

การศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
กรณีศึกษา: พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก
**The Study on Sustainable Tourism the use of Information Technology
with Augmented Reality Technology: A Case Study of
Sgt. Maj. Thawee Folk Museum Phitsanulok Province**

จิตาภา ชรรรมรักษ์กุล (Jidapa Tammarakkul)¹

อนิรุทธิ์ อัสวาสกุลสร (Anirut Asawasakulsorn)²

¹นิสิตหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเชิงกลยุทธ์

คณะบริหารธุรกิจเศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร

Student, Master of Business Administration in Strategic Information Technology Management, Faculty of

Business, Economics, and Communications, Naresuan University

²ดร., ประจำคณะบริหารธุรกิจเศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร

Dr., Faculty of Business, Economics, and Communications, Naresuan University

E-mail: jidapat60@nu.ac.th¹, aniruta@nu.ac.th²

Received: 19 March 2024

Revised: 29 March 2024

Accepted: 21 June 2024

บทคัดย่อ

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เป็นเทคโนโลยีผสมโลกของความจริงและความเสมือนจริง เข้าด้วยกัน ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์ทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งจำลองเหล่านั้นได้ ซึ่งจะมีศักยภาพในการนำเสนอเนื้อหาที่ได้เปรียบกว่าการใช้สื่อแบบเดิมและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้น่าสนใจและแปลกใหม่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมกรณีศึกษา: พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับพิพิธภัณฑ์และเพื่อนำเสนอรูปแบบและแนวทางการใช้เทคโนโลยี

ความเป็นจริงเสริมสำหรับพิพิธภัณฑ์และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้เลือกประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญทางการท่องเที่ยว ผู้เกี่ยวข้องในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี จังหวัดพิษณุโลก ประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ โดยมีผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 10 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญทางการท่องเที่ยว ผู้เกี่ยวข้องกัพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี และนักท่องเที่ยวและผู้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาประยุกต์ใช้ในพิพิธภัณฑ์ ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างความน่าสนใจ พร้อมทั้งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ในการนำเสนอและการจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในพิพิธภัณฑ์ โดยจัดแสดงในรูปแบบสามมิติเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจง่าย เพิ่มช่องทางในการให้ข้อมูลเป็น การท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางจริง แต่เป็นการเดินทางแบบ “เสมือนจริง” และเป็นสื่ออีกหนึ่งช่องทางที่ใช้เพื่อจูงใจส่งเสริมประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้านของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวีต่อไปในระดับที่ลึกกลงไปได้

คำสำคัญ: การท่องเที่ยว, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม, พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน, พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี

Abstract

Augmented Reality Technology It is a technology that combines the real world and the augmented reality together. processed from computer allowing us to respond to those simulations This will have the potential to present content that is more advantageous than traditional media and can be applied to various learning to be exciting and new. This research is to study on Sustainable Tourism the use of Information Technology for Thailand 4.0 with Augmented Reality Technology: A Case Study of Sgt. Maj. Thawee Folk Museum Phitsanulok Province. The objective of this research is study the guidelines for the development of tourism by using information technology for museums and Study of using Augmented Reality Technology for Sgt. Maj. Thawee Folk Museum Phitsanulok Province. This study used quality method. The samples used in this study are Museum Specialist, Travel Specialist, Museum Management and Tourist. Which from the research results showed that Augmented Reality (AR) are attract tourists, create interest and to encourage learning. Especially the application in the presentation and display of objects in the museum. By displaying them in three dimensions as a tool that can create learning to be easy to understand. It is a trip without actually traveling. But it's a "virtual" journey. And promote public relations to stimulate museum tourism. This can lead to further learning of the local wisdom of the Sergeant Thawee Folk Museum at a deeper level.

Keywords: Tourism, Augmented Reality Technology (AR), Folk Museum, Sgt. Maj. Thawee Folk Museum

บทนำ

ในปัจจุบัน กระแสเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Digital Economy) เป็นกระแสที่กำลังได้รับความนิยมและเปลี่ยนแปลงโลก เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม โครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ของประเทศ เช่น การสื่อสาร การจราจร สาธารณสุข การประกอบธุรกิจ เป็นต้น อีกทั้งรัฐบาลได้ยังมีการผลักดันให้หน่วยงานต่าง ๆ นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนางานให้เกิดประสิทธิภาพ เพื่อช่วยในการลดต้นทุน และลดการบริโภคของประชากร เพื่อพัฒนาการจัดการเมืองและชุมชนให้ประชาชนสามารถอยู่อาศัยได้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

ปัจจุบัน โลกเริ่มเข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริง และจะเปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการ และกระบวนการทางสังคมอื่น ๆ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ประเทศไทยจึงต้องเร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ โดยในบริบทของประเทศไทยเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถตอบปัญหาความท้าทายที่ประเทศกำลังเผชิญอยู่หรือเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวถือเป็นรายได้หลักของประเทศ และประชาชนส่วนใหญ่เห็นความสำคัญในการเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้น ตลอดจนเป็นที่ทราบกันดีว่าประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวต่างชาติ 30 กว่าล้านคน ภาคการท่องเที่ยวไทยปี 2566 พื้นตัวต่อเนื่อง โดยมีจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติกว่า 28.2 ล้านคน และนักท่องเที่ยวไทยกว่า 249 ล้านคน ซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวไทยทั้งผู้ที่เดินทางเพื่อการท่องเที่ยว และอื่น ๆ สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยรวม 2.17 ล้านล้านบาท ทั้งนี้จากสถานการณ์โควิด - 19 ที่คลี่คลายลง ส่งผลให้นักท่องเที่ยวทั้งชาวต่างชาติ และชาวไทยกลับมาเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติในปี 2566 เติบโตขึ้นกว่า 154% ขณะที่นักท่องเที่ยวไทยเติบโตราว 22% จากช่วงเวลาเดียวกันของปี 2565 โดยพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ถือเป็นหนึ่งกำลังสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทย อันจะช่วยมอบประสบการณ์อันหลากหลายให้กับนักท่องเที่ยว ทั้งด้านประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และยังเป็นแหล่งรวบรวมศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนโบราณวัตถุล้ำค่าต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย

กระแสการท่องเที่ยวของโลกกำลังมุ่งสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยจะต้องสร้างความสมดุลของมิติ 3 ด้าน คือ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมและวัฒนธรรม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและ

สิ่งแวดล้อม สำหรับประเทศไทย ในระยะแรกรัฐบาลได้ให้ความสำคัญโดยมุ่งเน้นทางด้านเศรษฐกิจเป็นหลัก สนับสนุนการประชาสัมพันธ์ การขยายตลาด และการดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยไม่ได้คำนึงถึงความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังดึงดูดการลงทุนของภาคเอกชน จนส่งผลให้เกิดความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และแหล่งท่องเที่ยว จากนั้นจึงหันมาให้ความสำคัญกับผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์หรือการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 เป็นต้นมา จนถึงปัจจุบัน คือ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 - 2570 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2565)

การพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนนั้น รัฐบาลได้มุ่งเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันของภาคการท่องเที่ยวไทย โดยการพัฒนาระบบ Tourism Intelligence Center (TIC) ขึ้นโดยดำเนินงานภายใต้ความรับผิดชอบของ กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา (กทท.) สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศด้านการท่องเที่ยวของประเทศ หรือ ระบบ TIC เน้นบูรณาการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาคการท่องเที่ยวไทยจากหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์ในการใช้ข้อมูลจากระบบดังกล่าวในการบริหารจัดการข้อมูล การวางแผน และการจัดทำนโยบายพัฒนาด้านการท่องเที่ยวของประเทศให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ด้านการท่องเที่ยวของโลก (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่นำโลกแห่งความจริง (Real) ผสานเข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยใช้เทคนิคการแทนที่วัตถุด้วยภาพ 3 มิติลอยอยู่เหนือความเป็นจริง ทำให้ภาพที่เห็นน่าสนใจยิ่งขึ้น เหมือนได้สัมผัสกับวัตถุชิ้นนั้นจริง ๆ เทคโนโลยีเสมือนยังให้ความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปร่วมกิจกรรมนั้น ๆ โดยตรง เป็นการเปลี่ยนแปลงการนำเสนอในรูปแบบใหม่ และในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาประยุกต์ใช้ในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน รวมถึงการประยุกต์ใช้ในด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การจัดงานในพิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ ที่มีความมุ่งหวังให้ผู้ชมงาน เกิดความเข้าใจในเนื้อหางานได้อย่างลึกซึ้ง ชุ่มลึก และเข้าใจได้ง่าย (Phattharasaya, 2558)

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และเป็นสถานที่แหล่งรวมองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม เป็นต้น และให้ความสนุกเพลิดเพลิน จัดแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ปัจจุบัน ธรรมชาติและวัฒนธรรมสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต จัดแสดงผ่านวัตถุ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบต่าง ๆ ตามประเภทของพิพิธภัณฑ์

การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในความทรงจำโดยทั่วไป คือ การเดินชมสิ่งของที่นำมาจัดแสดงพร้อมกับการหยุดอ่านป้ายคำอธิบายที่เป็นข้อมูลประกอบ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะมีแต่ห้องเสียบและมีวัตถุสิ่งของต่าง ๆ อยู่ในตู้กระจก หากต้องการทราบข้อมูลของวัตถุที่จัดแสดงด้านคุณค่าที่ลึกซึ้ง ต้องอาศัยการหาข้อมูลเพิ่มเติม หรือสอบถามเพิ่มเติมจากเจ้าหน้าที่ของทางพิพิธภัณฑ์ ทำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็นสิ่งน่าเบื่อ ล้าสมัย

หากพิพิธภัณฑที่มีภาพลักษณ์ที่น่าเบื่อหน่ายแล้ว มักจะเกิดความตายด้านของพิพิธภัณฑและส่งผลกระทบต่อความอยู่รอดของพิพิธภัณฑนั้น ปัญหาเร่งด่วนที่พิพิธภัณฑเหล่านี้เผชิญอยู่ก็คือ วัตถุที่มีคุณค่าจำนวนมากที่ไม่ค่อยที่เก็บรวบรวมไว้กำลังอยู่ในสภาวะเสื่อมสภาพ เพราะการจัดเก็บหรือจัดแสดงไม่ถูกวิธีและขาดการดูแลเอาใจใส่ ปัญหาการโจรกรรม และการขาดงบประมาณสนับสนุนและบุคลากรที่จะดูแลและดำเนินงานให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างจริงจัง ทั้งที่หลายแห่งสร้างรายได้ทางการท่องเที่ยวแก่ท้องถิ่นได้ไม่น้อย แม้ว่าประเทศไทยมีประวัติการเริ่มต้นของงานพิพิธภัณฑสถานที่เก่าแก่ที่สุดประเทศหนึ่งในเอเชีย และอาจกล่าวได้ว่ามีจำนวนพิพิธภัณฑสถานที่มากที่สุดในบรรดากลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แต่เมื่อมองในแง่ของการพัฒนาให้เป็นไปตามแนวทางที่เป็นมาตรฐานงานพิพิธภัณฑแล้ว เราคงต้องยอมรับว่าประเทศเพื่อนบ้านบางประเทศที่เริ่มต้นงานพิพิธภัณฑช้ากว่าเรา มีการพัฒนาพิพิธภัณฑที่รุดหน้าไปอย่างมาก

จากปัญหาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำเสนอรูปแบบและแนวทางการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสำหรับพิพิธภัณฑและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจจะนำผลการวิจัยในครั้งนี้เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของพิพิธภัณฑพื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก เพื่อที่จะผลักดันให้พิพิธภัณฑดำเนินไปอย่างประสบผลสำเร็จ เป็นการต่อยอด ตอบสนองนโยบาย Thailand 4.0 เน้นการให้บริการแก่สังคมทั้งในด้านการให้ความรู้วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย และการทำนุบำรุงวัฒนธรรมมุ่งสู่เป้าหมายสำคัญคือการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีพลังในการขับเคลื่อนสังคมให้สมกับที่พิพิธภัณฑเป็นสถาบันถาวรที่สร้างขึ้นเพื่อสังคมมนุษย์อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับพิพิธภัณฑ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสำหรับพิพิธภัณฑพื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยโดยการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยว จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ จำนวน 2 คน ผู้เกี่ยวข้องในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ

พื้นบ้าน จำทิว จำนวน 2 คน ประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยว จำนวน 4 คน โดยกลุ่มเป้าหมายที่เลือกข้างต้นใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากต้องการข้อมูลเฉพาะทาง และบุคคลกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงในการศึกษาแนวทางการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทิวจังหวัดพิษณุโลก แล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ผ่านโปรแกรม ATLAS/ti เพื่อสรุปผลการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 10 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญทางการท่องเที่ยว ผู้เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทิว และนักท่องเที่ยวและผู้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ มุ่งเน้นเพื่อที่จะศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมไปใช้ในการสร้างประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวเพื่อใช้เป็นต้นแบบกรณีศึกษาสำหรับท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทิว จังหวัดพิษณุโลก ให้แก่ผู้ที่สนใจเข้ามาเยี่ยมชม และท่องเที่ยวเพื่อศึกษาความเป็นมาทางด้านภูมิปัญญาพื้นบ้าน ผลที่ได้รับจากการศึกษาและวิจัยสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาพัฒนาการท่องเที่ยวเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การท่องเที่ยวโดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ถือเป็นนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ช่วยสนับสนุนการท่องเที่ยว ส่งเสริมการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน พิพิธภัณฑ์จะถูกปรับรูปแบบการเข้าถึงผ่านทางโปรแกรมประยุกต์มากขึ้นเนื่องจากพฤติกรรมผู้บริโภค ข้อมูลข่าวสารและการเรียนรู้ของคนไทยแปรผันตามเทคโนโลยีที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจ เพิ่มช่องทางในการให้ข้อมูล และก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มด้านการท่องเที่ยว

2. การนำเทคโนโลยีความจริงเสริมเข้ามามีส่วนในการสร้างความสนใจและใช้ดึงดูดความสนใจไปพร้อม ๆ กับการให้ความรู้เบื้องต้นโดยเฉพาะในด้านการนำเสนอและการจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในพิพิธภัณฑ์ โดยจัดแสดงในรูปแบบสามมิติเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจง่ายกว่าวิธีการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แบบสมัยก่อนที่เป็นแค่เพียงภาพและคำบรรยายเพิ่มช่องทางในการให้ข้อมูลก่อให้เกิดการกระตุ้นด้านการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ และยังสามารถใช้ได้กับบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้มีความสนใจเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในอดีตแบบเฉพาะเจาะจงได้อย่างง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ยุ่งยาก สามารถสร้างความเพลิดเพลินไปพร้อมกับนำเสนอข้อมูลความรู้เบื้องต้นได้โดยไม่ต้องใช้ระยะเวลาอันยาวนาน เป็นการท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางจริง แต่เป็นการเดินทางแบบ “เสมือนจริง” หรือใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อใช้ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้แก่พิพิธภัณฑ์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าชมและตัวพิพิธภัณฑ์ได้ สามารถนำมาถ่ายทอดเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ความเข้าใจและใช้สร้างความสนใจให้เกิดการสืบทอดต่อ

มรดกทางวัฒนธรรมของไทยต่อไปได้โดยใช้การปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอแบบสมัยก่อนมาให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบันแต่ยังสามารถคงความรู้และสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ใกล้เคียงกับวิธีการให้ข้อมูลแบบเดิม และเป็นสื่ออีกหนึ่งช่องทางที่ใช้เพื่อจูงใจส่งเสริมประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยว พืชภัณฑ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้านของพืชภัณฑ์พื้นบ้านจำพวกต่อไปในระดับที่ลึกลงไปได้

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความคิดเห็นที่เหมือนกันและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ การท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ถือเป็นนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ช่วยสนับสนุนการท่องเที่ยว ส่งเสริมการท่องเที่ยวพืชภัณฑ์พื้นบ้าน พืชภัณฑ์จะถูกปรับรูปแบบการเข้าถึงผ่านทางโปรแกรมประยุกต์มากขึ้นเนื่องจากพฤติกรรมการบริโภค ข้อมูลข่าวสารและการเรียนรู้ของคนไทยแปรผันตามเทคโนโลยีที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจ เพิ่มช่องทางในการให้ข้อมูล และก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มด้านการท่องเที่ยว ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ความคิดเห็นและข้อมูลที่ตรงกันว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยดูแลในเรื่องของการจัดการวัตถุที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ในส่วนนี้ได้มีความสำคัญมาก และมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องในหลายปีที่ผ่านมา แต่ในอนาคตเทคโนโลยีจะไม่ได้เป็นแค่เครื่องมือที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วย แต่จะกลายเป็นผู้คิดที่ทำหน้าที่ดูแลจัดการพิพิธภัณฑ์ได้ดีกว่ามนุษย์เรามีประสิทธิภาพในการทำงานมากกว่าและใช้เวลาน้อยกว่ามนุษย์หลายเท่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โศรยา หอมชื่น (2551) ที่กล่าวว่า ลักษณะของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในศตวรรษที่ 21 คือ การนำเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ฉินานันท์ เอี่ยมเพ็ชร (2557) ได้กล่าวว่า หนึ่งในกลยุทธ์ที่สำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว คือ เทคโนโลยี ผู้ประกอบการควรนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาสนับสนุนข้อมูลการท่องเที่ยวมากขึ้น มีการพัฒนาด้านแอปพลิเคชันรวมทั้งเว็บไซต์ เพื่อให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว สอดคล้องกับบทวิเคราะห์ของ ยุวดี นิรัตน์ตระกูล (2560) ที่กล่าวว่า ในช่วงสองสามปีมานี้ โฉมหน้าของการท่องเที่ยวได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการบริการ พฤติกรรมนักท่องเที่ยว มีการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีแสนยานุภาพทะลุทะลวง สร้างความจริงที่ยิ่งกว่าจริง true than true หรือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี โดมร สุขปรีชา (2560) ได้วิเคราะห์ไว้ว่า การท่องเที่ยวเสมือนจริง เป็นเทรนด์ที่น่าจับตามองของการท่องเที่ยว เป็นการท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางจริง แต่เป็นการเดินทางแบบ “เสมือนจริง” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chou & Chanlin (2012) และพนิตา ตันศิริ (2553) ในการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาประยุกต์ใช้ในการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการสนับสนุนข้อมูลการท่องเที่ยวเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยว ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ได้ให้ข้อมูลที่คล้ายกันและสรุปได้ว่า การนำชมในรูปแบบภาพสามมิติ ประสบการณ์จากพิพิธภัณฑ์จะสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าชมและตัวพิพิธภัณฑ์เอง เออาร์เป็นหนึ่งในวิธีการที่สามารถสร้างความเชื่อมโยงนั้นได้เป็นเหมือนการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างข้อมูลดิจิทัลและข้อมูลในโลกความจริงเพื่อให้เกิดการ

เรียนรู้ผ่านภาพ 3 มิติ ประสบการณ์จากพิพิธภัณฑ์ต้องสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าชมและตัวพิพิธภัณฑ์เอง เทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นหนึ่งในวิธีการที่สามารถสร้างความเชื่อมโยงนั้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาพร เจียงคำ, ปรัชญนันท์ นิลสุข และปณิดา วรณพิรุณ (2557) ได้ทำการพัฒนา นิทรรศการเสมือน 3 มิติ พบว่า การนำภาพสามมิติมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นการนำภาพที่มีลักษณะเสมือนจริงมาใช้ในการนำเสนอวัตถุที่อยู่ในตู้กระจกทำให้นักศึกษาสามารถเคลื่อนย้ายมุมมองและเดินไปรอบ ๆ นิทรรศการได้ ช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องไปสถานที่จริงในกรณีที่สถานที่นั้นอยู่ไกลมาก ทำให้ความจริงเสมือนสามารถเอาชนะข้อจำกัดเรื่องเวลาและระยะทางได้ นอกจากนี้ สามารถประชาสัมพันธ์ข้อมูลการท่องเที่ยวที่เป็นปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ (2560) เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเสมือนจริง เพียงแค่นักท่องเที่ยวเปิดแอปพลิเคชันแล้วส่องผ่านแผ่นพับหรือโบชัวร์แนะนำการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวก็จะมองเห็นสถานที่เหล่านั้นเป็นภาพ 3 มิติ นักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสรู้เสมือนว่าอยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้จริง เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยวและช่วยนักท่องเที่ยวได้รับความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สอดคล้องกับบทความของ กาญจนา แสงลิมสุวรรณ และศรันยา แสงลิมสุวรรณ (2555) ที่ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวในประเทศไทย ควรคำนึงถึงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานพิพิธภัณฑ์จะพบเห็นได้หลายรูปแบบแต่ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ซึ่งเป็นสื่อที่กระตุ้นประสาทสัมผัสด้วยความเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมมีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ซึ่งก่อให้เกิดการรู้จักคิดได้หลายรูปแบบ (ชัยอนันต์ สาขาจันทร์, 2558, หน้า 41) ช่วยเสริมสร้างเสริมหรือเพิ่มพูนการรับรู้ให้กับพิพิธภัณฑ์ผ่านช่องทางแบบส่วนบุคคลมีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้ การนำพิพิธภัณฑ์เข้าเป็นแหล่งการเรียนรู้แบบเปิดแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเครือข่ายสารสนเทศจึงยังคงจำเป็นต้องปฏิบัติและพัฒนารวมกันเป็นคู่ขนานเพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงผู้เข้าชมที่มีความหลากหลายต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. รัฐบาลควรมีนโยบายในการส่งเสริมให้นำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
2. รัฐบาลควรสนับสนุนให้มีระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในการรองรับการใช้งานและสอดคล้องกับซอฟต์แวร์ และมีอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่เพียงพอ เพื่อทำให้มีประสิทธิภาพในการใช้งานได้สะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น
3. หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนงบประมาณในการวิจัยเพื่อหาองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวยุคประเทศไทย 4.0 ให้มีความพร้อมสู่ยุคดิจิทัล

4. รัฐบาลควรขับเคลื่อนนโยบายดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลอย่างยั่งยืนเพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงบริการพื้นฐานของรัฐอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน โดยการสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาการท่องเที่ยวพิกซ์กันซ์ ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสามารถจำลองสถานการณ์การเรียนรู้เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ควรศึกษาแนวทางการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ในประเทศไทย เพื่อเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
2. นำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาแอปพลิเคชัน AR สำหรับพิกซ์กันซ์ที่บ้านจำทวี ให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ สามารถใช้งานได้จริง
3. ควรมีการพัฒนาเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน AR ที่รองรับกับระบบปฏิบัติการทุกระบบ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้สะดวก
4. ควรมีการศึกษาและพัฒนาความรู้เกี่ยวกับรูปแบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในพิกซ์กันซ์ด้านอื่น ๆ เพื่อให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น
5. ควรมีการศึกษาและการพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมร่วมกับทฤษฎีอื่น ๆ เพื่อให้ได้รูปแบบวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่
6. ควรมีการศึกษาและพัฒนาความรู้รูปแบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในเนื้อหาอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายขึ้น

รายการอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). เอกสารรายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2558. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- กาญจนา แสงลี้มสุวรรณ และศรินยา แสงลี้มสุวรรณ. (2555). การท่องเที่ยวเชิงมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน. *วารสารนักบริหาร*, 32(4), 136-146.
- ชัยอนันต์ สาขาจันทร์. (2558). รายงานการวิจัย การออกแบบพิกซ์กันซ์เสมือนจริงเรื่อง พุทธมณฑล ศูนย์กลางพระพุทธศาสนาโลก. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- ฉินานันท์ เอี่ยมเพชร. (2557). การท่องเที่ยวไทย ในอาเซียนและทิศทางหลังเปิด AEC. กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- โตมร ศุขปรีชา. (2560). Food tourism 2.0. *TAT Review Magazine*, 3(1), 1-2.
- นवल ชำรงรัตนฤทธิ์. (2560). *Pop Culture Tourism*. Retrieved from <http://www.etatjournal.com/web/component/tags/tag/pop-culture-tourism>
- พนิดา ตันศิริ. (2553). โลกเสมือนผสานโลกจริง, *Executive Journal*, 30(2), 169-175.

- ยวดี นิรัตน์ตระกูล. (2560). *Understanding Y*. วันที่ค้นข้อมูล 15 ตุลาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <http://www.tatreviewmagazine.com/web/menu-read-tat/menu-2017/menu-32017/798-32017-gen-y>
- รัตนาพร เจียงคา, ปรัชญนันท์ นิลสุข และปณิตา วรรณพิรุณ. (2557). *การพัฒนานิทรรศการเสมือน มิติ เรื่อง พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทยของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)*. วันที่ค้นข้อมูล 15 ตุลาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.kmutt.ac.th/jif/>
- ไศรยา หอมชื่น. (2551). ศตวรรษที่ 21 ของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงกีฬา. วันที่ค้นข้อมูล 15 ตุลาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <http://www.etajournal.com/upload/225/2SportTourism.pdf>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- Chou, T. L., & Chanlin, L. G. (2012). Augmented reality smartphone environment orientation application: a case study of the Fu-Jen University mobile campus touring system. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 410-416.
- Phattharasaya. (2559). *AR Technology: เทคโนโลยีโลกความจริงเสริม*. วันที่ค้นข้อมูล 1 พฤศจิกายน 2563, เข้าถึงได้จาก <https://library.stou.ac.th/>