



Received: 5 November 2024

Revised: 24 November 2024

Accepted: 30 November 2024

COMMUNITY PARTICIPATION IN THE DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY TO PROMOTE TOURISM IN PAK NAM PRASAE, RAYONG

Yosakorn WANNAWIJIT¹, Pongsanun CHANCHAICHINNAWORN², Kittiya KAEWSATHUAN^{1*}
and Warit WASAYANGKUL^{1*}

1 Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Tawan-Ok, Thailand;

kittiya_ka@rmutto.ac.th (K. K.) (Corresponding Author); warit_wa@rmutto.ac.th (W. W.)
(Corresponding Author)

2 Faculty of Science and Social Sciences, Burapha University, Thailand

Handling Editor:

Professor Dr.Duangduen BHANTHUMNAVIN National Institute of Development Administration, Thailand
(This article belongs to the Theme 1: Humanities & Social Sciences for Sustainability)

Reviewers:

- | | |
|--|--|
| 1) Assistant Professor Dr.Chamroen KANGKASRI | Rambhai Barni Rajabhat University, Thailand |
| 2) Assistant Professor Dr.Srirath GOHWONG | Kasetsart University, Thailand |
| 3) Dr.Catthaleeya RERKPICHAJ | Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Thailand |

Abstract

The objective of this research was to 1) explore tourism policies and community participation in the development of augmented reality (AR) media to promote tourism in Pak Nam Prasae, Rayong, 2) develop AR media to enhance tourism experiences, and 3) study the relationship between community participation and satisfaction with AR media usage. The findings were as follows; 1) The tourism development policy aims to develop and promote community tourism and focuses on building cooperation from all sectors in the community. From the in-depth interviews, it was found that the current situation of community participation is in a relatively good direction. and there are suggestions that the community can use technology to enhance tourism. 2) The developed AR media was evaluated by experts as highly appropriate 3) A positive relationship was found between community participation in media development and community and tourist satisfaction with the AR media, which was significant at the 0.05 level.

Keywords: Community Participation, Augmented Reality Technology, Tourism, Public Relation Media

Citation Information: Wannawijit, Y., Chanchaichinnaworn, P., Kaewsathuan, K., & Wasayangkul, W. (2025). Community Participation in the Development of Augmented Reality to Promote Tourism in Pak Nam Prasae, Rayong. *Thai Interdisciplinary and Sustainability Review*, 14(1), Article 10. <https://doi.org/10.14456/tisr.2025.10>

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง

ยศกร วรรณวิจิตร¹, พงษ์ศันัญ ชาญชัยฉัตร², กิตติยา แก้วสะท้อน^{1*} และ วาริต วสยางกูร^{1*}

1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก; kittiya_ka@rmutto.ac.th (กิตติยา)

(ผู้ประพันธ์บรรณกิจ); warit_wa@rmutto.ac.th (วาริต) (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

2 คณะวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการผู้รับผิดชอบบทความ:

ศาสตราจารย์ ดร.ดุจเดือน พันธ์มนาวิน

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

(บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของหัวเรื่องที่ 1: มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์เพื่อความยั่งยืน)

ผู้ทรงคุณวุฒิผู้พิจารณาบทความ:

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำเริญ คังคะศรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีรัฐ ไกวงศ์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

3) อาจารย์ ดร.คัทลียา ฤกษ์ไพไชย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษานโยบายการท่องเที่ยวและการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง 2) เพื่อพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ และ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมของชุมชนและความพึงพอใจต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ผลการศึกษาพบว่า 1) การมีส่วนร่วมของชุมชนปากน้ำประแสอยู่ในทิศทางที่ดี มุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในชุมชน มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน และมีข้อเสนอแนะว่าชุมชนสามารถนำเทคโนโลยีมากระดับการท่องเที่ยวของชุมชนได้ 2) ความเหมาะสมของสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) การมีส่วนร่วมของชุมชนมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับความพึงพอใจต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของชุมชนและนักท่องเที่ยว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมของชุมชน, เทคโนโลยีเสมือนจริง, การท่องเที่ยว, สื่อประชาสัมพันธ์

ข้อมูลการอ้างอิง: ยศกร วรรณวิจิตร, พงษ์ศันัญ ชาญชัยฉัตร, กิตติยา แก้วสะท้อน และ วาริต วสยางกูร. (2568).

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง. *สหวิทยาการและความยั่งยืนปริทรรศน์ไทย*, 14(1), บทความที่ 10. <https://doi.org/10.14456/tisr.2025>.

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

บทนำ

การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน การที่ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจและการดำเนินโครงการ ช่วยสร้างความโปร่งใสและทำให้การพัฒนาเป็นไปตามความต้องการของประชาชนในพื้นที่ นอกจากนี้ การส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทสำคัญยังช่วยสร้างความรับผิดชอบร่วมกันและเพิ่มความสำเร็จของโครงการ (ไบเพิร์น วงษ์บัวงาม และ ญาณธร เรียรถาวร, 2566) การมีส่วนร่วมของชุมชนยังเป็นหัวใจหลักของการพัฒนาในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะการสร้างสรรคเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการท่องเที่ยว ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนาที่มีความยั่งยืนในระยะยาว (ปวิรรต สมนึก, 2565)

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ตั้งแต่การเผยแพร่ข้อมูลไปจนถึงการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบใหม่ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) เป็นเทคโนโลยีที่มีศักยภาพสูงในการนำเสนอข้อมูลและสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวด้วยข้อมูลแบบเรียลไทม์และการโต้ตอบที่สอดคล้องกับสถานที่จริง (Bretos et al., 2024) นอกจากนี้ AR ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว แต่ยังช่วยส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของของชุมชนในพื้นที่ท่องเที่ยว โดยเฉพาะการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Nuanmeesri, 2022) จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นได้ว่าการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้รับความสนใจมากขึ้น งานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยีนี้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจและน่าสนใจ

ตำบลปากน้ำประแส อำเภอกาญจนบุรี จังหวัดระยอง เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและธรรมชาติ ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวและความสำคัญทางประวัติศาสตร์และสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่นี้จึงเป็นโอกาสสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในระยะยาว เพื่อสนับสนุนการพัฒนานโยบายที่ครอบคลุมและเหมาะสมกับความต้องการของท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการท่องเที่ยวและการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง 2) พัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนและนักท่องเที่ยว และ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมของชุมชนและความพึงพอใจต่อการใช้อินเตอร์เฟซ การศึกษานี้จึงมีเป้าหมายในการสร้างกรอบความเข้าใจที่ครอบคลุมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี AR เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและพัฒนาชุมชน โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเป็นเจ้าของร่วมและผลักดันให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว

การทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง บทบาทและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการตัดสินใจและพัฒนาชุมชน โดยงานวิจัยนี้ได้อ้างอิงทฤษฎีของ Cohen & Uphoff (1980) นำไปประยุกต์ใช้ในด้านการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนและการตัดสินใจร่วมกันในกิจกรรมของชุมชน โดยแบ่งการมีส่วนร่วมออกเป็น 4 มิติที่สำคัญ ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision-making participation) 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ (Implementation participation) 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefit sharing participation) และ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation participation) ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการพัฒนาชุมชน และมีเป้าหมายในการสร้างความสามัคคีในชุมชนโดยผ่านการมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการบรรลุเป้าหมายร่วมกันของกลุ่ม (สมบัติ นามบุรี, 2562)

ทฤษฎีเทคโนโลยีเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Virtual Technology) หรือที่ Augmented Reality (AR) เป็นเทคโนโลยีที่ผสานโลกจริงกับโลกเสมือนเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของผู้ใช้งานผ่านการนำเสนอข้อมูลดิจิทัลแบบโต้ตอบในสภาพแวดล้อมจริง ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม AR ช่วยสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคล เพิ่มความน่าสนใจของบริการ และสนับสนุนการปรับตัวของธุรกิจ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการให้เหมาะสมกับความ

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

ต้องการเฉพาะของลูกค้า นอกจากนี้ AR ยังส่งเสริมความยั่งยืนด้วยการลดการใช้ทรัพยากรจริง เช่น การจำลองสถานที่เสมือน ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจ (Bulchand-Gidumal et al., 2024) ในประเทศไทย มีการนำ AR มาใช้ในหลายด้าน เช่น การท่องเที่ยว AR มีส่วนช่วยในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและน่าสนใจ ขณะเดียวกันยังลดการใช้วัสดุสิ้นเปลือง เช่น เอกสารประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล ยังเป็นการเพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวผ่านการสร้างความประทับใจและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นสำหรับนักท่องเที่ยวหลากหลายกลุ่ม (วิมลพร ระเวงวัลย์ และ ศราธรณ์ หมั่นปรุ, 2567)

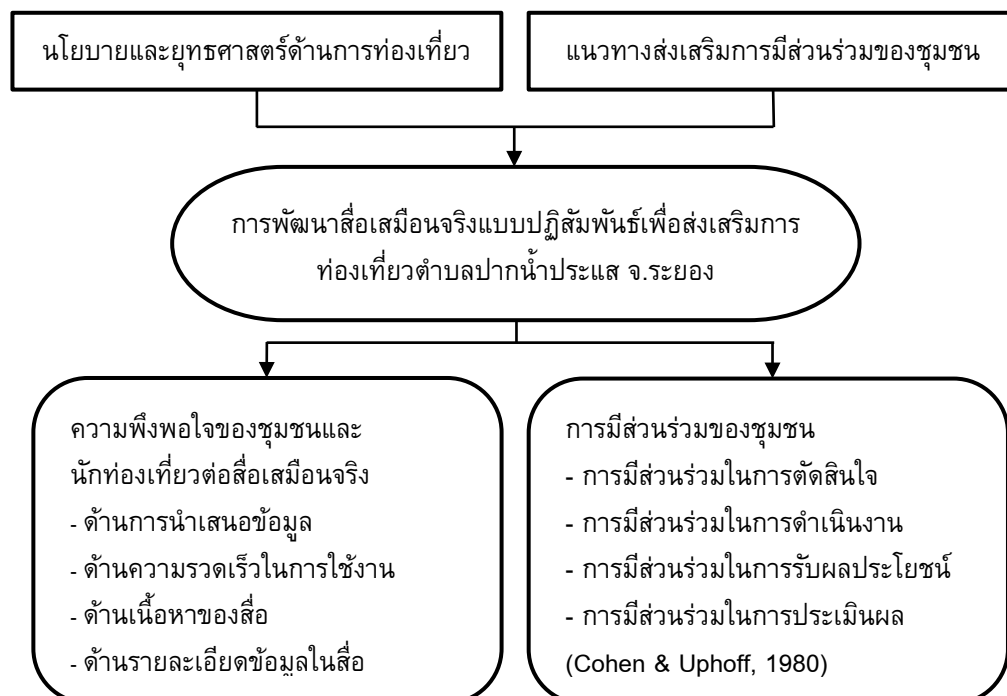
การท่องเที่ยวโดยชุมชน เป็นแนวคิดที่สำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ท้องถิ่นโดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การจัดการ และการให้บริการนักท่องเที่ยว มุ่งเน้นไปที่การสร้างรายได้ให้กับชุมชนและการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของพื้นที่ การท่องเที่ยวชุมชนในประเทศไทยนั้นมักจะเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายในการสร้างความยั่งยืนและการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น (ฤดี เสริมชยุต, 2563) การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาที่มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่การให้ข้อมูลไปจนถึงการควบคุมโครงการเอง โดยในการท่องเที่ยวชุมชน ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการพัฒนา ตั้งแต่การวางแผน การดำเนินการ การจัดการ และการประเมินผล เพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและความมั่นคงในทรัพยากร (เพชรารักษ์ จันโหวาส และคณะ, 2566)

สมมติฐานการวิจัย

1) สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น xj มีความเหมาะสมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยองอยู่ในระดับมาก

2) การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์มีความสัมพันธ์กับระดับความพึงพอใจของชุมชนและนักท่องเที่ยวต่อการใช้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) พื้นที่วิจัย คือ ตำบลปากน้ำประแส อำเภอกแส จังหวัดระยอง โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษายุทธศาสตร์ นโยบายการพัฒนาด้านการท่องเที่ยว และแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนปากน้ำประแส ประกอบด้วยศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นผู้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนปากน้ำประแส จำนวน 9 คน ได้แก่ นายกเทศมนตรี รองนายกเทศมนตรี ปลัดเทศบาล ประธานชมรมผู้สูงอายุ ประธานกลุ่มรักษ์ประแส ประธานกลุ่มเก๋บ้านริมน้ำ ประธานกลุ่มสามล้อรับจ้าง ประธานกลุ่มโฮมสเตย์ และประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวประแส โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีกระบวนการดังนี้ 1) วิเคราะห์ความต้องการ (Requirement Analysis) เป็นกระบวนการวิเคราะห์สารสนเทศ โดยให้ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการเสนอเนื้อหาของสื่อ ดำเนินถึงความต้องการกลุ่มชุมชน นักท่องเที่ยว และผู้นำเที่ยว จากการสัมภาษณ์เป้าหมายของกลุ่มผู้ใช้งาน คือ คนในชุมชน และนักท่องเที่ยวที่มาเยือนตำบลปากน้ำประแส จำนวน 15 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) 2) การวิเคราะห์และออกแบบสื่อ ทำการศึกษาวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในตำบลปากน้ำประแส และศึกษาแนวทางการนำแอปพลิเคชันแบบ Interactive Media มาใช้ โดยศึกษาถึงหลักการงานและทำการวิเคราะห์และออกแบบสื่อ 3) ทดสอบและประเมินสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อตามเกณฑ์การประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านการนำเสนอข้อมูล 2) ด้านเนื้อหาข้อมูล และ 3) ด้านเทคโนโลยี ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของสื่อ และใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อสรุปลักษณะของข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์และศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) คนในชุมชนปากน้ำประแส จำนวน 30 คน และ 2) นักท่องเที่ยวที่มาเยือนตำบลปากน้ำประแส จำนวน 30 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) และวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจและผลการประเมินการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อสรุปลักษณะของข้อมูล โดยมีกระบวนการดังนี้ 1) ประเมินความพึงพอใจของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำแนกเป็น 4 ด้าน คือ (1) ด้านการนำเสนอข้อมูล (2) ด้านความรวดเร็วในการใช้งาน (3) ด้านเนื้อหาข้อมูล และ (4) ด้านรายละเอียดของข้อมูลในสื่อ 2) ประเมินความมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส ใช้เกณฑ์การประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำแนกเป็น 4 ด้าน (1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ (3) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล และ (4) การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์

ผลการวิจัย

ผลการศึกษานโยบายของท้องถิ่นและการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง พบว่า ยุทธศาสตร์ด้านการท่องเที่ยวของเทศบาลตำบลปากน้ำประแสมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชน โดยเน้นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในชุมชนเพื่อพัฒนาทรัพยากรการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพการให้บริการท่องเที่ยว และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่าสภาพปัจจุบันด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการ

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

แหล่งท่องเที่ยวอยู่ในทิศทางที่ค่อนข้างดี คนในชุมชนมีความกระตือรือร้นในการบริการนักท่องเที่ยว โดยมีการสื่อสารเพื่อแนะนำแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นว่าชุมชนปากน้ำประแสสามารถใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมายกระดับการท่องเที่ยวของชุมชนได้ โดยควรพัฒนาด้านเทคโนโลยีและสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ให้มีความน่าสนใจและให้ข้อมูลนักท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน และควรเน้นการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของชุมชน รวมทั้งกิจกรรมการท่องเที่ยวใหม่ๆ เพื่อตอบสนองนักท่องเที่ยว และสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ได้อย่างรวดเร็ว

ผลการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส นำแอปพลิเคชันใช้งาน โดยติดตั้งบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) และ ไอโอเอส (iOS) เมื่อทำการรับรหัสคิวอาร์ ดาวโหลดแอปพลิเคชัน Aurasma สมัครงาน ผู้ใช้จะต้องเปิดแอปพลิเคชัน Aurasma และเปิดกล้องบนแอปพลิเคชันส่องไปที่ภาพสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งเมื่อผู้ใช้งานการรับภาพเรียบร้อยแล้ว หากภาพสถานที่นั้นถูกต้องตรงตามข้อมูลที่มีอยู่ใน Channel ของแอปพลิเคชัน จะทำการแสดงคลิปวิดีโอแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวนั้นขึ้นมา แต่ถ้าหากภาพสถานที่นั้นไม่มีในฐานข้อมูล แอปพลิเคชันจะไม่แสดงสิ่งใดขึ้นมา



ภาพที่ 2 แสดงคลิปวิดีโอเมื่อพบภาพที่กำหนด

จากภาพที่ 2 เมื่อรับภาพสถานที่เรียบร้อยแล้ว หากภาพสถานที่ถูกต้องแอปพลิเคชันจะแสดงไอคอนที่ผู้สร้างได้สร้างเอาไว้ โดยให้ผู้ใช้งานกดไอคอนเล่น (Play) คลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์ก็จะแสดงขึ้นมา เมื่อแอปพลิเคชันแสดงคลิปวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแตะไอคอนหยุด (Stop) เพื่อหยุดคลิปวิดีโอแล้วเริ่มต้นใหม่ แตะไอคอนหยุดชั่วคราว (Pause) เพื่อหยุดคลิปวิดีโอแบบชั่วคราว แตะไอคอนเฟชบุ๊ค (Facebook) เพื่อไปที่หน้าเพจของสถานที่ท่องเที่ยว และไอคอนแผนที่ (Map) เพื่อเชื่อมโยงไปยัง Google Maps ระบุพิกัด และระยะทางของสถานที่และนำทางไปยังสถานที่ ผลการวิจัยตามสมมติฐานข้อที่ 1 พบว่า ความเหมาะสมของสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมของสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.47) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการนำเสนอข้อมูลอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.42) ด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.41) และด้านเนื้อหาข้อมูลอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

ผลการประเมินความพึงพอใจของชุมชนต่อสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ความพึงพอใจโดยภาพรวมของคนในชุมชน จำนวน 30 คน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านรายละเอียดข้อมูลในสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.56) ด้านการนำเสนอข้อมูลอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.62) ด้านเนื้อหาของสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.63) และด้านความรวดเร็วในการใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ความพึงพอใจโดยภาพรวมของนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณา

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

เป็นรายด้านพบว่า ด้านรายละเอียดข้อมูลในสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.44) ด้านเนื้อหาของสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.57) ด้านการนำเสนอข้อมูลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.65) และด้านความรวดเร็วในการเข้าใช้งานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ผลการวิจัยตามสมมติฐานข้อที่ 2 จากตารางที่ 1 พบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนต่อการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ (X1) มีความสัมพันธ์ปานกลางในทิศทางบวกกับความพึงพอใจของชุมชน (X2) (ค่าสหสัมพันธ์ = 0.437) และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (X3) (ค่าสหสัมพันธ์ = 0.590) ต่อสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ความพึงพอใจของชุมชน (X2) และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (X3) มีความสัมพันธ์กันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือไม่มีความสัมพันธ์กัน

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบสมมติฐาน การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์มีความสัมพันธ์กับระดับความพึงพอใจของชุมชนและนักท่องเที่ยวต่อการใช้อินเตอร์แอคทีฟเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์

	X1	X2	X3
การมีส่วนร่วมของชุมชนต่อการพัฒนาสื่อเสมือนจริง (X1)	1.00		
ความพึงพอใจของชุมชนต่อสื่อเสมือนจริง (X2)	.437*	1.00	
ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อสื่อเสมือนจริง (X3)	.590*	.068	1.00

*p < 0.05, p1 = 0.016, p2 = 0.001; P > 0.05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1) นโยบายการท่องเที่ยวและการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยองพบว่า นโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนปากน้ำประแสเน้นการบูรณาการระหว่างภาครัฐ เอกชนและประชาชน โดยชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน เกิดความพึงพอใจในหมู่นักท่องเที่ยว เกิดการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีฐานมาจากความต้องการของคนในชุมชน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กิจอุดม เสือเจริญ และคณะ (2567) ที่ศึกษาการจัดการสื่อสารเครือข่ายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน พบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเครือข่ายการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมความเข้าใจระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผลักดันการพัฒนากิจกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยว การผลานการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนาท่องเที่ยวช่วยเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ อีกทั้งยังสนับสนุนการสร้างความรู้สึกรักเป็นเจ้าของในชุมชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sambajee et al. (2022) มีผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของชุมชนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การออกแบบการวิจัยไปจนถึงการนำผลไปใช้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวมีความเหมาะสมและยั่งยืน

2) การพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นได้ศึกษาหลักการและทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนในขั้นตอนการพัฒนา การวิเคราะห์ออกแบบ นำไปใช้และปรับปรุง มีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพและให้ข้อเสนอแนะสำหรับนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จนได้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับ ธิติภาทร อนุชาญ และ พิษณุ อนุชาญ (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พัฒนาแอปพลิเคชันแบบความเป็นจริงเสริมที่เน้นการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดสงขลา พบว่า สามารถเพิ่มความพึงพอใจและประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้ใช้งานได้อย่างมาก ทำให้ผู้ใช้สามารถรับข้อมูลเชิงลึกได้สะดวกและชัดเจนสะท้อนถึงความสามารถของเทคโนโลยี

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

เสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่มีปฏิสัมพันธ์สูงและส่งเสริมความรู้ให้แก่ผู้ใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การประเมินความพึงพอใจของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวที่มาเยือนตำบลปากน้ำประแส และได้ทดลองใช้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ Anand et al. (2023) ได้ศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอัจฉริยะ พบว่าความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นเมื่อแอปพลิเคชันสามารถนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สมจริงและน่าสนใจ อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์จะได้รับความพึงพอใจในระดับสูงจากนักท่องเที่ยวและชุมชน แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ความจำเป็นในการติดตั้งแอปพลิเคชันซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวกลุ่มผู้สูงอายุหรือผู้ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี

3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมของชุมชนกับความพึงพอใจต่อสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตำบลปากน้ำประแส พบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนต่อการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์มีความสัมพันธ์ปานกลางในเชิงบวกกับความพึงพอใจของชุมชน และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตราภรณ์ ธาราพิทักษ์วงศ์ (2566) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสารสนเทศเพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน พบว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนมีความสำคัญต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศได้เริ่มจากการศึกษาความต้องการของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลไปออกแบบระบบที่สามารถเผยแพร่แหล่งท่องเที่ยวผ่าน QR code และเว็บไซต์ พบว่าความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสะท้อนถึงความสำเร็จของการผนวกรวมความต้องการของชุมชนกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการท่องเที่ยว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Preko et al. (2023) ได้ศึกษาประสบการณ์การท่องเที่ยวดิจิทัลและผลกระทบต่อ การกลับมาเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว พบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนาแอปพลิเคชันท่องเที่ยวเชิงดิจิทัลส่งผลให้ชุมชนรู้สึกเป็นเจ้าของและมีบทบาทสำคัญในการต้อนรับนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และมีผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอย่างมาก

ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการวิจัย

จากผลการศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเทศบาลตำบลปากน้ำ จังหวัดระยอง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

- 1) การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวท้องถิ่น ยังขาดการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรควรดำเนินการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาและดูแลแหล่งท่องเที่ยว เพื่อให้คนในชุมชนมีความสามารถในการดูแลและให้ข้อมูลนักท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน
- 2) สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์พัฒนาขึ้น เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการท่องเที่ยวให้แก่นักท่องเที่ยวที่มาเยือนตำบลปากน้ำประแส ยังมีความไม่สะดวกในการใช้งาน เนื่องจากต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเพื่อเข้าถึงข้อมูลของสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ ดังนั้นควรพัฒนาเทคโนโลยีที่รองรับการใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์หรือแพลตฟอร์มที่ง่ายต่อการเข้าถึง เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายการใช้งานและเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้งานทุกกลุ่ม
- 3) จากการศึกษาความพึงพอใจของชุมชน และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งเสริมการท่องเที่ยว พบว่า ยังขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการหรือการประชุมร่วมกับชุมชน เพื่อระดมความคิดเห็น และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนตั้งแต่การวางแผน การพัฒนา และการประเมินผลกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบการพัฒนาสื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ตำบลปากน้ำประแส จังหวัดระยอง ที่สำคัญ คือ การมีส่วนร่วมของชุมชนและการใช้เทคโนโลยีในการท่องเที่ยวสามารถสร้างความพึงพอใจ

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568)

และนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาการท่องเที่ยวในทุกขั้นตอน สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการศึกษาที่เน้นไปที่การวิเคราะห์ผลกระทบระยะยาวของการใช้สื่อเสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ต่อการท่องเที่ยวชุมชนว่าจะช่วยสร้างการพัฒนาอย่างยั่งยืนหรือส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างไร รวมถึงการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการขยายผลสู่ชุมชนอื่นๆ

2) การใช้เทคโนโลยี AR ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวพบว่ามีความเชื่อมโยงต่อการดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนา AR ส่งผลต่อความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Ownership) และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม ผลกระทบในระยะยาว เช่น ความยั่งยืนทางเศรษฐกิจและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ยังจำเป็นต้องมีการติดตามเพิ่มเติม ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเน้นการศึกษาการใช้เทคโนโลยี AR เชิงลึกในระยะยาว เพื่อวัดผลกระทบของเทคโนโลยี AR ในมิติเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เช่น การวิเคราะห์การเติบโตของรายได้ การสร้างงานในท้องถิ่น และการส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากร การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ที่ใช้ AR กับพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้จะช่วยให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจน พร้อมกับการออกแบบแนวทางพัฒนา AR ที่เหมาะสมกับบริบทชุมชน โดยการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความยั่งยืนในระยะยาว นอกจากนี้ ควรพัฒนาเครื่องมือประเมินผลกระทบและกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- กิจอุดม เสือเจริญ, กานต์ บุญศิริ และ วิยาธร ท่อแก้ว. (2567). การจัดการสื่อสารเครือข่ายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. *วารสารวิชาการ การจัดการภาครัฐและเอกชน*, 6(1), 14-31.
- จิตราภรณ์ ธาราพิทักษ์วงศ์. (2566). การพัฒนารูปแบบสารสนเทศที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 7(1), 1-18.
- ธิดาภัทร อนุชาญ และ พิษณุ อนุชาญ. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยความเป็นจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยพระพุทธเจ้าหลวง (รัชการที่ 5) ของจังหวัดสงขลา. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 33(3), 1-15.
- ไบเฟิร์น วงษ์บัวงาม และ ญาณธร เขียรถาวร. (2566). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การเป็นเมืองสร้างสรรค์ จังหวัดเพชรบุรี. *วิทยาการจัดการวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 4(3), 45-61.
- ปวิรรต สมนึก. (2565). *นวัตกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน*. อุบลราชธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- เพชรภรณ์ จันโทวาส, สุพาณี พวงก้อน, อมรรัตน์ กลิ่นสุมาลี, อธิป จันทรสุริย์ และ ขวัญณภัทร ขนอนคราม. (2566). แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวตามองค์ประกอบการท่องเที่ยว ชุมชนชนมแปลง จังหวัดจันทบุรี. *วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (มนุษยศาสตร์ และ สังคมศาสตร์)*, 1(1), 65-77.
- ฤดี เสริมชยุต. (2563). กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด สำหรับการท่องเที่ยวชุมชน. *วารสารสังคมวิจัยและพัฒนา*, 2(4), 51-61.
- วิมลพร ระเวงวัลย์ และ ศราธรณ์ หมั่นปรุ. (2567). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล AR และ VR สามภาษา (ไทย-อังกฤษ-จีน) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างยั่งยืน (อุทยานนกน้ำนครสวรรค์) ในเขตพื้นที่ชุ่มน้ำบึงบอระเพ็ด จังหวัดนครสวรรค์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, 14(2), 240-255.
- สมบัติ นามบุรี. (2562). ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในงานรัฐประศาสนศาสตร์. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2(1), 183-197.

- Anand, K., Arya, V., Suresh, S., & Sharma, A. (2023). Quality Dimensions of Augmented Reality-based Mobile Apps for Smart-Tourism and its Impact on Customer Satisfaction & Reuse Intention. *Tourism Planning & Development*, 20(2), 236-259.
- Bretos, M., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2024). Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review. *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 28(3), 287-309.
- Bulchand-Gidumal, J., Secin, E., O'Connor, P., & Buhalis, D. (2024). Artificial intelligence's impact on hospitality and tourism marketing: exploring key themes and addressing challenges. *Current Issues in Tourism*, 27(14), 2345-2362.
- Cohen, J., & Uphoff, N. (1980). Participation's place in rural development: Seeking clarity through specificity. *World Development*, 8(3), 213-235.
- Nuanmeesri, S. (2022). Development of community tourism enhancement in emerging cities using gamification and adaptive tourism recommendation. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 34(10), 8549-8563.
- Preko, A., Amoako, G., Dzogbenuku, R., & Kosiba, J. (2023). Digital tourism experience for tourist site revisit: an empirical view from Ghana. *Journal of Hospitality and Tourism Insights*, 6(2), 779-796.
- Sambajee, P., Ndiuini, A., Masila, P., Kieti, D., Baum, T., Nthiga, R., Ng'oriarita, J., & Kiage, E. (2022). Undertaking research among marginalised tourism communities in Kenya: an important methodological lesson. In I. Booyens, & P. Brouder. (eds.). *Handbook of Innovation for Sustainable Tourism* (pp. 310-329). Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

Data Availability Statement: The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

Conflicts of Interest: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Publisher's Note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.



Copyright: © 2025 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).