

การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เรื่อง “Staycation” ชุมชนเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเองและการพัฒนาการท่องเที่ยวท้องถิ่นที่ยั่งยืน

มุขนิชกานต์ อุประ^{1*} และอารียา ปฎิมินทร์²

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เรื่อง “Staycation” ชุมชนเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ อันประกอบด้วยการทำงานเข้าใจในเรื่องราวความเป็นมาของชุมชน มิติความสัมพันธ์ในชุมชน รวมทั้งอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวความคิดและวิธีการผลิตสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ และความคาดหวังของชุมชน ทั้งยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวท้องถิ่น การกระจายรายได้สู่ชุมชน การมอบประสบการณ์ที่มีคุณค่าให้แก่นักท่องเที่ยว โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ต้องการสัมผัสกับคำว่า “ประสบการณ์” มากกว่าการซื้อข้าวของมาสะสมไว้กับตัว การเสริมสร้างจิตสำนึกเรื่องการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม ทั้งเจ้าบ้านเองและแขกผู้มาเยือน โดยกระบวนการออกแบบและผลิตสื่อมัลติมีเดียในครั้งนี้ ผู้วิจัยจำแนกเนื้อหาออกเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ การเดินทาง ร้านอาหารและเครื่องดื่ม ที่พักอาศัย รูปแบบกิจกรรมและการนำเที่ยว สถานที่ท่องเที่ยว และวิถีชีวิตภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นในด้านการท่องเที่ยวควบคู่กับการดูแลรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อม และคงไว้ซึ่งคุณค่าทางสังคม อันประกอบด้วย คุณค่าต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนท้องถิ่น และคุณค่าทางด้านประเพณีและวัฒนธรรม ส่วนรูปแบบกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย นั้น องค์ประกอบสำคัญในการผลิตสื่อ ก็คือการกำหนดแนวความคิดรวบยอด ผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจมาจากเทรนด์การท่องเที่ยวในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่นิยมวิถีการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน (Sustainable Tourism) และการท่องเที่ยวแบบนิยมท้องถิ่น (Localism) ดังนั้นการนำคำสำคัญมาประกอบกัน อันได้แก่ ประสบการณ์ การตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม และการเดินทางในท้องถิ่น โดย “Staycation” แปลความหมายได้ว่า การทำความรู้จักกับพื้นที่ใกล้ตัวการท่องเที่ยวพักผ่อนในพื้นที่ที่ไม่ไกลจากตัวเรา โดยท่องเที่ยวในมุมมองแบบใหม่ สายตาแบบใหม่ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของพื้นที่ได้ค้นพบความเป็นท้องถิ่นที่น่าเที่ยวและท้องถิ่นที่น่าอยู่ไปพร้อม ๆ กัน อย่างยั่งยืนจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย พบว่า ภาพรวมของการออกแบบและผลิตสื่อครั้งนี้ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.85) ซึ่งเมื่อพิจารณาด้านเนื้อหาในการสำรวจลึกลงไป พบว่าประเด็นเนื้อหาที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ การมีความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบในการนำเสนอมีความทันสมัย (4.92)

คำสำคัญ : สื่อมัลติมีเดีย ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ชุมชนเกาะกลาง วิธีการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน การท่องเที่ยวแบบนิยมท้องถิ่น

¹ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 83000

¹ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Innovation Design, Faculty of Humanities & Social Sciences, Phuket Rajabhat University, 83000, Thailand

² หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 83000

² Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Innovation Design, Faculty of Humanities & Social Sciences, Phuket Rajabhat University, 83000, Thailand

The Creation of Multimedia for Ecotourism “Staycation” Koh Klang Community, Muang District, Krabi Province to promote self-esteem and sustainable local tourism development

Mooknichakan Uppara^{1*} and Areeya Patimin²

Abstract

The Creation of Multimedia for Ecotourism “Staycation” Koh Klang Community of Muang District in Krabi Province is created on the basis of the researchers’ understanding of the community history, dimensions of relationships among people in the community, and the local cultures and identities. The multimedia creation was determined by the multimedia conceptual design and preparation procedures to be in consistent with the potentials, requirements, and expectation of the community. Moreover, it is intended to promote community based tourism, contribution of tourism income to the community, offering invaluable experiences to tourists specifically to new tourist generation who has more desire to feel a sense of buying “experience” than buying things, raising public awareness on natural resources and cultural conservations of both people in the community and visitors. The ecotourism multimedia was designed under the six aspects of 1) How to get to Koh Klang Community 2) Foods and drinks 3) Accommodations 4) Excursion activities and trips 5) Tourist attractions and 6) Local wisdom and ways of life. Due to the objective of Ecotourism which refers to responsibility travelling to natural areas that conserves the environment, sustainability of the community’s values-local ways of life, their traditions and cultures, and with the awareness of the multimedia preparation and production procedures, the researchers employed conceptual design which is considered the most important aspect of multimedia production. The inspiration of this creation is derived from new trends of Sustainable Tourism and Localism. The combination of key words experience, environmental awareness, and trips in local attractions, makes a new trend of tourism called “Staycation” which refers to a period of leisure time spent at home or near home rather than travelling to another place with new tourism outlooks and perception. The staycation is a trend of tourism that promotes local tourist attractions where people in the community and staycationers can discover both sustainable pleasant places to live and new interesting tourist spots to spend leisure time. The questionnaire results revealed that the satisfaction of the people in Koh Klang Community towards multimedia creation was generally found the highest level of satisfaction (4.85). The highest satisfaction results were found in the individual aspects of Creative Thinking and Modern Multimedia Presentation (4.92).

Keywords : Multimedia, Ecotourism, Koh Klang Community, Sustainable Tourism, Localism

บทนำ

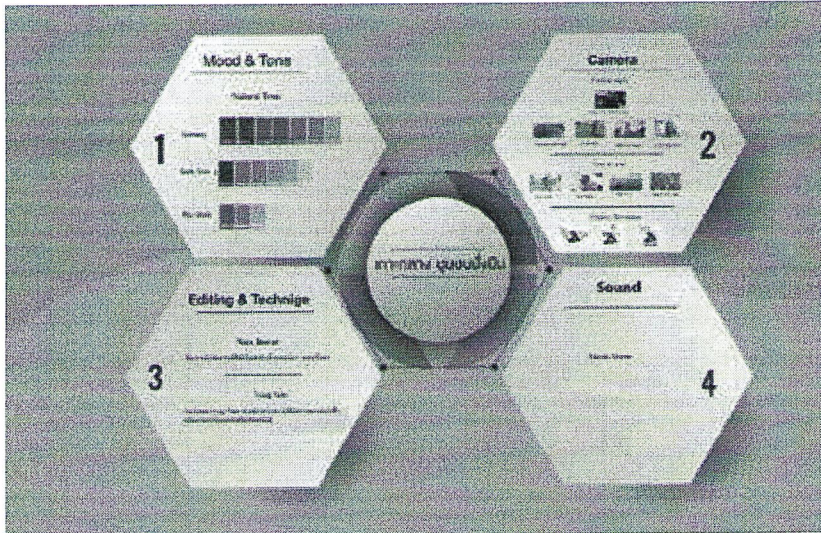
ชุมชนเกาะกลาง จังหวัดกระบี่ ชอนตัวอยู่ใจกลางเมืองท่องเที่ยวแห่งท้องทะเลอันดามัน ลักษณะที่ตั้ง คือ เป็นชุมชนเกาะกลางแม่น้ำ ซึ่งอาศัยวิธีการเดินทางด้วยการนั่งเรือข้ามฝากจากท่าเรือสวนสาธารณะธารามายังท่าเรือท่าเล ใช้เวลาเพียงแค่ไม่กี่นาทีเท่านั้น ผู้คนในชุมชนส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม มีวิถีชีวิตที่ความเรียบง่ายและเป็นเอกลักษณ์ ประกอบอาชีพประมง เกษตรกร ค้าขาย และธุรกิจด้านการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม โดยชุมชนได้สนับสนุนให้ทุกคนมีบทบาทเป็นเจ้าของชุมชนร่วมกัน กำหนดทิศทางและมีสิทธิในการจัดการดูแลทรัพยากรในชุมชนร่วมกัน ปัจจุบันชุมชนเกาะกลางได้มีการก่อตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนขึ้น เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และยังเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือน อีกทั้งยังเป็นการสร้างรายได้มาสู่ชุมชน และที่สำคัญยังเป็นการสร้างสานสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นระหว่างผู้คนในชุมชนเกิดการรู้จักสามัคคี เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มผ้าปาเต๊ะ กลุ่มผลิตเรือหัวโหลงจำลอง และกลุ่มนาข้าวสังข์หยด ล้วนสะท้อนวิถีภูมิปัญญาท้องถิ่นและแสดงให้เห็นถึงความเป็อัตลักษณ์ชุมชนเกาะกลางทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังมีสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมการล่องเรือหางยาวเที่ยวชมเขาขนาน้ำ ชมกระชังเลี้ยงปลาโดยวิถีชาวบ้านแบบดั้งเดิม เรียนรู้วิธีการต่อเรือหัวโหลงจำลอง การทดลองปลูกข้าว และการใช้ชีวิตแบบโฮมสเตย์ เพื่อให้ได้สัมผัสถึงความเรียบง่ายและสงบ ตามแบบฉบับของการท่องเที่ยวชุมชนที่แท้จริง โดยศักยภาพและความเข้มแข็งทั้งหมดที่ชุมชนมี ยังไม่ได้ถูกนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เพื่อกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน พฤติกรรมและแนวความคิดที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยว ประกอบกับวัตถุประสงค์ในการเดินทางท่องเที่ยวของผู้คนในปัจจุบัน มีความแตกต่างและหลากหลายกว่าในอดีต การผลิตสื่อเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ถูกจริต และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว นั้น ต้องอาศัยเทคนิคและเรื่องราวที่สามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ดี

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยได้มีการกำหนดกรอบแนวความคิดในการทำงานตามกระบวนการ 4P ดังนี้

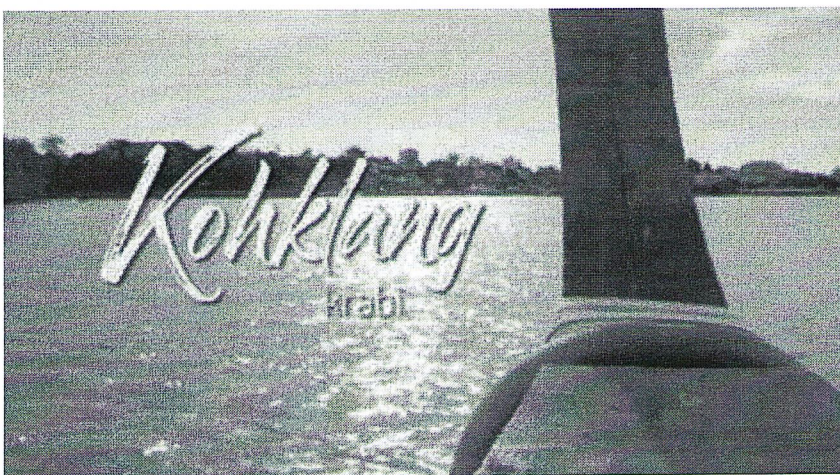
1. กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Production) การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของชุมชนบ้านเกาะกลาง จังหวัดกระบี่ การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกและการตั้งสมมติฐานในกระบวนการผลิต (Production) การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาไว้ทั้งสิ้น 6 ประเด็น ได้แก่ เส้นทางและวิธีการเดินทางไปจากตัวเมืองจังหวัดกระบี่ไปยังชุมชนเกาะกลาง ร้านอาหารและเครื่องดื่ม รวมถึงที่พักอาศัยที่มีในชุมชนทั้งหมด มีการแบ่งลักษณะหรือรูปแบบอย่างไร ปัจจัยในการเลือกร้านอาหารและเครื่องดื่ม และการเลือกที่พักอาศัย บทบาทของที่พักอาศัยในการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการท่องเที่ยว ท้องถิ่นที่ยั่งยืนได้อย่างไร รูปแบบกิจกรรมและการนำเที่ยว การแบ่งประเภทสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน ข้อมูลเชิงลึกและรายละเอียด และวิถีชีวิตภูมิปัญญาท้องถิ่น การเก็บข้อมูลเชิงลึกทรัพยากรความรู้ การสัมภาษณ์ทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ในท้องถิ่น รวมถึงภูมิปัญญาในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวความคิดรวบยอด (Concept) ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจในทฤษฎีวิถีท่องเที่ยวแบบใหม่ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างประสบการณ์ การคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน และการเดินทางในท้องถิ่น ซึ่งสมการที่สามารถตอบโจทย์แนวความคิดรวบยอดในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ คำว่า Stay + Vacation = Staycation โดยให้คำนิยามได้ว่า การหยุดแล้ว “ท่องเที่ยว” ในเมืองที่ตัวเองอาศัยอยู่ การได้ “ทำความรู้จัก” กับพื้นที่ที่เราอาศัยอยู่ การทำตัวเป็น “นักท่องเที่ยว” ในพื้นที่ของตัวเองหรือแม้แต่พื้นที่ใกล้เคียงที่เรามองข้ามไปนั่นเอง จากนั้นจึงกำหนดโครงสร้างของเนื้อเรื่องย่อและเนื้อเรื่องขยาย (Screenplay) และการร่างบทบาท (Storyboard) และการเขียนบทถ่ายทำ (Shooting Script) และการกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของงาน (Mood and Tone) ก่อนทำการผลิต

2. กระบวนการผลิต (Production) ก่อนการลงพื้นที่ถ่ายทำสื่อมัลติมีเดียตามรายละเอียดที่ได้วางแผนไว้ในขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) นั้น ผู้วิจัยได้ทบทวนแผนงานโดยการจัดทำผังแนวความคิด (Diagram) เพื่อให้เกิดกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ เนื่องจากการผลิตสื่อมัลติมีเดียต้องเกี่ยวข้องกับเชิงอนุรักษ์นั้น มีปัจจัยและองค์ประกอบการดำเนินงานในขั้นตอนการผลิตหรือการถ่ายทำที่ต้องเกี่ยวข้องกับชุมชน บุคคล พื้นที่ เวลา และสภาพแวดล้อม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 1 ผังแนวความคิด (Diagram)

จากการทบทวนแผนงานดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำสื่อมัลติมีเดียดังกล่าว ตามตารางเวลาการนัดหมายที่ได้วางไว้ แล้วดำเนินการตัดต่อ (Edit) โดยผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคการตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear) เป็นการตัดต่อตามลำดับเวลาและสถานที่



รูปที่ 2 ฉากเปิด (Opening Scene)



รูปที่ 3 ภาพผลงานสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “Staycation”

3. กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) ดำเนินการตรวจสอบไฟล์งาน การจัดเรียงไฟล์งานและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอว่าถูกต้องหรือไม่ และดำเนินการบันทึกไฟล์ (Export File)

4. กระบวนการนำเสนอผลงาน (Presentation) การส่งมอบสื่อมัลติมีเดียให้กับชุมชนเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งการเผยแพร่ผลงานแบบออนไลน์

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ มีกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 คน ที่ได้รับชมสื่อมัลติมีเดียท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เรื่อง “Staycation” ชุมชนเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ และได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า ภาพรวมของการออกแบบสื่อครั้งนี้มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.85) ซึ่งเมื่อพิจารณาด้านเนื้อหาหลักลงไป พบว่าระดับความพึงพอใจมากที่สุดคือ การมีความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบในการนำเสนอมีความทันสมัย (4.92) ในส่วนของความน่าสนใจในเทคนิคการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทำและเทคนิคการตัดต่อ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน (4.88) ประเด็นที่มีความพึงพอใจในระดับรองลงมา แต่ก็ยังอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด คือ ประเด็นประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อและการสร้างแรงจูงใจในการท่องเที่ยว (4.86) ส่วนประเด็นการสร้างอารมณ์และความรู้สึกของงาน (Mood and Tone) อยู่ในระดับมากที่สุด (4.82) และประเด็นสุดท้าย คือ การมีเนื้อหาที่ถูกต้อง เข้าใจง่าย ชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด (4.78) จากข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่า ในประเด็นของรายละเอียดด้านเนื้อหาหรือข้อมูลประกอบการตัดสินใจมีเนื้อหาที่น้อยเกินไป ยังขาดในเรื่องเสียงบรรยายนอก (Sound Narrative) ที่จะสามารถขยายรายละเอียดของเนื้อหาและสร้างความน่าสนใจให้กับสื่อได้มากยิ่งขึ้น

แบบประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “Staycation”

รายการประเมิน	5	4	3	2	1	\bar{X}	แปลความ
1. การมีความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบในการนำเสนอมีความทันสมัย	46	4	0	0	0	4.92	มากที่สุด
2. มีความน่าสนใจในเทคนิคการเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทำ และเทคนิคการตัดต่อ	45	4	1	0	0	4.88	มากที่สุด
3. เนื้อหาถูกต้อง เข้าใจง่าย ชัดเจน	42	6	1	1	0	4.78	มากที่สุด
4. อารมณ์และความรู้สึกของงาน	44	4	1	1	0	4.82	มากที่สุด
5. ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อและการสร้างแรงจูงใจในการท่องเที่ยว	45	3	2	0	0	4.86	มากที่สุด
ภาพรวมการออกแบบ						4.85	มากที่สุด

เกณฑ์ระดับความพึงพอใจ

4.51 - 5.00 = มากที่สุด

3.51 - 4.50 = มาก

2.51 - 3.50 = ปานกลาง

1.51 - 2.50 = น้อย

1.00 - 1.50 = ปรับปรุง

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียชิ้นนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้ก่อเกิดแก่นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และการท่องเที่ยวท้องถิ่น ได้ตระหนักถึงการท่องเที่ยวท้องถิ่นที่ยั่งยืน การเสริมสร้างจิตสำนึกเรื่องการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม ทั้งแขกผู้มาเยือนและเจ้าของชุมชนเอง อีกทั้งยังสร้างความภาคภูมิใจในตนเองให้แก่สมาชิกทุกคนในชุมชนเกาะกลาง จังหวัดกระบี่ ที่มีส่วนร่วมในการนำเสนอและการถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดที่ปรากฏในสื่อมัลติมีเดียชิ้นนี้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณเจ้าบ้าน นางสาวอารียา ปฏิมินทร์ ศิษย์เก่าสาขาวิชาบัณฑิตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ผู้ประสานงานกับชุมชนทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกและประโยชน์อย่างยิ่ง และขอขอบคุณสมาชิกชุมชนเกาะกลาง จังหวัดกระบี่ ทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

รัตนดิพร ชำนาญพล. (2556). สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล. [On-line]. Available : http://fahfah11.blogspot.com/2013_01_01_archive.html [2563, มกราคม 28].

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center). (2562). เทรนด์ 2020. Ebook เจาะเทรนด์โลก 2020 โดย TCDC. [On-line]. Available : <https://www.tcdc.or.th/upload/downloads/eBook-TCDC-Trend2016-forPC-04092015.pdf>[2562, ธันวาคม 15].