

**สมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา (ThaiAECT)
ร่วมกับ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
มอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า**


วีระ สุภะ, นวบดี พิทักษ์สังจะกุล, และ ภาณุพงศ์ สะตะพันธ์
ผลงานเรื่อง "การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
จังหวัดปราจีนบุรี"

ได้รับรางวัล **OUTSTANDING**

โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ Oral Presentation : THEME2

"โสตฯ-เทคโนโลยี สัมพันธ์ แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 35" (NCECT 2022)

ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ระหว่างวันที่ 4-6 พฤศจิกายน 2565


ศาสตราจารย์ ดร.ปริญนันท์ นิลสุภ

นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา


ศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชัยเจริญ

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์





การประชุมวิชาการระดับชาติ
ไอศตย-เทคโนโลยี สัมพันธ์
แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 35



CONFERENCE PROCEEDING

Revolution of educational communications and technology:
Transformation to smart society
November 4-6, 2022

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี Development of integrated digital media to promote cultural tourism in Prachinburi Province

วีระ สุภา^{1*}, นวบดี พิทักษ์สังจะกุล², และ ภาณุพงศ์ สะตะพันธ์³
Wera Supa^{1*}, Nawabodee Pitaksatjakul² & Panupong Satapan³

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก¹
Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-Ok, Thailand¹,

บทคัดย่อ

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่ายจากผู้สนใจการท่องเที่ยวผ่านเฟซบุ๊กและเพจการท่องเที่ยว สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ประวัติจังหวัดปราจีนบุรี ประเพณี สถานที่ ขนมห้างถิ่น และผลิตภัณฑ์ โดยสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นใช้เทคนิคการนำเสนอสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานระหว่างโมชันกราฟิกและเว็บไซต์
2. สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรีมีผลการประเมินคุณภาพด้านการจัดการเนื้อหาและการนำเสนอ ด้านเทคนิคการนำเสนอ ด้านรูปแบบการจัดการเนื้อหา และด้านการนำเสนอโมชันกราฟิกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก
3. ผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี

Abstract

Development of integrated digital media to promote cultural tourism in Prachinburi Province The objective is to study the production process of integrated digital media to promote cultural tourism in Prachinburi province. The tools used to collect data include questionnaires. The sample used in the research was 400 tourists using a simple random draw from people interested in tourism via Facebook and travel pages. Statistics used to analyze the data include averages, percentages, and standard deviations.

The results showed that:

1. Integrated digital media to promote cultural tourism in Prachinburi province consists of 5. Key elements include Prachinburi's history, traditions, places, local sweets, and products, with integrated digital media developed using digital media presentation techniques that combine motion graphics and websites.
2. Integrated digital media to promote cultural tourism Prachinburi province has a quality assessment of content management and presentation. The presentation technical aspects, content management style aspects, and motion graphics presentation aspects as a whole are at high level.
3. The results of promoting public relations and recognizing the value of local culture of users of integrated digital media to promote cultural tourism in Prachinburi province as a whole are at high level.

Keywords: integrated digital media, cultural tourism, Prachinburi Province

■ บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่มีการสนับสนุนจากภาครัฐ และ ภาคเอกชนในการดำเนินการส่งเสริม พัฒนาสนับสนุนการท่องเที่ยว การจัดการด้านการตลาดการท่องเที่ยว ในประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นที่รู้จัก เกิดการเดินทางท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น ที่ผ่านมามีการส่งเสริมการท่องเที่ยวจากความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชน อาทิ แผนการพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติฉบับที่ 2560-2564 โดยเน้นการสร้างรายได้ให้ประเทศไทยบนพื้นฐาน การพัฒนาสู่ความยั่งยืน การกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวชุมชน นำเอาเอกลักษณ์อัตลักษณ์ความเป็นไทย มาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า บริการทางการท่องเที่ยว (จติกา คุ่มเรือน และคณะ, 2564)

วัฒนธรรมถือเป็นทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่สำคัญ และยังสามารถดึงดูดให้กลุ่มคนต่างถิ่น เดินทาง มาท่องเที่ยว เพื่อสัมผัสและชื่นชมกับสิ่งที่ไม่เคยมีในท้องถิ่นของตน ทำให้วัฒนธรรมของคนท้องถิ่นกับการท่องเที่ยว มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การท่องเที่ยวได้ใช้วัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นทรัพยากรในการดำเนินกิจการ ในขณะที่เดียวกันชุมชนท้องถิ่นผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมก็ได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวในด้านการสร้างรายได้ การจ้างงาน นำมาซึ่งการพัฒนา เศรษฐกิจ และสังคม

อุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Chanklap, 2021) การผสมผสานกันของชนหลายกลุ่มชาติพันธุ์ที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะของชุมชน การสืบทอดรักษารักษาเอกลักษณ์ของ ท้องถิ่นเป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนั้นสิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม ได้แก่ พื้นที่รองรับนักท่องเที่ยวและศูนย์บริการข้อมูลหรือ สารสนเทศให้กับนักท่องเที่ยว ทั้งที่เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษา ก่อนเทศกาลหรือการท่องเที่ยว และข้อมูลระหว่าง การท่องเที่ยว ทั้งนี้การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องอาศัยข้อมูลและสารสนเทศจำนวนมากเพื่อจัดทำเว็บไซต์สำหรับประชาสัมพันธ์ข้อมูลการท่องเที่ยว

จังหวัดปราจีนบุรีมีแหล่งท่องเที่ยวหลายแห่ง ได้แก่ วัดแก้วพิจิตร ตึกเจ้าพระยาอภัยภูเบศร พระพุทธทวารวดีศรีปราจีน สิริธรโลกนาถ ดันศรีมหาโพธิ์ เป็นต้น ซึ่งเป็นแหล่งวัฒนธรรมด้านประวัติศาสตร์และศาสนา

สื่อดิจิทัลเป็นนวัตกรรมที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ในหลายรูปแบบทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เป็นการเติมเต็มประสิทธิภาพของการสื่อสารและเป็นการเพิ่มช่องทางในการสื่อสารด้วย การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันถือว่าสนับสนุนรูปแบบการดำรงชีวิตของคนในสังคม เช่นการสืบค้นข้อมูล สารสนเทศทางออนไลน์ การซื้อขายสินค้าตลอดจนเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินธุรกิจโดยใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารและให้ข้อมูลทั้งสินค้าและบริการ (ฐะณพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์ และฉัตรเมือง เฝ้ามานะเจริญ (2564)

จากความเป็นมาและรายงานการวิจัยที่ผ่านมาดังกล่าวข้างต้น งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ผลิตสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี ทั้งยังเพื่อ ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวต่างถิ่น ได้ประกอบการตัดสินใจ ก่อนที่จะมาเยือนเพื่อสัมผัสและชื่นชมกับสิ่งที่ไม่เคยมีในท้องถิ่นของตนเอง

■ วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี
- 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี
- 3) เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี

■ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึง การท่องเที่ยวเพื่อมาเยี่ยมชมสถานที่ และมีสิ่งต่างๆ ที่แสดงความเป็นวัฒนธรรม เช่น ปราสาท พระราชนิเวศน์ วัด โบราณสถาน โบราณวัตถุประเพณี วิธีการดำเนินชีวิต ศิลปะทุกแขนง และสิ่งต่างๆ ที่แสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองที่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม การดำเนินชีวิตของบุคคลในแต่ละยุคสมัย ผู้ท่องเที่ยวจะได้รับทราบประวัติความเป็นมา ความเชื่อ มุมมอง ความคิด ความศรัทธา ความนิยมของบุคคล ในอดีตที่ถ่ายทอดมาถึงคนในยุคปัจจุบันผ่านสิ่งเหล่านี้ (Community-Based Tourism, n.d.) โดยลักษณะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการเรียนรู้วัฒนธรรม การดำรงชีวิตของผู้คนในชุมชน โดยนักท่องเที่ยวเป็นผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็นในตัวเองอยู่เสมอจึงเกิดความต้องการในการค้นหาวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ซึ่งตนเองมีความสนใจเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองโดยเข้าไปมีส่วนร่วมโดยผ่านการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามการท่องเที่ยวนักท่องเที่ยวที่ไปเยือนในสถานที่ต่าง ๆ นั้น ต้องมีศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญดังที่ Swanson & Horridge (2006) ได้วางเกณฑ์การประเมินศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยว เป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านพื้นที่ ด้านการจัดการ ด้านกิจกรรมและกระบวนการ และด้านการมีส่วนร่วม ศักยภาพการท่องเที่ยวทั้ง 4 ด้านที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่จะนำไปสู่แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของในแหล่งท่องเที่ยวที่มีพื้นฐานด้านพื้นที่ของทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีความเป็น เอกลักษณ์ ลักษณะภูมิทัศน์ ที่โดดเด่นรวมทั้งที่มีวัฒนธรรมที่เป็นรูปแบบเฉพาะของชุมชนนั้น ๆ

แนวคิดสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล (digital media) เป็นสื่อใหม่ที่คนส่วนใหญ่ใช้อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นยุค ที่ความฉลาดของเทคโนโลยีจะทำให้อุปกรณ์ต่าง ๆ สื่อสารและทำงานกันเองได้อย่างอัตโนมัติ เทคโนโลยีถูกนำมาพัฒนาต่อยอด เพื่อลดบทบาทของมนุษย์และเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการใช้ความคิดเพื่อข้ามขีดจำกัด สื่อดิจิทัลการนำองค์ประกอบของมัลติมีเดียชนิดต่าง ๆ ผสมผสานเข้าด้วยกัน ตามกระบวนการและวิธีการผลิต โดยนำมาเชื่อมโยงกันให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ มีบทบาทในแง่การผลิตและช่องทางการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม ประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) แสดงรายละเอียดหรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพถ่ายลายเส้น มีความน่าสนใจมากกว่า ข้อความหรือตัวอักษร เพราะสามารถถ่ายทอดความหมายได้ดีกว่า สื่อความหมายได้ทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักแสดงอยู่บนสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์วารสารทางวิชาการ เป็นต้น ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจเสียง (Sound) ถูกจัดเก็บในรูปของสัญญาณดิจิทัลที่สามารถเล่นซ้ำได้ โดยใช้ โดยใช้โปรแกรมเฉพาะที่ออกมาใช้งานด้านเสียง โดยเสียงสามารถนำเข้ามาผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดีเทป และวิทยุ หากมีการใช้เสียงที่เร้าใจสอดคล้องกันเนื้อหาในการนำเสนอจะช่วยให้สื่อสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น และวิดีโอ (Video) สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ ซึ่งนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างมาก

■ วิจัยดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี ดำเนินการวิจัยแบ่งขั้นตอนเป็น 5 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนศึกษาข้อมูลที่เป็นเป้าหมายของการพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี โดยศึกษาความต้องการจำเป็นในการผลิตสื่อจากวัฒนธรรมจังหวัด ในส่วนของรูปแบบและเนื้อหาการสร้างสื่อต่างๆ

2. ขั้นตอนการออกแบบสื่อดิจิทัล (Design) คณะผู้จัดทำได้กำหนดรูปแบบในการนำเสนอ โดยได้มีการจัดลำดับการนำเสนอ ซึ่งจะคำนึงถึงความถูกต้อง ความต่อเนื่องของสื่อที่ผ่านการตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาแล้ว โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ เว็บไซต์และ โฆษณากราฟิก การนำเสนอสื่อโฆษณากราฟิกในแต่ละส่วน คณะผู้จัดทำได้พิจารณาจากข้อมูลที่เกี่ยวข้อง คือ พื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะ ความยากง่ายของเนื้อหา และระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอให้สอดคล้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้ คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการตรวจสอบผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค

3. ขั้นตอนการพัฒนา (Development) การเขียนรายละเอียดเนื้อหา (Script Development) โดยการทำให้เว็บไซต์และโฆษณากราฟิก คณะผู้จัดทำ กำหนดเนื้อหาลงในแต่ละหน้า และกำหนดทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเทคนิคพิเศษ รวมทั้งลำดับการนำเสนอและเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ ที่มีทั้งหมด ตามกรอบข้อมูลที่กำหนดไว้อย่างละเอียด

3.1 จัดทำลำดับเนื้อหา (Storyboard Development) เมื่อได้กำหนดเนื้อหาลงในกรอบเฟรมเสร็จแล้ว คณะผู้จัดทำได้จัดเรียงลำดับการนำเสนอตามที่ได้ทำการวางแผนการนำเสนอและออกแบบไว้

3.2 ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ภาษาที่ใช้ และความสมบูรณ์ของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3 ทำเว็บไซต์และสื่อโฆษณากราฟิก ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและเทคนิค ตรวจสอบพร้อมทั้งปรับปรุงให้ถูกต้องเหมาะสม ตามคำแนะนำ

4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation)

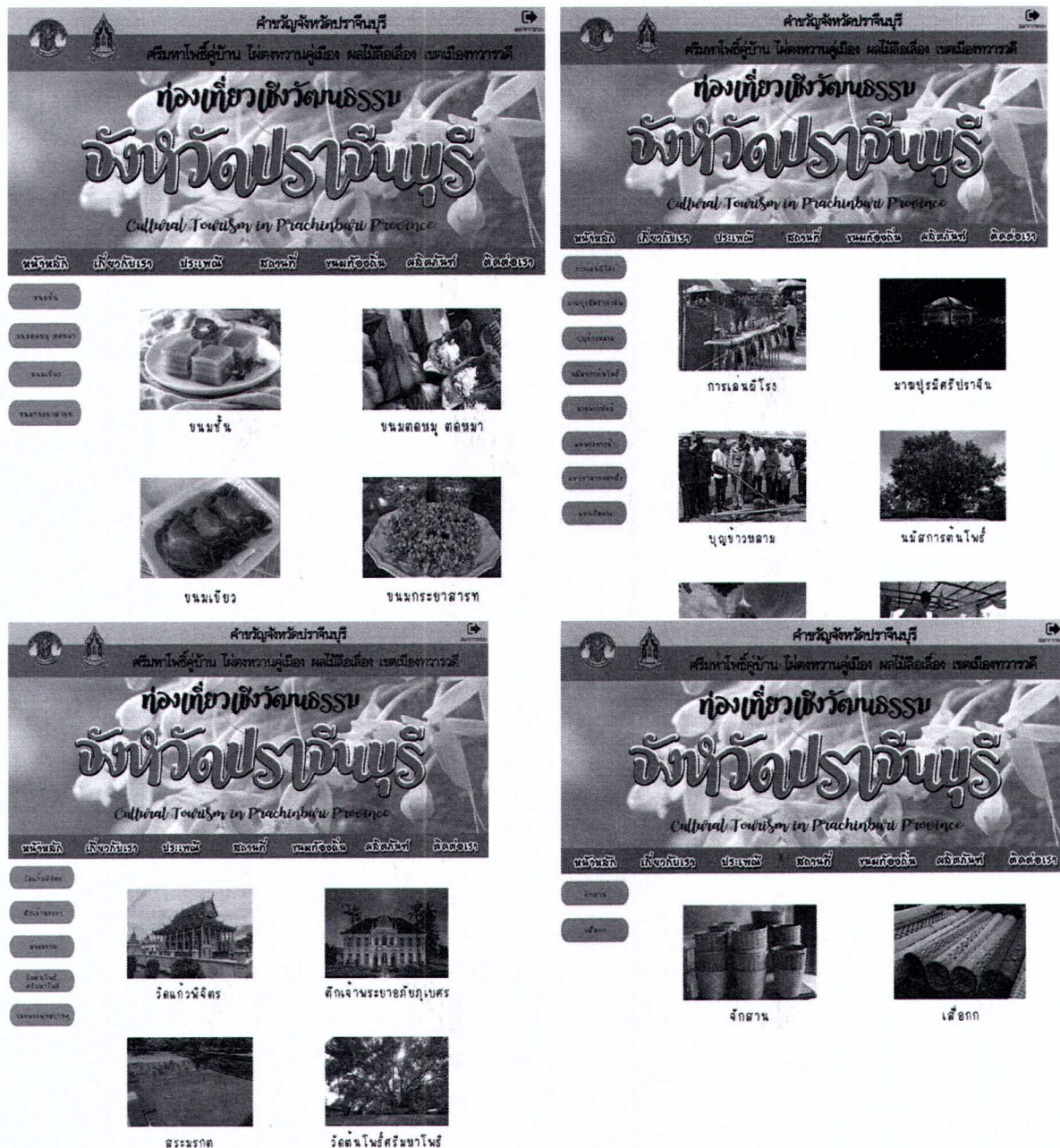
การดำเนินการนำเว็บไซต์และสื่อโฆษณากราฟิก เผยแพร่ในเพจการท่องเที่ยวและเพจของวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี เพื่อส่งเสริมความรู้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี และทำการเชื่อมโยงเนื้อหาทั้งหมดไว้ด้วยกันเพื่อให้เนื้อหาทุกส่วนมีความสัมพันธ์กันสามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน โดยใช้ในการสุ่มอย่างง่ายจากผู้สนใจการท่องเที่ยวผ่านเฟสบุ๊คและเพจการท่องเที่ยว

5. ขั้นตอนประเมินผล (Evaluation) ประเมินสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี ที่สร้างเสร็จแล้วตรวจสอบคุณภาพ (Quality Evaluation) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการนำเสนอ 3 ท่าน แล้วนำผลที่ได้จากแบบประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประเมินผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้งาน คือ นักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน โดยใช้ในการสุ่มอย่างง่ายจากผู้สนใจการท่องเที่ยวผ่านเฟสบุ๊คและเพจการท่องเที่ยว สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

■ ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี

สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ประวัติจังหวัดปราจีนบุรี ประเพณี สถานที่ ชมท้องถิ่น และผลิตภัณฑ์ โดยสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นใช้เทคนิคการนำเสนอสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานระหว่างโฆษณากราฟิกและเว็บไซต์



ภาพที่ 1 ตัวอย่างหน้าจอสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ตารางที่ 1

ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรีด้านการจัดการเนื้อหา

หัวข้อประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.77	0.54	มากที่สุด
การนำเสนอเนื้อหา เรียงลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย	4.27	0.54	มาก
การจัดการเนื้อหาและภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.31	0.69	มาก
การจัดลำดับขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4.30	0.55	มาก

ความถูกต้องครบถ้วน ชัดเจน ของเนื้อหา	4.36	0.71	มาก
รวม	4.40	0.61	มาก

จากตารางที่ 1 สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรีมีผลการประเมินคุณภาพด้านการจัดการเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานมีคุณภาพด้านความสอดคล้องของเนื้อหาที่สูงสุดมากที่สุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.54) รองลงมาคือ ความถูกต้องครบถ้วน ชัดเจน ของเนื้อหา ($\bar{X}=4.36$, S.D.=0.71) และการจัดการเนื้อหาและภาพประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.31$, S.D.=0.69) ตามลำดับ

ตารางที่ 2

ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ด้านเทคนิคการนำเสนอ

หัวข้อประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
รูปแบบการนำเสนอหน้าเว็บไซต์มีความเหมาะสม	4.55	0.71	มากที่สุด
ความเหมาะสมของการใช้ตัวอักษรและพื้นหลัง	4.34	0.73	มาก
ความเหมาะสมของการใช้ภาพประกอบ	4.34	0.73	มาก
ความเหมาะสมของการใช้สีในการผลิตสื่อ	4.24	0.68	มาก
รวม	4.38	0.68	มาก

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรีด้านเทคนิคการนำเสนอ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.38$, S.D.=0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า คุณภาพด้านรูปแบบการนำเสนอหน้าเว็บไซต์มีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.55$, S.D.=0.71) มีคุณภาพอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของการใช้ตัวอักษรและพื้นหลังและ ความเหมาะสมของการใช้ภาพประกอบ คือ ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.73) ตามลำดับ

ตารางที่ 3

ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ด้านการนำเสนอโมชันกราฟิก

หัวข้อประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
รูปแบบในการนำเสนอด้วยโมชันกราฟิก	4.28	0.56	มาก
การใช้ตัวอักษรและพื้นหลัง	4.34	0.73	มาก
การเลือกใช้สีในการผลิตสื่อ	4.24	0.60	มาก
การออกแบบการเคลื่อนไหว	4.43	0.73	มาก
การใช้ภาษาและเสียงพากย์สอดคล้องตามเนื้อหา	4.25	0.63	มาก
ระยะเวลาในการนำเสนอ	4.39	0.72	มาก
การนำเสนอโดยภาพรวมทั้งภาพและเสียง	4.26	0.71	มาก
รวม	4.31	0.67	มาก

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี ด้านการนำเสนอโมชันกราฟิก ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.31$, S.D.=0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สื่อมีคุณภาพด้านความเหมาะสมในการออกแบบการเคลื่อนไหว มากที่สุด ($\bar{X}=4.43$, S.D.=0.73) รองลงมาได้แก่ ด้านระยะเวลาในการนำเสนอ ($\bar{X}=4.39$, S.D.=0.72) มาก และด้านการใช้ตัวอักษรและพื้นหลัง คือ ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.73) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี

ตารางที่ 4

ผลการประเมินผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี

หัวข้อประเมินการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น	\bar{X}	S.D.	ระดับ
สื่อสามารถส่งเสริมความรู้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี	4.57	0.66	มากที่สุด
สื่อส่งเสริมให้ตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม	4.29	0.62	มาก
สื่อสามารถใช้ประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดปราจีนบุรี	4.33	0.72	มาก
รวม	4.39	0.67	มาก

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่าผลการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.39$, S.D.=0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สื่อสามารถส่งเสริมความรู้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรีอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.=0.66) รองลงมาได้แก่ สื่อสามารถใช้ประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดปราจีนบุรี ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.72) และสื่อส่งเสริมให้ตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.62) ตามลำดับ

■ อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบในการจัดการเนื้อหาและเทคนิคในการนำเสนอสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี โดยการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก และเว็บไซต์ มีการหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยเฉพาะจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค เพื่อยืนยันความถูกต้อง และคุณภาพของกระบวนการผลิตในทุกขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการเขียนบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก สร้างภาพกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การสร้างการเคลื่อนไหว และคัดเลือกเสียง และในส่วนกระบวนการผลิตของเว็บไซต์ ตั้งแต่ ออกแบบเว็บไซต์ รวบรวมข้อมูล และสร้าง เมื่อทุกขั้นตอนมีคุณภาพ การนำส่วนประกอบที่มีคุณภาพมารวมกัน ทำให้สื่อโมชันกราฟิกและเว็บไซต์นี้เป็นสื่อที่มีคุณภาพ เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ภาพมีความสวยงาม สีของภาพมีความเหมาะสมของทุกเพศทุกวัย ตัวอักษรมีสีและขนาดที่เหมาะสม อ่านได้ง่ายชัดเจนซึ่งสอดคล้องกับ ฐะณพงศ์ ศรีภานุสินธุ์ และฉัตรเมือง เป่ามานะเจริญ (2564) ที่ได้กล่าวว่า การนำเสนอเนื้อหา ผสมผสานองค์ประกอบด้านภาพที่สวยงามจะเป็นการกระตุ้นการตัดสินใจซื้อหรือเดินทางมาสัมผัสสถานที่จริงของผู้ชมเว็บไซต์มากขึ้นแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อดิจิทัลไม่ว่าจะเป็น รูปแบบ เนื้อหา และการเผยแพร่ นั้นสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสินค้าและสถานที่ท่องเที่ยวเป็นที่

รู้จักมากขึ้น และสอดคล้องกับ สุทธิพงษ์ คล่องดีและณลินี ชนะมูล (2564) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการออกแบบฉากและตัวละคร มีความเหมาะสมมากที่สุด นักท่องเที่ยวพึงพอใจต่อการออกแบบฉากมีความน่าสนใจมากที่สุด สีเส้นของสื่อโมชันกราฟิกมีความเหมาะสมมากที่สุด และคิดว่าสื่อโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวได้มาก

■ บทสรุปจากการวิจัย

ผลการประเมินคุณภาพของงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี ให้แก่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดปราจีนบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบการจัดการเนื้อหาและนำเสนอเทคนิคในการนำเสนอ และระดับคุณค่าของผลงาน โดยภาพรวมคือ (\bar{X} =4.37, S.D.=0.65) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ผลการประเมินคุณภาพของงานวิจัย ในส่วนของเว็บไซต์โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบการจัดการเนื้อหาและนำเสนอเทคนิคในการนำเสนอ และระดับคุณค่าของผลงาน โดยภาพรวมคือ (\bar{X} =4.39 S.D.=0.65) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

■ ข้อจำกัดหรือข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดปราจีนบุรี โดยศึกษาระบบการผลิตสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานระหว่างสื่อโมชันกราฟิกและเว็บไซต์ มีข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) การเคลื่อนไหวขององค์ประกอบควรมีการขยับมากกว่านี้รวมถึงพูดแล้วมีภาพปรากฏขึ้นตามที่พูดควรใส่เสียงเอฟเฟคให้ตรงตามที่ภาพแสดง
- 2) การใช้สื่อโมชันกราฟิกในการส่งเสริมความรู้เรื่องต่าง ๆ ควรคำนึงถึงความเข้าใจง่ายเมื่อนำเสนอข้อมูลแล้วเข้าใจในทันที
- 3) เว็บไซต์ควรมีตัวอักษรที่อ่านง่ายและสีต้องสวยดูแล้วสบายตา สีต้องมีความชัดเจนรวมถึงตัวพ่อนท์ด้วย เนื้อหาภายในเว็บต้องอ่านแล้วรู้สึกว่ามันอ่านง่าย ไม่ใช่สีที่ทำให้ตัวอักษรอ่านยาก

■ กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คุณปิยะนันท์ วัจนวล ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม และคุณอัจฉราภรณ์ มูลเชื้อ อาจารย์กลุ่มสาระสังคมและประวัติศาสตร์ โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตและการนำเสนอ อาจารย์ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์ หัวหน้าสาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรัญญา เดชพงษ์ อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ และคุณสิริวิชญ์ แต้มเดิม Graphic Design บริษัท Two Wheels Parts จำกัด สำหรับการให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ยิ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณทีมงานผลิตสื่อพร้อมด้วยจัดเก็บข้อมูลได้แก่ คุณณณิชา พงศ์ สายพุ่ม คุณอรอมภวน พลคณา และคุณฮัยดร์ ศาสนโสภาค

■ เอกสารอ้างอิง

จติกา คุ่มเรือน และคณะ.(2564).การศึกษาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดปราจีนบุรี.วารสารวิทยาลัยสงฆ์นคร

ลำปาง,10(2),189-198

ฐณพงค์ ศรีกาฬสินธุ์ และฉัตรเมือง ผ่านมานะเจริญ.(2564).การพัฒนาสื่อดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์การตลาดของธุรกิจ

ชุมชน กรณี ชุมชนหินตั้ง-บ้านดง อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก.วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

,9(1),10-21

ฐิติมา พูลเพชร.(2565).แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบดิจิทัลในจังหวัดนครนายก.วารสารศิลปการ
จัดการ,6(1), 206-220.

นพดล อัครคหสิน. (2561). เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์.นิเทศศาสตรม
หาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สายฝน เสกขุนทด และจิตติมา ปัญญาพิสิทธิ์.(2565).การผลิตสื่อดิจิทัลยุคไทยแลนด์ 4.0 สำหรับรณรงค์การกระทำความผิด
เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนขนาดเล็กในจังหวัดฉะเชิงเทรา.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นครสวรรค์,24(2),282-293

สุทธิพงษ์ คล่องดี และณลินี ชนะมูล.(2564).การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ชุมชนนมแม่แปลง
ริมคลองหนองบัว จังหวัดจันทบุรี.วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ,7(2),75-83

อนพัทธ์ หนองคู.(2563).พฤติกรรมและปัจจัยด้านสื่อดิจิทัลทางการตลาดที่มีผลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ
นักท่องเที่ยวในเขตพื้นที่สวนดุสิต.วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,12(2),1-15

Swanson,K.K.,&Horridge,P.E.(2006).Travel motivations as souvenirs purchase indicators.Tourism Management,
27(4), 671-683.