



## แนวทางใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ด้วยแอปพลิเคชัน

### The New Guidelines of Cultural Tourism in Sukhothai Historical Park with Mobile Application

วิริยา สีนุญเรือง<sup>1</sup>

#### บทคัดย่อ

การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีการใช้การสื่อความหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านรูปแบบกิจกรรมและกลยุทธ์ที่หลากหลาย เช่น การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เน้นให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม การจัดแสดง แสง สี เสียง แต่ปัจจุบันระบบสื่อความหมายที่ใช้ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยยังไม่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร โครงการวิจัยนี้ จึงได้นำแอปพลิเคชันนำเที่ยว “Sukhothai Kingdom Tour Guide” ที่นำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปะ โบราณสถานและโบราณวัตถุ การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวในอุทยาน การนำเสนอศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละครมาให้นักท่องเที่ยวได้ใช้งานท่องเที่ยวภายในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย โครงการวิจัยได้ประเมินผลความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ทั้งนี้ผลการวิจัยพบว่า ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณีและวิถีชีวิตของชาวสุโขทัย ผลการประเมินอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ใหม่จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแอปพลิเคชัน สร้างความประทับใจ ผลการประเมินอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

<sup>1</sup>อาจารย์ประจำคณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail address: porkaew\_w@hotmail.com



แก่การส่งเสริมทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดจิตสำนึกต่อการอนุรักษ์มรดกศิลปวัฒนธรรม ผลการประเมินอยู่ในระดับ “มาก” และแก่การส่งเสริมภาพลักษณ์และการเผยแพร่ข้อมูลทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ผลการประเมินอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

**คำสำคัญ:** การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม; อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย; แอปพลิเคชันนำเที่ยว

#### Abstract

Nowadays, a variety of communicative strategies and approaches has been implemented to promote tourism industry at Sukhothai Historical Park e.g. tourist's activities that highlight the background and culture, light and sound performances that demonstrate the important events in the past. Still, those communicative approaches are not successful as expected since the tourists have changed their behavior. For this reason, using the mobile application “Sukhothai Kingdom Tour Guide” was proposed as a new approach to promote the cultural tourism at Sukhothai Historical Park through the contents including the background, archeological data, arts, ancient buildings and items, routing plan in the park, etc. After using “Sukhothai Kingdom Tour Guide” mobile application, the questionnaire was provided to 200 participants to evaluate their satisfaction. This result project show the tourists understand more about the history, culture, tradition, and lifestyle of Sukhothai people. The tourists gained new experience through their interaction with the application . The routing plan in the park successfully encourages the tourist to develop their conservative mind and support the sustainable tourism development. The using application at Sukhothai Historical Park to create the positive image and to provide the cultural tourism information for Sukhothai Historical Park.

**Keywords:** Cultural Tourism; Sukhothai Historical Park; Tour Guide Application  
User's Interaction



## บทนำ

ปัจจุบันประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกต่างให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวและมีกลไกการส่งเสริมหลากหลายรูปแบบ โดยมีเป้าหมายที่จะให้มีนักท่องเที่ยวเข้าสู่ประเทศมากขึ้นเป็นผลให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากโลกาภิวัตน์ การสื่อสาร และการคมนาคมที่สะดวกมากขึ้น นอกจากนี้ ด้วยระบบเศรษฐกิจที่ขยายตัวและเปิดกว้าง จึงส่งผลให้เกิดความต้องการในการท่องเที่ยวและการพักผ่อนมากขึ้น ทำให้มูลค่าของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวก็เพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย จากข้อมูลสรุปสถานการณ์การท่องเที่ยวในประเทศไทยปัจจุบันของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) พบว่า การท่องเที่ยวไทยมีการแข่งขันที่สูงขึ้นและเผชิญกับคู่แข่งหน้าใหม่ที่เพิ่มขึ้นทำให้ประเทศไทยจำเป็นต้องปรับทิศทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้อัตลักษณ์ของประเทศ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, กองกลยุทธ์การตลาด, 2558, หน้า 13-17) เช่น การท่องเที่ยวแบบมีกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่นำมาเป็นจุดเด่นเพื่อนำรายได้เข้าสู่ประเทศ

ซึ่งสอดคล้องกับสังคมในปัจจุบันที่ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรม เทศกาล รวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น อีกทั้งคนรุ่นใหม่ได้รับการศึกษามากขึ้น จึงมีความต้องการความรู้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสื่อมีความสำคัญต่อการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Csapo, 2012, pp. 211-212)

การท่องเที่ยวในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เมืองประวัติศาสตร์ที่เคยเป็นราชธานีแห่งแรกของไทย ประมาณเกือบ 800 ปีมาแล้ว ซึ่งปัจจุบันได้ถูกพัฒนาให้เป็นอุทยานประวัติศาสตร์เพื่อสงวนรักษาโบราณสถานมากมายที่สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยสุโขทัยเป็นราชธานี โดยแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองในอดีต ทั้งศิลปกรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง โคมประภาศให้อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวารเป็นมรดกโลกในปี พ.ศ. 2534 นั่นก็หมายถึง เป็นสถานที่ที่มีคุณค่าอย่างสูงประมาณค่ามิได้ที่จะหาสถานที่อื่นใดมาแทนที่ และไม่ได้เป็นของชนชาติใดชาติหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นของมนุษยชาติทั้งปวง ดังนั้นอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยจึงเป็นแหล่งท่องเที่ยว



เชิงวัฒนธรรมที่บอกเล่าเรื่องราวในการพัฒนาทางสังคมและมนุษย์ผ่านทางประวัติศาสตร์ อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรม องค์ความรู้ และการให้คุณค่าของสังคม โดยสามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของคนในสมัยสุโขทัยได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม หรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งนอกเหนือจากสถานที่แล้ว เทศกาลและงานฉลอง รวมไปถึงสินค้าพื้นเมืองต่าง ๆ ของจังหวัดสุโขทัยที่มีในปัจจุบันก็นับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรม (พียากร เจตนาณูศาสตร์, 2559, หน้า 24-27)

ปัจจุบันการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีการใช้การสื่อความหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวดังกล่าวผ่านรูปแบบกิจกรรม และกลยุทธ์ที่หลากหลาย เช่น การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เน้นให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม การจัดแสดง แสง สี เสียง เพื่อเรียนรู้เหตุการณ์ในอดีต การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในอุทยาน เช่น แผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ แผ่นป้ายอธิบายข้อมูล โบราณสถานและภาพประกอบ วิกิทัศน์ในศูนย์

ข้อมูล หรือแม้กระทั่งการพัฒนาแอปพลิเคชัน รูปแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่าง สุโขทัย แอดเวนเจอร์ เป็นต้น โดยรูปแบบการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากออกแบบและวางแผนการสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ย่อมช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ประสบการณ์ใหม่ ความประทับใจ และส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เข้าใจ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมของเมืองสุโขทัย จนเกิดความตระหนักร่วมกัน เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยว

แต่ปัจจุบันระบบสื่อความหมายในลักษณะดังกล่าวที่ใช้ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยไม่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร เนื่องจากพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเปลี่ยนไปจากอดีตมีการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศที่ทันสมัย เพื่อค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ในแหล่งท่องเที่ยวด้วยตนเอง ทำให้การลงทุนผลิตสื่อและออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายในการท่องเที่ยวรูปแบบดั้งเดิมอาจจะไม่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร โดยในปี พ.ศ. 2558 ได้มีการนำแอปพลิเคชันสุโขทัย แอดเวนเจอร์



(Sukhothai Adventure) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่รูปแบบเกมคำถามปริศนามาเผยแพร่ที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เพื่อให้นักท่องเที่ยวทดสอบความรู้ประวัติศาสตร์และตอบคำถามสะสมแต้มรวมทั้งเดินทางไปยังโบราณสถานต่าง ๆ ภายในอุทยานประวัติศาสตร์เพื่อปฏิบัติตามภารกิจ (สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดสุโขทัย, 2558)

ดังนั้น โครงการวิจัยนี้ จึงได้เสนอแนวทางใหม่นอกเหนือจากแอปพลิเคชันสุโขทัย แอดเวนเจอร์ ที่ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมาเพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว โดยโครงการวิจัยนี้ได้ให้นักท่องเที่ยวใช้งานแอปพลิเคชันนำเที่ยว “Sukhothai Kingdom Tour Guide” ที่มีเอกลักษณ์มุ่งเน้นการสื่อความหมายเชิงวัฒนธรรม เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากนักท่องเที่ยวที่มีต่อการสื่อความหมายแบบอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้เนื้อหาที่นำเสนอบนแอปพลิเคชันได้สรุปรวบรวมจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์สุโขทัย ทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี ประวัติศาสตร์ศิลปะ และสถาปัตยกรรม นอกจากนี้ยังได้มีการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ

ด้านศิลปวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ทำให้เนื้อหาภายในแอปพลิเคชันประกอบด้วยข้อมูลด้านต่าง ๆ เช่น ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปะ โบราณสถานและโบราณวัตถุ การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวในอุทยาน การนำเสนอศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละคร การจำลองภาพสันนิษฐานของโบราณสถานในอดีต ซึ่งมีความแตกต่างจากแอปพลิเคชันอื่นที่เคยมีการนำเสนอในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่า การใช้แอปพลิเคชันรูปแบบใหม่นี้จะให้นักท่องเที่ยวเกิดความรู้ความเข้าใจ และตระหนักในคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว รวมทั้งสร้างความเพลิดเพลิน ความประทับใจ สร้างประสบการณ์ใหม่ให้นักท่องเที่ยวเกิดจิตสำนึกในการร่วมอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จากนักท่องเที่ยวต่อการใช้อีเล็กทรอนิกส์รูปแบบแอปพลิเคชัน



## การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

วิยะดา เสรีวิหขสวัสดิ์ (2544, หน้า 18)

ให้ความหมาย “การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” หมายถึง เป็นการท่องเที่ยวที่มุ่งความสนใจพิเศษ โดยเฉพาะเรื่องของการศึกษาและการเข้าร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชนอื่น ๆ ซึ่งได้แก่ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี โบราณวัตถุ วิถีชีวิตของชุมชน เป็นต้น การเคารพวัฒนธรรมของกันและกัน ก่อให้เกิดมิตรภาพ ความรู้ ความเข้าใจ และความซาบซึ้งใจในวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยว นั้น ๆ

นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยังเป็นกระบวนการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยให้ความสำคัญต่อความหมายและคุณค่าของวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม มากกว่ามูลค่าที่ได้จากทางเศรษฐกิจ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีสารสนเทศ การรับสื่อรูปแบบต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้แต่ละสังคมแต่ละวัฒนธรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจนสูญเสียอัตลักษณ์ดั้งเดิมที่ตั้งสมายาวนาน ดังนั้นการจัดการ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึงควรส่งเสริมให้ชุมชนมีจิตสำนึกอนุรักษ์วัฒนธรรมเดิม ขณะที่นักท่องเที่ยวก็ให้ความเคารพและตระหนักถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งจะซึมซับเรียนรู้วัฒนธรรมอื่น ๆ

ประเภทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แบ่งได้เป็น 5 ประเภท (จอมขวัญ ลอยศักดิ์วงศ์, 2550, หน้า 32-33) คือ 1. การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) 2. การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and Traditional Tourism) 3. การท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตชนบท (Rural Tourism/Village Tourism) 4. การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) และ 5. การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพทางวัฒนธรรม (Cultural Health Tourism) นอกจากนี้นักท่องเที่ยวจะเน้นการศึกษาหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่มีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม การบอกเล่าเรื่องราว องค์ความรู้ สภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในแต่ละยุคสมัย ในประเด็นต่าง ๆ ทั้งสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม ขนบธรรมเนียมประเพณี อีกทั้งยังรวมถึงเทศกาล ภูมิปัญญา เป็นต้น (กาญจนา แสงลี้มสุวรรณ และศรันยา แสงลี้มสุวรรณ,



2555, หน้า 139-146)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศไทยมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างภาพลักษณ์ที่น่าประทับใจแก่นักท่องเที่ยว และสามารถก่อให้เกิดทั้งอาชีพและรายได้แก่ประชาชนอย่างกว้างขวาง นอกเหนือจากรายได้จากเงินตราต่างประเทศที่เป็นรายได้ทางตรงแล้วการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมไว้คงอยู่ต่อไป กล่าวคือ มีส่วนช่วยให้เกิดการอนุรักษ์ทรัพยากรการท่องเที่ยว เป็นการพัฒนาให้เป็นการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนที่มุ่งหวังให้นักท่องเที่ยวได้ไปท่องเที่ยวในรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับการดูแลรักษาทรัพยากรท่องเที่ยวและสภาพแวดล้อม มีความซาบซึ้งในการหวงแหนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งจะส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรท่องเที่ยว และสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นมีความพิเศษตรงที่นักท่องเที่ยวจะเน้นที่การศึกษาหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่มีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

## 2. การสื่อความหมาย

การสื่อความหมาย (Tourism Interpretation) ทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และการท่องเที่ยว อีกทั้งยังมีลักษณะเป็นทั้งแผนงานหรือกิจกรรม เพราะกำหนดวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้ไปหรือนักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจต่อแหล่งท่องเที่ยวหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ อย่างชัดเจน อีกทั้งการสื่อความหมายยังเกี่ยวข้องกับทักษะเทคนิค วิธีการต่าง ๆ ที่จะถ่ายทอดให้ผู้ชม ผู้ฟังเกิดความเข้าใจในข้อมูลที่ต้องการสื่อออกไปนั้น ๆ ฉะนั้นกระบวนการสื่อความหมายจึงเป็นการเชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา และความสนใจใคร่รู้ระหว่างผู้ชมกับสื่อเข้าด้วยกัน (ชนิก เลิศชาญฤทธ์, 2554, หน้า 102-155)

โดยทั่วไปแล้วตามแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ เช่น โบราณสถาน แหล่งโบราณคดี อุทยานประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ ศูนย์การเรียนรู้ ล้วนใช้วิธีสื่อความหมายในหลายรูปแบบร่วมกัน เช่น ป้ายจัดแสดงเพื่ออธิบายข้อมูล เอกสารแผ่นพับ บุคคลนำเที่ยว โสตทัศนูปกรณ์ เป็นต้น ซึ่งวัตถุประสงค์การสื่อความหมายพอสรุปโดยรวม (ชนิก เลิศชาญฤทธ์, 2554,



หน้า 106; Timothy & Boyd, 2003) คือ

1) เพื่อการศึกษา เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจในข้อมูลที่ต้องการของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ แก่นักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้เพิ่มเติม เช่น ข้อมูลประวัติศาสตร์ ข้อมูลเปรียบเทียบเชิงวัฒนธรรม ข้อมูลหลักฐานทางโบราณคดี เป็นต้น

2) เพื่อความบันเทิง เป็นการสร้างความสนุก เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย หรือประสบการณ์ใหม่แก่นักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวมีสภาพอารมณ์และความพร้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งมีเทคนิคที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ เช่น การจัดทำรูปปั้นให้นักท่องเที่ยวร่วมถ่ายรูป การให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองเข้าไปในอุโมงค์ที่แคบเพื่อให้สัมผัสความรู้สึกรักของคนสมัยโบราณที่อาศัยในอุโมงค์ เป็นต้น

3) เพื่อการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน เป็นการสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นแก่นักท่องเที่ยวในการมีส่วนร่วมช่วยกันอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมมรดกวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป

### 3. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ถูกร่วมจดทะเบียนขึ้นเป็นมรดกโลก (World Heritage) ภายใต้ชื่อ “เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร” จากยูเนสโกหรือองค์การระหว่างประเทศว่าด้วยการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรม (The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization - UNESCO) ในการร่วมประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญ ครั้งที่ 15 เมื่อปี พ.ศ. 2534 ณ เมืองคาร์เธจ ประเทศตูนิเซีย และนับว่าเป็นมรดกโลกแห่งแรกของประเทศไทย (จารึก วิไลแก้ว, 2544, หน้า 30)

### 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ต่าง ๆ ของประเทศไทยนั้น ได้มีการศึกษาอย่างกว้างขวางในประเด็นต่าง ๆ ทั้งการบริหารจัดการ การประเมินศักยภาพ การปรับปรุงระบบสื่อความหมาย เช่น ฤทัยวัลคุ่มโนสา (2544) ได้ศึกษาแนวความคิดในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในอุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อประเมินศักยภาพทั้งทางด้านทรัพยากร วัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ ในการพัฒนา





ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ รวมถึงแนวทางในการจัดการ การพัฒนาบุคลากร การปรับปรุงระบบสื่อความหมายและการให้บริการนักท่องเที่ยว ทิพย์วดี โพธิ์สิทธิพรธม และ สุภาภรณ์ สุขพลกิจ (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ตำนานโบราณสถานวัดเวียงเศรษฐี (ร้าง) ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ นำเสนอทรัพยากรการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสามารถส่งเสริมและพัฒนาให้เป็นกิจกรรมสำหรับการท่องเที่ยวของชุมชนในท้องถิ่น และนักท่องเที่ยวจากภายนอกได้ รวมถึงกลุ่มเยาวชนภายในตำบลหนองแฝกได้รับการเรียนรู้ใหม่จากตำนานโบราณสถานวัดเวียงเศรษฐี (ร้าง) ทำให้เกิดความสนใจที่จะศึกษาประวัติความเป็นมา ตำนานโบราณสถานวัดเวียงเศรษฐี (ร้าง) ทำให้กลุ่มเยาวชนรู้สึกภาคภูมิใจในโบราณสถาน และมีแนวคิดในการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ต่อไป

พรทิพย์ กิจเจริญไพศาล (2553) ได้ศึกษาทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานี เพื่อประเมินศักยภาพในการท่องเที่ยว โดยนำด้านวัฒนธรรม

และวิถีชีวิตของชาวมอญ ด้านประวัติศาสตร์ ด้านโบราณสถานและโบราณวัตถุ เทศกาล และวิถีชีวิตของชุมชน มาส่งเสริมการท่องเที่ยว เยาวดี คิ้วงกุล (2555) ได้ศึกษาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนภาคใต้ตอนบน พบว่า ศักยภาพในการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในพื้นที่จังหวัดภาคใต้ตอนบนมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านศิลปกรรม สถาปัตยกรรม พิธีกรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของชุมชนมีศักยภาพและสามารถเพิ่มมูลค่าด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ เพราะแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรมมีคุณค่า ควรมีการวางแผนเชื่อมโยงงานประเพณีกับวันสำคัญต่าง ๆ ที่จัดขึ้นประจำปี

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยนั้น มีการศึกษาวิจัยหลายแง่มุมทั้งในด้านการบริหารจัดการ การใช้ความรู้ด้านวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับโบราณสถานภายในอุทยานประวัติศาสตร์ ด้านการศึกษาความพึงพอใจนักท่องเที่ยว ด้านการพัฒนากระบบสื่อความหมาย ด้านสื่อประชาสัมพันธ์ โดยทั้งนี้งานวิจัยส่วนใหญ่



ส่วนมุ่งเน้นที่จะให้ข้อเสนอแนะและแนวทางพัฒนาปรับปรุงอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เช่น จิตรวัฒน์ พิระสันต์, พชรินทร์ สิริสุนทร, ดำรงค์วุฒิ วิริยะ, วีรวิทย์ ฉันทวรารักษ์ และ ณธยา ศรีธธา (2555) ได้วิจัยโครงการพัฒนาชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยแบบมีส่วนร่วมโดยใช้องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว โดยมีขอบเขตหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาให้อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยมีความพร้อมต่อการเป็นแหล่งท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาเข้าถึงแหล่งชุมชนโดยรอบที่มีวัฒนธรรมท้องถิ่น พัฒนาป้ายนิเทศที่พักผ่อน ร้านอาหาร ที่มีข้อมูลวัฒนธรรม การพัฒนาการเผยแพร่โฆษณาอย่างเว็บไซต์ สิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ และเส้นทาง การท่องเที่ยว โดยมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสื่อวิทยุ โทรทัศน์ รูปภาพ ไปสเตอร์ แผ่นพับ

กัลยาณี ทองงาม, เทเวศร์ พิริยะพฤษ์, และสุเมรติ นิ่มเนติพันธ์ (2554) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มีต่อการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย กฤป หะยะมิน (2553) ได้ศึกษา

ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวอิสระชาวไทยต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและคุณลักษณะสำคัญของอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย โดยมีการศึกษาเปรียบเทียบด้านกายภาพที่หลากหลาย เช่น โบราณสถาน แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมการมีภาพแบบจำลองเพื่อให้เห็นสิ่งก่อสร้างในอดีต ความน่าสนใจของเอกสารประกอบการเข้าชม ความชัดเจนของป้ายแสดงสถานที่ป้ายบอกทาง แผนที่แสดงตำแหน่งโบราณสถาน เป็นต้น ซึ่งผลที่ได้จากนักท่องเที่ยวทำให้เข้าใจความต้องการและทิศทางการวางแผนการตลาดเพื่ออุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อภิวัฒน์ ปันทะรง, จิตรวัฒน์ พิระสันต์, และนิรัช สดสังข์ (2555) ได้ศึกษาและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศนั้นได้มีการศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อความหมายในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรูปแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบแอปพลิเคชัน



สำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์-วัฒนธรรม โดยศึกษาวิจัยรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งานแก่นักท่องเที่ยว (Boiano, Bowen & Gaia, 2012) รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เพื่อการนำเสนอข้อมูลที่สื่อความหมายแก่นักท่องเที่ยว (Medic & Pavlovic, 2014, pp. 166-174; Smith, 2009) นอกจากนี้ยังได้มีการศึกษารูปแบบการใช้แอปพลิเคชันเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งมรดกโลกที่ขึ้นทะเบียนโดยองค์การยูเนสโก (Schieder, Adukaite, & Cantoni, 2014, pp. 17-29)

### วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร ในโครงการวิจัยนี้ คือนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางเข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยกลุ่มตัวอย่าง ในโครงการวิจัยนี้ คือนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางเข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 คน โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accident Sampling)

ลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) ประกอบด้วยคำถามประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางเข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยที่มีต่อการทดสอบใช้งานแอปพลิเคชัน “Sukhothai Kingdom Tour Guide” โดยผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลและระบบภายในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แล้วจัดทำเป็นคำถามสอบถามข้อมูลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามภายหลังที่ได้ทดลองใช้แอปพลิเคชัน “Sukhothai Kingdom Tour Guide” เพื่อการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยส่วนท้ายของแบบสอบถามมีคำถามลักษณะปลายเปิด ที่ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยเพิ่มเติม

แอปพลิเคชัน “Sukhothai Kingdom Tour Guide” เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับรางวัลจากการประกวดแข่งขัน Thailand Digi Challenge

2014 ภาคเหนือ จัดโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน) โดยโครงการวิจัยนี้ได้ขออนุญาตคณะผู้พัฒนา “Sukhothai Kingdom Tour Guide” มาใช้เพื่อศึกษาวัดผลความพึงพอใจจากนักท่องเที่ยวที่เข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย โดยที่แอปพลิเคชันนี้ได้พัฒนามาจากการศึกษาสำรวจข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ การท่องเที่ยว และมีการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อสื่อความหมายด้วยรูปแบบแตกต่างกันบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) โดยภายในแอปพลิเคชันได้แบ่งการนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวแทนอารยธรรมสุโขทัยจำนวน 19 ชุดข้อมูล ในรูปแบบ 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ภายในแอปพลิเคชันประกอบด้วยข้อมูลและระบบงานสำคัญส่วนต่าง ๆ สรุปดังนี้

1. ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของแหล่งโบราณสถานต่าง ๆ ภายในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย แสดงได้ดังภาพประกอบที่ 1



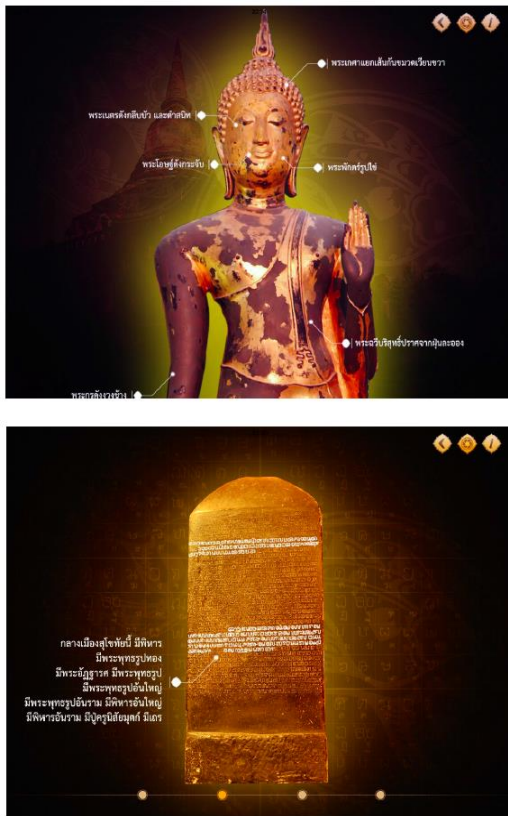
ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างการแสดงผลเชิงประวัติศาสตร์ตามแหล่งโบราณสถานในแอปพลิเคชัน

2. ข้อมูลจำลองภาพสันนิษฐานแบบ 3 มิติ โบราณสถานที่สำคัญ เช่น วัดมหาธาตุ วัดศรีสวาย วัดศรีชุม แสดงได้ดังภาพประกอบที่ 2



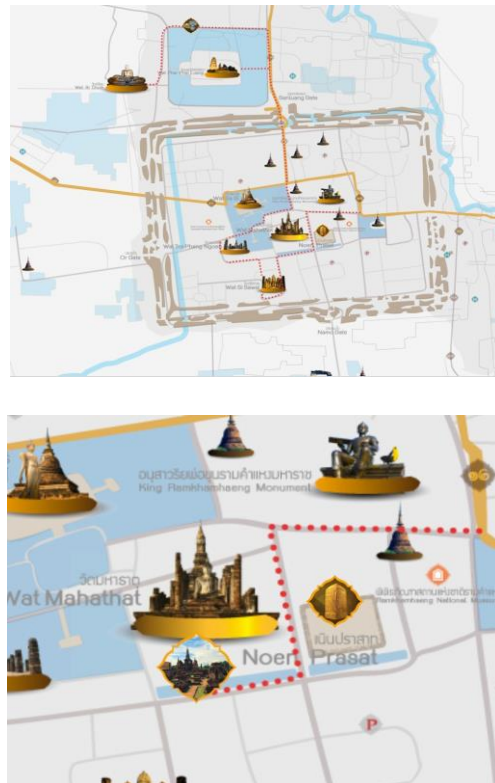
ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างการแสดงผลจำลองภาพสันนิษฐานแบบ 3 มิติของวัดมหาธาตุและวัดศรีสวาย

3. ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม เอกลักษณ์  
ที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัย และมีรูปแบบ  
การโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) เช่น พระพุทธรูป  
ลีลา ศิลาจารึกหลักที่ 1 การลอยกระทง  
สังคโลก อุโมงค์วัดศรีชุม แสดงได้ดัง  
ภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างการแสดงผลของ  
แอปพลิเคชันแบบโต้ตอบ  
กับผู้ใช้

4. ระบบแผนที่อิเล็กทรอนิกส์ภายใน  
อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เพื่อนำทาง  
นักท่องเที่ยวไปยังโบราณสถานต่าง ๆ แสดงได้  
ดังภาพประกอบที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 ตัวอย่างการแสดงผลระบบแผนที่  
อิเล็กทรอนิกส์ภายในแอปพลิเคชัน

**ผลการวิจัย**

ตารางที่ 1 แสดงค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อความหมายในด้านที่ 1 ด้านข้อมูลประวัติศาสตร์จากแหล่งโบราณสถานภายในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
นักท่องเที่ยวได้รู้จักโบราณสถานที่สำคัญในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย	4.68	0.56
ข้อมูลแหล่งโบราณสถานทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้ ความเข้าใจ ในประวัติศาสตร์ของโบราณสถานที่สำคัญในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย	4.46	0.62
ข้อมูลของแหล่งโบราณสถานสามารถตอบสนองการท่องเที่ยวภายใต้ระยะเวลาที่มี	4.58	0.60
รูปแบบการนำเสนอส่วนข้อมูลแหล่งโบราณสถาน ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย เพลิดเพลิน	4.57	0.57
<b>รวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.58</b>

ตารางที่ 2 แสดงค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อความหมายในด้านที่ 2 ด้านข้อมูลศิลปวัฒนธรรมอาณาจักรสุโขทัยจาก ศิลาจารึกหลักที่ 1 ประเพณีการลอยกระทง และละครสะท้อนชีวิตในอดีต

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
นักท่องเที่ยวได้รู้จักประวัติความเป็นมาและความสำคัญของศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ 1	4.35	0.61
นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้สภาพสังคมวัฒนธรรมของสุโขทัยในอดีตผ่านข้อมูลศิลาจารึก	4.32	0.64
รูปแบบการนำเสนอในส่วนของข้อมูลศิลาจารึก ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย เพลิดเพลิน	4.52	0.61
นักท่องเที่ยวได้รู้จักประวัติความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีลอยกระทง	4.53	0.58
การมีส่วนร่วมลอยกระทงในแอปพลิเคชันทำให้ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเข้าใจในความสำคัญของประเพณีลอยกระทง	4.44	0.55
เนื้อหาประเพณีลอยกระทง ทำให้เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ และสืบสานประเพณีดังกล่าว	4.47	0.60



ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
เนื้อหาของละครสามารถทำให้ทราบถึงวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมของชาวสุโขทัยในอดีต	4.57	0.64
นักท่องเที่ยวได้รู้จักและประทับใจในความสวยงามของระบำสุโขทัยผ่านการชมละคร	4.38	0.64
นักท่องเที่ยวได้รู้จักและเรียนรู้มวยโบราณของชาวสุโขทัยผ่านการชมละคร	4.41	0.69
เนื้อหาของละครดึงดูดความสนใจ ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ประทับใจ และภาคภูมิใจในภูมิปัญญาวิถีชีวิตของชาวสุโขทัย	4.45	0.61
รวม	4.44	0.62

ตารางที่ 3 แสดงค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อความหมายในด้านที่ 3 ด้านข้อมูลศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
ภาพสันนิษฐานจำลองโบราณสถาน 3 มิติ ทำให้เห็นลักษณะที่สมบูรณ์โบราณสถานในอดีต	4.60	0.57
การนำเสนอภาพสันนิษฐานจำลองโบราณสถาน มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สามารถตอบสนองความอยากรู้ถึงรูปแบบและลักษณะของโบราณสถานในอดีตได้เป็นอย่างดี	4.48	0.59
นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงประวัติความเป็นมา และความสำคัญของศิลปกรรมที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัย เช่น พระพุทธรูปลีลา อุโมงค์วัดศรีชุม เจดีย์ทรงดอกบัวตูม	4.60	0.53
นักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจในรูปแบบและความหมายของศิลปกรรมที่ปรากฏในพระพุทธรูปลีลา อุโมงค์วัดศรีชุม เจดีย์ทรงดอกบัวตูม	4.51	0.57
วิถีทัศน์ภายในอุโมงค์วัดศรีชุมดึงดูดความสนใจและตอบสนองความอยากรู้ในการท่องเที่ยว	4.55	0.61
รวม	4.55	0.57



ตารางที่ 4 แสดงค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อความหมายในด้านที่ 4 ด้านการจัดรูปแบบเส้นทางรถท่องเที่ยวภายในอุทยานประวัติศาสตร์และเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
การจัดกลุ่มเส้นทางรถท่องเที่ยวตอบสนองการท่องเที่ยวภายในระยะเวลาที่มีเป็นอย่างดี	4.68	0.56
การจัดกลุ่มเส้นทางรถท่องเที่ยว ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่และประทับใจ	4.53	0.54
เนื้อหาทั้งหมดในแอปพลิเคชัน ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีของชาวสุโขทัย	4.55	0.57
เนื้อหาทั้งหมดในแอปพลิเคชัน ทำให้เกิดจิตสำนึกต่อการอนุรักษ์มรดกศิลปวัฒนธรรม	4.49	0.60
การให้บริการแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สร้างความพึงพอใจ และตอบสนองการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี	4.64	0.53
การให้บริการแอปพลิเคชันสามารถสร้างการเผยแพร่ กระจายข้อมูลมรดกวัฒนธรรมของชาวสุโขทัยได้เป็นอย่างดี	4.58	0.56
<b>รวม</b>	<b>4.58</b>	<b>0.56</b>
<b>รวมทั้ง 4 ด้าน (ตารางที่ 1-4)</b>	<b>4.53</b>	<b>0.58</b>





### สรุปผลและอภิปราย

โครงการวิจัยได้ประเมินผลความพึงพอใจ ด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผลโดยรวมทุกด้านมีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มาก” ถึง “มากที่สุด” และเมื่อพิจารณาการใช้สื่อแอปพลิเคชันสื่อความหมายด้าน ข้อมูลศิลปวัฒนธรรม ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ด้วยรูปแบบต่าง ๆ เช่น การโต้ตอบกับผู้ใช้แบบมีปฏิสัมพันธ์ การจำลองภาพ 3 มิติ

การนำเสนอด้วยละครวิถีทัศน์ การทำให้นักท่องเที่ยวรู้จักโบราณวัตถุสำคัญของอาณาจักรสุโขทัยอย่างศิลาจารึก พระพุทธ-รูปลีลา ประเพณีการลอยกระทง จะพบว่า มีค่าความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้เมื่อประเมินผลที่มีต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมพบว่า ค่าความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงระดับความพึงพอใจต่อการสื่อความหมายของแอปพลิเคชันต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การสื่อความหมายที่มีต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ระดับความพึงพอใจ
แง่การเกิดความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีของชาวสุโขทัย	มากที่สุด
แง่การได้รับประสบการณ์ใหม่จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแอปพลิเคชัน สร้างความประทับใจ	มากที่สุด
แง่การส่งเสริมทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามเส้นทางท่องเที่ยว เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดจิตสำนึกต่อการอนุรักษ์มรดกศิลปวัฒนธรรม	มาก
แง่การส่งเสริมภาพลักษณ์และการเผยแพร่ข้อมูลทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย	มากที่สุด



ดังนั้น การสื่อความหมายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยแอปพลิเคชันสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินประทับใจได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสื่อความหมายและนำเสนอข้อมูลภายในแหล่งท่องเที่ยวมรดกโลกเชิงวัฒนธรรม (Schieder, Adukaite, & Cantoni, 2014, pp. 17-29) หรือพิพิธภัณฑ์ ในต่างประเทศ (Medic & Pavlovic, 2014, pp. 166-174; Smith, 2009) เนื่องจากสื่อรูปแบบแอปพลิเคชันมีข้อดีกว่าสื่อพื้นฐานทั่วไปที่มีนิยมใช้ในอุทยานประวัติศาสตร์ อาทิเช่น แผ่นพับ ป้ายเสียงบรรยาย (Audio Tour) หนังสือ เนื่องจากนักท่องเที่ยวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้มากกว่า สร้างความน่าสนใจ ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ อีกทั้งยังช่วยให้นักท่องเที่ยวได้ซึมซับวัฒนธรรม เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ และส่งเสริมภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว โครงการวิจัยนี้จึงเป็นการเสนอแนวทางหนึ่งในการสื่อความหมายให้แก่นักท่องเที่ยวด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์แอปพลิเคชันที่สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้กับแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประเภทอุทยานประวัติศาสตร์หรือ

แหล่งมรดกโลกภายในประเทศไทยอื่น ๆ ได้ เช่น อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา เป็นต้น

#### ข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยนี้เป็นเพียงการเริ่มต้นแนวทางประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยที่สอดคล้องกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวยุคปัจจุบัน ซึ่งยังต้องมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาในส่วนต่าง ๆ เพื่อให้การสื่อความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ทั้งนักท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวได้รับประโยชน์ ดังนี้

1. เชื่อมโยงการนำเสนอข้อมูลกับแหล่งท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมรอบพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ ที่มีเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ความเป็นมา มุขปาฐะ ศิลปะการแสดง วิถีชีวิต แหล่งชุมชน หัตถกรรม เช่น เกษตรอินทรีย์สนามบินสุโขทัย การรำแบบสุโขทัยที่เรียกว่า “ระบำลีลาลายสังคโลก” การผลิตเครื่องสังคโลก เรียนรู้พระพิมพ์สุโขทัย เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้



นักท่องเที่ยวขยายขอบเขตการเรียนรู้เกิดการเชื่อมโยงโบราณสถานเข้ากับชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ส่งเสริมสภาพเศรษฐกิจภายในพื้นที่ให้ยั่งยืนต่อไป

2. การนำเสนอการสื่อความหมายที่นักท่องเที่ยวสามารถเชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น Facebook, Line, Instagram, Youtube เนื่องจากนักท่องเที่ยวปัจจุบันมี

พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงจากในอดีต มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการท่องเที่ยว ทั้งก่อนและหลังการเดินทาง ดังนั้นหากมีการเชื่อมโยงระหว่างสื่อความหมายที่ใช้ในอุทยานประวัติศาสตร์กับโลกออนไลน์ได้อย่างทันท่วงที คาดว่าจะช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่นักท่องเที่ยวและยังช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวได้อีกทางหนึ่ง



### กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากคณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมเกียรติ ภู่งามวิบูลย์ คณะทำงาน นายเฉลิมชนม์ สมณะ นายปริญญาดีคำวงศ์ นายหวัช ชัยศาสตรา นายชิตพล พลโสภา นายอรรถสิทธิ์ คัมภักดิ์ และนายสุวัชชัย วาปี

### บรรณานุกรม

- กฤป พะยะมิน. (2553). การศึกษาความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวอิสระชาวไทยต่อปัจจัยส่วน  
ประสมทางการตลาดและคุณลักษณะสำคัญของอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย.  
วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, กองกลยุทธ์การตลาด. (2558). การส่งเสริมท่องเที่ยวไทยปี 2559.  
*TAT Review Magazine*, 2(4), 13-17.
- กัลยาณี ทองงาม, เทเวศร์ พิริยะพจนท์, และสุเมรดี นิ่มเนติพันธ์. (2554). ความพึงพอใจของ  
นักท่องเที่ยวต่างชาติที่มีต่อการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย.  
*วารสารคณะพลศึกษา*, 14(1), 152-160.
- กาญจนา แสงลิมสุวรรณ และศรันยา แสงลิมสุวรรณ. (2555). การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรม  
อย่างยั่งยืน. *วารสารนักบริหาร*, 32(4), 139-146.
- จอมขวัญ ลอยศักดิ์วงศ์. (2550). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตพื้นที่อำเภอ  
แม่สอด จังหวัดตาก. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
กำแพงเพชร.
- จารึก วิไลแก้ว. (2544). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย.  
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จิรวัดน์ พิระสันต์, พัชรินทร์ สิริสุนทร, ดำรงค์วุฒิ วิริยะ, วีรวิทย์ ฉันทวารรงค์ และณชยา ศรีธธา.  
(2555). การพัฒนาชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยแบบมีส่วนร่วม โดย ใช้องค์  
ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.



- ทิพย์วดี โพธิ์สีทิพย์พรรณ และสุภาภรณ์ ศุภพลกิจ. (2555). การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตำนานโบราณสถานวัดเวียงศรีขมิฐ์ (ร้าง) ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น.
- ธนิช เลิศชาญฤทธิ. (2554). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- พรทิพย์ กิจเจริญไพศาล. (2553). การศึกษาทรัพยากรท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในจังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวดี คิ้วกุล. (2555). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ภาคใต้ตอนบน. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ฤทัยวัลลภ มโนสา. (2544). แนวความคิดในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในอุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ จังหวัดกาญจนบุรี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วิยะดา เสรีวิชัยสวัสดิ์. (2554). การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยให้เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.
- สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดสุโขทัย. (2558, 7 มีนาคม). จังหวัดสุโขทัยเปิดตัวแอปพลิเคชัน “สุโขทัย แอดเวนเจอร์” ผจญภัยเชิงประวัติศาสตร์. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2559, จาก [http://thainews.prd.go.th/website\\_th/news/news\\_detail/TNICT5803070010001](http://thainews.prd.go.th/website_th/news/news_detail/TNICT5803070010001)
- พิยากร เจตนาอนุศาสน์. (2559). 2 เมืองมรดกโลกห้ามพลาด. *อพท Travel* เที่ยวไปให้ยั่งยืน, 1(2), 24-27.



- อภิวัฒน์ ปันทะธง, จิรวัดน์ พิระสันต์, และนิรัช สุดสังข์. (2555). การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 3(1).
- Boiano, S., Bowen, J., & Gaia, G. (2012). Usability, design and content issues of mobile Apps for cultural heritage promotion: The Malta culture guide experience. *Electronic visualisation and the Arts*.
- Csapo, J. (2012). The role and importance of cultural tourism in modern tourism industry. *Strategies for Tourism Industry – Micro and Marco Perspectives*, 211-212.
- Medic, S., & Pavlovic, N. (2014). Mobile technologies in museum exhibitions. *TURIZAM*, 18(4), 166-174.
- Smith, K., (2009). The future of mobile interpretation. In J. Trant & D. Bearman (Eds.). *Museums and the Web 2009: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics.
- Schieder, T. K., Adukaite, A., & Cantoni, L. (2014). Mobile Apps devoted to UNESCO world heritage sites: A Map. *Information and Communication Technologies in Tourism 2014*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage Tourism*. Essex: Pearson Education.