

การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 สำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน

The Development of Print and 3D Animation Media Entitled Commercial Deer Farming to Support Agro-tourism 4.0 Business for Chinese Speaking

ศิริภรณ์ บุญประกอบ*

กรรณิการ์ ประทุมโทน

คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา พิษณุโลก

*e-mail: siriporn19855@gmail.com

Siriporn Bunprakob

Kannika Pratumtone

Faculty of Business and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna,
Phitsanulok

Received: February 18, 2022, Revised: April 27, 2022, Accepted: May 9, 2022

บทคัดย่อ

การท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 ในปัจจุบัน เป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่ตั้งคือนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการและชุมชนโดยรอบ ภาคีฟาร์มถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ทำธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และท่องเที่ยว แต่ขาดสื่อที่ส่งเสริมการให้ความรู้ ดังนั้นการวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ ฉบับภาษาจีน เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 และ 2) ประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้ประกอบการภาคีฟาร์ม คนงานในฟาร์ม ผู้นำชุมชน และนักวิชาการทางการศึกษา จำนวน 7 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง และกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสารจำนวน 53 คน ใช้วิธีเก็บข้อมูลแบบตามสะดวก เครื่องมือในการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ประกอบด้วย Microsoft PowerPoint, Canva, QuickTime Player, ZBrush 4R6, Autodesk Maya และ Adobe Premier Pro เครื่องมือรวบรวมข้อมูลใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการพัฒนา พบว่า สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ ฉบับภาษาจีน ประกอบด้วยเนื้อหา 4 ส่วน คือ 1) ประวัติความเป็นมาในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และท่องเที่ยว 2) รูปแบบในการทำฟาร์มเลี้ยงกวางและการจัดการงานฟาร์ม 3) ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวาง และ 4) ผลผลิตที่ได้จากกวาง ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.46) และ 2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37$, S.D.= 0.40) ผลของการวิจัยครั้งนี้สามารถใช้ส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของแหล่งชุมชน รวมทั้งตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในกลุ่มของนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนควบคู่กับการท่องเที่ยวด้วยตัวเองในอนาคตได้อย่างแท้จริง

คำสำคัญ: สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ การเลี้ยงกวาง นักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน

Abstract

Nowadays, Agro-tourism 4.0 is one of the attractive tourism models which produces incomes for entrepreneurs and the surrounding community. Pakdee Farm is one of the Agro-tourism destinations that runs business in commercial deer farming and tourism. However, but it lacks suitable media for giving information of commercial deer farming and Agro-tourism. This research aimed 1) to develop print media and 3D animation entitled Commercial Deer Farming in Chinese to support Agro-tourism 4.0 business, and 2) to evaluate quality of developed media to promote their positive perceptions and understanding of the tourist destination in Agro-tourism 4.0 from Chinese tourists and other visitors who are Chinese speakers. Focus group discussion was conducted with 7 people including Pakdee farm entrepreneurs, farm workers, community leaders, and academic officers selected by purposive sampling.

A sample of 53 Chinese tourists and those who use Chinese language for communication was selected based on convenience sampling. Microsoft PowerPoint, Canva, QuickTime Player, ZBrush 4R6, Autodesk Maya, and Adobe Premier Pro were used as tools to develop print media and 3D animation. The instruments used for this research were in-depth interview questions and a questionnaire to evaluate quality of the print media and 3D animation. The obtained data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation. The print media and 3D animation entitled Commercial Deer Farming in Chinese developed as a result of this study consists of 4 parts. These include backgrounds of commercial deer farming and tourism, deer farm system and management, problems and obstacles in deer farming business, and products made from deer. This research also found that quality of both print media and of the 3D animation was rated at a high level with an average of 4.44 and 4.37, and standard deviation of 0.46 and 0.40; respectively. Results of this research can promote and create positive image of Agro-tourism 4.0 business in community. Furthermore, it can serve the needs of tourists of Chinese speakers and other independent travelers in the future.

Keywords: Print Media, 3D Animation, Deer Farming, Tourists who use Chinese to Communicate

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีรากฐานทางศิลปวัฒนธรรมอันดีงามและทรงคุณค่าสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งเป็นต้นทุนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมธุรกิจ การท่องเที่ยวและ กระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการท่องเที่ยวหรือการลงทุนทำธุรกิจที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และก่อให้เกิดรายได้เข้าประเทศอย่างมหาศาลในปัจจุบัน ซึ่งจากสถิติรายได้และจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางเข้าประเทศไทย ในช่วงปี 2558 - 2563 พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางเข้ามาประเทศไทยมากที่สุด คือ นักท่องเที่ยวชาวจีน คิดเป็นร้อยละ 52.96 สามารถสร้างรายได้เข้าประเทศ คิดเป็นร้อยละ 58.65 จากรายได้ทั้งหมด (Digital Government Development Agency (Public Organization), 2021)

ทั้งนี้ยังไม่แนบรวมนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร เช่น มาเลเซีย สิงคโปร์ อินโดนีเซีย ไต้หวัน เป็นต้น แม้ว่าปัจจุบันประเทศไทยจะได้รับประโยชน์จากการ

ท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวจีนและนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสารที่เข้ามาท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงนันทวิถี การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ หรือการท่องเที่ยวเชิงเกษตร แต่ปัญหาที่ผู้ประกอบการและคนในชุมชนท้องถิ่นประสบก็มีหลากหลายรูปแบบ เช่น ปัญหาความแตกต่างทางวัฒนธรรม ปัญหาทางภาษาและการสื่อสาร ดังนั้น เพื่อให้กรอบแนวคิด “ท่องเที่ยว 4.0” ดำเนินไปในทิศทางที่สอดคล้องกับนโยบาย “ไทยแลนด์ 4.0” ที่เน้นการนำเทคโนโลยีและออกแบบอย่างมีดีไซน์ ที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจ การท่องเที่ยวฐานราก โดยสร้างความมั่นคงทางการท่องเที่ยวผ่านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ (GURUTOURZA, 2016) จึงจำเป็นต้องมีการศึกษาและปรับรูปแบบการจัดการให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) สร้างขึ้นตามขอบเขตด้านเนื้อหาของการวิจัย มีประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์

จังหวัดพิษณุโลก เป็น 1 ใน 16 จังหวัดในเขตภาคเหนือ ที่เข้าสู่การเป็นเมืองรอง จากการศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวของ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า มีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญและสวยงาม ทั้งทางวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และธรรมชาติมากมาย ภัคดีฟาร์ม ฟาร์มเลี้ยงกวางแบบครบวงจรแห่งเดียวในจังหวัดพิษณุโลก นับเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรอีกแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่ที่ตำบลวังนกแอ่น อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก บนเนื้อที่เกือบ 50 ไร่ โดยพื้นที่บริเวณฟาร์มจะถูกโอบล้อมไปด้วยทุ่งหญ้าและขุนเขา เลี้ยงกวางทั้งหมด 4 สายพันธุ์ จำนวนมากกว่า 120 ตัว ภายใน ฟาร์มนอกจากนักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสกับธรรมชาติและชื่นชม กวางสายพันธุ์ต่าง ๆ แล้ว ยังจะได้สัมผัสกิจกรรมอีกหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมค้ำแรมสัมผัสธรรมชาติและวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวชนบท กิจกรรมให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจธุรกิจการเลี้ยงกวาง รวมไปถึงการจำหน่ายสินค้า ซึ่งเป็นผลผลิตที่ได้จากการเลี้ยงกวาง ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน สื่อสารให้เข้ามาท่องเที่ยวและลงทุนทำธุรกิจในอนาคตได้ และเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และรองรับธุรกิจการท่องเที่ยว สำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19

จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้ประกอบการและชุมชน โดยรอบ พบว่า ภายในแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าว ขาดสื่อที่ส่งเสริม การให้ความรู้ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และการท่องเที่ยว เชิงเกษตรในรูปแบบต่าง ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว และในปัจจุบัน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสามารถช่วยออกแบบสื่อ ให้ความรู้ น่าสนใจ สวยงาม และเข้าใจง่าย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ ฉบับภาษาจีน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว สร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงสภาพการณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรแห่งนี้แก่นักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร อีกทั้งยังช่วยให้ผู้ประกอบการฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และท่องเที่ยว มีสื่อที่มีศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 อันจะนำไปสู่การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. พัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ ฉบับภาษาจีน เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0
2. ประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0

บททวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการวิจัย ดังนี้

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สื่อวัสดุที่พิมพ์ที่ผ่านกระบวนการผลิตลงบนกระดาษ โดยการพิมพ์จากต้นฉบับให้ได้เป็นจำนวนมาก ๆ ในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ประชาสัมพันธ์เผยแพร่เนื้อหาหรือข้อมูลที่ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ สื่อสิ่งพิมพ์สามารถแบ่งประเภทออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ คือ หนังสือพิมพ์ (Newspapers) นิตยสารและวารสาร (Magazines and Journals) หนังสือเล่ม (Book) และสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ จำพวกใบปลิว (Leaflets) แผ่นพับ (Folders) เป็นต้น

หนังสือเล่ม (Book) หมายถึง สิ่งพิมพ์ที่เย็บรวมกันเป็นเล่ม มีทั้งปกแข็งและปกอ่อนภายในมีเนื้อหาเป็นเรื่องราวเดียวกันทั้งเล่ม ทั้งในลักษณะของเล่มเดี่ยวจบ หรือเป็นแบบชุดหลายเล่ม ซึ่งสามารถแบ่งประเภทย่อยได้หลายวิธี ได้แก่ 1) แบ่งตามลักษณะของผู้อ่าน เช่น หนังสือเด็ก หนังสือผู้ใหญ่ เป็นต้น และ 2) แบ่งตามเนื้อหาสาระ เช่น หนังสือตำราและสารคดี จำพวกแบบเรียน แบบฝึกหัด ตำราทางวิชาการ หนังสืออ้างอิง หนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ รวมทั้งหนังสือบันเทิงคดี จำพวกนวนิยาย หนังสือภาพ และหนังสือการ์ตูน เป็นต้น (Numnon, 1996) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการออกแบบหนังสือเล่มในลักษณะของหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องการเลี้ยงกวาง เพื่อเอื้อประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดของผู้เรียน (Chaijaroen, 2011) ที่ก่อให้เกิดกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) ในการรับรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้เทคนิคการทำสิ่งที่เคลื่อนไหวไม่ได้ให้สามารถเคลื่อนไหวได้ เป็นการให้ชีวิตและวิญญาณแก่ศิลปะที่สร้างขึ้น ด้วยวิธีการที่ทำให้ดูเหมือนจริง (Utomchan, 1995) ซึ่งในการทำแอนิเมชันนั้นจะต้องใช้ภาพวาดหลาย ๆ ภาพ หรือกราฟิกต่าง ๆ มาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ด้วยความเร็วหลาย ๆ ภาพต่อวินาทีจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ

1. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คือ ภาพที่ถูกสร้างเป็นภาพตัวละครในรูปแบบ 2 มิติ และทำให้มีชีวิตชีวาด้วยการเคลื่อนไหว สามารถมองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งภาพที่เห็นจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้าง

จะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น การ์ตูนเรื่อง Tom and Jerry การ์ตูนเรื่อง Doraemon เป็นต้น

2. แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) คือ ภาพที่ถูกสร้างเป็นตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ และทำให้มีชีวิตชีวาได้ด้วยการเคลื่อนไหว สามารถมองเห็นรูปร่างของตัวละครและฉากในเรื่องได้ ซึ่งภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากกว่าภาพ 2 มิติ เช่น การ์ตูนเรื่อง Finding Nemo การ์ตูนเรื่อง Khan Kluy เป็นต้น ทั้งนี้การทำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติในรูปแบบของการ์ตูน นอกจากองค์ความรู้อันเกิดจากการเขียนบท การใช้สี การเคลื่อนไหว และเสียงแล้ว การ์ตูนยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจและก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย (Shawarangkoon, 2007)

แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0

การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agro-tourism) คือ การท่องเที่ยวที่เน้นการเรียนรู้วิถีเกษตรกรรมของชาวนา โดยมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้ต่อชุมชน และตัวเกษตรกรนักท่องเที่ยวได้รับความเพลิดเพลินในกิจกรรมทางการเกษตรและมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อม (Chaisaengpratheep, 2014) ทั้งนี้ รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจะขึ้นอยู่กับประเภทของนักท่องเที่ยว และลักษณะกิจกรรมทางเกษตรของแหล่งท่องเที่ยว นั้น ๆ (Na Songkhla, 2011) แบ่งได้เป็น 5 ประเภท 1) ประเภทให้ความบันเทิง นักท่องเที่ยวสามารถทำกิจกรรมระยะสั้นร่วมกับชาวนา หรือสัตว์เลี้ยงได้ เช่น การเข้าชมสวนเกษตร ฟาร์มกวาง ฟาร์มแกะ เป็นต้น 2) ประเภทค้างแรม นักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวนา ซึ่งจะมีการจัดที่พักพร้อมอาหารเช้าบริการนักท่องเที่ยว 3) ประเภทอบรมให้ความรู้ นักท่องเที่ยวจะได้รับความรู้และได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านเกษตรอินทรีย์และความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาชาวบ้าน 4) ประเภทการสาธิตและจำหน่ายสินค้าทางการเกษตรและสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านของเกษตรกร นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้ขั้นตอนต่าง ๆ ของการผลิตและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ตลอดจนการอุดหนุนผลิตภัณฑ์ของชุมชน และ 5) ประเภทให้ลู่วางธุรกิจ เป็นการท่องเที่ยวเพื่อหาช่องทางในการทำธุรกิจเกี่ยวกับเกษตร

“ท่องเที่ยว 4.0” เป็นกรอบแนวคิดของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในการเดินทางอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของประเทศสอดคล้องกับนโยบาย “ไทยแลนด์ 4.0” ภายใต้แนวคิด “Amazing Thailand” โดยเน้นการสร้างคุณค่าจากประสบการณ์เข้าถึงเอกลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นทั้งด้านแหล่งท่องเที่ยวและสินค้า รวมทั้งกระตุ้นการตลาดทั้งในและนอกฤดูท่องเที่ยว (GURUTOURZA, 2016)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Puntatong, Phirasant, & Soodsang (2012) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ในรูปแบบคู่มืออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว แผ่นพับ โปสเตอร์ และแผนที่ พบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ทั้ง 4 ประเภทที่พัฒนาขึ้นมา สามารถนำมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสาร สร้างความสนใจและดึงดูดความสนใจส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของแหล่งชุมชนโดยรวม นอกจากนี้ Kerdkraikaew, Donggan, Maeloh, & Che-Ouma (2021) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อต่อต้านการคอร์รัปชันในประเทศไทย ในรูปแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 และ Sony Vegas Pro 16 พบว่า สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นมามีประสิทธิภาพ อีกทั้งได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่ออื่น ๆ ที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ต่อไปในอนาคต

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยจึงเน้นการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 สำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนหลังสถานการณ์โควิด-19 กล่าวคือ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์หลักในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และท่องเที่ยว เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้เกิดการรับรู้และดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวจีนและนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสารเข้ามาท่องเที่ยวในภาคใต้ และพื้นที่ท่องเที่ยวโดยรอบอำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก

การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 สำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนหลังสถานการณ์โควิด-19		
1. การพัฒนา		2. การประเมินผล
<p>สื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ ใช้หลักการออกแบบและพัฒนาหนังสือ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลการเลี้ยงกวางจากการสัมภาษณ์ เอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง 2.ศึกษาทฤษฎีการสร้างหนังสือและกำหนดระดับของผู้อ่าน ตั้งแต่ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป 3.วางโครงเรื่องและเรียบเรียงเนื้อหาภาษาไทย พร้อมจัดวางภาพประกอบ และภาพพื้นหลัง ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva 4.นำเนื้อหาส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและความเหมาะสมของภาพประกอบ 5.เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว นำเนื้อหา มาแปลเป็นภาษาจีน และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน จำนวน 2 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและการใช้ภาษา นำข้อมูลที่ไต่จากการตรวจสอบมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ 6.จัดทำต้นแบบร่างหนังสือฉบับภาษาจีน ที่มีลักษณะคล้ายเล่มจริง ประกอบด้วย ปก หน้า บทนำ สารบัญ เนื้อเรื่อง บรรณานุกรม กิตติกรรมประกาศ และปกหลัง ขนาด A5 ใช้การเย็บเล่มแบบสันกาว กระดาษอาร์ตมัน 120 แกรม พิมพ์ ดิจิทัลเลเซอร์ภาพสีทั้งเล่ม 	<p>สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ใช้หลักผลิตสื่อ 3P คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) <ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง - เขียนบทแอนิเมชันเป็นภาษาไทย จากนั้นแปลเป็นภาษาจีน - ออกแบบตัวละคร ฉาก - จัดทำสตอรี่บอร์ด 2. ขั้นตอนการผลิต (Production) <ul style="list-style-type: none"> - บันทึกเสียงตามบทบรรยาย ด้วยโปรแกรม Quicktime Player - ขึ้นรูปโมเดลตัวละคร และพื้นท์ Texture โมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Zbrush 4r6 - สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยการใส่กระดูก และสร้างการควบคุม ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya - จัดแสงเงาและประมวลผลภาพ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya 3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) <ul style="list-style-type: none"> - ลำดับภาพและเสียงบรรยายให้ตรงกัน - ตัดต่อภาพ เสียงบรรยายภาษาไทย และเสียงประกอบ ด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro - ใส่ตัวหนังสือบรรยายภาษาจีน - ประมวลผลภาพและแปลงไฟล์เป็น MP4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ 2. ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 โดยนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร
<p>3. สื่อสิ่งพิมพ์ (ฉบับภาษาจีน) และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ไฟล์ MP4 (ภาษาไทย-จีน) ที่รองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 สำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนหลังสถานการณ์โควิดของภัคดีฟาร์ม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก</p>		

รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเคราะห์ข้อมูลร่วมกันเพื่อนำไปพัฒนาสื่อ และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ที่ใช้การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม

ขอบเขตการวิจัยด้านพื้นที่ คือ ภัคดีฟาร์ม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวาง

เชิงพาณิชย์และท่องเที่ยวของภัคดีฟาร์ม ได้แก่ ผู้ประกอบการ ภัคดีฟาร์ม คนงานในฟาร์ม ผู้นำชุมชน และนักวิชาการทางการศึกษา จำนวน 7 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และ 2) กลุ่มผู้ประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร ที่สามารถเข้าถึงข้อมูล และประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ผ่านทางระบบออนไลน์ได้จำนวน 53 คน ใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบตามสะดวก (Convenience Sampling)

และห้องเที่ยวของภัตติฟาร์ม ประกอบด้วย ประวัติความเป็นมา ในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และห้องเที่ยว รูปแบบในการทำฟาร์มเลี้ยงกวางและการจัดการงานฟาร์ม ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวาง และ ผลผลิตที่ได้จากกวาง

2. แบบประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ และนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร ซึ่งเป็นแบบประเมินคุณภาพชุดเดียวกัน ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลการประเมินคุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Srisa-ard, 2002) จำนวน 10 ข้อ และข้อเสนอแนะ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เท่ากับ 0.96 สรุปได้ว่า ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ 0.50 -1.00 สามารถนำไปใช้งานได้

3. สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ ฉบับภาษาจีน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ โปรแกรม Canva สำหรับออกแบบหนังสือ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ได้แก่ 1) โปรแกรม QuickTime Player สำหรับบันทึกเสียงตามบทบรรยาย 2) โปรแกรม ZBrush 4R6 สำหรับขึ้นรูปโมเดลตัวละคร และพื้นผิว Texture โมเดล 3 มิติ 3) โปรแกรม Autodesk Maya สำหรับสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร จัดแสงเงา และประมวลผลภาพ และ 4) โปรแกรม Adobe Premier Pro สำหรับตัดต่อภาพ เสียงบรรยาย และเสียงประกอบ

การเก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผล ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินงานเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและสำรวจข้อมูล โดยกำหนดประเด็นคำถามและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการภัตติฟาร์ม คนงาน ในฟาร์ม ผู้นำชุมชน และนักวิชาการทางการศึกษา จำนวน 7 คน ประกอบการสืบค้นข้อมูลจากเอกสาร ตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง นำมาเรียบเรียงเป็นเนื้อหา จากนั้นส่งข้อมูลกลับไปยังกลุ่มผู้ให้ข้อมูลพิจารณา ตรวจสอบ และแก้ไขให้ถูกต้อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ และ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ในรูปแบบ

2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาจีน โดยศึกษาวิธีการแปลคำศัพท์ทางการเลี้ยงกวางจากเอกสาร ตำราที่สืบค้นผ่านทางเว็บไซต์ทั้งไทยและต่างประเทศ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้หลักการออกแบบและพัฒนาหนังสือ

ขั้นตอนที่ 3 นำสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มาออกแบบและพัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้จ้างให้ผลิตสื่อขึ้น โดยใช้หลักการผลิตสื่อตามกระบวนการ 3P ในรูปแบบวิดีโอ MP4 บรรยายภาษาไทย ตัวหนังสือบรรยายภาษาจีน ใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องประมาณ 13 นาที

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยนำสื่อที่ปรับปรุงแล้วไปประเมินคุณภาพ โดยการประเมินทางตรงด้วยเอกสารสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และประเมินคุณภาพผ่านทางระบบออนไลน์ สำหรับนักท่องเที่ยวชาวจีนและนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 5 นำผลที่ได้จากการประเมินมาปรับปรุงสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ตามข้อเสนอแนะ

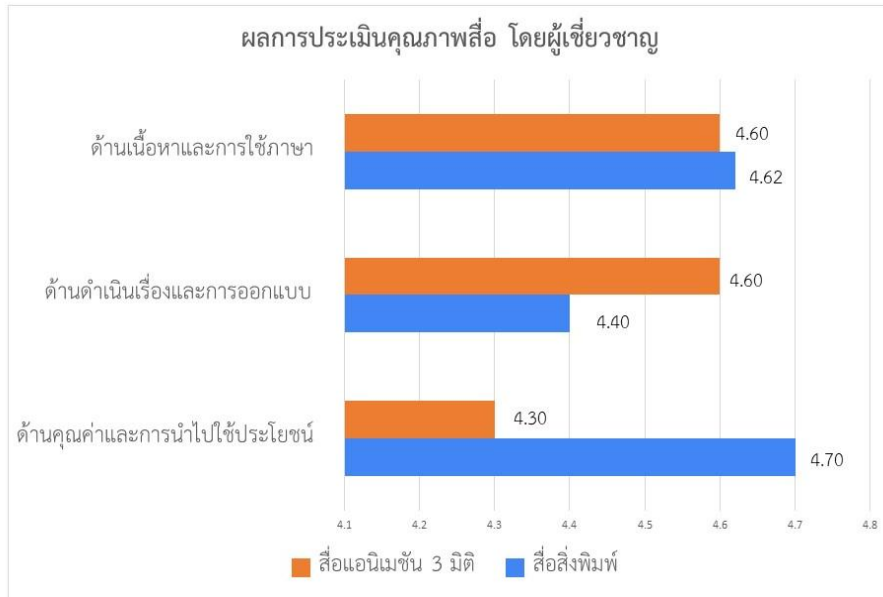
ขั้นตอนที่ 6 ส่งมอบสื่อนวัตกรรมแก่ผู้ใช้งาน ได้แก่ผู้ประกอบการภัตติฟาร์ม และหน่วยงานทางการศึกษาได้นำไปใช้ประโยชน์ และเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่อไป

ผลการวิจัย

1. จากการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ เพื่อให้ได้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย มีศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 อันจะนำไปสู่การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อ 2 ประเภท คือ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ รูปเล่มขนาด A5 พิมพ์ดิจิทัลเลเซอร์ภาพสีทั้งเล่ม และ 2) สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นการเล่าเรื่องในรูปการ์ตูนผสมผสานภาพถ่ายจากสถานที่จริง มีความยาวของเนื้อเรื่องประมาณ 13 นาที ขนาดภาพ Full HD ประกอบด้วยเนื้อหา 4 ส่วน คือ (1) ประวัติความเป็นมาในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และห้องเที่ยว (2) รูปแบบในการทำฟาร์มเลี้ยงกวางและการจัดการงานฟาร์ม (3) ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวาง และ (4) ผลผลิตที่ได้จากกวาง (รูปที่ 2, 3 และ 4 ตามลำดับ)

2. ประสิทธิภาพการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 กรณีศึกษา ภูเก็ตฟาร์ม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก หลังจากที่ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เสร็จแล้ว ผู้

วิจัยได้นำสื่อดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 ท่าน ประเมินประสิทธิภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา ด้านดำเนินเรื่องและการออกแบบ และด้านคุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์ (รูปที่ 5)



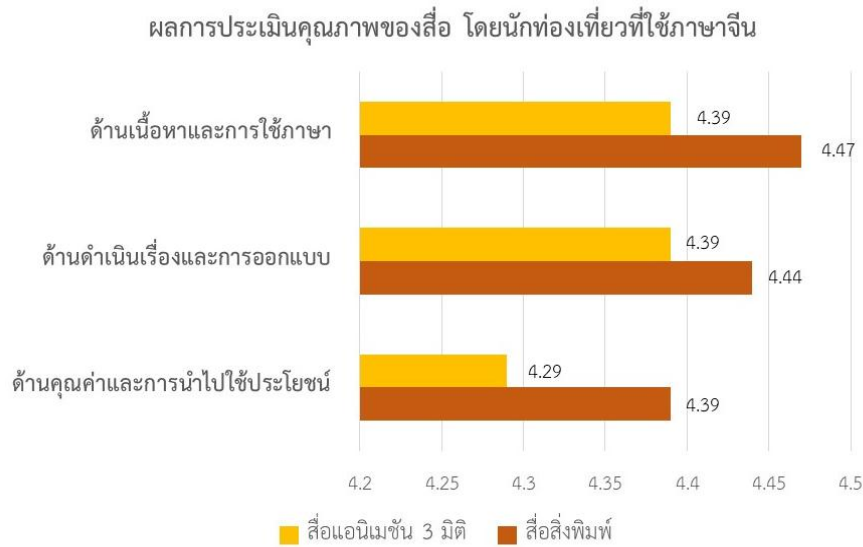
รูปที่ 5 ผลการประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ

จากรูปที่ 5 สรุปผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 ได้ดังนี้

(1) จากการประเมินประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.57, S.D. = 0.31$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านคุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์ (สื่อมีคุณค่า สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70, S.D. = 0.48$) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา (เนื้อหาถูกต้อง ใช้ภาษาเหมาะสมและเข้าใจง่าย) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62, S.D. = 0.24$) และ ด้านดำเนินเรื่องและการออกแบบ (การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่อง ภาพประกอบ รูปแบบและสีตัวอักษร และขนาดของสื่อมีความเหมาะสม) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.38$) ตามลำดับ

(2) จากการประเมินประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นในสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.50, S.D. = 0.23$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา (เนื้อหาถูกต้อง ใช้ภาษาเหมาะสมและเข้าใจง่าย) กับด้านดำเนินเรื่องและด้านการออกแบบ (การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่อง การออกแบบตัวละคร และฉากสวยงาม การประมวลภาพ การตัดต่อภาพ เสียงบรรยายเสียงประกอบเหมาะสมและชัดเจน ขนาดและสีตัวอักษร ประกอบคำบรรยายเหมาะสม) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60, S.D. = 0.18$) รองลงมา คือ ด้านคุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์ (สื่อมีคุณค่า สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30, S.D. = 0.48$) ตามลำดับ

3. การประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน สื่อสาร (รูปที่ 6)



รูปที่ 6 ผลการประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยนักท่องเที่ยวยุคที่ใช้ภาษาจีนหรือผู้ที่ใช้ภาษาจีน

จากรูปที่ 6 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 ได้ดังนี้

(1) ด้านของผู้ใช้งานที่เป็นนักท่องเที่ยวชาวจีนและนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร พบว่า เพศหญิงมากที่สุด ร้อยละ 68.00 และเพศชาย ร้อยละ 32.00 ช่วงอายุ 31-40 ปี และ อายุ 41-50 ปี มากที่สุด มีร้อยละที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 30.2 รองลงมา คือ ช่วงอายุ 21-30 ปี ร้อยละ 24.52 และช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป ร้อยละ 15.10 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสัญชาติไทยมากที่สุด ร้อยละ 58.50 รองลงมาสัญชาติจีน ร้อยละ 28.30 และสัญชาติสิงคโปร์ ญี่ปุ่น รวมกันร้อยละ 13.20 ประกอบอาชีพพนักงานวิชาการ/บุคลากรทางการศึกษามากที่สุด ร้อยละ 49.05 รองลงมาอาชีพธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 24.54 อาชีพลูกจ้าง 15.09 และนักศึกษา ร้อยละ 11.30

(2) จากการประเมินประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร ประเมินสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา (เนื้อหาถูกต้อง ใช้ภาษาเหมาะสมและเข้าใจง่าย) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.44) รองลงมา คือ ด้านดำเนินเรื่องและการออกแบบ (การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่อง ภาพประกอบ รูปแบบและสีตัวอักษร และขนาดของสื่อมีความเหมาะสม) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.49) และด้านคุณค่าและ

การนำไปใช้ประโยชน์ (สื่อมีคุณค่า สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$, S.D.= 0.64) ตามลำดับ

(3) จากการประเมินประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร ประเมินสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37$, S.D.= 0.40) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา (เนื้อหาถูกต้อง ใช้ภาษาเหมาะสมและเข้าใจง่าย) ด้านการดำเนินเรื่องและการออกแบบ (การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่อง การออกแบบตัวละครและฉากสวยงาม การประมวลภาพ การตัดต่อภาพ เสียงบรรยาย เสียงประกอบเหมาะสมและชัดเจน ขนาดและสีตัวอักษรประกอบคำบรรยายเหมาะสม) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$, S.D.= 0.47) รองลงมา คือ ด้านคุณค่าและการใช้ประโยชน์ (สื่อมีคุณค่า สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D.= 0.54) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะของผู้ประเมินคุณภาพสื่อที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนา เช่น

(1) ควรมีการเผยแพร่สื่อเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตรให้กับชุมชนต่าง ๆ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวชาวจีนในอนาคต รวมทั้งการติดตามผลการใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง

(2) การพัฒนาสื่อมีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในเรื่องของการให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่นักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนอย่างมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์ เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 ในรูปแบบ 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาจีน เน้นให้กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน สามารถใช้สื่อทั้ง 2 ประเภท เพื่อการเรียนรู้และท่องเที่ยวได้ด้วยตัวเอง ซึ่งในการรวบรวมและจัดทำข้อมูล ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการภาคีฟาร์ม คนงานในฟาร์ม ผู้นำชุมชน นักวิชาการทางการศึกษา เอกสาร ตำรา และข้อมูลต่าง ๆ บนเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เมื่อได้ข้อมูลที่ผ่านการพิจารณาแก้ไขปรับปรุงแล้ว จึงได้ศึกษาหลักและกลวิธีในการแปลภาษาจีน ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ภาษาแบบไม่เป็นทางการในการนำเสนอเรื่องราว เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและแสดงออกถึงความเป็นกันเองอีกด้วย (Pimon, 2019) จากการพัฒนาได้สื่อ 2 ประเภท ดังนี้ (1) สื่อสิ่งพิมพ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ Microsoft PowerPoint และ Canva โดยใช้หลักการออกแบบและพัฒนาหนังสือ เน้นการบอกเล่าเรื่องราวการทำธุรกิจเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และธุรกิจการท่องเที่ยวภายในภาคีฟาร์มผ่านตัวหนังสือ รูปภาพ และการจัดวางองค์ประกอบของกราฟิกให้มีความสวยงาม และจากผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 หรือระดับมากที่สุด โดยมีความเห็นในด้านคุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์มากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเนื่องมาจากการจัดเก็บเนื้อหาที่มีรายละเอียดชัดเจนครบถ้วน ทันสมัย นำไปสู่การร้อยเรียงเรื่องราวที่น่าสนใจ และเอื้อประโยชน์ในการเรียนรู้ของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ Kuljitjuewong (2016) กล่าวว่า เนื้อหาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพิจารณาตัดสินใจเลือกเปิดรับสื่อของผู้อ่าน หากเนื้อหานั้นสอดคล้องกับวิถีชีวิตและอยู่ในความสนใจของผู้อ่านก็มีแนวโน้มที่ผู้อ่านจะเลือกเปิดรับสื่อชนิดนั้น (2) สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในการสร้างสื่อ โดยยึดหลักการทำงานตามกระบวนการ 3P และจากผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมพบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 หรือระดับมาก โดยมีความเห็นในด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา กับด้านดำเนินเรื่องและด้านการออกแบบมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเนื่องมาจากการใช้ทฤษฎีการสร้างและออกแบบตัวละครการ์ตูน 3 มิติ การเขียนบทการ์ตูน การเลือกใช้โทนสีสบายตา การกำหนดขนาดภาพ ขนาดตัวหนังสือ เสียงบรรยาย และเสียงประกอบ

ที่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาของสื่อได้ง่ายภายในระยะเวลาที่จำกัด ทั้งยังก่อให้เกิดความประทับใจและสร้างความเข้าใจให้กับนักท่องเที่ยวในขณะที่ได้สัมผัสหรือได้ใช้สื่อนวัตกรรมนี้ ซึ่งสอดคล้องกับ Kerdkraikaw, Donggan, Maeloh, & Che-Ouma (2021) กล่าวว่า การพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัล ที่มีการแสดงภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มีเสียงบรรยาย และดนตรีประกอบที่มีความทันสมัยและน่าสนใจจะช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจข้อมูลสารสนเทศได้ง่ายมากขึ้น สอดคล้องกับ Worakullattanee, & Sampattavanija (2008) กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ Ladakul, & Punya (2018) กล่าวว่า การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยคำนึงถึงการเขียนบทการ์ตูน การใช้สี การออกแบบตัวละคร การใช้มุมมองและเทคนิคการตัดต่อที่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจในระดับดีมากที่สุด

2. ผลประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์และ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อรองรับธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 4.0 โดยนักท่องเที่ยวชาวจีนหรือนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร ผลประเมินคุณภาพของสื่อทั้ง 2 ประเภท มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.41 หรือระดับมาก (สื่อสิ่งพิมพ์ ค่าเฉลี่ยรวม 4.44, สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ค่าเฉลี่ยรวม 4.37) จึงถือได้ว่า สื่อทั้งสองประเภทนี้มีประสิทธิภาพเหมาะสม สอดคล้องกับ Srisa-ard (2002) ที่กล่าวว่า เกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพของสื่อจะต้องมีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยอยู่ในระดับ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งหมายความว่าใช้ได้และมีคุณภาพดี นอกจากนี้ความเห็นโดยรวมของผู้ประเมินเห็นว่า สื่อทั้งสองประเภทมีความสวยงาม เหมาะแก่การนำไปใช้ได้เป็นอย่างดี ไม่เฉพาะกับนักท่องเที่ยวชาวจีน แต่ยังอำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวสัญชาติอื่นที่ใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร สามารถเข้าใจและใช้งานสื่อเพื่อการท่องเที่ยวภายในภาคีฟาร์มได้ด้วย สอดคล้องกับ Buaphuan (2021) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามเส้นทางรถม้าสำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) จากนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และสอดคล้องกับ Waowaew, Methachayan, & Upakit (2020) ได้ศึกษา เรื่อง สื่อแอนิเมชันสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมไทยแก่นักท่องเที่ยวชาวจีน ฉบับภาษาจีน พบว่า นักท่องเที่ยวชาวจีนมีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมไทยแก่นักท่องเที่ยวชาวจีน ฉบับภาษาจีน ในระดับมาก

สรุป

จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ทำให้ได้สื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบของหนังสือส่งเสริมการเรียนรู้ รูปแบบขนาด A5 พิมพ์ดิจิทัลเลเซอร์ภาพสีทั้งเล่ม และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวการ์ตูน 3 มิติ มีเสียงบรรยายไทย ตัวหนังสือบรรยายภาษาจีน และเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งสื่อทั้ง 2 ประเภทนี้ประกอบด้วยเนื้อหา 4 ส่วน คือ ประวัติความเป็นมาในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวางเชิงพาณิชย์และท่องเที่ยว รูปแบบในการทำฟาร์มเลี้ยงกวางและการจัดการงานฟาร์ม ปัญหาและ อุปสรรคในการประกอบธุรกิจฟาร์มเลี้ยงกวาง และผลผลิตที่ได้จากกวาง

การประเมินคุณภาพสื่อของนักท่องเที่ยวชาวจีน และนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนสื่อสาร จำนวน 53 คน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ภาพรวมมีคุณภาพในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44, S.D. = 0.46$) ผลการประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ภาพรวมมีคุณภาพในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37, S.D. = 0.40$) และขอเสนอแนะ สื่อควรมีการเผยแพร่สื่อเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตรให้กับชุมชนต่าง ๆ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวชาวจีนในอนาคต รวมทั้งการติดตามผลการใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ในการนำผลวิจัยไปใช้ สามารถนำสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของแหล่งชุมชน ทั้งยังตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในกลุ่มของนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนควบคู่กับการท่องเที่ยวด้วยตัวเองในอนาคตได้อย่างแท้จริง

2. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป สามารถนำแนวทางการพัฒนาสื่อที่ประยุกต์มาพัฒนารูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาสื่อข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีบาร์โค้ด 3 มิติ หรือการท่องเที่ยวแบบมุมมอง 360 องศา

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ที่ให้ทุนสนับสนุนงบประมาณการวิจัย และขอขอบคุณผู้ประกอบการภาคีฟาร์ม คณะผู้ทรงคุณวุฒิ นักท่องเที่ยวชาวจีน และนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาจีนทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่มีค่ายิ่งต่อการศึกษาในครั้งนี้

References

- Buaphuan, N. (2021). A Development of electronic book on cultural traveling on horse carriage route for Chinese-speaking tourists. *Chinese Studies Journal Kasetsart University*, 14(1), 220-243. [in Thai]
- Chaijaroen, S. (2011). *Educational Technology: Principles Theories to Practices* (2nd ed). Khon Kaen: Klungnana. [in Thai]
- Chaisaengpratheap, N. (2014). The formats and operation process of agro-tourism. *Veridian E-Journal*, 7(3), 310-321. [in Thai]
- Digital Government Development Agency (Public Organization). (2021). *Summary Report on the Number of Tourists Traveling to Thailand and Income from Foreign Tourists Entering Thailand, Data for the year 2015 – 2020*. Retrieved December 30, 2021, from <https://data.go.th/blog/tourism-2015-2020>
- Gurutourza. (2016). *TAT 2017 Year Plan Through We Care Tourism 4.0*. Retrieved April 11, 2022, from <http://gurutourza.blogspot.com/2016/07/3-4060.html>
- Kerdkraikaew, J., Donggan, J., Maeloh, A., & Che-Ouma, N. (2021). The development digital media for anti-corruption in Thailand. *Journal of Southern Technology*, 14(1), 64-74. [in Thai]
- Kuljitjuewong, S. (2016). Online publishing material guideline in digital era. *NIDA Journal of Language and Communication*, 21(29), 37-55. [in Thai]
- Ladakul, D., & Punya, P. (2018). The development of 3D animation cartoon to promote the integrity for primary school grade 4-6 students. *Journal of Applied Informatics and Technology*, 1(1), 64-71. [in Thai]
- Na Songkhla, T. (2011). Relationship between forms of agro-tourism activities and usage of local agricultural resources: A case study of Changklang agro-tourism, Nakhon Si Thammarat Province. *MIS Journal of Naresuan University*, 6(2), 1-12. [in Thai]

- Numnon, S. (1996). *The Definition and the Importance of Printed Media Handout: The Basic of Printed Media (Chapter 1)*. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University. [in Thai]
- Pimon, P. (2019). Strategies of language use of Theema Kanchanpairin in the news program “Jad Sud Took Kwaam Jing”. *Journal of Liberal Arts Maejo University*, 7(2), 130-142. [in Thai]
- Puntatong, A., Phirasant, J., & Soodsang, N. (2012). Participatory development of printing for the communities around Sukhothai Historical Park. *Art and Architecture. Journal Naresuan University*, 3(1), 114-125. [in Thai]
- Shawarangkoon, S. (2007). *A Comparative Study of Learning Achievement and Interest of Upper-Level Primary School Students Using 2D Animation and 3D Animation* (Master's Thesis), King Mongkut's Institute of Technology North Bangkok. [in Thai]
- Srisa-ard, B. (2002). *Basic Research* (7th ed). Bangkok: Suweeriyasan.
- Waowaew, S., Methachayanan, E., & Upakit, C. (2020). Media animation understanding of Thai culture for Chinese tourists to Thailand. *Humanities and Social Sciences Review*, 8(1), 66-78. [in Thai]
- Worakullattanee, K., & Sampattavanija, P. (2008). *Advertising*. Bangkok: Thammasat University. [in Thai]
- Utomchan, W. (1995). *Video Production*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]