



อัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน: การสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อการสืบทอดประเพณีพื้นบ้าน
เรื่องนาข้าวเหนียวเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

YUNPENG TANG

คุณิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน: การสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อการสืบทอดประเพณีพื้นบ้าน
เรื่องนาข้าวเหนียวเถียนแห่งหมู่บ้านน้ำ



คุณฉวีนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

Identities of Farming Culture in Jiangnan: The Creation of Animation to Inherit Folk
Customs of Polder Rice Farming in Water Towns



YUNPENG TANG

A DISSERTATION SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR DOCTOR DEGREE OF PHILOSOPHY
IN VISUAL ARTS AND DESIGN
FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS
BURAPHA UNIVERSITY
2024
COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมคุณิพนธ์และคณะกรรมการสอบคุณิพนธ์ได้พิจารณาคุณิพนธ์
นิพนธ์ของ YUNPENG TANG ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาคุณิพนธ์บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณิพนธ์

คณะกรรมการสอบคุณิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ศาสตราจารย์ภรดี พันธุมภกร)

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ฉิน อิง)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ภรดี พันธุมภกร)

..... กรรมการ

(ดร.ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร)

..... กรรมการภายนอก

มหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับคุณิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุณิพนธ์บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัย
บูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิหวัธ แจ้งเอี่ยม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

63810082: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: พื้นที่เจียงหนาน, วัฒนธรรมเกษตร, แอนิเมชัน, การสืบทอดและการเผยแพร่

YUNPENG TANG : อัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน: การสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อการสืบทอดประเพณีพื้นบ้าน เรื่องนาข้าวเหยงเถียนแห่งหมู่บ้านน้ำ. (Identities of Farming Culture in Jiangnan: The Creation of Animation to Inherit Folk Customs of Polder Rice Farming in Water Towns) คณะกรรมการควบคุมดัชนีพนธ์: บุญชู บุญลิขิตศิริ, ภรดี พันธุมกร ปี พ.ศ. 2567.

ปัจจุบัน สังคมเกษตรกรรมแบบดั้งเดิมกำลังเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัยทางการเกษตรและการเพิ่มขยายของเขตเมือง อีกทั้งการเปลี่ยนรูปแบบทางสังคมมีผลต่อระบบวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมเชิงลึก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภายใต้บริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจทางเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ ปัจจัยต่างๆ อาทิ การดำรงอยู่ทางธรรมชาติและ ความแตกต่างในแง่ของจิตสำนึกที่เกิดจากสภาพแวดล้อมพิเศษในพื้นที่เจียงหนาน ได้เร่งให้เกิดการแทนที่อารยธรรมเกษตรกรรมด้วยอารยธรรมสมัยใหม่ในพื้นที่ดังกล่าว

การพัฒนาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลนำมาซึ่งความท้าทายและโอกาสใหม่ในการเผยแพร่ทางวัฒนธรรม จากบริบทการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมปัจจุบัน วิจัยเล่มนี้ได้ใช้แนวคิดการวิจัยแบบสหวิทยาการในการสร้างการเชื่อมโยงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานกับศิลปะแอนิเมชัน โดยผสมผสานเข้ากับทฤษฎีสัญศาสตร์ การออกแบบ และการสื่อสาร เป็นต้น เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการอนุรักษ์ การสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการสร้างผลงานแอนิเมชัน โดยประการแรก ทำการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ วิธีการดำรงชีวิต เนื้อหาและคุณค่าทางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการศึกษาทางวรรณกรรม ลงสำรวจภาคสนาม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากนั้น ทำการวิเคราะห์ถึงอัตลักษณ์พื้นฐานของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ เครื่องมือการผลิตทางการเกษตร เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้านและความเชื่อ เพื่อใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการสร้างผลงานในลำดับถัดไป หลังจากนั้น ทำการจำแนกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์การเกษตรเจียงหนานมาจัดแสดงเป็นแอนิเมชัน โดยอิงตามวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และผสมผสานเข้ากับองค์ประกอบของแอนิเมชัน อาทิ การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การออกแบบเนื้อเรื่อง เป็นต้น ประการสุดท้าย ทำการออกแบบสร้างผลงานแอนิเมชันพร้อมประเมินและวิเคราะห์ โดยจากผลการประเมินสรุปได้ว่า สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการ

อนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ทั้งนี้ ข้อเสนอของการวิจัยชี้ให้เห็นดังนี้ : 1.แอนิเมชันเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความเป็นอิสระ ทั้งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างพื้นที่และสร้างภาพลักษณ์ให้กับวัฒนธรรมการเกษตร 2.ได้ทำการเผยแพร่และสืบทอดแนวคิดทางการเกษตรโดยอิงจากการถ่ายแอนิเมชันผ่านการบอกเล่าเรื่องราวของศิลปะแอนิเมชัน ซึ่งทำให้ผู้คนเข้าใจถึงต้นกำเนิดของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ดียิ่งขึ้น 3.แอนิเมชันมอบพื้นที่สร้างสรรค์อันไร้ขีดจำกัดให้แก่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งเอื้อต่อการสร้างเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาวัฒนธรรมการเกษตรอย่างยั่งยืน



63810082: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; Ph.D. (VISUAL ARTS AND DESIGN)
KEYWORDS: JIANGNAN, FARMING CULTURE, ANIMATION, INHERIT FOLK CUSTOMS

YUNPENG TANG : IDENTITIES OF FARMING CULTURE IN JIANGNAN: THE
CREATION OF ANIMATION TO INHERIT FOLK CUSTOMS OF POLDER RICE FARMING IN
WATER TOWNS. ADVISORY COMMITTEE: BUNCHOO BUNLIKHITSIRI, Ph.D. PORADEE
PANTHUPAKORN 2024.

The current traditional agricultural society is undergoing a transformation towards agricultural modernization and urbanization, and the transformation of society is deeply touching the traditional agricultural cultural system. Especially in the context of increasingly globalized and technological economic development, the natural survival and differences in consciousness formed by the special regional environment in the Jiangnan region have accelerated the pace of agricultural civilization being replaced by modern civilization in this area.

The development of digital media technology brings new challenges and opportunities to the dissemination of culture. Based on the current cultural communication context, this study adopts an interdisciplinary research approach to establish a connection between Jiangnan agricultural culture and animation art. Combining semiotics, design, and communication theories, this study explores the protection, inheritance, and dissemination of Jiangnan agricultural culture through the creation of animation works. Firstly, through literature research, field investigations, and expert interviews, an in-depth study was conducted on the historical background, living conditions, cultural connotations, and cultural values of Jiangnan agricultural culture. Then, the basic characteristics of Jiangnan agricultural culture were analyzed from seven aspects: agricultural production tools, household appliances, clothing, architecture, agricultural customs, folk art, and beliefs, providing inspiration for the next step of work creation. Afterwards, based on creative research methods and combined with the constituent elements of animation, the refined characteristics and symbolic elements of Jiangnan agricultural culture will be expressed through animation, such as character design, scene design, and plot

design. Finally, an animated work was designed and produced, and evaluation and analysis were conducted. According to the evaluation results, it can be seen that the goal of protecting, inheriting, and disseminating Jiangnan agricultural culture has been achieved.

The research conclusion indicates that: 1. Animation, as an independent art category, plays an important role in constructing agricultural cultural space and shaping agricultural cultural images in cross-cultural communication. 2. Through the narrative expression of animation art, agricultural ideas are disseminated and inherited through animation shots, allowing people to further understand the origin of Jiangnan agricultural culture. 3. Animation brings infinite creative space to Jiangnan agricultural culture, which is beneficial for the innovation and sustainable development of agricultural culture.



กิตติกรรมประกาศ

เมื่อเขียนถึงช่วงท้ายของดัชนีพนธ์เล่มนี้ ย่อมหมายถึงการเดินทางบนเส้นทางปริญญาเอกของผู้วิจัยใกล้ถึงเส้นชัยแล้ว

ณ เวลานั้นผู้วิจัยเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกมากมาย ย้อนกลับไปเมื่อ 4 ปีที่แล้วผู้วิจัยได้มาศึกษาที่มหาวิทยาลัยบูรพาแห่งนี้อย่างเต็มเปี่ยมด้วยความหวัง ทั้งนับเป็นครั้งแรกของการเรียนต่อต่างประเทศที่เต็มไปด้วยความคาดหวังต่ออนาคตอย่างมาก อันทั้งยังเผชิญกับความสับสนและอุปสรรคนับประการ เนื่องจากความแตกต่างด้านภาษาและวัฒนธรรม ทำให้การสื่อสารกับอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นเป็นไปอย่างยากลำบาก ตลอดจนถึงต้องค่อยๆ ปรับตัวด้านการใช้ชีวิต อาหารการกินและการคมนาคม ฯลฯ นอกจากนี้ ในแง่วิชาการยังต้องค่อยๆ ทำความเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเขียนงานวิจัยซึ่งค่อนข้างมีความต่างกับประเทศจีนอย่างมาก ซึ่งตลอดเส้นทางสายนี้ ผู้วิจัยได้ค่อยๆ เอาชนะต่ออุปสรรคเหล่านี้ แม้เต็มไปด้วยความยากลำบาก แต่ก็แลกมาด้วยความคุ้มค่าอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยมีความโชคดีอย่างมากที่ได้มีโอกาสไปเรียนต่อต่างประเทศหลังจากทำงานมา 15 ปี ซึ่งเป็นเหมือนการย้อนกลับสู่บรรยากาศของการเรียนอีกครั้ง ทั้งทำให้ผู้วิจัยสามารถสัมผัสและเข้าใจได้ถึงวัฒนธรรมและระบบการศึกษาของประเทศที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยังได้เข้าร่วมการประชุมทางวิชาการและกิจกรรมแลกเปลี่ยนเชิงวัฒนธรรมระดับนานาชาติมากมาย ตลอดจนถึงได้แลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมกับเพื่อนนักศึกษาจากหลากหลายประเทศ

ผู้วิจัยรู้สึกขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นทุกคนที่เข้ากันได้เป็นอย่างดีตลอดช่วง 4 ปีที่ผ่านมา ซึ่งพวกเราต่างเป็นทั้งครูและเพื่อน ขอขอบคุณสำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือในยามที่ผู้วิจัยเกิดความสับสนกับงานเขียนวิจัย และช่วยให้เส้นทางการศึกษาของผู้วิจัยไม่รู้สึกโดดเดี่ยวเมื่อต้องห่างไกลบ้านเกิด

ขอขอบพระคุณอาจารย์มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบทุกท่านที่ทำการสอนอย่างมุนานะ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบแนวทางการวิจัยของตนในมหาสมุทรแห่งการเรียนรู้อันกว้างใหญ่ และเอื้อต่อพื้นฐานอันมั่นคงสำหรับการเขียนวิจัยเล่มนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ ที่ไม่เพียงแต่มอบความรู้ทางทฤษฎีและประสบการณ์การสร้างเชิงปฏิบัติให้แก่ผู้วิจัย หากแต่ยังให้ความใส่ใจดูแลผู้วิจัยในแง่ของการใช้ชีวิตอย่างดี ความรู้เชิงลึก ความสามารถทำความเข้าใจทางวรรณกรรมอันลึกซึ้งและบุคลิกที่อ่อนโยนดุจดั่งนทีของอาจารย์ที่ปรึกษามีอิทธิพลต่อผู้วิจัยอย่างมาก จึงขอใช้โอกาสนี้แสดงความขอบคุณอย่างใจจริงต่อท่านอาจารย์ที่ปรึกษาและขอให้ท่านประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร เป็นพิเศษสำหรับความช่วยเหลือและคำแนะนำในการเขียนดัชนีพนธ์ของผู้วิจัย ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยมีแนวทางที่ชัดเจนในการเขียน

คุณสุวิมล

ทำนนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ และเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยมีกำลังใจที่จะศึกษาต่อในต่างประเทศอีกครั้ง ตลอดจนเป็นผู้อยู่เบื้องหลังและผู้สนับสนุนที่แข็งแกร่งสำหรับการสำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาเอกของผู้วิจัย

YUNPENG TANG



สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ฉ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ช |
| สารบัญ..... | ญ |
| สารบัญตาราง..... | ฒ |
| สารบัญภาพ..... | ณ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ที่มาและความสำคัญของการวิจัย..... | 1 |
| คำถามการวิจัย | 6 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 6 |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย | 6 |
| ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย | 7 |
| ขอบเขตของการวิจัย..... | 8 |
| วิธีดำเนินการวิจัย..... | 9 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 10 |
| บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 12 |
| วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน..... | 12 |
| 1. ประวัติศาสตร์ของเจียงหนาน..... | 12 |
| 2. วัฒนธรรมเจียงหนาน..... | 14 |
| 3. ประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน..... | 16 |
| แนวคิดในการสร้างแอนิเมชัน | 20 |

| | |
|---|----|
| 1. เนื้อหาแอนิเมชัน..... | 20 |
| 2. องค์ประกอบและหลักการของการสร้างแอนิเมชัน..... | 23 |
| แนวคิดของสัตวศาสตร์..... | 25 |
| แนวคิดของการคุ้มครองและการสืบทอด..... | 27 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 28 |
| 1. การวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตร..... | 28 |
| 2. การวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีสัตวศาสตร์..... | 31 |
| 3. การวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีการอนุรักษ์และสืบทอด..... | 32 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 35 |
| โครงสร้างของการวิจัย..... | 36 |
| กระบวนการวิจัย..... | 37 |
| ขั้นที่ 1: ศึกษาประวัติความเป็นมา การผลิต วิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน..... | 37 |
| 1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... | 37 |
| 2. กลุ่มตัวอย่าง..... | 37 |
| 3. วิธีการวิจัย : การวิจัยเอกสาร..... | 38 |
| 4. กระบวนการวิจัย..... | 38 |
| 5. ผลของการวิจัย..... | 38 |
| ขั้นที่ 2 : การวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และการเปลี่ยนผ่านเชิงสัญลักษณ์ทางการเกษตรที่แสดงออกในแอนิเมชัน..... | 39 |
| 1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... | 39 |
| 2. กลุ่มตัวอย่าง..... | 39 |
| 3. วิธีการวิจัย: การสำรวจภาคสนาม..... | 40 |
| 4. กระบวนการวิจัย..... | 40 |

| | |
|--|-----|
| 5. ผลของการวิจัย | 44 |
| ขั้นที่ 3: การใช้ลักษณะเฉพาะและสัญญาณทางการเกษตรในการสร้างแอนิเมชัน เพื่อคุ้มครองมรดก และเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน | 44 |
| 1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 44 |
| 2. กลุ่มตัวอย่าง | 44 |
| 3. วิธีการวิจัย: วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์..... | 45 |
| 4. กระบวนการวิจัย..... | 45 |
| 5. ผลของการวิจัย | 47 |
| การศึกษาวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน 7 ประเภท | 47 |
| 1. เครื่องมือการผลิต..... | 47 |
| 2. เครื่องใช้สำหรับการดำรงชีวิต..... | 57 |
| 3. เครื่องแต่งกาย..... | 67 |
| 4. สถาปัตยกรรม..... | 73 |
| 5. ประเพณีการทำนา..... | 78 |
| 6. ศิลปะพื้นบ้าน | 82 |
| 7. ความเชื่อ..... | 88 |
| สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ | 90 |
| 1. กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ | 90 |
| 2. กำหนดเนื้อหาการสัมภาษณ์ | 90 |
| 3. การรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์ | 90 |
| 4. ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ | 91 |
| 5. สรุปบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร..... | 91 |
| บทที่ 4 กระบวนการสร้างแอนิเมชัน..... | 100 |
| วิเคราะห์อัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน | 100 |

| | |
|--|-----|
| 1. เครื่องมือการผลิตทางการเกษตรเจียงหนาน | 102 |
| 2. เครื่องใช้ในชีวิตประจำวันช่วงสมัยการเกษตรเจียงหนาน..... | 105 |
| 3. สีสันทองเครื่องแต่งกาย..... | 107 |
| 4. สถาปัตยกรรม..... | 109 |
| 5. นิทานพื้นบ้าน | 111 |
| 6. ความเชื่อ..... | 113 |
| 7. ความเชื่อเทพเจ้า..... | 114 |
| กระบวนการสร้างแอนิเมชัน | 115 |
| 1. การวางแผนขั้นต้น | 116 |
| 2. การออกแบบทางศิลปะ..... | 119 |
| 3. การออกแบบสคริปต์สตอรี่บอร์ด..... | 132 |
| 4. การสร้างแอนิเมชันสามมิติ..... | 138 |
| บทที่ 5 การประเมินและวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน | 154 |
| นิทรรศการผลงาน | 154 |
| 1. ผลงานที่พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน..... | 154 |
| 2. ผลงานที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะ Wen Yiduo..... | 155 |
| ข้อเสนอแนะและการวิเคราะห์ผลงาน..... | 157 |
| 1. การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ..... | 158 |
| 2. วิเคราะห์แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ชม..... | 162 |
| บทที่ 6 การสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย..... | 171 |
| สรุปผลของงานวิจัย | 171 |
| การอภิปรายผลการวิจัย..... | 173 |
| บรรณานุกรม..... | 178 |
| ภาคผนวก..... | 182 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| ภาคผนวก ก | 183 |
| ภาคผนวก ข | 216 |
| ภาคผนวก ค | 222 |
| ประวัติย่อของผู้วิจัย | 226 |



สารบัญตาราง

| | หน้า |
|--|------|
| ตารางที่ 3-1 ระบบทฤษฎีการวิจัยเกี่ยวกับ 7 แง่มุมของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน..... | 39 |
| ตารางที่ 3-2 พื้นที่สำรวจ | 41 |
| ตารางที่ 3-3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ..... | 43 |
| ตารางที่ 3-4 แบบการสำรวจแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ..... | 46 |
| ตารางที่ 3-5 ประเภทเครื่องมือการผลิต..... | 47 |
| ตารางที่ 4-1 ตารางอุปกรณ์การเกษตร..... | 102 |
| ตารางที่ 4-2 ตารางเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน | 105 |
| ตารางที่ 4-3 สีสันเครื่องแต่งกายเจียงหนาน..... | 107 |
| ตารางที่ 4-4 ลักษณะเด่นทางสถาปัตยกรรมห้องต่างๆ | 109 |
| ตารางที่ 4-5 นิทานพื้นบ้านเจียงหนาน..... | 111 |
| ตารางที่ 4-6 ประเภทของความเชื่อ..... | 113 |
| ตารางที่ 4-7 ความเชื่อเทพเจ้า | 114 |
| ตารางที่ 4-8 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก..... | 130 |
| ตารางที่ 4-9 สคริปต์สตอรี่บอร์ด..... | 132 |
| ตารางที่ 5-1 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่ออัตลักษณ์การเกษตรเจียงหนานที่ นำเสนอในแอนิเมชัน | 166 |
| ตารางที่ 5-2 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบแอนิเมชัน | 167 |
| ตารางที่ 5-3 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อคุณค่าผลงานแอนิเมชัน | 168 |
| ตารางที่ 5-4 ตารางแสดงการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้ชมก่อนและหลังรับชมแอนิเมชัน | 169 |

สารบัญภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... | 7 |
| ภาพที่ 2-1 พื้นที่เจียงหนาน..... | 14 |
| ภาพที่ 2-2 พื้นที่เจียงหนาน..... | 14 |
| ภาพที่ 2-3 คันไถหิน..... | 17 |
| ภาพที่ 3-1 โครงสร้างของการวิจัย..... | 36 |
| ภาพที่ 3-2 กระบวนการวิจัย..... | 37 |
| ภาพที่ 3-3 คันไถเจียงตง..... | 48 |
| ภาพที่ 3-4 พลั่ว..... | 49 |
| ภาพที่ 3-5 พลั่วเถียวเซียน (xian)..... | 49 |
| ภาพที่ 3-6 คราดไถพรวน (chao)..... | 49 |
| ภาพที่ 3-7 คราดไม้แดง..... | 50 |
| ภาพที่ 3-8 คราดเหล็กเถียวฉือ..... | 50 |
| ภาพที่ 3-9 เก้าอี้อู๋..... | 51 |
| ภาพที่ 3-10 คันไถหว่าน..... | 51 |
| ภาพที่ 3-11 คันไถน้ำเต้า..... | 52 |
| ภาพที่ 3-12 ที่ตักดิน (ji)..... | 52 |
| ภาพที่ 3-13 ตะกร้ายาวโหล่ว..... | 53 |
| ภาพที่ 3-14 ระหัดวิดน้ำ..... | 53 |
| ภาพที่ 3-15 ชะลอมวิดน้ำ..... | 54 |
| ภาพที่ 3-16 เคียว..... | 54 |
| ภาพที่ 3-17 ถังนวดข้าว..... | 55 |

| | |
|--|----|
| ภาพที่ 3-18 ไม้ตีข้าว..... | 55 |
| ภาพที่ 3-19 เครื่องสีข้าว..... | 55 |
| ภาพที่ 3-20 โม่บด..... | 56 |
| ภาพที่ 3-21 กระตัง..... | 56 |
| ภาพที่ 3-22 เครื่องฝัดข้าว..... | 56 |
| ภาพที่ 3-23 เครื่องต้นลมมือ..... | 57 |
| ภาพที่ 3-24 เตา..... | 58 |
| ภาพที่ 3-25 โถไม้เก็บความร้อน..... | 58 |
| ภาพที่ 3-26 โถหมวกกวนม่า..... | 58 |
| ภาพที่ 3-27 น้ำเต้าเก็บเหล้า..... | 59 |
| ภาพที่ 3-28 กาน้ำเก็บความร้อน..... | 59 |
| ภาพที่ 3-29 ถังน้ำ..... | 59 |
| ภาพที่ 3-30 ตะกร้าถ้อมมือ..... | 60 |
| ภาพที่ 3-31 ที่ใส่ตะเกียบ..... | 60 |
| ภาพที่ 3-32 กาดม้มน้ำ..... | 60 |
| ภาพที่ 3-33 โถตองผัก..... | 61 |
| ภาพที่ 3-34 ถ้วยน้ำมัน..... | 61 |
| ภาพที่ 3-35 โต๊ะเครื่องแป้ง..... | 62 |
| ภาพที่ 3-36 ตั้งล้างหน้า..... | 62 |
| ภาพที่ 3-37 แก้วอีเอน..... | 63 |
| ภาพที่ 3-38 ที่แขวนตะเกียงน้ำมัน..... | 63 |
| ภาพที่ 3-39 ที่วางตะเกียงน้ำมันทองแดง..... | 64 |
| ภาพที่ 3-40 เจึงเทียนเคลือบ..... | 64 |
| ภาพที่ 3-41 เจึงเทียนสิงโตคู่..... | 65 |

| | |
|---|----|
| ภาพที่ 3-42 ตะเกียงกันลม..... | 65 |
| ภาพที่ 3-43 เชิงเทียน | 66 |
| ภาพที่ 3-44 ไนปั่นด้าย..... | 66 |
| ภาพที่ 3-45 ไนปั่นด้าย..... | 67 |
| ภาพที่ 3-46 ผ้าโพกปาวโถว | 68 |
| ภาพที่ 3-47 ผ้าคาดอก..... | 68 |
| ภาพที่ 3-48 เสื้อเย็บปะติด..... | 69 |
| ภาพที่ 3-49 กระโปรงจับจีบ | 70 |
| ภาพที่ 3-50 กระโปรงพันเอวและผ้าคาดเอว..... | 70 |
| ภาพที่ 3-51 กางเกงเย็บปะติด | 71 |
| ภาพที่ 3-52 ผ้ารัดม้วน..... | 71 |
| ภาพที่ 3-53 รองเท้าปัก..... | 72 |
| ภาพที่ 3-54 เครื่องแต่งกาย..... | 72 |
| ภาพที่ 3-55 ชุดกันฝน..... | 73 |
| ภาพที่ 3-56 สถาปัตยกรรมเจียงหนาน..... | 74 |
| ภาพที่ 3-57 ชวนไต้่ว..... | 75 |
| ภาพที่ 3-58 อีฐูแกะสลักหอโค้งบนประตูใหญ่ซูโจว | 75 |
| ภาพที่ 3-59 ปลาแปลมังกร..... | 76 |
| ภาพที่ 3-60 แก้วอี้..... | 76 |
| ภาพที่ 3-61 สิ่งโตหิน | 77 |
| ภาพที่ 3-62 หินแกะสลักชื่อเหวินซุ่มประตู (chi)..... | 77 |
| ภาพที่ 3-63 โคลนเหนียนเหอหนี | 78 |
| ภาพที่ 3-64 แส้ววซุนหนิว..... | 79 |
| ภาพที่ 3-65 โคมไฟข้าว..... | 80 |

| | |
|--|-----|
| ภาพที่ 3-66 พิธีลับเคียว..... | 80 |
| ภาพที่ 3-67 เก็บรวงข้าว..... | 80 |
| ภาพที่ 3-68 เครื่องแยกแกลบข้าว..... | 81 |
| ภาพที่ 3-69 ข้าวซง (chong)..... | 81 |
| ภาพที่ 3-70 ผู้คนในเจียงหนาน..... | 83 |
| ภาพที่ 3-71 สวนในบ้าน..... | 83 |
| ภาพที่ 3-72 ภาพวาดบนเตาจำวไถ..... | 84 |
| ภาพที่ 3-73 หุ่นละครเงาผีอิง..... | 85 |
| ภาพที่ 3-74 เชิดมังกร..... | 85 |
| ภาพที่ 3-75 อุ้เกอ..... | 86 |
| ภาพที่ 3-76 ตำนานองค์เจ้าแม่มาจู่..... | 87 |
| ภาพที่ 3-77 ความฟูไ้แต่ละวัน..... | 87 |
| ภาพที่ 3-78 เจตีย้วัดซูโจวเหนือ..... | 89 |
| ภาพที่ 3-79 Mr.Zuo Guohua..... | 92 |
| ภาพที่ 3-80 MR.Yan Jun..... | 94 |
| ภาพที่ 3-81 MR.Hu Shaozong..... | 96 |
| ภาพที่ 3-82 พิพิธภัณฑท์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซาน..... | 96 |
| ภาพที่ 3-83 Mr.Cai Xiaoping..... | 98 |
| ภาพที่ 4-1 คุณค่าที่ผู้คนให้ความสำคัญมากที่สุด..... | 101 |
| ภาพที่ 4-2 เครื่องมือการผลิตที่ผู้คนคุ้นเคยที่สุด..... | 104 |
| ภาพที่ 4-3..... | 106 |
| ภาพที่ 4-4 สีสิ้นเครื่องแต่งกายที่คนทั่วไปชื่นชอบ..... | 108 |
| ภาพที่ 4-5 สถาปัตยกรรมที่ผู้คนคุ้นเคยที่สุด..... | 110 |
| ภาพที่ 4-6 เรื่องเล่าที่ผู้คนชื่นชอบ..... | 112 |

| | |
|--|-----|
| ภาพที่ 4-7 ตารางความเชื่อของผู้คน | 113 |
| ภาพที่ 4-8 ตารางแสดงเทพเจ้าที่ผู้คนชื่นชอบ | 114 |
| ภาพที่ 4-9 ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน | 116 |
| ภาพที่ 4-10 โครงเนื้อเรื่อง | 118 |
| ภาพที่ 4-11 การออกแบบตัวละครถวนถวน | 120 |
| ภาพที่ 4-12 การออกแบบตัวละครพ่อ | 121 |
| ภาพที่ 4-13 การออกแบบตัวละครแม่ | 122 |
| ภาพที่ 4-14 การออกแบบตัวละครเฟิงเออร์ | 123 |
| ภาพที่ 4-15 การออกแบบตัวละครตี้จูเอียะ | 124 |
| ภาพที่ 4-16 การออกแบบสีของงู | 125 |
| ภาพที่ 4-17 ค่าโครงที่ปักอาศัย | 126 |
| ภาพที่ 4-18 โครงภาพฉากห้องโถงหลัก | 127 |
| ภาพที่ 4-19 โครงภาพฉากห้องครัว | 127 |
| ภาพที่ 4-20 โครงภาพฉากห้องนอน | 128 |
| ภาพที่ 4-21 โครงภาพฉากเรือนภายนอก | 128 |
| ภาพที่ 4-22 ลงสีโครงภาพของฉาก 1 | 129 |
| ภาพที่ 4-23 ลงสีโครงภาพของฉาก 2 | 129 |
| ภาพที่ 4-24 การสร้างแบบจำลองตัวละครสามมิติ | 139 |
| ภาพที่ 4-25 การสร้างแบบจำลองฉากสามมิติ | 139 |
| ภาพที่ 4-26 ปรับแก้ไขวัสดุ | 140 |
| ภาพที่ 4-27 พื้นผิววัสดุของฉาก | 141 |
| ภาพที่ 4-28 พื้นผิววัสดุของฉาก | 141 |
| ภาพที่ 4-29 พื้นผิววัสดุของฉาก | 142 |
| ภาพที่ 4-30 พื้นผิววัสดุของฉาก | 142 |

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 4-31 พ่อ | 143 |
| ภาพที่ 4-32 แม่..... | 144 |
| ภาพที่ 4-33 เฟิงเออร์..... | 145 |
| ภาพที่ 4-34 ถวนถวน..... | 146 |
| ภาพที่ 4-35 ตี้จู่เอี้ยะ..... | 147 |
| ภาพที่ 4-36 โครงร่างการจัดแสง..... | 148 |
| ภาพที่ 4-37 มุมกล้องวิดีโอ..... | 149 |
| ภาพที่ 4-38 การจับภาพเคลื่อนไหว | 149 |
| ภาพที่ 4-39 การพากย์เสียง | 150 |
| ภาพที่ 4-40..... | 151 |
| ภาพที่ 4-41 ภาพเรนเดอร์ภาพยนตร์..... | 152 |
| ภาพที่ 5-1 พิพิธภัณฑวัตถุวัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน | 155 |
| ภาพที่ 5-2 ห้องฉายวิดีโอทัศน์ | 155 |
| ภาพที่ 5-3 ไปสเตอร์ผลงาน | 156 |
| ภาพที่ 5-4 ภาพถ่ายนิทรรศการภายในงาน | 157 |
| ภาพที่ 5-5 Chenying..... | 158 |
| ภาพที่ 5-6 Fan hongmei..... | 159 |
| ภาพที่ 5-7 Song tingwei..... | 160 |
| ภาพที่ 5-8 Zhangwei..... | 161 |
| ภาพที่ 5-9 แผนภูมิการวิเคราะห์กลุ่มอายุผู้เข้าชม | 163 |
| ภาพที่ 5-10 แผนภูมิการวิเคราะห์อาชีพของผู้เข้าชม..... | 164 |
| ภาพที่ 5-11 ตารางสถิติความพึงพอใจต่ออัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตร..... | 165 |
| ภาพที่ 5-12 ตารางสถิติความพึงพอใจของค์ประกอบแอนิเมชัน | 167 |
| ภาพที่ 5-13 ตารางสถิติความพึงพอใจของผู้ชมต่อคุณค่าผลงานแอนิเมชัน..... | 168 |



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

วัฒนธรรมการเกษตร หมายถึงวัฒนธรรมประเพณีรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการผลิตทางการเกษตรและวิถีชีวิตของเกษตรกร ทั้งเป็นหนึ่งในวันวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดในโลกและเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากที่สุด โดยอารยธรรมการเกษตรหลอมรวมกลายเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่หลากหลาย ซึ่งก่อเกิดเป็นเนื้อหาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันมีเอกลักษณ์ การผสมผสานเหล่านี้ได้ปรากฏและสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดของการเกษตรดั้งเดิม เทคโนโลยีการผลิต ระบบเกษตรกรรม ประเพณีวัฒนธรรม ตลอดจนเนื้อหาของอารยธรรมจีน (Liang, 2012) ประเทศจีนเป็นหนึ่งในสามแหล่งต้นกำเนิดทางการเกษตรที่สำคัญของโลก โดยได้มีการขุดค้นพบทางโบราณคดี “แหล่งวัฒนธรรมชูเจียหลิง” ตั้งอยู่ใจกลางกลางแม่น้ำแยงซีเกียงบริเวณหมู่บ้านชูเจียหลิง เมืองจิงซาน มณฑลหูเป่ย์ ซึ่งมีอายุราว 4500-5300 ปีและ “แหล่งโบราณคดีเหอหมู่ตู” ซึ่งตั้งอยู่บริเวณตอนล่างของแม่น้ำแยงซีเกียงในเขตหูหนาน มณฑลเจ้อเจียง มีอายุราว 6000-7000 ปี โดยเมื่อพินิจจากโบราณวัตถุทางการเพาะปลูกที่คนงานได้ขุดค้นพบทั้งหมดสามารถสันนิษฐานได้ว่าอารยธรรมทางเกษตรกรรมมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งหากย้อนกลับไปเมื่อราว 5000-6000 ปีก่อน บริเวณพื้นที่ลุ่มแม่น้ำแยงซีเกียงของประเทศจีนได้ก่อเกิดอารยธรรมการเกษตรที่มีความพัฒนาขึ้นในบริเวณดังกล่าวแล้ว

วัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดซึ่งเกิดขึ้นโดยชาวจีน ทั้งยังถือเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมและเป็นรากฐานของวัฒนธรรมจีนตั้งแต่สมัยโบราณ และถูกหล่อหลอมผ่านวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน อาจกล่าวได้ว่าอารยธรรมเกษตรกรรมที่มีมาช้านานก็เปรียบเสมือนหัวใจที่หล่อเลี้ยงรากฐานอารยธรรมจีนก็ว่าได้ วัฒนธรรมการเกษตร เช่น การทำนาแต่ดั้งเดิมไม่เพียงแต่เป็นสิ่งกำหนดวิถีประวัติศาสตร์ของชาวจีนเท่านั้นแต่ยังบ่งบอกถึงความยิ่งใหญ่และความภาคภูมิใจของคนจีนอีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้นวัฒนธรรมการเกษตรยังคงแทรกซึมอยู่ในชีวิตของชาวจีนในทุกด้าน โดยเฉพาะในสังคมชนบท (Xia, 2012) ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมและด้านอื่นๆ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญในทางปฏิบัติและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ประเทศจีนมีอาณาเขตที่กว้างใหญ่ โดยวัฒนธรรมการเกษตรของจีนนอกจากจะมีแหล่งที่มาเดียวกันแล้ว ยังมีความแตกต่างและความหลากหลายในระดับภูมิภาคอีกด้วย เจียงหนานเป็นหนึ่งในแหล่งกำเนิดที่สำคัญของวัฒนธรรมการเกษตรจีน ซึ่งตั้งอยู่บนฝั่งใต้ของแม่น้ำแยงซีเกียง

ตอนกลางและตอนล่างและอยู่ทางตอนเหนือของเจ้อเจียง เจียงซี มณฑลอานฮุยตอนใต้ เจียงซู และ เซียงไฮ้ พื้นที่นี้มีดินที่อุดมสมบูรณ์ ทะเลสาบหนาแน่น สภาพอากาศอบอุ่น ปริมาณน้ำฝนเพียงพอ ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการผลิตพืชผลและการทำการประมง ตั้งแต่สมัยโบราณ ได้มีการจัดตั้งหน่วยทางภูมิศาสตร์ที่ค่อนข้างเป็นอิสระทางการเกษตรและวัฒนธรรมเพื่อให้ดูแลด้านการเกษตรทั่วไป พื้นที่ในประเทศจีนส่วนใหญ่ใช้ในการปลูกข้าว การเลี้ยงปลา การเลี้ยงหนอนไหม การปลูกใบชา เป็นต้น โดยวัฒนธรรมการเกษตรดังกล่าวได้พัฒนามาตั้งแต่สมัยโบราณและได้หล่อหลอมกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวจีนจนได้กลายเป็นที่รู้จักในฐานะขนบธรรมเนียมทางสังคมที่ได้รับการสืบทอดและการเคารพในฐานะวัฒนธรรมการเกษตรในปัจจุบัน เป็นเวลาหลายพันปีที่ทุกคนล้วนมีส่วนร่วมในการผลิตทางการเกษตร เช่น การขยายพื้นที่การเกษตร การอนุรักษ์สัตว์น้ำและพันธุ์พืช การปรับปรุงและพัฒนาสายพันธุ์ของผลผลิตทางการเกษตร ปรับปรุงเครื่องมือและเทคโนโลยีทางการเกษตรเพื่อส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนส่งเสริมลักษณะเด่นของวัฒนธรรมการเกษตรให้โดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานะพื้นที่เพื่อการเกษตรแบบดั้งเดิม “นาเหวยเถียน” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของพื้นที่เพื่อการเกษตรกรรมเจียงหนาน ทั้งยังเป็นตัวแทนแสดงถึงรูปแบบการเกษตรตามแบบฉบับของพื้นที่เจียงหนาน วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานถือเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมอันยอดเยี่ยมของจีน ทั้งเป็นผลผลิตและผลสะท้อนถึงบทสรุปเชิงปฏิบัติในการผลิตและการดำรงชีวิตของชาวเจียงหนานกว่าหลายพันปี และมีคุณค่าในการสืบทอดและการใช้ประโยชน์อย่างยิ่งในยุคเกษตรกรรมแบบดั้งเดิมของจีน

นาเหวยเถียน เป็นการทำนาในพื้นที่เจียงหนานของเหล่าคนงานในอดีตโดยเป็นไปตามอัตลักษณ์ทางสภาพแวดล้อมท้องถิ่น เพื่อระบายน้ำและฟื้นฟูการเกษตร ซึ่งมีการระบายน้ำบริเวณที่ลุ่มโดยรอบ เช่น สระน้ำ ริมน้ำ ทะเลสาบ ชายฝั่งทะเล ฯลฯ ก่อเกิดเป็นรูปแบบพิเศษ “น้ำล้อมนา” ถือเป็นรูปแบบการใช้ที่ดินอีกประเภทหนึ่งที่มีการผสมผสานระหว่างนาและน้ำได้อย่างครอบคลุมในพื้นที่ลุ่มต่ำใกล้ทะเลสาบ ซึ่งมีความสำคัญยิ่งในด้านการพัฒนาการเกษตรในระดับภูมิภาค การควบคุมน้ำท่วมลดภัยพิบัติ และการปกป้องสิ่งแวดล้อมทางนิเวศวิทยา ทั้งนี้ นาเหวยเถียน ไม่เพียงแต่มีส่วนช่วยอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจทางการเกษตรในพื้นที่ลุ่มเท่านั้น หากแต่ยังมีส่วนช่วยยกระดับประสิทธิภาพสภาพแวดล้อมทางนิเวศวิทยาของเมืองลุ่มน้ำนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจน “ภูมิทัศน์นาเหวยเถียน” ยังถือเป็นแบบจำลองของการพัฒนาที่กลมกลืนระหว่างสังคมมนุษย์และสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติในพื้นที่แห่งลุ่มน้ำ ซึ่งมีคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สูง และเป็นมรดกทางการเกษตรและภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นอย่างยิ่งในเจียงหนาน ในฐานะที่เป็นมรดกทางการเกษตรอันเป็นภูมิปัญญาของชาวจีนโบราณที่ปรากฏให้เห็นถึงการหลอมรวมร่วมกันระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้ นาเหวยเถียนจึงมีคุณค่าทางเศรษฐกิจ นิเวศวิทยา สังคม วัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์อย่างยิ่ง

ยุคแห่งการเกษตรดั้งเดิมของจีนสืบทอดต่อกันมานานกว่าหลายพันปี จนกระทั่งภายหลังการเปิดปฏิรูปประเทศได้ก่อเกิดการเปลี่ยนแปลงชั้นพื้นฐานที่มีนัยยะสำคัญ ปัจจุบันประเทศจีนอยู่ในช่วงประวัติศาสตร์ของการเปลี่ยนแปลงทางการเกษตร โดยปรับเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรมการเกษตรได้รับผลกระทบจากความทันสมัยทางการเกษตรยุคใหม่ การพัฒนาอุตสาหกรรม และการขยายตัวของเมือง กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางการเกษตรได้เปลี่ยนวิธีการทำนาแบบเดิมๆ ไปโดยสิ้นเชิง เครื่องมือการผลิตและเครื่องใช้ในครัวเรือนจำนวนมากที่เคยมีอยู่ทั่วไปในชนบทในอดีตได้หายไปอย่างรวดเร็วเนื่องจากไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป ชนบทนิยมและความเชื่อพื้นบ้านจำนวนมากไม่ได้รับการให้ความสำคัญและการสืบทอดอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตสมัยใหม่ จนทำให้วัฒนธรรมอันดั้งเดิมถูกกลืนเลือนโดยคนรุ่นใหม่ "ผลกระทบจากการถ่ายโอนแรงงาน" ทำให้มีการอนุญาตให้ถ่ายโอนแรงงานในชนบทเข้าไปในเมืองและระบบอุตสาหกรรมต่างๆอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการเร่งการเสื่อมถอยของหมู่บ้านตามชนบท วัฒนธรรมดั้งเดิมค่อยๆ สูญหายและถูกกลืนเลือนส่งผลให้เกิดช่องว่างทางวัฒนธรรมการเกษตรของจีน และแม้ในกระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน วัฒนธรรมการเกษตรของจีนก็กำลังเผชิญกับภัยคุกคามจากการพัฒนาของเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง

แอนิเมชันเป็นรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะที่ครอบคลุม ซึ่งผสมผสานระหว่างภาพวาด ภาพยนตร์ สื่อดิจิทัล ภาพถ่าย ดนตรี วรรณกรรมและศิลปะประเภทอื่น ๆ และยังเป็นสื่อสำคัญของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความคิดทางวัฒนธรรม แกนหลักทางจิตวิญญาณ และค่านิยม ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ด้วยการพัฒนาของอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตและการสนับสนุนของนโยบายระดับชาติ แอนิเมชันจีนและอุตสาหกรรมกำลังพัฒนาอย่างรวดเร็ว และรูปแบบการแสดงความหลากหลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ทีวี การ์ตูน เกม โฆษณา การศึกษา เทคโนโลยี การจำลองเสมือนจริง ชุดผลิตภัณฑ์ และอื่น ๆ แอนิเมชันยังคงเป็นเสาหลักเศรษฐกิจและอาหารทางจิตวิญญาณของผู้คนในประเทศ ตาม “รายการการพัฒนาอุตสาหกรรมลิขสิทธิ์ออนไลน์ของประเทศจีน” ที่ออกร่วมกันโดยกรมลิขสิทธิ์ประเทศจีนและสถาบันการวิจัยเทนเซ็นต์ ในค.ศ. 2020 จำนวนผู้ใช้แอนิเมชันออนไลน์ในประเทศจีนจะสูงถึง 297 ล้านคน และมูลค่าการส่งออกของอุตสาหกรรมแอนิเมชันจะสูงถึง 221.2 พันล้านหยวน ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มขึ้นทุกปี และแอนิเมชันยังรวมกับเข้ากับชีวิตของผู้คนอีกด้วย

ปัจจุบัน ประเทศจีนได้เสนอเวทียุทธศาสตร์ “ฟื้นฟูชนบท” โดย “ความเห็นของคณะกรรมการกลางพรรคคอมมิวนิสต์จีนและสภาแห่งรัฐว่าด้วยการดำเนินยุทธศาสตร์เพื่อการฟื้นฟูชนบท” ซึ่งว่านโยบายดังกล่าวถูกสร้างขึ้นมาเพื่อ “อนุรักษ์ประเพณีอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรและส่งเสริมการใช้มรดกวัฒนธรรมการเกษตรอันดั้งเดิมอย่างเหมาะสม โดยการใช้วัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมที่มีจุดเด่นด้านความเห็นอกเห็นใจและจริยธรรมเป็นคุณสมบัติ ซึ่งมี

บทบาทสำคัญในการระดมจิตใจของผู้คน อีกทั้งยังเป็นการให้ความรู้แก่ประชาชนเพื่อให้สามารถนำแนวคิดของวัฒนธรรมการเกษตรดังกล่าวไปประยุกต์และปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้านได้” (Han, 2019) จะเห็นได้ว่าการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์ของมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรอันยอดเยี่ยม ถือเป็นประเด็นที่สำคัญอีกหัวข้อหนึ่ง ซึ่งเป็นที่ประจักษ์อยู่เบื้องหน้าพวกเรา ดังนั้นแนวทางการเสริมสร้างความแข็งแกร่งในด้านการสืบทอดอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมการเกษตร ตลอดจนการรักษารากเหง้าและแก่นแท้ของอารยธรรมการเกษตรอย่างแท้จริง ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการรับผิดชอบต่อประวัติศาสตร์ แต่ยังเป็นการรับผิดชอบต่ออนาคตอีกด้วย

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ผู้คนได้ตระหนักว่าวัฒนธรรมการเกษตรแบบดั้งเดิมกำลังสูญหายไปจากประวัติศาสตร์ และพวกเขายังได้ตระหนักถึงความสำคัญและความเร่งด่วนของการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมไว้ มีผู้คนจำนวนมากขึ้นที่มีอุดมการณ์หรือองค์กรทางสังคมเริ่มเก็บรวบรวมและรักษาอุปกรณ์ทำการเกษตรเพื่อบันทึกความทรงจำในวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมของจีน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์ปัจจุบันของการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเกษตรในประเทศจีน โดยพื้นฐานแล้ว ยังอยู่ในขั้นตอนของการรวบรวมและการอนุรักษ์แต่ยังขาดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างเช่น การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรภายใต้ระบบการจัดการนโยบายปัจจุบันไม่เพียงพอ และไม่มีทางที่จะทำให้วัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมสามารถ “ดำรงอยู่” ได้ต่อไปในอนาคต ซึ่งได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการบริหารจัดการวัฒนธรรมในแถบชนบทไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ รวมไปถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานในชนบทนั้นไม่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาวัฒนธรรมการเกษตรเท่าที่ควรและมีผู้ประชาสัมพันธ์และสถานที่ให้การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ เช่น พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรและ संगคมอนุรักษ์และสืบทอดการเกษตร การพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวที่เน้นการแสดงวัฒนธรรมทางการเกษตรหลายๆที่ คำนึงถึงแต่การแสวงหาผลกำไรมากเกินไป ทำให้เกิดการละเลยความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมอย่างแท้จริง เป็นต้น ส่งผลให้เป็นการยากที่จะบรรลุการพัฒนาวัฒนธรรมการเกษตรที่ยั่งยืนในปัจจุบัน

ปัจจุบัน วัฒนธรรมคือ วัฒนธรรมเชิงภาพ และอุตสาหกรรมวัฒนธรรมถือเป็นบริบททางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม ในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน ความหมายแฝงและการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางแอนิเมชันมีมากขึ้นเรื่อย ๆ แอนิเมชันไม่เพียงแต่เป็นวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่วัฒนธรรมอีกด้วย นอกจากนี้ ยังเป็นอุตสาหกรรมที่ได้รับความนิยมในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมหรือเครื่องมือภาพที่สามารถนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในการผลิตและวิถีชีวิตของผู้คน แอนิเมชันเป็นเครื่องมือที่มีพลังในการเผยแพร่และมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการดึงดูดกลุ่มคนหนุ่มสาว กล่าวได้ว่าแอนิเมชันถือเป็นภาษาที่มนุษย์ใช้ร่วมกันสำหรับสื่อสารเชื่อมถึงจิตใจของผู้รับสารได้

โดยตรง แอนิเมชันของชนชาติจีนมีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมตั้งแต่ถือกำเนิดขึ้น โดยวัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน ทั้งเป็นแหล่งรวมศิลปะและแรงบันดาลใจในการผลิต พัฒนาและการเติบโตของแอนิเมชันจีน ในขณะเดียวกัน แอนิเมชันจีนยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงองค์ประกอบทางวัฒนธรรมทางการเกษตร ตลอดจนแบกรับภารกิจการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมอันยอดเยี่ยมดั้งเดิมของชาติ ทั้งนี้ จากการจำแนกประวัติศาสตร์การพัฒนาแอนิเมชันจีนในช่วงร้อยปีที่ผ่านมา ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงออกของแอนิเมชันจีนที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรสามารถจำแนกออกเป็นสองประเภท ประเภทแรกคือ การแสดงออกแบบองค์รวมของแนวคิดทางการเกษตรและเทคนิคศิลปะทัศนกรรมดั้งเดิม ประเภทที่สองคือ การแสดงออกขององค์ประกอบทางวัฒนธรรมการเกษตร อาทิเช่น การแสดงออกขององค์ประกอบทางศิลปะและองค์ประกอบทางรูปทรงโดยการออกแบบตัวละครแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร การแสดงออกขององค์ประกอบทางเคลื่อนไหวภาพโดยการออกแบบท่าทางที่เกี่ยวกับการเกษตร การแสดงออกขององค์ประกอบทางดนตรีโดยการออกแบบทางดนตรีที่เกี่ยวกับการเกษตร เป็นต้น แอนิเมชันจีนเต็มไปด้วยรูปแบบของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออกถึงมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร อีกทั้ง ยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเราสำหรับการค้นคว้าแอนิเมชันในด้านการแสดงออกและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตร ตลอดจนมีคุณค่าในเชิงอ้างอิงอย่างยิ่ง (Chen, 2014) นอกจากนี้ ด้วยเงื่อนไขและบริบทการสืบทอดของวัฒนธรรมการเกษตรปัจจุบัน แอนิเมชันควรเป็นหนึ่งในบริบททางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรร่วมสมัย ทั้งยังสามารถถือเป็นรูปแบบที่มีประสิทธิภาพต่อการอนุรักษ์และการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมการเกษตร ขณะเดียวกัน ความเปิดกว้าง ความเป็นหนึ่งเดียว และความเป็นพื้นบ้านของแอนิเมชันยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพหุนิยมของมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรที่หลากหลาย

จากข้อมูลข้างต้น งานวิจัยนี้จะดำเนินการรวบรวมและจำแนกกระบวนการผลิตทางการเกษตร ตลอดจนระบบแนวคิด ระบบทางวัตถุ และระบบทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรในระยะเวลาของผู้คนพื้นที่เจียงหนาน ซึ่งรวมไปถึงประวัติศาสตร์การพัฒนา แนวคิดเกษตรกรรม เครื่องมือการเกษตร ความเชื่อ ระบบวัฒนธรรมและวัฒนธรรมประเพณีที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานการเกษตร โดยนำมารวบรวมกับการสำรวจวิจัยตามข้อเท็จจริง ทั้งทำการวิเคราะห์ถึงเนื้อหา ความหมายแฝงและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรพื้นที่เจียงหนาน ทั้งนำมาถ่วงดุลเป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์พื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนสร้างแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวเหยียนเหยียนเพื่ออนุรักษ์สืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานให้แพร่หลายต่อไป

คำถามการวิจัย

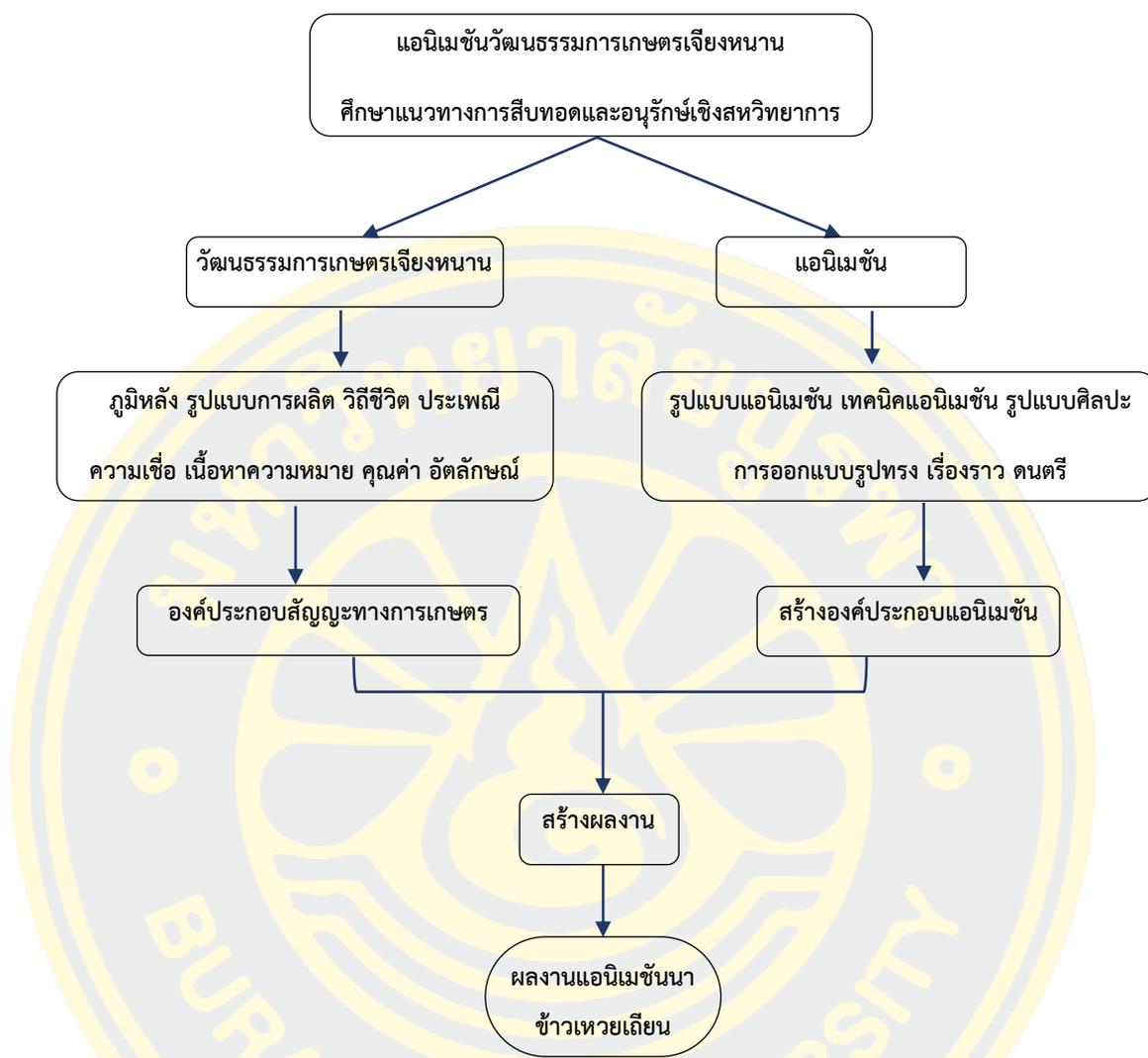
1. ประวัติความเป็นมา แหล่งกำเนิด การผลิตและชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน มีพัฒนาการที่สำคัญอย่างไร
2. ในฐานะที่การ์ตูนแอนิเมชันเป็นรูปแบบผลงานศิลปะสร้างสรรค์ เครื่องมือเผยแพร่ทางวัฒนธรรม อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม และเทคโนโลยีภาพดิจิทัล มีแนวทางใดที่จะสามารถส่งเสริม การสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ดียิ่งขึ้นได้อย่างไร
3. มีแนวทางออกแบบผลงานแอนิเมชันให้สามารถแสดงถึงเนื้อหาของอารยธรรม การเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งส่งเสริมการสืบทอดและการเผยแพร่ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ รูปแบบการผลิตและวิถีชีวิต ความเชื่อ ประเพณี พื้นบ้าน ของวัฒนธรรมการเกษตรพื้นที่เจียงหนาน
2. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และทำการปรับเปลี่ยน เป็นสัญลักษณ์ทางการเกษตรที่แสดงในรูปแบบแอนิเมชัน
3. เพื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันโดยใช้อัตลักษณ์และสัญลักษณ์ทางการเกษตร สำหรับการอนุรักษ์สืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษานี้ใช้แนวคิดการวิจัยแบบสหวิทยาการ โดยใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์ ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชัน และทฤษฎีการอนุรักษ์และสืบทอดอย่างครอบคลุม เพื่อศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ การผลิต วิถีชีวิต ประเพณีพื้นบ้าน และด้านอื่น ๆ ของวัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน วิเคราะห์คุณค่า เนื้อหาและอัตลักษณ์ สังเคราะห์เชิงสัญลักษณ์การเกษตรเจียงหนาน และนำมาเผยแพร่เป็นผลงานแอนิเมชัน เพื่อให้มีบทบาทต่อการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตร โดยเครื่องมือการวิจัยคือการรวบรวมข้อเสนอแนะและข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ซึ่งจะนำผลลัพธ์ที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลเหล่านี้มาผลิตเป็นผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวเหยงเถียน



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตามอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน สามารถสังเคราะห์องค์ประกอบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นตัวแทนของการเกษตรเจียงหนานออกมาได้
2. ผลงานแอนิเมชันโดยใช้ห่วยเทียนเป็นหัวข้อเพื่อคุ้มครองและสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน
3. ภูมิปัญญาและความรู้ในการสืบทอดและอนุรักษ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สามารถแบ่งได้เป็นที่มาทางประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ประเภท การดำรงชีวิต เนื้อหาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม คุณค่าร่วมสมัย รวมถึงสาเหตุการเกิดของพื้นที่เพื่อการเกษตรนาเหวยเถียนเจียงหนาน อัตลักษณ์ ระบบนิเวศ คุณค่า ฟังก์ชันการใช้งาน และการทำนาเหวยเถียน ทั้งรวมไปถึงรูปแบบชลประทาน นอกจากนี้ยังมี เนื้อหาความหมายแฝงและหน้าที่ของแอนิเมชัน การสกัดเป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนการปรับเปลี่ยน การแสดงออกและการเผยแพร่ของผลงานแอนิเมชันซึ่งมีองค์ประกอบการผลิตทางการเกษตรนาเหวยเถียน

2. ขอบเขตด้านเวลา

ช่วงการพัฒนาการเกษตรของจีนสามารถแบ่งได้เป็น ช่วงการเกษตรยุคแรก การเกษตรดั้งเดิมและการเกษตรสมัยใหม่ สำหรับวัฒนธรรมการเกษตรโดยหลักจะหมายถึงในช่วงการเกษตรดั้งเดิม ภายหลังสมัยราชวงศ์ถังและซ่ง รูปแบบการผลิตทางการเกษตรของพื้นที่เจียงหนานได้ปรับเปลี่ยนจากรูปแบบการเกษตรแบบกว้างขวางดั้งเดิมเป็นรูปแบบการเกษตรประณีต โดยสำหรับขอบเขตช่วงเวลาของวิจัยเล่มนี้ได้กำหนดช่วงสมัยราชวงศ์ถังและซ่งจนถึงช่วงปฏิรูปเศรษฐกิจของจีน กล่าวคือ ตั้งแต่ปีค.ศ. 1368 ถึง ค.ศ.1978

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่เจียงหนาน ซึ่งตั้งอยู่บนฝั่งใต้ของแม่น้ำแยงซีเกียงตอนกลางและตอนล่าง ปัจจุบันอยู่ทางตอนเหนือของเจ้อเจียงในมณฑลเจียงซี ทางใต้ของเจียงซูในมณฑลอานฮุย และเซี่ยงไฮ้

4. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ทำการออกแบบโดยมีประวัติศาสตร์ภูมิหลังและวิถีชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเป็นพื้นหลัง ทั้งนำรูปแบบเฉพาะของเครื่องมือเครื่องใช้ สถาปัตยกรรม ที่นา ฯลฯ เป็นต้นแบบในการรังสรรค์ ทั้งนี้ ทำการผลิตแอนิเมชันบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ “นาเหวยเถียน” ซึ่งเป็นเกษตรกรรมแบบดั้งเดิมตามแบบฉบับเจียงหนาน เนื้อหาของแอนิเมชันประกอบด้วย การก่อตัวขึ้นของนาเหวยเถียน การเตรียมไถ รูปแบบการเกษตร ชลประทาน การเก็บเกี่ยวและระบบนิเวศของนาเหวยเถียนเป็นหลัก การพากย์เสียงในแอนิเมชันจะใช้ดนตรีพื้นบ้านดั้งเดิมจากพื้นที่เจียงหนาน หลังจากสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะนำผลงานไปจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมเกษตรกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอถึงอัตลักษณ์และประเพณีการผลิตของภูมิทัศน์เกษตรกรรมในภูมิภาคในรูปแบบของแอนิเมชัน วิเคราะห์ถึงการก่อเกิดและวิวัฒนาการองค์ประกอบต่าง ๆ ของพื้นที่เพื่อการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงความเชื่อมโยงและแรงจูงใจภายในระหว่าง

องค์ประกอบเหล่านี้ เพื่อยกระดับการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในแง่การเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่และการอนุรักษ์สืบทอดที่ดีไปอีกขั้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยเอกสาร

ในช่วงแรกของการวิจัย จะทำการรวบรวมและวิเคราะห์เอกสารจำนวนมาก เพื่อช่วยกำหนดทฤษฎีและฐานข้อมูลที่ชัดเจนสำหรับการเขียนวิทยานิพนธ์ เอกสารการวิจัยส่วนใหญ่ประกอบด้วยสองด้าน: ด้านหนึ่งคือ การอ่านหนังสือโบราณที่บันทึกการพัฒนาการเกษตรในภูมิภาคเจียงหนาน เช่น “การพัฒนาการเกษตรในแดนเจียงหนาน” “หนังสือฮั่นชู-บันทึกภูมิประเทศ” “การศึกษาการเกษตรแคว้นหวู่” “แรงบันดาลใจจากข้าวเปลือกหอมตู” “การศึกษาวัฒนธรรมเหลียงจู่ที่ราบหนิงเส้า” “การวิจัยการเกษตรแคว้นหวู่และเยว่” และหนังสืออื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีเอกสารสำคัญจำนวนมาก เช่น พงศาวดารท้องถิ่นที่บันทึกกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้คนในภูมิภาคเจียงหนาน ตัวอย่างเช่น “บันทึกแคว้นหวู่” “บันทึกเมืองหวู่” “รวบรวมบันทึกมณฑลเจียงชู-บันทึกอำเภอหวู่เจียงสมัยเฉียนหลง” และพงศาวดารท้องถิ่นภูมิภาคเจียงหนานจำนวนมากในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรทำนาเจียงหนาน การวิเคราะห์ตามยาว รวบรวมต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์และกระบวนการพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวิเคราะห์และอ้างอิงบนพื้นฐานนี้

อีกด้านหนึ่งคือการอ่านหนังสือและวารสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับโบราณคดีวิทยา ประวัติศาสตร์การเกษตร และมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตร เพื่อทำความเข้าใจพลวัตการวิจัยวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องยกตัวอย่างเช่น “เครื่องมือการเกษตรของแคว้นเยว่โบราณ” “การสำรวจและการปฏิบัติในการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรของมณฑลเจียงชู” และ “ประเภท คุณค่า การคุ้มครองและการใช้ประโยชน์ของมรดกทางวัฒนธรรมของเครื่องมือเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน” เนื้อหาได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมถึงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน วัฒนธรรมหมู่บ้านน้ำ วัฒนธรรมการทำนาเหยงเถียน วัฒนธรรมและสัญลักษณ์ บริบทการสื่อสารร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตร รวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมการเกษตรกับศิลปะแอนิเมชัน **การวิเคราะห์ตามขวาง** เพื่อศึกษาลักษณะพิเศษด้านวิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

2. การวิจัยภาคสนาม

วิธีการสำรวจ: ตามเนื้อหาของการสำรวจ เน้นที่การสำรวจภาคสนามของสถานที่ทั้งห้าประเภทในพื้นที่เจียงหนาน รวมถึงพิพิธภัณฑ์เกษตรกรรม พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน หมู่บ้านโบราณ ศูนย์

วัฒนธรรม และพื้นที่ลุ่ม เพื่อทำความเข้าใจถึงประวัติศาสตร์ สถานการณ์ปัจจุบัน ชีวิตและประเพณี ของวัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง วิธีการสังเกต: ดำเนินการสังเกตการณ์จริงของหมู่บ้าน พิพิธภัณฑสถานบ้าน และพิพิธภัณฑสถานเกษตรกรรมที่มีวัฒนธรรม การทำนาที่หนาแน่นของเจียงหนาน วิเคราะห์อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และ รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง วิธีการสัมภาษณ์: ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญทั้งสี่ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑสถานเกษตรกรรม ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน และ เจ้าหน้าที่ของหน่วยงานด้านเกษตรกรรม เรียบเรียงความหมายแฝงและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนาน สังเคราะห์องค์ประกอบสัญญาณเชิงวัฒนธรรมเจียงหนาน ขณะเดียวกัน ทำ ความเข้าใจเชิงลึกและวิเคราะห์สถานการณ์การพัฒนาของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และ มาตรการสำหรับการอนุรักษ์และสืบทอดในปัจจุบัน

3. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ใช้ความคิดแบบสหวิทยาการ และใช้สัญศาสตร์ วิชาการออกแบบ นิเทศศาสตร์ และ ทฤษฎีตัวแทน (theory of representation) เริ่มต้นจากการแสดงออกที่สร้างสรรค์และการออกแบบ องค์ประกอบของสัญญาณทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และรวมกับบริบทการสื่อสารทาง วัฒนธรรมร่วมสมัย และการแสดงองค์ประกอบและลักษณะของสัญญาณทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียง หนานในรูปแบบแอนิเมชัน การสืบทอดและการเผยแพร่แบบสหวิทยาการผ่านการสร้างผลงาน แอนิเมชัน เพื่อขยายแนวคิดการวิจัยการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียง หนาน และรับแอนิเมชันและวิธีการสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการสืบทอดและการเผยแพร่มรดกทาง วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เจียงหนาน หมายถึง บริเวณพื้นที่ตั้งอยู่บนฝั่งใต้ของแม่น้ำแยงซีเกียงตอนกลางและ ตอนล่าง ปัจจุบันครอบคลุมบริเวณทางตอนเหนือของเจ้อเจียงมณฑลเจียงซี ทางใต้เจียงซูมณฑลอัน ฮุยและเซียงไฮ้ ฯลฯ ซึ่งมีลุ่มแม่น้ำไท่หูถือเป็นศูนย์กลางที่ก่อเกิดพื้นที่ภูมิศาสตร์ธรรมชาติทาง การเกษตรที่อิสระ

วัฒนธรรมการเกษตร หมายถึง องค์รวมทางแนวคิด วัตถุ ระบบวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเกษตรที่ผลิตโดยผู้คนในกระบวนการผลิตระยะยาวโดยผู้ทำงานในพื้นที่เจียงหนานภายใต้ สภาพแวดล้อมเฉพาะของพื้นที่ งานวิจัยนี้เน้นไปที่เจ็ดด้าน ได้แก่ เครื่องมือการผลิตทางการเกษตร เครื่องใช้ในชีวิต เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อใน มรดกทางการเกษตรของพื้นที่เจียงหนาน

ประเพณีพื้นบ้าน หมายถึง การผลิตและขนบธรรมเนียมพื้นบ้าน ประเพณีการผลิตและแรงงาน ประเพณีพื้นบ้านในชีวิตประจำวัน ประเพณีพื้นบ้านตามเทศกาล ประเพณีพื้นบ้านเพื่อความบันเทิง และความเชื่อในวัฒนธรรมการเกษตรของคนทำงานในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

แอนิเมชัน หมายถึง การใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อปกป้องและสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรจังหวัดเชียงใหม่ โดยการใช้เสียง แสง และเรื่องราวของวัฒนธรรมการเกษตร

นาข้าวห้วยเถียน เป็นวิธีการสร้างไร่นาที่คิดค้นโดยชาวนาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อปรับพื้นที่ลุ่มต่ำและการทำไร่นาบริเวณแม่น้ำ โดยสร้างล้อมขึ้นมาตามบริเวณริมแม่น้ำ พื้นที่ชายฝั่งทะเลหรือบริเวณริมทะเลสาบ



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เจียงหนานพื้นที่ที่เต็มไปด้วยแม่น้ำหลายสาย มีสี่ฤดูกาลและฝนตกชุก เป็นพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมภูมิศาสตร์ทางการเกษตรที่ดี ทั้งเต็มไปด้วยมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรที่โดดเด่นตลอดจนมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางวัฒนธรรมและคุณค่าการเรียนรู้ที่สำคัญ ในบทนี้รวบรวมประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมการเกษตร วิธีการผลิต วิถีชีวิต และขนบธรรมเนียม รวมถึงแนวคิดองค์ประกอบ และหลักการของการสร้างแอนิเมชัน การใช้สัญศาสตร์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์และสืบทอด และผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างองค์ความรู้และให้การสนับสนุนทางทฤษฎีเพื่อคุ้มครองและปกป้องแอนิเมชันและการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

1. ประวัติศาสตร์ของเจียงหนาน

แนวคิดของเจียงหนาน

เจียงหนาน เป็นคำที่มีหลากหลายความหมายตามช่วงยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของประเทศจีน โดยผู้คนเมื่อใช้คำว่า “เจียงหนาน” จะกำหนดถึงขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกัน ทั้งยังให้ความหมายเชิงจิตใจในแง่การเมือง เศรษฐกิจและเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่สมบูรณ์กว่าในแง่ของพื้นที่ด้วยเหตุนี้ จึงกลายเป็นคำที่สื่อได้หลากหลายความหมาย เช่น ภูมิศาสตร์ทางธรรมชาติ ความมั่งคั่ง ภูมิทัศน์ภาษาถิ่น สภาพภูมิอากาศ วรรณกรรม เป็นต้น โดยเจียงหนาน เป็นภูมิทัศน์ที่แตกต่างกันภายใต้มุมมองที่ต่างๆ “เจียงหนาน” จึงไม่ได้หมายถึงพื้นที่ทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงพื้นที่ทางเศรษฐกิจและพื้นที่วัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะในพื้นที่ นอกจากนี้ เจียงหนาน ยังได้ถูกกล่าวถึงใน “บันทึกประวัติศาสตร์” ช่วงแรกว่าเป็นพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ตามธรรมชาติซึ่งเรียกว่า “ทักษิณแห่งแม่น้ำฉางเจียง” ในขณะเดียวกัน ชื่อหมาเขียนได้กล่าวถึงผลิตภัณท์ในเจียงหนานว่ามีความแตกต่างจากภูมิภาคอื่น จากนั้นเป็นต้นมา เจียงหนาน จึงได้เริ่มมีการใช้ความหมายในแง่พื้นที่ภูมิศาสตร์ทางเศรษฐกิจ อีกทั้ง ชื่อหมาเขียนยังได้กล่าวถึงเกี่ยวกับประเพณีในเจียงหนานซึ่งมีความแตกต่างจากที่อื่น ส่งผลให้ความหมายของเจียงหนานได้รวมไปถึงลักษณะเฉพาะของพื้นที่ภูมิศาสตร์ทางวัฒนธรรมในระดับที่ชัดเจน (Huang Chunyan,2020,pp.08-09)

การแบ่งพื้นที่ของเจียงหนาน

ตามข้อมูลทางประวัติศาสตร์ “เจียงหนาน” มีความหมายหลากหลาย และยังมีแนวคิดที่คลุมเครือ โดยถูกจำกัดความหมายเฉพาะด้านภูมิศาสตร์ทางธรรมชาติ อีกทั้งในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์และในหนังสือประวัติศาสตร์ก็มีขอบเขตความหมายที่สื่อแตกต่างกันไป โดยตั้งแต่สมัยก่อนราชวงศ์ฉินจนถึงช่วงราชวงศ์ฉิน การใช้คำ “เจียงหนาน” ยังคงคลุมเครือ เมื่อศึกษาจากหนังสืออ้างอิงในช่วงสมัยนั้น เช่น หนังสือ “ภูมิศาสตร์อันชู่” ของปานกู่ ได้หมายถึงพื้นที่กว้างใหญ่บริเวณลุ่มแม่น้ำฉางเจียงทางตอนใต้ของแม่น้ำหวายเหอ นอกจากนี้ ใน “บันทึกประวัติศาสตร์” คำว่า “เจียงหนาน” บางครั้งยังหมายถึงเขตการปกครองเฉพาะ กล่าวว่ อำเภอดู่วูและเจียงหนานเป็นเขตการปกครองเฉียนจง ต่อมาหลังช่วงสมัยราชวงศ์ฉิน นักประวัติศาสตร์ทางวรรณกรรมส่วนใหญ่ยังคงกล่าวว่ “เจียงหนาน” เป็นแม่น้ำสายกลางตอนล่างแม่น้ำฉางเจียงตอนใต้ของแม่น้ำหวายเหอ ซึ่งเป็นคำกล่าวที่พบในหนังสือ “ภูมิศาสตร์จินชู” เป็นต้น เมื่อถึงในสมัยราชวงศ์ถัง คำว่า “เจียงหนาน” นอกจากจะมีความหมายดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังถูกนำมาใช้เพื่ออ้างถึงเขตการปกครอง แม้ว่า “เจียงหนาน” จะเป็นคำทั่วไปในประวัติศาสตร์ที่สื่อถึงการแบ่งพื้นที่เชิงมหภาค ทั้งยังมีความหมายที่ไม่ชัดเจน แต่ขอบเขตเชิงพื้นที่โดยทั่วไปยังคงสามารถกำหนดได้ ทั้งนี้ ภายหลังกว่สมัยราชวงศ์สุยถึงเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของภูมิภาคตะวันออกเฉียงใต้พัฒนาอย่างก้าวกระโดด และได้ค่อยๆ กลายเป็นพื้นที่ที่อุดมไปด้วยความมั่งคั่งของโลก ด้วยเหตุนี้ พื้นที่บริเวณทางตอนกลางและใต้ของแม่น้ำฉางเจียงจึงได้กลายเป็นพื้นที่ตัวแทนสำคัญที่สุดของเจียงหนาน (Xue, 2004) โดย Li Bozhong เชื่อว่พื้นที่เจียงหนานช่วงสมัยราชวงศ์หมิงซิง ประกอบด้วย 8 จังหวัดได้แก่ ชู ซง ฉาง เจิ้น อี้เทียน (เจียงหนิง) หาง เจีย หู และ 1 แคว้น ได้แก่ แคว้นไท่ซาง ซึ่งมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 43,000 ตารางกิโลเมตร ทางทิศตะวันออกติดกับทะเล ทิศเหนือเป็นแม่น้ำฉางเจียง บริเวณทางใต้เป็นอ่าวทางโจว และแม่น้ำเฉียนฉาง บริเวณทิศตะวันตกเป็นพื้นที่ภูเขาของมณฑลอานฮุยและเจ้อเจียง ซึ่งถือเป็นพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่ค่อนข้างปิด นอกเหนือจากความคล้ายคลึงในด้านภูมิศาสตร์ อุทกวิทยา และนิเวศวิทยาธรรมชาติแล้ว 8 จังหวัด 1 แคว้นเหล่านี้ยังมีความเกี่ยวเนื่องกันอย่างใกล้ชิดในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ถือเป็น “หน่วย” ทางเศรษฐกิจที่สมบูรณ์อีกหน่วยหนึ่ง (Li Bozhong, 2003, pp.448-449) ทั้งนี้ เจียงหนาน ที่กล่าวถึงในบทความนี้โดยหลักอ้างอิงจากแนวคิดของ Li Bozhong ซึ่งส่วนใหญ่หมายถึงบริเวณทางใต้ของแม่น้ำฉางเจียงตอนกลางและตอนล่าง บริเวณทางตอนใต้ของมณฑลอานฮุยและเจียงซู ตลอดจนทางเหนือของเจ้อเจียง (ดังภาพที่ 2-1 และภาพที่ 2-2) ลุ่มแม่น้ำไท่หูถือเป็นศูนย์กลางที่ก่อให้เกิดพื้นที่ภูมิศาสตร์ธรรมชาติทางการเกษตรที่อิสระ



ภาพที่ 2-1 พื้นที่เจียงหนาน (sohu.com/a/230897132_418150)



ภาพที่ 2-2 พื้นที่เจียงหนาน (sohu.com/a/230897132_418150)

2. วัฒนธรรมเจียงหนาน

เจียงหนาน ทางภูมิศาสตร์ตั้งอยู่ในพื้นที่ชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศจีน เป็นพื้นที่สงบสุขและมีเสถียรภาพทางการเมืองที่ผู้ปกครองทุกราชวงศ์ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่แห่งนี้ ในการพัฒนาทางประวัติศาสตร์อันยาวนาน อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมเจียง

หนานได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงจากการส่งเสริมศิลปะการต่อสู้ไปสู่ด้านวัฒนธรรมและวรรณกรรม สถานะทางวัฒนธรรมได้รับการเปลี่ยนแปลงจากชายขอบไปสู่ศูนย์กลาง วัฒนธรรมเจียงหนานได้มีการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงระยะยาว และได้สร้างระบบวัฒนธรรมที่มีความหมายแฝงมากมายในการบูรณาการและการสร้างใหม่อย่างต่อเนื่อง เมื่อถึงราชวงศ์ซุยและราชวงศ์ถัง ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมหลักของเจียงหนานค่อนข้างคงที่ เจียงหนานมีบทบาทเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมจีนหลายครั้ง อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเจียงหนานเติบโตได้โดยการดูดซับวัฒนธรรมจากที่ราบภาคกลางและปัจจุบันกลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมหลักของจีน (Jing, 2003)

ในประวัติศาสตร์ทางเศรษฐกิจของประเทศจีน การย้ายศูนย์กลางทางเศรษฐกิจไปสู่ทางใต้ตั้งแต่ยุคกลางเป็นเรื่องใหญ่ของยุคสมัย ซึ่งมีผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อโครงสร้างทางการเมืองและวัฒนธรรมหลังราชวงศ์ถังและราชวงศ์ซ่ง การเปลี่ยนแปลงศูนย์กลางทางเศรษฐกิจไปสู่ทางใต้นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงศูนย์กลางทางวัฒนธรรมไปสู่ทางใต้ หลังจากราชวงศ์ซ่ง พื้นที่ทางตอนใต้ของเจียงหนานได้กลายเป็นพื้นที่ที่มีประชากรหนาแน่นที่สุดในประเทศจีน ช่วงราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิง ถือเป็นยุคคึกคักที่สุดในประวัติศาสตร์จีน ทั้งยังเป็นช่วงที่การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาถึงขีดสุด ด้วยเหตุนี้ จึงมีนักวิชาการบางคนได้เรียกว่าเป็นยุคไรซ์ที่สาม การพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจของราชวงศ์หมิงชิงในขณะนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับการพัฒนาในเจียงหนาน และวัฒนธรรมพื้นที่ในเจียงหนาน ซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจในช่วงสมัยราชวงศ์หมิงชิงโดยหลักจะพึ่งพาพื้นที่เจียงหนาน โดยเฉพาะเศรษฐกิจการเกษตรในภูมิภาคเจียงหนาน

วัฒนธรรมภูมิภาค เป็นสิ่งที่ค่อย ๆ บูรณาการหลอมรวมปรากฏขึ้นภายใต้การมีบทบาทร่วมกันระยะยาวระหว่างการดำรงชีวิตทางสังคมของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ทั้งยังรวมไปถึงภาพรวมของความตระหนักรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติ และมนุษย์กับสังคม ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและค่อย ๆ สมบูรณ์อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งด้วยการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งของกิจกรรมมนุษย์หลากหลายประเภท ได้ส่งผลให้เติมเต็มและตกตะกอนเนื้อหาใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ในอีกแง่หนึ่ง วัฒนธรรมภูมิภาคยังมีเสถียรภาพ โดยยังคงรักษาคุณสมบัติพิเศษบางประการไว้ซึ่งส่งผลให้มีความแตกต่างจากภูมิภาคอื่นอยู่เสมอ โดยในกระบวนการดังกล่าว สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ อาทิ เงื่อนไขสภาพภูมิอากาศธรรมชาติ ภูมิประเทศ ฯลฯ มักถูกใช้เป็นข้อจำกัดพื้นฐานเพื่อนำมา กำหนดแนวโน้มทางประวัติศาสตร์ของจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมของภูมิภาคเหล่านี้

จากมุมมองของสภาพภูมิอากาศ เจียงหนานตั้งอยู่ในพื้นที่เปลี่ยนผ่านจากเขตกึ่งร้อนไปสู่เขตอบอุ่น โดยมีภูมิอากาศอบอุ่นและชื้นทั้งสี่ฤดู จึงเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการเติบโตของพืชผลทางการเกษตรและการดำรงชีวิตของผู้คน ทั้งยังมีแสงแดดส่องเฉลี่ยต่อปียาวนาน อุณหภูมิสูง ปริมาณน้ำฝนมาก มีฝนตกและอุณหภูมิที่ร้อนในช่วงเวลาเดียวกันซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการ

เจริญเติบโตของพืชผลทางการเกษตร เช่น ข้าว เป็นต้น กอปรกับการไหลผ่านของสองแม่น้ำสายหลัก ฉางเจียงและแม่น้ำเฉียนถัง ทำให้มีแหล่งน้ำที่อุดมสมบูรณ์สำหรับการเพาะปลูก

จากมุมมองภูมิศาสตร์ เมื่อเทียบกับทางเหนือ อุตสาหกรรมพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่โดดเด่น ชัดเจนที่สุดของเจียงหนานคือมีพื้นที่ราบและน้ำจำนวนมาก ซึ่งเจียงหนานตั้งอยู่ทางตอนกลางล่างของแม่น้ำฉางเจียง เป็นที่ราบสูงทางตอนใต้และที่ราบต่ำทางตอนเหนือ โดยหลักทางเหนือจะเป็นที่ราบผิงหยวนและมีพื้นที่เนินเขาบริเวณทางใต้ นอกจากนี้จะมีฝนตกชุกแล้ว อีกทั้ง ยังเต็มไปด้วยแม่น้ำสายเล็กและทะเลสาบอีกจำนวนมาก โดยในระหว่างกระบวนการพัฒนาระยะยาวได้มีการสร้างโครงการอนุรักษ์น้ำจำนวนมากเพื่อเชื่อมเข้าถึงกัน ซึ่งทำให้เป็นที่รู้จักในนาม “หมู่บ้านแห่งสายน้ำแจ๋อ กั๋ว” ภายใต้สภาพภูมิอากาศและภูมิศาสตร์ดังกล่าวได้ก่อให้เกิดเป็นภูมิศาสตร์ธรรมชาติเจียงหนาน ที่ปรากฏเป็นความงามอันเป็นเอกลักษณ์แห่งเจียงหนาน ชาวเจียงหนานรักศิลปะ ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างความแข็งแกร่งและความนุ่มนวล มีความเปิดกว้าง ดุดันและผสมผสานวัฒนธรรมอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง สนับสนุนวัฒนธรรมการศึกษา เน้นการศึกษาวัฒนธรรม สร้างฐานที่มั่นทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์อื่น ๆ (Xue Yukun, 2003. pp.14-15)

3. ประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

เจียงหนานเป็นพื้นที่ที่พัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมมากที่สุดในประเทศจีนมาเป็นเวลานานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นที่แรกสุดในประเทศจีนที่มีการใช้เครื่องมือโลหะอย่างแพร่หลาย และยังเป็นพื้นที่ปลูกข้าวที่มีชื่อเสียงในประเทศจีน การผลิตข้าวมีผลกระทบอย่างมากต่อวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น การสร้างลักษณะนิสัย จิตวิทยา การสร้างสรรค์ทางศิลปะและความเชื่อ จากการค้นคว้าวิจัย ทำให้เราเห็นภาพรวมของลักษณะพิเศษและกระบวนการพัฒนาของอารยธรรมการทำนาในพื้นที่เจียงหนาน

3.1 ต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

เจียงหนานเป็นพื้นที่ราบลุ่ม มีเครือข่ายน้ำหนาแน่น มีฝนตกชุกและอากาศแตกต่างกัน ใน 4 ฤดู มีสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ดีสำหรับการพัฒนาการเกษตร เมื่อพิจารณาจากการค้นพบทางโบราณคดีและการขุดค้นในพื้นที่เจียงหนานจนถึงปัจจุบัน ต้นกำเนิดของการปลูกข้าวในบริเวณนี้ ต้นกำเนิดของการปลูกข้าวในเวลานี้เกิดขึ้นมาเป็นระยะเวลาอันแล้ว และระดับการพัฒนาของการทำนาแบบดั้งเดิมยังอยู่ในแนวหน้าของวัฒนธรรมทางโบราณคดีของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกในช่วงเวลาเดียวกัน ตั้งแต่ศตวรรษ 1970 เป็นต้นมา มีการค้นพบซากข้าวที่ปลูกในแหล่งวัฒนธรรมยุคหินใหม่ในพื้นที่เจียงหนาน การขุดค้นแหล่งโบราณคดีเหอหมู่ตู๋ในหูเหยา มณฑลเจ้อเจียง ในค.ศ. 1973 ได้พิสูจน์ให้เห็นในประวัติศาสตร์การผลิตข้าวในพื้นที่นี้เมื่อ 7,000 ปีก่อน โดยสามารถประกาศได้ว่านี่คือแหล่งปลูกข้าวที่แท้จริง ซึ่งสิ่งที่ตามมาคือ วัฒนธรรมหม่าเจี๋ยปางและวัฒนธรรมซิงเหลียนกั๋วเมื่อ 6,000 ปีที่แล้ว ต่อมาวัฒนธรรมเหลียงจู่เมื่อสี่หรือห้าพันปีก่อน เมื่อการผลิตทางการเกษตรได้รับการ

พัฒนาอย่างมากเมื่อเทียบกับยุคก่อน ๆ เครื่องมือเกษตรครบชุดที่เป็นตัวแทนคือ “คันไถหิน” (ภาพที่ 2-3) เริ่มปรากฏให้เห็น ซึ่งเป็นเครื่องหมายของวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่เจียงหนานทั้งหมดในเวลานั้น การทำนาได้เข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนาอย่างเต็มที่แล้ว หลายพันปีต่อมา ผู้กล้าหาญและขยันขันแข็งในพื้นที่เจียงหนานได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผ่านมาตรการต่าง ๆ เช่น การบุกเบิกพื้นที่เพื่อการเพาะปลูก การสร้างระบบอนุรักษ์น้ำ และการปรับปรุงเครื่องมือเกษตร ก่อตัวเป็นวัฒนธรรมการทำนาข้าวที่มีอัตลักษณ์ของพื้นที่เจียงหนาน (Zhuang Guiping, 2012, p.76)



ภาพที่ 2-3 คันไถหิน (baike.baidu.com/item/良渚文化/111653?fromModule=search-result_lemma-recommend)

3.2 วิวัฒนาการของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ยุคหินใหม่ วิธีการทำนาของเกษตรกรของเจียงหนาน ยังคงเป็นวิธีการแบบโบราณคือ “การไถแบบซื่อ (耜 Si) และ “การไถแบบเหยียบ” จากราชวงศ์โจวถึงยุคชุนชิวจ้านกั๋ว เนื่องจากกำลังระดับชาติที่เพิ่มขึ้นของแคว้นอู่และระดับเทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้น ไม่เพียงแต่พื้นที่การผลิตที่ขยายตัวขึ้นเท่านั้น แต่ยังเพิ่มปริมาณการผลิตอีกด้วย สมัยราชวงศ์เว่ย ราชวงศ์จิ้นและยุคหกราชวงศ์ เกิดสงครามขึ้นอย่างต่อเนื่องทางภาคเหนือ แต่พื้นที่เจียงหนานมีสงครามน้อย ผู้คนจำนวนมากจึงย้ายมายังพื้นที่เจียงหนานเพื่อหนีสงคราม รวมกับปริมาณน้ำฝนที่อุดมสมบูรณ์และสภาพอากาศอบอุ่นในพื้นที่เจียงหนาน ขณะเดียวกัน การอพยพไปทางใต้ของประชากรทำให้แรงงานจำนวนมาก เทคโนโลยีการผลิตและเครื่องมือการผลิตนำมาสู่ทางใต้ด้วย ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมการพัฒนาการเกษตรของพื้นที่เจียงหนาน ในขั้นต้นพื้นที่เจียงหนานได้สร้างระบบการปลูกข้าวควบคู่กับข้าวสาลี และทางน้ำเสริม พื้นที่เพาะปลูกได้เพิ่มขึ้นอย่างมาก และเศรษฐกิจของเจียงหนานเริ่มตามทันภาคเหนือ สมัย

ราชวงศ์ถัง หลังจากกบฏอันลือ ทางใต้ได้รับผู้คนจำนวนมากที่อพยพจากทางเหนือมาสู่เจียงหนานอีกครั้ง เศรษฐกิจค่อย ๆ ดีขึ้น แชนหน้าเศรษฐกิจทางภาคเหนือและศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของประเทศจืดจาง ๆ ลงมาสู่ภาคใต้ เจียงหนานได้ขยายจากอุตสาหกรรมการปลูกข้าวเพียงอย่างเดียวไปสู่การดำเนินการหลายชนิดเช่น ข้าว ข้าวสาลี ตัวหม่อนไหม มัลเบอร์รี่ ชา ผลไม้ ไม้ไผ่ และไม้ ระบบการเกษตรแบบใหม่ที่พัฒนาร่วมกันไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างการผลิตทางการเกษตรเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการค้าและการพัฒนาการเกษตรเชิงพาณิชย์อีกด้วย หลังจากสมัยราชวงศ์ถังและราชวงศ์ซ่ง รูปแบบการผลิตทางการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานเปลี่ยนจากประเภทดั้งเดิมไปสู่การเพาะปลูกแบบเข้มข้น เครื่องมือเกษตร ได้รับการปรับปรุงขึ้นไปอีกขั้น เครื่องมือเช่น คันไถเจียงตงปรากฏขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาการผลิตทางการเกษตรที่ชัดเจน สมัยราชวงศ์ซ่งใต้ ผู้ปกครองให้ความสำคัญกับการพัฒนาทางการเกษตรมากขึ้น และดำเนินการโครงการอนุรักษ์น้ำอย่างจริงจัง การบุกเบิกพื้นที่ที่กว้างขนาดใหญ่ถูกสร้างเป็นทุ่งนาที่อุดมสมบูรณ์ การเกษตรของเจียงหนานค่อย ๆ กลายเป็นศูนย์กลางการผลิตพืชแห่งชาติ มีคำพูดที่ว่า “การเก็บเกี่ยวในซูโจว ฉางโจว ชงเจียงและหูเจียง อุดมสมบูรณ์เพียงพอที่จะเลี้ยงผู้คนทั่วโลกได้” เริ่มกระจายออกไป เศรษฐกิจของภาคใต้จึงเหนือว่าภาคเหนืออย่างสิ้นเชิง สมัยราชวงศ์หยวน ราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิง การเกษตรในพื้นที่เจียงหนานมีความสมบูรณ์และมั่งคั่งมากขึ้น และศูนย์กลางทางเศรษฐกิจได้ย้ายไปสู่ทางใต้อย่างสิ้นเชิง เกษตรกรปลูกพืชเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมแปรรูปที่พัฒนาขึ้นจากพื้นฐานนี้เริ่มส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจทางการเกษตรจากเศรษฐกิจธรรมชาติแบบพอเพียงไปสู่เศรษฐกิจสินค้าบริโภคที่ตอบสนองความต้องการของตลาด (Ji, 2021b)

3.3 วิถีชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

นักวิชาการโดยทั่วไปเชื่อว่าวัฒนธรรมการผลิตและวิถีชีวิตการเกษตรเป็นตัวแทนมากที่สุดในพื้นที่เจียงหนาน หนึ่งในคือ วัฒนธรรมหมู่บ้านน้ำ สองคือ การทำนาเหยยเถียน วัฒนธรรมหมู่บ้านน้ำ: น้ำคือจิตวิญญาณของเจียงหนาน พื้นที่ปากแม่น้ำฉางเจียงและทะเลสาบไท่หูซึ่งเป็นที่ตั้งของหมู่บ้านน้ำเจียงหนาน มีอากาศอบอุ่น ฤดูกาลแบ่งแยกอย่างชัดเจน ปริมาณน้ำฝนอุดมสมบูรณ์ พื้นที่หลักสามแห่งของแม่น้ำฉางเจียง ทะเลสาบหังโจวและอ่าวหังโจว รวมถึงสาขาแม่น้ำและทะเลสาบอื่น ๆ รวมกันเป็นเครือข่ายน้ำในพื้นที่เจียงหนาน การใช้เรือปรากฏขึ้นเร็วมากทางตอนใต้ของเจียงหนาน ในบรรดาโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมเทอหมู่ตู้ มีซากเรือไม้ เรือดินเผาและเรือพายไม้หลงเหลืออยู่ สำหรับคนที่อาศัยอยู่ในเขตน้ำท่วม ไม่ว่าจะเป็นการออกเป็นการจับปลาและการขนส่ง และมีความชัดเจนในตัวเอง แม่น้ำที่ตัดกันแยกออกไปทุกทิศทาง ก่อตัวเป็นระบบการขนส่งทางน้ำที่มีเรือเป็นหลัก บ้านและถนนในเมืองน้ำในเจียงหนานทั้งหมดถูกสร้างขึ้นริมน้ำและริมแม่น้ำ พื้นที่ต่าง ๆ ถูกเชื่อมต่อกันด้วยสะพานน้ำ การผลิตและชีวิตของผู้อยู่อาศัยขึ้นอยู่กับน้ำ สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและความต้องการด้านการทำงาน ได้สร้างเป็นขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา วัฒนธรรม

วิถีชีวิตและภาษาท้องถิ่นที่เต็มไปด้วยเสน่ห์ของเมืองน้ำแห่งเจียงหนาน การปลูกหม่อนไหม ข้าว ปลา กุ้ง เมือง หมู่บ้าน สะพาน เรือและอื่น ๆ ล้วนเกี่ยวข้องกับน้ำเป็นความจำเป็นพื้นฐานของเจียงหนาน ซึ่งสะท้อนถึงความกลมกลืนที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองน้ำเจียงหนาน และสร้างยีนทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองน้ำเจียงหนาน ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเมืองน้ำก่อตัวเป็นอารยธรรมแห่งเกษตรกรรมของเจียงหนาน

การทำนาเหวยเถียน: พื้นที่เจียงหนานสามารถแทนที่ที่ราบจงหยวนทางตอนเหนือได้ หลังจากศตวรรษที่ 8 และกลายเป็นศูนย์กลางในการจัดหาธัญพืชของประเทศ ซึ่งแน่นอนว่าจากภูมิภาคนี้ หลังจากทุกด้าน ทำให้ความสมบูรณ์และการพัฒนาของการทำนา ก่อตัวเป็นพื้นที่นาขนาดใหญ่สำหรับเลี้ยงดูประชากร อาจกล่าวได้ว่าเป็นเงื่อนไขแรกและปัจจัยชี้ขาดที่สำคัญ เนื่องจากสงครามที่ยืดเยื้อทางภาคเหนือประชากรยังคงอพยพย้ายลงทางใต้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ประชากรในเจียงหนานเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และขาดแคลนพื้นที่เพาะปลูกอย่างหนัก เจียงหนานตั้งอยู่ในที่ราบชายฝั่งทางตอนกลางและตอนล่างของแม่น้ำฉางเจียง อาณาเขตเป็นพื้นที่ลุ่มต่ำและน้ำท่วมได้ง่าย ซึ่งมีเครือข่ายแม่น้ำหนาแน่นหรือพื้นที่สามเหลี่ยมปากแม่น้ำที่ได้รับผลกระทบจากกระแสน้ำ หากต้องการขยายพื้นที่เพาะปลูก ต้องสร้างคันกั้นน้ำเพื่อปิดล้อมทุ่งนาเพื่อดำเนินการผลิตทางการเกษตร เพื่อตอบสนองความต้องการของประชากรที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ภายใต้การนำของรัฐบาลที่ต่อเนื่องในเวลานั้น เกษตรกรได้รับการจัดระเบียบหลายครั้งเพื่อพัฒนาเหวยเถียนขนาดใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตามอัตลักษณ์ของสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น พื้นที่ลุ่มต่ำจะถูกทำนบกั้นน้ำอย่างชาญฉลาด ทุ่งนาถูกล้อมไว้ตรงกลาง และกักเก็บน้ำไว้นอกคันน้ำ เปิดคูน้ำ ติดตั้งที่ระบายน้ำ และการชลประทาน มีการสร้างลักษณะพิเศษคือ “ด้านในมีทุ่งนา ด้านนอกมีน้ำ” ซึ่งได้เปลี่ยนที่ราบลุ่มน้ำขึ้นลงในบริเวณริมแม่น้ำกลายเป็นทุ่งนาที่อุดมสมบูรณ์และสระน้ำที่สวยงามที่รับประกันการเก็บเกี่ยวในช่วงฤดูแล้งและน้ำท่วม การทำนาเหวยเถียนเป็นที่ลุ่มภายใต้การเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของมนุษย์ได้สร้างเป็นหน่วยทางภูมิศาสตร์พื้นฐานและอัตลักษณ์ของการทำนาในพื้นที่เครือข่ายของแม่น้ำในที่ราบตอนใต้ การทำนาเหวยเถียนไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงที่ราบลุ่มต่ำ ขยายพื้นที่ปลูกข้าว และปรับปรุงพื้นที่น้ำท่วมบางส่วนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการใช้ที่ราบลุ่มต่ำ โครงการชลประทาน และแบบจำลองเศรษฐกิจเชิงนิเวศที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งถือเป็นการบุกเบิกที่ยิ่งใหญ่สำหรับผู้คนที่ตั้งใจและเปลี่ยนแปลงธรรมชาติ ที่เป็นต้นแบบของเกษตรเชิงนิเวศแบบหมุนเวียนดั้งเดิมของโลก เป็นมรดกทางวัฒนธรรมเกษตรอันทรงคุณค่าและภูมิทัศน์ทางการเกษตรที่เป็นเอกลักษณ์ ผู้คนได้สร้างวัฒนธรรมการปลูกข้าวแบบเหวยเถียนมาเป็นเวลาหลายพันปีแล้ว

แนวคิดในการสร้างแอนิเมชัน

1. เนื้อหาแอนิเมชัน

1.1 ลักษณะพิเศษและการใช้งานของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน เป็นการแสดงออกทางศิลปะแขนงหนึ่งที่ได้ผสมผสานนำศิลปะหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็น การวาดภาพ ภาพยนตร์ สื่อดิจิทัล การถ่ายภาพ ดนตรี วรรณกรรม และศิลปะอื่นๆ อีกมากมายรวมเข้าไว้ด้วยกัน โดยลักษณะสำคัญของแอนิเมชันคือมาจากวิถีชีวิตและสะท้อนชีวิต เป็นอุดมการณ์ทางสังคมชนิดหนึ่ง ซึ่งการพัฒนาขึ้นอยู่กับพื้นฐานการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ตลอดจนมีความสำคัญทางการศึกษาและอัตลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ที่ชัดเจน การ์ตูนแอนิเมชันมีอัตลักษณ์การใช้งานที่แข็งแรง ซึ่งรวมไปถึงความบันเทิง ธุรกิจ และการศึกษา ทั้งนี้ อัตลักษณ์ทางศิลปะได้แก่ สมมุติฐาน การผลิต การสังเคราะห์ และความเป็นนามธรรม สมมุติฐานเป็นการสมมุติทางเทคนิคและอีกความหมายหนึ่งคือการสมมุติทางความคิด อีกทั้งการ์ตูนแอนิเมชันยังมีการผลิตที่แข็งแกร่งซึ่งมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์สูง ในแง่การสังเคราะห์ การ์ตูนแอนิเมชันได้ผสมผสานศิลปะพื้นที่และเวลา ทั้งยังซึมซับองค์ประกอบทางศิลปะที่หลากหลาย ในส่วนของความเป็นนามธรรม หมายถึงสามารถนำจุด เส้น และพื้นผิวที่เป็นนามธรรมมาใช้สื่อในเชิงความหมายทางสุนทรียศาสตร์

แอนิเมชันเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่สามารถแสดงเนื้อหาทางวัฒนธรรมในรูปแบบรูปภาพหรือภาพวาด และส่งผ่านเนื้อหาทางวัฒนธรรมไปยังผู้ชมในวงกว้างด้วยสื่อต่างๆ ทั้งนี้ ด้วยความสามารถในการสื่อความหมายและเผยแพร่ทางวัฒนธรรม แอนิเมชันจึงได้พัฒนาขยายหลักการการใช้งานที่หลากหลายขึ้น อาทิเช่น การใช้งานด้านความบันเทิง ด้านการเผยแพร่ทางการศึกษา ด้านการฝึกอบรมทางสุนทรียศาสตร์ เป็นต้น

ทั้งนี้ การถือกำเนิดของยุคสื่อใหม่ ได้ทำลายข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ในกิจกรรมการเผยแพร่ โดยช่องทางการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้นำมาซึ่งโอกาสที่ดีต่อการพัฒนาการเผยแพร่ข้ามวัฒนธรรมของแอนิเมชันจีน นอกจากนี้ ด้วยการผลักดันอย่างต่อเนื่องของแนวคิดนโยบาย “หนึ่งแถบ หนึ่งเส้นทาง” ของประเทศจีน ในฐานะ “ภาพวาดที่เคลื่อนไหว” แอนิเมชันได้สะท้อนภาพอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมและแนวคิดที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังและจินตนาการ ซึ่งได้ก้าวข้ามรูปแบบการแสดงผลงานภาพศิลปะแบบดั้งเดิม ตลอดจนสามารถเข้าถึงได้ง่าย เสริมสร้างจินตนาการ และมีความเป็นร่วมสมัยมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเผยแพร่ข้ามวัฒนธรรมของสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ ทั้งยังเป็นสื่อกลางที่สำคัญของสัญญาณทางวัฒนธรรม แนวคิดผู้คน แก่นแท้ทางจิตวิญญาณ และแนวคิดค่านิยม ในขณะเดียวกันยังมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และศิลปะ ในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยสื่อใหม่ ๆ อย่างแพร่หลาย ยังคงแฝงไว้ซึ่งคุณค่าทางสังคมที่มีอยู่อย่างมหาศาล

1.2 สามมิติของแอนิเมชัน

ภาววิทยาแอนิเมชัน: เราเรียกผลงานแอนิเมชันที่มีภาพยนตร์การ์ตูนและภาพการ์ตูนว่าเป็นภาววิทยาแอนิเมชัน ซึ่งเป็นความหมายดั้งเดิมและตรงตัวที่สุดของการ์ตูนแอนิเมชัน โดยผลงานแอนิเมชันเป็นผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินหรือผู้สร้างแอนิเมชัน ทั้งเป็นการสื่อที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมและโลกของศิลปินเหล่านั้น ผลงานแอนิเมชันถือเป็นสื่อกลางอีกประเภทหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมให้แก่ผู้รับชม ในขณะเดียวกัน งานแอนิเมชันต้องอาศัยช่องทางสื่อหลักต่างๆ ในการถ่ายทอดไปยังผู้รับชมได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลทำให้งานแอนิเมชันได้กลายเป็นเนื้อหาของสื่อมวลชน ดังเช่นที่นักวิชาการบางท่านได้นำเสนอว่า “แอนิเมชันถือเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่สามารถนำเนื้อหาที่ซับซ้อนและแนวคิดที่เป็นนามธรรม มาถ่ายทอดแสดงทางวัฒนธรรมได้อย่างแม่นยำในเชิงลึก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแก่นแท้สำคัญทางวัฒนธรรม โดยเป็นการถ่ายทอดข้อมูลทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพ” ทำให้มีส่วนช่วยให้งานแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดและเผยแพร่วัฒนธรรม ทั้งยังพัฒนาขยายหลักการใช้งานและรูปแบบที่หลากหลาย

อุตสาหกรรมแอนิเมชัน: แนวคิดของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไม่มีมุมมองที่ตายตัวในแวดวงวิชาการ โดย Tan Ling และ Yin Jun เชื่อว่า “อุตสาหกรรมแอนิเมชันขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอิงพื้นฐานจากวัฒนธรรมแอนิเมชัน และมีลิขสิทธิ์เป็นหัวใจสำคัญหลักของผลกำไร ทั้งมีส่วนเกี่ยวข้องกับอย่างกว้างขวางในแวดวงอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสมัยใหม่ อาทิภาพยนตร์โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เสียงและวิดีโอ หนังสือตีพิมพ์ ของเล่น เครื่องเขียน เสื้อผ้า อาหาร เป็นต้น” นอกจากนี้ Deng Lin เชื่อว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันสามารถแบ่งเป็นความหมายโดยกว้างและโดยแคบ “ความหมายโดยแคบกล่าวคืออุตสาหกรรมแอนิเมชันหมายถึง องค์กรธุรกิจที่ผลิต จำหน่าย ส่งออก เนื้อหาแอนิเมชันเป็นหลัก ตลอดจนความเชื่อมโยงร่วมกันทางการตลาด ในเชิงความหมายโดยกว้างยังรวมไปถึงองค์กรและการตลาดที่เกี่ยวข้อง เช่น นักพัฒนา การผลิต จำหน่าย การขนส่ง การออกอากาศ การดำเนินการ และการบริการ เป็นต้น” อีกทั้ง ด้วยการเพิ่มขึ้นและการพัฒนาของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ได้ส่งผลให้มูลค่าทางเศรษฐกิจของแอนิเมชันได้ถูกให้ความสำคัญและศึกษาในเชิงลึก แอนิเมชันได้ค่อยๆ พัฒนาจากรูปแบบวัฒนธรรมของผลงานและการสร้างสรรค์ศิลปะไปสู่รูปแบบอุตสาหกรรมที่เป็นอิสระและสมบูรณ์แบบ อุตสาหกรรมแอนิเมชันจึงได้กลายเป็นส่วนสำคัญในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Chen, 2014a)

การประยุกต์ใช้แอนิเมชัน: ด้วยการพัฒนาของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและการเปลี่ยนแปลงแนวคิดของผู้คนที่ติดต่อแอนิเมชัน ได้ทำให้แอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้เพื่อความบันเทิงเท่านั้น หากแต่มีการนำแนวคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีแอนิเมชันมาใช้เป็นสื่อกลางอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับที่นักวิชาการได้กล่าวว่า “เป้าหมายของแอนิเมชันอันมีเสน่ห์ไม่เพียงแต่เป็นผลงานในโลกศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวางใน

ทุกแขนง” โดยในด้านหนึ่ง ความสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชันกำลังเข้ามามีบทบาทในชีวิตอย่างลึกซึ้ง มากยิ่งขึ้น ในอีกแง่หนึ่ง เทคโนโลยีแอนิเมชันค่อยๆ ออกนอกขอบเขตเดิมของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน และได้รับการประยุกต์ใช้อย่างไร้ขีดจำกัด อีกทั้งเทคโนโลยีแอนิเมชันมีการนำมาประยุกต์ใช้กันอย่าง แพร่หลายในหลากหลายแขนง อาทิในด้านการศึกษา ข้าราชการ นิทรรศการ สถาปัตยกรรม การวิจัยทาง วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างแอนิเมชันและวัฒนธรรมการเกษตร

หากพิจารณาจากมุมมองมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตร เมื่อตรวจสอบประวัติศาสตร์ การพัฒนาของแอนิเมชัน จะค้นพบว่าต้นกำเนิดของศิลปะแอนิเมชันนั้นแยกจากวัฒนธรรม เกษตรกรรมไม่ได้ วัฒนธรรมการเกษตรเป็นแหล่งของศิลปะและแรงบันดาลใจสำหรับการเกิดขึ้น การ พัฒนาและการเจริญเติบโตของแอนิเมชันจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะพื้นบ้าน “ละครหุ่นเงา” และ “โคมไฟหมุน” ถือเป็นต้นกำเนิดของแอนิเมชัน

หากพิจารณาจากมุมมองหลักการใช้งานของแอนิเมชัน แอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียง เครื่องมือที่ใช้สำหรับความบันเทิงและสร้างมูลค่าเท่านั้น หากแต่ยังเป็นรูปแบบที่สำคัญในการเผยแพร่ วัฒนธรรม การประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา และการฝึกอบรมต่างๆ ในมุมมองของแอนิเมชันในฐานะ ที่เป็นสิ่งสำคัญหลักในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม แอนิเมชันไม่เพียงแต่ต้องแสวงหาผลประโยชน์ทาง เศรษฐกิจเท่านั้น แต่จำเป็นต้องคำนึงถึงผลประโยชน์ทางสังคมและมีหน้าที่รับผิดชอบต่อสังคมเช่นกัน ภายใต้บริบทของการแข่งขันที่รุนแรงมากขึ้นในด้านวัฒนธรรมระหว่างประเทศโลกร่วมสมัย ช่วง สมัยต่างๆ ได้ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันของชาติมีความรับผิดชอบและได้รับพันธกิจต่อการรักษาความ มั่นคงทางวัฒนธรรมของชาติ เสริมสร้างพลังอ่อนทางวัฒนธรรม สืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมของ ชาติ สร้างการตระหนักรู้และความภาคภูมิใจทางวัฒนธรรม ตลอดจนมีส่วนขึ้นนำกลุ่มเยาวชนได้อย่าง ถูกต้อง หากพิจารณาจากมุมมองของการคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร การส่งเสริมการสืบ ทอดและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตร ในสังคมร่วมสมัยถือเป็นหน้าที่และภารกิจของ การ์ตูนแอนิเมชันประเทศจีนโดยแท้จริง นอกจากนี้ มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรถือเป็นความทรง จำที่ยังมีลมหายใจและพันธุกรรมทางวัฒนธรรมของชนชาติจีน ทั้งยังเป็นสมบัติล้ำค่าที่สะสมมานับพัน ปี เป็นแหล่งพื้นฐานทางภูมิปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา ตลอดจนเป็นส่วนสำคัญของ วัฒนธรรมจีนดั้งเดิม ดังนั้นการส่งเสริมการสืบทอดและเผยแพร่มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรอย่างมี ประสิทธิภาพ ถือเป็นหนึ่งในหน้าที่และภารกิจของแอนิเมชันระดับชาติร่วมสมัย โดยวัฒนธรรมทาง การเกษตรมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับความมั่นคงทางวัฒนธรรมของชาติ อีกทั้งวัฒนธรรมทาง การเกษตรถือเป็นสื่อกลางสำคัญของการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมของชาติซึ่งจะถูกถ่ายทอดมายังกลุ่ม คนหนุ่มสาวในอนาคต

2. องค์ประกอบและหลักการของการสร้างแอนิเมชัน

2.1 องค์ประกอบของการสร้างแอนิเมชัน

การแสดงออกของมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานด้วยแอนิเมชันคือการแปลงมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเป็นภาพแอนิเมชันที่ผู้ชมสามารถมองเห็น ได้ยินและสัมผัสได้ผ่านการสร้างแอนิเมชันและภาษาแอนิเมชัน แอนิเมชันเต็มไปด้วยจินตนาการและมีพลังในการแสดงที่แข็งแกร่ง ในขณะที่มรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรมีองค์ประกอบที่สวยงามมากมายและความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง แอนิเมชันมีความยืดหยุ่นและเปิดกว้างสำหรับการแสดงออกของวัฒนธรรมการเกษตร การผสมผสานองค์ประกอบและหลักการของแอนิเมชัน รวมถึงการจำแนกประเภทของมรดกวัฒนธรรมการเกษตร เราจะค้นหากลยุทธ์การแสดงออกของแอนิเมชันเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรจากมุมมองของการออกแบบศิลปะแอนิเมชัน เรื่องราวแอนิเมชันและดนตรีประกอบแอนิเมชัน

การออกแบบศิลปะแอนิเมชัน หมายถึง การออกแบบส่วนการนำเสนอด้วยภาพในการสร้างแอนิเมชัน ส่วนมากรวมถึงการออกแบบรูปแบบศิลปะแอนิเมชันโดยรวม การออกแบบภาพแอนิเมชัน (หรือที่เรียกว่า การออกแบบรูปร่างแอนิเมชัน) การออกแบบการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน การออกแบบฉากแอนิเมชัน การออกแบบสีแอนิเมชัน การออกแบบการแบ่งฉากแอนิเมชัน เป็นต้น แอนิเมชันเป็นภาพประเภทหนึ่ง จินตนาการของผู้สร้างและแนวคิดของหัวข้อล้วนถูกนำเสนอโดยสัญชาตญาณผ่านภาษาทางภาพ การออกแบบศิลปะแอนิเมชันเป็นศูนย์รวมที่สำคัญของระดับศิลปะและรูปแบบศิลปะของแอนิเมชัน และยังเป็นสื่อสำคัญของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน มีองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบที่หลากหลายในมรดกวัฒนธรรมการเกษตร เช่น การตัดกระดาษ ภาพปีใหม่และเต็นท์บ้าน ล้วนประกอบไปด้วยรูปร่างของแอนิเมชัน ฉากและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ

เรื่องราวของแอนิเมชันเป็นช่องทางสำคัญของแอนิเมชันในการถ่ายทอดความคิด วัฒนธรรม ความเชื่อ ความรู้ ศีลธรรม บรรทัดฐาน เป็นต้น และเป็นส่วนสำคัญของผลงานแอนิเมชัน การเลือกและรูปแบบการเล่าเรื่องของแอนิเมชันจะตัวกำหนดทิศทางของแอนิเมชัน วัฒนธรรมการเกษตรมานับพันปีได้ให้กำเนิดต้นแบบเรื่องราวมากมาย ในยุคดิจิทัล เรื่องราวแอนิเมชันเปลี่ยนการเล่าเรื่องปากเปล่าหรือการแสดงออกเป็นลายลักษณ์อักษรของประเพณีการเกษตรให้เป็นภาษาภาพที่มีหลายประสาทสัมผัสที่เป็นรูปธรรม เพื่อสัมผัสสมน့်เสน่ห์ของประเพณีการเกษตรพื้นบ้านอีกครั้ง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน

ดนตรีเป็นส่วนสำคัญที่แยกออกไม่ได้จากผลงานแอนิเมชัน แอนิเมชันเป็นหนึ่งในสื่อสำคัญของดนตรี และดนตรีแอนิเมชันยังได้กลายเป็นดนตรีประเภทพิเศษอีกด้วย ดนตรีประกอบแอนิเมชันสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอดหัวข้อของแอนิเมชัน อธิบายถึงสภาพแวดล้อมของแอนิเมชัน

แสดงถึงจิตวิทยาขอตัวละคร สร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร การแสดงบรรยากาศของเรื่อง และส่งเสริมพัฒนาการของเรื่องราวผ่านการผสมผสานกับเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังสามารถทำหน้าที่เกี่ยวกับจิตวิทยาของผู้ชม กระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม โน้มน้าวใจผู้ชม และทำให้ผู้ชมเข้าสู่เนื้อเรื่องของแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น ในฐานะที่แอนิเมชันเป็นสื่อและผู้เผยแพร่ดนตรีที่สำคัญ และได้กลายเป็นสื่อที่แสดงถึงองค์ประกอบทางดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทางดนตรีทางการเกษตรในการสร้างสรรค์

2.2 หลักการสร้างแอนิเมชันของวิทยาศาสตร์ยอดนิยม

แอนิเมชันวิทยาศาสตร์ยอดนิยมโดยหลักหมายถึง รูปแบบและวิธีการเผยแพร่ทางวิทยาศาสตร์โดยมีแอนิเมชันเป็นสื่อกลาง นักวิชาการบางท่านเชื่อว่าแอนิเมชันวิทยาศาสตร์ยอดนิยมเป็นผลงานที่นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ จิตวิญญาณและแนวคิดมาผสมผสานเข้ากันในรูปแบบของการวาดภาพ ดนตรี วรรณกรรม ภาพยนตร์ ฯลฯ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อผลิตเป็นวิดีโอเป็นผลงานเผยแพร่ทางวิทยาศาสตร์ ทั้งนี้ จากการรวบรวมเกี่ยวกับคำอธิบายความของแอนิเมชันวิทยาศาสตร์ยอดนิยมในเอกสารวิจัยต่างๆ สามารถสรุปค่านิยมความหมายของแอนิเมชันวิทยาศาสตร์ยอดนิยมดังนี้ การบูรณาการนำความรู้วิทยาศาสตร์ผสมผสานเข้ากับผลงานแอนิเมชันจากนั้นมีการถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ จิตวิญญาณและแนวคิดทางวิทยาศาสตร์สู่สาธารณชน รูปแบบของแอนิเมชัน โดยมีเนื้อหาวิทยาศาสตร์ยอดนิยมเป็นหลักสำคัญ ซึ่งแอนิเมชันจึงเป็นสื่อกลางในการนำเสนอเนื้อหาของวิทยาศาสตร์ยอดนิยม นอกจากนี้ เกี่ยวกับรูปแบบการแสดงของแอนิเมชันในการเผยแพร่ทางวิทยาศาสตร์ยอดนิยม Wu Shuang ชี้ให้เห็นว่าแอนิเมชันเป็นรูปแบบศิลปะและการเผยแพร่รูปแบบหนึ่งที่มีการใช้สัญลักษณ์อวัจนภาษาเป็นวิธีหลักในการถ่ายทอด ซึ่งมีพลังในการถ่ายทอดที่สมบูรณ์ ทำให้แอนิเมชันมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นในการเผยแพร่วิทยาศาสตร์ยอดนิยม รวมถึงการถ่ายทอดเชิงสัญลักษณ์ การถ่ายทอดเชิงความหมาย รูปภาพและการถ่ายทอดที่สมจริง

การผสมผสานระหว่างเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์กับรูปแบบแอนิเมชัน ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับเพิ่มความน่าสนใจให้กับความรู้ทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากแต่ยังเป็นการเปิดพื้นที่สำหรับการเผยแพร่และส่งต่อความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น Luo Chunhui เชื่อว่าการเผยแพร่วิทยาศาสตร์มีรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลาย อาทิ ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเสมือนหรือ แอนิเมชัน แต่ในบรรดาสื่อกลางเหล่านี้ แอนิเมชันได้กลายเป็นหนึ่งในรูปแบบศิลปะที่ผู้คนให้การยอมรับและเข้าถึงได้ง่ายอีกรูปแบบหนึ่ง โดยแอนิเมชันวิทยาศาสตร์เป็นสื่อที่ผสมผสานความรู้เชิงลึกและการอ่านเชิงตั้งที่ถูกลำนำมาใช้สื่อความหมายและเผยแพร่ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ได้ดีรูปแบบหนึ่ง จากพื้นฐานของการรับรู้ความรู้สึกที่แท้จริงของกลุ่มผู้ชม นักวิชาการ Xu Jiankang ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการความรู้วิทยาศาสตร์ในรูปแบบของแอนิเมชัน สามารถตอบสนองทางจิตวิทยาของผู้คนได้อย่าง

แม่นยำมากขึ้น โดยผู้ชมสามารถยอมรับการปลูกฝังความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ด้วยอารมณ์ที่ผ่อนคลาย และมีความสุข ซึ่งส่งผลให้การเผยแพร่วิทยาศาสตร์กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจสนุกสนานมากยิ่งขึ้น (Zhang, 2022)

แนวคิดของสัญศาสตร์

สัญศาสตร์ เป็นวิทยาศาสตร์เชิงทฤษฎีที่มีโครงสร้างเชิงตรรกะแขนงหนึ่ง ทั้งยังเป็นตรรกะสำหรับการอธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นกลุ่มทางวิทยาศาสตร์อีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีการรวบรวมและจำแนกปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน ทั้งมีการสร้างโครงสร้างตรรกะภายในของระบบวัฒนธรรมทำให้กลายเป็นระบบสาขาแขนงวิชาทางวิทยาศาสตร์ สำหรับคำจำกัดความของสัญศาสตร์ในการวิจัยเชิงทฤษฎีของตะวันตกคือ สัญศาสตร์เป็นแขนงวิชาสัญลักษณ์เชิงวิจัย ดังนั้นสัญลักษณ์จึงเป็นเป้าหมายการวิจัยหลักของสัญศาสตร์ สัญลักษณ์ยังเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการแสดงความหมาย มักถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อกล่าวถึงวัตถุใดชนิดหนึ่ง ซึ่งกระบวนการนี้ถือเป็นความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งกระบวนการนี้ถือเป็นความหมายของสัญลักษณ์ Zhao Yiheng ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับสัญศาสตร์ว่า “สัญศาสตร์ เป็นสาขาวิชาที่มีความหมายเชิงวิจัย ทั้งยังเป็นการศึกษาเชิงความหมายอีกด้วย ในแง่ของการก่อเกิด การถ่ายทอดและความเข้าใจของนัยยะงานวิจัยสัญศาสตร์ได้เสนอวิธีการทางทฤษฎีสำหรับการศึกษาความหมายงานวิจัยเช่น การผูกเชือกเพื่อจดบันทึกเรื่องราว การใช้สัญลักษณ์อยู่คู่มากับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาโดยตลอด ซึ่งในสังคมสมัยใหม่ได้มีการใช้สัญลักษณ์อย่างแพร่หลายมากขึ้น เช่น ภาษา ศิลปะ วัฒนธรรม คติชนวิทยา และการสื่อสารมวลชน อีกทั้ง ยังมีนักวิชาการจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ที่ทดลองนำแนวทางสัญศาสตร์มาปรับใช้เพื่อศึกษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน

วัฒนธรรมไม่สามารถแยกออกจากการส่งต่อทางข้อมูลได้ แต่เนื้อหาของวัฒนธรรมมักจะเป็นนามธรรม ทั้งยากต่อการตระหนักรู้และอธิบาย จึงจำเป็นต้องใช้สิ่งทดแทนนั่นคือสัญลักษณ์เพื่อใช้ถ่ายทอดข้อมูลและคุณค่าของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งบทบาทของสัญลักษณ์จึงคล้ายกับภาษา หากแต่มีรูปแบบที่หลากหลายมากกว่า โดยสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบวจนภาษาและอวจนภาษา กล่าวคือการเผยแพร่ของวัฒนธรรมทางการเกษตร นั้นแยกออกจากสัญลักษณ์ไม่ได้ ดังนั้นโครงสร้างระบบวัฒนธรรมทางการเกษตร จึงประกอบด้วยสัญลักษณ์ ในทฤษฎีสัญศาสตร์ บทบาทของสัญลักษณ์คือการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นนามธรรมซึ่งยากต่อการตระหนักรู้และอธิบาย โดยถือเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดเนื้อหาเหล่านี้ ดังนั้นทฤษฎีสัญศาสตร์ที่นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส Saussure ได้ชี้ให้เห็นสามารถแบ่งออกได้ 2 ระดับได้แก่ ระดับการรับรู้ที่รูปแบบของสัญลักษณ์ส่งผ่านไปยังผู้คนนั่นคือตัวหมายของสัญลักษณ์ (Signifier) อีกระดับหนึ่งคือระดับความเข้าใจที่เนื้อหาสัญลักษณ์ได้ส่งผ่านไปยัง

ผู้คนนั้นคือตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้ ตัวหมาย เป็นระดับการตระหนักรู้สัญลักษณ์หรือที่เรียกว่า “สถานการณ์เชิงสัญลักษณ์” สัญลักษณ์สามารถถูกรับรู้ถึงที่มาของสัญลักษณ์ได้ด้วยตัวของมันเอง โดยผู้คนสามารถรับรู้ได้โดยผ่านประสาทสัมผัสก่อเกิดเป็นการสัมผัสและการรับรู้ทางจิตใจ นอกจากส่วนของการตระหนักรู้ทางสัญลักษณ์แล้ว ยังมีอีกหนึ่งปัจจัยสำคายนั่นคือเนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ที่ถูกถ่ายทอดทั้งหมด ซึ่งมักเป็นนามธรรมและยากแก่การอธิบายสัญลักษณ์จึงได้กลายเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมเหล่านี้ซึ่งเป็นกระบวนการที่เรียกว่า "ตัวหมายถึง" ในเชิงสัญศาสตร์ (Zou, 2022) ในที่นี้หมายถึงเนื้อหาของวัฒนธรรมทางการเกษตร

แอนิเมชัน เป็นโครงสร้างการเคลื่อนไหวของภาพที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งตัวภาพเองนั้นก็ถือเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นจักขุสัมผัสอีกประเภทหนึ่ง Wang Yunhui ได้ชี้ให้เห็นว่าหนึ่งในคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของภาษาภาพสื่อแอนิเมชันใหม่คือความเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งในองค์ประกอบแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เพลงประกอบและสีสันแอนิเมชันต่างล้วนเป็นสัญลักษณ์ทั้งสิ้น จึงกล่าวได้ว่าแอนิเมชันเป็นการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ หากพิจารณาจากมุมมองทางสัญศาสตร์ แอนิเมชันมีระบบสัญลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งแสดงความหมายเชิงเปรียบเทียบต่างๆ โดยผ่านองค์ประกอบแอนิเมชันสำหรับสัญลักษณ์แอนิเมชัน ในแง่ของตัวหมายถึง (signified) สามารถแบ่งได้เป็น การบ่งชี้โดยตรง การบ่งชี้เชิงหน้าที่และการบ่งชี้ทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างรูป การบอกเล่าเรื่องราวและการสร้างภาพมายาคติของรูปทรงต่างๆ

งานวิจัยชิ้นนี้จะทำการตีความและวิเคราะห์ถึงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยเริ่มจากทฤษฎี “สองชั้น” ของสัญศาสตร์ ทั้งทำการตีความและสรุปถึงเนื้อหาและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจากมุมมองการส่งข้อมูลเชิงสัญลักษณ์ การจำแนกรับรู้และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ตลอดจนปรับแต่งองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน หากพิจารณาจากมุมมองของการสื่อสารทางวัฒนธรรมด้วยทฤษฎีการออกแบบเชิงสัญศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสารซึ่งผสมผสานกับอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน การดำเนินการสร้างสรรค์แสดงออกเชิงศิลปะเกี่ยวกับแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน การออกแบบงานแอนิเมชันที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์แห่งยุคสมัย รวมไปถึงผลงานแอนิเมชันที่หล่อหลอมจิตวิญญาณและความหมายของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ต่างมีส่วนช่วยต่อการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

แนวคิดของการคุ้มครองและการสืบทอด

“การคุ้มครอง” ของมรดกทางวัฒนธรรมทางเกษตร หมายถึง มาตรการต่าง ๆ เพื่อรับรองความมีชีวิตชีวาของมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตร รวมถึงการยืนยัน การยื่นเอกสาร การวิจัย การคุ้มครอง การเผยแพร่ การส่งเสริม การสืบทอด และการฟื้นฟูในแง่มุมต่าง ๆ ของมรดกนี้ การคุ้มครองประเภทนี้ที่เน้นไปปัจจุบันและชี้ไปยังอนาคต และเป็นการคุ้มครองการพัฒนาที่ยั่งยืน มาตรการต่าง ๆ เช่น “การเผยแพร่” “การส่งเสริม” และ “การสืบทอด” เป็นการเผยแพร่และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรคือ การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรโดยเป็นเรื่องของการสืบทอดและพฤติกรรมโดยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรสามารถส่งต่อได้จากรุ่นสู่รุ่น การรับประกันการสืบทอดและการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมทางเกษตรที่ราบรื่นคือ วัตถุประสงค์ของการคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมการเกษตร การสืบทอดและการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรในงานวิจัยวิจัยนี้ ส่วนใหญ่หมายถึง ความสำคัญของมาตรการคุ้มครองและวัตถุประสงค์ของมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตร ผ่านมาตรการคุ้มครอง “การสืบทอดและการเผยแพร่” ของมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรของเจียงหนาน “การสืบทอด” ของมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรของเจียงหนานอย่างราบรื่น

วิชาการสื่อสาร เป็นแขนงสาขาวิชาที่ทำการศึกษถึงการนำสัญลักษณ์มาใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลในสังคมของมนุษย์ “Harold Lasswell นักรัฐศาสตร์และผู้บุกเบิกด้านวิชาการสื่อสารได้ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารมีหน้าที่ทางสังคมสามประการ ได้แก่ การเผ่าสังเกตทางสภาพแวดล้อม การปรับทางสังคมให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและการส่งต่อมรดกทางสังคมจากรุ่นสู่รุ่น” “การเผยแพร่และส่งเสริมการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นหน้าที่ที่แท้จริงของสื่อมวลชน ทั้งยังเป็นหน้าที่ที่ความรับผิดชอบที่สื่อมวลชนพึงกระทำในสังคมปัจจุบัน” นอกจากนี้ หนังสือ “กฎหมายมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” ของประเทศจีนได้กำหนดอย่างชัดเจนว่า “สำนักข่าวควรเผยแพร่รายการที่เป็นตัวแทนของมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่เหมาะสม และควรเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” นอกจากสื่อสำนักข่าวแล้ว สื่อมวลชนในปัจจุบันรูปแบบอื่นๆ ก็ควรเป็นสื่อกลางสำคัญในการเผยแพร่เนื้อหาเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรด้วย

การสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรในปัจจุบันจำเป็นต้องสร้างความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้คน ทั้งยังจำเป็นต้องตอบสนองต่อความต้องการในด้านวัตถุหรือจิตวิญญาณของผู้คนใหม่อีกครั้ง รวมถึงจำเป็นต้องสร้างการตระหนักรับรู้ร่วมกันในอัตลักษณ์และความภาคภูมิใจของผู้คนต่อมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตร ตลอดจนจำเป็นต้องปลูกฝังบรรยากาศทางสังคมต่อการอนุรักษ์และการสืบทอด ทั้งนี้ เมื่อเผชิญกับบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัยของโครงสร้างทางวัฒนธรรมซึ่งรวมถึง

มรดกวัฒนธรรมการเกษตรอันประกอบด้วย วัฒนธรรมสื่อสมัยใหม่ วัฒนธรรมภาพทางสายตา และอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ฯลฯ เราจึงจำเป็นต้องใช้มาตรการในการส่งเสริม ช่วยเหลือ และปรับปรุงรูปแบบการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิม ประการหนึ่ง เราจำเป็นต้องรักษาและสนับสนุนรูปแบบการสืบทอดของมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรดั้งเดิม อีกประการหนึ่ง ยังจำเป็นต้องส่งเสริมการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรในปัจจุบันผ่านสื่อมวลชน อุตสาหกรรมวัฒนธรรม และการศึกษาสมัยใหม่ “การวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดและเผยแพร่แอนิเมชันของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” ของ Chen Shaofeng ชี้ให้เห็นว่าการเผยแพร่เป็นมาตรการสำคัญในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม และการสืบทอดถือเป็นเป้าหมายสูงสุดของการอนุรักษ์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตร

ในบทความ “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแสดงความงามแห่งวัฒนธรรมเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม” ของ Jing Dawei ได้กล่าวว่า การใช้ห้องจัดแสดงนิทรรศการดิจิทัลมาปรับปรุงใช้ในวัตถุโบราณทางวัฒนธรรมการเกษตร มีส่วนช่วยยกระดับ “การสัมผัสประสบการณ์ผู้ใช้” และทำให้พิพิธภัณฑ์ “มีความน่าสนใจขึ้นมา” นิทรรศการดิจิทัล โถงนิทรรศการดิจิทัลหรือโถงนิทรรศการดิจิทัลสื่อผสม ต่างหมายถึงรูปแบบโถงนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ที่ใช้เทคโนโลยีสื่อผสมและดิจิทัลเป็นตัวแทนจัดแสดงในด้านเทคโนโลยี ทั้งผสมผสานเนื้อหาเผยแพร่ดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งนี้ เนื่องจากการหลอมรวมระหว่างเทคโนโลยีสื่อผสม ส่งผลให้โถงนิทรรศการเทคโนโลยีดิจิทัลเต็มไปด้วยเนื้อหาและดึงดูดผู้คนได้อย่างดีเยี่ยม ด้วยการใช้วิดีโอ เสียง แอนิเมชัน และเทคโนโลยีอื่น ๆ ผสมผสานด้วยกัน นอกจากนี้ ภูมิหลังความหมายเชิงลึกของวัตถุที่นำมาจัดแสดงต่างก็สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อเทียบกับนิทรรศการแบบดั้งเดิมแล้ว นิทรรศการดิจิทัลจะไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบของสถานที่และเวลา ทั้งยังสามารถเพิ่มอิสระ การมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมได้อย่างดี (Jing, 2018)

Chen Shaofeng ได้นำเสนอในบทความ “การวิจัยแอนิเมชันมรดกและการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” ไว้ว่า เน้นไปที่ปัญหาของมรดกร่วมสมัยของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และการลดลงของวิธีการถ่ายทอดและการสืบทอดแบบดั้งเดิม การคุ้มครองและการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จำเป็นต้องอาศัยการแทรกแซงของสื่อสมัยใหม่ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม และการศึกษาสมัยใหม่ (ทั้งแบบทางการและไม่เป็นทางการ) เพื่อให้แน่ใจว่ามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในยุคปัจจุบันจะอยู่รอดผ่านการสื่อสารมวลชน มรดกทางอุตสาหกรรม และมรดกทางการศึกษา แอนิเมชันมี “อัตลักษณ์” หลายประการเช่น ทักษะศิลป์ สื่อการเผยแพร่ และ

อุตสาหกรรมวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแสดงภาพแอนิเมชันของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ใน ภาษาของแอนิเมชัน และส่งเสริมการเผยแพร่และการยอมรับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ใน สังคมร่วมสมัย และสามารถบูรณาการองค์ประกอบของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เข้ากับห่วง โซ่อุตสาหกรรมแอนิเมชัน โดยใช้ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและตลาดวัฒนธรรมเป็นสื่อในการเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และส่งเสริมการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ด้วย การพัฒนาและการใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม สามารถมีบทบาทอย่างแข็งขันในการศึกษาทั้งเป็น ทางการและไม่เป็นทางการของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้าน แอนิเมชันและเทคโนโลยีแอนิเมชัน (Chen, 2014, p. 174)

ใน “ประเภท คุณค่า และการอนุรักษ์ของมรดกวัฒนธรรมเครื่องมือการเกษตรในพื้นที่ เจียงหนาน—เครื่องมือการเกษตร “รูปเกิงจื่อถู” โดย Lou Xuan แห่งราชวงศ์ซ่งใต้” ของ Ding Xiaolei, Wang Siming และ Zhuang Guiping (2015) ได้ชี้ให้เห็นว่า ระบบเทคโนโลยีการดำเนินงาน ในพื้นที่เจียงหนานนั้นมีความโดดเด่น ทั้งยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการเรียนรู้ที่ สำคัญ กล่าวคือมรดกวัฒนธรรมเครื่องมือการเกษตรไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ที่ “คงอยู่” ของช่วงเวลา แห่งการพัฒนาทางประวัติศาสตร์เท่านั้น หากแต่เป็นมรดก “ที่มีชีวิต” ในหมู่บ้านชนบทเหล่านั้นอย่าง แท้จริง ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้มาตรการป้องกันหลายประการเพื่ออนุรักษ์การ “คงอยู่” และ “ที่มีชีวิต” เหล่านี้โดยการเพิ่มปัจจัยทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆ (Jing et al., 2015)

นอกจากนี้ ในบทความ “การประยุกต์ใช้ซ้ำของทรัพยากรภูมิทัศน์นาเหวยเถียนจาก มุมมองของภูมิปัญญาทางนิเวศวิทยา—กรณีศึกษาเขต Pukou เมืองหนานจิง” ของ Tang Mengting, Hao Yixin, Peng Miaoman และ Wei Jiaying ชี้ให้เห็นว่า นาเหวยเถียนเป็นการตก ผลึกทางภูมิปัญญาของการผลิตทางการเกษตรแบบดั้งเดิมในเจียงหนาน โดยภายใต้ภูมิหลังของการ ขยายตัวเมืองอย่างรวดเร็ว ได้ส่งผลให้เกิดการใช้ทรัพยากรภูมิทัศน์นาเหวยเถียนอย่างสิ้นเปลือง จำนวนมาก ซึ่งนำไปสู่การสิ้นเปลืองทรัพยากร ความตึงเครียดระหว่างมนุษย์กับพื้นที่ ส่งผลให้ ภาพลักษณ์แห่งเมืองลุ่มน้ำเจียงหนานดูอ่อนแอลงอย่างเห็นได้ชัด โดยงานวิจัยเล่มนี้จะทำการรวบรวม ข้อมูลการนำกลับมาใช้ซ้ำของภูมิทัศน์นาเหวยเถียนในเขต Pukou เมืองหนานจิงในปัจจุบัน โดยทำ การสร้างระบบประเมินประสิทธิภาพภูมิทัศน์และแบบจำลองการปรับที่สอดคล้องกัน อีกทั้งอภิปราย ถึงประโยชน์ที่ครอบคลุมของการนำกลับมาใช้ซ้ำของภูมิทัศน์นาเหวยเถียนโดยผ่านขั้นตอนต่างๆ ที่ แตกต่างกันของการพัฒนาเมือง (Tang et al., 2021)

ในงาน “วิจัยการออกแบบภาพแบรนด์ใน “เทศกาลวัฒนธรรมการเกษตร” ซึ่งหยางเมือ่ง กานซูซู” ของ Sun Yanrong ได้มีการนำ “เทศกาลวัฒนธรรมการเกษตร” ซึ่งหยางเมือ่งกานซูมาเป็น วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีการนำเนื้อหาความหมายเชิงจิตวิญญาณในแง่ ทันท่วงเวลา ความเหมาะสม กฎระเบียบ ความเป็นหนึ่งเดียวของวัฒนธรรมการเกษตรมาใช้สร้างเป็นแนวคิดหลักสำคัญ ทั้งนี้ ใน

ส่วนของวิธีการวิจัย มีการใช้การวิจัยวรรณกรรม การวิจัยภาคสนาม การวิเคราะห์เปรียบเทียบ ฯลฯ โดยเริ่มจากมุมมองของการออกแบบงานศิลปะ การผสมผสานระหว่างเนื้อหาความหมายเชิงจิตวิญญาณและบริบทแห่งยุคสมัยของเทศกาลวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมในซิงหยางเมืองกานซู อีกทั้งทำการกำหนดตำแหน่งใหม่ให้กับ “เทศกาลวัฒนธรรมการเกษตร” ในซิงหยางเมืองกานซู และทำการตีความในแง่การประยุกต์ใช้โดยผ่านรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพ ตลอดจนบูรณาการทรัพยากรวัฒนธรรมการเกษตรระดับภูมิภาค แสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ทั้งส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจในชนบท ตลอดจนตอบสนองต่อ “การดำเนินการตามยุทธศาสตร์การฟื้นฟูชนบท” ที่เสนอในรายงานของสภาแห่งชาติครั้งที่ 19 ของพรรคคอมมิวนิสต์จีนอีกด้วยเช่นกัน” (Sun, 2019)

Huang Wenjuan ได้นำเสนอใน “วิจัยการพัฒนาใช้ประโยชน์จากทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการเกษตรหุหนาน--กรณีศึกษาแหล่งท่องเที่ยวพื้นที่เซียงซี” เกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีอยู่ในวัฒนธรรมการเกษตร โดยทำการศึกษาค้นคว้าถึงแนวทางอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันยังส่งเสริมการบูรณาการและเพิ่มมูลค่าของวัฒนธรรมการเกษตรและสังคมเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมูลค่าที่มากขึ้นถูกสร้างขึ้นผ่านการพัฒนาการท่องเที่ยว โดยได้เอื้อต่อการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร (Huang, 2014)

ทั้งนี้ ในบทความ “วิเคราะห์การสืบทอดและการพัฒนาของวิทยาลัยการเกษตรเจียงหนาน ที่มีผลต่อวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน--กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีพการเกษตรซูโจว” ของ Hua Jingqing, Ni Yun และ Tang Yi ได้กล่าวถึงบทบาทและแนวทางที่มีประสิทธิภาพต่อการสืบทอดและพัฒนาของวิทยาลัยชั้นสูงที่มีผลต่อวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน อาทิเช่น การบูรณาการนำวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผสมผสานเข้ากับหลักสูตรวิชาในวิทยาลัย การหลอมรวมเข้ากับสภาพแวดล้อมของวิทยาลัย ตลอดจนการผสมผสานเข้ากับอุตสาหกรรมทางเทคโนโลยี ฯลฯ ซึ่งมีผลต่อการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน (Hua et al., 2016)

Wang Yun และ Liu Xiaocheng ได้ชี้ให้เห็นใน “อิทธิพลของสังคมสื่อที่มีต่อวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิม” ในสังคมสื่อปัจจุบัน วัฒนธรรมสมัยใหม่ที่น่าเสนอโดยสื่อมวลชนได้ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิม อีกทั้งยังทำให้ภาพแห่งวัฒนธรรมสังคมการเกษตรค่อยๆ เลือนจางหายไป อย่างไรก็ตาม สื่อมวลชนกลับเป็นสื่อกลางสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิม ซึ่งรวมไปถึงวัฒนธรรมพื้นบ้านทางการเกษตรต่างๆ ที่ถูกนำมาจัดแสดงใหม่โดยผ่านการประมวลผลของสื่อสมัยใหม่ เช่น ข้อความ เสียง และวิดีโอ ฯลฯ ซึ่งสิ่งนี้ไม่เพียงแต่เป็นการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรดั้งเดิมเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการสร้างมูลค่าทางอุตสาหกรรมการค้าของวัฒนธรรมเหล่านี้ ซึ่งถือเป็นบทบาทที่แสดงให้เห็นได้อย่างดีเยี่ยม (Wang & Liu, 2012)

จะเห็นได้ว่า นักวิชาการในประเทศจีนได้มีความพยายามหลายครั้งเพื่อศึกษาการอนุรักษ์ และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร โดยแบ่งออกเป็นการแทรกแซงของสื่อสมัยใหม่ อุตสาหกรรม วัฒนธรรม การศึกษาสมัยใหม่ การท่องเที่ยวและด้านอื่น ๆ และได้รับผลการวิจัยซึ่งมีความสำคัญในการอ้างอิง ในสังคมปัจจุบัน การสื่อสารมวลชน การสืบทอดทางอุตสาหกรรมและการสืบทอดวิถี การศึกษาซึ่งเป็นกระแสหลักของการสืบทอดวัฒนธรรม สื่อมวลชนเป็นตัวนำสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมได้รับการสืบทอดและแอนิเมชันมี “สถานะ” ที่หลากหลายเช่น ทัศนศิลป์ สื่อของการสื่อสาร อุตสาหกรรมวัฒนธรรม ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการเผยแพร่และแสดงออกถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม

2. การวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีสัญศาสตร์

ในวิทยานิพนธ์ของ “การวิจัยเกี่ยวกับการแสดงออกทางศิลปะของสัญญาณในภาพยนตร์ โฆษณาบริการสาธารณะตามทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce” ของ Gu Wenxiao ได้ศึกษาทฤษฎี สัญศาสตร์ของ Pierce ในภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าว ประการแรก วิทยานิพนธ์นี้แนะนำ โครงสร้างสามส่วนในทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce นั่นคือ เครื่องหมายสมบูรณ์ที่ประกอบไปด้วยสัญญาณ วัตถุ และการแปลความ บนพื้นฐานของทฤษฎีโครงสร้างสามส่วนวิเคราะห์การแสดงออกของสัญญาณในภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าวและดำเนินการแบ่งประเภทของสัญญาณ รวมถึงเข้าใจสัญญาณที่ใช้ในภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าวอย่างถ่องแท้ ประการที่สอง วิทยานิพนธ์นี้วิเคราะห์ ลักษณะพิเศษด้านการแสดงออกทางศิลปะของสัญญาณในภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าว สรุปออกว่าสัญญาณมีลักษณะพิเศษของการเปิดกว้างและความเป็นกลุ่ม และตามทฤษฎีเชิงอธิบายของ Pierce วิทยานิพนธ์นี้วิเคราะห์ผลการแสดงออกทางศิลปะของสัญญาณจากสามด้านคือ รายการอธิบายโดยตรง รายการอธิบายแบบพลวัต และรายการอธิบายขั้นสุดท้าย สรุปได้ว่า สัญญาณมีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะในการสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม ชี้นำเชิงปฏิบัติผู้ชมและเพิ่มความหมายแฝงของภาพยนตร์ โฆษณา ประการที่สาม จากสองแง่มุมของหน้าที่พื้นฐานของการใช้สัญญาณในการแสดงออกทางศิลปะ และหน้าที่เสริมสร้างความแข็งแกร่งของการแสดงออกทางศิลปะ สรุปได้ว่า การใช้สัญญาณสามารถเสริมเนื้อหาสำหรับภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าว การใช้สัญญาณทำให้ภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าวเข้าใจง่ายขึ้น การใช้สัญญาณช่วยเพิ่มเอฟเฟกต์ด้านการแสดงออกของภาพยนตร์โฆษณาสารณาดังกล่าว และเพิ่มบทบาทที่สำคัญของผลกระทบด้านการเผยแพร่ (Gu, 2018)

ในวิทยานิพนธ์ “การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบโปสเตอร์งานเทศกาลดนตรีตามทฤษฎี สัญศาสตร์ของ Pierce” ของ Peng Siyi วิทยานิพนธ์นี้ใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce เป็นมุมมอง โดยมีโปสเตอร์งานเทศกาลดนตรี Midi ในประเทศจีนมาเป็นวัตถุวิจัย จากการอ่านหนังสือที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสัญศาสตร์ ดำเนินการเรียบเรียงและศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมสถานะการวิจัย ปัจจุบันของทฤษฎีสัญศาสตร์และการออกแบบโปสเตอร์งานเทศกาลดนตรีทั้งในและต่างประเทศ เน้น ที่การอภิปรายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce และการออกแบบโปสเตอร์

เทศกาลดนตรี Midi ในกระบวนการสำรวจ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า กระบวนการส่งออกโปสเตอร์ทั้งหมดสะท้อนถึงกระบวนการแบ่งกิจกรรมเชิงสัญญาของ Pierce นั่นคือ การส่งออกของสัญญาผ่านสามขั้นตอนคือ การเป็นตัวแทน การอ้างอิง และการอธิบาย เช่นนั้นแล้ว ภาพที่รวมอยู่ในโปสเตอร์งานเทศกาลดนตรีจึงเป็น โปสเตอร์ที่เป็นตัวแทน ข้อมูลที่ต้องการเผยแพร่คือ การอ้างอิง สุดท้ายคือ ผู้ชมทำหน้าที่แปลความของโปสเตอร์ แนวคิดที่แสดงออกในสมองของผู้ชมคือ รายการอธิบาย

วิทยานิพนธ์นี้วิเคราะห์อิทธิพลของโปสเตอร์งานเทศกาลดนตรี Midi ในกระบวนการออกแบบตามทฤษฎีโครงสร้างสามส่วนของ Pierce (Gu Wenxiao, 2021, p.1)

ในวิทยานิพนธ์ “การวิจัยลวดลาย “อิงจิ่งปู้จื่อ (应景补子)” ของราชวงศ์หมิงภายใต้มุมมองโครงสร้างสามส่วนในทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce และการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมเพื่อการสืบทอด” ของ Tang Yu วิทยานิพนธ์นี้วิเคราะห์จากมุมมองโครงสร้างสามส่วนในทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce โดยมี “อิงจิ่งปู้จื่อ” ของราชวงศ์หมิงเป็นวัตถุวิจัย จากการค้นคว้าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce โดยจะดำเนินการจัดเรียงและวิจัย เรียบเรียงเส้นทางการวิจัยโครงสร้างสามส่วนในทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce ในการศึกษาลวดลาย นั่นคือ การวิเคราะห์สามส่วนของสัญญาลวดลาย การวิเคราะห์หลักการการออกแบบ และวิเคราะห์การสืบทอดและการประยุกต์ใช้ ประการที่สอง ในมุมมองสัญศาสตร์ของ Pierce ตามความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาและการอ้างอิง สัญญาสามารถแบ่งออกเป็น เครื่องหมายของการคล้ายคลึง เครื่องหมายบ่งชี้ และเครื่องหมายของกฎ การใช้วิธีการจำแนกสัญญาประเภทนี้และโครงสร้างสามส่วนเพื่อสรุปประเภทของสัญญาและพลวัตสามส่วนของการอ้างอิงในลวดลาย “อิงจิ่งปู้จื่อ” และสรุปลักษณะพิเศษของรายการที่เป็นตัวแทน ความหมายแฝงของรายการวัตถุ และแหล่งที่มาของรายการคำอธิบายของสัญลักษณ์ภาพ ประการที่สาม ตามวิธีโครงสร้างสามส่วนของสัญญา สรุปเกณฑ์การออกแบบที่จำเป็นสำหรับการสืบทอดและการออกแบบ และสรุปการสังเคราะห์ขององค์ประกอบลวดลายดั้งเดิมในการออกแบบและการสืบทอด รวมถึงวิธีการแสดงออกที่ทันสมัย ประการสุดท้าย อาศัยทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Pierce รวมกับการปฏิบัติการการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมเพื่อการสืบทอดที่ทันสมัยของลวดลายอิงจิ่งปู้จื่อ โดยการขยายขอบเขตการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มการแสดงผลทางสายตาและเผยแพร่ข้อมูลของวัฒนธรรมดั้งเดิมในผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Tang, 2022)

3. การวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีการอนุรักษ์และสืบทอด

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดและอนุรักษ์งานหัตถกรรมผ้าทอพื้นเมืองของชนชาติหลี” ของ Luo Wenxiong เสนอว่า งานหัตถกรรมผ้าทอพื้นเมืองของชนชาติหลี เป็นการพัฒนาระยะยาวและสร้างการผลิตทางสังคมและชีวิตของชนชาติหลีในเกาะไห่หนาน และสร้างเป็นงานหัตถกรรมประเภทหนึ่ง ทักษะการทอผ้าแบบดั้งเดิมของชนชาติหลีมีตำแหน่งที่สำคัญใน

วัฒนธรรมของชนชาติหนึ่ง แต่อย่างไรก็ตาม ในสังคมโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจในปัจจุบัน พื้นที่ของชนชาติหนึ่งให้หนานได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมสมัยใหม่และวัฒนธรรมจากภายนอก การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่รวดเร็ว ทักษะการทอผ้าแบบดั้งเดิมได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง พื้นที่ของการดำรงอยู่ลดลง และสภาพแวดล้อมของการดำรงอยู่ก็แย่ลง พร้อมกับศิลปินทอผ้าเสียชีวิตอย่างต่อเนื่อง ศิลปินทอผ้าส่วนมากที่ยังหลงเหลืออยู่ก็มีอายุมากแล้ว ผู้สืบทอดทักษะการทอผ้าเหลือเพียงแค่มือกี้คน ทำให้ทักษะการทอผ้าใกล้จะสูญหายไป การอนุรักษ์และการสืบทอดเทคนิคการทอผ้าชนชาติหนึ่งจึงเป็นเรื่องเร่งด่วน ภายใต้เงื่อนไขของการปฏิบัติตามหลักการคุ้มครองที่มีความถูกต้อง ความสมบูรณ์ ความยั่งยืน และสามารถตีความได้ จึงเสนอมาตรการสำหรับการคุ้มครองเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบทอด ส่งเสริม และส่งเสริมวัฒนธรรมการทอผ้าแบบดั้งเดิมของชนชาติหนึ่ง (Luo, 2019)

ในบทความเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอด การพัฒนาและการคุ้มครองอุปกรณ์อื่น” ของ Zhao Xianzheng ว่า อุปกรณ์อื่นเป็น “จี๊วประจําณฑล” ของมณฑลหูเป่ย์ และเป็นจี๊วท้องถิ่นที่สำคัญในประเทศจีน ในความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้อุปกรณ์ดั้งเดิมได้รับความสนใจน้อยลงในปัจจุบัน อุปกรณ์อื่นกลายเป็นอุปกรณ์ที่ใกล้จะสูญหาย ขณะนี้เหลือเพียงแค่ “คณะอุปกรณ์เพียงชุดเดียวเท่านั้น” อุปกรณ์ที่ยอดเยี่ยมและทักษะการแสดงที่ยอดเยี่ยมมากมายกำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์การสูญหาย จึงต้องได้รับการช่วยเหลือ ค้นพบและการอนุรักษ์อย่างเร่งด่วน ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติ การพัฒนาและการอนุรักษ์ศิลปะยังมีหนทางอีกยาวไกล อุปกรณ์อื่นควรดำเนินการช่วยเหลือตนเองอย่างแข็งขัน ให้ความสำคัญกับการสร้างคณะอุปกรณ์ บ่มเพาะระดับความสามารถของบุคลากรและเปิดตลาดการแสดง ให้ความสำคัญกับนวัตกรรมของเพลงอุปกรณ์ ส่งเสริมนวัตกรรมของศิลปะการร้องเพลง ส่งเสริมนวัตกรรมของศิลปะการแสดง กำหนดมาตรการอนุรักษ์ที่สามารถใช้ได้จริง ปฏิบัติตามหลักการอนุรักษ์ การชี้แจงวัตถุประสงค์ในการอนุรักษ์ การใช้มาตรการอนุรักษ์ และกำหนดความรับผิดชอบในการคุ้มครองอย่างชัดเจน รวมถึงดำเนินการอนุรักษ์ “ความคิดดั้งเดิม” “การพัฒนา” “การใช้งาน” “การเปลี่ยนเป็นดิจิทัล” และ “บรรจุกุณณ์” ของอุปกรณ์อื่นอย่างรอบด้าน (Zhao, 2008)

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการสืบทอดคลองสำริดในชนชาติจ้วงและชนชาติยี่ในเหวินซาน” ของ Dan Xiaoxia เสนอว่า เมื่อความดั้งเดิมมาบรรจบกับความทันสมัย การอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เป็นแรงกระตุ้นจากภายในของผู้ถือครองวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องดึงดูดสมาชิกใหม่ในเชิงวัฒนธรรมเพื่อ

สร้างจิตสำนึกส่วนรวมขึ้นใหม่หรือสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่กลมกลืนผ่านการฟื้นฟูความศักดิ์สิทธิ์ของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพิธีกรรมของเทศกาล ระบบมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการขาดการอ้างอิงในช่วงเริ่มต้นของการดำเนินการหรือค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนระหว่างกระบวนการนำไปใช้ มักจะมีปัญหาไม่ทางใดก็ทางหนึ่งปรากฏขึ้นเสมอ แต่สิ่งที่ยืนยันคือ เรื่องราวทางวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ถูกเก็บไว้ในพื้นบ้านและชนบทที่ไม่เป็นที่รู้จักมากนักได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จากการประกาศและตั้งชื่อผลงานขึ้นเอกของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในทุกระดับ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การกระทำเหล่านี้ได้กระตุ้นความมั่นใจตนเองทางวัฒนธรรมของผู้ถือครองวัฒนธรรมในระดับหนึ่ง เพื่อให้พวกเขาสามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมของตนเองได้ การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของกำลังจากภายนอกเช่น หน่วยงานวัฒนธรรมของรัฐบาล นักวิชาการ ศิลปิน และนักพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรม และการก่อตัวขึ้นของกำลังจากทั้งภายในและภายนอกกับเจ้าของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ที่สามารถทำให้กลองสำริดสามารถดำรงอยู่ได้ภายใต้สภาพแวดล้อมทางสังคมทางสังคมที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน (Tan, 2019)

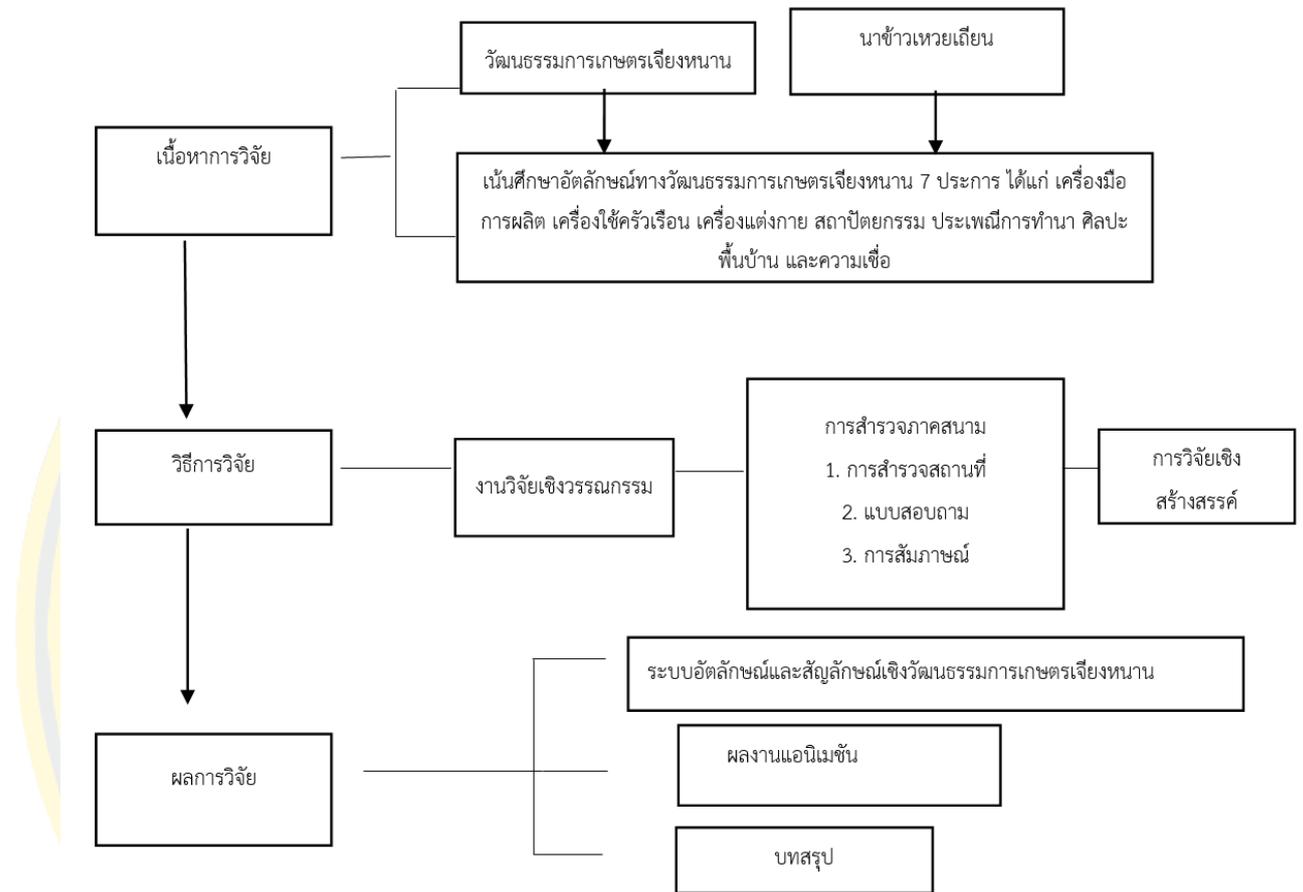
กล่าวโดยสรุป มรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานถือเป็นความมั่งคั่งทางจิตวิญญาณอันดีเยี่ยมที่ตกผลึกส่งต่อให้เหล่านานาชาติโดยเหล่าแรงงานเจียงหนาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทรงคุณค่า ควรแก่การจัดเก็บ อนุรักษ์และเผยแพร่ โดยแนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดที่ดีขึ้น ทำให้สิ่งเหล่านี้มีบทบาทในสังคมได้อย่างแท้จริง ตลอดจนดึงดูดผู้คนให้มีความเข้าใจและหันมาสนใจในอารยธรรมเกษตรกรรมที่มีมาช้านานในพื้นที่เจียงหนาน ถือเป็นจุดสำคัญของการวิจัยนี้ ในสื่อสังคมปัจจุบัน การแปลงเป็นดิจิทัล การอนุรักษ์ที่มีชีวิตและการสืบทอดกลายเป็นกระแสหลัก ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าด้วยรูปแบบที่หลายกรอบข้อจำกัดของเวลาและช่องว่างนี้ จะส่งผลให้ผู้คนสามารถเข้าใจข้อมูลและคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ทุกที่ทุกเวลา ตลอดจนสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ดียิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

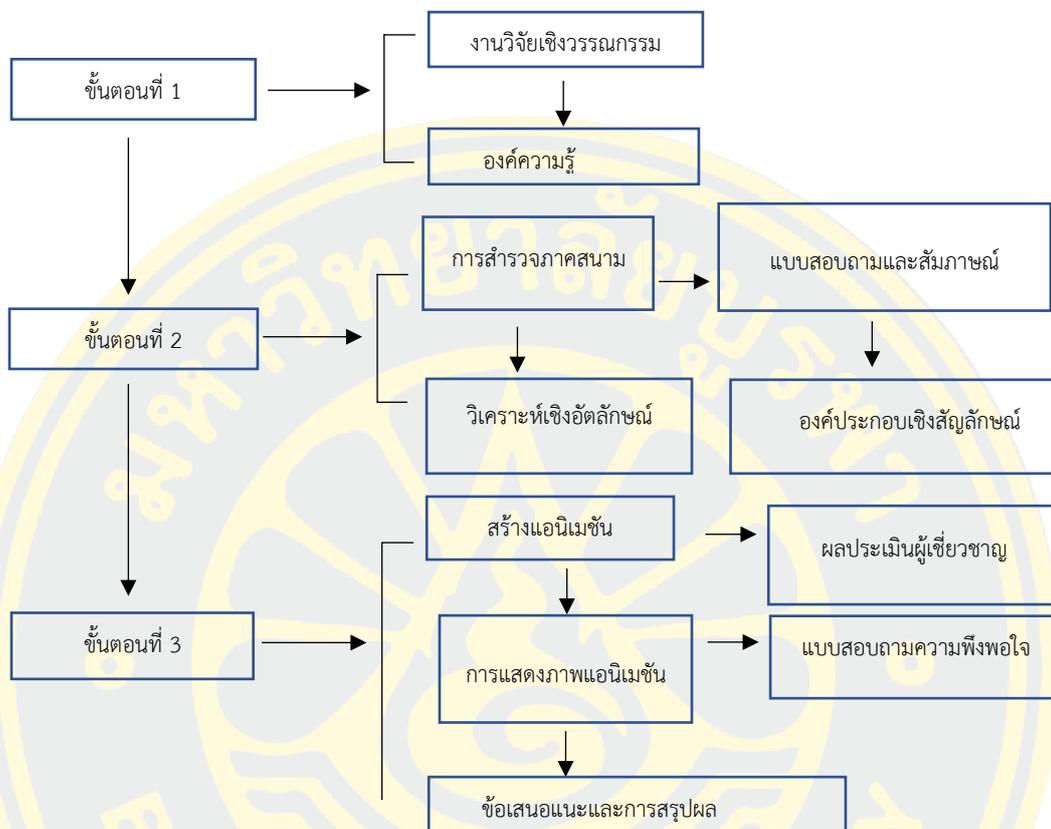
งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการวิจัยแบบสหวิทยาการ ภายใต้บริบทของการสื่อสารทางวัฒนธรรม สื่อใหม่ร่วมสมัย ผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมการเกษตรเข้ากับศิลปะแอนิเมชัน ส่งเสริมการ สืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการวิจัยวิเคราะห์ และการสร้างแอนิเมชัน วิธีการวิจัยและขั้นตอนการวิจัยแบ่งออกเป็นสามขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่หนึ่ง คือ การใช้วิธีการวิจัย เอกสารเพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา การผลิต วิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนาน และสร้างองค์ความรู้ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ขั้นตอนที่สองคือ การวิเคราะห์ลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และแยกองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ของ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยวิธีการสำรวจภาคสนามและเครื่องมือการวิจัยเช่น แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ ขั้นตอนที่สามคือ การใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และเครื่องมือสำรวจ แบบสอบถามเพื่อสร้างแอนิเมชัน ตามลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและสัญลักษณ์ ทางการเกษตร เพื่อคุ้มครอง สืบทอด และเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน กรอบการวิจัย และกระบวนการวิจัยของงานวิจัยนี้มีดังต่อไปนี้

โครงสร้างของการวิจัย



ภาพที่ 3-1 โครงสร้างของการวิจัย

กระบวนการวิจัย



ภาพที่ 3-2 กระบวนการวิจัย

**ขั้นที่ 1: ศึกษาประวัติความเป็นมา การผลิต วิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้าน
ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน**

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผ่านการวิจัยเอกสาร เรียบเรียงประวัติศาสตร์ความเป็นมา การผลิต วิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และสร้างองค์ความรู้

2. กลุ่มตัวอย่าง

ในช่วงเริ่มต้นของการเตรียมการวิจัย ผู้วิจัยต้องกำหนดทิศทางการวิจัยของตนเองผ่านการอ่านเอกสารและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมากมาย เนื้อหาที่จะมุ่งศึกษาเป็นตัวอย่างของการวิจัย โดยเน้นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา การผลิต วิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

3. วิธีการวิจัย : การวิจัยเอกสาร

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเอกสารเป็นวิธีการวิจัยหลัก สรุปลักษณะและความหมายของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และสร้างระบบความรู้ด้านวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ผ่านการอ่านและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานอย่างเป็นระบบ

4. กระบวนการวิจัย

เอกสารการวิจัยส่วนใหญ่ประกอบด้วยสองด้าน: ด้านหนึ่งคือ การอ่านหนังสือโบราณที่บันทึกการพัฒนาการเกษตรในภูมิภาคเจียงหนาน เช่น “การพัฒนาการเกษตรในแดนเจียงหนาน” “หนังสือฮั่นชู-บันทึกภูมิภาคประเทศ” “การศึกษาการเกษตรแคว้นหวู่” “แรงบันดาลใจจากข้าวเปลือกเหอมูตู” “การศึกษาวัฒนธรรมเหลียงจูในที่ราบหนิงเส้า” “การวิจัยการเกษตรแคว้นหวู่และเยว่” และหนังสืออื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีเอกสารสำคัญจำนวนมาก เช่น พงศาวดารท้องถิ่นที่บันทึกกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้คนในภูมิภาคเจียงหนาน ตัวอย่างเช่น “บันทึกแคว้นหวู่” “บันทึกเมืองหวู่” “รวบรวมบันทึกมณฑลเจียงชู-บันทึกอำเภอหวู่เจียงสมัยเฉียนหลง” และพงศาวดารท้องถิ่นภูมิภาคเจียงหนานจำนวนมากในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรทำนาเจียงหนาน การวิเคราะห์ตามยาว รวบรวมต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์และกระบวนการพัฒนาการตลาดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวิเคราะห์และอ้างอิงบนพื้นฐานนี้

อีกด้านหนึ่งคือการอ่านหนังสือและวารสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับโบราณคดีวิทยา ประวัติศาสตร์การเกษตร และการตลาดวัฒนธรรมการเกษตร เพื่อทำความเข้าใจพลวัตการวิจัยวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องยกตัวอย่างเช่น “เครื่องมือการเกษตรของแคว้นเยว่โบราณ” “การสำรวจและการปฏิบัติในการคุ้มครองการตลาดวัฒนธรรมทางการเกษตรของมณฑลเจียงชู” และ “ประเภท คุณค่า การคุ้มครองและการใช้ประโยชน์ของมรดกทางวัฒนธรรมของเครื่องมือเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน” เนื้อหาได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมถึงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน วัฒนธรรมหมู่บ้านน้ำ วัฒนธรรมการทำนาเหยยเถียน วัฒนธรรมและสัญลักษณ์ บริบทการสื่อสารร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตร รวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมการเกษตรกับศิลปะแอนิเมชัน การวิเคราะห์ตามขวาง เพื่อศึกษาลักษณะพิเศษด้านวิถีชีวิต ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

5. ผลของการวิจัย

จากการวิจัยเอกสาร วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้รับการแบ่งประเภทและเรียบเรียงดำเนินการวิเคราะห์ลักษณะพิเศษจาก 7 แง่มุมของเครื่องมือการผลิต เครื่องใช้ในครัวเรือน เสื้อผ้า สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อที่สะท้อนอยู่ในลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เรียบเรียงลักษณะการดำรงชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ค้นพบความหมายแฝงและลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และสร้างองค์ความรู้ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เพื่อเป็นมูลฐานทางทฤษฎีและข้อมูลสำหรับการเขียนงานวิจัย

ตารางที่ 3-1 ระบบทฤษฎีการวิจัยเกี่ยวกับ 7 แง่มุมของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

| ประเภทของการวิจัย | เนื้อหาของการวิจัย |
|-----------------------|---|
| เครื่องมือการผลิต | เครื่องมือสำหรับการเตรียมดิน เครื่องมือสำหรับชลประทาน เครื่องมือเก็บเกี่ยว และเครื่องมือสำหรับการแปรรูป |
| เครื่องใช้ในครัวเรือน | เครื่องใช้ในห้องครัว เครื่องตกแต่งและเครื่องใช้ในที่อยู่อาศัย เครื่องใช้สำหรับทำความสะอาด เครื่องปั่นฝ้าย |
| เสื้อผ้า | เครื่องประดับศีรษะ เสื้อปะติด กระโปรง เข็มขัด กางเกง รองเท้า ปัก |
| สถาปัตยกรรม | วัสดุ โครงสร้าง การตกแต่ง ตัวห้อย รูปทรง |
| ประเพณีการเกษตร | ประเพณีการไถนา ประเพณีการเก็บเกี่ยว ประเพณีการแปรรูป |
| ศิลปะพื้นบ้าน | การเข้ดมังกร การเข้ดสิงโต ใจ้วพื้นเมือง การเล่นเกม |
| ความเชื่อ | ความเชื่อในการเกษตร จริยธรรมของครอบครัวและความเชื่อตามประเพณีของครอบครัว ความเชื่อ 4 ฤดูกาล 8 เทศกาล |

ขั้นที่ 2 : การวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และการเปลี่ยนผ่านเชิงสัญลักษณ์ทางการเกษตรที่แสดงออกในแอนิเมชัน

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วิเคราะห์ลักษณะพิเศษทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และสังเคราะห์สัญลักษณ์ของการเกษตรเจียงหนาน

2. กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องตามวิธีการวิจัยและเครื่องมือการวิจัย รวบรวมระบบวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและตรวจสอบสภาพจริง ผ่านวิธีการวิจัยเอกสารและการสำรวจภาคสนาม มุ่งเน้นไปที่ลักษณะพิเศษเจ็ดแง่มุม ได้แก่ เครื่องมือการผลิต เครื่องใช้ในครัวเรือน เสื้อผ้า สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อ เพื่อดำเนินการวิจัยเฉพาะเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน วิเคราะห์ประเพณีพื้นบ้านด้านการใช้ชีวิตและการผลิตในวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และสรุปองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์และลักษณะของวัฒนธรรม

การเกษตรเชิงहनาน และรวมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและแบบสอบถาม เพื่อวิเคราะห์และ พิสูจน์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย และดำเนินการวิเคราะห์และการสรุปอย่างมีโครงสร้างและเป็นระบบ บนพื้นฐานของการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือวิจัยรวมถึงวิธีการสังเกต แบบสอบถามและการสัมภาษณ์

3. วิธีการวิจัย: การสำรวจภาคสนาม

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยภาคสนาม รวมถึงการสังเกตภาคสนาม การสัมภาษณ์เชิงลึกและ แบบสอบถามและรูปแบบอื่น ๆ บนพื้นฐานของการรวบรวมข้อมูลเอกสารอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีการ วางแผนและเป็นระบบ ลงพื้นที่สำรวจศึกษา เยี่ยมชมและสัมภาษณ์หมู่บ้าน ศูนย์วัฒนธรรม สำนักงานการท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรและสวนวัฒนธรรมการเกษตรที่มีวัฒนธรรม การเกษตรที่แข็งแกร่งในภูมิภาคเจียงหนาน การสังเกตโดยตรงและลงพื้นที่สำรวจศึกษาพิพิธภัณฑ์ วัฒนธรรมการเกษตรที่เป็นตัวแทนในภูมิภาคเจียงหนาน เช่น “พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียง หนาน” “พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนชาน” “หอการเกษตรเจียงซินโจว” “หมู่บ้านตงหลิน เมืองไท่ซาง ซูโจว” การใช้อุปกรณ์ เช่น กล้องถ่ายรูปและเครื่องบันทึกเสียง ทำความเข้าใจเชิงลึก เกี่ยวกับความหมายและลักษณะของมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและสภาพการอนุรักษ์ และการใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน ในขณะเดียวกัน ดำเนินการสำรวจแบบสอบถามกับประชาชนท้องถิ่น และสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร เจ้าหน้าที่ภาคเกษตร ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ การเกษตร ผู้สืบทอดวัฒนธรรมศิลปะพื้นบ้านในภูมิภาคเจียงหนาน ผ่านวิธีการสังเกตกิจกรรมการสื บทอด เรียนรู้เกี่ยวกับนโยบายการสืบทอดและสำรวจศึกษาการปฏิบัติการสืบทอดของพลเมืองทั่วไป เพื่อได้รับข้อมูลขั้นปฐมภูมิและทำการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งกับ ลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและวิธีการอนุรักษ์ การเผยแพร่และการสืบทอดร่วมสมัย

4. กระบวนการวิจัย

4.1 การสำรวจภาคสนาม

จากการเลือกพื้นที่สำรวจตามเป้าหมายการศึกษา เนื้อหาการวิจัยและวัตถุประสงค์การ วิจัย ดำเนินการสังเกตโดยสัญชาตญาณและบางส่วนทำการตรวจสอบอย่างละเอียด เพื่อเข้าใจโฉม หน้าดั้งเดิมและกระบวนการพัฒนาของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน มุ่งเน้นไปที่สำรวจภาคสนาม ในสถานที่ห้าประเภทในภูมิภาคเจียงหนาน เช่น พิพิธภัณฑ์ หอประเพณีพื้นบ้าน หมู่บ้านโบราณ ศูนย์ วัฒนธรรม และพื้นที่นาข้าวเหยยเถียน เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่สังเกตได้ เข้าใจลักษณะของ เป้าหมายที่สำรวจศึกษา และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 3-2 พื้นที่สำรวจ

| ประเภทสถานที่ | ชื่อเฉพาะ |
|----------------------------|---|
| พิพิธภัณฑ์ | พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซาน พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมหู่แห่งซูโจว |
| หอประเพณี พื้นบ้าน | หอสนุกการเกษตรเจียงซินโจว |
| หมู่บ้านโบราณ | หมู่บ้านตงหลินเมืองไต้ฉางซูโจว หมู่บ้านยวี่นหลงตำบลโจวหวังเมืองไต้หนิง |
| ศูนย์วัฒนธรรม | ศูนย์วัฒนธรรมซูโจว |
| พื้นที่นาข้าวเหวย เถียน | “หว่านขุนเหวยเถียน” เมืองหู่หู่ “ต้าก่งเหวยเหวยเถียน” เมืองตั้งถู่ |

4.2 แบบสอบถาม

4.2.1 วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

เพื่อสำรวจระดับความเข้าใจ ช่องทางในการรับรู้ รูปแบบในการคุ้มครองและการเผยแพร่ที่คาดหวังของประชาชนเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงการรับรู้ของผู้คนเกี่ยวกับความหมายแฝง ลักษณะ และคุณค่าของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เพื่อเข้าใจถึงปัญหาที่มีอยู่ในการพัฒนาและการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในบริบททางสังคมของยุคสมัยใหม่ของเกษตรกรรมในความทันสมัย ความเป็นอุตสาหกรรม และความเป็นเมือง เพื่อทำความเข้าใจรูปแบบการคุ้มครองวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่ผู้คนคาดหวัง ช่องทางในการรับรู้ด้านการเกษตร และมาตรการปรับปรุงการคุ้มครองและวิธีการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่มีอยู่ในปัจจุบัน จากการรวบรวมข้อมูลและวัสดุที่ตรงกับความเป็นจริงจะสามารถสร้างเงื่อนไขการสนับสนุนที่สมเหตุสมผลสำหรับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันได้

4.2.2. การออกแบบเนื้อหาของแบบสอบถาม

การกำหนดคำถามประกอบด้วย คำถามแบบเลือกตอบข้อเดียว คำถามแบบเลือกตอบได้หลายข้อ และคำถามอัตนัยบางข้อ ซึ่งมีรูปแบบคำตอบที่กระชับและชัดเจน สะดวกต่อการให้คำตอบของผู้ตอบแบบสอบถาม เนื้อหาของแบบสอบถามได้รับการออกแบบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและคำถามการวิจัยของวิทยานิพนธ์ โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

(1) รวบรวมข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มสำรวจ ตัวอย่างเช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา องค์ประกอบทางครอบครัวและอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นต้น เพื่อสำรวจความเข้าใจ การคุ้มครอง การสืบทอด และการพัฒนาของกลุ่มต่าง ๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

(2) สำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน สำรวจระดับความคุ้นเคยของประชาชนและช่องทางในการทำความเข้าใจลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และทำการวิเคราะห์สาเหตุของวิกฤตในการการสืบทอดของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและค้นหารูปแบบและวิธีการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในอนาคต

(3) สำรวจเกี่ยวกับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ขั้นตอนแรก ทำสถิติเกี่ยวกับวิธีการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของวิธีการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ในปัจจุบัน สุดท้ายจึงทำการสำรวจระดับการยอมรับในวิธีการคุ้มครองและสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในปัจจุบัน วิเคราะห์ความไม่เพียงพอในวิธีการคุ้มครองและการสืบทอดที่มีอยู่ วิเคราะห์ความตั้งใจของผู้ชมที่จะยอมรับ และวิเคราะห์บริบทของการเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านแอนิเมชัน เพื่อเป็นทิศทางที่เป็นไปได้สำหรับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านแอนิเมชัน

4.2.3 กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจแบบสอบถาม

กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจนั้นมุ่งเข้าไปที่บุคคลทั่วไป นักศึกษาและผู้ที่อยู่ในช่วงอายุต่างกันในเขตพื้นที่เจียงหนานประเทศจีนเป็นหลัก จำนวนคนในการสำรวจนี้อยู่ที่ประมาณ 400 คน ตามกลุ่มช่วงอายุต่างๆ ประชากรเป้าหมายรายวันจะถูกแบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 กลุ่มช่วงอายุ ได้แก่ กลุ่มคนหนุ่มสาวอายุระหว่าง 19-39 ปี กลุ่มวัยกลางคนที่มีประสบการณ์ชีวิตโซกโซนอายุระหว่าง 40-59 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป โดยจะแบ่งการสำรวจตามกลุ่มอายุเพื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม

4.2.4. การแจกจ่ายแบบสอบถามและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสำรวจนี้ใช้วิธีออนไลน์และออฟไลน์ร่วมกัน ซึ่งจะประกอบด้วยแจกจ่ายออฟไลน์ การสำรวจผ่านไปรษณีย์ และการแจกจ่ายแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ โดยแบบสอบถามออนไลน์จะดำเนินการในรูปแบบของการแจกจ่ายแบบสอบถามออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Questionnaire Stars ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบในรูปแบบออนไลน์ และสามารถแสดงผลทางสถิติได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ พร้อมกันนี้ยังสามารถแจกจ่ายแบบสอบถามในรูปแบบของการแชร์ลิงก์หน้าเว็บ และผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบได้โดยตรงโดยคลิกที่ลิงก์ของหน้าเว็บ

4.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การเลือกเป้าหมายการสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและคำถามการวิจัย งานวิจัยนี้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสี่ประเภทดังต่อไปนี้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร เจ้าหน้าที่ภาคเกษตร ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานเกษตรและผู้สืบทอดศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน และกำหนดเนื้อหาการสัมภาษณ์และแบบสัมภาษณ์ตามประเภทของผู้เชี่ยวชาญ

4.3.1 เนื้อหาในการสัมภาษณ์

หมวดหมู่ ลักษณะ ความหมายแฝง และคุณค่าร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน มาตรการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในปัจจุบัน ภาวะยากลำบากและสาเหตุในการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวิธีการและกลยุทธ์ในการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานทางดิจิทัล

4.3.2 กลุ่มเป้าหมายและจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์

ดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งหมด 4 คน

- ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑสถานเกษตร
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร 1 คน
- ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน 1 คน
- เจ้าหน้าที่กรมวิชาการเกษตร 1 คน

ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุระหว่าง 30 ถึง 70 ปี และมีบทบาททางสังคมเป็นเกษตรกร ผู้สืบทอด ผู้เชี่ยวชาญ และเจ้าหน้าที่จากพื้นที่เจียงหนานทั้งหมด

ตารางที่ 3-3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

| ผู้ให้สัมภาษณ์ | เนื้อหาของการสัมภาษณ์ |
|-------------------------------|--|
| ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร | ลักษณะการผลิตและการใช้ชีวิต รูปแบบทำนา ประเพณี การทำนาและความเชื่อ |
| เจ้าหน้าที่ภาคเกษตร | นิเวศ การวางแผนและการพัฒนาที่ยั่งยืน |
| ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานเกษตร | คุณค่าร่วมสมัย วิธีการอนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่ |
| ผู้สืบทอดศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน | ศิลปะพื้นบ้าน ประเพณี การสืบทอด |

4.3.3 วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์

เพื่อทำการรวบรวมและจำแนกที่มาทางประวัติศาสตร์ กระบวนการพัฒนา หมวดยุค ความหมายแฝง ลักษณะและคุณค่าของวัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานผ่านการสัมภาษณ์ ทำความเข้าใจเชิงลึกและการวิเคราะห์สถานะการพัฒนาของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและ มาตรการเฉพาะในปัจจุบันในการคุ้มครองและสืบทอด ทำความเข้าใจปัญหาปัจจุบันที่ต้องเผชิญด้านการ คุ้มครองและการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร และวิเคราะห์เส้นทางการสื่อสารที่เป็นนวัตกรรม ใหม่และมาตรการเฉพาะของการแปลงวัฒนธรรมและศิลปะการเกษตรเจียงหนานให้เป็นดิจิทัล

4.3.4 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์กำหนดคำถามทั้งหมด 5 ข้อสำหรับผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคน โดยคำถาม ทุกข้อจะเป็นรูปแบบอิสระปลายเปิดตั้งแต่ข้อมูลพื้นฐานไปจนถึงคำถามที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของ บุคคลที่เกี่ยวข้อง ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เป็นต้น

4.3.5 วิธีการรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมดจะได้รับการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และจะทำการสัมภาษณ์ทีละ คนตามคำถามในการสัมภาษณ์ และรวบรวมข้อมูลในรูปแบบการจดบันทึก บันทึกเสียง และภาพถ่าย เป็นต้น

5. ผลของการวิจัย

การเรียบเรียงและการสร้างองค์ความรู้ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการวิจัย เอกสาร ขณะเดียวกัน การวิจัยเชิงคุณภาพดำเนินการผ่านเครื่องมือวิจัยเช่น การสำรวจภาคสนาม แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การวิเคราะห์ความหมายแฝงและลักษณะพิเศษของ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และภายใต้การแนะนำของทฤษฎีสัญศาสตร์ สังเคราะห์ องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ขั้นที่ 3: การใช้ลักษณะเฉพาะและสัญลักษณ์ทางการเกษตรในการสร้างแอนิเมชัน เพื่อ คุ้มครองมรดกและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

สร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องการทำนาเหยงเถียนในเมืองน้ำเจียงหนาน

2. กลุ่มตัวอย่าง

องค์ประกอบแอนิเมชัน

3. วิธีการวิจัย: วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ใช้ความคิดแบบสหวิทยาการ และใช้สัญศาสตร์ วิชาการออกแบบ นิเทศศาสตร์ และ ทฤษฎีตัวแทน (theory of representation) เริ่มต้นจากการแสดงออกที่สร้างสรรค์และการออกแบบ องค์ประกอบของสัญญาณทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และรวมกับบริบทการสื่อสารทาง วัฒนธรรมร่วมสมัย และการแสดงองค์ประกอบและลักษณะของสัญญาณทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในรูปแบบแอนิเมชัน การสืบทอดและการเผยแพร่แบบสหวิทยาการผ่านการสร้างผลงาน แอนิเมชัน เพื่อขยายแนวคิดการวิจัยการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และได้รับแอนิเมชันและวิธีการสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการสืบทอดและการเผยแพร่มรดกทาง วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

4. กระบวนการวิจัย

4.1 ดำเนินการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน ภาพร่างของฉาก และการเขียนสตอรี่บอร์ดตามลักษณะพิเศษและองค์ประกอบของการเกษตร

4.2 เครื่องมือการประเมินเบื้องต้นสำหรับผลงาน : ผลประเมินผู้เชี่ยวชาญ

4.2.1 วัตถุประสงค์ของการสำรวจความคิดเห็น

เนื้อหาท่อนำหน้าของการสร้างผลงานแอนิเมชันได้รับความเห็นจากผู้ชมทั่วไป ผ่านรูปแบบของแบบสอบถาม ได้รับต้นแบบผลงานแอนิเมชันที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งเหมาะสมกับบริบทและความต้องการด้านสุนทรียภาพของสาธารณชน

4.2.2 การออกแบบเนื้อหาของแบบประเมิน

เนื้อหาการสำรวจส่วนใหญ่ รวมถึงหัวข้อของผลงานแอนิเมชันนำเสนอความคิดและความหมายแฝงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ เนื้อหาของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ รูปแบบของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ และสะท้อนความเป็นศิลปะของแอนิเมชันหรือไม่

4.2.3 กลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 3-4 แบบการสำรวจแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

| วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม | เนื้อหาของแบบสอบถาม |
|---------------------------------|--|
| ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร | 1. หัวข้อของผลงานแอนิเมชัน |
| เจ้าหน้าที่ฝ่ายเกษตร | 2. เนื้อหาของผลงานแอนิเมชัน |
| ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์การเกษตร | 3. การออกแบบภาพร่างรูปแบบ ตัวละครและฉากของผลงานแอนิเมชัน |
| นักวาดภาพการ์ตูนแอนิเมชัน | 4. ความเป็นศิลปะของแอนิเมชัน |

4.2.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจแบบประเมินแบบออนไลน์ดำเนินการในรูปแบบของการแจกแบบประเมินออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Questionnaire Stars ผู้ประเมินสามารถตอบแบบคำถามออนไลน์ได้ และรับผลลัพธ์ทางสถิติสามารถแสดงได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ

4.3 การสร้างแอนิเมชัน: การผลิตตัวละครแอนิเมชัน หัวข้อการนำข่าวเหยียดหยาม การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก การผลิตเลนส์ การพากย์เสียงและการตัดต่อ

4.4 การแสดงผลแอนิเมชัน: ผลงานแอนิเมชันนี้จะฉายในพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ย

4.5 เครื่องมือการประเมินผลงานแอนิเมชัน: แบบสอบถามความพึงพอใจ

4.5.1 วัตถุประสงค์ของการสำรวจแบบสอบถาม

ผลงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นจะถูกนำไปแสดง และรับความคิดเห็นจากผู้ชมทั่วไป ผ่านแบบสอบถาม ได้รับต้นแบบผลงานแอนิเมชันที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งเหมาะสมกับรสนิยมและความต้องการด้านสุนทรียภาพของสาธารณชน

4.5.2 การออกแบบเนื้อหาของแบบสอบถาม

เนื้อหาการสำรวจส่วนใหญ่ รวมถึงหัวข้อของผลงานแอนิเมชันนำเสนอความคิดเห็นและความหมายแฝงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ เนื้อหาของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ รูปแบบของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ และสะท้อนความเป็นศิลปะของแอนิเมชันหรือไม่

4.5.3 กลุ่มเป้าหมายของแบบสอบถาม

เป้าหมายของการสำรวจแบบสุ่มนั้นเน้นไปที่บุคคลทั่วไป นักศึกษา และผู้คนที่มีความแตกต่างกันในพื้นที่เจียงหนานของประเทศจีนเป็นหลัก จำนวนคนในการสำรวจครั้งนี้คือ 400 คน ตามกลุ่มอายุ ต่าง ๆ แบ่งกลุ่มตามกลุ่มเป้าหมายเป็น 3 ช่วงวัยได้แก่ วัยรุ่นอายุ 19 – 39 ปี วัยกลางคนอายุ 40-49 ปีที่มีประสบการณ์ชีวิตมากมาย และกลุ่มคนอายุมากกว่า 60 ปี โดยแบ่งตามอายุเพื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม

4.5.4 การแจกแบบสอบถามและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจแบบสอบถามในสถานที่จริงและการสำรวจแบบสอบถามแบบออนไลน์ ดำเนินการในรูปแบบของการแจกแบบสอบถามออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Questionnaire Stars ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถตอบแบบคำถามออนไลน์ได้ และรับผลลัพธ์ทางสถิติสามารถแสดงได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ

5. ผลของการวิจัย

สร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องนาข้าวหเวยเถียนในเจียงหนาน เพื่อสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

การศึกษาวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน 7 ประเภท

1. เครื่องมือการผลิต

ในงานด้านเกษตรกรรมของชาวเจียงหนานได้มีการสร้าง คิดค้นและปรับปรุงเครื่องมือการเกษตรจำนวนมากเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพอากาศ และเงื่อนไขทางภูมิศาสตร์ในท้องถิ่นสำหรับการทำนาขั้นสูงเถียน หากว่าด้วยข้อกำหนดของการทำเกษตรกรรมสามารถแบ่งประเภทเครื่องมือออกเป็นเครื่องมือเตรียมหน้าดิน เครื่องมือเพาะปลูก เครื่องมือด้านชลประทาน เครื่องมือเก็บเกี่ยว และเครื่องมือเสริมเพิ่มเติมทางการเกษตร โดยเครื่องมือทางการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานมีจำนวนมาก ทั้งแบ่งการใช้งานอย่างละเอียดและมีประสิทธิภาพด้านการใช้งานสูง จึงถือเป็นเครื่องมือวัตถุทางอารยธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในพื้นที่ ดังแสดงในตารางที่ 3-5

ตารางที่ 3-5 ประเภทเครื่องมือการผลิต

| ประเภทเครื่องมือ | ชื่อเครื่องมือการเกษตร |
|-------------------------|--|
| เครื่องมือเตรียมหน้าดิน | เหล่ซือ ไถ คราด พลั่วเถียนเซียน คราดไถพรวน พลั่ว |
| เครื่องมือเพาะปลูก | เก้าอี้ม้า คันไถหวาน คันไถน้ำเต้า ที่ตักดิน ตะกร้ายาวโหล่ว |

| ประเภทเครื่องมือ | ชื่อเครื่องมือการเกษตร |
|--------------------------|--|
| เครื่องมือด้านชลประทาน | ชะลอมวิดน้ำ เหวียนน้ำ (ล้อวัว, ล้อลม, คันเหยียบ) ถังสูบน้ำ กระจับวิดน้ำ |
| เครื่องมือเก็บเกี่ยว | ฉาบ เคียว ถังข้าวตำถุ้ง แคร่ตีข้าว ตะกร้าหึ่งจื่อ |
| เครื่องมือเสริมเพิ่มเติม | เครื่องสีข้าว โม่บด ชงตุย ไม้ตีข้าว ครก กระจับ เครื่องฟัดข้าว |

1.1 เครื่องมือเตรียมหน้าดิน

คันไถ เป็นเครื่องมือเตรียมดินหลักในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในกระบวนการผลิตทางการเกษตรทั้งหมด โดยในช่วงปลายราชวงศ์ถังได้เริ่มมีการใช้คันไถด้ามโค้งหรือที่เรียกว่า "คันไถเจียงตง" ในพื้นที่เจียงหนาน ดังแสดงในภาพที่ 3-3 คันไถเจียงตงเป็นเครื่องมือที่มีลักษณะเด่นแบบคันไถนาข้าวสุ่ยเถียนสมัยใหม่ของเจียงหนาน มีโครงสร้างที่เล็กและซับซ้อน ชิ้นส่วนประกอบด้วย 11 ส่วนซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการทำนาในพื้นที่ขนาดเล็กทางตอนใต้ ในด้านการใช้งานและการเผยแพร่ของคันไถเจียงตงไม่เพียงแต่เป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาของเกษตรกรรมในขณะนั้น หากแต่ยังมีอิทธิพลสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคันไถของประเทศจีนในเวลาต่อมา ทั้งยังมีความสำคัญและบทบาทอย่างมากในแง่ทางประวัติศาสตร์การพัฒนาเครื่องมือการเกษตรของจีน นอกจากนี้ ยังมีเครื่องมือใช้สำหรับการเตรียมหน้าดินอื่นๆ อีก อาทิ พลั่ว พลั่วเถียวเซียน คราดไถพรวน (chao) คราด เป็นต้น ดังแสดงในภาพที่ 3-3-8 โดยเครื่องมือเหล่านี้มีบทบาทการใช้งานที่แตกต่างกันไปตามรูปแบบของการทำนา



ภาพที่ 3-3 คันไถเจียงตง (พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-4 พลั่ว (Yunpeng Tang, 2023)



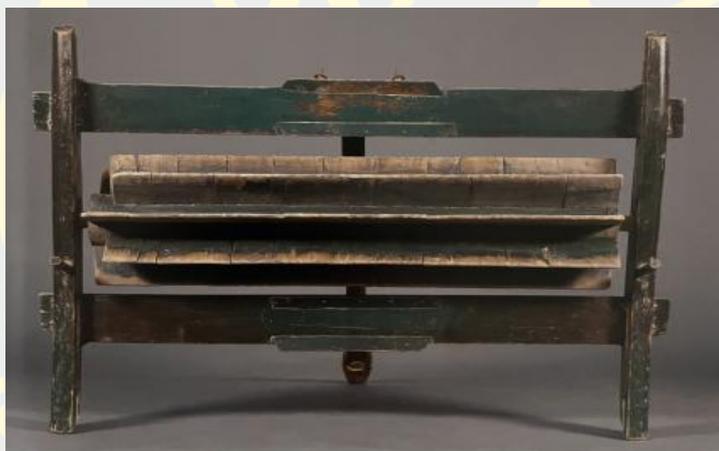
ภาพที่ 3-5 พลั่วเถียวเซียน (xian) (Yunpeng Tang, 2023)



ภาพที่ 3-6 คราดไถพรวน (chao) (พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-7 คราดไม้แดง (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-8 คราดเหล็กเกี่ยฉือ (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน)

1.2. เครื่องมือเพาะปลูก

เครื่องมือทำการเพาะปลูกที่สำคัญที่สำคัญในพื้นที่เจียงหนาน ได้แก่ “เก้าอู้ม่า” “คันไถหว่าน” และ “คันไถน้ำเต้า” นอกจากนี้ ยังมีเครื่องมือที่ใช้ช่วยในการเพาะปลูก อาทิ ที่ตัดดิน ตะกร้ายาวโหล่ว เป็นต้น “เก้าอู้ม่า” ถือเป็นเครื่องมือที่เกษตรกรเจียงหนานใช้สำหรับนั่งเพื่อปักหรือถอนต้นกล้าข้าว โดยมีลักษณะคล้ายเรือขนาดเล็กที่มีฐานกันเรียบ ส่วนหัวและท้ายกระดกขึ้นเพื่อช่วยในการเคลื่อนย้ายตอนทำนาได้อย่างสะดวก ดังแสดงในภาพที่ 3-9



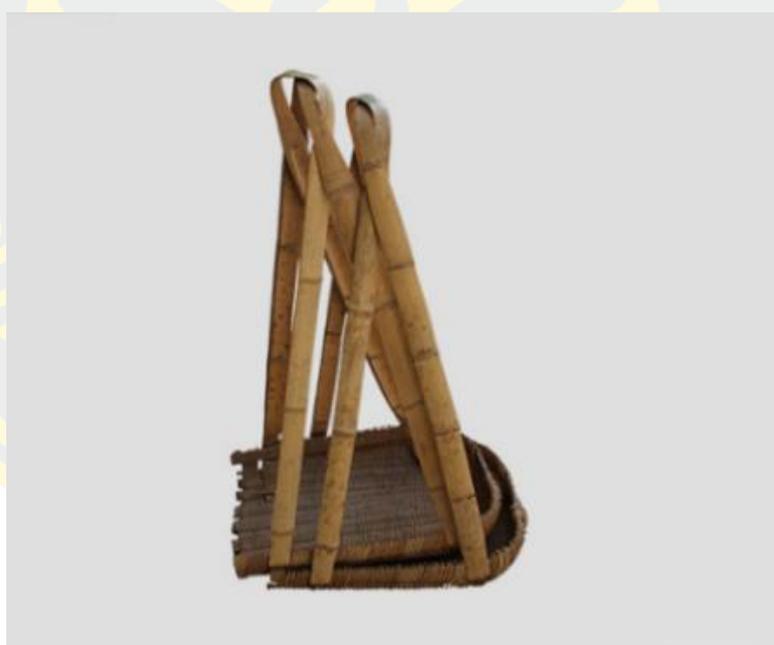
ภาพที่ 3-9 เก้าอี้ม้า (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-10 คันไถหว่าน (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-11 คันไม้ น้ำเต้า (พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-12 ที่ตักดิน (ji)(พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-13 ตะกร้ายาวโหล่ว (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)

1.3. เครื่องมือด้านชลประทาน

การทำนาในเจียงหนานมีความเชื่อมโยงอย่างมากกับน้ำ เนื่องจากปัจจัยด้านแหล่งน้ำ และภูมิประเทศ ส่งผลให้เครื่องมือด้านชลประทานจำเป็นต้องปรับให้สอดคล้องกับสภาวะท้องถิ่น โดยเครื่องมือด้านชลประทานที่สำคัญในพื้นที่เจียงหนานได้แก่ ระเบิดวิดน้ำ ดังแสดงในภาพที่ 3-14 ทั้งนี้ ตามปัจจัยด้านกำลังการใช้งาน แบ่งออกเป็นระเบิดแบบล้อวัว ระเบิดที่ขับเคลื่อนด้วยลม และระเบิดแบบคันเหยียบ นอกจากนี้ ยังมีเครื่องมือด้านชลประทานอื่นๆ อาทิ ถังสูบน้ำ กระจับวิดน้ำ เป็นต้น



ภาพที่ 3-14 ระเบิดวิดน้ำ (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-15 ชะลอมวิดน้ำ (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)

1.4. เครื่องมือเก็บเกี่ยว

เคียว ถือเป็นเครื่องมือเก็บเกี่ยวข้าวที่สำคัญที่สุดในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งยังเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่เก่าแก่ที่สุด รูปทรงของเคียวค่อนข้างเรียบง่าย โดยมีรูปแบบหนึ่งด้ามจับยาวติดส่วนหัวในแนวตั้ง มีขนาดเล็กและน้ำหนักเบา ใช้เก็บเกี่ยวได้ง่าย ดังภาพที่ 3-16



ภาพที่ 3-16 เคียว (พิพิธภัณฑสถานการเกษตรของจีน, 2023)

1.5. เครื่องมือเสริมเพิ่มเติม

ภายหลังจากการเก็บเกี่ยวต้องนำเข้าสู่กระบวนการแปรรูปเพิ่มเติม 3 ขั้นตอนเพื่อให้ได้มาซึ่งเมล็ดข้าว โดยกระบวนการแรกคือการนวดข้าว เครื่องมือนวดข้าวแบบดั้งเดิมในพื้นที่เจียงหนานได้แก่ ถังนวดข้าว ไม้ตีข้าวและแคร่ตีข้าว เป็นต้น กระบวนการถัดมาคือการปอกเปลือก เครื่องมือที่ใช้ทั่วไป ได้แก่ ครก เครื่องสีข้าว โม่บด เครื่องตีด้วยน้ำ เป็นต้น กระบวนการสุดท้ายคือการล้างทำความสะอาด เครื่องมือที่ใช้ทั่วไป ได้แก่ กระด้ง เครื่องผัดข้าว ตะแกรง ฯลฯ ดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 3-17 ถังนวดข้าว (พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-18 ไม้ตีข้าว (พิพิธภัณฑ์การเกษตรของจีน, 2023)



ภาพที่ 3-19 เครื่องสีข้าว (พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-20 โม้บด(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-21 กระด้ง(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-22 เครื่องฟัดข้าว (พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)

เครื่องมือการเกษตรเจียงหนานถือเป็นรูปแบบที่ปรากฏทางวัฒนธรรมของการเกษตรอีก รูปแบบหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อันโดดเด่นในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งประจักษ์ถึงด้านการพัฒนา ของประวัติศาสตร์การเกษตรเจียงหนานทั้งหมดที่ยังคงดำรงอยู่ในเกษตรกรรมการทำนาข้าว นอกจากนี้ เครื่องมือการเกษตรเจียงหนานยังถือเป็นสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่ แสดงออกให้เห็นถึงในแง่จิตวิทยาและอารมณ์การตระหนักรู้ของผู้คน กล่าวโดยสรุป จิตวิญญาณ อันเด่นชัดทางอารยธรรมเจียงหนานเหล่านี้ ไม่เพียงแต่เป็นรากฐานทางอารยธรรมเท่านั้น หากแต่ยัง เต็มไปด้วยรากฐานของวัฒนธรรมดั้งเดิมด้วยเช่นกัน

2. เครื่องใช้สำหรับการดำรงชีวิต

เจียงหนานเป็นที่รู้จักในนาม “เมืองแห่งอู่น้ำอู่น้ำ” แม้ว่าเศรษฐกิจด้านการเกษตรจะ เจริญรุ่งเรือง หากแต่ยังก่อเกิดรูปแบบการดำรงชีวิตดั้งเดิมที่อุดมสมบูรณ์ในขณะเดียวกัน เครื่องใช้ สำหรับการดำรงชีวิตดั้งเดิมเจียงหนานเป็นเครื่องใช้ที่สร้างและใช้ในชีวิตประจำวันโดยชาวเจียงหนาน ซึ่งมีลักษณะ รูปทรงและการใช้งานที่แตกต่างกันไป หากจำแนกถึงประเภทการใช้งานที่ได้จากการ ค้นคว้ารวบรวมสำรวจภาคสนาม สามารถแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ เครื่องใช้ในครัว เครื่องใช้ประดับตกแต่งและเครื่องมือสำหรับสิ่งทอ

2.1 เครื่องใช้ในครัว

เครื่องครัวที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของชาวเจียงหนาน ได้แก่ เตา เครื่องสุบลม ถ้วย ปั้นดินเผา โหลเหล้า โถเก็บความร้อน เป็นต้น ทั้งนี้ เครื่องสุบลมถือเป็นเครื่องมือที่นิยมใช้กันมาก ที่สุดสำหรับเกษตรกรในการประกอบอาหาร โดยประกอบด้วยเครื่องและด้ามสำหรับกดดิ่งที่ทำจาก ไม้ เมื่อดันและดิ่งเครื่องไม้นี้ อากาศที่เข้าสู่ช่องอากาศจะถูกส่งไปยังท่ออากาศผ่านช่องระบายอากาศ และนำไปใช้ในการประกอบอาหาร ดังแสดงในภาพที่ 3-23



ภาพที่ 3-23 เครื่องดันลมมือ(พิพิธภัณฑวัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน, 2023)



ภาพที่ 3-24 เตา(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-25 โถไม้เก็บความร้อน(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-26 โถหมวกกวนม้าว(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-27 น้ำเต้าเก็บเหล้า(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-28 กาน้ำเก็บความร้อน(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-29 ถังน้ำ(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-30 ตะกร้าถือมือ(พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป๋ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-31 ที่ใส่ตะเกียบ(พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป๋ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-32 กาต้มน้ำ(พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป๋ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-33 โถดองผัก(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-34 ถ้วยน้ำมัน(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)

2.2 เครื่องใช้ตกแต่งสำหรับอยู่อาศัย

เครื่องเรือนและของประดับตกแต่งที่ใช้ในที่พักอาศัย อาทิ เติง ฉากกั้น เก้าอี้นั่ง โต๊ะ เครื่องแปรง เป็นต้น ทั้งยังรวมถึงเครื่องทำความร้อน เครื่องทำความเย็น เครื่องทำความสะอาด เครื่องให้แสงสว่าง เป็นต้น



ภาพที่ 3-35 โต๊ะเครื่องแป้ง(พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-36 โต๊ะล้างหน้า(พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-37 เก้าอี้เอน(พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-38 ที่แขวนตะเกียงน้ำมัน(พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-39 ที่วางตะเกียงน้ำมันทองแดง(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-40 เชิงเทียนเคลือบ(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)



ภาพที่ 3-41 เชิงเทียนสิงโตคู่(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-42 ตะเกียงกันลม(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-43 เซิงเทียน(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซาน, 2023)

2.3 เครื่องมือสำหรับสิ่งทอ

“ชายไถหญิงทอ” เป็นคำกล่าวและสิ่งที่สะท้อนให้เห็นอันสำคัญของวัฒนธรรมการเกษตรของประเทศจีน ซึ่งหมายถึงผู้ชายออกไปทำไร่ทำนา ส่วนผู้หญิงทอผ้าอยู่ที่บ้าน ทั้งนี้ เนื่องจากข้อได้เปรียบทางภูมิศาสตร์และสภาพภูมิอากาศจึงทำให้เจียงหนานเป็นพื้นที่สำคัญในการเพาะปลูกฝ้ายของประเทศจีน อีกทั้ง อุตสาหกรรมสิ่งทอได้รับการพัฒนามาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งตลอดช่วงเวลาดังกล่าวได้ก่อให้เกิดเครื่องมือด้านสิ่งทอมากมาย อาทิ ไนปั่นด้าย เครื่องทอผ้า เป็นต้น



ภาพที่ 3-44 ไนปั่นด้าย(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซาน, 2023)



ภาพที่ 3-45 ในปั่นด้าย(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรตำบลเปี้ยซาน, 2023)

เครื่องมือการเกษตรเจียงหนานได้สะท้อนทัศนคติและแนวคิดของผู้คนเกี่ยวกับวิถีการดำรงชีวิตในโลกแห่งชนบทได้อย่างครอบคลุม ทั้งรวมไปถึงในด้านอาหารการกิน การพิธีต่างๆของผู้คน ตลอดจนช่วงระยะเวลาฤดูกาลต่างๆ เป็นต้น โดยเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันเหล่านี้ต่างได้สืบทอดส่งต่อผ่านไปยั้งหลายพันครัวเรือนในชนบท ซึ่งต่างล้วนเปล่งประกายไปด้วยภูมิปัญญาการดำรงชีวิตแบบดั้งเดิม

3. เครื่องแต่งกาย

ขนบธรรมเนียมเครื่องแต่งกาย หมายถึงประเพณีและอุปนิสัยอันคุ้นชินของผู้คนในการดำรงชีวิตประจำวันเกี่ยวกับเสื้อผ้า รองเท้า หมวก เครื่องประดับ เครื่องสวมใส่ ฯลฯ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมการดำรงชีวิต ทั้งนี้ การทำนาเกษตรกรรมถือเป็นที่มาของการดำรงชีวิตหลักในเจียงหนาน โดยในระหว่างการทำนาของชาวเจียงหนานจากรุ่นสู่รุ่น ต่างได้ก่อเกิดรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนไว้มากมาย ส่วนใหญ่จะนิยมสวมผ้าโพกศีรษะ ผ้าพันคอ เสื้อเย็บปะติด กางเกงเย็บปะติด กระโปรงจับจีบ ผ้าพันเอว ผ้าคาดอก ผ้ารัดม้วน และรองเท้าปัก ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์การแต่งกายอันโดดเด่นของหมู่บ้านสาหร่ายน้ำเจียงหนานแห่งนี้

ผ้าโพกขาวโถว: มีรูปทรงคล้ายสี่เหลี่ยมคางหมูหน้าจั่ว ช่วงปลายมีเชือกพู่ห้อยสีสนสดใส เมื่อมีการเคลื่อนไหวตัว พู่ห้อยจะแกว่งไปตามจังหวะซึ่งเป็นการตกแต่งที่โดดเด่น ผ้าโพกขาวโถวไม่เพียงแต่จะใช้สำหรับมัดผม กันแดด บังลมเท่านั้น หากแต่ยังสามารถใช้สำหรับตกแต่งประดับเครื่องแต่งกายให้มีความน่าสนใจและสวยงามเพิ่มขึ้นได้อีก



ภาพที่ 3-46 ผ้าโพกปาวโถว(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมซูโจวอู๋, 2023)

ผ้าคาดอก: หรือที่เรียกว่า “ผ้าคาดท้อง” มีลักษณะเป็นทรงกระจับคล้ายเพชร ปัก ลวดลายดอกไม้บริเวณคอผ้าพร้อมเชือกแดงหรือเชือกเงินคล้องไว้ และมีสายผูกบริเวณมุมทั้งสอง ด้านซ้ายขวาสำหรับผูกด้านหลัง โดยช่วงกลางฤดูร้อน สตรีแห่งเมืองสายน้ำเหล่านี้มักนิยมสวมใส่เพื่อความเย็นสบายและสะดวกสบายต่อการดำรงชีวิตท่ามกลางวิถีธรรมชาติ

เสื่อเย็บปะติด: เสื่อเย็บปะติดถือเป็นหนึ่งใน “แปดสิ่งหลัก” ของเครื่องแต่งกายที่สื่อถึง ความเป็นสตรีแห่งเมืองสายน้ำมากที่สุด ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม “เสื่อเย็บปะติดใหญ่” หรือ “เสื่อ ต่อ” โดยตำแหน่งที่เย็บปะติดผ้ามักเป็นบริเวณที่ขาดได้ง่ายเมื่อสตรีแห่งเมืองสายน้ำสวมใส่ขณะ ทำงาน เมื่อผ้าขาดชำรุดก็จะใช้วิธีการเย็บปะติดแบบดั้งเดิมในการปะผ้าบริเวณดังกล่าว ซึ่งถือเป็นวิธี ยืดอายุการใช้งานเครื่องแต่งกายได้อย่างชาญฉลาด



ภาพที่ 3-47 ผ้าคาดอก (พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมซูโจวอู๋, 2023)



ภาพที่ 3-48 เสื้อเย็บปะติด (พิพิธภัณฑวัตถุวัฒนธรรมชูโจวอู่, 2023)

กระโปรงจับจีบ: ประกอบด้วยแผ่นผ้ากระโปรงขนาดใหญ่สองชั้นที่มีความยาวระดับเข่า มีการจับจีบบริเวณเอวทั้งสองด้านพร้อมเชือกสำหรับผูก กระโปรงจับจีบไม่เพียงแต่มีส่วนช่วยรองรับช่วงบริเวณเอวไม่ให้โดนลมและป้องกันความหนาวเย็นให้กับผู้สวมใส่เท่านั้น หากแต่การออกแบบให้แคบบริเวณช่วงเอวมีส่วนช่วยพรางสรีระให้ดูสวยงามมากขึ้นเมื่อสวมใส่ นอกจากนี้ ยังสามารถใช้เพื่อปกปิดส่วนของร่างกายเมื่อต้องอยู่บริเวณที่ราบทุ่งนา (Lu Linhan, 2023, สำนักข่าวผิงฟ่าย)

กระโปรงพันเอว: โดยทั่วไปประกอบด้วยผ้าฝ้ายต่างสีขนาดเล็กและใหญ่สองชั้น โดยมีกระเปาะซ่อนไว้ระหว่างผ้าฝ้ายสองชั้นเพื่อใช้สำหรับใส่ของหรือเมล็ดเพาะปลูก บริเวณขอบด้านนอกถูกออกแบบเย็บด้วยแถบผ้าที่มีสีต่างกันเพื่อตกแต่งและป้องกันความเสียหายของตัวผ้า

ผ้าคาดเอว: ทำจากวัสดุผ้าหลายชั้นเย็บติดกระดุมที่ปลายทั้งสองข้างเพื่อเกี่ยวเข้ากับเอว ตัวผ้ามีความแข็งแรงสามารถรองรับบริเวณช่วงเอวได้ดีเพื่อลดอาการปวดเมื่อยของสตรีเมื่อต้องโน้มตัวในช่วงที่ทำงาน ทั้งนี้ เหล่าสตรีมักนิยมปักลวดลายสวยงามมีสีสันลงบนผ้าคาดเอวเพื่อสื่อถึงความคาดหวังของการดำรงชีวิตอันงดงาม



ภาพที่ 3-49 กระโปรงจับจีบ (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมชูโจวอู่, 2023)



ภาพที่ 3-50 กระโปรงพันเอวและผ้าคาดเอว (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมชูโจวอู่, 2023)

กางเกงเย็บปะติด: เป็นหนึ่งในรูปแบบกางเกงที่พบได้ทั่วไปในพื้นที่เจียงหนาน โดยชอบกางเกงมีขนาดกว้างและมีความยาวเหนือช่วงเข่า ด้วยความสั้นและขากางเกงที่กะทัดรัดมีส่วนช่วยให้สตรีเคลื่อนไหวร่างกายได้ง่ายขณะทำนาข้าว ทั้งยังช่วยป้องกันยุงกัดได้ดี กางเกงเย็บปะติดส่วนใหญ่ทำจากผ้าสีเข้มและผ้าพิมพ์ลายดอกฟ้าคราม ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยยืดอายุการใช้งานของกางเกงเท่านั้น หากแต่ยังช่วยให้สร้างความสวยงามองค์รวมทั้งหมดให้กับกางเกงได้เป็นอย่างดี

ผ้ารัดม้วน: นิยมใช้ในการผลิตแรงงานของพื้นที่เจียงหนาน โดยใช้พันรอบน่องด้วยสายรัดนี้เพื่อป้องกันลมและความเย็น ป้องกันฝุ่น วัชพืชและยุง รวมไปถึงป้องกันไม่ให้ขากางเกงเปื้อนโคลน ซึ่งหากใช้ตอนทำนาข้าวสามารถถอดใช้ได้สะดวก



ภาพที่ 3-51 กางเกงเย็บปะติด (พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมชูโจวอู่, 2023)



ภาพที่ 3-52 ผ้ารัดม้วน (พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมชูโจวอู่, 2023)

รองเท้าปัก: รองเท้าปักประกอบด้วยพื้นรองเท้าหลายชั้น ด้านบนปักลวดลายมงคลอันสวยงามและปักแถวรองเท้าที่สานรองเท้า รองเท้าผ้าที่มีปักบริเวณด้านบนเรียกว่า “ปานจื่อโถว” ซึ่งนิยมสวมใส่ในพิธีการต่างๆ ส่วนรองเท้าที่มีทรงปลายแหลมเรียกว่า “จูก่งโถว” นิยมใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวัน ดังแสดงในภาพที่ 3-53



ภาพที่ 3-53 รองเท้าปัก (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมซูโจวอู๋, 2023)



ภาพที่ 3-54 เครื่องแต่งกาย (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมซูโจวอู๋, 2023)

ชุดกันฝน: เป็นชุดที่ทำจากหญ้า มีความหนาและสามารถสวมใส่เหมือนเสื้อผ้าเพื่อป้องกันฝน ชุดกันฝนดังกล่าวประกอบด้วยเสื่อบนและกระโปรงสองชั้น โดยจะสวมใส่คู่กับหมวกไม้ไผ่เพื่อป้องกันฝน ซึ่งมีความสะดวกสบายอย่างมากเมื่อใช้สวมใส่ขณะทำงาน



ภาพที่ 3-55 ชุดกันฝน (พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมซูโจวอู่, 2023)

เครื่องแต่งกายสตรีแห่งเมืองสายน้ำชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมการทำนาในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญา ความเรียบง่าย วิธีการปฏิบัติและความสวยงามของเกษตรกรในเจียงหนาน อีกทั้ง ด้วยความแตกต่างด้านอายุ ส่งผลให้สีสัน การตกแต่งเครื่องแต่งกายของสตรีวัยรุ่นกับผู้สูงอายุมีความแตกต่างกัน โดยสตรีส่วนใหญ่นิยมสวมใส่เครื่องแต่งกายที่หรูหรา เน้นความสวยงามทางสรีระร่างกายและการตกแต่งเป็นหลัก ในขณะที่สตรีสูงอายุส่วนใหญ่นิยมสวมใส่เสื้อผ้าสีเข้ม เน้นความรู้สึกเคร่งขรึม มั่นคงและสบายตัวเป็นหลัก โดยตลอดช่วงการพัฒนาอันยาวนานของเครื่องแต่งกายเหล่านี้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา จึงก่อเกิดเป็นแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์อันเต็มไปด้วยเอกลักษณ์ดั้งเดิมทางวัฒนธรรมอันโดดเด่นของพื้นที่หมู่บ้านสายน้ำแห่งนี้

4. สถาปัตยกรรม

เมืองซูโจว ถือเป็นเมืองศูนย์กลางของเจียงหนาน ตั้งอยู่ลุ่มแม่น้ำไท่หูบริเวณตอนกลางดินดอนสามเหลี่ยมปากแม่น้ำแยงซี ติดคลองใหญ่ปักกิ่ง-หางโจวมีแม่น้ำไหลจากเหนือจรดใต้ ทั้งเชื่อมโยงระหว่างแม่น้ำทะเลสาบเข้าด้วยกัน เมื่อ 514 ปีก่อนคริสตกาล Wu Zixu ได้เลือกสถานที่เพื่อสร้างเมืองหลวงโดยยึดแม่น้ำเป็นหลักและสร้างถนนคู่ขนานแม่น้ำให้ไหลผ่านจนค่อยๆ ก่อเกิดเป็นผังเมือง หลังจากนั้นเป็นต้นมา ที่อยู่อาศัยหลากหลายประเภทซึ่งรวมถึงสวนต่างๆ ถูกสร้างขึ้นอย่างต่อเนื่องในหลายราชวงศ์เรื่อยมา จนค่อยๆ ก่อเกิดเป็นลักษณะกลุ่มอาคารที่พักอาศัยรวมถึงตรอกซอยที่สร้างขึ้นใกล้แหล่งน้ำ กลายเป็นภูมิทัศน์เมืองต้นแบบ “ถนนจากสายนที” “เมืองจากสายนที” และ “ผู้หลับไหลบนสายนที” ของเจียงหนาน ทั้งนี้ อาคารสถาปัตยกรรมโบราณเจียงหนานมี “ความสวยงาม” “สง่างาม” เป็นจุดเด่นหลัก โดยรูปทรงภายนอกดูมีความอ่อนช้อย มีความละเอียดอ่อนแต่แฝงไปด้วยพลัง ดังแสดงในภาพที่ 3-56



ภาพที่ 3-56 สถาปัตยกรรมเจียงหนาน (คณะศิลปการออกแบบ มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกวางตุ้ง, 2023)

โครงสร้างของที่พักออาศัยเจียงหนานส่วนใหญ่เป็นโครงสร้างระบบเสาและคานรัศแบบ “ชวนโต้ว” ซึ่งไม่ใช่คานแต่จะใช้เสาค้ำเพื่อรองรับไม้แป (lin) โดยตรง ดังแสดงในภาพที่ 3-57 บริเวณภายนอกสร้างด้วยผนังก่ออิฐฉาบปูนหรือผนังฉาบปูนและผนังส่วนใหญ่ทาสีขาว บริเวณผนังด้านล่างมักติดแผ่นหินหรืออิฐ โถงภายในก็นิยมปูด้วยหินชนวนซึ่งทนทานต่อการกัดกร่อนและความชื้นในช่วงฤดูฝน ด้านการตกแต่งสถาปัตยกรรมภายในโดยทั่วไปใช้โครงสร้างจากไม้ เน้นการตกแต่งแกะสลักไม้ อย่างวิจิตร ด้านการใช้งานบริเวณโถงจะแตกต่างกันไปตามแต่ละวัตถุประสงค์ โดยทำการแบ่งพื้นที่ด้วยที่กั้น ที่กั้นไม้ ประตูกั้น ฯลฯ แบบดั้งเดิม นอกจากนี้ มีการตกแต่งโครงคานด้วยการแกะสลักไม้ อันประณีตเพียงเล็กน้อย ซึ่งนิยมทาสีโทนเกาลัด สีน้ำตาล สีเทา และสีอื่นๆโดยไม่ทาสีใดเพิ่ม ส่วนสีบริเวณภายนอกตัวบ้านนิยมทาสีน้ำตาล ดำ เขียวเข้ม ฯลฯ ซึ่งตัดกับผนังสีขาวและกระเบื้องสีเทาให้ดูมีความวิจิตรสว่างตาที่ผสมผสานเข้ากับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติโดยรอบได้เป็นอย่างดีจุดตั้งภาพวาดเมืองแห่งสายน้ำอันงดงาม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยอันเรียบง่ายและละเอียดอ่อน ตลอดจนการแสวงหาทัศนคติด้านการดำรงชีวิตอันสมบูรณ์ของชาวเจียงหนาน



ภาพที่ 3-57 ชวนโต้ว (สำนักงานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2023)

ศิลปะการตกแต่งสถาปัตยกรรมที่พักอาศัยชูโจวนิยมใช้ “การแกะสลักทั้งสาม” ได้แก่ การแกะสลักด้วยอิฐ การแกะสลักไม้ และการแกะสลักหิน ดังคำกล่าวที่ว่า “ที่พักใดปราศจากการแกะสลักแล้วไซ้รที่นั่นไม่นับเป็นที่พักที่สมบูรณ์ และการแกะสลักเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด” ทั้งนี้ “การแกะสลักทั้งสาม” ได้กลายเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ของสถาปัตยกรรมที่พักอาศัยชูโจว นอกจากนี้เพลงพื้นบ้านอู่เกอได้มีเนื้อร้องที่ว่า “บุปผาทอดยาวบนกำแพงเรียงรายนับร้อย” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์พื้นที่ของที่พักอาศัยชูโจว

การแกะสลักอิฐ: ถือเป็นศิลปะการตกแต่งประเภทหนึ่ง ส่วนใหญ่นิยมใช้ตกแต่งบริเวณหอโถงประตูใหญ่ ประตูผนัง คานค้ำตัวโถง คานเหล็กพาวฟาง ผนังกันจ้าวปี ช่องว่างหน้าต่างคางซวง ประตูตั้งเหมิน ผนังฮวาเฉียง เป็นต้น ซึ่งงานแกะสลักอิฐเหล่านี้เป็นงานฝีมือที่วิจิตรบรรจง ผสมผสานกับแนวคิดอัญญาชาญฉลาด ลวดลายเรียวบางเสมอทั่วกัน แสดงถึงความวิจิตรงดงาม



ภาพที่ 3-58 อิฐแกะสลักหอโถงบนประตูใหญ่ชูโจว(sgss8.net/tpdq/37095343/)

การแกะสลักไม้: การตกแต่งไม้แกะสลักของสถาปัตยกรรมที่พุกอาศัยชูโจว โดยทั่วไปนำไปใช้กับคานบ้าน ไม้เชื่อมฟาง โต๊ะไม้ ป่าวเหลียงหยุน ไม้ค้ำฝัผา เจิงคาเซวี่ซัวเหยียน เพยจ้าว ลั่วตี้จ้าว แผ่นกั้นห้องโถง หน้าต่าง ประตู ฉุนปาน เป็นต้น ซึ่งวัสดุแกะสลักไม้ส่วนใหญ่เป็นไม้สน แปะก๊วย ไม้บอซู้วู้ดต์ และไม้หนานมู่ เป็นต้น รวมถึงมีการใช้เทคนิคศิลปหัตถกรรมที่หลากหลาย อาทิ การแกะสลักแบบโล่่วคง การแกะสลักทรงกลม การแกะสลักนูน และการแกะสลักหยางเค่อ ฯลฯ ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีสีสัน นุ่มนวลวิจิตรงดงาม ทั้งยังมีความละเอียดอ่อนแต่แฝงไปด้วยพลัง



ภาพที่ 3-59 ปลาแปลม้งกร(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)



ภาพที่ 3-60 เก้าอี้(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ชาน, 2023)

การแกะสลักหิน: พบการแกะสลักหินค่อนข้างน้อยในสถาปัตยกรรมที่พุกอาศัยชูโจว โดยทั่วไปมักใช้กับประตู ฐานเสา แผ่นพื้น ราวบันได ชั้นบันได บ่อน้ำวงกลม เป็นต้น ซึ่งวัสดุส่วนใหญ่ที่ใช้คือหินแกรนิตจินซานและหินซีซานชิงในพื้นที่



ภาพที่ 3-61 สิงโตหิน(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน, 2023)



ภาพที่ 3-62 หินแกะสลักชื่อเหวินซุ่มประตู (chi)(พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน, 2023)

กล่าวโดยสรุปคือ รูปแบบสถาปัตยกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของเจียงหนานเป็นผลลัพธ์ที่ได้มาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนานของเจียงหนาน รวมถึงสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและมนุษยนิยมที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งสถาปัตยกรรมเหล่านี้เปรียบเสมือนไข่มุกอันเปล่งประกายในประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมจีนโบราณ โดยเน้นไปที่รูปทรงอันวิจิตรและใช้งานจริง ทั้งยังเป็นการรวบรวมแก่นแท้ของงานศิลปหัตถกรรมดั้งเดิมพื้นบ้านและศิลปะการตกแต่งในท้องถิ่น

5. ประเพณีการทำนา

เกษตรกรเจียงหนานได้ต่างลี้วนผ่านวัฏจักรของการทำนามาแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการทำนาช่วงฤดูใบไม้ผลิ การทำนาในฤดูร้อน การเก็บเกี่ยวในฤดูใบไม้ร่วง หรือแม้กระทั่งการเก็บรักษาในฤดูหนาว โดยประเพณีด้านการผลิต การดำรงชีวิต ความเชื่อ ฯลฯ ต่างล้วนสั่งสมมาจากมุมมองของการผลิตทางการเกษตรซึ่งถือเป็นจุดยืนสำคัญและมีบทบาทเชิงบวกอย่างมากในภาคการเกษตร ขณะนั้น ประเพณีการทำนาไม่เพียงแต่เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการสืบทอดและส่งเสริมในด้านคุณค่าทางยุคสมัยด้วยเช่นกัน ทั้งยังถือเป็นตัวแทนชั้นสูงของวัฒนธรรมการเกษตรและจิตวิญญาณของเหล่าเกษตรกร ตลอดจนยังสื่อถึงการตระหนักคิดและความเข้าใจของผู้คนเกี่ยวกับชีวิต ธรรมชาติ และสังคม

ประเพณีการเตรียมทำนา

(1) **โคลนเหนียนเหอหนี:** ฤดูใบไม้ผลิ ถือเป็นฤดูแห่งการเพาะปลูกของปี ตามธรรมเนียมการทำนาในท้องถิ่นจำเป็นต้องเตรียมการหลายสิ่งก่อนทำการเกษตร ได้แก่ การเตรียมหน้านา “ไคเคิ้นตั้งเถียน” “โคลนเหนียนเหอหนี” และการซ่อมแซมเครื่องมือทางการเกษตร ทั้งนี้ ในฐานะที่เจียงหนานถือเป็นเมืองแห่งสายน้ำ หลังช่วงต้นฤดูใบไม้ผลิของทุกปี เจียงหนานจะเข้าสู่ฤดูฝน และระดับแม่น้ำจะเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น “โคลนเหนียนเหอหนี” ถูกนำมาใช้เป็นปุ๋ย ซึ่งถือเป็นกระบวนการทำการเกษตรที่สำคัญสำหรับเกษตรกรในเจียงหนาน



ภาพที่ 3-63 โคลนเหนียนเหอหนี (<https://kknews.cc/essay/a3gx9gv.html>)

(2) **แส้วชุนหนิว:** เมื่อเตรียมเครื่องมือการเกษตรเรียบร้อยแล้วก็สามารถเริ่มการพำนาได้ โดยการทำนาในพื้นที่เจียงหนานจะใช้วัวเป็นหลัก ซึ่งช่วงต้นฤดูใบไม้ผลิถือเป็นช่วงเริ่มต้นปีของการทำการเกษตร ดังนั้น พื้นที่ชนบททางตอนใต้ของเจียงหนานจะมีการจัดประเพณี “แส้วชุนหนิว” ก่อนเริ่มทำการเกษตรเพื่ออธิษฐานขอให้สภาพอากาศดีต่อการทำการเกษตร



ภาพที่ 3-64 แส้วชุนหนิว

(<http://blog.163.com/kuocandiecui/blog/static/13725506720104312845540/>)

ประเพณีการเก็บเกี่ยว:

เมื่อผลผลิตเมล็ดข้าวพร้อมเก็บเกี่ยว เกษตรกรเจียงหนานจะทำการจัดพิธี “โคมไฟข้าว” โดยเกษตรกรจะทำการแห่โคมไฟรูปร่างต่างๆ พร้อมเดินไปตามทุ่งนาตี่ซ้องและกลองเพื่อเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยว ทั้งนี้ เครื่องมือหลักในการเก็บเกี่ยวข้าวในเจียงหนานคือเคียว ดังนั้นก่อนการเก็บเกี่ยวจะจัดพิธีลับเคียว โดยในวันแรกของวันเคียว ในแต่ละพื้นที่จะจัดพิธีบูชาที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้หลังเก็บเกี่ยวข้าวเสร็จยังมีประเพณี “เก็บรวงข้าว” หรือที่เรียกว่า “เก็บเกี่ยวเล็ก” อีกด้วย



ภาพที่ 3-65 โคมไฟข้าว (https://www.meipian.cn/2con83di)



ภาพที่ 3-66 พิธีลับเคียว (https://www.meipian.cn/tc08162)



ภาพที่ 3-67 เก็บรวงข้าว (https://www.meipian.cn/tc08162)

ประเพณีการผลิตเพิ่มเติม:

(1) **เหล้าเหนียนฉาง:** หลังจากเก็บเกี่ยวข้าวจะต้องนำมาทำการกะเทาะเปลือก หลังเสร็จสิ้นการกะเทาะเมล็ดข้าวจะถูกนำมาตากแดดให้แห้ง หลังจากนั้นจะใช้พัดลมกังหันเป่าเศษเมล็ดที่หยาบ ฟาง และเศษอื่นๆ ออกไปหรือใช้พลั่วไม้ร่อนเมล็ดข้าวต้านลมโดยตรง หลังจากตากแดดจนแห้งแล้วจึงสามารถเอาแกลบออกได้แล้วจึงค่อยใช้ครกหินทำการโกลนนำเปลือกชั้นนอกของข้าวกลิ้งออกจึงกลายเป็นข้าวขาว หรือที่เรียกว่าข้าวชง (chong) ขั้นตอนสุดท้ายคือนำข้าวเข้าถังฉาง ชาวเจียงหนานจะทำการฆ่าแกะและหมูเพื่อทำพิธีบูชาเทพเจ้าก่อนนำข้าวเข้าถังฉาง ซึ่งเรียกกันทั่วไปว่า “เหล้าเหนียนฉาง”



ภาพที่ 3-68 เครื่องแยกแกลบข้าว (<https://www.bilibili.com/video/av35376869/>)



ภาพที่ 3-69 ข้าวชง (chong) (<https://www.bilibili.com/video/av35376869/>)

ในสังคมปัจจุบัน ประเพณีการทำเกษตรกรรมมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งมีการปรับให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมยุคใหม่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเบื้องหลังขนบธรรมเนียมเหล่านี้เราสามารถมองเห็นถึงคุณธรรมอันงดงามดั้งเดิม อาทิ ความกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ความเป็นน้ำหนึ่งอันเดียวทางสังคม และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังสามารถมองเห็นถึงการตระหนักรู้ใหม่ของผู้คนเกี่ยวกับคุณค่าของการใช้แรงงาน ธรรมชาติ ชีวิต เป็นต้น

6. ศิลปะพื้นบ้าน

ศิลปะพื้นบ้าน เป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ผู้คนสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงและปลอบประโลมร่างกายจิตใจหลังจากทำงานหนัก ในวิถีการดำรงชีวิตประจำวัน หากพิจารณาจากผู้ที่มีทัศนคติต่อการใช้ชีวิตเชิงบวก การแสดงทางขนบธรรมเนียมและพิธีตามช่วงเทศกาลของผู้คน รวมถึงการเล่นกลในช่วงเวลาแห่งการพักผ่อน ต่างนำมาซึ่งความพึงพอใจทางด้านจิตใจอย่างไร้ขอบเขต ตลอดจนความรู้สึกเพียงพอในด้านทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ ความเพลิดเพลินอย่างอิสระที่ได้มาจากกิจกรรมพื้นบ้านเหล่านี้ ถือเป็นความใส่ใจอย่างพอเพียงอันงดงามต่อการดำรงชีวิตทั่วไปของผู้คน ทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตทางจิตวิญญาณของผู้คน ในสภาพแวดล้อมวิถีชีวิตทางการเกษตรในเจียงหนาน กิจกรรมความบันเทิงแบบดั้งเดิมที่ไม่ใช่การแสดงละครหรือการแสดงแบบทางการถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเซตมังกร หุ่นละครเงาผิอิง ภาพวาดเกษตรกร และภาพวาดเตาข้าวไถ ซึ่งต่างสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตทางการเกษตรที่มีสีสันในพื้นที่แห่งนี้

(1) ภาพวาดเกษตรกร: ภาพวาดเกษตรกรของเจียงหนาน มักแสดงออกผ่านภาพวาดถึงศิลปะท้องถิ่นอันงดงามเจียงหนาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นของเจียงหนาน ซึ่งมีความเรียบง่าย ละเอียดอ่อนและมีสีสันสดใส ทั้งนี้ ภาพสะพานเล็กที่มีแม่น้ำไหลผ่านท่ามกลางผู้คน หมู่บ้านแห่งความอุดมสมบูรณ์ที่เปรียบเสมือนอยู่ข้างอู่น้ำ อาคารสถาปัตยกรรมตั้งสลับขาวดำ ถนนเก่าแก่ที่ปูด้วยอิฐสีครามและแผ่นหิน ต่างล้วนเป็นฉากของภาพวาดที่มักปรากฏให้เห็นได้บ่อย ในฐานะที่เป็นหนึ่งในศิลปะพื้นบ้าน แม้ว่าภาพวาดเกษตรกรหากพิจารณาแบบองค์รวมถือว่าเป็นรูปแบบการวาดรูปแบบหนึ่ง แต่หากพิจารณาในแง่รายละเอียด เทคนิค สีอกลาง รวมถึงในแง่ของข้อจำกัดที่ไม่ได้ “มีความเหมือนกัน” หากแต่เป็นการปรับให้เข้ากับสภาพท้องถิ่นและเติมไปด้วยลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นในพื้นที่เจียงหนาน ด้วยเหตุนี้ ภาพเหมือนเกษตรกรจึงเปรียบเสมือนหน้าต่างบานหนึ่งซึ่งผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงขนบธรรมเนียมประเพณีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น ฯลฯ ตลอดจนภูมิหลังของยุคสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงการขับเคลื่อนแห่งยุคสมัย นับตั้งแต่ช่วงการก่อตั้งประเทศจีนใหม่เป็นต้นมา นอกจากนี้ อาจกล่าวได้ว่าภาพวาดเกษตรกรผัน

ผวนไปตามกาลเวลา ซึ่งเป็นบุคคลจาก “ยุคหนึ่ง” บันทึก "ยุคอันยิ่งใหญ่" ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม



ภาพที่ 3-70 ผู้คนในเจียงหนาน

(<https://wenhui.whb.cn/third/baidu/202012/22/385054.html>)



ภาพที่ 3-71 สวนในบ้าน (<https://wenhui.whb.cn/third/baidu/202012/22/385054.html>)

(2) ภาพวาดเตาจ้าวไถ: ในอดีตทุกครัวเรือนชนบทบริเวณลุ่มแม่น้ำไท่หูต่างล้วนมีเตาไฟโบราณ และจะมีการวาดลวดลายมงคลต่างๆ ลงเต็มทั่วบริเวณเตา แม้ว่าภาพวาดบนเตาเหล่านั้นไม่ได้ถูกวาดขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ แต่กลับเป็นภาพวาดที่ทำได้ดี มีสีสันและมีความน่าสนใจ

ภาพวาดบางเตาเป็นรูปเสื่อยันตระหง่าน ดวงตาดูทรงพลังท่ามกลางกิ่งสนรายล้อมด้านข้างซึ่งช่วยเพิ่มให้ภาพเสื่อมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ บางภาพวาดบนเตาเป็นลวดลายและตัวอักษรที่สื่อถึงความเป็นสิริมงคลและความมั่งคั่ง เช่น ดอกโบตั๋นแห่งความมั่งคั่ง ร้อยปักชีสุหงสา ปลาหลีฮื้อ กระโดดผ่านประตูมังกร ตัวอักษรยี่จิ้นไต้วจิน สื่อถึงเงินทองไหลมาเทมาตลอดปี เป็นต้น



ภาพที่ 3-72 ภาพวาดบนเตาจำวไถ

(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1671160466166099630&wfr>)

(3) หุ่นละครเงาฝูอิ่ง: หุ่นละครเงาก่อกำเนิดมาจากวัฒนธรรมการเกษตร ถือเป็นศิลปะพื้นบ้านโบราณประเภทหนึ่งที่มีความเกี่ยวโยงอย่างใกล้ชิดกับความเชื่อพื้นบ้านและประเพณีทางการเกษตร โดยประเพณีความเชื่อและกิจกรรมพื้นบ้านต่างมีอิทธิพลอย่างมากต่อหุ่นละครเงาฝูอิ่ง ทั้งเป็นจุดก่อเกิด ตลอดจนเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมของการพัฒนาศิลปะการแสดงแขนงนี้ เจียงหนานถือเป็นพื้นที่ทางการเกษตรที่สำคัญ ทั้งยังเป็นพื้นที่เสี่ยงและได้รับผลกระทบหนักที่สุดจากภัยพิบัติทางธรรมชาติในอดีต ด้วยเหตุนี้ การแสดงหุ่นละครเงาฝูอิ่งจะถูกจัดขึ้นเพื่อประกอบกิจกรรมพิธีกรรมต่างๆ อาทิ พิธีเก็บเกี่ยวพืชผลการเกษตร พิธีขอฝนไล่แมลง เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการขอพรต่อเทพเจ้าในเรื่องต่างๆ อาทิ การขอลูก ขอความโชคดีอายุยืน ขอให้สอบผ่าน ฯลฯ โดยเมื่อพรที่ขอสำเร็จสมหวัง จะมีการจัดการแสดงร้องรำหุ่นละครเงาฝูอิ่งเพื่อเป็นการขอบคุณเทพเจ้า



ภาพที่ 3-73 หุ่นละครเงาผิ้อิ่ง (Yunpeng Tang, 2024)

(4) **เชิดมังกร:** เชิดมังกรหรือที่เรียกกันทั่วไปว่าเต้นรำโคมไฟมังกรหรือระบำมังกร เป็นหนึ่งในกิจกรรมวัฒนธรรมพื้นบ้านดั้งเดิมที่มีต้นกำเนิดในสมัยราชวงศ์ฮั่น โดยมีต้นกำเนิดมาจากการบูชามังกรในสมัยโบราณ ทั้งเป็นวัฒนธรรมการเต้นรำที่มีภูมิหลังมาจากการผลิตทางการเกษตรและวิถีการดำรงชีวิต เมื่อถึงเทศกาลเก็บเกี่ยวของทุกปี ผู้คนจะทำการเชิดมังกรเพื่อเฉลิมฉลอง นอกจากนี้ การเชิดมังกรในเทศกาลตรุษจีนยังสื่อความหมายถึงความหวังและการเริ่มต้นชีวิตใหม่ การเชิดมังกรช่วงเก็บเกี่ยวในฤดูใบไม้ร่วงเป็นการแสดงออกถึงความสุขจากการเก็บเกี่ยวและความหวังให้สภาพอากาศดีในฤดูกาลเก็บเกี่ยวปีหน้า ในระหว่างเชิดมังกร ตัวมังกรจะทอดยาวและเคลื่อนไหวท่าทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการบิด คดเคี้ยวตั้งคลื่น หงาย คุกเข่า กระโดด เขย่า เป็นต้น ซึ่งรูปแบบการแสดงส่วนใหญ่ได้ดัดแปลงมาจากฉากการทำงานการเกษตรและวิถีการดำรงชีวิตบางส่วน ทั้งนี้ เนื่องด้วยสภาพพื้นที่ ปัจจัยทางวัตถุ เครื่องมือ ฯลฯ การทำงานของเกษตรกรที่แตกต่างกัน ส่งผลให้รูปทรงมังกรเชิด การเชิดแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ซึ่งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรที่ยังคงมีลมหายใจในท้องถิ่น



ภาพที่ 3-74 เชิดมังกร (พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน, 2023)

(5) **วรรณกรรมพื้นบ้าน:** หมายถึงศิลปะประเพณีทางวาจา คำกล่าวที่สืบทอด เผยแพร่ และแบ่งปันโดยชาวเจียงหนานในวัฒนธรรมวิถีการดำรงชีวิตประจำวัน โดยประเภทของวรรณกรรม แบ่งได้เป็น ตำนานเทพเจ้า นิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน สุภาษิต ศิลปะพื้นบ้าน ฯลฯ ที่ต่างล้วนมีรากฐานมาจากวัฒนธรรมวิถีการดำรงชีวิตของเกษตรกร โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นบทสรุปด้านประสบการณ์ของวิถีชีวิตในขณะนั้น รวมถึงแนวทางการทำงานและสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณ สิ่งเหล่านี้ต่างเป็นรูปแบบความบันเทิงทางวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับผู้คนในช่วงยามว่าง ทั้งนี้ คน ถือเป็นหัวข้อการเผยแพร่หลักของวรรณกรรมพื้นบ้านโดยมีการถ่ายทอดทางวาจาเป็นรูปแบบหลักในการสืบทอดและเผยแพร่ ซึ่งนักแสดง เรื่องราว และผู้ชมนับเป็นองค์ประกอบกระบวนการเผยแพร่ที่สมบูรณ์ นอกจากนี้ หมู่บ้านชนบทยังถือเป็นดินแดนแห่งวรรณกรรมพื้นบ้าน หากแต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวมถึงการสูญเสียผู้สืบทอด ส่งผลให้งานวรรณกรรมพื้นบ้านอันทรงคุณค่ามากมายที่เต็มไปด้วยแนวคิดและอารมณ์ของเกษตรกรขณะนั้นได้ค่อยๆ สูญหายไป

อาทิเช่น เพลงพื้นบ้านของชาวเจียงหนานที่มีชื่อเสียงอย่างมาก “อู่เกอ” ที่รวม “บทเพลง” และ “ลำนำ” สองส่วนเข้าไว้ด้วยกัน โดย “บทเพลง” หมายถึง “บทเพลงซานเกอ” หรือเพลงพื้นบ้าน ส่วน “ลำนำ” มักเรียกกันว่า “โคลงกาพย์กลอน” ซึ่งเป็นวรรณกรรมทางวาจาที่สร้างโดยเกษตรกรในเจียงหนาน และยังรวมไปถึงบทเพลงแรงงาน เพลงการเมือง เพลงประกอบพิธี เพลงเด็ก ฯลฯ เพลงเหล่านี้ต่างล้วนมีเอกลักษณ์ทางชนชาติและพื้นที่อันโดดเด่นอย่างมาก ทั้งยังบันทึกเรื่องราวประวัติเกี่ยวกับวิถีชีวิตการเกษตรของเกษตรกรและผู้คนชาวเจียงหนานได้อย่างมีชีวิตชีวา ตลอดจนมีคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียภาพที่สำคัญอันปรากฏอยู่ในรายการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติ ดังแสดงในภาพที่ 3-75



ภาพที่ 3-75 อู่เกอ (เว็บไซต์ Shandechina)

นอกจากนี้ ตำนานเกี่ยวกับเทพเจ้าในพื้นที่เจียงหนานก็มีชื่อเสียงมาก เนื่องด้วยสภาพอากาศและภูมิศาสตร์ของพื้นที่ ทำให้ตำนานเทพเจ้าของเจียงหนานส่วนใหญ่เน้นไปที่เทพเจ้าน้ำ เทพ

เจ้าภูเขา และเทพเจ้ามังกรเป็นหลัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมทางน้ำและภูเขาของพื้นที่แห่งนี้ ทั้งนี้ ตำนานเทพเจ้าที่ถูกกล่าวขานมากที่สุดคือ “ตำนานนางพญางูขาว” ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวความรักของวิญญูณงูขาวกับสวี่เซียนที่มีความหมายด้านการปลูกฝังที่สำคัญ นอกจากนี้ ยังมีตำนานชื่อดังอีกมากมาย อาทิ “ผานกู่ เบิกฟ้าผ่าพิภพ” “เทพเจ้าเต๋าทำนา” “ควาฟูไล้ตะวันตก” “วีรบุรุษผู้ยิงตะวันตกโฮ่วอี้” “ตำนานองค์เจ้าแม่มาจู่” เป็นต้น ดังแสดงในภาพที่ 3-76 และ 3-77 ซึ่งตำนานเหล่านี้ไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงแก่นแท้ทางจิตวิญญาณของวัฒนธรรมในพื้นที่เจียงหนาน หากแต่ยังมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อความเชื่อพื้นบ้าน วรรณกรรม ศิลปะ ตลอดจนด้านอื่นๆ ในพื้นที่เจียงหนาน



ภาพที่ 3-76 ตำนานองค์เจ้าแม่มาจู่ (Liu Yi และ He Hei)



ภาพที่ 3-77 ควาฟูไล้ตะวันตก (Liu Yi และ He Hei)

7. ความเชื่อ

ความเชื่อ หมายถึงชุดแนวคิดเกี่ยวกับการบูชาสรรพชีวิต พฤติกรรมความเคยชินและหลักการข้อคิดเห็นที่สอดคล้องกันในหมู่ผู้คนของกระบวนการพัฒนาทางประวัติศาสตร์อันยาวนาน" (Zhong Jingwen, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคติชนวิทยา) ทั้งหมายถึง ความไม่เป็นทางการ ไร้องค์กร ไม่เป็นระบบ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองของกลุ่มคนและมีความเป็นสากล ทั้งมีความเชื่อและให้ความเคารพต่อสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งมีประวัติมายาวนาน ความเชื่อพื้นบ้านโดยทั่วไปมักผสมผสานเข้ากับขนบธรรมเนียมความเคยชินในพื้นที่ที่มีความเป็นเชิงประวัติศาสตร์ ความเป็นภูมิภาค การผสมผสานมีความลึกกลับ เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติและมีลักษณะเป็นกลุ่ม รวมไปถึงความซับซ้อนทางวัตถุของความเชื่อ การใช้ประโยชน์ของจุดประสงค์ทางความเชื่อ และจิตสำนึกของการบูชาทางความเชื่อ ต่างล้วนแสดงให้เห็นถึงการแสวงหาความต้องการทางจิตวิทยาของผู้คนในระดับต่างๆ ภายใต้ภูมิหลังที่แตกต่างกัน ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพการณ์จริงของการดำรงชีวิตทางสังคมในท้องถิ่น ตลอดจนยังทำให้เห็นถึงภาพแง่มุมทางประวัติศาสตร์หลายประการเกี่ยวกับเศรษฐกิจ วัฒนธรรม จิตวิทยาสังคม ความเชื่อ แนวคิด และประเพณี วิถีชีวิตในพื้นที่นั้นๆ ได้

7.1 ความเชื่อด้านการเกษตร

เกษตรกรรม เป็นแหล่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในเจียงหนาน โดยการใช้อุปกรณ์ทางการเกษตรได้ช่วยยกระดับปรับปรุงประสิทธิภาพทางการเกษตรอย่างมาก สำหรับความรู้สึกของผู้คนที่มีความเชื่อต่อเครื่องมือการเกษตรไม่เพียงแต่มองว่าเป็นแค่เครื่องมือเท่านั้น หากแต่ยังแฝงไปด้วยความหมายอันเป็นสิริมงคลและความคาดหวังอย่างมาก โดยอิทธิพลของเครื่องมือการทำงานที่มีต่อการดำรงชีวิตประจำวันของชาวเจียงหนานต่างสะท้อนให้เห็นในรูปแบบของการตกแต่งที่พิถีพิถันเป็นหลัก อาทิ ที่ปักอาศัยในเจียงหนานมักพบการแขวนกระจก เสาคอกาน เคียวเกี่ยวข้าว ไม้วัด ตะแกรง ฯลฯ บริเวณภายในห้องโถงหรือบนผนังได้บ่อย ซึ่งมีความเชื่อช่วยปัดเป่าขับไล่สิ่งชั่วร้าย อีกทั้งยังมีความเชื่อว่าเหล่าวิญญาณต่างกลัวไม้วัด และตาข่าย รวมทั้งยังมีการเรียกกระจกว่าเป็นกระจกวิเศษ ซึ่งมีความหมาย “สมปรารถนาตั้งใจหวัง” ดังนั้นจึงเชื่อว่าหากรวบรวมสิ่งเหล่านี้ไว้ด้วยกันจะช่วยปัดเป่าสิ่งชั่วร้ายและดึงดูดโชคลาภ

7.2 การบูชาเทพเจ้าทางสังคมและนักปราชญ์

เป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมความเชื่อพื้นบ้านเจียงหนาน โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือการบูชานักปราชญ์ในท้องถิ่น และการบูชาข้าราชการผู้ทำคุณประโยชน์ในท้องถิ่น ทั้งนี้ วัดขงจื้อที่จังหวัดในเจียงหนานช่วงสมัยราชวงศ์หมิงและชิง โดยทั่วไปจะมีวัดสองแห่งสำหรับนักปราชญ์และข้าราชการที่มีชื่อเสียงในท้องถิ่น ซึ่งจัดการสักการะขึ้นเพื่อเป็นการยกย่องเหล่าผู้มีชื่อเสียงและข้าราชการที่สร้างคุณูปการอันใหญ่ยิ่งในพื้นที่ คุณสมบัติอันทรงคุณค่าของเหล่านักปราชญ์ และข้าราชการที่มีชื่อเสียงในแต่ละช่วงสมัย ต่างค่อยๆ ถูกบูรณาการหลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมเจียง

หนานผ่านการสักการะบูชา ตลอดจนเป็นความมั่งคั่งทางจิตวิญญาณอันล้ำค่าที่ควรค่าแก่การค้นคว้า และส่งเสริมจนถึงทุกวันนี้

7.3 ความเชื่อทางศาสนา เทพเจ้า

ถือเป็นความเชื่อที่สำคัญที่สุดในความเชื่อทางศาสนาเจียงหนาน ซึ่งรวมไปถึงเง็กเซียนฮ่องเต้ เจ้าแม่มาจู่ เทพเจ้าเหวินซาง เทพกวนอู เทพไฉ่ซิงเอี้ย เป็นต้น เทพเจ้านั้นต่างล้วนมีตำนานเรื่องเล่าและรูปแบบการบูชาที่มีความเฉพาะแตกต่างกันไป ทั้งยังถือเป็นส่วนสำคัญในแง่ของความเชื่อศาสนา วัฒนธรรม ฯลฯ ของชาวเจียงหนาน สำหรับเง็กเซียนฮ่องเต้ เป็นหนึ่งในเทพเจ้าที่สำคัญที่สุดของตำนานเทพเจ้าทางตอนใต้ พระองค์คือเจ้าแห่งสวรรค์ที่ควบคุมความเป็นความตายของสรรพชีวิต นอกจากนี้เง็กเซียนฮ่องเต้ยังเป็นเทพเจ้าหลักในความเชื่อของลัทธิเต๋าและเทพเจ้าหลักของความเชื่อพื้นบ้านและพิธีสักการะมากมายในพื้นที่เจียงหนาน ในส่วนของพระแม่มาจู่ เปรียบเสมือนเทพปกปักรักษาแห่งทะเลจีนใต้ และเป็นที่ยึดมั่นในนาม "เทพีแห่งท้องทะเล" โดยพระแม่มีหน้าที่หลักในการปกป้องการเดินเรือและการประมงทางทะเล สำหรับเทพเจ้าเหวินซาง เป็นเทพเจ้าองค์สำคัญทางด้านวัฒนธรรมและการศึกษา ทั้งยังเป็นเทพคุ้มครองเหล่านักเรียน โดยโรงเรียนหลายแห่งมักจัดพิธีบูชาหน้าวัดเทพเจ้าเหวินซาง เทพองค์ถัดมาคือเทพเจ้ากวนอู บุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เป็นเทพเจ้าองค์สำคัญในความเชื่อพื้นบ้านทางตอนใต้ของจีน และได้รับการยกย่องให้เป็นเทพเจ้าตัวแทนแห่งความกล้าหาญและความจงรักภักดี เทพไฉ่ซิงเอี้ย เทพเจ้าแห่งความมั่งคั่งและความโชคดี ซึ่งเป็นที่นิยมและสักการะอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ ภาพที่ 3-78 คือ “เจดีย์วัดชูโจวเหนือ” ซึ่งเป็นเจดีย์แห่งแรกทางตอนใต้ของเจียงหนาน ทั้งเป็นวัดที่เก่าแก่ที่สุดในชูโจวด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 3-78 เจดีย์วัดชูโจวเหนือ (https://www.freepik.com/premium-photo/pagoda_1588015.htm)

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในกระบวนการสัมภาษณ์ทั้งหมด โดยกลุ่มเป้าหมายจำเป็นต้องเป็นตัวแทนที่มีความรู้และความเข้าใจในเรื่องที่จะสัมภาษณ์ ทั้งสามารถแน่ใจได้ว่าผลการสัมภาษณ์จะมีคุณค่าเพียงพอ หากพิจารณาจากเนื้อหาและขอบเขตของการสัมภาษณ์ รวมถึงความคาดหวังทางสังคมและความสมบูรณ์ของรายงานการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ออกเป็น 4 กลุ่ม

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร 1 คน
- เจ้าหน้าที่หน่วยงานการเกษตร 1 คน
- ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์การเกษตร 1 คน
- ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน 1 คน

2. กำหนดเนื้อหาการสัมภาษณ์

จัดทำโครงร่างการสัมภาษณ์และกำหนดเนื้อหาเฉพาะสำหรับการสัมภาษณ์ พร้อมเตรียมคำถามก่อนการสัมภาษณ์หนึ่งชุด โดยคำถามเหล่านี้ควรเน้นไปที่วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ซึ่งครอบคลุมกับองค์ความรู้ที่ต้องการทำความเข้าใจและจัดทำกรอบโครงสร้างการทำงาน ทั้งนี้ทำการเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการสัมภาษณ์เพื่อไม่ให้ลืมคำถามสำคัญที่มีผลต่อเนื้อหางานวิจัย นอกจากนี้เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครบถ้วนและเชิงลึก ผู้สัมภาษณ์จำเป็นต้องมีทักษะการสัมภาษณ์ ซึ่งรวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ถูกสัมภาษณ์ เคารพเวลาและมีมารยาทต่อทุกฝ่าย เน้นใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายรายละเอียดในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันเนื้อหาคำถามต้องมีความเฉพาะเจาะจง ชัดเจน ตรงประเด็นและสามารถชี้แนะผู้เชี่ยวชาญนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้

3. การรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์

การรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพไม่เพียงพอสต่อการวิเคราะห์ที่ได้โดยตรง ดังนั้นจำเป็นต้องทำการประมวลการวิเคราะห์ด้วยวิธีที่เหมาะสมเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดของคำถามการวิจัย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานสำหรับคำถามและการอธิบายการวิจัย

3.1 การรวบรวมข้อมูล

หลังเสร็จสิ้นการสัมภาษณ์ทุกครั้ง ผู้วิจัยจะทำการรวบรวมเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์เป็นลายลักษณ์อักษร พร้อมทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและคัดเลือกติดตามผล นอกจากนี้ ในการสัมภาษณ์ทุกครั้งจะทำการบันทึกข้อมูล เรื่องราว เวลา เนื้อหา และสถานที่ของผู้ให้สัมภาษณ์

3.2 การกำหนดเลขชุดข้อมูล

ทำการกำหนดเลขชุดข้อมูลให้กับเอกสารหลังการสัมภาษณ์ โดยสามารถกำหนดตามเวลาและจำนวนครั้งเพื่อจำแนกเนื้อหาของผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งหมด ด้วยวิธีนี้จะสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการและทิศทางการวิจัยได้อย่างชัดเจน ทั้งยังเป็นการจำแนกข้อมูลการสัมภาษณ์ที่มีประสิทธิภาพ

4. ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากรวบรวมโครงร่างการสัมภาษณ์และกำหนดเนื้อหาการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงเริ่มทำการสัมภาษณ์ โดยก่อนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยควรนัดหมายกับผู้ให้สัมภาษณ์ล่วงหน้าเกี่ยวกับเวลาและสถานที่ พร้อมจัดทำตารางนัดสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก เพื่อแสดงออกถึงความเคารพและสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ให้สัมภาษณ์ ในช่วงเริ่มต้นของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะแนะนำวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์โดยสังเขป และแจ้งระยะเวลาที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แก่ผู้ให้สัมภาษณ์ จากนั้นจึงทำการเริ่มสัมภาษณ์ตามคำถามที่เตรียมไว้ ซึ่งสามารถปรับได้ตามความเหมาะสมของสถานการณ์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ

ทั้งนี้ ขั้นตอนการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลักได้แก่ วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ครั้งแรกเพื่อยืนยันแนวคิดมุมมองการออกแบบก่อนเข้าสู่การออกแบบอย่างเป็นทางการ และการสัมภาษณ์ครั้งที่สองมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ของการวิจัย หากพบว่าข้อมูลในการสัมภาษณ์ยังไม่ครบถ้วนหรือได้รับข้อมูลที่ขัดแย้ง ผู้วิจัยสามารถเสนอการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 3 ได้ หรือดำเนินการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง

นอกจากนี้ เพื่อให้ภาษาของผู้ให้สัมภาษณ์นำมาทำการบันทึก วิเคราะห์ข้อมูลและเขียนในงานวิจัยได้ดียิ่งขึ้น ในระหว่างการสัมภาษณ์สามารถทำการบันทึกวิดีโอและอัดเสียงเพื่อบันทึกการสัมภาษณ์ได้ หากแต่จำเป็นต้องได้รับการยินยอมจากผู้เชี่ยวชาญก่อนล่วงหน้า ซึ่งวิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถมุ่งความสนใจไปที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้มากขึ้นในระหว่างการสัมภาษณ์

5. สรุปบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร

ผู้วิจัยทำการกำหนดคำถามด้านล่างนี้ให้แก่ผู้ให้สัมภาษณ์

- (1) โปรดอธิบายถึงอัตลักษณ์ที่สำคัญของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานว่าเป็นอย่างไร? และแตกต่างจากภูมิภาคอื่นอย่างไร?
- (2) ในมุมมองของท่าน คุณค่าด้านการอนุรักษ์และการสืบทอดที่สำคัญที่สุดของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรคืออะไร?
- (3) ท่านคิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรในปัจจุบันกำลังเผชิญอยู่ในสภาวะวิกฤติ?
- (4) ท่านคิดว่าจะสามารถอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานให้ดียิ่งขึ้นได้อย่างไร?

(5) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกวัฒนธรรม การเกษตรเชิงहनานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบสื่อศิลปะแอนิเมชัน?

1) ข้อสรุปการสัมภาษณ์ของ Zuo Guohua ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรเชิงहनาน โดยวิเคราะห์ผ่านมุมมองของนิเวศวิทยาการเกษตรและการพัฒนาที่ยั่งยืน



ภาพที่ 3-79 Mr.Zuo Guohua

เชิงहनานเป็นพื้นที่การทำนาเกษตรอันดั้งเดิมของประเทศจีน โดยมีการใช้เทคนิคการทำนาส่วยเถียนเป็นหลัก ทั้งนี้ ด้วยความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของสังคมปัจจุบัน การผลิตทางการเกษตรโดยใช้เครื่องจักรค่อยๆ เข้ามาแทนที่รูปแบบการทำนาแบบดั้งเดิม อีกทั้งสภาพแวดล้อมทางนิเวศในหมู่บ้านชนบทยังมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เทคนิคและวัฒนธรรมการทำนาแบบดั้งเดิมจึงค่อยๆ เลือนหายไป นอกจากนี้ การเร่งกระบวนการทางอุตสาหกรรมยังนำไปสู่ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การพัฒนาอุตสาหกรรมเกษตร โดยหลายพื้นที่นำชุดกรอบแนวคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้มาใช้กับเกษตรกรรม และปลูกพืชโดยมุ่งหวังผลผลิตสูงและเน้นทำการเพาะปลูกเชิงพาณิชย์เท่านั้น ซึ่งส่งผลให้เกิดการใช้ทรัพยากรทางการเกษตรมากเกินไป และก่อให้เกิดมลพิษร้ายแรงต่อสภาพแวดล้อมทางนิเวศในชนบท ขณะเดียวกัน ด้วยการเคลื่อนย้ายในพื้นที่และการไหลเวียนของประชากรที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้การทำ “งานเสริม” ของเกษตรกรกลายเป็นปรากฏการณ์ที่พบเห็นได้ทั่วไป ซึ่งบางครั้งเรือ่นมีการย้ายถิ่นอาศัย สิ่งเหล่านี้ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเกษตรกรค่อยๆ ห่างกันไป ประเพณีดั้งเดิมบนพื้นฐานการเกษตรที่ทำร่วมกันของผู้คนก็ค่อยๆ เลือนหายไปด้วยเช่นกัน

วัฒนธรรม ถือเป็นจิตวิญญาณแห่งความเป็นชนชาติ และวัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นรากฐานของการฟื้นฟูหมู่บ้านในชนบท ดังที่ ประธานาธิบดีสีจิ้นผิง ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า “เพื่อปฏิบัติเดินเข้าสู่เส้นทางการฟื้นฟูชนบทในสังคมนิยมเอกลักษณ์จีน จำเป็นต้องสืบทอด พัฒนา และยกระดับอารยธรรมเกษตรกรรม เพื่อก้าวสู่เส้นทางแห่งความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรมหมู่บ้านชนบท” ซึ่งการเพิ่มการอนุรักษ์สืบทอด การใช้ประโยชน์และให้ยังคงดำรงอยู่ ไม่เพียงแต่เป็นการรับผิดชอบต่อประวัติศาสตร์เท่านั้น หากแต่ยังเป็นการรับผิดชอบต่ออนาคตด้วยเช่นกัน

สำหรับมุมมองของการพัฒนาที่ยั่งยืนของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เขาได้เสนอให้ผู้คนทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญและความหมายของการอนุรักษ์สืบทอดก่อนเป็นประการแรก จากนั้นทำการกำหนดมาตรการการคุ้มครองทางวิทยาศาสตร์อย่างเหมาะสม เช่น การวิจัยเบื้องต้น การรวบรวมจำแนกประเภท วิธีการคุ้มครอง เป็นต้น ประการถัดมา คือการคาดหวังให้ประเทศนำเสนอกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อปรับปรุงระบบการคุ้มครองและการอนุรักษ์สำหรับวัฒนธรรมการเกษตร ประการสุดท้าย เราจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศที่ดีต่อไปเพื่อเป็นการอนุรักษ์สืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงส่งเสริมวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านสื่อต่างๆ ซึ่งสามารถผสมผสานการส่งเสริมวัฒนธรรมการเกษตรและการพัฒนาการท่องเที่ยวควบคู่เข้าไปด้วยกัน

สำหรับการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการสร้างผลงานแอนิเมชันที่นักวิจัยกล่าวถึงถือว่ามีคุณค่าด้านการวิจัยที่ชัดเจน ซึ่งสามารถบูรณาการเข้ากับมาตรการคุ้มครองต่างๆ สำหรับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้เป็นอย่างดี

สรุปบทสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่หน่วยงานการเกษตร

ผู้วิจัยทำการกำหนดคำถามด้านล่างนี้ให้แก่ผู้ให้สัมภาษณ์

1. โปรดอธิบายถึงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในมุมมองของนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรว่ามีอะไรบ้าง?
2. โปรดวิเคราะห์ถึงคุณค่าร่วมสมัยของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานว่ามีด้านใดบ้าง?
3. ท่านคิดว่าจุดใดคือส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาในมาตรการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรในปัจจุบัน?
4. รัฐบาลใช้มาตรการใดเพื่อคุ้มครองและสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน? แล้วผลลัพธ์เป็นอย่างไร?
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงการส่งเสริมด้านการศึกษาให้ความรู้อย่างแพร่หลายด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบสื่อศิลปะแอนิเมชัน?

2) ข้อเสนอการสัมภาษณ์ Yan Jun เจ้าหน้าที่หน่วยงานการเกษตรเจียงหนานโดย
วิเคราะห์ผ่านมุมมองการจัดการทางวัฒนธรรมการเกษตรของรัฐบาล



ภาพที่ 3-80 MR.Yan Jun

เจียงหนานเป็นพื้นที่พัฒนาด้านการเกษตรมาช้านาน โดยเกษตรกรถือเป็น
อุตสาหกรรมหัวใจหลักของพื้นที่ดังกล่าว ทั้งยังก้าวตามความก้าวหน้าของอารยธรรมมนุษย์มาโดย
ตลอด ทั้งนี้ นับตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ด้วยการบูรณาการพัฒนาเชิงลึกของการขยายเขตเมืองและ
ภาคอุตสาหกรรมได้ส่งผลให้หมู่บ้านชนบทในจีนเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์แบบใหม่ ขณะเดียวกัน ด้วย
การพัฒนาของการขยายเขตเมืองภายใต้บริบทของการข้ามผ่านพื้นที่ ประเภท และชนบทธรรมเนียม
ประเพณี ทำให้หมู่บ้านและแหล่งโบราณคดีส่วนใหญ่มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งสิ่งนี้ทำให้
วัฒนธรรมการเกษตร ชนบทธรรมเนียมประเพณี เครื่องมือทางการเกษตร และผลงานศิลปหัตถกรรม
ดั้งเดิมหายไปจากสายตาผู้คนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งนี้ ในเดือนตุลาคม 2017 ประธานาธิบดีสีจิ้นผิง
ได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์การฟื้นฟูหมู่บ้านชนบทเป็นครั้งแรกในรายงานของสภาแห่งชาติครั้งที่ 19 และ
เน้นย้ำอย่างชัดเจนในรายงานว่า วัฒนธรรมเป็นรากฐานและจิตวิญญาณของประเทศ ความ
เจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรมย่อมหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองของประเทศชาติ วัฒนธรรมที่เข้มแข็งย่อม
หมายถึงชนชาติที่เข้มแข็ง ประชาชนชาวจีนต้องมีความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมขั้นสูง หากไร้ซึ่งการสืบ
ทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมก็ไร้ซึ่งการฟื้นฟูอันยิ่งใหญ่ของชาติจีน นอกจากนี้ ช่วงปลายเดือนมกราคม
2020 เอกสารฉบับที่ 1 ของคณะกรรมการกลางได้ออกคำแนะนำถึงการดำเนินการตามยุทธศาสตร์
การฟื้นฟูชนบท ตามเนื้อหาของ “การปรับปรุงบริการวัฒนธรรมสาธารณะในชนบท” ได้มีการเสนอ

ให้ดำเนินการฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชนบท ทั้งสนับสนุนจัดตั้งและพัฒนา กลุ่มศิลป
วรรณคดีในชนบท เพิ่มการสนับสนุนผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมชนบท ตลอดจนสานต่ออารยธรรมทาง
การเกษตร เทคนิคศิลปะแบบดั้งเดิม วัฒนธรรมนิยมประเพณีอันยอดเยี่ยม รวมถึงอนุรักษ์และสื
บทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรและสถาปัตยกรรมดั้งเดิม เป็นต้น กล่าวโดยสรุปเห็นได้ว่า
ประเทศจีนได้ออกนโยบายหลายประการเพื่อปกป้องมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรในภาครัฐบาล

พิพิธภัณฑ์ดิจิทัลในปัจจุบันถือเป็นรูปแบบใหม่ของการจัดการและการใช้ประโยชน์
มรดกทางวัฒนธรรมที่ปรากฏขึ้นภายใต้บริบทของยุคข้อมูลข่าวสาร โดยทำการรวบรวม ดูแล จัด
แสดงและบริหารจัดการทุกด้านของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้อง
ไม่ได้ผ่านรูปแบบดิจิทัล ทั้งยังสามารถให้บริการแก่ผู้ใช้ได้ในด้านต่างๆ อาทิ การจัดแสดงดิจิทัล ด้าน
การศึกษาและด้านการวิจัยค้นคว้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งรูปแบบการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม
แบบใหม่นี้ได้หลายข้อจำกัดของช่วงเวลากลายเป็น "พิพิธภัณฑ์ไร้กำแพง" อย่างแท้จริง ทั้งนี้ งานวิจัย
การสร้างผลงานแอนิเมชันเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรของผู้วิจัยถือเป็นงานวิจัย
ที่มีความเป็นไปได้และมีคุณค่าด้านงานวิจัยที่ค่อนข้างสูง

ท้ายนี้ แง่มุมทั้ง 7 ประเภทที่ผู้วิจัยได้นำเสนอถือว่ามีความครอบคลุม โดยแต่ละแง่มุม
ต่างล้วนมีระบบวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และรูปลักษณ์ที่โดดเด่น โดยเฉพาะอุปกรณ์การผลิตทาง
การเกษตร ความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งควรให้มีความสอดคล้องไปกับมุมมองและค่านิยมของโลกในปัจจุบัน
ตลอดจนสามารถแสดงออกถึงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้อย่างแท้จริง

สรุปบทสัมภาษณ์นักวิชาการพิพิธภัณฑ์การเกษตร

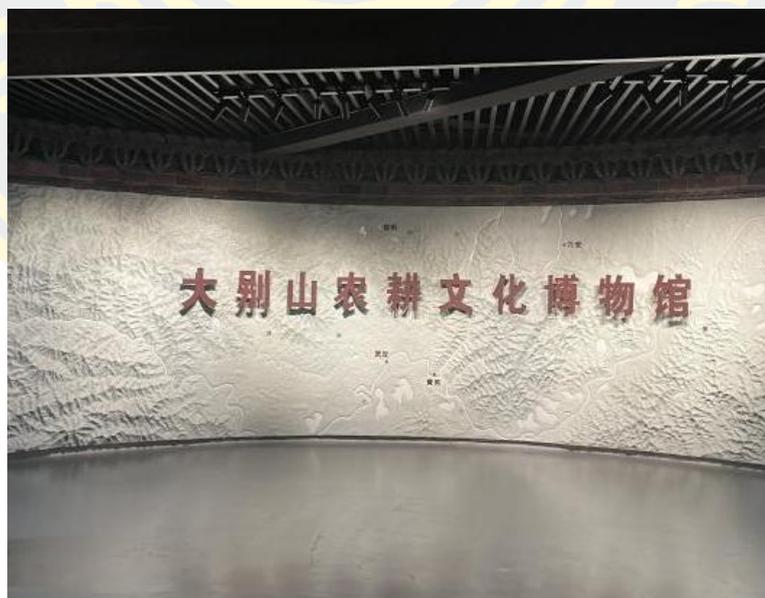
ผู้วิจัยทำการกำหนดคำถามด้านล่างนี้ให้แก่ผู้ให้สัมภาษณ์

1. ช่วยพูดถึงคุณค่าของการมีส่วนร่วมในด้านการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรม
การเกษตรของตัวเอง?
2. ท่านคิดว่าข้อดีและข้อที่ควรปรับปรุงเกี่ยวกับการใช้พิพิธภัณฑ์เพื่ออนุรักษ์และสื
บทอดวัฒนธรรมการเกษตรคืออะไร?
3. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการตระหนักรู้ของผู้คนเกี่ยวกับการคุ้มครอง
มรดกวัฒนธรรมการเกษตรและนโยบายด้านการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร?
4. ท่านมีความคาดหวังอย่างไรต่อการคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรใน
อนาคต และมีแผนการในอนาคตเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวอย่างไร?
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรที่
สามารถบูรณาการเข้ากับสังคมปัจจุบันและมีคุณค่าร่วมสมัยในปัจจุบันได้ดีขึ้น?

3) ข้อเสนอการสัมภาษณ์ศาสตราจารย์ Hu Shaozong ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์
วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน โดยวิเคราะห์ผ่านมุมมองการจัดการวัฒนธรรมการเกษตรผ่าน
พิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 3-81 MR.Hu Shaozong(Yunpeng Tang, 2023)



ภาพที่ 3-82 พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน(Yunpeng Tang, 2023)

ก่อนอื่น ผมมีความคิดเห็นว่างานวิจัยหัวข้อนี้มีความหมายอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในยุคข้อมูลข่าวสารแบบดิจิทัล รวมถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมอันสำคัญผ่านทางอินเทอร์เน็ต อีกทั้งในปัจจุบันแอนิเมชันถือเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมและสื่อหลักในการเผยแพร่ที่สำคัญ ดังนั้นการอนุรักษ์ และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยผ่านรูปแบบการสร้างแอนิเมชันจึงถือเป็นสิ่งที่จะต้องทำเป็นอย่างยิ่ง

ประเทศจีน ถือเป็นประเทศเกษตรกรรมขนาดใหญ่ที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และไม่ได้มีอยู่จำนวนมาก ด้วยการขยายอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมและการขยายเขตเมือง ได้ส่งผลกระทบต่อพื้นที่ชนบทอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน โดยเครื่องมือการผลิตทางการเกษตรจำนวนมากเสียหายเนื่องจากไม่ได้ใช้งาน อีกทั้งศิลปะพื้นบ้านและประเพณีหลายอย่างสูญหายไป ด้วยเหตุนี้ การก่อตั้งของพิพิธภัณฑ์การเกษตรมีหน้าที่รับผิดชอบในการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร ตลอดจนส่งเสริมวัฒนธรรมการเกษตรอันยอดเยี่ยมของจีน ทั้งนี้ พิพิธภัณฑ์การเกษตรเป็นหน่วยงานที่ไม่แสวงหากำไร โดยหลักเป็นพื้นที่สำหรับเก็บรวบรวมผลงาน จัดแสดงโบราณวัตถุทางวัฒนธรรม เก็บรวบรวมเครื่องมือทางการเกษตร ตลอดจนเป็นสถานที่ศึกษาวัตถุทางมรดกวัฒนธรรม การเกษตรและมรดกวัฒนธรรมของมนุษย์ ทั้งยังเปรียบเสมือนเวทีให้ความรู้แก่สาธารณชน เป็นสะพานเชื่อมด้านการสื่อสารทางการศึกษาหรือองค์กรสาธารณะที่บันทึกความทรงจำแห่งหมู่บ้านชนบท ช่วยชี้แนะแนวทางพัฒนา ตลอดจนให้บริการทางสังคมในหมู่บ้านชนบท ดังนั้น พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดต่อการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตร

ปัจจุบัน ยังคงประสบปัญหาบางประการในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรโดยผ่านพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตร อาทิเช่น รูปแบบการอนุรักษ์แบบเดี่ยว ซึ่งประเพณีพื้นบ้านทางเกษตรกรรมบางอย่างนั้นยากต่อการนำเสนอ อีกทั้งการจัดแสดงผลงานนิทรรศการจำนวนมากแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการทำงานที่นิ่งเรียบบรรูปแบบหนึ่ง ตลอดจนหน้าที่ทางสังคม วัฒนธรรม การศึกษา และการบริการของพิพิธภัณฑ์ยังไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเนื้อหาที่ผู้วิจัยศึกษานี้สามารถช่วยเสริมชดเชยปัญหาบางประการของพิพิธภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี กล่าวได้ว่ารูปแบบการทำ การเกษตรและวิถีชีวิตแบบเดิมได้รับการฟื้นฟูผ่านรูปแบบแอนิเมชัน ทั้งยังนำเสนอภาพลักษณ์เดิมของประเพณีการเกษตรและทักษะพื้นบ้านที่กำลังจะเลือนหายไป นอกจากนี้ ด้วยพลังแห่งสื่อออนไลน์ได้ทำให้ผู้คนมีความเข้าใจและให้ความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเจียงหนานจาก 7 แห่ง ได้แก่ เครื่องมือในการผลิต เครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อ ซึ่งโดยพื้นฐานแล้วสอดคล้องกับแนวคิดด้านการจัดหมวดหมู่ของสะสมของทางพิพิธภัณฑ์ โดยพิพิธภัณฑ์ ได้ทำการแบ่งพื้นที่จัดแสดงเป็น 6 ส่วน ได้แก่ สถาปัตยกรรม การผลิต การดำรงชีวิต ความเชื่อ ความ

บันเทิง และเครื่องแต่งกาย โดยพื้นฐานสามารถทำการจัดแสดงเชิงภูมิทัศน์เกี่ยวกับการเกษตรได้จากพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง

สรุปบทสัมภาษณ์ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน

ผู้วิจัยทำการกำหนดคำถามด้านล่างนี้ให้แก่ผู้ให้สัมภาษณ์

1. โปรดอธิบายเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการสืบทอดและทักษะทางการเกษตร?
2. จุดเด่นของทักษะทางการเกษตรที่ท่านสืบทอดคืออะไร และมีคุณค่าต่อการสืบทอดอย่างไร?
3. ท่านคิดว่าอะไรเป็นปัจจัยที่ยากที่สุดในการสืบทอดทักษะทางการเกษตร?
4. ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมด้านการเผยแพร่ทักษะทางการเกษตรและนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลในปัจจุบัน?
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการที่ทักษะทางการเกษตรกรรมแบบดั้งเดิมสามารถบูรณาการเข้ากับสังคมสมัยใหม่ได้ดีขึ้น ทั้งใช้วิธีการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ผู้คนเข้าใจและเรียนรู้มากขึ้น?

4) บทสัมภาษณ์ของศาสตราจารย์ Cai Xiaoping ผู้สืบทอด “หุ่นละครเงาฝู้อิ่ง” โดยวิเคราะห์ผ่านมุมมองการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน



ภาพที่ 3-83 Mr.Cai Xiaoping

Cai Xiaoping สมาชิกสมาคมศิลปะแห่งชาติจีน ทั้งดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ระดับ 3 ของโรงเรียนศิลปะวิทยาลัยครูหวงกั๋ง อาจารย์ที่ปรึกษานักศึกษาระดับปริญญาโท ผู้อำนวยการ

สถาบันจิตรกรรมจีนดั้งเดิม ศิลปินที่สตูโอศิลปะแห่งชาติของจีน นักวิจัยจากสถาบันวิจัยพื้นที่ทาง ศิลปะมณฑลหูเป่ย์ และผู้สืบทอด "หุ่นละครเงาผิ้อิ่ง"

หุ่นละครเงาผิ้อิ่ง หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า "ละครเงา" หรือ "ละครหุ่น" เป็นละครพื้นบ้าน ประเภทหนึ่ง que แสดงผ่านเงาโดยใช้หนังสัตว์หรือกระดาษแข็งมาตัดเป็นตัวละครภายใต้แสงด้วยผ้า กั้นแสง ละครเงาเป็นผลผลิตของวัฒนธรรมการเกษตร ทั้งเป็นกิจกรรมพื้นบ้านที่เกิดจากพิธีกรรมเกี่ยว เกี่ยวทางการเกษตรเพื่อเป็นความบันเทิงให้แก่เหล่าเกษตรกร อีกทั้งแหล่งกำเนิด รูปแบบ การพัฒนา และการเฟื่องฟูต่างล้วนเกี่ยวเนื่องอย่างใกล้ชิดกับความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านของผู้คน จนก่อเกิด กลายเป็นรูปแบบความบันเทิงดั้งเดิมที่มีความสำคัญยิ่งต่อพื้นที่ชนบทของจีนมานับพันปี ทั้งนี้ ภายหลังการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน ด้วยการเปลี่ยนแปลงของการขยายเขตเมืองและ อุตสาหกรรมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งหุ่นละครเงาผิ้อิ่งดั้งเดิมได้รับผลกระทบ ทั้งไม่ สามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับสังคมอารยธรรมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ได้อีกต่อไป จนทำให้คุณค่าบาง ประการได้สูญหายไป ตลอดจนเผชิญกับสภาวะวิกฤต

ด้วยการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีแอนิเมชันดิจิทัล ได้ทำให้ศิลปะหุ่นละครเงาผิ้อิ่งค่อยๆ พัฒนาไปในทิศทางของการสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมมากขึ้น ซึ่งถือเป็นแนวโน้มอันดีของการปรับปรุง และพัฒนาระบบศิลปะพื้นบ้านในประเทศจีนอย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อสร้างความเชื่อมั่นต่อการ ยกระดับความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้ ภายใต้บริบทของยุคสมัยใหม่ แอนิเมชันดิจิทัลได้ ค่อยๆ พัฒนาศูนย์กลางการเข้าถึงกับศิลปะพื้นบ้าน เพื่อให้บรรลุถึงการสืบทอดและการพัฒนาเชิง สร้างสรรค์ของรูปแบบศิลปะดั้งเดิมซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอที่ผู้วิจัยได้หยิบยกขึ้นมาเกี่ยวกับการสร้าง แอนิเมชันเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยสื บทอดและพัฒนาวัฒนธรรมได้ดีขึ้นด้วยการนำศิลปะพื้นบ้านมาปรับเปลี่ยนบันทึกเป็นเนื้อหาดิจิทัล โดย ผู้คนสามารถใช้ประโยชน์จากดิจิทัลนี้เพื่อชื่นชมศิลปะพื้นบ้านได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นการวางรากฐานที่ มั่นคงต่อการส่งเสริมรูปแบบการจัดแสดงทางศิลปะของประเทศจีน

ทำนุ จากการศึกษาถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเจียงหนานจาก 7 แห่งมูม ได้แก่ เครื่องมือในการผลิต เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณี การเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อ ซึ่งเนื้อหาถือว่ามีครอบคลุมอย่างมาก จึงมีความกังวล ถึงความยากในการนำไปใช้กับการออกแบบ โดยในสวนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการชี้แจงตอบคุณ Cai Xiaoping เกี่ยวกับข้อกังวลต่างๆ เรียบร้อย และจำทำการสรุปรวมถึงจำแนกเนื้อหาเพิ่มเติมอีกครั้ง ตลอดจนทำการปรับเปลี่ยนเป็นเชิงสัญลักษณ์

บทที่ 4

กระบวนการสร้างแอนิเมชัน

การแสดงภาพยนตร์การ์ตูนที่เคลื่อนไหวของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ใช้การสร้างและนำภาษาของแอนิเมชันมาปรับเปลี่ยนมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานให้เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวที่ผู้ชมสามารถรับชม ฟังและสัมผัสได้ โดยแอนิเมชันเต็มไปด้วยพลังแห่งจินตนาการและพลังที่แสดงอย่างยอดเยี่ยม อีกทั้งยังประกอบไปด้วยองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ที่หลากหลาย ตลอดจนเนื้อหาทางวัฒนธรรมอันลึกซึ้งของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

วิเคราะห์อัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

การเป็นตัวแทน (Representation) ถือเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายอีกประเภทหนึ่ง เพื่อให้การเป็นตัวแทนมีคุณค่า อัตลักษณ์เฉพาะของสัญลักษณ์ที่จำแนกออกมาของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจำเป็นต้องมีบรรทัดฐาน ความคล้ายคลึงและแนวทางที่บ่งบอกถึงความประณีตเรียบร้อย และง่ายต่อการจดจำ โดยเมื่อผู้ชมได้เห็นภาพแอนิเมชันก็สามารถเชื่อมโยงได้ถึงเนื้อหาวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ขณะเดียวกัน สัญลักษณ์ที่จำแนกเหล่านี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเท่านั้น หากแต่ยังสามารถสร้างเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกของภาพเคลื่อนไหวได้ อีกทั้งยังเป็นการสนับสนุนภาพแอนิเมชันอีกด้วย นอกจากนี้ ภาพแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการหยิบยกรูปแบบทางศิลปะและสัญลักษณ์สื่อโซเชียลมีเดียเท่านั้น หากแต่ประเด็นสำคัญคือการขุดค้นและถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่อยู่ภายใต้เบื้องหลังสัญลักษณ์สื่อโซเชียลมีเดียภาพมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

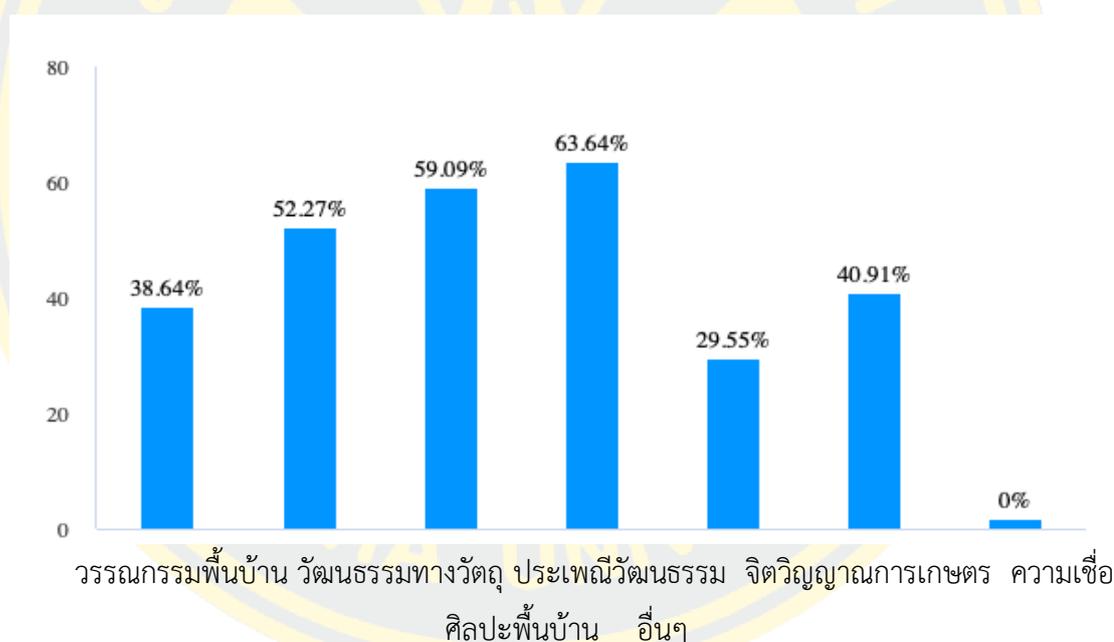
ทั้งนี้ สัญลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานสามารถเป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ อาทิ รูปโทเท็ม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อุปกรณ์การเกษตร สถาปัตยกรรม เป็นต้น ทั้งยังสามารถเป็นเนื้อหาทางจิตวิญญาณที่จับต้องไม่ได้ อาทิ ความ پاکเพียรอดุสาหะ การเคารพอาวุโสเมตตาผู้เยาว์ การพยายามอย่างไม่หยุดยั้ง ความสามัคคี ความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่ปรากฏให้เห็นในวัฒนธรรมการเกษตร อีกทั้งได้มีการปรับแต่งองค์ประกอบทางวัตถุที่จับต้องได้และความหมายแฝงทางจิตวิญญาณที่จับต้องไม่ได้ให้กลายเป็นสัญลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานซึ่งได้นำมาพัฒนาสร้างเป็นภาพแอนิเมชันบุคคลแบบเรียบง่ายและจดจำได้ง่าย

การหล่อหลอมสัญลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจำเป็นต้องผสมผสานเข้ากับการศึกษาค้นคว้าเชิงปฏิบัติ ทั้งดึงนำความเป็นตัวแทน ความมีเอกลักษณ์เฉพาะของสัญลักษณ์

วัฒนธรรมการเกษตรมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแอนิเมชัน ตลอดจนเพื่อวิเคราะห์ถึงอัตลักษณ์พื้นฐานของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้แม่นยำยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้นักวิจัยจึงได้จัดทำแบบสอบถามดังต่อไปนี้

กลุ่มเป้าหมาย : โดยหลักเน้นไปที่กลุ่มคนทั่วไปในเมืองซูโจว มณฑลเจียงหนาน ประเทศจีน สุ่มกลุ่มตัวอย่าง: อ้างอิงจากประชากรถาวรจำนวน 12,748,262 คนในเมืองซูโจว เจียงหนาน (ที่มาแหล่งข้อมูล สำนักสถิติประชากรเมืองซูโจว) ทั้งนี้ จำนวนของกลุ่มตัวอย่างกำหนดโดยสูตรของ Yamane Taro (Yamane Taro, 1967) โดยใช้หลักข้อผิดพลาดในการสุ่ม 5% จากระดับพื้นฐานความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างคือ 400 คน รายละเอียดดังนี้

1. ท่านคิดว่ามรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานด้านใดที่จำเป็นต้องสืบทอดและเผยแพร่มากที่สุด?



ภาพที่ 4-1 คุณค่าที่ผู้คนให้ความสำคัญมากที่สุด

จากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกจิตวิญญาณการเกษตร ซึ่งสิ่งนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของจิตวิญญาณทางการเกษตรที่อยู่ภายในจิตใจของผู้คน ทั้งนี้ วัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมซึ่งเต็มไปด้วยส่วนสำคัญของวัฒนธรรมจีนคุณค่าทางจิตวิญญาณ ประการแรก วัฒนธรรมการเกษตรเน้นไปที่การให้ความเคารพและการพึ่งพาอาศัยกับธรรมชาติ ทั้งยังมุ่งเน้นการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยกิจกรรมด้านการเกษตรไม่ว่าจะเป็น การทำนา การเพาะปลูก หรือการเก็บเกี่ยว ฯลฯ

ต่างก่อเกิดเป็นความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดระหว่างเกษตรกรกับผืนดิน พืชและสัตว์ ทั้งปลูกฝังหัวใจแห่งความเคารพและสำนึกขอบคุณต่อธรรมชาติ ประการถัดมา วัฒนธรรมการเกษตรมุ่งเน้นไปที่แนวคิดครอบครัวและความรับผิดชอบต่อสังคม โดยสังคมการเกษตรมีการยึดครอบครัวและตระกูลเป็นหลักพื้นฐาน การสืบทอดทางสายเลือดและวัฒนธรรมดั้งเดิมของตระกูล มีส่วนเน้นย้ำถึงการพึ่งพาซึ่งกันและกันและความรับผิดชอบต่อสังคมระหว่างสมาชิกในครอบครัว ประการที่สาม วัฒนธรรมการเกษตรเป็นผู้นำด้านความอดุสาหะและจิตวิญญาณอันแข็งแกร่ง เกษตรกรต้องทุ่มเททำงานหนักและต้องอดทนรอคอย ทั้งเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงและความยากลำบากของธรรมชาติ ยืนหยัดไม่ท้อถอย และแสวงหาผลผลิตและความสุข ซึ่งการหลอมรวมของค่านิยมดั้งเดิมเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความมั่งคั่งทางจิตวิญญาณอันมีค่าขนานันต์

จิตวิญญาณทางการเกษตรเป็นตัวหลอมรวมของวัฒนธรรมการเกษตร ทั้งเป็นตัวเร่งให้เกิดวัฒนธรรมการเกษตรแบบใหม่ ตลอดจนถือเป็นคลังแห่งความทรงจำทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสังคมในปัจจุบัน นอกจากนี้ วัฒนธรรมการเกษตรยังเปรียบเสมือนตัวแทนทางวัฒนธรรมและการหลอมรวมทางจิตวิญญาณของภูมิภาค โดยการใช้แอนิเมชันมาเป็นสื่อกลางมีส่วนช่วยผลักดันจิตวิญญาณทางการเกษตรให้เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์แห่งบุปผารูปแบบในยุคใหม่ ตลอดจนกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่จิตวิญญาณทางการเกษตรในยุคปัจจุบัน

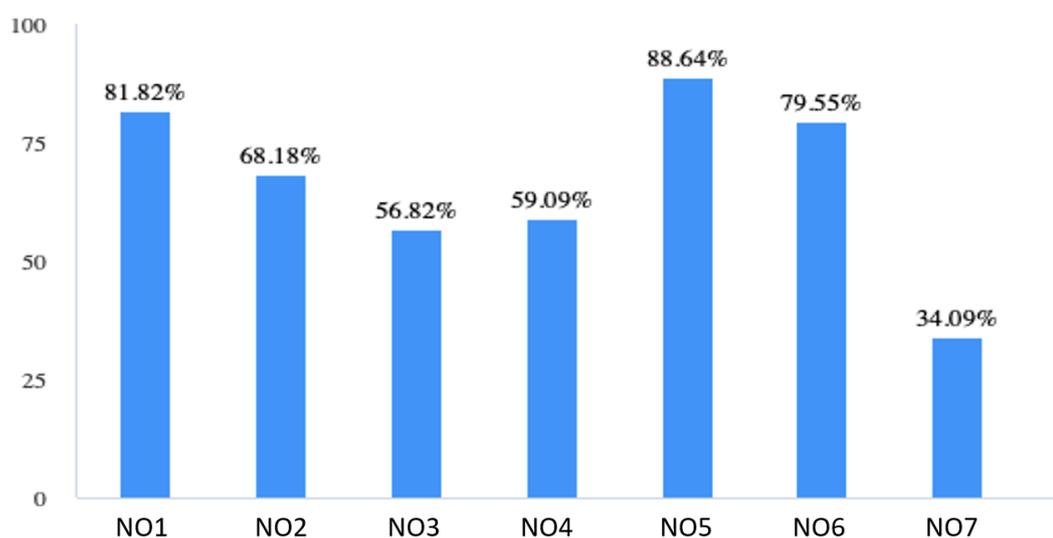
1. เครื่องมือการผลิตทางการเกษตรเจียงหนาน

ตารางที่ 4-1 ตารางอุปกรณ์การเกษตร

| เครื่องมือการผลิต | ภาพตัวอย่าง | โค้ดรหัส |
|-------------------|---|----------------------|
| คันไถเจียงตง |  | คันไถเจียงตง NO.1 |

| เครื่องมือการผลิต | ภาพตัวอย่าง | ไค้รหัส |
|-------------------|--|---------------------------|
| คราดไถพรวน |  | คราดไถพรวน NO.2 |
| กั้งหันน้ำกระดุง |  | กั้งหันน้ำกระดุง NO.3 |
| เครื่องฝัดข้าว |  | เครื่องฝัดข้าว NO.4 |
| พลั่ว |  | พลั่ว NO.5 |
| ถังนวดข้าว |  | ถัง น ว ด ข้าว NO.6 |

| เครื่องมือการผลิต | ภาพตัวอย่าง | โค้ดรหัส |
|-------------------|---|--------------------|
| เก้าอี้ม้า |  | เก้าอี้ม้า NO.7 |



ภาพที่ 4-2 เครื่องมือการผลิตที่ผู้คนคุ้นเคยที่สุด

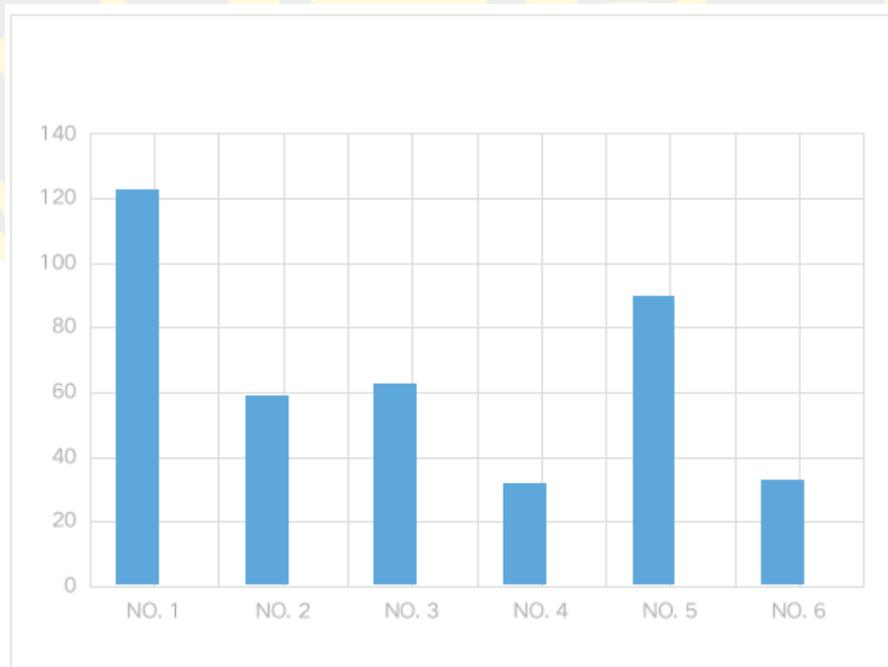
จากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกพลั่วมากที่สุด ประการแรก เนื่องจากตลอดช่วงสมัยของวัฒนธรรมการเกษตร พลั่วถูกนำมาใช้ยาวนานมากที่สุด กอปรกับมีความกะทัดรัดและน้ำหนักเบา ตลอดจนยังเป็นเครื่องมือขุดหน้าดินที่สำคัญตั้งแต่ช่วงยุค การเกษตร และยังคงมีการใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ประการที่สอง เนื่องจากทุ่งนาหลายแห่ง ในเจียงหนานมีขนาดเล็ก กอปรกับส่วนใหญ่เป็นน่าน้ำส่อยเอียน ทำให้ไม่สะดวกใช้วัวไถในการขุดหน้า ดิน ดังนั้น พลั่วจึงเป็นเครื่องมือสำหรับขุดหน้าดินที่สำคัญ

2. เครื่องใช้ในชีวิตประจำวันช่วงสมัยการเกษตรเชิงहनาน

ตารางที่ 4-2 ตารางเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

| เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน | ภาพตัวอย่าง | โค้ดรหัส |
|---------------------------|---|------------------------------|
| ตะเกียงน้ำมัน |  | ตะเกียงลาน NO.1 |
| ไห |  | ไห NO.2 |
| ที่แขวนตะเกียงน้ำมัน |  | ที่แขวนตะเกียงน้ำมัน NO.3 |
| โถหมวกกวนม่า |  | โถหมวก กวนม่า NO.4 |

| เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน | ภาพตัวอย่าง | โค้ดรหัส |
|---------------------------|--|------------------------------|
| ถังน้ำ |  | ถังน้ำ NO.5 |
| กาต้มน้ำเก็บความร้อน |  | กาต้มน้ำเก็บความร้อน NO.6 |

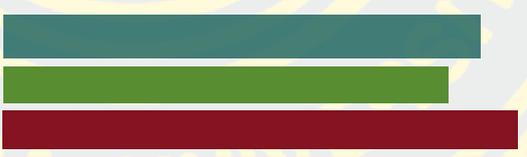


ภาพที่ 4-3

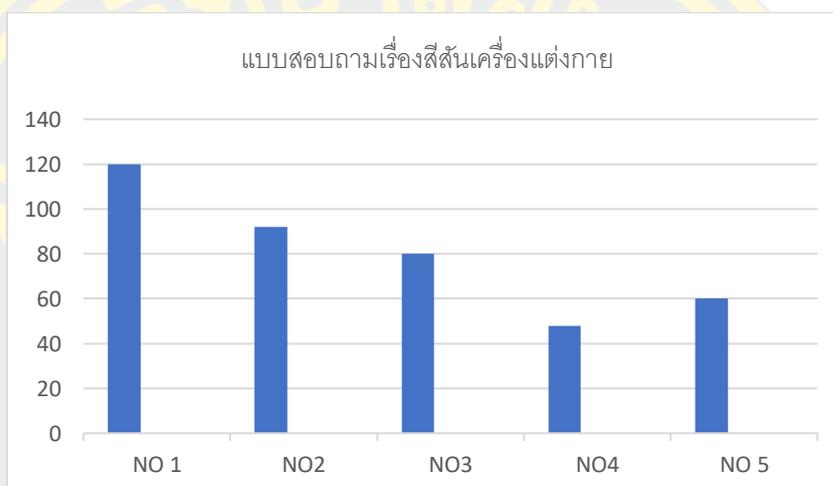
จากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกตะเกียงลานมากที่สุด เนื่องด้วยในช่วงยุคการเกษตรตะเกียงลานถือเป็นเครื่องมือในชีวิตประจำวันที่ขาดไม่ได้ ทั้งเป็นเครื่องมือให้ความสว่างที่สำคัญที่สุด โดยช่วงเวลากลางคืนในชนบท ครอบครัวต่างๆ มักนิยมจุดตะเกียงลานและนั่งทำงาน เรียน หรือพูดคุยกันอย่างมีความสุข ดังนั้นตะเกียงลานจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์แห่งความพร้อมหน้าพร้อมตาของครอบครัว ความกลมเกลียว ความอบอุ่น และความหวัง

3. สีสิ้นของเครื่องแต่งกาย

ตารางที่ 4-3 สีสิ้นเครื่องแต่งกายเจียงหนาน

| เครื่องแต่งกายเจียงหนาน | สี | โค้ตรหัส |
|---|--|----------|
|  |  | NO.1 |
|  |  | NO.2 |
|  |  | NO.3 |
|  |  | NO.4 |

| เครื่องแต่งกายเจียงหนาน | สี | โค้ดรหัส |
|---|--|----------|
|  |  | NO.5 |



ภาพที่ 4-4 สีเส้นเครื่องแต่งกายที่คนทั่วไปชื่นชอบ

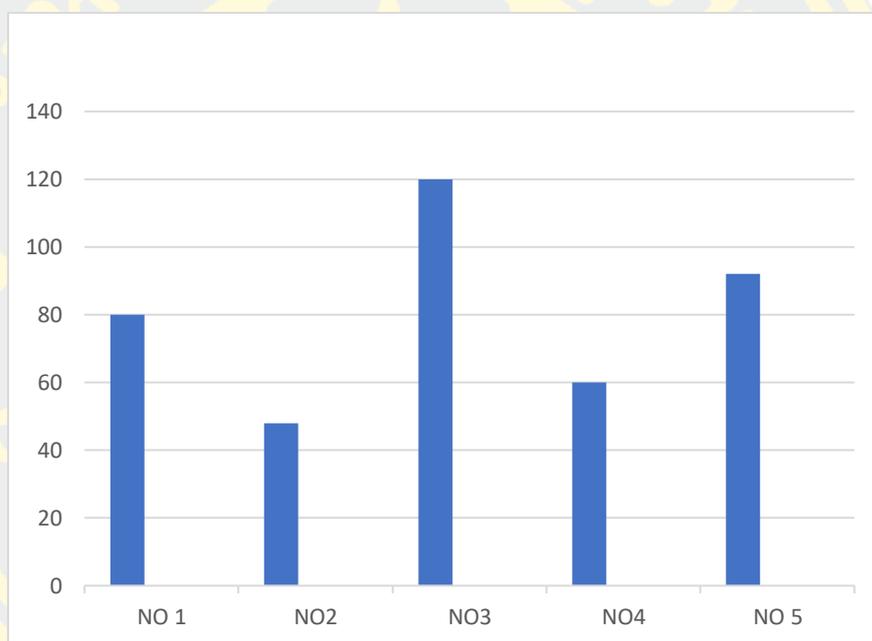
จากการตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกสีที่สดใสดูสะอาดตา โดยสีที่ดูสดใสสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่มีความกระตือรือร้นเป็นมิตรของชาวเจียงหนาน ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ของแบบสอบถามค่อนข้างชี้ให้เห็นอย่างชัดเจน สีเครื่องแต่งกายประจำวันของเกษตรกรชาวเจียงหนานเน้นสีฟ้า สีเขียว และสีแดง โดยมีสีเพิ่มเติมคือสีดำและสีม่วง

4. สถาปัตยกรรม

ตารางที่ 4-4 ลักษณะเด่นทางสถาปัตยกรรมห้องต่างๆ

| ชื่อสถาปัตยกรรม | ลักษณะเด่นทางสถาปัตยกรรม | ไค้รหัส |
|-----------------|--|---------|
| ห้องหนังสือ |  | NO.1 |
| ห้องโถงใหญ่ |  | NO.2 |
| ห้องครัว |  | NO.3 |
| เรือนข้าง |  | NO.4 |

| ชื่อสถาปัตยกรรม | ลักษณะเด่นทางสถาปัตยกรรม | โค้ดรหัส |
|-----------------|--|----------|
| ห้องนอน |  | NO.5 |



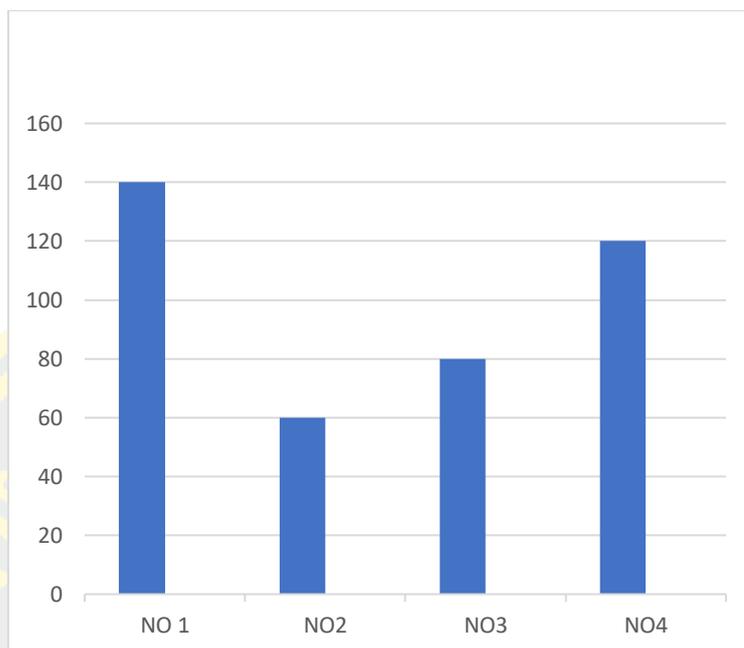
ภาพที่ 4-5 สถาปัตยกรรมที่ผู้คั่นเคยที่สุด

จากการวิเคราะห์แบบสอบถาม ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เลือกห้องทางสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิต อาทิ ห้องครัว ห้องนอน เป็นต้น ซึ่งในช่วงยุคการเกษตร การรับประทาน อาหารไม่เพียงแต่เป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของผู้คนเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการสืบทอด ความหมายเชิงอารยธรรมหลายประการ อาทิ การกินข้าวพร้อมหน้าพร้อมตาในช่วงเทศกาล อีกทั้งยัง เป็นการแสวงหาความสุขของการดำรงชีวิตอันงดงามอีกด้วย

5. นิทานพื้นบ้าน

ตารางที่ 4-5 นิทานพื้นบ้านเจียงหนาน

| ชื่อนิทาน | ภาพดั้งเดิมเรื่องเล่า | เนื้อหา | โค้ตรหัส |
|-----------------------|---|--------------------------------------|----------|
| ผานกู่ เบิกฟ้าผ่าพิภพ |  | กำเนิด อารยธรรม | NO.1 |
| เทพเจ้าเต่าทำนา |  | ความสามัคคี และ การอยู่ร่วมกัน | NO.2 |
| ควาฟูไต้ตะวัน |  | เออาชนะ ธรรมชาติ | NO.3 |
| ตำนานองค์เจ้าแม่มาจู่ |  | แคล้วคลาด ปลอดภัย | NO.4 |



ภาพที่ 4-6 เรื่องเล่าที่ผู้คนชื่นชอบ

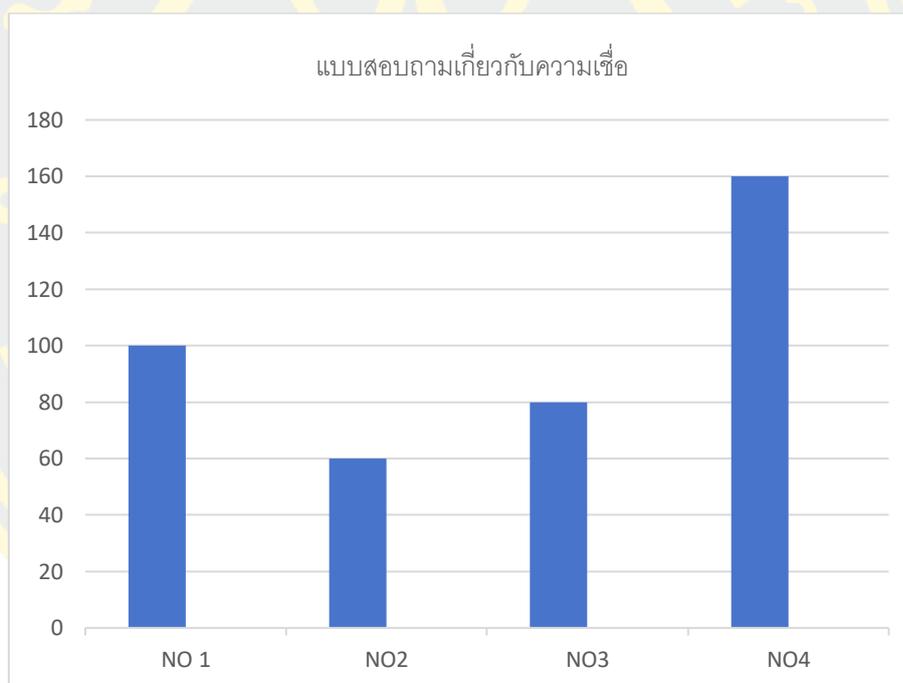
นิทานพื้นบ้านเป็นศิลปะการเล่าปากเปล่าที่สร้างและเผยแพร่ในกลุ่มเกษตรกรผ่านการถ่ายทอดด้วยวาจา โดยใช้ภาษาทางวาจาและองค์ประกอบต่างๆ เป็นแสดงเรื่องราวและความสามารถในการสรุปอย่างหลากหลาย ทั้งเป็นการสร้างปรากฏการณ์ทางศิลปะหลากแขนงที่แสดงให้เห็นถึงภาพจินตนาการอันงดงาม และแสดงออกถึงรสนิยมทางสุนทรีย์อันสูงส่ง ทั้งเป็นการรับรู้อันมีเหตุผลอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ยังเป็นช่องทางให้ผู้คนได้แสดงอารมณ์ความรู้สึก เปิดเผยความในใจ อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางให้ผู้คนได้ถ่ายทอดความเชื่อ ความรู้ คุณธรรม และบรรทัดฐาน ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจและเรื่องราวต้นฉบับสำหรับการสร้างแอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์แบบสอบถาม ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เลือกเรื่องเล่าผานกู่ เบิกฟ้าผ่าพิภพ เห็นได้ว่าเรื่องเล่าดังกล่าวนี้มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อความประทับใจของผู้คนในเจียงหนาน โดยเรื่องผานกู่ เบิกฟ้าผ่าพิภพเป็นเรื่องเล่าที่คนโบราณยกย่องบรรพบุรุษของมนุษยชาติ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงชนชาติจีนที่กำลังมุ่งหน้าเข้าสู่แสงสว่างด้วยจิตวิญญาณอันยิ่งใหญ่แห่งการอุทิศตนเพื่อประโยชน์สุขแต่สังคมมนุษยชาติ

6. ความเชื่อ

ตารางที่ 4-6 ประเภทของความเชื่อ

| ประเภทของความเชื่อ | ไค้ดรหัส |
|----------------------|----------|
| ความเชื่อทางการเกษตร | NO.1 |
| เทพเจ้าทางสังคม | NO.2 |
| เทพเจ้าธรรมชาติ | NO.3 |
| ความเชื่อทางศาสนา | NO.4 |



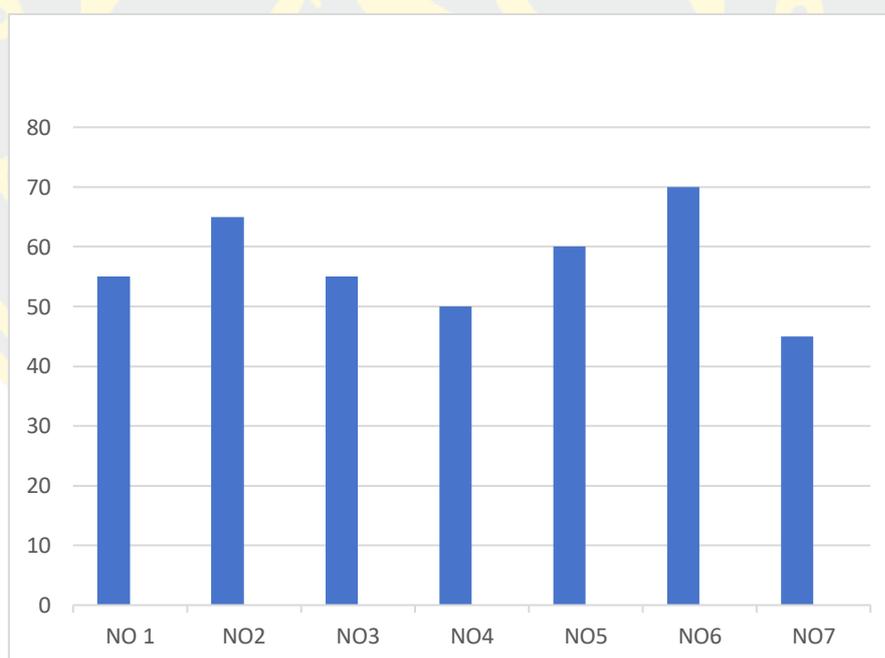
ภาพที่ 4-7 ตารางความเชื่อของผู้คน

เมื่อพิจารณาการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับเรื่องนี้ ความเชื่อทางศาสนามีจำนวนถูกเลือกมากที่สุด โดยผู้คนเต็มเปี่ยมไปด้วยความคาดหวังในโชคชะตาและให้ความสนใจในชีวิตผ่านความเชื่อทางศาสนา

7. ความเชื่อเทพเจ้า

ตารางที่ 4-7 ความเชื่อเทพเจ้า

| เทพเจ้าที่ผู้คนนับถือ | ไค้รหัส |
|-----------------------|---------|
| เง็กเซียนฮ่องเต้ | NO.1 |
| เจ้าแม่มาจู่ | NO.2 |
| พระโพธิสัตว์ | NO.3 |
| เทพกวนอู | NO.4 |
| เทพไฉ่ซิงเอี้ย | NO.5 |
| ตี่จูเอี๊ยะ | NO.6 |
| ราชามังกรทองทั้งสี่ | NO.7 |



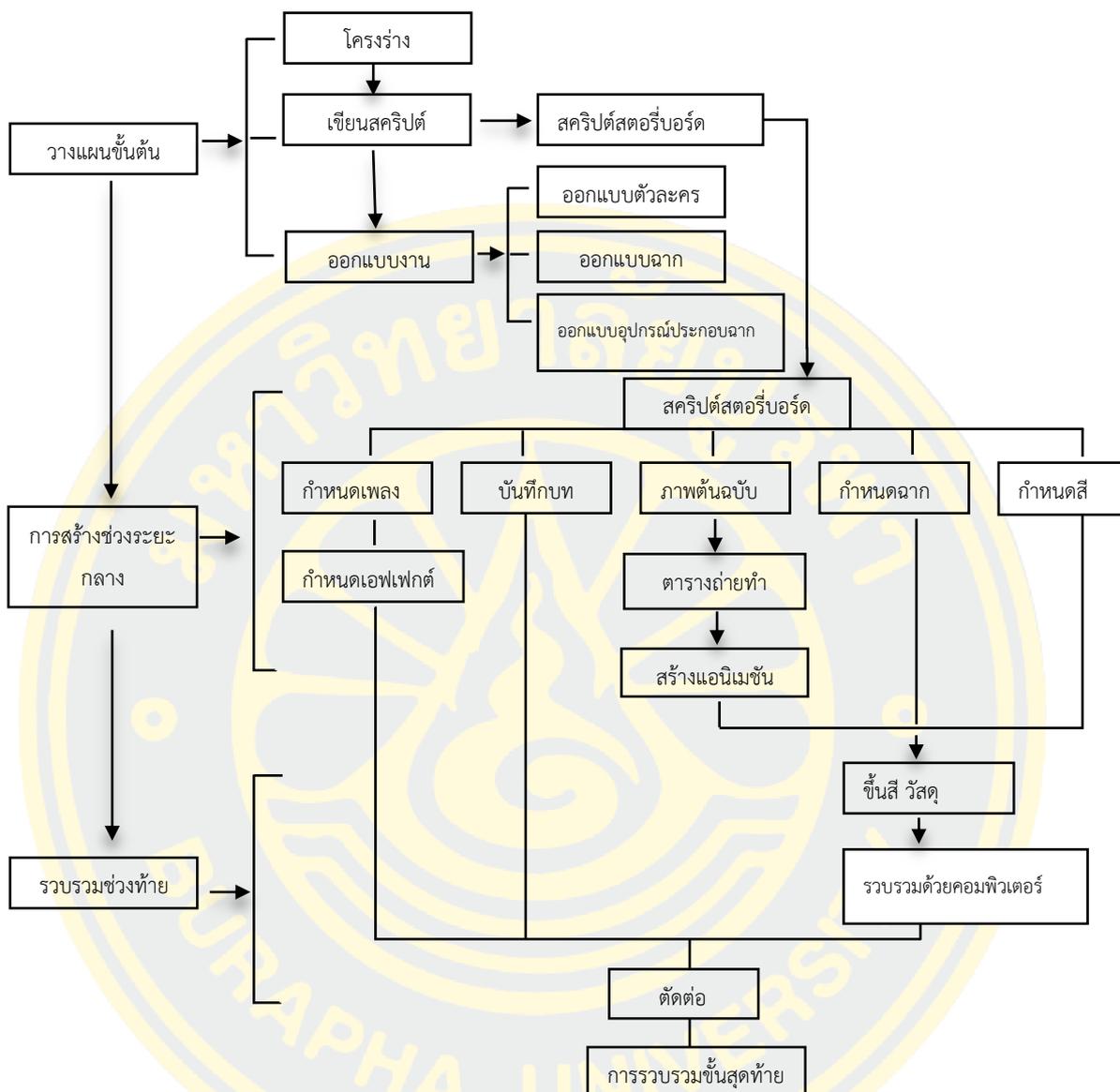
ภาพที่ 4-8 ตารางแสดงเทพเจ้าที่ผู้คนชื่นชอบ

จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า เทพเจ้าที่ผู้คนนับถือมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการผลิตและวิถีการดำรงชีวิตของพวกเขา ที่ดินเป็นสถานที่ที่มนุษย์ใช้อาศัยดำรงชีวิต ทั้งเป็นหนึ่งใน

ปัจจัยที่สำคัญของมนุษย์ต่อการใช้ชีวิต (เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย ฯลฯ) เทพเจ้าที่จู่เอี๊ยะ มีต้นกำเนิดมาจากการกราบไหว้ที่ดินของคนโบราณ โดยเป็นเทพเจ้าที่ปกปักรักษาสถานที่ ทั้งยังเป็นหนึ่งในเทพเจ้าที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในความเชื่อพื้นบ้านอีกด้วย ซึ่งผู้คนกราบไหว้เพื่อความคาดหวังอันดีในการขับไล่สิ่งชั่วร้าย แคล้วคลาดจากภัยอันตราย และอธิษฐานขอพร

กระบวนการสร้างแอนิเมชัน

กระบวนการสร้างแอนิเมชันประกอบด้วย 3 ส่วนหลักได้แก่ การวางแผนขั้นต้น การสร้างช่วงระยะกลาง และการผสมรวมช่วงท้าย สำหรับการวางแผนขั้นต้นโดยหลักจะเป็นการกำหนด ออกแบบเนื้อหา รูปแบบ ตัวละคร ฉาก ฯลฯ ของแอนิเมชัน รวมถึงการสร้างสตอรี่บอร์ด สคริปต์เสียง เป็นต้น โดยขั้นตอนดังกล่าวเป็นจุดก่อเกิดและพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ของแอนิเมชัน จึงจำเป็นต้องมีจินตนาการและการรังสรรค์ที่หลากหลาย ถัดมาช่วงระยะกลาง โดยส่วนใหญ่จะอิงจากการออกแบบของช่วงต้น เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพและเสียงของแอนิเมชัน ซึ่งรวมไปถึงโมเดลจำลองงานเขียนโปรแกรม ภาพแอนิเมชัน แสง วัสดุ เอฟเฟกต์พิเศษต่างๆ โดยขั้นตอนนี้ถือเป็นจิตวิญญาณหลักของงานแอนิเมชัน จำเป็นต้องอาศัยความคุ้นเคยกับหลักการของแอนิเมชันและการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนมีความเข้าใจการเคลื่อนไหว จังหวะ การแสดงออก ฯลฯ อย่างเฉียบแหลม สำหรับขั้นตอนช่วงท้าย โดยหลักเป็นการจัดการนำวัสดุที่สร้างในช่วงระยะกลางมาทำการรวบรวม เรนเดอร์ ตัดต่อ ปรับสี ฯลฯ เพื่อสร้างเป็นวิดีโอที่สมบูรณ์ ดังภาพที่ 4-16



ภาพที่ 4-9 ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน

1. การวางแผนขั้นต้น

1.1 กำหนดหัวข้อ

วัฒนธรรมการเกษตรในช่วงหนึ่งเคยครอบคลุมทุกแง่มุมของสังคมจีน เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมของประเทศจีน ทั้งเป็นทรัพยากรทางจิตวิญญาณเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญสำหรับการสร้างค่านิยมหลักของประเทศจีน ทั้งนี้ ในฐานะที่วัฒนธรรมการเกษตรเป็นรากฐานวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศจีนอันสะท้อนถึงคุณลักษณะทางวัฒนธรรมอันยอดเยี่ยมตั้งที่ว่า “มีเกษตรกรรมเป็นรากฐาน ความปรองดองคือสิ่งล้ำค่า คุณธรรมเป็นความภาคภูมิใจ มารยาทเป็นสิ่งสำคัญ” ทั้งมีบทบาทสำคัญต่อการปลูกฝังคุณสมบัติอันดีต่อชนชาติจีน อาทิเช่น ความอดุสาหะ

ความขยันหมั่นเพียรและการอุทิศตน ส่งเสริมความสามัคคี การปรับตัวเข้ากับธรรมชาติ การปรับตัวตามสภาพของท้องที่ และความกล้าในแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น ตลอดจนเปรียบเสมือนผืนดินแห่งจิตวิญญาณอันไร้ที่สิ้นสุด ยังคงมีลมหายใจ และพัฒนาอย่างยั่งยืนใหญ่ของชนชาติจีน

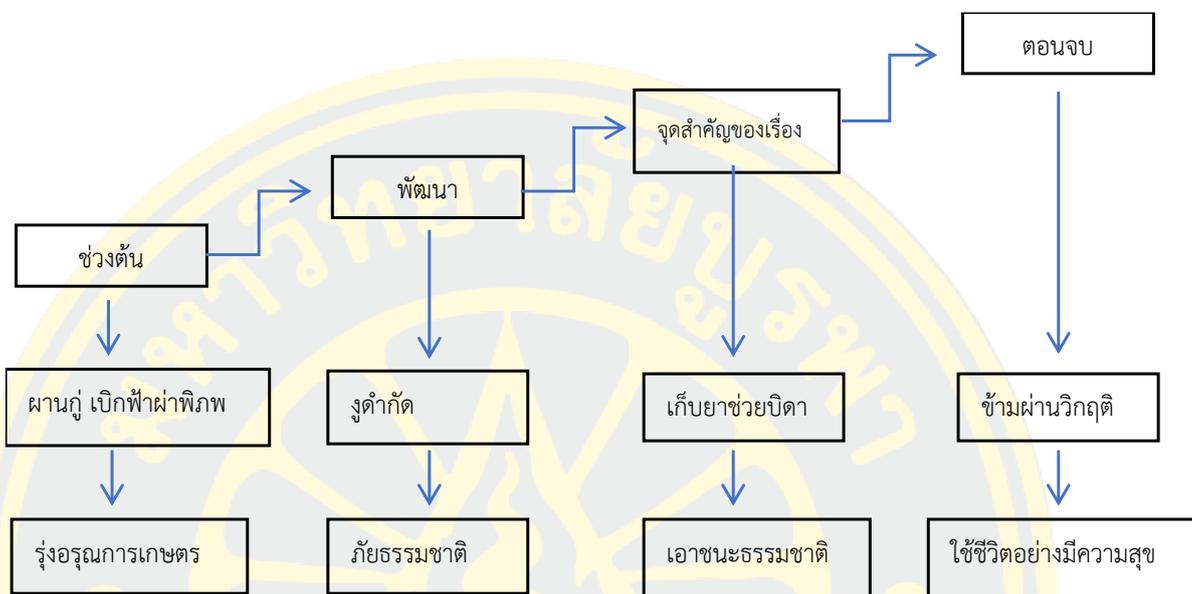
ทั้งนี้ การสร้างแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานตามแนวคิดการออกแบบหัวข้อหลัก ควรเลือกองค์ประกอบสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมการเกษตรและเทคนิคการจัดแสดงที่เกี่ยวข้องเพื่อแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาทางวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น สำหรับการหยิบยกองค์ประกอบต่างๆ ควรให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของยุคสมัย ขณะเดียวกันต้องแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตอันงดงามของเกษตรกรในยุคอดีต ด้วยเหตุนี้ การออกแบบผลงานแอนิเมชันควรสร้างขึ้นโดยมีหัวข้อหลักที่แสดงถึงภาพวิถีชีวิตการผลิตด้านเกษตรกรรมในพื้นที่เจียงหนาน รวมถึงจิตวิญญาณทางการเกษตรอันตราครุฑและเรียบง่ายของเหล่าเกษตรกรแห่งนาข้าวเหยงเถียน

1.2 การสร้างบทสคริปต์

แนวคิดและความน่าสนใจของเนื้อหาเรื่องราวถือเป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการผลิตแอนิเมชัน อีกทั้งความมีชีวิตชีวาและบทละครของการออกแบบโครงเรื่องต่างล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากต่อเรตติ้งการรับชมแอนิเมชัน การสร้างภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อจุดค้นเนื้อหาเรื่องเล่าในวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยทำการเปลี่ยนผ่านทางศิลปะให้เป็นผลงานที่มีชีวิตชีวาและน่าสนใจ

เรื่องเล่านี้ได้ดัดแปลงมาจากตำนานพื้นบ้านของเจียงหนานเรื่อง “ผานกู่ เบิกฟ้าผ่าพิภพ” ซึ่งเป็นตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับต้นกำเนิดการทำนาเกษตรกรรมในพื้นที่เจียงหนาน โดยในวันผานกู่เปิดฟ้า ท้องฟ้าและผืนดินอันมืดมิดค่อยๆ งอกเงยขึ้นและแยกออกจากกัน ตาข่ายคือดวงอาทิตย์ ตาข่ายคือดวงจันทร์ และแขนขาของเขากลายเป็นภูเขา ซึ่งภูเขาที่นี้มีลักษณะสลับซับซ้อน ตั้งเด่นตระหง่านและมีความวิจิตรอย่างมาก ทั้งมีสภาพอากาศชื้นซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการเจริญเติบโตของพืชผล โดยบริเวณดินเขามีครอบครัวชาวนาอาศัยอยู่ พวกเขาหาเลี้ยงชีพด้วยการล่าสัตว์และปลูกพืช ซึ่งมีความมั่งคั่งสุขสบาย ปรับตัวได้ดีกับสภาพอากาศและท้องที่ ใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน ต่อมาเกิดภัยพิบัติกะทันหัน ทำให้ครอบครัวดังกล่าวเผชิญกับความยากลำบากกับภัยพิบัติครั้งนี้ ต่อมาบิดาของเขาได้ถูกงูดำอายุพันปีกัดขณะทำนา และตกอยู่ในอาการโคม่าสาหัส ถวนถวน บุตรชายคนโตของครอบครัวได้รับคำแนะนำจากเหล่าทวยเทพให้ไปที่เทือกเขาเทียนซานเพื่อไปนำภู่วิเศษซึ่งจะช่วยถอนพิษให้กับบิดาได้ โดยเขาได้พบเจออุปสรรคถึงขั้นเป็นภัยต่อชีวิตตลอดการเดินทาง หากแต่ก็สามารถเอาชนะความยากลำบากต่างๆ ได้ ด้วยความช่วยเหลือจากนางฟ้า จนทำให้เขาสามารถเก็บภู่วิเศษมารักษาบิดาได้ ขณะเดียวกัน นางฟ้าก็ประทับใจกับจิตวิญญาณอันกล้าหาญและใจดีของถวนถวน จึงได้ตัดสินใจที่จะอยู่ใช้ชีวิตร่วมกับถวนถวนสืบมา ซึ่ง

จากนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการก่อเกิดอารยธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน ดังแสดงในรูปโครงเรื่อง เรื่อง 4-17



ภาพที่ 4-10 โครงเรื่อง

1.3 กำหนดรูปแบบ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ได้ก่อเกิดแขนงสาขาใหม่สำหรับการเผยแพร่วัฒนธรรมและสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์และโทรทัศน์ สิ่งนี้นำมาซึ่งมุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ใหม่และการสัมผัสเชิงประสบการณ์ด้านประสาทสัมผัสที่มีการโต้ตอบหลากหลายยิ่งขึ้น ทั้งนี้ แอนิเมชันสามมิติถือเป็นสื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมทางดิจิทัลที่ได้รับความนิยม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมต่างๆ อาทิ ภาพยนตร์ เกม และโฆษณา เป็นต้น ขณะเดียวกัน ยังนำมาซึ่งรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร การจัดแสดงภาพ ฯลฯ ต่างล้วนแสดงให้เห็นถึงมาตรฐานทางสุนทรียศาสตร์ทางเทคนิคขั้นสูง

ความจริง: แอนิเมชันสามมิติสามารถจำลองวัตถุและฉากในโลกแห่งความเป็นจริงให้มีความเสมือนจริงได้มากยิ่งขึ้น

การรับรู้เชิงพื้นที่: สามารถแสดงตำแหน่ง ขนาด และรูปร่างของวัตถุในพื้นที่สามมิติ ซึ่งช่วยเพิ่มอารมณ์การรับรู้เชิงพื้นที่ได้

ความรู้สึกการเคลื่อนไหว: สามารถแสดงการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนรูปร่างของวัตถุตลอดจนช่วยเพิ่มเอฟเฟกต์ภาพให้กับภาพเคลื่อนไหว

การโต้ตอบ: ช่วยให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับภาพแอนิเมชันได้ผ่านอุปกรณ์ (เช่น เม้าส์ แป้นพิมพ์)

การสร้างจินตทัศน์: แปลงแนวคิดเชิงนามธรรม ข้อมูล ฯลฯ ให้เป็นรูปแบบเชิงรูปธรรม เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจและจดจำ

ความคิดสร้างสรรค์: สามารถสร้างฉากและวัตถุที่ไม่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงขึ้นได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจินตนาการของผู้สร้าง

ใช้งานได้หลากหลาย: ไม่จำกัดเวลาและพื้นที่ เหมาะสำหรับการศึกษา นิทรรศการ บันเทิง และแขนงสาขาอื่นๆ

ความแม่นยำ: สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่แม่นยำ จึงทำให้รายละเอียดมีความละเอียดอ่อนและสมจริงยิ่งขึ้น

หากพิจารณาจากมุมมองสุนทรียศาสตร์ทางเทคโนโลยีดิจิทัล วิจัยเล่มนี้ได้ศึกษาค้นคว้าใช้เทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันสามมิติ ทั้งผสมผสานเข้ากับทฤษฎีสัญญาวิทยาและทฤษฎีการสื่อสาร เพื่อออกแบบงานแอนิเมชันสามมิติที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์สาธารณะ พิจารณาภาพการเกษตรโบราณ ทั้งรวบรวมจิตวิญญาณและความหมายเชิงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

2. การออกแบบทางศิลปะ

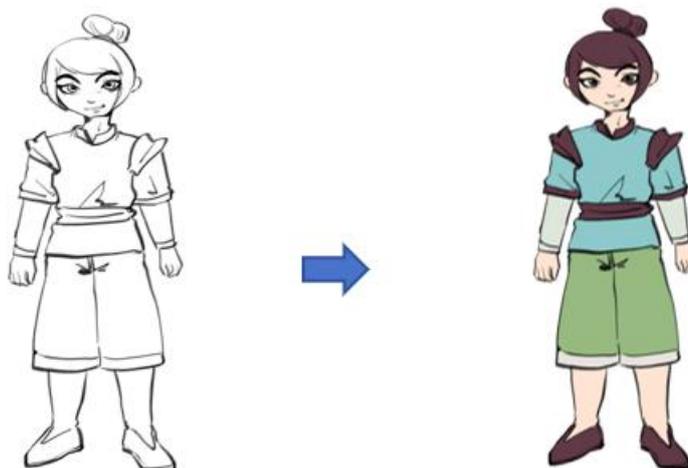
การออกแบบทางศิลปะเชิงจินตทัศน์ของแอนิเมชันเป็นสื่อกลางสำคัญสำหรับผู้ชมในการจดจำผลงานแอนิเมชัน ทั้งเป็นการนำเสนอองค์ประกอบแอนิเมชันได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยลำดับภาพของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ถูกนำมาปรับเปลี่ยนผ่านภาษาทางจินตทัศน์ของแอนิเมชันให้เป็นภาพที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยตรง ทั้งนี้ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานยังได้รวบรวมสุนทรียภาพและตลกภูมิปัญญาของชาวเจียงหนานมาเป็นเวลาหลายพันปี ซึ่งเสนอความงดงามของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานคือการสำรวจถึงแก่นแท้ทางสุนทรียภาพของวัฒนธรรมดังกล่าว ทั้งทำการสืบทอดและจัดแสดงโดยผ่านผลงานแอนิเมชัน ขณะเดียวกัน ความเปิดกว้าง ความครอบคลุมและความเป็นพื้นบ้านของแอนิเมชันยังมีส่วนช่วยให้เกิดรูปแบบการนำเสนอสำหรับการปรับเปลี่ยนแอนิเมชันของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรที่หลากหลาย (Chen Shaofeng, 2014)

2.1 การออกแบบตัวละคร

ตามเนื้อหาเรื่องเล่าเรื่อง “จิตวิญญาณทางการเกษตร” ที่ทำการถ่ายทอด ผลงานแอนิเมชันมีชื่อว่า “รักนิรันดร์ ณ เจียงหนาน” โดยได้กำหนดตัวละคร 6 ตัว แบ่งเป็นตัวละครหลัก “ถวนถวน” พ่อ และแม่ของถวนถวน เทพเจ้าจู่เอี๊ยะ เฟิงเออร์ (นางฟ้า) และงูดำ

โดยชื่อของตัวละครเอก “ถวนถวน” ได้มาจากคำอวยพรของจีน “ถวนถวนหยวนหยวน” ที่สื่อถึงชีวิตอันมีความสุขของครอบครัว อีกทั้งยังหมายถึงตอนจบของเนื้อเรื่องอย่างมีความสุข “ถวนถวน” มีนิสัยร่าเริงน่ารัก มีความซื่อสัตย์ กตัญญูต่อพ่อแม่ และไม่เกรงกลัวความ

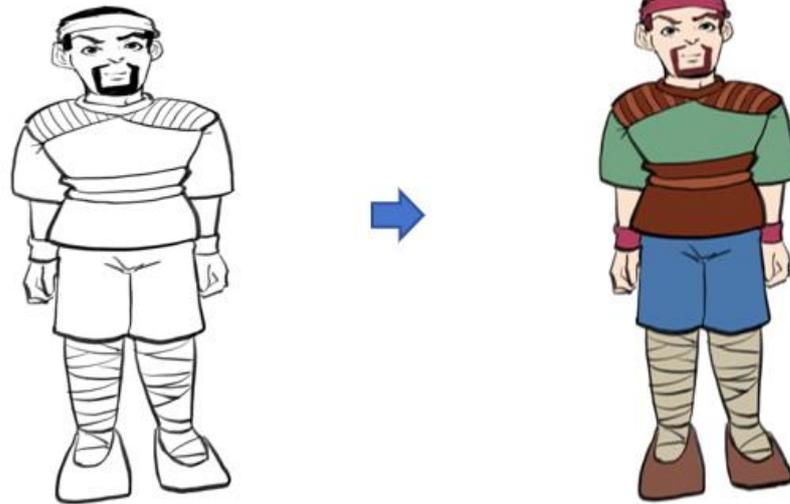
ยากลำบาก ในส่วนของรูปแบบและการจับคู่สีของเครื่องแต่งกายได้อ้างอิงมาจากชุดทำนาดั้งเดิมของ
เจียงหนาน



| ภาพประกอบ | โทนสีที่เลือกใช้ |
|---|--|
|  |  |

ภาพที่ 4-11 การออกแบบตัวละครฉวนถวน

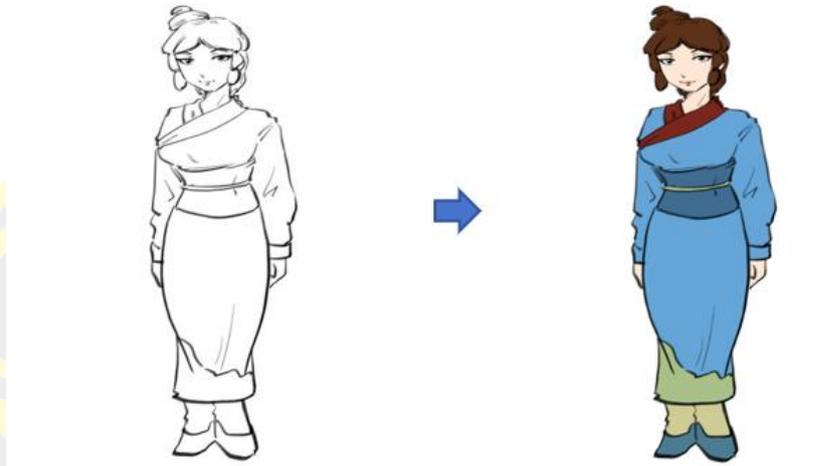
ตัวละครพ่อ หัวหน้าครอบครัวซึ่งเป็นชาวนา มีนิสัยเรียบง่าย ใจดี และขยันขันแข็ง หาเลี้ยงชีพด้วยการทำนาตั้งแต่เช้ายันค่ำ เป็นเสาหลักของครอบครัว ในส่วนของรูปแบบและการจับคู่สีของเครื่องแต่งกายได้อ้างอิงมาจากชุดทำนาดั้งเดิมของเจียงหนาน



| ภาพประกอบ | โทนสีที่เลือกใช้ |
|---|--|
|  |  |

ภาพที่ 4-12 การออกแบบตัวละครพ่อ

ตัวละครแม่ มีหน้าที่รับผิดชอบด้านการดำรงชีวิตของครอบครัว มีบุคลิกอ่อนโยนเป็นมิตร ขยันจิตใจดี ในส่วนของสีเครื่องแต่งกายอิงมาจากชุดทำนาดั้งเดิมของเจียงหนาน



| ภาพประกอบ | โทนสีที่เลือกใช้ |
|---|--|
|  |  |

ภาพที่ 4-13 การออกแบบตัวละครแม่

ตัวละครเฟิงเออร์ จำแลงแปลงมาจากเมฆก้อนหนึ่งบนท้องฟ้า ประทับใจกับจิตวิญญาณอันความกล้าหาญของถวนถวน จึงตัดสินใจอยู่กับกันและกันได้ให้กำเนิดทายาทสืบทอดรุ่นต่อมา ซึ่งก่อเกิดอารยธรรมการเกษตรเจียงหนาน สำหรับการออกแบบลักษณะตัวละครได้ใช้องค์ประกอบรูปทรงของลาวลายเมฆมงคล นางฟ้าเพยเซียน และดอกบัว

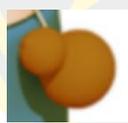


| องค์ประกอบ | ชื่อ | ความหมาย |
|---|-------------------------|---|
|  | ลายเมฆมงคล | สัญลักษณ์แห่งความมงคลและโชคดี และยังสื่อถึงพลังอันศักดิ์สิทธิ์และสถานะอันสูงส่ง |
|  | นางฟ้าเพยเซียน (bin) | เครื่องประดับผมที่นางฟ้าและหญิงสาวที่ยังไม่ออกเรือนใช้ |
|  | ดอกบัว | ตัวแทนความเป็นสิริมงคล มั่งคั่ง ทั้งเป็นสัญลักษณ์ของความรักอันบริสุทธิ์และงดงาม |

ภาพที่ 4-14 การออกแบบตัวละครเฟิงเออร์

ตัวละครตี่จูเอี๊ยะ หรือที่รู้จักในนามเจ้าแห่งผืนดินหรือเทพเจ้าแห่งผืนดิน เป็นเทพเจ้าที่ดูแลสถานที่ตามความเชื่อพื้นบ้าน มักออกมาช่วยเหลือยามชาวบ้านเดือดร้อน ลักษณะของตี่จูเอี๊ยะส่วนใหญ่แต่งกายเรียบง่าย ใจดี เข้าถึงผู้คนง่าย ส่วนใหญ่เป็นชายชรามีหนวดเคราและผมสีขาว ในส่วนของการออกแบบตัวละครได้มีการเพิ่มเครื่องประดับลูกท้อ น้ำเต้าและไม้เท้าห้วม้งกรเข้ามาเพิ่มเติม

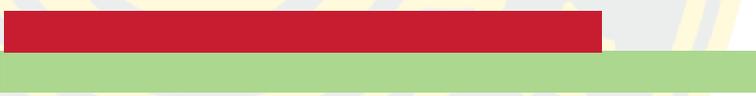


| องค์ประกอบ | ชื่อ | ความหมาย |
|---|-----------------|--|
|  | ลูกท้อ | อายุยืนยาวและปัดเป่าสิ่งชั่วร้าย |
|  | น้ำเต้า | สัญลักษณ์ของความโชคดี อายุยืนยาว และโชคลาภ |
|  | ไม้เท้าห้วม้งกร | ส่วนใหญ่ใช้เพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้าย คุ่มครองปลอดภัย |

ภาพที่ 4-15 การออกแบบตัวละครตี่จูเอี๊ยะ

ตัวละครงูดำ ถือเป็นสัญลักษณ์ของเทพเจ้า มังกร ความมั่งคั่ง และความโชคดีในวัฒนธรรมจีน ทั้งยังเป็นเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นสิริมงคลอย่างยิ่ง แสดงถึงภูมิปัญญาและความแข็งแกร่ง ซึ่งแน่นอนว่าในธรรมชาติงูแบ่งออกเป็นงูที่มีพิษและไม่มีพิษ โดยงูที่มีพิษมีอันตรายอย่างมากกับมนุษย์ และเนื่องจากความน่ากลัวของมัน ในอีกแง่หนึ่งจึงถือเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายซึ่งแสดงถึงการหลอกลวงและยาพิษ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้เน้นสื่อถึงความคับข้องใจและความยากลำบากที่มนุษย์ต้องเผชิญเมื่อต้องอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ สำหรับการออกแบบได้ใช้รูปทรงของหัวงูและหางมังกรเพื่อสื่อถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม



| | |
|----------|--|
| สีที่ใช้ |  |
|----------|--|

ภาพที่ 4-16 การออกแบบสีของงู

2.2 การออกแบบฉาก

ฉากแอนิเมชันเป็นพื้นที่ทางกิจกรรมให้กับตัวละคร การออกแบบฉากแอนิเมชันจึงเป็นการนำเสนอพื้นที่ทางกิจกรรมของตัวละครแอนิเมชันในจินตนาการด้วยรูปแบบภาพจินตทัศน์ อีกทั้งการออกแบบฉากถือเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบแอนิเมชัน โดยส่วนใหญ่มักมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศ พรรณนาตัวละคร ผลักดันเนื้อเรื่อง สร้างหัวข้อเรื่องให้ดูโดดเด่น และอธิบายภูมิหลังของเรื่อง

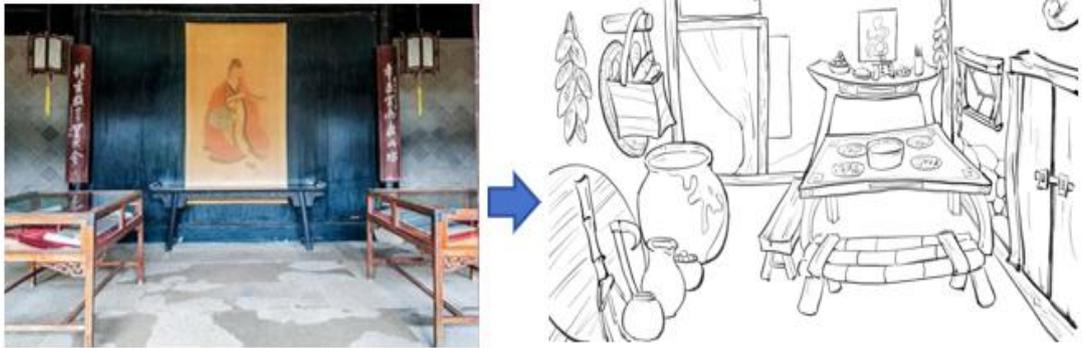
ฉากแอนิเมชันของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยหลักๆ หนีบยกอัตลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมดั้งเดิมในช่วงยุคเกษตรกรรมของเจียงหนาน และผสมผสานเข้ากับภูมิทัศน์ทางธรรมชาติและอารยธรรมของมนุษย์ได้อย่างลงตัว ก่อเกิดเป็นความงามทางศิลปะอันมีเอกลักษณ์ ในส่วนของการวางเค้าโครงที่พิกาศย์ได้ใช้โครงสร้างเรือนสี่ประสานแบบดั้งเดิมของเจียงหนาน โดยมี

ห้องโถงหลัก ห้องครัว และโรงโม่แป้ง สำหรับเฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่ได้รับการออกแบบโดยอิงจากเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันช่วงยุคการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งช่วยสะท้อนให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตในยุคดังกล่าว ในส่วนของตกแต่งส่วนใหญ่ใช้วัตถุที่แสดงถึงเนื้อหาทางวัฒนธรรมดั้งเดิมและความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการเกษตรเจียงหนาน อาทิ โคลงกลอนคู่ โคมแดง ภาพวาดบนเตา ภาพมงคลเหนียนฮว่า พริก และองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อสะท้อนถึงความเชื่อของชนชาติ นอกจากนี้ การออกแบบฉากแอนิเมชันยังให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้สึกเชิงพื้นที่และสร้างความรู้สึกลับแบบลำดับขั้นด้วยเทคนิคที่ตรงข้ามกัน อาทิ ระยะเวลาใกล้ไกล สูงต่ำ สว่างมืด เป็นต้น ซึ่งทำให้รายละเอียดและความยิ่งใหญ่ของฉากแสดงออกมาได้อย่างเต็มที่ รูปด้านล่างคือโครงร่างฉากที่ใช้สำหรับถ่ายทำในช่วงของการค้นคว้า



ภาพที่ 4-17เค้าโครงที่ปักอาศัย

ห้องโถงหลักเป็นพื้นที่สำหรับประกอบพิธีในที่อยู่อาศัยดั้งเดิมของเจียงหนาน โดยทั่วไปจะออกแบบไว้บริเวณกลางบ้าน หรือเรียกว่า "ห้องโถงรับแขก" เป็นสถานที่สำคัญสำหรับรับประทานอาหารและรับแขก นอกจากนี้ ด้วยความเชื่อ ทุกบ้านมักนิยมจัดโต๊ะบูชาไว้บริเวณหน้าห้องโถงโดยมีการจัดวางเครื่องสักการะไว้บนโต๊ะ และแขวนรูปผู้ที่ต้องการสักการะไว้บนผนัง ในช่วงยุคการเกษตรเจียงหนาน เนื่องจากมักเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติบ่อยครั้ง ความเชื่อเหล่านี้จึงถือเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของพวกเขา



ภาพที่ 4-18 โครงภาพฉากห้องโถงหลัก

ผู้คนถือเรื่องปากท้องสำคัญเท่าฟ้า ดังนั้นห้องครัวจึงถือเป็นสถานที่ที่สำคัญที่สุดในการดำรงชีวิตของชาวเจียงหนาน โดยส่วนใหญ่ประกอบด้วยเตา อุปกรณ์ทำอาหาร ฟืน ฯลฯ อีกทั้งมักแขวนข้าวโพดและพริกไว้บนผนังซึ่งตากแห้งได้ง่ายและเสียดาย อีกนัยหนึ่งดูเป็นภาพสีแดงโชติช่วงซ้ชวาล ทั้งยังมีบทบาทช่วยปิดเป้าวิญญานและสิ่งชั่วร้ายได้ในแง่ของความเชื่อ



ภาพที่ 4-19 โครงภาพฉากห้องครัว

สำหรับห้องนอนโบราณมักประกอบด้วยฉากกันห้อง ราวแขวนเสื้อผ้า เตียงไม้พร้อมมุ้ง เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีของประดับตกแต่งอื่นๆ อาทิ โต๊ะเครื่องแป้ง กล่องใส่เครื่องประดับ โต๊ะสำหรับล้างหน้า โต๊ะ เก้าอี้ เป็นต้น



ภาพที่ 4-20 โครงภาพฉากห้องนอน



ภาพที่ 4-21 โครงภาพฉากเรือนภายนอก

การลงสีของโครงภาพฉาก:

ทำการลงสีโครงภาพฉากที่วาดไว้เพื่อกำหนดรูปแบบภาพของภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันที่ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 4-22 ลงสีโครงภาพของฉาก 1



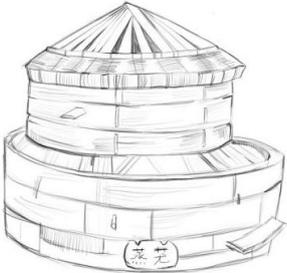
ภาพที่ 4-23 ลงสีโครงภาพของฉาก 2

2.3 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นรูปทรงที่สำคัญในแอนิเมชัน ทั้งเป็นคำเรียกสำหรับวัตถุทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับฉากและตัวละครเนื้อเรื่อง สามารถเป็นวัตถุที่ตัวละครมักถือหรือใช้บ่อยในเรื่อง ซึ่งรวมไปถึงสิ่งของตกแต่งที่มักปรากฏและใช้ในฉากแอนิเมชัน โดยมีบทบาทสำคัญในการส่งมอบและแสดงภูมิหลังของเรื่อง เน้นให้ตัวละครเด่น และพัฒนาผลักดันเนื้อเรื่อง ซึ่งวิสัยเล่มนี้ได้ทำการปรับแต่งอุปกรณ์ประกอบฉากให้สอดคล้องกับความต้องการของการเล่าเรื่องแอนิเมชันและการศึกษาค้นคว้าเชิงปฏิบัติ

ตารางที่ 4-8 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

| ชื่อ | ภาพองค์ประกอบ | ภาพปรับแต่ง |
|---------------|---|--|
| ตะเกียงน้ำมัน |  |  |
| จอบ |  |  |

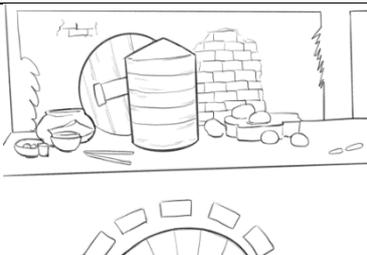
| ชื่อ | ภาพองค์ประกอบ | ภาพปรับแต่ง |
|----------|---|--|
| ถังน้ำ |  |  |
| หัวมังกร |  |  |
| ไห |  |  |
| เซ่ง |  |  |

| ชื่อ | ภาพองค์ประกอบ | ภาพปรับแต่ง |
|----------|---|--|
| โต๊ะบูชา |  |  |

3. การออกแบบสคริปต์สตอรี่บอร์ด

ตามที่ได้ทำการกำหนดเนื้อเรื่องและรูปแบบการออกแบบทางศิลปะของภาพยนตร์สั้น โดยใช้เทคนิคจักษุสัมพันธ์ของภาพยนตร์และมุมมองเชิงลึกเฉพาะของผู้วิจัยที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพัฒนาโครงเรื่อง เพื่อสร้างชุดสคริปต์สตอรี่บอร์ดสำหรับการถ่ายทำตามลำดับที่สอดคล้องกัน ซึ่งรวมไปถึงจำนวนฉากถ่ายทำ ภาพ ท่าทาง ดนตรีและเวลาที่เหมาะสม เป็นต้น ซึ่งสตอรี่บอร์ดของแอนิเมชันเปรียบเสมือนพิมพ์เขียวการก่อสร้างสำหรับการผลิตแอนิเมชัน

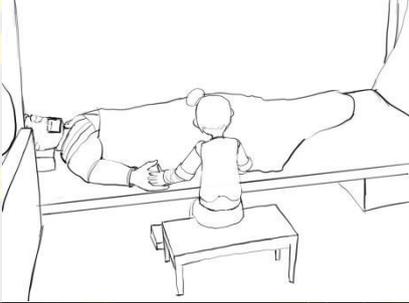
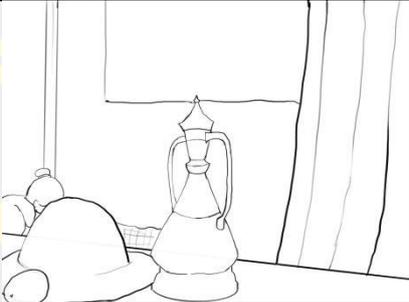
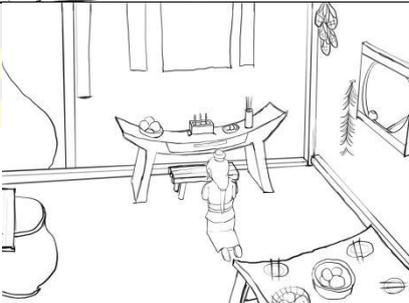
ตารางที่ 4-9 สคริปต์สตอรี่บอร์ด

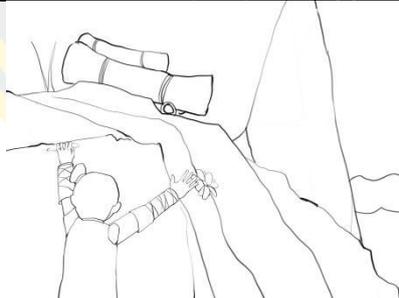
| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|-----------------------------|----------------|------|
| 1 |  | กล้องแพนเข้าสู่ฉากวิถีชีวิต | ดนตรีประกอบฉาก | 1s |
| 2 |  | กล้องแพนเข้าสู่ฉากทำอาหาร | ดนตรีประกอบฉาก | 1s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|---|---|------|
| 3 |  | ฉากแม่ทำอาหาร | ดนตรีประกอบฉาก | 2s |
| 4 |  | กล้องจับ: ถวนถวนเล่นในสนามอย่างสนุกสนาน | ดนตรีประกอบถวนถวนเล่นอย่างสนุกสนาน | 1s |
| 5 |  | เสิร์ฟอาหาร | แม่: ถวนถวนมากินข้าวได้แล้ว พ่อเจ้าตั้งใจยิ่งกระต่ายมาให้ ทอมมากเลย | 1s |
| 6 |  | ถวนถวนเดินเข้ามากินข้าว | ถวนถวน: ทำไมพ่อยังไม่มากินข้าว แม่: พ่อเจ้าไปทำนาแล้วเรากินกันก่อนเถอะ | 1s |
| 7 |  | ถวนถวนและแม่นั่งรอพ่อกลับบ้าน | ถวนถวน: ผมจะรอพ่อกลับมากินข้าวด้วยกัน | 2s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|------------------------------|----------------------------|------|
| 8 |  | พ่อกลับจากทำงาน | เสียงหายใจหอบเหนื่อยของพ่อ | 1s |
| 9 |  | ถวานถวานต้อนรับพ่อกลับมา | ถวานถวาน: พ่อกลับมาแล้ว | 1s |
| 10 |  | กินข้าวด้วยกันทั้งครอบครัว | พ่อ: ถวานถวานรีบกินเข้า | 1s |
| 11 |  | พ่อกำลังทำนา | เสียงทำนา | 2s |
| 12 |  | พ่อเหนื่อยจนเหงื่อออกท่วมตัว | เสียงหายใจหอบเหนื่อยของพ่อ | 1s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|--|--|------|
| 13 |  | งูปรากฏตัวขึ้นในหญ้า | เสียงบรรยากาศรอบข้าง | 1s |
| 14 |  | งูเลื้อยเข้าใกล้พ่อ | เสียงลมพัดหญ้า | 1s |
| 15 |  | งูแสดงสีหน้าดุร้ายและกัดพ่อ | เสียงพ่อร้องหลังถูกกัด “อา”... | 1s |
| 16 |  | ใบไม้ร่วงและเปลี่ยนเป็นสีเหลือง เป็นสัญญาณถึงวิกฤตที่ต้องเจอ | เสียงใบไม้ร่วง | 1s |
| 17 |  | แม่แบกพ่อที่บาดเจ็บกลับบ้าน | แม่: ถวนถวนรีบมานี่ พ่อเจ้าถูกงูกัดได้รับบาดเจ็บ | 2s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|--|---------------------------|------|
| 18 |  | พ่อหายใจรวยริน | เสียงครวญครางของพ่อ | 1s |
| 19 |  | ถวนถวนดูแลพ่อ | ถวนถวน: พ่อ ท่านรีบหาย | 2s |
| 20 |  | แสงน้ำมันตะเกียงริบหรี่ลง สื่อถึงชีวิตตกอยู่ใน อันตราย | ดนตรีประกอบ | 1s |
| 21 |  | แม่กำลังอธิษฐานต่อเทพ เจ้า | แม่: เสียงสวดมนต์ | 2s |
| 22 |  | ถวนถวนฝันเห็นเทพ “ตู่จู่ เอี้ยะ” | ตู่จู่เอี้ยะ: เรียกถวนถวน | 2s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|---|---|--|------|
| 23 |  | ตี่จูเอี๊ยะบอกวิธีช่วยพ่อ | ตี่จูเอี๊ยะ: เจ้าต้องไปเก็บ หญ้าวิเศษในสถานที่ที่ อันตรายอย่างยิ่ง | 2s |
| 24 |  | ถวนถวนออกเดินทางเพื่อ ไปเก็บหญ้าวิเศษอย่างกล้า หาญ และมีอันตราย มากมายรออยู่ข้างหน้า | ดนตรีประกอบ | 1s |
| 25 |  | แม่บอกลาถวนถวน | ดนตรีประกอบ | 1s |
| 26 |  | ถวนถวนปีนขึ้นไปเก็บ หญ้าวิเศษด้วยความ ยากลำบาก | ดนตรีประกอบ | 2s |
| 27 |  | ถวนถวนตกจากหน้าผา | ถวนถวน: “อา” | 2s |

| CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|-----|--|---|--|------|
| 28 |  | นางฟ้าที่อาศัยอยู่บนยอดเขาประทับใจในความกล้าหาญของถวนถวน | นางฟ้า: ถวนถวน เพราะความกล้าหาญของเจ้าเลยช่วยชีวิตพ่อเจ้าไว้ | 2s |
| 29 |  | ถวนถวนและนางฟ้าอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ก่อเกิดเป็นความรุ่งโรจน์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน | ดนตรีประกอบ | 1s |

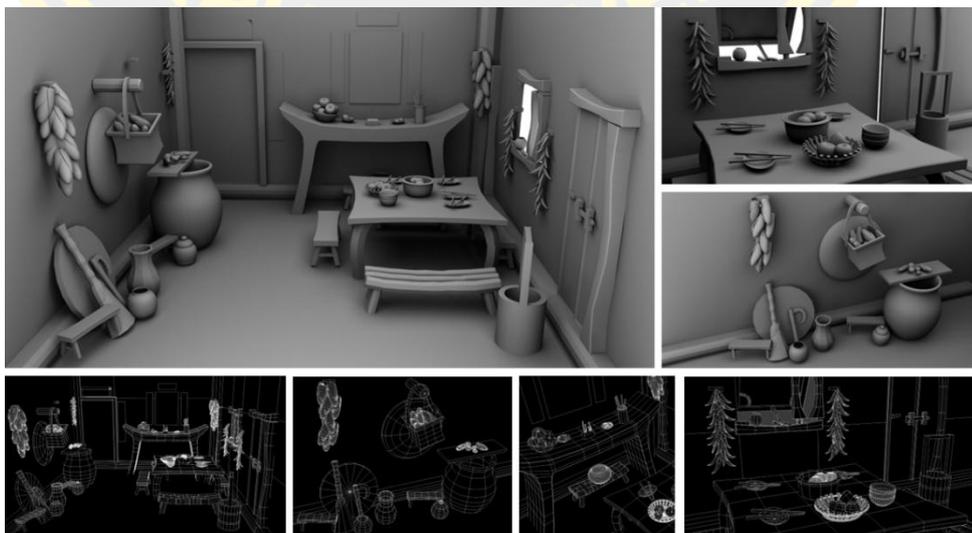
4. การสร้างแอนิเมชันสามมิติ

4.1 การสร้างแบบจำลองตัวละครและฉาก

จากการออกแบบงานศิลปะในช่วงต้นของการวางแผน ได้มีการใช้ซอฟต์แวร์สามมิติในการสร้างแบบจำลองตัวละครและฉาก โดยซอฟต์แวร์สามมิติได้แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายในการสร้างแบบจำลอง ซึ่งไม่เพียงแต่ใช้เทคโนโลยีการสร้างแบบจำลองพื้นฐาน Polygon เท่านั้น หากแต่ยังผสมผสานเทคนิคการสร้างแบบจำลองขั้นสูงมากมาย อาทิ NURBS subdivision เป็นต้น ซึ่งมีส่วนช่วยให้ตัวละครและฉากมีความละเอียดและสมจริงมากขึ้น นอกจากนี้ ในการสร้างแบบจำลองไม่เพียงแต่แสวงหาความยอดเยี่ยมทางเทคนิคเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจกับการสร้างอารมณ์ความรู้สึกทางศิลปะผ่านการแกะสลักและการจัดการรายละเอียด ตัวอย่างเช่น การปรับเปลี่ยนเล็กน้อยในส่วนองใบหน้า แขนขา เครื่องแต่งกาย ตลอดจนการแสดงสีหน้าของตัวละคร ซึ่งมีส่วนทำให้ตัวละครแอนิเมชันมีชีวิตชีวาและฉากมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น



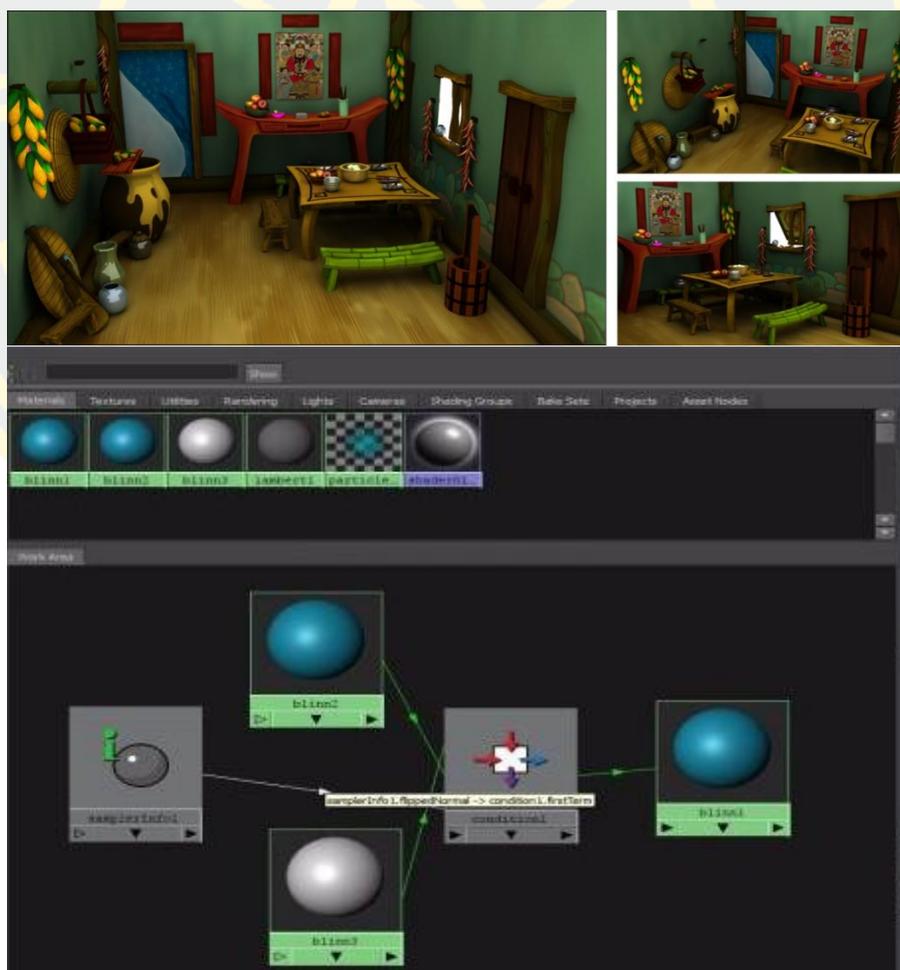
ภาพที่ 4-24 การสร้างแบบจำลองตัวละครสามมิติ



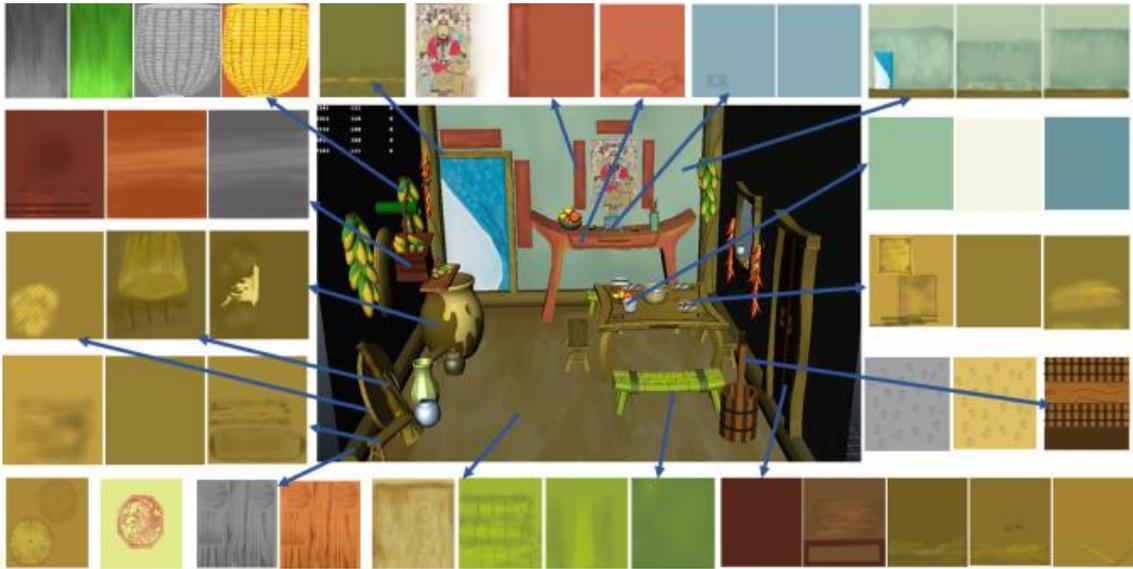
ภาพที่ 4-25 การสร้างแบบจำลองฉากสามมิติ

4.2 การลงลายผิวภาพ

ซอฟต์แวร์แอนิเมชันสามมิติมีโหมดปรับแก้ไขวัสดุที่สมบูรณ์มาก ด้วยเหตุนี้จึงมีข้อได้เปรียบอันเป็นเอกลักษณ์ในส่วนของการปรับแต่งพื้นผิวที่สามารถมอบพื้นผิวและลายเส้นอันเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันให้กับตัวละครและฉากต่างๆ ทั้งนี้ มีการใช้เอฟเฟกต์การลงลายผิวภาพและวัสดุที่แตกต่างในการสร้างสีผิวของตัวละครและลายเส้นของเครื่องแต่งกาย โดยอิงตามรูปแบบจำลองตัวละครและฉากที่ได้สร้างไว้ รวมไปถึงพื้นผิวของวัตถุต่างๆ ภายในฉาก อาทิ สถาปัตยกรรม ที่พักอาศัย อีฐ พืชพรรณ เป็นต้น ทั้งนี้ ในการสร้างวัสดุและลายเส้นจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ความรู้สึกทางศิลปะ โดยการนำเสนอภาพลายเส้นและพื้นผิววัสดุที่ละเอียดจะช่วยให้เอฟเฟกต์ภาพของตัวละครและฉากสมจริงและสดใสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ องค์ประกอบพื้นผิวและลายเส้นแบบดั้งเดิมบางอย่างได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในฉากแอนิเมชัน อาทิ ภาพวาดด้วยหมึกพู่กันจีน ลวดลายงานปัก ฯลฯ เป็นการนำมาซึ่งประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพอันมีเอกลักษณ์ผู้ชม



ภาพที่ 4-26 ปรับแก้ไขวัสดุ



ภาพที่ 4-27 พื้นผิววัสดุของฉาก



ภาพที่ 4-28 พื้นผิววัสดุของฉาก



ภาพที่ 4-29 พื้นผิววัสดุของฉาก



ภาพที่ 4-30 พื้นผิววัสดุของฉาก

ภาพพื้นผิวตัวละครที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4-31 พ่อ



ภาพที่ 4-32 แม่



ภาพที่ 4-33 เฟิงเออร์



ภาพที่ 4-34 ถวนถวน

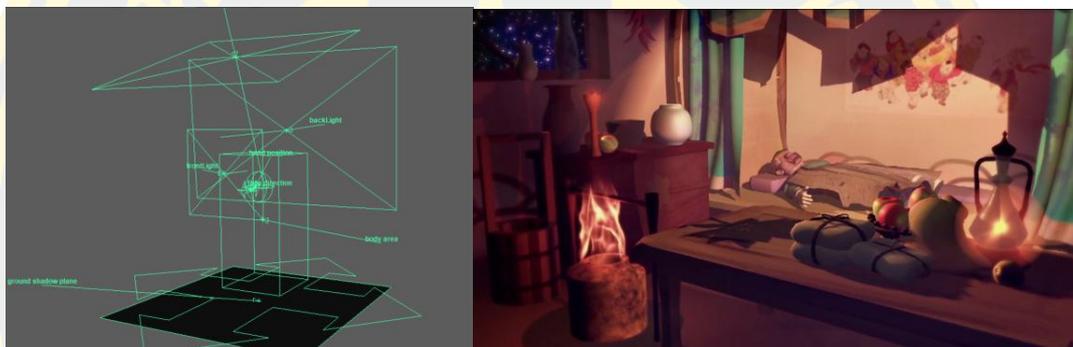


ภาพที่ 4-35 ตีจู่เอ๋อ

4.3 แสง

แอนิเมชันสามมิติสามารถสร้างเอฟเฟกต์แสงและเงาได้หลากหลายผ่านการจำลองและการวาดลายเส้นที่แม่นยำของแสง ซึ่งช่วยเสริมด้านการแสดงทางศิลปะของผลงาน โดยในแง่เทคนิค แสงของผลงาน ได้ใช้รูปแบบจำลองและการคำนวณด้านแสงที่หลากหลาย อาทิ แสงโดยรวม การ

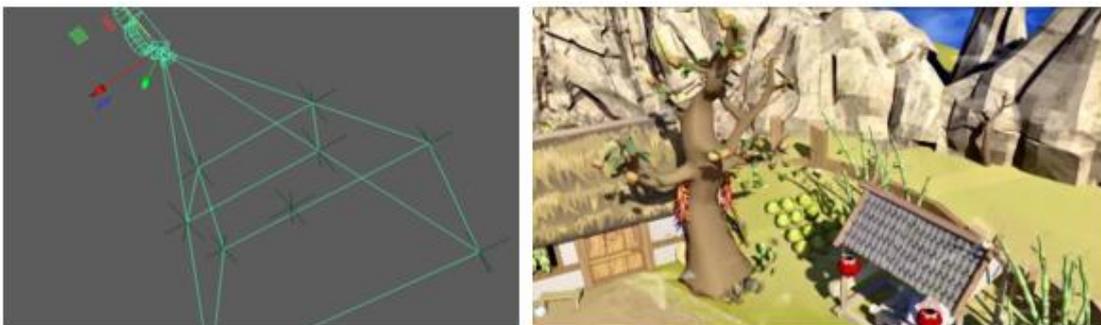
สะท้อนของเงา การหักเหของแสง เป็นต้น เพื่อให้ได้เอฟเฟกต์แสงที่สมจริงยิ่งขึ้น โดยเทคโนโลยีเหล่านี้จะช่วยให้ตัวละครและฉากในแอนิเมชันสามมิติสามารถสร้างเอฟเฟกต์เงา การสะท้อน และการหักเหของแสงที่สมจริงได้ ตลอดจนช่วยเพิ่มมิติและเลเยอร์ของภาพ นอกจากนี้ แอนิเมชันสามมิติยังให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศในการใช้เทคนิคแสงโดยผ่านการปรับสีของแสง ความเข้มของแสง และการตั้งค่าคุณสมบัติแสงที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกอันมีเอกลักษณ์ให้กับตัวละครและฉากต่างๆ อาทิ เอฟเฟกต์แสงที่นุ่มนวลสามารถให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นและใจดีของตัวละคร ในขณะที่แสงและเงาที่ตัดกันสามารถช่วยขับให้ตัวละครดูมีความกล้าหาญและเข้มแข็งได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-35



ภาพที่ 4-36 โครงสร้างการจัดแสง

4.4 กล้องวิดีโอ

ประการสำคัญที่สุดที่แอนิเมชันสามมิตินำการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่มาสู่แอนิเมชันคือการขยายพัฒนาภาษาทางด้านภาพยนตร์ โดยใช้ส่วนลึกและการติดตั้งกล้องเสมือนจริงของพื้นที่จำลอง การเชื่อมของ path เสมือนจริง ซึ่งจำลองเทคนิคการถ่ายภาพต่างๆ ของกล้องได้สมจริงอย่างสมบูรณ์ ทำให้แอนิเมชันสามารถประยุกต์ใช้ภาษาทางภาพยนตร์ทั้งหมดได้อย่างครอบคลุมทุกด้าน นอกจากนี้ สิ่งที่น่าสนใจยิ่งกว่านั้นคือ กล้องวิดีโอในแอนิเมชันสามมิติเป็นสิ่งจำลองเสมือนจริงซึ่งสามารถถ่ายภาพที่ไม่สามารถทำได้หรือเป็นมุมมองที่มีต้นทุนการผลิตสูงในภาพยนตร์จริง ซึ่งสิ่งนี้ได้ก่อให้เกิดเป็นอิสระที่ไม่อาจจินตนาการได้ในแอนิเมชันก่อนหน้าที่ผ่านมา นอกจากนี้ การถ่ายภาพยังสามารถปรับระยะไกลหรือมุมมองใกล้ๆ ได้อย่างง่ายดายผ่านกล้องเสมือนจริงสามมิติ ซึ่งทำได้ยากในการถ่ายแบบอดีตที่ผ่านมา โดยแอนิเมชันสามมิติได้หยิบยกเทคนิคการถ่ายภาพกล้องวิดีโอเพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์เชิงพื้นที่และเลเยอร์ของเรื่องราวการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งมีส่วนให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกดื่มด่ำในการรับชมและการมีส่วนร่วม ดังแสดงในรูปที่ 4-36



ภาพที่ 4-37 มุมกล้องวิดีโอ

4.5 การจับภาพเคลื่อนไหว

แอนิเมชันสามมิติสามารถทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครมีชีวิตชีวามากขึ้น ทั้งยังเพิ่มด้านความรู้สึกกลมกลืนและเสียงสะท้อนทางอารมณ์ของผู้ชมด้วยการปรับและจับภาพการเคลื่อนไหวและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างละเอียด โดยระบบการจับภาพเคลื่อนไหวถือเป็นระบบจับการเคลื่อนไหวที่มีความแม่นยำสูงแบบทัศนศาสตร์ ซึ่งใช้เทคนิคนำหลายภาพมาสร้างเป็นภาพสามมิติ (multi-view-stereo) ทั้งนี้ กล้อง CCD ซึ่งเป็นเนียร์อินฟราเรดสเปกโทรสโกปี (NIR) ที่มีความไวสูงหลายตัวจะชิงโครโนซ์และจับภาพแบบเรียลไทม์พร้อมทำเครื่องหมายสะท้อนแสงไฮไลต์ที่สำคัญของวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่ และสร้างเส้นทางการเคลื่อนที่สามมิติแบบเรียลไทม์ จากนั้นจำลองการเคลื่อนไหวของวัตถุอีกครั้งเพื่อจับภาพเคลื่อนไหวที่มีความแม่นยำสูง นอกจากนี้ระบบการจับภาพเคลื่อนไหวยังสามารถปรับให้สอดคล้องกับท่าทางของมนุษย์หรือสัตว์ได้อย่างแม่นยำเพื่อให้ภาพมีความสมจริงและเป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ด้วยอาศัยระบบการจับภาพเคลื่อนไหวสามมิติ จึงสามารถนำเสนอฉากวิถีชีวิตการทำงานในการเกษตรเจียนานได้อย่างสมจริง ดังแสดงรูปที่ 4-43



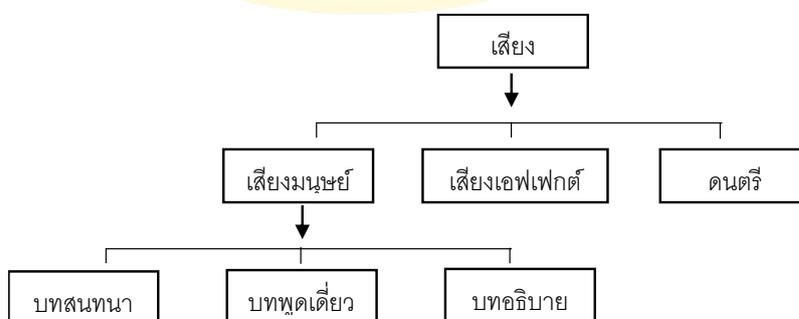
ภาพที่ 4-38 การจับภาพเคลื่อนไหว

4.6 การพากย์เสียง

การพากย์แอนิเมชัน หมายถึงเทคนิคการผสมผสานของเสียงและภาพแอนิเมชันเข้าด้วยกัน เพื่อให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจและความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น โดยประการสำคัญอยู่ที่การทำให้อนิเมชันดูมีชีวิตชีวา ทั้งยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและรายละเอียดที่ผู้สร้างต้องการที่จะสื่อได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้ เสียงในแอนิเมชันส่วนใหญ่ประกอบด้วยเสียงมนุษย์ เสียงเอฟเฟกต์ และเสียงดนตรี สำหรับเสียงของมนุษย์แบ่งออกเป็น บทสนทนา บทพูดเดี่ยวและบทสำหรับการอธิบาย โดยหลักใช้สำหรับเล่าเรื่องราว กอปรกับแสดงอารมณ์และแรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งมีการใช้เสียงมนุษย์ประเภทเหล่านี้จำนวนมากในเนื้อเรื่องเพื่อถ่ายทอดความเชื่อมโยงและอารมณ์ความรู้สึกระหว่างตัวละคร ทั้งยังเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครและผลักดันอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่องได้มากขึ้น ในส่วนของการเพิ่มเอฟเฟกต์เสียงสามารถช่วยผสมผสานเสียงและภาพให้เข้ากันได้อย่างลงตัว ซึ่งช่วยให้ภาพแอนิเมชันดูมีความสมจริงและสดใสเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนช่วยให้ผู้คนสัมผัสได้ถึงอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องราวแอนิเมชันได้อย่างดีเยี่ยม

สำหรับเสียงดนตรี โดยส่วนใหญ่ใช้เพื่อแสดงอารมณ์และจังหวะของภาพยนตร์ ซึ่งการบูรณาการดนตรีเข้ากับเนื้อเรื่อง ถือมีบทบาทในด้าน การถ่ายทอดโครงเรื่องหลักและอธิบายสภาพแวดล้อมของแอนิเมชัน ทั้งยังแสดงถึงในแง่จิตวิทยาตัวละคร ตลอดจนกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้เข้าสู่เนื้อเรื่องแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ ได้ใช้ดนตรีประกอบที่บรรเลงโดยเครื่องดนตรีจีนโบราณ "กู๋เจิง" ในช่วงครึ่งแรกของแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความสงบ สบายและกลับเข้าสู่ธรรมชาติ ในช่วงกลางของเรื่องได้ใช้ดนตรีบรรเลงประกอบด้วยเครื่องดนตรีโบราณจีน “ขลุ่ยจู้ตี” ด้วยท่วงทำนองที่ดูสดใหม่และเป็นธรรมชาติซึ่งช่วยเน้นฉากอันอบอุ่นของครอบครัววานวานได้เป็นอย่างดี ช่วงท้ายเรื่องได้ใช้เพลง “อู่เกอ” มีเนื้อหาเกี่ยวกับการหวนคิดถึงบ้านเกิดเพื่อสื่อถึงแก่นสำคัญของเรื่องและเน้นย้ำถึงความกล้าหาญ ความเข้มแข็ง ไม่กลัวต่อภัยอันตรายของวานวาน



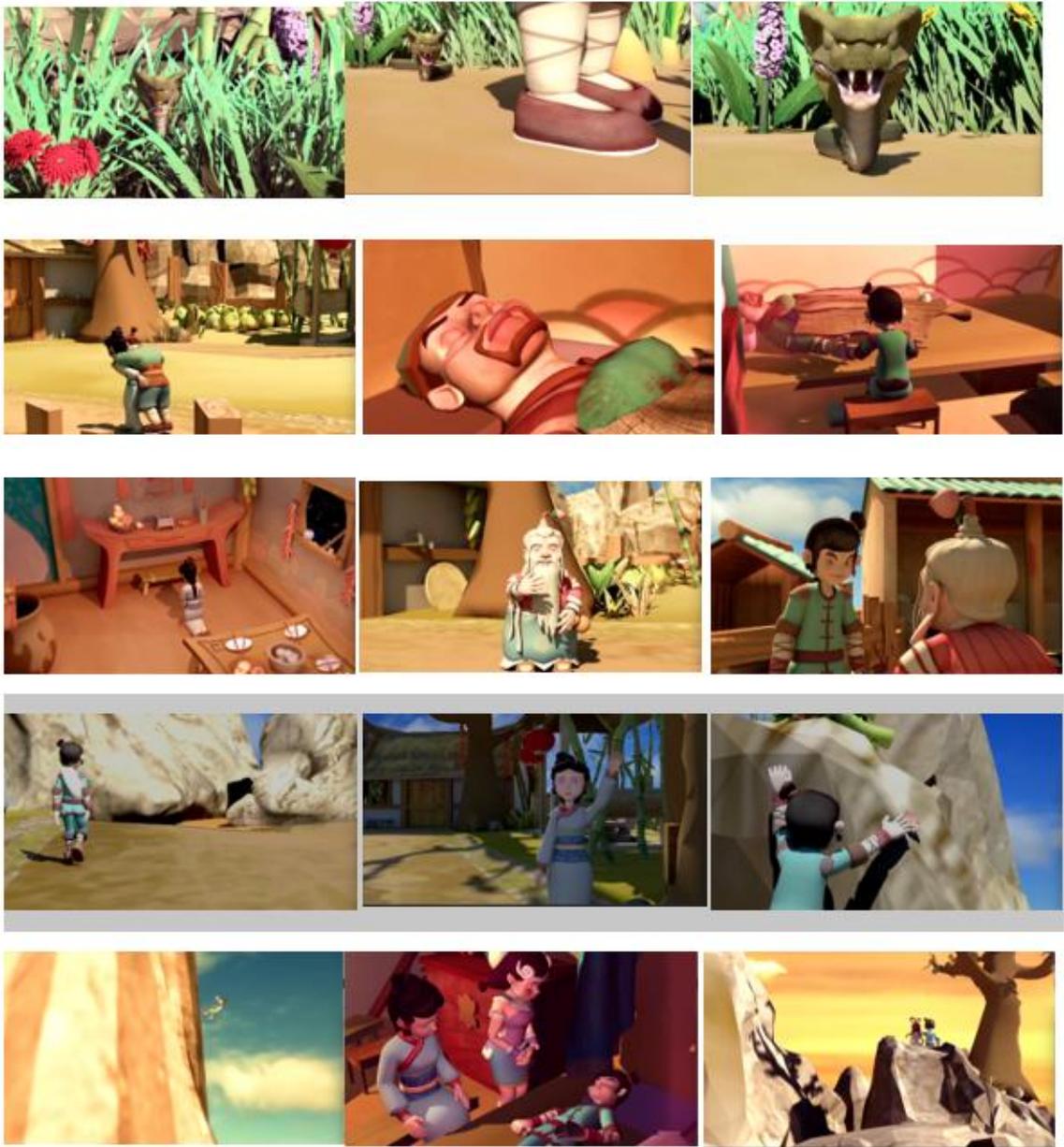
ภาพที่ 4-39 การพากย์เสียง

4.7 การรวบรวมช่วงท้าย

การรวบรวมช่วงท้าย เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการรวบรวมองค์ประกอบทั้งหมดเข้าด้วยกันเป็นผลงานแอนิเมชันที่สมบูรณ์ โดยในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องทำการตรวจสอบและรวบรวมเฟรมภาพแอนิเมชันอย่างรอบคอบ เพื่อให้แน่ใจว่าแอนิเมชันมีความต่อเนื่องและสอดคล้องกัน ขณะเดียวกัน ยังจำเป็นต้องทำการรวบรวมและปรับเอฟเฟกต์เสียงและดนตรีประกอบเพื่อให้กลมกลืนเข้ากับภาพแอนิเมชัน ประการสุดท้าย คือการเรนเดอร์แอนิเมชันในรูปแบบพร้อมรับชมอย่างเหมาะสมเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมผลงานของเราได้โดยง่าย



ภาพที่ 4-40



ภาพที่ 4-41 ภาพเรนเดอร์ภาพยนตร์

กล่าวโดยสรุป แอนิเมชันถือเป็นระบบทางวัฒนธรรมแบบอิสระ ซึ่งมีความครอบคลุมและความยืดหยุ่นสูง อีกทั้งภาษาภาพที่เต็มไปด้วยจินตนาการและการถ่ายทอดเรื่องราวยังสามารถปรับให้สอดคล้องเข้ากับความต้องการในด้านการแสดงภาพแอนิเมชันของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้ ด้วยการรังสรรค์แอนิเมชัน อาทิ การออกแบบงานศิลปะ การออกแบบดนตรีประกอบ โครงเรื่อง เป็นต้น ทำให้วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานสามารถดัดแปลงเป็นภาพและเสียงเคลื่อนไหวแอนิเมชัน ซึ่ง

การปรับเปลี่ยนดังกล่าวถือเป็นพื้นฐานของการเผยแพร่และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน
โดยผ่านรูปแบบแอนิเมชัน



บทที่ 5

การประเมินและวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน

วัฒนธรรม หมายถึงความเป็นประเทศชาติ จิตวิญญาณของชนชาติ ตลอดจนเป็นภาพสะท้อนที่สำคัญของอำนาจอ่อน (Soft power) ของประเทศ ทั้งนี้ วัฒนธรรมการเกษตรเป็นส่วนประกอบสำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศจีนที่สะท้อนบอกเล่าถึงอารยธรรมจีนในอดีตอย่างแท้จริง ชัดเจนและมีชีวิตชีวา สำหรับแอนิเมชันถือเป็นรูปแบบทางศิลปะประเภทหนึ่ง ทั้งยังเป็นสื่อกลางวัฒนธรรมที่ไม่เพียงแต่ปรากฏแสดงให้เห็นเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการเผยแพร่อีกด้วย ในปี ค.ศ. 1972 McCombs และ Shaw นักวิชาการด้านการสื่อสารชื่อดังชาวอเมริกันได้นำเสนอทฤษฎีการสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับแอนิเมชันว่าเป็นสื่อการเผยแพร่ที่มีประสิทธิภาพสำหรับใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมการเกษตร โดยหัวใจหลักสำคัญของความเป็นชนชาติทางศิลปะแอนิเมชันคือการแสดงและเผยแพร่เนื้อหาจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมที่อยู่ในชิ้นผลงาน (Fu, 2015) ซึ่งการแสดงแอนิเมชันของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจะทำให้ห้องค้ประกอบวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานกลายเป็นเนื้อหาทางวัฒนธรรมในสื่อสมัยใหม่ด้วยรูปแบบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวางโดยมีผลงานแอนิเมชันเป็นสื่อกลางสำคัญ

นิทรรศการผลงาน

นิทรรศการ เป็นรูปแบบการจัดแสดง เผยแพร่มรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่มีประสิทธิภาพ ทั้งเป็นช่องทางสำคัญของรูปแบบการศึกษาอย่างไม่เป็นทางการให้แก่ประชาชน ปัจจุบัน นิทรรศการวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานส่วนใหญ่ทำการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ศูนย์วัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน เป็นต้น ทั้งนี้ แอนิเมชันถือเป็นสื่อมัลติมีเดียและเทคโนโลยีภาพถ่ายดิจิทัลจึงตอบสนองต่อความต้องการของห้องนิทรรศการและการจัดนิทรรศการสมัยใหม่ซึ่งมีบทบาทอย่างชัดเจนต่อการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

1. ผลงานที่พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซาน

พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ียนซานตั้งอยู่ในเจียงหนาน มีพื้นที่จัดแสดงกว่า 3,000 ตารางเมตร โดยส่วนใหญ่จัดแสดงเกี่ยวกับการผลิตและเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงประเพณีพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรเจียงหนาน พิพิธภัณฑ์แบ่งออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ สถาปัตยกรรมการผลิต วิธีการดำรงชีวิต ความเชื่อ ความบันเทิง และเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้ยังมีพื้นที่สำหรับฉายวิดีโอทัศน์ ซึ่งนิทรรศการครั้งนี้จัดแสดงในห้องฉายวิดีโอทัศน์



ภาพที่ 5-1 พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรต้าเป่ย์ซาน



ภาพที่ 5-2 ห้องฉายวิดีโอ

2. ผลงานที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะ Wen Yiduo

พิพิธภัณฑ์ศิลปะ Wen Yiduo เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ตั้งชื่อตามนาย Wen Yiduo กวีชาวจีนผู้โด่งดัง โดยมีพื้นที่รวม 1,300 ตารางเมตร แบ่งออกเป็น 4 ส่วนด้วยกันได้แก่ ห้องโถงหลัก ห้องโถงเสริม ห้องฉายภาพและศูนย์วิชาการ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การฝึกอบรมศิลปะ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียง การแลกเปลี่ยนทางวิชาการระดับสูงและบริการประเมินค่าผลงานศิลปะทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งนิทรรศการครั้งนี้ถูกจัดแสดงในห้องโถงหลักของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ Wen Yiduo



ภาพที่ 5-3 โปสเตอร์ผลงาน



ภาพที่ 5-4 ภาพถ่ายนิทรรศการภายในงาน

ข้อเสนอแนะและการวิเคราะห์ผลงาน

ข้อเสนอแนะและการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลงานแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยหลักดำเนินการด้วยการจัดทำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญและแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้ชม ทั้งได้ทำการรวบรวม ทำสถิติ จำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ประกอบ ทำให้สามารถเข้าใจได้ถึง ข้อเสนอแนะและการประเมินผลงานแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงและ ข้อมูลพื้นฐานให้สำหรับนักออกแบบ

1. การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 5-5 Chenying

1.1 Chenying

ศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัยหูอู่ อธิการบดีที่ปรึกษานักศึกษาระดับปริญญาโทด้านการสื่อสารภาพดิจิทัล และอาจารย์ที่ปรึกษานักศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม โดยสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากสถาบันจิตรศิลป์หูเป่ย์ ปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยหูอู่ และปริญญาเอกสาขารัฐธรรมนูญจากมหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหัวจง ทั้งเป็นศิลปินแห่งชาติระดับหนึ่ง ตลอดจนเป็นจิตรกรมืออาชีพจากสถาบันจิตรกรรมจีนดั้งเดิมประจำมณฑลหูเป่ย์ นอกจากนี้ ยังเป็นสมาชิกสมาคมศิลปะมณฑลหูเป่ย์ ศิลปิน (จีน) พันธมิตรศิลปะและการศึกษานานาชาติประเทศอิตาลี และผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจารณ์คอลัมน์ให้แก่สถานีโทรทัศน์กลาง CCTV ของจีน

โดย ศาสตราจารย์ Chenying เชื่อว่า 1.การศึกษาอัตลักษณ์พื้นฐานของวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนานมีความน่าสนใจและมีคุณค่าอย่างยิ่ง 2.การใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์ทั้ง 7 ประการ ได้แก่ เครื่องมือการผลิต เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณี การเกษตร ศิลปะพื้นบ้านและความเชื่อ ในด้านการศึกษาค้นคว้าและตกผลึกถึงอัตลักษณ์พื้นฐานของ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานค่อนข้างสอดคล้องกับหลักเหตุผลและมีความเป็นไปได้ ทั้งนี้

ศาสตราจารย์ Chenying ได้เน้นย้ำเพิ่มเติมว่าวัฒนธรรมการเกษตรและศิลปะแอนิเมชันเป็นสาขาที่แตกต่างกัน เมื่อเปลี่ยนองค์ประกอบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมาเป็นแอนิเมชัน ควรให้ความสำคัญและคำนึงรักษาถึงความแก่นแท้ของวัฒนธรรมดั้งเดิม 3. ประเพณีการเกษตรมักสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์สำคัญของวัฒนธรรมพื้นที่ที่แตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค ซึ่งยังเป็นการสะท้อนถึงการให้ความเคารพและขอบคุณต่อธรรมชาติของชาวเกษตรกร ทั้งยังสะท้อนถึงจิตวิญญาณด้านการทำงานและวัฒนธรรมดั้งเดิมของผู้คนในท้องถิ่นอีกด้วย โดยศาสตราจารย์ Chen คิดว่าควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้ด้วย 4. ภาพแอนิเมชันที่ถูกดัดแปลงมาจากวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานถือเป็นสัญลักษณ์ที่ได้รับการขัดเกลาผ่านการค้นคว้าเชิงลึก ซึ่งมีคุณค่าทางวัฒนธรรมและก่อให้เกิดเป็นเสียงสะท้อนแบบใหม่ได้ดียิ่งขึ้น 5. การเล่าเรื่องโครงเรื่องของงานแอนิเมชันค่อนข้างสมบูรณ์ ทั้งแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับจิตวิญญาณทางการเกษตรได้อย่างชัดเจน

1.2 Fan hongmei



ภาพที่ 5-6 Fan hongmei

ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน สมาชิกสมาคมศิลปิน รองศาสตราจารย์ และอาจารย์ที่ปรึกษาระดับปริญญาโท Fan hongmei เชื่อว่า 1.แอนิเมชันมีความสามารถอย่างมากในการแสดงภาพจินตนาการของมนุษย์ โดยนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์แอนิเมชันสามารถจำลององค์ประกอบของวัฒนธรรมการเกษตรที่ไม่สามารถนำมาแสดงได้ในสถานที่

จัดงานตามต้องการผ่านภาพแอนิเมชัน ซึ่งมีส่วนช่วยให้มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรนำเสนอ
 รูปลักษณ์ดั้งเดิมได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น 2.“มรดกวัฒนธรรมการเกษตร” ที่จัดแสดงในรูปแบบแอนิเมชัน
 สามารถนับเป็นรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ “ศึกษาบังเทิง” ซึ่งมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเผยแพร่
 มรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เพื่อมอบประสบการณ์รูปแบบใหม่ที่มีอิทธิพล และมีชีวิตชีวา
 ให้แก่ผู้คน 3.รูปแบบการจัดแสดงวัฒนธรรมดั้งเดิมจำลองแบบดิจิทัลถือเป็นกระแสสำคัญในการจัด
 แสดงในอนาคต ซึ่งรูปแบบการใช้แอนิเมชันในการแสดงและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน
 ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าถือว่ามีความหมายอย่างยิ่ง

1.3 Song tingwei



ภาพที่ 5-7 Song tingwei

มหาวิทยาลัยเจียงหนาน ปริญญาเอก ศาสตราจารย์ ทิศทางการวิจัย: วัฒนธรรม
 การเกษตร วัฒนธรรมพื้นบ้าน

ศาสตราจารย์ Song เชื่อว่า วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมีอัตลักษณ์ทางภูมิภาคที่
 ค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากปัจจัยทางด้านสภาพภูมิอากาศ การเมือง ฯลฯ ของพื้นที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง
 ในด้านอุปกรณ์การเกษตร เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน สถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย ประเพณี ความ
 เชื่อ ฯลฯ ซึ่งมีอัตลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่
 หลงเหลือในปัจจุบันมีทั้งที่เป็น “วัตถุ” และ “อวัตถุ” ซึ่งมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่เป็น
 “วัตถุ” สามารถจัดแสดงผ่านวัตถุทางกายภาพที่ยังคงหลงเหลือ และความหมายของวัตถุเหล่านั้น

จำเป็นต้องใช้คนในการอธิบาย หากแต่มรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่เป็น “อวัตถุ” นั้นถือเป็นวัฒนธรรมที่เป็น “พลวัต” มากกว่า ซึ่งมีความทันสมัยที่ชัดเจน ทั้งจำเป็นต้องมี “การปรากฏในพื้นที่” ของผู้สืบทอด ตลอดจนจำเป็นต้องมี “การปรากฏในพื้นที่” ของผู้เข้าร่วม

ผลงานแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานใช้รูปแบบแสดงการจำลองเสมือนจริงและสื่อไฮเทคทันสมัย โดยประการแรก คือการสร้างภาพลักษณ์ให้ปรากฏอีกครั้งกับสิ่งที่ “ไร้รูปทรง” เช่น ศิลปะหัตถกรรม ทักษะ กระบวนการปฏิบัติ ฯลฯ ที่ไม่สามารถปรากฏเป็นสื่อวัตถุของวัฒนธรรม

การเกษตรเจียงหนานได้ ประการถัดมาคือ การทำให้พื้นที่ของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานปรากฏอีกครั้ง ประการที่สาม ภาพแอนิเมชันก่อให้เกิด “การปรากฏในพื้นที่” ของผู้สืบทอดและผู้ชม ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตพื้นฐานของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้เป็นอย่างดี

1.4 Zhangwei



ภาพที่ 5-8 Zhangwei

ผู้อำนวยการบริษัทออกแบบศิลปะภาพดิจิทัลหัวฮั่น ทิศทางอุตสาหกรรม: การสร้างแอนิเมชันด้วยเนื้อหาวัฒนธรรมดั้งเดิม

Zhangwei เชื่อว่า แม้ว่าผลงานแอนิเมชันจะจัดแสดงให้เห็นถึงมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน แต่ยังคงรักษาคุณภาพเกณฑ์ของการสร้างแอนิเมชันไว้ได้อย่างดี ซึ่งปรากฏเป็นอัตลักษณ์ทางศิลปะและโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ศิลปะแอนิเมชันพึงมี ประการแรก การใช้รูปแบบการ

สร้างแอนิเมชันสามมิติในการแสดงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานถือเป็นการสร้างเชิงสร้างสรรค์ โดยแอนิเมชันสามมิติใช้มุมมองของโลกแห่งความจริง วัสดุที่สมจริง และท่วงท่าที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ซึ่งตอบโจทย์การจำลองเรื่องราวการเกษตรในขณะนั้นได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งทำให้ผู้คนสัมผัสได้ถึงความจริง ประการที่สอง โครงสร้างเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน ไม่เพียงแต่นำเสนอเนื้อหาในแง่ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเท่านั้น หากแต่ยังเพิ่มความน่าสนใจของภาพแอนิเมชันเข้าไปด้วย ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างชัดเจน ประการที่สาม ด้วยการออกแบบและการผสมผสานด้านเสียงอย่างละเอียด ส่งผลให้แอนิเมชันสามารถสร้างประสบการณ์ด้านโสตทัศนอันน่าประทับใจให้แก่ผู้ชมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เอฟเฟกต์เสียงและดนตรีของแอนิเมชันมีส่วนช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้กับแอนิเมชัน ทั้งยังช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและสัมผัสได้ถึงเนื้อหาทางจิตวิญญาณและแนวคิดสำคัญของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่ต้องการถ่ายทอดได้ดียิ่งขึ้น

2. วิเคราะห์แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ชม

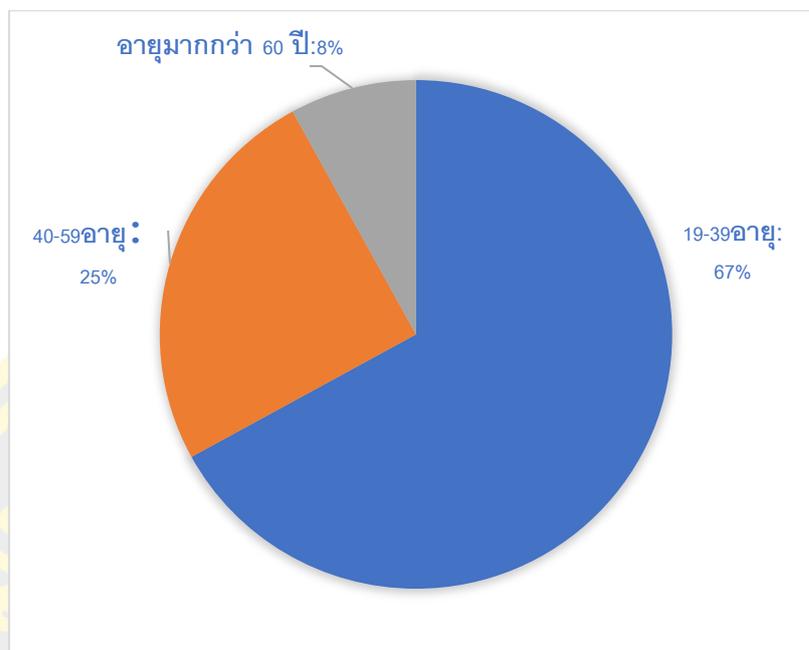
แบบสำรวจนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจผลงานแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยผลงานแอนิเมชันที่สร้างถูกนำจัดแสดงในนิทรรศการ และรวบรวมข้อคิดเห็นจากผู้ชมผ่านแบบสำรวจดังกล่าวเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงและข้อมูลพื้นฐานให้สำหรับการออกแบบ ตลอดจนให้ได้มาซึ่งผลงานแอนิเมชันที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการด้านสุนทรียภาพของผู้คนมากที่สุด

กลุ่มเป้าหมาย: โดยหลักเน้นไปที่กลุ่มคนทั่วไปในเมืองซูโจว มณฑลเจียงหนาน ประเทศจีน
 สุ่มกลุ่มตัวอย่าง: อ้างอิงจากประชากรถาวรจำนวน 12,748,262 คนในเมืองซูโจว เจียงหนาน (ที่มาแหล่งข้อมูล สำนักสถิติประชากรเมืองซูโจว) ทั้งนี้ จำนวนของกลุ่มตัวอย่างกำหนดโดยสูตรของ Yamane Taro (Yamane Taro, 1967) โดยใช้หลักข้อผิดพลาดในการสุ่ม 5% จากระดับพื้นฐานความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างคือ 400 คน ใช้เวลาทำแบบสำรวจประมาณ 30 นาที

แบบสำรวจใช้โปรแกรม "Questionnaire Star" เป็นหลักในการรวบรวมและจำแนกข้อมูล รวมถึงส่งแบบสำรวจ โดยแบบสำรวจใช้หลักการตอบด้วยความสมัครใจ ผู้เข้าร่วมสามารถใช้โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตเพื่อสแกนรหัส QR จากนั้นคลิกเนื้อหาเพื่อทำแบบสำรวจ หลังจากเสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนดก็สามารถคลิกส่งได้โดยตรง ทั้งนี้ เนื้อหาแบบสำรวจและการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะผู้เข้าร่วมสรุปได้ดังนี้:

2.1 กลุ่มอายุผู้เข้าร่วม

การสร้างแอนิเมชันเป็นการสร้างสำหรับบุคคลทั่วไป ซึ่งความต้องการและความชื่นชอบมีความแตกต่างกันไปตามช่วงกลุ่มอายุและประเภทของแอนิเมชัน โดยตัวละครและรูปแบบการสร้างแอนิเมชัน สามารถปรับได้ตามการกำหนดโครงเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คน ทั้งนี้ อ้างอิงการวิเคราะห์แบบสำรวจจำนวน 400 ชุดดังนี้:



ภาพที่ 5-9 แผนภูมิการวิเคราะห์กลุ่มอายุผู้เข้าชม

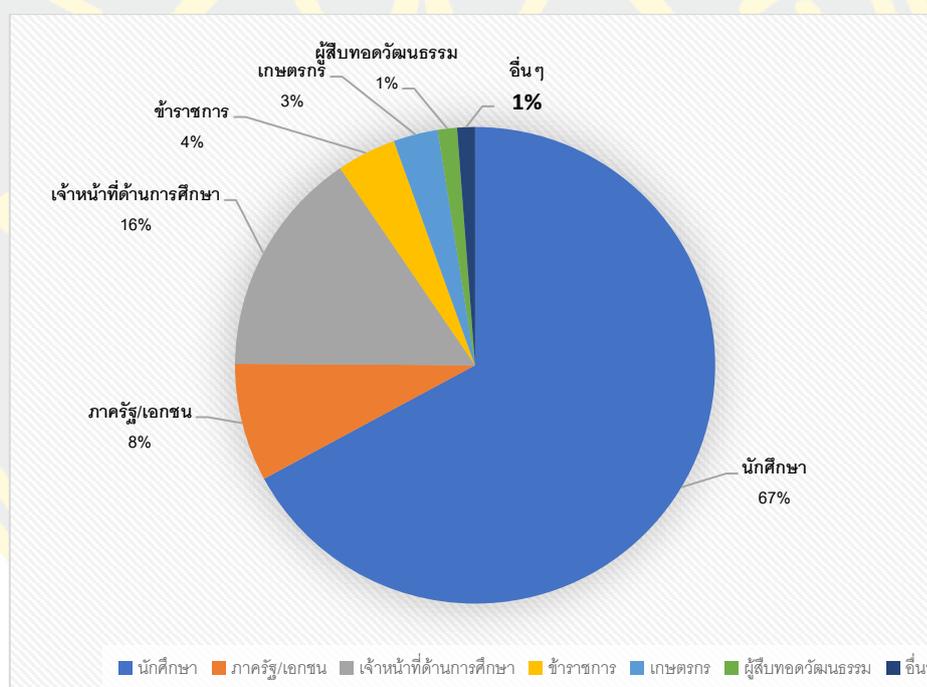
จากข้อมูลแบบสำรวจพบว่า 67% มีอายุระหว่าง 19-39 ปี 25% มีอายุระหว่าง 40-59 ปี และ 8% อายุ 60 ปีขึ้นไป ทั้งนี้ กลุ่มอายุ 19-39 ปีเป็นกลุ่มที่รับชมวิดีโอแอนิเมชันเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมากที่สุด โดยพื้นฐานของกลุ่มคนช่วงอายุดังกล่าวต่างล้วนเกิดในช่วงปลายสมัยของการเปลี่ยนผ่านจากยุคเกษตรกรรมไปสู่ยุคการเกษตรสมัยใหม่ของประเทศจีน ซึ่งมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน หากแต่ไม่มีประสบการณ์สัมผัสได้ด้วยตัวเอง ด้วยเหตุนี้จึงมีความใคร่อยากรู้อย่างมากเกี่ยวกับวิถีการดำรงชีวิตในช่วงสมัยการเกษตรเจียงหนาน ขณะเดียวกัน กลุ่มคนเหล่านี้ยังเป็นกำลังหลักและกลุ่มผู้ใช้สำคัญในยุคแห่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาทิ อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และโซเชียลมีเดีย ฯลฯ ซึ่งสื่อดิจิทัลถือเป็นช่องทางหลักสำคัญในการรับข้อมูลปัจจุบัน อีกทั้งแอนิเมชันยังเป็นรูปแบบการนำเสนอที่สำคัญในสื่อดิจิทัล ดังนั้น กลุ่มคนเหล่านี้จึงค่อนข้างเปิดรับการจัดแสดงแอนิเมชันเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานอย่างดี

ผู้คนกลุ่มช่วงอายุ 40-59 ปี มีความเข้าใจและใกล้ชิดอย่างยิ่งกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยกลุ่มคนเหล่านี้มีภาพจำที่ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีการผลิตและวิถีชีวิตในยุคการเกษตรเจียงหนาน การมาเยี่ยมชมและทำความเข้าใจในวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจึงเปรียบเสมือนเป็นการหวนรำลึกและนึกถึงการใช้ชีวิตในอดีตที่ผ่านมามากกว่า ซึ่งเปิดรับการจัดแสดงวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในรูปแบบแอนิเมชัน โดยมีส่วนช่วยเติมเต็มบรรยากาศสถานที่การเกษตรเจียงหนานที่ไม่

สามารถนำมาจัดแสดงได้ หากแต่ยังคงชื่นชอบสัมผัสประสบการณ์ในสถานที่จริงของสภาพแวดล้อม การเกษตรเจียงหนานมากกว่า

กลุ่มผู้เยี่ยมชมที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นกลุ่มช่วงอายุที่มีประสบการณ์ ผ่านช่วงยุคการเกษตรมาแล้ว ทำให้ภาพความทรงจำเกี่ยวกับการเกษตรยังคงชัดเจนในจิตใจของพวกเขา ซึ่งโดยพื้นฐานมักชื่นชอบสัมผัสเยี่ยมชมในพื้นที่จริงมากกว่า ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์พบว่า การใช้รูปแบบแอนิเมชันพื้นฟูและบอกเล่าเรื่องราวการเกษตรเจียงหนานในอดีต ได้ตอบสนองความต้องการ ด้านการตระหนักรู้ของผู้ชมส่วนใหญ่ ทั้งยังช่วยให้ผู้ชมมีความเข้าใจที่ชัดเจนและครอบคลุมมากขึ้น เกี่ยวกับวิถีการดำรงชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

2.2 อาชีพของผู้เข้าร่วม



ภาพที่ 5-10 แผนภูมิการวิเคราะห์อาชีพของผู้เข้าชม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจพบว่า นักศึกษาคิดเป็น 67% เจ้าหน้าที่ด้านการศึกษาคิดเป็น 17% พนักงานภาครัฐ/เอกชน 8% ข้าราชการ 4% เกษตรกร 3% ผู้สืบทอดวัฒนธรรม 1% และอื่นๆ 1%

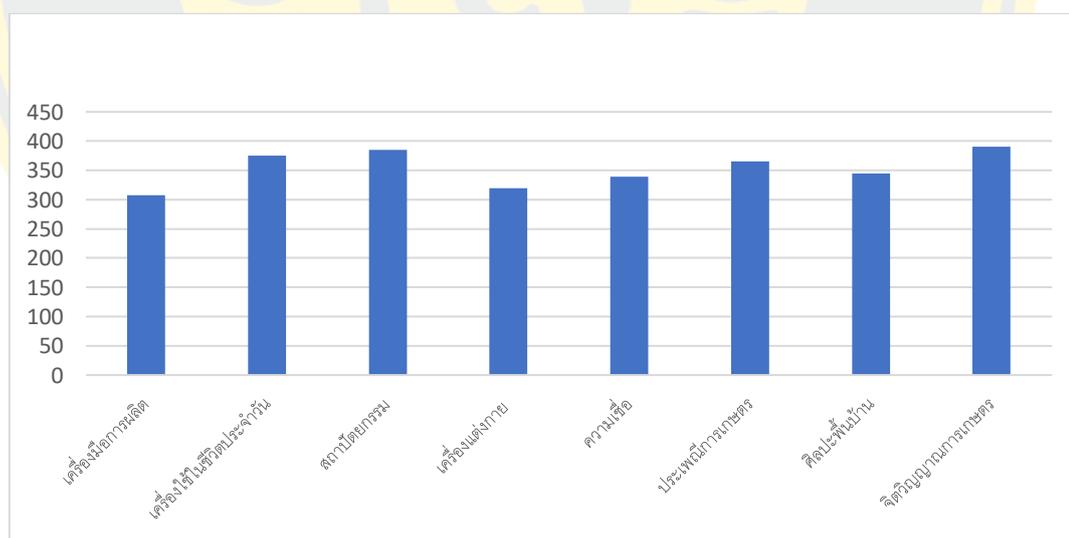
เห็นได้ว่า นักศึกษาและเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษาเป็นกลุ่มหลักของผู้เข้าชม โดยเฉพาะนักศึกษาที่ให้ความสนใจอย่างมากต่อการแสดงเรื่องราววัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่สร้างขึ้นใหม่ในรูปแบบของแอนิเมชัน ทั้งนี้ นักศึกษายังถือเป็นกลุ่มผู้ชมที่ใหญ่ที่สุดในตลาดแอนิเมชัน อีกทั้ง

แอนิเมชันยังคงอยู่ หลอมรวมเข้าในชีวิตประจำวันของกลุ่มคนเหล่านี้ การจัดแสดงวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนานด้วยรูปแบบแอนิเมชัน ไม่เพียงแต่เป็นการใช้ภาษาทางสื่อทัศนที่กลุ่มคนเหล่านี้ชื่นชอบ หากแต่ยังตอบสนองความเข้าใจที่สมบูรณ์เกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน นอกจากนี้ นักศึกษาถือเป็นผู้รับวัฒนธรรมร่วมสมัย ทั้งเป็นผู้เผยแพร่วัฒนธรรมในขณะเดียวกัน ดังนั้น การจัดแสดงผลงานแอนิเมชันการเกษตรเจียงหนาน ควรเน้นย้ำการถ่ายทอดในด้านจิตวิญญาณและคุณค่า ขณะเดียวกันทำการสร้างภาพความทรงจำเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรให้กับผู้คน เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้และความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมของชนชาติของผู้คน

2.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่ออัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรที่

นำเสนอในแอนิเมชัน

ในการสำรวจแอนิเมชันได้สะท้อนให้เห็นแบบสำรวจความพึงพอใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานด้านต่างๆ โดยมีการตอบแบบสำรวจ 400 ชุด เลือกเครื่องมือการผลิต 308 คน เลือกเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน 375 คน เลือกสถาปัตยกรรม 385 คน เลือกเครื่องแต่งกาย 320 คน เลือกความเชื่อ 339 คน เลือกประเพณีการเกษตร 365 คน เลือกศิลปะพื้นบ้าน 345 คน และเลือกจิตวิญญาณการเกษตร 390 คน ดังรูปที่ 5-11



ภาพที่ 5-11 ตารางสถิติความพึงพอใจต่ออัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตร

หากวิเคราะห์จากข้อมูลด้านล่างเห็นได้ว่า ความพึงพอใจของผู้ชมในด้านจิตวิญญาณการเกษตร อัตลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันที่นำเสนอในแอนิเมชันคิดเป็น 97% 96% และ 93% ตามลำดับ ทั้งนี้ เห็นได้ว่าผู้ชมค่อนข้างพึงพอใจต่อการจัดแสดงแอนิเมชันทั้ง 3

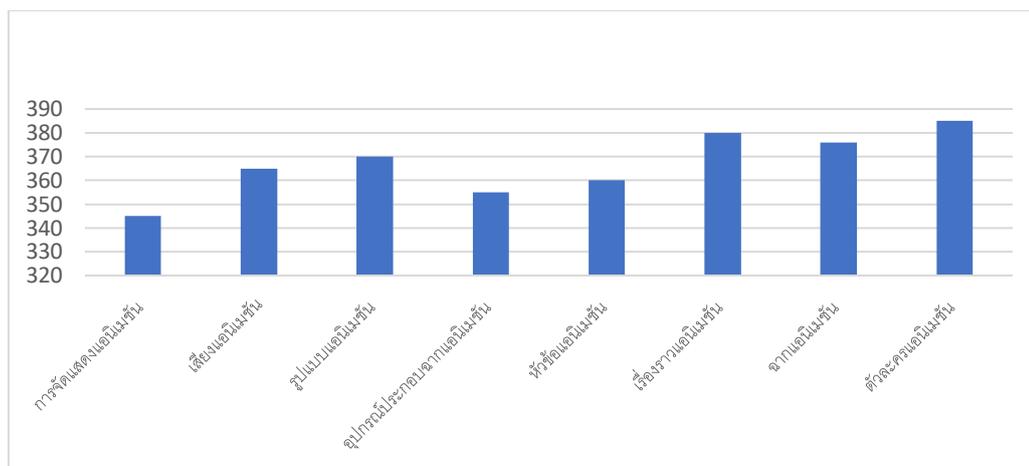
ด้านนี้ซึ่งจำนวนต่ำสุดคือ 77% โดยการจำแนกข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับจุดเด่นจุดด้อยของเนื้อหาที่นำเสนอในแอนิเมชัน ทั้งนี้ได้ปฏิบัติตามหลักการของการสร้างแอนิเมชัน นำเสนอ “ความถูกต้องดั้งเดิม” ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และรังสรรค์ผลงานที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม

ตารางที่ 5-1 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่ออัตลักษณ์การเกษตรเจียงหนานที่นำเสนอในแอนิเมชัน

| | จำนวนคนชื่นชอบ | เปอร์เซ็นต์ |
|-------------------------|----------------|-------------|
| จิตวิญญาณการเกษตร | 390 | 97% |
| สถาปัตยกรรม | 385 | 96% |
| เครื่องใช้ชีวิตประจำวัน | 375 | 93% |
| ประเพณีการเกษตร | 365 | 91% |
| ศิลปะพื้นบ้าน | 345 | 86% |
| ความเชื่อ | 339 | 84% |
| เครื่องแต่งกาย | 320 | 80% |
| เครื่องมือการผลิต | 308 | 77% |

2.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อผลงานแอนิเมชัน

ในการสำรวจแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อองค์ประกอบแอนิเมชัน มีการตอบแบบสำรวจ 400 ชุด โดยมี 345 คนเลือกการจัดแสดงแอนิเมชัน จำนวน 365 คนเลือกเสียงแอนิเมชัน จำนวน 370 คนเลือกรูปแบบแอนิเมชัน จำนวน 355 คนเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากแอนิเมชัน จำนวน 360 คนเลือกหัวข้อแอนิเมชัน จำนวน 380 คนเลือกเรื่องราวแอนิเมชัน จำนวน 376 คนเลือกฉากแอนิเมชัน และจำนวน 385 คนเลือกตัวละครแอนิเมชัน ดังรูปที่ 5-12



ภาพที่ 5-12 ตารางสถิติความพึงพอใจองค์ประกอบแอนิเมชัน

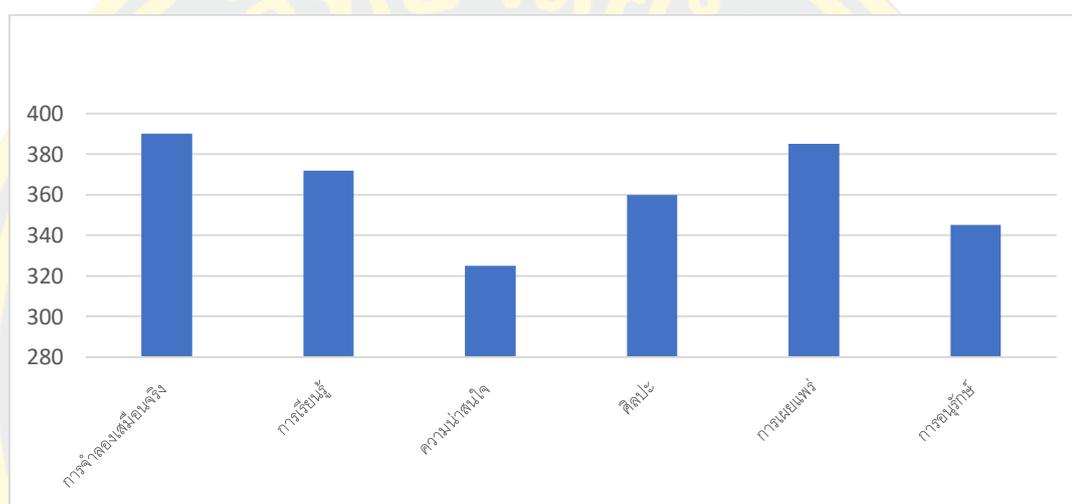
หากวิเคราะห์จากข้อมูลด้านล่างพบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมต่อตัวละครแอนิเมชัน เรื่องราวแอนิเมชัน และฉากแอนิเมชันคิดเป็น 96%, 95% และ 94% ตามลำดับ โดยเห็นได้ว่าผู้ชมค่อนข้างพึงพอใจกับการนำเสนอแอนิเมชันทั้ง 3 ด้านนี้ ซึ่งจำนวนต่ำสุดคือ 86% โดยการจำแนกข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับจุดเด่นจุดด้อยของเนื้อหาที่นำเสนอในแอนิเมชันและรังสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม

ตารางที่ 5-2 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบแอนิเมชัน

| | จำนวนคนชื่นชอบ | เปอร์เซ็นต์ |
|---------------------------|----------------|-------------|
| การจัดแสดงแอนิเมชัน | 345 | 86% |
| เสียงแอนิเมชัน | 365 | 91% |
| รูปแบบแอนิเมชัน | 370 | 92% |
| อุปกรณ์ประกอบฉากแอนิเมชัน | 355 | 88% |
| หัวข้อแอนิเมชัน | 360 | 90% |
| เรื่องราวแอนิเมชัน | 380 | 95% |
| ฉากแอนิเมชัน | 376 | 94% |
| ตัวละครแอนิเมชัน | 385 | 96% |

2.5 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อคุณค่าผลงานแอนิเมชัน

ในการสำรวจแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อคุณค่าแอนิเมชันวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนาน มีการตอบแบบสำรวจ 400 ชุด โดยมี 390 คนเลือกการจำลองเสมือนจริง จำนวน 372 คนเลือกด้านการเรียนรู้ จำนวน 325 คนเลือกความน่าสนใจ จำนวน 360 คนเลือกศิลปะ จำนวน 385 คนเลือกการเผยแพร่ และจำนวน 345 คนเลือกการอนุรักษ์ ดังแสดงใน รูปที่ 5-13



ภาพที่ 5-13 ตารางสถิติความพึงพอใจของผู้ชมต่อคุณค่าผลงานแอนิเมชัน

ตารางที่ 5-3 ตารางแสดงอัตราความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อคุณค่าผลงานแอนิเมชัน

| | จำนวนคนชื่นชอบ | เปอร์เซ็นต์ |
|--------------------|----------------|-------------|
| การจำลองเสมือนจริง | 390 | 97% |
| การเรียนรู้ | 372 | 93% |
| ความน่าสนใจ | 325 | 81% |
| ศิลปะ | 360 | 90% |
| การเผยแพร่ | 385 | 96% |
| การอนุรักษ์ | 345 | 86% |

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่า ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการจำลองเสมือนจริง การเผยแพร่และด้านการเรียนรู้คิดเป็น 97% 96% และ 93% ตามลำดับ โดยเห็นได้ว่าผู้ชมค่อนข้างพึงพอใจกับบทบาททั้ง 3 ด้านต่อแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งจำนวนต่ำสุดคือ 81% โดยการจำแนกข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับจุดเด่นจุดด้อยของผลงานแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เพื่อรังสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม

2.6 การเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้ชมหลังการรับชมแอนิเมชัน

ในการสำรวจแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้า รวบรวมข้อมูลด้านล่างเกี่ยวกับการตระหนักรู้ของผู้ชมที่มีต่อวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานภายหลังการรับชมแอนิเมชัน โดยก่อนการรับชมผู้ชมมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจำนวน 275 คน คิดเป็น 69% ไม่เข้าใจมีจำนวน 125 คน คิดเป็น 31% ภายหลังการรับชมมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจำนวน 391 คน คิดเป็น 98% ในขณะที่มีจำนวน 9 คน คิดเป็น 2% ที่ไม่เข้าใจ ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจ การรับชมแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 5-4 ตารางแสดงการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้ชมก่อนและหลังรับชมแอนิเมชัน

| | จำนวนคนชื่นชอบ | เปอร์เซ็นต์ |
|---|----------------|-------------|
| เข้าใจวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานก่อนรับชม | 275 | 69% |
| ไม่เข้าใจวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานก่อนรับชม | 125 | 31% |
| เข้าใจวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหลังรับชม | 391 | 98% |
| ไม่เข้าใจวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหลังรับชม | 9 | 2% |

กล่าวโดยสรุป ภายหลังการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจอย่างครอบคลุมจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 4 ท่านและผู้ชมทั้งหมด 400 คน ได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้: ผลการวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย 3 ประการ โดยในช่วงต้นของการวิจัย ได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ถึงเนื้อหาพื้นฐานและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ทั้งทำการปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ทางการเกษตรให้จัดแสดงในรูปแบบแอนิเมชัน ตลอดจนอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานด้วยการ

สร้างผลงานแอนิเมชัน หากพิจารณาจากผลสำรวจแบบสอบถามเห็นได้ว่า จำนวนผู้ที่เข้าใจในวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานภายหลังการรับชมแอนิเมชันเพิ่มขึ้นเป็นจำนวน 391 คน คิดเป็น 98% จึงกล่าวได้ว่าแอนิเมชันมีอิทธิพลที่ชัดเจนต่อการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยแอนิเมชันเป็นรูปแบบการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมแบบใหม่ ซึ่งนอกจากผู้คนได้ดื่มด่ำชื่นชมศิลปะแอนิเมชัน ยังเป็นการเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในขณะเดียวกัน ตลอดจนมีจำนวนที่บรรลุวัตถุประสงค์ของการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งการเผยแพร่เหล่านี้ก็มีจุดประสงค์เพื่อการสืบทอดที่ดียิ่งขึ้น



บทที่ 6

การสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลของงานวิจัย

วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ถือเป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมที่ได้รับการบ่มเพาะ หล่อหลอมพัฒนาในช่วงเวลาวิวัฒนาการอันยาวนานนับตั้งแต่ช่วงสังคมศักดินาในพื้นที่เจียงหนานของ ประเทศจีน โดยภายใต้บริบทเชิงกลยุทธ์ของการปรับปรุงชนบทและเกษตรกรรมให้มีความทันสมัย แนวทางการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานอย่างเหมาะสมถือเป็นประเด็น เร่งด่วนและมีคุณค่ายิ่ง เนื่องจากการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานใน ปัจจุบันกำลังเผชิญกับความท้าทายหลายประการ

วิจัยเล่มนี้ได้ทำการค้นคว้าโดยใช้การสร้างรูปแบบผลงานแอนิเมชันมาเป็นสื่อกลางในการ อนุรักษ์และเผยแพร่มรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน โดยมีการปรับใช้ภาพแอนิเมชันมาเป็น ช่องทางในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจากสภาพแวดล้อมนิเวศทาง วัฒนธรรมไปสู่ชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมร่วมสมัย ทั้งมีส่วนทำให้ผู้คนเกิดความสนใจ เกิดการ รับรู้และตระหนักถึงมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการเผยแพร่และการยอมรับภาพ แอนิเมชัน ตลอดจนการพัฒนาและการจำหน่ายผลิตภัณฑ์แอนิเมชัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยส่งเสริมความ อยู่รอดและการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในยุคร่วมสมัย นอกจากนี้ การอภิปราย เกี่ยวกับการสืบทอดและการเผยแพร่แอนิเมชันมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานถือเป็นการ ค้นคว้าด้านการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรแบบใหม่ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการ ผลักดันการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านวิธีการที่หลากหลายภายใต้ ยุคสมัยแห่งนามธรรมในสังคมปัจจุบัน

วิจัยเล่มนี้ได้ทำการศึกษาผ่านการทบทวนวรรณกรรมโดยละเอียดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ รูปแบบการผลิต ภาพวิธีการดำรงชีวิต ความเชื่อ และประเพณีพื้นบ้านของ วัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน ทั้งนี้ การวิจัยพบว่า วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมีอัต ลักษณ์เฉพาะทางภูมิภาคอันเนื่องมาจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ภูมิภาค สภาพภูมิอากาศ น้ำ พื้นดิน เป็นต้น ทั้งเป็นตัวแทนดั้งเดิมแห่งวัฒนธรรมการทำนาของประเทศจีน นอกจากนี้ วัฒนธรรมการเกษตร เจียงหนานเต็มไปด้วยวัฒนธรรมแห่งชนชาติที่หนักแน่น ซึ่งเชื่อมโยงต่อจิตวิญญาณและการจดจำของ ชาตินั่นๆ ตลอดจนมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสืบทอดทางจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมของชาติและ การสร้างระบบนิเวศน์ทางวัฒนธรรมของมนุษย์ ขณะเดียวกัน ได้ทำการศึกษาและจำแนกประเภท

ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งสรุปได้ว่า อัตลักษณ์พื้นฐานและวิถีการดำรงชีวิตของ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยหลักสะท้อนออกเป็น 7 ประการ ได้แก่ เครื่องมือการผลิตทางการเกษตร เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อ ซึ่งช่วยให้เกิดการสนับสนุนทางทฤษฎีเพื่อยกระดับการปรับแต่งทางอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ประการถัดมา ได้ทำการรวบรวมและจำแนกข้อมูลโดยใช้รูปแบบการสำรวจภาคสนาม การจัดทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยมุ่งเน้นทำการศึกษาข้อมูลทั้ง 7 ประการ ได้แก่ เครื่องมือการผลิตทางการเกษตร เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม ประเพณีการเกษตร ศิลปะพื้นบ้าน และความเชื่อ พร้อมทั้งรวบรวมกับทฤษฎีสัญศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์ถึงเนื้อหาและอัตลักษณ์พื้นฐานของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน เพื่อใช้เป็นเนื้อหาและข้อมูลอ้างอิงสำหรับการสร้างผลงานแอนิเมชันในลำดับถัดไป

ประการสุดท้าย ใช้หลักแนวคิดแบบสหวิทยาการและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานแบบข้ามวัฒนธรรมผ่านการสร้างผลงานแอนิเมชัน สำหรับในแง่ของเนื้อหาการเผยแพร่ ได้เริ่มจากส่วนประกอบหลักของแอนิเมชันเป็นหลัก ผสมผสานเข้ากับองค์ประกอบโครงสร้างทางศิลปะแอนิเมชัน และนำองค์ประกอบวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมาดัดแปลงเป็นผลงานแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการใช้ภาษาทางแอนิเมชันแสดงเนื้อหาและอัตลักษณ์ของ วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่เปลี่ยนสื่อกลางการเผยแพร่จาก “คน” มาเป็น “ผลงานแอนิเมชัน” อีกทั้ง รูปแบบการเผยแพร่ได้ปรับเปลี่ยนจากการเผยแพร่ทางวาทศิลป์แบบดั้งเดิมไปสู่การสื่อสารมวลชนของสื่อสมัยใหม่ ซึ่งบรรลุถึงบทบาทของการอนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านการจัดฉายนิทรรศการ ทั้งนี้ ภายหลังจากจัดฉายนิทรรศการผลงานแอนิเมชันยังได้ทำการสำรวจความพึงพอใจ โดยพบว่า ตั้งแต่การเผยแพร่ทางวาทศิลป์ไปจนถึงภาพแอนิเมชัน รูปแบบการเผยแพร่ถือได้ว่าเป็นรูปแบบการเผยแพร่ที่มีความเคลื่อนไหว ตรงประเด็น เป็นรูปธรรม หลากมิติ และไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาหรือพื้นที่ จึงมีส่วนช่วยให้ผู้ชมมีโอกาสมากขึ้นในการทำ ความเข้าใจและยอมรับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนความต้องการความอยู่รอดและการ สืบทอดภายใต้สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งไม่เพียงแต่บรรลุด้านการเผยแพร่ความรู้ทาง วิทยาศาสตร์การเกษตร หากแต่ยังช่วยเสริมความรู้บางประการที่ขาดไปของผู้ชมเกี่ยวกับวัฒนธรรม การเกษตรดั้งเดิม ทั้งยังเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมของจีน ตลอดจนบรรลุ วัตถุประสงค์การสร้างเชิงสร้างสรรค์ในแง่ของการศึกษาบันเทิง

การอภิปรายผลการวิจัย

ระดับวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นศูนย์รวมของค่านิยม ความเชื่อ ศิลปะและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้น วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจึงถือเป็นวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นโดยกลุ่มแรงงาน เกษตรกรในระหว่างการผลิตทางการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานของประเทศไทย อีกทั้งเนื่องด้วยปัจจัยต่างๆ อาทิ ภูมิภาค สภาพอากาศ อารยธรรมมนุษย์ การเมือง ฯลฯ ได้ก่อเกิดเป็นหน่วยวัฒนธรรม การเกษตรทางภูมิศาสตร์ที่ค่อนข้างอิสระ และรูปแบบการทำนาข้าวเหนียวถิ่นอันมีเอกลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาทางอารยธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนเป็นสมบัติล้ำค่าในประวัติศาสตร์อารยธรรมจีน ด้วยเหตุนี้ การจำแนกระบบวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจึงมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการตระหนักรู้และอนุรักษ์สืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานอย่างครอบคลุม

การวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดและเผยแพร่แอนิเมชันของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเป็นการค้นคว้าถึงรูปแบบการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานภายใต้บริบทร่วมสมัย ทั้งนี้ การสร้างแอนิเมชันในหัวข้อการเกษตรเจียงหนานเรื่องนาข้าวเหนียว ได้ทำการออกแบบโดยอิงจากหลักการและองค์ประกอบของศิลปะแอนิเมชัน โดยอิงเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมพื้นบ้านของเจียงหนาน และในส่วนของเนื้อหาภาพได้ใช้องค์ประกอบอันเป็นอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งใจความสำคัญของเนื้อเรื่องต้องการสื่อถึงความหมายทางจิตวิญญาณของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ทั้งในแง่ของรูปแบบยังมีการใช้แอนิเมชันสามมิติที่ดูสมจริงยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถจำลองรูปลักษณ์พื้นฐานและเนื้อหาทางวัฒนธรรมของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้อย่างเสมือนจริง การใช้ภาษาแอนิเมชันเพื่อจัดแสดงมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยผ่านภาพแอนิเมชัน ได้ส่งเสริมให้วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเกิดการเผยแพร่และการยอมรับในสังคมร่วมสมัย

ระดับเทคโนโลยี

ปัจจุบัน เทคโนโลยีการจัดแสดงทางด้านดิจิทัลของทรัพยากรทางวัฒนธรรมทั้งในและต่างประเทศค่อนข้างมีความสมบูรณ์ ทั้งแอนิเมชันถือเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน การแสดงและนำเสนอเกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานจึงมีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ แอนิเมชันยังถือเป็นรูปแบบจัดแสดงประเภทหนึ่งของศิลปะดิจิทัลร่วมสมัย โดยมีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ เกม และโฆษณา ขณะเดียวกันยังนำมาซึ่งสุนทรียศาสตร์รูปแบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร การแสดงภาพ ฯลฯ ซึ่งต่างล้วนแสดงให้เห็นถึงความสวยงามทางเทคนิคขั้นสูง วิจัยเล่มนี้ได้เริ่มศึกษาจากมุมมองสุนทรียศาสตร์ของเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งค้นคว้าเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชัน

สามมิติ ตลอดจนผสมผสานเข้ากับทฤษฎีสัญศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสารเพื่อออกแบบงานแอนิเมชันสามมิติที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์เชิงสาธารณณะ พื้นฟูบริบทเนื้อหาการเกษตรโบราณ ตลอดจนรวบรวมจิตวิญญาณและเนื้อหาของการเกษตรเจียงหนาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการจัดแสดงทางวัฒนธรรมต่อไป

ระดับศิลปะ

จุดเริ่มต้นของการแสดงออกความหมายทางศิลปะนั้นมีภารกิจสำคัญในการทำให้โลกแห่งวัตถุที่แท้จริงปรากฏขึ้นอีกครั้ง กล่าวคือ "การสร้างสรรคทางศิลปะของมนุษย์ที่สะท้อนให้เห็นเกี่ยวกับโลกแห่งความจริงนั้นถือกำเนิดขึ้นในช่วงเริ่มต้นของอารยธรรมมนุษย์ โดยในช่วงแรกของยุคสมัยที่มีการบันทึกโดยภาพวาด ผู้คนส่วนใหญ่ต่างล้วนพยายามอย่างเต็มที่ในการแสวงหาความแท้จริงหรือความคล้ายคลึงของการปรากฏในโลกแห่งความเป็นจริง" โดยแอนิเมชันสามมิติของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานส่วนใหญ่เป็นแอนิเมชันที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อจำลองสร้างฉากและวัตถุสามมิติเกี่ยวกับการเกษตรเจียงหนาน ซึ่งเฟรมภาพทุกเฟรมของผลงานต่างล้วนมีภาพวาด รูปทรงและสีที่ละเอียดสมบูรณ์ ทั้งไม่ได้ถูกจำกัดด้วยเวลา พื้นที่ สถานที่ เงื่อนไข หรือวัตถุใดๆ โดยมีการประยุกต์ใช้รูปแบบการแสดงออกที่หลากหลายในการนำเสนอเนื้อหา แนวความคิด บริบททางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมมาจัดทำสร้างใหม่เป็นรูปแบบเข้มข้นเรียบง่าย สดใสและมีชีวิตชีวา ทั้งนี้ แอนิเมชันสามมิติมีจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใครในแง่ของการปรับเปลี่ยนความแท้จริง ความเป็นศิลปะ ความน่าสนใจและในด้านเชิงประสบการณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

ระดับการสัมผัสเชิงประสบการณ์

นวัตกรรมทางเทคโนโลยีได้ทำให้ผลงานด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์มีการปรับเปลี่ยนแนวคิดไปอีกขั้น โดยผู้สร้างมักให้ความสำคัญกับประสบการณ์ด้านการรับรู้ของผู้ชมมากขึ้น ทั้งนี้ เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้สร้างสรรค์รูปแบบสื่อกลางทางศิลปะอย่างแอนิเมชัน ซึ่งได้ทำให้ขอบเขตระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความเป็นจริงนั้นทลายลง โดยผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้ยืนชมงานศิลปะภาพยนตร์และโทรทัศน์อีกต่อไป หากแต่ยังถือเป็นผู้มีประสบการณ์ซึ่งถูกจัดให้อยู่ในสภาพแวดล้อมอันดื่มด่ำที่จำลองได้อย่างเสมือนจริง นอกจากนี้ พฤติกรรมทางสุนทรียศาสตร์แบบทิศทางเดียวของการรับรู้ทางการมองเห็นและได้ยินต่างถูกแทนที่ด้วยประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ซึ่งแอนิเมชันสามมิติของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานได้สร้างสัมผัสเชิงประสบการณ์อันเสมือนจริงให้แก่ผู้คน ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้เอฟเฟกต์เสียงและดนตรียังถือเป็นหนึ่งในอัตลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ของแอนิเมชันวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน กล่าวคือ ด้วยการออกแบบและการผสมผสานของเสียงอันประณีต ได้ทำให้แอนิเมชันสามมิติของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานสร้างประสบการณ์การรับฟังอันดื่มด่ำให้กับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น

เนื่องจากข้อจำกัดของโครงสร้างองค์ความรู้และความสามารถการศึกษาของผู้วิจัย ได้สรุปถึงข้อควรปรับปรุงและข้อจำกัดของงานวิจัย ดังนี้

ข้อควรปรับปรุงของงานวิจัย

1. ขาดการรวบรวมข้อมูล: วิจัยเล่มนี้มีข้อควรปรับปรุงบางประการในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งอาจตกหล่นและเนื้อหาไม่สมบูรณ์ในการจำแนกข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน อีกทั้งเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการสืบทอดแอนิเมชันของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานยังขาดการรวบรวมและหาข้อมูลอ้างอิงสนับสนุนของตัวอย่างกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จ
2. ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย: เนื่องด้วยปัจจุบันประเทศจีนอยู่ในช่วงสมัยของการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ความทันสมัยและปัญญาประดิษฐ์ นอกจากนี้ แอนิเมชันยังนับเป็นอุตสาหกรรมแขนงใหม่ อีกทั้ง กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่ในปัจจุบันเป็นคนหนุ่มสาว ดังนั้นตลอดกระบวนการสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาหรือเอฟเฟกต์ ต่างล้วนเน้นตอบโจทย์วัยหนุ่มสาวเป็นหลัก โดยอาจลืมนำถึงกลุ่มผู้สูงอายุ
3. ข้อจำกัดของวิธีวิจัย: วิจัยเล่มนี้ทำการสร้างผลงานแอนิเมชันโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งความเป็นลักษณะทั่วไปและการยึดเฉพาะเพียงประการเดียวของวิธีวิจัยอาจมีผลต่อผลลัพธ์ของการวิจัย
4. ข้อจำกัดทางเทคนิค: การสร้างแอนิเมชันของงานวิจัยเล่มนี้ได้ใช้เทคนิคการสร้างแอนิเมชันสามมิติ เนื่องจากข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีและเงื่อนไขการสร้าง จึงอาจเกิดข้อบกพร่องบางประการในการฟื้นคืนฉากและความลื่นไหลของการเคลื่อนไหว

ข้อจำกัด

วิกฤตทางองค์ประกอบหลัก: มรดกวัฒนธรรมการเกษตรถือเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมประเภทหนึ่ง ซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ที่เฉพาะเจาะจงในแง่ของการถือกำเนิด การสืบทอดและการพัฒนา ทั้งยังมีเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ โดยเสน่ห์เหล่านี้ต่างมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับประวัติความเป็นมา สภาพแวดล้อมในภูมิภาค และวิถีการดำรงชีวิต ซึ่งผลงานแอนิเมชันที่มีลักษณะสมมุติฐานสูงและมีลักษณะเฉพาะที่เป็นอัตวิจน์จะนำมาซึ่งวิกฤต “ความแท้จริง” ทั้งนี้ การอาศัยขั้นตอนทางแอนิเมชันในการจัดการมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร แท้จริงแล้วนับเป็นการสร้างมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรครั้งที่สอง ซึ่งมีอิทธิพลที่ชัดเจนต่อความเป็นอัตลักษณ์และความครอบคลุมของมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร แม้ว่าแอนิเมชันมีอิทธิพลต่อการขยายมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร แต่เสน่ห์อันมีเอกลักษณ์เฉพาะของมรดกวัฒนธรรมดังกล่าวกลับเลือนหายไป

เทคโนโลยีจึงเปรียบเสมือนดาบสองคม ซึ่งการอาศัยขั้นตอนทางเทคโนโลยีในการสร้างและผลิตผลงานแอนิเมชัน ไม่เพียงแต่เป็นการขยายอิทธิพลของมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรเท่านั้น แต่ยังมีส่วนทำให้เสน่ห์อันมีเอกลักษณ์ของสิ่งเหล่านี้ลดลงด้วยในขณะเดียวกัน ทั้งนี้ ในยุคสื่อใหม่ การ

แพร่หลายของเทคโนโลยีโครงข่ายคอมพิวเตอร์ได้ส่งผลทำให้แนวคิดของผู้คนต่างได้รับผลกระทบในรูปแบบใหม่ด้วยเช่นกัน โดยการอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้ผู้คนสร้างผลงานภายใต้สภาพแวดล้อมเสมือนจริงได้ อีกทั้งความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์และความเป็นจริงเกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพ ซึ่งการก่อเกิดของวัฒนธรรมจำลองและการประยุกต์ใช้ขั้นตอนทางเทคโนโลยีใหม่ ต่างมีส่วนลดทอนเสน่ห์ของมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้วิจัยในอนาคต

1. ปรับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภาพแอนิเมชันให้เหมาะสมยิ่งขึ้น อีกทั้งลดช่องว่างระหว่างการนำเสนอแอนิเมชันเชิงสัญลักษณ์กับความเป็นจริงตามวัตถุประสงค์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน นอกจากนี้ อัตลักษณ์ทางศิลปะของแอนิเมชันมีความเป็นสมมุติฐาน เป็นศิลปะความบันเทิงและเป็นอดีตจินต์ ฯลฯ ดังนั้น ผลงานแอนิเมชันที่มีอัตวิสัยสูงเกินไปอาจทำให้ผู้คนเกิดความแปลกแยกและสูญเสียความแท้จริงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยง่าย จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องโดยอิงตามข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะจากผู้ชมที่ต่างกันไป เพื่อตอบสนองความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ของสาธารณชน

2. พิจารณาด้านการแลกเปลี่ยนและการร่วมมือข้ามวัฒนธรรมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร เจ้าหน้าที่รัฐและผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์การเกษตรในท้องถิ่น เพื่อยกระดับการค้นคว้าความโดดเด่นทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานเพิ่มเติม ทั้งทำความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความหมายและคุณค่าร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ตลอดจนสร้าง IP แอนิเมชันด้านการเกษตรในพื้นที่เจียงหนาน

ความน่าจะเป็นของการวิจัยเพิ่มเติม

1. ทำการผสมผสานเข้ากับกลยุทธ์ "การฟื้นฟูชนบท" ที่เสนอโดยรัฐบาลในปัจจุบัน โดยใช้รูปแบบการเผยแพร่แอนิเมชันเพื่อค้นคว้าถึงแนวคิด จิตวิญญาณอารยธรรมมนุษย์ และบรรทัดฐานทางศีลธรรมอันยอดเยี่ยมแฝงอยู่ในวัฒนธรรมการเกษตรอย่างลึกซึ้ง ตลอดจนมีบทบาทสำคัญอย่างเต็มที่ต่อการหลอมรวมจิตใจของผู้คน ปลุกฝังความรู้ให้แก่ผู้คน และยกระดับประเพณีพื้นบ้าน

2. ศึกษาสำรวจการปรับเปลี่ยนคุณค่าร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน ทั้งหลอมรวมเข้ากับการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ชนบทในท้องถิ่น ตลอดจนสร้างผลงานแอนิเมชันที่หลอมรวมเข้ากับเศรษฐกิจเกษตรกรรมในท้องถิ่น และผลงานสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมของแอนิเมชันที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว

3. ร่วมมือกับหน่วยงานรัฐบาลท้องถิ่นเพื่อสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ยอดนิยมเกี่ยวกับการเกษตรเพิ่มเติม เพื่อให้หนุ่มสาวได้เข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน ทำการหลอมรวมเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ AR เพื่อ

เปลี่ยนรูปแบบการรับข้อมูลแบบดั้งเดิมผ่านเสียงและวิดีโอ ตลอดจนปรับเปลี่ยนแนวคิดของการชมภาพยนตร์จากภาษาภาพและเสียงเป็น “ประสบการณ์เชิงประสาทสัมผัสที่หลากหลาย”



บรรณานุกรม

- Chen, M. (2013). Jiangnan agricultural appliances: A new perspective on aesthetic culture. *Art Panorama*, 62-63.
- Chen, S. (2014a). *Research on animation inheritance and dissemination of intangible cultural heritage* [Doctoral Dissertation, Shandong University].
- Chen, S. (2014b). Research on the anime inheritance and communication of intangible cultural heritage. *Shandong University*.
- Chen, X., & Liang, Z. (2016). Folk-custom protection in the context of cultural heritage preservation and sustainable development: The case of Hainan. *China. Sustainability*, 8(11), 1150.
- Deng, C., & Li, W. (2017). Urbanization and the transformation of intangible cultural heritage in China: A case study of the Maonan ethnic minority. *Sustainability*, 9(10), 1845.
- Fu, Y. (2015). On the cross-cultural communication of animation. *Zhejiang University*.
- Gu, W. (2018). *Research on the Artistic Expression of TV Public Service Advertising Symbols Based on Peirce's Semiotic Theory* [Doctoral Dissertation Hebei Normal University].
- Han, Y. (2019). Exploration and Thinking Education and Teaching Research of Traditional Farming Culture Education in Agriculture and Forestry Universities. *Journal of Hebei Agricultural University*, 21(2), 92-96.
- Hua, J., Ni, Y., & Tang, Y. (2016). Analysis on the Inheritance and Development of Jiangnan Farming Culture by Jiangnan Agricultural Universities—Taking Suzhou Agricultural Vocational and Technical College as an Example. *Southern Agricultural Machinery*, 18-30.
- Huang, W. (2014). Research on the Development and Utilization of Agricultural Cultural Tourism Resources in Hunan—Taking Tourist Attractions in Western Hunan as an Example. *Chinese Academy of Forestry Sciences*.
- Huang, Y., & Wang, C. (2019). Cultural protection and rural revitalization of farming culture in Jiangnan region. *Journal of Anhui Agricultural Sciences*, 47(32), 2-6.

- Ji, X. (2021a). Inheritance and innovation of farming culture in the process of modernization. <http://www.71.cn/2021/0618/1132096.shtml>
- Ji, X. (2021b). The Inheritance and Innovation of Farming Culture in the Process of Modernization—Taking Jiangnan Farming Culture as an Example. *Chinese Journal of Social Sciences*.
- Jiang, Y. (2012). Ecological analysis of traditional women's clothing in Luzhi. *Popular Literature and Art*, 85-86.
- Jing, D. (2018). Using digital technology to show the beauty of traditional farming culture. *Countryside-Agriculture-Farmer*(1), 58-59.
- Jing, X. (2003). *Jiangnan Culture and Tang Dynasty Literature Research* [Doctoral Dissertation Fudan University].
- Jing, X., Wang, S., & Zhang, G. (2015). Types, Values and Protection and Utilization of the Cultural Heritage of Rice Farming Tools in the Jiangnan Area—Also discussing the rice farming tools in the copy of "Plowing and Weaving Map" by Lou Xuan of the Southern Song Dynasty. *Chinese agricultural history*, 122-135.
- Li, X., & Chen, S. (2018). Research on the inheritance and protection of Jiangnan farming culture. *Ecological Economy*, 34(9), 73-77.
- Liang, S. (2012). *Exploratory Research on Farming Fitness Culture and Farming Fitness Movement—Taking the National Farming Fitness Competition as an Example*. [Doctoral dissertation, Jiangxi Normal University].
- Luo, W. (2019). *Research on the Inheritance and Protection of Li Nationality's Traditional Brocade Craft* [Doctoral Dissertation, South-Central University for Nationalities].
- Mao, Y., & Kong, L. (2018). The inheritance and innovation of traditional Chinese folk customs in the tourism development of modern cities. *Journal of Xiangtan University (Philosophy and Social Sciences Edition)*, 39(2), 32-38.
- Miao, H. (2007). *Research on the relationship between farming culture and regional environment in Qingyang based on cultural ecology* [Doctoral Dissertation, Lanzhou University].
- Peng, S. (2021). *Under the Perspective of Peirce's Trinity Symbol Theory, Research on Ming Yingjing Buzi Patterns and Inheritance Cultural and Creative Design*

- [Doctoral Dissertation Hubei Academy of Fine Arts].
- Shi, M. (2020). The value of inheriting traditional folk customs in the context of cultural heritage protection. *Journal of Anhui Agricultural Sciences*, 48(20), 1-5.
- Shi, Y., & Zhu, J. (2017). Exploration of the sustainable development path of Jiangnan farming culture. *Research of Agricultural Modernization*, 38(2), 234-239.
- Sun, Y. (2019). *Research on the brand visual image design of "Farming Culture Festival" in Qingyang, Gansu* [Doctoral Dissertation Chongqing University].
- Tan, X. (2019). *Research on the Protection and Inheritance of the Bronze Drum Dance of the Shan Zhuang and Yi Nationalities* [Doctoral dissertation Yunnan University].
- Tang, M., Hao, Y., Peng, M., & Wei, J. (2021). Reuse of polder landscape resources from the perspective of ecological wisdom——Taking Pukou District of Nanjing as an example. *modern gardening*, 33-36.
- Tang, Y. (2022). *Under the Perspective of Peirce's Trinity Symbol Theory, Research on Ming Yingjing Buzi Patterns and Inheritance Cultural and Creative Design* [Doctoral Dissertation Zhejiang Sci-Tech University].
- Wan, B., & Xiong, B. (2020). Research on animation dissemination of intangible cultural heritage in the new media era. *Computer knowledge and technology*.
- Wang, Y., & Lin, Y. (2019). Protection and development of intangible cultural heritage in the context of rural revitalization: A case study of traditional folk customs in Zhangzhou, China. *Journal of Fujian Agriculture and Forestry University (Philosophy and Social Sciences Edition)*, 18(2), 26-31.
- Wang, Y., & Liu, X. (2012). The Influence of Media Society on Traditional Farming Culture. *Southeast spread*(5), 15-16.
- Wu, Z., & Xu, H. (2020). Protection and utilization of intangible cultural heritage in Jiangnan rural revitalization. *Journal of Hebei Agricultural Sciences*, 24(3), 11-14.
- Xia, X. (2012). Exploring the Origin of Chinese Farming Culture Agricultural Technology and Equipment. 4(232), 72-73.
- Xue, Y. (2004). *Research on Song Ci from the Perspective of Regional Culture—Centered on the Jiangnan Region* [Doctoral dissertation, Su Zhou University].
- Yang, Y., & Liu, L. (2019). Research on the cultural connotation and value of Jiangnan

- farming culture. *Journal of Agricultural Sciences*, 41(6), 98-102.
- Yu, D. (2022). Farming culture sculpture, farming themed figure sculpture. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/498268599>
- Yuan, S. (2012). Research on the inheritance, protection, and development of Shanxi agricultural culture based on SWOF analysis. *Shanxi Agricultural University*.
- Yuan, S. (2019). *Research on Inheritance, Protection, Development and Utilization of Shanxi Farming Culture Based on SWOT Analysis* [Doctoral Dissertation Shanxi Agricultural University].
- Zhang, D. (2022). *The use and expression of animation symbols in science popularization*. [Doctoral Dissertation Liaoning University].
- Zhang, H., & Li, Y. (2016). Intangible cultural heritage and rural cultural revitalization in Jiangnan. *Journal of Anhui Agricultural Sciences*, 44(28), 6-10.
- Zhang, L., Li, X., & Yang, S. (2021). Research on the current situation and protection countermeasures of traditional folk customs in ethnic minority areas under the background of rural revitalization: A case study of the Li ethnic group in Hainan Province. *Journal of Ethnic Studies*, 6, 63-72.
- Zhao, X. (2008). *Research on the Inheritance, Development and Protection of Han Opera* [Doctoral Dissertation, Shanghai Theater Academy].
- Zou, L. (2022). *Research on graphic design of cattle culture from the perspective of semiotics* [Doctoral Dissertation, Qingdao University].



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือวิจัย

| 序号 | 满意度问卷内容 |
|----|--|
| 1 | 您的性别? <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 2 | 您的年龄? <input type="checkbox"/> 19岁-39岁 <input type="checkbox"/> 40岁-59岁 <input type="checkbox"/> 60岁及以上 |
| 3 | 您的受教育程度? <input type="checkbox"/> 高中及以下/在读 <input type="checkbox"/> 大专/在读 <input type="checkbox"/> 本科/在读 <input type="checkbox"/> 硕士及以上/在读 |
| 4 | 您家庭所在的地址? <input type="checkbox"/> 城市 <input type="checkbox"/> 农村 |
| 5 | 您的工作/职业? <input type="checkbox"/> 学生 <input type="checkbox"/> 公务员 <input type="checkbox"/> 教育工作者 <input type="checkbox"/> 公/私企业工作 <input type="checkbox"/> 文化传承人 <input type="checkbox"/> 其他 |
| 6 | 对水乡圩田稻作主题动画作品视觉吸引力的满意度 <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |

关于江南水乡圩田稻作主题动画满意度的调查问卷

1、问卷调查目的

本问卷作为收集江南水乡圩田稻作主题动画作品满意度信息的工具。将创作的动画作品进行展映，并通过问卷的形式征求观众的意见，得到最合适的动画作品，适合大众口味和审美要求。

2、问卷调查的内容设计

调查内容主要包括观众的基本信息、江南水乡圩田稻作主题动画作品对江南农耕文化民风民俗的表达，对江南农耕文化内涵与特征的提炼以及动画动画作品对江南农耕文化的传播等方面满意度的调查。

3、问卷调查的目标人群

人群：主要针对中国江南地区苏州市的普通群众。抽样：根据江南苏州市常居人口12748262人（数据来源为苏州市人口统计局），样本量的确定由山根太郎的公式计算得出（山根太郎，1967）在95%的置信水平下使用5%的随机化误差，因此抽出的样本数为400人，问卷时间为30分钟左右。

4、调查问卷的发放与信息收集方式

本次满意度调查问卷主要采用大家熟悉的软件“问卷星”进行问卷的发放与数据的收集和整理。问卷采用自愿原则，参与者通过使用手机或者电脑等设备直接点开问卷内容进行填写，在规定时间内回答完后直接点击提交就完成整个问卷环节。

感谢您的参与！

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

| | |
|----|---|
| 7 | <p>动画作品对江南农耕文化元素融合方式的满意程度</p> <p><input type="checkbox"/>5分表示最高级别的满意</p> <p><input type="checkbox"/>4分意味着非常满意</p> <p><input type="checkbox"/>3分表示适度满意</p> <p><input type="checkbox"/>2分表示低水平的满意</p> <p><input type="checkbox"/>1分表示最低级别的满意</p> |
| 8 | <p>对水乡圩田稻作主题动画作品艺术性呈现的满意度</p> <p><input type="checkbox"/>5分表示最高级别的满意</p> <p><input type="checkbox"/>4分意味着非常满意</p> <p><input type="checkbox"/>3分表示适度满意</p> <p><input type="checkbox"/>2分表示低水平的满意</p> <p><input type="checkbox"/>1分表示最低级别的满意</p> |
| 9 | <p>水乡圩田稻作主题动画作品对江南农耕文化民风民俗表达的满意度</p> <p><input type="checkbox"/>5分表示最高级别的满意</p> <p><input type="checkbox"/>4分意味着非常满意</p> <p><input type="checkbox"/>3分表示适度满意</p> <p><input type="checkbox"/>2分表示低水平的满意</p> <p><input type="checkbox"/>1分表示最低级别的满意</p> |
| 10 | <p>水乡圩田稻作主题动画作品对江南农耕文化内涵表达的满意度</p> <p><input type="checkbox"/>5分表示最高级别的满意</p> <p><input type="checkbox"/>4分意味着非常满意</p> <p><input type="checkbox"/>3分表示适度满意</p> <p><input type="checkbox"/>2分表示低水平的满意</p> <p><input type="checkbox"/>1分表示最低级别的满意</p> |
| 11 | <p>水乡圩田稻作主题动画对江南农耕文化生产生活面貌呈现的满意度</p> <p><input type="checkbox"/>5分表示最高级别的满意</p> <p><input type="checkbox"/>4分意味着非常满意</p> <p><input type="checkbox"/>3分表示适度满意</p> <p><input type="checkbox"/>2分表示低水平的满意</p> |

| | |
|----|--|
| | <input type="checkbox"/> 1 分表示最低级别的满意 |
| 12 | 江南农耕文化符号元素动画化表达的满意度 <input type="checkbox"/> 5 分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4 分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3 分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2 分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1 分表示最低级别的满意 |
| 13 | 水乡圩田稻作主题动画作品对江南农耕文化特征体现的满意度 <input type="checkbox"/> 5 分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4 分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3 分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2 分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1 分表示最低级别的满意 |
| 14 | 水乡圩田稻作主题动画作品对江南农耕文化传播方式的满意度 <input type="checkbox"/> 5 分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4 分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3 分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2 分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1 分表示最低级别的满意 |

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อแอนิเมชันหัวข้อเรื่อง การทำเกษตรในลุ่มแม่น้ำเจียงหนาน

คำชี้แจงข้อมูลพื้นฐานของแบบสอบถาม

1. วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันหัวข้อเรื่องการทำเกษตรในลุ่มแม่น้ำเจียงหนาน โดยจะจัดแสดงผลงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นและสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมในรูปแบบของแบบสอบถาม เพื่อให้ได้รับผลงานแอนิเมชันที่เหมาะสมที่สุด และเหมาะกับบริบทและความต้องการด้านสุนทรียภาพของผู้คน

2. การออกแบบเนื้อหาของแบบสอบถาม

เนื้อหาการสำรวจประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานของผู้ชม การแสดงออกของวัฒนธรรม การเกษตรและประเพณีพื้นบ้านเจียงหนานโดยผลงานแอนิเมชันที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการทำเกษตรในลุ่มแม่น้ำเจียงหนาน สำรวจความพึงพอใจต่อการปรับแต่งความหมายแฝงและลักษณะของวัฒนธรรม การเกษตรเจียงหนานและการเผยแพร่ผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

3. กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจแบบสอบถาม

เป้าหมายของการสำรวจนั้นมุ่งเน้นไปที่ผู้คนที่ทั่วไป นักศึกษา และผู้คนที่มียุคต่างกันในพื้นที่เจียงหนานประเทศจีน จำนวนผู้ตอบแบบสำรวจครั้งนี้ทั้งหมด 50 คน โดยแบ่งออกเป็นสามกลุ่มตามช่วงอายุ ดังนี้ วิทยาลัยหนุ่มสาวที่มีอายุ 19-39 ปี วิทยาลัยคนที่มีอายุ 40-59 ปี ผู้มีประสบการณ์ชีวิตมากมาย และวัยชราที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งจะแบ่งตามอายุเพื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม

4. การแจกจ่ายแบบสอบถามและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการสำรวจทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยวิธีการทางออนไลน์นั้นจะใช้แอปพลิเคชัน QQ ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบในรูปแบบออนไลน์และสามารถแสดงผลทางสถิติได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

1.เพศของท่าน:

- ชาย หญิง

2.อายุของท่าน:

- 19-39 ปี
 40-59 ปี
 60 ปีขึ้นไป

3.ระดับการศึกษาของท่าน

- จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายหรือต่ำกว่า
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับปวส.
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับระดับปริญญาตรี
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับระดับปริญญาโทขึ้นไป

4.ที่อยู่อาศัยของท่าน

- ในเมือง
 ชนบท

5.หน้าที่การงาน/อาชีพของท่าน

- นักเรียน
 ข้าราชการพลเรือน
 บุคลากรด้านการศึกษา
 บุคลากรในองค์กรภาครัฐ/เอกชน
 ผู้สืบทอดวัฒนธรรม
 อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

6.ระดับความพึงพอใจต่อความน่าดึงดูดใจของผลงานแอนิเมชันในหัวข้อน่าข้าวเหนียว
แห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

7.ระดับความพึงพอใจต่อวิธีการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนานของแอนิเมชัน

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

8.ระดับความพึงพอใจต่อศิลปะการนำเสนอผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวห้วยเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

9.ระดับความพึงพอใจต่อการแสดงออกของประเพณีพื้นบ้านของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวห้วยเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

10.ระดับความพึงพอใจต่อการแสดงออกของความหมายแฝงทางวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวห้วยเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

11.ระดับความพึงพอใจต่อการนำเสนอผลผลิตและวิถีชีวิตวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวเหยงเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

12.ระดับความพึงพอใจต่อการแสดงออกของการสร้างสรรค์แอนิเมชันองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

13.ระดับความพึงพอใจต่อการแสดงออกของลักษณะทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวเหยงเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

14.ระดับความพึงพอใจต่อวิธีการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านผลงานแอนิเมชันในหัวข้อนาข้าวเหยงเทียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

关于江南水乡圩田稻作主题动画创作专家满意度意见问卷

本问卷调查的基本信息说明：

1、问卷调查目的

本问卷作为收集江南水乡圩田稻作主题动画创作满意度信息的工具。将创作动画作品的前期设计内容通过问卷的形式征求专家的意见，得到最合适的动画作品原型，适合大众的口味和审美要求。

2、问卷调查的内容设计

调查内容主要包括动画作品主题是否体现江南农耕文化的思想与内涵、动画作品内容是否体现江南农耕文化的特征、动画作品的风格是否体现江南农耕文化特质以及是否体现动画的艺术性等内容。

3、调查问卷的目标人群

调查专家人数共计 4 人。

- 农业专家 1 人
- 农业部门官员 1 人
- 农耕博物馆馆长 1 人
- 动画师 1 人

4、调查问卷的发放与信息收集方式

本次满意度调查问卷主要采用大家熟悉的软件“问卷星”进行问卷的发放与数据的收集和整理。问卷采用自愿原则，参与者通过使用手机或者电脑等设备直接点开问卷内容进行填写，在规定时间内回答完后直接点击提交就完成整个问卷环节。

感谢您的参与！

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

| 序号 | 满意度问卷内容 |
|----|---|
| 1 | 动画作品主题是否体现江南地区农耕文化的思想与内涵？ <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 2 | 动画作品内容是否体现江南地区农耕文化地道的民风民俗？ <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 3 | 动画作品的美术设计风格是否符合江南农耕文化的生产生活面貌？ <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 4 | 动画作品角色造型、道具造型及场景草图设计等是否体现江南地区农耕文化的特征？ <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 5 | 动画作品的配音是否体现江南区域农耕文化的特色？ <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 |

| | |
|---|---|
| | <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 6 | 动画作品的叙事结构是否符合江南农耕的稻作规律? <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |
| 7 | 圩田稻作主题动画作品是否体现动画的艺术特征? <input type="checkbox"/> 5分表示最高级别的满意 <input type="checkbox"/> 4分意味着非常满意 <input type="checkbox"/> 3分表示适度满意 <input type="checkbox"/> 2分表示低水平的满意 <input type="checkbox"/> 1分表示最低级别的满意 |

แบบประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ ผลงานแอนิเมชันหัวข้อเรื่องการทำเกษตรในลุ่มแม่น้ำเจียงหนาน

คำชี้แจงข้อมูลพื้นฐานของแบบสอบถาม

1. วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันหัวข้อเรื่องการทำเกษตรในลุ่มแม่น้ำเจียงหนาน โดยเป็นการร้องขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาก่อนการออกแบบของการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันผ่านแบบสอบถาม ซึ่งจะได้รับต้นแบบผลงานแอนิเมชันที่เหมาะสม และเหมาะสมกับรสนิยมและความต้องการด้านสุนทรียภาพของผู้คน

2. การออกแบบเนื้อหาของแบบสอบถาม

เนื้อหาการสำรวจประกอบด้วยหัวข้อของผลงานแอนิเมชันสะท้อนความคิดและความหมายแฝงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ เนื้อหาของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ รูปแบบของผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานหรือไม่ รวมถึงการสะท้อนศิลปะของแอนิเมชัน เป็นต้น

3. กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจแบบสอบถาม

ผู้เชี่ยวชาญที่ต้องการสำรวจทั้งหมด 4 คน

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร 1 คน
- เจ้าหน้าที่กรมการเกษตร 1 คน
- ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์เกษตรกรรม 1 คน
- นักวาดแอนิเมชัน 1 คน

4. การแจกจ่ายแบบสอบถามและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การแจกจ่ายแบบสอบถามมีทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยวิธีการทางออนไลน์นั้นจะใช้แอปพลิเคชัน QQ ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบในรูปแบบออนไลน์และสามารถแสดงผลทางสถิติได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

1.หัวข้อของผลงานแอนิเมชันสะท้อนความคิดและความหมายแฝงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

2.ผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงประเพณีพื้นบ้านที่แท้จริงของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.รูปแบบการออกแบบผลงานศิลปะของผลงานแอนิเมชันสอดคล้องกับการผลิตและวิถีชีวิตของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

4.การออกแบบและสร้างตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก ตลอดจนการออกแบบฉากในผลงานแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

5.เสียงประกอบแอนิเมชันสะท้อนถึงลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

- 5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

6.โครงสร้างการเล่าเรื่องของผลงานแอนิเมชันสอดคล้องตามหลักการเกษตรของเจียงหนาน

5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด

7.ผลงานแอนิเมชันในหัวข้อการเกษตรสะท้อนถึงลักษณะทางศิลปะของแอนิเมชัน

5 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง พอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ฟังพอใจในระดับน้อยที่สุด



关于江南农耕文化的认知及保护与传承传播方式的问卷调查

本问卷调查的基本信息说明：

1. 问卷调查目的

调查大众对于江南农耕文化特征的了解程度、认知途径和期望的保护与传播方式，以及人们对于江南农耕文化的内涵、特征和价值观等方面的认知程度；了解江南农耕文化在农业现代化、工业化以及城镇化的新时代社会语境下发展和传承所存在的问题；了解人们期望对于江南农耕文化的保护形式、想获得农耕知识的途径以及现有江南农耕文化保护与传承方式的改进措施等。收集更真实的数据与资料，为后续江南农耕文化动漫化传承与传播方式创造合理性的支撑条件。

2. 问卷调查的内容设计

问题的设定主要包括单选题和多选题及部分主观题，回答形式简洁明了，便于受众作答。问卷的内容主要是根据论文的研究目的和研究问题所设计，问卷的内容主要分为以下三个部分：

(1) 对调查群体的基本信息收集，统计被调查者的性别、年龄、受教育程度、家庭成分及职业等，探究不同群体对江南农耕文化及其保护与传承发展的认知。

(2) 关于江南农耕文化特征的认知调研，调查大众对于江南农耕文化特征的熟悉程度和了解渠道，并且分析江南农耕文化出现传承危机的原因，探究江南农耕文化未来的传承传播形式与途径。

(3) 关于江南农耕文化动漫化传承与传播的调研，首先统计当前江南农耕文化的传承与传播方式，其次是分析当前江南农耕文化传承与传播方式的优劣势，最后调查受众对于当前江南农耕文化保护与传承方式的接受程度，对现有保护与传承方式的不足之处，分析受众的接受意愿，分析动漫化文化传播的语境，为江南农耕文化动漫化传承与传播提供可行方向。

3. 问卷调查的目标人群

人群：主要针对中国江南地区苏州市的普通群众。抽样：根据江南苏州市常居人口12748262人（数据来源为苏州市人口统计局），样本量的确定由山根太郎的公式计算得出（山根太郎，1967）在95%的置信水平下使用5%的随机化误差，因此抽出的样本数为400人，问卷时间为30分钟左右。

4. 调查问卷的发放与信息收集方式

本调查问卷主要采用大家熟悉的软件“问卷星”进行问卷的发放与数据的收集和整理。问卷采用自愿原则，参与者通过使用手机或者电脑等设备直接点开问卷内容进行填写，在规定时间内回答完后直接点击提交就完成整个问卷环节。

感谢您的参与！

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

| 序号 | 调查问卷内容 |
|----|---|
| 1 | 您的性别? <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 2 | 您的年龄? <input type="checkbox"/> 19岁-39岁 <input type="checkbox"/> 40岁-59岁 <input type="checkbox"/> 60岁及以上 |
| 3 | 您的受教育程度? <input type="checkbox"/> 高中及以下/在读 <input type="checkbox"/> 大专/在读 <input type="checkbox"/> 本科/在读 <input type="checkbox"/> 硕士及以上/在读 |
| 4 | 您家庭所在的地址? <input type="checkbox"/> 城市 <input type="checkbox"/> 农村 |
| 5 | 您的工作/职业? <input type="checkbox"/> 学生 <input type="checkbox"/> 公务员 <input type="checkbox"/> 教育工作者 <input type="checkbox"/> 公/私企业工作 <input type="checkbox"/> 文化传承人 <input type="checkbox"/> 其他 |
| 6 | 您了解农耕文化吗? <input type="checkbox"/> 了解 <input type="checkbox"/> 非常了解 <input type="checkbox"/> 不了解 |
| 7 | 您是通过什么方式来了解农耕文化的? (多选) <input type="checkbox"/> 家住农村 <input type="checkbox"/> 博物馆/民俗馆 <input type="checkbox"/> 学校教育/书籍 <input type="checkbox"/> 电视/网络视频 <input type="checkbox"/> 旅游 <input type="checkbox"/> 农耕采摘园 |

| | |
|----|---|
| | <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 8 | <p>您对传统农耕文化的看法?</p> <p><input type="checkbox"/>没有价值</p> <p><input type="checkbox"/>有一定价值</p> <p><input type="checkbox"/>有价值</p> <p><input type="checkbox"/>很有价值</p> |
| 9 | <p>您认为农耕文化包含哪些内容? (多选)</p> <p><input type="checkbox"/>农耕思想</p> <p><input type="checkbox"/>农耕器具</p> <p><input type="checkbox"/>农耕基础上产生的制度文化</p> <p><input type="checkbox"/>民俗文化</p> <p><input type="checkbox"/>信仰</p> <p><input type="checkbox"/>游艺</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |
| 10 | <p>你觉得传统农耕方式与机械化和信息化现代农业相比还有必要吗?</p> <p><input type="checkbox"/>有必要 <input type="checkbox"/>没必要</p> <p><input type="checkbox"/>无所谓</p> |
| 11 | <p>您觉得农耕文化正在消失吗?</p> <p><input type="checkbox"/>完全没有</p> <p><input type="checkbox"/>正在逐渐消失</p> <p><input type="checkbox"/>快完全消失</p> |
| 12 | <p>您觉得农耕文化产生危机的原因是什么吗? (多选)</p> <p><input type="checkbox"/>农业现代化</p> <p><input type="checkbox"/>社会变迁</p> <p><input type="checkbox"/>城镇化进程</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |
| 13 | <p>您认为江南农耕文化遗产保护面临哪些困难? (多选)</p> <p><input type="checkbox"/>民众缺乏保护意识</p> <p><input type="checkbox"/>农耕文化遗产的保护主题无法充分发挥作用</p> <p><input type="checkbox"/>国家出台的保护政策不健全</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |
| 14 | <p>您认为是否有必要普及农耕文化?</p> <p><input type="checkbox"/>是</p> |

| | |
|----|--|
| | <input type="checkbox"/> 否 |
| 15 | 农耕教育发展大有可为 <input type="checkbox"/> 不认同 <input type="checkbox"/> 认同 <input type="checkbox"/> 比较认同 <input type="checkbox"/> 非常认同 |
| 16 | 您认为农耕文化有哪些育人功能？ <input type="checkbox"/> 影响人们的思想价值观念和思维方式 <input type="checkbox"/> 影响人的道德意识和行为规范 <input type="checkbox"/> 没有什么育人功能 <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 17 | 您认为中国不同区域之间的农耕文化差异大吗？ <input type="checkbox"/> 大 <input type="checkbox"/> 不是很明显 <input type="checkbox"/> 不清楚 |
| 18 | 您觉得不同地区产生农耕文化差异化的原因是什么？（多选） <input type="checkbox"/> 气候 <input type="checkbox"/> 地势 <input type="checkbox"/> 文化 <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 19 | 您认为江南农耕文化有哪些显著的特征？（多选） <input type="checkbox"/> 稻作农业 <input type="checkbox"/> 水乡文化 <input type="checkbox"/> 圩田文化 <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 20 | 您认为当前江南农耕文化保护与传承的不足之处有哪些？（多选） <input type="checkbox"/> 农耕文化博物馆等有效的宣传教育场所少 <input type="checkbox"/> 处于抢救性收集保存阶段，缺乏内涵梳理 <input type="checkbox"/> 旅游过度开发 <input type="checkbox"/> 农村基础教育关注少 |

| | |
|----|---|
| | <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 21 | <p>您认为从哪些方面最能体现江南农耕文化区域特征？（多选）</p> <p><input type="checkbox"/>生产工具 <input type="checkbox"/>生活器具</p> <p><input type="checkbox"/>服装 <input type="checkbox"/>建筑</p> <p><input type="checkbox"/>农耕习俗 <input type="checkbox"/>民间艺术</p> <p><input type="checkbox"/>信仰</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |
| 22 | <p>您认为在传授农耕文化知识时什么方式最有效？</p> <p><input type="checkbox"/>课堂教授</p> <p><input type="checkbox"/>直接体验</p> <p><input type="checkbox"/>新闻媒体和网络宣传</p> <p><input type="checkbox"/>农业展和发放农耕文化科普知识</p> |
| 23 | <p>您觉得当前农耕文化的传播语境有那些？（多选）</p> <p><input type="checkbox"/>新媒体</p> <p><input type="checkbox"/>动画</p> <p><input type="checkbox"/>教育</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |
| 24 | <p>您了解动画有哪些功能？（多选）</p> <p><input type="checkbox"/>娱乐</p> <p><input type="checkbox"/>传播</p> <p><input type="checkbox"/>教育</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> |

แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ และรูปแบบในการคุ้มครอง การสืบทอด และการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา

คำชี้แจงข้อมูลพื้นฐานของแบบสอบถาม

1. วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

เพื่อสำรวจระดับความเข้าใจ ช่องทางในการรับรู้ รูปแบบในการคุ้มครองและการเผยแพร่ที่คาดหวังของประชาชนเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา รวมถึงการรับรู้ของผู้คนเกี่ยวกับความหมายแฝง ลักษณะ และคุณค่าของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา เพื่อเข้าใจถึงปัญหาที่มีอยู่ในการพัฒนาและการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาในบริบททางสังคมของยุคสมัยใหม่ของเกษตรกรรมในความทันสมัย ความเป็นอุตสาหกรรม และความเป็นเมือง เพื่อทำความเข้าใจรูปแบบการคุ้มครองวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาที่ผู้คนคาดหวัง ช่องทางในการรับรู้ด้านการเกษตร และมาตรการปรับปรุงการคุ้มครองและวิธีการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาที่มีอยู่ในปัจจุบัน จากการรวบรวมข้อมูลและวัสดุที่ตรงกับความเป็นจริงจะสามารถสร้างเงื่อนไขการสนับสนุนที่สมเหตุสมผลสำหรับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาผ่านผลงานอันมีชิ้นได้

2. การออกแบบเนื้อหาของแบบสอบถาม

การกำหนดคำถามประกอบด้วย คำถามแบบเลือกตอบข้อเดียว คำถามแบบเลือกตอบได้หลายข้อ และคำถามอัตนัยบางข้อ ซึ่งมีรูปแบบคำตอบที่กระชับและชัดเจน สะดวกต่อการให้คำตอบของผู้ตอบแบบสอบถาม เนื้อหาของแบบสอบถามได้รับการออกแบบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และคำถามการวิจัยของวิทยานิพนธ์ โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

(1) รวบรวมข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มสำรวจ ตัวอย่างเช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา องค์ประกอบทางครอบครัวและอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นต้น เพื่อสำรวจความเข้าใจ การคุ้มครอง การสืบทอด และการพัฒนาของกลุ่มต่างๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา

(2) สำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา สำรวจระดับความคุ้นเคยของประชาชนและช่องทางในการทำความเข้าใจลักษณะของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา และทำการวิเคราะห์สาเหตุของวิกฤตในการการสืบทอดของวัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนา และค้นหารูปแบบและวิธีการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาในอนาคต

(3) สำรวจเกี่ยวกับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเชิงหนาผ่าน

แอนิเมชัน ขั้นตอนแรก ทำสถิติเกี่ยวกับวิธีการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของวิธีการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในปัจจุบัน สุดท้ายจึงทำการสำรวจระดับการยอมรับในวิธีการคุ้มครองและสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในปัจจุบัน วิเคราะห์ความไม่เพียงพอในวิธีการคุ้มครองและการสืบทอดที่มีอยู่ วิเคราะห์ความตั้งใจของผู้ชมที่จะยอมรับ และวิเคราะห์บริบทของการเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านแอนิเมชัน เพื่อเป็นทิศทางที่เป็นไปได้สำหรับการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานผ่านแอนิเมชัน

3. กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจแบบสอบถาม

กลุ่มเป้าหมายของการสำรวจนี้มุ่งเป้าไปที่บุคคลทั่วไป นักศึกษาและผู้ที่อยู่ในช่วงอายุต่างกันในเขตพื้นที่เจียงหนานประเทศจีนเป็นหลัก จำนวนคนในการสำรวจนี้อยู่ที่ประมาณ 100 คน โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ลำดับตามช่วงอายุ ดังนี้ กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 19-39 ปี กลุ่มวัยกลางคนที่มีประสบการณ์ชีวิตโชกโชกโชนที่มีอายุระหว่าง 40-59 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป โดยจะแบ่งการสำรวจตามกลุ่มอายุเพื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม

4. การแจกจ่ายแบบสอบถามและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสำรวจนี้ใช้วิธีออนไลน์และออฟไลน์ร่วมกัน ซึ่งจะประกอบด้วยวิธีการแจกจ่ายออฟไลน์ การสำรวจผ่านไปรษณีย์ และการแจกจ่ายแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ โดยแบบสอบถามออนไลน์จะดำเนินการในรูปแบบของการแจกจ่ายแบบสอบถามออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน QQ ที่ทุกคนคุ้นเคย ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบในรูปแบบออนไลน์และสามารถแสดงผลทางสถิติได้ทันทีหลังจากตอบเสร็จ พร้อมกันนี้ยังสามารถแจกจ่ายแบบสอบถามในรูปแบบของการแชร์ลิงก์หน้าเว็บ และผู้ตอบแบบสอบถามสามารถกรอกคำตอบได้โดยตรงโดยคลิกที่ลิงก์ของหน้าเว็บ

ขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือ

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

1.เพศของท่าน:

- ชาย หญิง

2.อายุของท่าน:

- ต่ำกว่า 18 ปี
 19-39 ปี
 40-59 ปี
 60 ปีขึ้นไป

3.ระดับการศึกษาของท่าน:

- จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือต่ำกว่า
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับปวส.
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี
 จบการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า

4.ที่อยู่อาศัย:

- เขตตัวเมือง
 เขตชนบท

5.อาชีพ/ตำแหน่งของท่าน:

- นักศึกษา
 ข้าราชการ
 บุคลากรด้านการศึกษา
 บุคลากรของบริษัท/องค์กร
 ผู้สืบทอดวัฒนธรรม
 อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

6.ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรหรือไม่?

- เข้าใจอย่างมาก
 เข้าใจ
 ไม่เข้าใจ

7.ท่านเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรด้วยวิธีใด? (ตอบได้หลายตัวเลือก)

- อาศัยอยู่ในพื้นที่ชนบท
 พิพิธภัณฑ์/พิพิธภัณฑ์ที่บ้าน
 การเรียนการสอน/หนังสือ
 โทรทัศน์/วิทยุทางอินเทอร์เน็ต
 การท่องเที่ยว

- ส่วนการผลิตและเก็บพืชผลทางการเกษตร
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
8. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรแบบดั้งเดิม?
- เป็นวัฒนธรรมเก่าที่ไม่มีคุณค่าแล้ว
- อาจมีคุณค่าในบางประการ
- มีคุณค่า
- ทรงคุณค่าอย่างมาก
9. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมการเกษตรประกอบด้วยอะไรบ้าง? (ตอบได้หลายตัวเลือก)
- แนวคิดทางการเกษตร
- เครื่องมือทางการเกษตร
- ระบบวัฒนธรรมที่เกิดจากการเกษตร
- วัฒนธรรมพื้นบ้าน
- ความเชื่อ
- กิจกรรมการเล่นเพื่อความบันเทิง
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
10. ท่านคิดว่ามีความจำเป็นหรือไม่ที่จะเปรียบเทียบวิถีทางการเกษตรแบบดั้งเดิมกับการเกษตรสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องจักรและสารสนเทศ?
- จำเป็น
- ไม่จำเป็น
- เฉย ๆ
11. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมการเกษตรกำลังจะหายไปหรือไม่?
- ไม่เลย
- กำลังค่อย ๆ จางหายไป
- กำลังหายไปอย่างหมดสิ้น
12. ท่านคิดว่าอะไรคือสาเหตุของวิกฤตทางวัฒนธรรมการเกษตร? (ตอบได้หลายตัวเลือก)
- การเกษตรสมัยใหม่
- การเปลี่ยนแปลงทางสังคม
- กระบวนการกลายเป็นเมือง
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
13. ท่านคิดว่าอะไรคือความยากลำบากในการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมทางการเกษตรเชิงहनาน (ตอบได้หลายตัวเลือก)
- ประชาชนขาดจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์

- รูปแบบการอนุรักษ์กระแสหลักที่นำมาใช้กับมรดกวัฒนธรรมการเกษตรไม่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- นโยบายการคุ้มครองที่ออกโดยภาครัฐไม่ครอบคลุม
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
14. ท่านคิดว่าจำเป็นต้องเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรหรือไม่?
- จำเป็น
- ไม่จำเป็น
15. คุณเห็นด้วยกับแนวคิดที่ว่าการพัฒนาด้านการศึกษาเกี่ยวกับการเกษตรมีแนวโน้มเชิงศักยภาพที่ดีและควรค่าแก่การส่งเสริมหรือไม่?
- ไม่เห็นด้วย
- ค่อนข้างเห็นด้วย
- เห็นด้วย
- เห็นด้วยอย่างยิ่ง
16. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมการเกษตรมีบทบาทหน้าที่ในการปลูกฝังผู้คนอย่างไร?
- มีอิทธิพลต่อความคิด ค่านิยม และวิถีชีวิตของผู้คน
- มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางศีลธรรมและบรรทัดฐานทางพฤติกรรมของผู้คน
- ไม่มีบทบาทหน้าที่ในการปลูกฝัง
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
17. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมการเกษตรในแต่ละภูมิภาคในประเทศไทยมีความแตกต่างกันมากหรือไม่?
- แตกต่างกันมาก
- แตกต่างกันไม่มากเท่าไร
- ไม่แน่ใจ
18. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสาเหตุของความแตกต่างทางวัฒนธรรมการเกษตรในแต่ละภูมิภาค? (ตอบได้หลายตัวเลือก)
- สภาพภูมิอากาศ
- ภูมิประเทศ
- วัฒนธรรม
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____
19. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของวัฒนธรรมการเกษตรเสียงหนานมีอะไรบ้าง? (ตอบได้หลายตัวเลือก)
- รูปแบบการทำนา
- วัฒนธรรมหมู่บ้านริมแม่น้ำ
- วัฒนธรรมเขื่อนกั้นน้ำ

อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

20. ท่านคิดว่าอะไรคือข้อบกพร่องในปัจจุบันในการคุ้มครองและสืบต่อวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน? (ตอบได้หลายตัวเลือก)

สถานที่ช่วยประชาสัมพันธ์และให้การศึกษา เช่น พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรที่มีประสิทธิภาพต่ำ

อยู่ในขั้นตอนของการช่วยเหลือและขาดการจัดระเบียบความหมายแฝง

การท่องเที่ยวที่พัฒนาจนเกินไป

การให้ความสำคัญกับการศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่ชนบทที่ไม่เพียงพอ

อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

21. ท่านคิดว่าด้านใดที่สามารถสะท้อนลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในระดับภูมิภาคได้ดีที่สุด? (ตอบได้หลายตัวเลือก)

เครื่องมือในการผลิต

เครื่องใช้ในการดำรงชีวิต

เสื้อผ้า

สถาปัตยกรรม

ประเพณีการเกษตร

ศิลปะพื้นบ้าน

ความเชื่อ

อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

22. ท่านคิดว่าวิธีใดคือวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการถ่ายทอดความรู้ด้านวัฒนธรรมการเกษตร

อาจารย์ประจำหลักสูตรการเรียน

ประสบการณ์ตรง

สื่อข่าวและการเผยแพร่ออนไลน์

นิทรรศการเกษตรและเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาการประชานิยมเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตร

23. ท่านคิดว่าบริบทปัจจุบันในการเผยแพร่วัฒนธรรมการเกษตรมีอะไรบ้าง? (ตอบได้หลายตัวเลือก)

สื่อสิ่งใหม่

แอนิเมชัน

การศึกษา

อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____

24. ท่านคิดว่าสื่อแอนิเมชันมีหน้าที่อะไรบ้าง? (ตอบได้หลายตัวเลือก)

- ให้ความบันเทิง
- สื่อเผยแพร่ข้อมูล
- สื่อให้การศึกษา
- อื่น ๆ : (โปรดระบุ) _____



关于对江南农耕文化相关人士的访问采访表

本访问表的基本信息说明

1. 访问的内容

江南农耕文化的类别、特征、内涵及当代价值，当前江南农耕文化遗产的保护与传承措施，江南农耕文化遗产保护与传承的困境与原因，江南农耕文化遗产的艺术数字化保护与传承的方式与策略。

2. 访问的人物对象和数量

采访人数共计 4 人。

- 农耕博物馆馆长
- 农业专家 1 人
- 民间艺术传承人 1 人
- 农业部门官员 1 人

被访问者年龄在 30-70 岁，社会身份分别是农民、传承人、专家及官员，都是来自江南地区。

3. 访问目的

通过访谈，对江南地区农耕文化的历史渊源、发展历程、类别、内涵、特征以及价值等资料进行收集整理，对江南农耕文化的发展现状和当前保护与传承的具体措施进行深入了解与剖析，了解当前农耕文化保护与传承所面临的问题，分析江南农耕文化艺术数字化的创新性传播路径与具体措施。

4. 访问表的结构组成

采访表针对每位访谈对象设置 5 个问题，根据不同的对象从基本信息到与相关人士自身职业相关的问题、建议与看法等，均为自由开放式的问题。

5. 访问与信息收集的方式

所有访谈对象均采用当面谈谈的方式，根据访谈的问题进行一一访问，进行当场记录和录音拍照等形式进行收集信息。

感谢您的参与！

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

| 序号 | 访谈内容 |
|--------------------|--------------------------------------|
| 第一位 农耕博物馆馆长 | |
| 1 | 请您结合自身谈一下从事农耕文化保护与传承的价值有哪些？ |
| 2 | 您觉得采用博物馆进行农耕文化保护与传承的优势和不足分别是什么？ |
| 3 | 您对当前人们农耕文化遗产保护意识和国家对农耕文化遗产保护政策有哪些看法？ |
| 4 | 您对以后农耕文化遗产保护的期望是什么？有哪些未来的规划？ |
| 5 | 您对传承农耕文化遗产如何与当今的社会更好的融合、呈现当代价值怎么看？ |
| 第二位 农业专家 | |
| 1 | 请您简要介绍一下江南农耕文化遗产有哪些主要特征？和其他区域有些显著不同？ |
| 2 | 在您看来农耕文化遗产最重要的保护与传承价值有哪些？ |
| 3 | 您认为当前农耕文化遗产面临危机的原因有哪些？ |
| 4 | 在您看来如何能更好的保护与传承江南农耕文化？ |
| 5 | 您对通过动画艺术手段进行数字化保护与传承江南农耕文化遗产有什么看法？ |
| 第三位 民间艺术传承人 | |
| 1 | 请您介绍一下所从事的农耕民俗技艺和传承方面的工作经验 |
| 2 | 您所传承的农耕民俗技艺的主要特点是什么？它所传承的价值是什么？ |
| 3 | 您觉得在传承农耕民俗技艺的时候最困难的因素有哪些？ |
| 4 | 您对当前农耕民俗技艺的传播环境以及政府的扶持政策有哪些看法和建议？ |

| | |
|-------------------|---|
| 5 | 您对传统农耕民俗技艺如何更好的与现代社会相融,采用数字化手段让更多的人了解学习有什么看法? |
| 第四位 农业部门官员 | |
| 1 | 请您简要介绍下在农业学者眼中江南农耕文化的特色有哪些? |
| 2 | 请您简要分析下江南农耕文化遗产的当代价值有哪些? |
| 3 | 您觉得当前农耕文化遗产的保护与传承措施有哪些不足和有待提高的方面? |
| 4 | 政府采取了哪些措施去保护与传承江南农耕文化遗产?效果如何? |
| 5 | 您对采用动画艺术数字化手段对江南农耕文化遗产进行保护与传承以及普及教育有什么看法? |

แบบสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน

1. เนื้อหาในการสัมภาษณ์

หมวดหมู่ ลักษณะ ความหมายแฝง และคุณค่าร่วมสมัยของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน มาตรการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในปัจจุบัน ภาวะยากลำบากและสาเหตุในการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน และวิธีการและกลยุทธ์ในการคุ้มครองและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานทางดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์และจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์

ทำการสัมภาษณ์ทั้งหมด 4 คน

- ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์การเกษตร 1 คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร 1 คน
- ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน 1 คน
- เจ้าหน้าที่กรมวิชาการเกษตร 1 คน

ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุระหว่าง 30-70 ปี และมีบทบาททางสังคมเป็นเกษตรกร ผู้สืบทอด ผู้เชี่ยวชาญ และเจ้าหน้าที่จากพื้นที่เจียงหนานทั้งหมด

3. วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์

เพื่อทำการรวบรวมและจำแนกที่มาทางประวัติศาสตร์ กระบวนการพัฒนา หมวดหมู่ ความหมายแฝง ลักษณะและคุณค่าของวัฒนธรรมการเกษตรในพื้นที่เจียงหนานผ่านการสัมภาษณ์ ทำความเข้าใจเชิงลึกและการวิเคราะห์สถานะการพัฒนาของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานและมาตรการเฉพาะในปัจจุบันในการคุ้มครองและสืบทอด ทำความเข้าใจปัญหาปัจจุบันที่ต้องเผชิญด้านการคุ้มครองและการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร และวิเคราะห์เส้นทางการสื่อสารที่เป็นนวัตกรรมใหม่และมาตรการเฉพาะของการแปลงวัฒนธรรมและศิลปะการเกษตรเจียงหนานให้เป็นดิจิทัล

4. โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์กำหนดคำถามทั้งหมด 5 ข้อสำหรับผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคน โดยคำถามทุกข้อจะเป็นรูปแบบอิสระปลายเปิดตั้งแต่ข้อมูลพื้นฐานไปจนถึงคำถามที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น

5. วิธีการรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมดจะได้รับการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และจะทำการสัมภาษณ์ทีละคนตามคำถามในการสัมภาษณ์ และรวบรวมข้อมูลในรูปแบบการจดบันทึก บันทึกเสียง และภาพถ่าย

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

Mr. Yunpeng Tang

e-mail: 77299722@qq.com

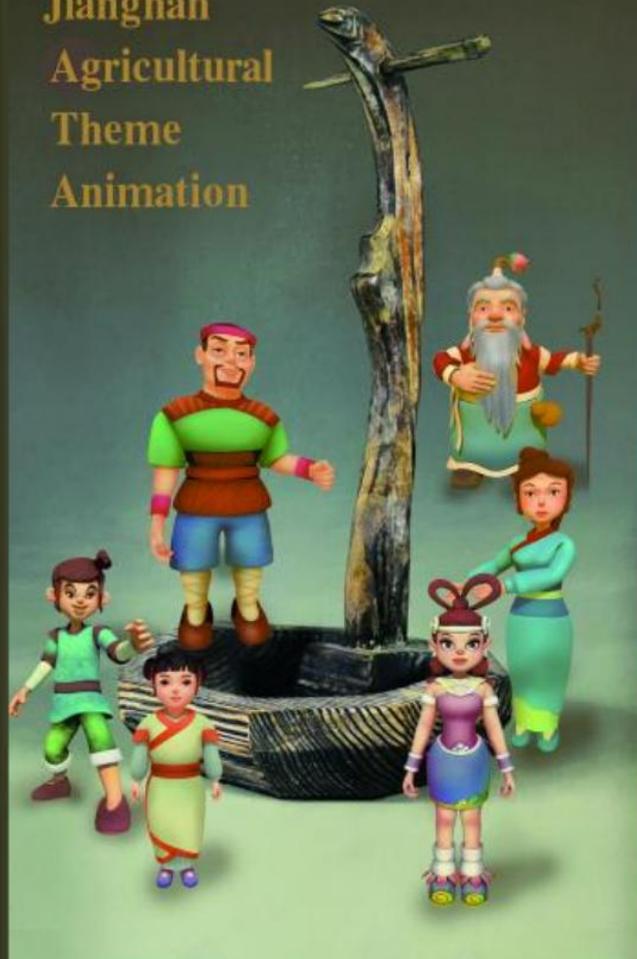
| ลำดับ | คำถาม |
|---|--|
| ผู้ให้สัมภาษณ์ท่านที่ 1: ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์การเกษตร | |
| 1 | โปรดอธิบายถึงคุณค่าในการเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินงานทั้งในด้านการอนุรักษ์และการสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรของตัวเอง? |
| 2 | ท่านคิดว่าจุดใดคือข้อดีและจุดที่ควรปรับปรุงในการใช้พิพิธภัณฑ์เพื่ออนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตร? |
| 3 | ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้คนในปัจจุบันและนโยบายระดับชาติเกี่ยวกับการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตร? |
| 4 | ท่านมีความคาดหวังอย่างไรต่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรในอนาคต? แล้วท่านมีแผนการในอนาคตเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวอย่างไร? |
| 5 | ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับวิธีที่ทำให้การสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรโดยผสมผสานเข้ากับสังคมในยุคปัจจุบันมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและนำไปสู่การนำเสนอคุณค่าเชิงร่วมสมัยของวัฒนธรรมดังกล่าวได้ดียิ่งขึ้น? |
| ผู้ให้สัมภาษณ์ท่านที่ 2: ผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตร | |
| 1 | โปรดอธิบายถึงคุณลักษณะหลักของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเชิงนิเวศน์ว่าเป็นอย่างไร? และแตกต่างจากภูมิภาคอื่นอย่างไร? |
| 2 | ในมุมมองของท่าน คุณค่าด้านการอนุรักษ์และการสืบทอดที่สำคัญที่สุดของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรคืออะไร? |
| 3 | ท่านคิดว่าเหตุใดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรในปัจจุบันจึงอยู่ในภาวะวิกฤติ? |
| 4 | ท่านคิดว่าจะสามารถอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมการเกษตรเชิงนิเวศน์ให้ดียิ่งขึ้นได้อย่างไร? |
| 5 | ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเชิงนิเวศน์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบสื่อศิลปะแอนิเมชัน? |
| ผู้ให้สัมภาษณ์ท่านที่ 3: ผู้สืบทอดศิลปะพื้นบ้าน | |
| 1 | โปรดอธิบายเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการสืบทอดและการใช้ทักษะหัตถศิลป์ทางการเกษตรพื้นบ้าน? |
| 2 | ลักษณะสำคัญของทักษะหัตถศิลป์ทางการเกษตรพื้นบ้านที่ท่านเป็นผู้สืบทอดเป็นอย่างไร? มีคุณค่าในการสืบทอดอย่างไร? |
| 3 | ท่านคิดว่าปัจจัยใดที่ยากที่สุดในการสืบทอดทักษะหัตถศิลป์ทางการเกษตรพื้นบ้าน? |
| 4 | ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมด้านการเผยแพร่ |

| | |
|--|--|
| | ทักษะทัศนศิลป์ทางการเกษตรที่บ้านในปัจจุบันและนโยบายสนับสนุนของรัฐบาล? |
| 5 | ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับวิธีการผสมผสานทักษะทัศนศิลป์ทางการเกษตรที่บ้านดั้งเดิมเข้ากับสังคมสมัยใหม่และใช้วิธีการทางเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ผู้คนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมดั้งเดิมนี้ได้มากขึ้น? |
| ผู้ให้สัมภาษณ์ท่านที่ 4: เจ้าหน้าที่กรมวิชาการเกษตร | |
| 1 | โปรดอธิบายถึงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานในมุมมองของนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรโดยสังเขป? |
| 2 | โปรดวิเคราะห์คุณค่าร่วมสมัยของมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนานโดยสังเขป? |
| 3 | ท่านคิดว่าจุดใดคือส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาในมาตรการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมทางการเกษตรในปัจจุบัน? |
| 4 | รัฐบาลใช้มาตรการใดเพื่อคุ้มครองและสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน? แล้วผลลัพธ์เป็นอย่างไร? |
| 5 | ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกวัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการศึกษาให้ความรู้อย่างแพร่หลายด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบสื่อศิลปะแอนิเมชัน? |



ภาคผนวก ข
การจัดแสดงผลงาน

Jiangnan Agricultural Theme Animation



Opening Ceremony
Time:

01.16/08:30

Event Address:

Art Museum Of Wenyiduo

Exhibition time:

16–26 January 2024

Cooperative
Institutions:

Burapha University
Faculty of Fine Applied Arts





Burapha University
Faculty of Fine Applied Arts



Burapha University
Faculty of Fine Applied Arts







ภาคผนวก ค
เอกสารราชการ

**International Information & Engineering
Technology Association**
#2020, Scotia Place Tower One, 10060 Jasper Avenue, Edmonton,
AB T5J 3R8, Canada
Tel: + 1 825 436 9306
www.iieta.org



Acceptance Letter

Revue d'Intelligence Artificielle

March 12, 2024

Yunpeng Tang, Bunchoo Bunlikhitsiri, Poradee Panthupakorn

Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University, Chonburi 20000, Thailand

Dear Yunpeng Tang

MS: Enhancing 3D Animation Through AI: Leveraging Computer Vision and Neural Networks

I am pleased to inform you that as per the recommendation of the editorial board, your above-mentioned manuscript has been accepted for publication in *Revue d'Intelligence Artificielle* (ISSN 0992-499X).

Please note the following points, and ensure compliance:

- 1) Page proofs of your paper will also be sent to you for minor corrections and approval.
- 2) Provide us with the institutional email addresses of all authors, or other business email addresses that can be found on Google. At the same time, please provide the ORCID numbers of all authors.
- 3) Provide the complete institutional information for all authors, including the college/department, university, city, postal code, and country.
- 4) The corresponding author would receive a PDF of the published paper.
- 5) After a paper has been accepted, it is not permissible to add, remove, or change the order of authors. (Exceptions can be made only if there are credible reasons, and it also requires an official stamped document from the relevant department of the author's institution, sent from an official email address.)
- 6) If plagiarism is detected in an author's paper, the paper will be retracted before publication and will not be published. The publication fee paid by the author will not be refunded. If plagiarism is discovered after publication, the paper will be retracted, and we will notify the author's institution. Furthermore, the publication fee will not be refunded.

It is recommended that you cite this and other published works from International Information and Engineering Technology Association (www.iieta.org) in your papers to be published in other journals.

Yours sincerely,

Date: March 12, 2024
Place: Edmonton, Canada





International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews, ISSN: 2985-2730
DR.KEN Institute of Academic Development and Promotion.
 No. 139/26 Theenanon Road, Talad Sub-district, Mueang Mahasarakham District,
 Mahasarakham Province, Thailand, 44000 Tel: +66946398978.
 Website: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/index>



No. IJSASR.058

Date: 29 February 2024

Acceptance Letter

Dear: **Tang Yunpeng, Bunchoo Bunlikhitsiri, and Poradee Panthupakorn**

Paper Title: **Identities of Farming Culture in Jiangnan: The Creation of Animation to Inherit Folk Customs of Polder Rice Farming in Water Towns**

This is to enlighten you that the above manuscript was reviewed and appraised by the reviewer committee members of the **International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews (online)** [IJSASR], Old ISSN 2774-0366 (Online): New ISSN 2985-2730 (Online), indexed by **Thai Journal Citation Index Centre (TCI) Tier 2, DOI Crossref Member, and ResearchGate**. It is acceptable for the purpose of publication in the IJSASR, which will be available in Volume 4 Issue 4 (July-August 2024) at <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/about>

Sincerely

Asst. Prof. Dr. Sanya Kenaphoom
Editor-In-Chief



DR.KEN Institute of Academic Development and Promotion

No. 139/26 Theenanon Road, Talad Sub-district, Mueang Mahasarakham District,
 Mahasarakham Province, Thailand, 44000 Tel: +66946398978. E-mail: dr.keninstitute@gmail.com
 Website: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/index>



เลขที่ IRB4-225/2566

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย: G-HU 210/2566

โครงการวิจัยเรื่อง: อุตลักษณ์วัฒนธรรมการเกษตรเจียงหนาน: การสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อการสืบทอดประเพณีพื้นบ้าน
เรื่องนาข้าวเหวยเถียนแห่งหมู่บ้านน้ำ

หัวหน้าโครงการวิจัย: MR.YUNPENG TANG

หน่วยงานที่สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก (งานนิพนธ์/ วิทยานิพนธ์/ ดุษฎีนิพนธ์):

อาจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ หน่วยงานที่สังกัด คณะศิลปกรรมศาสตร์

วิธีทบทวน: Exemption Expedited Full board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

- | | |
|---|---|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | ฉบับที่ 1 วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย | ฉบับที่ 1 วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566 |
| 4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566 |
| 5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form) แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง | ฉบับที่ 1 วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566 |
| 6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) | ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. - |

วันที่รับรอง : วันที่ 22 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566

วันที่หมดอายุ : วันที่ 22 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567

(ดร.พิมลพรรณ เลิศล้ำ)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สำหรับโครงการวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษา และระดับปริญญาตรี
ชุดที่ 4 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

**หมายเหตุ การรับรองนี้มีรายละเอียดตามที่ระบุไว้ด้านหลังเอกสารรับรอง **

ประวัติย่อของผู้วิจัย

| | |
|---------------------------|---|
| ชื่อ-สกุล | Yunpeng Tang |
| วัน เดือน ปี เกิด | 27 October 1980 |
| สถานที่เกิด | Shan Dong, China |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน | Huanggang City, Hubei Province, China |
| ตำแหน่งและประวัติการทำงาน | University Teachers |
| ประวัติการศึกษา | <p>Graduated from Shanxi University of Science and Technology in July 2006 with a bachelor's degree</p> <p>Graduated from Hubei University of Technology in June 2014 with a master's degree</p> <p>In December 2019, he studied at Jibe International University in Japan</p> |
| รางวัลหรือทุนการศึกษา | <p>The work "Snow Hall" won the Silver Award of 2019 INTERNATIONAL INVITATION EXHIBITION</p> <p>Guided students' works to win more than 20 national awards in the National College Students Competition</p> <p>Won the first prize of the sixth teaching achievement of Huanggang Normal University</p> <p>Awarded the Excellent Instructor of the Excellent Works Exhibition of Teachers and Students of Design Disciplines in Chinese Universities in 2022 "Milan Design Week"</p> <p>Won the "Xinguang Award" Excellent Instructor Award of the Ninth International Original Animation Competition in Xi'an, China</p> |