

การพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์
เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

Development of Game to Promote Food Tourism of Buriram about
Adventure in Food World.

พงศ์ศักดิ์ สีตามาตร¹ปฐุม ชฎารัตนฐิติ² และ วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม^{3*}

Pongsak Sidamat¹ Purim Chadarattanathiti and Warinpihat Wacharapongkasem^{3*}

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์^{1,2,3}

pongsak147585@hotmail.co.th¹, phurim.cr@bru.ac.th², warinpihat.wp@bru.ac.th^{3*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร 2) ศึกษาผลการประเมินคุณภาพของเกม 2 มิติและ 3) ศึกษาผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นที่มีต่อเกม 2 มิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้เกม 2 มิติ ประเภทแพลตฟอร์ม พบว่า การพัฒนาเกมโดยการใช้โปรแกรม Construct 2 ทำให้การพัฒนาเกมออกมาได้ดี โดยการใช้งานโปรแกรมนั้นทำให้เกมมีลักษณะการทำงานที่หลากหลาย มีความน่าสนใจและสร้างแรงดึงดูดให้ผู้เล่นเกมได้อย่างไม่เกิดความเบื่อหน่าย 2) การศึกษาผลการทดลองใช้เกมที่ประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพของเกมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) และ 3) ผลการศึกษาการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมโดยผู้เล่น พบว่า ภาพรวมของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.68)

คำสำคัญ: เกม 2 มิติ, เกมผจญภัย, แหล่งท่องเที่ยวเชิงอาหาร, บุรีรัมย์

ABSTRACT

The purposes of the research were to the development of the game to promote food tourism of Buriram about adventure in the food world., to study the results of the evaluation of the quality of the 2D game, and to study the satisfaction assessment results of experts and a sample of players towards 2D games.

The research findings showed that 1) The game development was as successful by using the Construct 2 program makes the game development effectively work, 2) The results of the study of game performance evaluated by experts found that the game performance was at a very high level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67), 3) A study of experimental results of a game to promote food tourism of Buriram about adventure in the food world. Satisfaction is at a high level ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.68).

Keyword: 2D Game, Adventure Game, Food Tourism, Buriram

บทนำ

การท่องเที่ยวก็มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งหนึ่งในรูปแบบนั้นก็คือการท่องเที่ยวเชิงอาหาร อาหารในแหล่งท่องเที่ยว เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักท่องเที่ยวเดินทางมายังแหล่งท่องเที่ยวและเกิดการบริโภคอาหารซึ่งมีปัจจัยต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นส่วนผสมของอาหาร เครื่องปรุง เครื่องเทศ วัตถุดิบ หรือรสชาติของอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ ด้านกระบวนการหรือกรรมวิธีการปรุงอาหาร การทำให้อาหารสะอาด ไม่มีสิ่งปนเปื้อน กรรมวิธีการปรุงสุกสุก ลักษณะ ด้านความหลากหลายของอาหาร เอกลักษณ์ของอาหารประจำท้องถิ่น หรือ อาหารประจำชาติ รวมถึงราคา ปริมาณ และคุณภาพของอาหารในแหล่งท่องเที่ยว (เบญจมาภรณ์ ชานาญา, 2562)

ในขณะที่สถานการณ์ทางการท่องเที่ยวของจังหวัดบุรีรัมย์ เมื่อในอดีตจังหวัดบุรีรัมย์เป็นจังหวัดที่ไม่ใช่เป้าหมายของการท่องเที่ยว จังหวัดบุรีรัมย์มีเพียงสถานที่ท่องเที่ยวที่ขึ้นชื่อประจำจังหวัดด้านประวัติศาสตร์ที่เป็นโบราณสถาน นั่นก็คือ ประสาทหินเขาพนมรุ้งและปราสาทเมืองต่ำ แต่ในปัจจุบันจังหวัดบุรีรัมย์กลายเป็นเป้าหมายของการท่องเที่ยวในลำดับต้น ๆ ของประเทศ และจังหวัดอื่นกลายเป็นเป้าหมายรองลงมาต่อจากจังหวัดบุรีรัมย์ (สุทธิชัย โฉนารายณ์ และคณะ, 2561) นอกจากนี้จะมีสถานที่ท่องเที่ยวที่หลากหลายแล้วนั้น ยังมีอาหารที่ขึ้นชื่อประจำจังหวัด เช่น ลูกชิ้นยี่นกิน กระยาสารท กุ้งจ่อม กล้วยฉาบ เป็นต้น อาหารเหล่านี้เป็นสิ่งที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างดี เพราะช่วยดึงดูดความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมจุดเด่นของอาหารเหล่านี้

เพียงแต่การประชาสัมพันธ์นั้นยังคงใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อโฆษณาทั้งในส่วนของออฟไลน์และออนไลน์ แต่ปัจจุบันนอกจากจะมีสื่อโฆษณาในส่วนของออฟไลน์และออนไลน์แล้ว ยังมีเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว เพราะเป็นสื่อที่ได้ทั้งความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน ผีกความคิด ทักษะการเรียนรู้ และยังได้ความรู้ใหม่ ๆ ในระหว่างการเล่น (อริฮาวี เจ๊ะสะแม และคณะ, 2560)

จากความสำคัญดังกล่าวผู้พัฒนาจึงมีแนวคิดว่าการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารผ่านเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะการนำเอาเกมและอาหารประจำท้องถิ่นมาผนวกเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าถึงอาหารของท้องถิ่นได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งเกิดความสนใจจากการสื่อออกมาผ่านภาพ เสียงและเนื้อหาของเกม ผู้พัฒนาจึงได้มีแนวความคิดที่จะพัฒนาการพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผงูภัยในโลกอาหาร เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารภายในจังหวัดบุรีรัมย์ และเป็นสื่อที่ให้ความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมกัน

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผงูภัยในโลก
- 1.2 เพื่อประเมินผลคุณภาพของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผงูภัยในโลกอาหาร โดยผู้เชี่ยวชาญ
- 1.3 เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจต่อการใช้งานเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผงูภัยในโลกอาหาร จากผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงอาหารมีคุณค่ามากกว่าแค่การชิมอาหารเด็ดเมนูดังตามแหล่งท่องเที่ยว แต่ยังคงครอบคลุมไปถึงการผลิต (เช่น การท่องเที่ยวเชิงเกษตร เยี่ยมชมแหล่งผลิตแบบพื้นถิ่น) ไปจนถึงขั้นหลังการบริโภค (เช่น การผลิตสินค้าที่ระลึกเพิ่มมูลค่า หรือแม้แต่การจัดการเศษอาหารเหลือทิ้ง) ด้วยความต่อเนื่องนี้จะเป็นโอกาสอันดีให้นักท่องเที่ยวได้เติมเต็มประสบการณ์และสัมผัสกิจกรรมท่องเที่ยวอันหลากหลายที่เกี่ยวข้องเนื่องมาจากอาหาร ซึ่งจะยังประโยชน์

ให้เกิดกับสังคมเศรษฐกิจของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (National Geographic ฉบับภาษาไทย, 2565)

สมบัติ สวัสดิ์ผล (2560) ได้กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น และใช้เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับฝึกทักษะตามวัตถุประสงค์ของแต่ละเกมให้มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยเกมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างสัมผัสใหม่ให้กับผู้เล่นแตกต่างจากสื่อรูปแบบเดิมด้วย 3 คุณสมบัติ ดังนี้ 1. Hypermediacy หมายถึง ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับความหลากหลายของฉาก คำสั่ง ขั้นตอน การเล่น มุมมองภาพ แสง สี และเสียง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ ทำให้เกมสามารถสื่อสารกับผู้เล่นได้ในหลากหลายมิติ และทำให้ได้สัมผัสถึงความรู้สึกมีชีวิตของเกมคอมพิวเตอร์ 2. Transparent Immediacy หมายถึง การที่ผู้เล่นจะสามารถมีส่วนร่วมกับเกมได้มากขึ้น สัมผัสกับเกมได้อย่างใกล้ชิด เป็นธรรมชาติ เช่น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น ระวัง คล้อยตามไปกับเกม เหมือนเข้าไปมีชีวิตอยู่ในเกม ไม่รู้สึกถึงหน้าจอที่ขวางกั้นอยู่ 3. Remediation หมายถึง สื่อใหม่ยังคงคุณสมบัติของสื่อแบบเดิมอยู่ แต่จะมีคุณสมบัติใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น และทำให้แตกต่างไปจากสื่อในรูปแบบเดิม ตัวอย่างเช่น เกมคอมพิวเตอร์สามารถจำลองรูปแบบ การนำเสนอภาพมุมมอง การเล่าเรื่องราว และการเคลื่อนไหวของตัวละครมาจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ แต่ทำได้มากกว่าในเรื่องของความเป็นสามมิติ การจำลอง (Simulation) และการโต้ตอบกับผู้เล่น (Interactive)

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ได้ศึกษาและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จากการทดสอบผู้เล่นที่เป็นเยาวชน 30 คน เล่นเกมและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่น พบว่าการออกแบบบทเรียนเน้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในกิจกรรมเล็ก ๆ ที่สร้างขึ้น นำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ยั่งยืน

ปราโมทย์ สาราณวงศ์ และคณะ (2560) ได้ทำการพัฒนาเกมสองมิติเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น จากการทดสอบผู้เล่นจำนวน 66 คน เล่นเกม พร้อมทั้งตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่น พบว่า ผู้เล่นมีผลการวัดความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยประสิทธิภาพของสื่อเกมสองมิตินี้ มีค่า 82.50/85.00 และผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อเกมอยู่ในระดับมาก

ทศพร ลิ่มดำเนิน (2560) ได้จัดทำโครงการ แนวทางการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอาหารกรณีศึกษาคลองดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี การศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอาหารกรณีศึกษาคลองดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี ผลการศึกษาพบว่า มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบสถานที่ท่องเที่ยว กิจกรรม เทศกาล งานประเพณีที่จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี และแนวทางการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอาหาร พบว่าสนับสนุนด้านการประชาสัมพันธ์ และการพัฒนาระดับมาตรฐานร้านอาหาร ให้ถูกสุขลักษณะ และตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ในการวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ทำการประยุกต์ใช้การพัฒนาระบบแบบ ADDIE Model มาเป็นแนวทางการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผงงภัยในโลกอาหาร โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาความเป็นไปได้ และกำหนดปัญหาของระบบ เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมา โดยเริ่มจากการวิเคราะห์จุดประสงค์ในการพัฒนาเกม เนื้อหาเรื่องราวของเกมที่ต้องการจะสื่อให้ผู้เล่นได้ทราบ จากนั้นจะทำการวิเคราะห์หว่าด้าน สิ่งของ ศัตรู ตัวละคร และไอเทมนั้นจะทำการออกแบบในรูปแบบใดเพื่อให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน เมื่อได้รูปแบบการออกแบบแล้ว ต่อไปคือการกำหนดเป้าหมายของเกม เช่น ภารกิจหรือจุดมุ่งหมายของเกมที่ต้องการจะให้ผู้เล่นนั้นทำ หลังจากวิเคราะห์เสร็จแล้วขั้นตอนต่อไปคือการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปออกแบบ

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในขั้นที่ 1 โดยวิเคราะห์ขั้นตอนการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ โดยหลังจากการวิเคราะห์ระบบงานเสร็จสิ้นแล้ว จึงทำการออกแบบในส่วนต่าง ๆ ที่ได้ทำการวิเคราะห์เอาไว้

1.3 ออกแบบระบบโดยทำการออกแบบ ซึ่งเริ่มแต่การออกแบบตัวละคร การออกแบบศัตรู การออกแบบศัตรูหลัก การออกแบบด่าน การออกแบบทักษะของตัวละคร การออกแบบอุปสรรค การออกแบบอุปกรณ์ช่วยเหลือและสิ่งของ และการออกแบบการเคลื่อนไหวของศัตรู โดยการใช้เครื่องมือที่เรียกว่า Finite State Machine (FSM) คือ ระบบที่ถูกนิยามขึ้นมา โดยมีการทำงานที่จำกัดมองการทำงานให้เป็นระบบแยกย่อยใช้สำหรับงานที่ต้องการเฉพาะเจาะจง การสร้าง Finite State Machine ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างที่สำคัญ 2 ขั้นตอนคือ 1.นิยามสแตต 2.กำหนดเงื่อนไขการเปลี่ยนสแตต เพื่อนำไปใช้กำหนดการกระทำ และสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกม

1.4 พัฒนาระบบโดยเริ่มจากการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เช่น การสร้างภาพกราฟิก การสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างเสียงต่าง ๆ ที่ใช้ในเกม ซึ่งจะสอดคล้องกับการออกแบบทั้งหมด และใช้โปรแกรมในการพัฒนาระบบเกม ซึ่งใช้เป็นตัว Game Engine ของ Construct 2 ในการพัฒนาเป็นหลัก

1.5 เก็บรวบรวมข้อมูล สรุป วิเคราะห์ และจัดทำคู่มือการใช้งานระบบ และนำเอาตัวเกมไปใช้งานจริงกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน และผู้เล่นตัวอย่างจำนวน 20 ท่าน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทำแบบสอบถามคุณภาพของเกม และให้กลุ่มผู้เล่นทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

2. เครื่องมือการวิจัย

- 2.1 เกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร
- 2.2 แบบประเมินคุณภาพเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร
- 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

3. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากร คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน จากกลุ่ม Thai Game Developers Corner (TGDC) โดยเป็นชุมชนสาธารณะสำหรับนักพัฒนาเกมและบุคคลที่สนใจในการพัฒนาเกม และสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกม 2 มิติ เรื่อง เกมผจญภัยในโลกอสรพิษ โดยกลุ่มผู้เล่นตัวอย่างจำนวน 20 คน

ซึ่งมีการกำหนดคุณลักษณะของผู้ทำแบบสอบถาม ดังนี้

- 1) ต้องเป็นผู้ที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป
- 2) สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้
- 3) สามารถเข้าใจเนื้อหาของเกมได้เบื้องต้น
- 4) สามารถเรียนรู้และศึกษาระบบการเล่นได้เบื้องต้น
- 5) มีความรู้ระบบของคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินต่าง ๆ ที่จะใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-Test) โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2551)

- 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

ผู้วิจัยได้การพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ตามขั้นตอนการวิจัย โดยนำข้อมูลจากการศึกษาและวิเคราะห์ มาจัดทำการสร้างและพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

1. ผลการพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ตามขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 1 โดยนำข้อมูลจากการศึกษา และวิเคราะห์ มาจัดทำเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหารและเครื่องมือของกิจกรรม แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รวมฉากต่าง ๆ ของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

จากภาพที่ 1 เกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร มีคุณสมบัติของตัวเกมประกอบด้วย

1. เกมสามารถเล่นผ่านซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ที่มีหน้าจอแสดงผลแบบ HD
2. เกมมีแอนิเมชันเปิดตัว มีเมนูเลือกในเกม มีหน้าสอนวิธีเล่น มีหน้าผู้จัดทำ มีหน้าเมนูสำหรับการตั้งค่าเกม
3. เกมมีด่านสำหรับการเล่น 3 ด่าน คือ ด่านหมู่บ้านลูกชิ้น ด่านหมู่บ้านกระยาสาร ด่านหมู่บ้านกุ้งจ่อม
4. เกมมีตัวละครหลัก เป็นนักดาบที่ตื่นจากการหลับใหล เป็นตัวละครที่ผู้เล่นใช้ควบคุมในการเล่น และมีศัตรูได้แก่ ส่วนประกอบในการทำลูกชิ้น ส่วนประกอบในการทำกระยาสาร และส่วนประกอบในการทำกุ้งจ่อม
5. มีการออกแบบเกม UX/UI ให้เหมาะสมกับผู้เล่น

2. ผลการประเมินคุณภาพของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

จากการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ได้มีการนำแบบประเมินคุณภาพของเกม เพื่อประเมินคุณภาพของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยมีผลการประเมินแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.24	0.72	ดี
2. เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.64	0.70	ดีมาก
3. เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ	4.60	0.71	ดีมาก
4. ความชัดเจนของรูปภาพ	4.64	0.49	ดีมาก
5. การออกแบบฉาก	4.84	0.37	ดีมาก
6. การเลือกใช้เนื้อหาในแต่ละด่าน	4.36	0.81	ดี
7. เงื่อนไขในการผ่านด่านแต่ละด่าน	4.44	0.65	ดี
8. เสียงดนตรีประกอบ	4.40	0.82	ดี
9. ปุ่มต่าง ๆ ใช้งาน ไว้ในตำแหน่งที่เหมาะสม	4.56	0.58	ดีมาก
10. รูปแบบการเล่นที่เหมาะสมกับผู้เล่น	4.36	0.76	ดี
11. ผู้เล่นได้รับแรงจูงใจในการมาท่องเที่ยวที่จังหวัดบุรีรัมย์จากเกมมากเท่าใด	4.44	0.71	ดี
โดยรวม	4.50	0.67	ดีมาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินจากการประเมินคุณภาพของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยการใช้แบบสอบถามเป็นแบบประเมินคุณภาพ สรุปโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) เมื่อได้ทำการพิจารณาเป็นรายด้านจะพบว่า ด้านออกแบบฉาก ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.37) ด้านเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.70) และด้านความชัดเจนของรูปภาพ ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.49)

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้งานเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร

จากการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ได้มีการนำแบบประเมินความพึงพอใจของเกม เพื่อประเมินความพึงพอใจของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยกลุ่มผู้เล่นจำนวน 20 ท่าน โดยมีผลการประเมินแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยกลุ่มผู้เล่น

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.60	0.68	มากที่สุด
2.เนื้อหาความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.55	0.60	มากที่สุด
3.เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ	4.60	0.75	มากที่สุด
4.ความชัดเจนของรูปภาพ	4.70	0.47	มากที่สุด
5.การออกแบบฉาก	4.20	0.77	มาก
6.การเลือกใช้เนื้อหาในแต่ละด่าน	4.35	0.81	มาก
7.เงื่อนไขในการผ่านด่านแต่ละด่าน	4.40	0.75	มาก
8.เสียงดนตรีประกอบ	4.70	0.57	มากที่สุด
9.ปุ่มต่าง ๆ ใช้งาน ไวในตำแหน่งที่เหมาะสม	4.55	0.69	มากที่สุด
10.รูปแบบการเล่นที่เหมาะสมกับผู้เล่น	4.60	0.60	มากที่สุด
11.ผู้เล่นได้รับแรงจูงใจในการมาท่องเที่ยวที่จังหวัดบุรีรัมย์จากเกมมากเท่าใด	4.55	0.76	มากที่สุด
โดยรวม	4.53	0.68	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการใช้แบบสอบถามเป็นแบบประเมินความพึงพอใจของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร สรุปโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.68) และพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านความชัดเจนของรูปภาพ และด้านเสียงดนตรีประกอบ โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.52)

อภิปรายผลการวิจัย

1. เกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ 1) เพื่อพัฒนาเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร 2) เพื่อประเมินผลคุณภาพของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร จากผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของระบบโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) ทั้งนี้เนื่องจากเกมมีองค์ประกอบที่สามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินด้วยแอนิเมชันที่มีสีสันสดใส สวยงาม อีกทั้งยังทำให้ผู้เล่นได้เห็นถึงความสำคัญของการท่องเที่ยว จึงส่งผลให้เกิดการเชิญชวนให้ผู้ที่สนใจได้มาเที่ยวที่จังหวัดบุรีรัมย์ด้วย ซึ่งจะส่งผลดีในเศรษฐกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดบุรีรัมย์ สอดคล้องกับ ทศพร ลิ้มดำเนิน (2560) ได้วิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอาหารกรณีศึกษาลองดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรีการศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอาหาร กรณีศึกษาลองดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี พบว่า สนับสนุนด้านการประชาสัมพันธ์ และการพัฒนาระดับมาตรฐานร้านอาหาร ให้ถูกสุขลักษณะและตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว

2. ผลการศึกษาการประเมินคุณภาพเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร พบว่า หลังจากการประเมินผลคุณภาพแล้ว มีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ทั้งนี้เนื่องจากเกมมีองค์ประกอบเกมที่ได้ทำการพัฒนาผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคในการสร้างแล้วจึงนำไปเสนอกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการประเมิน จึงส่งผลให้มีความน่าสนใจ สร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น สอดคล้องกับ วิลาวัลย์ อินทร์

ชำนาญ (2561) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกพบว่า รูปแบบการสร้างเกมผจญภัยที่มีการสอดแทรกความรู้ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้เป็นสื่อตัวช่วยในการสร้างความรู้ความเข้าใจและความสนุกสนานเพลิดเพลิน พร้อมทั้งยังมีการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว และการเลือกใช้เสียงที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้นในขณะที่เล่น ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อได้มากยิ่งขึ้น

3. ผลการศึกษาการประเมินความพึงพอใจของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร โดยกลุ่มผู้เล่น พบว่า เกมมีความน่าสนใจ สร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น และทำให้ผู้เล่นสามารถติดตามเนื้อหาของเกมที่ต้องการนำเสนอได้อย่างไม่เกิดความเบื่อหน่าย ทั้งนี้เนื่องจากเกมมีองค์ประกอบการใช้ภาพและเสียงในการสื่อเนื้อหาของเกม สอดคล้องกับ ปราโมทย์ สำราญวงศ์ และคณะ (2560) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสองมิติเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีผลการวัดความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยประสิทธิภาพของสื่อเกมสองมิตินี้ มีค่า 82.50/85.00 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

หลังจากการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารจังหวัดบุรีรัมย์ เรื่อง ผจญภัยในโลกอาหาร ผู้จัดทำได้พบกับปัญหาตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบไปจนถึงขั้นตอนการทดสอบและประเมิน ทั้งนี้ผู้จัดทำจึงขอเสนอการแก้ไขปัญหาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมแก่ผู้ที่มีความสนใจต่อไปในอนาคต

1. การศึกษาเนื้อหาที่นำมาใช้ภายในเกมควรจะมีเนื้อหาที่หลากหลาย เพื่อให้เพิ่มความน่าสนใจให้กับเกม
2. การเพิ่มระดับความยากง่ายให้ผู้เล่นได้สามารถเลือกเล่นได้ตามความสามารถของตัวเอง ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกมนั้นยากหรือง่ายเกินไปจนทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้
3. การเลือกใช้รูปแบบการใช้งานให้ง่ายต่อการเข้าถึงของผู้เล่น เช่น การทำเป็นเกมที่เล่นบนมือถือได้ การทำเกมที่สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์และติดตั้งเพื่อเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ทศพร ลิมดำเนิน. (2560). *แนวทางการพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงอาหารกรณีศึกษาคลองดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี* (วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เบญจมาภรณ์ ชำนาญฉลา. (2562). การท่องเที่ยวเชิงอาหาร: ศักยภาพและความได้เปรียบของประเทศไทย. *วารสารวิชาการเซาร์อีสท์บางกอก*, 24(1), 103-116.
- ปราโมทย์ สำราญวงศ์ และคณะ. (2560). *การพัฒนาเกมสองมิติเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2551). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สมบัติ สวัสดิ์ผล. (2560). *การสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น : องค์ประกอบของเกม*. กรุงเทพฯ : วังอักษร.
- สุทธิชัย โฉนารายณ์ และคณะ. (2561). ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวเชิงบูรณาการของจังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(3), 321-331.

อรรษาวิ เจริญสุข และคณะ. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน
กรณีศึกษา เกมปรัมพาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)*,
1(1), 14-23.

National Geographic (ฉบับภาษาไทย). (2022). *Gastronomy : การท่องเที่ยวเชิงอาหาร*. สืบค้น 18 ตุลาคม 2565, จาก
<https://ngthai.com/news-activity/20864/gastronomy/>