

# การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

นางสาว สุกัญญา ตั้งเรืองเกียรติ

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์


คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2545

ISBN 974-17-2486-1

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# FORM AND CONTENT ANALYSIS OF THAI TALES ON INTERNET



Miss Sukanya Tangruangkiat

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2002

ISBN 974-17-2486-1

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
โดย	นางสาวสุกัญญา ตั้งเรืองเกียรติ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตรพัฒนาการ
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ ปิติพัฒนาไพฑูริย

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ธนชาติ บุญเรือง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ ปิติพัฒนาไพฑูริย)

..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ อวยพร พาณิช)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุกัญญา ตั้งเรื่องเกียรติ : การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่อ  
อินเทอร์เน็ต. (FORM AND CONTENT ANALYSIS OF THAI TALES ON INTERNET)

อ. ที่ปรึกษา : รศ.อุบลวรรณ ปิติพัฒนะโฆษิต, จำนวนหน้า 214 หน้า.  
ISBN 974-17-2486-1.

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เว็บไซต์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างการศึกษามีทั้งสิ้น  
6 เว็บไซต์ ได้แก่ beekids.com, everykid.com, childthai.org, kidsquare.com,  
nitanbox.com/tale.htm และ geocities.com/paris/library/7749

### ผลการศึกษาพบว่า

1. ด้านรูปแบบ องค์ประกอบหลักที่ใช้ในการนำเสนอ คือ เนื้อหาของนิทาน ส่วนต่อมาก็คือ  
จุดเชื่อมโยง (link) การวิจัยยังพบว่า เกือบทุกเว็บไซต์ใช้ภาพประกอบการนำเสนอ เป็นภาพนิ่ง มี  
ทั้งภาพการ์ตูน รูปภาพจริง และพบการนำเสนอภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวด้วย สำหรับองค์ประกอบ  
ด้านเสียงพบใน 2 เว็บไซต์ อย่างไรก็ดี เว็บไซต์ที่ใช้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวและเสียงจะใช้เวลาใน  
การดาวน์โหลดประมาณ 3-10 นาทีต่อหน้า การออกแบบเว็บเพจที่ใช้นำเสนอนิทานไทยนั้น พบ  
ว่าจัดองค์ประกอบดี มีการลำดับความสำคัญก่อนหลัง มีบุคลิกเฉพาะตัว การเรียงร้อยส่วนต่างๆ  
ของนิทานในแต่ละเว็บไซต์ทำได้อย่างสม่ำเสมอ

2. ในด้านของเนื้อหานิทาน พบว่า เป็นนิทานคติมากที่สุด โดยแง่คิดด้านจริยธรรมที่นำ  
เสนอนิทานแต่ละเว็บไซต์จะคล้ายกัน คือ ด้านของความคิดปัญญญา และความยึดมั่นในคุณ  
ธรรม ด้านความรับผิดชอบ ด้านความสามัคคี ด้านการพึ่งพาตนเอง ด้านความขยันหมั่นเพียร  
ด้านความประหยัดและความมีวินัย จากการศึกษาไม่พบการนำเสนอแง่คิดทางจริยธรรมด้านความ  
รักชาติในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ภาควิชา การประชาสัมพันธ์.....

ลายมือชื่อนิสิต.....

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ปีการศึกษา .....2545.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

# # 4485137928 : MAJOR PUBLIC RELATIONS

KEY WORD: FORM / CONTENT / THAI TALES / INTERNET

SUKANYA TANGRUANGKIAT : FORM AND CONTENT ANALYSIS OF THAI TALES ON INTERNET. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. UBOLWAN PITIPATANACUZIT, 214 pp. ISBN 974-17-2486-1.

The purpose of this research is to study form and content of the Thai tales in 6 websites: beekids.com, everykid.com, childthai.org, kidsquare.com, nitanbox.com/tale.htm and geocities.com/paris/library/7749 by applying content analysis technique.

The results show that

1. In generally, the main components of the Thai tales on the internet's presentation form are tales' content and the links and also show that almost websites use still pictures and 2 websites : www.beekids.com and www.childthai.org use sound. However, the websites that using animation pictures and sound spend more time to download files, 3-10 minutes per page. For the presentation's design, the research found that mostly have nice design, vivid style and unity.

2. For the content, the research found that the majority of tales' type is fable tale and ethics that present in thai tales are similar as following : intelligence, morality, responsibility, unity, self-reliance, diligence, economy and discipline but the research don't found the patriotism aspect.

Department Public Relations Student's signature .....

Field of study Development Communication Advisor's signature .....

Academic year 2002 Co-advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ ปิติพัฒนาโสมชิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ซึ่งท่านได้สละเวลา คอยให้คำแนะนำชี้แนะ ตลอดจนความช่วยเหลือต่างๆ ด้วยดีตลอดมาเพื่อหวังให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ มีความสมบูรณ์และพร้อมด้วยคุณภาพอันเป็นประโยชน์ทางวิชาการ ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ธนวดี บุญลือ ประธานกรรมการในการสอบในครั้งนี้ ผู้ให้แนวทางและข้อ คิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจน รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช ที่ กรุณาเป็นกรรมการในการสอบและช่วยเหลือให้คำแนะนำ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่าง สูงมา ณ ที่นี้ รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ผู้วิจัยได้มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ความสำเร็จทางการศึกษาในวันนี้ของผู้วิจัย คงจะไม่สามารถบรรลุถึงความฝันที่หวังไว้ได้ หากไม่ได้รับการสนับสนุนตลอดจนความห่วงใยและกำลังใจที่ดีจากครอบครัว หลานคนนี้ ขอกราบขอบพระคุณจากใจสำหรับทุกสิ่งทุกอย่างที่มอบให้ตลอดมา

และทำยนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ร่วมรุ่นทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือที่ดีกับเพื่อนคนนี้ รวมทั้ง คุณสุเทพ อัคควุฒิไกร ที่คอยเป็นกำลังใจตลอดจนคอยให้ความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา ตั้งแต่สอบเข้าศึกษาจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

สุกัญญา ตั้งเรื่องเกียรติ  
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	6
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.5 นิยามศัพท์.....	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	10
2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนิทานและการแบ่งประเภทของนิทาน.....	11
2.2 แนวคิดเรื่องจริยธรรม.....	16
2.3 แนวคิดเรื่องเทคนิคในการเล่านิทาน.....	18
2.4 แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์.....	21
2.5 แนวคิดเรื่องการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก.....	29
2.6 แนวคิดเรื่องความสนใจและความต้องการของเด็กวัยต่างๆ.....	32
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อในสังคมยุคใหม่.....	37
2.8 แนวคิดเรื่องการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตกับสังคม.....	40
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
3.1 แหล่งข้อมูล.....	47
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47
3.3 การเก็บข้อมูล.....	50
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
3.5 การนำเสนอผลการวิจัย.....	52

4	ผลการวิจัยรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต.....	53
4.1	www.kidsquare.com .....	54
4.2	www.childthai.org/nitan .....	61
4.3	www.everykid.com .....	69
4.4	www.beeskids.com .....	77
4.5	www.nitanbox.com .....	83
4.6	www.geocities.com/Paris/Library/7749 .....	89
5	ผลการวิจัยเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต.....	102
5.1	www.kidsquare.com .....	102
5.2	www.childthai.org/nitan .....	116
5.3	www.everykid.com .....	128
5.4	www.nitanbox.com .....	143
5.5	www.beeskids.com.....	152
5.6	www.geocities.com/Paris/Library/7749 .....	162
6	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	168
6.1	สรุปผลการวิจัยรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต.....	169
6.2	สรุปผลการวิจัยเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต.....	174
6.3	อภิปรายผล.....	178
6.4	ปัญหาที่พบของการวิจัย.....	187
6.5	ข้อเสนอแนะสำหรับผู้จัดทำเว็บไซต์.....	188
6.6	ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	188
	รายการอ้างอิง.....	189
	ภาคผนวก.....	192
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	214



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“นิทาน” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายไว้ว่า “นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานชาดก นิทานอีสป” นิทานเป็นคำศัพท์ภาษาบาลี แปลว่า คำเล่าเรื่อง

ประเทศไทยนั้น ได้นำคำว่านิทานมาใช้มานานแล้วในความหมายที่ค่อนข้างกว้าง วิทยุอาพร นิตยะประภา ให้ความหมายของนิทานว่า คือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาที่มีได้เจาะจง แสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่ก็เพื่อความสนุกสนานและความพอใจทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง มุ่งที่จะสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจเอาไว้ด้วย

ฉวีวรรณ กีนาวงศ์ กล่าวว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าต่อๆ กัน มาเป็นเวลานานแล้ว แต่ไม่ทราบแน่ชัดว่าเริ่มต้นเล่ากันมาตั้งแต่เมื่อใด การเล่านิทานก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และให้ความรู้ เพื่อเป็นคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และบางครั้งก็ได้สอดแทรกเพื่อสอนใจ ไปด้วย

กิ่งแก้ว อัครถาวร ได้สำรวจพบว่า ในภาษาไทยนั้นใช้คำว่านิทานสำหรับเรื่องประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นนวนิยาย เรื่องสั้น บทความ เกร็ดความรู้และประสบการณ์ โดยลีลาการเขียนนั้นจะเป็นแบบกันเองในทำนองการเล่าด้วยวาจา ซึ่งตัวผู้เล่าอาจสอดแทรกอารมณ์และความคิดเห็นลงไปด้วย

จากความหมายต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า นิทาน คือเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่ หรือเป็นการเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังเป็นสำคัญ และสอดแทรกความรู้หรือคุณธรรมเป็นส่วนประกอบ

สำหรับนิทานแล้ว คนส่วนใหญ่มักจะมองว่า นิทาน เป็นเรื่องของเด็ก เป็นเรื่องไร้สาระ เป็นเรื่องของจินตนาการของมนุษย์ที่เราไม่สามารถหาสาระและความจริงได้ แต่แท้จริงแล้ว นิทาน เป็นเรื่องของมนุษย์ทุกเพศทุกวัย เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีบทบาทต่อมนุษย์เราตั้งแต่อดีต ดังเช่นที่ ศิราพร ลีตะฐาน ได้กล่าวไว้ว่า

“นิทานเป็นผลทางปัญญาและจินตนาการของมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้มนุษย์ทางด้าน “จิตใจ” มนุษย์ใช้ปัญญาและจินตนาการผูกเรื่องนิทานขึ้น บางครั้งก็เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก เช่น ในสังคมกรีกมีเรื่องของนางแพนดอร่า เพื่ออธิบายว่าทำไมมนุษย์จึงต้องประสบความเจ็บป่วย ความทุกข์ หรือความผิดหวัง ในแง่นี้นิทานจึงอาจทำให้จิตใจมนุษย์สงบลงได้ เพราะเรื่องราวในนิทานเป็นคำตอบสำหรับสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์สงสัย แต่นอกจากมนุษย์จะสร้างนิทานเพื่อช่วยให้ตนเข้าใจและยอมรับปรากฏการณ์ต่างๆ แล้ว มนุษย์ยังสร้างนิทานเพื่อความบันเทิงใจโดยตรงอีกด้วย เรื่องราวของเจ้าชายที่มีความสามารถเกินมนุษย์ธรรมดา การเหาะเหินเดินอากาศ อภินิหารมหัศจรรย์ ต้นไม้ดอกออกเป็นเสื้อผ้าแพรพรรณ หรือการผจญภัยของวีรบุรุษอันน่าตื่นเต้น จะทำให้ผู้ฟังเข้าไปสู่โลกอีกโลกหนึ่ง ซึ่งเป็นโลกของจินตนาการ ความเพ้อฝันที่ให้ความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน เป็นเรื่องที่ชวนตื่นเต้นทั้งพฤติกรรมของตัวละครก็แตกต่างไปจากพฤติกรรมของบุคคลทั่วไปในสังคมนั้น และตัวผู้ฟังเองก็กระทำเช่นตัวละครในนิทานไม่ได้ โลกของนิทานจึงเป็นอีกโลกหนึ่งที่ทำให้ความแปลกใหม่ ให้ความพอใจแก่ผู้ฟังโดยแท้จริง ทำให้ผู้ฟังลิ้มความยากลำบาก และพ้นจากความจำเจในชีวิตประจำวันได้ชั่วคราว เมื่อนิทานมีความสำคัญต่อจิตใจของมนุษย์ดังกล่าวนี้ จึงไม่แปลกเลยที่ทุกสังคมต่างก็มีการสร้างสรรค์นิทานของตนเอง เพื่อความสุขใจของคนในสังคม”

สำหรับในสังคมไทยแล้ว แม้ว่าเราจะมีตัวหนังสือใช้กันมานาน แต่ในอดีตการเขียนและการอ่านหนังสือมักจะถูกจำกัดอยู่ในวงของคนในวัง คนชนชั้นสูง ข้าราชการและผู้บวชเรียนในพุทธศาสนา แต่สำหรับสังคมในชนบท คนในชนชั้นธรรมดาหรือที่ในสมัยก่อนเรียกกันว่า ไพร่ นั้นอาศัย “การบอกเล่าแบบปากต่อปาก” เช่น การเล่าเรื่องการเล่านิทาน เพลงกล่อมเด็ก การใช้คำภีษิตพิงเพยต่างๆ ในการสร้างความเพลิดเพลินในขณะเดียวกันก็เป็นการอบรมสั่งสอนเพื่อวางรากฐานชีวิตให้กับลูกหลานเพื่อที่พวกเขาจะได้เติบโตเป็นคนดี กล่าวหาญ มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ สุจริต ดังเช่น เรื่อง “ความกตัญญู” (จันทร์ สีเงิน 2528 : 142) เล่าว่า

“มีแม่หมาออกลูกมาเป็นคนสามคน เป็นผู้หญิงทั้งหมด เมื่อเลี้ยงจนโตเป็นสาวก็มีพระมหากษัตริย์เสด็จประพาสป่ามาพบเข้าจึงนำไปเลี้ยงทั้งสามคน โดยเอาคนโตเป็นมเหสี ส่วนน้อง

สาวสองคนก็เลี้ยงไว้ในวัง ต่อมาได้มีคนมาขอทั้งสองคนไปทำเมีย คนที่สองได้กับคนรวย คนที่สามได้กับคนจน ต่อมาแม่หมาแก่ลงหากินไม่ไหวจึงเดินทางมาหาลูกสาวคนกลาง ลูกสาวคนกลางกลัวตัวรู้ว่าแม่เป็นหมาจึงขับไล่ไป แม่หมาก็เสียใจก็ไปหาลูกสาวคนโต ลูกสาวคนโตก็ขับไล่เอาไม้ตีสะโพกเสียหัก จากนั้นก็ไปหาลูกสาวคนเล็ก ลูกสาวคนเล็กเห็นแม่ก็จำได้ก็นำแม่มาอาบน้ำ นำมานอนบนฟูกแล้วก็บอกตัวว่าเป็นหมาเก่าหมาแก่ที่เคยเลี้ยงไว้ ฝ่ายแม่ก็เจ็บหนักจึงเรียกลูกสาวมาแล้วบอกว่า ถ้าแม่ตายให้เอาแม่ใส่หีบไว้ 7 คืน 7 วัน แล้วเปิดหีบดู เมื่อแม่ตายแล้วครบ 7 วันก็เปิดดู ปรากฏว่าภายในหีบมีเงินมีทองเต็ม พี่สาวทั้งสองเมื่อรู้ข่าวก็ทำตามบ้าง โดยฆ่าหมาชนิดแต่ ปรากฏว่าไม่มีทองมีแต่ซากเน่าๆ พี่สาวสองคนก็จมนลงๆ ทุกวัน เพราะไม่มีความกตัญญูต่อผู้ให้กำเนิด”

สังคมไทยยังใช้นิทานในการถ่ายทอดความเชื่อ พิธีกรรม รวมถึงประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ ให้แก่สังคมและลูกหลานด้วย ดังเช่น ในเรื่องของความเชื่อและพิธีกรรมของข้าว ตามสำนวนมุขปาฐะสำนวนหนึ่งที่ชาวบ้านเล่ากันในชุมชนบ้านดอนคู่อ. นาโดน จ. มหาสารคาม (จารุวรรณ ธรรมวัตร 2536 : 5-6 อ้างใน ศิราพร วิฐะฐาน ณ ถกลาง. 2539 :26)

“ณ ชุมชนทวีปอุทยานของพญานาคมีข้าวเกิดขึ้น ต่อมาหญิงหม้ายคนหนึ่งใช้ไม้คานทุบเมล็ดข้าวใหญ่ให้แตกกระจาย บางส่วนของเมล็ดข้าวตกบนภูเขาเกิดเป็นข้าวไร่ บางส่วนของเมล็ดข้าวตกในน้ำ เกิดเป็นข้าวนาดำชื่อนางโพสพ นางโพสพน้อยใจที่ถูกหญิงหม้ายตีจึงหนีไปอยู่ในถ้ำในป่า ตั้งแต่นั้นมามนุษย์จึงไม่มีข้าวกินนับพันปี วันหนึ่งลูกเศรษฐีหลงทางไปในป่าไปพบแม่โพสพ ลูกเศรษฐีจึงอ่อนวอนแม่โพสพกลับคืนสู่เมืองมนุษย์ และชวนให้มนุษย์ยกย่องนางเป็นเทพธิดา หลังจากที่มีข้าวอุดมสมบูรณ์ขึ้นอีกครั้ง มีชายโลกมากเก็บข้าวไว้ในครอบครองแต่ไม่แบ่งให้ผู้อื่นกิน แม่โพสพจึงหนีกลับไปอยู่ในถ้ำอีก มนุษย์ก็ไม่มีข้าวกินอีกหลายร้อยปี เทวดาอ่อนวอนให้แม่โพสพกลับไปโลกมนุษย์และสอนให้มนุษย์นับถือและดูแลแม่โพสพให้ดี”

นิทานยังเป็นเครื่องมือในการบันทึกและเป็นประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นเพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์กับแต่ละชุมชน ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึก ท้องถิ่นนิยม (localism) และเป็นสัญลักษณ์บอกความเป็น”พวกเดียวกัน” เพราะแต่ละชุมชนย่อมมีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่และความเชื่อที่แตกต่างกัน เราจึงใช้นิทานเป็นสิ่งสร้างจิตสำนึกร่วมกันให้กับคนในแต่ละท้องถิ่น แต่ละชุมชนซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่นที่ ปราณี วงษ์เทศ (2531) ได้ทำการศึกษาที่อำเภอโคกปีบ ปราจีนบุรี ซึ่งมีนิทานเรื่อง มโหสถ เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง และมีการอ้างถึงสถานที่ยืนยันว่าเรื่องพระศรีมโหสถเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นที่นั่น มีเมืองโบราณที่เรียกว่าเมืองมโหสถ มีถนน

มโหสถและเมื่อ สิงหาคม 2536 ทางกรรพั้งเปลี่ยนชื่ออำเภอโคกบีบเป็นอำเภอศรีมโหสถอย่างเป็นทางการ ซึ่งสะท้อนถึงอิทธิพลของความเชื่อพื้นบ้านที่ผูกพันกับเรื่องมโหสถ จน ศรีมโหสถ ต้องได้รับการยอมรับให้เป็นชื่อของท้องถิ่นนั้น

นอกจากนี้ นิทานยังมีบทบาทในการเป็นทางออกให้กับความกดดันหรือความขัดแย้งของครอบครัว ภาวะเบียดต่างๆ ในสังคม ดังเช่นที่เราจะเห็นได้จากนิทานจักรๆ วงศ์ๆ จะพบว่าปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครต่างๆ มีความสัมพันธ์กับความขัดแย้งในครอบครัวไทยอย่างมาก เช่นความขัดแย้งระหว่างลูกสะใภ้กับแม่ผัว การมีเมียหลายคนของพระเอก การทะเลาะวิวาทกันของเมียหลวงและเมียน้อย ซึ่งปมปัญหาเหล่านี้มักได้รับการถ่ายทอดเป็นนิทานและผู้เล่ามักหาทางออกให้กับนิทานตามความต้องการของผู้เล่าหรือผู้ฟังเพื่อให้เกิดความอรรถรสของความรู้สึกสะใจ เช่น พ่อตามักเป็นตัวยักษ์หรือพระราชาและพระเอกก็จะฆ่าพระราชา แล้วลักเอาลูกสาวพระราชาไป แต่บางเรื่องพระเอกอาจจะถูกพระราชาฆ่าตายแล้วถูกชุบชีวิตใหม่แล้วกลับมาฆ่าพระราชาและครองคู่กับลูกสาวอีกครั้ง

ศิวพร ณ ถลาง (2539) ได้กล่าวว่า “นิทานเป็นผลผลิตจากจิตใจมนุษย์ในส่วนที่มีปัญหาและจิตใจที่มีปัญหาของมนุษย์นี้ได้รับการเยียวยาโดยการได้เล่าหรือการได้ฟังเรื่องเหล่านี้ การที่นิทานเป็นเรื่องของความปรารถนาของมนุษย์ในสิ่งที่จะเกิดขึ้นไม่ได้ในชีวิตจริง นิทานจึงทำหน้าที่เสมือนสิ่งปลอบประโลมใจ ให้ทางออกกับจิตใจมนุษย์ หยิบยื่นเนื้อหาเรื่องราวอันเป็นสิ่งที่มนุษย์อยากเห็น อยากจะให้เกิดขึ้นในชีวิตของตนอันเป็นการบำบัดอาการทางใจประการหนึ่ง”

เราจะเห็นได้ว่า การเล่านิทานมีความสัมพันธ์กับมนุษย์และสังคมอย่างใกล้ชิด เป็นสิ่งสะท้อนถึงความคิดและค่านิยมต่างๆ ของคนและสังคม ทุกวันนี้นิทานยังคงมีการแต่งขึ้นอยู่ แต่รูปแบบและวิธีการเล่าอาจแตกต่างไปจากในอดีต นอกจากนี้ยังนำเอานิทานเก่ามาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยให้มากขึ้น และมีการนำมาประมวลและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อรักษาไว้ซึ่งมรดกอันมีค่าของสังคมไทย หรือถ่ายทอดด้วยสื่ออื่น เช่น ทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น เรื่องปลาบู่ทอง เงาะป่า ที่ถ่ายทอดทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 หรือละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 และ ช่อง 7 หรือถ่ายทอดลงบนเทปบันทึกเสียง ม้วนเทปวีดีโอ แผ่นซีดีรอม ดังที่เราสามารถหาและซื้อได้ตามร้านขายหนังสือทั่วไป

อีกช่องทางหนึ่งในการถ่ายทอดนิทานที่ทันสมัยและเข้ากับยุคของโลกดอทคอมเช่นในปัจจุบันนั้น คือ การใช้พื้นที่ในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นจุดนัดพบของประตู่แห่งการเข้าสู่โลกของนิทาน

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น มีให้เราได้เข้าไปใช้บริการหลากหลายเว็บไซต์ ซึ่งเราไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด อาทิ [www.childthai.org](http://www.childthai.org) ของ มูลนิธิเด็ก [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) เป็นต้น ซึ่งอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ใหม่และมาแรงมากและนับวันจำนวนผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตก็จะเพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกที ทั้งนี้เพราะราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกลงและเทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นในขณะที่ราคาไม่สูงมากนัก อีกทั้งราคาค่าบริการของชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็มีแนวโน้มที่ถูกลงเรื่อยๆ ดังนั้นกระแสการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทยจึงกำลังตื่นตัวเป็นอย่างมาก

ดังนั้นการนำนิทานไทยมาถ่ายทอดลงบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น นับเป็นการช่วยเผยแพร่และถ่ายทอดนิทานไทยให้ออกไปสู่ประชาคมโลกด้วยทางด่วนของข้อมูลในโลกของ world wide web เราสามารถอ่านนิทานไทยได้ไม่ว่าจะอยู่ ณ มุมใดของโลก เราสามารถหาอ่านนิทานไทยในเวลาใดก็ได้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และช่วยให้นิทานไทยไม่ถูกกลืนหายไปกับกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงเช่นในปัจจุบัน นิทานเป็นเสมือนเครื่องมือที่มีศักยภาพอย่างมากในการสื่อสาร ซึ่งนอกจากให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังแล้ว ยังสามารถสอดแทรกแนวคิดต่างๆ ให้กับผู้ฟัง ผู้อ่านได้ซึมซับไปอย่างไม่รู้ตัว โดยอาจจะเปลี่ยนเทียบวิธีการนี้กับภาษาทางวิชาการในปัจจุบันได้ว่า การเล่านิทานใช้หลักการแบบ Edutainment คือการใช้ทั้งสาระความรู้ผสมผสานกับความบันเทิงไปในตัว ในรูปแบบของ Edunet ซึ่งกลวิธีอันแยบคายนี้หากต้องสูญหายไปนับว่าเป็นสิ่งที่น่าเสียดายเป็นอย่างมาก

นิทานไทยบนโลกของอินเทอร์เน็ตจึงนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมบนทางด่วนของข่าวสารที่ควรค่าแก่การศึกษา โดยการศึกษาในครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษารูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยที่ถ่ายทอดบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเป็นอย่างไร และศึกษาถึงแนวคิดหลักของนิทานไทยที่ถ่ายทอดบนสื่ออินเทอร์เน็ต

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ปัญหำนำวิจัย

1. นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตมีรูปแบบในการนำเสนออย่างไร
2. นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาเป็นแนวเรื่องแบบใด และถ่ายทอดแนวคิดทางด้านจริยธรรมด้านใดบ้าง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบในการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาแนวเรื่องของเนื้อหานิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต และแนวคิดหลักของเนื้อหาทางด้านจริยธรรม

## ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” เป็นการศึกษาเฉพาะนิทานไทยที่พบโดยการใช้เสิร์ชเอนจิน (search engine) และทำการสุ่มตัวอย่างอย่างเฉพาะเจาะจงในวันที่ 19 กรกฎาคม 2545 ซึ่งพบเว็บไซต์ทั้งสิ้น 6 เว็บไซต์ คือ

- [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com)
- [www.everykid.com](http://www.everykid.com)
- [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)
- [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)
- [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)
- [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749)

## นิยามศัพท์

**นิทานไทย** หมายถึง เรื่องเล่าหรือเรื่องที่มีการแต่งขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันด้วยฝีมือของคนไทย หรืออาจจะมีเนื้อหากจากการแปลมาจากนิทานที่มาจากต่างประเทศแต่ทำการแปลและถ่ายทอดใหม่ด้วยฝีมือของคนไทย

**อินเทอร์เน็ต (internet)** หมายถึง เครือข่ายการสื่อสารคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ประกอบด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมากซึ่งกระจายอยู่ในประเทศต่างๆ ทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่และเวลา

**นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต** หมายถึง นิทานที่คนไทยเป็นผู้แต่งขึ้นหรือทำการแปลและถ่ายทอดใหม่ด้วยฝีมือคนไทยที่ปรากฏบนเว็บไซต์ไทย

**เวิลด์ไวด์เว็บ (world wide web: www)** หมายถึง ระบบการสื่อสารข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการสืบค้นข้อมูลในลักษณะของใยแมงมุม (web) โดยการเชื่อมโยงและโอนย้ายข้อมูลจากแหล่งข้อมูลไปยังข้อมูลอีกแหล่งหนึ่งซึ่งเป็นทั้งแบบข้อความ เสียง ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว

**เว็บไซต์ (web site)** หมายถึง คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นศูนย์คอมพิวเตอร์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการของมัลติมีเดีย (multimedia) คือ มีทั้งภาพ เสียง ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว (animation) และไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext)

**เสิร์ชเอนจิน (search engine)** หมายถึง เว็บไซต์ (web site) ที่ทำหน้าที่รวบรวมที่อยู่ของเว็บไซต์ต่างๆ ทั่วโลกไว้ในรูปแบบของฐานข้อมูล (database) อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานสามารถพิมพ์คำสำคัญ (key word) เพื่อสืบค้นหาตำแหน่งแหล่งข้อมูลที่ต้องการ

**รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต** หมายถึง รูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตด้วยการใช้องค์ประกอบต่างๆ มาเรียงร้อยเป็นหน้าเว็บเพจของการนำเสนอ นิทานไทย อันประกอบด้วย

**ภาพ** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพการ์ตูน / รูปภาพนิ่ง / ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว

**เสียง** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านเสียง ซึ่งประกอบไปด้วย การเล่าเรื่องโดยบุคคลเพียงคนเดียว / บทสนทนา / เล่าเป็นบทเพลง / เพลงบรรเลง

**ข้อความ** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบด้านข้อความ คือ เนื้อหาของนิทานไทย

**การเชื่อมโยง (link)** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านจุดเชื่อมโยง (link) ไปยังหน้าต่างๆ ภายในเว็บไซต์เดียวกันและเว็บไซต์อื่นๆ

รูปแบบของการนำเสนอเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ยังพิจารณารวมถึงหลักในการออกแบบเว็บไซต์ โดยการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ในการนำเสนอนิทานไทย มาจัดเรียงให้เป็นหน้าเว็บเพจที่มีความสวยงาม ง่ายต่อการเข้าไปอ่านหรือฟัง รวมถึงดึงดูดความสนใจให้อยากเข้าไปเยี่ยมชม ซึ่งหลักของการออกแบบเว็บไซต์ ตามแนวคิดของ ธีรวิชัย ศรีสุเทพ สามารถแบ่งออกเป็น

- การสร้างลำดับความสำคัญชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ
- สร้างรูปแบบ บุคลิกและสไตล์
- สร้างความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งเว็บไซต์
- ใช้กราฟฟิกอย่างเหมาะสม

**การนำเสนอเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต** หมายถึง การนำเสนอแนวเรื่องของนิทานไทยบนอินเทอร์เน็ต โดยการพิจารณาตามการแบ่งประเภทของนิทาน ของ ประคอง นิมมานเหมินท์ คือ

1. เทวปกรณัมหรือเทพปกรณัม (myth)
2. นิทานศาสนา (religious tale)
3. นิทานคติ (fable)
4. นิทานมหัศจรรย์ (fairly tale)
5. นิทานชีวิต (novella)
6. นิทานประจำถิ่น (sage)
7. นิทานอธิบายเหตุ (explanatory tale)
8. นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale)



9. นิทานเรื่องผี
10. มุขตลก (jest)
11. นิทานซ้ำแบบ (formula tale)

**แนวคิดหลักของเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต** หมายถึง แนวคิดทางด้านจริยธรรมที่นำเสนอในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

**จริยธรรม** หมายถึง หลักของความดีและความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของจริยธรรมทางศาสนาและวัฒนธรรม เป็นหลักที่บุคคลควรยึดมั่นไว้เป็นหลักประจำใจ เพื่อให้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ มี 9 ประการ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ อ้างใน รัชนี้ ศิริชัยเอกวัฒน์. 2536: 6-7) คือ

1. **ความประหยัด** หมายถึง การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง พอให้ความสุขตามความจำเป็นของชีวิต รู้จักแบ่งรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น
2. **ความขยันหมั่นเพียร** หมายถึง ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยยากลำบากและพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตนเอง
3. **ความมีสติปัญญา** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว
4. **การพึ่งพาตนเอง** หมายถึง ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมีให้เต็มที่จะก่อนจะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
5. **ความรับผิดชอบ** หมายถึง การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบไม่ประมาทเลินเล่อ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น
6. **ความสามัคคี** หมายถึง ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังในทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำการกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน
7. **ความยึดมั่นในคุณธรรม** หมายถึง การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น

8. **ความมีวินัย** หมายถึง การทำงานอย่างถูกต้องตรงตามระเบียบของหมู่คณะและปฏิบัติหน้าที่ที่ตนควรจะปฏิบัติ
9. **ความรักชาติ** หมายถึง ความรู้สึกจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จะกระทำทุกอย่างเพื่อรักษาสถาบันเหล่านี้ให้คงอยู่มิให้ผู้ใดมาทำลาย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อนำผลจากการศึกษาในครั้งนี้ ไปเป็นแนวทางให้กับหน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ประกอบการกำหนดหรือพัฒนารูปแบบการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต รวมถึงการเลือกเนื้อหาของนิทานไทย ตลอดจนแนวคิดหลักที่จะนำมาถ่ายทอดในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตในครั้งต่อไป
2. เพื่อนำผลของการศึกษาในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางให้กับหน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนไปเป็นแนวทางประกอบการกำหนดหรือพัฒนารูปแบบการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมของชาวไทยประเภทอื่นๆ อาทิ เพลงพื้นบ้าน การละเล่นต่างๆ ของชาวไทย ศิลปะการรำรำต่างๆ เป็นต้น
3. และผลการวิจัยในครั้งนี้ ยังนำไปใช้ประโยชน์ในเรื่องของการพัฒนาการศึกษาผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต(edunet) ซึ่งเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่สามารถค้นหาข้อมูล ความรู้ต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ” มีแนวคิดสำคัญที่ใช้เป็นแนวทางการศึกษาดังนี้

- แนวคิดเกี่ยวกับนิทานและการแบ่งประเภทของนิทาน
- แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรม
- แนวคิดเรื่องเทคนิคการเล่านิทาน
- แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design)
- แนวคิดเรื่องการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก
- ความสนใจและความต้องการของเด็กในวัยต่างๆ
- แนวคิดเกี่ยวกับสื่อในสังคมยุคใหม่
- แนวคิดเรื่องการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตกับสังคม
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดเกี่ยวกับนิทานและการแบ่งประเภทของนิทาน

การศึกษาเนื้อหาตามหัวข้อในการวิจัยในครั้งนี้ ได้ทำการศึกษาเรื่องของนิทานเป็นสำคัญ และศึกษาถึงเนื้อหาของนิทานที่ปรากฏอยู่บนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเป็นนิทานประเภทใด ดังนั้น จึงต้องนำเอาแนวคิดเรื่องของนิทานและการแบ่งประเภทของนิทานเข้ามาเป็นกรอบในการศึกษา

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความและอธิบายความหมายของนิทานไว้ดังนี้คือ

ภิญญาพร นิตยะประภา (2534 : 32) กล่าวว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาที่มีได้เจาะจงแสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่ก็เพื่อความสนุกสนานและความพอใจทั้งผู้เล่าและผู้ฟังที่จะสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจเอาไว้ด้วย

ฉวีวรรณ กีนาวงศ์ (2533 : 101) กล่าวว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าต่อๆ กัน มาเป็นเวลานานแล้วแต่ไม่ทราบแน่ชัดว่าเริ่มต้นเล่ากันมาตั้งแต่เมื่อใด การเล่านิทานก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและให้ความรู้ เพื่อเป็นคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และบางครั้งก็ได้สอดแทรกเพื่อสอนใจไปด้วย

ฉวีวรรณ ภูพานันท์ (2527 : 70) ได้กล่าวว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่ากันมาแต่โบราณ และมีนิทานต่าง ๆ นานา

กิ่งแก้ว อุตถากร (2519 : 12) ได้ให้ความหมายของนิทานในเชิงคติชนวิทยาว่า นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าสืบต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ

รัชณี ศรีไพรวรรณ (อ้างใน สันตพัฒน์ อรุณธำรี 2542 : 2) ได้ให้ความหมายของนิทาน ว่า คือเรื่องเล่าที่เล่าสืบกันมา หรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และให้ความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต

จากความหมายต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า นิทาน คือเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่หรือเป็นการเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังเป็นสำคัญ และสอดแทรกความรู้แง่คิดต่างๆ เกี่ยวกับการดำรงชีวิตหรือคุณธรรมเป็นส่วนประกอบเพื่อสอนใจ

สำหรับการแบ่งประเภทของนิทานนั้น โดยปกติผู้เล่านิทานมักจะไม่สนใจเลยว่านิทานที่เขาเล่านั้นเป็นนิทานประเภทใด การจำแนกนิทานพื้นบ้านออกเป็นประเภทต่างๆ นั้น เป็นการจำแนกของนักคติชนวิทยาเพื่อประโยชน์ในทางวิชาการ นิทานสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท อาทิ แบ่งตามเขตพื้นที่ แบ่งตามยุคสมัย แบ่งตามโครงเรื่องหรือแบ่งตามชนิดของการเล่านิทาน แต่ที่นิยมกันมากนั้น คือการแบ่งตามรูปแบบของนิทาน โดยยึดเอาสาระที่เป็นเรื่องราวของนิทานเป็นหลัก ในหนังสือ The Folktale ของ สตีฟ ทอมป์สัน ได้กล่าวถึงนิทานพื้นบ้านประเภทที่มีเล่าทั่วไปและนักศึกษาวิชาคติชนวิทยาควรรู้จัก 8 ประเภท คือ Fairy Tale หรือ Marchen, Novella, Hero Tale, Sage, Explanatory Tale, Animal Tale และ Jest (สตีฟ ทอมป์สัน อ้างใน ประคอง นิมมานเหมินท์ 2543 : 8)

ส่วน ประคอง นิทานหมิ่นหมิ่น ได้แบ่งประเภทประเภทนิทานออกตามลักษณะเนื้อหาและรูปแบบ โดยแบ่งออกเป็น 11 ประเภท คือ

1. **เทพปกรณัม หรือเทพปกรณัม (myth)** เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของจักรวาล โครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปรากรกฎการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน ฯลฯ ตลอดจนพิธีกรรมการประพุดิปฏิบัติต่างๆ
2. **นิทานศาสนา (religious tale)** มีจุดมุ่งหมายในการสั่งสอนศีลธรรมแก่ประชาชน แนะนำแนวทางประพุดิปฏิบัติ สร้างค่านิยมและบรรทัดฐานทางอ้อมให้แก่สังคม ถ้าเป็นนิทานไทย จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับนรกสวรรค์ หรือเรื่องราวของบุคคลที่ศักดิ์สิทธิ์ในศาสนา โครงเรื่องจะยึดหลักพุทธศาสนาเป็นสำคัญ เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว
3. **นิทานคติ (fable) คติ** หมายถึงแนวทางหรือแบบอย่าง นิทานคติเป็นเรื่องขนาดไม่ยาวนานนัก การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ เรื่องหนึ่งๆ อาจมีตัวละครประมาณ 2- 4 ตัว แนวคิดที่ปรากฏในนิทานคือคุณค่าของจริยธรรมและผลแห่งการประกอบกรรมดีและกรรมชั่ว กรรมดีที่นำเสนอให้มักได้แก่ ความกตัญญูรู้คุณ ความเมตตากรุณา ความเคารพเชื่อฟัง ความซื่อสัตย์ การเล่านิทานประเภทนี้ผู้เล่ามักชี้ให้เห็นผลดีและผลร้ายของกรรมตอนท้ายเรื่องเสมอ
4. **นิทานมหัศจรรย์ หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale)** ตามรูปศัพท์ทำให้เข้าใจว่าเป็นนิทานเกี่ยวกับเทพนางฟ้า ตามที่จริงแล้วอาจไม่มีเทพนางฟ้าก็ได้ แต่จะเป็นเรื่องราวของความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการ คือ
  - เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาคหรือหลายตอน
  - ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่บังสถานที่หรือเวลาแน่นอน
  - ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือประสบชะตากรรม ได้รับความช่วยเหลืออาจแต่งงานแล้วเปลี่ยนฐานะดีขึ้น
  - เกี่ยวข้องกับอมมนุษย์ อิทธิฤทธิ์หรือสิ่งมหัศจรรย์เหลือวิสัยมนุษย์

นิทานมหัศจรรย์ของไทย อาจจัดเข้าเป็นนิทานประเภทอื่นได้ เช่น นิทานศาสนา หรือนิทานคติ และบางครั้งระบุสถานที่ที่เกิดที่ใด ส่วนผู้ช่วยพระเอกนางเอกส่วนมากเป็น พระอินทร์ พระฤๅษี สำหรับความมหัศจรรย์ที่พบในนิทานไทยนั้น คือ การเหาะเหินเดิน อากาศ การแปลงกาย การสาป การชุบชีวิต ของวิเศษ การเนรมิต เป็นต้น

5. **นิทานชีวิต** (novella) มีลักษณะคล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์ตรงที่มีขนาดค่อนข้าง มีหลายอนุภาค ที่ต่างกันคือ นิทานชีวิตดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงบอก สถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมีเรื่องอิทธิปาฏิหาริย์หรือความมหัศจรรย์ แต่มี ลักษณะที่ผู้อ่านเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้มากกว่า

นิทานชีวิตของไทย จะเป็นเรื่องเล่ามีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริง อาจจะมี ระบุตำแหน่งของตัวละครได้อย่างชัดเจน และยังระบุสถานที่เกิดเหตุด้วย สถานที่จะเป็นสถานที่ตามท้องถิ่นต่างๆ ในประเทศไทย ตัวละครส่วนใหญ่เป็นคน อาจมีตัวละครที่เป็นสัตว์และมนุษย์ เช่น ผีสาวเทวดาบ้าง

6. **นิทานประจำถิ่น** (sage) เป็นนิทานที่มีขนาดของเรื่องไม่แน่นอน บางเรื่องก็สั้นบาง เรื่องก็ยาว บางเรื่องอาจมีอนุภาคที่สำคัญเพียงอนุภาคเดียว มักเป็นเรื่องแปลก พิสดาร ซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นแล้ว ณ สถานที่แห่งใดแห่งหนึ่ง ตัวละครและสถานที่บ่ง เอาจไว้อย่างชัดเจน อาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์หรือคนสำคัญของเมือง ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์หรือผีสาวนางไม้

นิทานประจำท้องถิ่นของไทย เป็นเรื่องที่เล่าสืบกันมา มีเนื้อเรื่องที่เชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริงและอธิบายความเป็นมาของท้องถิ่นที่อยู่ในท้องถิ่น คือสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ทะเล ภูเขา แม่น้ำ เกาะและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเนื่องในศาสนา เช่น เจดีย์ วิหาร

7. **นิทานอธิบายเหตุ** (explanatory tale) เป็นเรื่องที่อธิบายถึงกำเนิดความเป็นไปของ สิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ อาจอธิบายถึงการกำเนิดสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิด มีรูปร่างลักษณะต่างๆ กำเนิดของพืช ดวงดาว มนุษยชาติหรือสถาบัน เรื่องประเภทนี้ มักจะสั้นและเล่าแบบตรงไปตรงมา เพื่อจะตอบคำถามว่าทำไมสิ่งนั้นจึงเป็นอย่างนั้น

8. **นิทานเรื่องสัตว์** (animal tale) เป็นเรื่องที่สัตว์เป็นตัวละครนิทานเรื่องสัตว์โดยทั่วไป มักแสดงให้เห็นถึงความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่ง และความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง สัตว์ที่เป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวโกง เทียบกลั่นแก่งเอาเปรียบคนอื่นหรือสัตว์อื่น ซึ่งบางทีก็ได้รับความเดือดร้อนตอบแทนบ้างเหมือนกัน ความน่าสนใจของเรื่องอยู่ที่ความขบขันจากการหลอกลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ของสัตว์ อันเนื่องมาจากความโง่เขลา

นิทานเรื่องสัตว์ของไทย มักเป็นนิทานขนาดสั้น บางเรื่องมีลักษณะเป็นนิทานอธิบาย หรือนิทานคติด้วย อาจแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- (1) นิทานที่แสดงนิสัยสันดานแท้จริงของสัตว์ มุ่งแสดงให้เห็นว่าแม้สัตว์จะเปลี่ยนรูปร่างลักษณะ แต่สัตว์ก็ไม่ทิ้งสันดานเดิมของมัน
- (2) นิทานเกี่ยวกับสัตว์โง่ สัตว์ฉลาด และสัตว์เจ้าเล่ห์
- (3) นิทานเกี่ยวกับสัตว์ที่ดี เช่น เป็นสัตว์กตัญญู เป็นสัตว์ที่มีใจโอบอ้อมอารี เป็นต้น

9 **นิทานเรื่องผี** มีผีเป็นตัวละครของเรื่อง แทบทุกสังคมมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีต่างๆ มาก ผีบางเรื่องไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหน เกิดขึ้นได้อย่างไร แต่ผีบางประเภทเป็นวิญญาณของคนที่ตายไปแล้วกลับมาหลอกหลอนผู้ที่มีชีวิตอยู่ ด้วยรูปร่างและวิธีการต่างๆ

10 **มุขตลก** (jest) มักจะมีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีเพียงอนุภาคเดียว ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าจะเป็นไปได้ต่างๆ

11 **นิทานเข้าแบบ** (formula tale) หมายถึงนิทานที่มีแบบสร้างพิเศษ นิทานประเภทโครงเรื่องมีความสำคัญเป็นรองของแบบสร้าง การเล่าก็เล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟัง อาทิ

**นิทานไม่รู้จบ** (endless tale) นิทานประเภทนี้ไม่มีอะไรมาก มักเกี่ยวกับความสามารถของผู้เล่าที่จะเล่าไปได้นานเท่าที่ผู้ฟังต้องการ โดยเรื่องไม่มีวันจบ ปกติผู้ฟังมักจะรำคาญจนบอกให้ผู้เล่าหยุดเล่า

**นิทานลูกโซ่** มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นซ้ำหลายๆ ครั้ง เกี่ยวกับสิ่งหลายๆ สิ่ง มีการแจกแจงเรียงลำดับจำนวนเลขวันเดือนปี

## แนวคิดเรื่องจริยธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 217) ให้ความหมายของจริยธรรมว่า คือ ธรรมะที่เป็นข้อพึงประพฤติ ปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

พจนานุกรมไทย กล่าวว่า จริยธรรมหมายถึง การประพฤติถูกธรรม – เป็นธรรม

พระราชวรมุนี (2523 : 10) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่า จริยธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำได้ในทางวินัยจนเกิดความเคยชินขึ้นมา มีพลังใจ ความตั้งใจแน่วแน่ มีความประคับประคอง เรื่องจริยธรรมต้องอาศัยปัญญา ปัญญาอาจเกิดจากศรัทธาเชื่อถือผู้อื่นไปก่อนก็ได้ ในบางครั้งจริยธรรมก็เกิดโทษเพราะไม่มีปัญญากำกับ

ก๊อ สวัสดิปาณิษฐ์ (2522 : 18) กล่าวว่า จริยธรรม คือ ประมวลความประพฤติและความนึกคิดในสิ่งที่ดีงามและเหมาะสม

มณฑล หนูสีใส (2542 : 26) จริยธรรมเป็นคำที่มีความหมายกว้าง ครอบคลุมไปถึงระเบียบสังคม กฎหมาย กฎศีลธรรมตามศาสนา และค่านิยมของคนในกลุ่มเดียวกัน โดยทั่วไป จริยธรรม (morality) หมายถึง กฎเกณฑ์หรือมาตรฐานที่สังคมสร้างขึ้นเพื่อแบ่งการกระทำที่ดี ถูก และควร ออกจากการกระทำที่ไม่ดี ผิดและไม่ควร

อาจจะพอสรุปได้ว่า **จริยธรรม** หมายถึง หลักของความดีและความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของจริยธรรมทางศาสนาและวัฒนธรรม เป็นหลักที่บุคคลควรยึดมั่นไว้เป็นหลักประจำใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ยึดเอาแนวทางของการแบ่งประเภทจริยธรรมออกเป็น 9 ประการ ตามสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (อังกูณ รัชนี้ ศิริชัยเอกวัฒน์. 2536: 6-7) คือ

1. **ความประหยัด** หมายถึง การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง พอให้มีความสุขตามความจำเป็นของชีวิต รู้จักแบ่งรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น



2. **ความขยันหมั่นเพียร** หมายถึง ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยยากลำบากและพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตนเอง
3. **ความมีสติปัญญา** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว
4. **การพึ่งพาตนเอง** หมายถึง ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมีให้เต็มที่ก่อนจะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
5. **ความรับผิดชอบ** หมายถึง การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น
6. **ความสามัคคี** หมายถึง ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังในทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน
7. **ความยึดมั่นในคุณธรรม** หมายถึง การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี
8. **ความมีวินัย** หมายถึง การทำงานอย่างถูกต้องตรงตามระเบียบของหมู่คณะและปฏิบัติหน้าที่ที่ตนควรจะทำ
9. **ความรักชาติ** หมายถึง ความรู้สึกจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จะกระทำทุกอย่างเพื่อรักษาสถาบันเหล่านี้ให้คงอยู่มิให้ผู้ใดมาทำลาย

## แนวคิดเรื่องเทคนิคในการเล่านิทาน

แม้ว่านิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตจะไม่มีผู้เล่านิทานออกมาแสดงการเล่านิทานสดให้เราได้เห็นและฟัง แต่สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อแบบมัลติมีเดีย (multimedia) ดังนั้นจึงสามารถใส่เสียงพูด บทสนทนา เสียงเพลง รูปภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เข้าไปประกอบในการนำเสนอเนื้อหาของนิทานได้ ซึ่งย่อมต้องมีการนำเอาหลักการของการเล่านิทานเข้ามาประกอบในการจัดทำด้วย เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้ามาชมเว็บไซต์ โดยเฉพาะเด็กเกิดความสนใจ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่ใช้บริการเว็บไซต์ อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาจะขอยกเพียงบางหลักการในการยึดเป็นกรอบสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ทั้งนี้เพราะ หลักการส่วนใหญ่ใช้กับการเล่านิทานสด

ดังที่ได้กล่าวมาในบทที่ 1 ว่า นิทานนั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคนทุกเพศทุกวัย แต่ส่วนใหญ่แล้ว นิทานมักจะเป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้กับเด็ก เพราะจากธรรมชาติของนิทานซึ่งทำให้ผู้ที่ฟังหรืออ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน พร้อมกับได้รับแง่คิดคติธรรมไปในตัว และวัยเด็กเป็นวัยแห่งการเรียนรู้แต่การที่จะอบรมสั่งสอนในเรื่องที่เป็นคติธรรม ความดี หรือแง่คิดต่างๆ ในการดำเนินชีวิตนั้น ยังเป็นสิ่งที่ซับซ้อนและยากเกินกว่าที่เด็กจะเข้าใจและนำไปปฏิบัติใช้ได้ จึงทำให้นิทานและการเล่านิทานกลายเป็นกิจกรรมที่มีเด็กเป็นกลุ่มหมาย

สำหรับเทคนิคการเล่านิทานนั้น ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 104) ได้กล่าวว่า การเล่านิทานให้ได้ดีนั้นเป็นเรื่องยากพอสมควร ครูผู้เล่าจะต้องมีเทคนิคในการเล่าอย่างมาก เพื่อที่จะทำ让孩子สนใจได้ ตลอดเวลาครูผู้เล่าต้องมีศิลปะในการเล่าอย่างยอดเยี่ยม นอกจากนี้ยังจะให้ความรัก ความอดทน ความใกล้ชิดสนิทสนมกับเด็กอีกด้วย บุคลิกภาพและท่าทางของครูก็เป็นส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งและก่อนที่จะเล่านิทานให้เด็กฟังทุกครั้ง จะต้องมีการเตรียมการเล่าอยู่เสมอ เพราะถ้าผู้เล่าได้เตรียมไว้ล่วงหน้าจะทำให้การเล่านิทานประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้เสมอ การเล่านิทานจะให้ผลตามจุดประสงค์นั้น จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ

1. ทำความเข้าใจกับเนื้อหาเรื่องนิทานที่เล่าเสียก่อน โดยจินตนาการออกมาเป็นภาพอ่านเรื่องซ้ำๆ เพื่อจับใจความตัวละครและเหตุการณ์ทุกอย่าง ปิดหนังสือคิดย้อนเรื่องออกมาเป็นภาพและอ่านเรื่องทบทวนอีกครั้ง เพื่อเก็บภาษาสละสลวยไปใช้ให้เหมาะสมกับเรื่อง

2. การเลือกคำควรเป็นคำที่ง่ายๆ ที่เด็กฟังหรือนึกออกเป็นภาพในจินตนาการได้ ควรใช้คำที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบด้วยเพื่อเด็กจะได้เข้าใจยิ่งขึ้น เช่น สูง-ต่ำ หนัก-เบา ใหญ่-เล็ก หรือคำที่เกี่ยวกับรูป รส กลิ่น เสียง ฯลฯ
3. เมื่อในท้องเรื่องมีตัวละครคุยกัน ให้ใช้บทสนทนาเพราะทำให้เด็กตื่นเต้นกว่า
4. เริ่มต้นเรื่องให้ดี เพื่อเรียกร้องความสนใจ พยายามหลีกเลี่ยงการบรรยายและอธิบายที่ไม่จำเป็น
5. การเล่าเรื่องควรใช้เสียงแบบสนทนากัน คือ ช้า ชัดเจน มีหนักเบา แต่ไม่ควรมีเอื้ออ้าที่นี่ ฯลฯ เพราะจะทำให้เสียรสของเรื่อง และเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีของเด็ก
6. ขณะที่เล่าควรจับเวลาให้ดี เว้นจังหวะตามอารมณ์ของเรื่อง เช่น ถ้าเนื้อเรื่องมีสิ่งเร้าใจก็พูดให้เร็วขึ้น ทำท่าจริงจัง เมื่อถึงบทแปลกใจหรือตกตะลึงควรทอดระยะจะทำให้ผู้ฟังคล้อยตามได้ดีที่สุด
7. นิทานที่นำมาเล่าให้ยาวพอๆ กับระยะเวลาความสนใจของเด็ก คือ ประมาณ 15-25 นาทีสำหรับเด็กประถมศึกษา หรือถ้าเป็นคำก็จะประมาณ 1000 คำ สำหรับประถมตอนต้น ส่วนเด็กประถมตอนปลายประมาณ 3000 คำถ้าเป็นเด็กเล็กๆ ประมาณ 100 คำ ถ้าเด็กโตในระดับอนุบาลศึกษาก็จะประมาณ 500 คำ
8. เวลาเล่าต้องพยายามเป็นกันเองให้มากที่สุด ให้ความรักความสนทนากับเด็กอย่างจริงจัง ถ้าพบว่าเด็กคนใดคนหนึ่งคลายความสนใจจากนิทานและรบกวนสมาธิผู้อื่นๆ ผู้เล่าจะต้องให้ความสนใจทันทีอาจจะให้มานั่งใกล้ๆ ผู้เล่าก็ได้
9. เวลาเล่า ผู้เล่าควรมีรูปภาพประกอบ อาจเป็นหนังสือภาพ หุ่น หรือสื่อการสอนอื่นๆ จะช่วยให้เด็กสนใจยิ่งขึ้น ถ้าผู้เล่ามีความสามารถวาดภาพประกอบขณะเล่าด้วยก็จะเป็นการดีมาก
10. เวลาเล่า อาย่าหรือเรื่องให้สั้นจนเกินไปจนกระทั่งขาดความสนุกไป เพราะจะทำให้เด็กไม่รู้เรื่อง
11. จัดบรรยากาศของห้องให้เหมาะสม เช่น อาจนั่งเล่ากับพื้น หรือขีดหุ่นประกอบการเล่าหรืออาจจะไปเล่าใต้ต้นไม้กลางแจ้งก็ได้
12. อย่าแสดงท่าทางประกอบการเล่ามากเกินไป จะทำให้นิทานหมดสนุก พยายามเล่าให้เป็นไปตามธรรมชาติง่ายๆ และมีชีวิตชีวา
13. ขณะที่เล่าอาจให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่านิทานด้วยก็ได้ เช่น การแสดงท่าตามเนื้อเรื่องแต่ไม่ควรจะให้บ่อยนัก
14. ขณะที่เล่านิทาน สายตาของผู้เล่าจะต้องมองกวาดดูนักเรียนได้ทุกคน อาจนั่งเป็นครึ่งวงกลมหรือนั่งกับพื้นก็ได้ ในเวลาที่เด็กฟังนิทาน สายตาของเด็กจะจับอยู่ที่ผู้เล่า ผู้เล่า

จะต้องทอดส่ายตาไปที่เด็กไม่ใช่เพียงเพื่อจะดูว่าเด็กมีปฏิกิริยาอย่างไรเท่านั้น แต่เพื่อว่าเด็กจะได้เห็นความรู้สึกของผู้เล่าขานมาทางดวงตาบ้าง เช่น ความรู้สึกเศร้า เสียใจ รื่นเริง สนุกสนาน ประหลาดใจ ตื่นเต้น เป็นต้น

15. ขณะที่กำลังเล่านิทาน ถ้าหากมีเด็กพูดหรือถามขัดจังหวะ ผู้เล่าควรบอกให้รอจนกว่าจะจบเรื่อง อย่างไรก็ตามผู้เล่าอาจให้เด็กขัดจังหวะได้เป็นบางครั้งบางคราว
16. หลังจากการเล่านิทาน ควรเปิดโอกาสให้เด็กถามและวิพากษ์วิจารณ์ แต่ไม่ควรบังคับเด็กให้พูดถามเพราะจะทำให้เด็กเสียความเพลิดเพลิน
17. หลังจากเล่านิทานแล้ว อาจจะทำให้เด็กแข่งขันกันตั้งชื่อเรื่องก็ได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้ติดตามและเพื่อความเข้าใจในเรื่องที่ผู้เล่าได้เล่ามาแล้ว
18. ถ้านิทานเรื่องยาว ผู้เล่าอาจจะเล่าเป็นตอนๆ ก็ได้ เพื่อเป็นการรื้อให้เด็กอยากมาโรงเรียนไม่ขาดเรียน เพื่อมาฟังนิทานต่อเนื่องจนจบเรื่อง

สำหรับเทคนิคเพิ่มเติมของการเล่านิทานให้ดีขึ้นนั้น วรรณิ ศิริสุนทร ได้ให้ข้อเสนอแนะบางประการไว้ดังนี้ คือ

#### - การปรับเสียงให้ดีขึ้น

สิ่งที่จำเป็นในการเล่านิทานคือ เสียงที่กังวานแสดงความรู้สึกออกมาได้ดี เราสามารถปรับปรุงเสียงให้บรรลุถึงจุดสูงสุดเต็มที่ ซึ่งจำเป็นต้องพยายามหลีกเลี่ยงการเค้นเสียง ควรเน้นเสียงให้รับกับคำที่กำลังเปล่งออกมาและจะออกเสียงสูงต่ำต้องให้บังเกิดความหมาย เสียงที่พุ่งไกลฟังชัดควรทำได้โดยไม่ต้องตะโกนและสามารถสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบสบายโดยให้เสียงพูดนั้นดังชัดเจนถึงผู้ฟังโดยตลอด การออกเสียงพูดควรให้ถูกต้องทั้งคำควบกล้ำ เสียงดังชัดเจน ตรงจุดและสละสลวย

#### - สิ่งที่จะช่วยสนับสนุนและการออกท่าทาง

ในการเล่านิทานอาจมีหลายครั้งที่ควรมีสื่อประกอบเพื่อสนับสนุนให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างบรรยากาศที่ถูกต้องสำหรับชั่วโมงนิทาน ผู้เล่าบางคนใช้กลวิธีต่างๆ เมื่อเริ่มต้นชั่วโมงนิทานเพื่อช่วยให้เด็กๆ สนใจและสร้างบรรยากาศที่เป็นสื่อนำการฟัง ใช้การจุดเทียนและวางเทียนไว้บนโต๊ะหรือบนแท่น อาจเปิดเครื่องบันทึกเสียงดนตรีก่อนในขณะที่เด็กๆ กำลังมองหาที่นั่งและเตรียมตัวนั่งลง บางครั้งอาจมีบางคนแสดงตัวเป็นผู้ช่วยของผู้เล่านิทาน เขาจะแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีสันสดใส เดินสั้นกระดิ่งไปรอบๆ และบอกเด็กๆ ว่าช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาของการเล่านิทาน การ

ใช้สิ่งเหล่านี้ช่วยนับเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่จะเริ่มต้นชั่วโมงนิทาน ผู้เล่าแต่ละคนจะต้องคิดค้นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง ผู้เล่าบางคนอาจใช้กระดาษ โดยพับเป็นรูปต่างๆ เช่น เลื้อย กางเกง กังหัน เรือใบ หรือใช้เชือก ใช้มือเล่าเรื่อง ใช้ผ้าเช็ดหน้า ใช้ริบบิ้น เป็นต้น

## แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design)

การที่จะศึกษาเรื่องของรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น จำเป็นที่จะต้องรู้วิธีในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษา การรู้ถึงโครงสร้าง องค์ประกอบต่างๆ รวมถึงความหมายขององค์ประกอบนั้นๆ ที่จะทำให้เว็บไซต์น่าสนใจ หรือทำให้ผู้เข้าไปชมเว็บไซต์อยากคลิกเปลี่ยนไป มีความสำคัญต่อการศึกษาเรื่องรูปแบบของนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ต

เว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ เพราะผู้ใช้มีโอกาสที่จะเลือกคลิกและไม่คลิกที่ใดก็ได้ตามความต้องการ และสามารถไปยังทุกหนทุกแห่งได้อย่างง่ายดายด้วยการใช้เพียงเมาส์คลิกไปตามลิงค์ต่างๆ ผู้ใช้จึงมักจะไม่ค่อยมีความอดทนกับอุปสรรคและปัญหาที่เกิดจากการออกแบบที่ผิดพลาด ซึ่งถ้าเขาไม่สามารถเห็นประโยชน์จากเว็บไซต์แล้ว หรือดูแล้วไม่เข้าใจว่าจะใช้งานอย่างไร ก็มักจะเปลี่ยนไปยังเว็บไซต์อื่นได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นเรื่องของการออกแบบเว็บไซต์จึงเข้ามามีความสำคัญอย่างมากในการที่จะตอบสนองความต้องการของผู้ที่เข้ามาใช้ และดึงดูดให้เขาเหล่านั้นเข้ามาใช้บริการในเว็บไซต์อยู่เสมอ

## หลักการออกแบบหน้าเว็บตามแนวคิดของ ธวัชชัย ศรีสุเทพ

### - สร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ (Visual Hierarchy)

หลักสำคัญในการออกแบบหน้าเว็บอย่างหนึ่งคือ การสร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ ภายในหน้าเว็บ เพื่อเน้นให้เห็นว่าอะไรเป็นเรื่องสำคัญมาก สำคัญรองลงไป หรือสำคัญน้อยตามลำดับ การจัดระเบียบขององค์ประกอบอย่างเหมาะสมจะช่วยแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในหน้าเว็บได้ ในการออกแบบจึงควรให้ความสนใจกับปัจจัยเหล่านี้

ขนาดเปรียบเทียบ (relative size) ขององค์ประกอบต่างๆ ในหน้าเว็บจะช่วยสื่อความหมายถึงความสำคัญของสิ่งหนึ่งต่อสิ่งอื่นๆ โดยองค์ประกอบที่มีขนาดใหญ่ย่อมสามารถดึงความสนใจของผู้ใช้ได้ก่อน และยังแสดงถึงความสำคัญที่มีเหนือองค์ประกอบขนาดเล็ก ตัวอย่างที่เห็นกันอยู่ทั่วไปคือ การกำหนดหัวข้อเรื่องต่างๆ ให้มีขนาดใหญ่กว่าส่วนของเนื้อหาเสมอ เพื่อแสดงให้ผู้ชมมองเห็นได้ชัดเจนและเข้าใจจุดสำคัญของเนื้อหาได้ดีขึ้น แต่ถ้าเมื่อใดก็ตามที่คุณกำหนดให้ส่วนของหัวข้อมีขนาดเล็กกว่าเนื้อหาก็จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสับสนได้ทันที

ลักษณะขององค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องคำนึงถึงมีดังนี้

- **ตำแหน่งและลำดับขององค์ประกอบ** แสดงถึง ลำดับความสำคัญของข้อมูลที่คุณต้องการให้ผู้ชมได้รับ เนื่องจากภาษาส่วนใหญ่รวมถึงภาษาไทยและอังกฤษจะอ่านจากซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง จึงควรจัดวางสิ่งที่มีความสำคัญไว้ที่ส่วนบนหรือด้านซ้ายของหน้าอยู่เสมอ เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นได้ก่อน แต่ถ้าจัดวางสิ่งที่สำคัญไว้ส่วนท้ายของหน้า ผู้ชมจำนวนมากอาจจะไม่ได้รับข้อมูลนั้น
- **สีและความแตกต่างของสี** แสดงถึงความสำคัญและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ภายในหน้าที่เด่นชัดเหมาะสำหรับองค์ประกอบที่มีความสำคัญมาก ส่วนองค์ประกอบที่ใช้สีเดียวกันย่อมสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดและความสำคัญที่เท่าเทียมกัน โดยทั่วไปการใช้สีที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนจะสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมให้เห็นและตอบสนองอย่างรวดเร็ว แต่การใช้สีที่หลากหลายเกินไปอย่างไม่มีจุดหมายเต็มไปหมดทั้งหน้า กลับจะสร้างความสับสนให้กับผู้ชมเสียมากกว่า
- **ภาพเคลื่อนไหว** เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี แต่จะต้องใช้อย่างจำกัดและระมัดระวัง เพราะการที่เราใช้สิ่งเคลื่อนไหวในหน้าเว็บมากเกินไปนั้น จะทำให้มีจุดสนใจบนหน้าจอบ่อยจนเกินไปจนผู้ใช้ตัดสินใจได้ลำบากว่าสิ่งไหนสำคัญกว่ากัน ดังนั้นคุณควรใช้ภาพเคลื่อนไหวโดยมีเป้าหมายที่ชัดเจนว่า จะให้ผู้ชมพุ่งความสนใจไปตรงไหน

## - สร้างรูปแบบ บุคลิก และสไตล์

รูปแบบของหน้านั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเป้าหมายของเว็บไซต์ว่าต้องการให้ความรู้ โฆษณาหรือขายสินค้า เมื่อมีแนวคิดของเว็บไซต์ที่เรียบร้อยแล้ว ก็ลงมือสร้างเว็บไซต์ที่จะใช้เป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหาภายในแก่ผู้ใช้ ซึ่งการออกแบบที่ควรประกอบไปด้วยรูปแบบ บุคลิก และสไตล์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสร้างความชัดเจนในการสื่อสารกับเนื้อหาและสร้างความชัดเจนในการสื่อสาร

### รูปแบบ

การเลือกรูปแบบของเว็บไซต์ ที่เหมาะสมจะช่วยสร้างความเข้าใจของผู้ใช้ได้ดีขึ้น โดยเราสามารถจำลองรูปแบบของสิ่งต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาของเว็บไปใช้ได้ เช่น เว็บที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ก็อาจจะออกแบบเว็บไซต์ให้คล้ายกับโรงภาพยนตร์จริงๆ

### บุคลิก

เว็บไซต์แต่ละประเภทอาจจะมีบุคลิกลักษณะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเป้าหมายในการนำเสนอ บุคลิกที่เหมาะสมกับเนื้อหาช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาได้ดีขึ้น เว็บไซต์แต่ละแห่งสามารถให้ความรู้สึกสนุกสนาน, เชี่ยวชาญ, วิชาการ, ทันสมัย, ลึกลับ, หรือเป็นทางการ

### สไตล์

สไตล์ หมายถึง ลักษณะการจัดโครงสร้างของหน้า, รูปแบบกราฟิก, ชนิดและการจัดตัวอักษร, ชุดสีที่ใช้และรวมถึงองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมด ไม่ควรสร้างสไตล์ของเว็บไซต์ตามอำเภอใจโดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม และจะต้องระวังเป็นพิเศษเมื่อนำกราฟิกจากเว็บไซต์อื่นที่มีสไตล์แตกต่างจากของเราเข้ามาใช้ นอกจากนี้รูปแบบของกราฟิกต่างๆ รวมถึงสไตล์ของเว็บไซต์ควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในเว็บไซต์อย่างมีเหตุผล ไม่ใช่เพียงเพื่อแสดงฝีมือในการออกแบบแต่เพียงอย่างเดียวและควรใช้รูปแบบ บุคลิกและสไตล์ที่เลือกใช้ให้มีความสม่ำเสมอตลอดทั้งเว็บไซต์ เพื่อป้องกันความสับสนที่อาจเกิดขึ้นได้

## - สร้างความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งไซต์

ปัญหาอย่างหนึ่งที่พบเห็นมาแล้วในบางเว็บไซต์ คือการมีรูปแบบในแต่ละหน้าที่ไม่เหมือนกัน จนทำให้ผู้ใช้ไม่แน่ใจว่าอยู่ในเว็บเดิมหรือเปล่า เมื่อเราได้ออกแบบโครงสร้างของหน้าเว็บเพจ, รูปภาพของกราฟิก, ลักษณะตัวอักษร, โทนสีและองค์ประกอบอื่นๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็ควรนำลักษณะดังกล่าวไปใช้กับทุกๆ หน้าให้เป็นมาตรฐานเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เพื่อเป็นเอกลักษณ์ให้ผู้ใช้สามารถจดจำลักษณะของเว็บไซต์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ความสม่ำเสมอของโครงสร้างหน้าเว็บและระบบเนวิเกชันก็จะทำให้ผู้ใช้รู้สึกคุ้นเคยและสามารถคาดการณ์ลักษณะของเว็บได้ล่วงหน้าซึ่งจะช่วยให้การท่องเว็บเป็นไปอย่างสะดวก

## จัดวางองค์ประกอบที่สำคัญไว้ในส่วนบนของหน้าเสมอ

ส่วนบนของหน้า หมายถึง ส่วนแรกของหน้าที่จะปรากฏขึ้นในหน้าต่างบราวเซอร์โดยที่ยังไม่มีการเลื่อนหน้าจอใดๆ เนื่องจากส่วนบนสุดของหน้าจะเป็นบริเวณที่ผู้ใช้มองเห็นได้ก่อน ดังนั้นสิ่งที่อยู่ในบริเวณนี้จึงควรเป็นสิ่งที่สำคัญและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้ได้ โดยปกติแล้วส่วนบนสุดนี้ควรประกอบด้วย

- ชื่อของเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้ใช้รู้ทันทีที่กำลังอยู่ในเว็บอะไร
- ชื่อหัวข้อหรือชื่อแสดงหมวดหมู่ของเนื้อหาช่วยให้ผู้ใช้รู้ถึงส่วนของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่
- สิ่งสำคัญที่ต้องการโปรโมท (promote) ในเว็บไซต์เพราะเป็นบริเวณที่ผู้ใช้ทุกคนจะได้เห็นและให้ความสนใจมากที่สุด
- ระบบเนวิเกชัน เพื่อให้ผู้ใช้มีโอกาสคลิกไปยังส่วนที่ต้องการได้ทันที โดยไม่ต้องรอให้ข้อมูลทั้งหน้าปรากฏขึ้นมาจนครบก่อน

## สร้างจุดสนใจด้วยความแตกต่าง

การจัดองค์ประกอบให้ภาพรวมของหน้ามีความแตกต่างเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำสายตาผู้อ่านไปยังบริเวณต่าง ๆ ส่วนหน้าที่เต็มไปด้วยตัวอักษรจะดูคล้ายเป็นแถบสีเทาที่ไม่น่าสนใจสำหรับหน้าที่ถูกออกแบบมาไม่ดีโดยเน้นการใช้กราฟิกหรือตัวอักษรที่มากเกินไป จะทำให้ยากต่อการมองหาข้อมูลที่มีความสำคัญจริง ๆ คุณสามารถใช้เทคนิคการจัดโครงสร้างของหน้า (page layout), การจัดระเบียบตัวอักษร (typography), การออกแบบกราฟิก, การเลือกใช้สี และการ



แสดงภาพประกอบ (illustration) เพื่อนำสายตาผู้อ่านไปยังส่วนสำคัญของเนื้อหาตามความเหมาะสม

คุณสามารถใช้ความแตกต่างของสีเข้ามาช่วยสร้างลักษณะเด่นในหน้าเว็บ เพื่อให้เกิดการนำเสนอที่น่าสนใจได้ เพราะความแตกต่างของสีที่เกิดขึ้นจะทำให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะบริเวณต่าง ๆ ออกจากกันได้ดียิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การกำหนดพื้นหลังของแต่ละบริเวณให้เป็นสีต่าง ๆ กัน เพื่อแยกเนื้อหาออกเป็นสัดส่วน แต่ต้องแน่ใจว่าสีพื้นที่ใช้มันตัดกับสีของตัวอักษรอย่างชัดเจน เพื่อให้อ่านได้อย่างสะดวก

- จัดแต่งหน้าเว็บให้เป็นระเบียบและเรียบง่าย

เนื้อหาในหน้าเว็บจำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบที่ดูง่าย แยกเป็นสัดส่วน และไม่ดูแน่นจนเกินไป การมีข้อมูลหรือองค์ประกอบที่มากเกินไปทั้งในส่วนของลิงค์และเนื้อหา จะทำให้ผู้อ่านขาดความสนใจสับสน และเลิกติดตามในที่สุด คุณจึงจำเป็นต้องจัดการข้อมูลในหน้าเว็บให้มีความรู้สึกที่เรียบง่ายเป็นกันเอง และน่าติดตาม วิธีการอย่างหนึ่งที่จะช่วยได้คือ การจัดวางตัวอักษรและรูปภาพให้เกิดพื้นที่ว่าง (สำหรับหายใจ) ทำให้ภาพรวมไม่แน่นจนเกินไป รวมถึงการจัดวางหัวข้อและเนื้อเรื่องอย่างเป็นระบบและชัดเจน

เนื้อหาที่มีบรรทัดยาวเต็มความกว้างของหน้าจอ นั้นเป็นสิ่งสร้างความลำบากต่อการอ่าน คุณควรจัดตัวหนังสือให้อยู่ในคอลัมน์ต่อกัน ซึ่งผู้อ่านจะต้องอ่านจากบนลงล่าง และต้องเลื่อนหน้าจอขึ้นมาด้านบนเพื่ออ่านคอลัมน์ถัดไปอีก เพราะเป็นสิ่งที่ไม่สะดวกอย่างยิ่ง

หน้าเว็บที่ไม่เป็นระเบียบ ขาดสิ่งชี้แนะถึงความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ จะทำให้อ่านได้ไม่สะดวกและยากต่อการเข้าใจ ส่วนหน้าเว็บที่ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระเบียบและสม่ำเสมอ จะช่วยให้ผู้อ่านค้นหาสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และสร้างความเชื่อมั่นว่าข้อมูลที่กำลังอ่านอยู่นั้นผ่านการพัฒนามาอย่างรอบคอบแล้ว

- ใช้กราฟิกอย่างเหมาะสม

หลายคนอาจคิดว่าการใช้กราฟิกจำนวนมากจะทำให้เว็บดูดีและน่าสนใจกว่าเว็บอื่น แต่ความจริงแล้ว การใช้กราฟิกจำนวนมากอย่างไม่เป็นระเบียบ อาจส่งผลลัพธ์ในทางตรงข้ามกับสิ่ง

ที่คาดหวังไว้ ควรใช้กราฟิกที่เป็นไอคอน, ปุ่ม, ลายเส้น และสิ่งอื่น ๆ ตามความเหมาะสมและไม่มากเกินไป เพื่อหลีกเลี่ยงโครงสร้างของหน้าที่ยุ่งเหยิงไม่เป็นระเบียบ เช่นเดียวกับการใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ด้วยคำสั่ง H1 และ H2 ที่ควรจะใช้ในปริมาณน้อย ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์สูงสุด การใช้กราฟิกมากเกินไปจนความจำเป็นจะทำให้เกิดจุดเด่นทั่วไปทั้งหน้าและเป็นผลให้ไม่มีอะไรในหน้านั้นเด่นขึ้นมาจริง ๆ

### ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้สีในเว็บไซต์

#### **ผลทางจิตวิทยาที่มีต่อสี (Color Psychology)**

การเลือกใช้สีโดยยึดติดกับรูปแบบต่าง ๆ ที่ได้จากวงล้อสี อาจทำให้คุณลืมนึกถึงเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับจากสี แน่ใจว่าสีที่มองเห็นมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของเรา สีบางสีอาจทำให้เรารู้สึกสดชื่นแจ่มใสขึ้นได้ ขณะที่บางสีก็ทำให้รู้สึกซึมเศร้าได้เช่นกัน เนื่องจากคนเราตอบสนองต่อสีด้วยจิตใจ ไม่ใช่สมอง ดังนั้นคุณควรที่จะเลือกสีอย่างรอบคอบ ความเข้าใจเกี่ยวกับผลทางจิตวิทยาที่มีต่อสี เบื้องต้นอาจช่วยให้เลือกชุดสีได้อย่างเหมาะสมกับอารมณ์ของเนื้อหาในเว็บไซต์

สีกับอารมณ์ ความรู้สึก และความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ

ผู้คนมีการตอบสนองต่อสีและรูปร่างตามหลักจิตวิทยา ซึ่งเราสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบเว็บไซต์ได้ ถ้าคุณนำเสนอเว็บไซต์เกี่ยวกับชุมชนหรือเป็นที่รวมของกลุ่มคน ก็ควรพิจารณาเลือกสีที่อบอุ่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกต้อนรับ สบายและเป็นกันเอง สำหรับเว็บไซต์ให้บริการข้อมูลควรเลือกใช้สีที่เรียบง่าย ไม่รบกวนสายตา

ความหมายที่เราได้จากสีหนึ่งนั้น สามารถตีความได้หลายอย่างทั้งในทางที่ดีและไม่ดี ทั้งนี้ขึ้นกับเจตสี ความเข้ม-อ่อน และสิ่งแวดล้อมของสถานการณ์หนึ่ง ๆ ด้วย ความหมายของสีต่อไปนี้จะช่วยให้คุณเข้าใจจิตวิทยาของความสัมพันธ์ระหว่างสีกับผู้คนได้ดียิ่งขึ้น

**สีแดง** เป็นสีที่มีความหมายได้หลากหลายมาก ซึ่งเป็นได้ตั้งแต่สิ่งที่ดีอย่างความรักและกำลังใจจนถึงสิ่งเลวร้ายอย่างสงคราม และความอันตราย สีแดงมีความเด่นและร้อนแรงมากกว่าสีอื่น ๆ มักเป็นที่สะดุดตาได้ง่าย จึงเหมาะที่จะใช้เน้นความสำคัญของส่วนต่าง ๆ แต่สีแดงจัด

มาก ๆ มีผลรบกวนสายตาและทำให้สายตาเมื่อยล้าได้ง่าย ดังนั้นจึงไม่ควรใช้สีแดงในบริเวณกว้าง ๆ สีแดงมักเป็นที่ชื่นชอบของคนที่มีลักษณะเปิดเผยและมีความรู้สึกรุนแรง สีแดงจะขัดแย้งกับสีเขียว น้ำเงิน และม่วง ขณะที่สีแดงอ่อนจะเข้ากันได้ดีกับสีโทนร้อน เช่น ส้ม น้ำตาล และเหลือง

**สีน้ำเงิน** เป็นสีที่ได้รับความนิยมมาก สื่อถึงความสงบ เยือกเย็น ความซื่อสัตย์ และความมั่นใจ แต่ต้องยอมรับว่าเป็นสีที่ไม่เตะตาถ้าไม่มีความสนใจจริง ๆ สีน้ำเงินเข้ากันได้ดีกับสีอ่อนในชุดสีเย็น เช่น สีเขียว และเหมาะสมอย่างมากกับสีเอิร์ธโทน (earth tone) หรือสีที่เป็นกลางอย่างสีเทาหรือน้ำตาลอ่อน แต่ควรระวังเมื่อใช้ร่วมกับสีส้ม เพราะสีทั้งสองจะตัดกันอย่างเด่นชัด ซึ่งอาจจะเป็นการรบกวนสายตาเป็นโชคร้ายสำหรับผู้ออกแบบเว็บที่ชอบใช้สีน้ำเงิน เพราะในชุดสีสำหรับเว็บมีเฉดสีน้ำเงินให้เลือกใช้มากมาย สีน้ำเงินอ่อนเหมาะที่จะเป็นสีพื้นหลังของเว็บที่ให้ความสนุก ร่าเริง และมีชีวิตชีวา สามารถใช้ในการแสดงถึงความอนุรักษ์นิยมโดยปราศจากสีมืดทึมได้ สีน้ำเงินยังมีความหมายถึงเทคโนโลยีและความรอบรู้ ในทางตรงกันข้าม สีน้ำเงินเป็นสีที่ควรหลีกเลี่ยงในเว็บที่เกี่ยวกับอาหารหรือการประกอบอาหาร เนื่องจากแทบไม่มีอาหารชนิดใดเลยที่มีสีน้ำเงิน และยังเป็นที่รู้กันว่าเป็นสีที่ลดความอยากอาหารด้วย

**สีเขียว** มีผลต่อความรู้สึกของผู้คนอย่างมาก จึงควรใช้อย่างระมัดระวัง สีเขียวสามารถสร้างความรู้สึกร้อนหรือเย็นก็ได้ โดยที่สีเขียวแก่ค่อนข้างเป็นสีที่สงบ เย็น ขณะที่สีเขียวอ่อนให้ความอบอุ่น แข็งขัน และสะอาดตา ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีเขียวใกล้กับสีแดง เพราะทั้งสองนี้รบกวนกัน ทำให้อ่านยาก สีเขียวจึงเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับเว็บที่เกี่ยวกับการเงินหรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งแสดงถึงความสมบูรณ์และการเจริญเติบโต

**สีเหลือง** เป็นสีที่ดูสว่างมากกว่าสีขาวโดยเฉพาะในสิ่งพิมพ์ แสดงถึงความสดใส สามารถดึงความสนใจได้มาก จนบางครั้งอาจมากกว่าสีแดงเสียอีก แต่ว่า สีเหลืองจะไม่สามารถสร้างแรงจูงใจได้ด้วยตัวเอง เหมาะกับการใช้สร้างความแตกต่างร่วมกับสีอื่นโดยใช้ความสว่างสดใสที่มีทำให้เกิดประโยชน์ต่อองค์ประกอบที่มีสีมืด นอกจากนั้นสีเหลืองยังเป็นตัวเลือกที่ดีของสีพื้นซึ่งจะช่วยเพิ่มความสามารถในการอ่านได้เมื่อใช้สีตัวอักษรที่ตัดกัน

**สีส้ม** เป็นสีที่ให้ความสบายแก่สายตามากกว่าสีเหลืองและสีแดง เราอาจนำไปใช้แสดงความสดใสร่าเริง หรือเรียกร้องความสนใจได้ เนื่องจากสีส้มเป็นสีที่เด่น จึงเหมาะในการเน้นถึงบางส่วนในหน้าเว็บเพจ แต่ควรระวังอย่าใช้เป็นสีพื้น หรือใช้มากเกินไป นอกจากนี้ สีส้มยัง

เป็นสีที่มีความละเอียดอ่อนและมีประโยชน์ในการตกแต่งมาก สีส้มเป็นที่นิยมใช้ในการตกแต่งห้องต่าง ๆ ภายในบ้าน จากการศึกษายังพบว่า สีส้มมีความสัมพันธ์กับความอยากอาหาร จึงเป็นที่นิยมใช้ในการตกแต่งร้านอาหารอีกด้วย

**สีน้ำตาล** ให้ความรู้สึกถึงความเก่าแก่ โบราณ แสดงถึงความมั่นคง เรียบง่าย และสะดวกสบาย แต่อาจจะดูมืดทึบหรือน่าเบื่อได้ถ้าใช้อย่างไม่เหมาะสม สีน้ำตาลเป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับเว็บที่เกี่ยวข้องกับบ้านและครอบครัว รวมถึงกิจกรรมกลางแจ้ง

**สีเทา** เป็นสีพื้นฐานของสีที่เป็นกลาง แสดงถึงความสุภาพ และสร้างสรรค์ แต่อาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ซ้ำซาก หรือขาดชีวิตชีวา สีเทาเข้ากันได้ดีกับสีโทนเย็น เช่น น้ำเงินหรือม่วง ซึ่งจะให้ความรู้สึกสง่างาม ชำนาญ และมั่นคง

**สีขาว** เป็นสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในการใช้เป็นสีพื้นของหน้าเว็บเพจ เพราะเป็นสีพื้นที่ไม่สีจึงสามารถเข้าได้ดีกับทุกสี และยังช่วยเพิ่มความสามารถในการอ่านข้อความบนหน้าจอ จุดที่น่าสนใจ คือ สีขาวไม่ได้มีแต่ความหมายที่ดีเสมอไป สีที่จัดจางหรือซีดขาวมีความเกี่ยวข้องกับความเจ็บป่วยและความใจอ่อน และบางสถานการณ์อาจหมายถึง ความตายและความโศกเศร้าเสียด้วยซ้ำ

**สีดำ** ปกติแล้วสื่อถึงความโศกเศร้า ความรุนแรง และความหดหู่ ตามทฤษฎีแล้วจะมีความหมายตรงข้ามกับสีขาวเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อสีดำมาอยู่คู่กับสีขาวก็ทำให้มีความหมายดีขึ้น เช่น ความฉลาดและความมั่นคง และเมื่อใช้ร่วมกับสีอื่น ๆ ก็สามารถสร้างความซับซ้อน ลึกลับได้เป็นอย่างดี จากการศึกษพบว่า การใช้สีดำเป็นสีพื้นในเว็บเพจทำให้อ่านตัวหนังสือได้ยากขึ้น แต่ก็มีหลาย ๆ เว็บใช้สีดำเป็นพื้นหลังอย่างสำเร็จด้วยการใช้ตัวหนังสือที่มีความแตกต่างอย่างมาก เช่น สีขาว หรือเขียวอ่อน นอกเหนือจากนี้ สีดำยังมักถูกใช้เป็นพื้นหลังในการนำเสนอผลงานของศิลปิน (portfolio) และเป็นที่นิยมใช้ในเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลทางเทคนิค หรือเว็บที่ให้ความรู้ลึกแบบใต้ดิน (underground) อย่างไรก็ตาม การใช้สีดำเป็นสีหลักควรพิจารณาอย่างรอบคอบ เช่น ไม่ควรใช้กับเว็บที่เป็นร้านหนังสือสำหรับเด็ก

ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้สีให้เกิดประโยชน์กับเว็บไซต์ 3 ข้อดังนี้

- ใช้สีอย่างสม่ำเสมอ การออกแบบเว็บไซต์โดยใช้สีอย่างสม่ำเสมอ ช่วยสร้างความรู้สึกถึงบริเวณของสถานที่ เช่นการใช้สีที่เป็นชุดเดียวกันตลอดทั้งไซต์ เพื่อสร้างขอบเขตของเว็บไซต์ที่สัมผัสได้ด้วยสายตา เมื่อผู้ใช้คลิกเข้าไปในแต่ละหน้าก็ยังสามารถรู้สึกได้ว่ากำลังอยู่ภายในเว็บไซต์เดียวกัน

- ใช้สีอย่างเหมาะสม เว็บไซต์เปรียบเสมือนสถานที่หนึ่ง ๆ ที่มีลักษณะเฉพาะ เช่นเดียวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชีวิตจริงอย่าง ธนาคาร โรงเรียน หรือร้านค้าต่าง ๆ ดังนั้น การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับลักษณะของเว็บไซต์ จะช่วยส่งเสริมเป้าหมายและภาพลักษณ์ของเว็บไซต์ได้ นอกจากนี้คุณควรคำนึงถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่มีผลต่อความเหมาะสมของสีในเว็บไซต์ เช่น วัฒนธรรม แนวโน้ม ของแฟชั่น อายุและประสบการณ์ของผู้ใช้ ดังนั้นเราจึงรู้สึกเห็นด้วยเมื่อมีการใช้สีชมพูเพื่อแสดงถึงความรัก ใช้โทนสีน้ำตาลดำ (sepia) สื่อถึงเหตุการณ์ในอดีต ใช้สีสดใสสำหรับเด็ก และการใช้สีตามแฟชั่นในเว็บที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย

- ใช้สีเพื่อสื่อความหมาย ดังที่คุณได้เห็นแล้วว่า สีแต่ละสีให้ความหมายและความรู้ที่แตกต่างกัน โดยที่สีหนึ่ง ๆ อาจสื่อความหมายไปในทางบวกหรือลบก็ได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ตัวอย่างเช่น สีดำให้ความรู้สึกโศกเศร้าในงานศพ แต่กลับแสดงถึงความเป็นมืออาชีพในการแสดงผลงานของศิลปิน ดังนั้นสีที่ให้ความหมายและความรู้สึกตรงกับเนื้อหา จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วน

### แนวคิดเรื่องการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก

เนื่องจากการจัดทำนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตไม่มีวิธีการที่เขียนหรือเสนอแนะไว้เป็นแบบแต่อย่างใด ดังนั้นการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของการศึกษาในครั้งนี้จึงใช้แนวคิดเรื่องเรื่องการสร้างหนังสือสำหรับเด็กเข้ามาเป็นกรอบในการทำการศึกษาด้วย เพราะเป็นสื่อที่มีความใกล้เคียงกับนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ต และเนื้อหาของนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ก็มาจากเนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็กเป็นส่วนใหญ่

ได้มีผู้ให้ความหมายของหนังสือสำหรับเด็กไว้ดังนี้

รัชนี ศรีไพรวรรณ ได้ให้ความหมายของหนังสือสำหรับเด็กว่า “หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือสำหรับเด็กประเภทให้ความบันเทิง อาจเป็นนิยาย นิทาน วรรณคดีประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมกับเด็ก หรืออาจเป็นเรื่องจริงจากชีวิตประวัติบุคคล หรือวิทยาศาสตร์ แต่มีวิธีเขียนที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่ให้ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินและความรู้ด้านต่างๆ อันแตกต่างไปจากหนังสือแบบเรียน (Text-Book)”

วิริยะ สิริสิงห์ ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็กว่า “หมายถึง วรรณกรรมและหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับเด็กและจะต้องเขียนให้เด็กอ่านอย่างเพลิดเพลินด้วยความสนใจ เพิ่มพูนความสามารถในการอ่านและเข้าใจภาษาจนเกิดนิสัยรักการอ่านหนังสือ”

*ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก*

นิทาน เป็นข้อเขียนที่อยู่ในประเภทของ บันเทิงคดี (Fiction) เมื่อใช้เรื่องของหน้าที่เข้ามาเป็นหลักในการจัดแบ่ง จากประเภททั้งหมด 3 ประเภทคือ

1. บันเทิงคดี (Fiction)
2. สารคดี (Non-Fiction)
3. ร้อยกรอง (Poetry)

บันเทิงคดี หมายถึง เรื่องราวที่ประดิษฐ์ขึ้นหรือแต่งขึ้นเพื่อความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน บันเทิงคดีสำหรับเด็กที่มีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาดพอจะจัดเป็นประเภทได้ดังนี้

1. นิทาน
2. เรื่องสั้น
3. นวนิยาย
4. เรื่องแปล
5. การ์ตูน

### รูปแบบของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือทั้งสามประเภทดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเห็นว่ามีหน้าที่หลักอยู่ 2 ประการ คือ มุ่งให้ความเพลิดเพลินและความรู้ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของหนังสือสำหรับเด็ก หนังสือสำหรับเด็กที่พิมพ์ออกมาจำหน่ายในท้องตลาดจะปรากฏรูปแบบอยู่ 4 รูปแบบ คือ

1. หนังสือภาพ เหมาะสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าเรียนหรืออนุบาล
2. หนังสือภาพประกอบอักษร คือ หนังสือที่มีภาพเป็นส่วนใหญ่อักษรเป็นส่วนประกอบ เหมาะสำหรับเด็กระดับประถมศึกษา
3. หนังสืออักษรประกอบภาพ คือ หนังสือที่มีอักษรเป็นส่วนใหญ่ มีภาพเป็นส่วนประกอบ เหมาะสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น
4. หนังสืออักษร คือ มีเฉพาะตัวอักษร ไม่มีภาพประกอบ เหมาะสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย (หนังสือประเภทนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะไม่มีภาพประกอบ เพราะภาพเป็นสิ่งจูงใจในการอ่านประการหนึ่ง แม้แต่แบบเรียนยังนิยมให้มีภาพประกอบ)

### ลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กที่มีลักษณะพิเศษไปจากหนังสือประเภทอื่นๆ กล่าวคือ หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่มีรูปภาพประกอบเรื่องราวเกือบทุกๆ หน้า ขนาดและการเขียนตัวอักษร สีและขนาดภาพ สีของตัวอักษร ตลอดจนความยาวของเรื่อง ต้องเหมาะสมกับวัยและจิตวิทยาพัฒนาการเด็ก ในเรื่องลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็กนั้น รัญจวน อินทรกำแหง ได้สรุปลักษณะของวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ว่า

1. ตรงกับความสนใจของเด็ก เนื้อเรื่องเหมาะกับความสนใจและความต้องการของเด็กซึ่งมีอยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่ ความชอบ ความต้องการความรักความเอาใจใส่ ความต้องการการยอมรับ ความต้องการอยากเป็นคนเก่ง คนดี เป็นต้น เรื่องที่ตรงกับความสนใจของเด็กจึงควรมีลักษณะดังนี้
  - 1.1 เป็นเรื่องสนุกให้ความเพลิดเพลิน
  - 1.2 ส่งเสริมจินตนาการ วัยเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการและชอบสร้างจินตนาการให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่างอยู่แล้ว จึงเป็นการช่วยส่งเสริมให้โอกาสเด็ก
  - 1.3 ส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ เป็นเรื่องที่กล่าวถึงความสำเร็จของตัวละครในเรื่อง ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ เกิดความคิดวิจารณ์ญาณ

- 1.4 สนองอารมณ์ที่ปรารถนา เช่น อยากเป็นคนเก่ง อยากเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จ หนังสือที่มีเนื้อหาของอารมณ์ต่างๆ ของเด็กมักเป็นที่พอใจของเด็ก
- 1.5 ส่งเสริมความรู้ เป็นเรื่องที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมอย่างง่าย ไม่ซับซ้อน ช่วยส่งเสริมสร้างบุคลิกภาพและกล่อมเกลาจิตใจเด็กให้ประณีต
2. คำโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีแนวของเรื่องเด่นชัด เด็กสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เรื่องกระชับ ไม่เยิ่นเย้อ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก
3. สำนวนภาษา เป็นภาษาง่ายๆ ตรงไปตรงมา เด็กสามารถเข้าใจได้
4. ภาพประกอบ นับเป็นหัวใจสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก เด็กชอบความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ชอบอ่านด้วยภาพมากกว่าตัวหนังสือ ภาพประกอบจึงต้องเป็นภาพที่มีความรู้ สึก มีชีวิต มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อเรื่องอธิบายเรื่องได้
5. รูปเล่ม มีรูปลักษณะภายนอกเป็นที่น่าพอใจ ขนาดรูปเล่มกะทัดรัดเหมาะมือเด็ก ทนทานต่อการจับต้อง กระดาษดีมีคุณภาพ ใช้ตัวหนังสือขนาดใหญ่เหมาะกับวัยของเด็ก การพิมพ์ชัดเจน ข้อความในแต่ละบรรทัดไม่ยาวเกินไป การเย็บเล่มต้องแข็งแรงเป็นพิเศษและควรเป็นปกแข็งหรือค่อนข้างแข็ง

### **ความสนใจและความต้องการของเด็กในวัยต่างๆ**

การนำเอาแนวคิดในเรื่องของความสนใจและความต้องการของเด็กในวัยต่างๆ เข้ามาเป็นการประกอบในการศึกษา ทั้งนี้เนื่องด้วย ไม่ว่าจะเป็นนิทานในรูปแบบหนังสือเล่มเล็กหรือเว็บไซต์ที่นำเสนอ นิทานนั้น เป้าหมายหลักย่อมมุ่งสู่กลุ่มของเด็กเป็นสำคัญ และนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตเอง นั้นส่วนใหญ่แล้วจะพบอยู่ในเว็บไซต์เพื่อเด็ก ดังนั้นผู้จัดนิทานบนเว็บไซต์ หรือผู้เล่านิทาน จึงต้องเป็นผู้พิจารณาความเหมาะสมในเนื้อหาการนำเสนอเพื่อเด็ก ผู้จัดทำนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตจึงมีความจำเป็นจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์และความสามารถที่จะแยกแยะเลือกสรร นิทานให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของเด็ก ซึ่งความต้องการและความสนใจของเด็กนั้นมีย่างมากมาย เช่น เด็กต้องการความรักและความอบอุ่น เด็กต้องการให้ผู้อื่นสนใจและเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ เด็กต้องการให้ผู้อื่นยอมรับและเด็กก็ยอมรับผู้อื่นด้วย เด็กมีความอยากรู้ เด็กอยากสัมผัสสัมผัสสิ่งมหัศจรรย์และเรื่องลึกลับ เป็นต้น



บันลือ พุกษะวัน (2521 ; 13-17) ได้รวบรวมความสนใจและความต้องการของเด็กไว้ คือ

เด็กวัยอนุบาลหรือวัยก่อนเข้าเรียน (3-6 ปี) จะสนใจในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น สัตว์เล็กๆ ต้นไม้ ดอกไม้ และเด็กในวัยเดียวกัน ชอบฟังนิทานง่ายๆ สั้นๆ

เด็กวัยประถมต้นๆ ( ป.1 – 2) ชอบนิทาน เรื่องราวที่สนุก ชอบเพื่อฝัน เรื่องราวที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น สามารถบอกได้ว่าใครดีใครผิด ต้องการแสดงออกและต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่ม

เด็กวัยประถมต้นตอนปลาย (ป.3-4) ความสนใจในตนเองเริ่มลดลง เริ่มสนใจเพื่อนและสภาพแวดล้อมที่ห่างตัวออกไป ต้องการแบบอย่างในการประพฤติปฏิบัติและต้องการได้รับการส่งเสริมที่จะแสดงออกทางการเล่นเกม การกีฬา และการประดิษฐ์คิดค้นต่างๆ

วัยประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5-6) ต้องการความเป็นอิสระมากขึ้น ต้องการแบบอย่างในการแก้ปัญหาต่างๆ เริ่มเพื่อฝันถึงความคิดในอาชีพในอนาคต เด็กชายสนใจเรื่องเครื่องยนตร์กลไก เกษตรกรรม ส่วนเด็กหญิงสนใจเรื่องครอบครัว การเรือน

ผาสูก มุทเมธา ได้แสดงถึงความต้องการและความสนใจของเด็กในวัยต่างๆ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไป คือ (ผาสูก มุทเมธา, 2530 : 40-50)

#### ความต้องการของเด็กวัยต่างๆ

วัยเด็กตอนต้น (2 –6 ปี) ต้องการความรัก ความปลอดภัย ตำแหน่งทางสังคม และต้องการ อิสรภาพในตนเอง

#### วัยเด็กตอนกลาง (6 – 12 ปี)

- ต้องการการเล่น การเคลื่อนไหวอย่างอิสระ
- ต้องการความรัก
- ต้องการความสำเร็จ
- ต้องการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ
- ต้องการให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ

- ต้องการพักผ่อน
- ต้องการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ
- ต้องการบริการผู้อื่น
- ต้องการคิดริเริ่มสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง
- ต้องการคำแนะนำ
- ต้องการความสนุกสนาน บันเทิง

#### วัยรุ่น (13-18 ปี)

- ต้องการตำแหน่งทางสังคม ต้องการแสดงความสามารถให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง ของผู้ใหญ่
- ต้องการอิสรภาพ
- ต้องการปรัชญาชีวิต ต้นแบบชีวิต ชอบหาคำตอบในสิ่งที่อยากรู้ด้วยตนเอง รักความยุติธรรม มีอุดมคติ
- ต้องการคบหาเพื่อนต่างเพศ
- ต้องการมีสุขภาพที่สมบูรณ์
- ต้องการมีส่วนร่วมรับผิดชอบในครอบครัว
- ต้องการเข้าใจความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่
- ต้องการความซาบซึ้งในบทเพลง ดนตรี วรรณคดี ศิลป และธรรมชาติ
- ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับนับถือตนเอง

#### ความสนใจของเด็ก

วัยเด็กตอนต้น ( 2 –6 ปี) สนใจการเล่น สิ่งเคลื่อนไหว ภาพสัตว์ การ์ตูน นิทานต่างๆ

#### วัยเด็กตอนกลาง

- 6 – 8 ปี สนใจเรื่องนางฟ้า นิทาน สัตว์เลี้ยง เรื่องราวใกล้ตัว เรื่องธรรมชาติ
- 9 – 11 ปี เด็กผู้หญิงชอบเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เรื่องตื่นเต้นผจญภัย สนุกสนาน เรื่องธรรมชาติ ส่วนเด็กชายสนใจเรื่องตื่นเต้นผจญภัย ลึกลับ ซับซ้อน กีฬา เครื่องจักรกล และเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

## วัยรุ่น

- 12 ปี สนใจเรื่องผจญภัย ท่องเที่ยว การ์ตูน เรื่องลึกลับ ผูกปมให้คิด และเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์
- 13 ปี สนใจเรื่องเครื่องยนตร์กลไก สิ่งประดิษฐ์ การผจญภัย นวนิยาย บทกวีที่เกี่ยวกับความรัก ความงาม ธรรมชาติ ชีวิต
- 14 ปี สนใจเกี่ยวกับชีวประวัติบุคคลสำคัญ ประวัติศาสตร์ กีฬา ความรัก
- 15 ปี สนใจกีฬา บันเทิง สังคม
- 16 -18 ปี สนใจเรื่องเกี่ยวกับสังคม ชีวิต กีฬา อาชีพ การพักผ่อนและเรื่องของผู้ใหญ่

วิไล เวียงวีระ (2525 : 71) ได้กล่าวถึงระดับอายุและเรื่องที่เด็กสนใจในแต่ละวัยไว้ดังนี้

2 ขวบ ชอบฟังเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเอง เป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวเด็กเอง เกี่ยวกับชีวิตประจำวันสั้นๆ ง่ายๆ เช่น เรื่องเกี่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ พี่ น้อง สัตว์เลี้ยงในบ้าน

3 - 4 ขวบ ยังชอบฟังเรื่องที่ใกล้ตัว หรือเรื่องในชีวิตจริง นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ระดับนี้ควรอิงความจริงอยู่บ้าง

4 - 5 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่ได้กอยากรู้อยากเห็น ต้องการที่จะรู้ว่าสิ่งนั้นสิ่งนี้มาจากไหน ทำไมจึงเป็นเช่นนั้นเช่นนั้น ทำไมจึงไม่เป็นเช่นนั้นเช่นนั้น สิ่งนี้มีความเป็นมาอย่างไร เด็กวัยนี้เริ่มเข้าใจข้อแตกต่างระหว่างความจริงและเรื่องสมมติ นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้ควรจะเป็นเรื่องที่สั้น เข้าใจง่าย มีตัวละครตัวเอกเพียงตัวเดียว และตัวละครร่วมอีก 2-3 ตัวเป็นเรื่องที่ส่งเสริมจินตนาการและอิงความจริงอยู่บ้าง

5 - 6 ขวบ วัยนี้เริ่มสนใจโลกความเป็นจริง แยกอดีตปัจจุบันได้ รู้จักสิ่งแวดล้อมที่ห่างตัวมากขึ้น เริ่มเข้าใจตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อม ไม่ใช่เป็นศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนแต่ก่อน เนื้อหาของเรื่องราวที่เล่าควรเป็นสิ่งส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาด้วย จะเป็นเรื่องจริงในปัจจุบันหรือเป็นเรื่องประเภทวีระบุรุษทั้งหลายก็ได้

ส่วน กรีก ยูนิพันธ์ (2539 : 58-50) กล่าวถึงนิทานที่เด็กสนใจสามารถแบ่งได้ตามความต้องการ และตามพัฒนาการของเด็กวัยต่างๆ ดังนี้

เด็กวัยแรกเกิดถึง 2 ขวบ

เด็กวัยนี้สนใจนิทานที่มีเรื่องสั้นๆ หรือนิทานที่กล่าวถึงถ้อยคำเป็นคำ พร้อมภาพประกอบที่มีสีสัน เด็กวัยนี้มีพัฒนาการสามารถใช้มือคว้าจับสิ่งของได้เป็นเบื้องต้น ดังนั้นเริ่มแรกจึงควรมีของเล่นที่ทำจากผ้า หรือพลาสติกที่ปราศจากสารพิษให้เขาจับเล่นนอกจากนิทานที่มีคำพูดเป็นคำๆ แล้ว เด็กวัยนี้เพลงกล่อมเด็กถือว่ามีความสำคัญต่อเขามาก และภาพที่มีสีสันสดใส ควรนำมาให้เด็กได้ดูเป็นครั้งคราว

เด็กวัยระหว่าง 2 ถึง 4 ปี

เด็กวัยนี้จะสนใจคำพูดที่มีถ้อยคำคล้องจอง ชอบซักถามเพราะความใคร่รู้ใคร่เห็นและชอบให้พี่เลี้ยงหรือพ่อแม่ร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจองให้เขาฟังหรือส่วนใหญ่จะเป็นเพลงกล่อมเด็กและตัวของเขา ก็จะนั่งฟังจนมั่นใจ และในที่สุดเขาจะร้องตามหรือเล่นกับตุ๊กตาของเขา เด็กจะจำคำลงท้ายของแต่ละประโยคของคำคล้องจองโดยออกเสียงตามหรือเปล่งเสียงร้องตามด้วยเป็นคำๆ นิทานเรื่องยาวกะตา เด็กจะชอบมากและชอบเรื่องเล่าที่มีคำคล้องจองสัมพันธ์กัน เช่น ยายกะตา ปลูกถั่วปลูกงาให้หลานฟัง หลานไม่เฝ้า เขาแต่ปั่นวุ้นปั่นควาย อีการก็เลยมากินถั่วกิงงาของตากะยาย ยายมายายดำ ตามาตาตี หลานคนดีก็เลยร้องไห้แงๆ เป็นต้น

นิทานสำหรับเด็กวัยนี้ก่อนนอนมีความสำคัญมาก นิทานที่ใช้เล่าจะเป็นเรื่องเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีกของทุกๆ คืน และคืนละหลายๆ ครั้งในเรื่องเดียวกัน โดยเนื้อหาจะต้องคงเดิมเพียงแต่เพิ่มรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ให้สนุกตามสถานการณ์แต่ละวันเท่านั้น

เด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี

เด็กวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับตัวเองน้อยลง และหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวของเขามากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้นๆ เท่านั้น คำกล่อมที่มีคำคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก เด็กยังชื่นชอบอยู่ คำทายที่ประลองปัญญาเด็กจะชอบมาก และนิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองเด็กๆ จะชอบมากด้วย เช่น หนูมีกับหนูมา หนูมากับหนูมี หนูมีมีตุ๊กตาทมา หนูมามีตุ๊กตาทมี เป็นต้น นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังจะชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์พูดได้ เช่น หมาป่าพูดคุยกับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น

กล่าวได้ว่า เด็กจะมีความสนใจในนิทานแตกต่างกันตามวัย กล่าวคือ เด็กวัยแรกเกิดถึง 2 ปี สนใจฟังเรื่องนิทานสั้นๆ เป็นเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก มีภาพประกอบที่มีสีสันสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็ก ลักษณะของนิทานอาจเป็นรูปเล่ม หรือของเล่น ที่ทำด้วยผ้าและพลาสติกที่ปราศจากสารพิษ ส่วนเด็กวัย 2 ปี ถึง 4 ปี ลักษณะของนิทานที่เด็กสนใจยังคงเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก หรือเรื่องราวในชีวิตจริง มีตัวละครเพียง 2-3 ตัว เนื้อเรื่องส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ มีการใช้ภาษาในการดำเนินเรื่องมากขึ้น เช่น คำกลอน หรือคำคล้องจอง ส่วนเด็กวัย 4-6 ปี สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น ทั้งโลกของความเป็นจริงและสิ่งสมมุติ ดังนั้นนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้ควรเป็นนิทานที่ช่วยส่งเสริมความสนใจของเด็ก

การศึกษาเรื่องนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น นอกจากแนวคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้ว การที่เราจะเข้าใจถึงธรรมชาติ คุณลักษณะต่างๆ ของสื่ออินเทอร์เน็ตซึ่งนับเป็นสื่อสมัยใหม่นั้น ย่อมเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์และสรุปผลของการศึกษาในครั้งนี้ด้วย

### แนวคิดเกี่ยวกับสื่อในสังคมยุคใหม่

ความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารมีผลต่อสังคมเป็นอย่างมาก ดังเช่นที่ โรเจอร์ส นักนิเทศศาสตร์ที่เป็นนักคิดในกลุ่มเทคโนโลยี มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร บวกผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะร่วมกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” Rogers ได้ศึกษาคูณลักษณะของสื่อแบบใหม่ ๆ ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน (เช่น คอมพิวเตอร์) และได้ชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญ ๆ ของสื่อแบบใหม่ที่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ คือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 122-124)

1. ลักษณะ Interactivity ของสื่อ แต่เดิมนั้น คุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่างสองฝ่ายนั้นจะมีอยู่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (Face-to-Face Communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ “ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที” จะสูญหายไป แต่ในสื่อสมัยใหม่ เช่น การใช้ E-mail Computer Conference จะ

สามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้ได้อย่างฉับพลันทันที อันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก

2. ลักษณะ Individualize/Demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น “มวลชน” (Massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุกอย่างเหมือนกัน ในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ถึงนับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สารสามารถเลือกใช้ตามกาลเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น

3. ลักษณะ Asynchronous Nature of New Communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วน ๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ลักษณะการให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาว ๆ ที่เดียว แต่จะมาแบบแยกเป็นส่วน ๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกซื้อเป็นส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ มาประกอบมาเพิ่มเติมภายหลังได้ นอกจากนี้ยังหมายความว่า ศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วยและวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย

อัลวิน ทอฟเลอร์ ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “อำนาจใหม่” (Power Shift) เกี่ยวกับทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสื่อมวลชนว่า กลุ่มคนดูซึ่งเคยเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ในลักษณะมวลชน ได้แตกกระจายเป็นกลุ่มย่อยๆ ซึ่งมีความสนใจเฉพาะกลุ่ม สื่อสารมวลชนต้องมีความสามารถที่จะรองรับข้อมูลสารสนเทศได้ในปริมาณมาก ทั้งยังส่งผ่านและแปรรูปได้ในอัตราความเร็วสูง สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อสื่อมวลชนมีลักษณะโครงสร้างพื้นฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือโครงสร้างของระบบคอมพิวเตอร์เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ 6 ประการ ดังต่อไปนี้คือ

1. มีคุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interactive)
2. มีความสามารถเคลื่อนที่ได้ (Mobility)
3. สามารถดัดแปลงเปลี่ยนรูปได้ (Convertibility)
4. สามารถเชื่อมต่อกันได้ (Connectivity)
5. สามารถหาได้ในทุกๆ ที่ (Ubiquity)
6. มีลักษณะโลกาภิวัตน์ (Globalization)

McQuail (2000) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ “สื่อใหม่” ซึ่งมีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาว่า ลักษณะสำคัญ 4 ประการของ “สื่อใหม่” ที่มีช่องทางการสื่อสารที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันตามประเภทของการใช้งาน เนื้อหา และบริบท ได้แก่

1. สื่อเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication Media) ได้แก่ โทรศัพท์ (ซึ่งมีลักษณะของความสามารถในการเคลื่อนย้ายมากขึ้น) และอีเมล (ในระยะแรกเป็นการใช้เพื่อการทำงาน แต่ปัจจุบันเป็นการใช้ในเรื่องส่วนตัวมากขึ้น) โดยทั่วไป เนื้อหามักมีลักษณะเป็นส่วนตัว ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารอาจสำคัญมากกว่าข้อมูลที่ส่งถึงกัน

2. สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อความเพลิดเพลิน (Interactive Play Media) ได้แก่ คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม รวมทั้งอุปกรณ์ Virtual Reality หากเปรียบเทียบกับ “สื่อเก่า” แม้ว่าจะมีเป็นการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีคล้ายกัน และอาจถือว่าเป็น “ทางเลือกในการใช้งาน” ของการใช้สื่อบางอย่าง ข้อแตกต่างที่สำคัญก็คือ ความสามารถในการโต้ตอบ (Interactivity) และ “กระบวนการ” ในการใช้ประโยชน์

3. สื่อเพื่อการค้นหาข้อมูล (Information Search Media) เป็นประเภทที่มีสื่อหลายชนิด แต่อินเทอร์เน็ตและเวปไซต์ไวด์เว็บเป็นตัวอย่งที่เด่นที่สุด ดดยจัดเป็นเสมือนห้องสมุดและแหล่งข้อมูลที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของขนาด และแรงจูงใจในการใช้แสดงให้เห็นลักษณะที่เป็นประโยชน์ที่นอกเหนือไปจากผลของพัฒนาการทางเทคโนโลยี

4. สื่อเพื่อการมีส่วนร่วม (Collective Participatory Media) สื่อในกลุ่มนี้ประกอบด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตในการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความคิด ประสบการณ์และสร้างความสัมพันธ์จากสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ นอกจากอินเทอร์เน็ตแล้ว การประชุมผ่านทางวิดีโอและโทรศัพท์ก็เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทนี้ด้วยเช่นกัน แม้ว่าจะเป็นสื่อที่จำกัดอยู่ในขอบเขตของการใช้เพื่อจุดประสงค์เรื่องงาน

จากลักษณะของสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต นับเป็นสื่อใหม่ที่เป็นตัวแทนของคุณลักษณะเด่น ๆ ของสื่อในสังคมยุคใหม่ที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุด

## แนวคิดเรื่องการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตกับสังคม

Michael Stragelove (อ้างถึงใน Busakorn, 1997) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่เปิดและมีการกระจายตัวอย่างกว้างขวาง (an open and distributed technology) ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ด้านการสื่อสารของมนุษย์อย่างแท้จริง ทั้งยังเป็น “วัฒนธรรมใหม่” ที่มวลชนผู้รับสาร (mass audience) สามารถแสดงความคิดเห็นส่วนตัวอย่างไม่จำกัดและสามารถควบคุมเนื้อหาของสื่อนี้ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ Michael Stragelove ยังอ้างว่าธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ให้ทั้งความมีเสรีภาพ (liberating) และความเสมอภาค (equalizing) ถือเป็นเสมือนการปฏิวัติครั้งสำคัญและเป็นเทคโนโลยีสื่อสาร “ชนิดแรก” ที่สามารถครอบคลุมได้ทั่วโลกอย่างแท้จริง

Peter Otte (1994) กล่าวถึงอินเทอร์เน็ตว่า การสื่อสารนี้เป็นลักษณะของสังคมที่เรียกว่า “Virtual Community or “Virtual Society” เป็นการใช้งานบนระบบเครือข่ายดิจิทัลที่อยู่ใน cyberspace ที่มีข้อมูลข่าวสารเป็นการเคลื่อนไหวที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพ และเสียงมารวมกันเป็นองค์ประกอบใหม่ของลักษณะสื่อผสมที่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริงที่เห็นเป็นรูปทางกายภาพกับความเป็นจริงที่ได้จากการมองเห็นในการสื่อสาร

กาญจนา แก้วเทพและคณะ (2543) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของการสื่อสารแบบใหม่ในรูปแบบอินเทอร์เน็ตว่า

1. การไหลเวียนของข่าวสารจากผู้ส่งสารหลายคนสู่ผู้รับสารหลายคน และเป็นการสื่อสารข้อมูลของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งที่ส่งไปยังศูนย์คอมพิวเตอร์ให้บริการเครือข่าย ผู้ใช้ข่าวสาร หรือระบบกระดานข่าวสารคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังลดข้อจำกัดด้านเวลา และระยะทางการสื่อสารออกไป เพราะไม่ว่าผู้ส่งสารจะอยู่บริเวณซีกโลกใดของโลกก็สามารถสื่อสารกันได้
2. ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบ interactive
3. การแบ่งประเภทของผู้รับสารสูงมากเป็นรายบุคคล
4. ระดับการตอบโต้สูง
5. ปฏิกริยาการป้อนกลับมีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอาจจะฉับพลันหรือต้องรอ
6. ศักยภาพในการเก็บรักษาข่าวสารสูงมาก
7. ลักษณะอวัจนภาษาค่อนข้างมาก
8. ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายสามารถควบคุมการไหลเวียนของสารได้เท่าเทียมกัน



9. การสื่อสารจากจุดศูนย์คอมพิวเตอร์ให้บริการเฉพาะกลุ่ม คือการสื่อสารจากบุคคลหนึ่งไปยังศูนย์บริการโดยที่ผู้รับต้องเป็นสมาชิกหรือลงทะเบียนไว้ และการเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ต้องการใช้ชื่อและรหัสผ่านด้วย

Kaye and Medoff (1999) ได้สรุปความแตกต่างระหว่างอินเทอร์เน็ตและเว็ลด์ไวด์เว็บกับสื่อดั้งเดิมนั้นในประเด็นต่าง ๆ ไว้ดังนี้

#### ผู้รับสาร (Audience)

สื่อแต่ละประเภทจะแตกต่างกันไปตามความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารจำนวนต่าง ๆ กันในเวลาเดียวกัน อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากทั่วโลกพร้อม ๆ กัน เช่น คนหลายพันคนที่สามารถเข้าชมเว็บไซต์เดียวกันพร้อม ๆ กัน หรือการใช้งานในรูปแบบอื่นของอินเทอร์เน็ต เช่น อีเมล ก็เป็นการสื่อสารกับผู้รับสารคนเดียวหรือหลายคนก็ได้

#### เวลา (Time)

สื่อจะแตกต่างกันตรงที่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งไปที่ (Synchronous) หรือส่งไปในอีกเวลาหนึ่ง หรือเป็นการส่งโดยแยกเป็นส่วน ๆ (Asynchronous) สื่ออาทิ หนังสือพิมพ์ หนังสือนิตยสาร ซึ่งจะต้องมีการตีพิมพ์ก่อนจะมีความล่าช้าเกิดขึ้น มีช่วงเวลาระหว่างที่สารถูกส่งออกไปกับเวลาที่ผู้รับสารได้รับสาร จึงจัดเป็นสื่อที่มีลักษณะ Asynchronous เช่นเดียวกับวิดีโอเทป ซีดี หรือภาพยนตร์ ส่วนสื่อวิทยุ โทรทัศน์และโทรศัพท์นั้นเป็นสื่อที่ทำให้ผู้รับสารเกือบจะได้รับสารทันทีที่สารนั้นถูกส่งมาจากผู้ส่งสาร

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีลักษณะทั้ง Synchronous และ Asynchronous เว็บไซต์ อีเมล กลุ่มข่าว (News Group) เป็นรูปแบบของลักษณะ Asynchronous สารจะถูกเก็บไว้จนกว่าจะมีผู้รับสารเข้าถึงสารนั้น แต่ในทางกลับกัน ห้องสนทนาหรือการประชุม (Virtual Conference) บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ใช้สามารถพิมพ์ข้อความเพื่อส่งสารได้ทันทีและสารถูกส่งตรงไปยังผู้ใช้คนอื่น ๆ ทันที นั้นแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและเป็นลักษณะ ของ Synchronous ของอินเทอร์เน็ต

#### รูปแบบข้อมูลที่ปรากฏและการเผยแพร่ (Display and Distribution)

รูปแบบข้อมูลที่ปรากฏ (Display) หมายถึง วิธีการทางเทคโนโลยี (ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือข้อความ) ที่ใช้แสดงข้อมูลแก่ผู้รับสาร

การเผยแพร่ (Distribution) หมายถึง วิธีที่ใช้ส่งข้อมูลไปยังผู้รับสาร เช่น โทรทัศน์ เสนอภาพและเสียงไปทางอากาศผ่านเสาอากาศ สายเคเบิลหรือดาวเทียม หนังสือพิมพ์และนิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ตัวอักษรหรือข้อความที่เผยแพร่โดยการจัดส่งจากแหล่งผลิตไปยังผู้รับสาร

เว็บไซต์ส่งข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งตัวอักษร ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งผ่านทางเครือข่ายสายโทรศัพท์หรือสายเคเบิลที่ซับซ้อน ดังนั้น เว็บไซต์จึงเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้วิธีการทางเทคโนโลยีและวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์

#### ระยะทาง (Distance)

สื่อบางชนิดเหมาะกับการส่งสารระยะไกล เช่น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ส่งข่าวสารผ่านคลื่นวิทยุและสายโทรศัพท์ สายเคเบิล ดาวเทียมและเคเบิลใยแก้ว ทำให้มีข้อได้เปรียบในเรื่องเวลา และค่าใช้จ่ายเมื่อต้องส่งข่าวสารไปในระยะทางไกล ๆ

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อในอุดมคติของการสื่อสารในระยะทางไกล บุคคลไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตามในโลกสามารถเข้าถึงข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ ยังมีค่อนข้างน้อย ทั้งนี้เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตเพิ่งเข้ามาามีอิทธิพลต่อสังคมได้ไม่นาน โดยงานวิจัยที่พบและมีเนื้อหาของงานวิจัยใกล้เคียงที่สุดนั้น เป็นสารนิพนธ์ภาษาอังกฤษซึ่งศึกษากลุ่มผู้ส่งสารและกระบวนการผลิตเว็บไซต์สำหรับเด็ก

ธัญมัย อังศุวัฒนานนท์ (2545) ศึกษาเรื่อง “แนวคิดและกระบวนการผลิตเว็บไซต์สำหรับเด็กไทย” สารนิพนธ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาในครั้งนี้คือ ศึกษาการกำหนดแนวคิด หลักการและนโยบายขององค์กรผู้ผลิตเว็บไซต์สำหรับเด็กไทย และศึกษาขั้นตอนกระบวนการทำงานของผู้ผลิต จากการศึกษาพบว่า

1. ลักษณะของผู้ผลิตเว็บไซต์ในเมืองไทย วิจัยเว็บไซต์ด้วยใจรักส่วนตัว และมีสถานภาพเป็นทั้งเจ้าของสื่อผู้บริหารและพัฒนาเว็บไซต์ โดยเป็นผู้กำหนดแนวคิดและนโยบายเองทั้งหมด ดูแลและรับผิดชอบกระบวนการผลิต ตลอดจนควบคุมและตรวจสอบการทำงานทุกขั้นตอนการผลิต
2. องค์กรผู้ผลิตเป็นองค์กรที่มีบุคลากรที่มงานตั้งแต่ 2-15 คนเท่านั้น ซึ่งเป็นองค์กรค่อนข้างเล็ก ทีมงานจะทำงานตามที่ตนเองถนัดและได้รับมอบหมายจากผู้ผลิต อีกทั้งจะต้องได้รับการตรวจสอบจากผู้ผลิตทุกครั้ง นอกจากนี้ยังพบว่าทีมงานในองค์กรโดยส่วนใหญ่เป็นทีมงานอาสาสมัครซึ่งไม่มีค่าจ้างเงินเดือนใดๆ
3. ผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นถึงคุณประโยชน์ต่างๆ ที่เด็กไทยจะได้รับ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ ส่งเสริมวิสัยทัศน์และขยายโลกทัศน์ของเด็กๆ
4. ผู้ผลิตมีความรู้ความสามารถในเรื่องจิตวิทยาเด็กและความรู้ทางด้านเว็บไซต์ มีอุดมการณ์ และมีทัศนคติที่ดีในการทำงาน นอกจากนี้ผู้ผลิตยังมีการศึกษากลุ่มเป้าหมายก่อนการผลิตเว็บไซต์ด้วย
5. ในกระบวนการทำงานผู้ผลิตมีการแบ่งส่วนการทำงานออกเป็นฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายข้อมูล ฝ่ายออกแบบ และฝ่ายโปรมแกรม โดยทุกฝ่ายจะอยู่ภายใต้การควบคุมและตรวจสอบการทำงานจากผู้ผลิต
6. การผลิตเว็บไซต์สำหรับเด็กในเมืองไทยมีข้อจำกัดทั้งภายในและภายนอก ข้อจำกัดภายในได้แก่ เงินทุน องค์กรภายในของผู้ผลิต บุคลากร เวลาและแหล่งข้อมูล ข้อจำกัดภายนอก ได้แก่ เทคโนโลยี สังคมผู้รับสาร จำนวนผู้ตอบรับ และลิขสิทธิ์

งานวิจัยที่พบส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาเรื่องของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยก็จะเป็นนิสิตนักศึกษาโดยมาก และที่มีการศึกษาตัวเนื้อหาและรูปแบบของเว็บไซต์นั้นก็จะเป็นการศึกษาเนื้อหาในด้านอื่นๆ งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ยังไม่เคยมีการศึกษา

ปราณี พุ่มบางป่า (2543) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์วาไรตี้ในด้านสังคมประภคิต” จากการศึกษาพบว่า เว็บไซต์วาไรตี้มีรูปแบบของเว็บท่า (Portal Site) ซึ่งเป็นศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารและบริการในด้านต่างๆ เนื้อหาที่ปรากฏบนเว็บไซต์วาไรตี้มีความหลากหลายเนื่องจากมุ่งตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหลายกลุ่ม โดยมีเนื้อหาที่ส่งเสริมกระบวนการสังคม

ประภิตด้านสติปัญญามากที่สุด รองลงมาคือด้านจิตใจ และเนื้อหาสังคมประภิตด้านพฤติกรรม ปรากฏน้อยที่สุด

อาภรณ์ ดบแย้ม (2543) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของ Web Site ภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวแอ็คชั่นและแนวตลกบนสื่ออินเทอร์เน็ต” จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมแล้วแบบและเนื้อหาของ Web Site ภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวแอ็คชั่นและแนวตลกประกอบไปด้วย 4 ส่วนที่สำคัญ คือ

1. ข้อมูลเชิงการค้า คือ นักแสดง ผู้ถ่ายทำภาพยนตร์ การถ่ายทำภาพยนตร์ หรือเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์และเนื้อเรื่องภาพยนตร์
2. การโฆษณาเชิงบันเทิง คือ เกมส์การแข่งขัน รูปภาพนักแสดง รูปภาพสถานที่ถ่ายทำหรือสิ่งของที่ใช้ในการแสดง ไปรษณียบัตรอิเล็กทรอนิกส์ วีดีโอคลิปบทสัมภาษณ์ แฟนเอกสารให้ Download ข้อมูลสินค้าหรือบริการที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ตัวอย่างภาพยนตร์ มิวสิควีดีโอ และชาวด์แทร็ค
3. ข้อมูลข่าวสารจากสตูดิโอ คือคำเตือนลิขสิทธิ์ โลโก้สตูดิโอผู้สร้างหรือจำหน่ายภาพยนตร์ สถานที่และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบบฟอร์มให้แสดงคำติชม แบบฟอร์มขอรับข่าวแจก และส่วนเสนอความคิดเห็นด้านการขาย
4. การเชื่อมต่อกับ Web Site อื่น มีการนำ Web Site อื่นที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เชื่อมต่อกับ Web Site ภาพยนตร์

หัสญา หาสิตะพันธุ์ (2542) ศึกษาเรื่อง “ภาพสะท้อนสตรีไทยในสื่อ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web)” จากการศึกษาพบว่า การสืบค้นปรากฏผลเป็นเว็บไซต์หลักๆ 4 ประเภทในสัดส่วนใกล้เคียงกัน คือ 1) เว็บไซต์บริการจัดหาคู่และเพื่อนทางจดหมาย 2) เว็บไซต์บริการทางเพศ ลามกอนาจาร 3) เว็บไซต์เกี่ยวกับบทบาทของสตรีด้านต่างๆ และ 4) เว็บไซต์อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสตรีไทยโดยตรง ในด้านรูปแบบการนำเสนอที่นิยมใช้ในการบรรยายถึงสตรีไทย คือ การใช้ข้อความบรรยายคุณสมบัติ และการใช้ภาพนิ่งเป็นหลักในการนำเสนอ โดยเฉพาะในเว็บไซต์ 2 ประเภทแรก

สำหรับงานวิจัยในเรื่องของนิทานนั้น พบว่าเป็นการศึกษากลุ่มผู้รับสารในกลุ่มเด็ก และศึกษากลุ่มผู้ส่งสารในการนำนิทานมาใช้ประกอบการเรียนการสอน

พุทธชาติ อินทรรักษา (2533) ศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของครูภาษาไทยเกี่ยวกับการใช้นิทานพื้นบ้านอีสานประกอบการเรียนการสอน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เขตการศึกษา 1” พบว่าครูภาษาไทยเห็นว่า นิทานพื้นบ้านที่นำมาสอนให้อ่าน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการสอน สื่อการเรียนการสอน วิทยากรและแหล่งวิทยากร การวัดและประเมินผลในการใช้นิทานพื้นบ้านอีสานประกอบการเรียนการสอนได้นำมาใช้บ่อย และเห็นว่า การใช้นิทานพื้นบ้านอีสานประกอบการเรียนการสอนมีประโยชน์มาก

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2532) ศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบความคิดเห็นสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพ” จากการศึกษาพบว่า

1. ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่มและความละเอียดลออของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. การเล่านิทานใช้หุ่นและรูปภาพ ต่างช่วยให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ปริมวดี ประยูรสุข (2526) ศึกษาเรื่อง “ความสนใจในการอ่านหนังสือนิทานประเภทต่างๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม โรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร” จากการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนชายและหญิง มีความสนใจในการอ่านเค้าเรื่องนิทาน 6 ประเภท อยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะนิทานประเภท จิตนาการ อิงประวัติศาสตร์และศาสนา
2. ความสนใจในการอ่านของนักเรียนชายและหญิง ในเค้าเรื่องนิทานประเภทท้องถื่น เทพนิยาย นิทานวรรณคดี และนิทานจิตนาการ ไม่แตกต่างกัน สำหรับนิทานประเภทปรัมปรา และนิทานอิงประวัติศาสตร์และศาสนามีความแตกต่างกัน ซึ่งถ้ากล่าวโดยสรุปถึงความสนใจในการอ่านนิทานทั้ง 6 ประเภท ระหว่างนักเรียนชายกับหญิงแล้วพอจะกล่าวได้ว่า นักเรียนมีความสนใจในการอ่านเค้าเรื่องนิทานทั้ง 6 ประเภทมากกว่านักเรียนชาย โดยที่นักเรียนชายมีความสนใจนิทานปรัมปรา และนิทานอิงประวัติศาสตร์และศาสนา น้อยกว่านักเรียนหญิง

3. รายละเอียดอื่นๆ ในการค้าเรื่องนิทานของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่เลือกอ่านหนังสือนิทานตามความสนใจของตนเองมากที่สุด และถ้านักเรียนไม่มีหนังสือนิทานที่ต้องการอ่าน นักเรียนจะเลือกขอความช่วยเหลือจากครูและห้องสมุดมากที่สุด นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการอ่าน โดยที่ผู้ปกครองเป็นฝ่ายซื้อมาให้และแนะนำให้อ่านมากที่สุด

นอกจากงานวิจัยแล้วพบว่า การศึกษาในเรื่องของนิทานจะเป็นรูปแบบของหนังสือสอนหลักในการเล่านิทาน เช่น การเล่านิทาน ของ เกริก ยุ้นพันธ์ การเล่านิทาน ของ วรณีย์ ศิริสุนทร ซึ่งเป็นหนังสือที่เล่าประวัติความเป็นมาของการเล่านิทาน ประเภทของนิทาน และวิธีในการเล่านิทาน เป็นต้น



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตตลอดจนและเนื้อหาของนิทานไทยที่นำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ต

#### แหล่งข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต คือ เว็บไซต์ที่มีการนำเสนอเรื่องของนิทานไทย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการสืบค้นข้อมูลในเรื่องของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตด้วยการสืบค้นผ่านเสิร์ชเอนจิน (search engine) บนเครือข่าย เวิลด์ ไวด์ เว็บ (www) โดยการป้อนคำสำคัญ (key word) คือคำว่า นิทาน โดยผลที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลทั้งหมด คือ ประชากร โดยผู้วิจัยได้เลือกเสิร์ชเอนจิน (search engine) ของเว็บไทยที่ได้รับความนิยมจากการจัดอันดับเว็บไซต์ จากไทยท็อป 100 คือ

www.sanook.com พบ 39 URL

www.thaifind.com พบ 100 URL

www.lemononline.com พบ 29 URL

www.thaiseek.com พบ 44 URL

โดยพบประชากรที่ได้จากการสืบค้น ด้วยการป้อนคำสำคัญ (keyword) ทั้งหมด 212 URL

## กลุ่มตัวอย่าง

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างของเว็บไซต์ที่ได้จากข้อมูลประชากรทั้งหมด คือ 212 URL ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในวันที่ 19 กรกฎาคม 2545 เพื่อกำหนดขอบเขตการศึกษาอย่างชัดเจน เนื่องจากข้อมูลบน เวิลด์ ไรด์ เว็บ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างออกมาทั้งสิ้น 6 เว็บไซต์ โดยเกณฑ์ในการเลือก คือ

- จากการพบชื่อของเว็บไซต์ในทุกเสิร์ชเอนจินที่ทำการป้อนคำสำคัญ (key word) คือ นิทาน
- ความสมบูรณ์ของเว็บไซต์ ในเรื่องของภาพ เสียง ข้อความ การเชื่อมโยงกันในหน้าต่างๆ ภายในเว็บไซต์เดียวกันและเว็บไซต์อื่นๆ
- การสามารถเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์นั้นได้ (ในวันที่ 19 กรกฎาคม 2545 ซึ่งเป็นวันเก็บกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง)

[www.childthai.org/nithan](http://www.childthai.org/nithan) เป็นเว็บไซต์ของสถาบันมูลนิธิเด็ก ซึ่งเป็น การรวบรวมเอานิทานที่ชนะการประกวดและได้รับรางวัลต่างๆ ของมูลนิธิมานำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ต

[www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นสื่อคอมพิวเตอร์ดีเด่นประเภท เว็บเพจที่ผลิตโดยองค์กร ประจำปี 2543-2544 จาก ส.อ.ย. นำเสนอสาระ ความบันเทิง สื่อเสริมประสบการณ์รูปแบบใหม่ สำหรับผู้ปกครอง และครอบครัว สาระ ความรู้สำหรับเด็ก เกมฝึกทักษะ ภาษา นิทานออนไลน์ นิทานก่อนนอน มุมคุณแม่ให้คุณแม่เพื่อการเลี้ยงดูลูก เช่น อาหารเพื่อสุขภาพ การเลี้ยงดูลูก เกร็ดน่ารู้จากคุณแม่ทางบ้าน สัมภาษณ์คุณแม่คนเก่ง และเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงแสนรัก

[www.nitanbox.com/nitan.htm](http://www.nitanbox.com/nitan.htm) เป็นศูนย์รวมนิทานหลากหลาย เกมออนไลน์ สาระความรู้แห่งความสนุกสนานเพลิดเพลินกับบรรยากาศแบบไทย ๆ



[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กป.4 ขึ้นไป และคุณพ่อคุณแม่ คุณครู ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การเลี้ยงดูเด็ก สารความรู้ ความบันเทิงสำหรับเด็ก สูตรการทำอาหาร เครื่องดื่ม เกมออนไลน์ กระจาดานถามตอบปัญหาสำหรับคุณแม่ พัฒนาการของเด็ก เล่นกับเด็ก ปรัชญาปัญหาต่างๆกับคุณหมอ พร้อมทั้งสาระที่น่านำรู้สำหรับคุณแม่ตั้งครรภ์

[www.everykid.com](http://www.everykid.com) เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กๆ มีเรื่องราวมากมาย เช่น นิทาน โสมเพจของน้องๆที่ส่งเข้ามา เพลง กิจกรรมสำหรับเด็กๆ

[www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) เป็นแหล่งอ้างอิงเกี่ยวกับชีวประวัติ และรวมบทประพันธ์ของท่านสุนทรภู่ นิราศ นิทาน งานนิพนธ์อื่นๆ

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้เว็บไซต์ทั้ง 6 เว็บไซต์ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้จากการสุ่มอย่างเฉพาะเจาะจงในวันที่ 19 กรกฎาคม 2545 คือ

[www.everykid.com](http://www.everykid.com)

[www.beeskid.com](http://www.beeskid.com)

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

[www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

[www.nitanbox.com/nitan.htm](http://www.nitanbox.com/nitan.htm)

[www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749)

สภามหาวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## การเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลของการศึกษาในครั้งนี้ ได้ทำการเก็บข้อมูลนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตในเดือน สิงหาคม 2545

## การวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. รูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ศึกษาจาก

1.1 องค์ประกอบต่างๆ ที่นำมาเรียงร้อยเป็นหน้าเว็บเพจของการนำเสนอนิทานไทย อันประกอบด้วย

**ภาพ** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพการ์ตูน / รูปภาพนิ่ง / ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว

**เสียง** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านเสียง ซึ่งประกอบไปด้วย การเล่าเรื่องโดยบุคคลเพียงคนเดียว / บทสนทนา / เล่าเป็นบทเพลง / เพลงบรรเลง

**ข้อความ** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบด้านข้อความ คือ เนื้อหาของนิทานไทย

**การเชื่อมโยง (link)** หมายถึง การนำเสนอนิทานไทยโดยใช้องค์ประกอบทางด้านจุดเชื่อมโยง (link) ไปยังหน้าต่างๆ ภายในเว็บไซต์เดียวกันและเว็บไซต์อื่นๆ

1.2 รูปแบบของการนำเสนอเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ยังพิจารณารวมถึงหลักในการออกแบบเว็บไซต์ โดยการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ในการนำเสนอนิทานไทย มาจัดเรียงให้เป็นหน้าเว็บเพจที่มีความสวยงาม ง่ายต่อการเข้าไปอ่านหรือฟัง รวมถึงดึงดูดความสนใจให้อยากเข้าไปเยี่ยมชม ซึ่งหลักของการออกแบบเว็บไซต์ ตามแนวคิดของ ธวัชชัย ศรีสุเทพ สามารถแบ่งออกเป็น

- การสร้างลำดับความสำคัญชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ
- สร้างรูปแบบ บุคลิกและสไตล์
- สร้างความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งเว็บไซต์

- ใช้กราฟฟิกอย่างเหมาะสม

## 2. เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

2.1 การพิจารณาเนื้อหาของนิทานไทยที่นำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น พิจารณาจากการแบ่งประเภทของนิทาน ของ ประคอง นิมมานเหมินทร์ คือ

1. เทวปกรณัมหรือเทพปกรณัม (myth)
2. นิทานศาสนา (religious tale)
3. นิทานคติ (fable)
4. นิทานมหัศจรรย์ (fairly tale)
5. นิทานชีวิต (novella)
6. นิทานประจำถิ่น (sage)
7. นิทานอธิบายเหตุ (explanatory tale)
8. นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale)
9. นิทานเรื่องผี
10. มุขตลก (jest)
11. นิทานเข้าแบบ (formula tale)

รายละเอียดของแต่ละประเภทของนิทานอยู่ในส่วนของบทที่ 2

2.2 ในด้านหลักจริยธรรมที่นำเสนอในเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ยึดเอาแนวทางของการแบ่งประเภทจริยธรรมออกเป็น 9 ประการ ตามสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (อ้างใน รัชนี้ ศิริชัยเอกวัฒน์. 2536: 6-7) คือ

1. **ความประหยัด** หมายถึง การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง พอให้มีความสุขตามความจำเป็นของชีวิต รู้จักแบ่งรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น
2. **ความขยันหมั่นเพียร** หมายถึง ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยยากลำบากและพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตนเอง

3. **ความมีสติปัญญา** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว
4. **การพึ่งพาตนเอง** หมายถึง ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมีให้เต็มที่จะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
5. **ความรับผิดชอบ** หมายถึง การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น
6. **ความสามัคคี** หมายถึง ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังในทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน
7. **ความยึดมั่นในคุณธรรม** หมายถึง การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี
8. **ความมีวินัย** หมายถึง การทำงานอย่างถูกต้องตรงตามระเบียบของหมู่คณะและปฏิบัติหน้าที่ที่ตนควรจะทำ
9. **ความรักชาติ** หมายถึง ความรู้สึกจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จะกระทำทุกอย่างเพื่อรักษาสถาบันเหล่านี้ให้คงอยู่มิให้ผู้ใดมาทำลาย

### การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลจากการวิจัยในเรื่องของรูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตด้วยวิธีการพรรณนาเนื้อหา (description)

โดยในส่วนของนำเสนอด้านรูปแบบการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น จะใช้ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตประกอบการนำเสนอเชิงพรรณนาเนื้อหา (description)

## บทที่ 4

### รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

การวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) ของ ธวัชชัย ศรีสุเทพ เพื่อให้รู้ถึงโครงสร้างของแต่ละหน้าเว็บเพจองค์ประกอบต่างๆ ภายในหน้าซึ่งทำให้เว็บไซต์น่าสนใจ ดึงดูดให้ผู้ชมอยากคลิกเลือกเข้าไปชม

ธวัชชัย ศรีสุเทพ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับหลักของการออกแบบเว็บเพจไว้ดังนี้

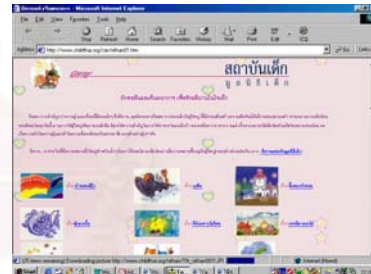
1. สร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ
2. สร้างรูปแบบ บุคลิกและสไตล์
3. สร้างความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งเว็บไซต์
4. ใช้กราฟฟิกอย่างเหมาะสม

โดยการวิเคราะห์ในด้านรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แยกออกเป็นแต่ละเว็บไซต์ดังนี้

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com).



[www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)



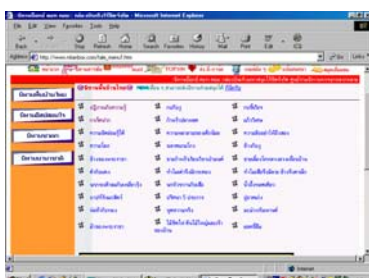
[www.everykid.com](http://www.everykid.com).



[www.beeskids.com](http://www.beeskids.com).



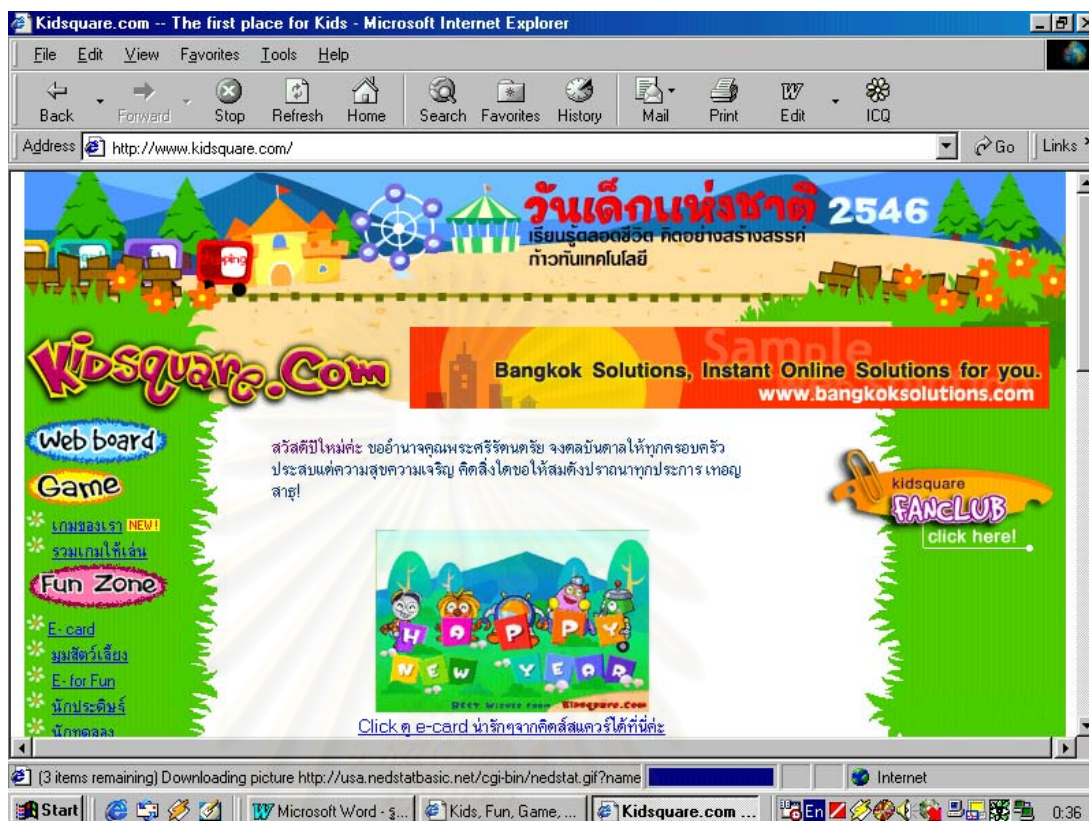
[www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)



[www.geocities.com./paris/library/7749](http://www.geocities.com./paris/library/7749)



www.kidsquare.com



หน้าโฮมเพจของ www.kidsquare.com

## ข้อมูลโดยรวม

www.kidsquare.com เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กป.4 ขึ้นไป และคุณพ่อ คุณแม่ คุณครู ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การเลี้ยงดูเด็ก สาระความรู้ ความบันเทิงสำหรับเด็ก สูตรการทำอาหาร เครื่องตุ้ม เกมออนไลน์ กระดานถามตอบปัญหาสำหรับคุณแม่ พัฒนาการของเด็ก เล่นกับเด็ก ปรัชญา ปัญหาต่างๆกับคุณหมอ พร้อมทั้งสาระที่น่านำรู้สำหรับคุณแม่ตั้งครรภ์ โดยหมวดหมู่หลักๆ ของเว็บไซต์นี้สามารถแบ่งออกเป็น

- game : เป็นหมวดที่รวบรวมเกมออนไลน์ของเว็บไซต์นี้เอาไว้ โดยจะเป็นรูปแบบ interactive คือสามารถโต้ตอบเคลื่อนไหวตามคำสั่งของเราได้ พร้อมทั้งมีเสียงประกอบการนำเสนอเกมส์ออนไลน์ในส่วนนี้ด้วย

- fun zone : โดยในหมวดหมู่นี้ จะแบ่งเมนูย่อยให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เข้าไปดูได้ตามหัวข้อที่สนใจ คือ

- E-card : เป็นหน้าที่น้องๆ หรือผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถเลือกส่งการ์ดอิเล็กทรอนิกส์ฟรี
- มุมสัตว์เลี้ยง : เป็นหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงประเภทต่างๆ เช่น สุนัข แมว ปลา กระต่าย นก เป็นต้น
- E-for fun : เป็นหน้าที่สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับน้องๆ ที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์
- นักประดิษฐ์ : สอนการประดิษฐ์ของใช้ต่างๆ ด้วยกระดาษหรือวัสดุที่เหลือใช้ เพื่อการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- นักทดลอง : เป็นหน้าที่สอนเด็กๆ ให้รู้จักการทดลองทางวิทยาศาสตร์อย่างง่ายๆ ด้วยตัวเอง เช่น ความอึดจรรยา สนุกกับเสียง การลอยการจม เป็นต้น
- นักสะสม : เป็นหน้าที่รวบรวมของสะสมต่างๆ เช่น ตุ๊กตาทามมี่ หนังสือ ตั๋วรถเมล์ และทั้งยังเปิดโอกาสให้เด็กๆ ที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ส่งเรื่องของสะสมของตัวเองเข้ามาลงบนเว็บไซต์ด้วย
- นักเขียน : เป็นหน้าที่เปิดโอกาสให้เด็กๆ หรือผู้ที่เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ เขียนบทความของตนตามหัวข้อที่ทางเว็บไซต์จัดให้เขียน เช่น คำคมคารมไทย เขียนภาษาไทย ระเบียบนักฝัน เก็บมาเล่า เอามาฝาก เป็นต้น
- เข้าครัว : เป็นหน้าที่สอนทำอาหาร โดยมีทั้งที่สอนคุณแม่ และนำเสนออาหารที่เด็กๆ สามารถหัดทำเองได้
- เทศกาล : เป็นหน้าที่นำเสนอวันหยุด วันสำคัญต่างๆ ของแต่ละเดือน โดยเมื่อเลือกเข้าไปยังวันต่างๆ ก็จะมีรายละเอียดของวันเหล่านั้นปรากฏขึ้น
- นิทานออนไลน์ : เป็นหน้านิทานแบบ interactive มีรูปแบบการเดินเรื่องคล้ายการ เล่นเกม
- นิทานเรใจ : เป็นหน้าที่รวบรวมนิทานต่างๆ เอาไว้ ให้ผู้ที่เข้าไปเยี่ยมชมทั้งเด็กและผู้ใหญ่เลือกอ่านได้ตามความต้องการ

Parent square : ในหมวดหมู่นี้ จัดขึ้นโดยเฉพาะสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการเลี้ยงดูอบรมบุตร เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยต่างๆ โดยภายในแบ่งเนื้อหาออกเป็นเมนูย่อยๆ คือ





การนำเสนอนิทานไทยใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) ใช้ภาพประกอบการนำเสนอโดยภาพเป็นภาพการ์ตูน แบบภาพนิ่ง ภาพที่ใช้ในส่วนของนิทานจะเป็นภาพการ์ตูนของรูปสัตว์ต่างๆที่เป็นตัวละครในนิทาน ซึ่งจากการสำรวจนิทานทั้งหมดในขณะที่ทำการเก็บข้อมูล (เดือนสิงหาคม 2545) จำนวนทั้งสิ้น 43 เรื่อง ภาพการ์ตูนจะเป็นรูปของราชสีห์ ลา จิ้งจอก หม่าป่า เป็นส่วนใหญ่ และเนื้อหาของนิทานทั้ง 43 เรื่อง ก็เป็นเรื่องของสัตว์ดังกล่าวโดยมาก

นิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) ไม่มีการนำองค์ประกอบของเสียงเข้ามาใช้ในการจัดทำเว็บเพจ ดังนั้นจึงมีเพียงข้อความหรือเนื้อหาของนิทานให้ผู้เข้าไปชมเว็บไซต์ได้อ่านและในแต่ละหน้าของนิทานก็จะมีการทำจุดเชื่อมโยง (link) ให้สามารถคลิกไปอ่านนิทานในเรื่องต่อๆ ไป หรือย้อนกลับไปอ่านเรื่องที่เคยอ่านมาแล้วได้ และจุดเชื่อมโยงที่จะเข้าไปเยี่ยมชมหมวดอื่นๆ ของเนื้อหาภายในเว็บไซต์ และมีจุดเชื่อมโยง (link) ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ เลย

สำหรับเว็บไซต์ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) นั้น เมื่อวิเคราะห์ตามหลักการออกแบบเว็บเพจแล้ว สามารถสรุปได้ดังนี้คือ

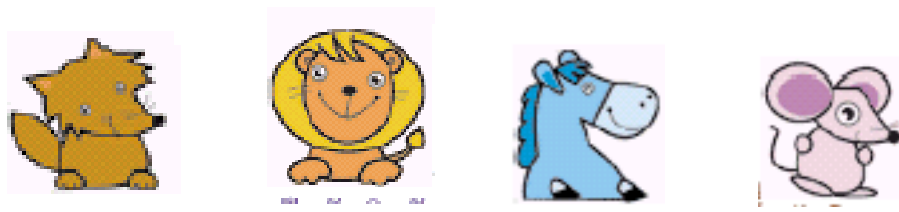
นิทานไทยบน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) มีการสร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบโดยดูจาก ชื่อเรื่องของนิทานซึ่งมีขนาดของตัวหนังสือที่ใหญ่กว่าตัวเนื้อหาของนิทานมาก เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ซึ่งเมื่อผู้ชมเว็บไซต์คลิกเข้ามาดูในแต่ละหน้า ขนาดที่ใหญ่กว่าส่วนอื่นจะดึงดูดสายตาของผู้เข้าชมเว็บไซต์ให้พุ่งไปยังชื่อเรื่องก่อน ผู้อ่านก็จะเห็นทันทีว่า นิทานมีชื่อเรื่องชื่อเรื่องว่าอะไร และจากการจัดวางบรรทัดของตัวหนังสือเอาไว้ด้านบนก็เป็นสิ่งบ่งชี้ว่าผู้อ่านควรจะให้ความสนใจกับชื่อเรื่องก่อนการอ่านเนื้อหาของนิทานในเรื่องนั้น ๆ

อีกในส่วนหนึ่งที่ดึงความสนใจของสายตาเพราะขนาดของตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่เท่ากับชื่อเรื่องของนิทาน คือ ในส่วนของบรรทัดที่สรุปข้อคิดของนิทาน คือ *“นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า”* ซึ่งผู้จัดทำเว็บไซต์ก็ให้ความสำคัญไม่แพ้ไปกับชื่อเรื่องของนิทาน แต่ผู้อ่านสามารถรู้ลำดับของการอ่านและการเชื่อมโยงความสำคัญของข้อความได้จากการวางบรรทัดของตัวหนังสือไว้ในส่วนท้ายของนิทาน



เว็บเพจของเว็บไซต์ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) ออกแบบเว็บเพจในส่วนของการนำเสนอนิทานไทยให้มีรูปแบบที่คล้ายกับการดูการ์ตูน โดยใช้ภาพกราฟิกของสัตว์ต่างๆ เข้ามาประกอบ และภาพกราฟิกเหล่านี้ก็มีรูปร่างหน้าตาที่น่ารัก ดูแล้วให้ความรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย แม้ว่าภาพกราฟิกเหล่านี้จะเป็นภาพนิ่ง (still picture) ก็ตามที และจากการใช้รูปแบบของตัวอักษรในส่วนของชื่อเรื่องของนิทาน และข้อความสรุปแนวคิดของนิทาน ก็สามารถแสดงบุคลิกของเว็บไซต์ได้ เพราะตัวอักษรให้ความรู้สึกเหมือนอ่านลายมือเขียนของเด็กให้ความรู้สึกสบายๆ เป็นกันเองและแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะเชื่อมโยงให้ผู้ชมเว็บไซต์รู้สึกถึงความเป็นเด็กหรือเนื้อหาของหน้าเว็บเพจต้องการออกแบบให้เด็กได้อ่าน



ภาพการ์ตูนของสัตว์ที่ใช้ประกอบนิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

# แม่กับหนู

## นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...

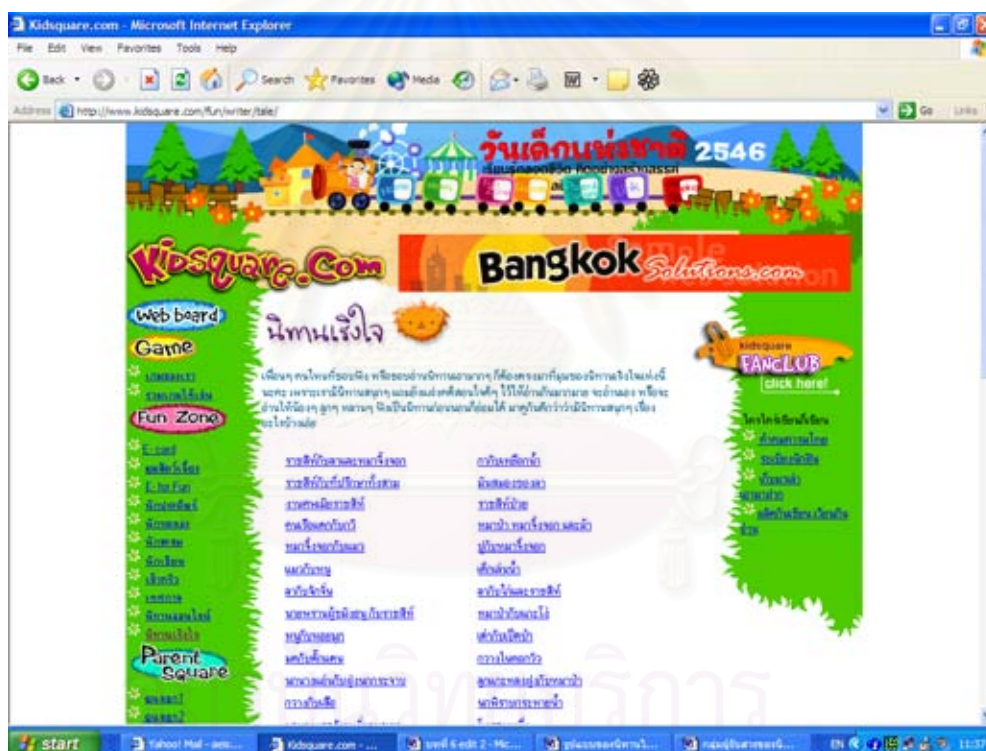
รูปแบบของตัวอักษร (font) ช่วยสร้างความรู้สึกสบายๆ เป็นกันเอง เข้ากับบุคลิกของเด็ก

จากการเปิดดูหน้าเว็บเพจของนิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) แต่ละหน้าซึ่งมีทั้งหมด 43 เรื่อง จะมีการออกแบบหน้าตาของแต่ละเว็บเพจ ด้วยรูปแบบเดียวกัน คือ ใช้พื้น (background) สีขาว สีของอักษรรวมถึงรูปแบบของอักษรก็เหมือนกัน รูปภาพการ์ตูนของสัตว์ต่างๆ ในแต่ละเพจหรือในนิทานแต่ละเรื่องนั้นใช้รูปภาพเดิม เช่น ถ้าเรื่องของนิทานเป็นเรื่องที่มีราชสีห์เป็นตัวละครในนิทาน รูปภาพการ์ตูนที่ผู้จัดทำเว็บไซต์ใช้ก็จะเป็นภาพการ์ตูนรูปเดียวกันหมด อย่างไรก็ตามการใช้รูปภาพเดียวกันหรือซ้ำกันของการออกแบบเว็บนี้ก็ได้สร้างความรู้สึกน่าเบื่อในการเข้าไปเยี่ยมชมหรืออ่านแต่อย่างใด หนึ่งอาจเป็นไปได้ว่าการใช้รูปภาพการ์ตูนของสัตว์ซ้ำกันนั้น เพื่อให้ผู้ชมเว็บไซต์ที่เป็นเด็กไม่รู้สึกลึกลับสนกับหน้าตาของสัตว์ที่เป็นตัวละครในนิทาน และสามารถเชื่อมโยงภาพของสัตว์กับนิทานเรื่องอื่นๆ ได้อย่างชัดเจน เมื่อมีการใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์ชนิดเดิม

การใช้พื้นของหน้าเว็บเพจ (background) สีขาว ส่วนสีของตัวหนังสือเป็นสีม่วงเข้มและสีแดงอมชมพูเข้ม ทำให้เนื้อเรื่องของนิทานดูโดดเด่น สะดุดตาขึ้น แม้ว่าเมื่อดูจากหน้าเว็บเพจโดยภาพรวม [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) จะมีการออกแบบเว็บเพจค่อนข้างเรียบ แต่ก็ให้ความรู้สึกที่สะอาดตา ดูไม่รก อ่านง่าย สามารถลำดับการมองของตาได้ง่าย

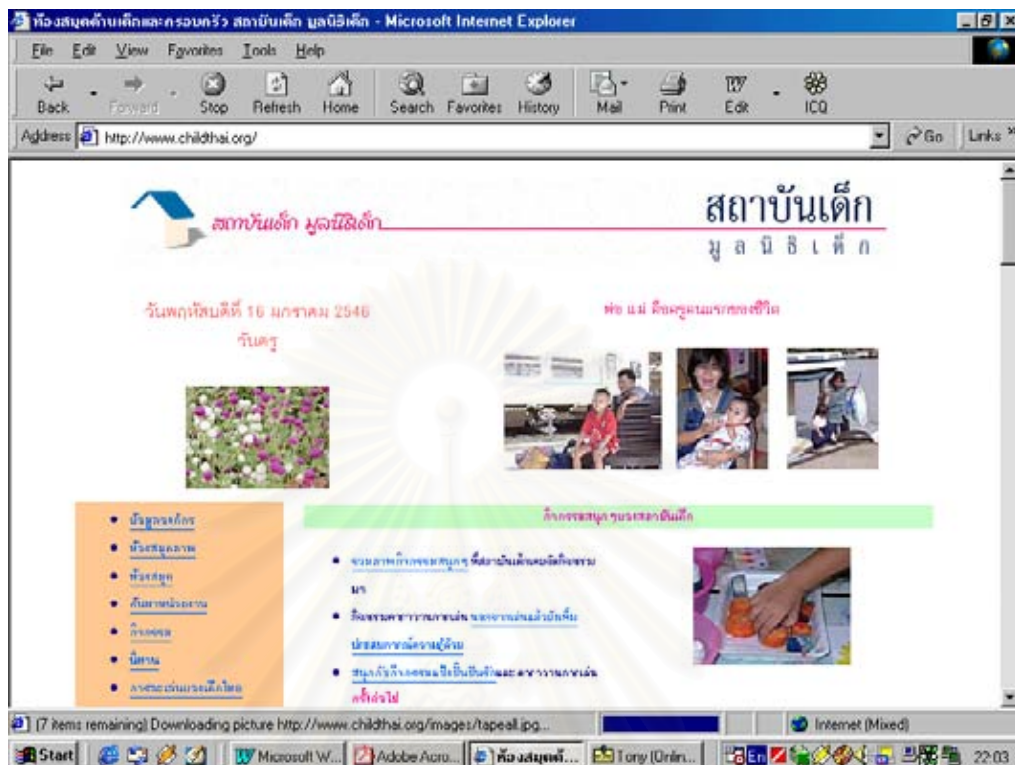
ในการวิเคราะห์เรื่องของการใช้สีในการจัดทำเว็บเพจของนิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) นั้น สีโดยภาพรวมของเว็บไซต์นี้จะเน้นไปที่สีขาวเป็นหลัก ซึ่งสีขาวเป็นสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในการใช้เป็นสีพื้น (background) ของหน้าเว็บเพจ เพราะเป็นสีพื้น (background) ที่สามารถเข้าได้ดีกับทุกสี และช่วยเพิ่มความสามารถในการอ่านข้อความบนหน้าจอด้วย และทั้งเว็บไซต์นี้

อยู่ในกลุ่มของเว็บไซต์สำหรับเด็ก การใช้โทนสีโดยรวมให้เป็นสีขาวย่อมช่วยให้ง่ายต่อการอ่านและดูสบายต่อสายตาเด็ก และเพราะกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กมักให้ความสนใจและชอบดูสีที่มีความสดใส รวมถึงผู้เข้าชมที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย www.kidsquare.com จึงใช้สีอื่นๆ อาทิ สีเขียว สีฟ้า สีส้ม ซึ่งเป็นสีที่สดใสและเป็นสีที่ตัดกันมาประกอบในการออกแบบหน้าเว็บเพจด้วย สีเส้นที่สดใสของเว็บเพจรวมถึงรูปภาพการ์ตูนทั้งที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ผู้จัดทำเว็บไซต์เลือกใช้ได้เหมาะสมลงตัว สร้างความสวยงามให้กับเว็บไซต์ได้ดี



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

www.childthai.org/nitan



## ข้อมูลโดยรวม

www.childthai.org/nitan เป็นเว็บไซต์ของสถาบันมูลนิธิเด็ก ซึ่งนำเสนอข้อมูลความรู้ต่างๆ มากมายทั้งที่เกี่ยวข้องกับสถาบันเด็ก มูลนิธิเด็กเองและบทความ ข่าวสารอื่นๆ ที่มีประโยชน์และได้รวบรวมเอาเนื้อหาที่ชนะการประกวดและได้รับรางวัลต่างๆ ของมูลนิธิมานำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย โดยภายในเว็บมีหมวดหมู่หลักดังนี้

- **ข้อมูลองค์กร** : เป็นหน้าที่นำเสนอข้อมูลของสถาบัน มูลนิธิเด็ก อาทิ ความเป็นมา เป้าหมายการทำงาน ภารกิจของสถาบัน กิจกรรมของสถาบัน เป็นต้น
- **ห้องสมุดภาพ** : เป็นหน้าที่นำเสนอโครงการห้องสมุดภาพ ของสถาบันเด็ก โดยภายในแบ่งภาพออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ อาทิ ภาพสัตว์ ภาพเด็กๆ ภาพดอกไม้ เป็นต้น
- **ห้องสมุด** : เป็นหน้ารวบรวมข้อมูลความรู้ด้านการดูแลเด็ก การศึกษา สุขภาพ และความรู้อื่นๆ ที่น่าสนใจ โดยสามารถพิมพ์หัวข้อเรื่อง หรือ คำสำคัญ ในการค้นหาข้อมูลได้

- **ค้นหาหน่วยงาน** : เป็นหน้าที่ให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ใช้ค้นหาองค์กร หน่วยงานทั้งในและต่างประเทศ โดยจะทำหน้าที่เชื่อมโยง (link) ไปยังเว็บไซต์นั้นๆ
- **กิจกรรม** : เป็นหน้าที่เกี่ยวกับข่าว กิจกรรม ความเคลื่อนไหวต่างๆ ของสถาบัน และหน่วยงานต่างๆ ที่สังกัดมูลนิธิเด็ก
- **นิทาน** : เป็นหน้าที่รวบรวมนิทานต่างๆ ของสถาบันเด็กที่ได้รับรางวัลจากการประกวดนิทานในปีต่างๆ
- **การละเล่นของเด็กไทย** : เป็นหน้าที่นำเสนอการละเล่นต่างๆ ของเด็กไทย โดยจะมีรายละเอียดของวิธีในการเล่น ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- **กระดานเสวนา** : เป็นหน้าที่ให้ทั้งเด็กและผู้ปกครองส่งกระทู้รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเข้ามายังเว็บไซต์ได้
- **E-Book** : เป็นหน้าของหนังสือออนไลน์ที่ทางสถาบันเด็กนำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ต อาทิ หนังสือของเล่นจากปุ๋ยโพร หนังสืออยากให้คุณดีทำอย่างนี้กันเถอะ หนังสือคู่มือการป้องกันความพิการ “ ความพิการป้องกันได้” เป็นต้น
- **แนะนำคำติ-ชม** : เป็นหน้าที่ให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ สามารถส่งข้อเสนอแนะ คำติชมมาให้กับทางผู้จัดทำเว็บไซต์ได้

เมื่อวิเคราะห์นิทานไทยในเว็บไซต์ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ตามตารางวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการจัดทำเว็บไซต์เข้ามาประกอบสรุปได้ดังนี้

ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
(พิจารณาตามเกณฑ์การออกแบบเว็บไซต์)

ชื่อเว็บไซต์	ภาพ				ข้อความ (เนื้อหา)		การเชื่อมโยง (link)	
	ภาพการ์ตูน		ภาพจริง		มีข้อความ	ไม่มีข้อความ	ภายใน	เว็บไซต์
	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ประกอบ	ประกอบ	เว็บไซต์	อื่น
<a href="http://www.childthai.org/nitan">www.childthai.org/nitan</a>	✓				✓		✓	✓

ชื่อเว็บไซต์	เสียง												หมายเหตุ	
	เล่าเรื่องโดยบุคคลเดียว				บทสนทนา				เล่าเป็นบทเพลง					
	ชาย		หญิง		ชาย		หญิง		ชาย		หญิง			เพลงบรรเลง
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่				
<a href="http://www.childthai.org/nitan">www.childthai.org/nitan</a>	✓	✓	✓	✓	✓		✓					✓		

การนำเสนอนิทานไทยใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ใช้ภาพประกอบการนำเสนอนิทาน โดยใช้ภาพเป็นภาพการ์ตูน แบบภาพนิ่ง โดยภาพที่ใช้ก็จะเป็นภาพการ์ตูนที่วาดขึ้นให้สอดคล้องกับนิทานในแต่ละเรื่อง เช่น ในเรื่อง”บ้านขนมโดนทำร้าย” ภาพการ์ตูนประกอบนิทานก็จะเป็นรูปของขนมต่างๆ วาดให้มีหน้าตาเหมือนขนมเหล่านั้นมีชีวิต ออกมาโลดแล่นทำสิ่งต่างๆ ตามเนื้อเรื่องของนิทาน



ภาพกราฟฟิกประกอบเรื่องบ้านขนมโดนทำร้าย ใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

หรือเช่นในเรื่อง “นกผู้กล้า” เนื้อเรื่องของนิทานก็จะเป็นเรื่องของนกและคน รูปภาพกราฟฟิกที่ใช้ประกอบก็จะเป็นรูปของนกและ คน วาดบรรยายตามเนื้อหาในเรื่อง



ภาพกราฟฟิกประกอบเรื่อง นกผู้กล้า ใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

ภาพวาดการ์ตูนประกอบนิทานของเว็บไซต์นี้ไม่ซ้ำกัน แม้ประเภทของตัวละครของนิทานในแต่ละเรื่องจะซ้ำกัน เช่น ตัวละครที่เป็นคน ก็จะใช้ภาพประกอบที่วาดต่างกัน

นิทานในเว็บไซต์นี้มีข้อความหรือเนื้อเรื่องของนิทานอยู่บนหน้าเว็บเพจ ซึ่งผู้ที่เข้าไปเยี่ยมชมสามารถอ่านเนื้อเรื่องของนิทานได้ เนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องค่อนข้างยาว ต้องใช้ สกอลล์บาร์ (scroll bar) ด้านข้างของจอเลื่อนเพื่ออ่านเนื้อหาที่ต่อลงไปด้านล่างของหน้า

ผู้จัดทำเว็บไซต์นี้ได้ใส่คุณสมบัติในเรื่องของเสียงเข้าไปประกอบในการนำเสนอเนื้อหาด้วย โดยเสียงที่ปรากฏบนเว็บไซต์นี้มีทั้งเสียงเพลงบรรเลง เสียงของผู้เล่านิทาน และเสียงสนทนาได้ตอบกัน โดยเมื่อเลื่อนสกอลล์บาร์ (scroll bar) ลงมาจนสุดหน้าของเว็บเพจของนิทานแต่ละเรื่อง จะพบแผงควบคุมเสียงซึ่งมีหน้าตาคล้ายปุ่มต่างๆ ในเครื่องเล่นเทป โดยเสียงเพลงและเสียงเล่านิทานจะเล่นโดยอัตโนมัติ เมื่อผู้เข้าไปชมกดเลือกเข้าไปอ่านนิทานเรื่องนั้นๆ ซึ่งเสียงประกอบเนื้อหาิทานนี้จะเล่นไปเรื่อยๆ จนจบ และเล่นซ้ำใหม่ กลับไปกลับมา ในลักษณะที่เรียกว่า loof ซึ่งหากผู้เยี่ยมชมเว็บไม่ต้องการฟังก็สามารถกดปุ่มหยุดการเล่นของเสียงประกอบเนื้อหาิทานนี้ได้ สำหรับเสียงเล่าประกอบการอ่านนิทานนั้น มีทั้งที่เป็นเสียงเล่าโดยบุคคลคนเดียวซึ่งเป็นเสียงของผู้หญิงในวัยผู้ใหญ่และมีทั้งเป็นบทสนทนาโต้ตอบกันไปมาซึ่งเป็นเสียงเด็กและเสียงผู้ใหญ่ หญิงและชายผสมกัน

ในส่วนท้ายสุดของแต่ละเว็บเพจจะมีจุดเชื่อมโยง (link) ซึ่งผู้เข้ามาชมเว็บไซต์สามารถเลือกเพื่อให้ไปยังหมวดหมู่อื่นๆ ได้

เมื่อวิเคราะห์รูปแบบของนิทานใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ตามหลักของการออกแบบหน้าเว็บเพจแล้ว สามารถสรุปได้ดังนี้

การออกแบบเว็บเพจเพื่อนำเสนอเนื้อหาในเว็บไซต์นี้ ไม่ค่อยมีความโดดเด่นในการนำเสนอถึงจุดใดของนิทานที่ผู้เข้าไปเยี่ยมชมควรจะพุ่งความสนใจในการดูก่อน หรือให้ความสำคัญกับเนื้อหาหรือข้อความนั้นๆ การลำดับความสนใจก่อนหลังในการอ่านหรือชมเว็บไซต์เกิดจากการลำดับความสนใจโดยธรรมชาติของสายตาซึ่งจะต้องดูจากบนลงล่าง ไม่มีการใช้ขนาดของตัวอักษร ใหญ่-เล็ก เพื่อสร้างความแตกต่างหรือลำดับความสนใจของผู้ชมเว็บไซต์ จะมีบ้างคือการใช้ตัวหนังสือเข้ม (bold) หรือเอียง (italic) บ้างเท่านั้น ขนาดของตัวอักษรมีขนาดค่อนข้างเล็ก ทำให้อ่านค่อนข้างยาก ทำให้ความสนใจในการอ่านอาจลดน้อยลง และเนื้อหาของนิทานในแต่ละเรื่องมีขนาดค่อนข้างยาว จึงทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเว็บไซต์ต้องเลื่อนสกอลล์บาร์ (scroll bar) ลงมาด้านล่างเพื่ออ่านเนื้อหาในส่วนที่อยู่





นิทาน

สถาบันเด็ก  
มูลนิธิเด็ก

### แม่ใจอหยัง

นิทานจากโครงการประกวดนิทานรางวัลมูลนิธิเด็ก ครั้งที่ 6

ผลงานของ : วิชากรรณ์ ดิษฐุปาน

ภาพประกอบ : พิมพ์จิต สติชัยวิธานันท์

แม่ใจ เป็นเด็กสาวในสวนขายของเล่นเล็กๆแห่งหนึ่งชื่อร้านแม่ใจซึ่งเธอขายแม่ใจเพราะแม่ใจเป็นตุ๊กตาแม่ใจของเธอคนเดียว ไม่ว่าเด็กคนอื่นในหมู่บ้านเมื่อเดินผ่านไปก็อดที่จะเหยียดแขนแม่ใจไม่ได้ แม่ใจจึงภูมิใจในความสวยของเธอมาก

\* แม่ใจ คิด เด็กคนนั้น มาแอบดูเธออีกแล้ว" ปุกปุย ตุ๊กตาเธอสวยจังได้แม่ใจตุ๊กตาผู้หญิงที่อื่นเกาะกระดกดูใจของแม่ใจ" ทำทางเขาจะชอบเธอมากนะ มากยิ่งดูเธอทุกวันเลย" เธอคงอยากเล่นกับเธอจัง แม่ใจ" แอ้วแอ้ว ตุ๊กตาคงสนุกดีกับแม่ใจขึ้น พลังแม่ใจเธอสวยดีนี่ทำให้เด็กคนอื่นดู

\* มาตรงสารจัง ทำทางคงไม่มีเงินมาซื้อเธอหรอก" คำของเธอทำให้ราคาเธอเสียแพงเสีย"



หน้าเว็บเพจของ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

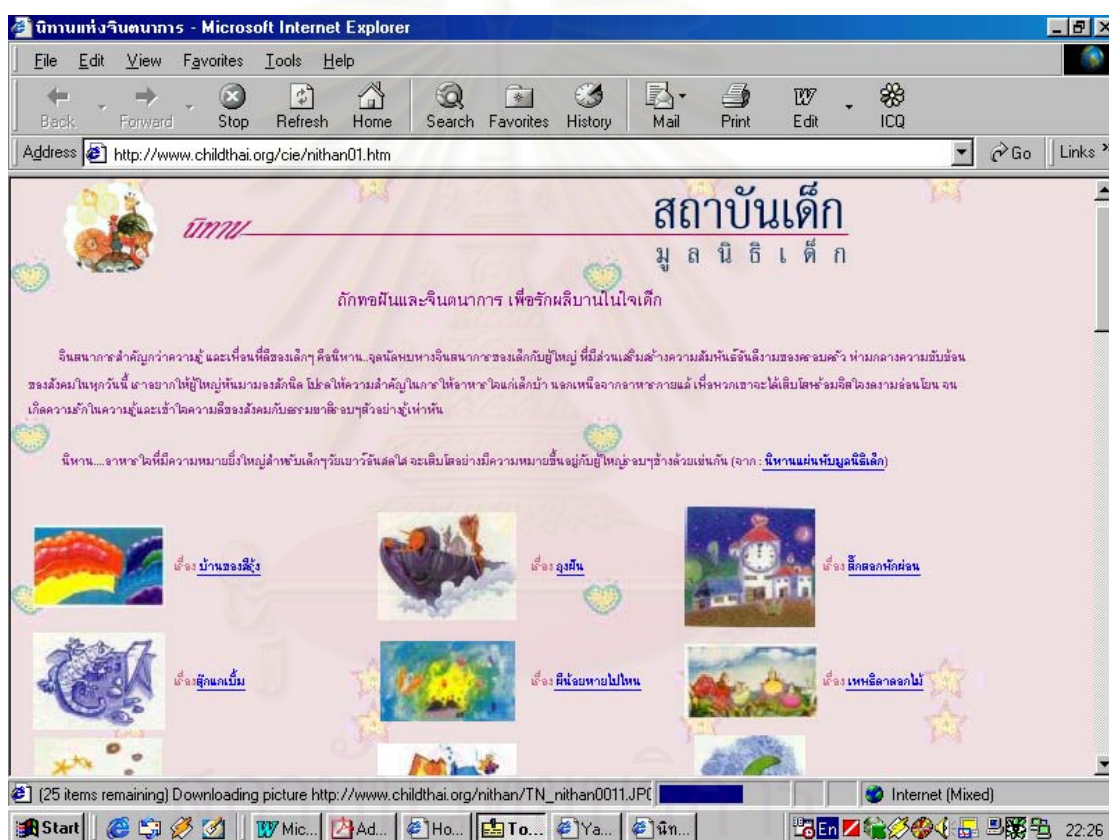
สีของพื้นเว็บเพจ (background) โดยมากจะเป็นสีชมพูอ่อน มีลวดลายซึ่งทำให้การอ่านนิทานบางเรื่องค่อนข้างลำบาก เนื่องด้วยสีของตัวอักษร (สีชมพูเข้มกว่าสีพื้นเล็กน้อย) ที่ใกล้เคียงกับสีพื้นและตัวอักษรมีขนาดค่อนข้างเล็กด้วย

ภาพประกอบของเว็บไซต์นี้เป็นภาพนิ่ง ซึ่งเมื่อนำภาพมาจัดวางบนหน้าเว็บเพจของนิทานแต่ละเรื่องแล้ว ช่วยสร้างจุดสนใจให้ผู้ชมเว็บไซต์อยากอ่านนิทานมากขึ้น

การเชื่อมโยงของ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ในแต่ละหน้าของนิทาน ไม่มีจุดเชื่อมโยง (link) ที่ให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถเลือกเพื่ออ่านเรื่องอื่นๆ มีเพียงจุดเชื่อมโยง (link) ไปยังหมวด

หมู่อื่นๆ ภายในเว็บไซต์ ซึ่งจุดเชื่อมโยงจะอยู่ด้านล่างสุดของหน้าเว็บเพจนั้นๆ การที่ผู้เยี่ยมชมจะเลือกไปอ่านนิทานเรื่องอื่น ต้องเลือกโดยการออกไปยังหน้าหลักก่อน หรือการกดปุ่มย้อนกลับ (back) เพื่อย้อนกลับไปเลือกอ่านเรื่องนิทานเรื่องอื่นๆ

รูปแบบของนิทานไทยใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ออกแบบให้เหมือนว่าผู้เข้ามาเยี่ยมชมกำลังเปิดสมุดนิทานอ่านอยู่ ด้วยความที่เป็นนิทานที่แต่งให้เด็กอ่าน จึงทำให้รูปแบบโดยภาพรวมของการออกแบบเว็บเพจ ดูอ่อนโยน เหมาะกับการให้เด็กดู



ในส่วนของบุคลิกของนิทานไทยในเว็บไซต์นี้ ให้ความรู้สึกแก่ผู้ชมได้ทันทีว่า เป็นเว็บที่ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ดึงความรู้สึกให้ผู้อ่านย้อนกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง สำหรับสไตล์ของเว็บนี้ ในส่วนของนิทานมีสไตล์ที่ดูเย็นตา นุ่มนวล ด้วยโทนสีชมพูอ่อนๆ และภาพกราฟฟิกประกอบที่มีลักษณะ soft เหมาะสมกับนิทาน

การออกแบบของนิทานไทยทั้งหมดใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) มีความสม่ำเสมอ เนื่องด้วยการใช้พื้น (background) แบบเดียวกัน ในการจัดทำนิทานทุกเรื่อง ลักษณะของภาพที่นำมาใช้ประกอบก็มีรูปแบบเหมือนกัน คือ เป็นภาพกราฟฟิกแบนสีน้ำ วาดให้ตรงกับเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง นิทานทุกเรื่องของ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ในส่วนบนของหน้าจะมีชื่อของเจ้าของเว็บไซต์ คือ สถาบันเด็ก มุลนิธิเด็ก ตามด้วยชื่อของนิทาน แหล่งที่มาของนิทานซึ่งเกือบทั้งหมดจะมาจากนิทานที่ได้จากการประกวดรางวัลนิทานมูลนิธิเด็ก จากนั้นก็ตามด้วยชื่อผู้แต่งในเรื่องนั้นๆ และชื่อผู้วาดภาพประกอบนิทาน

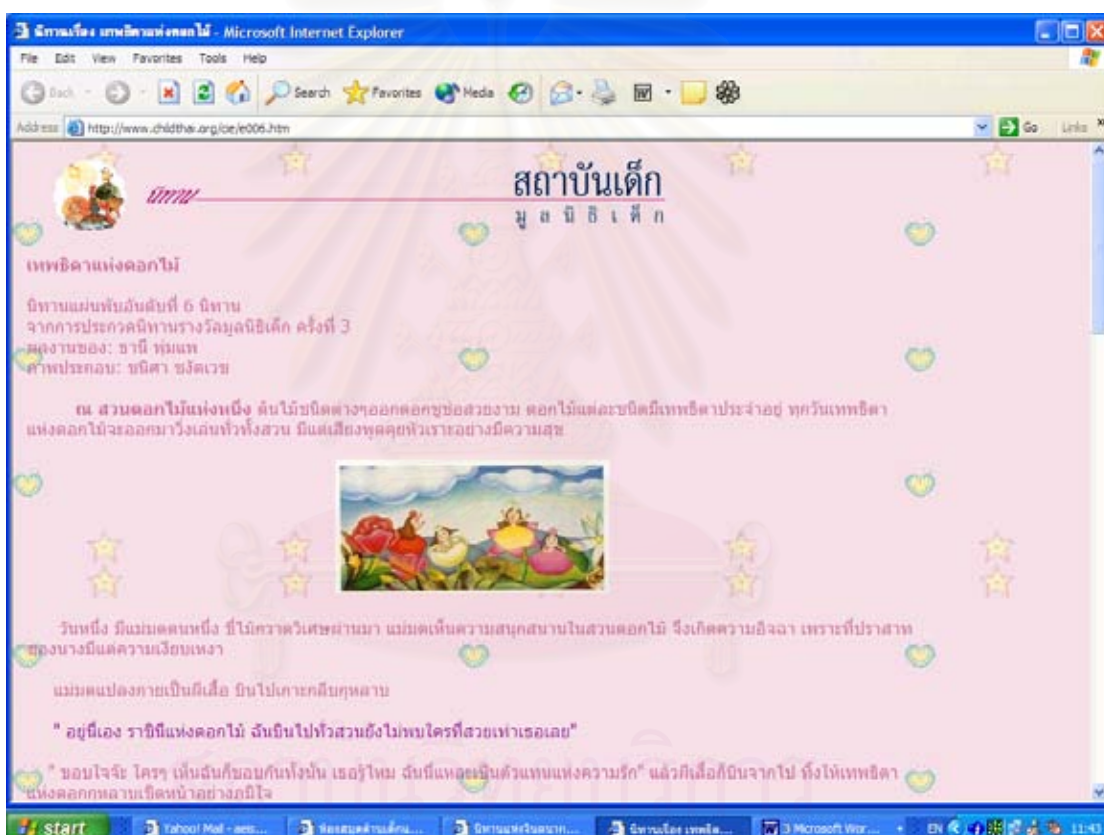
การจัดองค์ประกอบของเว็บไซต์นี้ ในเรื่องของการนำเสนอนิทาน ค่อนข้างเรียบง่าย แต่จุดเด่นคือการใส่เสียงทั้งเสียงบรรเลงและเสียงคนเล่านิทานเข้าไปในนิทานแต่ละเรื่อง จึงเป็นจุดดึงดูดผู้ชมเว็บไซต์ สำหรับการเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอ นั้น เสียงเล่าเรื่องเป็นเสียงของผู้หญิง วัยผู้ใหญ่ น้ำเสียงของการเล่ามีการใช้เสียงสูง-ต่ำ ทำให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ฟังแล้วไม่รู้สึกละเอิน ในบางช่วงก็นำเอาเทคนิคของการสนทนาโต้ตอบกันระหว่างตัวละครซึ่งช่วยให้เนื้อหาดูน่าตื่นเต้น น่าติดตามให้กับผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ที่เป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะการเล่านิทานให้เด็กฟัง การใช้บทสนทนาโต้ตอบไปมาช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากติดตาม สนุกไปกับเนื้อหาของนิทานด้วย นอกจากนี้ การใช้เสียงเพลงบรรเลงเข้ามาประกอบการเล่าเรื่องช่วยสร้างบรรยากาศของการฟังนิทาน ทำให้ผู้ชมเว็บไซต์เพลิดเพลิน สนุกสนานไปกับการฟัง อย่างไรก็ตาม ระบบเสียงที่ใช้ในการนำเสนอบนเว็บไซต์นี้ยังไม่สมบูรณ์นัก และอาจเนื่องด้วยระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่สมบูรณ์เต็มที่ด้วย ซึ่งอนาคตระบบการนำเสนอเสียงผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตน่าจะสมบูรณ์มากขึ้น เสียงไม่ขาดๆ หายๆ เป็นช่วงๆ

ดังที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้วว่า เนื้อหาของนิทานในแต่ละเรื่องมีขนาดค่อนข้างยาวและด้วยการใช้ตัวหนังสือที่มีขนาดค่อนข้างเล็ก จึงทำให้ผู้อ่านต้องลากสกอลล์บาร์ (scroll bar) ลงมาเพื่ออ่านเนื้อหาในส่วนด้านล่างของหน้า ซึ่งอาจเป็นจุดที่สร้างความลำบากในการอ่านแก่ผู้เข้าชมเว็บไซต์ อย่างไรก็ตาม แม้เนื้อหาจะค่อนข้างยาว แต่ผู้จัดทำเว็บไซต์ก็นำเอาภาพมาเป็นส่วนคั่นเนื้อหา จึงทำให้การอ่านไม่ดูน่าอึดอัดแน่นอน ปวดสายตา จนผู้อ่านเลิกอ่านไปในที่สุด

ในด้านการใช้สีเพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความรู้สึก นิทานในเว็บไซต์นี้ใช้พื้น (background) เป็นสีชมพูอ่อนและมีลวดลายเล็กๆ ประกอบ ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง สบายๆ อ่อนโยน เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทานซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก แม้ว่าพื้น (background) จะมีลวด

ลายประกอบ แต่ไม่โดดเด่นจนแข่งกับองค์ประกอบอื่นๆ ของหน้า จึงไม่รบกวนสายตาแต่แต่อย่างใด ใ้ อย่างไรก็ดี การใช้สีของตัวอักษรเป็นสีชมพูเข้มในนิทานบางเรื่อง อาจทำให้อ่านลำบากอยู่บ้าง

สีของรูปภาพที่ใช้ประกอบในนิทานแต่ละเรื่องก็เป็นสีในโทนที่ดูแล้วนุ่มนวล ไม่มีการใช้สีที่ดูฉูดฉาด โดดขึ้นมาจากสีขององค์ประกอบอื่นๆ โดยรวมของแต่ละหน้าเว็บเพจ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

www.everykid.com



## ข้อมูลโดยรวม

www.everykid.com จัดเข้าอยู่ในเว็บไซต์เด็ก โดยหมวดหมู่หลักๆ (menu) ของ www.everykid.com คือ

- **เริ่มต้น** : หมวดหมู่เริ่มต้นจะเป็นการรวบรวมรายละเอียดเรื่องต่างๆ อาทิ สอนวิธีในการจัดทำโฮมเพจ เมนูเด็กที่กว้างชอบ ซึ่งเป็นการให้ความรู้ รายละเอียดเกี่ยวกับธรรมชาติของกวาง ตำนานถ้วยรางวัลฟุตบอล ประวัติสถานีรถไฟ เป็นต้น และ game : online ให้ผู้เยี่ยมชมได้เลือกเข้าไปเล่น รวมถึงการเชื่อมโยง (link) ต่างๆ ที่ผู้เยี่ยมชมสามารถเลือกเพื่อเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ
- **กิจกรรม** : แจ้งกิจกรรมต่างๆ ที่น่าสนใจแก่ผู้เข้าชมเว็บไซต์ เป็นการประชาสัมพันธ์ให้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ กิจกรรมจะเป็นกิจกรรมที่มีเด็กเป็นกลุ่มเป้าหมายและให้เด็กได้เข้ามาร่วมกิจกรรมกัน

- **อะไรเอ่ย** : คำถามอะไรเอ่ย ทดสอบเขาวัวไวหิวพริบ และเด็ก ๆ สามารถส่งคำถามของตนมาเข้าร่วมบนหน้าเว็บเพจได้
- **กาลครั้งหนึ่ง** : เป็นหมวดที่รวบรวมนิทานทั้งนิทานไทยและนิทานต่างประเทศ ตลอดจนนิทานที่เด็กผู้ชมเว็บไซต์ส่งเข้ามา
- **ทันโลก** : เป็นหมวดที่ให้ข้อมูลข่าวสารความรู้ที่ทันโลกทันสมัยแก่เด็กผู้ชมเว็บไซต์ เช่น *นักหมาขนมขบเคี้ยวควรรู้จักข้อมูลโภชนาการจะได้เลือกกินนมที่มีประโยชน์ ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับ 1675 กำเนิดแซนด์วิช คนไทยกับการชั่งจักรยานรอบโลก เป็นต้น*
- **banana WEB** : เป็นหมวดที่สอนให้เด็กทำโฮมเพจและให้พื้นที่ว่างกับเด็กจำนวน 10 MB โดยเชื่อมโยงไปยัง [thai.net](http://thai.net)
- **zoonet** : เป็นหมวดที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์

เมื่อวิเคราะห์นิทานไทยใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ตามตารางวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการจัดทำเว็บไซต์เข้ามาประกอบ สามารถสรุปได้ คือ

ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
(พิจารณาตามเกณฑ์การออกแบบเว็บไซต์)

ชื่อเว็บไซต์	ภาพ				ข้อความ (เนื้อหา)		การเชื่อมโยง (link)	
	ภาพการ์ตูน		ภาพจริง		มีข้อความ	ไม่มีข้อความ	ภายใน	เว็บไซต์
	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ประกอบ	ประกอบ	เว็บไซต์	อื่น
<a href="http://www.everykid.com">www.everykid.com</a>	✓	✓	✓		✓		✓	✓

ชื่อเว็บไซต์	เสียง												หมายเหตุ	
	เล่าเรื่องโดยบุคคลเดียว				บทสนทนา				เล่าเป็นบทเพลง					
	ชาย		หญิง		ชาย		หญิง		ชาย		หญิง			เพลงบรรเลง
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่		
<a href="http://www.everykid.com">www.everykid.com</a>														

การนำเสนอนิทานไทยใช้ภาพซึ่งเป็นภาพกราฟฟิกประกอบเนื้อหาของนิทาน แต่ในบางเรื่องก็มีการนำเอาภาพเคลื่อนไหวเข้ามาใช้ด้วย รวมทั้งใช้ภาพจริงแบบภาพนิ่งประกอบเนื้อหาของนิทาน เช่นเรื่อง เซอร์ เยมส์ แห่งราชสำนัก และเรื่องเมื่อหม่อมสมบองต้องตามเสด็จ ซึ่งเป็นเรื่องเล่าของสุนัขในรั้วราชวัง



ภาพประกอบนิทานเรื่อง  
ชุมทรัพย์ในบ่อน้ำพุ



ภาพประกอบนิทานเรื่อง  
เมื่อก่อนผมสวมบองต้องตามเสด็จ

นิทานใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ทุกเรื่องมีเนื้อหาให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อ่าน และในส่วน  
ล่างสุดของหน้าเว็บเพจของนิทานแต่ละเรื่องจะมีจุดเชื่อมโยงให้เลือกเพื่อไปยังหมวดหมู่อื่นๆ  
ภายในเว็บ แต่ถ้าจะอ่านนิทานเรื่องอื่นๆ ต้องเลือกกลับไปยังหน้าหลักของหมวดหมู่ “กาลครั้ง  
หนึ่ง” ก่อน เพื่อเลือกนิทานเรื่องอื่นๆ อ่าน ผู้จัดทำเว็บไซต์ไม่ได้จัดทำจุดเชื่อมโยง (link) ในการ  
เชื่อมโยงไปยังนิทานเรื่องอื่นไว้บนหน้าของนิทานแต่ละเรื่อง

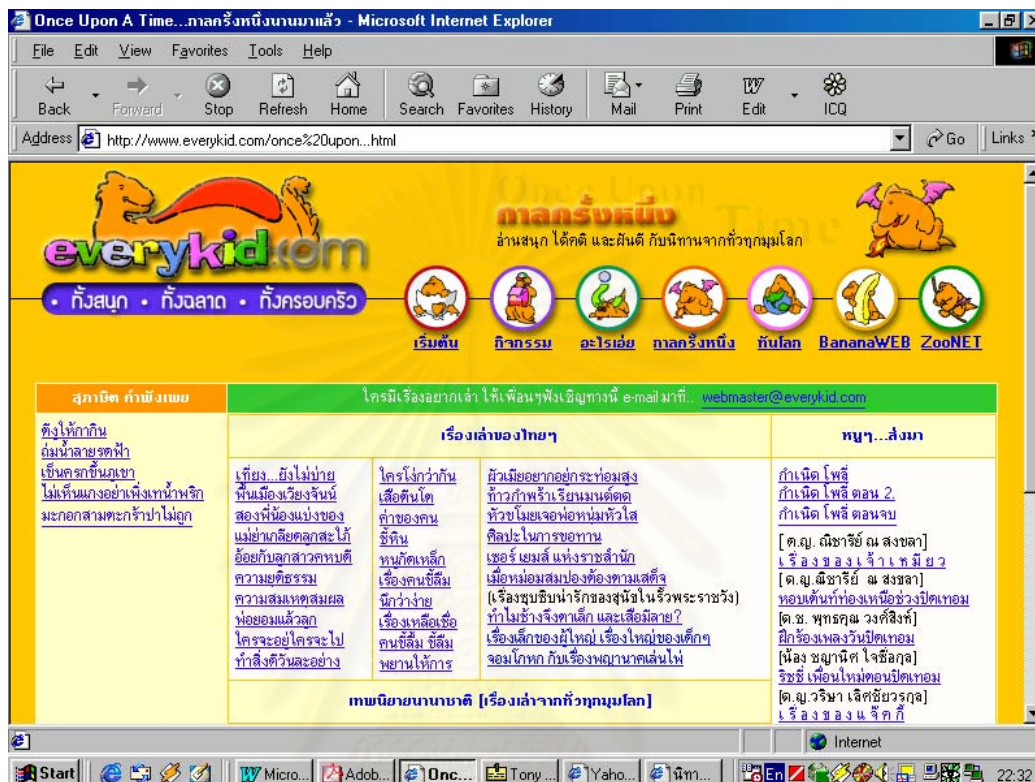


[เริ่มต้น](#) | [อะไรคืออะไร](#) | [กิจกรรม](#) | [กาลครั้งหนึ่ง](#) | [ทันโลก](#)

จุดเชื่อมโยงไปยัง menu อื่นๆ ภายในเว็บไซต์ ซึ่งจะอยู่ด้านล่างของนิทานแต่ละเรื่อง

นิทานใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ไม่มีการใช้องค์ประกอบด้านเสียงเข้ามาเป็นองค์ประกอบ  
ในการนำเสนอ นิทาน

เมื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ตามหลักของการออกแบบหน้าเว็บไซต์แล้ว สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ



ในหน้าแรกของหมวดหมู่ “กาลครั้งหนึ่ง” ซึ่งเป็นหมวดหมู่ที่นำเสนอเนื้อหา หน้าแรกนี้จะบรรจุชื่อของเรื่องนิทานทั้งหมดของ [www.everykid.com](http://www.everykid.com) โดยแบ่งนิทานออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ คือ

- ประเภทของ สุภาษิต คำพังเพย
- ประเภทของ เรื่องเล่าของไทยๆ
- ประเภทของเทพนิยายนานาชาติ (เรื่องเล่าจากทั่วทุกมุมโลก)
- ประเภทของ หนูๆ ส่งมา (เป็นเรื่องที่เด็กจากที่บ้านส่งให้กับผู้จัดทำเว็บไซต์)

การใช้สีในหน้าแรกของแต่ละหมวดหมู่จะแตกต่างกันออกไป คือ ใช้พื้น (background) เป็นสีเดียวกันบ้าง ม่วงบ้าง เหลืองบ้าง โดยจุดที่ยังเชื่อมโยงความเป็นเว็บไซต์เดียวกันของแต่ละหน้า คือ ในส่วนบนสุดของหน้าเว็บจะมีรูปแบบเดียวกันหมด คือ ตัวหนังสือบอกชื่อของเว็บไซต์ รูปภาพตัวการ์ตูนโดโนเสาร์ซึ่งเว็บไซต์นี้ใช้เป็นตัวการ์ตูนประจำเว็บไซต์ และจุดเชื่อมโยงต่าง (link) ที่จะ



เชื่อมโยงไปยังหมวดต่างๆ ภายในเว็บและในส่วนด้านล่างสุดของหน้าก็จะมีจุดเชื่อมโยง (link) เพื่อผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เลือกไปยังหมวดหมู่อื่นๆ ด้วยเช่นกัน เพียงแต่จะมีเฉพาะตัวหนังสือไม่มีภาพประกอบ ทั้งนี้เพื่อความสะดวกของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ที่ใช้เลือกเปลี่ยนไปยังหมวดหมู่อื่นๆ ได้โดยไม่ต้องลากสอกลด์บาร์ (scroll bar) กลับไปยังส่วนบนสุดของหน้าอีก



ส่วนบนของหน้าหลักแต่ละหมวดหมู่ซึ่งจะมีรูปแบบเดียวกัน แต่สีต่างกัน

[เริ่มต้น](#) | [กิจกรรม](#) | [อะไรเออ](#) | [กาลครั้งหนึ่ง](#) | [ก๊วนโลก](#) | [BananaWEB](#) | [ZooNET](#)

Copyright © 2001 [webmaster@everykid.com](mailto:webmaster@everykid.com)

จุดเชื่อมโยง (link) ด้านล่างของหน้าหลัก

ผู้จัดทำเว็บไซต์ใช้การเพิ่มขนาดของตัวอักษรในการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาในหน้าเว็บเพจ โดยชื่อเรื่องของนิทานแต่ละเรื่องจะมีขนาดใหญ่กว่าขนาดของตัวข้อความที่เป็นเนื้อหาของนิทานมาก และวางลำดับไว้บนสุดของหน้าเว็บเพจและใช้สีในการสร้างความแตกต่างและลำดับความสำคัญด้วย คือ สีของตัวอักษรที่เป็นหัวข้อจะเป็นสีเข้ม สร้างแรงสะดุดให้กับสายตาของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### คนขี้ลืม...ขี้ลืม

มีชาวสวนหนึ่งกินผลไม้ขึ้นชื่อมาเรื่อยๆ ถึงหน้าโรงครัวได้ประเดี๋ยวก็ลืมผลไม้ที่เก็บมา  
เพราะจำหน้าผลไม้ไม่ได้เลย วันหนึ่งชายชื่อนี้กินผลไม้ขึ้นชื่อเข้าไปในปากก็จำไม่ได้คิดว่า  
มันทั้งปีน ลื่นกว่าผลไม้ชนิดอื่นๆที่เคยกินมา จึงถามใครสักคนข้างบ้านไว้  
แต่ไม่มีใครที่ตอบได้ว่าผลไม้ชนิดนั้นคืออะไรเลย เพราะผลไม้ชนิดนั้นไม่มีใครจำได้  
เขาจึงไปถามเป็นโหลๆจนหมด เขาจึงโผล่มาจึงรีบวิ่งไปครัวก็ลืมผลไม้ไว้  
แล้วจึงรีบกลับไปสวนแล้วไปบอกทุกๆคนว่า

\* วันนี้อยู่กินผลไม้ขึ้นชื่อ มีคนขอผลไม้ไปซื้อไว้กินแต่ผลไม้  
มันลื่นกว่าผลไม้ชนิดอื่นๆ เจ้าของผลไม้ชื่ออะไร ขอบใจๆอย่าลืมผลไม้ไว้ได้  
ถ้ามีคนไปซื้อไว้กินมาขอๆ คนขอผลไม้ขึ้นชื่อจะกินผลไม้ขึ้นชื่อ \*

แต่ผลไม้ชนิดนั้นไม่มีใครจำได้เพราะผลไม้ชนิดนั้นไม่มีใครจำได้  
ก็จำว่าเป็นผลไม้ขึ้นชื่อ ก็เลยกินผลไม้ขึ้นชื่อ

\* ชาวสวนดูภาพผลไม้ที่คนอื่นจำไม่ได้ก็รีบไปถามว่าผลไม้ชนิดนั้นคืออะไร  
ถ้ามีคนจำได้ก็ซื้อ \*



นิทานโดยส่วนใหญ่จะมีภาพซึ่งเป็นภาพหนึ่ง รูปภาพการ์ตูนเข้ามาประกอบการจัดทำ  
เว็บไซต์ ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนที่วาดให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทานเรื่องนั้นๆ จะวางคั่นเนื้อหาของ  
นิทานเป็นช่วงๆ เพื่อเป็นการพักสายตาให้กับผู้อ่านและสร้างความเข้าใจด้วยการดูภาพประกอบ  
ให้ผู้เยี่ยมชมเกิดความกระจำและเข้าใจตรงกัน มีเพียงนิทานไม่กี่เรื่องเท่านั้นที่ไม่มีภาพประกอบ  
การนำเสนอ นิทาน เช่น จอมโกหก พยานให้การ เป็นต้น

ภาพการ์ตูนที่นำมาประกอบนั้น ในประเภทของนิทานเทพนิยายนานาชาติ (เรื่องเล่าจากทั่วทุกมุมโลก) ภาพประกอบมีความสวยงาม วาดได้ตรงกับเนื้อหาของนิทานซึ่งน่าจะมาจากการนำภาพของนิทานที่อยู่ในหนังสือมาสแกน (scan) แล้วนำมาใส่ไว้บนหน้าเว็บเพจ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนที่มาจากเรื่องเล่าของไทยๆ แล้ว รูปภาพการ์ตูนที่นำมาประกอบมีความสวยงามน้อยกว่า



นิทานเทพนิยายนานาชาติ เรื่องเจ้าที่มกับยักษ์ใหญ่



นิทานจากเรื่องเล่าของไทยๆ เรื่องต้นไม้เป็นพยาน

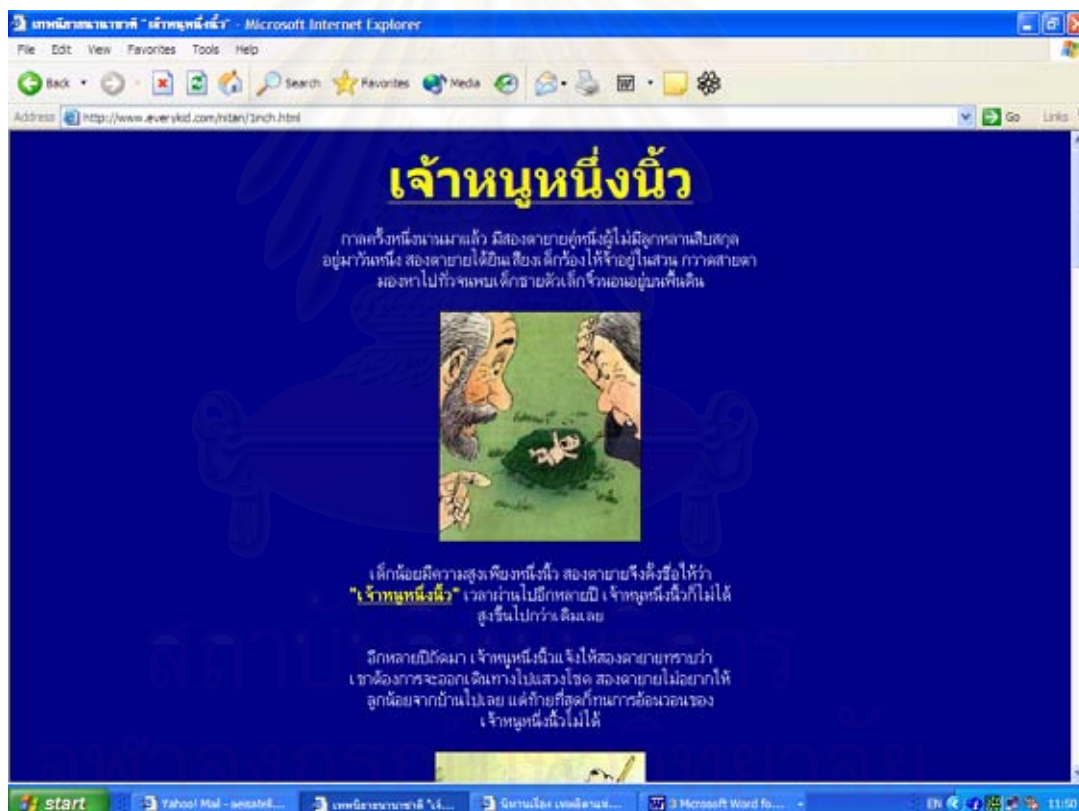
รูปแบบของนิทานไทยใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ค่อนข้างเรียบง่าย คล้ายการเปิดอ่านจากหนังสือ แต่เป็นหนังสือสำหรับเด็กโตไปจนถึงผู้ใหญ่ ด้วยขนาดของตัวหนังสือที่ค่อนข้างเล็กและรูปภาพประกอบเรื่องอาจไม่เป็นที่สะดุดความสนใจของเด็กเท่าที่ควร

บุคลิกของ [www.everykid.com](http://www.everykid.com) โดยรวมให้ความรู้สึกสดใส ให้ความรู้สึกกับผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ว่า เมื่อเข้าไปชมแล้วน่าจะได้รับความรู้สึกดีๆ หรือรอยยิ้มได้ แต่ในส่วนของการนำเสนอ นิทานแต่ละเรื่องไม่ค่อยดึงดูดเท่าที่ควร

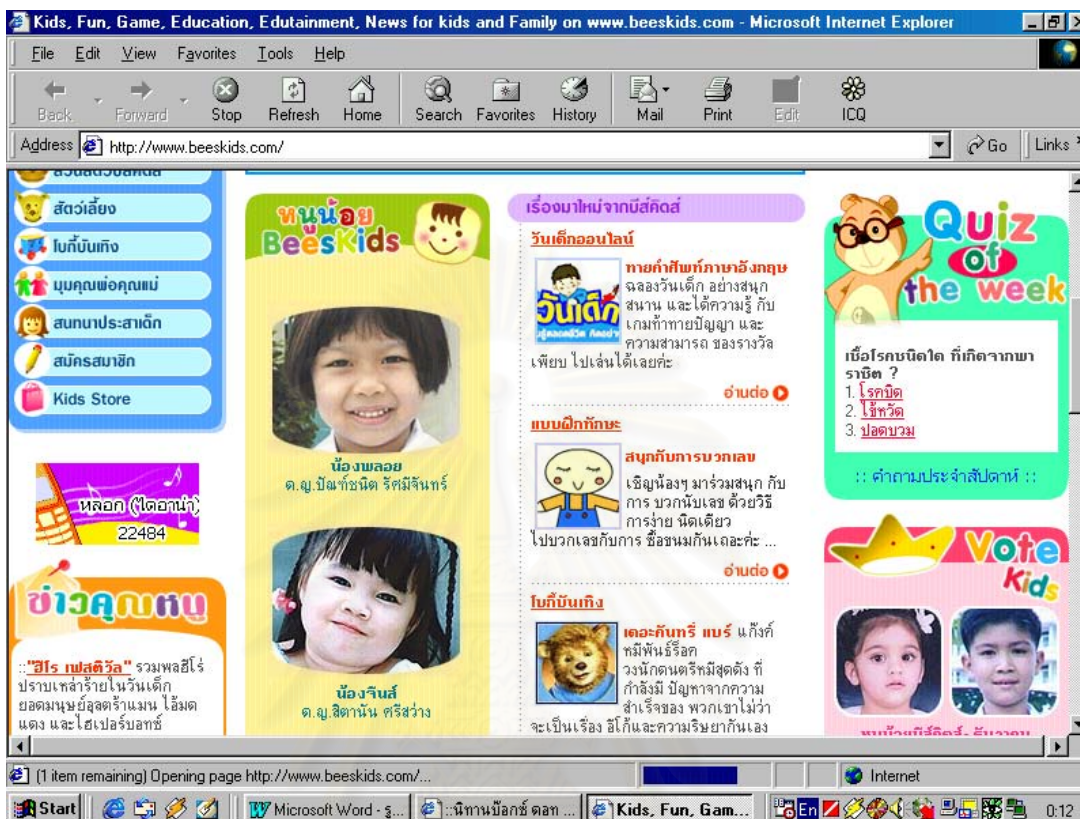
ผู้จัดทำ [www.everykid.com](http://www.everykid.com) จัดร้อยแต่ละหน้าของเว็บเพจได้สอดคล้องกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกันดี การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในการนำเสนอเนื้อหาของ [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ การเลือกใช้สี ตัวหนังสือ มีความสม่ำเสมอ ดูแล้วรู้ว่าเป็นเว็บไซต์เดียวกัน เนื่องด้วยการใช้รูปแบบของหน้าเว็บไซต์แบบเดียวกันหมด เพียงแต่เปลี่ยนสีของพื้น (background) ในแต่ละหน้าไปเท่านั้น เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับหมวดหมู่ภายในเว็บไซต์ ลักษณะของภาพประกอบที่นำมาจัดแต่งให้กับเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง แม้จะเป็นรูปที่แตกต่างกันแต่ก็สามารถเชื่อมโยงความเป็นหนึ่งเดียวของเว็บไซต์ได้ เพราะจากลักษณะของภาพการ์ตูน ลายเส้นในการวาดเป็นตัวประสานให้มีความเป็นเว็บไซต์เดียวกัน

การจัดองค์ประกอบของเว็บไซต์ [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ในการนำเสนอนิทาน ค่อนข้างเรียบง่าย ไม่มีการนำเอาคุณสมบัติของเสียงมาประกอบการนำเสนอ จึงอาจจะเรียกความสนใจจากเด็กได้ค่อนข้างน้อย เมื่อพิจารณาจากลักษณะของความสนใจของเด็ก นิทานในเว็บไซต์นี้น่าจะนำเสนอกับผู้ปกครองเพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการนำนิทานไปเล่าต่อให้เด็กฟังมากกว่า

ในด้านการใช้สีเพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความรู้สึก สีที่ผู้จัดทำเลือกใช้โดยรวมของเว็บไซต์เป็นสีที่สดใส ดูแล้วสะดุดตาให้ความรู้สึกสนุกสนาน เช่น สีเหลือง สีเขียว สีม่วง สำหรับในการนำเสนอนิทาน จะมีพื้นเป็นสีขาวซึ่งช่วยให้อ่านได้ง่าย สบายตา



www.beeskids.com



## ข้อมูลโดยรวม

www.beeskids.com เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กและผู้ปกครอง เป็นเว็บไซต์ที่ได้รางวัล “สื่อคอมพิวเตอร์ดีเด่นประเภทเว็บเพจที่ผลิตโดยองค์กรประจำปี 2543 – 2544 จาก ส.ย.ช.” เนื้อหาของเว็บไซต์นี้ค่อนข้างหลากหลาย เต็มไปด้วยสาระความรู้ ความสนุกสนานทั้งกับเด็กเองและพ่อแม่ของเด็ก หมวดยุทธศาสตร์ ของเนื้อหาภายในเว็บ คือ

- หน้าน้อย BeeKids : เป็นหน้าที่ให้น้องๆ จากที่บ้านส่งรูปเข้ามาลงบนหน้า เว็บเพจ
- นิทานก่อนนอน : เป็นหน้าที่รวบรวมนิทานเรื่องต่างๆ เอาไว้ ซึ่งนิทานจะจัดทำในรูปแบบ ของ ภาพเคลื่อนไหว

- **แหล่งความรู้คุณหนู** : เป็นหน้าที่รวมเรื่องสาระความรู้ต่างๆ เอาไว้ เช่น พระราชประวัติพระมหากษัตริย์ไทย เมืองไทยน่ารู้ การละเล่นของเด็กไทย ร่างกายของเรา เป็นต้น
- **ป๊อปปี้ Web Guide** : เป็นหน้าที่เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่น่าสนใจสำหรับเด็กๆ โดยจัดแบ่งเว็บไซต์ออกเป็นกลุ่มต่างๆ ตามเนื้อหาสาระของเว็บไซต์นั้นๆ คือ รอบโลก กับป๊อปปี้ บ้านเที่ยงคุณหนู คอมพิวเตอร์และเกม ความรู้รอบตัว ธรรมชาติกับวิทยาศาสตร์ และกีฬาและสันตนาการ
- **เสริมทักษะ** : เป็นหน้าของเกมที่สอดแทรกสาระความรู้เอาไว้ เช่น คำถามพหุเพลิน ตัวเลขน่านับ จับผิดรูปภาพ Photo Hunt เกมฝึกนับเลขโดยการบวกลบเลข สนุกกับภาษาอังกฤษ ปริศนาภาพคำทำนาย ต่อภาพปริศนา เป็นต้น
- **สวนสัตว์ป๊อปปี้** : เป็นหน้าที่รวบรวมเรื่องราวของสัตว์ต่างๆ ให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์แต่ละชนิดอย่างละเอียดทั้งลักษณะโดยทั่วไป นิสัย การเจริญพันธุ์ ถิ่นกำเนิด อาหาร เป็นต้น โดยแบ่งสัตว์ออกเป็น สัตว์ป่าสงวน สัตว์น้ำ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
- **สัตว์เลี้ยง** : เป็นหน้าที่ให้ความรู้ของสัตว์เลี้ยง โดยแบ่งประเภทออกเป็น สุนัข แมว ปลา และสัตว์เลี้ยงของอื่น โดยเมื่อคลิกเข้าไปในแต่ละประเภท เช่น ปลา ก็จะมีรายละเอียดรวมทั้งภาพของปลาแต่ละชนิดเอาไว้
- **โบกั้บ้านเที่ยง** : เป็นหน้าที่รวบรวมความบันเทิง การ์ตูนของเด็กๆ เอาไว้ เช่น ภาพยนตร์ วอลเปเปอร์ (wall paper) เกม การ์ตูน-ศิลปะและสัญญาณ
- **มุมคุณแม่คุณแม่** : เป็นหน้าสำหรับพ่อแม่เด็ก โดยเนื้อหาจะเป็นสาระความรู้ในการดูแลลูกๆ เช่น เมนูอาหารสำหรับทำให้ลูกๆ รับประทานอาหาร อาหารเพื่อสุขภาพ บทสัมภาษณ์ของคุณแม่คนเก่ง เป็นต้น
- **สนทนาประสาเด็ก** : เป็น chat room ให้เด็กๆ ได้สนทนาออนไลน์กัน

เมื่อวิเคราะห์นิทานไทยใน [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ตามตารางวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการจัดทำเว็บไซต์เข้ามาประกอบ สามารถสรุปได้ คือ

ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
(พิจารณาตามเกณฑ์การออกแบบเว็บไซต์)

ชื่อเว็บไซต์	ภาพ				ข้อความ (เนื้อหา)		การเชื่อมโยง (link)	
	ภาพการ์ตูน		ภาพจริง		มีข้อความประกอบ	ไม่มีข้อความประกอบ	ภายในเว็บไซต์	เว็บไซต์อื่น
	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว				
www.beeskids.com	✓	✓			✓		✓	✓

ชื่อเว็บไซต์	เสียง												หมายเหตุ	
	เล่าเรื่องโดยบุคคลเดียว				บทสนทนา				เล่าเป็นบทเพลง					
	ชาย		หญิง		ชาย		หญิง		ชาย		หญิง			เพลงบรรเลง
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่		
www.beeskids.com				✓										

การนำเสนอนิทานใช้ภาพการ์ตูน โดยเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (animation) ตัวการ์ตูนจะดำเนินเรื่องราวไปตามเสียงเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอนิทานเรื่องนั้นๆ นอกจากนี้ยังมีข้อความประกอบการนำเสนอนิทานด้วย การเลือกขมนิทานแต่ละเรื่องจะต้องเลือกเปลี่ยนหน้าเพื่ออ่าน ชมและฟัง เนื้อหาของนิทานในส่วนต่อไป โดยในนิทานแต่ละเรื่องจะมีประมาณ 10 ถึง 20 หน้า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของนิทานว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด



เสียงเล่าเรื่องที่ประกอบกรนำเสนอในเว็บไซด์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) นั้น เป็นเสียงผู้หญิง (ผู้ใหญ่) โดยจะทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องราว และทำหน้าที่เล่าแบบแทนเสียงพูดของตัวละครทุกตัวไม่ว่าจะเป็นชาย หญิง เด็ก หรือผู้ใหญ่ ซึ่งจะมีการปรับเปลี่ยนเสียงให้เป็นเสียงที่ต่างระดับกับออกไป เช่น ออกเสียงทุ้มเมื่อต้องเล่าแทนเสียงพูดของผู้ใหญ่ อายุมาก หรือเสียงใสๆ เมื่อแทนเสียงของเด็ก หรือผู้หญิง เป็นต้น

โดยเมื่อพิจารณาจากเทคนิคในการเล่านิทาน ของ จวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 104) แล้วเว็บไซด์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) นำคุณสมบัติของการใส่เสียงในการนำเสนอได้อย่างดี ทั้งนี้เพราะเนื้อเรื่องที่เล่านั้น ใช้คำที่ง่าย เด็กสามารถฟังแล้วเข้าใจได้ทันที การนำเสนอเสียงเล่าเรื่องในแต่ละหน้าก็ไม่ยาวจะเกินไป เด็กสามารถฟังและทำความเข้าใจได้เลย เมื่อเนื้อเรื่องของนิทานมีเนื้อหาที่ตัวละครต้องพูดคุยกัน ผู้จัดทำก็ให้ผู้เล่าเรื่องปรับดัดเสียงของตนเองให้มีเสียงที่สูง ทุ้ม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเล่านิทาน ซึ่งจะช่วยให้การเล่าไม่ฟังดูน่าเบื่อ ไม่เป็นเสียงในระดับเดียวกันหมด และเด็กหรือผู้ที่เยี่ยมชมเว็บไซด์เองก็จะได้รับรู้สึกสนุกสนานตามการเล่าไปด้วย

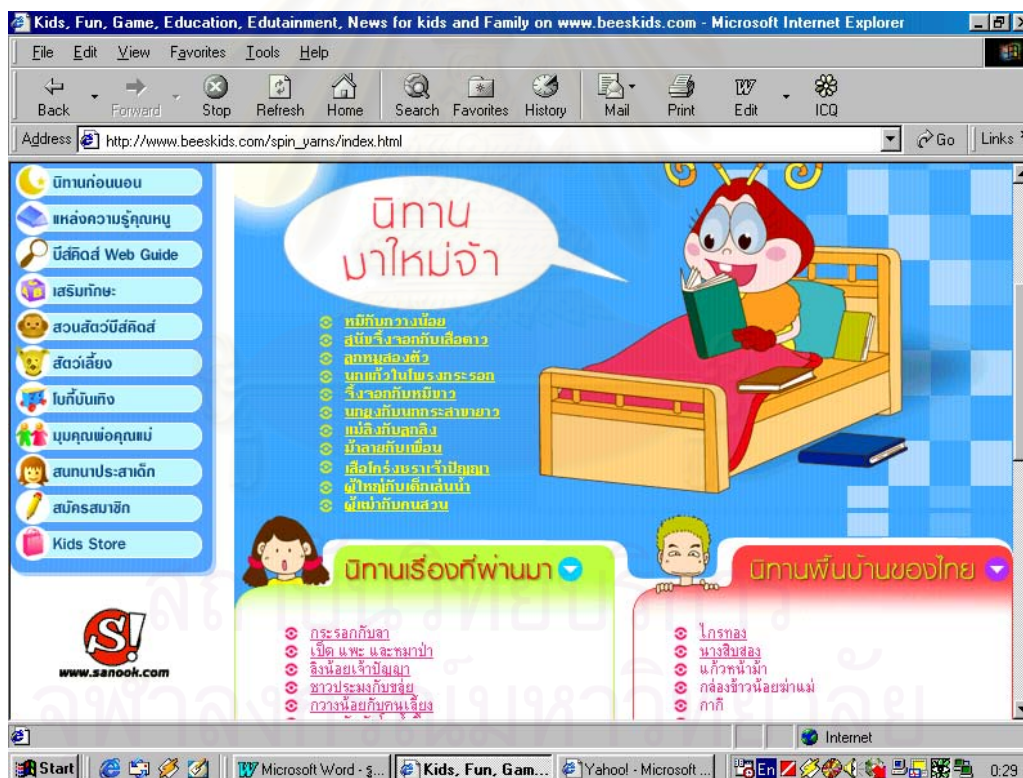
แม้ว่าเสียงของการเล่าเรื่องในเว็บไซด์นี้ ไม่สามารถสร้างบรรยากาศโดยรอบให้กับเด็กที่เยี่ยมชมเว็บไซด์ได้ แต่การที่ผู้เยี่ยมชมต้องดูจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยม ก็น่าจะช่วยให้สามารถดึงดูความสนใจจากสิ่งรอบข้างได้ การฟังนิทานจากเว็บไซด์นี้ ผู้เล่าไม่สามารถแสดงท่าทางประกอบแต่จากการดูภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวในแต่ละหน้าก็ช่วยสร้างสีสัน ชีวิตชีวาในการฟังการเล่านิทานได้ดีมากที่สุด เด็กสามารถมีส่วนร่วมในการฟังนิทานโดยเด็กสามารถเป็นผู้เลือกเปลี่ยนหน้าไปฟังเนื้อหาของนิทานในส่วนที่เหลือ หรือเลือกย้อนกลับไปกลับมาเพื่อเลือกฟังซ้ำได้ อย่างไรก็ตาม การโหลดเสียงของนิทานในแต่ละหน้า ใช้เวลานานพอสมควรซึ่งอาจทำให้เด็กเบื่อได้ ผู้ปกครองจึงควรเปิดนิทานและโหลดเตรียมให้กับเด็กก่อน เพื่อความเพลิดเพลินและการเยี่ยมชมที่ต่อเนื่อง ไม่ขาดตอนไป

การเชื่อมโยงของเว็บไซด์นี้ (link) จะมีเมนูให้เลือกเพื่อไปยังหน้าอื่นๆ ทั้งภายในเว็บไซด์ beeskids เอง และเชื่อมโยงไปยังเว็บไซด์ต่างๆ โดยจุดเชื่อมโยงจะอยู่ทางด้านข้างของหน้าเว็บเพจ



เมื่อวิเคราะห์รูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยใน [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ตามหลักการออกแบบหน้าเว็บไซต์แล้ว สามารถสรุปได้ คือ

เมื่อเลือกเข้าไปในหมวดหมู่ของ “นิทานก่อนนอน” หน้าแรกของหมวดนี้ จะรวบรวมเอาชื่อของนิทานทั้งหมดใน [www.beekids.com](http://www.beekids.com) เอาไว้ โดยจะแบ่งนิทานออกเป็น นิทานมาใหม่ นิทานเรื่องที่ผ่านมา และนิทานพื้นบ้านไทย โดยมีจากจัดลำดับความสำคัญของนิทานเรื่องใหม่ๆ ให้เห็นอย่างเด่นชัด โดยทั้งจาก ข้อความที่ว่า “นิทานมาใหม่จ้า” ซึ่งมีขนาดใหญ่ เห็นได้อย่างชัดเจน และการวางลำดับไว้ในส่วนบนกลางหน้าเว็บเพจ รวมทั้งตัวการ์ตูนรูปผึ้งซึ่งเป็นจุดดึงดูดสายตาของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ให้มองไปยังจุดนี้ก่อนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้สีของส่วนตรงนิทานใหม่ซึ่งสีพื้น (background) เป็นสีฟ้า สร้างความแตกต่างให้ดูโดดเด่นกว่าในส่วนอื่นๆ คือ นิทานเรื่องที่ผ่านมา และนิทานพื้นบ้านไทยที่มีสีพื้น (background) เป็นสีขาว



สำหรับในส่วนของนิทานแต่ละเรื่อง โดยนิทานในเว็บไซต่นี้จะมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก เพราะเป็นภาพเคลื่อนไหว (animation) อีกทั้งมีเสียงเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอด้วย ซึ่งนับ

เป็นการใช้คุณสมบัติของสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างค่อนข้างสมบูรณ์ การเลือกไปดูเนื้อหาในแต่ละหน้าของนิทานก็เชื่อมโยงได้ดี

รูปแบบของการนำเสนอนิทานในเว็บไซต์นี้ มีรูปแบบคล้ายการชมการ์ตูนผ่านสื่อโทรทัศน์ ต่างเพียงผู้เยี่ยมชมต้องเลือกเพื่ออ่านยังส่วนต่อไปเอง แต่สามารถย้อนกลับมาดูยังหน้าที่ดูแล้วได้ หรือจะดูและฟังก็รอบก็ได้ สำหรับบุคลิกของเว็บไซต์นี้ ให้ความรู้สึกเพลิดเพลิน สนุกสนาน ผสมผสานกับความทันสมัยของการถ่ายทอดนิทานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต การใช้ภาพการ์ตูนที่มีรูปร่างหน้าตาน่ารัก และทั้งเคลื่อนไหวได้ ผสมผสานกับสีสันที่สดใส ดึงดูดความสนใจให้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ให้ติดตามอ่านนิทานในแต่ละหน้าจนกระทั่งจบเรื่องได้เป็นอย่างดี

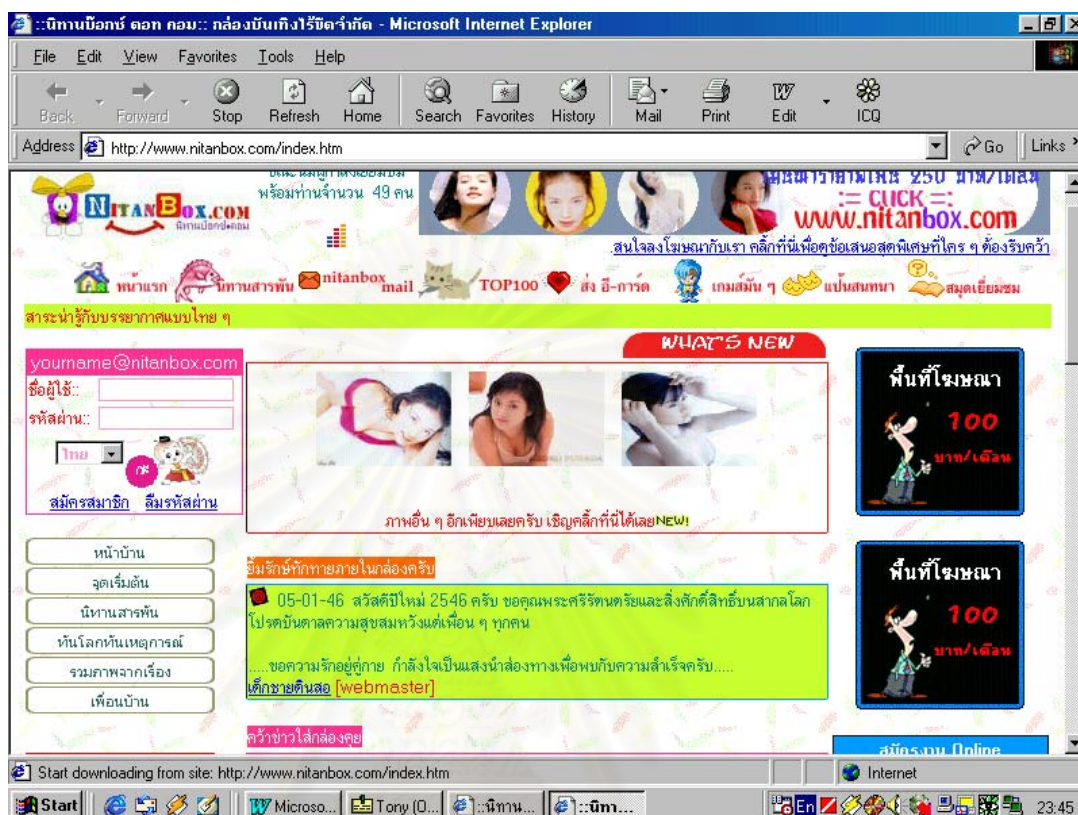
รูปแบบของการ์ตูนในนิทานแต่ละเรื่องรวมถึงรูปแบบของหน้าเว็บเพจซึ่งจะมีรูปฝังอยู่ในทุกหน้าของเว็บเพจ มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเว็บไซต์ที่สื่อก็ดส์และสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมเว็บไซต์ในการร้อยให้เป็นเว็บไซต์เดียวกัน

ขนาดของตัวอักษรซึ่งเป็นเนื้อหาของนิทาน แม้ว่าจะมีขนาดค่อนข้างเล็ก แต่ด้วยการนำเสนอด้วยเสียงเล่านิทานทำให้ลดข้อด้อยส่วนนี้ไป การจัดวางรูปภาพต่างๆ เนื้อหาของนิทานมีความเป็นระเบียบ อ่านง่าย สบายตา ไม่ดูรกหรือแน่นจนเกินไป

สำหรับการใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึก สีที่ใช้โดยรวมของเว็บไซต์นี้ เช่น สีฟ้า สีแดง สีชมพู สีเหลือง ซึ่งเป็นสีที่สดใส สร้างความเบิกบาน เพลิดเพลินให้แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ และเหมาะกับการจัดทำให้เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กเป็นอย่างมาก



www.nitanbox.com



## ข้อมูลโดยรวม

www.nitanbox.com เป็นศูนย์รวมนิทานที่หลากหลาย เกมออนไลน์ สารความรู้แห่งความสนุกสนานเพลิดเพลินกับบรรยากาศแบบไทยๆ โดยนิทานจัดเป็นหมวดหมู่หนึ่งของเว็บไซต์นี้ www.nitanbox.com/tale.htm เป็นเว็บไซต์แบบเว็บท่า ทำหน้าที่เป็นเว็บที่เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สนใจหรือกำลังค้นหา โดยใน www.nitanbox.com แบ่งหมวดหมู่ออกเป็น

- **จุดเริ่มต้น** : เป็นหน้าที่รวบรวมเว็บไซต์ต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่ อาทิ การศึกษา คอมพิวเตอร์ หน่วยงานราชการ สุขภาพ บันเทิง เป็นต้น
- **นิทานสารพัน** : เป็นหน้าที่รวบรวมเอานิทานหลากหลายประเภทเข้าไว้ด้วยกัน โดยผู้จัดทำเว็บไซต์แบ่งประเภทของนิทานออกเป็น 4 ประเภทด้วยกัน คือ นิทานพื้นบ้าน นิทานอีสปสอนใจ นิทานชาดก และนิทานนานาชาติ

- **ทันโลกทันเหตุการณ์** : เป็นหน้าที่รวบรวมข่าวหลากหลายประเภท เช่น variety news ข่าวบันเทิงสำหรับผู้ชื่นชอบดารานา IT News อัปเดตนวัตกรรมดีทุกวันรับรองทันเหตุการณ์ Economy News ข่าวเศรษฐกิจประจำวัน เป็นต้น
- **รวมภาพจากเรื่อง** : เป็นหน้าที่รวบรวมภาพจากเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งภาพจากภาพยนตร์ ภาพวิทัศน์ทัศน์ต่างๆ ซึ่งภาพเหล่านี้ผู้ชมเว็บไซต์สามารถเลือกเก็บไปเป็นวอลล์เปเปอร์ (wall paper) หรือเลือกเก็บเป็นภาพขนาดเล็กก็ได้
- **เพื่อนบ้าน** : เป็นหน้าที่รวบรวมจุดเชื่อมโยง (link) อีกหน้าหนึ่งของเว็บไซต์นี้

เมื่อวิเคราะห์นิทานไทยใน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ตามตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการจัดทำเว็บไซต์เข้ามาประกอบสามารถสรุปได้ คือ

ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
(พิจารณาตามเกณฑ์การออกแบบเว็บไซต์)

ชื่อเว็บไซต์	ภาพ				ข้อความ (เนื้อหา)		การเชื่อมโยง (link)	
	ภาพการ์ตูน		ภาพจริง		มีข้อความ	ไม่มีข้อความ	ภายใน	เว็บไซต์
	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ประกอบ	ประกอบ	เว็บไซต์	อื่น
<a href="http://www.nitanbox.com/tale.htm">www.nitanbox.com/tale.htm</a>					✓		✓	✓

ชื่อเว็บไซต์	เสียง												หมายเหตุ	
	เล่าเรื่องโดยบุคคลเดียว				บทสนทนา				เล่าเป็นบทเพลง					
	ชาย		หญิง		ชาย		หญิง		ชาย		หญิง			เพลงบรรเลง
เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่			
<a href="http://www.nitanbox.com/tale.htm">www.nitanbox.com/tale.htm</a>														

การนำเสนอเนื้อหาในเว็บไซด์นี้ ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหาแต่อย่างใด คงมรเฉพาะข้อความซึ่งเป็นเนื้อหาของนิทานเพียงอย่างเดียว ไม่มีการนำเสนอคุณสมบัติในด้านของเสียงมาใช้ในการนำเสนอ มีเพียงการเชื่อมโยง (link) ที่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถเลือกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก เพื่อเลือกอ่านนิทานเรื่องอื่นๆ โดยจะมีจุดเชื่อมโยง (link) อยู่ในตอนท้ายของนิทานทุกเรื่อง คือข้อความที่ว่า “เลือกนิทานเรื่องต่อไป” และในจุดเชื่อมโยง (link) เพื่อเลือกไปอ่านนิทานเรื่องอื่นๆ อีกแห่งคือ ในด้านซ้ายมือของหน้าจอ

Address: [http://www.nitanbox.com/pooh/tale\\_A001.htm](http://www.nitanbox.com/pooh/tale_A001.htm)

**"เมื่อท่านลงทะเบียนที่"**  
Thailand Banner Exchangex

@^~@ ปฏิภาณกับความรู้อะ~^~@

นานมาแล้วมีชายสี่คนพี่น้องได้เดินทางไปเล่าเรียนวิชากับอาจารย์ในป่าลึก เขาร่ำเรียนวิชาเป็นเวลานาน และสำเร็จวิชาพิเศษต่าง ๆ กัน สำหรับพี่น้องคนสุดท้ายนั้นเรียนไม่ได้อะไรเลย เมื่อครบกำหนด ต่างก็กราบลาอาจารย์เพื่อกลับไปบ้านเมืองของตน ระหว่างที่เดินทางกลับนั้น คนทั้งสี่พบโครงกระดูกของสัตว์กึ่งคนเรียงรายอยู่กลางป่า

พี่คนโตอยากจะทำฉลองวิชาของตนบ้าง จึงเก็บเอากระดูกที่ตกเรียงรายนั้นมาก่อเป็นรูปร่างเหมือนเดิมทุกประการ น้องคนที่สองก็อยากจะทำฉลองวิชาของตนบ้าง จึงนำเอากระดูกที่วางต่อกันนั้น ปะการกมีเนื้อหนึ่งปอกคลุม ทุกคนจึงรู้ว่ามันเป็นร่างของเสือโคร่ง

น้องคนที่สามก็ออกปากว่า "ฉันเองจะนำเอากระดูกให้เสือโคร่งตัวนี้มีชีวิต"

น้องคนที่สี่รีบบอกว่า "ข้าก่อนที่ นี่มันเสือนะ ถ้าหากมันมีชีวิตขึ้นมามันคงจะกินพวกเราเป็นแน่"

พี่ทั้งสามหัวเราะว่า "เจ้าเรียนไม่จบนะสิ ไม่มีความรู้อะไร แกกลัวพวกที่จะแก่กว่าสิ" แล้วเขาก็เริ่มทำพิธีต่อไป

น้องคนสุดท้ายต้องเห็นพี่ของตนไม่ยอมเชื่อจึงปีนขึ้นไปบนต้นไม้โดยเร็ว

เมื่อคนที่สามนำเอากระดูก เสือนั้นก็มีชีวิตขึ้นมาทันทีด้วยความหิวมันจึงจะโคตตะครบชายทั้งสามกินเป็นอาหาร

เลือกนิทานเรื่องต่อไป:

**www.net4rich.com**

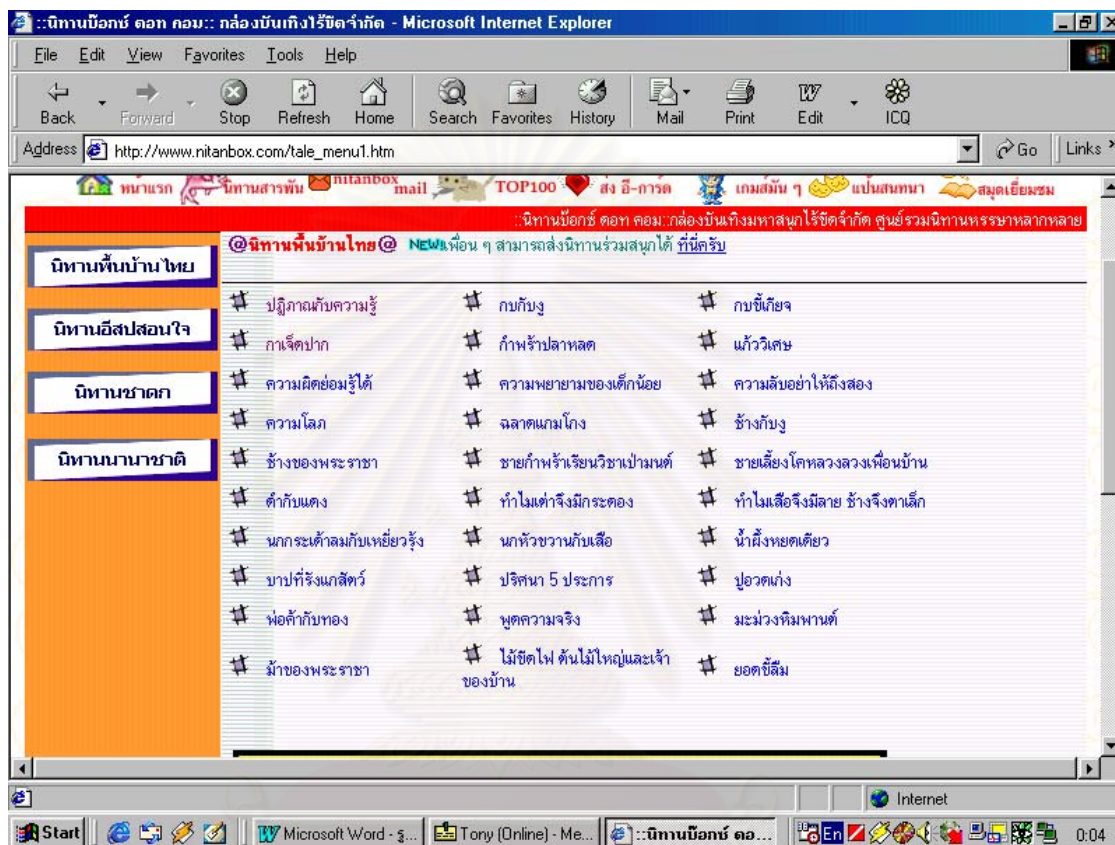
[หน้าบ้าน] [จุดเริ่มต้น] [นิทานสารพัน] [นำารชีวิต] [รวมเรื่องจากภาพ] [เพื่อนบ้าน] [สมตเอี่ยมชม]

เมื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอนิทาน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ตามหลักของการออกแบบเว็บไซต์แล้ว สามารถสรุปได้ดังนี้

ในหน้าแรกของนิทานแต่ละประเภท จะประกอบด้วยชื่อของนิทานทั้งหมดของนิทานแต่ละประเภท โดยถ้าเป็นนิทานใหม่จะมีคำว่า new ห้อยท้ายชื่อเรื่องอยู่และตัวอักษรก็จะกระพริบได้ เพื่อให้ดูสะดุดตา เรียกความสนใจของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์

การออกแบบของการนำเสนอนิทานในเว็บไซต์นี้ ไม่ค่อยสร้างความแตกต่างให้ผู้เยี่ยมชมได้สังเกตเห็น โดยดูจากการนำเสนอชื่อเรื่องใช้ขนาดของตัวอักษรที่มีขนาดเท่ากันหมด จะมีก็เพียงข้อความ "new" ที่กระพริบได้ที่สร้างความแตกต่างและรู้ว่าเป็นนิทานใหม่เท่านั้น แต่ก็ไม่โดดเด่นเท่าที่ควร

สำหรับชื่อประเภทของนิทานต่างๆ จะอยู่ทางด้านซ้ายมือของหน้าเว็บเพจ ซึ่งมีขนาดของตัวอักษรที่ใหญ่ขึ้น และพร้อมดีกรอบล้อมรอบซึ่งช่วยสร้างความแตกต่างให้กับผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้พอสมควร แต่ก็ยังคงไม่โดดเด่นสะดุดตาเท่าใดนัก



เมื่อเลือกอ่านนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งไปแล้ว เรื่องที่ผู้เยี่ยมชมอ่าน ตัวอักษรของชื่อเรื่องจะเปลี่ยนจากสีน้ำเงินไปเป็นสีม่วง เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้ว่าได้อ่านนิทานเรื่องนั้นๆ ไปแล้ว ช่วยให้ผู้อ่านสังเกตเห็นได้ดีและไม่เลือกซ้ำซึ่งอาจเป็นการสร้างความรำคาญแก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้ และอาจเลือกเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่นในที่สุด

ในหน้าแรกของนิทานแต่ละประเภท จะมีภาพหัวใจล่องลอยไปมาทั่วทั้งหน้าเว็บเพจ โดยการออกแบบในลักษณะนี้อาจทั้งช่วยให้เว็บไซต์ดูมีสีสันชีวิตชีวาขึ้นจากการเคลื่อนไหวไปมาของภาพหัวใจ แต่ในขณะเดียวกันอาจทำให้ผู้เยี่ยมชมเกิดความรำคาญ ดูรกสายตาและเบี่ยงเบนความสนใจของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ด้วย

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในเว็บไซต่นี้ ค่อนข้างเรียบง่าย มีเพียงการนำเสนอเฉพาะข้อความที่เป็นเนื้อหาของนิทานล้วนๆ ไม่มีการใช้ภาพและเสียงเข้ามาประกอบการนำเสนอเลย จึงทำให้ผู้เยี่ยมชมอาจเกิดความรู้สึกเฉยๆ ไม่เร้าความสนใจในการเลือกอ่านนิทานเรื่องอื่นๆ ให้ความรู้สึกคล้ายการเปิดอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือเต็มตา ดูแล้วคล้ายตำราหนังสือเรียน อาจสร้างความเบื่อให้แก่ผู้เยี่ยมชมจนต้องเลือกเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่นในที่สุด

ลักษณะการนำเสนอของเว็บไซต่นี้ เมื่อเลือกชมนิทานเรื่องใด รวมถึงการเลือกชมหมวดหมู่ต่างๆ ภายในเว็บไซต รูปแบบคล้ายการใช้โปรแกรม Power Point คือ วิธีการเปลี่ยนหน้าจากหน้าหนึ่งไปสู่อีกหน้าหนึ่งใช้เทคนิคเดียวกัน คือมีการใส่เทคนิค effect เข้าไป ซึ่งค่อนข้างแปลกกว่าเว็บไซต์อื่น จากประสบการณ์ของผู้ศึกษายังไม่ค่อยปรากฏว่ามีการใช้เทคนิคแบบนี้กับการจัดทำเว็บไซต์เท่าใดนัก

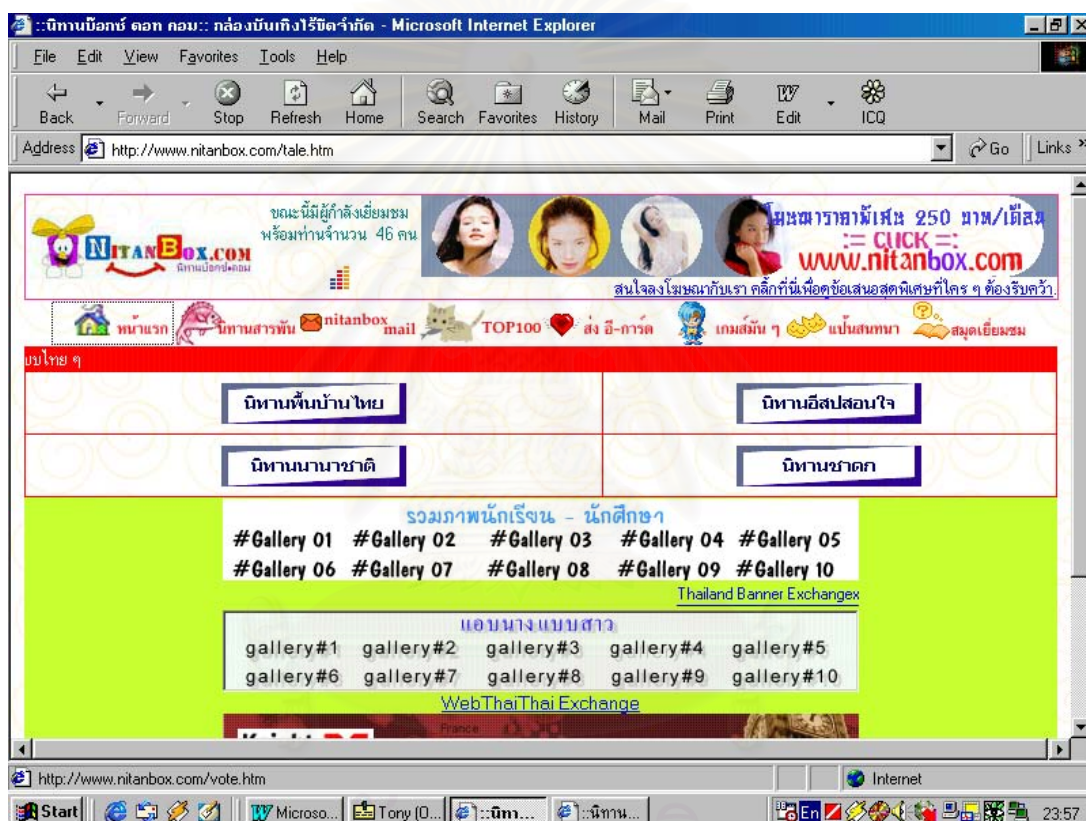
การออกแบบเว็บเพจในการนำเสนอเนื้อหาของ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) มีความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งเว็บไซต์ โดยพิจารณาจากโทนสีของสีพื้น (background) ซึ่งเป็นสีขาวสะอาดตา แม้จะมีลวดลายแต่ก็ไม่ทำให้รู้สึกรกสลายตา หรือดูยุ่งเหยิงไป ในส่วนของเทคนิคการเปลี่ยนหน้าเว็บเพจที่คล้ายคลึงกับการนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point ซึ่งรูปแบบการนำเสนอดังกล่าวจะเป็นกับทุกๆ หน้าของเว็บเพจในเว็บไซต่นี้ ก็สร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับเว็บไซต่นี้ไปในตัว

นอกจากนี้ การที่ผู้จัดทำเว็บไซต์ออกแบบให้รูปแบบส่วนด้านบนของเว็บเพจแต่ละหน้ามีรูปแบบที่เหมือนกันทุกหน้าก็เป็นเสมือนการสร้างความเป็นเอกภาพให้แก่เว็บไซต์ด้วย และแม้ว่าการที่จัดทำเว็บไซต์ได้ออกแบบให้มีหัวใจลอยไปมาอยู่ในหน้าเว็บเพจ ก็อาจเป็นจุดหนึ่งที่สร้างความรู้สึกของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต่ว่าหน้าเว็บเพจที่กำลังดูอยู่นี้เป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์

[www.nitanbox.com/tale/htm](http://www.nitanbox.com/tale/htm)

การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต่นี้ไม่ค่อยมีอะไรที่เด่นสะดุดตา เป็นเพียงการนำเสนอแบบเรียบง่าย ตั้งแต่การจัดวางโครงสร้างของหน้าเว็บเพจ การจัดระเบียบตัวอักษร การนำภาพมาประกอบ รวมถึงการเลือกใช้สี เว็บไซต์ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) นับว่าไม่มีการใช้ภาพในการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต่นี้น่าจะเป็นเด็กวัยรุ่นไปจนถึงผู้ใหญ่ เพราะความสนใจไม่ได้อยู่ที่การดึงดูดด้วยภาพ หรือเสียง แต่เป็นความต้องการที่จะอ่านหรือค้นหา นิทาน หรือใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการนำนิทานไปเล่าต่อให้กับเด็กๆ ฟัง

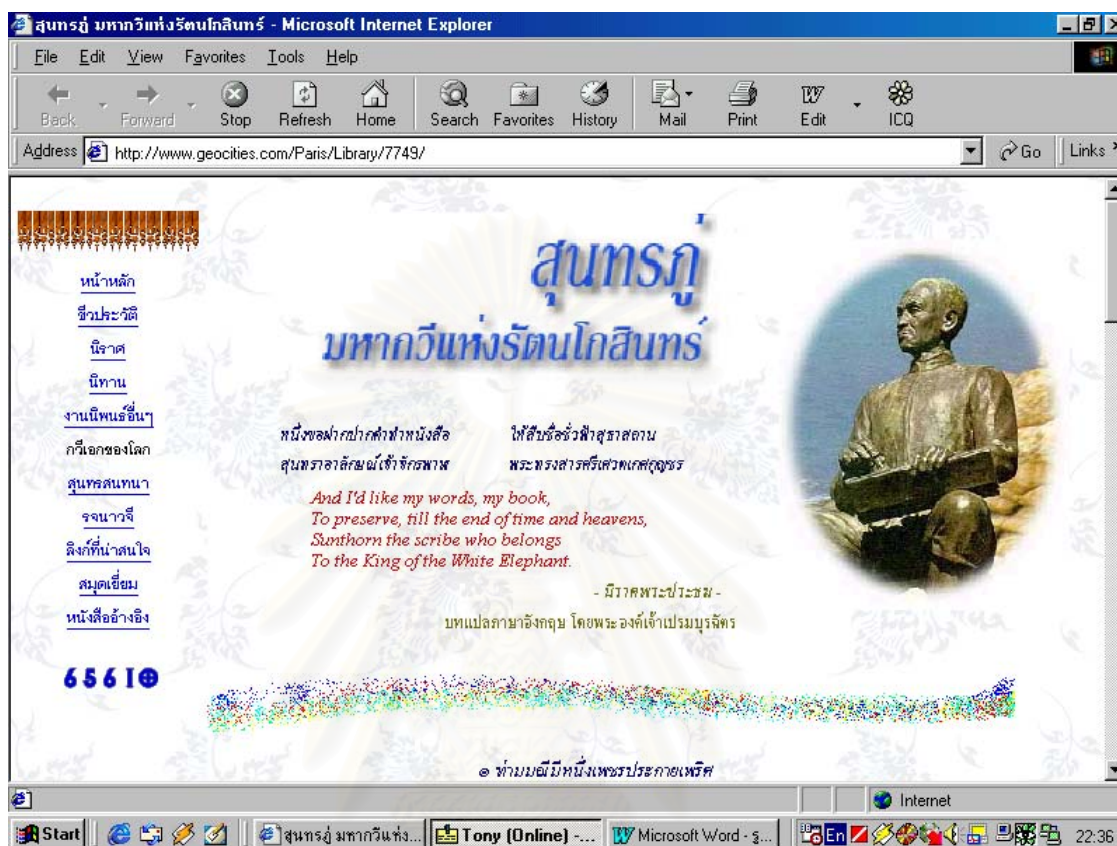
ในด้านการใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ นิตานในเว็บไซด์นี้ใช้โทนสีค่อนข้างเรียบไม่ฉูดฉาดตา สีพื้น (background) ของแต่ละเว็บเพจออกโทนสีขาว สะอาดตา สีของตัวหนังสือก็เป็นสีเข้ม เช่นสีน้ำเงิน ช่วยให้อ่านได้ง่าย อย่างไรก็ตามการใช้สีออกโทนขาวมากเกินไป อยากสร้างความรู้สึกเฉยๆ ให้แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บ ไม่ดึงดูใจเท่าที่ควร



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



www.geocities.com/Paris/Library/7749



## ข้อมูลโดยรวม

www.geocities.com/Paris/Library/7749 เป็นเว็บไซต์ที่จัดขึ้นเพื่อระลึกถึง “สุนทรภู่ มหากวี แห่งรัตนโกสินทร์” หมายจะให้ เป็นแหล่งรวมข้อมูลเกี่ยวกับท่านที่สมบูรณ์ที่สุดบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้จัดทำได้รวบรวมผลงานของสุนทรภู่เอาไว้ในเว็บไซต์นี้ รวมถึงชีวประวัติ ข้อสังเกตเกี่ยวกับชีวประวัติของสุนทรภู่ ตลอดจนการให้ความรู้ในเรื่องของโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน แก่ผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ เนื้อหาหลักๆ ภายในเว็บไซต์นี้แบ่งออกเป็น

- **หน้าหลัก** : หน้าแรกเมื่อเลือกเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยจะเป็นหน้าที่บอกจุดประสงค์ของผู้จัดทำในการทำเว็บไซต์นี้
- **ชีวประวัติ** : เป็นหมวดที่รวบรวมชีวประวัติของสุนทรภู่เอาไว้ ตั้งแต่เด็กจนกระทั่งถึงอนิจกรรมในปี พ.ศ. 2398

- **นิราศ** : เป็นหมวดหมู่ที่รวบรวมนิราศที่สุนทรภู่ได้แต่งเอาไว้ มีทั้งสิ้น 8 เรื่อง (เท่าที่พบในปัจจุบัน) และยังให้คำนิยามของนิราศโดยสังเขปว่าเป็นบทประพันธ์ในลักษณะใด
- **นิทาน** : เป็นหมวดหมู่ที่รวบรวมเรื่องประพันธ์ในรูปแบบของนิยายของสุนทรภู่เอาไว้ แต่ในสมัยก่อนเรื่องบันเทิงต่างๆ ใช้เรียกว่า “นิทาน” ทั้งสิ้น โดยมีเรื่องทั้งหมด 5 เรื่อง คือ โคบุตร พระอภัยมณี พระไชยสุริยา ลักษณะวงศ์ สิงหนไตรภพ แต่สามารถเลือกเข้าไปเยี่ยมชมได้เพียง 3 เรื่อง คือ โคบุตร พระอภัยมณี และพระไชยสุริยา
- **งานนิพนธ์อื่นๆ** : ในหมวดนี้เป็นการรวบรวมบทประพันธ์ประเภทอื่นๆ ที่สุนทรภู่ประพันธ์ขึ้น นอกเหนือจากนิราศและนิทาน อาทิ สุภาสิต บทละคร บทเสภา บทเห่
- **สุนทรสนทนา** : เป็นหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับแบบแผนในการประพันธ์
- **ลิงค์ที่น่าสนใจ** : เป็นหน้าที่รวบรวมเว็บไซต์ที่น่าสนใจ โดยจะทำหน้าที่เชื่อมโยง (link) ต่อไปยังเว็บไซต์นั้นๆ
- **สมุดเยี่ยม** : เป็นหน้าที่ให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถลงคำติชม ตลอดจนติดต่อกับผู้จัดทำ
- **หนังสืออ้างอิง** : เป็นรายชื่อหนังสือที่ผู้จัดทำนำมาเป็นแหล่งในการจัดทำเว็บไซต์นี้

เมื่อวิเคราะห์นิทานใน [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) ตามตารางวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการจัดทำเว็บไซต์เข้ามาประกอบ สามารถสรุปได้ดังนี้

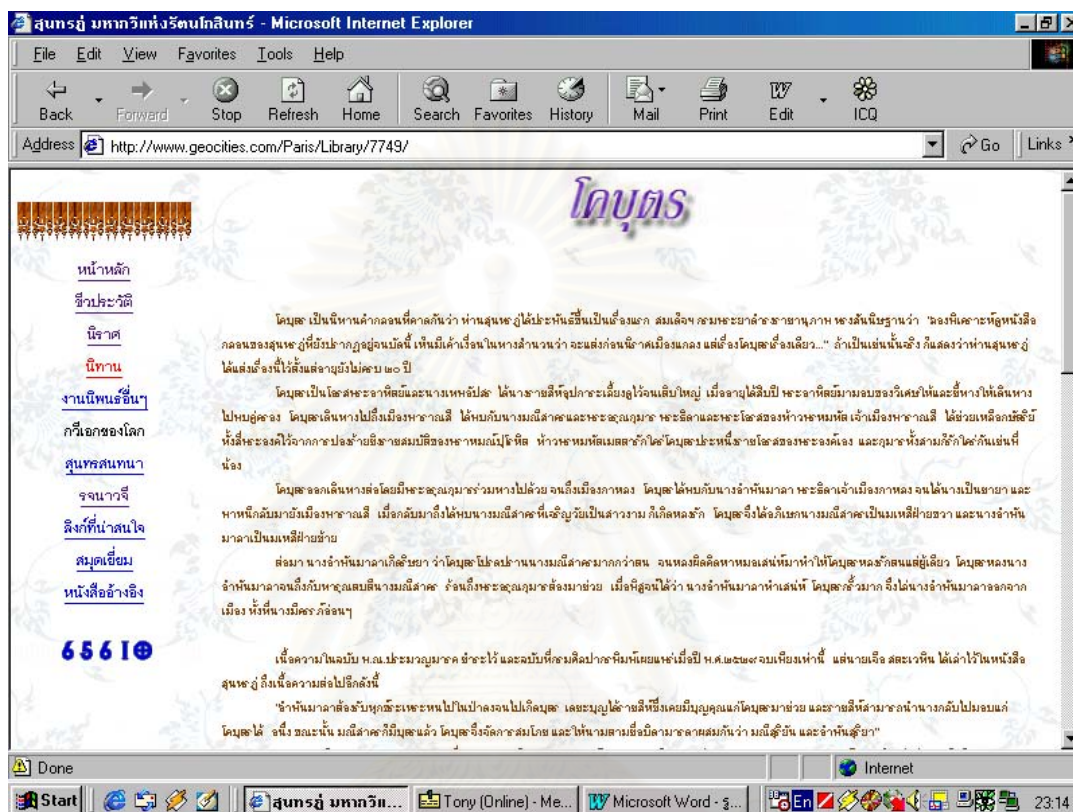
ตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต  
(พิจารณาตามเกณฑ์การออกแบบเว็บไซต์)

ชื่อเว็บไซต์	ภาพ				ข้อความ (เนื้อหา)		การเชื่อมโยง (link)	
	ภาพการ์ตูน		ภาพจริง		มีข้อความ	ไม่มีข้อความ	ภายใน	เว็บไซต์
	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ภาพนิ่ง	ภาพเคลื่อนไหว	ประกอบ	ประกอบ	เว็บไซต์	อื่น
<a href="http://www.geocities.com/paris/library/7749">www.geocities.com/paris/library/7749</a>					✓		✓	✓

ชื่อเว็บไซต์	เสียง										หมายเหตุ	
	เล่าเรื่องโดยบุคคลเดียว				บทสนทนา				เล่าเป็นบทเพลง			
	ชาย		หญิง		ชาย		หญิง		เพลงบรรเลง			
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่		
<a href="http://www.geocities.com/paris/library/7749">www.geocities.com/paris/library/7749</a>												

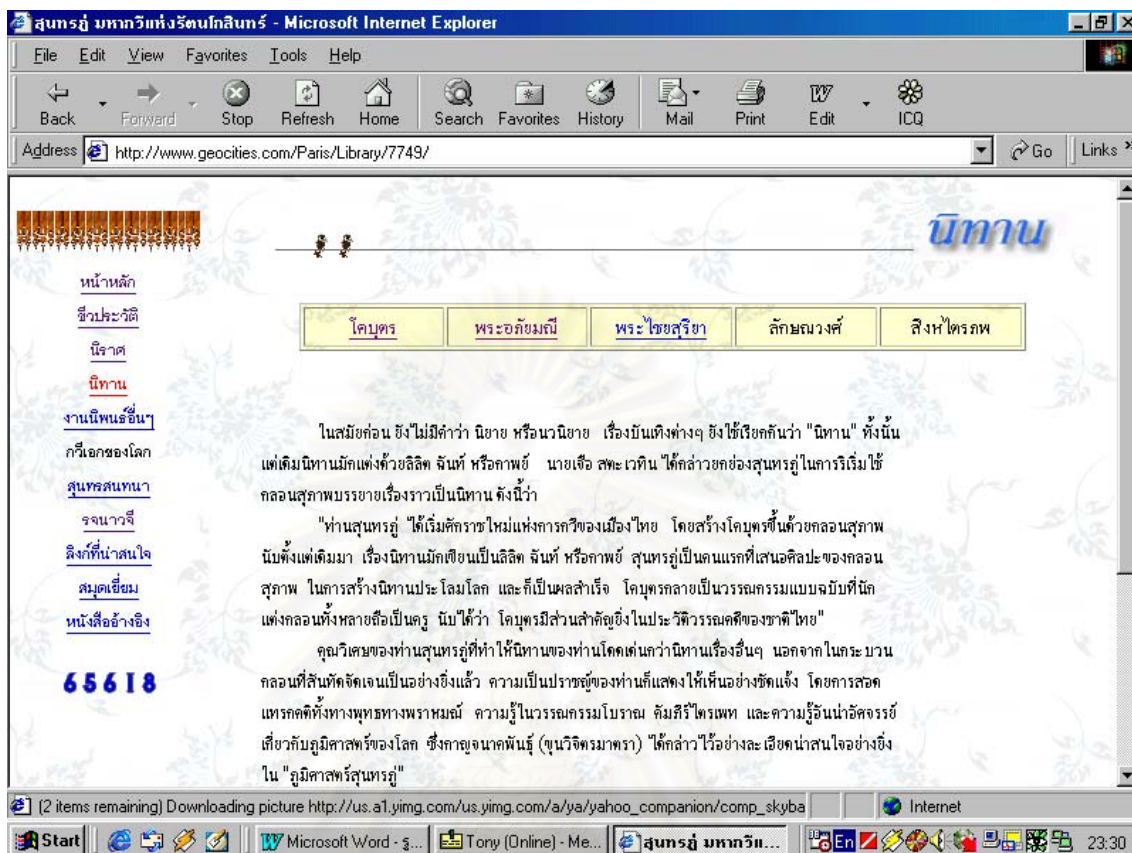
การนำเสนอนิทานในเว็บไซต์นี้ ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ นิทาน มีเพียงตัวข้อความซึ่งเป็นเนื้อหาของนิทาน ไม่มีการนำคุณสมบัติในเรื่องของเสียงมานำเสนอ มีเฉพาะการเชื่อมโยงที่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถเลือกเพื่ออ่านเนื้อหาของนิทานในตอนต่อไป โดยจุดเชื่อมโยง

(link) จะอยู่ด้านล่างสุดของเว็บเพจ แต่ถ้าต้องการเปลี่ยนเพื่อไปอ่านนิทานเรื่องอื่น ต้องคลิกไปยังเมนูหลักของเว็บไซต์ซึ่งอยู่ทางด้านซ้ายมือของจอคอมพิวเตอร์ โดยเลือกที่คำว่า นิทาน ซึ่งก็จะกลับไปยังหน้าแรกของหมวดหมู่ประเภทนิทาน



เมื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาใน [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) ตามหลักของการออกแบบเว็บไซต์ สามารถสรุปได้ คือ

ในหน้าแรกของหมวดหมู่นิทาน จะเป็นหน้าที่รวบรวมรายชื่อของนิทานที่นำเสนอในเว็บไซต์นี้ โดยจะอยู่ในด้านบนถัดจากชื่อของหมวดหมู่ ต่อจากนั้นจะเป็นการให้ข้อมูลของนิทานว่ามีความเป็นมาอย่างไร เว็บไซต์นี้ใช้ขนาดของตัวอักษรในส่วนต่างๆ ทั้งของหัวเรื่องและเนื้อหาด้วยขนาดเดียวกัน แต่ใช้สีรวมถึงการสร้างกรอบในการเน้นความสำคัญเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เห็น



ในส่วนของรูปแบบโดยรวมของหน้าเว็บเพจ มีรูปแบบที่ออกแบบเหมือนกันหมดทุกหน้า โดยชื่อของหมวดหมู่จะเป็นตัวอักษรที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ เป็นสีน้ำเงิน อยู่ด้านบนสุด

ผู้จัดทำใช้เรื่องของสีในการแยกแยะประเภทของนิทาน ซึ่งจะมีทั้งในส่วนที่เป็นร้อยแก้ว และร้อยกรองช่วยให้ผู้ที่เยี่ยมชมเว็บไซต์เห็นและรู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาและทั้งยัง ช่วยปรับเปลี่ยนอารมณ์ไม่ให้อ่านรู้สึกเบื่อและเปลี่ยนไปชมเว็บไซต์อื่น มีการเว้นช่องว่าง (space) ระหว่างเนื้อหาเป็นช่วงๆ ช่วยให้อ่านไม่ล้าตาและช่วยให้ผู้อ่านได้พักเพื่อจะทำความเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น

สุพรรณภูมิ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ - Microsoft Internet Explorer

Address http://www.geocities.com/Paris/Library/7749/

## พระอภัยมณี

เมื่อกล่าวถึงสุพรรณภูมิ คือสิ่งที่ถึงสิ่งพระอภัยมณี และถ้าพูดถึงพระอภัยมณี ก็ต้องนึกถึงสุพรรณภูมิเป็นคู่กัน สิ่งพระอภัยมณี ได้ลี้ภัยมานานมาก สมเด็จพระมหาเจ้าชายอาญาหลวง ทรงกล่าวไว้ในคำอธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีของสุพรรณภูมิ ดังนี้

เมื่ออ่านเจ้าอินทรี เป็นเล่มแรกก็มีหนังสือเรื่องพระอภัยมณีพิมพ์ขาย ครั้งนั้นเห็นคนชั้นผู้ใหญ่ที่ขี้เกียจอยู่เมืองสมอคำเมืองพระอภัยมณี แห่งหลาย ถึงว่ากลอนในสิ่งพระอภัยมณีไว้กล่าวเป็นสุภาษิตได้มากบ้างน้อยบ้างแทบจะไม่เว้นสัปดาห์ หมอสมิท ซึ่งเข้ามาตั้งโรงพิมพ์ ในกรุงเทพฯ สมัยรัชกาลที่ ๒ ไปด้วยกับหมอมวยได้เป็นผู้พิมพ์ครั้งแรกของหนังสือสุพรรณภูมิ ๒๖ เล่มออกตามหา หาหาของสุพรรณภูมิ เพื่อมอบบริจาคไว้ส่วนหนึ่งไว้ ทำให้อ่านได้หายากว่าหาหาของสุพรรณภูมิได้นามสกุลชื่อว่า "ผู้ใจหนึ่ง"

เหตุที่พระอภัยมณีได้ลี้ภัยเป็นที่สุด น่าจะมาจากความแปลกแหวกแนวของสุพรรณภูมิเอง แม้พระอภัยมณีเองจะมีเป็น โสฬสเจ้าเมืองเหมือนนิทานพิสดารตัวอื่น แต่หนังสือพระอภัยมณีจะไม่ได้อธิบายหรืออธิบายไว้ว่าทำไมไม่ไปเรียนหนังสือ ภาษาอังกฤษของพระอภัยมณีก็ไม่ได้เจอแต่ก็มีชื่อหลายอย่างอย่างอื่นๆ แต่มีหนังสือสมุทร นางเรือไกล โดดด้ด แดก ส่ำ จาซบ จีน อินธุ สุทธิ ชิแปดือ ฯลฯ แล้วด้วยจากหนังสือเรื่องที่เป็นลิ้นแล่นกลอนก็อีกกล่าว กลับไปอยู่นอกสมุทราวไทยเสียนี้!! ความพิเศษของ เรื่องนี้พระอภัยมณีมีความสามารถในเชิงภาษาประพันธ์ของสุพรรณภูมิทำให้ให้หาหนังสือโดยค้นหาเป็นไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

พระอภัยมณี เป็นกลอนนิทานที่มีความยาวมากถึง ๒๖ เล่มสมุทไทย แบ่งเป็น ๒๖ ตอน ยังไม่สามารถจะหาได้ว่า สุพรรณภูมิ แห่งไหนได้ เมื่อใด ให้ใคร มีกล่าวกันหลายลักษณะ บ้างก็ว่าท่านแต่งเมื่อครั้งออกเรือครั้งล่าสุด บ้างก็ว่าท่านแต่งก่อนเจ้าชายให้ ความอุปการะ เช่นพระองค์เจ้าด้ดกลอนบทกลอนบ้าง รวมเป็นอันปลงสุดาแห่งหนึ่ง ดังนี้

กล่าวถึงพระอภัยมณีในที่นี้ ผู้จัดทำยังไม่มีความละเอียดถี่ถ้วนเป็นกลอนนิทานสมบูรณ์นี้เรื่อง จึงจำเป็นต้องทราบ จากหนังสือหลายเล่ม เพื่อให้ทราบความเนื้อหาคือเป็นกลอนให้ได้มากที่สุด ส่วนที่ไม่มีกลอน จึงจะเล่าหรือจินตนาการไว้หาสาระมา แม้จะ ยังไม่สามารถแสดงกลอนนิทานได้ครบทั้งเรื่อง แต่จะอธิบายภาพของสุพรรณภูมิไม่ได้ก็ขออภัยขอโทษไปเลยแม้แต่น้อย

หน้านี้ยังอยู่ในสภาพว่างๆ... ยังอยู่ในมือคุณ  
กรุณาอย่ามาเขียนลบหรือลบทิ้ง

65618

สุพรรณภูมิ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ - Microsoft Internet Explorer

Address http://www.geocities.com/Paris/Library/7749/

ที่ชายทะเลนี้ พระอภัยมณีและศรีสุวรรณได้พบกับพยานมกล้านคน คือ โนรา ลาน และวิเชียร ซึ่งมี

ความสามารถพิเศษ โนราสามารถผูกน้ําเป็นลำภายในได้ ลานสามารถอ่านแผนที่เรียกลมเรียกฝนได้ วิเชียรมี

ฝีมือยิงธนูได้ครั้งละเจ็ดดอก ต่างก็ทศลงอวดวิชากัน

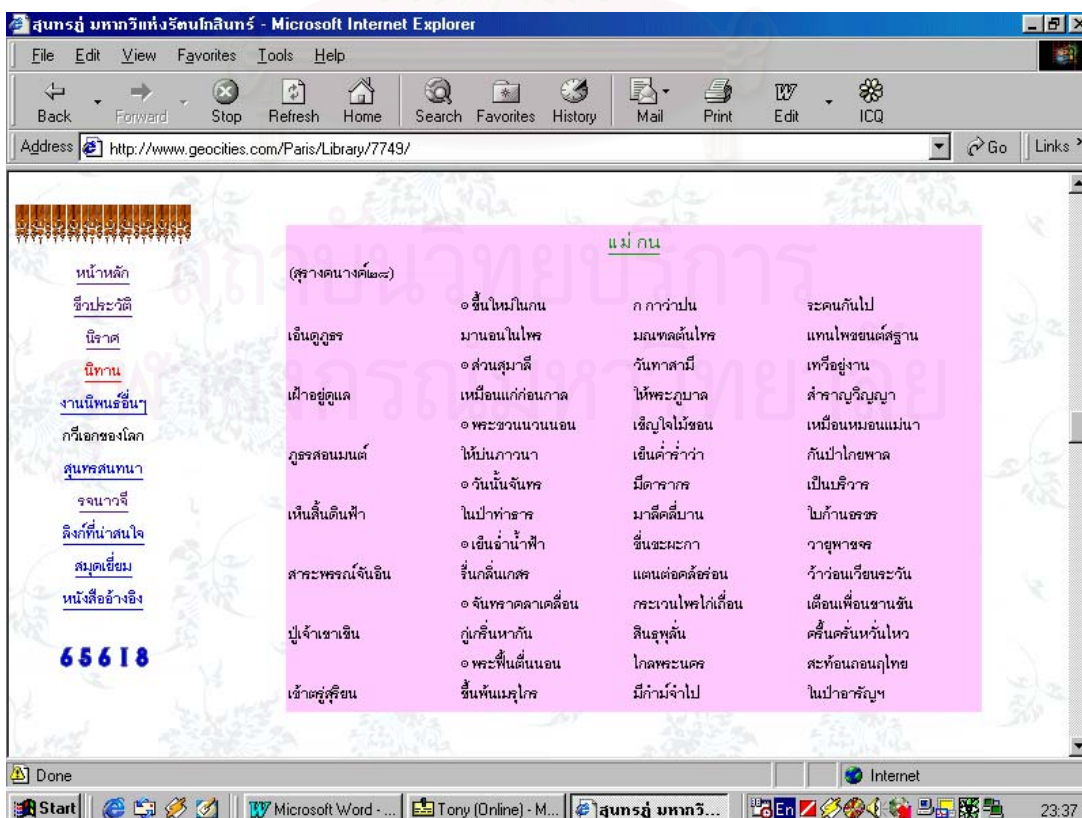
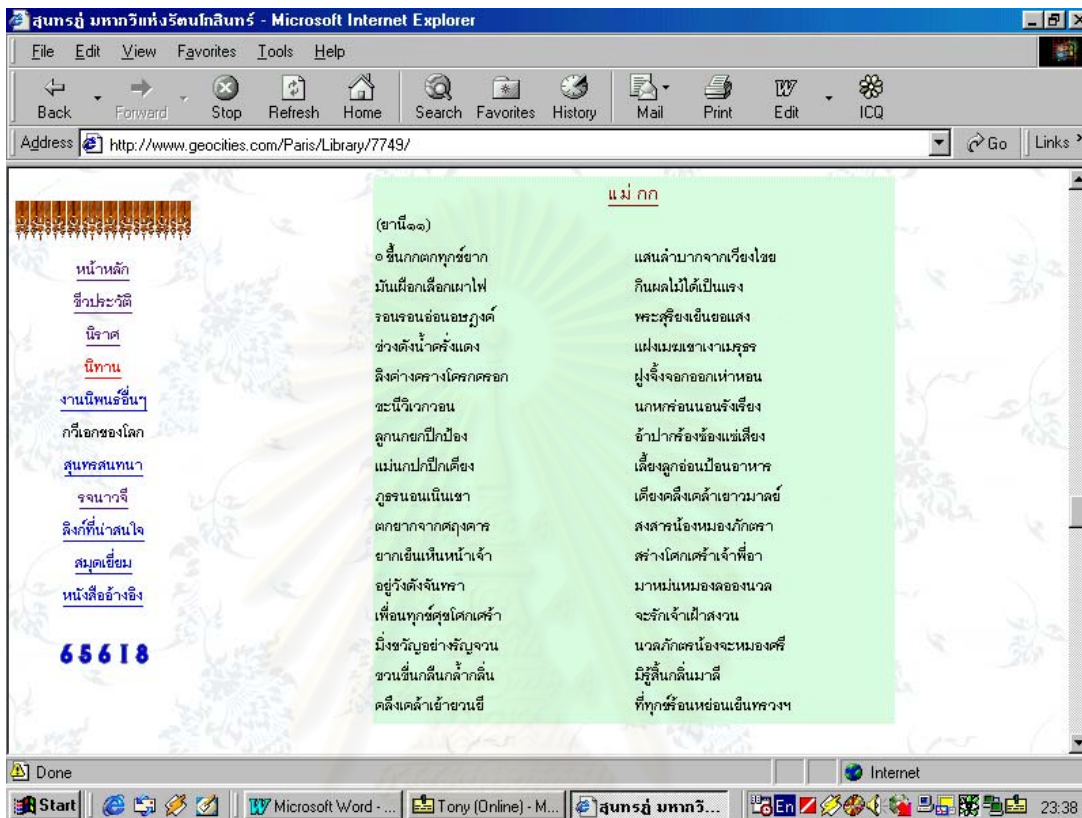
คนหนึ่งชื่อ โนราปริษาชาย	มีเขมคาชอ่านานูในภาคกล
เขาพ่างน้ํานานูสำก่าได้	แล้วเล่นไปน้ํางืดไม่ขัดคน
คนหนึ่งมีวิชาชื่อ ลาน	ร้องเรียกฝนมาได้ดังใจจง
คนหนึ่งมีนามพยานมกล้านวิเชียร	เที่ยวร่ำเรียนสงครามตามประสงค์
ถือธนูสู้ศึกน้ําทอง	หมายจะปลงชีวิตปัจจามิตร
ธนูนั้นเล่นทีละเจ็ดลูก	หมายให้ทุกทีไหนก็ไม่ผิด

พยานมกล้านว่าพระอภัยมณีมีความสามารถอะไร พระอภัยมณีจึงเป่าปี่ให้พยานมกล้านฟัง

พระฟังความพยานมกล้านบอกนาง	จึงเล่าความจะแจ้งแก่ลง
อันตนแต่มีคุณทุกอย่างไป	ย่อมมิใช่ได้ตั้งจินตนากรินทร์
ถึงมบุษย์ศุหาทศพร	จัดบาศกลางป่าพนาสิน
แม้เป่าไปไปให้ได้ยิน	ก็สุดสิ้นไมให้ที่ใครรา
ให้ใจอ่อนแอนอนหลับฝันดี	อันเล้าติดและตีที่นักหนา
ซึ่งคงลือไม่สิ้นในวิภัญญา	จงนี้พยานมกล้านเป่าให้เจ้าฟัง

65618

ผู้จัดทำเว็บไซต์ยังใช้การสร้างกรอบเพื่อแยกแยะเนื้อหาของนิทานไม่ให้ผู้อ่านสับสนด้วย เช่น เรื่องพระไชยสุริยา ซึ่งเป็นนิทานสำหรับสอนอ่านตัวสะกดของไทย คือ แม่ ก กา แม่ กน แม่ กก แม่ กค แม่ กข แม่ กฃ และแม่ เกย โดยใช้การประพันธ์เป็นแบบกาพย์



การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ คล้ายการอ่านหนังสือตำราเรียน เพราะมีการนำเสนอที่ค่อนข้างเรียบง่าย เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาของเว็บไซต์เป็นหลัก การใช้สีพื้น (background) เป็นสีขาว และตัวอักษรเป็นสีดำและสีน้ำเงินเป็นหลัก ทำให้ดูเรียบง่าย สบายๆ แต่ขนาดของตัวอักษรที่ค่อนข้างเล็กทำให้ยากแก่การอ่านเล็กน้อย

เว็บไซต์นี้มีรูปแบบที่สม่ำเสมอ เนื่องด้วยการออกแบบของแต่ละหน้าจะใช้รูปแบบเดียวกัน ทำให้ผู้ชมจดจำเว็บไซต์ได้ง่าย เว็บไซต์ [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) ใช้ภาพมาประกอบการนำเสนอค่อนข้างน้อยมากซึ่งอาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ลดการดึงดูดความสนใจของผู้ที่เยี่ยมชมเว็บไซต์ไป แต่สำหรับผู้เข้ามาหาความรู้หรือรายละเอียดเกี่ยวกับสุนทรภู่ เว็บไซต์นี้นับว่ามีประโยชน์อย่างมาก

การนำเสนอเนื้อหาของนิทานในบางเรื่องยังไม่สมบูรณ์ จะมีเฉพาะในส่วนบทแรกๆ ของนิทาน เช่นเรื่อง โคนุตร มีเนื้อหาที่เข้าไปเยี่ยมชมได้เพียงบทแรกเท่านั้น บทต่อๆ มามีเพียงชื่อตอนที่ใช้ในการเชื่อมโยง (link) แต่เมื่อเลือกเข้าไปก็ปรากฏข้อความว่าไม่พบหน้าที่ต้องการให้เชื่อมโยงไป หรือในเรื่องของพระอภัยมณีก็สามารถเยี่ยมชมได้เพียงในบางส่วนของบทแรกของเรื่อง คือในตอนที่ตั้งชื่อว่า เริ่มเรื่อง หนีจากเกาะ จากเมืองการเวกและสงบศึก ส่วนในบทอื่นๆ ไม่สามารถเลือกชมได้ เนื่องด้วยกำลังอยู่ในขั้นของการจัดทำ แต่ในหมวดหมู่อื่นๆ อาทิ นิราศ ซี่ประวัติ รัตนาวจี เป็นต้น ผู้จัดทำได้ทำเว็บไซต์ในส่วนดังกล่าวสมบูรณ์แล้ว สามารถเยี่ยมชมได้หมด การที่เว็บไซต์ยังจัดทำไม่สมบูรณ์ ผู้ชมไม่สามารถอ่านเรื่องราวต่างๆ ในตอนต่อๆ ไปของนิทานได้ อาจเป็นเหตุหนึ่งที่ลดความสนใจแก่ผู้เยี่ยมชมได้

ในด้านการใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์นั้น การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ใช้สีค่อนข้างน้อย พื้น (background) เป็นสีขาวมีลวดลายไทยจางๆ เพื่อสร้างความสวยงามแก่เว็บเพจ ซึ่งช่วยให้สีอื่นๆ ที่ใช้กับตัวอักษรอันเป็นเนื้อหาของเรื่องดูเด่นขึ้น และง่ายแก่การอ่านด้วย ดูแล้วสบายตา ผู้จัดทำใช้สีกับข้อความเพื่อช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ไม่สับสนในตัวเนื้อหาที่มีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง และทั้งช่วยแบ่งให้เห็นถึงความแตกต่างได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

## สรุปภาพรวมรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตจำนวน 6 เว็บไซต์ คือ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com), [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan), [www.everykid.com](http://www.everykid.com), [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com), [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) และ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) นั้น เมื่อวิเคราะห์นิทานไทยตามตารางการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยดูองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้ในรูปแบบการนำเสนอของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตซึ่ง ประกอบไปด้วย ภาพ เสียง ข้อความ และการเชื่อมโยง (link) สามารถสรุปออกมาได้ตามตารางดังนี้

### ตารางสรุปองค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบการนำเสนอของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

#### ตารางที่ 1

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
<a href="http://www.childthai.org/nitan">www.childthai.org/nitan</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพการ์ตูนในรูปแบบภาพนิ่ง</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงในการนำเสนอของนิทาน โดยเสียงเล่าเรื่องใช้ เสียงเด็กทั้งชายและหญิง เสียงของผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิง และนำเสนอทั้งในรูปแบบเล่านิทานโดยบุคคลเดียว และใช้บทสนทนา</li> <li>- มีเสียงเพลงบรรเลงประกอบการนำเสนอของนิทาน</li> </ul>



## ตารางที่ 2

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
<a href="http://www.beekids.com">www.beekids.com</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพการ์ตูนในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงในการนำเสนอนิทาน โดยเสียงเล่าเรื่อง เสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ และนำเสนอในแบบเล่านิทานโดยบุคคลเดียว</li> <li>- มีเสียงเพลงบรรเลงประกอบการนำเสนอนิทาน</li> </ul>

## ตารางที่ 3

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
<a href="http://www.nitanbox.com/tale.htm">www.nitanbox.com/tale.htm</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านภาพในการนำเสนอนิทาน</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านเสียงในการนำเสนอนิทาน</li> </ul>

## ตารางที่ 4

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
www.kidsquare.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพการ์ตูนในรูปแบบภาพนิ่งในการนำเสนอนิทานไทย</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านเสียงในการนำเสนอนิทาน</li> </ul>

## ตารางที่ 5

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
www.everykid.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพการ์ตูนในรูปแบบภาพนิ่งในการนำเสนอนิทานไทยและใช้ภาพจริงแบบภาพนิ่งด้วย</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านเสียงในการนำเสนอนิทาน</li> </ul>

## ตารางที่ 6

ชื่อเว็บไซต์	องค์ประกอบที่ใช้ในรูปแบบของการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
<a href="http://www.geocities.com/paris/library/7749">www.geocities.com/paris/library/7749</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านภาพในการนำเสนอนิทาน</li> <li>- มีเนื้อหาของนิทานประกอบการนำเสนอ</li> <li>- มีการเชื่อมโยงทั้งภายในเว็บไซต์เองและเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น</li> <li>- ไม่ใช้องค์ประกอบด้านเสียงในการนำเสนอนิทาน</li> </ul>

เว็บไซต์ที่ใช้ภาพประกอบการนำเสนอนิทานนั้นมีทั้งหมด 4 เว็บไซต์ คือ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com), [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan), [www.everykid.com](http://www.everykid.com), [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) โดยพบว่าจะใช้ภาพการ์ตูนเป็นหลัก ซึ่งลักษณะของภาพจะเป็นภาพนิ่ง (still picture) มีเพียงเว็บไซต์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ที่นำเสนอนิทานด้วยภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว และพบการใช้ภาพเคลื่อนไหวบ้างแต่จำนวนน้อยมากในเว็บไซต์ [www.everykid.com](http://www.everykid.com)

สำหรับ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) และ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) นั้น ในส่วนของกรนำเสนอนิทานไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ แต่ในส่วนอื่นๆ ของเว็บไซต์มีการใช้ภาพในการจัดสร้างเว็บไซต์

จากการวิจัยพบว่า ทุกเว็บไซต์ใช้ข้อความประกอบการนำเสนอนิทาน ซึ่งคือในส่วนของเนื้อหานิทาน และพบว่ามีจุดเชื่อมโยง (link) ไปสู่มวดยอื่นๆภายในเว็บไซต์เดียวกันและต่างเว็บไซต์ โดยจุดเชื่อมโยงจะอยู่ในส่วนบน ส่วนท้าย และด้านข้างของหน้าเว็บเพจ

สำหรับการใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงในการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น พบว่ามีเพียง 2 เว็บไซต์เท่านั้น ที่นำองค์ประกอบนี้มาใช้ คือ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) และ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) โดยในเว็บไซต์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) เสียงประกอบการเล่าเรื่องจะเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่เพียงคนเดียว แต่จะปรับเสียงให้สูง ต่ำ เมื่อเล่าเรื่องแทนตัวละครต่างๆ ในนิทาน และมีเสียงเพลงบรรเลงประกอบการเล่าเรื่องด้วย สำหรับการใช้องค์ประกอบด้านเสียงใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) นั้น เสียงเล่าเรื่องหลักจะเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ แต่จะมีเสียงเด็กทั้ง

ชายและหญิง และเสียงผู้ชายวัยผู้ใหญ่ เข้ามาประกอบการเล่าเรื่องด้วย โดยจะพบในบทของการสนทนาโต้ตอบกันของตัวละครในนิทาน อย่างไรก็ตาม การใช้เสียงประกอบการนำเสนอในนิทานนั้น ใช้เวลาค่อนข้างนานในการดาวน์โหลดแต่ละหน้า ซึ่งควรปรับปรุงและพัฒนาการใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงให้มีความรวดเร็วยิ่งขึ้น เพราะนับเป็นองค์ประกอบที่เรียกความสนใจจากกลุ่มผู้เยี่ยมชมได้ดี

ในส่วนของการวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยตามหลักการออกแบบเว็บไซต์นั้น จากการวิจัยพบว่า ทุกเว็บไซต์มีการจัดลำดับความสำคัญของส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บเพจได้ดี โดยการใช้ขนาดตัวอักษรใหญ่-เล็ก การใช้สีเข้าช่วย การสร้างกรอบเพื่อบ่งชี้ให้เห็นความสำคัญของข้อความ

สำหรับบุคลิกโดยรวมของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น เนื่องด้วยการนำเสนอในนิทานจัดอยู่ในหมวดหมู่หนึ่งของเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้นสำหรับเด็ก ดังนั้น รูปแบบ บุคลิกต่างๆ จึงเน้นออกแบบเพื่อดึงดูดเด็กให้สนใจชม รูปภาพที่ใช้ประกอบการนำเสนอจะเป็นรูปการ์ตูน วาดอย่างสวยงาม ใช้สีสดใส ดูแล้วสร้างความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย แต่สำหรับบางเว็บไซต์ เช่น [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) และ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) นั้น ผู้วิจัยคิดเห็นว่า กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์น่าจะเป็นเด็กที่โตแล้วหรือผู้ใหญ่ เพราะเนื้อหาของนิทานตลอดจนการออกแบบเว็บเพจที่ไม่ใช้ภาพและเสียงประกอบการนำเสนอ อาจจะไม่เรียกความสนใจของเด็กให้อยากดูอยากชมได้ หรือเนื้อหาของนิทานใน [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) นั้น แท้จริงแล้วคือวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี โคบุตร และพระไชยสุริยา โดยผู้จัดทำเว็บไซต์คัดลอกจากหนังสือสู่นำของอินเทอร์เน็ต ซึ่งน่าจะเหมาะกับผู้ที่ต้องการหรือมีความสนใจวรรณคดีของสุนทรภู่มากกว่า เพราะนับว่าเว็บไซต์นี้เป็นแหล่งข้อมูลที่ดีเว็บไซต์หนึ่ง

จากการวิจัยพบว่า ทุกเว็บไซต์มีการออกแบบหน้าเว็บเพจได้อย่างสม่ำเสมอ มีความเป็นเอกภาพและเรียบง่ายได้ดี โดยพบว่าผู้จัดทำเว็บไซต์จะออกแบบหน้าที่เป็นแบบเอาไว้หนึ่งหน้า หรือเรียกว่า template และใช้กับหน้าอื่นๆ โดยการเปลี่ยนสี เปลี่ยนภาพประกอบต่างๆ ภายในหน้าเว็บเพจนั้นๆ

ภาพที่ใช้ประกอบการนำเสนอในนิทานนั้น จากการวิจัยพบว่า มีทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยภาพนิ่งจะเป็นการ์ตูนที่วาดตรงกับเนื้อหาของเรื่องซึ่งช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์โดยเฉพาะเด็กทำความเข้าใจและสร้างความเพลิดเพลินในการอ่านและฟังมากขึ้น ใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ใช้ภาพจริงซึ่งเป็นภาพนิ่งมาประกอบการนำเสนอด้วย ซึ่งพบว่าเป็นภาพสุนัขในราชวัง สำหรับ

ภาพการ์ตูนที่เป็นภาพเคลื่อนไหวนั้น พบใน [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ซึ่งวาดได้อย่างสวยงามและตรงกับเนื้อหาของนิทานส่วนที่นำเสนอในแต่ละเว็บเพจ แต่ระยะเวลาในการดาวน์โหลดแต่ละหน้าใช้เวลาค่อนข้างนาน ประมาณ 3 –10 นาที ซึ่งผู้จัดทำควรปรับปรุงและเร่งพัฒนาการใช้ภาพเคลื่อนไหวบนสื่ออินเทอร์เน็ตให้มีความรวดเร็วขึ้น เพราะนับเป็นองค์ประกอบที่เรียกความสนใจจากกลุ่มผู้เยี่ยมชมได้ดี โดยเฉพาะเด็ก



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” ในด้านของเนื้อหา นั้น ผู้ศึกษาได้ใช้หลักของการแบ่งประเภทของนิทานตามแนวคิดของ ประคอง นิมมานเหมินท์ ซึ่งได้แบ่งนิทานออกเป็น 11 ประเภท โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

นิทานในเว็บไซต์ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) ในขณะที่ทำการศึกษามีจำนวนทั้งสิ้น 44 เรื่อง โดยนิทานในเว็บไซต์นี้มีขนาดของเรื่องค่อนข้างสั้น ตัวละครน้อย โครงเรื่องง่ายแก่การเข้าใจ ตัวละครและเนื้อหาส่วนมากของนิทานในเว็บไซต์นี้เป็นสัตว์ โดยเมื่อจัดนิทานในเว็บไซต์นี้ออกเป็นประเภทของนิทาน สามารถจัดประเภทได้เป็น ดังนี้

1. **นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale)** นิทานจำนวน 28 เรื่อง ของนิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) เป็นนิทานเรื่องสัตว์ คือมีตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ เป็นหลัก เช่น สิงโต เสือ หมาป่า หมาจิ้งจอก ลา แมว เป็นต้น เนื้อหาของเรื่องนำเสนอถึงความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่งและความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่งซึ่งทำให้ตนเองตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากจนกระทั่งทำให้ตนเองตายในที่สุด โดยพบนิทานประเภทนี้ใน

**เรื่องมดกับตั๊กแตน**

เรื่องของตั๊กแตนซึ่งเคยที่เอาแต่เที่ยวเล่นไม่ยอมหาอาหารเก็บไว้จน ต้องหิวตายในที่สุด

**เรื่องเต่ากับเป็ดป่า**

เรื่องราวของเต่าที่อยากจะบินได้จึงไปผูกไม้ตรึงกับเป็ดป่า แต่ด้วยความอยากรอดตัวเองจึงทำให้ตกลงมาตายในที่สุด

**เรื่องหมาป่ากับแกะเือง**

เรื่องราวของหมาป่าที่หลอกลวงแกะว่า หมาเืองนั้นทำให้เหล่าแกะขาดอิสรภาพที่จะไปไหนมาไหนได้จนสุดท้ายโดนหมาป่าจับกิน

**เรื่องห่านป่ากับนกกระเรียน**

ด้วยความปรารถนาของนกกระเรียนจึงทำให้รอดพ้นจากการถูกจับได้

- เรื่องกระต่ายกับหมาล่าเนื้อ** เรื่องของกระต่ายป่าที่หนีอย่างไม่คิดชีวิตจึงทำให้รอดพ้นจากหมาล่าเนื้อได้
- เรื่องปูกับหมาจิ้งจอก** เรื่องของปูที่ไม่พอใจในความเป็นอยู่ของตนเอง จนต้องตกเป็นอาหารของหมาจิ้งจอกไป
- เรื่องหมาจิ้งจอกกับแมว** เรื่องของแมวกับหมาจิ้งจอกที่เป็นเพื่อนรักกัน แต่ด้วยความหลงตนเองว่าเป็นผู้ที่มีความรู้มากมาย แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถใช้ความรู้เหล่านั้นช่วยตนให้พ้นภัยได้
- เรื่องหมูป่ากับลาใจ** เรื่องของลาที่ไม่รู้จักกาลเทศะ จนทำให้หมูป่าโกรธและเกือบฆ่าลาตาย
- เรื่องลากับไก่และราชสีห์** เรื่องของลาที่คิดว่าตนเองเก่ง แม้แต่ราชสีห์ยังต้องวิ่งหนี ซึ่งแท้จริงแล้วเพราะความช่วยเหลือของไก่
- เรื่องกวางกับเสือ** เรื่องของกวางที่หนีการตามล่าของนายพราน แต่กลับหนีเข้าไปในถ้ำเสือจึงต้องตกเป็นอาหารของเสือไป
- เรื่องราชสีห์ป่วย** เรื่องของราชสีห์ที่ออกอุบายให้สัตว์ต่างๆ ส่งทูตเข้าไปหาตน แต่แท้จริงแล้วตนจับสัตว์เหล่านั้นกินเป็นอาหาร
- เรื่องแมวกับหนู** เรื่องราวของแมวที่แกล้งทำตนเองให้เหมือนกระต่ายตาย แต่หนูรู้เท่าทันแผนการนั้น จึงเปิดโปง
- เรื่องกวางในคอก** เรื่องของกวางที่หนีการตามล่าจากนายพรานและเข้าไปหลบในคอกวัว แต่เพราะความชะล่าใจจึงถูกจับในที่สุด
- เรื่องกากับเหยือกน้ำ** เรื่องของกาเจ้าปัญญาที่หาทางกินน้ำในเหยือกซึ่งเหลืออยู่เพียงครั้งเดียวได้สำเร็จ
- เรื่องลูกหมูกับฝูงแกะ** เรื่องของลูกหมูที่หนีเข้าไปหลบซ่อนในฝูงแกะ
- เรื่องมันสมองลา** เรื่องของราชสีห์กับหมาจิ้งจอกที่ร่วมมือกันหาเหยื่อ โดยได้ลามาเป็นอาหาร แต่ด้วยความมีไหวพริบจึงทำให้รอดตายจากการแอบกินมันสมองลาได้
- เรื่องงานศพราชสีห์** ด้วยไหวพริบของแม่กวางที่ทำให้รอดตายจากงานศพของเมียราชสีห์
- เรื่องหมาบ้านกับหมาป่า** เรื่องของหมาบ้านซึ่งแม้ว่าจะมีชีวิตที่สุขสบาย อุดมไปด้วยอาหารแต่ขาดซึ่งอิสรภาพ

เรื่องลูกแกะหลงฝูงกับหมาป่า	เรื่องของไหวพริบสติปัญญาของลูกแกะน้อยที่ช่วยให้รอดพ้นจากการตกเป็นอาหารของหมาป่า
เรื่องหมาป่า หมาจิ้งจอกและม้า	เรื่องราวของหมาป่าที่อวดตนเองว่าเก่ง แต่สุดท้ายก็ถูกม้าเตะ เพราะความโอ้อวดของตน
เรื่องนกพิราบกระหายน้ำ	เรื่องของนกพิราบที่หิวน้ำมากจนขาดความถี่ถ้วน เห็นภาพวาดเป็นแก้วน้ำจริง จนทำให้ตนเองปีกหักและถูกจับกินเป็นอาหาร
เรื่องราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก	เรื่องของราชสีห์ ลา และหมาจิ้งจอกที่ตกลงร่วมกันในการออกหาอาหารและแบ่งกันอย่างยุติธรรม
เรื่องเมื่อสุนัขเชิญเพื่อนไปกินเลี้ยง	เรื่องของสุนัขจรจัดที่กลัวเสียหน้าว่าถูกจับโยนออกมาจากบ้านเศรษฐีจึงต้องโกหกว่าตนเองอิมหน้าสำราญแต่แท้จริงแล้วยังไม่มีอะไรตกถึงท้องเลย

2. นิทานคติ (Fable Tale) นิทานในเว็บไซต์นี้จัดเป็นนิทานคติด้วย ทั้งนี้เพราะ ในส่วนท้ายของทุกเรื่อง จะมีการชี้ให้เห็นถึงแง่คิดของนิทานเรื่องนั้นๆ โดยจะเขียนว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” ซึ่งแง่คิดที่นำเสนอนี้มีค่อนข้างหลากหลาย โดยนิทานคติพบในนิทานจำนวน 43 เรื่อง ดังนิทานต่อไปนี้

เรื่องราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก:	แง่คิดของเรื่องคือ ไหวพริบและสติปัญญาสามารถช่วยให้รอดพ้นจากภัยอันตรายได้เสมอ
เรื่องมันสมองของลา:	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้มีปฏิภาณไหวพริบสติปัญญา ย่อมหาทางเอาตัวรอดได้เสมอ
เรื่องงานศพเมียราชสีห์:	แง่คิดของเรื่องคือ คนฉลาดย่อมสามารถใช้ไหวพริบสติปัญญาแก้สถานการณ์ให้ร้ายกลายเป็นดี ทำให้ผู้ที่ป็นศัตรูกลายเป็นมิตรได้
เรื่องราชสีห์ป่วย :	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้มีสติปัญญาและความรอบคอบ ย่อมไม่หลงกลลวงของใครง่าย ๆ
เรื่องราชสีห์กับที่ปรึกษาทั้งสาม:	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้มีไหวพริบสติปัญญาย่อมมีหนทางเอาตัวรอดได้ แม้ตกอยู่ในสถานการณ์ที่ล่อแหลมอันตรายต่อชีวิต



เรื่องแมวกับหนู:	แง่ของเรื่องคือ ผู้มีสติปัญญาและความรอบคอบยอมไม่หลงในอุบายของศัตรู
เรื่องกวางในคอกวัว:	แง่คิดของเรื่องคือ เมื่อประสบความสำเร็จในครั้งแรก จงอย่าประมาทเพราะอาจจะพลาดพลั้งในครั้งต่อไป
เรื่องคนตกเบ็ดกับปลา	แง่ของเรื่องคือ อย่าหมายน้ำบ่อหน้า ปลาตัวเดียวในมือดีกว่าปลาทั้งฝูงในน้ำ
เรื่องกากับเหยือกน้ำ	แง่คิดของเรื่องคือ การใช้ไหวพริบสติปัญญาและความเพียรพยายามยอมนำไปสู่ความสำเร็จ
เรื่องลูกหมูกับฝูงแกะ	แง่คิดของเรื่องคือ เราไม่ควรใช้คิดเห็นของตนเองตัดสินหรือประเมินผู้อื่น
เรื่องคนเรือแตกกับกวี	แง่คิดของเรื่องคือ สมบัติภายในคือวิชาความรู้ความสามารถย่อมมีค่ามากกว่าทรัพย์สินเงินทองซึ่งเป็นสมบัติภายนอก เพราะเราสามารถนำติดตัวไปได้ทุกหนทุกแห่งและไม่มีใครแย่งชิงไปได้
เรื่องลูกแกะหลงฝูงกับหมาป่า	แง่คิดของเรื่องคือ เมื่อพบลาภหรือมีโอกาสได้แสดงความสามารถหากมัวหลงระเหิงมัวแต่เห็นแก่ความสนุกสนาน ลาภและโอกาสนั้นก็จะหลุดลอยไปอย่างน่าเสียดาย
เรื่องหมาป่า หมาจิ้งจอกและม้า	แง่คิดของเรื่องคือ คนฉลาดอาจทำตัวโง่เขลาในบางสถานการณ์ แต่คนโง่มักคิดว่าฉลาดตลอดเวลา
เรื่องนายพรานผู้ขมังธนูกับราชสีห์	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้โง่เขลาไม่สามารถพิจารณาแยกแยะว่าสิ่งใดคือเรื่องจริง และสิ่งใดคือกอลวง
เรื่องราชสีห์ตกหลุมรัก	แง่คิดของเรื่องคือ อย่าให้อำนาจของความรักหรืออารมณ์เพียงชั่วแล่นมาทำให้เราขาดสติยั้งคิด
เรื่องปูกับหมาจิ้งจอก	แง่คิดของเรื่องคือ การละทิ้งความชำนาญรอบรู้ของตนเอง ไปทำในสิ่งที่ไม่สันถัดยอมพบกับความเดือดร้อนและวิบัติ
เรื่องหมาจิ้งจอกกับแมว	แง่คิดของเรื่องคือ อันวิชาความรู้ นั้น แม้รู้กระจ่างเพียงอย่าเดียว แต่ให้เชี่ยวชาญเกิดจะเกิดผล
เรื่องหมูป่ากับลาโง่	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้ที่ทำอะไรไม่รู้กาลเทศะ ย่อมเป็นที่ขัดเคืองของผู้อื่น

เรื่องลากับจักษ์จั้น	แง่คิดของเรื่องคือ สิ่งที่มีคุณประโยชน์สำหรับคนหนึ่ง อาจเป็นโทษสำหรับอีกคนหนึ่ง ผู้มีสติปัญญาควรรู้จักเลือกสรรแยกแยะ
เรื่องหนูกับหอยมุก	แง่คิดของเรื่องคือ คนโง่มักเข้าใจว่าตนเองฉลาด แต่กลับไม่รู้ตัวแม้ว่ากำลังอยู่ในอันตราย
เรื่องมดกับต๊กแตน	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้ที่ปล่อยวันเวลาให้ผ่านไปอย่างไร้ค่า ชีวิตย่อมพบเพียงความว่างเปล่า
เรื่องเต่ากับเป็ดป่า	แง่คิดของเรื่องคือ คนโง่เขลาแม้จะประสบความสำเร็จ แต่ในไม่ช้าก็หนีไม่พ้นความวิบัติ
เรื่องหมาป่ากับแกะใจ	แง่คิดของเรื่องคือ การหลงเชื่อคำลวงของศัตรู ย่อมเป็นหนทางไปสู่ความพินาศ
เรื่องเด็กเล่นน้ำ	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้ไร้ไหวพริบสติปัญญา ย่อมไม่สามารถแยกแยะออกว่าสิ่งใดควรทำก่อนสิ่งใดควรทำที่หลัง
เรื่องความเพ้อฝันของหญิงรัตนมว	แง่คิดของเรื่องคือ หากมัวแต่เพ้อฝันจนลืมหน้าที่ความรับผิดชอบของตน ฝันนั้นก็สลายไปในที่สุด
เรื่องโหรคนหนึ่ง	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้ที่ลุ่มหลงมัวเมาแต่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ย่อมพลาดพลั้งในสิ่งอื่นๆ
เรื่องนกพิราบกระหายน้ำ	แง่คิดของเรื่องคือ การทำอะไรด้วยความรีบร้อน ผลีผลาม ย่อมเป็นผลร้ายแก่ตนเอง
เรื่องนกนางแอ่นกับฝูงนกกระจาบ	แง่คิดของเรื่องคือ การไม่สนใจคำเตือนเกี่ยวกับปัญหา หรือสิ่งที่จะเกิดขึ้น ปล่อยให้ยืดเยื้อเรื้อรัง สุดท้ายเมื่อสำนึกได้ย่อมไม่อาจแก้ไขอย่างทันท่วงที
เรื่องกวางกับเสือ	แง่คิดของเรื่องคือ การที่เราหลบหนีภัยอันตรายจากศัตรู ควรพิจารณาทางหนีทีไล่ให้รอบคอบ เพื่อไม่ต้องไปพบกับอันตรายที่อาจจะร้ายแรงกว่า
เรื่องลากับไก่และราชสีห์	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้โง่เขลามักหลงทะนงตนเมื่อมีชัยเหนือศัตรู ครั้นหลงกลติดกับดักจึงสำนึกตัว ได้แต่สายเกินไปเสียแล้ว
เรื่องนกนางนวลกับเหยี่ยวเขา	แง่คิดของเรื่องคือ ผู้ประมาทย่อมได้รับความเดือดร้อนทุกข์ยากเป็นสิ่งตอบแทน

- เรื่องหมาบ้านกับหมาป่า** นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความมีอิสรภาพ ซึ่งถ้าขาดไปแล้ว แม้จะมีชีวิตความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย ก็หาใช้สิ่งทีไรใครๆ ต้องการไม่
- เรื่องคนเลี้ยงวัวกับวัวที่หายไป** แก่คิดของเรื่องคือมนุษย์มักจะมีความต้องการไม่สิ้นสุด
- เรื่องความรักของแมว** นำเสนอแง่คิดไว้ในตอนท้ายของเรื่องว่า แม้จะปิดบังอำพรางอย่างไรก็ไม่อาจฝืนธรรมชาติอันเป็นวิสัยเดิมของตนเองได้
- เรื่องอัศวินศิระสะล่านกับวิกผม** นำเสนอแง่คิดไว้ในตอนท้ายของเรื่องว่า แม้จะปิดบังอำพรางอย่างไรก็ไม่อาจฝืนธรรมชาติอันเป็นวิสัยเดิมของตนเองได้
- เรื่องต้นสนกับต้นจำฉา** แก่คิดของเรื่องคือ ผู้ที่อยู่ในฐานะร่ำรวยหรือมีตำแหน่งหน้าที่การงานสูงส่ง มักจะเต็มไปด้วยอันตรายและศัตรู ส่วนผู้ต่ำต้อยแม้จะไม่เป็นที่รู้จักหรือได้รับเกียรติอันใด แต่ก็มีความเป็นอยู่ที่ปลอดภัยกว่า
- เรื่องกระต่ายกับหมาไล่เนื้อ** แก่คิดของเรื่องคือ ในสถานการณ์ต่างกัน ผลงานและการกระทำย่อมต่างกัน แม้ว่าจะเป็นคนคนเดียวก็ตาม
- เรื่องห่านป่ากับนกกระเรียน** แก่คิดของเรื่องคือ ผู้ไร้ภาระสิ่งผูกพัน ย่อมสามารถรอดพ้นจากภัยอันตรายได้โดยง่าย
- เรื่องสุนัขเชิญเพื่อนไปกินเลี้ยง** แก่คิดของเรื่องคือ แขกที่ไม่ได้รับเชิญมักจะเล็ดลอดเข้าทางหลังบ้าน และมักจะถูกโยนออกมาทางหน้าต่าง
- เรื่องนายพรานกับชาวประมง** แก่คิดของเรื่องคือ การเปลี่ยนแปลงจากชีวิตความเป็นอยู่เดิมในบางครั้งเป็นสิ่งที่ทำได้ แต่สุดท้ายก็คงต้องกลับมาเป็นเหมือนเช่นเดิมที่เคยปฏิบัติจนเคยชิน
- เรื่องเทวรูปแห่งโซคลาก** แก่คิดของเรื่องคือ โซคลากอาจกำลังรอเราอยู่ตรงหน้า หากรู้จักเอื้อมือมือไขว่คว้าค้นหาย่อมได้พบความตั้งใจ
- เรื่องช่างซ่อมกำแพง** แก่คิดของเรื่องคือ ผู้มีความถนัดรอบรู้เชี่ยวชาญในด้านใดก็มักจะมีความคิดเห็นไปทางนั้น
- เรื่องคันทนูของอิสป** แก่คิดของเรื่องคือ เราไม่จำเป็นต้องแบกโลกที่แสนหนักเอาไว้ตลอดเวลา ลองวางแล้วผลึกมันให้กลิ้งไปบ้างแล้วจะรู้ว่าโลกนี้เต็มไปด้วยความสนุกสนานและความรื่นรมย์

## เรื่องเสื่อของพระจันทร์

แนวคิดของเรื่องคือ ผู้ไม่มีความเสมอต้นเสมอปลายย่อมไม่มีผู้ใดเชื่อถือหรือทำในสิ่งที่ผู้นั้นจะพึงพอใจได้

ดังที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้วว่า นิทานเกือบทั้งหมด เป็นนิทานเรื่องสัตว์ โดยผู้วิจัยพบว่า สัตว์ที่ถูกหยิบยกให้เป็นตัวละครที่พบมากในเว็บไซต์นี้ คือ

**สิงโตและเสื่อ** ซึ่งมีทั้งนิสัยดี และเกเร ก้าวร้าว ในนิทานเรื่อง "ราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก" "ราชสีห์กับที่ปรึกษาทั้งสาม" "งานศพราชสีห์" "นายพรานผู้ขมขื่นกับราชสีห์" "มันสมองของลา" "ราชสีห์ป่วย" "ลากับไก่และราชสีห์" "ราชสีห์ตกหลุมรัก"

**จิ้งจอก** มักจะนำมาแทนในการทำเรื่องเจ้าเล่ห์ ขี้โกงและใช้ไหวพริบเอาตัวรอดจากการตายได้ ในนิทานเรื่อง "ราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก" "งานศพเมียราชสีห์" "ราชสีห์ป่วย" "มันสมองของลา" "หมาจิ้งจอกกับแมว" "ปู่กับหมาจิ้งจอก" "หมาป่า หมาจิ้งจอกและม้า"

**ลา** มักเป็นตัวแทนของความโง่เขลา เบบ้าปัญญา และตกเป็นอาหารของสัตว์อื่นในที่สุด ในนิทานเรื่อง "ราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก" "ลากับไก่และราชสีห์" "ลากับจ๊กจั่น" "หมาป่ากับลาโง่"

ในเรื่องของแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมที่นิทานในเว็บไซต์นี้นำเสนอนั้น สามารถจัดกลุ่มแนวคิดของนิทานออกเป็น

ประเภทของจริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แนวคิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	1. เรื่องราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก	ไหวพริบและสติปัญญาสามารถช่วยให้รอดพ้นจากภัยอันตรายได้เสมอ

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความมีสติปัญญา</b>	ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p><b>2. เรื่องมันสมองของลา</b></p> <p><b>3. เรื่องงานศพเมียราชสีห์</b></p> <p><b>4. เรื่องราชสีห์ป่วย</b></p> <p><b>5. เรื่องราชสีห์กับที่ปรึกษาทั้งสาม</b></p> <p><b>6. เรื่องแมวกับหนู</b></p>	<p>ผู้มีปฏิภาณไหวพริบสติปัญญา ย่อหาทางเอาตัวรอดได้เสมอ</p> <p>คนฉลาดย่อมสามารถใช้ไหวพริบสติปัญญาแก้สถานการณ์ให้ร้ายกลายเป็นดี ทำให้ผู้ที่เป็นศัตรูกลายเป็นมิตรได้</p> <p>ผู้มีสติปัญญาและความรอบคอบย่อมไม่หลงกลดวงของใครได้ง่าย</p> <p>ผู้มีไหวพริบสติปัญญา ย่อมมีหนทางเอาตัวรอดได้ แม้ตกอยู่ในสถานการณ์ที่ล่อแหลมอันตรายต่อชีวิต</p> <p>ผู้มีสติปัญญาและความรอบคอบย่อมไม่หลงในอุบายของศัตรู</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<p>ความมีสติปัญญา</p>	<p>ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว</p>	<p>7. <b>เรื่องลูกหมูกับ ฝูงแกะ</b></p> <p>8. <b>เรื่องคนเรือแตก กับกวี</b></p> <p>9. <b>เรื่องหมาป่า หมาจิ้งจอกและม้า</b></p> <p>10. <b>เรื่องนายพราน ผู้ข่มขู่กับราชสีห์</b></p>	<p>เราไม่ควรใช้คิดเห็นของตนเอง ตัดสินหรือประเมินผู้อื่น</p> <p>สมบัติภายในคือวิชา ความรู้ความสามารถย่อมมีค่ามากกว่าทรัพย์สินเงินทองซึ่งเป็นสมบัติภายนอกเพราะเราสามารถนำติดตัวไปได้ทุกหนทุกแห่งและไม่มีใครแย่งชิงไปได้</p> <p>คนฉลาดอาจทำตัวโง่เขลาในบางสถานการณ์ แต่คนโง่มักอวดตัวว่าฉลาดตลอดเวลา</p> <p>ผู้โง่เขลาไม่สามารถพิจารณาแยกแยะว่าสิ่งใดคือเรื่องจริง และสิ่งใดคือกลลวง</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p>11. <b>เรื่องราชสีห์ตกหลุมรัก</b></p> <p>12. <b>เรื่องปู่กับหมาจิ้งจอก</b></p> <p>13. <b>เรื่องหมาจิ้งจอกกับแมว</b></p> <p>14. <b>เรื่องลากับจ๊กจั่น</b></p> <p>15. <b>เรื่องหนูกับหอยมุก</b></p>	<p>อย่าให้อำนาจของความรักหรืออารมณ์เพียงชั่วแล่นมาทำให้เราขาดสติยั้งคิด</p> <p>การละทิ้งความชำนาญรอบรู้ของตนเอง ไปทำในสิ่งที่ไม่สันทัดย่อมพบกับความเดือดร้อนและวิบัติ</p> <p>อันวิชาความรู้ นั้นแม้รู้กระจ่างเพียงอย่างเดียวแต่ให้เชี่ยวชาญเกิดจะเกิดผล</p> <p>สิ่งที่มีคุณประโยชน์สำหรับคนหนึ่งอาจเป็นโทษสำหรับอีกคนหนึ่งผู้มีสติปัญญาควรรู้ จักเลือกสรรแยกแยะ</p> <p>คนโง่มักเข้าใจว่าตนเองฉลาด แต่กลับไม่รู้ตัวแม้ว่ากำลังอยู่ในอันตราย</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p>16. เรื่องเต่ากับ เปิดป่า</p> <p>17. เรื่องหมาป่ากับ แกะเฒ่า</p> <p>18. เรื่องเด็กเล่นน้ำ</p> <p>19. เรื่องกวางกับเสือ</p> <p>20. เรื่องลากับไก่ และราชสีห์</p>	<p>คนโง่เขลาแม้จะประสบ ความสำเร็จแต่ในไม่ช้าก็ หนีไม่พ้นความวิบัติ</p> <p>การหลงเชื่อคำลวงของ ศัตรูยอมเป็นหนทางไปสู่ ความพินาศ</p> <p>ผู้ไร้ไหวพริบสติปัญญา ยอมไม่สามารถแยกแยะ ออกว่าสิ่งใดควรทำก่อน สิ่งใดควรทำทีหลัง</p> <p>การที่เราหลบหนีภัย อันตรายจากศัตรูควร พิจารณาทางหนีทีไล่ให้ รอบคอบเพื่อไม่ต้องไปพบ กับอันตรายที่อาจจะร้าย แรงกว่า</p> <p>ผู้โง่เขลามักหลงทะนงตน เมื่อมีชัยเหนือศัตรูครั้ง หลงกลติดกับดักจึงสำนึก ตัว ได้แต่สายเกินไปเสีย แล้ว</p>



ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	21. <b>เรื่องลูกแกะหลงฝูงกับหมาป่า</b>	เมื่อพบลาภหรือโอกาสได้ แสดงความสามารถ หากมัวหลงระเห็จมัวแต่เห็นแก่ความสนุกสนาน ลาภและโอกาสนั้นก็จะหลุดลอยไปอย่างน่าเสียดาย
ความขยันหมั่นเพียร	ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จ โดยไม่เห็นแก่ความเหนื่อยยากลำบาก และพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตัวเอง	1. <b>เรื่องกากกับเหยือกน้ำ</b>  2. <b>เรื่องมดกับตั๊กแตน</b>	การใช้ไหวพริบสติปัญญาและความเพียรพยายาม ย่อมนำไปสู่ความสำเร็จ  ผู้ที่ปล่อยวันเวลาให้ผ่านไปอย่างไร้ค่าชีวิตย่อมพบเพียงความว่างเปล่า

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความขยัน หมั่นเพียร	ความพยายามบาก บัน ไม่ท้อแท้ต่อการ ทำกิจกรรมใดๆ เพื่อ ให้บรรลุความสำเร็จ โดยไม่เห็นแก่ความ เหนื่อยยากลำบาก และพร้อมที่จะฝ่าฟัน อุปสรรคด้วยตัวเอง	3. <b>เรื่องความเพื้อฝัน ของหญิงรีดนมวัว</b>	หากมีวแต่เพื้อฝันจนลืมน หน้าที่ ความรับผิดชอบ ของตน ฝันนั้นก็จะสลาย ไปในที่สุด
ความรับผิดชอบ	การปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความเพียรและ ละเอียดรอบคอบ ไม่ ประมาทเลินเล่อ ยอมรับความผิดหรือ ความชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามปรับปรุง การปฏิบัติหน้าที่ให้ ดียิ่งขึ้น	1. <b>เรื่องกวางใน คอกวัว</b>  2. <b>เรื่องโหรคนหนึ่ง</b>  3. <b>เรื่องนางแอน กับฝูงนกกระจาบ</b>	เมื่อประสบความสำเร็จใน ครั้งแรก จงอย่าประมาท เพราะอาจจะพลาดพลั้ง ในครั้งต่อไป  ผู้ที่ลุ่มหลงมัวเมาแต่ในสิ่ง ใดสิ่งหนึ่ง ย่อมพลาดพลั้ง ในสิ่งอื่นๆ  การไม่สนใจคำเตือนเกี่ยว กับปัญหาหรือสิ่งที่จะเกิด ขึ้นปล่อยให้ยัดเยียดเรื่องรัง สุดท้ายเมื่อสำนึกได้ยอม ไม่อาจแก้ไขอย่างทัน ท่วงที

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความรับผิดชอบ</b>	การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบ ไม่ประมาทเลินเล่อ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น	<b>4. เรื่องนกพิราบ กระหายน้ำ</b>  <b>5. เรื่องนกนางนวล กับเหยี่ยวเขา</b>	การทำอะไรด้วยความรีบร้อนผลดีผลลาม ย่อมเป็นผลร้ายแก่ตนเอง  ผู้ประมาทย่อมได้รับความเดือดร้อนทุกข์ยากเป็นสิ่งที่ตอบแทน
<b>ความยึดมั่นใน คุณธรรม</b>	การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น	<b>1.เรื่องหมูป่ากับลาไ้</b>	ผู้ที่ทำอะไรไม่รู้กาลเทศะ ย่อมเป็นที่ขัดเคืองของผู้อื่น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

[www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

ในเว็บไซต์นี้ มีนิทานที่ใช้ในการศึกษาทั้งสิ้น 33 เรื่อง โดยแหล่งที่มาของนิทานมาจาก นิทานการประกวดรางวัลมูลนิธิเด็กในปีต่างๆ นิทานในเว็บไซต์นี้จะมีขนาดของเนื้อเรื่องค่อนข้าง ยาว การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครก็มีทั้งที่เป็น มนุษย์ สัตว์ เทวดานางฟ้า ต้นไม้ดอกไม้แต่มี ชีวิตจิตใจดังเช่นมนุษย์ รวมถึงตัวละครที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิตแต่แต่งเติมให้มีชีวิตขึ้นมา เช่น ขนมนาฬิกา เครื่องดนตรี เป็นต้น

นิทานใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) สามารถจัดหมวดหมู่ประเภทของนิทานออกได้เป็น

1. **นิทานคติ (Fable Tale)** นิทานใน [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) จัดเป็นนิทานคติ จำนวน 28 เรื่อง เนื้อเรื่องด้วยมีคติสอนใจและทั้งยังสอดแทรกเกร็ดความรู้แก่ผู้อ่านผู้ฟังด้วย แต่ไม่ได้เขียนสรุปเอาไว้ในตอนท้ายให้เห็น โดยนิทานประเภทนี้พบในซึ่งพบ

**เรื่องบ้านขนมโดนทำร้าย**

เป็นเรื่องที่เหล่าขนมทั้งขนมต่างประเทศและขนมไทยที่ จากเดิมทะเลาะกันกลับกลายมาช่วยกันต่อสู้กับมดเพื่อ ความอยู่รอด ไม่ถูกมดกินเป็นอาหารไป

**เรื่องเทพธิดาแห่งดอกไม้**

ซึ่งจากเดิมที่เคยรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีกัน แต่โดน แม่มดยุให้ผิดใจกันแตกความสามัคคี จนทำให้ตน ประสบภัย แต่เมื่อมาร่วมมือร่วมใจกันใหม่ก็สามารถ ชนะแม่มดได้ในที่สุด

**เรื่องนกผู้กล้า**

เรื่องราวของนกทั้งหลายที่ต่างรวมพลังกันไปช่วยเพื่อน ที่ถูกจับโดยพ่อค้าใจร้าย

**เรื่องแม่รีจอมหยิ่ง**

ที่ในที่สุดก็รู้ว่าบ้านสวยๆ ที่ตนเองอยากเข้าไปอยู่แต่ ชาติซึ่งความรักแล้ว ในที่สุดตนเองก็ถูกเบียดและถูกโยน ลงถังขยะไป

**เรื่องบ้านของสีรุ้ง**

เป็นเรื่องราวของสีรุ้งที่ทะเลาะกัน เพราะต่างคิดว่าบ้าน ของตนเองดีที่สุด จนก่อเรื่องวุ่นวายขึ้น

**เรื่องมาลัยเด็กดีกับผีดูด**

ด้วยความกล้าหาญและความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น  
หนูน้อยมาลัยจึงอาสาออกไปตามหาผู้มาจับได้ยักษ์  
ออกไปจากเมืองตุ๊กตา

**เรื่องผีน้อยหายไปในไหน**

เป็นเรื่องของผีน้อยที่ออกหาคนใจดีมีเมตตาช่วยให้ตน  
หายหนาวซึ่งก็ได้รับความช่วยเหลือจากคุณยายใจดีคน  
หนึ่ง

**เรื่องห่มุ่ยโหนด**

ซึ่งไม่พอใจที่ตนเองเป็นเพียงลูกจ้าง กลับอยากจะให้  
ตนเองเป็นลิ่งนั้นลิ่งนี้ ดังที่ตนได้ไปพบเห็นมา แต่เมื่อมา  
พบกับเครื่องดนตรีไทยชิ้นอื่นซึ่งแม้จะถูกเก็บเอาไว้ไม่ได้  
ถูกนำมาใช้แล้วก็ตามแต่ทุกอันก็มีประวัติและภูมิใจใน  
ความเป็นตนเอง จนทำให้ห่มุ่ยโหนดเริ่มตระหนักถึงคุณ  
ค่าของตนเอง ความสำคัญของตนเองในที่สุด

**เรื่องปลากะโห้กับหอยขม**

ซึ่งทะเลาะกัน แต่ในที่สุดก็กลับมารักใคร่ คั่นดีกัน

**เรื่องใครเก่ง**

เรื่องของนักดนตรีที่ต่างคิดว่าตนเองเล่นดนตรีเก่ง จน  
ทะเลาะกัน ซึ่งสุดท้ายก็รู้ว่าการเล่นดนตรีให้เพราะที่  
สุดนั้นต้องเล่นด้วยกันเป็นทีม

**เรื่องชัยชนะของเทพดอกไม้**

เป็นเรื่องของเหล่าเทวดาประจำต้นไม้ที่ช่วยกันต้านภัย  
อันตราย และยังสอนเรื่องของการตัดไม้ทำลายป่าเป็น  
สิ่งไม่ดีด้วย

**เรื่องเจ้าชายแดงโม**

ที่แดงโมจะออกผลเพียงวันละลูกเท่านั้น แต่พอเจ้าชาย  
แดงโมแบ่งแดงโมให้แก่ผู้อื่น (โดยไม่ได้ตั้งใจก็ตามที)  
แดงโมก็ยิ่งออกผลเพิ่มขึ้น จนเต็มสวนไปหมด

**เรื่องเศษกระดาษของเด็กหญิง**

เป็นเรื่องของว้าวซีเห่ แต่มีน้ำใจช่วยเหลือว่าวตัวอื่น  
แม้จะถูกเขารังเกียจก็ตาม จนได้รับการยอมรับจากว่าว  
สวยในที่สุด

**เรื่องต้นไม้แสนดีกับหนอนน้อยอารี**

เป็นเรื่องของความมีน้ำใจ ช่วยเหลือกันและกันระหว่าง  
ต้นไม้และหนอน

- เรื่องตุ๊กแกเบิ้ม** ซึ่งขาดความภูมิใจในตนเองเพราะฟังเสียงวิพากษ์วิจารณ์ตัวเองจากผู้อื่น และพยายามหาทางที่จะทำให้ตัวเองดูสวยขึ้น แต่กลับยิ่งทำให้ตัวเองดูน่าเกลียดขึ้น จนในที่สุดก็พบว่าตัวเองไม่ได้น่าเกลียดอย่างที่คิดขึ้นมา และกลับมาภาคภูมิใจในตนเองอีกครั้ง
- เรื่องจิ้งหรีดน้อยย้ายบ้าน** เป็นเรื่องของจิ้งหรีดแม่ลูกที่พยายามจะหาบ้านใหม่ แต่ที่สุดแล้วก็ต้องกลับมาอยู่บ้านเดิมเพราะเป็นสถานที่ที่เหมาะสมกับตนเองที่สุด
- เรื่องจ้อยตามหาพระจันทร์** เป็นเรื่องที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับชื่อดวงดาวต่างๆ แก่ผู้ฟังและผู้อ่าน เช่น หมูดาวหมีใหญ่ ดาวนายพราน ดาวคันไถ ดาวประจำเมือง และกลุ่มดาวลูกไก่ เป็นต้น
- เรื่องหางสวยช่วยชีวิต** เป็นเรื่องที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับจิ้งจกและหางซึ่งสามารถงอกออกมาใหม่ได้
- เรื่องต้นไม้สีทอง** เป็นเรื่องของการออกตามหาสิ่งที่ตนอยากรู้ แม้ว่าคำตอบที่ได้รับจะไม่สมดังที่หวังไว้ แต่ก็พบว่าการที่เราพยายามทำสิ่งใดมันก็คุ้มค่า ดีกว่าไม่ลองทำเลย
- เรื่องกบเจ็บคอ** เรื่องของกบเจ็บคอและพยายามบอกให้แมลงบินเข้าปากตนจนลืมนึกถึงยุงและคัสตี้ที่ครั้งหนึ่งตนเคยมีไป
- เรื่องดีกดอกพักผ่อน** เป็นเรื่องของเข็มนาฬิกาที่ออกมาท่องเที่ยว แต่เมื่อถึงเวลาก็กลับไปทำหน้าที่ให้เวลาตามเดิม
- เรื่องแม่ मदผู้เกลียดความสะอาด** เป็นเรื่องราวของเด็กๆ ที่หลงกลเชื่อคำของแม่ मद ให้ละเลยจากการปฏิบัติดูแลร่างกายของตนเองให้สะอาด เพื่อที่จะได้จับเด็กเหล่านั้นมาปรุงยา แต่นางฟ้าก็มาช่วยได้ทัน
- เรื่องรองเท้าน้อย** เป็นเรื่องราวของรองเท้าที่ออกไปเที่ยวเล่น แต่สุดท้ายก็กลับมาหาเจ้าของเพื่อนทำหน้าที่ของตนเอง
- เรื่องตัวต่อเติมฝัน** เป็นเรื่องของตัวเติมฝันซึ่งทำให้เด็กๆ นอนหลับฝันดี แต่จู่ๆ ก็หายตัวไป เพราะมัวแต่หลงเที่ยวเพลิดเพลินในเมืองขนมหวาน ทำให้ตัวกินฝันมาทำให้เด็กๆ ฝันร้าย แต่ในที่สุดตัวเติมฝันก็กลับมาหาเด็กๆ ดังเดิม และทำให้เด็กๆ ฝันดีอีกครั้ง

<b>เรื่องถุงผืน</b>	ซึ่งสอนให้เด็ก ๆ เป็นเด็กดีแล้วจะผืนดี
<b>เรื่องลูกแอบเปิดตู้วิเศษ</b>	ซึ่งให้ความรู้ว่ามีผักและผลไม้มีเส้นใยมาก ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นไม้กวาดทำความสะอาดลำไส้ ช่วยให้ระบบย่อยอาหารทำงานได้ดีขึ้น
<b>เรื่องของขวัญวันเกิดท่านเทพ</b>	เป็นเรื่องที่บอกเล่าวิถีชีวิตของคนไทย สอนมารยาทเมื่อพบไทยและการขอพรจากเทพเจ้า ซึ่งเป็นความเชื่อของชาวไทย
<b>เรื่องทานตะวันกับเจ้ามดน้อย</b>	เป็นเรื่องการเดินทางท่องเที่ยวของมดกับดอกทานตะวันและไปพบเห็นการตัดต้นไม้ทำลายป่า

2. นิทานมหัศจรรย์ หรือนิทานเทพนิยาย ( Fairly Tale) เพราะมีการเอาตัวละครที่เป็นนางฟ้า เทวดา ภูตผี เข้ามาเป็นตัวประกอบในนิทาน ดังนั้นจึงจัดได้ว่านิทานในเว็บไซต์นี้เป็นนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยายด้วย โดยมีจำนวน 7 เรื่อง ซึ่งพบในนิทาน “เรื่องมาลัยเด็กติดกับผีดูดุ” “เรื่องซัยชนะของเทพดอกไม้” “เรื่องเทพธิดาแห่งดอกไม้” “เรื่องแม่มดผู้เกลียดความสะอาด” “เรื่องของขวัญวันเกิดท่านเทพ” “เรื่องสุริยัน-จันทร์รา” และ “เรื่องผีน้อยหายไปในไหน”

3. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale) นิทานในเว็บไซต์นี้จัดเป็นนิทานอธิบายเหตุด้วย โดยมีจำนวน 4 เรื่อง เพราะเป็นนิทานที่อธิบายถึงความเป็นไปของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ ซึ่งพบใน

<b>เรื่องทำไมนกกระยางจึงซีหลังควาย</b>	เป็นเรื่องราวที่เล่าความเป็นมาของของนกกระยางและควายที่ต่างก็พึ่งพาอาศัยกันและกัน
<b>เรื่อง ทำไมต้องเป็นผีเสื้อ</b>	เป็นเรื่องราวความเป็นมาของการกำเนิดผีเสื้อ
<b>เรื่องสุริยัน-จันทร์รา</b>	เป็นนิทานที่บอกเล่าเกี่ยวกับความเป็นมาของพระอาทิตย์และพระจันทร์
<b>เรื่องไก่พูดจาเรียบริ่อย</b>	เป็นเรื่องของสาเหตุที่ไก่ต้องตื่นขึ้นมาขันตอนเช้าก่อนสัตว์อื่นๆ ทุกวัน

สำหรับนิทานอธิบายเหตุในเว็บไซต์นี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อเล่าให้เด็ก ๆ ฟังเพื่อความเพลิดเพลิน และช่วยตอบคำถามของที่มาของสิ่งต่างๆ มากกว่าจะมีมูลของเรื่องมาจากความจริง

4. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) นิทานในเว็บไซต์นี้จัดเป็นนิทานเรื่องสัตว์ด้วยซึ่งมีจำนวน 8 เรื่อง เพราะ ตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์ ซึ่งพบในนิทาน “เรื่องตุ๊กแกเบ้ม” โดยมีตัวเอกเป็นตุ๊กแก “เรื่องปลากะให้กับหอยขม” โดยตัวเอกเป็นปลาและหอยขม “เรื่องไก่พูดจาเรียบร้อย” ซึ่งตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ทั้งหมด “เรื่องกบเจ็บคอ” “เรื่องจิ้งหรีดน้อยย้ายบ้าน” “เรื่องหางสวยช่วยชีวิต” เรื่องทำไมนกกระยางจึงขึ้นหลังควาย” และ “เรื่องแม่ไก่กลายเป็นไขซีเซา”

ในเรื่องของแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมที่นิทานในเว็บไซต์นี้นำเสนอนั้น สามารถจัดกลุ่มแนวคิดของนิทานออกเป็น

ประเภทของจริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แนวคิดของเรื่อง
ความสามัคคี	ความพร้อมเพรียง เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังกันทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จ ลุล่วงด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน	1. เรื่องบ้านขนม โดนทำร้าย  2. เรื่องเทพธิดา แห่งดอกไม้	เป็นเรื่องที่เหล่าขนมทั้งขนมต่างประเทศและขนมไทยที่จากเดิมทะเลาะกัน กลับกลับมาช่วยกันต่อสู้กับมดเพื่อความอยู่รอด ไม่ถูกมดกินเป็นอาหารไป  ซึ่งจากเดิมที่เคยรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีกันแต่โดนแม่มดยุให้ผิดใจกันแตกความสามัคคี จนทำให้ตนประสบภัย แต่เมื่อมาร่วมมือร่วมใจกันใหม่ก็สามารถชนะแม่มดได้ในที่สุด



ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความสามัคคี</b>	<p>ความพร้อมเพรียง เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังกันทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จ ลุล่วงด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน</p>	<p><b>3. เรื่องนกผู้กล้า</b></p> <p><b>4. เรื่องแม่รีจอมหยิ่ง</b></p> <p><b>5. เรื่องบ้านของสีรุ้ง</b></p> <p><b>6. เรื่องปลากะโห้กับหอยขม</b></p> <p><b>7. เรื่องใครเก่ง</b></p>	<p>เรื่องราวของนกทั้งหลายที่ต่างรวมพลังกันไปช่วยเพื่อนที่ถูกจับโดยพ่อค้าใจร้าย</p> <p>ในที่สุดก็รู้ว่าบ้านสวยๆ ที่ตนเองอยากเข้าไปอยู่ แต่ขาดซึ่งความรักแล้วในที่สุดตนเองก็ถูกเบียดและถูกโยนลงถังขยะไป</p> <p>เป็นเรื่องราวของสีรุ้งที่ทะเลาะกัน เพราะต่างคิดว่าบ้านของตนเองดีที่สุด จนก่อเรื่องวุ่นวายขึ้น นิทานเรื่องนี้ยังให้ความรู้เกี่ยวกับสีของรุ้งด้วย</p> <p>ซึ่งทะเลาะกัน แต่ในที่สุดก็กลับมารักใคร่ คินดีกัน</p> <p>เรื่องของนักดนตรีที่ต่างคิดว่าตนเองเล่นดนตรีเก่ง จนทะเลาะกันซึ่งสุดท้ายก็รู้ว่าการเล่นดนตรีให้เพราะที่สุดนั้นต้องเล่นด้วยกันเป็นทีม</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความสามัคคี	<p>ความพร้อมเพรียง เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังกันทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จ ลู่ลวงด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน</p>	<p><b>8. เรื่องชัยชนะของเทพดอกไม้</b></p>	<p>เป็นเรื่องของเหล่าเทวดาประจำต้นไม้ที่ช่วยกันต้านภัยอันตรายและยังสอนเรื่องของการตัดไม้ทำลายป่าเป็นสิ่งไม่ดีด้วย</p>
ความยึดมั่น ในคุณธรรม	<p>การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น</p>	<p><b>1. เรื่องเจ้าชายแดงโม</b></p> <p><b>2. เรื่องผีน้อยหายไปในไหน</b></p>	<p>ที่แดงโมจะออกผลเพียงวันละลูกเท่านั้นแต่พ่อเจ้าชายแดงโมแบ่งแดงโมให้แก่ผู้อื่นโดยไม่ได้ตั้งใจก็ตามที่แดงโมก็ยิ่งออกผลเพิ่มขึ้นจนเต็มสวนไปหมด</p> <p>เป็นเรื่องของผีน้อยที่ออกหากคนใจดีมีเมตตาช่วยให้ตนให้ตนหายหนาวซึ่งก็ได้รับความช่วยเหลือจากคุณยายใจดีคนหนึ่ง</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความยึดมั่น ในคุณธรรม</b>	การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำแล้วจะได้ชื่อ ว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	<b>3. เรื่องเศษกระดาษ ของเด็กหญิง</b>  <b>4. เรื่องต้นไม้แสนดี กับหนอนน้อยอารี</b>  <b>5. เรื่องมัลลย์เด็กดี กับผีดูด</b>	เป็นเรื่องของว่าวซี้เห่ แต่ มีน้ำใจช่วยเหลือว่าวตัว อื่น แม้จะถูกเขารังเกียจก็ ตาม จนได้รับการยอมรับ จากว่าวสวยในที่สุด  เป็นเรื่องของความมีน้ำใจ ช่วยเหลือกันและกัน ระหว่างระหว่างต้นไม้และ หนอน  ด้วยความกล้าหาญและ ความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้ อื่น หนูน้อยมัลลย์จึง อาสาออกไปตามหาผู้มา จับได้ยักษ์ออกไปจาก เมืองตุ๊กตา
<b>การพึ่งตนเอง</b>	ความกล้าในการตัด สินใจ การมีความ เชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ ความสามารถที่ตนมี ให้เต็มที่จะก่อนจะขอ ความช่วยเหลือจาก ผู้อื่น	<b>1. เรื่องกบเจ็บคอ</b>	เรื่องของกบเจ็บคอและ พยายามบอกให้แมลงบิน เข้าปากตนจนล้มเกียรติ และศักดิ์ศรีที่ครั้งหนึ่งตน เคยมีไป

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
การพึ่งตนเอง	ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมีให้เต็มที่ก่อนจะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น	<p>2. <b>เรื่องหมุยโหนด</b></p> <p>3. <b>เรื่องตุ๊กแกเบ้ม</b></p>	<p>ซึ่งไม่พอใจที่ตนเองเป็นเพียงลูกน้องกลับอยากจะให้ตนเองเป็นเจ้านายดังที่ตนได้ไปพบเห็นมาแต่เมื่อมาพบกับเครื่องดนตรีไทยชิ้นอื่นซึ่งแม้จะถูกเก็บเอาไว้ไม่ได้ได้ถูกนำมาใช้แล้วก็ตามแต่ทุกอันก็มีประวัติและภูมิใจในความเป็นตนเอง จนทำให้หมุยโหนดเริ่มตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง ความสำคัญของตนเองในที่สุด</p> <p>ซึ่งขาดความภูมิใจในตนเอง เพราะฟังเสียงวิพากษ์วิจารณ์ตัวเองจากผู้อื่น และพยายามหาทางที่จะทำให้ตัวเองดูสวยขึ้นแต่กลับยิ่งทำให้ตัวเองดูน่าเกลียดขึ้นจนในที่สุดก็พบว่าตัวเองไม่ได้น่าเกลียดอย่างที่คิดขึ้นมาและกลับมาภาคภูมิใจในตนเองอีกครั้ง</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
การพึ่งตนเอง	ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมี ให้เต็มที่ก่อนจะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น	4. <b>เรื่องจิ้งหรีดน้อยย้ายบ้าน</b>	เป็นเรื่องของจิ้งหรีดแม่ลูกที่พยายามจะหาบ้านใหม่ที่สวยที่สุดแล้วก็ต้องกลับมาอยู่บ้านเดิมเพราะเป็นสถานที่ที่เหมาะสมกับตนเองที่สุด
ความรับผิดชอบ	การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบไม่ประมาทเลินเล่อ ยอมรับความผิดหรือความชอบ ยอมรับความผิดหรือความชอบชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตนทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น	1. <b>เรื่องตัวต่อเติมฝัน</b>  2. <b>เรื่องตึกตอกพักผ่อน</b>	เป็นเรื่องของตัวต่อเติมฝันซึ่งทำให้เด็ก ๆ นอนหลับฝันดีแต่จู่ๆ ก็หายตัวไปเพราะมัวแต่หลงเที่ยวเพลิดเพลินในเมืองขนมหวานทำให้ตัวกินฝันมาทำให้เด็ก ๆ ฝันร้าย แต่ในที่สุดตัวต่อเติมฝันก็กลับมาหาเด็ก ๆ ดังเดิมและทำให้เด็ก ๆ ฝันดีอีกครั้ง  เป็นเรื่องของเข็มนาฬิกาที่ออกมาท่องเที่ยวแต่เมื่อถึงเวลาก็กลับไปทำหน้าที่ให้เวลาตามเดิม

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความรับผิดชอบ</b>	การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบไม่ประมาทเดินเลื่อยอมรับความผิดหรือความชอบยอมรับความผิดหรือความชอบชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตนทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น	<b>3. เรื่องแม่ मद</b> <b>ผู้เกลียดความสะอาด</b>  <b>4. เรื่องรองเท้าน้อย</b>	เป็นเรื่องราวของเด็กๆที่หลงกลเชื่อคำของแม่ मद ให้ละเลยจากการปฏิบัติดูแลร่างกายของตนเองให้สะอาด เพื่อที่จะได้จับเด็กเหล่านั้นมาปรุงยาแต่นางฟ้าก็มาช่วยได้ทัน  เป็นเรื่องราวของร่องเท้าที่ออกไปเที่ยวเล่น แต่สุดท้ายก็กลับมาหาเจ้าของเพื่อนทำหน้าที่ของตนเอง นิทานเรื่องนี้ยังสอนเรื่องของการรักษาความสะอาดด้วย
<b>ความขยันหมั่นเพียร</b>	ความพยายามบากบั่นไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จ โดยไม่เห็นแก่ความเหนื่อยยากลำบากและพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตัวเอง	<b>1. เรื่องต้นไม้สีทอง</b>	เป็นเรื่องของ การออกตามหาสิ่งที่ตนอยากรู้ แม้ว่าคำตอบที่ได้รับจะไม่สมดังที่หวังไว้แต่ก็พบว่า การที่เราพยายามทำอะไรสักอย่างก็คุ้มค่า

นอกจากนี้ยังมีกรให้แง่คิด ความรู้ในเรื่องต่างๆ ที่ต่างจากการจัดกลุ่มข้างต้น เช่น อย่าตัดต้นไม้ทำลายป่า การรับประทานผัก ผลไม้ มากๆ ช่วยให้ท้องไม่ผูก เป็นต้น ผู้วิจัยจึงแยกออกมาดังต่อไปนี้

### เรื่องลูกแอบเปิดตู้วิเศษ

ซึ่งให้ความรู้ว่ามีผักและผลไม้เส้นใยมาก ซึ่งจะทำให้หน้าที่เป็นไม้อัดทำความสะอาดลำไส้ ช่วยให้ระบบย่อยอาหารทำงานได้ดีขึ้น

### เรื่องจ้อยตามหาพระจันทร์

เป็นเรื่องที่ให้ความรู้เกี่ยวกับชื่อดวงดาวต่างๆ แก่ผู้ฟังและผู้อ่าน เช่น หมู่ดาวหมีใหญ่ ดาวนายพราน ดาวคันไถ ดาวประจำเมือง และกลุ่มดาวลูกไก่ เป็นต้น

### เรื่องหางสวยช่วยชีวิต

เป็นเรื่องที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจิ้งจกและหางซึ่งสามารถงอกออกมาใหม่ได้

### เรื่องของขวัญวันเกิดท่านเทพ

เป็นเรื่องที่บอกเล่าวิถีชีวิตของคนไทย สอนมารยาทเมื่อพบไทยและการขอพรจากเทพเจ้า ซึ่งเป็นความเชื่อของชาวไทย

### เรื่องทานตะวันกับเจ้ามดน้อย

เป็นเรื่องการเดินทางท่องเที่ยวของมดกับดอกทานตะวันและไปพบเห็นการตัดต้นไม้ทำลายป่า

### เรื่องถุงฝัน

ซึ่งสอนให้เด็กๆ เป็นเด็กดีแล้วจะฝันดี

สำหรับนิทานในเว็บไซต์นี้ ผู้วิจัยเห็นว่ามีการสอดแทรกการให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ โดยความรู้ที่นำเสนอขึ้นจะเป็นเรื่องของความเป็นไทย เอกลักษณ์ของไทยสอดแทรกให้แก่ผู้อ่านและผู้ฟังได้ซึมซับเอาไปโดยไม่รู้ตัว ด้วยการนำเอามาตั้งเป็นชื่อของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง เช่น **“เรื่องบ้านขนมโดนทำร้าย”** ชื่อของตัวละครก็จะเป็นชื่อขนมไทยต่างๆ เช่น ทองม้วน ทองหยอด ทองพับ กระทิงทอง จ่ามงกุฏ เป็นต้น หรือการให้ความรู้ในเรื่องของดอกไม้ เช่นใน **“เรื่องเทพธิดาแห่งดอกไม้”** ก็จะทำให้รู้ว่า ดอกกุหลาบไว้แทนความรัก ดอกมะลิไว้แทนความรักของแม่ ดอกปีป เป็นสัญลักษณ์ในวันพยาบาล **“เรื่องหมุยโหน่ง”** ก็เป็นนิทานที่มีตัวละครเป็นเครื่องดนตรีไทย เช่น ซอซึง ซอด้วง ฉิ่ง กลองทัด กลองแขก **“เรื่องเศษกระดาษของเด็กหญิง”** เป็นนิทานที่ให้ ความรู้เกี่ยวกับว่าวประเภทต่าง ว่าววง ว่าวนก ว่าวกระบอก **“เรื่องของขวัญวันเกิดท่านเทพ”** เป็นนิทานที่ถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในชนบท มารยาทของเด็กที่ดีเมื่อพบผู้ใหญ่

www.everykid.com

นิทานใน www.everykid.com ในขณะที่ทำการศึกษา มีจำนวนทั้งสิ้น 67 เรื่อง โดยเป็นนิทานที่เป็นเรื่องเล่าของไทยๆ จำนวน 26 เรื่อง และเป็นนิทานจากเทพนิยายนานาชาติ (เรื่องเล่าจากทั่วทุกมุมโลก) ซึ่งแปลออกมาเป็นภาษาไทยจำนวน 41 เรื่อง นิทานใน www.everykid.com มีขนาดของเนื้อเรื่องทั้งสั้นและค่อนข้างยาวคละกันไป การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ตัวละครของแต่ละเรื่องมีไม่มากโดยมีตัวละครทั้งเป็น มนุษย์ สัตว์ เทวดานางฟ้า แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีตัวละครที่เป็นมนุษย์เป็นหลัก สำหรับแหล่งที่มาของนิทานนั้น บางเรื่องก็แจ้งไว้ท้ายเรื่องว่านำมาหรือแปลมาจากหนังสือเล่มใด โดยมากจะพบในนิทานจากเทพนิยายนานาชาติ คือ

- เรื่องขุมทรัพย์ในบ่อน้ำพุ** นำมาจากหนังสือ “นิทานก่อนนอน” แปลจากเรื่อง How the Mouse and the Frog Fell Out
- เรื่องนกฮูกกับช่าง** ซึ่งเป็นนิทานเนปาล แปลจาก “The Asian Cultural Centre for UNESCO Tokyu Book Development Center”
- เรื่องเมืองอึกทิก** นำมาจากหนังสือ “นิทานก่อนนอน” แปลจากเรื่อง “Noisy Town” แปลโดย “ตั๋ยตั้ง”
- เรื่องค้างคาวกับฝนร้อยห้าและปลาโลมากับทรายในท้องทะเล** ซึ่งนำมาจากนิทานอีสป 300 เรื่อง
- เรื่องผิดเสียงผิดตัว** นำมาจากหนังสือ “นิทานก่อนนอน” แปลจากเรื่อง “The Lion That Squeaked and The Mouse That Roared” แปลโดย “ตั๋ยตั้ง”
- เรื่องไม่ยุติธรรม** นำมาจากหนังสือ “นิทานก่อนนอน” แปลจากเรื่อง “The Two Hens” แปลโดย “ตั๋ยตั้ง”
- เรื่องแพะกับหมาป่า** เป็นนิทานอัฟกานิสถาน แปลจาก “The Asian Cultural Centre for UNESCO Tokyu Book Development Center” แปลโดย “วัฒนา พัฒนพงศ์”
- เรื่องความโลภเป็นบ่อเกิดแห่งหายนะ** ซึ่งนำมาจากนิทานเวียดนามเรื่อง The Bird of the Golden Rocks



เมื่อจัดแบ่งนิทานใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ออกตามประเภทของนิทานแล้ว สามารถจัดได้เป็น

1. **มุขตลก (Jest)** ซึ่งนิทานโดยส่วนใหญ่ของเว็บไซต์นี้จะเน้นการสร้างความขบขัน เนื้อหาของเรื่องเป็นเรื่องกวนๆ เรียกเสียงหัวเราะสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านเป็นหลัก เนื้อหาของนิทานประเภทนี้มีทั้งที่เป็นมุขตลกและสอดแทรกแง่คิด กับนิทานมุขตลกที่เน้นเพียงการให้ความสนุกสนาน โดยเนื้อหาของนิทานเน้นการนำเอาความโง่เขลา เบบ้าปัญญามาเล่น

**นิทานมุขตลก ที่ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานแก่การอ่าน** มีจำนวน 24 เรื่อง ซึ่งพบใน

<b>เรื่องพ่อยอมแล้วลูก</b>	เรื่องของลูกที่ชวนพ่อไปงานเลี้ยง โดยพ่อพยายามทำตามลูกทุกอย่าง เพราะกลัวขายหน้า
<b>เรื่องแม่ยายเกลียดลูกสะใภ้</b>	เรื่องของความพยายามของลูกชายที่จะประสานความสัมพันธ์ระหว่างแม่และภรรยาของตน
<b>เรื่องใช้อ้อยต่างแปรง</b>	เรื่องของคหบดีที่หาวิธีให้ลูกสาวตนทำความสะอาดพินตนเอง
<b>เรื่องค่าของคน</b>	เรื่องของคุณนายเจ้าปัญญาที่ใช้กลอุบายหลอกหลานๆ ให้เลี้ยงดูตนเอง
<b>เรื่องความยุติธรรม</b>	เรื่องของพ่อที่จัดการกับอุจระที่ต่างก็ไม่มีใครยอมรับผิดชอบกัน
<b>เรื่องศิลปะในการขอลาน</b>	เรื่องราวของยายเจ้าเล่ห์ในการใช้กลหาเงิน
<b>เรื่องเมื่อหัวขโมยเจอพ่อหนุ่มหัวใส</b>	เรื่องของโจรที่โดนแก้แค้นจากเด็กที่ตนเคยไปขโมยเสื้อผ้ามา
<b>เรื่องทำสิ่งดีวันละอย่าง</b>	เรื่องของเด็กหัวใสที่พยายามทำความดีแบบผิดๆ
<b>เรื่องใครโง่กว่าใคร</b>	เรื่องของสองพี่น้องที่ต่างคิดว่าตนเองฉลาดแต่แท้จริงแล้วโง่เขลาด้วยกันทั้งคู่
<b>เรื่องพยานให้การ</b>	เรื่องการให้การของพยานคนชื้อ (ป้อ) จนศาลปัดหัว
<b>เรื่องสมเหตุสมผล</b>	เรื่องของเหตุผลที่คนตัดพินต้องฆ่าสุนัขตาย
<b>เรื่องชาวนากับแตงกวา</b>	เป็นเรื่องของขโมยที่มัวแต่เพื่อฝันว่าตนจะเอาแตงกวาที่ได้จากการขโมยไปทำอะไรบ้าง จนถูกจับได้ในที่สุด

เรื่องต้นไม้เป็นพยาน	เป็นเรื่องของผู้พิพากษาที่ใช้ปัญญาในการให้จำเลย สารภาพผิด
เรื่องต่างหูปลาทอง	เรื่องของมเหสีชาวอินเดียที่ร่ำรวยมากจนคิดทำต่างหู และเลี้ยงปลาไว้ข้างใน
เรื่องสั่งทำเปล	เรื่องของชายที่สั่งทำเปลจนตนเองแก่แล้ว เปลก็ยังไม่ได้
เรื่องใครคือผู้สร้าง	เป็นเรื่องของนักบวชและเด็กกับการตอบคำถามเพื่อ เอาตัวรอด
เรื่องหญิงแก่กับหมาป่า	เป็นเรื่องราวของหมาป่าที่คิดว่าหญิงแก่จะจับเด็ก ให้ตนกินซึ่งแท้จริงแล้วเป็นเพียงคำขู่เด็กเท่านั้น
เรื่องประกวดภาพ	เป็นเรื่องของการประกวดภาพแข่งกันว่าใครวาดได้ เหมือนจริงที่สุด
เรื่องยังงี้ก็ต้องถูก	เป็นเรื่องนักศึกษาที่พากันไปดูหมอเพราะหวังจะได้ คำตอบว่าตนจะสอบแข่งขันได้หรือไม่
เรื่องตัดเสื้อให้เหมาะสม	เป็นเรื่องของคนตัดเสื้อกับนายอำเภอ และคำแนะนำ ในการตัดเสื้อ
เรื่องเล่นหนักตีม	เป็นเรื่องของชายเมาห้ำและถูกจับ และสามารถหลุด จากการจองจำเพราะการใช้วาทศิลป์ของตน
เรื่องมันสมองลา	เรื่องของภรรยาางหนึ่งที่จะเอามันสมองลาให้สามีตน เองกินเพื่อหวังให้สามีโง่เหมือนลา
เรื่องลงโทษคนโกง	เรื่องความซึ่โกงของพ่อค้าชาวอินเดียกับกระเป่าเงิน ที่หายไป จนในที่สุดตนเองก็ไม่ได้อะไรกลับมาเลย
เรื่องเมืองอึกทิก	เป็นเรื่องของเมืองที่มีแต่เสียงรบกวน จนพระราชทาน ไม้ไผ่ จึงสั่งให้ทุกคนห้ามส่งเสียง แต่สุดท้ายก็ต้องกลับ มาส่งเสียงเช่นเดิม

ข้อสังเกตที่ผู้วิจัยพบจากนิทานมุขตลกเหล่านี้ นั่น คือ แม้ว่าเนื้อหาจะเน้นการสร้างควม  
เฟลิดเฟลิน ตลกขบขัน แต่ก็แฝงไปด้วยการใช้ชาวไร่ไผ่พริบในการแก้สถานการณ์เฉพาะหน้า  
ของตัวละคร ผสมผสานไปกับความโง่เขลาเบาปัญญาของอีกฝ่ายหนึ่ง

นิทานมุขตลก ที่ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานแก่ผู้อ่านและสอดแทรกแง่คิดในการดำเนินชีวิตด้วย มีจำนวน 16 เรื่อง ซึ่งพบใน

#### เรื่องท้าวกำพำรำเรียนมนต์ตด

เป็นเรื่องของเด็กชายกำพำที่ไปเรียนวิชามนต์ตด ซึ่งใครๆต่างก็ตำหนิว่าเรียนวิชาไม่มีประโยชน์ แต่แล้วการเชี่ยวชาญวิชานี้ก็ทำให้เขากลายเป็นผู้ร่ำรวยในที่สุด ซึ่งในส่วนท้ายได้สรุปแง่คิดที่ได้จากนิทานเอาไว้ว่า “การเล่าเรียนสิ่งใดขอให้เรียนให้จบ อยากรจะเรียนอะไรก็เรียนได้ตามใจชอบ ใครจะว่าอย่างไรก็อย่าไปสนใจวิชาทุกอย่างมีคุณทั้งนั้น”

#### เรื่องนึกว่าง่าย

เรื่องของคนไทยที่หลงเข้าใจว่าการที่คนลาวบังคับเรือได้ตั้งใจเพราะมาจากการใช้ไม้จากต้นตะเคียน ซึ่งในส่วนท้ายได้สรุปแง่คิดที่ได้จากนิทานเอาไว้ว่า “การเข้าใจอะไรที่ไม่ถูกต้อง หรือการหลงเชื่อสิ่งๆ จะนำมาซึ่งหายนะ ฉะนั้นก่อนที่จะเชื่อสิ่งใด ควรพิจารณาไตร่ตรองให้รอบคอบ โดยใช้เหตุผล”

#### เรื่องคนขี้ลืม

เป็นเรื่องของชายขี้ลืม ที่ลืมทุกสิ่งทุกอย่าง โดยแง่คิดที่สรุปไว้ในตอนท้ายของเรื่องคือ “ควรจะทำทุกอย่างด้วยความมีสติ”

#### เรื่องจอมโกหก

เป็นเรื่องของเด็กสองคนที่แข่งกันโกหก ซึ่งแง่คิดที่น่าเสนอในเรื่องนี้คือ ขึ้นชื่อว่าคนโกหกแล้ว จะโกหกได้ทุกอย่าง ถ้าหากว่าจับไม่ได้ไล่ไม่ทัน

#### เรื่องเที่ยงยังไม่บ่าย

เป็นเรื่องของชายที่โง่เขลาซึ่งขาดความรอบคอบในงานที่ตนได้รับ โดยแง่คิดที่น่าเสนอในตอนท้ายเรื่องคือ “การใช้คนโง่เขลาเบาปัญญาไปทำสิ่งใด อาจทำให้เกิดความเสียหาย ฉะนั้นพึงระมัดระวังในการใช้คน”

#### เรื่องขี้หิน

เรื่องราวของเทวดาที่ลงมาหาคนดี ไม่โลก แต่กลับพบว่าแม้แต่พระฤๅษียังละโมภ โดยทำเรื่องเขียนให้แง่คิดที่ว่า “ความโลกของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุด”

**เรื่องเหลือเชื่อ**

เป็นเรื่องของสามีภรรยาคนหนึ่ง อยากสร้างบ้านให้พ้นจากน้ำท่วม โดยแ่งคิดที่นำเสนอในเรื่องนี้คือ การทำอะไรเกินพอดี อาจเกิดโทษภัยต่างๆ ขึ้นได้”

**เรื่องเสียดินโต**

เรื่องของการใช้วาทศิลป์ในการโต้ตอบกันระหว่างเพื่อน โดยแ่งคิดที่เสนอไว้คือ “การจะพูดบอกอะไรใครนั้น ในบางครั้งเราจะพูดบอกตรงๆ ไม่ได้ เพราะอาจเป็นการเสียมารยาท ผู้ฉลาดมักจะมีวิธีการบอกให้อีกฝ่ายรู้ได้โดยอ้อม

**เรื่องเล็กของผู้ใหญ่**

เรื่องใหญ่ของเด็ก เป็นเรื่องของครอบครัวหนึ่งในการประหยัดเงินเพื่อจะเก็บเอาไว้เป็นทุนแก่ลูก

**เรื่องโภคทรัพย์อันใหญ่หลวง**

เป็นเรื่องของการขายหนุ่มที่มักจะบ่นว่าตนเองจนและเที่ยวระบายทุกข์แก่ผู้อื่นเสมอ จนได้รับการสั่งสอนจากชายแก่คนหนึ่งในเรื่องของความโชคดีที่ตนมีอยู่ในตัว โดยแ่งคิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ โภคทรัพย์อันใหญ่หลวงก็คือ พละนามัยอันสมบูรณ์และพลังวังชาของเรา

**เรื่องเครื่องปรุงแต่งของชีวิต**

เป็นเรื่องของความเฉลียวฉลาดของชายผู้หนึ่งในการตอบคำถามและแก้ปัญหาของพระราช

**เรื่องทดลองความชำนาญ**

เป็นเรื่องของอาจารย์ที่ต้องการทดสอบวิชาที่ถูกศิษย์ได้เรียนมา โดยแ่งคิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ สิบรู้ไม่เท่าหนึ่งวิชา สิบชำนาญไม่เท่าหนึ่งตาเห็น

**เรื่องคำตอบแทนน้ำใจ**

เป็นเรื่องของความมีน้ำใจของหญิงยากจนที่ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่น จนได้รับผลตอบแทนของกรรมดีนั้น

**เรื่องคนแจวเรือจ้างกับนักศึกษา**

เรื่องราวของนักศึกษาที่คงแก่เรียนที่ถูกลูกคนแจวเรือแต่สุดท้ายความรู้ก็ไม่ได้ช่วยให้ตนเองหลุดพ้นจากความตายไปได้ โดยแ่งคิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด

**เรื่องหนูกัดเหล็ก**

เรื่องราวของลูกเศรษฐีที่เมื่อมีเงินก็มีเพื่อน แต่พอเงินหมดก็ไม่มีใครอยากคบหา ซึ่งแ่งคิดที่ให้ไว้ในตอนท้ายคือ “ยามเมื่อเรายากจนคนคนดูถูก ถ้อยคำที่พูดไม่มีน้ำหนัก ถึงพูดความจริงก็ยังไม่มีการเชื่อ แต่เมื่อยามมั่งมี

เงินทอง จะพูดอย่างไรจริงหรือเท็จไม่สำคัญ คนย่อมยอมรับเชื่อก็”

**เรื่องสองพี่น้องแบ่งของ** เป็นเรื่องของขานาที่ทดลองปัญญาของลูกๆ ทั้งสอง ด้วยการให้ผลแดงโมและให้นำไปแบ่งกัน โดยแง่คิดที่เสนอไว้ในตอนท้ายคือ มีปัญญาเหมือนอาวุฑฒม คิดใดก็สมคะเนหมาย

2. นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (Fairly Tale) ทั้งนี้เพราะตัวละครในนิทานมีที่เป็นเทวดา นางฟ้า พระภูมิเจ้าที่ สัตว์ในวรรณคดี เช่น พญานาค รวมถึงภูตผี โดยมีจำนวน 14 เรื่อง โดยพบใน

**เรื่องซีห็น** เป็นเรื่องที่เทวดาลงมายังบนโลกมนุษย์เพื่อเสาะหาผู้ที่ไม่ละโมภแต่ที่แล้วก็ไม่พบ

**เรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์** เป็นเรื่องเล่าขานในแถบลุ่มแม่น้ำโขงฝั่งไทยและพญานาค และวิธีที่ชาวไทยเอาชนะสงครามชาวลาว

**เรื่องเจ้าสาวชาวป่า** เรื่องของพี่น้องทั้งสามที่ออกตามหาเจ้าสาว โดยน้องคนสุดท้ายตกหลุมรักหนู แต่ที่สุดแล้วก็พบว่าหนูนั่นเป็นเจ้าหญิงที่ถูกสาปมา

**เรื่องเจ้าบ่าวอสูร** เป็นเรื่องของนายทหารผู้หนึ่งที่ออกเดินทางท่องโลก และพบกับชายแปลกหน้าที่มอบเสื้อคลุมวิเศษให้ แต่มีข้อแม้ว่าต้องใส่ให้ครบ 7 ปี จึงจะกลายเป็นคนร่ำรวยได้

**เรื่องหัวผักกาดยักษ์** เป็นเรื่องของขานากับหัวผักกาดยักษ์ และความโลภของเจ้าของโรงเตี๊ยมที่คิดจะเอาเงินไปถวายพระราชาก็จะให้ได้เงินมากขึ้น

**เรื่องต้นไม้จฉฉ** เรื่องราวของชาวประมงใจดีที่ยอมปล่อยปลาน้อยไป ซึ่งได้ต้นไม้ออกลูกเป็นปลาตอบแทน

**เรื่องคนตัดหิน** เรื่องของคนตัดหินที่ไม่พอใจในตนเองและเทพภูเขาที่ดลบันดาลให้คนตัดหินอยากเป็นในสิ่งที่ต้องการ แต่ที่

- สุดแล้วก็พบว่า การเป็นคนตัดหินจึงเป็นสิ่งที่เขาพอใจที่
- สุด
- เรื่องไอ้เงี้ยว** เรื่องของไอ้เงี้ยวที่ใส่สิ่งใดเข้าไป ของเหล่านั้น ก็จะเพิ่มพูนขึ้น
- เรื่องเจ้าที่มกับยักษ์ใหญ่** เรื่องของเด็กชายผู้หนึ่งที่เป็นคนโง่เขลาและได้ไปพบกับยักษ์ซึ่งถ้าหากเขายอมเป็นคนรับใช้ เขาก็จะกลายเป็นเศรษฐี
- เรื่องเจ้าหญิงทั้งห้า** เรื่องราวของเจ้าหญิงทั้งห้าของเกาหลีที่แย่งชิงสมบัติกันเองซึ่งแม้แต่พี่น้องของตนก็สามารถฆ่าได้
- เรื่องหมอนวิเศษ** เรื่องราวของอาเงินที่อยากเป็นเศรษฐีและได้รับหมอนวิเศษช่วยให้ตนเองรู้ว่าแม้จะเป็นเศรษฐีแต่ขาดซึ่งเพื่อนฝูงแล้ว ก็ไม่สามารถมีความสุขได้ เงินไม่สามารถซื้อทุกอย่างได้ดังคิด
- เรื่องเจ้าหนูหนึ่งนิ้ว** เรื่องของเด็กชายที่เกิดมาก็มีขนาดเล็กจิ๋ว และได้รับการเลี้ยงดูจากสองตายาย จนเมื่อเขาออกไปท่องเที่ยวในโลกกว้าง และช่วยเหลือลูกสาวของเจ้าเมือง จึงกลายเป็นคนที่มีขนาดปกติ และแต่งงานอย่างมีความสุข
- เรื่องวาลีแดด พ่อเผ่าใจงาม** ซึ่งเป็นพ่อเผ่าที่มีจิตใจดีงาม ค่อยช่วยเหลือผู้อื่น จนได้รับความช่วยเหลือจากนางฟ้าให้กลายเป็นผู้ร่ำรวยขึ้นมา
- เรื่องความโลภเป็นบ่อเกิดแห่งหายนะ** เป็นเรื่องของสองสามีภรรยาที่ให้ความช่วยเหลือแก่นก จนได้รับผลดีกลายเป็นเศรษฐีตอบแทน จนพี่ชายซึ่งเป็นคนโลภถามถึงที่มา เลยอยากรวยบ้าง แต่ชนเขาทองมามากจนกรับไม่ไหว เลยตกลงมาตาย

นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยายในเว็บไซต์นี้ พบว่ามาเกือบทั้งหมดมาจากนิทานนานาชาติ พบนิทานที่เป็นเรื่องเล่าของไทยเพียง 2 เรื่อง เท่านั้นที่จัดอยู่ในนิทานประเภทนี้ คือเรื่องชี่หินและเรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์

3. นิทานประจำถิ่น (Sage) ในเว็บไซต์นี้ มีนิทานที่นับเป็นนิทานประจำถิ่นรวมอยู่ด้วย ซึ่งพบใน **เรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์** ซึ่งเป็นเรื่องเล่าขานในแถบกลุ่มแม่น้ำโขงฝั่งไทย ถึงวิถีที่ชาวไทยเอาชนะสงครามชาวลาว โดยในส่วนของเรื่องได้เขียนบอกเอาไว้ว่า เรื่องนี้เป็นตำนานเล่าขานสืบต่อกันมาในแถบกลุ่มแม่น้ำโขงฝั่งไทย มีนครพนม สกลนคร หนองคาย เป็นต้น โดยเนื้อหาของนิทานเป็นเรื่องราวของพญานาคที่ช่วยชาวลาวทำสงครามกับชาวไทย แต่ด้วยกลอุบายของชาวไทยจึงทำให้สามารถเอาชนะชาวลาวได้

4. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) นิทานหลายเรื่องในเว็บไซต์นี้ มีตัวละครที่เป็นสัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่อง มีจำนวน 12 เรื่อง ซึ่งพบใน

**เรื่องค้างคาวกับฝนร้อยห้าและปลาโลมากับทรายในท้องทะเล**

ตัวละครเป็นนกฮูก ค้างคาวและปลาโลมาทั้งยังให้แง่คิดว่าพระคุณของบิดามารดาไม่สามารถหาสิ่งใดมาเปรียบเทียบได้

**เรื่องหมาป่ากับหมาจิ้งจอก**

ซึ่งก็เป็นเรื่องราวระหว่างหมาป่ากับจิ้งจอกซึ่งสัญญากันว่าจะร่วมเป็นร่วมตายกัน แต่ที่สุดแล้วหมาป่าก็ผิดสัญญา

**เรื่องแพะกับหมาป่า**

ซึ่งหมาป่าได้กินลูกแพะไป และเกิดการต่อสู้ระหว่างแม่แพะกับหมาป่า ในที่สุดแม่แพะก็ชนะพร้อมทั้งได้ลูกๆ กลับมาอยู่ด้วยกันอีกครั้ง

**เรื่องไม่ยุติธรรม**

การทะเลาะกันของแม่ไก่สองตัวเพราะเมล็ดข้าวโพดเพียงแค่มัดเดียว จนสร้างความโกลาหลให้กับสัตว์อื่นๆ ไปด้วย

**เรื่องนกฮูกกับช้าง**

เรื่องของนกฮูกและช้างซึ่งเป็นเพื่อนรักกัน และด้วยเหตุวโหว่พริบของนกฮูก ช้างเพื่อนรักจึงรอดตายมาได้

**เรื่องกำบ..กำบ..กำบ..**

เรื่องของความกล้าหาญของลูกเบ็ดปูที่ช่วยเหลือฝูงลูกไก่

**เรื่องผิดเสียงผิดตัว**

เรื่องของความช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างสิงโตเบิ้มและหนูจืด

**เรื่องเต่ากับงู**

เป็นเรื่องของการใช้ปัญญาของเต่าในการเอาชนะงู

<b>เรื่องขุมทรัพย์ในบ่อน้ำ</b>	เรื่องราวของหนูกับกบที่ต่างนึกว่าภาพสะท้อนดวงดาวในน้ำเป็นสมบัติล้ำค่า จนนำไปซึ่งการทะเลาะกันที่สุดในที่สุด
<b>เรื่องทำไมช้างจึงตาเล็กและเสือมีลาย</b>	เรื่องของช้างที่ทำให้เจ้าเสือตกหลุมพราง เพราะความอวดเก่งของตนเอง
<b>เรื่องท่านเซอร์เยมส์แห่งราชสำนัก</b>	เป็นเรื่องราวความน่ารักของสุนัขในราชสำนัก ที่ชื่อว่า เซอร์เยมส์
<b>เรื่องหม่อมสมปองต้องตามเสด็จ</b>	เรื่องราวของหม่อมสมปอง สุนัขของสมเด็จพระราชินี

5. นิทานคติ (Fable Tale) นิทานในเว็บนี้จัดอยู่ในนิทานคติด้วย กล่าวคือ ทั้งนิทานมุขตลก ที่มีการสอดแทรกแง่คิดเอาไว้ นิทานมหัศจรรย์ นิทานเรื่องสัตว์นั้น สามารถจัดรวมเข้าไว้ในนิทานประเภทนี้

#### ประเภทของนิทานมุขตลก ที่มีการสอดแทรกแง่คิด ซึ่งจัดเป็นนิทานคติด้วย

<b>เรื่องท้าวกำพร้าวเรียนมนต์ตด</b>	ซึ่งในส่วนท้ายได้สรุปแง่คิดที่ได้จากนิทานเอาไว้ว่า “การเล่าเรียนสิ่งใดขอให้เรียนให้จบ อยากรจะเรียนอะไรก็เรียนได้ตามใจชอบ ใครจะว่าอย่างไรก็อย่าไปสนใจวิชาทุกอย่างมีคุณทั้งนั้น
<b>เรื่องนึกว่าง่าย</b>	ซึ่งในส่วนท้ายได้สรุปแง่คิดที่ได้จากนิทานเอาไว้ว่า “การเข้าใจอะไรที่ไม่ถูกต้อง หรือการหลงเชื่อสิ่งที่ไม่ดี ๆ จะนำมาซึ่งหายนะ ฉะนั้นก่อนที่จะเชื่อสิ่งใด ควรพิจารณาไตร่ตรองให้รอบคอบ โดยใช้เหตุผล”
<b>เรื่องคนขี้ลืม</b>	แง่คิดที่สรุปไว้ในตอนท้ายของเรื่องคือ “ควรจะทำทุกอย่างด้วยความมีสติ”
<b>เรื่องจอมโกหก</b>	แง่คิดที่น่าเสนอในเรื่องนี้คือ ขึ้นชื่อว่าคนโกหกแล้ว จะโกหกได้ทุกอย่าง ถ้าหากว่าจับไม่ได้ไล่ไม่ทัน
<b>เรื่องเที่ยงยังไม่บ้าย</b>	โดยแง่คิดที่น่าเสนอในตอนท้ายเรื่องคือ “การใช้คนโกงเขลาเบาปัญญาไปทำสิ่งใด อาจทำให้เกิดความเสียหาย ฉะนั้นพึงระมัดระวังในการใช้คน”
<b>เรื่องขี้หิน</b>	โดยท้ายเรื่องเขียนให้แง่คิดว่า “ความโลภของมนุษย์



- ไม่มีที่สิ้นสุด”
- เรื่องเหลือเชื่อ** โดยแง่คิดที่นำเสนอในเรื่องนี้คือ การทำอะไรเกินพอดี อาจเกิดโทษภัยต่างๆ ขึ้นได้”
- เรื่องเสียดินโต** โดยแง่คิดที่เสนอไว้คือ “การจะพูดบอกอะไรใครนั้น ใน บางครั้งเราจะพูดบอกตรงๆ ไม่ได้ เพราะอาจเป็นการ เสียมารยาท ผู้ฉลาดมักจะมีวิธีการบอกให้อีกฝ่ายรู้ได้ โดยอ้อม
- เรื่องเล็กของผู้ใหญ่** เรื่องใหญ่ของเด็ก เป็นเรื่องของครอบครัวหนึ่งในการ ประหยัดเงินเพื่อจะเก็บเอาไว้เป็นทุนแก่ลูก
- เรื่องโกศทรัพย์อันใหญ่หลวง** โดยแง่คิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ โภคทรัพย์ อันใหญ่หลวงก็คือ พละนามัยอันสมบูรณ์และพลังวังชา ของเรา
- เรื่องทดลองความชำนาญ** โดยแง่คิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ สิบรู้ไม่ เท่าหนึ่งวิชา สิบชำนาญไม่เท่าหนึ่งตาเห็น
- เรื่องค่าตอบแทนน้ำใจ** เป็นเรื่องของความมีน้ำใจของหญิงยากจนที่ให้ความ ช่วยเหลือแก่ผู้อื่น จนได้รับผลตอบแทนของกรรมดีนั้น
- เรื่องคนแจวเรือจ้างกับนักศึกษา** โดยแง่คิดที่เสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ ความ รู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด
- เรื่องหนูกัดเหล็ก** แง่คิดที่ให้ไว้ในตอนท้ายคือ “ยามเมื่อเรายากจนคนคน ดุถูก ถ้อยคำที่พูดไม่มีน้ำหนัก ถึงพูดความจริงก็ยังไม่ มีใครเชื่อ แต่เมื่อยามมั่งมีเงินทอง จะพูดอย่างไรจริงหรือ เท็จไม่สำคัญ คนย่อมยอมรับเชื่อถือ”
- เรื่องสองพี่น้องแบ่งของ** โดยแง่คิดที่เสนอไว้ในตอนท้ายคือ มีปัญญาเหมือน อารุณคม คิดใดก็สมคะเนหมาย

ประเภทของนิทานมหัศจรรย์ที่จัดเป็นนิทานคติด้วย

- เรื่องเจ้าบ่าวอสูร** แง่คิดของเรื่องคือการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น และไม่ควรร ดูคนเพียงแค่ว่าจากรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น
- เรื่องหัวผักกาดยักษ์** แง่คิดของเรื่องคือ ไม่ควรละโมภโลภมาก

เรื่องต้นไม้מצוא	แง่คิดของเรื่องคือการมีความเมตตากรุณาและ ควรขยันทำมาหากิน
เรื่องคนตัดหิน	แง่คิดของเรื่องคือ การพอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น ภูมิใจในความเป็นตนเอง
เรื่องเจ้าหญิงทั้งห้า	แง่คิดของเรื่องคือ ทรัพย์สมบัติเป็นเพียงของนอกกาย ควรเป็นคนดี กตัญญูต่อพ่อแม่
เรื่องหมอนวิเศษห้า	แง่คิดของเรื่องคือ การพอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น ภูมิใจใน ความเป็นตนเอง
เรื่องวาลีแดด พ่อเผ่าใจงาม	แง่คิดของเรื่องคือการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น
เรื่องความโลภเป็นบ่อเกิดแห่งหายนะ	แง่คิดของเรื่องคือ ไม่ควรละโมภโลภมากจนเกินไปจะ นำภัยมาสู่ตนเองในที่สุด

#### ประเภทของนิทานสัตว์ที่จัดเป็นนิทานคติ

เรื่องค้างคาวกับฝนร้อยห้าและ ปลาโลมากับทรายในท้องทะเล	โดยแง่คิดของเรื่องคือพระคุณของบิดามารดา ไม่สามารถหาสิ่งใดมาเปรียบเทียบได้
เรื่องกำบ..กำบ..กำบ..	โดยแง่คิดของเรื่องคือ ควรเป็นคนกล้าหาญ มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น
เรื่องขุมทรัพย์ในบ่อน้ำ	โดยแง่คิดของเรื่องคือ ความโลภมักนำมาซึ่งความ หายนะและการทะเลาะกัน
เรื่องทำไมช้างจึงตาเล็กและเสือมีลาย	โดยแง่คิดของเรื่องคือ ไม่ควรถือตนว่าเก่ง และหลง ลำพองจนลืมตัว

สถาบันวิจัยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในเรื่องของแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมที่นิทานในเว็บไซท์นี้นำเสนอ นั้น สามารถจัดกลุ่มแนวคิดของนิทานออกเป็น

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แนวคิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p>1. เรื่องเสียดินโต</p> <p>2. เรื่องนี้กว้างง่าย</p> <p>3. เรื่องสองพี่น้องแบ่งของ</p> <p>4. เรื่องคนขี้ลืม</p> <p>5. เรื่องเที่ยงยังไม่บ่าย</p>	<p>การจะพูดบอกอะไรใครนั้น ในบางครั้งเราจะพูดบอกตรงๆ ไม่ได้ เพราะอาจเป็นการเสียมารยาทผู้ฉลาดมักจะมีวิธีการบอกให้อีกฝ่ายรู้ได้โดยอ้อม</p> <p>การเข้าใจอะไรที่ไม่ถูกต้องหรือการหลงเชื่อสิ่งที่ผิดๆ จะนำมาซึ่งหายนะ ฉะนั้นก่อนที่จะเชื่อสิ่งใดควรพิจารณาไตร่ตรองให้รอบคอบโดยใช้เหตุผล</p> <p>มีปัญญาเหมือนอาวุธคมคิดได้ก็สมคะเนหมาย</p> <p>ควรจะทำทุกอย่างด้วยความมีสติ</p> <p>การใช้คนโกงเขาเบาปัญญาไปทำสิ่งใดอาจทำให้เกิดความเสียหาย ฉะนั้นพึงระมัดระวังในการใช้คน</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p>6. <b>เรื่องเหลือเชื่อ</b></p> <p>7. <b>เรื่องทดลองความชำนาญ</b></p> <p>8. <b>เรื่องคนแจวเรือจ้างกับนักศึกษา</b></p>	<p>การทำอะไรเกินพอดีอาจเกิดโทษภัยต่างๆ ขึ้นได้</p> <p>ลิบรู้ไม่เท่าหนึ่งวิชา ลิบชำนาญไม่เท่าหนึ่งตาเห็น</p> <p>ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด</p>
ความประหยัด	การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวังพอให้ความสุขตามความจำเป็นของชีวิตรู้จักแบ่งรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น	1. <b>เรื่องเล็กของผู้ใหญ่เรื่องใหญ่ของเด็ก</b>	เป็นเรื่องของครอบครัวหนึ่งในการประหยัดเงินเพื่อเก็บเอาไว้เป็นทุนแก่ลูก
ความยึดมั่นในคุณธรรม	การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น	<p>1. <b>เรื่องเจ้าบ่าวอสูร</b></p> <p>2. <b>เรื่องวาลีแดดพ่อเฒ่าใจงาม</b></p> <p>3. <b>เรื่องต้นไม้มีจรรยา</b></p>	<p>การมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นและไม่ควรดูคนเพียงแค่ว่าจากรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น</p> <p>การมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น</p> <p>การมีความเมตตากรุณา กรุณาและควรขยันทำมาหากิน</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความยึดมั่น ในคุณธรรม</b>	การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำแล้วจะได้ชื่อ ว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	<b>4. เรื่องค่าตอบแทนน้ำใจ</b>  <b>5. เรื่องกำบ..กำบ..กำบ..</b>  <b>6. เรื่องหัวผักกาดยักษ์</b>  <b>7. เรื่องเจ้าหญิงทั้งห้า</b>  <b>8. เรื่องความโลภเป็นบ่อเกิดแห่งหายนะ</b>  <b>9. เรื่องซีหิ้น</b>  <b>10. เรื่องขุมทรัพย์ในบ่อน้ำ</b>  <b>11. เรื่องทำไมช้างจึงตาเล็กและเสียมมีลาย</b>	เป็นเรื่องของความมีน้ำใจ ของหญิงยากจนที่ให้ ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่น จนได้รับผลตอบแทนของ กรรมดีนั้น  ควรเป็นคนกล้าหาญ มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น  ไม่ควรละโมภโลภมาก  ทรัพย์สมบัติเป็นเพียงของ นอกกายควรเป็นคนดี กตัญญูต่อพ่อแม่  ไม่ควรละโมภโลภมากจน เกินไปจะนำภัยมาสู่ตน เองในที่สุด  ความโลภของมนุษย์ ไม่มีที่สิ้นสุด  ความโลภมักนำมาซึ่ง ความหายนะและการ ทะเลาะกัน  ไม่ควรถือตนว่าเก่ง และ หลงลำพองจนลืมตัว

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความยึดมั่น ในคุณธรรม	การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำแล้วจะได้ชื่อ ว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	12. <i>เรื่องค่างคาวกับ ฝนร้อยห้าและ ปลาโลมากับทราย ในท้องทะเล</i>	พระคุณพ่อแม่เป็นสิ่งที่ มีค่าหาใดเปรียบได้
การพึ่งตนเอง	ความกล้าในการ ตัดสินใจ การมี ความเชื่อมั่นในตน เอง หรือการใช้ ความสามารถที่ตน มีให้เต็มที่ก่อนจะ ขอความช่วยเหลือ จากผู้อื่น	1. <i>เรื่องคนตัดหิน</i>  2. <i>เรื่องหมอนวิเศษ</i>	การพอใจในสิ่งที่ตนเอง เป็น ภูมิใจในความเป็นตน เอง  การพอใจในสิ่งที่ตนเอง เป็น ภูมิใจในความเป็น ตนเอง
ความขยันหมั่น เพียร	ความพยายามบาก บัน ไม่ท้อแท้ต่อ การทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความ สำเร็จโดยไม่เห็น แก่ความเหนื่อย ยากลำบากและ พร้อมที่จะฝ่าฟัน อุปสรรคด้วยตนเอง	1. <i>เรื่องท้าวกำพรา เรียนมนต์ตัด</i>	อยากจะเรียนอะไรก็เรียน ได้ตามใจชอบใครจะว่า อย่างไรก็อย่าไปสนใจ วิชาทุกอย่างมีคุณทั้งนั้น

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอแง่คิดในด้านอื่นๆ นอกเหนือไปจากการจัดกลุ่มแนวคิดของนิทานข้างต้น กล่าวคือ แง่คิดในเรื่องของการมีสุขภาพแข็งแรงเหมือนมีของมีของล้ำค่าติดตัว ซึ่งพบใน “เรื่องโรคทรัพย์อันใหญ่หลวง” และแง่คิดในเรื่องของการคบเพื่อนโดยพบใน “เรื่องหนูกัดเหล็ก”

[www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)

นิทานใน [nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ในขณะที่ทำการศึกษามีจำนวน 37 เรื่อง นิทานในเว็บไซต์นี้ มีขนาดของเนื้อเรื่องทั้งสั้นและค่อนข้างยาวคละกันไป การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย เนื้อหาของนิทานในเว็บไซต์นี้ออกไปในแนวเกินจริง เรื่องอัศจรรย์ เช่น สัตว์ที่มีรูปร่างคล้ายแมง มี 4 หู 5 ตา กินถ่านไฟเป็นอาหาร ถ่ายมูลออกมาเป็นทองคำแท่ง เป็นต้น ตัวละครของแต่ละเรื่องมีไม่มากโดยมีตัวละครทั้งเป็น มนุษย์ สัตว์ เทวดานางฟ้า แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีตัวละครที่เป็นมนุษย์เป็นหลัก โดยนิทานเกือบทั้งหมดมีการนำเสนอแง่คิดในการดำเนินชีวิต จริยธรรมความดีงามแก่ผู้อ่านพร้อมทั้งสร้างความเพลิดเพลิน ซึ่งถ้าจัดแบ่งนิทานใน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ออกตามประเภทของนิทานแล้ว สามารถจัดได้เป็น

1. นิทานมหัศจรรย์ หรือ นิทานเทพนิยาย (Fairly Tale) ดังที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้วว่า เนื้อหาของนิทานในเว็บไซต์นี้ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ มีเทวดา ภูตผี สัตว์พูดได้เข้ามาเป็นตัวละครในนิทาน โดยมีจำนวน 12 เรื่อง ซึ่งพบในนิทาน

#### เรื่องกำพร้าปลาหลด

เป็นเรื่องเด็กกำร้าคนหนึ่งที่ยังเคยไปเจอลูกปลาหลดเข้า จึงนำมาเลี้ยงและกลายเป็นเพื่อนกันและปลาหลดก็พาเด็กกำพร้าไปหาทองจนทำให้เด็กกำพร้ามีความเป็นอยู่ที่สุขสบายในที่สุด

#### เรื่องให้ทุกแก่ท่าน ทุกชั้นนั้นถึงตัว

เป็นเรื่องของหมีที่ไม่พอใจต้นไม้เพราะโดนกิ่งของต้นไม้หล่นมาถุกตน จึงหาทางแก้งซึ่งในที่สุดผลของกรรมชั้วก็กลับสู่ตนเองเป็นเหตุให้ต้องตาย

#### เรื่องกบกับงู

เรื่องราวของชายใจบุญที่อยากช่วยกบให้รอดพ้นจากงูโดยไม่อยากให้ทั้งงูและกบคิดว่าตนช่วยเหลือฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด

- เรื่องแก้ววิเศษ** เรื่องของชายที่ได้แก้ววิเศษจากภูตผีมาครอบครอง จนกลายเป็นคนร่ำรวยมีความเป็นอยู่สุขสบาย
- เรื่องความพยายามของเด็กน้อย** เป็นเรื่องความพยายามของเด็กที่ไปขอความช่วยเหลือจากคนและสัตว์ต่างๆ จนในที่สุดก็ประสบความสำเร็จ
- เรื่องชายกำพร้าเรียนวิชาเป่ามन्द** เป็นเรื่องราวของการไปร่ำเรียนวิชาเป่ามन्दของชายกำพร้าคนหนึ่งซึ่งนำเอาวิชาความรู้ที่เรียนมาช่วยเหลือผู้อื่น และกลายเป็นคนร่ำรวยในที่สุด
- เต่ากับครุฑ** เรื่องของการแข่งขันความเร็วระหว่างเต่ากับครุฑ
- เรื่องทำไมเสือจึงมีลาย ช้างจึงตาเล็ก** เรื่องของช้างและเสือที่อวดเก่ง จนตนเองต้องตกอยู่ในที่นั่งลำบาก
- เรื่องปฏิภานกับความรู้** เรื่องราวของศิษย์สี่คนที่อยากวิชาความรู้ที่เล่าเรียนมา แต่ด้วยความประมาท และความคะนอง ไม่เชื่อคำเตือนของน้องสุดท้อง จนพี่ๆ ทั้งสามต้องตกเป็นเหยื่อเสือในที่สุด
- เรื่องมะม่วงหิมพานต์** เรื่องของเทพกับต้นไม้ผลสีทอง ในป่าหิมพานต์ ที่รักษาอาการป่วยได้
- เรื่องสัตว์วิเศษและแปลกประหลาด** เป็นเรื่องของชายที่เชื่อฟังคำของพ่อแม่ตลอดมา ก่อนพ่อแม่ของเขาตาย ได้สั่งเสียให้เขาทำตามคำบอก แล้วเขาจะพบกับความร่ำรวย
- เรื่องไอด้ากับยาวิเศษ** เป็นเรื่องของไอด้า เทพตัวน้อยๆ ร่วมกันกับเพื่อนๆ ซึ่งเป็นสายลมเหนือ ภูเขา และดอกไม้สีฟ้า ช่วยกันหายาเพื่อมารักษาโรคเอดส์



2. นิทานคติ (Fable) นิทานใน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) มีการนำเสนอแง่คิดให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมเว็บ โดยจะมีการเขียนสรุปไว้ในตอนท้ายของเรื่องว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” แต่นิทานบางเรื่องก็ไม่มีสรุปเอาไว้ให้ในตอนท้าย แต่สอดแทรกแง่คิด การดำเนินชีวิตที่ดั่งงามเอาไว้ด้วย โดยมีจำนวน 15 เรื่อง ซึ่งพบนิทานประเภทนี้

### เรื่องวัวป่าสี่ตัว

เป็นเรื่องของวัวสี่ตัวที่ทะเลาะกัน จนในที่สุดนำไปสู่ความหายนะแก่ตนเอง โดยในตอนท้ายได้เขียนสรุปไว้ว่า นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “รวมกันเราอยู่ แยกหมู่เราตาย”

### เรื่องหญิงปากร้าย

เป็นเรื่องของหญิงที่ชอบด่าว่าและกล่าวร้ายผู้อื่นและที่สุดแล้วก็ได้รับผลกระทบนั้น ด้วยเกิดอาการปากเป็นแผล โดยได้สรุปเอาไว้ท้ายเรื่องว่า การที่นางเป็นเช่นนี้เพราะบาปที่นางดุด่าบิดามารดา รวมทั้งกล่าวคำหยาบต่อผู้อื่น ควรที่ทุกคนจะระมัดระวังไว้

### เรื่องเศรษฐีหาลูกสะใภ้

เป็นเรื่องของเศรษฐีที่ออกอุบายในการหาลูกสะใภ้ โดยดูที่ความรักสะอาด รู้จักดูแลบ้านเรือนของตนให้น่าอยู่ตลอดเวลาจึงเป็นผู้หญิงที่ควรค่าแก่การนำมาเป็น

ภรรยา

### เรื่องสอนลูกให้เป็นโจร

เรื่องของแม่ติดการพนันที่ไม่เคยอบรมลูก

จนลูกกลายเป็นโจร ฆ่าคนตายไป

### เรื่องให้ทุกแก่ท่าน ทุกซนั้นถึงตัว

การก่อกกรรมกลั่นแกล้งผู้อื่นนั้น สุดท้ายผลของกรรมชั่วก็กลับสู่ตนเองเป็นเหตุให้ต้องตาย

### เรื่องความลับอย่าให้ถึงสอง

เรื่องของกระต่ายและปลาช่อน ที่ต่างบอกความลับของการเอาตัวรอดของตนให้กันฟัง โดยไม่รู้ว่า มีชายคนหนึ่งแอบฟังอยู่ จนทำให้ตนเองต้องเดือดร้อน โดนจับ แต่ก็สามารถหนีรอดออกมาได้อย่างหวุดหวิด โดยในท้ายเรื่องได้สรุปแง่คิดไว้ว่า “ความลับต้องรู้เฉพาะตัวคนเดียว อย่าให้รู้ถึงสองคน แม้แต่เพื่อนและภรรยาที่ไว้ใจได้ก็อย่าให้รู้เป็นอันขาดจะเกิดอันตรายแก่ตน ถ้าพลาดท่าเสียทีด้วยเหตุใดก็ตาม จงใช้ปัญญาเอาตัวรอดให้ได้

### เรื่องช้างของพระราชชา

โดยแง่คิดที่ให้ไว้ในตอนท้ายคือ “วาจาถ้อยคำของคนเป็นสิ่งสำคัญมาก ผู้ใดพูดดีก็ได้ดี ผู้ใดพูดชั่วร้ายก็ได้ผลชั่วร้าย แม้แต่สัตว์เดรัจฉานก็ยังได้รับผลจากคำพูดของคน”

### เรื่องกาเจ็ดปาก

เป็นเรื่องของการฟังไม่ได้ศัพท์จนเรื่องราวถูกเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นเรื่องใหญ่โต โดยจะเขียนสรุปตอนท้ายว่า

“อันคำเล่าเขาว่ากาเจ็ดปาก ช่างฟังยากกาไหนโยปกาหลาย  
อันคำคนสารพัดล้นมากมาย อย่าเชื่อง่ายมง่ายในน้ำคำ  
ควรฟังหูไว้หูแล้วเชื่อ กาลครั้งเมื่อกาเจ็ดปากนำข่าว  
เพราะคนลือเล่าไปให้พึมพำ ถ้อยคำนั้นสำคัญนักนะประชา”

### เรื่องชายกำพร้าเรียนวิชาเป่ามन्द

เป็นเรื่องราวของการไปจำเรียนวิชาเป่ามन्दของชายกำพร้าคนหนึ่ง โดยในท้ายเรื่องจะมีเขียนสรุปว่านิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “วิชาความรู้พาเราเอาตัวรอดดีกว่าหวังพึ่งพาอาศัยผู้อื่น ยามลำบากยากจนไม่มีใครเหลียวแล ไม่มีแม่แต่พี่น้อง ครั้นยามมั่งมีศรีสุขจะไปทางไหนก็มีแต่ญาติและมิตร”

### เรื่องชายเลี้ยงโคหลอกหลวงเพื่อนบ้าน

เรื่องของชายที่หลอกหลวงผู้อื่นเพื่อจะได้ขายโคของตนได้ในราคาแพงๆ โดยแง่คิดที่สรุปเอาไว้ในส่วนของท้ายของเรื่อง คือ “ความซื่อสัตย์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับเพื่อนฝูงและญาติมิตร ผู้ใดมีความซื่อสัตย์ต่อกัน ผู้นั้นก็ผูกสมัครรักใคร่ช่วยเหลือกันจนวันตาย และในทางตรงข้ามถ้าไม่ซื่อสัตย์ต่อกัน ก็ไร้ญาติขาดมิตรจนชั่วชีวิต”

### เรื่องดำกับแดง

เรื่องของการตัดสินบนแก่ผู้ใหญ่บ้านของดำและแดง เพื่อขอให้ช่วยตัดสินตนให้ชนะ แพงๆ โดยแง่คิดที่สรุปเอาไว้ในส่วนของท้ายของเรื่อง คือ “การให้สินจ้างรางวัลแก่ผู้มีนิสัยชั่ว ฝ่ายไหนให้ของดีมีค่ากว่า ฝ่ายนั้นย่อมเป็นผู้ชนะ”

### เรื่องเต่ากับครุฑ

เรื่องของการแข่งขันความเร็วระหว่างเต่ากับครุฑ โดยแง่คิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ คือ การใช้สติปัญญาและความสามัคคีในการเอาชนะสิ่งต่างๆ

**เรื่องน้ำผึ้งหยดเดียว**

เป็นเรื่องของน้ำผึ้งเพียงหยดเดียวที่ตกอยู่บนพื้น จนทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งและนำมาซึ่งการบาดเจ็บล้มตาย โดยในส่วนท้ายเรื่องได้สรุปเอาไว้ว่า ถ้าต่างฝ่ายต่างรู้จักยับยั้งชั่งใจและรู้จักใช้เหตุผลเข้าพิจารณาเหตุ คงไม่เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้นเช่นนี้

**เรื่องบาปที่รังแกสัตว์**

เรื่องของเด็กที่ชอบรังแกสัตว์ จนได้รับผลกระทบของตนในที่สุด โดยได้สรุปแง่คิด คติเตือนใจไว้ในส่วนท้ายของเรื่องว่า “นี่แหละบาปกรรมของการรังแกสัตว์ ที่หลังเจ้าอย่าประพฤตินี้อีก”

**เรื่องปฏิภานกับความรู้**

แง่คิดของเรื่องนี้คือ ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด โดยแง่คิดที่ให้ไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ ความโกรธมีโทษมาก อาจเป็นอันตรายต่อตัวเองได้

3. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) นิทานในเว็บไซต์นี้ จัดเป็นนิทานสัตว์ด้วย เพราะตัวละครในการเดินเรื่องเป็นสัตว์ แสดงถึงความเฉลียวของสัตว์ชนิดหนึ่งและความฉลาดของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง โดยนิทานเรื่องสัตว์มีจำนวน 8 เรื่อง คือ

**เรื่องกบขี้เกียจ**

เรื่องราวของกบขี้เกียจกับปูเพราะความขี้เกียจหวังสบายและคิดอย่างตื้นเขิน จนทำให้ตนเองต้องตายในที่สุด

**เรื่องช้างกับงู**

ที่ต่างอวดตนว่ามีความเก่งกาจสามารถมากกว่า จนต้องตายด้วยกันไป

**เรื่องนกกระเด้าลมกับเหยี่ยวรุ่ม**

เรื่องราวของนกกระเด้าที่ใช้ไหวพริบสติปัญญาเอาตัวรอดจากนกเหยี่ยว

**เรื่องนกหัวขวานกับเสือ**

เป็นเรื่องของนกหัวขวานที่ให้ความช่วยเหลือเสือเอาไว้ แต่เสือกลับผิดคำสัญญา จึงต้องตายในที่สุด

**เรื่องปูอวดเก่ง**

เรื่องของปูขี้โมโหที่ไม่ยอมยกโทษให้กับช้าง แม้ช้างขอโทษแล้วก็ตาม

**เรื่องวัวป่าสี่ตัว**

เป็นเรื่องของวัวสี่ตัวที่ทะเลาะกัน จนในที่สุดนำไปสู่ความหายนะแก่ตนเอง

**เรื่องวัวแม่ลูกกับเสือ**

เป็นเรื่องของลูกวัวที่มีความกตัญญูต่อแม่ของตน  
โดยยอมตกเป็นอาหารของเสือ จนเสื่อรู้สึกสงสารจึง  
ปล่อยไปโดยไม่ทำอันตรายใดๆ

**เรื่องเต่ากับครุฑ**

เรื่องราวของการแข่งขันกันไปให้ถึงเส้นชัยระหว่างเต่า  
กับครุฑ โดยเต่าซึ่งเดินอย่างเชื่องช้าเป็นฝ่ายชนะครุฑ  
ไปในที่สุดด้วยการใช้เซาวัวไหวพริบ

4. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale) นิทานในเว็บนี้นับเป็นนิทานอธิบายเหตุด้วย  
นั้น เพราะเนื้อหาของนิทานนำเสนอความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้น โดยพบในนิทานจำนวน 2 เรื่อง  
คือ

**เรื่องทำไมเต่าจึงมีกระดอง**

เป็นนิทานที่บอกความเป็นมาของสาเหตุที่เต่ามีกระดอง

**เรื่องมะม่วงหิมพานต์**

เป็นเรื่องราวของการเกิดต้นหิมพานต์

ในเรื่องของแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมที่นิทานในเว็บนี้นำเสนอนั้น สามารถจัด  
กลุ่มแนวคิดของนิทานออกเป็น

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แนวคิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถใน การแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	1. <b>เรื่องกาเจ็ดปาก</b>  2. <b>เรื่องเต่ากับครุฑ</b>	เป็นเรื่องของการฟังไม่ได้ ศัพท์จนเรื่องราวถูกเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นเรื่อง ใหญ่โต  เรื่องราวของการแข่งขัน กันไปให้ถึงเส้นชัยระหว่าง เต่ากับครุฑโดยเต่าซึ่งเดิน อย่างเชื่องช้าเป็นฝ่ายชนะ ครุฑไปในที่สุดด้วยการใช้ เซาวัวไหวพริบ

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความมีสติปัญญา</b>	ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<b>3. เรื่องน้ำผึ้งหยดเดียว</b>  <b>4. เรื่องนกกระเด้าลมกับเหยี่ยวรูง</b>	ถ้าต่างฝ่ายต่างรู้จักยับยั้งชั่งใจและรู้จักใช้เหตุผลเข้าพิจารณาเหตุ คงไม่เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้นเช่นนี้  เรื่องราวของนกกระเด้าที่ใช้ไหวพริบสติปัญญาเอาตัวรอดจากนกเหยี่ยว
<b>ความยึดมั่นในคุณธรรม</b>	การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น	<b>1. เรื่องสอนลูกให้เป็นโจร</b>  <b>2. เรื่องให้ทุกแก่ท่านทุกชนันถึงตัว</b>  <b>3. เรื่องหญิงปากร้าย</b>	เรื่องของแม่ติดการพนันที่ไม่เคยอบรมลูก จนลูกกลายเป็นโจรฆ่าคนตายไป  การก่อกรรมกลั่นแกล้งผู้อื่นนั้น สุดท้ายผลของกรรมชั่ว ก็กลับสู่ตนเอง เป็นเหตุให้ต้องตาย  การที่นางเป็นเช่นนี้เพราะบาปที่นางดูคำบิดามารดา รวมทั้งกล่าวคำหยาบต่อผู้อื่น ควรที่ทุกคนจะระมัดระวังไว้

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<p><b>ความยึดมั่น ในคุณธรรม</b></p>	<p>การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำแล้วจะได้ชื่อ ว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น</p>	<p><b>4.เรื่องบาปที่ รังแกสัตว์</b></p> <p><b>5.เรื่องนกหัวขวาน กับเสือ</b></p> <p><b>6.เรื่องช้างของ พระราชา</b></p> <p><b>7.เรื่องชายเลี้ยงโค หลอกลวงเพื่อนบ้าน</b></p>	<p>นี้แหละบาปกรรมของการ รังแกสัตว์ที่หลังเจ้าอย่า ประพฤตินั่นอีก</p> <p>เป็นเรื่องของนกหัวขวานที่ ให้ความช่วยเหลือเสือเอา ไว้แต่เสือกลับผิดคำ สัญญาจึงต้องตายในที่สุด</p> <p>วาจาถ้อยคำของคนเป็น สิ่งสำคัญมาก ผู้ใดพูดดีก็ ได้ดี ผู้ใดพูดชั่วร้ายก็ได้ผล ชั่วร้าย แม้แต่สัตว์ เดรัจฉานก็ยังได้รับผลจาก คำพูดของคน</p> <p>ความซื่อสัตย์เป็นสิ่ง สำคัญสำหรับเพื่อนฝูง และญาติมิตร ผู้ใดมีความ ซื่อสัตย์ต่อกัน ผู้นั้นก็ผูก สมัครรักใคร่ช่วยเหลือกัน จนวันตาย และในทางตรง ข้ามถ้าไม่ซื่อสัตย์ต่อกัน ก็ไร้ญาติขาดมิตรจนชั่ว ชีวิต</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
ความยึดมั่น ในคุณธรรม	การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำแล้วจะได้ชื่อ ว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	8.เรื่องดำกับแดง  9.เรื่องวัวแม่ลูกกับ เสือ	การให้สินจ้างรางวัลแก่ผู้มี นิสัยชั่ว ฝ่ายไหนให้ของดี มีค่ากว่า ฝ่ายนั้นย่อมเป็น ผู้ชนะ  การนำเสนอในเรื่องความ มีเมตตา ช่วยเหลือผู้อื่น
ความขยัน หมั่นเพียร	ความพยายามบาก บั่น ไม่ท้อแท้ต่อ การทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความ สำเร็จโดยไม่เห็น แก่ความเหนื่อย ยากลำบากและ พร้อมที่จะฝ่าฟัน อุปสรรคด้วยตน เอง	1.เรื่องชายกำพร้าว้า เรียนวิชาเป่ามนต์	ความมุมานะพยายามใน การเล่าเรียน
ความมีวินัย	การทำงานอย่าง ถูกต้อง ตรงตาม ระเบียบของหมู่ คณะและปฏิบัติ หน้าที่ที่ตนควรจะ ปฏิบัติ	1.เรื่องเศรษฐีหา ลูกสะใภ้	สอนการเป็นแม่ศรีเรือน ที่ดีของสตรี

www.beeskids.com

นิทานใน www.beeskids.com ในขณะที่ทำการศึกษา มีจำนวน 28 เรื่อง โดยจัดเป็นนิทานพื้นบ้านไทย 2 เรื่อง คือ ไกรทองและนางสิบสอง นิทานในเว็บไซต์นี้จัดทำในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว (animation) และยังมีเสียงเล่าประกอบกรนำเสนอ จึงนับเป็นเว็บไซต์ที่น่าสนใจและเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นสื่อการสอนแก่เด็กๆ หรือบุตรหลานได้เป็นอย่างดี นิทานในเว็บไซต์นี้ มีขนาดของเนื้อเรื่องทั้งสั้นและค่อนข้างยาวคละกันไป การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย เนื้อหาของนิทานในเว็บไซต์นี้จะเป็นเรื่องราวของสัตว์ต่างๆ และนิทานเกือบทั้งหมดมีการนำเสนอแง่คิดของนิทานไว้ในส่วนท้ายของเรื่อง โดยเมื่อทำการจัดแบ่งนิทานใน www.beeskids.com ออกตามประเภทของนิทานแล้ว สามารถจัดได้เป็น

1. **นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale)** นิทานโดยมากของ www.beeskids.com จะเป็นเรื่องราวของสัตว์ต่างๆ โดยนำเสนอถึงความเจ้าเล่ห์ ความฉลาดเฉลียว ความโลภมาก ตลอดจนความโง่เขลาจนทำให้ตนเองต้องตกเป็นเหยื่อในที่สุด โดยนิทานเรื่องสัตว์มีทั้งหมด 16 เรื่อง คือ

**เรื่องล่าน้อยกับจ๊กจั่น**

เรื่องของเจ้าล่าน้อยที่อยากมีเสียงไพเราะเหมือนจ๊กจั่น จึงกินน้ำค้างแทนข้าว จนตนเองต้องตายในที่สุด

**เรื่องหมาจิ้งจอกกับจระเข้**

เป็นเรื่องของจระเข้ขี้คุย ซึ่งหาว่าหมาจิ้งจอกไม่มีชาติตระกูลสูงส่งเหมือนตน

**เรื่องลูกหมูสามตัว**

เป็นเรื่องของหมูสามตัวที่ออกมาผจญโลกกว้างโดยต่างก็สร้างบ้านของตน แต่ไปพบกับหมาป่าที่อยากกินลูกหมู หมูทั้งสามจึงช่วยกันต่อสู้และเอาชนะหมาป่าได้

**สุนัขกับเงา**

ด้วยละโมภโลภมากและโง่เขลาอยากได้ชิ้นเนื้อที่ใหญ่กว่า จนที่สุดแล้วไม่ได้เนื้อสักชิ้นเลย

**เรื่องใครจะเอากระป๋วนไปแขวนคอแมว** เรื่องของหนูที่ประชุมกันหาทางหลบหนีแมว และก็ได้ความคิดที่ว่าให้เอากระป๋วนไปผูกคอแมวพวกตนจึงจะได้รู้ว่าแมวอยู่ที่ใดแล้ว แต่เมื่อถึงเวลากลับมีแต่คนบ้ายเบียงไม่กล้าไป เพราะกลัวตาย

**เรื่องลากับหมาป่า**

เรื่องราวของลาหลงทางกับหมาป่าผู้หิวโซซึ่งจับลากินเป็นอาหารแต่สุดท้ายแล้วตนเองก็ต้องตกเป็นอาหารของงูเห่า



- เรื่องนกกากับเหยือกน้ำ** ซึ่งแสดงถึงความฉลาดมีไหวพริบของนกที่จะทำให้ตนเองกินน้ำจากเหยือกแก้วได้
- เรื่องกระต่ายป่ากับเพื่อน** เรื่องของกระต่ายที่มีเพื่อนใหญ่ๆน้อยมากมาย แต่เมื่อตนตกอยู่ในความเดือดร้อน กลับไม่มีสัตว์ตนใดช่วย จนสุดท้ายต้องพึ่งตนเองในที่สุด
- เรื่องนกกระสากับปู** เป็นเรื่องของนกกระสาที่จ้องจะจับกุ้ง หอย ปู ปลา กินเป็นอาหาร โดยหลอกสัตว์เหล่านั้นว่าตนจะพาไปยังแหล่งน้ำแหล่งใหม่ แต่ปูรู้ทันจึงเอาก้ามจับคอนกกระสาจนตาย
- เรื่องสุนัขจิ้งจอกกับนกกระสา** เป็นเรื่องราวของการใช้เซาว์ไวไหวพริบตอบโต้กันไปมาระหว่างสุนัขจิ้งจอกและนก
- เรื่องสุนัขจิ้งจอกหางด้วน** เรื่องของจิ้งจอกที่เสียหางของตนเองไป ด้วยกลัวขายนหน้าเพื่อนๆ จึงพยายามพูดหวานล่อมให้จิ้งจอกตัวอื่นๆ เชื่อว่าการไม่มีหางนั้นดี แต่สุดท้ายแล้วก็ถูกจำได้และตำหนิจากจิ้งจอกผู้ใหญ่ที่มีปัญญากว่า
- เรื่องแม่ช้างอ่างกับวัว** เป็นเรื่องราวของแม่ช้างอ่างที่พยายามจะพองตัวให้มีขนาดเท่ากับวัว ตามคำบอกเล่าของลูก จนตัวแตกตาย
- เรื่องหมาป่ากับลูกแกะ** เรื่องของลูกแกะที่พยายามพูดจาหวานล่อมหมาป่าที่จะจับตนกินเป็นอาหาร แต่สุดท้ายก็ต้องตาย
- เรื่องสุนัขจิ้งจอกกับผลองุ่น** เรื่องของจิ้งจอกผู้หิวโหยที่เมื่อเจอองุ่นแล้วอยากจะเก็บกิน แต่ตนเองไม่สามารถเอามากินได้ จึงพยายามหลอกตัวเองว่าองุ่นนั้นมีรสชาติเปรี้ยวไม่อร่อย
- เรื่องสิงโตกับสหายทั้งสาม** เป็นเรื่องราวการเอาตัวรอดของจิ้งจอกจากการตกเป็นเหยื่อของสิงโต
- เรื่องหมาป่ากับหมาเลี้ยงแกะ** เรื่องของหมาป่าที่หลอกหมาเลี้ยงแกะซึ่งละเลยหน้าที่ของตนจนต้องตกเป็นเหยื่อของหมาป่า
- เรื่องกระต่ายตื่นตูม** เรื่องของเจ้ากระต่ายที่เพียงแค่มะพร้าวตกลงมาก็ทำให้สัตว์ทั้งหลายแตกตื่นไปทั้งป่า

2. นิทานคติ (Fable Tale) นิทานใน [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) จะมีการสรุปแง่คิดของเรื่องไว้ยังหน้าเว็บเพจสุดท้ายของนิทาน โดยจะเขียนด้วยข้อความพร้อมทั้งเสียงเล่าประกอบที่ว่า “**นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า.....**” โดยแง่คิดของนิทานในเว็บไซต์นี้นำเสนอค่อนข้างหลากหลาย โดยมีจำนวน 27 เรื่อง คือ

### เรื่องล่าน้อยกับจ๊กจั่น

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “คนแต่ละคนย่อมไม่มีอะไรที่เหมือนกัน ดังนั้นจึงควรดูตัวเองให้ดีเสียก่อนที่จะเรียนแบบผู้อื่น

### เรื่องเด็กเลี้ยงแกะกับหมาป่า

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ไม่ควรเป็นคนพูดจาโกหกหลอกลวง เมื่อถึงเวลาที่พูดจริงแล้วก็จะไม่มีใครเชื่อ”

### เรื่องความสามัคคี

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ไม่ใฝ่ท่อนเดียวก็เหมือนกับคนๆ เดียวที่อาจโดนทำร้ายหรือรังแกได้ง่ายๆ แต่ไม่ใฝ่ก้ำนั้นก็เหมือนกับคนหลายๆ คนที่รวมใจกันเป็นหนึ่งเดียว ต่อให้มีคนมาทำร้ายก็ไม่อาจเอาชนะได้ ถ้าหากเรามีความรักความสามัคคีกัน

### เรื่องหมาจิ้งจอกกับจระเข้

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ความจริงย่อมเป็นความจริง ไม่มีวันเปลี่ยนแปลงได้”

### เรื่องลูกหมูสามตัว

เรื่องนี้ไม่ได้นำเสนอแง่คิด แต่ก็สอดแทรกคติการดำเนินชีวิตเอาไว้ โดยนำเสนอในเรื่องของการใช้ปัญญาและความสามัคคีสามารถช่วยให้รอดพ้นจากความตายได้

### เรื่องเด็กชนกับกบ

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “อย่าทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดกับบุคคลอื่น ในสิ่งที่เขาไม่ยอมให้เขาทำกับเธอ”

### เรื่องสุนัขกับเงา

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ความโง่และความโลภมาก ไม่สามารถทำให้คนสมหวังได้ทุกเรื่อง”

### เรื่องนักเดินทางขี้คุย

โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “บุคคลที่ขอบคุยโวไ้อวดนั้น ไม่ช้าก็ถูกเขาจับความลับได้”

เรื่องใครเอากระพรวนไปแขวนคอแมว โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ของบางอย่างพูดง่ายกว่าทำ”

เรื่องลากับหมาป่า	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “อย่าถือตนเป็นใหญ่แล้วคิดจะรังแกผู้อื่น เพราะยังมีผู้อื่นที่เหนือกว่าตนอีกหลายเท่า”
เรื่องนกกากับเหยือกน้ำ	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น”
เรื่องชวานากับสัตว์เลื้อย	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “เมื่อมีภัยถึงตัวควรวางที่ปลอดภัยหลบซ่อนเพื่อการอยู่รอด”
เรื่องกระต่ายป่ากับเพื่อน	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “อย่าเฝ้าจมูกใครหายใจ”
เรื่องเศรษฐีกับคนนำทาง	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ผู้ที่คิดว่าตนชำนาญในเรื่องใด ตนก็จะไม่มีวันพลาดในสิ่งนั้น แต่ที่จริงแล้วกลับพลาดในสิ่งนั้นเป็นการตอบแทน”
เรื่องนกกระสากับปู	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ก่อนลงมือทำสิ่งใดลงไป ควรคิดและพิจารณาให้ดีเสียก่อน”
เรื่องชวานากับงูพิษ	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “คนที่มีนิสัยเป็นคนพาลย่อมไม่รู้จักบุญคุณผู้ที่ช่วยเหลือตน
เรื่องสุนัขจิ้งจอกกับนกกระสา	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ถ้าใช้เล่ห์กลกับคนอื่นแล้ว คนอื่นก็ใช้เล่ห์กลอย่างเดียวกันได้”
เรื่องลิงกับกระดิ่ง	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ใช้สติปัญญาในการคิด พิจารณาและแก้ปัญหา”
เรื่องห่านไข่เป็นทอง	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “โลกมักมักลาภหาย”
เรื่องหมากับนักเดินทาง	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “มิตรแท้ย่อมเกิดขึ้นได้ในเวลาทุกข์ยากและลำบาก”
เรื่องสุนัขจิ้งจอกหางด้วน	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ความมีปัญญาฉลาดนั้นจะไปหลอกเขาไม่ได้ง่ายนัก”
เรื่องแม่ช้างอ่างกับวัว	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “อย่าทำอะไรเกินตัว เกินกำลังของตนเอง เพราะอาจทำให้เกิดโทษได้”

<b>เรื่องหมาป่ากับลูกแกะ</b>	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “ผู้ที่มีจิตใจโหดร้ายย่อมไม่รับฟังเหตุผล เสียเวลาเปล่าที่จะไปต่อปากต่อคำ ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ มีแต่ผลเสียเท่านั้นที่ตามมา
<b>เรื่องสุนัขจิ้งจอกกับผลองุ่น</b>	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “พูดออกมาอย่างไม่อายที่ไม่อยากได้สิ่งของนั้น แต่ที่แท้ก็ไม่สามารถที่จะเอาของสิ่งนั้นมาได้ต่างหาก”
<b>เรื่องสิงโตกับสหายทั้งสาม</b>	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี”
<b>เรื่องหมาป่ากับหมาเลี้ยงแกะ</b>	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “บุคคลใดที่ไม่รักษาหน้าที่ๆ ได้รับความไว้วางใจให้ทำ ย่อมสมควรที่จะได้รับการปฏิบัติอันเลวร้าย”
<b>เรื่องกระต่ายตื่นตูม</b>	โดยแง่คิดที่นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่องคือ “อย่าตะหนก กับสิ่งที่เกิดขึ้น ก่อนที่จะใช้สติปัญญาและความรอบคอบเข้าพิจารณา

3. นิทานมหัศจรรย์ หรือ นิทานเทพนิยาย (Fairly Tale) โดยนิทานที่จัดเข้าเป็นนิทานมหัศจรรย์ของเว็บไซต์นี้คือเรื่องแฉิกผู้ฆ่ายักษ์ ไกรทอง นางสิบสอง เพราะ เนื้อหาในเรื่องนำเสนอถึงความมหัศจรรย์ เรื่องราวของของวิเศษ เทวดา ซึ่งมีจำนวน 3 เรื่อง คือ

<b>เรื่องแฉิกผู้ฆ่ายักษ์</b>	แฉิกที่ไปเจอและต่อสู้กับยักษ์ ตันถั่วที่สามารถโตจนสูงไปถึงท้องฟ้า
<b>เรื่องไกรทอง</b>	ที่มีการต่อสู้ระหว่างมนุษย์กับกระเข้ที่แปลงร่างเป็นมนุษย์ได้
<b>เรื่องนางสิบสอง</b>	ที่ถูกควักลูกตาและสามารถกลับมามองเห็นได้ในที่สุด การถูกยักษ์ตามล้างแค้น

ในเรื่องของแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมที่นิทานในเว็บไซต่นี้นำเสนอ นั้น สามารถจัดกลุ่มแนวคิดของนิทานออกเป็น

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แนวคิดของเรื่อง
ความมีสติปัญญา	ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<p>1.เรื่องห่านไขเป็นทอง</p> <p>2.เรื่องสุนัขกับเงา</p> <p>3.เรื่องลิงกับกระดิ่ง</p> <p>4.เรื่องลูกหมูสามตัว</p> <p>5.เรื่องกระต่ายตื่นตูม</p>	<p>สองตายายโลภมากอยากได้ทองคำมากๆ จึงจับห่านผ่าทองเพราะคิดว่าจะพบทองในท้องของห่าน</p> <p>ความโง่และความโลภมากไม่สามารถทำให้คนสมหวังได้ทุกเรื่อง</p> <p>หญิงสาวชาวบ้านใช้ไหวพริบในการจัดการกับเสียงกระดิ่งซึ่งเกิดจากการเล่นซนของลิงในที่สุดตนเองก็ได้รับเงินทองมากมายตอบแทนเป็นรางวัล</p> <p>การใช้ปัญญาและความสามัคคีสามารถช่วยให้รอดพ้นจากความตายได้</p> <p>อย่าตะหนก กับสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนที่จะใช้สติปัญญาและความรอบคอบเข้าพิจารณา</p>

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความมีสติปัญญา</b>	ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว	<b>6.เรื่องสิงโตกับสหายทั้งสาม</b>  <b>7.เรื่องนกกระสา กับปู</b>  <b>8.เรื่องชวานากับสัตว์เลี้ยง</b>  <b>9.เรื่องใครเอา กระพรวนไป แขนวนคอแมว</b>  <b>10.เรื่องแม่เอ็งอ่างกับวัว</b>  <b>11.เรื่องลาน้อยกับจ๊กจั่น</b>	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี  ก่อนลงมือทำสิ่งใดลงไป ควรคิดและพิจารณาให้ดีเสียก่อน  เมื่อมีภัยถึงตัวควรรหาที่ปลอดภัยหลบซ่อนเพื่อการอยู่รอด  ของบางอย่างพุด่ง่ายกว่าทำ  อย่าทำอะไรเกินตัว เกินกำลังของตนเอง เพราะอาจทำให้เกิดโทษได้  คนแต่ละคนย่อมไม่มีอะไรที่เหมือนกันดังนั้นจึงควรดูตัวเองให้ดีเสียก่อนที่จะเรียนแบบผู้อื่น
<b>ความขยันหมั่นเพียร</b>	ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จ	<b>1.เรื่องนกกา กับเหยือกน้ำ</b>	ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<b>ความรับผิดชอบ</b>	การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบไม่ประมาท เลินเล่อยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตนทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น	<b>1. เรื่องเศรษฐีกับคนนำทาง</b>	ตนก็จะไม่มีวันพลาดในสิ่งนั้น แต่ที่จริงแล้วกลับพลาดในสิ่งนั้นเป็นการตอบแทน
<b>ความยึดมั่นในคุณธรรม</b>	การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดีอาทิจากการเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นไม่โกหก หลอกลวง	<b>1. เรื่องชวานากับงูเห่า</b>  <b>2. เรื่องหมาป่ากับลูกแกะ</b>  <b>3. เรื่องหมาป่ากับหมาเลี้ยงแกะ</b>  <b>4. เรื่องสุนัขจิ้งจอกหางด้วน</b>	แม้ชวานาจะใจดีช่วยงูเห่าให้พ้นจากความตายแต่สุดท้ายก็โดนงูกัดจนตาย  ผู้ที่มีจิตใจโหดร้ายยอมไม่รับฟังเหตุผล เสียเวลาเปล่าที่จะไปต่อปากต่อคำ ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ แต่ผลเสียเท่านั้นที่ตามมา  การไปคบคนพาลและไม่รู้จักรักษาหน้าที่ของตน  ความมีปัญญาฉลาดนั้นจะไปหลอกเขาไม่ได้ง่ายนัก

ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
<p><b>ความยึดมั่น ในคุณธรรม</b></p>	<p>การกระทำในสิ่งที่ สังคมเห็นว่าดี เมื่อ กระทำ แล้วจะได้ ชื่อว่าเป็นคนดีอาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น ไม่ โกหก หลอกลวง</p>	<p><b>5.เรื่องสุนัขจิ้งจอก กับผลองุ่น</b></p> <p><b>6.เรื่องเด็กเลี้ยงแกะ ปีบหมาป่า</b></p> <p><b>7.เรื่องหมาจิ้งจอก กับจระเข้</b></p> <p><b>8.เรื่องนักเดินทาง ขี้คุย</b></p> <p><b>9.เรื่องเด็กชนกับกบ</b></p> <p><b>10.เรื่องลา กับ หมาป่า</b></p>	<p>พูดออกมาอย่างไม่อายที่ ไม่อยากจะสิ่งของนั้นแต่ที่ แท้ก็ไม่สามารถที่จะเอา ของสิ่งนั้นมาได้ต่างหาก</p> <p>ไม่ควรเป็นคนพูดจาโกหก หลอกลวงเมื่อถึงเวลาที่พูด จริงแล้วก็จะไม่มีใครเชื่อ</p> <p>ความจริงย่อมเป็นความ จริง ไม่มีวันเปลี่ยนแปลง ได้</p> <p>บุคคลที่ชอบคุยโวโอ้อวด นั้น ไม่ช้าก็ถูกเขาจับ ความลับได้</p> <p>อย่าทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดกับ บุคคลอื่น ในสิ่งที่เธอไม่ อยากให้เขาทำกับเธอ</p> <p>อย่าถือตนเป็นใหญ่แล้ว คิดจะรังแกผู้อื่น เพราะยังมี ผู้อื่นที่เหนือกว่าตนอีก หลายเท่า</p>



ประเภทของ จริยธรรม	ความหมาย	เรื่องของนิทาน	แง่คิดของเรื่อง
การพึ่งพาตนเอง	ความกล้าในการ ตัดสินใจการมี ความเชื่อมั่นในตน เองหรือการใช้ ความรู้ความ สามารถที่ตน มีให้เต็มก่อนจะ ขอความช่วยเหลือ จากผู้อื่น	1.เรื่องกระต่ายป่า กับเพื่อน  2.เรื่องหมาป่ากับ หมาเลี้ยงแกะ	อย่าเฝ้าจมูกใครหายใจ  การไปคบคนพาลและไม่รู้จัก รักษาน้ำที่ของตน
ความสามัคคี	ความพร้อมเพรียง เป็นน้ำหนึ่งใจเดียว กันรวมกำลังในทุก ด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลัง ทรัพย์เพื่อกระทำ กิจการให้สำเร็จลุล ่วงไปด้วยดีโดย เห็นแก่ประโยชน์ ส่วนรวมมากกว่า ส่วนตน ไม่ทะเลาะ เบาะแว้งกัน	1.เรื่องหมีกับ นักเดินทาง	การหามิตรแท้ให้ดูยาม ทุกข์ยาก

[www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749)

เว็บไซต์ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้จัดทำขึ้นเพื่อระลึกถึง “สุนทรภู่ มหากวีแห่งกรุงรัตนโกสินทร์” โดยนิทานภายในเว็บได้มาจากการรวบรวมเรื่องประพันธ์ในรูปแบบของนิยายของสุนทรภู่ แต่เนื่องด้วยในสมัยก่อนเรื่องบันเทิงต่างๆ ใช้เรียกว่า “นิทาน” ดังนั้น นิทานที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์นี้ จึงมีลักษณะที่แตกต่างกับนิทานในเว็บไซต์อื่นๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษา โดยจะมีเฉพาะเรื่องๆ ที่ประพันธ์ขึ้นโดยสุนทรภู่ทั้งสิ้น ในขณะที่ทำการศึกษานั้น มีนิทานที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์นี้จำนวน 5 เรื่อง แต่เรื่องที่สามารถเข้าไปชมได้มีเพียง 3 เรื่อง คือ โคบุตร พระอภัยมณี และ พระไชยสุริยา

สำหรับนิทานในเว็บไซต์นี้ ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง (158 : 2539) เรียกว่า เป็นนิทานจักรๆ วงศ์ๆ กล่าวคือ เป็นเรื่องๆ ที่เข้าสู่ตร “รักลูกสาวยักษ์พาทักจนจร แล้วย้อนกลับมาฆ่าพ่อตาตาย” เป็นนิทานผจญภัยของวีรบุรุษ ในระหว่างการเดินทางผจญภัยมักจะฆ่ายักษ์และได้ลูกสาวยักษ์เป็นภรรยา พระเอกในนิทานจักรๆ วงศ์ๆ มักจะมีภรรยาหลายคน ซึ่งนิทานทั้งสามเรื่องของเว็บไซต์นี้ คือ พระอภัยมณี โคบุตร และพระไชยสุริยา มีโครงของเรื่องของการนำเสนอล้อล่อกล่อกัน และศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง ได้ให้แง่คิดว่า นิทานจักรๆ วงศ์ๆ ได้สะท้อนความเป็นจริงในสังคมไทยถึงความขัดแย้งระหว่างบุคคลผู้มีบทบาทในครอบครัวไทย โดยนิทานจักรๆ วงศ์ๆ จะให้ความเป็นธรรมกับบุคคลผู้มีความขัดแย้งทั้งสองฝ่าย นิทานในลักษณะนี้จึงเป็นเหมือนกลไกทางสังคมที่หยิบยื่นสถานการณ์ที่พึงพอใจให้แก่ผู้ฟัง ทั้งพ่อตา ลูกเขย หรือเมียน้อย-เมียหลวง รวากับเข้าไปนั่งอยู่ในจิตใจของผู้ที่มีความขัดแย้งกันและต้องการจะกำจัดศัตรูของตน โดยบางเรื่องก็ให้ภรรยาน้อยเป็นนางเอก บางเรื่องก็ให้ภรรยาหลวงเป็นนางเอก บางเรื่องก็ให้ลูกเขยถูกฆ่า บางเรื่องให้พ่อตาถูกฆ่าสลัดกันไป เป็นต้น ดังนั้นเมื่อทำไม่ได้ในชีวิตจริง การฟังนิทานที่บรรจุเนื้อหาที่เป็นที่พึงพอใจ ย่อมเป็นการสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้ผู้ฟังได้ในระดับหนึ่ง

นอกจากนิทานจักรๆ วงศ์ๆ จะสะท้อนความเป็นจริงในสังคม ผู้วิจัยเห็นว่า นิทานจักรๆ วงศ์ๆ ยังนำเสนอในเรื่องของความกตัญญู รู้คุณบิดามารดา และครูอาจารย์ และความมีน้ำใจของเพื่อนที่ให้ความช่วยเหลือจนบางครั้งถึงกับได้รับบาดเจ็บ และนำเสนอเรื่องของวัฒนธรรมประเพณีของไทยให้กับผู้อ่านด้วย

นิทานในเว็บไซต์นี้ จัดเป็นทั้งวรรณคดีไทยและเป็นทั้งนิทานพื้นบ้าน ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ตามลักษณะของเนื้อหาอาจจัดอยู่ใน **นิทานมหัศจรรย์ หรือนิทานเทพนิยาย** โดยตามแนวคิดของ ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543 : 112) กล่าวว่า นิทานมหัศจรรย์ของไทยมีลักษณะโครงสร้างโดยทั่วไปคล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์ของยุโรป คือ เป็นนิทานขนาดยาว ประกอบด้วยหลายอนุภาคหลายตอนจบ มีความเกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์ เช่น มีของวิเศษ ความสามารถพิเศษของมนุษย์ อย่างไรก็ตามแต่ นิทานมหัศจรรย์ของไทยมีลักษณะเฉพาะบางประการที่ทำให้แตกต่างไปจากนิทานมหัศจรรย์ของยุโรป คือ การจัดประเภท การระบุสถานที่ ตัวละคร แก่นของเรื่อง ความมหัศจรรย์และอนุภาคที่พบบ่อย โดยเรื่องพระอภัยมณีเป็นนิทานที่มีขนาดยาว มียักษ์ นางเงือก ความสามารถที่จะยั้งธนูได้ครั้งละเจ็ดดอกของวิเชียร ความสามารถของพระอภัยมณีในการเป่าปี่ ความสามารถของโมราในการผูกหญ้าให้เป็นลำเกายนต์ เป็นต้น เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่อง มีการระบุว่าเรื่องราวเกิดขึ้น ณ สถานที่ใด เช่น ตอนเมืองผลึก “กล่าวถึงเมืองผลึก กษัตริย์ผู้ครองนครทวงพระนามว่าท้าวสิลราช มีพระธิดาชื่อนางสุวรรณมาลี ....”

สำหรับในด้านของตัวละคร พระอภัยมณีและศรีสุวรรณต่างก็เป็นลูกของกษัตริย์ ตัวเอกซึ่งเป็นผู้หญิงก็มีทั้งลูกกษัตริย์ นางเงือก มีฤๅษีคอยช่วยเหลือ มีม้านิลมังกรซึ่งถือเป็นสิ่งวิเศษสำหรับศัตรูก็คือนางยักษ์ เหล่าคนพาลต่างๆ ด้านแก่นเรื่องก็นำเสนอทั้งความกตัญญูรู้คุณ อาทิสุศาสตร์และสินสมุทรมีความกตัญญูต่อบิดามารดาของตนมาก ความเฉลียวฉลาดมีไหวพริบของสุศาสตร์ เป็นต้น

สำหรับเรื่องโคบุตร ก็มีลักษณะเป็นนิทานมหัศจรรย์เช่นเดียวกับพระอภัยมณี โดยเริ่มด้วยโคบุตรเป็นโอรสของพระอาทิตย์และนางเทพอัปสร และได้รับการเลี้ยงดูจากนางราชสีห์จนโต ได้ของวิเศษมีวิชาความรู้ เดินทางผจญภัย ได้ชายาปราบอธรรม

อย่างไรก็ดี เนื้อหาของนิทานทั้ง 2 เรื่อง ที่เว็บไซต์นี้นำเสนอในขณะที่ทำการศึกษายังไม่สมบูรณ์ อยู่ในระหว่างการปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหา (update)

สำหรับเรื่องพระไชยสุริยา เป็นนิทานสำหรับสอนอ่าน โดยเนื้อหากล่าวถึงพระไชยสุริยาซึ่งเป็นเจ้าเมืองพาราสวะดี มีพระชายาชื่อสุมาลี เป็นเมืองที่ร่มเย็นเป็นสุข แต่พระไชยสุริยาถูกเหล่าอำมาตย์ยุยงให้ลุ่มหลงจนเมืองต้องล่มสลาย ต้องระหกระเหินออกจากเมือง ไปนอนกลางดงพงไพร แต่ได้พระดาบสมาเทศน์ชี้ทางสว่างให้ด้วยการบำเพ็ญกรรม สร้างความดี จนในที่สุดก็บรรลุ

จนได้ไปอยู่บนสวรรค์ เนื้อหาของเรื่องพระไชยสุริยาค่อนข้างอ่อน เน้นไปในการเขียนเพื่อสอนการสะกดคำในแม่ต่างๆ มากกว่า ดังนั้นจึงเป็นการนำการเล่นคำ เล่นเสียงให้เด็กอ่าน

เนื้อหาเต็มของนิทานในเว็บไซต์นี้ซึ่งมีขนาดค่อนข้างยาว แต่ที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์เป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น เพราะกำลังอยู่ในช่วงปรับปรุงเว็บไซต์ ได้รวมเอาลักษณะของนิทานประเภทอื่นเข้าไว้ด้วย กล่าวคือ ยังสามารถจัดนิทานในเว็บไซต์นี้เป็น *นิทานคติ* ก็ได้ เพราะเนื้อหาของเรื่องนำเสนอแง่คิด คุณธรรมความดี ให้แก่ผู้อ่าน เช่น การให้ความเคารพครูบาอาจารย์ของตัวละคร ความกตัญญูรู้คุณ นอกจากนี้ยังอาจจัดเป็น *นิทานประจำถิ่น* เพราะ สถานที่บางแห่งในเนื้อเรื่อง เช่น เกาะแก้วพิสดาร ก็เป็นเกาะที่มีอยู่จริงในปัจจุบัน



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สรุปภาพรวมเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

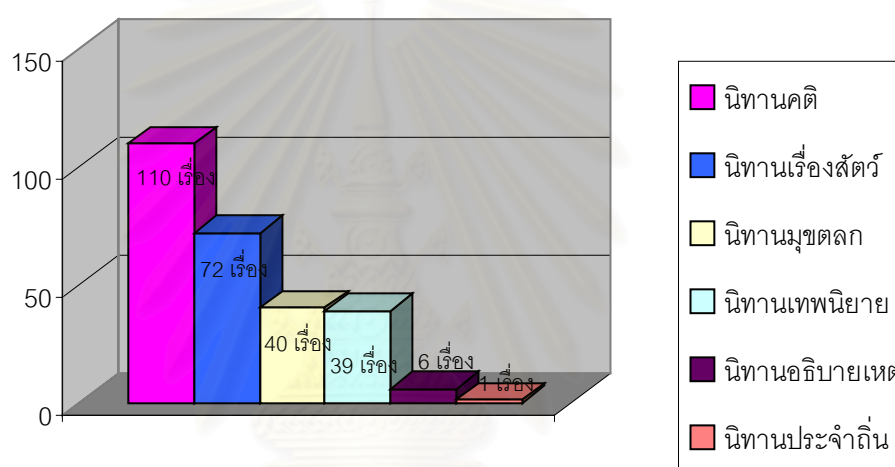
สำหรับจากการวิเคราะห์เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตทั้ง 6 เว็บไซต์แล้ว ซึ่งมีทั้งสิ้น 212 เรื่อง

www.kidsquare.com	มีจำนวน	44 เรื่อง
www.childthai.org/nitan	มีจำนวน	33 เรื่อง
www.everykid.com	มีจำนวน	67 เรื่อง
www.nitanbox.com/tale.htm	มีจำนวน	37 เรื่อง
www.geocities.com/paris/library/7749	มีจำนวน	3 เรื่อง
www.beeskids.com	มีจำนวน	28 เรื่อง

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่ผู้วิจัยจัดประเภทเข้าเป็นนิทานประเภทต่างๆ นั้น จากการวิจัยพบว่า นิทานเรื่องหนึ่งสามารถจัดเข้าเป็นนิทานได้หลายประเภท โดยพบว่า นิทานเรื่องสัตว์มักจะจัดเป็นนิทานคติด้วย หรือนิทานเทพนิยายก็สามารถจัดเป็นนิทานคติเพราะมีการสอดแทรกแง่คิดเอาไว้ในเนื้อเรื่องด้วย สำหรับนิทานมุขตลกนั้นจากการวิจัยพบว่า นิทานมุขตลกไม่เพียงแต่จะให้เพียงความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ผ่อนคลายให้กับผู้ที่เยี่ยมชมเว็บไซต์เท่านั้น นิทานมุขตลกบางเรื่องยังสอดแทรกแง่คิดเอาไว้ด้วยซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการนำเสนอโดยผู้จัดทำเว็บไซต์เอง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่า นิทานมุขตลกที่นำเสนอความเพลิดเพลินเป็นหลักนั้น ถ้าพิจารณาอย่างลึกซึ้งจะพบว่า ในความเพลิดเพลินที่นำเอาเรื่องของความงี่เง่า ฉลาดแกมโกงมาสร้างเสียงหัวเราะ แต่ก็แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้ไหวพริบสติปัญญา รวมถึงวาทศิลป์เข้าแก้ปัญหาได้อย่างทันท่วงที

สำหรับนิทานไทยที่พบในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าเป็น **นิทานคติ** คือมีจำนวน 110 เรื่อง ซึ่งมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ **นิทานเรื่องสัตว์** ซึ่งมีจำนวน 72 เรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นให้แง่คิดที่มีประโยชน์ต่อผู้เข้ามาเยี่ยมชม นอกจากนี้ประเภทของนิทานที่พบบนสื่ออินเทอร์เน็ตในการวิจัยครั้งนี้คือ ประเภทของ **นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย** ซึ่งผู้วิจัยจัดเอานิทานพื้นบ้านไทยเข้าไว้ในนิทานประเภทนี้ โดยนิทานพื้นบ้านไทยที่พบว่ามีกรนำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตคือเรื่อง ไกรทอง และนางสิบสอง รวมถึงวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี โคบุตร และ พระไชยสุริยา ซึ่งผู้จัดทำเว็บไซต์เรียกວ່ານิทานเพราะ คนสมัยก่อนเรียกการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินว่า “นิทาน”

**นิทานประจำถิ่น** ก็เป็นนิทานอีกประเภทหนึ่งที่พบในการวิจัยในครั้งนี้ แต่มีจำนวนเพียง 1 เรื่องเท่านั้น คือ “เรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์” ซึ่งเป็นเรื่องเล่าแถบลุ่มแม่น้ำโขงฝั่งลาว เกี่ยวกับการเอาชนะสงครามของชาวไทย จากการวิจัยยังพบ **นิทานมุขตลก** ซึ่งมีทั้งที่ให้ความเพลิดเพลินสนุกสนานในการอ่าน และมีทั้งที่สอดแทรกแง่คิดเอาไว้ด้วย แต่จุดประสงค์หลักของเรื่องยังเน้นที่การนำเสนอความสนุกสนาน ตลกขบขันมากกว่า และนิทานประเภทสุดท้ายที่พบคือ **นิทานอธิบายเหตุ** ซึ่งมี 6 เรื่อง คือ “เรื่องทำไมนกกระยางจึงชี้หลังควาย” “เรื่องทำไมต้องเป็นผีเสื้อ” “เรื่องสุริยัน-จันทร์รา” “เรื่องไก่พุดจาเรียบร้อย” ในเว็บไซต์ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) “เรื่องทำไมเต่าจึงมีกระดอง” และ “เรื่องมะม่วงหิมพานต์” ในเว็บไซต์ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)



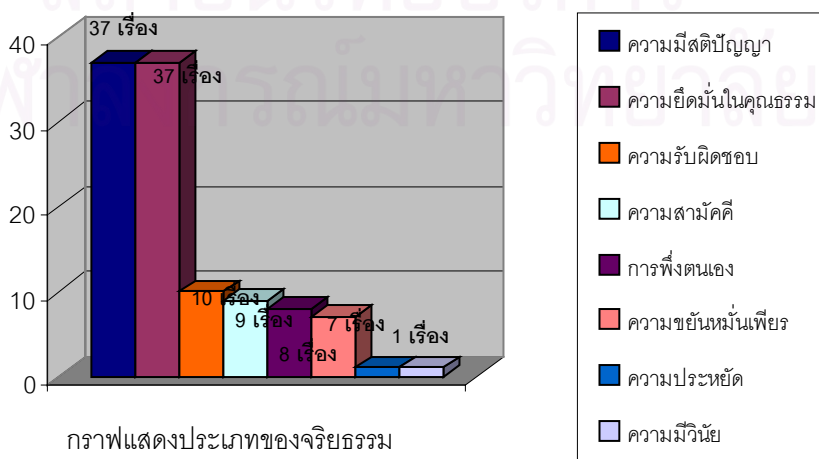
กราฟแสดงจำนวนของนิทานแต่ละประเภท

สำหรับแง่คิดทางด้านจริยธรรมที่มีการนำเสนอแง่คิดภายในนิทานนั้น จากการวิจัยพบว่ามีทั้งสิ้น 110 เรื่อง ซึ่งนำเสนอแง่คิดทางจริยธรรมด้วยกันทั้งหมด 8 ประการ คือ

1. **ความประหยัด** หมายถึง การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง พอให้ความสุขตามความจำเป็นของชีวิต รู้จักแบ่งรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น
2. **ความขยันหมั่นเพียร** หมายถึง ความพยายามบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุความสำเร็จโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยยากลำบากและพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคด้วยตนเอง
3. **ความมีสติปัญญา** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็ว

4. **การพึ่งพาตนเอง** หมายถึง ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนมีให้เต็มที่จะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
5. **ความรับผิดชอบ** หมายถึง การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรและละเอียดรอบคอบไม่ประมาทเลินเล่อ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น
6. **ความสามัคคี** หมายถึง ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมกำลังในทุกด้านทั้งกำลังกาย สติปัญญา ความรู้ กำลังใจและกำลังทรัพย์ เพื่อกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน
7. **ความยึดมั่นในคุณธรรม** หมายถึง การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี อาทิ การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น
8. **ความมีวินัย** หมายถึง การทำงานอย่างถูกต้องตรงตามระเบียบของหมู่คณะและปฏิบัติหน้าที่ที่ตนควรจะทำ
9. **ความรักชาติ** หมายถึง ความรู้สึกจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จะกระทำทุกอย่างเพื่อรักษาสถาบันเหล่านี้ให้คงอยู่มิให้ผู้ใดมาทำลาย

แง่คิดด้านจริยธรรมที่น่าเสนอมากที่สุดคือ ด้านของ**ความมีสติปัญญา** และ**ความยึดมั่นในคุณธรรม** มีจำนวน 37 เรื่อง เท่ากัน ด้าน**ความรับผิดชอบ** 10 เรื่อง ด้าน**ความสามัคคี** 9 เรื่อง ด้าน**การพึ่งพาตนเอง** 8 เรื่อง ด้าน**ความขยันหมั่นเพียร** 7 เรื่อง และด้าน**ความประหยัดและความมีวินัย** อย่างละ 1 เรื่อง จากการวิจัยไม่พบการนำเสนอแง่คิดทางจริยธรรมด้าน**ความรักชาติ** ในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต



### สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” ในครั้งนี้เนื่องด้วย “นิทาน” มีความสัมพันธ์กับมนุษย์และสังคมเป็นอย่างมาก เราใช้นิทานในหลากหลายวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อช่วยสร้างความเพลิดเพลิน เรียกเสียงหัวเราะ ถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ และทั้งยังสอดแทรกแง่คิดแนวทางการดำเนินชีวิต การสั่งสอนให้บุตรหลานเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต เราก็ล้วนใช้นิทานเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด และในปัจจุบันได้มีการถ่ายทอดนิทานลงบนสื่ออินเทอร์เน็ตซึ่งนับเป็นสื่อใหม่ที่นับวันจะยิ่งมีความสำคัญต่อสังคมมากขึ้น ด้วยความรวดเร็ว การสามารถเปิดดู เปิดอ่านจากที่ใดเวลาใดก็ได้ และเลือกอ่านได้ในสิ่งที่เราต้องการ ทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพมากสำหรับโลกในยุคโลกาภิวัตน์ การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการศึกษา คือ

1. เพื่อศึกษารูปแบบในการนำเสนอนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาแนวเรื่องของเนื้อหา นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต และแนวคิดหลักของเนื้อหาทางด้านจริยธรรม

โดย “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” เป็นการศึกษาเฉพาะนิทานไทยที่พบโดยการใช้เสิร์ชเอนจิน (search engine) และทำการสุ่มตัวอย่างอย่างเฉพาะเจาะจงในวันที่ 19 กรกฎาคม 2545 ออกมาได้ทั้งสิ้น 6 เว็บไซต์ คือ

[www.beeskids.com](http://www.beeskids.com)

[www.everykid.com](http://www.everykid.com),

[www.childthai.org](http://www.childthai.org)

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com),

[www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)

[www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749),

และใช้เวลาในการเก็บข้อมูลในเดือนสิงหาคม 2545

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต” เป็นการศึกษาวิจัยคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและ



เนื้อหาของนิทานไทยที่นำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ต และใช้การสัมภาษณ์แบบเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นตลอดจนรูปแบบการใช้งานของกลุ่มผู้รับสารต่อนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาประกอบการศึกษา

## สรุปผลการวิจัย

### รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

#### รูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) ของ ธวัชชัย ศรีสุเทพ ในการวิเคราะห์รูปแบบของการนำเสนอนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ต เนื่องจากการออกแบบเว็บเพจให้เป็นที่น่าสนใจ ดูแล้วสวยงาม อ่านง่ายสบายตา ย่อมช่วยส่งเสริมให้ผู้ที่เลือกเข้ามาชมเว็บไซต์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ไม่ยากเปลี่ยนหน้าไปชมเว็บไซต์อื่น อีกทั้งยังช่วยจูงใจให้เข้ามาชมเว็บไซต์อีกในครั้งต่อไป ผู้ศึกษายังนำเอาองค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์ กล่าวคือ ภาพ เสียง ข้อความ และการเชื่อมโยง เข้ามาพิจารณาร่วมด้วย ทั้งนี้เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถถ่ายทอดได้ทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และทั้งยังสามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ที่เราต้องการ ซึ่งการที่สามารถนำเอาคุณสมบัติที่โดดเด่นเหล่านี้มาถ่ายทอดนิทานได้ ย่อมช่วยให้การถ่ายทอดมีความสมบูรณ์มากขึ้น

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

การนำเสนอนิทานมีเพียงการใช้รูปภาพการ์ตูนซึ่งเป็นภาพนิ่งในการนำเสนอ มีเนื้อเรื่องของนิทานให้อ่านประกอบ ผู้อ่านสามารถเลือกเพื่อเชื่อมโยงไปยังนิทานเรื่องอื่นๆ ได้ หรือจะเลือกเพื่อเชื่อมโยงไปยังหมวดหมู่อื่นๆ โดยไม่ติดขัดระหว่างการเชื่อมโยง หรือปรากฏว่าเมื่อเชื่อมโยงไปแล้วหน้าที่ต้องการเลือกชมไม่สามารถแสดงผลได้ ซึ่งนับว่ามีออกแบบการเชื่อมโยงได้ดี ในส่วนของการออกแบบเว็บเพจของ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) นั้น มีการสร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ โดยใช้ขนาดของตัวหนังสือในการสร้างลำดับ รวมถึงตำแหน่งของการจัดวาง เช่น ชื่อเรื่อง เนื้อเรื่อง บทสรุป ก็แสดงถึงการสร้างลำดับใช้ของความสำคัญได้ดี [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) ออกแบบเว็บเพจให้มีรูปแบบคล้ายกับการดูการ์ตูน โดยใช้ภาพกราฟฟิกของสัตว์ต่างๆ เข้ามาประกอบ รูปแบบของตัวอักษรที่เว็บไซต์นี้เลือกใช้ก็ให้ความรู้สึกเหมือนอ่านลายมือเด็ก ซึ่งช่วย

เชื่อมโยงความรู้สึกของผู้เยี่ยมชมโดยเฉพาะเด็กให้รู้สึกว่าเป็นเว็บไซต์สำหรับเด็ก แม้ว่า การออกแบบการนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ค่อนข้างเรียบง่าย แต่ก็ช่วยให้ดูสะอาดตา อ่านง่าย การ ออกแบบหน้าตาของนิทานในแต่ละหน้ามีรูปแบบเดียวกัน คือใช้พื้น (background) สีขาว สีของ ตัวอักษรตลอดจนรูปแบบของตัวอักษรก็มีลักษณะเดียวกัน รูปภาพประกอบการนำเสนอในนิทาน แต่ละเรื่องผู้จัดทำจะใช้รูปภาพเดียวกัน ซึ่งเป็นการบอกแก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ว่า เว็บเพจของนิทาน แต่ละหน้าอยู่ในเว็บไซต์เดียวกัน การใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ ให้อ่านได้สะดวก รวดเร็ว รูปภาพดูง่าย เหมาะสมกับเด็ก แต่ขาดการนำเอาคุณสมบัติของภาพเคลื่อนไหวและเสียงมา ใช้ประกอบการนำเสนอ

[www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ ใช้ภาพประกอบการนำเสนอโดยใช้เป็นภาพการ์ตูนแบบ ภาพนิ่ง ซึ่งภาพจะวาดให้ตรงกับเนื้อหาของนิทาน แต่ละเรื่อง มีการนำเสนอเนื้อหาของนิทานให้ผู้ เยี่ยมชมเว็บไซต์อ่าน โดยมีขนาดของเนื้อเรื่องค่อนข้างยาว นอกจากนี้ยังนำเอาองค์ประกอบเรื่อง เสียงมานำเสนอด้วย โดยมีทั้งเสียงเพลงบรรเลง เสียงของผู้เล่านิทานซึ่งเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ ใหญ่ และเสียงสนทนาโต้ตอบกันระหว่างตัวละครซึ่งเป็นเสียงเด็กและผู้ใหญ่ โดยมีทั้งผู้หญิงและผู้ ชายผสมกัน และในส่วนล่างสุดของหน้าเว็บเพจจะมีจุดเชื่อมโยง (link) ซึ่งผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ สามารถเลือกเพื่อเชื่อมโยงไปยังหมวดหมู่อื่นๆได้

ในส่วนของการออกแบบเว็บเพจของ [www.childthai.org](http://www.childthai.org) นั้น มีการสร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ ในเว็บไซต์นี้ไม่ค่อย โดดเด่น ไม่มีจุดใดของหน้าที่ผู้เยี่ยมชมควรพุ่งความสนใจไปดูก่อน การลำดับความสนใจเกิดจาก การลำดับความสนใจตามธรรมชาติของการมองซึ่งจะต้องมองจากด้านบนลงสู่ด้านล่าง ไม่มีการ ใช้ขนาดตัวอักษรเพื่อสร้างความแตกต่าง มีการใช้ตัวเข้มและตัวเอนเข้ามาบ้าง แต่ก็ไม่มากนัก

การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ ออกแบบให้เหมือนว่าผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์กำลังเปิดสมุดนิทานอ่าน อยู่ ด้วยสีและภาพดูเหมาะกับการให้เด็กดู สีพื้น (background) ซึ่งเป็นสีชมพูให้ความรู้สึกอ่อน โยนิ นุ่มนวล ดูแล้วสบายใจ ผสมกับความเพลิดเพลินที่เกิดจากการฟังและอ่านนิทาน การออก แบบของนิทานในเว็บไซต์นี้ มีความสม่ำเสมอ เนื่องด้วยการใช้รูปแบบของพื้น (background) แบบเดียวกัน ในการจัดนิทานทุกเรื่อง ลักษณะของภาพประกอบก็มีรูปแบบเดียวกัน และในส่วน บนของนิทานแต่ละเรื่องจะมีรูปแบบ (template) ของหัวแบบเดียวกัน คือ มีชื่อเจ้าของเว็บไซต์ ตามด้วยชื่อของนิทาน แหล่งที่มา การใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ มีค่อนข้าง เยอะ วาดสวยและวาดได้ตรงกับเนื้อหาของนิทาน ซึ่งช่วยให้ผู้ที่อ่านเว็บไซต์ทำความเข้าใจนิทาน ได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเด็ก แต่ไม่ได้นำเอาคุณสมบัติของภาพเคลื่อนไหวมาใช้

www.everykid.com

นิทานของเว็บไซต์นี้ใช้ภาพประกอบในการนำเสนอ มีการนำเอาภาพเคลื่อนไหวเข้ามาใช้ด้วยแต่น้อยมาก รวมทั้งมีการนำเอาภาพจริงแบบภาพนิ่งเข้ามาประกอบการนำเสนอ นิทานด้วย นิทานทุกเรื่องจะมีเนื้อหาให้ผู้เยี่ยมชมได้อ่าน และมีจุดเชื่อมโยงเพื่อเชื่อมโยงไปยังหมวดหมู่อื่นๆ ไม่มี การนำเอาคุณสมบัติของเสียงมาใช้ ในส่วนของการออกแบบเว็บเพจของ www.childthai.org นั้น ผู้จัดทำเว็บไซต์นี้ใช้การเพิ่มขนาดของตัวอักษรในการจัดลำดับความสำคัญโดยชื่อเรื่องของนิทานแต่ ละเรื่องจะมีขนาดใหญ่ และจัดวางไว้บนสุดของหน้าเว็บเพจ ทั้งยังใช้สีในการสร้างความแตกต่าง และเป็นการสร้างลำดับความสำคัญด้วย คือสีของชื่อเรื่องจะมีสีเข้มสะดุดตา รูปแบบของการนำ เสนอนิทานของเว็บไซต์นี้ค่อนข้างเรียบง่าย โดยเฉพาะถ้าเป็นส่วนของนิทานที่มาจากเรื่องเล่าของไทยๆ จะเรียบง่าย และด้วยขนาดของตัวหนังสือที่ค่อนข้างเล็กและรูปภาพประกอบเรื่องอาจไม่ เป็นที่ดึงดูดใจของเด็กเท่าที่ควร แต่ในส่วนของนิทานเทพนิยายนานาชาติ ภาพประกอบจะมีความ สวยงามกว่า และค่อนข้างเยอะจึงทำให้ในส่วนของนิทานเทพนิยายนานาชาติมีรูปแบบการออกแบบที่ สวยงามกว่า บุคลิกโดยรวมของเว็บไซต์นี้ให้ความรู้สึกลึกซึ้งที่เมื่อเข้าไปเยี่ยมชมแล้วจะได้รับความ เพลิดเพลิน สนุกสนานอย่างแน่นอน แต่ในส่วนของนิทานนำเสนอไม่คอยดึงดูดใจเท่าที่ควร เว็บไซต์นี้จัดร้อยเว็บเพจแต่ละหน้าได้สอดคล้องกลมกลืนกันดี การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ใน การนำเสนอเนื้อหาไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ การเลือกใช้สี รูปแบบของตัวอักษรที่เหมือนกันและสอด คล้องเป็นเว็บไซต์เดียวกันดี การนำภาพมาประกอบการนำเสนอในส่วนของนิทานเทพนิยาย นานาชาติทำได้สวยงาม เหมาะสมดี ภาพประกอบเยอะ และสวยงาม วาดได้ตรงกับเนื้อหาของ นิทานซึ่งช่วยเรียกความสนใจจากผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้ดีโดยเฉพาะเด็ก และทั้งยังช่วยสร้างความ เข้าใจให้แก่ผู้อ่านมากขึ้นด้วย แต่ในส่วนของนิทานที่มาจากเรื่องเล่าของไทยๆ ใช้ภาพประกอบการ นำเสนอน้อย และภาพไม่สวยงามนัก คือ เน้นไปทางภาพที่เป็นลายเส้นมีรายละเอียดของภาพ น้อย

www.beeskids.com

การนำเสนอของเว็บไซต์นี้ใช้ภาพการ์ตูนประกอบการนำเสนอ โดยเป็นภาพเคลื่อนไหว ตัวการ์ตูนจะเคลื่อนไหวไปตามเสียงเล่าเรื่อง มีเนื้อหาของนิทานประกอบในแต่ละหน้าของเว็บ เพจ ซึ่งสั้นกระชับ เหมาะกับการให้เด็กดู เสียงเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอในเว็บไซต์นี้เป็นเสียงผู้ หญิงวัยผู้ใหญ่ โดยจะเล่าเรื่องและแทนเสียงของตัวละครทุกตัวเมื่อมีเนื้อหาของการสนทนา ซึ่งจะ มีการตัด ปรับเปลี่ยนเสียงให้ หุ้ม แหลม ดั่ง เบา แตกต่างกันไปตามตัวละคร ในส่วนของการเชื่อม

โยง (link) เว็บไซต์นี้จะมีจุดเชื่อมโยงให้ไปสู่อะไรหลายๆ อย่างภายในเว็บไซต์และเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ด้วย ในส่วนของการออกแบบเว็บเพจของ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) นั้น เว็บไซต์นี้มีการสร้างลำดับความสำคัญของหน้าอย่างเด่นชัด คือ ข้อความที่ว่า “นิทานมาใหม่จ้า” ซึ่งมีขนาดใหญ่เห็นได้อย่างชัดเจนและวางลำดับไว้ในส่วนบนกลางหน้า ตัวการ์ตูนรูปผึ้งที่มีขนาดใหญ่ช่วยดึงความสนใจให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ต้องมอง ณ จุดนี้ก่อนด้วย ส่วนในนิทานแต่ละเรื่อง จะมีการบอกของการนำเสนอนิทานซึ่งเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว ย่อมดึงความสนใจของผู้เยี่ยมชมให้สนใจในส่วนนี้ รูปแบบของการนำเสนอนิทานคล้ายการชมการ์ตูนผ่านสื่อโทรทัศน์ ต่างเพียงผู้เยี่ยมชมต้องเลือกเพื่ออ่านยังส่วนต่อไปเอง แต่ก็สามารถย้อนกลับมาดูยังหน้าที่คุณได้แล้วได้ หรือจะดูและฟังก็รอบก็ได้ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) มีบุคลิกที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผสมผสานกับความทันสมัยของการถ่ายทอดนิทานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ภาพการ์ตูนที่วาดอย่างสวยงาม สีสันสดใส ช่วยดึงดูดใจให้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่เองอยากดูและฟังนิทาน รูปแบบของการ์ตูนในนิทานแต่ละเรื่องรวมถึงรูปแบบของหน้าเว็บเพจซึ่งจะมีรูปผึ้งอยู่ในทุกหน้าของเว็บเพจ มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเว็บไซต์ปีศาจคิดส์และสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมเว็บไซต์ในการร้อยให้เป็นเว็บไซต์เดียวกัน การนำเสนอภาพของเว็บไซต์นี้ซึ่งมีทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ทำได้อย่างเหมาะสม สวยงาม ดูง่ายไม่รกตา

[www.nitanbox.com](http://www.nitanbox.com)

การนำเสนอของเว็บไซต์นี้ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ มีเพียงเนื้อหาของนิทานให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์อ่าน ไม่มีการใช้คุณสมบัติในเรื่องของเสียง มีการเชื่อมโยง (link) ที่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์สามารถเลือกเพื่อไปยังหมวดหมู่อื่นๆ หรือเลือกอ่านนิทานเรื่องอื่น ในส่วนของการออกแบบเว็บเพจของ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) นั้น การลำดับความสำคัญของหน้าไม่ค่อยเด่นนัก มีการใช้ตัวหนังสือซึ่งกระพริบเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ทราบว่านิทานเรื่องนี้เป็นนิทานใหม่ และการเพิ่มขนาดของตัวหนังสือซึ่งเป็นชื่อเรื่องของนิทานให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติเท่านั้น จากการใช้ภาพและเสียงประกอบการนำเสนอ มีเพียงเนื้อหาของนิทานให้อ่านเพียงอย่างเดียวจึงทำให้รูปแบบการนำเสนอของเว็บไซต์นี้ไม่ดึงดูดใจเท่าที่ควร ดูคล้ายการอ่านหนังสือเรียน การออกแบบของเว็บไซต์นี้ นับได้ว่ามีความสม่ำเสมอทั่วทั้งเว็บไซต์ โดยจะมีรูปแบบของหน้าเว็บเพจเดียวกันหมด เว็บไซต์นี้มีการออกแบบที่ค่อนข้างแปลกกว่าเว็บไซต์อื่น คือมีรูปแบบการออกแบบคล้ายการใช้โปรแกรม Power Point กล่าวคือ วิธีการเปลี่ยนหน้าจากหน้าหนึ่งไปสู่อีกหน้าหนึ่งโดยใช้เทคนิคการใส่ effect เข้าไป การที่ผู้จัดทำเว็บไซต์ออกแบบให้มีหัวใจลอยไปมาในหน้าของเว็บเพจ ก็เป็นจุดหนึ่งที่ร้อยความรู้สึกของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ว่ากำลังดูเว็บไซต์นี้อยู่

[www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749)

การนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นี้ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ มีเพียงข้อความซึ่งเป็นเนื้อหาของนิทาน ไม่มีการนำคุณสมบัติในเรื่องของเสียงมาใช้ มีการเชื่อมโยงซึ่งอยู่ด้านล่างของแต่ละหน้าเว็บเพจที่ผู้เยี่ยมชมสามารถเลือกอ่านเนื้อหาของนิทานในตอนต่อไปได้ การสร้างลำดับความสำคัญของเว็บไซต์นี้ไม่โดดเด่นนัก ใช้สีและการสร้างกรอบในการเน้นความสำคัญเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เห็น ผู้จัดทำออกแบบเว็บเพจให้มีรูปแบบเหมือนกันทุกหน้า และใช้สีในการแยกประเภทของเนื้อหาที่ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ใช้การเว้นช่องว่างระหว่างเนื้อหาซึ่งช่วยให้ผู้อ่านไม่ล้าสายตาและเป็นการพักสายตาด้วย การนำเสนอเนื้อหาในเว็บไซต์นี้คล้ายการอ่านหนังสือเรียน เรียบง่าย เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาของนิทาน ซึ่งประพันธ์โดยสุนทรภู่ ใช้ภาพประกอบการนำเสนอซึ่งอาจจะเป็นปัจจัยที่ลดความดึงดูดใจลง แต่สำหรับผู้ที่ใช้มาหาความรู้หรือรายละเอียดเกี่ยวกับสุนทรภู่แล้ว เว็บไซต์นี้นับว่าตอบสนองความต้องการได้อย่างเกือบสมบูรณ์

### สรุปภาพรวมรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการวิเคราะห์รูปแบบนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตจำนวน 6 เว็บไซต์ พบว่า เว็บไซต์ที่ใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหา มี [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com), [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan), [www.everykid.com](http://www.everykid.com), และ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) โดยใช้ภาพการ์ตูนเป็นหลัก เว็บไซต์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ใช้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวในการนำเสนอเนื้อหา และพบว่าใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ใช้ภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอเนื้อหาด้วย แต่มีจำนวนน้อยมาก สำหรับ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) และ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) นั้น ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหาไทย แต่พบว่ามีการใช้ภาพในการจัดสร้างเว็บไซต์ในส่วนอื่นๆ

[www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) และ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) นำองค์ประกอบทางด้านเสียงมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา โดยใน [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) เสียงประกอบการเล่าเรื่องจะเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่เพียงคนเดียว และมีเสียงเพลงบรรเลงประกอบการเล่าเรื่องด้วย สำหรับ [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) เสียงเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่เป็นเสียงหลักและมีเสียงเด็กทั้งชายและหญิงและเสียงผู้ชายวัยผู้ใหญ่เข้ามาประกอบการเล่าเรื่องด้วย

ทุกเว็บไซต์ของการวิจัยในครั้งนี้ใช้ข้อความประกอบการนำเสนอนิทานซึ่งคือเนื้อหาของนิทาน และพบว่าจุดเชื่อมโยง (link) ไปยังส่วนต่างๆ ภายในเว็บไซต์และเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นจะพบในบริเวณ 3 แห่ง คือ ส่วนบนของหน้า ส่วนท้ายของหน้าและด้านข้างทางซ้ายมือของหน้าเว็บเพจ

เมื่อวิเคราะห์รูปแบบของนิทานไทยตามหลักการออกแบบเว็บไซต์แล้ว พบว่า มีการออกแบบได้ดีทั้งการจัดลำดับความสำคัญก่อนหลังของส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บเพจ บุคลิกที่ออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็ก การใช้ภาพประกอบที่วาดอย่างสวยงาม ตลอดจนการออกแบบหน้าเว็บเพจได้อย่างสม่ำเสมอมีความเป็นเอกภาพดี

### เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ผู้วิจัยได้ใช้หลักการแบ่งประเภทของนิทานตามแนวคิดของ ประคอง นิมมานเหมินทร์ และจัดกลุ่มแนวคิดหลักทางด้านจริยธรรมของนิทาน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

[www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)

นิทานไทยในเว็บไซต์นี้มีจำนวน 44 เรื่อง โดยเกือบทั้งหมดเป็น นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) เพราะมีตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ เช่น หมาจิ้งจอก ลา เสือ กวาง โดยเนื้อหาของเรื่องจะนำเสนอความฉลาดและความใจเขลาของสัตว์ โดยนำไปสู่ทางรอดและนำความลำบากมาสู่ตนเอง นิทานในเว็บไซต์นี้ยังจัดอยู่ในประเภท นิทานคติ ด้วย (fable tale) โดยในตอนท้ายของเรื่องจะสรุปแง่คิดที่ได้จากนิทานเรื่องนั้นๆ โดยมีประโยคที่ว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า....”

สำหรับแนวคิดหลักด้านจริยธรรมที่นำเสนอในนิทานของเว็บไซต์นี้นั้น นำเสนอด้านทางความมีสติปัญญา 21 เรื่อง ด้านความขยันหมั่นเพียร 3 เรื่อง ด้านความรับผิดชอบ 5 เรื่อง และด้านความยึดมั่นในคุณธรรม 1 เรื่อง

[www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)

นิทานในเว็บไซต์นี้มีจำนวน 33 เรื่อง ซึ่งสามารถจัดเป็น นิทานคติ (fable tale) โดยนิทานในเว็บไซต์นี้นำเสนอแง่คิดสอนใจแก่ผู้อ่านและผู้ฟัง โดยแง่คิดที่พบจากการศึกษาเว็บไซต์นี้มีค่อนข้างหลากหลาย นิทานในเว็บไซต์นี้ยังจัดเป็น นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale) เพราะการมีตัวละครในเรื่องเป็นนางฟ้า เทวดา ภูตผี และจัดเป็น นิทานอธิบายเหตุ (explanatory tale) ทั้งนี้เพราะนิทานบางเรื่องอธิบายถึงความเป็นไปของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ เช่น เรื่องทำไมนกกระยางจึงชี้หลังควาย เรื่องทำไมต้องเป็นผีเสื้อเป็นต้น และเป็นนิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) เพราะตัวละครในนิทานจากที่ทำการศึกษามีสัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่องทั้งหมด

สำหรับแนวคิดหลักด้านจริยธรรมที่นำเสนอในนิทานของเว็บไซต์นี้นั้น พบว่า นำเสนอทางด้านความสามัคคี 8 เรื่อง ความยึดมั่นในคุณธรรม 5 เรื่อง ด้านความรับผิดชอบ 4 เรื่อง ด้านการพึ่งพาตนเอง 4 เรื่อง ด้านความขยันหมั่นเพียร 1 เรื่อง เนื้อหาของนิทานในเว็บไซต์นี้ยังสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความเป็นไทย เช่น ดนตรีไทย ขนมไทย ดอกไม้ไทย ซึ่งพบว่านำมาตั้งเป็นชื่อตัวละครของนิทาน

[www.everykid.com](http://www.everykid.com)

นิทานในเว็บไซต์นี้มีจำนวน 67 เรื่อง ส่วนใหญ่จัดเป็นนิทานมุขตลก (jest) เพราะเนื้อหาของนิทานเน้นการสร้างความปลอดภัย เรียกเสียงหัวเราะให้กับผู้อ่านเป็นหลัก แต่นิทานมุขตลกบางเรื่องก็นำเสนอแง่คิดของเรื่องไว้ในตอนท้ายด้วย นิทานในเว็บไซต์นี้จัด เป็นนิทานคติ (fable tale) โดยจะนำเสนอแง่คิดไว้ในตอนท้ายของเรื่อง และจัดเป็น นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale) เพราะตัวละครในนิทานเป็นเทวดา นางฟ้า ซึ่งให้ความช่วยเหลือและดักเตือนมนุษย์ นิทานในเว็บไซต์นี้ยังจัดเป็นนิทานประจำถิ่น (sage) ด้วย คือเรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์ ซึ่งเป็นเรื่องเล่าในแถบกลุ่มแม่น้ำโขงฝั่งไทย โดยพบว่าไม่มีเรื่องเดียวจากการศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่จัดอยู่ในนิทานประเภทนี้ และจัดเป็น นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) เพราะตัวละครในนิทานและเนื้อหาของเรื่องเป็นเรื่องราวความฉลาดและความโง่เขลาของสัตว์

สำหรับแนวคิดหลักด้านจริยธรรมที่นำเสนอในนิทานของเว็บไซต์นี้นั้น พบว่า นำเสนอทางด้านความยึดมั่นในคุณธรรม 12 เรื่อง ความมีสติปัญญา 8 เรื่อง การพึ่งพาตนเอง 2 เรื่อง ความขยันหมั่นเพียร และความประหยัด 1 เรื่อง

[www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)

นิทานไทยในเว็บไซต์นี้ มีจำนวน 37 เรื่อง นิทานส่วนใหญ่ในเว็บไซต์นี้สามารถจัดเป็นนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale) เพราะมีเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ มีเทวดา ภูตผี สัตว์พูดได้เข้ามาเป็นตัวละครในเรื่อง และนิทานเกือบทุกเรื่องมีการนำเสนอแนวคิดไว้ในส่วนท้ายของเรื่องจึงจัดเป็น นิทานคติ (fable tale) โดยแนวคิดที่น่าเสนอมีก่อนข้างหลากหลาย นอกจากนี้นิทานใน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ยังจัดเป็น นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) ด้วย ซึ่งพบจำนวนเพียง 8 เรื่อง และพบ นิทานอธิบายเหตุ (explanatory tale) ซึ่งเป็นนิทานที่บอกความเป็นมาของการที่เต่ามีกระดอง และการเกิดต้นหิมพานต์

สำหรับแนวคิดหลักด้านจริยธรรมที่นำเสนอในนิทานของเว็บไซต์นี้นั้น พบว่า นำเสนอทางด้าน ความยึดมั่นในคุณธรรม 9 เรื่อง ความมีสติปัญญา 4 เรื่อง ความขยันหมั่นเพียร และความประมาท 1 เรื่อง

[www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749)

เว็บไซต์นี้นำเสนอนิทานซึ่งเป็นบทประพันธ์ของมหากวีสุนทรภู่ มีอยู่ด้วยกัน 5 เรื่อง แต่ที่สามารถเลือกเข้าไปชมได้มีเพียง 3 เรื่อง คือ โคบุตร พระอภัยมณี และ พระไชยสุริยา จัดเป็นนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale) ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2543 : 112) กล่าวว่านิทานมหัศจรรย์ของไทยจะเป็นนิทานขนาดยาว ประกอบด้วยอนุภาค มีความเกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์ ตัวละครเอกที่เป็นชายมักจะเป็นลูกกษัตริย์แต่ต้องระหกระเหินจากบ้านมา มีการต่อสู้กับอมนุษย์ ภูติผีปีศาจ และจะมีเทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือของวิเศษคอยให้ความช่วยเหลือ ซึ่งตรงกับเนื้อหาของนิทานที่น่าเสนอทั้ง 3 เรื่อง ในเว็บไซต์นี้



www.beeskids.com

นิทานในเว็บไซต์นี้มีจำนวน 28 เรื่อง โดยเป็นนิทานพื้นบ้านไทย 2 เรื่อง คือ เรื่องไกรทอง และ นางสิบสอง นิทานโดยมากในเว็บไซต์นี้ จัดเป็นนิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) โดยนำเสนอถึงความเจ้าเล่ห์ ความเฉลียวฉลาด ความโง่เขลาจนนำความลำบากมาสู่ตนเองในที่สุด นิทานในเว็บไซต์นี้ยังจัดเป็น นิทานคติ (fable tale) โดยจะมีการสรุปแง่คิดของเรื่องไว้ยังส่วนสุดท้ายของนิทานแต่ละเรื่อง และจัดเป็น นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย (fairly tale) เพราะเนื้อหาของนิทานมีเรื่องของความมหัศจรรย์ เช่น ของวิเศษ เทวดา ยักษ์ โดยนิทานพื้นบ้านไทย เรื่องไกรทอง และนางสิบสอง จัดเป็นนิทานประเภทนี้ด้วย

สำหรับแนวคิดหลักที่นำเสนอในนิทานของเว็บไซต์นี้นั้น พบว่า นำเสนอทางด้านความยึดมั่นในคุณธรรม 10 เรื่อง ความมีสติปัญญา 4 เรื่อง การพึ่งพาตนเอง 2 เรื่อง ความขยันหมั่นเพียร ความสามัคคี และความรับผิดชอบ อย่างละ 1 เรื่อง

### สรุปภาพรวมเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตจำนวน 6 เว็บไซต์ ซึ่งมีจำนวนนิทานทั้งสิ้น 212 เรื่อง คือ

www.kidsquare.com	มีจำนวน	44	เรื่อง
www.childthai.org/nitan	มีจำนวน	33	เรื่อง
www.everykid.com	มีจำนวน	67	เรื่อง
www.nitanbox.com/tale.htm	มีจำนวน	37	เรื่อง
www.geocities.com/paris/library/7749	มีจำนวน	3	เรื่อง
www.beeskids.com	มีจำนวน	28	เรื่อง

โดยนิทานไทยที่พบในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนิทานคติ 110 เรื่อง รองลงมาคือ นิทานเรื่องสัตว์ 72 เรื่อง นิทานมุขตลก 40 เรื่อง นิทานเทพนิยาย 39 เรื่อง นิทานอธิบายเหตุ 6 เรื่อง และนิทานประจำถิ่น 1 เรื่อง

สำหรับแง่คิดที่นำเสนอในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต จะเป็นการนำเสนอแง่คิดด้านจริยธรรมในการดำเนินชีวิต โดยเมื่อจัดกลุ่มตามประเภทของจริยธรรมที่พบในนิทานแต่ละเรื่องแล้ว พบว่านิทานในแต่ละเว็บไซต์มีการนำเสนอแง่คิดที่คล้ายคลึงกัน คือ จะนำเสนอในเรื่องของการรู้จักใช้สติปัญญา แก้ไขปัญหาเฉพาะ การยึดมั่นในคุณธรรม อันหมายถึง การกระทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดี เมื่อกระทำแล้วจะได้ชื่อว่าเป็นคนดี การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ ละเอียดรอบคอบ ไม่ประมาทเดินเลื้อย ต้องยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติงานต่างๆ การสามัคคี รักใคร่กลมเกลียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ไม่ทะเลาะกัน การพึ่งพาตนเอง ต้องเชื่อมั่นในตนเอง ภูมิใจในตนเอง และใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ต้องมีความขยันหมั่นเพียร มุมนานะบากบั่นต่อสิ่งต่างๆ เพื่อให้ถึงยังจุดหมายที่หวังไว้ และทั้งต้องเป็นผู้ที่รู้จักประหยัดอดออม ใช้จ่ายอย่างพอให้มีความสุขตามจำเป็นและต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตนเอง ทำสิ่งที่ถือเป็นหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่

## อภิปรายผล

นิทานเป็นสิ่งที่ดีคนทุกเพศทุกวัยชอบ นอกจากนิทานจะให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังแล้ว ยังสอดแทรกคติธรรมแง่คิดให้แก่ผู้ฟังด้วย โดยเฉพาะเด็ก การฟังนิทานช่วยให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินและยังสามารถถ่ายทอดความรู้ ทักษะคติ แง่คิดในการดำเนินชีวิตให้แก่เด็กได้โดยไม่เป็นการขัดต่อความสนใจและความต้องการของเด็กที่ชอบทำ ชอบฟังกิจกรรมที่สร้างความเพลิดเพลิน และทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา เพราะเด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะการฟัง การอ่านและถ้าเด็กนำเอานิทานเหล่านั้นไปถ่ายทอดต่อกับเพื่อนๆ แล้ว ยังเป็นการช่วยส่งเสริมและพัฒนาการสร้างสัมพันธภาพของเด็กในสังคมด้วย

สำหรับนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่ได้ทำการศึกษาในครั้งนี้นั้น จากการศึกษาพบว่าจัดอยู่ในหมวดหมู่หนึ่งของเว็บไซต์ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อเด็ก ซึ่งในปัจจุบันมีค่อนข้างมากและคาดว่าต่อไปในอนาคตจะมีมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งนี้เพราะการเรียนการสอนในปัจจุบันทั้งจากโรงเรียนและการสอนโดยพ่อแม่ผู้ปกครองเอง กอปรการดำเนินชีวิตที่คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีอิทธิพลมากขึ้น การนำเอานิทานถ่ายทอดลงบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ย่อมช่วยให้นิทานได้ถูกถ่ายทอดแก่สังคมโลกมากขึ้นในรูปแบบที่ข้อจำกัดของระยะทางและเวลาไม่ใช่เรื่องสำคัญอีกต่อไป

## ด้านรูปแบบของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า ในส่วนรูปแบบการนำเสนอนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตจากการศึกษาในครั้งนี้ซึ่งมีทั้งสิ้น 6 เว็บไซต์ องค์ประกอบหลักที่แต่ละเว็บไซต์ใช้ในการนำเสนอนิทาน คือ เนื้อหาของนิทาน ซึ่งมีทั้งขนาดยาวและสั้นตามแต่เนื้อความของนิทานในแต่ละเรื่อง แต่ที่พบนั้นจะมีขนาดค่อนข้างสั้นจนถึงปานกลาง ทั้งนี้เพราะการออกแบบการจัดวางเนื้อหาหรือข้อความที่ดีในสื่ออินเทอร์เน็ต ไม่ควรมีขนาดความยาวเกินหน้าจอกอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เยี่ยมชมจะสะดกในการอ่านรวดเดียวจนจบไม่ต้องเลื่อนหน้าจอลงเพื่ออ่านข้อความที่เหลือในส่วนล่างของหน้าเว็บเพจ แม้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตจะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาของสารได้อย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดเนื้อหาที่มีขนาดยาวเกินไป ทำให้ความยาวของเนื้อหาเกินขนาดของหน้าจอกอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ต้องเลื่อนสกอลล์บาร์ (scroll bar) ลงมา ทำให้การอ่านไม่ได้รับความสะดวก และผู้เยี่ยมชมเองอาจจะเลือกที่จะไม่อ่านในส่วนท้ายนั้นเสีย หรือเปลี่ยนหน้าเพื่อไปดูอย่างอื่นแทน ทำให้การถ่ายทอดสารอาจขาดความสมบูรณ์ได้

องค์ประกอบต่อมาที่แต่ละเว็บไซต์จะขาดไม่ได้คือ จุดเชื่อมโยง (link) ซึ่งจะเชื่อมโยงผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ไปยังหมวดหมู่อื่นๆ ภายในเว็บไซต์และเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ตามที่ผู้เยี่ยมชมเลือก จากการศึกษาค้นพบจุดเชื่อมโยงอยู่ด้วยกัน 3 แห่ง โดยบริเวณของหน้าเว็บเพจที่พบแห่งมากที่สุดคือ ในส่วนท้ายของหน้า ซึ่งจะมีทั้งปุ่มเลือกที่เป็นข้อความและปุ่มเลือกที่เป็นไอคอน (icon) รูปภาพ บริเวณต่อมาคือ หน้าบนของหน้าเว็บเพจ และด้านข้างของหน้าเว็บเพจ บางเว็บไซต์ที่ทั้งด้านบนและด้านล่าง เช่น [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เยี่ยมชมในการไม่ต้องเลื่อนหน้าจอลงกลับไปกลับมา

ในการนำภาพมาประกอบการนำเสนอนิทานนั้น จากการศึกษาค้นพบพบว่า เกือบทุกเว็บไซต์ใช้หมด เพียงแต่จะมากหรือน้อยเท่านั้น สำหรับในบางเว็บไซต์ เช่น [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ ทั้งนี้อาจจะเพราะกลุ่มคนผู้ผลิตเว็บไซต์มักจะเป็นกลุ่มคนที่มีบุคลากรเพียงไม่กี่คนเท่านั้น ริเริ่มเว็บไซต์ด้วยใจรักส่วนตัว และมักจะเป็นกลุ่มคนที่ทำงานประจำอย่างอื่นอยู่แล้ว ดังนั้นการจะออกแบบการนำเสนอจึงยังไม่สมบูรณ์พอ เพราะข้อจำกัดของเวลา เงินทุน เป็นต้น (ธัญมัย อังศุวัฒนานนท์ : 2545) หรือใน [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) การนำเสนอนิทานในเว็บไซต์นี้ก็ไม่มีการใช้ภาพประกอบการนำเสนอ เนื่องด้วยนิทานในเว็บไซต์นี้แท้จริงแล้วคือบทประพันธ์ของสุนทรภู่ แต่ในสมัยก่อนนิยายหรือการเล่าที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ถูกเรียกว่า “นิทาน” และ

บทประพันธ์ดังกล่าวท่านสุนทรภู่ก็ไม่ได้ใช้ภาพประกอบด้วย ดังนั้นเว็บไซต์นี้ซึ่งใช้วิธีคัดลอกเนื้อหาจึงไม่มีการนำเอาภาพมาประกอบการนำเสนอ

สำหรับเว็บไซต์อื่นๆ ที่ทำการศึกษา นั้น รูปภาพประกอบส่วนใหญ่เป็นภาพนิ่ง เป็นภาพที่วาดได้อย่างสวยงามน่ารัก สีสดใส บางเว็บไซต์ เช่น [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan) ภาพประกอบจะเป็นภาพที่วาดตรงกับเนื้อหาของนิทาน ย่อมช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์โดยเฉพาะเด็กทำความเข้าใจกับนิทานได้มากขึ้น บางเว็บไซต์นำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว เช่น [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) ซึ่งตัวการ์ตูนจะเคลื่อนไหวได้ตามเนื้อหาของนิทาน

สำหรับในส่วนของคุณสมบัติด้านการใส่เสียงเพื่อประกอบการนำเสนอ จากการศึกษาพบว่า มีเพียง 2 เว็บไซต์เท่านั้นที่นำคุณสมบัตินี้มาใช้ คือ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) และ [www.childthai.org](http://www.childthai.org) แต่การนำเสนอด้านเสียงนั้นยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร เพราะเสียงยังขาดๆ หายๆ เป็นบางช่วง และใช้เวลานานกว่าจะดาวน์โหลดเสียงมาได้ครบหมด การเล่าเรื่องประกอบการนำเสนอนั้น จากการศึกษาพบว่า ใช้เทคนิคการสนทนาโต้ตอบกันไปมาระหว่างตัวละครในนิทานและใช้ของผู้เล่าที่แตกต่างกันไป โดยพบใน [www.childthai.org](http://www.childthai.org) คือมีทั้งเสียงเด็ก ผู้หญิงผู้ชาย และเสียงผู้ใหญ่ ผู้หญิงผู้ชาย แต่เสียงเล่าเรื่องที่เป็นเสียงเล่าหลักจะเป็นเสียงผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ สำหรับเว็บไซต์ [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) นั้น เสียงเล่าเรื่องจะเป็นเสียงผู้หญิง ในส่วนเนื้อหาของนิทานที่มีการสนทนาโต้ตอบไปมาก็ยังคงใช้เสียงผู้หญิงเสียงเล่าเดิมแต่ตัดเสียงให้ใหญ่ เล็ก แหลม ทุ้ม ไปตามตัวละคร

สำหรับสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว การออกแบบเว็บเพจนับว่ามีความสำคัญมาก เพราะเว็บไซต์ในปัจจุบันมีมากมาย และผู้จัดทำเว็บไซต์เองก็ไม่สามารถที่จะไปบังคับให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเลือกเข้ามาอ่านเว็บไซต์ของตนเองได้ ดังนั้นการออกแบบเว็บไซต์ให้สวยงาม น่าสนใจจึงเป็นเหมือนด่านแรกที่จะเรียกให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์อยากจะเลือกเข้าไปชมไปดูในเว็บไซต์นั้นๆ นอกจากนี้ การออกแบบเว็บเพจที่ดีทำให้ง่ายต่อการใช้งาน ง่ายต่อการเลือกเข้าไปอ่านยังหมวดหมู่ต่างๆ ผู้เยี่ยมชมสามารถรับรู้ว่าสิ่งใดหรือเนื้อหาตอนใดที่ผู้จัดทำเว็บไซต์ต้องการที่จะถ่ายทอดให้ การออกแบบเว็บเพจของผู้จัดทำเว็บไซต์บางครั้งอาจทำให้ผู้ที่เยี่ยมชมเว็บไซต์นั้นอยู่เกิดความสับสน นึกว่าตนเองเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่นแล้ว เพราะการออกแบบที่ขาดความเป็นหนึ่งเดียว ขาดความสม่ำเสมอของรูปแบบ หรือการออกแบบเว็บเพจที่เต็มแน่นไปด้วยเนื้อหา อาจทำให้ผู้เยี่ยมชมไม่รู้สึกลอยๆ อ่านหรือดูในส่วนอื่นๆ ต่อไป การนำเสนอรูปภาพซึ่งเป็นสิ่งที่ดีสำหรับการสร้างแรงดึงดูดความสนใจให้ผู้เยี่ยมชมเลือกเข้ามาชม แต่การใส่ภาพที่มากเกินไป หรือภาพขาดความสวยงามก็ไม่ได้ช่วย

ให้เว็บไซต์นั้นๆ เป็นเว็บไซต์ที่ดีขึ้นเลย ดังนั้นการออกแบบเว็บไซต์จึงนับเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้การถ่ายทอดสารสำเร็จได้หรือไม่

ในการจัดองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์ทั้ง 6 เว็บไซต์ที่ได้ทำการศึกษา นั้น พบว่า ส่วนใหญ่แล้วจะมีการจัดองค์ประกอบได้ดี มีการลำดับความสำคัญซึ่งทำให้ผู้เยี่ยมชมทราบว่า ณ ส่วนใดของหน้าที่ควรให้ความสนใจก่อนหลัง แม้ว่าบางเว็บไซต์จะมีการแสดงการลำดับความสำคัญน้อย แต่ผู้เยี่ยมชมก็สามารถทราบได้ ในส่วนของบุคลิกของเว็บไซต์ที่ทำการศึกษา นั้น แต่ละเว็บไซต์มีรูปแบบที่ค่อนข้างเป็นแบบเฉพาะของตนเอง แต่โดยรวมแล้วก็ออกแบบได้เหมาะสมกับการเป็นเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็กและผู้ปกครอง กล่าวคือการใช้สีที่สดใส การนำภาพการ์ตูนต่างๆ มาประกอบการนำเสนอ เป็นต้น จะมีบางเว็บไซต์ที่กลุ่มเป้าหมายอาจแตกต่างกันออกไป เช่น [www.geocities.com/Paris/Library/7749](http://www.geocities.com/Paris/Library/7749) ที่กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่สนใจหรือต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับสุนทรภู่ หรือเว็บไซต์ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเว็บไซต์ที่กลุ่มเป้าหมายน่าจะเป็นเด็กที่โตแล้วและผู้ใหญ่ จึงทำให้รูปแบบการนำเสนอเว็บไซต์มีความแตกต่างออกไป คือ ไม่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบการนำเสนอมากนัก สีของเว็บไซต์ไม่ฉูดฉาด

จากการศึกษาทั้ง 6 เว็บไซต์ พบว่าผู้จัดทำมีการเรียงร้อยส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ได้อย่างสม่ำเสมอดี มีความเป็นเอกภาพ ทั้งนี้ส่วนใหญ่แล้วจะเกิดจากการใช้รูปแบบของหน้าเว็บเพจที่เหมือนกัน หรืออาจเรียกได้ว่าเป็น template ต่างกันเพียงการเปลี่ยนสี หรือรูปภาพประกอบต่างๆ ภายในเว็บเพจที่มีหมวดหมู่แตกต่างกันออกไป

### ด้านเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับเนื้อหาของนิทานไทยที่นำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่ทำการวิจัยจาก 6 เว็บไซต์ ในครั้งนี้ มีนิทานจำนวนทั้งหมด 212 เรื่อง การจัดประเภทของนิทานตามแนวคิดการแบ่งประเภทของนิทาน ของ ประคอง นิมมานเหมินทร์ นั้น นิทานเรื่องหนึ่งสามารถจัดเป็นนิทานได้หลายประเภท ซึ่งจากการวิจัยพบว่า นิทานเรื่องสัตว์จะจัดเป็นนิทานคติด้วย เพราะการสอดแทรกแง่คิดเอาไว้ในเรื่อง และการสรุปแง่คิดเอาไว้ในท้ายเรื่อง นิทานมหัศจรรย์หรือเทพนิยายก็สามารถจัดเป็นนิทานคติด้วย เพราะเนื้อหาของนิทานแนวคิดที่ดั่งามในการดำเนินชีวิตเอาไว้ สำหรับนิทานมุขตลก ซึ่งเป็นนิทานอีกประเภทหนึ่งที่พบในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นนิทานที่นำความสนุกสนาน

ตกลงขบขันมาให้แก่ผู้ฟัง โดยจุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าจะเป็นไปได้ แต่จากการวิจัยพบว่า นิทานมุขตลกบางเรื่องก็นำเสนอแง่คิดให้แก่ผู้อ่านด้วย โดยพบใน [www.everykid.com](http://www.everykid.com) ซึ่งผู้วิจัย คิดว่าน่าจะเป็นการนำเสนอโดยผู้จัดทำเว็บไซต์เอง อย่างไรก็ตามก็ดี นิทานมุขตลกที่ผู้วิจัยได้ศึกษานั้น แม้จุดประสงค์หลักของเนื้อหาจะนำเสนอความสนุกสนาน แต่เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งซึ่งจะพบว่า ใน ความตกลงขบขัน ก็สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ซาร์วีปัญญาในการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้เป็น อย่างดี ซึ่งชี้ให้เห็นว่านิทานแม้จะเป็นนิทานมุขตลก ยังสามารถให้แง่คิดแก่ผู้อ่านผู้ฟังได้

จากการวิจัยพบว่า นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นนิทานคติมากที่สุด คือมีจำนวนถึง 110 เรื่อง จาก 212 เรื่อง ย่อมแสดงให้เห็นว่า นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ ต่อผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยแนวคิดหลักด้านจริยธรรมที่พบใน 6 เว็บไซต์ แทบจะเรียกได้ว่าเหมือนกัน เพราะจะนำเสนอแง่คิดของการรู้จักใช้สติปัญญา ความรอบคอบในการแก้ไขสถานการณ์ การ ยึดมั่นในคุณธรรม การเป็นผู้มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ ละเอียดรอบคอบ ไม่ประมาทเลินเล่อ ต้องยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติงานต่างๆ การสามัคคี รักใคร่ กลมเกลียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ไม่ทะเลาะกัน การพึ่งพาตนเอง ต้องเชื่อมั่นในตนเอง ภูมิใจ ในตนเอง และใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ต้องมีความขยันหมั่นเพียร มุมนานะบากบั่น ต่อสิ่งต่างๆ เพื่อให้ถึงจุดหมายที่หวังไว้ รู้จักประหยัดอดออม ใช้จ่ายอย่างพอให้ความสุขตาม จำเป็นและต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตนเอง ทำสิ่งที่ถือเป็นหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่

ผู้วิจัยพบว่านิทานคติมักจะเป็นนิทานเรื่องสัตว์ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การนำเสนอด้วยตัวละครที่เป็นสัตว์จะช่วยให้ผู้อ่านและผู้ฟังทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่เป็น เด็ก อนึ่งสัตว์บางชนิดเป็นตัวแทนของการกระทำต่างๆ ได้ เช่น หมาจิ้งจอก มักจะเป็นตัวแทนของ ความเจ้าเล่ห์ เอาตัวรอด ลามักจะเป็นตัวแทนของความโลภ ความอวดตน สิงโต จะเป็นตัวแทนของ คนพาล การข่มเหงผู้อื่น เป็นต้น

สำหรับแง่คิดหลักที่เว็บไซต์นี้นำเสนอไว้ในส่วนท้ายของเรื่อง ผู้วิจัยคิดเห็นว่า แง่คิดบาง เรื่องไม่เข้ากับเนื้อหาของเรื่องเท่าใดนัก ซึ่งพบในนิทานของ [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) เช่น

*เรื่องเสื้อของพระจันทร์* ซึ่งแง่คิดของเรื่องคือ ผู้ไม่มีความเสมอต้นเสมอปลายย่อมไม่มีผู้ใด เชื่อถือหรือทำในสิ่งที่ผู้นั้นจะพึงพอใจได้ ซึ่งผู้วิจัยคิดเห็นว่าเนื้อหาของนิทานซึ่งเป็นการเปลี่ยนเป็น ข้างขึ้นข้างแรมของพระจันทร์ไม่เกี่ยวข้องกับแง่คิดที่ว่า ถ้าทำตนเองไม่เสมอต้นเสมอปลายแล้วจะ ไม่มีใครให้ความเชื่อถือ

*เรื่องคนเลี้ยงวัวกับวัวที่หายไป* ซึ่งแง่คิดของเรื่องคือ มนุษย์มักจะมีความต้องการที่ไม่สิ้นสุด ผู้วิจัยเห็นว่าเมื่อคนเราเมื่อถึงสถานการณณ์จนตัวแล้ว ย่อมต้องรักตัวกลัวตัวตายเป็นธรรมดา การจะอ่อนน้อมต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อให้รอดชีวิต ย่อมเป็นเรื่องไม่แปลกและไม่นับเป็นเรื่องของความต้องการที่ไม่มีวันสิ้นสุด

*เรื่องเทวรูปแห่งโชคลาภ* ซึ่งแง่คิดของเรื่องคือ โชคลาภอาจกำลังรอเราอยู่ตรงหน้า หากรู้จักเอื้อมมือไขว่คว้าค้นหาย่อมได้พบความตั้งใจ ซึ่งเนื้อหาของนิทานเป็นการแสดงความโกรธเกรี้ยวของคนต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์จนทำลายเทวรูปทิ้ง แต่กลับเจอเงินทองมากมายจากการกระทำนั้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า เนื้อหาและแง่คิดที่ให้ไว้ไม่เหมาะสมกันเลย เพราะการทำลายเทวรูปเป็นสิ่งที่ไม่พึงกระทำและไม่ควรได้รับผลตอบแทนที่ดีจากการกระทำนั้นด้วย น่าจะนำเสนอเนื้อหาของนิทานที่เกี่ยวกับความมานะ พยายาม ความขยันทำงานจนได้รับโชคลาภมากกว่า

*เรื่องห่านป่ากับนกกระเรียน* ซึ่งแง่คิดของเรื่องคือ ผู้ไร้ภาระสิ่งผูกพัน ย่อมสามารถรอดพ้นจากภัยอันตรายได้โดยง่าย ผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาของนิทานนั้นเกี่ยวกับสระเจาะตัวของสัตว์แต่ละประเภทซึ่งมีความรวดเร็วหรือเชิงช้าแตกต่างกันออกไปนั้น ไม่เข้ากับแง่คิดที่ให้ไว้ในส่วนท้ายของเรื่อง

*เรื่องช่างซ่อมกำแพง* ซึ่งแง่คิดของเรื่องคือ ผู้มีความถนัดรอบรู้เชี่ยวชาญในด้านใด ก็มักจะมีความคิดเห็นไปทางนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะเสริมเนื้อหาของนิทานให้มากกว่านี้ เพราะเมื่อเด็กอ่านหรือได้ฟังจากการเล่าของผู้ปกครองเด็กอาจจะสับสน น่าจะเพิ่มเติมว่า เมื่อใช้วิธีไหนแล้วผลจะเป็นอย่างไร และสุดท้ายควรทำอย่างไร

นิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยายก็เป็นนิทานอีกประเภทหนึ่งที่พบว่าบางเรื่องจัดเป็นนิทานคติ แต่แนวคิดที่นำเสนอในนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยายจะเป็นการสอนให้ประพฤติตนเป็นคนดี มีความเมตตา มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น มากกว่าการนำเสนอเรื่องของการใช้สติปัญญาในการแก้ไขสถานการณ์ เช่นในนิทานเรื่องสัตว์ เพราะนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยายมักจะมีตัวละคร เช่น นางฟ้า เทวดา มาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือตัวละครเอก

นิทานอธิบายเหตุเป็นนิทานอีกประเภทหนึ่งที่พบในการวิจัยครั้งนี้ แต่มีจำนวนไม่มาก โดยจะเป็นการเล่าถึงความเป็นมาของสิ่งต่างๆ ผู้วิจัยพบว่า จะเป็นการเล่าความเป็นมาของสัตว์โดย

มาก เช่น ทำไมแต่ถึงมีกระดอง ทำไมถึงเป็นผีเสื้อ ทำไมนกกระยางจึงชี้หลังควาย ผู้วิจัยคิดเห็นว่า นิทานประเภทนี้แต่งขึ้นเพื่อตอบคำถามของเด็กซึ่งเป็นวัยที่ช่างสงสัย การแต่งนิทานขึ้นมาเล่าช่วยให้คลายความสงสัยของเด็ก และทั้งยังช่วยสร้างสรรคจินตนาการให้แก่เด็กๆ ด้วย

นิทานอีกประเภทหนึ่งที่พบคือ นิทานประจำถิ่น ซึ่งมีเพียงเรื่องเดียวคือ เรื่องพื้นเมืองเวียงจันทน์ ซึ่งในส่วนท้ายของเรื่องได้เขียนระบุไว้ว่า เป็นเรื่องเล่าแถบลุ่มแม่น้ำโขง ซึ่งเป็นเรื่องของพญานาคที่ให้ความช่วยเหลือชาวลาว ในการทำสงคราม นิทานเรื่องแสดงถึงความเชื่อในของชาวไทยแถบอีสานตอนบนในเรื่องของพญานาคได้เป็นอย่างดี

นิทานในเว็บไซต์ [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749) เป็นนิทานที่ได้มาจากการรวบรวมเรื่องประพันธ์ในรูปแบบของนิยายของสุนทรภู่ ซึ่งในปัจจุบันเราเรียกเรื่องประพันธ์เหล่านี้ว่า “วรรณคดี” แต่เนื่องด้วยในสมัยก่อนเรื่องบันเทิงต่างๆ ใช้เรียกว่า “นิทาน” ดังนั้นนิทานที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์นี้ก็คือวรรณคดีที่ประพันธ์โดยสุนทรภู่นั่นเอง ซึ่งทำให้นิทานในเว็บไซต์นี้มีลักษณะที่แตกต่างกับนิทานในเว็บไซต์อื่นๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษา โดยมีเรื่อง โคนุตร พระอภัยมณี และ พระไชยสุริยา

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า นิทานส่วนใหญ่จะเป็นนิทานที่แปลมา ในส่วนของนิทานที่เป็นของคนไทยนั้น มีค่อนข้างน้อย และพบว่าจะจะเป็นนิทานมุขตลก และเป็นนิทานพื้นบ้านซึ่งผู้ศึกษาจัดเข้าไว้ในประเภทของนิทานมหัศจรรย์หรือนิทานเทพนิยาย

### นิทานเทพปกรณัม นิทานศาสนา นิทานเรื่องผี และนิทานเข้าแบบ

นิทานที่ไม่พบในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิทานเทพปกรณัม (myth) นิทานศาสนา (religious tale) นิทานเรื่องผี และนิทานเข้าแบบ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะลักษณะของเนื้อหา นิทานและอาจจะมีเว็บไซต์ที่นำเสนอ นิทานแต่ละประเภทโดยเฉพาะ ซึ่งผู้วิจัยเคยพบเว็บไซต์ที่นำเสนอในเรื่องผีหลายเว็บไซต์ โดยภายในเว็บไซต์จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผีต่างๆ เช่น แม่นาคพระโขนง ผีกระสือ ผีปอบ เรื่องของบ้านผีสิงตามสถานที่ต่างๆ ในส่วนของนิทานศาสนาและนิทานเทพปกรณัม ผู้วิจัยยังไม่เคยพบ ซึ่งอาจเพราะผู้วิจัยไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์ที่นำเสนอ นิทานประเภทนี้ และทั้งอาจเป็นเพราะเนื้อหาของนิทานที่น่าจะมีขนาดของเนื้อเรื่องที่ยาว ซึ่งทำให้การจัดทำและการนำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตอาจทำได้ยาก และจากการศึกษาในครั้งนี้ นิทานไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจะ



อยู่ในหมวดหมู่หนึ่งของเว็บไซต์สำหรับเด็ก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาของนิทานศาสนาและเทพปกรณัม น่าจะหนักเกินไปสำหรับการถ่ายทอดให้เด็กฟัง สำหรับนิทานเข้าแบบ นิทานประเภทนี้ ผู้วิจัยคิดเห็นว่าเหมาะกับการเล่าให้ฟัง มากกว่าการนำมาถ่ายทอดผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต เพราะอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้ และจุดเด่นของนิทานประเภทนี้ คือลีลาการเล่าเรื่องของผู้เล่าซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานในการถ่ายทอดนิทาน ดังนั้นการเล่าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตอาจจะลดจุดในการนำเสนอเนื้อหาตรงส่วนนี้ไป

## นิทานแนวเรื่องแบบเก่าและแนวเรื่องแบบใหม่

สำหรับนิทานที่นำเสนอบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า มีทั้งนิทานที่เป็นแนวเรื่องแบบเก่าและที่เป็นแนวเรื่องแบบใหม่ กล่าวคือ นิทานใน [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com) [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com) [www.everykid.com](http://www.everykid.com) และ [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) พบว่าเป็นนิทานที่มีแนวเรื่องแบบเก่าที่เคยได้ยินมานานแล้ว เป็นนิทานเรื่องสัตว์ที่สามารถฟังหรือหาอ่านได้จากหนังสือนิทาน ตัวละครของนิทานจะเป็นสัตว์ เช่น หนู หมาป่า สิงโต ลา หมาจิ้งจอก แกะ เป็นต้น หรือเป็นมนุษย์และจะมีเทวดา นางฟ้า เข้ามาช่วยเหลือหรือพบของวิเศษ แต่สำหรับนิทานใน [www.childthai.com/nitan](http://www.childthai.com/nitan) นั้น ซึ่งเป็นนิทานที่นำมาจากการประกวดนิทานของมูลนิธิเด็กนั้น เนื้อหาของนิทานสอดแทรกเรื่องราวของสังคมปัจจุบันเข้าไปด้วย และตัวละครก็มีความหลากหลายกว่า โดยมีทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต เช่น ดอกไม้ ผลไม้ ขนม นาฬิกา โดยพบเรื่องของการตัดไม้ ทำลายป่า การเผาป่า จะไม่มีของวิเศษหรือเทวดา นางฟ้า เข้ามาประกอบเนื้อหามากนัก ส่วนใหญ่แล้วสิ่งต่างๆ จะเกิดจากการกระทำของตัวละคร นิทานบางส่วนใน [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm) ก็นับเป็นนิทานที่มีแนวเรื่องแบบใหม่ เช่น เรื่องไอ้ดากับยาวิเศษ ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของโรคเอดส์ หรือเรื่องสอนลูกให้เป็นใจ ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของการไม่อบรมสังฆอนลูก จนลูกกลายเป็นใจฆ่าคนตาย

เมื่อกกล่าวโดยรวมภาพรวมแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่า นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตมีความโดดเด่นหลายประการ โดยการที่สามารถเข้าไปเยี่ยมชมได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ ณ สถานที่ใด ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการดูและฟัง ผู้เยี่ยมชมยังสามารถอ่านนิทานเรื่องใหม่ๆ ได้อย่างสม่ำเสมอ เพราะผู้จัดทำต้องปรับปรุง (update) รูปแบบและเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา และแน่นอนว่าผู้จัดทำเว็บไซต์ต้องพัฒนาเว็บไซต์ของตนให้มีความทันสมัยและการเข้าไปใช้งานได้อย่างสมบูรณ์แบบมากขึ้น เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลมากขึ้นทุกวันด้วยความสะดวก รวดเร็วและทั้งยังสามารถถ่ายทอดสารได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้การที่ผู้เยี่ยมชมสามารถเลือกที่จะอ่านหรือฟังนิทานเรื่องใดก็ได้ และ

จะอ่านหรือฟังกลับไปกลับมาที่ครั้งก็ได้ตามความพอใจ ย่อมเป็นเสน่ห์และสิ่งจูงใจและทั้งยังเป็นจุดเด่นเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ อาทิ โทรทัศน์แม้จะมีทั้งภาพและเสียงแต่เราไม่สามารถเลือกดูซ้ำได้ หรือสื่อวิทยุที่เราไม่สามารถเห็น อ่าน และเลือกฟังซ้ำได้ ทำได้เพียงการรับฟังเพียงเสียงเท่านั้น หรือสื่อหนังสือ ที่ไม่สามารถนำเสนอภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบได้

### จริยธรรมที่นำเสนอในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการวิจัยพบว่า จริยธรรมที่นำเสนอในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น เป็นจริยธรรมด้านสติปัญญา คือ การรู้จักใช้สติปัญญาในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ และการยึดมั่นในคุณธรรมความดี อันหมายถึงความถึง การการปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง สิ่งที่ดีงามยอมรับ การเป็นผู้ที่มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ไม่โกหกหลอกลวง เป็นสองด้านที่ถูกนำเสนอมากที่สุด ทั้งนี้การใช้สื่อนิทานถ่ายทอดในเรื่องที่เป็นนามธรรมเช่นนี้ ย่อมสามารถชี้ให้ผู้อ่านและผู้ฟังเห็นภาพและเข้าใจความหมายของจริยธรรมด้านนี้ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะเด็ก

อย่างไรก็ดี ไม่พบการนำเสนอจริยธรรมด้านความรักชาติในนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ เนื้อหาในเรื่องของความรักชาติเป็นเรื่องที่ค่อนข้างหนัก และยากในการจะนำมาถ่ายทอดในสื่อนิทานที่โดยธรรมชาติจะแฝงความสนุกสนานอยู่ในตัวสื่อเองด้วย และหากถ่ายทอดหรือยกตัวอย่างในนิทานไม่ดีพอแล้ว อาจจะมีส่งผลเสียต่อความเข้าใจรวมถึงความถูกต้องแก่ผู้อ่านและผู้ฟังนิทานไป

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น นับเป็นสื่อหนึ่งที่มีประโยชน์และทั้งยังสามารถใช้เป็นสื่อในการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทย รวมถึงถ่ายทอดภูมิปัญญาไทยให้ออกสู่อาณาประชาคมโลกด้วย กล่าวคือ

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อผู้ที่เข้าไปเยี่ยมชมทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เพราะในเสียงหัวเราะที่ได้จากการอ่านและชมนิทานในขณะที่เดียวกันยังถ่ายทอดแง่คิด คุณธรรมความดีให้แก่ผู้อ่านผู้ชมไปในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถถ่ายทอดสารได้เป็นอย่างดี เนื่องด้วยการได้เห็นทั้งภาพได้ยินทั้งเสียง และทั้งตัวละครในนิทานและการกระทำต่างๆ ของตัวละครซึ่งชี้ให้เห็นว่าเป็นการกระทำที่ดีถูกต้อง หรือเป็นการกระทำในทางที่ผิด ย่อมช่วยสร้างความเข้าใจต่อแง่คิดที่สอดแทรกเข้ามาได้ดียิ่งขึ้น และ

ทั้งยังช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้แก่ผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์โดยเฉพาะเด็กได้แนบเนียนอย่างเป็นธรรมชาติ แม้ว่าการอ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาทางสายตา แต่ถ้ารู้จักใช้อย่างเหมาะสมแล้ว ย่อมไม่ก่อให้เกิดปัญหาอย่างแน่นอน

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตยังช่วยพัฒนาศักยภาพของเด็กไทย ทั้งนี้เพราะการเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์ได้นั้นจำเป็นที่จะต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการเชื่อมต่อเข้าสู่โลกดอทคอม ดังเช่นปัจจุบันคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อสังคมมาก การเยี่ยมชมนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตย่อมเป็นการช่วยฝึกฝนและพัฒนาความชำนาญให้แก่เด็กในการใช้อุปกรณ์และสื่อแห่งยุคโลกาภิวัตน์นี้

นิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตยังนับเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถถ่ายทอดภูมิปัญญาไทยให้แก่ผู้ที่เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยสอดแทรกเข้าไปในรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาของนิทาน ทั้งที่เป็นภาพที่แสดงออกซึ่งมรดกของชาวไทย และเนื้อหาที่สะท้อนความเป็นไทย เช่น ความเชื่อต่างๆ มารยาทของชาวไทย และการตั้งชื่อตัวละครต่างๆ ที่เป็นของไทย เช่น ขนมไทย เครื่องดนตรีไทย การละเล่นของไทย รวมถึงการนำไปปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการผลิตเว็บเพจเพื่อถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาวไทยในด้านอื่น ๆ อาทิ การละเล่นต่างๆ โดยอาจจะนำเสนอวิธีการละเล่นโดยมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ เป็นต้น

### ปัญหาที่พบของการศึกษาในครั้งนี้

การศึกษารูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตในครั้งนี้ ผู้ศึกษาพบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการศึกษาจึงต้องกำหนดช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล ซึ่งอาจจะทำให้ผลที่ได้จากการศึกษาลดเคลื่อนไปบ้างเมื่อเทียบกับรูปแบบและเนื้อหาปัจจุบันที่ปรากฏอยู่บนสื่ออินเทอร์เน็ต

### ข้อเสนอแนะสำหรับผู้จัดทำเว็บไซต์

1. พัฒนาการนำเสนอเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ตให้มีการนำเสนอทั้งเป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียงให้มากขึ้น ปรับปรุงและพัฒนาเวลาที่ใช้ในการดาวน์โหลดแต่ละหน้าให้รวดเร็วขึ้น เพราะปัจจุบันยังนับว่าใช้ระยะเวลาค่อนข้างนานต่อการชมและฟังต่อหนึ่งหน้าเว็บเพจ
2. ปรับปรุง (update) และตรวจสอบการระบบการเชื่อมโยง (link) ไปยังนิทานเรื่องต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ เพราะในบางครั้งนิทานบางเรื่องก็ไม่สามารถเลือกอ่านได้
3. ปรับปรุงให้มีนิทานใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้กลุ่มผู้รับสารโดยเฉพาะเด็กมีนิทานใหม่ให้อ่านได้ตลอดเวลา ช่วยลดความจำเจและเปลี่ยนไปชมเว็บไซต์อื่นในที่สุด

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษารูปแบบและเนื้อหาของนิทานบนสื่ออินเทอร์เน็ตของเว็บไซต์ต่างประเทศ และเมื่อนำมาเทียบเคียงนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว มีความสัมพันธ์และแตกต่างกันอย่างไร
2. ศึกษาจากผู้รับสารของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ในด้านของความพึงพอใจ การรูปแบบของการใช้งาน
3. ศึกษาเปรียบเทียบนิทานไทยในรูปแบบหนังสือเล่มเล็กกับนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต ในด้านรูปแบบและเนื้อหา
4. ศึกษาศึกษารูปแบบและเนื้อหาของนิทานประเภทนิทานเทพปกรณัม นิทานศาสนา นิทานเรื่องผี และนิทานเข้าแบบ บนสื่ออินเทอร์เน็ต

## รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร :  
โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ. มองสื่อใหม่ สังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรส โพรดักส์, 2543.

กิ่งแก้ว อุตถากร. คติชนวิทยา. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2512.

เกริก ยุ้นพันธ์. การเล่านิทาน. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น, 2539.

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทาน  
ด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

ฉวีวรรณ กินาวงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.

ฉวีวรรณ ภูพานินทร์. การทำหนังสือสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร :  
ศิลปาบรรณาคาร, 2527.

ณรงค์ ทองปาน. การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. เอกสารการนิเทศการศึกษาฉบับที่ 250,  
ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ, หน่วยศึกษานิเทศก์กรมการฝึกหัดครู. 2526.

เด็ก ๆ กับอินเทอร์เน็ต. Internet Square. ฐานเศรษฐกิจ. 23 มี.ค.-26 มี.ค. 2539: 55-56.

ทัศนีย์ เข็มวงษ์. การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดร่วมสมัยของวรรณกรรมสำหรับเด็กประเภทนิทาน  
ในหนังสือส่งเสริมการอ่านระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5-6 ตามหลักสูตรประถมศึกษา  
พุทธศักราช 2521. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2531.

ธวัชชัย ศรีสุเทพ. คู่มือการออกแบบเว็บไซต์ฉบับมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 1. โปรวิชั่น, 2544.

ธัญมัย อังศุพัฒนานนท์. แนวคิดและกระบวนการผลิตเว็บไซต์สำหรับเด็กไทย. สารนิพนธ์  
ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา, มหาวิทยาลัยมหิดล, 2545.

นายดาต้า. อินเทอร์เน็ตกับเด็กไทย. มติชนสุดสัปดาห์. 24 ก.ย. 2539: 33.

บรรณลือ พุกชะวัน. วรรณกรรมกับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ประคอง นิมมานเหมินท์. นิทานพื้นบ้านศึกษา. 1000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. เอกสารชุดคติชนวิทยา  
อันดับ 2. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ปราณี พุ่มบางป่า. การวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์วาไรตี้ในด้านสังคมประภิต. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2543.

- ปลูกสำนึกเด็กเรียนอินเตอร์เน็ต. ฐานเศรษฐกิจ. 20 เม.ย.-23 เม.ย. 2539: 60.
- ปริมวดี ประยูรสุข. ความสนใจในการอ่านหนังสือนิทานประเภทต่างๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม โรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.
- ผาสุก มุททเมธา. การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอน ภาควิชาภาษาไทย, คณะศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิฑูรย์. ม.ป.ท. 2530.
- พุทธชาติ อินทรรักษา. ความคิดเห็นของครูภาษาไทยเกี่ยวกับการใช้นิทานพื้นบ้านอีสานประกอบการเรียนการสอน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เขตการศึกษา 9. ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- กัญญาพร นิตยะประภา. การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2534.
- รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์. จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูนกรณีศึกษานักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมถิติสมุทรสาคร. ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- รัชณี ศรีไพรวรรณ. การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก. วารสารประชาศึกษา. 9 :528 (เม.ย.-พ.ค.) 2508.
- รัญจวน อินทรกำแหง. วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์แอนด์, 2520.
- วรรณิ ศิริสุนทร. การเล่านิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิฑูรย์ ประสานมิตร, 2539.
- วิริยะ สิริสิงห์. การจัดทำวรรณกรรมสำหรับเด็ก. วารสารห้องสมุด. 15 : 6 (พ.ย.-ธ.ค.) 2508.
- วิเชียร เกษมประทุม. นิทานพื้นบ้าน (ฉบับปรับปรุงล่าสุด). กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา. 2542.
- ศิริพร จิตะฐาน ถ ถกลาง. ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น. พิมพ์ครั้งที่ 1. พิมพ์แอนด์ พริ้นติ้ง เซ็นเตอร์. สำนักพิมพ์มติชน, 2539
- สัณหพัฒน์ อรุณธารี. นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย. โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ เนื่องในวโรกาสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระเจริญพระชนมายุครบ 6 รอบ, โปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย. คณะครุศาสตร์. สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- หัสญา หาสิตะพันธุ์. ภาพสะท้อนสตรีไทยในสื่อ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web). ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- อภรณ์ ลบรัมย์. การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของ Web Site ภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวแอ็คชั่น และแนวตลกบนสื่ออินเตอร์เน็ต. ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ภาษาอังกฤษ

Kaye, Barbara K and Norman J. Medoff. The World Wide Web : A Mass Communication Perspective. 1st ed. California : Mayfield Publishing Company, 1999.

Lemay, Laura. Graphics and Web Page Design. Indianapolis, Ind. : Sams.net, c1996.

McQuail, Dennis. Mass Communication Theory. 4th ed, London : Sage, 2000.

Niederst, Jennifer. Learning Web Design. Beijing : O'Reilly & Assoc., c2001

Otte, Peter. The Information Superhighway : Beyond the Internet. Indianapolis, Ind. : Que Corporation, c1994.

Rogers, Everett M. Communication Technology : The New Media in Society. New York : Free Press, 1986

Toffler, Alvin. Powershift : Knowledge, Wealth, and Violence at the Edge of the 21st Century. New York : Bantam Books, 1990.

Williams, Robin. The Non-Designer's Web Book. Berkeley : Peachpit Press, 2000.



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**ภาคผนวก**

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



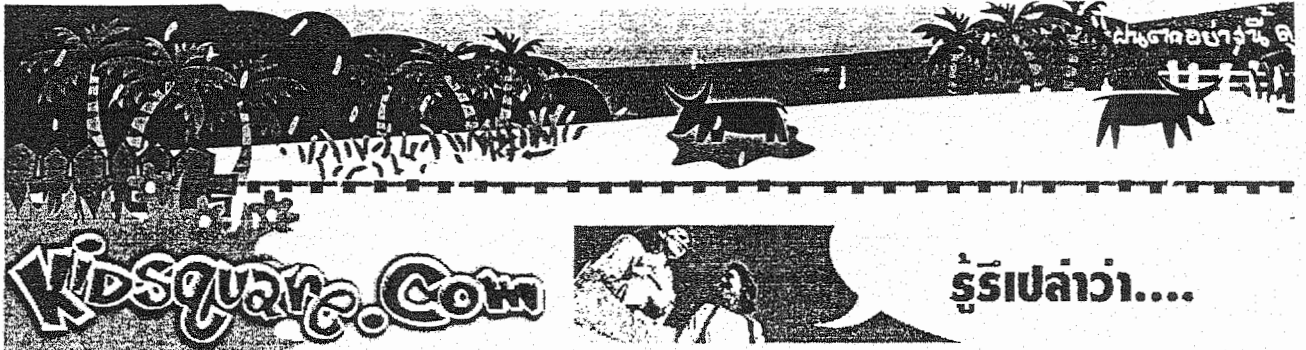
## ภาคผนวก

หน้าเว็บเพจของเว็บไซต์กลุ่มตัวอย่างและรายชื่อของนิทานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

- [www.kidsquare.com](http://www.kidsquare.com)
- [www.childthai.org/nitan](http://www.childthai.org/nitan)
- [www.everykid.com](http://www.everykid.com)
- [www.nitanbox.com/tale.htm](http://www.nitanbox.com/tale.htm)
- [www.beeskids.com](http://www.beeskids.com)
- [www.geocities.com/paris/library/7749](http://www.geocities.com/paris/library/7749)



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### Shopping

ของเล่น

หนังสือ

### News

ข่าวกิจกรรม

### Fun Zone

E- card

มุมสัตว์เลี้ยง

E- for Fun

Vote

นักประดิษฐ์

นักทดลอง

นักสะสม

นักเขียน

เข้าครัว

เทศกาล

นิทานออนไลน์

นิทานเร่ใจ

### Web board

ปรึกษาคุณหมอ

มีขวดมาขาย

มีดีมาवाद

ข่าวประชา

สัมพันธ์

ดูแลลูก

เล่นกับลูก

คุณแม่ตั้งครรภ์

เรื่องภายในบ้าน

### Game

เกมของเรา

รวมเกมให้เล่น

### Parent Square

ดูแลลูก1

ดูแลลูก2

## นิทานเร่ใจ






### รู้ริเปล่าว่า....



เพื่อนำ คนไหนที่ขอบฟัง หรือขอบอ่านนิทานเอามากๆ ก็ต้องตรงมาที่มุมของนิทานเร่ใจแห่งนี้นะคะ เพราะเรามีนิทานสนุกๆ แถมยังแฝงคติสอนใจดีๆ ไว้ให้อ่านกันมากมาย จะอ่านเอง หรือจะอ่านให้น้องๆ ลูกๆ หลานๆ ฟังเป็นนิทานก่อนนอนก็ย่อมได้ มาดูกันดีกว่าว่ามีนิทานสนุกๆ เรื่องอะไรบ้างเอ่ย

- |                             |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|
| ราชสีห์กับลาและหมาจิ้งจอก   | กากับเหยือกน้ำ                   |
| ราชสีห์กับที่ปรึกษาทั้งสาม  | มันสมองของลา                     |
| งานศพเมียราชสีห์            | ราชสีห์ป่วย                      |
| คนเรือแตกกับภริ             | หมาป่า หมาจิ้งจอก และม้า         |
| หมาจิ้งจอกกับแมว            | ปู่กับหมาจิ้งจอก                 |
| แมวกับหนู                   | เด็กเล่นน้ำ                      |
| ลากับจ๊กจั้น                | ลากับไก่และราชสีห์               |
| นายพรานผู้ขมขื่น กับราชสีห์ | หมาป่ากับแกะ                     |
| หนูกับหอยมุก                | เต่ากับเป็ดป่า                   |
| มดกับดักแตน                 | กวางในคอกวัว                     |
| นกนางแอ่นกับฝูงนกกระจาบ     | ลูกแกะหลงฝูงกับหมาป่า            |
| กวางกับเสือ                 | นกพิราบกระหายน้ำ                 |
| นกนางนวลกับเหยี่ยวนกเขา     | โทรทัศน์หนึ่ง                    |
| สามช่างซ่อมกำแพง            | ความรักของนางแมว                 |
| อัศวินศรีษะล้านกับวิกรม     | หมูป่ากับลา                      |
| เสื้อของพระจันทร์           | เทวรูปแห่งโซดลาค                 |
| ถิ่นธนูของอิสป              | เมื่อสุนัขเชิญเพื่อน ไปกินเลี้ยง |
| คนตกเบ็ดกับปลา              | ลูกหมากับฝูงแกะ                  |
| กระต่ายกับหมาไล่เนื้อ       | หมาบ้านกับหมาป่า                 |
| ต้นสนกับต้นจำปา             | นายพรานกับชาวประมง               |
| ห่านป่ากับนกกระเรียน        | คนเลี้ยงวัวกับวัวที่หายไป        |
| ความเพ้อฝันของหญิงรัตนมวี   | ราชสีห์ตกหลุมรัก                 |



นอกจากเราจะมีนิทานสนุกๆ แบบนี้ให้เพื่อนๆ ได้อ่านแล้ว เรายังเปิดโอกาสให้คนเก่งทั้งหลายได้เข้ามาแสดงความสามารถ ด้วยการแต่งนิทานต่อๆ กัน เพื่อจินตนาการนิทานแสนสนุก ร่วมกับเพื่อนคนอื่นอีกด้วย ถ้าใครพร้อมที่จะแสดงความสามารถแล้วละก็ นับ

-  [วัยรุ่น](#)
-  [เล่นกับลูก](#)
-  [พัฒนาการเด็ก](#)
-  [ปรึกษาคุณหมอ](#)
-  [มุมมองของคุณ](#)

- [แม่](#)
-  [เมื่อคุณแม่ตั้ง](#)
- [ครรภ์](#)
-  [ชื่ออะไรดี??](#)



ถอยหลัง 3..2..1 แล้วลุยได้เลย

# มาเล่นนิทานกันเถอะ...



แต่ถ้าเพื่อนๆ ไม่ชอบแต่งนิทานต่อเรื่องของใครให้ยุ่งยากหัวใจ อยากจะส่งนิทานเรื่อง  
เต็มๆ ไม่ว่าจะแต่งเอง หรือไปหยิบยืมที่เขาเล่ามา ก็เอามาเล่าต่อให้เพื่อนคนอื่นๆ  
ฟังได้ตรงนี้เลยจ้า

## ส่งเรื่องมาเล่า



HOME | NEWS | FUN | GAMES | PARENTING | SHOPPING  
Copyright and disclaimer 1999-2000, Kids Square Co.,Ltd. Tel.(662) 886-4080  
Best view with Internet Explorer 5.0 Any suggestion [click here](#)

[Job Opportunities | Kidsquare.com](#)



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



นิทาน

# สถาบันเด็ก มูลนิธิเด็ก

ถักทอฝันและจินตนาการ เพื่อรักผลิบานในใจเด็ก

จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ และเพื่อนที่ดีของเด็กๆ คือนิทาน...จุดนัดพบทางจินตนาการของเด็กกับผู้ใหญ่ ที่มีส่วนเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีงามของครอบครัว ท่ามกลางความซับซ้อนของสังคมในทุกวันนี้ เราอยากให้ผู้ใหญ่หันมามองสักนิด โปรดให้ความสำคัญในการให้อาหารใจแก่เด็กบ้าง นอกเหนือจากอาหารกายแล้ว เพื่อพวกเขาจะได้เติบโตพร้อมจิตใจงดงามอ่อนโยน จนเกิดความรักในความรู้และเข้าใจความดีของสังคมกับธรรมชาติรอบๆตัวอย่างรู้เท่าทัน

นิทาน....อาหารใจที่มีความหมายยิ่งใหญ่สำหรับเด็กๆวัยเยาว์อันสดใส จะเติบโตอย่างมีความหมายขึ้นอยู่กับผู้ใหญ่รอบๆข้างด้วยเช่นกัน (จาก : นิทานแผ่นพับมูลนิธิเด็ก)

ขณะนี้ท่านสามารถรับฟังเสียงนิทานไปพร้อมๆ กับการรับชมภาพและเสียงได้แล้วค่ะ ขอให้ได้รับความบันเทิงใจนะคะ

## นิทานที่ผ่านการประกวดรางวัลมูลนิธิเด็ก

เรื่อง บ้านของสี่รุ้ง ~~UPDATED~~

เรื่อง ตุ๊กแกเบิ้ม ~~UPDATED~~

เรื่อง ภูผาฝัน ~~UPDATED~~

เรื่อง ฝันน้อยหายไปไหน ~~UPDATED~~

เรื่อง ตุ๊กตาทักผ่อน ~~UPDATED~~

เรื่อง เทพธิดาดอกไม้ ~~UPDATED~~

เรื่อง หนอนอยากล่อยกระทง ~~UPDATED~~

เรื่อง ปลากระโทกกับหอยขม ~~UPDATED~~

เรื่อง กบเจ็บคอ ~~UPDATED~~

เรื่อง รองเท้าน้อย ~~UPDATED~~

เรื่อง จ้อยตามหาพระจันทร์ ~~UPDATED~~

เรื่อง มาลัยเด็กดีกับผีดูด ~~UPDATED~~

เรื่อง เศษกระดาษของเด็กหญิง ~~UPDATED~~

เรื่อง ลุงแอปเปิ้ลผู้พิเศษ ~~UPDATED~~

เรื่อง จิ้งหรีดย้ายบ้าน ~~UPDATED~~

เรื่อง แมรี่จอมหยิ่ง ~~UPDATED~~

เรื่อง รุ่งเจ็ดสี ~~UPDATED~~

เรื่อง ไก่พุดจาเรียบร้อย ~~UPDATED~~

เรื่อง แม่ मदผู้เกลียดความสะอาด ~~UPDATED~~

เรื่อง ของขวัญวันเกิดท่านเทพ ~~UPDATED~~

เรื่อง นกผู้กล้า ~~UPDATED~~

เรื่อง สุรียัน จันทรา ~~UPDATED~~

เรื่อง ต้นไม้แสนดีกับหนอนน้อยฮารี ~~UPDATED~~

เรื่อง ไครเก้ง ~~UPDATED~~

เรื่อง ตัวต่อเต็มฝัน

เรื่อง ต้นไม้สีทอง

เรื่อง เจ้าชายแดงโม

เรื่อง ชัยชนะของเทพดอกหญ้า

เรื่อง หมุยโหม่ง

เรื่อง บ้านขนมโดนทำร้าย

เรื่อง ทำไมต้องเป็นผีเสื้อ

เรื่อง แม่ไก่ลายกับไข่มุก

เรื่อง หางสวยช่วยชีวิต

## นิทานพื้นบ้าน

เรื่อง ทำไมนกกระยางจึงมีหลังคาวาย

เรื่อง ดินแดนแห่งเทพนิยาย

เรื่อง ทานตะวันกับเจ้ามดน้อย



สถาบันเด็ก มูลนิธิเด็ก



ข่าว/ทจกรรส



ห้องสมุด



หน่วยงานเกี่ยวข้อง

THA



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



นิทาน

# สถาบันเด็ก

## มูลนิธิเด็ก

แม่ मदผู้เกลียดความสะอาด

นิทานจากการ์ตูนประจักษ์วารสารนิทานมูลนิธิเด็ก ครั้งที่ 7

ผลงานของ : สุวรรณ นียมพะ

ภาพประกอบ : เพ็ญพรรณ ผลามิตร

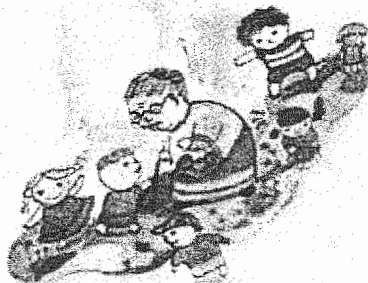
บนยอดเขาแห่งหนึ่ง ยังมีปราสาทหลังใหญ่ตั้งตระหง่านอยู่ท่ามกลางความรักของพี่น้อง เป็นที่อยู่ของแม่ मदสาว ลอยมานานนับร้อยปี ภายในห้องเหม็นฉุนและสกปรก แม่ मदคนชั่ว แม่ मदพริ้ง วันๆ จะขลุกอยู่แต่ภายในปราสาททักทวดทดลองუნวายไปหมด



วันนี้แม่ मदพริ้งมีงานให้เจ้ากาดำสมุนคูไรทำ " กาดำ นางจะไปจับเด็กมาให้ข้าดิบคน ข้าจะปรุงยฆานานวิเศษ ที่จะทำ ให้ข้าควบคุมเด็กทุกคนในเมืองนี้ได้ " แม่ मदเงยหน้าขึ้นหัวเราะเสียงแฉะดังอย่างน่ากลัว แต่เจ้าอ่าลิมนะ เจ้าข้าต้องการ เด็กวิเศษปรกที่สุด ผมเห็นว่ากระธนูไปด้วยชีดา ซีมูก เล็บมือเก็บเท้าดำ พิเศษหน่อยตรงที่มีซี่ฟันเขี้ยวๆ จะทำให้ ข้าได้รสชาติเข้มข้นขึ้น แกรีบไปจัดการซะ "

ณ หมู่บ้านผักขม ชาวบ้านที่มีอยู่กันอย่างสงบสุข มีเด็ก ที่เกเรอยู่บ้าง วันนี้เจ้าหมูอ้วนหัวหน้ากลุ่มชักชวนเพื่อนๆ รวม 10 คน หนีไปเที่ยวโนป่ากัน เด็กๆ จึงเล่นไล่จับกันอย่างสนุกสนาน

แล้วแผนการชั่วร้ายก็เกิดขึ้น กาดำปลอมตัวเป็นยายแก่ใจดีในมือถือตะกร้าบรรจุผลไม้ไว้เต็มปีนตรงเข้าไปในกลุ่ม เด็กๆ " นี่นะ หลานๆ มาแบ่งผลไม้ไปกินกันสิ " ยายแก่ก็แจกผลไม้กับเด็กๆ หลังจากที่ถูกคนกินอิ่ม ต่างก็จะรีบกลับบ้าน แต่ กาดำในร่างยายแก่ร้องเรียกไว้ " เดี่ยวก่อนหลานๆ ยายมีข้อเสนอ ถ้าพวกเธอทุกคนทำได้ ไม่ว่าจะอยากกินอะไรหรืออยากไป โหนยายก็จะจัดการให้ "



เด็กทั้งสิบคนหันกลับมาฟังข้อเสนอ เมื่อยายแก่ บอกข้อเสนอเสร็จสรรพก็ย่ำว่า ภายในสองอาทิตย์ให้กลับมาเจอคนที่เดิม และห้ามบอกผู้ใหญ่เด็ดขาด เด็กทุกคนรับคำแล้วจึงแยกย้ายกันกลับบ้าน

หมูอ้วนกลับมาเจอแม่อยู่ที่บ้าน แม่ให้หมูอ้วนไปอาบน้ำ เปลี่ยนเสื้อผ้า เพื่อมารอกินข้าว หมูอ้วนหายไปในห้องน้ำ ครูเดียวก็กลับออกมากินข้าว ก่อนนอน แม่บอกให้แบ่งฟันและพุงนี้เข้ายาสิมสมระฆมน้ำไปโรงเรียน แต่ไม่มีเสียงตอบรับคำจากหมูอ้วนเลย เพื่อนของหมูอ้วนทุกคนก็เป็นเช่นเดียวกับหมูอ้วน

วันแล้ววันเล่า พวกเด็ก ๆ ทั้ง 10 คน ก็ไม่ยอมอาบน้ำ แบ่งฟัน สระผม ปลดปล่อยเล็บมือเท้าคำปี พ่อแม่ ครู อาจารย์ และผู้ใหญ่ตักเตือนก็ไม่สนใจ จนถึงวันนัดเด็กทั้งกลุ่มต่างก็พากันไปยังที่นัดหมายเด็กๆ ไม่รู้เลยว่าตลอดเวลา กาดำเฝ้าตามดูพฤติกรรมของเด็กๆ อยู่อย่างพึงพอใจ



"ยาย พวกเรามาตามนัดแล้วจ๊ะ เด็กๆ ร้องเรียกหาเจ้ากาดำ" "ดีจริง ถ้าวันนี้อายจะพาไปเที่ยวป่าที่พวกหลานๆ ยังไม่เคยไป ที่นั่นมีอาหารอร่อยมากกว่านี้อีกหลายเท่า" กาดำตอบพร้อมก้มหน้าบ่นอย่างลนลานถึงระยะทางให้เด็กถึงปราสาทนมมดพริ้งอย่างรวดเร็ว

"ยินดีต้อนรับ หนูน้อยน่ารักของอ้วนทุกคน อันเตรียมอาหารและของเล่นต่างๆ ไว้ในห้องโถงใหญ่ ตามอันมาสิ" แม่ मदพริ้งเชื้อเชิญ เด็กๆ มีมดแต่ผลิตเพลินกับของเล่น และอาหารแปลกๆ สีฉูดฉาดงาม จึงถูกแม่ मदพริ้งจับซึ่งรวมกันได้อย่างง่ายดาย แม่ मदพริ้งกำขี้กาดำให้เฝ้าพวกเด็กๆ ให้ดีก่อนจะรับออกไปเก็บหากไม้ที่เขาอีกลูกหนึ่ง

เด็กทุกคนตกใจกลัวร้องไห้คร่ำครวญ เสียงดังออกมานอกปราสาท ไซด้อมีนางฟ้าผู้อารีเหาะผ่านมาได้อินเข้าจึงแวะเข้ามาดู ขณะนั้นกาดำมัวแต่ขี้หลับอยู่ เด็กๆ รีบเล่าเรื่องให้นางฟ้าฟังจนหมดและขอร้องไห้ให้นางฟ้าช่วย

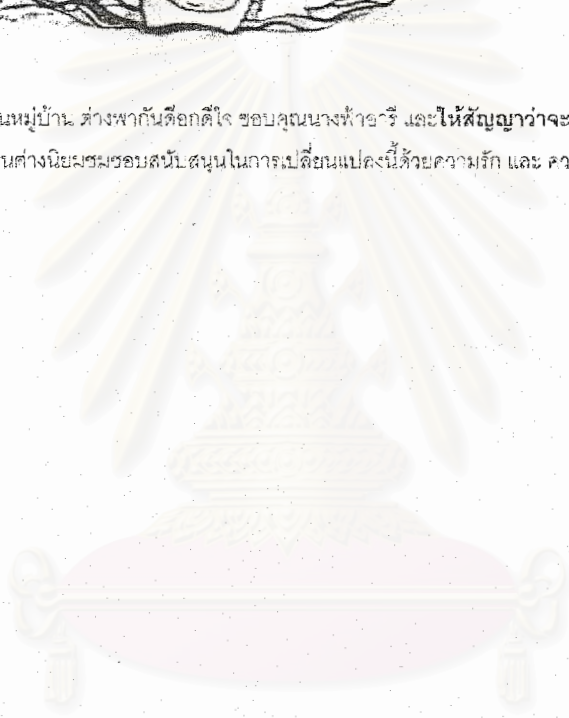


"นางฟ้าช่วยพวกเธอออกจากปราสาทไม่ได้ นางฟ้ารู้แต่ว่าแม่ मदคนนี้เกลียดความสะอาด นางฟ้าช่วยได้เพียงเลิกของบางอย่างให้กับพวกเธอเท่านั้น" นางฟ้าเสกตะน้ำใสสะอาดขึ้นมา พร้อมสบู ยาสีฟัน ยาสระผม แป้ง และเสื้อผ้าชุดใหม่พร้อมทั้งปลอ้ยเด็ก ๆ ออกจากกรงขัง และจับเจ้ากาดำรังไว้แทน แล้วก็จากไป

เด็กทุกคนพร้อมใจกันระโตะลงสระ เพื่อชำระร่างกายให้สะอาดที่สุด เป็นเวลาเดียวกับที่แม่ मदพริ้งกลับมา แม่ मदพริ้งได้กลิ่นความหอมสะอาดก็อ่อนแรง ร่างกายก็เริ่มแก่ตัวลงอย่างรวดเร็ว ในที่สุดก็ล้มลงขาดใจตาย เวทย์มนต์ทั้งหลายก็เสื่อมคลายไปกาตาก็กลายเป็นการธรรมดาๆ ส่งเสียงร้อง กากา บินหายลับไปในป่า



พวกเด็กๆ ก็ปรากฏตัวขึ้นในหมู่บ้าน ต่างพากันดีอกดีใจ ซอบคุณนางฟ้าซารี และให้สัญญาว่าจะรักษาความสะอาดด้วยตัวเองทุกวัน ผู้ใหญ่ทุกคนต่างนิยมชมชอบสนับสนุนในการเปลี่ยนแปลงนี้ด้วยความรัก และความอบอุ่น



 สถาบันเด็ก มุชนิธิเด็ก
  ชาว/ทอกรรณ
  ห้องสมุด
  หน่วยงานเกี่ยวข้อง
 | THAI ENG

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





• กุ้งสนุก • กุ้งฉลาด • กุ้งครอบครัว



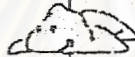
**เริ่มต้น**

มีอะไรดี ๆ รวบรวมไว้ ทั้งสนุก ทั้งฉลาด ทั้งครอบครัว



ดีกว่าอยู่เปล่าๆ..ที่นี่มี **กิจกรรม**

ที่สรรหามาให้ทั้งเด็ก และครอบครัว



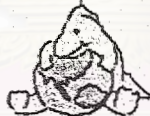
บ่นโลก กวนประสาทกับเพื่อนๆ

จากคำถาม **อะไรเอ๋ย?**



**กาลครั้งหนึ่ง**

อ่านสนุก ได้คติ และมีนตึ กับนิทานจากทั่วทุกมุมโลก

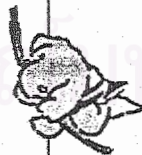


เปิดสมอง รอบรู้ **ทันโลก** ทันเหตุการณ์



**เขียนเพลงด้วย**

ขีดทำโสมเพจเรื่องกล้วยๆ เด็กป.2 ก็ทำได้



**ZooNET**

โสมเพจของเพื่อนร่วมโลก เหล่าสิงสาราสัตว์ทั้งหลาย

เริ่มต้น | กิจกรรม | อะไรเอ๋ย | กาลครั้งหนึ่ง | ทันโลก | **BananaWEB** | **ZooNET**



www.everykid.com is owned by Sundae Skim Ltd.,Part  
Copyright © 2001 webmaster@everykid.com



**กาลครั้งหนึ่ง**

อ่านสนุก ได้คติ และสันติ กับนิทานจากทั่วทุกมุมโลก

• กิ่งสนุก • กิ่งฉลาด • กิ่งครอบครัว



เริ่มต้น



กิจกรรม



อะไรเอ่ย



กาลครั้งหนึ่ง



ทันโลก



Banana

สุภาวดี คำพิงพะย

ใครมีเรื่องอยากเล่า ให้เขียนมาส่งด้วยทางนี้ e-mail มาที่... webmaster@everykid.com

ตั้งให้กากิน

ถ่มน้ำลายรดฟ้า

เข็นครกขึ้นภูเขา

ไม่เห็นแกงอย่าเพิ่งเท

น้ำพริก

มะกอกสามตะกร้าป่าไม้

ถูก

เรื่องเล่าของไทยๆ

หนูๆ...ส่งมา

เที่ยง...ยังไม่บ่าย  
ใครโง่กว่ากัน  
พื้นเมืองเวียงจันทน์  
เสือตีนโต  
สองพี่น้องแบ่งของ  
คำของคน  
แม่ยาเกลียดลูก  
ซีหิ้น  
สะโบ้  
หนูกัดเหล็ก  
อ้อยกับลูกสาว  
เรื่องคนขี้ลืม  
คนบด  
นิกว้างาย  
ความยุติธรรม  
เรื่องเหลือเชื่อ  
ความสมเหตุสมผล  
คนขี้ลืม ขี้ลืม  
พ่อยอมแล้วลูก  
พยานให้การ  
ใครจะอยู่ใครจะไป  
จะทำสิ่งดีวันละอย่าง

กำเนิด โพลี  
กำเนิด โพลี ตอน 2.  
กำเนิด โพลี ตอนจบ  
[ ด.ญ. นิชากรีย์ ณ สงขลา ]  
เรื่อง ของ เจ้าเหมียว  
[ ด.ญ.นิชากรีย์ ณ สงขลา ]  
หอบเดินที่ท้องเหนื่อช่วงปิด  
เทอม  
[ ด.ช. พุทธคุณ วงศ์สิงห์ ]  
ฝึกร้องเพลงวันปิดเทอม  
[น้อง ชญานิศ ใจเชื้อกุล]  
ริชชี เพื่อนใหม่ตอนปิดเทอม  
[ ด.ญ.วิรัช เลิศชัยกุล ]  
เรื่อง ของ แจ็ค ก็  
[ ด.ญ.ชนันต์นัท ชินพงศ ]

**เทพนิยายนานาชาติ [เรื่องเล่าจากทั่วทุกมุมโลก]**

เทคนิคหมอดู  
มันสมองลา  
หอนวิเศษ  
พยานปาก  
ลงโทษคนโกง  
เอก  
เจ้าสาวชาวป่า  
เจ้าบ่าวอสูร  
ก้าบ...ก้าบ...ก้าบ  
ต้นไม้จจา  
นกฮูกกับข้าง  
คนตัดหิน  
ใครคือผู้สร้าง  
เจ้าหนูหนึ่งนิ้ว  
ต่างหุบลาทอง  
เจ้าหญิงทั้งห้า  
แพะกับหมาป่า  
ไม่ยุติธรรม  
เล่นนักตี้ม  
เต่ากับงู  
น้ำเอ๋ย น้ำใจ  
โองวิเศษ  
เจ้าทีมกับยักษ์  
เมืองอีกทีก  
หัวผักกาดยักษ์  
สั่งทำแปล  
ชวานากับแดงขาว  
ผิดเสียงผิดตัว

ทดลองความชำนาญ  
นางฟ้าอยากไปโลก  
[ ด.ญ.พรทิพย์ ลีราภิรมย์ ]  
หุดดีเป็นศรีแก่ตัว  
[ ด.ญ.สายพิรุณ ไชยเชียง  
พิน ]

เริ่มต้น | กิจกรรม | อะไรเอ่ย | กาลครั้งหนึ่ง | ทันโลก | BananaWEB | ZooNET

Copyright © 2001 webmaster@everykid.com

# http://www.thai.net/nitan

[หน้าแรก (home)] [นิตาน & ตำนาน] [ชุมชนคนรักเกม] [ห้องดูดวง] [Top Vote Award] [นิตานlinks] [กระดาน  
แสดงความคิด] [สมุดเยี่ยมชม]

ปฏิภาณกับความรู้

วัวแม่ลูกกับเสือ

วัวป่าสี่ตัว

เต่ากับครุฑ

พูดความจริง

นกแก้ววานกับเสือ

ยอดขี้ลืม

ความลับอย่าให้อิงสอง

ความโลภ

ชายกำพร้าเรียนวิชาเป่านกหวีด

ให้ลูกขี้เก๋ทำนุ ทุกข์นั้นถึงตัว

นกกระเด้าลมกับเหยี่ยวรุ้ง

รู้อะไรให้กระซางแต่อย่างเดียว

ช้างของพระราชา

ช้างกับงู

ชายเลี้ยงโคหลอกหลวงเพื่อนบ้าน

สงครามกบกับหนู

ลาภกับคำพูดของชาวบ้าน

พ่อค้ากับทอง

ม้าของพระราชา

กบที่เกียจ

ฉลาดแกมโกง

ความคิดข้อมรู้ได้

กำพร้าปลาหอด

แก้ววิเศษ

น้ำผึ้งหยดเดียว

ดำกับแดง

ปริศนา ๕ ประการ

บาปที่รังแกสัตว์

ไม้ขีดไฟ ดันไม้ใหญ่ และชายเจ้าของบ้าน

ทำไมเต่าจึงมีกระดอง

ความพยายามของเด็กน้อย

กบกับงู

มะม่วงหิมพานต์

หญิงปากร้าย

ทำไมเสือจึงมีลาย ช้างจึงตาเล็ก

สัตว์วิเศษและแปลกประหลาด

เศรษฐีหาลูกสะใภ้

กาเจ็ดปาก

สอนลูกให้เป็นโจร

ปูอวดเก่ง

ไอ้ล้ากับขาววิเศษ

ลิงกับนายพราน

JotDomain.com

จดโดเมน 495 บาท ฟรี โฟร์เวอร์ดีเมล 5 ชื่อ

OK

Get your free Thai Link Exchange now!

## ปฏิภาณกับความรู้

นานมาแล้วมีชายสี่คนพี่น้องได้เดินทางไปเล่าเรียนวิชากับอาจารย์ในป่าลึก เขาเล่าเรียนวิชาเป็นเวลานาน และสำเร็จวิชาพิเศษต่าง ๆ กัน สำหรับพี่น้องคนสุดท้ายที่อยู่นั้นเรียนไม่ได้อะไรเลย

เมื่อครบกำหนด ต่างก็ทราบลาอาจารย์เพื่อกลับไปบ้านเมืองของตน ระหว่างที่เดินทางกลับนั้น คนทั้งสี่พบโครงกระดูกของสัตว์กองเรียงรายอยู่กลางแจ้ง

พี่คนโตอยากจะทดลองวิชาของตนบ้าง จึงเก็บเอากระดูกที่ตกเรียกราคานั้นมาต่อเป็นรูปร่างเหมือนเดิมทุกประการ

น้องคนที่สองก็อยากจะลองวิชาของตนบ้าง จึงรำยมนต์โครงกระดูกที่วางต่อกันนั้นปรากฏมีเนื้อหนังปกคลุม ทุกคนจึงรู้ว่าเป็นร่างของเสือโคร่ง

น้องคนที่สามก็ออกปากว่า "ฉันเองจะรำยมนต์ให้เสือโคร่งตัวนี้มีชีวิต"

น้องคนที่สี่รีบบอกว่า "ช้าก่อนพี่ นี่มันเสียนะ ถ้าหากมันมีชีวิตขึ้นมามันคงจะกินพวกเราเป็นแน่"

พี่ทั้งสามหัวเราะว่า "เจ้าเรียนไม่จบนะซิ ไม่มีความรู้อะไร แกกแล้วพวกพี่จะเก่งกว่ารี" แล้วเขาก็เริ่มทำพิธีต่อไป น้องคนสุดท้ายเห็นพี่ของตนไม่ยอมเชื่อจึงปีนขึ้นต้นไม้โดยเร็ว

เมื่อคนที่สามรำยมนต์จบ เสือนั้นก็มีชีวิตขึ้นมาทันทีด้วยความหิวมันจึงกระโดดตะครุบชายทั้งสามกินเป็นอาหาร



[Back]

[home]

[Next]

HOSTPACIFIC.COM



หากท่านกำลังหาเว็บไซต์ Server ความเร็วสูงในประเทศ

OK

[Get your free Thai Link Exchange now!](#)

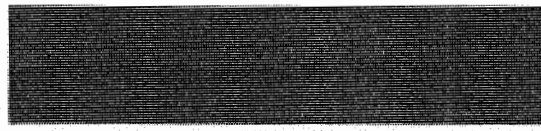
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- Side Look      โลกแห่งนิทานจินตนาการอีกแห่งหนึ่ง ซึ่งเจ้าของบอกว่า จะพยายามรวบรวมนิทาน ทั้งของไทยและต่างประเทศไว้ให้มากที่สุด
- 7smooth.com      ศูนย์รวมนิทานหลากหลายอีกแห่งหนึ่ง แบ่งแยกเป็นหมวดหมู่ รับรองได้ว่าสนุกจริง ๆ  นักอ่านทุกท่านไม่ควรพลาด
- มุมนิทาน      โฮมเพจเกี่ยวกับนิทาน มีทั้งนิทานพื้นบ้าน นิทานนานาชาติ นิทานอีสป นิทานเทพนิทานด้วย และก็การเสเล่นของเด็กไทย
- นิทานชาดก      รวมนิทานชาดกมากมาย ให้แก่อีกดั่งถ้ำคำจารงชีวิต

[[หน้าแรก \(home\)](#)] [[นิทาน & ตำนาน](#)] [[ชุมชนคนรักเกม](#)] [[ห้องดูดวง](#)] [[Top Vote Award](#)] [[นิทานlinks](#)] [[กระดานแสดงความคิด](#)] [[สมุดเยี่ยมชม](#)]



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



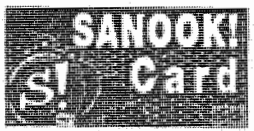
# หากท่าน กำลังซื้อบ้าน


- หน้าแรก
- หน้าย่อย BeesKids
- นิทานก่อนนอน
- เพลงควมรักคุณหนู
- บีสักดิส Web Guide
- เสริมทักษะ
- สวนสัตว์บีสักดิส
- สัตว์เลี้ยง
- โตที่บ้านเกิด
- มุมคุณพ่อคุณแม่
- สนทนาประสาเด็ก
- สมัครสมาชิก
- Kids Store



นิทาน  
มาใหม่จ้า


เด็กเลี้ยงแกะกับหมาป่า  
ความสามัคคี  
หมาจิ้งจอกกับจระเข้  
ลูกหมสามตัว  
เด็กชนกับกบ  
สุนัขกับเงา  
นักเดินทางซึ่คย  
ใครจะเอากระพรวน  
ไปแขวนคอแมว  
ลากับหมาป่า  
นกกากับเหยือกน้ำ





## นิทานเรื่องทีผ่านมา

- ๑ ขบวนการจับตัว...
- ๒ พระองค์ที่...
- ๓ เศรษฐีกับ...
- ๔ นางเอกกับ...
- ๕ ขบวนการจับตัว...
- ๖ สุนัขจิ้งจอกกับ...
- ๗ จิ้งก้าน...
- ๘ ขบวนการจับตัว...
- ๙ สุนัขกับเงา...
- ๑๐ สุนัขจิ้งจอกหางด้าน
- ๑๑ แม่เอ็งอ่ากับ...
- ๑๒ หมาป่ากับลูกแกะ
- ๑๓ สุนัขจิ้งจอกกับ...
- ๑๔ หมาป่ากับหมาเลี้ยงแกะ
- ๑๕ กระต่ายดินตุ่ม



## นิทานที่...

- ๑ ไกรทอง
- ๒ นางสิบสอง
- ๓ แก้วหน้าม้า
- ๔ กลองข้าวน้อย...
- ๕ กากี
- ๖ นางพมหอม
- ๗ ปลาบู่ทอง
- ๘ โสนน้อยเรือ...
- ๙ ปิดทองหลังพระ
- ๑๐ สุดสาคร
- ๑๑ ผาแต้ม

กรุณาอย่าลืมกดปุ่มบันทึกเว็บไซต์ไว้ก่อนที่มันหายไป...

- ฝึกทักษะการอ่าน
- ฝึกทักษะการเขียน
- ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์
- ฝึกทักษะการแก้ปัญหา
- ฝึกทักษะการสื่อสาร
- ฝึกทักษะการฟัง
- ฝึกทักษะการสังเกต
- ฝึกทักษะการตัดสินใจ

Copyright (c) 2002 เกี่ยวกับกฎหมาย/Legal notes  mweb.co.th ขอคำแนะนำ และติชม เพื่อปรับปรุงเว็บไซต์

ข่าว กีฬา บันเทิง เกมส์ วิทยาลัย วันว่าง สัตว์เลี้ยง ภูมิเด็ก เทคโนโลยี ของเที่ยว ขานยนต์ บ้าน งามผู้รู้ ฝรั่งอริ ประมุขออนไลน์ ฝึกภาษา



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# สุนทรภู่

## มหากวีแห่งรัตนโกสินทร์

หนึ่งขอฝากปากคำทำหนังสือ ให้สืบชื่อชั่วฟ้าสุธาสถาน  
สุนทรอาลักษณ์เจ้าจักรพาฬ พระทรงสารศรีเสวตเกศกฤษุขร

*And I'd like my words, my book,  
To preserve, till the end of time and heavens,  
Sunthorn the scribe who belongs  
To the King of the White Elephant.*

- นิราศพระประธม □

บทแปลภาษาอังกฤษ โดยพระองค์เจ้าเปรมบุรฉัตร



๑ ท้าวมณีมีหนึ่งเพชรประกายเพชร  
บรรเจิดเอกรัตน์รัศมี  
ท้าวกวีมีหนึ่งรัตนกวี  
เป็นที่ภาคภูมิหาใครปาน

□

ครูกลอนสอนใจไทยทั้งผอง  
ครูครองป้องภักดีพระทรงสาร  
ครูสร้างวรรณกรรมด้วยชำนาญ  
ครูสถิตนิรันดรกาลสำราญเทอญ

□

ธิดา ชาญญประเสริฐกุล : ประพันธ์

๒๖ มิถุนายน ๒๕๔๕



ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจมาเยี่ยมชมค่ะ และอย่าลืมลงชื่อในสมุดเยี่ยม  
เพื่อทางเว็บจะได้เก็บไว้เป็นที่ระลึกค่ะ

หากท่านไม่สามารถเข้าสู่เว็บไซต์นี้ได้ โปรดบันทึก bookmark หรือ Favourite ของ  
เว็บบอร์ด


สุนทรภู่ "<http://board.dserver.org/t/thida>" ซึ่งสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร ส่งข่าว  
คราวและคุยเรื่อง โคลงกลอนกันได้

...โปรดแวะให้กำเนิดนัดชม และให้กำลังใจแก่ผู้จัดทำด้วยนะคะ...

...ลงคะแนนที่ [sanook.com](http://sanook.com) หรือคลิกที่นี่ เพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์สุนทรภู่ค่ะ...



ท่านสามารถเข้าสู่เว็บไซต์นี้ได้ จาก URL ต่อไปนี้  
<http://www.geocities.com/Paris/Library/7749>  
<http://www.geocities.com/tthida>  
<http://go.to/SoonthornPoo>  
<http://go.to/SunthornPhu>

ขอขอบคุณ  เอื้อเฟื้อภาพสายไทยประกอบการจัดทำเว็บ

[ชีวประวัติ] [นิราศ] [นิทาน] [งานนิพนธ์อื่นๆ] [ถ้อยคำของใจ] [สุนทรสนทนา] [รจนาวจี] [ลิงค์ที่น่าสนใจ] [สมุดเยี่ยม] [หนังสืออ้างอิง]

ส่งจดหมายมาคุยกันได้ที่นี่ค่ะ 

#### หมายเหตุผู้จัดทำ

โฮมเพจนี้จัดทำขึ้นด้วยความเคารพยกย่องในบรมครูสุนทรภู่ หมายจะให้เป็นที่แหล่งรวมข้อมูลเกี่ยวกับท่านที่สมบูรณ์ที่สุดบน Internet  
ผู้จัดทำมิได้หวังประโยชน์ใดๆ ทั้งสิ้น  
คุณความดีใดๆ ที่อาจบังเกิดขึ้นจากโฮมเพจนี้ ขออุทิศแด่ท่านสุนทรภู่ ผู้เป็นแรงบันดาลใจอันสำคัญยิ่งต่อผู้จัดทำในการศึกษาวรรณกรรมไทย  
และขอมอบแด่ท่านผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหลาย ที่ได้สนับสนุนงานต่างๆ เกี่ยวกับท่านสุนทรภู่  
ซึ่งผู้จัดทำได้ใช้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้ามาโดยตลอด

*Established : December 31, 1999*  
*Last modified : December 22, 2001*

This homepage is best fitted on Netscape Navigator 4.0 or higher with 800 x 600 resolution.  
For Internet Explorer, please set Encoding to "Thai (Windows)". Text size to "Larger".



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## นิทาน

โคบุตร	พระอภัยมณี	พระไชยสุริยา	ลักษณะวงศ์	สิงหไตรภพ
--------	------------	--------------	------------	-----------

ในสมัยก่อน ยังไม่มีคำว่า นิยาย หรือนวนิยาย เรื่องบันเทิงต่างๆ ยังใช้เรียกกันว่า "นิทาน" ทั้งนี้แต่เดิมนิทานมักแต่งด้วยลิลิต ฉันท์ หรือกาพย์ นายเจือ สตะเวทิน ได้กล่าวยกย่องสุนทรภู่ในการริเริ่มใช้กลอนสุภาพบรรยายเรื่องราวเป็นนิทาน ดังนี้ว่า

"ท่านสุนทรภู่ ได้เริ่มศักราชใหม่แห่งการกวีของเมืองไทย โดยสร้างโคบุตรขึ้นด้วยกลอนสุภาพ นับตั้งแต่เดิมา เรื่องนิทานมักเขียนเป็นลิลิต ฉันท์ หรือกาพย์ สุนทรภู่เป็นคนแรกที่เสนอศิลปะของกลอนสุภาพ ในการสร้างนิทานประโลมโลก และก็เป็นผลสำเร็จ โคบุตรกลายเป็นวรรณกรรมแบบฉบับที่นักแต่งกลอนทั้งหลายถือเป็นครู นับได้ว่า โคบุตรมีส่วนสำคัญยิ่งในประวัติวรรณคดีของชาติไทย"

คุณวิเศษของท่านสุนทรภู่ที่ทำให้นิทานของท่านโดดเด่นกว่านิทานเรื่องอื่นๆ นอกจากในกระบวนกลอนที่สันทัดจัดเจนเป็นอย่างยิ่งแล้ว ความเป็นปราชญ์ของท่านก็แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน โดยการสอดแทรกคติทั้งทางพุทธทางพราหมณ์ ความรู้ในวรรณกรรมโบราณ คัมภีร์ไตรเพท และความรู้อันน่าอัศจรรย์เกี่ยวกับภูมิศาสตร์ของโลก ซึ่งกาญจนาภักดิ์ (ขุนวิจิตรมาตรา) ได้กล่าวไว้อย่างละเอียดน่าสนใจอย่างยิ่งใน "ภูมิศาสตร์สุนทรภู่"

มีการวิจารณ์กันว่า กลอนนิทานเรื่องลักษณะวงศ์ และสิงหไตรภพนั้น สำนวนอ่อนกว่าเรื่องพระอภัยมณีมากนัก ไม่น่าที่ท่านสุนทรภู่จะแต่งเรื่องพระอภัยมณีก่อน ในเรื่องนี้ คุณ.... มีความเห็นว่าเรื่องลักษณะวงศ์และสิงหไตรภพนั้น สุนทรภู่อาจจะเป็นเพียงผู้คิดเรื่องและเริ่มกลอนให้ แต่ผู้แต่งจริงๆ คงเป็นลูกศิษย์ของท่าน และท่านสุนทรภู่ช่วยตรวจทานให้

สำหรับเรื่องพระไชยสุริยา ท่านสุนทรภู่แต่งด้วยกาพย์ สำหรับใช้เป็นแบบเรียนเขียนอ่านของเจ้านายน้อยๆ พระองค์ใดพระองค์หนึ่ง จึงได้ลำดับความยากง่ายของการอ่าน ตั้งแต่แม่ ก กา เป็นต้นขึ้นไป

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



# โคบุตร

โคบุตร เป็นนิทานคำกลอนที่คาดกันว่า ท่านสุนทรภู่ได้ประพันธ์ขึ้นเป็นเรื่องแรก สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่า "ลองพิจารณาหัตถ์หนังสือกลอนของสุนทรภู่ที่ยังปรากฏอยู่จนบัดนี้ เห็นมีเค้าเงื่อนในทางสำนวนว่า จะแต่งก่อนนิราศเมืองแกลง แต่เรื่องโคบุตรเรื่องเดียว..." ถ้าเป็นเช่นนั้นจริง ก็แสดงว่าท่านสุนทรภู่ได้แต่งเรื่องนี้ไว้ตั้งแต่อายุยังไม่ครบ ๒๐ ปี

โคบุตรเป็นโอรสพระอาทิตย์และนางเทพอัปสร ได้นางราชสีห์อุปลาระเลี้ยงดูไว้จนเติบใหญ่ เมื่ออายุได้สิบปี พระอาทิตย์มามอบของวิเศษให้และชี้ทางให้เดินทางไปพบคู่ครอง โคบุตรเดินทางไปถึงเมืองพาราณสี ได้พบกับนางมณีสวรรค์และพระอรุณกุมาร พระธิดาและพระโอรสของท้าวพรหมทัต เจ้าเมืองพาราณสี ได้ช่วยเหลือกษัตริย์ทั้งสี่พระองค์ไว้จากการบงการร้ายของราชสมบัติของพระนางมณีนุโรหิต ท้าวพรหมทัตเมตตารักใคร่โคบุตรประหนึ่งราชโอรสของพระองค์เอง และกุมารทั้งสามก็รักใคร่กันเช่นพี่น้อง

โคบุตรออกเดินทางต่อโดยมีพระอรุณกุมารร่วมทางไปด้วย จนถึงเมืองกาหลง โคบุตรได้พบกับนางอำพันมาลา พระธิดาเจ้าเมืองกาหลง จนได้นางเป็นชายา และพาหนีกลับมายังเมืองพาราณสี เมื่อกลับมาถึงได้พบนางมณีสวรรค์ที่เจริญวัยเป็นสาวงาม ก็เกิดหลงรัก โคบุตรจึงได้อภิเษกนางมณีสวรรค์เป็นมเหสีฝ่ายขวา และนางอำพันมาลาเป็นมเหสีฝ่ายซ้าย

ต่อมา นางอำพันมาลาเกิดริษยา ว่าโคบุตรโปรดปรานนางมณีสวรรค์มากกว่าตน จนหลงผิดคิดหาหนอเล่นไปทำให้โคบุตรหลงรักตนแต่ผู้เดียว โคบุตรหลงนางอำพันมาลาจนถึงกับทারণตบตีนางมณีสวรรค์ ร้อนถึงพระอรุณกุมารต้องมาช่วย เมื่อพิลูจนได้ว่า นางอำพันมาลาทำเสน่ห์ โคบุตรกริ้วมาก จึงไล่นางอำพันมาลาออกจากเมือง ทั้งที่นางมีครรภ์อ่อนๆ

เนื้อความในฉบับ พ.ณ. ประมวลกฎหมาย ชำระไว้ และฉบับที่กรมศิลปากรพิมพ์เผยแพร่เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๒๙ จบเพียงเท่านี้ แต่นายเจือ สดะเวทิน ได้เล่าไว้ในหนังสือสุนทรภู่ ถึงเนื้อความต่อไปอีกดังนี้

"อำพันมาลาต้องรับทุกขระเหหนไปในป่าดงจนไปเกิดบุตร เดชะบุญได้ราชสีห์ซึ่งเคยมีบุญคุณแก่โคบุตรมาช่วย และราชสีห์สามารถนำนางกลับไปมอบแก่โคบุตรได้ อนึ่ง ขณะนั้น มณีสวรรค์ก็มีบุตรแล้ว โคบุตรจึงจัดการสมโภช และให้นามตามชื่อบิดามารดาผสมกันว่า มณีสूरियัง และอำพันสุริยา"

"แต่โคบุตรมีกรรมเก่าอยู่ในคราวท่องเที่ยวมัจฉกัย คือเคยฆ่าหัสถ์กัญจุมัจฉาตาย เป็นเหตุให้ตะวันนาคา สหายของหัสถ์กัญจุมัจฉาคิดแก้แค้น มณีกลีบสมุทร ลูกสาวอายุ ๑๔ ปี อาสาพ่อไปใช้กลอุบายจับโคบุตร โดยยอมเสียสละพระมหาวิชัยของตน และในที่สุด ตามวิสัยเจ้าชู้ โคบุตรได้พานางมณีกลีบสมุทรเข้าวัง เป็นเหตุให้เกิดการหึงงันอย่างครั้งคราวอีกคราวหนึ่ง จะอย่างไรก็ตาม มณีกลีบสมุทรก็ไม่พินมื่อพระเอกของสุนทรภู่ พอมิตรกรก่อนๆ มณีกลีบสมุทรก็นึกถึงหน้าที่ของตัวตามที่บิดาเข้ามา จึงใช้อุบายสะกดโคบุตรนำไปยังเมืองพ่อ แต่โคบุตรเป็นผัวเดียวแล้ว จะปล่อยให้พ่อฆ่าไม่ลง นางจึงนำโคบุตรไปซ่อนไว้ก่อน..."

อาจารย์เจือ บันทึกไว้ว่า สุนทรภู่เขียนมาเพียงนี้ก็จบ ๙ เล่มสมุดไทย ต่อจากนั้นคนอื่นแต่ง จึงมิได้นำมากล่าวไว้

แต่เพียงเรื่องย่อซึ่งสนุกเพียงนี้ เรื่องราวที่ท่านสุนทรภู่ถ่ายทอดไว้เป็นคำกลอนจะสนุกเพียงไหน ขอเชิญท่านพิจารณาด้วยตนเอง ณ ที่นี้เกิด ...

- ตอนที่ ๑ กำเนิดโคบุตร
- ตอนที่ ๒ ราชบุโรhitซึ่งบัลลังก์เมืองพาราณสี นางมณีสาครและพระอรุณไปพบยักษ์ ๔ ตน
- ตอนที่ ๓ โคบุตรมาช่วยชุบชีวิตท้าวพรหมทัตและพระมเหสี
- ตอนที่ ๔ โคบุตรรบวิชาธร ฆ่าที่ศกัณฐ์มัจฉาดาย
- ตอนที่ ๕ ยักษ์นิเฬาคอบุตรเข้าเมืองเนรมิต
- ตอนที่ ๖ โคบุตรได้นกขุนทองแล้วเข้าเมืองกาหลง
- ตอนที่ ๗ นกขุนทองถือหนังสือถวายนางอำพันมาลา ธิดาท้าววิมลราช
- ตอนที่ ๘ โคบุตรได้นางอำพันมาลาเป็นชายา
- ตอนที่ ๙ โคบุตรพานางอำพันมาลาหนีไปเมืองพาราณสี
- ตอนที่ ๑๐ อภิเษกโคบุตรกับนางมณีสาครและนางอำพันมาลา
- ตอนที่ ๑๑ นางอำพันมาลาให้เถรกระอำทำเสน่ห์
- ตอนที่ ๑๒ พระอรุณมาเมืองปรากฏการบรรพต จับเสน่ห์เถรกระอำ
- ตอนที่ ๑๓ โคบุตรปรึกษาโทษนางอำพันมาลา
- ตอนที่ ๑๔ ชีบนางอำพันมาลาออกจากเมือง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว สุภัฏญา ตั้งเรืองเกียรติ สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีนิเทศศาสตรบัณฑิต  
เกียรตินิยมอันดับสอง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2542 และเข้า  
ศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์  
พัฒนการ เมื่อปี พ.ศ. 2544



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย