

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

Development of the Local Arts and Culture Multimedia for Buri Ram juvenile

จिरายุท ประเสริฐศรี¹ / คชาภกษ เหลี่ยมไธสง²
Chirayut Prasoesri / Khachakrit Liamthaisong

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ 2) ศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน โดยวิธีสุ่มแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย 3) แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ 5) การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ (Like) คิดเป็นร้อยละ 97.10

¹ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาสื่ออนิเมติ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² อาจารย์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

โดยสรุป สื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น สามารถนำไปเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้แก่เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์และผู้สนใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Abstract

The objectives of this study were 1) to develop the local arts and cultures multi-media local culture for Buri Ram juvenile, 2) to study the juveniles' perception after they watched the developed multi-media, 3) to study the satisfaction of the juveniles after they watched the developed multi-media, 4) to study the satisfaction of the online-audiences after they watched the developed multi-media through social network. The participants in the research were 327 juveniles in Buri Ram province and 35 online-audiences who watched the developed multi-media, which was selected by accidental sampling. The instruments of this study were the local arts and culture multi-media for Buri Ram juvenile, evaluation form of the qualification of the local arts and cultures multi-media, the test on multi-media perception, and the questionnaire about satisfaction on broadcasting the local arts and cultures multi-media through social network. The statistics used for analyzing the data were percentage, mean, and standard deviation.

The research result of the development

of the local arts and culture multi-media for Buri Ram juvenile revealed that the qualification of the developed multi-media as a whole was at a good level. The perception of the target groups was at a high level and their satisfaction was also at a high level. 35 online-audiences pressed "like" button, which accounted for 97.10%.

In conclusion, the multi-media, developed by the researcher, can be broadcasted the local arts and cultures to Buri Ram juvenile and online-audiences effectively.

หลักการและเหตุผล

วัฒนธรรมเป็นพื้นฐานแห่งอารยธรรมของมนุษยชาติ เป็นวิถีชีวิตของคนในสังคม เป็นแบบแผนประเพณี ภูมิปัญญาและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิด ในสถานการณ์ต่างๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจ ชำบชึ้ง ยอมรับและใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2535 : 45) วัฒนธรรมไม่ได้หยุดนิ่ง แต่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาและเกี่ยวพันกับปัจจัยภายในและภายนอกที่เข้ามากระทบ ดังนั้น วัฒนธรรมอาจเหมาะสมกับยุคสมัยหนึ่ง แต่อาจไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนในอีกยุคหนึ่ง แต่ไม่ถึงกับละทิ้งวัฒนธรรมเดิมอย่างสิ้นเชิงเพราะรากเหง้าของวัฒนธรรมไทย ได้สั่งสมให้สอดคล้องกับสังคมไทยมาช้านาน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอาจเป็นผลมาจากลักษณะบางอย่างที่ไม่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในยุคนั้น จึงได้นำ

วัฒนธรรมบางอย่างจากต่างชาติมาใช้ทดแทนบ้าง ดังนั้นควรมีการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยเอาไว้ เพราะหากไม่อนุรักษ์ไว้แล้ววัฒนธรรมของสังคมอื่นจะเข้ามาครอบงำและอาจตกเป็นเมืองขึ้นทางวัฒนธรรมของสังคมอื่นไป (กระมล ทองธรรมชาติ และคณะ, 2551: 54)

การพัฒนาประเทศไทยในหลายทศวรรษที่ผ่านมาเป็นแนวทางการพัฒนาที่เน้นระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม อาศัยการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเป็นหลัก อันจะนำไปสู่ความทันสมัยและทัดเทียมอารยประเทศ ประกอบกับความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารเทคโนโลยีสารสนเทศมีการเจริญเติบโตมากยิ่งขึ้น จนสามารถเรียกได้ว่าโลกไร้พรมแดน วัฒนธรรมต่างชาติจึงได้หลั่งไหลเข้ามาและมีบทบาทต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม จนส่งผลต่อเยาวชนที่รับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกิดการทำลายพื้นฐานทางปัญญาที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ ทำให้ความเชื่อและการดำเนินวิถีชีวิตตามประเพณีแบบดั้งเดิมเปลี่ยนแปลงไปมาก นอกจากนี้สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสื่อสารและการคมนาคมที่สะดวกสบายมากขึ้น ความเจริญก้าวหน้าทั้งหลายที่หมุนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลให้เยาวชนรุ่นใหม่ลุ่มหลงในสิ่งที่ก้าวหน้าทันสมัยต่าง ๆ เริ่มไขว่เขวสับสน หลงลืม และเข้าใจผิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเอง มีค่านิยมที่มุ่งเน้นบริโภคนิยมทำให้การสืบสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีงามของชุมชนผุ่ร่อนสูญสลายไป (ญาณิศา บุญจิตรี และคณะ, 2554 : 1 - 2)

กลุ่มเยาวชนถือเป็นรากฐานของสังคมไทยในอนาคต แต่สภาพการณ์ปัญหาในข้างต้นเยาวชนจึงตกอยู่ในสภาวะของการเสี่ยงที่จะสูญเสียอัตลักษณ์

ทางวัฒนธรรมของชาติไทย เนื่องด้วยสื่อต่าง ๆ ที่เข้ามาไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ โทรศัพท์มือถือ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในปัจจุบันอย่างมาก จากผลการสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเยาวชนเรื่องชีวิตโซเชียล : การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และความบันเทิงแบบไฮเทคของเยาวชน ระหว่างเดือนกันยายน - ตุลาคม 2548 จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3,360 คน พบว่าเยาวชนไทยในเขตเมืองมีพฤติกรรมการใช้บริการสื่ออินเทอร์เน็ตวันละประมาณ 1 ชั่วโมงต่อคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกปี (สำนักงานเผ่าระวังทางวัฒนธรรม, 2548 : 4 - 6) และอินเทอร์เน็ตยังก่อให้เกิดเครือข่ายทางสังคมใหม่ที่เยาวชนรู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” หรือ “สังคมเสมือน” หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นพื้นที่สาธารณะสามารถเผยแพร่ผลงานหรือแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ตัวอย่างเช่น คลิปวิดีโอที่ค้น Canon Rock ของเด็กธรรมดาคนหนึ่งที่น่าก็ดาร์มาเล่นเพลงคลาสสิกให้เป็นเพลงร็อก โดยถ่ายทำในห้องนอนของตัวเองอย่างง่าย ๆ และได้นำไปเผยแพร่ผ่านทาง YouTube จนโด่งดังเป็นที่นิยมของเยาวชนทั่วโลก (วิยะดา ฐิติมีชัยมา, 2553 : 151 - 155)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น “บุรีรัมย์” เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น เป็นถิ่นฐานของแหล่งโบราณสถานและชุมชนที่มีความรุ่งเรืองมาตั้งแต่สมัยพุทธศตวรรษที่ 15 เรื่อยมา กระทั่งมีการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานผสมกลมกลืนระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เกิดเป็นภาษา ดนตรี วิถีชีวิต วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่หลากหลาย (กรมศิลปากร, 2510 : 37) การรักษาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ให้คงอยู่นั้นจะต้องสร้าง

ความเข้าใจให้กับประชาชนในท้องถิ่นและที่สำคัญคือเยาวชนที่เป็นรากฐานของสังคม ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มการเสพบริโภคข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์สูงขึ้นทุกปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนและก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีแนวทางการพัฒนาสอดคล้องกับ ธานินทร์ หงษา (2553: 99 - 105) ได้นำองค์ประกอบตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ มาผสมผสานเป็นสื่อมัลติมีเดีย เผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ซึ่งเป็นช่องทางที่ใกล้ชิดกับเยาวชนและเป็นช่องทางสำหรับเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ขอบเขตของการวิจัย

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย
1. ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
 2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน
 3. ผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญตั้งแต่

วันที่ 9 – 22 ตุลาคม 2555 เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ มีผู้เข้าชมที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ยูทูป (Youtube) จำนวน 35 คน แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ หรือไม่ชอบ

วิธีดำเนินการวิจัย

สื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่
 - 1.1 วิเคราะห์เนื้อหา จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์และกำหนดเนื้อหาเพื่อใช้ในสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งเนื้อหาออก 3 ด้าน ได้แก่
 - 1.1.1 ด้านประติมากรรม
 - 1.1.2 ด้านโบราณสถาน
 - 1.1.3 ด้านประเพณีและการละเล่น
 - 1.2 วิเคราะห์รูปแบบสื่อมัลติมีเดีย จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์และกำหนดรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้องค์ประกอบสื่อมัลติมีเดีย 5 ชนิด ได้แก่
 - 1.2.1 ตัวอักษรหรือข้อความ
 - 1.2.2 ภาพนิ่ง
 - 1.2.3 ภาพเคลื่อนไหว
 - 1.2.4 วีดิทัศน์
 - 1.2.5 เสียง

2. ขั้นตอนออกแบบ ผู้วิจัยทำการออกแบบและจัดเตรียมสิ่งต่าง ๆ ไว้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา สื่อมัลติมีเดีย ดังนี้

- 2.1 เขียนบทบรรยาย
- 2.2 แบบร่างภาพเคลื่อนไหว
- 2.3 โครงเรื่อง
- 2.4 ติดต่อสถานที่ถ่ายทำ
- 2.5 เตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำและวางแผน
- การเดินทาง
- 2.6 เสียงที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย
3. ขั้นตอนการพัฒนา มีลำดับขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน ดังนี้
- 3.1 สืบค้นภาพจากหนังสือและอินเทอร์เน็ต
- 3.2 ออกบันทึกภาพตามสถานที่ต่าง ๆ
- 3.3 นำภาพถ่าย และภาพวีดิทัศน์มาตกแต่งเพิ่มเติม
- 3.4 สร้างภาพเคลื่อนไหว และใส่เทคนิคพิเศษ
- 3.5 ทำการบันทึกเสียง
- 3.6 นำข้อมูลไฟล์วีดิทัศน์และเสียงมาตัดต่อ
- 3.7 ทำการประมวลผลและจัดเก็บ
- 3.8 นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและนำมาแก้ไขปรับปรุง
- 3.9 จากนั้นจึงนำสื่อมัลติมีเดียไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาและตอบแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย
- 3.10 ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาวิเคราะห์สรุปผล พบว่า ระดับคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.29 เมื่อนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2553 : 69 - 70) ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- 3.11 ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้
4. ขั้นตอนการทดลองใช้ มีลำดับขั้นตอนการทดลองใช้ ดังนี้
- 4.1 ผู้วิจัยทำหนังสือติดต่อขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียกับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน
- 4.2 จัดเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ทดลองสื่อมัลติมีเดีย
- 4.3 นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นไปทดลองโดยให้นักศึกษารับชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่อง
5. ขั้นตอนการประเมินผล
- จากการสังเกตพฤติกรรมการรับชมสื่อมัลติมีเดียของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน ผลการประเมินพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจรับชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นอย่างดี นักศึกษาหลายคนเมื่อพบว่า มีรูปภาพสถานที่ภูมิสำเนาของตนเองปรากฏอยู่ในสื่อมัลติมีเดีย จะมีท่าทีแสดงออกในเชิงภาคภูมิใจ ตรงกันข้ามกับนักศึกษาบางคนที่ไม่รู้จักสถานที่ดังกล่าว กลับมีท่าทีการแสดงออก หงายหงาย และในการรับชมของนักศึกษา พบปัญหาการแสดงผลสื่อมัลติมีเดียผ่านเว็บไซต์ยูทูปมีความเร็วที่แตกต่างกัน ในส่วนนี้อาจเป็นปัญหาจากสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงต้องเตรียมอุปกรณ์การฉายผ่านจอโปรเจคเตอร์สำรองไว้ สำหรับการนำไปเผยแพร่กับกลุ่มตัวอย่างในครั้งต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ผู้วิจัยทำหน้าที่ติดต่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล เสนอต่อหัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อทำการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลกับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ที่มาใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ในระหว่างวันที่ 20 – 24 สิงหาคม 2555

1.2 จัดเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์สำหรับการทดลอง โดยการติดตั้งสื่อมัลติมีเดีย ติดตั้งหูฟัง โปรเจคเตอร์และเครื่องขยายเสียง

1.3 ทำการทดลอง ดั้งขั้นตอนต่อไปนี้

1.3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ของการทดลองให้กับเยาวชนได้ทราบ

1.3.2 ผู้วิจัยให้เยาวชนรับชมสื่อมัลติมีเดีย

1.3.3 หลังจากที่เยาวชนรับชมสื่อมัลติมีเดียเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยแจกแบบวัดการรับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจให้เยาวชนตอบทันที

1.3.4 ทำเก็บรวบรวมแบบวัดการรับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจกลับคืน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ทำการเผยแพร่ URL ที่จัดเก็บไว้ใน

เว็บไซต์ยูทูป

2.2 จากการเผยแพร่เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 9 - 22 ตุลาคม 2555 ผลปรากฏดังนี้

2.2.1 มีผู้เข้าชมที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ยูทูป แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ จำนวน 34 คน และกดปุ่มไม่ชอบ จำนวน 1 คน

2.2.2 มีผู้เข้าชมแสดงความคิดเห็นโดยการพิมพ์ข้อความ จำนวน 12 คน

2.2.3 มีสถิติการเข้าชมปรากฏในเว็บไซต์ยูทูป จำนวน 241 ครั้ง โดยมีแหล่งที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่

- 1) จากเฟซบุ๊ก จำนวน 84 ครั้ง
- 2) การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่านยูทูป จำนวน 57 ครั้ง
- 3) เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ และการคัดลอก URL ลงในเบราว์เซอร์ จำนวน 56 ครั้ง
- 4) เล่นผ่านเว็บไซต์อื่น (ไม่ทราบแหล่งที่มา) จำนวน 27 ครั้ง
- 5) จากการแนะนำโดย ยูทูป จำนวน 9 ครั้ง
- 6) การแนะนำผ่านลิงค์วีดิทัศน์ เรื่องอื่นบน ยูทูป จำนวน 3 ครั้ง
- 7) การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่าน Google จำนวน 2 ครั้ง
- 8) หน้าช่องของ ยูทูป จำนวน 1 ครั้ง
- 9) จากเว็บไซต์ Mail.live.com จำนวน 1 ครั้ง
- 10) จากเว็บไซต์ Mail.yahoo.com จำนวน 1 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย
3. แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย
4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย
5. การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผล

จากการวิจัย เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งผลการวิจัย พบว่า

1. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับดี
2. การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก
3. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก
4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากผู้เข้าชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผู้เข้าชม จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ คิดเป็นร้อยละ 97.10

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัย เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และเมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 69 - 70) พบว่า สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาผลการประเมินเป็นรายด้านพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก 1 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบ นอกนั้นอยู่ในระดับดี อย่างไรก็ตาม จากผลการวิจัยในรายข้อพบว่า มีข้อสารสนเทศบางประการที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ในด้านออกแบบสื่อมัลติมีเดียผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียชนิดต่าง ๆ มาพัฒนา ได้แก่ การเลือกใช้ข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน การเลือกใช้ภาพวิดิทัศน์และภาพนิ่งที่มีคุณภาพคมชัด การเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อเป็นสื่อดึงดูดความน่าสนใจจากผู้ชม การเลือกใช้ดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการกำหนดโทนสีของสื่อมัลติมีเดียและการเขียนบทบรรยาย

ที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย มาผสมผสานเข้ากับหลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอย่างมีลำดับขั้น โดยผู้วิจัยได้ดัดแปลงขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมาจากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ของ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2546 : 84) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ ขั้นที่ 2 การออกแบบ ขั้นที่ 3 การพัฒนาบทเรียน ขั้นที่ 4 การทดลอง ขั้นที่ 5 การประเมินผล ซึ่งขั้นตอนดังกล่าว ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถกำหนดแนวคิดได้อย่างชัดเจนว่าจะพัฒนาและออกแบบสื่อมัลติมีเดียอย่างไร ใช้ระยะเวลาในการนำเสนอเท่าใดจึงจะเหมาะสม สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ประยูทธการพรประเสริฐ (2548 : 105) ได้ทำการออกแบบระบบสื่อประสม เรื่อง มิตตวินทุกชาติและราโชวาทชาติเพื่อนำไปทดลองใช้ในการเรียนการสอน และได้พบว่าระบบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นได้ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมากเนื่องจากสื่อที่สร้างขึ้นมีระยะเวลาการนำเสนอไม่ยาวนานเกินไปใช้ภาพเคลื่อนไหวและการพากย์เสียงประกอบกับเสียงดนตรีเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสอดคล้องกับ ธาณินทร์ หงษา (2553 : 99 - 105) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูกุ่มข้าวจังหวัดกาฬสินธุ์ สำหรับผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านระบบออนไลน์ พบว่า การนำองค์ประกอบ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมี

ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดี

2. ผลการวิจัยการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดได้แก่ เยาวชนได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์ รองลงมาคือ เยาวชนได้รับรู้และเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้กำหนดเนื้อหาจากการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ โดยเลือกหัวเรื่องที่สำคัญและมีความน่าสนใจ นำมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้เยาวชนได้รับความรู้ ทั้งด้านประติมากรรม โบราณสถาน และประเพณีการละเล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีเพียงบางคนที่เคยรับรู้มาก่อนและอีกหลายคนยังไม่เคยได้รับรู้ เมื่อเยาวชนได้รับชมสื่อมัลติมีเดียจะได้ความรู้เรื่องประวัติการค้นพบประติมากรรมความรู้เรื่องด้านโบราณสถานที่กระจายอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์เพิ่มขึ้นอีกหลายแห่ง และประเพณีการละเล่นต่าง ๆ ที่ยังไม่เป็นที่รู้จัก อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นยังได้สอดแทรกประวัติศาสตร์ของจังหวัดบุรีรัมย์ด้วยภาพวิดิทัศน์เป็นการเร้าความสนใจให้เยาวชนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต (2540 : 292 - 293) กล่าวว่า วิดิทัศน์สามารถจัดอุปสรรคด้านเวลาและระยะทางออกไป สามารถนำเอาประสบการณ์โลกภายนอกเข้ามาเสริมในบทเรียนได้ ทำให้ผู้เรียนเกิด

ความสนใจต่อบทเรียนอย่างจริงจังและเกิดการเรียนรู้ในระยะเวลาอันสั้น และยังสอดคล้องกับ ธรรมรงค์ สัมเกิด (2548 : 73 - 75) ได้ทำการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาครสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร พบว่าการสอนโดยระบบวีดิทัศน์เป็นการให้ความรู้แก่ผู้เรียน ให้รู้จักการเห็นคุณค่าและความสำคัญของแหล่งศิลปกรรม โดยการนำเสนอข้อมูลทีละชนิดหรือเป็นขั้นตอนที่มีการเรียงลำดับเนื้อหาไว้เป็นอย่างดี จะช่วยให้ผู้เรียนไม่สับสน สามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อวีดิทัศน์ไม่ได้ให้ความรู้แต่เพียงอย่างเดียวยังเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าการเรียนแบบปกติ เป็นสื่อการศึกษาที่ให้ผลทางการรับรู้สูงมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรับรู้ของคนเราจะมาจากการเห็นร้อยละ 75 การฟังร้อยละ 13 การสัมผัสร้อยละ 6 การสัมผัสจับต้องร้อยละ 6 การชิมรสร้อยละ 3 การได้กลิ่นร้อยละ 3 ดังนั้นวีดิทัศน์มีผลรวมของการรับรู้ได้ถึงร้อยละ 88 คือ การเห็นและการฟัง

3. ผลการวิจัยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือ การออกแบบ ด้านการนำเสนอ ด้านเนื้อหา พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามิข้อสารสนเทศบางประการที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ความพึงพอใจของเยาวชนเป็นรายข้ออยู่

ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้าน ได้แก่ เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์ การออกแบบเสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม การนำเสนอมีความต่อเนื่อง ทั้งนี้กล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น สามารถบรรลุวัตถุประสงค์และตอบสนองความต้องการของกลุ่มตัวอย่างได้ ซึ่งเป็นผลมาจากความชอบและการยอมรับ การมีเจตคติที่ดีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ที่ผู้วิจัยได้นำหลักการมาจากแนวคิดของ วชิระ อินทร์อุดม (2541 : 21) ที่กล่าวว่า การพิจารณาปัจจัยสำคัญในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียจะช่วยผู้ออกแบบสามารถจำกัดกรอบแนวคิดได้อย่างชัดเจนว่าจะพัฒนาสื่อเพื่อวัตถุประสงค์อะไร จะใช้สารสนเทศแบบใด ใช้ในสภาพแวดล้อมอย่างไร มีข้อจำกัดด้านงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ บุคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตและเผยแพร่ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นำไปสู่การสร้างสื่อได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้สอดคล้องกับ เทวิน ศรีดาโคตร (2552 : 117 - 120) ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียช่วยการสืบค้นและให้บริการข้อมูลสารสนเทศของห้องสมุด สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี พบว่าสื่อมัลติมีเดียสามารถแก้ปัญหการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้ นักศึกษาผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักศึกษาผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจในด้าน การใช้สื่อตัวอักษรมีความเด่นน่าสนใจสวยงาม สีพื้นมีความเด่นน่าสนใจสวยงาม การจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอ และขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และยังสอดคล้องกับ ศราวุธ จิตพิไล (2551 : 82

- 84) ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑสถานกลุ่มชาติพันธุ์ไทยไซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร โดยมีผลการศึกษาคความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวที่เข้าชมศูนย์วัฒนธรรมไทยไซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร จำนวน 70 คน พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และระดับความพึงพอใจด้านการใช้งาน ด้านเทคนิคการนำเสนอ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากทุกด้าน

4. ผลการวิจัยความพึงพอใจจากผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ตั้งแต่วันที่ 9 - 22 ตุลาคม 2555 มีผู้เข้าชม จำนวน 34 คน กดปุ่มชอบ คิดเป็นร้อยละ 97.10 และผู้เข้าชม จำนวน 1 คน กดปุ่มไม่ชอบ คิดเป็นร้อยละ 2.80 โดยมียอดการเข้าชมสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 241 ครั้ง สามารถพิจารณาแหล่งที่มาของการรับชมสื่อมัลติมีเดียได้ดังนี้ มีผู้เข้าชมผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ การค้นหาโดยใช้คำสำคัญผ่านยูทูป คิดเป็นร้อยละ 23.70 เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือกับการคัดลอก URL ลงในเบราว์เซอร์ คิดเป็นร้อยละ 23.20 และจากเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 18.40 กล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถแบ่งปันและเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้อีกทั้งผู้เข้าชมยังสามารถรับชมได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านทางแอปพลิเคชันบนมือถือ และด้วยกระแสความนิยมของเว็บไซต์เฟซบุ๊กผู้วิจัยสามารถใช้เป็นแหล่งในการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อีกทั้งมีเครือข่ายที่ให้บริการสนับสนุนการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ตลอดจนเครื่องมือของเว็บไซต์ยูทูปที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ตรวจสอบการเข้าถึงสื่อมัลติมีเดีย และเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เข้าชมร่วมแสดงความพึงพอใจโดยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ หรือการแสดงข้อคิดเห็นต่าง ๆ ลงในกระดานความคิดเห็นได้ โดยในครั้งนี้มีผู้เข้าชมจำนวน 12 คน ส่งข้อความลงบนกระดานความคิดเห็น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นข้อความให้กำลังใจผู้สร้างสื่อมัลติมีเดียและมีข้อความบางส่วนแสดงความพึงพอใจเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการรับชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริวุฒิ บัวสมาน (2554 : 45) ได้ทำการศึกษา เรื่องผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครูอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้ ข้อดี คือ มีความสะดวกและรวดเร็วมากในการเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน สามารถเรียนรู้จากวิดีโอที่ค้นพบได้อย่างสะดวก เหมือนเป็นการเปิดโลกกว้างในวิชา ได้เห็นในสิ่งที่ภายในห้องเรียนไม่มี ได้เห็นในสิ่งที่น่าตื่นตาตื่นใจ ดึงดูดทำให้อยากศึกษามากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลไปใช้

1.1 ควรนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นการเรียนรู้ให้กับประชาชนทั่วไป

1.2 ควรนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นสื่อทางเลือกในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 สื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ และเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากลควรเพิ่มบทบรรยายเป็นภาษาอังกฤษด้วย

2.2 สื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นช่วยสร้างความน่าสนใจและมีความสำคัญอีกทางหนึ่งในการนำเสนอภาพรวมของจังหวัดบุรีรัมย์ ในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามความต้องการในระดับท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น อำเภอ ตำบล หมู่บ้าน เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2510). รายงานการสำรวจและขุดแต่งโบราณวัตถุสถานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาค 2 พ.ศ. 2503-2504. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- กรมล ท่องธรรมชาติ และคณะ. (2551). **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ม.1** กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ญาณิศา บุญจิตรี และคณะ. (2554). การอนุรักษ์และสืบสานประเพณีแห่พระแข่งเรือยาวขึ้นโขนชิงธง อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม.
- เทวิน ศรีดาโคตร. (2552). สื่อมัลติมีเดียช่วยการสืบค้นและให้บริการข้อมูลสารสนเทศของห้องสมุด สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธรรมรงค์ สัมเกิด. (2548). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร. สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธานินทร์ หงษา. (2553). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องไดโนเสาร์ที่ภูคุ่มข้าว จังหวัดกาฬสินธุ์. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประยุทธการ พรประเสริฐ. (2548). การออกแบบระบบสื่อประสม เรื่องมิตตวินทุกชาติกและราโชวาทชาติก. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วชิระ อินทร์อุดม. (2541). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. เอกสารประกอบการบรรยาย. ภาควิชาเทคโนโลยี การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิยะดา ฐิติมขมิมา. (2553). **เครือข่ายสังคมออนไลน์ : แนวโน้ม ปรากฏการณ์ และจริยธรรม.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศราวุธ จิตรพิไล. (2551). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑท์กลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ศิริรุทมิ บัวสมาน. (2554). ผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ www.youtube.com ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554. นนทบุรี : โรงเรียนอนุราชประสิทธิ์.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2535). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 7 พ.ศ.2535-2539. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานเฟ้าระวังทางวัฒนธรรม. (2548) ชีวิตไซเบอร์ : การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และความบันเทิงแบบไฮเทคของเยาวชน. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม.
- เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. (2540). การเขียนสำหรับการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : ดวงกมล.

