



การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา
จังหวัดนครราชสีมา

STUDY AND DEVELOPMENT OF GAME APPLICATION FOR PUBLICIZE CULTURAL
TOURISM. : CASE STUDY OF NAKHON RATCHASIMA PROVINCE.

วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม:

กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

STUDY AND DEVELOPMENT OF GAME APPLICATION FOR PUBLICIZE
CULTURAL TOURISM. : CASE STUDY OF NAKHON RATCHASIMA
PROVINCE.



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Fine Arts)
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University
2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา

จังหวัดนครราชสีมา

ของ

วิลาวัลย์ วชิรินทร์รัตน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

(อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว)

..... ที่ปรึกษาร่วม

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา
ผู้วิจัย	วิลาวัลย์ วชิรินทร์รัตน์
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. กรกมล คำสุข
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับเนื้อหาข้อมูลที่ต้องการนำเสนอออกมาให้มีความน่าสนใจ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ผู้ใช้งานได้รับความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจได้ดี รวมไปถึงการเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้ โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้อย่างเหมาะสม มีประเภทของแอปพลิเคชันเกมทั้งหมดบนแอปสโตร์ของระบบปฏิบัติการไอโอเอสและเพลย์สโตร์ของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จำนวนทั้งสิ้น 20 ประเภทเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัย และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา แบบสอบถามเพื่อหาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์มากที่สุด และหาข้อกำหนดในออกแบบ แบบสอบถามเพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบร่าง ทั้งด้านการออกแบบและด้านเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกม และแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบแอปพลิเคชันเกมนี้

ผลการวิจัยพบว่าสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่มีความพร้อมและความเหมาะสมแก่การนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีจำนวนทั้งสิ้น 4 สถานที่ คือ บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ปราสาทหินพิมาย และแหล่งโบราณคดีบ้าน

ปราสาท โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัย และได้ทำการหาข้อกำหนดการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบร่างแอปพลิเคชันเกมขึ้นมา และคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุดโดยผ่านการประเมินประสิทธิภาพในด้านต่างๆโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม จากนั้นทำการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบจริงจากผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเกมนี้ ทำการวิเคราะห์และสรุปผล นำไปพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันเกมให้ดียิ่งขึ้นต่อไป เพื่อให้ต้นแบบแอปพลิเคชันเกมนี้สามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเกมนี้สนใจอยากเดินทางไปท่องเที่ยวในสถานที่นั้นจริงๆเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้สนใจต่อไป

คำสำคัญ : การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แอปพลิเคชันเกม สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ผจญภัย



Title	STUDY AND DEVELOPMENT OF GAME APPLICATION FOR PUBLICIZE CULTURAL TOURISM. : CASE STUDY OF NAKHON RATCHASIMA PROVINCE.
Author	WILAWAN WATCHARINRAT
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Ph.D. KORAKLOD KUMSOOK
Thesis Co-Advisor	Ph.D.YOSSAKRAI SAITHONG

The design and development of game application on smartphones and tablets can be easily applied to interesting content needed to be delivered to users to have fun, enjoy, be motivated, and become a form of media in order to promote cultural tourism in Nakhon Ratchasima. The objectives of this research were to study and to analyze the cultural tourism data about attractions in Nakhon Ratchasima to determine the type of game applications appropriate to promote cultural tourism and to design and develop game applications appropriate for smart phones and tablets that can be used to promote cultural tourism in Nakhon Ratchasima province. The population of this study was a total of twenty types of game applications in the iOS App Store, the Android Play Store. The sample included a prototype of the game application used to promote cultural tourism in a case study on the Nakhon Ratchasima province. The research tools included questionnaires used to study and analyze the data regarding the selection of cultural attractions in the Nakhon Ratchasima province. The questionnaires used to study and analyze information on the types of applications to find the game application that is most appropriate in terms of the objectives and determining the design requirements. The questionnaires to evaluate the performance of game application prototypes, including the aspects of the design and content of the game application and the questionnaires and satisfaction evaluation form for game application prototypes.

Base on the research, it was found that there were four cultural tourist attractions in the province that were ready and suitable to be used in the design and

development of game applications to conduct public relations for cultural tourism in the Nakhon Ratchasima province; namely the Thao Suranari Monument, the Dan Kwian Pottery village, the Phimai Historical Park and the Ban Prasat Archaeological Site for presentation in adventure games and to identify the design criteria that the ways to design game application prototype and the selection of the most appropriate prototype based on performance evaluation from experts used to develop a prototype of the game application and evaluate the satisfaction of the people who used the prototype of the game application. Then results were analyzed and summarized the results to develop a game application prototype that is appropriate for the promotion of cultural tourism in Nakhon Ratchasima province, made users want to travel to the destination and was also beneficial to those involved.

Keyword : Cultural tourism Game application Smartphones Tablets Adventure

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์และกรุณาจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลที่เกี่ยวข้องและคณาจารย์ทุกท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. กรกมล คำสุข อาจารย์ที่ปรึกษาหลักปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง ที่ปรึกษาร่วมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร และอาจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว สำหรับความรู้ คำปรึกษา และคำแนะนำต่างๆ ที่มีคุณค่าในการเรียนและการทำปริญญานิพนธ์นี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ทั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญในการท่องเที่ยวจังหวัดนครราชสีมา ด้านการออกแบบ ด้านแอปพลิเคชันเกม ตลอดจนบุคคลที่มีความชำนาญและเชี่ยวชาญในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาของแต่ละสถานที่นั้นๆ ที่ได้ให้การสนับสนุน ให้ข้อมูล ความรู้ต่างๆ และคำแนะนำปรึกษา จนทำให้งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวของผู้วิจัย คุณพ่อ คุณแม่ คุณยาย คุณตา พี่สาว น้องชาย และน้องๆ ที่สนับสนุนในทุกๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือทุกๆ ด้าน ให้คำปรึกษา คำแนะนำต่างๆ กำลังทรัพย์ กำลังใจที่สำคัญที่สุด ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ ร่วมรุ่นนวัตกรรมการออกแบบรุ่นที่ 10 ทุกคน โดยเฉพาะ พี่โดนัท พี่แพรว พี่มะตูม ที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษา คำแนะนำมากมายในทุกๆ เรื่อง ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบไปด้วยกัน ขอขอบคุณเพื่อนๆ กลุ่มห้าสาวไอทีบางมด ปิ๊ก จุฬา เกล พลอย ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และกำลังใจที่ดีมาตลอด ขอขอบคุณเพื่อนๆ กลุ่มดิฟจอร์นทุกคน แพน บีม กิ๊ก ดา แบ็ง ที่อยู่ข้างๆ กัน คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ คำปรึกษา แก้ไขปัญหาต่างๆ รับฟังในทุกๆ เรื่อง และให้กำลังใจมาตลอด ขอขอบคุณ บีม ปิ๊ก ที่เอื้อเฟื้อด้านเครื่องมืออุปกรณ์มาใช้ในการวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบคุณศิลปินดาราสาวที่ชื่นชอบทุกคน โดยเฉพาะ น้องซอนโฮ พี่ชิน ออกัส ชุบเปอร์จูเนียร์ ที่เป็นเหมือนแสงสว่าง พลัง รอยยิ้มในชีวิต เป็นกำลังใจที่ดีและแรงผลักดันมาตลอดที่สำคัญในการเรียนในครั้งนี้ และท้ายที่สุดขอขอบคุณตัวเอง ที่อดทน เข้มแข็ง พยายาม และสู้มาตลอด ไม่ยอมแพ้ไปก่อน จนทำให้ได้พบกับความสำเร็จในครั้งนี้

วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์

สารบัญ

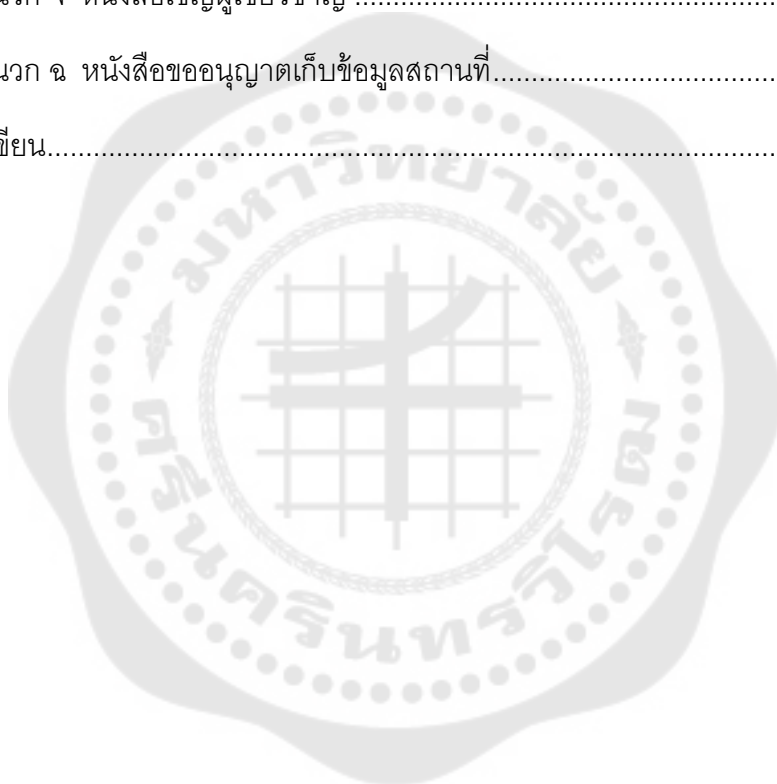
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฑ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฒ
สารบัญรูปภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	5
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	9
1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	9
1.2 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	10

1.3 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	14
1.4 การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน	17
1.5 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	19
1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	20
1.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว	28
2. ข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา	29
2.1 วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญา จังหวัดนครราชสีมา	29
2.2 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา	31
3. ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเกม	41
3.1 ข้อมูลทั่วไปของแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต	41
3.2 ประเภทของแอปพลิเคชันเกม.....	43
4. ข้อมูลด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม.....	44
4.1 การออกแบบเรขาคณิตบนแอปพลิเคชัน	44
4.2 องค์ประกอบของเกม	47
4.3 แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันเกม.....	50
4.4 วิธีการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน.....	52
5. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแอปพลิเคชันเกม	57
5.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบ	57
5.2 ทฤษฎีเกม.....	66
5.3 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม	72
6. กรณีศึกษาผลงานแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัยของต่างประเทศ	79
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	82
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	94

1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา.....	96
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย	96
2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม	96
2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม.....	98
2.3 กลุ่มเป้าหมายในการตอบแบบสอบถาม	103
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	103
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม	109
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	111
6. การดำเนินการออกแบบจากผลการวิจัย	113
7. การประเมินความพึงพอใจของการออกแบบ	114
8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	115
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	116
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา	117
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกม	117
3. ผลการวิเคราะห์แนวทางและหาข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา.....	118
4. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา	123
เนื้อเรื่องแอปพลิเคชันเกม โคราซแลนด์	125
การพัฒนาแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 แบบร่าง	126
ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการ	

ท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	
จำนวน 3 แบบร่าง ได้แก่	129
5. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การ	
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา	137
6. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อ	
ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา.....	139
รูปแบบแอปพลิเคชันเกม โคราชแลนด์	141
7. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพความพึงพอใจในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การ	
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา	147
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	154
ความมุ่งหมายในการวิจัย	154
สรุปผลการวิจัย.....	154
1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัด	
นครราชสีมา	154
1.2 เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การ	
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	155
1.3 เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถ	
นำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้	155
การอภิปรายผล	155
ข้อเสนอแนะ	158
3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไปในการออกแบบและทำต้นแบบ	158
3.2 ข้อเสนอแนะทั่วไปของการวิจัยครั้งนี้.....	158
บรรณานุกรม	159
ภาคผนวก.....	164
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็น	165

ภาคผนวก ข	ชิ้นงานต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา.....	194
ภาคผนวก ค	สตอรี่บอร์ดและผังงานเนื้อหาและวิธีเล่นแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา	196
ภาคผนวก ง	แอปพลิเคชันเกม “โคราชแลนด์” เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา.....	205
ภาคผนวก จ	หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ	217
ภาคผนวก ฉ	หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลสถานที่.....	227
ประวัติผู้เขียน.....		233



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ประเภทและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม	19
ตาราง 2 สีตรงข้าม	62
ตาราง 3 แบ่งกลุ่มคนในสังคมที่จะยอมรับการแพร่กระจายทางเทคโนโลยี	76
ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	129
ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	131
ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	134
ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	137
ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต	139
ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต	150

สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
แผนภูมิ 2 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลส์	64
แผนภูมิ 3 วิธีดำเนินการวิจัยตามความมุ่งหมายทั้ง 3 ข้อ	95



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 แบบจำลองการจัดการสถานที่ท่องเที่ยว.....	20
ภาพประกอบ 2 อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี	33
ภาพประกอบ 3 ประตูลุมพล	34
ภาพประกอบ 4 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาผ่านเกวียน	35
ภาพประกอบ 5 อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย	36
ภาพประกอบ 6 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท.....	36
ภาพประกอบ 7 บ้านพัก โฮมสเตย์ และพิพิธภัณฑ์บ้านปราสาท	37
ภาพประกอบ 8 สถิติอันดับแอปพลิเคชันทำเงินมากที่สุด Top Grossing ใน Apps Store	44
ภาพประกอบ 9 โลโก้โปรแกรม Unity3d และแพลตฟอร์มที่ใช้ใน	53
ภาพประกอบ 10 โปรแกรม MonoDevelop	53
ภาพประกอบ 11 โลโก้และหน้าโปรแกรม Unreal Engine	54
ภาพประกอบ 12 โลโก้ภาษา C++	55
ภาพประกอบ 13 โลโก้ภาษา C#	56
ภาพประกอบ 14 วรรณคดี	61
ภาพประกอบ 15 การจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากัน	65
ภาพประกอบ 16 การจำลองกระบวนการสื่อสารมวลชน	65
ภาพประกอบ 17 เกมรูปแบบครอบครัว	68
ภาพประกอบ 18 เกมรูปแบบปกติ	68
ภาพประกอบ 19 ตารางทางเลือกของเกมรูปแบบปกติ.....	69
ภาพประกอบ 20 แอปพลิเคชันเกม Pokémon Go!!	80
ภาพประกอบ 21 แอปพลิเคชันเกม Minecraft	81
ภาพประกอบ 22 แอปพลิเคชันเกม Township	81

ภาพประกอบ 23 แอปพลิเคชันเกมเลี้ยงกบ Tabi-Kaeru.....	82
ภาพประกอบ 24 แบบร่างรูปแบบที่ 1	126
ภาพประกอบ 25 แบบร่างรูปแบบที่ 2	127
ภาพประกอบ 26 แบบร่างรูปแบบที่ 3	128
ภาพประกอบ 27 โลโก้เกมโคราชแลนด์.....	141
ภาพประกอบ 28 ตัวละครภายในเกม	142
ภาพประกอบ 29 ภาพสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่ ที่ใช้ภายในเกม	142
ภาพประกอบ 30 ภาพพื้นหลังที่ใช้ในเกม	143
ภาพประกอบ 31 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าเริ่มต้น, หน้าวิธีเล่น และหน้าเมนูหลัก)	143
ภาพประกอบ 32 รูปแบบการเล่นเกม (ด่านที่ 1 : อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี)	143
ภาพประกอบ 33 รูปแบบการเล่นเกม (ด่านที่ 2 : หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน)	144
ภาพประกอบ 34 รูปแบบการเล่นเกม (ด่านที่ 3 : อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย).....	144
ภาพประกอบ 35 รูปแบบการเล่นเกม (ด่านที่ 4 : แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท).....	145
ภาพประกอบ 36 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าเนื้อหาข้อมูลเพิ่มเติม)	145
ภาพประกอบ 37 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าได้ไอเทม)	146
ภาพประกอบ 38 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าสะสมไอเทม)	146
ภาพประกอบ 39 ไอเทมภายในเกม	147
ภาพประกอบ 40 ไอคอนแอปพลิเคชันเกมโคราชแลนด์.....	147

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมเก่าแก่สืบสานต่อกันมาเป็นเวลายาวนาน มีวัฒนธรรมหลักที่ถือว่าเป็นวัฒนธรรมประจำชาติไทย มีรากฐานมาจากพุทธศาสนา เป็นมรดกอันล้ำค่าของคนไทยทุกคนที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทย ถือเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นชาติไทยที่แตกต่างจากชาติอื่น มีลักษณะเฉพาะที่แสดงซึ่งชัดถึงความเป็นไทยไม่ว่าจะเป็นทางด้านภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะแขนงต่างๆ ศิลปกรรม อาหาร การแต่งกาย หรือวิถีชีวิต แต่ในสังคมทุกวันนี้ มีความก้าวหน้าในด้านต่างๆมากขึ้น จึงเกิดการเผยแพร่หรือการกระจายทางวัฒนธรรมกระทำได้รวดเร็ว ทำให้วัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาในไทยเป็นจำนวนมากและเกิดการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมในไทยขึ้น โดยที่วัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นอาจจะมีทั้งทางที่ดีและทางที่ไม่เป็นประโยชน์นัก การรับเอาวัฒนธรรมที่ผิดๆจากทางต่างชาติมา อาจจะทำให้ลายวัฒนธรรมเก่าๆของสังคมไทยทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไขและการทำความเข้าใจที่ถูกต้อง แต่การรับเอาวัฒนธรรมจากต่างชาติมานั้น ไม่ได้มีแต่ด้านลบเสมอไปหากรู้จักการนำมาประยุกต์ใช้กับสังคมไทยนั้นก็มิใช่ประโยชน์มากมายเช่นกัน แต่ส่วนมากนั้นจะรับเอาค่านิยมที่ผิดๆมาทำให้เกิดปัญหาทางสังคมทำให้เกิดความเดือดร้อนเกิดพฤติกรรมที่ผิดๆค่านิยมทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคม อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมไทยยังแสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นชาติไทยรวมถึงวัฒนธรรมที่งดงามของไทยสืบเนื่องต่อมา และควรแก่การอนุรักษ์รูปแบบของวัฒนธรรมเดิมมากกว่าทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ในปัจจุบันได้มีความตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทยเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้การตื่นตัวของวัฒนธรรมประกอบกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่จึงเป็นจุดกำเนิดของการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น เป็นวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผ่านการเดินทางท่องเที่ยว เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการพัฒนาด้านภูมิปัญญา สร้างสรรค์ เคารพต่อสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ศักดิ์ศรี และวิถีชีวิตผู้คน หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าเป็นการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่นและย้อนกลับมาองตนเอง อย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสิ่งต่างๆในโลกที่มีความเกี่ยวโยง พึ่งพา ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. 2540)หรือเป็นการเคลื่อนไหวของผู้คนที่เกิดขึ้นจากปัจจัยกระตุ้น

ทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชื่นชม ศิลปวัฒนธรรมประเพณี เทศกาล การเข้าเยี่ยมชมอนุสรณ์สถาน การเดินทางเพื่อศึกษา ขนบธรรมเนียมความเชื่อที่สืบทอดกันมาของชุมชนท้องถิ่น ตลอดจนความเชื่อทางศาสนา (World Tourism Organization in Richards, 1995) สำหรับประเทศไทยการท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรม บริการที่สร้างรายได้และการจ้างงานให้กับประเทศไทยเป็นอย่างมาก การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นั้นจึงกลายเป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไปแล้ว นอกจากจะนำรายได้เข้าสู่ ประเทศแล้วยังนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจทั้งระดับประเทศและระดับภูมิภาคอีกด้วย อีกทั้งการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางการแข่งขันของตลาดท่องเที่ยวที่สูงขึ้นกระแสการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึง ได้รับความสนใจเพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยมี ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและได้มีการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมสืบเนื่องมาเป็นเวลานาน

ในประเทศไทยนั้นมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากมายหลากหลายแห่ง ซึ่งมีลักษณะ โดดเด่นน่าสนใจแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่มีความ หลากหลายทางด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ที่มีแหล่งอารยธรรมเก่าแก่และแหล่ง โบราณคดีต่างๆ พร้อมทั้งยังมีสภาพภูมิประเทศที่สวยงาม ซึ่งจะเห็นได้ว่าที่ผ่านมาทางการ ท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ได้มีนโยบายต่างๆ เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการท่องเที่ยวใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากยิ่งขึ้น และจังหวัดนครราชสีมา เป็นหนึ่งในจังหวัดของภาค ตะวันออกเฉียงเหนือที่มีวัฒนธรรมหลากหลายอันโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ มีการพัฒนา ศิลปวัฒนธรรมที่สืบสานมายาวนานจนถึงปัจจุบัน มีการสร้างอัตลักษณ์ในแต่ละชุมชนผ่านทาง ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษา การแต่งกาย อาหาร ที่อยู่อาศัย เป็นต้น กอปรกับเป็นจังหวัดที่ กำลังก้าวเข้าสู่การเติบโตและพัฒนาทางด้านต่างๆ ที่สูงขึ้น ดังที่เห็นได้จากเมกะโปรเจกต์หลาย โครงการที่กำลังเข้ามาลงทุน ทั้งด้านการขนส่ง เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม และการท่องเที่ยวที่มี มากมายหลากหลายสถานที่เพิ่มมากขึ้น มีโดดเด่นน่าสนใจเหมาะแก่การส่งเสริมเพื่อพัฒนาต่อ ยอดให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในปัจจุบันทำให้มีความสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ จะติดต่อสื่อสารและสืบค้นข้อมูลต่างๆ จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ย่ายต่อ การใช้งาน และเป็นอุปกรณ์ที่มีประโยชน์หลากหลายด้าน เช่น ใช้เข้าโซเชียลมีเดีย ใช้สำหรับ ทำงาน ใช้เพื่อความบันเทิง ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง อ่านหนังสือ หรือเล่นเกมก็ตาม และจากการ

สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559 พบว่า ผู้ใช้ สมาร์ทโฟนมากถึง 31.7 ล้านคน หรือร้อยละ 50.5 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2559) โดยสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตนั้นจะมีโปรแกรมเป็นซอฟต์แวร์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า แอปพลิเคชัน สำหรับไว้ใช้งานด้านต่างๆ ตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น

แอปพลิเคชันที่ทำงานบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันระบบ เป็นซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ได้ หรือเรียกว่า ระบบปฏิบัติการ ปัจจุบันมีหลายระบบด้วยกัน เช่น ไอโอเอส (iOS) พัฒนาโดยบริษัท Apple และแอนดรอยด์ (Android) พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น 2) แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้ใช้มีความต้องการแอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาใหม่ๆ ขึ้น เป็นจำนวนมาก ได้แก่ แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย และแอปพลิเคชันในกลุ่มเกม (สุชาติา พลาชัยภิรมย์ศิริ. 2554: 111-112) โดยวิธีการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตนั้น จะต้องใช้โค้ดในการเขียนขึ้นมาเป็นภาษาทางคอมพิวเตอร์ ทางระบบปฏิบัติการ iOS จะเรียกว่า Objective-C พัฒนาผ่านเครื่องมือ XCode (วิทิต ภู่อล้า. 2554: 24-30) และทางระบบปฏิบัติการ Android จะเรียกว่า JAVA พัฒนาผ่านเครื่องมือ Java IDE Eclipse นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการเขียนอีกแบบหนึ่ง เรียกว่า ข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform) เป็นเทคนิคที่เขียนโค้ด เพียงแค่ชุดเดียว ก็สามารถแปลงไปลงระบบปฏิบัติการทั้ง iOS และ Android ทำให้ทำงานบนระบบปฏิบัติการได้หลายๆ ตัว

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จึงได้มีความประสงค์ในการศึกษาออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาขึ้นมา เพื่อเป็นแนวทางในการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเลือกจังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดต้นแบบ ซึ่งแอปพลิเคชันมีรูปแบบเป็นแอปพลิเคชันประเภทเกม ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย นำเสนอข้อมูลออกมาได้น่าสนใจ ผู้ใช้งานได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียดและยังสร้างแรงจูงใจได้ โดยแรงจูงใจและความสนใจ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้ขึ้นมา (วิชัย สายอินคา, 254) โดยช่วงอายุ 18-35 ปี มีความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชันเกมมากที่สุดทั้งในด้านของ ประสิทธิภาพในการใช้งานแอปพลิเคชันเกม และการเดินทางไปท่องเที่ยว ประกอบกับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นตลาดเกมมือถือที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก ด้วยรายได้ในอุตสาหกรรมเกมบนมือถือที่เติบโตกว่า 45.3% มากกว่า 3 เท่าของอัตราเฉลี่ยทั่วโลกที่ 14.6% และปัจจุบันประเทศไทยมีประชากรที่เล่นเกมบนมือถือทั้งหมด

17 ล้านคน หรือร้อยละ 25 ของประชากรทั้งหมด เพิ่มขึ้นจาก 14.7 ล้านคนในปี ตามรายงานของ Newzoo ที่จัดทำร่วมกับบริษัท Global Mobile Game Confederation โดยมากกว่าครึ่ง (51%) อยู่ในช่วงอายุ 21-35 ปี และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นอีกในปี 2017 ร้อยละ 7.6 เป็น 18.3 ล้านคน ตามการเข้าถึงของสมาร์ทโฟนในประเทศไทย (ปี 2560)

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้อย่างเหมาะสม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้สื่อในรูปแบบของแอปพลิเคชันเกมที่มีความทันสมัย น่าสนใจ และให้ความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย
2. ได้ความรู้ในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนชนิดต่างๆ โดยใช้เทคนิคข้ามแพลตฟอร์ม (Cross Platform) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมสำหรับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดอื่นๆ หรือแอปพลิเคชันเกมทางด้านอื่นต่อไปในภายภาคหน้าได้
3. เป็นการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมและเผยแพร่สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาแก่ผู้สนใจการท่องเที่ยว

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาข้อมูลและองค์ประกอบการออกแบบแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยดำเนินการและสร้างสรรค์ผลงานออกมาด้วยเทคโนโลยีที่จะสามารถใช้ได้จริงเมื่อเสร็จสิ้นอย่างสมบูรณ์ มีการศึกษาและพัฒนาตามกระบวนการและขอบเขต ดังนี้

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาและข้อมูลสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
2. ศึกษาประเภทและรูปแบบของแอปพลิเคชันเกม
3. ศึกษาวิธีการออกแบบการสร้างแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต
4. นำผลที่ได้จากการศึกษาทั้ง 3 ข้อ มาพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประเภทของแอปพลิเคชันเกมทั้งหมดบนแอปสโตร์ (App Store) ของระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และเพลย์สโตร์ (Play Store) ของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 20 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการศึกษา เกมกีฬา เกมแข่งรถ เกมคาสิโนเกมคำ เกมจำลองสถานการณ์ เกมเบ็ดเตล็ด เกมปริศนา เกมผจญภัย เกมเพลง เกมไฟ เกมยุทธศาสตร์ เกมอาร์เคด เกมแอ็กชัน เกมอาร์พีจี เกมลูกเต๋า เกมตอบคำถาม เกมง่ายๆ และเกมครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ที่ได้ทำการออกแบบโดยผู้วิจัย และให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 แบบเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมในการนำไปพัฒนาและออกแบบรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จากนั้นจึงนำมาผลิตเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นแอปพลิเคชันเกมที่มีต่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา เพื่อสรุปและอภิปรายผลที่ได้จากการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) หมายถึง การเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครราชสีมาที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ที่มีเอกลักษณ์ ความงดงามทางวัฒนธรรม มีคุณค่าทางศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีที่บรรพบุรุษได้สร้างสมและถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา ประกอบไปด้วย งานประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน การแสดงศิลปวัฒนธรรม สินค้าพื้นเมือง การแต่งกาย ภาษา ชนเผ่า เป็นต้น

2. แอปพลิเคชันเกม (Application Game) หมายถึง โปรแกรมที่สำหรับใช้งานบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต โดยมีรูปแบบเป็นเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา

3. ข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform) หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่สนับสนุนการทำงานบนระบบปฏิบัติการได้หลายๆตัว ซึ่งทำให้การใช้งานมีความหลากหลายมากขึ้น งานวิจัยนี้ใช้เทคนิคในการเขียนโค้ดเพียงชุดเดียว เพื่อที่จะสามารถแปลงไปลงระบบปฏิบัติการทั้ง ios และระบบปฏิบัติการ android ได้

4. แท็บเล็ต (Tablet) หมายถึง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป สามารถใช้ในขณะที่เคลื่อนที่ได้และพกพาได้สะดวก ใช้หน้าจอสัมผัสในการทำงาน มีคีย์บอร์ดเหมือนจริงหรือปากกาดีจิจิตอลในการใช้งานแทนที่แป้นพิมพ์คีย์บอร์ด มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะเป็นรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง และเล่นเกม เป็นต้น

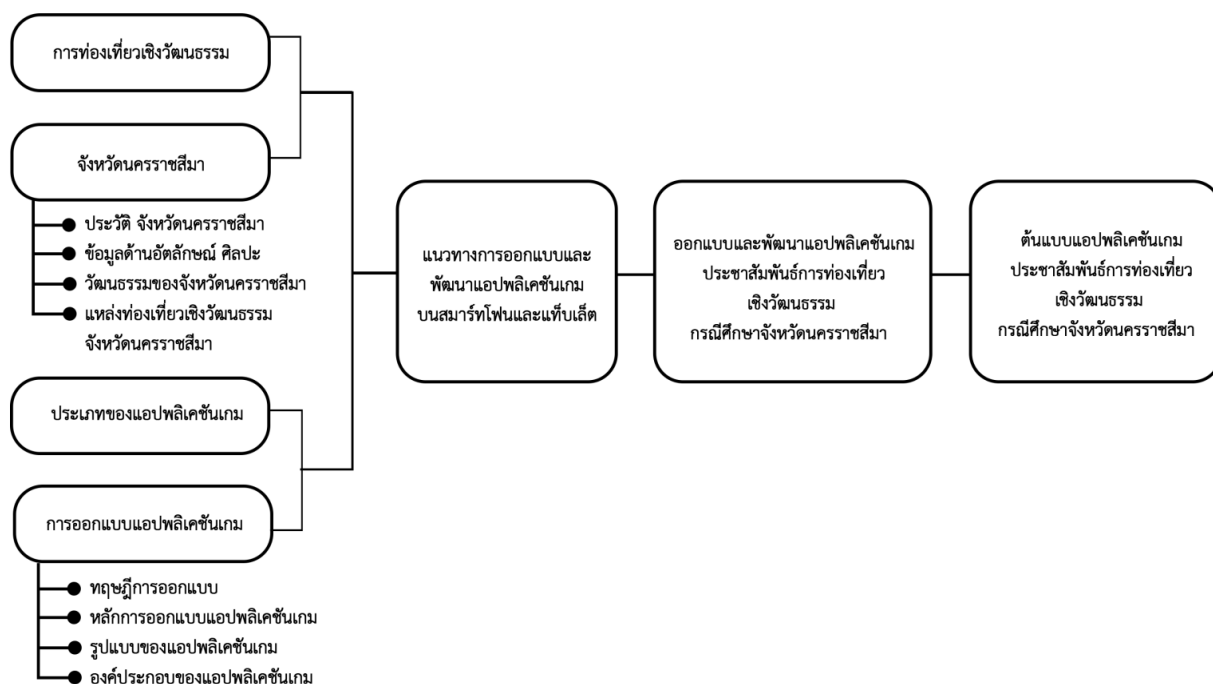
5. สมาร์ตโฟน (Smartphone) หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่รองรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Android ได้ มีความสามารถเพิ่มเติมนอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไป นอกเหนือจากการใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และรองรับการใช้งานมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบสามารถใช้ในการเล่นเกมน

6. แอปสโตร์ (App Store) หมายถึง คลังเก็บแอปพลิเคชันของบริษัทแอปเปิล บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส มีแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตต่างๆมากมายให้ดาวน์โหลดมาใช้งานได้ โดยจะแยกออกเป็นประเภทต่างๆเช่นเกมเพลงภาพยนตร์หนังสือ

7.เพลย์สโตร์ (Play Store) หมายถึง คลังเก็บแอปพลิเคชันของบริษัทกูเกิ้ลบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จะมีแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตต่างๆมากมายให้ดาวน์โหลดมาใช้งานได้ โดยจะแยกออกเป็นประเภทต่างๆเช่นเกมเพลงภาพยนตร์หนังสือ

8. เกมผจญภัย (Adventure Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง มีให้เลือก คือ ผู้ชาย ผู้หญิง และแมวสีสวาด โดยเกมจะแบ่งเป็นด้านๆ มีทั้งหมด 4 ด้าน จำลองรูปแบบด้านและสถานการณ์มาจากสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา โดยที่ผู้เล่นจะต้องกระทำเป้าหมายในแต่ละด้านให้สำเร็จลุล่วงไปได้ จึงจะจบเกม ในแต่ละด้านนั้นจะมีรูปแบบการเล่นไม่เหมือนกัน โดยส่วนมากเกมผจญภัยมักจะถูกสร้างมาสำหรับเล่นคนเดียว เพราะเนื้อเรื่องและการลำดับเหตุการณ์เหมาะสำหรับเล่นคนเดียวเท่านั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ผลการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ผลการประเมินประสิทธิภาพและค่าความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันเกม มีค่าเฉลี่ยผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป โดยค่าเฉลี่ยจะอยู่ระหว่าง 3.51 – 4.50 หรือมากกว่านั้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.2 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.3 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.4 การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน
 - 1.5 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
 - 1.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว
2. ข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา
 - 2.1 วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดนครราชสีมา
 - 2.2 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
3. ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเกม
 - 3.1 ข้อมูลทั่วไปของแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต
 - 3.2 ประเภทของแอปพลิเคชันเกม
4. ข้อมูลด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
 - 4.1 การออกแบบเรขศิลป์บนแอปพลิเคชัน
 - 4.2 องค์ประกอบของเกม
 - 4.3 แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันเกม
 - 4.4 วิธีการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน
5. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแอปพลิเคชันเกม
 - 5.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบ
 - 5.2 ทฤษฎีเกม
 - 5.3 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

5.4 ทฤษฎีแรงจูงใจ

6. กรณีศึกษาผลงานแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัยของต่างประเทศ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Attraction) เป็นการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่มีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมีการบอกเล่าเรื่องราวในการพัฒนาทางสังคมและมนุษย์ผ่านทางประวัติศาสตร์ อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรมองค์ความรู้และการให้คุณค่าของสังคมโดยสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าหรือสภาพแวดล้อมอย่างธรรมชาติที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับจากธรรมชาติสามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดีไม่ว่าจะเป็นสภาพทางเศรษฐกิจสังคมหรือขนบธรรมเนียมประเพณี (ดร. ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, 2556) เป็นการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่นและย้อนกลับมาของตนเองอย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสรรพสิ่งในโลกที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. 2540)

(กรมการท่องเที่ยวและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2555) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การท่องเที่ยวเพื่อชมสิ่งซึ่งแสดงความเป็นวัฒนธรรม เช่น ปราสาทพระราชวัง วัด โบราณสถาน โบราณวัตถุ ประเพณี วิธีการดำเนินชีวิตศิลปะทุกแขนง และสิ่งต่างๆ ที่แสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองที่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการดำเนินชีวิตของบุคคลในแต่ละยุคสมัย นักท่องเที่ยวจะได้รับทราบประวัติความเป็นมา ความเชื่อ มุมมองความคิด ความศรัทธาความนิยมของบุคคลในอดีตที่ถ่ายทอดมาถึงคนรุ่นปัจจุบันผ่านสิ่งเหล่านี้ ประเทศไทยมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากมาย การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยม คือ โฮมสเตย์ นักท่องเที่ยวจะได้เข้าไปพักอาศัยกับชาวบ้านในชุมชนและดำเนินชีวิตเช่นเดียวกับชาวบ้าน (กรวรรณ สังขกร 2558)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การเดินทางของผู้คนหรือกลุ่มคนจากสถานที่ที่อยู่ประจำไปยังท้องถิ่นอื่นๆ เพื่อชื่นชมกับเอกลักษณ์ ความงดงามทางวัฒนธรรมของกลุ่มชนอื่นทั้งนี้จะต้องเคารพในวัฒนธรรมของกันและกันเพื่อก่อให้เกิดมิตรภาพความรู้ความเข้าใจและความซาบซึ้งใจในวัฒนธรรมของชุมชนนั้นๆ อีกทางต้องคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคคลวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนนั้นให้เกิดน้อยที่สุดในขณะที่ชุมชนเจ้าของวัฒนธรรมก็ได้ประโยชน์จากการ

ท่องเที่ยวในด้านการสร้างรายได้และการจ้างงาน อันนำมาซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม (บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา , 2548 : 16-17) ซึ่งคำอธิบายดังกล่าวสอดคล้องกับรัตนากิตติกรที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการท่องเที่ยวจะทำให้การนำเอาทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมไม่สร้างผลกระทบต่อวิถีชีวิตสังคมวัฒนธรรมทำให้มีการกระจายผลประโยชน์สู่ชุมชนอย่างเป็นธรรมสามารถนำไปพัฒนา เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชนให้ดีขึ้นพึ่งพาตนเองได้ อันเป็นพื้นฐานของชุมชนเข้มแข็งตาม แนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน (รัตนา กิตติกร, 2546 : 15-17)

1.2 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวที่จัดเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา , 2548) ได้ อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมประกอบด้วย

- 1.ประวัติศาสตร์และร่องรอยทางประวัติศาสตร์
- 2.โบราณคดีและพิพิธภัณฑ์
- 3.งานสถาปัตยกรรมเก่าแก่ดั้งเดิม
- 4.ศิลปหัตถกรรมประติมากรรมภาพวาดรูปปั้นและแกะสลัก
- 5.ศาสนารวมถึงพิธีกรรมต่างๆทางศาสนา
- 6.ดนตรีการแสดงละครภาพยนตร์
- 7.ภาษาและวรรณกรรม
- 8.วิถีชีวิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอาหาร
- 9.ประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้านเทศกาลต่างๆ
- 10.ลักษณะงานและเทคโนโลยีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้เฉพาะท้องถิ่น

1.2.1 รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism)

(สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2545) ได้ให้รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมว่าเป็นการท่องเที่ยวและแหล่งวัฒนธรรม (Cultural based tourism) มีการจัดการประกอบด้วย

1.2.1.1 การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยวได้ความรู้มีความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์และโบราณคดีในท้องถิ่น พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสภาพ

แวดล้อมโดยที่ประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว โดยสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ประกอบไปด้วย

อุทยานประวัติศาสตร์ (Historical Park) หมายถึง พื้นที่ของเมือง ส่วนใดส่วนหนึ่ง ซึ่งเคยมีความสำคัญในอดีตแต่ไม่ได้สืบทอดมาจนถึงปัจจุบันโดยพื้นที่ดังกล่าวมีหลักฐานหรือคำบอกเล่าว่าในสมัยก่อนมีการอยู่อาศัยของชุมชนซึ่งมีคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นและปัจจุบันยังคงมีสิ่งปลูกสร้างของเมืองในสมัยก่อนอยู่แต่ไม่มีการอยู่ดำรงอาศัยของชุมชนและได้รับการประกาศจากกรมศิลปากรให้ขึ้นทะเบียนไปอุทยานประวัติศาสตร์ปัจจุบันทางกรมศิลปากรได้ประกาศพื้นที่อุทยานบริษัททั้งหมด 11 แห่ง เช่น อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย จังหวัดนครราชสีมา อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร และอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นต้น

ซากอารยธรรม แหล่งโบราณคดี เมืองโบราณ (Dea Monuments / Archaeological Sites / Old Town) หมายถึง ทรัพย์สินที่อยู่กับพื้นที่ที่เคลื่อนย้ายไม่ได้มีอายุยาวนานมีคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์โบราณคดีและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นในแง่ต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม ยุทธศาสตร์ การปิดการมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นในปัจจุบันพื้นที่ดังกล่าวไม่มีผู้คนอยู่อาศัยอยู่แล้วและได้ขึ้นบัญชีเป็นโบราณสถานโดยกรมศิลปากรตัวอย่าง เช่น เวียงกุมกาม จังหวัดเชียงใหม่ เมืองชัยภูมิ จังหวัดลพบุรี และเมืองเสมา จังหวัดนครราชสีมา เป็นต้น

พระราชวัง พระตำหนัก พระที่นั่ง คุ่ม (Palace) หมายถึง บริเวณที่อยู่ของเจ้านาย พระบรมวงศานุวงศ์ตั้งแต่ชั้นหม่อมเจ้าขึ้นไป โดยส่วนใหญ่สถานที่ท่องเที่ยวประเภทนี้ต้องมีการขออนุญาตเพื่อเข้าชมในกรณีที่ยังใช้งานอยู่และหลายแห่งได้ปรับเปลี่ยนสถานภาพเป็นพิพิธภัณฑ์ไปในตัวด้วยตัวอย่าง เช่น พระราชวังไกลกังวล จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พระราชวังบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระตำหนักภูพิงคราชนิเวศน์ จังหวัดเชียงใหม่ และพระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท กรุงเทพมหานคร เป็นต้น

ปราสาทหิน ปราสาท ภู (Sandstone Sanctuary) ปราสาทหิน มักเป็นปราสาทหินขนาดใหญ่ เพื่อเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรม ตัวอย่างเช่น ปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา ปราสาทหินพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ปราสาทหินเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นต้น (ศูนย์บริการวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547)

1.2.1.2 การท่องเที่ยวงานชมวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and Traditional Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานประเพณีต่างๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นๆ จัด

ขึ้นได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียะศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อการยอมรับนับถือ การเคารพพิธีกรรมต่างๆและได้รับความรู้มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรม มีประสบการณ์ใหม่ๆเพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อมและมรดกทางวัฒนธรรม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการท่องเที่ยว โดยสถานที่ท่องเที่ยวประเภท วัฒนธรรมและประเพณี ตัวอย่างเช่น งานประเพณีสงกรานต์พระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ งานประเพณีบุญบั้งไฟจังหวัดยโสธร งานประเพณีแห่เทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี งานเทศกาลตรุษจีนกรุงเทพมหานคร งานสีส่นแห่งสายน้ำ มหกรรมลอยกระทง กรุงเทพมหานคร ประเพณีลอยกระทงตามประเพณี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นต้น (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2548)

1.2.1.3 การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท (Rural Tourism/Village Tourism) หมายถึงการเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้านชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิตและผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษมีความโดดเด่นเพื่อความสะดวกเพลิดเพลินได้ความรู้ดูผลงานสร้างสรรค์และภูมิปัญญาพื้นบ้านมีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสภาพแวดล้อมโดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว(วาริษฐ์ มัชฌมบุรุษ, ม.ป.ป., 2558) โดยสถานที่ท่องเที่ยวประเภทชมวิถีชีวิตในชนบท ตัวอย่างเช่น หมู่บ้านคีรีวง จังหวัดนครศรีธรรมราช หมู่บ้านโคกโก่ง จังหวัดกาฬสินธุ์ บ้านปราสาท จังหวัดนครราชสีมา หมู่บ้านไทยทรงดำ จังหวัดเพชรบุรี โฮมสเตย์ท่าด่าน จังหวัดนครนายก โฮมสเตย์วังมะค่า จังหวัดกาญจนบุรี และโฮมสเตย์บ้านท่าข้าม จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นต้น (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2545)

1.2.1.4 การท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาด้านวัฒนธรรม หมายถึง การเดินทางและรูปแบบของการศึกษาวัฒนธรรมของท้องถิ่นอันนั้นซึ่งมีความหมายเฉพาะเจาะจงว่าเป็นการศึกษาเรียนรู้มีการจัดการมีการวางแผนล่วงหน้ามีขั้นตอนที่ชัดเจนมีครูผู้สอนที่ชำนาญการและมีวิธีการฝึกหัดตามแบบแผนเช่นการเรียนมวยไทยการเรียนรำไทยการเรียนดนตรีไทยการนวดแผนโบราณ การเรียนทำอาหารไทยเป็นต้นโดยมีสถาบันที่ให้บริการเพื่อการศึกษาด้านวัฒนธรรมโดยเฉพาะโดยสถานที่ท่องเที่ยวประเภทการศึกษาด้านวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น สถานที่สอนทำอาหารไทยหรืออาหารพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นให้นักท่องเที่ยว Muay Thai Camp กรุงเทพมหานครบ้านสวนนาฏศิลป์ดนตรีไทยศูนย์ดนตรีไทยเหมราชจังหวัดนนทบุรี โรงเรียนสอนนวดแผนไทยวัดโพธิ์ กรุงเทพมหานครโรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศ จังหวัดปราจีนบุรี เป็นต้น (ศูนย์บริการวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547)

1.2.1.5 การท่องเที่ยวเชิงกีฬา(Sport Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาหรือแข่งขันกีฬาโดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวในรูปแบบของการจัดรายการกีฬาตามเส้นทางที่มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาได้สนุกสนานเพลิดเพลินกับการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาหรือแข่งขันกีฬาในขณะเดียวกันก็ได้ไปท่องเที่ยวยังสถานที่ท่องเที่ยวตามเส้นทางของการจัดรายการกีฬาทำให้ได้รับความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ใหม่ๆเพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางสภาพแวดล้อมโดยชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการจัดการการท่องเที่ยว (ชุมพล รอดแจ่ม. 2556: 78-79)

1.2.1.6 การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพทางวัฒนธรรม(Cultural Health Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยมีกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพหรือฟื้นฟูสุขภาพทางวัฒนธรรมเช่นการนวดตัวการนวดฝ่าเท้าการอบสมุนไพรการประคบสมุนไพรการฝึกกายบริหารและการฝึกสมาธิเป็นต้นเพื่อเสริมสร้างสุขภาพและคุณภาพชีวิตของนักท่องเที่ยวบนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่ออย่างมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสิ่งแวดล้อมโดยชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการจัดการการท่องเที่ยว (ชุมพล รอดแจ่ม. 2556: 78-79)

1.2.2 ประเภทของสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

1.2.2.1 แหล่งความเป็นอยู่และวิถีชีวิตสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทนี้ผู้มาเยี่ยมชมสามารถสังเกตความเป็นอยู่และวิถีชีวิตของชุมชนนั้นๆโดยตนเองมิได้เข้าไปมีส่วนร่วมเช่นชุมชนของชนเผ่าศูนย์วัฒนธรรมคุณค่าต่อส่วนรวมอยู่ที่การช่วยรักษาความหลากหลายของเชื้อชาติคุณค่าต่อผู้เยี่ยมชมอยู่ที่การได้รับความรู้วิสัยทัศน์ความเข้าใจอันดีระหว่างกลุ่มชนเผ่าต่างๆและภูมิปัญญาของชนเผ่า ตัวอย่างเช่น บ้านกะเหรี่ยงทีโปจิจังหวัดตากบ้านหนองขาวจังหวัดกาญจนบุรี เป็นต้น

รูปแบบการท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวประเภทนี้ ส่วนใหญ่เป็นการท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท ซึ่งหมายถึงการเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้านชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิตและผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษมีความโดดเด่นเพื่อความเพลิดเพลินได้ความรู้ดูผลงานสร้างสรรค์และภูมิปัญญาพื้นบ้านมีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่ออย่างมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสภาพแวดล้อมโดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว

1.2.2.2 แหล่งวัฒนธรรมประเพณีและหัตถกรรมพื้นเมืองสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทนี้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมประเพณีและซื้อสินค้าของที่ระลึกจากผู้ประกอบการหัตถกรรมคุณค่าต่อส่วนรวมอยู่ที่การรักษาคุณค่าความหลากหลายของวัฒนธรรมคุณค่าต่อผู้เยี่ยมชมอยู่ที่ความพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมประเพณีและการได้ซื้อสิ่งของที่ระลึกที่พอใจตัวอย่างเช่นประเพณีลอยกระทงประเพณีสงกรานต์ เป็นต้น

รูปแบบการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในสถานที่ท่องเที่ยวประเภทนี้ เป็นการท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมและประเพณีซึ่งหมายถึงการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานประเพณีต่างๆที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นๆจัดขึ้นได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อการยอมรับนับถือการเคารพพิธีกรรมต่างๆและได้รับความรู้มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรมมีประสบการณ์ใหม่ๆเพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อมและมรดกทางวัฒนธรรมโดยประชาคมในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการท่องเที่ยว (กรมการท่องเที่ยวและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2557)

1.3 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จุดแข็ง

1. ประเทศไทยมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและงานเทศกาลประเพณีที่มีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของตนเองให้ชัดเจนและค่อนข้างหลากหลายซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเลือกท่องเที่ยวได้ตามรูปแบบที่ต้องการไปท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบ่งออกได้ 4 รูปแบบ ดังนี้

(1) การท่องเที่ยวไปตามสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญทางประวัติศาสตร์เช่นประวัติศาสตร์และโบราณคดีเมืองโบราณอนุสาวรีย์อนุสรณ์สถานมิตรภาพทางประวัติศาสตร์ปัจจุบันมีจำนวน 540 แห่ง

(2) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประเพณีตามงานเทศกาลประเพณีในสถานที่ต่างๆที่ท้องถิ่นจัดขึ้นเช่นงานประเพณีลอยกระทงงานประเพณีสงกรานต์งานประเพณีบุญบั้งไฟงานประเพณีแห่เทียนพรรษาเทศกาลตรุษจีนและอื่น ๆ มีจำนวนมากถึง 112 งานตลอดปี

(3) การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตชนบทเช่นการท่องเที่ยวและพัฒนาโฮมสเตย์และปัจจุบันมีหมู่บ้านโฮมสเตย์ถึง 128 แห่ง

(4) การท่องเที่ยวเพื่อการสื่อสารทางวัฒนธรรมไทยเช่นการเรียนรู้แผนโบราณมวยไทย รำไทย และทำอาหารไทยปัจจุบันมีสถานที่ที่สอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมากมาย เช่น

สถาบันสอนเกี่ยวกับการทำอาหารที่มีมาตรฐานทั้งโรงเรียนสอนทำอาหารในการสอนทำอาหารตามภัตตาคารและโรงแรมชื่อดังต่างๆซึ่งมีจำนวนมากถึง 115 แห่ง

2. ตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องเขตและจากข้อมูลการท่องเที่ยวจากสำนักโบราณคดีกรมศิลปากรพบว่า

(1) รายได้จากการเก็บค่าเข้าชมโบราณสถานและวิทยาศาสตร์มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องในช่วงปี 2546 ถึง 2548 เติบโตเฉลี่ยต่อปีในอัตราร้อยละ 2.6

(2) จำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้าเยี่ยมชมโบราณสถานอุทยานปริศนาในช่วงปี 2546 ถึง 2548 มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องเฉลี่ยต่อปีในอัตราร้อยละ 5 เพิ่มขึ้นจาก 3.5 ล้านคนในปี 2546 เป็น 3.8 ล้านคนในปี 2548

นอกจากนี้จากข้อมูลสำนักพิพิธภัณฑ์แห่งชาติด้านรายได้และจำนวนนักท่องเที่ยวจากผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์พบว่า

(1) รายได้จากการเก็บค่าเข้าชมพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และช่วง 2546 ถึง 2548 มีการเติบโตโดยเฉลี่ยต่อปีในอัตราร้อยละ 12.4

(2) จำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ในช่วงปี 2546 ถึง 2548 มีการเติบโตโดยเฉลี่ยต่อปีในอัตราร้อยละ 11.9 หรือเพิ่ม 1.9 ล้านคนต่อปีในปี 2546 เป็น 2.3 ล้านคนในปี 2548

3. สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนจากองค์การยูเนสโกให้เป็นแหล่งมรดกโลกที่สำคัญทางวัฒนธรรมถึง 3 แห่งคืออุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยศรีสัชนาลัยกำแพงเพชรอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและแหล่งมรดกโลกบ้านเชียงสถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าวได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นจำนวนมาก

4. การให้บริการด้านการท่องเที่ยวในรูปแบบโฮมสเตย์ในปัจจุบันมีหน่วยงานรับผิดชอบตรวจสอบคุณภาพและมาตรฐานการให้บริการที่ชัดเจนคือสำนักพัฒนาการท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในปัจจุบันพบว่าชุมชนที่เข้าร่วมให้บริการด้านโฮมสเตย์มีถึง 128 แห่งทั่วประเทศการให้บริการด้านโฮมสเตย์ยังคงมีการปรับปรุงและพัฒนามาตรฐานการให้บริการในรูปแบบเดียวกันอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างความประทับใจในการมาเยี่ยมชม

5. อัตราค่าบริการในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีราคาที่ไม่แพงทำให้สามารถให้บริการกับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติได้อย่างทั่วถึงในทุกระดับและฐานะอาชีพ

จุดอ่อน

1. บุคลากรเฉพาะทางในการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยเฉพาะบุคลากรที่ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลรายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีจำนวนไม่เพียงพอรวมทั้งบุคลากรที่ทำหน้าที่ดูแลรักษาสภาพแวดล้อมของสถานที่ท่องเที่ยวให้มีความพร้อมสำหรับการท่องเที่ยว

2. สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของภาครัฐส่วนใหญ่ยังไม่มีความพร้อมในด้านระบบสาธารณูปโภคและสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีคุณภาพมาตรฐานและไม่มีความพร้อมต่อการรองรับนักท่องเที่ยวเช่นห้องน้ำสถานที่จอดรถป้ายบอกเส้นทางและคำอธิบายต่างๆ เป็นต้น

3. ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวในรูปแบบโฮมสเตย์หมายถึงชาวบ้านหรือผู้นำกลุ่มยังขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจการท่องเที่ยวให้ถูกต้องรวมถึงยังไม่ให้ความสำคัญต่อคุณภาพการให้บริการเท่าที่ควรนอกจากนี้ส่วนใหญ่ยังไม่สามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้ส่งผลกระทบโดยตรงในการให้บริการที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้อย่างแท้จริงทำให้นักท่องเที่ยวขาดความประทับใจในการมาท่องเที่ยวรวมทั้งยังเป็นผลเสียต่อภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้ได้โดยตรง

โอกาส

1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็น 1 ใน 5 ประเภทการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพในการขายนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ และเป็น 1 ใน 5 ประเภทที่มีแนวโน้มต้องการใช้บริการในอนาคตจากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการท่องเที่ยวที่ยังเป็นแนวโน้มความต้องการของตลาดสูงในอนาคต

2. สัดส่วนที่เคยทำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมร้อยละ 39.8 มีแนวโน้มในการสนใจทำต่อไปในอนาคตและสูงถึงร้อยละ 51.4 ซึ่งเป็นโอกาสทางการตลาดที่ควรส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวประเภทนี้ให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมาท่องเที่ยวในประเทศไทยในอนาคตมากขึ้น

3. ภาครัฐให้การสนับสนุนและส่งเสริมการตลาดท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายใต้โครงการความร่วมมือระหว่างประเทศในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นที่รู้จักและยอมรับจากนักท่องเที่ยวทั่วโลกมาก

4. สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวร่วมมือกับธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรพัฒนามาตรฐานโฮมสเตย์ไทยอย่างมีคุณภาพและยั่งยืนโดยส่งเสริมและสนับสนุนการฝึกอบรมให้แก่ผู้ประกอบการโฮมสเตย์ให้มีความตรงตามมาตรฐานโฮมสเตย์ไทยที่กำหนดไว้

เพื่อเข้าร่วมโครงการแปลงสินทรัพย์เป็นทุนในการให้สินเชื่อแก่โฮมสเตย์ที่ผ่านการประเมินอีกทั้งยังมีส่วนช่วยให้ชาวบ้านและชุมชนมีรายได้เสริมนอกเหนือจากการประกอบอาชีพการเกษตรและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นจากความร่วมมือดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการได้รับการบริการให้ดีขึ้นสามารถบริหารจัดการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

อุปสรรค

1. มีตัวอย่างที่เคยทำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีสัดส่วนถึงร้อยละ 60 แต่มีความสนใจในการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอนาคตลดลงมีเพียงสัดส่วนร้อยละ 39.6 ซึ่งถือว่าลดลงค่อนข้างมากจึงแสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวชาวไทยมีโอกาสให้ความสนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศน้อยลงอย่างชัดเจน

2. แผนงานและความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐหน่วยงานท้องถิ่นและภาคเอกชนในการพัฒนาและดูแลรักษาสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังไม่มีอย่างต่อเนื่องทำให้สถานที่ท่องเที่ยวที่มีอยู่ค่อยๆ ลดความนิยมลงเพราะไม่มีการอนุรักษ์และดูแลขณะที่มีการประชาสัมพันธ์และการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวใหม่ๆ ขึ้นโดยที่บางแห่งยังไม่มีความพร้อมที่จะเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทำให้ไม่เป็นการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน โดยรวมแล้วไม่ได้เป็นการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใหม่ๆ แต่เป็นการทดแทนแหล่งเก่าที่เสื่อมลงไป

1.4 การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

(กาญจนา แสงลิ้มสุวรรณ; และศรัณยา แสงลิ้มสุวรรณ. 2555: 141) แนวคิดการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมและการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาควบคู่กันซึ่งการรักษามรดกวัฒนธรรมเป็นประโยชน์ด้านองค์ความรู้และการให้คุณค่าแก่สังคมในขณะที่การพัฒนาการท่องเที่ยวนำไปสู่การเติบโตทางเศรษฐกิจและรายได้ของชุมชนการจัดหาแนวทางการจัดการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องสำคัญทั้งนี้แนวคิดหลักเพื่อใช้ในการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมประกอบด้วยแนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนและแนวคิดเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ซึ่งจะมีแนวทางในการนำไปสู่การจัดการมรดกวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมเป็นไปอย่างเหมาะสม

แนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนมีจุดเริ่มต้นจากพ.ศ. 2515 องค์การสหประชาชาติ(UN) ได้จัดการประชุมสหประชาชาติขึ้น และมีข้อสรุปให้ประเทศสมาชิกหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้นโดยมุ่งเน้นการพัฒนาประเทศควบคู่กับการรักษาสิ่งแวดล้อมและชุมชน

ทั้งนี้การประชุมครั้งต่อมาในปีพ.ศ. 2535 มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเนื่องจากเห็นว่าการท่องเที่ยวมีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและโครงสร้างชุมชนต่างๆที่เกิดขึ้นจึงเป็นที่มาของแนวคิดเรื่องการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน(Theobald, 2537) ต่อมากรอบแนวคิดนี้ได้ถูกพัฒนาโดย(Swarbrooke (2542)เพื่อบ่งเน้นการการรักษาสมดุลของการพัฒนาการท่องเที่ยวซึ่งนำไปสู่การเติบโตทางเศรษฐกิจและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมโดยแนวคิดนี้ตั้งอยู่บนคำจำกัดความว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนคือการท่องเที่ยวซึ่งทำให้เศรษฐกิจเจริญงอกงามแต่ต้องไม่ทำลายทรัพยากรซึ่งเกี่ยวกับการท่องเที่ยวและต้องไม่ส่งผลเสียต่อมูลค่าทางวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยวนั้นหลักการพัฒนาที่สำคัญของSwarbrooke(2542)จะเน้นที่การพัฒนาที่ควบคู่กันไประหว่างการเติบโตและการรักษามูลค่าทางวัฒนธรรมโดยแนวคิดนี้จะเน้นการวางแผนและจัดการที่เหมาะสมเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมทั้งนี้การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ดีไม่ควรที่จะมองมรดกทางวัฒนธรรมหรือสถานที่ท่องเที่ยวเป็นเพียงแคสินค้าที่จะนำรายได้เข้าสู่ประเทศควรมองให้เสมือนมรดกของคนทั้งประเทศที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่ต่อไป และระยะเวลา 5 ปีต่อมาได้กล่าวถึงการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากขึ้น Ivanovic(2551)CooperFletcher Fyall Gilbert และWanhill (2551) กล่าวว่าวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการพัฒนาในการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นใหม่โดยสถานที่ท่องเที่ยวรวมถึงกิจกรรมต่างๆมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยวซึ่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเน้นการเดินทางไปสู่ประสบการณ์และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในวิถีชีวิตที่อาจจะพบเห็นได้ยากในชีวิตประจำวัน(Goeldner & Ritchie, 2552) ทั้งนี้Ismail (2551) เสนอแบบจำลองเพื่อการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนโดยมุ่งเน้นทั้งประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่ชุมชนจะได้รับจากรายได้ที่สูงขึ้นควบคู่ไปกับการคงไว้ซึ่งสภาพแวดล้อมวิถีชีวิตแบบเดิมที่สามารถสนองความต้องการของชุมชนทั้งในปัจจุบันและในอนาคตซึ่งสอดคล้องกับXimba (2552) ซึ่งเสนอว่าพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมควรเน้นความเข้าใจวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางวัฒนธรรมทั้งทางด้านภูมิปัญญาความงามจิตวิทยาและความรู้สึกภายใต้แนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจะมุ่งเน้นการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และสร้างความประทับใจพร้อมกับสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเป็นแรงผลักดันให้ช่วยกันอนุรักษ์สืบทอดและถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมซึ่งจะเป็นการคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของชุมชน (ชายชาญ ปฐมกาญจนา; และนรินทร์ สังข์รักษา. 2558)

1.5 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แบบจำลองการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากความรู้และความสำคัญและแนวคิดเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนำมาสู่การวางแผนการจัดการและการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวตลอดจนการวางแผนกลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับประเทศไทยจากการศึกษาของBywater (2536) ได้แยกประเภทนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท

1. นักท่องเที่ยวตามแรงกระตุ้นทางวัฒนธรรม(Culturally Motivated) หมายถึงผู้ที่เดินทางท่องเที่ยวด้วยเหตุผลทางวัฒนธรรมนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้มีความสนใจที่จะเรียนรู้ศึกษาวัฒนธรรมและมีพฤติกรรมที่จะพักอยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวเป็นระยะเวลานาน

2. นักท่องเที่ยวตามแรงบันดาลใจทางวัฒนธรรม(Culturally Inspired) หมายถึง ผู้ที่ถูกดึงดูดใจด้วยศักยภาพของสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นที่รู้จักหรือได้รับการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อรูปภาพโดยนักท่องเที่ยวประเภทนี้จะใช้ระยะเวลาที่จะพักอยู่ในสถานที่ท่องเที่ยว น้อยกว่าประเภทแรกแต่มีโอกาสที่จะเดินทางกลับมายังสถานที่ท่องเที่ยวอีกครั้งในอนาคต

3. นักท่องเที่ยวตามแรงดึงดูดทางวัฒนธรรม(Culturally Attracted) หมายถึง ผู้ที่มีความสนใจในกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้น โดยนักท่องเที่ยวประเภทนี้จะมีระยะเวลาในการท่องเที่ยว น้อยอาจจะเป็นในลักษณะเยี่ยมชมมากกว่าการพักอาศัย (วิศรา บุญสมเกียรติ. 2555)

(Smith, 2546) ได้จัดประเภทและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ดังรายละเอียดตามตารางที่ 1

ตาราง 1 ประเภทและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

ประเภทนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	สถานที่และกิจกรรมที่น่าสนใจ
นักท่องเที่ยวแหล่งมรดก (Heritage Tourist)	ปราสาท พระราชวัง บ้านโบราณ แหล่งโบราณคดี อนุสาวรีย์
นักท่องเที่ยวศิลปะ (Arts Tourist)	โรงละคร การแสดงคอนเสิร์ต เทศกาล งานประเพณี
นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourist)	ถ่ายภาพ วาดภาพ เครื่องปั้น ทำอาหาร หัตถกรรม
นักท่องเที่ยววัฒนธรรมเมือง (Urban Cultural Tourist)	แหล่งประวัติศาสตร์ แหล่งอุตสาหกรรม

ตาราง 1 (ต่อ)

ประเภทนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	สถานที่และกิจกรรมที่น่าสนใจ
นักท่องเที่ยววัฒนธรรมชนบท (Rural Cultural Tourist)	การท่องเที่ยวเชิงเกษตร ชุมชน ฟาร์ม พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติ ภูมิทัศน์
นักท่องเที่ยววัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น (Indigeneous Cultural Tourist)	ชาวเขา ทะเลทราย เดินป่า ศูนย์วัฒนธรรม ศิลปะและหัตถกรรม
นักท่องเที่ยววัฒนธรรมทันสมัย (Popular Cultural Tourist)	สวนสนุก ห้างสรรพสินค้า การแสดงคอนเสิร์ต งานแข่งขันกีฬา

การแบ่งประเภทและลักษณะของนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดังที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบถึงลักษณะและความต้องการของนักท่องเที่ยวเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์ตอบสนองความต้องการอันจะนำไปสู่การสร้างรายได้ให้สถานที่ท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและการรักษาวัฒนธรรมของชุมชนให้คงไว้ทั้งนี้ Garrod และ Fyall (2541) ได้เสนอแบบจำลองการจัดการสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนดังแสดงโดยภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบ 1 แบบจำลองการจัดการสถานที่ท่องเที่ยว

ที่มา : Garroa และ Fyall. (2541).

1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

(ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2540) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมไว้ว่า เป็นวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผ่านการเดินทางท่องเที่ยวเป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการพัฒนาด้านภูมิปัญญาสร้างสรรค์เคารพต่อสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมศักดิ์ศรีและวิถีชีวิตผู้คนหรือ

สามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมคือการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่นแล้ว ย้อนกลับมามองตนเองอย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสิ่งต่างๆในโลกที่มีความเกี่ยวโยงพึ่งพาไม่สามารถแยกออกจากกันได้ Suger ชี้ให้เห็นว่าส่วนประกอบทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวในเชิงของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประกอบไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์งานหัตถกรรมกิจกรรมทางประเพณีภาษาอาหารศิลปะดนตรีศาสนาสถาปัตยกรรมการศึกษาลักษณะการแต่งกายเทคโนโลยีของชุมชนท้องถิ่นและกิจกรรมยามว่าง

องค์ประกอบที่เป็นสิ่งดึงดูดใจของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม The European Center for Traditional and Regional Cultures หรือ ECTARC (Richards, 2538) ได้กล่าวไว้ถึงองค์ประกอบที่เป็นสิ่งดึงดูดใจของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม 8 ประการ ได้แก่

1. โบราณคดีและพิพิธภัณฑ์สถานต่างๆ
2. สถาปัตยกรรมสิ่งปลูกสร้างผังเมืองรวมถึงซากปรักหักพังของสิ่งปลูกสร้างในอดีต
3. ศิลปะหัตถกรรมประติมากรรมประเพณีและเทศกาลต่างๆ
4. ความน่าสนใจในเรื่องของคนตรีไม่ว่าจะเป็นในรูปของคนตรีคลาสสิกหรือดนตรีพื้นบ้าน
5. การแสดง ละครภาพยนตร์มหรสพต่างๆ
6. ภาษาและวรรณกรรม
7. ประเพณีและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนา
8. วัฒนธรรมเก่าแก่โบราณวัฒนธรรมพื้นบ้านหรือวัฒนธรรมย่อย

(ศิริ ฮามสุโพธิ์, 2543: 63-65) ได้อธิบายถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการเดินทางเพื่อสัมผัสในการเข้าร่วมใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆที่กำลังจะสูญหายไปบางอย่างท้องถิ่นเพื่อให้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงประวัติความเป็นมาการดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของตนเช่นการแสดงศิลปวัฒนธรรมประเพณีและงานเทศกาลต่างๆการประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นชาวสวนและชาวนาเป็นต้นสิ่งเหล่านี้ถือเป็นทรัพยากรท่องเที่ยวที่สำคัญทำให้นักท่องเที่ยวอยากเข้าไปชมศิลปวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นเพื่อศึกษาหาความรู้และพักผ่อนหย่อนใจ

ส่วนนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหรือพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่แสดงออกมาด้วยความสนใจคือชอบเที่ยวชมเมืองโบราณอาจจะเดินชมเมืองหรือนั่งรถเที่ยวชมตามเส้นทางสัญจรและผ่านบริเวณสำคัญของเมืองเช่นประวัติศาสตร์ภูมิศาสตร์และวิถีชีวิตการเป็นอยู่ของคนการประกอบอาชีพเกษตรกรรมทำนาทำสวนหรือการเข้าไปชมการละเล่นพื้นเมืองไปชมขบวนแห่งานเทศกาลอาจจะเป็นการจัดแบบถาวรหรือจัดเป็นครั้งคราวเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจให้นักท่องเที่ยวอยากเข้าไปชม

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2551: 168-169) ได้กล่าวถึงหลักการของการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมไว้ประกอบด้วย 4 ประการคือ

1) เป็นการท่องเที่ยวที่มีการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญคุณค่าประวัติศาสตร์ความเป็นมาของทรัพยากรวัฒนธรรมในสถานที่ท่องเที่ยวขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลให้นักท่องเที่ยวในการเพิ่มคุณค่าของประสบการณ์ในการเข้าชมในขณะเดียวกันก็จะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น

2) เป็นการท่องเที่ยวที่มีการปลูกฝังจิตสำนึกของคนในชุมชนท้องถิ่นให้เกิดความรักหวงแหนรักษาและดึงดูดชุมชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการทรัพยากรของตนและได้รับประโยชน์ตอบแทนจากการท่องเที่ยวในรูปแบบต่างๆเช่นการจ้างงานการบริการนำเที่ยวการให้บริการขนส่งการให้บริการที่พักและการขายสินค้าที่ระลึก เป็นต้น

3) เป็นการท่องเที่ยวที่มีการให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมและได้รับความเพลิดเพลินพร้อมทั้งสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

4) เป็นการท่องเที่ยวที่มีการเคารพวัฒนธรรมของเพื่อนบ้านหรือของชุมชนอื่นรวมทั้งเคารพในวัฒนธรรมศักดิ์ศรีและผู้คนของตนเองด้วย

แนวคิดทฤษฎีกลุ่มสื่อสารเชิงวัฒนธรรม (Cultural Communication)

คำว่า “วัฒนธรรม” ในมิติของสังคมไทย การให้ความหมายมักจะไปผูกติดกับสิ่งที่ดีที่สุดเป็นคำพูดที่ดีที่สุด การกระทำที่ดีที่สุด ที่มนุษย์เคยกระทำมา ซึ่งปัจจุบันคำว่า “วัฒนธรรม” ได้เปลี่ยนไปในลักษณะของวัฒนธรรมมวลชน และวัฒนธรรมร่วมสมัย เรย์มอนด์วิลเลียมส์ (Raymond Williams) นักทฤษฎี culture theory ได้ทลายจุดยืนเดิมมองว่าวัฒนธรรมมาจากสาขาวิชามนุษยศาสตร์ ซึ่งทฤษฎีการสื่อสารเป็นศาสตร์รุ่นน้องที่รับมาจากสาขามนุษยศาสตร์ วิลเลียมส์มองวัฒนธรรมที่บริบททางสังคม โดยมองว่าวัฒนธรรมในยุคโบราณเน้นการพูดคุย มีการใช้ภาษาในการสื่อสาร ต่อมาในยุคเกษตรกรรม ในช่วงแรกๆ มนุษย์มีความผูกพันกับการเกษตร มีการปลูกพืชผัก จึงมีการผูกพันกับแรงงาน ผู้คน เกิดการอบรมบ่มเพาะขึ้นในสังคม

เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษาชาวอังกฤษได้ให้ความหมายไว้ว่าวัฒนธรรมคือรูปแบบของวิถีชีวิตที่แสดงออกให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมซึ่งในแต่ละสังคมก็มีความแตกต่างของรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนมากมายซึ่งเกี่ยวโยงเรื่องของกลุ่มคน ชนชั้น ภาษา ชาติพันธุ์ เรื่องเพศภาวะ ฯลฯ วัฒนธรรมจึงเป็นอะไรที่เรา

สัมผัสได้ ไม่เป็นอะไรที่นามธรรมมากนักแต่สิ่งที่บอกว่าสัมผัสได้ (ในแง่ของรูปธรรม) ก็มักเป็นอะไรที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงเรย์มอนด์วิลเลียมส์ ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 4 ยุค คือ

1. ยุคแรก ยุควัฒนธรรมชั้นสูง – วัฒนธรรมชั้นล่าง โดยแบ่งวิธีคิดเป็น 2 แนวทาง คือ วัฒนธรรมชั้นล่างผูกพันกับการเกษตร การใช้แรงงาน กลุ่มคนในชนชั้นนี้กิจกรรมที่ทำคือ การเกษตรมีการใช้แรงงาน ส่วนวัฒนธรรมชั้นสูงจะฉีกตัวเองออกจากการเกษตร และหันมาทำกิจกรรมที่ใช้สมอง เมื่อสังคมแบ่งเป็นชนชั้น คนที่มีวัฒนธรรมก็คือ คนชั้นสูง ดังนั้น กลุ่มคนชั้นสูง จึงเป็นกลุ่มคนที่มีวัฒนธรรมและคนชั้นล่างไม่มีวัฒนธรรม ซึ่งการมองวัฒนธรรมในยุคแรกนี้ในประเทศไทยก็มีลักษณะเดียวกัน

2. ยุคล่าอาณานิคม เมื่อวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา วัฒนธรรมชั้นสูงได้เปลี่ยนความคิดใหม่ โดยมองว่าการกระทำเลียนแบบตะวันตก เรียกว่า เป็นผู้ที่มีวัฒนธรรม (โดยใช้ไม้บรรทัดตะวันตก เป็นเกณฑ์วัด) อาทิ การแต่งตัว การใช้ช้อนส้อม การนับถือศาสนา และอะไรที่เป็นแบบยุโรปหรือฝั่งตะวันตก ก็ถือว่าเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง สำหรับในประเทศไทยในช่วงรัฐบาลจอมพล ป.พิบูลสงคราม บริหารประเทศก็ได้รับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาเพื่อทำให้ประเทศไทยมีความศิวิไลซ์ โดยการประกาศรัฐนิยมออกมา เช่น การเปลี่ยนวันปีใหม่ จากเดิมวันที่ 13 เมษายนเป็นวันปีใหม่ ไทย ก็ได้เปลี่ยนเป็นแบบสากลคือ วันที่ 1 มกราคมของทุกปีเป็นวันปีใหม่

3. ยุควัฒนธรรม คือ ความเสมอภาค ในยุคนี้เกิดคำถามว่า เมื่อมีชนชั้นเกิดขึ้น วัฒนธรรมทำให้เกิดความไม่เสมอภาค จึงลุกขึ้นมาท้าทาย โดยเดินคู่กันไประหว่างคนที่เชื่อว่า วัฒนธรรมชั้นสูงยังมีอยู่ โดยเดินตามสายของตนเองตามลัทธินาซี ที่มีการลุกขึ้นมาสังฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ขณะที่อีกฝั่งลุกขึ้นมาเรียกร้องความเสมอภาคโดยอิงทฤษฎีหน้าที่นิยมวัฒนธรรมในยุคนี้สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ เช่น ในกรณีเรื่องของรองเท้า รูปแบบของรองเท้าแบบเปิดหัวเปลือยสัน และแบบปิดหัว หุ้มสัน หากมองในกลุ่มวัฒนธรรมเสมอภาคจะไม่คุยถึงว่าแบบไหนจะดีกว่ากันหรือใครสวมรองเท้าแบบไหนแล้วจะดีกว่ากันอย่างไร หรือใครสวมแบบไหนจะมีวัฒนธรรมอย่างไร แต่ในกลุ่มวัฒนธรรมเสมอภาคจะมองว่าคู่ไหนจะสนองความต้องการของมนุษย์ได้ดีกว่ากัน จะไม่มองว่าสวมรองเท้าแตะเปิดหัวเปิดสันไม่มีวัฒนธรรมเท่ากับสวมรองเท้าแบบหุ้มสัน ปิดหัวปิดสัน

4. ยุควัฒนธรรมในแง่กระบวนการและการต่อสู้ เป็นการเรียกร้องวัฒนธรรมโดยมุ่งเน้นไปที่ ทฤษฎีกลุ่มกระบวนการการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม โดยการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมจะต้องมี กระบวนการดัดแปลงคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม (Reproduction for Culture Transmission) ของวอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) เห็นว่าข้อเสนอเรื่องการสร้างอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเป็นมุมมองของวัฒนธรรมชนชั้นที่เรียกตัวเองว่า ผู้ดีหรือกลุ่มชนชั้นสูงที่

ประสงค์จะเห็นความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของงานศิลปะที่ไม่มีการลอกเลียนแบบเบนจามินเชื่อว่าถ้ามองจากจุดยืนประชาธิปไตยวัฒนธรรมจะเห็นว่าเป็นเรื่องที่ดีมากที่สุดที่ศิลปะพิเศษหายากของชนชั้นสูงจะได้ถูกแพร่กระจายไปในราคาถูกทำให้ประชาชนทั่วไปได้มีโอกาสเข้าถึงการผลิตซ้ำและการที่ประชาชนนำไปสู่ชีวิตประจำวันของพวกเขาจึงเป็นเรื่องดีและก่อให้เกิดการตีความหมายใหม่ๆ จากมวลชนอันหลากหลายไม่จำเป็นต้องผูกขาดการตีความศิลปะโดยผู้เชี่ยวชาญศิลปะชั้นสูงอีกต่อไปเบนจามินเห็นว่าการเสพงานศิลปะแบบ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมไม่จำเป็นต้องทำให้ลึกลับปัญหาทางโลกในชีวิตประจำวันตรงกันข้ามเนื้อหาสาระของสื่อมวลชน หลายเรื่อง กลับช่วยให้ประชาชนเข้าร่วมในการปฏิบัติการทางสังคมและมีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้นเนื่องจากการผลิตซ้ำและการแพร่กระจายของวัฒนธรรมไปสู่มวลชนเป็นสิ่งที่ดีเบนจามินจึงเห็นประโยชน์และสนับสนุนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการผลิต วัฒนธรรม สินค้าให้มวลชนนอกจากนั้นเขาเห็นว่าในระบบการผลิตแบบทุนนิยมการสร้างวัฒนธรรมเป็นสินค้ามวลชนเป็นไปเพื่อรับใช้การเมืองการเมืองในที่นี้ไม่ใช่โลกอันสมบูรณ์แบบแต่เป็นการเมืองในวิถีประจำวันของประชาชนซึ่งหมายถึงศิลปวัฒนธรรมกลายเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ในการสร้างนิยามความหมายหรือการตีความหมายใหม่ๆ ของประชาชนนั่นเอง ดังนั้น กระบวนทัศน์ของการมองวัฒนธรรมที่หลากหลาย ในแนวความหมายเดิมและความหมายใหม่จึงแตกต่างไปขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงของโลกและแนวคิดการตีความทางวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากเดิม

แนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry) ของธีโอดอร์อดอร์โน (Theodor Adorno) มองวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมและวิธีการผลิตที่เน้นขายได้ในปริมาณมากมนุษย์เราจะไม่ได้รู้สึกถึงคุณค่าของวัฒนธรรมที่เสพอยู่และจะไม่รู้สึกสูญเสียหากว่าวัฒนธรรมนั้นได้สูญสลายไป

(กาญจนา แก้วเทพ. 2553) ได้กล่าวไว้ว่า ในสังคมก่อนหน้ายุคปัจจุบันนั้นการสร้างสรรค์วัฒนธรรม (Cultural production) นั้นจะมีการดำเนินการโดยปัจเจกบุคคล (ศิลปิน) หรือเป็นกลุ่มบุคคล (กลุ่มช่าง) ที่มีลักษณะเป็นงานหัตถกรรม ศิลปกรรม และนาฏกรรมเป็นงานที่ทำอย่างมีแรงบันดาลใจของบุคคล เป็นจุดเริ่มต้น เน้นคุณค่าเชิงสุนทรีย์ ความงดงามแสดงถึงความเป็นจริงของโลกและชีวิต ไม่มีระยะเวลาที่กำหนดที่ตายตัวและมักจะอยู่เป็นเรื่องราวอยู่นอกเหนือมิติเศรษฐกิจลักษณะที่กล่าวมาทั้งหมดจะตรงกันข้ามกับการสร้างสรรค์งานวัฒนธรรมในยุคอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม ซึ่งได้นำเอารูปแบบกระบวนการผลิตสินค้าในโรงงาน ที่เรียกว่า ระบบสายพานมาใช้โดยมีการแบ่งขั้นตอนของงานอย่างละเอียดใช้ระบบการแบ่งงานทำเป็นส่วนๆ ระบบการทำงาน

เช่นนี้ จะใช้แรงบันดาลใจของบุคคลเพียงเล็กน้อย ลดคุณค่าเชิงสุนทรีย์ะ มีการกำหนดระยะเวลาตายตัว และเป็นระบบการผลิตวัฒนธรรมที่เข้ามาผูกพันกับเป้าหมายเศรษฐกิจอย่างแน่นนอน

จะเห็นว่านักทฤษฎีในเชิงวิพากษ์นั้นได้มีมุมมองของวัฒนธรรมที่แตกต่างกันซึ่งมุมมองที่แตกต่างนี้อยู่ภายใต้วัฒนธรรมที่กำลังจะเป็นวัฒนธรรมเดียวกันอันเรียกว่าวัฒนธรรมโลก (Global Culture) ซึ่งเป็นประเด็นเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์ที่การกระจายของสื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้สัมผัสรับรู้เรื่องราวภาพและเหตุการณ์ในเวลาเดียวกันทั่วโลกปรากฏการณ์เช่นนี้ทำให้โลกที่หลากหลายแตกต่างกัน กลายสภาพเป็น หมู่บ้านโลกซึ่งนักวิชาการ บางคนเห็นว่าโลกาภิวัตน์เป็นกระบวนการที่จะทำให้เกิดการกลืนกลายความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ขณะที่นักทฤษฎีวิพากษ์มองว่า การทำให้เป็นทั้งหมดของลัทธิบริโภคนิยมและการทำให้เป็นสินค้ามันลงรอยสอดคล้องไปกับความหลากหลายแบบหลากหลายชาติ (Multinational Diversification) ซึ่งได้ไปกัดกร่อนความรู้เกี่ยวกับความจริงโดยสนับสนุนการเลียนแบบและการทำสำเนาจากสำเนาอีกทีหนึ่ง (Pastiche And Copies Of Copies) ผลิต ความสาบสูญหรือความไม่มีตัวตนของปัจเจกชนขึ้นมาซึ่งหมายถึงกระบวนการของโลกาภิวัตน์ที่จะทำให้ทุกที่เป็นวัฒนธรรมโลกเป็นลัทธิบริโภคนิยมนั้นได้ก่อให้เกิดความแตกต่างบนความหลากหลายเพราะความแตกต่างของแต่ละเชื้อชาติชาติพันธุ์เช่น ถึงแม้ว่าคนไทยจะรับเอาวัฒนธรรมหรือสินค้าจากอเมริกาหรือญี่ปุ่นมาก็ยังมีกระบวนการใช้สัญลักษณ์ในความหมายที่แตกต่างไปจากวัยรุ่นในเอเชียประเทศอื่นหรือชาติอื่น (Seksanrmutl. 2556)

หากมองในมิติการสื่อสาร กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นเปลี่ยนไปเกิดการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นกับวัฒนธรรมโลก จุดยืนวัฒนธรรมโลกเข้าสู่วัฒนธรรมท้องถิ่นในเชิงบวก วัฒนธรรมภายนอกนำพาสิ่งดีๆ เข้าสู่ชุมชนเป็นหมู่บ้านโลก การใช้ทฤษฎีอย่างรอบด้านจะต้องมองกระแสโลกาภิวัตน์ทั้งด้านบวก ด้านลบ และแบบผสมผสานดังแนวคิดการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เมื่อนำแนวคิดของโฮมี บาบา (HomiBhabha) มาอธิบายปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่น อาจกล่าวได้ว่าสัมพันธ์ภาพระหว่างวัฒนธรรมต่างๆ ที่มีการปะทะตอรองนั้นไม่จำเป็นต้องแสดงออกในรูปของการครอบงำตามแนวทางทฤษฎีจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมเท่านั้น ทั้งนี้ มาร์เวน ไครดี้ และ แพทริกเมอร์ฟี (Kraidy and Murphy) ได้อธิบายว่า การปะทะกันดังกล่าวสามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม(cultural hybridity)ที่มีได้มีเพียงหนึ่งเดียว ในบางครั้งกระบวนการผสมผสานอาจเป็นไปแบบลงตัว(Articulation) เช่น การผสมระหว่างพืชชาอิตาลีเลนกับผัดซีเม่าแบบไทยกลายเป็นพืชชาหน้าผัดซีเม่าไก่ บางครั้งอาจเป็น กระบวนการที่วัฒนธรรมโลก

และท้องถิ่นเดินไปอย่างคู่ขนาน (Running in a Parallel Line) หรือที่ต่างฝ่ายต่างแยกกันอยู่ เช่น แผนจำหน่ายนิตยสารที่จะมีทั้งสี่ไทย ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น นิตยสารแนวผีลึกลับ นิตยสารแนววิทยาศาสตร์เทคโนโลยี บางครั้งก็อาจเป็นส่วนผสมที่เข้ากันได้ไม่สนิท (Unplugging) เช่น กรณีผู้สูงอายุชมรายการมิวสิควิดีโอเพลงของวัยรุ่นทางเอ็มทีวีแล้วดูไม่เข้าใจเพราะรหัสของภาพโทรทัศน์ที่ตัดต่อแบบเร็วๆ แตกต่างจากรหัสที่คนแก่จะเข้าใจได้และในบางครั้ง การผสมผสานทางวัฒนธรรมก็อาจนำไปสู่ความขัดแย้ง (conflict) ได้เช่นกัน อาทิ กรณีของฮอลลีวูดที่สร้างภาพยนตร์เรื่อง Anna and the king และมีกระแสต่อต้านจากรัฐบาลกับประชาชนไทยหลายกลุ่มด้วยเหตุนี้ นักวิชาการตะวันตกอย่าง โรแลนด์ โรเบิร์ตสัน (Roland Robertson) จึงได้พัฒนาจุดยืนแบบพหุนิยม (pluralism) มาอธิบายปฏิสัมพันธ์ของความเป็นโลกและท้องถิ่นเสียใหม่ว่า วัฒนธรรมมีความหลากหลาย และมีใช้จะมีแต่ด้านครอบงำหรือลักษณะที่สำเร็จรูปแต่เพียงหนึ่งเดียว และเขาได้เรียกว่า การผสมผสานความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่น หรือที่ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า globalization ซึ่งยืมมาจากคำที่มักใช้กัน ธุรกิจข้ามชาติของประเทศญี่ปุ่น ปรากฏการณ์นี้เชื่อว่าเมื่อก้าวเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ กระบวนการสื่อสารจะทำหน้าที่ในการสร้าง วัฒนธรรมลูกผสม (Hybrid Cultures) อยู่อย่างต่อเนื่อง หรืออีกนัยหนึ่ง ความเป็นโลกที่ถูกสื่อสารข้ามชาติออกไปนั้น จะกลายมาเป็นวัตถุดิบที่นำเข้ามาผนวกกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น แต่ละแห่งเสมอ ตัวอย่างเช่น ในขณะที่การทุนสมัยใหม่เป็นวัตถุดิบทางวัฒนธรรมที่ส่งออกจากโลกตะวันตก แต่เมื่อมาถึงสังคมไทย ขณะที่รูปแบบของการทุนยังคงรักษาคูณค่าในแบบสื่อของตะวันตกเอาไว้แต่ทว่า เนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอกลับมีการผนวกผสานเอกลักษณ์ความเป็นไทยบางอย่างลงไป ในสื่อการทุนสมัยใหม่ได้ ดังปรากฏในการทุนแบบไทยเรื่อง สุดสาคร สังข์ทอง แก้วหน้าม้า อภินิหารขวานฟ้า หนุมาน ไปจนถึงเนื้อเรื่องการทุนที่หยิบยืมมาจากวัฒนธรรมชั้นสูง อาทิ พระมหาชนก และวัฒนธรรมเรื่องเล่าแบบท้องถิ่น อาทิ ผู้ใหญ่มาอยู่กับทุ่งหมาเมิน หรือในกรณีของวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเช่น วัฒนธรรมชาเขียว ในสังคมญี่ปุ่น ชาเขียวอาจจะเคยดำรงอยู่ในพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์และถูกใช้เพื่อประเพณีการต้อนรับแขกผู้มาเยือน แต่พอมาถึงสังคมไทย เราก็ได้รื้อถอนความหมายแบบพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของชาเขียวออกไป และใส่ความหมายใหม่ให้เป็นวัฒนธรรมลูกผสมแบบไอศกรีมชาเขียว เค้กชาเขียว ชาเขียวบรรจุขวดพร้อมดื่ม ยาสีฟันชาเขียว ลูกกวาดชาเขียว คุกกี้ชาเขียว ขนมกรอบชาเขียว ไปจนถึงผ้าอนามัยชาเขียว (สมสุข หินวิมาน, 2557)

รูปแบบของการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ มี 4 รูปแบบคือ

- 1) รูปแบบนกแก้ว เป็นการรับวัฒนธรรมมาโดยตรง

2) รูปแบบอะมีบา เป็นการรับเอาวัฒนธรรมภายนอกมาแล้วปรับเปลี่ยนหรือการเปลี่ยนเนื้อนอกแต่เนื้อในยังเหมือนเดิม

3) รูปแบบปะการัง ลักษณะวัฒนธรรมภายนอกยังดำรงอยู่แต่ภายในเปลี่ยนแปลงไปแล้ว

4) รูปแบบผีเสื้อ ลักษณะของการกลายพันธุ์จากดักแด้เป็นผีเสื้อ

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมีการปรับตัวหรือผสมผสานเข้าหากันอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา ตามทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม โฮมีบาบา (HomiBhabha) ผู้ซึ่งเสนอความคิดว่า โดยธรรมชาติแล้วไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียวแต่ทุกวัฒนธรรมจะมีลักษณะเป็นแบบ พันธุ์ทางลูกผสม (Hybrid) หรืออีกนัยหนึ่งไม่มีวัฒนธรรมใดๆ ที่จะสมบูรณ์ในตัวเอง แต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นตลอดเวลากระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridisation) จึงเป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองและสร้างสรรค์ความหมายใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นตลอดเวลาในโลกแห่งวัฒนธรรม

ตัวอย่างงานที่ศึกษาการสื่อสารตามแนวทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม ได้แก่ งานวิจัยของ (ลัดดา จิตตคุตตานนท์, 2555) เรื่อง อัตลักษณ์การท่องเที่ยวไทยในยุคโลกาภิวัตน์ : กรณีศึกษาตลาดน้ำดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี พบว่า การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมโลกเข้าด้วยกันของตลาดน้ำดำเนินสะดวกได้ก่อให้เกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ขึ้น โดยมีลักษณะเป็นแบบปะการัง กล่าวคือ รูปแบบของอัตลักษณ์ตลาดน้ำดำเนินสะดวกยังดำรงโครงสร้างรูปแบบของวัฒนธรรมดั้งเดิมในชุมชนไว้ แต่เนื้อหาที่อยู่ภายในวัฒนธรรมท้องถิ่นมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิงเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ยุคโลกาภิวัตน์นำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่ผ่านการผสมผสานกันอย่างลงตัวเพื่อให้แหล่งท่องเที่ยวนั้นสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้

(สมสุข หินวิมาน, 2557) กล่าวว่า โลกาภิวัตน์เกิดมาจากการเชื่อมร้อยระหว่างกัน (interconnection) หรือ การที่ทุกชาติในโลกมีสายสัมพันธ์บางเส้นที่โยงใยระหว่างกันอยู่ สายสัมพันธ์นี้ไม่ได้อยู่ในระดับของการเชื่อมโยงข้ามพื้นที่ทางกายภาพหรือพื้นที่ทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงลักษณะของการข้ามพรมแดนทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน เช่น ในขณะที่โลกาภิวัตน์อาจปรากฏออกมาชัดเจนในรูปของการเคลื่อนย้ายข้ามพรมแดนทางภูมิศาสตร์ของผู้คน นักท่องเที่ยว แรงงานข้ามชาติ ผู้ลี้ภัย บุคลากรทางวิชาชีพ เป็นต้น แต่ในอีกด้านหนึ่งโลกาภิวัตน์ยังถูกมองด้วยว่าเป็นการเชื่อมร้อยชาติต่างๆ และคนแต่ละคนผ่านมิติการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม อาทิ การบริโภคข่าวสารเศรษฐกิจการเมืองผ่าน

สำนักข่าวข้ามชาติ หรือการเสพวิถีชีวิตแบบอเมริกันชนผ่านการใช้ผลิตภัณฑ์ของแอมเวย์ผ่านร้านอาหารอย่างแมคโดนัลด์พิซซ่า และเคเอฟซี หรือการเสพภาพยนตร์ฮอลลีวูดของอเมริกาที่จัดจำหน่ายไปทั่วโลกเป็นต้น ด้วยเหตุนี้โลกาภิวัตน์จึงมีความสัมพันธ์ยิ่ง กับ “เบ้าหลอม” ที่ทำให้เกิดการเสพวัฒนธรรมที่เหมือน/ร่วมกันทั่วโลก และทำให้คนทั้งโลกมีประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากการเสพคุณค่าความหมายแบบที่เคยสัมผัสได้จากวัฒนธรรมดั้งเดิมในท้องถิ่นของตน ดังนั้น อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าความสำคัญของการศึกษาวัฒนธรรมจึงต้องศึกษาควบคู่ไปกับการการศึกษา การสื่อสารเนื่องจากวัฒนธรรมเล็กๆ เช่น ประเพณี และพิธีกรรมในท้องถิ่นกำลังมีแนวโน้มค่อยๆ เริ่มสูญสลายไป จึงมีกระแสการรื้อฟื้นและรณรงค์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป รวมทั้ง กระบวนการผลิตงานวัฒนธรรมเกิดขึ้นและขยายตัวมากขึ้นทำให้โลกวิชาการหันมาสนใจและ พัฒนาเครื่องมือและวิธีวิทยาในอันที่จะทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าวอย่างเป็นจริงเป็นจัง ด้วยทฤษฎีของสำนักวัฒนธรรมศึกษาดังจะเห็นได้จากงานวิจัยด้านการสื่อสารหลายๆ เรื่องที่หันเห ความสนใจและประยุกต์ทฤษฎีทางวัฒนธรรมมาอธิบายปรากฏการณ์ของสื่อและสังคมมากขึ้น

1.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

(สุรรัตน์ เตชะทวีวรรณ, 2545) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมนักท่องเที่ยว (Tourist Behavior) หมายถึง การแสดงออกลักษณะการกระทำของนักท่องเที่ยวนั้นๆ

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

(สุรรัตน์ เตชะทวีวรรณ, 2545) เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมที่แสดงออกมาของนักท่องเที่ยว กลุ่มต่างๆ ควรทราบปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับสภาพสังคมที่นักท่องเที่ยว นั้นอาศัยอยู่ รสนิยม ค่านิยม การคมนาคม รวมไปถึงปัจจัยที่ควบคุมได้และควบคุมไม่ได้

แรงจูงใจทางการท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยว นั้น ไม่ได้ท่องเที่ยวเพราะรูปแบบหรือภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเพียง อย่างเดียว แต่ยังเลือกแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมในการท่องเที่ยวที่ตรงกับความต้องการและ แรงจูงใจของตน ดังนั้น แรงจูงใจจึงเป็นสิ่งที่มอิทธิพลในการค้นหาสิ่งที่ต้องการจากแหล่งท่องเที่ยว โดยที่แหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ก็มีความหลากหลาย ซึ่งให้ประสบการณ์การท่องเที่ยวที่แตกต่าง กันไป

2. ข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา

2.1 วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญา จังหวัดนครราชสีมา

ประวัติความเป็นมา คำว่า นครราชสีมา เกิดจากการรวมชื่อเมืองโบราณสองเมือง คือ เมืองโคราชและเมืองเสมา ซึ่งอยู่ในเขตอำเภอโนนสูง โดยจังหวัดหวัดนครราชสีมา นั้น หรือที่เรียกกันว่า "โคราช" เป็นเมืองใหญ่บนดินแดนที่ราบสูง ที่อุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากร และสิ่งอำนวยความสะดวกทุกรูปแบบ ผู้มาเยือนจะได้เพลิดเพลินกับธรรมชาติที่งดงาม จนได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลก สนุกสนานไปกับกิจกรรมท่องเที่ยวที่หลากหลาย ได้ชื่นชมความยิ่งใหญ่ของอารยธรรมขอมโบราณ เรียนรู้วัฒนธรรมพื้นบ้าน ได้ความรู้ด้านการเกษตร จากการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ทั้งยังได้ชิมอร่อยกับอาหารอีสานต้นตำรับ และเลือกซื้อหาสินค้าเกษตรและหัตถกรรมพื้นบ้าน ในดินแดนที่เปรียบเสมือนเป็นประตูสู่ภาคอีสานแห่งนี้ ด้วยทำเลที่ตั้งที่อยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพฯ มากนัก มีการคมนาคมที่สะดวกสบาย จังหวัดนครราชสีมา จึงเป็นจุดหมายปลายทางในการท่องเที่ยวพักผ่อนวันหยุด ที่เป็นที่นิยมอันดับต้นๆ แห่งหนึ่งของชาวเมืองหลวง และจังหวัดใกล้เคียงในปัจจุบัน (สำนักงานนครราชสีมา การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. 2560)

จังหวัดนครราชสีมา มีเนื้อที่ประมาณ 20,494 ตารางกิโลเมตร หรือ 12,808,728 ไร่ เป็นจังหวัดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของประเทศไทย สภาพพื้นที่มีทั้งบริเวณที่สูงทางตอนกลาง พื้นที่ลูกคลื่นและที่ราบลุ่มทางตอนเหนือ และบริเวณเทือกเขาและที่สูงทางตอนใต้ของจังหวัด อันเป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำลำธารหลายสายที่ไหลไปทางตะวันออกของภูมิภาค มีแม่น้ำสายสำคัญ ได้แก่ แม่น้ำมูล แม่น้ำลำเชียงไกร ลำพระเพลิง ลำตะคอง และลำปลายมาศ จากหลักฐานทางโบราณคดีที่พบอยู่ทั่วไปในเขตจังหวัดนครราชสีมา ทำให้เชื่อได้ว่าบริเวณนี้เคยมีชุมชนโบราณยุคก่อนประวัติศาสตร์ตั้งอยู่ จนกระทั่งเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ก็ยังคงความเจริญรุ่งเรืองมาตลอดตั้งแต่สมัยทวารวดี โดยมีศูนย์กลางความเจริญอยู่ที่เมืองเสมา เป็นเมืองใหญ่อยู่ในบริเวณที่เป็นอำเภอสูงเนินในปัจจุบัน ต่อมาในสมัยขอมเรืองอำนาจ มีการสร้างเมืองโคราฆะปุระ หรือเมืองโคราช ขึ้นในบริเวณใกล้เคียง และมีเมืองพิมายเป็นเมืองได้ปกครองที่สำคัญ จนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดเกล้าฯ ให้สร้างเมืองขึ้นใหม่ โดยเอาชื่อเมืองเสมากับเมืองโคราฆะปุระมาผูกกันเป็นนามเมืองใหม่ เรียกว่า "เมืองนครราชสีมา" แต่คนทั่วไปนิยมเรียกกันว่า "เมืองโคราช" โคราชมีความเจริญรุ่งเรืองขึ้นเรื่อยๆ จนมีฐานะเป็นเมืองเจ้าพระยามหานคร และเมื่อถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 เจ้าอนุวงศ์ผู้ครองเมืองเวียงจันทน์ได้ก่อการกบฏ ยกกองทัพมาตีเมืองนครราชสีมาและกวาดต้อนพลเมืองกลับไปเป็นเชลย คุณหญิงโม ภริยาปลัดเมืองนครราชสีมาในขณะนั้น ได้คิดอุบายแสร้งทำกลัวและประจบเอาใจทหารลาว จนกระทั่ง

เมื่อขบวนเชลยถูกกวาดต้อนมาหยุดพักที่ทุ่งสัมฤทธิ์ ในเขตอำเภอฟิมาย เมื่อสบโอกาส คุณหญิงโมก็นำทัพชาวเมืองโจมตีกองทหารเวียงจันทน์จนแตกพ่ายไป วีรกรรมอันหาญกล้าของคุณหญิงโมในครั้งนี้ เป็นที่เลื่องลือและสรรเสริญไปทั่ว ต่อมารัชกาลที่ 3 จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ สถาปนาฐานันดรศักดิ์ให้คุณหญิงโมเป็น "ท้าวสุรนารี" โคราชมีความเจริญรุ่งเรืองต่อมาจนกลายเป็นชุมทางการค้าที่สำคัญระหว่างภาค ตะวันออกเฉียงเหนือกับภาคกลาง จนในสมัยรัชกาลที่ 5 โปรดเกล้าฯ ให้มีการจัดตั้งมณฑลนครราชสีมาขึ้นเป็นมณฑลแรกของประเทศไทย เพื่อควบคุมดูแลหัวเมืองในบริเวณใกล้เคียง ในปัจจุบันจังหวัดนครราชสีมาเป็นเมืองศูนย์กลางการที่สำคัญรองจากกรุงเทพมหานคร และเป็นศูนย์กลางทางด้านต่างๆ ของภูมิภาค รวมทั้งเป็นที่ตั้งของกองกำลังรบหลักของกองทัพบกและกองทัพอากาศด้วย(คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ. 2542)

การตั้งถิ่นฐานและการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น

นครราชสีมาในอดีตกาลเป็นที่ตั้งของชุมชนโบราณหลายแห่งตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ บริเวณจังหวัดนครราชสีมามีผู้คนอาศัยอยู่สืบต่อกันมาหลายยุคหลายสมัย ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์เมื่อประมาณ 3000 ปีมาแล้ว สืบเนื่องมาถึงปัจจุบันนครราชสีมาพร้อมกับอาณาจักรไทยสมัยอยุธยาในฐานะเมืองชั้นโททำหน้าที่ดูแลหัวเมืองชายพระราชทานอาเขตในภาคตะวันออกเฉียงเหนือสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ได้รับการยกฐานะเป็นเมืองชั้นเอกทำหน้าที่ดูแลเก็บส่วยสาอากรและดูแลความสงบปราบปรามกบฏในด้านการทหารเป็นที่ตั้งมณฑลทหารบกที่ 3 ที่เป็นที่ตั้งกองกำลังทหารที่ใหญ่ที่สุดในภาคในด้านเศรษฐกิจก็มีความสำคัญในการเป็นศูนย์กลางการคมนาคมขนส่งสินค้าและบริการทั้งทางรถยนต์รถไฟและเครื่องบินกับภูมิภาคต่างๆ และเป็นศูนย์กลางธุรกิจที่สำคัญในฐานะเมืองหลักของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญา จังหวัดนครราชสีมา, 2544: 49)

เทศกาลและงานประเพณีจังหวัดนครราชสีมา

จังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดที่มีกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลาย แต่ไทยโคราชเป็นกลุ่มชาติพันธุ์กลุ่มใหญ่ ที่มีวัฒนธรรมโคราช ได้แก่ มีเพลงพื้นบ้านที่เรียกว่า "เพลงโคราช" ใช้ดนตรี พื้นบ้าน คือ มโหรีโคราช และที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญคือใช้ภาษาโคราชในชีวิตประจำวัน ไม่มี หลักฐานบ่งบอกว่า กลุ่มชาติพันธุ์โคราชมาจากที่ใด แต่มีหลักฐานทางโบราณคดีเกี่ยวกับชุมชน โบราณ บริเวณจังหวัดนครราชสีมาจำนวนมาก ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์นี้ นอกจากจะอยู่ที่จังหวัด นครราชสีมา แล้ว ยังมีอยู่ในจังหวัดบุรีรัมย์ ชัยภูมิ และบางส่วนของจังหวัดลพบุรี บางครั้งอาจ เรียกกลุ่มชาติพันธุ์นี้ว่า ไทยเบ็ง

วิถีชีวิตและภาษา กลุ่มชาติพันธุ์โคราชมีวิถีชีวิตแบบเรียบง่ายเหมือนชาวชนบททั่วไป คือ อยู่บ้านใต้ถุนสูงแบบบ้านโคราช ซึ่งเป็นเรือนสามระดับ ไกลๆ บ้านปลูกพืชผักสวนครัว ซึ่งอาจมีทั้งอาหารและยา ใช้ผ้าถุงโจงกระเบนซึ่งเป็น ผ้าไหมเรียกว่า ไหมหางกระรอก ซึ่งเป็นผ้าทอ ที่เส้นพุ่งเป็นไหมควบสองเส้นทำให้ทอแล้วเกิดเป็นลูกลาย เหมือนหางกระรอก

วัฒนธรรมที่สำคัญ คือ ภาษาโคราช ซึ่งมีวงศัพท เสียง และสำนวนของตัวเอง เช่น จ่น แปลว่า ไม่ว่างเลย เช่น วันนี้จ่นมาก จั่น แปลว่า จืดชืด หรือ เช้ง เช่น ส้มตำนี้จั่นแล้ว เชาะเยาะ แปลว่า ผอมโซ ไม่มีเรียวแรง นอกจากนี้อาจเพี้ยนเสียงวรรณยุกต์คำในภาษาไทยกลาง ได้แก่ เพี้ยนเสียงเอกเป็นเสียงตรี เช่น กัด เป็น กัด ดัด เป็น ดัด เพี้ยนเสียงสามัญเป็นเสียงจัตวา เช่น ปลา เป็น ปล่า กา เป็น ก่า เกี่ยวกับสำนวนภาษาโคราชมีสำนวนมากมายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น คำเรียกขวัญ ดังตัวอย่างเล็กน้อยดังนี้ "ขวัญอินางเอามา??กู? ขอให้มาเข้าครองอย่าได้หลาบ ขอให้มาเข้าคราบอย่าได้ถอย สิบปีอย่าไปอื่น หมื่นปีอย่าไปไกล ขอให้มาอยู่ชุมพ้อชุมแม่ ชุมพื้ชุมน่อง ให้มาอยู่เรือนใหญ่ หัวกะไดสูง.." หมายความว่า ขวัญลูกเอ๋ยจงมาเกิดขอให้มาอยู่กับร่างกาย สิบปี หมื่นปีอย่าได้ไปไหน ขอให้อยู่กับพ่อ แม่พี่น้อง บนเรือนหลังใหญ่บันไดสูง ปัจจุบันกลุ่มชาติพันธุ์โคราชมีความภาคภูมิใจในความเป็นคนโคราช ร่วมกันสร้างสรรค์สังคม รักษาและสืบทอด วัฒนธรรมโคราชให้คงอยู่

การแต่งกาย ชาวโคราชนั้นแต่งกายแบบไทย นั่นคือ ชายนุ่งผ้าโจงกระเบน เสื้อคอกลมไม่ผ่าอก ส่วนสตรี นุ่งผ้าโจงกระเบนเช่นเดียวกัน ไม่นิยมนุ่งผ้าซิ่น ในสมัยอดีตสวมเสื้อแขนกระบอก หมสไบทับเสื้อ ถ้าอยู่กับบ้านจะใช้ผ้าผืนเดียวคาดอก

นครราชสีมาเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยสีสันหลากหลาย ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี และแหล่งธรรมชาติ อีกทั้งผู้คนในท้องถิ่นก็ยังคงรักษาขนบธรรมเนียม และประเพณี ดั้งเดิมอันงดงามไว้ได้อย่างเข้มแข็ง ตลอดทั้งปีจึงมีการจัดงานเทศกาลเฉลิมฉลองและงาน ประเพณีที่สำคัญ ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศหลายงาน โดยมีงานเด่นดังประจำปี ที่นักท่องเที่ยวไม่ควรพลาด คือ งานฉลองวันแห่งชัยชนะของท้าวสุรนารี งานประเพณีแข่งเรือพิมาย งานเทศกาลเที่ยวพิมาย งานประเพณีแห่เทียนพิมาย งานน้อยหน้า และของดีเมืองปากช่อง เป็นต้น

2.2 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา

จังหวัดนครราชสีมา มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่มีชื่อเสียงมากมายและหลากหลาย รูปแบบ เช่น อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ปราสาทภู ปราสาทศีขรภูมิ ปราสาทบ้านปราสาท

พะโค ปราสาทพนมวัน ปราสาทนางรำ ประชุมพล อนุสรณ์สถานนางสาวบุญเหลือ อนุสรณ์สถานวีรกรรมทุ่งสัมฤทธิ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มหาวิทยาลัย พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิมาย แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท โบราณสถานเมืองเสมา เมืองโบราณที่ตำบลโคราช หรือเมืองโคราชเก่า แหล่งหินตัดสี่คิ้ว วัดเทพพิทักษ์ปุณณาราม วัดบ้านไร่ วัดโนนกุ่ม วัดธรรมจักรเสมาราม วัดเขาคันทรังษาม วัดหน้าพระธาตุ (วัดตะคุ) ศาลหลักเมือง และศูนย์ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เป็นต้น (เคป&แคนทารี โฮเทลส์. 2560) และตัวอย่างสถานที่ท่องเที่ยวที่มีประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต อันโดดเด่นและน่าสนใจ ได้แก่

2.2.1 อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี

ตั้งอยู่ในท่าเลกลางเมืองเป็นจุดท่องเที่ยวแห่งหนึ่งของโคราชอนุสาวรีย์หล่อด้วยทองแดงรมดำสูง 185 เซนติเมตรหนัก 325 กิโลกรัมประดิษฐานอยู่บนไพทีสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองสูง 250 เซนติเมตรหันหน้าไปทางด้านทิศตะวันตกซึ่งเป็นที่ตั้งของกรุงเทพมหานครภายในบรรจุอัฐิของท้าวสุรนารีอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีหรือย่าโมของชาวโคราชถือเป็นอนุสาวรีย์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อระลึกถึงและยกย่องคุณงามความดีของวีรสตรีสามัญชนคนแรกของประเทศ ท้าวสุรนารีหรือย่าโมที่ชาวโคราชเรียกขานกันอย่างคุ้นเคยท่านเป็นวีรสตรีในประวัติศาสตร์ที่สร้างคุณประโยชน์ให้แก่ชาติบ้านเมืองจึงเป็นบุคคลที่ชาวโคราชภาคภูมิใจและเคารพบูชาย่าโมกลายเป็นสัญลักษณ์ของชาวโคราชกระทั่งเรียกชื่อจังหวัดนี้ว่า "เมืองย่าโม" ชาวโคราชมักจะมาบนบานศาลกล่าวขอสิ่งต่างๆ จากย่าโมเช่นขอให้มีงานทำขอให้มีลูกเมื่อสมประสงค์แล้วก็จะแก้บนด้วยสิ่งของที่กล่าวไว้โดยเฉพาะการบนด้วยสิ่งที่ย่าโมโปรดปรานคือเพลงโคราช ซึ่งเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ย่าโมโปรดปรานเพลงโคราชมากที่สุดเพลงโคราชถือเป็นเพลงพื้นเมืองที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ต้องอาศัยไหวพริบปฏิภาณของผู้เล่นเพลงโคราชมีท่วงทำนองการขับร้องสัมผัสเป็นภาษาพื้นบ้าน (ไทยโคราช) และลีลาท่ารำประกอบทั้งรำช้าและรำเร็วที่สำคัญคือเพลงโคราชไม่มีเครื่องดนตรีประกอบในการเล่นเนื้อหาของเพลงโคราชขึ้นอยู่กับโอกาสที่จะเล่นและบางครั้งก็แล้วแต่เจ้าภาพที่หาเพลงโคราชไปเล่นเป็นผู้กำหนดว่าจะให้เล่นเรื่องอะไรถือว่าเพลงโคราชเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันยิ่งใหญ่ที่สะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมของผู้คนให้อนุชนรุ่นหลังได้อนุรักษ์และสืบสานกันต่อไปเวลาประชาชนมาบนบานศาลกล่าวจึงมักบนด้วยเพลงโคราชจากผีปากฟ่อเพลงแม่เพลงโคราชบริเวณศาลาไม้หลังย่อมใกล้ๆ อนุสาวรีย์ ย่านอนุสาวรีย์ย่าโมจึงกลายเป็นย่านธุรกิจที่คึกคักมีทั้งโรงแรมที่พักร้านอาหารตลาดขายของที่ระลึกไม่ว่าจะเป็นผ้าไหมหรือของกินยี่ห้อดังที่ติดป้ายชวนชิมของนักชิมมืออาชีพตั้งอยู่

บริเวณหน้าประตูชุมพล และ ช่วงระหว่างวันที่ 23 มีนาคม - 3 เมษายน ของทุกปีจะมีการจัดงานเฉลิมฉลองวันแห่งชัยชนะของท้าวสุรนารีขึ้นเพื่อรำลึกถึงความกล้าหาญในวีรกรรมครั้งนั้นโดยมีการบวงสรวงอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีพิจิตรจุดพลุสีมุมเมืองซึ่งมีการเริ่มต้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2477 นอกจากนี้ ในบริเวณใกล้เคียงยังมี ประตูชุมพล โดยตั้งอยู่ด้านหลังอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี สมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดเกล้าฯ ให้สร้างเมืองนครราชสีมาเป็นเมืองหน้าด่านเมื่อ พ.ศ. 2199 อันเป็นที่ที่พระองค์เสด็จขึ้นครองกรุงศรีอยุธยา และสร้างกำแพงประตูเมืองอย่างแข็งแรง โดยมี ช่างชาวฝรั่งเศส ซึ่งเป็นมิตรประเทศกับกรุงศรีอยุธยาในขณะนั้น เป็นผู้ออกแบบผังเมือง เมืองนครราชสีมาในขณะนั้นมี ลักษณะ เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 1,000 x 1,700 เมตร เดิมมีประตูเมืองทั้งหมด 4 ประตู ได้แก่ ประตูพลแสนด้านทิศเหนือ ประตูพล ด้านด้านทิศตะวันออก ประตูไชยณรงค์ด้านทิศใต้ และประตูชุมพลด้านทิศตะวันตก ปัจจุบันเหลือเพียงประตูชุมพล เท่านั้นที่เป็น ประตูเมืองเก่า ส่วนอีกสามประตูได้สร้างขึ้นใหม่ ลักษณะประตูชุมพลเป็นประตูเชิงเทิน ก่อด้วยหินก้อนใหญ่และอิฐ ฉาบด้วยปูน ส่วนบนเป็นหอรบสร้างด้วยไม้แก่นหลังคามุงกระเบื้อง ประดับด้วยช่อฟ้า กระจังและนาคสะดุ้ง กำแพงต่อจากประตูทั้งสองข้างก่อด้วยอิฐ ส่วนบนสุดทำเป็นรูปใบเสมา (Paiduaykan. 2559)



ภาพประกอบ 2 อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย



ภาพประกอบ 3 ประชุมพล

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย

2.2.2 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

อยู่ห่างจากตัวเมืองนครราชสีมาไปประมาณ 15 กม. ตามเส้นทางหลวงหมายเลข 224 นครราชสีมา- โชคชัย ด่านเกวียนเป็นหมู่บ้านริมฝั่งแม่น้ำมูลในสมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นเส้นทางการค้าระหว่างโคราชกับเขมร ชาวด่านเกวียนมีอาชีพทำนา ทำไร่ บริเวณริมฝั่งแม่น้ำมูลและเริ่มเรียนรู้การทำเครื่องปั้นดินเผาจากชาวข่า(ชาวเขาเผ่าหนึ่งตระกูลมอญ-เขมร) ในยุคแรกของการทำเครื่องปั้นดินเผา จะทำไว้ใช้ในครัวเรือน เช่น โถง ไห ครก ฯลฯ ปัจจุบันได้มีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์มาเป็นเครื่องประดับของตกแต่งบ้านและจัดสวน ตลอดจนเป็นสินค้าส่งออกไปขายยังต่างประเทศ ด้วยคุณสมบัติของดินด่านเกวียนเมื่อเผาออกมาแล้วมีลักษณะเป็นสีส้มฤทธิ์ ที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน นอกจากนั้นหมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ได้รับเลือกจากสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จัดตั้งให้เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยว OTOP เมื่อต้นปี 2548 หนึ่งใน 4 ของประเทศ เพื่อเป็นต้นแบบแห่งแรกของภาคอีสาน



ภาพประกอบ 4 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย

2.2.3 อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย

เมืองพิมายเป็นเมืองที่สร้างตามแบบแผนของศิลปะเขมรหรือกัมพูชา มีลักษณะเป็นเวียงสี่เหลี่ยมชื่อพิมาย น่าจะมาจากคำว่า วิมาย หรือ วิมายปุระ ที่ปรากฏในจารึกภาษาเขมรบนแผ่นหินตรงกรอบประตูระเบียงคดด้านหน้าของปราสาทจากหลักฐานศิลาจารึกและศิลปะสร้างบ่งบอกว่าปราสาทหินพิมายคงเริ่มสร้างขึ้นสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 ราวพุทธศตวรรษที่ 16 ในฐานะเทวสถานของศาสนาพราหมณ์รูปแบบของศิลปะเป็นแบบบาปวนผสมผสานกับศิลปะแบบนครวัดซึ่งหมายถึงปราสาทนี้ได้ถูกดัดแปลงมาเป็นสถานที่ทางศาสนาพุทธในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ต่อมาเมื่ออิทธิพลของวัฒนธรรมขอมเริ่มเสื่อมลงหลังรัชสมัยของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 และมีการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยในเวลาต่อมาเมืองพิมายคงจะหมดความสำคัญลงและหายไปที่สุดในเรื่องไม่ปรากฏหลักฐานเกี่ยวกับเมืองพิมายเลยในสมัยสุโขทัย และในปี พ.ศ. 2479 กรมศิลปากรได้ประกาศขึ้นทะเบียนปราสาทหินพิมายเป็นโบราณสถานและได้จัดตั้งเป็น อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ในวันที่ 12 เมษายน พ.ศ. 2532 โดยได้ดำเนินการปรับปรุงจัดตั้งถึง 13 ปีร่วมมือกันระหว่างกรมศิลปากร และประเทศฝรั่งเศส ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2519-2532



ภาพประกอบ 5 อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย

2.2.4 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท

นับเป็นแหล่งโบราณคดีแห่งที่สองต่จากบ้านเชียงที่ได้จัดทำในลักษณะพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง จากหลักฐานที่ค้นพบสันนิษฐานว่า มีชุมชนอาศัยอยู่ในบริเวณนี้มาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงสมัยประวัติศาสตร์ มีหลักฐานของกลุ่มวัฒนธรรมแบบทวารวดีและแบบเขมรโบราณ ช่วงระหว่าง 1,500 - 3,000 ปีมาแล้ว หลุมขุดค้นที่ตกแต่งและเปิดให้ชม มีทั้งหมด 3 แห่ง ทุกๆปี ชาวบ้านปราสาทจะร่วมทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้กับโครงกระดูก ทุกวันที่ 2 เมษายน ของทุกปี นอกจากนี้ยังมีบริการโฮมสเตย์บ้านปราสาท (แหล่งพักชุมชนบ้านปราสาท) ต.ปราสาท ของหมู่บ้านปราสาทได้ ปัจจุบันบ้านปราสาทเป็นตัวอย่างสำหรับหมู่บ้านอื่นทั่วประเทศนิยมมาศึกษาดูงานเพื่อนำไปปรับใช้กับหมู่บ้านของตนเป็นการเพิ่มรายได้และพัฒนาความเป็นอยู่ในชุมชน



ภาพประกอบ 6 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย



ภาพประกอบ 7 บ้านพัก โฮมสเตย์ และพิพิธภัณฑสถานปราสาท

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้วิจัย

2.2.5 วัดศาลาลอย

ตั้งอยู่ที่จังหวัดนครราชสีมาเป็นวัดเก่าแก่ที่ท้าวสุรนารีสร้างขึ้นภายหลังจากรบชนะกองทัพของเจ้าอนุวงศ์เมื่อปีพ.ศ. 2370 ซึ่งได้มีการสร้างอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีและอนุสรณ์สถานเจดีย์บรรจุอัฐิท้าวสุรนารีขึ้นภายในวัดภายหลังที่ท่านได้ถึงแก่อสัญกรรมแล้วจุดเด่นของวัดนี้อยู่ที่อุโบสถหลังใหม่ที่ได้รับรางวัลดีเด่นแนวบุกเบิกอาคารทางศาสนาจากสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ปีพ.ศ. 2516 และรางวัลจากมูลนิธิเสฐียรโกเศศและนาคะประทีปใช้วัสดุพื้นเมืองคือกระเบื้องดินเผาด้านเกวียนนำมาประดับตกแต่งเช่นผนังด้านหน้าอุโบสถเป็นภาพพุทธประวัติตอนมารผจญผนังด้านหลังเป็นภาพตอนพระเจ้าเปิดโลกส่วนบานประตูเป็นโลหะลายนูนภาพเล่าเรื่องมหาเวสสันดรชาดก (13 กัณฑ์) ภายในมีพระประธานปูนปั้นสีขาวปางห้ามสมุทรเป็นพระพุทธรูปยืนประทับบนประตูเมืองสังกัสนครพระนามว่า"พระพุทธประพัฒน์สุนทรธรรมพิศาลศาลาลอยพิมาลวรสันติสุขมุขินิหทร์" หน้าประตูอุโบสถมีปูนปั้นรูปท้าวสุรนารีนั่งพนมมือกลางสระน้ำตัวอุโบสถล้อมรอบด้วยกำแพงแก้วรูปเสมาสัญลักษณ์ของเมืองเสมาเดิมด้านข้างมีสถูปขนาดเล็กซึ่งเคยใช้เป็นที่บรรจุอัฐิท้าวสุรนารี

2.2.6 ปราสาทหินพนมวัน

ปราสาทหินพนมวันตั้งอยู่ที่บ้านมะค่าตำบลโพธิ์ถนนสายโคราช-ขอนแก่นจังหวัดนครราชสีมาเป็นโบราณสถานสถาปัตยกรรมในคติความเชื่อของเขมรโบราณสร้างราวพุทธศตวรรษที่16-17 เพื่อเป็นเทวสถานต่อมาภายหลังดัดแปลงเป็นพุทธสถานเป็น

ปราสาทหินที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 5 ของประเทศไทยตัวปราสาทหินพนมวันสร้างเป็น
 ปรากฏมีฉนวน (ทางเดิน) ติดต่อกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมยาว 25.50 เมตรกว้าง 10.20 เมตรพระ
 ปรากฏมีประตูชุม 3 ด้านชุมประตูด้านทิศเหนือประดิษฐานพระพุทธรูปยืนปางประทาน
 อภัย 1 องค์ลักษณะศิลปะแบบอยุธยารอบปราสาทเป็นลานกว้างมีระเบียงคดก่อด้วยหิน
 กว้าง 54 เมตรยาว 63.30 เมตรประกอบด้วยประตูทางเข้า 4 ทิศทางด้านทิศตะวันตกนอกมี
 “บาราย” หรือสระน้ำขนาดใหญ่ประจำชุมชนเรียกว่า “สระเพลง” ซึ่งยังคงสามารถใช้
 ประโยชน์ได้ถึงปัจจุบันทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของปรากฏมีอาคารก่อด้วยหินทรายสี
 แดงเรียกว่า “ปรากฏน้อย” ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปหินขนาดใหญ่บริเวณโดยรอบ
 ปราสาทมีระเบียงคดสร้างด้วยหินทรายและศิลาแลงล้อมเป็นกำแพงอยู่ประตูทางเข้า
 เทวสถานมีชุมประตูหลักหินทรายขนาดเล็กก่อสร้างเป็นรูปหอสูงทั้งสี่ทิศบริเวณรอบนอก
 ปราสาททางด้านทิศตะวันออกห่างจากโบราณสถานเกือบ 300 เมตรมีร่องรอยของคูน้ำ
 และเนินดินเรียกกันแต่เดิมว่า “เนินนางอรพิม” หรือ “เนินอรพิม” นอกจากนี้ยังพบศิลาแลง
 จัดเรียงเป็นแนวคล้ายซากฐานอาคารบนเนินแห่งนี้ด้วยสันนิษฐานว่าน่าจะเป็น “พลับ
 พาลงสง” ในรูปแบบพิเศษที่ไม่เคยพบในที่อื่นๆ ของประเทศไทยอาจใช้เป็นเรือนสำหรับ
 รับรองเจ้านายหรือเป็นวังของผู้ปกครองเมืองพนมวันแล้วก็เป็นพลับพลาพระตำหนักรับ
 เสด็จพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 หรือผู้แทนพระองค์ที่น่าจะเดินทางมาถึงปราสาทพนมวันในยุค
 พุทธศตวรรษที่ 18 เพื่อถวายพระพุทธรูปพระชัยพุทธมหานาคและจากการขุดค้นทาง
 โบราณคดีโดยกรมศิลปากรทำให้เรารู้ว่าปราสาทหินพนมวันสร้างขึ้นเป็นเจนเป็นยอด
 ปราสาทโดยสมบูรณ์แต่ก็พังทลายแบบถล่มลงมาอย่างรุนแรงทำให้ชิ้นส่วนรูปสลักที่มีอยู่
 ไม่มากนักกระเทาะกันจนแตกหักเรือนยอดปราสาทแตกละเอียดเป็นชิ้นเล็กจนยากที่จะ
 ซ่อมส่วนหน้าบันก็มีหลงเหลือจนเกือบครบทุกด้านมีทั้งที่ยังไม่เริ่มแกะสลักไปจนถึง
 แกะสลักเสร็จแล้ว (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. 2560)

2.2.7 ตลาดบ้านยวนนครจันทิก

ตั้งอยู่ที่วัดใหญ่สี่คว้อ.สี่คว้อ.จ.นครราชสีมาเป็นตลาดชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์ไทยวน (อ่านว่า
 ไท-ยวน) เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนเชิงสร้างสรรค์เนื่องจากพื้นที่อำเภอสี่คว้อมีชุมชนกลุ่ม
 ชาติพันธุ์ไทยวนอาศัยอยู่รวมกันจำนวนมากกว่า 900 ครัวเรือนซึ่งชาวไทยวนมี
 วัฒนธรรมอัตลักษณ์อันโดดเด่นทั้งเรื่องของภาษาอาหารและเสื้อผ้าการแต่งกายทาง
 ชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์ไทยวนในพื้นที่อำเภอสี่คว้อจึงมีการรวมกลุ่มกันเปิดตลาดบ้านยวนนคร

จันทิกขึ้นเพื่อสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามโดยภายในตลาดบ้านยวนนครจันทิกมีการจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมและผลิตภัณฑ์ของชุมชนไทยวนจำนวนมากกว่า 50 ร้านค้าประกอบด้วยอาหารและขนมพื้นเมืองไทยวนเช่นข้าวเปียกอ่อนขนมกงข้าวแคบและข้าวแต่น้ำทอดพื้นเมืองไทยวนซึ่งเป็นผ้าฝ้ายทอสีสันสดใสลดทอนลายของผ้ามีความละเอียดสวยงามเป็นเอกลักษณ์และยังมีของที่ระลึกและสินค้าเกษตรจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการเปิดบ้านเรือนชุมชนไทยวนให้นักท่องเที่ยวได้เข้าไปชมศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมไทยวนอีกด้วยสำหรับไทยวนเป็นชุมชนกลุ่มใหญ่ที่อาศัยอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทยมาเป็นเวลานานหลายชั่วอายุคนมักเรียกตนเองว่าแดนยวนอยู่ทางยูนนาน และได้ตั้งบ้านเรือนอยู่ทางลุ่มน้ำโขงตอนใต้บริเวณเชียงแสนหรือจังหวัดเชียงรายต่อมาในรัชสมัยของพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกรัชกาลที่ 1 พม่าได้เข้ายึดครองเชียงแสนทำให้มีชาวเชียงแสนส่วนหนึ่งเดินทางมาตั้งบ้านเรือนอยู่ที่จังหวัดราชบุรีและจังหวัดสระบุรีและชาวไทยวนบางส่วนจึงได้มาตั้งบ้านเรือนอยู่แถบลุ่มน้ำลำตะคองเพราะมีความอุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การทำเกษตรและเลี้ยงสัตว์ซึ่งก็คือพื้นที่อำเภอสีคิ้วจังหวัดนครราชสีมาในปัจจุบัน (สำนักข่าวทีนิวส์. 2560)

2.2.8 หมู่บ้านจะโปะ

หมู่บ้านท่องเที่ยว“ด่านจะโปะ”จากหลักฐานที่ปรากฏตามแผนที่ยุทธศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา“ด่านจะโปะ”มีความสำคัญในฐานะเมืองหน้าด่านทางทิศใต้ของเมืองนครราชสีมาเพื่อเป็นกองระวังหน้าคอยสอดแนมข้าศึกและคอยปะทะขัดขวางหน่วงเหนี่ยวไม่ให้ข้าศึกยกทัพประชิดเมืองนครราชสีมาเร็วเกินไปซึ่งต่อมาในสมัยกรุงธนบุรี(พ.ศ.2321)ในรัชสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรีโปรดฯให้สมเด็จพระยามหากษัตริย์ศึก(รัชกาลที่ 1) ยกกองทัพไปปราบเมืองเวียงจันทน์และได้รับชัยชนะและได้กวาดต้อนเชลยชายหญิงพร้อมกับ“เพี้ยอุปราช”ไปที่ด่านจะโปะจากนั้นชาวเวียงจันทน์จึงตั้งบ้านเรือนเป็นหลักฐานมั่นคงเจ้าพระยานครราชสีมา (ปิ่น) จึงกราบบังคมทูลสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตตั้งด่านจะโปะเป็นเมืองเรียกว่าเมืองปักและได้มีการแต่งตั้งเพี้ยอุปราชเป็นเจ้าเมืองคนแรกได้รับพระราชทานนามว่า“พระยาวงศาอรรคราช” (ซึ่งกล่าวกันว่าเป็นต้นตระกูลวรธงไชยขณะนี้) หมู่บ้านธงชัย (บ้านจะโปะ) เป็นหมู่บ้านที่เก่าแก่ที่ยังคงหลงเหลือกลิ่นอายอารยธรรมของบรรพบุรุษมอญให้เห็นอยู่อย่างเช่นวิถีการดำรงชีวิตการทอผ้าไหม การใช้ภาษาที่มีลักษณะแตกต่างจากที่อื่นซึ่งหากท่านใดที่มีโอกาสผ่านเข้ามาในเขตพื้นที่

อำเภอปักธงชัยหมู่บ้านท่องเที่ยวจะโปะเป็นอีกหนึ่งสถานที่ท่องเที่ยวที่จะทำให้ท่านได้รู้จักประวัติความเป็นมาของอำเภอปักธงชัยได้อย่างแท้จริงซึ่งเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2555 เวลา 10.00 น. ดร.วินัย บัวประดิษฐ์ผู้ว่าราชการจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นประธานในพิธีเปิดหมู่บ้านท่องเที่ยววัฒนธรรมใหม่สะท้อนภูมิปัญญาพื้นเมืองซึ่งจัดขึ้นที่บ้านธงชัย(บ้านจะโปะ) ต.เมืองปัก อ.ปักธงชัย จ.นครราชสีมาเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสสัมผัสกับวิถีชุมชนวัฒนธรรมท้องถิ่นในการผลิตผ้าไหมเพื่อสร้างรายได้ให้กับกลุ่มผู้ผลิตผ้าไหมและผู้ประกอบการในหมู่บ้านหรือชุมชนถือเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาดและเผยแพร่การประชาสัมพันธ์สินค้าไหมของอ.ปักธงชัยในวงกว้างรวมทั้งเพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่อ.ปักธงชัยโดยภายในงาน ดร.วินัย บัวประดิษฐ์ผู้ว่าราชการจังหวัดนครราชสีมาพร้อมด้วยหัวหน้าส่วนราชการและนักท่องเที่ยวได้นั่งสามล้อปั่นที่จัดเตรียมไว้เพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยวเยี่ยมชมสถานที่เก่าแก่ต่างๆในชุมชน อาทิ ศาลาปู่ศาลย่าชุมชนบ้านจะโปะที่มีอายุกว่า 300 ปี พิพิธภัณฑสถานที่มีการจัดแสดงเครื่องมือการทอผ้าไหมแบบดั้งเดิมสิ่งของเครื่องใช้โบราณผ้าไหมอายุกว่า 200 ปี ของใหญ่ไชยรักษ์ และจักรยานโบราณ เป็นต้น

2.2.9 แหล่งโบราณคดีบ้านโนนวัด

เป็นแหล่งโบราณคดีที่มีหลุมขุดค้นทางโบราณคดีที่ใหญ่ที่สุดและมีความต่อเนื่องทางวัฒนธรรมที่ยาวนานที่สุดในประเทศไทยณเวลานี้นับได้ตั้งแต่ยุคหินใหม่สำริดเหล็กเรื่อยมากระทั่งยุคปัจจุบันกว่า 200 ชั่วอายุคนตัวแหล่งขุดค้นตั้งอยู่ในเขตตำบลพลสงครามอำเภอโนนสูงจังหวัดนครราชสีมาภายในได้มีขุดพบหลุมศพกระดูกมนุษย์เครื่องประดับและไหโบราณลวดลายงดงามซึ่งมีอายุอานามใกล้เคียงกับแหล่งโบราณคดีบ้านเชียงที่จังหวัดอุดรธานีคือประมาณ 4,000 ปีและในอนาคตจะมีการสนับสนุนให้ขึ้นทะเบียนมรดกโลกอีกด้วยโดยมีจุดเด่นคือ

- แหล่งโบราณคดีที่มีความต่อเนื่องทางวัฒนธรรมที่ยาวนานที่สุดในไทย
- หลุมขุดค้นที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- มีโอกาสได้รับการพิจารณาให้เป็น“แหล่งมรดกโลกบ้านโนนวัด”ในอนาคต
- มีความเก่าแก่อยู่ในยุคหินใหม่ประมาณ 4,500 ปีมาแล้วร่วมสมัยเดียวกับเชียงจังหวัดอุดรธานีถึงประมาณ 1,000 ปี
- มีลวดลายที่ปรากฏบนภาชนะดินเผาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่บ้านโนนวัด

- ครั้งแรกของประเทศไทยที่พบว่าเป็นศพผู้ใหญ่อายุที่ถูกลำบวรจุได้ในภาชนะดินเผาขนาดใหญ่มีอายุราว 4,000 ปี

2.2.10 พิพิธภัณฑสถานไม้กลายเป็นหิน

พิพิธภัณฑสถานไม้กลายเป็นหินตั้งอยู่ที่บ้านโกรกเดือนห้าตำบลสุรนารีอำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา มีพื้นที่ทั้งหมด 80.5 ไร่ชื่อเต็มของสถานที่แห่งนี้คือ "สถาบันวิจัยไม้กลายเป็นหินและทรัพยากรธรณีภาคตะวันออกเฉียงเหนือเฉลิมพระเกียรติมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา" เป็นพิพิธภัณฑสถานไม้กลายเป็นหินแห่งแรกของประเทศไทยและเป็นหนึ่งในเจ็ดแห่งของโลกที่แบ่งออกเป็น 3 พิพิธภัณฑสถานด้วยกันคือ

1. พิพิธภัณฑสถานไม้กลายเป็นหินมีไม้กลายเป็นหินที่มีอายุตั้งแต่ 800,000 - 330 ล้านปีและไม้กลายเป็นหินเนื้ออัญมณี
2. พิพิธภัณฑสถานช้างศึกดำบรรพ์มีซากช้างศึกดำบรรพ์หลายสกุลไม่ว่าจะเป็นช้างสีงาช้างงาขอบข้างงาเสียมและบรรพบุรุษของช้าง
3. พิพิธภัณฑสถานไดโนเสาร์มีชิ้นส่วนของไดโนเสาร์กินพืชและกินเนื้อพร้อมทั้งวีดีโอแอนิเมชันให้ชมอีกด้วย

3. ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเกม

3.1 ข้อมูลทั่วไปของแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

ในปัจจุบันสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตมีบทบาทเป็นอย่างมากในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้งานนั้นสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วขึ้น โดยที่สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตนั้นมี ระบบปฏิบัติการหลากหลายที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่คนใช้และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ iOS และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนาแอปพลิเคชันลงบนสมาร์ทโฟนเป็นอย่างมาก

แอปพลิเคชัน (Application) คือ โปรแกรมประเภทหนึ่ง ที่เรียกว่าโปรแกรมประยุกต์ โปรแกรมเหล่านี้จะถูกออกแบบมาให้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น พิมพ์เอกสาร, คำนวณ, ตกแต่งรูปภาพ และเกม เป็นต้น เป็นโปรแกรม หรือชุดคำสั่ง ที่ใช้ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์ เคลื่อนที่และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ เพื่อให้ทำงานตามคำสั่ง และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชัน (Application) จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ จากอดีตนั้นโปรแกรมเหล่านี้ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์

เพียงอย่างเดียว เราจึงมักเรียกชื่อเต็มๆว่า แอปพลิเคชัน แต่เมื่อมีการพัฒนาสมาร์ทโฟนขึ้นมา แอปพลิเคชันก็ได้พัฒนาและไปใช้งานบนโทรศัพท์มือถือได้อีกด้วย และนิยมเรียกกันสั้น ๆ ว่า "App" นั่นเอง โดยการทำงานของแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตนั้นค่อนข้างต่างกัน แอปพลิเคชัน ที่ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นมีขนาดใหญ่ และมีความสามารถมากกว่า แอปพลิเคชัน ที่ทำงานบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตถึงแม้ แอปพลิเคชัน บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตจะมีขนาดเล็ก แต่ก็ใช้งานได้สะดวกมากกว่า แอปพลิเคชันนั้นมีประโยชน์มากมายหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ธุรกิจการการท่องเที่ยวและการเดินทาง ด้านธุรกิจเพื่อการศึกษา มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การซื้อขายสื่อการเรียนการสอน กลุ่มธุรกิจการค้าและแพชั่น มีระบบการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า เป็นต้น แต่ที่เห็นได้ชัดเจน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้านหลักๆ ได้แก่

1. การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อสร้างรายได้หรือทำเป็นธุรกิจ จะเห็นได้ว่าทุกวันนี้ช่องทางการหารายได้กับเทคโนโลยีกำลังเป็นที่นิยม หลายคนเริ่มหาความรู้เพิ่มที่จะสร้างแอปพลิเคชันเพื่อหวังว่าจะเป็นนวัตกรรมเพื่อดึงดูดผู้คนให้เข้ามาดาวน์โหลด ยิ่งมียอดดาวน์โหลดมากเพียงใด นั่นก็เท่ากับว่าผู้สร้างแอปพลิเคชันก็จะมีรายได้มากเท่านั้น ช่องทางการขายแอปพลิเคชัน หลักๆ ผู้พัฒนานำไปขายหรือปล่อยให้ดาวน์โหลดฟรีที่ Play Store และ APP Store ดังนั้น ตลาดแอปพลิเคชันบนมือยังมีโอกาสพัฒนาไปอีกไกลเพราะจะมีผู้ใช้ระบบ Android และ iOS เพิ่มขึ้นทุกวันอย่างต่อเนื่อง

2. การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อใช้สนับสนุนภาพลักษณ์ขององค์กรในปัจจุบันเกือบทุกองค์กรมี แอปพลิเคชันเป็นของตัวเอง เพื่อความสะดวก รวดเร็วในการบริการขององค์กร จึงทำให้สร้างความประทับใจให้กับลูกค้าได้ ยิ่งสะดวกมาก รวดเร็วมาก ลดการเดินทางหรือการโทรศัพท์ ยิ่งสร้างภาพลักษณ์ขององค์กรได้มาก ทำให้ลูกค้าหันมาใช้บริการองค์กรนั้นๆมากขึ้นอีกด้วย (Ninetechno. 2559)

ประเภทของแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

1. แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบหรือระบบปฏิบัติการ (Operating system) ที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์และรองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่ติดตั้งอยู่ภายในคอมพิวเตอร์เคลื่อนที่

2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่ทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เนื่องจากผู้ที่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

จำนวนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่มีหลากหลายชนิด ขนาดหน้าจอที่แตกต่างกันจึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับการใช้งานในทุกๆ ด้าน

3.2 ประเภทของแอปพลิเคชันเกม

สามารถแบ่งประเภทของแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตทั้งหมดได้ตามระบบปฏิบัติการที่ใช้ โดยระบบปฏิบัติการที่เป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน คือ ระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) แอปพลิเคชันเกมจะสามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้นั้น ต้องทำการดาวน์โหลดผ่านแอปพลิเคชันหลัก คือ แอปสโตร์ (App Store) ของระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และเพลย์สโตร์ (Play Store) ของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) โดยแอปพลิเคชันเกมมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 20 ประเภทแบบไม่ซ้ำกัน ซึ่งแบ่งออกเป็นดังนี้

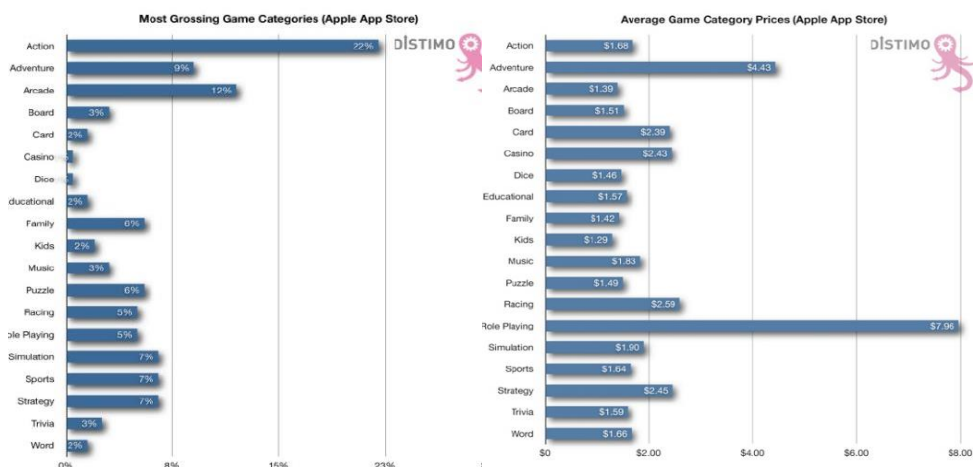
บนแอปสโตร์ (App Store) ของระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) มีทั้งหมด 18 ประเภท ได้แก่

1. เกมกระดาน 2. เกมการศึกษา 3. เกมกีฬา 4. เกมแข่งรถ 5. เกมคาสิโน 6. เกมคำ 7. เกมจำลองสถานการณ์ 8. เกมปริศนา 9. เกมผจญภัย 10. เกมเพลง 11. เกมไฟ 12. เกมยุทธศาสตร์ 13. เกมอาร์เคด 14. เกมแอ็กชัน 15. เกมอาร์พีจี 16. เกมลูกเต๋า 17. เกมตอบคำถาม และ 18. เกมครอบครัว

บนเพลย์สโตร์ (Play Store) ของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) มีทั้งหมด 17 ได้แก่

1. เกมกระดาน 2. เกมการศึกษา 3. เกมกีฬา 4. เกมแข่งรถ 5. เกมคาสิโน 6. เกมคำ 7. เกมง่ายๆ 8. เกมจำลองสถานการณ์ 9. เกมเบ็ดเตล็ด 10. เกมปริศนา 11. เกมผจญภัย 12. เกมเพลง 13. เกมไฟ 14. เกมยุทธศาสตร์ 15. เกมอาร์เคด 16. เกมแอ็กชัน และ 17. เกมอาร์พีจี

ในช่วงที่ผ่านมา มีแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเป็นที่นิยมมากหมาย แต่ที่เป็นกระแสและมีผู้เล่นจำนวนมากโดยเฉพาะในประเทศไทย ได้แก่ เกมเศรษฐี เกมคูกี้รัน เกม ROV เกมปลูกผัก เกมโปเกมอนโก เกมเดซี่มิส เป็นต้น โดยส่วนมากจะอยู่ในประเภทของเกมผจญภัย เกมกระดาน เกมการศึกษา เกมอาร์พีจี เกมแอ็กชัน เกมง่ายๆ โดยจะสอดคล้องกับสถิติ Top Grossing ใน Apps Store คือ อันดับของแอปพลิเคชันที่ทำเงินมากที่สุด



ภาพประกอบ 8 สถิติอันดับแอปพลิเคชันทำเงินมากที่สุด Top Grossing ใน Apps Store

ที่มา : เว็บไซต์ techcrunch.com

4. ข้อมูลด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม

4.1 การออกแบบเรขศิลป์บนแอปพลิเคชัน

4.1.1 การออกแบบ UX และ UI

UX ย่อมาจากคำว่า User Experience งานออกแบบด้านนี้จะเกี่ยวข้องกับทุกกระบวนการที่สินค้าหรือบริการหนึ่งๆ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ โดยเน้นไปที่การนำสินค้าหรือบริการไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้เพื่อจะเก็บข้อมูลและฟีดแบค อย่างละเอียดกลับมาพัฒนาตัวสินค้าหรือบริการต่อไป การทดสอบเรื่อง UX นี้ควรทำทั้งก่อนและหลังเปิดตัวสินค้า โดยครอบคลุมทั้งสินค้า/บริการดิจิทัล และสินค้า/บริการทั่วไปด้วย โดยผลงานของ UX Designer มักออกมาในรูปของรายงานการทดสอบ สินค้าหรือบริการหนึ่งๆ เกิดจากการสังเกต ติดตามผล และการวิเคราะห์ในแต่ละขั้น เพื่อจะช่วยให้รู้ว่าใครเป็นผู้ใช้ ใช้ทำอะไร ใช้อย่างไร หรือ ใช้ในสภาพแวดล้อมไหน อย่างละเอียด จากนั้นนักออกแบบ UX ก็จะนำข้อมูลเหล่านี้มาจัดลำดับความสำคัญ เพื่อให้เห็นว่าสินค้าหรือบริการนั้นๆ มี ฟังก์ชัน หรือ ฟีเจอร์อะไรบ้างที่สำคัญกับกลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่การปรับปรุงสินค้า/บริการให้ตรงใจ และแก้ปัญหาได้รวดเร็ว งานของนักออกแบบ UX จะอาศัยทั้งการออกแบบ ทดสอบ สังเกต ติดตามผล วัดผล สรุปผล ฉะนั้นทั้งสองอาชีพนี้จึงมีเนื้องานแตกต่างกัน แต่ก็จำเป็นต้องทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด

UI ย่อมาจากคำว่า User Interface เป็นงานดีไซน์ที่เน้นหนักเรื่องการออกแบบหน้าจอหรือแพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อติดต่อกับผู้ใช้ ยกตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เกมส์ รวมไปถึงฮาร์ดแวร์ที่จับต้องได้เช่นอุปกรณ์จอทัชสกรีน เป็น สิ่งสำคัญของนักออกแบบ UI ไม่เพียงแต่จะต้องดีไซน์สิ่งที่สวยงามน่าใช้ แต่ยังต้องดูเป็นมิตร เข้าใจง่าย (User-friendly) เช่น มีปุ่ม ไอคอน หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่บ่งชี้ฟังก์ชันในตัวเอง มีภาษาภาพอันเป็นแนวทางมาตรฐานที่ผู้ใช้ในแต่ละยุคเข้าใจได้ การออกแบบต้องมีความลงตัวระหว่างความโดดเด่น มีบุคลิกแตกต่าง แต่ก็ต้องไม่ต่างจนเกินไป โดยงานของนักออกแบบ UI เน้นที่การดีไซน์ การวาด และการสร้างสัญลักษณ์ เพื่อจะปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า UI มีส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบ ประกอบไปด้วย (Buffohero. 2559)

- Visibility คือ มีความชัดเจนที่จะบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแอป โดยคำนึงการใช้งานและมีความชัดเจน

- Development คือ การคำนึงถึงความสามารถในการปรับแต่งและข้อจำกัดของแพลตฟอร์ม เช่น การรองรับ การสร้างต้นแบบที่รวดเร็วมีคลังข้อมูล และมีชุดเครื่องมือที่รองรับ เพื่อที่จะสามารถต่อยอดและพัฒนาต่อไปได้

- Acceptance คือการยอมรับในข้อตกลงสิทธิบัตร และนโยบายองค์กร ไม่ขัดกับข้อบังคับ (Apple Store, Google Play)

มีหลักในการออกแบบขั้นพื้นฐาน ได้แก่

- Communication คือ ความสอดคล้องกันระหว่าง ผู้ใช้และฟังก์ชันการใช้งาน เช่น พฤติกรรมการใช้งาน interactive ต่างๆ

- Economization คือ การลดจำนวนขั้นตอนการทำงานของ UI ให้น้อยที่สุด แต่ต้องครอบคลุมที่สุด

- Organization คือ UI จะต้องมีการสร้างการใช้งานและ Concept ที่ชัดเจน นอกจากนี้ยังมีสิ่งพื้นฐานที่ต้องมี เพื่อที่ช่วยให้ผู้ใช้คุ้นเคยและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและทำให้การออกแบบง่ายขึ้นอีกด้วย ได้แก่

- Canvas คือ ความสามารถที่แสดงถึงสิ่งที่ผู้ใช้กำลังเรียกใช้งานอยู่ คือต้องรู้ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ จากนั้นออกแบบให้ตอบโต้และใช้งานง่ายที่สุด

- Sidebar คือ การที่จะช่วยให้เข้าถึงส่วนพิเศษหรือเมนูที่ซ่อนอยู่ของแอปพลิเคชัน

- Tool bar คือ การช่วยให้ผู้ใช้เลือกหรือเปลี่ยน option หรือปรับเปลี่ยนเมนูการใช้งานแอปพลิเคชัน

การใช้พื้นที่ว่าง Whit space หรือ Blank space (ช่องว่างระหว่าง เมนู ปุ่ม และ control ต่างๆ) จะช่วยให้ User ใช้งานได้ง่ายขึ้น และสามารถแยกแยะความแตกต่างแต่ละ Feature ได้ดียิ่งขึ้นเช่นเดียวกับการใช้ White space หรือการเว้นระยะห่างในคอลัมน์หนังสือพิมพ์หรือ หน้าใน Magazine จะช่วยให้การอ่านและการทำงาน ซึ่งการใช้ White space ควรจะคำนึงถึงความเหมาะสมของระยะห่าง Space ด้วย ทั้งในแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้การอ่านงานและดูเป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น

โทนสี การเลือกใช้สีที่ดีนั้นจะช่วยให้ผู้ใช้เกิดการจดจำที่ดียิ่งขึ้นมากกว่าการใช้เพียงแค่สีขาว-ดำ อีกทั้งรวมถึงการเพิ่มประสิทธิภาพและดึงดูดผู้ใช้งานอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยในการมองเห็นภาพและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ช่วยเน้นความสำคัญของข้อมูล ช่วยให้การออกแบบกราฟิก เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น ช่วยลดข้อผิดพลาดในการตีความ และช่วยเพิ่มการมองเห็นภาพได้ดียิ่งขึ้น (สมคิด เอนกทวีผล. 2560)

(นงศราญ คำวิชัย. 2560) แนวโน้มการออกแบบ UI ของ Mobile (Mobile UI Trends) เทรนของการออกแบบ UI Mobile ต้องทำความเข้าใจเทรน ซึ่งจะส่งผลต่อยอดดาวน์โหลดได้ ซึ่ง Trends ประกอบไปด้วย

Skeuomorphic หรือ Realism (ความสมจริง) เป็นการออกแบบเน้นวัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่งการทำกราฟิกให้เหมือนจริง ให้ผู้ใช้ชินกับกราฟิก เป็นการเรียนแบบการออกแบบเกี่ยวกับงานหนังสือ งานเย็บ ต่าง ๆ ในสมัยก่อน ที่ให้ความรู้สึกกับผู้ใช้ว่า กำลังใช้งาน Object วัสดุ นั้นจริงๆ โดยไม่ต้องทำความเข้าใจอะไรมากมีข้อดีคือ มีความเป็น Uni ในการออกแบบ

Flat Design & Simplicity (การออกแบบเรียบง่าย) เป็นการออกแบบที่เรียบง่ายด้วยยุคก่อนไม่มีปัญหากับขนาดของหน้าจอเพราะมีขนาดเดียว ไม่เหมือนเช่นกับปัจจุบัน เพราะมีอุปกรณ์หลากหลายชนิดที่ผู้ใช้ใช้งาน เช่น Smart Phone , Personal Computer เป็นต้น

Gestural interfaces (การออกแบบโดยใช้นิ้วปาดไปมา) Gesturesคือรูปแบบการใช้นิ้วปาด ก็จะมีวิธีการปาดหลายรูปแบบ เช่น การปาดเพื่อการ CUT , UNDO , COPY เป็นต้น เทคนิคที่จะทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ โดยการใช้ Icon Gestural มาแนะนำบอกให้กับผู้ใช้ให้เข้าใจว่าสามารถใช้การปาดซ้ายขวาได้ด้วยนิ้ว หรือฝ่ามือ

Circles (วงกลม) เทรนการแสดงรูปภาพเป็นวงกลม จะสามารถทำการ Contrast ได้อย่างชัดเจนทำให้ผู้ใช้งานมาโฟกัสกับมือถือได้มากขึ้น เช่น การทำ icon ในรูปทรงวงกลม ทำให้ดูทันสมัยยิ่งขึ้น ทำให้แอปพลิเคชันดู Soft ขึ้นด้วยการใช้เรื่องของสีเข้ามาจะทำให้ภาพที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

ดูดียิ่งขึ้น แต่สิ่งสำคัญไม่ควรใช้วงกลมที่ใหญ่เกินไปและมีมากเกินไป 2-3 วง จะทำให้ User ไม่สามารถจับได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ควร concentrate ด้วย

Enterprise Mobile เป็น Theme ที่จะต้องเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เนดสี ไม่ควรใช้เนดสีที่ดูฉูดฉาดเกินไป และ Content ดูเรียบง่ายเป็นทางการ โดยเน้น Data Content เป็นหลัก ไม่เน้น Graphic มาก เช่น Gmail เป็นต้น

Pure Guidelines การใช้ User Interface แบบ Default ใช้ตาม Standard ที่ได้รับมา เน้นใช้ตัวมาตรฐานที่ได้รับมาหมด เช่น Android ใช้ค่ามาตรฐาน User Interface เลย โดยไม่แต่งเพิ่ม

Large Images เป็นเทรนที่มาแรง เน้นรูปภาพที่ใหญ่ แสดงรูปภาพขนาดใหญ่ ข้อดีทำให้ผู้ใช้รู้รับทราบได้ว่าเว็บกำลังสื่อถึงอะไร แต่รูปที่ใช้ต้องสื่อความหมายที่ชัดเจน เข้าใจง่าย

Blur การทำ Blur Affect การทำภาพพื้นหลังให้เบลอ ทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจไปกับ Content อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้พัฒนาต้องการสื่อได้อย่างง่าย

Infographic การทำข้อมูลให้เป็นเชิงกราฟิก เช่น ข้อมูลสุขภาพ ออกมาในรูปแบบกราฟ หรือรูปภาพสถิติให้ผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่าย เป็นต้น

4.2 องค์ประกอบของเกม

การออกแบบเกมเพื่อให้ดึงดูดและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่น ควรมีองค์ประกอบ ดังนี้

4.2.1 Goal (จุดหมาย)

สิ่งที่บ่งบอกถึงจุดสิ้นสุดของการเล่นที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่คอยกระตุ้นและท้าทายผู้เล่นให้รู้สึกอยากเล่นเพื่อจะได้ผ่านไปเล่นในฉากต่อไปหรือได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่สามารถพิชิตเกมนั้นได้ โดยที่ Goal ของเกมต้องไม่ง่ายเกินไปจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่ท้าทายหรือยากจนเกินไปจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองไร้ซึ่งความสามารถและหยุดเล่นไปในที่สุด และการออกแบบ Goal ที่ดีให้กับเกมควรเริ่มต้นจากง่ายก่อน เนื่องจากในช่วงเริ่มต้นของการเล่นเกมควรเป็นช่วงที่ให้ผู้เล่นได้คุ้นเคยและเรียนรู้การควบคุมการเล่นต่างๆ ภายในเกม เมื่อผู้เล่นเกิดคุ้นเคยและสนุก ก็จะทำให้อยากเล่นในฉากถัดไป จากนั้นเราถึงจะเพิ่มความยากขึ้นเป็นลำดับซึ่งจะคอยท้าทายให้ผู้เล่นเล่นเกมของเราจนจบ

4.2.2 Decisions (การตัดสินใจ)

กระบวนการที่ทำให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดในการวิเคราะห์ทางเลือกสำหรับแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะเกิดความสนุกสนานและรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเกม “เกมที่

น่าสนใจเกิดจากความน่าสนใจของการตัดสินใจที่มีในเกม” ในการสร้างเหตุการณ์ที่จะให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจ สิ่งที่อยู่ภายนอกแบบต้องคำนึงถึงก็คือ ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นได้ตัดสินใจเลือกทางเลือก ซึ่งมีหลายแบบด้วยกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ออกแบบแต่ละคนในบางเกมเมื่อผู้เล่นตัดสินใจผิดพลาดก็จะถูกลงโทษหรือการไปให้ถึงยัง Goal นั้นทำได้ยากขึ้น แต่ยังคงอยู่บนพื้นฐานที่ยังสามารถสร้างความท้าทายให้กับผู้เล่นและไม่ทำให้ผู้เล่นนั้นรู้สึกว่าเขาเองไม่มีความสามารถ

4.2.3 Balance (ความสมดุล)

การให้ความสำคัญถึงความเหมาะสมระหว่างองค์ประกอบของเกม ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนให้เกมที่เราสร้างนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยมีสิ่งที่ต้องพิจารณา ได้แก่

1) Balance between players (ความสมดุลระหว่างผู้เล่น)

สำหรับการออกแบบเกมที่ประกอบด้วยผู้เล่นตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป ไม่ว่าผู้เล่นนั้นจะเป็นคอมพิวเตอร์หรือคนจริง ตัวละครในเกมซึ่งเป็นเหมือนตัวแทนของผู้เล่นควรถูกออกแบบให้มีคุณสมบัติหรือความสามารถที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายรู้สึกว่าการที่ตนเลือกเล่นไม่เสียเปรียบฝ่ายอื่นๆ

2) Balance between the player and the game play (ความสมดุลระหว่างผู้เล่นกับเกม)

เป็นการให้ความสำคัญถึงความสามารถของเกมที่มีส่วนสนับสนุนผู้เล่น ซึ่งกิจกรรมบางอย่างผู้เล่นไม่จำเป็นต้องทำเองทุกขั้นตอน แต่จะให้เกมเป็นผู้ทำแทน เช่น การกำหนดให้เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งของเกมบางเกมผู้เล่นเป็นเพียงผู้กำหนดจุดปลายทางเท่านั้น ในการเดินทางจะเป็นหน้าที่ของเกมที่จะกำหนดเส้นทางที่เหมาะสมให้ตัวละคร ทำให้สามารถเดินทางหลบสิ่งกีดขวางต่างๆ ได้เอง

ในการเลือกกิจกรรมที่จะให้เกมทำแทนผู้เล่นนั้น ควรเป็นกิจกรรมที่ยุ่งยาก ต้องทำซ้ำๆ และไม่เกิดผลกระทบกับความยากง่ายในการบรรลุถึง Goal ของเกม

3) Balance between game feature (ความสมดุลของรูปแบบของเกม)

ในการกำหนดความสามารถของตัวละครหรืออุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ ที่แตกต่างกันให้กับเกม ผู้ออกแบบควรใช้ความแตกต่างที่เกิดขึ้นเสริมให้เกิดการตัดสินใจของผู้เล่นในการเลือกใช้ความสามารถของตัวละครที่มีในการแก้ไขปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ เช่น การออกแบบอาวุธ 5 ชนิดให้กับตัวละครได้เลือกใช้ การกำหนดความสามารถของอาวุธแต่ละชนิดควรมีจุดเด่นและจุดด้อยแตกต่างกันตามสถานการณ์ที่จะเผชิญ อาวุธบางชนิดอาจจะใช้ได้กับศัตรูประเภทหนึ่งแต่อาจใช้ไม่ได้กับอีกประเภทหนึ่งหากออกแบบให้ชนิดใดชนิดหนึ่งมีความสามารถเหนือประเภทอื่นมากๆ ผู้เล่นก็จะใช้แต่ชนิดนั้นอย่างเดียว ทำให้ที่เหลือไม่ได้ถูกใช้เลย เป็นต้น

4.2.4 Reward (รางวัล)

หลังจากที่ผู้เล่นใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่งในการพยายามฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ ของเกม การให้รางวัลถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จกับความพยายามที่ได้ทำไป และอยากที่จะเผชิญกับความท้าทายอื่นๆ ต่อไป รางวัลที่จะให้กับผู้เล่นมีหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น คะแนน (score) ไอเทม (Items) หรือพลัง (Power) เป็นต้น โดยทั่วไปจะแบ่งรางวัลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบ Temporary Reward และแบบ Permanent Reward

1) แบบ Temporary Reward

เปรียบเสมือนเป็นรางวัลย่อยที่จะให้กับผู้เล่นเมื่อสามารถบรรลุจุดหมายย่อย (Minor Goal) ของเกม ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นเล่นเกมได้ง่ายขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง เช่น การได้รับกระสุนชนิดพิเศษสำหรับทำลายศัตรู ความสามารถพรางตัวต่อศัตรู เป็นต้น

2) แบบ Permanent Reward

เป็นรางวัลที่ให้กับผู้เล่นเมื่อสามารถบรรลุจุดหมายหลัก (Major Goal) ของเกม ซึ่งจะช่วยให้เปลี่ยนแปลงสถานการณ์การเล่นไปเลย เช่น การได้รับอาวุธชนิดใหม่ การได้รับเกราะที่ทนต่ออาวุธทุกชนิด เป็นต้น และในการออกแบบรางวัลในเกมสิ่งที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงอยู่เสมอ ก็คือ ความเหมาะสมระหว่างรางวัลที่ให้กับผู้เล่นและความยากง่ายในการเล่นถ้ารางวัลที่ไม่ใหญ่มากการเล่นก็ไม่ควรยากจนเกินไปจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่า สิ่งที่ได้รับมาไม่คุ้มค่ากับการทุ่มเทของตน และผู้เล่นจะความคาดหวังในรางวัลที่ได้มากขึ้นเรื่อยๆ เช่น ใน Level แรกของเกมๆ หนึ่ง ผู้ออกแบบได้ทำการออกแบบรางวัล โดยถ้าผู้เล่นสามารถเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้ก็จะได้รับพลังชีวิตเพิ่มขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นคาดหวังไว้ว่าใน Level ต่อไป ผู้เล่นจะได้รับสิ่งเหล่านี้เช่นกันหากสามารถเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้หรือได้รับมากขึ้นหากสามารถเอาชนะได้เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้การใช้องค์ประกอบ เช่น sound effect, special graphic หรืออื่นๆ ในระหว่างการให้คะแนนก็จะมีส่วนช่วยเสริมในการดึงดูดผู้เล่นและไม่ทำให้เกมดูน่าเบื่ออีกด้วย

4.2.5 Challenges (ความท้าทาย)

ความท้าทายเป็นสิ่งที่จะทำให้เกมเกิดความน่าสนใจ ความน่าติดตาม และความสนุก เนื่องจากทำให้ผู้เล่นได้ใช้ความรู้ ความคิด หรือทักษะอื่นๆ ในการแก้ไขปัญหาที่กำลังเผชิญในเกม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกภูมิใจในตัวเองเมื่อสามารถเอาชนะความท้าทายเหล่านั้นได้

ความท้าทายของเกมสามารถเห็นได้จากความยากที่เกมนั้นมีอยู่ ในขณะที่ผู้เล่นเล่นเกมความสามารถของผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจากความยากที่ตนได้เผชิญดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ออกแบบต้องเพิ่มความยากของเกมขึ้นเป็นลำดับและพยายามทำให้ระดับความยาก

ของเกมอยู่สูงกว่าระดับความสามารถของผู้เล่นเสมอ มิฉะนั้นแล้วเมื่อไรก็ตามที่ระดับความยากของเกมอยู่ในระดับเดียวกับความสามารถของผู้เล่น เกมจะขาดความน่าสนใจและไม่น่าติดตาม แต่จะเหลือเพียงความสนุกเท่านั้น เมื่อเกมดำเนินไปหากระดับความความยากยังไม่ถูกออกแบบให้มีเพิ่มมากขึ้น ระดับความสามารถของผู้เล่นก็จะสูงกว่า ทำให้ผู้เล่นหมดสนุกกับการเล่นและเลิกเล่นไปในที่สุดความท้าทายที่ใส่เข้าไปในเกมนั้นผู้เล่นต้องทำความเข้าใจได้ง่าย ผู้เล่นสามารถรับรู้ได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เกมต้องการให้ผู้เล่นทำและต้องมีความยากในการที่จะเล่น แต่ไม่ยากจนเกินไปจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามันคุ้มค่ากับสิ่งที่ตนพยายามหรือรู้สึกว่าตัวเองล้มเหลว เมื่อไม่สามารถผ่านอุปสรรคนั้นไปได้ (Thaicryengine. 2555)

การออกแบบความท้าทายของเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นนั้นถือเป็นเรื่องยาก เนื่องจากความสามารถของผู้เล่นแต่ละกลุ่มมีไม่เหมือนกัน แต่ทางออกของปัญหานี้ที่เกมส่วนใหญ่ใช้กัน ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายและผลที่ได้รับก็เป็นที่น่าพอใจ ก็คือ การสร้างทางเลือกให้ผู้เล่นได้เลือกที่จะเล่นในระดับความยากต่างๆ ได้ แต่การให้ Reward (รางวัล) แก่ผู้เล่นก็ควรจะมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ในระดับความยากที่แตกต่างกันนั้นแต่วิธีที่ดีที่สุดของปัญหานี้และเป็นวิธีการที่ยากที่สุด ก็คือ การออกแบบให้เกมมีความสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เล่นและทำการปรับความท้าทายให้เหมาะสมกับผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งจะช่วยให้เกมนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เล่นก็จะพบความท้าทายใหม่ๆ เสมอเมื่อความสามารถของตนมีการพัฒนามากขึ้น

4.3 แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันเกม

(วิวัฒน์ มีสุวรรณ. 2555) การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่นั้นผู้พัฒนาจำเป็นต้องศึกษาคุณสมบัติของอุปกรณ์ในแต่ละประเภท ไม่ว่าจะเป็นขนาดตัวเครื่อง ขนาดหน้าจอ หน่วยประมวลผล หน่วยเก็บข้อมูล คุณสมบัติด้านมัลติมีเดีย และการเชื่อมต่อแบบต่างๆ ภายในเครื่อง เช่น

1. ขนาด (Size) ขนาดของที่เหมาะสมนั้นควรจะมีขนาดไม่เกินฝ่ามือของผู้ใช้ รูปทรงเหมาะสมแก่การพกพา น้ำหนักต้องเบา โดยเฉพาะผู้ใช้ที่ต้องใช้งานอยู่ตลอดเวลาจะได้มีความคล่องตัวเวลาใช้งาน

2. หน่วยประมวลผล (CPU) หน่วยประมวลผลนั้นมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับเครื่อง PDA เพราะมันจะเปรียบเสมือนกับสมองของคนเรา หน่วยประมวลผลที่เร็วนั้นจะสามารถตอบสนองงานได้เร็วขึ้น และผลิตพลาต้อยลง แต่ความสิ้นเปลืองพลังงาน (แบตเตอรี่) ก็จะมีมากขึ้น

3. หน่วยความจำ (Memory) หน่วยความจำจะแสดงถึงเครื่องนั้นๆ สามารถรองรับโปรแกรมได้มากแค่ไหน และสามารถบันทึกข้อมูลได้มากเพียงใดด้วย เป็นพื้นที่เก็บข้อมูลภายในมิให้เล็ดลอดด้วยกันหลายขนาด แท็บเล็ตบางรุ่นจะมีส่วนเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเข้ามาหลายรูปแบบ

4. จอภาพ (Screen) Tablet และ Smartphone ส่วนมากจะใช้จอภาพแบบ Touchscreen ในการสั่งงานและป้อนข้อมูลเป็นหลัก โดยอาจจะใช้ Virtual keyboards หรือเป็นแบบ Fringer Base สำหรับป้อนข้อมูลแทน Keyboard ปกติ

5. ระบบปฏิบัติการ (Operating System) ระบบปฏิบัติการหลักๆ ในตลาดได้แก่

1) iOS ระบบปฏิบัติการจาก Apple ซึ่งแท็บเล็ตที่ใช้ยี่ห้อคือ iPad และจุดเด่นของ iOS เป็นที่ ระบบการทำงานและจัดการหน่วยความจำที่ดี เพราะถึงแม้ iPad 2 จะมีหน่วยความจำแรมเพียงแค่ 512 MB แต่การทำงานกลับได้ดีไม่ต่างจากแท็บเล็ตตัวอื่นๆ ที่มีหน่วยความจำมากกว่า ส่วนข้อด้อยเป็นระบบปฏิบัติการตัวเดียวที่ไม่รองรับ Flash (ไม่สามารถแสดงผลได้) และการเชื่อมต่อที่ต้องทำผ่านซอฟต์แวร์ iTunes เท่านั้น

2) Android ระบบปฏิบัติการจากค่าย Google ที่ได้พัฒนาขึ้นมาใช้สำหรับมือถือสมาร์ทโฟน ทาง Google ถึงได้พัฒนาระบบปฏิบัติการ Android เวอร์ชันใหม่ให้รองรับแท็บเล็ตที่มีหน้าจอขนาดใหญ่กว่ามือถือได้

6. การเชื่อมต่อ (Connectivity) โดยพื้นฐานแล้ว จะต้องสามารถเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อทำการติดตั้ง Application หรือทำการสำรองข้อมูลต่างๆ ผ่าน Cradle หรือ สาย Sync ซึ่งสามารถชาร์จแบตเตอรี่ได้ด้วย และการเชื่อมต่อในรูปแบบของ Wireless LAN หรือ Bluetooth ได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบันการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตส่วนใหญ่จะแบ่งออกเป็น 2 รุ่น ได้แก่ Wi-Fi และ 4G 3G + Wi-Fi

การสร้างเกม เป็นการพยายามนำของ 2 สิ่งที่แตกต่างกัน อันได้แก่ งานด้านศิลปะและงานด้านเทคนิคการเขียนโปรแกรม มารวมไว้ด้วยกันโดยให้เกิดความกลมกลืน ดังนั้นงานด้านการออกแบบจึงถือเป็นส่วนที่สำคัญ แต่แนวทางดังกล่าวนั้นก็ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และจินตนาการของแต่ละบุคคลไป และต้องเข้าใจหลักการและพื้นฐานของการทำเกม การออกแบบ การเขียนเนื้อเรื่องเกม การออกแบบฉาก การวางโครงสร้างเกม กติกา วิธีการเล่นเกม และต้องคำนึงถึงคนเล่นเกมเป็นสำคัญ ควรจะบูรณาการความคิด เพื่อความเพลิดเพลิน ความสนุกของผู้เล่น (Player)ซึ่งการทำเกมนั้น (สุวิชัย พรราชา, 2555 : ออนไลน์) ขั้นตอนการสร้างเกม สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

ระยะที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ ต้องการให้เกมเพื่ออะไร ด้านไหน

ระยะที่ 2 พัฒนาความคิดพื้นฐาน โดยที่เกมนั้นจะต้องสอดคล้อง เหมาะสม กับ
กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 1 เลือกเนื้อหาเกม

ขั้นที่ 2 เลือกรูปแบบของเกม

ขั้นที่ 3 เลือกโครงสร้างของเกม

ระยะที่ 3 พัฒนาและปรับปรุงขั้นตอน

ระยะที่ 4 เผยแพร่เกม

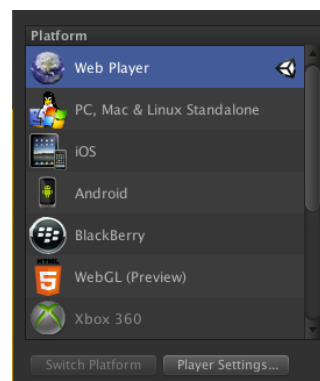
4.4 วิธีการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน

หลักการ ทฤษฎีแนวคิด ภาษาโปรแกรม และโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำงานวิจัยในครั้งนี้

4.4.1 Unity3d

Unity3d คือ ชุดเครื่องมือที่ใช้สำหรับพัฒนาเกม หรือโปรแกรมสร้างเกมส์ (Game engine) แบบ Cross-platform สามารถพัฒนาได้ทั้งเกม 2 มิติและเกม 3 มิติ นอกจากนี้ใช้ในการสร้างเกมแล้วยังสามารถใช้ในการสร้าง Augmented Reality ได้โดยผู้ใช้โปรแกรมสามารถควบคุมการทำงานแบบพื้นฐานและเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานเพิ่มเติมได้ด้วยภาษา C# scriptเพื่อให้ตัวโปรแกรมแสดงผลอย่างที่ต้องการ Unity3d สามารถรองรับการทำงานหลายแพลตฟอร์มได้

Unity3D สามารถรองรับภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมได้ 3 ภาษาคือ JavaScript, C# Script, และ Boo Script ซึ่งภาษาทั้ง 3 นั้น มีความเร็วที่สูงมากและง่ายต่อการใช้งาน และ ยังเป็นโปรแกรมเดียวที่สามารถสร้างเกมส์ออกมาให้สามารถรองรับระบบต่างๆได้ไม่ว่าจะเป็น ระบบเดสท็อป เช่น PC Game , Mac OS หรือ Linux Video Game รวมถึงระบบปฏิบัติการบนมือถือคือ android และ ios นอกจากนี้ยังสามารถ ส่งออกเป็น Web Player (รวมทั้ง Facebook), Adobe Flash ได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 9 โลโก้โปรแกรม Unity3d และแพลตฟอร์มที่ใช้ใน

โปรแกรม Unity3d

4.4.2 MonoDevelop

MonoDevelop คือ IDE ของแพลตฟอร์ม Mono ซึ่งมีการพัฒนามาจาก SharpDevelop เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยภาษา C# Script แบบ Opensource บน Windows, Linux และ Mac OSX

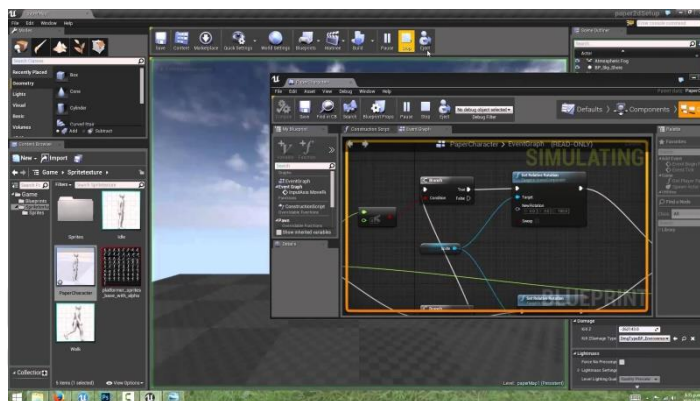


ภาพประกอบ 10 โปรแกรม MonoDevelop

4.4.3 Unreal Engine

เป็นโปรแกรมสร้างเกมส์ (Game Engine) สำหรับใช้พัฒนาเกม 3D ถูกพัฒนาโดยค่าย Epic Games ซึ่งปัจจุบันเป็นเอนจินที่ค่ายเกมหลายค่ายนำไปใช้ในการพัฒนาเกม เช่น Square Enix, Ninja Theory, Capcom, Bandai Namco Games, Ubisoft เป็นต้น นอกจากนี้ยังถูกนำไปใช้สร้างระบบจำลองเสมือนในวงการต่างๆ ได้แก่ รถยนต์ รถไฟ เครื่องบิน บ้าน และเฟอร์นิเจอร์ โดย Unreal Engine นั้นยังสามารถออกแบบพัฒนาเกมที่รองรับได้หลายแพลตฟอร์มอีกด้วย นอกจากนี้ยังได้เปิดให้ผู้ใช้งานทั่วไปได้ซื้อหรือดาวน์โหลด

โหลดกันไปใช้ได้ตามคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เปิดโอกาสให้เกมเมอร์ที่บ้านที่ลองสร้างเกมที่ตัวเองจินตนาการเอาไว้ได้โดย Unreal Engine จะใช้ภาษา C++ ซึ่งเป็นภาษาที่สะดวกและถูกใช้งานอย่างแพร่หลาย



ภาพประกอบ 11 โลโก้และหน้าโปรแกรม Unreal Engine

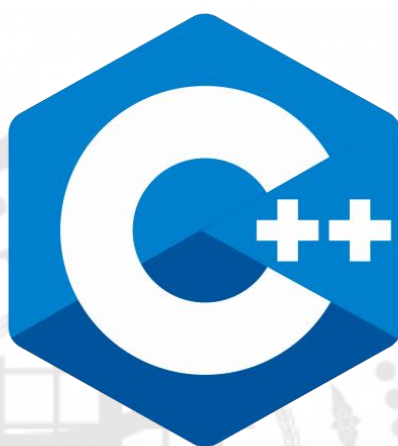
4.4.4 ภาษา C++

คือ ภาษา C programming language รุ่นใหม่ เป็นภาษาในการเขียนโปรแกรมถูกพัฒนาโดย Dr.Bjarne Stroustrup ซึ่งเป็นนักวิจัยอยู่ที่ห้องปฏิบัติการ Bell Labs ประเทศสหรัฐอเมริกาในระหว่างปี พ.ศ. 2525-2528 ภาษา C++ เกิดจากแนวคิดในการเพิ่มประสิทธิภาพภาษา C โดยได้นำความสามารถของ ภาษา C มาพัฒนา ให้เป็นโปรแกรมภาษาที่มีความเป็น Object Oriented Programming (โปรแกรมเชิงวัตถุ) และนี่เองคือที่มาของภาษา C++ จากการพัฒนานี้ทำให้ทุกสิ่งที่ภาษา C ทำได้ ภาษา C++ ก็จะสามารถทำได้ แต่สิ่งที่ภาษา C++ ทำได้ ภาษา C อาจจะทำไม่ได้ภาษา C++ ถูกออกแบบมาสำหรับการทำงานภายใต้สิ่งแวดล้อมระบบปฏิบัติการ UNIX ด้วยภาษา C++ ผู้เขียนโปรแกรมสามารถเขียนโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้การเขียนโปรแกรมเพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ได้ใหม่ (reusability) ก็ยังสามารถทำได้ง่ายขึ้น

ข้อดีของภาษา C++

1. ภาษา C++ จะมีการทำงานที่ค่อนข้างเร็วมากเมื่อเทียบกับภาษาอื่น และยังสามารถดำเนินการกับ Hardware ได้ โดยที่โปรแกรมภาษาบางโปรแกรมอาจจะไม่สนับสนุนคุณลักษณะนี้

2. ภาษา C++ มีความเป็น Object Oriented Programming และยังเป็น Structure Programming ซึ่งเหมาะที่จะใช้ ศึกษาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมสำหรับผู้เริ่มต้น และนอกจากนั้นถ้าหากเราจะเรียนเรื่อง Data Structure หรือ ทางด้านอัลกอริทึม ในต่างประเทศจะนิยมใช้ C++ ในการสอน รวมถึงการเรียนรู้ถึงระบบการทำงานของระบบปฏิบัติการ ตำราส่วนใหญ่ก็จะใช้ C++ ในการสอน ซึ่งถ้าเราสามารถอ่าน Source code C++ รู้เรื่องก็จะทำให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นโปรแกรมเมอร์ได้ง่ายขึ้น



ภาพประกอบ 12 โลโก้ภาษา C++

4.4.5 ภาษา C#

C# เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ประเภท object-oriented programming โดยเขียนโปรแกรมแบบ multi-paradigm ซึ่งมีรูปแบบภาษาที่ตายตัว และเป็นรูปแบบบังคับในการเขียน มีฟังก์ชัน และยังเป็นภาษาการเขียนโปรแกรมที่มีคุณสมบัติเป็นแบบออบเจกต์ด้วย ซึ่งมันถูกพัฒนาโดยบริษัท Microsoft ภายใต้อื่น .NET framework โดยในการพัฒนาภาษา C# นี้มีความตั้งใจให้มันเขียนง่าย ทนสมัย เป็นโปรแกรมเพื่อวัตถุประสงค์ทั่วไปและเป็นแบบออบเจกต์ C# เป็นภาษาเขียนโปรแกรมเพื่อวัตถุประสงค์ทั่วไป โดยมีจุดมุ่งหมาย คือ อำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนสารสนเทศและบริการผ่านเว็บ และทำให้ผู้พัฒนาสร้างโปรแกรมประยุกต์ในขนาดกระทัดรัด C# ทำให้โปรแกรมง่ายขึ้นผ่านการใช้ Extensible Markup Language (XML) และ Simple Object Access Protocol (SOAP) ซึ่งยอมให้เข้าถึงอ็อบเจกต์ของโปรแกรมหรือเมธอด และปราศจากความต้องการให้ผู้เขียนโปรแกรมเขียนคำสั่งเพิ่มในแต่ละขั้นตอน เนื่องจากผู้เขียนโปรแกรมสามารถสร้างบนคำสั่งที่มีอยู่แทนที่การคัดลอกซ้ำ C# ภาษา C# ถูกพัฒนาขึ้นโดยเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ .NET Framework เป็นการนำข้อดีของภาษาต่างๆ (เช่นภาษา Delphi ,

ภาษา C++) มาปรับปรุงเพื่อให้มีความเป็น OOP (โปรแกรมเชิงวัตถุ) มากขึ้น ขณะเดียวกันก็ลดความซับซ้อนในโครงสร้างของภาษาลง (เรียบง่ายกว่าภาษา C++) และมีสิ่งที่เกินความจำเป็นน้อยลง (เมื่อเทียบกับ Java) จุดเด่นของภาษา C#.NET (C Sharp) คือ

- 1) หน้า GUI (Graphical User Interface GUI) ใช้งานง่าย คล่องตัว
- 2) เป็นอ็อบเจกต์ (Object) หมด เพราะภาษา C# มีต้นแบบมาจากภาษา Java
- 3) ภาษา C# สามารถเรียกใช้คลาส (Class) จาก .NET Framework ได้โดยตรง ซึ่งทำให้ลดเวลาการพัฒนาซอฟต์แวร์ได้มาก
- 4) การจัดรูปแบบการเขียน Code เป็นรูปแบบมีระเบียบสวยงามและอ่านง่าย

4.4.6 การพัฒนาโปรแกรมแบบข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-platform)

คำว่า Platform (แพลตฟอร์ม) หมายถึง การทำงานร่วมกันของ Hardware (ฮาร์ดแวร์) หรือ Software (ซอฟต์แวร์) สำหรับการทำงานของ Application (แอปพลิเคชัน) อาจเป็นระบบปฏิบัติการ สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ หรือทั้งคู่ ก็นับเป็นแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์

ส่วนข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-platform) หมายถึง การที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาษาโปรแกรม ระบบปฏิบัติการ หรือ ซอฟต์แวร์ชนิดอื่นๆ สามารถทำงานได้ในหลายแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้บนไมโครซอฟท์วินโดวส์สำหรับสถาปัตยกรรม x86 และ Mac OS X บน PowerPC แพลตฟอร์ม หรือ ในงานวิจัยครั้งนี้ ใช้การเขียนโปรแกรมแค่ชุดเดียว แต่สามารถใช้ในงานได้บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการ ios และระบบปฏิบัติการ android



ภาพประกอบ 13 โลโก้ภาษา C#

5. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแอปพลิเคชันเกม

5.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบ

5.1.1 ทฤษฎีนิยมการเลียนแบบ (Imitationalism Theory)

ทฤษฎีนิยมการเลียนแบบ เป็นการแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้ได้มาซึ่งคุณค่าของการแสดงออกที่เหมือนจริง (Realistic) ตามตาเห็นหรือเหมือนจริงตามความรู้สึกหรือมีทั้งสองคุณค่าร่วมกันและการแสดงออกที่เหมือนจริงก็มักจะถ่ายทอดในลักษณะที่เหมือนจริงตามธรรมชาติหรือเป็นการถ่ายทอดโดยสื่อจากรูปแบบของธรรมชาติ เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ภาพต้นไม้ เป็นต้น ซึ่งผู้คน ส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้ด้วยเคมีพื้นฐาน ประสบการณ์เกี่ยวกับรูปแบบเหล่านี้มาแล้ว (พิชญา นิลรุ่งรัตนา, 2556 : 53) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) การเลียนแบบธรรมชาติ หรือสิ่งที่มีตัวตนอยู่จริง การเลียนแบบเช่นว่านี้หมายถึงการมุ่งให้เกิดความเหมือนจริงจริงตามที่สายตามองเห็น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเปรียบเทียบได้กับการเขียนภาพเหมือนทั่วไป

2) การเลียนแบบในเชิงอุดมคติหรือสิ่งที่กำหนดให้ เป็นที่ทราบกันดีในสังคมไทยแต่ละสังคมต่างมี “ความจริง” หรือ “ความเหมือนจริง” ในเชิงอุดมคติที่ไม่มีตัวตนกันแทบทั้งนั้น ยกตัวอย่างเช่นในสังคมไทยเรา เราก็มี “รูปแบบ” อยู่มากมายที่เรารู้ว่าใครสร้างหรือรูปร่างของสิ่งเหล่านี้มีลักษณะอย่างไรที่เราไม่เคยเห็น “ตัวจริง” ของสิ่งเหล่านี้กันมาเลย แต่เมื่อ สร้างงานเช่นว่านี้ขึ้นมา ก็สามารถระบุหรือบอกได้ว่างานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นตามมาจากทฤษฎีดังกล่าวนี้มีความ “เหมือนจริง” หรือไม่ ตัวอย่างงานในเชิงอุดมคติที่เห็นได้ชัดๆ ก็เช่น การเขียน บันรูปยักษ์ รูปเทวดา รูปครุฑ รูปกิ้งก่า หรือเขียนลายไทย เป็นต้น

5.1.2 ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory)

ทฤษฎีนิยมจินตนาการ เป็นการแสดงความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเน้นความคิดหรือจินตนาการหรือที่เรียกว่าการแสดงออกแบบอุดมคติ (Idealism) ซึ่งการสร้างสรรคศิลปะตามทฤษฎีนี้ศิลปินจะต้องมีความรู้และความเข้าใจวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ อย่างลึกซึ้งด้วย (วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ, 2547: 40-46) โดยจะเน้นคุณค่างานศิลปะทางด้าน จินตนาการ (fantasy) จะให้ค่าของความเป็นศิลปะที่การแสดงของมนุษย์โดยตรง ศิลปะไม่ได้เป็นการลอกเลียนแบบสิ่งใดทั้งสิ้น มันเป็นผลที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์โดยตรงเกณฑ์ของทฤษฎีนี้อยู่ที่ การแสดงออกและจินตนาการ (Creative & Imagination) และเป็นการแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะโดย

เน้นความคิดหรือจินตนาการ งานศิลปะแนวนี้เน้นในเรื่องของการจินตนาการหรือบางทีก็เป็นลักษณะของโลกของจิตใต้สำนึก ที่บ่อยครั้งที่ศิลปินอธิบายผลงานด้วยวัตถุที่มีลักษณะเหมือนจริง แต่สร้างความไม่ปกติของความสัมพันธ์กันทางวัตถุ ตัวอย่างของงานศิลปะในรูปแบบนี้ได้แก่งานประเภทลัทธิเหนือจริง (Surrealism) หรืองานที่เรียกว่าแบบอุดมคติ (Idealism) ส่วนใหญ่จะเป็นผลงานแนวประเพณี เช่น ศิลปะไทย จีน หรืออินเดีย เป็นต้น ซึ่งอาจถูกจัดอยู่ในประเภทนี้ได้เช่นกัน

5.1.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Incentive Theory)

การจูงใจ เป็นกระบวนการที่บุคคลถูก กระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจ ให้กระทำหรือตั้งมั่นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ เป็นพฤติกรรมที่มีใช้เพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา แต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มข้น มีทิศทางจริงจัง มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการไปสู่จุดใด และ พฤติกรรมที่เกิดขึ้น เป็นผลสืบเนื่องมาจาก แรงผลักดันหรือ แรงกระตุ้น ที่เรียกว่า แรงจูงใจ ด้วย โดยในงานวิจัยครั้งนี้ จะใช้ทฤษฎีแรงจูงใจเป็นตัวช่วยในการสร้างแอปพลิเคชันเกม เนื่องจากต้องการเชิญชวนให้ผู้เล่นแอปพลิเคชันเกมเกิดความสนใจที่จะเล่นเกมและเกิดความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เพื่อใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยววัฒนธรรม (ชาคริต เชื้อนสูงค์. 2559)

5.1.3.1 ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanistic View of Motivation)

(นำธน กวาวศ์. 2554: ออนไลน์) โดยแนวความคิดนี้เป็นของมาสโลว์ (Maslow) ที่ได้อธิบายถึงลำดับความต้องการของมนุษย์ โดยที่ความต้องการจะเป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมเพื่อไปสู่ความต้องการนั้น ดังนั้นถ้าเข้าใจความต้องการของมนุษย์ก็สามารถ อธิบายถึงเรื่องแรงจูงใจของมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน

5.1.3.2 ทฤษฎี E.R. G. ของ Alderfer (Existence Relatedness Growth)

Alderfer (สมัยศ นาวีการ, 2540 : 307-310) ได้ปรับปรุงลำดับขั้นความต้องการของ Maslow เป็นความต้องการ 3 ระดับ ดังนี้

- 1) ความต้องการดำรงชีวิตอยู่ (existence needs) คือ ความต้องการทางร่างกายและความปลอดภัย ความต้องการรายได้ สวัสดิการและสภาพแวดล้อมการทำงาน
- 2) ความต้องการความสัมพันธ์ (relatedness needs) คือ ความต้องการทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในสถานที่ทำงาน

3) ความต้องการเจริญเติบโต (growth needs) คือ ความต้องการภายในเพื่อการพัฒนาส่วนบุคคล ความต้องการของบุคคลที่จะเจริญเติบโตพัฒนา และใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ด้วยการแสวงหาโอกาส และการเอาชนะความท้าทายใหม่ ๆ

ทฤษฎี E.R.G ของ Alderfer มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ของ Maslow ที่ว่า ความต้องการที่ยังไม่ตอบสนองจะจูงใจบุคคลและเห็นด้วยว่า โดยทั่วไปบุคคลจะก้าวขึ้นไปตามลำดับของความต้องการจากระดับต่ำกว่าก่อนความต้องการระดับสูง เมื่อความต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการระดับต่ำจะมีความสำคัญน้อยลง แต่อย่างไรก็ตามภายใต้สถานการณ์บางอย่าง บุคคลอาจจะกลับมายังความต้องการระดับต่ำได้ เช่น บุคคลที่คับข้องใจภายใน การตอบสนองความต้องการการเจริญเติบโต อาจจะถูกใจให้ตอบสนองความต้องการความสัมพันธ์ที่ต่ำลงมา จึงทำให้ทฤษฎีนี้มีทั้ง ส่วนเหมือนและส่วนต่างกับทฤษฎีความต้องการของ Maslow (วุฒิพล สกลเกียรติ, 2546 : 193-194)

5.1.3.3 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคลีแลนด์ McClelland

ทฤษฎีนี้เน้นอธิบายการจูงใจของบุคคลที่กระทำการเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการความสำเร็จมิได้หวังรางวัลตอบแทนจากการกระทำของเขา ซึ่งความต้องการความสำเร็จนี้ในแง่ของการทำงานหมายถึงความต้องการที่จะทำงานให้ดีที่สุดและทำให้สำเร็จผลตามที่ตั้งใจไว้ เมื่อตนทำอะไรสำเร็จได้ก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้ทำงานอื่นสำเร็จต่อไป หากองค์การใดที่มีพนักงานที่แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จำนวนมากก็จะเจริญรุ่งเรืองและเติบโตเร็ว และในช่วงปีค.ศ. 1940s David I. McClelland ได้ทำการทดลองโดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ของบุคคล (thematic apperception test (tat) เพื่อวัดความต้องการของมนุษย์ โดยแบบทดสอบTAT เป็นเทคนิคการนำเสนอภาพต่างๆ แล้วให้บุคคลเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่เขาเห็นจากการศึกษาวิจัยของแมคคลีแลนด์ได้สรุปคุณลักษณะของคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีความต้องการ 3 ประการที่ได้จากแบบทดสอบTAT ซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลได้ดังนี้

1) ความต้องการความสำเร็จ (need for achievement (nach) เป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่างๆ ให้เต็มที่และดีที่สุดเพื่อความสำเร็จ จากการวิจัยของ McClelland พบว่า บุคคลที่ต้องการความสำเร็จ (nach) สูง จะมีลักษณะชอบการแข่งขัน ชอบงานที่ท้าทาย และต้องการได้รับข้อมูลป้อนกลับเพื่อประเมินผลงานของตนเอง มีความชำนาญในการวางแผน มีความรับผิดชอบสูง และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลว

2) ความต้องการความผูกพัน (need for affiliation (naff) เป็นความต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น บุคคลที่

ต้องการความผูกพันสูงจะชอบสถานการณ์การร่วมมือมากกว่าสถานการณ์การแข่งขัน โดยจะพยายามสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

3) ความต้องการอำนาจ (need for power (npower) เป็นความต้องการอำนาจเพื่อมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะแสวงหาวิถีทางเพื่อให้ตนมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับหรือยกย่อง ต้องการความเป็นผู้นำ ต้องการทำงานให้เหนือกว่าบุคคลอื่น และจะกังวลเรื่องอำนาจมากกว่าการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาพบว่าพนักงานที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมักต้องการจะทำงานในลักษณะ 3 ประการดังนี้

1) งานที่เปิดโอกาสให้เขารับผิดชอบเฉพาะส่วนของเขาและเขามีอิสระที่จะตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2) ต้องการงานที่มีระดับยากง่ายพอดี ไม่ง่ายหรือยากจนเกินความสามารถของเขา

3) ต้องการงานที่มีความแน่นอนและต่อเนื่องซึ่งสร้างผลงานได้และทำให้เขามีความก้าวหน้าในงานเพื่อจะพิสูจน์ตนเองถึงความสามารถของเขาได้ นอกจากนี้ ยังพบว่าปัจจัยที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการทำงานเพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพคือสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับงานที่เขาทำด้วย

5.1.4 ทฤษฎีนิยมรูปทรง (Formalism Theory)

(พิชญา นิลรุ่งรัตน, 2556 : 53-54) ทฤษฎีนิยมรูปทรงเป็นการแสดงความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยการนำมูลฐานของศิลปะ (Element of Visual Art) เช่น สี น้ำหนัก เส้น รูปร่าง พื้นผิว มาใช้โดยตรงผลงานที่ปรากฏอาจมีลักษณะลดทอนเป็นเหลี่ยมเป็นมุมอย่างรูปร่างเรขาคณิตและถ่ายทอดออกมาในลักษณะกึ่งนามธรรม (semi abstract) โดยการถ่ายทอดในลักษณะนี้อาจกล่าวได้ว่าถ่ายทอดโดยให้ความสำคัญกับธรรมชาติน้อยลงและเพิ่มพูนความสำคัญที่ตัวบุคคลผู้สร้างศิลปกรรมมากขึ้นเป็นการผสมผสานระหว่างรูปแบบธรรมชาติกับความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการสร้างสรรค์ของศิลปินเป็นการแสดงสภาวะสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับจิตให้ปรากฏในรูปกึ่งนามธรรมนี้จะสังเกตจากผลงานศิลปะประเภทนี้ได้ว่า รูปแบบของธรรมชาติที่นำมาเป็นสื่อ นั้นถูกลดตัดทอนลง การจัดวางก็ไม่ได้คำนึงถึงกฎเกณฑ์ของความจริงตามธรรมชาติศิลปินจะตัดต่อรูปแบบบางส่วนจากธรรมชาติมาเป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวที่ตนต้องการแสดงหรือใช้เป็นสื่อแสดงเทคนิควิธีการของตนเป็นต้น สรุปได้ว่าการถ่ายทอดในลักษณะนี้เป็นการสะท้อนความรู้สึกภายในของศิลปินออกมาโดยอาศัยรูปแบบทางธรรมชาติเป็นสะพานมายังผู้ดูรูปแบบธรรมชาติบางครั้งได้ถูกนำเอามาแต่ลักษณะเฉพาะของสิ่งนั้นมาประกอบกันจัดเป็นเรื่องราวใหม่ขึ้นส่วนการรับรู้

รูปแบบกึ่งนามธรรมผู้ดูจะรับเรื่องราวทั้งวัตถุนิยและจิตพิสัยในสภาวะสัมพันธ์ตามจินตนาการของศิลปินหรือตามสภาวะจินตนาการรับรู้ของผู้ดูแต่ละคนซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเหมือนกันหรือไปในแนวทางเดียวกันกับการรับรู้รูปแบบในลักษณะนี้ซึ่งผู้ดูก็สามารถเก็บข้อมูลจากลักษณะเด่นเด่นในแต่ละอย่างของรูปแบบธรรมชาติที่ปรากฏขึ้นมาปลุกสร้างเป็นเรื่องราวโดยเอาจินตนาการเข้ามาเป็นส่วนประกอบจากการจัดวางรูปแบบและความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ในแต่ละรูปแบบคล้ายกับการอ่านนวนิยายแล้วสร้างจินตนาการคอยตามตัวอักษรนั้น

5.1.5 ทฤษฎีสี (Color Theory)

(สมเกียรติ ตั้งนโม, 2552) กล่าวไว้ว่า ลักษณะของวัตถุที่กระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสี โดยที่สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์นั้นเกี่ยวข้องกับสีต่างๆอยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีแตกต่างกันมากมาย

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (Hue) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้ามาผสมเป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่นสีแดงสีเหลืองสีน้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (Tint) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาวเช่นสีเทาสีชมพู

สีแก่ (Shade) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำเช่นสีน้ำตาล

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

- 1) สีธรรมชาติเป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้าหรือสีของท้องฟ้ายามเย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนถึงดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า หรือน้ำทะเลเป็นต้น
- 2) สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน

หลักการใช้สีกับวรรณะของสี

สีเหลือง	สีม่วง
สีส้มเหลือง	สีม่วงน้ำเงิน
สีส้ม	สีน้ำเงิน
สีส้มแดง	สีเขียวน้ำเงิน
สีแดง	สีเขียว
สีม่วงแดง	สีเขียวเหลือง

ภาพประกอบ 14 วรรณะของสี

1) การใช้สีวรรณะเดียว

ความหมายของสีวรรณะเดียว (tone) คือกลุ่มสีที่แบ่งออกเป็นวงล้อของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน (warm tone) ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน และวรรณะเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น (สีเหลือง กับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ)

การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก

2) การใช้สีต่างวรรณะ

หลักการทั่วไป ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีโดดเด่น ไม่น่าสนใจ

3) การใช้สีตรงกันข้าม

สีตรงข้ามจะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำ สีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออกจาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป สีตรงข้ามมี 6 คู่ ดังตารางที่ 2 แสดงคู่สีตรงข้าม

ตาราง 2 สีตรงข้าม

สี	สี
สีเหลือง	ตรงข้ามกับ สีม่วง
สีแดง	ตรงข้ามกับ สีเขียว
สีน้ำเงิน	ตรงข้ามกับ สีส้ม
สีเขียวเหลือง	ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
สีส้มเหลือง	ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน
สีส้มแดง	ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน

การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% (เกรียงไกร รุ่งลักษณะศิริ. 2553)

ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อน หรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุม และสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิดจุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ คือ

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลัง ของแต่ละคนสีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายใน หรือภายนอกอาคาร จะมีผลต่อการ สัมผัส และสร้างบรรยากาศได้

2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ จะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่เราพบเห็น

3. สืบบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟ หรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืช หรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้ และจดจำ งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำ ในรูปแบบ และผลงานหรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ (สุริยะ ฉายะเจริญ. 2555)

5.1.6 ทฤษฎีการสื่อสาร (Theory of communication)

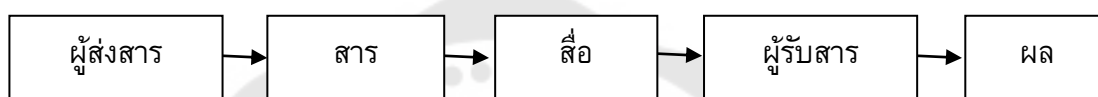
(พิชญา นิลรุ่งรัตน, 2556 : 51) ทฤษฎีการสื่อสารคือกลุ่มความสัมพันธ์ของแนวคิดค่านิยมและองค์ประกอบต่างๆของการสื่อสารที่ใช้อธิบายลักษณะของปรากฏการณ์หนึ่งและชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะอธิบายหรือคาดเดาปรากฏการณ์นั้นๆสามารถแยกแยะความหมายของทฤษฎีได้ถึง 3 ประเด็นได้แก่

- 1) ทฤษฎีการสื่อสารคือกลุ่มของข้อความที่มีความเกี่ยวข้องกับการทำงานของกระบวนการสื่อสาร

- 2) ทฤษฎีการสื่อสารช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆและเมื่อได้ปฏิบัติตามทฤษฎีแล้วจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะของปรากฏการณ์หนึ่งของการสื่อสาร

- 3) ทฤษฎีการสื่อสารอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆโดยเจาะจงแปลว่าตัวแปรใดสัมพันธ์กับตัวแปรใดและความสัมพันธ์กันอย่างไรในการสื่อสาร

แบบจำลองการสื่อสารของลาสเวลล์ (The Lasswell Model) แฮโรลด์ ดี ลาสเวลล์ (Harold D.Lasswell) ผู้สนใจศึกษาการสื่อสารจากการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ได้สร้างแบบจำลองจากการตั้งคำถาม 5 ประการ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์กับการสื่อสารการตลาดเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ได้ดังนี้ใคร (Who?) พูดอะไร (Say What?) ผ่านสื่ออะไร (In Which Channel?) กับใคร (Which Whom?) เกิดผลอย่างไร (With What Effect?) การสร้างแบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลล์ จึงเริ่มต้นที่ ผู้ส่งสาร (ใคร), สาร (พูดอะไร), สื่อ (ผ่านสื่อใด), ผู้รับสาร (กับใคร) และ ผลของการสื่อสาร(เกิดผลอย่างไร)



แผนภูมิ 2 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลล์

ในการสื่อสารการตลาดเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้ส่งสารซึ่งหมายถึงองค์การและผู้จัดทำแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ย่อมหวังผลจากการสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งในตัวผู้รับสาร ซึ่งหมายถึงผู้ที่ใช้งานแอปพลิเคชันเกมหรือนักท่องเที่ยวอื่นๆ ตามแบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลล์ นอกจากนี้ในกระบวนการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีรูปแบบของกระบวนการสื่อสารทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชน ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแบบจำลองการสื่อสารของเวสเลย์และแมคคไลน์

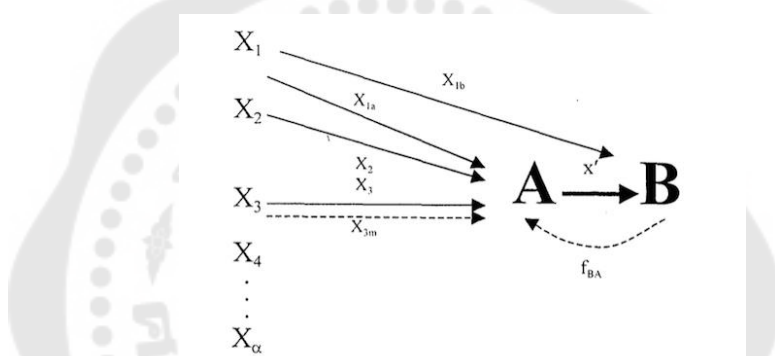
แบบจำลองการสื่อสารของเวสเลย์และแมคคไลน์ (The Wesley and Mac Lean) ได้พยายามสร้างแบบจำลองกระบวนการสื่อสารที่สามารถใช้อธิบายได้ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากัน (Face-to-face Communication) และการสื่อสารมวลชน (Mass Communication) และได้ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างที่สำคัญ 2 ประการระหว่างการสื่อสารทั้ง 2 แบบนี้ ดังนี้

1) ในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากัน คู่สื่อสาร (ผู้ส่งสารและผู้รับสาร) สามารถที่จะรับรู้ความรู้สึกของฝ่ายตรงข้ามได้มากกว่าการสื่อสารมวลชน เพราะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากันนั้น มีประสาทสัมผัสความรู้สึกได้มากกว่ากล่าวคือสามารถทั้งได้ยินเสียง ได้เห็น ตลอดจนจับต้องได้

2) ในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากันนั้น ทำให้คู่สื่อสารได้รับการสื่อสารกลับทันทีทันใด (Immediate “Feedback”) กล่าวคือ สามารถทราบปฏิกิริยาและความรู้สึกของฝ่ายตรงข้ามได้รวดเร็ว ในขณะที่การสื่อสารมวลชนนั้น โอกาสที่คู่สื่อสารจะได้รับการสื่อสารกลับ (Feedback) มีน้อยกว่า หรือเป็นการสื่อสารกลับล่าช้า (Delayed “Feedback”)

องค์ประกอบในกระบวนการสื่อสารตามแบบจำลองของ เวสเลย์ และแมคคีน ประกอบไปด้วย สิ่งของและเหตุการณ์ (Objects and Events) สาร (Message) ผู้ส่งสาร (Source) ผู้รับสาร (Receiver) และการสื่อสารกลับ (Feedback) โดยแบบจำลองกระบวนการสื่อสารของเวสเลย์และแมคคีน แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

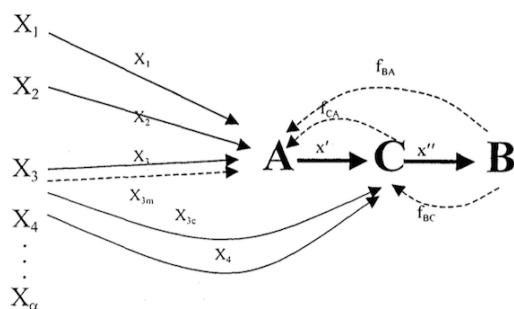
แบบที่ 1 การจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากัน มีลักษณะ ดังนี้



ภาพประกอบ 15 การจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากัน

ผู้ส่งสาร (A) ได้พบเห็นสิ่งของหรือเหตุการณ์ในเหตุการณ์หนึ่ง (X_1) ในบรรดาสิ่งของและเหตุการณ์ทั้งหลายที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมของตน ($X_1, X_2, X_3, X_4, \dots, X_\infty$) เมื่อต้องการจะบอกเหตุการณ์นั้น (X_1) ให้ผู้รับสาร (B) ทราบ ซึ่งผู้รับสารอาจจะทราบหรือไม่ทราบเหตุการณ์นั้นมาก่อนก็ได้ (X_{1b}) ผู้ส่งสาร (A) จึงสร้างและส่งสารนั้นไป (X') ยังผู้รับสาร (B) เมื่อผู้รับสาร (B) ทราบและมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร ก็สื่อสารกลับ (f_{BA}) ไปยังผู้ส่งสาร (A)

แบบที่ 2 การจำลองกระบวนการสื่อสารมวลชน มีลักษณะ ดังนี้



ภาพประกอบ 16 การจำลองกระบวนการสื่อสารมวลชน

เวสเลย์และแมคคีนได้อธิบายแบบจำลองกระบวนการสื่อสารมวลชนว่า เมื่อมีผู้ส่งสาร (A) อันได้แก่ บุคคลหรือสถาบันต้องการที่จะแจ้งเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง (X_1) ในบรรดาเหตุการณ์ทั้งหลายที่อยู่ในสิ่งแวดล้อม ($X_1, X_2, X_3, X_4 \dots X_\infty$) ก็ส่งเป็นสาร (X') ไปยังสื่อมวลชน (C) จากนั้นสื่อมวลชนก็นำเสนอเป็นข่าวสาร (X'') ไปยังผู้รับสาร (B)

ในการสื่อสารมวลชนนี้ การสื่อสารกลับ (Feedback) สามารถเกิดขึ้นได้ 3 ทาง ทางแรกคือ f_{BA} จากมวลชนผู้รับสาร (B) ไปยังผู้ส่งสาร (A) ทางที่สองคือ f_{BC} จากมวลชนผู้รับสาร (B) ไปยังสื่อมวลชน (C) ไปยังสื่อมวลชน (C) และทางที่สาม คือ f_{CA} จากสื่อมวลชน (C) ไปยังผู้ส่งสาร (A) โดยองค์ประกอบในกระบวนการสื่อสารมวลชน ประกอบไปด้วย

1. สิ่งของและเหตุการณ์ในสิ่งแวดล้อม ($X_1, X_2, X_3, X_4 \dots X_\infty$)
2. ผู้ส่งสาร (A)
3. สาร (X' , X'') โดยที่ X' คือ สารจากผู้ส่งสารไปยังสื่อมวลชน และ X'' คือ สารจากสื่อมวลชนไปยังมวลชนผู้รับสาร
4. สื่อ (C) หรือผู้เฝ้าประตู (Gatekeeper) ได้แก่ องค์การสื่อสารมวลชน หรือนักสื่อสารมวลชน ซึ่งทำหน้าที่ในการคัดเลือกกรองสารจากผู้ส่งสาร และสิ่งของอื่นๆ และเหตุการณ์อื่นๆ ในสิ่งแวดล้อมก่อนส่งเป็นสาร (X'') ไปยังมวลชนผู้รับสาร
5. มวลชนผู้รับสาร (B)
6. การสื่อสารกลับ (f_{BA}, f_{BC}, f_{CA})

จากแนวคิดตามแบบจำลองกระบวนการสื่อสารของเวสเลย์และแมคคีน ในการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันและแบบสื่อสารมวลชน จะมีการสื่อสาร (Feedback) ของผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร ซึ่งกระบวนการสื่อสารที่มีการสื่อสารกลับนี้ เรียกว่า การสื่อสารแบบสองทาง หรือ Two-Way Communication

5.2 ทฤษฎีเกม

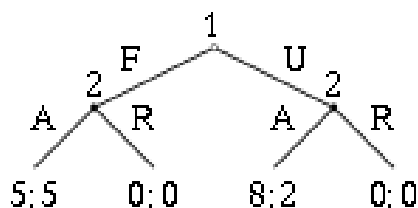
(วิทยา พัพพัชรพงศ์. 2555) ทฤษฎีเกม (Game Theory) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่อธิบายและกล่าวถึงปัญหาทางสังคม เกมต่างๆ ไปมักจะสะท้อนหรือบอกให้ทราบถึงลักษณะที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การแข่งขันหรือการร่วมมือกัน เกมเหล่านี้จะแนะนำกลยุทธ์ที่ใช้ในการแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเราอาจสามารถเข้าใจกลยุทธ์ของผู้เล่นเกมในแต่ละเกม เราอาจสามารถทำนายได้ว่าประชาชน กลุ่มการเมือง หรือรัฐต่างๆ จะวางตัวอย่างไรในสถานการณ์ที่กำหนดให้นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยวิเคราะห์ตรวจสอบกลยุทธ์ที่เกิดจาก

ความสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมสองฝ่ายหรือมากกว่าสองฝ่าย โดยการใช้สถานการณ์จำลองทางคณิตศาสตร์แบบง่าย ๆ ในการศึกษาความเกี่ยวข้องทางสังคมที่ย่างยากซับซ้อน

(รศ.ดร.สมชาย ภาณุภาสณวิวัฒน์, 2559 : ออนไลน์) ทฤษฎีเกมนั้นพัฒนามาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 โดยในระยะเริ่มแรกนั้นก็มาจากอัจฉริยะทางด้านคำนวณและผสมผสานกับเกมเล่นหมากรุกแลเกมเล่นไพ่โป๊กเกอร์โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณลักษณะดังกล่าวจะพบได้จากศาสตราจารย์ ฟอน นอยมาน (von Neumann) ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้วางรากฐานให้กับทฤษฎีเกมและมีส่วนทำให้เกิดการเรียนรู้และนำไปปรับใช้ในการตัดสินใจด้านต่าง ๆ และผู้ที่ทำให้ทฤษฎีเกมเป็นที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง เกิดการกระตุ้นให้พัฒนาเพิ่มความลึกซึ้งให้กับทฤษฎีเกม คือ ศาสตราจารย์ จอห์น แนช (John Nash) เป็นบุคคลแรกที่ได้รับรางวัลโนเบลปี 1994 ในสาขาเศรษฐศาสตร์ ร่วมกับนักเศรษฐศาสตร์อีกสองท่าน และทฤษฎีดังกล่าวก็เป็นรากฐานของเศรษฐศาสตร์แผนใหม่ จากพื้นฐานทฤษฎีเกมที่เขาพัฒนาต่อมาจากศาสตราจารย์ ฟอน นอยมาน (von Neumann) ในทุกวันนี้ทฤษฎีเกมจึงได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่คนในวงการต่าง ๆ ได้นำไปใช้ในทางปฏิบัติไม่ว่าจะเป็นวงวิชาการ การเมือง เศรษฐกิจ การเงิน การต่างประเทศ การบริหารจัดการ การเจรจาต่อรองและการแก้ไขข้อขัดแย้งและอื่นๆอีกมากมาย

ในทางคณิตศาสตร์ ทฤษฎีเกม เป็นการจำลองสถานการณ์การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ความสำเร็จในการตัดสินใจของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับทางเลือกของบุคคลอื่น โดยแต่ละฝ่ายต่างก็พยายามเลือกทางเลือกที่ได้รับผลตอบแทนให้ได้มากที่สุด ซึ่งทฤษฎีเกมนี้มีการนำมาใช้ประโยชน์ทั้งทางสังคมศาสตร์ (เศรษฐศาสตร์ การจัดการ) เช่นเดียวกับวิทยาศาสตร์ (ตรรกะ วิทยาการคอมพิวเตอร์ สถิติ) และชีววิทยาทฤษฎีเกมได้ถูกพัฒนาเพื่อวิเคราะห์การแข่งขัน ให้ครอบคลุมถึงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในหลายรูปแบบทฤษฎีของ จอห์น แนช มีความสำคัญเพราะเขาได้พิสูจน์ว่า เกม ที่ไม่มีการร่วมมือระหว่างผู้เล่นหลายคนนั้น จะสามารถดำเนินไปสู่จุดดุลยภาพ (Nash Equilibrium) ได้ (วรัญญ์ สุจิวิพันธ์พงศ์. 2549) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในบางกรณีจะมีจุดดุลยภาพหลายจุด แต่การค้นคว้า พบว่า เราสามารถหาจุดดุลยภาพได้ และมีจุดดุลยภาพจำนวนจำกัด ซึ่งทำให้เราสามารถวิเคราะห์ คาดการณ์ผลลัพธ์ ที่จะเกิดขึ้น ว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใดได้บ้าง (Mr.Mathematics. 2551)

ตัวอย่างรูปแบบของเกม



ภาพประกอบ 17 แผนผังวิธีการเล่นเกมรูปแบบครอบคลุม

เกมรูปแบบครอบคลุม เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนตัดสินใจเลือกทางเลือกต่างๆ ตามลำดับ โดยผู้เล่นจะทราบถึงการตัดสินใจของผู้เล่นอีกฝ่ายล่วงหน้า ซึ่งเกมประเภทนี้จะสามารถหาวิธีเล่นที่ดีที่สุด นั่นคือ การใช้แผนภาพต้นไม้ โดยตั้งต้นที่จุดเริ่มแรก และจบที่จุดสิ้นสุดของเกม ซึ่งมีได้หลายจุด มีการใช้จุดยอดแทนสถานะของทางเลือกในการตัดสินใจของผู้เล่น และใช้เส้นแทนทางเลือกของผู้เล่นในรอบถัดไป ตัวอย่างเกมในรูปแบบนี้เช่น หมากรุก ทิก-แทก-โท เป็นต้น

	Player 2 chooses Left	Player 2 chooses Right
Player 1 chooses Up	4, 3	-1, -1
Player 1 chooses Down	0, 0	3, 4

ภาพประกอบ 18 แผนผังวิธีการเล่นเกมรูปแบบปกติ

เกมรูปแบบปกติ เป็นเกมที่ผู้เล่นไม่ทราบถึงการตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่น นิยมเขียนแสดงเกมในรูปแบบตาราง ซึ่งมักจะใช้ในกรณีที่มีผู้เล่น 2 คน โดยผู้เล่นคนหนึ่งจะแทนการตัดสินใจด้วยแถวต่าง ๆ และผู้เล่นอีกคนหนึ่งแทนการตัดสินใจด้วยคอลัมน์ต่าง ๆ ตัวอย่างง่ายๆ ที่ใช้อธิบายทฤษฎีเกมได้นั้นคือเกม ความลำบากใจของนักโทษ (Prisoner's dilemma) กล่าวคือ ในกรณีที่มีคนร้ายสองคน ถูกตำรวจจับได้ ถูกตั้งข้อหาพร้อมกันฆ่าคนตาย และมีหลักฐานเอาผิดในระดับหนึ่งที่สามารถสั่งจำคุกได้ แต่ยังไม่สามารถระบุความผิดของทั้งสองคนได้ และทั้งสองคนปฏิเสธ ดังนั้นตำรวจจึงแยกกันสอบสวน คนละห้อง และยื่นข้อเสนอไว้ว่า ถ้านาย A รับสารภาพและให้การขัดท่อนาย B โดยที่นาย B ไม่ปริปากใดๆ ตำรวจจะกักนาย A ไว้เป็นพยาน และจะได้รับการลดโทษลงเป็นจำคุก 2 ปี ส่วนผู้ที่ถูกขัดทอด (นาย B) จะต้องโทษจำคุก 10 ปี ทั้งนี้โทษจำคุกก็จะกลับกันหากอีกฝ่ายเป็นผู้สารภาพและขัดทอดโดยที่อีกฝ่ายไม่ปริปาก หากทั้งสองคนไม่ยอมให้การใดๆ ที่มีประโยชน์ ตำรวจจะทำได้เพียงจำคุกทั้งคู่คนละ 1 ปี และจะจำคุกคนละ 5 ปีหากทั้งสองฝ่าย

ปรักปรำซึ่งกันและกันจากโจทย์ อาจวิเคราะห์ให้ง่ายขึ้นด้วยการสร้างตารางทางเลือกของนาย A และนาย B ดังนี้

		B	
		สารภาพและชดทอด	ไม่ปรักปรำ
A	สารภาพและชดทอด	(5,5)	(2,10)
	ไม่ปรักปรำ	(10,2)	(1,1)

ภาพประกอบ 19 ตารางทางเลือกของเกมรูปแบบปกติ
(หมายเหตุ :ตัวเลขในวงเล็บคือ จำนวนปีที่คนร้ายจะต้องจำคุก)

จากตารางจะเห็นได้ว่า ทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับคนร้ายทั้งสองคนคือ การไม่ยอมปรักปรำทั้งคู่เพื่อที่จะได้รับโทษน้อยที่สุดนั่นคือติดคุกคนละ 1 ปี (1,1) แต่ในความเป็นจริง การถูกแยกสอบสวนทำให้ไม่ได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและโปร่งใสเหมือนอยู่ในตลาดสินค้า ที่สามารถรับรู้ข้อมูลซึ่งกันและกันได้อย่างครบถ้วน คนร้ายไม่สามารถเปิดเผยข้อมูลระหว่างกันได้ และด้วยความกลัวที่จะถูกอีกฝ่ายปรักปรำ ทำให้ทั้งสองฝ่ายเลือกที่จะสารภาพและชดทอดอีกฝ่าย ทางเลือกของคนร้ายทั้งสองได้รับเลยกลายเป็นต้องติดคุกคนละ 5 ปี (5,5) จากเกมข้างต้น เป็นเกมที่มีผู้เล่นเพียงสองฝ่าย แต่ก็สามารถหาจุดดุลยภาพของเกมได้ซึ่ง จุดดุลยภาพของเกมนี้ก็คือ เมื่อคนร้ายแม้คนเดียวเลือกสารภาพแล้วละก็ คนร้ายอีกคนอีกคนหนึ่งก็ต้องสารภาพด้วย แม้ว่าจอห์น แนช จะจากไปแล้วด้วยวัย 83 ปี แต่ทฤษฎีเกมของ จอห์น แนช ก็ยังคงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษาวิเคราะห์ความรู้อันล้ำลึกของเศรษฐศาสตร์ตลอดจนความรู้ทางการเมืองและการทหารต่อไป

ทฤษฎีเกมกับการเจรจาต่อรอง

ทฤษฎีเกม (Game Theory) เป็นแนวทางหรือทฤษฎีที่ใช้ในการเจรจาต่อรองที่มีการศึกษาและนำไปใช้กันในวงกว้างความจริงนั้นทฤษฎีเกม(Game Theory) นั้นเป็นทฤษฎีที่มีการใช้กันในการต่อรองต่างๆไม่ว่าจะเป็นในทางรัฐศาสตร์ตลอดจนเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเจรจาต่อรองทฤษฎีเกมสามารถที่จะใช้ในการวิเคราะห์และพยากรณ์พฤติกรรมของคู่เจรจาหรือในกรณีที่เป็นการเจรจาทางการทูตนั้นก็สามารถที่จะพยากรณ์ถึงผลการเจรจาที่จะเกิดขึ้นในทางวิชาการรัฐศาสตร์นั้นทฤษฎีเกมก็เคยถูกหยิบยกมาอธิบายในเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมของประเทศต่างๆในโลกยุคสงครามเย็น อันเป็นโลกซึ่งมีการแบ่งระบบการเมืองออกเป็น 2 ขั้วหรือทางวิชาเศรษฐศาสตร์ทฤษฎีเกมได้ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาพฤติกรรมกลยุทธ์(strategic behavior)

ในเรื่องการเจรจาต่อรองนั้นทฤษฎีเกมได้ถูกนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพซึ่งทำให้การเจรจาต่อรองนั้นเป็นตามเงื่อนไขหรือทิศทางที่กำหนดไว้ทฤษฎีเกมนั้นตั้งอยู่บนสมมุติฐานว่าคู่เจรจานั้นจะมีความรู้ความสามารถเท่าเทียมกันและมีข้อมูลมากเท่าเทียมกันซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวจะส่งผลให้การเจรจามีข้อยุติในลักษณะที่คาดการณ์ได้อย่างไรก็ตามทฤษฎีเกมนั้นสามารถที่จะใช้ในการอธิบายได้อย่างดีในกรณีที่ถ้าหากว่าคู่เจรจาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีข้อมูลที่ดีกว่าและมีการเตรียมการที่ดีกว่าย่อมประสบความสำเร็จและได้เปรียบอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งขาดข้อมูลและการเตรียมการ

การเจรจาต่อรองหมายถึงกระบวนการในการที่จะให้คู่เจรจาเดินทางเข้าหากันเพื่อมุ่งเป้าหมายก็คือข้อยุติที่มีผลประโยชน์ร่วมกันเป็นเดิมพันกระบวนการในการเจรจาดังกล่าวเรียกว่า “Negotiating Continuum” ในการเจรจานั้นคู่เจรจาแต่ละฝ่ายจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายของตนเองในการเจรจาเป้าหมายในการเจรจานั้นมี 3 ระดับเป้าหมายดังกล่าวเราเรียกว่า ทฤษฎี H.M.L. ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

“H” (High) เป้าหมายระดับสูงหมายถึงเป้าหมายที่คู่เจรจาต้องการบรรลุเป้าหมายสูงสุดคือบรรลุ 100% ถือได้ว่าเป็นเป้าหมายอุดมคติ (Ideal Position) เป้าหมายดังกล่าวเป็นเป้าหมายที่คู่เจรจาอยากจะทำให้เกิดขึ้นสูงสุด

“M” (Medium) เป้าหมายระดับกลางหมายถึงเป้าหมายที่คู่เจรจาต้องการบรรลุเป้าหมายระดับ 75 %

“L” (Low) เป้าหมายระดับต่ำสุดหมายถึงเป้าหมายที่คู่เจรจาต้องการจะได้อย่างน้อย 50 % เราเรียกระดับนี้ว่าระดับที่เป็นขอบเขตจำกัด (Limit Position) ในการเจรจาถ้าต่ำกว่าระดับนี้คู่เจรจาจะเสียมากกว่าได้ซึ่งเกินขอบเขตที่เขาจะยอมเจรจาด้วย

ข้อจำกัดในการเจรจาหรือขอบเขตเจรจาอาจจะหมายถึงข้อจำกัดในเรื่องของอำนาจถ้าเกินจากจุดนี้แล้วเขาไม่มีอำนาจในการเจรจาก็อาจจะทำให้การเจรจาไม่ประสบผลสำเร็จหรืออาจจะเป็นข้อจำกัดในแง่เงื่อนไขทางด้านราคาถ้าเกินราคาระดับใดระดับหนึ่งไปเขาไม่สามารถที่จะต่อรองด้วยหรืออาจจะหมายถึงข้อจำกัดในแง่จำนวนในการที่จะตกลงกันถ้าต่ำกว่าจำนวนนี้ไม่สามารถรับได้ข้อจำกัดดังกล่าวนั้นจะเป็นปัญหาที่จะทำให้การเจรจาไม่สามารถประสบความสำเร็จเนื่องจากว่าเกินขีดที่เรียกว่า “ต้นทุน” เพราะถ้าต่ำกว่าระดับนี้หมายความว่าคู่เจรจาจะเป็นผู้เสีย (Loser) และไม่ใช่ผู้ได้ (Winner) ซึ่งจะนำไปสู่การเจรจาที่ไม่ประสบความสำเร็จ

ในการเจรจาที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นหมายความว่าคู่เจรจาสามารถที่จะหาจุดร่วมที่เป็นประโยชน์ต่อกันถ้าพิจารณาจากทฤษฎี H.M.L. ก็หมายถึงจุดต่ำสุด (Low) ของทั้งสองฝ่ายต้อง

มีความคาบเกี่ยวกันเราเรียกว่า“บริเวณที่หาข้อยุติได้” (Bargaining Arena) ซึ่งหมายถึงบริเวณที่คู่เจรจาต่างก็ได้ด้วยกันทั้งคู่ (WIN – WIN) ส่วนใครจะได้มากหรือได้น้อยย่อมขึ้นอยู่กับอำนาจต่อรองและความชำนาญในการเจรจาต่อรอง

การเจรจาต่อรองบนพื้นฐานของทฤษฎีเกม (Game Theory) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกำหนดเงื่อนไขของ H.M.L. ทั้งของตัวเราเองและทั้งของคู่เจรจาจะเป็นกลไกที่จะทำให้การเจรจานั้นมีประสิทธิภาพเพราะมีการเตรียมการเอาไว้ล่วงหน้าทั้งทางหนีทีไล่และมีการดูถึงความเป็นไปได้ในการเจรจาซึ่งจะเป็นแนวทางที่จะทำให้กระบวนการเจรจาต่อรองได้ข้อยุติที่มีประสิทธิภาพ ทฤษฎีเกมจึงนับว่าเป็นทฤษฎีที่มีส่วนช่วยในการเจรจาต่อรองที่มีประสิทธิภาพและสามารถที่จะพยากรณ์ผลของการเจรจาได้ล่วงหน้าอีกทางหนึ่งด้วย

ทฤษฎีเกม (Game Theory) ถือเป็นกลไกหรือเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งในการใช้เพื่อการเจรจาต่อรองอย่างมีประสิทธิภาพและถ้าจะให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดคู่เจรจาต่อรองจะต้องต่างฝ่ายต่างมีข้อมูลและมีการเตรียมการอย่างดีในทฤษฎีเกม (Game Theory) เป็นเรื่องของ การศึกษาเรียนรู้เราต่างนั้นแต่ละฝ่ายจะต้องมีการเตรียมการเพื่อที่จะมีการศึกษาถึงข้อมูลของคู่ แข่งขันในด้านต่างๆและข้อมูลของตัวเองรวมทั้งกำหนด H.M.L. ของตัวเราเองและ H.M.L. ของคู่ เจรจาท่อีกฝ่ายหนึ่งคือต้องการที่จะกำหนดวัตถุประสงค์ในการเจรจาโดยมีการกำหนดตั้งแต่ เป้าหมายที่จะให้ได้เต็มที่คือ 100% หรือระดับปานกลางคือ 75% หรือระดับต่ำคือ 50% และ พยายามที่จะศึกษาคู่เจรจว่าเขาเองมีเป้าหมายในการเจรจาระดับ 100% อยู่ตรงไหนหรือ 75% อยู่ตรงไหนหรือระดับต่ำ 50% อยู่ตรงไหนทฤษฎี H.M.L. จะเป็นพื้นฐานนำไปสู่การเจรจาเพื่อหา ข้อยุติอยู่บนพื้นฐานซึ่งเป็นประโยชน์ทั้งสองฝ่ายที่เรียกว่า“Bargaining Arena”

องค์ประกอบแห่งความสำเร็จ (Success Factor) ของการเจรจาต่อรองประเด็นสำคัญ ขึ้นอยู่กับว่าข้อมูลที่มีเพียงพอและถูกต้องแค่ไหนรวมทั้งเข้าใจถึงจิตวิทยาเพียงพอนอกจากต้องม การแสดงออกถึงเงื่อนไขในการเจรจาอย่างถูกต้องและเงื่อนไขที่ถูกต้องจึงจะทำให้การใช้ทฤษฎี เกมในการเจรจาต่อรองมีประสิทธิภาพและองค์ประกอบในการไปสู่ข้อยุติในการเจรจาต่อรองบน พื้นฐานของทฤษฎีเกมย่อมตั้งอยู่บนสมมติฐานของการคาดคะเนได้ล่วงหน้า (Predictability)

ในการเจรจาต่อรองในกรอบของทฤษฎีเกมนอกจากการกำหนดเงื่อนไขก่อนการเจรจา (Pre-condition) แล้วเงื่อนไขอีกประการหนึ่งคือกระบวนการการเจรจาต่อรองซึ่งอาจแบ่งได้เป็น 2 ระดับดังนี้

1) ระดับแรกคือพยายามที่จะนำไปสู่การเจรจาทั้ง 2 ฝ่ายไปสู่จุดที่เรียกว่า Bargaining Arena และหลังจากที่เข้าสู่บริเวณที่พอจะคาดเดาได้ (Predictability) แล้วก็สามารถหาข้อยุติได้

2) ระดับที่สองคือการกำหนดว่าจุดไหนที่จะเป็นรูปธรรมที่การหาข้อยุติการเจรจาที่เกิดขึ้น ซึ่งในระดับนี้ต้องอาศัยความชำนาญของคู่เจรจาคู่เจรจาที่มีความสามารถมากมีข้อมูลเกี่ยวกับคู่เจรจาอีกฝ่ายหนึ่งได้ดีและรู้ทางด้านจิตวิทยาที่จะสามารถดึงเกมมาสู่จุดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุด

องค์ประกอบแห่งความสำเร็จในการเจรจาต่อรองบนกรอบของทฤษฎีเกม(Game Theory) ต้องเป็นการผสมผสานระหว่างการเตรียมงานเป็นรูปธรรมในเรื่องของข้อมูลของคู่เจรจาและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวเรา รวมทั้งทำความเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาตลอดจนการสร้างเงื่อนไขเพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งได้เข้าใจถึงสถานการณ์และข้อจำกัดด้วยการสร้างPredictability อันเป็นเงื่อนไขก่อนการเจรจา (Pre-condition) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จึงเป็นตัวกำหนดความสำเร็จในการเจรจาต่อรอง (Success Factor) ในกรอบของทฤษฎีเกม(Game Theory)

5.3 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

(ปรเมศวร์ กุมารบุญ. 2550) การยอมรับ (Adoption) สิ่งใดของสังคม จะมีกระบวนการ (Process) คล้ายๆ กัน โดยเริ่มต้นจากมีสิ่งใหม่เกิดขึ้น มีคนกลุ่มหนึ่งยอมรับคิดว่าดีแล้ว จะเกิดการแพร่กระจาย (Diffusion) ไปตามช่องทางการสื่อสาร (Channels) ต่างๆ ของคนกลุ่มหนึ่งไปสู่อีกกลุ่มหนึ่งในสังคม อยู่ที่สิ่งใหม่นั้นมีความดึงดูดใจสูงก็จะทำให้การยอมรับสิ่งนั้นในสังคม ใช้ระยะเวลาในการยอมรับสั้นขึ้น ในธรรมชาติของโพรคนาคมนเกี่ยวข้องกันเทคโนโลยีและธุรกิจสมัยใหม่ก็เช่นกัน มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation) อย่างรวดเร็ว อยู่เสมอ แต่การยอมรับนวัตกรรม นั้นจะแตกต่างจากการแพร่กระจายความนิยมอื่นในสังคม เนื่องจากต้องมีการเรียนรู้การใช้งาน ต้องมีความคุ้มค่าของเงิน ต้องมีปัจจัยหลายอย่าง โดยที่ Invention คือ การประดิษฐ์ อาจจะเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความใหม่หรือไม่ใหม่ก็ได้ แต่ Innovation นั้น คำไทยเราเรียกกันว่า นวัตกรรม ซึ่งแปลว่า สิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำมาทำเป็นสินค้าหรือธุรกิจได้ (Commercial Product)

ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม หรือ Diffusion of Innovations Theory : DOI ของ Everett Roger ได้เริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในแวดวงวิชาการนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2505 เมื่อ Everette M. Rogers ได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อ Diffusion of Innovations ขึ้น โดยทฤษฎีดังกล่าวมีรากฐานมาจากแนวคิดด้านสังคมวิทยา สังคมวิทยาท้องถิ่น และจิตวิทยาสังคม โดยเฉพาะมุมมองของ Gabriel Tarde ในเรื่องของการเลียนแบบ (imitation) นอกจากนั้นยังประกอบไปด้วยแนวคิดของนักมนุษยวิทยาชาวอังกฤษ และเยอรมัน – ออสเตเรีย ตลอดจนแนวคิดว่าการแพร่กระจายของข่าว และแนวคิดด้านการบริหารธุรกิจและการตลาด เป็นต้น

ในขณะเดียวกับ Rogers (2538) ก็อธิบายว่า diffusion (การแพร่กระจาย) ในทัศนะของเขา หมายถึง กระบวนการเผยแพร่นวัตกรรมผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ไปสู่สมาชิกในสังคมหนึ่งๆ ในช่วงเวลาหนึ่งๆ โดยหากพิจารณาจากคำบรรยายดังกล่าว หลายคนอาจจินตนาการว่า นั่นคือการสื่อสารทางเดียวจากผู้ส่งสาร ไปสู่ผู้รับสาร อย่างไรก็ตาม Rogers ได้ปรับเปลี่ยนความหมายให้ชัดเจน เมื่อปี ค.ศ. 1995 โดยเขาได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการสื่อสารที่เกิดขึ้นในการแพร่กระจายนวัตกรรม มิได้จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารทางเดียว และมีใช่แค่การแพร่กระจายข้อมูลจากหน่วยงานหนึ่ง (หรือผู้ส่งสาร) ไปสู่ประชาชน (หรือผู้รับสาร) เท่านั้นเสมอไป แต่การแพร่กระจายนวัตกรรมยังสามารถอธิบายได้ในลักษณะของการสื่อสาร 2 ทาง ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่บุคคลได้ร่วมกันสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจร่วมกันในท้ายที่สุด (Seksanmutl. 2556)

(เอกกนิต เขี่ยมภักดี. 2555) ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory) จะเน้นความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการแพร่กระจายของสิ่งใหม่ๆ จากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่งและสังคมนั้นรับเข้าไปใช้สิ่งใหม่นี้คือนวัตกรรมซึ่งเป็นที่ทั้งความรู้ความคิดเทคนิควิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยได้อธิบายทฤษฎีกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมนี้ว่ามีตัวแปรหรือองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 4 ประการ (Four main element in the diffusion of innovations) คือ

1) นวัตกรรม (Innovation) หรือสิ่งใหม่ที่จะแพร่กระจายไปสู่สังคมเกิดขึ้นนวัตกรรมที่จะแพร่กระจายและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้นโดยทั่วไปประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นวัตถุนวัตกรรมใดจะถูกยอมรับหรือไม่นั้นนอกจากจะเกี่ยวกับตัวผู้รับระบบสังคมและรับการสื่อสารแล้วตัวของนวัตกรรมเองก็มีความสำคัญ นวัตกรรมที่ยอมรับได้ง่ายควรจะต้องมีลักษณะ 5 ประการโดยนวัตกรรมที่มีลักษณะตรงกันข้ามกันกับ 5 ประการต่อไปนี้มักจะเป็นที่ยอมรับได้ยาก

- ได้ประโยชน์มากกว่าเดิมที่เข้ามาแทนที่ (Relative Advantage)
- มีสอดคล้องกับวัฒนธรรมในสังคมที่จะรับ (Compatibility)
- ไม่มีความสลับซับซ้อนมากนัก (Complexity)
- สามารถแบ่งทดลองครั้งละน้อยได้ (Trialability)
- สามารถมองเห็นหรือเข้าใจได้ง่าย (Observability)

2) การสื่อสารโดยผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง (Types of Communication) เพื่อให้คนในสังคมได้รับรู้ระบบการสื่อสารการสื่อสารคือการติดต่อระหว่างผู้ส่งข่าวสารกับผู้รับข่าวสารโดยผ่าน

สื่อหรือตัวกลางใดตัวกลางหนึ่งที่นวัตกรรมนั้นแพร่กระจายจากแหล่งกำเนิดไปสู่ผู้ใช้หรือผู้รับ นวัตกรรมอันเป็นกระบวนการกระทำระหว่างกันของมนุษย์การสื่อสารจึงมีความสำคัญต่อการรับ นวัตกรรมมาก

3) เกิดในช่วงเวลาหนึ่ง (Time or Rate of Adoption) เพื่อให้คนในสังคมได้รู้จักนวัตกรรม แนวความคิดใหม่หรือมีการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในรูปแบบใหม่เพื่อทำให้เกิด ประโยชน์ทางเศรษฐกิจและกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมต้องอาศัยระยะเวลาและมีลำดับ ขั้นตอนเพื่อให้บุคคลปรับตัวและยอมรับนวัตกรรมหรือแนวความคิดใหม่ (a given time period)

4) ระบบสังคม (Social System) โดยการแพร่กระจายเข้าสู่สมาชิกของสังคมนั้นระบบสังคม จะมีอิทธิพลต่อการแพร่กระจายและการรับนวัตกรรมกล่าวคือสังคมสมัยใหม่ของระบบสังคมจะ เอื้อต่อการรับนวัตกรรมทั้งความเร็วและปริมาณที่จะรับ (Rate of Adoption) เพราะมีบรรทัด ฐานและรับค่านิยมของสังคมที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมดังนั้นเมื่อมีการ แพร่กระจายสิ่งใหม่เข้ามา สังคมก็จะยอมรับได้ง่ายส่วนสังคมโบราณหรือสังคมที่ติดขัดกับความ เชื่อต่างๆ ซึ่งเป็นสังคมล้าหลังจะมีลักษณะตรงกันข้ามกับสังคมสมัยใหม่ความเร็วของการ แพร่กระจายและปริมาณที่จะรับนวัตกรรมจึงเกิดได้ช้ากว่าและน้อยกว่าหรืออาจจะไม่ยอมรับ เลยก็ได้

การยอมรับนวัตกรรม

การยอมรับว่าเป็นกระบวนการ (Process) ที่เกิดขึ้นทางจิตใจภายในบุคคลเริ่มจากได้ยิน ในเรื่องวิทยาการนั้นๆจนกระทั่งยอมรับนำไปใช้ในที่ที่สุดซึ่งกระบวนการนี้มีลักษณะคล้ายกับ กระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจ (Decision Making) โดยได้แบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้หรือตื่นตน (Awareness Stage) เป็นขั้นเริ่มแรกที่น่าไปสู่การยอมรับหรือ ปฏิเสธสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่ขั้นนี้เป็นขั้นที่ได้รับรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่ๆ (นวัตกรรม) ที่เกี่ยวข้องกับการ ประกอบอาชีพหรือกิจกรรมของเขาแต่ยังได้รับข่าวสารไม่ครบถ้วนซึ่งการรับรู้มักเป็นการรับรู้โดย บังเอิญและจะทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นเนื่องจากมีความต้องการวิทยาการใหม่นั้นในการ แก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

ขั้นที่ 2 ขั้นสนใจ (Interest Stage) เป็นขั้นที่เริ่มมีความสนใจแสวงหารายละเอียดเกี่ยวกับ วิทยาการใหม่ๆเพิ่มเติมพฤติกรรมนี้เป็นไปในลักษณะที่ตั้งใจแน่วแน่และใช้กระบวนการคิดมากกว่า ขั้นแรกซึ่งในขั้นนี้จะทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่มากขึ้นซึ่งบุคลิกภาพและ

ค่านิยมตลอดจนบรรทัดฐานทางสังคมหรือประสบการณ์เดิมจะมีผลต่อบุคคลนั้นและมีผลต่อการติดตามข่าวสารหรือรายละเอียดของสิ่งใหม่หรือวิทยาการใหม่นั้นด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินค่า (Evaluation Stage) เป็นขั้นที่จะไตร่ตรองว่าจะลองใช้วิธีการหรือหาวิทยาการใหม่นั้นดีหรือไม่ด้วยการเปรียบเทียบระหว่างข้อดีและข้อเสียว่าเมื่อนำมาใช้แล้วจะเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมของตนหรือไม่ หากรู้สึกว่ามีข้อดีมากกว่าจะตัดสินใจใช้ขั้นนี้จะแตกต่างจากขั้นอื่นๆตรงที่เกิดการตัดสินใจที่จะลองความคิดใหม่ๆโดยบุคคลมักจะคิดว่าการใช้วิทยาการใหม่นั้นนั้นเป็นการเสี่ยงไม่แน่ใจถึงผลที่จะได้รับดังนั้นในขั้นนี้จึงต้องการแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อให้เกิดความแน่ใจขึ้นว่าสิ่งที่เขาตัดสินใจแล้วนั้นถูกต้องหรือไม่โดยการให้คำแนะนำให้ข่าวสารเพื่อประกอบการตัดสินใจ

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง (Trial Stage) เป็นขั้นที่บุคคลทดลองใช้วิทยาการใหม่นั้นกับสถานการณ์ของตนซึ่งเป็นการทดลองดูกับส่วนน้อยก่อนเพื่อจะได้ดูว่าได้ผลหรือไม่ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาข่าวสารที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับวิทยาการใหม่หรือนวัตกรรมนั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการยอมรับ (Adoption Stage) เป็นขั้นที่บุคคลยอมรับวิทยาการใหม่นั้นไปใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมของตนอย่างเต็มที่หลังจากที่ได้ทดลองปฏิบัติและเป็นประโยชน์ในสิ่งนั้นแล้ว

อย่างไรก็ตาม (วิทยา, 2529:39) ได้กล่าวว่าในปัจจุบันพบว่าทฤษฎีกระบวนการยอมรับวิทยาการใหม่หรือนวัตกรรมของ Roger นั้นมีจุดบกพร่องในกระบวนการยอมรับดังกล่าวหลายประการด้วยกันคือ

- 1) กระบวนการนี้มักจะจบด้วยการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้นซึ่งตามความจริงแล้วเมื่อบุคคลในบรรดูละดับขั้นประเมินผลแล้วอาจจะปฏิเสธก็ได้
- 2) ขั้นตอนทั้ง 5 กระบวนอาจไม่เป็นไปตามขั้นตอนก็ได้เพราะบางขั้นตอนถูกข้ามไปได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขั้นทดลองและขั้นประเมินผลอาจจะสามารถทำได้ตลอดกระบวนการได้
- 3). กระบวนการนี้มักจะจบลงโดยการยอมรับนวัตกรรมนั้นแต่หากเขามีโอกาสในการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อยืนยันหรือสนับสนุนการตัดสินใจในการยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นได้ดังนั้นจึงได้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขกระบวนการยอมรับดังกล่าวและได้เสนอแบบจำลองของกระบวนการตัดสินใจยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมแทน (Innovation Decision Process) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

3.1) ขั้นความรู้ (Knowledge) ขั้นนี้บุคคลจะรับทราบเกี่ยวกับนวัตกรรมและมีความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของนวัตกรรม

3.2) **ขั้นชักชวนหรือสนใจ (Interest)** บุคคลจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบการยอมรับนวัตกรรมนั้นเพราะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อนวัตกรรมนั่นเอง

3.3) **ขั้นตัดสินใจ (Decision)** บุคคลจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่างๆซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม

3.4) **ขั้นยืนยัน (Confirmation)** ในส่วนของขั้นนี้ บุคคลนั้นจะแสวงหาแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อยอมรับการใช้นวัตกรรมต่อไปแต่เขาอาจจะเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจหากพบข้อมูลขัดแย้งเกี่ยวกับนวัตกรรมภายหลังก็ได้

การยอมรับเป็นกระบวนการทางจิตใจของบุคคลซึ่งจะยอมรับหรือไม่นั้นเป็นการตัดสินใจด้วยตัวเขาเองปัญหาจึงมีอยู่ว่าทำอะไรที่จะจูงใจให้เขายอมรับและนำไปปฏิบัติตามดังที่มุ่งหวังและแนวความคิดทฤษฎีของ Roger ได้แบ่งกลุ่มคนในสังคมที่จะยอมรับการแพร่กระจายทางเทคโนโลยีไว้ดังรายละเอียดตาราง 3 ต่อไปนี้

ตาราง 3 แบ่งกลุ่มคนในสังคมที่จะยอมรับการแพร่กระจายทางเทคโนโลยี

กลุ่มคนในสังคม	%	พฤติกรรม	บุคลิกลักษณะ
Innovation	2.5	ต้องเป็นคนแรก	ผู้ที่ชอบเสี่ยง, มีความรู้, รอบรู้เทคโนโลยี
Early adopters	13.5	ชอบของใหม่	ชอบเป็นผู้นำ, ได้รับความนิยมทางสังคม, มีการศึกษา
Early majority	34	อยากมีบ้าง	เป็นรอบคอบ, ชอบแบบสบายๆ ไม่เป็นทางการ
Late majority	34	จำเป็นต้องมี	เป็นคนช่างสงสัย, หัวโบราณ, ฐานะไม่ดี
Laggards	16	ก็ดีเหมือนกัน	รับฟังข้อมูลจากคนรอบข้าง เช่น เพื่อนหรือญาติ และกลัวการเป็นหนี้

กระบวนการ Social Adoption นั้น การยอมรับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี จะต้องอาศัยช่องทาง (Channels) ในการสื่อสารของบุคคลกลุ่มต่างๆ ในสังคม เพื่อสื่อสารจากกลุ่มหนึ่งไปสู่อีกกลุ่มหนึ่ง เมื่อกลุ่มแรก คือ กลุ่ม Innovators หรือผู้ที่ชื่นชอบเทคโนโลยีหรือนักประดิษฐ์หรือผู้สร้างกระบวนการสังคม เกิดการยอมรับนวัตกรรมใดแล้ว จะเกิดกระบวนการสื่อสารให้บุคคลกลุ่มถัดมาได้รับรู้ข้อมูลและการยอมรับ

กลุ่มต่อมาคือกลุ่ม Early Adopters เป็นกลุ่มผู้ที่ชอบลองอะไรใหม่ๆ มีความรู้สูง ค่อนข้างมีฐานะและสนใจข่าวสารใหม่อยู่เสมอ การยอมรับเรื่องราวเกี่ยวกับเทคโนโลยีของกลุ่มนี้ถือว่ามีความสำคัญมากที่สุด เพราะถือเป็นกลุ่มขั้นผู้นำในการยอมรับของสังคม ไม่ว่าเทคโนโลยีหรือการยอมรับองค์กรใดที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีคนกลุ่มนี้จะเป็นผู้ชี้ว่า “มีอยู่หรือดับไป” ด้วยการตอบคำถามจนสิ้นสงสัยก็จะข้ามพ้นหุบเหวแห่งการยอมรับ (The Chasm) และคนกลุ่มอื่นที่เหลือในสังคมจะเกิดการยอมรับเอง

ถัดมาเป็นกลุ่ม Early Majority เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่สุดอีกกลุ่มหนึ่งในสังคม (กลุ่มนี้เป็นกลุ่มสำคัญที่ต้องการใช้เทคโนโลยี เทคโนโลยีส่วนใหญ่ถูกออกแบบมาเพื่อคนกลุ่มนี้: ผู้เขียน) กลุ่มนี้จะตัดสินใจได้ต้องคิดหลายรอบและคำนึงถึงประโยชน์ที่ได้รับ การตัดสินใจเลือกนวัตกรรมหรือการยอมรับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีของกลุ่มนี้มักดูจากการตัดสินใจของสองกลุ่มแรกก่อน และให้น้ำหนักไปที่การยอมรับของกลุ่มที่สอง

ต่อมา กลุ่ม Late majority เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่สุดอีกกลุ่มหนึ่งในสังคม อาจจะเป็นชนชั้นแรงงานที่ไม่รู้กระบวนการหาความรู้ในการเลือกยอมรับเทคโนโลยี โดยคุณลักษณะจะเป็นคนช่างสงสัย, หัวโบราณ, ฐานะไม่ดี การยอมรับของคนกลุ่มนี้จะดูจากการยอมรับของกลุ่ม Early Majority และการจะมีใช้เทคโนโลยีของคนกลุ่มนี้ต้องมีความจำเป็นจริงๆ

และสุดท้าย กลุ่ม Laggards เป็นกลุ่มคนหลังสุดในสังคมที่จะยอมรับเทคโนโลยี โดยวิธีการยอมรับจะฟังข้อมูลจากคนรอบข้าง เช่น เพื่อน หรือญาติ และกลัวการเป็นหนี้ แต่การมีใช้เทคโนโลยีจะไม่ถึงกับมีความจำเป็นเพียงแต่เห็นประโยชน์ว่ามีก็ดีเหมือนกัน เป็นลักษณะการคล้อยตามผู้อื่นมากกว่า

5.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2545) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนนั้นไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด

เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหาวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลานั้น ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐานเพื่อความอยู่รอด คือ อาหาร น้ำดื่ม ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม และความต้องการพักผ่อน

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตรายที่จะมีต่อร่างกาย เช่น อุบัติเหตุ อาชญากรรม เป็นต้น

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคมเช่น ความนึกคิอดอยากจะเป็นรัฐมนตรี นักกีฬาที่มีความสามารถ นักร้องหรือนักแสดงที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้น

ก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์ พบว่า บุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

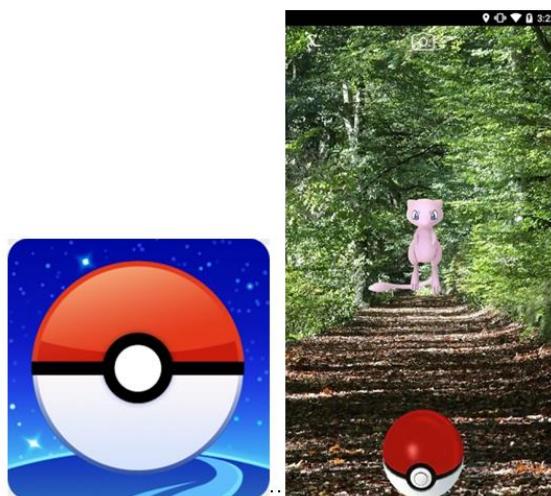
ขณะที่ ชาริณี (2535) ได้เสนอทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำการสิ่งใด ๆ ที่ให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก โดยอาจแบ่งประเภทความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

- ความพอใจด้านจิตวิทยา (psychological hedonism) เป็นทฤษฎีหนึ่งของความพึงพอใจว่ามนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความแสวงหาความสุขส่วนตัว
- ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (egoistic hedonism) เป็นทฤษฎีของความพอใจว่ามนุษย์จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติของมนุษย์เสมอไป
- ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (ethical hedonism) ทฤษฎีนี้ถือว่ามนุษย์แสวงหาความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษย์หรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ผู้หนึ่งด้วย (Srisupan. 2555)

6. กรณีศึกษาผลงานแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัยของต่างประเทศ

แอปพลิเคชันเกม Pokémon Go!!

เป็นเกมพกพา อิงพิกัดภูมิศาสตร์ (location-based) ผสานกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ถือว่าเป็นเกมไปเกม่อนเกมแรกๆ ที่เล่นได้บนสมาร์ทโฟนอย่างเป็นทางการ ซึ่งจะจำลองให้ผู้เล่นเกมเป็นเทรนเนอร์ตามจับโปเกม่อนรูปแบบการเล่นผ่านการเดินบนแผนที่จริงด้วยระบบ GPS และตามหาโปเกม่อนที่ซ่อนตัวอยู่ในโลกจริง ผู้เล่นสามารถเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เพื่อตามจับโปเกม่อน ต่อสู้ หรือแข่งขันกับผู้อื่นผ่านระบบยิม (Gym) แบบออนไลน์และใช้ระบบ AR (Augmented Reality) เพื่อให้โปเกม่อนออกมาโลดแล่นอยู่ในโลกจริงผ่านหน้าจอโทรศัพท์มือถือได้



ภาพประกอบ 20 แอปพลิเคชันเกม Pokémon Go!!

ที่มา : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo>

แอปพลิเคชันเกม Minecraft

ผู้เล่นสามารถสร้างสิ่งปลูกสร้างออกเป็นรูปแบบ 3 มิติ ส่วนกิจกรรมอื่น ๆ ในเกมก็จะมีการสำรวจรวบรวมทรัพยากร คราฟต์ของ และต่อสู้ เกมนี้จะมีโหมดการเล่นที่หลากหลายซึ่งประกอบไปด้วย โหมดเอาชีวิตรอด (Survival mode) เป็นโหมดที่ผู้เล่นจะต้องหาทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสร้างโลกของตัวเองและต้องรักษาเลือดของตัวเองด้วยโหมดฮาร์ดคอร์ (Hardcore mode) เป็นโหมดที่ผู้เล่นจะต้องหาทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสร้างโลกของตัวเองเช่นเดียวกับโหมดเอาชีวิตรอด แต่โหมดนี้ผู้เล่นจะมีเพียงแค่หนึ่งชีวิตเท่านั้น กล่าวคือถ้าผู้เล่นตายแล้วจะไม่สามารถเกิดใหม่ได้ โหมดสร้างสรรค์ (Creative mode) เป็นโหมดที่ผู้เล่นมีทรัพยากรไม่จำกัดและสามารถบินได้ โหมดผจญภัย (Adventure mode) เป็นโหมดที่ผู้เล่นสามารถเล่นแมปที่สร้างโดยคนอื่นได้ และโหมดผู้ชม (Spectator mode) เป็นโหมดที่ผู้เล่นสามารถบินไปทั่วรอบ ๆ และสามารถทะลุบล็อกได้ แต่จะไม่สามารถวางหรือทำลายบล็อกใด ๆ ได้เลย



ภาพประกอบ 21 แอปพลิเคชันเกม Minecraft

ที่มา : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe>

แอปพลิเคชันเกม Township

เป็นเกมวางแผนและบริหารที่ให้สร้างฟาร์มเมืองและสิ่งก่อสร้างทั้งหลายรอบ ๆ ฟาร์มและเมือง เหล่านั้นให้มีขนาดใหญ่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ สามารถปลูกพืชผลและสร้างบ้าน 2-3 หลัง รูปแบบเกมนั้นมีความง่าย ไม่ซับซ้อน จัดการสิ่งของโดยการลากวางวัตถุต่าง ๆ จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้เลย มีกิจกรรมเสริมให้เล่นควบคู่ไปกับการดำเนินเรื่องราวหลักของเกม



ภาพประกอบ 22 แอปพลิเคชันเกม Township

ที่มา : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playrix.township>

แอปพลิเคชันเกมเลี้ยงกบ Tabi-Kaeru

เป็นเกมเลี้ยงกบ 1 ตัว มีเก็บใบโคฟเวอร์เพื่อนำมาแลกของรางวัล ไอเทมต่างๆ นอกจากนี้กับที่เลี้ยงไว้ ยังสามารถไปท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆรอบประเทศญี่ปุ่นได้ และนำรูปถ่ายกลับมาฝากผู้เล่น ทำให้เห็นบรรยากาศ ทิวทัศน์ สถานที่ต่างๆของประเทศญี่ปุ่น นอกจากวิธีการเล่นหลักๆแล้ว

นั้นยังมีไอเท็มภายในเกมส์เป็นตัวกำหนดถึงระยะเวลารวมถึงสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆโดยที่ไอเท็มแต่ละชิ้นก็จะมีราคาแตกต่างกันไป



ภาพประกอบ 23 แอปพลิเคชันเกมเลี้ยงกบ Tabi-Kaeru

ที่มา : https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.hit_point.tabikaeru

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภคณิษา อภิสุภกรกุล และกุลกันยา ศรีสุข (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเชื่อมโยง กับเทศกาลการท่องเที่ยวประจำปีของกลุ่มจังหวัดอีสานใต้ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาเชื่อมโยง เส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับเทศกาลการท่องเที่ยวประจำปีในกลุ่มอีสานใต้ (2) เพื่อศึกษาความสนใจและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับเทศกาลการท่องเที่ยวประจำปี ในกลุ่มจังหวัดอีสานใต้ (3) เพื่อประชาสัมพันธ์เชื่อมโยงเส้นทาง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับเทศกาลการท่องเที่ยวประจำปี ในกลุ่มจังหวัดอีสานใต้ และ (4) เพื่อศึกษาแนวทางและยุทธศาสตร์พึ่งพาเสริมสร้างความเข้มแข็งการพัฒนาและจัดการท่องเที่ยวเชิง พื้นที่กลุ่มอีสานใต้สู่ความยั่งยืน โดยเชื่อมโยงกับกลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน รวมทั้งทดสอบกรอบการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ นักท่องเที่ยวจะเดินทางไปท่องเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวในช่วงที่มีงานประเพณี ประจำปีได้อย่างไรและทางใดบ้างจากการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยวสถานที่ต่างๆพร้อมกับเดินทาง ไปเที่ยวชมงานประเพณีประจำปีของจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงใต้ทั้ง 6 จังหวัด โดยการเดินทาง แต่ละครั้งนักท่องเที่ยวนิยมเดินทางด้วยรถส่วนตัวมากที่สุดเป็นอันดับแรกและนิยมเดินทางไป ท่องเที่ยวยังสถานที่ต่างๆ ภายในจังหวัดนั้นๆให้มากที่สุดภายในวันเดียว นอกจากนี้นักท่องเที่ยวจำเป็นต้องแสวงหาสถานที่พักแรมและต้องการรับทราบข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับตัว

สถานที่ท่องเที่ยว และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานประเพณีประจำปีที่เกิดขึ้น อาทิ ประวัติความเป็นมาของงานประเพณี หรือความหมายในการจัดพิธีที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปบอกต่อหรือเล่าให้กับครอบครัวหรือเพื่อนฟังต่อไปเมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางกลับไปยังบ้านของตนเองแล้วอีกด้วย นอกจากนี้แนวทางการพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวแบบยั่งยืนก็ยังเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศอยากให้เกิดขึ้นเพื่อเป็นการทำให้แหล่งท่องเที่ยวสามารถคงอยู่ได้ อีกในอนาคตต่อไปอีกนานแสนนาน (ภคณิศา อภิศุภกรกุล; และกุลกันยา ศรีสุข. 2550)

พิชญา นิลรุ่งรัตน (2556 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาและพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชันแบบ อินเตอร์แอคทีฟสำหรับไอแพดเพื่อเป็นกรณีศึกษาสื่อแนะนำการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ โดยได้ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวที่ให้การบูรณาการสิ่งที่คุณต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวด้วยตัวเองด้วยข้อมูลที่นำเสนอขึ้นนั้นเกิดจากการเขียนเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวผู้ใช้แอปพลิเคชันในทุกคนโดยที่นักท่องเที่ยวผู้ใช้งานแอปพลิเคชันนี้สามารถเป็นนักเขียนบทความท่องเที่ยวแนะนำและเสนอแนะข้อคิดเห็นและเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ให้กับผู้ร่วมใช้แอปพลิเคชันคนอื่นๆเป็นรูปแบบของสื่อแนะนำการท่องเที่ยวที่มีการสร้างข้อมูลที่เป็นปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา มีความมุ่งหมายของการวิจัยได้แก่ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างและออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพด(2) เพื่อพัฒนาและออกแบบ application บน ไอแพดที่สามารถใช้เป็นคู่มือสำหรับการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ได้ โดยตัวโครงสร้างของ application นี้สามารถนำไปใช้กับการท่องเที่ยวในจังหวัดอื่นๆได้อีกและผลการวิจัยทั้งหมดยังเป็นหลักการที่นำไปใช้กับการออกแบบแอปพลิเคชันประเภทอื่นๆได้อีกหลากหลายประเภทโดยเฉพาะขั้นตอนวิธีการสร้างแอปพลิเคชันและเชื่อมต่อกับงานในแต่ละส่วนของการสร้างสรรค์ application ทั้งในส่วนของแอปพลิเคชันบน ไอแพดเองและ tablet ประเภทอื่นๆด้วย (พิชญา นิลรุ่งรัตน. 2556)

กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงเป็นมาและพัฒนาการในตลาดเก่าและตลาดน้ำ เพื่อการท่องเที่ยว และวิเคราะห์ถึงศักยภาพและปัจจัยสำคัญในการจัดการตลาดเก่าและตลาดน้ำ ผ่านมุมมองในกระบวนการทำงานเชิงเครือข่ายที่มีนั้น ผลจากการศึกษาพบว่าตลาดเก่าและตลาดน้ำในแต่ละแห่งมีปัจจัยและศักยภาพที่แตกต่างกันออกไป ส่งผลให้มีกระบวนการและขั้นตอนในการดำเนินงานที่ แตกต่างกันไป แต่เมื่อวิเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินการเหล่านั้นแล้ว จะเห็นรูปแบบการทำงานที่ สะท้อนกระบวนการเชิงเครือข่าย และปัจจัยของกระบวนการเชิงเครือข่ายที่คล้ายคลึงกัน (กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล. 2557)

ดร. ฉวีวรรณ เเด่นไพบูลย์ และ พงษ์พิศิษฐ์ หุยากรณ์ (2554 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงส่งผลกระทบต่อมรดกทางวัฒนธรรมมากเช่นกัน โดยเฉพาะตัวอาคาร ฐานราก ซากปรักหักพังบนดินและใต้ดิน เนื่องจากสภาพแวดล้อม และอุณหภูมิที่เปลี่ยนไป ก่อให้เกิดความเสี่ยงด้านอุทกศาสตร์ กระบวนการทางเคมีและชีวภาพของดิน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อความมั่นคงแข็งแรงของโครงสร้างและวัตถุในโบราณสถาน และอีกส่วนหนึ่งมาจากปัญหา สภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์เริ่มปรากฏให้เห็นมากขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาอุทกภัย สึนามิ คลื่น ความร้อน ซึ่งปัจจุบันประชาชนยังไม่มีความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักที่เพียงพอจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนา เครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้กับประชาชน การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ คือ (1) วิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ รูปแบบการจัดการป้องกันและ บรรเทาผลกระทบทางวัฒนธรรมสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลง (2) ศึกษาเกมสวมบทบาทที่เหมาะสมและการเตรียมข้อมูล เงื่อนไข บทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและองค์ประกอบของการสวมบทบาทการจัดการป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางวัฒนธรรมสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลง และ (3) พัฒนาเกมสวมบทบาทการจัดการป้องกันและบรรเทาผลกระทบทาง วัฒนธรรมสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลง เพื่อนำไปถ่ายทอดให้เกิดองค์ความรู้แก่ประชาชน และเสนอแนะแนวทางการ จัดการป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางวัฒนธรรมสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลง โดยศึกษารูปแบบของเกมการสวมบทบาท ที่เหมาะสม ปัญหาสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงต่อมรดกทางวัฒนธรรม และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากการสำรวจพื้นที่ การสัมภาษณ์การใช้แบบสอบถามกับกลุ่มที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับพื้นที่ที่มีการนำผลการวิเคราะห์มาสร้าง เกมการสวมบทบาทและนำไปทดสอบกับนักศึกษามหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาเกมการสวมบทบาทให้สามารถสร้างองค์ ความรู้ความเข้าใจและความตระหนักต่อประชาชนได้ ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาเกมสวมบทบาทจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในพื้นที่ศึกษาจะช่วยทำให้ทราบถึงสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบต่อมรดกทางวัฒนธรรม ที่เกิดจากสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงตลอดจนสามารถพัฒนาเกมเป็นเครื่องมือที่จะกระตุ้นให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการจัดการกับสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงและการวางผังเมืองเพื่อป้องกันและ บรรเทาสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงที่เกิดต่อมรดกทางวัฒนธรรม รวมไปถึงความร่วมมือและการปฏิสัมพันธ์จากทุก ฝ่ายทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน โดยผ่านทาง ทฤษฎีเกมการสวมบทบาทเพื่อก่อให้เกิดการมีส่วนร่วม ความร่วมมือและเกิดกระบวนการการเรียนรู้

ภิญญาพัชญ์ ทาสาธน์ตย์ตระกูล, พินทุสร ปัสนะจะโน และอภิชาติ โชคเหรียญสุขชัย (2559 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการวางแผนท่องเที่ยวตามฤดูกาล เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองไทย โดยแบ่งการท่องเที่ยว ตามฤดูกาล ได้แก่ ฤดูร้อน ฤดูฝน และฤดูหนาว โดยใช้วิธีการ Cluster เพื่อที่จะจัดกลุ่ม สถานที่ท่องเที่ยวให้ตรงกับ ฤดูกาล ซึ่งแอปพลิเคชันนี้จะมีข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเบื้องต้นตามฤดูกาล โรงแรมที่พักต่างๆ อาหารที่ขึ้นชื่อ และ แอปพลิเคชันนี้ยังสามารถที่จะบันทึกค่าใช้จ่ายในการเดินทางเก็บเป็นข้อมูล ให้ผู้ใช้บันทึกทำให้ทราบค่าใช้จ่ายในการ เดินทาง โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบการ ประเมินความพึงพอใจจำนวน 30 คน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างสุ่ม แบบง่ายเพื่อทดสอบการใช้งานของ แอปพลิเคชัน โดยวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่นำเสนอ การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวตามฤดูกาล และสามารถบันทึก ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวได้ โดยใช้วิธีการ Cluster ใน การจัดกลุ่มข้อมูล สำหรับการท่องเที่ยว สถานที่พัก หรือโรงแรม และร้านอาหารที่ ใกล้เคียง โดยใช้ กลุ่มตัวอย่างสุ่มแบบง่ายจำนวน 30 คน ใช้สำหรับประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนา แอปพลิเคชันได้ผลการ ประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชันมีค่าเฉลี่ยโดยรวม (Mean) เท่ากับ 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.48 อยู่ในระดับดี ในส่วนของการพัฒนาแอปพลิเคชัน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แต่จากการสอบถามข้อมูล ผู้ใช้งาน พบว่า ควรเป็นแอปพลิเคชัน แต่ละจังหวัด การบันทึกค่าใช้จ่าย ควรแยกเป็นอีกหนึ่งแอปพลิเคชัน (ภิญญาพัชญ์ ทาสาธน์ตย์ ตระกูล;พินทุสร ปัสนะจะโน; และอภิชาติ โชคเหรียญสุขชัย. 2559)

ดร.นงลักษณ์ จันทาภากุล และผศ.ดร.นรินทร์ สังข์รักษา (2556 : บทคัดย่อ) ได้ ทำการศึกษาศักยภาพในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหัวเขาจีนจังหวัดราชบุรี โดย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1 ศักยภาพด้านการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านหัว เขาจีน 2 ศึกษาแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านหัวเขาจีนและ 3 ศึกษาปัญหา/ อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหัวเขาจีน การวิจัยครั้งนี้ใช้ ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพประกอบด้วย 2 ขั้นตอนคือขั้นตอนที่ 1 วิธีการวิจัยเชิงปริมาณประชากรที่ใช้ในการ วิจัยครั้งนี้เป็นบุคคลในครอบครัวของชุมชนบ้านหัวเขาจีนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 152 คน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 113 คนวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือ ที่ใช้เป็นแบบสอบถาม มีค่าเชื่อมั่น (r) = .9008 ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการ สัมภาษณ์ระดับลึกจำนวน 14 คนและสนทนากลุ่มจำนวน 12 คนใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) รวบรวมข้อมูลที่ได้และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรม

คอมพิวเตอร์สำเร็จรูปและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหัวเขาจีนโดยรวมทั้ง 4 ด้านคือด้านพื้นที่ด้านการจัดการด้านกิจกรรมและด้านองค์กรอยู่ในระดับมาก 2) แนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญได้แก่ (1) การสนับสนุนงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง (2) การให้ความรู้การจัดอบรมในการจัดการการท่องเที่ยวให้ประสบความสำเร็จ (3) การศึกษาดูงานและการศึกษาการพัฒนาที่ดีในการท่องเที่ยวที่ประสบความสำเร็จ และ (4) การประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์การประชาสัมพันธ์ผ่านหน่วยงานต่างๆในระดับจังหวัดและสื่อต่างๆรวมถึงการส่งเสริมการตลาดเชิงรุกของชุมชนอย่างต่อเนื่องและการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวต่างๆ 3) ปัญหาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหัวเขาจีนโดยรวมอยู่ในระดับมากปัญหาด้านองค์กรมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นปัญหาด้านกิจกรรมและด้านที่ต่ำที่สุดคือด้านพื้นที่ ส่วนแนวทางแก้ปัญหาด้านกิจกรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นแนวทางแก้ปัญหาด้านองค์กรและด้านที่ต่ำที่สุดคือแนวทางแก้ปัญหาด้านพื้นที่ (นงลักษณ์ จันทาภากุล; และนรินทร์ สังข์รักษา. 2556)

ศศิพิมพ์ ปนประยูร, ศศิมาพร ภูนิลามัย, กาญจนา ผาพรม และสุชสันต์ พรหมบุญเรือง (2558 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดกาฬสินธุ์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดกาฬสินธุ์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อให้ นักท่องเที่ยวที่สนใจเข้ามาท่องเที่ยวจังหวัดกาฬสินธุ์ ได้สำรวจ เส้นทางและศึกษาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวก่อนออกเดินทาง โดยใช้ หลักการวงจรพัฒนาระบบ SDLC สำหรับวิธีการดำเนินการวิจัย เครื่องมือที่ใช้พัฒนาระบบคือโปรแกรม Appserv สำหรับจำลอง เครื่องแม่ข่าย ใช้ภาษาจาวาในการพัฒนาแอปพลิเคชันรวมกับ ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL ใช้แบบประเมินความพึงพอใจหลังการอบรมใช้งานแอปพลิเคชัน สำหรับแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น แบ่งเป็น 3 ส่วน (1) ส่วนของผู้ดูแลระบบ (2) ส่วนของผู้ใช้งาน (3) ส่วนของแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว โดยผลการ ประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งาน 30 คน มีระดับความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์มาก สามารถนำไปประกอบการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวจังหวัดกาฬสินธุ์ได้และเป็นการเพิ่มการประชาสัมพันธ์ ผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (ศศิพิมพ์ ปนประยูร; และคนอื่น ๆ. 2558)

ชุมพล รอดแจ่ม (2555 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยวศึกษาค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวระยะเวลาที่ใช้ในการท่องเที่ยวเฉลี่ยต่อคน

และเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม งานวิจัยดังกล่าวเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ในลักษณะการสำรวจและสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยว 7 สถานที่ๆ ละ 5 คนรวม 35 คนได้แก่ 1) วัดเพลง 2) วัดโพธิ์บางโอ 3) วัดชลอ 4) วัดบางขุน 5) วัดบางไกรใน 6) วัดบางอ้อยช้างและ 7) ถนนสายไม้ดอกไม้ประดับบางกรวย(ถนนบางกรวย-จตุรนต์) โดยผลการวิจัยทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยวได้แก่ค่าบอกลำ การแสวงหาสถานที่ ทำบุญ การมาไหว้พระ การชมโบราณสถาน และศึกษาศิลปวัฒนธรรม มีคนรู้จักชักชวน มาให้อาหารปลา ทราบจากสื่อออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต เห็นป้ายประชาสัมพันธ์ตามไหล่ทาง มาซื้อสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น หนังสือแนะนำการท่องเที่ยว เป็นเส้นทางผ่าน การแนะนำจากรายการโทรทัศน์ และตั้งใจมาทานอาหาร ส่วนค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวประกอบด้วย ค่าน้ำมันรถยนต์ ค่ารถโดยสารในกรณีที่ไม่ได้ใช้รถยนต์ส่วนตัว เงินทำบุญ ค่าดอกไม้ธูปเทียน ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ชื้อของฝากของที่ระลึก ค่าอาหารปลา ค่าเช่าวัตถุมงคล ค่าต้นไม้ ค่าปุ๋ย ค่าดิน และค่ากระถางต้นไม้ สำหรับระยะเวลาที่ใช้ในการท่องเที่ยวเฉลี่ยทั้ง 7 สถานที่ใช้เวลาทั้งสิ้น 7.40 ชั่วโมง โดยไม่รวมการเดินทางระหว่างสถานที่ จำนวนสมาชิกที่มาท่องเที่ยวโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2 คน จำนวนครั้งที่มาท่องเที่ยวในสถานที่เดิมโดยเฉลี่ยคนละ 2 ครั้งและจากการสอบถามนักท่องเที่ยว 34 คนจาก 35 คนตอบว่าจะกลับมาท่องเที่ยวอีก ส่วนรูปแบบการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวจะได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเดินทางโดยเริ่มต้นที่วัดบางไกรในและสิ้นสุดที่วัดบางขุนโดยมีระยะทางที่ใช้ในการเดินทางทั้ง 7 สถานที่รวมทั้งสิ้น 24 กิโลเมตรต้นทุนค่าน้ำมันประมาณ 96 บาทระยะเวลาที่ใช้เดินทางทั้ง 7 สถานที่คือ 1 ชั่วโมง 14 นาทีและระยะเวลาที่ใช้ท่องเที่ยวในแต่ละสถานที่ใช้ระยะเวลา 7 ชั่วโมง 40 นาทีรวมระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางและท่องเที่ยวทั้ง 7 สถานที่คือ 8 ชั่วโมง 54 นาทีข้อเสนอแนะจากการศึกษาหน่วยงานราชการในระดับท้องถิ่นควรมีการสำรวจความต้องการของชุมชนถึงความพร้อมในการปรับปรุงพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวในระยะยาว เพื่อการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน หน่วยงานราชการระดับท้องถิ่นหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามีการจัดสรรงบประมาณการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวในด้านการพัฒนาทางกายภาพควรมีการปรับปรุงสภาพภูมิทัศน์เส้นทางการเดินทางและสาธารณูปโภคต่างๆในสถานที่ท่องเที่ยวให้พร้อมสำหรับการบริการนักท่องเที่ยว (ชุมพล รอดแจ่ม. 2556)

วงศ์วิรา สุวรรณิน และคณะ (2557 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดในจังหวัดปทุมธานี โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาศักยภาพด้านการท่องเที่ยวของวัดในจังหวัดปทุมธานีที่สามารถพัฒนาให้ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิง

วัฒนธรรม 2. เพื่อจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงระหว่างวัดที่มี ศักยภาพในการพัฒนาให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดปทุมธานี จากข้อมูล พื้นฐานของจังหวัดปทุมธานี และสัมภาษณ์หน่วยงานในจังหวัดปทุมธานีเช่น สำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานท่องเที่ยว จังหวัด สำนักพุทธศาสนาประจำจังหวัด พร้อมทั้ง ออกพื้นที่สำรวจเบื้องต้นทำให้ได้จำนวน 11 วัด ที่มีศักยภาพในการพัฒนาให้เป็นแหล่ง ท่องเที่ยว วิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์เชิงลึก กับท่านเจ้าอาวาส ไวยาวัจกร พระสงฆ์ ผู้นำชุมชน จำนวน 44 คน ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ แจกแบบสอบถามนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในวัด ใช้สูตรคอกแครน ได้ กลุ่มตัวอย่าง 384 คน โดยแจกนักท่องเที่ยววัดละ 45 คน รวมทั้งสิ้น 495 คน การเลือกกลุ่ม ตัวอย่างใช้ วิธีสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ศักยภาพการท่องเที่ยวในด้านโบราณสถานและ โบราณวัตถุมีหลายวัดที่มีพระพุทธรูปเก่าแก่สมัย สุโขทัยและพระนครศรีอยุธยา ส่วนอุโบสถ และเจดีย์มีลักษณะเหมือนเจดีย์ชะเวดากอง โบราณสถานเป็นสถาปัตยกรรมของมอญ ส่วนใหญ่ สิ่งอำนวยความสะดวกด้านสาธารณูปโภค และสาธารณูปการ เช่น ประปา ไฟฟ้า ถนนหนทาง ห้องสุขา และระบบรักษาความปลอดภัยอยู่ใน ระดับปานกลาง เนื่องจากวัดในจังหวัดปทุมธานีมีจำนวนนักท่องเที่ยวน้อยกว่าจังหวัดอื่น ส่วน ร้านค้าขายจะมีอยู่ตามชุมชน รอบๆวัด การวิจัยเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า วัดส่วนใหญ่มีภูมิ ทัศน์ที่สวยงามและมีพื้นที่โล่งกว้าง ส่วนทรัพยากรด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณี พบว่าวัด ส่วนใหญ่มีโบสถ์และพระพุทธรูปที่สำคัญ ชุมชนจะจัดประเพณีร่วมกับวัด เช่น ตักบาตร ทาหนานและเวียนเทียนในวันสำคัญทางศาสนา พร้อมทั้งการรณรงค์ให้ประชาชนรักษาศีล ฟังเทศน์ ฟังธรรมในวันพระและวันสำคัญทางศาสนา สำหรับวัดที่มีนักท่องเที่ยวทางวัดจะ จัดมัคคุเทศก์ หรือบุคลากรพาชมวัด ส่วนที่ต้องปรับปรุง คือ จุดประชาสัมพันธ์ยังมีน้อย ทั้งบริเวณนอกวัดและใน วัดเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการวิเคราะห์สามารถจัดทำเส้นทาง การท่องเที่ยววัด เลือจากวัดที่ใกล้เคียงกันและอยู่บนเส้นทางคมนาคมที่เชื่อมโยงกัน พร้อมทั้งพิจารณาสถานที่ แวะรับประทานอาหารกลางวัน และเดินทางกลับให้เป็นวงจร ทำให้สามารถจัดทำแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวได้สองเส้นทาง เส้นทางแรกมี 6 วัด และ เส้นทางที่สองมี 5 วัด (วงศิธร สุวรรณนิ และคณะ. 2557)

อันธิชา วิรมย์รัตน์ (2557 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบและพัฒนา หนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กช่วงอายุ 4 - 5 ปี โดยการศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น (Toy and Movable Books) เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กช่วงอายุ 4-

5 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือแบบร่างเสมือนจริงของหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กช่วงอายุ 4- 5 ปี โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อหารูปแบบนำไปผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบและนำไปทำการทดลองกับเด็กช่วงอายุ 4- 5 ปี จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วยหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กช่วงอายุ 4- 5 ปี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เยลเลนและเออร์ บัน(Jellen and Urban) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ . 98 แบบแผนการวิจัยคือการสอบก่อนและหลังกลุ่มเดียว (The one Group Pretest–Posttest Design) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความแตกต่างด้วย t-test แบบ Dependent Sample ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเด็กช่วงอายุ 4- 5 ปี จำนวน 10 คนที่ได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หนังสือกิ่งของเล่นมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หนังสือกิ่งของเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ (อันธิชา วิรมย์รัตน์. 2557)

สุพัตรา กำลังมาก (2555 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเรือท่องเที่ยวเจ้าพระยา บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีวัตถุประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวก และช่วยเหลือนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเรือท่องเที่ยวเจ้าพระยา บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งให้ ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวตามท่าเรือในเส้นทางเดินเรือของเรือท่องเที่ยวเจ้าพระยา อีกทั้งยังมีฟังก์ชัน Nearby ที่สามารถบอกท่าเรือใกล้เคียงจากตำแหน่งปัจจุบันของนักท่องเที่ยวพร้อมทั้งบอกวิธีการ เดินทางไปยังท่าเรือได้ ซึ่งสามารถช่วยเหลือนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี และยังมีฟังก์ชัน MyTrips ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถสร้างกำหนดการการท่องเที่ยวของตนเองได้ เพื่อสะดวกในการเดินทางท่องเที่ยว ในแต่ละครั้ง ในกรณีที่มิเหตุฉุกเฉินนักท่องเที่ยวสามารถโทรออกไปยังโปโทรฉุกเฉินได้ทันทีผ่านทาง แอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันนี้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวโดยตรง เพื่อให้ นักท่องเที่ยวเที่ยวในกรุงรัตนโกสินทร์อย่างมีความสุขที่สุด (สุพัตรา กำลังมาก. 2555)

วงศ์กร อุดมกิจชัย,จุฑาวุฒิ จันทรมาลี และนิพัฒน์ มานะกิจภิญโญ (2559 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องโมบายแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เชิงอาหาร กรณีศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ซึ่งประกอบไปด้วยจังหวัดยโสธรศรีสะเกษ อำนาจเจริญและอุบลราชธานี โดยในปัจจุบันมีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเป็นจำนวนมาก

ดังนั้นเพื่อเป็นการช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญหรือสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและอาหารประจำท้องถิ่นของกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 และช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถสืบค้นหาข้อมูลได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ (1) เพื่อนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญและอาหารประจำท้องถิ่นในจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 (2) เพื่อให้คนไทยหรือชาวต่างชาติได้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญและอาหารประจำจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 (3) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันเพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยนำเสนอผ่านโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า โมบายแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เชิงอาหารกรณีศึกษาของกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 สามารถสืบค้นและแสดงข้อมูลสถานที่สำคัญร้านอาหารเส้นทางแผนที่นำทางในแต่ละจังหวัดได้ครบถ้วนทั้ง 4 จังหวัด (วงศกร อุดมกิจชัย; จุฑาวุฒิ จันทรมาลี; และนิพนธ์ มานะกิจปัญญา. 559)

พรทิพย์ กิจเจริญไพศาล (2553 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาทรัพยากรท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศใน จังหวัดปทุมธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทรัพยากรเชิงวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญในจังหวัดปทุมธานีและเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานีในด้านทิศทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมอญความคิดเห็นของภาคเอกชน ภาคประชาชนและนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานีตลอดจนพฤติกรรมและทัศนคติของนักท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งสิ้น 418 คนประกอบด้วยเจ้าหน้าที่ภาครัฐในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนยุทธศาสตร์จังหวัด แผนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศจำนวน 10 คน, ประชาชนในอำเภอเมืองและอำเภอสамโคกจังหวัดปทุมธานีจำนวน 75 คน และนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในอำเภอเมืองและอำเภอสамโคกจังหวัดปทุมธานีจำนวน 321 คนโดยมีรายการตรวจสอบทรัพยากร คนโดยมีรายการตรวจสอบทรัพยากรแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้สถิติบรรยายได้แก่ค่าร้อยละค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผลการวิจัยสรุปได้ว่า จังหวัดปทุมธานีมีทรัพยากรท่องเที่ยวที่มีศักยภาพสูงโดดเด่นด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวมอญ ด้านประวัติศาสตร์ ด้านโบราณสถานและโบราณวัตถุ ได้แก่ วัดมอญ เตาโอ่งอ่าง เครื่องปั้นดินเผา ตุ่มสามโคก ตลอดจนด้านประเพณี เทศกาล ได้แก่ งานสงกรานต์งานแห่เสาหงส์ ธงตะขาบและวิถีชีวิตของชุมชนชาวมอญได้แก่อาหารการกินการแต่งกาย และแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานีควรเน้นการพัฒนาคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

ของชุมชนชาวมอญอนุรักษ์และถ่ายทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้ให้คงอยู่อย่างต่อเนื่อง ส่วนแนวทางการพัฒนาด้านกิจกรรมท่องเที่ยวของชุมชนชาวมอญควรพัฒนาด้านการคมนาคมโดยการปรับปรุงถนนและพัฒนาเส้นทางการเดินทางไปสู่สถานที่ท่องเที่ยวให้เชื่อมโยงถึงกันตลอดจนพัฒนาด้านบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกโดยการให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวควบคู่กับการให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ(พรทิพย์ กิจเจริญไพศาล. 2553)

สุนาถ สร้อยจุ (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการออกแบบและพัฒนาของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง สำหรับเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 3-5 ปี มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์พัฒนาผลิตภัณฑ์ของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ศิลปะ ด้านทัศนธาตุ ในเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง สำหรับเด็กออทิสติก โดยใช้หลักการและทฤษฎีการเล่นในประเด็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ เทคนิคและวัสดุที่ใช้ในการผลิต มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบร่างเสมือนจริงของของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะในเรื่อง เส้น สี รูปร่างรูปทรง สำหรับเด็กออทิสติกช่วงอายุ 3-5 ปี มุ่งทำการศึกษาในด้านคุณสมบัติของของเล่น ด้านความเหมาะสมของวัสดุและด้านความปลอดภัยของของเล่นส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบไปด้วยแบบสัมภาษณ์แบบประเมินของเล่นตามลำดับขั้นตอนจากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลด้านคุณสมบัติของเล่นที่มีในปัจจุบัน ทบทวนเอกสารการวิจัย ทบทวนวรรณกรรมและนำมาสู่กระบวนการสังเคราะห์และทำการออกแบบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อที่จะหารูปแบบนำไปผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบของเล่นและนำไปทำการทดลองกับกลุ่มเด็กออทิสติกทั้งชายและหญิงที่มีช่วงอายุ 3-5 ปีจำนวน 10 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กออทิสติกช่วงอายุ 3-5 ปี จำนวน 10 คนมีการตอบสนองต่อของเล่นเด็กมีการสัมผัสและประสานการเคลื่อนไหวมือกับการมองเห็น มีการเรียนรู้ในเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง จากการสัมผัสรูปร่าง รูปทรงของของเล่น ทำให้เด็กออทิสติกเกิดความสนใจและมีสมาธิในการเล่นของเล่นได้นานขึ้นมีความเข้าใจสูงกว่าก่อนได้รับการเสริมสร้างและการเรียนรู้จากการเล่นของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะในเรื่องเส้นสีรูปร่างรูปทรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .05$ (สุนาถ สร้อยจุ. 2557)

ชฎานิศ ชิงช่วง (2555 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ มีวัตถุประสงค์คือศึกษารูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นเกมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม โดยทำการศึกษาวิจัยเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์เป็นโครงสร้างและ

องค์ประกอบของเกมจำลองสถานการณ์ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ และนักท่องเที่ยวชาวไทยรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวให้ความสนใจและนิยมมาไหว้พระเพื่อความสิริมงคล เป็นอันดับสูงสุด และมีความสนใจกิจกรรมการปั่นจักรยานเพื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เป็นอันดับสูงสุด รวมทั้งยังชื่นชอบการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์โดดเด่น มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจและชื่นชอบเกมที่มีสีสันสดใสเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และสนุกสนาน ผู้วิจัยจึงได้นำผลจากการวิจัยมาพัฒนาเป็นแบบร่างเกม จำนวน 3 แบบร่าง จากนั้นทำการคัดเลือกแบบเพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง โดยการสร้างแบบประเมินความพอใจจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มนักท่องเที่ยว นำข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์มาสรุปผลเพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบจริง จากนั้นจึงทำการสร้างแบบประเมินครั้งสุดท้ายโดยผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อให้ต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์นี้ สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถเป็นแนวทางการศึกษาค้นคว้าและยังเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่างๆที่ได้กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Attraction) หมายถึง การท่องเที่ยวและศึกษาหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่แสดงวัฒนธรรมและมีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมีการบอกเล่าเรื่องราวในการพัฒนาทางสังคมและมนุษย์ผ่านทางประวัติศาสตร์ อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรมองค์ความรู้และการให้คุณค่าของสังคมโดยสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าหรือสภาพแวดล้อมอย่างธรรมชาติที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับจากธรรมชาติสามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี เช่น ปราสาทพระพรหม วัด โบราณสถาน โบราณวัตถุ ประเพณี วิธีการดำเนินชีวิต ศิลปะทุกแขนง เป็นต้น และในจังหวัดนครราชสีมา มีสถานที่ท่องเที่ยวที่มีประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต อันโดดเด่นและน่าสนใจ ที่สำคัญและมีชื่อเสียงมากมายและหลากหลายรูปแบบ เช่น อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ปราสาทหินพนมวัน ประชุมพล อนุสรณ์สถานนางสาวบุญเหลือ อนุสรณ์สถานวีรกรรมทุ่งสัมฤทธิ์ แหล่งโบราณคดี บ้านปราสาท ศาลหลักเมือง วัดศาลาลอย หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน หมู่บ้านจะโปะ ตลาดบ้านยวนนครจำนงค์ และพิพิธภัณฑ์ไม้กลายเป็นหิน เป็นต้น

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีความสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะติดต่อสื่อสารและสืบค้นข้อมูลต่างๆจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ง่ายต่อการใช้งาน และเป็นอุปกรณ์ที่มีประโยชน์หลากหลาย โดยสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตนั้นจะมีโปรแกรมเป็นซอฟต์แวร์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า แอปพลิเคชัน สำหรับไว้ใช้งานด้านต่างๆ โดยแอปพลิเคชันที่ทำงานบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันระบบ เป็นซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆได้ หรือเรียกว่า ระบบปฏิบัติการ ปัจจุบันมีหลายระบบด้วยกัน เช่น ไอโอเอส (iOS) พัฒนาโดยบริษัท Apple และแอนดรอย (Android) พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น 2) แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้มีความต้องการแอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาใหม่ๆขึ้นเป็นจำนวนมาก ได้แก่ แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย และแอปพลิเคชันในกลุ่มเกม โดยวิธีการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตนั้น จะต้องใช้โค้ดในการเขียนขึ้นมาเป็นภาษาทางคอมพิวเตอร์ทางระบบปฏิบัติการ iOS จะเรียกว่า Objective-C พัฒนาผ่านเครื่องมือ X Code และทางระบบปฏิบัติการ Android จะเรียกว่า JAVA พัฒนาผ่านเครื่องมือ Java IDE Eclipse นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการเขียนอีกแบบหนึ่ง เรียกว่า ข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform) เป็นเทคนิคที่เขียนโค้ด เพียงแค่ชุดเดียว ก็สามารถแปลงไปลงระบบปฏิบัติการทั้ง iOS และ Android ทำให้ทำงานบนระบบปฏิบัติการได้หลายๆตัว โดยชุดเครื่องมือที่ใช้สำหรับพัฒนาเกม หรือโปรแกรมสร้างเกมส์ ในที่นี้ จะใช้โปรแกรม Unreal Engine, Unity3d และ MonoDevelop มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมครั้งนี้ ได้แก่ ทฤษฎีนิยามการเลียนแบบ ทฤษฎีนิยามจินตนาการ ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีนิยามรูปทรง ทฤษฎีสี ทฤษฎีเกม และทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

นอกจากนี้ยังได้ทำการศึกษางานวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง และศึกษาผลงานแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัยของต่างประเทศเพิ่มเติม เพื่อนำมาวิเคราะห์และเป็นกรณีศึกษา มีแอปพลิเคชันเกม ดังต่อไปนี้ 1.แอปพลิเคชันเกม Pokémon Go!! 2.แอปพลิเคชันเกม Minecraft 3.แอปพลิเคชันเกม Township และ 4.แอปพลิเคชันเกมเลี้ยงกบ Tabi-Kaeru

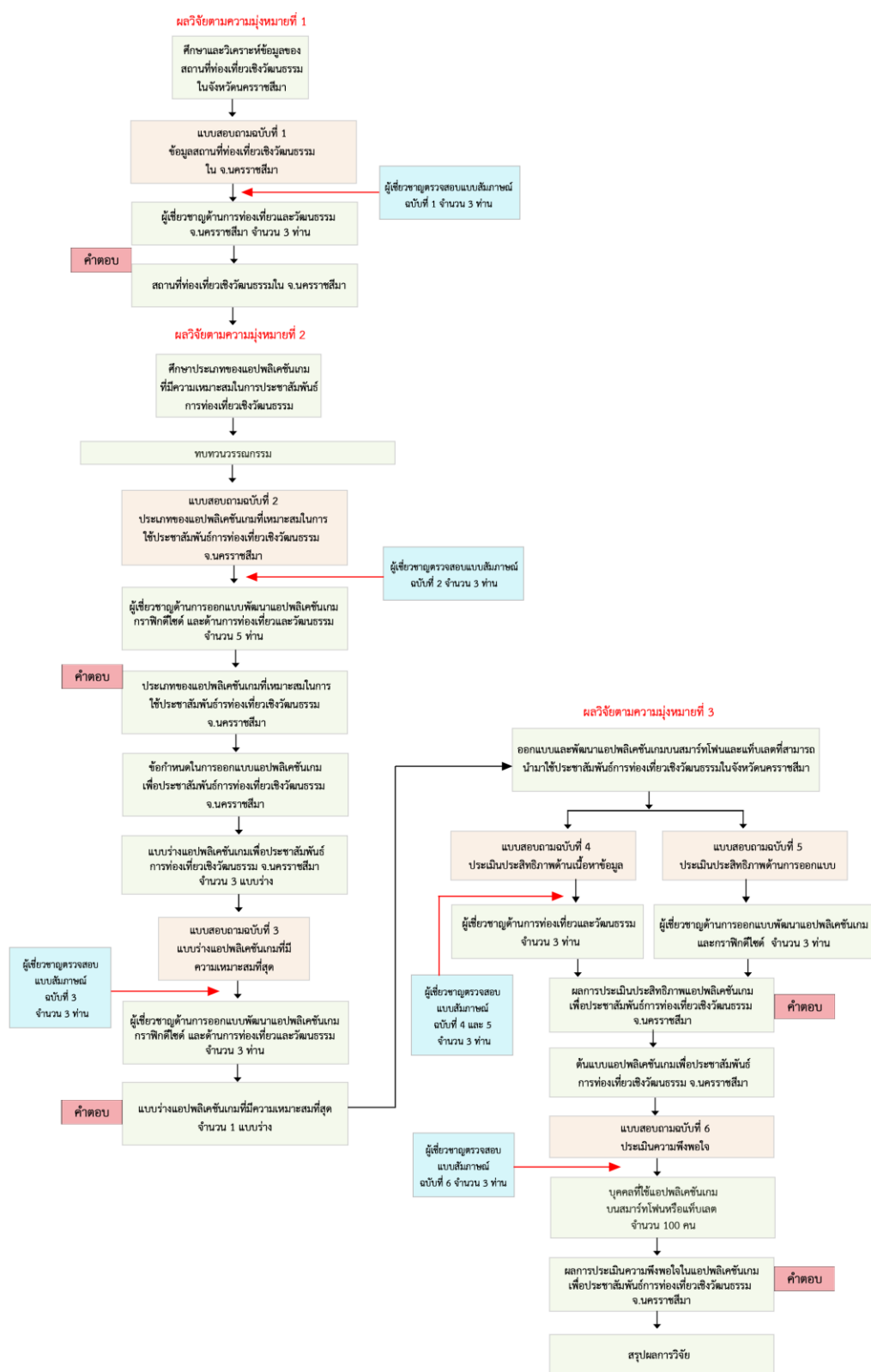
บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล แนวคิดที่ใช้ในการศึกษา
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. การดำเนินการออกแบบจากผลการวิจัย
7. การประเมินความพึงพอใจของการออกแบบ
8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

วิธีดำเนินการวิจัย



แผนภูมิ 3 วิธีดำเนินการวิจัยตามความมุ่งหมายทั้ง 3 ข้อ

1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยครั้งนี้ มาจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และสืบค้นเอกสาร ตำรา หนังสือ เอกสารวิชาการ บทความ วารสาร และสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ไว้ โดยได้นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงนำไปสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเพื่องานวิจัย โดยผลของการเก็บรวบรวมแนวคิดและข้อมูลต่างๆ มีดังนี้

- 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดนครราชสีมา
- 1.3 องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต
- 1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอสและแอนดรอยด์
- 1.5 องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
- 1.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและสื่อประชาสัมพันธ์
- 1.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม แรงจูงใจ ความพึงพอใจ
- 1.8 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
- 1.9 กรณีศึกษาผลงานแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัยของต่างประเทศเพิ่มเติม และเอกสารงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง

2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

ในการจัดทำแบบสอบถามการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญในการทำวิจัยตรวจสอบคุณภาพ เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยการหาดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (IOC) โดยที่แบบสอบถามแต่ละฉบับ จะต้องได้ผลของค่า IOC อยู่ในระดับที่เหมาะสม คือ ≥ 0.5 จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขจนได้รับการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญว่าแบบสอบถามนี้มีความ

เหมาะสมในการใช้เก็บข้อมูลเพื่อหาคำตอบผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของการศึกษาวิจัยที่กำหนดไว้

โดยผู้เชี่ยวชาญสำหรับตรวจแบบสอบถามในครั้งนี้ มีจำนวนทั้งหมด 3 ท่าน

(1) ดร.อดุลย์รัตน์ เกตุเวชสุริยา

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : นักวิเคราะห์นโยบายและแผน สำนักงานศึกษาธิการ

จังหวัดนครราชสีมาชำนาญการ

ประสบการณ์ทำงาน : 12 ปี

(2) ดร. กิ่งดาว หวังร่วมกลาง

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองยารักษ์-ลำไย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 1

ประสบการณ์ทำงาน : 28 ปี

(3) ดร. กัลยา คัดก่อนทำ

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : ข้าราชการบำนาญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 1

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

โดยได้ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยการหาดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (IOC) ดังต่อไปนี้

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว และวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.78

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกมและนักออกแบบกราฟิก ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.91

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกมและนักออกแบบกราฟิก ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.78

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.78

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกมและนักออกแบบกราฟิก ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.89

แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ฉบับที่ 6 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.78

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าผลของค่า IOC ของแบบสอบถามแต่ละฉบับนั้น อยู่ในระดับที่เหมาะสม คือ ≥ 0.5 สามารถสรุปได้ว่า แบบสอบถามทั้ง 6 ฉบับนี้ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการศึกษาวิจัยจากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านทำการประเมินต่อไป

2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อเพื่อใช้ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความชำนาญทั้งทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาโดยการตอบแบบสัมภาษณ์ในลักษณะของการใช้ผู้เชี่ยวชาญเป็นการสัมภาษณ์แบบเปิดให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.2.1 ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ จำแนกผู้เชี่ยวชาญออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

2.2.1.1 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 เพื่อศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลและเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและมีประสบการณ์การทำงานในด้านนี้ไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 3 ท่าน

(1) ดร. ธรรมกรเจริญ กองโตกลาง

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ศิษยานุศิษย์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานศึกษาธิการ

จังหวัดนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(2) นายคุณวัชร ตรีรักษา

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานรัฐวิสาหกิจ

ตำแหน่ง : พนักงานการตลาด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

(ททท.) สำนักงานนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 4.5 ปี

(3) นายมนตรี ปิยากุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา

จังหวัดนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

2.2.1.2 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการที่จะใช้เพื่อนำเสนอการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญใน 2 ส่วน ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก ที่มีความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการงานหรือการสอนก็ตาม เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 3 ท่าน (2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และมีประสบการณ์การทำงานในด้านนี้ไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 2 ท่าน

(1) ดร. โสภณ ผลประพฤติ

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(2) ผศ. สุเมธ อังคะศิริกุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานในมหาวิทยาลัยของรัฐ

ตำแหน่ง : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(3) นายจักร์ ปลั่งกมล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานบริษัทเอกชน

ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่กราฟิก ฝ่ายข่าว กราฟิกดีไซน์

บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) ไทย

ทีวีช่อง 3

ประสบการณ์ทำงาน : 18 ปี

(4) นายธนุวัชร ศิริรักษา

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานรัฐวิสาหกิจ

ตำแหน่ง : พนักงานการตลาด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

(ททท.) สำนักงานนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 4.5 ปี

(5) นายมนตรี ปิยากุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด

นครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

2.2.1.3 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 3 เพื่อวิเคราะห์และเลือกแบบร่างที่เหมาะสม

ก่อนนำมาออกแบบสร้างเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญใน 2 ส่วน ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก ที่มีความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการงานหรือการสอนก็ตาม เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 2 ท่าน (2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านท่องเที่ยว

และวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และมีประสบการณ์การทำงานในด้านนี้
ไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 1 ท่าน

(1) ดร. โสภณ ผลประพฤติ

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(2) นายจักร์ ปลั่งกมล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานบริษัทเอกชน

ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่กราฟิก ฝ่ายข่าว กราฟิคดีไซน์ด์

บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ไทยทีวีสีช่อง 3

ประสบการณ์ทำงาน : 18 ปี

(3) นายมนตรี ปิยากุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา

จังหวัดนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

2.2.2 ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเกมเพื่อ
ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม
ดังนี้

2.2.2.1 กลุ่มเพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูล โดยการคัดเลือก
ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือก
ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของ
จังหวัดนครราชสีมาและมีประสบการณ์การทำงานในด้านนี้ไม่ต่ำกว่า 3 ปี
จำนวน 3 ท่าน

(1) ดร. ธรรมกรเจริญ กองโตกลาง

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ศิษยานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานศึกษาธิการ
จังหวัดนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(2) นายธนวัชร ศรีรักษา

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานรัฐวิสาหกิจ

ตำแหน่ง : พนักงานการตลาด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
(ททท.) สำนักงานนครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 4.5 ปี

(3) นายมนตรี ปิยากุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด
นครราชสีมา

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

2.2.2.2 กลุ่มเพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านการออกแบบโดยการคัดเลือก
ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือก
ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอป
พลิเคชัน เกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตและนักกราฟิก ที่มีความเชี่ยวชาญหรือ
ประสบการณ์ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการงานหรือการสอนก็ตาม เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า
3 ปี จำนวน 3 ท่าน

(1) ดร. โสภณ ผลประพฤติ

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : รับราชการ

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

(2) นายจักร์ ปลั่งกมล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานบริษัทเอกชน

ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่กราฟิก ฝ่ายข่าว กราฟิกดีไซน์ต์

บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
ไทยทีวีสีช่อง 3

ประสบการณ์ทำงาน : 18 ปี

(3) ผศ. สุเมธ อังคะศิริกุล

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : พนักงานในมหาวิทยาลัยของรัฐ

ตำแหน่ง : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี

2.3 กลุ่มเป้าหมายในการตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อเพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดนครราชสีมา โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต จำนวน 100 คน

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการศึกษาวิจัย จำนวน 6 ชุด โดยทำการเก็บและรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ชุด และจากกลุ่มเป้าหมายอีก 1 ชุด โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 ถึงแบบสอบถามชุดที่ 3 จะเป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับการเก็บและรวบรวมข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ และแบบสอบถามชุดที่ 4 ถึงแบบสอบถามชุดที่ 6 จะเป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับการประเมินประสิทธิภาพและประเมินความพึงพอใจในรูปแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยมีรายละเอียดของแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบของแบบสอบถามทั้ง 2 ชุดนี้ มีรูปแบบเป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) โดยที่ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างและคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้าก่อนการไปเก็บข้อมูลและไปสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญตามโครงสร้างคำถามที่ได้กำหนดไว้ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) และยังมีคำถามที่เป็นแบบสอบถามปลายเปิด (Open

Questionnaire) เพื่อให้ให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตอบแบบสอบถามอย่างอิสระ ได้แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยมีรายละเอียดของแบบสอบถามในแต่ละชุด ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 1) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และข้อมูลในหลายๆด้านของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา และให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมในการที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและหาข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดที่ 2) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก แบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลประเภทของแอปพลิเคชันเกมและให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่เหมาะสมในการนำไปออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตเพื่อนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามชุดนี้ เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาที่มีความเหมาะสมและพึงพอใจที่สุด มา 1 แบบร่าง จาก 3 แบบร่างมีรูปแบบโดยให้

ผู้ตอบแบบสอบถามทำการประเมินทีละแบบร่าง โดยให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงก์สเกล (Linkert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดที่สุด ไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด เป็นการให้คะแนนที่ได้รับความนิยมน้อย เพราะสะดวก สร้างง่าย รวดเร็ว การตรวจให้คะแนนไม่ยุ่งยาก ยอมให้ผู้ตอบได้พิจารณาระดับความมากน้อยของความรู้สึกของตนเอง และมีความเชื่อมั่นค่อนข้างสูง (ปราณีทองคำ, 2539 : 155) มีรูปแบบดังนี้

5	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดีมาก
4	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดี
3	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับพอใช้
2	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51-5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51-4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51-3.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.51-2.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1.00-1.50	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

นอกจากนี้ยังเป็นแบบสอบถามปลายเปิด (Open Questionnaire) เพื่อที่จะให้ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยมีรายละเอียดของแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 3) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิกแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบร่าง โดยใช้หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบและความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ของแต่ละแบบร่าง เพื่อคัดเลือกแบบ

ร่างที่มีความเหมาะสมและพึงพอใจที่สุด มาจำนวน 1 แบบร่าง จากทั้งหมด 3 แบบร่าง เพื่อที่จะนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบร่างและการออกแบบแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดที่ 4 และแบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามทั้ง 2 ชุดนี้ แบ่งแยกตามส่วนต่างๆ เพื่อที่จะประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 ประเมินด้านเนื้อหาข้อมูล และแบบสอบถามชุดที่ 5 ประเมินด้านการออกแบบ มีรูปแบบโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงก์เรตสเกล (Linkert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ ความพึงพอใจที่มากที่สุดที่สุด ไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด เป็นการให้คะแนนที่ได้รับความนิยมมาก เพราะสะดวก สร้างง่าย รวดเร็ว การตรวจให้คะแนนไม่ยุ่งยาก ยอมให้ผู้ตอบได้พิจารณาระดับ ความมากน้อยของความรู้สึกรู้สึกของตนเอง และมีความเชื่อมั่นค่อนข้างสูง (ปรางค์ ทองคำ, 2539 : 155) มีรูปแบบดังนี้

5	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดีมาก
4	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดี
3	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับพอใช้
2	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51-5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51-4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51-3.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.51-2.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1.00-1.50	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

โดยมีรายละเอียดของแบบสอบถามในแต่ละชุด ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 4) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา
แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบร่าง แอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้หลักเกณฑ์ทางด้าน ความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่นำมาเสนอในแอปพลิเคชันเกม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและหาข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดที่ 5) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและทางด้าน
เกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาโดยใช้หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบเพื่อประเมินผลประสิทธิภาพด้านการออกแบบต่างๆที่นำมาใช้ในแอปพลิเคชันเกม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดที่ 6 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบน สมาร์ท
โฟนและแท็บเล็ต

แบบสอบถามชุดนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้

คะแนนแบบลิงก์สเกล (Linkert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดที่สุด ไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด มีรูปแบบดังนี้

5	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดีมาก
4	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับดี
3	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับพอใช้
2	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1	หมายถึง	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51-5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51-4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51-3.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.51-2.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง
1.00-1.50	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

โดยมีรายละเอียดของแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 6) สำหรับกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตแบ่งเป็น 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายเพื่อประเมินผลประสิทธิภาพความพึงพอใจในต้นแบบแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีสึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีสึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามชุดนี้มีความมุ่งหมายเพื่อวัดผลความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีสึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยคำตอบที่ได้มานั้น จะนำไปสู่ขั้นตอนการสรุปผลการวิจัยในขั้นต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยเก็บข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการวิจัยในครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนาม มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การลงพื้นที่สำรวจ แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การถ่ายภาพนิ่ง และการถ่ายภาพเคลื่อนไหว โดยรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์และเป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสืบค้นเอกสาร ตำรา หนังสือ เอกสารวิชาการ บทความ วารสาร งานวิจัยต่างๆ สื่อออนไลน์ในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการศึกษาจากแอปพลิเคชันในด้านอื่นๆ หรือแอปพลิเคชันประเภทเกมในรูปแบบอื่นๆ ที่ใกล้เคียงและเกี่ยวข้อง โดยได้นำข้อมูลทั้งหมดมารวบรวมไว้ในบทที่ 2 ของงานวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางการสร้างงานวิจัยและเป็นแหล่งอ้างอิงที่สำคัญในงานวิจัยครั้งนี้อีกด้วย

การเก็บรวบรวมข้อมูล จะแบ่งออกเป็น 4 ช่วง มีรายละเอียด ดังนี้

ช่วงที่ 1 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 1 และ 2

โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมเพื่อศึกษาและเก็บข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา ไม่ว่าจะเป็นทางด้านประวัติศาสตร์ ความเป็นมา จุดเด่น ความน่าสนใจ และชื่อเสียง โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว จำนวน 3 ท่าน

โดยแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก เพื่อศึกษาเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการที่จะใช้เพื่อนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว จำนวน 5 ท่าน

ช่วงที่ 2 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 3

โดยแบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกแบบร่างที่เหมาะสมและดีที่สุดในการที่จะนำเสนอข้อมูลและสร้างเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว จำนวน 3 ท่าน

ช่วงที่ 3 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 4 และ 5

โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมเพื่อเก็บข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่นำมาเสนอในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาโดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว จำนวน 3 ท่าน

โดยแบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและทางด้านเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต เพื่อเก็บข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ในด้านต่างๆ โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว จำนวน 3 ท่าน

ช่วงที่ 4 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 6

โดยแบบสอบถามชุดที่ 6 สำหรับบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้ แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต จำนวน 100 คน เพื่อเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดนครราชสีมา

5. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) โดยการนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) และใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการสรุปข้อมูลผ่านค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์จะแยกไปตามประเภท กลุ่มเป้าหมาย และจุดประสงค์ในการเก็บข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

ช่วงที่ 1 แบบสอบถามชุดที่ 1 และ 2

จากแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ของจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งเป็นแบบสอบถามผ่านวิธีการสัมภาษณ์ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) จะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์ โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา ไม่ว่าจะเป็นทางด้านประวัติศาสตร์ ความเป็นมา จุดเด่น ความน่าสนใจ และชื่อเสียง ที่มีความเหมาะสมและน่าสนใจที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

จากแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก ซึ่งเป็นแบบสอบถามผ่านวิธีการสัมภาษณ์ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) จะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์ โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสม ตามวัตถุประสงค์มากที่สุด ในการที่จะนำมาใช้เพื่อนำเสนอประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และนำไปหาข้อกำหนดในออกแบบพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมของงานวิจัยนี้ต่อไป

ช่วงที่ 2 แบบสอบถามชุดที่ 3

จากแบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก เป็นแบบสอบถามมีทั้งส่วนที่แสดงความคิดเห็นด้วยการให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงเกอร์ตสเกล (Linkert Scale) แล้วใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) มีรูปแบบโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำการประเมินทีละแบบว่าจะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปข้อเสนอแนะ มีรูปแบบเป็นผู้ตอบแบบสอบถามทำการประเมินทีละแบบร่าง โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ข้อมูลในการคัดเลือกแบบร่างที่มี ความเหมาะสมและพึงพอใจที่สุดมา 1 แบบร่าง จาก 3 แบบร่าง

ช่วงที่ 3 แบบสอบถามชุดที่ 4 และ 5

จากแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมเป็นแบบสอบถามมีทั้งส่วนที่แสดงความคิดเห็นด้วยการให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงเกอร์ตสเกล (Linkert Scale) แล้วใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) จะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปข้อเสนอแนะ โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ผลการประเมินประสิทธิภาพ ด้านเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่นำมาเสนอใน แอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณียศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

จากแบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและทางด้านเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตและนักออกแบบกราฟิก เป็นแบบสอบถามมีทั้งส่วนที่แสดงความคิดเห็นด้วยการให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงเกอร์ตสเกล (Linkert Scale) แล้วใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) จะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ออกให้เป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปข้อเสนอแนะ โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านการออกแบบในด้านต่างๆ ของแอปพลิเคชันเกม และนำไปพัฒนาสร้างเป็น

ต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

ช่วงที่ 4 แบบสอบถามชุดที่ 6

จากแบบสอบถามชุดที่ 6 สำหรับบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต จำนวน 100 คน เป็นแบบสอบถามมีทั้งส่วนที่แสดงความคิดเห็นด้วยการให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิงก์สเกล (Linkert Scale) แล้วใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) จะนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ออกเป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปข้อเสนอแนะ โดยผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ผลความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษาตามด้านต่างๆ ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันเกม 2) ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกม 3) ด้านการใช้งานแอปพลิเคชันเกม และ 4) ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา

6. การดำเนินการออกแบบจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด จากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย โดยได้นำผลการวิจัยมาสรุปเพื่อทำการออกแบบตามกระบวนการที่ได้ศึกษามา มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำเนื้อหาข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมและทำการศึกษาทั้งหมด จากแบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถามชุดที่ 2 มาวิเคราะห์ให้ได้ข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ขั้นตอนที่ 2 วางแผนโครงร่างของแอปพลิเคชันเกม ทั้งในด้านของลักษณะทางเรขาคณิต การนำเสนอข้อมูล การลำดับข้อมูล รวมไปถึงรูปแบบของแอปพลิเคชันเกม ทั้งหมดนี้จะอยู่ในรูปแบบของแบบร่าง (Sketch Design) จำนวน 3 แบบร่าง โดยใช้ข้อกำหนดในการออกแบบตามที่ได้มาจากขั้นตอนที่ 1 มาใช้เป็นหลักการการออกแบบในส่วนหลักๆ เหมือนกัน มีการดำเนินเรื่องราวเหมือนกัน (Story Board) แต่จะมีส่วนที่แตกต่างกันบ้างในบางด้าน ให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินและคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด จำนวน 1 แบบร่าง ผ่านเครื่องมือแบบสอบถามชุดที่

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อได้แบบร่างที่มีความเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 1 แบบร่าง นำมาปรับปรุงและพัฒนาจนได้แบบร่างที่เหมาะสม โดยวิเคราะห์ข้อสรุปจากการประเมินประสิทธิภาพทั้งด้านเนื้อหาข้อมูลและด้านการออกแบบ จากเครื่องมือแบบสอบถามชุดที่ 4 และแบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อที่จะนำไปสร้างเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 สร้างต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ขั้นตอนที่ 5 นำต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ให้กลุ่มเป้าหมายทำการประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆตามแบบสอบถามชุดที่ 6

ขั้นตอนที่ 6 นำข้อสรุปที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 7 นำแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ที่มีความพร้อมและสมบูรณ์ที่สุด สามารถใช้งานได้จริง ออกมาเผยแพร่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันเกมที่แจกฟรี จากนั้นทำการสรุปผลการวิจัยทั้งหมด เพื่อวิเคราะห์หาข้อเสนอแนะต่อไป

7. การประเมินความพึงพอใจของการออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ไปให้กลุ่มเป้าหมายตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ บุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต จำนวน 100 คน ทำการประเมินในแบบสอบถามชุดที่ 6 ตามด้านต่างๆ ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันเกม 2) ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกม 3) ด้านการใช้งานแอปพลิเคชันเกมและ 4) ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) โดยการนำข้อมูลที่ได้นำมาจำแนกและจัดหมวดหมู่ออกเป็นระบบ (รศ.ดร.เทพศักดิ์ บุญยรัตพันธุ์, 2553) เพื่อสรุปผลการประเมินในด้านต่างๆต่อไป

8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิจัยโดยใช้องค์ประกอบโดยรวมของข้อมูลสถิติและข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาที่ได้รับ รวมไปถึงวิธีการและขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา มีการรวบรวมความรู้และหลักการต่างๆในการออกแบบเพื่อที่จะสามารถเผยแพร่เป็นแบบอย่างในการพัฒนาต่อไปได้



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและวรรณกรรมทั้งในด้านการสร้างแอปพลิเคชันเกม และในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา รวมทั้งการเก็บข้อมูลภาคสนามที่แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญในจังหวัดนครราชสีมา มีการรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือ แบบสอบถาม และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีจุดมุ่งหมายของงานวิจัยนี้ คือ (1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา (2) เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (3) เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้โดยในบทนี้ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกม
3. ผลการวิเคราะห์แนวทางและหาข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา
4. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา
5. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา
6. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา
7. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพความพึงพอใจในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา

จากแบบสอบถามชุดที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ตามจุดประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 1 คือเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จากแบบสอบถามได้วิเคราะห์การสัมภาษณ์ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) โดยนำเนื้อหาข้อมูลของการสัมภาษณ์ ที่ได้มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ออกเป็นระบบ เพื่อหาสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่จะนำมาใช้ในแอปพลิเคชันเกมของงานวิจัยในครั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ทั้ง 3 ท่าน เห็นว่า สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา นั้นมีมากมายหลากหลาย มีความโดดเด่นในแต่ละด้านแตกต่างกันไป จึงได้มีการกำหนดขอบเขตในการคัดเลือกโดยใช้คำขวัญของจังหวัดนครราชสีมา ที่ว่า “เมืองหญิงกล้า ผ้าไหมดี หมี่โคราช ปราสาทหิน ดินด่านเกวียน” มาเป็นสิ่งสำคัญในการคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้อยู่ในแนวทางเดียวกัน ทำให้ได้สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 4 สถานที่หลักที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ ได้แก่ (1) บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีคิดเป็น 100% (2) หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนคิดเป็น 100% (3) ปราสาทหินพิมายคิดเป็น 100% และ (4) แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาทคิดเป็น 100% นอกจากนี้ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่หลักๆนี้ ยังอยู่ในบริเวณที่เรียกว่า บริเวณเมืองเก่า เป็นบริเวณที่มีความสำคัญทางด้านวัฒนธรรมอันเก่าแก่และเป็นเอกลักษณ์คู่กับจังหวัดนครราชสีมามานาน อีกทั้งมีความพร้อมในหลายๆด้านเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่เข้ามาท่องเที่ยวหรือศึกษาหาความรู้ และทางด้านการเดินทางยังสามารถเดินทางไปมาเชื่อมถึงกันอย่างสะดวกทั้งรถยนต์ส่วนตัวและรถโดยสารประจำทางอีกด้วย

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกม

จากแบบสอบถามชุดที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกม และนักออกแบบกราฟิกตามจุดประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 2 คือเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงจากแบบสอบถามได้วิเคราะห์การสัมภาษณ์ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) ในการจำแนกและ

จัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) โดยนำเนื้อหาข้อมูลของการสัมภาษณ์ที่ได้มาจำแนก และจัดหมวดหมู่ออกให้เป็นระบบ เพื่อหาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตาม วัตถุประสงค์มากที่สุด และนำไปหาข้อกำหนดในการออกแบบพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมของ งานวิจัยในครั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกมและนักออกแบบกราฟิก ทั้ง 5 ท่าน เห็นว่า ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่จะนำมาออกแบบและ พัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด จำนวน 1 ประเภท ได้แก่ ประเภทผจญภัย (Adventure) คิดเป็น 100% เพราะ แอปพลิเคชันเกมที่ใช้ในการ วิจัยครั้งนี้ เป็นแอปพลิเคชันเกมที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมา โดยมีจุดประสงค์หลักที่สำคัญคือการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา มีกลุ่มเป้าหมายคือ สำหรับบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟน และแท็บเล็ต ดังนั้น แอปพลิเคชันเกมควรมีรูปแบบฟังก์ชันที่น่าสนใจและดึงดูดผู้ใช้งาน ทั้งใน ด้านของการออกแบบ รูปแบบเกม และการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล ไม่ควรมีเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร มาก มีความผสมผสานกันระหว่างภาพจริงและกราฟิก รูปแบบเกมไม่น่าเบื่อ มีการดำเนินเรื่องราว ของเกม จำลอง จุด สถานที่ เหตุการณ์ ที่มาจากของจริง และควรมีกิจกรรมที่สามารถแชร์ออกไปสู่ สาธารณะได้ จุดสำคัญ คือ ทำให้ผู้ที่เล่นเกมเกิดความสนใจและรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวนี้เพิ่มขึ้น และทำให้สนใจอยากเดินทางมาท่องเที่ยวสถานที่นั้นจริงๆ

3. ผลการวิเคราะห์แนวทางและหาข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อ

ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

จากผลการวิเคราะห์ใน แบบสอบถามที่ 1 และแบบสอบถามที่ 2 ที่ได้มานั้น ได้ทำการ วิเคราะห์เพิ่มเติมเพื่อนำมาหาแนวทางและข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยทำวิเคราะห์เกม เพื่อการประชาสัมพันธ์อื่นๆ จากการแนะนำและคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ มาเป็นตัวอย่าง จำนวน 5 เกม ดังนี้

(1) เกม Uthai Guid Lands

เป็นเกมเพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวและธุรกิจชุมชนของ จังหวัดอุทัยธานี มีการ นำเสนอข้อมูล ประวัติ ที่มา แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ให้ศึกษาทำความรู้จักเพิ่มมากขึ้น รูปแบบ เกม มีการตอบคำถาม จับคู่ภาพ สะสมแต้มปี เป็นต้น

(2) เกม Sukhothai Adventure

เป็นเกมเพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยว จังหวัดสุโขทัย มีการนำเสนอข้อมูล ประวัติ ที่มา แนะนำสถานที่สำคัญต่างๆในสุโขทัย รูปแบบเกม มีการตอบคำถาม จับคู่ภาพ แผนที่เสมือนจริง เป็นต้น

(3) เกม MKlovers

เป็นเกมเพื่อการประชาสัมพันธ์การบริโภคเพื่อสุขภาพ ทำให้รู้จักเมนูอาหารที่มีประโยชน์ โดยใช้เมนูอาหารในร้านอาหาร MK เป็นตัวดำเนินเรื่องราวในเกม รูปแบบเกมจะให้ผู้ผู้เล่นสามารถเลือกเมนูอาหาร และวัตถุดิบต่างๆได้

(4) เกมป่วนาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน

เป็นเกมเพื่อการเรียนรู้และประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชนป่วนาวาส เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร โดยรูปแบบนั้น เวลาเล่นจะสามารถมองเห็นสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆได้ มีการจำลองระยะทางจากของจริง มีการสะสมคะแนนเพื่อนำไปแลกของรางวัลได้

(5) เกม Tuk Tuk Racing by Smile Land

เป็นเกมเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไทย โดยแยกของมาจากเกม Smile Land อีกที่รูปแบบเกม จะให้ผู้เล่นขับรถตุ๊กตุ๊กให้เข้าเส้นชัยให้ไวที่สุด ระหว่างทางจะเห็นบรรยากาศ ทิวทัศน์ สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย และจะมีเหรียญให้เก็บสะสม

จากทั้ง 5 เกมข้างต้น สรุปได้ว่า เกมแต่ละเกมที่สร้างขึ้นมาเพื่อการประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมบางอย่างนั้น ต่างก็มีจุดมุ่งหมายเหมือนกันคือเพื่อที่จะให้ผู้เล่นเกมได้รู้จักหรือเข้าใจในข้อมูลหรือสารของเกมนั้นๆที่สื่อออกมา โดยรูปแบบของเกมจะอิงไปกับสารที่ต้องการจะส่งไปให้ผู้เล่นได้รับเมื่อได้เล่นเกม นั้นๆ มีความเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เน้นให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ ในจุดสำคัญของเกมที่จะสื่อออกมา เช่น เกม Uthai Guide Lands ซึ่งแบ่งออกเป็นด่านๆ (Zone) โดยในแต่ละด่านก็มีรูปแบบเกมแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับที่มาและประวัติ ก็เพื่อให้รู้จัก จังหวัดอุทัยธานีเพิ่มมากยิ่งขึ้น เกมจับคู่ภาพ เพื่อให้เห็นและรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดอุทัยธานีเพิ่มขึ้น เกมแยกอาหารตามหมวดหมู่ เพื่อให้รู้จักอาหารและวัตถุดิบ และวิธีทำอาหารประจำจังหวัดอุทัยธานี ว่าเป็นอย่างไร มีความเป็นมาอย่างไร และเกมปล่อยสัตว์ เพื่อให้เห็นความสำคัญและรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวชื่อดังที่สำคัญของจังหวัดอุทัยธานี คือ ห้วยขาแข้ง

นอกจากนี้ ได้ทำการวิเคราะห์เพิ่มเติม จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามที่ 2 ที่ได้ คือ แอปพลิเคชันเกม ประเภทผจญภัย (Adventure) ได้ทำการคัดเลือกตัวอย่างแอปพลิเคชันเกมของ

ประเภทนี้ขึ้นมาเพื่อจะนำมาวิเคราะห์หาข้อกำหนดในการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อ
 ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยได้คำปรึกษาและ
 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และจากค่านิยม ยอดดาวน์โหลด ความเหมาะสมในด้านต่างๆ ใน
 การคัดเลือกออกมา มีจำนวน 5 เกม ดังนี้

(1) เกม Pokemon Go!!

ชนิดเกม : 3 มิติ

มุมมองภาพ : Perspective / First Person

โทนสี : สีสดสว่าง โทนเย็น

รูปแบบการใช้งาน : ออนไลน์ แบบ Single Player

ตัวละคร : เป็นตัวการ์ตูน สามารถเลือกตัวละครได้

โครงสร้าง / ลายเส้น : Vector

เสียง : มีเสียงดนตรี เพลงประกอบ

การดำเนินเรื่อง / รูปแบบภายในเกม : เป็นเกมพกพา อิงพิกัดภูมิศาสตร์
 (location-based) ผสานกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (augmented reality) โดยผู้
 เล่นสามารถเดินไปยังที่ต่างๆ เพื่อจับ ต่อสู้ ผักผ่อน และแลกเปลี่ยนไปเกมออนไลน์เหมือนจริงที่จะ
 มีอยู่ทั่วโลกได้

(2) เกม Minecraft

ชนิดเกม : 3 มิติ

มุมมองภาพ : Perspective

โทนสี : ใช้ทุกสี โทนสีกลาง

รูปแบบการใช้งาน : มีทั้งออนไลน์และออฟไลน์ แบบ MMORPG

ตัวละคร : ตัวการ์ตูน Pixel มีการจำลองตัวละคร

โครงสร้าง / ลายเส้น : Pixel เป็นบล็อก

เสียง : เสียงดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ

การดำเนินเรื่อง / รูปแบบภายในเกม : ผู้เล่นสามารถสร้างสิ่งปลูกสร้างออกเป็น
 รูปแบบ 3 มิติ ส่วนกิจกรรมอื่น ๆ ในเกมก็จะมีสำรวจ รวบรวมทรัพยากร คราฟต์ของ และต่อสู้
 เกมนี้จะมีโหมดการเล่นที่หลากหลายซึ่งประกอบไปด้วยโหมดเอาชีวิตรอด (Survival mode) เป็น
 โหมดที่ผู้เล่นจะต้องหาทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสร้างโลกของตัวเองและต้องรักษาเลือดของตัวเองด้วย
 โหมดฮาร์ดคอร์ เป็นโหมดที่ผู้เล่นจะต้องหาทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสร้างโลกของตัวเองเช่นเดียวกับ

โหมดเอาชีวิตรอด แต่โหมดนี้ผู้เล่นจะมีเพียงแค่หนึ่งชีวิตเท่านั้น กล่าวคือถ้าผู้เล่นตายแล้วจะไม่สามารถเกิดใหม่ได้ โหมดสร้างสรรค์ เป็นโหมดที่ผู้เล่นมีทรัพยากรไม่จำกัดและสามารถบินได้ โหมดผจญภัย เป็นโหมดที่ผู้เล่นสามารถเล่นแผนที่สร้างโดยคนอื่นได้ และโหมดผู้ชม เป็นโหมดที่ผู้เล่นสามารถบินไปได้อบ ๆ และสามารถทะลุบล็อกได้ แต่จะไม่สามารถวางหรือทำลายบล็อกใด ๆ ได้เลย

(3) เกม Hidden Objects

ชนิดเกม : 3 มิติแบบ Orthographic

มุมมองภาพ : Bird's eye view

โทนสี : สีโทนเย็น หม่นๆ

รูปแบบการใช้งาน : ออนไลน์ แบบ Single Player

ตัวละคร : ตัวการ์ตูน ผู้เล่นไม่สามารถเลือกตัวละครได้

โครงสร้าง / ลายเส้น : Vector

เสียง : เสียงประกอบอื่นๆ

การดำเนินเรื่อง / รูปแบบภายในเกม : เป็นเกมหาสิ่งของที่ซ่อนไว้ในรูปภาพ โดยแต่ละรูปภาพเป็นเรื่องราวที่แตกต่างกันไป โดยมีรูปแบบแยกเป็นด่าน

(4) เกม Township

ชนิดเกม : 3 มิติแบบ Orthographic

มุมมองภาพ : Bird's eye view

โทนสี : สีสดสว่าง ไม่มีการไล่เฉดสี

รูปแบบการใช้งาน : ออนไลน์ มีการเข้าระบบของผู้เล่น แต่ไม่มีการสร้างจำลองตัวละคร แสดงบทบาทสมมติแทนตัวเอง รูปแบบเป็น Single Player

ตัวละคร : ตัวการ์ตูน แบบไม่สามารถเลือกตัวละครได้

โครงสร้าง / ลายเส้น : Vector

เสียง : เพลงประกอบ และเสียงประกอบอื่นๆ

การดำเนินเรื่อง / รูปแบบภายในเกม : เป็นเกมวางแผนและบริหารที่ให้สร้างฟาร์ม เมืองและสิ่งก่อสร้างทั้งหลายรอบ ๆ ฟาร์มและเมืองเหล่านั้นสามารถปลูกพืชผลและสร้างบ้าน 2-3 หลัง รูปแบบเกมนั้นมีความง่าย ไม่ซับซ้อนจัดการสิ่งของโดยการลากวางวัตถุต่าง ๆ จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้เลย

(5) เกม เลี้ยงกบ Tabi-Kaeru

ชนิดเกม : 2 มิติ

มุมมองภาพ : แบบ Slide หรือมุมมอง 2 มิติ

โทนสี : สดใส หลากสีล้วน

รูปแบบการใช้งาน : ออนไลน์ และออฟไลน์ แบบ Single Player

ตัวละคร : ตัวการ์ตูน

โครงสร้าง / ลายเส้น : Vector

เสียง : เสียงดนตรีประกอบ

การดำเนินเรื่อง / รูปแบบภายในเกม : เลี้ยงกบ 1 ตัว มีเก็บใบโคฟเวอร์เพื่อนำมาแลกของรางวัล ไอเทมต่างๆ นอกจากนี้กบที่เลี้ยงไว้ ยังสามารถไปท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆรอบประเทศญี่ปุ่นได้ และนำรูปถ่ายกลับมาฝากผู้เล่น ทำให้เห็นบรรยากาศทิวทัศน์ สถานที่ต่างๆของประเทศญี่ปุ่น

ผลจากการวิเคราะห์ตัวอย่างเกมเพื่อประชาสัมพันธ์และตัวอย่างแอปพลิเคชันเกม ในประเภทผจญภัย ทั้งหมดตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ได้นำมาวิเคราะห์หาข้อสรุปรวมกับข้อมูลเนื้อหา รูปแบบต่างๆตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมเกิดเป็นข้อกำหนดในการออกแบบพัฒนาของต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาจำนวน 6 ข้อ ดังต่อไปนี้

(1) ชนิดของเกม

ชนิดของเกมมีรูปแบบการใช้ภาพแบบ 2 มิติ โดยตัวละครหรือฉากสามารถเคลื่อนที่ได้ เฉพาะในแนวแกน x และ y ไม่สามารถเปลี่ยนมุมมองในการเล่นได้ การนำเสนอเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป

(2) มุมมองภาพ

เป็นมุมมองแบบ Slide หรือมุมมอง 2 มิติ จะถ่ายทอดภาพจากสายตาบุคคลที่ 3 (Third Person) โดยใช้มุมมองจากด้านข้างในการนำเสนอออกมา

(3) โทนสี

ใช้กลุ่มสีหลากหลายสี (Colorful) เพื่อช่วยให้รู้สึกสดใส ตื่นเต้น และสนุกสนาน

(4) ตัวละคร

รูปแบบของตัวละครที่ใช้เป็นแบบการ์ตูนประเภท การ์ตูนภาพนิ่ง (Static Cartoon)

(5) เสียง

เสียงที่ใช้ประกอบในตัวแอปพลิเคชันเกมนั้น เป็นแบบผสมผสานกัน ระหว่างเพลงประกอบ เพลงวนซ้ำ เสียงประกอบต่างๆ และเสียงพูดจากสิ่งมีชีวิตจริงๆ ได้แก่ มนุษย์ และแมว

(6) การดำเนินเรื่องราว

การดำเนินเรื่องราวภายในเกมนั้น มีลักษณะเป็นการผจญภัยไปตามด่าน โดยจะเริ่มต้นที่ด่านแรก ต้องเล่นให้ชนะถึงจะผ่านไปได้ ในแต่ละด่านนั้นมีรูปแบบเกมที่แตกต่างกันไป เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อจนเกินไป และในการผ่านด่านแต่ละด่านนั้น จะได้ไอเทมของด่านนั้นๆ มาเก็บสะสมไว้ เพื่อนำไปใช้ในไอเวนท์พิเศษของเกมที่จะจัดขึ้นมาในแต่ละครั้งได้ เช่น การแจกรางวัล

4. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ผู้วิจัยได้นำข้อกำหนดในการออกแบบที่ได้ข้างต้น มาผนวกร่วมกับทฤษฎีที่เกี่ยวกับพฤติกรรม เพื่อเป็นการศึกษากลุ่มเป้าหมาย ทั้งในส่วนของความต้องการที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว บัณฑิตและข้อกำหนดต่างๆ ที่มีผลต่อการเดินทางท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมาย อันรวมไปถึงทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจและความพึงพอใจ ทั้งในแง่ของกระบวนการจูงใจในการท่องเที่ยวที่มีผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่เกิดจากการเล่นแอปพลิเคชันเกมนี้ ไม่ว่าจะเป็นการจูงใจจากเนื้อหา รูปแบบของเกม ที่ดึงดูด น่าสนใจ หรือรูปภาพในเกม ที่ทำให้เกิดความสงสัยและอยากรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวที่มากขึ้น โดยจะเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมายในแง่ของการประชาสัมพันธ์ได้

ซึ่งทั้งหมดนี้ได้นำไปสร้างเป็นแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ขึ้นมา จำนวน 3 แบบร่าง เพื่อหารูปแบบเกมที่มีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม โดยให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้วัดประสิทธิภาพของรูปแบบเกม แบ่งออกเป็น

- (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา
- (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

โดยการออกแบบและพัฒนาแบบร่างเกม จำนวน 3 แบบร่าง จะคำนึงถึงองค์ประกอบของแอปพลิเคชันเกมและหลักการออกแบบเกม รวมถึงแบบสอบถาม คำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

จากผลการวิเคราะห์ที่ได้สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่จะนำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบเกมครั้งนี้ โดยใช้คำขวัญของจังหวัดนครราชสีมา ที่ว่า “เมืองหญิงกล้า ผ้าไหมดี หมี่โคราช ปราสาทหิน ดินด่านเกวียน” มาเป็นสิ่งสำคัญในการคัดเลือก เพื่อให้อยู่ในแนวทางเดียวกัน ทำให้ได้สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 4 สถานที่ที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ ได้แก่ 1) บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี 2) หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน 3) ปราสาทหินพิมาย 4) แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท นอกจากนี้ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่นี้ ยังอยู่ในบริเวณที่เรียกว่า บริเวณเมืองเก่า เป็นบริเวณที่มีความสำคัญทางด้านวัฒนธรรมอันเก่าแก่และเป็นเอกลักษณ์คู่กับจังหวัดนครราชสีมามาเนิ่นนาน อีกทั้งมีความพร้อมในหลายๆด้านเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่เข้ามาท่องเที่ยวหรือศึกษาหาความรู้ และทางด้านเส้นทางการเดินทางยังสามารถเดินทางไปมาเชื่อมถึงกันอย่างสะดวกทั้งรถยนต์ส่วนตัวและรถโดยสารประจำทางอีกด้วย โดยรูปแบบของเกมนั้น จะมีลักษณะเป็นดังนี้

2. ด้านการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสม วิเคราะห์ตัวอย่างเกมเพื่อประชาสัมพันธ์และวิเคราะห์ตัวอย่างของแอปพลิเคชันเกม ในประเภทผจญ จะได้ว่า ชนิดของเกมมีลักษณะเป็นกราฟิกรูปแบบ 2 มิติ มีมุมมองภาพเป็นมุมมองแบบ Slide หรือมุมมอง 2 มิติ โทนสีที่ใช้กลุ่มสีหลากหลายสี (Colorful) ที่มีสีสันสดใส ตัวละครที่ใช้เป็นแบบตัวการ์ตูนภาพนิ่ง มีความเป็นไทย น่ารัก สดใส และมีเอกลักษณ์ของคนโคราช การใช้เสียงประกอบ เป็นแบบผสมผสานกันระหว่างเพลงประกอบ เพลงวนซ้ำ เสียงประกอบต่างๆ และเสียงพูดจากสิ่งมีชีวิตจริงๆ และการดำเนินเรื่องราวภายในเกมนั้น มีลักษณะเป็นการผจญภัยไปตามด่านๆ มีรูปแบบเกมแตกต่างกันออกไปเพื่อความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกัน

จากผลการศึกษาข้างต้นดังที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปและนำผลที่วิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบแบบร่างของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ทั้งในด้านรูปแบบการออกแบบ เนื้อเรื่อง และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้น ซึ่งสามารถออกแบบมาเป็นเนื้อเรื่องการเล่นเกมที่นำเสนอเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา และพัฒนาแบบร่าง จำนวน 3 แบบร่าง ดังนี้

เนื้อเรื่องแอปพลิเคชันเกม โคราชแลนด์

เกม “โคราชแลนด์” เป็นเกมที่จำลองสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาขึ้นมา ประกอบไปด้วยสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 4 สถานที่ โดยภายในเกม สามารถเลือกตัวละครแทนตัวผู้เล่นได้ เพื่อสวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดนครราชสีมา โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์และความเกี่ยวข้องกับจังหวัดนครราชสีมา จากนั้นสามารถเข้าไปผจญภัยในจังหวัดนครราชสีมาได้ โดยแยกออกเป็นด่านๆ เรียงตามลำดับ ในแต่ละด่านจะเป็นการจำลองของแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่ และมีรูปแบบเกมแตกต่างกันออกไป ได้แก่ ด่านที่ 1 บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี มีรูปแบบเป็นการตอบคำถาม ด่านที่ 2 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน มีรูปแบบเป็นเปิดภาพจับคู่ด่านที่ 3 ปราสาทหินพิมาย มีรูปแบบเป็นเติมภาพให้สมบูรณ์และด่านที่ 4 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท มีรูปแบบเป็นต่อจิ๊กซอว์ภาพ ในส่วนของการจัดเรียงลำดับของด่านนั้น ใช้การคัดเลือกจากประวัติ ความเป็นมาของสถานที่นั้นๆ มาสร้างเป็นเรื่องราวการดำเนินเรื่องภายในเกม เริ่มจากบริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี ที่เลือกเป็นด่านเริ่มต้น เพราะ เป็นสถานที่ที่สำคัญและเป็นที่ยุติกรรมที่สุดของจังหวัดนครราชสีมา เมื่อนักท่องเที่ยวได้เดินทางมายังจังหวัดนครราชสีมา นับว่าเป็นสถานที่เชิงวัฒนธรรมอันดับแรกที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวหรือต้องมาท่องเที่ยวให้ได้สักครั้ง เป็นจุดเริ่มต้นก่อนที่จะเริ่มเดินทางออกไปไปยังสถานที่อื่นๆต่อไป ส่วนด่านที่ 2 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ด่านที่ 3 ปราสาทหินพิมาย และด่านที่ 4 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท เป็นการเรียงลำดับตามความเก่าแก่ของประวัติศาสตร์ จากเก่าแก่ที่สุดไปยังสมัยใหม่ เพื่อให้ได้ศึกษาได้ง่ายและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยจะต้องทำภารกิจให้ผ่านด่านแต่ละด่านก่อนถึงจะไปด่านต่อไปได้ ตามลำดับ และเมื่อผ่านด่านแต่ละด่านแล้วนั้น จะได้ไอเทมประจำสถานที่ท่องเที่ยวนั้นๆ มาเก็บสะสมเอาไว้ เมื่อสะสมครบทั้ง 4 ชิ้นแล้ว สามารถนำไปใช้ในอีเวนต์อื่นๆของเกมที่จะจัดขึ้น ผ่านทางโซเชียลต่างๆภายนอกได้ต่อไป

การพัฒนาแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิง
วัฒนธรรม:กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 แบบร่าง

รูปแบบที่ 1



ภาพประกอบ 24 แบบร่างรูปแบบที่ 1

การออกแบบโดยการนำเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการออกแบบแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัย โดยเน้นสีโทน Colorful สดสว่าง มาใช้ในการออกแบบเพื่อแสดงออกถึงความสนุกสนาน

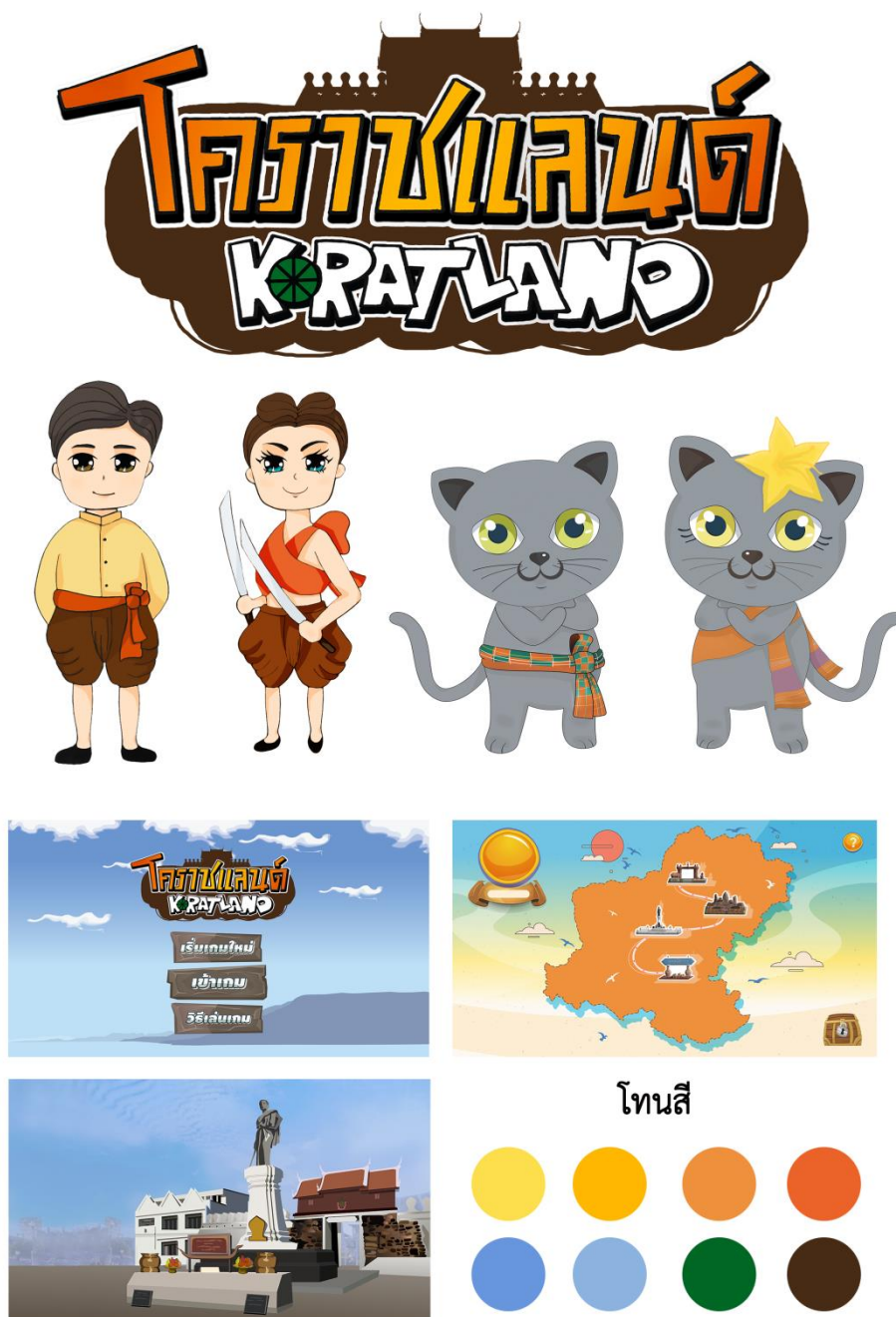
รูปแบบที่ 2



ภาพประกอบ 25 แบบร่างรูปแบบที่ 2

การออกแบบโดยการนำเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการออกแบบแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัย โดยเน้นที่ความเรียบง่าย นุ่มนวล นำสีโทน Colorful มาใช้ในการออกแบบ เพื่อแสดงออกถึงความสดใส สนุกสนาน และสบายตา

รูปแบบที่ 3



ภาพประกอบ 26 แบบร่างรูปแบบที่ 3

การออกแบบโดยการนำเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการออกแบบแอปพลิเคชันเกมประเภทผจญภัย มีรายละเอียดที่เสมือนจริง ใช้สีโทน Colorful สดสว่างในการออกแบบ เพื่อแสดงออกถึงความสดใส ให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น และสนุกสนานมากขึ้น

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 แบบร่าง ได้แก่

รูปแบบที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ N = 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. โลโก้			
1.1 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	2.67	0.58	พอใช้
1.2 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	3.33	0.58	พอใช้
1.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	3.00	0.00	พอใช้
1.4 โลโก้แสดงออกสื่อถึงรูปแบบเกม	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.08	0.43	พอใช้
2. โทนสี			
2.1 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง	3.67	0.58	ดี
2.2 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	ดี
รวม	3.67	0.58	ดี
3. องค์ประกอบกราฟิก			
3.1 ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	พอใช้
3.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	3.00	0.00	พอใช้
รวม	3.17	0.29	พอใช้

ตาราง 4 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
4. ภาพประกอบภายในเกม			
4.1 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	3.33	0.58	พอใช้
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.33	0.58	พอใช้
5. มุมมองผู้เล่น			
5.1 มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.67	0.58	ดี
รวม	3.67	0.58	ดี
6. การดำเนินเรื่องราวในเกม			
6.1 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	3.67	0.58	ดี
6.2 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	3.00	0.00	พอใช้
รวม	3.50	0.29	พอใช้
7. รูปแบบเกม			
7.1 รูปแบบเกมมีความสอดคล้องกับประเภทของเกม	3.00	0.58	พอใช้
7.2 รูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.33	0.00	พอใช้
รวม	3.17	0.29	พอใช้
8. ตัวละคร			
8.1 ตัวละครผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
8.2 ตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมา	3.33	0.58	พอใช้
8.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	3.33	0.58	พอใช้
8.4 การออกแบบบุคลิกเฉพาะตัวมีความเหมาะสม	3.00	0.00	พอใช้
รวม	3.33	0.43	พอใช้
9. เสียง			
9.1 มีการนำเสียงประกอบ เสียงดนตรีมาใช้ได้อย่างเหมาะสม	2.67	0.58	พอใช้
รวม	2.67	0.58	พอใช้

ตาราง 4 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
10. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ	3.00	0.00	พอใช้
รวม	3.00	0.00	พอใช้
รวมทั้งหมด	3.27	0.26	พอใช้

แบบประเมินประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับเกณฑ์พอใช้ มีค่าเฉลี่ย 3.27 อันดับแรก คือ โทนีส์ที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง , โทนีส์ที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง , มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม , เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนและตัวละครผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสมอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 3.67 รองลงมา คือ การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก , โลโก้แสดงออกสื่อถึงรูปแบบเกม , ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม , ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ , ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ , รูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกมและตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมาที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม อยู่ในระดับเกณฑ์พอใช้ มีค่าเฉลี่ย 3.33 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 5

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

โลโก้เกมควรแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมามากกว่านี้ และลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกควรจัดวางให้ดูสวยงามน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

รูปแบบที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ N = 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. โลโก้			
1.1 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	2.00	0.00	ปรับปรุง
1.2 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	2.33	0.58	ปรับปรุง
1.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	3.00	0.00	พอใช้
1.4 โลโก้แสดงออกสื่อถึงรูปแบบเกม	1.67	0.58	ปรับปรุง
รวม	2.25	0.29	ปรับปรุง
2. โทนสี			
2.1 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง	3.00	0.00	พอใช้
2.2 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	2.67	0.58	พอใช้
รวม	2.83	0.29	พอใช้
3. องค์ประกอบกราฟิก			
3.1 ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	2.67	0.58	พอใช้
3.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	2.67	0.58	พอใช้
รวม	2.67	0.58	พอใช้
4. ภาพประกอบภายในเกม			
4.1 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	3.67	0.58	ดี
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.50	0.58	พอใช้
5. มุมมองผู้เล่น			
5.1 มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.33	0.58	พอใช้
6. การดำเนินเรื่องราวในเกม			
6.1 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	3.33	0.58	พอใช้

ตาราง 5 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
6.2 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.33	0.58	พอใช้
7. รูปแบบเกม			
7.1 รูปแบบเกมมีความสอดคล้องกับประเภทของเกม	3.33	0.58	พอใช้
7.2 รูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.33	0.58	พอใช้
8. ตัวละคร			
8.1 ตัวละครผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	2.67	0.58	พอใช้
8.2 ตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมา	2.67	0.58	พอใช้
8.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	2.67	0.58	ปรับปรุง
8.4 การออกแบบบุคลิกเฉพาะตัวมีความเหมาะสม	3.00	0.00	พอใช้
รวม	2.75	0.43	พอใช้
9. เสียง			
9.1 มีการนำเสียงประกอบ เสียงดนตรีมาใช้ได้อย่างเหมาะสม	3.00	1.00	พอใช้
รวม	3.00	1.00	พอใช้
10. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ	2.00	0.00	ปรับปรุง
รวม	2.00	0.00	ปรับปรุง
รวมทั้งหมด	2.84	0.12	พอใช้

แบบประเมินประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับเกณฑ์พอใช้ มีค่าเฉลี่ย 2.84 อันดับแรก คือ ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 3.67 รองลงมา คือ ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ, มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม, เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน, เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม, รูปแบบเกมมีความสอดคล้องกับประเภทของเกมและรูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกมอยู่ในระดับเกณฑ์พอใช้ มีค่าเฉลี่ย 3.33 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 6

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

โลโก้เกมควรแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมามากกว่านี้ และลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกควรจัดวางให้ดูสวยงามน่าสนใจ และด้านการเลือกใช้สีควรใช้สีที่ดูหลากหลาย เพื่อความตื่นตาดึงดูดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

รูปแบบที่ 3 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ N = 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. โลโก้			
1.1 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
1.4 โลโก้แสดงออกสื่อถึงรูปแบบเกม	4.00	0.00	ดี
รวม	4.67	0.14	ดี
2. โทนสี			
2.1 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง	5.00	0.00	ดีมาก

ตาราง 6 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
2.2 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	5.00	0.00	ดีมาก
รวม	4.33	0.00	ดี
3. องค์ประกอบกราฟิก			
3.1 ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
3.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก	4.33	0.58	ดี
รวม	4.67	0.29	ดีมาก
4. ภาพประกอบภายในเกม			
4.1 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.33	0.58	ดี
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	4.50	0.58	ดี
5. มุมมองผู้เล่น			
5.1 มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.67	0.58	ดี
รวม	3.67	0.58	ดี
6. การดำเนินเรื่องราวในเกม			
6.1 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	4.33	0.58	ดี
6.2 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.00	0.00	ดี
รวม	4.17	0.29	ดี
7. รูปแบบเกม			
7.1 รูปแบบเกมมีความสอดคล้องกับประเภทของเกม	4.00	0.00	ดี
7.2 รูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	4.33	0.29	ดี
8. ตัวละคร			
8.1 ตัวละครผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก

ตาราง 6 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
8.2 ตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมา	5.00	0.00	ดีมาก
8.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
8.4 การออกแบบบุคลิกเฉพาะตัวมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดี
รวม	5.00	0.00	ดีมาก
9. เสียง			
9.1 มีการนำเสียงประกอบ เสียงดนตรีมาใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
รวม	4.00	0.00	ดี
10. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ	5.00	0.00	ดีมาก
รวม	5.00	0.00	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.60	0.11	ดีมาก

แบบประเมินประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.60 อันดับแรก คือ โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา , สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม , โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง , โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง , ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม , ตัวละครสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม , ตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมา , สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม , การออกแบบบุคลิกเฉพาะตัวมีความเหมาะสมและเกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมา คือ การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก , ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอและรูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกมอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.67 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 7

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ในส่วนในเรื่องราวการดำเนินเรื่องภายในเกม เพิ่มรายละเอียดให้น่าสนใจมากขึ้น แต่ก็ไม่ต้องซับซ้อนเกินไป เพิ่มเสียงประกอบ เสียงดนตรี และลูกเล่นมากขึ้น อาจจะมีฟังก์ชันลูกเล่นต่างเพิ่มขึ้นมาเพื่อความดึงดูด และไม่น่าเบื่อ มีไอเวนที่ให้ผู้เล่นได้เล่นเพิ่มเติม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและค่าเฉลี่ยต่างๆ เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ทั้ง 3 รูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้างต้นนั้น ทำให้ได้รูปแบบที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาเป็นแบบร่างแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ต่อไป คือ **รูปแบบที่ 3** จากนั้นได้นำไปพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ และทำการประเมินประสิทธิภาพด้านข้อมูลและด้านออกแบบอีกครั้งในขั้นต่อไป เพื่อให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้งานพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมต่อไป

5. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา N = 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. เนื้อเรื่องการนำเสนอ			
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมแสดงออกถึงการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา	3.67	0.58	ดี
1.2 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.00	1.00	ดี
1.3 การนำเสนอเนื้อเรื่องได้ใจความสำคัญ	4.33	0.58	ดี
2. เนื้อหา ข้อมูล และรายละเอียด			
2.1 เนื้อหาและรายละเอียดภายในเกมเข้าใจง่าย	4.67	0.58	ดีมาก

ตาราง 7 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
2.2 เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจน	5.00	0.00	ดีมาก
3. รูปแบบการนำเสนอของแอปพลิเคชันเกม			
3.1 รูปแบบการนำเสนอแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.00	1.00	ดี
3.2 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดี	4.33	0.58	ดี
3.3 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.33	0.58	ดี
4. เนื้อหาและข้อมูลมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม	5.00	0.00	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.37	0.36	ดี

แบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา โดยรวมอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 4.37 อันดับแรก คือ เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจนและเนื้อหาและข้อมูลมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมา คือ เนื้อหาและรายละเอียดภายในเกมเข้าใจง่ายอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.67 รองลงมา คือ การนำเสนอเนื้อเรื่องได้ใจความสำคัญ , รูปแบบแอปพลิเคชันเกมสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดีและรูปแบบแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 4.33 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 8

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ด้านเนื้อหาข้อมูลของแอปพลิเคชันเกมนั้น ควรนำเสนอการดำเนินเรื่องในเกมที่จะแสดงออกถึงการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมามากขึ้น เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้

6. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต

N = 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. ด้านการออกแบบโลโก้เกม			
1.1 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม	5.00	0.00	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบตัวละคร			
2.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 รูปแบบตัวละครสื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	5.00	0.00	ดีมาก
3. ด้านการจัดวางและมุมมองที่ใช้ในแอปพลิเคชันเกม			
3.1 มุมมองที่ใช้ในเกม มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.33	0.58	ดี
4. ด้านโทนสีที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน			
4.1 โทนสีภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน	4.33	0.58	ดี
5. รูปแบบของตัวเกม			
5.1 รูปแบบและกติกาการเล่น เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้เร็ว	4.33	0.58	ดี
5.2 รูปแบบเกมสนุกสนาน น่าติดตาม	4.33	0.58	ดี
6. ตัวอักษรที่แสดงในแอปพลิเคชันเกม			
6.1 ตัวอักษรที่ใช้ในเกมมองเห็น และอ่านออกเข้าใจง่าย	4.00	1.00	ดี

ตาราง 8 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
7. ด้านการจัดวางปุ่มเครื่องมือ			
7.1 ปุ่มเครื่องมือสามารถเลือกใช้งานได้ง่าย	4.33	0.58	ดี
7.2 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
8. ด้านเนื้อเรื่องภายในเกม			
8.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสื่อสารออกมาเข้าใจได้ง่าย	4.00	1.00	ดี
8.2 เนื้อเรื่องภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
9. ด้านภาพประกอบ			
9.1 ภาพประกอบสื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	5.00	0.00	ดีมาก
9.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	ดีมาก
10. ด้านไอเทมภายในเกม			
10.1 ตัวไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม	4.33	0.58	ดี
10.2 ไอเทมที่แจกภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
11. ด้านความสร้างสรรค์และความเหมาะสมในการออกแบบเพื่อนำเสนอบนแอปพลิเคชันเกม			
11.1 การออกแบบเกมมีความสร้างสรรค์และเหมาะสมในการนำเสนอออกมา	4.33	0.58	ดี
12. การนำเสนอประวัติ ความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่ ในจังหวัดนครราชสีมา			
12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น	4.67	0.58	ดีมาก
13. การออกแบบมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม	5.00	0.00	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.70	0.40	ดีมาก

แบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเกมเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา โดยรวมอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.70 อันดับแรก คือ รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา , รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม , รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม , รูปแบบตัวละครสื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา , ภาพประกอบสื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาและการออกแบบมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกมโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมา คือ ไอเทมที่แจกภายในเกมมีความเหมาะสม และรูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้นอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.67 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 9

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ในด้านการออกแบบเนื้อเรื่องภายในเกม เพิ่มรายละเอียดให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เน้นที่การนำเสนอรูปภาพมากกว่าตัวอักษร

การวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมาที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ สามารถสรุปได้ ดังนี้

รูปแบบแอปพลิเคชันเกม โคราชแลนด์



ภาพประกอบ 27 โลโก้เกมโคราชแลนด์



ภาพประกอบ 28 ตัวละครภายในเกม



ภาพประกอบ 29 ภาพสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่ ที่ใช้ภายในเกม



ภาพประกอบ 30 ภาพพื้นหลังที่ใช้ในเกม



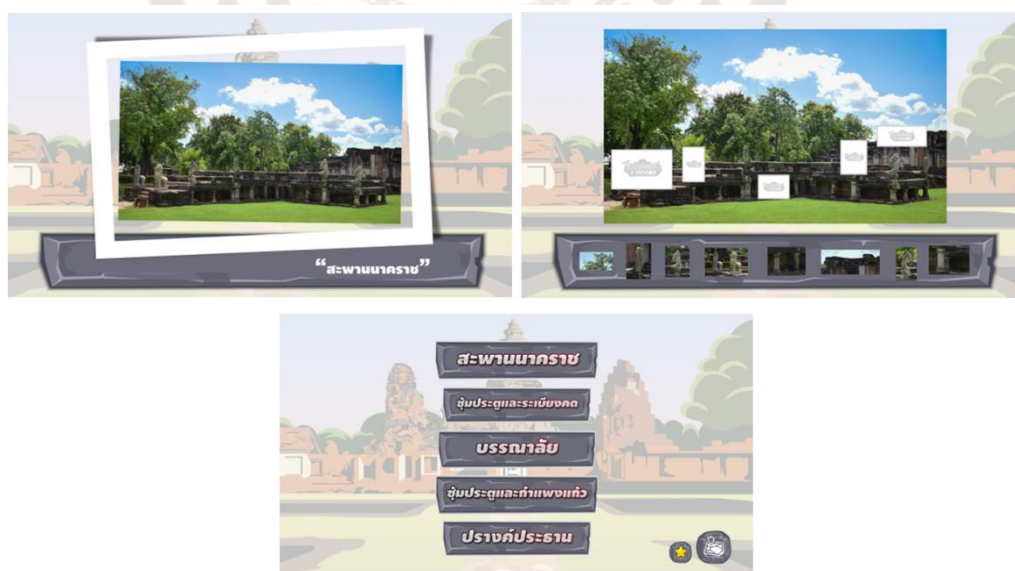
ภาพประกอบ 31 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าเริ่มต้น, หน้าวิธีเล่น และหน้าเมนูหลัก)



ภาพประกอบ 32 รูปแบบการเล่นเกม (ด่านที่ 1 : อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี)



ภาพประกอบ 33 รูปแบบการเล่นเกม (ด้านที่ 2 : หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาผ่านกรรมวิธี)



ภาพประกอบ 34 รูปแบบการเล่นเกม (ด้านที่ 3 : อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย)



ภาพประกอบ 35 รูปแบบการเล่นเกม (ด้านที่ 4 : แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท)



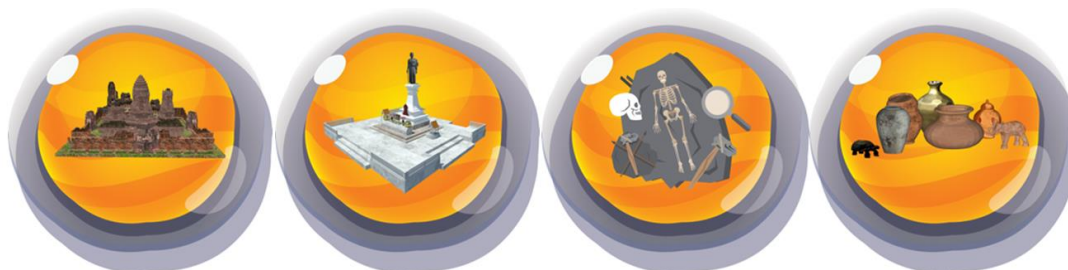
ภาพประกอบ 36 รูปแบบการเล่นเกม (หน้าเนื้อหาข้อมูลเพิ่มเติม)



ภาพประกอบ 37 รูปแบบการเล่นเกมน (หน้าได้อิเทม)



ภาพประกอบ 38 รูปแบบการเล่นเกมน (หน้าสะสมไอเทม)



ภาพประกอบ 39 ไอเทมภายในเกม



ภาพประกอบ 40 ไอคอนแอปพลิเคชันเกมโคราชแลนด์

7. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพความพึงพอใจในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม สามารถสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

1) เพศ

- หญิง	ได้ค่าเฉลี่ย 80.5
- ชาย	ได้ค่าเฉลี่ย 14.5
- ไม่ต้องการระบุ	ได้ค่าเฉลี่ย 5.0

2) อายุ

- 18	ได้ค่าเฉลี่ย 13.5
- 19	ได้ค่าเฉลี่ย 7.3
- 20	ได้ค่าเฉลี่ย 6.3
- 21	ได้ค่าเฉลี่ย 8.3



- 22	ได้ค่าเฉลี่ย 7.3
- 23	ได้ค่าเฉลี่ย 5.2
- 24	ได้ค่าเฉลี่ย 7.0
- 25	ได้ค่าเฉลี่ย 12.0
- 26	ได้ค่าเฉลี่ย 9.4
- 27	ได้ค่าเฉลี่ย 2.1
- 28	ได้ค่าเฉลี่ย 8.3
- 29	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- 30	ได้ค่าเฉลี่ย 3.1
- 31	ได้ค่าเฉลี่ย 3.1
- 32	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- 33	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- 34	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- 35	ได้ค่าเฉลี่ย 3.1
3) ภูมิปัญญา	
- นครราชสีมา	ได้ค่าเฉลี่ย 35.7
- กรุงเทพมหานคร	ได้ค่าเฉลี่ย 32.4
- นนทบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 3.4
- เชียงใหม่	ได้ค่าเฉลี่ย 2.2
- เพชรบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 2.0
- ปราจีนบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 2.0
- พิษณุโลก	ได้ค่าเฉลี่ย 1.3
- ระยอง	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- กาญจนบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- กำแพงเพชร	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- สงขลา	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- อุทัยธานี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- จันทบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ชลบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0

- นครปฐม	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ราชบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- สมุทรปราการ	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ฉะเชิงเทรา	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ชัยภูมิ	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- นครสวรรค์	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ประจวบคีรีขันธ์	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ลพบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- อุตรดิตถ์	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ชัยภูมิ	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ตรัง	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- พิจิตร	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- ศรีสะเกษ	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
- สระบุรี	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
4) ระดับการศึกษา	
- ต่ำกว่าปริญญาตรี	ได้ค่าเฉลี่ย 9.3
- ปริญญาตรี	ได้ค่าเฉลี่ย 80.4
- สูงกว่าปริญญาตรี	ได้ค่าเฉลี่ย 10.3
5) อาชีพ	
- นักเรียน/นักศึกษา	ได้ค่าเฉลี่ย 45.5
- ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	ได้ค่าเฉลี่ย 10.3
- ลูกจ้างเอกชน/ พนักงานบริษัท	ได้ค่าเฉลี่ย 39.2
- ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว	ได้ค่าเฉลี่ย 4.0
- อาจารย์มหาวิทยาลัย	ได้ค่าเฉลี่ย 1.0
6) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	
- ไม่มีรายได้	ได้ค่าเฉลี่ย 18.6
- น้อยกว่า 10,000 บาท	ได้ค่าเฉลี่ย 12.4
- 10,000 – 15,000 บาท	ได้ค่าเฉลี่ย 19.6
- 15,001 – 20,000 บาท	ได้ค่าเฉลี่ย 17.5

- มากกว่า 20,000 บาท

ได้ค่าเฉลี่ย 31.9

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินความพึงพอใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายบุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

N = 100

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
ด้านเนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา			
1. เนื้อเรื่องการนำเสนอ			
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมแสดงออกถึงการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา	4.41	0.62	ดี
1.2 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.34	0.61	ดี
1.3 การนำเสนอเนื้อเรื่องได้ใจความสำคัญ	4.32	0.65	ดี
2. เนื้อหา ข้อมูล และรายละเอียด			
2.1 เนื้อหาและรายละเอียดภายในเกมเข้าใจง่าย	4.44	0.62	ดี
2.2 เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจน	4.50	0.58	ดี
3. รูปแบบการนำเสนอของแอปพลิเคชันเกม			
3.1 รูปแบบการนำเสนอแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.32	0.76	ดี
3.2 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดี	4.31	0.73	ดี
3.3 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.42	0.65	ดี

ตาราง 9 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา			
1. ด้านการออกแบบโลโก้เกม			
1.1 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	4.44	0.75	ดี
1.2 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.47	0.70	ดี
2. ด้านการออกแบบตัวละคร			
2.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม	4.33	0.83	ดี
2.2 รูปแบบตัวละครสื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา	4.44	0.67	ดีมาก
3. ด้านการจัดวางและมุมมองที่ใช้ในแอปพลิเคชันเกม			
3.1 มุมมองที่ใช้ในเกม มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.41	0.65	ดี
4. ด้านโทนสีที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน			
4.1 โทนสีภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน	4.33	0.77	ดี
5. รูปแบบของตัวเกม			
5.1 รูปแบบและกติกาการเล่น เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้เร็ว	4.60	0.62	ดี
5.2 รูปแบบเกมสนุกสนาน น่าติดตาม	4.21	0.82	ดี
6. ตัวอักษรที่แสดงในแอปพลิเคชันเกม			
6.1 ตัวอักษรที่ใช้ในเกมมองเห็น และอ่านออกเข้าใจง่าย	4.31	0.74	ดี
7. ด้านการจัดวางปุ่มเครื่องมือ			
7.1 ปุ่มเครื่องมือสามารถเลือกใช้งานได้ง่าย	4.34	0.71	ดี
7.2 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม	4.34	0.76	ดี
8. ด้านเนื้อเรื่องภายในเกม			
8.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสื่อสารออกมาเข้าใจได้ง่าย	4.43	0.67	ดี
8.2 เนื้อเรื่องภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	4.20	0.75	ดี
9. ด้านภาพประกอบ			
9.1 ภาพประกอบสื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา	4.41	0.67	ดี
9.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	4.45	0.70	ดี

ตาราง 9 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับเกณฑ์
10. ด้านไอเทมภายในเกม			
10.1 ตัวไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกมและมี ความเหมาะสม	4.42	0.77	ดี
การใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา			
1. การใช้งานแอปพลิเคชันเกมมีส่วนช่วยการประชาสัมพันธ์ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา	4.37	0.71	ดี
ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา			
1. การนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น	4.48	0.77	ดี
รวมทั้งหมด	4.38	0.50	ดี

แบบประเมินประสิทธิภาพความพึงพอใจในต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จากกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต โดยมีผลการประเมินอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 4.38 อันดับแรก คือ รูปแบบและกติกาการเล่น เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้เร็วโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.60 รองลงมา คือ เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจนอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 4.50 รองลงมา คือ การนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้นโดยอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ย 4.48 ดังแสดงให้เห็นในตาราง ที่ 9

ตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ควรมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายและตื่นเต้นมากกว่านี้ มีรายละเอียด ข้อมูลในด้านอื่นๆ เพิ่มเติมและเพิ่มฟังก์ชันเสริม เช่น ถ่ายรูป แผนที่ ข้อมูลในด้านโรงแรม ร้านอาหาร ของฝาก เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและค่าเฉลี่ยต่างๆ เพื่อหาประสิทธิภาพความพึงพอใจในต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จากกลุ่มเป้าหมาย คือ บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตข้างต้นนั้น โดยที่ผู้ทำการประเมินนั้นจะต้องทดสอบและได้ลองใช้งานแอปพลิเคชันเกมนี้ด้วยตนเองจริงๆ ก่อนที่จะทำการประเมิน ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในแบบสอบถามตรงหัวข้อหลัก การใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา และหัวข้อย่อย การใช้งานแอปพลิเคชันเกมมีส่วนช่วยการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และหัวข้อหลัก ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา และหัวข้อย่อย การนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี จึงสรุปได้ว่า ต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา สามารถทำให้ผู้ใช้งานรู้จักและสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา แต่ละสถานที่ในเกมนั้นๆ เพิ่มมากขึ้นซึ่งแอปพลิเคชันเกมนี้ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้ดี โดยบรรลุตามความมุ่งหมายของงานวิจัยที่ได้ตั้งไว้ตั้งแต่แรก นอกจากนี้ยังได้นำข้อมูลเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะของผู้ทำแบบประเมินไปวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันเกมให้มีประสิทธิภาพที่ดีและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ก่อนจะนำออกไปเผยแพร่ให้ใช้งานจริงต่อไป

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเพื่อการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย และสรุปผลวิจัย ได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้อย่างเหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิจัย โดยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านรูปแบบ ฟังก์ชัน เนื้อหาข้อมูล ผู้วิจัยได้สรุปองค์ความรู้ตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ได้ดังนี้

1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา

ผลการวิจัย พบว่า สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่มีความพร้อมและความเหมาะสมแก่การนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา นั้น มีจำนวน 4 สถานที่ ได้แก่ 1) บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี 2) หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน 3) ปราสาทหินพิมาย และ 4) แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท

1.2 เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผลการวิจัย พบว่า ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่จะนำมาออกแบบและพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด ได้แก่ ประเภทผจญภัย (Adventure) เพราะ เป็นประเภทแอปพลิเคชันเกมที่มีลักษณะเป็นการทำภารกิจให้สำเร็จในแต่ละด่านหรือดินแดนที่สร้างขึ้น มีการต้องแก้ไขปัญหาหรือหาสิ่งจำเป็นในระดับของเกมที่แตกต่างกันไป อาจจะทำให้ผู้ใช้งานสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ทำให้เกมรูปแบบนี้ มีความตื่นตาน่าสนใจไม่น่าเบื่อและดึงดูดผู้ใช้งานเป็นอย่างดี

1.3 เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

ผลการวิจัย พบว่า ทั้งในด้านการออกแบบและด้านการนำเสนอเนื้อหาข้อมูลที่เหมาะสมควรเน้นที่รูปภาพ ไม่เน้นตัวอักษรเท่าไร แต่อาจจะใส่ตรงเนื้อหาข้อมูลต่างๆได้ มีโทนสีสดใส รูปแบบของเกมมีความดึงดูดน่าสนใจ แปลกใหม่ สามารถเปลี่ยนการนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอให้กลายเป็นข้อมูลที่น่าสนใจได้ มีกิจกรรมเสริมและแชร์ออกไปสู่สาธารณะได้ เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นที่รู้จักและผู้ใช้งานเกิดความสนใจและอยากเข้ามาท่องเที่ยวในสถานที่นั้นๆเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ความรู้ในด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนชนิดต่างๆ โดยใช้เทคนิคข้ามแพลตฟอร์ม (Cross Platform) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดอื่นๆหรือแอปพลิเคชันเกมทางด้านอื่นต่อไปในภายภาคหน้าได้

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลในเรื่องการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา จากการวิเคราะห์และข้อสรุปต่างๆ ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา จนได้สื่อในรูปแบบของแอปพลิเคชันเกมที่มีความทันสมัย น่าสนใจ ให้ความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย และใช้ในการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริม เผยแพร่สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาแก่ผู้ที่สนใจการท่องเที่ยวได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

จากความมุ่งหมายข้อที่ 1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา ผลการวิจัยพบว่า สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัด

นครราชสีมา นั้นมีมากมายหลากหลาย มีความโดดเด่นในแต่ละด้านแตกต่างกันไป จึงได้มีการกำหนดขอบเขตในการคัดเลือกโดยใช้คำขวัญของจังหวัดนครราชสีมา ที่ว่า “เมืองหญิงกล้า ผ้าไหมดี หมี่โคราช ปราสาทหิน ดินด่านเกวียน” มาเป็นสิ่งสำคัญในการคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้อยู่ในแนวทางเดียวกัน ทำให้ได้สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 4 สถานที่หลักๆที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ ได้แก่ (1) บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีคิดเป็น 100% (2) หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนคิดเป็น 100% (3) ปราสาทหินพิมายคิดเป็น 100% และ (4) แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาทคิดเป็น 100% โดยสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่นี้ ยังอยู่ในบริเวณที่เรียกว่า บริเวณเมืองเก่า เป็นบริเวณที่มีความสำคัญทางด้านวัฒนธรรม อันเก่าแก่และเป็นเอกลักษณ์คู่กับจังหวัดนครราชสีมามาเนิ่นนาน อีกทั้งมีความพร้อมในหลายๆ ด้านเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่เข้ามาท่องเที่ยวหรือศึกษาหาความรู้ และทางด้านเส้นทางการเดินทางยังสามารถเดินทางไปมาเชื่อมถึงกันอย่างสะดวกทั้งรถยนต์ส่วนตัวและรถโดยสารประจำทางอีกด้วย

จากความมุ่งหมายข้อที่ 2. เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่จะนำมาออกแบบและพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด จำนวน 1 ประเภท ได้แก่ ประเภทผจญภัย (Adventure) คิดเป็น 100% เพราะ แอปพลิเคชันเกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแอปพลิเคชันเกมที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมา โดยมีจุดประสงค์หลักที่สำคัญคือการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา มีกลุ่มเป้าหมายคือ สำหรับบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ดังนั้น แอปพลิเคชันเกมควรมีรูปแบบฟังก์ชันที่น่าสนใจและดึงดูดผู้ใช้งาน ทั้งในด้านการออกแบบ รูปแบบเกม และการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล ไม่ควรมีเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรมาก มีความผสมผสานกันระหว่าง ภาพจริงและกราฟิก รูปแบบเกมไม่น่าเบื่อ มีการดำเนินเรื่องราวของเกม จำลอง จุด สถานที่ เหตุการณ์ ที่มาจากของจริง และควรมีกิจกรรมที่สามารถแชร์ออกไปสู่สาธารณะได้ โดยส่วนที่สำคัญที่สุด คือ สามารถทำให้ผู้ที่เล่นแอปพลิเคชันเกมเกิดความสนใจและรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวนี้เพิ่มขึ้น และทำให้เกิดความสนใจอยากเดินทางมาท่องเที่ยวสถานที่นั้นจริงๆ

จากความมุ่งหมายข้อที่ 3. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

อย่างเหมาะสม ผลการวิจัยพบว่า ทั้งในด้านการออกแบบและด้านการนำเสนอเนื้อหาข้อมูลที่เหมาะสม ควรเน้นที่รูปภาพ ไม่เน้นตัวอักษร ควรดูขนาดของตัวอักษรและการจัดวางให้มีความเหมาะสม มีโทนสีสดใส รูปแบบของเกม สอดคล้องกับประเภทของเกม มีความดึงดูดน่าสนใจ แปลกใหม่ มีกิจกรรมเสริมและสามารถแชร์ออกไปสู่สาธารณะได้ เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นที่รู้จักและผู้ใช้งานเกิดความสนใจและอยากเข้ามาท่องเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพิ่มมากขึ้น และจากการประเมินประสิทธิภาพในด้านเนื้อหาข้อมูล ด้านการออกแบบต่างๆ อยู่ในระดับเกณฑ์ดีและดีมาก และการประเมินความพึงใจ มีค่าเฉลี่ย 4.38 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับเกณฑ์ดี มีความพึงพอใจมาก ซึ่งจะสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยที่ได้ตั้งไว้ว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพและค่าความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันเกม มีค่าเฉลี่ยผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป โดยค่าเฉลี่ยจะอยู่ระหว่าง 3.51 – 4.50 หรือมากกว่านั้น และจะเห็นได้ว่า ในแบบสอบถามฉบับที่ 6 แบบสอบถามประเมินประสิทธิภาพความพึงพอใจในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ตรงหัวข้อหลัก การใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา และหัวข้อย่อย การใช้งานแอปพลิเคชันเกมมีส่วนช่วยการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และหัวข้อหลัก ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใน จังหวัดนครราชสีมา และหัวข้อย่อย การนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี จึงสรุปได้ว่า ต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใน จังหวัดนครราชสีมา สามารถทำให้ผู้ใช้งานรู้จักและสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ จังหวัดนครราชสีมา แต่ละสถานที่ในเกมนั้นๆเพิ่มมากขึ้นซึ่งแอปพลิเคชันเกมนี้ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้ เป็นอย่างดี โดยบรรลุตามความมุ่งหมายของงานวิจัยที่ได้ตั้งไว้ตั้งแต่แรก นอกจากนี้ยังได้นำข้อมูลและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่างๆของผู้ทำแบบประเมินไปวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันเกมให้มีประสิทธิภาพที่ดีและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ก่อนจะนำออกไปพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมที่เปิดให้ใช้งานจริงและเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป

ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไปในการออกแบบและทำต้นแบบ

(1) กระบวนการวิจัยนี้ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบแอปพลิเคชันเกมอื่นๆในรูปแบบที่ใกล้เคียงกันได้ เช่น แอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้านท่องเที่ยวของจังหวัดอื่น หรือประชาสัมพันธ์สถานที่ สินค้า เป็นต้น โดยสามารถนำกระบวนการหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบและรูปแบบการใช้งานไปประยุกต์ใช้ได้

(2) สามารถนำกระบวนการ วิธีการต่างๆ ไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันเกมในแพลตฟอร์มอื่นๆ หรืออุปกรณ์อื่นๆ เช่น คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

(3) การออกแบบรูปแบบของเกมนั้น สามารถสร้างสรรค์เพิ่มเติมได้มากกว่านี้ ควรมีความแปลกใหม่ ทันสมัย น่าสนใจ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย ณ ปัจจุบัน

(4) ในส่วนของรูปแบบเกมนั้น ควรออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นด้านรูปภาพ สี หรือรูปแบบกติกาการเล่น โดยใช้ช่วงอายุของกลุ่มผู้ใช้งานเป็นตัวกำหนด

(5) การออกแบบ โลโก้ ไอคอนแอปพลิเคชัน ไม่ควรออกแบบให้กราฟิกดูเยอะเกินไป และเรื่องตัวอักษร ฟอนต์ต่างๆ ควรใช้ไปในรูปแบบทางเดียวกัน หรือคล้ายๆกัน ไม่ควรใช้รูปแบบที่หลากหลายเกินไป มีขนาดที่พอดี ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป

(6) การออกแบบส่วนประกอบต่างๆภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นด้าน UX และ UI ตัวละคร ไอเทมต่างๆ พื้นหลัง หรือปุ่มการใช้งานต่างๆในแอปพลิเคชันนั้น ควรออกแบบให้มีความสอดคล้องกับรูปแบบและเนื้อเรื่อง ธีมหลักของเกม ดูเรื่องขนาดและการใช้สีที่สื่อความหมายด้วย

3.2 ข้อเสนอแนะทั่วไปของการวิจัยครั้งนี้

(1) ในการสร้างสื่อประเภทเกม ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบไหนก็ตาม มักมีรายละเอียดค่อนข้างมากในหลายๆส่วน ควรศึกษาข้อมูลและความรู้เพิ่มเติมให้มาก พร้อมกับจัดสรรเวลาในแต่ละส่วนให้ดี เพื่อให้เพียงพอต่อการทำงาน

(2) ควรมีการศึกษาเกมในรูปแบบอื่นๆเพิ่มเติม เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างการเรียนรู้ อันเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

(3) ในการสร้างเครื่องมือต่างๆที่จะนำไปใช้ในการวิจัย เช่น แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม เป็นต้น ควรสร้างเครื่องมือที่มีความเหมาะสมกับประเภทของงานวิจัยที่จะทำ และดูปริมาณของเครื่องมือว่าควรทำเท่าไร ไม่มากหรือน้อยเกินไป

บรรณานุกรม

- Buffohero. (2559). *Design : ลายแทง สำหรับออกแบบแอปพลิเคชัน*. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560, จาก <https://buffohero.com/learning-center/ui-design-101>
- Mr.Mathematics. (2551). *ทฤษฎีเกมเบื้องต้น*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.vcharkarn.com/blog/37831>
- Ninetechno. (2559). *Application คืออะไร*. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.ninetechno.com/a/google-play-android/1014-what-is-application.html>
- Paiduaykan. (2559). *อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี*. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2560, จาก <http://www.paiduaykan.com/province/Northeast/nakhonratchasima/yamo.html>
- Seksanrmutl. (2556). *ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovations)*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2560, จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/02/11/ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม>
- (2556). *ทฤษฎีการสื่อสารวัฒนธรรมร่วม (Co-Cultural Communication Theory)*. สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2560, จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/03/ทฤษฎีการสื่อสารวัฒนธรรมร่วม>
- Srisupan. (2555). *ทฤษฎีของการจูงใจ (Theories of Motivation)*. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2560, จาก <http://motivation-srisupan.blogspot.com/2012/07/theories-of-motivation.html>
- Thaicryengine. (2555). *องค์ประกอบที่เกมที่ดีควรมี*. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2560, จาก <http://thaicryengine.konlengame.com/index.php/press-thaicry/91-basic-good-game?showall=1&limitstart>
- เกรียงไกร รุ่งลักษณ์ศิริ. (2553). *ทฤษฎีสำหรับงานออกแบบ*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/381237>
- เคป&แคนทารี ไฮเทลส์. (2560). *ท่องเที่ยวอิมมูญ ดูเครื่องบิน ชมผ้าไหมที่โคราชบ้านเฮา*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.maamjourney.com/2017/ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม>
- เอกคณิต เอี่ยมภักดี. (2555). *ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory)*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560,
- กรมการท่องเที่ยวและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2555). *การส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว* ความสนใจพิเศษ. กรุงเทพฯ: ห้องสมุดการท่องเที่ยวฯ โครงการส่งเสริมสินค้า การท่องเที่ยว

ความสนใจพิเศษ.

- (2557). คู่มือการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรวรรณ สังขกร (2558). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับวิถีไทย. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2560, จาก <https://www.slideshare.net/amicsangkakorn/ss-48803224>
- กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล. (2557). กระบวนการจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดเก่าและตลาดน้ำเพื่อการท่องเที่ยว. ท่องเที่ยวไทยนานาชาติ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ
- กาญจนา แสงลิมสุวรรณ; และ ศรันยา แสงลิมสุวรรณ. (2555). การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน. (บทความวิชาการ). มหาวิทยาลัยกรุงเทพและมหาวิทยาลัยบูรพา.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2560). ปราสาทหินพนมวัน. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2560, จาก <https://thai.tourismthailand.org/สถานที่ท่องเที่ยว/ปราสาทหินพนมวัน--500>
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ. (2542). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดนครราชสีมา. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.finearts.go.th/mahavirawongmuseum/> หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ / book/25?page=1
- ชาคริต เชื้อนสูงค์. (2559). ทฤษฎีแรงจูงใจ (*Motivation Theories*). สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/617749>
- ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2540). วิถีไทย การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์ พรินติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- ชายชาญ ปฐมกาญจนา; และ นรินทร์ สังข์รักษา. (2558). แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของชุมชนตลาดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม.
- ชุมพล รอดแจ่ม. (2556). เส้นทางท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี. (รายงานการวิจัย). สาขาวิชาการบัญชี คณะบัญชี : วิทยาลัยราชพฤกษ์.
- นงคราญ คำวิชัย. (2560). การออกแบบ Ux และ Ui สำหรับการสร้างแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ (*Core Ux/Ui for Mobile App Design*). สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=632>
- นงลักษณ์ จันทาภากุล; และ นรินทร์ สังข์รักษา. (2556). การศึกษาศักยภาพในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหัวเขาจีน จังหวัดราชบุรี. วารสารวิทยบริการ.

- บีบีซีไทย. (2560). ผู้ใหญ่ก็ติดเกมได้: ตลาดเกมมือถืออาเซียนโตสูงสุดในโลก. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2560, จาก <http://www.bbc.com/thai/thailand-40565506>
- ปรเมศวร์ กุมารบุญ. (2550). ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9500000046042>
- พรทิพย์ กิจเจริญไพศาล. (2553). การศึกษาทรัพยากรท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานี. ปริญญาานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พิชญา นิลรุ่งรัตน. (2556). การศึกษาและพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชันแบบอินเตอร์แอคทีฟ สำหรับไอแพดเพื่อเป็นกรณีศึกษาสื่อแนะนำการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ภาคินษา อภิสุภกรกุล; และ กุลกันยา ศรีสุข. (2550). การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เชื่อมโยงกับเทศกาล การท่องเที่ยวประจำปีของกลุ่มจังหวัดอีสานใต้. บทความวิชาการ. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. ถ่ายเอกสาร.
- ภิญญาพัชญ์ ทาสานันต์ตระกูล; พินทุสร ปัสนะจะโน; และ อภิชาติ โชคเหรียญสุขชัย. (2559). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการวางแผนท่องเที่ยวตามฤดูกาล. บทความวิชาการ. สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล สุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี. ถ่ายเอกสาร.
- รวิทัต ภู่นล้า. (2554). คู่มือเขียน Iphone Apps. กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด.
- ลัดดา จิตตคุตตานนท์. (2555). อัตลักษณ์การท่องเที่ยวไทยในยุคโลกาภิวัตน์ : กรณีศึกษา ตลาดน้ำดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี. (บทความวิชาการ).
- วงศกร อุดมกิจชัย; จุฑาวุฒิ จันทรมาลี; และ นิพัฒน์ มานะกิจภิญโญ. (2559). โมบายแอปพลิเคชัน การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เชิงอาหาร กรณีศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนล่าง 2. (บทความวิชาการ). สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วงศ์ธีรา สุวรรณณิน และคณะ. (2557). การศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัด ในปทุมธานี. วารสารบัณฑิตศึกษา.
- วรัญญ์ สุจิวิพันธ์พงศ์. (2549). ทฤษฎีเกม (Game Theory) แบบจำลองการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์. สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2560, จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/365>
- วิศรา บุญสมเกียรติ. (2555). แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัด

นครศรีธรรมราช:วัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร วัดธาตุน้อย และโบราณสถานวัดโมคลาน.
(วิทยานิพนธ์). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์และ
วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

วิทยา พรพิชพงศ์. (2555). ทฤษฎีเกม : *Game Theory*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก
<https://www.gotoknow.org/posts/71847>

วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2555). แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันแอนดรอยด์. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม
2560,

ศศิพิมพ์ ปิ่นประยูร; และคนอื่น ๆ. (2558). แอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดกาฬสินธุ์
บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. (บทความวิชาการ). คณะเทคโนโลยีสังคม : มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตกาฬสินธุ์.

สมคิด เอนกทวีผล. (2560). นวัตกรรมแบบ *Ui* และ *Ux* ของสาขาอาชีพมาแรงแห่งศตวรรษที่ 21.
สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.tcdconnect.com/content/10582>

สำนักข่าวทีนิวส์. (2560). แหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่โคราช! “ตลาดบ้านยวนนครจันทิก” สืบสาน
วัฒนธรรมไทยวนที่โคราช. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2560, จาก
<https://www.loveisan.com/2017/09/15/แหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่>

สำนักงานนครราชสีมา การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2560). คู่มือนครราชสีมา. สืบค้นเมื่อ 20
ตุลาคม 2560, จาก <https://www.tourismthailand.org/nakhonratchasima>

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). แนวโน้มคนไทยใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน
2560, จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/ActivityNSO/A24-05-60.aspx>

สุชาดา พลาชัยภิมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน
2560,

http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf

สุพัตรา กำลังมาก. (2555). การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงรัตนโกสินทร์โดย
เรือท่องเที่ยวเจ้าพระยา บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. จุลนิพนธ์. สาขาวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร : มหาวิทยาลัย
ศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

สุนาถ สร้อยจุ. (2557). การออกแบบและพัฒนาของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องเส้น สี
รูปร่าง รูปทรง สำหรับเด็กออกทิสติก ช่วงอายุ 3-5 ปี. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- สุริยะ ฉายะเจริญ. (2555). สีและการออกแบบสื่อ. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <https://sites.google.com/site/graphics2554/adobe photoshop/si-ni-kar-xxkbaeb-sux>
- อันธิชา วิรมย์รัตน์. (2557). การออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอายุ 4-5 ปี. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามความคิดเห็น



1 | เอกสารฉบับที่ 1 แบบสอบถามเชิงสัมพัทธ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

แบบสอบถามเชิงสัมพัทธ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาและเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นด้วยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา และทำการคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมเพื่อนำมาใช้เป็นต้นแบบในการวิจัยครั้งนี้

ขอแสดงความนับถือ
วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์

2 | เอกสารฉบับที่ 1 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาอนุรักษ์วัฒนธรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ตามความคิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถาม มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ () หญิง () ชาย อายุ.....ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

3 | เอกสารฉบับที่ 1 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 2 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในจังหวัดนครราชสีมา

2.1 วัฒนธรรมที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา มีสิ่งใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 ความสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อจังหวัดนครราชสีมา

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 คัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดทำและออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป จำนวน 5 สถานที่ (พร้อมบอกเหตุผลในการคัดเลือก)

1.....

.....

.....

.....

2.....

.....

.....

.....

4 | เอกสารฉบับที่ 1 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

3.....

.....

.....

.....

4.....

.....

.....

.....

5.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ของจังหวัดนครราชสีมา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----

1 | เอกสารฉบับที่ 2 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

**แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม
จังหวัดนครราชสีมา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
และนักออกแบบกราฟิก**

**เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา**

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาและเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันเกมทั้งหมดบนแอปสโตร์(App Store) ของระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และบนเพลย์สโตร์(Play Store) ของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 20 ประเภท โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกจำนวน 3 ประเภทจากทั้งหมด โดยใช้การคัดเลือกจากข้อมูลทางด้านสถิติ ความนิยม และความเหมาะสมในการนำเสนอด้านต่างๆ เช่น เนื้อหา ข้อมูล รูปแบบ การแสดงผล เป็นต้น จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญทำการคัดเลือกประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์มากที่สุด จำนวน 1 ประเภท เพื่อนำไปหาข้อกำหนดในการออกแบบและพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

**ขอแสดงความนับถือ
วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์**

2 | เอกสารฉบับที่ 2 แบบสอบถามเชิงสัมพัทธ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามเชิงสัมพัทธ์ตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ () หญิง () ชาย อายุ.....ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

3 | เอกสารฉบับที่ 2 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 2 จากประเภทของแอปพลิเคชันเกมทั้งหมด 3 ประเภท กรุณาเลือกประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่ท่าน
คิดว่ามีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์มากที่สุด จำนวน 1 ประเภท เพื่อนำไปหาข้อกำหนดในการออกแบบ
และพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

ประเภทที่	ประเภทของแอปพลิเคชันเกม / รายละเอียดข้อมูล	ประเภท ที่เลือก	ข้อเสนอแนะ
1	Adventure (เกมผจญภัย) เป็นประเภทเกมที่มีความนิยมสูงที่สุด โดยที่ ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่ง เพื่อทำ เป้าหมายในเกมให้สำเร็จ เน้นการแก้ปริศนา โดยใช้ ตรรกะในการแก้ปัญหา รูปแบบเกมและมุมมองภาพ ในเกมสามารถแสดงผลออกมาได้ชัดเจน ตัวอย่างเกม : เกมหาของ (Hidden) , Pokemon Go		
2	Arcade (เกมอาเขต) เป็นประเภทเกมที่เน้นความเรียบง่าย มีการ จำกัดเวลาในการเล่นอยู่ที่ 30 – 60 นาที ไม่บันทึก ความก้าวหน้าในเกมแต่จะบันทึกไว้เพียงอันดับ คะแนน สูงสุด-ต่ำสุด เท่านั้น ตัวอย่างเกม : ลูกกอล์ฟ , เทมเปิลรัน		
3	Education (เกมการศึกษา) เป็นประเภทเกมที่เน้นให้ความรู้และนิยมใช้เป็นสื่อ การเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เหมาะสำหรับเด็ก ตัวอย่างเกม : เกมจับคู่ , เกมเกมต่อจิ๊กซอว์		

4 | เอกสารฉบับที่ 2 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา คอบคำถาม โดยอิงจากคำตอบใน ส่วนที่ 2 (ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่ทำกรเลือกไว้)

3.1 ท่านมีความคิดเห็นต่อลักษณะในการใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา อย่างไร

.....

.....

.....

.....

3.2 เนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา ที่เหมาะสมในการนำเสนอ ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

3.3 รูปแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา ควรนำเสนอในลักษณะใด

.....

.....

.....

.....

เหตุผล.....

.....

5 | เอกสารฉบับที่ 2 แบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

3.4 โทนีสีและรูปภาพประกอบต่างๆในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
จังหวัดนครราชสีมา ควรนำเสนอในลักษณะใด

.....

.....

เหตุผล.....

.....

3.5 สิ่งสำคัญที่ต้องการให้นำเสนอและมีในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
จังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

3.6 ความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
จังหวัดนครราชสีมาในลำดับต่อไป มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

ส่วนที่ 4 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการพัฒนาและออกแบบ
แอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----

**แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา
และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความชำนาญในการออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
และนักออกแบบกราฟิก**

**เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา**

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาและเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ของแต่ละแบบร่าง เพื่อคัดเลือกแบบร่างที่มีความเหมาะสมและพึงพอใจที่สุด มาจำนวน 1 แบบร่าง จากทั้งหมด 3 แบบร่าง เพื่อที่จะนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

**ขอแสดงความนับถือ
วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์**

2 | เอกสารฉบับที่ 3

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิญานพันธกิจของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ () หญิง () ชาย อายุ.....ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่.....

.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตาราง เป็นการประเมินแบบ มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ ลิงเกิร์ต สเกล (Linkert Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึงผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึงผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึงผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึงผลการประเมินในระดับปรับปรุง
- 1 หมายถึงผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : การศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
ลักษณะทางด้านการออกแบบ					
1. โลโก้					
1.1 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา					
1.2 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก					
1.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม					
1.4 โลโก้แสดงออกสื่อถึงรูปแบบเกม					
2. โทนสี					
2.1 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและสนุกสนานและสมจริง					
2.2 โทนสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง					
3. องค์ประกอบกราฟิก					
3.1 ลักษณะกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
3.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิก					

4 เอกสารฉบับที่ 3

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
ลักษณะทางด้านการออกแบบ					
4. ภาพประกอบภายในเกม					
4.1 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ					
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสมในการนำเสนอ					
5. มุมมองผู้เล่น					
5.1 มุมมองผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม					
6. การดำเนินเรื่องราวในเกม					
6.1 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน					
6.2 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม					
7. รูปแบบเกม					
7.1 รูปแบบเกมมีความสอดคล้องกับประเภทของเกม					
7.2 รูปแบบเกมมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม					
8. ตัวละคร					
8.1 ตัวละครผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม					
8.2 ตัวละครแสดงออกถึงเอกลักษณ์จังหวัดนครราชสีมา					
8.3 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม					
8.4 การออกแบบบุคลิกเฉพาะตัวมีความเหมาะสม					
9. เสียง					
9.1 มีการนำเสียงประกอบ เสียงดนตรีมาใช้ได้อย่างเหมาะสม					
10. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ					

5 เอกสารฉบับที่ 3

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการออกแบบพัฒนาแบบร่าง
แอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา

เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใน จังหวัดนครราชสีมา และเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟน และแท็บเล็ต ที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่นำมาเสนอใน แอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยจะนำไป พัฒนาเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์

2 | เอกสารฉบับที่ 4

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิญานพันธกิจของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดรูปแบบคำถาม ในการสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ () หญิง () ชาย อายุ.....ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตาราง เป็นการประเมินแบบ มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ ลิงเกิร์ต สเกล (Linkert Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึงผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึงผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึงผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึงผลการประเมินในระดับปรับปรุง
- 1 หมายถึงผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. เนื้อหาการนำเสนอ					
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมแสดงออกถึงการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา					
1.2 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
1.3 การนำเสนอเนื้อหาเรื่องได้ใจความสำคัญ					
2. เนื้อหา ข้อมูล และรายละเอียด					
2.1 เนื้อหาและรายละเอียดภายในเกมเข้าใจง่าย					
2.2 เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจน					
3. รูปแบบการนำเสนอของแอปพลิเคชันเกม					
3.1 รูปแบบการนำเสนอแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
3.2 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดี					
3.3 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					

4 เอกสารฉบับที่ 4

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
4. เนื้อหาและข้อมูลมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม					

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----

1 | เอกสารฉบับที่ 5

**แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม
บนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต**

**เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา**

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาและเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านการออกแบบต่างๆที่นำมาใช้ในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยจะนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์

2 | เอกสารฉบับที่ 5

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิญญาพันธกิจของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ () หญิง () ชาย อายุ.....ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่.....

.....

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตาราง เป็นการประเมินแบบ มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ ลิงเกิร์ต สเกล (Linkert Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึงผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึงผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึงผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึงผลการประเมินในระดับปรับปรุง
- 1 หมายถึงผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบน สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. ด้านการออกแบบโลโก้เกม					
1.1 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา					
1.2 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม					
2. ด้านการออกแบบตัวละคร					
2.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม					
2.2 รูปแบบตัวละครสื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา					
3. ด้านการจัดวางและมุมมองที่ใช้ในแอปพลิเคชันเกม					
3.1 มุมมองที่ใช้ในเกม มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย					
4. ด้านโทนสีที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน					
4.1 โทนสีภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน					
5. รูปแบบของตัวเกม					
5.1 รูปแบบและกติกาการเล่น เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้เร็ว					
5.2 รูปแบบเกมสนุกสนาน น่าติดตาม					
6. ตัวอักษรที่แสดงในแอปพลิเคชันเกม					
6.1 ตัวอักษรที่ใช้ในเกมมองเห็น และอ่านออกเข้าใจง่าย					

4 เอกสารฉบับที่ 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
7. ด้านการจัดวางปุ่มเครื่องมือ					
7.1 ปุ่มเครื่องมือสามารถเลือกใช้งานได้ง่าย					
7.2 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม					
8. ด้านเนื้อเรื่องภายในเกม					
8.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสื่อสารออกมาเข้าใจได้ง่าย					
8.2 เนื้อเรื่องภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ					
9. ด้านภาพประกอบ					
9.1 ภาพประกอบสื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
9.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
10. ด้านไอเทมภายในเกม					
10.1 ไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม					
10.2 ไอเทมที่แจกภายในเกมมีความเหมาะสม					
11. ด้านความสร้างสรรค์และความเหมาะสมในการออกแบบเพื่อการนำเสนอแอปพลิเคชันเกม					
11.1 การออกแบบเกมมีความสร้างสรรค์และเหมาะสมในการนำเสนอออกมา					
12. การนำเสนอประวัติ ความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทั้ง 4 สถานที่ ในจังหวัดนครราชสีมา					
12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น					
13. การออกแบบมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันเกม					

5 | เอกสารฉบับที่ 5

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการออกแบบแอปพลิเคชันเกม
เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----

1 | เอกสารฉบับที่ 6

แบบสอบถามสำหรับกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

**เรื่อง : การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา**

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาและเพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่มีความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ที่สามารถนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาได้

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพความพึงพอใจในต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

**ขอแสดงความนับถือ
วิลาวัณย์ วัชรินทร์รัตน์**

2 | เอกสารฉบับที่ 6

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

เพศ () หญิง () ชาย อายุ..... ปี

ภูมิลำเนา.....

ระดับการศึกษา :

อาชีพ.....

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตาราง

เป็นการประเมินแบบ มาตรฐานส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ ลิงเกิร์ต สเกล (Linkert Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 5 | หมายถึงผลการประเมินในระดับดีมาก |
| 4 | หมายถึงผลการประเมินในระดับดี |
| 3 | หมายถึงผลการประเมินในระดับพอใช้ |
| 2 | หมายถึงผลการประเมินในระดับปรับปรุง |
| 1 | หมายถึงผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้ |

แบบประเมินสำหรับกลุ่มเป้าหมายอายุ 18-35 ปี ที่ใช้แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต

ประสิทธิภาพของต้นแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
ด้านเนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการศึกษา จังหวัดนครราชสีมา					
1. เนื้อหาการนำเสนอ					
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมแสดงออกถึงการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา					
1.2 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
1.3 การนำเสนอเนื้อหาเรื่องได้ใจความสำคัญ					
2. เนื้อหา ข้อมูล และรายละเอียด					
2.1 เนื้อหาและรายละเอียดภายในเกมเข้าใจง่าย					
2.2 เนื้อหาและข้อมูลมีความถูกต้อง ชัดเจน					
3. รูปแบบการนำเสนอของแอปพลิเคชันเกม					
3.1 รูปแบบการนำเสนอแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
3.2 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมาได้เป็นอย่างดี					
3.3 รูปแบบแอปพลิเคชันเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการศึกษา จังหวัดนครราชสีมา					
1. ด้านการออกแบบโลโก้เกม					
1.1 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา					
1.2 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม					
2. ด้านการออกแบบตัวละคร					
2.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม					

4 เอกสารฉบับที่ 6

ประสิทธิภาพของต้นแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
2.2 รูปแบบตัวละครสื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครราชสีมา					
3. ด้านการจัดวางและมุมมองที่ใช้ในแอปพลิเคชันเกม					
3.1 มุมมองที่ใช้ในเกม มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย					
4. ด้านโทนสีที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน					
4.1 โทนสีภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน					
5. รูปแบบของตัวเกม					
5.1 รูปแบบและกติกาการเล่น เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้เร็ว					
5.2 รูปแบบเกมสนุกสนาน น่าติดตาม					
6. ตัวอักษรที่แสดงในแอปพลิเคชันเกม					
6.1 ตัวอักษรที่ใช้ในเกมมองเห็น และอ่านออกเข้าใจง่าย					
7. ด้านการจัดวางปุ่มเครื่องมือ					
7.1 ปุ่มเครื่องมือสามารถเลือกใช้งานได้ง่าย					
7.2 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม					
8. ด้านเนื้อเรื่องภายในเกม					
8.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสื่อสารออกมาเข้าใจได้ง่าย					
8.2 เนื้อเรื่องภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ					
9. ด้านภาพประกอบ					
9.1 ภาพประกอบสื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา					
9.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
10. ด้านไอเทมภายในเกม					
10.1 ตัวไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกมและมีความเหมาะสม					
การใช้งานแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการศึกษา จังหวัดนครราชสีมา					

5 เอกสารฉบับที่ 6

ประสิทธิภาพของต้นแบบแอปพลิเคชันเกม	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. การใช้งานแอปพลิเคชันเกมมีส่วนช่วยการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา					
ความเข้าใจและความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา					
1. การนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจและทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น					

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

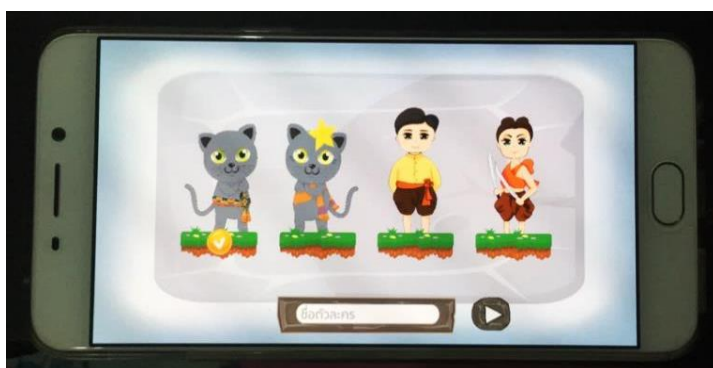
ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

-----จบแบบสอบถาม -----



ภาคผนวก ข

ชิ้นงานต้นแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา
จังหวัดนครราชสีมา

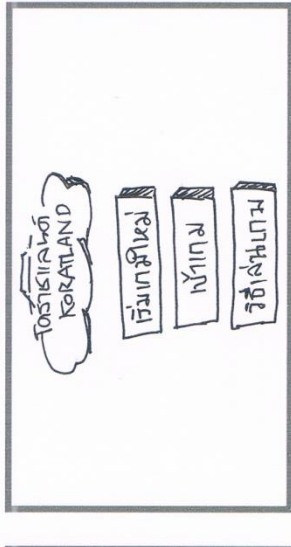
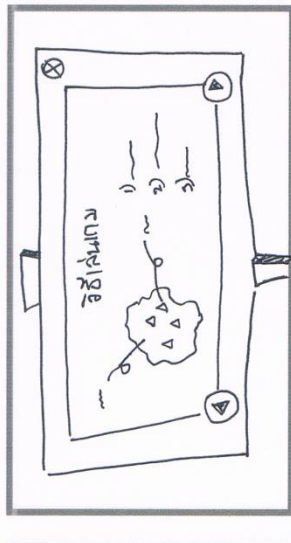
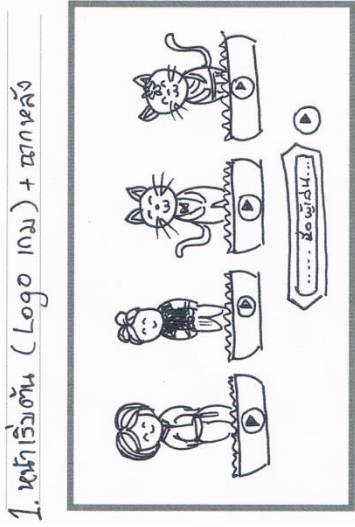
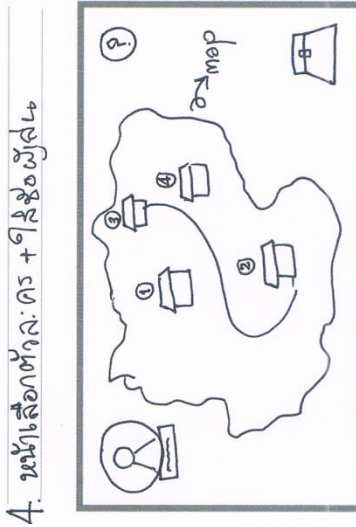
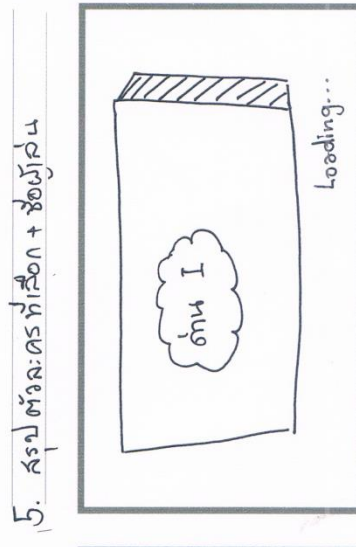
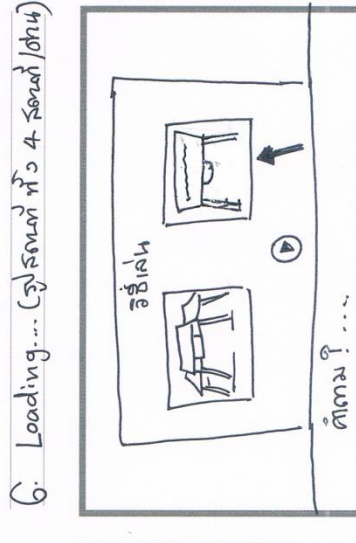




ภาคผนวก ค

สตอรี่บอร์ดและผังงานเนื้อหาและวิธีเล่นแอปพลิเคชันเกม

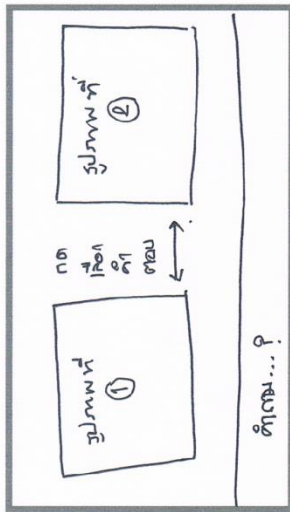
เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

Title	Scene	Page
		
1. หน้าเริ่มต้น (Logo เกม) + ภาพหลัง 	2. หน้าเริ่มต้น สไลด์เกม 3 แผ่น 	3. หน้าวิธีเล่นเกม 
4. หน้าเลือกตัวละคร: คน + สัตว์เลี้ยง 	5. สรุปตัวละคร: คนที่เลือก + ข้อปฏิบัติ 	6. Loading... (รูปสไลด์ หัว 4 สไลด์/ด้าน) 
7. หน้าเมนูหลัก (แผนที่ด้าน 1-4)	8. หน้าใบลาออก ด้าน 1	9. วิธีเล่นเกม ด้าน 1

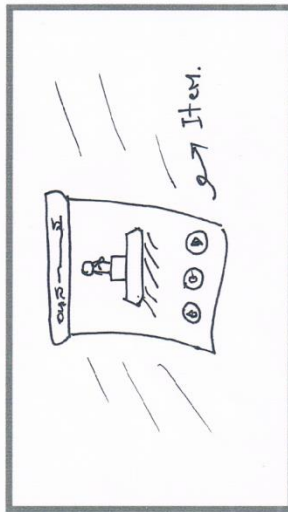
Title KORATLAND

Scene

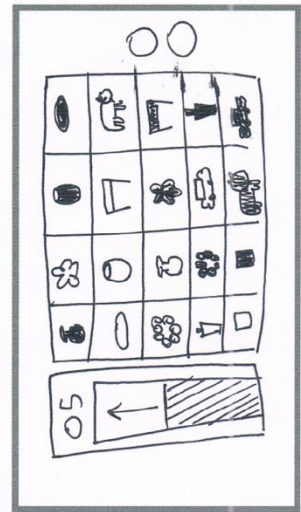
Page 2



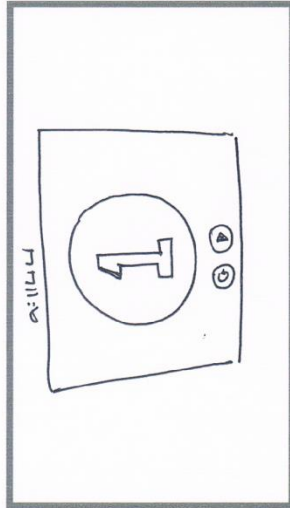
10. ส่วน 1. 10. ส่วน 1. 10. ส่วน 1. 10. ส่วน 1.



13. ส่วน 1. 13. ส่วน 1. 13. ส่วน 1. 13. ส่วน 1.



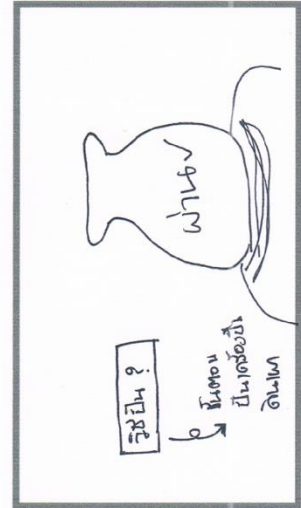
16. ส่วน 2. 16. ส่วน 2. 16. ส่วน 2. 16. ส่วน 2.



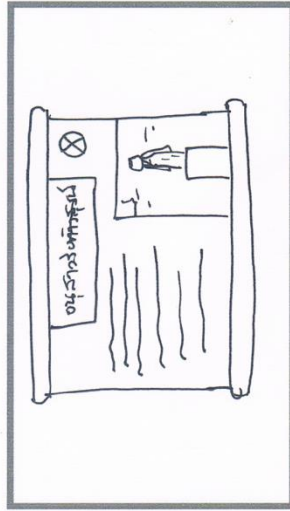
11. ส่วน 1. 11. ส่วน 1. 11. ส่วน 1. 11. ส่วน 1.



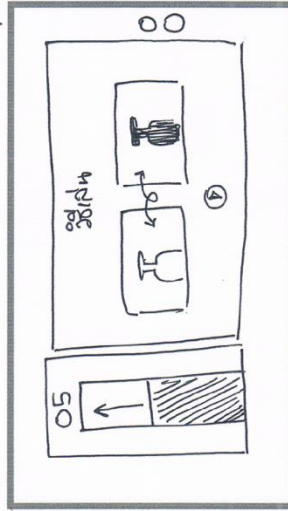
14. ส่วน 2. 14. ส่วน 2. 14. ส่วน 2. 14. ส่วน 2.



17. ส่วน 2. 17. ส่วน 2. 17. ส่วน 2. 17. ส่วน 2.



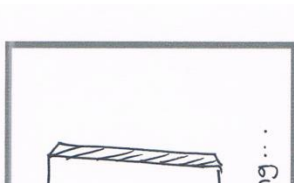
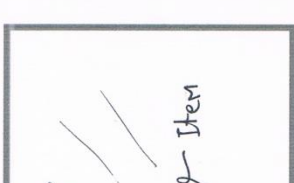
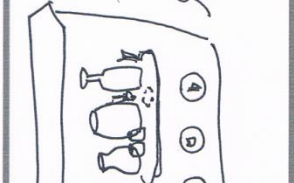
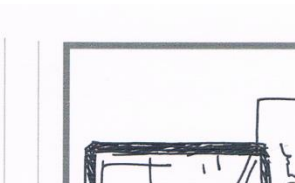
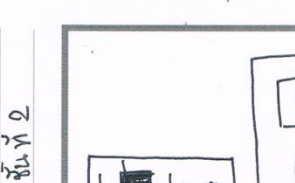
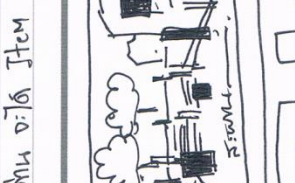
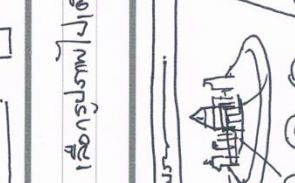
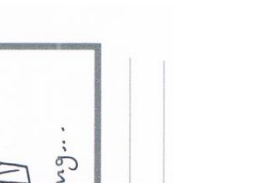
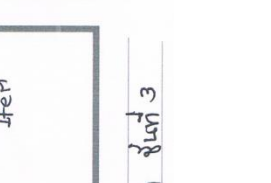
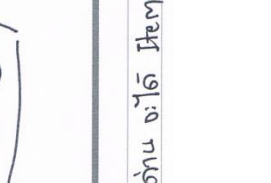
12. ส่วน 1. 12. ส่วน 1. 12. ส่วน 1. 12. ส่วน 1.

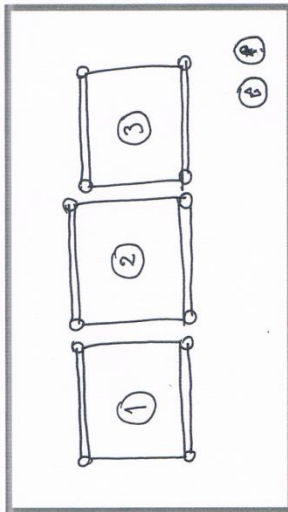


15. ส่วน 1. 15. ส่วน 1. 15. ส่วน 1. 15. ส่วน 1.

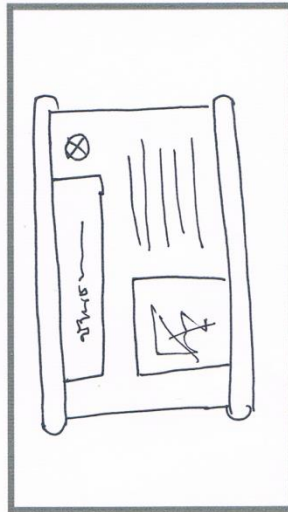


18. ส่วน 1. 18. ส่วน 1. 18. ส่วน 1. 18. ส่วน 1.

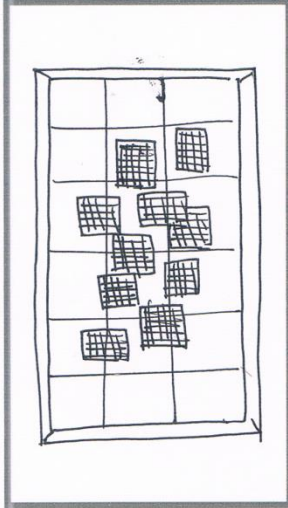
Title	KORATLAND	Scene	Page	3
	19. บ้านหลวงประจักษ์ ขอมุขหลวงหน้ามยุ			20. เรือผ่านด่าน จ:ใต้ Item ขึ้นที่ 2
	21. บ้านหลวงประจักษ์ ขอมุขหลวงหน้ามยุ			22. บ้านด่านช่องใบเรือ (ป)
	23. บ้าน 3 เรือประจักษ์ไปทางใต้ลงมยุ			24. บ้านด่าน หลวงประจักษ์ไปทางใต้ลงมยุ
	25. บ้านหลวงประจักษ์ ขอมุขหลวงหน้ามยุ			26. เรือผ่านด่าน จ:ใต้ Item ขึ้นที่ 3
	27. บ้านหลวงประจักษ์ ขอมุขหลวงหน้ามยุ			28. บ้านด่าน หลวงประจักษ์ไปทางใต้ลงมยุ



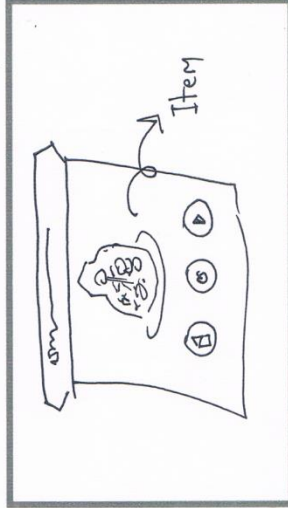
28. 3 ឆ្នាំប្រយោជន៍ (3 ឆ្នាំ)



31. ឆ្នាំ 11 គ្រប់គ្រង ប្រតិបត្តិ សកម្មភាព



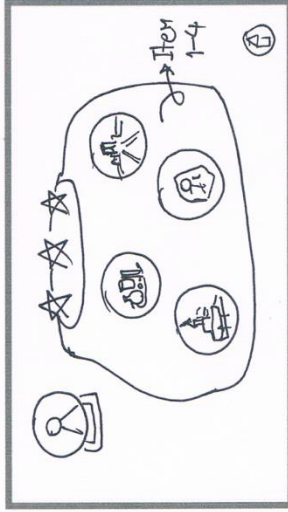
29. ចំណុច 4 ចំណុច ចំណុច ចំណុច



32. ឆ្នាំ 11 គ្រប់គ្រង ប្រតិបត្តិ សកម្មភាព 4



30. ឆ្នាំ 11 គ្រប់គ្រង ប្រតិបត្តិ សកម្មភាព 1



33. ឆ្នាំ 11 គ្រប់គ្រង ប្រតិបត្តិ សកម្មភាព 4 ឆ្នាំ
* (ចំណុច 11 គ្រប់គ្រង ប្រតិបត្តិ សកម្មភាព 4 ឆ្នាំ)



“3”

เข้ามาหน้าเมนูหลัก
เลือกด่านเพื่อเล่นเกม (เริ่มต้นที่ด่าน 1)
ผ่านแต่ละด่านจะได้ไอเทมมาสะสมที่เก็บสมบัติ

หน้าด่าน 4 : แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท



หน้าด่าน 1 : อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี



หน้าเมนูหลัก (แผนที่โครงข่าย)



หน้าด่าน 3 : ปราสาทหินพิมาย



หน้าด่าน 2 : หมู่บ้านเตรียมขุดดินเพาด่านทเวียน



“4”

ด่าน 1
ตอบคำถามให้ถูกต้อง
โดยต้องตอบถูก 3 ใน 5 ถึงผ่านด่าน

• หน้าด่าน 1 : อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี



เริ่ม



ผ่านด่าน



“7”

ด่าน 4
ตัวภาพให้สมบูรณ์
มี 3 ด่านย่อยให้เลือก

● หน้าด่าน4 : แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท

เริ่ม



ผ่านด่าน



“8”

สะสมไอเทม
ก็ได้มาจากการผ่านด่านแต่ละด่าน
มีทั้งหมด 4 ชิ้น

หน้าหีบสมบัติ (สะสมไอเทม)



แสดงตัวละคร

ที่ผู้เล่นได้เลือกไว้พร้อมชื่อผู้เล่น



ตัวไอเทมแต่ละชิ้น

- 1- ไอเทมของด่าน 1 : รูปปั้นจำลองตุณย่าโม
- 2- ไอเทมของด่าน 2 : เครื่องปั้นดินเผา
- 3- ไอเทมของด่าน 3 : ปราสาทหินพิมายจำลอง
- 4- ไอเทมของด่าน 4 : แท่นจำลองโครงกระดูก





ภาคผนวก ง

แอปพลิเคชันเกม “โคราชแลนด์” เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา

จังหวัดนครราชสีมา

โคราชแลนด์ KORATLAND



เกม “โคราชแลนด์”

เป็นเกมที่จำลองสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครราชสีมา ประกอบไปด้วยสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 4 สถานที่ โดยภายในเกมสามารถเลือกตัวละครแทนตัวผู้เล่นได้ เพื่อสวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดนครราชสีมา โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์และความเกี่ยวข้องกับจังหวัดนครราชสีมา จากนั้นสามารถเข้าไปพจญภัยในจังหวัดนครราชสีมาได้ โดยแยกออกเป็นด่านๆ เรียงตามลำดับ ในแต่ละด่านจะเป็นการจำลองของแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 4 สถานที่ และมีรูปแบบเกมแตกต่างกันออกไป

- ด่านที่ 1 บริเวณลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี มีรูปแบบเป็นการตอบคำถาม
- ด่านที่ 2 หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน มีรูปแบบเป็นเปิดภาพจับคู่
- ด่านที่ 3 ปราสาทหีบหิมาย มีรูปแบบเป็นการเติมภาพให้สมบูรณ์
- ด่านที่ 4 แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท มีรูปแบบเป็นต่อจิ๊กซอว์ภาพ

ในส่วนของการจัดเรียงลำดับของด่านนั้น ใช้การคัดเลือกจากประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้นๆ มาสร้างเป็นเรื่องราวต่างๆ ภายในเกม



ในส่วนของการจัดเรียงลำดับของด่านใช้การคัดเลือกจากประวัติ ความเป็นมาของสถานที่นั้นๆ มาสร้างเป็นเรื่องราวการดำเนินเรื่องภายในเกม โดยจะเริ่มเล่นที่ด่าน 1 และต้องทำการกิจให้ผ่านด่านแต่ละด่านก่อนถึงจะไปด่านต่อไปได้ ตามลำดับ และเมื่อผ่านด่านแต่ละด่านแล้วนั้น จะได้ไอเทมประจำสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ มาเก็บสะสมเอาไว้ เมื่อสะสมครบทั้ง 4 ชิ้นแล้วสามารถนำไปใช้ในอีเวนต์อื่นๆ ของเกมที่จะจัดขึ้น ผ่านทางโซเชียลมีเดียต่างๆ ภายนอกได้ต่อไป



>>> แอปพลิเคชันเกม “โคราชแลนด์” เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา <<<<

ผู้จัดทำ...วิลาวัลย์ วัชรินกรรัตน์

[วิดีโอแนะนำ]



เนื้อเรื่องเกม



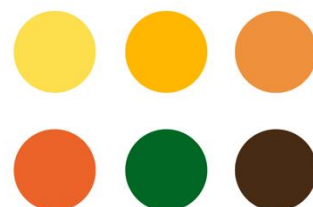
โปสเตอร์เกม



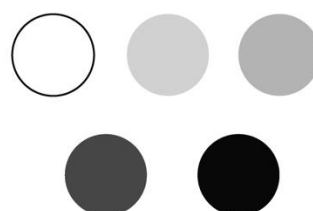
ส่วนประกอบของเกม



Color Scale



Gray Scale



รูปแบบของโลโก้



ตัวละครที่ 1 ผู้ชาย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย จำลองมาจาก
ชุดไทย เป็นผ้าไหมโคราช เพื่อให้ดูมีเอกลักษณ์
ของคนโคราช และวัฒนธรรมไทย



ตัวละครที่ 2 ผู้หญิง

การออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นชุดตะเบงมาน
ถือดาบ โดยได้อิทธิพลมาจาก ชุดยาโมอาก็คัก
และสีแลด คือ สีประจำจังหวัดนครราชสีมา



ตัวละครที่ 3 แมวตัวผู้

แมวโคราช หรือ แมวสีสวาด คือ สัตว์ประจำ
จังหวัดนครราชสีมา โดยมีเครื่องแต่งกาย
เป็นผ้าขาวม้าผ้าไหมของโคราช



ตัวละครที่ 4 แมวตัวเมีย

แมวโคราช หรือ แมวสีสวาด คือ สัตว์ประจำ
จังหวัดนครราชสีมา โดยมีเครื่องแต่งกาย
เป็นหมอนผ้าไหม และได้ติดดอก "ลารส"
ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดนครราชสีมา

การออกแบบตัวละคร

BoonTook Mon Ultra

BoonTook Mon Ultra

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ก ข ข ค ค ข ง จ จ ช ช ฅ ฅ ญ ญ ฎ ฎ ฏ ฏ ฒ ฒ ฒ ฒ ฒ
ณ ณ บ บ ป ผ ผ พ พ ฝ ฝ ม ม ย ย ร ร ๖ ๖ ศ ศ ส ส ห ห ๖ ๖

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 % \$ & @ ! ? + [. : ;]

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ก ข ข ค ค ข ง จ จ ช ช ฅ ฅ ญ ญ ฎ ฎ ฏ ฏ ฒ ฒ ฒ ฒ ฒ
ณ ณ บ บ ป ผ ผ พ พ ฝ ฝ ม ม ย ย ร ร ๖ ๖ ศ ศ ส ส ห ห ๖ ๖

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 % \$ & @ ! ? + [. : ;]

Quark
Quark

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ก ข ข ค ค ข ง จ จ ช ช ฅ ฅ ญ ญ ฎ ฎ ฏ ฏ ฒ ฒ ฒ ฒ ฒ
ณ ณ บ บ ป ผ ผ พ พ ฝ ฝ ม ม ย ย ร ร ๖ ๖ ศ ศ ส ส ห ห ๖ ๖

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 % \$ & @ ! ? + [. : ;]

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ก ข ข ค ค ข ง จ จ ช ช ฅ ฅ ญ ญ ฎ ฎ ฏ ฏ ฒ ฒ ฒ ฒ ฒ
ณ ณ บ บ ป ผ ผ พ พ ฝ ฝ ม ม ย ย ร ร ๖ ๖ ศ ศ ส ส ห ห ๖ ๖

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 % \$ & @ ! ? + [. : ;]

ตัวอักษรที่ใช้ภายในเกม



แผนที่จังหวัดนครราชสีมาในเกม และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ทั้ง 4 สถานที่



รูปแบบสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
“อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี”



รูปแบบสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
“หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผา”



รูปแบบสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
“ปราสาทหินพิมาย”



รูปแบบสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมา
“แหล่งโบราณคดีบ้านปราสาท”

ภาคผนวก จ
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ศธ 6918/1 ๒๐3



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

3 พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.โสภณ ผลประพฤติ

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้น กับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)
รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ ๑๕03



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

3 พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นายจักริน ปลั่งกลม

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านกราฟิกดีไซน์ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)
รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ 1.03



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖ พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเมธ อังคะศิริกุล

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้น กับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ 2431



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 กันยายน 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นายมนตรี ปิยากุล

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรงแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงาน ในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศร 6918/ 1203



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๓ พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สาขาจังหวัดนครราชสีมา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วชิรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นายดนุวัชร ศรีรักษา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับ นายดนุวัชร ศรีรักษา แล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316



ที่ ศธ 6918/ ๒๕๖๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กันยายน 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.ธรรมกรเจริญ กองโตกลาง

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ ดร.เอกปัญญาสกุล

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ 1 ๕๐๖



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๓ พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.กัลยา คัดก่อนทำ

เนื่องด้วย นางสาววิลาวลัย วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยววัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)
รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ 1303



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖ พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.อดุลย์รัตน์ เกตุเวชสุริยา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316



ที่ ศธ 6918/ 1 503

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

3 พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.กิงดาว หวังร่วมกลาง

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ภาคผนวก จ
หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลสถานที่



ที่ ศธ 6918/ 2431



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

14 กันยายน 2561

เรื่อง ขออนุมัติขอความเห็นชอบข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายกเทศมนตรีตำบลด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วชิรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยใช้ภาพถ่าย และวิดีโอ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่บ้านด่านเกวียน ตำบลโคกขี้ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างเดือนมิถุนายน 2561 ถึง เดือนกรกฎาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316



ที่ ศธ 6918/ ๒431

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 กันยายน 2561

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้ใหญ่บ้านชุมชนบ้านปราสาท จังหวัดนครราชสีมา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดนครราชสีมา: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตเผยแพร่เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยใช้ภาพถ่าย และวิดีโอ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่แหล่งโบราณคดี บ้านปราสาท จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างเดือนมิถุนายน 2561 ถึง เดือนกรกฎาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ 6918/ 2456



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

14 กันยายน 2561

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ ดร.ศศิกร ไทรทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยใช้ภาพถ่าย และวิดีโอ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างเดือนมิถุนายน 2561 ถึง เดือนกรกฎาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 084 284 9316

ที่ ศธ ๖๔๑๔ / 1511



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ
๑๐๑๑๐

๔ ธันวาคม ๒๕๖๐

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการการท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดนครราชสีมา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กำลังดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูล โดยใช้เครื่องมือ เป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรณวิไชย)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทร. ๐๒-๒๖๐-๐๑๒๓ ต่อ ๑๒๔ หรือ ๐๘๔-๒๘๔-๕๓๑๖

โทรสาร. ๐๒-๖๔๔-๕๔๔๖

ที่ ศธ ๖๔๑๔ / 1512



สนน
รับที่ 880 2560
วันที่ 8 ส.ค. 2560

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ
๑๐๑๑๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๐

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สำนักงานนครราชสีมา

เนื่องด้วย นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ นิสิตในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กำลังดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูล โดยใช้เครื่องมือ เป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตเผยแพร่ให้ นางสาววิลาวัลย์ วัชรินทร์รัตน์ ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สว. ฤทธิพร

- คน อยู่ ๒๕๖๐

นท. ๒๕๖๐

สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทร. ๐๒-๒๖๐-๐๑๒๓ ต่อ ๑๒๔ หรือ ๐๘๔-๒๘๔-๔๓๑๖

โทรสาร. ๐๒-๖๔๔-๕๕๔๖

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล วิชาวัฒน์ วัชรินทร์รัตน์

วัน เดือน ปี เกิด 28 มิถุนายน 2535

สถานที่เกิด นครราชสีมา

วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2557

 ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.)

 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ เทคโนโลยี สารสนเทศ

 จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

 พ.ศ. 2561

 ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.)

 สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอก นวัตกรรมการออกแบบ

 คณะ ศิลปกรรมศาสตร์

 จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่อยู่ปัจจุบัน 29 ถ.รถไฟอุทิศ ต.โนนสูง อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา 30160

