

# การสร้างสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงคราม

## CREATING VIRTUAL REALITY TOURISM MEDIA FOR BAANRIMKLONG COMMUNITY IN SAMUT SONGKHRAM PROVINCE

พิมพ์ชนก จิตต์มั่นคงกุล สุธารัตน์ แก้วสนั่น จิตติวัฒน์ สังข์แก้ว ศรัญญา ศรีทอง คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา  
Pimchanok Jitmunkongkul<sup>1</sup>, Suthangrat Kaewsanan<sup>2</sup>, Thitiwat Sungkaew<sup>3</sup>, Saranya Srithong<sup>4</sup>,  
Komsit Kianwatana<sup>5</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและทดสอบการใช้สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงคราม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงครามต่อสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงซึ่งเป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างเชิงปริมาณโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 158 คน ซึ่งใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์และผู้ที่ไม่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลองนั้นสามารถใช้งานได้จริง โดยที่สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงที่ผู้ทำวิจัยได้สร้างขึ้นสามารถแสดงบริเวณพื้นที่ภายในชุมชนได้อย่างดี มีการทำเส้นทางการนำเที่ยว และสื่อต่างๆ ที่ให้ความรู้และความบันเทิงระหว่างใช้งานได้อย่างดี ทำให้เกิดความน่าสนใจเหมือนมีคนในชุมชนคอยนำเที่ยวตลอดเวลา โดยที่กลุ่มที่เข้าร่วมงานวิจัยส่วนมากเป็นเพศหญิง อายุอยู่ในช่วง 20 - 30 ปี และไม่เคยมีประสบการณ์ในการเดินทางไปยังชุมชนบ้านริมคลองมาก่อน ผลการทำวิจัยสามารถชี้ให้เห็นว่า (1) ผู้ตอบแบบสอบถามที่ได้ลองใช้สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงประทับใจในด้าน Function การใช้งานในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D. = 0.76) เนื่องจากสามารถใช้งานได้จริง สามารถสำรวจจุดต่างๆในพื้นที่ชุมชน รวมถึงกิจกรรมได้ทั้งหมด และด้าน Usability Test ที่แสดงให้เห็นว่าสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงมีความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย รูปแบบการใช้งานไม่ซับซ้อน รูปแบบตัวอักษรชัดเจน ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.80) (2) สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลองสามารถส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนบ้านริมคลองให้สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวิถีชีวิตได้อย่างดี โดยใช้สื่อต่างๆ ทั้งการสำรวจชุมชนได้ด้วยตัวเอง วิดีโอในสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงสามารถ

<sup>1</sup> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เขียนหลัก อีเมล: noeyypcn@gmail.com  
Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University, Corresponding Author, Email address: noeyypcn@gmail.com

<sup>2</sup> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: suthangrat.q@gmail.com  
Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University, Email address: suthangrat.q@gmail.com

<sup>3</sup> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: thitiwat.sung52@gmail.com  
Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University, Email address: thitiwat.sung52@gmail.com

<sup>4</sup> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: saranya@g.swu.ac.th  
Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University, Email address: saranya@g.swu.ac.th

<sup>5</sup> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: komsit@g.swu.ac.th  
Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University, Email address: komsit@g.swu.ac.th

ถ่ายทอดถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในชุมชนได้อย่างน่าสนใจ ทำให้คนภายนอกที่ไม่เคยเดินทางมายังชุมชนบ้านริมคลองมาก่อน เกิดความรู้สึกสนใจในการเดินทางมายังพื้นที่จริงมากขึ้นหลังจากเข้าใช้สื่อใหม่ที่เสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลอง

**คำสำคัญ:** การท่องเที่ยวเสมือนจริง, ความจริงเสมือน, สื่อใหม่ที่ชุมชนบ้านริมคลอง

## Abstract

This research aimed to create and test virtual reality tourism media for Baanrimklong's community in Samut Songkhram province, explored tourists' satisfaction with Virtual tour. Utilizing quantitative research methodology with descriptive statistics, particularly a questionnaire, data were collected of 158 respondents by Quota sampling method, segmented into two groups: those with prior exposure to Baanrimklong's community homestays and those without.

Research results represented that, most of respondents were female, aged 20 - 30 years old and had never been to Baanrimklong's community before. The results were as followed;

1. Most of Respondents who had tested Virtual tour media were most impressed by its functionality. Because it could be used effectively and could show the area within the community well. There were tourist routes and various media that provide knowledge and entertainment during use. It made itself interesting like there were people in the community who were always guiding the tour. The research results represented that respondents who had test Virtual tour media were impressed with the functionality in the highest level ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D. = 0.76) and the Usability Test in the highest level which showed that the virtual tour media was convenient, easy to use, and the usage format wasn't complicated. The font style was also clear. ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.80)

2. The virtual tour media of the Baanrimklong's community could promote public relations for the Baanrimklong's community to be able to convey the uniqueness and culture of their way of life well by using various media. Respondents could explore the Baanrimklong's community themselves and the videos in virtual tour media could express their lifestyle and culture of people in the community in an interesting way. It had potential to make outsiders who had never traveled to the Baanrimklong's community before, feeling more interested in traveling to the real area after using the virtual tour media of the Baanrimklong's community.

**Keywords:** Virtual tour, Virtual reality, Travel media Baanrimklong community

## บทนำ

อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญหลากหลายประการ ในด้านเศรษฐกิจอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวช่วยสร้างรายได้และเพิ่มโอกาสในการสร้างงานสร้างอาชีพ ในด้านสังคมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีส่วนสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมอันดีงาม รวมไปถึงด้านสิ่งแวดล้อมที่การท่องเที่ยวก่อให้เกิดความตระหนักในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกัน (ศศิธร เจตนาพันธ์, 2564) อย่างไรก็ตามจากการปรับตัวของภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจากวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ในปีพ.ศ. 2562

เป็นต้นมา ทำให้เกิดการท่องเที่ยววิถีใหม่ที่ได้รับความนิยมในโลกออนไลน์ที่เรียกว่า การนำเที่ยวเสมือนจริง หรือ Virtual tour (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2564; Sharma et al., 2021)

การนำเที่ยวเสมือนจริง หรือ Virtual tour เป็นการนำเอาเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) มาใช้ในการจำลองสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ โดยอิงจากสภาพแวดล้อมจริงและการใช้เทคโนโลยีสร้างขึ้นทำให้เกิดเป็นภาพสามมิติ 360 องศา อีกทั้งยังมีการถ่ายทอดข้อมูลต่างๆ ของสถานที่ท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็น ประวัติความเป็นมา กิจกรรม รวมไปถึงเกร็ดความรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกเหมือนท่องเที่ยวในสถานที่นั้นๆ โดยใช้งานผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ เช่น คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ด้วยความสะดวกสบายและเข้าถึงได้ง่าย ทำให้การท่องเที่ยวเสมือนจริงกลายเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน (ธนาคารกรุงเทพ, 2565; Pestek & Sarvan, 2020)

จากการสำรวจแหล่งท่องเที่ยวภาคกลางพบว่า ข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยว เช่น ตำแหน่งที่ตั้ง ข้อมูลทั่วไป หรือรายละเอียดในสถานที่ท่องเที่ยว ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตไม่ได้มีการรวบรวมไว้ มีความกระจัดกระจายกันในเว็บไซต์ต่างๆ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลในการเดินทางได้ยาก (ทรงสิริ วิชิรานนท์ และคนอื่นๆ, 2562) อีกทั้งการใช้สื่อ นำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ในประเทศไทยยังมีความจำกัด มีการใช้ในการนำเที่ยวพิพิธภัณฑ์ หรือแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมเท่านั้น สำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นชุมชนท้องถิ่นยังพบเห็นได้น้อย (พีรวิษณุ สิงฆาพะ และคนอื่นๆ, 2566)

ชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ชุมชนชาวสวนมะพร้าวริมคลองที่มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ แรกเริ่มเดิมทีพื้นที่ชุมชนเป็นที่อยู่อาศัยของผู้คนในท้องถิ่น ก่อนจะรวมตัวกันก่อตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในปี พ.ศ. 2547 จากความตระหนักของสมาชิกชุมชนถึงคุณค่าที่ตนเองมี ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรทางการท่องเที่ยว วิถีชีวิตชุมชนดั้งเดิมและความรู้ความสามารถของผู้คนในท้องถิ่น โดยคุณธีรดา เอกแก้วนำชัย และคุณสวน หัตถิภาโค ร่วมกันปรับปรุงที่อยู่อาศัยเพื่อต้อนรับผู้มาเยือนต่างถิ่นและนักท่องเที่ยว รวมถึงกลุ่มวิสาหกิจชุมชนร่วมกันสนับสนุนการนำเอาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอย่าง “มะพร้าว” มาใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมทางการท่องเที่ยวและพัฒนาให้เป็นผลิตภัณฑ์ส่งออกของชุมชน (Friday Trip, 2559) ทำให้ในปัจจุบันชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวและได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ รวมถึงได้รับรางวัลที่รองรับคุณภาพการท่องเที่ยวอยู่หลายครั้ง เช่น รางวัลมาตรฐานโฮมสเตย์ รางวัลอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยครั้งที่ 8 (Thailand Tourism Award 2010) อีกทั้งยังได้รับการคัดเลือกให้เป็น 1 ใน 20 ชุมชนสร้างสรรค์ของประเทศ โดยนิตยสาร Creative Tourist อีกด้วย (บ้านริมคลองโฮมสเตย์, 2557)

จากที่กล่าวมาข้างต้นคณะผู้จัดทำได้มองเห็นถึงศักยภาพของชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ในการพัฒนาต่อยอดให้เกิดสื่อการนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ในพื้นที่ชุมชนอันจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนในการถ่ายทอดวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมนี้สู่สาธารณะ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการท่องเที่ยวให้กับชุมชนในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่มีนโยบายในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย โดยส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยี เพื่อเติมเต็มและสร้างประสบการณ์ โดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดความรู้เชิงลึกของแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2566)

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและทดสอบการนำสื่อ นำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงครามต่อสื่อ นำเที่ยวเสมือนจริง

## ทบทวนวรรณกรรม

### การท่องเที่ยวเสมือนจริง

#### ทัวร์เสมือนจริง

การท่องเที่ยวเสมือนจริงหรือทัวร์เสมือนจริง (Virtual tour) เป็นระบบจำลองสถานที่ท่องเที่ยว โดยผสมผสานทั้งแนวคิดของความเป็นจริงเสมือนและการท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน โดยพื้นฐานแล้วทัวร์เสมือนจริงช่วยอำนวยความสะดวกให้กับประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางไปไหนเลย ทัวร์เสมือนจริงมีหลายรูปแบบและมีความสามารถทางเทคโนโลยีที่แตกต่างกันไปในรูปแบบที่ง่ายที่สุด ทัวร์เสมือนจริงอาจประกอบด้วย วิดีโอของสถานที่ท่องเที่ยว “นักท่องเที่ยว” ดิจิทัลโดยใช้ประสาทสัมผัสการได้ยินและการมองเห็น รูปแบบทัวร์เสมือนจริงที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ได้แก่ การจมอยู่กับสภาพแวดล้อมโดยใช้ชุดหูฟัง หรือเครื่องจำลอง อาจเกี่ยวข้องกับการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ผู้ใช้อาจจำเป็นต้องสวมถุงมือและอาจมีความรู้สึกเพิ่มเติม เช่น การเคลื่อนไหว (เช่น ในเครื่องจำลองรถไฟเหาะตีลังกา) ความรู้สึก (เช่น หากผู้ใช้ฉีดน้ำ) และกลิ่น ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นสถานที่ประหนึ่งว่าอยู่ในสถานที่แห่งนั้นจริงๆ ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือแว่นตาดิจิทัล การสร้างระบบนำทัวร์เสมือนจริงสามารถทำได้โดยซอฟต์แวร์ต่างๆ เช่น Tourweaver, VRTourMaker, PanoTour, Google Virtual Tour และ InstaVR เป็นต้น ทัวร์เสมือนจริงครอบคลุมความเป็นจริงที่เป็นสื่อกลางแบบดิจิทัลในวงกว้าง ซึ่งรวมถึงความเป็นจริงเสมือนเช่นเดียวกับความเป็นจริงแบบผสมผสานและความจริงเสริม ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ความจริงเสมือน (Virtual reality : VR) ถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดมากที่สุด องค์กรจัดการปลายทาง (DMO) ผู้ประกอบการท่องเที่ยว และสถานที่ท่องเที่ยวต่างใช้ VR เป็นเครื่องมือในการโปรโมตมาระยะหนึ่งแล้ว โดยหวังว่าประสบการณ์ VR จะดึงดูดนักท่องเที่ยวและนำธุรกิจใหม่ๆ เข้ามา นอกจากนี้การใช้ VR เพื่อเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวทางกายภาพ ตัวอย่างเช่น ที่สวนสนุกอาจมีการผสมผสานระหว่างเครื่องเล่นจริงและเครื่องเล่นเสมือนจริง (Stainton, 2020)

#### ความจริงเสมือน

ซูเซอร์แลนด์ (1965, อ้างถึงใน พิเชฐ ทองนาวา, 2533) บิดาแห่งความจริงเสมือน (Virtual Reality) ได้กล่าวถึงความหมายดั้งเดิมของคำเอาไว้ในหนังสือพื้นฐานการนำเสนอ (The ultimate display) ว่าหมายถึงการที่มนุษย์มองเห็นโลกเสมือนจริงผ่านระบบคอมพิวเตอร์แล้วมีความรู้สึกเสมือนว่าอยู่ในสถานที่นั้นและเคลื่อนที่ได้จริง ทำกิจกรรมจริง ได้ยินเสียงจริง ซึ่งเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างระบบคอมพิวเตอร์กับระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์

มาร์ค (1998, อ้างถึงใน พิเชฐ ทองนาวา, 2533) กล่าวถึงความหมายของความเป็นจริงเสมือนว่าเป็นพื้นที่และวัตถุที่สร้างขึ้นของระบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ซึ่งผู้ใช้จะได้สัมผัสและรับรู้ข้อมูลแบบเสมือนจริงด้วยตนเอง ซึ่งเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงทันทีกับวัตถุรอบตัวโดยการใช้อุปกรณ์เสริมช่วยในการสัมผัสดังกล่าว หรืออาจเป็นซอฟต์แวร์ ที่จะช่วยสร้างให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับกราฟิกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้

เมื่อพูดถึงความจริงเสมือน คนส่วนใหญ่อาจนึกถึงเทคโนโลยีที่สร้างสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่มีความคล้ายคลึงกับความจริง อย่างเช่น การใช้งาน ความเป็นจริงเสมือน (VR) หรือ ความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ การเล่นเกมที่มีกราฟิกสูงและเสียงที่สมจริง เรื่องราวหรือภาพยนตร์ที่สร้างภาพให้เหมือนจริง รวมถึงการเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาบนโลกอินเทอร์เน็ตที่อาจมีการจัดการหรือสร้างภาพที่มีความเป็นไปไม่ได้ที่มีมากขึ้นในความจริงโดยเรียกว่า "เสมือนจริง" คนส่วนมากมักรู้สึกว่าเทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นเรื่องที่เข้าใจยาก แต่ความจริงแล้วหากศึกษาและทำความเข้าใจมากขึ้น จะพบว่าการทำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาสร้างเป็นสื่อเสมือนจริง สามารถสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้แก่ผู้ที่ใช้งานได้ คณะผู้วิจัยจึงต้องการที่จะสร้างสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนบ้านริมคลองให้สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวิถีชุมชนสู่สาธารณะได้

## ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ

รัตนภรณ์ ศรีหาพล และรอปีมิ่ง แมะระเาะ (2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ หมายถึง การที่ผู้ให้บริการมีความรู้สึกที่ได้รับการตอบสนองความต้องการที่ได้คาดหวังไว้ ซึ่งประกอบด้วยด้านต่างๆ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา/ข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับ ข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ตรงกับความต้องการ ความน่าสนใจของข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ความครบถ้วนสมบูรณ์ ความถูกต้อง น่าเชื่อถือของข้อมูล ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของข้อมูล ปริมาณข้อมูลเพียงพอกับความต้องการ ความหลากหลายของข้อมูล รายงานผลข้อมูลได้ตรงตามความต้องการ เป็นต้น

2. ด้านการออกแบบและการนำเสนอข้อมูล หมายถึง การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบในการแสดงผล มีความสวยงาม น่าสนใจ ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว สะดวกต่อการใช้งาน การจัดหมวดหมู่ของข้อมูล สะดวกต่อการสืบค้น ความสะดวก รวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารต่างๆ มีการจัดระดับความปลอดภัยหรือกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูล สามารถให้บริการได้อย่างต่อเนื่อง รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ การสืบค้นตรงกับความต้องการ

3. ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ หมายถึง การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งความรู้ และนำไปอ้างอิงได้ สามารถนำไปใช้ในการศึกษาเรียนรู้ได้ ช่วยลดปริมาณในการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นกระดาษ มีประโยชน์ต่อผู้ให้บริการ และมีประโยชน์ต่อการใช้งาน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เป็นสื่อในการเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

จากคำกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง โดยเป็นแบ่งออกเป็น ด้าน Function ด้าน Usability test ด้านเนื้อหา/ข้อมูล และด้านรูปแบบ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจและความคิดเห็น ซึ่งจะนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงให้เป็นที่น่าพอใจยิ่งขึ้น

## ชุมชนบ้านริมคลอง

บ้านริมคลองโฮมสเตย์ หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์เริ่มกิจการเมื่อปี พ.ศ. 2547 โดยเปิดให้บริการที่พัก ในรูปแบบของโฮมสเตย์ที่ให้คุณได้สัมผัสวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบชาวบ้านริมคลองสองฝั่งคลอง เรียนรู้การใช้ชีวิตแบบชาวจังหวัดสมุทรสงคราม ทั้งยังส่งเสริมการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ ได้รับรางวัลมาตรฐานโฮมสเตย์รางวัลอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย ครั้งที่ 8 (Thailand Tourism Award 2010) และ ได้รับคัดเลือกเป็น 1 ใน 20 ชุมชนสร้างสรรค์ของประเทศ โดยนิตยสาร Creative Tourist อีกทั้งยังเป็นชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจพอเพียง การมาพักผ่อนกับบ้านริมคลองนอกจากจะได้รับความสะดวกสบายและเต็มอิ่มกับการพักผ่อนกับธรรมชาติแล้ว ยังได้รับความรู้ ความสนุกสนานกับกิจกรรมที่น่าสนใจอีกด้วย ได้แก่ การทำจักสานจากใบมะพร้าวเรียนรู้วิถีจักรสานหมวก และกระเช้าจากทางมะพร้าว การทำน้ำตาลมะพร้าว การทำขนมต้ม ขนมไทยโบราณซิมและชมการทำขนมไทย การทำปุ๋ยชีวภาพ กิจกรรมเขียนลายเบญจรงค์ การทำไข่เค็มใบเตย ชมการทำเกษตรสวนครัวปลอดสารพิษ กิจกรรมทำอาหารไทยครัวโบราณ ล่องเรือ ล่องแม่น้ำ ชมหิ่งห้อย ล่องเรือชมวิถีชาวบ้านสองฝั่งคลอง ไล่บาตรทางเรือ และกิจกรรมอื่นๆ ชุมชนบ้านริมคลองมีการนำเสนอผลิตภัณฑ์หลักจากมะพร้าว ไม้ยืนต้นที่เป็นสารพัดประโยชน์วิถีชีวิตชาวแม่กลองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ชุมชนบ้านริมคลอง ยังมีบ้านพักโฮมสเตย์ให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาพักสำหรับนักท่องเที่ยว (บ้านริมคลองโฮมสเตย์, 2557)

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed-method research) ระหว่างเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1. ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่ได้ทดลองใช้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง

2. กลุ่มตัวอย่าง คณะผู้จัดทำได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณของงานวิจัยจากกลุ่มประชากรเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่ได้ทดลองใช้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง ซึ่งใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota selection) แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวที่ชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์และผู้ที่ไม่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวที่ชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างผ่านการคำนวณสูตรของคอคแรน (Cochran, 1977) โดยสัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากรเท่ากับ 0.1 กำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ผลจากการคำนวณพบว่าขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 138.30 หรือ 139 คน แต่ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลจริงได้ 158 คน คิดเป็นสัดส่วนผู้ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ร้อยละ 45.60 และผู้ที่ไม่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ร้อยละ 54.40

3. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ส่วนที่ 1 ประสิทธิภาพการเข้าใช้งานสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ส่วนที่ 3 ประสิทธิภาพของสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ส่วนที่ 4 ความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) ในส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4 ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราวัด ลิเคิร์ท 5 ระดับ และในส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะข้อคำถามปลายเปิด (Opened-end form) ให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการตามขั้นตอนและการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ และทำการลงพื้นที่สำรวจชุมชนบ้านริมคลองเพื่อศึกษาพื้นที่ชุมชนว่ามีวิถีชีวิตและกิจกรรมที่น่าสนใจอะไรบ้าง โดยการสัมภาษณ์คุณธิดา เอกแก้วนำชัย และมีการเก็บข้อมูล เก็บภาพนิ่ง วิดีโอ เพื่อนำมาจัดทำเป็น Virtual tour

4.2 นำผลการวิจัยเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เนื้อหาและใช้วางแผนรูปแบบการจัดทำ Virtual tour และนำมาพัฒนาเป็นสื่อการท่องเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลอง โดยการนำภาพ วิดีโอ เก็บรวบรวมมา จัดทำเป็นสื่อ Infographic ต่างๆ มาประกอบกันและจัดทำเป็น Virtual tour

4.3 คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูล ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในการจัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ หรือแบบสอบถาม (Questionnaire) และนำแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง รวมถึงปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจน และความเหมาะสมในเนื้อหา โดยพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาด้วยวิธีการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คนตรวจความตรงเชิงเนื้อหาโดยค่าประเมินของข้อคำถามเกิน 0.5 ทุกข้อจึงถือว่าเป็นที่ยอมรับในการวิจัย หลังจากนั้นนำแบบสอบถามที่ใช้ทดลองมาตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำข้อมูลมาหาค่าความน่าเชื่อถือโดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) คณะผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป เพราะถือว่าเป็นค่าที่ได้เพียงพอและยอมรับได้ทางสถิติ โดยคณะผู้วิจัยคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาได้เท่ากับ 0.91 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เพียงพอและเป็นที่ยอมรับทางสถิติ

4.4 ทำการปล่อยสื่อ Virtual tour เป็นสาธารณะ โดยกลุ่มที่เดินทางไปท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองโฮมสเตย์ คณะผู้วิจัยได้มีการแจ้งถึงลักษณะการทำงานของ Virtual Tour ที่คณะผู้จัดทำได้สร้างขึ้น ทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและเพลินเพลินกับการท่องเที่ยวในชุมชนบ้านริมคลองผ่านการเรียนรู้บน Virtual tour และการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมจริงในครั้งนี้

4.5 จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างที่เดินทางไปชุมชนบ้านริมคลองและผู้ที่ไม่เคยเดินทางไปชุมชนบ้านริมคลองที่ได้ทดลองใช้ สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลองเป็นเวลา 30 นาที จากนั้นทำแบบสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นในการใช้สื่อนำเที่ยวเสมือนจริง ซึ่งจะนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.6 นำผลการวิจัยเชิงปริมาณที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่, ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำเสนอเป็นรูปแบบตารางประกอบความเรียง

## ผลการวิจัย

### ผลการสำรวจชุมชนบ้านริมคลอง

จากการลงพื้นที่สำรวจในชุมชนบ้านริมคลองพบว่าภายในชุมชนนั้นบริเวณพื้นที่ค่อนข้างกว้าง มีสวนมะพร้าวและผักอื่นตามพื้นที่ชุมชน นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ทำกิจกรรมและพื้นที่โฮมสเตย์ให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเดินทางในชุมชนได้มีกิจกรรมและที่พักผ่อนร่วมกับชุมชน โดยที่กิจกรรมที่น่าสนใจและโดดเด่นภายในชุมชนได้แก่ การทำน้ำตาลจากตาลมะพร้าว การทำขนมไทย และการสานจากใบมะพร้าว ทำให้คณะผู้ทำวิจัยได้นำกิจกรรมโดดเด่นเหล่านี้มาจัดทำเป็นสื่อรูปแบบวิดีโอ และ Infographic ในการนำเสนอ ผ่านทางการสาธิตจริงของคนในชุมชน และ การทำสื่ออธิบายข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมผ่านทางสื่อที่คณะผู้ทำวิจัยได้จัดทำขึ้นได้ดียิ่งขึ้นหลังจากทำสื่อวิดีโอและสื่อให้ข้อมูลต่างๆ ภายในชุมชนเรียบร้อยแล้ว ทางผู้ทำวิจัยได้ทำการร่วมมือจัดวางเส้นทางนำเที่ยวเสมือนจริงร่วมกับชุมชนซึ่งมีการออกแบบร่วมกันว่าจะใช้สื่อในการนำเที่ยวเพื่อเป็นข้อมูลประชาสัมพันธ์และเตรียมความพร้อมแก่นักท่องเที่ยวก่อนท่องเที่ยว ณ ชุมชนบ้านริมคลองและทดลองใช้ก่อนนำปปล่อยให้คนสาธารณะใช้จริง โดยที่สามารถวิเคราะห์ผลการวิจัยที่ได้จากการทำแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวที่ใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงได้ดังนี้

### ส่วนที่ 1 ประสิทธิภาพการเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 158 คน คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของประสิทธิภาพการเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour)

ประสิทธิภาพการเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยมีประสบการณ์	111	70.30
ไม่เคยมีประสบการณ์	47	29.70
<b>รวม</b>	<b>158</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์การเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 70.30 และคนที่ไม่เคยมีประสบการณ์การเข้าใช้งานสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ตามลำดับ

## ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 158 คน คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ปรากฏวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2 - 4 ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	26	16.50
หญิง	119	75.30
LGBTQ+	13	8.20
รวม	158	100.00

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 75.30 เพศชาย จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 และ LGBTQ+ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกอายุ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	14	8.90
20 - 30 ปี	141	89.20
มากกว่า 40 ปี	3	1.90
รวม	158	100.00

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีช่วงอายุอยู่ที่ 21 - 30 ปี จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 89.20 ต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 และ มากกว่า 40 ปี จำนวน 3 คน ตามลำดับ

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของข้อมูลการเดินทางไปเที่ยวชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงคราม

เคยไปเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยไป	72	45.60
ไม่เคยไป	86	54.40
รวม	158	100.00

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยเดินทางไปยังชุมชนบ้านริมคลอง จังหวัดสมุทรสงครามมาก่อน จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 54.40 และ เคยไป จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 45.60

## ส่วนที่ 3 ประสิทธิภาพของสื่อหน้าเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่อหน้าเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 158 คน คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ปรากฏวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 5 - 6 ได้ดังนี้



**ตารางที่ 5** ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลความพึงพอใจของประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้าน Function

ด้าน Function	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ขณะชมสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลองสามารถเปลี่ยนไปจุดต่าง ๆ ในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	4.23	0.73	มากที่สุด
2. ขณะชมสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนสามารถเปลี่ยนกลับไปจุดเริ่มต้นได้อย่างถูกต้อง	4.28	0.79	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.26</b>	<b>0.76</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในด้านประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้าน Function โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณาประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในด้าน ขณะชมสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนสามารถเปลี่ยนกลับไปจุดเริ่มต้นได้อย่างถูกต้อง ( $\bar{X} = 4.28$ , S.D. = 0.79) รองลงมาคือ ด้านขณะชมสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงชุมชนบ้านริมคลองสามารถเปลี่ยนไปจุดต่าง ๆ ในชุมชนได้อย่างเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.23$ , S.D. = 0.73)

**ตารางที่ 6** ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลความพึงพอใจของประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้าน Usability test

ด้าน Usability test	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. สื่อนำเที่ยวเสมือนจริงมีความสะดวกใช้งานง่าย	4.38	0.79	มากที่สุด
2. เมนูที่ใช้ในโปรแกรมมีความชัดเจน ไม่ซับซ้อน	4.40	0.76	มากที่สุด
3. รูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษร มีความชัดเจนอ่านง่าย	4.40	0.76	มากที่สุด
4. คุณภาพของเสียงประกอบมีความชัดเจน	4.26	0.80	มากที่สุด
5. ความเร็วในการแสดงผลมีความเหมาะสม	4.08	0.94	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.30</b>	<b>0.80</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในด้านประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้าน Usability test โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.80) และเมื่อพิจารณาประสิทธิภาพของสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงรายด้านพบว่า มีอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ได้แก่ ด้านเมนูที่ใช้ในโปรแกรมมีความชัดเจน ไม่ซับซ้อน และด้านรูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษร มีความชัดเจนอ่านง่าย ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.76) ด้านสื่อนำเที่ยวเสมือนจริงมีความสะดวกใช้งานง่าย ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.79) และด้านคุณภาพของเสียงประกอบมีความชัดเจน ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D. = 0.80) ยกเว้นด้านความเร็วในการแสดงผลมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.08$ , S.D. = 0.94) อยู่ในระดับมาก

#### ส่วนที่ 4 ความพึงพอใจต่อสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อสื่อนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 158 คน คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ปรากฏวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 7 - 8 ได้ดังนี้

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้านข้อมูล/เนื้อหา

ด้าน ข้อมูล/เนื้อหา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ข้อมูลในสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงมีความครบถ้วนและเป็นปัจจุบัน	4.55	0.66	มากที่สุด
2. สามารถเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนบ้านริมคลองผ่านสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงได้	4.30	0.79	มากที่สุด
3. ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย กระชับ และอธิบายข้อมูลชัดเจน	4.50	0.70	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.45</b>	<b>0.72</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้านข้อมูล/เนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.45$ , S.D. = 0.72) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ ข้อมูลในสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงมีความครบถ้วนและเป็นปัจจุบัน ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.66) เป็นอันดับแรก ด้านภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย กระชับ และอธิบายข้อมูลชัดเจน ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.70) และสามารถเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนบ้านริมคลองผ่านสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงได้ ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.79)

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้านรูปแบบ

ด้านรูปแบบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงมีความน่าสนใจ	4.46	0.75	มากที่สุด
2. สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงทำให้ท่านมีความสนใจท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองมากขึ้น	4.29	0.89	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.37</b>	<b>0.82</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ด้านรูปแบบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.37$ , S.D. = 0.82) และเมื่อพิจารณาต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง ด้านรูปแบบ รายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ ด้านสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงมีความน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.46$ , S.D. = 0.75) และ สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงทำให้ท่านมีความสนใจท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.29$ , S.D. = 0.89)

### ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 158 คน มีการแสดงข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 และ ไม่แสดงข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอยู่ที่ 154 คน คิดเป็นร้อยละ 97.50 มีการแสดงข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในเรื่องของการใช้งานยากเกินไปจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และ ควรมีคำแนะนำในการใช้งาน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เช่นกัน

## สรุปและอภิปรายผล

จากผลการทำแบบสอบถามสามารถแสดงผลได้ว่าสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลองนั้นสามารถใช้งานได้จริง และสามารถนำไปเผยแพร่ออกสาธารณะได้เป็นการประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนบ้านริมคลองสามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวิถีชุมชนผ่านสื่อที่จัดทำขึ้นได้ ซึ่งจะทำให้ผู้คนรู้จักชุมชนบ้านริมคลองมากขึ้น ทำให้วิถีชุมชนไม่จางหายไป โดยสามารถอภิปรายจำแนกเป็นแต่ละหัวข้อได้ดังนี้

### 1. การออกแบบสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ชุมชนบ้านริมคลอง

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลองนั้นสามารถใช้งานได้จริง โดยที่สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงที่ผู้ทำวิจัยได้สร้างขึ้นสามารถแสดงบริเวณพื้นที่ภายในชุมชนได้อย่างดี โดยที่มีการทำเส้นทางการแนะนำเที่ยว และสื่อต่างๆ ที่ให้ความรู้และความบันเทิงระหว่างใช้งานได้อย่างดี ทำให้เกิดความน่าสนใจเหมือนมีคนในชุมชนคอยแนะนำตลอดเวลา โดยที่ผลการทำวิจัยสามารถชี้ให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่ได้ลองใช้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงน่าประทับใจในด้าน Function การใช้งานในระดับมากที่สุด เนื่องจากสามารถใช้งานได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ และ ด้าน Usability test ที่แสดงให้เห็นว่าสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงมีความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย รูปแบบการใช้งานไม่ซับซ้อน รูปแบบตัวอักษรชัดเจน มีแค่ในด้านของความเร็วในการแสดงผลที่การขยับของมุมมองของผู้ใช้งานนั้นหมุนไวจนเกินไป ทำให้ความเร็วของการแสดงผลมีความเหมาะสมจึงเป็นด้านเดียวที่อยู่ในระดับมากเพียงข้อเดียว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิมล อุดมเกษมทรัพย์ (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความจริงเสมือนเพื่อการแนะนำเที่ยว กรณีศึกษาการส่งเสริมการท่องเที่ยวหัวหิน พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการที่ได้ทดลองใช้ VR ท่องเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวในหัวหินได้รับรู้ถึงความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงในหัวหินเหมือนมีไกด์จริงมาอธิบาย และสอดคล้องกับงานของพงศกร รุ่งจำกั๊ด และคนอื่นๆ (2565) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาดิจิทัลทัศนคติการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาพบว่านักศึกษาที่ได้ทดลองใช้งานสื่อดิจิทัลทัศนคติและเทคโนโลยีเสมือนจริงโดยที่ให้ความสำคัญในด้านของคุณภาพของสื่อที่สามารถใช้งานได้ง่าย มีความน่าสนใจ รูปแบบของสื่อ เสียงบรรยายเสียงประกอบมีความชัดเจนและด้านเทคโนโลยีเสมือนจริงที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ใช้งานได้และสามารถทำให้ผู้ใช้งานมีความรู้สึกอยู่ในสภาพแวดล้อมจริงและใช้งานร่วมกับสื่อเทคโนโลยีอื่นได้อย่างเหมาะสม

### 2. ความพึงพอใจต่อสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour)

จากผลการทำแบบสอบถามสามารถแสดงผลได้ว่าสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลองสามารถส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนบ้านริมคลองให้สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวิถีชีวิตได้อย่างดี โดยใช้สื่อต่างๆ ทั้งการสำรวจชุมชนได้ด้วยตัวเอง วิดีโอที่คนในชุมชนได้ถ่ายทอดถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในชุมชนได้อย่างน่าสนใจ ทำให้คนภายนอกที่ไม่เคยเดินทางมายังชุมชนบ้านริมคลองมาก่อน เกิดความรู้สึกสนใจในการเดินทางมายังพื้นที่จริงมากขึ้นหลังจากเข้าใช้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงของชุมชนบ้านริมคลอง โดยผลการวิจัยสามารถชี้ให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่ได้ลองใช้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงประทับใจกับข้อมูล/เนื้อหา ที่ใส่ลงไปในสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง สามารถเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ และวิถีชีวิตได้จริงและภาษาที่ใช้มีความเข้าใจง่ายซึ่งทำให้สื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนั้นมีความน่าสนใจและทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามเกิดความสนใจท่องเที่ยวชุมชนบ้านริมคลองมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมตตา คงคาภู และบุรินทร์ นรินทร์ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี พบว่าการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงคู่กับสื่อต่างๆ เช่น วิดีโอแนะนำ ป้ายสัญลักษณ์ให้ข้อมูลในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานได้มากกว่ารูปภาพหรือหนังสือแนะนำเที่ยวทั่วไป และสอดคล้องกับงานของ พงศกร รุ่งจำกั๊ด และคนอื่นๆ (2565) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาจิตวิถีทัศนคติการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาพบว่า นักศึกษาที่ได้เรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลทัศนคติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สูงกว่าคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อเสมือนจริงที่สามารถทำให้นักศึกษาที่ได้ใช้งานเรียนรู้เนื้อหาภายในสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. ประโยชน์จากการวิจัยต่อกลุ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

หลังจากการออกแบบสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual tour) ให้กลุ่มตัวอย่างและคนในชุมชนบ้านริมคลองได้ทดลองใช้งานแล้ว พบว่าหัวหน้าชุมชนและคนในชุมชนสนใจที่จะนำสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนี้ไปใช้จริง โดยการนำไปเผยแพร่ในเพจ Facebook และ เว็บไซต์ของชุมชนบ้านริมคลอง เนื่องจากเป็นสื่อทางเลือกที่น่าสนใจในการใช้ประชาสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ที่ชุมชนไม่เคยมีมาก่อน โดยในระหว่างการออกแบบสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนั้นทางผู้วิจัยได้ทำการวางแผนร่วมกันกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ข้อมูลในสื่อแนะนำเที่ยวนั้นมีความถูกต้อง และนำเสนออย่างตรงกับความต้องการของชุมชนมากที่สุด ซึ่งสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนี้ ทางผู้วิจัยได้ทำการแนะนำวิธีการใช้งานสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงให้กับสมาชิกในชุมชน เพื่อให้ชุมชนนั้นสามารถเข้าไปเพิ่มเติมข้อมูลด้วยตัวของชุมชนเองได้ ทำให้ชุมชนบ้านริมคลองนั้นสามารถนำสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนี้ไปเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ของชุมชนอีกช่องทางหนึ่งที่โดดเด่นและน่าสนใจกว่าที่อื่น

### ข้อเสนอแนะ

1) การสื่อความหมายการท่องเที่ยวโดยชุมชนผ่านสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง โดยการใส่ความเป็นลักษณะจำเพาะของชุมชนนั้นๆ ให้มากขึ้น โดยอาจจะดึงเอาจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ของชุมชน หรือ จุดหมายปลายทางที่เราต้องการทำสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง มาเป็นธีมในการจัดทำ เพื่อให้ผู้ใช้งานสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงนั้นได้รับรู้ถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นจากที่อื่น

2) การเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวผ่านสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง โดยอาจจะเพิ่มกิจกรรมรูปแบบใหม่ๆ เข้าไปในสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง อาจจะเป็นเกมง่ายๆ หรือเป็นแอนิเมชัน (Animation) ในการอธิบายกิจกรรมต่างๆ มาช่วยอธิบายควบคู่กับเส้นทางท่องเที่ยวที่วางไว้ในสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริงเพื่อสร้างความน่าสนใจให้มากขึ้น และสามารถสำรวจชุมชนท่องเที่ยวได้หลากหลายรูปแบบมากขึ้น

3) การพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ของชุมชนด้วยสื่อแนะนำเที่ยวเสมือนจริง โดยการฝึกปฏิบัติการในการทำสื่อรูปแบบต่างๆ ให้กับสมาชิกในชุมชนได้เรียนรู้วิธีการทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อให้ชุมชนต่างๆ ที่ได้มีส่วนร่วมในการทำวิจัยนั้นสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวของชุมชนตัวเองได้

### เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2533). *ความสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

กอบกาญจน์ เหริญทอง. (2556). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา จังหวัด*

*สมุทรสงคราม*. สารนิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยสยาม.

<https://shorturl.asia/cTSgr>

คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2566). *แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566-2570)*. ค้นจาก <https://planning.dusit.ac.th/main/wp>

ทรงสิริ วิชิรานนท์, รุ่งอรุณ พรเจริญ, สุณารี จุลพันธ์ และฉันทนา ปาปัตถา. (2562). *การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์*

*เทคโนโลยีเสมือนจริงส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนลุ่มบัว จังหวัดราชบุรี. งานประชุมวิชาการระดับชาติ*

*ด้านการท่องเที่ยวกับมนุษยศาสตร์ ครั้งที่ 1: การท่องเที่ยวในยุคเปลี่ยนผ่าน*. มหาวิทยาลัย

*เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*.

- ธนาคารกรุงเทพ. (2565). 'Virtual Tour' เกี่ยวกับพลิกพื้น Tourism Industry ยุคโควิดสู่การปรับตัวธุรกิจท่องเที่ยวไทย. ค้นจาก <https://bangkokbanksme.com/en/virtual-tour-tourism-industry>
- บ้านริมคลองโฮมสเตย์. (2557). เกี่ยวกับ...บ้านริมคลอง. ค้นจาก <http://www.baanrimklong.net/th/aboutus.html>
- พงศกร รุ่งจำกั๊ด, ณิชพล รำไพ และ สุตติเทพ ศิริพัฒน์กุล. (2565). การพัฒนาดิจิทัลวิถีทัศนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 9(1).
- พรพิมล อุดมเกษมทรัพย์. (2561). การพัฒนาความจริงเสมือนเพื่อการนำเที่ยว กรณีศึกษาการส่งเสริมการท่องเที่ยวหัวหิน. การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พิเชฐ ทองนาวา. (2533). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบภาพพาโนรามาเสมือนจริง เรื่องพระราชวังสนามจันทร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร. [http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis\\_th.asp?id=0000005482](http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000005482)
- พีรวิชัย สิงฆาพะ, ชลิต ฉะยมพิมาย และกัลยาณี ยุทธการ. (2566). การศึกษาระบบการท่องเที่ยวชุมชนบ้านถ้ำเสือตำบลอ่าวลึกใต้ อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่. วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 5(2), 79. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmspsru/article/view/263465/179523>
- เมตตา คงตากุล และบุรินทร์ นรินทร์. (2561). การพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- รัตนาภรณ์ ศรีหาพล และรอปิมิง แม่เราะ. (2556). ความพึงพอใจต่อการใช้บริการ ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. <http://202.29.32.238/medias/ความพึงพอใจต่อการใช้บริการระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร%20%20%20รัตนาภรณ์%20ศรีหาพล.pdf>
- ศศิธร เจตนาหน้. (2564). เอกสารประกอบการสอนวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ. ค้นจาก [https://elchm.ssr.u.ac.th/sasitorn\\_ch/pluginfile.php/44/block\\_html/content/](https://elchm.ssr.u.ac.th/sasitorn_ch/pluginfile.php/44/block_html/content/)
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2564). เกี่ยวกับวิถีใหม่ แบบ VIRTUAL TOURS. ค้นจาก <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4112/>
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Friday Trip. (2559). ที่นี่ บ้านริมคลองโฮมสเตย์ จ.สมุทรสงคราม. ค้นจาก <https://www.villagetotheworld.com/meetinthevillage/th/category/baan-rimklong-homestay>
- Pestek, A. & Sarvan, M. (2020). Virtual reality and modern tourism. *Journal of Tourism Futures*, 7(2), 245-250. <https://www.scopus.com>
- Sharma, R., Kumar, A., & Chuah, C. (2021). Turning the blackbox into a glass box: An explainable machine learning approach for understanding hospitality customer. *International Journal of Information Management Data Insights*, 1(2), Retrieved from <https://pdf.sciencedirectassets.com>
- Stainton, H. (2020). *Types of tourism: A glossary*. Retrieved from <https://tourismteacher.com/types-of-tourism-glossary/>. [Google Scholar]