

## การพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

รุ่งอรุณ พรเจริญ<sup>1</sup>, ทรงสิริ วิชิรานนท์<sup>2</sup> และ สุนารี จุลพันธ์<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต 2) ประเมินคุณภาพและความพึงพอใจที่มีต่อคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุ โดยผู้นำชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิ นักท่องเที่ยวและประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ดุสิต จำนวน 40 คน ทำการสุ่มโดยเจาะจงการพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวประกอบด้วย วัดเทวราชกุญชร วัดสุทัศน์ธาราม วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม วัดใหม่ทองเสน วัดราชผาติการาม เรือนหมอปพร วังสวนสุนันทา วังปารุสกวัน และพระอุโบสถ วัดโบสถ์สามเสน ซึ่งเป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุที่มีอายุเก่าแก่ของพื้นที่เขตดุสิต

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมกับชุมชนพื้นที่เขตดุสิตทำให้ชุมชนทราบประวัติแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุในพื้นที่และประชาสัมพันธ์ไปยังนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมได้ 2) ผลการประเมินคุณภาพของคู่มือการท่องเที่ยว พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก และผลการศึกษาความพึงพอใจ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จึงทำให้คู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุมีความเหมาะสมที่เผยแพร่ไปยังนักท่องเที่ยวต่อไป

**คำสำคัญ :** คู่มือการท่องเที่ยว, โบราณสถาน, โบราณวัตถุ

---

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, rungaroon.s@rmutp.ac.th

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, songsiri.w@rmutp.ac.th

<sup>3</sup> อาจารย์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, sunaree.c@rmutp.ac.th

## Development of Tourism Guide Book to Archaeological Sites and Antiques in Dusit Area

*Rungaroon Porncharoen<sup>1</sup>, Songsiri Wichiranon<sup>2</sup>, and Sunaree Julapan<sup>3</sup>*

### Abstract

The purposes of this research were 1) to develop of tourism guide book to archaeological sites and antiques in Dusit area and 2) to assess the quality and satisfaction with the tourism guide book to archaeological sites and antiques consisting of 40 community leaders, professional, tourists and the locals living in Dusit area by purposive sampling. The development of tourism guide book has 9 historic sites consisting of Thewarat Kunchorn Temple, Sukhanaram Temple, Benjamabopit Dusit Wanaram Temple, Wat Mai Thong Sen Temple, Rajaphatikaram Temple, Doctor Porn's House, Suan Sunandha Palace, Pasusahawan Palace and the ordinary hall of Wat Bot Samsen, which it is a historic site and antiquities that are the oldest in Dusit area.

The results showed that 1) the development of tourism guide book to archaeological sites and antiques in dusit area allows the community to know the history, tourist attractions, archaeological sites and antiques in the area and to publicize for tourists to visit and 2) the evaluation of the quality of the tourist guide book was found that the quality was at a high level and the result of the satisfactory level is at a high level. Therefore, making the tourism guide book for archaeological sites and artifacts is appropriate to be distributed to tourists in the future.

**Keyword:** Tourism Guide Book, Archaeological Sites, Antiques

---

<sup>1</sup> Assistant Professor, Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon,  
e-mail : rungaroon.s@rmutp.ac.th

<sup>2</sup> Assistant Professor, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon,  
e-mail : songsiri.w@rmutp.ac.th

<sup>3</sup> Lecturer, Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon,  
e-mail : sunaree.c@rmutp.ac.th

## บทนำ

จากพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 ได้ให้ความหมายโบราณสถานว่า โบราณสถานหมายถึง อสังหาริมทรัพย์ซึ่งโดยอายุหรือ โดยลักษณะแห่งการก่อสร้าง หรือโดยหลักฐานเกี่ยวกับประวัติของอสังหาริมทรัพย์นั้น เป็นประโยชน์ในทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ หรือโบราณคดี ทั้งนี้ให้รวมถึงสถานที่ที่เป็นแหล่งโบราณคดี แหล่งประวัติศาสตร์ และอุทยานประวัติศาสตร์ด้วย ซึ่งหากตีความจากความหมายดังกล่าวรวมถึง ที่ดิน ทั้งที่เจ้าของมีกรรมสิทธิ์และที่เจ้าของมีเพียงสิทธิครอบครอง และทรัพย์สินอันติดกับที่ดินโบราณสถานเป็นหลักฐานที่แสดงการรับรู้ หรือความเข้าใจถึงที่ของสถานที่ตั้ง ชนชาติ ความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมของชุมชนใดชุมชนหนึ่งโดยเฉพาะ เป็นสิ่งที่สะท้อนเรื่องราวในอดีต เป็นข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม ซึ่งเป็นเครื่องแสดงประวัติความเป็นมาอันเก่าแก่ของชุมชน

นอกจากนี้ยังมีความผูกพันกับขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นความภาคภูมิใจของคนในสังคม รวมทั้งเป็นแหล่งศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตามพบว่าโบราณสถานหลายแห่ง กำลังประสบปัญหาถูกทอดทิ้งให้เสื่อมโทรม หักพังไปตามกาลเวลา บางแห่งที่เป็นเจดีย์ ปราสาท พระธาตุ ถูกขุดเจาะทำลายเพื่อหาของมีค่า ขณะเดียวกันนักท่องเที่ยว คนในท้องถิ่น หรือแม้กระทั่งหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องแห่งก็ยังมีส่วนในการทำลายโบราณสถานอีกด้วย เนื่องจากขาดความเข้าใจ ขาดความเคารพ การบูรณะซ่อมแซมโบราณสถานนั้น ใช้วิธีการที่ไม่ถูกต้อง หรือเลือกใช้คนที่ไม่ตรงกับงาน ไม่มีความรัก ห่วงเห่น ให้ความเคารพ และมีจรรยาบรรณในการอนุรักษ์โบราณอย่างแท้จริง โบราณสถานเขตดุสิตเป็นชื่อเกี่ยวข้องกับพระราชวังดุสิต เนื่องด้วยพื้นที่ส่วนหนึ่งของเขตเป็นเขตพระราชฐานสำคัญมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 นอกจากนั้นยังมีสถานที่สำคัญทางด้านโบราณสถาน โบราณคดี ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมและศิลปะมากมายที่เปรียบเสมือนมรดกทางวัฒนธรรมของบรรพชน ที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทางอารยธรรมของประเทศชาตินับแต่อดีตกาล เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงรากเหง้าชนชาติไทย และถือเป็นหน้าที่ของคนไทยทุกคนที่ต้องรักษามรดกของบรรพชนให้คงอยู่คู่ประเทศไทยสืบไป

อย่างไรก็ตาม การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานในเขตดุสิต พบว่า มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวทั้งในด้านตำแหน่งที่ตั้งและข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวอยู่ในระดับน้อย รวมถึงประวัติความเป็นมาของโบราณสถานต่าง ๆ มีไม่ครบถ้วน บางสถานที่มีภาษาไทยเพียงอย่างเดียว จึงทำให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติไม่เข้าใจต้องอาศัยไกด์นำเที่ยวซึ่งมีจำนวนน้อยไม่สามารถรองรับปริมาณนักท่องเที่ยวที่เข้าไปเยี่ยมชมโบราณสถานได้เป็นจำนวนมาก จากเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดสามารถนำมาประยุกต์ใช้การประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวให้เหมาะสมโดยเฉพาะเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ซึ่งเป็นวิทยาการแขนงหนึ่งที่ผสมผสานความเป็นจริง (Real world) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual world) คือ การพัฒนาเทคโนโลยีที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อ

ต่าง ๆ เช่น กล้องวิดีโอ หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง (ศุขมา แสนปากดี, 2557) ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ โดยภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้ได้ทันที อาจมีลักษณะทั้งที่เป็นภาพนิ่งสามมิติ หรืออาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ โดยใช้วิธีซ้อนภาพสามมิติหรือสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ที่อยู่ในโลกเสมือน ไปบนภาพที่เห็นจริง ๆ ในโลกความเป็นจริง (ผ่านกล้องหรืออุปกรณ์อื่น ๆ เช่น แว่นตา แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือได้) โดยแสดงผลภาพแบบเรียลไทม์

ด้วยเหตุนี้ การเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว จึงมีความสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดเรื่องราวแหล่งท่องเที่ยว เพื่อสร้างความเข้าใจได้ง่ายแก่นักท่องเที่ยวและผู้เข้าชม เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ให้มีความแพร่หลาย และบอกข้อมูลด้านการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นและเข้าถึงได้ง่าย โดยการผสมผสานเทคโนโลยีการสร้างภาพความจริงเสริมผ่านสื่อที่มีการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ มาช่วยสร้างความเข้าใจได้ชัดเจนและทำให้จินตนาการเป็นจริงได้ โดยนักท่องเที่ยวสามารถมองผ่านหน้าจอแสดงผลในโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ที่ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สร้างแบบจำลอง 3 มิติที่สามารถชมได้ 360 องศา (พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์, 2560) เพื่อดูรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติเนื้อหาของสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบสื่อดิจิทัลเสมือนจริง ที่ปรากฏออกมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ของการท่องเที่ยวนั้น ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจและลดข้อจำกัดในการรับรู้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุชุมชนพื้นที่เขตดุสิต มุ่งเน้นในการอำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวในการเลือกตัดสินใจ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวอีกทั้งยังเป็นแนวทางการกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต
2. เพื่อประเมินคุณภาพและความพึงพอใจที่มีต่อนักท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักท่องเที่ยวทั้งต่างประเทศและคนไทยที่มาเที่ยวในเขตดุสิต จำนวน 40 คน ทำการสุ่มแบบตามสะดวก
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต แบบประเมินคุณภาพคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานในเขตดุสิตสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนักท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุในเขตดุสิต

### 3. วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

การพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต เป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed method) ใช้ทั้งการวิจัยพัฒนาทดลองและการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารข้อมูลโบราณสถานพื้นที่เขตดุสิต

ศึกษา รวบรวมเอกสาร วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารข้อมูลโบราณสถานพื้นที่เขตดุสิต เพื่อสรุปข้อมูลเกี่ยวกับโบราณสถานต่าง ๆ ในพื้นที่เขตดุสิต จากนั้นประสานงานกับเขตและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสำรวจสภาพโบราณสถานพื้นที่เขตดุสิตต่าง ๆ โดยการเข้าไปในชุมชนและสนทนาเพื่อทำความรู้จักกับชุมชนที่อยู่ใกล้แหล่งโบราณสถานพื้นที่เขตดุสิต ในเรื่องของสถานที่ที่สำคัญภายในชุมชน ผู้นำชุมชน ความเป็นอยู่ของคนในชุมชน การดำเนินชีวิตของคนในชุมชน

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกับชุมชน

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ จากการประชุมกลุ่มย่อย
2. นำผลการวิเคราะห์เพื่อหาหัวเรื่องในการกำหนดแนวทางการพัฒนาแหล่งโบราณสถานพื้นที่เขตดุสิตเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

3. จัดทำโครงการที่สอดคล้องกับหัวเรื่องที่กำหนด

4. ออกแบบคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุ โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

#### 4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลโบราณสถานในเขตดุสิต ทั้งหมด 9 แห่ง เป็นการหาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์โบราณสถานและจุดสำคัญจากสถานที่ท่องเที่ยวอื่น ๆ เพื่อนำมาสร้างเป็นโมเดลและข้อมูลในการบันทึกเสียงการบรรยาย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โบราณสถานที่สำคัญในเขตดุสิต

#### 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

การพัฒนาหนังสือนำเที่ยวโบราณสถานในเขตดุสิตโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ใช้โปรแกรม Adobe illustrator CC ในการสร้างภาพร่าง โปรแกรม Sketch UP Pro ในการขึ้นแบบโมเดล 3 มิติ โปรแกรม Unity ในการทำ AR Code และโปรแกรม Adobe Audition CC ในการตัดต่อเสียง และอัดเสียง ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การสร้างโมเดล 3 มิติ ของโบราณสถานในเขตดุสิต

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโบราณสถานในเขตดุสิต 9 แห่ง ประกอบด้วย วัดเทวราชกุญชร วัดสุคันธาราม วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม วัดใหม่ทองเสน วัดราชผาติการาม เรือนหมอพร วังสวนสุนันทา วังปารุสกวัน และพระอุโบสถ วัดโบสถ์สามเสน ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบโมเดลและบรรยายเล่าเรื่องเชิงวัฒนธรรม โดยแต่ละสถานที่จะใช้เวลาในการนำเสนอ 40-60 วินาที และการออกแบบโมเดลได้ให้สีโมเดลที่ค่อนข้างเหมือนจริง เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกถึงโบราณสถานนั้น ๆ ได้

#### 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อทำการออกแบบโมเดลแต่ละโบราณสถานเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดต่อและใส่เสียงบรรยายประกอบ แล้วจึงนำไปสร้างมาร์คเกอร์ และออกแบบหนังสือคู่มือนำเที่ยวประกอบการนำเสนอโมเดล โดยใช้หลักการสแกนมาร์คเกอร์ในลักษณะ QR Code ผ่านโทรศัพท์มือถือ (นิพนธ์ บริเวรานันท์, 2561) ดังภาพที่ 3

### วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม

Benchamabophit Dusitwanaram Temple



ข้อมูลจาก: วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม  
Source: Benchamabophit  
Dusitwanaram Temple

### วังปารุสกวัน

Parutsakawan Palace

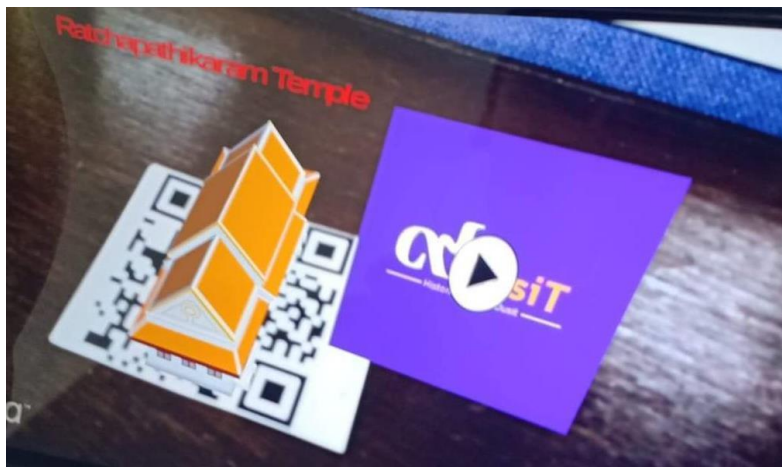


ข้อมูลจาก: วังปารุสกวัน  
Source: Parutsakawan Palace

ภาพที่ 3 การออกแบบหนังสือคู่มือแนะนำเที่ยวประกอบการนำเสนอโมเดล

#### 4.4 ขั้นตอนการทดสอบอนิเมชัน (Test Animation)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบการทำงานของสแกนมาร์คเกอร์ และการแสดงผลทั้งภาพและเสียงบรรยายด้วยผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญ เมื่อพบข้อผิดพลาดได้นำมาปรับปรุงแก้ไขจนไม่เกิดข้อผิดพลาดและได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การแสดงผลการทำงานของโบราณสถานในเขตดุสิตโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

### ขั้นที่ 3 ขั้นใช้ชุดการเรียนรู้ในพื้นที่ชุมชน

นำคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต ที่มีผ่านการทดลองใช้ และมีประสิทธิภาพไปให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นการเรียนรู้โบราณสถานพื้นที่เขตดุสิตต่อไป

#### ผลการวิจัย

##### 1. ผลการพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

ผลการพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิตนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างโบราณสถาน จำนวน 9 แห่ง ประกอบด้วย วัดเทวราชกุญชร วัดสุคันธาราม วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม วัดใหม่ทองเสน วัดราชผาติการาม เรือนหมอพร วิังสวนสุนันทา วิังปารุสกวัน และพระอุโบสถ วัดโบสถ์สามเสน ซึ่งโมเดลแต่ละแห่งสามารถนำเสนอในรูปแบบของโมเดล 3 มิติ พร้อมทั้งวิดีโอประกอบคำบรรยายประวัติความเป็นมาของแต่ละโบราณสถาน แสดงตัวอย่างดังภาพที่ 5



#### ภาพที่ 5 การนำเสนอโบราณสถาน วัดเทวราชกุญชร

2. ผลการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจที่มีต่อคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต



## 2.1 ผลการประเมินคุณภาพของคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุที่พัฒนาขึ้น

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพของคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

รายละเอียด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.53	0.52	มากที่สุด
ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ	4.20	0.77	มาก
ด้านประโยชน์ต่อการใช้งาน	4.33	0.49	มาก
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.36</b>	<b>0.59</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต พบว่า คู่มือการท่องเที่ยวโดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.36$ , S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.52) รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ต่อการใช้งาน มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.33$ , S.D. = 0.49) และด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 0.77)

## 2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

**ตารางที่ 2** ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต

รายละเอียด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.40	0.51	มาก
ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ	3.93	0.70	มาก
ด้านประโยชน์ต่อการใช้งาน	4.07	0.26	มาก
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.13</b>	<b>0.49</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวจำนวน 40 คน ที่มีต่อคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิต พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อคู่มือการท่องเที่ยว โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.13$ , S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.40$ , S.D. = 0.51) รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ต่อการใช้งาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.07$ , S.D. = 0.26) และด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.93$ , S.D. = 0.70)

พอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.07$ , S.D. = 0.26) และด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.93$ , S.D. = 0.70)

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุของชุมชนพื้นที่เขตดุสิตนี้เป็นการประยุกต์ใช้การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่มีบนโทรศัพท์มือถือมาใช้แสดงสถานที่โบราณสถานในรูปแบบ 3 มิติ พร้อมให้ข้อมูลโบราณสถานและโบราณวัตถุบนคู่มือการท่องเที่ยว ประกอบด้วย วัดเทวราชกุญชร วัดสุทัศน์ดาราม วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม วัดใหม่ทองเสน วัดราชผาติการาม เรือนหมอพร วังสวนสุนันทา วังปารุสกวัน และพระอุโบสถ วัดโบสถ์สามเสน โดยนักท่องเที่ยวสามารถนำโทรศัพท์มือถือสแกน QR Code จากคู่มือการท่องเที่ยวโบราณสถานและโบราณวัตถุในเขตดุสิต เพื่อแสดงโมเดลโบราณสถานและโบราณวัตถุ และข้อมูลวิดีโอบรรยายข้อมูลโบราณสถานนั้น ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และการให้ความรู้เชิงโบราณสถานของสถานที่ท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น แสดงให้เห็นว่า คู่มือการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมกับชุมชนส่งผลให้ผู้เข้าร่วมการทดลองซึ่งเป็นคนในชุมชนเกิดความเข้าใจและทราบเรื่องราวโบราณสถานในเขตพื้นที่ต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งประวัติศาสตร์ที่สะท้อนเรื่องราวในอดีต ก่อให้เกิดรายได้ของชุมชนด้านการท่องเที่ยวทั้งทางตรงและทางอ้อม จากการทำเป็นสถานที่ท่องเที่ยว สร้างกิจกรรมต่าง ๆ อันสืบเนื่องจากการท่องเที่ยวพร้อม ๆ กับการศึกษาหาความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาเรียม นิลพันธุ์ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย (2558) ได้ทำการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า คนในชุมชนเกิดความตระหนักและมีจิตสำนึกในการใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้มี ประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรักชื่นชม ห่วงแหน และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของท้องถิ่นและของ ประเทศชาติ ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง มีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น การที่ประชาชนหรือกลุ่มบุคคลมีแนวคิดหรือจุดมุ่งหมายที่เหมือนกันเข้ามาดำเนินการนั้นให้แล้วเสร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดแล้วรับผลประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งต้องเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์และการมีส่วนร่วมในการประเมินผล (ธนวัฒน์ คำภีลานนท์, 2550)

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่ให้การสนับสนุนทุนอุดหนุนงบประมาณรายจ่าย  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 มา ณ ที่นี้

## บรรณานุกรม

- กองนโยบายและแผนงาน. 2555. รายงานการศึกษาโบราณสถานที่ยื่นทะเบียนเป็นโบราณสถานใน  
กรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2554. สำนักผังเมือง กรุงเทพมหานคร.
- ธนวัฒน์ คำภีลานนท์. (2550). การมีส่วนร่วมของกรรมการชุมชนในการพัฒนาท้องถิ่น เทศบาลเมืองคูคต  
จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, คณะ  
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. 2560. เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมส่งเสริมความคงทนในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม. คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 4(2), กรกฎาคม – ธันวาคม 2560, 7-16.
- มาเรียม นิลพันธุ์ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2558). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้น  
พื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิง  
สร้างสรรค์. วารสารศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์. 8(1), มกราคม –  
เมษายน 2558, 48-61.
- ศุขมา แสนปากดี. 2557. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในบอร์ดประชาสัมพันธ์ประชาคมเศรษฐกิจ  
อาเซียน. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ มหาสารคามวิจัย ครั้งที่ 10. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.  
257-264.