความรู้ที่รวบรวมได้มาสรุป เพื่อสร้างเป็นแบบสอบถามยืนยันความจำเป็นในรายการองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีม้งคณะจากผู้ให้ แล้วนำมาแปรผลด้วยคำร้อยละ ซึ่งในการดำเนินงานวิจัยนี้ได้มีการจำแนกขอบเขตการศึกษาเพื่อให้งานวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกประชากรที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นดนตรีพื้นบ้านม้งคณะ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีม้งคณะ ประกอบด้วยปราชญ์ชาวบ้าน ครูผู้ควบคุมวงดนตรีม้งคณะ รวมถึงนักเรียนหรือนักศึกษาที่ใช้องค์ความรู้ภูมิปัญญาเรื่องดนตรีม้งคณะประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาหลักสูตรท้องถิ่น

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านม้งคณะ โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) เพื่อเชื่อมโยงด้วยการแนะนำต่อไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีม้งคณะที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน และครูผู้ควบคุมวงดนตรีในสถานศึกษาหรือชุมชนที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 5 คน เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาในลักษณะการสร้างเครือข่าย 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้รวบรวมความต้องการและความจำเป็นของรายการองค์ความรู้การละเล่นดนตรีม้งคณะ ทั้งที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน ครูผู้ควบคุมวงดนตรีม้งคณะ รวมถึงนักเรียนในโรงเรียนที่มีการจัดสอนรายวิชาท้องถิ่น โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 52 คน และ 3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจในโครงสร้างและรูปแบบฐานความรู้ออนไลน์ขององค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีม้งคณะที่ได้พัฒนาขึ้นโดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน ครูผู้ควบคุมวงดนตรีม้งคณะ รวมถึงนักเรียนหรือนักศึกษาที่ใช้องค์ความรู้ภูมิปัญญาเรื่องดนตรีม้งคณะประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาหลักสูตรท้องถิ่นจำนวน 40 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การรวบรวมองค์ความรู้เรื่องดนตรีม้งคณะเพื่อเผยแพร่ให้กับผู้ใช้ได้เข้าถึงผ่านระบบจัดการฐานข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับฐานความรู้ออนไลน์ สามารถจำแนกเนื้อหาต่างๆ ได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ประวัติความเป็นมา ลักษณะการละเล่น รูปแบบการสืบทอด และการสร้างเครือข่ายของคณะดนตรีในพื้นที่ต่างๆ เป็นต้น

2. เครื่องดนตรี ได้แก่ ชื่อเครื่องดนตรี รูปภาพ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สร้าง และหน้าที่ของเครื่องดนตรีในวงมโหรี เป็นต้น

3. ทำนองและเพลงที่ใช้บรรเลง ได้แก่ ชื่อเพลง ท่วงทำนองหรือโน้ตเพลงที่ใช้ขึ้นตอนและวิธีการบรรเลง เป็นต้น

4. การแต่งกาย ได้แก่ ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ เป็นต้น

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการดำเนินโครงการเริ่มตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ.2553 ถึง วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2554

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลองค์ความรู้ภูมิปัญญาเรื่องดนตรีมโหรีในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง
2. ได้ต้นแบบออนไลน์เพื่อนำเสนอฐานความรู้ภูมิปัญญาเรื่องดนตรีมโหรีในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง
3. ได้ผลจากการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้ที่มีต่อโครงสร้างและรูปแบบฐานความรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องดนตรีมโหรีเพื่อนำไปพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการผู้ใช่มากยิ่งขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ออนโทโลยี (Ontology) เป็นการนิยามหรือกำหนดรูปแบบโครงสร้างของสิ่งที่เราสนใจให้มีความหมายตามขอบเขตขององค์ความรู้ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในมาตรฐานของการออกแบบจำลองโครงสร้างในรูปแบบลำดับขั้น (Tree) ในลักษณะของ Extensible Markup Language หรือ ภาษาXML เพื่อส่งเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ประมวลผลเพื่อตีความหมายได้

2. การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในส่วนราชการซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในการแข่งขันสูงสุด

3. ดนตรีมโหรี (Mungkala Music) เป็นชื่อเรียกวงดนตรีพื้นบ้านที่มีลักษณะเป็นวงปี่กลองชนิดหนึ่งที่เล่นกันอย่างแพร่หลายในจังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย อุตรดิตถ์ รวมถึงจังหวัดเพชรบูรณ์ที่มีการเรียกวงดนตรีพื้นบ้านชนิดนี้แตกต่างออกไปว่าตุ้ม โดยการละเล่นมีท่วงทำนอง

เฉพาะตัวคือมีเสียงดังมีจังหวะจะโคนที่ครึกครื้น สร้างบรรยากาศให้เกิดความคึกคักสนุกสนาน และลักษณะเพลงที่นิยมเล่นจะแตกต่างกันไปตามสภาพของงานที่เป็นงานมงคลหรืออวมงคล

4. ภาคเหนือตอนล่าง (The Lower Northern Area) คือ พื้นที่ของจังหวัดต่างๆ ทั้ง 9 จังหวัด ที่ตั้งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนล่าง ได้แก่ กำแพงเพชร ตาก นครสวรรค์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ สุโขทัย อุตรดิตถ์ และอุทัยธานี

5. การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบสโนว์บอลล์ (snowball sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างในลักษณะการสร้างเครือข่ายข้อมูล โดยเลือกจากหน่วยตัวอย่างกลุ่มแรก (จะใช้หรือไม่ใช้ความน่าจะเป็นก็ได้) และให้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้เสนอบุคคลอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงต่อไปจนกระทั่งได้กลุ่มตัวอย่างครบตามจำนวนที่ต้องการ

6. ระบบฐานข้อมูล (Database System) หมายถึง โครงสร้างสารสนเทศที่ประกอบด้วยรายละเอียดของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันที่จะนำมาใช้ในระบบต่าง ๆ ร่วมกัน เพื่อให้การจัดเก็บข้อมูลเป็นระบบ ซึ่งผู้ใช้สามารถจัดการกับข้อมูลได้ในลักษณะต่างๆ ทั้งการเพิ่ม การแก้ไข การลบ ตลอดจนการเรียกดูข้อมูล ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการประยุกต์นำเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการฐานข้อมูลเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลหรือสารสนเทศแก่ผู้ใช้

7. ความพึงพอใจ (satisfaction) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นต่อเมื่อบุคคลนั้นได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ ได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมาย หรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการ ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกัน ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ต่างกันแล้วแต่บุคคล