



การประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงปรัชญาสำหรับการออกแบบศาลพระภูมิ ในบริบทวิถีชีวิตดิจิทัล

An Application of Philosophical Concepts to the Design of Spirit Houses within the Context of Digital Lifestyles

¹ธนากร บางน้อย, ²เรืองลดา ปุณยลิขิต

¹Tanakan Bangnoi, ²Rueanglada Punyalikhit

^{1,2}คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1,2}Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

¹Corresponding author, e-mail: think.like.m@gmail.com

Received June 4, 2025; Revised June 28, 2025; Accepted: December 24, 2025



บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการปรับเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าทางพิธีกรรมของศาลพระภูมิให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตดิจิทัล 2) พัฒนารอบปรัชญาประยุกต์ 4 มิติ (สังคม-วัฒนธรรม, ศาสนา, สื่อ, ญาณวิทยา) สำหรับการออกแบบศาลพระภูมิในยุคดิจิทัลและ 3) ประเมินประสิทธิผลของโมเดลโมดูลาร์ควบคู่ระบบ AR ต่อการสื่อสารมิติทางวัฒนธรรมและข้อจำกัดพื้นที่ที่อยู่อาศัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยผสานวิธี โดยใช้การทดลองต้นแบบ และการสำรวจกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สัมภาษณ์เชิงลึก และบันทึกพฤติกรรมผ่านระบบ AR ส่วนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าสถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 85 ของผู้ทดสอบรับรู้ถึงคุณค่าทางพิธีกรรมและมิติทางวัฒนธรรมเพิ่มขึ้น ขณะที่ร้อยละ 78 เห็นว่าโมเดลโมดูลาร์ช่วยแก้ปัญหาข้อจำกัดด้านพื้นที่อยู่อาศัยยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความจึงนำเสนอ Contemporary Sacred Space Model และ AR-Enabled Rituals Protocol ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ศาลพระภูมิสามารถดำรงสถานะเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ร่วมสมัยได้ทั้งเชิงสัญลักษณ์และเชิงปฏิบัติในสังคมไทยยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ปรัชญาประยุกต์; วิถีชีวิตดิจิทัล; ศาลพระภูมิ

Abstract

This article aims to: 1) examine the transformation of ritual beliefs and values associated with spirit houses in order to align them with the conditions of contemporary digital life; 2) develop an integrated four-dimensional applied philosophical framework—encompassing socio-cultural, religious, media, and

epistemological domains—for the design of spirit houses in the digital era; and 3) assess the effectiveness of a modular spirit house model combined with an augmented reality (AR) system in mediating cultural expressions and addressing spatial constraints in modern residential environments. The research employs a mixed-methods approach, combining Design-Based Research (DBR) with Purposive Sampling to select participants who fit specific cultural and demographic criteria. Data collection instruments include structured questionnaires, in-depth interviews, and AR-based behavioral observation. The collected data were analyzed using descriptive statistics (mean, percentage) and thematic analysis, allowing for both quantitative insight and qualitative depth. The findings reveal that 85% of participants reported an increased recognition of ritual significance and cultural dimensions after engaging with the prototype, while 78% perceived the modular design as an effective solution to spatial limitations inherent in contemporary urban living. Based on these outcomes, the study proposes two key conceptual contributions: the Contemporary Sacred Space Model and the AR-Enabled Rituals Protocol. These models demonstrate the viability of spirit houses as contemporary sacred sites, functioning meaningfully in both symbolic and practical terms within Thailand's evolving digital society.

Keywords: Applied philosophy; Digital lifestyles; Spirit house

บทนำ

ในบริบทของสังคมไทยร่วมสมัย ความเชื่อเรื่อง “ศาลพระภูมิ” ยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่แฝงอยู่ในวิถีชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะในการดำรงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีบทบาทเป็นผู้ดูแลสถานที่พักอาศัย อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างเมือง วิถีชีวิตดิจิทัล และข้อจำกัดด้านพื้นที่ในเขตเมืองใหญ่ โดยเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ส่งผลให้การตั้งศาลพระภูมิแบบดั้งเดิมลดลงอย่างมีนัยยะ ทั้งในด้านรูปแบบ พิธีกรรม และความหมายทางวัฒนธรรม (อมร ทองสุข, 2566) สอดคล้องกับผลสำรวจของ Pew Research Center (2020) ที่ชี้ให้เห็นว่าคนไทยกลุ่มวัยทำงานมีแนวโน้มลดการยึดถือศาสนาและความเชื่อดั้งเดิมลง โดยเฉพาะเมื่อความเชื่อเหล่านั้นไม่ตอบโจทย์วิถีชีวิตที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว และเน้นเหตุผล

พื้นที่วิจัยในครั้งนี้อยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยกลุ่มเป้าหมายคือคนไทยช่วงอายุ 25–35 ปี ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียมและทาวน์โฮม ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมบริโภคเนื้อหาและประสบการณ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR และ VR เป็นประจำ ผู้วิจัยเคยมีประสบการณ์ทำเวิร์กช็อปออกแบบกับกลุ่มผู้อาศัยในคอนโดฯ และพบว่า คนรุ่นใหม่หลายคนยังให้ความเคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่รู้สึกว่าศาลพระภูมิรูปแบบเดิมไม่เหมาะสมกับพื้นที่จำกัดและไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตเชิงเทคโนโลยี (ธนากร บางน้อย, 2565) ปัจจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างของการตีความระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับสื่อใหม่ที่ควรได้รับการออกแบบและพัฒนาอย่างมีแนวทาง



งานวิจัยนี้จะศึกษาความเชื่อเกี่ยวกับศาลพระภูมิของคนในวัยทำงานเปลี่ยนไปตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสาร อิทธิพลจากประเทศตะวันตก พื้นที่อยู่อาศัยที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ออกแบบรูปแบบตัวเลือกที่มากขึ้นเพื่อเป็นภูมิความคิดให้แก่ผู้ประกอบการ นำส่งต่อสู่ตัวเลือกให้ผู้บริโภคใหม่ที่ต้องการตัวเลือกศาลพระภูมิให้เข้ากับพื้นที่และค่านิยมแบบของสื่กับวัสดุหรือการสื่อสารเชิงโครงสร้าง การตลาด เพื่อผู้ใช้ประโยชน์ยุคใหม่กับมุมมองความเป็นไปได้ด้านการขายในรูปแบบใหม่ในการเป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาต่อยอดให้ศาลพระภูมียังคงอยู่ในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปตามเวลา

โดยคาดหวังว่างานวิจัยนี้จะเป็แนวทางในการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นและความเชื่อเข้ากับเทคโนโลยีร่วมสมัย เพื่อสืบสานความศรัทธาในรูปแบบที่สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล ทำให้เกิดการตลาดแบบใหม่ที่ปรับตัวตามยุคสมัยให้ผู้ค้าไม่จำเป็นต้องเอาสินค้าไปหาผู้บริโภคโดยตรง หรือจะขยายขอบเขตพื้นที่การแสดงคุณลักษณะของสินค้าทางวัฒนธรรมได้มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปรับเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าทางพิธีกรรมของศาลพระภูมิให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนารอบปรัชญาประยุกต์ 4 มิติ สังคม-วัฒนธรรม, ศาสนา, สื่อ, ญานวิทยา สำหรับการออกแบบศาลพระภูมิในยุคดิจิทัล
3. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโมเดลโมดูลาร์ควบคุมระบบ AR ต่อการสื่อสารมิติทางวัฒนธรรมและข้อจำกัดพื้นที่อยู่อาศัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยวิจัยเชิงปฏิบัติ (Action Research ผสมผสานกับเชิงทดลอง (Design-Based Research) เพื่อศึกษาความเปลี่ยนแปลงของความเชื่อเกี่ยวกับศาลพระภูมิในบริบทของสังคมไทยยุคดิจิทัล และนำผลการศึกษามาประยุกต์ออกแบบศาลพระภูมิรูปแบบใหม่ที่ตอบโจทย์วิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มคนไทยช่วงอายุ 25-35 ปี เป็นผู้ที่อยู่อาศัยในประเทศไทยและคนไทยในต่างประเทศ คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเน้นกลุ่มที่ใช้ชีวิตในเมือง และมีพื้นที่อยู่อาศัยจำกัด เช่น คอนโดมิเนียม ทาวน์โฮม เป็นต้น จำนวน 20 คน

เครื่องมือในการวิจัย แบบสอบถาม ความเชื่อและความต้องการด้านศาลพระภูมิ (ทั้งแบบเปิดและปิด) การสัมภาษณ์เชิงลึก (Voice & Video Interview) กับกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตศาลพระภูมิ ภาพร่างต้นแบบ / โมเดลต้นแบบ ศาลพระภูมิรูปแบบใหม่ เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) สำหรับทดลองนำเสนอศาลพระภูมิในบริบทดิจิทัล แบบประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาทฤษฎีพื้นฐานและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและช่างฝีมือ

2. สำนวณภาคสนามและสอบถามกลุ่มตัวอย่าง- ช่วงอายุ 25-35 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่อยู่ในช่วงวัยทำงาน ซึ่งเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างการศึกษาเดิมและการปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตยุคดิจิทัล จึงสะท้อนแนวโน้มความเชื่อและพฤติกรรมได้ชัดเจน

3. ออกแบบและสร้างต้นแบบโมดูลาร์ (วัสดุไม้-เหล็ก) พร้อมโครงสร้างโปร่ง ประกอบง่าย

4. พัฒนา AR Prototype ให้ผู้ใช้สแกน QR code ได้ต่อบกับโมเดล 3 มิติ

5. ทดสอบต้นแบบและ AR with 30 participants, เก็บแบบสอบถามและสัมภาษณ์ลึก

6. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Descriptive Statistics) และเชิงคุณภาพ (Thematic Analysis) พร้อม Triangulation

ผลการศึกษา

วัตถุประสงค์ที่ 1 การปรับเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าทางพิธีกรรมของศาลพระภูมิให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตดิจิทัล พบว่า ความเชื่อเรื่องศาลพระภูมิปรากฏในความเชื่อเรื่องพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในทางศาสนาจะพบวิธีการปฏิบัติจะพบได้จากการสร้างสิ่งศักดิ์สิทธิ์นี้เพื่อการปกป้องคุ้มครอง ซึ่งจะพบหลักฐานทางรูปธรรมคือการสร้างพระสฤปเจดีย์ที่บรรจุพระบรมธาตุของพระพุทธเจ้า รวมถึงรูปทรงเป็นสัญลักษณ์ของเขาวงกตหรือเขาสุนัขที่เป็ศูนย์กลางจักรวาลในคติของฮินดู-พุทธที่รับมาจากอิทธิพลจากอินเดีย การสร้างพระสฤปเจดีย์ให้เป็นศูนย์กลางชุมชนนี้หากเป็นอิทธิพลของมหายานและศาสนาฮินดูจะนิยมสร้างปราสาทซึ่งเป็นความแตกต่างกันระหว่างธาตุกับปราสาท (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2560) ในแง่ของคุณค่าที่ปรากฏจะพบวิธีการนำเสนอผ่านการไหว้และการบูชาสถานที่เหล่านี้ในฐานะเป็นผู้ปกป้องรักษา โดยในวิถีชีวิตปัจจุบันนั้นเกี่ยวข้องกับระบบชีวิตในยุคดิจิทัลที่มีการนำเสนอให้เห็นการเปลี่ยนโครงสร้างความเชื่อเหล่านี้ให้กลายเป็นสื่อดิจิทัลมากขึ้นอันมาจากการออกแบบและสร้างต้นแบบโมดูลาร์ โดยใช้โครงเหล็กเส้นผสมไม้เนื้อแข็ง ผ่านกระบวนการร่างภาพสเก็ตซ์เชิงโครงสร้างและผลิตชิ้นส่วนระบบ knock-down ที่ถอดแยกและประกอบได้ซ้ำหลายครั้ง พร้อมทดสอบความแข็งแรงและความแม่นยำของข้อต่อไม่ให้คลาดเคลื่อนเกิน ± 2 มม. ต่อมาใน อีกทั้งมีการพัฒนาและทดสอบต้นแบบผ่านเทคโนโลยี AR ที่วิจัยได้ใช้แพลตฟอร์ม Unity สร้างแอปพลิเคชัน AR ที่เชื่อมโยงโมเดลสามมิติของศาลพระภูมิเข้ากับ QR code เมื่อสแกนหน้าจอจะปรากฏภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงสวดมนต์และคำอธิบายประวัติศาสตร์พิธีกรรม พร้อมบันทึก interaction logs และวิดีโอหน้าจอเพื่อเก็บพฤติกรรมผู้ใช้ ทั้งนี้ กระบวนการเก็บข้อมูลพิจารณาเชิงปริมาณจากแบบสอบถามมาตราส่วนลิเคิร์ต และเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสังเกตการณ์ (ธนากร บางน้อย, 2025) จนเกิดการจำลองพิธีกรรมการแสดงออกถึงความเชื่อดังกล่าวต่อศาลพระภูมิแบบดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 การใช้ปรัชญาประยุกต์ 4 มิติ สังคม-วัฒนธรรม, ศาสนา, สื่อ, ญาณวิทยา สำหรับการออกแบบศาลพระภูมิในยุคดิจิทัล กรอบแนวคิดเชิงปรัชญาที่พัฒนาขึ้นสามารถอธิบายการแปรเปลี่ยนของศาลพระภูมิจากพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ดั้งเดิมไปสู่ “พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ร่วมสมัย” ได้อย่างครอบคลุม โดยมีแกนแนวคิด 4 มิติ ได้แก่ 1) สังคม-วัฒนธรรม ที่สะท้อนพฤติกรรมผู้บริโภคเมือง 2) ศาสนา ซึ่งยังคงคุณค่าทางจิตวิญญาณแต่เปิดรับการตีความใหม่ 3) สื่อ โดยเฉพาะ AR ที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารศรัทธา และ 4) ญาณวิทยาเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเชิงอำนาจของ



ความเชื่อ บูรณาการทฤษฎีปรัชญาสื่อของ McLuhan M. ที่เสนอว่าสื่อคือสาร และมีผลต่อการสร้างความหมาย (McLuhan M., 1964) แนวคิด “re-enchantment” ของ Jackson P. A. ที่ชี้ให้เห็นว่าโลกดิจิทัลสามารถคืนชีวิตให้พิธีกรรมได้ผ่านการตีความใหม่ (Jackson P. A., 1999) แนวคิดจริยศาสตร์ปฏิบัตินิยมของ James (James W., 1902) ที่ชี้ว่าความเชื่อมีคุณค่าหากก่อผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ และแนวคิดญาณวิทยาเชิงวิพากษ์ของ Foucault ที่ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ อำนาจ และการสร้างความจริงในบริบททางสังคม (Foucault M., 1972)

จากข้อมูลทางทฤษฎีและการสัมภาษณ์จึงประเมินได้ถึงรูปแบบเดิมของศาลไม่เหมาะสมกับบริบทชีวิตในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ออกแบบศาลพระภูมิในรูปแบบใหม่โดยใช้วัสดุร่วมสมัย เช่น เหล็กและไม้ พร้อมโครงสร้างโมดูลาร์ที่สามารถประกอบและติดตั้งได้ง่ายในพื้นที่จำกัด จากนั้นนำเสนอโมเดลผ่านเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถสแกน QR code แล้วเห็นแบบจำลอง 3 มิติของศาลพระภูมิปรากฏในพื้นที่จริงผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟน การทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ใช้งานส่วนมากมีท่าทีตอบรับเชิงบวก โดยเฉพาะในด้านความน่าสนใจของเทคโนโลยี ความยืดหยุ่นของการติดตั้ง และความรู้สึกว่าเป็นการสื่อสารความเชื่อในรูปแบบที่เข้ากับยุคสมัย นอกจากนี้ ยังพบว่าคนไทยในต่างประเทศ เช่น ผู้ที่อาศัยอยู่ในรัฐเคนทักกี สหรัฐอเมริกา แสดงความสนใจต่อการนำเสนอศาลพระภูมิผ่าน AR โดยระบุว่าช่วยให้รู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมไทย แม้จะอยู่ห่างไกลจากบริบทดั้งเดิม กลุ่มตัวอย่างบางส่วนเห็นว่าศาลพระภูมิ AR อาจกลายเป็นของตกแต่งภายในบ้านที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์และตอบโจทย์เชิงศรัทธาได้พร้อมกัน

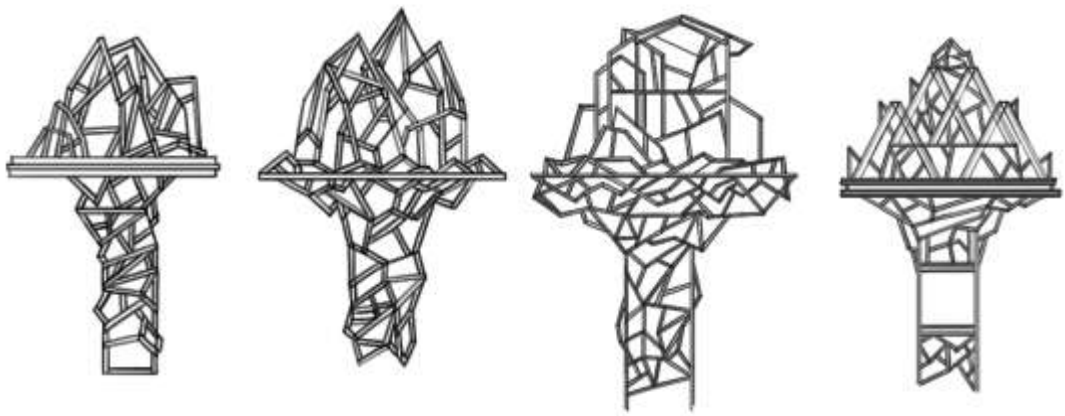
การวิเคราะห์กรณีตัวอย่างเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบศาลพระภูมิยุคใหม่ไม่ใช่เพียงการลดทอนพิธีกรรมดั้งเดิม แต่เป็นการสื่อสารความเชื่อผ่านสื่อและรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึง เข้าใจ และรู้สึกเชื่อมโยงได้จริง นี่คือหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนข้อเสนอในบทความว่าศาลพระภูมิในยุคดิจิทัลสามารถดำรงอยู่ในฐานะพื้นที่แห่งความหมาย และกลายเป็น 'พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ร่วมสมัย' ที่เจรจาได้กับชีวิตของคนรุ่นใหม่



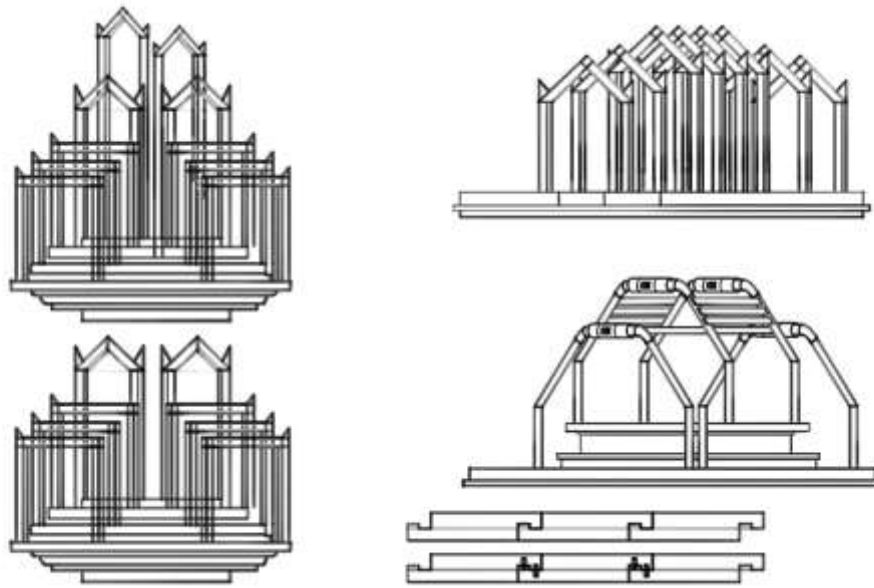
ภาพประกอบ 1 ต้นแบบโครงสร้างศาลโดยสลับไม้ไปมา



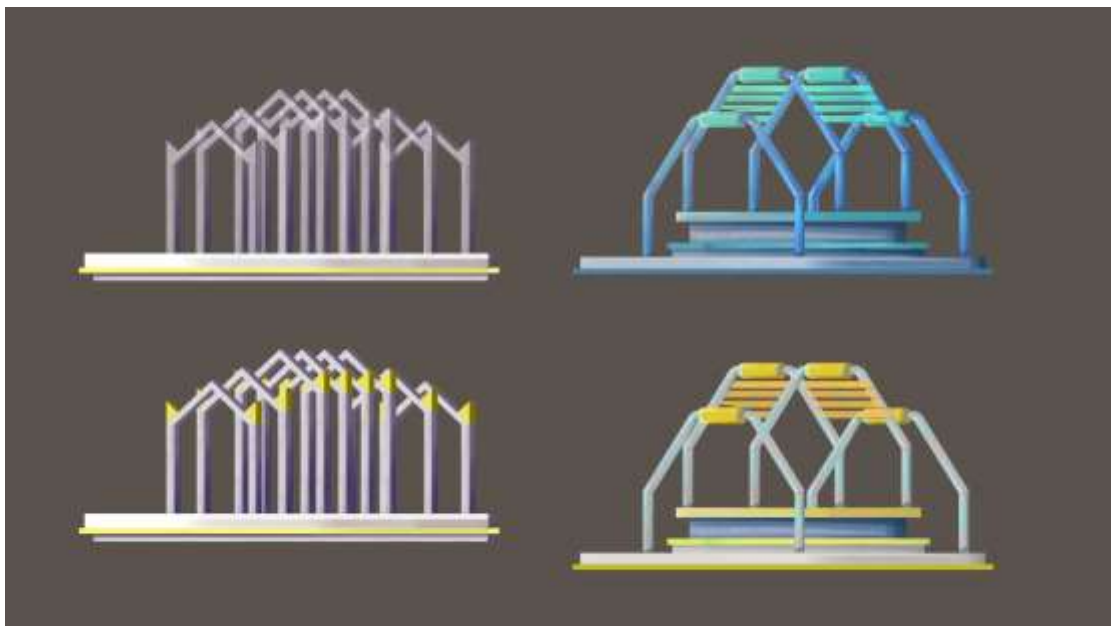
ภาพประกอบ 2 ต้นแบบโครงสร้างจากเศษไม้และเหล็กเส้น



ภาพประกอบ 3 ภาพร่างโครงสร้างศาลโดยสลับไม้ไผ่ไปมา



ภาพประกอบ 4 ภาพสเกตโครงสร้างแบบโปร่ง และคาตการวัสดุกับสีในยุคใหม่ๆ



ภาพประกอบ 5 ภาพสีโครงสร้างแบบโปร่ง และคาตการวัสดุกับสีในยุคใหม่ๆ

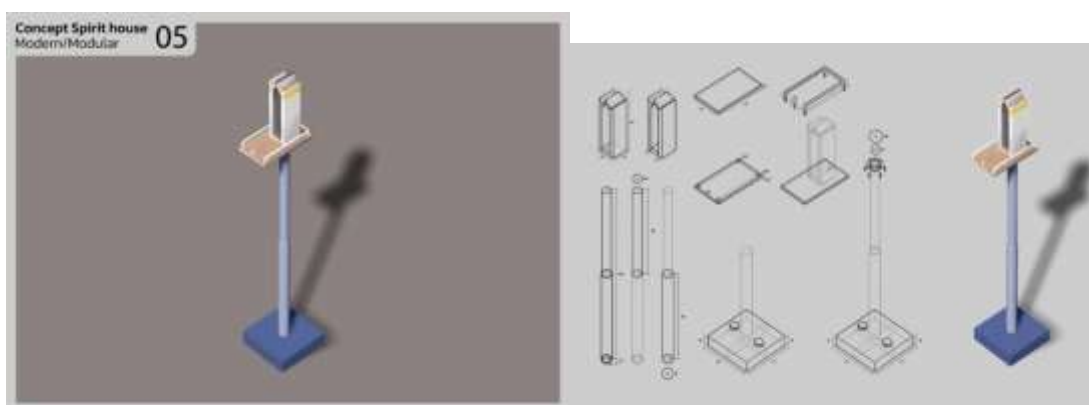
วัตถุประสงค์ที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโมเดลโมดูลาร์ควบคุมระบบ AR ต่อการสื่อสารมิติทางวัฒนธรรมและข้อจำกัดพื้นที่ที่อยู่อาศัย พบว่า ผลการสำรวจความคิดเห็นหลังการใช้ระบบ AR กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน พบว่าส่วนใหญ่ (85%) ให้คะแนนสูง (4–5 บนสเกล 5 คะแนน) ต่อคำถามเรื่อง “การรับรู้ความเชื่อมโยงกับประเพณีพิธีกรรม” ขณะที่ร้อยละ 78 ระบุว่าโครงสร้างโมดูลาร์ของศาลพระภูมิช่วยตอบโจทย์ข้อจำกัดด้านพื้นที่ได้เป็นอย่างดี และร้อยละ 72 ให้ความเห็นว่าการติดตั้งและเคลื่อนย้ายทำได้สะดวก (ธนากร บางน้อย, 2025) ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการ

สัมภาษณ์ลึกซึ้งว่า การนำเสนอพิธีกรรมผ่าน AR-enabled Rituals ช่วยให้ผู้ผู้ใช้เกิด “ประสบการณ์พิธีกรรมเสมือนจริง” ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจในที่มาและคุณค่าทางวัฒนธรรมของศาลพระภูมิ ไม่ใช่เพียงภาพจำลอง แต่เป็นการนำวิถีปฏิบัติทางจิตวิญญาณมาเชื่อมต่อกับชีวิตปัจจุบันอย่างลึกซึ้ง ผู้วิจัยจึงสรุปว่าการผสาน โมเดลโมดูลาร์ กับ เทคโนโลยี AR สามารถสร้าง Contemporary Sacred Space ได้จริง ทั้งในแง่คุณค่าทางพิธีกรรม คุณธรรม และความเป็นมิตรกับพื้นที่อยู่อาศัยยุคดิจิทัล

การออกแบบศาลพระภูมิโมดูลาร์ควบคู่ระบบ AR สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ โครงสร้างโมดูลาร์ช่วยให้สามารถติดตั้งศาลพระภูมิในพื้นที่จำกัดได้จริง ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายในต่างประเทศ เช่น ผู้ที่อาศัยในรัฐเคนทักกี ประเทศสหรัฐอเมริกา ยังแสดงความสนใจต่อระบบ AR ที่ช่วยเชื่อมโยงศรัทธากับความเป็นไทยในต่างแดนได้อย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลที่ได้สนับสนุนแนวคิดศาลพระภูมิยุคใหม่ไม่เพียงเป็นสัญลักษณ์เชิงวัตถุ แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งความหมายที่แสดงออกผ่านการออกแบบร่วมสมัยและเทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์อีกด้วย



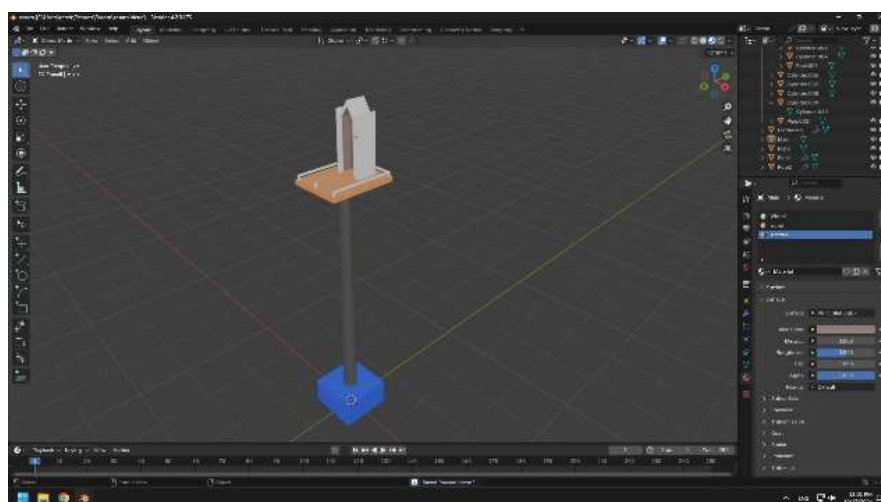
ภาพประกอบ 6 ทดลองแว่น VR Meta



ภาพประกอบ 7 Concept Sketch Spirit house 05 for AR



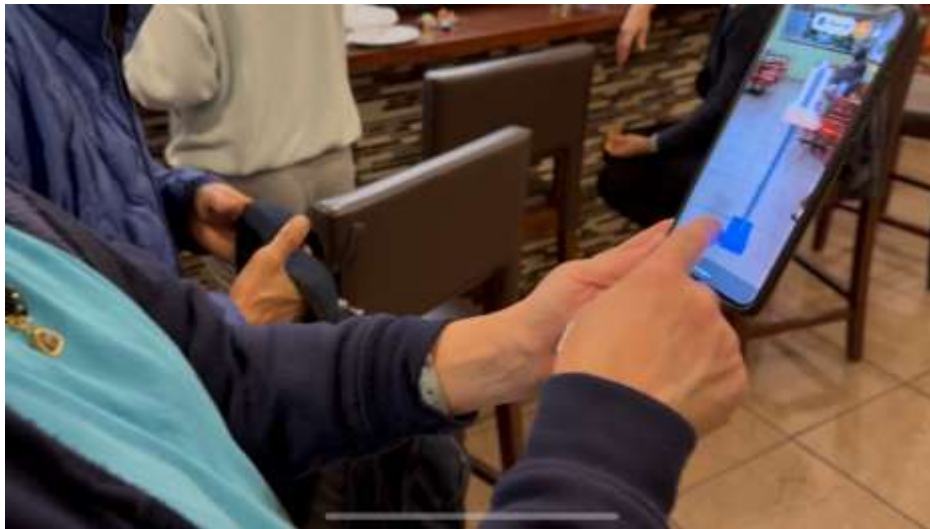
ภาพประกอบ 8 Concept 5 – ตัวอย่างการแยกส่วนในบรรจุภัณฑ์



ภาพประกอบ 9 งานโมเดล 3D ในโปรแกรม Blender



ภาพประกอบ 10 ทดสอบแกนทั้งระบบ ios และ Android กับพื้นที่แบบ Real-time QR AR โมเดลศาลพระภูมิ



ภาพประกอบ 11 คนไทยในประเทศอเมริกา รัฐเคนทักกี ทดสอบศาลพระภูมิในระบบ AR

อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ความเชื่อเกี่ยวกับศาลพระภูมิในเชิงสัญลักษณ์และจิตวิญญาณ แต่มีความรู้สึกที่รูปแบบศาลแบบดั้งเดิมไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบริบททางกายภาพของที่อยู่อาศัยยุคใหม่ ทั้งนี้เพราะพื้นที่จำกัดและรูปแบบชีวิตเร่งรีบในสังคมเมืองทำให้พิธีกรรมแบบเดิมถูกลดบทบาทลง อีกทั้งการออกแบบศาลพระภูมิที่ไม่ยืดหยุ่นกับการใช้งานในปัจจุบันยังส่งผลให้คนรุ่นใหม่มีแนวโน้มหลีกเลี่ยงการติดตั้งศาลฯ ในที่พักอาศัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอมร ทองสุก ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงค่านิยมในเมืองสมัยใหม่ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อวัตถุพิธีกรรมทางวัฒนธรรม (อมร ทองสุก, 2566) และรายงานของ Pew Research Center ที่พบว่าคนรุ่นใหม่ในกลุ่มวัยทำงานลดการยึดถือพิธีกรรมดั้งเดิมอย่างต่อเนื่อง (Pew Research Center, 2020)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า กรอบแนวคิดเชิงปรัชญาที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้สามารถอธิบายการแปรเปลี่ยนของความเชื่อดั้งเดิมสู่ความเชื่อร่วมสมัยได้อย่างครอบคลุมและมีมิติเชิงวิพากษ์ ทั้งนี้เพราะการบูรณาการแนวคิดจากหลากหลายแขนงรูปแบบเดิมของศาลไม่เหมาะสมกับบริบทชีวิตในปัจจุบัน จึงนำไปสู่การออกแบบศาลพระภูมิในรูปแบบใหม่โดยใช้วัสดุร่วมสมัย สอดคล้องกับสอดคล้องกับงานของ Latour ที่เสนอว่าเราไม่เคยอยู่ในยุคสมัยใหม่อย่างแท้จริง เนื่องจากความรู้ทางวิทยาศาสตร์และความเชื่อยังคงสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง (Latour B., 1993)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า ต้นแบบศาลพระภูมิแบบโมดูลาร์ที่ผนวกกับเทคโนโลยี AR ได้รับการตอบรับอย่างดีจากกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้เพราะโครงสร้างที่สามารถถอดประกอบได้ง่ายทำให้เหมาะสมกับพื้นที่จำกัดในเมือง ขณะที่การใช้ AR ช่วยสร้างประสบการณ์พิธีกรรมเสมือนจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อใหม่ไม่เพียงทำหน้าที่เป็นช่องทางในการสื่อสาร แต่ยัง สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบความเชื่อและการรับรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ (Baudrillard, 1994) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Sukhoverkhov, Klimenko และ Tkachenko ที่กล่าวถึงการผสมผสานความเคลื่อนไหวของกังฟูในสื่อดิจิทัลแบบไร้การบีบบังคับ (Sukhoverkhov, A., Klimenko, A. A., &



Tkachenko, A. S., 2021) และแนวคิดของ Jackson ที่อธิบายว่าเทคโนโลยีสามารถปลุกความศรัทธาให้กลับคืนมาในรูปแบบใหม่ผ่านสื่อเสมือนจริง (Jackson P. A., 1999)

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ภาพประกอบ 13 ผังมโนทัศน์ “ศาลพระภูมิในยุคดิจิทัล”

แผนภาพนี้แสดงองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์การออกแบบศาลพระภูมิในยุคดิจิทัล ผังมโนทัศน์ “ศาลพระภูมิในยุคดิจิทัล” ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบคือ

1. บริบทดิจิทัล (Digital Context)
2. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Belief Transformation)
3. การออกแบบร่วมสมัย (Contemporary Design)
4. เทคโนโลยีสื่อ (Media Technology)

ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลต่อ “ศาลพระภูมิในยุคใหม่” ในฐานะพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ร่วมสมัย แนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงการปรับตัวของความเชื่อดั้งเดิมภายใต้เงื่อนไขของสังคมยุคใหม่ โดยไม่ละทิ้งคุณค่าทางจิตวิญญาณ แต่แปรเปลี่ยนวิธีการแสดงออกผ่านการออกแบบและเทคโนโลยีที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่โดยไม่ละทิ้งคุณค่าทางจิตวิญญาณ ศาลพระภูมิในยุคใหม่ หมายถึง พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ร่วมสมัย (Contemporary Sacred Space) ที่เชื่อมอดีตกับปัจจุบันผ่านการออกแบบและเทคโนโลยี มิติ จริยศาสตร์ (ethics) และ ปรัชญาประยุกต์ ตอกย้ำว่าการออกแบบศาลพระภูมิยุคใหม่ต้องคำนึงถึงผลลัพธ์เชิงคุณธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม การใช้ AR และการดีไซน์มินิมัล-โมดูลาร์ไม่ได้

มุ่งหวังเพียงความสวยงามหรือการตลาดเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมประสบการณ์ที่จะทำให้ผู้ปฏิบัติรู้สึกสงบ สำนึกถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม และหลีกเลี่ยงการรบกวนโดยขาดการพิจารณาอย่างมีปัญญา

บทสรุป

บทความนี้บ่งชี้ว่าการออกแบบศาลพระภูมิในบริบทของวิถีชีวิตดิจิทัลไม่ใช่เพียงการเปลี่ยนรูปแบบทางกายภาพ แต่คือกระบวนการแปรเปลี่ยนความเชื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและเทคโนโลยีของคนรุ่นใหม่ ผ่านกรอบแนวคิดเชิงปรัชญาประยุกต์ที่ครอบคลุมทั้งสังคม วัฒนธรรม ศาสนา สื่อ และความรู้ การใช้เทคโนโลยี AR และแนวทางการออกแบบร่วมสมัยทำให้ศาลพระภูมิยังสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีความหมายในโลกยุคใหม่ สะท้อนถึงความสามารถของวัฒนธรรมไทยในการปรับตัวโดยไม่ละทิ้งรากเหง้าแห่งความศรัทธา จากผลการทดสอบต้นแบบ พบว่า 85% ของกลุ่มตัวอย่างเห็นว่า AR ช่วยเสริมประสบการณ์ทางพิธีกรรมและเชื่อมโยงผู้ใช้กับบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง ขณะที่ 78% ให้ความเห็นว่าโมดูลาร์ดีไซน์ตอบโจทย์พื้นที่จำกัดและสะท้อนแนวคิดความยั่งยืน งานวิจัยจึงสรุปว่า “Contemporary Sacred Space” ไม่ใช่แค่รูปธรรม แต่เป็นกรอบแนวคิดเชิงปฏิบัติที่ผสมผสานองค์ความรู้ทางปรัชญาและนวัตกรรมเทคโนโลยีเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งต่อศรัทธาและคุณค่าทางวัฒนธรรมให้กับคนรุ่นใหม่ได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 หน่วยงานภาครัฐและองค์กรท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวัฒนธรรม อาทิ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หรือเทศบาลในเขตเมือง อาจพิจารณานำกรอบแนวคิดเชิงปรัชญาและต้นแบบศาลพระภูมิร่วมสมัยจากงานวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับบริบทวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล

1.2 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือนักสร้างสรรค์ในภาคธุรกิจอุตสาหกรรมวัฒนธรรม อาจนำแนวทางการออกแบบศาลพระภูมิแบบโมดูลาร์ควบคู่เทคโนโลยี AR ไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อรองรับตลาดผู้บริโภครุ่นใหม่ ทั้งในประเทศและกลุ่มคนไทยในต่างประเทศ

1.3 สถาบันการศึกษาในสาขากการออกแบบ ศิลปกรรม หรือเทคโนโลยีสร้างสรรค์ อาจใช้กรณีศึกษานี้เป็นตัวอย่างประกอบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดเชิงปรัชญาและออกแบบอย่างมีมิติร่วมสมัย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ (องค์ความรู้) ที่สำคัญ คือ กรอบแนวคิดเชิงปรัชญาประยุกต์ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบศาลพระภูมิให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและวิถีชีวิตใหม่ โดยไม่ละทิ้งคุณค่าทางจิตวิญญาณ องค์ความรู้นี้อาจนำไปต่อยอดในการออกแบบพิธีกรรมหรือพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์อื่นๆ ที่ต้องการตีความใหม่ในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนเมืองหรือชุมชนในต่างประเทศ



สำหรับการวิจัยในอนาคต อาจพิจารณาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเทคโนโลยี AR, VR และ XR ในการถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ต่อความเข้าใจ ความศรัทธา และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในเชิงลึกยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- อมร ทองสุก. (2566). *การเปลี่ยนผ่านของพิธีกรรมในพื้นที่เมือง: ศรัทธา สื่อ และสภาวะร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิถีสันติ.
- ธนากร บางน้อย. (2025). *รูปลักษณ์ของมิติความเชื่อทางพื้นที่ที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต*. กรุงเทพฯ: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2560). *พุทธศาสนาและความเชื่อในสังคมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language*. New York: Pantheon Books.
- Jackson, P. A. (1999). *Markets, media, and magic: Re-enchantment in Thai cultural flows*. Chiang Mai: Silkworm Books.
- James, W. (1902). *The varieties of religious experience: A study in human nature*. London: Longmans, Green, and Co.
- Latour, B. (1993). *We have never been modern* (C. Porter, Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Pew Research Center. (2020). *Global religiosity and assuredness survey*. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2568, จาก <https://www.pewresearch.org>
- Sukhoverkhov, A., Klimenko, A. A., & Tkachenko, A. S. (2021). Daoist philosophy and martial arts performance: A conceptual review. *Journal of Philosophy of Sport*, 48(2), 235–246.