

นางเล็งนฤมิต: แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวชุมชนนางเล็ง
ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง

Nang Loeng Meta: Guideline to Development of Tourism Potential
in Nang Loeng Community by Immersive Technology

ชัยวุฒิ ชัยฤกษ์^{1,*}, ไบเฟิร์น วงษ์บัวงาม², เมธิกา พ่วงแสง³,
อำนาจ เอี่ยมสำอางค์⁴, วิไลลักษณ์ ตางาม⁵ และศิริพร อำไพลาสุข⁶
Chaiwut Chairerk^{1,*}, Baifern Wongbuangam², Maythika Puangsang³,
Amnat Iamsumang⁴, Wilailuk Ta-ngam⁵ and Siriporn Ampailapsuk⁶

(Received: September 21, 2025; Revised: February 18, 2026; Accepted: February 20, 2026)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเล็ง 2) ศึกษาการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการท่องเที่ยว และ 3) เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน การวิจัยเชิงปริมาณใช้เครื่องมือแบบสอบถามกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน โดยวิธีการเลือกแบบบังเอิญ และเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริหารภาครัฐ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ และผู้เชี่ยวชาญทางวิชาการ จำนวน 20 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า 1) ศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเล็งมีความโดดเด่นด้านทุนทางวัฒนธรรม อาหาร ขนมไทยโบราณ อาคารเก่า วิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงทำเลที่ตั้งใจกลางกรุงเทพฯ แต่มีข้อจำกัดด้านการท่องเที่ยวที่ขาดกิจกรรมดึงดูดดึงดูดนักท่องเที่ยวให้อยู่ในพื้นที่ได้นานขึ้น 2) การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่เหมาะสมคือการช่วยเล่าเรื่องสร้างประสบการณ์เชิงลึกและอนุรักษ์ภูมิปัญญาที่กำลังจะสูญหาย โดยมองว่าเทคโนโลยีควรมีคุณสมบัติที่ใช้งานง่าย ต้นทุนต่ำ

^{1,2} สาขาวิชาการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพมหานคร 10300

Tourism Department, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, Bangkok 10300, Thailand

* Corresponding author e-mail: chaiwut.c@rmutp.ac.th

³ สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพมหานคร 10300

General Education of Department, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, Bangkok 10300, Thailand

^{4,5} สาขาวิชาภาษาไทยประยุกต์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพมหานคร 10300

Applied Thai Language Department, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, Bangkok 10300, Thailand

⁶ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและธุรกิจอีเวนต์ คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพมหานคร 10210

Tourism and Event Business, Faculty of Tourism and Hospitality, Dhurakij Pundit University, Bangkok 10210 Thailand

เหมาะสมกับผู้ใช้ทุกกลุ่ม และเป็นเครื่องมือเสริมที่ไม่ทดแทนประสบการณ์จริง และ 3) แนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมคือการบูรณาการเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเข้ากับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ภายใต้อะไรที่ง่ายต่อการเข้าถึง มีประสิทธิภาพ ต้นทุนต่ำ พร้อมทั้งเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน ในการเล่าเรื่องและกำหนดทิศทางร่วมกับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน

คำสำคัญ: เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ศักยภาพการท่องเที่ยวชุมชน ชุมชนนางเลิ้ง

ABSTRACT

This study aimed to 1) examine the tourism potential of the Nang Loeng community, 2) investigate the use of virtual reality technology for tourism purposes, and 3) propose development guidelines for enhancing the community's tourism potential through virtual reality technology. A mixed-methods research design was employed. Quantitative data were collected from 400 tourists selected through accidental sampling using a structured questionnaire, while qualitative data were obtained through in-depth semi-structured interviews with 20 key informants, including government administrators, local stakeholders, and academic experts selected through purposive sampling.

The findings revealed that: 1) the tourism potential of Nang Loeng is strongly associated with its cultural heritage resources, including traditional foods, ancient Thai desserts, historic architecture, and the preservation of local ways of life, together with its strategic location in central Bangkok. Nevertheless, certain limitations remain, particularly the lack of value-added tourism activities that encourage longer visitor stays. 2) The appropriate use of virtual reality technology lies in supporting storytelling, creating immersive tourism experiences, and preserving cultural knowledge that is gradually disappearing. The technology should be user-friendly, affordable, accessible to diverse groups of users, and designed to complement rather than replace authentic on-site experiences. 3) An appropriate development approach involves integrating virtual reality technology with the community's cultural assets based on the principles of simplicity, effectiveness, and cost-efficiency. This approach should emphasize community participation in storytelling and decision-making processes, together with support from both the public and private sectors.

Keywords: Virtual reality, Community tourism potential, Nang Loeng Community

บทนำ

ชุมชนนางเลิ้ง ตั้งอยู่ในเขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพมหานคร หนึ่งในย่านเมืองเก่าที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างยิ่งของกรุงเทพมหานคร ในอดีตพื้นที่แห่งนี้มีความสำคัญในเชิงเศรษฐกิจ เป็นที่ตั้งของตลาดนางเลิ้งที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นตลาดบกแห่งแรกของประเทศไทยที่ก่อตั้งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 และเปิดดำเนินการอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2443 โดยมีพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จเป็นองค์ประธานในพิธีเปิด (กรุงเทพธุรกิจ, 2561) ย่านนางเลิ้งยังเป็นที่ตั้งของโบราณสถานและอาคารที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ เช่น สะพานเทวกรรมรังรักษ์ วัดสมณามัมบริหาร นางเลิ้งอาร์ต ร้านทำลือกเก็ดหินแห่งแรกของประเทศไทย พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว บ้านนราศิลป์ ตรอกละครชาตรี สถานที่ปรุงยาไทยถนนอม บุญยะกมล สะพานจตุรภักตร์รังสฤษฎี โรงเรียนศาลาเฉลิมธานี และศาลเจ้าสมเด็จพระมหาลงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ เป็นต้น อีกทั้งชุมชนนางเลิ้งยังมีวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีอีกมากมาย จุดเด่นที่สุด คือ ตลาดนางเลิ้ง ที่อายุยาวนานถึง 122 ปี ซึ่งในปัจจุบันยังคงมีอาหารคาวหวานหลากหลายชนิดที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น จะเห็นได้ว่าชุมชนนางเลิ้งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีศักยภาพ เป็นย่านมีชีวิตมีศักยภาพเหมาะสมที่จะได้รับการส่งเสริมทางการท่องเที่ยวให้เป็นที่ยอมรับมีชื่อเสียงมากกว่าในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามแม้ชุมชนนางเลิ้งจะมีศักยภาพในการพัฒนาแต่ยังคงประสบปัญหาในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดของพื้นที่จอตลอด ความไม่เพียงพอของสิ่งอำนวยความสะดวก ปัญหาการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ปัจจัยเหล่านี้เป็นอุปสรรคต่อการยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวและการกระจายรายได้อย่างทั่วถึงในชุมชนอย่างยั่งยืน

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Virtual reality in tourism) ถูกใช้เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงของแหล่งท่องเที่ยว ผ่านภาพ เสียง และบรรยากาศที่จำลองขึ้นก่อนนักท่องเที่ยวจะออกเดินทางจริง โดยเป็นเครื่องมือช่วยตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทางได้อย่างมั่นใจยิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นเครื่องมือการตลาดที่ทรงพลังในการดึงดูดความสนใจ (กรุงเทพธุรกิจ, 2568) ในปัจจุบันแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง เช่น Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) ได้รับความสนใจในภาคการท่องเที่ยวระดับสากล สถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่งมีการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้ในการเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวของตนเอง เทคโนโลยีเหล่านี้ถือเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับศักยภาพการท่องเที่ยวทั้งในมิติการอนุรักษ์ การเผยแพร่วัฒนธรรม และการสร้างรายได้ที่ยั่งยืน

ด้วยลักษณะเด่นทางการท่องเที่ยวและข้อจำกัดของชุมชนนางเลิ้ง หากมีการเลือกใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาปรับใช้กับกิจกรรมทางการท่องเที่ยวอย่างเหมาะสม จะช่วยเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้งได้เป็นอย่างดี ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจเรื่องการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้ในการเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง ทั้งนี้

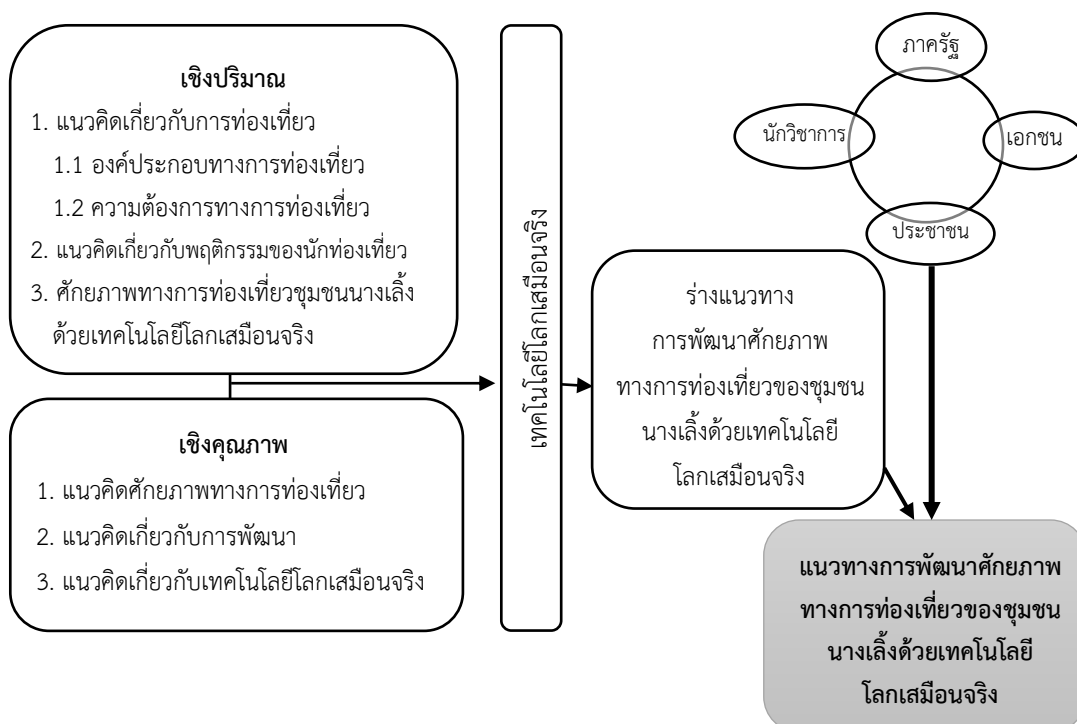
หากงานวิจัยสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ผลจากการศึกษาวิจัยจะกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเลิ้งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์ทั้งการรักษาอัตลักษณ์ของชุมชนและการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในระยะยาว และเป็นสากลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง
2. เพื่อศึกษาการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง
3. เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเลิ้งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนารอบแนวคิดจากแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว แนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพทางการท่องเที่ยว แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาบูรณาการกับเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง และมีกระบวนการพิจารณาร่วมกันของกลุ่มกลุ่มเพื่อมีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ผ่านการสนทนา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินโครงการวิจัย นางเล็งนฤมิต: แนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ผู้ดำเนินโครงการวิจัยได้ออกแบบการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed methods research) เพื่อสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้วางแผนและออกแบบงานวิจัยเอาไว้ ดังนี้

1. การวิจัยเชิงปริมาณ

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง ที่จะทำการศึกษาคือ นักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวในชุมชนนางเล็ง ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงใช้สูตรการหากลุ่มตัวอย่างของ Cochran (1953) ได้จำนวนประชากร 384 คน โดยมีระดับความมั่นใจร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อน ร้อยละ 5 เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูล จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ 400 คน

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการศึกษา ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามสำรวจพฤติกรรมทางการท่องเที่ยว ความคิดเห็นระดับต่อปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว ความต้องการด้านการท่องเที่ยว และแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว เครื่องมือประกอบด้วยคำถาม โดยทำการแบ่งเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล และพฤติกรรมทางการท่องเที่ยว ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว ความต้องการด้านการท่องเที่ยว แรงจูงใจทางการท่องเที่ยว และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง โดยแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว ความต้องการด้านการท่องเที่ยว และแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแนวทางของ Likert (1967) จากมากที่สุด ถึงน้อยที่สุด 5 ระดับ

ผู้วิจัยได้การตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือโดยการนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ให้ครอบคลุมทั้งด้านโครงสร้าง เนื้อหา ภาษาที่ใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ตอบแบบสอบถาม และสามารถครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยพบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไขแล้วดำเนินการทดสอบกับนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้อาคาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ตามวิธีของครอนบร็ค Cochran (1953) โดยมีผลรวมค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี

1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการทำหนังสือขออนุญาตและขอความร่วมมือเก็บข้อมูลแบบสอบถามต่อหน่วยงานรับผิดชอบพื้นที่วิจัย และดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการเก็บตัวอย่างโดยการเลือกแบบบังเอิญและนำแบบสอบถามมาตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ ซึ่งจะได้นำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) จำแนกเพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ และพฤติกรรมทางการท่องเที่ยว วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว ความต้องการด้านการท่องเที่ยว และแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ดังนี้ (เพ็ญแข ศิริวรรณ และแสงหล้า ชัยมงคล, 2551)

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80 หมายถึง ปัจจัยในระดับน้อยที่สุด

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60 หมายถึง ปัจจัยในระดับน้อย

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40 หมายถึง ปัจจัยในระดับปานกลาง

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20 หมายถึง ปัจจัยในระดับมาก

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00 หมายถึง ปัจจัยในระดับมากที่สุด

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ

2.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ตรงประเด็น เชื่อถือได้ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ทั้งหมด 3 กลุ่ม รวม 20 คน คือ ประกอบด้วย

2.1.1 กลุ่มผู้บริหารระดับสูงภาครัฐที่มีความเกี่ยวเนื่องในระดับการกำหนดยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวของพื้นที่ศึกษาวิจัย จำนวน 3 คน

2.1.2 กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางการท่องเที่ยว ในพื้นที่ศึกษาวิจัย จำนวน 12 คน

2.1.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยว จำนวน 5 คน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ต่อกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเนื่องจากต้องการองค์ความรู้ที่ผ่านการสังเคราะห์แล้วจากผู้ที่มีประสบการณ์และเกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบาย รวมทั้งรูปแบบการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้เพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษาวิจัย โดยสร้างชุดคำถาม 3 ชุด ตามโครงสร้างคำถาม ดังนี้

ชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มผู้บริหารระดับสูงภาครัฐที่มีความเกี่ยวเนื่องในระดับการกำหนดแนวทางการท่องเที่ยวของพื้นที่ศึกษาวิจัย ประกอบด้วย แนวทางการกำหนดนโยบาย

การท่องเที่ยว งบประมาณในการพัฒนาการท่องเที่ยว และแนวทางในการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้เพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยว

ชุดที่ 2 สำหรับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางการท่องเที่ยว ในพื้นที่ศึกษาวิจัย ประกอบด้วย บริบททางการท่องเที่ยวของพื้นที่ แนวทางและศักยภาพของพื้นที่ในการเป็นแหล่งท่องเที่ยว ทิศทางการพัฒนาของพื้นที่ ความต้องการการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้เพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยว

ชุดที่ 3 สำหรับกลุ่มกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยว ประกอบด้วย ทิศทางและความเหมาะสมของพื้นที่ในการเป็นแหล่งท่องเที่ยว แนวทางการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากการท่องเที่ยว ทิศทางและความเหมาะสมของพื้นที่ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้เพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยว

จากนั้นนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งเชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม ความชัดเจน และครอบคลุมเนื้อหาการวิจัย หากมีข้อเสนอแนะจะนำมาปรับปรุงข้อคำถามให้ดียิ่งขึ้น นำข้อคำถามเข้าทดลองสัมภาษณ์กับตัวอย่าง จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเข้าใจของคำถาม ความเหมาะสมของเนื้อหา และระยะเวลาในการสัมภาษณ์ และนำผลการทดลองสัมภาษณ์มาปรับปรุงอีกครั้งเพื่อลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญมากที่สุด

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยประสานขอหนังสือจากหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเข้าสัมภาษณ์หลังจากได้รับการอนุญาตในการตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยใช้กระบวนการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ดังนี้

2.3.1 การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล โดยทำการตรวจสอบข้อมูลด้านเวลาและบุคคล ด้วยการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

2.3.2 การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้านผู้วิจัย โดยการเปลี่ยนตัวผู้เก็บข้อมูลเพื่อลดความลำเอียงหรืออคติที่อาจมี

2.3.3 การตรวจสอบข้อมูลสามเส้าด้านวิธีการเก็บข้อมูล โดยการใช้การสังเกตพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูลประกอบกับการสัมภาษณ์ ซักถาม

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูล ศึกษา และทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอุปนัย (Analytic induction) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis) เพื่อตอบโจทย์ประเด็นวัตถุประสงค์การวิจัย โดยการจำแนกข้อมูล (Typology analysis) ตามประเด็นที่ศึกษา ซึ่งการตีความจะใช้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ และการตีความจากการสังเกตเป็นองค์ประกอบร่วม

จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา มา และจัดทำร่างแนวทางพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเลิ้งด้วยเทคโนโลยีโลกเหมือนจริง และดำเนินการ Focus group โดยมีผู้เข้าร่วม จำนวน 10 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารภาครัฐในระดับกำหนดนโยบาย ด้านการท่องเที่ยว กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว และนักวิชาการด้านการท่องเที่ยว เพื่อวิพากษ์ร่างแนวทางพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเลิ้งด้วยเทคโนโลยีโลกเหมือนจริงที่จัดทำขึ้น จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง จากการสำรวจข้อมูลภาคสนามโดยข้อมูลปฐมภูมิและเอกสารวิชาการผนวกกับการใช้กระบวนการศึกษา คือ 1) การศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนและประวัติชีวิต (Community history & Life histories) และ 2) แผนที่เดินดิน (Geo-social mapping) พบว่าย่านนางเลิ้งยังคงเป็น ย่านชุมชนเมืองเก่าที่มีชีวิต โดยมีจุดเด่น คือ ตลาดนางเลิ้ง อาหาร ขนมไทยโบราณสูตรชาววังที่สืบทอดมาจกาศตวรรษ และศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้ย่านไม่ได้เป็นเพียง “พื้นที่อนุรักษ์” แต่ยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนวิถีชีวิตคนเมืองที่ยังคงวิถีชีวิตเดิมเอาไว้ได้ในปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้สร้างแรงดึงดูดให้ย่านกลายเป็น Food destination ที่สำคัญของกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังมีทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่โดดเด่น เช่น บ้านนราศิลป์ ตรอกละครชาตรี การแสดงโขน ศาลเจ้าสมเด็จกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ โรงหนังศาลาเฉลิมธานี อย่างไรก็ตามย่านนางเลิ้งยังมีปัญหาสำคัญคือสิทธิในที่ดินและความมั่นคงในการอยู่อาศัย เนื่องจากที่ดินส่วนใหญ่เป็นที่เช่าของสำนักงานพระคลังข้างที่ ทำให้ชุมชนอยู่ในสภาวะความเปราะบางในด้านนี้ และยังไม่อาจพัฒนาพื้นที่ในเชิงสถาปัตยกรรมได้มากนัก ปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันคือ ในเรื่องของที่จอดรถที่มีจำกัดและยังไม่สะดวกเท่าที่ควร ปัญหาการเดินทางมา ปัญหาด้านการยังขาดสิ่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยวที่ดีพอ รวมไปถึงการที่ย่านนางเลิ้งยังคงเป็นที่รู้จักในวงจำกัด โดยกลุ่มนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ พบว่า เป็นชาวไทยเป็นหลัก ซึ่งให้เห็นว่ายังขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีพอ อีกทั้งพบว่าย่านนางเลิ้งยังไม่สามารถดึงดูดให้นักท่องเที่ยวใช้เวลาท่องเที่ยวได้นานมากพอ อันเนื่องมาจากกิจกรรมทางการท่องเที่ยวยังคงมีน้อย และไม่ได้รับการส่งเสริมพัฒนาอย่างเหมาะสม

จากการศึกษาเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว ที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในพื้นที่จริง ผลการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เพศหญิง ร้อยละ 60.25 มีอายุระหว่าง 40-49 ปี ร้อยละ 25.75 ระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ร้อยละ 51.50 ประกอบอาชีพรับราชการ/พนักงานหรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ ร้อยละ 28.50 และมีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 40,001-50,000 บาท ร้อยละ 25.50 และผลการศึกษาด้านแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว ที่ส่งผลต่อการเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในพื้นที่ มีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว แยกตาม
แรงจูงใจทางการท่องเที่ยว

ปัจจัยศักยภาพทางการท่องเที่ยว แยกตามแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว		ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านปัจจัยผลักดัน	4.11	0.73	มาก
2	ด้านปัจจัยดึงดูด	4.26	0.73	มากที่สุด
3	ด้านสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว	4.25	0.72	มากที่สุด
4	ด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว	3.84	0.70	มาก
5	ด้านการสั่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยว	3.97	0.74	มาก
6	ด้านกิจกรรมและกระบวนการทางการท่องเที่ยว	4.20	0.70	มาก
7	ด้านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่	4.34	0.69	มากที่สุด
8	ศักยภาพทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน	4.20	0.75	มาก
รวม		4.15	0.73	มาก

จากตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวเห็นว่าศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.15 โดยเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.34 ระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านด้านปัจจัยดึงดูด มีค่าเฉลี่ย 4.26 ระดับมากที่สุด และด้านสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว ค่าเฉลี่ย 4.25 ระดับมากที่สุด ตามลำดับ ทั้งนี้ ศักยภาพทางการท่องเที่ยวด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว น้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.84 อยู่ในระดับมาก

และจากการศึกษาพบว่าศักยภาพที่น่าสนใจคือ วิถีชีวิต และความเป็นดั้งเดิมของชุมชน การประกอบอาชีพ สินค้า และการบริการ เป็นชุมชนที่มีชีวิต กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญภาครัฐ และกลุ่มนักวิชาการมีความเห็นในเรื่องศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนไปในทิศทางเดียวกันไว้ว่า

“ผมมองว่านางเลิ้งเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงมากครับ เพราะถือเป็น ย่านวัฒนธรรมดั้งเดิมใจกลางกรุงเทพฯ ที่ยังคงวิถีชีวิตดั้งเดิม ทั้งตลาดเก่า ขนมไทย” จุดแข็ง คือ ‘ความเป็นจริงแท้’ ของวัฒนธรรม” (ภาครัฐ 1, การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 11 กรกฎาคม 2568)

นักวิชาการ 1 (การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 18 มิถุนายน 2568) “นางเลิ้งถือว่า มีศักยภาพสูงมากครับ เพราะเป็นหนึ่งในชุมชนที่ยังรักษาอัตลักษณ์แบบดั้งเดิมเอาไว้ได้ ทั้งอาหารขนมไทย เมื่อเปรียบเทียบกับบางชุมชนที่ถูกพัฒนาไปในเชิงพาณิชย์มากเกินไป นางเลิ้งยังมีความแท้

อยู่ค่อนข้างชัดเจน แต่ข้อจำกัดคือยังไม่สามารถสร้างประสบการณ์เชิงการท่องเที่ยวที่ต่อเนื่อง และครบวงจรเหมือนบางพื้นที่”

2. ผลการศึกษาการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง พบว่าการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาปรับใช้เพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้งมีความเป็นไปได้สูง ดังความเห็นจากกลุ่มผู้บริหารภาครัฐที่ว่า

“ผมมองว่ามีความเป็นไปได้สูงนะครับ เพราะตอนนี้รัฐบาลเองก็มีนโยบายผลักดัน Smart Tourism อยู่แล้ว เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงจริงจะช่วยเพิ่มมิติใหม่ให้กับการท่องเที่ยว โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เข้มข้นแบบนางเลิ้ง นักท่องเที่ยวจะได้เข้าใจอดีตผ่านประสบการณ์เสมือนจริง” (ภาครัฐ 1, การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 11 กรกฎาคม 2568)

ภาครัฐ 3 (การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 22 กรกฎาคม 2568) “ผมคิดมีความเป็นไปได้ แต่ต้องพิจารณาความพร้อมของชุมชน คนในชุมชน การลงทุนไปพร้อมกันด้วย เทคโนโลยีจะช่วยเสริมประสบการณ์นักท่องเที่ยวได้จริง แต่ถ้าคนในพื้นที่ไม่เข้าใจ ไม่สามารถดูแลหรือใช้งานได้ โครงการก็อาจไปไม่รอด ดังนั้นของที่จะเอามาทำ ต้องใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน ค่าใช้จ่ายถูกไว้ก่อน คือถ้าใช้ทุนเยอะก็ไม่คุ้มค่ากับการลงทุน”

ในส่วนของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางการท่องเที่ยวของพื้นที่ ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 4 (การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 3 พฤษภาคม 2568) “ฉันคิดว่าเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงจะช่วยให้ สิ่งที่กำลังจะหายไปถูกเก็บรักษาไว้ อย่างเช่นวิธีการทำขนมไทยโบราณที่คนรุ่นใหม่ไม่ค่อยทำแล้ว ถ้ามีการบันทึกเป็นภาพ วิดีโอ นักท่องเที่ยวก็ยังสามารถได้เห็น หรือเราใส่ภาษาต่างชาติได้เลยเขาก็เข้าใจง่ายขึ้น”

นักวิชาการ 2 (การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 17 มิถุนายน 2568) กลุ่มนักวิชาการได้ให้มุมมองไว้อย่างน่าสนใจ โดยระบุว่า “เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง มันสามารถสร้างประสบการณ์เบื้องต้นให้นักท่องเที่ยว ก่อนที่เขาจะเดินทางจริง ต่างจากการประชาสัมพันธ์แบบเดิมๆ ที่ทำได้แค่ภาพนิ่งหรือวิดีโอ”

จากความเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พบว่า มีความเห็นเชิงบวกต่อการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้เล่าและถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนสู่กลุ่มนักท่องเที่ยว รวมทั้งยังสามารถเป็น การบันทึกข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์ไว้ไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา แต่มีข้อควรพิจารณา คือ ต้องเป็นเทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย เข้าถึงทุกคน มีต้นทุนต่ำ และที่สำคัญเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ต้องเป็นสิ่งเสริมไม่ใช่สิ่งแทนที่

จากการศึกษาวิจัยในเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว ได้ค้นพบระดับความต้องการ ประเภทเทคโนโลยีทางการท่องเที่ยว ไว้อย่างน่าสนใจดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความต้องการประเภทของเทคโนโลยีทางการท่องเที่ยว

ความต้องการประเภทของเทคโนโลยีทางการท่องเที่ยว	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1 ความจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR)	4.78	0.73	มากที่สุด
2 ความจริงเสริม (Augmented Reality หรือ AR)	4.38	0.70	มากที่สุด
3 ความจริงผสม (Mixed Reality หรือ MR)	4.37	0.73	มากที่สุด
4 ความจริงขยาย (Extended Reality หรือ XR)	4.45	0.73	มากที่สุด
รวม	4.45	0.75	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวเห็นว่า ความต้องการประเภทของเทคโนโลยีทางการท่องเที่ยวที่มีต่อของชุมชนนางเลิ้ง ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.45 โดยเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.78 ระดับมากที่สุด รองลงมาคือความจริงขยาย (Extended Reality หรือ XR) มีค่าเฉลี่ย 4.45 ระดับมากที่สุด และความจริงเสริม (Augmented Reality หรือ AR) ค่าเฉลี่ย 4.38 ระดับมากที่สุด ตามลำดับ ทั้งนี้ มีความจริงผสม (Mixed Reality หรือ MR) น้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.37 อยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนนางเลิ้งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว ได้ให้ความเห็นโดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ คือ ควรใช้เทคโนโลยีที่ใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน มีขั้นตอนการใช้งานน้อยที่สุด ต้องเหมาะกับทุกคน และเป็นเทคโนโลยีที่มีต้นทุนต่ำ ไม่มีค่าใช้จ่าย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มผู้บริหารภาครัฐ ได้ข้อคิดเห็นว่าชุมชนต้องมีส่วนร่วมและเข้าใจในแนวทางการใช้เทคโนโลยี ดังความเห็นที่ว่า “ผมมองว่าอยู่ที่ความเข้าใจของคนในชุมชนกับหน่วยงานภายนอก ต้องบอกว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องใหม่สำหรับหลายคน ถ้าไม่อธิบายให้เห็นประโยชน์อย่างแท้จริง อาจทำให้คนในพื้นที่รู้สึกว่าเป็นโครงการจากข้างบนที่ยัดเยียดลงมา ไม่ใช่สิ่งที่เขาเลือกเอง” (ภาครัฐ 2, การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 3 สิงหาคม 2568) ทั้งนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางข้อเสนอแนะจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางการท่องเที่ยวของพื้นที่

สำหรับกลุ่มนักวิชาการ ได้กล่าวไว้ว่า “ผมคิดว่าความเสี่ยงคือเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงอาจไปแทนที่ประสบการณ์จริง แทนที่จะกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมาเยือนนางเลิ้งจริงๆ กลับกลายเป็นว่าเขาพอใจกับการชมผ่านโลกเสมือน ตรงนี้ต้องออกแบบให้เทคโนโลยีเป็นตัวเสริม ไม่ใช่ตัวแทน” (ภาครัฐ 2, การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 3 สิงหาคม 2568)

อภิปรายผล

1. ศักยภาพทางการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง ชุมชนนางเลิ้งถือเป็นหนึ่งในย่านวัฒนธรรมดั้งเดิมของกรุงเทพมหานครที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมไว้อย่างเข้มแข็ง ทั้งในมิติของทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ อาหาร ขนมไทยโบราณ ตลาดเก่า โรงภาพยนตร์เฉลิมธานี รวมทั้งมิติของทุนทางสังคมที่ประกอบด้วยเครือข่ายชุมชนและการรวมกลุ่มของคนในพื้นที่การดำรงอยู่ของวิถีชีวิตดั้งเดิมที่ยังคงมีพลวัตและความเป็น “ชุมชนมีชีวิต” ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างความโดดเด่นและแตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการค้าโดยเฉพาะ (Cohen, 1988) จุดแข็งหลักของนางเลิ้งคือความแท้จริงของวัฒนธรรม ซึ่งไม่เพียงแต่สะท้อนผ่านสถาปัตยกรรมหรือสินค้า หากแต่ยังปรากฏชัดในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น เสียงพูดคุยในตลาด กลิ่นอาหาร และบรรยากาศการค้าขายดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วิษณุเศียร ทะกอง และอรรณศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล (2566) ที่พบว่า อัตลักษณ์อาหารท้องถิ่นที่มีการสื่อสารไปสู่นักท่องเที่ยวได้รับรู้ประกอบด้วย กระบวนการประกอบอาหาร รสชาติ วิถีชีวิตและเชื้อ อย่างไรก็ตามศักยภาพที่มีอยู่ยังเผชิญข้อจำกัดบางประการ ได้แก่ การขาดระบบการจัดการการท่องเที่ยวที่ครบวงจรทำให้นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ใช้เวลาไม่นานในพื้นที่ ขาดการการสืบทอดภูมิปัญญาและอาชีพดั้งเดิม และการขาดการประชาสัมพันธ์เชิงรุก ทำให้นางเลิ้งยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างเท่ากับแหล่งท่องเที่ยวหลักอื่น ๆ ในกรุงเทพฯ เมื่อพิจารณาตามกรอบทฤษฎีการพัฒนาการท่องเที่ยวของ Butler (1980) ซึ่งอธิบายวงจรชีวิตของพื้นที่ท่องเที่ยว (Tourism Area Life Cycle: TALC) ชุมชนนางเลิ้งอาจถูกจัดอยู่ในช่วง Involvement stage ที่เริ่มมีการพัฒนาและดึงดูดความสนใจ แต่ยังไม่สามารถจัดการศักยภาพเพื่อรองรับการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้เต็มที่ โดยหากมีการบูรณาการด้านการอนุรักษ์และการพัฒนาประสบการณ์ใหม่ที่เหมาะสม เช่น การสร้างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเข้ามาช่วยเสริมการเล่าเรื่อง ศักยภาพดังกล่าวสามารถยกระดับขึ้นสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ตอบสนองทั้งการอนุรักษ์และการสร้างเศรษฐกิจชุมชนได้พร้อมกัน (Richards & Raymond, 2000) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าศักยภาพทางการท่องเที่ยวของนางเลิ้งอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมและทุนทางสังคมที่มีความเข้มแข็งผนวกกับทำเลที่ตั้งที่เอื้อประโยชน์ ขณะเดียวกันความท้าทายอยู่ที่การสร้างกลไกการจัดการที่มีส่วนร่วมของชุมชนและการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่ทำลายอัตลักษณ์ดั้งเดิม

2. การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนนางเลิ้ง นักท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนนางเลิ้งมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงมาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยว เทคโนโลยีสามารถเสริมคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว และต่อยอด

ประสบการณ์ท่องเที่ยวได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้านการเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรม การสร้างความเข้าใจในประวัติศาสตร์ การอนุรักษ์และถ่ายทอดวัฒนธรรม เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงจะช่วยบันทึกและจำลององค์ประกอบที่กำลังเสี่ยงต่อการสูญหาย เช่น วิธีการทำขนมไทยโบราณ การแสดงละครชาตรี การแสดงโขน หรือแม้แต่บรรยากาศตลาดเก่าให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลสามมิติ ซึ่งสามารถเก็บรักษาได้ยาวนานและนำมาใช้ซ้ำในเชิงการเรียนรู้และการท่องเที่ยวได้ การบันทึกในรูปแบบดังกล่าวช่วยรักษาความทรงจำร่วมของชุมชน และทำให้นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่เข้าถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมได้ แม้จะไม่สามารถสัมผัสจริงเป็นไปตามข้อค้นพบของ Loureiro, Guerreiro and Ali (2020)

ในการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวเชิงลึก เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงช่วยให้ผู้ใช้มีความรู้สึกอยู่ร่วมในเหตุการณ์ ทำให้นักท่องเที่ยวไม่เพียงแต่รับรู้ข้อมูลแต่ยังมีอารมณ์ร่วมกับวัฒนธรรม เช่น การเข้าร่วมงานเทศกาลหรือการชมการแสดงในอดีต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Pine and Gilmore (1999) เรื่อง Experience economy ที่ระบุว่าการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันต้องเน้นการสร้างประสบการณ์ (Experience-based Tourism) มากกว่าการบริโภคสถานที่เพียงอย่างเดียว อีกทั้งเทคโนโลยีเสมือนจริงยังสามารถเพิ่มโอกาสการเข้าถึงการท่องเที่ยวแก่กลุ่มที่ไม่สามารถเดินทางได้ เช่น ผู้สูงอายุหรือผู้พิการ ตรงกับข้อค้นพบของ Perangin-Angin (2025) ที่ระบุว่า มีศักยภาพในการลดข้อจำกัดด้านการเดินทางและเพิ่มการเข้าถึงประสบการณ์ท่องเที่ยวให้กับผู้สูงอายุและผู้พิการ ซึ่งช่วยเสริมความเท่าเทียมในการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงในทางเล็งยังมีข้อจำกัด เช่น งบประมาณและต้นทุนการพัฒนาที่ค่อนข้างสูง ความพร้อมของชุมชนโดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ไม่ถนัดด้านเทคโนโลยี และความเสี่ยงในการลดทอนความแท้จริงของประสบการณ์หากเน้นเทคโนโลยีมากเกินไปจนกลบเสน่ห์การสัมผัสจริง ดังนั้นเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงในชุมชนทางเล็งจึงควรถูกพัฒนาในลักษณะเทคโนโลยีเสริมไม่ใช่เทคโนโลยีทดแทน กล่าวคือควรออกแบบเพื่อกระตุ้นความสนใจและเสริมประสบการณ์ โดยยังคงให้นักท่องเที่ยวมาเยือนชุมชนจริง เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์วัฒนธรรมและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

3. แนวทางการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวชุมชนทางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ควรพิจารณาทั้งในมิติความเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน ความเหมาะสมต่อบริบทชุมชน และความยั่งยืนด้านเศรษฐกิจและการจัดการ ประการแรกเทคโนโลยีควรใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และไม่สร้างภาระค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนา Inclusive technology ที่เน้นการเข้าถึงได้ของทุกกลุ่มไม่ว่าจะเป็นผู้สูงอายุ เด็ก หรือผู้ที่ไม่มีความรู้ดิจิทัลสูง (Han, Jung & Dieck, 2022) ดังนั้นการออกแบบคอนเทนต์ควรอยู่บนแพลตฟอร์มที่เข้าถึงได้ผ่านสมาร์ทโฟนทั่วไป โดยไม่จำเป็นต้องลงทุนซื้ออุปกรณ์เฉพาะที่มีราคาแพง ประการที่สองการพัฒนาควรสอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรม

ของนางเล็ง โดยใช้เทคโนโลยีเป็นตัวเสริมไม่ใช่ตัวแทนของประสบการณ์จริง สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ กนกกาญจน์ เสน่ห์ นมะหุต (2568) ที่พบว่า เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง จะเสริมประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวได้ กล่าวคือเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงควรทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจและเสริมการเล่าเรื่อง เช่น การจำลองภาพโรงละครเฉลิมธานีในอดีต หรือวิถีทำขนมไทยโบราณ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนและสัมผัสวิถีชีวิตจริงของชุมชน ซึ่งจะสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนา และประการที่สาม การจัดการต้องเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการตัดสินใจ กำหนดเนื้อหาและถ่ายทอดเรื่องราวของตนเอง ซึ่งจะช่วยสร้างความรู้สึกรับรู้เป็นเจ้าของแนวคิดนี้สอดคล้องกับ Leonard (2025) ที่ย้ำว่าการท่องเที่ยวโดยชุมชนต้องเป็นเครื่องมือในการเพิ่มอำนาจชุมชน และขับเคลื่อนผ่านการบริหารจัดการร่วมที่ชุมชนมีบทบาทนำ ภาครัฐและเอกชนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุน โดยควรจัดทำโมเดลความร่วมมือสามประสานระหว่างภาครัฐที่ต้องกำหนดนโยบายและงบประมาณ ภาคเอกชนควรสนับสนุนด้านนวัตกรรมและการตลาด และชุมชนที่เป็นเจ้าของเนื้อหาและประสบการณ์ สอดคล้องกับศรัญญู จันทรวงศ์ และศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ (2565) ที่พบว่าแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ต้องอาศัยการจัดการที่ดีและมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความโปร่งใสในการบริหารจัดการซึ่งยังตรงกับแนวคิดของ Leydesdorff and Etzkowitz (1998) อีกด้วย โดยสรุปแนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวของชุมชนนางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงควรดำเนินไปในลักษณะ การบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ที่ผสมผสานความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยเน้นการเข้าถึงง่าย ความเป็นมิตรต่อผู้ใช้ การมีส่วนร่วมของชุมชน และการจัดการที่ยั่งยืน ผ่านความร่วมมือของหลายภาคส่วน ซึ่งจะช่วยให้นางเล็งสามารถเป็นต้นแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สมดุลระหว่างการอนุรักษ์และนวัตกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 การพัฒนาเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ดึงดูดควรสร้างคอนเทนต์เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ที่เล่าเรื่องราวความเป็นมาของชุมชนนางเล็ง เช่น ตำนานโรงหนังเฉลิมธานี ขนมไทยสูตรโบราณ การแสดงโขนหรือละครชาตรี โดยใช้ Storytelling เป็นหลัก

1.2 การออกแบบเทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย เทคโนโลยีต้องใช้งานง่าย รองรับบนมือถือหรือแท็บเล็ต ไม่จำกัดแค่แว่น VR เพื่อให้คนทุกกลุ่มเข้าถึงได้ โดยเฉพาะผู้สูงอายุและนักท่องเที่ยวทั่วไปที่ไม่ถนัดด้านเทคโนโลยี

1.3. พัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวแบบผสมผสาน เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงควรเป็นเครื่องมือเสริม ไม่ใช่ทดแทนประสบการณ์จริง เช่น นักท่องเที่ยวอาจใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อเรียนรู้เบื้องต้น ก่อนเข้ามาสัมผัสจริงในพื้นที่

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ศึกษาการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวเพิ่มเติมว่านักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม เช่น วัยรุ่น ผู้สูงอายุ ต่างชาติ ตอบสนองต่อเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงอย่างไร เพื่อปรับปรุงการออกแบบให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 งานวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นที่นักท่องเที่ยวชาวไทยเป็นหลัก ดังนั้นการศึกษารังต่อไปควรเพิ่มกลุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวต่างชาติ เพื่อสะท้อนมุมมองและพฤติกรรมที่ครอบคลุมมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง นางเล็งนฤมิต: แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวชุมชนนางเล็งด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุนส่งเสริมววน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สัญญาเลขที่ 4709089 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กนกกาญจน์ เสน่ห์ นมะหุต. (2568). การเพิ่มมูลค่าประสบการณ์การท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยี AR. *โขง-สาละวิน*, 16(1), น. 332-366.
- กรุงเทพธุรกิจ. (30 กันยายน 2561). *ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านนางเล็ง*. กรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม พ.ศ. 2567 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/pr-news/biz2u/248356>
- _____. (20 ธันวาคม 2565). *เทรนด์ 'Smart Tourism' พุ่ง! ไทยติดโผ 'ดาวรุ่ง' นวัตกรรมท่องเที่ยว*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2568 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1212911>
- เพ็ญแข ศิริวรรณ และแสงหล้า ชัยมงคล. (2551). *สถิติเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัลพับลิเคชั่น.
- วิมเนศวร ทะกอง และอรวรรณ ศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล. (2566). การสื่อสารอัตลักษณ์อาหารท้องถิ่น จันทบุรีในบริบทการท่องเที่ยว. *วารสารราชพฤกษ์*, 21(2), น. 160-174.

- ศรัญญู จันทรวงศ์ และศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2565). ปัจจัยการพัฒนากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเส้นทางวัฒนธรรม กรณีศึกษา: ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าริมแม่น้ำเพชรบุรี. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 9(2), น. 94-110.
- Butler, R. W. (1980). The concept of a tourist area cycle of evolution: Implications for management of resources. *The Canadian Geographer*, 24(1), pp. 5-12. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0064.1980.tb00970.x>
- Cochran, W. G. (1953). *Sampling techniques*. New York: John Wiley & Sons.
- Cohen, E. (1988). Authenticity and commoditization in tourism. *Annals of Tourism Research*, 15(3), pp. 371-386.
- Han, D., Jung, T., & tom Dieck, M. C. (2022). Enhancing visitor experience with VR in cultural tourism. *Information Technology & Tourism*, 24(2), pp. 213-232.
- Leonard A. J. (2025). Community-Based Tourism: A Catalyst for Achieving the United Nations Sustainable Development Goals One and Eight. *Tourism and Hospitality*, 6(1), pp. 1-20.
- Leydesdorff, L., & Etzkowitz, H. (1998). The triple helix as a for innovation study. *Science and Public Policy*, 25(3), pp. 195-203.
- Likert, R. (1967). *The method of constructing an attitude scale In Fishbein*, Attitude theory and measurement. New York: John Wiley and Sons.
- Loureiro, S. M. C., Guerreiro, J., & Ali, F. (2020). 20 years of research on virtual reality and augmented reality in tourism context: A text-mining approach. *Tourism Management*, 77, <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.104028>
- Perangin-Angin, R. (2025). Inclusivity of virtual tourism destinations: An immersive netnography. *Annals of Tourism Research Empirical Insights*, 6(1), <https://doi.org/10.1016/j.annale.2025.100168>
- Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Richards, G. & Raymond, C. (2000). Creative tourism. *ATLAS News*, 23, pp. 16-20.