บทความวิจัย

การเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์

CHINESE CULTURAL LEARNING IN YAOWARAT COMMUNITY
THROUGH ONLINE VIRTUAL MUSEUM

สิริวรรณพิชา ธนจิราวัฒน์[1] และ ชัชชุดา จิระนันทิพร
Zirivarnphicha Thanajirawat[1] and Chatchuda Jiranuntiphon
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
Rajamangala University of Technology Rattakosin
E-mail : zirivarnphicha.tha@rmutr.ac.th[1]

Received 11 August 2023**; Revised** 24 August 2024**; Accepted** 31 December 2024.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราช 2) เพื่อสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชในยุคดิจิทัล 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช เป็นการวิจัยเชิงผสานวิธี ใช้แนวคิดเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรม และแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเป็นกรอบการวิจัย การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราช กลุ่มตัวอย่างได้แก่ หัวหน้าชุมชน ปราชญ์ชุมชน ผู้รู้ในชุมชน และคนในชุมชน จำนวน 60 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราช ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ จำนวน 404 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ 1) แนวคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในกรณีการวิจัยเชิงปริมาณ ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิเคราะห์เนื้อหาแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุมชนเยาวราชประกอบด้วยองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีสืบสานภายในชุมชนเยาวราช และองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีอื่นๆ 2) การสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ เป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมให้ความรู้ผ่านเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ด้วยการใช้รูปแบบภาพมุมมอง 360 องศา ทำให้การเข้าถึงข้อมูลนั้นเสมือนผู้เข้าได้เข้าในสถานที่จริง 3) ความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช มีความพึงพอใจอยู่ในภาพรวมโดยเฉลี่ยที่ระดับมากที่สุด

องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนาทางด้านการศึกษาในการเรียนการสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนในประเทศไทยและยังเป็นการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ แบบ 360 องศา ที่เป็นวิธีการเรียนรู้และสืบสานวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ที่ไม่จำกัดเพียงแค่คนในชุมชนอีกต่อไป เพราะเป็นการเปิดกว้างและเปิดโอกาสให้นักเรียน

นักศึกษา และประชาชน ได้เรียนรู้ไม่ว่าจะอยู่ ณ แห่งหนใดก็ตาม เวลาใดก็ตาม เพราะการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และยังเป็นการประชาสัมพันธ์และสร้างรายได้ให้กับชุมชนเพิ่มขึ้นอีกด้วย

คำสำคัญ: การเรียนรู้ ; วัฒนธรรมจีน ; เยาวราช ; พิพิธภัณฑ์จำลอง ; พิพิธภัณฑ์ออนไลน์

Abstract

This research aimed to 1) study and create the knowledge of culture, tradition, and way of life of the Yaowarat community 2) create an online virtual museum technology media to preserve arts and culture, traditions, and good way of life of the Yaowarat community in the digital age 3) study the satisfaction of learning through online virtual museum to preserve arts and culture, traditions, and the way of life of the Yaowarat community. The mixed methods research used the concept of cultural capital and a virtual museum as a conceptual framework. The 60 informants were collected from the leaders, community scholars, and people in the community for studying and collecting information on cultures, traditions, and way of life, and 404 samples were from the sample size determination according to Yamane Formula. The research data were collected through in-depth interviews and questionnaire, and analyzed with content analysis, percentage, mean, and standard deviation.

The research results were found as follows; 1**)** The knowledge consisted of cultural and traditional knowledge inherited within the Yaowarat community and other knowledge. 2**)** The creation of online virtual museum technology media inherited arts and cultures, traditions, and the way of life of the Yaowarat community in the digital age. It is a public relations and promotion of knowledge through the online virtual museum website. 3**)** The satisfaction learning through virtual online museum inheriting arts and cultures, traditions and the way of life of the Yaowarat community was at the highest level.

The knowledge from this research can be applied and developed in education, especially in teaching and learning about the Chinese culture in Thailand, and the learning can be conducted through a 360° online virtual museum that is a way of learning, carrying, and publishing the cultures, traditions, and way of life of Yaowarat community towards any people. They have learned and gained various knowledge anywhere and anytime. It is also public relations and generates more income for the community.

Keywords: Learning ; Chinese culture ; Yaowarat ; Virtual museum ; Online museum

บทนำ

ปัจจุบันด้วยวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของคนในสังคมและก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Age) อย่างเต็มตัว และประกอบกับผลกระทบหลักที่สำคัญคือ การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจเกือบทั้งหมดต้องหยุดชะงักลง (Ueawiwatsakul, S.,2020) ทุกอย่างมีการ

เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเป็นไปอย่างก้าวกระโดด เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดรูปแบบธุรกิจขึ้นมาใหม่ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม การศึกษา และสามารถสร้างผลกระทบต่อมูลค่าของผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีอยู่เดิม เช่น การซื้อของออนไลน์ การดูหนังออนไลน์ การบริการ สิ่งเหล่านี้จะทำให้ธุรกิจที่ปรับตัวไม่ทันถูกแทนด้วยธุรกิจใหม่เราเรียกสภาวะนี้ว่า Digital Disruption คือ “การหยุดชะงัก“ หรือทำให้บางธุรกิจต้องปิดตัวไป เช่น ร้านหนังสือ และธุรกิจนิตยสาร มียอดขายลดลงเพราะสามารถเข้าไปดูในอินเทอร์เน็ตได้ ด้วยความสะดวกสบายแถมยังรวดเร็วและมีค่าบริการที่ถูกกว่า คนจึงหันมาให้ความสนใจมากกว่ารูปแบบออฟไลน์เดิม ๆ เช่นเดียวกันกับการสืบสานทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตของชุมชนเยาวราชปัจจุบัน การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น เริ่มเปลี่ยนแปลงและลดน้อยลง เนื่องจากคนรุ่นใหม่มีความสนใจต่อการสืบทอดวัฒนธรรมและเรียนรู้แบบดั้งเดิมลดลง ทำให้องค์ความรู้ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตของชุมชนเยาวราชหายไปตามผู้รู้ที่ล้มหายตายจาก และค่อยๆลืมเลือนหายไป

ดังนั้นเพื่อต้องการสร้างองค์ความรู้ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตของชุมชนเยาวราช จึงจำเป็นต้องส่งเสริม พัฒนาการการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของคนในสังคมและทันต่อโลกยุคดิจิทัล การใช้สื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลอง ออนไลน์ จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ากับยุคดิจิทัลผ่านวิธีการท่องที่ยวบนโลกออนไลน์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านต่างๆ ของชุมชนเยาวราช ที่สามารถตอบโจทย์วิจัยทางด้านการต่อยอดการเรียนรู้ การสืบสานวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราชได้แล้วนั้น ยังเป็นการนำนโยบายภาครัฐด้านการท่องเที่ยวแบบวิถีชีวิตใหม่มา (Kousuratand, S. and Muangmuang, S., 2023) ตอบโจทย์การพัฒนาการท่องเที่ยวท้องถิ่นที่ยั่งยืนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

บทความนี้นำเสนอวิธีการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ที่เป็นวิธีการเรียนรู้และสืบสานวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ซึ่งไม่เพียงแค่การให้ความรู้เพียงแค่คนในชุมชนอีกต่อไป ยังเป็นการเปิดกว้างและเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา ประชาชน หรือคนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นคนไทย คนจีน (ประเทศสาธารณรัฐจีน) หรือคนต่างชาติอื่นๆ ได้เรียนรู้และรับความรู้ต่างๆ รวมถึงสานต่อวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตแบบจีนๆ ของชุมชนเยาวราชสืบต่อไปอย่างยั่งยืน นอกจากนี้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ แบบ 360 องศา ทำให้ผู้เรียนรู้ หรือเข้าถึงสามารถเรียนรู้และเข้าถึงสถานที่ต่างๆได้เสมือนจริง ถึงแม้จะอยู่ต่างที่ต่างถิ่นก็ตาม ดังแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้มิได้จำกัดอยู่แค่สถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ และ/หรือ สถานศึกษาเท่านั้น แต่เปิดกว้างให้กับทุกคนไม่ว่าจะอยู่ ณ แห่งหนใดก็ตาม เวลาใดก็ตาม เพราะการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช

2) เพื่อสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชในยุคดิจิทัล

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช

การทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช และถ่ายทอด สืบสานผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมในการเก็บรวบรวมสร้างองค์ความรู้ต่างๆ และถ่ายทอดโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือ พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ ดังนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรม

ทุนวัฒนธรรม (Pattamasiriwat, D., 2004: 40) กล่าวไว้ว่า ทุนวัฒนธรรมเปนสิ่งที่เกี่ยวของกับคุณคาความรู ภูมิปญญาและงานสรางสรรคที่เกิดจากการคนพบโดยผู้ทรงความรูในทองถิ่น รวมทั้งคานิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคม ทำใหเกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสรางกฎกติกาที่เปนคุณ ตอสังคมโดยรวม รวมถึงกิจกรรมการถายทอดความรูจากคนรุนหนึ่งไปยังคนอีกรุนหนึ่ง ตัวอยางของทุนทางวัฒนธรรมมีมากมาย เชน ภาษา งานศิลปกรรมซึ่งเปนความภาคภูมิใจของสวนรวม ความรูที่สั่งสมมาในอดีต วาดวยเรื่องราวตาง ๆ เชน การถนอมอาหาร สมุนไพร สถาปตยกรรม เทคโนโลยีชาวบาน ฯลฯ กติกาของสังคมที่ชวยทำใหสังคมอยูรวมกันอยางสงบสุข และเอื้ออาทรมากกวาการเอารัดเอาเปรียบกัน ผลงานวรรณกรรม คำบอกเลา ดนตรี วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ฯลฯ มากไปกว่านั้น Prasongthan, S. (2013) และ Department of Industrial Promotion (2016) ได้กล่าวถึง ทุนภูมิปัญญาและวัฒนธรรม คือการนำเอาองค์ความรู้จากตัวบุคคล ชุมชน ภูมิปัญญาปราชญ์ท้องถิ่น จนเกิดกระบวนการนำไปพัฒนาเป็นจารีต ประเพณี วัฒนธรรม นำไปสู่การใช้ประโยชน์และความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนของตนเอง ทุนภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมไทย จารีตประเพณีไทย สถาปัตยกรรมต่างๆ เช่น แหล่งประวัติศาสตร์โบราณสถาน รวมทั้งระบบคุณค่า เช่น คุณธรรม วินัย จิตสำนึกสาธารณะ ภูมิปัญญา จารีตประเพณี วัฒนธรรมต่างๆ เหล่านี้ เป็นสิ่งที่สั่งสมสืบทอดกันมา เป็นสายใยของความผูกพัน เป็นสิ่งที่ทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันด้วยความรักใคร่สามัคคีเป็นหมู่เหล่ามีความเอื้ออาทรช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปันกัน เป็นสิ่งที่คุมให้คนอยู่ในกรอบจริยธรรม คุณธรรมเป็นตัวช่วยสนับสนุนการทำกิจกรรมอื่นๆของชุมชน

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ องค์ความรู้ที่สั่งสมจากตัวบุคคล และชุมชนในท้องถิ่น จนเกิดกระบวนการนำไปพัฒนาเป็นวัฒนธรรม จารีต ประเพณี ฯลฯ รวมถึงกิจกรรมการถายทอดความรูจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง และเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันด้วยความรักใคร่สามัคคี

นอกจากนี้ถ้าจะกล่าวถึงคุณค่าของคำว่าวัฒนธรรมนั้น วัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประการ คือ (1) คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Value) เป็นคุณค่าที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ เป็นตัวตนของสังคม เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความแตกต่างของคนในแต่ละสังคม ซึ่งสามารถแสดงออกได้หลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นนามธรรม เช่น บุคลิกภาพของคนในสังคม ความรู้ ทัศนคติ ความสามารถ เป็นต้น หรือเป็นรูปธรรม เช่น การแต่งกาย การสร้างบ้านเรือน เป็นต้น (2) คุณค่าเชิงวิชาการ (Informational Value) เป็นคุณค่าที่แสดงถึงมรดกวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เป็นแหล่งข้อมูลและองค์ความรู้ที่มนุษย์สามารถนำาไปเรียนรู้ได้ คุณค่าด้านนี้เกิดจากการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการที่เหมาะสมน่าเชื่อถือจนสามารถเป็นแหล่งศึกษาได้ (3) คุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Value) เป็นคุณค่าเชิงความงาม ศิลปะ และจิตใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ พื้นฐานความชอบของแต่ละบุคคล คุณค่าประเภทนี้จึงมักเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม และ (4) คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economic Value) เป็นคุณค่าที่นำมรดกวัฒนธรรมมาก่อให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบตัวเงินเพื่อผลประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจ ซึ่งอาจเกิดจากการที่แปลงจากคุณค่าด้านอื่น ๆ แลกกับประโยชน์ด้านเศรษฐกิจด้วยเช่นกัน (Punyanuparp, S. 1957, as cited in Phongphanich, N. Mueangkaew, K. and Aupala, J. ,2023)

2. แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือ พิพิธภัณฑ์ออนไลน์อ้างอิงจาก bareo interior design & decoration (2019) ได้กล่าวถึง พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือ พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (Virtual Museum) ว่าเป็นงานออกแบบที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้นและรวดเร็วมากขึ้น ผู้คนชื่นชอบที่จะดื่มด่ำ และมีส่วนร่วมกับงานดีไซน์กันอย่างเห็นได้ชัด สิ่งหนึ่งที่เป็นตัวช่วยในเรื่องนี้คงหนีไม่พ้นความก้าวไกลของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ที่เข้ามาทำให้อะไร ๆ ให้ดูง่ายขึ้น หากคิดอยากจะชมงานออกแบบ หรืออยากชมภาพในพิพิธภัณฑ์ขึ้นมาเมื่อไร เพียงแค่ปลายนิ้วคลิ๊กเข้าไปในอินเตอร์เน็ตก็เสมือนเดินก้าวเท้าเข้าสู่พิพิธภัณฑ์ได้ด้วยตัวเองพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือ พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (Virtual Museum) ที่อนุญาตให้เราเข้าไปเดินชมในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างอิสระเพียงแค่เข้าไปสู่โลกออนไลน์ เนื่องจากโลกที่เปลี่ยนไปผู้ชมที่จะต้องเดินเข้าไปชมพิพิธภัณฑ์ด้วยตัวเองนับวันก็น้อยลงทุกที ทางพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ทั่วทุกมุมโลกเลยริเริ่มการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบอื่นๆ ขึ้นมา โดยพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่ได้ผลดีอย่างมาก เหมือนเป็นโบชัวร์โปรโมทพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเมื่อผู้เข้ามาเยี่ยมชมจากโลกออนไลน์ได้เห็นผลงานต่าง ๆ ก็อาจเกิดความรู้สึกอยากที่จะได้เห็นได้สัมผัสกับพิพิธภัณฑ์จริงด้วยสายตาตัวเองอีกครั้ง และจะนำมาซึ่งนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมสถานที่จริงด้วยตัวเองก็เป็นได้

Ministry of Information and Communication Technology (2009) ได้กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์เสมือน หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่ตั้งอยู่ในโลกดิจิตอล โดยผู้ชมสามารถเข้าชมโดยผ่านระบบคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปของ Stand alone หรือผ่านสื่ออินเตอร์เน็ต โดยของที่แสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์อาจเป็นสิ่งของที่มีเก็บไว้จริงในพิพิธภัณฑ์ แต่ถูกนำมาจัดเก็บในรูปดิจิตอล โดยมีการจัดการให้ดู ได้เสมือนเป็นของจริง เช่นอยู่ในรูปภาพ 3 มิติเสมือนจริง สามารถมองในมุมต่างๆ ได้ หรืาจอยู่ในรูปดิจิตอล ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับข้อมูลเพิ่มเติมก็ได้ นอกจากนั้นพิพิธภัณฑ์เสมือนอาจแสดงของที่สร้างขึ้นมาเฉพาะสำหรับแสดงในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เช่น ศิลปะดิจิตอล (Digital Art) หรือ คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Arts) ในรูปความจริงเสมือน (Virtual Reality) ก็ได้

นอกจากนี้เมื่อกล่าวถึงประเภทของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง Schweibenz, W. (1998) แบ่งพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างพิพิธภัณฑ์ได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. พิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการเรียนรู้ คือเว็บไซต์ที่สามารถเป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์ที่สมบูรณ์ ที่ไม่จำกัดจำนวนการเข้าชม สามารถเข้าชมได้ซ้ำๆ และยังรองรับการเรียนรู้แบบสืบสอบ และการเรียนรู้แบบค้นพบได้อีกด้วย

2. พิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการตลาด คือ เว็บไซต์ที่มีเป้าประสงค์เพื่อขับเคลื่อนด้านการตลาดของพิพิธภัณฑ์ เพื่อเพิ่มจำนวนผู้เข้าชมในพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริง ด้วยการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนให้ผู้ชมรับทราบเหตุการณ์พิเศษที่จัดขึ้น และวัตถุต่างๆ ที่มีในพิพิธภัณฑ์ทำให้บางพิพิธภัณฑ์เสมือนได้จัดสร้างร้านค้าออนไลน์ด้วย

Schweibenz, W. (2004) ยังได้แบ่งประเภทบของพิพิธภัณฑ์เสมือนบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ตามความสามารถในการพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือน ดังนี้

ก. The brochure museum เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นของพิพิธภัณฑ์ เช่นชนิดของวัตถุ รายละเอียดในการติดต่อพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์นี้เพื่อให้ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับผู้ที่จะต้องการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริง

ข. The content museum เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอวัตถุที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และแนะนำการสำรวจออนไลน์ ให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เสมือน โดยจะเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงของวัตถุและฐานข้อมูลของวัตถุในเบื้องต้น เว็บไซต์ประเภทนี้เหมาะกับผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ชำนาญการมากกว่าบุคคลทั่วไป เนื่องจาก

เนื้อหาที่นำเสนอไม่ได้ไว้เพื่อให้ความรู้ วัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ชนิดนี้เพื่อแสดงรายละเอียดต่างๆ ของวัตถุที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์

ค. The learning museum เป็นเว็บไซต์ที่มีเป้าหมายในการรองรับผู้ชมเสมือน (Virtual Visitors) ที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านอายุ ภูมิหลังและการศึกษา ข้อมูลที่จะนำเสนอจะอยู่ในรูปเนื้อหาของวัตถุเหมือนประเภทที่ผ่านมาแต่สิ่งที่เพิ่มขึ้น คือ การนำเสนอข้อมูลสารสนเทศที่เร้าความสนใจของผู้ชมเพื่อการเรียนรู้ในวัตถุต่างๆ ที่ผู้ชมสนใจ และกลับมาเข้าชมเว็บไซต์นี้อีก วัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ คือ การทำให้ผู้ชมเสมือนกลับเข้ามาชมอีก และเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมกับวัตถุเสมือน (Online Collections) โดยมีเป้าหมายสูงสุดที่ตั้งไว้คือ ผู้ชมในพิพิธภัณฑ์เสมือนนี้อาจจะมาชมวัตถุจริงในพิพิธภัณฑ์จริงด้วย

ง. The virtual museum เป็นก้าวที่สูงขึ้นจาก learning museum ที่ไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลสารสนเทศ

เกี่ยวกับวัตถุที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังสามารถเชื่อมโยง (link) ไปยังวัตถุดิจิตอล (Digital collections) อื่นๆ ได้ด้วย ซึ่งวัตถุนี้สร้างขึ้นโดยการจำลองจากวัตถุจริงในโลกจริงซึ่งการสร้างแบบนี้ทำให้พิพิธภัณฑ์ถูกเรียกว่า พิพิธภัณฑ์ไม่มีกำแพง

ดังนั้นชุมชนเยาวราช พื้นที่ชุมชนมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดดเด่นระหว่างวัฒนธรรมไทยและจีนอย่างชัดเจนนับตั้งแต่อดีตที่คนจีนเข้ามาในผืนแผ่นดินไทย แม้เยาวราชจะเป็นถนนที่ทุกคนรู้จักกันดี มีความรุ่งเรืองทางด้านธุรกิจ การค้า และได้ขึ้นชื่อว่าเป็นไชน่าทาวน์เมืองไทย แต่การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวิถีชีวิตของคนที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้คนสนใจวิถีชีวิตแบบออนไลน์มากขึ้น ดังนั้นงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช และถ่ายทอด สืบสานผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมในการเก็บรวบรวมสร้างองค์ความรู้ต่างๆ และถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านต่างๆของชุมชนเยาวราช โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงหรือพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของคนในสังคมและทันต่อโลกยุคดิจิทัล

ระเบียบวิธีวิจัย/วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยคุณภาพเชิงผสานวิธี ใช้แนวคิดเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรม และแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือชุมชนเยาวราช เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราช กลุ่มตัวอย่างคือ หัวหน้าชุมชน ปราชญ์ชุมชน ผู้รู้ในชุมชน และคนในชุมชน จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยแนวคำถามเพื่อเก็บรวมรวมข้อมูลทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราช วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) โดยนำข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ มาประมวลผลในรูปแบบของการพรรณนา มีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และสังเคราะห์เพื่อนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ เพื่อใช้ในการดำเนินการบันทึกไว้ในเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ และการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ จำนวน 404 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่ายตามสูตรของทาโร่ ยามาเน่ เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้และความพึงพอใจจาการเข้าชมและเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ การวิเคราะห์เชิงปริมาณดำเนินการโดยการใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ผลการวิจัยพบว่าองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช พบว่า

1.1 องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีสืบสานภายในชุมชนเยาวราช

เยาวราชเป็นแหล่งขององค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณีของชาวจีนที่ยังคงสืบสานกันมาจนถึงปัจจุบันวันนี้เป็นจำนวนมาก ซึ่งหลักๆ ที่พบจะเป็นวัฒนธรรม ประเพณีของการดำเนินชีวิตของชาวไทยเชื้อสายจีนที่ยังคงดำเนินชีวิตอยู่กับความเชื่อ การให้ความเคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทพเจ้าต่างๆ ซึ่งดังจะเห็นได้ว่า สำหรับชุมชนเยาวราชแล้ว มีแหล่งที่เป็นที่เคารพ สักการะเป็นจำนวนมาก และเป็นหนึ่งในด้านสถานที่ที่สำหรับความรู้ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ประวัติศาสตร์ความเป็นมา การดำเนินชีวิตของคนไทยเชื้อสายจีน หรือคนไทยที่อาศัยอยู่ในบริเวณชุมชนเยาวราชแห่งนี้ สถานที่ที่เป็นที่เคารพสักการะสำหรับชาวไทยเชื้อสายจีน คนไทยทั้งในชุมชน และคนทั่วไปนั้นที่จะพลาดไม่ได้ สำหรับการมาศึกษาด้านวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนเยาวราช สามารถแบ่งหมวดหมู่ได้เป็น 3 หมวดหมู่ คือ 1) วัด 2) ศาลเจ้า และ 3) อื่นๆ ดังนี้

1) วัด สำหรับวัดที่ยังคงเป็นที่กล่าวขาน และเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญต่อชุมชนเยาวราชนั้น องค์ความรู้ที่ได้จะกล่าวถึง ประวัติ ความเป็นมา ความสำคัญต่อชุมชน รวมถึงพระพุทธรูป เทพเจ้า หรือสิ่งที่เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชน มีดังนี้ วัดมังกรกมลาวาส วัดไตรมิตรวิทยา วัดกุศลสมาคม (วัดญวนแห่งอนัมนิกาย) วัดบำเพ็ญจีนพรต (วัดย่งฮกยี่) วัดชัยภูมิการาม (วัดตี้หง่านตื่อ) และวัดกันมาตุยราม เป็นวัดราษฎร์ขนาดเล็ก สังกัดธรรมยุตินิกาย

2) ศาลเจ้า สำหรับศาลเจ้านั้นเนื่องจากชุมชนเยาวราชเป็นที่ทราบกันดีว่าส่วนใหญ่เป็นชาวไทยเชื้อสายจีน ดังนั้นการนับถือ บูชาเทพเจ้า สิ่งสักดิ์สิทธิ์ต่างๆ จะเป็นการรับและสืบสานวัฒนธรรมจีนมาจากบรรพบุรุษ รวมถึงการไหว้เจ้า ดังนั้นศาลเจ้าที่พบสำหรับชุมชนเยาวราชนั้น จะเป็นศาลเจ้าที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าจีน ดั้งนั้นองค์ความรู้ที่ได้จะเป็นประวัติความเป็นมาของศาลเจ้า หรือองค์เทพเจ้าที่เป็นองค์หลักที่ประดิษฐานเป็นองค์ประธานของศาล ความสำคัญของเทพเจ้า รวมถึงความผูกพันและการดำรงชีวิตของคนในชุมชนกับศาลเจ้าเหล่านั้น ศาลเจ้าที่นำมาสร้างองค์ความรู้ที่พบในงานวิจัยนี้ คือ 1) ศาลเจ้าพ่อเห้งเจีย วัดสามจีน ไต่เสี่ยฮุกโจ้ว 2) ศาลเจ้าเล่งบ๊วยเอี๊ยะ หรือที่หมายความว่า “ศาลเจ้าแห่งมังกร” 3) ศาลเจ้าแม่กวนอิม มูลนิธิเทียนฟ้า 4)ศาลเจ้ากวางตุ้ง สมาคมกว๋องสิว 5) ศาลเจ้าอาเนี้ย หรือ เรียกอีกชื่อว่า ศาลเจ้าอาเนี้ยเก็ง (ถนนพาดสาย) 6) ศาลเจ้าแม่ทับทิม (พาหุรัด สะพานหัน) 7) ศาลเจ้าแม่กวนอิมฉือปุยเนี่ยเนี้ย 8) ศาลเจ้าหลีตี้เมี้ยว หรือศาลเจ้าลื้อตี๋เบี่ย 9) ศาลเจ้าเซียงกง หรือเซียนกง 10) ศาลเจ้าโจวซือกง (วัดซุนเล่งยี่) 11) ศาลเจ้าเล่าปุนเถ้ากง 12) ศาลเจ้าชิกเซี๊ยม่าหรือศาลเจ้าเจ็ดสี่พระยา 13) ศาลเจ้าเลี้ยงเป็ด 14) ศาลเจ้ากวนอู (สมาคมฮากกา) และ 15) ศาลเจ้าโรงเกือก

3) อื่นๆ สำหรับชุมชนเยาวราช ยังพบว่ามีสถานที่ที่สำคัญที่สืบทอดวัฒนธรรมประเพณี รวมถึงสะท้อนถึงการดำรงชีวิตและประวัติความเป็นมาของคนในชุมชนอื่นๆ ดังนี้ 1) มูลนิธิปอเต็กตึ้ง ประดิษฐานรูปปั้นพระภิกษุจีน ที่ชาวไทยเชื้อสายจีนเรียกว่า “ไต่ฮงกง” 2) ประตูเฉลิมพระเกียรติ เป็นซุ้มประตูที่จัดสร้างขึ้นเนื่องในวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ และยังเป็นสัญลักษณ์ เปรียบเสมือนประตูสู่เยาวราช เป็นหนึ่งแลนด์มาร์คสำคัญที่บ่งบอกให้รู้ว่า ที่นี่คือเยาวราช 3) โรงเจบุญสมาคม โรงเจเก่าแก่สมัยรัชกาลที่ 5 หรือเรียกว่า เตียชูหั่ง หรือ บ่วงกิมฮกซั่วตั้ง แต่คนในชุมชนมักเรียกกันว่า โรงเจตรอกไกร ตามชื่อซอยที่โรงเจตั้งอยู่ 4) บ้านเก่าเล่าเรื่อง หรือพิพิธภัณฑ์บ้านเก่าเล่าเรื่อง ชุมชนเจริญไชย เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ก่อตั้งขึ้น เพื่อจัดแสดงนิทรรศการแสดงประวัติ

ความเป็นมาของชุมชนเจริญไชย ข้าวของเครื่องใช้ของคณะงิ้วจีน ภาพของชุมชนเจริญไชยในอดีต โดยเฉพาะภาพวิถีชีวิตผู้คน ประเพณีจีน ของใช้ประกอบพิธีกรรมของชาวจีน ร้านยาสมุนไพร ร้านอาหารเลิศรสสูตรโบราณ และร้านค้าอุปกรณ์ถ่ายภาพพลับพลาไชยที่เคยรุ่งเรืองในอดีต และ 5) พิพิธภัณฑ์ห้างขายยาเบอร์ลิน เป็นพิพิธภัณฑ์ขนาดเล็ก สร้างเพื่อเป็นอนุสรณ์ให้แก่ นายแพทย์ชัย ไชยนุวัติ ซึ่งเปิดคลินิกเอกชนรักษาผู้ป่วย โดยใช้ชื่อว่า ห้างขายยาเบอร์ลิน

1.2 องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีอื่นๆ ของชุมชนเยาวราช

ชุมชนเยาวราชยังมีวัฒนธรรมและประเพณีอื่นๆ อีกสำหรับการดำรงความเป็นเยาวราช อันได้แก่ เทศกาลต่างๆ เนื่องจากชาวไทยเชื้อสายจีนได้มีการรักษาดำรงวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ตามเทศกาลที่เกิดขึ้นในรอบปี เช่น

1) เทศกาลตรุษจีน ตรุษจีน เป็นการฉลองเทศกาลฤดูใบไม้ผลิ หรือที่เรียกว่าเทศกาลปีใหม่ของชาวจีน เป็นการเริ่มต้นสิ่งดีๆ โดยมีความเชื่อที่ว่าฤดูใบไม้ผลิเป็นฤดูการแห่งการเริ่มต้นที่ดี เช่นเดียวกันกับใบไม้ที่ผลิบานซึ่งมีความหมายถึงการเริ่มต้นที่ดี ดังนั้นชาวไทยเชื้อสายจีนยังคงดำรงเทศกาลตรุษจีนนี้ไว้ โดยจะมีการซื้อของขวัญ อาหาร เสื้อผ้าใหม่ หรือสิ่งประดับบ้านเรือนที่เป็นแผ่นกระดาษอวยพร เช่น อยู่ดีมีสุข ร่ำรวย อายุยืนนาน ช่วงก่อนวันตรุษจีน ชาวไทยเชื้อสายจีนจะมีการทำความสะอาดบ้านเรือนครั้งใหญ่ เนื่องจากมีความเชื่อที่ว่า การกวาดสิ่งสกปรกเป็นการกวาดโชคร้ายหรือสิ่งไม่ดีออกไป จะทำความสะอาดบ้านเรือน ตลอดจนบางหลังก็จะมีการทาสีใหม่ การตกแต่งและสีที่ชาวไทยเชื้อสายจีนนิยมใช้ คือ สีแดง เพราะถือเป็นสีมงคล สำหรับวันก่อนถึงวันตรุษจีนหรืออาจเรียกได้ว่าวันสิ้นปี หรือวันส่งท้ายปีเก่า นอกจากประเพณีไหว้พระ เทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และบรรพบุรุษแล้ว ลูกหลานในครอบครัวจะมาเพื่อร่วมรับประทานอาหารร่วมกันอย่างพร้อมหน้าพร้อมตาอีกด้วย

2) เทศกาลกินเจ เทศกาลกินเจ เป็นเทศกาลที่จัดขึ้นเป็นเวลา 10 วัน ตั้งแต่วันสุดท้ายของเดือน 8 ตามปฏิทินจีน ที่มาของการกินเจเป็นการไว้ทุกข์ ให้เจ้าแห่งการกินเจทั้ง 9 องค์ นอกจากนี้ www.th.wikipedia.org (n.d.) ได้กล่าวถึงคำว่า (齋) เจ หรือ แจ ในสำเนียงแต้จิ๋ว [jɛ^{33}] หมายถึง การรักษาความบริสุทธิ์(ทั้งกายและใจ)เพื่อการสักการะ หรือ การปฏิบัติบูชาถวายเทพยดา ดังนั้นช่วงเทศกาลกินเจจึงเป็นช่วงเวลาที่ชาวไทยเชื้อสายจีนถือเอาเวลาดังกล่าวเป็นการสร้างบุญสร้างกุศล ละหรืองดเนื้อสัตว์ทุกชนิด ดังนั้นอาหารที่ใช้ในการกินเจ คือผัก ผลไม้ทุกชนิด ยกเว้นผักที่มีกลิ่นฉุน 5 ชนิด คือ หอม (หอมทุกประเภท เช่น ต้นหอม ใบหอม หอมแดง หอมขาว หอมหัวใหญ่ ฯลฯ) กระเทียม (ทั้งหัวกระเทียมและต้นกระเทียม) กุยช่าย (ทั้งใบและดอก) หลักเกียว หรือที่รู้จักกันว่าเป็นกระเทียมโทนจีน มีลักษณะคล้ายหัวกระเทียม แต่มีขนาดเล็กและยาวกว่า และใบยาสูบ (ความหมายรวมถึง บุหรี่ ยาเส้น และของเสพติด ของมึนเมาทุกชนิด)

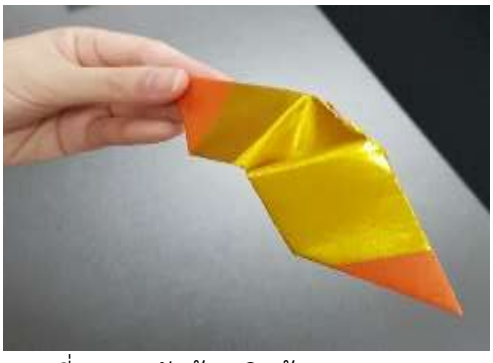
3) เทศกาลไหว้พระจันทร์ เทศกาลไหว้พระจันทร์มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ชาวจีนมีความเชื่อจากประวัติความเป็นมาที่หลากหลาย ดังเช่น มาจากการเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยว หรือตำนางเทพธิดาฉางเอ๋อที่เหาะขึ้นไปบนดวนจันทร์ อย่างไรก็ตามปัจจุบัน ประเพณีการไหว้พระจันทร์ จะจัดในช่วงกลางเดือน 8 (ตามปฏิทินจีน) ซึ่งเป็นเทศกาลที่เกิดขึ้นช่วงเวลาที่พระจันทร์เต็มดวงโดยมีขนมไหว้พระจันทร์นิยมนำมาไหว้ในเทศกาลนี้ด้วย

3) การทำหมังหมิ่ง คือคำในภาษาจีนแต้จิ๋วโดย คำว่า 挽 [maŋ^{24}] ในภาษาจีนแต้จิ๋วนั้น หมายถึง ดึง และคำว่า 面 [miŋ^{21}] ในภาษาจีนแต้จิ๋ว หมายถึง ใบหน้า ใช้เรียกวิธีการกำจัดขนบนใบหน้าซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชาวจีนโบราณ การทำหมังหมิ่ง เป็นที่นิยมทำกันตั้งแต่สมัยซูซีไทเฮา เพราะการมี

ขนบนใบหน้าจะทำให้หน้าดูหมองคล้ำไม่สะอาด ดังนั้น“หมังหมิ่ง” คือการเสริมความงามแบบจีนที่ใช้เส้นด้ายไขว้เป็นรูปกากบาท โดยผู้ทำต้องเม้มด้ายด้านหนึ่งไว้ในปากแล้วใช้มือจับด้ายอีกด้านหนึ่งไว้ จากนั้นใช้มืออีกข้างเกี่ยวและหมุนด้ายหลาย ๆ รอบ เมื่อด้ายที่หมุนไขว้กันอยู่ถูกบังคับให้เคลื่อนที่บนใบหน้าก็จะหมุนเอาเส้นขนติดออกมาด้วยเพื่อช่วยทำให้หน้าเนียน ลดสิวเสี้ยน หมังหมิ่งเข้าสู่ประเทศไทยผ่านครอบครัวชาวจีนที่มาตั้งถิ่นฐานในประเทศ ผลัดเปลี่ยนเวียนสอนกันรุ่นต่อรุ่น จากการทำในครัวเรือนสู่อาชีพสร้างรายได้ กลายเป็นธุรกิจความงามขนาดย่อมของชาวจีนในชุมชนเยาวราช

5) การพับกระดาษไหว้เจ้าและบรรพบุรุษ วัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งที่ชาวไทยเชื้อสายจีนในชุมชนเยาวราชไม่สามารถขาดได้นั่นคือการไหว้เจ้าและบรรพบุรุษในเทศกาลต่างๆ ซึ่งทุกเทศกาลที่มีการไหว้เจ้าและบรรพบุรุษ สิ่งหนึ่งจะจะต้องมีและขาดไม่ได้ นั่นคือ กระดาษไหว้เจ้า ดังนั้นแต่เดิมลูกหลานจะมารวมตัวกันเพื่อพับกระดาษเงินกระดาษทองไว้สำหรับไหว้เจ้า และบรรพบุรุษ เพื่อใช้ในเทศกาลต่างๆ เพื่อความสวยงาม และง่ายต่อการเผา การพับกระดาษไหว้เจ้ามีมากมายหลายแบบ ตัวอย่างเช่น การพับใบเบิกทางหรือที่เรียกว่า อ่องแซจี้ (ดังภาพที่1) การพับก้อนเงินก้อนทอง (ดังภาพที่2) และการพับกระดาษเงินกระดาษทองแบบอื่นๆ

ภาพที่ 1 การพับใบเบิกทางหรือที่เรียกว่าอ่องแซจี้
(ที่มา: ถ่ายเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565)



ภาพที่ 2 การพับก้อนเงินก้อนทองแบบ
(ที่มา: ถ่ายเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565)

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชในยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า ในงานวิจัยนี้เป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมให้ความรู้เรื่องของการสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชไปไว้บนเว็บไซต์ ซึ่งเป็นการทำเว็บไซต์แบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลนั้นเสมอผู้เข้าได้เข้าในสถานที่จริง ด้วยการใช้รูปแบบภาพมุมมอง 360 องศา เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ที่เกิดจากการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ คือ https://cultumuseum.com/ โดยมีแรงบัลดาลใจสำหรับชื่อเว็บไซต์มาจากการผสมผสานคำศัพท์คำว่า culture (วัฒนธรรม) + museum (พิพิธภัณฑ์) โดยดำเนินการจัดทำในรูปแบบ 3 ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน ดังภาพตัวอย่างที่ 4 ภายในหน้าแรกของเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ https://cultumuseum.com/ จะเป็นประวัติความเป็นมา (ดังภาพที่ 4) พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ที่แสดงสถานที่สำคัญของชุมชนเยาวราชแบบ 360 องศา (ดังภาพที่ 5 - 9) และ 30 ร้านอาหารเด็ดเจ้าดัง (ดังภาพที่ 10) ที่เป็นผลิตภัณฑ์อันเลื่องชื่อที่นักท่องเที่ยวต้องมาทดลอง สำหรับเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ https://cultumuseum.com/ สามารถ แสกนเข้าได้จาก QR code (ภาพที่ 3)

ภาพที่ 3 แสดง QR code สำหรับเข้าเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ (ที่มา: https://cultumuseum.com/)	 ภาพที่ 4 แสดงเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ เวอร์ชั่นภาษาไทย (ที่มา: https://cultumuseum.com/)

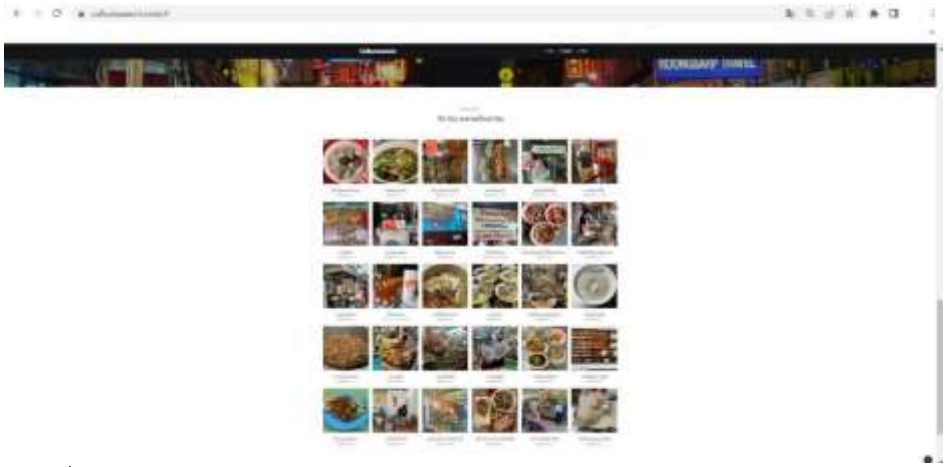
ภาพที่ 5 แสดงเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ เมนูการเข้าเรียนรู้และท่องเที่ยวสถานที่สำคัญของชุมชนเยาวราช (ที่มา: https://cultumuseum.com/)

เมื่อคลิกเข้าไปในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ ในแต่ละสถานที่จะได้พบกับหน้าจอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์แบบ 360 องศา ดังตัวอย่างภาพที่ 6 - 9

 ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างภายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ 360 องศา ศาลเจ้าแม่กวนอิม มูลนิธิเทียนฟ้า 1 (ที่มา: https://cultumuseum.com/)	 ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างภายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ 360 องศา ศาลเจ้าแม่กวนอิม มูลนิธิเทียนฟ้า 2 (ที่มา: https://cultumuseum.com/)

ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างภายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ 360 องศา
ศาลเจ้าแม่กวนอิมฉือปุยเนี่ยเนี้ย 1
(ที่มา: https://cultumuseum.com/)

ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างภายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ 360 องศา
ศาลเจ้าแม่กวนอิมฉือปุยเนี่ยเนี้ย 2
(ที่มา: https://cultumuseum.com/)



ภาพที่ 10 แสดงเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ 30 ร้านอาหารเด็ดเจ้าดังของชุมชนเยาวราช
(ที่มา: https://cultumuseum.com/)

ภายในเมนู 30 ร้านอาหารเด็ดเจ้าดังของชุมชนเยาวราช จะนำเสนอร้านอาหาร เมนูขึ้นชื่อที่ต้องมาชิมของชุมชนเยาวราช ประกอบไปด้วย อาหารคาว อาหารหวาน เครื่องดื่ม ขนมกินเล่น ฯลฯ โดยภายในเมนูแต่ละร้านจะบรรยายประวัติ ที่มา เมนูแนะนำ ราคา เวลาเปิดปิด รวมถึงอำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าชมที่ไม่สะดวกในการอ่านหรือผู้เข้าชมที่มีความบกพร่องทางสายตา สามารถฟังคำบรรยายโดยมีเมนูเสียงบรรยายให้ด้วย

3. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 404 คน ประกอบด้วย เพศชาย 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.40 เพศหญิง 265 คน คิดเป็นร้อยละ 65.60 โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุตั้งแต่ 13 – 68 ปี ประกอบด้วยอาชีพนักเรียน/นักศึกษา 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ราชการหรือพนักงานของรัฐ 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 ธุรกิจส่วนตัว 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 รับจ้างหรือพนักงานเอกชน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20 และอื่นๆ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 โดยผลการศึกษาพบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชที่ค่าเฉลี่ย 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 ซึ่งมีผู้พึงพอใจในระดับมากที่สุดจำนวน 293

คน คิดเป็นร้อยละ 72.50 ระดับมาก 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ระดับปานกลาง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 และระดับน้อย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20 2) ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการใช้เว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 ซึ่งมีผู้พึงพอใจในระดับมากที่สุดจำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 71.80 ระดับมาก 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ระดับปานกลาง 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 และระดับน้อย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20 3) ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าเว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้วัฒนธรรม ประเพณี โดยมีระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 ซึ่งมีผู้พึงพอใจในระดับมากที่สุดจำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 ระดับมาก 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 ระดับปานกลาง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 และระดับน้อย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20 และ 4) ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าการเรียนรู้ด้วยการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ในรูปแบบ 360 องศา มีความดึงดูดและน่าสนใจต่อการเรียนรู้ โดยมีระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 ซึ่งมีผู้พึงพอใจในระดับมากที่สุดจำนวน 293 คน คิดเป็นร้อยละ 72.50 ระดับมาก 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ระดับปานกลาง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 และระดับน้อย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่าการศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ผลการวิจัยพบว่าองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราชที่ถูกนำมาเป็นองค์ความรู้ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ จึงถูกแบ่งออกเป็น 3 หมวดหมู่ คือ 1) วัด ประกอบด้วย 6 สถานที่ คือ วัดมังกรกมลาวาส วัดไตรมิตรวิทยา วัดกุศลสมาคม วัดบำเพ็ญจีนพรต วัดชัยภูมิการาม และวัดกันมาตุยราม 2) ศาลเจ้า ประกอบด้วย 1) ศาลเจ้าพ่อเห้งเจีย วัดสามจีน 2) ศาลเจ้าเล่งบ๊วยเอี๊ยะ 3) ศาลเจ้าแม่กวนอิม มูลนิธิเทียนฟ้า 4)ศาลเจ้ากวางตุ้ง สมาคมกว๋องสิว 5) ศาลเจ้าอาเนี้ย ถนนพาดสาย 6) ศาลเจ้าแม่ทับทิม (พาหุรัด สะพานหัน) 7) ศาลเจ้าแม่กวนอิมฉือปุยเนี่ยเนี้ย 8) ศาลเจ้าหลีตี้เม้ียว 9) ศาลเจ้าเซียงกง 10) ศาลเจ้าโจวซือกง 11) ศาลเจ้าเล่าปุนเถ้ากง 12) ศาลเจ้าซิกเซี๊ยม่า 13) ศาลเจ้าเลี้ยงเป็ด 14) ศาลเจ้ากวนอู (สมาคมฮากกา) และ 15) ศาลเจ้าโรงเกือก และ 3) อื่นๆ อันได้แก่ 1) มูลนิธิปอเต็กตึ้ง 2) ประตูเฉลิมพระเกียรติ 3) โรงเจบุญสมาคม 4) บ้านเก่าเล่าเรื่อง หรือ พิพิธภัณฑ์บ้านเก่าเล่าเรื่อง ชุมชนเจริญไชย และ 5) พิพิธภัณฑ์ห้างขายยาเบอร์ลิน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคนในชุมชนจะกล่าวถึงวัด ศาลเจ้า และแหล่งสถานที่ที่เป็นมีความสำคัญและมีประวัติยาวนานคู่คนในชุมชน เนื่องด้วยเยาวราชเป็นแหล่งวัฒนธรรมร่วมระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีน อันเนื่องจากเป็นแหล่งที่มีคนไทยเชื้อสายจีนอยู่เป็นจำนวนมากดังนั้น วัดไทย วัดจีน ศาลเจ้าและโรงเจจีนจึงถูกสร้างขึ้นเพื่อ เป็นที่พึ่งด้านจิตใจ เป็นสถานที่ประกอบกิจกรรมทางศาสนา และเป็นสถานที่ที่มีความผูกพันทางสังคมของชาวจีนโพ้นทะเลที่อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย และจากจำนวนขององค์ความรู้ที่ได้จากสถานที่ที่เป็นที่เคารพศรัทธาและกล่าวถึงของชุมชน สอดคล้องกับ ต้วนลี่เซิง (2000) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อชาวจีนอพยพถิ่นฐานไปต่างแดง พวกเขาหวังว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะปกป้องคุ้มครอง ดังนั้นจึงมีการสร้างวัดจีนและศาลเจ้าในดินแดนใหม่ที่ตนไปตั้งหลักปักฐาน ทำให้เป็นที่ประจักษ์ว่าที่ใดมีชุมชนจีน จะต้องมีศาลเจ้าจีนและ/หรือวัดจีนแสดงให้เห็นเป็นอัตลักษณ์หนึ่งที่อยู่คู่กับชุมชนจีนในประเทศไทย นอกจากนี้ถ้าจะกล่าวถึงช่วงเวลาของการตั้งถิ่นฐานหรือปริมาณของชาวจีนที่มาตั้งรกรากในเยาวราชจะพบว่าจากประวัติการก่อนสร้างวัดจีน ศาลเจ้าและอื่นๆ แสดงให้เห็นว่าจะมีเพียงศาลเจ้าเล่งบ๊วยเอี๊ยะ ที่มีอายุยาวนานที่สุด คือสร้างขึ้นในสมัยอยุธยา ในขณะที่วัดจีน และศาลเจ้าอื่นๆ นั้นจะสร้างขึ้นตั้งแต่ประมาณปี 2325 – 2500 หรือตั้งแต่รัชกาลที่ 1 – 5 ซึ่งช่วงที่มีการสร้างมากจะเป็นช่วงประมาณปี 2400 ซึ่งเป็นช่วงใน

สมัยรัชกาลที่ 5 ที่ สงเสริมการคาขายในอำเภอสำเพ็งและได้มีการสร้างถนนเยาวราชขึ้น (CHINATOWN YAOWARACH, n.d.)

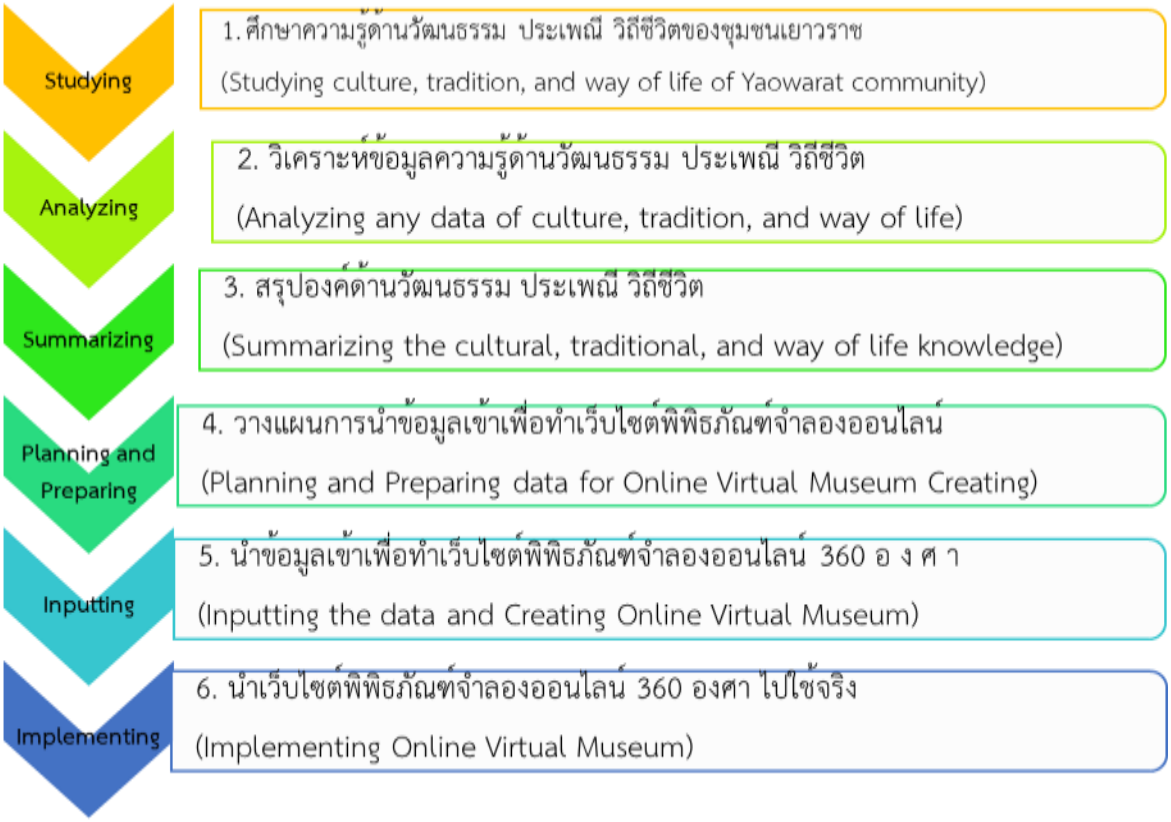
ส่วนการสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นการทำเว็บไซต์แบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลนั้นเสมอผู้เข้าได้เข้าในสถานที่จริง ด้วยการใช้รูปแบบภาพมุมมอง 360 องศา เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ https://cultumuseum.com/ เป็นชื่อเว็บไซต์มาจากการผสมผสานคำศัพท์คำว่า culture (วัฒนธรรม) + museum (พิพิธภัณฑ์) นอกจากนี้การถ่ายทอดองค์ความรู้และการสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์มีความเคารพความเป็นของแท้ กล่าวคือในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ได้ถ่ายทอดสถานที่ต่างๆ จากสถานที่จริงโดยไม่มีการดัดแปลงแต่อย่างใด และการจัดทำสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชในยุคดิจิทัล ยังเป็นการสนับสนุนการอนุรักษ์ และสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชอย่างยั่งยืน นอกจากนี้นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ยังช่วยสนับสนุนการท่องเที่ยว และส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและการศึกษาของ (Disara, T. Kasinant, C. and Topitak, K. ,22019).

สำหรับการศึกษาความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช มีความพึงพอใจอยู่ในภาพรวมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลที่ได้มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการใช้เว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ และคิดว่าเว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้วัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าการเรียนรู้ด้วยการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ในรูปแบบ 360 องศา มีความดึงดูดและน่าสนใจต่อการเรียนรู้อยู่ที่ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.68, 4.67 และ 4.69 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้การศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวกับผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานจากการพัฒนาเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงต่างๆนั้น พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและมากที่สุด ดังเช่นงานวิจัยเรื่องการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงช้างดึกดำบรรพ์ทุ่งหว้า จังหวัดสตูล (Disara, T. Kasinant, C. and Topitak, K. ,22019) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ในขณะที่งานวิจัยเรื่องการสร้างพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลแสดงจิตรกรรมฝาผนังวัดพระสิงห์รูปแบบโลกเสมือนจริง (Jiraboot, K. Jaihuek, S. Jitkhum, P. and Chueachetton, P.,2022) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องเครื่องอัฐบริขารพระอาจารย์ฟั่น อาจาโร ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์พระอาจารย์ฟั่น อาจาโร วัดป่าอุดมสมพร (Hinso, P. and Chanamarn, N.,2021) การพัฒนาแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์เสมือนปฏิสัมพันธ์โดยใช้เทคโนโลยีสภาพแวดล้อมเสมือนในมุมมอง 360 องศา และการสแกนภาพสามมิติ: กรณีศึกษา 10 พิพิธภัณฑ์ของไทย (Saenpicha, S. Sirikulpipat, P. and Nadprasert, S.,2020) การพัฒนาเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่แบบเสมือนจริง (Rungklin, C. Chinsamranwong, T. Sae-Lim, K. and Chowchang, R.,2019) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก การพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี (Kousuratand, S. and Muangmuang, S. ,2023) การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอิเล็กทรอนิกส์เสมือนจริง: กรณีศึกษาศูนย์การเรียนรู้ผ้าทอพื้นเมืองโบราณลาวซี ลาวครั่ง จังหวัดสุพรรณบุรี (Lertthayakul, D.,2018) การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์เสมือนจริงโดยใช้การผสานเทคนิคภาพเสมือนจริง (Chittarach, P.,2017) การออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเรื่องพุทธมณฑลศูนย์กลาง

พระพุทธศาสนาโลก (Sakhajun, C.,2014) การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง (Ardrugsa, I.,2013) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สรุปองค์ความรู้

การเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ เป็นการศึกษาและสร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของชุมชนเยาวราช โดยนำองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ที่ทำขึ้นบนเว็บไซต์ เป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่เปิดกว้างสำหรับผู้คนที่สนใจ นักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป นอกจากนี้ยังเป็นการสืบสาน ต่อยอดการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช โดยการจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ มีขั้นตอนการดำเนินการดังภาพที่ 15



ภาพที่ 15 แสดงขั้นตอนกระบวนการการจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถสร้างองค์ความรู้ด้านอื่นๆ ของชุมชน ควรดำเนินการตามขั้นตอนกระบวนการการจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราชผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การสร้างสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลอง

ออนไลน์ เป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมให้ความรู้เรื่องของการสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชบนเว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ เพื่อประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ของชุมชนโดยผู้เข้าชมสามารถเข้าเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์แบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลเสมือนผู้เข้าชมได้เข้าในสถานที่จริง ด้วยการใช้รูปแบบภาพมุมมอง 360 องศา

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจำลองออนไลน์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราช มีความพึงพอใจอยู่ในภาพรวมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการนำเว็บไซต์ https://cultumuseum.com/ มาเผยแพร่เพื่อสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตอันดีงามของชุมชนเยาวราชอย่างกว้างขวางมากขึ้น เป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ประชาสัมพันธ์ชุมชน รวมถึงของดีของชุมชนเยาวราชอันนำมาซึ่งการสร้างรายได้ที่สูงขึ้นให้กับชุมชน และประเทศต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และวีถีชีวิตจีนของชุมชนเยาวราช ที่สำคัญ คือ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี ของชุมชนเยาวราช สามารถแบ่งหมวดหมู่ได้เป็น 3 หมวดหมู่ คือ 1) วัด 2) ศาลเจ้า และ 3) อื่นๆ ทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีอื่นๆ ของชุมชนเยาวราช เช่น เทศกาลต่างๆ ของจีน การทำหมังหมิ่ง การพับกระดาษ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตร รวมถึงเป็นการเรียนรู้ที่เปิดกว้างให้กับผู้สนใจทุกกลุ่ม โดยไม่ได้จำกัด เพศ วัย ฯลฯ ซึ่งนอกจากจะได้ความรู้แล้ว ยังได้รับความสนุกสนาน และเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์จำลองออนไลน์ 360 องศา ในการเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมจีนของชุมชนเยาวราช โดยควรให้ความสำคัญกับ การรักษา สืบสานวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งที่หล่อเลี้ยงหรือเป็นชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งกำลังจะเลือนหายไปให้กลับมาเป็นที่รู้จักอีกครั้ง สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาต่อยอดนำองค์ความรู้ทางด้านอื่นๆ มาเพิ่มให้พิพิธภัณฑ์ให้มีความน่าสนใจ และหลากหลายมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การสืบสานวัฒนธรรม ประเพณี วีถีชีวิตของชุมชนเยาวราชต่อยอดการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมผ่านพิพิธภัณฑ์จำลองออนไลน์” ภายใต้ชุดโครงการวิจัย เรื่อง โครงการวิจัยการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนของชุมชนเยาวราชแหล่งเศรษฐกิจและวัฒนธรรมจีนของกรุงเทพ China Town of Thailand ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปี 2564 สัญญาเลขที่ A-5/2564 ในแผนงานวิจัยพื้นฐานของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์เป็นอย่างยิ่ง ในการสนับสนุนทุนและอื่นๆสำหรับงานวิจัยในโครงการฯ

References

Ardrugsa, I. (2013). *A Development of A Virtual Museum Model on Computer Technology.* Master Thesis, M.Ed. (Education Technology). Bangkok: Srinakharinwirot University.

bareo interior design & decoration. (2019). Virtual Museum. Retrieved from https://www.bareo-isyss.com/2019/art-culture/virtual-museum/

Chittarach, P. (2017). *Development Dinosaur Virtual Museum Model with Virtual Image*. A thisis of Master of Science, Mahasarakham University.

Department of Industrial Promotion. (2016). Thai Cultural Capital for Economic Creation. *Industrial Journal*. 58 (6), 5-8.

Disara, T. Kasinant, C. and Topitak, K. (2 2 0 1 9). 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

Hinso, P. and Chanamarn, N. (2021). A Development of Media Learning for the Eight Necessities of A Buddhist Monk (Achan Fan Acharo) with Augmented Reality Technology (AR), A Case Study: Achan Fan Acharo Museum, Udomsompron Temple. *Proceeding of the 3rd National Conference of Science, Technology, and Innovation in 2021.* pp 534 – 543.

Jiraboot, K. Jaihuek, S. Jitkhum, P. and Chueachetton, P. (2022). The Creating a Digital Museum Showing Murals of Wat Phra Singh in a Virtual World. *Proceeding of GNRU22nd Conference*. pp 29-39.

Kongkakul, M. and Narin, B. (2018). The Development of Tourist Centers Using Augmented Reality Via Smart Phone to Promote Sustainable Tourism in Ratchaburi Province. *Proceeding of the 6th National Conference of Muban Chombueng Rajabhat University* Retrieved from http://rms.mcru.ac.th/uploads/264629.pdf

Kousuratand, S. and Muangmuang, S. (2023). Government Policy for New Normal Tourism in the Post Covid-19 Crisis. Journal of MCU Buddhapanya Review. 8(3): 98-109.

Lertthayakul, D. (2018). Development of a Virtual Local Museum: The Case Study of Learning Center for Traditional Local Fabrics Hand-woven by Lao Ethnicities of Chee and Khrang in Suphanburi Province. Nakhon Phanom University Journal. 8(3)

Ministry of Information and Communication Technology. (2009). Information and Communication Technology Master Plan (2nd edition) of Thailand 2009-2013. Retrieved from http://www.mict.go.th/download/ICT_masterplan/ no6_ICTMP2_NITC_Vision.doc.pdf

Pattamasiriwat, D. (2004). *Social and cultural capitals in modern economy and management. Collection of articles from the 2004 Academic Conference of Naresuan University.*

Phongphanich, N. Mueangkaew, K. and Aupala, J. (2023). Journal of MCU Buddhapanya Review. 8(3): 287-302.

Prasongthan, S. (2013). Social Capital Potentiality for Creative Community Based Tourism: The Study of Tai Puan Community, Pak Plee District, Nakorn Nayok Province. *Journal of Social Sciences Srinakharinwirot University*. 16 (2556), Retrieved from https://ejournals.swu.ac.th/index.php/JOS/article/view/3819/3808

Punyanuparp, S. (1957). Cultural Sciences. Bangkok: Religious Printing press.

Rungklin, C. Chinsamranwong, T. Sae-Lim, K. and Chowchang, R. (2019). The development of a virtual tour website of the Had Yai museum. *Proceeding of the 10th Hatyai National and International Conference.* pp. 687-698.

Saenpicha, S. Sirikulpipat, P. and Nadprasert, S. (2020). Development Interactive Virtual Museum Application with 360-Degree and 3D scans Virtual Reality Technology: Case study 10 Museums of Thailand. *Journal of Information Science*. 38(1):

Sakhajun, C. (2014). *Development of Virtual Museum Design: Phutthamonthon Center of World Buddhism*. Rajamangala University of Technology Rattakosin.

Schweibenz, W. (1998). Museums information in Internet am Beispiel der Webseitenzweier Kunstmuseen in den USA. In Marlies Ockenfeld. *Proceedings des 50. Deutschen Dokumentartages. Frankfurt/M.: DGD.*

Sricharoen, J. Siharad, D. and Sukparsert, A. (2019). The Tourism Promotion Application of 8 Attractions that Need to go to Phetchabun Province with the Augmented Reality Technology. *Journal of Project in Computer Science and Information Technology.* 5(1): 84-94.

Ueawiwatsakul, S. (2020). The impact and direction of the industry after the outbreak of the COVID-19. The Office of Industrial Economics. Retrieved from https://www.oie.go.th/assets/portals/1/fileups/2/files/ArticlesAnalysis/Direction_industry_after_COVID-19.pdf