

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
เพื่อการเรียนรู้วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “แม่ศรีวรรณทอง”
อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

**The Development of Multimedia Animation for learning of Folk
Literature “Mae Sriwuntong” Prasang District Surat Thani Province.**

กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า
Kannokwan Kaewkohsaba

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทองของอำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี 2) ออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับใช้ในการเรียนรู้วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง 3) พัฒนาแอนิเมชันวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง ให้เป็นสื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น และ 4) เผยแพร่วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทองสู่การเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์ ในการวิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปฏิบัติการ วิธีวิจัยเชิงคุณภาพใช้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง และบริบทชุมชนอำเภอพระแสง เครื่องมือวิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบสอบถาม และสนทนากลุ่ม ส่วนวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการใช้ในการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง และเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง เครื่องมือวิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง การตรวจสอบเนื้อเรื่องของผู้ทรงคุณวุฒิ การเขียนบทละคร การเขียนสตอรี่บอร์ด การออกแบบสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน อัดเสียงบทละคร การพัฒนาแอนิเมชันและงานเว็บไซต์ สุดท้ายใช้แบบตรวจสอบหาคุณภาพ (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้แอนิเมชันและเว็บไซต์ พื้นที่ที่ศึกษา คือ อำเภอพระแสง อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี และอำเภอเขาพนมอำเภอเมือง จังหวัดกระบี่

ผลการวิจัยพบว่า วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง เป็นนิทานพื้นบ้านที่เล่าสืบต่อกันมายาวนานในพื้นที่อำเภอพระแสง อำเภอพนมพิณ จังหวัดสุราษฎร์ธานี และอำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ เนื้อหากล่าวถึงการต่อสู้ของพญาท่าข้าม (จระเข้) กับพญาอดน้ำ(งู) เพื่อแย่งชิงหญิงงามคือศรีวรรณทอง การต่อสู้ที่ใช้เวลาหลายวัน ทำให้น้ำใน แม่น้ำตาปีบริเวณนั้นแดงเป็นสีเลือด ชาวบ้านจึงให้ชื่อย่านคลองแถบนั้นว่า “ย่านดินแดง” อันเป็นชุมชนเก่าแก่ของอำเภอพระแสง การออกแบบแอนิเมชันและเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง เริ่มจากนำเนื้อเรื่องที่ผ่านมาการวิเคราะห์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิในพื้นที่ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำมาเขียนบทละคร เขียนสตอรี่บอร์ด ออกแบบสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน อัดเสียงบทละครเตรียมสำหรับสร้างแอนิเมชัน ลำดับต่อมาพัฒนาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2D โดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash การพัฒนาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน จัดทำเป็น 2 ตอน ความยาวประมาณ 25 นาที ในส่วนของการออกแบบเว็บไซต์ เริ่มด้วยการออกแบบในส่วนโครงและลักษณะทางด้านกราฟิกของหน้าเว็บเพจ แล้วนำมาพัฒนาเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทองด้วยโปรแกรม Macromedia Dreamweaver สำหรับเนื้อหาภายในเว็บไซต์ประกอบด้วยเนื้อเรื่องและการ์ตูนแอนิเมชัน รวมทั้งบริบทเกี่ยวกับอำเภอพระแสง ด้านการเผยแพร่ได้นำเสนอการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ [http:// www.kanokwan.sru.ac.th/ phrasang/](http://www.kanokwan.sru.ac.th/phrasang/) ที่ได้จัดทำขึ้น

คำสำคัญ การพัฒนา สื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชัน วรรณกรรมพื้นบ้าน แม่ศรีวรรณทอง เว็บไซต์

Abstract

The purpose of this research were 1) to study folk literature of "Mae Sriwuntong" Prasang district Surat Thani province. 2) to design multimedia for folk literature learning. 3) to develop multimedia of "Mae Sriwuntong". and 4) to disseminate folk literature of "Mae Sriwuntong" via website. This research used

an qualitative research and action research. Qualitative research was used for studying folk literature of "Mae Sriwuntong" and the knowledge about Prasang district. Research tools for qualitative research were formal interview, questionnaire and group conversation. Action research was used for design and development the animation of "Mae Sriwuntong" and web site of "Mae Sriwuntong". Research tools for action research were analysis of content, content checking from knowledgeable people in the area, drama scripts writing, storyboards, multimedia design on animation, record sound a drama, development of animation and website. The last, used the index of Item Objection Congruence (IOC) and the user satisfaction questionnaire Animation and website. The study area were Prasang district, Punpin district Surat Thani province, Khaophanom district, Moung district Krabi province.

The results of this research were as following: The folk literature of "Mae Sriwuntong" is the folk legend which told continue from generation to generation. The main contents of this legend were the fighting between "Payatakam (Crocodile)" and "Payayodnum (king of Naga)" to scramble "Mae Sriwuntong". The fighting for many days near Tapee river until this river became to bloodshot. The villagers who saw that called this area was "Yan Din Dang" where the ancient community of Prasang district. Steps of animation and website design were, The knowledgeable people in the area checks the justice of the plot that story, drama scripts writing, storyboards, multimedia design on animation, record sound a drama prepares to develop the animation. The next step, develop to 2D animation which used Macromedia Flash. The animation has 2 sections with take about 25 minutes. The part of designing website, begin with design of the outline and character graphic of webpage for develop to website of Folk Literature "Mae Sriwuntong" with Macromedia Dreamweaver. The content of

website composes the plot and animation, the knowledge about Prasang district. The URL for Mae Sriwuntong animation is located in <http://www.kanokwan.sru.ac.th/Prasang/>

Keywords: Development, Multimedia, Animation, Folk literature, Mae Sriwuntong, Website.

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้นแทบทุกด้าน เช่น ด้านการศึกษา สาธารณสุข การเผยแพร่ ติดต่อข่าวสาร เป็นต้น เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้มนุษย์มีความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในสังคมเมือง การติดต่อสื่อสารหรือการเผยแพร่ข่าวสารต่างๆ มีความทันสมัย และสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว ขณะที่สังคมชนบทยังมีการติดต่อสื่อสารหรือเผยแพร่ข่าวสารแบบเดิมๆ คือ การติดต่อสื่อสารด้วยเอกสาร โทรศัพท์ การเล่าเรื่อง การบอกกล่าว ซึ่งนับเป็นวิธีการเรียนรู้หรือเผยแพร่ข่าวสารในวงแคบๆ เท่านั้น แม้โลกปัจจุบันจะเข้าสู่สังคมเทคโนโลยีสารสนเทศแล้วก็ตาม แต่สังคมชนบทยังคงได้รับอิทธิพลเหล่านั้นมาเพียงบางส่วนซึ่งไม่ครอบคลุมทุกด้าน เมื่อเป็นเช่นนี้ ทำให้ชนบทกับเมืองจึงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะความไม่เท่าเทียมกันในการเรียนรู้

ทิศทางการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) ซึ่งเน้นให้ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย ความรู้และทักษะความสามารถ ด้วยการพัฒนาหลักสูตรการเรียนทั้งในและนอกระบบ พัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมให้คนไทยได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ทั้งที่เป็นวิทยาการสมัยใหม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ส่งเสริมให้จัดการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ และปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยกับการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้กับคนทุกช่วงวัย ให้ตระหนักถึงประโยชน์และความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนารูปแบบและ

หลักสูตรการเรียนรู้อัตโนมัติที่สอดคล้องกับสภาพของเมืองและชุมชน แต่การที่ชนบทมีการติดต่อสื่อสารที่น้อยกว่าการพัฒนาชนบทในด้านดังกล่าวจึงยังคงพัฒนาไม่ได้เท่าที่ควรจะเป็น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550) อย่างไรก็ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส มุ่งที่จะให้มีการใช้สื่อเทคโนโลยีและเครือข่ายสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในการจัดการศึกษา โดยเน้นคุณภาพ ปริมาณ ของเทคโนโลยีที่ใช้ทั้งในเมืองและชนบท เพื่อให้เด็ก เยาวชน ประชาชน ได้รับการศึกษาอบรมจนสามารถสืบค้นความรู้ทุกแห่งได้ด้วยตนเองโดยผ่านสื่อทุกรูปแบบ มุ่งเน้นให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในสถานศึกษา โดยหวังให้สถานศึกษาได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการและในการเรียนการสอน ให้มีการเชื่อมโยงข้อมูลทางการศึกษาในระดับโรงเรียนและหน่วยงานต่าง ๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542) จึงเป็นที่หวังได้ว่าโอกาสของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และประชาชนในชนบท น่าจะเป็นไปในแนวทางที่ดีขึ้น

เทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เรียน และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสนใจ ได้แก่ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อดังกล่าวมีการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือแอนิเมชัน ล้วนแต่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนในยุคสังคมเทคโนโลยีสารสนเทศได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบของแอนิเมชัน ที่ใช้หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวเป็นภาพติดตาในลักษณะภาพที่มีความต่อเนื่องกัน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2552) การเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบแอนิเมชัน จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสิ่งที่ยากให้ง่ายขึ้น และที่สำคัญแอนิเมชันสามารถสร้างงานที่มีความเป็นศิลปะ สวยงาม และน่าสนใจ หากครูและนักเทคโนโลยีการศึกษาได้ศึกษาและพัฒนารูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา และนำไปใช้ร่วมกับ

วิธีสอนได้อย่างเหมาะสมแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนจะเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และแก้ปัญหาการศึกษาที่มีประสิทธิภาพได้รูปแบบหนึ่ง

จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นเมืองเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และเป็นจังหวัดที่มีพื้นที่มากที่สุดของภาคใต้ แบ่งการปกครองออกเป็น 19 อำเภอ คือ อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี อำเภอพุนพิน อำเภอดำริราษฎร์ อำเภอนม อำเภอกาญจนดิษฐ์ อำเภอเกาะสมุย อำเภอดอนสัก อำเภอไชยา อำเภอท่าชนะ อำเภอท่าฉาง อำเภอบ้านนาสาร อำเภอพระแสง อำเภอเวียงสระ อำเภอเคียนซา อำเภอบ้านตาขุน อำเภอเกาะพะงัน อำเภอบ้านนาเดิม อำเภอชัยบุรี และอำเภอวิภาวดี มีแม่น้ำตาปีเป็นแม่น้ำสายสำคัญที่เปรียบเสมือนเส้นเลือดใหญ่ซึ่งหล่อเลี้ยงชาวสุราษฎร์ธานีมาช้านาน มีต้นน้ำอยู่ที่เทือกเขาหลวง จังหวัดนครศรีธรรมราช ไหลสู่อ่าวไทยที่อ่าวบ้านดอน อำเภอเมือง สุราษฎร์ธานี เนื่องจากแม่น้ำตาปีมีความยาวมาก ชาวพื้นเมืองจึงเรียกชื่อแม่น้ำสายนี้แตกต่างกันไป เช่น เรียกแม่น้ำหลวง แม่น้ำท่าข้าม แม่น้ำบ้านดอน เป็นต้น การที่แม่น้ำตาปีเป็นแม่น้ำที่สำคัญและครอบคลุมบริเวณหลายพื้นที่ ทำให้แม่น้ำสายนี้มีบทบาทหลายด้านต่อการดำรงชีพทั้งในอดีตและปัจจุบันของชาวสุราษฎร์ธานี บทบาทที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ เป็นแหล่งบ่มเพาะวรรณกรรมพื้นบ้าน ทั้งวรรณกรรมที่เป็นมุขปาฐะซึ่งใช้ถ้อยคำเล่าสืบต่อกันมา และวรรณกรรมลายลักษณ์ที่บันทึกในวัสดุต่างๆ เช่น หนังสือใบลาน สมุดข่อย (ธนุ เสนสิงห์. สัมภาษณ์. 15 เมษายน 2554) วรรณกรรมเหล่านี้เป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดในชุมชนท้องถิ่น โดยที่ผู้เล่าหรือผู้เขียนเป็นคนในท้องถิ่น เป็นวรรณกรรมที่แฝงไว้ด้วยคุณค่าอย่างมาก คุณค่าที่สำคัญได้แก่ การอธิบายความเป็นมาของสังคม สะท้อนให้เห็นสภาพสังคมและค่านิยมต่างๆ เป็นเครื่องอุปรมสั่งสอนจริยธรรมของคนในชุมชน เป็นเครื่องบันเทิงใจ และเป็นแหล่งบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับ ประเพณี วัฒนธรรม รวมทั้งการดำเนินชีวิตของผู้คน (ชวน เพชรแก้ว. 2532)

อำเภอพระแสงเป็นอำเภอหนึ่งของจังหวัดสุราษฎร์ธานี ตั้งมานานกว่า 100 ปี พื้นที่บางส่วนติดกับอำเภอทุ่งใหญ่และอำเภอฉวาง จังหวัดนครศรีธรรมราช และติดกับอำเภอปลายพระยา จังหวัดกระบี่ เดิมอำเภอนี้เป็นส่วนหนึ่งของอำเภอลำพูนซึ่งขึ้นกับมณฑลนครศรีธรรมราช ต่อมาทางราชการได้แยกออกจากอำเภอลำพูนมาขึ้นกับเมือง ไชยา

จังหวัดสุราษฎร์ธานี สันนิษฐานว่าชื่อ “พระแสง” อาจจะมาจากชื่อผู้ปกครองคนแรก คือ พระแสงภิรมย์ หรืออาจจะชื่อตามพระแสงดาบของกษัตริย์ที่ได้ค้นพบในสมัยนั้น อำเภอพระแสงแต่เดิมอุดมด้วยทรัพยากรป่าไม้ ของป่าและสัตว์ป่า ชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการเกษตร เขตการปกครองแบ่งออกเป็น 7 ตำบล ได้แก่ อิปัน สินปุน บางสวรรค์ ไทรซิง สิงเจริญ ไทรโสภาและตำบลสาคร สถาป เศรษฐกิจโดยรวมของอำเภอพระแสงในปัจจุบันขึ้นอยู่กับผลผลิตทางการเกษตร คือ ยางพาราและปาล์มน้ำมัน นอกเหนือจากนั้นยังมีอาชีพทำสวนผลไม้และอื่นๆ แหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ได้แก่ แม่น้ำตาปี อ่างเก็บน้ำบางลอ น้ำตกคลองโยน น้ำพุสระแก้ว ลำธารบางสวรรค์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีแหล่งโบราณคดีที่สำคัญ ได้แก่ วัดสามพราน วัดย่านดินแดง เป็นต้น (กนกวรรณ แก้วเกะสะบ้า และอัจฉรา บุญเรือง. 2553)

การสำรวจพื้นที่ของอำเภอพระแสงในเมืองต้น พบว่าในพื้นที่นี้ มีวรรณกรรมท้องถิ่นประเภทมุขปาฐะที่น่าสนใจและมีคุณค่าทางสังคมอยู่หลายเรื่อง เรื่องหนึ่งซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ เรื่อง “แม่ศรีวรรณทอง” วรรณกรรมมุขปาฐะเรื่องนี้มีสาระเกี่ยวข้องกับแม่น้ำตาปี เล่าสืบต่อกันมาอย่างแพร่หลายในพื้นที่ที่แม่น้ำตาปีไหลผ่าน คือ อำเภอพระแสง อำเภอเคียนซา อำเภอพุนพิน และบางส่วนของอำเภอเวียงสระ เชื่อกันว่าบ้านย่านดินแดง ตำบลอิปัน อำเภอพระแสง เป็นแหล่งกำเนิดของวรรณกรรมเรื่องนี้ เรื่องราวของวรรณกรรมกล่าวถึง หญิงงามคนหนึ่งชื่อว่า “ศรีวรรณทอง” นางเป็นที่หมายปองของ “พญายอดน้ำ” ซึ่งเป็นงูใหญ่ และ “พญาท่าข้าม” ซึ่งเป็นจระเข้ เพราะความรักทำให้ทั้งสองต่อสู้แย่งชิงนางกันเป็นเวลาหลายวันทำให้น้ำบริเวณนั้นแดงฉานไปด้วยเลือด สภาพที่วุ่นจึงเป็นที่มาของชื่อ “บ้านย่านดินแดง” (ชวน เพชรแก้ว และคณะ. 2549) วรรณกรรมดังกล่าวนอกจากเป็นหลักฐานที่บ่งบอกถึงเรื่องราวของชุมชนในอดีตแล้วยังให้ข้อคิด ทศนคติในการมองโลก คติธรรม จริยธรรมที่น่าสนใจอีกด้วย แม้วรรณกรรมเรื่องนี้จะมีความสำคัญก็ตาม แต่ในปัจจุบันการรับรู้ยังอยู่ในวงแคบเฉพาะเพียงแค่งภายในชุมชนเท่านั้น ด้วยการการบอกเล่าจากผู้สูงอายุในหมู่บ้าน ซึ่งเล่าเป็นท่อนเป็นตอน บางส่วนขาดหายไปบ้าง บางส่วนมีการต่อเติมไปบ้าง แนวโน้มในอนาคตหากไม่มีการสานต่อหรือมีการเผยแพร่ในรูปแบบอื่น เรื่องเล่าเหล่านี้ก็อาจจะสูญหายไปกับกาลเวลา

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาวรรณกรรมเรื่องนี้ และหาสู่ทางที่จะเผยแพร่ในลักษณะอื่น ด้วยการดำเนินงานโครงการวิจัย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน ด้วยความเชื่อว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นนี้จะช่วยให้วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง "แม่ศรีวรรณทอง" เป็นที่สนใจของเยาวชนและประชาชนทั่วไปมากขึ้น อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์วรรณกรรมพื้นบ้านให้คงอยู่อีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ที่จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้รู้จักรักชาติศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง "แม่ศรีวรรณทอง"

วรรณกรรมเรื่อง "แม่ศรีวรรณทอง" เป็นวรรณกรรมพื้นบ้านมุขปาฐะประเภทนิทานพื้นบ้าน ที่เล่าสืบต่อกันมายาวนาน เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายของชาวบ้านในอำเภอพระแสง อำเภอเวียงสระ อำเภอเคียนซา อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี และพื้นที่อำเภอเขาพนม อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ ชื่อของวรรณกรรมเรื่องนี้ เรียกแตกต่างกันเป็น 2 ชื่อ คือ "แม่ศรีวรรณทอง" (ธนู เสนสิงห์. 2554) และ "แม่สีหวันทอง" (ชวน เพชรแก้ว. 2544) ชื่อ "แม่สีหวันทอง" เป็นชื่อที่มีมาแต่เดิม ต่อมาภายหลังเรียกเพี้ยนเป็น "แม่ศรีวรรณทอง" ซึ่งใช้เรียกกันมาจนกระทั่งปัจจุบัน ตัวละครสำคัญของนิทานเรื่องนี้้น นอกจากแม่ศรีวรรณทองแล้วยังมีพญาท่าข้าม (จระเข้) และพญายอดน้ำ (งู) แม่ศรีวรรณทองเป็นจระเข้ที่อาศัยอยู่ที่บริเวณปากน้ำคลองอิปัน อันเป็นลำน้ำที่ไหลผ่านมาบรรจบกับแม่น้ำตาปีในบริเวณพื้นที่บ้านปากบัน ตำบลอิปัน อำเภอพระแสง พญาท่าข้ามเป็นจระเข้ที่อาศัยอยู่ในลำน้ำตาปี บริเวณตำบลท่าข้าม อำเภอพุนพิน และพญายอดน้ำเป็นงูใหญ่ที่อาศัยอยู่บนยอดเขาพนมเบญจาในบริเวณพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ ตัวละครสำคัญดังกล่าวสามารถแปลงร่างเป็นคนได้

ชาวบ้าน และผู้ที่สนใจวรรณกรรมเรื่องนี้ เชื่อกันว่านิทานเรื่องแม่ศรีวรรณทองเป็น เรื่องที่มีเค้ามูลความจริง แต่เมื่อเล่าสืบต่อกันมายาวนานได้มีการเสริมแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่จนกลายเป็นนิทาน (เตโช บุญชูช่วย. 2554) หลักฐานสำคัญที่ว่าน่าจะมีเค้ามูลความจริง

คือ มีศาลของตัวละครสำคัญ ได้แก่ ศาลแม่ศรีวรรณทอง ศาลพญายอดน้ำ และศาลพญาท่าข้าม เป็นที่เคารพบูชาของชาวบ้านอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ อันเป็นที่อยู่อาศัยของตัวละคร คือ ศาลแม่ศรีวรรณทอง ประดิษฐานอยู่ ณ บริเวณบ้านปากปิ่น ตำบลอโป้น อำเภอพระแสง ซึ่งเป็นจุดเชื่อมต่อลำคลองอโป้นกับแม่น้ำตาปี ภายในศาลมีรูปปั้นหญิงชราหนึ่งพับเพียบ สองข้างของรูปปั้นมีงูจงอางขนางข้างขวา-ซ้ายอยู่ข้างละตัว ศาลพญายอดน้ำหรือที่ชาวบ้านเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า เทวดาโดน ประดิษฐานอยู่ที่บริเวณหน้าอุทยานแห่งชาติเขาพนมเบญจา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ และศาลพญาท่าข้ามประดิษฐานอยู่ ณ อำเภอพุนพิน 3 แห่ง คือ อยู่ในบริเวณศาลเจ้าใกล้กับสถานีรถไฟ สุราษฎร์ธานี ชื่อ "ศาลเจ้าพญาท่าข้าม" ที่บริเวณวัดท่าข้าม (วัดหัวแหลม) หรือวัดพระยาท่าข้าม ชาวบ้านเรียก "ศาลพระยาท่าข้าม" และอยู่ที่บริเวณวัดดอนกระถินอยู่ใกล้สะพานจุลจอมเกล้า ชาวบ้านเรียกว่า "ศาลพระยาท่าข้าม" ที่ศาลเจ้าพญาท่าข้ามแต่เดิมมีเฉพาะรูปปั้นพระเจ้า เป็นตัวแทนของพญาท่าข้าม แต่ปัจจุบันสร้างเป็นรูปปั้นชายวัยกลางคนหนึ่ง มีรูปปั้นพระเจ้าขนานอยู่ทั้งสองข้าง ที่วัดดอนกระถินเป็นรูปปั้นหนึ่งคู่กับแม่ยายถิน (ภรรยาคนเดิม) ส่วนที่วัดท่าข้ามเป็นรูปปั้นชายวัยกลางคนในท่ายืน มีรูปร่างลักษณะคล้ายกับทหารไทยสมัยโบราณ ที่ใกล้ ๆ กับท่ามีรูปปั้นพระเจ้าขนานขวาซ้ายอย่างละตัว นอกจากหลักฐานดังกล่าวแล้ว คำว่า "พระยา" และ "พญา" ที่ใช้เป็นคำนำหน้าตัวละครเอกในเรื่องก็เป็นคำมูลว่าตัวเอกทั้งสองเป็นผู้มียศถาบรรดาศักดิ์ ซึ่งสอดคล้องกับที่โตโช บุญชูช่วย (2554) ให้ข้อมูลว่า คนเฒ่าคนแก่รุ่นปู่ย่าตายาย เล่าสืบต่อกันมาว่า เรื่องพญาท่าข้ามเป็นตำนานบุคคลซึ่งเป็นทหารฝีมือดีของกรุงศรีอยุธยา เมื่อกรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่า ได้คุมไพร่พลอพยพมาพำนักอยู่ที่บริเวณควนท่าข้าม เป็นผู้มีวิชาอาคมแก่กล้าสามารถกลายร่างเป็นเสือหรือจระเข้ได้ เป็นผู้ที่จัดสร้างเครื่องรางของขลังให้แก่ชาวบ้านเมื่อเกิดภัยสงคราม ครั้นสิ้นชีวิตจึงมีผู้สร้างศาลไว้เป็นที่เคารพบูชา

ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลมุขปาฐะในพื้นที่อำเภอต่าง ๆ ตามแนวลำน้ำตาปีด้วยการสัมภาษณ์ผู้รู้ แล้วนำมาประมวลกันเข้า ได้เนื้อหาสาระของวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง ดังนี้

ในพื้นที่ที่คลองอिปันไหลมาบรรจบกับแม่น้ำตาปี ซึ่งเรียกกันว่า “ปากปัน” มีสาวงามผู้หนึ่งชื่อว่า “ศรีวรรณทอง” ความงามของนางเป็นที่เลื่องลือไปทั่ว นางเป็นที่หมายปองของบรรดาหนุ่มๆ ในย่านนั้น นางเป็นผู้มีใจบุญสุนทาน หมั่นทำบุญตักบาตร มีเคียดขัด อีกทั้งยึดมั่นในความกตัญญูทวดเวที เผ่าปรนนิบัติดูแลบิดามารดาผู้แก่ชรามากแล้วทั้งสองเป็นอย่างดี

บ้านท่าข้ามหมู่บ้านอีกแห่งหนึ่งที่ปลายแม่น้ำตาปี มีชายหนุ่มหน้าตาดีชื่อ พญาท่าข้าม เป็นผู้ที่มีวิชาอาคมแก่กล้า สามารถกลายร่างเป็นเสือหรือจระเข้ได้ บ่อยครั้งกลายร่างเป็นจระเข้แล้วท่องเที่ยวไปตามลำน้ำ ไต่ไปพบรักกับหญิงงามมากหน้าหลายตา จนเป็นที่เลื่องลือไปทั่ว วันหนึ่งขณะที่พญาท่าข้ามได้กลับมาถึงบ้านหลังจากออกท่องเที่ยวไปตามประสาหนุ่มเจ้าสำราญ ทราบข่าวจากข่าวไฟรว่า ที่บ้านปากปันว่ามีหญิงงามผู้หนึ่งชื่อศรีวรรณทอง พญาท่าข้ามก็เกิดความสนใจและอยากเห็นหน้านาง จึงกลายร่างเป็นจระเข้ว่ายทวนกระแสน้ำไปยังบ้านปากปัน ได้แอบซุ่มอยู่ใต้น้ำ ครั้นได้พบแม่ศรีวรรณทองขณะลงมาอาบน้ำก็เกิดหลงรัก ครั้นรุ่งเช้าได้แปลงร่างเป็นคนและเดินทางไปหาแม่ศรีวรรณทองที่บ้าน ที่นั่นนอกจากพบกับแม่ศรีวรรณทองแล้ว ยังพบกับชายหนุ่มรูปงาม คือ พญายอดน้ำที่หลงรักนางอยู่เช่นกัน ทั้งสองหนุ่มได้กลายเป็นแขกประจำบ้านของแม่ศรีวรรณทอง และพยายามทุกวิถีทางที่จะครองใจแม่ศรีวรรณทองให้ได้ สร้างความหนักใจให้กับแม่ศรีวรรณทองเป็นอย่างยิ่งนักเพราะไม่รู้จะตัดสินใจเลือกใครดีเนื่องจากทั้งสองคนต่างก็ดีพอๆ กัน แต่ในที่สุดความใกล้ชิดทำให้สาวงามแห่งบ้านปากปันแอบมีใจให้กับพญาท่าข้าม และได้อยู่กับกันโดยติดตามไปอยู่ที่บ้านของพญาท่าข้าม แต่ก็ยังนึกถึงพญายอดน้ำอยู่เสมอ เนื่องจากนางได้เคยบอกกับพญายอดน้ำว่าตนยังไม่ได้ตัดสินใจเลือกใครเป็นคู่ครอง

หลังจากพญาท่าข้ามอยู่กับแม่ศรีวรรณทองเป็นเวลาหลายเดือนโดยไม่เคยได้ออกไปท่องเที่ยวเหมือนแต่ก่อน วันหนึ่งได้กลายร่างเป็นจระเข้ท่องไปตามลำน้ำเพื่อไปเจอเมียเก่า ทำเช่นนี้บ่อยครั้งจนแม่ศรีวรรณทองเกิดความสงสัย วันหนึ่งแม่ศรีวรรณทองได้แอบสะกดรอยตามพญาท่าข้ามไป ทำให้ทราบความจริงว่าพญาท่าข้ามมีเมียอยู่ก่อนแล้วนางเกิดความเสียใจเมื่อกลับมาถึงบ้านก็รีบเข้าไปก๊อบข้าวของเตรียมตัวจะกลับปากปันโดย

บอกให้พญาทำข้ามกลับไปอยู่กับลูกเมีย พญาทำข้ามพยายามอ่อนนวยขาให้แม่ศรีวรรณทองยกโทษให้ก็ไม่เป็นผล จำต้องปล่อยให้แม่ศรีวรรณทองกลับไปปากบั่นไปในที่สุด

ฝ่ายพญายอดน้ำ เมื่อรู้ว่าแม่ศรีวรรณทอง กลับมาปากบั่น ก็ได้เดินทางมาหาด้วยหวังว่าจะสามารถปลอบประโลมให้แม่ศรีวรรณทองคลายจากความเศร้าและกลับมารักตนให้ได้ ก็พอดีกับพญาทำข้ามได้เดินทางกลับมาหาเพื่อขอคืนดี เมื่อชายหนุ่มทั้งสองพบกันได้ก็เกิดมีปากเสียงกันขึ้น แม่ศรีวรรณทองไม่รู้จักตัดสินใจอย่างไรดี จึงอุทิศกายบวชชี เพื่อตัดปัญหาทั้งหลาย พญายอดน้ำยอมรับในการตัดสินใจของแม่ศรีวรรณทอง แต่พญาทำข้ามซึ่งคิดว่าตนเป็นสามีของนางควรจะมีสิทธิ์ที่จะขง้องอนคืนดีกับ แม่ศรีวรรณทองตามประสาผัวเมีย แต่พญายอดน้ำได้พยายามขัดขวาง ทำให้พญาทำข้ามเกิดบันดาลโทสะเกิดการทะเลาะกันอย่างรุนแรง ในที่สุดต่างฝ่ายต่างยกพวกเข้าสู้รบกัน ฝ่ายของพญายอดน้ำใช้กองทัพพญู ฝ่ายพญาทำข้ามใช้กองทัพพระเข้ สร้างความตื่นตระหนกตกใจให้กับชาวบ้านยิ่งนัก พญาทั้งสองต่อสู้กันเป็นเวลาสามวันสามคืน กลายร่างกลับไปกลับมาเป็นคนบ้างเป็นสัตว์ร้ายบ้าง ไม่มีใครแพ้ใครชนะ โลหิตของทั้งสองไหลนองตลอดย่านน้ำ ทั้งงูทั้งจระเข้ตายเป็นจำนวนมาก ในที่สุดต่างได้สติรู้สึกสำนึกผิด และละอายใจที่ปล่อยให้โมหะเข้าครอบงำ ที่พาเพื่อนฝูงมาตายเช่นนี้ พญายอดน้ำจึงขอตั้งจิตอธิษฐานขอบวชอยู่ในร่างงูเพื่ออุทิศส่วนบุญส่วนกุศลให้กับงูที่ตายไปเป็นจำนวนมาก พญาทำข้ามกลับทำข้ามไปด้วยความจำยอม ส่วนแม่ศรีวรรณทองอุทิศกาย อุทิศใจออกบวช ด้วยแรงอธิษฐานได้กลายร่างเป็นจระเข้เผือกสถิตอยู่ที่ปากบั่นตั้งแต่นั้น ตั้งแต่นั้นมาชาวบ้านจึงได้เรียกย่านคลองแถบนั้นว่า “ย่านแดง” อันเป็นที่มาของชื่อ บ้านย่านดินแดงในปัจจุบัน

สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน

มัลติมีเดีย (Multimedia) มาจากคำว่า “มัลติ” หมายถึง หลายๆ อย่างผสมรวมกัน ส่วนคำว่า “มีเดีย” หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง “การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันนั่นเอง

มัลติมีเดียหรือสื่อประสม เป็นการนำสื่อหลายประเภทมาผสมผสานใช้งานร่วมกัน ซึ่งอาจประกอบด้วย ข้อความ ภาพกราฟิก เสียงพูด เสียงดนตรี ภาพวีดิทัศน์หรือ ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบนี้ จะช่วยสร้างความสนใจแก่ผู้ชมให้หันมาติดตาม (โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. 2551) เพราะสามารถให้ข้อมูล ความรู้และความบันเทิงได้ไปพร้อมๆ กัน (อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. 2554) โดยที่การทำงานดังกล่าวผ่านการควบคุมการใช้ และโต้ตอบด้วยระบบคอมพิวเตอร์ (ชนะพัฒน์ ถึงสุข และชเนนทร์ สุขวารี. 2521) ทั้งคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นเครือข่าย (ปาพจน์ หนูนุกัถิ. 2553)

มัลติมีเดียประกอบด้วยสื่อต่างๆ 5 ชนิด ได้แก่ ข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) เสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ (Video) ในส่วนของข้อความหรือตัวอักษร ใช้แสดงเนื้อหาหรือรายละเอียดของเรื่องที่นำเสนอ ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีภาพเคลื่อนไหว ซึ่งให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นและสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งกว่าข้อความหรือตัวอักษร เสียง เป็นองค์ประกอบในมัลติมีเดีย ที่ใช้เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอเพื่อเป็นการ รั้าใจ ภาพเคลื่อนไหว คือ ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ภาพเคลื่อนไหวจะช่วยสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม ส่วนวีดิทัศน์ถือเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะสามารถนำเสนอข้อความ ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ประกอบเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ (องค์ประกอบของมัลติมีเดีย. 2554)

การออกแบบมัลติมีเดียมีความสำคัญเนื่องจากมัลติมีเดียเป็นสื่อที่สามารถโต้ตอบกับผู้ดู โดยที่รวมเอาคุณสมบัติที่ดีของหลายๆ สื่อเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เป็นสื่อที่ให้ทั้งความรู้ และความบันเทิง การสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียนั้น นักออกแบบต้องมีความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสามารถในการพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้ในการผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ ที่เป็นแหล่งรวมเทคโนโลยีต่างๆ เข้าด้วยกัน ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย (เดวิด ฉั่ว. 2540) มีดังนี้

1. การเขียนบท ขั้นตอนนี้ดำเนินการก่อนการสร้างการ์ตูนหรือภาพยนตร์ โดยนำเนื้อหาสาระที่จะสร้างมาเขียนบท บทที่เขียนมีทั้งคำพูด การเล่าเรื่อง การแสดง เสียงและดนตรี ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละฉาก

2. การเขียนสตอรี่บอร์ด แท้ที่จริงแล้วการเขียนสตอรี่บอร์ดกระทำพร้อมๆ กับการเขียนบท เพราะจะช่วยให้สื่อความคิด ทำให้มองเห็นภาพตามไปด้วย การเขียนบทเป็นการเขียนที่ครอบคลุมความคิด ในขณะที่การเขียนสตอรี่บอร์ดทำให้ความคิดนั้นชัดเจนขึ้น สตอรี่บอร์ดช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ และฉาก ไม่เป็นเพียงความคิดที่จับต้องไม่ได้ อีกต่อไป

3. การสร้างโปรแกรมจำลอง ขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นสิ่งที่มองเห็นได้ โปรแกรมจำลองก็คือโปรแกรมจริงที่สร้างขึ้นมาในขั้นแรก ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลักต่างๆ เพียงแต่เป็นโปรแกรมที่ยังไม่สมบูรณ์ครบถ้วน เท่านั้น

ในส่วนของแอนิเมชัน (Animation) หรือภาพเคลื่อนไหว คำนี้มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ “anima” หมายถึงวิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้น แอนิเมชัน จึงหมายถึงว่า การให้ชีวิตกับสิ่งที่ไม่มีชีวิต หรือทำให้มีชีวิต ดังที่ ปุณยวีร์ รุจิปริตานันท์ (2553) กล่าวว่า แอนิเมชัน คือ การนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาวางเรียงกัน แล้วค่อยๆ เล่นทีละภาพอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวา หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำ ภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (ทวิศศักดิ์ กาญจนสุวรรณ .2552) ภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่เคลื่อนไหวนั้นต้องต่อเนื่องกันด้วยความเร็วที่เหมาะสม โดยมีหลักการที่คล้ายๆ กับการฉายภาพยนตร์ (อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. 2554)

แอนิเมชันหรือการ์ตูนแอนิเมชันหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน มีโครงสร้าง (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551) ประกอบด้วย

1. แนวคิดหลัก (Concept) หมายความว่า เนื้อเรื่องที่น่าเสนอนั้น มีแนวคิดหลักหรือสื่อความคิดสำคัญอะไรนั่นเอง เช่น ต้องการสื่อจินตนาการและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เหนือจริง” หรือ “แวมไพร์มีอยู่จริงและแฝงตัวปะปนอยู่ร่วมกับโลกมนุษย์ปัจจุบัน” เป็นต้น

2. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง แก่นสารอันเป็นสาระหลักของเรื่อง เช่น "การผจญภัยในโลกอนาคตผ่านไทม์แมชชีนของเด็กๆ" หรือ "การไล่ล่าแวมไพร์เพื่อปกป้องเผ่าพันธุ์มนุษย์" เป็นต้น

3. แนวเรื่อง (Gene) หมายถึง เรื่องนั้นมีลักษณะเรื่องแบบใด เช่น แนวตลก แนวสยองขวัญ แนวสืบสวนสอบสวน แนวสยองขวัญ เป็นต้น

4. รูปแบบลักษณะ (Tone & Style) หมายถึง ลักษณะเฉพาะของเรื่องนั้นว่าเป็นอย่างไร เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น

5. การเล่าเรื่อง (Narration) หมายถึง การเล่าเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นอย่างไรให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม อาจมีมุข การหักมุม มีข้อคิดหรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์ โดยการตัดต่อเรียบเรียงภาพยนตร์ได้น่าสนใจ เป็นต้น

สำหรับการทำภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันนั้น มีขั้นตอนการทำงาน (พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. 2554) ดังนี้

1. การวางโครงเรื่องชิ้นงาน หรือเรียกว่า "Storyboard" เป็นการวางแผน โดยการรวบรวมเป็นผังโครงร่างอย่างคร่าวๆ ซึ่งก่อให้เกิดข้อดี คือ ช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถคิดงานอย่างมีระบบ เนื่องจากการใช้ผังโครงร่างในการสื่อสารจะช่วยให้ทุกคนเข้าใจวัตถุประสงค์และรายละเอียดการทำงานของชิ้นงานได้ง่ายขึ้น

2. การจัดเตรียมองค์ประกอบ เพื่อนำมาประกอบกันเป็นชิ้นงาน เช่น การสร้างงานที่เป็นมัลติมีเดียก็ต้องเตรียมไฟล์เสียงและไฟล์วีดิทัศน์ เป็นต้น

3.การสร้างชิ้นงานและทดสอบการทำงาน เป็นขั้นตอนการนำไฟล์ภาพแอนิเมชันและเสียงที่ได้เตรียมไว้มาประกอบกันเป็นชิ้นงานและทดสอบการทำงานให้ตรงกับวัตถุประสงค์

4. การแปลงชิ้นงานเป็นไฟล์สำหรับเผยแพร่ เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างแอนิเมชัน คือ การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างเสร็จสมบูรณ์เป็นไฟล์มูฟวี หรือเป็นไฟล์ในรูปแบบที่ต้องการนำไปเผยแพร่

ในส่วนและเทคโนโลยีของภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะ (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551) ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) เป็นรูปแบบ การใช้เทคนิควิธีการแบบดั้งเดิม หรืออาจใช้คอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนช่วย แต่ยังคงความเป็นรูปแบบดั้งเดิมไว้ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบสตอปโมชัน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน 2 มิติ รูปแบบเซลแอนิเมชัน เป็นต้น

2. ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งระบบและใช้โปรแกรมประยุกต์ในการผลิตทั้งหมด เช่น การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสี และสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Macromedia Flash หรือ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ทั้งหมด

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบร่วมสมัย เป็นการผสมผสานเทคนิควิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การวาดและระบายสีด้วยมือแบบดั้งเดิม การใช้วัสดุพื้นหล่อแบบใหม่ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมทั้งแบบ 2 มิติ แบบดั้งเดิมกับภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบ 3 มิติ

ความรู้สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชันดังกล่าว เป็นรากฐานสำคัญที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการพัฒนาเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทองในครั้งนี้

การออกแบบแอนิเมชันและเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง

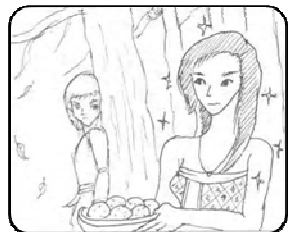
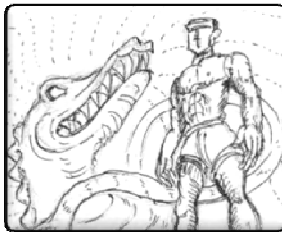
การออกแบบแอนิเมชัน

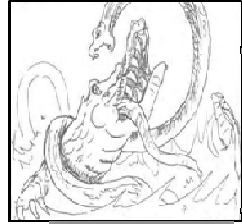
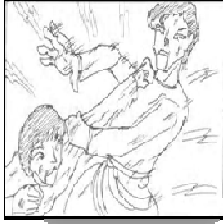
ก่อนการออกแบบแอนิเมชันผู้วิจัยได้นำข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทองที่ได้ศึกษาจากเอกสารและการสัมภาษณ์ มาศึกษา วิเคราะห์ และสรุปเป็นเรื่องย่อ ต่อจากนั้นตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับผู้รู้ในพื้นที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องรัดกุม แล้วจึงนำไปออกแบบแอนิเมชัน โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำเนื้อเรื่องวรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทองที่ผ่านขั้นตอนการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับผู้รู้ในพื้นที่แล้ว มาเขียนบทละครเพื่อใช้สำหรับกำหนดทิศทางและเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก รวมถึงเป็นข้อมูลในการ

พากย์เสียงละคร บทละครที่สร้างขึ้นเป็นแนวการ์ตูนย้อนยุคที่ต้องการสื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมของคนในสมัยก่อน เมื่อประมาณ 200 กว่าปีที่ผ่านมามีให้เห็นถึงสภาพพื้นที่ของอำเภอพระแสงที่เต็มไปด้วยป่าไม้และสภาพแม่น้ำลำคลอง แสดงให้เห็นถึงการเดินทางเข้าสู่อำเภอพระแสงหรือการติดต่อกับโลกภายนอกที่มีทางเดียว คือ ทางเรือซึ่งใช้เส้นทางแม่น้ำตาปีและคลองอับพัน สำหรับประเด็นหลักที่มุ่งสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ คือ วิถีชีวิตของผู้คนในสมัยก่อน และการใช้ชีวิตของผู้คนที่แฝงข้อคิดให้คนรุ่นหลังได้รับรับรู้ โดยเฉพาะการใช้โตะโมหะที่ก่อให้เกิดแต่ความสูญเสีย

2. นำบทละครมาเขียนสตอรี่บอร์ด ในขั้นนี้ผู้วิจัยเริ่มด้วยการศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาของวรรณกรรมเรื่องแม่ศรีวรรณทอง และบทละครอย่างละเอียดอีกครั้งหนึ่ง แล้วประมวลความคิดมาออกแบบตัวละคร บุคลิกของตัวละคร การแต่งกาย และฉากต่อจากนั้นศึกษาการวางโครงสร้าง กำหนดลักษณะการเคลื่อนไหว ขนาดภาพ มุมภาพ และพื้นที่เฟรม ลำดับต่อไปจึงเขียนสตอรี่บอร์ด โดยการสเกตซ์ภาพออกแบบในแต่ละหน้าจอ หลังจากนั้นตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ด้วยการนำสตอรี่บอร์ดทั้งหมดที่ได้ออกแบบไว้ ให้ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง สุดท้ายนำสตอรี่บอร์ดมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นของการลำดับเนื้อเรื่องที่ควรจะต้องมีการเริ่มต้นเรื่องโดยการกล่าวถึงตัวละครเอกฝ่ายหญิง คือ แม่ศรีวรรณทอง แทนที่จะเป็นตัวละครเอกฝ่ายชาย คือ พญาท่าข้าม สำหรับสตอรี่บอร์ดที่ผ่านการปรับปรุงแล้ว ซึ่งแสดงเพียงบางส่วน ได้ดังนี้





จากสตอรี่บอร์ดข้างต้น ได้กล่าวถึงแม่ศรีวรรณทอง สาวงามแห่งบ้านปากบัน อันเป็นที่หมายปองของชายหนุ่มในละแวกนั้น ความงามของนางได้เลื่องลือไปถึงบ้านท่าข้าม หมู่บ้านอีกแห่งหนึ่งที่ปลายแม่น้ำตาปี อันเป็นที่อยู่ของพญาท่าข้าม ซึ่งเป็นหนุ่มเจ้าสำราญหน้าดีที่มีวิชาอาคมสามารถกลายร่างเป็นเสือหรือจระเข้ได้ เมื่อพญาท่าข้ามได้ยินเรื่องราวของแม่ศรีวรรณทอง จึงอยากพบหน้ารับกลายร่างเป็นจระเข้ช่วยทวนกระแสน้ำไปยังบ้านปากบันทันที เมื่อไปถึง ก็พบว่าที่นั่นยังมีชายหนุ่มรูปงาม คือ พญายอดน้ำ (งูใหญ่) ที่หลงรักและมาหาแม่ศรีวรรณทองอยู่ก่อนแล้ว ทั้งสองจึงเป็นแขกประจำบ้านของแม่ศรีวรรณทองตั้งแต่นั้นมา การที่สองหนุ่มหมายปองผู้หญิงคนเดียวกัน เมื่อต่างไม่มีใครยอมใคร การต่อสู้จึงเกิดขึ้น ต่างก็ยกพวกของตนมาต่อสู้กัน ทั้งงูทั้งจระเข้ ทำให้โลหิตของทั้งสองฝ่ายไหลนองตลอดย่านน้ำบริเวณนั้น จนเป็นที่มาของการเรียกชื่อย่านคลองแถบนั้นว่า "ย่านแดง" อันเป็นที่มาของตำนาน "บ้านย่านดินแดง"

3. การอัดเสียงตัวละคร และการเตรียมเสียงประกอบ ในขั้นนี้เป็นการอัดเสียงพูดของตัวละคร และเตรียมเสียงอื่นๆ ที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เสียงบรรยาย เสียงเพลง เสียงบรรยากาศรอบข้าง ซาวด์เอฟเฟค เป็นต้น การอัดเสียงตัวละคร ดำเนินการตามลำดับ คือ เริ่มจากเตรียมบทละคร ซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์สำหรับอัดเสียงละคร เช่น คอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน ลำโพง เป็นต้น ลำดับต่อมาคัดเลือกตัวผู้ออกเสียงพูดตัวละคร ตัวผู้บรรยาย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและตัวละคร ขณะเดียวกัน เตรียมบุคลากรในการอัดเสียง โดยแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ อาทิ ผู้ให้เสียงตัวละครเอก ผู้ให้เสียงตัวประกอบ ผู้บรรยายในแต่ละฉาก ผู้ทำหน้าที่บันทึกเสียง ฝ่ายหาเสียงประกอบต่างๆ และฝ่าย

สนับสนุน ต่อจากนั้นจึงอัดเสียงละคร แล้วนำไฟล์เสียงที่ได้มาทดลองใช้ และปรับปรุงเพิ่มเติมพร้อมที่จะนำไปพัฒนาเป็นแอนิเมชัน

การออกแบบเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง

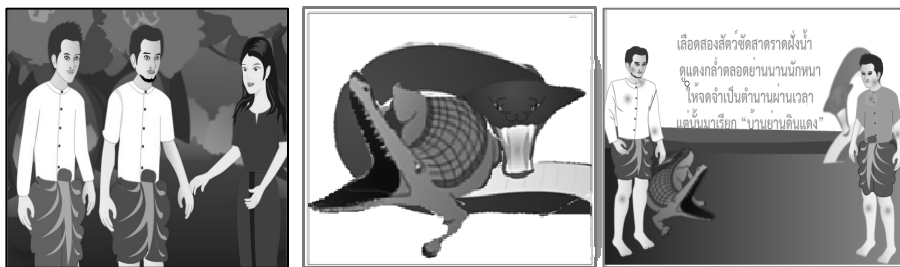
ก่อนการออกแบบเว็บไซต์ผู้วิจัยได้นำความรู้เกี่ยวกับอำเภอพระแสงที่ศึกษาไว้แล้ว มาคัดเลือกเนื้อหาที่จำเป็นเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ การออกแบบเว็บไซต์มีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายและวางแผน เพื่อหาแนวทางในการสร้างเว็บไซต์ เริ่มด้วย กำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ กำหนดกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย คือ เยาวชนและผู้สนใจทั่วไป การที่รู้ว่าผู้ชมหลักคือใคร ทำให้สามารถออกแบบเว็บไซต์ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มนั้นได้ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกเนื้อหา สี และกราฟิก
2. วิเคราะห์และจัดโครงสร้างข้อมูล โดยนำข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมมาจากชั้นแรก เช่น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ เนื้อหาหลักของเว็บไซต์ แล้วนำมาวิเคราะห์ และจัดระบบเพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับการออกแบบและดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ผลที่ได้จากขั้นตอนนี้คือโครงประกอบไปด้วย แผนผังโครงสร้างของเว็บไซต์ ลำดับการนำเสนอ ข้อกำหนดเกี่ยวกับลักษณะหน้าตาและรูปแบบของเว็บเพจ เป็นต้น
3. ออกแบบเว็บเพจและเตรียมข้อมูล โดยออกแบบเค้าโครง ลักษณะทางด้านกราฟิกของหน้าเว็บ (Webpage) ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร สีข้อความและสีพื้น ผู้วิจัยเลือกออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์เป็นแบบเรียงลำดับ เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่มีจำนวน หน้าเว็บไม่มาก และเพื่อต้องการนำเสนอข้อมูลแบบทีละขั้นตอน
4. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำสตอรี่บอร์ดเว็บไซต์ที่ได้ออกแบบไว้ ให้ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาอีกครั้ง
5. ปรับปรุงสตอรี่บอร์ดตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการออกแบบแอนิเมชัน และเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง ดังกล่าว เป็นข้อมูลสำคัญที่ใช้เป็นทิศทางและเป็นต้นแบบในการพัฒนาเป็นแอนิเมชัน และเว็บไซต์ที่สมบูรณ์ต่อไป

การพัฒนาแอนิเมชันและเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง การพัฒนาแอนิเมชัน

เมื่อเตรียมไฟล์เสียง และสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปเริ่มจากการพัฒนาแอนิเมชัน โดยนำสตอรี่บอร์ดที่ได้ออกแบบไว้ มาสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์ แล้วใช้เป็นภาพต้นแบบในการวาดด้วยโปรแกรม Adobe illustrator และโปรแกรม Macromedia Flash หลังจากนั้นนำภาพที่วาดและไฟล์เสียงมาสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Macromedia Flash โดยใช้ความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 2 ตอน ความยาวประมาณ 25 นาที ตอนที่ 1 มีเนื้อหากล่าวถึง หญิงงามแห่งบ้านปากบัน คือแม่ศรีวรรณทอง อันเป็นที่หมายปองของชายหนุ่มในละแวกนั้น รวมถึง พญาท่าข้าม (จระเข้) และพญายอดน้ำ (งู) จนสร้างความหนักใจให้กับแม่ศรีวรรณทองที่ไม่รู้จะตัดสินใจเลือกใคร ในที่สุดแม่ศรีวรรณทองต้องตัดสินใจเลือกที่จะอยู่กับพญาท่าข้าม แต่ด้วยความเจ้าชู้ของพญาท่าข้าม จึงทำให้แม่ศรีวรรณทองต้องหนีกลับมาอยู่ปากบัน ส่วนตอนที่ 2 กล่าวถึง เมื่อแม่ศรีวรรณทองกลับมาอยู่บ้านปากบัน พญายอดน้ำได้ยื่นข่าวจึงรีบมาปลอบใจ แต่เมื่อพญาท่าข้ามตามมาหาและเจอกับพญายอดน้ำ การต่อสู้จึงเกิดขึ้นเป็นเวลาหลายวันหลายคืน ทำให้น้ำบริเวณนั้นแดงไปด้วยโลหิตของทั้งสอง เมื่อพัฒนาแอนิเมชันเสร็จแล้วก็ดำเนินการแปลงไฟล์เป็นประเภท .EXE แล้วบันทึกลงแผ่นซีดี นำแผ่นซีดีดังกล่าวไปทดลองการใช้งานเบื้องต้นกับนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 คน โดยผู้วิจัยคัดเลือกแบบเจาะจง และสุดท้ายนำแอนิเมชันมาปรับปรุงเพิ่มเติมในส่วนของการเคลื่อนไหวที่ต้องปรับปรุงให้มีความเป็นแอนิเมชันมากขึ้นกว่าเดิม เช่น สีหน้า การกระพริบของดวงตา เป็นต้น แอนิเมชันที่ผ่านการปรับปรุงแล้ว แสดงเพียงบางส่วน ได้ดังนี้





คุณภาพของสื่อแอนิเมชัน

สื่อแอนิเมชันวรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง มีการตรวจสอบคุณภาพ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจจากผู้สนใจทั่วไป ในการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านรูปแบบของสื่อแอนิเมชัน และด้านเนื้อหาสาระของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นต่อสื่อแอนิเมชัน โดยภาพรวมอยู่ในระดับ 0.96 ส่วนการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันจากบุคคลที่มีภูมิสำเนาอยู่ในอำเภอพระแสง อำเภอพนมพิณ และผู้สนใจทั่วไป จำนวน 35 คน โดยสอบถามความพึงพอใจในด้านความคิดเห็นในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันคุณภาพที่ได้จากวรรณกรรม และประสิทธิภาพการใช้งาน ผลการประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.05 / SD = 0.74$) ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า มีผู้ให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความคิดเห็นต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน ในหัวข้อ ความสำคัญของการอนุรักษ์และเผยแพร่วรรณกรรม และความสำคัญของการเผยแพร่วรรณกรรม สูงกว่าปัจจัยอื่นๆ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.57$) ส่วนประเด็นที่มีเกณฑ์ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความเหมาะสมของการจัดวางรูปแบบ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.80$)

การพัฒนาเว็บไซต์

เมื่อจัดทำแอนิเมชัน และคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำเสนอในเว็บไซต์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การพัฒนาเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง โดยเริ่มจากการเตรียมสร้างปุ่มฟังก์ชันสำหรับการใช้งาน ตกแต่งภาพด้วยโปรแกรม Macromedia Photoshop หลังจากนั้นนำสตอรี่บอร์ดที่ออกแบบไว้ มาพัฒนาเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Macromedia DreamWeaver โดยเนื้อหาหลักภายในเว็บไซต์ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับอำเภอพระแสง เรื่องย่อแม่ศรีวรรณทอง และแอนิเมชันเรื่องแม่ศรีวรรณทอง ต่อจากนั้นนำเว็บไซต์ไปทดลองการใช้งานกับนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้ทดลองกลุ่มเดียวกับผู้ที่ทดลองใช้งานแอนิเมชัน ต่อจากนั้นได้ปรับปรุงเว็บไซต์เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้ทดลองในส่วนของขนาดตัวอักษร การจัดวางรูปแบบเป็นต้นต่อไปนี้เป็นเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง เพียงบางส่วน



ภาพแสดงหน้าหลักของเว็บไซต์วรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง



ภาพแสดงหน้าเว็บเพจแอนิเมชันวรรณกรรมพื้นบ้านแม่ศรีวรรณทอง

บทส่งท้าย

การศึกษาความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องแม่ศรีวรรณทอง ของอำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี แล้วนำมาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ มีจำนวน 2 ตอน ความยาวประมาณ 25 นาที เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ <http://www.kanokwan.sru.ac.th/pharsang/> ภายในเว็บไซต์ยังประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับอำเภอพระแสง และเนื้อเรื่องย่อ "แม่ศรีวรรณทอง" เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เป็นที่รู้จักและดำรงตกทอดเป็นมรดกทางสังคมต่อไป ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการนำแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ ถือเป็นการเผยแพร่วรรณกรรมท้องถิ่นที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเยาวชนได้อย่างดี เหมาะกับสังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบบองค์รวมที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมีดุลยภาพ และมุ่งเน้นการพัฒนาสู่ "ความสมดุล และภูมิคุ้มกัน" มียุทธศาสตร์ที่สำคัญ คือ "การสร้างสังคมแห่งภูมิปัญญาและ

การเรียนรู้” เน้นการพัฒนาคน ทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของความรู้ เพื่อนำประเทศชาติมุ่งสู่ **“สังคมที่มีความสุขอย่างยั่งยืน”** (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.2550) รวมทั้งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545 ได้จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีสติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม เป็นผู้ที่ไม่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยยึดหลักการจัดการศึกษาตลอดชีพสำหรับประชาชนให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาทั้งในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542) สื่อมัลติมีเดียจึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาสที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้สนใจจากทั่วโลก โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้าและอัจฉรา บุญเรือง. (2553). **ฐานเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรมอำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี**. สุราษฎร์ธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- ชวน เพชรแก้ว. (2532). **วรรณกรรมท้องถิ่นสุราษฎร์ธานีจากหนังสือชุด**. สุราษฎร์ธานี : วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี.
- ชวน เพชรแก้ว และคณะ. (2549). **วรรณกรรมท้องถิ่นตามแนวลำน้ำตาปี**. สุราษฎร์ธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- ธนู เสนสิงห์.(2550). **เพลงยาวแทรกบทกลอน เรื่อง แม่ศรีวรรณทอง**. ราชบุรี : ธรรมรักษ์การพิมพ์.

การศึกษาแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษา
แห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ : สำนัก
นายกรัฐมนตรี.

พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการ. (2550). แผนพัฒนา
เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ :
สำนักนายกรัฐมนตรี

สีปวงศ์ ธรรมชาติ. (2540).วรรณกรรมเฉพาะท้องถิ่น. สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สุริวงค์ พงศ์ไพบูลย์.(2542).“ภูมิปัญญาชาวบ้านภาคใต้” ในสารานุกรม
วัฒนธรรมไทย ภาคใต้ เล่ม 12. กรุงเทพฯ. มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย
ธนาคารไทยพาณิชย์.

_____. (2547). ทางสายวัฒนธรรม รวมบทความพิเศษในรอบทศวรรษ.
กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ.

บุคลากรกรม

กรรณิการ์ นาโคอยู่ 131 หมู่ที่ 9 ตำบลขุนทะเล อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สุราษฎร์ธานี 15 พฤษภาคม 2554.

ชวน เพชรแก้ว เมธีวิจิย์อาวุธ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้ให้สัมภาษณ์
กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ หอพุทธทาสธรรมโฆษณ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 2553.

ธนุ เสนสิงห์ ประธานเครือข่ายสมาคมกวีร่วมสมัย กรรมการสถานศึกษา และประธาน
ชมรม ผู้ปกครองโรงเรียนพระแสงวิทยา ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะ
สะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ ตำบลอิปัน อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. 15
มิถุนายน 2553.

ธีรพงศ์ นรงค์ติยา รองนายกเทศมนตรีเมืองท่าข้าม ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะ
สะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี 10 มีนาคม 2554.

ผดุงศักดิ์ นวลไทย ชาวบ้านตำบลอปีน ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า
ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านปลายสาย ตำบลอปีน อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี.
10 พฤศจิกายน 2553.

ภาคภูมิ ดิณพันธ์ รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลสินปุนผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ
แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ ตำบลสินปุน อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
10 พฤษภาคม 2554.

มนัส พรหมพันธ์ สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลหนองไทร ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ
แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 2554.

ศักดิ์ชาย ไชยธานี นายกองค์การบริหารส่วนตำบลหนองไทร ผู้ให้สัมภาษณ์
กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
2554.

ศรีสมบัติ แก้วเล็ก ชาวบ้านห้วยเนียง ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้าและ
จันทร์ดา บุญวิชัย ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านห้วยเนียง อำเภอเขาพนม จังหวัดกระบี่.
พฤษภาคม 2554.

สุเทพ ไชยขาว เจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติเขาพนมเบญจา ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ
แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ อุทยานแห่งชาติเขาพนมเบญจา อำเภอเมือง
จังหวัดกระบี่, พฤษภาคม 2554.

อัมพร หล่อพันธ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า ผู้สัมภาษณ์ ณ ตำบล
อปีนอำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. 20 ตุลาคม 2553.

