

# การพัฒนาเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์

## 2D Game Development to Promote Local Gastronomy Tourism in Mueang Buriram District, Buriram Province

วารินทร์พิพัชร์ วัชรพงษ์เกษม<sup>1</sup>, กมลรัตน์ สมใจ<sup>2</sup>, นิธินันท์ มาตา<sup>3</sup> และ กนกเกล้า แก้วกล้า<sup>4</sup>  
Warinphiphat Watcharapongkasem, Kamonrat Somjai, Nithinan Mata and Kanokklaew Kaewkla  
Corresponding author, E-mail : kanokklaew.kw@bru.ac.th

Received : August 13, 2024  
Revised : September 30, 2024  
Accepted : October 15, 2024

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 2) ประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อเกม 2 มิติ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัยแบบผสมวิธี เริ่มต้นด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเกม จำนวน 7 คน ตามด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ นักท่องเที่ยวในจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้เกม 2 มิติ ชื่อว่า “The Lost Recipes สูตรอาหารที่สาบสูญ” ซึ่งเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น โดยเป็นการนำเสนอการผจญภัยของตัวละครหลักที่ต้องเก็บวัตถุดิบตามพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อผสมสร้างเมนูอาหารพื้นถิ่น 2) ได้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

พบว่า เกมมีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.58) และ 3) ได้ผลการประเมินความพึงพอใจจากนักท่องเที่ยวพบว่า มีความพึงพอใจต่อเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.60) ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นนั้น สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีศักยภาพที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวในภูมิภาคอื่น ๆ ได้

**คำสำคัญ:** การพัฒนาเกม, เกม 2 มิติ, การส่งเสริมการท่องเที่ยว, อาหารพื้นถิ่น, บุรีรัมย์

### Abstract

This research aims to 1) develop a 2D game development to promote local gastronomy tourism in Mueang Buriram district, Buriram province, 2) evaluate the effectiveness of the 2D game, and 3) assess player satisfaction with the 2D game. The research team employed a mixed-methods approach, beginning with

<sup>1,2,3</sup> คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์  
Faculty of Science, Buriram Rajabhat University

<sup>4</sup> คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์  
Faculty of Management Science, Buriram Rajabhat University

qualitative research through a purposive sampling of 7 experts in game development, followed by quantitative research using random sampling of 100 tourists in Buriram Province. The research instruments included: 1) a 2D game development to promote local gastronomy tourism in Mueang Buriram district, Buriram province, 2) an evaluation form for the effectiveness of the 2D game, and 3) a satisfaction assessment form for tourists regarding the 2D game. The research findings revealed that 1) a 2D game titled "The Lost Recipes" was developed as a tool to promote local gastronomy tourism, It presents the protagonist's adventure, which involves gathering ingredients from various locations to synthesize and create local culinary dishes., 2) the evaluation results from experts indicated that the game's overall effectiveness was rated at a very high level ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.58), and 3) the satisfaction assessment from tourists showed a very high level of overall satisfaction with the game ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.60). The results of this research suggest that the use of games to promote gastronomy tourism can be effectively implemented and has the potential to be applied in the development of tourism in other regions.

**Keywords:** Game Development, 2D Game, Tourism Promotion, Local Cuisine, Buriram

## บทนำ

ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีบทบาทสำคัญในการสร้างเศรษฐกิจและรายได้ให้กับประเทศต่าง ๆ โดยหลายประเทศได้นำเสนอจุดเด่นและเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว (อิสระพงษ์ พลธานี และอุมาพร บุญเพชรแก้ว, 2561 : 22) การท่องเที่ยวนั้นยังเป็นการเตรียมความพร้อมสู่ความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการสร้างรากฐานที่ยั่งยืนให้กับประเทศ นอกจากนี้ ยังมีการนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว และพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน (พชรณัฐ ใค่นุณา และ กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ, 2564 : 214) ประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีศักยภาพสูงด้านการท่องเที่ยวที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกด้วยมรดกอันทรงคุณค่าทางวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ (พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ, 2560)

โดยการยกระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมอีกทางเลือกหนึ่งคือ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยม เนื่องจากการเผยแพร่ และอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงวัฒนธรรมอันดีงามของแต่ละท้องถิ่น (ณัฐกมล ฤงสุวรรณ, 2562 : 1-5) นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงอาหาร (Gastronomy Tourism) ก็เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยม เนื่องจากอาหารเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การเดินทาง และสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่น (กิ่งกนก เสาวภาวงศ์, จิราตร ถิ่นอ่อน และ ณัฐนรี สมิตร, 2561 : 344-347)

จังหวัดบุรีรัมย์เป็นตัวอย่างที่ดีของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและอาหาร โดยเฉพาะในอำเภอเมืองซึ่งมีความโดดเด่นด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม ภาษาชาติพันธุ์ และการกีฬา อำเภอเมืองมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากอำเภออื่น ๆ โดยที่ผ่านมา จังหวัดบุรีรัมย์ได้รับรางวัลการคัดเลือก 1 จังหวัด 1 เมนู เชิดชูอาหารถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 คือ "ขนมตดหมา" หรือ นุ่มเวี อรพอม โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม (กรมประชาสัมพันธ์, 2566) นอกจากนี้ยังมีอาหารพื้นถิ่นอื่น ๆ ที่มีทั้งความหลากหลายรสชาติ และความกลมกลืนกันทางชาติพันธุ์ที่อยู่ในอำเภอเมืองบุรีรัมย์ เช่น ขนมข้าวตู่ หรือ บายกัริม ข้าวห่อโบราณ หรือ บายกันจ๊อบ เป็นต้น อาหารพื้นถิ่นถือเป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านทางประวัติศาสตร์ สามารถเป็นสิ่งที่จะช่วยเป็นสิ่งดึงดูดใจและเพิ่มการเข้าถึงภายในชุมชนได้ (พรมิตร กุลกาลยีนยง, 2564 : 39-40) จึงก่อให้เกิดความอยากรู้ อยากลิ้มลองชิมในอาหารพื้นถิ่นนี้ จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2562)

อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ในปี พ.ศ. 2563 ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย โดยรายได้จากการท่องเที่ยวภายในประเทศลดลงอย่างมาก จาก 1.08 ล้านล้านบาท (กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) ในปี พ.ศ. 2562 เหลือเพียง 2.1 แสนล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 (กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2565) เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ รัฐบาลไทยจึงได้ออกนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น โครงการ "เราเที่ยวด้วยกัน" ซึ่งประสบความสำเร็จในการดึงดูดนักท่องเที่ยว และช่วยเหลือผู้ประกอบการ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านสมาร์ตโฟนในการลงทะเบียนและใช้สิทธิ์

สมาร์ตโฟนจึงกลายเป็นเครื่องมือและเป็นสื่อกลางในการเข้าถึงข้อมูลในปัจจุบัน รวมถึงความบันเทิง โดยเฉพาะเกม จากผลสำรวจของคนไทยที่ใช้สมาร์ตโฟนพบว่าร้อยละ 95 ของผู้ใช้นั้นชอบเล่นเกม (เศรษฐศิลป์ พูนบำเพ็ญ, 2564) และในหลายธุรกิจได้นำเกมมาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม และกระตุ้นพฤติกรรมผู้บริโภค (ณัฐกมล ฤงสูรธรรณ และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์, 2564 : 28-29) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ เกม Pokémon GO ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมากในการดึงดูดผู้เล่น โดยเกมสามารถทำให้ผู้เล่นได้ออกเดินทางไปยังสถานที่จริงได้จากทำภารกิจหรือเป้าหมายภายในเกม อีกทั้งยังสร้างรายได้มหาศาลไปทั่วโลก หลังจากเปิดให้บริการเกมมาแล้ว 5 เดือน รวมทั้งสิ้น 25,000 ล้านบาท (แอลทีแมน, 2562)

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาเกม 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยตัวเกมมีรูปแบบการเล่นแบบผจญภัย ที่ผู้เล่นต้องเดินทางสำรวจพื้นที่ต่างๆ เพื่อเก็บรวบรวมวัตถุดิบ และนำมาประกอบเป็นเมนูอาหารพื้นถิ่น พร้อมทั้งเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุดิบ และอาหารพื้นถิ่น และตัวเกมยังมีระบบ GPS ที่เชื่อมโยงกับสถานที่จริง สำหรับเก็บไอเทมวัตถุดิบของหายาก เพื่อให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ และเกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดบุรีรัมย์มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้งานวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นของการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในแผนย่อยเรื่องของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยการพัฒนาเกม 2 มิติเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นนี้ เป็นการบูรณาการเทคโนโลยี นวัตกรรม การท่องเที่ยว และวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ซึ่งจะช่วยสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดบุรีรัมย์และประเทศไทยต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์

## ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตทางด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยคณะผู้วิจัยได้แบ่งประชากรและกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่มตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มการประเมินประสิทธิภาพของระบบเกมประชากร คือ ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในออกแบบหรือพัฒนาเกม และกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในออกแบบหรือพัฒนาเกม ไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวนทั้งหมด 7 คน ได้ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

2. กลุ่มการประเมินความพึงพอใจของระบบเกมประชากร คือ นักท่องเที่ยวในจังหวัดบุรีรัมย์ที่มีขีดความสามารถในการท่องเที่ยวในจังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีจำนวนประชากรทั้งหมด 1,572,066 คน (กรมการปกครอง, 2567) และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่มีขีดความสามารถในการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 100 คน จากการคำนวณสูตรทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยมีความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 10 % ได้ใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental sampling) เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้เน้นการพัฒนาเกม 2 มิติ เพื่อใช้เป็นต้นแบบนำร่องในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งต้องการข้อมูลเบื้องต้นเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่องานวิจัยในอนาคตต่อไป

**ขอบเขตทางด้านพื้นที่ดำเนินการวิจัย** อ.เมืองบุรีรัมย์ จ.บุรีรัมย์ ด้วยเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมความหลากหลายของชาติพันธุ์ และระบบนิเวศที่มีความสมบูรณ์ อีกทั้งยังอยู่ภายในอำเภอตัวเมือง สะดวกต่อการเดินทาง และมีความปลอดภัยในการใช้เกมร่วมกับระบบ GPS จึงเหมาะกับการเป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัย

**ขอบเขตทางด้านเนื้อหา** ประกอบไปด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น รายละเอียดของและความรู้ทั่วไป ประวัติที่มาของอาหารพื้นถิ่นในจังหวัดบุรีรัมย์

**ขอบเขตทางด้านระบบเกม** คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางและรูปแบบของเกมเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์และออกแบบระบบของเกม โดยมีรายละเอียดเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

1. ระบบพื้นฐานของเกม เป็นเกมในรูปแบบสวมบทบาทแนวผจญภัย (Adventure RPG) และแสดงผลมุมมองแบบเลื่อนข้าง (Side scrolling)
2. ระบบการแสดงผลกราฟิก เป็นรูปแบบการแสดงผลในแนวนอน กราฟิกในรูปแบบ 2 มิติ มีขนาดไม่น้อยกว่า HD 1280 x 720 pixel และอัตราส่วนการแสดงผลหน้าจอ 16:9

3. ตัวละครภายในเกม ตัวละครผู้เล่นมีจำนวนทั้งหมด 1 ตัว และตัวละครศัตรูไม่น้อยกว่า 2 ตัว

4. ฉากและลำดับด่านภายในเกม โดยด่านภายในเกมมีทั้งหมด 4 ด่าน ประกอบไปด้วย ด่านทั่วไปจำนวน 2 ด่าน คือ ผู้เล่นสามารถเข้าเล่นเกมได้เลยทันที และด่านพิเศษจำนวน 2 ด่าน คือ ผู้เล่นจะสามารถเข้าเล่นได้ ก็ต่อเมื่อผู้เล่นอยู่ในสถานที่จริงที่ตัวเกมนั้นกำหนดไว้

5. วัตถุและสิ่งของที่มีผลภายในเกม ไอเทมวัตถุดิบไม่น้อยกว่า 18 ประเภท และไอเทมเมนูอาหารไม่น้อยกว่า 4 ประเภท

6. ความสามารถของอุปกรณ์ สามารถเล่นผ่านสมาร์ตโฟนและเว็บไซต์ของเครื่องเซิร์ฟเวอร์จำลองได้ รวมถึงอุปกรณ์สามารถรองรับการตรวจจับพิกัดทางภูมิศาสตร์ได้ (GPS)

7. ระบบการควบคุม สามารถควบคุมเกมผ่านการสัมผัสหน้าจอ (Touch screen) จากอุปกรณ์สมาร์ตโฟน

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นรูปแบบของการท่องเที่ยวประเภทหนึ่งที่เกิดจากทรัพยากรที่เป็นจุดเด่นและความคงเป็นเอกลักษณ์ของประเทศ เช่น ทำเลที่ตั้ง ความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่สืบทอดกันมาของชาติ ทำให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลายเป็นฟันเฟืองที่สำคัญในการเดินทางพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยสามารถจำแนกรูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้เป็น 5 รูปแบบ ได้แก่ 1) การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ 2) การท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมและประเพณี 3) การท่องเที่ยวชมวิถีในชนบท 4) การท่องเที่ยวชมศิลปะและการแสดง และ 5) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560)

การท่องเที่ยวเชิงอาหาร เป็นการท่องเที่ยวที่มีแรงจูงใจและเป้าหมายในการลิ้มลองอาหารหรือเครื่องดื่ม (วรรณภา อุดมผล, 2565 : 1-4) และได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาหารในวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมการกิน (ชวรินทร์ สุดสวาท, อติคุณ เลาภมัญญ, นกสนันท์ วินิจวรกิจกุล, สุประภา สมนักรพงษ์ และ อนัญญา รัตนประเสริฐ, 2565 : 408-409) โดยมุ่งหวังที่จะสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าจดจำและมีความคุ้มค่าสำหรับนักท่องเที่ยวและชุมชนท้องถิ่นที่เข้าร่วมด้วย โดยสามารถจำแนกรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงอาหารได้เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) การทัวร์หรือลิ้มลองอาหาร โดยเน้นประสบการณ์การลิ้มลองอาหารเป็นหลัก 2) การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อาหารเป็นการเรียนรู้เชิงศึกษาวัตถุดิบ ส่วนผสม

ที่มา และกรรมวิธี 3) การเยี่ยมชมเทศกาลอาหารนิยมจัดขึ้นในช่วงเทศกาลสำคัญ เป็นระยะเวลาสั้น ๆ เช่น งานของดีประจำจังหวัด เป็นต้น และ 4) การเรียนปรุงอาหาร โดยเน้นผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้กรรมวิธีกระบวนการของอาหาร (ประอรพิต กัษฐวิวัฒนา, 2566)

อาหารพื้นถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ หมายถึงอาหารที่ปรุงจากภูมิปัญญา ความเชื่อ และการแสดงออกทางพฤติกรรมจนเป็นประเพณี ที่คนในชุมชนยึดถือปฏิบัติกันมาจนถึงในปัจจุบัน (กิตติสา วงศ์คำ, เขาฤทธิ์ โสภักดี, ศุภมาสขญา แดงภู และขวัญนภา วงศ์ไพศาลสิริกกุล, 2560 : 35-40) โดยประกอบด้วยวัตถุดิบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น และนำมาประกอบอาหารด้วยกรรมวิธีต่าง ๆ ตามความแตกต่างกันออกไปของแต่ละพื้นที่ (ปรีชา มุณีศรี, สาวิตรี มุณีศรี, ดวงเดือน สงฤทธิ์ และ เจษฎา ร่มเย็น, 2563 : 5-7) ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนและความสัมพันธ์กับบริบททางภูมิศาสตร์ของคนในวัฒนธรรม และยังเป็นการต่อยอดทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนอีกด้วย (พนิดา จงสุขสมสกุล, 2566 : 65-66) โดยงานวิจัยของกิตติสา วงศ์คำ และคณะ (2560 : 70-130) ได้กล่าวถึงอาหารพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ไว้ว่า เป็นรูปแบบอาหารที่เกิดจากวัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์ของไทยเขมรที่อพยพเข้ามาอาศัยในประเทศไทยฝั่งภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด 4 หมู่บ้าน และได้ทราบถึงอาหารพื้นถิ่นที่มีอยู่เพียงแค่บางพื้นที่ภายในชุมชน เช่น ขนมตดหมา (นุเมเวี้อลพอม) ข้าวตู (บายกรีม) แกงบวน (สลอบวน) และแกงฮอง (สลอฮอง) ดังภาพที่ 1-2



ขนมตดหมา  
(นุเมเวี้อลพอม)



ข้าวตู  
(บายกรีม)

ภาพที่ 1 ภาพอาหารพื้นถิ่นประเภทอาหารหวานหรือขนมในจังหวัดบุรีรัมย์

ที่มา: กิตติสา วงศ์คำ, เขาฤทธิ์ โสภักดี, ศุภมาสขญา แดงภู และ ขวัญนภา วงศ์ไพศาลสิริกกุล. (2560).

การอนุรักษ์และฟื้นฟูวิถีชีวิต ความเชื่อและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเขมรจังหวัดบุรีรัมย์. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, หน้า 70, 130. ถ่ายเอกสาร.



แกงฮอง  
(สลอฮอง)



แกงบวน  
(สลอบวน)

## ภาพที่ 2 อาหารพื้นถิ่นประเภทอาหารคาวใน จังหวัดบุรีรัมย์

ที่มา: กกิตติสา วงศ์คำ, เขาฤทธิ์ โสภักดี, ศุภมาสชญา  
แดงภู และ ขวัญญา วงศ์ไพศาลศิริกุล. (2560).

การอนุรักษ์และฟื้นฟูวิถีชีวิต ความเชื่อและภูมิปัญญา  
ท้องถิ่นด้านวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทย  
เขมรจังหวัดบุรีรัมย์. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏบุรีรัมย์, หน้า 70, 130. ถ่ายเอกสาร.

ทฤษฎีการออกแบบเกม คือกรอบแนวความคิดในการ  
ออกแบบระบบและการวิเคราะห์เกม โดยนำเสนอของ  
ระบบที่มีการเชื่อมโยงเข้าด้วยกันขององค์ประกอบต่าง ๆ  
ตั้งแต่กลไกพื้นฐาน ระบบการเล่น ประสบการณ์และอารมณ์  
ความรู้สึกของผู้เล่น จากงานวิจัยของ Hunicke, LeBlanc &  
Zubek (2004) ที่ได้ทำการศึกษาและหารูปแบบแนวทางการ  
การออกแบบด้วยทฤษฎี MDA และเป็นจุดเริ่มต้นของการ  
ออกแบบเกมกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน โดยแบ่งเป็นแต่ละ  
องค์ประกอบ (ดวง เจริญธนู, 2557) ดังนี้ 1) กลศาสตร์  
(Mechanics) หมายถึงโครงสร้างและกฎเกณฑ์ของเกม  
ที่เปรียบเสมือนกฎฟิสิกส์ ชุดคำสั่ง หรือสูตรคำนวณต่าง ๆ  
เช่น การกำหนดการควบคุม ทิศทาง การเคลื่อนไหว กติกา  
ภายในเกม เป็นต้น 2) พลศาสตร์ (Dynamic) หมายถึง  
สิ่งที่เกิดขึ้นตามการควบคุมหรือการเล่นของผู้เล่นอย่าง  
อิสระโดยอยู่ภายใต้กฎและกติกาที่วางเอาไว้ในกลศาสตร์  
และ 3) สุนทรียะ (Aesthetic) หมายถึงสิ่งที่ส่งผลต่อ  
อารมณ์ ความรู้สึก ความสนุกของผู้เล่นที่พึงพอใจต่อเกม  
เช่น ความสวยงาม กราฟิกคมชัด เนื้อเรื่องลึกลับ เป็นต้น  
(เขมชนินทร์ พรพิพัฒน์สกุล, 2564)

การพัฒนาเกม 2 มิติ เป็นแนวคิดในการออกแบบ  
เกมคอมพิวเตอร์ โดยชี้ให้เห็นว่า เกม คือ การจำลองสภาพ  
แวดล้อม (Simulation) ที่มีความท้าทายผู้เล่นให้แก้ปัญหา  
และเรียนรู้ผ่านการควบคุม โดยเกมมีทั้งแบบออฟไลน์และ  
ออนไลน์ (Hurley, 2017) และในแต่ละแบบนั้นล้วนมีเป้า

หมายและกฎเกณฑ์ที่หลากหลาย ส่งผลให้การออกแบบเกม  
จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ผู้พัฒนาจึง  
ควรมีความรู้ความเข้าใจในหลายมิติ เช่น แนวคิด ประเภท  
และขั้นตอนการผลิต ซึ่งสามารถเริ่มต้นจากเกมง่าย ๆ ก่อน  
พัฒนาสู่เกมที่ซับซ้อนขึ้น

(พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2562) โดยรูปแบบกระบวนการ  
พัฒนาเกมที่ยอมรับคือ Game Development Life Cycle :  
GDLC ซึ่งเป็นรูปแบบที่คล้ายกับหลักการพัฒนาซอฟต์แวร์  
เพียงมีการพัฒนาและปรับปรุงขั้นตอนให้เหมาะสมกับ  
การออกแบบและพัฒนาเกม ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอน  
1) ขั้นตอนการริเริ่ม (Initiation) 2) ขั้นตอนก่อนผลิต  
(Pre-Production) 3) ขั้นตอนการผลิต (Production) 4) ขั้นตอนการทดสอบระบบ (Testing) และ 5) ขั้นตอน  
การเผยแพร่ (Release) ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความ  
เหมาะสมขึ้นอยู่กับทีมักพัฒนา (Ramadan & Widayani,  
2013 : 95-100)

เกมอิงพิกัดทางภูมิศาสตร์ คือเกมที่มีการใช้เทคโนโลยี  
GPS ในรูปแบบของแอปพลิเคชันบนมือถือที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึก  
ตื่นเต้นในการเล่นนอกสถานที่ เมื่อผู้เล่นเคลื่อนที่ไปรอบ  
ๆ ตำแหน่งพิกัดทางภูมิศาสตร์ของผู้เล่นนั้นจะกลายเป็น  
ส่วนหนึ่งของเกม เกมรูปแบบนี้สามารถเรียกอีกอย่างได้ว่า  
“geogames” นั่นคือเกมที่เปิดใช้งานตำแหน่งพิกัดทาง  
ภูมิศาสตร์และใช้เทคโนโลยีการรับรู้ตำแหน่ง (Hill, 2023)

และจากหลายงานวิจัยชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมพัฒนา  
เกมโดยใช้แนวคิดการสร้างแรงจูงใจเพื่อส่งเสริมการท่อง  
เที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น สามารถช่วยเพิ่มการรับรู้และสร้าง  
การมีส่วนร่วมของสถานที่ท่องเที่ยวได้อีกด้วย ดังเช่นงานวิจัย  
ของ ณัฐกมล ฤงสุวรรณ และศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ (2564  
: 34-40) ที่ได้ศึกษาและเสนอแนะแนวทางการออกแบบ  
ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ประเภทของแรงจูงใจ  
การสร้างความดึงดูดให้แก่นักท่องเที่ยว และรูปแบบศิลปะที่  
เหมาะสม และงานวิจัยของ พชรณัฐ ใค่นุ่นภา และกิตติพงษ์  
แก้วประเสริฐ (2564 : 224-225) ที่ได้พัฒนาเกมแอนิเมชัน  
เพื่อนำมาเป็นเครื่องช่วยส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง  
ประวัติศาสตร์ ดังนั้นการนำเกมนี้มาเป็นเครื่องมือช่วยใน  
การส่งเสริมการท่องเที่ยวถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีความน่า  
สนใจ เพราะจะช่วยให้เป็นการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่น การมีส่วนร่วม  
และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เล่นหรือนักท่องเที่ยวได้  
นอกจากนี้อีกนวัตกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถช่วยสร้างการ  
มีส่วนร่วมและการเดินทางแก่ผู้เล่นเกมได้ด้วยเทคโนโลยี  
อิงพิกัดทางภูมิศาสตร์ (Location-Based) เปรียบเสมือน  
เป็นการสร้างแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากเดิน

ทางไปยังสถานที่นั้นเพื่อสัมผัสกับประสบการณ์บางอย่าง ดังเช่นงานวิจัยของ Hauge, Söbke, Stefan & Stefan (2020 : 104-109) ที่ได้ทำการศึกษาเกมในรูปแบบอิงพิภักทางภูมิศาสตร์นี้ โดยแสดงให้เห็นว่า เกมประเภทนี้มีช่วยช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ในรูปแบบใหม่ ที่ทำให้การเรียนรู้ก่อนเกิดคุณค่าต่อตัวผู้เล่นเกม และงานวิจัยของ Dunham (2021 : 394-396) ที่ได้ศึกษาในเรื่องแรงจูงใจของผู้เล่นมีต่อเกมอิงพิภักทางภูมิศาสตร์ พบว่า เกมประเภทนี้ช่วยสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน ทำให้เกิดการกระตุ้นที่ผู้เล่นนั้นอยากออกเดินทางไปยังสถานที่จริง

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้ว แสดงให้เห็นว่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

อาหารพื้นถิ่นนั้นเป็นเรื่องที่ท้าทาย และต้องอาศัยปัจจัยในหลายภาคส่วนเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังต้ององค์ความรู้ ที่มาอาหารพื้นถิ่นอย่างลึกซึ้ง รวมถึงการศึกษาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่จะช่วยส่งเสริมให้การท่องเที่ยวเกี่ยวกับอาหารพื้นถิ่น ได้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในยุคของโลกนวัตกรรมใหม่ ทั้งนี้ การนำเสนอด้วยเทคโนโลยีอิงพิภักทางภูมิศาสตร์ก็ถือเป็นอีกเครื่องมือที่สามารถช่วยสนับสนุนนักท่องเที่ยวได้เดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวมากขึ้น ดังนั้นแนวทางในงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นการสร้างเครื่องมือที่ช่วยในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นผ่านการนำเสนอข้อมูลด้วยเกมผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยีอิงพิภักทางภูมิศาสตร์ เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักอาหารพื้นถิ่นเหล่านี้มากยิ่งขึ้น

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พีพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ

### วิธีการดำเนินการวิจัย

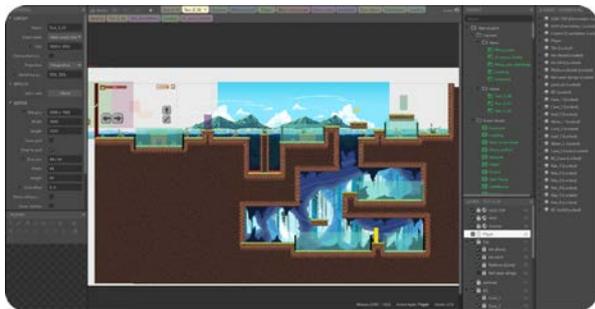
การพัฒนาระบบเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ เก็บรวบรวมข้อมูล และเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ จากแหล่งสื่อต่าง ๆ รวมถึงการศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเครื่องมือ โปรแกรม เทคโนโลยี ที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาระบบเกม 2 มิติ

2. ดำเนินการออกแบบระบบเกม 2 มิติ โดยเริ่มต้นจากการออกแบบทางด้านโครงสร้างของเกม กำหนดรูปแบบ เป้าหมายของเกม ขอบเขตของเกม และขอบเขตข้อมูลอาหารพื้นถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ หลังจากนั้นออกแบบรูปแบบลำดับการไหลของฉาก การเชื่อมโยงไปยังด้านและหน้าเมนูต่าง ๆ ดังภาพที่ 4



3. พัฒนาระบบเกม ตามการออกแบบในหัวข้อที่ผ่านมา คณะผู้วิจัยได้แบ่งการพัฒนาออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ 1) การพัฒนาทางด้านกราฟิกโดยการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครด้วยโปรแกรมเฉพาะในการสร้างเกม ลงสีแสงเงาพื้นหลัง เอฟเฟกต์ของสิ่งของไอเทมวัตถุต่าง ๆ และสร้างภาพหน้าจอเมนูผู้ใช้งาน และ 2) การพัฒนาทางด้านระบบเกม ดังภาพที่ 8 เป็นการนำภาพกราฟิกที่พัฒนามาแล้วนำมาเข้าสู่กระบวนการพัฒนาเกมในเกมนเอนจิน (Game engine) ได้แก่ การพัฒนาระบบการควบคุมตัวละคร การเชื่อมโยงด่าน การเก็บบันทึกคะแนนข้อมูล การผสมและประกอบเมนูอาหาร และการตรวจจับพิกัดทางภูมิศาสตร์โดยใช้ GPS



ภาพที่ 8 การพัฒนาทางด้านระบบเกม โดยใช้เกมเอนจิน (Game engine)  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พีพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ

4. ทดสอบการทำงานและระบบของเกมเบื้องต้น โดยให้ผู้ทดสอบเกม (Tester) ได้ทดสอบตัวเกมเพื่อหาความผิดปกติว่ามีข้อผิดพลาดในส่วนต่าง ๆ และปรับปรุงแก้ไขระบบเกม หลังจากนั้นจึงนำระบบเกมที่พัฒนาสมบูรณ์แล้วนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การสร้างแบบประเมินที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอาหารพื้นถิ่น สร้างและกำหนดโครงสร้างของแบบประเมินด้วย Rating scale 5 อันดับ จากนั้นทำการหาคุณภาพของแบบประเมินทั้ง 2 ชุด โดยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยตัดข้อคำถามที่มีค่าดัชนีตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป หลังจากนั้นทำการปรับปรุงแบบประเมินข้อผิดพลาดต่าง ๆ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำแบบประเมินทั้ง 2 ชุด ที่ผ่านการหาคุณภาพนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

**การเก็บรวบรวมข้อมูล** โดยการนำเครื่องมือการวิจัยคือ เกม 2 มิติที่ได้พัฒนาขึ้น แบบประเมินประสิทธิภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญจำนวนทั้งหมด 7 คน โดยใช้เกม 2 มิติที่พัฒนาขึ้นร่วมกับแบบประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ และกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน โดยใช้เกม 2 มิติที่พัฒนาขึ้นร่วมกับแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ด้วย Google form และการให้กลุ่มตัวอย่างสแกน QR Code เพื่อทดลองเล่นระบบเกม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าเล่นเกมได้ทุกด่าน โดยระยะเวลาเฉลี่ยอยู่ที่ด่านละ 3-5 นาทีโดยประมาณ ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ

**การวิเคราะห์ข้อมูล** หลังจากทีคณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพและประเมินความพึงพอใจแล้วของกลุ่มตัวอย่างแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วย Google sheets เพื่อนำเอาข้อสรุปที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำมาแปลผลและบรรยายผลสถิติในรูปแบบของตาราง โดยใช้เกณฑ์ในการประเมินอ้างอิงตามค่าเฉลี่ยดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556 : 120-121)

ค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.50	หมายถึง	น้อยสุด

## ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ ได้เกมที่มีชื่อว่า “The Lost Recipes สูตรอาหารที่สาบสูญ” โดยเล่นผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ เป้าหมายหลัก คือ กำจัดศัตรูภายในด่านและเก็บรวบรวมวัตถุดิบอาหาร เพื่อนำมาประกอบเมนูอาหาร ภายในเกมประกอบไปด้วยด่านทั้งหมด 4 ด่านแบ่งเป็น 2 ด้านผู้เล่นสามารถเข้าเล่นได้ทันที และอีก 2 ด้านผู้เล่นต้องเดินทางไปยังสถานที่จริงตามที่ตัวเกมกำหนดจึงจะเข้าเล่นได้ มีเมนูอาหารให้ผู้เล่นเกมประกอบอาหารจำนวน 4 เมนู และมีไอเทมวัตถุติดจำนวน 17 ไอเทม โดยภายในหน้าเมนูประกอบอาหารจะมีข้อมูลการให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ ดังภาพประกอบที่ 9-12



ภาพที่ 9 ภาพหน้าเมนูหลักภายในเกม  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ



ภาพที่ 11 ภาพหน้าจอการเล่นภายในเกม  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ



ภาพที่ 10 ภาพหน้าเมนูห้องเก็บของไอเทมวัตถุดิบต่าง ๆ  
ภายในเกม  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ



ภาพที่ 12 ภาพหน้าจอแสดงหน้าต่างตรวจจับพิกัดทางภูมิศาสตร์ (GPS) เพื่อเข้าเล่นด่านที่มีเงื่อนไขพิเศษ  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม และคณะ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน แบ่งเป็นตามรายด้านต่าง ๆ ได้ผลการประเมินดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ โดยกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ แบบแยกตามรายด้าน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านกราฟิก	4.77	0.46	มากที่สุด
ด้านตัวอักษร	4.54	0.66	มากที่สุด
ด้านเสียง	4.32	0.71	มาก
ด้านหน้าจอผู้ใช้งาน	4.39	0.68	มาก
ด้านการควบคุม	4.60	0.60	มากที่สุด
ด้านระบบและกลไกของเกม	4.71	0.51	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น	4.86	0.29	มากที่สุด
โดยรวม	4.58	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ โดยในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณาจากรายการด้านต่าง ๆ พบว่าด้านการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอันดับแรกในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.86$ , S.D. = 0.29) รองลงมาอันดับสอง คือ ด้านกราฟิกโดยมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.77$ , S.D. = 0.46) ด้านระบบและกลไกของเกม มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสามในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.71$ , S.D. = 0.51) ด้านการควบคุมมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.60) ด้านตัวอักษรมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$ , S.D. = 0.66) ด้านหน้าจอผู้ใช้งานมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.39$ , S.D. = 0.68) และสุดท้ายด้านเสียงมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.32$ , S.D. = 0.71) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน ได้ผลการประเมินดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ โดยกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ความสนุกสนานในการเล่นเกม	4.68	0.55	มากที่สุด
ความน่าสนใจของเนื้อหาในเกม	4.44	0.74	มาก
ความสวยงามของภาพกราฟิกในเกม	4.87	0.39	มากที่สุด
เสียงประกอบภายในเกมมีความเหมาะสม	4.35	0.82	มาก
ความเข้าใจง่ายในการควบคุมเกม	4.75	0.46	มากที่สุด
ได้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นที่ได้รับจากเกม	4.52	0.74	มากที่สุด
ตัวเกมสามารถสะท้อนถึงอาหารพื้นถิ่นที่น่าสนใจ	4.76	0.43	มากที่สุด
อยากเดินทางไปที่ท่องเที่ยวในจังหวัดบุรีรัมย์หลังจากเล่นเกมนี้	4.37	0.82	มาก
เกิดแรงจูงใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริงในด้าน GPS	4.79	0.41	มากที่สุด
โดยรวมแล้ว ท่านมีความพึงพอใจต่อเกม 2 มิติไม่น้อยเพียงใด	4.64	0.61	มากที่สุด
<b>โดยรวม</b>	<b>4.62</b>	<b>0.60</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกม 2 มิติ โดยในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาจากรายการต่าง ๆ พบว่าความสวยงามของภาพกราฟิกในเกม มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอันดับแรกในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.87$ , S.D. = 0.39) รองลงมาอันดับสอง คือ เกิดแรงจูงใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริง ในด้าน GPS โดยมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.79$ , S.D. = 0.41) ตัวเกมสามารถสะท้อนถึงอาหารพื้นถิ่นที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยอันดับสามในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.43)

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากการพัฒนาเกม 2 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นในอำเภอเมืองบุรีรัมย์ โดยการออกแบบเกมในแต่ละด้านที่สะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมและอาหารท้องถิ่นของบุรีรัมย์ เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุดิบและสูตรอาหารพื้นถิ่น จำนวนทั้งหมด 4 เมนู ได้แก่ ขนมตดหมา (นุ้มเวรีลพอล) ขนมข้าวตู่ (บายกรีม) แกงฮอง (สลอฮอง) แกงบวน (สลอบวน) ภายในเกมประกอบไปด้วย

ด้านทั้งหมด 4 ด้านแบ่งเป็น 2 ด้านผู้เล่นสามารถเข้าเล่นได้ทันที และอีก 2 ด้านที่ต้องเดินทางไปยังสถานที่จริงนั้นถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์จริงในพื้นที่ การใช้เทคโนโลยี GPS ช่วยเพิ่มความสมจริงและเชื่อมโยงประสบการณ์ในเกมกับสถานที่จริง คือ ตลาดริมทางบริเวณพื้นที่หมู่บ้านสวายสอ และศูนย์เรียนรู้พื้นที่ชุ่มน้ำและนกกระเรียนพันธุ์ไทยจังหวัดบุรีรัมย์ โดยภายในหน้าเมนูประกอบอาหารจะมีข้อมูลการให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์เพื่อเป็นการนำเสนออาหารพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ในรูปแบบดิจิทัล อีกทั้งยังมีระบบการสร้างคูปองหรือส่วนลดอาหารเมื่อนักท่องเที่ยวสามารถเก็บรวบรวมเมนูอาหารได้ครบ 1 เมนู เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการให้รางวัลและมอบประสบการณ์ที่ดีให้แก่นักท่องเที่ยวและผู้ที่ได้เล่นเกม

2. ผลจากการประเมินประสิทธิภาพของระบบเกม 2 มิติ โดยรวมแล้ว มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุดเมื่อพิจารณาจากรายการด้านต่าง ๆ แล้ว พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ด้านการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.86 ในระดับมากที่สุด 2) ด้านกราฟิกมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.77 ในระดับมากที่สุด และ 3) ด้านระบบและกลไกของเกมมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.71 ในระดับมากที่สุด โดยคณะผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้ ด้านการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นแสดงให้เห็นว่าเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจผ่านการเล่นเกม นั้น ซึ่งนอกจากจะมอบประสบการณ์ใหม่แล้ว ยังสามารถช่วยดึงดูดการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวได้ และตัวเกมที่พัฒนานั้นมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้เป็นเครื่องช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐกมล กุญสุวรรณ และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ (2564 : 34-40) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อในรูปแบบของเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น พบว่าการนำเอาเทคโนโลยีในรูปแบบของเกมมาใช้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น สามารถสร้างการรับรู้เนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวได้ และช่วยเกิดการกระตุ้นแรงจูงใจในการเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวจริง ด้านกราฟิก แสดงให้เห็นว่า การออกแบบภาพกราฟิกให้มีความสวยงามและสอดคล้องกับเรื่องราวของอาหารพื้นถิ่นนั้นสามารถช่วยสร้างคุณค่าในการรับรู้ได้ และก่อให้เกิดประสบการณ์ในการเล่นเกมที่ดี ส่งผลให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมนี้มากขึ้น และด้านของ

ระบบและกลไกของเกมซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักที่ทำให้เกมนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องด้วยการพัฒนาระบบเกมให้มีการควบคุมและการจัดการที่ลื่นไหล มักส่งผลดีและมอบประสบการณ์การเล่นที่เป็นไปอย่างราบรื่น ทำให้ระบบเกมที่พัฒนาขึ้นนั้นมีการตอบสนองต่อผู้เล่นที่ชัดเจน

3. ผลจากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวโดยรวมแล้ว มีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายการแต่ละข้อ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ความสวยงามกราฟิกภายในเกมที่มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.87 ในระดับมากที่สุด 2) เกมทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริงมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.79 ในระดับมากที่สุด และ 3) ตัวเกมสามารถสะท้อนถึงอาหารพื้นถิ่นได้น่าสนใจมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.76 ในระดับมากที่สุด โดยคณะผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้ ด้านประเด็นของความสวยงามของภาพกราฟิกภายในเกม แสดงให้เห็นว่าความสวยงามของกราฟิกภายในเกมนั้น มีอำนาจในการส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมของผู้เล่น เนื่องจากเป็นปัจจัยสิ่งแรกที่ผู้เล่นนั้นเลือกและตัดสินใจในการเล่นเกมนั้นก่อน ดังนั้นการออกแบบภาพกราฟิกให้มีความสวยงามและมีความเข้ากันกับเกมจึงสอดคล้องกับทฤษฎี MDA ตามหลักการออกแบบเกมของในงานวิจัยของ Hunnicke et al. (2004) ในเรื่องของ สุทธิยะ (Aesthetic) ซึ่งเป็น 1 ใน 3 ขององค์ประกอบในการออกแบบเกม โดยเน้น อารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ที่ดีจากการเล่นเกมของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุรักษ์ พาสวรรค์, ไพโรสันต์ สุวรรณศรี และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี (2567 : 27-28) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองท่องเที่ยววิถีช้าง โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อเกมสถานการณ์จำลองท่องเที่ยว มีความพึงพอใจเป็นในระดับมากที่สุดจากด้านการออกแบบ ภาพ และส่วนประกอบต่าง ๆ ให้มีความสวยงาม อันจะส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เล่นเกมเช่นเดียวกัน ด้านประเด็นของแรงจูงใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริง แสดงให้เห็นว่า ระบบเกมที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นผสมผสานกับการทำภารกิจภายในเกม คือ การเก็บรวบรวมวัตถุต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นจะต้องออกเดินทางไปยังสถานที่จริงที่ตัวเกมกำหนดเพื่อเก็บรวบรวมวัตถุที่สำคัญของเมนูอาหาร โดยอาศัยพิกัดทางภูมิศาสตร์ (GPS) ของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งทำให้เกิดแรงจูงใจสำคัญในการออกเดินทางท่องเที่ยวของผู้เล่นผ่านระบบเกม อีกทั้งยังเป็นการมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ให้ผู้เล่นได้รับความรู้ข้อมูลใหม่ ๆ จากแหล่งท่องเที่ยวอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hauge et al. (2020 : 104-109) ได้ทำการวิจัยเรื่อง

การประยุกต์ใช้และการอำนวยความสะดวกสำหรับเกมอิงพิกัดทางภูมิศาสตร์ (Applying and Facilitating Serious Location-Based Games) ซึ่งเกมในรูปแบบอิงพิกัดทางภูมิศาสตร์หรืออิงตามสถานที่จริง มีส่วนช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อมูล ความรู้ หรือทักษะใหม่ ๆ ขณะเล่น ในแง่มุมนี้เป็นการเปลี่ยนประสบการณ์การเล่นให้กลายเป็นโอกาสในการเรียนรู้ที่มีคุณค่าที่ทั้งทำให้ทั้งสนุกและได้รับความรู้อีกด้วย และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Dunham (2021 : 394-396) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจของผู้เล่นที่มีต่อเกมอิงพิกัดทางภูมิศาสตร์ (Location Based Games and the People Who Play Them) โดยนอกจากเกมประเภทนี้จะช่วยสร้างประสบการณ์การเล่นในรูปแบบใหม่แล้วยังช่วยเพิ่มการปฏิสัมพันธ์และเกิดการกระตุ้นได้ออกเดินทางไปยังสถานที่ใหม่คล้ายกับการผจญภัยในที่ใหม่ ๆ เช่นเดียวกันด้านตัวเกมที่สามารถสะท้อนถึงอาหารพื้นถิ่นได้น่าสนใจ แสดงให้เห็นว่า เกมที่พัฒนาที่มีเนื้อหาในการนำเสนอเรื่องของอาหารพื้นถิ่นในรูปแบบใหม่ที่นำดึงดูด น่าสนใจ และยังสามารถดึงเอาเอกลักษณ์เฉพาะตัวของอาหารนั้น ๆ ออกมาแสดงได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพกราฟิกของอาหารพื้นถิ่น ข้อมูลรายละเอียดการนำเสนอ ล้วนช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เล่นอยากลิ้มลองอาหารพื้นถิ่นนั้น

ผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและนักท่องเที่ยวนั้น มีทั้งความเหมือนและความแตกต่าง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพของระบบและการออกแบบกลไกของเกม ในขณะที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริง ความเหมือนกันที่พบคือทั้งสองกลุ่มให้คะแนนสูงในด้านการนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมสามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นเครื่องมือต้นแบบในการเพิ่มศักยภาพของการท่องเที่ยวต่อไป

## ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. เนื่องจากระบบเกมแสดงผลผ่านทางเว็บไซต์และเล่นบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ขนาดการแสดงผลนั้นไม่เท่ากัน เช่น หน้าจอเล็ก-ใหญ่ไม่เท่ากัน ไม่สามารถเปิดโหมดเต็มจอได้ ด้วยความเล่นแตกต่างกันของอุปกรณ์ของผู้เล่นโดยมอบหมายให้ทีมพัฒนาระบบเกม เพิ่มคำสั่งฟังก์ชันในการเปลี่ยนขนาดหน้าจอการแสดงผลแบบอัตโนมัติเพื่อให้รองรับการแสดงผลของอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน

2. สามารถเพิ่มระบบการเล่นแบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) เพื่อเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และสร้างความสนุกสนานในการเล่นมากยิ่งขึ้น และพัฒนาเนื้อหาภายในเกมให้มีความลึกซึ้งมากขึ้น เช่น เพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชน เพื่อช่วยเพิ่มจุดเด่นในการเชื่อมโยงเนื้อเรื่องของแหล่งท่องเที่ยว นั้น ๆ

## กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือทุนอุดหนุนงานวิจัยจาก สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) และมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่ได้มอบทุนสนับสนุนในการวิจัยครั้งนี้และทรัพยากรในการทำวิจัยครั้งนี้

## เอกสารอ้างอิง

- กรมการปกครอง. (2567). **โครงสร้างข้อมูลสถิติจำนวนประชากรไทยที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้านแยกรายอายุรายเดือน ระดับจังหวัด เดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2567**. สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2567, จาก [https://stat.bora.dopa.go.th/new\\_stat/webPage/statByMooBan.php?year=66&month=12](https://stat.bora.dopa.go.th/new_stat/webPage/statByMooBan.php?year=66&month=12)
- กรมประชาสัมพันธ์. (2566). **ขนมตดหมา “๑ จังหวัด ๑ เมนู เชิดชูอาหารถิ่น” บุรีรัมย์**. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2024, จาก <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/214734>
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). **COVID-19 กับผลกระทบต่อการท่องเที่ยวไทย สถานการณ์การท่องเที่ยวของประเทศไทย ไตรมาส 1/2563**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://www.mots.go.th/download/TourismEconomicReport/4-1TourismEconomicVol4.pdf>
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2565). **สถานการณ์ด้านการท่องเที่ยวเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564**. สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2567, จาก [https://www.mots.go.th/download/article/article\\_20220127114136.pdf](https://www.mots.go.th/download/article/article_20220127114136.pdf)
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562). **บุรีรัมย์**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://thai.tourismthailand.org/Destinations/Provinces/บุรีรัมย์/572>
- กึ่งกนก เสาวภาวงศ์, จิราตร ถิ่นอ่อน และ ณิชุนรี สมิตร. (2561). **การศึกษาเปรียบเทียบศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงอาหาร ระหว่าง อุดัง เมืองมิชชีวานะ จังหวัดกุนมะ ประเทศญี่ปุ่น และข้าวซอย อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย**. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 12(พิเศษ), 340–355.
- กิตติสา วงศ์คำ, เซาฤทธิ โสภักดี, ศุภมาศชญา แต่งภู และขวัญภา วงศ์ไพศาลสิริกุล. (2560). **การอนุรักษ์และฟื้นฟูวิถีชีวิต ความเชื่อและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเขมรจังหวัดบุรีรัมย์**. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. ถ่ายเอกสาร.
- เขมชนินทร์ พรพิพัฒน์สกุล. (2564). **8 องค์ประกอบของความสนุก (8 kind of fun) หลักสำคัญในการสร้างเกมเพื่อผู้คน**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://medium.com/in-game-by-memore/บันทึกของวิน-12-8-องค์ประกอบของความสนุก-หลักสำคัญในการสร้างเกมเพื่อผู้คน-c8d68622d50>
- ชวรินทร์ สุดสวาท, อติคุณ เลรามัญ, นภัสนันท์ วินิจวรกิจกุล, สุประภา สมนักพงษ์ และ อนัญญา รัตนประเสริฐ. (2565). **การท่องเที่ยวเชิงอาหารพื้นบ้านล้านนา**. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. 11(2), 406–409.
- ณัฐกมล ฤงสูรธรณ และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. (2564). **การพัฒนาเกมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น กรณีศึกษาจังหวัดน่าน**. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 8(2), 26–42.
- ณัฐกมล ฤงสูรธรณ. (2562). **การพัฒนาเกมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต)**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2566, จาก <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=10716&context=chulaetd>
- ดวง เจริญบุญ. (2557). **สรุปบรรยาย MDA Workshop โดย Robin Hunicke ที่ศรีปทุม**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://tuangd.com/2014/12/11/mda/>

## เอกสารอ้างอิง

- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประอรพิต กัษฐวัฒนา. (2566). ใช้ Soft power “อาหารไทย” สร้างจุดเด่นให้ การท่องเที่ยวเชิงอาหาร (Gastronomy Tourism) คืบรายได้ให้ชุมชนอย่างยั่งยืน. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://www.salika.co/2023/11/22/soft-power-gastronomy-tourism/>
- ปรีชา มุณีศรี, สาวิตรี มุณีศรี, ดวงเดือน สงฤทธิ์ และ เจษฎา ร่มเย็น. (2563). การสร้างอัตลักษณ์อาหารพื้นถิ่นและกลไกส่งเสริม การท่องเที่ยวชุมชนอำเภอฉวาง จังหวัดนครศรีธรรมราช. (รายงานการวิจัย). นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2562). การผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์. มหาสารคาม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรณัฐ ไคนุ่นภา และ กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ. (2564). การผลิตเกมแอนิเมชันเพื่อเพิ่มมูลค่าและสนับสนุนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรีให้เป็นการท่องเที่ยวแบบดิจิทัล. วารสารการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 13(4), 212-227.
- พนิดา จงสุขสมสกุล. (2566). การเล่าเรื่องอาหารพื้นถิ่นอย่างมีส่วนร่วมเพื่อการขับเคลื่อนเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดพิษณุโลก. มนุษยศาสตร์สาร. 24(1), 63-83.
- พรมิตร กุลกาลยีนง. (2564). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนในคั้งบางกะเจ้า. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 9(1), 32-41.
- พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ. (2560). สนุกเที่ยวและการออกแบบเกมมิฟิเคชัน สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบ เกาะกรุงรัตนโกสินทร์. Veridian E-Journal Silpakorn University: ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 10(2), 2883-2963.
- วรรณภา อุดมผล. (2565). การศึกษาระดับศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงอาหารของชุมชนท่องเที่ยว ในเขตพื้นที่ภาคตะวันออก. (รายงานการวิจัย). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา สืบค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2567, จาก [https://buuir.buu.ac.th/bitstream/1234567890/5123/1/2566\\_046.pdf](https://buuir.buu.ac.th/bitstream/1234567890/5123/1/2566_046.pdf)
- เศรษฐศิลป์ พูนบำเพ็ญ. (2564). Newzoo เผยสถิติชาวไทยราว 95% นิยมเล่นเกมมือถือ. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก <https://www.gamingdose.com/news/newzoo-เผยสถิติ-ชาวไทยราว-95-นิยม/>
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔). สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2567, จาก [https://www.ubu.ac.th/web/files\\_up/03f2017052216244626.pdf](https://www.ubu.ac.th/web/files_up/03f2017052216244626.pdf)
- อนุรักษ์ พาสวรรค์, ไพโรจน์ สุวรรณศรี และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี. (2567). “การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองท่องเที่ยววิถีช้าง”, วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน, 2(4), 17-29.
- อิสระพงษ์ พลธานี และ อูมาพร บุญเพชรแก้ว. (2561). การศึกษาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวเกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. 38(5), 18-39.

## เอกสารอ้างอิง

- แอลทีแมน. (2562). **Pokémon GO เกมที่สร้างรายได้แสนล้าน**. สืบค้น 15 มีนาคม 2567, จาก <https://www.longtunman.com/17876>
- Balsrud Hauge, J., Söbke, H., Stefan, I. A., & Stefan, A. (2020). Applying and facilitating serious location-based games. **In International Conference on Entertainment Computing** (pp. 104-109). Cham: Springer International Publishing. Retrieved June 14, 2024, from [http://doi.org/10.1007/978-3-030-65736-9\\_8](http://doi.org/10.1007/978-3-030-65736-9_8)
- Dunham, J. (2021). Location based games and the people who play them. **In Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play** (pp. 394-396). Retrieved June 14, 2024, from <http://doi.org/10.1145/3450337.3483514>
- Hill, S. (2023). **The Most Popular Location Based Games You Should Know in 2023**. Retrieved January 2, 2024, from <https://www.imyfone.com/change-location/location-based-games/#2>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. **Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI**. 4(1). Retrieved March 15, 2024, from <https://cdn.aaai.org/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Hurley, L. (2017). **How to make a videogame (with no experience)**. Retrieved March 15, 2024, from <https://www.gamesradar.com/how-to-make-a-videogame-with-no-experience/>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. **In 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)** (pp. 95-100). IEEE. Retrieved January 26, 2024, from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6761558/>