



การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมเฟยเถา โดยใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง เพื่อออกแบบพลวัตทางวัฒนธรรม สำหรับคนรุ่น Z ของชาวเหมานาน เขตปกครองตนเองกว่างซี สาธารณรัฐประชาชนจีน
Inheritance of Feitiao Cultural Heritage Through Virtual Reality Technology to Design Cultural Dynamics for Generation Z of the Maonan People, Guangxi Zhuang Autonomous Region, People's Republic of China

ซู ฉิน

ประติพัทธ์ เลิศจรุฑารังกุล

วันชัย แก้วไทรสุน

หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต (ศิลปะการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศิลปากร

Su Qin

Pradiphat Lertrujidumrongkul

Wanchai Kaewsaisoon

Master of Fine Arts (Design Arts), Silpakorn University, Thailand

Email: visa6696@gmail.com

รับบทความ: 16 กุมภาพันธ์ 2569; แก้ไขบทความ 21 เมษายน 2569; ตอรับบทความ: 23 เมษายน 2569

Received: February 16, 2026; Revised: April 21, 2026; Accepted: April 23, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประวัติและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพิธีเฟยเถาของกลุ่มชาติพันธุ์เหมานาน 2) พัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาทางวัฒนธรรมในรูปแบบตัวละครที่สอดคล้องกับค่านิยมของชนรุ่น Z 3) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality-AR) เพื่อออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบ ในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสานโดยการศึกษาค้นคว้าเชิงเอกสารและการ สัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ซึ่งเป็นคนรุ่น Z และผู้มีส่วน เกี่ยวข้องในชุมชน เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่าสัญลักษณ์สำคัญของวัฒนธรรมเฟยเถา เช่น หน้ากากนั้ว และรูปแบบการแสดงพิธีกรรม สามารถพัฒนาเป็นตัวละครทรัพย์สินทางปัญญาที่มีเอกลักษณ์และเข้าถึงกลุ่มคนรุ่น Z ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ช่วยเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้ใช้ โดย กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 1.00) นอกจากนี้การบูรณาการระหว่างสัญลักษณ์ทาง วัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัลยังมีศักยภาพในการสร้างรูปแบบการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับ บริบทสังคมร่วมสมัย

คำสำคัญ: มรดกทางวัฒนธรรมเฟยเถา; เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง; พลวัตทางวัฒนธรรม; คนรุ่น Z; ชาวเหมานาน

Abstract

This study aimed to (1) examine the historical background and cultural symbols of the Feitiao ritual among the Maonan ethnic group, (2) develop cultural intellectual property (IP) characters aligned with Generation Z preferences, and (3) apply Augmented Reality (AR)

technology to design interactive experiences for cultural heritage transmission. A mixed-methods approach was employed, integrating qualitative data from document analysis and in-depth interviews with quantitative data collected from a sample of 200 participants, including Generation Z individuals and community stakeholders. Research instruments included semistructured interviews and questionnaires. Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using descriptive statistics, including mean and standard deviation. The findings revealed that key cultural symbols of the Feitao tradition, particularly Nuo masks and ritual performances, can be effectively transformed into distinctive cultural IP characters that resonate with Generation Z audiences. The application of AR technology significantly enhanced user engagement and interaction, with overall satisfaction reported at a high level ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 1.00). Furthermore, the integration of cultural symbolism with digital technology demonstrates strong potential for developing innovative models of cultural heritage transmission in contemporary society. In conclusion, the integration of AR technology with cultural intellectual property design represents an effective and innovative approach to preserving and transmitting intangible cultural heritage to younger generations.

Keywords: Feitao Cultural Heritage; Augmented Reality; Cultural Intellectual Property; Generation Z; Maonan Ethnic Group

บทนำ

กลุ่มชาติพันธุ์เหมานานเป็นหนึ่งในชนกลุ่มน้อย ที่อาศัยอยู่ในอำเภอปกครองตนเองเหมานาน อำเภอหวนเจียง เขตปกครองตนเองกว่างซีจ้วง มีบทบาทที่โดดเด่นในภูมิทัศน์วัฒนธรรมของประเทศจีน วัฒนธรรม เหมานานหยั่งรากลึกในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและเกษตรกรรม ชาวเหมานานมีความเชี่ยวชาญใน การสานหมวกไม้ไผ่ เป็นสัญลักษณ์แห่งความรักระหว่างชายและหญิง เป็นสัญลักษณ์ของความรักอันลึกซึ้งระหว่าง คนสองคนของเทศกาลฟักทอง “ ในวันที่เก้าของเดือนเก้าตามปฏิทินจันทรคติ โดยมรดกทางวัฒนธรรมที่เด่นที่สุด คือพิธี “เพยเถา” ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์และสมบูรณ์ที่สุดของกลุ่มชาติพันธุ์เหมานาน มีประวัติศาสตร์ยาวนาน หลายศตวรรษ (Chang Yuyun, 2015) โดยทั่วไปจะจัดขึ้นในช่วงเทศกาลหรือโอกาสสำคัญต่าง ๆ เพื่อเป็นการ เคารพบรรพบุรุษและอธิษฐานขอให้ได้ผลผลิตอุดมสมบูรณ์และความปรองดองในกลุ่มชาติพันธุ์ พิธีนี้อุดมไปด้วย สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและรูปแบบการ แสดงออกที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น การใช้หน้ากากนู้วในพิธีกรรม ที่มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และมีความหมายทางความเชื่อ เกี่ยวกับการให้พรและการขับไล่สิ่งชั่วร้าย การรำและการ เคลื่อนไหวเพื่อบูชายัญ เป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ที่กลมกลืนระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ สื่อถึงความปรารถนาาร่วมกันของชาวเหมานาน ในเรื่องชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ ลวดลายเรขาคณิตและลวดลายธรรมชาติ ที่ฝังอยู่ในเครื่องแต่งกายและลวดลายต่าง ๆ นั้น สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์และการแสวงหาทางจิตวิญญาณของชาวเหมานาน จึงเป็นตัวแทนของความทรงจำทางประวัติศาสตร์ คุณค่า และอัตลักษณ์ ทำ

หน้าที่เป็นสายใยสำคัญที่เชื่อมโยงชุมชนกับบรรพบุรุษและธรรมชาติ ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญทาง ภูมิวัฒนธรรมดั้งเดิม (Quanxi Cao, 2023)

อย่างไรก็ตามเมื่อความทันสมัยเร่งตัวขึ้น การอนุรักษ์และการเผยแพร่วัฒนธรรม “เพยเถา” ก็เผชิญกับความท้าทายอย่างมาก จำนวนศิลปินอาวุโสที่มีความสามารถเชี่ยวชาญขั้นตอนพิธีกรรมได้ลดลงทุกปี คนรุ่นใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากวิถีชีวิตสมัยใหม่ ทำให้วัฒนธรรมในชาติค่อย ๆ สูญเสียความสนใจและความเข้าใจในพิธีกรรม เหล่านี้ ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการขาดการเชื่อมต่อทางวัฒนธรรมระหว่างรุ่น รวมทั้งวิธีการสื่อสารที่มีอยู่ยังคง จำกัดอยู่เพียงการแสดงพื้นบ้านหรือเอกสารทางวิชาการ แม้ว่าจะเป็นการรักษาแบบดั้งเดิมแต่แนวทางเหล่านี้ก็ไม่ สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของคนรุ่น Z คนรุ่นนี้ซึ่งเรียกกันว่า “คนรุ่นดิจิทัล” พวกเขาเติบโตมาพร้อมกับ อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์พกพา นิยมรับข้อมูลทางวัฒนธรรมผ่านวิดีโอสั้น ประสบการณ์แบบโต้ตอบ และการเล่าเรื่องดิจิทัล อย่างไรก็ตามพิธีกรรม “เพยเถา” ยังคงดูซ้ำซากจำเจและหยุดนิ่งในรูปแบบการสื่อสารปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงผู้คนได้อย่างกว้างขวาง สิ่งนี้ค่อย ๆ ทำให้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เหมาหนานถูกมองข้ามไป จึงจำเป็นต้องหาวิธีใหม่ ๆ ในการปกป้องและเผยแพร่ ด้วยนวัตกรรม และการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล

ดังนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาของการขาดการสืบทอดข้ามรุ่น จากคนรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ และงานวิจัยที่ผ่านมายังไม่มีการใช้ AR + Culture IP กับวัฒนธรรม Feitao + Gen Z จึงทำให้การวิจัยเป็นแนวทางปฏิบัติที่สร้างสรรค์ในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการตอบสนองเชิงรุกต่อยุทธศาสตร์ ทางวัฒนธรรมของชาติอีกด้วย เป็นการส่งต่อผลข้ามรุ่นและข้ามวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทางวิชาการ การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นอย่างมาก มีตัวอย่างที่มีการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนผสมผสานความเป็นจริงเสริมที่ใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยสำหรับวัยรุ่นตอนต้น (ญาณาริณ พากเพียร, 2567) ที่แสดงถึงคุณค่าความสำคัญต่อวัยรุ่น Gen Z

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาประวัติและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพิธีเพยเถาของกลุ่มชาติพันธุ์เหมาหนาน
2. ศึกษาพัฒนาทรัพยากรสินทางปัญญาทางวัฒนธรรม ในรูปแบบตัวละครที่สอดคล้องกับความสนใจของคน รุ่น Z
3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality-AR) เพื่อออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม

บททวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยทำการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การศึกษาเกี่ยวกับทรัพยากรสินทางปัญญาของชาวเหมาหนาน เพื่อออกแบบพลวัตทางวัฒนธรรมสำหรับคนรุ่น Z มีประเด็นรายละเอียดเชื่อมโยงกับแนวคิดการศึกษา ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมดิจิทัล การใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ในประเทศจีนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและสร้างสรรค์ดิจิทัลได้รับการประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในการ ปกป้องและเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นโยบายระดับชาติของจีน เช่น “แผนพัฒนาวัฒนธรรม 5 ปี ฉบับที่ 14” และ “แผนผังภาพรวมสำหรับการสร้างจีนดิจิทัล” ได้เสนออย่างชัดเจนให้ส่งเสริมการอนุรักษ์ดิจิทัลและ การพัฒนานวัตกรรมของมรดกทางวัฒนธรรม จากแนวทางนโยบายเหล่านี้ โครงการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้อง

ไม่ได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าโมเกาในตุนหวงประสบความสำเร็จในการอนุรักษ์ระยะยาวและการเผยแพร่ภาพจิตรกรรมฝาผนังและถ้าไปทั่วโลกผ่านการสร้างแบบจำลอง 3 มิติและนิทรรศการดิจิทัล โครงการ “พิพิธภัณฑ์พระราชวังดิจิทัล” ที่เปิดตัวโดยพิพิธภัณฑ์พระราชวังได้นำวัฒนธรรมดั้งเดิมมาสู่สายตาประชาชนผ่านประสบการณ์แบบโต้ตอบและนิทรรศการเสมือนจริง (Chen Zhan Ying & Zhang Yong Ning., 2022) ซึ่งการใช้เทคโนโลยีนี้จะเป็นตัวแปรต้น มรดกทางวัฒนธรรมเพยเถา

สาธารณรัฐประชาชนจีน ได้จัดตั้งระบบรายชื่อระดับสำหรับโครงการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่เป็นตัวแทนในระดับชาติ จังหวัด เทศบาล และอำเภอ ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรม “เพยเถา” ของกลุ่มชาติพันธุ์เหมาหนานเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชนกลุ่มน้อย ได้ถูกรวมอยู่ในโครงการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับจังหวัด และระดับชาติของเขตปกครองตนเองกว่างซีจ้วง ซึ่งรัฐบาลท้องถิ่นและสถาบันทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องได้ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น การรับรองผู้สืบทอด การสร้างคลังเอกสาร การสำรวจภาคสนาม และการจัดนิทรรศการ ในอำเภอปกครองตนเองหวนเจียงเหมาหนาน มณฑลกว่างซี ได้จัดตั้งฐานสืบทอดวัฒนธรรม “เพยเถา” สนับสนุนศิลปินพื้นบ้านในการแกะสลักหน้ากากนู้ และการสอนร้อง เพลงและเต้นรำ และขยายอิทธิพลทางสังคมผ่านกิจกรรมเทศกาลและการแสดงทางวัฒนธรรม มาตรการเหล่านี้ได้ ช่วยเพิ่มความนิยมและการยอมรับทางสังคมของ “เพยเถา” ในระดับหนึ่ง ค่อย ๆ เปลี่ยนจากพิธีกรรมบูชาผู้บรรพบุรุษ หมู่บ้านไปเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมต่อสาธารณะชน ซึ่งในการวิจัยนี้ใช้มรดกจากรูปแบบหน้ากากนู้ เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Indigenous Fashion Projects. 2022) สร้างภาพเสมือนจริง คนกลุ่ม Z

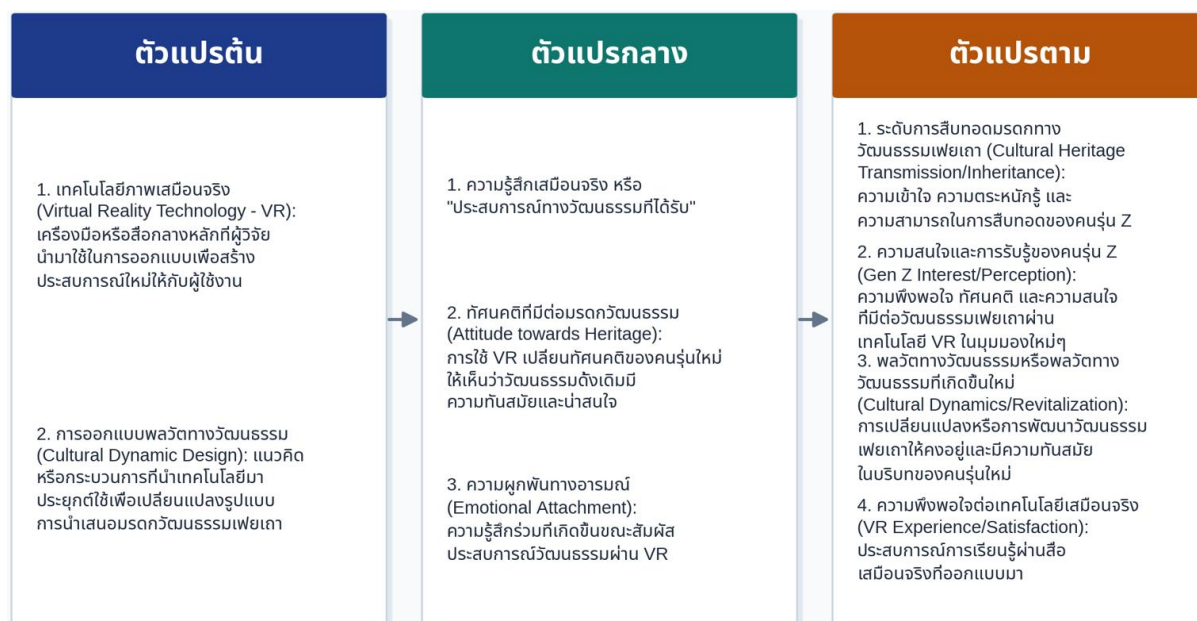
คนรุ่นนี้ เกิดระหว่างปีค.ศ. 1995 ถึงปีค.ศ. 2010 เติบโตขึ้นในสภาพแวดล้อมที่ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ความสามารถหลากหลายชอบทำงานอิสระ (หรือ Freelance) เป็นกลุ่มคนทำงานหน้าใหม่ไฟแรง แต่ยังมีประสบการณ์น้อย สนุกกับการทำงานเป็นทีม ไม่ชอบอยู่ในกรอบ ไม่ชอบเงื่อนไขการทำงาน ที่มีการผูกมัดตัวเอง ชอบการแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง สอดคล้อง แนวทางในการทำงานร่วมกับคนทำงานใน Generation Z เมื่อต้องทำงานร่วมกับคนทำงานในกลุ่ม Generation Z ขอให้ตระหนักว่าคนทำงาน ในกลุ่มนี้เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ทันสมัย (สิทธิเดช มัยลาภ, 2565) อาจกล่าวได้ว่า คนรุ่น Gen Z หรือที่มักเรียกว่า “คนรุ่นดิจิทัล” ซึ่งการวิจัยนี้จะนำสู่ตัวแปรตาม ที่จะสืบทอดความเข้าใจ การรับรู้ ความพึงพอใจ ต่อพลวัตทางสังคมและวัฒนธรรม (Studysmarter, 2026) ที่มีการปรับเปลี่ยนพลวัตใหม่ และกลุ่ม Generation Z ยอมรับตามระดับของความพึงพอใจ



แผนภาพที่ 1-4 : การแสดงศิลปวัฒนธรรมเพยเถาสวมหน้ากากนู้
ที่มา : ผู้วิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้นคือ เทคโนโลยีเสมือนจริง และการออกแบบพลวัตทางวัฒนธรรม ในงานวิจัย นี้เป็นการใช้ หน้ากากนู้ในพิธีกรรม ที่มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และมีความหมายทางความเชื่อ เกี่ยวกับการให้พร และการขับไล่สิ่งชั่วร้าย การรำและการเคลื่อนไหวเพื่อบูชาผู้เป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ที่กลมกลืนระหว่าง มนุษย์และธรรมชาติ สื่อถึงความปรารถนาาร่วมกันของชาวเขมาหนานในเรื่องชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ ลวดลายเรขาคณิตและลวดลายธรรมชาติที่ฝังอยู่ในเครื่องแต่งกายและลวดลายต่าง ๆ นำมาออกแบบแล้วใช้ เทคโนโลยีเสมือนจริง สะท้อนให้เห็นถึงตัวแปรกลางประสบการณ์เป็นจริงเสมือนจริง (AR Experience) ทักษะคิดและความผูกพันทางอารมณ์ ตัวแปรตามด้านความสนใจ พลวัตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นใหม่ ความพึงพอใจต่อเทคโนโลยีเสมือนจริง สนุนทรัพยากรความรู้ความงาม ที่เป็นเอกลักษณ์และการแสวงหาทางจิตวิญญาณของ ชาวเขมาหนาน โดยใช้ทฤษฎี จากนักวิชาการที่กล่าวถึง การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้อง กับความต้องการของวัยรุ่นจึงเป็น สิ่งจำเป็น เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality - VR) และความเป็นจริง เสริม (Augmented Reality - AR) เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ สมจริง ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและ เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมผ่านการปฏิบัติจริง (Atraksa, 2014)



แผนภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อยืด โดยใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง เพื่อ ออกแบบพลวัตทางวัฒนธรรม สำหรับคนรุ่น Z ของชาวเขมาหนาน เขตปกครองตนเองกว่างซี สาธารณรัฐ ประชาชนจีน ใช้ระเบียบการวิจัยแบบผสมผสาน ((Mixed Methods Research) โดยบูรณาการการวิจัยเชิง

คุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและสามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้อย่างรอบด้าน รายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมพะเยา ได้แก่ ผู้สืบทอดวัฒนธรรม นักวิจัย นักออกแบบเชิงวัฒนธรรม และประชาชนทั่วไปในกลุ่มคนรุ่น Z

1.2 กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณจำนวน 200 คน ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดเกณฑ์ให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายสำคัญ ได้แก่ คนรุ่น Z และผู้มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมพะเยา สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 100 คน ประกอบด้วย ผู้สืบทอดและนักวิจัยทางวัฒนธรรม 10 คน นักออกแบบและ ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล 40 คน กลุ่มประชากรทั่วไปอายุ 35 ปีขึ้นไป 50 คน และกลุ่มคนรุ่น Z จำนวน 100 คน เพื่อสะท้อนมุมมองข้ามรุ่นอย่างครอบคลุม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

2.2 แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับระดับการรับรู้และความพึงพอใจต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพดำเนินการโดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพะเยา ทรัพย์สินทางปัญญาทางวัฒนธรรม และเทคโนโลยีความจริงเสริม ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยเชิงปริมาณดำเนินการโดยการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน หลังจากมี การพัฒนาแบบจำลองภาพเสมือนจริงของวัฒนธรรมพะเยา เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจและการยอมรับของ ผู้ใช้งาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์ประเด็น สำคัญเกี่ยวกับสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและแนวทางการพัฒนาเชิงดิจิทัล ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

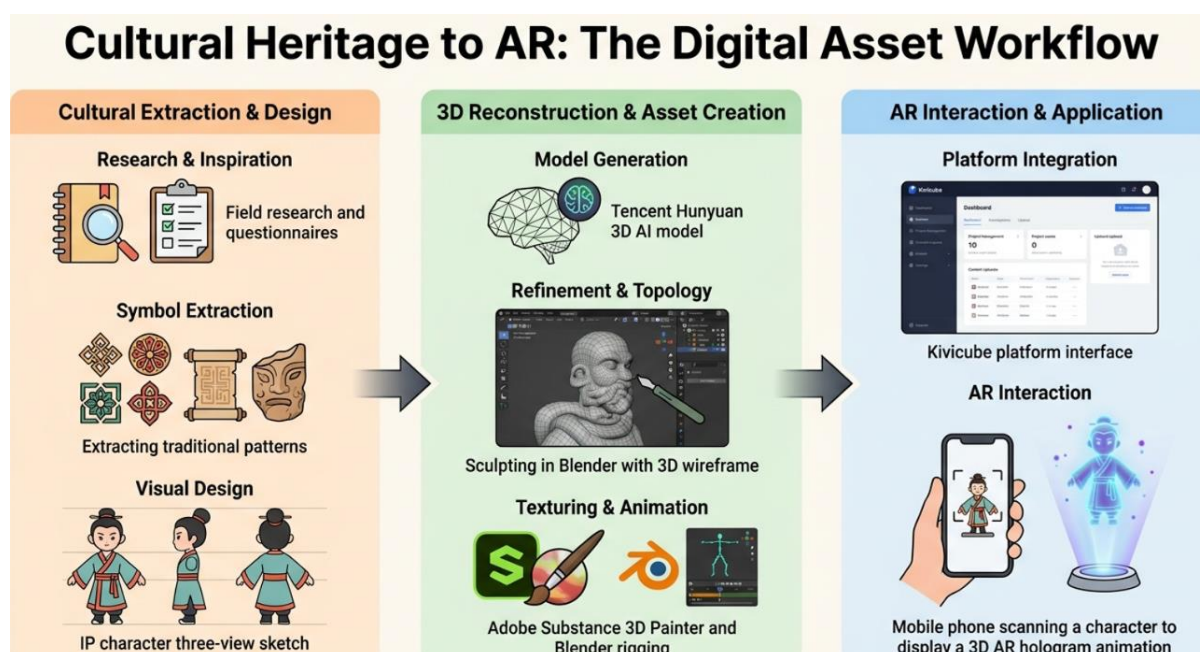
ผลการวิจัย

จากการศึกษา การศึกษาเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาของชาวเขมาหนานเพื่อออกแบบพลวัตทางวัฒนธรรมสำหรับคนรุ่น Z ได้ผลดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ทางภาพหลักของวัฒนธรรม “พะเยา” ของกลุ่มชาติพันธุ์เขมาหนาน และตัวละคร IP ที่จดจำได้ง่ายและเข้าถึงได้ ซึ่งเป็นสิ่งเร่งด่วนสำหรับการปกป้องทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการชื่นชมความสำคัญใน ระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. ผลจากกลุ่มประชากรศึกษา จำนวน 200 คน แสดงความพึงพอใจในการสร้างภาพเสมือนจริงเพียเถา พึงพอใจน้อย 5% ปานกลาง 9.75% พึงพอใจมาก 18.75% และพึงพอใจมากที่สุด 70.25% ได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 1) ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

3. ผลการสร้างแบบจำลองเสมือนจริงจากทรัพย์สินทางปัญญา มรดกทางวัฒนธรรมเพียเถา (AR+IP) เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เหมาหนานสู่คนรุ่น Z พบว่า การสร้างภาพเสมือนจริงเริ่มจากการคัดเลือก มรดกทางวัฒนธรรมหน้ากากนั้ว (IP) จากข้อมูลภาคสนามและจากแบบสอบถาม นำมาออกแบบรูปให้เห็นมุมมอง ด้านต่าง ๆ จากนั้นสร้างแบบจำลอง 3 มิติ เริ่มจากปรับแต่งโดยใช้ Topology Using Blender และขึ้นรูปอนุกรมการ โดยใช้ Platform Kivcube สร้างแอปพลิเคชัน AR เมื่อได้สแกนรหัส IP ด้วยโทรศัพท์มือถือแล้วก็จะได้ภาพเคลื่อนไหว AR ปรากฏขึ้น ดังแผนภาพที่ 6 ประกอบ



แผนภาพที่ 6 ลำดับการสร้างภาพเสมือนจริงจากวัฒนธรรมเพียเถา
ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการศึกษาประวัติและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพิธีเพียเถา ของกลุ่มชาติพันธุ์เหมาหนานพบว่า การวิเคราะห์สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพิธีเพียเถา เช่น หน้ากากนั้วและรูปแบบการแสดง พิธีกรรม พบว่าสัญลักษณ์ดังกล่าวมีศักยภาพสูงในการแปลงเป็นทรัพย์สินทางปัญญาทางวัฒนธรรม (Cultural Intellectual Property: Cultural IP) ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ได้อย่างชัดเจนและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้น ผลการวิจัยในประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งมองว่าวัฒนธรรมได้เป็นเพียงสิ่งที่จะต้องอนุรักษ์ แต่สามารถนำมาปรับใช้และสร้างคุณค่าใหม่ในบริบทสังคมร่วมสมัยได้ การแปลงสัญลักษณ์เชิงพิธีกรรมให้เป็นรูปแบบที่ร่วมสมัยจึงเป็นกลไกสำคัญในการคงอยู่ของวัฒนธรรมในระยะยาว ประเด็นการศึกษาทางประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์เหมาหนาน สอดคล้องกับงานศึกษา

ของนักวิชาการ (Chang Yuyun, 2015) และประเด็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพิธีเพยเถา สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยเรื่อง หน้ากากนั้ว : อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม มรดกการคุ้มครอง และการพัฒนาของชาติพันธุ์เหมานาน ในทางสี เสนอว่าหน้ากากนั้วเป็นเอกลักษณ์และเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลในพื้นที่ของชาติพันธุ์ (Quanxi Cao, 2023)

วัตถุประสงค์ที่ 2 ศึกษาการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศทางวัฒนธรรม ในรูปแบบตัวละครที่สอดคล้องกับความสนใจของคนรุ่น Z ผลการศึกษาสำรวจการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง AR (Augmented Reality) เพื่อสร้างประสบการณ์แบบโต้ตอบสำหรับตัวละคร IP นี้ เพิ่มความน่าสนใจและสอดคล้องกับความชอบด้านสื่อของคนรุ่น Z พบว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงโต้ตอบมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มระดับการมีส่วนร่วม และความสนใจของคนรุ่น Z ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการบริโภคสื่อในลักษณะดิจิทัลเป็นหลัก ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 1.00) สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยี AR สามารถตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้และการรับรู้ของคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการสร้าง ประสบการณ์ที่สมจริง การโต้ตอบ และการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดด้านการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) และทฤษฎีสื่อดิจิทัลที่ชี้ให้เห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาจะช่วยเพิ่มการจดจำและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยที่นำไปใช้กับการท่องเที่ยว เรื่องการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (สมเกียรติ น่วมนา, คงทัด ทองพูน และปิติพงษ์ ยอดมงคล, 2020) และการศึกษาเรื่องบทบาทของดิจิทัล ที่ใช้เทคโนโลยี ในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งนำเสนอให้เห็นความสำคัญของดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้เพื่อการอนุรักษ์ โดยนำเสนอให้เห็นความสำคัญของแนวคิดงาน 3 มิติด้านต่าง ๆ แต่ยังไม่มีการนำเสนอด้านการออกแบบ 3 มิติ เน้นในบริบทของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสังคมร่วม สมัยและประเพณีทางวัฒนธรรม (Antonina A. Nikonova and Marina V. Biryukova, 2017)

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการศึกษารูปแบบจำลองเสมือนจริงจากทรัพยากรสารสนเทศทางวัฒนธรรม มรดกทางวัฒนธรรม เพยเถา (AR+IP) เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมของกลุ่ม ชาติพันธุ์เหมานานสู่คนรุ่น Z พบว่า การบูรณาการระหว่าง สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัลก่อให้เกิดรูปแบบใหม่ของการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเป็น “พลวัต” มากขึ้น กล่าวคือ จากเดิมที่การถ่ายทอดวัฒนธรรมจำกัดอยู่ในรูปแบบพิธีกรรมหรือการแสดงในพื้นที่เฉพาะ ได้ถูกขยายไปสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางและไร้ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวไม่เพียงช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงของผู้เรียนรู้ แต่ยังเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับ วัฒนธรรมในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมวัฒนธรรมอีกด้วย สอดคล้องกับการศึกษาประเทศจีน งานโครงการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าโมเกาในตุนหวงประสบความสำเร็จในการอนุรักษ์ระยะ ยาวและการเผยแพร่ภาพจิตรกรรมฝาผนังและถ้าไปทั่วโลกผ่าน การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและนิทรรศการดิจิทัล โครงการ “พิพิธภัณฑ์พระราชวังดิจิทัล” ที่เปิดตัวโดย พิพิธภัณฑ์พระราชวังได้นำวัฒนธรรมดั้งเดิมมาสู่สายตาประชาชนผ่านประสบการณ์แบบโต้ตอบและนิทรรศการเสมือนจริง (Chen Zhan Ying & Zhang Yong Ning., 2022) งานวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ (สิริ วรรณพิชา ธนจิราวัฒน์และ ชัช ชูดา จิระนันท์พิพร, 2024) และสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องนวัตกรรมสื่อเทคโนโลยี พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ช่วยสนับสนุนการและส่งเสริมการท่องเที่ยวของ (Disara, T. Kasinant, C. and Topitak, K., 2019) ซึ่งทั้งหมดส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยว ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมมีชีวิต

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ได้รูปแบบจำลองการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในรูปแบบดิจิทัล โดยมุ่งแก้ไขปัญหาคาดการณ์เชื่อมต่อระหว่างรุ่น Z และการเผยแพร่ที่จำกัด จากการสืบทอดมรดก ทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชนเผ่าเหมาหนาน ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการที่เกิดขึ้นในพื้นที่เฉพาะชนเผ่าเหมาหนาน รูปแบบใหม่นี้เป็นกลยุทธ์ในการปกป้องรักษามรดกวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยการมีส่วนร่วมร่วมกับประชาชนในพื้นที่ และผู้ที่เกี่ยวข้อง มีการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีร่วมกับศาสตร์สาขาต่าง ๆ มาประยุกต์ร่วมกัน คำนึงถึงสภาพทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและความต้องการของตลาด รวมทั้งการสนับสนุนของหน่วยงานราชการท้องถิ่น นโยบายภาครัฐที่มีผลกระทบต่อเขตพื้นที่เผ่าเหมาหนาน อย่างครอบคลุม เพื่อให้มีความยั่งยืนตลอดไป และเป็นตัวอย่างการจัดการมรดกวัฒนธรรมที่ใช้ AR เข้ามาช่วย



แผนภูมิที่ 3 แสดงองค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัยสังเคราะห์และสร้างจาก AI <https://notebook.google.com/>

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป หน่วยงานของรัฐควรรวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของพื้นที่ เพื่อนำเสนอรูปแบบภาพเสมือนจริงได้ง่ายขึ้นและประหยัดค่าใช้จ่าย รัฐควรส่งเสริมให้เยาวชนรุ่นใหม่มีเครื่องมือเทคโนโลยี ศึกษาค้นคว้าได้และลดราคาเพื่อเยาวชนเข้าถึงได้ง่ายต่อการเรียนรู้ คุณค่าในมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการวิจัยเพิ่มเติมในส่วนที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ในเรื่องอื่น ๆ เพื่อเพิ่มเรื่องราวที่มีความเชื่อมโยงกันหลาย ๆ มิติ และวิจัยในแนวเดียวกันในพื้นที่วัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรมให้คนรุ่นใหม่ต่อยอดสืบสานต่อไปให้ยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- ญาณาริณ พากเพียร. (2567). *นวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนผลงานความเป็นจริงเสริมที่ใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยสำหรับวัยรุ่นตอนต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมเกียรติ น่วมนา, คงทัต ทองพูน และปิติพงษ์ ยอดมงคล. (2020). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *Journal of Information Science and Technology*, 10(2), 71–76.
- สิทธิเดช มัยลาภ. (2565). *การเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรมองค์กรในยุคดิจิทัล* [การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิริวรรณพิชา ธนจิราวัฒน์ และชัชชดา จิระนนทิพร. (2024). การเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวรา ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์. *Journal of MCU Buddhapanya*, 9(6), 257–273.
- Atraksa, I., Sriprasertpap, K., & Langka, W. (2014). A development of a virtual museum model on computer technology. Retrieved April 20, 2026, from <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/6819/6421>.
- Chang, Y. (2015). *Fieldwork presentation and cultural interpretation of the Feitao ceremony among the Maonan people in Guangxi* [Master's thesis, Beijing Dance Academy]. Retrieved November 30, 2025, from <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201601&filename>.
- Chen, Z. Y., & Zhang, Y. N. (2022). Analysis of cultural and creative product exhibitions in the Palace Museum based on AR technology: A case study of "Palace Museum Monthly Calendar·2017·Courtly Splendor". *Cultural Relics Authentication and Appreciation*, (5), 114–116. <https://doi.org/10.20005/j.cnki.issn.1674-8697.2022.05.036>.
- Disara, T., Kasinant, C., & Topitak, K. (2019). The development of virtual museum on Thungwa ancient elephant, Satun Province. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*, 1(4), 55–68. Retrieved from <https://www.tci-thaijo.org/index.php/ejes/article/view/211120>.



- Indigenous Fashion Projects. (2022). *The importance of protecting cultural intellectual property*. Retrieved January 30, 2026, from <https://www.ifp.org.au/learning-centre/intellectual-property>.
- Nikonova, A. A., & Biryukova, M. V. (2017). The role of digital technologies in the preservation of cultural heritage. *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*, 5(1), 169–173.
- Quanxi Cao. (2023). *Nuo masks: Cultural identity, protection inheritance and development of Maonan ethnic in Guangxi* [Doctoral dissertation, Mahasarakham University].
- Studysmarter. (2026). *Socio-cultural dynamics*. Retrieved January 30, 2026, from <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/anthropology/cultural-anthropology/socio-cultural-dynamics/>.