

# การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยว ในจังหวัดศรีสะเกษ

## The Multimedia of Sisaket Mythology Video Tape to Promote Attractions in Sisaket Province

พัชรา ปราชญ์เวทย์, นภวรรณ ชาทิมมนตรี\*, จุรีพร วงศ์จันทา\*, อีรพงศ์ สงฆ์\*

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารวบรวมองค์ความรู้ และสร้างสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในจังหวัดศรีสะเกษใช้ระเบียบวิธีการวิจัยที่ผสมผสานการวิจัยเชิงปฏิบัติการและการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยได้กำหนดวิธีการ ดำเนินการวิจัยไว้ 8 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาสภาพบริบทพื้นฐาน 2) จัดประชุมเสวนาผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 3) สำรวจ สัมภาษณ์ และรวบรวมข้อมูล 4) สร้างสื่อมัลติมีเดีย 5) ตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 6) ปรับปรุง 7) ทดลองใช้ 8) เผยแพร่ ผลงานโดยการจัดการทรรคการ กลุ่มเป้าหมายได้แก่ ผู้นำองค์กรภาครัฐ, ภาคเอกชน และประชาชนชาวบ้านที่มีความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 50 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

ผลการวิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ มี 2 เรื่อง คือ ปราสาทวัดสระกำแพงใหญ่ และตำนานผามออีแดงโดยนำมาสร้างสื่อมัลติมีเดีย(สารคดี)มีความยาวเรื่องละ 10 นาที (ซึ่งคาดหวังว่าคนในท้องถิ่นได้มองเห็นเรื่องราวและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับท้องถิ่นของตนจนกระทั่งเกิดสำนึก รักและผูกพันในแผ่นดินถิ่นเกิด รวมทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและคนจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว รวมทั้งมีการจัดการแหล่งท่องเที่ยวขึ้นอย่างเป็นระบบ และสร้างจุดเด่นแก่แหล่งท่องเที่ยวให้เกิดเป็นจุดสนใจ อันจะนำมาซึ่งการสร้างอาชีพก่อให้เกิดรายได้ให้แก่ชุมชนอย่างยั่งยืน)

คำสำคัญ : มัลติมีเดีย, เรื่องเล่า

### ABSTRACT

This study aimed at gathering local wisdom, together with creating multimedia representing Sisaket historical events. Action research, as well qualitative research method, was used to carry out the study. There were eight steps in conducting the research 1) study the context 2) call for the meeting with stakeholders 3) conduct the survey and interview 4) create the multimedia 5) check reliability by the experts 6) adapt the product 7) try out the product 8) publicize the research outcome to the target group of fifty people including government officer, private sectors and local wisdom experts selected by purposive sampling method.

The results revealed that local historical used to promote Sisaket tourist attractions were Prasat Wat Sa Kampaeng Yai and Mor-E Dang cliff. The two stories could be used in creating 10 minute documentary multimedia. They were expected to allow local people to understand their own legends and love their birthplace. Moreover, relationship within the community could be tighten leading to long-term tourism benefit. It was hoped that systematic tourism management could be created to generate income for community.

**Key words:** Multimedia, story telling

## บทนำ

จังหวัดศรีสะเกษเป็นเมืองเก่าที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ซึ่งอยู่ร่วมกันอย่างพึ่งพาอาศัยและต่างก็สืบสานความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองไว้อย่างลงตัวอย่างไรก็ดี ท่ามกลางกระแสแห่งการพัฒนาที่มุ่งเน้นความเป็นโลกเดียวกัน (world wide web) การเข้าถึงข้อมูลมหาศาลอย่างง่ายดายผ่านเทคโนโลยี ทำให้เกิดการพัฒนาและการซึมซับวัฒนธรรมในลักษณะข้ามวัฒนธรรม (cross cultural) อย่างไม่รู้ตัว ดังนั้นเยาวชนรุ่นใหม่ที่คุ้นเคยกับวัฒนธรรมนานาชาติ จึงขาดความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของความเป็นตัวตน หรือขาดการซึมซับวัฒนธรรม หรือวิถีชีวิตของท้องถิ่นซึ่งนับว่าเป็นรากฐานของการพัฒนาสู่ความเป็นนานาชาติที่มั่นคงของประเทศ จังหวัดศรีสะเกษมีศักยภาพในด้าน การส่งเสริมการท่องเที่ยวเพราะมีแหล่งท่องเที่ยวหลากหลาย ทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและงานประเพณีต่างๆ เป็นต้น แต่เนื่องจากพื้นที่ในแต่ละท้องถิ่นของจังหวัดยังต้องการการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวประเภทต่างๆ ดังที่กล่าวมาแล้วนั้นให้มีจุดเด่น จึงจะทำให้นักท่องเที่ยวสนใจเข้ามาเยี่ยมชม หากมีความเพลิดเพลินที่ได้ รับทราบเรื่องราวที่เป็นเรื่องเล่าซึ่งเป็นร่องรอยที่มาของสถานที่ท่องเที่ยวในท้องถิ่น ซึ่งเรื่องเล่าเหล่านี้มีอยู่แล้วจากตำนาน นิทาน ความเชื่อ ประวัติศาสตร์ ฯลฯ จะยิ่งเป็นจุดเด่นสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว การศึกษา และการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนอกจากจะสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนแล้วยังสามารถสร้างเกราะป้องกันปัญหาสังคม ที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนได้เนื่องจากในประเทศที่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมมีการจัดการเรียนรู้ที่ดี ทั้งในระดับ ครอบครัวและระบบสถาบันการศึกษา เด็กและเยาวชนมักจะสามารถในการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และรับมือแรงปะทะทางวัฒนธรรมได้อย่างมั่นคงในแวดวงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิตและใกล้ชิดกับผู้คนจำนวนมาก เป็นประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยการต่อสู้ จินตนาการและมีเรื่องราวจากอดีตสู่ปัจจุบันและอนาคตที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ หรือความเป็นตัวตนของท้องถิ่นตน ภายใต้กระแสการพัฒนาด้านเทคโนโลยี ซึ่งเป็น การพัฒนาให้ประชาชนรู้จักคิดและมีพลังทางปัญญาเพื่อเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลก (ธงชัย วินิจจะกูล: 2545) ซึ่งนับว่าเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การกระจายข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทุกทิศทางและมีระบบตอบสนอง ด้วยเหตุนี้ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ผลของความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญหลายด้าน เทคโนโลยีทำให้สังคมเปลี่ยนจากสังคมอุตสาหกรรมมาเป็นสังคมสารสนเทศ สภาพของสังคมโลกได้เปลี่ยนแปลงมาแล้วสองครั้งจากสังคมความเป็นอยู่แบบเร่ร่อนมาเป็นสังคมเกษตรที่มีการเพาะปลูกและสร้างผลิตผลทางการเกษตรทำให้มีการสร้างบ้านเรือนเป็นหลักแหล่งต่อมามีความจำเป็นต้องผลิตสินค้าให้ได้ปริมาณมากและต้นทุนถูกจึงต้องหันมาผลิตแบบอุตสาหกรรมทำให้สภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงมาเป็นสังคมเมืองมีการรวมกลุ่มอยู่อาศัยเป็นเมือง มีอุตสาหกรรมเป็นฐานการผลิตสังคมอุตสาหกรรมได้ดำเนินการมาจนถึงปัจจุบัน และเข้าสู่สังคมสารสนเทศ

การดำเนินธุรกิจใช้สารสนเทศอย่างกว้างขวาง เกิดคำใหม่ว่า ไซเบอร์สเปซมีการดำเนินกิจกรรมต่างๆ เช่น การพูดคุยผ่านอินเทอร์เน็ต การซื้อสินค้าและบริการ ฯลฯ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ โดยคาดหวังว่าคนในท้องถิ่นได้มองเห็นเรื่องราว และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับท้องถิ่นของตนจนกระทั่งเกิดสำนึกรักและผูกพันในแผ่นดินถิ่นเกิด รวมทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและคนจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งในปัจจุบันหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนของจังหวัด ต้องการที่จะตอบสนองการเติบโตทางเศรษฐกิจจากการพัฒนาเส้นทาง การเดินทางเชื่อมโยงกับประเทศเพื่อนบ้านในอนุภูมิภาคแม่น้ำโขง ได้แก่ ประเทศจีน ไทย ลาว เวียดนาม อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว ดังนั้นจากนโยบายต่างๆ ของจังหวัดที่ต้องการให้มีการจัดการแหล่งท่องเที่ยวขึ้นอย่างเป็นระบบ และเพื่อสร้างจุดเด่นแก่แหล่งท่องเที่ยวประเภทต่างๆ จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัยที่จะนำเรื่องราวจากเรื่องเล่าของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ของจังหวัดศรีสะเกษมารวบรวมเป็นองค์ความรู้ เพื่อสร้างความโดดเด่น และเกิดเป็นจุดสนใจแก่นักท่องเที่ยวโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย การเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ อันจะนำมาซึ่งการสร้างอาชีพก่อให้เกิดรายได้ให้แก่ชุมชนอย่างยั่งยืน

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในจังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ด้านพื้นที่

จังหวัดศรีสะเกษ

##### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มที่ 1 คือ ผู้นำของชุมชน ได้แก่ เจ้าอาวาสวัด ผู้อำนวยการโรงเรียน กำนัน หัวหน้าสถานีอนามัย ผู้ใหญ่บ้าน ผู้อาวุโสของหมู่บ้าน และผู้ที่เป็นผู้นำแบบไม่เป็นทางการ รวมถึงแกนนำของชุมชน ประชาชนในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 200 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ ผู้นำองค์กรภาครัฐ, ภาคเอกชน จำนวน 50 คน ในขั้นตอนที่ 2 และปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในขั้นตอนที่ 3 จำนวน 30 คน

##### ด้านเนื้อหา

1. องค์ความรู้ในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในจังหวัดศรีสะเกษ
2. การสร้างสื่อมัลติมีเดีย (สารคดี)

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ” ใช้ระเบียบวิธีการวิจัย ที่ผสมผสานการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เข้าด้วยกันโดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยไว้ 8 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาสภาพบริบทพื้นฐาน 2) จัดประชุมเสวนาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและกำหนดกลุ่มเป้าหมาย 3) สืบค้น สัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูล 4) สร้างสื่อมัลติมีเดีย 5) ตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 6) ปรับปรุง 7) ทดลองใช้ 8) เผยแพร่

### เครื่องมือในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาภาคสนาม ซึ่งจะรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจที่เกี่ยวกับบริบทพื้นฐานและข้อมูล การทอผ้าในจังหวัดศรีสะเกษโดยใช้การสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

### การวิเคราะห์ข้อมูล และการตรวจสอบข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลตลอดระยะเวลาที่รวบรวมข้อมูลในสนาม ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลไปพร้อม ๆ กันคือ หลังจากรวบรวมข้อมูลเสร็จในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจัดบันทึกข้อมูลอย่างละเอียดพร้อมจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ ต้องการศึกษาก่อน และทำการวิเคราะห์เบื้องต้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลในสนามครั้งต่อไป ด้วย ทั้ง ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมพร้อมตรวจสอบความครบถ้วนข้อมูล โดยตรวจสอบว่าข้อมูลที่รวบรวมมา สำหรับการ ตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ดังนี้

1. การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) โดยตรวจสอบว่าข้อมูลที่เก็บรวบรวมนั้นถูกต้อง หรือไม่ คือ การตรวจสอบแหล่งข้อมูลในเรื่อง แหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคล โดยการตรวจสอบว่าถ้าเวลา ต่างกัน จะได้ข้อมูลที่เหมือนเดิมหรือไม่ ถ้าได้ข้อมูลตรงกันหลังจากการตรวจสอบสามเส้าแล้ว ข้อมูลนั้นสามารถนำไป วิเคราะห์ข้อมูลต่อไปได้

2. การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีวิทยา (Methodological Triangulation) โดยตรวจสอบว่าข้อมูลที่เก็บรวบรวม มา นั้น ถ้าใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างกันจะได้ข้อมูลที่เหมือนเดิมหรือไม่ เช่น ถ้าเก็บรวบรวมข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์ การสอบถามและข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารตรงกัน ก็สามารถนำข้อมูลนั้นวิเคราะห์ต่อไปได้ ภายหลังจากตรวจสอบ ข้อมูลแล้ว จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการต่อเนื่องถึงหลังเก็บข้อมูลสิ้นสุดลง และการวิเคราะห์ข้อมูล

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วได้เสนอภาพการศึกษาของชุมชนแก่ผู้นำ แกนนำ ของชุมชน เพื่อแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะสำหรับเป็นข้อมูลแก่ผู้วิจัยในการปรับรายละเอียดต่างๆ การดำเนินการใน ขั้นตอนนี้ถือเป็นการสนทนา (Dialogue) แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ซึ่งช่วยในการตรวจสอบข้อมูลของชุมชน ในรายงานการวิจัยให้ถูกต้องตามความเป็นจริง

## ผลการวิจัย

### 1. ผลการจัดประชุมเสวนาผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

จัดประชุมเสวนาในวันที่ 23-24 มกราคม 2559 โดยมีจัดประชุมเสวนา ตัวแทนองค์กรภาครัฐและเอกชน ใน จังหวัดศรีสะเกษ ประกอบด้วย วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ 4 คน วัฒนธรรมอำเภอๆ ละ 1 คน จาก 22 อำเภอ= 22 คน ท้องถิ่นจังหวัด 1 คน พัฒนาชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ 4 คน ประชาสัมพันธ์จังหวัดศรีสะเกษ 4 คน นักวิจัย 5 คน และ คณะกรรมการ 10 คน รวมทั้งสิ้น 50 คน ได้สรุปว่าเรื่องที่จะนำมาทำสื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริม แหล่งท่องเที่ยววันนั้นคือ ปราสาทวัดสระกำแพงใหญ่และตำนานผามออีแดง

### 2. ผลการสำรวจสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูล

โดยเก็บข้อมูลทุติยภูมิจากแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตหนังสือตำรา งานวิจัยจุลสารวารสารและเอกสารอื่นๆ และ เก็บข้อมูลปฐมภูมิ โดยสัมภาษณ์จากปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ ตำนานศรีสะเกษ ไม่จำกัดเพศ และมีภูมิลำเนาอยู่ในพื้นที่ศึกษาของจังหวัดศรีสะเกษจำนวน 30 คน ได้ข้อมูลคือทำสารคดี 2 เรื่องคือ 1) ตำนานปราสาทวัด สระกำแพงใหญ่ หรือปราสาทศรีพทุพทุเศศวร ตั้งอยู่บริเวณวัดสระกำแพงใหญ่ในท้องที่บ้านกำแพงใหญ่ ตำบลสระกำแพง

ใหญ่ อำเภอกุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ อยู่ห่างจากตัวอำเภอกุทุมพรพิสัย 2 กิโลเมตร หรือห่างจากตัวจังหวัด 26 กิโลเมตร ปราสาทวัดสระกำแพงใหญ่ เป็นศิลปะแบบปาวน มีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 16 สันนิษฐานว่าปราสาทแห่งนี้เดิมเป็นเทวาลัยถวายแด่พระศิวะ แล้วต่อมาในพุทธศตวรรษที่ 18 ได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นวัดในพุทธศาสนาเถรวาท ปัจจุบันปราสาทวัดสระกำแพงใหญ่ได้รับการประกาศเป็นโบราณสถานของชาติเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ตั้งแต่วันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2478 คำให้สัมภาษณ์ของเจ้าหน้าที่ท่องเที่ยวเล่าลักษณะทางสถาปัตยกรรมของปราสาท 2) **ตำนานผามออีแดง** ตั้งอยู่ตำบลเสาธงชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ มีลักษณะเป็นลานหินธรรมชาติ เนินหน้าผามสูงลาดชัน 45 องศา หรือเดิมเรียกว่าเนิน 45 อยู่บริเวณใกล้เคียงกับทางเดินขึ้นปราสาทเขาพระวิหาร กั้นเขตแดนประเทศไทยกับประเทศกัมพูชามีริมหน้าผามสูงติดกับพื้นที่ประเทศกัมพูชาซึ่งเป็นจุดชมทัศนียภาพเขาพระวิหารในระยะใกล้เพียง 1,000 เมตร

### 3. ผลการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

โดยมีขั้นตอนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย (สารคดี) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ 1. ขั้นตอนการผลิต (PRE-PRODUCTION) มี 4 ขั้นตอนคือ 1) หาข้อมูล 2) สำรวจสถานที่ 3) เขียนบท 4) วางแผนการถ่ายทำ 2. ขั้นตอนการผลิต (PRODUCTION) คือการถ่ายทำและ 3. ขั้นตอนหลังการผลิต (POST-PRODUCTION) มี 5 ขั้นตอน คือ 1) ทำกราฟิก 2) ลำดับภาพ 3) ทำดนตรีประกอบ 4) บรรยาย 5) มิกซ์เสียง ซึ่งแต่ละเรื่องมีความยาวเรื่องละ 10 นาที

### 4. ผลการตรวจสอบด้านความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมิน ความคิดเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องของประวัติศาสตร์เมืองศรีสะเกษและความถูกต้องของสื่อ เพื่อรวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยการตรวจสอบความถูกต้องของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน มีผลดังนี้

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย		ระดับ ความคิดเห็น	
	$\bar{x}$	S.D.		
<b>ความถูกต้อง เนื้อหาประวัติศาสตร์ และความถูกต้องของสื่อ</b>				
1	เนื้อหาครบถ้วน ถูกต้องตามหลักวิชาการโดยทั่วไป มีการอ้างอิงจากแหล่งที่เชื่อถือได้และระบุแหล่งที่มาของข้อมูล	3.83	0.75	มาก
2	ภาพมีความคมชัดสวยงามดึงดูดความสนใจรวมทั้งการถ่ายภาพมีความต่อเนื่อง มีความนิ่ง เห็นองค์ประกอบของภาพชัดเจน	4.67	0.52	มากที่สุด
3	มีการดำเนินเรื่องที่ชัดเจนสามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ดี	4.17	0.75	มาก
4	สามารถสื่อความหมายเสริมสร้างเอกลักษณ์ สัญลักษณ์และทัศนคติ พร้อมทั้งยังถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตาม และเห็นความสำคัญ	4.50	0.55	มากที่สุด
5	มีการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม	3.67	0.82	มาก
6	เสียงบรรยายฟังชัดเจน	4.33	0.82	มาก
7	เสียงดนตรีประกอบสอดคล้องและเหมาะสม	3.67	0.52	มาก
8	มีการใช้สื่อผสม (ภาพ เสียง เพลงประกอบ หรือวีดีโอ) ที่ดี มีความลงตัวกับวีดีโอไม่ก่อให้เกิดความรำคาญขณะรับชม	4.00	0.63	มาก
9	ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสม	3.50	0.55	มาก
10	ในภาพรวมการนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.33	0.82	มาก
<b>ผลรวม</b>		<b>4.07</b>	<b>0.67</b>	<b>มาก</b>

จากตารางความคิดเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องของประวัติศาสตร์เมืองศรีสะเกษและความถูกต้องของสื่อพบว่า ระดับวัดความพึงพอใจโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.07$ ) พิจารณาเป็นรายประเด็นได้ดังนี้ โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือภาพมีความคมชัดสวยงามดึงดูดความสนใจรวมทั้งการถ่ายภาพมีความต่อเนื่อง มีความนิ่ง เห็นองค์ประกอบของภาพชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.67$ ) รองลงมา สามารถสื่อความหมายเสริมสร้างเอกลักษณ์ สัญลักษณ์ และทัศนคติ พร้อมทั้งยังถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตาม และเห็นความสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ ) และน้อยที่สุดคือ ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.50$ )

### 5. ผลการปรับปรุง

ผู้ทรงคุณวุฒิได้วิพากษ์ความถูกต้อง เนื้อหา และสื่อ พร้อมให้ข้อคิดเห็น สรุปได้ว่าความถูกต้องด้านเนื้อหาตำนานประวัติศาสตร์ และสื่อมีความสมบูรณ์ถูกต้องมีการอ้างอิง ภาพสวยงาม การถ่ายทำและเวลาเหมาะสมไม่ยาวไม่สั้นเกินไป มีความทันสมัยเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน และกำหนดแนวทางที่คาดว่าจะดีที่สุดโดยผ่านกระบวนการคิดก่อนทำ มีการเชื่อมโยงอย่างเป็นเหตุผลและสามารถนำไปปฏิบัติมีลักษณะยืดหยุ่นซึ่งสามารถปรับพัฒนาได้และควรนำเข้าระบบออนไลน์เพื่อเผยแพร่ต่อไป

### 6. ผลการทดลองใช้

ทดลองกับกลุ่มเป้าหมายคือ ครู (สอนประวัติศาสตร์ 30 คน) และนักเรียน (30 คน) ในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 60 คน โดยสุ่มแบบเจาะจงได้ แสดงระดับความคิดเห็นความพึงพอใจการใช้ สื่อมัลติมีเดีย (ตารางที่ 1)

ข้อ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความเหมาะสมภาพ+เนื้อหาสอดคล้อง	3.95	0.47	มาก
2. ง่ายต่อการใช้งาน	4.27	0.45	มาก
3. สัมผัสได้ถึงความรู้สึก	4.02	0.29	มาก
4. สร้างเสริมประสบการณ์	4.23	0.43	มาก
5. เพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้	4.30	0.46	มาก
6. เพิ่มประสิทธิผลในการเรียนรู้	4.12	0.32	มาก
7. การนำเสนอต่อเนื่อง	4.20	0.40	มาก
8. เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	4.42	0.50	มาก
9. คุ่มค่าในการลงทุน	4.87	0.34	มากที่สุด
10. ประโยชน์ที่จะนำไปใช้	4.28	0.45	มาก
รวม	4.27	0.41	มาก

จากตารางความพึงพอใจการใช้สื่อมัลติมีเดีย (ตารางที่ 1) พบว่า ระดับวัดความพึงพอใจโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ( $\bar{X} = 4.27$ ) พิจารณาเป็นรายประเด็นได้ดังนี้ โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ คุ่มค่าในการลงทุน อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.87$ ) รองลงมา เนื้อหามากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.42$ ) และน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมภาพ+เนื้อหาสอดคล้อง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.95$ )

## อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า คนในท้องถิ่นได้มองเห็นเรื่องราว รวมทั้งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับท้องถิ่นของตนจนกระทั่งเกิดสำนึกรักและผูกพันในแผ่นดินถิ่นเกิด รวมทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและคนจากรุ่นสู่รุ่นซึ่งในปัจจุบันหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนของจังหวัดต้องการที่จะตอบสนองการเติบโตทางเศรษฐกิจจากการพัฒนาเส้นทาง การเดินทางเชื่อมโยงกับประเทศเพื่อนบ้านในอนุภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง ได้แก่ ประเทศจีน ไทย ลาว เวียดนาม อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว ดังนั้นจากนโยบายต่างๆ ของจังหวัดที่ต้องการให้มีการจัดการแหล่งท่องเที่ยวขึ้นอย่างเป็นระบบ และเพื่อสร้างจุดเด่นแก่แหล่งท่องเที่ยวประเภทต่างๆ จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัยที่จะนำเรื่องราวจากเรื่องเล่าของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ของจังหวัดศรีสะเกษมารวบรวมเป็นองค์ความรู้เพื่อสร้างความโดดเด่น และเกิดเป็นจุดสนใจแก่นักท่องเที่ยวโดยใช้สื่อมัลติมีเดียในการเล่าขานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ อันจะนำมาซึ่งการสร้างอาชีพก่อให้เกิดรายได้ให้แก่ชุมชนอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีโนรส ถิ่นวิไลสกุล (2554) พบว่า ชุมชนศาลายาเป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีมานานแล้ว มีทรัพยากรทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ความเป็นมาจำนวนมาก และผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและแบ่งประเภทของสื่อพื้นบ้านของชุมชนศาลายา เป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่ นิทานพื้นบ้าน, เพลงพื้นบ้านและประเพณีของชาวชุมชนศาลายา ซึ่งสื่อพื้นบ้านที่ชาวชุมชนศาลายาส่วนใหญ่ในปัจจุบันยังคงอนุรักษ์และสืบทอดกันอยู่ได้แก่ ประเพณีของชาวชุมชนศาลายา โดยเป็นประเพณีที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาเป็นหลัก สำหรับเพลงพื้นบ้านนั้นยังคงนำมาใช้อยู่บ้างในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ เช่น งานบวชนาค, งานแต่งงาน แต่มีการนำมาใช้น้อยลง สำหรับนิทานพื้นบ้านนั้นมีการนำมาเล่าให้ลูกหลานในครอบครัวฟัง แต่ไม่ได้มีการเผยแพร่ไปสู่บุคคลภายนอก ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อพื้นบ้านที่มีอยู่ของชาวชุมชนศาลายา พบว่า สื่อพื้นบ้านที่มีแรงดึงดูดให้บุคคลภายนอกเข้ามาท่องเที่ยวในพื้นที่ได้ดี ได้แก่สื่อประเพณี โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเพณีการแข่งเรือ ที่จัดในวันทอดกฐินของวัดศาลาล้วน ซึ่งได้สะท้อนอัตลักษณ์ของชาวชุมชนศาลายาว่า เป็นผู้ที่มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนา, เป็นชุมชนที่มีความรักความสามัคคีกัน และเป็นผู้มีอารมณฺ์ขัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้สร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับประเพณีการแข่งเรือที่เคยมีมาแต่เดิมโดยมีการจัดแสดงเพลงเรือของชาวชุมชนศาลายา เพิ่มเติมเป็นการเพิ่มมูลค่าของการมาท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวนอกจากนี้ควรมีการจัดตั้งกลุ่มหรือชมรมเพื่อทำหน้าที่ถ่ายทอด สร้างค่านิยม และเผยแพร่สื่อพื้นบ้านให้กับคนภายในและภายนอกชุมชน มีการเลือกสรรสื่อพื้นบ้านอื่นๆ ที่จะนำมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการมาท่องเที่ยวเพิ่มเติม ตลอดจนเลือกใช้สื่อโฆษณาที่หลากหลายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง และสอดคล้องกับ อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ (2546) ได้ ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารและกระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน เกาะเกร็ด” โดยได้มีการศึกษาด้านการสื่อสารเพื่อการสร้างอัตลักษณ์ทางด้านศิลปหัตถกรรม เครื่องปั้นดินเผา ซึ่งใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์ผู้คนเก่าแก่ในชุมชน คนรุ่นกลาง และคนรุ่นใหม่จำนวน 29 คน ผลการวิจัยพบว่า คนรุ่นกลางเป็นคนที่มื่ออิทธิพลในการสื่อสารมากที่สุด ในขณะที่คนรุ่นใหม่ต่อต้านการครอบงำของคนรุ่นกลาง และมีการรักษาพื้นที่ของตนเองไว้โดยใช้อำนาจการต่อรอง รวมทั้งมีการสร้างผลงานศิลปหัตถกรรมด้านเครื่องปั้นดินเผาที่บ่งบอกอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลมากขึ้น สอดคล้องกับ ปิติ มณีเนตร (2552) ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อเพื่อสร้างความโดดเด่นให้เกิดเอกลักษณ์ใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนที่การท่องเที่ยวขบเซา” โดยการเก็บรวบรวมความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวกายในประเทศที่มีต่อสถานที่ท่องเที่ยวภายในเขตกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจากสมาชิกในชุมชนตลาดเก่าศาลายา จากการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ซึ่งมีที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลนิยมท่องเที่ยวที่ศาสนสถานมากที่สุด รองลงมาได้แก่ตลาดน้ำ โบราณสถาน ซึ่งสื่อที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวคือรายการโทรทัศน์

รองลงมาคือสื่ออินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ป้ายโฆษณาและสื่ออื่น ๆ โดยปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว คือชื่อเสียงและความน่าสนใจของสถานที่ท่องเที่ยว รองลงมาคือประสบการณ์และความประทับใจ การจัดกิจกรรมประเพณี ตามฤดูกาล กิจกรรมต่อเนื่อง และสีของตลาดน้ำที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ก็เป็นที่ต้องการของผู้มาท่องเที่ยวมากกว่า ตลาดน้ำที่ไม่มีสีเป็นเอกลักษณ์ สอดคล้องกับ สุกัญญา สุตบรรทัด (2546) ได้ศึกษาเรื่อง “การให้ความหมายของอัตลักษณ์ของชุมชน” โดยศึกษาจากชาวชุมชนเกาะเกร็ด โดยแบ่งตามเชื้อชาติและวัฒนธรรมได้ 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ไทย-ไทย ไทย-มอญ และไทย-มุสลิม ซึ่งต่างก็มีวิถีทางในการใช้สื่อและการสื่อสารเพื่อให้ความหมายอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาวไทย-ไทย เกาะเกร็ด จะแสดงอัตลักษณ์แบบชาวสวน ยึดวัฒนธรรมไทยกระแสหลักของเกาะเกร็ดเป็นแกนทางวัฒนธรรม สำหรับชาวไทย-มอญ ถือว่าความแปลกปลอมจากภายนอก โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่สามารถอดทนยอมรับได้ トラบเท่าที่มีผลตอบแทนทางเศรษฐกิจสู่ชุมชน แต่สิ่งอื่นที่เข้ามากระทบต่อโครงสร้างทางสังคมของเกาะเกร็ด เช่น สะพาน กลับถือเป็นสิ่งรุกรานที่ไม่พึงประสงค์ ชาวไทย-มอญจึงให้ความหมายของอัตลักษณ์ในเชิงวัฒนธรรมความเป็นมอญ และปฏิเสธความทันสมัยของปัจจุบัน ส่วนชาวไทยมุสลิม ให้ความหมายอัตลักษณ์โดยการสื่อสารภายในกลุ่มย่อยของตนและมีการสื่อสารกับมุสลิมในต่างประเทศ ทางด้านชุมชนนวนคร เขตรังสิต จังหวัดปทุมธานี มีผู้เข้าพักอาศัยที่มาจากทุกภาคของประเทศ ความรู้สึกผูกพันกับครอบครัวในท้องถิ่นเดิมทำให้ความรู้สึกร่วมของการเป็นเจ้าของ ชุมชนนวนครในหมู่ชาวบ้านเกิดขึ้นได้ยาก การยึดหยุ่นของอัตลักษณ์จะสามารถทำให้ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในเกาะเกร็ดและนวนครต่างมีชีวิตอยู่ได้อย่างสันติและมีคุณภาพ การสร้างความเข้มแข็งของชุมชนต้องอาศัยการใช้สื่อ และรูปแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเพื่อสะท้อนความต้องการที่แท้จริงของชุมชน รวมถึงชาวบ้านได้ร่วมกันแก้ไขปัญหาและหาหนทางที่จะทำให้ชุมชนพัฒนาขึ้นอย่างยั่งยืน

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรให้คนในชุมชนเกิดความรักและเล้าอาชานตำนานเมือง เพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษโดยอาจให้มีการจัดตั้งกลุ่มหรือชมรม เพื่อทำหน้าที่ถ่ายทอด สร้างค่านิยม และเผยแพร่สื่อพื้นบ้าน ตลอดจนมีการเสริมแรงทางด้านบวกให้กับคนในชุมชน
2. ควรมีการขยายการใช้สื่อเพื่อสร้างอัตลักษณ์เล้าอาชานตำนานเมืองเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาแบบการสื่อสารรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดศรีสะเกษ
2. ควรมีการศึกษาภาษาและพิธีกรรมต่างๆ ควบคู่ไปกับการสร้างสื่อเพื่อป้องกันการขัดแย้งของชุมชนในจังหวัดศรีสะเกษ

### เอกสารอ้างอิง

ชินอรส ถิ่นวัลย์สกุล. (2554). สื่อพื้นบ้านกับการสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนศาลายา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ปิติ มณีนเตร. (2552). การใช้สื่อเพื่อสร้างความโดดเด่นให้เกิดเอกลักษณ์ใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน  
ที่การท่องเที่ยวขอเขา. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. ผู้จัดการออนไลน์.

<http://www.manager.co.th/travel/ViewNews.aspx?>



ธงชัย วินิจจะกุล. 2545. เรื่องราวจากชายแดน: ลี้ภัยพลคมต่อตอร์กะทางภูมิศาสตร์แห่งชาติไทย. เอกสารประกอบการประชุมนานาชาติเกี่ยวกับภาคใต้ เรื่อง “ประสบการณ์ถิ่นไทยทักษิณ: การปริวรรตทางสังคมในทัศนะประชาชน”, ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 13-15 มิถุนายน 2545.

สุกัญญา สุดบรรทัด. (2546). การให้ความหมายของอัตลักษณ์ของชุมชน. รายงานการวิจัย พิมพ์ลักษณ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. (2546). การสื่อสารและกระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนเกาะเกร็ด. วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.