

การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง
จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
Development of Tourism Media for Ban Sonuan Nok Community,
Huai Rat District, Buriram Province With Augmented Reality Technology
Interpolating 2D Animation Cartoon

จิรวดี โยรัมย์¹ สริดา เกษนอก² ศุภรัตน์ อยู่เย็น³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Jirawadee.yr@bru.ac.th¹, sarida.katenok@bru.ac.th², suparat.you@bru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านสนวนนอกอำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Positive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้อินเตอร์เน็ตเป็นแบบสอบถามแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ที่ผ่านการหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1.ผลการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อที่สามารถเรียนรู้และเข้าใจด้วยตนเองได้ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้การท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชน 2.ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสื่อที่มีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อยู่ในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 โดยด้านที่ความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 และด้านที่มีความพึงพอใจต่ำสุด คือ ด้านเสียง อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00

คำสำคัญ: สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว, บ้านสนวนนอก, เทคโนโลยีความจริงเสริม

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) To develop The tourism promotion media for Ban Sanuan community, Huai Rat District, Buriram Province with augmented reality technology Including 2D animation and 2) To study tourism 'satisfaction in learning by using The tourism promotion media for Ban Sanuan community, Huai Rat District, Buriram Province with augmented reality technology Including 2D animation. The samples were 50 tourism by positive sampling. The instrument used The questionnaire was the 5 points rated scales (Rating Scale). The statistics used in data analysis were mean and standard deviation

The research findings showed that 1) the tourism promotion media for Ban Sanuan community, Huai Rat District, Buriram Province with augmented reality technology Including 2D animation as a medium that can be learned and understood for themselves and Increase the interest in learning community-based tourism. 2) the tourism 'satisfaction by used of The tourism promotion media for Ban Sanuan community, Huai Rat District, Buriram Province with augmented reality technology Including 2D animation, the average score was at 4.10. The highest was the content ,the average score was at 4.15. The second was the design,the average score was at 4.14 and The lowest was the sound, the average score was at 4.10.

Keyword: Tourism promotion material, Ban Sanuan community, Augmented reality technology

บทนำ

บ้านสนวนนอก เป็นชุมชนเขมรท้องถิ่น รู้จักกันดีในฐานะแหล่งท่องเที่ยวชุมชนที่มีชื่อเสียงด้านการจัดการท่องเที่ยวของจังหวัด และยังได้รับการคัดเลือกให้เป็นชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์ของกระทรวงวัฒนธรรมเป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งขึ้นเมื่อประมาณ 150 ปีก่อนมีประเพณีและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เชื้อสายชาติพันธุ์เขมร (สยามรัฐ, 2562) นอกจากนี้ ชาวบ้านสนวนนอกได้ร่วมกันอนุรักษ์อาชีพการทอผ้าไหม เป็นอีกหนึ่งจุดขายที่นักท่องเที่ยวนิยมชมชอบเมื่อมาเยือนถึงเรือน จะได้เห็นภูมิปัญญาท้องถิ่นทุกขั้นตอนของการผลิตผ้าไหมที่สวยงามหลากหลายลวดลาย มีจุดเด่นตรงที่ขายผ้าเป็นสีแดง เป็นจุดแรก ๆ ที่มีเสน่ห์ของชุมชนไว้ต้อนรับนักท่องเที่ยว นอกจากศูนย์ทอผ้าไหมแล้ว ยังได้เรียนรู้ฐานบ้านนกและปั้น แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ฐานจักสาน ฐานบ้านกระดิ่ง ชมกระบวนการทำกระดิ่งจากไม้ วัสดุที่ได้จากท้องถิ่น และชมเกษตรแบบผสมผสานที่ฐานเศรษฐกิจพอเพียง

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาค้นคว้า นำเอาเทคโนโลยีความจริงเสริมมาถ่ายทอดเรื่องราวการท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชน และได้การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ มีเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology AR) ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้ และเข้าใจด้วยตนเองได้ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ การท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชนที่ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงบรรยากาศแบบชนบท เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในชุมชน ความเป็นอยู่ วัฒนธรรมของชุมชน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ได้ถูกนิยามขึ้นโดย Ronald T. Azuma ซึ่งเป็นผู้คิดค้น เป็นเทคโนโลยีที่ผสานโลกแห่งความจริง และโลกเสมือน (Real and Virtual Environment) ไว้ด้วยกัน โดยใช้วิธีซ้อนภาพสองมิติ หรือสามมิติ ที่อยู่ในโลกเสมือนให้อยู่บนภาพที่เห็นจริง ที่สามารถโต้ตอบได้ทันที (Interactive in Real Time) ปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการนำเสนอข้อมูลทางด้านต่าง ๆ มีเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มีลักษณะเด่นในเรื่องของการสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับกลุ่มผู้บริโภคที่มีความสนใจในการรับรู้ข้อมูลสินค้า โดยใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ในหลากหลายรูปแบบก่อนการสั่งซื้อสินค้า ซึ่งถือเป็น โอกาสของนักการตลาดที่จะสร้างโอกาสการขายสินค้า รวมถึงโอกาสของการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภค (Customer Engagement) ในการสร้างกลไกหรือช่องทางทางการตลาด

เพื่อให้ผู้ใช้สินค้ามีการติดต่อสื่อสารกับทางบริษัทเพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันมีความสนใจนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมนี้มาใช้กันอย่างมากมาย ในส่วนนี้ขออธิบายถึงการประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมใน 3 ด้านคือ ด้านการศึกษา (Education) ด้านการท่องเที่ยว (Tourism) และด้านโฆษณา (Advertising)

2.1.2 การท่องเที่ยวชุมชน

การท่องเที่ยวชุมชน (Community Tourism) คือการท่องเที่ยวที่อาศัยองค์ประกอบของชุมชนที่มีอยู่แล้วหรือศักยภาพเป็นต้นทุน โดยมีผู้ประกอบการหรือภาครัฐจัดการหรือส่งเสริมให้เข้ามาให้ท่องเที่ยวในชุมชน เป็นการเรียกสถานการณ์การท่องเที่ยวในมิติเชิงพื้นที่ที่เกิดมีการท่องเที่ยวโดยเน้นการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในบริเวณชุมชนที่มีผู้อยู่อาศัยโดยนักท่องเที่ยวเป็นผู้นมาเยือน (Guest) ส่วนประชาชนในชุมชนเป็นเสมือนเจ้าบ้าน (Host) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นมาเยือนกับเจ้าบ้านนั้น โดยทั่วไปเรามักมองในฐานะผู้ให้บริการหรือจำหน่ายสินค้าแต่ในมุมมองของมานุษยวิทยาแล้ว การท่องเที่ยวเป็นมากกว่าการค้าการขายเพราะยังเป็นการเชื่อมโยงและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (พิมพ์ระวี วิจารณ์รุ่งสัจ, 2553)

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิติศักดิ์ เจริญรูป (2560) ได้ทำการประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว : กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย แบบในการพัฒนางานวิจัย โดยมีเนื้อหาประกอบด้วยประวัติความเป็นมา ศาสนาสถานที่สำคัญภายในวัดพระแก้วนำเสนอข้อมูลให้กับนักท่องเที่ยวใน 2 ลักษณะ คือ 1) นำเสนอความเป็นจริงเสริมจากหนังสือ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นสถานที่ท่องเที่ยวจริงผ่านวิดีโอที่จัดทำขึ้นในรูปแบบ 3 ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน โดยใช้การอ่านสัญลักษณ์ (รูปภาพ) จากหนังสือ และ 2) นำเสนอความเป็นจริงเสริมจากภาพสถานที่จริง เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจประวัติ รวมถึงข้อมูลศาสนสถานภายในวัดพระแก้วเพิ่มมากขึ้นเป็นภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจความพึงพอใจของการใช้แอปพลิเคชันกับนักท่องเที่ยวโดยการใช้แบบสอบถาม ผลการสำรวจพบว่ามีมีความพึงพอใจในระดับมาก

ณัฐชา กิตติกำจร (2561) ได้ทำการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อการสื่อสารองค์กรสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับดี ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและด้านสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับดี 2) ความพึงพอใจสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อการสื่อสารองค์กรโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) การยอมรับสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อการสื่อสารองค์กรสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยใช้ได้ใช้กระบวนการ ADDIE Moodle ดังนี้ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2552)

1.1 การวิเคราะห์ (Analysis) วิเคราะห์ปัญหาของการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ โดยการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลในมิติต่าง ๆ

1.2 การออกแบบ (Design) กำหนดเป้าหมาย จุดประสงค์ จัดลำดับ ออกแบบโปรแกรม เขียนเรื่องราวและเหตุการณ์ของสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์

1.3 การพัฒนา (Development) พัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์และทดสอบโปรแกรม

1.4 การนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน

1.5 การประเมินผล (Evaluation) ประเมินความพึงพอใจมีต่อการใช้สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา เท่ากับ 0.67 กับกลุ่มเป้าหมายผ่าน Google Form

2. กลุ่มเป้าหมาย

นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Positive Sampling)

3. เครื่องมือการวิจัย

แบบประเมินความพึงพอใจมีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (พิสุทธา อาริราษฎร์, 2550) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอยะรัง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีตัวอย่างหน้าจอแสดงดังภาพที่ 1 – 4



ภาพที่ 1 หน้าจอเริ่มต้น



ภาพที่ 2 หน้าจอแสดงเมนูหลัก



ภาพที่ 3 หน้าจอสแกน AR



ภาพที่ 4 หน้าจอแสดงฐานต่าง ๆ

สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอยะราช จังหวัดบุรีรัมย์ นำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเรียนรู้และเข้าใจด้วยตนเองได้ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้การท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชน

2. ผลการประเมินความพึงพอใจมีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอยะราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอยะราช จังหวัดบุรีรัมย์

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบ			
1.1 การออกแบบจอภาพแต่ละกรอบเป็นมาตรฐานเดียวกัน	4.06	0.62	พอใจมาก
1.2 หน้าจอสวยงาม	4.28	0.76	พอใจมาก
1.4 มีภาพประกอบเสียงดนตรี	4.06	0.69	พอใจมาก
1.5 ปุ่มต่าง ๆ ใช้งานง่าย ไวในตำแหน่งที่เหมาะสม	4.26	0.69	พอใจมาก
1.6 มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม	4.08	0.78	พอใจมาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2. ด้านตัวอักษร			
2.1 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ชัดเจนและอ่านง่าย	4.10	0.58	พอใจมาก
2.2 ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความ	4.12	0.75	พอใจมาก
2.3 ความถูกต้องของข้อความตามหลักของภาษา	4.00	0.73	พอใจมาก
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.20	0.64	พอใจมาก
3.2 เนื้อหามีความเหมาะสม	4.10	0.79	พอใจมาก
4. ด้านเสียง			
4.1 เสียงอธิบายถูกต้องและชัดเจน	4.18	0.75	พอใจมาก
4.2 ระดับความดังสม่ำเสมอของเสียง	3.88	0.77	พอใจมาก

4.3 ระดับความดังของเสียงดนตรีที่ใช้	3.94	0.74	พอใจมาก
รวมเฉลี่ย	4.10	0.72	พอใจมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จากจำนวนผู้ประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 50 คน โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 โดยด้านที่ความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 และด้านที่มีความพึงพอใจต่ำสุด คือ ด้านเสียง อยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75

อภิปรายผลการวิจัย

1. การสร้างสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า เป็นไปตามวัตถุประสงค์และแผนการดำเนินงานของการวิจัย ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ การท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชนที่ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงบรรยากาศแบบชนบท เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในชุมชนความเป็นอยู่ วัฒนธรรมของชุมชน ทั้งนี้เนื่องมาจาก ในการพัฒนาสื่อมีขั้นตอนกระบวนการออกแบบด้วยกระบวนการ ADDIE Model ซึ่งผ่านการวิเคราะห์ ออกแบบอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับ นิตยศักดิ์ เจริญรูป (2560) ได้ทำการประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสมือนเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว : กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย นำเสนอความเป็นจริงเสมือนจากหนังสือ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นสถานที่ท่องเที่ยวจริงผ่านวิดีโอ นำเสนอความเป็นจริงเสมือนจากภาพสถานที่จริง ซึ่งเหมาะสมกับผู้รับชม
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกด้าน โดยด้านที่ความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านเนื้อหา รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ และด้านที่ความพึงพอใจต่ำสุด คือ ด้านเสียง ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาปัญหาและทำการออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับสถานที่ให้ความรู้เสมือนไปท่องเที่ยวจริงและยังมีการสอดแทรกเทคโนโลยีความจริงเสมือนเพื่อเพิ่มความสมจริงมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้รับชมทำให้มีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับ ณัฐชา กิตติกำจร (2561) ได้ทำการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อการสื่อสารองค์กรสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อการสื่อสารองค์กรโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรปรับเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้ผลิตสื่อและทำให้อยู่ในรูปแบบความจริงเสมือน (Virtual Reality) เพื่อความหลากหลาย และความน่าสนใจของสื่อ

เอกสารอ้างอิง

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2552). *Information Management*. สืบค้นจาก <http://infowalailak.bl.ogspot.com/2009/01>

/addie-model.html

- ณัฐชา กิตติกำจร. (2561). *การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อการสื่อสารองค์กรสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. งานวิจัย กองประชาสัมพันธ์. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- นิติศักดิ์ เจริญรูป. (2560). *การประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว: กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย*. งานวิจัย คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.
- พิมพ์ระวี วิจารณ์รุ่งสัจย์. (2553). *การท่องเที่ยวชุมชน*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรี้นติ้งเฮ้าส์.
- พิสุทธา อาธิราษฎร์. (2550). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. มหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.
- สยามรัฐ. (2562). *บ้านสวนนอก ชุมชนคุณธรรมมาต้นแบบ วิถีเขมรอีสานใต้*. สืบค้นจาก <https://siamrath.co.th/n/37201>