

การเพิ่มมูลค่าเส้นทางเรียนรู้ของจริงลงมือทำในเขตพัฒนา
การท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
Value-Adding of Learning Path by Seeing the Real Thing and Taking Action
in Cultural Heritage Tourism Development Zone for Creative Tourism

รัตติกาล ภูษิต

Rattigan Phusit

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่

Faculty Liberal Arts, Thailand National Sports University Chiang Mai Campus

e-mail: Rattigan.ting@gmail.com

Received: February 12, 2025

Revised: April 15, 2025

Accepted: April 21, 2025

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การเพิ่มมูลค่าเส้นทางเรียนรู้ของจริงลงมือทำในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 20 คน และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน พื้นที่ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วย จังหวัดสุโขทัย ตาก พิษณุโลก และกำแพงเพชร ในการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม 2) เพื่อสร้างเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code 3) เพื่อประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code

พบว่า แหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตมรดกโลกด้านวัฒนธรรม และสามารถนำมาสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ผ่านการสแกน QR Code ได้แก่ จังหวัดสุโขทัย คือ ศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน มีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.26$) จังหวัดตาก คือ ชุมชนบ้านธงชัย (ชุมชนม้ง) มีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.37$) จังหวัดพิษณุโลก คือ ชุมชนท่องเที่ยวบ้านมุงเหนือ มีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.31$) จังหวัดกำแพงเพชร คือ ชุมชนนครชุม มีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.22$) และการประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code มีระดับการยอมรับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.25$)

คำสำคัญ: การเพิ่มมูลค่าเส้นทางเรียนรู้, เขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม,
การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Abstract

This research study on “Value-Adding of Learning Path by Seeing the Real Thing and Taking Action in Cultural Heritage Tourism Development Zone for Creative Tourism”. This study employed both qualitative and quantitative research methods. Data were collected through interviews with 20 informants approach utilizing questionnaires from a sample group of 400 tourists in Cultural Heritage Tourism Development Zone covering Sukhothai, Tak, Phitsanulok, and Kamphaeng Phet Provinces. The objectives of this study were: 1) to explore learning path by seeing the real thing and taking action in Cultural Heritage Tourism Development Zone for creative tourism, 2) to create a learning path by seeing the real thing and taking action in Cultural Heritage Tourism Development Zone in the form of an electronic document accessible via a QR Code, and 3) to evaluate the acceptance of users regarding the learning path by seeing the real thing and taking action in Cultural Heritage Tourism Development Zone in the form of an electronic document accessible via a QR Code.

The findings revealed that the learning path by seeing the real thing and taking action in Cultural Heritage Tourism Development Zone could be used to establish a creative tourism route in the form of an electronic document accessible via a QR Code. In Sukhothai Province, the Learning Center Under the House College exhibited the highest level of readiness ($\bar{x} = 4.26$). In Tak Province, Ban Thong Chai Community (Hmong Community) demonstrated the highest level of readiness ($\bar{x} = 4.37$). In Phitsanulok Province, Ban Mung Nuea Tourism Community showed the highest level of readiness ($\bar{x} = 4.31$). In Kamphaeng Phet Province, Nakhon Chum Community had the highest level of readiness ($\bar{x} = 4.22$). The evaluation of user acceptance of the route in electronic document format accessible via scanning a QR Code indicated the highest level of acceptance ($\bar{x} = 4.25$).

Keywords: Value-Adding of Learning Path, Cultural Heritage Tourism Development Zone, Creative Tourism

บทนำ

กระแสการท่องเที่ยวในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงตามแนวโน้มการพัฒนาของโลก ซึ่งนักท่องเที่ยวไม่ได้เดินทางเพียงเพื่อการพักผ่อนอย่างเดียวแต่ยังต้องการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ การเรียนรู้ ความแตกต่างทางสังคมและสิ่งแวดล้อม จึงทำให้รูปแบบการท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้เกิดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวเช่นกัน ทั้งนี้แนวทางสำคัญของการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวควรมุ่งพัฒนาโดยการออกแบบเมืองท่องเที่ยวให้มีความสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพทั่วไป โดยสนับสนุนให้ผู้ประกอบการและสตาร์ทอัพประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว ตลอดจนส่งเสริมการวิจัยพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมในการส่งเสริมการบริหารการตลาดและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว อีกทั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้กำหนดให้จังหวัดสุโขทัย ตาก พิษณุโลก และกำแพงเพชร เป็นพื้นที่ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวตามประกาศของคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว ตลอดจนกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้กำหนดแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566 – 2570) ในการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทยให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมโดยมีเป้าหมายหลักคือ การพลิกโฉมการท่องเที่ยวไทยเพื่ออนาคตที่ดีกว่าสำหรับทุกคนภายใต้วิสัยทัศน์การท่องเที่ยวของประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่เน้นคุณค่ามีความสามารถในการปรับตัวเติบโตอย่างยั่งยืนและมีส่วนร่วม ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นกลไกการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวให้เป็นจุดขายได้ เนื่องจากเป็นเมืองมรดกโลกด้านวัฒนธรรมคือ มีความโดดเด่นเรื่องของวิถีชีวิตที่มีผู้คนเติบโตมาพร้อมกับงานศิลปะ อาทิ การทอผ้าตีนจก การทำเครื่องสังคโลก ศิลปะปูนปั้น งานไม้ อาหาร ประเพณี และการละเล่นพื้นบ้าน ทุกอย่างล้วนมีความสวยงามและมีอัตลักษณ์ ซึ่งสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านี้นักท่องเที่ยวยังไม่ทราบว่ามีกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของจริงและลงมือทำได้

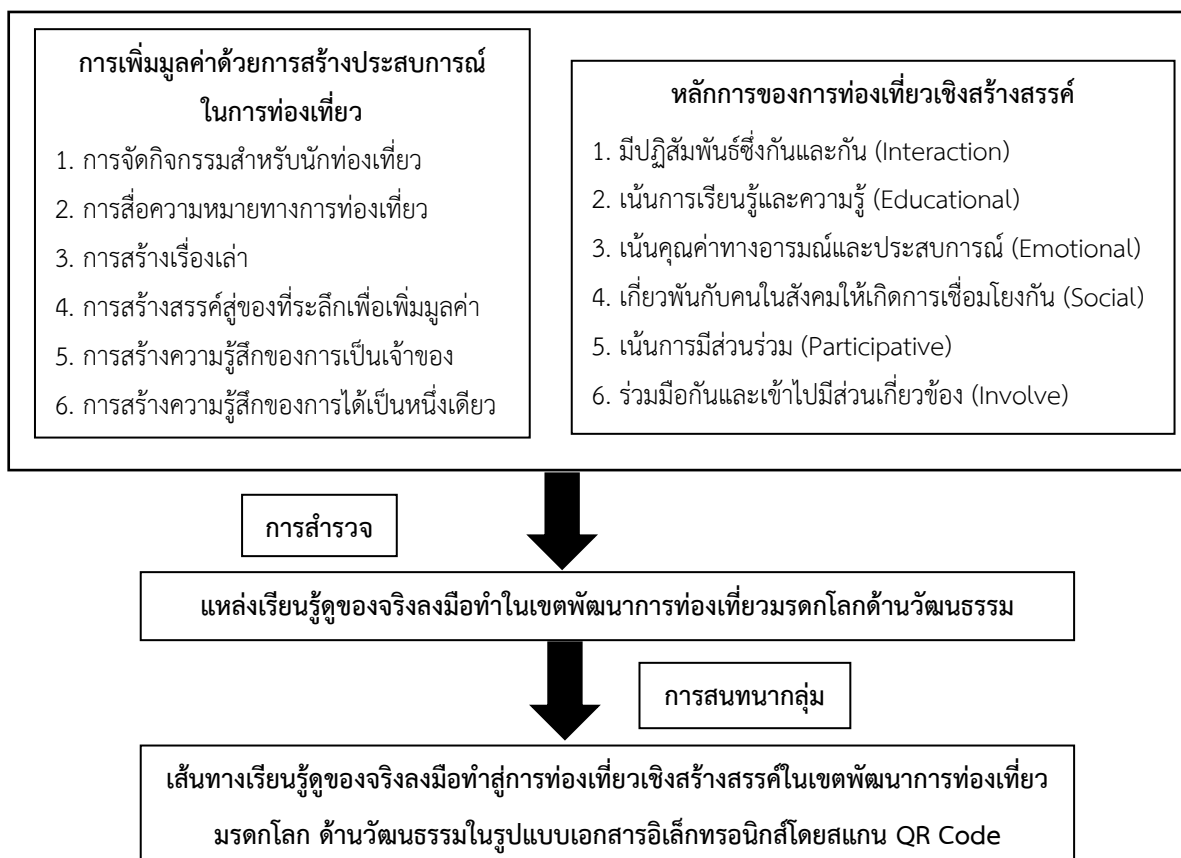
ดังนั้นหากได้มีการเพิ่มมูลค่าเส้นทางทั้ง 4 จังหวัด โดยการสร้างแผนที่เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ซึ่งมีกิจกรรมต่าง ๆ โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการนำเสนอวิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่ด้วยกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถเป็นแนวทางในการประชาสัมพันธ์และกระจายข้อมูลต่าง ๆ ไปสู่กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้สนใจได้ รวมทั้งเป็นการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ด้านการท่องเที่ยวของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อให้การท่องเที่ยวในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมทั้ง 4 จังหวัดนี้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพยอดเยี่ยมก่อให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดในการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยว เพื่อการยกระดับให้ทั้ง 4 จังหวัดในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมให้มีชื่อเสียงในด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเรียนรู้ของจริงลงมือทำในกิจกรรมเกี่ยวกับวิถีชีวิตงานศิลปวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของแต่ละจังหวัดเพิ่มมากขึ้น ตลอดจน

เป็นการส่งเสริมการสร้างงานเพิ่มรายได้ส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศและสามารถนำต้นทุนที่มีอยู่ภายในชุมชนมาเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่คนในชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติได้อย่างยั่งยืนตลอดไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม
2. เพื่อสร้างเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code
3. เพื่อประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนของการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยแบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยให้เป็นไปตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และเชิงคุณภาพ (qualitative research) ซึ่งมีวิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบของการสำรวจ (exploratory research) และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (structured interview) และเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง จากเกณฑ์การคัดเลือก 3 ข้อ ได้แก่ ข้อแรก เป็นผู้ประกอบการที่ยังคงมีการดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน ข้อที่สอง เป็นผู้ประกอบการที่อยู่ในเขตจังหวัดสุโขทัย ตาก พิชณุโลก และกำแพงเพชร ข้อที่สาม เป็นผู้ประกอบการที่ยินยอมเข้าร่วม การวิจัย (รวมถึงผู้สืบทอดการดำเนินธุรกิจหรือผู้มีอำนาจสูงสุดในการบริหาร) ซึ่งการคัดเลือกเป็นผู้ให้ข้อมูล มีจำนวน 20 คน ถือว่าเพียงพอต่อการรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งต้องการผู้ให้ข้อมูลตั้งแต่ 6 ถึง 10 คน (Sandelowski, 1995) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (structured interview) โดยยึดตามหลักการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดการเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยว เพื่อนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (content analysis)

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดกรอบแนวคิด กำหนดโครงสร้างในการจัดทำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
3. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาการกำหนดโครงสร้างและแนวคิดรวบรวมเป็นแนวทางการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (structured interview) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ซึ่งพบว่า ประเด็นในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นมีเนื้อหาตรงประเด็นและมีความครอบคลุมเนื้อหาตามที่ต้องการศึกษา ซึ่งมีวิธีในการตรวจสอบความเที่ยงตรงนั้น กระทำได้โดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ตัดสินใจในการให้คะแนน ซึ่งมีวิธีการให้คะแนน ดังนี้

ให้ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาจริง

ให้ 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างนั้นวัดตามเนื้อหาจริง

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง นั้นวัดไม่ตรงตามเนื้อหาจริง

จากนั้นได้นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดคำนวณหาค่า IOC โดยการหาดัชนีความสอดคล้องซึ่งวิธีคำนวณหาค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 78) ทั้งนี้ ค่า IOC ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผลการวิเคราะห์ประเด็นในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ครั้งนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจในขั้นตอนที่ 1 มาดำเนินการร่างเป็นเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ผู้วิจัยได้นำร่างเส้นทางดังกล่าวมาทำการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย ผู้ประกอบการเจ้าของแหล่งเรียนรู้ บุคลากรของสำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาที่อยู่ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งได้แก่ จังหวัดสุโขทัย ตาก พิษณุโลก กำแพงเพชร และบุคลากรของสำนักงานพื้นที่พิเศษ 4 องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) โดยพิจารณาให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัยให้ครอบคลุมประเด็นตามแนวคิดเกี่ยวกับการเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยวและหลักการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขเส้นทางดังกล่าวให้มีความถูกต้องมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยว นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ที่ได้จากการสำรวจตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วย ศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยใต้ถุนบ้านชุมชนบ้านธงชัย (ชุมชนมั่ง) ชุมชนท่องเที่ยวบ้านมุงเหนือ และชุมชนนครชุม โดยใช้สูตรการคำนวณขนาดของตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน และสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อความคลาดเคลื่อนเป็น 400 คน เพื่อประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ในแต่ละจังหวัด ๆ ละ 100 คน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (accidental sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (questionnaire) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และบทความทางวิชาการที่เกี่ยวกับการประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code

2. การกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3. การสร้างเครื่องมือโดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิดมารวบรวมเป็นแบบสอบถาม เพื่อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (content validity) ของคำถามในแต่ละข้อ เพื่อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทั้งนี้ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ซึ่งพบว่า ประเด็นในแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นมีเนื้อหาตรงประเด็นและมีความครอบคลุมเนื้อหาตามที่ต้องการศึกษา ซึ่งมีวิธีในการตรวจสอบความเที่ยงตรงนั้น

กระทำได้โดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ตัดสินใจในการให้คะแนน ซึ่งมีวิธีการให้คะแนนดังนี้

ให้ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสอบถามนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาจริง

ให้ 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสอบถามนั้นวัดตามเนื้อหาจริง

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในแบบสอบถามนั้นวัดไม่ตรงตามเนื้อหาจริง

จากนั้นได้นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดคำนวณหาค่า IOC โดยการหาดัชนีความสอดคล้องซึ่งวิธีคำนวณหาค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 78) ทั้งนี้ ค่า IOC ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผลการวิเคราะห์ประเด็นในแบบสอบถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 ส่วนการทดสอบค่าความเที่ยง (reliability) นั้นผู้วิจัยนำแบบแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปเก็บข้อมูลภาคสนามแบบทดลอง (try out) จากนักท่องเที่ยวนอกเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ที่ไม่ได้ถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน และวิเคราะห์ค่าครอนบาคอัลฟา (Cronbach's Alpha) ได้เท่ากับ 0.82 สรุปได้ว่าแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความตรงและความเที่ยงสูงเหมาะสมสำหรับการนำไปเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย

1. จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม พบว่า

1.1 จังหวัดสุโขทัย พบว่า ศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยไถ่ถอนบ้าน มีการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติผลิตงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของสุโขทัย โดยการสร้างงานศิลปะจากดินสู่เครื่องปั้นดินเผาได้ด้วยตัวเอง และมีความพร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งมีผลประโยชน์ระดับความพร้อม ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.26$) เมื่อพิจารณารายการประเมินผลความพร้อมมีระดับความพร้อมมากที่สุด จำนวน 5 รายการ ได้แก่ การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.41$) การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.34$) การจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างและการประสานงาน เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ($\bar{x} = 4.33$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.26$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ($\bar{x} = 4.23$) และมีระดับความพร้อมมาก ได้แก่ การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วม

ร่วมในการวางแผนทริป โดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ ($\bar{x} = 3.98$) ตามลำดับ

1.2 จังหวัดตาก พบว่า ชุมชนบ้านธงชัย (ชุมชนม้ง) โดยชุมชนได้จัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวลงมือปฏิบัติเน้นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวมีประสบการณ์เรียนรู้และมีส่วนร่วมกับชุมชนเมื่อนักท่องเที่ยวได้ลงมือทำแล้วสามารถกลับไปเป็นของที่ระลึกได้ และมีความพร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ดูของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งมีผลประเมินระดับความพร้อม ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.37$) เมื่อพิจารณารายการประเมินผลความพร้อม มีระดับความพร้อมมากที่สุด จำนวน 6 รายการ ได้แก่ การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ($\bar{x} = 4.43$) การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการวางแผนทริปโดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ ($\bar{x} = 4.38$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.36$) การจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงาน เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ($\bar{x} = 4.32$) การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.29$) และการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.24$) ตามลำดับ

1.3 จังหวัดพิษณุโลก พบว่า ชุมชนท่องเที่ยวบ้านมุงเหนือ มีการจัดกิจกรรมที่เน้นการให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ กิจกรรมนั่งรถรางชมบรรยากาศนครป่าหินที่สวยงาม กิจกรรมเรียนรู้การทำข้าวแตงกา กิจกรรมการทำผ้ามัดย้อม และเมื่อทำเสร็จแล้วนักท่องเที่ยวสามารถนำกลับเป็นของที่ระลึกได้ มีความพร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ดูของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งมีผลประเมินระดับความพร้อม ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.31$) เมื่อพิจารณารายการประเมินผลความพร้อมของชุมชนท่องเที่ยวบ้านมุงเหนือพบว่า มีระดับความพร้อมมากที่สุด จำนวน 6 รายการ ได้แก่ การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.38$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ($\bar{x} = 4.35$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.33$) การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการวางแผนทริป โดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ ($\bar{x} = 4.28$) การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.26$) และการจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงาน

เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ($\bar{x} = 4.25$) ตามลำดับ

1.4 จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ชุมชนนครชุม มีการจัดกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้ วัฒนธรรมอาหารของชาวนครชุม การลงมือทำอาหารและลิ้มรสอาหารท้องถิ่นจากฝีมือของตนเองซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของการทำความเข้าใจประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชน มีความพร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ของ จริ่งลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม ซึ่งมีผล ประเมินระดับความพร้อม ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.22$) เมื่อพิจารณารายการ ประเมินผลความพร้อมของชุมชนนครชุม พบว่า มีระดับความพร้อมมากที่สุด จำนวน 4 รายการ ได้แก่ การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิด โดยมี ปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ($\bar{x} = 4.39$) การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้น การสื่อสารทางด้าน วัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.38$) การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.33$) และการจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของ สถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่ สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงาน เพื่อให้การ ท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ($\bar{x} = 4.27$) ตามลำดับ และมี ระดับความพร้อมมาก มีจำนวน 2 รายการ ได้แก่ การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 3.97$) และการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วน ร่วมในการวางแผนทริป โดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ ($\bar{x} = 3.95$) ตามลำดับ

2. ผลการสร้างเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริ่งลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขต พัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมผ่านรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยการสแกน QR Code ในการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ตรงสำหรับนักท่องเที่ยว โดยสามารถนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับ สถานที่ท่องเที่ยว ทั้ง 4 จังหวัด ที่เกี่ยวข้องในลักษณะที่ทันสมัยพร้อมกำหนดเส้นทางการเดินทางให้ สามารถเข้าถึงง่าย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 2 QR Code ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ทั้ง 4 จังหวัด



ภาพที่ 3 QR Code เส้นทางเรียนรู้ของจริงลงมือทำ

ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

3. การประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code พบว่า ภาพรวมมีระดับการยอมรับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.25$) เมื่อพิจารณารายการประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code ทั้ง 3 ด้านพบว่า มีระดับการยอมรับมากที่สุด ได้แก่ ด้านภาพรวมผลการใช้ ($\bar{x} = 4.36$) ด้านข้อมูล ($\bar{x} = 4.23$) และมีระดับการยอมรับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.15$) ตามลำดับ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านการออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ สามารถสื่อสารที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ($\bar{x} = 4.25$) เข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วต่อการใช้งานไม่ซับซ้อน ($\bar{x} = 4.22$) และอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ สามารถสื่อสารกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ได้ ($\bar{x} = 4.16$) และข้อความหรือรูปภาพสามารถใช้ในการสื่อความหมายได้เป็นอย่างดี ($\bar{x} = 3.98$) ตามลำดับ

ด้านข้อมูล ภาพรวมอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.23$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ สามารถสื่อสารให้ท่านเห็นโอกาสในการร่วมกิจกรรมหรือสร้างกิจกรรมในแหล่งท่องเที่ยวได้ ($\bar{x} = 4.28$) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

($\bar{x} = 4.25$) และอยู่ในระดับการยอมรับมาก จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจครบถ้วนและครอบคลุม ($\bar{x} = 4.20$) นำเสนอใช้ภาษากระชับและเข้าใจง่ายเหมาะสมกับการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.17$) ตามลำดับ

ด้านภาพรวมผลการใช้งาน ภาพรวมอยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.36$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับการยอมรับมากที่สุด จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ สะดวกในการใช้งานด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.51$) ประหยัดเวลาและทรัพยากร ($\bar{x} = 4.43$) ทำให้ท่านรู้สึกมีประสบการณ์ร่วมกับกิจกรรมการท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.31$) และอยู่ในระดับการยอมรับมาก ได้แก่ ข้อมูลที่ได้ตรงตามความต้องการ ($\bar{x} = 4.19$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การเพิ่มมูลค่าเส้นทางเรียนรู้ของจริงลงมือทำในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรม พบว่า 1) จังหวัดสุโขทัย มีศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยได้ทุนบ้านซึ่งมีกิจกรรมที่เน้นการให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติผลิตงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา โดยนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเรียนรู้จะได้ผลงานเครื่องปั้นดินเผาเป็นของที่ระลึก และได้มาสัมผัสกับกระบวนการทำเครื่องปั้นดินเผาด้วยตัวเองในทุกขั้นตอน ทั้งนี้เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับทรัพยากรของชุมชนเพื่อนำไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลประโยชน์ระดับความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงาน เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันสอดคล้องกับของแนวคิดองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (2566) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการการท่องเที่ยวที่เพิ่มมูลค่าทางจิตต่าง โดยใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ คือ ต่อยอดเป็นการต่อยอดจากฐานทุนเดิมที่มีอยู่ทั้งทุนทางด้านสังคมและวัฒนธรรม เพิ่มค่าเป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าแก่ทรัพยากรการท่องเที่ยวบนฐานอัตลักษณ์ความเป็นไทยหาจุดต่างคือ สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่แปลกใหม่โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับศักยภาพการแข่งขันของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) จังหวัดตาก พบว่าชุมชนบ้านธงชัย (ชุมชนม้ง) มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวลงมือปฏิบัติ เน้นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้และมีส่วนร่วมกับชุมชน ทั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวและการบริการทางการท่องเที่ยวโดยอาศัยฐานทรัพยากรที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนสู่การ

ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลประโยชน์ระดับความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย การจัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการวางแผนทริปโดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ การจัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างและการประสานงาน เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้นักท่องเที่ยว และการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้นักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกรมการท่องเที่ยว (2560) ได้กล่าวว่า แหล่งท่องเที่ยวที่มีการจัดการรูปแบบและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่อาศัยฐานของทรัพยากรทางการท่องเที่ยวทั้งวิถีวัฒนธรรมและธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์และโดดเด่นของชุมชนหรือพื้นที่ในการพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว เรียกว่า แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้ชุมชนบ้านธงชัย (ชุมชนม้ง) สามารถพัฒนาให้เป็นเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการลงมือทำการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของคนในสังคมหรือชุมชน มีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าของทรัพยากรหรือเจ้าบ้านซึ่งเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของนุพงษ์ กองกิมพ์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนบ้านขาว อำเภอรอนดง จังหวัดสงขลา เพื่อจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านขาว อำเภอรอนดง จังหวัดสงขลา ทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านศาสนา/ความเชื่อ/ความศรัทธา 2. ด้านอาหารพื้นบ้าน และ 3. ด้านหัตถกรรมท้องถิ่น ทั้งหมดนี้เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นและยังคงดำรงอยู่กับชุมชนบ้านขาว รวมถึงการรักษาวัฒนธรรมให้มั่นคงกับชุมชน และยังคงกลั่นอายวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน นำมาสู่การศึกษาปัจจัยที่จะจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดเส้นทาง พบว่า ชุมชนบ้านขาวมีความพร้อมด้านการให้บริการของชุมชนมากที่สุด และรองลงมาความพร้อมด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ความพร้อมด้านพื้นที่ท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก และความพร้อมด้านกิจกรรมท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก 3) จังหวัดพิษณุโลก พบว่า ชุมชนท่องเที่ยวบ้านมุงเหนือ มีการจัดกิจกรรมที่เน้นการให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ กิจกรรมนั่งรถรางชมบรรยากาศนครป่าหินที่สวยงาม กิจกรรมเรียนรู้การทำข้าวแดกงา กิจกรรมการทำผ้ามัดย้อม และเมื่อทำเสร็จแล้วนักท่องเที่ยวสามารถนำกลับเป็นของที่ระลึกได้ ทั้งนี้เป็นการพัฒนากระบวนการสื่อความหมายของแหล่งเรียนรู้ให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจและลึกซึ้ง ในการเดินทางท่องเที่ยว โดยการสื่อความหมายนี้อาจดำเนินการได้ทั้งการสื่อความโดยอาศัยคนท้องถิ่นหรือเจ้าของทรัพยากรในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลประโยชน์ระดับความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิดโดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการวางแผนทริป โดยเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และนักท่องเที่ยวเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่นได้ การจัดกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางอารมณ์และประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว และการจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงานเพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยวของ กรมการท่องเที่ยว (2560) ได้กล่าวว่า การสร้างประสบการณ์ในการท่องเที่ยว โดยสามารถสื่อสารสู่นักท่องเที่ยว ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว (tourist activity) การสื่อความหมายทางการท่องเที่ยว (tourism interpretation) การสร้างเรื่องเล่า (story telling) การสร้างสรรค์ของที่ระลึกเพื่อเพิ่มมูลค่า การสร้างความรู้สึกร่วมของการเป็นเจ้าของ การสร้างความรู้สึกร่วมของการได้เป็นหนึ่งเดียวและการสร้างความรู้สึกร่วมของการมีส่วนร่วม และสอดคล้องงานวิจัยของกชมน วรงค์คำ ชาตรี ไกรพิรพรรณ และเวธกา มณีเนตร (2563) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนบ้านดอนบม ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น พบว่า ชุมชนมีความต้องการและยินดีเปิดชุมชนเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยว และชุมชนมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวหลากหลาย เช่น ประวัติศาสตร์ ทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของชุมชน ตลอดจนสถานที่พร้อมการต้อนรับประเพณีจากนักท่องเที่ยวในระดับดีมาก 4) จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ชุมชนนครชุม มีการจัดกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำอาหารและลิ้มรสอาหารท้องถิ่นของนครชุม เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนนครชุม ทั้งนี้เป็นการพัฒนาและสร้างเรื่องราวเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับกิจกรรมการท่องเที่ยวและทรัพยากรการท่องเที่ยว โดยเรื่องเล่านี้ต้องอยู่บนฐานของความเป็นจริงของชุมชนนครชุม มีการสอดแทรกเนื้อหาที่สามารถทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจและสนใจ ตลอดจนสามารถเรียนรู้ได้จากกิจกรรมการทำอาหาร เพื่อไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลประเมินระดับความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ภาพรวมมีระดับความพร้อมมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมเจ้าของท้องถิ่นท่องเที่ยวอย่างใกล้ชิด โดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การจัดกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยวที่เน้นการสื่อสารทางด้านวัฒนธรรมและเชื่อมโยงกับเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และความรู้ในด้านวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยวและการจัดกิจกรรมที่มีความร่วมมือกันระหว่างเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวให้มีการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการประสานงาน เพื่อให้การท่องเที่ยวกลายเป็นประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความทรงจำที่ดีได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกรมการท่องเที่ยว (2560) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็น

กระบวนการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิ่งสำคัญ 3 ประการ คือ 1) การต่อยอดจากทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม 2) เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์จริงด้วยการเรียนรู้ศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรมและมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชน 3) การสร้างความแตกต่างในการท่องเที่ยวโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนพัฒนาให้เกิดความแปลกใหม่ในการท่องเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยว และสอดคล้องกับงานวิจัยของหนึ่งหทัย ขอผลกลาง และกันตณ แก้วสง่า (2564) ได้ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย พบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่นิยมมาท่องเที่ยวเชียงคานเพื่อรับประทานอาหารเช้า และไปแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยม เช่น ถนนคนเดินและแก่งคุดคู้ ความพึงพอใจและความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และศักยภาพของท้องถิ่นมีความอุดมสมบูรณ์ด้านทรัพยากรสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ทั้งนี้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำใน 4 จังหวัด ได้แก่ สุโขทัย ตาก พิษณุโลก และกำแพงเพชร แต่ละพื้นที่มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวในการสร้างประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำมาเพิ่มมูลค่าให้เป็นเส้นทางเรียนรู้ของจริงลงมือทำในเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ohridska-Olson & Ivanov (2010) ได้กล่าวไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มุ่งเน้นที่นักท่องเที่ยวกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ (niche interests) และให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เป็นสำคัญจุดเน้นของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวมุ่งเน้นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนและส่งเสริมการผลิตสินค้าท้องถิ่นป้อนสู่ตลาดเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวันวิสาข์ พลอย อินสว่าง ดุสิตพร สกทา และอัญชิษฐา กิมภู (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดตรังอย่างมีส่วนร่วมพบว่า นักท่องเที่ยวเข้ามาส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพของชุมชนผ่านกิจกรรมทางการท่องเที่ยว สำหรับกระบวนการการมีส่วนร่วมพบว่านักท่องเที่ยวและคนในชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนให้มีความยั่งยืน ตั้งแต่การวางแผน การคิดวิเคราะห์ การลงปฏิบัติ และการควบคุมดูแล และสอดคล้องกับงานวิจัยของเสาวรณีย์ เสากะสิยว ศรีปริณญา ฐูประจาง และเสาวภาคย์ กระจางยุทธ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มเสน่ห์วิถีชุมชน จังหวัดปทุมธานี พบว่า แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มเสน่ห์วิถีชุมชน จังหวัดปทุมธานี ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชนควรร่วมมือกันสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยว บริหารจัดการ ทำแผนปฏิบัติการพัฒนาแหล่งประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมไทย มรดกทางวัฒนธรรม อาหารไทย กิจกรรมและสินค้าของชุมชนและร่วมกันขับเคลื่อนนโยบาย ปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมนำไปสู่การพัฒนาจังหวัดปทุมธานีให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ของจริง

ลงมือทำใน 4 จังหวัดดังกล่าวจึงมีความสอดคล้องกับหลักการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนอกจากนักท่องเที่ยวจะได้รับความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมต่าง ๆ แล้วนั้น ยังเป็นการสร้างประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจร่วมกับชุมชนในการจัดกิจกรรมที่สร้างพื้นที่สำหรับการแบ่งปันประสบการณ์และทรัพยากรระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชน เช่น การสร้างพื้นที่ที่นักท่องเที่ยวและเจ้าของสถานที่สามารถเรียนรู้จากกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์และยังเป็นการรักษาไว้ซึ่งเอกลักษณ์ทางวิถีชีวิตวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน

2. การเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code เป็นวิธีในการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ตรงสำหรับนักท่องเที่ยว โดยสามารถนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และศิลปะที่เกี่ยวข้องในลักษณะที่ทันสมัยและเข้าถึงง่าย นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบโต้ตอบ รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมและเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับพื้นที่นั้น ๆ มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของณัฐฉา บุญโรจน์วงศ์ และกชกร พระพรตระการ (2560) ได้มีการประยุกต์ใช้รหัสคิวอาร์ในการใช้งานด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษาการรักษาความปลอดภัย บริการทางการแพทย์ การท่องเที่ยว การตลาด และการบริการลูกค้า เป็นต้น การใช้ QR Code เพื่อเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเพิ่มความสะดวกและรวดเร็วให้แก่นักท่องเที่ยว สอดคล้องกับแนวคิดของการออกแบบเพื่อความสะดวกในการใช้งาน (Usability) ตามแนวคิดของ Jakob Nielsen ที่กล่าวถึงการออกแบบระบบที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลหรือบริการได้อย่างรวดเร็วและไม่ซับซ้อน ดังนั้น การนำเสนอเส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code จึงเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยและมีความสะดวก ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb เน้นว่า ผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์เหล่านั้น การใช้ QR Code เป็นช่องทางให้ผู้เข้าถึงข้อมูลได้ทันที นำไปสู่การปฏิสัมพันธ์และการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวหรือแหล่งเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์ โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้ข้อมูลที่ได้รับผ่านเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เพื่อวางแผนการท่องเที่ยว และเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในขณะเดินทาง ทำให้การท่องเที่ยวกลายเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดเส้นทาง

3. จากผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้เส้นทางแหล่งเรียนรู้ของจริงลงมือทำสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเขตพัฒนาการท่องเที่ยวมรดกโลกด้านวัฒนธรรมในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการสแกน QR Code พบว่า ภาพรวมมีระดับการยอมรับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายการประเมินผลการยอมรับของผู้ใช้ มีระดับการยอมรับมากที่สุด ประกอบด้วย ด้านภาพรวมผลการใช้งาน ได้แก่ สะดวกในการใช้งานด้วยตนเอง ประหยัดเวลาและทรัพยากร ทำให้ท่านรู้สึกมีประสบการณ์ร่วมกับกิจกรรม

การท่องเที่ยว และด้านข้อมูล ได้แก่ สามารถสื่อสารให้ท่านเห็นโอกาสในการร่วมกิจกรรมหรือสร้างกิจกรรมในแหล่งท่องเที่ยวได้ สื่อที่ใช้ในการนำเสนอทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งมีระดับการยอมรับมากคือด้านการออกแบบ ได้แก่ สามารถสื่อสารที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวต่างเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วต่อการใช้งานไม่ซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยา หมีเงิน และกุลกนิษฐ์ ทองเงา (2566) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ผสมผสานร่วมกับ QR Code และสื่อวีดิทัศน์ เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในเขตเทศบาล ตำบลบางพลี อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ผสมผสานร่วมกับ QR Code และสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ผสมผสานร่วมกับ QR Code และ สื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในเขตเทศบาลตำบลบางพลี อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในด้านสื่อสิ่งพิมพ์ ด้านสื่อวีดิทัศน์ และด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของอรยา สุชนิตย์ และสุรสิทธิ์ ศักดา (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ระบบการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวชุมชนจากข้อมูล Geolocation ตามมาตรฐาน Google Maps พบว่า ระบบสารสนเทศที่พัฒนาสามารถกำหนดเส้นทางท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวเพื่อช่วยสนับสนุนข้อมูลและวางแผนการท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวได้ โดยวัดระดับความพึงพอใจด้วยข้อกำหนดของการทดสอบระบบสารสนเทศมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.82 อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของสถาพร เลิศกมลลา (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับนวัตกรรมในการใช้คิวอาร์โค้ดสำหรับร้านอาหารในกัวลาลัมเปอร์ ประเทศมาเลเซียและกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย พบว่า ระดับการยอมรับเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด ในด้านการรับรู้คุณประโยชน์ ความง่ายต่อการเรียนรู้ ความตั้งใจในการใช้งาน อิทธิพลทางสังคม ทศนคติต่อการใช้งาน การรับรู้ความสามารถของตนเองอยู่ในระดับมาก ดังนั้น การใช้ QR Code เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลแหล่งเรียนรู้การเข้าถึงข้อมูล (Information Accessibility) ซึ่งเน้นความสำคัญของการทำให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว QR Code ช่วยให้ผู้ใช้งานไม่ต้องค้นหาข้อมูลผ่านสื่ออื่น ๆ เพียงแค่สแกนก็สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ทันที ทำให้การรับรู้และการตัดสินใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของณกฤษ รัตนวงศา สุวรรณรัตน์ พุทธอุปถัมภ์ และเพ็ญฤทัย หนูสวัสดิ์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง แผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือน กรณีศึกษา อำเภอดงหลวง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า 1) แผนที่ท่องเที่ยวความจริงเสมือนที่ได้มีรูปแบบของแผนที่เป็นลักษณะการนำเสนอแบบ Infographic และใช้เทคนิคความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ร่วมกับการนำเสนอผ่านสื่อวิดีโอ ซึ่งสามารถใช้งานผ่านโปรแกรม HP Reveal และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือน กรณีศึกษา อำเภอดงหลวง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในภาพรวมต่อแผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือน กรณีศึกษา อำเภอดงหลวง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการนำระบบสารสนเทศนี้มาใช้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวส่งผลให้นักท่องเที่ยวต่างถิ่นสามารถเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนได้มากขึ้น เช่นเดียวกับการให้ข้อมูลผ่าน QR Code เพื่อช่วยสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่จดจำได้ดีซึ่งข้อมูลที่นักท่องเที่ยวได้รับจะช่วยทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น สามารถ

นำประสบการณ์และความรู้สึกที่ได้จากการเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นมาผสมผสานกับกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ ทำให้การท่องเที่ยวมีความหมายและเป็นที่ยึดจำ ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นการใช้ QR Code ในการนำเสนอเส้นทางแหล่งเรียนรู้สู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงข้อมูล ทำให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมมากขึ้น สามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว และสร้างประสบการณ์ที่ดีได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยการนำผลการวิจัยไปพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวและชุมชน เพื่อให้การท่องเที่ยวเกิดความยั่งยืน
2. ควรมีการพัฒนาทักษะและการให้ความรู้กับชุมชนท้องถิ่น โดยการสร้างโปรแกรมการฝึกอบรมและเสริมทักษะให้กับคนในชุมชน เพื่อให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวที่มีคุณภาพและสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับทรัพยากรทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน
3. ควรนำข้อมูลจากการวิจัยไปใช้ในการวางแผนการตลาด โดยการพัฒนาเครื่องมือดิจิทัลในรูปแบบ Application

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งต่อไปควรสำรวจความคิดเห็นจากนักท่องเที่ยวกลุ่มต่าง ๆ เช่น นักท่องเที่ยวต่างชาติ นักท่องเที่ยวในประเทศที่มีความสนใจในเชิงวัฒนธรรม หรือนักท่องเที่ยวที่มีเป้าหมายเฉพาะด้านการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้มากขึ้น
2. ควรทำการวิจัยเพิ่มเติมในพื้นที่อื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบและหาจุดแข็ง-จุดอ่อนในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการนำผลการวิจัยจากหลายพื้นที่มาเปรียบเทียบกัน จะช่วยสร้างแนวทางในการพัฒนาที่หลากหลายและเป็นรูปธรรมมากขึ้น
3. ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมที่เน้นไปที่การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ทราบถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับชุมชนท้องถิ่นและสามารถวางแผนพัฒนาที่ตอบโจทย์การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

กชมน วรงค์คำ ชาตรี ไกรพิรพรรณ และ เวรกา มณีเนตร. (2563). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิง

สร้างสรรค์อย่างยั่งยืนบ้านดอนบม ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น.

มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- กรมการท่องเที่ยว. (2560). **คู่มือการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- ณกฤษ รัตนวงศา สุวรรณรัตน์ พุทธอุปถัมภ์ และเพ็ญฤทัย หนูสวัสดิ์. (2563). แผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือน กรณีศึกษา อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. **วารสารสารคาม**, 11(1), 33-44.
- ณัฐวุฒิ บุญโรจน์วงศ์ และกชกร พระพรตระกูล. (2560). ความหลากหลายของคิวอาร์โค้ด A Variety of QR Code. **วารสารสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี**, 6(1), 117-126.
- นุพงษ์ กองกิมพ์. (2563). **ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนบ้านขาว อำเภอรอนดง จังหวัดสงขลา เพื่อจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**. วิทยาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศชุมชน. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: สุริยวิสาสน์.
- บุษยา หมีเงิน และ กุลกนิษฐ์ ทองเงา. (2566). การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ ผสมผสานร่วมกับ QR Code และสื่อวีดิทัศน์ เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในเขตเทศบาลตำบลบางพลี อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ. **Journal of Roi Kaensarn Academi**, 8(2), 251-263.
- วันวิสาข์ พลอย อินสว่าง ดุสิตพร ฮกทา และอัญชิษฐา กิมมู่. (2564). การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดตรังอย่างมีส่วนร่วม. **การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 13 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**, 2394-2401.
- สถาพร เลิศกมลลา. (2563). **การเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับนวัตกรรมในการใช้คิวอาร์โค้ดสำหรับร้านอาหารในกัวลาลัมเปอร์ ประเทศมาเลเซียและกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**. หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมทางธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสาวรณีย์ เสาเกลียว ศรีปริณญา ฐูประจาง และ เสาวภาคย์ กระจางยุทธ. (2565). การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มเสน่ห์วิถีชุมชน จังหวัดปทุมธานี. **วารสารรัชต์ภาคย์**, 16(4), 263-282.
- หนึ่งหทัย ขอผลกลาง และ กันตภณ แก้วสง่า. (2564). แนวทางการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย. **วารสารการบริการและการท่องเที่ยวไทย**, 16(1), 12-25.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน). (2566). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2566 จาก www.dasta.or.th/th/theory/489-489.html.
- อริยา สุขนิิตย์ และสุรสิทธิ์ ศักดา. (2563). ระบบการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวชุมชนจากข้อมูล Geolocation ตามมาตรฐาน Google Maps. **วารสารมหาวิทยาลัยทักษิณ**, 23(1), 66-77.

Ohridska-Olson, R. & Ivanov, S. (2010). Creative Tourism Business Model and its Application in Bulgaria. **Proceedings of the Black Sea Tourism Forum 'Cultural Tourism – The Future of Bulgaria.**

Sandelowski, M. (1995). Sample size in qualitative research. **Research in Nursing & Health**, 18(2), 179–183.