

# การออกแบบนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาทนายหนังตะลุง

อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา

Designing digital communication innovations through the role of  
Shadow puppet master, Khuan Niang District, Songkhla Province

ธีระ ราชาพล<sup>1</sup>  
Teera Rachapol<sup>1</sup>

Received: October 30, 2025

Revised: December 18, 2025

Accepted: December 29, 2025

## บทคัดย่อ

หนังตะลุงเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สะท้อนภูมิปัญญา วัฒนธรรม และคติความเชื่อของชาวภาคใต้มายาวนาน โดยมี “นายหนังตะลุง” เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ถ่ายทอดสาระและความบันเทิงผ่านการว่าบท การสนทนา และการเชิดตัวหนังบนจอผ้า การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาทของนายหนังตะลุง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และสืบสานศิลปะหนังตะลุงให้แก่เยาวชนในพื้นที่อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนมัธยมปลายจำนวน 15 คน และ นายหนังตะลุงและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและวัฒนธรรมจำนวน 6 คน โดยใช้แนวทางการออกแบบสื่อดิจิทัลในรูปแบบมัลติมีเดียที่ผสมผสานข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ผ่านการเล่าเรื่องของตัวละครในรูปแบบแอนิเมชันและวิดีโอสั้นเพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูบ และติ๊กต็อก

ผลการวิจัยพบว่า การประยุกต์ใช้บทบาทนายหนังตะลุงในสื่อดิจิทัลช่วยให้ผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน เกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหา และตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของหนังตะลุงมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การดำเนินงานยังสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียนในพื้นที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล และนายหนังตะลุงในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันอย่างยั่งยืน ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า การออกแบบนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลโดยใช้บทบาทนายหนังตะลุง เป็นแนวทางสำคัญในการเชื่อมโยงศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านภาคใต้ให้คงอยู่และพัฒนาอย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล

**คำสำคัญ:** การออกแบบนวัตกรรม, การสื่อสารดิจิทัล, นายหนังตะลุง, หนังตะลุง, สื่อสังคมออนไลน์

<sup>1</sup> อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Email: Teera.r@tsu.ac.th

### Abstract

Nang Talung is a traditional folk performance art that has long reflected the wisdom, culture, and beliefs of Southern Thai people. The “Nai Nang Talung” (shadow puppet master) acts as the main storyteller, conveying knowledge and entertainment through recitation, dialogue, and the manipulation of puppets behind a cloth screen. This research aims to develop digital communication innovations through the role of the Nai Nang Talung to promote learning and preserve the art of Nang Talung among youth in Khuan Niang District, Songkhla Province. The research sample consisted of 15 upper secondary school students, as well as 6 Nang Talung masters and experts in media and culture. The study employed a digital media design approach in a multimedia format that integrates text, images, sound, and animation. Storytelling was presented through animated characters and short video clips disseminated on social media platforms such as Facebook, YouTube, and TikTok.

The findings revealed that applying the role of the Nai Nang Talung in digital media increased interest, understanding, and cultural appreciation of Nang Talung, especially among young audiences. This method is also an effective way to preserve and disseminate folk arts to new generations. Additionally, the implementation fostered collaborative networks among local schools, digital media experts, and local Nang Talung masters in the development and transfer of knowledge for sustainable joint learning. The study indicates that designing digital communication innovations based on the role of the Nai Nang Talung is a key strategy in connecting traditional arts with modern technology, thereby leading to the continued preservation and development of Southern Thai folk arts in the digital era.

**Keywords:** Innovative design, digital communication, shadow puppet master, shadow play, social media

### บทนำ

หนังตะลุงคือ เป็นภูมิปัญญาแขนงศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ เป็นการเล่าเรื่องราวที่ผู้กร้อยเป็นนิยาย ดำเนินเรื่องด้วยบทหรือกรองที่ขับร้องเป็นสำเนียงท้องถิ่น หรือที่เรียกกันว่าการ “ว่าบท” มีบทสนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้การแสดงเงาบนจอผ้าเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม ซึ่งการว่าบท การสนทนา และการแสดงเงา นายหนังตะลุงเป็นคนแสดงเองทั้งหมด หนังตะลุงเป็นมหรสพที่นิยมแพร่หลายอย่างยิ่งมาเป็นเวลานาน นุชนันต์ สัจจาเฉลียว (2562) โดยเฉพาะในยุคสมัยก่อนที่มีไฟฟ้าใช้กันทั่วถึงทุกหมู่บ้านอย่างในปัจจุบัน หนังตะลุงแสดงได้ทั้งในงานบุญและงานศพ ดังนั้นงานวัด งานศพ หรืองานเฉลิมฉลองที่สำคัญจึงมักมีหนังตะลุงมาแสดงให้ชมด้วยเสมอ ยุคหนึ่งเมื่อหลายปีเวลาผ่านไป หนังตะลุงกลับกลายเป็นความบันเทิงที่ต้องจัดหาในราคาที่ “แพงและยุ่งยากกว่า” เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ เพราะการจ้างหนังตะลุงมาแสดง เจ้าภาพต้องจัดทำโรงหนังเตรียมไว้ให้ และเพราะหนังตะลุง

ต้องใช้แรงงานคน (และฝีมือ) มากกว่าการฉายภาพยนตร์ ค่าจ้างต่อคืนจึงแพงกว่า ยุคที่การฉายภาพยนตร์เฟื่องฟู หนังตะลุงและการแสดงท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น มโนราห์ ร้องเงี้ยว ฯลฯ ก็ซบเซาลง ยิ่งเมื่อเข้าสู่ยุคที่ทุกบ้านมีโทรทัศน์ดูละครโทรทัศน์จึงเป็นความบันเทิงราคาถูกลงและสะดวกสบาย ที่มาแย่งความสนใจไปจากศิลปะพื้นบ้านเสียเกือบหมด (ชวน เพชรแก้ว, 2548)

เพื่อเป็นการส่งเสริมการสืบทอดการคงอยู่ของศิลปะหนังตะลุง ผู้วิจัยมีจึงแนวคิดในการพัฒนาการสื่อสารบทภาพยนตร์หนังตะลุงผ่านสื่อดิจิทัล ให้กับเยาวชนโรงเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่ อำเภอกวนเนียง จังหวัดสงขลา ด้วยการผสมรูปแบบระหว่างข้อความภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว ผ่านการเล่าเรื่องของตัวละครในรูปแบบการ์ตูน ที่ มีการจำลอง เหตุการณ์ เสียง และคำบรรยายประกอบ ซึ่งจะช่วยให้กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหา และได้รับ ความสนุกสนาน พร้อมเผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก หรือ ยูทูบ ซึ่งจะช่วยให้เข้าถึงผู้ชมได้เป็นจำนวนมากและผู้ชมมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

จากสถานการณ์การเปิดรับสื่อออนไลน์และการเข้ามาของสื่อสมัยใหม่ที่มีความทวิคูณมาก เป็นเหตุด้วยกระแสการเปลี่ยนการบริโภคโซเชียลมีเดียที่เข้าถึงเยาวชนได้ด้วยการดูผ่านมือถือและสื่อออนไลน์ หนังตะลุงที่มีการแสดงเป็นเอกลักษณ์ที่มีโรงหนังผ่านจอผ้าสีขาว มีการแสดงในเวลากลางคืนเท่านั้น ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่ ขาดการสนใจและเข้าถึงหนังตะลุงได้ยากและน้อยลงทุกวัน ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่หันหลังหันไปบริโภค สื่อทันสมัย แบบก้าวกระโดด หลายครั้งที่มีการจัดแสดงหนังตะลุง จะมีเพียงคนสูงอายุหรือคนยุคก่อนเท่านั้นที่หันมาสนใจ แต่นั่นถ้าเปรียบเทียบกับสมัยก่อน ถือว่าน้อยมาก ด้วยสถานการณ์ดังกล่าวจึงเล็งความสำคัญต่อศิลปะพื้นบ้านอย่างหนังตะลุงให้คงไว้ กาญจนนา แก้วเทพ และคณะ. (2549). อัตลักษณ์การแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ จึงจำเป็นต้องนำนวัตกรรมการสื่อสารการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ของเยาวชนในพื้นที่ภาคใต้ในรูปแบบสื่อดิจิทัล ที่เข้าถึงได้ง่ายเพื่อเสริมสร้างเทคนิคและวิธีการ การอนุรักษ์สืบสานหนังตะลุงให้กับเยาวชนได้ศึกษาให้เห็นถึงความสำคัญและบทบาทการนำเรื่องราวการแสดงหนังตะลุงในอดีตเล่าผ่านตัวเอกของหนังตะลุงรูปแบบการสื่อสารการเล่าเรื่องผ่านรูปแบบสื่อ ดิจิทัล ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว โดยบางครั้งนายหนังตะลุงได้เลือกเฉพาะประเด็นที่ตลก สนุกสนานเพียงอย่างเดียวผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้การสืบสานการแสดงหนังตะลุงแบบถูกต้องได้ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพกาลเวลา ปัจจุบัน ทำให้รูปแบบอย่างดั้งเดิมได้ขาดหายไปจากการแสดงที่มีเนื้อหาถูกเล่าผ่านการแสดงแบบสรุปจนสูญเสียอัตลักษณ์รูปแบบการแสดงหนังตะลุงแต่เดิมไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทภาพยนตร์ของนายหนังตะลุง
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และสืบสานศิลปะหนังตะลุงให้แก่เยาวชนในพื้นที่อำเภอกวนเนียง จังหวัดสงขลา

### ขอบเขตการวิจัยหรือการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทภาพยนตร์ของนายหนังตะลุง อำเภอกวนเนียง จังหวัดสงขลา” มีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

## 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มุ่งเน้นการออกแบบ สื่อดิจิทัลในรูปแบบมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่สะท้อนบทบาทของ นายหนังตะลุง ในฐานะผู้สื่อสารภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ ปัจจา ชูช่วย (2564) โดยนำเสนอผ่านองค์ประกอบของศิลปะการแสดงและกระบวนการเล่าเรื่อง (Storytelling Process) ที่ประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ทั้งภาพ เสียง วิดีโอ และสื่ออินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อสร้างความน่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การศึกษายังครอบคลุมการ ประเมินและส่งเสริมทักษะการออกแบบสื่อดิจิทัล ที่เกี่ยวข้องกับหนังตะลุง โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการสร้างสรรค์สื่อเชิงนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

## 2. ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา

การวิจัยดำเนินการในพื้นที่ อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นแหล่งอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านและมีนายหนังตะลุงที่ยังคงสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง พื้นที่ดังกล่าวสะท้อนบริบททางวัฒนธรรมที่เหมาะสมต่อการศึกษาระบบการสื่อสารของนายหนังตะลุง และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะ

## 3. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

3.1 นายหนังตะลุงในพื้นที่อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา จำนวน 3-6 คน ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับบทบาท กระบวนการสื่อสาร และองค์ความรู้เชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงหนังตะลุง

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล มัลติมีเดีย และนวัตกรรมการสื่อสาร เพื่อให้คำปรึกษาและร่วมประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลที่ได้รับการออกแบบ

3.3 กลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนในท้องถิ่น ที่เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาและส่งเสริมทักษะการออกแบบสื่อดิจิทัล เพื่อประเมินผลลัพธ์เชิงการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ศิลปพื้นบ้าน

## 4. ขอบเขตด้านเครื่องมือและกระบวนการวิจัย

การวิจัยใช้เครื่องมือและกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

4.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเก็บข้อมูลจากนายหนังตะลุงและผู้เชี่ยวชาญ

4.2 การสังเกตภาคสนาม (Field Observation) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการสื่อสารในบริบทธรรมชาติของการแสดง

4.3 การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียต้นแบบ

4.4 แบบประเมินความคิดเห็นและทักษะ (Evaluation Form) สำหรับการประเมินผลลัพธ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

## ระเบียบวิธีการวิจัยหรือศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาบทบาทของนายหนังตะลุงในการสื่อสารดิจิทัลและการสืบทอดภูมิปัญญาหนังตะลุงสู่สื่อสมัยใหม่ โดยเน้นการเข้าใจความหมาย ประสบการณ์ และบริบทของผู้เข้าร่วม ทั้งนี้วิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

### 1. การเตรียมการรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน

- 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับนายหนังตะลุง ประวัติการแสดง และเทคโนโลยีดิจิทัลที่นำมาใช้
- 1.2 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น งานวิจัยด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล การสื่อสารเชิงวัฒนธรรม และการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 1.3 จัดทำกรอบแนวคิดการวิจัยและวัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติ เพื่อกำหนดแนวทางเก็บข้อมูลให้สอดคล้องกับเป้าหมาย

### 2. การเก็บข้อมูล

- 2.1 สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับนายหนังตะลุง ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มนักเรียน เพื่อรวบรวมประสบการณ์ มุมมอง และความคิดเห็น
- 2.2 การสังเกตการณ์ (Observation) ติดตามการแสดงจริง การใช้สื่อดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของผู้ชม
- 2.3 เอกสารประกอบการวิจัย รวบรวมบทความ รายงานการประชุม และข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการวิเคราะห์

### 3. การวิเคราะห์และสรุปผล

- 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้ Content Analysis จัดหมวดหมู่และตีความตามธีมหลัก (Theme)
- 3.2 เสนอผลวิเคราะห์ในรูปแบบรายงาน โดยระบุข้อค้นพบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย
- 3.3 สรุปข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติในการออกแบบนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล

### 4. การออกแบบนวัตกรรม

- 4.1 พัฒนาต้นแบบสื่อดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ แอปพลิเคชัน หรือ มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการสื่อสารและการมีส่วนร่วมของผู้ชม
- 4.2 ทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปใช้จริง

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ใหม่ด้าน “นวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม” ซึ่งผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่น (หนังตะลุง) เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนรู้ ศึกษาวิจัย หรือพัฒนานวัตกรรมต่อยอดในระดับอุดมศึกษา
2. สร้างต้นแบบสื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในหลักสูตรนิเทศศาสตร์ การสื่อสารมวลชน ศิลปกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้
3. ส่งเสริมการบูรณาการศาสตร์ระหว่างศิลปวัฒนธรรมและเทคโนโลยี เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาองค์ความรู้ด้าน “Digital Humanities” ให้เกิดความร่วมสมัยและมีคุณค่าทางวิชาการ

4. ช่วยสร้างช่องทางการสื่อสารใหม่ให้กับนายหนังตะลุงในอำเภอควนเนียง ในการเผยแพร่ผลงานศิลปะ และภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัล
5. ส่งเสริมให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่ในชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง และเห็นศักยภาพของหนังตะลุงในฐานะสื่อสร้างสรรค์ร่วมสมัย
6. เกิดการรวมกลุ่มของชุมชนเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และร่วมกันออกแบบเนื้อหาดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ระดับท้องถิ่น
7. สร้างแบบอย่างของการอนุรักษ์วัฒนธรรมด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ช่วยสานมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดำรงอยู่ในสังคมไทย
8. ช่วยเชื่อมโยงความเข้าใจระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ผ่านสื่อดิจิทัล ส่งเสริมความกลมกลืนทางวัฒนธรรม
9. สนับสนุนแนวคิด “Soft Power ไทย” โดยใช้ศิลปะหนังตะลุงเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเผยแพร่ภาพลักษณ์เชิงบวกของสังคมไทยในระดับสากล

#### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การปรับเปลี่ยนการแสดงไปจากเดิมของการแสดงหนังตะลุง ศราณี เวศยาสิรินทร (2562) กล่าวไว้ใน “การสร้างอัตลักษณ์คนใต้ผ่านสื่อพื้นบ้านหนังตะลุง” นายหนังตะลุงแต่ละแบบ มีการปรับเปลี่ยนการแสดงไปจากเดิมเพื่อความอยู่รอด แต่ไม่ว่า จะเป็นหนังแบบใดก็ตาม ทั้งแบบหนังกลุ่มอนุรักษ์ หนังกลุ่มผสมผสาน หรือหนังกลุ่มทันสมัย นายหนังตะลุงยังแสดงเจตนารมณ์ที่ต้องการให้หนังตะลุงทำหน้าที่เป็นสื่อพื้นบ้านเพื่อสืบทอดอัตลักษณ์ความเป็นคนใต้ วัฒนธรรมของคนใต้ สอดคล้องกับแนวคิดของ พิทยา บุขรรัตน์ (2547) ที่ใช้ทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่อธิบายบทบาท หน้าที่ของหนังตะลุงไว้ว่าหนังตะลุงเป็นเสมือนหนึ่งสถาบันสังคม (Social Institution) ที่ทำหน้าที่ให้ สังคมดำรงสภาพอยู่ได้ ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาวะสังคม เพราะหนังตะลุงเป็นเสมือน ส่วนย่อยของสังคมที่เป็นตัวประสานความผูกพันของคนในชุมชน และมีบทบาทหน้าที่ต่อวิถีชีวิตของชาว ใต้ทั้งในด้านความเชื่อ เศรษฐกิจ การเมือง ชีวิตความเป็นอยู่ ทัศนคติ และความรู้สึกนึกคิดของคนในชุมชนสอดคล้องกับเอกชฌงค์ พรขจรกิจกุล (2558) นำเสนอแนวทางการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปะหนังตะลุงโดยประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล เช่น สื่อออนไลน์และมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มช่องทางการเผยแพร่และเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ พร้อมทั้งวิเคราะห์อุปสรรคและข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนากระบวนการอนุรักษ์ศิลปะการแสดงพื้นบ้านในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ยุคสมัยแห่งการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ คนส่วนใหญ่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ทุกที่ทุกเวลา เกิดช่องทางปฏิสัมพันธ์ต่างไปจากเดิม สังคมออนไลน์กระตุ้นให้ผู้ใช้งานสร้าง ตัวแทนประดิษฐ์บนโลกเสมือน ความคลาดเคลื่อนจากกระบวนการถ่ายโอน และเจตนาบิดเบือน ข้อมูล ตลอดจนทรรศนะที่ต่างกันของผู้รับสาร ทำให้การพิสูจน์ความจริงแท้ของอัตลักษณ์ ออนไลน์ไม่ใช่เรื่องง่าย คนส่วนหนึ่งใช้งานสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงก่อให้เกิดปัญหาการถ่ายทอดแบบสั่นกระชับมากเกินไป ขาดการเล่าแบบละเอียดครบถ้วนนั้นเป็นเรื่องยาก จึงมีการหยิบเอาส่วนที่เป็นตลก ฮา สนุกของหนังตะลุง เท่านั้น เพราะด้วยจำกัดระยะเวลาของคลิปนั้นๆ ขณะที่คนอีกส่วนหนึ่งใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สร้างความเป็นไปได้ด้วยคุณสมบัติของโลกเสมือนเพื่อปิดช่องว่างที่โลกกายภาพไม่เอื้ออำนวย ในกรอบของปฏิสัมพันธ์บนสังคมออนไลน์สร้าง ผลกระทบทั้งด้านลบและด้านบวก เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ซึ่งน่าสนใจที่จะศึกษา

ในส่วนของการพัฒนาหนังตะลุงให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ อมينا ฉายสุวรรณ (2561) ผู้พัฒนางานวิจัย “รักษพลังงาน” ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งพัฒนาตามขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันทั้ง 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนก่อน การผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนาน ได้อรรถรสในการรับชม อีกทั้งสอดแทรกเรื่องของพลังงาน ให้เยาวชนได้รู้จักใช้พลังงานอย่างประหยัดและรู้จักคุณค่าของพลังงานได้โดยตรงเข้าใจง่ายและรวดเร็ว เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย สุดารัตน์ สอนบัว (2561) ได้พัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรม อาเซียน เรื่อง การตกท่าย ของประเทศไทยฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการ รับชมสื่อ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา และมีกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นตัวละคร เล่าเรื่อง ประกอบภาพและเสียง ตามหลัก 3P คือ P1 การเตรียมงาน (Pre – production) P2 ขั้นตอน การพัฒนาสื่อ (Production) และ P3 ขั้นตอนหลังการพัฒนาสื่อ (Post – production) เพื่อถ่ายทอด วัฒนธรรมอาเซียนให้มีความน่าสนใจ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2554) สามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้อย่างรวดเร็ว และเพื่อให้บุคคลที่สนใจ พัฒนาสื่อใหม่ ได้รับรู้และเข้าใจขั้นตอนการพัฒนาสื่อและสามารถนำไปเป็น แนวทางในการพัฒนาสื่อต่อไป

คุณลักษณะทางการสื่อสาร จากผลการวิจัยของ ปิยดา สุนทรปิยะพันธ์ (2561) ผลการวิจัยมีการวิเคราะห์ให้ผู้ชมหนังตะลุงเพื่อเลือกสรรประเด็นเนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้ชมและพื้นที่ที่ไปแสดง รูปแบบการนำเสนอใช้บทเจรจาในการนำเสนอเรื่องราวในลักษณะการโต้ตอบของตัวละคร หรือใช้เทคนิคการโต้ว่าที่เป็นสำคัญ ทั้งนี้มีการถ่ายทอดเนื้อหาทางการเมืองผสมผสานกับความสนุกสนาน มีความรู้ทางการเมืองด้วยตนเอง โดยเรียนรู้จากการติดตามข่าวสารบ้านเมืองและการแลกเปลี่ยนความรู้กับประชาชนในท้องถิ่น 2) ประเด็นเนื้อหาทางการเมืองมีความสอดคล้องกับปรากฏการณ์ทางการเมืองในแต่ละช่วงเวลา เน้นนโยบายการบริหารประเทศของรัฐบาลที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของประชาชน โดยวิธีการหยิกแกมหยอกและวิจารณ์ข่าวสารเหตุการณ์บ้านเมืองเป็นหลัก 3) ปัญหาการสื่อสารที่สำคัญ คือ ผู้ชมบางส่วนยังขาดความรู้ทางการเมือง ขาดการมีประสบการณ์ร่วมทางการเมืองในช่วงเวลาเดียวกันกับนายหนึ่ง ประเคียง 4) ความต้องการประเด็นเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของผู้ชม ในส่วนของเนื้อหาต้องมีความใกล้ตัวกับประชาชน อาทิ นโยบายความมั่นคงและการป้องกันประเทศ การแก้ปัญหาปากท้องของประชาชน การมีส่วนร่วมขอประชาชนการแก้ปัญหาทุจริตคอร์ปชั่นของเจ้าหน้าที่ของรัฐและนักการเมือง ฯลฯ และ 5) แนวทางการพัฒนาการสื่อสาร จากงานวิจัย พรชนก พงศ์ทองเมือง (2555) ในประเด็นนี้นายหนังตะลุงในฐานะผู้ส่งสาร ต้องมีอุดมการณ์และมีแบบแผนทางการเมือง เห็นถึงคุณค่าการเมืองในระบอบประชาธิปไตยต้องมีการวิเคราะห์ผู้ชมด้านระดับความรู้ ความคิด หรือความเชื่อ ค่านิยมทางการเมืองและวัฒนธรรมทางการเมืองของผู้ชมในแต่ละท้องถิ่นเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถ เลือกสรรประเด็นเนื้อหาทางการเมืองในแต่ละช่วงเวลามีการพัฒนา พัฒนารูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชมรุ่นใหม่พัฒนาเทคนิคการนำเสนอ

การขับร้องตามบทหรือกรองบทเจรจาของตัวละคร มีการเพิ่มตัวละครใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลาย และทันสมัยและมีการใช้ดนตรีสมัยใหม่ผสมกับดนตรีดั้งเดิมของคณะหนังตะลุง ซึ่งยังคงสืบทอดอัตลักษณ์ของความเป็นหนังตะลุง ศราณี เวศยาสิริพันธ์ และคณะ (2562) กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์คนใต้ที่มีผู้กำหนดไว้ในพื้นที่ลุ่มแม่น้ำทะเลสาบสงขลา คือ 1) คนใต้มีถิ่นที่อยู่อาศัยเป็นภูเขา ป่า ทุ่งนา ทะเล

ภูมิอากาศ มีฤดูฝน ฤดูร้อน มีลมประจำถิ่น ตั้งบ้านเรือนแบบยกเสาสูง 2) ตัวบุคคล เป็นคนไทยพุทธ มุสลิม และคนจีน มีรูปร่างหน้าตา ผิวเข้ม ผมหยิก ตาคม มีทั้งตัวแข็งแรงและโปร่งบาง คางแหลม บุคลิกนิสัย กตัญญู รักศักดิ์ศรี ช่างเจรจา และรักพวกพ้อง แต่งกายแบบพื้นบ้านใส่ผ้าถุง และนุ่งผ้าขาวม้า อาชีพทำไร่ ทำนา ทำสวน ประมง และค้าขาย ใช้ภาษาใต้แตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่ กินอาหารเน้นวัตถุดิบในท้องถิ่น รสจัด และมีเครื่องเคียง 3) โลกทัศน์ มีความเชื่อในพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์และศิลปวัฒนธรรมประเพณีภาคใต้ 4) ลักษณะการต่อรอง การต่อต้าน และการยอมรับ ซึ่งผู้ชมต่างยอมรับในอัตลักษณ์คนใต้ประเภทตัวบุคคล คือ ตัวตลกในหนังตะลุงเป็นตัวแทนของคนใต้ทั่วไป ทั้งการแต่งกาย บุคลิกนิสัย ภาษา อาหารการกิน และอาชีพ ซึ่งตรงกับ อัตลักษณ์คนใต้ที่ถูกประกอบสร้างในหนังตะลุงและอัตลักษณ์คนใต้ที่มีผู้กำหนดไว้ใน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ 3 ประเด็น ตามวัตถุประสงค์การวิจัย คือ อัตลักษณ์ คนใต้ที่ถูกกำหนดไว้ในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา กลวิธีในการประกอบสร้างอัตลักษณ์คนใต้ผ่านสื่อ พื้นบ้านหนังตะลุง และการถอดรหัสความหมายอัตลักษณ์คนใต้ของผู้ชมผ่านสื่อพื้นบ้านหนังตะลุง

หนังตะลุงเป็นศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาวลใต้ จรูญ หนูทอง-แสงอุทัย (2558) กล่าวว่า โดยเฉพาะชาวลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาที่พบว่าบริเวณลุ่มแม่น้ำแห่งนี้เป็นที่เกิดของนายหนัง ตะลุงจำนวนมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตั้งแต่ยุคคบทางมะพร้าว ตะเกียงมันวูว ชี้น้ำมันยาง ตะเกียง เจ้าพายุจนมาถึงยุคเครื่องปั่นไฟและยุคไฟฟ้าในปัจจุบัน เด็ก ๆ และเยาวชนของดินแดนแห่งนี้เติบโตขึ้นมา ท่ามกลางเรื่องเล่าและเรื่องราวจากนายหนังตะลุง เช่น หนึ่งคลั่งเฒ่า เจ้าของบทกลอนล้อล้อสนทนทุ่งและ ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ปรินทร์ รัตนบุรี (2562) การละเล่นพื้นเมืองสาขาหนังตะลุงมีบทบาทสำคัญในการ กล่อมเกลாதองสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของชาวภาคใต้โดยเฉพาะชาวลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาในพื้นที่ 3 จังหวัดรอบทะเลสาบสงขลา ประกอบด้วย จังหวัดสงขลา จังหวัดพัทลุง และจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็น ต้นกำเนิดของนายหนังตะลุงคนสำคัญของภาคใต้ตั้งแต่สมัยเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน หนังตะลุงมีสถานภาพและ บทบาทสำคัญ ต่อสังคมอย่างน้อย 2 ฐานะ กล่าวคือ ในฐานะของสื่อพื้นบ้านหรือสื่อมวลชนของชาวบ้านที่ ให้ความรู้ ข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นหรือโลกทัศน์แก่ชาวบ้าน และในอีกฐานะหนึ่งคือศิลปะการแสดง ที่เน้นให้เกิดความบันเทิงเต็มเปี่ยมด้วยสาระ มีคติสอนใจจรรโลงสังคมให้เกิดสุนทรีย์และเกิดจินตนาการอัน กว้างไกลจนในปัจจุบันก็นำมาพัฒนาเป็นบทเรียน จากงานวิจัยของนางสาววันดี โชติพานิช (2546) กล่าวถึงหนังตะลุงในฐานะศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สะท้อนภูมิปัญญาและมรดกวัฒนธรรมของชาวภาคใต้ โดยนำเสนอประวัติ ความสำคัญ โครงสร้างการแสดง รวมถึงบทบาทของนายหนังตะลุงที่ถ่ายทอดเรื่องราว และคติความเชื่อผ่านตัวหนังและบทสนทนา นอกจากนี้ยังวิเคราะห์คุณค่าในแง่มุมทางสังคมและวัฒนธรรม พร้อมเสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะหนังตะลุงให้คงอยู่ในสังคมไทยต่อไป โดยเฉพาะเรื่อง ผล ของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้บทหนังตะลุงที่มีต่อความรับผิดชอบต่อตนเองของนักเรียนระดับ นานุศิลป์ชั้นกลางปีที่ 1 วิทยาลัยนานุศิลปะพัทลุง จังหวัดพัทลุง ปรากฏว่า ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะ แนวโดยใช้บทหนังตะลุง นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรับผิดชอบต่อตนเองสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะ แนว โดยใช้บทหนังตะลุงอย่างมีนัยสำคัญ และแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อชนิดต่าง ๆ เช่น การใช้เทคนิค แม่แบบ การใช้สไลด์เทป การใช้เทคนิคแม่แบบสไลด์การ์ตูน การเชิดหนังตะลุง การแสดงบทบาทสมมติ การใช้แม่แบบหนังตะลุง สามารถพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนได้ โดยจากการใช้ชุด กิจกรรมแนะแนวโดยใช้บทหนังตะลุง เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อตนเองของนักเรียน เนื่องจากหนัง ตะลุงเป็นศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่น และมีอิทธิพลต่อนักเรียนทั้งในด้านความเป็นอยู่

ความรู้สึกนึกคิด การดำเนินตามลำดับของการใช้บทหนังตะลุงในการทำกิจกรรม ณัฐพงษ์ แผ้วชนะ (2566) ได้เอื้ออำนวยให้สมาชิกเกิดความคุ้นเคยกันมากขึ้น ส่งผลให้สมาชิกเกิดความไว้วางใจ และยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอรอุมา พรหมจรรย์ (2552) ผลการใช้รูปหนังตะลุงเป็นสื่อการเรียนที่มีผลต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดแหลมดินสอ จังหวัดพัทลุง กล่าวไว้ว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้รูปหนังตะลุงเป็นสื่อการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และจากการสังเกตพฤติกรรมการพูดของนักเรียนพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการพูดอยู่ในระดับดี

### ผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาบทสัมภาษณ์และการใช้วัตรกรรมในการเผยแพร่เรื่องของชุมชนผ่านบทบาทนายหนังตะลุง

1. เพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของชุมชน ผลการทดลองพบว่าผู้คนในชุมชนเริ่มมีความสนใจและร่วมกิจกรรมมากขึ้น โดยเฉพาะเยาวชนที่มักจะไม่ค่อยให้ความสนใจกับ ศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น การใช้เทคโนโลยีและรูปแบบการเล่าเรื่องที่ทันสมัย เช่น วิดีโอหนังตะลุงหรือการใช้สื่อดิจิทัล ช่วยดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น การมีส่วนร่วมของเยาวชนในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องผ่านหนังตะลุง เช่น การร่วมแสดง การสร้างสรรค์เนื้อหาหรือการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน ได้ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. เสริมสร้างอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำเรื่องราวของชุมชน เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น สินค้าชุมชน หรือประเพณีที่สำคัญมาผสมผสานกับการเล่าเรื่องในรูปแบบหนังตะลุงดิจิทัล ได้ช่วยสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน ชุมชนเริ่มมีความรู้สึกภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง การนำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ในลักษณะใหม่ทำให้ชุมชนสามารถเชื่อมโยงกับสังคมภายนอกได้ดีขึ้น

3. เพิ่มความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยี นายหนังและผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อการสร้างสรรค์เนื้อหาต่างๆ เช่น การผลิตสื่อดิจิทัล การใช้โปรแกรมตัดต่อภาพและเสียง การใช้สื่อออนไลน์ในการเผยแพร่ ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถขยายพื้นที่การสื่อสารและเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างขึ้น การฝึกทักษะด้านเทคโนโลยีไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่เรื่องราวชุมชนเท่านั้น แต่ยังเป็นการเสริมสร้างความยืดหยุ่นในการปรับตัวของชุมชนต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

4. เสริมสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน การทำงานร่วมกันระหว่างนายหนังตะลุง, เยาวชน, และชุมชนอื่นๆ ได้เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในชุมชนและภายในชุมชน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน การร่วมมือกันในกิจกรรมดังกล่าวยังช่วยกระตุ้นการทำงานร่วมกันในด้านอื่นๆ ของชุมชน เช่น การส่งเสริมสินค้าชุมชน หรือการสร้างกิจกรรมท่องเที่ยวที่ใช้วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นฐาน

5. เพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์และการสร้างการรับรู้ ผลการทดลองพบว่าเมื่อเรื่องราวของชุมชนถูกเผยแพร่ผ่านช่องทางดิจิทัลและการแสดงหนังตะลุงที่ผสมผสานเทคโนโลยีใหม่ๆ มีผู้ชมจากต่างพื้นที่เข้าร่วมชมมากขึ้น ทำให้เกิดการเผยแพร่ข้อมูลและการรับรู้เกี่ยวกับชุมชนในวงกว้าง นอกจากนี้ยัง

สามารถสร้างความสนใจจากนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งมีผลต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจของชุมชน

6. สิ่งที่ต้องการพัฒนาในอนาคต ควรขยายการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการเผยแพร่และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การใช้ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในการนำเสนอเรื่องราวของชุมชนเพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้ชม ควรจัดฝึกอบรมและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อดิจิทัลให้กับนายหนังและคนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง ควรขยายความร่วมมือระหว่างชุมชนและองค์กรต่างๆ เพื่อสนับสนุนกิจกรรมดังกล่าว และให้เกิดความยั่งยืนในการเผยแพร่เรื่องราวของชุมชน ผลลัพธ์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างศิลปะท้องถิ่นกับนวัตกรรมสมัยใหม่เพื่อเผยแพร่สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่เรื่องราวของชุมชน สร้างการมีส่วนร่วม และเสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างยั่งยืน

### อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาการสื่อสารบทบาทนายหนังตะลุงผ่านสื่อดิจิทัลให้กับเยาวชนโรงเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา โดยมีมุ่งหวังที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้ศิลปะการแสดงหนังตะลุงของเยาวชนในพื้นที่เป้าหมาย ซึ่งการวิจัยนี้ดำเนินการผ่านการเก็บข้อมูลทั้งจากการสอบถามเชิงคุณภาพและสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง สรุปภาพรวมบท “การออกแบบนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาทนายหนังตะลุง อำเภอควนเนียง จังหวัดสงขลา” ตามแนวคิดหลักของการออกแบบการออกแบบนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาท “นายหนังตะลุง” มีจุดมุ่งหมาย 1.เพื่อสืบสานศิลปะพื้นบ้านให้คงอยู่ในสังคมยุคดิจิทัล 2.ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือ “ต่อยอดและขยายการเรียนรู้” 3.ผสมผสานความเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับรูปแบบการสื่อสารสมัยใหม่ เพื่อดึงดูดเยาวชนและผู้เรียนรุ่นใหม่ให้เข้ามามีส่วนร่วม โดยแนวคิดนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเผยแพร่นวัตกรรม (Diffusion of Innovations Theory) ของ Everett Rogers ที่มุ่งเน้นการนำของใหม่ (นวัตกรรมดิจิทัล) เข้าสู่สังคมผ่าน “ผู้เผยแพร่หลัก” ซึ่งในบริบทนี้คือนายหนังตะลุง ผู้เป็นทั้ง ผู้นำทางวัฒนธรรม และ ผู้นำทางการสื่อสาร ในชุมชน โดยอาศัย โครงสร้างหลักของนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล นวัตกรรมที่ออกแบบขึ้นมีลักษณะเป็น สื่อมัลติมีเดียแบบผสมผสาน (Blended Digital Media) ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ 1. สารการเรียนรู้ (Learning Content) 2.รูปแบบการนำเสนอ (Presentation Format) 3.เครื่องมือและช่องทางการสื่อสาร (Communication Tools)

ผลการวิจัยพบว่า การนำศิลปะหนังตะลุงมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นแนวทางที่ช่วยให้ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้านสามารถดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัยได้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “การอนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์” (Creative Conservation) ที่มุ่งเน้นให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการปรับปรุงแบบให้เข้ากับยุคสมัยโดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์เดิม กระบวนการสร้างหนังสั้นดิจิทัล ถือเป็นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะพื้นบ้านกับเทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย ส่งผลให้ผู้ชม โดยเฉพาะเยาวชนมีความสนใจและเข้าถึงศิลปะวัฒนธรรมมากขึ้น เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ด้านการมีส่วนร่วมและการพัฒนาทักษะของชุมชนการสืบทอดหนังตะลุงในยุคใหม่จำเป็นต้องใช้สื่อดิจิทัลและกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้คนรุ่นใหม่สานต่อภูมิปัญญา

ท้องถิ่น การประยุกต์เทคโนโลยีกับศิลปะพื้นบ้านสามารถสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมแบบใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

กล่าวโดยสรุป “นวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาทนายหนังตะลุง” เป็นกระบวนการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมพื้นบ้านกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนในยุคดิจิทัล โดยใช้หลักการของทฤษฎีการเผยแพร่วัฒนธรรม และทฤษฎีการเรียนรู้ดิจิทัล เป็นฐานในการออกแบบ ช่วยให้การสืบทอดหนังตะลุงไม่เพียงคงอยู่ แต่เติบโตไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในโลกดิจิทัลอย่างยั่งยืนผลการวิจัยสะท้อนว่า นวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลผ่านบทบาทนายหนังตะลุงสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวหนังตะลุงยุคเก่าให้สามารถเข้าถึงเยาวชนรุ่นใหม่ ดังนี้

1. ช่วยให้เยาวชนเกิด แรงจูงใจใฝ่เรียนรู้มากขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง สอดคล้องกับแนวคิด Digital Storytelling ที่เน้นการสร้างสรรค์และถ่ายทอดความรู้ด้วยตนเอง
2. พัฒนาศักยภาพการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการร่วมออกแบบความรู้ (Co-creation) ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Participatory Culture)
3. ส่งเสริม Soft Power วัฒนธรรมหนังตะลุง ผ่านสื่อสมัยใหม่ ทำให้กลุ่มเยาวชน และสังคมออนไลน์เข้าถึงได้ง่ายขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นสื่อเชื่อมโยงระหว่าง ภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้วัฒนธรรมสามารถดำรงอยู่และแพร่หลายสู่คนรุ่นใหม่ได้อย่างยั่งยืน
5. นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นช่วยยกระดับการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์และเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้ทำหน้าที่เป็นผู้สืบสานงานศิลปะพื้นบ้านในยุคของดิจิทัล

### ข้อเสนอแนะ

1. ส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนในการเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมต่อเนื่องในระยะยาว
2. พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น คู่มือหรือแอปพลิเคชัน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น การขยายการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ห่างไกลหรือการจัดหางบประมาณเพื่อพัฒนาเนื้อหาการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังตะลุง
4. การฝึกอบรมสำหรับครูและผู้สอน การพัฒนาครูผู้สอนให้มีความรู้และทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลในการสอนหนังตะลุงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ครูสามารถออกแบบและนำเสนอเนื้อหาการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. สร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน การมีความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในท้องถิ่นจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับหนังตะลุงในรูปแบบที่เข้ากับบริบท

## เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2549). *ปฐมบทแห่งองค์ความรู้ เรื่องสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข*. กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จรูญ หยุทอง แสงอุทัย. (2558). หนังตะลุงภาคใต้ รากเหง้าและเบ้าหลอม “ตัวตนของคนใต้”. *Asian Journal of Arts and Culture*, 14(2), 11-30.
- ชวน เพชรแก้ว. (2548). *หนังตะลุงในประเทศไทย*. สุราษฎร์ธานี: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- ณัฐพงษ์ แฝ้วชนะ. (2566). อิทธิพลของกระบวนการกล่อมเกลาคูณธรรมทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยผ่านการแสดงหนังตะลุงภาคใต้. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 15(2), 97-123.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2554). *การสร้าง 2D แอนิเมชัน*. ปทุมธานี: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี. สารานุกรมไทย.
- นุชนันต์ สัจจาเฉลียว (2562) *หนังตะลุงภาคใต้: การเคลื่อนไหวทางภาษาในสังคมพหุวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปัญญา ชูช่วย. (2564). ศักยภาพการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการเรียนรู้ในชุมชนตำบลลานข่อย อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 40(6), 109-119.
- ปรินทร์ รัตนบุรี. (2562). *การศึกษาภาพสะท้อนวัฒนธรรมภาคใต้ผ่านบทกลอนหนังตะลุง: กรณีศึกษาหนังเค้าน้อยโรจนเมธากุล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ปิยดา สุนทรปิยะพันธ์ (2561). *การสื่อสารในการเผยแพร่ความรู้ทางการเมืองผ่านหนังตะลุงของนายหนังประเคียง ระฆังทอง*. สุราษฎร์ธานี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
- พรชนก พงศ์ทองมือง. (2555). *การสร้างและการสื่อสารอัตลักษณ์ประเพณีบุญเดือนสิบ จังหวัดนครศรีธรรมราช*. (วิทยานิพนธ์ สาขาวิชานิติศาสตร์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2547). *แนวคิดและทฤษฎีด้านการพัฒนาสังคม*. เอกสารประกอบการสอน สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิทยา บุขรรัตน์. (2547). *หนังตะลุง: ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภริตพร สุขโกศล. (2548). *การสืบทอดอัตลักษณ์ของชาวใต้ผ่านหนังตะลุง*. พิษณุโลก. คณะวิทยา จัดการและสารสนเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รวีวัชร ปานช่วย (2565). *หนังตะลุงการเมืองกับมุมมอง ผ่านทฤษฎีทางสังคมวิทยาและทฤษฎีการเขียนบทละคร*. กรุงเทพฯ: คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วันดี โชติพานิช. (2546). *หนังตะลุง: มรดกวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

- ศราณี เวศยาสิรินทร์, และคณะ. (2562). การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น: กรณีศึกษาหนังตะลุงภาคใต้. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา* สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.(2547). หนังตะลุงและโนราในบริบทของโครงสร้างและพลวัตทางสังคมวัฒนธรรมภาคใต้. *วารสารทักษิณคดี* 7(1), 107-138.
- สุชาดา ปราบมีชัย และสมสมร เรืองวรบูรณ์. (2560). ผลของสื่อแอนิเมชันต่อความรู้และพฤติกรรม การดูแลตนเองของเด็กวัยเรียนโรคธาลัสซีเมีย. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 27(2), 96-109.
- สุทามาศ ราชวังเมือง. (2564). *การอนุรักษ์และสืบสานการแกะหนังตะลุงบ้านควนมะพร้าว*. อำเภอเมืองจังหวัดพัทลุง.
- สุดารัตน์ สอนบัว. (2561). *การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง แนวทางการพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน*. ในคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประชานการประชุมวิชาการระดับชาติอาเซียนบนเส้นทางของประชาคม (ASEAN on the Path of Community. มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ. (2557). *การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อวีดิทัศน์ในการออกแบบเว็บไซต์* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- อนัน วาโชะ. (2561). *เริ่มต้นวาดการ์ตูนอย่างมืออาชีพด้วย Illustrator CC*. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.แอนิเมชัน. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/>
- อมีนา ฉายสุวรรณ. (2561). การพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักพลังงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 8(3), 59-70.
- อรอุมา พรหมจรรย์. (2552). *ผลการใช้รูปหนังตะลุงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดแหลมดินสอ จังหวัดพัทลุง*. วิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต.มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เอกขญงค์ พรขจรกิจกุล. (2558). การสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหนังตะลุงในยุคสื่อดิจิทัล. *วารสารศิลปวัฒนธรรมภาคใต้*, 17(1), 85-99.
- Argenti, P. A. (2009). *Corporate communication*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Block, B. (1989). Creating a culture all employees can accept. *Management Review*, 67(July), 41-45.
- Cascio, W. F. (1995). *Managing human resource productivity: Quality of work life and profits*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Cornelissen, J. (2004). *Corporate communications: Theory and practice*. London: Sage.
- Cornelissen, J. (2008). *Corporate communication: A guide to theory and practice*. London: Sage.
- Corporate Communication International. (2013). *Corporate communication practices and trends study 2013*. New York, NY: Author.

- Cutlip, S. M., & Center, A. H. (1952). *Effective public relations: Pathways to public favor*. New York, NY: Prentice-Hall.
- Daniels, T. D., Spiker, B. K., & Papa, M. J. (1997). *Perspectives on organizational communication* (4th ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Goodman, M. B., & Hirsch, P. B. (2010). *Corporate communication*. New York, NY: Peter Lang.
- Goodman, M. B., Genst, C., Bettoli, K., Templo, L., & Wolman, L. (2013). *CCI organization behavior*. Nonthaburi: Theera Film & Scitax.