

การพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง  
วัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก  
DEVELOPMENT OF DIGITAL GAME ON ROBLOX PLATFORM TO  
PROMOTE CULTURAL TOURISM AT WAT THAI WATTHANARAM  
MAESOT DISTRICT TAK PROVINCE

สรวิศ ไจเถิน, พัทธ์ชัย จันโอด, อภินันท์ ธรรมธีระศิษฐ์\*, เอกรัฐ ปัญญาเทพ

Sorrawit Jaithoen, Phitakpong Janaod, Apinan Thamteerasit\*, Eakkarath Panyatthep

โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด อ.แม่สอด จ.ตาก ประเทศไทย 63110

Computer Technology Program, Kamphang Phet Rajabhat University, Maesot, Tak, Thailand, 63110

\*Corresponding author e-mail: aphinan\_t@kpru.ac.th

วันที่เข้าระบบ 8 เมษายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ 25 เมษายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 25 เมษายน 2568

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก 2) เพื่อทดสอบประสิทธิภาพเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ได้แก่ ผู้ใช้งาน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก แบบประเมินประสิทธิภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลการทดสอบประสิทธิภาพเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.46, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.33) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.54, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.58)

**คำสำคัญ:** เกมดิจิทัล, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, โรบล็อทซ์

### Abstract

This research aimed to: 1) design and develop a digital game on the Roblox platform to promote cultural tourism at Wat Thai Wattanaram, Mae Sot District, Tak Province; 2) evaluate the effectiveness of the digital game on the Roblox platform in promoting cultural tourism at Wat Thai Wattanaram, Mae Sot District, Tak Province; and 3) assess user satisfaction with the digital game on the Roblox platform for promoting cultural tourism at Wat Thai Wattanaram, Mae Sot District, Tak Province. This study adopted a research and development approach. The sample group consisted of 30 participants. The research instruments included the digital game for promoting cultural tourism at Wat Thai Wattanaram, Mae Sot District, Tak Province, an efficiency evaluation form, and a user satisfaction questionnaire. Data analysis was conducted using mean and standard deviation.

The results showed that the overall efficiency of the digital game was rated at a high level (mean = 4.46, S.D. = 0.33). The user satisfaction evaluation of the digital game on the Roblox platform for promoting cultural tourism at Wat Thai Wattanaram, Mae Sot District, Tak Province, was rated at the highest level (mean = 4.54, S.D. = 0.58).

**Keywords:** Digital game, Cultural tourism, Roblox

### 1. บทนำ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของประเทศ โดยมุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษา เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ตรงกับวัฒนธรรมในหลากหลายรูปแบบ เช่น การเข้าร่วมประเพณีท้องถิ่น การสัมผัสวิถีชีวิตชุมชน หรือการเยี่ยมชมโบราณสถานที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้แตกต่างออกไปจากการท่องเที่ยวรูปแบบดั้งเดิม ด้วยการผสมผสานองค์ประกอบหรือทรัพยากรต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งทรัพยากรทางสังคม สิ่งแวดล้อม และธุรกิจ เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (จิตาวีร์, 2562) ปัจจุบันประเทศไทยมีแนวโน้มการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้รับความนิยมนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการท่องเที่ยวตามวัดวาอารามต่าง ๆ ซึ่งเป็นสถานที่รวบรวมศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่าของประเทศไทย วัดในประเทศไทยไม่เพียงเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็นแหล่งรวม

งานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และรากฐานทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ (กล้า, 2558)

วัดไทยพัฒนารามตั้งอยู่ในอำเภอแม่สอด จังหวัดตาก เป็นวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของภูมิภาค วัดแห่งนี้มีสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมที่โดดเด่น รวมถึงเป็นศูนย์กลางประเพณีและพิธีกรรมสำคัญของชุมชนด้วยที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ชายแดนไทย-เมียนมา ทำให้วัดไทยพัฒนารามมีลักษณะเฉพาะที่ผสมผสานระหว่างศิลปะล้านนาและศิลปะพม่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ชายแดนแต่อย่างไรก็ตาม วัดแห่งนี้ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ การที่แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างวัดไทยพัฒนารามยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง อาจเนื่องมาจากการนำเสนอข้อมูลและประสบการณ์การท่องเที่ยวของวัดไทยต่าง ๆ ยังเป็นรูปแบบการนำเสนอแบบดั้งเดิมที่ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบันมีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้เกิดโอกาสในการนำเสนอข้อมูลและประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ ๆ ที่น่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น (ณัฐกมล, 2562) เกมดิจิทัลในแพลตฟอร์มโรบล็อกซ์ (Roblox) เป็นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง มีผู้ใช้งานกว่า 150 ล้านคนทั่วโลก โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่น นอกจากนี้แพลตฟอร์มโรบล็อกซ์ยังเปิดโอกาสให้นักพัฒนาสามารถสร้างเนื้อหาและประสบการณ์เสมือนจริงได้อย่างหลากหลาย (พิศณุ, 2567) ทำให้เป็นช่องทางที่มีศักยภาพในการเผยแพร่วัฒนธรรมและส่งเสริมการท่องเที่ยว

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อกซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยผ่านการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมของวัดให้แก่ผู้เล่นเกมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ การพัฒนาเกมนี้จะเป็นการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Digital cultural tourism ที่กำลังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ อีกทั้งยังเป็นการตอบสนองต่อนโยบายของรัฐบาลในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศไทย

## 2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อกซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

2.2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

### 3. วิธีดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and development) มีวิธีดำเนินงานวิจัยดังนี้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนในแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและนักเรียน นักศึกษา

#### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

1) กลุ่มผู้ทดลองใช้งาน จำนวน 30 คน ซึ่งคัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีการศึกษา การพัฒนาเกม และศิลปวัฒนธรรม เพื่อใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของเกม

#### 3.2 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ใช้แนวทางในการพัฒนาตามหลักการของ ADDIE Model ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแพลตฟอร์ม โรบล็อทซ์ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

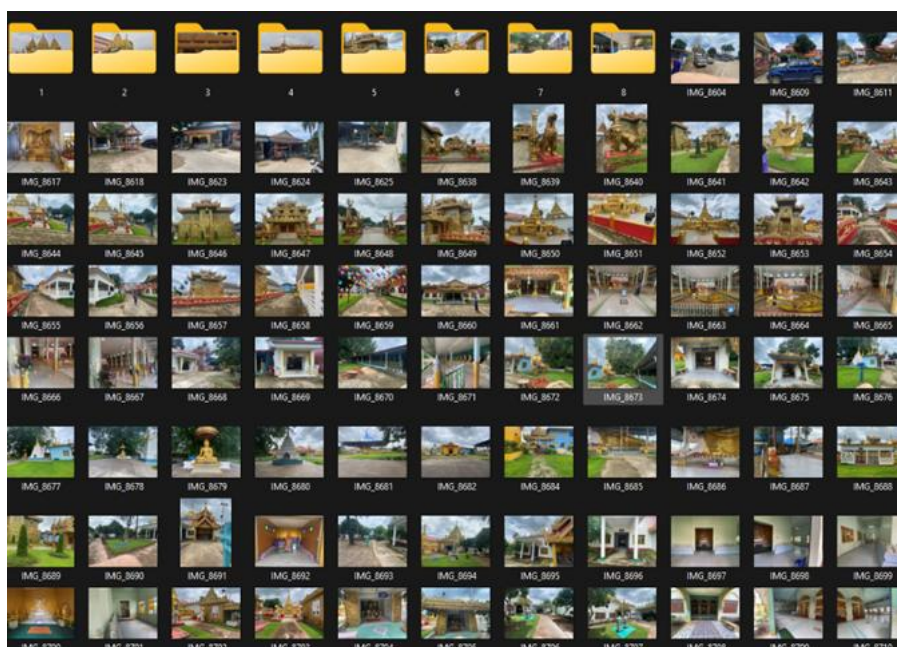
#### 1) การวิเคราะห์

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเป้าหมาย คือ วัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมและลงสำรวจพื้นที่จริงแล้วทำการวิเคราะห์เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์และคุณค่าของวัดไทยพัฒนา

รวมสำหรับบูรณาการลงในเกม รวมถึงวิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็น  
ผู้ใช้งานแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อนำมาประกอบการออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมในเกม

## 2) การออกแบบ

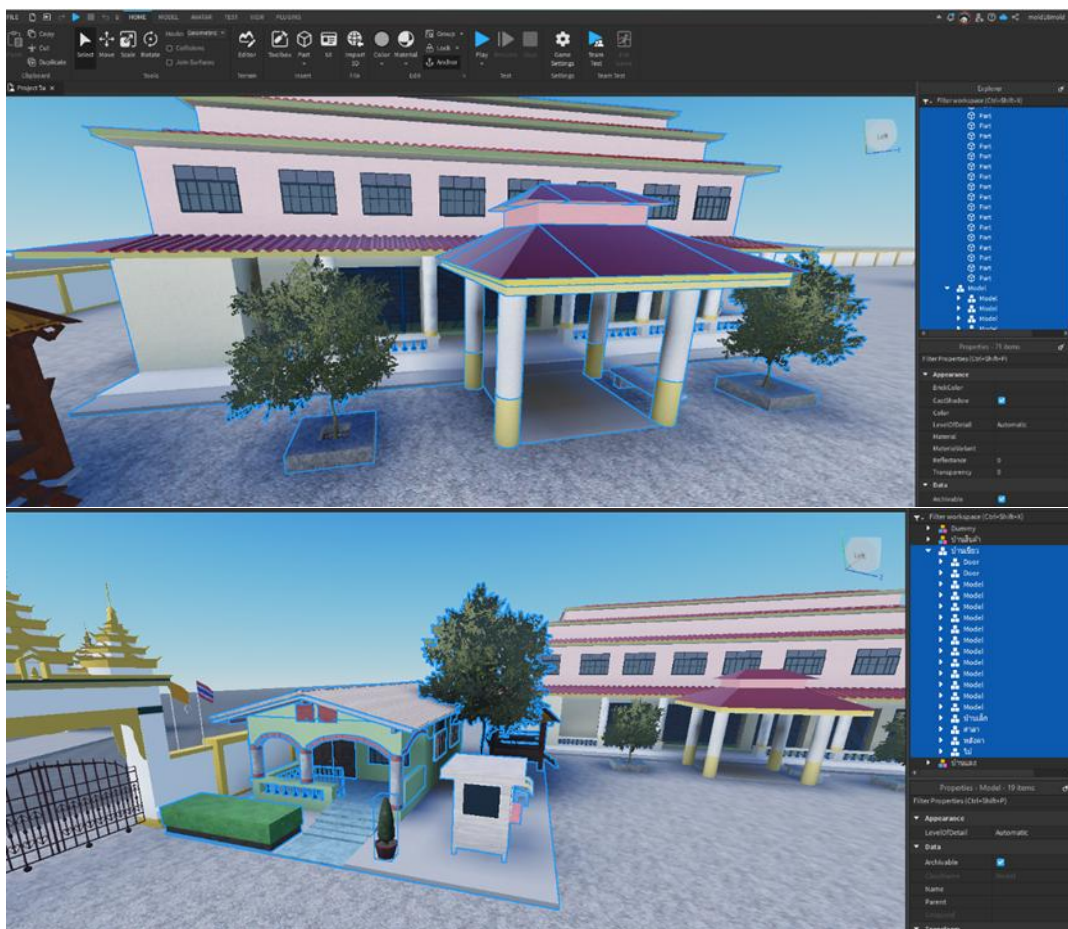
ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยดำเนินการวางแผนและออกแบบเนื้อหาเกมให้สอดคล้องกับ  
วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและมุ่งเน้นสร้างประสบการณ์การ  
เรียนรู้แบบโต้ตอบผ่านการสำรวจพื้นที่สถานที่จำลองแบบสามมิติ โดยกำหนดลำดับกิจกรรมในเกม  
โครงสร้างเกม (Game map) รูปแบบการโต้ตอบ ตลอดจนการออกแบบอินเทอร์เฟซที่เหมาะสมกับ  
ผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายและ



ภาพที่ 1 ข้อมูลภาพถ่ายจากการลงสำรวจพื้นที่สถานที่จริง

## 3) การพัฒนา

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบจำลองสามมิติของวัดไทยวัฒนารามและสภาพแวดล้อม  
โดยรอบวัดทั้งในด้านภูมิประเทศ พืชพรรณ และบรรยากาศ โดยใช้โปรแกรม Blender เพื่อสร้าง  
โมเดลที่มีความละเอียดและสมจริงและพัฒนาระบบการทำงานต่าง ๆ ของเกม ได้แก่ ระบบควบคุมตัว  
ละคร (Character control system) ระบบภารกิจ (Quest system) ระบบการให้ข้อมูล  
(Information system) ระบบการมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ (Object interaction system) และระบบ  
ติดตามความก้าวหน้า (Progress tracking system) ด้วยภาษา Lua ผ่านโปรแกรม Roblox Studio



ภาพที่ 2 การสร้างโมเดลด้วยโปรแกรม Roblox Studio

#### 4) การนำไปใช้

ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบเกมในเบื้องต้นเพื่อเป็นการตรวจสอบข้อผิดพลาดทางเทคนิคและการทำงานของระบบต่าง ๆ ในเกม ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่พบจากการทดสอบในเบื้องต้นและดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเกมและด้านวัฒนธรรมทดลองเล่นและประเมินคุณภาพของเกมแล้วทำการปรับปรุงเกมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำเกมที่พัฒนาขึ้นไปเผยแพร่ให้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วยผู้ใช้งานจำนวน 30 คน ได้ทดลองใช้งานจริง โดยมีการให้คำแนะนำและควบคุมการใช้งานเบื้องต้น เพื่อให้การใช้งานเกมเป็นไปอย่างเหมาะสมและสามารถเก็บข้อมูลได้ตามวัตถุประสงค์

#### 5) การประเมินผล

งานวิจัยนี้มีการประเมินผล 2 ด้านได้แก่ 1) การประเมินประสิทธิภาพของเกม การประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญใช้แบบประเมินประสิทธิภาพที่ออกแบบขึ้นตามหลักเกณฑ์การออกแบบเกมและการเรียนรู้ 2) การประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

ต่อมีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอมะสอ จังหวัดตาก

3.2.2 แบบประเมินประสิทธิภาพเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอมะสอ จังหวัดตาก

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอมะสอ จังหวัดตาก มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัยดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ แนวทางการประเมินประสิทธิภาพสื่อดิจิทัล การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม และเกณฑ์การประเมินคุณภาพของเกมและสื่อการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดประเด็นที่สำคัญในการประเมินประสิทธิภาพ

2) ออกแบบเครื่องมือประเมินประสิทธิภาพ แบบประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นถูกออกแบบให้มีลักษณะเป็นแบบสอบถามที่ใช้มาตราส่วนประเมินแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert scale) ประกอบด้วยรายการประเมินทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง 2) ด้านการออกแบบและการใช้งาน 3) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยว

3) ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินฉบับร่างเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา การพัฒนาเกม ศิลปวัฒนธรรม ทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยใช้แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence: IOC)

4) ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอมะสอ จังหวัดตาก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวิจัยคือ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ที่มีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อใช้วัดความพึงพอใจและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้งานเกม มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัยดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมดิจิทัลและการประเมินประสบการณ์ของผู้ใช้งาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบประเด็นและหัวข้อประเมินที่เหมาะสม

2) ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ แบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่าแบบ ลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert scale) โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านหลัก ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการออกแบบเกม 3) ด้านการใช้งาน 4) ความพึงพอใจโดยรวม

3) ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา ผู้วิจัยนำแบบประเมินฉบับร่างเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา การพัฒนาเกม และการวัดผล ประเมินผล ทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

4) ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย

### 3.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 4. ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยโดยใช้แนวทางการพัฒนาตามกระบวนการ ADDIE model ผู้วิจัยได้ ดำเนินการพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม วัด ไทยวัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก มีผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมของวัดไทยวัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์โดยใช้แนวทางการพัฒนา ตาม ADDIE model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การ นำไปใช้ และการประเมินผล เพื่อให้ได้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัดไทยวัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัด ตาก โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดข้อมูลเชิงวัฒนธรรมอย่างถูกต้อง มีรูปแบบการเล่นที่สนุก เข้าใจง่าย และ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นมีส่วนร่วมในเกม



ภาพที่ 3 โมเดลสถานที่ต่าง ๆ ของวัดภายในเกม



ภาพที่ 4 โมเดลสถานที่ต่าง ๆ ของวัดภายในเกมแบบมุมมองสูง



ภาพที่ 5 การทำภารกิจต่าง ๆ ภายในเกม

4.2 2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

| รายการประเมิน                                                 | ค่าเฉลี่ย   | S.D.        | แปลผล            |
|---------------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| <b>ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง</b>                              | <b>4.45</b> | <b>0.58</b> | <b>มาก</b>       |
| 1. ความถูกต้องและความสมจริงของข้อมูลเกี่ยวกับวัดไทยพัฒนาราม   | 4.73        | 0.47        | มากที่สุด        |
| 2. การจัดวางองค์ประกอบ (Layout) ของสภาพแวดล้อมภายในเกม        | 4.64        | 0.50        | มากที่สุด        |
| 3. ความสมจริงของโมเดล 3 มิติของสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมภายในวัด | 4.36        | 0.81        | มาก              |
| 4. ความสอดคล้องของธีมและบรรยากาศกับสถานที่จริง                | 4.27        | 0.65        | มาก              |
| 5. การนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของวัด           | 4.27        | 0.47        | มาก              |
| <b>ด้านการออกแบบและการใช้งาน</b>                              | <b>4.55</b> | <b>0.56</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| 6. ความสวยงามของกราฟิกและแสงเงาภายในเกม                       | 4.55        | 0.64        | มากที่สุด        |
| 7. ความสร้างสรรค์ในการออกแบบฉาก สภาพแวดล้อม และตัวละคร        | 4.73        | 0.47        | มากที่สุด        |
| 8. ความน่าสนใจของกลไกการเล่น                                  | 4.55        | 0.52        | มาก              |
| 9. ความเหมาะสมของเสียงประกอบและดนตรีพื้นหลัง                  | 4.55        | 0.52        | มากที่สุด        |
| 10. ความท้าทายและความสนุกสนานของภารกิจ (Missions) ภายในเกม    | 4.36        | 0.67        | มากที่สุด        |
| <b>ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยว</b>             | <b>4.29</b> | <b>0.60</b> | <b>มาก</b>       |
| 11. การกระตุ้นความสนใจในการท่องเที่ยว                         | 4.36        | 0.50        | มาก              |
| 12. การส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น                   | 4.18        | 0.75        | มาก              |
| 13. การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม     | 4.27        | 0.65        | มาก              |
| 14. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ในเกม                     | 4.18        | 0.60        | มาก              |
| 15. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมต่อการท่องเที่ยวจริง        | 4.45        | 0.52        | มาก              |
| <b>รวม</b>                                                    | <b>4.46</b> | <b>0.56</b> | <b>มาก</b>       |

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.46, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.33) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการออกแบบและการใช้งานมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.55, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.16) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย = 4.45, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.32) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยว (ค่าเฉลี่ย = 4.29, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.28) และด้านการออกแบบเกม (ค่าเฉลี่ย = 4.41, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.17) ตามลำดับ

#### 4.2.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยวัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

#### ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดไทยวัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

| รายการประเมิน                                                            | ค่าเฉลี่ย   | S.D.        | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| <b>ด้านเนื้อหา</b>                                                       | <b>4.51</b> | <b>0.59</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| 1. ความถูกต้องของข้อมูลเกี่ยวกับวัดไทยวัฒนาราม                           | 4.73        | 0.45        | มากที่สุด        |
| 2. ความครบถ้วนของเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและความสำคัญของวัด               | 4.63        | 0.49        | มากที่สุด        |
| 3. ความเหมาะสมของข้อมูลด้านสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมของวัด                  | 4.50        | 0.63        | มากที่สุด        |
| 4. ความน่าสนใจของการนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรม                            | 4.43        | 0.68        | มาก              |
| 5. ประโยชน์ของเนื้อหาในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม                | 4.27        | 0.69        | มาก              |
| <b>ด้านการออกแบบ</b>                                                     | <b>4.60</b> | <b>0.55</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| 6. ความสมจริงของการจำลองสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมของวัด                     | 4.70        | 0.47        | มากที่สุด        |
| 7. ความเหมาะสมของการใช้สีและแสงในเกม                                     | 4.63        | 0.49        | มากที่สุด        |
| 8. ความชัดเจนของสัญลักษณ์และปุ่มต่าง ๆ ในเกม                             | 4.60        | 0.56        | มากที่สุด        |
| 9. ความสวยงามของกราฟิกและโมเดล 3 มิติของวัด                              | 4.57        | 0.68        | มากที่สุด        |
| 10. ความเหมาะสมของการออกแบบตัวละครในเกม                                  | 4.53        | 0.57        | มากที่สุด        |
| <b>ด้านการใช้งาน</b>                                                     | <b>4.60</b> | <b>0.53</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| 11. ความเสถียรของระบบและการทำงานของเกม                                   | 4.83        | 0.38        | มากที่สุด        |
| 12. ความสะดวกในการควบคุมตัวละครและการสำรวจพื้นที่                        | 4.60        | 0.50        | มากที่สุด        |
| 13. ความง่ายในการเล่นและเรียนรู้วิธีการใช้งานเกม                         | 4.53        | 0.57        | มากที่สุด        |
| 14. ความลื่นไหลของการดำเนินเกมและการโหลด                                 | 4.57        | 0.50        | มากที่สุด        |
| 15. ประสิทธิภาพของระบบการให้คำแนะนำและช่วยเหลือ                          | 4.50        | 0.68        | มากที่สุด        |
| <b>ด้านความพึงพอใจโดยรวม</b>                                             | <b>4.44</b> | <b>0.66</b> | <b>มาก</b>       |
| 16. ความพึงพอใจต่อประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริง                      | 4.53        | 0.57        | มากที่สุด        |
| 17. ความพึงพอใจต่อความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกม                      | 4.50        | 0.63        | มากที่สุด        |
| 18. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วัฒนธรรมผ่านเกม                             | 4.47        | 0.63        | มาก              |
| 19. ความพึงพอใจต่อการกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการท่องเที่ยววัดไทยวัฒนาราม | 4.43        | 0.73        | มาก              |
| 20. ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากเกม                                | 4.27        | 0.74        | มาก              |
| <b>รวม</b>                                                               | <b>4.54</b> | <b>0.58</b> | <b>มากที่สุด</b> |

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.54, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการออกแบบ (ค่าเฉลี่ย = 4.60, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.55) และด้านการใช้งาน (ค่าเฉลี่ย = 4.60, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.53) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย = 4.51, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.59) และด้านความพึงพอใจโดยรวม (ค่าเฉลี่ย = 4.44, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.66) ตามลำดับ

## 5. สรุปผลและการอภิปรายผล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมดิจิทัลแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) เกมที่พัฒนาขึ้นมีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรม มีความน่าสนใจและสามารถใช้งานได้จริง 2) การประเมินประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดไทยพัฒนาราม อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่าเกมมีประสิทธิภาพในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.46) 3) การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน จำนวน 30 คน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.54) โดยผู้ใช้มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาภายในเกม

จากการพัฒนาเกมดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์พบว่า เกมสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดข้อมูลวัฒนธรรมเกี่ยวกับวัดไทยพัฒนารามได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญสะท้อนให้เห็นว่าเกมมีความถูกต้องของเนื้อหา มีความน่าสนใจในด้านกราฟิก และสามารถใช้งานได้อย่างราบรื่น ทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (อนรรักษ์, 2567) ที่ระบุว่า การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียน และช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ยาวนานขึ้น นอกจากนี้ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้ใช้อย่างแสดงให้เห็นว่า เกมได้รับการตอบรับในเชิงบวก โดยผู้เล่นรู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และมีความสนใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น สิ่งนี้แสดงถึงศักยภาพของแพลตฟอร์มโรบล็อทซ์ในการเป็นช่องทางส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชนที่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัล

## 6. เอกสารอ้างอิง

- ชิดาวิรุ์ สุขคร. (2562). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย. วารสารเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืน, 1(2), 1-7.
- ณัฐกมล ฤงสุวรรณ. (2562). การใช้สื่อดิจิทัลคอนเทนต์กับการส่งเสริมประสบการณ์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยว. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. 5(2),

189-200. Doi: 10.14456/jmsnpnu.2018.31

พระครูโสภิตปัญญานุกร และพระครูโอภาสนนทกิตติ. (2558). บทบาทของวัดในฐานะเป็นแหล่งเรียนรู้  
วัฒนธรรม. **วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์**, 2(3), 80-86.

พิศณุ ชัยจิตวนิชกุล, จักราวุธ เหลี่ยมจัตรัส, สุทธิศานต์ แสงสว่าง และปณวรรต คงธนกุลบวร.

(2567) การพัฒนาเกมการศึกษารูปแบบจักรวาลนฤมิตรโดยใช้ Roblox เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้  
เรื่องเลขยกกำลังสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
อุดรธานี**. 6(1), 29-45.

อนุรักษ พาสวรรค์, ไพโรจน์ สุวรรณศรี และพิมพ์ชนก สุวรรณศรี . (2567). การเกมสถานการณ์

จำลองห้องเพื่อ วิถี ช้าง. **วารสารและเทคโนโลยีสู่ชุมชน**. 2(4), 17-29.

Doi: <http://doi.org/10.57260/stc.2024.758>