

การพัฒนาออนโทโลยีเกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน The Development of the Ontology of Isan Folk Performance

กันยารัตน์ เควียเซน^{1*}, สุวรรณี ห้วยหงษ์ทอง¹

Kanyarat Kwiecien^{1*}, Suwannee Hoaihongthong¹

*Corresponding author email: kandas@kku.ac.th

Received: June 26, 2020

Revised: September 19, 2020

Accepted: October 11, 2020

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์: เพื่อพัฒนาออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

วิธีการศึกษา: การวิจัยและพัฒนา โดยประยุกต์ใช้แนวทางการพัฒนาโดเมนออนโทโลยีของ Ushold & King (1995) เป็นกรอบในการพัฒนา

ข้อค้นพบ: การศึกษาและพัฒนาออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน ประกอบไปด้วยคลาสหลัก จำนวน 9 คลาส ได้แก่ 1) คลาสการแสดงพื้นบ้านอีสาน 2) คลาสชื่อการแสดง 3) คลาสที่มาของการแสดง 4) คลาสรูปแบบการแสดง 5) คลาสเนื้อเรื่องที่แสดง 6) คลาสเพลงประกอบ 7) คลาสผู้แสดง 8) คลาสอุปกรณ์การแสดง 9) คลาสท่าทาง โดยมีคลาสการแสดงพื้นบ้านอีสานเป็นคลาสที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงทั้ง 9 คลาส เพื่อแสดงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงพื้นบ้านอีสานในแต่ละชุดฟอน

การประยุกต์ใช้จากการศึกษา: ขอบเขตความรู้ของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่ถูกนำมาจัดทำระบบการจัดความรู้และพัฒนาเป็นออนโทโลยี สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาระบบการค้นคืนเชิงความหมายของความรู้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคอีสาน ซึ่งเป็นการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป

คำสำคัญ: ออนโทโลยี การแสดงพื้นบ้านอีสาน

¹ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น; Information Science Department (iSchool KKU), Faculty of Humanities & Social Sciences, Khon Kaen University.

Abstract

Purpose of the study: To develop the ontology Isan folk performing Arts.

Methodology: Research and Development by applying the development methodology of Domain Ontology of Ushold & King (1995) as a framework for development.

Main Findings: The Study and development ontology of Isan folk performance consists of 9 main classes which are 1) Isan folk performing 2) Name of Isan folk performance 3) Background of Isan folk performance 4) Style of Isan folk performance 5) The Story of Isan folk performance 6) Music of Isan folk performance 7) Performer 8) Performance equipment 9) Dance postures. The Isan folk performing Class is a class that connects all 9 classes to display knowledge related to Isan dance in each dance set.

Applications of this study: Scope of knowledge of Isan folk performance that was introduced into a knowledge management system and developed into an ontology can be utilized to develop the semantic retrieval system of knowledge of Isan folk performing arts Which is a preservation of the heritage and local knowledge.

Keywords: Ontology, Isan folk performance

บทนำ

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หมายถึง การปฏิบัติ การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ สิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน หรือในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่ง ของมรดกทางวัฒนธรรมของตน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งนี้ เป็นสิ่งที่ชุมชนและกลุ่มชนสร้างขึ้นมาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน เป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อธรรมชาติและประวัติศาสตร์ทำให้คนเหล่านั้นเกิดความภูมิใจในตัวตน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำแนกออกเป็น 7 สาขา ได้แก่ สาขาศิลปะการแสดง สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม สาขาวรรณกรรมพื้นบ้าน สาขากีฬา ภูมิปัญญาไทย สาขาแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล สาขาความรู้และ

แนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล สาขาภาษา ยกตัวอย่างเช่น เครื่องดนตรีไทยต่างๆ นาฏศิลป์การละคร ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้าที่แสดงสถานภาพทางสังคม เครื่องจักสานภาชนะเครื่องใช้ประจำบ้านที่ทำจากวัตถุดิบในท้องถิ่น เครื่องรัก นิทานพื้นบ้าน ตำนานพื้นบ้าน บทสวดหรือบทกล่าวนในพิธีกรรม กระบี่กระบอง มวยไทย การแสดงความเคารพแบบไทย การทำขวัญข้าว พิธีไหว้ครู การแพทย์แผนไทยและการแพทย์พื้นบ้าน ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ เป็นสิ่งที่สืบทอดต่อกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิตอันดั้งเดิมและความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนในท้องถิ่นนั้น (Culture Surveillance Bureau, 2016)

ศิลปะการแสดง เป็นมรดกวัฒนธรรมประจำชาติ แสดงถึงอารยธรรมและพัฒนาการของชุมชนทั้งในระดับใหญ่และระดับย่อย รวมถึงระดับปัจเจกบุคคล สำหรับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน เป็นรูปแบบการแสดงที่แสดงถึงเอกลักษณ์ประจำภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานที่เป็นที่รู้จัก และเป็นเอกลักษณ์ของอีสาน ได้แก่ หมอลำ หนังประโมทัย และวงดนตรีพื้นเมือง (วงโปงลาง) การแสดงดังกล่าวสามารถชมได้ทั่วไปในเขตภาคอีสาน ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่เกิดจากการเรียนรู้ในการดำรงชีวิต สังคมและวัฒนธรรม นิสัยใจของของคนอีสานเป็นอย่างดี องค์ประกอบของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน มักจะเป็นการแสดงที่เป็นหมู่คณะ โดยมีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ ดนตรี ผู้ร้อง และผู้ฟ้อนหรือตัวแสดง ซึ่งทั้งสามส่วนต้องมีการสอดประสานให้กลมกลืนไปด้วยกัน เพื่อให้การแสดงมีความสนุกสนาน และดึงดูดให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับการแสดง Phetkaew (2004) ได้แบ่งประเภทของศิลปะการแสดงพื้นบ้านเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ การแสดงพื้นบ้านประเภทเล่นเป็นเรื่อง การแสดงพื้นบ้านประเภทระบำรำฟ้อน และการแสดงพื้นบ้านที่ปรับปรุงมาจากการต่อสู้และพิธีกรรม สำหรับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน ประเภทเล่นเป็นเรื่อง ได้แก่ หมอลำและหนังตะลุงอีสาน (หนังประโมทัย) การแสดงพื้นบ้านอีสานประเภทระบำรำฟ้อน จะแบ่งเป็นการฟ้อน และการเซิ้ง ในขณะที่การแสดงพื้นบ้านอีสานที่ปรับปรุงมาจากการต่อสู้และพิธีกรรม ได้แก่ มวยโบราณ เป็นต้น

การแสดงพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนและชุมชนได้เป็นอย่างดี เพราะในการสืบทอดทางวัฒนธรรม หากคนในชุมชนเข้ามาเรียนรู้และฝึกฝนศิลปะร้องรำ การขับกล่อม และการเล่นดนตรีพื้นบ้าน วัฒนธรรม

ของกลุ่มคนนั้นๆ ก็จะไม่ถูกลืม แต่สถานการณ์ปัจจุบัน การแสดงพื้นบ้านหลายอย่างกำลังเลือนหาย โดยเฉพาะการแสดงพื้นบ้านอีสานที่นับวันจะหาชมได้ยาก การแสดงพื้นบ้านหลายประเภทกำลังเผชิญหน้ากับความล้มสลายและการถูกทอดทิ้ง หน่วยงานด้านวัฒนธรรมและชุมชนหลายแห่งจึงพยายามผลักดัน สนับสนุนให้เกิดการปกป้องคุ้มครองทางกฎหมายเพื่อมิให้การแสดงพื้นบ้านสูญหาย เช่น การขึ้นทะเบียนให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรม (Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation), 2017)

จะเห็นได้ว่าศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานเป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ควรจะได้เผยแพร่และอนุรักษ์ไว้ไม่ให้สูญหาย แต่ในปัจจุบันความสนใจในการจัดเก็บ และอนุรักษ์ภูมิปัญญาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานยังมีค่อนข้างน้อย ซึ่งหากปล่อยไป ศิลปะการแสดงดังกล่าวอาจสูญหายไปกับกาลเวลา ดังนั้น การพัฒนาระบบเพื่อจัดเก็บและค้นคืนภูมิปัญญาดังกล่าวจึงเป็นเรื่องจำเป็นและจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน การพัฒนาระบบการจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศเชิงความหมาย จะทำให้การค้นคืนสารสนเทศกระทำได้ง่าย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้มาก เนื่องจากระบบการจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศเชิงความหมาย ช่วยลดข้อจำกัดด้านรูปศัพท์ที่มีความหมายหลากหลาย หรือรูปศัพท์ที่ไม่คงที่ และทำให้บุคคลสามารถเข้าถึงความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มขึ้น และนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การพัฒนาระบบจัดเก็บและค้นคืนเชิงความหมายของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานให้มีประสิทธิภาพสูงนั้น จำเป็นต้องมีการจัดระบบความรู้ ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานโดยใช้แนวคิดออนโทโลยี เพื่อแสดงขอบเขตความรู้ของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานก่อน

ออนโทโลยีเป็นแนวคิดการจัดระบบและนำเสนอความรู้โดยการเลือกแนวคิดหรือรายละเอียดที่สัมพันธ์กันทางความหมายเพื่อประโยชน์ในการจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศและความรู้ ออนโทโลยีจะประกอบด้วยคำศัพท์ (Vocabularies/Terms) และไวยากรณ์ (Syntax) หรือกฎ (Rules) ที่ใช้ในการควบคุมเพื่อประโยชน์ในการกำหนดรูปศัพท์ที่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็นในแง่ของความหมายหรือรูปแบบของศัพท์ เนื่องจากปัญหาด้านความไม่คงที่ของความหมาย หรือความหมายที่คล้ายคลึงกันของศัพท์ที่แตกต่างกัน (Broughton, 2005) ดังนั้น ออนโทโลยีจึงเป็นการกำหนดนิยามความหมายของแนวคิด (Concepts) ในขอบเขต

ของความรู้ที่สนใจ (Domain of interest) โดยการกำหนดคุณสมบัติ (Property) ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด และกำหนดลักษณะความสัมพันธ์ (Relationships) รวมทั้งตรรกะของการแปลงความสัมพันธ์เพื่อสร้าง ความหมายเช่น ลักษณะความสัมพันธ์ที่ถูกต้อง หรือลักษณะการแสดงความเกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกันของแนวคิด หรือระหว่างแนวคิดกับคุณสมบัติ ในขอบเขตความรู้ที่สนใจเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านนั้นๆ โดยแสดงเป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ที่ชัดเจน โดยใช้คลาส (Classes) หรือแนวคิด (Concepts) ความสัมพันธ์ระหว่างคลาส และคุณสมบัติของคลาส (Property) (Jones, Bench-capon & Visser, 1998; Jacob, 2003)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาขอบเขตความรู้ของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน เพื่อที่จะนำมาจัดทำระบบการจัดความรู้และพัฒนาเป็นออนโทโลยี ซึ่งผลการศึกษาที่ได้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาระบบการค้นคืนเชิงความหมายของความรู้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคอีสาน ซึ่งเป็นการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

วิธีการศึกษา

วิธีการศึกษาและพัฒนาออนโทโลยี ประยุกต์ใช้แนวทางการพัฒนาโดเมนออนโทโลยี (Domain Ontology) ประยุกต์ใช้แนวคิดของ Ushold & King (1995) เป็นกรอบในการพัฒนา ประกอบด้วย 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ของออนโทโลยี 2) การสร้างออนโทโลยี และ 3) การประเมินออนโทโลยี โดยในขั้นตอนการสร้างออนโทโลยีได้ประยุกต์แนวทางการพัฒนาออนโทโลยี 7 ขั้นตอนของ Noy & McGuinness (2000) ได้แก่ 1) การกำหนดโดเมนและขอบเขตของออนโทโลยี (Determine the scope) 2) การพิจารณาออนโทโลยีที่มีอยู่แล้วกลับมาใช้ใหม่ (Consider reuse) 3) การแจกแจงคำศัพท์ที่สำคัญในออนโทโลยี (Enumerate terms) 4) การกำหนดคลาสและลำดับชั้นของคลาส (Define classes) 5) การกำหนดคุณสมบัติของคลาส (Define properties) 6) การกำหนดมุมมองของคุณสมบัติ (Define constraints) 7) การสร้างคำศัพท์หรือ ตัวข้อมูล (Create instance) และใช้เครื่องมือในสนับสนุนการพัฒนาออนโทโลยี (Ontology editor) คือ โปรแกรม

Hozo Ontology Editor ที่พัฒนาขึ้นโดยมหาวิทยาลัยโอซากา (Osaka University) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดของกระบวนการวิจัยและพัฒนา ดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของออนไลน์เพื่ออธิบายขอบเขตความรู้และทำให้เกิดความเข้าใจความรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านอีสาน โดยวิเคราะห์จากข้อมูลศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน จำนวน 45 ชุดการแสดง ได้แก่ 1) หมอลำพื้น 2) หมอลำกลอน 3) หมอลำหมู 4) หมอลำเพลิน 5) หมอลำผีฟ้า 6) หนังประโมทัย 7) ฟ้อนผู้ไท 8) แสกแต่นสาก 9) โส้ทั้งบั้ง 10) เชิ้งผีหมอ 11) ฟ้อนผีฟ้า 12) ฟ้อนไทยดำ 13) เรือมปลัโจล 14) ฟ้อนแถบลาน 15) ฟ้อนบายศรี 16) เรือมมมัวต 17) ฟ้อนเชิ้งแคน 18) ฟ้อนเล่นสาวเป่าแคน 19) ฟ้อนโปงลาง 20) ฟ้อนไทยภูเข 21) ฟ้อนชุดสาวอีสาน เล่นน้ำ 22) ฟ้อนคุณลาน 23) ฟ้อนอุบล 24) ฟ้อนกลองตุ้ม 25) เชิ้งกะโป 26) เชิ้งทำนา 27) เชิ้งกูป 28) เชิ้งสาวน้อยเลียนดอนสวรรค์ 29) เชิ้งสวิง 30) เชิ้งกระต๊ับ 31) เชิ้งกระหัง 32) เชิ้งक्रमอง 33) เชิ้งข้าวจี 34) รำหมากฆ่าแต่ 35) รำลาวกระทบไม้ 36) รำกลองยาว อีสาน 37) รำกลองกิ่งกุสมาลัย 38) รำส่วงเฮือ 39) รำจก 40) รำชุดบุรีรัมย์ตำนานकिन 41) ระบำโคราชประยุกต์ 42) ระบำว่าว 43) ระบำกลอง 44) ระบำส้อม 45) มวยโบราณ ซึ่งเป็นชุดการแสดงที่ปรากฏข้อมูลในหนังสือตำรา รายงานการวิจัย และบทความวารสารวิชาการและวิจัยโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ประชากร คือ ทรัพยากรสารสนเทศ หนังสือตำรา รายงานการวิจัย และบทความวารสารวิชาการและวิจัย โดยรวบรวมจากฐานข้อมูล THAILIS ระบบฐานข้อมูลรายการบรรณานุกรม (OPAC) จากห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ห้องสมุดสาขาวิจัยแห่งชาติ และห้องสมุดศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรซึ่งเป็นทรัพยากรสารสนเทศทุกวิทยุมิที่ได้มีการรวบรวมและศึกษามาจากพื้นที่โดยตรงมาแล้ว

2) การวิเคราะห์เนื้อหาการแสดงพื้นบ้านอีสาน ทั้ง 45 ชุดการแสดง โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาและบันทึกลงในแบบวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อบันทึกรายละเอียด ได้แก่ หัวข้อ คำศัพท์ รายละเอียดของคำศัพท์ ความหมาย และคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องของเนื้อหา หลังจากการวิเคราะห์เนื้อหาได้นำเนื้อหาความรู้มาตรวจสอบความซ้ำซ้อนของเนื้อหา และจัดกลุ่มความรู้ ขอบเขต

และโครงสร้างความรู้โดยใช้แนวทางการจัดหมวดหมู่ความรู้ (Knowledge classification approach) จัดกลุ่มแนวคิดที่เหมือนกันไว้ด้วยกัน เพื่อให้เนื้อหาความรู้เรื่องเดียวกันหรือเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันอยู่ด้วยกัน เพื่อกำหนดขอบเขตและโครงสร้างความรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านอีสาน

2. การพัฒนาออนไลน์ โดยการรวบรวมคำศัพท์และการกำหนดนิยามเพื่อระบุเนื้อหาของสาระของคำศัพท์ที่สำคัญในออนไลน์ โดยการรวบรวมรายการคำศัพท์และคุณสมบัติของคำศัพท์ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร เพื่อกำหนดคลาสหรือแนวคิดหลัก (Concept) ที่เรียกว่า คลาส (Class) คลาสย่อย (Subclass) และจัดโครงสร้างความสัมพันธ์ของคลาสและคลาสย่อย และกำหนดคุณสมบัติของคลาส คลาสย่อย และคุณลักษณะของคุณสมบัติและการสร้างข้อมูลตัวอย่างภายในคลาส

3. การประเมินออนไลน์เพื่อยืนยันความถูกต้องในทางวิชาการของการพัฒนาและความถูกต้องของเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน โดยประยุกต์ใช้การวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องหรือ ค่า IOC (Index of item objective congruence) โดยเกณฑ์ที่ยอมรับได้และถือว่ามีความสอดคล้องกันหรือมีความเหมาะสมคือ ค่าคะแนนตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปและหากน้อยกว่า 0.5 คะแนน ต้องนำไปแก้ไขปรับปรุง (Srisa-ard, 1995) โดยผู้วิจัยได้นำคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะจากผู้ให้ข้อมูลมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขออนไลน์ให้เหมาะสม

ผลการศึกษา

1. ผลจากการศึกษาความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

ผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน สามารถจัดกลุ่มความรู้ภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กอีสาน 8 กลุ่มความรู้หลัก ได้แก่ 1) การแสดงพื้นบ้านอีสาน 2) กลุ่มที่มาของการแสดง 3) กลุ่มรูปแบบการแสดง 4) กลุ่มเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องที่แสดง 5) กลุ่มเพลงประกอบการแสดง 6) กลุ่มผู้แสดง 7) กลุ่มอุปกรณ์การแสดง 8) กลุ่มท่าทางประกอบการแสดง และแต่ละกลุ่มความรู้ประกอบด้วยขอบเขตความรู้ ดังตาราง 1

กลุ่มความรู้หลัก	ขอบเขตความรู้
การแสดงพื้นบ้านอีสาน	กลุ่มความรู้ย่อย 2 ประกอบด้วย 1) จุดมุ่งหมายการเล่น ประกอบด้วย 4 กลุ่มความรู้ย่อย (1) ประกอบพิธีกรรมหรือเช่นสรวงบูชา (2) การพ้อนเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง (3) แสดงเพื่อความเป็นสิริมงคลหรือต้อนรับแขกผู้มาเยือน (4) เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอันเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ
ที่มาของการแสดง	ประกอบด้วย 7 กลุ่มความรู้ย่อย 1) การคิดค้นหรือพัฒนาขึ้นโดยบุคคล 2) การคิดค้นหรือพัฒนาจากแนวคิดด้านประเพณี 3) การคิดค้นหรือพัฒนาจากความเชื่อ 4) การคิดค้นหรือพัฒนาจากวิถีชีวิต 5) การคิดค้นหรือพัฒนาจากสถานที่ 6) การคิดค้นหรือพัฒนาจากชาติพันธุ์
รูปแบบการแสดง	ประกอบด้วย 4 กลุ่มความรู้ย่อย 1) การแสดงที่เล่นเป็นเรื่อง 2) การแสดงที่มีลักษณะเป็นการระบำรำฟ้อน 3) การแสดงที่ประยุกต์จากการต่อสู้ 4) การแสดงที่ประยุกต์จากพิธีกรรม
เนื้อหาหรือเนื้อเรื่องที่แสดง	ประกอบด้วย 4 กลุ่มความรู้ย่อย 1) คำสอน 2) นิทาน 3) ตำนาน 4) พระพุทธศาสนา
เพลงประกอบการแสดง	ประกอบด้วย 2 กลุ่มความรู้ย่อย 1) เพลงบรรเลง 2) เพลงร้อง
ผู้แสดง	ประกอบด้วย 3 กลุ่มความรู้ย่อย 1) บทบาทของผู้แสดง 2) เพศผู้แสดง ประกอบด้วย 3 กลุ่มความรู้ย่อย (2.1) ชายทั้งหมด (2.2) หญิงทั้งหมด (2.3) ทั้งสองเพศ
อุปกรณ์การแสดง	ประกอบด้วย 5 กลุ่มความรู้ย่อย 1) อาวุธ 2) เครื่องมือเครื่องใช้ 3) เครื่องดนตรี 4) พฤษชาติ 5) สิ่งประดิษฐ์
ท่าทางประกอบการแสดง	ประกอบด้วย 3 กลุ่มความรู้ย่อย 1) ท่าทางกิริยาท่าทางของมนุษย์ 2) ท่าทางเลียนแบบสัตว์ 3) ท่าทางเลียนแบบจากสิ่งธรรมชาติ

2. ผลการพัฒนาออนไลน์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

การกำหนดแนวคิด (Concepts) ในขอบเขตความรู้ (Domain) การแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่เรียกว่า คลาส (Classes) ประกอบไปด้วยคลาสหลัก จำนวน 9 คลาส ได้แก่ 1) คลาสการแสดงพื้นบ้านอีสาน 2) คลาสชื่อการแสดง 3) คลาสที่มาของการแสดง 4) คลาสรูปแบบการแสดง 5) คลาสเนื้อเรื่องที่แสดง 6) คลาสเพลงประกอบ 7) คลาสผู้แสดง 8) คลาสอุปกรณ์การแสดง 9) คลาสท่าทาง โดยมีคลาสการแสดงพื้นบ้านอีสานเป็นคลาสที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงทั้ง 9 คลาส เพื่อแสดงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงพื้นบ้านอีสานในแต่ละชุดการแสดง ซึ่งแต่ละคลาสมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางชื่อคลาสหลักและคำอธิบายคลาสของออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

ลำดับ	คลาส	คำอธิบายคลาส
1	การแสดงพื้นบ้านอีสาน	การแสดงประจําถิ่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2	ชื่อการแสดง	ชื่อเรียกของการแสดงพื้นบ้านอีสาน ซึ่งมีทั้งชื่อที่เรียกโดยทั่วไป และชื่อที่เป็นภาษาถิ่น
3	ที่มาของการแสดง	ที่มาของการแสดงพื้นบ้านอีสาน ได้แก่ การคิดค้นหรือพัฒนาขึ้น โดยบุคคล ประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิต สถานที่ และชาติพันธุ์
4	รูปแบบการแสดง	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสาน ประกอบด้วย การแสดงที่เล่นเป็นเรื่อง การแสดงที่มีลักษณะเป็นการระบำรำฟ้อน และการแสดงที่ประยุกต์จากการต่อสู้และพิธีกรรม
5	เนื้อเรื่องที่แสดง	เนื้อหาที่ปรากฏในชุดการแสดง
6	เพลงประกอบ	เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง
7	ผู้แสดง	ผู้แสดงในแต่ละชุดการแสดง อาจจะเป็นนางรำหรือเป็นผู้แสดงที่รับบทบาทหน้าที่แตกต่างกัน
8	อุปกรณ์การแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง อาจจะเป็นอาวุธ เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องดนตรี พืชพันธุ์ หรือเป็นอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ประกอบการแสดงนี้เท่านั้น
9	ท่าทาง	ท่าทางที่แสดงออกประกอบดนตรีในการแสดงนั้นๆ ซึ่งท่าทางนั้น อาจจะเป็น ท่าทางที่เลียนแบบกิริยาท่าทางของมนุษย์ ท่าทางเลียนแบบสัตว์ หรือท่าทางเลียนแบบจากสิ่งธรรมชาติ



ภาพที่ 1 คลาสการแสดงพื้นบ้านอีสาน

ตารางที่ 2 โครงสร้างคลาส ลำดับชั้นและรายละเอียดขอบเขตเนื้อหาของโดเมนความรู้ออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
ชื่อการแสดง	ชื่อเรียกของการแสดงพื้นบ้านอีสาน ซึ่งมีทั้งชื่อที่เรียกโดยทั่วไป และชื่อที่เป็นภาษาถิ่น		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
รหัสการแสดง	Datatype Property	รหัสแทนชื่อการแสดง	-
ชื่อการแสดง	Datatype Property	ชื่อเรียกของการแสดงพื้นบ้านอีสานที่เป็นชื่อหลักหรือชื่อทางการที่รับรู้ได้โดยทั่วไป	หนังประมอไทย
ชื่อเรียกอื่นๆ	Datatype Property	ชื่อเรียกภาษาถิ่น หรือชื่อที่เป็นที่รู้จักเฉพาะกลุ่ม	หนังบักต้อ หนังบักปองบักแก้ว
ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
ที่มาของการแสดง	ที่มาของการแสดงพื้นบ้านอีสาน ได้แก่ การคิดค้นหรือพัฒนาขึ้นโดยบุคคล ประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิต สถานที่ และชาติพันธุ์		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
บุคคล	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดจากบุคคลเป็นผู้คิดค้นหรือพัฒนาขึ้น	ชุดการแสดงที่พัฒนาโดยวิทยาลัยนาฏศิลป์ต่างๆ

ตารางที่ 2 โครงสร้างคลาส ลำดับชั้นและรายละเอียดขอบเขตเนื้อหาของโดเมนความรู้ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ต่อ)

ประเพณี	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดจากประเพณี	- ฟ้อนคุณหลาน - รำสว่างเหนือ - ใส่ท่งบั้ง
ความเชื่อ	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดขึ้นจากความเชื่อ เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติ ความเชื่อเรื่องการเกิด การตาย ความเชื่อเกี่ยวกับการนับถือผี เป็นต้น	- แสกเดินสาก - หมอลำผีฟ้า - ฟ้อนผีฟ้า
วิถีชีวิต	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดจากวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่ต่างๆ	- เชิงดำนานา - เชิงข้าวจี - เชิงสวิง
สถานที่	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดจากสถานที่ หรือการแสดงประจำจังหวัด	- ระบำโคราชประยุกต์ - ฟ้อนอุบล
ชาติพันธุ์	Datatype Property	ที่มาของการแสดงที่เกิดจากชาติพันธุ์	- ฟ้อนไทยดำ - ฟ้อนภูไท - สกลนคร - ฟ้อนไทยภูเขา
ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
รูปแบบการแสดง	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสาน ประกอบด้วย การแสดงที่เล่นเป็นเรื่อง การแสดงที่มีลักษณะเป็นการระบำรำฟ้อนและการแสดงที่ประยุกต์จากการต่อสู้และพิธีกรรม		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
เล่นเป็นเรื่อง	Datatype Property	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีการแสดงแบบเป็นเรื่องเป็นราว มีบทประกอบการแสดง ดำเนินเรื่องไปโดยลำดับ มีตัวละครประกอบด้วย ตัวเอกของเรื่อง (ตัวพระ ตัวนาง) ตัวประกอบ และตัวตลก	- หนึ่งประโมทัย - หมอลำกลอน
ระบำรำฟ้อน	Datatype Property	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีการแสดงแบบไม่ดำเนินเป็นเรื่องราว จะใช้เพลงบรรเลง โดยมีเนื้อร้องหรือไม่มีเนื้อร้องก็ได้ และใช้ผู้แสดงจำนวนมากว่า 2 คนขึ้นไป	- ฟ้อนแมงต๊อบเต่า - รำศรีโคตรบูรณ - ระบำจำปาศรี - ฟ้อนคอนสวน
ประยุกต์จากการต่อสู้	Datatype Property	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีการประยุกต์จากการต่อสู้และพิธีกรรม	- มวยโบราณ
ประยุกต์จากพิธีกรรม	Datatype Property	รูปแบบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีการประยุกต์จากพิธีกรรม	- เรือมมมวด - รำผีฟ้า - รำผีหมอ

ตารางที่ 2 โครงสร้างคลาส ลำดับชั้นและรายละเอียดขอบเขตเนื้อหาของโดเมนความรู้ชนบทอีสานศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ต่อ)

ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
เนื้อเรื่องที่แสดง	เนื้อหาหรือแก่นเรื่องที่ใช้ในการแสดงพื้นบ้านอีสาน		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
คำสอน	Datatype Property	วรรณคดีที่แต่งขึ้นโดยมีจุดประสงค์ เพื่อให้เป็นคติเตือนใจคนในสังคม	- ญาคูบถสอนไพร่ - อินทนิมิตสอนลูก - ท้าวคำสอน - กาพย์ปู่สอนหลาน
นิทาน	Datatype Property	วรรณคดีที่มีเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวแต่งขึ้น ไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นจริง	- จำปาสีตัน - พระสุธนนางมโนห์รา - ท้าวทักดา
ตำนาน	Datatype Property	วรรณคดีที่บอกเล่าถึงเรื่องราวที่เป็นตำนาน มีความเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง	- แม่โพสพ - ตำนานอูรังคราตุ - ผาแดงนางไอ่
พระพุทธศาสนา	Datatype Property	วรรณคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา	- ปฐมสมโพธิกถา ว่าด้วยพุทธประวัติและชาดกเรื่องต่างๆ
ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
เพลงประกอบ	เพลงประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสาน		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
เพลงบรรเลง	Datatype Property	เพลงประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่ใช้เครื่องดนตรีบรรเลงล้วนๆ หรือเรียกการบรรเลงเพลงเหล่านั้น ว่า ลายเพลง / ทำนองเพลง	- ลายแม่ฮ้างกล่อมลูก - ลายโปงลาง - ลายน้าโดนตาด - ลายกาเดินกั๊น - ลายลมพัดไผ่ - ลายบังไต้ซอน - ลายผู้ไทเลาะตูป
เพลงร้อง	Datatype Property	เพลงประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีเนื้อร้อง	- เพลงสาวอุบล - เพลงสาวอีสาน

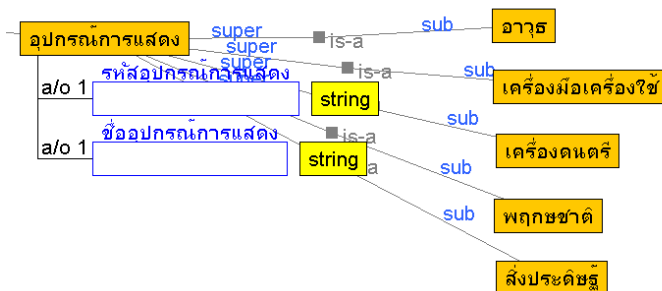
ตารางที่ 2 โครงสร้างคลาส ลำดับชั้นและรายละเอียดขอบเขตเนื้อหาของโดเมนความรู้ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ต่อ)

ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
ผู้แสดง	ผู้แสดงในแต่ละชุดการแสดง อาจจะเป็นนางรำหรือเป็นผู้แสดงที่รับบทบาทหน้าที่แตกต่างกัน		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
บทบาท	Datatype Property	บทบาทของผู้แสดงในการแสดงพื้นบ้านอีสาน	การแสดงโล่ทั้งปั้ง ประกอบด้วย - ล่ามผู้ชาย - นางเทียม - เพื่อนนางเทียม - นักดนตรี - คนทั้งปั้ง - ผู้แสดงประกอบ - นางรำ
เพศของผู้แสดง	Datatype Property	เพศของผู้แสดงในการแสดงพื้นบ้านอีสาน มีทั้งการแสดงที่แสดงโดยผู้แสดงที่เป็นเพศหญิงทั้งหมด การแสดงที่แสดงโดยผู้แสดงเพศชายทั้ง และการแสดงที่มีทั้งผู้แสดงเพศชายและเพศหญิง	การแสดงหมอลำ - ตัวพระ - ตัวนาง - ตัวตลก - ตัวประกอบ - การแสดงหญิงล้วน - การแสดงชายล้วน - การแสดงที่มีทั้งชายและหญิง
ชื่อคลาส	คำอธิบายคลาส		
อุปกรณ์การแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง อาจจะเป็นอาวุธ เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องดนตรี พุทธบูชา หรือเป็นอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ประกอบการแสดงนั้นเท่านั้น		
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
อาวุธ	Datatype Property	อุปกรณ์ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีลักษณะเป็นอาวุธ	- ดาบ - กระบอง
เครื่องมือเครื่องใช้	Datatype Property	อุปกรณ์ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีลักษณะเป็นเครื่องมือเครื่องใช้	- กระติบข้าว - เขียวเกี่ยวข้าว - ตะกร้า
เครื่องดนตรี	Datatype Property	อุปกรณ์ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีลักษณะเป็นเครื่องดนตรี	- แคน - กลองยาว

ตารางที่ 2 โครงสร้างคลาส ลำดับชั้นและรายละเอียดขอบเขตเนื้อหาของโดเมนความรู้ออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ต่อ)

พฤกษชาติ	Datatype Property	อุปกรณ์ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีลักษณะเป็นพฤกษชาติหรือดอกไม้	- ดอกบัว - กะลามะพร้าว
สิ่งประดิษฐ์	Datatype Property	อุปกรณ์ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสานที่มีลักษณะเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ในการแสดง	- ไม้ที่ทำเป็นเม็ด แต่ต้องมีขนาดใหญ่กว่า - เรือกระต๊อ
ชื่อคลาส		คำอธิบายคลาส	
ท่าทาง		ท่าทางหรือท่ารำรำที่ใช้ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสาน	
ชื่อคุณสมบัติ	ชนิดของข้อมูล	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
ท่าทางกิริยาท่าทางของมนุษย์	Datatype Property	ท่าทางหรือท่ารำรำที่ใช้ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่เป็นกิริยาท่าทางของมนุษย์	- ฟ้อนชุดสาวอีสานเล่นน้ำ: การฟ้อนจะแสดงให้เห็นขั้นตอนต่างๆ ในการอาบน้ำของสาวชาวอีสาน มีการถูเนื้อตัว สางผม ปะแป้ง เป็นต้น
ท่าทางเลียนแบบสัตว์	Datatype Property	ท่าทางหรือท่ารำรำที่ใช้ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่เป็นการเลียนแบบท่าทางของสัตว์	- ท่าเสือลากหาง - ท่านกเขากระพือปีก - ท่ายูงรำแพน
ท่าทางเลียนแบบจากสิ่งธรรมชาติ	Datatype Property	ท่าทางหรือท่ารำรำที่ใช้ประกอบการแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่เป็นการเลียนแบบจากสิ่งธรรมชาติ	- ท่าดอกบัวตูม - ท่าดอกบัวบาน

ตัวอย่างข้อมูลของออนโทโลยีโดเมนการแสดงพื้นบ้านอีสาน คลาสที่มาของการแสดง ซึ่งเป็นคลาสเกี่ยวกับข้อมูลการคิดค้นหรือพัฒนาชุดการแสดงพื้นบ้านอีสาน จากผลการวิเคราะห์เอกสาร พบว่า การแสดงพื้นบ้านอีสาน มีอุปกรณ์ประกอบการแสดงอยู่ 5 ลักษณะ ได้แก่ อาวุธ เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องดนตรี พฤกษชาติ และสิ่งประดิษฐ์ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 คลาสอุปกรณ์การแสดง

3. ผลการประเมินออนไลน์

การประเมินผลการพัฒนาออนไลน์ที่คิดปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยประเมินการพัฒนาออนไลน์ที่ตามกระบวนการ ซึ่งผลการประเมินมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) กระบวนการระบุนิยาม ขอบเขตและวัตถุประสงค์ของการพัฒนา พบว่ามีความเหมาะสม (ค่าคะแนน = 0.83) โดยแบ่งการประเมินออกเป็นด้านความสอดคล้องกับขอบเขตความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ค่าคะแนน = 1.00) และด้านความเหมาะสม ครอบคลุมกับขอบเขตความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน (ค่าคะแนน = 0.67)
- 2) การกำหนดคลาส/แนวคิด ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสม (ค่าคะแนน = 0.80) โดยแบ่งการประเมินออกเป็น ด้านการกำหนดแนวคิด (Concept) ที่สามารถอธิบายรายละเอียดของความรู้ และ ด้านการจัดแบ่งคลาสหลัก (Super class) (ค่าคะแนน=1.00) ด้านการจัดแบ่งคลาสย่อย (Sub class) ด้านการกำหนดชนิดของข้อมูล (Data Type) และ ด้านการกำหนดคำศัพท์ (Term) (ค่าคะแนน = 0.67)
- 3) การกำหนดคุณสมบัติของคลาส ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสม (ค่าคะแนน = 0.83) โดยแบ่งการประเมินออกเป็น ด้านการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในการอธิบายแนวคิด (ค่าคะแนน = 0.67) และด้านการหนดความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในการอธิบายแนวคิดได้อย่างเหมาะสม (ค่าคะแนน =1.00)

4) การสร้างตัวแทนข้อมูล ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสม (ค่าคะแนน = 1.00) ออนโทโลยีมีการกำหนดตัวอย่างข้อมูล (Instances) ที่นิยามความหมายร่วมกันได้อย่างเหมาะสม

5) ภาพรวมของออนโทโลยีมีการออกแบบเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้งาน ผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสม (ค่าคะแนน = 0.83) โดยแบ่งการประเมินออกเป็นด้านความถูกต้องและน่าเชื่อถือ (ค่าคะแนน = 1.00) และความสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาาระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานต่อไปได้ (ค่าคะแนน = 0.67)

สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

การศึกษาและพัฒนาออนโทโลยีศิลปะการแสดงฟ้อนอีสาน ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน จำนวน 45 ชุดการแสดง ผลการพัฒนาออนโทโลยีประกอบไปด้วยคลาสหลัก จำนวน 9 คลาส ได้แก่ 1) คลาสการแสดงพื้นบ้านอีสาน 2) คลาสชื่อการแสดง 3) คลาสที่มาของการแสดง 4) คลาสรูปแบบการแสดง 5) คลาสเนื้อเรื่องที่แสดง 6) คลาสเพลงประกอบ 7) คลาสผู้แสดง 8) คลาสอุปกรณ์การแสดง 9) คลาสท่าทาง โดยมีคลาสการแสดงพื้นบ้านอีสานเป็นคลาสที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงทั้ง 9 คลาส เพื่อแสดงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงฟ้อนอีสานในแต่ละชุดฟ้อน ซึ่งการพัฒนาออนโทโลยีศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน ในคลาสรูปแบบการแสดงมีความสอดคล้องกับ Phetkaew (2004) ที่ได้แบ่งประเภทของศิลปะการแสดงพื้นบ้านเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ การแสดงพื้นบ้านประเภทเล่นเป็นเรื่อง การแสดงพื้นบ้านประเภทระบำรำฟ้อน และการแสดงพื้นบ้านที่ปรับปรุงมาจากการต่อสู้และพิธีกรรม และการยืนยันจากผลการประเมินออนโทโลยีโดยผู้เชี่ยวชาญ ยังสะท้อนให้เห็นว่า ออนโทโลยีที่พัฒนาขึ้นสามารถอธิบายขอบเขตของเนื้อหาของศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานได้อย่างครอบคลุม นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสะท้อนให้เห็นว่าการแสดงพื้นบ้านอีสานในหนึ่งชุดการแสดงนั้นมีองค์ประกอบหลายด้าน อีกทั้งยังมีองค์ความรู้ที่อยู่ในองค์ประกอบของการแสดงแต่ละด้าน ดังนี้

1) องค์ความรู้ที่สะท้อนผ่านการแสดงอย่างชัดเจน หรือ ความรู้ที่สะท้อนผ่านกิริยา ท่าทาง อุปกรณ์ต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นในการแสดง เช่น ท่าทางที่ใช้ประกอบการแสดงที่เป็นกิริยาท่าทางของมนุษย์ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอีสาน เช่น การแสดง

ชุดเชิงทำนา เป็นชุดฟ้อนที่มีการออกแบบท่าทางการรำรำ โดยประยุกต์จากขั้นตอนของการทำนา ซึ่งเป็นอาชีพหลักของชาวอีสาน ตั้งแต่การเดินไปนา หว่านกล้า ดำนา เกี่ยวข้าว ตีข้าว กอบข้าวใส่ตะกร้า เก็บขึ้นสู่ยุ้งฉาง ซึ่งถือเป็นการสิ้นสุดกระบวนการทำนา ซึ่งผู้ที่ได้รับชมการแสดงดังกล่าว จะได้เห็นลำดับขั้นตอนการทำนาแบบดั้งเดิมของชาวอีสานผ่านท่าทาง เป็นต้น

2) องค์ความรู้ที่ไม่ได้สะท้อนผ่านการแสดงอย่างชัดเจน เช่น ความรู้ที่เกี่ยวกับการแสดง ชื่อของการแสดงพื้นบ้านอีสาน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ชื่อเรียกที่เป็นทางการ หรือชื่อที่รับรู้กันได้โดยทั่วไป และชื่อเรียกอื่นๆ ส่วนใหญ่มักจะเป็นภาษาถิ่น อาทิ การแสดงหนังประโมทัย เป็นการแสดงพื้นบ้านอีสาน ที่มีลักษณะคล้ายหนังตะลุงของภาคใต้ มีชื่อเรียกทางการ คือ หนังประโมทัย หรือหนังปราโมทัย และมีชื่อเรียกอื่นๆ คือ หนังบักตื้อ หรือ หนังบักปองบักแก้ว ซึ่งสองชื่อหลังนี้มาจากชื่อของรูปตัวตลกเอกของเรื่อง (ThamaphanIsaan, 2018) เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีความรู้ที่เกี่ยวกับที่มาของการแสดง ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานนั้นสามารถแบ่งที่มาของการแสดงได้เป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ การแสดงที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยมีบุคคลเป็นผู้คิดค้นหรือพัฒนา เช่น ฟ้อนกะโป้ในแบบฉบับวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด การแสดงที่ถูกพัฒนาขึ้นจากประเพณี เช่น การแสดงเชิงข่าวจี เป็นการแสดงที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจากประเพณีบุญข่าวจี ซึ่งเป็นฮีตหรือจารีตที่สำคัญของชาวอีสาน พอถึงเดือนสามต้องการทำบุญข่าวจี บุญข่าวจีก็มีจุดเด่นที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวอีสาน ในชนบทเมื่อถึงเดือนสามเป็นเวลาที่บ้านหมดภาระจากการทำงาน จึงร่วมกันทำข่าวจีถวายพระสงฆ์ ดำนันทนาการทำบุญข่าวจี ชาวอีสานเชื่อว่าการกระทำกันมาตั้งแต่ครั้งพุทธกาล จึงได้ประยุกต์เป็นชุดฟ้อนขึ้น เพื่อนุรักษ์ประเพณีอันดีงาม เป็นต้น (Wongprasert, 1990) การแสดงที่ถูกพัฒนาขึ้นจากความเชื่อ อาทิ ฟ้อนผีฟ้า เป็นการฟ้อนตามความเชื่อที่ว่า มีเทพเจ้าอยู่บนสวรรค์และมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์สิงสถิตย์อยู่ทุกๆ ที่ หากผู้ใดจะทำอะไรจะต้องบนบานสานกล่าวต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เมื่อมีคนในครอบครัวเจ็บป่วยไม่สบายและรักษาไม่หาย ญาติพี่น้องของผู้ป่วย จะต้องเชิญผู้มีวิชาอาคมมาฟ้อนไล่ขับไล่ผี เพื่อให้ผู้ป่วยหายจากการป่วยนั้นๆ เป็นต้น การแสดงที่ประยุกต์ขึ้นจากวิถีชีวิตของผู้คน เช่น ฟ้อนชุดสาวอีสานเล่นน้ำ เชิงทำนา เชิงข่าวจี ราชุดบุรีรัมย์ตำนานกิน เชิงกูป ล้วนเป็นการแสดงที่พัฒนาขึ้นจากวิถีชีวิตของชาวอีสานทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังมีการแสดงที่พัฒนาขึ้นจากสถานที่ เช่น เชิงสาว

น้อยเลียบดอนสวรรค์ “ดอนสวรรค์” เป็นเกาะใหญ่อยู่กลางหนองหาร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร เป็นสถานที่ท่องเที่ยวอันสำคัญของจังหวัดสกลนคร ทางภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยครูสกลนคร จึงจัดทำเป็นชุดฟอนขึ้นเพื่อเป็นที่ระลึกถึงความงดงามของเกาะดอนสวรรค์ เป็นต้น ส่วนการแสดงที่พัฒนาจากชาติพันธุ์ เช่น ฟอนไทยดำ เป็นการฟอนตามความเชื่อของชาวไทดำ ที่นับถือและบูชาพระยาแถนบรรพบุรุษและผีต่างๆ โดยมีความเชื่อว่า คนทุกๆ คนนอกจากประกอบไปด้วยร่างกายแล้ว ยังประกอบด้วย “ขวัญ” (วิญญาณหรือจิต) และเชื่อว่าคนที่เจ็บไข้ได้ป่วยนั้นเกิดจากการที่ขวัญไม่อยู่กับตัวเอง จะต้องมีการนำขวัญหรือเรียกขวัญให้กลับคืนมา (Phosrithong and Rungruang, 2008) เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เอกสารอ้างอิง

- Broughton, V., Hansson, J., Hjørland, B. & López-Huertas, M. J. (2005). **Knowledge organization**. Retrieved 14 January 2020, from https://issuu.com/bib.csinfo/docs/broughton__2005
- Culture Surveillance Bureau. (2016). **Moradok phumpanya thang watthanatham sombat lam kha thi khuan anurak**. (In Thai). Retrieved 5 November 2019, from https://www.m-culture.go.th/surveillance/ewt_news.php?nid=1275&filename=index
- Jones, D., Bench-capon, T. & Visser, P. (1998). **Methodologies for ontology development**. Retrieved 5 November 2019 from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.52.2437&rep=rep1&type=pdf>
- Noy, N. F., & McGuinness, D. L. (2000). **Ontology development 101: A guide to creating your first ontology**. Retrieved 14 January 2020, from <http://www.ksl.stanford.edu/people/dlm/papers/ontology101/ontology101-noy-mcguinness.html>

- Osaka University. (2011). **Hozo-Ontology editor (distributed development version)**. Retrieved 4 November 2019 from http://www.hozo.jp/HozoManual_en_20140317.pdf
- Phetkaew, C. (2004). Kan yok radap lae kan prapchai phumpanya thongthin nai sathanakan patchuban. (In Thai). **San Phasa Thai**. 2(3), 14-23.
- Phosrithong, A & Rungruang, P. (2008). Music for Khawn Fawn Khaen: The performing arts of Thai Song Dum. **Journal of Social Sciences and Humanities**. 34(3), 105-117.
- Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation). (2017). **Kan sadaeng phuenban nai asian**. (In Thai). Retrieved 14 January 2020, จาก https://www.sac.or.th/interconference/2015/?page_id=50
- Srisa-ard, B. (1995). **Statistical methods for research 2**. 2nd edition. Bangkok: Suweeriyasarm;
- ThamaphanIsaan, T. (2018). Puppet show: Economic enriching for sustainable career opportunity. (In Thai). **Journal of Humanities and Social Sciences Surin Rajabhat University**. 20(1), 241-251.
- Uschold, M., & Grüninger, M. (1995). **Ontologies: Principles, methods and applications**. Retrieved 5 November 2019 from https://www.researchgate.net/publication/302937543_Ontologies_Principles_methods_and_applications
- Wongprasert, C. (1990). **Sinlapa kan fon phak isan**. (In Thai). Maha Sarakham: Samnak Witthaya Borikan, Mahawithyalai Si Nakha Rin Thon Wirot.
- Jacob, EK. (2003). Ontologies and the semantic web. **Bulletin of the American Society for Information Science and Technology**. 29(4), 19-22.