

## Development of Tourism Promoting Application of Thai Saek Cultural Community, At Samat Sub District, Mueang District, Nakhon Phanom Province

Dissayapong Hokusuan<sup>1</sup>, Naruemol Kangked<sup>2</sup>, Nattida Klangpracha<sup>3</sup> and Paweena Phumdandin<sup>4</sup>

Received	Reviewed	Revised	Accepted
15/02/2022	18/05/2022	19/05/2022	22/05/2022

### Abstract

Augmented reality technology, or AR for short, is a type of mobile application that blends the real and virtual worlds to provide information to outsiders. Learn about and encourage tourism while providing a source of income for the community. Thus, this research aimed to 1) publicize information on cultural tourism sites in the Thai Saek cultural village to be widely known by using the application, 2) to promote cultural tourism and support the learning resources in art and culture of the Thai Saek cultural village, Nakhon Phanom, 3) to study the satisfaction of the sample group towards the application of cultural tourism promotion of Thai Saek Tribe. The sample group consisted of Thai Saek villagers in Moo 5 and 6, At Samat Sub District, community leaders, local philosophers, and government agents involved in Nakhon Phanom tourism promotion. The data was collected using group discussion and interview forms.

The research results found that:

1. The application promoting the Thai Saek cultural village was designed to support Augmented Reality Technology in the form of Marker-based AR which was used with life-size standee that has a marker for reading data. The application will display data in the form of videos, 3D models, and animations to provide information about the Thai Saek cultural village, such as history costumes, traditions, ways of life, food, important locations in the community, and more.

---

<sup>1</sup> Rajabhat Maha Sarakham University, Email-dissayapong@gmail.com

<sup>2</sup> Rajabhat Maha Sarakham University, Email-kangked@gmail.com

<sup>3</sup> Rajabhat Maha Sarakham University, Email-nattida.kl@rmu.ac.th

<sup>4</sup> Rajabhat Maha Sarakham University, Email-koi\_pd@hotmail.com

2. The application that was developed plays an important role in helping promote cultural tourism and support the learning resources in art and culture of the Thai Saek cultural village which results in community tourism promotion through various aspects, such as tourism promotion, publication of Thai Saek cultural information, economic promotion in the community, and collaboration with other government organizations.

3. The satisfaction of the sample group towards the application tourism promotion of Thai Saek cultural village was at a high level ( $\bar{X} = 4.24$ , S.D. = 0.70). When considering each aspect was found that the satisfaction of the sample group was at a high level in 3 aspects which were the aspect of interest ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.55), the aspect of application tool ( $\bar{X} = 4.16$ , S.D. = 0.71), and the aspect of content ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.83), respectively.

In conclusion, with its immersive information about the history, customs, and important community aspects, the Thai Saek cultural village's augmented reality application effectively promotes cultural tourism. High user satisfaction ratings attest to the application's effectiveness in piquing interest and enhancing usability and content quality, which in turn promotes local tourism and economic development.

**Keywords:** Application, Tourism Application, Cultural Village, Thai Saek Tribe, Nakhon Phanom

## แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

ดิษยพงศ์ ทกสุวรรณ<sup>5</sup>, นฤมล กางเกต<sup>6</sup>, ณัฐธิดา กลางประชา<sup>7</sup> และปวีณา ภูมิแดนดิน<sup>8</sup>

### บทคัดย่อ

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมหรือเรียกสั้น ๆ ว่า AR คือแอปพลิเคชันบนมือถือประเภทหนึ่งที่มีผสมผสานโลกแห่งความจริงและโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อให้ข้อมูลแก่บุคคลภายนอก เรียนรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยวพร้อมทั้งเป็นแหล่งรายได้ให้กับชุมชน การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เผยแพร่ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายผ่านแอปพลิเคชัน 2) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก จังหวัดนครพนม 3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ชาวบ้านไทแสก ตำบลอาจสามารถ หมู่ 5 และ 6 ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และเจ้าหน้าที่รัฐที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดนครพนม โดยในการเก็บข้อมูลนั้นจะใช้การสนทนากลุ่มและแบบสอบถามความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน

### ผลการวิจัย พบว่า

1. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ถูกออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR Technology) ในรูปแบบ Marker-based AR ที่ใช้งานร่วมกับป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) ที่มี Marker สำหรับอ่านข้อมูลติดอยู่ แอปพลิเคชันจะแสดงผลข้อมูลในรูปแบบวิดีโอ โมเดล 3 มิติ และอนิเมชัน เพื่อเผยแพร่ข้อมูลหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก เช่น ประวัติความเป็นมา การแต่งกาย ภาษา ประเพณี วิถีชีวิต อาหาร และสถานที่สำคัญ เป็นต้น

2. แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นมา มีบทบาทสำคัญในการช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ก่อให้เกิดรูปแบบการส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนผ่านทางด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว ด้านการส่งเสริมเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทแสก ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจในชุมชน และด้านการร่วมมือกับองค์กรรัฐอื่น ๆ

<sup>5</sup> มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- dissayapong@gmail.com

<sup>6</sup> มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- kangked@gmail.com

<sup>7</sup> มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- nattida.kl@rmu.ac.th

<sup>8</sup> มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- koi\_pd@hotmail.com

3. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.24$ , S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.55) ด้านเครื่องมือ ( $\bar{X} = 4.16$ , S.D. = 0.71) และด้านเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.83) ตามลำดับ

โดยสรุปแล้วข้อมูลที่ได้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเพณี และประเด็นสำคัญของชุมชนแอปพลิเคชันความเป็นจริงเสริมของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทยแซกจึงช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การให้คะแนนความพึงพอใจของผู้ใช้ในระดับสูงเป็นเครื่องยืนยันถึงประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันในการดึงดูดความสนใจ และปรับปรุงการใช้งานและคุณภาพเนื้อหา ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในท้องถิ่นและการพัฒนาเศรษฐกิจ

**คำสำคัญ** แอปพลิเคชัน, การท่องเที่ยว, หมู่บ้านวัฒนธรรม, ชนเผ่าไทแสก, นครพนม

## บทนำ

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 8 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มความสามารถในการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อยกระดับ ความสามารถการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการ และคุณภาพชีวิตของประชาชน เพื่อเป็นกุญแจสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ 20 ปี ยุทธศาสตร์ที่ 1 การวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1.4.3 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการผลิตอย่างสร้างสรรค์ และเสริมพลังท้องถิ่นและชุมชนท่องเที่ยว (Community-based Tourism: CBT) ซึ่งเป็นที่มาของโครงการนี้ที่คณะวิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายแต่ไม่เป็นที่รู้จักแก่คนภายนอกนัก โดยงานวิจัยนี้จะจัดทำแอปพลิเคชันในมือถือในรูปแบบของเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology : AR) หรือเรียกสั้น ๆ ว่าเทคโนโลยี AR เป็นการผสมผสานโลกในความเป็นจริงและโลกเสมือนที่สร้างขึ้นมาเข้าด้วยกัน เพื่อเผยแพร่ข้อมูลให้กับบุคคลภายนอกได้รับรู้ และส่งเสริมการท่องเที่ยว รวมทั้งสร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่นอีกด้วย

จังหวัดนครพนมตั้งอยู่บนบนของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นจังหวัดชายแดนของประเทศ ไทย มีอาณาเขตติดกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดยมีแม่น้ำโขงเป็นแนวกันพรมแดนตามธรรมชาติ นครพนมเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนาน ประกอบด้วยชน 7 เผ่า

ได้แก่ ไทยลาว ผ้าผู้ไทย ผ้าไทยญ้อ (ญ้อ) ผ้าไทยสีหรือไทยกะโฮ้ ผ้าไทยกะเลิง ผ้าไทยข่า และผ้าไทแสก ชนเผ่าต่าง ๆ มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และมีความหวงแหนในศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียม โดยในปัจจุบันยังคงรักษาเอกลักษณ์ของชนเผ่าตนเองไว้เป็นอย่างดี (สำนักงานจังหวัดนครพนม, 2558) ผ้าไทแสกหรือไทแสก เป็นชนชาติหนึ่งในตระกูลมอญ – เขมร ชาวไทแสกเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ เดิมมีภูมิลำเนาอาศัยอยู่แถบสิบสองปันนา ต่อมาได้อพยพลงมาทางใต้อาศัยอยู่ทางเมืองวินห์ เมืองรอง และเมืองเว้เป็นดินแดนที่ติดต่อกับประเทศเวียดนาม ชาวแสกตั้งตนเป็นอิสระไม่ได้ขึ้นกับใคร ต่อมาชาวเวียดนามพยายามเข้าครอบครองและรุกราน จนทำให้ชาวแสกตกอยู่ภายใต้การปกครองของเวียดนาม มีชาวแสกบางกลุ่มไม่พอใจที่อยู่ภายใต้การปกครองของเวียดนาม จึงรวมตัวกันและอพยพลงมาทางตอนใต้ มาตั้งถิ่นฐานใหม่อยู่ใกล้เมืองท่าแขก (ตรงข้ามจังหวัดนครพนม) แขวงคำม่วน ประเทศลาว มาอยู่ที่เมืองแสก (บ้านเตลิง บ้านทอก ท่าแค และบ้านโพธิ์คำ) ส่วนชาวไทแสกที่อพยพจากเมืองแสกมาตั้งถิ่นฐานที่บ้านโคกยาว (ปัจจุบันคือ บ้านไผ่ล้อม ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม) ในขณะนั้นมีจำนวน 1,170 คน ต่อมาได้ย้ายถิ่นฐานจากบ้านโคกยาวมาอยู่ที่บ้านป่าหายโศก (ปัจจุบันคือ บ้านอาจสามารถ ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม) ปัจจุบันชาวไทแสกส่วนมากอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านอาจสามารถ ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนมอยู่ห่างจากตัวเมืองจังหวัดนครพนม 4 กิโลเมตร และยังมีชนไทแสกบางกลุ่ม ที่ได้พากันอพยพโยกย้ายที่อยู่ไปทำมาหากินตามที่ต่าง ๆ ในจังหวัดนครพนม และรวมทั้งสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ชาวไทแสกมีเอกลักษณ์ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี และศิลปวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ได้แก่ วัฒนธรรมทางภาษา โดยชาวไทแสกมีภาษาพูดเป็นของตนเอง (เป็นภาษาไทยลาว ปนญวน) แต่ไม่มีภาษาเขียน ส่วนการแต่งกาย ผู้หญิงแสกนิยมการแต่งกายที่แปลกกว่าที่ชาวอีสานทั่วไป คือ นุ่งผ้าชิ้นสองชั้นและปล่อยให้ผ้าชิ้นชั้นในแลบออกมา (มีตีนชิ้น) เป็นเอกลักษณ์ของผู้หญิงชาวแสก ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวแสก คือ พิธีกินเตตเคน เป็นพิธีกรรมเพื่อแสดงความกตัญญูตเวทีต่อ “โองมู่” ที่ชาวไทแสกเคารพนับถือ ซึ่งเป็นบรรพบุรุษที่ช่วยคุ้มครองรักษาชาวแสกให้ปราศจากภัยอันตรายทั้งปวง โดยในพิธีจะมีการแสดงแสกเต้นสาก ปัจจุบันก็ยังนิยมเล่นกันอยู่ในเทศกาลเดือน 3 (ตรุษแสก) ทุกปี (ศิริพรรณ ซ้ายกลาง, 2550) ปัจจุบันหมู่บ้านชนเผ่าไทแสกเป็นทั้งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมของชุมชน และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ แต่กลับได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวน้อยและไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร

ดังนั้นคณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้ จะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม โดยส่งเสริมให้หมู่บ้านชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม ซึ่งมีต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชาวเผ่าไทแสกและจังหวัดนครพนมให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น เพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนแหล่งท่องเที่ยวนั้น นอกจากนี้ยังช่วยเผยแพร่ข้อมูลของชนเผ่าไทแสกให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น แนวคิดใน

.....

การทำงานวิจัยนี้ คือการสร้างแอปพลิเคชันในมือถือที่มีการใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม AR หรือ เออาร์ ร่วมกับวิดีโอและอนิเมชัน เพื่อสร้างความน่าสนใจของข้อมูล ในการให้ความรู้กับผู้ที่สนใจ ผ่านทางแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นการเข้าถึงข้อมูลที่ง่าย สะดวกรวดเร็ว ช่วยให้นักท่องเที่ยวสะดวกสบายในการท่องเที่ยวมากขึ้น และช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนและจังหวัดนครพนม

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เผยแพร่ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายผ่านแอปพลิเคชัน
2. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก จังหวัดนครพนม
3. ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก

### ขอบเขตของการศึกษา

#### 1. ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาในพื้นที่ หมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก หมู่ที่ 5 และหมู่ที่ 6 ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

#### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การพัฒนาแหล่งชุมชนท่องเที่ยว (Community based tourism: CBT) โดยการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อเผยแพร่ข้อมูลของชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นการเข้าถึงข้อมูลที่ง่าย สะดวกรวดเร็ว และเพิ่มความน่าสนใจให้กับข้อมูลด้วยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality Technology : AR) ร่วมกับวิดีโอและอนิเมชัน โดยข้อมูลที่นำเสนอได้นั้น ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชนเผ่าไทแสก วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวและสิ่งที่น่าสนใจในหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก เมื่อเสร็จสิ้นงานวิจัยจะได้แอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดได้จากกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play) บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยแบ่งเป็นแอปพลิเคชันในรูปแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษสำหรับชาวต่างชาติที่สนใจ

#### 3. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ประกอบด้วยชาวบ้านไทแสก ตำบลอาจสามารถ หมู่ 5 และ 6 ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และ

เจ้าหน้าที่รัฐที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดนครพนม จำนวน 150 คน ได้มาโดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

#### 4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ใช้เวลาในการศึกษา 1 ปี เริ่มตั้งแต่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2561 ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2562

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม ผู้วิจัยได้แบ่งงานวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

##### ระยะที่ 1 ลงพื้นที่เพื่อตรวจสอบข้อมูลของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก

ระยะที่ 1 มีเป้าหมายเพื่อตรวจสอบข้อมูลไทแสกที่ได้จากการทบทวนงานวิจัย ข้อมูลจากสารสนเทศ และข้อมูลมือสองจากแหล่งต่าง ๆ โดยเปรียบเทียบกับข้อมูลของชาวไทแสกในพื้นที่ อีกทั้งเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติความเป็นมา ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิต การแต่งกาย อาหาร และสถานที่สำคัญ เป็นต้น ก่อนที่จะนำข้อมูลไปพัฒนาแอปพลิเคชัน นอกจากนี้จะมีการศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวหมู่บ้านไทแสก เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ตรงกับความต้องการของชาวไทแสกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้มากที่สุดอีกด้วย

##### ระยะที่ 2 พัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก

เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกให้มีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมไทแสก โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากระยะที่ 1 มาพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยออกแบบให้แอปพลิเคชันใช้งานได้ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เหมาะกับทุกเพศทุกวัย เพิ่มความน่าสนใจด้วยการใช้เทคโนโลยีเออาร์ รวมกับการใช้วิดีโอและอนิเมชัน ทำให้ผู้ใช้รู้สึกสนุกกับการเรียนรู้วัฒนธรรมไทแสก

##### ระยะที่ 3 ทดลองใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก

เพื่อทดลองใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ใช้ พร้อมนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่สมบูรณ์ที่สุด

## ผลการวิจัย

### ระยะที่ 1 ผลการวิเคราะห์การลงพื้นที่เพื่อตรวจสอบข้อมูลของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก

การวิเคราะห์ข้อมูลได้จากการจัดเวทีชาวบ้าน วิเคราะห์และสรุปข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์และการสังเกต โดยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มีรายละเอียด ดังนี้

#### ข้อมูลหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก บ้านอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

หมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตั้งอยู่ในพื้นที่บ้านอาจสามารถ หมู่ที่ 5 และหมู่ที่ 6 ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมืองนครพนม จังหวัดนครพนม อยู่ห่างจากตัวเมืองนครพนม

#### สภาพพื้นที่ตั้งและอาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ ติดบ้านสำราญ ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

ทิศตะวันออก ติดลำน้ำโขงตลอดแนว

ทิศตะวันตก ติดบ้านไผ่ล้อม ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

ทิศใต้ ติดบ้านท่าควาย ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

#### สภาพพื้นที่ทั่วไป

1. พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีเพียงบางส่วนที่เป็นเนินเขา สภาพดินเป็นดินทราย ดินจืด ดินผสมกรวดทราย พื้นดินเหมาะแก่การ เพาะปลูก เลี้ยงสัตว์และการประมงน้ำจืด เช่น การเลี้ยงปลาในกระชัง บริเวณริมฝั่งแม่น้ำโขงจะมีตะกอนไหลมาตกค้างในฤดูฝน พอหมดฤดูฝน ระดับน้ำลดลง ริมตลิ่งจะอุดมไปด้วยดินตะกอนที่มีแร่ธาตุอาหารของพืช ชาวบ้านจึงนิยมการปลูกผักที่หลากหลายชนิดแบบเกษตรอินทรีย์ โดยมีการแบ่งพื้นที่ทำการเพาะปลูกกันเองตามกำลังที่จะทำได้ น้ำที่ใช้รดผักก็สะดวกเพราะใช้น้ำจากแม่น้ำโขง

2. หมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก มีชัยภูมิที่หาที่อื่นเปรียบเทียบกับไม่ได้ คือมีทั้งความสวยงามจากลำน้ำโขงริมฝั่งปลูกดอกไม้ประดับ รวมทั้ง การทำเกษตรอินทรีย์ การทำการประมง การคมนาคมทางน้ำ มีเกาะกลาง ลำน้ำโขง ซึ่งเป็นของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ซึ่งยังอุดม สมบูรณ์ หากมีการเจรจาระดับท้องถิ่นคาดว่าจะสามารถพัฒนาแหล่ง ท่องเที่ยวร่วมกับประเทศเพื่อนบ้านในระดับท้องถิ่นได้

#### การปกครองหมู่บ้าน

หมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก บ้านอาจสามารถ มี 2 หมู่บ้าน ผู้ปกครองในชุมชนคือ นายไพรัตน์ สุสิงห์ เป็นกำนันตำบลอาจสามารถ และผู้ใหญ่บ้านหมู่ 6 คือ นายสุวิทย์ มีนา จำนวนประชากรบ้านอาจสามารถหมู่ที่ 5 มีจำนวน 173 ครัวเรือน ประชากรทั้งหมด 534 คน และประชากรบ้านอาจสามารถหมู่ที่ 6 มีจำนวน 121 ครัวเรือน มีประชากรทั้งหมด 567 คน แบ่งการปกครองออกเป็น 10 ซอย โดยแต่ละ

.....  
ขอยืมหัวหน้า 1 คน บริหารงานใน แต่ละขอยดังนี้ (ข้อมูลทะเบียนราษฎร์ องค์การบริหารส่วนตำบล  
อาจสามารถ พ.ศ.2561)

#### บ้านอาจสามารถ หมู่ที่ 5

- |                     |                          |            |
|---------------------|--------------------------|------------|
| 1. ขอยแดนสำราญ      | นางถนอม หงษามนุษย์       | หัวหน้าขอย |
| 2. ขอยพิทักษ์ชายแดน | นายฟอง แก้วซัง           | หัวหน้าขอย |
| 3. ขอยเทพารักษ์     | นายสุตใจ จันทร์โคตร      | หัวหน้าขอย |
| 4. ขอยบรมหทัยโสภ    | นางอรุณทิพย์ ป. ณ นครพนม | หัวหน้าขอย |
| 5. ขอยบุตรดีปฐม     | นายวินัย บุญอาจ          | หัวหน้าขอย |

#### บ้านอาจสามารถ หมู่ที่ 6

- |                      |                        |            |
|----------------------|------------------------|------------|
| 6. ขอยมงคลบุรี       | นายสกลิต อรนนท์        | หัวหน้าขอย |
| 7. ขอยพิทักษ์ประชาชน | นายยุทธนา บำรุงหงส์    | หัวหน้าขอย |
| 8. ขอยขนานราษฎร์     | นายสมชาย บุญมากเลิศ    | หัวหน้าขอย |
| 9. ขอยเอกอาษา        | นายเปล่งชัย ชินณารักษ์ | หัวหน้าขอย |
| 10. ขอยหลักเมือง     | นายสุวิทย์ มีมา        | หัวหน้าขอย |

#### อาชีพ

ชาวไทแสก บ้านอาจสามารถ ปัจจุบันนี้ถือว่าสภาพเศรษฐกิจ อยู่ในระดับดี ถ้าเปรียบเทียบกับ  
หมู่บ้านชนบทในเขตอำเภอเดียวกัน เพราะ ลักษณะนิสัยของ ชาวไทแสกมีความขยันขันแข็งและ  
ประหยัดจนชาวไทย เผ่าอื่น ๆ พูดว่าชาวไทแสกมีนิสัยขี้ตระหนี่ถี่เหนียว (ประหยัดมาก จะใช้ จ่ายสิ่งที่  
จำเป็น) จากลักษณะนิสัยที่กล่าวมานี้จึงทำให้ชาวไทแสกมีสภาพ ทางเศรษฐกิจค่อนข้างดีกว่าหมู่บ้านอื่น  
ๆ โดยมีรายได้หลักมาจากการเกษตร และจากการประมงริมฝั่งแม่น้ำโขง ดังนี้ (เขาวภา สุสิงห์, 2562 :  
สัมภาษณ์ )

##### 1. รายได้หลักมาจากการเกษตร

ชาวไทแสก บ้านอาจสามารถ มีที่ดินทำกินพอเพียง การเกษตรจึงเป็นอาชีพหลักของ ชาวบ้าน  
โดยมีการเพาะปลูกพืช ผัก พริก มะเขือเทศ ถั่วฝักยาว เพื่อบริโภคและซื้อขายกันเองในชุมชน ชาวไท  
แสก บ้านอาจสามารถ นิยมการปลูกข้าวเป็นนาปี

##### 2. รายได้หลักจากการประมง

ชาวไทแสก บ้านอาจสามารถ มีทำเลที่ตั้งตลอดแนวริมฝั่งแม่น้ำโขง อาชีพดั้งเดิมที่สำคัญสำหรับ  
ชาวไทแสก ริมฝั่งโขง คือ รายได้จากการประมง การเลี้ยงปลาในกระชัง เช่น ปลาโจก ปลาคัง การจับ  
ปลาน้ำโขงจากธรรมชาติ เช่น การไหลมอง ใส่คุ่ม ลอบดักปลา ใส่เบ็ด ใส่ชา ตักกะตุง ยังมอง ใส่ยั้ง

ชาวไทแสกส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการประมง การเลี้ยงปลากระชัง และทำอาชีพเกษตรกรเป็นหลักซึ่งการเลี้ยงปลากระชังนั้นเลี้ยงตลอดปี และมีการหาปลาในแต่ละช่วงซึ่งแต่ละเดือนก็มีปลาธรรมชาติแตกต่างกันไปในทุกฤดูกาล เนื่องจากที่ตั้งของหมู่บ้านนั้นอยู่ติดกับแม่น้ำโขง ผนวกกับการที่กรมประมงได้สนับสนุนให้มีการเลี้ยงปลาในกระชัง และในส่วนการทำเกษตรกรรมก็เป็นการปลูกข้าวนาปี ซึ่งทำในช่วงเดือนเมษายนถึงพฤศจิกายนจึงเก็บเกี่ยวเสร็จสิ้นซึ่งส่วนใหญ่ก็ยังทำนาอยู่ บางครัวเรือนก็ทำนาและการประมง แต่ส่วนใหญ่จะทำนาไว้บริโภคในครัวเรือนเท่านั้น ซึ่งรายได้นั้นมาจากการประมงเป็นส่วนใหญ่ และชาวบ้านยังมีอาชีพเสริมที่นอกเหนือจากการทำอาชีพหลักคือการปลูกผักสวนครัวซึ่งปลูกตลอดทั้งปีเก็บผลผลิตได้ทุกช่วง และการจัดการโดยเฉพาะหมวกอบ โดยมีการจัดกลุ่มกันเพื่อทำอาชีพเสริมส่วนมากจะเป็นกลุ่มแม่บ้าน เพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าและเสริมสร้างรายได้ให้กับครอบครัว โดยในแต่ละช่วงเดือนช่วงฤดูกาลก็จะมีประกอบอาชีพ

นอกจากการประกอบอาชีพดั้งเดิมของชาวบ้านอาจสามารถแล้ว ปัจจุบันมีชาวไทแสกในบ้านอาจสามารถบางส่วนมีอาชีพรับราชการ ซึ่งอาชีพรับราชการ ได้มีหลังจากที่บ้านเมืองเจริญขึ้น และอิทธิพลความก้าวหน้าทางการศึกษาและสังคมแพร่หลายเข้ามา และมีชาวไทแสกบางส่วนที่ยึดอาชีพรับจ้างในตัวเมือง เช่น เป็นช่างไม้ ก่อสร้าง ผู้ใช้แรงงาน พนักงานร้านค้าภายในตัวเมือง และเป็นลูกจ้างในหน่วยงานราชการต่าง ๆ

#### ประวัติความเป็นมาชาวแสกอาจสามารถ

ชาวบ้านอาจสามารถเป็นชนกลุ่มพื้นเมืองที่เรียกตนเองว่า ชาวแสก หรือชาวไทแสก ตั้งถิ่นฐานอาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยในท้องที่จังหวัดนครพนมและจังหวัดมุกดาหารมีภาษาพูดเป็นของตนเอง แต่ไม่มีภาษาเขียน

ชาวแสก บ้านอาจสามารถ เป็นกลุ่มชนเผ่าที่ได้อพยพโยกย้ายมาพร้อมกับชาวไทยน้อยเผ่าอื่น ๆ ถิ่นดั้งเดิมอยู่บริเวณมณฑลยูนนาน (หนองแสตาลีฟู) เมื่อถูกรุกรานได้อพยพโยกย้ายลงมาพร้อมกับชาวไทยเผ่าอื่น ๆ เช่นผู้ไท ข่า กะโซ่ ญ้อ โยน ไทยวน กะเลิง มาตั้งบ้านเรือนในตอนแรก ๆ อยู่อาศัยอยู่ในบริเวณเมืองรอง เมืองเว้ ซึ่งอยู่ระหว่างจีนและเวียดนาม (อยู่ห่างจากชายแดนเวียดนามประมาณ 20 กิโลเมตร) ต่อมาชาวเวียดนามพยายามเข้าครอบครองและรุกรานชาวไทแสกตลอดมา จนทำให้ชาวแสกตกอยู่ภายใต้การปกครองของเวียดนาม มีชาวแสกบางกลุ่มไม่พอใจอยู่ภายใต้การปกครองของเวียดนาม จึงได้อพยพจากทางตอนใต้มาทางตอนกลางของประเทศเวียดนาม มาตั้งถิ่นฐานบริเวณระหว่างลาวกับเวียดนาม และตั้งชื่อหมู่บ้านของตนว่าบ้านโตร์และบ้านเตริง ต่อมาชนเผ่าแสกก็พากันละทิ้งถิ่นฐานอพยพหนีอีกครั้งพากันไปตั้งถิ่นฐานขึ้นใหม่และตั้งชื่อหมู่บ้านของตนว่า บ้านทอกและบ้านท่าแค ซึ่งอยู่ห่างจากเมืองคำม่วน ไปทางทิศตะวันออกเฉียงประมาณ 30 กิโลเมตร ต่อมาจำนวนประชากรชาวแสก

เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ทำให้มีชาวแสกจำนวนหนึ่งอพยพจากหมู่บ้านทอก และบ้านท่าแคมาตั้งถิ่นฐานบริเวณบ้านโพธิ์ค้ำ

ชาวแสกบางกลุ่มได้ข้ามฝั่งแม่น้ำโขงมาตั้งถิ่นฐานอยู่ที่บ้านโคกยาว (บ้านไผ่ล้อมในปัจจุบัน) โดยทำทอผ้าและทำขายยา เป็นหัวหน้าพากันอพยพ เมื่ออาศัยอยู่มานานประชากรเพิ่มมากขึ้น พวกเขาจึงพากันอพยพออกมาตั้งถิ่นฐานขึ้นใหม่ที่ริมฝั่ง แม่น้ำโขงแล้วตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านถิ่นโจก” (บ้านหายโศก) ประมาณปี พ.ศ.2330

เมื่ออาศัยอยู่มานานประชากรเพิ่มมากขึ้น พวกเขาจึงพากันอพยพออกมาตั้งถิ่นฐานขึ้นใหม่ที่ฝั่งขวาแม่น้ำโขงแล้วตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านถิ่นโจก” (บ้านหายโศก) เป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรต่างๆ จึงได้อพยพกันมาประกอบอาชีพอยู่แห่งนี้อย่างมาจน ถึงสมัยพระสุนทรราชวงศาเป็นเจ้าเมืองนครพนมได้เห็นว่า ชาวแสกมีความสามารถ และความเข้มแข็งสามารถปกครองตนเองได้ จึงตั้งเป็นกองอาทมาตทำหน้าที่ควบคุมบริหารชาวแสกตระเวนรักษาตรวจตราบริเวณชายแดน และได้ยกฐานะของชาวแสกขึ้นเป็นเมืองโดยตั้งเป็นเมืองอาจสามารถ และยุบเป็นตำบลอาจสามารถ ตามลำดับ ปัจจุบันกลุ่มวัฒนธรรมไทแสก ที่ตั้งถิ่นฐานถิ่นโจก หรือบ้านอาจสามารถ ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมืองจังหวัดนครพนม มี 2 หมู่บ้าน คือ หมู่ที่ 5 และหมู่ที่ 6 มีวิถีชีวิตที่ยังคงรักษาความเป็นวัฒนธรรมไทแสก เช่น การแต่งกาย ไทแสกมีการแต่งกายด้วยผ้าพื้นสีดำ (สีดำคือความเป็นปีกแผ่น สามัคคีและความมั่นคงของไทแสก) มีผ้าแถบสีแดงประดับ (สีแดง คือ การเสียสละและเลือดของบรรพบุรุษ) ดังนั้น สีแดงดำ จึงหมายถึง ความเป็นปีกแผ่นของชนเผ่าไทแสกและพร้อมที่จะเสียสละ ต่อมากลายเป็นชุดแต่งกายในประเพณีปีใหม่ไทแสก และชุดการแสดงแสดต้นสาก

### ประเพณีวัฒนธรรมที่สำคัญ

**พิธีกินเตตเตน** เป็นประเพณีที่สำคัญของชาวไทแสก ซึ่งจัดในวันขึ้น 2 ค่ำ เดือน 3 ตรงกับเดือนกุมภาพันธ์ของทุกปี เป็นประเพณีพิธีกรรมประจำปีของชาวไทแสกที่จัดขึ้นเพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูต่อบุพการีที่ล่วงลับ ที่ชาวไทแสกเคารพนับถือ ซึ่งเชื่อว่าเป็นบรรพบุรุษของชาวไทแสก จะทำหน้าที่คุ้มครองอันตรายที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน และดลบันดาลให้สิ่งต่างๆ เกิดขึ้นตามที่บนบาน โดยมีกวนจ้ำ เป็นสื่อกลางในการประกอบพิธีกรรม โดยกลุ่มวัฒนธรรมไทแสก ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดนครพนม และในจังหวัดใกล้เคียง รวมถึงไทแสกที่อาศัยอยู่ใน สปป.ลาว บริเวณท่าแขก ก็จะเดินทางเข้าร่วมพิธีกรรมในวันดังกล่าวด้วย ซึ่งถือเป็นงานสำคัญในการมาร่วมกลุ่มกันของไทแสก ถือเป็นวันเฉลิมฉลอง ที่ชาวไทแสกเรียกวันว่า “ปีใหม่ไทแสก” ประเพณีปีใหม่ไทแสก จะมีกิจกรรมชบวนแห่ในชุมชนไทแสก บ้านอาจสามารถทั้ง 10 ชอย โดยงานชบวนจะมีการแต่งกายของชาวไทแสกด้วยชุดผ้าฝ้าย ผ้าไหม มีสีดำ-แดง มีเครื่องเงินประดับตกแต่งร่างกายอย่างสวยงาม หลังจากนั้น จะเป็นพิธีเสี่ยงทายในพื้นที่บริเวณศาลโองมู๋ กวนจ้ำประจำหมู่บ้านไทแสก ก็จะประกอบพิธีกรรมเสี่ยงทาย โดยใช้ไม้แกว (ไม้แตรว) โยนเสี่ยงทายเพื่อ

ทำนายความพึงพอใจในการถวายข้าว ปลา อาหาร รวมถึงการแสดงบวงสรวงแด่ต้นสัก ถวายแด่  
โองมู่ พิธีเสี่ยงทายด้วยไม้แกว่ คำว่า 1 อัน หงาย 1 อัน แสดงว่าโองมู่พึงพอใจ ก็จะทำให้ชุมชนผาสุก ไม่  
มีเหตุเภทภัยใด ๆ เกิดขึ้น

### คำถามวิจัยที่ 1 รูปแบบของแอปพลิเคชันที่ชาวไทยแสกและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องการมี ลักษณะอย่างไร

นอกจากการจัดเวทีชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลของหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกในข้างต้นแล้ว  
ผู้วิจัยต้องการศึกษาความต้องการและข้อคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการ  
ท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก เพื่อจะนำไปพัฒนาให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย  
มากที่สุด จากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยชาวบ้านไทแสก ตำบลอาจสามารถ หมู่ 5  
และ 6 ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และเจ้าหน้าที่รัฐที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว  
จังหวัดนครพนม จำนวน 30 คน ได้ข้อสรุปในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ดังนี้

1. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกควรมีรูปแบบการใช้  
งานที่ง่าย คณะวิจัยจึงเสนอการใช้งานแอปพลิเคชันที่ใช้การอ่านข้อมูลจาก Marker กล่าวคือ เพียง  
ติดตั้งแอปพลิเคชันลงบนโทรศัพท์มือถือ และเปิดใช้งาน หน้าจอโทรศัพท์มือถือจะเข้าสู่โหมดกล้อง  
ถ่ายรูป ผู้ใช้เพียงแค่นำกล้องถ่ายรูปไปส่องยัง Marker หรือสัญลักษณ์ที่ต้องการจะทราบข้อมูล ข้อมูลก็  
จะปรากฏผ่านหน้าจอโดยอัตโนมัติ

#### 2. ข้อมูลที่นำเสนอผ่านแอปพลิเคชัน มีดังนี้

- ประวัติความเป็นมาของไทแสก
- ความเป็นมาของชื่อซอยทั้ง 10 ซอยในบ้านอาจสามารถ ได้แก่ ซอยหลักเมือง ซอย  
เอกอาษาซอยชานนุรักษ์ ซอยพิทักษ์ประชาชน ซอยมงคลบุรี ซอยบุตตีปฐม ซอย  
บรมหายโคก ซอยเทพารักษ์ ซอยพิทักษ์ชายแดน และซอยแดนสำราญ
- โมเดล 3 มิติ ของสถานที่สำคัญของชาวไทแสก ได้แก่ โบสถ์เก่าของวัดศรีมงคล (วัด  
เก่า) วัดมงคลบุรีศรีศักราม ศาลโองมู่ ศูนย์วัฒนธรรม ศูนย์โอท็อป บ้านโบราณไท  
แสก
- ข้อมูลสถานที่สำคัญของชาวไทแสก ได้แก่ โบสถ์เก่าของวัดศรีมงคล (วัดเก่า) วัด  
มงคลบุรีศรีศักราม ศาลโองมู่ ศูนย์วัฒนธรรม ศูนย์โอท็อป บ้านโบราณไทแสก
- ข้อมูลประเพณีและวัฒนธรรมชาวไทแสก ได้แก่ การแต่งกาย พิธีกินเตตเดน แสก  
ต้นสัก ภาษาแสก

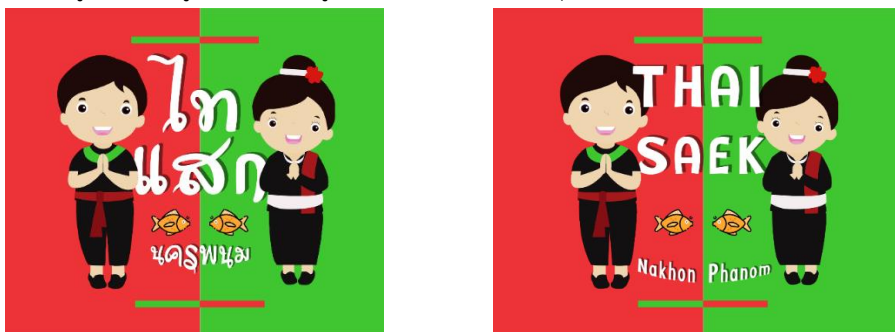
3. เพิ่มความสะดวกและน่าสนใจให้กับผู้ใช้งาน โดยออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) ที่มี Marker สำหรับอ่านข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันอยู่ด้วย และได้ข้อสรุปจากการสนทนากลุ่มว่าจะออกแบบเป็นรูปเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงที่มีกายแต่งกายด้วยชุดไทแสด ตั้งประจำไว้ตามจุดสำคัญทั้งหมด 8 จุด

4. เพื่อเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่ข้อมูลหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสด ได้ข้อสรุปว่าควรจัดทำแอปพลิเคชันในรูปแบบ 2 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้เข้าใจ และเพิ่มโอกาสในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเกี่ยวกับชาวต่างชาติ ให้เดินทางมาเยี่ยมชมหมู่บ้านไทแสดมากขึ้น

5. หลังจากเสร็จสิ้นงานวิจัยจะได้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสดที่เผยแพร่บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ผ่านกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play) ให้ผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้อย่างไม่เสียค่าใช้จ่าย และชาวไทแสดรวมถึงหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของจังหวัดนครพนมสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสด ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนมได้อีกด้วย

**ระยะที่ 2 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสด สัญลักษณ์หรือโลโก้ของแอปพลิเคชัน**

คณะวิจัยได้ออกแบบโลโก้ของแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสดเป็นรูปของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายสวมเครื่องแต่งกายชุดไทแสด ดังแสดงในภาพที่ 1

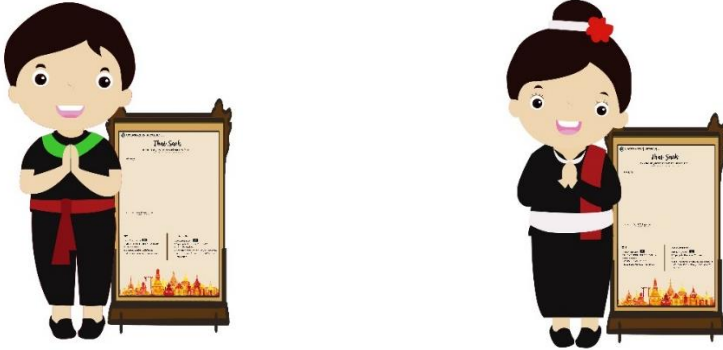


ภาพที่ 1 โลโก้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสด

#### สี่ประกอบการใช้แอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสดจำเป็นต้องใช้ควบคู่กับสี่ประกอบ คือป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) สูง 1.60 เมตร กว้าง 1.20 เมตร ที่มี Marker สำหรับอ่านข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันอยู่ ผู้วิจัยได้ออกแบบสแตนด์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและบ่งบอกถึงความเป็นชาวไทแสด โดยได้ใช้รูปเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงที่มีกายแต่งกายด้วยชุดไทแสดเป็น

ตัวแทนในการสื่อความหมาย พร้อมกระดานสำหรับบอกรายละเอียดของแอปพลิเคชันและวาง Marker ข้อมูลต่าง ๆ ดังแสดงในภาพที่ 2 และมีการติดตั้งสแตนด์ไว้ที่จุดต่าง ๆ ทั้งหมด 8 จุด

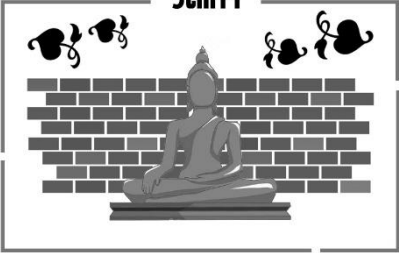

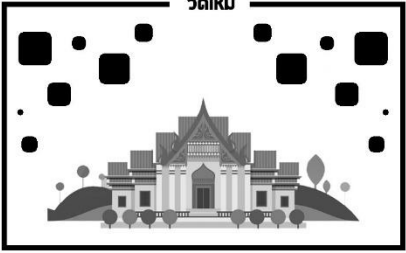
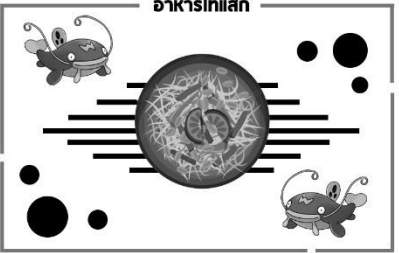


ภาพที่ 2 ป้ายประชาสัมพันธ์หรือสแตนด์

### เครื่องหมาย (Marker) ที่ใช้ในการอ่านข้อมูล

เครื่องหมาย (Marker) มีความสำคัญกับแอปพลิเคชันเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้กำหนดข้อมูลต่าง ๆ ให้กับแอปพลิเคชัน ถ้าไม่มี Marker แอปพลิเคชันจะไม่สามารถทำงานได้ สำหรับแอปพลิเคชันเวอร์ชันภาษาไทย ได้มีการกำหนดเครื่องหมาย (Marker) ทั้งหมด 30 รูป ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตัวอย่างรูปภาพของเครื่องหมาย (Marker) ในการอ่านข้อมูลแอปพลิเคชันไทยแสก

รูปภาพ	ข้อมูลที่แสดงในแอปพลิเคชัน
<p style="text-align: center;"><b>วัดเก่า</b> <span style="float: right;">TH</span></p> 	<p>แสดงข้อมูลของวัดศรีมงคล (วัดเก่า) ในรูปแบบวิดีโอ</p>
<p style="text-align: center;"><b>ศูนย์วัฒนธรรมไทยเสก</b> <span style="float: right;">TH</span></p> 	<p>แสดงข้อมูลศูนย์วัฒนธรรมไทยแสกในรูปแบบวิดีโอ</p>
<p style="text-align: center;"><b>วัดใหม่</b></p> 	<p>แสดงภาพโมเดล 3 มิติของวัดมงคลบุรีศักคาราม (วัดใหม่)</p>
<p style="text-align: center;"><b>อาหารไทยเสก</b> <span style="float: right;">TH</span></p> 	<p>แสดงข้อมูลอาหารที่ขึ้นชื่อของชาวไทยแสกในรูปแบบวิดีโอ</p>

รูปภาพ	ข้อมูลที่แสดงในแอปพลิเคชัน
<p style="text-align: center;">สินค้า OTOP <span style="float: right;">TH</span></p> 	<p>แสดงข้อมูลสินค้า OTOP ของชาวไทแสดใน รูปแบบวิดีโอ</p>

#### วิธีการใช้แอปพลิเคชัน

ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสดลงบนอุปกรณ์ (device) ที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และทำการติดตั้งแอปพลิเคชัน เมื่อเปิดใช้งานแอปพลิเคชัน หน้าจอโทรศัพท์มือถือจะเข้าสู่โหมดกล้องถ่ายรูป ผู้ใช้เพียงแค่นำกล้องถ่ายรูปไปส่องยัง Marker หรือสัญลักษณ์ที่ต้องการจะทราบข้อมูล ข้อมูลก็จะปรากฏผ่านหน้าจอโดยอัตโนมัติ

#### ข้อดีของแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสด

1. ใช้งานง่ายไม่ยุ่งยาก เหมาะกับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจทุกเพศ ทุกวัย
2. มีการนำเสนอที่น่าสนใจ โดยใช้เทคโนโลยีเออาร์ (ความจริงเสริม) สำหรับแสดงภาพจำลอง 3 มิติ นอกจากนี้ยังมีการใช้วิดีโอและอนิเมชัน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ และเพิ่มความสุขสนุกสนานในการใช้แอปพลิเคชัน
3. สื่อประกอบการใช้แอปพลิเคชัน คือ ป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) ได้ออกแบบเป็นเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงที่มีความน่ารักสวยงาม ดึงดูดให้มาใช้งาน รวมถึงถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ (Social Network) ก็เป็นการช่วยประชาสัมพันธ์ไปในตัว อีกทั้งมีการตั้งป้ายประชาสัมพันธ์ไว้ให้ข้อมูลตามจุดต่าง ๆ อย่างทั่วถึง
4. เผยแพร่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่เป็นระบบปฏิบัติการที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก ผ่านกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play) ทำให้สามารถเข้าถึงแอปพลิเคชันและดาวน์โหลดได้ทุกพื้นที่ทั่วโลก เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสดในวงกว้าง
5. ผู้ใช้สามารถมาท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสดได้โดยไม่ต้องมีมัคคุเทศก์หรือไกด์นำเที่ยว เพียงแค่อานโหลดแอปพลิเคชันมาใช้งานก็จะเหมือนมีมัคคุเทศน์ส่วนตัวคอยแนะนำข้อมูลของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสด และเลือกข้อมูลที่สนใจเรียนรู้ได้ อีกทั้งยังดูข้อมูลซ้ำได้ตามที่ต้องการด้วย

5. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทยเสกจัดทำในรูปแบบ 2 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ทำให้มีโอกาสประชาสัมพันธ์และเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติ ให้เดินทางมาเยี่ยมชมหมู่บ้านไทยเสกมากขึ้น

### ระยะที่ 3 ผลจากการทดลองใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทยเสก

หลังจากให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้แอปพลิเคชันด้วยตนเองเป็นระยะเวลา 1 เดือน คณะวิจัยได้ลงพื้นที่อีกครั้งเพื่อติดตามผลกับกลุ่มตัวอย่าง จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปประเด็นข้อเสนอแนะจากการใช้งานแอปพลิเคชันของกลุ่มตัวอย่างได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สรุปประเด็นข้อเสนอแนะจากการใช้งานแอปพลิเคชัน

ข้อเสนอแนะ	แนวทางแก้ไข
1. เครื่องหมาย หรือ Marker มีขนาดเล็กเกินไป ทำให้การแสดงผลภาพหรือวิดีโอ มีขนาดเล็กตามไปด้วย	ตั้งค่าการแสดงผลภาพหรือวิดีโอในโปรแกรม Unity 3D ให้แสดงผลภาพหรือวิดีโอใหญ่ขึ้น แม้ว่า Marker จะมีขนาดเล็กก็ตาม
2. เครื่องหมาย หรือ Marker ตั้งอยู่ชิดกันเกินไป ทำให้เวลาใช้งาน เกิดการแสดงผลภาพหรือวิดีโอหลายข้อมูลพร้อมกัน	จัดระยะห่างของ Marker ให้เหมาะสมขึ้น ลดปัญหาการเกิดการแสดงผลหลายข้อมูลพร้อมกัน
3. เครื่องหมาย หรือ Marker ถูกพิมพ์ลงวัสดุที่เป็นกระดาษ ทำให้กลุ่มตัวอย่างกลัวว่าอายุการใช้งานจะสั้น	แก้ไขโดยเปลี่ยนวัสดุที่ใช้พิมพ์ Marker จากกระดาษเป็นแผ่นสติ๊กเกอร์ เพื่อยืดอายุการใช้งาน และมีความสวยงามมากขึ้นด้วย
4. วิดีโอมีเสียงเบา ฟังไม่ค่อยได้ยิน	ทำการปรับเสียงวิดีโอโปรแกรม VEGAS Pro และ Adobe Premiere Pro ทำให้เสียงได้ยินชัดเจน
5. วิดีโอหรือภาพ 3 มิติ แสดงผลช้าในบางอุปกรณ์ (device)	ปรับลดขนาดของวิดีโอและภาพ 3 มิติ เพื่อให้มีการประมวลผลที่เร็วขึ้น แต่ปัญหานี้บางครั้งอาจเกิดจากตัวอุปกรณ์ของผู้ใช้เอง เช่น เป็นอุปกรณ์ที่มีหน่วยประมวลผล (CPU) รุ่นเก่าหรือคุณภาพไม่สูง
6. มีบางข้อมูลที่ต้องแก้ไข เช่น การออกเสียงคำในวิดีโอผิด หรือมีข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่าง	แก้ไขตามที่กลุ่มตัวอย่างเสนอแนะ และให้ตรวจสอบอีกครั้ง จนได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ที่สุด

ข้อเสนอแนะ	แนวทางแก้ไข
ต้องการเพิ่มเพื่อให้แอปพลิเคชันมีเนื้อหาที่สมบูรณ์ ถูกต้องยิ่งขึ้น	

การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก โดยใช้แบบสอบถามที่ประกอบไปด้วยประเด็นด้านเครื่องมือ ด้านเนื้อหา และด้านความน่าสนใจ จากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 150 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง ผลของการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสกในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.24$ , S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันในระดับมากทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.55) ด้านเครื่องมือ ( $\bar{X} = 4.16$ , S.D. = 0.71) และด้านเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.83) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในด้านเครื่องมือพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากทั้ง 5 ข้อคำถาม ได้แก่ ระบบแอปพลิเคชันใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.49) รูปแบบแอปพลิเคชันและสื่อประกอบแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมกับยุคสมัย ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.97) แอปพลิเคชันมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.58) รูปแบบแอปพลิเคชันและสื่อประกอบแอปพลิเคชันสวยงามน่าใช้งาน ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.76) และจุดที่ตั้งของป้ายสแตนด์มีความเหมาะสมและครอบคลุม ( $\bar{X} = 3.89$ , S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาในด้านเนื้อหา พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากทั้ง 5 ข้อคำถาม ได้แก่ แอปพลิเคชันทำให้ท่านทราบข้อมูลของชาวไทแสกมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D. = 0.65) แอปพลิเคชันนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจของชาวไทแสก ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D. = 0.94) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอใช้ภาษากระชับและเข้าใจง่าย เหมาะสมกับการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.83) แอปพลิเคชันนำเสนอข้อมูลครบถ้วนและครอบคลุม ( $\bar{X} = 4.06$ , S.D. = 0.73) และสื่อที่ใช้ในการนำเสนอทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ( $\bar{X} = 3.94$ , S.D. = 0.99) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในด้านความน่าสนใจ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 2 ข้อคำถาม ได้แก่ ท่านอยากแนะนำแอปพลิเคชันนี้ให้คนอื่นรู้จัก ( $\bar{X} = 4.78$ , S.D. = 0.43) และแอปพลิเคชันไทแสกจะทำให้ชนเผ่าไทแสกเป็นที่รู้จักมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.56$ , S.D. = 0.51) ตามลำดับ และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับดี 3 ข้อคำถาม ได้แก่ แอปพลิเคชันมีความเหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.51) แอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D. = 0.65) และรูปแบบและความน่าสนใจของป้ายสแตนด์ ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D. = 0.65)

## สรุปผลการวิจัย

1. งานวิจัยนี้ได้พัฒนาแอปพลิเคชันจากข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในระยะที่ 1 เพื่อเผยแพร่ข้อมูลและส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จำนวน 2 แอปพลิเคชัน ได้แก่ “AR ไทแสก” และ “AppThaiseak V Eng” ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันในเวอร์ชันภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ตามลำดับ เผยแพร่ผ่านกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play) แอปพลิเคชันถูกออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR Technology) ในรูปแบบ Marker-based AR ที่ใช้งานร่วมกับป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบของวิดีโอ โมเดล 3 มิติ และอนิเมชัน ในการเผยแพร่ข้อมูลหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก เช่น ประวัติความเป็นมา การแต่งกาย ภาษา ประเพณี วิถีชีวิต อาหาร และสถานที่สำคัญในชุมชน เป็นต้น แนวคิดในการพัฒนาแอปพลิเคชันคือ เน้นการใช้งานที่ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับทุกวัย แอปพลิเคชันถูกจัดทำในรูปแบบ 2 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เนื่องจากจังหวัดนครพนมมีนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมาเป็นจำนวนมาก การเพิ่มแอปพลิเคชันในรูปแบบภาษาอังกฤษ จะทำให้นักท่องเที่ยวต่างชาติได้เข้าใจข้อมูลและเพิ่มโอกาสในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเกี่ยวกับชาวต่างชาติ ให้เดินทางมาเยี่ยมชมหมู่บ้านไทแสกมากขึ้นอีกด้วย

2. แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นมา มีบทบาทสำคัญในการช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนมช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ก่อให้เกิดรูปแบบการส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนผ่านทางด้านต่าง ๆ ดังนี้

### *ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว*

ภายในแอปพลิเคชันได้รวบรวมข้อมูลสำหรับการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสกไว้อย่างครบถ้วน ช่วยให้ผู้ใช้หรือนักท่องเที่ยวสามารถเดินทางมาเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องมีมัคคุเทศก์หรือไกด์นำเที่ยว อีกทั้งยังเข้าถึงผู้คนในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างดี เพราะทุกวันนี้คนนิยมรับสื่อทางออนไลน์มากขึ้น และใช้โทรศัพท์มือถือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น เช่น อ่านข่าว ทำธุรกรรมทางการเงิน ติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้แอปพลิเคชันยังมีการพัฒนาออกมาในรูปแบบของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อขยายฐานการท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ให้สนใจเดินทางมาเรียนรู้วัฒนธรรมไทแสกมากขึ้น

### *ด้านการส่งเสริมการเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทแสก*

แอปพลิเคชันที่ได้รวบรวมข้อมูลที่นำเสนอของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชนเผ่าไทแสก วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวและสิ่งที่น่าสนใจในหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ผู้ใช้เพียงดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากกูเกิ้ลเพลย์ มา

ติดตั้งบนโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์อื่น ๆ ก็สามารถใช้อ่านข้อมูลกับ Marker บนป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดเสมือนคนจริง (Standee) ที่ถูกติดตั้งไว้ตามพื้นที่ต่าง ๆ ของชุมชน จำนวน 8 จุด ทำให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้และเป็นการเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทแสกสู่นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติได้อีกด้วย

#### *ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจในชุมชน*

เมื่อมีนักท่องเที่ยวเดินทางมาเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสกมากขึ้น ก็จะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชุมชนให้ดีขึ้นด้วย นอกจากนี้ ภายในแอปพลิเคชันได้แนะนำข้อมูลของอาหารไทแสก เช่น ปลาจ่อมที่เป็นอาหารขึ้นชื่อของชาวไทแสก และสินค้าของที่ระลึก OTOP ต่าง ๆ เพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ใช้บริการ ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยเพิ่มยอดขายได้

#### *ด้านการร่วมมือกับองค์กรรัฐอื่น ๆ*

แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ได้รับความสนใจและชื่นชมจากองค์กรภาครัฐ เช่น การท่องเที่ยวจังหวัดนครพนม และพัฒนาชุมชนจังหวัดนครพนม และได้ถูกนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครพนมในปี 2563 อีกด้วย

3. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านแล้วพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากทั้งด้านเนื้อเครื่องมือ ด้านเนื้อหา และความน่าสนใจ โดยจุดเด่นของแอปพลิเคชันนี้คือเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความเหมาะสมกับยุคสมัยเหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย มีการนำเสนอที่หลากหลายจากเทคโนโลยีเออาร์ วีดีโอและอนิเมชัน มีสื่อประกอบการใช้ที่ออกแบบสวยงาม มีเนื้อหาของหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสกที่ครอบคลุมและเหมาะสม มีการประยุกต์ใช้สื่อในการนำเสนอให้เข้าใจง่าย และกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าอยากจะแนะนำแอปพลิเคชันนี้ให้คนอื่นรู้จัก เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยววัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกต่อไป

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก ตำบลอาจสามารถ อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีการพัฒนาโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) แสดงโมเดล 3 มิติ ผนวกกับการใช้สื่อวิดีโอและอนิเมชัน โดยจัดทำใน 2 รูปแบบ คือ แอปพลิเคชันที่รองรับภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ข้อมูลที่นำเสนอผ่านแอปพลิเคชันนั้น ได้แก่ ประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวและสิ่งที่น่าสนใจในหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก เพื่อเผยแพร่ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย โดยสื่อการเรียนรู้ที่ใช้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ต้องการให้ผู้ใช้งานเรียนรู้อย่างสนุกสนานและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Romney (2012), Moore & Atkin (2012), Amelink et al. (2012) ที่พบว่าการพัฒนาสื่อโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมหรือเออาร์ มาประยุกต์ใช้ด้วย จะช่วยให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น ช่วยส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ และการให้ความรู้เชิงวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยวได้ดี อีกทั้งการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไร้สายมีข้อดีที่ความสวยงาม และสร้างความน่าสนใจแก่ผู้ใช้ได้อีกด้วย

2. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสก เป็นแอปพลิเคชันที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวด้วยตัวเอง กล่าวคือ ไม่จำเป็นต้องมีมัคคุเทศก์หรือไกด์ในการนำเที่ยว เพียงแค่มีแอปพลิเคชันนี้ ก็เหมือนมีคู่มือท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสกติดตัวไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sittiwiset, S. et al. (2019) ที่พบว่าแนวโน้มการท่องเที่ยวในปัจจุบัน จะเน้นการท่องเที่ยวแบบเป็นส่วนตัว และมีวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อน สร้างความสุข หรือเติมพลังชีวิตให้กับตนเองและครอบครัวเป็นหลัก แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยเหลือและสนับสนุนการท่องเที่ยวแบบส่วนตัวได้ดี และมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ จากความสะดวกสบายและเข้าถึงง่าย

3. แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านวัฒนธรรมชนเผ่าไทแสกสร้างความพึงพอใจในระดับมากให้กับกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นชาวบ้านไทแสก ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และเจ้าหน้าที่รัฐที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดนครพนม เนื่องจากแอปพลิเคชันนี้มีประโยชน์โดยตรงกับหมู่บ้านวัฒนธรรมไทแสก ทั้งส่งเสริมการท่องเที่ยว เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของชาวไทแสก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Srirachoen, J. et al. (2019) ; Wiriya, S. et al. (2017); Chormuean, S. et al. (2014). ที่ได้ทดลองนำแอปพลิเคชันมาพัฒนาเพื่อใช้กับการท่องเที่ยว และได้รับความพึงพอใจ

ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อในลักษณะนี้มีประโยชน์ เป็นที่ชื่นชอบของผู้ใช้ และสามารถพัฒนาเพื่อ  
การประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวได้

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรพัฒนาแอปพลิเคชันให้สามารถใช้งานบนระบบปฏิบัติการ iOS ได้ เพื่อรองรับ  
นักท่องเที่ยวที่ใช้โทรศัพท์ไอโฟน ถ้าสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันที่รองรับทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ  
แอนดรอยด์ได้ จะสามารถเพิ่มจำนวนผู้ใช้ได้มากขึ้นและครอบคลุมสัดส่วนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือได้มากกว่า  
ร้อยละ 90 โอกาสในการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลการท่องเที่ยวก็จะมากขึ้นตามไปด้วย

2. ควรมีการบูรณาการเข้ากับความรู้ศาสตร์อื่นเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มจุดแข็งให้กับแอปพลิเคชัน เช่น  
ภาษาศาสตร์ อาจจะพัฒนาแอปพลิเคชันให้รองรับภาษาจีน เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวชาวจีนที่เข้ามา  
เที่ยวเมืองไทยเป็นจำนวนมาก เป็นต้น

3. การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของพื้นที่การอัป  
โหลดไฟล์ที่ถูกจำกัดไว้ที่ 100 MB ดังนั้น นักพัฒนาจะต้องคำนึงถึงข้อจำกัดตรงนี้ และวางแผนออกแบบ  
แอปพลิเคชันเป็นอย่างดี เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในภายหลัง

#### ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

หน่วยงานด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดนครพนมสามารถนำแอปพลิเคชันไปใช้ในการ  
ประชาสัมพันธ์แก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด  
นครพนมได้

### References

- Amelink C., Scales G., and Tront J. (2012). Student use of the tablet PC: Impact on student learning behaviors. *Advances in Engineering Education*, 3(1), 1–17.
- Chormuean, S., Jaidee, S., and Kasetpaisit,S. (2014). The Development Android Application for a tourist Case study in Kanchanaburi Province. *Journal of Western Rajabhat Universities*, 9(1), 49-60.
- Moore J., and Atkin C. (2012). An application (app) for learning - the student interface with tablet technology in graduate studies. *Proceedings of the European Conference on eGovernment, ECEG*, 328–335.

- Romney C. (2012). Tablet PCs in undergraduate mathematics. Washington DC. *Frontiers in Education Conference (FIE)*. T4C-1-T4C-4.
- Sittiwiset, S., Tungkawet, W., Nanthapoom, S., Yomchinda, C. and Thepbundit, C. (2019). The Development of a Mobile Application for Free Independent Traveler Promotion of Nang Lae Sub-district, Muang District, Chiangmai Province. *Mangrai Saan Journal*, 7(1): 117-128.
- Sricharoen, J., Siharad, D., and Anupong Sukparsert. (2019). The Tourism Promotion Application of 8 Attractions that Need to Go to in Phetchabun Province with Augmented Reality Technology. *Journal of Applied Information Technology*, 5(1), 84-94.
- Wiriya, S., Sukpradit, A., and Thongkongyu, R. (2017). The Development of Augmented Reality Cultural Tourism in Nakhon Sawan Province. *The 4<sup>th</sup> Kamphaeng Phet Rajabhat University National Conference Report*, 1253-1260.

