

การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับ
พญานาค เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
โดยใช้ข้อมูลชุมชนเป็นฐาน

**The Development of a Smart Map Information System Linkage with
the Naga Beliefs based on the Community Information**

บุญมี โทท่า¹ / กษมา ดอกดวง² / ปิยะวัฒน์ อัฒจักร³ / สิริวิรัชญา เลิศสกุลรุ่งเรือง⁴

Boonmee Totum / Kasama Dokduang / Piyawat Attajak /

Siriwaranya Lertsakulrungaeng

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Assistant Professor Dr., Program in Public Administration, Faculty of Humanities and Social
Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Assistant Professor, Faculty of industrial technology, Ubon Ratchathani Rajabhat University

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Assistant Professor, Faculty of industrial technology, Ubon Ratchathani Rajabhat University

⁴อาจารย์สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Lecturer, Program in Public Administration, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Ubon Ratchathani Rajabhat University

Received: December 6, 2023

Revised: April 22, 2024

Accepted: April 23, 2024

DOI: <http://doi.org/10.14456/jhusoc.2024.1>

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพลวัตทัศนความเชื่อพญานาคแต่ละพื้นที่ 2) พัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค 3) ส่งเสริมการเรียนรู้และปรับใช้ระบบสารสนเทศที่ความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องความเชื่อในเรื่องพญานาค จำนวน 30 คน ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ระบบสารสนเทศ จำนวน 150 คน โดยเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดกลุ่มเนื้อหา อธิบายเชิงพรรณนา และข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) พลวัตทัศนความเชื่อพญานาคแต่ละพื้นที่ สะท้อนให้เห็นบริบท ภูมิศาสตร์ และกายภาพของพญานาคที่มีความแตกต่างกันสามารถแบ่งออกเป็น 4 ยุค 2) การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะ ได้นำเสนอความเชื่อมโยงแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของระบบสารสนเทศในการบริหารจัดการข้อมูล 2) พิกัดเพื่อสร้างความเชื่อมโยงด้วยระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ ความพึงพอใจของกลุ่มผู้ใช้งานที่มีต่อระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะ 3) การเรียนรู้และปรับใช้ระบบสารสนเทศฯ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67)

คำสำคัญ: ความเชื่อพญานาค, ระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะ, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

The research aimed to 1) study the dynamics of Naga-related folklore and beliefs of different areas, 2) develop a smart map information system, 3) promote learning and use the information system to map beliefs about the Nagas. Interview with the key informants were 30 people who provided important information about beliefs in the Naga. Evaluating satisfaction with the use of information systems,

150 people. They were derived by a specific sampling. A qualitative content was analyzed and synthesized by a descriptive method. Statistics used were mean, and standard deviation. The research findings were as follows. 1) the dynamics of Naga stories and folklore of different areas were indicative of different contexts, geographical and physical surroundings of the Naga. The dynamics in the study can be divided into four ages: the Naga dependent on natural resources and water sources, the Naga in the age of changes and development, the Naga in the age of modernization and inequality, and the Naga in the age of tourism and commercialization; 2) the smart map information system linked to the Naga beliefs could be divided into two parts: (1) the information system part; (2) the coordinates to be linked to the geographical information. 3) The satisfaction of the information system users under study was at a high level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67)

Keywords: the naga belief, smart map information system, cultural tourism

บทนำ

ตำนานเรื่องเล่าศักดิ์สิทธิ์ผิวนาคเป็นส่วนหนึ่งของทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ประกอบไปด้วยวิถีชีวิต ศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี ปรากฏให้เห็นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีความคล้ายคลึงหรืออาจแตกต่างกันไป ซึ่งเป็นกิจกรรมการเดินทางตามความเชื่อและแรงศรัทธา โดยความเชื่อเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า คนอีสานพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการทำมาหากินโดยใช้ศรัทธาหรือความเชื่อเหนือธรรมชาติเป็นกลไกสำคัญในการจัดระเบียบและสร้างกติกการอยู่ร่วมกันทางสังคม และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติด้วยความถ่อมตนต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (Singsuwan & Puaksom, 2020) ขณะที่ความศรัทธาทางศาสนาถูกนำไปเชื่อมโยงกับกิจกรรมการท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ต้องการความสงบทางจิตใจ ควบคู่กับ

ความเป็นสิริมงคลต่อการดำเนินชีวิตด้วยการขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สังกัดได้จากกระแสความนิยมการเดินทางของกลุ่มศิลปิน ดารา และนักแสดงที่เดินทางไปตามรอยความศักดิ์สิทธิ์ขององค์พระยานาค ณ อุทยานแห่งชาติภูถ้ำงา จังหวัดบึงกาฬ ที่มีหินและผนังถ้ำที่มีลักษณะคล้ายงูขนาดใหญ่ (Jansuri, 2021) ถึงแม้ว่าความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เข้ามาในสังคมปัจจุบัน แต่เรื่องราวของพระยานาคยังคงสอดคล้องอยู่กับวิถีชีวิตของผู้คนช่วยเสริมคุณค่าและเป็นขวัญกำลังใจในการดำเนินชีวิตของมนุษย์

ปัจจุบันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่นอีสานและลุ่มแม่น้ำโขงมีความเชื่อมโยงกับพระยานาคหลายแห่ง เช่น พระยานาคคำชะโนด จังหวัดอุดรธานี วัดถ้ำวังผา พระยานาคราช และพระยานาควัดป่าปากโคม จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำนาคา จังหวัดบึงกาฬ ถ้ำนาถิ จังหวัดนครพนม พระยานาควัดภูมะโนรมย์ จังหวัดมุกดาหาร หรือพระยานาคในปราสาทหินต่าง ๆ แถบจังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ และจังหวัดนครราชสีมา เป็นต้น นับว่าเป็นจุดขายสำคัญหนึ่งของภาคอีสานโดยเฉพาะการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับเรื่อง “พระยานาค” ซึ่งสะท้อนกิจกรรมทางความเชื่อ สังคม วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต การเสี่ยงโชค และอารยธรรมของกลุ่มชนผู้ตั้งรกรากในชุมชนอีสานและชุมชนแถบลุ่มแม่น้ำโขง

ปัญหาและอุปสรรคการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอีสานที่สำคัญคือการขาดการประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานกับชุมชน ชาวบ้านขาดการบันทึกข้อมูลประวัติศาสตร์ ส่วนมากเป็นเรื่องเล่าแบบมุขปาฐะ และขาดการสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจของแหล่งท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวห่างไกลกันขาดการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นเส้นทาง ทำให้นักท่องเที่ยวขาดความสนใจไม่นิยมมาท่องเที่ยวในพื้นที่ (Tangchan, Suvachat & Srikamporn, 2014) อีกทั้งเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2565 คณะรัฐมนตรีได้เห็นชอบให้นำคตินี้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติประเภทสัตว์ในตำนาน ซึ่งเป็นการประกาศในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสร้างให้เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์

และวัฒนธรรมของชาติ อีกทั้งยังเป็น Soft Power ในการนำทุนวัฒนธรรมมาขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและนำรายได้เข้าประเทศ

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นปัญหาด้านการบริหารจัดการการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคที่ยังขาดข้อมูลและการจัดระบบข้อมูลที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยว การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่ความเชื่อโดยอาศัยฐานข้อมูลเกี่ยวกับพญานาคสร้างความเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวในรูปแบบแผนที่แหล่งท่องเที่ยว ในลักษณะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสำรวจพิกัดเชิงภูมิศาสตร์ จะอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวด้วยการยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวด้วยบริการบอกตำแหน่งสถานที่ (Location - based Services) เพื่อใช้บริหารจัดการและบริการการท่องเที่ยว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาวិจัย การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ข้อมูลชุมชนเป็นฐาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพลวัตทัศนคติความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคแต่ละพื้นที่ จากกระบวนการค้นคว้าและการปรับเปลี่ยนให้เป็นสินค้าและบริการของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
2. เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ข้อมูลชุมชนเป็นฐาน
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับใช้ระบบสารสนเทศที่ความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสานวิธี ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาพลวัตทัศนความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคจากกระบวนการทัศน์ดั้งเดิมสู่การปรับเปลี่ยนให้เป็นสินค้าและบริการของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.1 ด้านแหล่งข้อมูล ได้แก่ เอกสารวิชาการ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documents) และผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยวที่มีความเชื่อในเรื่องพญานาค ประกอบด้วย ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ ตัวแทนภาคเอกชน ประชาชน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำทางศาสนา จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.2 ด้านเนื้อหา ศึกษาพลวัตทัศนความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคจากกระบวนการทัศน์ดั้งเดิมสู่การปรับเปลี่ยนให้เป็นสินค้าและบริการของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.3 ด้านพื้นที่ในการศึกษา ได้แก่ พื้นที่แหล่งท่องเที่ยวที่มีความเชื่อในเรื่องพญานาค จำนวน 11 แห่งในพื้นที่ 3 จังหวัด คือ 1. **จังหวัดนครพนม** ประกอบด้วย 1) ถ้ำนาดี อุทยานแห่งชาติภูผายา อำเภอบ้านแพง 2) พญาศรีสัตตนาคราช ตำบลในเมือง อำเภอเมือง 2. **จังหวัดมุกดาหาร** ประกอบด้วย 1) พญาภูขงคีนาคราช แก่งกะเบา ตำบลปงขาม อำเภอหว้านใหญ่ 2) พญาศรีมุกดามหาหมุนีนิลपालนาคราช วัดพระพุทธรูปทองมโนรมย์ ตำบลศรีบุญเรือง อำเภอเมือง 3) ศาลปู่พญานาคสะพานมิตรภาพไทยลาวแห่งที่ 2 3. **จังหวัดอุบลราชธานี** ประกอบด้วย 1) พญาทะนะมูลนาคราช วัดป่าปากโคม ตำบลโพธิ์ไทร อำเภอพิบูลย์มังสาหาร 2) พญาภูจรีนทร์นาคราช สถานปฏิบัติธรรมวังผาพญานาคราช ตำบลห้วยไผ่ อำเภอโขงเจียม 3) พญานันตภูขงคีนาคราช ตำบลหนามแท่ง อำเภอศรีเมืองใหม่ 4) พญาภูใหญ่นาคราชองค์ดำ วัดป่าภูยอดรวาย ตำบลนาเลน

อำเภอศรีเมืองใหม่ 5) วัดถ้ำปาฏิหาริย์ หรือ วัดถ้ำมิด ตำบลนาโพธิ์กลาง อำเภอโขงเจียม 6) ปู่พญานาคราช (พญานาคเรืองแสง) แห่งวัดป่าภูบึง อำเภอศรีเมืองใหม่ จังหวัดอุบลราชธานี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนจากการประกอบพิธีกรรมและพฤติกรรมชุมชน หรือกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลประวัติศาสตร์ คติความเชื่อ วัฒนธรรมการดำรงชีวิตของชุมชนในพื้นที่บริเวณลุ่มน้ำโขงที่เกี่ยวข้องเนื่องด้วยความเชื่อต่อพญานาค

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการจัดกลุ่มเนื้อหา (Grouping) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอเชิงพรรณนาความ (Descriptive)

ระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ข้อมูลชุมชนเป็นฐาน การพัฒนาระบบสารสนเทศนั้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ดังนี้

1) การศึกษาความต้องการของผู้ใช้ระบบ และผลการวิจัยจากระยะที่ 1 จัดทำระบบฐานข้อมูลการท่องเที่ยว (Requirements) ต่าง ๆ จากชุมชน นักท่องเที่ยว ขึ้นตอนต่อไป ก็คือ การนำข้อกำหนดเหล่านั้น ไปพัฒนาเป็นความต้องการของระบบใหม่ด้วยการพัฒนาเป็นแบบจำลอง

2) การวิเคราะห์และออกแบบระบบ เป็นระยะที่นำผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ที่เป็นแบบจำลองเชิงตรรกะมาพัฒนาเป็นแบบจำลองเชิงกายภาพ ข้อมูลในฐานข้อมูลได้จากระยะที่ 1 ที่เกี่ยวเนื่องด้วยความเชื่อในพญานาค พิภักดิ์ ความเชื่อมโยงของแต่ละสถานที่ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคคล้ายคลึงกัน ทั้ง 3 จังหวัด จากนั้นออกแบบแผนที่เชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคเพื่อใช้ในการนำเสนอข้อมูลที่สามารถสแกน QR Code ของแต่ละสถานที่ที่เกี่ยวข้องเนื่องด้วยความเชื่อในพญานาค และสามารถเชื่อมโยงไปยังสถานที่อื่น ๆ

ระยะที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับใช้ระบบสารสนเทศแผนที่ความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ บุคลากรภาครัฐ 15 คน ชุมชนท้องถิ่น 25 คน ประชาชนทั่วไป 60 คน และนิสิต/นักศึกษา จำนวน 50 คน รวมจำนวน 150 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ด้านเนื้อหา ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการการนำแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปใช้ประโยชน์ และประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบประเมินความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า พลวัตพญานาคคตินความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคจากกระบวนการค้นคว้าวิจัยการปรับเปลี่ยนให้เป็นสินค้าและบริการของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม บริเวณลุ่มแม่น้ำโขง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สะท้อนให้เห็นบริบทภูมิศาสตร์ และกายภาพ ของพญานาคที่มีความแตกต่าง คือ อยู่ในน้ำ ริมแม่น้ำ/แหล่งน้ำในป่า/เขตอุทยานแห่งชาติ และภูเขา อีกทั้งเรื่องเล่า ตำนาน ความเชื่อ และชีวิตประจำวันของคนอีสานและลุ่มแม่น้ำโขงที่ยังคงเชื่อเกี่ยวกับพญานาคจากอดีตถึงปัจจุบันอย่างเป็นพลวัต (Rakngan, 2012 ; Weerasilp , 2021) รวมถึงการตีความและความหมายเชิงสัญลักษณ์พญานาคมีความหลากหลายสะท้อนผ่านเรื่องเล่า ความเชื่อ เครื่องเช่น ไม้ เครื่องแก้วบน เป็นต้น นอกจากนั้น คาถา บทสวด หรือคำบูชายังสะท้อนคติน ความเชื่อ โลกทัศน์ของคนที่นับถือพญานาค และพบว่าเชิงนโยบายและการท่องเที่ยวมีการใช้พญานาคในการดึงดูดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเชื่อมโยงถึง

แหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ ซึ่งนำไปสู่การกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นและลุ่มแม่น้ำโขง สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ยุค ดังนี้

1) **พญานาคในยุคพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติและแหล่งน้ำ** อดีตสังคมมนุษย์มีการเคลื่อนย้ายและก่อตั้งชุมชนอยู่บริเวณริมฝั่งแม่น้ำ ภูเขา และป่าไม้ ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในชุมชนพึ่งพาทรัพยากรเพื่อการยังชีพ เช่น การประมงพื้นบ้าน การล่าสัตว์ การหาของป่า การทำไร่ ทำนา และอื่น ๆ ความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคถูกตีความและให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ (Rittidet, 2001) คือการเป็นตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ธำรงคนเพื่อปกป้องศาสนา รวมทั้งมีบทบาทหน้าที่ในการปกป้องความสงบร่มเย็นของชุมชนและความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ทรัพยากรแหล่งน้ำ ภูเขา และป่าไม้ กล่าวคือ พญานาคทะนุถนอม หรือ “เจ้าปู่เจ้าทวด” แห่งวัดป่าปากโคม อำเภอพิบูลย์รักษ์ นอกจากจะมีบทบาททางความเชื่อและศาสนาแล้วยังมีบทบาทในการปกป้องแหล่งอนุรักษ์พันธุ์ปลาและวังบาดาล พญานาคราชแห่งวัดถ้ำวังผาพญานาคราช อำเภอโขงเจียมมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับลำห้วยที่เชื่อมต่อกับแม่น้ำโขงและเป็นแหล่งวางไข่ของปลาอพยพ ถ้าพญานาคแห่งวัดถ้ำปาฏิหาริย์ อำเภอโขงเจียมเกี่ยวข้องกับความสงบร่มเย็นของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่รวมทั้งเป็นที่อยู่ของ “คนทิพย์” ในเมืองลับแล องค์ปู่พญาอนันตภูษงค์นาคราชแห่งวัดผาหินนางคอย อำเภอศรีเมืองใหม่ ปกป้องความอุดมสมบูรณ์ของลำห้วยและป่าไม้ ปู่พญานาคราช (พญานาคเรืองแสง) แห่งวัดป่าภูบึง อำเภอศรีเมืองใหม่ปกป้องขุนเขาและความร่มเย็นให้ชาวบ้านพญานาคที่กุม โนรมย์เป็นเจ้าแห่งภพฟ้า พญาศรีสัตตนาราชริมฝั่งแม่น้ำโขงจังหวัดนครพนมเป็นเจ้าแห่งภพน้ำ พญาศรีภูษงค์มุกดานาคราชแห่งแก่งกะเบาเจ้าแห่งปฐพีภพศาลปู่พญานาคที่สะพานมิตรภาพไทยลาวแห่งที่ 2 เกี่ยวข้องกับภูมิโนนใต้แม่น้ำโขงบริเวณก่อสร้างสะพานมิตรภาพ พญาศรีสัตตนาราชริมฝั่งแม่น้ำโขงจังหวัดนครพนมเกี่ยวข้องกับความสงบร่มเย็นของชาวนครพนม และตำนานที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ป่าไม้และภูเขา เป็นต้น

2) **พญานาคในยุคของความเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา** การพัฒนาแหล่งน้ำในกลุ่มแม่น้ำโขงและกลุ่มแม่น้ำสาขาก่อตั้งขึ้นยาวนานหลายทศวรรษ ขณะที่พญานาคในพื้นที่หลายแห่งได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังการพัฒนาที่นำไปสู่ผลกระทบต่อภูมินิเวศ (Rachjun, 2021) มีวาทะกรรมทางการพัฒนาเกิดขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเพณี ศิลปกรรมเศรษฐกิจการตลาดเกี่ยวกับพญานาค การท่องเที่ยวเกี่ยวกับพญานาคเพิ่มมากขึ้น ขณะที่การลงพื้นที่ภาคสนามในพื้นที่ต่างๆ พบว่า เรื่องราวเกี่ยวกับพญานาคส่วนใหญ่ถูกบอกเล่าสะท้อนในมุขไทย ศาสตร์และคติชนอย่างกว้างขวาง ความเชื่อเรื่องนาคทางนามธรรม ถูกแปรเปลี่ยนเป็นรูปธรรมผ่านการสร้างวัตถุ หรือสถานที่ต่างๆ รองรับกระแสความเชื่อที่เกิดจากวาทะกรรมความเชื่อสู่วาทะกรรมการพัฒนา

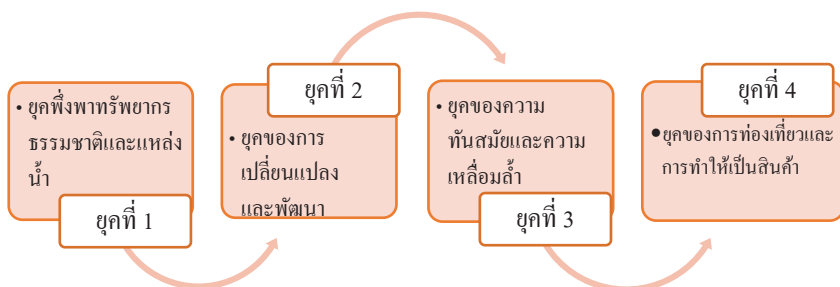
3) **พญานาคในยุคสมัยของความทันสมัยและความเหลื่อมล้ำ** จากการลงพื้นที่ภาคสนาม พบว่า ปัจจุบันความเชื่อเรื่องพญานาคเกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงสังคมที่มีความเป็นทันสมัยหรือโลกาภิวัตน์ รวมทั้งสะท้อนความเหลื่อมล้ำทางสังคม กล่าวคือ จะเห็นได้จากบทสวด คาถา หรือคำกล่าวต่างๆ บริเวณรูปปั้นพญานาคที่มีการข้องเกี่ยวกับความสุขของชีวิตท่ามกลางสังคมอีสานและสังคมไทยที่มีความเหลื่อมล้ำสูง (Vechasat, 2017) ความมั่งคั่งร่ำรวยเงินทองเนื่องจากความพยายามในการทำงานที่หนักอึ้งไม่เพียงพอสำหรับการตอบสนองความต้องการใช้จ่ายและชีวิตประจำวัน การปราศจากโรคภัยไข้เจ็บเพื่อที่จะให้มีแรงในการทำงานหาเลี้ยงครอบครัว การชนะศัตรูต่าง ๆ และอื่น ๆ นอกจากนั้น ยังสะท้อนผ่านเครื่องเซ่นไหว้และการเสี่ยงโชคของคนที่มาไหว้ บูชาบนบาน เช่น การใช้ดอกดาวเรืองที่มีความหมายถึงความเจริญรุ่งเรือง การมีแพงจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือการใช้ของดาวหวานต่าง ๆ แก้วบนหลังจากประสบผลสำเร็จโดยพรพญานาค เป็นต้น (LakulI & Tularak, 2017)

4) **พญานาคในยุคของการท่องเที่ยวและการทำให้เป็นสินค้า** เดิมพญานาคเป็นเรื่องเล่าแบบมุขปาฐะ ต่อมาได้มีการก่อรูปขึ้นมาเป็นรูปปั้นจากแรงศรัทธาและความเชื่อของคนแต่ละพื้นที่ถิ่น ขณะที่พญานาคแต่ละแห่งมีพลังอำนาจและอยู่คนละตระกูล

รวมทั้งพยานาคในโลกทัศน์ของชาวบ้านและคนก่อสร้างมีทั้งเพชฌัญญ์และเพชฌาย (Kanthik and Awadhesh Roy, 2015) อย่างไรก็ตาม การมีพยานาคเป็นรูปปั้น หรือเชิงสัญลักษณ์ ได้นำไปสู่การก่อเกิดอาชีพของคนท้องถิ่น เช่น ขายเครื่องเซ่นไหว้บูชาต่างๆ การประคิษฐ์ การปลูกดอกดาวเรืองเพื่อสร้างรายได้ การขายอาหาร น้ำดื่ม และสลากกินแบ่งรัฐบาล รวมทั้งการขายของที่ระลึก เป็นต้น การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในระดับจังหวัดพบว่า จังหวัดมุกดาหารค่อนข้างให้ความสำคัญและสามารถใช้จุดเด่นของพยานาค 3 กพ มาเป็นการท่องเที่ยวพยานาคที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ของจังหวัด พญาศรีสัตตนครราช ได้กลายเป็นแลนด์มาร์คแห่งใหม่ของ จังหวัดนครพนม ขณะที่พยานาคถ้ำนาตียังได้รับความสนใจโดยอุทยานแห่งชาติฯ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการท่องเที่ยวพยานาคและธรรมชาติ พลวัตทางความเชื่อเรื่องพยานาคที่นำไปสู่การกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของชุมชนต่าง ๆ ได้แสดงภาพลักษณ์ของความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างความเชื่อกับการกลายเป็นทรัพยากรหลักที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ (Noppakor , Kheokao, & Poomduang, 2023) โดยสรุปเป็นแผนภาพทั้ง 4 ยุค ดังภาพ 1

ภาพ 1

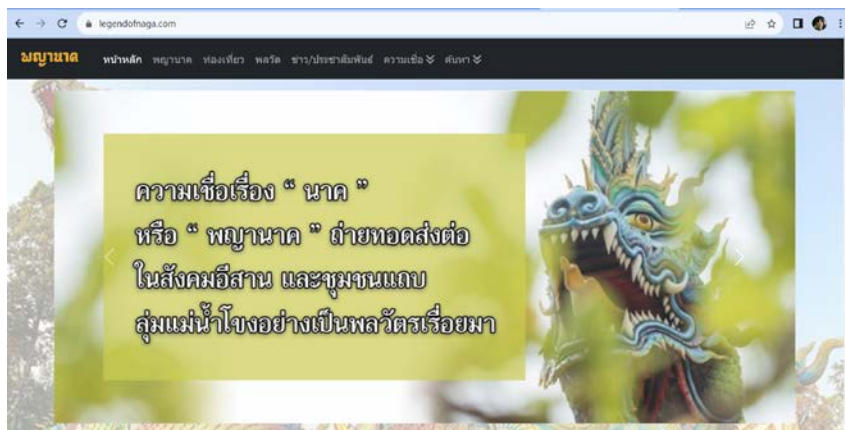
พลวัตพยานาค 4 ยุค



2. การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับ พญานาค (<https://legendofnaga.com>) ได้นำเสนอความเชื่อมโยงแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของระบบสารสนเทศในการบริหารจัดการข้อมูลพลวัตรคติชนความเชื่อ พญานาคตามวัตถุประสงค์ที่ 1 โดยหน้าหลักของเว็บไซต์ มีส่วนประกอบของหน้า เว็บไซต์ ทั้งหมด 3 ส่วน คือ ส่วนหัว ประกอบด้วย เมนูข้อมูลพญานาค ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว พลวัต ข้าว/ประชาสัมพันธ์ เมนูความเชื่อ ซึ่งจะเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวตามความเชื่อต่าง ๆ เช่น ด้านความรัก ด้านการงาน ด้านการเงิน และด้านโชคลาภ และเมนู ค้นหา สำหรับค้นหาความเชื่อมโยงของแต่ละสถานที่ เช่น ตระกูลของพญานาค ตามชื่อของพญานาค และตามชื่อแหล่งท่องเที่ยว เมนูส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย ข้อมูลพญานาคตระกูลต่าง ๆ เรื่องเล่าตำนานพญานาค สถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อ ข้าว/ประชาสัมพันธ์ และส่วนท้ายของเว็บไซต์จะแสดงผลข้อมูลของผู้วิจัย หน่วยงาน เป็นต้น ดังภาพ 2

ภาพ 2

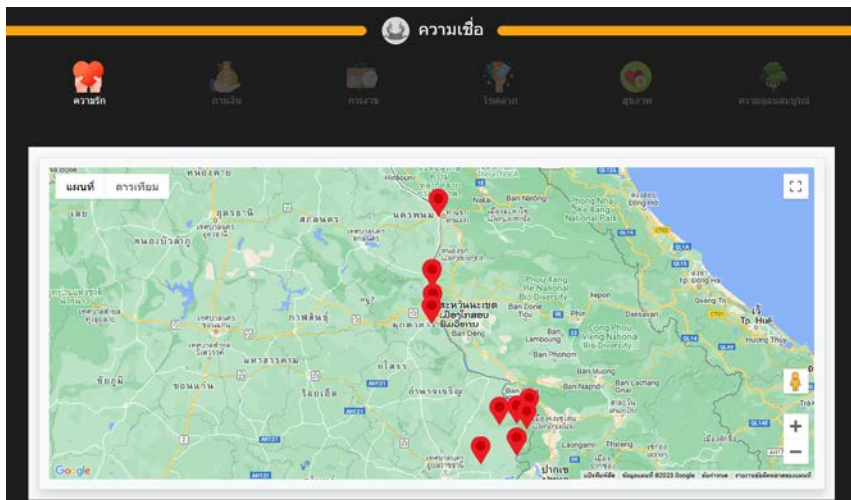
หน้าหลักเว็บไซต์



2) พิกัดเพื่อสร้างความเชื่อมโยงด้วยระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ แผนที่ความเชื่อมโยง ในหน้าเมนูความเชื่อจะแยกประเภทความเชื่อออกเป็น ด้านความรัก การเงิน โชคลาภ และการทำงาน ซึ่งเมื่อเลือกแต่ละด้านจะแสดงแผนที่เชื่อมโยงสถานที่นั้น ๆ พร้อมทั้งให้ข้อมูลแผนที่เส้นทางที่เป็น Google Map ดังภาพ 3

ภาพ 3

พิกัดและแผนที่เชื่อมโยงพลวัตพญาค



3. การส่งเสริมการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ข้อมูลชุมชนเป็นฐาน พบว่า ประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.57) สามารถนำไปใช้งานได้ และผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย ผู้ใช้งานทั่วไป เจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ/เอกชน และกลุ่มผู้ดูแลระบบและผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) แยกออกเป็นรายด้าน 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$,

S.D. = 0.63) ด้านความสามารถทำงานตามต้องการผู้ใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.68) ด้านการใช้งานของระบบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.67) และด้านประสิทธิภาพของระบบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.70)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า พลวัตพญานาค คติชน ความเชื่อ สังคม วัฒนธรรม ประเพณีและอัตลักษณ์แต่ละพื้นที่ถิ่น สะท้อนให้เห็นบริบท ภูมิศาสตร์ และกายภาพของพญานาคที่มีความแตกต่างกันสามารถแบ่งออกเป็น 4 ยุค ประกอบด้วย พญานาคในยุคพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติและแหล่งน้ำ พญานาคในยุคของความเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา พญานาคในยุคสมัยของความทันสมัยและความเหลื่อมล้ำ พญานาคในยุคของการท่องเที่ยวและการทำให้เป็นสินค้า นั้น ได้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องนาคหรือพญานาคได้ถูกถ่ายทอดส่งต่อในสังคมอีสานและชุมชนแถบลุ่มน้ำโขงซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากอดีต ได้ดำเนินมาถึงปัจจุบันและกำลังจะเปลี่ยนผ่านไปสู่อนาคตอย่างเป็นพลวัต ที่นำไปสู่การกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของชุมชนต่าง ๆ ในพื้นที่ภาคอีสานได้แสดงภาพลักษณ์ของความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างความเชื่อกับการกลายเป็นทรัพยากรหลักที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับการศึกษาของ Sawangseang (2023) พบว่าพญานาคในวัฒนธรรมอีสานเป็นความเชื่อผสมระหว่างศาสนาพื้นเมือง ศาสนาพราหมณ์ และศาสนาพุทธ ถูกนำมาสร้างความหมายใหม่ เพื่อเปลี่ยนความเชื่อเป็นต้นทุนการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม โดยใช้ความโหยหาอดีตเป็นสำนึกที่มีร่วมกันมาผลิตซ้ำ และพัฒนาสัญลักษณ์พญานาคให้เป็นแบรนด์ของสินค้า เพื่อเป็นจุดขาย และการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ ที่ก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชน และกระจายไปสู่พื้นที่ภายนอก และสอดคล้องกับ Budsachayanon (2017) พบว่า เรื่องราวเกี่ยวกับพญานาคก็สร้างให้เกิดกระแสพลวัตพญานาคนิยมในยุคโลกาภิวัตน์ เป็นกระแสที่โลกเชื่อมโยง

ทางด้านวัฒนธรรมที่มีคึกคักความเชื่อร่วมกันระหว่างความเชื่อศาสนาและความเชื่อของชุมชน หรืออีกมุมหนึ่งเป็นความเชื่อมโยงความเชื่อพุทธกับพราหมณ์ที่มีความสัมพันธ์กันในแง่ของการแบ่งแยกระหว่างศาสนา หรืออีกประเด็นหนึ่งที่ชี้ให้เห็นก็คือมนุษย์กับสัตว์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกันในยุคโลกาภิวัตน์ที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ต้องมีการกระทำที่สื่อถึงความเป็นอันเดียวกัน

2. การพัฒนาระบบสารสนเทศแผนที่อัจฉริยะเชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค เป็นการสร้างระบบข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว พลวัด ข้าว/ประชาสัมพันธ์ ความเชื่อ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวตามความเชื่อต่าง ๆ และสามารถค้นหาความเชื่อมโยงของแต่ละสถานที่ เช่น ตระกูลของพญานาค ตามชื่อของพญานาค และตามชื่อแหล่งท่องเที่ยว เมนูส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย ข้อมูลพญานาคตระกูลต่าง ๆ เรื่องเล่าตำนานพญานาค สถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อ ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวได้ง่ายและสะดวกขึ้นในการวางแผนเดินทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค ทำให้เกิดการเดินทาง การท่องเที่ยว และการซื้อขายในพื้นที่การท่องเที่ยวช่วยสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ชาวบ้านที่มาขายสินค้าและบริการต่างๆ ในพื้นที่อีกด้วย และสอดคล้องกับ Tungsibsam (2011) ได้ศึกษาเรื่องระบบนำทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านดาวเทียมบอกพิกัด โดยนำเสนอระบบบริการข้อมูลบนเว็บแอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้เทคโนโลยี Google Maps ในการระบุตำแหน่งของสถานที่ท่องเที่ยว ร่วมกับเทคโนโลยีดาวเทียมบอกพิกัดแบบนำทางเพื่อช่วยหาตำแหน่งของนักท่องเที่ยว และนำทางนักท่องเที่ยวให้ไปยังสถานที่ท่องเที่ยวที่ต้องการได้อย่างถูกต้อง และนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวบริเวณใกล้เคียง และแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของสถานที่ท่องเที่ยว ผลการทดสอบใช้ระบบพบว่าระบบสามารถเพิ่มความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวในการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว และสามารถวางแผนการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวที่สนใจด้วยตัวเอง

3. การส่งเสริมการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศแผนที่เชื่อมโยงความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค พบว่า ระบบสารสนเทศฯ ได้ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ทำให้ระบบฯ ได้รับความพึงพอใจจากผู้ใช้งานในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) นอกจากนี้ยังเกิดการเผยแพร่กระจายของข้อมูลพลวัตพญานาคที่ถูกบันทึกไว้อย่างเป็นระบบโดยเชื่อมโยงจากพื้นที่หนึ่งไปสู่พื้นที่อื่นในวงกว้างเช่นกันซึ่งเห็นได้จากยอดจำนวนผู้เข้าชมระบบฯ ซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ของชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Tangseng, Mattayomburud and Srisompong (2016) พบว่า วัดอุประสงค์ในการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเป็นคลังความรู้ของชุมชนและนักท่องเที่ยว รวมถึงเป็นเครื่องมือการดำเนินงานเครือข่ายการท่องเที่ยวโดยชุมชนจังหวัดสตูลซึ่งประกอบด้วยระบบย่อยระบบข่าวสารประชาสัมพันธ์ ระบบคลังความรู้ ระบบโปรแกรมทัวร์ ระบบจองทัวร์ ระบบสมุดเยี่ยม ระบบเว็บบอร์ด ระบบปฏิทิน ระบบรูปภาพ ระบบวิดีโอ ระบบสมาชิก ระบบงานวิจัย ระบบสืบค้น ระบบสถิตินักท่องเที่ยวจากการประเมินระบบพบว่าสามารถจัดเก็บและเผยแพร่สารสนเทศ รวมถึงสร้างความรู้ให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดีซึ่งผู้ใช้งานมีความพึงพอใจที่มีต่อระบบสารสนเทศ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ในเชิงนโยบายเรื่องราวเกี่ยวกับพญานาคมีความน่าสนใจหลายมิติ การใช้เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับพญานาคเป็นทุนทางวัฒนธรรมสามารถผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีเรื่องราวที่แตกต่างๆ เคลื่อนไหว และหลากหลายตามแต่ละ

พื้นถิ่น หน่วยงานภาครัฐทุกระดับท้องถิ่น จังหวัด ประเทศ สามารถใช้พยานาคเป็นเชิงสัญลักษณ์หนึ่งด้านการท่องเที่ยวและการทำให้เป็นสินค้าได้

2. ระบบสารสนเทศในการบริหารจัดการข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อพยานาคสามารถสร้างความเชื่อมโยงทางความเชื่อเกี่ยวกับพยานาคของแต่ละพื้นที่ และพิกัดเพื่อสร้างความเชื่อมโยงด้วยระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ ร่วมกับเทคโนโลยีกูเกิลแมปเอพีไอ (Google Map API) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้น่าสนใจและสามารถอำนวยความสะดวกในการวางแผนการท่องเที่ยว การรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อมโยงจะเป็นประโยชน์ต่อการกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงความรู้และข้อมูล

3. ผู้ดูแลระบบสารสนเทศ (Admin) ที่ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการข้อมูล เช่น เพิ่ม แก้ไข ลบ ข้อมูลต่าง ๆ ของระบบ ควบคุมดูแลข้อมูล เช่น ภาพกิจกรรม งานประเพณี ความเคลื่อนไหวต่างๆ ที่เกิดขึ้นลงในระบบฯ เพื่อให้ข้อมูลเป็นปัจจุบัน น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยวอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยนี้ได้นำไปสู่การรวบรวมข้อมูลส่วนหนึ่งของพลวัตพยานาคใน 3 จังหวัดเท่านั้น ตั้งต้นให้เห็นความเชื่อมโยงเกี่ยวกับพยานาคและการใช้ทุนทางด้านวัฒนธรรมเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยว ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาพื้นที่จังหวัดอื่นเพิ่มเติม เช่น เลย หนองคาย บึงกาฬ เป็นต้น ที่ยังไม่ถูกรวบรวมและเชื่อมโยงในงานวิจัยนี้

2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวที่มีความเชื่อในเรื่องพยานาคเพื่อพัฒนาและต่อยอดกิจกรรม ประเพณีที่มีผลต่อการกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการสร้างรายได้ให้กับชุมชนในพื้นที่

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.) ปีงบประมาณ 2565

References

- Budsachayanon, S. (2017). Dynamics of serpent trend in the era of globalization. *Journal of Buddhist Studies Vanam Dongrak*, 4(2), 43-61. [in Thai]
- Jansuri, A. (2021). Mutelu: Beliefs and tourism. *Journal of Arts & Cultural Perception*, 20(1), 220-240.
- Kanthik, C., & Awadhesh Roy, R. (2015). Nagas in the buddhist scripture: The origin and their Influence on Thai culture. *Journal of Yanasangvorn Research Institute Mahamakut Buddhist University*, 6(1), 25-30. [in Thai]
- Lakul, A., & Tularak, U. (2017). Tale type and white animal's motifs in ruined city legends of north eastern regio. *Journal of Language, Religion and Culture*, 6(2), 37-50. [in Thai]
- Noppakor, N., Kheokao, J., & Poomduang, T. (2023). The belief of Naga in Thai society. *Journal of Social Science and Cultural*, 7(6), 98-108. [in Thai]
- Rakngen, A. (2012). Naga: The social consciousness of the Mekong region. *Academic Journal of Humanities and Social Sciences Buriram Rajabhat University*, 4(2), 20-29. [in Thai]
- Rachjun, P. (2021). Selected history: Belief and faith to King of Nagasin the Isan local context. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(1), 387-403. [in Thai]
- Rittidet, P. (2001). Than: Fa Khai Pratunam. *Journal of Language and Culture*, 20(1), 92-92. [in Thai]

Sawangseang, V. (2023). Naga: Belief towards become as a cultural product of Isan.

Journal of Philosophy and Religion, Khon Kaen University, 7(2), 80-98.

[in Thai]

Singsuwan, A., & Puaksom, D. (2020). From jao poo to phaya sri suddho

bodhisattva: a modification of naga cosmology belief of kham chanot people.

Humanities and Social Sciences Journal Ubon Ratchathani University, 11(1),

146-175. [in Thai]

Tangseng, T., Mattayomburud, V., & Srisompong, P. (2016). Development of

information system for community-based tourism, community-based tourism

network Satun province. *Thaksin University Journal*, 19(2), 67-80. [in Thai]

Tungsibsam, C. (2011). *Navigation system for cultural tourism via satellite*

coordinates. Master of Science Independent Study, Department of Software

Engineering, Graduate School Chiang Mai University. [in Thai]

Tangchan, V., Suvachat, N., & Srikamporn, T. (2014). Development of indicators for

sustainable Isan cultural tourism along the Mekong river, in *Academic*

Conference on Research Presentation Graduate 15th. Khon Kaen University.

22 February 2013, 222-231. [in Thai]

Vechasat, K. (2017). The reflection of Naga in the Tai concepts. *Veridian E-Journal*,

Silpakorn University, 9(1). 1099-1116. [in Thai]

Weerasilp, M. (2021). The Naga belief and prophecy in the sacred area of Kham

Chanot. *Journal of SaengKhomKham Buddhist Studies*, 6(1), 165-180. [in Thai]

Authors

Assistant Professor Dr. Boonmee Totum

Public Administration Program, Faculty of Humanity and Social Science,
Ubon Ratchathani Rajabhat University

Muang District, Ubon Ratchathani Province 34000

Tel.: 090-409-6711 E-mail: Boonmee.t@ubru.ac.th

Assistant Professor Kasama Dokduang

Computer Technology Department, Faculty of Industrial Technology,
Ubon Ratchathani Rajabhat University

Muang District, Ubon Ratchathani Province 34000

Tel.: 094-263-4259 E-mail: kasama.d@ubru.ac.th

Assistant Professor Piyawat Attajak

Computer Technology Department, Faculty of Industrial Technology,
Ubon Ratchathani Rajabhat University

Muang District, Ubon Ratchathani Province 34000

Tel.: 097-268-5717 E-mail: Piyawat.A@ubru.ac.th

Siriwaranya Lertsakulrungaeng

Public Administration Program, Faculty of Humanity and Social Science,
Ubon Ratchathani Rajabhat University

Muang District, Ubon Ratchathani Province 34000

Tel.: 099-462-2346 E-mail: ksiri789@gmail.com