



การพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยว ตามเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง

THE DEVELOPMENT OF PERFORMANCE EFFICIENCY OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY FOR TOURIST ATTRACTIONS IN THE WELLNESS TOURISM ROUTE, RANONG PROVINCE

คมสันต์ ทับชัย*, ปาริชาติ จันทรงาม และภาสกร ศรีสุวรรณ

Komsun Tubchai*, Parichart Junngam and Passakorn Srisuwan

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

Rajamangala University of Technology Rattanakosin

E-mail: komsun.tub@rmutr.ac.th

Received July 9, 2024; Revised December 19, 2024; Accepted December 23, 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง สำหรับสร้างการรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยวจากการใช้ความจริงเสริม 2) เพื่อประเมินการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง และ 3) เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีความจริงเสริมให้กับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) สื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง 2) แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อความจริงเสริม 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อความจริงเสริม 4) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางความรู้ ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดระนอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาจังหวัดระนอง จำนวน 400 คน โดยเลือกแบบตาราง Taro Yamane

ผลการวิจัย พบว่า 1) คุณภาพของรูปแบบสื่อความจริงเสริม จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 มีคุณภาพในระดับดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดระนองจำนวน 400 คน มีความพึงพอใจต่อสื่อความจริงเสริม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการอบรมของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ก่อนอบรมกับหลังอบรม มีค่าเท่ากับ 13.33 และมีผลสัมฤทธิ์ในการอบรม หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.1 แสดงให้เห็นว่าสื่อความจริงเสริมสามารถสร้างแรงจูงใจและมีผลต่อการยอมรับจากนักท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เข้ามาจังหวัดระนอง

คำสำคัญ : ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ, เส้นทางท่องเที่ยว, เทคโนโลยีความจริงเสริม, การพัฒนา



Abstract

This article aimed to 1) develop augmented reality technology for tourist attractions in the wellness tourism route, Ranong Province, to enhance the tourists' awareness through the use of augmented reality technology, 2) evaluate the level of acceptance of augmented reality technology in the wellness tourism route, Ranong Province, and 3) distribute information and augmented reality technology to the tourist attraction owners. The study employed 1) the augmented reality technology of tourist attractions in Ranong wellness tourism, 2) the augmented reality technology quality survey, 3) the augmented reality technology satisfaction survey, and 4) the knowledge achievement test. Using Taro Yamane's formula, a sample of 400 tourists was selected from the population of tourists who visited Ranong.

1) The three media outlets evaluated the quality of augmented reality technology. The average rating for specialists was at 4.53, marking the highest level and surpassing the established criteria. 2) The overall satisfaction of a sample of four hundred tourists who experienced augmented reality technology was exceptionally high, with an average rating of 4.50. 3) The achievement results of tourist attraction owners before and after training were at 13.33, surpassing the pre-training results and meeting the statistically significant 0.1 threshold. This indicated that augmented reality technology had the potential to motivate and influence the acceptance of wellness tourism among Ranong tourists.

Keywords: Wellness Tourism, Tourism Route, Augmented Reality, Development

บทนำ

สื่อใหม่ (New Media) กำลังเข้ามามีบทบาทด้านการสื่อสารบนโลกออนไลน์ในปัจจุบัน เทคโนโลยีนวัตกรรมด้านการสื่อสาร เป็นปัจจัยหลักที่มีพลังในการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกด้านอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้หลักของประเทศ การส่งเสริมและเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงเป็นประเด็นที่ทุกฝ่ายต้องให้ความสนใจและเร่งพัฒนาร่วมกันโดยเฉพาะการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยอาศัยนวัตกรรมการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการเพิ่มมูลค่าให้กับตลาดอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ทุกคนสามารถเข้าถึงสินค้าและบริการทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งการสื่อสารเหล่านี้จัดว่าเป็นนวัตกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงในทุกวัน ทุกวินาที (พัชรภรณ์ สุนทรวิบูลย์, 2561) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัลให้ได้ผลสำเร็จจะต้องมีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะความรู้ ความเชี่ยวชาญ ก้าวทันความทันสมัยของเทคโนโลยี จึงทำให้การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต้องได้รับความสำคัญปรับตัวตามไป ประกอบกับรัฐบาลมีภารกิจหลักในการขับเคลื่อนประเทศไทยแลนด์ 4.0 เพื่อยกระดับประเทศไทยสู่ประเทศที่มีรายได้สูง ด้วยการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่การขับเคลื่อนด้วย



นวัตกรรม รวมถึงการเร่งพัฒนาบุคลากรให้มีความพร้อมในด้านทักษะดิจิทัล ซึ่งเป็นการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (ปรีดาพร อารักษ์สมบูรณ์, 2564) ไปพร้อมกับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยว เนื่องจากสื่อประชาสัมพันธ์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวโดยรวมคือ “ตัวบุคคล” รองลงมาคือเว็บไซต์และการบอกต่อแบบปากต่อปาก โดยเนื้อหาในสื่อประชาสัมพันธ์ต้องมีความเข้าใจง่ายและความดึงดูดใจ (ธงชัย ภูวนาถวิจิตร และคณะ, 2562)

เมื่อปี พ.ศ.2562-2563 ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของจังหวัดระนอง ด้านความร่วมมือในการพัฒนาบุคลากรภาคีเครือข่าย และแนวคิด “ความจริงเสริม” (Augmented Reality) เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเลือกจังหวัดระนองเป็นจุดหมายในการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ พบว่า จากฐานการศึกษาเดิมในพื้นที่ คณะผู้วิจัยและกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง ยังได้พบปัญหาและข้อจำกัดในการใช้งานสื่อความจริงเสริม รวมถึงการนำข้อเสนอแนะจากงานวิจัยเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563 โดยมีสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดระนองเป็นผู้รับมอบผลงาน และร่วมกันหาแนวทางในการพัฒนาประเด็นจากข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งก่อน จากฐานทุนเดิมที่คณะผู้วิจัยได้ร่วมกับภาคีเครือข่ายด้านการท่องเที่ยวจังหวัดระนองร่วมกันขับเคลื่อนจนนำมาสู่ข้อเสนอโครงการวิจัยในครั้งนี้

ปัจจุบันเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองยังพบปัญหาการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นต่อชุมชนในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว โดยชุมชนไม่สามารถสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชนให้เป็นที่รับรู้ของนักท่องเที่ยว สะท้อนให้เห็นถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยังขาดรูปแบบที่ทันสมัยในการสร้างแรงดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนจังหวัดระนอง เพื่อการประชาสัมพันธ์ให้กับนักท่องเที่ยว และเพื่อเป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้มีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายการท่องเที่ยวจังหวัดระนอง ไปพร้อมกับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

จากปัญหาการใช้งานสื่อความจริงเสริมจากทุนวิจัยเดิม เรื่อง การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของจังหวัดระนองด้านความร่วมมือในการพัฒนาบุคลากรภาคีเครือข่ายและแนวคิด คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาโครงการวิจัยจากข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งก่อน ผ่านกระบวนการระดับความคิดเห็นจนพัฒนามาเป็นโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวตามเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการประชาสัมพันธ์ในการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวที่จะเข้ามาท่องเที่ยวด้านสุขภาพในจังหวัดระนอง คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนารูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. พัฒนารูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง สำหรับการสร้างการรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยวจากการใช้ความจริงเสริม
2. เพื่อประเมินการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง
3. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อความจริงเสริม Augmented Reality

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เป็นประเภทหนึ่งของเทคโนโลยีเสมือนจริงที่มีการนำสภาพแวดล้อมเสมือนจริงซึ่งสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ซ้อนทับอยู่ในโลกของความเป็นจริง ปัจจุบันเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมถูกนำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านอุตสาหกรรม การแพทย์ การตลาด การบันเทิง การท่องเที่ยว โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาผนวกเข้ากับเทคโนโลยีภาพ ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ และแสดงผลผ่านหน้าบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเหมาะอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้เป็นรูปแบบในการให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวที่ทันสมัยและน่าสนใจ โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในการค้นหาและแสดงผลข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการดูวิดีโอและรูปภาพ ภาพโมเดล 3 มิติ ผสมผสานกับสถานที่จริงสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับนักท่องเที่ยว (ดิเรก อัครชาติ, 2567)

(Koca et al, 2019) ประเภทการทำงานของเทคโนโลยีความจริงเสริมแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) Projection based แบบใช้แสงจากเครื่องฉายภาพให้กับผู้ใช้ในการวางซ้อนทับ โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับวัตถุตามลักษณะการเปลี่ยนแปลงของแสงที่ตกกระทบผู้ใช้ 2) Localization based แบบใช้ระบบพิกัดดาวเทียมในการกำหนดบริเวณที่จะแสดงวัตถุเสมือนจริง เพื่อแสดงวัตถุเสมือนจริงวางซ้อนทับกับสถานที่จริง 3) Marker based แบบใช้มาร์คเกอร์ในการกำหนดตำแหน่งและบริเวณที่จะแสดงวัตถุเสมือนจริงในการวางซ้อนทับ 4) Markerless based แบบใช้วัตถุในการกำหนดตำแหน่งและบริเวณที่จะแสดงวัตถุเสมือนจริงในการวางซ้อนทับ



แผนภาพที่ 1 ตัวอย่างประเภทการทำงานของเทคโนโลยีความจริงเสริม 4 ประเภท



ผู้วิจัยได้เลือกใช้ สื่อความจริงเสริม Augmented Reality แบบ Marker Based ติดตั้งในสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดโปสเตอร์โดยมีกราฟิกเป็นสัญลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจำนวน 18 แห่ง ผู้ใช้งานสามารถดูดิจิทัลคอนเทนต์ได้โดยการนำกล้องในแอปพลิเคชันด้วยการใช้ สมาร์ทโฟนสแกนที่กระดากโปสเตอร์ โดยจะปรากฏข้อมูลแสดงขึ้นมาเป็นสื่อวิดีโอ ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว และภาพ 3 มิติ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิก (Graphic Design) หมายถึง การวางแผน การวิเคราะห์ข้อมูลการแก้ปัญหา การถ่ายทอดความคิดและมโนทัศน์เพื่อออกแบบสื่อหรือวัสดุต่างๆ ซึ่งมีส่วนประกอบของภาพลักษณะต่าง ๆ และตัวอักษร ออกมาเป็นโครงสร้างให้สามารถสื่อสารข้อมูลโดยผ่านการจัดองค์ประกอบตามหลักการเพื่อให้เกิดความน่าสนใจต่อกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้ดูสามารถรับรู้ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ งานกราฟิกนั้นมีความสำคัญต่อชีวิตในปัจจุบัน เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ช่วยทำงานเกิดความน่าสนใจ และน่าเชื่อถือ ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยสร้างสรรค์งานสัญลักษณ์ทางสังคม และพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ (ธัญชนก ภู่อาลี, 2566)

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ สามารถนำไปสื่อสารให้กับกลุ่มเป้าหมายได้สะดวก โดยเป็นการออกแบบเพื่อให้เห็นภาพลักษณ์ที่ดีในการสร้างความน่าเชื่อถือ มีข้อมูลต่าง ๆ ในการช่วยในการสื่อสาร เช่น เอกลักษณ์ สัญลักษณ์ ตัวอักษร ลายเส้น เป็นต้น สื่อโปสเตอร์เป็นรูปแบบของสื่อที่สามารถนำไปใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้ในทางออนไลน์ได้ โดยรูปแบบจะมีลักษณะที่คล้ายกับรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ แต่ทางสื่อออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการสื่อสาร โดยสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว (มารุต พิเชษฐวิทย์, 2564) ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบโปสเตอร์ เพื่อนำมาเป็น Marker ในการใช้งานสื่อความจริงเสริม

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวหนึ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนในปัจจุบันสืบเนื่องมาจากหลาย ๆ ปัจจัยทั้งจากสภาวะความเครียดจากการทำงานและสภาวะสังคมเมือง อีกทั้งเพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดโรคร้ายต่าง ๆ ส่งผลให้บริการด้านสุขภาพ ตั้งแต่การส่งเสริมสุขภาพ ทั้งทางร่างกายและจิตใจรวมถึงการรักษาบำบัดรักษาอาการเจ็บป่วยจึงเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับสัดส่วนนักท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับแสดงถึงความสำคัญในมิติของเศรษฐกิจ (กานดา ธีรานนท์, 2561) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เป็นหนึ่งในประเภทของการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทยในการผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของเอเชีย (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2551) ที่ได้อธิบายถึง การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) ว่าการท่องเที่ยวที่มีแรงจูงใจหรือจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมสุขภาพ หรือบำบัดรักษาฟื้นฟูสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพนั้นสามารถแบ่งตามลักษณะสุขภาพของการท่องเที่ยวออกเป็น

3 ระดับ คือ 1) การท่องเที่ยวเพื่อรักษาสุขภาพของนักท่องเที่ยวที่ติดอยู่แล้วให้ดีขึ้น 2) การท่องเที่ยวเพื่อฟื้นฟูสุขภาพของนักท่องเที่ยวพักฟื้นหรืออยู่ในระยะพัก 3) การท่องเที่ยวเพื่อรักษาโรคของนักท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ Augmented Reality การออกแบบกราฟิก และการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ โดยใช้ภาพกราฟิกโปสเตอร์เป็น Marker โดยใช้การอ้างอิงภาพ (Marker Based) ผู้วิจัยทำการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบของโปสเตอร์ขนาด A2 โดยออกแบบเป็นแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง ประกอบไปด้วย สัญลักษณ์บอกทิศทาง ภาพสัญลักษณ์ของแต่ละแหล่งท่องเที่ยวแสดงตำแหน่งที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพทั้ง 18 แหล่ง ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบกราฟิกเพื่อนำมาออกแบบโปสเตอร์ เพื่อให้เกิดความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ



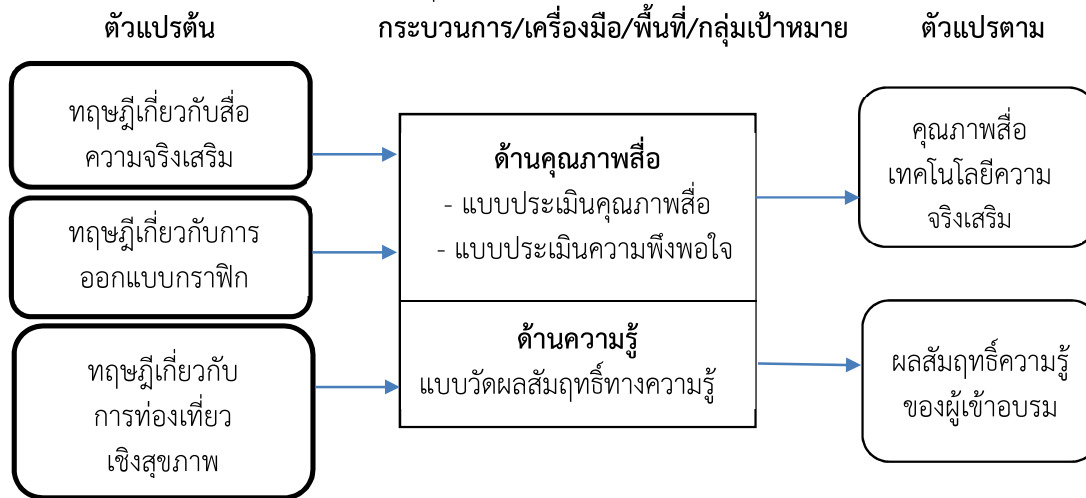
แผนภาพที่ 2 แสดงภาพโปสเตอร์โดยใช้แบบมาร์คเกอร์ในการกำหนดตำแหน่ง

การใช้งานสื่อความจริงเสริม โดยวิธีสแกนโปสเตอร์โดยใช้แบบมาร์คเกอร์ในการกำหนดตำแหน่ง ผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต เพื่อให้เข้าถึงดิจิทัลคอนเทนต์ สื่อออนไลน์ ข้อมูลสารสนเทศ ที่ผู้วิจัยร่วมพัฒนากับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง



กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ พื้นที่วิจัย จังหวัดระนอง



แผนภาพที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดระนอง ประชากร คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาจังหวัดระนอง จำนวน 61,028 คน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาจังหวัดระนอง จำนวน 400 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบตาราง Taro Yamane เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ได้แก่

1) สื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง โดยสำหรับผู้เชี่ยวชาญเลือกประเมินและแสดงความคิดเห็นซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด มีคะแนน 5 4 3 2 1 (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2557)

2) แบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง

3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางความรู้สำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง ที่เข้ารับการอบรมโดยทำแบบทดสอบ ทำแบบทดสอบก่อนการอบรม (Pre Test) จำนวน 20 ข้อ และหลังการอบรมให้ทำแบบทดสอบ (Post Test) จำนวน 20 ข้อ

โดยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยที่พัฒนาขึ้นโดยการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยใช้สถิติวิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นภายในของครอนบาค



ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า คุณภาพของการพัฒนารูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 มีคุณภาพระดับดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพการพัฒนารูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ระดับความคิดเห็น
	1	2	3			
1. สื่อ (AR) มีความทันสมัย	4	4	4	4.00	0.00	ดี
2. สื่อ (AR) มีความครอบคลุมต่อการใช้งาน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
3. สื่อ (AR) สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวก	4	5	4	4.33	0.58	ดี
4. การออกแบบสื่อ (AR) ได้อย่างเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58	ดี
5. ความสะดวกในการโหลดแอปพลิเคชัน	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
6. การเลือกใช้สีโปสเตอร์มีความเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58	ดี
7. ขนาดของโปสเตอร์มีความเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
8. การจัดองค์ประกอบโปสเตอร์มีความน่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
9. การออกแบบโปสเตอร์เหมาะสมกับ Marker	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
10. การเชื่อมโยงไปยังสื่อต่างๆมีความเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
11. สื่อวิดีโอที่ใช้มีความน่าสนใจ	4	5	4	4.33	0.58	ดี
12. สื่อ AR สามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
13. ความเหมาะสมของจำนวนแหล่งท่องเที่ยว	4	4	4	4.00	0.00	ดี
14. สื่อ AR มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
15. สื่อ AR โดยรวมมีความน่าสนใจ	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
รวม				4.53	0.50	ดีมาก

จากตารางที่ 1 แบบประเมินคุณภาพสื่อความจริงเสริม จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่ามีคุณภาพในระดับดีมาก โดยจะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า คะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับดีมาก คือ สื่อ AR สามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และสื่อ AR มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ รองลงมามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับดีมาก คือ สื่อ (AR) มีความครอบคลุมต่อการใช้งานและความสะดวกในการโหลดแอปพลิเคชัน



วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการประเมินการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง สำหรับการเก็บข้อมูลสารสนเทศของนักท่องเที่ยวจากการใช้สื่อความจริงเสริม

ตารางที่ 2 ผลการประเมินการยอมรับของนักท่องเที่ยวจากการใช้สื่อความจริงเสริม จำนวน 400 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. สื่อ (AR) มีความทันสมัย	4.48	0.52	มาก	6
2. สื่อ (AR) สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวก	4.45	0.55	มาก	7
3.การใช้งาน สื่อ (AR) มีความลื่นไหลไม่สะดุด	4.40	0.58	มาก	8
4. ความสะดวกในการโหลดแอปพลิเคชัน	4.61	0.54	มากที่สุด	3
5. สื่อ AR มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	4.67	0.47	มากที่สุด	1
6. โปสเตอร์มีความน่าสนใจ	4.51	0.52	มากที่สุด	4
7. ความเหมาะสมของจำนวนแหล่งท่องเที่ยว	4.37	0.53	มาก	10
8. ขนาดของโปสเตอร์มีความเหมาะสม	4.65	0.59	มากที่สุด	2
9. วิดีโอมีความน่าสนใจ	4.39	0.54	มาก	9
10. สื่อ AR โดยรวมมีความน่าสนใจ	4.51	0.67	มากที่สุด	5
ค่าเฉลี่ย	4.50	0.55	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดระนองมีความพึงพอใจต่อสื่อความจริงเสริม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 ข้อที่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดระนองมีความพึงพอใจ 3 ลำดับแรก คือ 1. สื่อ AR มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 2. ขนาดของโปสเตอร์มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 และ 3. ความสะดวกในการโหลดแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47, 0.59 และ 0.54 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง คำนวณผลสัมฤทธิ์ในการอบรมของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ก่อนอบรมกับหลังอบรม มีค่าเท่ากับ 13.33 และมีผลสัมฤทธิ์ในการอบรม หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.1

ตารางที่ 3 ผลการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองของผู้เข้าอบรม จำนวน 40 คน

รายการ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t-test
ก่อนการอบรม	9.33	2.91	13.33
หลังการอบรม	16.33	2.65	



จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนการอบรมของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 คะแนน ผลสัมฤทธิ์หลังการอบรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.33 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ก่อนเรียนเท่ากับ 2.91 หลังเรียนเท่ากับ 2.65 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 13.33 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังจากเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ารับการอบรม ผู้เข้าอบรมมีผลสัมฤทธิ์หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ที่ได้ทำการประเมินคุณภาพการพัฒนาสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง ผลการประเมินที่ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 มีคุณภาพในระดับดีมาก โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

สื่อ AR สามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และ สื่อ AR มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับ (Kysela & Štorková, 2015) ทำวิจัยเรื่อง การใช้สื่อความจริงเสริมในการสอนประวัติและการท่องเที่ยว ในงานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงโอกาสใหม่ในการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมกับการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ โดยใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือร่วมกับตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่ช่วยให้ข้อมูลเสมือนในรูปแบบความจริงเสริมที่สามารถให้ความรู้ยังมีประสิทธิภาพ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลประเมินการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองสำหรับการเก็บข้อมูลสารสนเทศของนักท่องเที่ยวจากการใช้สื่อความจริงเสริม โดยมีการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มนักท่องเที่ยวเข้ามาในจังหวัดระนอง จำนวน 400 คน ผลประเมินการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ทำให้เห็นว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดระนอง มีความพึงพอใจต่อเทคโนโลยีความจริงเสริมในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง AR มาใช้ในด้านการท่องเที่ยวมีความสำคัญอย่างมาก เพิ่มประสิทธิภาพในการเปลี่ยนแปลงนโยบายและมีความสำคัญในด้านการวางแผนภาคการท่องเที่ยว หรือการใช้ AR เพื่อสร้างการท่องเที่ยวที่ทดแทนสถานที่ท่องเที่ยวที่ถูกคุกคามสามารถช่วยอนุรักษ์สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้เนื่องจากความสามารถในการเลือกมุมมองการแสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่ต้องการได้ทันที ซึ่งต่างจากเทคโนโลยีสองมิติอื่น ๆ (ศรีบุญไตรเทศ, 2562)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 ผลจากการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองให้กับกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการนำสื่อไปใช้ จำนวน 40 คน คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนการอบรมของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 คะแนน ผลสัมฤทธิ์หลังการอบรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.33 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ก่อนเรียนเท่ากับ 2.91 หลังเรียนเท่ากับ 2.65 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 13.33 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังจากเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ารับการอบรม มีผลสัมฤทธิ์หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม



อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรภายในองค์กรและแนวทางการพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงาน เนื่องจากในปัจจุบันมีการแข่งขันค่อนข้างสูงและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้บุคลากรต้องการมีศักยภาพและต้องการพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ ทักษะ และบุคลิกภาพ (สิริวดี ชูเชิด, 2565)

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการศึกษาผลกระทบด้านการใช้งานสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมจากการใช้งานตั้งแต่ปี 2563 จนถึงปี 2566 พบองค์ความรู้ที่สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 3 แสดงผลกระทบจากปัญหาด้านการใช้งานสื่อและการเปลี่ยนแปลงด้านสถานที่

จากแผนภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่าปัญหาด้านสื่อความจริงเสริมของทุนวิจัยปี 2563 ที่มีข้อจำกัด เนื่องจากเป็นสื่อสำหรับทดลองใช้งานทำให้เกิดปัญหาจากการใช้งานและผู้ดูแลไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึงเนื่องจากมีจำนวนแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพเป็นจำนวนมากถึง 18 แห่ง จึงทำให้ผู้ดูแลไม่สามารถเพิ่มข้อมูลให้เป็นปัจจุบันได้ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสถานที่ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจาก ปี 2563 ในบางแหล่ง พบว่า มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง มีกิจกรรมด้านสุขภาพมากขึ้นและมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เกิดขึ้นใหม่ ดังนั้นในปี 2566 ได้ทำการพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยผู้วิจัยจัดประชุมเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพรวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์เส้นทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ออกแบบเส้นทาง หาแนวทางพัฒนาด้านสื่อความจริงเสริมให้เป็นปัจจุบันและขับเคลื่อนโดยการจัดฝึกอบรมให้ความรู้ในใช้สื่อความจริงเสริมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น รวมถึงการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อเชื่อมโยงกับสื่อความจริงเสริม เช่น การผลิตสื่อวิดีโอสั้น



ด้วยสมาร์ทโฟน การถ่ายภาพสินค้าและบริการด้วยสมาร์ทโฟน เพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้กับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพรวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อสร้างองค์ความรู้ในการดูแลและปรับปรุงสื่อความจริงเสริมในแหล่งของตนเอง และเผยแพร่ไปยังสาธารณชนบนสื่อออนไลน์

สรุป

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานวิจัยเรื่องการเพิ่มประสิทธิภาพเทคโนโลยีความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวตามเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง โดยได้รับการสนับสนุนจากงบประมาณด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณพ.ศ. 2566 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ สัญญาเลขที่ FRB6633/2566 โดยนักวิจัยได้ทำการพัฒนาต้นแบบสื่อความจริงเสริมสำหรับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (ผู้นำไปใช้ประโยชน์) และสำหรับนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดระนอง โดยมีการต่อยอดออกแบบเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดระนอง และพัฒนาสื่อความจริงเสริมให้มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม (จากทุนวิจัยปี 2563) อีกทั้งการวิจัยในครั้งนี้ มีการจัดอบรมให้ความรู้แก่เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยให้ความรู้ความเข้าใจในการดูแลระบบการใช้งานเทคโนโลยีความจริงเสริมรวมถึงการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สามารถดูแลระบบและสามารถนำความรู้ไปต่อยอดสร้างสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของตนเองได้ รวมถึงสามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดระนองได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า กลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำต้นแบบสื่อความจริงเสริมที่มีประสิทธิภาพไปใช้ประโยชน์ด้านการประชาสัมพันธ์ให้กับนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจในด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ โดยสื่อความจริงเสริมสามารถเชื่อมโยงกับสื่อต่างๆได้ เช่น สื่อเดิมที่มีอยู่แล้ว สื่อใหม่ที่เกิดขึ้นมา โดยใช้ความรู้ในด้านการผลิตสื่อออนไลน์ จากการฝึกอบรมจากการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ดังนั้นกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพควรมีการผลักดันให้มีการต่อยอด แต่ละแหล่งท่องเที่ยว ผลิตสื่อความจริงเสริมในแหล่งของตนเอง โดยให้เพิ่มมิติการเชื่อมโยง ไปยังสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วหรือสื่อใหม่ที่ได้พัฒนาขึ้นมา หลังจากได้รับการเรียนรู้จากการฝึกอบรมในการผลิตสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, YouTube และ Tik Tok เป็นต้น

1.2 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวและเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีการยอมรับรูปแบบสื่อความจริงเสริมในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อความจริงเสริมมีความจำเป็นต่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง



ดังนั้นกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวข้องควรร่วมกันเผยแพร่ โดยเฉพาะเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวควรช่วยกันขับเคลื่อนในการผลิตสื่อปรับปรุงสื่อและเผยแพร่สื่อในช่องทางออนไลน์ไปในทิศทางเดียวกันเพื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักกับคนทั่วไปมากยิ่งขึ้น

1.3 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีความรู้ในการดูแลและผลิตสื่อความจริงเสริมเพิ่มขึ้นจากการเข้ารับการอบรมการใช้งานสื่อความจริงเสริมและการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ ได้ด้วยตนเอง

ดังนั้น กลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรผลิตสื่อให้มีความหลากหลายรูปแบบเพื่อเชื่อมโยงกับสื่อความจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจังหวัดระนอง และควรสร้างสื่อความจริงเสริมของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในแหล่งนั้น ๆ ด้วยตนเองโดยใช้ความรู้ความสามารถจากการที่ได้เข้ารับการอบรม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบองค์ความรู้ในการพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพจากพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ระดับจังหวัดให้มีความครอบคลุม วิธีที่สำคัญ คือ การประชุมกลุ่มเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพ โดยให้เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล วิเคราะห์ ออกแบบพัฒนา ขับเคลื่อน และเผยแพร่ และใช้ความรู้หลังการการอบรม พัฒนาสื่อในแหล่งท่องเที่ยวของตนเองอย่างยั่งยืน และนำไปประยุกต์ใช้กับการผลิตสื่อในทุกรูปแบบ โดยควรให้ความสำคัญกับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว เนื่องจากเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวแต่ละแหล่งเป็นผู้ที่มีองค์ความรู้ มีข้อมูลพื้นฐานของแหล่งท่องเที่ยวของตนเองมากที่สุด สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ “การผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์บนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการบริการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ”

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2566, 3 เมษายน). สถิติด้านการท่องเที่ยว ปี 2566. <https://www.mots.go.th/news/category/704>
- กานดา อีรานนท์. (2561). การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของประเทศไทย: สถานการณ์และศักยภาพทางการแข่งขันในภูมิภาคอาเซียน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์น*, 12, 22-34.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2551). *โครงการสำรวจระดับความรู้การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายนโยบายวางแผน กองวางแผนการท่องเที่ยว.*
- ดิเรก อักฮาด. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรี ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม. *วารสารก้าวหน้าโลกวิทยาศาสตร์*, 24(1), 20-39.
- ธงชัย ภูวนาถจิตร, อนิรุทธิ์ สงค์ธนาพิทักษ์, สุชาครีย์ ศรีรัตน์, และศุภชัย แสงคำ. (2562). การพัฒนาแผนการตลาดการท่องเที่ยวเชิงบูรณาการเพื่อสร้างให้จังหวัดเชียงรายเป็นจุดเชื่อมต่อการท่องเที่ยวของแหล่งอารยธรรมล้านนาผ่านพฤติกรรมนักท่องเที่ยวและการรับรู้สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว. *มนุษยศาสตร์สาร*, 20(2), 11-39.
- ธัญชนก ภู่อาลี และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. (2566). การใช้โปรแกรมประยุกต์บนระบบออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบงานกราฟิก. *Journal of Applied Education*, 1(4), 29-36.



- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2557). *การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS* (พิมพ์ครั้งที่ 15). เอส อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- ปรีดาพร อารักษ์สมบูรณ์. (2564). สมรรถนะของนักทรัพยากรมนุษย์มืออาชีพที่นำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานยุคดิจิทัล ในกลุ่มจังหวัดเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก. *การประชุมวิชาการระดับชาติ* (น. 256-266). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พัชรภรณ์ สุนทรวิบูลย์. (2561). นวัตกรรมการสื่อสารกับอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวยุคประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 200-210.
- มารุต พิเชษฐวิทย์. (2564). การออกแบบสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมอาหารสารสกัดจากถั่งเช่า คอร์ติโปร บริษัท ไทย คอร์ไคเซปส์ จำกัด จังหวัดสระแก้ว. *วารสารศิลปปริทัศน์* 9(2), 64-70.
- ศรัญญา ตรีทศ และทัศนันทน์ ตรีนันทรัตน์. (2562). แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยว 7 เมนูอาหารที่ต้องชิมในจังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. *วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 9(1), 9-17. <https://doi.org/10.14456/jist.2019.2>
- สิริวดี ชูเชิด. (2565) การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพ. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 12(1), 223-238.
- Koca, B. A., Yüzgeç, U., & Çubukçu, B. (2021). An Augmented Reality Based Mobile Education Application for Preschool Children. *BSEU Journal of Engineering Research And Technology*, 2(1), 1-6.
- Kysela, J., & Štorková, P. (2015). Using augmented reality as a medium for teaching history and tourism. *Procedia-Social and behavioral sciences*, 174, 926-931. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.713>