

แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

DEVELOPING THE GUILDLINES OF DIGITAL ECONOMY THROUGH CULTURE CAPITAL

IN THAI CULTURE TOURISM'S CONTEXT

ประยุทธ ตั้งสงบ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

ประยุทธ ตั้งสงบ

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPING THE GUILDLINES OF DIGITAL ECONOMY THROUGH CULTURE CAPITAL

IN THAI CULTURE TOURISM'S CONTEXT

PRAYUTH TUNGSANGOB

An Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of DOCTOR OF ARTS

(D.A. (Arts and Culture Research))

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2024

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม

ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

ของ

ประยุทธ ตั้งสงบ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ พิเศษ.พิสิฐ เจริญวงศ์)

..... ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กังวาน ยอดวิศิษฏ์ศักดิ์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดม พันธุ์)

ชื่อเรื่อง	แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย
ผู้วิจัย	ประยุทธ ตั้งสงบ
ปริญญา	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล อินทร์จันทร์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กังวาน ยอดวิศิษฎ์ศักดิ์

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แนวทางกรณีศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้กรณีศึกษาเมืองต้นแบบ คือ เมืองหนานจิง (สาธารณรัฐประชาชนจีน) และเมืองไทเป (สาธารณรัฐจีน–ไต้หวัน) และเพื่อออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย โดยมีพื้นที่ศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในหนานจิงและไทเปดำเนินการผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกระดับ ขณะที่ในจังหวัดสุพรรณบุรีใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้ว่าราชการจังหวัดและผู้บริหารระดับนโยบาย เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการศึกษาวรรณกรรม โดยมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยเทคนิคการตรวจสอบแบบสามเส้า และการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงธีมและการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า เมืองต้นแบบมีองค์ประกอบร่วม 5 ประการ ได้แก่ ทุนวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง การมีส่วนร่วมของชุมชน การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่พร้อมใช้งาน และการสนับสนุนจากนโยบายภาครัฐ องค์ประกอบเหล่านี้นำไปสู่การพัฒนาโมเดล “กรอบแนวคิด 321 Goal” ซึ่งต่อยอดเป็น “321 Goal+ (Plus)” ประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ (1) 3C: ความร่วมมือของทีมงาน การมีส่วนร่วมของชุมชน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (2) 3D: การปรับตัวสู่ดิจิทัล การมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยี และการเสริมพลังชุมชนด้วยดิจิทัล (3) 3X: การขยายคุณค่าทางวัฒนธรรม การเปลี่ยนประสบการณ์การท่องเที่ยว และการขยายศักยภาพเชิงการบริโภค กรอบแนวคิด 321 Goal+ (Plus) ได้รับการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คนด้วยเทคนิคเดลฟาย และได้รับการยืนยันว่ามีความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้จริงในระดับพื้นที่ ข้อเสนอจากงานวิจัยคือการนำกรอบแนวคิดนี้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวางแผนเชิงกลยุทธ์ของจังหวัดและท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลบนฐานทุนทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และสามารถขยายผลในระดับภูมิภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : เศรษฐกิจดิทัล, ทุนทางวัฒนธรรม, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Title	DEVELOPING THE GUILDLINES OF DIGITAL ECONOMY THROUGH CULTURE CAPITAL IN THAI CULTURE TOURISM'S CONTEXT
Author	PRAYUTH TUNGSANGOB
Degree	DOCTOR OF ARTS
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Noppadol Inchan
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Kangwan Yodwisitsak

This research is a qualitative study using a case study approach. Its objective is to study models for developing the digital economy through cultural capital in the context of cultural tourism. The case studies focus on two model cities: Nanjing (People's Republic of China) and Taipei (Republic of China–Taiwan). The research also aims to design a guideline for developing the digital economy through cultural capital in the context of Thai cultural tourism, using Suphanburi Province as the study area. Data in Nanjing and Taipei were collected through in-depth interviews with stakeholders at all levels, while data in Suphanburi were collected through focus group discussions with the provincial governor and policy-level executives. Research instruments included in-depth interviews, non-participant observation, and literature review. Data credibility was verified using triangulation techniques and expert validation. Data analysis employed thematic analysis and descriptive content analysis.The findings revealed that the model cities shared five key components: strong cultural capital, community participation, appropriate use of technology, available digital infrastructure, and government policy support. These components led to the development of the "321 Goal" conceptual framework, further expanded into "321 Goal+ (Plus)" consisting of three dimensions: (1) 3C: team collaboration, community participation, and effective communication; (2) 3D: digital adaptation, participation through technology, and digital community empowerment; (3) 3X: cultural value expansion, transformation of tourism experience, and enhancement of consumption potential. The 321 Goal+ (Plus) framework was evaluated by five experts using the Delphi technique and was confirmed to be suitable for practical implementation at the local level. The research proposes that this framework be adopted as a strategic planning tool for provincial and local governments to promote sustainable digital economy development based on cultural capital, with potential for effective regional scaling

Keyword : Digital Economy, Cultural Tourism, Cultural Capital

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยในระดับปริญญาเอกเป็นเส้นทางที่เต็มไปด้วยความท้าทาย ความยากลำบาก และการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง งานวิจัยฉบับนี้จะไม่อาจสำเร็จลุล่วงได้ หากปราศจากการสนับสนุนและแรงบันดาลใจจากหลายท่านที่ข้าพเจ้าขอแสดงความขอบคุณจากใจจริง

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กังวาน ยอดวิศิษฏ์ศักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาทั้งสองท่าน ผู้มอบแนวคิด วิสัยทัศน์ และความรู้ที่ลึกซึ้ง ตลอดจนคำแนะนำอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ละเอียด และลึ้งซึ้งในทุกขั้นตอนของการทำวิจัย เพื่อทำให้งานวิจัยนี้ มีคุณภาพเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง โดยคำชี้แนะอย่างมีเมตตาและวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ของท่านอาจารย์ทั้งสองท่าน เป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าก้าวผ่านอุปสรรคต่าง ๆ มาได้อย่างมั่นคง

ข้าพเจ้าขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มอบโอกาสทางการศึกษาและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการวิจัย รวมทั้งหน่วยงานและผู้ให้ข้อมูลจากเมืองหนานจิง เมืองไทเปที่เอื้อเฟื้อข้อมูลอันมีคุณค่า ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาในครั้งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าขอขอบคุณท่านผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ ผู้นำชุมชน ชาวบ้านชาวจังหวัดสุพรรณบุรี ผู้มีจิตใจงดงาม เป็นกันเอง ที่ได้ให้ความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ และเอื้ออาทรต่อข้าพเจ้าอย่างดียิ่งตลอดการเก็บข้อมูลวิจัย ทั้งยังเปิดเผยข้อมูลด้วยความจริงใจ และให้การต้อนรับอย่างอบอุ่นเป็นกันเอง ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายที่สุด ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณคุณแม่ คุณพ่อ และครอบครัว ผู้ซึ่งอยู่เคียงข้างและเป็นกำลังใจ ในยามที่เหน็ดเหนื่อยและท้อแท้ การสนับสนุนอย่างไม่มีเงื่อนไขของท่าน เป็นแรงขับเคลื่อนที่ยิ่งใหญ่ในการทำให้ข้าพเจ้าก้าวเดินบนเส้นทางแห่งการศึกษาจนถึงปลายทางนี้ได้สำเร็จ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ประยุทธ ตั้งสงบ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญตาราง ..... ญ

สารบัญรูปภาพ ..... ฒ

บทที่ 1 บทนำ 1

1.ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย 9

3. ประโยชน์ของงานวิจัย 9

4. ขอบเขตงานวิจัย 10

5. รูปแบบของงานวิจัย 11

6. นิยามศัพท์เฉพาะ 11

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 12

1. แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม 12

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม 20

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 30

4. แนวคิดและทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 37

5. แนวคิดและทฤษฎีเศรษฐกิจดิจิทัล 44

6. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City) 52

7. แนวคิดและเมืองต้นแบบการใช้เทคโนโลยีผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในต่างประเทศ 59

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 64
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม 64
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม 65
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจ 66
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยว 67
ข้อสรุปจากการทบทวนวรรณกรรม 68
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 70
1. แบบแผนการวิจัย 71
2. ประชากรและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง 73
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล 77
4. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล 78
5. การวิเคราะห์ข้อมูล 78
บทที่ 4 ผลการวิจัยและการอภิปรายผล 80
1. การศึกษาต้นแบบ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 83
1.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง 83
1.2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่สังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม 224
1.3 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา 265
1.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายสถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม 273

1.5 การออกแบบแนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 329
2. การศึกษาในพื้นที่เป้าหมาย 425
2.1 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ 425
2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุพรรณบุรี 562
2.3 ทำการประเมินผลกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัด 569
2.4 ปรับแก้ไขกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่ผ่านการประเมินแล้ว และสรุปผลการประเมิน 659
2.5 สรุปกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย 680
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล 700
1. สรุปผลการวิจัย 700
2. การอภิปรายผล 727
3. ข้อเสนอแนะ 733
4. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยถัดไป 734
บรรณานุกรม 735
ภาคผนวก 760
ภาคผนวก ก ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก 761
ภาคผนวก ข ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลเมืองต้นแบบ 765
ภาคผนวก ค ต้นแบบแผนพัฒนาจากกรอบแนวคิด 321 Goal จังหวัดสุพรรณบุรี 794
ประวัติผู้เขียน 817

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมหนานจิง.....109
ตาราง 2 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมไทเป.....131
ตาราง 3 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลหนานจิง.....155
ตาราง 4 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลไทเป.....176
ตาราง 5 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหนานจิง.....186
ตาราง 6 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป.....196
ตาราง 7 วิเคราะห์ข้อมูลเมืองหนานจิง.....199
ตาราง 8 การวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองหนานจิง.....203
ตาราง 9 วิเคราะห์ข้อมูลเมืองไทเป.....207
ตาราง 10 การวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองไทเป.....212
ตาราง 11 เปรียบเทียบแนวทางแผนของเมืองหนานจิงและไทเป.....216
ตาราง 12 สรุปจุดเด่นและความท้าทายของเมืองหนานจิงและไทเป.....219
ตาราง 13 สรุปผลการตรวจสอบค่า IOC ของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ.....222
ตาราง 14 ข้อมูลสรุปในกรอบการสังเกตตามคำถามวิจัย.....246
ตาราง 15 ข้อมูลสรุปในกรอบการสังเกตตามคำถามวิจัย.....264
ตาราง 16 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 11 คนจากทั้งหนานจิงและไทเป ซึ่งประกอบด้วย.....267
ตาราง 17 สรุปจำนวนสถิติของผู้ให้ข้อมูลแยกเป็นรายประเด็นหลัก ของเมืองหนานจิง.....271
ตาราง 18 สรุปจำนวนสถิติของผู้ให้ข้อมูลแยกเป็นรายประเด็นหลัก ของเมืองไทเป.....272
ตาราง 19 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 1.....276
ตาราง 20 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 2.....282
ตาราง 21 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 3.....286

ตาราง 22 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 4 291
ตาราง 23 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 5 296
ตาราง 24 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 1 301
ตาราง 25 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 2 304
ตาราง 26 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 3 308
ตาราง 27 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 4 313
ตาราง 28 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 5 317
ตาราง 29 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลของความสัมพันธ์ 333
ตาราง 30 ข้อมูลสรุปในส่วนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม 335
ตาราง 31 ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก 336
ตาราง 32 สรุปข้อมูลจากทั้งสามแหล่ง 339
ตาราง 33 ข้อสรุปในการค้นพบใหม่ 343
ตาราง 34 สรุปรายละเอียดของทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 359
ตาราง 35 ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก 362
ตาราง 36 สรุปรายละเอียดของความสัมพันธ์ 374
ตาราง 37 ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก 375
ตาราง 38 สรุปข้อมูลจากทั้งสามแหล่ง 378
ตาราง 39 องค์ประกอบของข้อสรุปในการค้นพบใหม่ 381
ตาราง 40 สรุปรายละเอียดของทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 397
ตาราง 41 ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก 400
ตาราง 42 วิเคราะห์จุดเด่น (Strengths Analysis) และวิเคราะห์ความท้าทาย (Challenges Analysis) 410
ตาราง 43 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จากจังหวัดสุพรรณบุรี 426
ตาราง 44 ปัจจัยในการดำเนินการประเมิน ระดับการประเมิน (1-5) 455

ตาราง 45 หมวดที่ 1 คำถามที่ 1 ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว 462

ตาราง 46 หมวดที่ 1 คำถามที่ 2 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ .468

ตาราง 47 หมวดที่ 1 คำถามที่ 2 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ .475

ตาราง 48 หมวดที่ 2 คำถามที่ 1 ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่.....483

ตาราง 49 หมวดที่ 2 คำถามที่ 2 การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับ วัฒนธรรม.....491

ตาราง 50 หมวดที่ 2 คำถามที่ 3 ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ.....498

ตาราง 51 หมวดที่ 3 คำถามที่ 1 การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว 505

ตาราง 52 หมวดที่ 3 คำถามที่ 2 การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิ.....514

ตาราง 53 กลุ่ม 1 ผู้บริหารจัดการนโยบายสาธารณะ 524

ตาราง 54 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม 524

ตาราง 55 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล.....527

ตาราง 56 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม 530

ตาราง 57 กลุ่ม 2 ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง 534

ตาราง 58 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม 535

ตาราง 59 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล.....537

ตาราง 60 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม 540

ตาราง 61 กลุ่ม 3 ผู้นำชุมชนและผลักดันการมีส่วนร่วมของชุมชน 545

ตาราง 62 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม 545

ตาราง 63 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล.....548

ตาราง 64 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม 551

ตาราง 65 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการประเมินข้อมูลของทั้ง 3 กลุ่ม.....556

ตาราง 66 สรุปผลกระทบแนวทางการพัฒนาและยุทธศาสตร์ 563
ตาราง 67 การประเมินเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของแผนพัฒนา 572
ตาราง 68 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 1 573
ตาราง 69 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 2 575
ตาราง 70 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 3 577
ตาราง 71 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 4 579
ตาราง 72 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 5 580
ตาราง 73 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 6 ประเด็นคำถามที่ 1 581
ตาราง 74 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 6 ประเด็นคำถามที่ 2 582
ตาราง 75 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 1 584
ตาราง 76 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 2 586
ตาราง 77 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 3 588
ตาราง 78 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 1 590
ตาราง 79 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 2 591
ตาราง 80 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 3 593
ตาราง 81 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 4 594
ตาราง 82 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 1 596
ตาราง 83 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 2 597
ตาราง 84 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 3 599
ตาราง 85 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 1 601
ตาราง 86 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 2 602
ตาราง 87 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 3 604
ตาราง 88 ประเมินกรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี 606
ตาราง 89 รายงานผลการการประเมิน Delphi รอบที่ 2 611

ตาราง 90 วิเคราะห์แนวโน้มความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 630
ตาราง 91 รายงานผลการการประเมิน Delphi รอบที่ 3 653
ตาราง 92 ผลการประเมินรอบที่ 3 (Strong Consensus) โดยใช้ค่าสถิติ.....655
ตาราง 93 การเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการประเมินรอบที่ 2 และรอบที่ 3 657
ตาราง 94 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6.....661
ตาราง 95 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4.....665
ตาราง 96 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5.....669
ตาราง 97 แผนพัฒนาองค์ประกอบของกลยุทธ์ 673
ตาราง 98 การปรับเปลี่ยนโครงสร้างจาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอนของ 321 Goal+.....696

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย 70
ภาพประกอบ 2 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 1 87
ภาพประกอบ 3 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 2 88
ภาพประกอบ 4 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 3 89
ภาพประกอบ 5 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 4 91
ภาพประกอบ 6 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 5 92
ภาพประกอบ 7 ภาพประชาสัมพันธ์ของเมืองหนานจิง 99
ภาพประกอบ 8 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง....108
ภาพประกอบ 9 สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง....111
ภาพประกอบ 10 วัดหลงซาน 113
ภาพประกอบ 11 ไทเป 101 (1)....115
ภาพประกอบ 12 ไทเป 101 (2)....116
ภาพประกอบ 13 ตลาดกลางคืน (Night Market) 117
ภาพประกอบ 14 อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก (Chiang Kai-shek Memorial Hall)....119
ภาพประกอบ 15 ชาวไทเปเข้ามากราบไหว้เพื่อขอพรและปฏิบัติพิธีกรรมทางศาสนา....121
ภาพประกอบ 16 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป 130
ภาพประกอบ 17 สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป 134
ภาพประกอบ 18 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจริง 154
ภาพประกอบ 19 สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง 157
ภาพประกอบ 20 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป 175

ภาพประกอบ 21 สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป.....178
ภาพประกอบ 22 บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจริง 185
ภาพประกอบ 23 สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง.....188
ภาพประกอบ 24 บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป.....195
ภาพประกอบ 25 สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป 198
ภาพประกอบ 26 แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหนานจิง 202
ภาพประกอบ 27 Sub Theme 1 – 5 หนานจิง.....203
ภาพประกอบ 28 แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป.....211
ภาพประกอบ 29 Sub Theme 1 – 5 ไทเป 212
ภาพประกอบ 30 พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao) (1) 226
ภาพประกอบ 31 พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao) (2) 227
ภาพประกอบ 32 บรรยากาศรอบวัดขงจื้อ (1).....228
ภาพประกอบ 33 บรรยากาศรอบวัดขงจื้อ (2).....229
ภาพประกอบ 34 การให้บริการเดินเรือในบริเวณวัดขงจื้อ 230
ภาพประกอบ 35 กำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall) (1) 232
ภาพประกอบ 36 กำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall) (2) 232
ภาพประกอบ 37 NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application 233
ภาพประกอบ 38 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (1).....236
ภาพประกอบ 39 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (2).....237
ภาพประกอบ 40 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (3).....238
ภาพประกอบ 41 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (4).....239
ภาพประกอบ 42 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (1)241

ภาพประกอบ 43 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (2)242

ภาพประกอบ 44 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (3)243

ภาพประกอบ 45 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (4)244

ภาพประกอบ 46 วัดหลงซาน (1).....248

ภาพประกอบ 47 วัดหลงซาน (2).....249

ภาพประกอบ 48 วัดหลงซาน (3).....250

ภาพประกอบ 49 Taipei 101 (1) 253

ภาพประกอบ 50 Taipei 101 (2) 254

ภาพประกอบ 51 Taipei 101 (3) 255

ภาพประกอบ 52 ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป 257

ภาพประกอบ 53 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (1) 258

ภาพประกอบ 54 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (2) 258

ภาพประกอบ 55 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (3) 259

ภาพประกอบ 56 พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติไต้หวัน 261

ภาพประกอบ 57 ตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักของเมืองหนานจิงและไทเป 270

ภาพประกอบ 58 ตัวอย่างการบันทึกข้อมูล 273

ภาพประกอบ 59 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เมืองหนานจิง 274

ภาพประกอบ 60 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เมืองไทเป 275

ภาพประกอบ 61 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 278

ภาพประกอบ 62 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....284

ภาพประกอบ 63 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 288

ภาพประกอบ 64 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....293

ภาพประกอบ 65 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว 298

ภาพประกอบ 66 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 302

ภาพประกอบ 67 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....306

ภาพประกอบ 68 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 310

ภาพประกอบ 69 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 314

ภาพประกอบ 70 ภาพวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว 318

ภาพประกอบ 71 ภาพสรุปการวิเคราะห์ของเมืองหนานจิง 321

ภาพประกอบ 72 ภาพสรุปการวิเคราะห์ของเมืองไทเป.....325

ภาพประกอบ 73 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิด.....329

ภาพประกอบ 74 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Frame Work) 330

ภาพประกอบ 75 สรุปเอกสารทางวิชาการ 331

ภาพประกอบ 76 แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของหนานจิง 338

ภาพประกอบ 77 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองหนานจิง 342

ภาพประกอบ 78 แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองหนานจิง.....345

ภาพประกอบ 79 ภาพรวมความสัมพันธ์ในกรอบแนวคิด การเชื่อมโยงที่ส่งเสริมความยั่งยืนในมิติเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม 347

ภาพประกอบ 80 แผนภาพข้อมูล 349

ภาพประกอบ 81 ผลลัพธ์ที่คาดหวังที่เป็นรูปธรรมจากแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมหนานจิง 351

ภาพประกอบ 82 ทฤษฎีหลัก 361

ภาพประกอบ 83 สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง ที่สอดคล้องกับทฤษฎี 366

ภาพประกอบ 84 แบ่งร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม...368

ภาพประกอบ 85 แผนกรอบแนวคิดของเมืองหนานจิง 370

ภาพประกอบ 86 กรอบแนวคิดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 371

ภาพประกอบ 87 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป 372

ภาพประกอบ 88 แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของไทเป 377

ภาพประกอบ 89 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองไทเป 380

ภาพประกอบ 90 แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองไทเป สะท้อนความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างองค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป 383

ภาพประกอบ 91 ภาพรวมความสัมพันธ์ในกรอบแนวคิดการเชื่อมโยงที่ส่งเสริมความยั่งยืนในมิติเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม 385

ภาพประกอบ 92 จัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วน (จัดทำแผนภาพข้อมูล) 387

ภาพประกอบ 93 แผนภาพผลลัพธ์ที่คาดหวังที่เป็นรูปปธรรมจากพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมไทเป 388

ภาพประกอบ 94 แผนภาพความเชื่อมโยงของทฤษฎีกับประเด็นหลัก 399

ภาพประกอบ 95 สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป ที่สอดคล้องกับทฤษฎี 404

ภาพประกอบ 96 แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 406

ภาพประกอบ 97 กรอบแนวคิดของเมืองไทเป ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 408

ภาพประกอบ 98 การวิเคราะห์ Core Framework และ Context Framework 415

ภาพประกอบ 99 กรอบแนวคิดสนับสนุนเป้าหมายร่วมของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล.....418

ภาพประกอบ 100 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 420

ภาพประกอบ 101 กรอบแนวคิดการพัฒนานี้เน้นการบูรณาการทรัพยากรวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล.....422

ภาพประกอบ 102 การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักของจังหวัดสุพรรณบุรี 428

ภาพประกอบ 103 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก 429

ภาพประกอบ 104 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก 452

ภาพประกอบ 105 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 1 533

ภาพประกอบ 106 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 2 543

ภาพประกอบ 107 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 3 554

ภาพประกอบ 108 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวทาง 321 Goal.....561

ภาพประกอบ 109 ยุทธศาสตร์ 6 ด้าน.....564

ภาพประกอบ 110 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุพรรณบุรี 565

ภาพประกอบ 111 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 1 660

ภาพประกอบ 112 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 2 664

ภาพประกอบ 113 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 3 668

ภาพประกอบ 114 แผนพัฒนาและเป้าหมายสู่การดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม 676

ภาพประกอบ 115 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี 679

ภาพประกอบ 116 กรอบแนวคิด 321 Goal (1) 682

ภาพประกอบ 117 กรอบแนวคิด 321 Goal (2) 685

ภาพประกอบ 118 กรอบแนวคิด 321 Goal (3) 688

ภาพประกอบ 119 กรอบแนวคิด 321 Goal (4) 691

ภาพประกอบ 120 ขั้นตอนดำเนินงานตาม กรอบแนวคิด 321 Goal เดิม 694

ภาพประกอบ 121-ขั้นตอนดำเนินงานตาม กรอบแนวคิด 321 Goal + ...697

ภาพประกอบ 122-แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล 701

ภาพประกอบ 123 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ที่ค้นพบ 707

ภาพประกอบ 124 แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 710

ภาพประกอบ 125 เป้าหมายของเมือง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล 711

ภาพประกอบ 126 แผนภาพการประเมินความพร้อมของจังหวัดสุพรรณบุรี 716

ภาพประกอบ 127 การเชื่อมโยงสภาพปัญหาในปัจจุบันกับยุทธศาสตร์ทั้ง 6 718

ภาพประกอบ 128 สรุปการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี 723

ภาพประกอบ 129 กรอบแนวคิด 321 Goal+ 725

บทที่ 1
บทนำ

1.ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมคือเอกลักษณ์ของผู้คนในแต่ละพื้นที่ ชุมชน เมือง และชนชาติต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกถึงตัวตน วิถีชีวิต ความเชื่อ รวมถึงประเพณี และธรรมเนียมปฏิบัติ ที่ได้ตกทอดสืบต่อกันมารุ่นสู่รุ่นของผู้คนในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งประเทศไทยเอง มีวัฒนธรรมของไทยที่มีความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ ตกทอดจากอดีต จนถึงปัจจุบัน ประกอบด้วย ภาษา อาหาร วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นแบบแผน และวิถีชีวิตอันดีงามที่สืบทอดมา ถึงปัจจุบัน (กระทรวงวัฒนธรรม, 2565) โดยในปัจจุบันนั้นมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเกิดขึ้นมากมาย แม้จะมีหน้าที่รับผิดชอบที่แตกต่างกันออกไป แต่ทั้งนี้ ทุกหน่วยงานต่างมีวัตถุประสงค์ที่เป็นเป้าหมายสำคัญแบบเดียวกัน คือการทำให้วัฒนธรรมยังคงสืบทอดต่อไป อาทิเช่น กรมศิลปากร ที่จะเน้นพันธกิจทางด้าน ป้องกัน อนุรักษ์ บำรุงรักษา ฟื้นฟู ศิลปและวัฒนธรรม และกรมส่งเสริมวัฒนธรรม มีพันธกิจทางด้านการ ส่งเสริม บำรุง รักษาวัฒนธรรมไทย โดยการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ฟื้นฟู พัฒนา เผยแพร่ เป็นต้น

การอนุรักษ์ชุมชนเมือง และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม หรือชุมชนดั้งเดิม นั้นเริ่มเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 โดยเกิดความคิดที่จะอนุรักษ์ และรักษาสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่อาจจะเลือนหายไปตามกาลเวลา โดยรัฐบาลได้สนับสนุนผ่านหน่วยงานภาครัฐ เช่น การเสนอโครงการอนุรักษ์เกาะรัตนโกสินทร์ (สิทธิพร ภิรมย์รื่น, 2547) ซึ่งชุมชนดั้งเดิมต่างเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม เศรษฐกิจ จนเกิดการทิ้งร้างและสูญหายของมรดกวัฒนธรรม และทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น ซึ่งรวมถึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งอัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของคนในชุมชนด้วย (เทิดศักดิ์ เตชะกิจขจร, เสฏฐวุฒิ บำรุงกุล, และ ปิยะธิดา สายขุน, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2560) นักนกล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม กล่าวคือ มีปัจจัยซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็น การเมือง อุดมการณ์ ประชากร อายุ ช่วงวัย (Generation) ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ การศึกษา วิทยาการความรู้ และเทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม อาจจะส่งผลทางด้านบวก และด้านลบ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมบางอย่างขึ้น อาจจะทำให้เกิดความสะดวกสบายมากขึ้น หรือเกิดโอกาสทางธุรกิจมากขึ้น แต่ก็สามารถส่งผลด้านลบ เช่น การถูกกลืน

และเลือนหายไปของวัฒนธรรมดั้งเดิม หรือเกิดช่องว่างระหว่างวัย รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางด้านโอกาสทางธุรกิจ หรือการเข้าถึงเทคโนโลยี เป็นต้น

นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมตามแนวคิดของอัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler) นั้น มองการเปลี่ยนแปลงเป็นแบบ คลื่นลูกที่สาม (The Third Wave) เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2543a) คลื่นลูกที่หนึ่งนั้นคือ ผ่านสังคมเกษตรกรรม เมื่อกว่า 10,000 ปีที่แล้ว มีวัดความเจริญของสังคมผ่านพื้นที่เพาะปลูก และความมั่งคั่งของสินค้าเกษตรที่ทำได้ เช่น ปริมาณข้าวที่ปลูกได้ เป็นต้น โดยคลื่นลูกที่สอง นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงผ่านสังคมอุตสาหกรรม ซึ่งการเริ่มต้นปฏิวัติอุตสาหกรรม นั้นเกิดขึ้นในปี ค.ศ.1650-1750 เมื่อมีการใช้งานเครื่องจักรเข้ามาผลิตสินค้าจำนวนมาก โดยความมั่งคั่งวัดจากทรัพยากร ที่ใช้ในต้นทุนการผลิต จึงทำให้เกิดการแย่งทรัพยากรธรรมชาติกันเกิดขึ้น และเริ่มต้นยุคทุนนิยมขึ้น และคลื่นลูกที่สาม คือการเปลี่ยนแปลงผ่านสังคมเทคโนโลยี โดยเริ่มต้นจากยุคคอมพิวเตอร์ ในปี ค.ศ.1955 ซึ่งเป็นการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีทันสมัย สามารถติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกสบาย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ถือเป็นปัจจัยในการแข่งขัน รวมถึงองค์ความรู้ใหม่ ที่จะมีประโยชน์ต่อธุรกิจ ผ่านมีผู้งานเทคโนโลยีจำนวนมาก ซึ่งในคลื่นลูกที่สามนี้ ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วเป็นอย่างมาก

โดยการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ส่งผลกระทบต่อการเลือนหายไปของวัฒนธรรม และรูปแบบการใช้ชีวิต หรือวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ยกตัวอย่างเช่น ผู้คนใช้วิธีการเขียนจดหมายเพื่อสื่อสารกัน มาหลายพันปี เมื่อมีการคิดค้นระบบส่งโทรเลข และ อีเมล ขึ้นในเวลาต่อมา การติดต่อสื่อสารด้วยจดหมายของน้อยลงไปมาก หรือแม้แต่ในชีวิตประจำวันในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ซึ่งคือยุคของการใช้ข้อมูลข่าวสาร (Information) มายกระดับอุตสาหกรรม ก็ยิ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตมากยิ่งขึ้นไปอีก โดยเราสามารถส่งข้อมูลหากันได้ผ่านโทรศัพท์มือถือได้ทันที จนการใช้อีเมล ก็ลดบทบาทสำคัญลงไป และจากการคาดการเรื่องปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 5 ซึ่งจะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2573 จะส่งผลให้รูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการเลือนหายไปของวัฒนธรรมอีกด้วย จึงทำให้เราจะต้องทำความเข้าใจรูปแบบของเทคโนโลยี ที่มีผลต่อการปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 5 นี้ เพื่อเตรียมความพร้อมในการรับมือ การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น และเมื่อเข้าใจบริบทของการเปลี่ยนแปลงแล้วก็จะสามารถออกแบบรักษา และอนุรักษ์ไว้ซึ่งวัฒนธรรมได้ (Klaus Schwab, 2560) การเปลี่ยนผ่านไปสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 5 นี้ เครื่องมือหลักก็คือ เศรษฐกิจดิจิทัล กล่าวคือ รูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนจะมาในรูปแบบ วัฒนธรรมดิจิทัล กล่าวคือ การใช้ชีวิตของผู้คนในทุกวันนี้ ตั้งแต่ตื่น

นอน ออกกำลังกาย ทำงาน ท่องเที่ยว ช้อปปิ้ง หรือทำกิจกรรมใดกับครอบครัว ล้วนแล้วต้องเชื่อมต่อกับระบบดิจิทัล ทำให้เกิดการสร้างธุรกิจเพื่อเชื่อมต่อเข้าไปกับวิถีชีวิตของผู้คน จึงเกิดสิ่งที่เรียกว่า การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อให้ทันต่อความต้องการของผู้บริโภคยุคนี้ ซึ่งเมื่อกล่าวถึงรายละเอียดทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับมหาภาคนั้น ประเทศจีนถือเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นอย่างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศไทย โดยภาพรวมเศรษฐกิจดิจิทัลของจีนขยายตัว 35.8 ล้านล้านหยวนในปี 2562 คิดเป็น 36.2% ของ GDP หรือ ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศทั้งหมด และ 67.7% ของการเติบโตทางเศรษฐกิจของจีนทั้งหมด (MIIT, 2563) ซึ่งสามารถคิดเป็นเงินได้ 175 ล้านล้านบาท เปรียบเทียบแล้วเศรษฐกิจดิจิทัลของจีนนั้นโตกว่า ทั้งประเทศของไทย 9 เท่า สำหรับประเทศไทยนั้น มีการตั้งเป้าหมายและนโยบายต่าง ๆ เพื่อผลักดันในปี พ.ศ. 2566 – 2570 และเพื่อทำให้ GDP ของประเทศไทยจะมีขนาด 30% ของ GDP ทั้งหมดของประเทศ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565) ซึ่งในปัจจุบันนั้น เศรษฐกิจดิจิทัลของไทยในปี พ.ศ. 2565 จะมีมูลค่าประมาณ 7.7 แสนล้านบาท และคาดว่าจะสามารถเติบโตขึ้นไปอยู่ที่ 9.9 แสนล้านบาท ในปี พ.ศ. 2566 โดยเติบโตสองหลัก จากอุตสาหกรรมเกม การลงทุนสตาร์ทอัพที่เพิ่มขึ้น และอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ร่วมถึงการเปิดประเทศช่วยให้อุตสาหกรรมบริการและที่เกี่ยวข้องเติบโตเพิ่มมากขึ้น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566a)

ดังนั้น จากที่กล่าวมา เศรษฐกิจดิจิทัล จึงมีบทบาทสำคัญในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ผ่านวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป โดยเศรษฐกิจดิจิทัลนั้น มีผู้ให้คำจัดกัดความไว้มากมาย โดยเริ่มต้นใช้คำว่า เศรษฐกิจใหม่ หรือ เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ครั้งแรกโดย เมื่อปี ค.ศ. 1995 ในหนังสือ The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence โดยอธิบายถึงธุรกิจที่พึ่งพาระบบอินเตอร์เน็ต เป็นเครื่องมือหลักในการทำธุรกรรม และกิจกรรมต่าง ๆ และพฤติกรรมของผู้บริโภคจะนิยมกับรูปแบบเศรษฐกิจใหม่นี้ จากความสะดวกและรวดเร็ว (Tapscott และ Tapscott, 2016) ในปีปัจจุบัน พ.ศ. 2566 หรือ ค.ศ. 2023 นั้น เศรษฐกิจดิจิทัล ก็ได้กลายเป็นเครื่องมือหลักของการทำธุรกิจ ยุคปัจจุบันนี้ กล่าวได้ว่า ผู้คนได้ทำกิจกรรม หรือธุรกรรมทางด้านเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเป็นการจับจ่ายใช้สอย บริการต่าง ๆ การท่องเที่ยว และกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตผ่านระบบที่เชื่อมโยงกันระหว่าง ผู้คน ธุรกิจ อุปกรณ์ ข้อมูล และกระบวนการต่าง ๆ โดยมีโครงสร้างหลักของเศรษฐกิจดิจิทัล ก็คือ การที่มีระบบและโครงข่ายที่เชื่อมต่อระหว่างคน องค์กร และเครื่องจักร ผ่านระบบโครงสร้างพื้นฐานของไอที เช่น อินเตอร์เน็ต (Internet) อุปกรณ์สื่อสารไร้

สายเคลื่อนที่ (Mobile) และ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things) เป็นต้น (Deloitte, 2023) กล่าวโดยสรุป เศรษฐกิจดิจิทัลในมุมของวัฒนธรรม คือ การที่ผู้คนมีกิจกรรม ธุรกรรม และวิถีชีวิตที่เชื่อมต่อกับระบบสารสนเทศ ของผู้ให้บริการ โดยนำเสนอสินค้าและบริการต่าง ๆ ให้กับผู้คนผ่านโครงสร้างทางด้านไอที เพื่อเพิ่มความสะดวกสบาย และรวดเร็ว ตอบสนองความต้องการของคนในยุคนี้ โดยหน่วยงาน International Monetary Fund Moulton, Tebrake, และ Tovar (2022) ได้ทำการศึกษาสถิติจากหลากหลายประเทศ เกี่ยวกับการใช้ดิจิทัล ที่สัมพันธ์กับตัวเลขทางเศรษฐกิจ โดยมีการรวบรวมข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ ของชิลี โคลอมเบีย อินโดนีเซีย เม็กซิโก และสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติของประเทศไทย และในช่วงหลายปีที่มีการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการเปลี่ยนผ่านเศรษฐกิจไปสู่ดิจิทัลนั้น ในปี 2017 สำนักงานวิเคราะห์เศรษฐกิจแห่งสหรัฐอเมริกา ได้อธิบายหลักการของสิ่งที่เรียกว่า การเป็นเศรษฐกิจดิจิทัลไว้ 3 อย่างดังนี้ หนึ่ง มีโครงสร้างพื้นฐานเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่สนับสนุนให้เกิดสินค้าและบริการผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ สอง การซื้อสินค้าผลช่องทางออนไลน์ (E-Commerce) หรือการขายสินค้าและบริการทางไกล (Remote) ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และสาม บริการดิจิทัลที่คิดค่าราคา หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร โดยมีการเรียกเก็บเงินจากผู้บริโภค

ในประเทศไทยนั้น ก่อนเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลแบบเต็มรูปแบบนั้น ได้เล็งเห็นปัญหาทางเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม กล่าวคือ มีความจำเป็นที่ต้องเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ เพื่อดึงดูดใจ ผู้บริโภค ในยุคที่มีการแข่งขันสูง โดยผลักดันให้ผู้ประกอบการ และวิสาหกิจชุมชน ให้ใส่ความคิดสร้างสรรค์ เข้าไป เพื่อทำให้เกิดความแตกต่าง และเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการขึ้น โดยเน้นที่การท่องเที่ยวไปที่ชุมชน (Community Based Tourism :CBT) เพื่อให้ประชาชนในพื้นที่ได้นำเสนอสินค้าและบริการ ในชุมชน ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อผลักดันเศรษฐกิจของชุมชน และยังรวมถึงได้สืบสาน และต่อยอดวิถีชีวิต ประเพณีต่าง ๆ ให้ยังคงอยู่ต่อไปได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยและพบว่า การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community Based Tourism :CBT) นั้น คือการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม กำหนดทิศทางโดยชุมชน จัดการโดยชุมชนเพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของมีสิทธิในการจัดการดูแลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน” (วีระพล ทองมา, 2559) โดยกระบวนการเรียนรู้ของ CBT : มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ หนึ่ง ศักยภาพของคน กล่าวคือ ต้องเริ่มที่คนในชุมชนที่จะต้องรู้จักรากเหง้าของตนเองให้ดีเสียก่อน สอง ศักยภาพของพื้นที่ จำเป็นต้องมีทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรมประเพณีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบสานต่อกันมา เพื่อนำเสนอสู่

ตลาด และผู้บริโภค สาม การจัดการ ชุมชนที่มีผู้นำที่เป็นที่ยอมรับ มีความคิด มีวิสัยทัศน์ ความเข้าใจเรื่องการท่องเที่ยวโดยชุมชน ทั้งยังต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานทั้งภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และสี่ การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยร่วมกันคิดวางแผนดำเนินการ ประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการทำงานร่วมกัน อีกทั้งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวโดยชุมชน พบว่าศักยภาพที่โดดเด่นของชุมชน ได้แก่ศักยภาพด้านสิ่งดึงดูดใจ โดยชุมชนจังหวัดนครราชสี ที่เป็นตัวอย่างของประชากรของงานวิจัยนั้น มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลายทั้งทางธรรมชาติและทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ (ปุณยวีร์ วิเศษสุนทรสกุล, ชวลีย์ ณ ถลาง, ชมพูนุช จิตติถาวร, และ ตั้งเบญจสิริกุล, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางเรื่องศักยภาพของพื้นที่ ของวีระพล ทองมา อีกด้วย

ทั้งนี้ ความสอดคล้องกันของการท่องเที่ยว และวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งมีความตั้งใจที่จะผลักดันให้เกิดอาชีพ และช่องทางทำมาหากิน ของประชาชนในพื้นที่ชุมชนต่าง ๆ ซึ่งก็เป็นเรื่องของแนวทางการผลักดันเศรษฐกิจ หรือที่เรียกกันว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น ซึ่งมีการพูดถึงครั้งแรกในปี พ.ศ. 2512 โดยให้ความหมายถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ เป็นรูปแบบที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับแรงบันดาลใจหรือสิ่งกระตุ้นให้เดินทาง เพื่อไปสัมผัสประสบการณ์ และเข้าใจ เรียนรู้ถึงวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ ซึ่งรวมถึงการเข้าร่วมประเพณี เทศกาล ชมศิลปะพื้นเมือง และการใช้ชีวิตร่วมกับประชาชนในชุมชน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเกิดมิตรภาพอันดีระหว่างกันขึ้น (นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย, 2554) ซึ่งรากฐานที่สำคัญที่จะทำให้เกิดความสำเร็จในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น มีองค์ประกอบสำคัญเพื่อประสบความสำเร็จ (Critical Success Factors) อาทิเช่น มีเป้าหมาย และแนวทางที่ชัดเจนในการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม, การวางแผนทางด้านการเงิน ทั้งการลงทุน และรายได้, ประสิทธิภาพของแผนการตลาดจากข้อมูลการวิจัยทางการตลาด, ความน่าสนใจของแหล่งท่องเที่ยว การเดินทางเพื่อเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวท่อง และที่ท่องเที่ยวอื่น ๆ หรือธุรกิจที่สนับสนุนการท่องเที่ยวในพื้นที่หลัก เพื่อดึงดูดกระแสของนักท่องเที่ยว, การจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์ทั้งเจ้าหน้าที่และอาสาสมัคร (Carlsen, Hughes, Frost, Pocock, และ Pee, 2008)

โดยการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม เพื่อผลักดันการท่องเที่ยวนั้น ในประเทศไทยก็ได้มีนโยบายส่งเสริม โดยในปี พ.ศ.2558-2560 ได้สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้นโยบาย “ปีท่องเที่ยววิถีไทย” (พัชราภรณ์ คชินทร์ และ เชิดชัย อุดมพันธ์, 2565) โดยทำการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับชุมชน ในระดับหมู่บ้าน ตำบล และอำเภอ เพื่อทำให้เกิดกระจายรายได้ผ่านการท่องเที่ยว โดยกำหนดยุทธศาสตร์ไว้สามข้อดังนี้ หนึ่ง การส่งเสริมตลาดการท่องเที่ยว

โดยใช้ความเป็นไทย และวิถีชีวิตชุมชน ความเชื่อ เป็นเครื่องมือผลักดันและส่งเสริมตลาดการท่องเที่ยว เช่น ถ้ำพญานาค จังหวัดมุกดาหาร สอง การพัฒนาสินค้าและการบริการท่องเที่ยว การสร้างการท่องเที่ยวเมืองรองต้องห้ามพลาด จำนวน 12 เมือง และสาม การบริหารจัดการการท่องเที่ยว เช่น สนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วม และการมีอาสาสมัครช่วยเหลือนักท่องเที่ยวในชุมชน ซึ่งการกำหนดนโยบายดังกล่าวได้รับการตอบรับที่ดี ในด้านนโยบายท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การขาดนโยบายดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังคงเป็นปัญหาสำคัญ (Sapu, S., & Aphathanakorn, A., 2024) ซึ่งการศึกษาพบว่าการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว แต่ยังไม่มีการส่งเสริมที่เป็นระบบจากภาครัฐ เพื่อตอบสนองการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

โดยจากการศึกษาข้อมูลนั้น พบปัญหาว่า กระทรวงที่มีบทบาทในการกำหนดนโยบายทางวัฒนธรรม ท่องเที่ยว และเศรษฐกิจดิจิทัล ต่างก็มีแนวทางการดำเนินนโยบายที่เน้นผลักดันเป้าหมายในแต่ละกระทรวง กล่าวคือ หน่วยงานที่ดูแลรักษาวัฒนธรรม มีเป้าหมายนโยบายในด้านการอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด โดยกระทรวงวัฒนธรรม มอบนโยบาย“วัฒนธรรมนำเศรษฐกิจ” พร้อมสืบสาน รักษา ต่อยอด ขับเคลื่อน 10 นโยบายรองรับ THACCA ดัน 10 นโยบาย Soft Power สร้างเสน่ห์วิถีไทย (รัฐบาลไทย, 2566) และทั้ง 10 นโยบาย ยังไม่ได้มีนโยบายที่เน้นการพัฒนาสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งอาจจะทำให้ วัฒนธรรมเลือนหายไปเพราะวิถีชีวิตและสังคมที่เปลี่ยนไป หรือ กระทรวงการท่องเที่ยว เน้นสร้างรายได้จากการท่องเที่ยว ผลักดันการท่องเที่ยว ทั้งธรรมชาติ และวัฒนธรรม โดยมี ยกระดับฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยว และใช้ประโยชน์ในการวางแผน นโยบายอย่างเต็มประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาช่วยพัฒนาการท่องเที่ยวในทุกมิติ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566) แต่ก็ไม่ได้เป็นภารกิจหลักในการรักษาวัฒนธรรม และผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล ส่วนหน่วยส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และรัฐบาลดิจิทัล ไม่ได้เน้น เรื่องทุนทางวัฒนธรรม โดยเน้นการพัฒนาการใช้งานทางดิจิทัล ให้เข้าถึงผู้คน โดยมีนโยบายมุ่งยกระดับภาครัฐไทยสู่เป้าหมายการให้บริการที่ตอบสนองประชาชน และลดความเหลื่อมล้ำ การเพิ่มความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ (สำนักงานผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง อว., 2566) ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญคือ ยังขาดองค์ความรู้เรื่องของแนวทางผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมแบบภาพรวม และเป็นกรอบแนวทางคิดที่ดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน

โดยผู้วิจัยได้ลงไปศึกษาในพื้นที่ ของจังหวัดระยอง ที่ได้มีการผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมขึ้น พบว่า มีการสนับสนุนจากภาครัฐ ไปยังชุมชนท้องถิ่นจริง เมื่อทำ

การค้นหาจากเว็บไซต์ จะพบสถานที่ท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมอยู่ โดยผู้วิจัยได้เลือกลงพื้นที่สำรวจการเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่งของจังหวัดระยองพบว่า มีปัญหาเรื่องความไม่ยั่งยืนของโครงการ ทั้ง 5 แห่ง ไม่ว่าจะเป็น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม วังหว้า จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม ทะเลน้อย จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม มาบเหลาชะโอน จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยว ชุมชมเชิงวัฒนธรรม คลองลาวน จังหวัดระยอง และ การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม กลุ่มอนุรักษ์ต้นประแส เป็นต้น จากการลงพื้นที่พบว่า ไม่มีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวชม หรือซื้อสินค้าและบริการแต่อย่างใด และสถานที่จุดท่องเที่ยวบางแห่ง ก็ปิดทำการ หรือเลิกกิจการไปแล้ว โดยผู้วิจัยพบว่า การประชาสัมพันธ์ การเดินทางไปแหล่งท่องเที่ยว หรือกิจกรรม การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม ไม่มีระบบอำนวยความสะดวกในรูปแบบระบบดิจิทัล และแหล่งชุมชนยังขาดความเข้าใจเรื่องการพัฒนาเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลอีกด้วย ซึ่งทำให้เห็นถึงปัญหาของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ไม่ได้มีแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลควบคู่ไปด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ยังได้ศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อีกหลากหลายจังหวัด ผู้วิจัยได้มุ่งความสนใจไปยังจังหวัดที่ยังไม่เป็นที่นิยม หรือยังมิใช้จุดหมายปลายทางอันดับแรกของคนทั่วไป เมื่อสนใจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ทั้งนี้ จังหวัดหรือชุมชนนั้น ๆ จำเป็นต้องมีทุนทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ เพียงแต่ยังไม่เป็นที่นิยม ผู้วิจัยได้ศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรีและได้พบว่าจังหวัดสุพรรณบุรีมีทุนทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ และมีวิถีชีวิตที่ดั้งเดิมสืบทอดกันต่อมา เป็นหัวเมืองหลักในสมัยตั้งแต่สมัยอยุธยา รวมถึงสายการปกครองก็มาจากสุพรรณบุรี เช่น ราชวงศ์อู่ทองเป็นต้น อีกทั้งยังพบหลักฐานการอยู่อาศัยของผู้คนมามากกว่า 2,500 ปีอีกด้วย (ณัฐภา นาฏยนาวิน, มนัสวี ศรีราชเลา, ยุทธนา อัมระรงค์, อัควิทย์ เรืองรอง, และ กุลสิรินทร์ อภิรัตน์วรเดช, 2564) โดยมีงานวิจัยที่พบว่า อำเภออู่ทอง มีชุมชนโบราณทีมีความเชื่อมโยงกับอารยธรรมเก่าแก่ เช่น อารยธรรมทวารดี โดยถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ และจังหวัดสุพรรณบุรีเอง ยังมีการส่งเสริมให้นำอัตลักษณ์นี้ มาส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว แบบวิถีชีวิตชุมชน เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรม สืบต่อไป นอกจากนี้ จังหวัดสุพรรณบุรี ยังได้มีแหล่งเศรษฐกิจสำคัญ ในวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม เช่น ตลาดเก่าสามชุก หรือตลาดเก่าศรีประจันต์ และตลาดเก่าท่าช้าง ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมวิถีลุ่มน้ำ ซึ่งในสมัยก่อนนั้น คือแหล่งรวมของการค้าขาย และวิถีแห่งเศรษฐกิจอีกด้วย (ปัทถาพร สุขใจ, ชัยณรงค์ ศรีรักษ์, เขวิกา สุขเอี่ยม, และ ปิยพงษ์ เขตปิยรัตน์, 2564) โดยจากการศึกษางานวิจัยพบว่า ตลาดเก่าทั้งสามแห่งนี้ มีบริการที่พัก และการท่องเที่ยว ที่เน้นให้

นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ และสัมผัสกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญาชุมชนวิถีลุ่มน้ำ ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก โดยทั้งนี้ จากการศึกษางานวิจัย พบว่าการทำแผนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้ ยังไม่ได้มีการบูรณาการ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเข้ากับระบบเศรษฐกิจดิจิทัล หรือมีนโยบายหรือแผนงานที่ชัดเจนในการใช้เทคโนโลยี เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของแผนการพัฒนาดังกล่าว ซึ่งเป็นช่องว่างของงานวิจัย และการดำเนินนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทย

ทั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษาข้อมูลของเมืองหรือชุมชนที่ผลักดันการท่องเที่ยวแบบชุมชนเชิงวัฒนธรรม พบว่า มีอยู่หลายเมืองทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย อาทิเช่น กรุงเทพมหานคร, เมืองศรีเทพ เพชรบูรณ์, เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น, เมืองปักกิ่ง ประเทศจีน โดยเมืองดังกล่าวนั้นต่างก็เป็นจุดมุ่งหมายในการเดินทางไปของนักท่องเที่ยวอยู่แล้ว ด้วยความพร้อมทางด้านวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ประวัติความเป็นมาของเมือง การโปรโมทผลักดัน หรือแม้แต่การเกิดมรดกโลกใหม่ ที่ทำให้ผู้คนหลั่งไหลการเดินทางไปที่เมืองศรีเทพ เป็นต้น ซึ่งเมืองในลักษณะนี้ ถือเป็นเมืองหลักของการท่องเที่ยว โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้น ไปที่เมืองรอง ที่ยังไม่ได้รับความนิยมมาก แต่มีการใช้แนวทางของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ด้วยการนำนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีมาใช้ เพื่อไปผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนในเมือง พบว่า เมืองหนานจิง ซึ่งเป็นเมืองหลวงของมณฑลเจียงซู สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นเมืองที่มีวัฒนธรรมที่เก่าแก่ และนำวัฒนธรรมดั้งเดิมนั้น มาผสมผสานกับเทคโนโลยี เพื่อผลักดันการท่องเที่ยว โดยมีรักษาพื้นที่วัฒนธรรม บ้านเรือน และวิถีชีวิตชุมชนไว้ และนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยี เพื่อดึงดูดการท่องเที่ยว เช่น เทศกาลเรือมังกรของแม่น้ำฉินหวย มีการถ่ายถอดภาพเทศกาลผ่านระบบ 360 องศา และสามารถรับชมเทศกาลแบบเสมือนจริง ผ่านระบบความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือรับชมและร่วมประสบการณ์ผ่าน ไลฟ์สดของเหล่า อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) ซึ่งคือ บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้หรือบริโภคสินค้าของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง โดยทางเมืองหนานจิงได้ทำกิจกรรมทางด้านเทคโนโลยี และการท่องเที่ยวต่อเนื่อง ผ่านการวางแผนอย่างมีกรอบแนวคิดที่เป็นระบบ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 ซึ่งทำให้มีนักท่องเที่ยวจำนวนเข้ามาท่องเที่ยวในเมืองนานกิ่งถึง 122.93 ล้านคน และสามารถผลักดัน GDP ได้ถึง 216.9 พันล้านหยวน ซึ่งคิดเป็น 18.51% ของ GDP ซึ่งถือเป็นการท่องเที่ยวทางชุมชนเชิงวัฒนธรรมที่มีตัวเลขทางเศรษฐกิจที่สูงมาก (Ma, Yu, Li, liu, และ Liu, 2021)

ผู้วิจัยได้ศึกษาเมืองไทเป ซึ่งเป็นเมืองที่ไม่ได้มี มรดกโลก แต่ก็มีวัฒนธรรมที่น่าสนใจนำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ โดยเมืองไทเป เป็นเมืองหลวงของไต้หวัน ที่ผสมผสาน

ความเป็นเมืองเทคโนโลยี และวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ภาษา อาหาร สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก จากหลักฐานที่ว่า ไต้หวันมีประชากรเพียง 23 ล้านคน (RADIO TAIWAN INTL, 2023) แต่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้มากถึง 8.4 ล้านคน ในระยะเวลาเพียง 9 เดือนจากเดือนมกราคมของปี พ.ศ. 2566 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2566 ซึ่งเทียบได้เกือบ 40% ของประชากรของไต้หวัน ซึ่งมีผลต่อการทำมาหากินของคนในชุมชน และเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจได้อย่างประสิทธิภาพ

จากปัญหาเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ตามวิถีชีวิตในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 5 และปัญหาแนวทางการผลักดันนโยบายที่ไม่สอดคล้องกัน ระหว่างหน่วยงานทางวัฒนธรรม และเศรษฐกิจดิจิทัล และส่งผลให้การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม ยังไม่ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ จึงเกิดเป็นคำถามในงานวิจัยนี้ว่า การพัฒนาระบบเศรษฐกิจที่บรูณาการความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ในสามด้าน คือ เศรษฐกิจดิจิทัล ชุมชนและวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว นั้นจะมีแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาต้นแบบจากเมืองที่ประสบความสำเร็จ ในการจัดทำนโยบายและกรอบแนวคิวเพื่อพัฒนาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ ที่จะใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของประเทศไทยต่อไป

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย

2.1 ศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.2 ออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

3. ประโยชน์ของงานวิจัย

3.1 เกิดการศึกษาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ควบคู่กับแนวทางการอนุรักษ์ส่งเสริม ต่อยอด ทุนทางวัฒนธรรมไทย และการท่องเที่ยวไทย

3.2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ ให้กับภาครัฐและเมืองที่ต้องการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้หลัก บรูณาการ (Integrated) 3 ศาสตร์ เข้าด้วยกัน คือ ด้านเศรษฐกิจ ด้านทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ในการสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

4. ขอบเขตงานวิจัย

เพื่อศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

4.1 ประชาการที่ใช้ในการวิจัย

เมืองต้นแบบที่ใช้แนวการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ประสบความสำเร็จโดยวัดจาก เมืองที่มีแนวทางการพัฒนาผ่านการบูรณาการสามองค์ประกอบหลักคือ

• เป็นเมืองที่เน้นการพัฒนาจากเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม ไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีเป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ

• เป็นเมืองที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม เป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ โดยมีการผสมสนานกับเทคโนโลยี เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน หรือต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมผ่านการใช้เทคโนโลยี

• เป็นเมืองที่ใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีการผสมสนานกับเทคโนโลยี เพื่อดึงดูงใจนักท่องเที่ยว หรือสร้างบริการสาธารณะ เพื่ออำนวยความสะดวก หรือสิ่งเสริมการท่องเที่ยว

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

เมืองต้นแบบที่ใช้แนวการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 2 เมือง

- เมืองหนานจิง ประเทศจีน
- เมืองไทเป ประเทศไต้หวัน

โดยในแต่ละเมืองนั้น ผู้วิจัย วิเคราะห์แนวทางการพัฒนา และส่งเสริมแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงจะเลือกทำการสัมภาษณ์เชิงลึก กับผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ผู้วิจัยได้เลือกโดยใช้กลุ่มเป้าหมายที่มีข้อมูลตรงกับประเด็นกับวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยใช้แนวการให้ข้อมูลจากผู้รู้ข้อมูลดีที่สุด (Information rich case) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกโดยแบ่งออกเป็นดังต่อไปนี้

- ผู้บริหารเมือง หรือผู้ดำเนินการตามนโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ)
- ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของเมือง
- ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น
- ผู้ประกอบการ การท่องเที่ยวของเมือง

5. รูปแบบของงานวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ในการหาคำตอบในงานวิจัย โดยแบ่งออกเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็นสองส่วน ดังต่อไปนี้

5.1 เมืองต้นแบบ การเก็บข้อมูลมา จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวกับนโยบายและกลยุทธ์ต่าง ๆ และการ สัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้นำชุมชน และผู้ประกอบการในชุมชน โดยใช้ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Dept interview form)

5.2 พื้นที่ทดลองในประเทศไทย เก็บข้อมูลจากพื้นที่ทดลองที่จะสร้างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย โดยใช้วิธีเดลฟาย เพื่อหาฉันทามติ ทั้งจากผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยว ผู้นำชุมชน และผู้ประกอบการในชุมชน

โดยการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของงานวิจัยเรื่องของ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทการท่องเที่ยวของเชิงวัฒนธรรมของไทย นี้ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความน่าเชื่อถือผ่านวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulations) ซึ่งประกอบไปด้วย การทบทวนวรรณกรรม การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากเมืองต้นแบบ และการลงพื้นที่เก็บและวิเคราะห์ข้อมูล จากพื้นที่เป้าหมาย

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 เศรษฐกิจดิจิทัล หมายถึง ระบบเศรษฐกิจ ที่ใช้เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือธุรกรรม ในด้านธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นรูปของการขายสินค้า บริการ หรือการท่องเที่ยว โดยมีการเชื่อมต่อกับผู้คน ร้านค้า องค์กร อุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงสถานที่ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้บริโภค เช่น เพิ่มความสะดวกสบาย ง่าย รวดเร็ว ประหยัด หรือเพิ่มคุณค่า ให้กับสินค้าและบริการ หรือการท่องเที่ยว

6.2 ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง ต้นทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ที่เป็นเอกลักษณ์ และมีศักยภาพเพื่อพัฒนาต่อยอด

6.3 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึง การท่องเที่ยวที่เน้นสัมผัสกับประสบการณ์ทางด้านวัฒนธรรม ในแต่ละชุมชน

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินงานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย นั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม
3. แนวคิดและทฤษฎีเศรษฐกิจสร้างสรรค์
4. แนวคิดและทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
5. แนวคิดและทฤษฎีเศรษฐกิจดิจิทัล
6. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City)
7. แนวคิด และเมืองต้นแบบการใช้เทคโนโลยีผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในต่างประเทศ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
   - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม
   - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม
   - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจ
   - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยว

1. แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ทุกสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สังคมและวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน โดยการเปลี่ยนแปลงทางสังและวัฒนธรรมมีรายละเอียดให้ศึกษาดังต่อไปนี้

ความหมายของการเปลี่ยนแปลง

หมายถึงทุกสิ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา กล่าวคือเมื่อมีเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องการเปลี่ยนแปลงย่อมมีเสมอ จึงถือเป็นเรื่องธรรมชาติ การศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงนั้นมีแนวคิดข้อสมมติของเปลี่ยนแปลง ไว้ 5 ข้อดังต่อไปนี้ (Nisbet, Robert.,1969 อ้างอิงในณัฏฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์, 2558)

1.การเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องของกฎธรรรมชาติ เมื่อมีการเกิด ก็มีแก่ และตาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจจะหลีกเลี่ยงกฎของธรรมชาตินี้ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ยอมรับกันโดยทั่วไปด้วยข้อเท็จจริงในปัจจุบันนี้

2. การเปลี่ยนแปลงเป็นอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีสิ่งใดสิ่งหนึ่งผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เช่นการเติบโตของมนุษย์ การกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วทำให้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม แม้แต่มีการเปลี่ยนแปลงไปทางเสื่อมถอย

3. การเปลี่ยนแปลงเป็นการต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงจะต่อเนื่องกันไป จากปัจจุบันไปสู่อนาคต จากสาเหตุต่าง ๆ ที่มีการเชื่อมโยงกัน

4. การเปลี่ยนแปลงเป็นแบบเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ คือมีกระบวนการในการเปลี่ยนแปลงแบบเดียว หมายความว่า เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในพื้นที่ใด พื้นที่หนึ่งก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามกันไป โดยข้อสมมตินี้ได้รับการคัดค้าน ว่าไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้นเสมอไป เช่น การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย จะมีสิ่งที่เปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปได้ ในสังคมอื่น ๆ

5. การเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งจำเป็น การเปลี่ยนแปลงนี้ กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งจำเป็นขจะทำให้คนในสังคมมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ซึ่งทำให้เกิดการวางแผนในการเปลี่ยนแปลง เช่น แผนการพัฒนาประเทศ หรือการพัฒนาด้านอาชีพ เป็นต้น

แนวคิดดังกล่าวทำให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เป็นกฎของธรรมชาติ และการเปลี่ยนแปลงนั้น จะมีต่อเนื่องและตลอดเวลา ทำให้มีผลกระทบต่อทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าของประเทศไทย ที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างแน่นอน ซึ่งการศึกษานี้จะช่วยทำให้เข้าใจขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลง และสร้างแนวทางการพัฒนาเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมได้ต่อไป

ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ราชบัณฑิตยสถาน (2532) ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมคือ รูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะโดยการวางแผนเพื่อการเปลี่ยนแปลง หรือเปลี่ยนแปลงโดยไม่ได้ตั้งใจ การเปลี่ยนแปลงสามารถมีได้ทั้งแบบชั่วคราวหรือเปลี่ยนแปลงแบบถาวร ทั้งแบบที่การเปลี่ยนแปลง นำไปสู่ความก้าวหน้า หรือเปลี่ยนแปลงไปสู่ความตกต่ำเสื่อมถอย ทั้งหมดนี้ ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เช่น การเปลี่ยนรูปแบบการปกครองของสังคม เป็นต้น

และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ยังหมายถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบหรือโครงสร้างของสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของครอบครัวของประเทศไทย จากครอบครัวที่มีขนาดใหญ่ มีญาติพี่น้อง รวมตัวกันในครอบครัว เปลี่ยนแปลงเป็นครอบครัวเดี่ยว หรือมีสมาชิกจำนวนน้อยลง และอยู่อาศัยกันแค่หนึ่งครอบครัว (เฉลียว ฤกษ์รุจิพิมล, 2541) และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายรวมถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกลุ่มคนที่อยู่ในสังคม ทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ขึ้น (สุพัตรา สุภาพ, 2522)

ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2532) ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับวัฒนธรรมในประเทศชาติ หรือสังคม ชุมชน โดยมีทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของอาจจะเกิดขึ้นโดยการวางแผน หรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

สุริชัย หวันแก้ว (2540) ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมคือการที่มนุษย์ได้มีวิถีชีวิต และการใช้ชีวิต ตามแนวค่านิยม และบรรทัดฐานในสังคม โดยมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เช่น วัฒนธรรมของสังคมที่ผู้ชายเป็นผู้นำครอบครัว มีความเชื่อว่าผู้ชาย เป็นผู้ต้องทำมาหากินหาเลี้ยงครอบครัว เมื่อระยะเวลาผ่านไป แนวคิดเรื่องผู้ชายเป็นนำ ได้เปลี่ยนเป็นวัฒนธรรมของสังคม ที่มีความเท่าเทียมระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย การเปลี่ยนแปลงนี้ นำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของสังคม ดังจะเห็นได้จากมีผู้หญิงมีบทบาทขึ้นเป็นผู้นำครอบครัว หรือแม้แต่ผู้นำองค์กร และประเทศ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สรุปความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมคือ การที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา โดยการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อาจจะทำโดยมีแบบแผนหรือเป็นไปตามธรรมชาติโดยอัตโนมัติ และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสังคม ส่งผลต่อชีวิตผู้คนในสังคมและชุมชนนั้น ๆ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐานการใช้ชีวิต รวมถึงวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Patricia M Greenfield ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วโลก การเปลี่ยนแปลงนี้ ทำให้เกิดผลกระทบต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม ขั้นตอนการพัฒนาทางสังคม และสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ และการพัฒนาการของนิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์ แนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น จากสังคมชนบท ไปสู่สังคมเมือง ที่อาศัยในท้องถิ่นดั้งเดิม มีการสร้างเมืองอัจฉริยะ และมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อความสะดวกสบาย หรือจากอาชีพเกษตรกรรม ไปสู่การค้าขาย รวมถึงการค้าขายแบบออนไลน์ผ่านเทคโนโลยี จากสังคมที่มีการใช้เทคโนโลยีแค่บางกลุ่ม

เปลี่ยนเป็นวัฒนธรรมดิจิทัล ที่ทุกคนใช้เครื่องมือทางด้านดิจิทัล ในชีวิตประจำวัน แนวโน้มเหล่านี้นำไปสู่การสูญเสียทางวัฒนธรรม (Greenfield, 2015)

แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม มีความสำคัญที่ทำให้เห็นสิ่งที่เป็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง ที่จะส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนต่าง ๆ โดยแนวคิดทฤษฎีของกองต์ Comte, 1988 as cited inRitzer (2011) ได้กล่าวถึงแนวทางในการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม มี 3 ขั้นตอน (Comte's Three Stages of Social Change) ดังต่อไปนี้

1. เทววิทยา (The Theological) คือ ในยุคที่ผู้คนมีความเชื่อในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ เช่น เทพเจ้า ดวงดาว ภูติผี เป็นต้น โดยชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมขั้นนี้ มีการดำรงชีวิตด้วยการทำเกษตร เป็นหลัก จึงทำให้เชื่อที่ว่า สิ่งลึกลับเหล่านี้ มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน การทำมาหากิน รวมถึงการปกครอง ในยุคนี้ ยังรวมถึง ความเชื่อในศาสนาและลัทธิต่าง ๆ ทำให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมทางวัตถุด้านเทวสถานมากมาย โดยผู้นำทางด้านความเชื่อ คือพระ และศาสนพิธี

2. อภิปรัชญา (The Metaphysical) คือในยุคที่ผู้คนมีความเชื่อเหตุและผลตามปรัชญาหรือนักปราชญ์ที่เกิดขึ้นในยุคนี้ ทำให้เกิดการปฏิเสธความเชื่อในอำนาจลึกลับที่ขาดเหตุผลมาสนับสนุน สังคมในยุคนี้ เริ่มต้นเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมไปสู่สังคมอุตสาหกรรม ผู้นำทางด้านสังคมและวัฒนธรรมคือนักปราชญ์

3. วิทยาศาสตร์ (The Scientific) คือ สังคมที่เน้นเหตุผล และการทดสอบ ทดลอง ค้นคว้า ทางด้านวิทยาศาสตร์ มีการพิสูจน์ วิจัย เพื่อหาความจริง และสังคมในยุคนี้คือสังคมแบบอุสตหากรรมเต็มรูปแบบ มีวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ซึ่งผู้นำทางด้านสังคมและวัฒนธรรมยุคนี้ คือนักวิทยาศาสตร์ หรือนักประดิษฐ์ ที่สามารถคิดค้นสิ่งที่เป็นประโยชน์ให้กับผู้คนส่วนใหญ่ได้ (Turner, 1988)

นอกจากนี้ ยังมีการอธิบายการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม ของอัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler) ไว้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า คลื่นลูกที่สาม (The Third Wave) (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2543b)

1. คลื่นลูกที่หนึ่ง ผ่านสังคมเกษตรกรรม โดยย้อนไปกว่า 10,000 ปีที่แล้ว โดยมีวัดความเจริญของสังคมผ่านพื้นที่เพาะปลูก และความมั่งคั่งของสินค้าเกษตรที่ทำได้ เช่นปริมาณข้าวที่ปลูกได้ เป็นต้น

2. คลื่นลูกที่สอง ผ่านสังคมอุตสาหกรรม โดยมีการเริ่มต้นปฏิวัติอุตสาหกรรม เมื่อปี ค.ศ. 1650-1750 มีการใช้งานเครื่องจักร เข้ามาผลิตสินค้าจำนวนมาก โดยความมั่งคั่งวัดจากทรัพยากรที่ใช้ในต้นทุนการผลิต จึงทำให้เกิดการแย่งทรัพยากรธรรมชาติกันเกิดขึ้น และเริ่มต้นยุคทุนนิยมขึ้น

3. คลื่นลูกที่สาม ผ่านสังคมเทคโนโลยี หรือเริ่มต้นด้วยยุคคอมพิวเตอร์ ในปี ค.ศ.1955 ซึ่งยุคนี้ เป็นการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีทันสมัย มีการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกสบาย และสามารถขายและกระจายสินค้าไปได้ทั่วโลก โดยความมั่งคั่ง วัดได้จากความเจริญทางด้านเทคโนโลยี และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร รวมถึงองค์ความรู้ใหม่ ที่จะมีประโยชน์ต่อธุรกิจผ่านมีผู้งานเทคโนโลยีจำนวนมาก

จากแนวคิดทฤษฎีของกองต์ และของอัลวิน ทอฟเลอร์ จะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม ในปัจจุบันเช่นเดียวกัน นักวิทยาศาสตร์หรือนักประดิษฐ์ คิดค้นนวัตกรรตใหม่ที่ทำให้เกิดความสะดวกสบายกับชีวิตผู้คน จะได้รับการยอมรับ รวมถึงสามรถเป็นผู้นำทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ในปัจจุบันนี้ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม มีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์โดยเป็นตัวช่วยส่งเสริมให้เกิดการดำรงชีวิต และสร้างวิถีชีวิตให้กับผู้คนในสังคม และทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ๆ ขึ้น ทั้งวัฒนธรรมแบบจับต้องได้ และแบบจับต้องไม่ได้ จึงจำเป็นต้องศึกษาลงลึกให้เห็นถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมต่อไป

สาเหตุและปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ล้วนมีที่มาที่แตกต่างหลากหลาย และมีหลายแนวคิด โดยแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 7 ด้าน (สุพัตรา สุภาพ, 2522) ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมกายภาพ, การเปลี่ยนแปลงทางด้านประชากร, การแยกตัวและการติดต่อสื่อสาร, โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม, เจตคติและค่ายม, การเล็งเห็นความจำเป้น และพื้นฐานทางวัฒนธรรม ซึ่งสาเหตุเหล่านี้ ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังสามารถแบ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมออกเป็น

ประเภท ปัจจัยภายใน และภายนอก โดยปัจจัยภายในประกอบไปด้วย (ณัฏฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์, 2558)

- ปัจจัยทางธรรมชาติ ที่มีผลกระทบต่อสังคมการเป็นอยู่ของชีวิตผู้คน เช่น สภาพแวดล้อมของประเทศ สภาพอากาศ ทรัพยากรธรรมชาติ และภัยธรรมชาติต่าง ๆ เป็นต้น

- ปัจจัยทางสังคม เป็นการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น จำนวนประชาการ ที่เพิ่มขึ้น หรือลดลง จากการย้ายถิ่นฐาน เป็นต้น

- ปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม ได้แก่ ความเชื่อ อุดมการณ์ ศาสนา หรือแม้แต่เทคโนโลยี

- ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การประกอบอาชีพ การทำมาหากินของประชาชนในพื้นที่ และการดำเนินธุรกิจ ที่ส่งผลต่อการผลิตสินค้าและการบริโภค รวมถึงการส่งออก ค้าขาย เช่น ประเทศไทย เป็นประเทศเกษตรกรรม และสินค้าส่งออกเป็นข้าว และมันสำปะหลัง เป็นต้น

- ปัจจัยทางการเมือง ได้แก่ รูปแบบการปกครอง มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเช่น ยุคสมบูรณาญาสิทธิราช กับยุคประชาธิปไตย ก็มีรูปแบบของสังคมที่แตกต่างกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม โดยมีปัจจัยดังต่อไปนี้

- ปัจจัยการติดต่อระหว่างสังคมที่หลากหลาย ได้แก่ การแลกเปลี่ยนการศึกษา หรือการเข้ามาเผยแพร่ศาสนา และความเชื่อของสังคมอื่น ๆ การส่งต่อและกระจายความรู้ ทางด้านเทคโนโลยี มีผลทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน และเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

- ปัจจัยด้านความขัดแย้งระหว่างสังคม ได้แก่ การอพยพของผู้คนระหว่างทำสงคราม หรือการเข้ายึดพื้นที่อยู่อาศัยและทำสงครามระหว่างชนชาติ

กล่าวโดยสรุปนั้น จากสาเหตุที่หลากหลายเหล่านี้ เป็นผลให้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรรม แพร่กระจายไปยังทุกสังคม และทุกประเทศ เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งในยุคที่การติดต่อสื่อสาร สามารถเชื่อมต่อผู้คนได้ ทำให้การเปลี่ยนแปลงยิ่งมีแนวโน้มรวดเร็วยิ่งขึ้น การศึกษารูปแบบและกระบวนการเปลี่ยนแปลง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจขั้นตอนที่จะเกิดขึ้น และสามารถปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงที่จะขึ้น

กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

ในปัจจุบันนี้ ทุกสังคมล้วนผ่านการเปลี่ยนแปลงมาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลา หรือวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปตามเหตุปัจจัย ทั้งนี้ทุกสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปล้วนแล้วแต่ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่สามารถศึกษาย้อนหลังกลับไป เพื่อนำไปปรับใช้และเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไปนี้ ดังนั้นการศึกษา

กระบวนการเปลี่ยนแปลง จึงมีความสำคัญ อาทิเช่น กระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นเมือง (Urbanization) กล่าวคือ เมื่อชุมชนมีการเพิ่มประชากร และมีการร่วมตัวกันจึงทำให้เกิดการกระจุกตัวของผู้คน และส่งเสริมให้จากชุมชนกลายเป็นเมือง ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นรองรับผู้คนได้มากขึ้น (ณัฏฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์, 2558) รูปแบบของสังคมและวัฒนธรรมจึงค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป เพื่อรองรับกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นเมือง

นอกจากนี้ยังมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัย (Modernization) หลังจากเข้าสู่คลื่นลูกที่สาม ตามแนวคิดของ ของอัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler) แล้ว (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2543b) การพัฒนาเทคโนโลยี เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม ไม่ว่าจะการเปลี่ยนแปลงความเชื่อในศาสนา ไปทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์มากขึ้น โดยสเมลเซอร์ Parsons และ Smelser (1966) มองว่า การพัฒนาด้านความทันสมัยนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และส่งผลต่อครอบครัว และสังคมด้วย เช่น การเปลี่ยนรูปแบบการจ้างงาน การประกอบอาชีพ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก็เปลี่ยนแปลงไปทั้งสิ้น (Moore, 1968 อ้างอิงในณัฏฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์, 2558)

รวมถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ก็เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม โดยโลกของเราเดินทางเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุสาหกรรม ในยุคที่ 4 หรือที่เรียกว่า Industrial 4.0 ซึ่งสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่าชีวิตผู้คนในโลกใบนี้ ผ่านช่วงเวลาสำคัญมาแล้ว 4 ช่วง ซึ่งในแต่ละยุคนั้น ทำให้เกิดการพัฒนาที่ชัดเจน และทำให้ชีวิตผู้คนในแต่ละยุค มีการใช้ชีวิตที่แตกต่างกันออกเป็น ทั้งเรื่องของการงานอาชีพ อุตสาหกรรมการผลิต โครงสร้างพื้นฐาน ที่อยู่อาศัยหรือเมือง รวมถึงศิลปะและวัฒนธรรมมีสิ่งที่เป็นไปในแต่ละยุคของการปฏิวัติทุกครั้ง โดยเราสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ครั้งดังต่อไปนี้

ยุคที่หนึ่ง การปฏิวัติด้วยเครื่องจักรไอน้ำ (Stream Engine) เริ่มต้นในช่วง ค.ศ. 1800 คือยุคสมัยที่ประชากรโลกส่วนใหญ่ ใช้ชีวิตในช่วงก่อนหน้านั้น ทำการเกษตร และเดินทางขนส่งโดยการใช้สัตว์เป็นพาหนะ ก็มีการคิดค้นเทคโนโลยี เครื่องจักรไอน้ำ และสามารถทำให้การผลิตเป็นอุตสาหกรรม ที่ผลิตสินค้าได้จำนวนมาก และก็ทำให้การขนส่ง ทำได้ง่ายได้ และประหยัดเวลากว่าเดิมอีกหลายเท่าตัว ก็ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชีวิตผู้คนครั้งใหญ่

ยุคที่สอง การปฏิวัติด้วยพลังงานไฟฟ้า (Electricity) เริ่มต้นในช่วง ค.ศ. 1900 เป็นช่วงที่มีการคิดค้นพลังงานไฟฟ้า เข้ามาแทนที่เครื่องจักรไอน้ำ ที่มีราคาสูง และใช้ในอุตสาหกรรมหนักเท่านั้น เช่น โรงงานขนาดใหญ่ที่มีกำลังการผลิตสูง เมื่อสามารถใช้พลังงานไฟฟ้าเข้ามาแทนที่เครื่องจักรไอน้ำ และทำให้ราคาพลังงานถูกลงเป็นอย่างมาก จึงทำให้มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย

ประกอบกับการค้นพบน้ำมันมาแทนที่จำนวนมาก เป็นสามารถเหตุให้ การผลิตสินค้าเริ่มมีอุตสาหกรรมขนาดกลาง และขนาดเล็กเพิ่มมากขึ้น และทำการเกิดยุคที่เรียกว่า การผลิต Mass Production หรือการผลิตสินค้าจำนวนมาก (Economy of Scale) โครงสร้างพื้นฐานของเมืองหลักมีการนำไฟฟ้ามาใช้ในครัวเรือน ทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของประชากรโลกเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก

ยุคที่สาม การปฏิวัติด้วยระบบไอที (Information Technology) เริ่มต้นในช่วง 1970 โดยการผลิตคอมพิวเตอร์ นั้น เริ่มต้นเพื่อใช้ในการคำนวณหาค่าต่าง ๆ ที่ซับซ้อน แทนที่การคำนวณของมนุษย์ทั่วไป โดยสามารถคิดคำนวณได้ซับซ้อน และทำงานได้ต่อเนื่อง ซึ่งได้มีการพัฒนามาเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในบ้าน และเป็นยุคที่มีคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา แล้วถึงการประมวลผลความเร็วสูง มาใช้ในการสร้างโทรศัพท์มือถือ ที่เป็นรากฐานสำคัญในยุคนี้ และยังมีการนำระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้งานอย่างแพร่หลาย อาทิเช่น การสร้างระบบเพื่อช่วยในการผลิตแบบครบวงจร ระบบการขายสินค้าผ่านออนไลน์ ซึ่งยุคนี้ ถือเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสารอย่างแท้จริง และถือเป็นการพัฒนาของมวลมนุษยชาติที่ก้าวกระโดดอย่างแท้จริง

ยุคที่สี่ การปฏิวัติด้วยเทคโนโลยีอัจฉริยะ (Intelligent Technology) เป็นการยุคที่เริ่มต้นปี 2010 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นยุคที่นำข้อมูลที่ได้จากยุคที่สาม มาทำให้เกิดประโยชน์มากขึ้น อาทิเช่น การนำข้อมูลส่วนตัวในการใช้งานโซเชียลมีเดีย มาใช้วิเคราะห์หาความชอบส่วนบุคคลเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า หรือนำเสนอสินค้าที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน หรือระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) ที่สามารถช่วยลดงานซ้ำซ้อนแทนการทำงานของมนุษย์ได้ หรือการนำไปใช้งานกับระบบจดจำใบหน้าและสร้างบอกข้อมูลส่วนบุคคลได้ เป็นต้น หรือแม้แต่เทคโนโลยีการสร้างโลกเสมือน ก็ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้งานในยุคนี้ และในอนาคตอันใกล้นี้ เช่น การใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการเชื่อมต่อกับการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ จะนำพาไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมต่อไป (Klaus Schwab, 2560)

จากกระบวนการที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมนี้ กล่าวได้ว่า มนุษย์เดินทางผ่านยุคเกษตรกรรมเข้าสู่ความเมือง และดำเนินสู่เมืองเข้าไปยังความทันสมัย และในปัจจุบัน สังคมและวัฒนธรรม ถูกขับเคลื่อนโดยยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้เรามีความจำเป็นต้องศึกษาถึงผลกระทบและแนวโน้มที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมนี้

ผลของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

ผลการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม นั้นมีหลายมิติให้ทำความเข้าใจ มิติในมุมบวก คือ เมื่อความเจริญก้าวหน้า และการพัฒนาอย่างรวดเร็วได้นำพาให้มนุษย์เกิดความ

สะดวกสบายในใช้ชีวิต ร่วมถึงทำให้เกิดเศรษฐกิจที่หมุนเวียนและเติบโตขึ้น (กิตตินันท์ เครือแพทย์, วันชัย ธรรมสัจการ, และ อุทิศ สังขรัตน์, 2564) ในขณะเดียวกันผลทางด้านลบ คือเรื่องความเหลื่อมล้ำทางโอกาส และการพัฒนาคน สังคม และระบบเศรษฐกิจ ให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงนี้ โดยใช้แนวทางการพัฒนามนุษย์แบบองค์รวมในมิติทุนทางสังคมของไทย ซึ่งมีปัจจัย ทางด้านทุนทางสังคม เป็นส่วนประกอบ กล่าวคือ การพัฒนาทุนมนุษย์ และทุนทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือที่ใช้เตรียมความพร้อมสำหรับรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมต่อไป

สรุป

การเปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ทุกสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมก็เช่นกัน มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ตามปัจจัยที่เข้ามากระทบ ไม่ว่าจะเป็น ปัจจัยทางธรรมชาติ การเมืองการปกครอง ความเชื่อ ค่านิยม หรือเทคโนโลยี เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงก็ส่งผลกระทบต่อผู้คนที่ใช้ชีวิตในชุมชน สังคม และประเทศนั้น ๆ ให้ต้องปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลง ซึ่งในปัจจุบันนั้น การเปลี่ยนแปลงเดินทางมาถึงยุควิทยาศาสตร์ เป็นสังคมที่ต้องการความเชื่อถือได้ของข้อมูล พิสูจน์ข้อเท็จจริง และเชื่อในหลักเหตุและผล รวมถึงการใช้เทคโนโลยี เข้ามามีบทบาท ตั้งแต่ยุคเปลี่ยนผ่านจากเกษตรเป็นอุตสาหกรรมไล่เรียงมาจนถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ที่มีเทคโนโลยีที่หลากหลาย เข้ามามีบทบาทกับการดำเนินชีวิต และทำมาหากิน ประกอบอาชีพ รวมถึงระบบเศรษฐกิจยุคใหม่นี้ ต่างใช้ระบบดิจิทัลเข้ามาดำเนินธุรกิจ และเชื่อมต่อกับผู้บริโภค ซึ่งถือเป็นแนวทางที่ชัดเจนว่า โลกกำลังดำเนินไปในเส้นทางของเศรษฐกิจที่ผลักดันด้วยระบบดิจิทัล เป็นพื้นฐาน

และเมื่อการเปลี่ยนแปลงเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตเป็นอย่างมาก จึงทำให้ค่านิยมและวัฒนธรรมท้องถิ่น ก็จะเลือนหายไปตามกาลเวลา สิ่งที่เป็นเครื่องมือเพื่อเตรียมพร้อมรับมือการสร้างภูมิคุ้มกัน ให้กับวัฒนธรรม โดยการนำวัฒนธรรมเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจและยังมีบาทในระดับสังคม และชุมชน ต่อไป

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) เป็นคำศัพท์ที่ถูกกำหนดโดยนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ปิแอร์ บูร์ดิเยอร์ (Pierre Bourdieu) มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนภูมิทัศน์สื่อ โดยทุนทางวัฒนธรรมในความหมายของปิแอร์ บูร์ดิเยอร์ ได้อ้างอิงถึงสิ่งที่ไม่ใช่ทรัพย์สินทางการเงิน

ครอบคลุมถึงการศึกษา ความรู้ ทักษะ และการเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม (Bourdieu, 1984) โดยทุนทางวัฒนธรรมเป็นทุนในลักษณะที่บูร์ดิเยอร์มองว่าให้นิยามและวัดค่าได้ยาก โดยมีอยู่ทั้งหมด 3 รูปแบบคือ ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังตัวอยู่ในรูปการแสดงออกของร่างกายและจิตใจ ทุนทางวัฒนธรรมรูปแบบนี้มักต้องอาศัยระยะเวลาในการประกอบตัวเป็นรูปร่าง อาทิ บุคลิกภาพ ความรู้ ความสามารถทางภาษา ทักษะ รสนิยม ฯลฯ แบบที่สองคือทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นวัตถุ เช่น ของใช้ฟุ่มเฟือย บ้านหลังใหญ่ รถยนต์ราคาแพง หรือสินค้าแบรนด์เนม สำหรับทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ยึดโยงกับความเป็นสถาบัน เช่น การได้เรียนและจบการศึกษาจากโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง

ประเภทของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม เป็นทุนในลักษณะที่บูร์ดิเยอร์แบ่งออกมาได้เป็น 3 รูปแบบ(Bourdieu, 1984) ประกอบไปด้วย

1.ทุนที่ติดอยู่กับร่างกาย คือ นิสัยหรือสันดาน ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในรูปของร่างกายและจิตใจในแต่ละบุคคลที่ซึมซับและรับเอาโครงสร้างที่อยู่ภายนอกเข้าไปในภายในจิตใจ ผ่านทางการขัดเกลาทางสังคมในแต่ละกลุ่มชนชั้น ซึ่งจะไปกำหนดวิสัยทัศน์ มักแสดงออกผ่านความสามารถทางภาษา การมีมารยาท และความสามารถทางวัฒนธรรม

2. ทุนที่ถูกทำให้อยู่ในรูปที่เป็นรูปธรรม เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบของวัตถุ สื่อและสิ่งของ ที่สามารถเห็นได้ชัดเจนและมีคุณค่าทางวัฒนธรรม อาทิ รูปภาพ หนังสือ ฯลฯ ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบดังกล่าวสามารถที่จะมีการแสดงออกและสืบทอดกันได้ผ่านทางวัตถุในรูปแบบของการสะสมทุนและการแสดงความเป็นเจ้าของเช่นเดียวกับทุนทางเศรษฐกิจ

3. ทุนที่ถูกทำให้อยู่ในรูปของสถาบัน หมายถึง การรับรองหรือการยอมรับของความสามารถและคุณสมบัติต่าง ๆ ที่มีผ่านการศึกษาจากระบบการศึกษา อาทิเช่น ประกาศนียบัตร หนังสือรับรอง และการสอบ ซึ่งเป็นการรับรองที่เป็นเงื่อนไขในการยอมรับถึงความสามารถของแต่ละบุคคล ที่สามารถเปลี่ยนเป็นทุนทางเศรษฐกิจหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ในสังคม

Bourdieu (1984) บุคคลใช้ทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่แตกต่างกันเหล่านี้เพื่อนำทางและได้รับประโยชน์ภายในโครงสร้างสังคม การมีทุนทางวัฒนธรรมมีส่วนเสริมให้กับค่านิยม และบรรทัดฐานของบุคคลทำให้เกิดมุมมองโลก พฤติกรรม และโอกาสในสังคม การพัฒนาจากทุนวัฒนธรรมสามประเภทหลักมีความสำคัญที่จะพิจารณาถึงวิธีที่บูร์ดิเยอร์มุ่งมั่นในการแนวคิดและ

การทำงานของทุนวัฒนธรรมภายในโครงการที่กว้างกว่าของการผลิตและการแบ่งชั้นในสังคม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Habitus (ฮาบิทัส)

ฮาบิทัสเป็นคุณลักษณะร่วมของคนแต่ละกลุ่ม แต่ละชนชั้น ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกร่วมตลอดจนถึงค่านิยม ความเชื่อ รูปแบบพฤติกรรม วิถีการดำเนินชีวิตหรืออาจกล่าวได้ว่าการมีสิ่งเหล่านี้ร่วมกันคือการมีรสนิยมที่คล้ายคลึงกันซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทางเลือกและการกระทำของแต่ละบุคคล

Symbolic Violence (ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์)

บูร์ดิเยอร์ได้กล่าวถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเป็นกลไกหลักที่กลุ่มวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลใช้เพื่อกำหนดค่านิยมและค่าความเชื่อของพวกเขาแก่กลุ่มอื่น ๆ มีส่วนในการลดทอนหรือการกีดกันทุนทางวัฒนธรรมบางรูปแบบโดยเฉพาะกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชายขอบ

Cultural Field (ลำดับชั้นชนของวัฒนธรรม)

บูร์ดิเยอร์วิเคราะห์สังคมว่าเป็นชุดของลำดับชนชั้นที่มีความเชื่อมโยงกัน โดยแต่ละชนชั้นมีกฎและลำดับชั้นของตัวเอง ทุนทางวัฒนธรรมถูกใช้ในแต่ละสายงานเพื่อให้ได้ประโยชน์ยกตัวอย่างเช่น ทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าในโลกศิลปะอาจจะแตกต่างจากทุนทางวัฒนธรรมในด้านวิชาการหรือธุรกิจ เป็นต้น

Distinction (การมีอำนาจ)

ผลงานของบูร์ดิเยอร์ในหนังสือ “Distinction: A Social Critique of the Judgment of taste” สำรวจถึงวิธีที่ปฏิบัติทางวัฒนธรรม เช่น รูปแบบการบริโภคและความชอบทางสถาปัตยกรรมสื่อสารถึงการสืบทอดของการแบ่งชั้นสังคม ชนชั้นทางสังคมที่แตกต่างกันมักมีรสนิยมที่แตกต่างกัน และทุนวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการประดิษฐ์รสนิยมเหล่านี้

การทำความเข้าใจแนวคิดเหล่านี้ทำให้มีมุมมองที่ชัดเจนยิ่งขึ้นเกี่ยวกับวิธีการดำเนินธุรกิจทุนทางวัฒนธรรมในชีวิตทางสังคม และมีอิทธิพลต่อการดำรงอยู่ของความไม่เท่าเทียมทางสังคม กรอบทางทฤษฎีของ บูร์ดิเยอร์ นำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมที่ซับซ้อนระหว่างวัฒนธรรม การศึกษา และโครงสร้างทางสังคม

สำหรับความหมายของทุนทางวัฒนธรรมของไทยนั้น สหวัฒน์ แน่นหนา (2559) คือมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งมีด้วยกัน 7 สาขาได้

1. ภาษา
2. วรรณกรรมพื้นบ้าน
3. ศิลปะการแสดง

4. แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล

5. งานช่างฝีมือดั้งเดิม

6. ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล

7. กีฬา ภูมิปัญญาไทย

และยังรวมถึงมรดกทางวัฒนธรรม ที่อยู่ในรูปแบบของโบราณสถาณ เอกสารโบราณ โบราณวัตถุต่าง ๆ จดหมายเหตุ และศิลปการแสดง งานศิลปกรรมต่าง ๆ ก็ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมของไทย ที่ได้สืบทอดส่งต่อเป็นมรดก ให้กับคนรุ่นหลังได้เรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันสืบไป โดยมรดกทางวัฒนธรรมนั้น สามารถเป็นต้นทุน ที่จะใช้ในการสร้างรายได้กับประชาชน ชุมชน และประเทศของเราได้ จากการพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดการนำทุนทางวัฒนธรรมนี้ สร้างเป็นยุทธศาสตร์ ในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ โดยเป็นแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 – 2559) ได้มีการนำเอา องค์ความรู้ นวัตกรรม และเทคโนโลยี มาผสมสนานความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นฐานการผลิตสนิค้า และนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน โดยยึดหลักที่เป็นองค์ประกอบ ทางด้านทุนทางวัฒนธรรมผ่านสังคมและชุมชน เพื่อต่อยอดไปยังทุนทางเศรษฐกิจด้วยกันพัฒนาคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน ให้เกิดสินค้าและบริการที่มีรากฐานมาจากทุนทางวัฒนธรรม และนำเสนอสินค้าและบริการนี้ ให้กับผู้บริโภค เพื่อเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจในขณะเดียวกัน ก็สามารถที่จะดูแลรักษา และอนุรักษ์สืบสาด ภายใต้กรมศิลปากรอีกด้วย (สหวัฒน์ แน่นหนา, 2559)

ทุนทางวัฒนธรรมของไทย

ทุนทางวัฒนธรรมสามารถแสดงออกมาแตกต่างกันไปในสังคมต่าง ๆ และสิ่งที่ถูกพิจารณาว่ามีความสำคัญอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบททางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และเศรษฐกิจสังคม ในกรณีของประเทศไทยมีองค์ประกอบหลายประการที่มีผลต่อทุนทางวัฒนธรรมของประเทศ สิ่งสำคัญที่ควรทราบคือทุนทางวัฒนธรรมมีความหลากหลาย ครอบคลุมแง่มุมต่าง ๆ องค์ประกอบบางส่วนที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมในประเทศไทยมีดังนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมทางภาษา การใช้ภาษาไทยถือเป็นส่วนสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมในประเทศไทย ภาษาไม่เพียงแต่เป็นวิธีการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น ทุนทางภาษาวัฒนธรรมภาคเหนือ มี ภาษาถิ่น คำเมือง รวมถึงภาษาอื่น ๆ ในแต่ละภูมิภาค อีกด้วย (รชตะ ไชยเมือง, 2563)

2. ศิลปะและหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและงานฝีมือแบบดั้งเดิม เช่น นาฏศิลป์ไทย ดนตรี ประติมากรรม และสิ่งทอแบบดั้งเดิม มีส่วนช่วยในด้านของทุนทางวัฒนธรรม การปฏิบัติทางวัฒนธรรมเหล่านี้มักมีความหมายเชิงประวัติศาสตร์และเชิงสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งอีกด้วย(เบญจรงค์ พื้นสะอาด, 2565)

3. พิธีการและพิธีกรรม ความเข้าใจและการมีส่วนร่วมในพิธีการมและพิธีกรรมตามประเพณี เช่น พิธีทางพุทธศาสนาหรือเทศกาลทางวัฒนธรรม สามารถเป็นรูปแบบหนึ่งของทุนทางวัฒนธรรมได้ การปฏิบัติเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญของอัตลักษณ์ไทยและบรรทัดฐานทางสังคม (ดารณี พลอยจั่น, 2559)

4. ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และศาสนา ความคุ้นเคยกับประวัติศาสตร์ไทย มรดกทางวัฒนธรรม และพุทธศาสนาเป็นสิ่งที่มีคุณค่า ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์อันยาวนานและประเพณีทางศาสนาของประเทศมีส่วนช่วยในด้านของทุนทางวัฒนธรรม (พนิตสุภา ธรรมประมวล และ กาสัก เต๊ะขันหมาก, 2563)

5. ความรู้ด้านอาหาร อาหารไทยมีชื่อเสียงไปทั่วโลก และการมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำอาหารไทยแบบดั้งเดิม รวมถึงการปรุงอาหารและการทำความเข้าใจกับอาหารต่าง ๆ สามารถเป็นทุนทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งได้ (เบญจรงค์ พื้นสะอาด, 2565)

สิ่งสำคัญคือต้องตระหนักว่าองค์ประกอบเหล่านี้แสดงถึงภาพรวมในวงกว้าง และความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมอาจแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลและตามบริบททางสังคมที่แตกต่างกันภายในประเทศไทย นอกจากนี้ อิทธิพลร่วมสมัย การปฏิวัติอุตสาหกรรม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ยังส่งผลต่อธรรมชาติของทุนทางวัฒนธรรมที่กำลังพัฒนาอีกด้วย

การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจ

Richard Florida นักทฤษฎีการศึกษาเกี่ยวกับเมืองที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักจากผลงานของเขาเกี่ยวกับบทบาทของชนชั้นสร้างสรรค์และความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และพรสวรรค์ในการพัฒนาเมืองและเศรษฐกิจ แม้ว่าเขาอาจจะไม่ได้กล่าวถึง "ทุนทางวัฒนธรรม" โดยเฉพาะเช่นเดียวกับ Pierre Bourdieu ก็ตาม กลับกันแนวคิดของเขาให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ต่อไปนี้เป็นหลักการสำคัญที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ความสำคัญคือการดึงเอาทุนทางวัฒนธรรมมาวิเคราะห์ และสร้างสินค้าและบริการเพื่อหา โดยเป็นการนำเอาทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานเพื่อใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมและใช้

ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ (Florida, 2002b) โดยมีแนวคิดการนำทุนทางวัฒนะรรมไปใช้เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจดังต่อไปนี้

การส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์และครอบคลุม

สร้างสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดและรักษาบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการไม่แบ่งแยก ความอดทน และวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวาเพื่อดึงดูดชนชั้นที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม

พัฒนาและลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงย่านอนุรักษ์วัฒนธรรม โรงละคร หอศิลป์ และพื้นที่สร้างสรรค์ สิ่งอำนวยความสะดวกเหล่านี้มีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยรวมและดึงดูดผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์

สนับสนุนอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์

ปลูกฝังและสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบ เทคโนโลยี ศิลปะ และสื่อ ตระหนักถึงศักยภาพทางเศรษฐกิจของภาคส่วนเหล่านี้และดำเนินนโยบายที่เอื้อต่อการเติบโต

ส่งเสริมความร่วมมือและการสร้างเครือข่าย

อำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันและการสร้างเครือข่ายระหว่างบุคคลและองค์กรที่มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างแพลตฟอร์มสำหรับการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการและการแลกเปลี่ยนความรู้เพื่อส่งเสริมนวัตกรรม (Florida, 2008)

ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ

ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการในภาคการสร้างสรรค์ สนับสนุนความคิดริเริ่มที่ช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์กล้าที่จะเปลี่ยนความคิดของตนให้เป็นธุรกิจที่มีศักยภาพ ซึ่งมีส่วนช่วยในการเติบโตทางเศรษฐกิจ

ฟื้นฟูพื้นที่ในเมือง

มุ่งเน้นไปที่ความพยายามในการฟื้นฟูเมืองที่เน้นด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของเมือง ซึ่งรวมถึงการนำพื้นที่อุตสาหกรรมเก่ามาใช้ใหม่ การสร้างศูนย์กลางทางวัฒนธรรม และการพัฒนาย่านที่มีการใช้งานแบบผสมผสาน (Florida, 2008)

ลงทุนในการศึกษาและการพัฒนาผู้ที่มีศักยภาพและความสามารถ

จัดลำดับความสำคัญด้านการศึกษาและการพัฒนาความสามารถเพื่อให้แน่ใจว่าบุคลากรมีทักษะและสร้างสรรค์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสนับสนุนสถาบันการศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรม เทศกาล และแหล่งมรดกเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น (Florida, 2008)

ใช้ข้อมูลในการตัดสินใจ

ใช้ข้อมูลเพื่อสร้างยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจ ทำความเข้าใจจุดแข็งและจุดอ่อนเฉพาะของทุนเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของภูมิภาคเพื่อประกอบการตัดสินใจเชิงนโยบายโดยใช้ข้อมูลรอบด้าน (Florida, 2008)

โดยจากแนวคิดของ ริชาร์ด ฟอริด้า ที่ได้นำเสนอการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้กับภาคธุรกิจที่ได้กล่าวไปแล้ว สำหรับแนวคิดการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ กับภาคธุรกิจของประเทศไทยนั้น ทางกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ได้นำเอาแนวคิดดังกล่าว มาปรับใช้ โดยกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ได้ให้ความหมายของทุนทางวัฒนธรรมไทยไว้ ว่า ทุนทางวัฒนธรรมไทยนั้นแบ่งได้ตามยุค โดยแบ่งได้ถึง 9 ยุคสมัยแห่งวัฒนธรรม ดังนี้ บ้านเชียง, ทวารวดี, วัฒนธรรมศรีโคตรบูรณ์ ถึง ล้านช้าง, ลพบุรี, ศรีวิชัย, ล้านนา, สุโขทัย, อยุธยา, ธนบุรี ถึง รัตนโกสินทร์(กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) โดยในแต่ละยุคสมัย จะมีด้วยกัน 8 วิถีวัฒนธรรม ได้แก่ อาหาร การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย ประเพณี ภาษา อาชีพ ความเชื่อ ศิลปะพื้นถิ่น และมรดกทางวัฒนธรรมไทย ซึ่งในปัจจุบันนี้ กรมกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม ได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นฐานในการผลิตสินค้าและบริการ จึงได้ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการชุมชนได้นำเอาทุนทางวัฒนธรรม ที่มีอยู่เดิมในท้องถิ่น มาเพิ่มมูลค่าด้วยการประยุกต์วัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ให้ผสมผสานกับความต้องการในยุคปัจจุบันของผู้บริโภค เพื่อเป็นการสร้างสินค้าที่แตกต่าง และมีอัตลักษณ์ของตนเอง ผ่านทุนทางวัฒนธรรมของไทย

และนอกจากการผลักดันให้ใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นฐานในการพัฒนาสินค้าแล้ว ยังหมายรวมถึง การเพิ่มมูลค่าของสินค้าธรรมดาทั่วไป ให้มีเอกลักษณ์ หรือมีความแตกต่างเฉพาะตัว ทำให้เกิดความโดดเด่น และเป็นที่สนใจจากกลุ่มผู้บริโภค (อริยาพร สุรนาทยุทธ์, 2559) ซึ่งสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เคยรุ่งเรืองในอดีต มาเป็นฐานในการคิดสร้างสรรค์ เช่น นำเอารูปแบบของวัฒนธรรมล้านนา บ้านเชียง มาออกแบบผลิตภัณฑ์สมัยใหม่ ที่มีความเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิม หรือกลิ่นอายของวัฒนธรรมเดิมอยู่ในสินค้าและบริการด้วย ยกตัวอย่างเช่น ลวดลายผ้า หรือศิลปะผ้าพันคอของบ้านเชียง เป็นต้น

ทั้งนี้ การนำเสนอสินค้าและบริการให้กับกลุ่มผู้บริโภคได้สัมผัสประสบการณ์แบบเดียวกับวัฒนธรรมดั้งเดิม มีแนวคิดที่นำการท่องเที่ยวมาปรับให้เป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอีก

ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ลาวแง้ว ตำบลทองเอน อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงบุรี ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนดังกล่าว เพื่อไปพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนบนฐานทุนทางวัฒนธรรม โดยพบว่า ชุมชนดังกล่าว มีทุนทางวัฒนธรรม ที่เป็นอัตลักษณ์ ดังต่อไปนี้(พนิตสุภา ธรรมประมวล และ กาสัก เต๊ะขันหมาก, 2563)

1. ด้านพุทธศาสนา ชุมชนแห่งนี้ มีวัดเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ที่เป็นความภูมิใจของชาวบ้าน อยู่ด้วยกัน 6 วัด

2. ด้านภาษา ชุมชนมีภาษาลาวแง้วที่ใช้กันในสมัยที่ตั้งเดิมในกรุงเวียงจันทร์ และหลวงพระบาง ประเทศลาว

3. ด้านอาชีพ ได้แก่ การทำอาหาร การสานงอบ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ฉพาะของชุมชน

4. ด้านประเพณี โดยชุมชนมีประเพณีที่ทรงคุณค่า เช่น รำบายศรีสู่ขวัญ แห่ข้าวพันก้อนเป็นค้น เป็นการสืบสานประเพณี และวัฒนธรรมของชาวไทยในชุมชนลาวแง้ว และยังส่งเสริมรายได้ให้กับชุมชนอีกด้วย

5. ด้านวิถีชีวิต การดำเนินชีวิต โดยชาวบ้านจะมีการใช้ชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การอยู่กับแบ่งสามัคคีในชุมชน และมีการเอื้อเฟื้อต่อการ โดยจะมีความใกล้ชิดในการละแวกชุมชน

6. ด้านอาหาร ชุมชน ลาวแง้ว มีอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ปลาร้าน้ำพริก ลาบมะเขือปลาส้ม เป็นต้น

ตัวอย่างจากชุมชนลาวแง้ว ทองเอน ทำให้เห็นถึงทุนทางวัฒนธรรมของไทย ที่ยังคงอยู่ในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่น ซึ่งยังคงมีวิถีชีวิต ที่สอดคล้องกับการรักษาทุนทางวัฒนธรรมไว้ได้ ทั้งนี้ การศึกษาเรื่องการทุนทางวัฒนธรรมของไทย ที่น่าสนใจนี้ สู่การต่อยอดและผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านการท่องเที่ยว จึงเป็นเรื่องที่ยังคงต้องศึกษาวิจัยกันต่อไป

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในพัฒนาเศรษฐกิจทางด้านการท่องเที่ยว เริ่มได้รับกระแสความนิยมมากขึ้น เช่น ในชุมชนเกาะเกร็ด มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันต่อมา 3 ด้าน เช่น ด้านอาหาร ด้านการแต่งกาย ด้านวิถีชีวิตและประเพณี โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มชาติพันธ์ ที่อยู่ในพื้นที่ โดยแบ่งเป็นทุนทางสังคม เป็น 3 กลุ่มเช่นกัน คือ ชาวมอญ ชาวไทยพุทธ และชาวไทยมุสลิม ซึ่งทั้งสามกลุ่ม ก็จะมี อาหาร เครื่องแต่งกาย และด้านวิถีชีวิตและประเพณี ที่แตกต่างกันไป อาทิ เช่น ทุนทางวัฒนธรรมด้านอาหาร ของชาวมอญ ได้แก่ ข้าวแช่มอญ ขนมชาวมอญ ขนมจีนมอญ เป็นต้น ส่วนทุนทางวัฒนธรรทางด้านอาหารของชาวไทยพุทธ ได้แก่ ทอดมันหน่อกะลา, ขนมผิงอบควันเทียน, ขนมจ่ามงกุฎ เป็นต้น สำหรับทุนทางวัฒนธรรมทางด้านอาหารของชาวไทยมุสลิม

ในชุมชนเกาะเกร็ด ได้แก่ ซ่าละมั่น,ก๋วยเตี๋ยวแกง, ขนมบะดิน, ขนมกุหลาบจามู เป็นต้น (เบญจรงค์ พื้นสะอาด, 2565)

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว

จุดเชื่อมต่อของทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลาย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรมตามที่นักสังคมวิทยา ปิแอร์ บูร์ดิเยอร์ ให้คำจำกัดความไว้นั้น ครอบคลุมความรู้ทางวัฒนธรรม ทักษะ การศึกษา และทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่บุคคลครอบครอง ในบริบทของการท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรมหมายถึงทรัพยากรทางวัฒนธรรมภายในจุดหมายปลายทางที่สามารถยกระดับประสบการณ์ของผู้มาเยือนสถานที่นั้น ๆ ต่อไปนี้เป็นวิธีการที่ทุนทางวัฒนธรรมเชื่อมกับการท่องเที่ยว (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2563) อาทิเช่น

การท่องเที่ยวเชิงมรดกทางวัฒนธรรม สถานที่หลายๆแห่งส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ อนุสาวรีย์ พิพิธภัณฑ์ และกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มีส่วนช่วยให้ทุนทางวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ ดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจสัมผัสประสบการณ์และเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและประวัติศาสตร์ (สมเกียรติ พันธรรม และ ชิตพล ชัยมะดัน, 2563)

การท่องเที่ยวด้านอาหาร

ประเพณีการทำอาหารและอาหารท้องถิ่นมีส่วนสำคัญต่อทุนทางวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก นักท่องเที่ยวมักแสวงหาประสบการณ์ด้านอาหารที่แท้จริง และชุมชน หรือท้องถิ่น ก็สามารถใช้ประโยชน์จากมรดกทางอาหารของตนเพื่อดึงดูดผู้ชื่นชอบอาหารได้ (สมเกียรติ พันธรรม และ ชิตพล ชัยมะดัน, 2563)

กิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาล

การจัดกิจกรรมและเทศกาลทางวัฒนธรรมช่วยเพิ่มคุณค่าให้ทุนทางวัฒนธรรมของจุดหมายปลายทาง กิจกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงประเพณี ศิลปะ และขนบธรรมเนียมในท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใครให้กับผู้มาเยือนและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (ณัฐชา ลี้ปัญญาพร และ ปริญญา หรุ่นโพธิ์, 2564)

การส่งเสริมช่างฝีมือและหัตถกรรมท้องถิ่น

การสนับสนุนและจัดแสดงผลงานของช่างฝีมือในท้องถิ่นช่วยเพิ่มความสมบูรณ์ทางวัฒนธรรมของจุดหมายปลายทาง นักท่องเที่ยวมักสนใจซื้อของที่ระลึกของแท้ที่ผลิตในท้องถิ่น (ณัฐชา ลี้ปัญญาพร และ ปริญญา หรุ่นโพธิ์, 2564)

เส้นทางวัฒนธรรม

การพัฒนาเส้นทางวัฒนธรรมหรือเส้นทางที่แนะนำนักท่องเที่ยวผ่านสถานที่ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่สำคัญ ซึ่งอาจรวมถึงเส้นทางเดินชมมรดก เส้นทางศิลปะ หรือเส้นทางวัฒนธรรม (สมเกียรติ พันธรรม และ ชิตพล ชัยมะดัน, 2563)

การเล่าเรื่องและการตีความ

การเล่าเรื่องและการตีความทุนทางวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถปรับปรุงประสบการณ์ของผู้มาเยือนได้ โปรแกรมสื่อที่ออกแบบมาอย่างดีและทัวร์พร้อมไกด์มีส่วนช่วยให้เข้าใจทุนทางวัฒนธรรมโดยรวมของจุดหมายปลายทางนั้น ๆ (ณัฐชา ลี้ปัญญาพร และ ปริญญา หรุ่นโพธิ์, 2564)

การอนุรักษ์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ชุมชนหรือท้องถิ่นที่ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และภาษามีส่วนช่วยทำให้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขา สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวที่แสวงหาประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่แท้จริงได้ (พนิตสุภา ธรรมประมวล และ กาสัก เต๊ะขันหมาก, 2563)

ความร่วมมือของชุมชนในท้องถิ่น

การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในกระบวนการพัฒนาการท่องเที่ยวทำให้มั่นใจได้ว่าทุนทางวัฒนธรรมได้รับการเคารพและยั่งยืน ความพยายามในการทำงานร่วมกันสามารถนำไปสู่แนวทางปฏิบัติด้านการท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบและยั่งยืน (ธัญญลักษณ์ แซ่เลี้ยว, 2560)

การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิผลเกี่ยวข้องกับการรับรู้และใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่แท้จริง มีคุณค่า และยั่งยืน สิ่งนี้ไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเท่านั้น แต่ยังมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย

สรุปแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทุนทางวัฒนะธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมคือ การนำเอาวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีคุณค่า มาใช้เป็นฐานในการดำเนินชีวิต และทำมาหากิน ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมนั้น คือต้นทุนสั่งสมมาของแต่ชุมชน ซึ่งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ที่สืบทอดจากบรรพบุรุษ ของแต่ละชุมชน หรือแต่ละชาติ โดยสำหรับประเทศไทย มีวัฒนธรรมที่ผ่านมาหลายยุคหลายสมัย โดยมีจำนวนมากถึง 9 วัฒนธรรม ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมนั้นมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ เช่น ภาษา, วรรณกรรมพื้นบ้าน, ศิลปะการแสดง, แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล, งานช่างฝีมือดั้งเดิม, ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล, กีฬา ภูมิปัญญาไทย เป็นต้น สำหรับในปัจจุบันนั้น มีการนำวัฒนธรรม มา

ใช้เป็นต้นทุน เพื่อสร้างสินค้าและบริการ ที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และแตกต่างจากสินค้าในท้องตลาดทั่วไป รวมถึงการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิต ที่เป็นวัฒนธรรม ผ่านการท่องเที่ยว เพื่อให้ผู้ที่มาท่องเที่ยวได้สัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งในปัจจุบันนี้ ภาครัฐได้ให้ความสำคัญกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ โดยมีนโยบายในการส่งเสริมให้นำเอาทุนทางวัฒนธรรม มาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงการผลิตสินค้าในอุตสาหกรรมท้องถิ่นด้วยทุนทางวัฒนธรรม โดยในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 เป็นต้นมา ประเทศไทยได้นำเอาวัฒนธรรมมาประสานเข้ากับภาคเศรษฐกิจ โดยใช้แนวคิดที่เรียกว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy นั้นเอง

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ และทุนปัญญา ซึ่งรวมถึงภาคส่วนต่าง ๆ ที่ผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่เกิดจากการสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะและวัฒนธรรม สื่อบันเทิง การออกแบบ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีลักษณะเด่นคือการสร้างทรัพย์สินทางปัญญาและการใช้ทักษะในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายในธุรกิจต่าง ๆ โดยมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมดังนี้ (โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี, 2566)

1. ความหลากหลายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์แตกแขนงออกไปหลากหลายภาคส่วนรวมถึงทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง วรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี การออกแบบ สถาปัตยกรรม การโฆษณา การพัฒนาซอฟต์แวร์ วิดีโอเกม และอื่น ๆ ไม่จำกัดเฉพาะอุตสาหกรรมวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม แต่ยังขยายไปถึงพื้นที่ที่ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญ (จารุวรรณ ขำเพชร, 2560)

2. ทรัพย์สินทางปัญญา

ทรัพย์สินทางปัญญามีบทบาทสำคัญในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้าและการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบอื่น ๆ ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้สร้างและธุรกิจเพื่อปกป้องผลงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมของตน และแม้ว่าจะเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสินค้าและบริการ ก็สามารถสร้างเป็นทรัพย์สินทางปัญญาได้ ถ้าผลงานได้มีใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างขึ้น และมีความแตกต่าง เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (นพพร จันทรนำชู, 2555)

3. ผลกระทบทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างวัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจ ส่งเสริมการแสดงออกทางด้านวัฒนธรรม การอนุรักษ์มรดก และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านการสร้างสรรค์และการบริโภคผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

4. นวัตกรรมและเทคโนโลยี

นวัตกรรมและเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงวิธีการผลิต การจัดจำหน่าย และการบริโภคผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ แพลตฟอร์มดิจิทัล บริการสตรีมมิ่ง และตลาดออนไลน์ กลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

5. ทักษะและทุนมนุษย์

ทุนมนุษย์ โดยเฉพาะทักษะและความรู้ความสร้างสรรค์เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การศึกษาและการฝึกอบรมในสาขาที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์มีส่วนสำคัญในการพัฒนาแรงงานที่มีทักษะ ซึ่งสามารถกระตุ้นนวัตกรรมและส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจได้ดียิ่งขึ้น (ขวัญกมล ดอนขวา, 2561)

โดยแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับการยอมรับอย่างมาก เนื่องจากสังคมตระหนักถึงคุณค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของความคิดสร้างสรรค์ ผู้กำหนดนโยบาย ธุรกิจ และสถาบันวัฒนธรรมมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นจึงทำให้มุ่งเน้นการสนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในฐานะตัวขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน (Florida, 2002b) โดยส่วนหนึ่งของหนังสือ The Rise of the Creative Class" ให้ความหมายของกลุ่มคนที่ทำงานสร้างสรรค์ว่า เป็นกลุ่มชนชั้นแรงงาน ที่มีความสำคัญที่เพิ่มขึ้นและให้คำนิยามว่า ชนชั้นสร้างสรรค์ และผลกระทบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและเมือง ฟลอริดากล่าวถึงชนชั้นสร้างสรรค์ว่าเป็นกลุ่มคนทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพที่ต้องใช้ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์และสติปัญญา ซึ่งรวมถึงนักวิทยาศาสตร์ วิศวกร ศิลปิน นักการศึกษา และอาชีพอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมนวัตกรรมและฐานความรู้ ซึ่งคนกลุ่มนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจ เมืองและภูมิภาคที่มีผู้เชี่ยวชาญด้านงานสร้างสรรค์จำนวนมากมักจะได้รับประสบการณ์ด้านนวัตกรรม ความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาโดยรวมในระดับที่สูงขึ้น และการมีอยู่ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ที่สามารถมีส่วนช่วยในการฟื้นฟูเมืองได้ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ถูกดึงดูดให้เข้ามาอยู่ในสภาพแวดล้อมในเมืองที่หลากหลาย ครอบคลุม และเต็มไปด้วยวัฒนธรรม ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ที่เคยถูกละเลยหรือเสื่อมโทรมลง

นอกจากนี้ ฟลอริดาเน้นย้ำถึงความสำคัญของคุณภาพของสถานที่ เป็นเรื่องสำคับในการดึงดูดและรักษาระดับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น สิ่งอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรม ชุมชนที่มีความอดทนและหลากหลายไลฟ์สไตล์ที่น่าดึงดูด ซึ่งปัจจัยทางวัฒนธรรมนี้เองที่มีบทบาทที่สำคัญ ทำให้เมืองที่มีวัฒนธรรมอันมีชีวิตชีวารวมถึงศิลปะ ดนตรีและความบันเทิง มีแนวโน้มที่จะดึงดูดกลุ่มคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่า รวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยี นวัตกรรม และชนชั้นสร้างสรรค์ เมืองที่ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและสนับสนุนศูนย์กลางด้านนวัตกรรมมีแนวโน้มที่จะเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจได้มากกว่า และผู้กำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือนโยบายเมืองควรมุ่งเน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และความหลากหลายทางวัฒนธรรม การลงทุนในด้านการศึกษา การวางผังเมือง และสถาบันวัฒนธรรม สามารถมีส่วนช่วยในด้านของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้ไปในทิศทางที่แข็งแกร่งได้ และสุดท้ายฟลอริดามองว่าถึงจะมีการเปลี่ยนจากอุตสาหกรรมไปสู่กระบวนการคิดเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์และอิงกับองค์ความรู้ใหม่ๆ มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามชนชั้นสร้างสรรค์จะกลายเป็นศูนย์กลางของความสำเร็จทางเศรษฐกิจของเมืองและภูมิภาคต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 21 (Florida, 2002a)

โดยสรุปนั้น จากแนวคิดของฟลอริดานั้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อการศึกษาเกี่ยวกับเมือง การพัฒนาเศรษฐกิจ และการอภิปรายเกี่ยวกับบทบาทของความคิดสร้างสรรค์ในการกำหนดอนาคตของเมือง ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อนโยบายและยุทธศาสตร์เมืองในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก(เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2553), อาทิเช่น สหราชอาณาจักร ได้จัดทำต้นแบบเพื่อศึกษาและแยกประเภทของอุตสาหกรรม ที่ทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน คน และสนับสนุนทางด้านเงินลงทุน ให้กับธุรกิจขนาดกลาง หรือประเทศฮ่องกง ได้มีการออกกลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยเฉพาะ เพื่อการพัฒนาทางการธนาคาร การขนส่ง ให้รองรับการค้าขายในระดับนานาชาติ รวมถึงประเทศญี่ปุ่นได้มีการส่งเสริมและขับเคลื่อนนโยบายทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยสนับสนุนให้ผู้ประกอบการ ได้รับเงินลงทุน และอำนวยความสะดวกในการจดเป็นทรัพย์สินทางปัญหา ได้ง่ายขึ้น (เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2553)

นอกจากนี้ จอห์น ฮอว์กินส์ (John Howkins) ยังได้ให้ความหมายจอง เศรษฐกิจสร้างสรรค์สอดคล้องกันด้วยว่า เป็นเศรษฐกิจที่ ใช้การเพิ่มมูลค่า และสร้างคุณค่าของสินค้าและบริการ อันเกิดมาจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์(Howkins, 2001) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ ระบบเศรษฐกิจที่เน้นการสร้างและการใช้ประโยชน์จาก

ทรัพย์สินทางปัญญาและความสร้างสรรค์ ครอบคลุมกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่หลากหลายโดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ และนวัตกรรม อาทิเช่น อุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ ที่รวมถึงภาคส่วนวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ และวรรณกรรม รวมถึงสาขาที่เข้ามาใหม่ ประเภทเทคโนโลยี การออกแบบ และการพัฒนาซอฟต์แวร์ ครอบคลุมไปถึง นวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญา ที่เน้นความสำคัญของนวัตกรรมและการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (IP) เช่น ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า และสิทธิบัตร สุดท้ายคือทุนมนุษย์ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์และทักษะของมนุษย์ในฐานะปัจจัยขับเคลื่อนมูลค่าทางเศรษฐกิจ การศึกษาและการจัดการฝึกอบรมในสาขาที่สร้างสรรค์ต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้แรงงานมีทักษะเพิ่มมากขึ้น และจะช่วยส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยต่อไป

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทของประเทศไทย

สำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยนั้น ได้มีการศึกษาเพื่อกำหนดนโยบายและจัดทำแผนโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยการศึกษาดังกล่าวได้ กำหนดแนวคิดพื้นฐานในการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้ องค์ความรู้ การศึกษา ความคิดสร้างสรรค์ และใช้ทรัพย์สินทางปัญหา รวมกับทุนทางวัฒนธรรมของไทย เพื่อสร้างจุดแตกต่าง และอัตลักษณ์ เพื่อให้ได้เปรียบในการแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) ต่อไป ทั้งนี้ มีการกำหนดประเภทของกิจกรรม ที่จะนำมาพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไว้หลากหลายประเภท โดยกลุ่มที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมไทย อาทิเช่น การออกแบบ บริการท่องเที่ยว วรรณกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง การถ่ายภาพและงานฝีมือ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย เป็นต้น โดยกิจกรรมดังกล่าว ล้วนใช้ทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศไทย มาใช้ในการเพิ่มมูลค่า และสร้างความเป็นเอกลักษณ์ ในการดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภค

นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ยังได้มีการวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อน ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย(สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) ไว้ดังต่อไปนี้

จุดแข็งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

1.ประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน ทำให้มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ทั้งยังมีความหลากหลายของวัฒนธรรม และประเพณี ในแต่ละท้องถิ่นอีกด้วย และสอดคล้องกับกระแสนิยมวัฒนธรรมในฝั่งโลกตะวันออกด้วย (นพพร จันทรนำชู, 2555)

2. มีมรดกทางวัฒนธรรม ที่สืบทอดกันมา โดยมีมรดกโลกทางประวัติศาสตร์ ทั้งสิ้น 4 แห่ง (UNESCO, 2023)

3. งานฝีมือของไทย มีความประณีตละเอียดอ่อน ทำให้ได้รับการยอมรับในระดับโลก โดยในปี พ.ศ. 2565 ทำรายได้ถึง 507 ล้านบาท (สินิตย์ เลิศไกร, 2565)

4. แหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นทางทะเล ป่าไม้ และอื่น ๆ มีผลทำให้เกิดความสนใจ ในการมาท่องเที่ยวเพื่อชมกับวัฒนธรรมไทย และเป็นโอกาสในการนำเสนอสินค้า และบริการแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (นพพร จันทรนำชู, 2555)

จุดอ่อนของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

1. นโยบายการพัฒนาและขับเคลื่อนไม่บูรณาการและต่อเนื่องกันระหว่างหน่วยงาน (นพพร จันทรนำชู, 2555)

2. ยังไม่มีศูนย์กลางของข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นการจำแนกประเภท ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการจัดเก็บข้อมูลทางสถิติ (นพพร จันทรนำชู, 2555)

3. การละเมิดทรัพย์สินทางปัญหา ยังเป็นปัญหาของการผู้พัฒนาสินค้าและบริการ เนื่องจากการละเมิดเกิดขึ้นได้ง่าย หรือการขึ้นทะเบียนทรัพย์สินทางปัญหาที่ล่าช้า (นพพร จันทรนำชู, 2555)

4. การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้กับคนรุ่นถัดไป และยังไม่มีการจัดเก็บอย่างเป็นระบบ เพื่อไม่ให้ภูมิปัญญาสูญหาย (นพพร จันทรนำชู, 2555)

เมื่อพิจารณาจากจุดแข็งของประเทศไทยแล้ว จึงทำให้เกิดนโยบาย ที่ทำให้มีการผลักดัน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านการท่องเที่ยว ซึ่งสอดรับกับแนวคิดทางของการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ จอห์น ฮอว์กินส์ (Howkins, 2001) โดยในหนังสือ “The Creative Economy: How People Make Money from Ideas” นั้นสามารถอธิบายถึงจุดเชื่อมระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยว และ สามารถเชื่อมโยงแนวคิดไปใช้กับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยว

1.การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มักมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยการสร้างศิลปวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา เช่น ศิลปะ ดนตรี และสร้างสรรค์อื่น ๆ นักท่องเที่ยวมักจะสนใจไปยังสถานที่ที่มีประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทในการเป็นส่วนสำคัญในการสร้างประสบการณ์เหล่านี้ (กนกวรา พวงประยงค์, 2561)

2. กิจกรรมและเทศกาล

กิจกรรมสร้างสรรค์ งานเทศกาล และประเพณีทางวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญของทั้งเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยว ทำให้สามารถเพามูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรม

สร้างสรรค์สอดคล้องกับบทบาทของเทศกาลและกิจกรรมทางวัฒนธรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยว และสร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจให้แก่จุดหมายปลายทางต่าง ๆ (กนกวรา พวงประยงค์, 2561)

3. ที่พักแบบสร้างสรรค์และประสบการณ์

อิทธิพลของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขยายไปถึงภาคการท่องเที่ยว ซึ่งที่พัก บริการ และประสบการณ์ได้รับการออกแบบด้วยไหวพริบที่สร้างสรรค์และเป็นนวัตกรรมใหม่ ซึ่งอาจรวมถึงโรงแรมบูติก งานศิลปะจัดวาง และองค์ประกอบสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่จะช่วยยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยรวม (สุวดี บุญมาจรินนท์, จันทร์จิตต์ ฐนะศิริ, และ มนรัตน์ ใจเอื้อ, 2565)

4. นวัตกรรมดิจิทัลและการท่องเที่ยว

การผสมผสานของนวัตกรรมดิจิทัลนั้น สามารถมีอิทธิพลต่อวิธีที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงและสัมผัสกับจุดหมายปลายทางต่าง ๆ เทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันเชิงสร้างสรรค์สามารถปรับปรุงการให้บริการด้านการท่องเที่ยวได้ ตั้งแต่คำแนะนำเชิงโต้ตอบไปจนถึงประสบการณ์เสมือนจริง (เพ็ญนภา จุมพลพงษ์, สุนทรีย์ วิพัฒครุฑ, อุษณีย์ จิตติมณี, และ เสาวพร สุขเกิด, 2563)

5. ของที่ระลึกบนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การสร้างและจำหน่ายผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ซึ่งครอบคลุมและขยายไปสู่ภาคการท่องเที่ยวผ่านการผลิตของที่ระลึกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่สามารถได้รับประโยชน์จากความต้องการของที่ระลึกที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์ และได้รับแรงบันดาลใจจากท้องถิ่น (สินิตย์ เลิศไกร, 2565)

แต่ทั้งนี้ ประเทศไทยได้ดำเนินการเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 ซึ่งกินเวลามากกว่า 10 ปี (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) ซึ่งผลจากการเปลี่ยนแปลงนี้ ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ ในทางเศรษฐกิจขึ้นเพื่อให้ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของสังคม ชุมชน และวัฒนธรรม ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยในปัจจุบันนั้น การพัฒนาประเทศได้มุ่งเน้น การพัฒนาเพื่อให้สามารถตอบสนองกับยุคสมัย โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ.2566 – 2570 มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรม เพื่อตอบโจทย์สังคมในยุคดิจิทัล และใส่ใจสิ่งแวดล้อม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2565) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ปรับโครงสร้างสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม เพิ่มได้รายประชากรต่อวันที่ 300,000 บาท ต่อปี

2. การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ ให้ดัชนีความก้าวหน้ามีระดับสูง

3. ก้าวสู่สังคมแห่งโอกาส และความเป็นธรรม

4. เปลี่ยนผ่านการผลิตและการบริโภคไปสู่ความยั่งยืน ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกไม่น้อยกว่า 20%

5. สร้างความสามารถเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และความเสี่ยง เช่นโรคระบาด การเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ ความก้าวหน้าของดิจิทัล เป็นต้น

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ทำให้ในปัจจุบัน การเติบโตทางนวัตกรรมและเทคโนโลยี นั้นมีบทบาทต่อการแข่งขันเป็นอย่างมาก รวมถึงการใช้ชีวิตของผู้คนก็เปลี่ยนแปลงไปตามแนวทางที่มีดิจิทัล เป็นพื้นฐานการใช้ชีวิต ทำให้ในปัจจุบันนี้ มีแนวคิดที่เรียกว่า เศรษฐกิจดิจิทัล ขึ้น กล่าวโดยสรุปนั้น เศรษฐกิจดิจิทัล คือ เศรษฐกิจที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ดิจิทัล รวมถึงอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ และแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ ครอบคลุมกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้าง แจกจ่าย และใช้สินค้าและบริการ อาทิเช่น เทคโนโลยีดิจิทัล ครอบคลุมการใช้เทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ต แอปพลิเคชันมือถือ ข้อมูลขนาดใหญ่ ปัญญาประดิษฐ์ และเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ อีคอมเมิร์ซและแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการซื้อและขายสินค้าและบริการออนไลน์ รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่าง ๆ รวมถึงการนำข้อมูลไปวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ การปรับเปลี่ยนรูปแบบสินค้าและบริการเฉพาะบุคคล และยังประกอบไปด้วยนวัตกรรมในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่มีบทบาทสำคัญในการทำความเข้าใจพฤติกรรมและแนวโน้มของผู้บริโภค สุดท้ายระบบบริการอัตโนมัติซึ่งรวบรวมระบบอัตโนมัติและกระบวนการดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในอุตสาหกรรมต่าง ๆ โดยเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจแบบเดิม ๆ ไป (ชญาพัฒน์ เลิศอำนาจกิจเสรี, 2565) ทั้งนี้ ในยุคเปลี่ยนผ่านนี้ มีความจำเป็นการทำความเข้าใจ และศึกษาความเกี่ยวข้องกันระหว่างสองรูปแบบเศรษฐกิจ โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจดิจิทัลมีความเกี่ยวเนื่องกันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่สร้าง ซึ่งมีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมและกระบวนการสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือดิจิทัลช่วยเพิ่มการผลิต การจัดจำหน่าย และการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการที่สร้างสรรค์ ซึ่งมีส่วนช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจทั้งสองเป็นไปได้อย่างดี อาทิเช่น (ทิบดี ทัฬหกรณ์ และ ธีระวัฒน์ จันทึก, 2561)

สรุปแนวคิดและทฤษฎีเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการผ่านความคิดของมนุษย์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน รวมถึงการใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นฐานการสร้างความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นนโยบายที่มีมากว่า 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 โดยการนำไปใช้ของประเทศไทย ที่เกี่ยวข้องกับ

ทุนทางวัฒนธรรม จะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่จะทำให้ผู้คน สามารถสัมผัสประสบการณ์แบบดั้งเดิม เพื่อเป็นการนำเสนอความแตกต่าง ให้กับชุมชนท้องถิ่นของตนเอง (สุวดี บุญมาจรินนท์ และคนอื่น ๆ, 2565) แต่ในขณะเดียวกัน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 ได้มุ่งเน้นการเศรษฐกิจผ่านรากฐานทางนวัตกรรม เพื่อให้ทันกับยุคสมัยของเศรษฐกิจดิจิทัลต่อไป

4. แนวคิดและทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมครอบคุลมแนวคิดและมุมมองต่าง ๆ ที่ช่วยให้เข้าใจแรงจูงใจ ผลกระทบ และการเคลื่อนไหวหรือแนวโน้มของการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นไปที่ประสบการ์ณและชื่นชมวัฒนธรรม มีหลายที่ทฤษฎีที่ช่วยให้เราเข้าใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1. ทุนทางวัฒนธรรม

จากทฤษฎีนี้ซึ่งนำมาจากผลงานของนักสังคมวิทยา ปิแอร์ บูร์ดิเยอร์ (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2563) แสดงให้เห็นว่าปัจเจกบุคคลมีทุนทางวัฒนธรรมที่ซึ่งรวมไปถึงความรู้ ทักษะ และประสบการ์ณที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้บุคคลสามารถสะสมและแสดงทุนทางวัฒนธรรมนี้มีส่วนสนับสนุนสถานะทางสังคมของพวกเขา

2. การครอบงำทางวัฒนธรรม

ทฤษฎีนี้มาจากผลงานของ อันโตนีโอ กรัมชี (Jones, 2006) สิ่งที่กรัมชีชี้ให้เห็นคือระบบทุนนิยมนั้นทำงานผ่านการครอบงำอย่างซับซ้อนโดยมีองคาพยพต่าง ๆ ของสังคม เป็นการครอบงำทางวัฒนธรรม ซึ่งการครอบงำนี้ก็สัมพันธ์กับการที่มีชนชั้นที่อยู่เหนือ เป็นผู้ผลิตความคิดความรู้ต่าง ๆ ที่ทำให้คนในสังคมยอมรับและทำตาม

3. ทฤษฎีภูมิทัศน์วัฒนธรรม

ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางกายภาพ โดยพิจารณาถึงภูมิทัศน์รวมถึงองค์ประกอบทางธรรมชาติและองค์ประกอบที่สร้างขึ้นว่ามีส่วนช่วยต่อเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสถานที่อย่างไร และวิธีที่นักท่องเที่ยวรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสถานที่นั้น

4. แนวคิดของแท้ และดั้งเดิม (Authenticity)

ทฤษฎีนี้สำรวจถึงแนวคิดเรื่องความถูกต้องในประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยตั้งคำถามถึงสิ่งที่ถือว่าเป็น "ของแท้ และดั้งเดิม" และการแสวงหาความถูกต้องมีอิทธิพลต่อความชอบและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวอย่างไร (วิรุจ ถิ่นนคร, 2563)

5. ทฤษฎีแรงจูงใจ

ทฤษฎีแรงจูงใจต่าง ๆ เช่น ลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ความต้องการหรือทฤษฎีผลักและดัน (Push and Pull) ถูกนำมาใช้เพื่อทำความเข้าใจว่าเหตุใดบุคคลจึงเลือกการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทฤษฎีเหล่านี้ได้มาจากการสำรวจปัจจัยทางจิตวิทยาที่ผลักดันให้ผู้คนแสวงหาประสบการณ์ทางวัฒนธรรมระหว่างการเดินทาง (อัศวิน แสงพิกุล, 2552)

6. ทฤษฎีพัฒนาวงจรชีวิตของแหล่งท่องเที่ยว

ทฤษฎีนี้พิจารณาถึงวิวัฒนาการของจุดหมายปลายทางเมื่อเวลาผ่านไป ตั้งแต่การสำรวจครั้งแรกไปจนถึงการท่องเที่ยวที่รองรับผู้คนจำนวนมาก และอาจถึงขั้นเสื่อมลงไป การทำความเข้าใจวงจรชีวิตของจุดหมายปลายทาง ช่วยในการจัดการผลกระทบของการท่องเที่ยวที่มีต่อวัฒนธรรมและมรดก (ตรียากานต์ พรมคำ, รัดเกล้า เปรมประสิทธิ์, ฐานิดา บุญวรรโณ, และนพรัตน์ รัตนประทุม, 2565)

ทฤษฎีเหล่านี้เป็นโครงสร้างสำคัญสำหรับผู้วิจัยในการตั้งคำถาม ให้กับ ผู้กำหนดนโยบาย และผู้เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ ตีความ และจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในบริบทที่หลากหลาย โดยนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างนักท่องเที่ยว ชุมชนท้องถิ่น และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของจุดหมายปลายทางหรือชุมชนท้องถิ่น นอกนี้ Greg Richards เป็นนักวิชาการที่โดดเด่นในสาขาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มักเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ระหว่างการท่องเที่ยว วัฒนธรรม และกิจกรรมต่าง ๆ (Richards และ Wilson, 2007) โดยมีแนวคิดว่าการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในใช้ทุนวัฒนธรรมมาเป็นเครื่องมือผลักดันนั้น มีแนวคิด อาทิเช่น การผลักดันการท่องเที่ยวกิจกรรมและเทศกาลที่สำคัญ เนื่องจากเทศกาลและประเพณีในเชิงวัฒนธรรม หรือเทศกาลการเฉลิมฉลองสามารถขับเคลื่อนการท่องเที่ยว ทำให้เกิดการมีส่วนช่วยสร้างข้อแตกต่างของชุมชนท้องถิ่นได้ และรวมถึง การสร้างแบรนด์ให้พื้นที่ท้องถิ่นโดยสามารถใช้ประโยชน์จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ เขาพบว่าบทบาทของมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ ช่วยสร้างความรู้สึกที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับจุดหมายปลายทางหรือท้องถิ่นได้

ทั้งนี้ ริชาร์ด ยังได้กล่าวแนวโน้มที่เกิดขึ้นใหม่ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงการเพิ่มขึ้นของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เทศกาลวัฒนธรรม และการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Richards, 2022) รวมถึงในการสร้างสมดุลระหว่างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับความต้องการแนวทางปฏิบัติด้านการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม จึงควรวิเคราะห์ถึงวิธีการลดผลกระทบด้านลบต่อวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นให้เหลือน้อยที่สุด

นอกจากนี้การผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น มีแนวคิดเกี่ยวกับใช้นโยบายการขับเคลื่อน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ เมลานี สมิธ และ ไมค์ โรบินสัน (Smith และ Robinson, 2006) ได้อธิบายนโยบายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไว้ ว่าการพัฒนาเมืองและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นั้นมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับการพัฒนาเมือง ทำให้มีความจำเป็นต้องมีนโยบายวัฒนธรรมและกลยุทธ์การท่องเที่ยวมีส่วนช่วยในการกำหนดภูมิทัศน์ทางกายภาพและทางสังคมของเมืองไปในทิศทางเดียว และการพัฒนาเมืองและการท่องเที่ยว ต้องมีนโยบายของแนวทางการทำงานร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ รวมถึงหน่วยงานของรัฐ สถาบันวัฒนธรรม ธุรกิจ และชุมชนท้องถิ่น ซึ่งความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพสามารถมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและดำเนินนโยบายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จ

รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญและแพร่หลายไปทั่วโลก โดยมีจุดหมายปลายทางต่าง ๆ ที่ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว ข้อความต่อไปนี้เป็นกรณีการใช้งานหลากหลายประการที่เน้นย้ำถึงวิธีที่หลากหลายในการประยุกต์ใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั่วโลก

1. การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และมรดก (UNESCO, 2023) ยกตัวอย่างเช่น กรุงโรม ประเทศอิตาลี ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวหลายล้านคนในแต่ละปีที่ต้องการสำรวจสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ซากปรักหักพังโบราณ และแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม จุดหมายปลายทางเหล่านี้มีสถาปัตยกรรม พิพิธภัณฑ์ และเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์อายุหลายร้อยปี

2. เทศกาลและกิจกรรม ยกตัวอย่างเช่น เทศกาลริโอคาร์นิวัลในบราซิล เป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่สำคัญที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลก เทศกาลเหล่านี้มอบประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ดื่มด่ำและมีส่วนสำคัญต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น (Bookers, 2023)

3. ศิลปะและพิพิธภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์ลูฟร์ในปารีส สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมสถาบันที่ดึงดูดผู้ชื่นชอบศิลปะและผู้ชื่นชอบประวัติศาสตร์ เมืองบ่อย ๆ ส่งเสริมตนเองให้เป็นศูนย์กลางทางศิลปะ ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีศูนย์กลางอยู่ที่พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Louver, 2023)

4. การท่องเที่ยวด้านอาหาร ยกตัวอย่างเช่น ไทยมีชื่อเสียงในด้านประเพณีการทำอาหาร การท่องเที่ยวเชิงทำอาหารเกี่ยวข้องกับการสำรวจตลาดอาหารท้องถิ่น การเข้าร่วมชั้นเรียน

ทำอาหาร และการเพลิดเพลินกับอาหารแบบดั้งเดิม ซึ่งมีส่วนช่วยผลักดันเศรษฐกิจท้องถิ่นและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (ภัทรพร พันธุรี, 2558)

5. เส้นทางเดินเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ยกตัวอย่างเช่น Camino de Santiago ในสเปน เส้นทางวัฒนธรรมที่นำเสนอประสบการณ์การเดินทางที่ไม่เหมือนใคร เส้นทางเหล่านี้มักจะผ่านสถานที่ทางประวัติศาสตร์ สถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม และภูมิทัศน์ที่งดงาม (Follow the Camino, 2023)

6. การท่องเที่ยวทางศาสนา ยกตัวอย่างเช่น การท่องเที่ยวตามรอยศาสตรพุทธ ในประเทศอินเดีย และไทยดึงดูดผู้คนนับล้านนักท่องเที่ยวทางศาสนาในแต่ละปี การแสวงบุญ พิธีทางศาสนา และการสำรวจสถานที่ศักดิ์สิทธิ์มีส่วนทำให้เกิดประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจุดหมายปลายทางเหล่านี้ (ชญาน์นันท์ อัศวธรรมานนท์ และ ประทีป พืชทองหลาง, 2564)

7. การท่องเที่ยวโดยชุมชน ยกตัวอย่างเช่น ชุมชนท้องถิ่นในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ไทย ได้พัฒนาโครงการริเริ่มด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมกับคนในท้องถิ่น เข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาที่ยั่งยืน (นัชชา เพิ่มสุภัคกุล และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2563)

กรณีเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงวิธีการที่หลากหลายในการประยุกต์ใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั่วโลก ซึ่งมีส่วนช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จมักเกี่ยวข้องกับความสมดุลระหว่างการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการรับรองการอนุรักษ์และความถูกต้องของทุนทางวัฒนธรรม

กรณีศึกษาการท่องเที่ยวโดยชุมชน

กรณีศึกษาที่โดดเด่นและประสบความสำเร็จประการหนึ่งของการท่องเที่ยวโดยชุมชนคือชุมชนบ้านไร่กองขิงในประเทศไทย โครงการริเริ่มด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชนนี้ได้รับการยอมรับในด้านแนวทางปฏิบัติที่ยั่งยืน การมีส่วนร่วมของชุมชน และผลกระทบเชิงบวกต่อทั้งชาวท้องถิ่นและผู้มาเยือน

ความเป็นมา บ้านไร่กองขิงเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดลำปางทางภาคเหนือของประเทศไทย โดยชุมชนตัดสินใจยอมรับการใช้การท่องเที่ยวเพื่อพัฒนาชุมชน โดยชุมชนเป็นที่ใช้แนวทางการรักษามรดก และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างรายได้ และส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน หลักสำคัญคือการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยความคิดริเริ่มนี้เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน

จากชุมชนท้องถิ่น โดยผู้อยู่อาศัยมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจ การวางแผน และการดำเนินการ สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดแสดงแนวปฏิบัติทางวัฒนธรรม ประเพณี และชีวิตประจำวันแก่ผู้มาเยี่ยมชม (CBT Thailand, 2565)

ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ที่ผู้เยี่ยมชมบ้านไร่กองขิงมีโอกาสสัมผัสวัฒนธรรมล้านนาดั้งเดิมรวมถึงดนตรีพื้นบ้าน การเต้นรำ งานฝีมือ และอาหารท้องถิ่น โดยชุมชนเน้นย้ำถึงประสบการณ์การใช้ชีวิตที่แท้จริง ทำให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมประจำวันร่วมกับคนในท้องถิ่น เช่น ที่พักโฮมสเตย์ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่มีค่า ชุมชนเสนอโฮมสเตย์ที่ผู้มาเยือนเข้าพักกับครอบครัวในท้องถิ่น ซึ่งมีส่วนช่วยให้เข้าใจวิถีชีวิตในท้องถิ่นอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งโฮมสเตย์เป็นแหล่งรายได้เพิ่มเติมให้กับสมาชิกในชุมชนอีกด้วย (นัชชา เพิ่มสุภัคกุล และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2563)

ทั้งนี้ ชุมชนได้ยึดถือแนวทางปฏิบัติที่เพื่อการท่องเที่ยวชุมชนที่ยั่งยืน โดยชุมชนได้ดำเนินแนวทางปฏิบัติที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและยั่งยืน เช่น การจัดการขยะและการอนุรักษ์ เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจากการท่องเที่ยว โดยทรัพยากรในท้องถิ่นถูกนำมาใช้อย่างรับผิดชอบเพื่อความยั่งยืนในระยะยาว (นัชชา เพิ่มสุภัคกุล และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2563)

และในส่วนของผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจก็ได้มี โครงการริเริ่มด้านการท่องเที่ยวได้นำไปสู่โอกาสทางเศรษฐกิจที่เพิ่มขึ้นสำหรับชุมชน รวมถึงรายได้จากโฮมสเตย์ ดังที่กล่าวไป และยังรวมถึงการขายหัตถกรรม และค่าธรรมเนียมสำหรับการแสดงทางวัฒนธรรม ซึ่งรายได้จากการท่องเที่ยวมักจะนำกลับไปลงทุนในโครงการพัฒนาชุมชน (ประทีป พืชทองหลาง, พิมลพรรณ ปันทะเลิศ, ขิมมเรศ บริสุทธ, และ กมลรส วรรณพรรม, 2561)

ในเรื่องการเสริมสร้างขีดความสามารถนั้น ชุมชนมุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างศักยภาพ โดยจัดให้มีการฝึกอบรมแก่ผู้อยู่อาศัยในด้านต่าง ๆ เช่น การต้อนรับ การชี้แนะ และแนวทางปฏิบัติด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน สิ่งนี้ช่วยให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมและจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างแข็งขัน ซึ่งแนวทางดังกล่าวผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชน ทำให้การท่องเที่ยวโดยชุมชนช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของชุมชนและความภาคภูมิใจในหมู่ผู้อยู่อาศัย ส่งเสริมความซาบซึ้งในมรดกทางวัฒนธรรมของพวกเขามากขึ้น นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วยให้มีความคิดริเริ่มนี้มีส่วนช่วยฟื้นฟูงานฝีมือและทักษะแบบดั้งเดิม (นัชชา เพิ่มสุภัคกุล และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2563)

นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวสามารถรับชมเทศกาล และกิจกรรมวัฒนธรรม ซึ่งจะได้รับความรู้เกี่ยวกับประเพณีท้องถิ่น ประเพณี และความสำคัญของการท่องเที่ยวอย่างมีความ

รับผิดชอบ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและการเคารพซึ่งกันและกัน ทั้งนี้นักท่องเที่ยวได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมเชิงบวกต่อความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน (ประทีป พืชทองหลาง และคนอื่น ๆ, 2561)

โดยสรุปนั้น ความสำเร็จของการท่องเที่ยวโดยชุมชนของบ้านไร่กองขิงอยู่ที่ความมุ่งมั่นในการรักษาความถูกต้องทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชนที่กระตือรือร้น แนวทางปฏิบัติที่ยั่งยืน และการมุ่งเน้นการพัฒนาชุมชนแบบองค์รวม กรณีศึกษานี้ทำหน้าที่เป็นตัวอย่างที่สร้างแรงบันดาลใจว่าการท่องเที่ยวโดยชุมชนจะเป็นประโยชน์ต่อทั้งชุมชนและผู้มาเยือนได้อย่างไร ขณะเดียวกันก็ส่งเสริมความยั่งยืนทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม (นัชชา เพิ่มสุภัคกุล และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2563)

ปัจจัยความสำเร็จของการท่องเที่ยวโดยชุมชน

ความสำเร็จของการท่องเที่ยวโดยชุมชน (CBT) ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และต้องใส่ใจถึงความความยั่งยืนของโครงการริเริ่มขึ้น นี่คือปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชน

การเสริมพลังชุมชน

การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของชุมชนท้องถิ่นในการตัดสินใจ การวางแผน และการจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวถือเป็นสิ่งสำคัญ และชุมชนควรรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและการควบคุมความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความยั่งยืน (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

การอนุรักษ์วัฒนธรรมและความถูกต้อง

การเน้นการอนุรักษ์และจัดแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แท้จริงของชุมชนมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการท่องเที่ยวโดยชุมชน และการนำเสนอประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่แท้จริง เช่น การแสดงแบบดั้งเดิม งานฝีมือ และพิธีกรรม ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยว (ชูศักดิ์ อินทมนต์ และ ศรัณยา เลิศพุทธรักษ์, 2562)

การเสริมสร้างขีดความสามารถ

การให้การฝึกอบรมแก่สมาชิกชุมชนในด้านการต้อนรับ การแนะแนว และแนวทางปฏิบัติด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจะช่วยเพิ่มความสามารถในการมีส่วนร่วมและจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างแข็งขัน และเพิ่มทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการฝึกอบรมภาษาสำหรับสมาชิกในชุมชน สามารถปรับปรุงปฏิสัมพันธ์กับผู้เยี่ยมชมได้ (กิตติภัฏ ฐิโณทัย และ ณัฐฐาวินิจนัยภาค, 2563)

แนวปฏิบัติด้านความยั่งยืน

เช่นการใช้แนวทางปฏิบัติที่ยั่งยืน เช่น การจัดการขยะ ความพยายามในการอนุรักษ์และการใช้ทรัพยากรอย่างรับผิดชอบ จะช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมของการท่องเที่ยว ทำให้สามารถรับรองว่าผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากการท่องเที่ยวมีส่วนช่วยให้ชุมชนมีความเป็นอยู่ที่ดีในระยะยาว และนำกลับมาลงทุนในโครงการพัฒนาท้องถิ่น (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

ประสบการณ์ผู้เยี่ยมชมที่มีคุณภาพ

การเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่แท้จริงจะส่งเสริมความสัมพันธ์และความพึงพอใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น รวมถึงการต้อนรับอันอบอุ่นและเป็นมิตรระหว่างสมาชิกในชุมชนและนักท่องเที่ยวมีส่วนช่วยสร้างประสบการณ์เชิงบวกและกระตุ้นให้กลับมาเยี่ยมชมซ้ำ (ชูศักดิ์ อินทมนต์ และ ศรัณยา เลิศพุทธรักษ์, 2562)

การตลาดและการส่งเสริมการขายที่นำโดยชุมชน

การพัฒนาแบรนด์ท้องถิ่นและเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่แข็งแกร่งเพื่อการท่องเที่ยว รวมถึงเพิ่มความคิดริเริ่มช่วยดึงดูดผู้เข้าชมที่สนใจในประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใครและแท้จริง และสามารถใช้เครือข่ายชุมชนและความร่วมมือเพื่อทำการตลาดและส่งเสริมความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวอาจมีประสิทธิผล (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

ผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชน

การท่องเที่ยวโดยชุมชน ควรมีส่วนสนับสนุนความเป็นอยู่ที่ดีทางสังคมของชุมชน เสริมสร้างความสามัคคีทางสังคม และส่งเสริมความรู้สึกภาคภูมิใจในหมู่ผู้อยู่อาศัย และการให้ความรู้แก่สมาชิกในชุมชนและนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับวัฒนธรรมของกันและกันและส่งเสริมความเคารพซึ่งกันและกันถือเป็นสิ่งสำคัญ (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

การท่องเที่ยวอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ

การส่งเสริมพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบในหมู่นักท่องเที่ยว รวมถึงความอ่อนไหวทางวัฒนธรรม การเคารพประเพณีท้องถิ่น และการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของชุมชน เป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงการดูแลให้มีการกระจายผลประโยชน์อย่างยุติธรรมและเท่าเทียมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและสมาชิกในชุมชนถือเป็นหลักจริยธรรมของ การท่องเที่ยวโดยชุมชน (ฐิติ ฐิติจำเริญพร, 2557)

การพัฒนากลไกความร่วมมือ

เช่นการสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก รวมถึงหน่วยงานภาครัฐ องค์กรพัฒนาเอกชน และหุ้นส่วนภาคเอกชน สามารถเพิ่มความสำเร็จและการสนับสนุนสำหรับโครงการริเริ่ม การท่องเที่ยวโดยชุมชน ได้ (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

โดยสรุป การเที่ยวท่องถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินเศรษฐกิจ ที่สามารถผนักดันโดยทุนวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น และการส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวผ่านทุนทางวัฒนธรรมนั้นทำได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวผ่าน การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และมรดกเทศกาล ประเพณี หรือแม้แต่อาหาร โดยการนำเสนอวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวนี้ สามารถใช้ทุนสังคม อันได้แก่ชุมชน ในการนำเสนอวัฒนธรรมของท้องถิ่น และสามารถรวมกันนำเสนอทุนวัฒนธรรมดั้งเดิมที่หลากหลายได้ในเวลาเดียว ซึ่งถือว่า การท่องเที่ยวโดยชุมชน ถือเป็นรูปแบบสำคัญในการผลักดันการท่องเที่ยว และในขณะเดียวกัน ยังสามารถอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมของท้องถิ่นต่อไปได้ ทั้งนี้การท่องเที่ยวโดยชุมชนที่ประสบความสำเร็จผสมผสาน จำเป็นต้องมีปัจจัยการมีส่วนร่วม และการบริหารจัดการผ่านคนท้องถิ่น รวมถึงมีทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมเพื่อสร้างสมดุลที่กลมกลืนระหว่างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของการท่องเที่ยว การอนุรักษ์วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชนท้องถิ่น แต่ละชุมชนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และการปรับแนวทางให้เข้ากับบริบทเฉพาะถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความสำเร็จของโครงการโดยชุมชน

5. แนวคิดและทฤษฎีเศรษฐกิจดิจิทัล

คำจำกัดความของเศรษฐกิจดิจิทัลอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบท และผู้เชี่ยวชาญและองค์กรต่าง ๆ อาจมีมุมมองที่แตกต่างกันเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม คำจำกัดความ หรือนิยามส่วนใหญ่นั้นคือการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เข้ากับแง่มุมต่าง ๆ ของกิจกรรมทางด้านเศรษฐกิจ และต่อไปนี้เป็นมุมมองบางประการที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัล

World Bank (2023) ธนาคารโลก ให้คำนิยามเศรษฐกิจดิจิทัลว่าเป็นเครือข่ายทั่วโลกของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ธุรกรรมเชิงพาณิชย์ โดยมีพื้นฐานของระบบที่เป็นองค์ประกอบของเศรษฐกิจดิจิทัล ประกอบไปด้วย หนึ่งโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (Digital Infrastructure) ที่พร้อมให้บริการ เช่น อินเตอร์เน็ต หรือให้บริการผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นต้น สอง ดิจิทัลแพลตฟอร์ม คือสินค้าและบริการที่สามารถเข้าถึงผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น บริการสาธารณะของภาคเอกชน หรือภาครัฐ เป็นต้น สาม บริการการเงินแบบดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นการบริการจ่าย โอน ถอน ลงทุน สามารถทำขั้นตอนเหล่านี่ผ่านระบบดิจิทัล ซึ่งง่ายสะดวก และประหยัดต้นทุนการบริการอีกด้วย สี่ ธุรกิจดิจิทัล คือธุรกิจที่เกิดขึ้นมาด้วยรากฐานของการบริการออนไลน์ผ่านระบบดิจิทัล โดยตรง เช่น ธุรกิจสตาร์ทอัพทางด้านการส่งของ การสั่งอาหาร การสนทนา หรือแม้แต่การเรียน และประชุมออนไลน์ เป็นต้น ห้า ความสามารถทางด้านดิจิทัล คือ ระบบเศรษฐกิจนี้ต้องการทักษะทางด้านดิจิทัล เพื่อรองรับการขยายตัว และธุรกิจก็ต้องการแรงงานที่ความสามรถดังกล่าว

เพื่อตอบสนอง และสร้างธุรกิจให้เกิดบริการทางด้านดิจิทัลขึ้น และหก สภาพแวดล้อมที่น่าเชื่อถือการบริการทางด้านดิจิทัล ต้องถูกยกระดับความน่าเชื่อถือ เพราะธุรกรรมทำขึ้นผ่านดิจิทัล ทำให้ต้องมีการออกกฎหมาย เพื่อควบคุม และมีแนวทางในการปกป้องข้อมูล และธุรกรรมทางด้านดิจิทัล เช่น การจัดทำการปกป้องข้อมูล และระบบป้องกันภัยทางด้านดิจิทัล เป็นต้น

บริษัทที่ปรึกษาชั้นนำทางด้านเศรษฐกิจ Deloitte (2023) อธิบายว่าเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เป็นผลมาจากการเชื่อมต่อออนไลน์หลายพันล้านครั้งต่อวันระหว่างผู้คน ธุรกิจ อุปกรณ์ ข้อมูล และกระบวนการต่าง ๆ รวมถึงการผลิตสินค้าและบริการ การจัดส่งแบบดิจิทัล และการบริโภค นอกจานี้ ยังมีความหมายในมุมของสังคม โดยมีคำจำกัดความของเศรษฐกิจดิจิทัลว่าเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งรวมถึงกิจกรรมที่ดำเนินการผ่านอินเทอร์เน็ต เครือข่ายมือถือ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอื่น ๆ (Lei Xia 2023)

โดยพื้นฐานแล้ว เศรษฐกิจดิจิทัลครอบคลุมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ตั้งแต่การค้าออนไลน์และบริการดิจิทัล ไปจนถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ ข้อมูลขนาดใหญ่ และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT) ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ มักเน้นถึงความเชื่อมโยงและการพึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ (Deloitte, 2023)

โดยทฤษฎีเศรษฐกิจดิจิทัลครอบคลุมแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแง่มุมทางเศรษฐกิจของเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบต่อธุรกิจ สังคม และโครงสร้างทางเศรษฐกิจโดยรวม การทำความเข้าใจและการนำทางเศรษฐกิจดิจิทัลจำเป็นต้องมีแนวทางแบบสหสาขาวิชาชีพ โดยพิจารณาจากแง่มุมทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และนโยบาย มันยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและแนวโน้มดิจิทัลใหม่ ๆ Don Tapscott เป็นผู้นำด้านการนำเอาเทคโนโลยีมาต่อยอดกับธุรกิจและสังคม (Tapscott และ Tapscott, 2016) เขาได้เขียนหนังสือและตีพิมพ์อย่างกว้างขวางเกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัล บล็อกเชน และความท้าทายและโอกาสที่นำเสนอโดยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านกลยุทธ์ทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงองค์กร และบทบาทของเทคโนโลยีในธุรกิจและสังคม มีส่วนช่วยอย่างกว้างขวางในการทำความเข้าใจเศรษฐกิจดิจิทัล ข้อความสำคัญประการหนึ่งของเขาเกี่ยวข้องกับพลังการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีบล็อกเชน และวิธีที่เทคโนโลยีสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบอุตสาหกรรมต่าง ๆ

Don Tapscott เป็นที่รู้จักจากความกระตือรือร้นของเขาเกี่ยวกับเทคโนโลยีบล็อคเชน ซึ่งเป็นบัญชีแยกประเภทแบบกระจายอำนาจและกระจายที่รองรับสกุลเงินดิจิทัล เช่น Bitcoin เขา

เน้นย้ำว่าบล็อกเชนมีศักยภาพในการปฏิวัติไม่เพียงแต่ธุรกรรมทางการเงินเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงอุตสาหกรรมต่าง ๆ เช่น ห่วงโซ่อุปทาน การดูแลสุขภาพ และอื่น ๆ อีกมากมาย Don Tapscott สนับสนุนให้ธุรกิจต่าง ๆ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อรักษาความสามารถในการแข่งขัน เขาเน้นย้ำถึงความจำเป็นที่องค์กรต่าง ๆ ต้องปรับโมเดลธุรกิจของตนให้เข้ากับภูมิทัศน์ทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป (Tapscott และ Tapscott, 2016)

รูปแบบของเทคโนโลยีในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล

แนวโน้มหลายประการกำลังกำหนดรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลใหม่ ภูมิทัศน์ทางดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และอาจมีแนวโน้มใหม่ ๆ เกิดขึ้นตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

แนวโน้มเศรษฐกิจดิจิทัลที่สำคัญมีดังนี้:

• ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการเรียนรู้ของเครื่องจักร (ML) ในปัจจุบันนี้ AI และ ML เป็นเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล ยกตัวอย่างเช่น การขับเคลื่อนระบบแบบอัตโนมัติ (Autonomus Driving) หรือการปรับเปลี่ยนเพื่อการบริการส่วนบุคคล (Adaptive Personalize) และการตัดสินใจทางด้านธุรกิจ (พีรพนธ์ ตัณฑ์จยะ, 2561) โดยใช้ข้อมูลเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนในอุตสาหกรรมต่าง ๆ พร้อมกับแอปพลิเคชันประกอบ ที่สามารถวิเคราะห์เชิงคาดการณ์ ในด้านธุรกิจ (ทรงพล รวมใหม่, 2565) รวมทั้งเรื่องการประมวลผลทางด้านภาษา เช่น Chat GPI ที่ทำให้เข้าใจคอมพิวเตอร์เข้าใจภาษาของมนุษย์ และการสร้างความเข้าใจให้ระบบคอมพิวเตอร์ มองเห็นเรื่องราว และเข้าใจเหตุการณ์ได้เหมือนมนุษย์ (Santhuenkaew และ Rerkpichai, 2023)

• เทคโนโลยี 5G การเปิดตัวเครือข่าย 5G ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 นั้น ได้ปรับปรุงการเชื่อมต่อและช่วยให้ถ่ายโอนข้อมูลในการติดต่อสื่อสารได้เร็วขึ้น โดยมีความสามารถ ที่เน้นการติดต่อสื่อสารที่มีความหน่วงต่ำ (Low Latency) และต้องการความน่าเชื่อถือสูง (Reliablity) (เทอดพงษ์ แดงสี และ พิสิฐ พรพงศ์เตชวาณิช, 2562) ทั้งนี้ ยังออกแบบให้รองรับการทำงานของอุปกรณ์ Internet of Things (IoT) ที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีผลกระทบต่อภาคส่วนต่าง ๆ ในหลากหลายอุตสาหกรรม เช่น การแพทย์และการดูแลสุขภาพ การผลิตสินค้า และเมืองอัจฉริยะ (สุพล พรหมมาพันธุ์ และ สิริรัตน์ มัชฌิมาดิลก, 2563)

• การพัฒนาของอีคอมเมิร์ซ โดยในปัจจุบันนี้ อีคอมเมิร์ซยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยนวัตกรรมต่าง ๆ เช่น การค้าออนไลน์ที่สะดวกรวดเร็วในการสั่งซื้อสินค้าและชำระเงิน การขนส่งที่รวดเร็วครอบคลุมทั่วประเทศ และบริการค่าส่งในราคาถูก การจัดโปรโมชั่นต่าง ๆ เช่น วันที่ 11 เดือน 11 เพื่อผลักดันให้เกิดการจับจ่ายใช้สอยมากยิ่งขึ้น หรือแม้แต่ ประสบการณ์การ

ช็อปปิ้งแบบเสมือนจริง (AR) และการบูรณาการ AI สำหรับคำแนะนำส่วนบุคคลและการบริการลูกค้า (STEPS Academy, 2565)

• เครื่องมือทำงานจากระยะไกลและเครื่องมือการทำงานร่วมกัน (ทนงศักดิ์ แสงสว่าง วัฒนะ, ณิชนันทน์ ศิริไสยาสน์, และ โชติ บดีรัฐ, 2563) จากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้เร่งให้มีการนำการทำงานจากระยะไกลมาใช้ เพื่อใช้ลดปัญหาของการที่จะต้องทำงานจากบ้าน และเครื่องมือการทำงานร่วมกัน บนแพลตฟอร์มการประชุมเสมือน โดยเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกเหล่านี้ เข้ามาเพื่อลดช่องว่างของการพบปะ และการเดินทางลงได้ ช่วยประหยัดเวลา และทำให้เกิดความสะดวกในการประชุม และทำงานผ่านระบบออนไลน์

• สุขภาพดิจิทัลและการแพทย์ทางไกล (โทรเวชกรรม) สุขภาพถือเป็นปัจจัยที่บทบาทสำคัญในระบบเศรษฐกิจ มีการคาดการณ์ว่า GDP โดยรวมของทั่วโลก เกี่ยวกับสุขภาพจะพุ่งไปถึง 10% ของ GPD โดยรวมทั้งหมด (WHO, 2023) เพราะฉะนั้น การทำให้การดูแลสุขภาพเป็นเรื่องของระบบดิจิทัล จึงเป็นส่วนที่ช่วยให้การแพทย์พัฒนาขึ้นไปอีกขั้น เช่น การแพทย์ทางไกล เพื่อช่วยให้ประชาชนสามารถพบคุณหมอในชุมชนของตัวเองได้ โดยไม่ต้องเดินทางไกล ที่เสียเวลาหลายชั่วโมง หรือ แอปด้านสุขภาพที่จะช่วยดูแล และการติดตามผู้ป่วยระยะไกล (ชวภณ กิจหิรัญกุล และ วิภาวัณย์ อรรณพพรชัย, 2564) รวมถึงการใช้ AI เพื่อการวินิจฉัยโรคแนวโน้มเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงการเข้าถึงบริการด้านสุขภาพและปรับปรุงผลลัพธ์ของการดูแลรักษาผู้ป่วย (ยุวเรศมคฺษ์ สิทธิชาญบัญชา, 2564)

• AR และ VR เทคโนโลยี AR และ VR ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ รวมถึงเกมการศึกษา การฝึกอบรม และการท่องเที่ยวเสมือนจริงผ่าน VR นั้นสามารถทำให้ผู้ใช้งานได้เข้าถึงข้อมูลที่นำเสนอได้ในระบบประสบการณ์ เพื่อเพิ่มอรรถรส ในการรับชม หรือเพิ่มมิติในการสื่อสาร ทั้งยังสามารถทำให้ผู้ใช้งานหรือผู้รับชมได้มีโอกาสที่จะมีส่วนร่วมกับเนื้อหา เช่น การจัดงานเทศกาล ประเพณีต่าง ๆ โดยเสมือนว่า อยู่ในบริเวณจริง ๆ หรือเทคโนโลยี AR สามารถสร้างเทศกาลผ่านระบบเสมือน หรือมีการสร้างไกด์นำเที่ยวแบบเสมือนจริง เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้อีกด้วย (กรด เหล็กสมบูรณ์, กฤษฎามามาตร, เฉลิมพล คงจิตต์, และ มณฑล อ้นวันนา, 2565)

• การโฟกัสด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ ในปัจจุบันนี้ ภัยคุมคามไซเบอร์มีมากยิ่งขึ้น เพราะเนื่องด้วยกิจกรรมดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นในทุก ๆ อุตสาหกรรม และวิถีชีวิตของผู้คน จึงมีการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยทางไซเบอร์เพิ่มมากขึ้น บริษัทต่าง ๆ ลงทุนในมาตรการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ขั้นสูงเพื่อปกป้องข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และข้อมูลดิจิทัลจากภัย

คุกคามทางไซเบอร์ (สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (สกมช.), 2565) เช่น กรณีไวรัสคอมพิวเตอร์ ที่เรียกค่าไถ่จากข้อมูลที่ได้ทำการโจรกรรม หรือใส่รหัสล็อค เพื่อไม่ให้หน่วยงานเจ้าของข้อมูลใช้งานได้ จนกว่าจะจ่ายเงินค่าไถ่ เป็นต้น (ปริญญา หอมเอนก, 2566)

• ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและกฎระเบียบ: เนื่องจากข้อมูลกลายเป็นทรัพย์สินที่สำคัญ (ปริญญา หอมเอนก, 2566) จึงมีการเน้นเรื่องความเป็นส่วนตัวและกฎระเบียบของข้อมูลเพิ่มมากขึ้น กฎหมาย เช่น กฎระเบียบให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของผู้บริโภค (GDPR) และโครงการริเริ่มที่คล้ายกันทั่วโลก มีอิทธิพลต่อวิธีที่ธุรกิจต้องจัดการ จัดเก็บ และให้ความปลอดภัยกับข้อมูลผู้ใช้งาน อาทิเช่น ประเทศไทย มีกฎหมายที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ที่หน่วยงานจัดเก็บไป จะต้องขออนุญาติ และการนำไปใช้งานจะต้องมีการแจ้งรายละเอียด การนำไปใช้ และการจัดเก็บข้อมูล ให้ผู้ใช้งาน ได้ยินยอมเสียก่อน โดยถ้าฝ่าฝืน หรือทำให้เกิดการรั่วไหลของข้อมูล มีทั้งโทษจำคุก และปรับอีกด้วย (มนัสธนนท์ เอกโภควัฒน์, 2566)

แนวโน้มเศรษฐกิจดิจิทัลและกรณีศึกษาในเอเชีย

ทุกประเทศต่างดำเนินเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล การศึกษาแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศเพื่อนบ้านในแถบเอเชีย จะทำให้เข้าใจบริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลได้

1. เศรษฐกิจดิจิทัลของจีน จีนเป็นผู้นำในด้านเศรษฐกิจดิจิทัล โดยบริษัทเทคโนโลยีรายใหญ่ เช่น Alibaba, Tencent และ JD.com มีบทบาทสำคัญ การเติบโตของการชำระเงินผ่านมือถือ อีคอมเมิร์ซ และบริการดิจิทัลในจีนมีความโดดเด่น เศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศจีนนั้น โดดเด่นด้วยนวัตกรรมในด้านต่าง ๆ เช่น การค้าปลีกออนไลน์ การเงินดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลขั้นสูง (Zhang และ Chen, 2019)

2. การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของอินเดีย อินเดียมีประสบการณ์การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับโครงการริเริ่มของรัฐบาล เช่น Digital India การเพิ่มขึ้นของระบบการชำระเงินดิจิทัล เช่น UPI (Unified Payments Interface) และการเติบโตของแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ รวมถึงการเติบโตทางโครงสร้าง และการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นมีส่วนสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ (Seth, 2023)

3. นวัตกรรมทางเทคโนโลยีของเกาหลีใต้ เกาหลีใต้เป็นผู้นำด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นที่เทคโนโลยี 5G ปัญญาประดิษฐ์(AI) และเริ่มต้นใช้เทคโนโลยีในการสร้างเมืองอัจฉริยะ(Smart City) จากการสนับสนุนของรัฐบาลในด้านการวิจัยและพัฒนา รวมถึงการมี

อยู่ของยักษ์ใหญ่ด้านเทคโนโลยีอย่าง Samsung และ LG มีส่วนทำให้เกิดความก้าวหน้าทางดิจิทัลของประเทศเกาหลีอีกด้วย (OECD, 2023)

4. โครงการริเริ่ม Smart Nation ของสิงคโปร์ สิงคโปร์ดำเนินโครงการริเริ่ม Smart Nation อย่างแข็งขัน โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงการใช้ชีวิตในเมืองในด้านต่าง ๆ ประเทศมุ่งเน้นไปที่โครงสร้างพื้นฐานอัจฉริยะ บริการรัฐบาลดิจิทัล และการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้เพื่อยกระดับอุตสาหกรรม ในกลุ่ม การแพทย์ การเดินทาง ชีวิตของผู้คนในเมือง ด้านการเงิน และด้านการศึกษาด้วย เพื่อทำให้เพิ่มประสิทธิภาพทางด้านการแข่งขันและความเติบโตทางด้านเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (Smart Nation Singapore, 2023)

5. ญี่ปุ่นนำหลักการอุตสาหกรรม 4.0 มาใช้ โดยผสมผสานเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น หุ่นยนต์ IoT และ AI ในกระบวนการผลิต รัฐบาลได้สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในอุตสาหกรรมดั้งเดิมเพื่อเพิ่มผลผลิตและความสามารถในการแข่งขันระดับโลก (Shun Hirai, 2023) ทั้งนี้ รัฐบาลญี่ปุ่น ยังได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสำหรับภาคการผลิตที่เป็นอุสาหกรรมขนาดกลาง และย่อม (SME) อีกด้วย โดยมีนโยบายนำเทคโนโลยี มาใช้เพื่อเพิ่มกำลังการผลิต และทำให้เกิดคุณภาพของโรงงานตามมาตรฐานอุตสาหกรรม 4.0 ในกลุ่ม SME อีกด้วย

กรณีศึกษาเหล่านี้เน้นย้ำแง่มุมต่าง ๆ ของเศรษฐกิจดิจิทัลในประเทศต่าง ๆ ในเอเชีย ภูมิทัศน์ดิจิทัลของแต่ละประเทศได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และกฎระเบียบที่เป็นเอกลักษณ์ โดยสำหรับประเทศไทยนั้น การเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัล ก็เป็นเรื่องที่ภาครัฐ ให้ความสนใจ โดยมีแนวทางและนโยบาย ในการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย ให้เป็นตัวรากฐานสำคัญในการแข่งขันกับเวทีโลก ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2565) ที่เน้นเรื่องของการใช้เทคโนโลยี มาเป็นฐานในการสร้างนวัตกรรม และองค์ความรู้ใหม่ เพื่อตอบสนองความเปลี่ยนแปลงสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล อย่างแท้จริง

ภาพรวมเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทยจากข้อมูลที่มีอยู่จนถึงปัจจุบัน

รัฐบาลไทยได้ดำเนินโครงการริเริ่มต่าง ๆ เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล "ประเทศไทย 4.0" เป็นกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนโดยรัฐบาลเพื่อเปลี่ยนประเทศให้เป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและมุ่งเน้นนวัตกรรมมากขึ้น (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559) โดยมีการนำเอาแผนการพัฒนาที่มุ่งยกระดับ ภาคการเกษตจากดั้งเดิม ให้เป็นเกษตรสมัยใหม่ หรือ Smart Farming ธุรกิจขนากลางและขนาดย่อม (SME) ให้เป็น SME และผลักดันธุรกิจสตาร์ทอัพ และเปลี่ยนแปลงจากแรงงานค่าแรงต่ำ เป็นแรงงานค่าแรงสูงด้วยการพัฒนาการศึกษา

ความพยายามที่จะทำให้การศึกษาเป็นดิจิทัลและส่งเสริมความรู้ด้านดิจิทัล รัฐบาลได้ลงทุนในโครงการริเริ่มเพื่อให้แรงงานมีทักษะที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัล มีการร่วมมือกันของภาคมหาวิทยาลัย ภาคเอกชน และสถาบันวิจัยต่าง ๆ เพื่อยกระดับการศึกษาของประเทศไทย (ธนวัตน์ พูลเขตนคร, นิตยา นาคอินทร์, และ พิชญาภา ยวงสร้อย, 2564) รวมถึงมีการสนับสนุน ให้เกิด ระบบนิเวศของสตาร์ทอัพในประเทศไทย ที่มีพยายามผลักดันเชิงนโยบายมีการเติบโต โดยมุ่งเน้นที่ ธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดริเริ่ม เช่น ศูนย์บ่มเพาะสตาร์ทอัพและตัวเร่งความเร็วได้สนับสนุนการพัฒนาโซลูชั่นที่เป็นนวัตกรรม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566a)

นอกจากนี้ ธุรกิจสตาร์ทอัพทั่วไปแล้ว ประเทศไทย มีการพัฒนาในเรื่องของ บริษัทประเภทธุรกิจและบริการทางด้านการเงินการลงทุน ในประเทศไทยมีการขยายตัวโดยนำเสนอบริการทางการเงินที่หลากหลายโซลูชั่นเทคโนโลยีการเงินและธนาคารดิจิทัลดึงดูดผู้ใช้ที่กำลังมองหาผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่สะดวกสบายและเป็นนวัตกรรมใหม่ อาทิเช่น แอฟพลิเคชั่นเป๋าตัง ของธนาคารกรุงไทย หรือระบบการจ่ายเงินด้วย คิวอาร์โค้ด ที่เรียกว่า พร้อมเพย์ (BOT, 2023) โดยในปัจจุบัน การนำระบบการชำระเงินดิจิทัลมาใช้ในประเทศไทยมีเพิ่มมากขึ้น ทั้งบริการชำระเงินผ่านมือถือและการใช้กระเป๋าเงินดิจิทัลนั้นแพร่หลายมากขึ้น ซึ่งมีส่วนช่วยขับเคลื่อนสังคมไร้เงินสดและผลักดันเศรษฐกิจไปที่ท้องถิ่นต่าง ๆ อีกด้วย

นอกจากจากเทคโนโลยีทางด้านการเงินและสตาร์ทอัพแล้ว ยังได้มีการพัฒนาและนำระบบดิจิทัล มาใช้เพื่อยกระดับสุขภาพของคนไทย โครงการริเริ่มด้านสุขภาพดิจิทัล โดยมีการกำหนดยุทธศาสตร์สุขภาพดิจิทัล จากกระทรวงสาธารณะสุขของประเทศไทย เพื่อนำระบบดิจิทัลทางด้านการแพทย์ เพื่อยกระดับการบริการในโรงพยาบาล รวมถึงบริการการแพทย์ทางไกล นอกจากนี้ ยังมีแอปด้านสุขภาพที่ได้รับความสนใจจำนวนมาก โดยเทคโนโลยีเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงการเข้าถึงและประสิทธิภาพด้านการรักษาพยาบาล (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2564)

อีกทั้ง ประเทศไทยได้ริเริ่มโครงการเกี่ยวกับเมืองอัจฉริยะเพื่อปรับปรุงการใช้ชีวิตในเมือง โครงการเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสารด้วย 5G และการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยเทคโนโลยีข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทั้งนี้รวมถึง การสร้างเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานและบริการในเมืองต่าง ๆ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c) และนอกจากเมืองอัจฉริยะโดยทั่วไปแล้ว ยังมีการนำเทคโนโลยีไปใช้กับการท่องเที่ยวในท้องถิ่น เพราะเมื่อพิจารณาถึงความสำคัญของการ

ท่องเที่ยวต่อเศรษฐกิจไทย จึงมีความพยายามในการทำให้ภาคการท่องเที่ยวเป็นดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการตลาดดิจิทัล แพลตฟอร์มการจองออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยรวม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566b)

การนำเทคโนโลยีใช้กับทุนทางวัฒนธรรม

การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัลถือเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและคิดได้หลากหลายแง่มุม ทุนวัฒนธรรมหมายถึงความรู้ ทักษะ การศึกษา และความตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมที่บุคคลและสังคมครอบครอง เมื่อรวมกับเศรษฐกิจดิจิทัลจะส่งผลต่อชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคมในด้านต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งแนวทางการนำเทคโนโลยีไปใช้กับทุนทางวัฒนธรรมได้ดังต่อไปนี้

1. **การสร้างเนื้อหาดิจิทัล**

ทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการสร้างเนื้อหาดิจิทัล บุคคลที่มีทักษะด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ หรือวัฒนธรรมมีส่วนช่วยในการผลิตสื่อดิจิทัล รวมถึงดนตรี วิดีโอ วรรณกรรม และทัศนศิลป์ ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น YouTube, Instagram และ TikTok เพื่อให้มีพื้นที่ให้นำเสนอและได้แสดงความสามารถทางวัฒนธรรมของชุมชน (กรุงเทพธุรกิจ, 2566)

2. **การศึกษาออนไลน์และการเรียนรู้วัฒนธรรม**

แพลตฟอร์มดิจิทัลกลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการศึกษาและการเรียนรู้วัฒนธรรม ทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความสามารถทางภาษา ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และทักษะทางศิลปะ มีส่วนช่วยในการสร้างเนื้อหาการศึกษาออนไลน์ บุคคลสามารถแบ่งปันความเชี่ยวชาญทางวัฒนธรรมของตนเอง สอนภาษา และให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแง่มุมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ผ่านช่องทางดิจิทัล (พนิดา จงสุขสมสกุล, 2562)

3. **การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประสบการณ์เสมือนจริง**

ทุนทางวัฒนธรรมมีส่วนช่วยในการพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริง แพลตฟอร์มดิจิทัลนำเสนอทัวร์เสมือนจริง นิทรรศการเชิงโต้ตอบ และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ดื่มด่ำ บุคคลที่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของตนสามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัลเพื่อแบ่งปันความรู้กับผู้ชมในวงกว้างได้ (กรด เหล็กสมบูรณ์ และคนอื่น ๆ, 2565)

4. **อีคอมเมิร์ซและผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม**

เศรษฐกิจดิจิทัลเปิดโอกาสให้มีการขายและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงงานฝีมือแบบดั้งเดิม งานศิลปะ และประสบการณ์ทางวัฒนธรรม แพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ

ช่วยให้ช่างฝีมือและผู้สร้างสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก อนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรม (GCC, 2565)

กล่าวโดยสรุป ในปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจ และกิจกรรมทางเศรษฐกิจ มีแนวโน้มที่จะใช้รากฐานจากเทคโนโลยี เพื่อใช้ในการผลักดันเศรษฐกิจ อาทิเช่น เทคโนโลยีด้านปัญญาประดิษฐ์ การสื่อสารผ่านเทคโนโลยี 5G รวมถึง เทคโนโลยีเสมือน เช่น AR และ VR และในขณะที่เศรษฐกิจดิจิทัลยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญสำหรับการสร้างภูมิทัศน์ดิจิทัลที่ครอบคลุม หลากหลาย และเต็มไปด้วยวัฒนธรรมมากขึ้น โดยเน้นถึงความสำคัญของการรับรู้และเห็นคุณค่าการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมในโลกของดิจิทัล โดยประเทศไทยนั้น ได้มีการผลักดันการอนุรักษ์ และต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ผ่านการท่องเที่ยวโดยชุมชน (CBT) ดังนั้น จุดเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจดิจิทัลกับการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของทุนทางวัฒนธรรม ได้เปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้คนให้ได้สัมผัสประสบการณ์ และมีส่วนร่วมกับวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทุนทางวัฒนธรรมซึ่งครอบคลุมความรู้ ประเพณี วิถีชีวิตชุมชน และการรับรู้ทางประสบการณ์ทางวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการกำหนดภูมิทัศน์การท่องเที่ยวดิจิทัล

6. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City)

แนวคิดของ "เมืองอัจฉริยะ(Smart city)" เกี่ยวข้องกับรวมเข้าด้วยกันของเทคโนโลยีต่าง ๆ และการแก้ปัญหาที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ความยั่งยืน และคุณภาพชีวิต โดยรวมของ Smart City การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่าง (ICT) เพื่อพัฒนาการจัดการทรัพยากร โครงสร้างพื้นฐาน และการบริการ(สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c)

องค์ประกอบและหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีเมืองอัจฉริยะมีดังนี้

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)

เมืองอัจฉริยะนำเซ็นเซอร์ กล้อง และอุปกรณ์เทคโนโลยีอื่น ๆ มาเพื่อใช้รวบรวมข้อมูลจากสภาพแวดล้อมภายในเมือง จากนั้นข้อมูลนี้จะถูกส่งผ่านเครือข่ายทำให้สามารถติดตามและวิเคราะห์ระบบได้แบบเรียลไทม์ เพราะฉะนั้นอุปกรณ์ IoT มีบทบาทสำคัญในเมืองอัจฉริยะ โดยการเชื่อมต่อสิ่งที่เป็นวัตถุและระบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ช่วยให้สามารถสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลถึงกันได้ ซึ่งอาจรวมถึงสัญญาณไฟจราจรอัจฉริยะ ระบบการจัดการแยกขยะ และโครงข่ายไฟฟ้าอัจฉริยะ (ธีร์ดนัย กัปโก และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา, 2563)

2. **การรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล**

เมืองอัจฉริยะจะประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ และสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงาน เช่น โครงการของ OPEN ของกรุงโซล ที่มีการสร้างกันเชื่อมต่อข้อมูล เพื่อรับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบและแนวโน้มของเมือง การวิเคราะห์ข้อมูลนี้ช่วยให้นักวางผังเมืองสามารถตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูล แม่นยำและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดสรรทรัพยากรในเมือง และโครงการเมืองอัจฉริยะจะจัดลำดับความสำคัญของการตัดสินใจตามข้อมูลที่มีอยู่ โดยใช้ประโยชน์จากข้อมูลเพื่อปรับปรุงบริการ โครงสร้างพื้นฐาน และการวางผังเมือง (Kang, 2015)

3. **โครงสร้างพื้นฐานและบริการ**

เมืองอัจฉริยะมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มประสิทธิภาพด้านสาธารณูปโภค เช่น พลังงาน น้ำ และการจัดการขยะผ่านระบบการควบคุมที่มีประสิทธิภาพและฉลาด รวมถึงการออกแบบให้มีการใช้ระบบขนส่งอัจฉริยะรวมถึงการจัดการการจราจร การปรับปรุงการขนส่งสาธารณะ และการแก้ปัญหาด้านที่จอดรถอัจฉริยะ ถือเป็นส่วนที่สำคัญของการวางผังเมือง (ธีร์ดนัย กัปโก และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา, 2563)

4. **การมีส่วนร่วมของพลเมือง**

เมืองอัจฉริยะมีเป้าหมายเพื่อให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมและได้รับการบริการจากดิจิทัลแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพื่อการทำงานร่วมกันกับรัฐบาลท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงข้อมูลและมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ และการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การสร้าง smart city สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี การรวบรวมคำติชมผ่านช่องทางดิจิทัลสามารถช่วยในการปรับปรุงการบริการให้ตรงตามความต้องการและความคิดเห็นของคนในชุมชน (ธีรภัทร์ พรายพร, นรากรณ์ ค่ำสว่าง, พิษณุ กมลเสถียร, พีรพล อนุวัตินาวี่, และ นันทพันธ์ คดคง, 2566)

5. **การจัดการความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม**

เมืองอัจฉริยะผสมผสานเทคโนโลยีที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อลดการใช้พลังงาน ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และส่งเสริมแนวทางปฏิบัติที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (ธีรภัทร์ พรายพร และคนอื่น ๆ, 2566) และเมืองอัจฉริยะควรเน้นการวางแผนและการออกแบบพื้นที่ในเมืองโดยที่มุ่งเน้นไปที่ความยั่งยืน พื้นที่สีเขียว และโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม สามารถเป็นพื้นฐานที่ดีที่จะต่อยอดทฤษฎี smart city

6. **ความปลอดภัยและการรักษาความปลอดภัย**

เมืองอัจฉริยะจะมีการใช้ระบบเฝ้าระวังอัจฉริยะเพื่อความปลอดภัยในที่สาธารณะ การตอบสนองต่อเหตุการ์ณฉุกเฉิน และการป้องกันอาชญากรรม (Fei, 2023)และเนื่องจากเมืองอัจฉริยะเป็นโครงการที่ต้องพึ่งพาระบบทางคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อถึงกันเยอะ การรับรองการ

รักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่แข็งแกร่งจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันภัยคุกคามและช่องโหว่ที่อาจเกิดขึ้นในเมืองอัจฉริยะ (CISA, 2023)

กล่าวโดยสรุปนั้น เป้าหมายโดยรวมของเมืองอัจฉริยะคือการสร้างสภาพแวดล้อมให้เป็นเมืองที่น่าอยู่ มีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากขึ้น ผ่านการพัฒนาเทคโนโลยีและการแก้ปัญหาที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล อย่างไรก็ตาม (CISA, 2023) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว ความปลอดภัยทางไซเบอร์คือสิ่งจำเป็นที่จะต้องแก้ไขปัญหาเพื่อให้มั่นใจว่าเมืองอัจฉริยะจะประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับของผู้ที่จะมาอยู่อาศัย

แนวคิดในการออกแบบเมืองอัจฉริยะ

แนวคิดการสร้างเมืองอัจฉริยะโดยใช้แนวคิดการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิตอล และการ Disruptive Technology เข้ามาเป็นแนวคิดในการออกแบบเมืองอัจฉริยะ โดยมีการนำเสนอแนวคิดของบริษัท IBM (Dirks, Gurdgiev, และ Keeling, 2010)

ที่ได้วิเคราะห์ว่า เมืองอัจฉริยะ (Smart city) ทุกระดับจะใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีใหม่ๆ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกที่จะเปลี่ยนระบบการดำเนินงานและการให้บริการ การแข่งขัน ระหว่างเมืองที่จะมีดึงดูดใจประชาชนกลุ่มใหม่ๆ ผู้ประกอบการธุรกิจและนักท่องเที่ยว และยกระดับให้บริการที่มีคุณภาพสูงของชีวิตและภาวะเศรษฐกิจที่ดีขึ้นอย่างมั่นคง โดยเมืองอัจฉริยะตามคำอธิบายของ IBM จะประกอบด้วยโครงสร้าง 3 ส่วนดังนี้

1. Planning and Management กล่าวคือเป็นการวางแผน เพื่อบริการจัดการเมืองและวางแผนบริการสารธารณะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. Infrastructure คือการนำเทคโนโลยี มาใช้เป็นพื้นฐานในการเชื่อมโยงกับทุก ๆ ระบบที่เกี่ยวข้อง อาทิเช่น ระบบโครงสร้างพื้นฐานระบบเครือข่าย เพื่อเชื่อมต่อกับระบบความปลอดภัย ระบบพลังงานเป็นต้น

3. People เป็นการพัฒนาผู้คนด้วยเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้ หรือการรักษาพยาบาล เป็นต้น

นอกจากนี้ ISO/IEC JTC1 ยังได้ให้ความหมายของการสร้างเมืองอัจฉริยะไว้ ดังต่อไปนี้

1.มีการเก็บรวบข้อมูลการขยายตัวของเมือง

2. ระบบการบริหารงานของเมืองควรจะมีลักษณะบูรณาการ

3. มีการเก็บข้อมูลของเมืองจากหลายแหล่ง

4. มีช่องทางการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายตามกลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งจะต้องเข้าถึงได้ง่ายและเกิดประโยชน์สูงสุด

5. การเก็บข้อมูลของเมืองต้องมีการให้รายละเอียด และมาตรวัดที่ชัดเจน และมีการเข้าถึงข้อมูลแบบเป็นปัจจุบัน (Real-time) เพื่อหน่วยงานบริหารจัดการเมืองเกิดการรับรู้แบบเป็นปัจจุบัน (Real-time Knowledge)

6. อาศัยการวิเคราะห์ข้อมูล (Analytic) ประกอบในระบบการตัดสินใจทางนโยบาย (Decision Making System) โดยฝ่ายบริหาร และฝ่ายนโยบายของเมือง

7. มีความยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ในขณะเดียวกันก็จะต้องมี สเถียรภาพ น่าเชื่อถือ ไม่ถูกแทรกแซงได้โดยง่าย และที่สำคัญคือจะต้องมีประสิทธิภาพ

8. มีการบูรณาการระบบ และโครงสร้างพื้นฐานในด้าน Digital หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร – โครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูล และการจัดการข้อมูลสารสนเทศ เข้ากับระบบการทำงาน และโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพ

ซึ่งจากแนวคิดทีกล่าวมาในโครงงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาท้องถิ่นสู่เมืองอัจฉริยะจะเห็นได้ว่า มีการนำเทคโนโลยี มาใช้ในการสร้างเมืองอัจฉริยะ โดยมีการกำหนดแนวทางและแผนการทำงานเพื่อให้เมืองยกระดับการบริการประชาชนได้จริง ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ยังขาดมิติของการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น ที่จะผลักดันให้เกิดความเป็นเมือง อัจฉริยะที่คงความทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของเมืองไว้ได้

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเมืองอัจฉริยะ (Smart City) สำหรับประเทศไทยนั้น ได้มีแนวคิดในการสร้างเมืองอัจฉริยะ อย่างเป็นทางการ ตั้งปี 2560 โดยเริ่มก่อตั้งสำนักงานเมืองอัจฉริยะ เป็นหน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ลงวันที่ 15 ตุลาคม 2560 มีภารกิจในการจัดทำแผนแม่บท แผนปฏิบัติการและการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศตามแนวทางการขับเคลื่อนประเทศไทย 4.0 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยหน่วยงานที่ขับเคลื่อนนี้ ผลักดันนโยบาย การไปสู่ Smart city(สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c)

DEPA หน่วยงานที่เป็นผู้กำหนดแนวทางของการสร้างเมืองอัจฉริยะ มีการให้ความหมายของเมืองอัจฉริยะนั้น ถูกให้ความหมายว่า เมืองที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและชาญฉลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการให้บริการและการบริหารจัดการเมือง ลดค่าใช้จ่ายและการใช้ทรัพยากรของเมืองและประชากรเป้าหมาย โดยเน้นการออกแบบที่ดี และการมีส่วนร่วมของภาคธุรกิจและภาคประชาชนในการพัฒนาเมือง ภายใต้แนวคิดการพัฒนา เมืองน่า

อยู่ เมืองทันสมัย ให้ประชาชนในเมืองมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสุข อย่างยั่งยืน การพัฒนาเมืองอัจฉริยะมีมิติการพัฒนาได้หลายด้าน มีมิติที่สำคัญ 7 ด้านคือ 1) สิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ (Smart Environment) 2) การเดินทางและขนส่งอัจฉริยะ (Smart Mobility) 3) การดำรงชีวิตอัจฉริยะ (Smart Living) 4) พลเมืองอัจฉริยะ (Smart People) 5) พลังงานอัจฉริยะ (Smart Energy) 6) เศรษฐกิจอัจฉริยะ (Smart Economy) 7) การบริหารภาครัฐอัจฉริยะ (Smart Governance) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c)

สิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ (Smart Environment)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นปรับปรุงคุณภาพและเพิ่มประสิทธิภาพ ประสิทธิผลการบริหารจัดการและติดตามเฝ้าระวัง สิ่งแวดล้อมและสภาวะแวดล้อมอย่างเป็นระบบ เช่น การจัดการน้ำ การดูแลสภาพอากาศ การเฝ้าระวังภัยพิบัติตลอดจนเพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชนในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ (ธีร์ดนัย กัปโก และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา, 2563)

การเดินทางและขนส่งอัจฉริยะ (Smart Mobility)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นเพิ่มความสะดวก ประสิทธิภาพ และความปลอดภัยในการเดินทางและขนส่ง และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (นิรินธร มีทรัพย์นิคม, อรวรรณ นักปราชญ์, ภูวิน บุณยะเวชชีวิน, และ ณัฐธนนท์ ศุขถุงทอง, 2562)

การดำรงชีวิตอัจฉริยะ (Smart Living)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นให้บริการที่อำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิต เช่น การบริการด้านสุขภาพให้ประชาชนมีสุขภาพและสุขภาวะที่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุ การเพิ่มความปลอดภัยของประชาชนด้วยการเฝ้าระวังภัยจากอาชญากรรม ไปจนถึงการส่งเสริมให้เกิดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการดำรงชีวิตที่เหมาะสม (นิรินธร มีทรัพย์นิคม และคนอื่น ๆ, 2562)

พลเมืองอัจฉริยะ (Smart People)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นพัฒนาพลเมืองให้มีความรู้และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและการดำรงชีวิต สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้นอกระบบ รวมถึงการส่งเสริมการอยู่ร่วมกันด้วยความหลากหลายทางสังคม (ธีร์ดนัย กัปโก และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา, 2563)

พลังงานอัจฉริยะ (Smart Energy)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นเพิ่มประสิทธิภาพการใช้พลังงานของเมือง หรือใช้พลังงานทางเลือกอันเป็นพลังงานสะอาด (Renewable Energy) เช่น เชื้อเพลงชีวมวล ไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียน และไฟฟ้าจากพลังงานอื่น ๆ เป็นต้น (ธีร์ดนัย กัปโก และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา, 2563)

เศรษฐกิจอัจฉริยะ (Smart Economy)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นเพิ่มประสิทธิภาพและความคล่องตัวในการดำเนินธุรกิจ สร้างให้เกิดความเชื่อมโยงและความร่วมมือทางธุรกิจ และประยุกต์ใช้นวัตกรรม ในการพัฒนาเพื่อปรับเปลี่ยนธุรกิจ เช่น เมืองเกษตรอัจฉริยะ เมืองท่องเที่ยวอัจฉริยะ เป็นต้น (นิรินธร มีทรัพย์นิคม และคนอื่น ๆ, 2562)

การบริหารภาครัฐอัจฉริยะ (Smart Governance)

เป็นเมืองที่มุ่งเน้นพัฒนาระบบบริการเพื่อให้ประชาชนเข้าถึงบริการภาครัฐสะดวก รวดเร็ว เพิ่มช่องทางการมีส่วนร่วมของประชาชน รวมถึงการเปิดให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลทำให้เกิดความโปร่งใส ตรวจสอบได้ (นิรินธร มีทรัพย์นิคม และคนอื่น ๆ, 2562) โดยเป้าหมายของประเทศไทยที่จะสร้างเมืองอัจฉริยะ นั้น มีเป้าหมายในการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ ในช่วงปี 2561 – 2562 จำนวน 7 จังหวัด ได้แก่ 1) ภูเก็ต 2) ขอนแก่น 3) เชียงใหม่ 4) ชลบุรี 5) ระยอง 6) ฉะเชิงเทรา 7) กรุงเทพมหานคร และในช่วงปี 2562 – 2563 มีการสร้างเมืองอัจฉริยะ จำนวน 17 เมือง 1) เชียงราย 2) พิษณุโลก 3) น่าน 4) อุบลราชธานี 5) อุดรธานี 6) หนองคาย 7) นครพนม 8) มุกดาหาร 9) กระบี่ 10) พังงา 11) สงขลา 12) ยะลา 13) ปัตตานี 14) นราธิวาส 15) สตูล 16) นครศรีธรรมราช 17) ระนอง (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c)

โดยมีการตั้งเป้าหมายเพิ่มเติม ในช่วงปี 2564 – 2565 จะมีเมืองอัจฉริยะ เพิ่มขึ้น อีก 60 เมืองใน 30 จังหวัด และ 100 เมือง ใน 76 จังหวัด และกรุงเทพมหานครฯ อีกด้วย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566c)

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นถือเป็นแนวคิดที่ทางภาครัฐ ได้จัดทำแผนเพื่อสร้างและส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ให้เกิดขึ้นในประเทศไทย รวมถึงกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองเป้าหมายในการวิจัยเพื่อค้นหาปัจจัยที่ผลต่อการสร้างนโยบายการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นอีกด้วย แต่ในขณะเดียกัน จากแผนปฏิบัติการยังมิได้ลงรายละเอียดแผนและขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างชัดเจน

แนวคิดเมืองอัจฉริยะกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เมืองอัจฉริยะในแง่ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึงสภาพแวดล้อมของเมืองที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับผู้ที่มาเที่ยว ในขณะเดียวกันก็ยังคงรักษาและส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมไปในตัวด้วย ความคิดริเริ่มของการรวมเมืองอัจฉริยะเข้ากับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบประสบการณ์ที่ล้ำค่า ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นระหว่างนักท่องเที่ยวกับ

วัฒนธรรมของเมือง (ฉัตรมงคล จันทราทิพย์ และ ชวลีย์ ณ ถลาง, 2566) ยกตัวอย่างเช่น กรณีของเมืองภูเก็ตที่สร้างเมืองอัจฉริยะ ผ่านการคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว มีความทันสมัย และวัฒนธรรมที่ผสมผสาน นำเสนอผ่านแนวทางของเมืองอัจฉริยะ โดยแนวคิดในการใช้ระบบดิจิทัลของเมืองอัจฉริยะ ให้ผสมสนานกับทุนทางวัฒนธรรม ผ่านการท่องเที่ยวได้ดังต่อไปนี้

1. คู่มือวัฒนธรรมดิจิทัล

เมืองอัจฉริยะสามารถนำเสนอการใช้ไกด์ดิจิทัลและแอปพลิเคชันมือถือที่ให้ข้อมูลแบบเรียลไทม์แก่นักท่องเที่ยวเกี่ยวกับสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม สถานที่ทางประวัติศาสตร์ และเทศกาลกิจกรรมต่าง ๆ คู่มือเหล่านี้อาจรวมถึงแผนที่ คู่มือที่เป็นไฟล์เสียง และการใช้ฟีเจอร์AR เพื่อเสริมความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของผู้ที่มาเยี่ยมชม (Kivisense, 2023)

2. ประสบการ์ณแบบสามมิติ AR

การใช้เทคโนโลยี AR เพื่อซ้อนทับข้อมูลดิจิทัลบนสถานที่สำคัญต่าง ๆ ศิลปวัตถุ หรือสถานที่ทางประวัติศาสตร์ สิ่งนี้จะทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสประสบการณ์ที่เสมือนจริงผ่านการฉายภาพแบบอินเทอร์แอกทีฟ การใช้ภาพเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มการมีเลเยอร์ของภาพให้เสมือนกับว่าได้ไปอยู่ตรงสถานที่นั้นจริง ๆ ทำให้การท่องเที่ยวไม่น่าเบื่อ (Kivisense, 2023)

3. ป้ายอัจฉริยะและการนำทาง

การใช้ป้ายอัจฉริยะและระบบนำทางที่แนะนำนักท่องเที่ยวผ่านย่านวัฒนธรรม ย่านประวัติศาสตร์ และสถานที่สำคัญต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ ระบบเหล่านี้อาจรวมถึงการใช้สื่อโฆษณา ตู้คีออส (เครื่องให้บริการอัตโนมัติ) และการสแกน QR เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว (Kioskdigital, 2023)

4. การให้บริการหลากหลายภาษา

การให้บริการหลายภาษาผ่านแอพมือถือ เว็บไซต์ และจุดบริการข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว มีไว้เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวจากหลากหลายพื้นที่ทั่วโลกที่ใช้ภาษาต่างกัน สิ่งนี้ทำให้มั่นใจได้ว่านักท่องเที่ยวจะได้รับข้อมูลทางวัฒนธรรมที่แม่นยำและครอบคลุม (ซี หลี่, 2560)

5. แพลตฟอร์มการเล่าเรื่องดิจิทัล

สร้างแพลตฟอร์มการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่แบ่งปันเรื่องราวทางวัฒนธรรมของเมืองผ่านเนื้อหามัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ พอดแคสต์ และการจัดนิทรรศการนักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมกับเรื่องราวเหล่านี้ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการมาเที่ยวสถานที่นั้น ๆ (จารุวรรณ กิตตินราภรณ์, 2563)

6. การมีส่วนร่วมของชุมชนและประสบการณ์ในท้องถิ่น

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนโดยการเชื่อมต่อนักท่องเที่ยวกับศิลปิน ช่างฝีมือ และผู้ประกอบวิชาชีพด้านวัฒนธรรมในท้องถิ่น โครงการริเริ่มเมืองอัจฉริยะสามารถส่งเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเวิร์คช็อป การแสดงทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมกับชุมชนท้องถิ่น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2566b)

กล่าวโดยสรุปเมืองอัจฉริยะเน้นไปที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ราบรื่น สนุกสนาน และให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว ขณะเดียวกันก็ยังมีการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของเมืองให้อยู่อย่างยั่งยืน การพัฒนาเทคโนโลยีช่วยเพิ่มการสำรวจทรัพย์สินทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการมีประสบการ์ณร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของเมือง

7. แนวคิดและเมืองต้นแบบการใช้เทคโนโลยีผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในต่างประเทศ

ทวีปเอเชียถือเป็นแหล่งกำหนดวัฒนธรรมมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นประเทศจีน ที่มีมาตั้งแต่สี่พันปีที่แล้ว มีวัฒนธรรมของประเทศมากมาย ที่เป็นทุนทางวัฒนธรรม และนอกจากนี้ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถือเป็นประเทศพัฒนาแล้ว ก็มีการอนุรักษ์ และต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษาแนวคิดของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาผสมสนานกับยุคสมัยของเทคโนโลยี ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อลองศึกษาแนวคิดและวิธีการของแต่ละเมืองตัวอย่าง

เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น

เกียวโตมีชื่อเสียงไปทั่วโลกในด้านมรดกทางวัฒนธรรมอันมั่งคั่ง สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีเรื่องราวมากมาย และเสน่ห์ทางธรรมชาติที่ไม่มีใครเทียบได้ ด้วยมรดกที่สืบทอดมาจากประเพณีหลายศตวรรษไม่ว่าจะเป็น วัด ศาลเจ้า และเขตอนุรักษ์วัฒนธรรมของเมืองเกียวโต สามารถเป็นข้อพิสูจน์ถึงความสำคัญทางประวัติศาสตร์ได้ เกียวโตมีสวนอันน่าทึ่ง ทิวทัศน์อันงดงาม และภูเขาที่รายล้อมช่วยเน้นย้ำถึงความยิ่งใหญ่ในด้านธรรมชาติของเมือง สามารถมอบสถานที่พักผ่อนหย่อนใจอันเงียบสงบท่ามกลางความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมให้แก่ผู้ที่มาเยือนได้แบบไม่ขาดตกบกพร่อง (John Asano. 2020)

โดยเมืองเกียวโตเป็นที่ตั้งของสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญมากมายในญี่ปุ่น ซึ่งรวมถึงวัดโบราณที่งดงามและมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น Kinkaku-ji ที่มีหอทองสวยงามตรงกลางสวน และ Kiyomizu-dera ซึ่งเป็นวัดที่สามารถทอดมองลงไปเห็นวิวที่สวยงามของเมืองเกียวโต นอกจากนี้ยังมี Fushimi Inari Taisha ซึ่งเป็นศาสนสถานที่มีทางเดินรอบเขาที่มีเสาที่รูปร่างเป็นเสือที่มีความเป็นเอกลักษณ์อย่างมาก ทั้งนี้สถานที่เหล่านี้มีชื่อเสียงทั้งในประเทศและระดับโลก

เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ผู้คนต้องการไปเยือนเพื่อสัมผัสประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นสักครั้งในชีวิต

นอกจากนี้เกียวโตเป็นศูนย์กลางที่มีชีวิตชีวาสำหรับศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม โดยนำเสนอประสบการณ์ที่ดื่มด่ำในการปฏิบัติอันเป็นที่เคารพนับถือสืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เช่น พิธีชงชา อิเคบานะ (การจัดดอกไม้แบบญี่ปุ่น) การประดิษฐ์ตัวอักษร และโรงละครโนห์และคาบูกิอันน่าหลงใหล ผู้เยี่ยมชมมีโอกาสพิเศษที่จะมีส่วนร่วมหรือรับชมศิลปะที่ได้รับการยกย่องมายาวนานเหล่านี้ ผ่านการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมและประเพณีทางศิลปะอันยาวนานของญี่ปุ่น รวมไปถึงย่านกิออนในเกียวโตมีชื่อเสียงในด้านวัฒนธรรมเกอิชาและไมโกะ (เกอิชาฝึกหัด) นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสกับความบันเทิงแบบดั้งเดิมและแม้กระทั่งพบกับเกอิชาและไมโกะในพื้นที่ประวัติศาสตร์แห่งนี้

เกียวโตมีย่านประวัติศาสตร์ที่ได้รับการอนุรักษ์ไว้เป็นอย่างดี เช่น ฮิกาชิยามะ และกิออน พื้นที่เหล่านี้เป็นหน้าต่างสู่อดีตของญี่ปุ่น พร้อมด้วยถนนแคบ ๆ บ้านไม้แบบดั้งเดิม และตรอกซอกซอยที่มีบรรยากาศดีให้นักท่องเที่ยวได้เดินเพลิดเพลินไปกับประวัติศาสตร์ของเมือง (NHK World-Japan, 2023)

การใช้เทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยวที่มาเกียวโตสามารถใช้ประโยชน์จากแอปสมาร์ทโฟนเพื่อการนำทางที่ราบรื่น การแปลภาษา รวมไปถึงการเจาะลึกวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์อันยาวนานของเมือง แอปเหล่านี้ให้ความช่วยเหลือในหลากหลายด้าน โดยนำเสนอแผนที่เส้นทางไปยังจุดที่ต้องการและการให้คำแนะนำด้านการเดินทาง นอกจากนี้ยังอำนวยความสะดวกในการแปลภาษา ช่วยในการสื่อสารกับคนในท้องถิ่นและทำความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม แอปบางตัวยังมีคำแนะนำที่เจาะลึกช่วยบรรยายถึงประวัติศาสตร์และความเป็นมาของเกียวโต ให้รายละเอียดสถานที่ท่องเที่ยวและให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา ช่วยเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว แอปบางตัวปรับปรุงการสำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีเสริมเข้ามาเพื่อให้ข้อมูลเพิ่มเติม เมื่อผู้ใช้ชี้โทรศัพท์ไปยังจุดที่ต้องการ คุณสมบัติแบบอ่านข้อมูลแบบอินเทอร์แอคทีฟนี้ช่วยให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ที่เป็นเรื่องราว รูปภาพ หรือวิดีโอบนมุมมองแบบเรียลไทม์ที่ถ่ายด้วยกล้องของโทรศัพท์ของคุณเอง มอบประสบการณ์ที่สมบูรณ์และน่าดึงดูด ผู้ใช้สามารถปลดล็อกบทต่าง ๆ เกร็ดความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจและความซาบซึ้งในความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของสถานที่เหล่านี้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับ

ประวัติศาสตร์ทำให้เกิดการท่องเที่ยวที่น่าตื่นตาตื่นใจและน่าหลงใหลสำหรับนักท่องเที่ยวในสถานที่ที่มีชื่อเสียงเหล่านี้ในเกียวโต (NHK World-Japan, 2023)

นอกนี้ เมืองเกียวโตมีส่วนร่วมกับนักท่องเที่ยวและผู้เยี่ยมชมบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย การตอบคำถามและแบ่งปันเนื้อหาที่ผู้ใช้สร้างขึ้น วิธีการแบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเหล่านี้สามารถสร้างความรู้สึกของคนในชุมชนและสนับสนุนให้นักท่องเที่ยวสามารถแบ่งปันประสบการณ์ของพวกเขา เช่น ใน Instagram มีผู้ใช้งานที่ชื่อ Kyoto Select เป็นแอคเคาท์ที่แนะนำอาหารทั้งยอดนิยมและอาหารพื้นเมืองในเกียวโตแก่ผู้ที่อยากจะมาเยี่ยมเยียนที่นี่ รวมถึงมีแอปพลิเคชัน ที่มีแผนที่ดิจิทัลและแอปบนโทรศัพท์ของคุณช่วยคุณค้นหาเส้นทางในเกียวโตและการเข้าถึงการใช้ระบบขนส่งสาธารณะ เช่น หากคุณต้องการเดินทางไปยังสถานที่นึงแต่ป้ายบอกทางมีแต่ภาษาญี่ปุ่น คุณสามารถเข้าไปยังแอปพลิเคชันแผนที่เพื่อดูเส้นทางการเดินทางและการใช้ระบบขนส่งสาธารณะ (Japan Local Government Centre, 2023)

เมืองหนานจิง ประเทศจีน

หนานจิงเป็นเป็นเมืองหลวงของมณฑลเจียงซู ซึ่งเป็นหนึ่งในเมืองโบราณสุดยิ่งใหญ่ของประเทศจีนและเคยเป็นเมืองหลวงของราชวงศ์จีนในสมัยก่อนที่มีความสำคัญมานานนับพันปี ด้วยอดีตอันน่าทึ่งของหนานจิง จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้นักท่องเที่ยวผู้ชื่นชอบเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์มาเที่ยวที่นี่ การเที่ยวหนานจิงนั้นสามารถเที่ยวได้ด้วยตัวเองเนื่องจากมีการเข้าถึงระบบขนส่งสาธารณะที่ทั่วถึงและสะดวกสบาย (Expedia Team, 2019). โดยหนานจิงแปลว่านครหลวงทางใต้ หนานจิงเคยเป็นเมืองหลวงของสาธารณรัฐจีน เป็นหนึ่งในสี่เมืองหลวงโบราณของจีน ได้แก่ ปักกิ่ง, ซีอัน, หนานจิง และลั่วหยาง เป็นศูนย์กลางทางการเมือง เศรษฐกิจ ปัจจุบัน หนานจิงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญมีชื่อเสียงในด้านความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และยังเป็นเมืองหลวงครั้งสุดท้ายระหว่างปี พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2492 โดยรัฐบาลสาธารณรัฐจีน ซึ่งมีผู้นำขณะนั้น คือ นายพลเจียงไคเช็ค

หนานจิง ศูนย์กลางอุตสาหกรรมที่สำคัญ ครอบคลุมอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ปิโตรเคมี การผลิตรถยนต์ และการผลิตเหล็ก หนานจิงให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกิดใหม่ เช่น ซอฟต์แวร์และบริการโอเพ่นซอร์ส กริดอัจฉริยะ พลังงานลมจากเซลล์แสงอาทิตย์ และการขนส่งทางรถไฟ นอกจากนี้ยังเป็นหนึ่งในแหล่งที่สำคัญทางการเกษตรและธัญพืชของจีน พืชหลักทางเศรษฐกิจที่สำคัญ เช่น เรพซีด(ใช้ทำน้ำมัน) ฝ้ายรังไหม กัญชา ชา ไม้ไผ่ ผลไม้ และยาสมุนไพร เนื่องจากอยู่สองด้านของแม่น้ำแยงซี คุณภาพน้ำอุดมสมบูรณ์เป็นหนึ่งในแหล่งประมงน้ำจืดที่สำคัญของประเทศจีน (Government of Jiangsu Official Website, 2021)

ทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิงที่สำคัญ

1. ศาลเจ้าขงจื๊อ

ศาลเจ้าขงจื๊อหรือเรียกอีกชื่อว่า “ฟูจื้อเมี่ยว” เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งหนึ่งในหนานจิง เดิมเคยเป็นพื้นที่สำหรับการสอบจอหงวน (สอบเข้ารับราชการ) ปัจจุบันพื้นที่ดังกล่าวได้ปรับปรุงเป็นแหล่งชมโบราณสถานรวมทั้งเป็นพื้นที่สำหรับค้าขายผลิตภัณฑ์พื้นเมือง ศาลเจ้าแห่งนี้โดดเด่นในด้านการให้ความรู้เรื่องลัทธิขงจื๊อที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์จีน มีผลกระทบมากมายทั้งในด้านศาสนาและวัฒนธรรม การอนุรักษ์สถาปัตยกรรมและศิลปะมีบทบาทสำคัญในการสืบสานและส่งต่อความเชื่อ ค่านิยม และคำสอนของลัทธิขงจื๊อผ่านศิลปะและสถาปัตยกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์อย่างมากในประเทศจีน ไม่เพียงเท่านี้พิพิธภัณฑ์และการแสดงยังช่วยให้คนเข้าใจและเข้าถึงความสำคัญของศาลเจ้าในด้านต่าง ๆ อย่างคำสอนทางวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และศิลปะซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างอดีตและปัจจุบันของวัฒนธรรมจีน (Sinovast Education, 2023)

2. กำแพงเมืองหนานจิง

กำแพงเมืองหนานจิง หรือ หนานจิงเฉิงเฉียงเป็นกำแพงเก่าแก่อายุกว่า 600 ปีที่ล้อมรอบเมืองหนานจิง กำแพงนี้ถูกสร้างขึ้นโดยจูหยวนจางเพราะปรารถนาให้มีกำแพงเมืองสูงใหญ่เพิ่มเติมเพื่อป้องกันเมืองจากผู้รุกราน กำแพงเมืองหนานจิงเป็นเครื่องหมายที่สำคัญและเป็นที่รู้จักของเมืองหนานจิงที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย กำแพงนี้เป็นหนึ่งในกำแพงเมืองที่ยังคงความสมบูรณ์และความเป็นเอกลักษณ์มากที่สุดในจีน ไม่เพียงแต่เป็นการปกป้องเมืองหนานจิงในอดีตเท่านั้น แต่ยังสืบทอดประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองหนานจิงในปัจจุบันด้วย กำแพงนี้มีความสำคัญในการเป็นศูนย์กลางของกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ เนื่องจากมีพื้นที่ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ค่อนข้างมากทำให้นักท่องเที่ยวและชาวบ้านได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและความเป็นอัตลักษณ์ของเมืองหนานจิงอย่างเต็มตัว กำแพงเมืองหนานจิงเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างเอกลักษณ์ที่สำคัญของเมืองหนานจิง (Expedia Team, 2019)

การท่องเที่ยวแบบดิจิทัล

การท่องเที่ยวแบบดิจิทัลในหนานจิงมีการขยายการเติบโตและเพิ่มนวัตกรรมที่สำคัญในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เมืองนี้ได้นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวและส่งเสริมสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ โครงการริเริ่มด้านการท่องเที่ยวแบบดิจิทัลของหนานจิง ได้แก่

1. แอพพลิเคชั่นสำหรับมือถือ: หนานจิงนำเสนอแอปพลิเคชันมือถือที่ออกแบบมาสำหรับนักท่องเที่ยวโดยเฉพาะ แอพเหล่านี้ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว กิจกรรมหรือเทศกาลต่าง ๆ การคมนาคมขนส่ง และอื่น ๆ ในท้องถิ่น เช่น แอปช่วยเหลือนักท่องเที่ยวหนานจิง เป็นแอพที่ช่วยนักท่องเที่ยวในการบอกว่าที่ต่าง ๆ เดินทางไปยังไง ร้านอาหารแนะนำในหนานจิง หรือแม้กระทั่งบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ของเมือง

2. ทัวร์เสมือนจริง: การท่องเที่ยวแบบดิจิทัลในหนานจิงประกอบด้วยการทัวร์เสมือนจริงที่ใช้นวัตกรรม AR และ VR เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์และสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมจากสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ที่สะดวกสบาย ทัวร์เสมือนจริงเหล่านี้มักนำเสนอมุมมอง 360 องศา เช่นกรณีเทศกาลล่องเรือมังกรของแม่น้ำ Qinhua ที่มีการถ่ายทอดสด และสามารถรับชมผ่าน VR ได้ และข้อมูลโดยละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น Silk Road museum เป็นพิพิธภัณฑ์และแกลเลอรีที่นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและมรดกของหนานจิงผ่านจอมือถือไม่ว่าจะอยู่ที่บ้านหรือสถานที่ไหน ๆ ก็ตาม

3. แอปพลิเคชันแปลภาษา: ปัญหาอุปสรรคด้านภาษาสามารถแก้ไขได้ด้วยแอปแปลภาษาที่แม่นยำที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถสื่อสารกับคนในพื้นที่และเข้าใจป้ายสัญลักษณ์ต่าง ๆ และเมนูในร้านอาหารได้

โดยสรุปนั้น เมืองท่องเที่ยวที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น เป็นทุนที่สามารถดึดดูงนักท่องเที่ยวให้เกิดความสนใจ ที่จะเข้ามาท่องเที่ยว ถือเป็นเมืองจุดหมายปลายทาง ที่นักท่องเที่ยวทั่วโลกล้วนแล้วแต่วางแผนที่จะเดินทางมา อาทิเช่น เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น การเพิ่มเติมระบบดิจิทัลเพื่อให้บริการกับนักท่องเที่ยว จึงเป็นการเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว และผู้คนที่ประกอบธุรกิจอยู่ในเมืองแห่งนี้ สำหรับเมืองหนานจิง ประเทศจีน เป็นเมืองที่มีทุนทางวัฒนธรรม แต่ไม่ใช้กระแสหลัก การประชาสัมพันธ์เมือง พร้อมกับการใช้เทคโนโลยีจึงมีส่วนที่จะทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ชม ซึ่งสามารถผลักดันให้นักท่องเที่ยวอยากมาสัมผัสประสบการณ์นั้นได้ด้วยตัวเอง จึงสรุปว่า เทคโนโลยี สามารถช่วยส่งเสริมให้กับการท่องเที่ยว โดยเมืองที่มีความพร้อมในทุนทางวัฒนธรรม และมีชื่อเสียง จะใช้เครื่องมือนี้ เพื่อความสะดวกสบาย แต่สำหรับเมืองที่ยังไม่เป็นจุดสนใจ สามารถใช้เทคโนโลยี ในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านระบบดิจิทัลได้

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีผ่านงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในเรื่องของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแบ่งเป็นรายละเอียงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การปรับตัวและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเรือนพื้นถิ่นหมู่บ้านทะเลน้อย โดยงานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ต้องการหาคำตอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตและรูปแบบเนื้อหาสถาปัตยกรรม พื้นถิ่นที่อยู่ติดกับแม่น้ำ โดยงานวิจัยพบว่า มรการปรับตัวของเรือนพื้นถิ่นทะเลน้อย ให้เหมาะกับยุคสมัย เช่นการสัญจรเดินทางด้วยเรือลดน้อยลงไป รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ใช้สอยและสภาพแวดล้อมภายในเรือน ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน เช่น การทำแพงดินกันน้ำท่วม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของตัวบ้าน เช่นหลังคาเปลี่ยนจากวัสดุที่เป็นไม้ มาเป็นคอนกรีต แบบสมัยใหม่ ด้วยเหตุที่การดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมจึงได้ปรับเปลี่ยนตามไป (ธาม วชิรกาญจน์ และ พัฒนา ธรรมสุวรรณ, 2561)

โดยจากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สรุปว่า แม้ว่าอัตลักษณ์ของวัฒนธรรม จะมีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน เนื่องด้วยวิถีชีวิต และนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เข้ามา ทำให้แม้ชาวบ้านอยากจะรักษาทุนทางวัฒนธรรมนี้ไว้ ก็ทำได้ยากลำบาก เนื่องจากเป็นการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และส่งผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ในแบบวิถีชีวิตรูปแบบใหม่นั่นเอง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ ศึกษางานวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตชุมชนหมู่บ้านคีรีวงจากการท่องเที่ยว โดยงานวิจัยนี้ มุ่งเน้นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตชุมชนที่เกิดจากการท่องเที่ยว และศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ของชาวบ้าน ในชุมชนคีรีวง ทั้งในเรื่องของสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม รวมถึงด้านเศรษฐกิจด้วย โดยผลการวิจัยพบว่า ชาวบ้านในชุมชนที่ผ่านมาในอดีต มีการเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างช้า ๆ หลังจากจังหวัดจัดให้เมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยว จึงมีผลให้ชุมชน เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตไปอย่างรวดเร็ว เช่น ชาวบ้านหันมาประกอบอาชีพเกี่ยวกับการท่องเที่ยวมากขึ้น ทำให้เกิดการสร้างบ้านที่ทันสมัย เพื่อรองรับหรือเป็นที่พักสำหรับนักท่องเที่ยว การทำการเกษตรใช้สารเคมี และมีเครื่องมือทีทันสมัย เพื่อเร่งผลผลิตสู่ภาคการท่องเที่ยว จากการวิจัย เศรษฐกิจโดยรวมของชุมชนดีขึ้น มีรายได้กระจายตัว แต่ในขณะเดียวกัน ชาวบ้านมีหนี้สินเพิ่มมากขึ้น จากการลงทุนเพื่อตอบรับการท่องเที่ยว และสภาพสังคมมีลักษณะห่างเหินกันเนื่องจากสังคมที่ขยายตัวมากขึ้น โดยสรุปของผลงานวิจัยนี้ การ

เปลี่ยนแปลงมีทั้ง ผลลัพธ์ในด้านดี และผลลัพธ์ในด้านลบ (สุดาวรรณ์ มีบัว, วันชัย เอื้อจิตรเมศ, และ วาที ทรัพย์สิน, 2560)

เมื่อทำการศึกษางานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นสังคม วัฒนธรรม อาชีพ และเศรษฐกิจ สำหรับผู้ที่สามารถปรับตัวให้ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ก็สามารถที่จะได้ผลลัพธ์ในด้านดี แต่ก็จะมีผู้คนบางส่วนที่ได้รับผลทางด้านลบ เช่น ความวุ่นวายของเมือง และวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ตามบริบทของชุมชน ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย การศึกษาวิจัย เรื่องวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ในชุมชนจึงเป็นสิ่งสำคัญ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ในงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาวครั่ง ในมิติการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชนบ้านทุ่งสีหลง อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม โดยในงานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ศึกษาแนวทางในส่งเสริมการท่องเที่ยว ผ่านทุนทางวัฒนธรรม พบว่า ชาวลาวครั่งมีทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น เป็นของตนเอง โดยมีทั้งแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เช่น ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังมีอุปกรณ์ของอาชีพที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น อุปกรณ์จากงานจักสาน ที่สามารถทอผ้า ให้เกิดลายผ้า เป็นแบบลายทางเฉพาะตัวอีกด้วย จากงานวิจัยยังพบว่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้จำเป็นต้องมีความร่วมมือจากคนในชุมชน ทั้งผู้นำ และชาวบ้าน เพื่อใช้เป็นจุดแข็งในการผลักดันและพัฒนาสินค้าด้วยความสร้างสรรค์ และไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน (ณัฐชา ลี้ปัญญาพร และ ปริญญา หรุ่นโพธิ์, 2564)

จากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่า ทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิม มีความสำคัญในการนำมาเป็นรากฐานของการสร้างสินค้าและบริการ ที่มีเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์เฉพาะตัว โดยสามารถสามรถความแตกต่าง และยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ ทั้งนี้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จะประสบความสำเร็จได้ ต้องได้รับการร่วมมือจากคนในชุมชน ทั้งผู้นำและชาวบ้าน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ ที่ต้องทำให้ชาวบ้านในชุมชน เห็นประโยชน์และเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จและดำรงสืบไปอย่างยั่งยืน

นอกจากงานวิจัยดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนฐานทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี โดยวิจัยนี้ มุ่งเน้นการศึกษาทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเกาะเกร็ด และ

เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่านทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ชุมชนเกาะเกร็ดมีทุนทางวัฒนธรรม สามวัฒนธรรม ได้แก่ ชาวมอญ ชาวไทยพุทธ และชาวไทยมุสลิม ซึ่งในวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มจะมีความแตกต่าง และเป็นเอกลักษณ์ ทั้งในด้านอาหาร และด้านประเพณีดั้งเดิมของแต่กลุ่มวัฒนธรรม โดยแนวทางการนำเสนอการจัดการการท่องเที่ยว จัดให้มีกิจกรรมของแต่ละกลุ่ม รวมถึงเรียนรู้เกี่ยวกับแม้น้ำสายหลักของทั้งสามวัฒนธรรมด้วย (เบญจรงค์ พื้นสะอาด, 2565)

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า ในแต่ละชุมชนจะมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป และแม้แต่ในชุมชนเดียวกัน ก็อาจจะมีความแตกต่างและโดดเด่น ผ่านวิถีชีวิตของแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไปได้อีกเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประวัติศาสตร์ดั้งเดิมของแต่ละชุมชน ดังนั้น การส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน จึงควรศึกษาข้อมูลในรายละเอียด เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของชุมชน อย่างแท้จริง ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญก่อนที่จะนำเสนอแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในลำดับถัดไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนายกระดับวิสาหกิจชุมชนไทย (กนกวรา พวงประยงค์, 2018) โดยงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการหาคำอธิบายการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และศึกษาพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่นำไปใช้ ในการพัฒนายกระดับวิสาหกิจชุมชนของไทย โดยพบวิจัยพบว่า การจะพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จในระดับชุมชนนั้น จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุมชนและชาวบ้านในชุมชนเสียก่อน เพื่อให้เกิดเป็นฐานที่จะใช้ต่อยอดในการพัฒนา เช่น การสร้างจุดท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สภาพแวดล้อมเหล่านี้ สามารถสร้างหเกิดเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรราได้ ผ่านการพัฒนาพื้นที่ นอกจานี้ ยังรวมถึงการพัฒนาและต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าที่สามารถดึงดูใจผู้บริโภคได้ ทั้งนี้ จะเป็นต้องมีการสร้างชุมชนที่มีความภูมิใจในงานของชุมชนท้องถิ่น รวมถึงต้องความสำคัญกับเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาอีกด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาชุมชนไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในเชิงชุมชนนั้น จะต้องเริ่มต้นที่ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ หรือสินค้าและบริการที่เป็นของท้องถิ่น ทั้งนี้ สามารถสร้างขึ้นมาใหม่ ผ่านกระบวนการที่ทันสมัย เข้าใจผู้บริโภคและตลาดในยุคใหม่ แต่ก็ยังคงประสานเอกลักษณ์ของทุนชุมชน และทุนทางวัฒนธรรมไว้ด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนผ่านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ทรงพล รวมใหม่, 2565) โดยวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสถาการณ์ และสภาพการท่องเที่ยวชุนชนด้วยทุนทางวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมชุนชน สอง เพื่อศึกษากระบวนการจัดการทุนทางวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนอย่างยั่งยืน 3. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มโดยใช้ AI (Artificial Intelligent) ในการเพิ่มศักยภาพการจัดการท่องเที่ยวของชุมชนบนฐานของทุนวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม โดยการวิจัยพบว่า สถานการณ์การท่องเที่ยวได้รับผลกระทบจากโควิด 19 ในช่วงปี พ.ศ. 2563 – 2565 นอกจากนี้ ยังพบว่า นักท่องเที่ยวมีการใช้งานแอปพลิเคชันของธนาคาร รวมถึงธุรกิจอื่น ในการเข้าถึงการประชาสัมพันธ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอโมเดล เพื่อใช้เป็นการพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งประกอบไปด้วย การจัดการทรัพยากรบุคคล การจัดการกระบวนการจัดการท่องเที่ยว การจัดการด้านปัญญาประดิษฐ์ การสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน และการพัฒนาต่อยอดไปสู่การสร้างซอฟแวร์ ในการสร้างการท่องเที่ยวต่อไป

หลักจากได้ศึกษางานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงชุมชน สามารถนำเทคโนโลยี ที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทกับการผลักดันการท่องเที่ยวได้ แต่จำเป็นต้องออกแบบให้มีการเตรียมความพร้อมเรื่องบุคลากร และต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเทคโนโลยีไปปรับใช้ ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละชุมชนต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่ชื่อว่า แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองอัจฉริยะแบบองค์รวมของจังหวัดภูเก็ต โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อประเมินศักยภาพของเมืองอัจฉริยะของจังหวัดภูเก็ตตามกรอบมาตรฐานการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ และ (2) เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองอัจฉริยะแบบองค์รวมของจังหวัดภูเก็ต โดยงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยได้พบว่า จังหวัดภูเก็ตมีศักยภาพในการเป็นเมืองอัจฉริยะ อาทิเช่น มีแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ มีวัฒนธรรมที่น่าสนใจ และความทันสมัย นอกจากนี้จะมีความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว รวมถึงความปลอดภัย สำหรับแผนการพัฒนาไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยว เน้นการลงทุน ที่สร้างรายได้ บนโครงสร้างพื้นฐาน และเน้นการสร้างแรงงาน ทั้งนี้ ยังเสนอแนวทางการใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และใช้เทคโนโลยีอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองอัจฉริยะแบบองค์รวม (ฉัตรมงคล จันทราทิพย์ และ ชวลีย์ ณ ถลาง, 2566)

ผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาเมืองอัจฉริยะ มีผลต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว เนื่องจากเมืองจะมีการลงทุน ในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การเดินทาง ที่พัก และโรงแรมต่าง ๆ รวมถึงการมีเทคโนโลยี ที่ดูแลความปลอดภัยนักท่องเที่ยว รวมถึงทำให้เกิดความสะดวกสบายในด้านต่าง ๆ และยังสามารถใช้เทคโนโลยี อาทิเช่น ข้อมูลขนาดใหญ่ และ ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อช่วยในการพัฒนาการท่องเที่ยวต่อไป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ ศึกษางานวิจัยเรื่อง ปัจจัยความสำเร็จและความยั่งยืนของธุรกิจเพื่อสังคมในการท่องเที่ยวโดยชุมชนในประเทศไทย โดยการศึกษานี้ วัตถุประสงค์เพื่อระบุปัจจัยสำเร็จที่สำคัญและความยั่งยืนของธุรกิจเพื่อสังคมการท่องเที่ยวโดยชุมชนในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของปัจจัยความสำเร็จ มีสามประการ ที่เป็นลักษณะร่วมของชุมชน คือ ความเป็นผู้นำ ความเป็นของแท้ และมีอัตลักษณ์ และการมีส่วนร่วมในการบริการจัดการ รวมถึงมีความเป็นเจ้าของ โดยเมื่อมีองค์ประกอบเหล่านี้ ก็สามารถผลักดันให้เกิดความยั่งยืนในธุรกิจท่องเที่ยวชุมชนได้ (กาญจนา สมมิตร และ บุษบา สิทธิการ, 2563)

จากการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้เห็นว่า ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ประสบความสำเร็จคือ ผู้นำที่มีส่วนร่วมและเป็นคนในพื้นที่ชุมชน เพื่อการมีส่วนร่วมบริการจัดการ และจะทำให้มีความเป็นเจ้าของอีกด้วย นอกจากนั้น การกระจายรายได้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วม และช่วยกันผลักดันชุมชนให้มีการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน และสิ่งสำคัญคือทุนทางวัฒนธรรม ที่มีเอกลักษณ์และเป็นของแท้และดั้งเดิม จากทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้นักท่องเที่ยวสัมผัสประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้จากที่ไหน

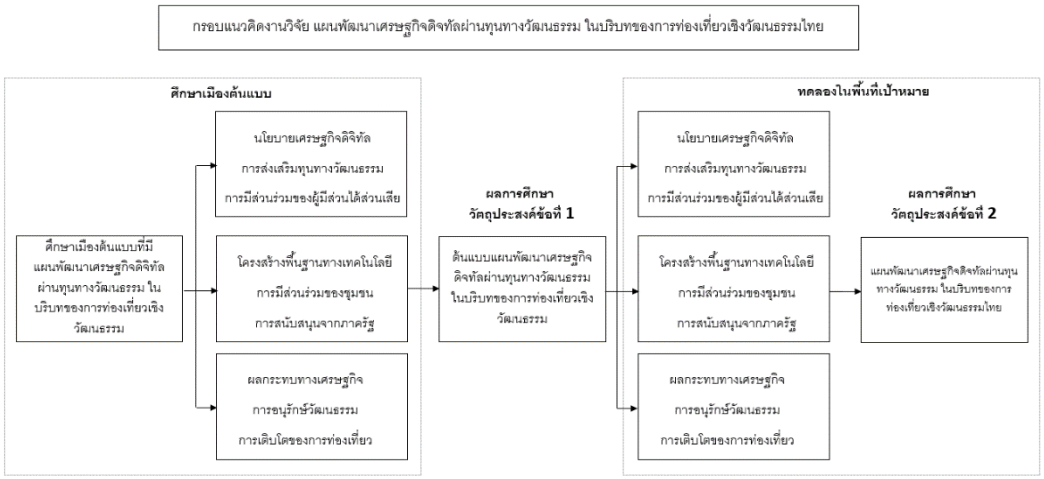
ข้อสรุปจากการทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรม ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ทั้งในด้านของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งทำให้เห็นว่า ในปัจจุบันนั้น สังคมและวัฒนธรรม มีการเปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมยุคใหม่ และมีวัฒนธรรมดิจิทัล เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อการสูญหายของวัฒนธรรมไทย และการทบทวนวรรณกรรม ในแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทุนทางวัฒนธรรม นั้น ชี้ชัดว่า ทุนทางวัฒนธรรม สามารถเป็นรากฐานในการสร้างเศรษฐกิจได้ ทั้งในแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ทั้งนี้ จากการทบทวนวรรณกรรม ทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล และเมืองอัจฉริยะ นั้นทำให้เห็นการพัฒนาทางด้านดิจิทัลที่รวดเร็ว และเมืองยิ่งมีการเติบโตมากขึ้น จึงยิ่งทำให้เกิดผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม มาก

ยิ่งขึ้นไปอีก รวมถึงไม่มีงานวิจัยใด ที่ศึกษาความสัมพันธ์ของทั้ง เศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ไปพร้อม ๆกัน เพื่อเป็นองค์ความรู้ ที่จะนำไปพัฒนาต่อยอด เป็นพัฒนาของประเทศไทยต่อไป จึงสรุปได้ว่า ยังไม่มีงานวิจัยใด ที่จะเติมเต็งช่องว่างทางด้านการวิจัยที่เกี่ยวข้องกันทั้ง 3 ด้าน และขาดผลการศึกษา และการพัฒนาแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ควบคู่กับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของไทย มาส่งเสริมการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมของไทย ทำให้งานวิจัยนี้ จะยังสามารถเติมเต็ม และสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่จะบรูณาการ ทั้ง 3 ศาสตร์เข้าด้วยกัน และสร้างแนวทางการศึกษาเพื่อเป็นต้นแบบ จากแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์สองข้อคือ 1) ศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 2)ออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เป็นการศึกษาค้นคว้า และเก็บข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ บทความทางวิชาการ แลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้สามารถออกแบบรูปแบบของการสำรวจ และศึกษา ค้นคว้า ต่อไปในส่วนที่ 2 ซึ่งก็คือ การวิจัยภาคสนาม (Field Research) โดยแบ่งการเก็บข้อมูลภาคสนามออกเป็นสองส่วน หนึ่ง การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม และสอง คือการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์จากผู้ที่เกี่ยวข้อง จากกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน และนำไปวิเคราะห์ในรูปแบบเชิงพรรณนาแบบวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อหาข้อสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยต่อไป โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดงานวิจัยไว้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้เป็นแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case study approach) และวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการ เลือกตัวอย่างแบบรวมหรือแบบผสมสนาน (ประไพพิมพ์ สุธีวสินนนท์ และ ประสพชัย พสุนนท์, 2559) โดยเลือกตัวอย่างสำหรับกรณีศึกษาด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างที่มีข้อมูลตรงตามประเด็นการวิจัยมากกว่าปกติ (Intensity Sampling) และสำหรับการเลือกตัวอย่างสำหรับพื้นที่เป้าหมาย ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบมีเกณฑ์ (Criterion Sampling) เพื่อให้สามารถศึกษาและค้นคว้าได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยต่อไป

โดยผู้วิจัยได้ออกแบบแผนผังการดำเนินการวิจัยไว้ออกเป็นสี่ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การศึกษาต้นแบบ

1.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลจาก ข้อมูลทุติยภูมิ อาทิเช่น เอกสารงานวิจัย ทฤษฎี

1. รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม
   - สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง
   - สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของไทเป
2. รูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล
   - สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง
   - สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของไทเป
3. รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
   - สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของหนานจิง
   - สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเป
4. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ และออกแบบคำถามงานวิจัยที่ผ่านตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูล

1.2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่สังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม

- ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
- ทำการสรุปข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

1.3 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา

- กำหนดตัวบุคคลในการสัมภาษณ์ (Key informant interviews) ของพื้นที่เป้าหมาย
- ตรวจสอบรายชื่อ และตำแหน่ง และความเหมาะสมในการให้ข้อมูลกับอาจารย์ที่ปรึกษา
- ดำเนินการติดต่อกับผู้ให้ข้อมูล (Key informant interviews)
- ทำการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ด้วยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth interview)
- ถอดเทปการสัมภาษณ์อย่างละเอียด แบบคำต่อ (Transcription of Data)

1.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายสถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

- ทำการสรุปข้อมูลที่ได้จาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
- การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ และสรุปรายละเอียดสาระสำคัญเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของต้นแบบ

1.5 การออกแบบแนวคิด

วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อออกแบบโครงร่าง (Framework) ของแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม จากข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูล

1) ข้อสรุปของข้อมูลที่ได้ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ

2) ข้อสรุปของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

3) ข้อสรุปของข้อมูลจาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

- ได้แบบร่าง (Framework) ของแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม จากข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูล
- เปรียบเทียบแบบร่าง (Framework) เพื่อค้นพบจุดเด่น และความท้าทายเพื่อปรับแก้ไขสำหรับกรอบแนวคิดในขั้นสุดท้าย

1.6 ได้กรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. การศึกษาพื้นที่เป้าหมาย

2.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี และเก็บข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องและประสิทธิภาพของการแผนการดำเนินงาน

- ศึกษารูปแบบของ เศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ของจังหวัดสุพรรณบุรีด้วยการศึกษาจากรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง
- ลงพื้นที่ภาคสนาม โดยใช้การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

2.2 ปรับกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปปรับใช้กับจังหวัด

2.3 ทำการประเมินผลกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัด

- ผู้บริหารเมือง ทางด้านโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ)
- ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี
- ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น
- ผู้ประกอบการ การท่องเที่ยวของจังหวัดสุพรรณบุรี

2.4 ปรับแก้ไขกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่ผ่านการประเมินแล้ว และสรุปผลการประเมิน

2.5 สรุปกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

2. ประชากรและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

2.1 เกณฑ์การเลือกกรณีศึกษา

การเลือกกรณีศึกษาสำหรับการวิจัย การพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) แบบการเลือกตัวอย่างที่มีข้อมูลตรงตามประเด็นการวิจัยมากกว่าปกติ (Intensity Sampling) (ประไพพิมพ์ สุธีวสินนนท์ และ ประสพชัย พสุนนท์, 2559) โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกกรณีศึกษา ดังต่อไปนี้

1. เป็นเมืองที่เน้นการพัฒนาจากเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม ไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีเป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ

เหตุผลในการเลือกหนานจิงและไทเป คือ ทั้งสองเมืองได้ปรับเปลี่ยนเศรษฐกิจจากแบบดั้งเดิมไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หนานจิงมีโครงการ สมาร์ทซิตี้ ที่ใช้เทคโนโลยี ในการบริหารจัดการเมืองเพื่อให้เกิดความปลอดภัยสำหรับนักท่องเที่ยว และสนับสนุนการสร้างโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ เช่น การจัดการจราจรด้วยระบบ IoT และ AI การสนับสนุนให้ใช้การจ่ายเงินผ่านกระเป๋าตังค์ดิจิทัลกับร้านค้าอย่างครอบคลุม ขณะที่ไทเปเน้นพัฒนาเทคโนโลยี AI และ IoT ผ่านโครงการต่างๆ เช่น EasyCard และบริการเดินทางที่ครอบคลุมผ่านแอปพลิเคชัน สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงการใช้เทคโนโลยีเป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจของทั้งสองเมือง

2. เป็นเมืองที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม เป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ โดยมีการผสมสนานกับเทคโนโลยี เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน หรือต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมผ่านการใช้เทคโนโลยี

เหตุผลในการเลือกหนานจิงและไทเป คือ หนานจิงและไทเปได้ใช้ ทุนทางวัฒนธรรมเป็นหัวใจหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยหนานจิงมีการอนุรักษ์สถานที่ทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองและวัดขงจื้อ ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ทัวร์เสมือนจริง และ AR เพื่อเสริมประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว ส่วนไทเปก็เน้นอนุรักษ์สถานที่วัฒนธรรมและใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและทุนวัฒนธรรมในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ

3. เป็นเมืองที่ใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีการผสมสนานกับเทคโนโลยี เพื่อดึงดูงใจนักท่องเที่ยว หรือสร้างบริการสาธารณะ เพื่ออำนวยความสะดวก หรือสิ่งเสริมการท่องเที่ยว

เหตุผลในการเลือกหนานจิงและไทเป คือ หนานจิงและไทเปได้พัฒนา การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หนานจิงจัดงานเทศกาลทางวัฒนธรรมขนาดใหญ่ เช่น เทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ พร้อมสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว ส่วนไทเปได้ใช้ AR/VR และแอปพลิเคชันเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าถึงสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมมากขึ้น

4. เมืองที่ยังไม่เป็นกระแสนิยมของนักเที่ยวท่อง โดยทั่วไป ซึ่งต้องไม่ใช่เมืองที่เป็นกระแสนิยมของนักเที่ยว ที่อยู่ใน 10 อันดับแรกของเมืองที่ได้รับความนิยมในปี ค.ศ. 2023 (Statista, 2023) เพื่อเข้าเงื่อนไขในการพัฒนาเมืองให้ทันกับยุคเศรษฐกิจดิจิทัลต่อไป

เหตุผลในการเลือกหนานจิงและไทเป แม้ว่าหนานจิงและไทเปจะมีความสำคัญทางวัฒนธรรม แต่ทั้งสองเมืองยังไม่ได้อยู่ในกลุ่มเมืองท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมสูงสุดตามการจัดอันดับของ Statista ในปี 2023 ซึ่งทำให้เหมาะสมสำหรับการเป็นตัวอย่างของเมืองที่ยังคงพัฒนาต่อไปและยังมีศักยภาพที่จะเติบโตในการดึงดูดนักท่องเที่ยวผ่านการใช้เทคโนโลยีและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

5. เป็นเมืองที่อยู่ในประเทศที่ตั้งอยู่ในทวีปเอเชีย เพื่อการปรับใช้ให้ตรงวัตถุประสงค์และบริบทของประเทศไทย

เหตุผลในการเลือกหนานจิงและไทเป โดยทั้งหนานจิงและไทเปตั้งอยู่ในทวีปเอเชีย ซึ่งทำให้มีบริบททางวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกับประเทศไทย การที่ทั้งสองเมืองมีนโยบายและการพัฒนาที่สามารถปรับใช้ได้กับบริบทของไทยเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกเป็นกรณีศึกษา เพื่อให้สามารถนำมาใช้เป็นตัวอย่างในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย โดยเฉพาะในจังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ในกรณีศึกษานี้ ผู้วิจัยได้เลือกโดยใช้กลุ่มเป้าหมายที่มีข้อมูลตรงกับประเด็นกับวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยใช้แนวการให้ข้อมูลจากผู้รู้ข้อมูลดีที่สุด (Information rich case) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างโดยแบ่งออกเป็นดังต่อไปนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายของเมือง ผู้บริหารเมือง หรือผู้ดำเนินการตามนโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ) จำนวน 2 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของเมือง จำนวน 2 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญชุมชน ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น จำนวน 2 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ประกอบการณ์ การท่องเที่ยวของของเมือง จำนวน 2 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 2 ท่าน

กล่าวโดยสรุป

เลือกหนานจิงและไทเปเป็นกรณีศึกษานั้นตรงกับเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดไว้ ทั้งสองเมืองได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐาน โดยมีการผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้แก่นักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของงานวิจัยในการศึกษาแนวทางการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในบริบทของประเทศไทย และจะได้ดำเนินการสรุปแนวทางการการบูรณาการวัฒนธรรม เศรษฐกิจิทัล และการท่องเที่ยว ของเมืองหนานจิง และเมืองไทเป ต่อไป

2.2 เกณฑ์การเลือกพื้นที่เป้าหมาย

เมื่อทำการออกแบบโครงร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย มีความจำเป็นต้นเลือกพื้นที่เป้าหมายในการนำโครงร่างดังกล่าวไปปรับให้เข้ากับบริบท การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(ประไพพิมพ์ สุธีวสินนนท์ และ ประสพชัย พสุนนท์, 2559) โดยการเลือกแบบมีเกณฑ์ (Criterion Sampling) โดยมีรายละเอียดเกณฑ์เงื่อนไขดังต่อไปนี้

เป็นเมืองที่มีทุนทางวัฒนธรรม เพื่อรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีการผสมสนานกับเทคโนโลยี เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน หรือต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมผ่านการใช้เทคโนโลยี

เป็นเมืองที่ใช้การท่องเที่ยวเป็นฐานของเศรษฐกิจของเมือง หรือเป็นเมืองที่ต้องการสร้างให้เป็นเมืองท่องเที่ยว เพื่อเป็นฐานของเศรษฐกิจของเมือง

เป็นเมืองที่ยังขาดการพัฒนา ไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัล หรือยังไม่ได้ใช้เทคโนโลยีเป็นรากฐานในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจ

ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ในกรณีศึกษา นี้ ผู้วิจัยได้เลือกโดยใช้กลุ่มเป้าหมายที่มีข้อมูลตรงกับประเด็นกับวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยใช้แนวการให้ข้อมูลจากผู้รู้ข้อมูลดีที่สุด (Information rich case) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างโดยแบ่งออกเป็นดังต่อไปนี้

ผู้บริหารเมือง หรือผู้ดำเนินการตามนโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ) จำนวน 1 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของเมือง จำนวน 1 ท่าน

ผู้ชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น จำนวน 1 ท่าน

ผู้ประกอบการ การท่องเที่ยวของของเมือง จำนวน 1 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน

2.3 เกณฑ์การเลือกผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อทำการวิเคราะห์ ข้อมูลทุติยภูมิ ในขั้นตอนที่หนึ่ง จำเป็นต้องจัดเตรียมเครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูล และเมื่อจัดการทำโครงร่างของแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในเชิงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงได้ทำการตรวจสอบเครื่องมือ และแผนพัฒนาด้วยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีประสบการณ์การทำงานด้านทุนทางเศรษฐกิจดิจิทัล ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรม โดยมีประสบการณ์การทำงานด้านทุนทางวัฒนธรรมของไทย ไม่ต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 1 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีประสบการณ์การทำงานด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไม่ต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 1 ท่าน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่องของ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทการท่องเที่ยวของเชิงวัฒนธรรมของไทย โดยผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วิธีการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งการทำงานออกเป็นออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ซึ่งเก็บข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสำหรับการวิจัยภาคสนาม (Field Research) โดยการสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม และการใช้การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจากผู้ที่เกี่ยวข้องนั้น ผู้วิจัยได้เลือกเครื่องมือที่ใช้ในสัมภาษณ์แบบเชิงลึก

3.2 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างเครื่องมือในงานวิจัยนั้น เพื่อความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ของเครื่องมือผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับเมืองต้นแบบของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อออกแบบการสร้างแบบสอบถาม ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2. ตรวจสอบแบบสอบถามกับอาจารย์ที่ปรึกษา

3. ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. ตรวจสอบแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วกับผู้เชี่ยวชาญ ทั้งด้านเศรษฐกิจดิจิทัล, ด้านทุนทางวัฒนธรรม และด้านการท่องเที่ยว จำนวน 3 ท่าน

5. เมื่อทำการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วจึงนำไปใช้ในการทำแบบสอบถาม

3.2.1 แบบสัมภาษณ์แบบเชิงลึก ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเมืองที่เป็นกรณีศึกษา ซึ่งสามารถทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน และตรงกับประเด็นของวัตถุประสงค์ มากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ใช้การตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

3.2.2 แบบสัมภาษณ์แบบสัมภาษณ์แบบเดลฟายเทคนิค ในการรวบรวมข้อมูลจากเมืองที่เป็นพื้นที่เป้าหมาย ซึ่งสามารถทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย เจาะลึก และครอบคลุมในประเด็นต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้ใช้การตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

4. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การวิจัยเรื่องของ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทการท่องเที่ยวของเชิงวัฒนธรรมของไทย นี้ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความน่าเชื่อถือผ่านวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulations)

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลของกรอบแนวคิดของเมืองต้นแบบ หนานจิง และไทเป

ด้านที่หนึ่ง โดยมีการตรวจสอบจากการเก็บรวมรวมข้อมูล จากการสืบค้นจากเอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ด้านที่สอง การสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม ในเมืองต้นแบบ

ด้านที่สาม การรวบรวมข้อมูลจากเมืองต้นแบบ และวิเคราะห์ข้อมูล พร้อมตรวจสอบคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จนได้กรอบแนวคิดการพัฒนา เศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทการท่องเที่ยวของเชิงวัฒนธรรมของไทย จำนวน 2 เมือง

ทั้งนี้ จากการตรวจสอบด้วย วิธีตรวจสอบสามเส้า (Triangulations) นี้ ทำให้ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่า ข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อ และมีความครบถ้วน รวมถึงครอบคลุมกับวัตถุประสงค์งานวิจัย และเป็นไปตามบริบทของประเทศไทยด้วย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เลือกวิธีวิเคราะห์ข้อมูล ที่สามารถสร้างข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งจากกรณีศึกษา และพื้นที่เป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็นสองวิธี ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์เชิงพรรณนา (Content Analysis) การวิเคราะห์เชิงพรรณนานี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาของเอกสาร และบทสัมภาษณ์ โดยไม่มีอคติของผู้วิจัยเข้าไปเกี่ยวข้อง ทำให้สามารถบรรยาย สถานการณ์และสิ่งที่เกิดขึ้นได้ครอบถ้วน และทำให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป โดยใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยทำการทดสอบ สมมุติฐานของแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในระหว่างการเก็บข้อมูล (นพรัตน์ สัจจะวิสัย, 2558)

โดยสรุปนั้น การวิจัยนี้มีวิธีการนำเสนอข้อมูลที่ได้รวบรวม และค้นคว้าผ่านการนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา โดยการอธิบายถึงสิ่งที่ค้นพบที่เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม และใช้อธิบายองค์ความรู้ใหม่ของแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

บทที่ 4
ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วนหลัก ได้แก่ การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการวิจัยภาคสนาม (Field Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนในการวิเคราะห์เชิงพรรณนาและหาข้อสรุปในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

แบบแผนการวิจัย ผู้วิจัยใช้แบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study Approach) และวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบผสมสนาน (Mixed Methods) โดยเลือกตัวอย่างที่มีข้อมูลตรงตามประเด็นการวิจัยมากกว่าปกติ (Intensity Sampling) และเลือกตัวอย่างพื้นที่เป้าหมายแบบมีเกณฑ์ (Criterion Sampling) เพื่อให้การศึกษาและค้นคว้าได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การศึกษาต้นแบบ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลจาก ข้อมูลทุติยภูมิ อาทิเช่น เอกสารงานวิจัย ทฤษฎี

1. รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม
    1.1 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง
    1.2 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของไทเป
2. รูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล
    1.1 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของหนานจิง
    1.2 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของไทเป
3. รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
    1.1 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของหนานจิง
    1.2 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเป
4. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ และออกแบบคำถามงานวิจัยที่ผ่านตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูล

1.2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่สังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม

- ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
- ทำการสรุปข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

1.3 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา

- กำหนดตัวบุคคลในการสัมภาษณ์ (Key informant interviews) ของพื้นที่เป้าหมาย
- ตรวจสอบรายชื่อ และตำแหน่ง และความเหมาะสมในการให้ข้อมูลกับอาจารย์ที่ปรึกษา
- ดำเนินการติดต่อกับผู้ให้ข้อมูล (Key informant interviews)
- ทำการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ด้วยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth interview)
- ถอดเทปการสัมภาษณ์อย่างละเอียด แบบคำต่อ (Transcription of Data)

1.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายสถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

- ทำการสรุปข้อมูลที่ได้จาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
- การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ และสรุปรายละเอียดสาระสำคัญเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของต้นแบบ

1.5 การออกแบบแนวคิด

วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อออกแบบโครงร่าง (Framework) ของแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม จากข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูล

1) ข้อสรุปของข้อมูลที่ได้ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ
2) ข้อสรุปของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
3) ข้อสรุปของข้อมูลจาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

- ได้แบบร่าง (Framework) ของแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม จากข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูล
- เปรียบเทียบแบบร่าง (Framework) เพื่อค้นพบจุดเด่น และความท้าทายเพื่อปรับแก้ไขสำหรับกรอบแนวคิดในขั้นสุดท้าย

1.6 ได้กรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. การศึกษาพื้นที่เป้าหมาย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พัฒนากรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี และเก็บข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องและประสิทธิภาพของการแผนการดำเนินงาน

- ศึกษารูปแบบของ เศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ของจังหวัดสุพรรณบุรีด้วยการศึกษาจากรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง
- ลงพื้นที่ภาคสนาม โดยใช้การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

2.2 ปรับกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปปรับใช้กับจังหวัด

2.3 ทำการประเมินผลกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัด

- ผู้บริหารเมือง ทางด้านโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ)
- ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี
- ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น
- ผู้ประกอบการ การท่องเที่ยวของจังหวัดสุพรรณบุรี

2.4 ปรับแก้ไขกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่ผ่านการประเมินแล้ว และสรุปผลการประเมิน

2.5 สรุปกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

สรุปผลการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การศึกษาต้นแบบ

การสรุปผลการวิจัยของขั้นตอนที่ 1 แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปผลการวิจัย ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลจาก ข้อมูลทุติยภูมิ อาทิเช่น เอกสารงานวิจัย ทฤษฎี

1. รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม
   1.1 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง
   1.2 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของไทเป
2. รูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล
   1.1 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของหนานจิง
   1.2 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของไทเป
3. รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
   1.1 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของหนานจิง
   1.2 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเป
4. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ และออกแบบคำถามงานวิจัยที่ผ่านตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูล

1. การศึกษาต้นแบบ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.1 ศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง โดยได้แบ่งรายละเอียดในการศึกษาวิจัยออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

ศึกษารูปแบบทางวัฒนธรรม

ศึกษารูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล ในกรณีศึกษาของเมืองหนานจิง และเมืองไทเป

ศึกษารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในกรณีศึกษาของเมืองหนานจิง และเมืองไทเป

สรุปผลการดำเนินงานในขั้นตอนที่ 1 การศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม

จากการศึกษารูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม แบ่งออกได้หลากหลายด้าน ผู้วิจัยจึงได้สรุปรูปแบบทางวัฒนธรรมทีละเมืองโดยเริ่มจากหนานจิง และไทเป ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

1.1 ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital)

มรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม โดยทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ อาทิเช่น อนุสาวรีย์ พิพิธภัณฑ์ และโบราณสถานต่างๆ โดยในพื้นที่ของเมืองหนานจิงนั้น มีมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเมืองหนานจิงเคยเป็นศูนย์กลางทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในอดีตที่ผ่านมานั้นเคยเป็นเมืองหลวงของหลายราชวงศ์สำคัญ ๆ อาทิเช่น ราชวงศ์ตะวันออกหวู (Eastern Wu), ตะวันออกจิ้น (Eastern Jin), ซ่ง (Song), ฉี (Qi), เหลียง (Liang), เฉิน (Chen), หนานถัง (Southern Tang), หมิง (Ming), อาณาจักรเทียนกั๋วไท่ผิง (Taiping Heavenly Kingdom) และ สาธารณรัฐจีน (Republic of China) จะเห็นได้ว่า เมืองหนานจิง มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้สร้างให้หนานจิงเป็นเมืองที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญทั้งในรูปแบบของวัตถุ ที่ยังสามารถพบเห็นได้ ดังต่อไปนี้

1.1.1 กำแพงเมืองหนานจิง

กำแพงเมืองหนานจิงนี้ ถูกสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิงถือเป็นหนึ่งในผลงานยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของการสร้างป้อมปราการของจีน และได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง กำแพงถูกสร้างขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 14 เพื่อใช้เป็นแนวป้องกันเมืองหลวงของจักรพรรดิจูหยวนจาง ของราชวงค์หมิง พระองค์ได้ตั้งเมืองหลวงขึ้นที่หนานจิง ตัวเมืองตั้งอยู่ท่ามกลางภูมิทัศน์ที่ล้อมรอบไปด้วยเนินเขาที่สวยงามและภูมิประเทศที่ซับซ้อนซึ่งมีความสำคัญทางยุทธศาสตร์สูง กำแพงเมืองนี้ ได้สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสมัยนั้นที่สามารถนำวัสดุ เทคโนโลยี และเทคนิคการก่อสร้างที่ทันสมัยมาใช้ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของเมืองได้อย่างเหมาะสมและลงตัว (Kaichao, 2017) กำแพงเมืองของหนานจิงในยุคหมิงนั้นประกอบด้วยกำแพงสี่ชั้นด้วยกัน ได้แก่ กำแพงรอบเมืองพระราชวัง เมืองของจักรพรรดิ เมืองหลวง และกำแพงรอบเมืองนอก ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบกำแพงเมืองหลวงในสมัยก่อนที่มักจะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือลักษณะเรขาคณิตอื่น ๆ ที่เป็นระเบียบ กำแพงนี้มีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ และมีการก่อสร้างที่ประณีต สวยงานและมีขนาดที่งดงาม ดูมีความ

ยิ่งใหญ่ อลังการ โดยระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างกำแพงเมืองนี้ ยาวนานกว่าถึง 28 ปีเลยทีเดียว ในช่วงเวลาก่อสร้างนั้น ได้มีการสูญเสียแรงงานก่อสร้างนับล้านคน ซึ่งมาจากหลายมณฑลในแถบลุ่มแม่น้ำแยงซี ที่พาดผ่านเมืองหนานจิง จึงจะเห็นได้ว่า ความพยายามและความทุ่มเทนี้ทำให้กำแพงเมืองหนานจิงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมในช่วงเวลาดังกล่าวได้อย่างชัดเจน ช่วงเวลาได้ผ่านหลายยุคหลายสมัย แต่กำแพงเมืองหนานจิงยังคงยืนหยัดผ่านสงครามและการรื้อถอนบางส่วนไปได้อย่างแข็งแกร่ง ทุกวันนี้ ยังคงเหลือความยาวมากกว่าสองในสามของกำแพงเดิม ทำให้กำแพงนี้ยังคงเป็นหนึ่งในกำแพงเมืองที่สร้างจากอิฐที่ยาวที่สุดในจีนและในโลกเลยที กำแพงนี้ถูกยกให้เป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์แห่งชาติในปี 1988 และในปัจจุบัน มรดกทางวัฒนธรรมที่กำแพงเมืองหนานจิง ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ทั้งในประเทศจีน และในระดับสากล และในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีการบำรุงรักษาครั้งใหญ่ซึ่งทำให้กำแพงนี้กลับมาเป็นที่สนใจ และได้รับการเสนอชื่อในรายชื่อมรดกโลกของยูเนสโกภายใต้โครงการ กำแพงเมืองราชวงศ์หมิงและชิงแห่งจีน ซึ่งสะท้อนถึงความสำคัญของกำแพงเมืองหนานจิงต่อวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน และกำแพงนี้ได้กลายเป็นสัญลักษณ์วัฒนธรรมของหนานจิงสมัยใหม่ ดึงดูดความสนใจจากทั้งชาวจีนและนักท่องเที่ยวต่างชาติ ให้เดินทางมาท่องเที่ยวเยี่ยมชมกำแพงแห่งนี้อย่างมากมาย (Zhou และ ICOFORT, 2020)

จากความสำคัญในด้านทุนวัฒนธรรมของกำแพงเมืองหนานจิง ทำให้กำแพงแห่งนี้ ได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่น่าสนใจแห่งหนึ่งของเมือง โดยเป็นการท่องเที่ยวที่ผสมผสานระหว่างประวัติศาสตร์กับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าดึงดูดใจให้กับนักท่องเที่ยว ด้วยการสร้างประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวาให้กับกำแพงเมืองหนานจิง มีการใช้ดิจิทัลอาร์ท เป็นการเล่าเรื่องกำแพงผ่านแอนนิเมชั่น ที่สื่อสารแบบเข้าใจง่าย อีกทั้งยังมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เช่น การจัดแสดงชุดทหารโบราณ การแสดงศิลปะการต่อสู้และการเดินชมบนกำแพงเมือง และจำลองเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวในอดีตไว้ (Yan, Kamal, และ Wang, 2023) นอกจากนี้ ยังมีการจัดเทศกาลและกิจกรรมพิเศษตามฤดูกาลที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนกำแพงเมือง เช่น เทศกาลดอกไม้บานและเทศกาลประเพณีต่าง ๆ ซึ่งสร้างความสนใจและเพิ่มประสบการณ์ที่หลากหลายในการเยี่ยมชม การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวนี้ยังถือเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำให้มีผู้เยี่ยมชมมากขึ้นในแต่ละปี เกิดการพัฒนาธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เช่น ร้านอาหารท้องถิ่น ร้านของที่ระลึก และโรงแรมในพื้นที่

นอกจากนี้ ทางเมืองได้นำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการบำรุงรักษาสภาพของกำแพงให้อยู่ในมาตรฐานที่ดี ทางหน่วยงานท้องถิ่นได้ริเริ่มโครงการการอนุรักษ์กำแพงในรูปแบบดิจิทัล เพื่อให้สามารถเก็บรักษาและใช้กำแพงเมืองนี้อย่างยั่งยืนต่อไป โดนการใช้เทคโนโลยีเก็บข้อมูลและสร้างแบบจำลองสามมิติ ด้วยการใช้เทคโนโลยีการสแกนเลเซอร์สามมิติและการถ่ายภาพด้วยโดรนเพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติของกำแพงเมืองผ่านการประมวลผลข้อมูลทางวัฒนธรรม (Cultural Computing) ด้วยเทคโนโลยีนี้จะสามารถทำให้หน่วยงานสามารถสร้างคลังข้อมูลดิจิทัลที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล รวมถึงภาพแผนที่และแบบจำลองที่ละเอียด ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่สำคัญสำหรับการศึกษาและการอนุรักษ์ต่อไป และยังสามารถมีระบบเตือนภัยอัตโนมัติจากอุปกรณ์ตรวจสอบที่ติดตั้งตามจุดสำคัญของกำแพง เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนที่ รอยร้าว และสภาพการณ์อื่นๆ ของกำแพงโดยละเอียด เพื่อป้องกันเหตุการณ์ไม่คาดฝัน โดยหลังจากที่มีการเก็บบันทึกภาพสามมิติแล้ว ยังสามารถใช้เทคโนโลยี VR และ AR มาใช้เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าชมเมือง เพื่อให้ได้สัมผัสวัฒนธรรมและความหมายของวัฒนผ่านกำแพงหนานจิงได้อย่างสนใจอีกด้วย ซึ่งถือเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ด้วยแผนเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองอย่างแท้จริง (Yao และ Siyu, 2022)

1.1.2 **เหล่าเหมินตง** (Laomendong Old Town)

ตลาดเก่าเหล่าเหมินตงเป็นเขตเมืองเก่าในหนานจิงที่มีประวัติยาวนานนับร้อยปี โดยที่ตัวตลาดนั้น ตั้งอยู่ทางตะวันออกของประตูกำแพงหนานจิง โดยที่ตลาดแห่งนี้เคยเป็นชุมชนที่อยู่อาศัยและกลายเป็นศูนย์กลางการค้าในสมัยราชวงศ์หมิง เนื่องจากทำเลที่ตั้งใกล้เขตเศรษฐกิจหลักในยุคนั้น โดยในปัจจุบันนั้นพื้นที่ของตลาดมีมากถึง 700,000 ตารางเมตร ครอบคลุมตัวตลาดและพื้นชุมชนข้างเคียงที่เปิดเป็นร้านอาหาร ร้านค้าสินค้าท้องถิ่น และโรงแรมให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาใช้บริการ ในพื้นที่ของตลาดเหล่าเหมินตงนี้ ได้มีการ การบูรณะอาคารและอนุรักษ์สิ่งก่อสร้างในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงไว้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างเอกลักษณ์ของตลาดแห่งนี้ โดยยังคงกลิ่นอายของเมืองโบราณและสะท้อนถึงวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวหนานจิงอยู่ (Huang & Yang, 2018) ในทุกๆ ปี ตลาดเก่าเหล่าเหมินตงสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวมากกว่า 3 ล้านคนต่อปี ภายหลังการปรับปรุงพื้นที่ทางประวัติศาสตร์แห่งนี้ให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งหนึ่ง (Nanjing China, 2024)

ร้านค้าภายในตลาดจะมีการส่งเสริมให้ใช้อัตลักษณ์แบบดั้งเดิม เพื่อสร้างจุดเด่นของตลาด ทำให้มีประชาชนทุกเพศทุกวัย ต่างสนใจมาชมและเดินจับจ่ายใช้สอย นักท่องเที่ยวหลายคนเช่าชุดที่ตัดเย็บด้วยผ้าทอของหนานจิง ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เพื่อเดินถ่ายรูปใน

บริเวณตลาดและพื้นที่ใกล้ ถือเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่กับช่างตัดเย็บชุดของหนานจิงอีกด้วย นอกจากนี้ ในบริเวนตลาด และโดยรอบจะมีร้านอาหารและขนม ที่เป็นวัฒนธรรมของหนานจิง เช่น ขนมเม่ยฮัวเกา เต้าฮวยเย็น ซุปซาลาเปา และเป็ดหนานจิง นอกจากนี้ ยามค่ำคืนจะมีโคมไฟที่ส่องแสงสร้างบรรยากาศบรรยากาศที่สวยงาม ทำให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่น่าดึงดูดในหนานจิง



ภาพประกอบ 2 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 1

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แม้ว่า เหล่าเหมินตงจะได้ชื่อว่าตลาดเก่า แต่ไม่ได้มีแค่เพียงนักท่องเที่ยวสูงอายุเท่านั้น ในบริเวนตลาดเหล่าเหมินตงจะมีการจัดกิจกรรม เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทุกวัย และทุกชาติ โดยจะมีการแสดงดิจิทัลอาร์ท ผ่านกำแพงเหมืองหนานจิง มีเนื้อหาที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ แบ่งเป็นช่วงเวลาของการจัดงานเทศกาล และมีในบริเวนตลาดเก่าแห่งนี้ มีการใช้ดิจิทัล และเครื่องเล่น VR เพื่อนำเสนอเนื้อหาเกมส์ และหนังเก่าที่ส่งเสริมทางวัฒนธรรม ที่มีการแสดงที่ดึงดูดคนรุ่นใหม่ให้มาเดินทางเที่ยวในตลาดแห่งนี้ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับคนทุกกลุ่มทุกวัยอีกด้วย ทำให้ตลาดเหล่าเหมินตงแห่งนี้ ถือเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่เหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัยอย่างแท้จริง ที่จะทำให้ผู้เดินทางท่องเที่ยว จะได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงในรูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล ไปในคราวเดียวกันอีกด้วย

1.1.3 วัดขงจื้อ (Confucius Temple)

วัดขงจื้อหรือ "ฟู่จือเมี่ยว" ถือเป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญที่มีความหมายทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของประเทศจีน ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในช่วงราชวงศ์ซ่งเหนือ (Northern Song Dynasty) ในปี ค.ศ. 1034 โดยเป็นสถานที่สักการะขงจื้อ ผู้ก่อตั้งลัทธิขงจื๊อ ซึ่งมีอิทธิพลต่อจริยธรรมและคุณธรรมในสังคมจีนมาตลอดนับปี นอกจากเป็นศูนย์กลางการศึกษาแล้วยังเป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมจีนโบราณได้อย่างลึกซึ้งอีกด้วย (Xianning, Di, และ Ran, 2022) วัดขงจื้อได้รับการยอมรับในฐานะศูนย์รวมความศรัทธาและภูมิปัญญาของชาวจีนมาอย่างนาน เนื่องจากคำสอนของขงจื้อนั้นมีเนื้อหาที่เน้นการรักษาคุณธรรมและจริยธรรมในสังคม ซึ่งยังคงมีอิทธิพลต่อคนจีนในปัจจุบัน นอกจากนี้ วัดขงจื้อยังเป็นตัวแทนสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ ด้านการศึกษาสำหรับขุนนางในราชสำนักจีนโบราณด้วย โดยมีการปรับปรุงและขยายโครงสร้างตามยุคสมัย เพื่อคงไว้ซึ่งมรดกและสืบทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่อง (Ren, Wang, และ Lv, 2022) เมื่อเราเดินทางไปวัดขงจื้อ เราจะเห็นว่าความโดดเด่นด้านสถาปัตยกรรมจีนโบราณที่ใช้สีแดงเข้มและทองในการตกแต่ง เป็นการสะท้อนถึงความเป็นมงคลตามคติความเชื่อของชาวจีนนั้นเอง อาคารหลักประกอบด้วยศาลาและวิหารที่มีการแกะสลักไม้ที่วิจิตรบรรจง และยังมีงานศิลปะจากไม้แกะสลักที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและความเชื่อของคนจีนในยุคโบราณ (A unique and historic commercial district in Nanjing: Confucius Temple. (n.d.) นอกจากนี้ยังมีการออกแบบพื้นที่โดยรอบเพื่อสะท้อนถึงความงดงามของภูมิทัศน์แบบโบราณ ซึ่งเสริมสร้างบรรยากาศของวัดให้เป็นสถานที่ที่งดงามและสงบร่มเย็น



ภาพประกอบ 3 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 2

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รัฐบาลท้องถิ่นและชุมชนในละแวกวัดได้เป็นส่วนส่งเสริมให้พื้นที่แห่งนี้เป็นแหล่งท่องเที่ยวหลัก โดย วัดขงจื้อได้ถูกพัฒนาให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในแง่ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยรัฐบาลท้องถิ่นมีการสนับสนุนกิจกรรม และเงินทุนอย่างต่อเนื่อง ทั้งการปรับปรุงโครงสร้างและการจัดเทศกาลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชนต่อกันประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว เช่น เทศกาลวันเกิดขงจื้อซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี กลายเป็นงานที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศให้มาเยือน นอกจากนี้ยังมีการแสดงศิลปะพื้นบ้าน เช่น การฟ้อนรำและการแสดงดนตรี ที่สะท้อนถึงความศรัทธาและภูมิปัญญาของขงจื้อ (Xinhua, 2024) เทศกาลและกิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมจีนแต่ยังสร้างรายได้ให้กับท้องถิ่นอย่างมาก



ภาพประกอบ 4 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 3

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากการพัฒนาวัดขงจื้อให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยว และได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเป็นอันมากนี้ ทำให้เกิดการสร้างผลประโยชน์ให้แก่ชุมชนรอบๆ อย่างมาก ชาวบ้านในพื้นที่มีส่วนร่วมในการจัดจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านที่มีลวดลายและลักษณะเฉพาะที่

เชื่อมโยงกับลัทธิขงจื้อ นอกจากนี้ยังมีการอบรมและพัฒนาทักษะให้กับชาวบ้านในด้านการบริการและการต้อนรับนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยให้คนในท้องถิ่นมีรายได้เพิ่มขึ้นและสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของพวกเขา บทบาทของชุมชนในลักษณะนี้ยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างชาวบ้านและนักท่องเที่ยว รวมถึงทำให้วัดขงจื้อเป็นที่รู้จักในฐานะสถานที่เชิงวัฒนธรรมที่สำคัญ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการวัดขงจื้อในปัจจุบัน มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ เช่น ระบบนำทางดิจิทัลที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของวัดได้ผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน ซึ่งช่วยให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเรียนรู้ข้อมูลสำคัญของวัดในขณะที่เยี่ยมชมสถานที่ นอกจากนี้ยังมีการติดตั้งกล้องวงจรปิดเพื่อรักษาความปลอดภัยและจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (World Cities Culture Forum, 2024b)

1.1.4 **พิพิธภัณฑ์** (Museum in Nanjing City)

ในเมืองหนานจิงนั้น มีพิพิธภัณฑ์อยู่มากมาย โดยพิพิธภัณฑ์หนานจิงเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่ที่สุดและครอบคลุมประวัติศาสตร์จีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีวัตถุโบราณและงานศิลปะที่หลากหลาย พิพิธภัณฑ์นี้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ศิลปะ และเทคโนโลยีของจีน และเป็นแหล่งรวมของมรดกทางวัฒนธรรมที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาวจีน (Nanjing Museum Offical Website, 2000) พิพิธภัณฑ์ยังทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของการอนุรักษ์และวิจัยทางศิลปะและวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ โดยพิพิธภัณฑ์หนานจิงก่อตั้งขึ้นในปี 1933 ถือเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่และสำคัญที่สุดของประเทศจีน ด้วยพื้นที่จัดแสดงกว่า 70,000 ตารางเมตรและการจัดเก็บวัตถุโบราณมากกว่า 400,000 ชิ้น พิพิธภัณฑ์นี้เป็นศูนย์กลางของมรดกทางวัฒนธรรมจีนที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งสิ่งประดิษฐ์จากสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ซึ่งรวมถึงเครื่องลายคราม เครื่องหยก และสำริด รวมถึงภาพวาดโบราณที่ทรงคุณค่า ห้องจัดแสดงหลักแบ่งออกเป็นหกห้อง โดยห้องประวัติศาสตร์นำเสนอเรื่องราวการพัฒนาและวิวัฒนาการของวัฒนธรรมจีนจากสมัยโบราณ ห้องศิลปะรวบรวมผลงานศิลปะด้านจิตรกรรมและประติมากรรม ห้องดิจิทัลใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น VR และ AR เพื่อให้ผู้เข้าชมสัมผัสประสบการณ์เชิงโต้ตอบกับประวัติศาสตร์ ส่วนห้องสาธารณรัฐจีนนำเสนอเรื่องราวในยุคที่หนานจิงเป็นเมืองหลวงของจีนในช่วง 1912-1949 ผ่านสิ่งของและภาพถ่าย ห้องมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แสดงศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิมเช่นการทอผ้าหยุนจินและการพับพัดจินหลิง สุดท้ายห้องนิทรรศการพิเศษเป็นพื้นที่สำหรับการจัดแสดงพิเศษที่หมุนเวียนไปตามช่วงเวลา

พิพิธภัณฑ์เทศบาลหนานจิงตั้งอยู่ในเขตวัดเฉาเทียน ซึ่งเดิมเป็นอาคารสำคัญทางศาสนาและวัฒนธรรม ต่อมาได้ถูกดัดแปลงให้เป็นพิพิธภัณฑ์เพื่อสะท้อนประวัติศาสตร์อันยาวนานของเมืองหนานจิง ที่นี่มีนิทรรศการเด่น เช่น สมบัติในพิพิธภัณฑ์เทศบาลหนานจิง ซึ่งจัดแสดงสิ่งของล้ำค่าจากสมัยต่าง ๆ ของจีน เช่น ภาพวาดโบราณและเครื่องใช้ในพระราชวัง และ “เอกลักษณ์แห่งหกราชวงศ์” ที่นำเสนอเรื่องราวของหนานจิงในยุคหกราชวงศ์ ซึ่งเมืองนี้เป็นศูนย์กลางทั้งในด้านวัฒนธรรมและการปกครอง นอกจากนี้ ยังมีทำเนียบประธานาธิบดีแห่งหนานจิงเป็นอาคารที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะในยุคสาธารณรัฐจีน ทำเนียบแห่งนี้เคยใช้เป็นสถานที่ทำงานของประธานาธิบดีจีนในสมัยนั้น อาคารนี้มีสถาปัตยกรรมแบบบาร็อกที่ผสมผสานกับสไตล์จีนอย่างงดงาม ภายในมีห้องทำงานของประธานาธิบดีและห้องประชุมรัฐบาล ซึ่งแสดงให้เห็นการตกแต่งและบรรยากาศในยุคนั้น สวนด้านนอกได้รับการจัดแต่งตามสถาปัตยกรรมจีนโบราณ สะท้อนวิถีชีวิตของชนชั้นนำสมัยสาธารณรัฐ นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของจีน ที่นำเสนอเหตุการณ์สำคัญและความพยายามในการก่อตั้งรัฐบาลสมัยใหม่



ภาพประกอบ 5 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 4

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

หอระลึกเหยื่อเหตุการณ์สังหารหมู่ที่หนานจิงเป็นสถานที่ที่อุทิศให้กับการรำลึกถึงผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์สังหารหมู่ในสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่สองระหว่างปี 1937-1938 หอระลึกแห่งนี้มีแกลเลอรี่โศกนาฏกรรมที่จัดแสดงภาพถ่ายและวัตถุที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับความเลวร้ายของสงคราม นอกจากนี้ยังมีสวนแห่งความสงบที่เป็นพื้นที่สีเขียวให้ผู้เข้าชมได้รำลึกถึงผู้เสียชีวิตในบรรยากาศเงียบสงบ และยังมีสื่อการศึกษา เช่น ภาพยนตร์และนิทรรศการดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เข้าชมเข้าใจถึงความสูญเสียในช่วงเวลานั้น และอีกพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจ คือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสี่ฟาง ซึ่งใช้สถาปนิกชาวอเมริกัน Steven Holl เป็นผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีความโดดเด่นและทันสมัยที่ โครงสร้างของพิพิธภัณฑ์นี้ สะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างศิลปะและการออกแบบที่ทันสมัยและลงตัว ภายในรวบรวมผลงานศิลปะจากศิลปินทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีการจัดแสดงที่หมุนเวียนตามธีมและแนวคิดหลากหลาย พื้นที่จัดแสดงโปร่งสบายและกว้างขวางช่วยให้ผู้เข้าชมเชื่อมต่อกับผลงานศิลปะและธรรมชาติได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น เวิร์กช็อปศิลปะและการบรรยายจากศิลปิน ที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสประสบการณ์ศิลปะร่วมสมัยอย่างใกล้ชิด (Emily, 2024)



ภาพประกอบ 6 เหล่าเหมินตง (Laomendong Old Town) 5

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยเมืองหนานจิง นั้นมีพิพิธภัณฑ์ที่ได้รับการจดทะเบียนทั้งหมด 65 แห่ง โดยในจำนวนนี้มี 15 แห่งที่เป็นพิพิธภัณฑ์ระดับชาติ ซึ่งทำให้นครหนานจิงอยู่ในอันดับต้นๆ ของมณฑล โดยเมืองหนานจิงนั้น มีแผนที่จะพัฒนาให้หนานจิงกลายเป็น เมืองแห่งพิพิธภัณฑ์ ที่มีเอกลักษณ์เปี่ยมข้อมูลที่น่าสนใจ และดึงดูดให้มีนักท่องเที่ยวเข้ามาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม

ท้องถิ่นของเมืองหนานจิง โดยสำนักงานวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของเมือหนานจิงได้จัดทำ “แผนพัฒนาการสร้างนครหนานจิงเป็นเมืองแห่งพิพิธภัณฑ์” (Dylan, 2024) ขึ้น โดยมีเป้าหมายในการสนับสนุนและส่งเสริมการนำเสนอเนื้อที่หาที่น่าสนใจต่อไป นอกจากนี้ยังสนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีในการเก็บบันทึกข้อมูลแบบทรัพย์สินดิจิทัล และนำเสนอข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลแบบสามมิติผ่านเทคโนโลยี เช่น AR หรือ VR อีกด้วย ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก (Read, 2024)

สรุปทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital) **ของเมืองหนานจิง**

เมืองหนานจิงถือเป็นแหล่งทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญของจีน ด้วยทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรมที่หลากหลาย อาทิเช่น กำแพงเมืองหนานจิงซึ่งสร้างในสมัยราชวงศ์หมิง เป็นสัญลักษณ์สำคัญที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของช่างสมัยนั้น รวมถึงตลาดเก่าเหล่าเหมินตงที่มีเสน่ห์และเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยการผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวแบบเชิงวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีวัดเก่าแก่มากมาย อาทิเช่น วัดขงจื้อ บริเวณแม่น้ำฉินหวย ที่เป็นที่เจ้างานเทศกาลสำคัญๆ ของเมือหนานจิง เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและยังมีร้านค้าสินค้าวัฒนธรรม และสินค้าท้องถิ่นอีกมากมาย ถือเป็นจุดท่องเที่ยวสำคัญ ทั้งช่วงวันธรรมและเทศกาล พิพิธภัณฑ์ต่างๆ ของเมืองนี้ยังทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์และศิลปะ เช่น พิพิธภัณฑ์หนานจิงที่รวบรวมโบราณวัตถุสำคัญไว้จำนวนมาก และหอระลึกเหตุการณ์สังหารหมู่ที่หนานจิงซึ่งเป็นสถานที่รำลึกถึงผู้เสียชีวิตจากสงคราม นอกจากนี้ เมืองหนานจิงยังใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการบันทึกและนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมผ่านระบบดิจิทัล ช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่หนานจิงนั้นเป็นที่น่าสนใจและดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1.2 ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital)

ทุนนี้คือคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลและชุมชน เช่น ภาษา ศิลปะ หัตถกรรม ประเพณี และเทศกาลแบบดั้งเดิม ซึ่งสะท้อนถึงมรดกวัฒนธรรมร่วมกันของกลุ่มคนและชุมชนในท้องถิ่น

1.2.1 ศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิม

เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของชุมชนแต่ละแห่ง ในกรณีของหนานจิง ซึ่งถือว่าเมืองที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ยาวนานและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศิลปะและหัตถกรรมท้องถิ่นกลายเป็นสมบัติล้ำค่าที่เชื่อมโยงคนรุ่นใหม่เข้ากับรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ของชาวชุมชนท้องถิ่นในหนานจิง ศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิมของหนานจิงนั้นมี

ความสำคัญไม่เพียงแค่ในเชิงวัฒนธรรมแต่ยังมีบทบาทในด้านเศรษฐกิจและการศึกษา หนึ่งในศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์คือ เครื่องปักหยุนจิน (Yunjin Brocade) ที่มีประวัติยาวนานกว่า 1,600 ปี การทอผ้าหยุนจินต้องใช้เทคนิคที่ซับซ้อนและความชำนาญสูง โดยแต่ละชิ้นมีลวดลายที่ประณีตและสวยงาม เป็นศิลปะที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์และความละเอียดอ่อนของช่างฝีมือ (UNESCO, 2009) นอกจากหยุนจินแล้ว การแกะสลักหยก (Jade Carving) ในหนานจิงก็มีความโดดเด่น งานแกะสลักหยกเป็นศิลปะที่สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องโชคลางและการปกป้องตนจากสิ่งชั่วร้าย จึงนิยมสร้างเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ เช่น มังกร หรือนกฟีนิกซ์ และถือเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งและความเป็นมงคล ศิลปะเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงคนรุ่นใหม่ให้รู้สึกถึงความภาคภูมิใจในรากเหง้าและมรดกของพวกเขา ทั้งยังช่วยเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับประเพณีดั้งเดิมให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมหนานจิง

จากอัตลักษณ์ที่แตกต่าง และมีความพิเศษทางงานฝีมือของเมืองหนานจิง ทำให้เกิดการส่งเสริมให้ศิลปะและหัตถกรรมท้องถิ่นกลายเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หน่วยงานรัฐบาลท้องถิ่นของหนานจิงได้จัดกิจกรรมและงานแสดงสินค้าหัตถกรรมเพื่อแสดงถึงความงดงามและความละเอียดอ่อนของศิลปะเหล่านี้ ตัวอย่างเช่น การจัดนิทรรศการเครื่องปักหยุนจินและการสาธิตการแกะสลักหยกที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ชมและสัมผัสกับกระบวนการผลิตที่ละเอียดอ่อน อีกทั้งนักท่องเที่ยวยังสามารถซื้อสินค้าที่ทำด้วยมือจากช่างฝีมือ ซึ่งไม่เพียงแต่ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังเป็นการเชื่อมโยงความสำคัญของศิลปะเหล่านี้กับชีวิตประจำวันของผู้คน (Huaxia, 2024) นอกจากนี้ยังมีการร่วมมือกับโรงแรมและศูนย์การค้าเพื่อสร้างโซนเฉพาะสำหรับสินค้าหัตถกรรมดั้งเดิม ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวที่ต้องการของที่ระลึกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จึงทำให้ชุมชนท้องถิ่นในหนานจิง ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิม สืบสานต่อให้เด็ก ๆ และคนที่เติบโตในหนานจิงยังคงได้รับรู้และสัมผัสกับงานฝีมือท้องถิ่นเหล่านี้ อีกทั้งช่างฝีมือในท้องถิ่นได้รับการสนับสนุนจากโครงการต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะและเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตของพวกเขา ทำให้เกิดการสร้างอาชีพส่งต่อไปยังคนรุ่นถัดไป จึงได้มีการส่งเสริมให้มีการจัดเวิร์กช็อปและอบรมเพื่อสอนการทำงานฝีมือให้กับคนรุ่นใหม่ ซึ่งช่วยให้ความรู้และทักษะการผลิตศิลปะและหัตถกรรมได้รับการสืบทอดอย่างต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนนี้ยังส่งผลให้เกิดการสร้างงานและรายได้ในท้องถิ่น ชาวบ้านสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เช่น ของตกแต่งบ้านที่ทำจากหยกหรือของที่ระลึกจากผ้าปักหยุนจิน ผลิตภัณฑ์เหล่านี้กลายเป็นที่ต้องการของนักท่องเที่ยวและทำให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้น

รัฐบาลท้องถิ่น ยังคงให้การสนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิม โดยรัฐบาลท้องถิ่นและองค์กรต่าง ๆ ได้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบันทึกและถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปะเหล่านี้ ตัวอย่างเช่น การสร้าง แอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องปักหยุนจินและการแกะสลักหยก ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะได้โดยตรงจากสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีภาพถ่าย 3 มิติและวีดิทัศน์สั้นที่แสดงขั้นตอนการผลิตของช่างฝีมือแต่ละขั้นตอน ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาอีกทั้งยังมีการขายสินค้าออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อขยายตลาดการขายไปยังผู้คนที่อยู่ต่างประเทศ ช่างฝีมือท้องถิ่นจึงสามารถขยายฐานลูกค้าและสร้างรายได้ที่มากขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ ทำให้ศิลปะและหัตถกรรมดั้งเดิมสามารถคงอยู่และเป็นที่รู้จักในวงกว้างยิ่งขึ้น (L. Xu, Lu, Liu, Song, และ Wu, 2024)

1.2.2 ผลงานวรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิง

ผลงานวรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิงเป็นส่วนหนึ่งของทุนวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมา และวิถีชีวิตของชุมชนในท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง วรรณกรรมเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงผลงานเขียน แต่ยังเป็นมรดกทางภาษาที่มีคุณค่า มีความสำคัญในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของหนานจิงไปยังคนรุ่นหลังดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาในช่วงต้น เมืองหนานจิงมีประวัติศาสตร์ยาวนาน รวมถึงเคยเป็นเมืองหลวงของจีนในหลายราชวงศ์ ส่งผลให้เมืองนี้มีบทบาทสำคัญในการผลิตและสร้างสรรค์วรรณกรรมที่สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยต่างๆ วรรณกรรมที่โดดเด่นเกี่ยวกับหนานจิง เช่น บันทึกเมืองหนานจิง และ พงศาวดารสงครามจีน เล่าถึงช่วงเวลาและเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในเมืองนี้ รวมถึงวิถีชีวิตและความคิดของผู้คนในยุคสมัยนั้น วรรณกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ แต่ยังแสดงถึงวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวหนานจิง ตั้งแต่การใช้ภาษา การแสดงออกทางวรรณศิลป์ และการสะท้อนถึงจิตวิญญาณของคนในท้องถิ่น จึงถือได้ว่าเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการเข้าใจประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหนานจิงที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (Hossack, 2019)

วรรณกรรมที่เกี่ยวกับหนานจิงถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการโปรโมตการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีการจัดทัวร์ ตามรอยวรรณกรรม ซึ่งพานักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญที่ถูกกล่าวถึงในวรรณกรรม เช่น สถานที่ต่างๆ ที่เคยเกิดเหตุการณ์ในพงศาวดารสงครามจีน หรือจุดสำคัญในประวัติศาสตร์เมืองหนานจิงที่ถูกกล่าวถึงในวรรณกรรม นอกจากนี้ หน่วยงานท้องถิ่นยังสนับสนุนให้มีการแปลวรรณกรรมเหล่านี้เป็นภาษาต่างประเทศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวจากทั่วโลกได้สัมผัสกับวัฒนธรรมของหนานจิงผ่านตัวอักษร การทำเช่นนี้ไม่เพียงช่วยให้คนต่างชาติได้เข้าใจ

ถึงวัฒนธรรมจีนแต่ยังส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ชุมชนในท้องถิ่นเองก็มีส่วนร่วมในการเผยแพร่วรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิง ตัวอย่างเช่น การจัดงานแสดงหนังสือที่มีการนำวรรณกรรมท้องถิ่นมาจัดจำหน่ายและนำเสนอในรูปแบบที่ทันสมัย นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมการอ่านวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหนานจิงในโรงเรียนและห้องสมุดท้องถิ่น ซึ่งช่วยให้เด็กและเยาวชนในชุมชนได้รับรู้ถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของบ้านเกิดและเพิ่มความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนจึงได้รับประโยชน์จากการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวรรณกรรม เนื่องจากมีนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมสถานที่ทางวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับหนานจิง ทำให้ธุรกิจท้องถิ่น เช่น ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก และสถานที่พักได้รับโอกาสในการให้บริการและสร้างรายได้เสริม

รัฐบาลท้องถิ่นได้สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีกับการส่งเสริมวรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิงในหลากหลายรูปแบบ เช่น การสร้างแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวรรณกรรมที่มีข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือและสถานที่สำคัญในวรรณกรรมหนานจิง เช่นกำแพงเมืองหนานจิง พระราชวังต่างๆ การสอบจองง้วน เป็นต้น โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้แอปนี้เพื่อค้นหาข้อมูลและเส้นทางตามรอยวรรณกรรมที่ตนสนใจ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยีการอ่านแบบดิจิทัล ทำให้สามารถเข้าถึงวรรณกรรมหนานจิงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยให้นักอ่านทั่วโลกสามารถศึกษาและสัมผัสกับวรรณกรรมนี้ได้โดยไม่จำเป็นต้องมาที่หนานจิงด้วยตัวเอง และยังมีการจัดแสดงนิทรรศการวรรณกรรมแบบเสมือนจริง (Virtual Exhibition) ที่สามารถเข้าชมผ่านระบบออนไลน์ ทำให้การเผยแพร่วรรณกรรมหนานจิงมีความหลากหลายและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น (Wyatt, 2024)

กล่าวโดยสรุปแล้ว ผลงานวรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการสืบสานและถ่ายทอดวัฒนธรรมของเมืองนี้ ไม่เพียงแค่แสดงถึงประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของผู้คนในยุคสมัยต่างๆ แต่ยังเป็นแหล่งแรงบันดาลใจในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชนท้องถิ่นได้รับประโยชน์จากการพัฒนาวรรณกรรมท้องถิ่นให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและมีส่วนร่วมในการเผยแพร่วรรณกรรมให้กับคนรุ่นหลัง การใช้เทคโนโลยีช่วยเสริมสร้างให้วรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิงเป็นที่รู้จักในวงกว้างและคงอยู่สืบต่อไป

1.2.3 วัฒนธรรมอาหารและการทำอาหารของหนานจิง

หนานจิงเป็นที่รู้จักในฐานะเมืองที่มีความสำคัญในด้านอาหารและการทำอาหารที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่ หนึ่งในอาหารที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของหนานจิงคือ เป็ดเค็มหนานจิง (Nanjing Salted Duck) ซึ่งมีประวัติยาวนานนับพันปี เทคนิค

การหมักเป็ดด้วยเกลือและสมุนไพรทำให้เป็ดมีรสชาติที่กลมกล่อมและมีกลิ่นหอมเฉพาะตัว การหมักเป็ดนี้เป็นศิลปะการทำอาหารที่ถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ทำให้เป็ดเค็มกลายเป็นเอกลักษณ์ของหนานจิงที่นักท่องเที่ยวทั่วโลกต้องมาลิ้มลอง อีกจานที่มีชื่อเสียงไม่แพ้กันคือ เป็ดรมควันหนานจิง (Nanjing Smoked Duck) ที่ได้รับการปรุงด้วยวิธีการรมควันที่พัฒนามาอย่างยาวนาน เนื้อเป็ดจะนุ่มและหอมกลิ่นควันอ่อนๆ การทำเป็ดรมควันนี้แสดงถึงทักษะและความประณีตของเชฟในหนานจิงส่วนอีกหนึ่งเมนูที่โด่งดังไปทั่วคือ เต้าหู้เนื้อหนานจิง (Nanjing Tofu Skin) หรือที่เรียกว่า "โหล่วซือ" เป็นเต้าหู้ที่นำไปหมักและปรุงรส ทำให้มีรสชาติที่เข้มข้นและมีเนื้อสัมผัสที่คล้ายเนื้อสัตว์ เป็นเมนูที่คนในท้องถิ่นนิยมรับประทาน และเป็นตัวแทนของการทำอาหารที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาชาวจีนในด้านการใช้วัตถุดิบจากพืช (Hrysomallis, 2022)

การส่งเสริมอาหารท้องถิ่นของหนานจิงให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในกลยุทธ์สำคัญของหน่วยงานท้องถิ่นที่ต้องการดึงดูดนักท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวสามารถร่วมกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมได้โดยการเข้าร่วมเวิร์กช็อปทำเป็ดเค็มหรือการรมควันเป็ดด้วยตัวเอง กิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ตรงและรู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการจัดเทศกาลอาหารซึ่งเป็นโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ชิมอาหารท้องถิ่นและเรียนรู้เรื่องราวเบื้องหลังการปรุงอาหารแต่ละจาน เช่น เทศกาลเป็ดเค็มหนานจิงที่จัดขึ้นในช่วงฤดูใบไม้ร่วง โดยมีการแสดงสาธิตการทำเป็ดเค็มแบบดั้งเดิมและการจัดแสดงเป็ดเค็มในรูปแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและประเพณีการทำอาหารของหนานจิงให้กับนักท่องเที่ยว (Anlan, 2017)

ชุมชนท้องถิ่นในหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรมอาหาร ชาวบ้านมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตและการจำหน่ายอาหารดั้งเดิม เช่น การเปิดร้านอาหารท้องถิ่นที่เชี่ยวชาญในการทำเป็ดเค็มและเป็ดรมควัน ซึ่งเป็นการสร้างงานและรายได้ให้กับชาวบ้าน ชุมชนเองก็ได้รับประโยชน์จากการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชาวบ้านสามารถสร้างรายได้จากการขายสินค้าท้องถิ่น เช่น เป็ดเค็มและผลิตภัณฑ์อาหารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของหนานจิงให้แก่นักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการจัดอบรมและพัฒนาทักษะการบริการเพื่อให้ชุมชนสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชนในท้องถิ่น

อีกทั้งเทคโนโลยีถูกนำมาใช้ในการส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารของหนานจิงในหลากหลายรูปแบบ เช่น การสร้างแอปพลิเคชันที่แนะนำร้านอาหารท้องถิ่นและข้อมูลเกี่ยวกับอาหารดั้งเดิม ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาร้านอาหารที่มีชื่อเสียงและดูรีวิวจากนักท่องเที่ยว

คนอื่นได้ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาเว็บไซต์ที่แนะนำประวัติและกรรมวิธีในการทำอาหารชื่อดังของหนานจิง เช่น เป็ดเค็มและเต้าหู้เนื้อ ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมและทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้เรื่องราวเบื้องหลังอาหารได้โดยไม่ต้องอยู่ในพื้นที่ รวมถึงมีการจัดแสดงวิดีโอและการสาธิตการทำอาหารแบบออนไลน์ ทำให้ผู้คนจากทั่วโลกสามารถสัมผัสประสบการณ์การทำอาหารของหนานจิงได้จากที่บ้าน เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายฐานผู้สนใจวัฒนธรรมอาหารและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ของนักท่องเที่ยวและผู้สนใจที่ไม่สามารถเดินทางมาที่หนานจิงได้ด้วยตัวเอง

สรุปได้ว่า วัฒนธรรมอาหารของหนานจิง เช่น เป็ดเค็มหนานจิง เป็ดรมควันและเต้าหู้เนื้อหนานจิง เป็นอาหารที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งสืบทอดมาเป็นเวลายาวนาน การส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารเหล่านี้ผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชุมชนไม่เพียงสร้างรายได้และการมีงานทำให้แก่ชาวบ้าน แต่ยังเสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น การใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่และแนะนำอาหารชื่อดังของหนานจิงช่วยให้วัฒนธรรมอาหารเหล่านี้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติและสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายยิ่งขึ้น

1.2.4 เทศกาลของเมืองหนานจิง

เทศกาลในหนานจิงมีประวัติศาสตร์ยาวนานที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและประเพณีจีนโบราณ เช่น เทศกาลโคมไฟ ซึ่งจัดขึ้นที่วัดขงจื้อในช่วงท้ายของเทศกาลตรุษจีน เทศกาลนี้เป็นการเฉลิมฉลองที่โดดเด่นด้วยการประดับโคมไฟหลากสีทั่วบริเวณวัดและริมฝั่งแม่น้ำฉินหวย มีการจัดขบวนพาเหรดและแสดงศิลปะการเต้นรำพื้นบ้าน ทำให้งานนี้เป็นจุดดึงดูดสำคัญที่นักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลกให้ความสนใจและเดินทางมาเข้าร่วม (Nanjing China, 2012) อีกเทศกาลที่สำคัญคือ เทศกาลเรือมังกร จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงชวีหยวน (Qu Yuan) กวีผู้รักชาติในประวัติศาสตร์จีน การแข่งขันพายเรือมังกรที่แม่น้ำฉินหวยเป็นการแสดงออกถึงความสามัคคีและพลังใจในการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นหนึ่งในพิธีกรรมที่สะท้อนถึงความกล้าหาญของชาวจีน นอกจากนี้ยังมีการจัดงาน เทศกาลวัฒนธรรมจีนโบราณ ที่รวมการแสดงศิลปะ วัฒนธรรม และดนตรีพื้นบ้าน โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งในและต่างประเทศมาร่วมงาน ทำให้หนานจิงเป็นที่รู้จักในฐานะศูนย์กลางวัฒนธรรมโบราณของจีน (Mao, 2024)



ภาพประกอบ 7 ภาพประชาสัมพันธ์ของเมืองหนานจิง

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เทศกาลเหล่านี้ได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานท้องถิ่นให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญของหนานจิง โดยในเทศกาลโคมไฟ นักท่องเที่ยวสามารถเดินชมโคมไฟตามเส้นทางที่ถูกตกแต่งอย่างสวยงามทั่วบริเวณเมือง ซึ่งแต่ละจุดจะมีการแสดงแสงสีที่สะท้อนความงดงามของวัฒนธรรมจีนโบราณ เทศกาลนี้ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ สร้างรายได้จากการจำหน่ายของที่ระลึกและอาหารท้องถิ่นในงาน เทศกาลเรือมังกรได้รับการโปรโมตผ่านการจัดที่นั่งพิเศษสำหรับชมการแข่งขัน นักท่องเที่ยวสามารถซื้อตั๋วเข้าชมได้และสัมผัสบรรยากาศการแข่งขันอย่างใกล้ชิด ในขณะที่เทศกาลวัฒนธรรมจีนโบราณจะมีการแสดงศิลปะพื้นบ้าน การสาธิตการทำงานฝีมือโบราณ เช่น การปั้นเซรามิก และการวาดลวดลายบนกระดาษซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ

ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการจัดงานเทศกาล โดยชาวบ้านจะเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ เช่น การประดิษฐ์โคมไฟ การฝึกซ้อมพายเรือมังกร และการเตรียมอาหารพื้นบ้านเพื่อจำหน่ายในงาน เทศกาลเหล่านี้เปิดโอกาสให้ชุมชนสามารถมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ทั้งยังสร้างรายได้ให้กับครัวเรือนและธุรกิจท้องถิ่น เช่น ร้านขายของที่ระลึกและร้านอาหาร นอกจากนี้ชาวบ้านยังได้รับการฝึกอบรมด้านการบริการและการจัดงานอย่างมืออาชีพเพื่อให้เทศกาลสามารถจัดได้อย่างราบรื่นและประทับใจนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะใหม่ๆ ให้กับ

ชุมชนและเป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจในท้องถิ่นอย่างยั่งยืน และในเทศกาลสำคัญของเมืองหนานจิง มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเป็นการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการถ่ายทอดสด (live stream) กลายเป็นกลยุทธ์สำคัญที่หน่วยงานท้องถิ่นนำมาใช้ในการโปรโมตเทศกาล โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกร รัฐบาลท้องถิ่นได้นำ เทคโนโลยี 5G เข้ามาช่วยเสริมความเร็วและความเสถียรในการถ่ายทอดสด ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถรับชมเทศกาลได้อย่างชัดเจนและไร้รอยต่อ นอกจากนี้ ยังมีการใช้โดรนเพื่อถ่ายภาพจากมุมสูงและให้มุมมองแบบพาโนรามา ทำให้การถ่ายทอดสดสามารถนำเสนอความงดงามและบรรยากาศของงานเทศกาลได้ในทุกมุมมอง (MUSE Design Awards, 2022) \

นอกจากการใช้เทคโนโลยี 5G แล้ว รัฐบาลยังได้ร่วมมือกับ KOL (Key Opinion Leaders) หรือผู้มีอิทธิพลในโลกออนไลน์ที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก โดยเชิญ KOL ที่เป็นที่รู้จักทั้งในและต่างประเทศเข้ามาเยี่ยมชมและร่วมกิจกรรมในเทศกาล จากนั้นให้พวกเขาแบ่งปันประสบการณ์และเรื่องราวผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น Weibo, Douyin และ Instagram ทำให้นักท่องเที่ยวจากทั่วโลกได้รับชมบรรยากาศงานและรู้จักเทศกาลเหล่านี้มากยิ่งขึ้น (Marszaek, 2018) การใช้ KOL ไม่เพียงเพิ่มความสนใจและการเข้าถึงเทศกาล แต่ยังช่วยสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้กับหนานจิงในฐานะแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีเสน่ห์ การใช้เทคโนโลยีและกลยุทธ์ดิจิทัลนี้ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลก อีกทั้งยังเพิ่มความสะดวกสบายในการชมและติดตามข้อมูลของงานเทศกาล โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางมาหนานจิงด้วยตัวเอง

กล่าวโดยสรุป เทศกาลและพิธีกรรมในหนานจิง เช่น เทศกาลโคมไฟ เทศกาลเรือมังกร และเทศกาลวัฒนธรรมจีนโบราณ เป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับประเพณีและวัฒนธรรมจีนโบราณ การใช้เทคโนโลยี 5G และการถ่ายทอดสดช่วยเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวที่อยู่ห่างไกล ขณะที่การใช้ KOL ช่วยสร้างความนิยมและความตระหนักรู้ต่อเทศกาลในหมู่ผู้คนรุ่นใหม่ การมีส่วนร่วมของชุมชนในเทศกาลเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยสร้างรายได้และเสริมสร้างทักษะใหม่ๆ ให้กับคนในท้องถิ่น แต่ยังส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่และสนับสนุนการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของหนานจิงให้คงอยู่ (Marszaek, 2018)

สรุปทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital) ของเมืองหนานจิง

ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital) คือมรดกทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในชีวิตของผู้คน เช่น ภาษา ศิลปะ หัตถกรรม ประเพณี และเทศกาลในท้องถิ่น ในหนานจิง วัฒนธรรมเหล่านี้ได้แสดงออกผ่านศิลปะหัตถกรรม เช่น เครื่องปักหยุนจินและการแกะสลักหยก

ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะตัวและเชื่อมโยงคนรุ่นใหม่กับรากเหง้าทางวัฒนธรรม อีกทั้งหน่วยงานท้องถิ่นได้ส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมนี้สู่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยจัดนิทรรศการและกิจกรรมเวิร์กช็อป รวมถึงการแปลวรรณกรรมเกี่ยวกับหนานจิงเป็นภาษาต่างๆ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารพื้นเมือง เช่น เป็ดเค็มและเป็ดรมควัน การนำเทคโนโลยี 5G และการถ่ายทอดสดงานเทศกาลโคมไฟและเรือมังกรยังช่วยให้ผู้ชมทั่วโลกเข้าถึงงานผ่าน KOL ซึ่งกระจายข้อมูลไปยังผู้ติดตาม การใช้เทคโนโลยีและการมีส่วนร่วมของชุมชนในท้องถิ่นไม่เพียงสร้างรายได้ แต่ยังเสริมสร้างความภาคภูมิใจและช่วยให้วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

1.3 **ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน** (Institutionalized Cultural Capital)

มหาวิทยาลัยและสถาบันทางวัฒนธรรมในหนานจิงเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน ซึ่งสะท้อนถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองที่เคยเป็นเมืองหลวงในหลายราชวงศ์และมีมรดกทางวัฒนธรรมที่ยาวนาน เราจะกล่าวถึงคุณค่าและเอกลักษณ์ของแต่ละสถาบันที่มีบทบาทสำคัญต่อการท่องเที่ยว การมีส่วนร่วมของชุมชน และการใช้เทคโนโลยีในการเพิ่มคุณค่าและเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

1.3.1 **มหาวิทยาลัยหนานจิง** (Nanjing University)

มหาวิทยาลัยหนานจิง (Nanjing University) เป็นสถาบันการศึกษาชั้นนำที่ไม่เพียงโดดเด่นในด้านวิชาการ แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นของหนานจิง โดยมหาวิทยาลัยนี้มีการเรียนการสอนในด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนอย่างลึกซึ้ง มีเอกลักษณ์ในฐานะศูนย์กลางความรู้ที่รวบรวมภูมิปัญญาโบราณและร่วมสมัยของจีน อีกทั้งยังทำหน้าที่เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างชาวจีนและชาวต่างชาติ ซึ่งทำให้มหาวิทยาลัยหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดและเผยแพร่ทุนวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า โดยมหาวิทยาลัยหนานจิงก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1902 ถือเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่เก่าแก่ที่สุดในจีน มีรากฐานมาจากสถาบันการศึกษาในราชสำนักโบราณ ความสำคัญของมหาวิทยาลัยนี้คือการทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และวิจัยด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และปรัชญาจีน โดยเฉพาะคำสอนของขงจื้อและแนวคิดของลัทธิเต๋า การดำรงอยู่ของมหาวิทยาลัยหนานจิงได้เสริมสร้างความเข้าใจและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมจีน นอกจากนี้ ยังมีหลักสูตรที่เชื่อมโยงผู้เรียนกับมรดกทางประวัติศาสตร์ของหนานจิง เช่น การศึกษาประวัติศาสตร์จีนโบราณและศิลปะการเขียนตัวอักษรจีน ซึ่งเป็นการผสานศิลปะดั้งเดิมกับการเรียนรู้สมัยใหม่ (Nanjing University, n.d.)

มหาวิทยาลัยหนานจิงได้พัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในมหาวิทยาลัย เช่น ห้องสมุดที่รวบรวมหนังสือโบราณ พิพิธภัณฑ์ภายในมหาวิทยาลัยที่แสดงประวัติศาสตร์ของหนานจิง และหอ

ศิลป์ที่จัดแสดงงานศิลปะท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีการจัดสัมมนาและนิทรรศการที่เปิดให้คนทั่วไปเข้าร่วม เช่น นิทรรศการเกี่ยวกับขงจื้อหรือประวัติศาสตร์การเขียนตัวอักษรจีน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจวัฒนธรรมจีนและสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

ชุมชนรอบข้างมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย โดยมีการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ชาวบ้านและนักเรียนในท้องถิ่นได้มีส่วนร่วม เช่น การจัดเวิร์กช็อปด้านศิลปะและวรรณกรรมโบราณ การเชิญผู้รู้ท้องถิ่นมาบรรยายเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หนานจิงและการมีส่วนร่วมในการจัดแสดงหัตถศิลป์ งานหัตถกรรมท้องถิ่นเหล่านี้ยังได้รับการจำหน่ายเป็นของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชม ซึ่งช่วยสร้างรายได้และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของชุมชนในการเผยแพร่วัฒนธรรมยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจและความเป็นหนึ่งเดียวในท้องถิ่นอีกด้วย

มหาวิทยาลัยหนานจิงนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรม เช่น การสร้าง แอปพลิเคชันทัวร์เสมือนจริง ซึ่งนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และศิลปะในพื้นที่มหาวิทยาลัย ผู้ใช้งานสามารถเข้าชมสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมต่างๆ ได้ผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน นอกจากนี้ยังมีการจัดแสดงแบบ 3 มิติ และวีดิทัศน์ที่เผยแพร่ขั้นตอนการทำงานศิลปะท้องถิ่น เช่น การเขียนอักษรจีนหรือการปักผ้าแบบดั้งเดิม มหาวิทยาลัยยังมีการบันทึกและถ่ายทอดสดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การบรรยายเกี่ยวกับปรัชญาจีนหรือการสาธิตการทำงานศิลปะ โดยสามารถเข้าร่วมได้ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ทำให้คนทั่วไปที่ไม่สามารถเดินทางมามหาวิทยาลัยได้สามารถเข้าถึงความรู้เชิงวัฒนธรรมนี้ได้อย่างกว้างขวาง (Global Times, 2024)

มหาวิทยาลัยหนานจิงเป็นสถาบันการศึกษาชั้นนำที่ทำหน้าที่ในการสืบสานวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์จีน ผ่านการเรียนการสอนและการทำงานร่วมกับชุมชนโดยรอบ นอกจากจะเป็นศูนย์กลางการศึกษาแล้ว มหาวิทยาลัยยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสมรดกทางวัฒนธรรมของจีนอย่างลึกซึ้ง การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ช่วยให้มหาวิทยาลัยสามารถเผยแพร่ความรู้และวัฒนธรรมได้กว้างไกลยิ่งขึ้น ส่งผลให้มหาวิทยาลัยหนานจิงเป็นสัญลักษณ์สำคัญของการอนุรักษ์และพัฒนาทุนวัฒนธรรมในจีน

1.3.2 **สถาบันขงจื้อ** (Confucius Institute)

สถาบันขงจื้อก่อตั้งขึ้นในปี 2004 โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอนภาษาและวัฒนธรรมจีนให้กับชาวต่างชาติทั่วโลก ปัจจุบันมีสาขาหลายแห่งในประเทศต่าง ๆ ซึ่งได้รับการยอมรับในด้านการสอนภาษาจีน วรรณกรรม ปรัชญา ศิลปะ และดนตรีจีน สถาบันขงจื้อมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในฐานะสถาบันที่นำเสนอปรัชญาและแนวคิดของขงจื้อ ที่เน้นความสำคัญของจริยธรรม คุณธรรม และการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข สถาบันนี้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่เรียนรู้ภาษาจีน แต่ยังสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมจีนอย่างลึกซึ้งและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างชาวจีนและชาวต่างชาติ ซึ่งสถาบันขงจื้อ มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการจัดกิจกรรมและหลักสูตรที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจวัฒนธรรมจีน เช่น การจัดเทศกาลขงจื้อ การบรรยายเกี่ยวกับปรัชญาขงจื้อ นิทรรศการศิลปะจีน และเวิร์กช็อปการประดิษฐ์ตัวอักษรจีน (คัดอักษรจีน) และการปักผ้าแบบดั้งเดิม ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับศิลปะและวัฒนธรรมจีนในมุมที่ลึกซึ้งและใกล้ชิด นอกจากนี้ สถาบันขงจื้อยังร่วมมือกับหน่วยงานท่องเที่ยวในการโปรโมตการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การนำเสนอโครงการท่องเที่ยวตามรอยขงจื้อ ซึ่งพานักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ของขงจื้อในประเทศจีน

ชุมชนรอบข้างได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดโดยสถาบันขงจื้อ เช่น การเป็นวิทยากรในเวิร์กช็อปศิลปะและการบรรยายทางวัฒนธรรม รวมถึงการร่วมแสดงศิลปะท้องถิ่นในงานเทศกาลหรือกิจกรรมทางวัฒนธรรมของสถาบัน ซึ่งช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนจากการจัดจำหน่ายของที่ระลึกและสินค้าแฮนด์เมดในงานต่าง ๆ นอกจากนี้ สถาบันยังส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถมีส่วนร่วมในโครงการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมจีน ผ่านการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นและศิลปินในชุมชน ทำให้ความรู้และทักษะที่สืบทอดกันมายังคงเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

สถาบันขงจื้อได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมจีนให้เข้าถึงผู้คนในระดับสากลมากขึ้น เช่น การเปิดสอนหลักสูตรออนไลน์เกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเรียนรู้ปรัชญาและวัฒนธรรมจีนได้โดยไม่ต้องเดินทาง นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ขงจื้อและแนวคิดปรัชญาจีนที่สามารถดาวน์โหลดได้ ซึ่งช่วยให้ผู้สนใจสามารถศึกษาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี Virtual Reality (VR) ยังเป็นหนึ่งในนวัตกรรมที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวและผู้เรียนสามารถสัมผัสกับบรรยากาศของสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่

เกี่ยวข้องกับขงจื้อในรูปแบบเสมือนจริง เช่น การเยี่ยมชมวัดขงจื้อหรือสถานที่สำคัญในชีวิตของขงจื้อ ทำให้ผู้เรียนและผู้ที่สนใจสามารถเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมจีนได้อย่างใกล้ชิดและเป็นธรรมชาติ

สถาบันขงจื้อเป็นสถาบันที่มีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่และสืบทอดวัฒนธรรมจีน โดยเฉพาะปรัชญาและคำสอนของขงจื้อไปทั่วโลก การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการจัดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับความงดงามของวัฒนธรรมจีนอย่างลึกซึ้ง ชุมชนรอบข้างได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ และได้รับประโยชน์ในด้านเศรษฐกิจและการสร้างรายได้จากการมีส่วนร่วมในโครงการของสถาบัน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ VR ยังทำให้สถาบันสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมจีนได้อย่างกว้างขวางและเข้าถึงคนรุ่นใหม่ในระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.3 หอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนแห่งหนานจิง

หอสมุดแห่งนี้ก่อตั้งขึ้นโดยมีเป้าหมายในการรวบรวมและรักษามรดกทางวัฒนธรรมของจีน เป็นที่เก็บรวบรวมหนังสือ เอกสาร ภาพเขียน และงานประดิษฐ์โบราณที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเกี่ยวกับปรัชญาขงจื้อ ลัทธิเต๋า และหลักจริยธรรมของจีน ทำให้หอสมุดนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในฐานะคลังความรู้ทางวัฒนธรรมที่สมบูรณ์ที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศจีน หอสมุดยังได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและสถาบันการศึกษาชั้นนำในการอนุรักษ์และศึกษาวิจัย ทำให้ที่นี่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่มีคุณค่า โดยหอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนแห่งหนานจิงมีการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการจัดนิทรรศการพิเศษที่แสดงหนังสือและเอกสารหายาก เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญ นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเสวนาทางวัฒนธรรม การบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และวรรณกรรมจีน ซึ่งดึงดูดผู้เข้าชมที่สนใจในด้านวัฒนธรรมจีนและสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หอสมุดยังทำงานร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่นและการท่องเที่ยวเพื่อโปรโมตสถานที่นี้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจของหนานจิง

ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นที่หอสมุด เช่น การเข้าร่วมเสวนาการอบรมด้านประวัติศาสตร์และศิลปะโบราณ และการเข้าชมงานแสดงวรรณกรรมท้องถิ่น ทำให้คนในชุมชนสามารถเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมและเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าของพวกเขา นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมและนิทรรศการเหล่านี้ยังช่วยสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน เช่น ร้านค้าและร้านอาหารในพื้นที่ได้รับประโยชน์จากนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมหอสมุด นอกจากนี้ ชุมชน

ยังสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาและสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์หนังสือและเอกสารโบราณ ทำให้ความรู้และทักษะการรักษามรดกทางวัฒนธรรมนี้ได้รับการสืบทอดต่อไป

หอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนแห่งหนานจิงได้มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรม เช่น การจัดทำ ห้องสมุดดิจิทัลที่รวบรวมหนังสือเก่าและเอกสารโบราณในรูปแบบดิจิทัล หรือที่เรียกว่า ทรัพย์สินดิจิทัลทางวัฒนธรรม โดยนักศึกษา นักวิชาการ และผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้ผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน และสามารถเอาทรัพย์สินดิจิทัล ไปต่อยอดทางในภาคธุรกิจได้ การสร้างทรัพย์สินดิจิทัลทางวัฒนธรรม ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนเข้าถึงได้ทั่วโลก นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) ในการสร้างประสบการณ์การเข้าชมห้องสมุดวัฒนธรรมเสมือนจริง ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวสามารถชมเอกสารหายากและนิทรรศการพิเศษได้โดยไม่ต้องเดินทางมาด้วยตัวเอง

นอกจากนี้ หอสมุดยังมีการจัดทำเนื้อหาทางวัฒนธรรมในรูปแบบวีดิทัศน์และเสียงที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมจีนในวงกว้างและดึงดูดผู้ชมจากทั่วโลก การใช้เทคโนโลยีนี้ช่วยให้หอสมุดสามารถเพิ่มขีดความสามารถในการเผยแพร่วัฒนธรรมจีน และเป็นการสร้างสะพานเชื่อมต่อระหว่างคนรุ่นใหม่กับมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

หอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนแห่งหนานจิงเป็นสถานที่สำคัญที่รวบรวมและอนุรักษ์ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีน โดยมีเอกลักษณ์ในฐานะคลังข้อมูลสำคัญที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและผู้สนใจศึกษาประวัติศาสตร์จีน การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและนิทรรศการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่น่าสนใจ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรม เทคโนโลยีดิจิทัลและ VR ยังช่วยให้หอสมุดสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทั่วโลก และสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

สรุปทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital)

มหาวิทยาลัยและสถาบันวัฒนธรรมในหนานจิง เช่น มหาวิทยาลัยหนานจิง สถาบันขงจื้อ และหอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีน ล้วนมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของจีน โดยเป็นแหล่งศึกษาประวัติศาสตร์ ปรัชญา และศิลปะจีนผ่านการจัดกิจกรรม นิทรรศการ และเวิร์กช็อปที่เปิดโอกาสให้ชุมชนและนักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วม

สถาบันเหล่านี้ยังใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ห้องสมุดดิจิทัลสำหรับงานวัฒนธรรม การถ่ายทอดสด และ VR เพื่อทำให้ข้อมูลทางวัฒนธรรมเข้าถึงได้ทั่วโลก และสร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมในคนรุ่นใหม่ ทั้งนี้ยังช่วยสนับสนุนเศรษฐกิจท้องถิ่นผ่านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.4 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ของเมืองหนานจิง

ผู้วิจัยได้ใช้ แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการเผยแพร่โดย Pierre Bourdieu นักสังคมวิทยา ซึ่งเน้นถึงบทบาทของทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และสัญลักษณ์ ในการแยกรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง โดยสรุปได้ 3 รูปแบบ คือ ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital), นทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital) และทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital) โดยแต่ละทุนทางวัฒนธรรมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital)

เมืองหนานจิงมีทรัพย์สินทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมมากมาย เช่น กำแพงเมืองหนานจิงที่สร้างในสมัยราชวงศ์หมิง ซึ่งแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของช่างสมัยนั้น นอกจากนี้ ตลาดเก่าเหล่าเหมินตงผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดประสบการณ์ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่น่าดึงดูด อีกทั้งมีวัดและพิพิธภัณฑ์ที่สะท้อนประวัติศาสตร์ เช่น พิพิธภัณฑ์หนานจิงและหอระลึกเหตุการณ์สังหารหมู่ เทคโนโลยี AR และ VR ยังถูกนำมาใช้ในการนำเสนอข้อมูล ทำให้ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองนี้ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและนอกประเทศ

ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital)

มรดกทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น ศิลปะหัตถกรรม เครื่องปักหยุนจิน การแกะสลักหยก รวมถึงประเพณีและเทศกาลในท้องถิ่น หน่วยงานท้องถิ่นได้ส่งเสริมทุนนี้สู่อุตสาหกรรมท่องเที่ยว ผ่านการจัดนิทรรศการและเวิร์กช็อป รวมถึงเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารพื้นเมือง เช่น เป็ดเค็มและเป็ดรมควัน การใช้เทคโนโลยี 5G และถ่ายทอดสดเทศกาลสำคัญช่วยให้เข้าถึงงานได้ทั่วโลกผ่าน KOL และเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น

ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital)

สถาบันวัฒนธรรม เช่น มหาวิทยาลัยหนานจิง สถาบันขงจื้อ และหอสมุดประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีน มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของจีน โดยจัดกิจกรรม นิทรรศการ และเวิร์กช็อปเพื่อเชื่อมโยงชุมชนและนักท่องเที่ยว ทั้งยังใช้

เทคโนโลยีดิจิทัลในการเผยแพร่วัฒนธรรมให้เข้าถึงได้ทั่วโลก และเสริมสร้างความภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมในคนรุ่นใหม่

1.4.1 จุดเด่นและความท้าทายของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

จุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมในหนานจิงอยู่ที่การใช้เทศกาลเป็นตัวกลางและการสร้างเส้นทางวัฒนธรรมในพื้นที่ต่างๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ความท้าทายที่ต้องพัฒนาคือการรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมกับการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์นักท่องเที่ยวสมัยใหม่

จุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

หนานจิงเป็นเมืองที่อุดมไปด้วยวัฒนธรรมและมีการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างวิถีชีวิตท้องถิ่นและวัฒนธรรมดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างน่าสนใจ การจัดเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกร ไม่เพียงสะท้อนความทรงคุณค่าและยั่งยืนของวัฒนธรรม แต่ยังช่วยสร้างความรู้สึกผูกพันระหว่างคนในชุมชนกับผู้มาเยือน เทศกาลเหล่านี้เต็มไปด้วยสีสันและบรรยากาศที่ทำให้ทั้งคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงเอกลักษณ์ที่มีชีวิตชีวาของหนานจิง

การออกแบบเส้นทางวัฒนธรรมก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยกระจายการท่องเที่ยวออกไปยังสถานที่อื่นๆ รอบเมือง ทำให้ไม่เกิดความแออัดในสถานที่ท่องเที่ยวหลักๆ และยังช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น หนานจิงยังได้นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยส่งเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยเฉพาะการใช้ AR และ VR รวมถึงการถ่ายทอดสดผ่านเครือข่าย 5G ที่ช่วยให้คนจากทั่วโลกสามารถเข้าร่วมกิจกรรมและเทศกาลต่างๆ ได้อย่างใกล้ชิดในรูปแบบออนไลน์ การสตรีมสดผ่าน 5G ช่วยให้การถ่ายทอดเทศกาลมีคุณภาพสูงและเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ที่น่าสนใจ ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกว่าได้สัมผัสกับวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยตรง แม้จะไม่ได้เดินทางมาด้วยตนเอง นวัตกรรมเหล่านี้จึงเป็นอีกมิติหนึ่งที่เพิ่มความน่าสนใจให้กับหนานจิงในการเป็นจุดหมายปลายทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

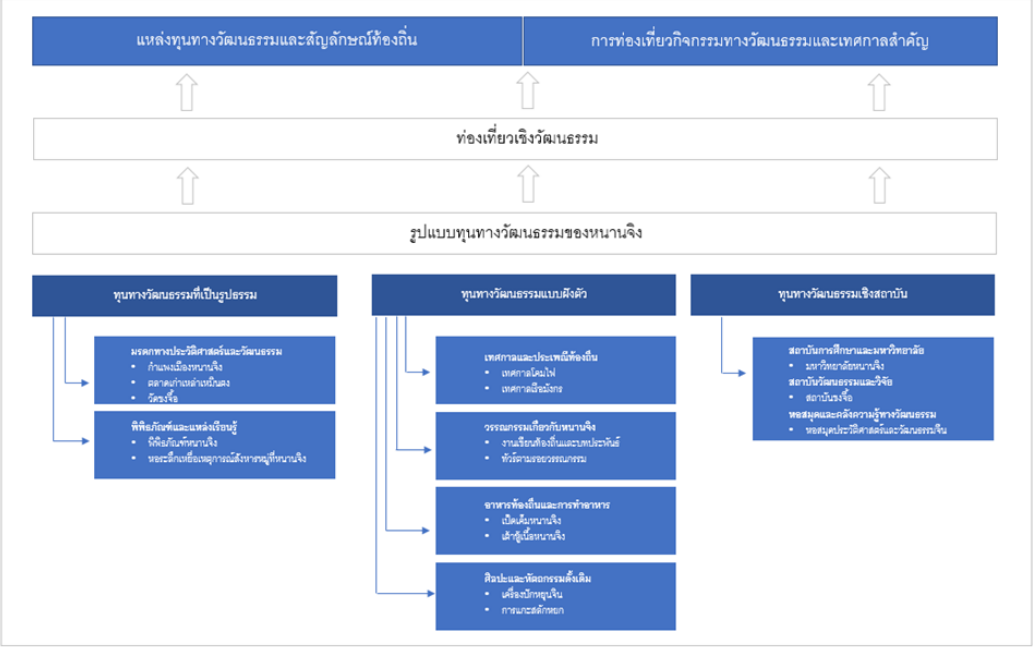
ความท้าทายของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

อย่างไรก็ตาม การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นก็มีความท้าทายที่ต้องระมัดระวัง การใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยอาจทำให้ผู้ชมมุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์เสมือนจริงและความแปลกใหม่ มากกว่าที่จะเข้าใจถึงบริบทและความหมายของวัฒนธรรมดั้งเดิมจริงๆ ซึ่งการนำเสนอผ่าน AR หรือ VR อาจไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก หรือประวัติศาสตร์ที่แท้จริงของสถานที่ได้ทั้งหมด ทำให้เสี่ยงต่อการลดคุณค่าและความหมายดั้งเดิมของวัฒนธรรมลง

นอกจากนี้ การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่เติบโตอย่างรวดเร็วและรองรับนักท่องเที่ยวจำนวนมากก็อาจส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมและทรัพยากรทางวัฒนธรรมได้ หากไม่มีการจัดการที่ดี สถานที่อาจเสียหายหรือสูญเสียความหมายดั้งเดิมไป การพัฒนาทางวัฒนธรรมในหนานจิงจึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบ เพื่อให้แน่ใจว่าสิ่งเหล่านี้จะคงอยู่และสามารถส่งต่อให้คนรุ่นหลังได้อย่างยั่งยืน

1.4.2 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ผู้วิจัยได้ศึกษาได้เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยเกี่ยวกับเมืองหนานจิง ในเรื่องรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง ซึ่งทำให้ได้ค้นพบข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมที่มีรายละเอียดเฉพาะของเมืองหนานจิง โดยทุนทางวัฒนธรรม จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น และการท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ลงในรายละเอียดแล้ว ก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 8 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 1 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมหนานจิง

Categories	Code
NJ แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น	NJ เหล่าเหมินตง
	NJ กำแพงเมืองหนานจิง
	NJ แม่น้ำฉินหวย
	NJ พิพิธภัณฑ์
	NJ วัดขงจื้อ
	NJ สถาบันสงเสริมทางด้านวัฒนธรรม
NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	NJ เทศกาลเรือมังกร
	NJ เทศกาลโคมไฟ
	NJ เทศกาลวันเกิดขงจื้อ
	NJ ผ้าหยุนจิน
	NJ การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก
	NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล
	NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ
	NJ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ สนับสนุนนักท่องเที่ยว
	NJ อาหารหนานจิง
	NJ หัตถกรรมพื้นบ้าน
	NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

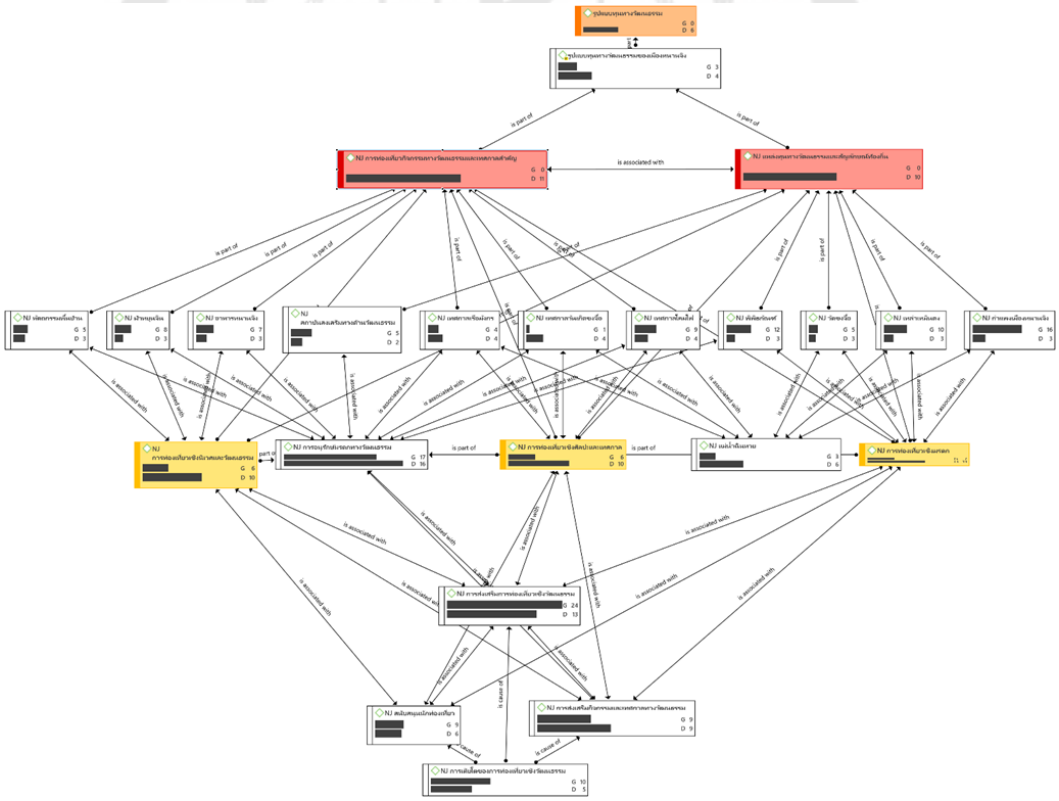
แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นของเมืองหนานจิง นั้น ประกอบไปด้วยสถานที่สำคัญหลายแห่ง เช่น กำแพงเมืองหนานจิง ตลาดโบราณเหล่าเหมินตง พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ

และวัดขงจื้อ เป็นต้น ซึ่งทางหน่วยงานท้องถิ่นนั้น ใช้แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น ถูกใช้เป็นรากฐานของการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม และเทศกาลสำคัญ ๆ เพื่อใช้ในการผลักกันและส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งจะได้เห็นได้จากความสัมพันธ์ว่าแหล่งทุนทางวัฒนธรรม จะใช้จัดงานเทศกาลเชิงวัฒนธรรมในหลายเทศกาล เช่นเทศกาลเรือมังกร เทศกาลโคม เทศกาลวันเกิดขงจื้อ เป็นเต้น โดยความเชื่อมโยงของแหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ คือแม่น้ำฉินหวย ซึ่งถือเป็นแม่น้ำสำคัญที่ผ่านจุดท่องเที่ยวสำคัญของเมืองนั่นเอง ดังจะเห็นได้ว่า ทั้งแหล่งทุนทางวัฒนธรรม เช่น เหล่าเหมินตง กำแพงเมืองหนานจิง วัดขงจื้ด ต่างมีเส้นทางที่แม่น้ำฉินหวยไหลผ่าน ทำให้มีค่าความสัมพันธ์กันเป็นจำนวนมากกว่าสถานที่อื่น ซึ่งหน่วยงานรัฐบาลท้องถิ่น เลือกจุดเชื่อมโยงนี้ ในการวางกลยุทธ์และเลือกให้เป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องราว เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งถือว่าเป็นการวางแผนทางจัดงานเทศกาลที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจ

การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ ของเมืองหนานจิงนั้น เทศกาลใหญ่ และสำคัญอย่าง เทศกาลเรือมังกร เทศกาลโคมไฟ ที่มีหลายงานวิจัยและอ้างอิงถึงเทศกาลนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีค่าความสัมพันธ์กันจำนวนที่น่าสนใจ ระหว่าง กิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญของเมืองหนานจิง และแหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น ได้แก่ วัดขงจื้อ ตลาดเหล่าเหมินตง และกำแพงเมือหนานจิง ทำให้เห็นภาพของการเชื่อมโยงสถานที่ดังกล่าวกับงานเทศกาลในลักษณะ กระจุกตัวอยู่ในบริเวณเดียวกัน เพื่อรองรับสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากนี้โดยบริเวณชุมชนโดยรอบงานของเทศกาล จะเต็มไปด้วยร้านอาหารท้องถิ่นของหนานจิง และร้านบริการเสื้อผ้าชุดจีนโบราณให้กับนักท่องเที่ยว เพื่อเดินเยี่ยมชนเทศกาลทั้งสอง ตั้งแต่บริเวณวัดขงจื้อ ไปยังสวนสาธารณะ และสามารถเดินเชื่อมต่อมาในย่านเหล่าเหมินตง รวมถึงกำแพงเมืองหนานจิง ซึ่งในบริเวณดังจะ จะมีการตกแต่งในธีมเทศกาล ทำให้บรรยากาศโดยรอบเป็นไปอย่างสวยงาม และมีชีวิตชีวา ซึ่งสามารถทำให้นักท่องเที่ยว ทั้งชาวจีน และชาวต่างชาติได้สัมผัสประสบการณ์ในวัฒนธรรมของหนานจิงได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้เมืองหนานจิง ยังมีกิจกรรมทางวัฒนธรรม ที่ได้รับการผลักดันเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญ อย่างเช่น ผ้าหยุนจิน ซึ่งเป็นการทอผ้าสำหรับราชวงศ์ ซึ่งสืบทอดกันมาหลายร้อยปี รวมถึงอาหารหนานจิง ซึ่งเป็นอาหารขึ้นชื่อ และทำให้นักท่องเที่ยวจำเป็นต้องมาลิ้มลอง เช่น เป็ดเค็มหนานจิง เป็นต้น ซึ่งจากการวิเคราะห์ ผ้าหยุนจินและอาหารหนานจิง จะได้รับการผลักดันเป็นกิจกรรม มากกว่าวรรณกรรม หรือกิจกรรมพื้นเมืองได้อื่น ๆ

ทั้งนี้ จากรูปแบบความสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ สามารถกำหนดรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมของหนานจิง ที่ถูกนำไปเป็นรากฐานในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแบ่งการท่องเที่ยวได้ 3 ประเภท อาทิเช่น 1) การท่องเที่ยวเชิงมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งใช้แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น เป็นรากฐานในการส่งเสริมการท่องเที่ยว 2) การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล ซึ่งเป็นการใช้ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ เป็นรากฐาน โดยเน้นที่เทศกาล เป็นสำคัญ และสุดท้าย 3) การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม คือใช้กิจกรรมวัฒนธรรม มาผลักดัน เช่น ผ้าหยุนจิน และอาหารหนานจิง ทั้งสามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้ มาจากรากฐานของทุนทางวัฒนธรรมของเมือง มาใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง จนสามารถประสบความสำคัญได้ในที่สุด และเมื่อวัฒนธรรมท้องถิ่น ถูกนำมาใช้ประโยชน์เพื่อผลักดันเศรษฐกิจจนประสบความสำคัญ ก็ส่งผลให้วัฒนธรรมดั้งเดิมเหล่านั้น ยังคงถูกชุมชนท้องถิ่น อนุรักษ์และสืบถอดต่อไปสู่คนรุ่นใหม่ของเมืองหนานจิงต่อไป

สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 9 สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. รูปแบบทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

1.2 รูปแบบทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม

ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital) ของไทเปนั้นมีความหลากหลายและสะท้อนถึงประวัติศาสตร์อันยาวนานของเมืองซึ่งผสมผสานอิทธิพลจากวัฒนธรรมจีน ญี่ปุ่น และสากล ตัวอย่างที่โดดเด่นได้แก่

1.2.1 วัดหลงซาน

วัดหลงซานในไทเปก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1738 โดยกลุ่มผู้อพยพชาวจีนฮกเกี้ยน ถือเป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญทางศาสนาและประวัติศาสตร์ของไต้หวันที่ผสมผสานศาสนาพุทธ เต๋า และลัทธิขงจื้อเข้าด้วยกัน ภายในวัดประดิษฐานเจ้าแม่กวนอิมและเทพเจ้าจีนหลากหลายองค์ ซึ่งสะท้อนถึงความศรัทธาและอารยธรรมของชาวจีนที่ส่งต่อมาเป็นเวลายาวนาน แม้จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงมากมาย วัดนี้ก็ยังคงเป็นศูนย์รวมจิตใจและแสดงถึงพลังของศรัทธาในหมู่ชาวท้องถิ่น (CyArk, n.d.)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่วัดหลงซานเป็นที่นิยมอย่างมาก ด้วยกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมประเพณี ศิลปะ และวัฒนธรรมของไต้หวัน เช่น พิธีบูชาเจ้าแม่กวนอิมในวันสำคัญและเทศกาลต่าง ๆ การท่องเที่ยวที่วัดหลงซานสร้างรายได้ให้กับชุมชน โดยผู้ค้าขายในพื้นที่ได้เสนอผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อ เช่น เครื่องรางและของที่ระลึกตามเทศกาลสำคัญ ซึ่งส่งเสริมเศรษฐกิจและช่วยรักษาเอกลักษณ์ของชุมชน ซึ่งไม่เพียงแค่เพิ่มความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้มาเยือนเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างรายได้และส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนรอบวัดอีกด้วย (CyArk, n.d.)



ภาพประกอบ 10 วัดหลงซาน

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

CyArk องค์กรไม่แสวงหากำไรที่เน้นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ได้ร่วมมือกับหน่วยงานของไต้หวันในการอนุรักษ์วัดหลงซานซึ่งเป็นวัดที่เก่าแก่และได้รับการดูแลรักษาดีที่สุดแห่งหนึ่งของไต้หวัน โดย CyArk ได้ใช้เทคโนโลยีการสแกนแบบสามมิติ และการบินโดรนเพื่อบันทึกรายละเอียดทางสถาปัตยกรรม เช่น มังกรแกะสลักและเพดานลายใยแมงมุมอันเป็นเอกลักษณ์ การสร้างเอกสารดิจิทัลนี้มีจุดประสงค์เพื่อปกป้องวัดจากภัยธรรมชาติ เช่น แผ่นดินไหว รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาเยี่ยมชมได้เข้าถึงวัดในรูปแบบเสมือนจริง เพื่อการศึกษาและการเยี่ยมชมจากทั่วโลก(Jose, 2016)

1.2.2 พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง

พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง หรือ National Palace Museum เป็นสถานที่สำคัญที่รวบรวมและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมจีนอันทรงคุณค่าและหลากหลาย ปัจจุบันมีโบราณวัตถุและศิลปวัตถุจัดแสดง มากกว่า 696,000 ชิ้น เช่น เครื่องกระเบื้องเคลือบ หนังสือโบราณ ภาพวาด และงานเขียนอักษรวิจิตรที่ทรงคุณค่า โบราณวัตถุเหล่านี้มาจากราชวงศ์ต่างๆ โดยเฉพาะจากยุคราชวงศ์ซ่ง หยวน หมิง และชิง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนย้ายสมบัติจากกรุงปักกิ่งมายังไต้หวันเพื่อป้องกันการสูญหายในช่วงสงครามกลางเมืองของจีน การอนุรักษ์เหล่านี้

ทำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวชั้นนำที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก สะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์จีนที่มีอิทธิพลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไต้หวันอย่างเด่นชัด (ภภพพล จันทร์วัฒนกุล, 2566)

การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงช่วยส่งเสริมให้คนในพื้นที่ได้รับประโยชน์และมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การฝึกอบรมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ศิลปะ นอกจากนี้ การที่พิพิธภัณฑ์จัดทำเวิร์คช็อปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์จีนยังเป็นประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่น ช่วยเพิ่มโอกาสในอาชีพและสนับสนุนการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างนักท่องเที่ยวกับคนในพื้นที่ นอกจากนี้ยังจะทำงานร่วมกับรัฐบาลท้องถิ่นเพื่อเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและธุรกิจในพื้นที่ โดยหวังจะสร้างผลประโยชน์ที่เกิดจากการท่องเที่ยวของพิพิธภัณฑ์ช่วยส่งเสริมการฟื้นฟูเมือง เสริมสร้างรากฐานด้านศิลปะ (National Palace Museum, 2024)

พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง ได้ปรับตัวเข้ากับยุคดิจิทัลโดยการนำเสนอประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) และนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเพื่อดึงดูดกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนและผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเทคโนโลยี นิทรรศการพิเศษที่นำเสนอผลงานเด่น เช่น หยกผักกาดขาวและหินรูปเนื้อ ยังคงมีความสามารถในการดึงดูดผู้เข้าชมได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ยังมีบทบาทสำคัญในการจัดนิทรรศการนานาชาติ โดยการให้พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกสามารถยืมชิ้นงาน และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งช่วยเพิ่มการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของไต้หวัน (National Palace Museum (Taipei) history. (n.d.)

1.2.3 ไทเป 101

ไทเป 101 เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ที่โดดเด่นที่สุดของไต้หวัน สร้างเสร็จในปี 2004 อาคารนี้ไม่เพียงแต่เคยเป็นอาคารที่สูงที่สุดในโลก แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ การออกแบบที่โดดเด่นของไทเป 101 ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมจีนโบราณ โดยมีรูปทรงที่คล้ายเจดีย์และสร้างขึ้นเพื่อทนต่อภัยธรรมชาติ เช่น แผ่นดินไหวและพายุไต้ฝุ่น ชั้น 88 ของ ตึกไทเป 101 มีลูกตุ้มยักษ์ Wind Damper ลูกเหล็กยักษ์หนัก 660 ตัน ที่ช่วยเรื่องการทรงตัวของตึกเพื่อรับมือกับแผ่นดินไหวและลมพายุซึ่งเกิดขึ้นปล่อยครั้งในไทเป ถ้าอาคารเกิดการโยกตัวหรือโคลงเคลง Wind Damper นี้จะถ่วงน้ำหนักไปยังทิศทางตรงกันข้าม เพื่อให้ตัวตึกกลับมาทรงตัวได้ตามเดิม นอกจากนี้ ไทเป 101 ยังเป็นศูนย์กลางของกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การเฉลิมฉลองปีใหม่ และ

เป็นที่ตั้งของร้านค้าแบรนด์ดังและร้านอาหารระดับโลก ทำให้เป็นสถานที่ที่มีความสำคัญทั้งทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ (ฐิติมา ดีบุญมี ณ ชุมแพ, 2562)



ภาพประกอบ 11 ไทเป 101 (1)

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ไทเป 101 ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นของเอกลักษณ์สมัยใหม่ของไต้หวัน ในขณะเดียวกันก็ยังคงรากฐานทางวัฒนธรรมไว้ ตึกนี้มีการออกแบบที่สะท้อนองค์ประกอบแบบเจดีย์จีนดั้งเดิม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมที่มีค่าของเกาะนี้ การผสมผสานระหว่างอารยธรรมเก่าและใหม่ทำให้ตึกนี้เป็นเอกลักษณ์ไต้หวันในเวทีโลก นอกจากนี้ ดาดฟ้าสังเกตการณ์และศูนย์ข้อมูลนักท่องเที่ยวยังมีการจัดแสดงข้อมูลเชิงการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีของไต้หวัน ซึ่งช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้กับนักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่นเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของไต้หวัน และส่งเสริมการทำความเข้าใจและชื่นชมวัฒนธรรมไต้หวันมากยิ่งขึ้น (Yi-Kai, Yu-Ching, และ Yeng-Horng, 2019)



ภาพประกอบ 12 ไทเป 101 (2)

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ชุมชนรอบข้างมีบทบาทสำคัญในการรักษาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับไทเป 101 โดยการร่วมมือกันสร้างกิจกรรมและโครงการที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ธุรกิจท้องถิ่นได้รับประโยชน์จากจำนวนผู้เข้าชมที่เพิ่มขึ้น สร้างงานและโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับคนในพื้นที่ การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น ระบบลิฟต์ที่รวดเร็วและเทคโนโลยีการประหยัดพลังงาน ไม่เพียงแต่ช่วยให้ไทเป 101 มีประสิทธิภาพ แต่ยังทำให้การเข้าชมเป็นประสบการณ์ที่สะดวกและน่าตื่นเต้น โดยลิฟต์ของอาคารยังสามารถพาผู้โดยสารขึ้นไปยังชั้น 89 ในเวลาเพียง 37 วินาที ซึ่งเทียบเท่ากับความเร็วที่สูงถึง 60.6 กิโลเมตรต่อชั่วโมง (Holland, 2024)

1.2.4 **ตลาดกลางคืน** (Night Market)

ตลาดกลางคืนในไทเปมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน โดยเริ่มต้นจากศตวรรษที่ 19 เมื่อมีการตั้งถิ่นฐานของผู้คนในเมืองไทเป ตลาดกลางคืนเหล่านี้เริ่มต้นจากการขายสินค้าและอาหารพื้นเมือง ซึ่งทำให้เกิดความสำคัญในฐานะที่เป็นจุดเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมของคนในชุมชน ตลาดกลางคืนไม่เพียงแต่เป็นสถานที่ในการค้าขาย แต่ยังเป็นศูนย์กลางทางสังคมที่สะท้อนถึงวิถี

ชีวิตและวัฒนธรรมที่หลากหลายของไต้หวัน เช่น ตลาดกลางคืนซีเหมินติง (Ximending Night Market) ที่มีบรรยากาศมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยอาหารอร่อย ตลาดเหราเหอ (Raohe Night Market) ที่โด่งดังในด้านอาหารสตรีทฟู้ด (DataSpring Editors, 2022)



ภาพประกอบ 13 **ตลาดกลางคืน** (Night Market)

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ตลาดนัดกลางคืนในไทเปเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสวัฒนธรรมไต้หวันอย่างแท้จริง การจัดกิจกรรมและเทศกาลเฉลิมฉลองต่างๆ เช่น งานเทศกาลอาหารนานาชาติและการแสดงวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้ตลาดนัดเหล่านี้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา นักท่องเที่ยวมีโอกาสที่จะลิ้มลองอาหารพื้นเมืองที่มีชื่อเสียง เช่น เต้าหู้เหม็น สลัดเผือก และซุปเนื้อสัตว์ รวมถึงการซื้อสินค้าหัตถกรรมที่สื่อถึงเอกลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของไต้หวัน(Kuoa, Chungb, และ Kuoc, 2012)

ชุมชนรอบตลาดกลางคืนเหล่านี้ยังมีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ โดยการค้าขายและช่างฝีมือสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ของตนเองเพื่อมาสร้างรายได้ให้กับครอบครัวของตน การใช้เทคโนโลยีในตลาดนัดกลางคืนก็มีบทบาทสำคัญ เช่น การใช้แอปพลิเคชันในการสั่งซื้ออาหารและการจ่ายเงินผ่านมือถือ ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวและผู้ซื้อ นอกจากนี้ Ubitus K.K. และตลาดกลางคืนหนิงเซี่ย ไทเป ได้ร่วมมือกันนำเสนอ YesBear ไกด์ AI ที่ไม่เพียงแต่เป็นผู้ให้ข้อมูล แต่ยังเป็นผู้ช่วยเสมือนจริงที่น่ารัก การใช้เทคโนโลยี AI ล่าสุด เช่น RAG และการสนับสนุนหลายภาษา เพื่อมอบคำแนะนำทางวัฒนธรรมและการแนะนำอาหารที่ปรับแต่งเฉพาะบุคคลให้กับผู้เยี่ยมชมจากทั่วโลก YesBear สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับตลาดกลางคืนหนิงเซียได้อย่างแม่นยำ รวมถึงประวัติ อาหารที่มีชื่อเสียง และกิจกรรมทางวัฒนธรรมในหลายภาษา เช่น จีน, กวางตุ้ง, ญี่ปุ่น, อังกฤษ, และเกาหลี ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องง่าย บริการเชิงโต้ตอบนี้ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเดินทางของนักท่องเที่ยว ทำให้การสำรวจตลาดกลางคืนเต็มไปด้วยความแปลกใหม่และความคาดหวัง (UBITUS, 2024)

1.2.5 ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน (Huashan 1914 Creative Park)

ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน เป็นสถานที่ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานมาตั้งแต่เริ่มต้นเป็นโรงงานผลิตน้ำมันในปี 1914 จนถึงการเปลี่ยนแปลงมาเป็นศูนย์สร้างสรรค์ในปี 2000 โดยได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาเป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมทางศิลปะและวัฒนธรรม สถานที่นี้มีความสำคัญเนื่องจากเป็นแหล่งรวมของศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์ที่มารวมตัวกันเพื่อแสดงผลงานและจัดกิจกรรมต่าง ๆ เอกลักษณ์ของศูนย์ศิลปะนี้อยู่ที่การรักษาความเป็นต้นแบบของสถาปัตยกรรมเก่าและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการต่าง ๆ ที่นำเสนอวัฒนธรรมและศิลปะที่หลากหลาย (Huashan1914 Creative Park, n.d.)

ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการจัดงานเทศกาล ศิลปะ การแสดงดนตรี และกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ นอกจากนี้ การเปิดพื้นที่ให้กับศิลปินและนักออกแบบในการแสดงผลงานช่วยกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับศิลปะท้องถิ่น การส่งเสริมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะยังสร้างรายได้และโอกาสในการจ้างงานในชุมชนรอบข้าง (Ellis, 2023)

ชุมชนรอบข้างมีส่วนร่วมอย่างมากในการพัฒนาศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน โดยเฉพาะในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และการสนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น นอกจากนี้เทคโนโลยีได้ถูกนำมาใช้ในพื้นที่นี้อย่างหลากหลาย เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อ

ประชาสัมพันธ์กิจกรรม การใช้สื่อดิจิทัลในการจัดแสดงผลงานศิลปะ เช่น นิทรรศการจาก teamLab ที่มีการจัดแสดงศิลปะที่ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน 1914 ในไทเป ผลงานศิลปะที่ได้รับความนิยมสูงอย่างเช่น Crystal Universe ที่สร้างฉากกาแล็กซี่ที่น่าตื่นตาตื่นใจด้วยเทคโนโลยีเฉพาะที่เรียกว่า Interactive 4D Vision (teamLab, 2016)

1.2.6 อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก (Chiang Kai-shek Memorial Hall)

อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก เป็นอนุสรณ์สถานที่สร้างขึ้นเพื่อรำลึกถึงเจียงไคเช็ก ผู้นำของจีนในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองและประธานาธิบดีของไต้หวันในช่วงหลังสงคราม อนุสรณ์สถานนี้มีสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นซึ่งผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมจีนดั้งเดิมและสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นสัญลักษณ์ของประวัติศาสตร์การเมืองและวัฒนธรรมของไต้หวัน และยังเป็นสถานที่ที่จัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการเฉลิมฉลองต่าง ๆ ด้วยการออกแบบที่มีเอกลักษณ์และพื้นที่กว้างขวางทำให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ (Matten, 2012)



ภาพประกอบ 14 อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก (Chiang Kai-shek Memorial Hall)

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของไต้หวัน เช่น การแสดงศิลปะวัฒนธรรม การบรรยายทางประวัติศาสตร์ และการจัดนิทรรศการซึ่งดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีการแสดงการเปลี่ยนกะของทหาร และจัดงานเฉลิมฉลองวันสำคัญทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของประเทศ (Che-yu, 2024)

ชุมชนรอบข้างมีส่วนร่วมอย่างมากในการพัฒนาอนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กโดยการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และการสนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น ตลาดนัดและงานเทศกาลที่จัดขึ้นบริเวณใกล้เคียง(roundTAIWANround, n.d.) นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีในพื้นที่นั้น ๆ เช่น การใช้สื่อดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการนำเที่ยว การใช้เทคโนโลยี VR ในการจำลองเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างสรรค์ให้กับผู้เข้าชม และ ร้านของที่ระลึกของพิพิธภัณฑ์อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กได้ติดตั้งเครื่องเล่นป้ายดิจิทัล SMP-200 ของ CAYIN พร้อมจอแสดงผลขนาด 55 นิ้วที่มีความสว่างสูง โดยการติดตั้งทำร่วมกับบริษัท Vcheng Technology ทำให้อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กกลายเป็นสถานที่ที่มีชีวิตชีวาและการเรียนรู้ที่น่าสนใจในไทเป (Digital Signage Today, 2013)

ทุนทางวัฒนธรรมแบบรูปธรรมหล่านี้ทำให้ไทเปเป็นเมืองที่มีทั้งมรดกทางประวัติศาสตร์และการสร้างสรรค์ร่วมสมัย ทั้งยังเป็นแหล่งที่รวบรวมศิลปะ สถาปัตยกรรม และวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับรากเหง้าของชาวไต้หวันและได้รับการยอมรับในระดับสากล

1.3 รูปแบบทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว

ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital) ที่โดดเด่นของไทเปมีหลากหลายแง่มุมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณี และการสืบสานวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของเมือง ซึ่งมีอิทธิพลต่อทั้งผู้คนในท้องถิ่นและผู้มาเยือน ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่

1.3.1 การปฏิบัติตามประเพณีและศาสนา

ไทเปมีวัดสำคัญที่เป็นศูนย์กลางของการประกอบพิธีทางศาสนาและประเพณี เช่น วัดหลงซาน (Lungshan Temple) ซึ่งเป็นสถานที่ที่ชาวไทเปมักเข้ามากราบไหว้เพื่อขอพรและปฏิบัติพิธีกรรมทางศาสนา สะท้อนถึงความเชื่อและการยึดมั่นในประเพณีของชาวเมืองที่สืบทอดกันมานับศตวรรษ



ภาพประกอบ 15 ชาวไทเปเข้ามากราบไหว้เพื่อขอพรและปฏิบัติพิธีกรรมทางศาสนา

ที่มา ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

นอกจากจะเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์แล้ว วัดหลงซานยังทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางในการรวมตัวของชุมชน โดยผู้คนที่มาสถานที่แห่งนี้ไม่เพียงแต่มาเพื่อประกอบพิธีกรรม แต่ยังมาเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน การเข้าร่วมกิจกรรมและเทศกาลต่างๆ ที่จัดขึ้นที่วัดเป็นการรักษาวัฒนธรรมและส่งต่อความรู้ไปยังคนรุ่นหลัง วัดหลงซานจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในการปฏิบัติตามประเพณีและศาสนาในชีวิตประจำวันของคนไทเป (Kembel, 2024)

1.3.2 วัฒนธรรมตลาดกลางคืน

ตลาดกลางคืน เช่น ตลาดซื่อหลิน (Shilin Night Market) และ ตลาดเหราเหอ (Raohe Night Market) เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวไทเปที่สะท้อนการผสมผสานระหว่างอาหารพื้นเมืองและวัฒนธรรมการค้าขายที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งผู้คนมักออกมาชิมอาหารท้องถิ่น ซื้อของที่ระลึก และใช้เวลาร่วมกันในยามค่ำคืน ตลาดกลางคืนในไทเป เช่น ตลาดซื่อหลิน (Shilin Night Market) และตลาดเหราเหอ (Raohe Night Market) เป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวไทเป ตลาดเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นแหล่งขายอาหารพื้นเมืองอันหลากหลาย แต่ยังเป็นสถานที่ที่ผู้คนสามารถมาสัมผัสกับบรรยากาศชีวิตยามค่ำคืนได้

อย่างเต็มที่ ที่นี่มีร้านค้าอาหารที่ขายขนมจีนทอด, ปาท่องโก๋, ไข่เจียวหอยนางรม, และของหวานต่างๆ ซึ่งถือเป็นจุดเด่นที่ทำให้ตลาดกลางคืนเป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยวและชาวเมือง (DataSpring Editors, 2022)

1.3.3 ศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น

ไทเปยังเป็นที่รู้จักในด้านงานฝีมือ เช่น การทำชา และ การทำโคมไฟแบบดั้งเดิม รวมถึงการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นวิถีที่สะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมและการเชื่อมต่อกับธรรมชาติ ศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่นในไทเปมีความหลากหลายและมีความสำคัญต่อการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีของไต้หวัน หนึ่งในงานฝีมือที่โดดเด่นคือการทำชา ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานในวัฒนธรรมไต้หวัน ชาวไทเปให้ความสำคัญกับการเลือกชาอย่างพิถีพิถัน ตั้งแต่การปลูกชา การเก็บเกี่ยวจนถึงการชงชาอย่างถูกวิธี การทำชาไม่เพียงแต่เป็นกระบวนการผลิตเครื่องดื่มที่มีรสชาติอร่อย แต่ยังเป็นศิลปะที่สะท้อนถึงความละเอียดอ่อนและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตอย่างมีสติ (Kurganska, 2018)

นอกจากนี้ การทำโคมไฟแบบดั้งเดิมก็เป็นอีกหนึ่งรูปแบบของศิลปะที่สำคัญในไทเป โดยเฉพาะโคมไฟกระดาษที่มีลวดลายสวยงามและการประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ การทำโคมไฟไม่เพียงแต่เป็นการสร้างงานศิลปะ แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลและพิธีกรรมต่างๆ ที่มีความหมายทางศาสนาและวัฒนธรรม ผู้ที่สนใจสามารถเข้าร่วมเวิร์กช็อปเพื่อเรียนรู้ทักษะการทำโคมไฟ และการทำชา ซึ่งสร้างโอกาสให้ผู้คนได้สัมผัสกับศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้งานศิลปะและงานฝีมือเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ แต่ยังเป็นวิถีที่สะท้อนถึงความเชื่อมโยงระหว่างผู้คนกับธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของชุมชนไต้หวันอีกด้วย (Taiwan Today, 2021)

1.3.4 ประเพณีและเทศกาลสำคัญ

ไทเปมีการจัดเทศกาลสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟไต้หวัน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ชาวเมืองมารวมตัวกันและปล่อยโคมลอยเพื่อขอพร นอกจากนี้ยังมีเทศกาลต่างๆ ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น เทศกาลเช็งเม้ง ที่ครอบครัวจะร่วมกันไปทำความสะอาดและบูชาบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นการแสดงถึงความเคารพและการสืบสานวัฒนธรรมที่ฝังลึกในจิตใจคนไทเป โดยไทเปนั้น มีประเพณีและเทศกาลสำคัญที่หลากหลาย ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานให้กับชาวเมือง แต่ยังเป็นการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีที่สืบทอดต่อกันมา หนึ่งในเทศกาลที่ได้รับความนิยมคือเทศกาลโคมไฟไต้หวัน (Taiwan Lantern Festival) ซึ่งจัดขึ้นหลังเทศกาลตรุษจีน ผู้คนจะมารวมตัวกันเพื่อปล่อยโคมลอยที่สวยงามขึ้นไปในท้องฟ้า โดยมีความเชื่อว่าจะช่วยให้คำอธิษฐาน

และความปรารถนาต่างๆ ของพวกเขาเป็นจริง การปล่อยโคมไม่เพียงแต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่งดงาม แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มต้นใหม่และการส่งเสริมความหวังในอนาคต (O. Chang, 2018)

นอกจากนี้ เทศกาลเช็งเม้ง (Qingming Festival) เป็นอีกหนึ่งประเพณีที่มีความสำคัญในไต้หวัน ในช่วงเวลานี้ ครอบครัวจะร่วมกันไปทำความสะอาดและบูชาหลุมศพของบรรพบุรุษ การทำความสะอาดและนำเครื่องเซ่นไปถวายเป็นการแสดงถึงความเคารพต่อผู้ที่ล่วงลับและการสืบสานวัฒนธรรมที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจของคนไทเป เทศกาลนี้ยังเป็นโอกาสให้สมาชิกในครอบครัวได้มารวมตัวกัน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงทางสายสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น และสร้างความรักในครอบครัวอีกด้วย การเฉลิมฉลองเทศกาลเหล่านี้จึงเป็นการสะท้อนถึงคุณค่าของการเคารพบรรพบุรุษและการรักษาประเพณีท้องถิ่นในสังคมไทเปอย่างลึกซึ้ง (Meredith, n.d.)

1.3.5 การเต้นรำและดนตรีพื้นเมือง

ไทเปยังคงรักษาและถ่ายทอดดนตรีพื้นเมืองจีนแบบดั้งเดิม ทั้งดนตรีไต้หวันพื้นบ้านและดนตรีจีนคลาสสิกที่มักนำมาแสดงในเทศกาลและงานต่างๆ เพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรมนี้ไว้ โดยไทเปมีความภาคภูมิใจในการรักษาและถ่ายทอด ดนตรีพื้นเมืองจีนแบบดั้งเดิม รวมถึงดนตรีไต้หวันพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งดนตรีจีนคลาสสิกและดนตรีพื้นเมืองต่างๆ มักถูกนำมาร่วมแสดงในเทศกาลและงานเฉลิมฉลองต่างๆ เพื่อเฉลิมฉลองมรดกทางวัฒนธรรมที่มีอายุยาวนาน การแสดงเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม แต่ยังเป็นการให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของไต้หวัน (ใช้ชีวิตในไต้หวัน, 2566)

การเต้นรำ เป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่รวมอยู่ในกิจกรรมทางวัฒนธรรมของไทเป โดยมีการเต้นรำแบบดั้งเดิมที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เช่น การเต้นรำและการแสดงในเทศกาลโคมไฟ การเต้นรำเหล่านี้มักใช้ท่าทางและเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงศิลปะและประเพณีของชาวไต้หวัน นอกจากนี้ การแสดงดนตรีและการเต้นรำยังช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน ทำให้ผู้คนได้มารวมตัวกันและสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในสังคม การรักษาและส่งเสริมดนตรีพื้นเมืองและการเต้นรำนี้จึงเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่มีค่าและสร้างความภาคภูมิใจให้กับชาวไทเปในทุกยุคทุกสมัย (ใช้ชีวิตในไต้หวัน, 2566)

1.3.6 วัฒนธรรมอาหารและการกิน

อาหารของไทเปสะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนกับการปรับให้เข้ากับท้องถิ่น เช่น บะหมี่เนื้อไต้หวัน เต้าหู้เหม็น และ ขนมเปี๊ยะไต้หวัน อาหารเหล่านี้ไม่เพียงเป็นอาหารประจำเมือง แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่บอกเล่าถึงประวัติศาสตร์การกินของคนไต้หวัน โดยวัฒนธรรมอาหารและการกินในไทเปเป็นส่วนสำคัญที่สะท้อนถึงความหลากหลาย

ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนและการปรับตัวให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น อาหารที่โดดเด่นในไทเป เช่น บะหมี่เนื้อไต้หวัน (Taiwanese Beef Noodle) ที่มีรสชาติเข้มข้น และมักเสิร์ฟพร้อมน้ำซุปที่ปรุงด้วยเครื่องเทศอย่างพิถีพิถัน นอกจากนี้ยังมี เต้าหู้เหม็น (Stinky Tofu) ที่เป็นที่รู้จักในฐานะอาหารสตรีทฟู้ดซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวที่กลิ่นแรง แต่กลับได้รับความนิยมจากนักชิมที่กล้าลองอาหารที่แตกต่าง (กินอย่าง 'คนไต้หวัน' แบบไหน เข้าถึง-เข้าใจสไตล์ท้องถิ่น. (n.d.)

นอกจากนี้ ขนมเปี๊ยะไต้หวัน (Taiwanese Pineapple Cake) ก็เป็นอาหารที่มีความสำคัญในวัฒนธรรมการกินของชาวไต้หวัน ขนมนี้ทำจากแป้งที่นุ่มและกรอบ และมีไส้สับปะรดหวานฉ่ำ ซึ่งมักถูกนำมาเป็นของขวัญในโอกาสพิเศษต่างๆ การนำเสนออาหารที่มีเอกลักษณ์เหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นการบอกเล่าถึงรสชาติและวัตถุดิบที่ใช้ในการปรุงอาหาร แต่ยังเป็นการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การกินและวิถีชีวิตของคนไต้หวัน โดยที่อาหารเหล่านี้กลายเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีความหมายลึกซึ้งต่อชาวไทเปและนักท่องเที่ยวที่มาเยือน (Teng, 2024)

1.4 รูปแบบทุนทางวัฒนธรรมแบบสถาบัน

ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital) ที่โดดเด่นของไทเปมีลักษณะพิเศษที่สะท้อนถึงการรับรองและการส่งเสริมวัฒนธรรมจากสถาบันทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับนานาชาติ ซึ่งได้เพิ่มคุณค่าและความสำคัญให้กับวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทเป ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่

1.4.1 การยอมรับจาก UNESCO

ไต้หวันและไทเปได้รับการสนับสนุนให้อนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม โดยมีการขึ้นทะเบียนสถานที่ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์สำคัญต่างๆ เพื่อการอนุรักษ์ เช่น การส่งเสริมวัฒนธรรมการทอผ้าและหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการอนุรักษ์มรดกที่ UNESCO ให้การสนับสนุน แม้ว่าไต้หวันจะยังไม่ได้เป็นสมาชิกของ UNESCO แต่ก็มีความร่วมมือในหลายโครงการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม

วัฒนธรรมการทอผ้า โครงการการอนุรักษ์ศิลปะการทอผ้าแบบดั้งเดิม เช่น การทอผ้าพื้นเมืองของชนเผ่าต่าง ๆ ในไต้หวัน การทำผ้าทอแบบนี้ไม่เพียงแต่เป็นศิลปะที่สวยงาม แต่ยังเป็นการเล่าเรื่องราวและความเชื่อของชนเผ่าต่าง ๆ การจัดอบรมให้แก่ช่างทอผ้าทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่เพื่อถ่ายทอดทักษะและความรู้ในการทอผ้าแบบดั้งเดิม ถือเป็นการรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญ (Hsu, 2023)

ศิลปะการทำเครื่องปั้นดินเผา ในการร่วมมือกับ UNESCO ไต้หวันได้จัดตั้งโครงการส่งเสริมการทำเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งเป็นงานหัตถกรรมที่มีความสำคัญในวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เทคนิคการสร้างเครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิม รวมถึงการใช้วัสดุธรรมชาติในการผลิต ทำให้สามารถรักษาความรู้ทางวัฒนธรรมนี้ให้คงอยู่ในอนาคต ในปี 2016 ไต้หวันได้เข้าร่วมโครงการที่เรียกว่า Creative Cities of Crafts and Folk Art ซึ่งได้รับการรับรองโดย UNESCO เพื่อส่งเสริมศิลปะการทำเครื่องปั้นดินเผาและหัตถกรรมอื่น ๆ โดยมุ่งหวังที่จะรักษาและพัฒนาความรู้ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับงานฝีมือ (Y.-J. LEE, 2013)

1.4.2 มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยชั้นนำ

ไทเปมีมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง เช่น มหาวิทยาลัยแห่งชาติไต้หวัน (National Taiwan University) ที่ได้รับการยอมรับระดับนานาชาติในด้านวิชาการและการวิจัย มหาวิทยาลัยเหล่านี้ส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบันผ่านการเปิดสอนวิชาที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรมไต้หวัน และการวิจัยศิลปะ ทำให้เกิดการสืบสานและเผยแพร่องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมสู่สังคม โดยไทเปเป็นที่ตั้งของ มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยชั้นนำ ที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ เช่น มหาวิทยาลัยแห่งชาติไต้หวัน (National Taiwan University) ซึ่งเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงที่สุดในไต้หวัน โดยได้รับการยอมรับในด้านวิชาการและการวิจัยที่มีคุณภาพ มหาวิทยาลัยนี้มีการเปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไต้หวัน รวมถึงศิลปะและการออกแบบ เพื่อเสริมสร้างทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบันและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมในหมู่นักศึกษา (Taipei Times, 2024)

1.4.3 พิพิธภัณฑ์และศูนย์ศิลปะที่ได้รับการรับรอง

ไทเปมีพิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง (National Palace Museum) ที่จัดแสดงศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีน เป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ได้รับการรับรองจากรัฐบาล พิพิธภัณฑ์นี้เป็นศูนย์กลางสำคัญในการอนุรักษ์มรดกจีนโบราณและเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก ไทเปมี พิพิธภัณฑ์และศูนย์ศิลปะที่ได้รับการรับรองที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง (National Palace Museum) ซึ่งเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่มีความสำคัญที่สุดในโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการอนุรักษ์และจัดแสดงศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีนที่มีคุณค่า พิพิธภัณฑ์นี้มีคอลเล็กชันที่มีชื่อเสียงซึ่งรวมถึงงานศิลปะที่มีอายุนับพันปี ตั้งแต่จานดินเผาไปจนถึงเครื่องใช้หรูหรา ทำให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สำคัญที่ได้รับการรับรองจากรัฐบาล (ภภพพล จันทร์วัฒนกุล, 2566) ชม ศิลปวัตถุล้ำค่า ณ พิพิธภัณฑ์กู้กง ไต้หวัน) พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงไม่เพียงแต่เป็นสถานที่จัดแสดงศิลปวัตถุ แต่ยังทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการศึกษาและอนุรักษ์มรดกทาง

วัฒนธรรมจีนโบราณ นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสัมมนา นิทรรศการ และการเรียนการสอนที่เน้นการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมให้กับนักเรียนและนักท่องเที่ยว การดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกทำให้พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญ และช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวของไทเปในเวลาเดียวกั

1.4.4 ศูนย์ศิลปะและสถาบันการแสดงระดับชาติ

ไทเปมีศูนย์ศิลปะ เช่น ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติไทเป (Taipei National Theater and Concert Hall) ซึ่งเป็นสถานที่จัดการแสดงศิลปะระดับชาติและนานาชาติ ที่นี่จัดการแสดงดนตรีคลาสสิก การเต้นรำ และการแสดงพื้นเมือง เป็นที่ยอมรับในฐานะสถาบันที่ส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปะการแสดงในระดับสูง ศูนย์แห่งนี้เป็นที่รู้จักในด้านการนำเสนอผลงานดนตรีคลาสสิก การเต้นรำ และการแสดงพื้นเมืองที่มีคุณภาพสูง ทำให้เป็นแพลตฟอร์มที่นักศิลปินสามารถแสดงความสามารถและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย (Laura Li, 1987) การจัดการแสดงที่ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติไทเปไม่เพียงแต่เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะ แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปะการแสดงในระดับสูง โดยมีการจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การฝึกอบรมสำหรับนักแสดงและศิลปินรุ่นใหม่ การประชุมสัมมนาเกี่ยวกับการพัฒนาศิลปะการแสดง รวมถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างศิลปินและองค์กรต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศิลปะในไต้หวัน การมีศูนย์ศิลปะที่มีคุณภาพสูงเช่นนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์และทำให้ชุมชนมีโอกาสเข้าถึงศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ยังดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างความสนใจในวัฒนธรรมและศิลปะของไต้หวันในระดับนานาชาติอีกด้วย (L Li, 1987)

1.4.5 เทศกาลทางวัฒนธรรมที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐ

ไทเปจัดเทศกาลสำคัญหลายงานที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและองค์กรระหว่างประเทศ เช่น เทศกาลโคมไฟไต้หวัน และ เทศกาลศิลปะไทเป ซึ่งส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นและเผยแพร่สู่ผู้ชมทั่วโลก การจัดเทศกาลเหล่านี้ไม่เพียงส่งเสริมการท่องเที่ยว แต่ยังช่วยสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมไต้หวันให้กับชาวต่างชาติ

ไทเปจัดเทศกาลทางวัฒนธรรมที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐหลายงานที่มีความสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟไต้หวัน และเทศกาลศิลปะไทเป ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและองค์กรระหว่างประเทศ เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นและเผยแพร่ไปยังผู้ชมทั่วโลก เทศกาลโคมไฟเป็นโอกาสที่ชาวเมืองและนักท่องเที่ยวสามารถชมความงดงามของโคมไฟที่ประดับประดาทั่วทั้งเมือง ในขณะที่เทศกาลศิลปะไทเปเน้นการนำเสนอผลงานศิลปะจากศิลปินทั้งในและต่างประเทศ โดยมีการจัดนิทรรศการ การแสดงศิลปะสด และกิจกรรมการทำงานเชิงสร้างสรรค์ที่มี

ส่วนร่วมจากผู้ชม (World Cities Culture Forum, 2024c) นอกจากนี้ รัฐบาลไทเปและกระทรวงวัฒนธรรมไต้หวันมีโครงการส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมในทุกด้าน เช่น การส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะพื้นบ้าน การทอผ้าแบบดั้งเดิม และการสร้างหลักสูตรเพื่อสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในโรงเรียน

รัฐบาลไทเปและกระทรวงวัฒนธรรมไต้หวันมี โครงการการอนุรักษ์และการศึกษาเชิงวัฒนธรรม ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมในทุกด้าน ซึ่งรวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะพื้นบ้านและการทอผ้าแบบดั้งเดิม ที่มีความสำคัญต่อการสร้างและสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมของไต้หวัน โดยมีการจัดกิจกรรมฝึกอบรมและเวิร์กช็อปสำหรับชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมเหล่านี้ (Ministry of Culture, 2021) นอกจากนี้ รัฐบาลยังได้สร้างหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในโรงเรียน โดยมีการพัฒนาหลักสูตรที่เน้นเรื่องราวและมรดกของไต้หวัน เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของประเทศตนเอง และสามารถสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมนี้ต่อไปในอนาคต ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามในการรักษาและส่งเสริมวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายและลึกซึ้งของไต้หวันให้คงอยู่ต่อไป (Ministry of Culture, 2021)

1.5 สรุปรูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ของเมืองไทเป

ผู้วิจัยได้ใช้ แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการเผยแพร่โดย Pierre Bourdieu นักสังคมวิทยา ซึ่งเน้นถึงบทบาทของทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และสัญลักษณ์ ในการแยกรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมของไทเป โดยสรุปได้ 3 รูปแบบ คือ ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital), ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital) และทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital) โดยแต่ละทุนทางวัฒนธรรมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified Cultural Capital)

ไทเปมีทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์และการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีน ญี่ปุ่น และตะวันตก ตัวอย่างเช่น วัดหลงซานซึ่งก่อตั้งในปี 1738 โดยผู้อพยพชาวจีนฮกเกี้ยน ได้รับการอนุรักษ์ผ่านเทคโนโลยีสามมิติและการบินโดรนโดย CyArk และรัฐบาลไต้หวันเพื่อป้องกันความเสียหายจากภัยธรรมชาติ ส่วนพิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง ซึ่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุจีนกว่า 696,000 ชิ้น ได้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญระดับโลก ไทเป 101 เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการผสมผสานสถาปัตยกรรมจีนเข้ากับนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างระบบ Wind Damper สำหรับต้านแผ่นดินไหว ตลาดกลางคืนก็เป็นแหล่งรวมวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต

พื้นบ้านของชาวไทเป ทั้งการค้าขายและการท่องเที่ยว รวมถึงสถานที่อย่างศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซานและอนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมและนิทรรศการที่หลากหลาย

ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว (Embodied Cultural Capital

ไทเปยังคงรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ผูกพันกับชีวิตประจำวันและประเพณีท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น วัดหลงซาน ซึ่งเป็นจุดรวมศรัทธาทางศาสนาและพิธีกรรมสำคัญของชุมชน และตลาดกลางคืนซื่อหลินและเหราเหอ ที่เป็นศูนย์รวมความสนุกสนานและวิถีชีวิตยามค่ำคืน นอกจากนี้ งานศิลปะฝีมือท้องถิ่น เช่น การทำชาและโคมไฟแบบดั้งเดิม ยังเป็นการเชื่อมโยงคนรุ่นใหม่กับรากเหง้าทางวัฒนธรรม เทศกาลต่าง ๆ เช่น เทศกาลโคมไฟไต้หวัน และเทศกาลเช็งเม้ง มีบทบาทในการสืบสานประเพณีให้คนรุ่นหลังได้สัมผัส ส่วนวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่น เช่น บะหมี่เนื้อ เต้าหู้เหม็น และขนมเปี๊ยะ ก็สะท้อนถึงการผสมผสานวัฒนธรรมจีนกับความเป็นไต้หวันได้อย่างกลมกลืน

ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized Cultural Capital)

ทุนทางวัฒนธรรมในไทเปได้รับการสนับสนุนจากหลายองค์กรและหน่วยงาน เช่น ความร่วมมือกับ UNESCO ในการอนุรักษ์ศิลปะการทอผ้าและเครื่องปั้นดินเผา ไต้หวันยังมีมหาวิทยาลัยแห่งชาติไต้หวัน (NTU) ซึ่งเปิดสอนวิชาที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีพิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงและศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติที่จัดแสดงผลงานดนตรีและการเต้นรำอันโดดเด่น ซึ่งดึงดูดความสนใจจากคนทั่วโลก รัฐบาลไต้หวันยังสนับสนุนการจัดเทศกาลวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟไต้หวันและเทศกาลศิลปะไทเป เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไต้หวันในระดับนานาชาติและให้คนรุ่นใหม่ได้สัมผัสมรดกทางวัฒนธรรม

1.5.1 จุดเด่นและความท้าทายของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

จุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

จุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมในไทเป คือการออกแบบการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลงตัว นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสบรรยากาศการกราบไหว้ขอพรที่วัดหลงซานซึ่งเป็นศูนย์รวมความศรัทธาในชีวิตประจำวันของชาวไทเป การเยี่ยมชมตลาดกลางคืน เช่น ตลาดซื่อหลินและตลาดเหราเหอ ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสวิถีชีวิตยามค่ำคืนของเมือง รวมถึงการลิ้มลองอาหารท้องถิ่นอย่างเต้าหู้เหม็นและบะหมี่เนื้อที่สะท้อนรสชาติเอกลักษณ์ของชาวไต้หวัน

นอกจากนี้ การจัดแสดงงานศิลปะและหัตถกรรมท้องถิ่น เช่น การทำชาและโคมไฟแบบดั้งเดิม ยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็น

เวิร์กช็อปหรือการชมนิทรรศการศิลปะที่ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน ทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปไม่เพียงแค่การเยี่ยมชม แต่เป็นการสัมผัสและซึมซับวัฒนธรรมอย่างแท้จริง

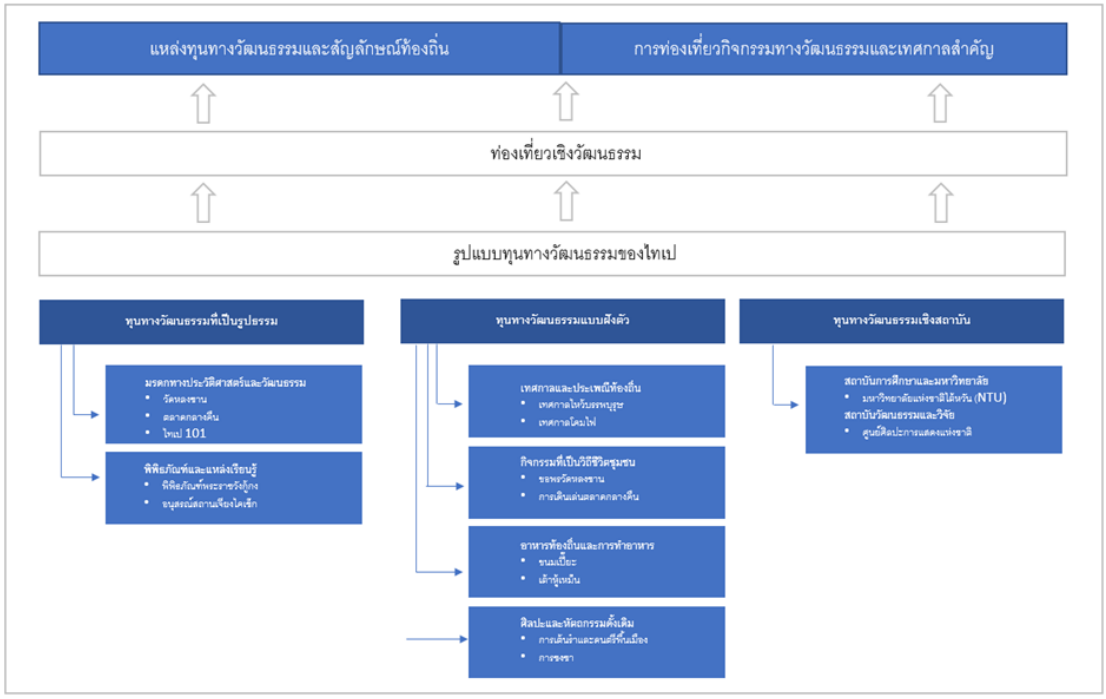
ความท้าทายของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

หนึ่งในความท้าทายหลักของไทเปในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมคือการสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและแตกต่างจากวัฒนธรรมที่มีความคล้ายคลึงกันอย่างจีนและญี่ปุ่น ไทเปต้องเน้นการดึงอัตลักษณ์เฉพาะของไต้หวันออกมาอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะประเพณี หรือวิถีชีวิตท้องถิ่น เพื่อให้ไต้หวันโดดเด่นและเป็นที่จดจำสำหรับนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังต้องหาวิธีที่จะทำให้ผู้มาเยือนรู้สึกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของไต้หวันที่ไม่เหมือนใคร โดยการเชื่อมโยงกับเรื่องราวท้องถิ่น การผสมผสานความทันสมัยเข้ากับประเพณีที่มีมาอย่างยาวนาน อาทิ เทศกาลโคมไฟไต้หวัน หรือการจัดแสดงศิลปะที่เน้นงานฝีมือดั้งเดิมในแบบเฉพาะของชาวไทเป

อีกประเด็นสำคัญคือการสร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวอยากกลับมาเยือนซ้ำ โดยการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเทศกาลพิเศษตามฤดูกาล การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวที่แปลกใหม่ รวมถึงการโปรโมตสถานที่ท่องเที่ยวที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก เพื่อให้เกิดความหลากหลายและทำให้การเดินทางในไทเปเต็มไปด้วยประสบการณ์ใหม่ๆ ที่มีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม การพัฒนานี้จะช่วยเสริมให้ไทเปเป็นจุดหมายที่น่าสนใจในระยะยาวและสร้างความประทับใจให้นักท่องเที่ยวอยากกลับมาเยือนอีกครั้ง

1.5.2 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป โดยผู้วิจัยได้ค้นพบรายละเอียดขององค์ประกอบของทุนทางวัฒนธรรมของไทเป ที่เป็นเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์เฉพาะตัวของเมืองไทเป โดยทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป นั้น ผู้วิจัยขอแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อหลัก กล่าวคือ 1) แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น และ 2) การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ โดยจะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 16 บทวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 2 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมไทเป

Categories	Code
TP แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น	TP Huashan 1914 Creative Park
	TP ไทเป 101
	TP การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
	TP ตลาดกลางคืน
	TP พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง
	TP วัดหลงซาน
	TP สถาบันสงเสริมทางด้านวัฒนธรรม
	TP อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก
TP การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	TP การเต้นรำและดนตรีพื้นเมือง
	TP การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงมรดก
	TP การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล
	TP การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	TP การส่งเสริมกิจกรรมและเทศกาลทางวัฒนธรรม
	TP ขอพรวัดหลงซาน
	TP ประเพณีและเทศกาลสำคัญ
	TP วัฒนธรรมเดินเล่นตลาดกลางคืน
	TP ศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น
	TP สนับสนุนนักท่องเที่ยว
	TP อาหารไทเป

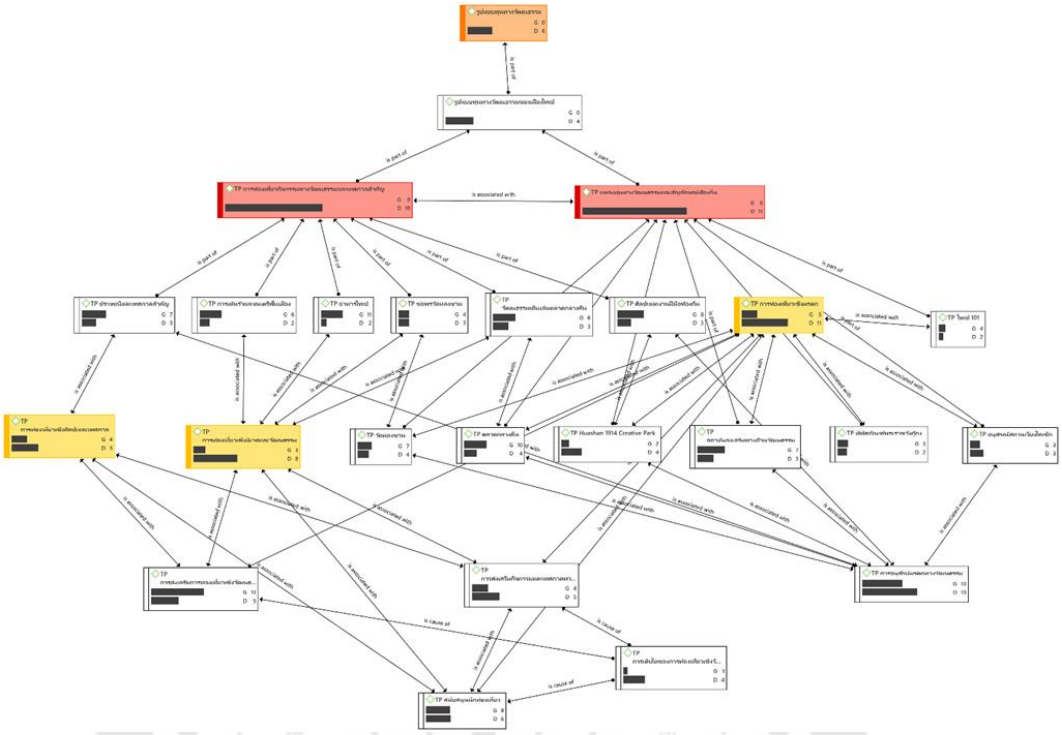
แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นของเมืองไทเป จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของแหล่งทุนทางวัฒนธรรมพบว่า มีการเชื่อมโยงกันระหว่างสถานที่น้อย หรือไม่มีเลย แหล่งทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป จะกระจายอยู่ทั่วเมืองไทเป จำเป็นต้องเดินทางไปยังจุดสำคัญๆ ทั่วไป ซึ่งเป็นกระจายแหล่งท่องเที่ยวไปยังหลายย่านของเมืองไทเป โดยเมืองไทเป มีแหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญ อาทิเช่น วัดหลงซาน ซึ่งถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง เป็นอีกสถานที่ ที่จะได้ศึกษาประวัติศาสตร์ของเมืองไทเป และไต้หวันได้เป็นอย่างดี และตึกไทเป 101 ซึ่งผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมจีนและทันสมัยในเวลาเดียวกัน ถือเป็นจุดเช็คอินที่สำคัญ และในบริเวณรอบๆ จะมีหมู่บ้านทหารเก่า ที่ถูกปรับให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอีกด้วย และพื้นที่ (Huashan1914 Creative Park, n.d.) หรือพื้นที่แสดงผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ซึ่งถือเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมของคนท้องถิ่น และนักท่องเที่ยวในขณะเดียวกัน คือตลาดกลางคือ ซึ่งมีอยู่หลากหลายแห่งในเมืองไทเป ซึ่งตลาดดังกล่าวจะทำการขายสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นอาหาร ร้านำ้ชา หรือหัตถกรรมแบบดั้งเดิมอีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบสอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไทเปอีกด้วย โดยผู้วิจัยได้พบว่า ความสัมพันธ์ของแหล่งทุนทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น สัมพันธ์กับกิจกรรมทางวัฒนธรรมแบบสถานที่ต่อกิจกรรม เช่น วัดหลงซานจะมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการขอพรของชาวไต้หวัน ไทเป จึงพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว หรือตลาดกลางคืน สัมพันธ์กับกิจกรรมการเดินตลาดกลางคืนของชาวไทเป จึงพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว และสถานที่ทางศิลป หรือสวนสาธาณะ ก็เอาไว้พักผ่อน ก็จะพัฒนาเป็นการเสพสื่อทางด้านศิลปวัฒนธรรมไปในตัว จึงทำให้เห็นว่า แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น นั้นเป็นแหล่งวัฒนธรรมและกิจกรรมทางวัฒนธรรมอยู่แล้ว จึงปรับให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรืออาจจะกล่าวได้ว่า เป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบวิถีชีวิตของชาวไทเปนั้นเอง

การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ เมืองไทเปมีกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ เป็นอย่างมาก อาทิเช่น วัฒนธรรมการไปวัดเพื่อขอพร ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติของคนทุกเพศทุกวัย และยังเป็นสถานที่นัดพบของคนไทเป เพื่อวัดไหว้พระขอพร ในหลากหลายด้าน อาทิเช่น การเรียน การงาน และความรัก เป็นต้น อีกกิจกรรมทางวัฒนธรรม คือ การเดินเล่นตลาดกลางคืน ชาวไทเป จำนวนมาก จะออกมาพบปะกันในยามค่ำคืนในตลาดกลาง คือ เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน ดื่มชา หรือเดินเล่นในตลาดกับเพื่อนๆ หรือญาติพี่น้อง ซึ่งถือว่า

เป็นวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการท่องงเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปในตัว บางช่วงเวลาหน่วยงานท้องถิ่น จะทำการปิดถนน และจัดการจราจรที่สอดคล้องกับงานเทศกาล เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวนั้นๆ อีกด้วย ซึ่งทั้งสองกิจกรรมนี้ มีความสัมพันธ์กันในลักษณะกิจกรรมและพื้นที่อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ชาวไทเป ยังรักการเต้นรำ ผ่านเพลงจีนโบราณแบบดั้งเดิม ซึ่งถือเป็นอีกกิจกรรมที่ยังได้รับความนิยม ส่วนเทศกาลสำคัญ เมืองไทเปมีการจัดงานโคมไฟ ในช่วงตรุษจีน และเทศกาลเช้งเม้ง เพื่อทำให้มีการพบปะกันระหว่างญาติพี่น้องที่ห่างกันไปได้กลับมาเจอกัน

ทั้งนี้ โดยสรุป ผู้วิจัยยังได้ค้นพบว่า เมืองไทเป จะเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมมาใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้การกระจายพื้นที่และกิจกรรม เทศกาลต่างๆไปทั่วเมือง และเมื่อนำไปใช้กับการผลักดันการท่องเที่ยว ก็สามารถแบ่งออกได้เป็น สามแบบ เช่นเดียวกับเมืองหนานจิง โดยประกอบด้วย 1) การท่องเที่ยวเชิงมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งใช้แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น เช่นวัดหลงซาน พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง เป็นต้น 2) การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล ซึ่งเป็นการใช้ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวย่านเมืองเก่า และศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเดินตลาดกลางคืน (Huashan1914 Creative Park, n.d.) เป็นต้น และสุดท้าย 3) การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม เมืองไทเปวัฒนธรรม การไหว้พระขอพร และเคารพบรรพบุรุษเป็นการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กล่าวโดยสรุปได้ว่า เมืองไทเป ใช้ทุนทางวัฒนธรรมด้านกิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในขณะเดียวกันสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอื่นๆ ก็ต่างผลักดันการท่องเที่ยวของตนเอง แต่ไม่ได้มีความสัมพันธ์กันในเชิงสถานที่ของทุนทางวัฒนธรรมนั้นๆ

สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป



ภาพประกอบ 17 สรุปแผนภาพของทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล

เศรษฐกิจดิจิทัล หมายถึงระบบเศรษฐกิจที่อิงจากเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งรวมถึงอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์เคลื่อนที่ และเครื่องมือสื่อสารดิจิทัลตั้งแต่การถือกำเนิดของอินเทอร์เน็ต เศรษฐกิจดิจิทัลได้เติบโตอย่างรวดเร็วและมีส่วนสำคัญในการเพิ่มมูลค่าให้กับ GDP ของหลายประเทศ (Bukht และ Heeks, 2018) เศรษฐกิจดิจิทัลมีองค์ประกอบหลักสามประการ ได้แก่

1.รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง

1.1 โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล (Digital Infrastructure)

1.1.1 ระบบเครือข่าย 5G ในเมืองหนานจิง

5G (Fifth Generation) คือเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายยุคที่ 5 ที่สามารถส่งข้อมูล ด้วยความเร็ว และสามารถส่งข้อมูลจำนวนมากได้ในเวลาอันสั้น ทั้งยังลดความหน่วง (Latency) ในการเชื่อมต่อ ทำให้การรับส่งข้อมูลทำได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังรองรับจำนวนอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อได้มากขึ้นหลายเท่า(AWS, n.d.-a) ระบบเครือข่าย 5G มีความสำคัญในหนานจิงเป็นอ

ยากมาก เนื่องจากเมืองนี้ได้รับการสนับสนุนให้ขยายโครงข่าย 5G ครอบคลุมทั่วพื้นที่สำคัญทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ช่วยให้การสื่อสารดิจิทัลและการบริการเชิงท่องเที่ยวที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นไปอย่างราบรื่น เช่น การถ่ายทอดสดแบบเรียลไทม์ และการใช้งาน AR/VR หนานจิงได้ลงทุนขยายโครงข่าย 5G อย่างรวดเร็ว โดยมีการติดตั้งสถานีฐาน 5G กว่า 38,000 แห่งภายในเมือง ทำให้หนานจิงเป็นหนึ่งในเมืองที่มีความครอบคลุมของ 5G มากที่สุดในประเทศจีน การขยายตัวของ 5G ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลท้องถิ่นและภาคเอกชน ทำให้หนานจิงเป็นศูนย์กลางการใช้ 5G ในเชิงพาณิชย์และวัฒนธรรม การพัฒนาเครือข่ายนี้ยังสนับสนุนการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลในเมือง โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำให้การใช้เทคโนโลยีที่ต้องการการเชื่อมต่อความเร็วสูงเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Mobile World Live Logo, 2024)

ในหนานจิง 5G ถูกนำมาใช้ในหลายแง่มุมของการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การสตรีมมิ่งแบบเรียลไทม์ในงานเทศกาลใหญ่ๆ อย่างเทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกร ซึ่งสามารถถ่ายทอดสดได้อย่างคมชัดเพื่อให้ผู้ชมทั่วโลกมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมแม้ไม่ได้มาเยือนสถานที่จริง นอกจากนี้ 5G ยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี VR/AR ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสสถานที่ท่องเที่ยวหรือพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบเสมือนจริงได้แบบครบมิติ โดยใช้สมาร์ทโฟนหรือแว่น VR ที่เชื่อมต่อกับ 5G (Mobile World Live Logo, 2024)

สรุปตัวอย่างการใช้ 5G ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในหนานจิง ได้แก่

- การถ่ายทอดสดเทศกาลสำคัญของเมือง เทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อ ปากแม้น้ำฉินหวย หนึ่งในเทศกาลที่มีชื่อเสียง ได้ใช้ 5G เพื่อถ่ายทอดสดไปยังผู้ชมทั่วประเทศและทั่วโลก ผู้ชมสามารถดูการแสดงและแสงสีของโคมไฟในแบบเรียลไทม์ (World Cities Culture Forum, 2024b)

- การท่องเที่ยวเสมือนจริงในพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์ในหนานจิงหลายแห่งได้ใช้งาน VR ผ่านเครือข่าย 5G เพื่อสร้างประสบการณ์การชมวัตถุโบราณที่มีความคมชัดสูง ผู้ชมสามารถใช้แอปพลิเคชันในการเข้าชมและเรียนรู้ประวัติศาสตร์อย่างละเอียดแม้ไม่ได้อยู่ในพื้นที่

- การใช้ AR/VR ในการจำลองวัตถุทางประวัติศาสตร์ เช่น การจำลองกำแพงเมืองหนานจิงสมัยโบราณในรูปแบบดิจิทัล ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงบรรยากาศของอดีตโดยไม่ต้องมีการรบกวนหรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางกายภาพของสถานที่ (World Cities Culture Forum, 2024b)

สรุประบบเครือข่าย 5G ในเมืองหนานจิง

เทคโนโลยี 5G ในหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเครือข่าย 5G ที่ครอบคลุมกว่า 38,000 สถานีฐานช่วยให้การสื่อสารดิจิทัลและการถ่ายทอดสดทำได้รวดเร็วและมีความคมชัดสูง ตัวอย่างเช่น การถ่ายทอดสดเทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อและริมแม่น้ำฉินหวย ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าชมการแสดงได้แบบเรียลไทม์ นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ในหนานจิงยังใช้ VR ผ่าน 5G เพื่อให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสวัตถุโบราณและเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเสมือนจริง รวมถึงการใช้ AR/VR ในการจำลองกำแพงเมืองสมัยโบราณ ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสบรรยากาศอดีตโดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างสถานที่

1.1.2 Cloud Computing หรือ การประมวลผลแบบคลาวด์

Cloud Computing หรือ การประมวลผลแบบคลาวด์ คือเทคโนโลยีที่ทำให้การจัดเก็บและประมวลผลข้อมูลสามารถทำได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนเซิร์ฟเวอร์หรือเครื่องแม่ข่ายระยะไกล โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์ที่ซับซ้อนบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เทคโนโลยีนี้สามารถแบ่งออกได้หลายรูปแบบ เช่น Infrastructure as a Service (IaaS), Platform as a Service (PaaS), และ Software as a Service (SaaS) ซึ่งทำให้ Cloud สามารถปรับใช้ได้ในหลายบริบทและมีความยืดหยุ่นสูง (AWS, n.d.-b) ในเมืองหนานจิงนั้นระบบคลาวด์ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วและได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลท้องถิ่นและภาคเอกชน จากการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจ โดยเมืองหนานจิงมีการนำคลาวด์มาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลและให้บริการสาธารณะหลายด้าน รวมถึงการสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม เช่น ประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยว และศิลปะท้องถิ่น ไว้ในระบบคลาวด์ ทำให้ข้อมูลเหล่านี้สามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว เทคโนโลยีคลาวด์ช่วยให้หนานจิงสามารถจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการจัดเก็บ การประมวลผล และการแบ่งปันข้อมูล (HUAWEI CLOUD, n.d.)

การใช้ระบบคลาวด์ กับวัฒนธรรมในหนานจิงมีหลายรูปแบบ โดยเน้นการเก็บรวบรวมข้อมูลและการให้บริการข้อมูลทางวัฒนธรรมที่สะดวกและรวดเร็ว ตัวอย่างเช่น ข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมถูกจัดเก็บไว้ในคลาวด์ เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ผ่านสมาร์ทโฟนหรือแอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงกับระบบคลาวด์ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล ที่ผู้ใช้งานสามารถดูข้อมูลทางวัฒนธรรมจากที่ใดก็ได้ ซึ่งทำให้การเผยแพร่และการรักษามรดกวัฒนธรรมเป็นไปได้อย่างกว้างขวางและยั่งยืนโดยหน่วยงานรัฐบาลท้องถิ่นได้มีการสร้างโครงการโครงสร้างพื้นฐานในการประมวลส่วนกลางหรือคลาวด์ของเมืองไว้ที่ส่วนกลางและให้หน่วยงานอื่นๆ สามารถเข้ามาใช้ประโยชน์ได้ แต่ไม่ใช่เป็นเพียงคลาวด์ทั่วไป แต่เป็นระบบ

ที่ออกแบบเฉพาะ กับการใช้งานในเมืองตามแนวทางพัฒนาเศรษกิจดิจิทัลของเมือง (The Nanjinger, 2023)

โดยมีโครงสร้างการพัฒนาชื่อ "สามชั้น หกคลาวด์ ห้าใหม่" (**澎湃号**, 2022) สามชั้นหมายถึง ส่วนประกอบด้วยการสร้างโครงสร้างสามระดับ ได้แก่ ชั้นวัฒนธรรมพื้นฐาน ที่รวมทรัพยากรและข้อมูลทางวัฒนธรรม ชั้นฟังก์ชันการใช้งาน ที่พัฒนาการใช้งานผ่านดิจิทัลของผู้ออกแบบและผลิตบริการดิจิทัลในหน่วยงานวัฒนธรรมที่ต้องการใช้งาน และ ชั้นประสบการณ์ ที่ให้บริการผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลและสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้ทั่วไป ได้เข้าถึงบริการดิจิทัลทางด้านวัฒนธรรม

จากข้อมูลในภาพอ้างอิง ในลำดับถัดมาคือ หกคลาวด์ หมายถึง การสร้างระบบคลาวด์หกระบบ เพื่อรองรับการใช้งานให้กับหน่วยงานทางวัฒนธรรมของทั้งเมือง ได้แก่ คลาวด์แผนภาพวัฒนธรรม สำหรับจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรม , คลาวด์บริการสำหรับบริการดิจิทัลวัฒนธรรม, คลาวด์การจัดการ สำหรับการควบคุมและประสานงาน, คลาวด์การผลิต สำหรับการพัฒนาสื่อวัฒนธรรม, คลาวด์ฉาก ที่ช่วยให้บริการเสมือนจริง และ คลาวด์การบริโภค สำหรับการเชื่อมโยงบริการสู่ผู้บริโภค ซึ่งถือได้ว่าครบถ้วน สำหรับการรองรับหน่วยงานเพื่อผลิตบริการดิจิทัลทางวัฒนธรรมออกสู่ผู้บริโภค และนักท่องเที่ยว สุดท้าย คือห้าใหม่ หมายถึงการสร้างรูปแบบใหม่ 5 ด้านเพื่อรองรับวัฒนธรรมดิจิทัล ได้แก่ สินทรัพย์ดิจิทัลใหม่ แบรนด์ใหม่ บริการใหม่ ฉากใหม่ และแพลตฟอร์มใหม่ ซึ่งบริการรูปแบบใหม่นี้ จะช่วยให้หน่วยงาน ผลิตบริการทางดิจิทัล ผ่านคลาวด์ได้อย่างสะดวก ง่ายดาย ประหยัดเวลาที่ดำเนินงาน และรวมถึงประหยัดค่าใช้จ่ายในแต่ละหน่วยงาน ในขณะที่ได้ประสิทธิภาพ และมีประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นอย่างมาก

ตัวอย่างการใช้การนำระบบคลาวด์นการส่งเสริมวัฒนธรรมในหนานจิง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์และห้องสมุดดิจิทัล กล่าวคือ จากการสนับสนุนของรัฐบาลท้องถิ่น หน่วยงานด้านวัฒนธรรมในหนานจิงได้ใช้คลาวด์ในการจัดเก็บข้อมูลวัตถุโบราณ และเอกสารทางประวัติศาสตร์ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลผ่านทางออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ การจัดแสดงงานศิลปะเสมือนจริงก็เช่นเดียว มีการใช้คลาวด์ในการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูล ทำให้หน่วยงานท้องถิ่นสามารถแสดงผลงานศิลปะผ่านอินเทอร์เน็ต และผู้ชมจากทั่วโลกสามารถสัมผัสงานศิลป์ในรูปแบบเสมือนจริงได้ และรวมถึงการ ให้บริการแอปพลิเคชันนำเที่ยวทางวัฒนธรรมบนระบบคลาวด์ ซึ่งช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวในหนานจิงผ่านแอปพลิเคชันที่ใช้ระบบคลาวด์ ในการจัดเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์และการแสดงแผนที่เส้นทางแบบ

เรียลไทม์ ซึ่งหน่วยงานสามารถมาใช้งานระบบคลาวด์ส่วนกลางได้อย่างง่ายดาย และรวดเร็ว (Hang, 2023)

ความสำเร็จนี้เป็นผลมาจากการผลักดันนโยบายจากรัฐบาลกลาง และรัฐบาลท้องถิ่นเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด โดยนโยบายเหล่านี้ รัฐบาลท้องถิ่นได้รวมมือกับภาคเอกชนที่เป็นผู้ให้บริการคลาวด์ เข้ามาทำงานร่วมกันอีกด้วย ดังนั้น รัฐบาลท้องถิ่นของหนานจิงได้จัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านคลาวด์ เพื่อเก็บรักษาข้อมูลและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม โดยมีการจัดตั้งแพลตฟอร์มเพื่อวัฒนธรรมขึ้น เพื่อเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว รวมถึงสนับสนุนการจัดการข้อมูลที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังมีบริษัทเทคโนโลยีต่างๆ เช่น Alibaba Cloud และ Tencent Cloud ได้ร่วมมือกับหน่วยงานในหนานจิง เพื่อพัฒนาบริการคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำให้ข้อมูลทางวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงได้ทั่วทุกที รัฐบาลท้องถิ่นยังได้กำหนดโครงการพัฒนาคลาวด์ที่มุ่งเน้นการสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล โดยเฉพาะในภาคการท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการสร้างคลังข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับบริการท่องเที่ยว เช่น การจองที่พัก การจองตั๋ว และข้อมูลทางประวัติศาสตร์ แบบครบวงจรอีกด้วย

สรุประบบคลาวด์สำหรับวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เทคโนโลยี คลาวด์ ในหนานจิงได้ถูกนำมาใช้ในการพัฒนาวัฒนธรรมดิจิทัล โดยมีการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรม เช่น ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และแหล่งท่องเที่ยวผ่านคลาวด์ ทำให้ข้อมูลเหล่านี้สามารถเข้าถึงได้สะดวก รวดเร็ว และทั่วถึง หน่วยงานต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์และห้องสมุดดิจิทัล ได้ใช้คลาวด์ในการเก็บรักษาเอกสารและวัตถุโบราณ พร้อมทั้งพัฒนาแอปพลิเคชันที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้แบบเรียลไทม์ รัฐบาลท้องถิ่นและบริษัทเทคโนโลยี เช่น Alibaba Cloud และ Tencent Cloud ได้ร่วมมือกันสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านคลาวด์ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การจองที่พัก การจองตั๋ว และบริการข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.1.3 AI Platform หรือ แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์

แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ คือระบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อรองรับการประมวลผล การวิเคราะห์ข้อมูล และการพัฒนาโมเดลปัญญาประดิษฐ์ (AI) โดย แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถในการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อสร้างและฝึกอบรมโมเดลที่สามารถทำงานเฉพาะด้าน เช่น การรู้จำภาพ (Image Recognition), การแปลภาษา (Language Translation), และการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ ช่วยลด

เวลาและทรัพยากรในการพัฒนาระบบอัจฉริยะ ทำให้องค์กรสามารถใช้ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หนานจิงได้รับการพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยมีการนำแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ มาใช้ในหลากหลายด้าน ตั้งแต่การบริการสาธารณะ การศึกษา ไปจนถึงการท่องเที่ยว หนานจิงยังได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลจีนในฐานะเขตนำร่องของนวัตกรรมด้านปัญญาประดิษฐ์ ทำให้แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง ทั้งในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนาเมืองให้เป็นสมาร์ทซิตี้ที่ทันสมัย และส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล โดยที่แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ เป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้างของระบบคลาวด์ ตามแผนส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในหนานจิง (2022-2025) และ แผนปฏิบัติการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมดิจิทัลของหนานจิง(Thaibizchina, 2022) โดยบริการดังกล่าว จะเป็นบริการเฉพาะทางในการใช้ นวัตกรรมด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับทางด้านวัฒนธรรม เช่นการนำโดรนบินถ่ายภาพโบราณสถานและเก็บบันทึกไว้แบบทรัพย์สินดิจิทัลทางวัฒนธรรม หรือการใช้โดรนบินถ่ายภาพและวิเคราะห์การซ่อมบำรุงของกำแพงเมืองหนานจิง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างอื่นๆ อาทิเช่น มีหน่วยงานที่พัฒนาระบบการแปลภาษาแบบเรียลไทม์ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถอ่านข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในภาษาแม่ของตนเองได้ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ วิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของนักท่องเที่ยวจากข้อมูลการท่องเที่ยวที่ผ่านมา เพื่อแนะนำสถานที่ที่น่าสนใจและเส้นทางที่เหมาะสม ทำให้การท่องเที่ยวมีความเฉพาะบุคคล มากขึ้น และรวมถึงการจัดการข้อมูลในพิพิธภัณฑ์และห้องสมุดดิจิทัล ใช้ในการจัดระเบียบข้อมูลทางวัฒนธรรม เช่น การจัดหมวดหมู่เอกสารทางประวัติศาสตร์และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว (Dylan, 2023)

เรื่องการลงทุนทางด้านโครงสร้างพื้นฐานของเทคโนโลยี อย่างปัญญาประดิษฐ์ เป็นการลงทุนที่มีมูลค้าสูง รัฐบาลหนานจิงได้กำหนดให้ ปัญญาประดิษฐ์ เป็นหนึ่งในกลยุทธ์หลักในการพัฒนาเมือง โดยมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ เ และการบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์ เในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงการสนับสนุนเงินทุนในการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้เมืองมีศักยภาพในการแข่งขันในระดับสากล นอกจากนี้ ยังมีการร่วมมือกับบริษัทเทคโนโลยีชั้นนำในจีน เช่น Alibaba และ Baidu ได้ทำงานร่วมกับรัฐบาลหนานจิงในการพัฒนา แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์และบริการต่างๆ ที่ใช้ในภาคการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม โดยมีการร่วมมือในการ

พัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับนักท่องเที่ยว เช่น ระบบแปลภาษาอัตโนมัติ และระบบแนะนำสถานที่อัตโนมัติ การที่ภาครัฐมีนโยบายส่งเสริมการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้กับวัฒนธรรมเช่นนี้ ถือเป็นการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในภาคการท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาประดิษฐ์ ที่รองรับการใช้งานในหลากหลายด้าน ซึ่งทำให้แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์สามารถถูกนำไปใช้อย่างครอบคลุมและเป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจดิจิทัลในหนานจิง

สรุประบบแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์สำหรับวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง

ในเมืองหนานจิง แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ได้รับการพัฒนาและสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลและยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีปัญญาประดิษฐ์ ในการแปลภาษาแบบเรียลไทม์ในพิพิธภัณฑ์ การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับความสนใจของนักท่องเที่ยว รวมถึงการจัดการข้อมูลทางวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์และห้องสมุดดิจิทัล รัฐบาลท้องถิ่นกำหนดให้ ปัญญาประดิษฐ์ เป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาเมือง พร้อมสนับสนุนการวิจัยและความร่วมมือกับบริษัทชั้นนำ เช่น Alibaba และ Baidu เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันปัญญาประดิษฐ์ สำหรับนักท่องเที่ยว ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยหนานจิงในการสร้างสมาร์ทซิตี้และพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล (World Cities Culture Forum, 2024a)

1.1.4 การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Accessibility) ในเมืองหนานจิง

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นโครงสร้างทางเทคโนโลยีที่สำคัญที่ช่วยให้ประชาชน นักเรียน และนักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เทคโนโลยีนี้หมายถึงการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงและเสถียร ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลดิจิทัล การศึกษา และบริการสาธารณะได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังช่วยสนับสนุนการถ่ายวิดีโอสั้น การถ่ายทอดสด (Live Stream) และการแชร์ประสบการณ์ทันทีทันใด ให้กับเพื่อนๆ และผู้ติดตาม ซึ่งตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ของคนยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก โดยในปัจจุบัน หนานจิงได้พัฒนาและขยายเครือข่าย Broadband ความเร็วสูงครอบคลุมพื้นที่สำคัญ เช่น โรงเรียน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และแหล่งท่องเที่ยวสำคัญทั่วเมือง การพัฒนานี้ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลท้องถิ่นและภาคเอกชน ที่มอบงบประมาณและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงทรัพยากรดิจิทัลและสื่อการศึกษาได้สะดวกมากขึ้น

การทำให้มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ในทุกทีของเมือง จะเป็นการนำมาซึ่งการส่งเสริมวัฒนธรรมในหลากหลายด้าน ยกตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์สามารถจัด

นิทรรศการออนไลน์และให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับวัตถุโบราณผ่านการเยี่ยมชมแบบเสมือนจริง ห้องสมุดดิจิทัลที่ทำให้ผู้ใช้งานเข้าถึงหนังสือและเอกสารประวัติศาสตร์ที่หายากได้ผ่านระบบออนไลน์ และโรงเรียนที่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้รับการศึกษาคุณภาพสูงผ่านเครือข่ายความเร็วสูงได้ทุกที่ ตัวอย่างการใช้งานที่สำคัญ ได้แก่ การจัดนิทรรศการออนไลน์ในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเปิดโอกาสให้คนทั่วโลกเข้าชมได้ การให้บริการหนังสือดิจิทัลในห้องสมุดที่เข้าถึงได้ง่าย และการเรียนรู้ออนไลน์ในโรงเรียนที่มีอินเทอร์เน็ตคุณภาพสูง นอกจากนี้ หนานจิงยังมีนโยบายขยายเครือข่ายบรอดแบนด์ในแหล่งการศึกษาและแหล่งวัฒนธรรมให้ครอบคลุมมากขึ้น โดยความร่วมมือจากภาคเอกชน เช่น บริษัทโทรคมนาคม ที่ร่วมกันสนับสนุนให้การเข้าถึงบรอดแบนด์ครอบคลุมทุกกลุ่ม

รัฐบาลทั้งในระดับประเทศและท้องถิ่นในประเทศจีน โดยเฉพาะในเมืองหนานจิง ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาและสนับสนุนการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Accessibility) อย่างจริงจัง โดยภาครัฐได้ออกนโยบายและแผนการพัฒนาที่ชัดเจนเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการเข้าถึงข้อมูลดิจิทัลและสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษา วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวสำหรับประชาชนและนักท่องเที่ยว โดยให้ครอบคลุมในทุกพื้นที่สำคัญของเมือง ซึ่งในระดับประเทศ นั้น รัฐบาลจีนได้จัดสรรงบประมาณและกำหนดเป้าหมายให้เมืองต่าง ๆ โดยเฉพาะในพื้นที่เศรษฐกิจสำคัญ เช่น หนานจิง เป็นศูนย์กลางด้านดิจิทัลที่ทันสมัย และได้ออกนโยบายส่งเสริมการขยายเครือข่ายบรอดแบนด์ เพื่อให้มั่นใจว่าประชาชนและธุรกิจสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้อย่างทั่วถึง รัฐบาลกลางยังได้ร่วมมือกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อรองรับการใช้งานในระดับประเทศ เช่น การจัดตั้งคลังข้อมูลดิจิทัล และสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด และสถานศึกษาต่าง ๆ

ในระดับท้องถิ่น เมืองหนานจิงเองได้สนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาเครือข่ายบรอดแบนด์ให้ครอบคลุมทุกภาคส่วนในเมือง โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและจุดสำคัญทางการศึกษา เช่น โรงเรียน ห้องสมุด และพิพิธภัณฑ์ อีกทั้งยังจัดตั้งโครงการพัฒนาดิจิทัล เช่น การจัดงานเทศกาลและนิทรรศการออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และการใช้เครือข่ายบรอดแบนด์ในการถ่ายทอดสด เพื่อเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการท่องเที่ยวดิจิทัลให้แพร่หลายยิ่งขึ้น ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาโครงข่ายบรอดแบนด์ในหนานจิง โดยบริษัทโทรคมนาคมชั้นนำ เช่น China Telecom และ China Unicom ได้ร่วมกันพัฒนาเครือข่ายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

ในการให้บริการและขยายการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ ส่งผลให้หนานจิงเป็นเมืองที่มีการเข้าถึงบรอดแบนด์อย่างกว้างขวางและเสถียร รองรับการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลและสนับสนุนการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Accessibility) **ในเมืองหนานจิง**

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในหนานจิงเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่สำคัญ ซึ่งช่วยให้ประชาชน นักเรียน และนักท่องเที่ยวสามารถเชื่อมต่อและเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกในสถานที่สำคัญ เช่น โรงเรียน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และแหล่งท่องเที่ยวหลักต่าง ๆ ภายใต้การสนับสนุนจากรัฐบาลทั้งในระดับประเทศและท้องถิ่น รวมถึงภาคเอกชน ทำให้เครือข่ายบรอดแบนด์ครอบคลุมทั่วเมืองและเพิ่มศักยภาพการใช้งานสื่อดิจิทัล เช่น นิทรรศการออนไลน์ การถ่ายทอดสด และบริการข้อมูลทางวัฒนธรรมแบบเสมือนจริง ซึ่งเสริมสร้างเศรษฐกิจดิจิทัลและส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมในหนานจิงอย่างยั่งยืน

1.2 **แพลตฟอร์มดิจิทัล** (Digital Platforms)

แพลตฟอร์มดิจิทัล คือ แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ช่วยเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้ เช่น ธุรกิจและผู้บริโภค เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ซื้อขายสินค้าและบริการ รวมถึงแบ่งปันทรัพยากรในรูปแบบดิจิทัล เช่น โซเชียลมีเดีย อีคอมเมิร์ซ และตลาดออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.2.1 E-commerce **หรือพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์**

หมายถึงการซื้อขายสินค้าหรือบริการผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้ค้าสามารถนำเสนอสินค้าสู่ผู้บริโภคทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยสามารถทำธุรกรรมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่รวมถึงการชำระเงิน การจัดส่งสินค้า และการให้บริการลูกค้าอย่างครบวงจร ในหนานจิง E-commerce มีบทบาทสำคัญโดยเฉพาะในการขายหัตถกรรมท้องถิ่น เช่น ผ้าหยุนจิน (Yunjin Brocade) ซึ่งเป็นงานฝีมือที่มีเอกลักษณ์ของเมือง แพลตฟอร์มออนไลน์ชื่อดัง เช่น Taobao และ Tmall ได้จัดพื้นที่พิเศษสำหรับหัตถกรรมท้องถิ่นจากหนานจิง ทำให้ช่างฝีมือสามารถเข้าถึงตลาดทั้งในและต่างประเทศ สถานการณ์ในปัจจุบันสะท้อนให้เห็นถึงการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชนในหนานจิงที่พยายามส่งเสริมการตลาดออนไลน์และการเข้าถึงสินค้าเหล่านี้ในระดับสากล

E-commerce ยังสนับสนุนการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นของหนานจิง โดยแพลตฟอร์มออนไลน์เปิดโอกาสให้ช่างฝีมือท้องถิ่นสามารถแสดงผลงานและเล่าเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ผ่านการตลาดเชิงเนื้อหา (Content Marketing) เช่น การเล่าเรื่องประวัติและคุณค่าของผ้าหยุนจิน รวมถึงการถ่ายทอดสด (Live Streaming) ผ่านแพลตฟอร์ม Taobao Live ซึ่งทำให้

ลูกค้าสามารถเห็นขั้นตอนการผลิตและคุณค่าของงานฝีมือได้อย่างใกล้ชิด ตัวอย่างเช่น การจำหน่ายผ้าหยุนจินผ่านแพลตฟอร์มเหล่านี้ทำให้ผู้บริโภคสามารถซื้อผลิตภัณฑ์ได้ง่ายดาย และการทำตลาดเชิงเนื้อหาทำให้ผู้บริโภคเข้าใจถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของผลิตภัณฑ์ รวมถึงการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขายในช่วงเทศกาลที่ดึงดูดความสนใจจากลูกค้าอย่างมาก

รัฐบาลหนานจิงได้ออกนโยบายสนับสนุน E-commerce สำหรับสินค้าพื้นบ้าน โดยมีการจัดอบรมและให้ความรู้ด้านการทำตลาดออนไลน์ รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านโลจิสติกส์เพื่อให้การจัดส่งสินค้าของช่างฝีมือเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีความร่วมมือกับแพลตฟอร์มชั้นนำอย่าง Taobao และ Tmall ที่สนับสนุนการโปรโมตสินค้าหัตถกรรมและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย เช่น การทำ Live Streaming และการโปรโมตบนโซเชียลมีเดีย ช่วยให้ช่างฝีมือท้องถิ่นขยายตลาดได้ทั่วโลก

สรุป E-commerce หรือพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ในเมืองหนานจิง

สรุปได้ว่า E-commerce ในหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรมและการขายหัตถกรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะสินค้าที่มีคุณค่าเชิงวัฒนธรรม เช่น ผ้าหยุนจิน ซึ่งถูกนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพื่อให้ผู้บริโภคเข้าถึงและซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ ช่างฝีมือยังสามารถเล่าเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ผ่านการตลาดเชิงเนื้อหาและ Live Streaming ช่วยสร้างมูลค่าและความภาคภูมิใจให้กับวัฒนธรรมท้องถิ่น รัฐบาลหนานจิงยังได้สนับสนุนด้านโลจิสติกส์และนโยบายเพื่อให้ช่างฝีมือสามารถขยายตลาดออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและครอบคลุม

1.2.2 Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์

Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อ สื่อสาร และสร้างเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแชร์รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อมูลข่าวสารแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยสร้างการมีส่วนร่วมและส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการท่องเที่ยวและการเผยแพร่วัฒนธรรม เทคโนโลยีนี้ครอบคลุมแพลตฟอร์มที่มีบทบาทสำคัญ เช่น WeChat, Weibo และ Douyin ซึ่งได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในจีน

สำหรับเมืองหนานจิง Social Media กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการโปรโมตและเผยแพร่วัฒนธรรม โดยในปัจจุบัน หน่วยงานท้องถิ่นและภาคธุรกิจใช้แพลตฟอร์มหลักเหล่านี้ในการแจ้งข่าวสารและอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว แหล่งประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และเทศกาลสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟ เทศกาลเรือมังกร รวมถึงกิจกรรมและนิทรรศการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเมือง แพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศได้เข้าถึงข้อมูลและสร้างความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ Social Media ยังเปิด

ช่องทางให้ผู้ใช้สามารถแชร์ประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านวิดีโอ ภาพถ่าย หรือไลฟ์สด (Live Stream) ซึ่งเพิ่มความมีส่วนร่วมระหว่างผู้ใช้งานและเพิ่มการรับรู้ในวงกว้างอีกด้วย

Social Media ในหนานจิงถูกนำมาใช้สนับสนุนและส่งเสริมวัฒนธรรมในหลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดแคมเปญบน WeChat ซึ่งพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ใช้เพื่อแจ้งเตือนกิจกรรมพิเศษและนิทรรศการที่เปิดให้เข้าชม โดยมีระบบแจ้งเตือนและการจองบัตรล่วงหน้า การทำวิดีโอสั้นผ่าน Douyin ซึ่งหน่วยงานท้องถิ่นใช้ในการเผยแพร่เนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับเทศกาลท้องถิ่นและการแสดงทางวัฒนธรรมเพื่อดึงดูดผู้ชมกลุ่มเยาวชน รวมถึงการโพสต์ภาพและข้อมูลทางวัฒนธรรมบน Weibo ซึ่งช่วยเพิ่มการเข้าถึงและสร้างการมีส่วนร่วมจากกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลาย ตัวอย่างที่โดดเด่นของการใช้ Social Media เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมในหนานจิง เช่น การจัดแคมเปญใน WeChat โดยพิพิธภัณฑ์ในหนานจิงที่ใช้ WeChat เพื่ออัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการและกิจกรรมพิเศษ ทำให้ผู้ติดตามสามารถรับข่าวสารได้อย่างทันท่วงที และสามารถจองบัตรเข้าชมล่วงหน้าได้สะดวก การสร้างวิดีโอสั้นบน Douyin เกี่ยวกับเทศกาลเรือมังกรหรือการแสดงวัฒนธรรมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของหนานจิง ช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ และการโพสต์ภาพและเรื่องราวทางวัฒนธรรมบน Weibo ที่สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ชมในวงกว้าง

ในแง่ของการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน รัฐบาลท้องถิ่นในหนานจิงได้กำหนดนโยบายสนับสนุนการใช้ Social Media ในการส่งเสริมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์และการจ้างผู้เชี่ยวชาญด้าน Social Media ให้เข้ามาร่วมพัฒนาเนื้อหา รัฐบาลท้องถิ่นยังได้ร่วมมือกับแพลตฟอร์มหลัก ๆ เช่น WeChat และ Douyin เพื่อทำแคมเปญส่งเสริมกิจกรรมท้องถิ่น รวมถึงการจ้าง KOL หรือ Key Opinion Leaders ที่เป็นผู้มีอิทธิพลในโซเชียลมีเดียในการประชาสัมพันธ์และสร้างกระแสในงานเทศกาลและกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ ภาคธุรกิจเอกชน เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในหนานจิง ยังร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่นในการโปรโมตกิจกรรมและโปรโมชั่นพิเศษผ่าน Social Media เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมเมืองหนานจิงมากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในชุมชนและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น (Marszaek, 2018)

สรุป Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ในเมืองหนานจิง

สามารถกล่าวโดยรวมได้ว่า Social Media มีบทบาทสำคัญในหนานจิงในการช่วยโปรโมตวัฒนธรรมท้องถิ่นและสร้างการเชื่อมต่อกับนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก ทั้งนี้ยังมีความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และแพลตฟอร์มโซเชียลหลัก ๆ ที่ช่วยทำให้การประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพและเข้าถึงได้กว้างขึ้น

1.2.3 Digital Tourism Platforms หรือแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล

Digital Tourism Platforms หรือแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลเป็นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถวางแผนและจองการเดินทางได้สะดวกมากขึ้น โดยให้บริการข้อมูลที่ครบครันเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว การจองที่พัก และการซื้อตั๋วเข้าสถานที่ต่าง ๆ แพลตฟอร์มเหล่านี้ยังรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ร้านอาหาร และกิจกรรมที่น่าสนใจ พร้อมฟีเจอร์พิเศษ เช่น ทัวร์เสมือนจริง (Virtual Tour) และรีวิวสถานที่จากผู้ใช้จริง ทำให้ผู้ใช้สามารถวางแผนทริปได้ตามต้องการและเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ สำหรับสถานการณ์ในหนานจิง ปัจจุบันเมืองนี้ได้ร่วมมือกับแพลตฟอร์มท่องเที่ยวดิจิทัลชื่อดัง เช่น Ctrip และ Trip.com เพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญและแหล่งวัฒนธรรมของเมือง นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ประวัติศาสตร์ วัด และพิพิธภัณฑ์ รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลและกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มเหล่านี้ นอกจากนี้ ยังมีการใช้ฟีเจอร์ทัวร์เสมือนจริง 360 องศา ที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ ได้ล่วงหน้าผ่านหน้าจอ ทำให้ Digital Tourism Platforms กลายเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญและเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยวในทุกขั้นตอน

การใช้ Digital Tourism Platforms ในหนานจิงยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรม โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถนำเสนอข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ สถานที่สำคัญ ร้านอาหารท้องถิ่น และงานเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งมีฟีเจอร์แนะนำและรีวิวจากผู้ใช้ ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมของหนานจิงได้อย่างง่ายดาย เทคโนโลยีนี้ช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดียิ่งขึ้นในแง่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และช่วยให้การค้นหาข้อมูลทางวัฒนธรรมเป็นไปได้ง่ายเพียงปลายนิ้วสัมผัส ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในการใช้ Digital Tourism Platforms เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมของหนานจิง ได้แก่ การแนะนำและรีวิวสถานที่ท่องเที่ยวบน Ctrip ซึ่งมีข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองเก่าและวัดขงจื้อ พร้อมคำแนะนำจากนักท่องเที่ยวคนอื่น ๆ รวมถึงทัวร์เสมือนจริงของ Trip.com ที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจสถานที่ต่าง ๆ ในหนานจิงได้แบบ 360 องศา นอกจากนี้ แพลตฟอร์มเหล่านี้ยังมีข้อมูลเกี่ยวกับร้านอาหารท้องถิ่นและเมนูแนะนำ ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองได้ง่ายขึ้น

ในด้านนโยบายและการสนับสนุน รัฐบาลท้องถิ่นของหนานจิงได้สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมอบงบประมาณและทรัพยากรให้กับ

แพลตฟอร์มเหล่านี้เพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ รัฐบาลยังร่วมมือกับแพลตฟอร์มท่องเที่ยวระดับโลก เช่น Ctrip และ Trip.com ในการโปรโมตสถานที่ท่องเที่ยวและจัดกิจกรรมการตลาดดิจิทัลเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั้งในและต่างประเทศ ภาคเอกชนเอง เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และบริษัททัวร์ต่าง ๆ ก็ได้ร่วมมือกับแพลตฟอร์มเหล่านี้ในการโปรโมตโปรโมชั่นพิเศษและแพ็คเกจการท่องเที่ยว เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ครบครันและมีคุณค่าให้กับนักท่องเที่ยว

สรุปแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล ในเมืองหนานจิง

Digital Tourism Platforms ในหนานจิงคือเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว โดยแพลตฟอร์มอย่าง Ctrip และ Trip.com มีข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในหนานจิง ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และอาหารท้องถิ่น รวมถึงฟีเจอร์ทัวร์เสมือนจริงที่ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถชมสถานที่แบบ 360 องศาก่อนเดินทางจริง นอกจากนี้ รัฐบาลท้องถิ่นยังสนับสนุนการเผยแพร่เนื้อหาวัฒนธรรมและร่วมมือกับภาคเอกชนในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้แพลตฟอร์มเหล่านี้กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงง่ายและเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่นักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก

1.3 เนื้อหาและบริการดิจิทัล (Digital Content and Services)

ในเมืองหนานจิงหมายถึงการสร้างและให้บริการเนื้อหาดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ การศึกษา และการท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้คนเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรมได้อย่างสะดวก

1.3.1 Virtual Exhibitions and Museums หรือการจัดแสดงนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบดิจิทัล

Virtual Exhibitions and Museums หรือการจัดแสดงนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีที่นำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรม ศิลปะ และประวัติศาสตร์ผ่านการสร้างภาพสามมิติ (3D Imaging), การใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และการแสดงผลแบบโต้ตอบออนไลน์ (Online Interactive Displays) ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและสัมผัสประสบการณ์ของการเยี่ยมชมสถานที่จริงได้อย่างสมจริงจากทุกที่ในโลก เทคโนโลยีนี้ช่วยให้ผู้เข้าชมรู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและศิลปะได้มากขึ้น สำหรับสถานการณ์ปัจจุบันในหนานจิง พิพิธภัณฑ์สำคัญ เช่น Nanjing Museum และพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ได้พัฒนาเทคโนโลยีนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถสัมผัสกับศิลปะจีนและวัฒนธรรมผ่านการใช้ VR และ 3D Imaging ที่นำเสนอในรูปแบบออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการแสดงแบบโต้ตอบที่สามารถคลิกเพื่อดูข้อมูลเชิงลึก ซึ่งได้รับความสนใจและได้รับการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชนในช่วงหลังการระบาดของโรคโควิด-

19 โดยมีการผลักดันการใช้ Virtual Exhibitions เป็นอย่างมากเพื่อเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรม(World Cities Culture Forum, 2024b)

การนำเทคโนโลยี Virtual Exhibitions มาใช้ในหนานจิงยังช่วยส่งเสริมการเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรมได้อย่างสะดวกสบาย ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงวัตถุโบราณ งานศิลปะ และข้อมูลประวัติศาสตร์ได้จากทุกที่ อีกทั้งยังสามารถหมุนดูรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุได้อย่างสมจริง ช่วยเพิ่มความปลอดภัยของวัตถุโบราณและอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแก่ผู้ชมจากต่างประเทศ ตัวอย่างการใช้ Virtual Exhibitions ในหนานจิง ได้แก่ การจัดแสดงออนไลน์ของ Nanjing Museum ที่ใช้ VR และ 3D Imaging ในการสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับผู้เข้าชม นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการแบบโต้ตอบที่ให้ผู้เข้าชมสามารถคลิกเพื่อดูข้อมูลของวัตถุโบราณ และการนำเสนอแกลเลอรี่ออนไลน์สำหรับภาพศิลปะและวัตถุโบราณ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้อย่างง่ายดาย

ในการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน รัฐบาลท้องถิ่นหนานจิงได้ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในพิพิธภัณฑ์เพื่อเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรม รวมถึงการอนุรักษ์วัตถุโบราณที่สำคัญ อีกทั้งยังมีบริษัทเทคโนโลยี เช่น Huawei และ Alibaba Cloud ที่ร่วมพัฒนาระบบ 3D Imaging และ VR เพื่อการจัดแสดงดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ โครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่ใช้นวัตกรรมดิจิทัลยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างการเข้าถึงวัฒนธรรมของหนานจิงให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง

สรุปการจัดแสดงนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบดิจิทัลของเมืองหนานจิง

กล่าวโดยสรุปคือ Virtual Exhibitions and Museums ในหนานจิงเป็นการใช้เทคโนโลยี 3D Imaging, VR และ Online Interactive Displays ในการจัดแสดงวัตถุโบราณและศิลปะวัฒนธรรมจีนในรูปแบบดิจิทัล ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกและชมรายละเอียดต่างๆ จากระยะไกล พิพิธภัณฑ์ในหนานจิง เช่น Nanjing Museum ได้พัฒนา VR และนิทรรศการแบบโต้ตอบที่ให้ผู้เข้าชมสามารถหมุนดูมุมต่างๆ ของวัตถุโบราณได้อย่างสมจริง ทั้งนี้รัฐบาลท้องถิ่นและภาคเอกชนสนับสนุนการพัฒนานี้อย่างต่อเนื่อง โดยมีนโยบายและการร่วมมือจากบริษัทเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมผ่านแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ ส่งผลให้ Virtual Exhibitions ช่วยรักษามรดกวัฒนธรรมและส่งเสริมการท่องเที่ยวในวงกว้าง (World Cities Culture Forum, 2024b)

1.3.2 Live Streaming และ Key Opinion Leaders (KOLs)

Live Streaming และ Key Opinion Leaders (KOLs) เป็นเทคโนโลยีและกลยุทธ์สำคัญในการถ่ายทอดสดและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง โดย Live Streaming เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้การถ่ายทอดสดวิดีโอเกิดขึ้นแบบเรียลไทม์ ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม พร้อมสามารถโต้ตอบกับผู้ถ่ายทอดสดผ่านแชทได้ทันที เทคโนโลยีนี้มีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ภาพบรรยากาศของเทศกาลและแหล่งท่องเที่ยวในหนานจิง ซึ่งผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้โดยตรง ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อใช้ Live Streaming ร่วมกับ KOL หรือผู้นำความคิดเห็นในโลกออนไลน์ที่มีผู้ติดตามมากมาย KOL จะเป็นผู้นำเสนอประสบการณ์ที่เสริมสร้างความสนใจให้กับผู้ชม โดย KOLs สามารถบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ และความพิเศษของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการแสดงภาพสดและการพูดคุยแบบเรียลไทม์ สร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับสถานที่และวัฒนธรรมของหนานจิง (Marszaek, 2018)

ปัจจุบัน หน่วยงานท้องถิ่นในหนานจิงได้ใช้ Live Streaming ผ่านแพลตฟอร์มยอดนิยม เช่น Bilibili, Douyin (TikTok เวอร์ชันจีน) และ WeChat ในการถ่ายทอดสดเทศกาลและกิจกรรมวัฒนธรรมสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟ เทศกาลเรือมังกร และพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถสัมผัสกับความงดงามของวัฒนธรรมท้องถิ่นแบบสด ๆ แม้ไม่ได้เดินทางมาเข้าร่วมในสถานที่จริง นอกจากนี้ การใช้ KOL ในการถ่ายทอดสดยังช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาโดยการแนะนำวัฒนธรรมพื้นบ้านผ่านมุมมองของคนท้องถิ่น เช่น การนำเสนอวิธีทำอาหารท้องถิ่นอย่างเป็ดเค็มหนานจิง หรือการทัวร์เสมือนในพิพิธภัณฑ์เพื่อชมนิทรรศการศิลปะจีนและวัตถุโบราณ ทั้งนี้ การถ่ายทอดสดจาก KOL ที่เป็นบุคคลมีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ยังมีความสามารถในการตอบคำถามของผู้ชมได้แบบเรียลไทม์ ซึ่งทำให้เกิดการสนทนาและความผูกพันกับผู้ชมมากยิ่งขึ้น โดยตัวอย่างที่โดดเด่นของการใช้ Live Streaming โดย KOL ในหนานจิง ได้แก่การถ่ายทอดสดเทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อ ซึ่ง KOLs ที่มีชื่อเสียงได้ถ่ายทอดสดภาพบรรยากาศของเทศกาลนี้โดยตรงถึงผู้ชมทั่วโลก ทำให้ผู้ชมได้เห็นการประดับโคมไฟและสีสันอันงดงามที่สื่อถึงความเป็นจีน นอกจากนี้ KOLs ยังนำเสนอทัวร์เสมือนจริงของพิพิธภัณฑ์ในหนานจิง ให้ผู้ชมสามารถเห็นวัตถุโบราณ ศิลปะจีน และวัฒนธรรมโบราณผ่านการบรรยายแบบเจาะลึก การถ่ายทอดสดการแนะนำร้านอาหารและอาหารพื้นเมืองยังเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับรสชาติและบรรยากาศของหนานจิงผ่านมุมมองที่ KOL ถ่ายทอดและนำเสนอ

ภาครัฐและเอกชนในหนานจิงยังให้การสนับสนุนเทคโนโลยีนี้อย่างเต็มที่ โดยรัฐบาลท้องถิ่นมีนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวดิจิทัล ด้วยการจัดงบประมาณสนับสนุนการใช้ Live Streaming และการร่วมมือกับ KOL ชั้นนำ ทั้งในและนอกประเทศ เพื่อโปรโมตแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมทางวัฒนธรรม รัฐบาลหนานจิงยังร่วมมือกับแพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง Bilibili และ Douyin เพื่อขยายการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน นอกจากนี้ การสนับสนุนจากแพลตฟอร์มเหล่านี้ยังรวมถึงการมอบฟีเจอร์พิเศษในการถ่ายทอดสดเพื่อช่วย KOL ในการเพิ่มประสิทธิภาพการนำเสนอ สร้างแรงดึงดูดให้กับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี ในภาพรวม การใช้ Live Streaming และ KOL ในหนานจิงมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยเฉพาะการถ่ายทอดสดเทศกาลทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ ที่นำเสนอประเพณีจีนโบราณในรูปแบบที่ทันสมัย ทำให้วัฒนธรรมจีนเข้าถึงได้ง่าย และมีความน่าสนใจต่อกลุ่มผู้ชมยุคใหม่จากทั่วโลก

สรุปการใช้เทคโนโลยี Live Streaming **ร่วมกับ** Key Opinion Leaders (KOLs)**ของเมืองหนานจิง**

การใช้เทคโนโลยี Live Streaming ร่วมกับ Key Opinion Leaders (KOLs) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นของหนานจิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานเทศกาลและสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกร Live Streaming ช่วยให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึงบรรยากาศและกิจกรรมสำคัญเหล่านี้ได้แบบเรียลไทม์ ขณะที่ KOLs ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวและสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ชมด้วยการตอบคำถามแบบสด ๆ สร้างความผูกพันและการมีส่วนร่วมที่เข้มแข็ง เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมให้คนทั่วโลกได้รับรู้ แต่ยังช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในพื้นที่ ภาครัฐและเอกชนในหนานจิงต่างให้การสนับสนุนเต็มที่ ทั้งด้านงบประมาณและความร่วมมือกับแพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง Bilibili และ Douyin เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่และขยายการรับรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของหนานจิงสู่ผู้ชมยุคใหม่ทั่วโลก

1.3.3 Cultural Computing **หรือการประมวลข้อมูลทางวัฒนธรรมด้วยปัญญาประดิษฐ์**

ในยุคที่เทคโนโลยีและวัฒนธรรมมาบรรจบกัน เทคโนโลยี Cultural Computing ได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการอนุรักษ์และเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของหนานจิง Cultural Computing หมายถึงการผสานข้อมูลเชิงวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีการคำนวณและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นในเชิงลึก การใช้เทคโนโลยีนี้ช่วยให้ข้อมูลเชิงวัฒนธรรมสามารถ

เข้าถึงและถ่ายทอดได้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งด้านการท่องเที่ยว การศึกษา และการเผยแพร่ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจากประโยชน์ต่างๆ เหล่านี้ เมืองหนานจิงได้นำเทคโนโลยี Cultural Computing ไปใช้ในหลายด้าน เพื่อเพิ่มความเข้าใจและการเชื่อมโยงระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมจีนโบราณ ผ่านการพัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวที่ผสานระบบแปลภาษาเชิงวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์ประสบการณ์เสมือนจริง เช่น แอปพลิเคชันท่องเที่ยวที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถช่วยให้นักท่องเที่ยวเข้าใจสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ได้อย่างละเอียดโดยใช้เทคโนโลยีการแปลที่คำนึงถึงความหมายเชิงลึกของวัฒนธรรมจีน นอกจากนี้ Cultural Computing ยังสามารถจำลองการเฉลิมฉลองและพิธีกรรมสำคัญ เช่น เทศกาลเรือมังกร ผ่าน Virtual Reality (VR) ซึ่งทำให้ผู้ชมสัมผัสบรรยากาศของงานเทศกาลเหมือนกับการเยี่ยมชมสถานที่จริง แม้ไม่ได้อยู่ในหนานจิง (Li, Wang, และ Xu, 2022)

ทั้งนี้ การสร้างทรัพยากรทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลก็เป็นอีกหนึ่งความสามารถสำคัญของ Cultural Computing ในหนานจิง โดยมีการนำเทคโนโลยี 3D Imaging และการสแกนเชิงโครงสร้างเพื่อเก็บรักษารายละเอียดของสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองหนานจิง วัดโบราณ และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์โบราณสถานในรูปแบบดิจิทัล แต่ยังสามารถนำข้อมูลไปใช้สร้างแบบจำลองเพื่อการฟื้นฟูในอนาคตได้ นอกจากนี้ Cultural Computing ยังเปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเข้าชมแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้จากทุกที่ อีกหนึ่งความสามารถที่สำคัญที่ถูกนำมาใช้คือระบบการแปลภาษาแบบเรียลไทม์ หรือการนำไปใช้งานกับมนุษย์ดิจิทัล (Digital Human) ที่จะสามารถช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถรับข้อมูลและเรียนรู้ความหมายของศิลปะ วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมท้องถิ่น AI ยังช่วยสร้างประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เช่น การถ่ายทอดเรื่องราวและความหมายของศิลปะและปรัชญาจีนอย่างละเอียดเพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติเข้าถึงและเข้าใจได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

พิพิธภัณฑ์ Nanjing Museum ในหนานจิงได้พัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้ VR ในการจัดแสดงวัตถุโบราณและศิลปะจีนแบบเสมือนจริง ซึ่งผู้เข้าชมสามารถสัมผัสวัตถุโบราณในรูปแบบ 3D และเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น นอกจากนี้ เทคโนโลยี VR ยังถูกนำมาใช้ในการจำลองเทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกรให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าชมและสัมผัสบรรยากาศผ่านหน้าจอได้แบบ 360 องศา เพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมจากผู้ชมอย่างกว้างขวาง เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ยังช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์และอิทธิพลเชิงวัฒนธรรมของจีน หนานจิงได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยและภาคเอกชนในการ

พัฒนาโครงการ Cultural Computing เพื่อการวิจัยและพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลเชิงวัฒนธรรมซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่ต่อยอดในวงการท่องเที่ยวและ Soft Power ของจีน ตัวอย่างเช่น โครงการที่ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยช่วยฝึกฝนนักศึกษาให้มีทักษะในด้านนี้ เพื่อให้พวกเขาสามารถพัฒนาแพลตฟอร์มและโซลูชันเชิงวัฒนธรรมที่ทันสมัยสำหรับนักท่องเที่ยวและประชาคมโลก (World Cities Culture Forum, 2024b)

รัฐบาลท้องถิ่นในหนานจิงได้ออกนโยบายสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี Cultural Computing โดยเฉพาะการส่งเสริมการพัฒนาระบบ AI, VR และแอปพลิเคชันเพื่อให้การเข้าถึงข้อมูลเชิงวัฒนธรรมจีนเป็นไปอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ บริษัทยักษ์ใหญ่อย่างสายเทคโนโลยีของจีน ยังได้ลงทุนพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลทางวัฒนธรรมที่สามารถแสดงผลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงภาพและเสียงในรายละเอียดสูง ไปจนถึงการบันทึกข้อมูลโบราณสถานอย่างวัดและกำแพงเมืองหนานจิงในรูปแบบดิจิทัล เพื่อการอนุรักษ์และการเผยแพร่ไปยังนักท่องเที่ยวทั่วโลก โดยรวมแล้ว การใช้ Cultural Computing ในหนานจิงไม่เพียงเป็นการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วโลกได้สัมผัสและเรียนรู้วัฒนธรรมจีนในเชิงลึก เทคโนโลยีนี้ยังเสริมสร้าง Soft Power ของจีนผ่านการเผยแพร่และการเรียนรู้ที่ทำให้วัฒนธรรมจีนกลายเป็นที่รู้จักและยอมรับมากขึ้นในระดับสากล

สรุปการใช้เทคโนโลยี Cultural Computing ของเมืองหนานจิง

Cultural Computing ในหนานจิงเป็นการนำเทคโนโลยีการคำนวณและปัญญาประดิษฐ์มาผสานเข้ากับข้อมูลเชิงวัฒนธรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเข้าถึงง่าย เช่น การใช้ VR จำลองเทศกาลและพิธีกรรมต่าง ๆ การแปลภาษาเชิงวัฒนธรรม และการอนุรักษ์โบราณสถานในรูปแบบดิจิทัล ทั้งนี้ หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงมหาวิทยาลัยในหนานจิง ได้ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและ Soft Power ของจีนให้เข้าถึงคนทั่วโลกอย่างยั่งยืน (World Cities Culture Forum, 2024b)

1.4 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจริง

ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ OECD Digital Economy Outlook ช่วยในการวิเคราะห์และประเมินเศรษฐกิจดิจิทัลในมิติต่างๆ โดยรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของหนานจิงนั้น ได้พัฒนาเศรษฐกิจผ่านโครงสร้างพื้นฐานและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเน้นการใช้เทคโนโลยี 5G, Cloud Computing, AI, Social Media, และ Cultural Computing ซึ่งทำให้ผู้คนจากทั่วโลกสามารถเข้าถึงวัฒนธรรมจีนได้อย่างง่ายดาย

เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่นและยั่งยืน ทั้งยังเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของหนานจิงและเสริมสร้าง Soft Power ของจีนในระดับสากล โดยผู้วิจัยสามารถรูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล ได้ 3 รูปแบบ คือ รูปแบบโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล และรูปแบบเนื้อหาและบริการดิจิทัล โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

รูปแบบโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล

เมืองหนานจิงได้พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างครอบคลุม เครือข่าย 5G ที่ติดตั้งกว่า 38,000 สถานีฐาน ช่วยให้การถ่ายทอดสดกิจกรรมต่างๆ เช่น เทศกาลโคมไฟและพิธีที่วัดขงจื้อเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์หลายแห่งยังใช้ VR และ AR ผ่าน 5G เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสวัตถุโบราณและสถาปัตยกรรมโบราณแบบเสมือนจริง โดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนสถานที่จริง ระบบคลาวด์ยังถูกนำมาใช้ในการเก็บรักษาข้อมูลทางวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยความร่วมมือกับบริษัทเทคโนโลยีอย่าง Alibaba และ Tencent เพื่อสนับสนุนข้อมูลการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจดิจิทัลที่รวดเร็วและเข้าถึงได้ง่าย

รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

แพลตฟอร์ม E-commerce ในหนานจิงมีบทบาทในการสนับสนุนสินค้าพื้นเมืองและหัตถกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น ผ้าหยุนจิน ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และ Live Streaming ที่ช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น Social Media ในหนานจิงยังมีบทบาทสำคัญในการโปรโมตวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน ทำให้ข้อมูลและกิจกรรมทางวัฒนธรรมเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้ง่ายขึ้น แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล เช่น Ctrip และ Trip.com ก็ช่วยเพิ่มความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยว โดยมีข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวแบบ 360 องศา และการสนับสนุนจากภาครัฐในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รูปแบบเนื้อหาและบริการดิจิทัล

เมืองหนานจิงนำเสนอ Virtual Exhibitions ผ่านเทคโนโลยี VR และ Interactive Displays ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสวัตถุโบราณและศิลปะวัฒนธรรมจีนแบบเสมือนจริง แม้จะไม่ได้อยู่ในหนานจิง เทคโนโลยี Live Streaming และ KOLs ยังช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นในงานเทศกาลสำคัญ เช่น เทศกาลโคมไฟและเรือมังกร ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าร่วมชมบรรยากาศได้แบบเรียลไทม์ นอกจากนี้ Cultural Computing ยังถูกนำมาใช้ในการอนุรักษ์และจำลองโบราณสถานเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล ทั้งการแปลภาษาและการจำลองเทศกาลสำคัญ ซึ่งช่วยให้คนทั่วโลกสามารถเข้าถึงและเข้าใจมรดกทางวัฒนธรรมของหนานจิงอย่างลึกซึ้ง

1.4.1 จุดเด่นและความท้าทายของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง

จุดเด่นของเศรษฐกิจดิจิทัลในเมืองหนานจิง

เมืองหนานจิงได้พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลโดยมุ่งเน้นการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับวัฒนธรรมอย่างลงตัว โดยเฉพาะการใช้ เทคโนโลยี 5G ซึ่งทำให้การถ่ายทอดสด (Live Streaming) เทศกาลต่างๆ อย่างเทศกาลโคมไฟและพิธีที่วัดขงจื้อสามารถเกิดขึ้นได้อย่างราบรื่นและคุณภาพสูง ผ่านการเชื่อมต่อที่รวดเร็วและมีความคมชัด นอกจากนี้ การเลือกใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR และ AR) ในพิพิธภัณฑ์ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมจากทั่วโลกสัมผัสประสบการณ์การเยี่ยมชมวัตถุโบราณแบบเสมือนจริงได้โดยไม่ต้องเดินทางมาถึงสถานที่จริง ซึ่งช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกัน การใช้แพลตฟอร์ม Social Media เพื่อการถ่ายทอดสดผ่าน Key Opinion Leaders (KOLs) และการแชร์ประสบการณ์วัฒนธรรมผ่าน Social Media ช่วยให้เนื้อหาด้านวัฒนธรรมเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขวางและกระตุ้นความสนใจในวัฒนธรรมหนานจิงได้ดีขึ้น

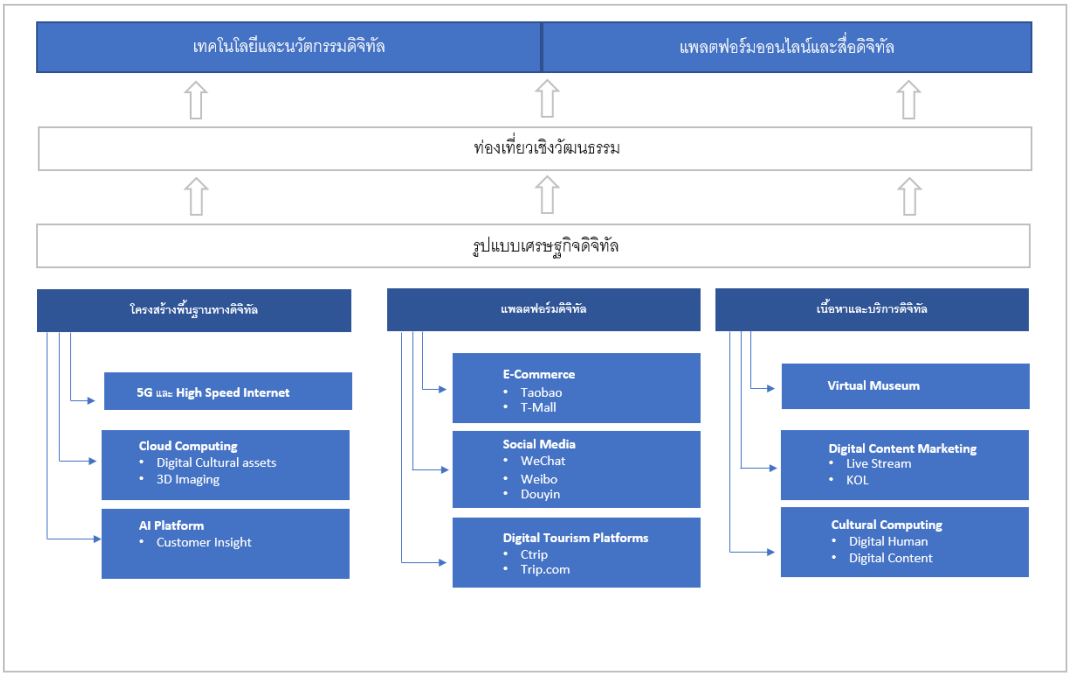
ความท้าทายของเศรษฐกิจดิจิทัลเมืองหนานจิง

อย่างไรก็ตาม แม้การนำเทคโนโลยีมาใช้ในด้านวัฒนธรรมของหนานจิงจะมีประสิทธิภาพ แต่ความท้าทายสำคัญคือการประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมทั้งในประเทศและนานาชาติ เนื่องจากการใช้งานแพลตฟอร์ม Social Media ภายในประเทศจีนและนอกประเทศนั้นมีความแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการเข้าถึงผู้ชมระหว่างแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Douyin ซึ่งเป็นที่นิยมในจีน อาจไม่เข้าถึงผู้ใช้ที่คุ้นเคยกับแพลตฟอร์มอย่าง Instagram หรือ YouTube การปรับกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์และเลือกแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์ทั้งกลุ่มนักท่องเที่ยวในประเทศและต่างประเทศ จึงเป็นความท้าทายที่หนานจิงยังต้องพิจารณา เพื่อให้การสื่อสารด้านวัฒนธรรมมีความครอบคลุมและมีประสิทธิภาพสูงสุด

1.4.2 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจริง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิชาการ และวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาสิ่งที่เป็นข้อมูลในการสร้างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง โดยศึกษาแผนการดำเนินเศรษฐกิจดิจิทัล และการดำเนินงานแผนพัฒนาดังกล่าว กับเมืองหนานจิง โดยจากการศึกษาผู้วิจัยได้สามารถสรุป รูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิงได้ ออกเป็น 2 องค์ประกอบหลัก คือโครงสร้างทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล ที่ใช้ในการดำเนินเศรษฐกิจดิจิทัล และสอง คือ แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวผ่านเนื้อหาและบริการทางดิจิทัล ในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

นอกจากนี้ เมื่อได้ศึกษาลึกลงไปในข้อมูล ได้พบว่า สิ่งสำคัญอีกประการคือการวางแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล คือ แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ โดยถือองค์ประกอบสำคัญ ที่ทำให้เมืองหนานจิงประสบความสำเร็จในที่สุด



ภาพประกอบ 18 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 3 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลหนานจิง

Categories	Code
NJ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล	NJ 3D Imaging
	NJ 5G and High Speed Internet
	NJ AI แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์
	NJ Cloud Cultural Computing
	NJ Digital Cultural Asset
	NJ VR/AR
	NJ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล
NJ แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล	NJ Digital Art and Museum
	NJ Digital Human มนุษย์ดิจิทัล
	NJ Digital Tourism Platforms
	NJ Digtal Content เพื่อการท่องเที่ยว
	NJ E-commerce
	NJ KOL (Key Opinion Leaders)
	NJ live stream
	NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์
	NJ Story Telling
	NJ Tourist Mobile Application
NJ แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ	NJ แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล
	NJ งบประมาณ
	NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน
	NJ ภาครัฐสนับสนุน

เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล เมืองหนานจิงได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐในการสร้างโครงข่าย 5G และการเชื่อมต่อความเร็วให้กับประชาชนในเมือง ธุรกิจร้านค้า แหล่งท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์การใช้งานทางด้านดิจิทัลให้ดีที่สุด โดยวางพื้นฐานครอบคลุม และถือเป็นหนึ่งในสิบเมืองที่มี 5G ครอบคลุมที่สุดในประเทศจีน รัฐบาลท้องถิ่นสนับสนุนการสร้าง Cloud ที่สนับสนุนทางด้านวัฒนธรรม Cloud Cultural Computing) โดยเฉพาะ และให้บริการทุกหน่วยงานในท้องถิ่น ที่เกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานด้านวัฒนธรรม และด้านการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการใช้ AI ปัญญาประดิษฐ์ มาใช้เพื่อผลักดันการท่องเที่ยว และอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยว เช่น การรักษากำแพงเมืองหนานจิง หรือการใช้ AI วิเคราะห์ความต้องการนักท่องเที่ยว เป็นต้น นอกจากนี้มีวางโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อรองรับdการใช้ AR/VR ในพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล เพื่อนำทรัพย์สินดิจิทัลด้านวัฒนธรรม (Digital Cultural Asset) มานำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรมผ่านระบบ 3D ต่อนักท่องเที่ยว ทำให้ได้รับประสบการณ์แปลกใหม่ และน่าประทับใจอีกด้วย

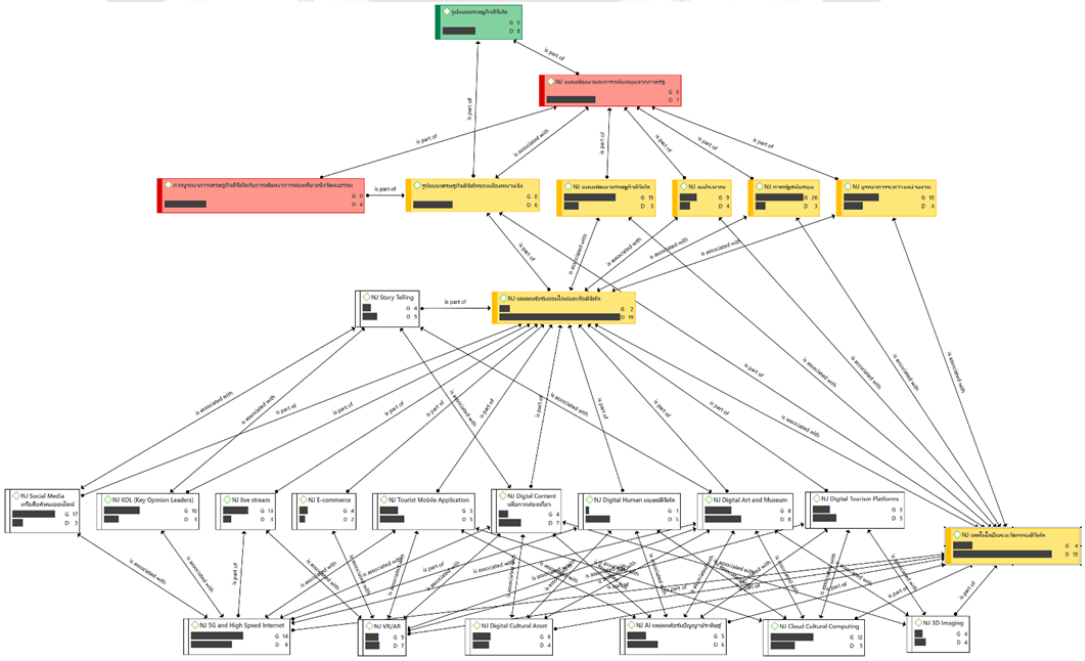
การวางโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล นี้ นำไปสู่การใช้ประโยชน์เพื่อการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม ผ่านเทศกาลสำคัญผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ซึ่งการที่ภาครัฐ ให้การสนุนเงินทุน และบูรณาการหน่วยงานที่เกี่ยว ทำให้โครงสร้างพื้นฐานนี้ ต่อยอดไปสู่การสร้างเนื้อหาทางวัฒนธรรม และส่งผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวได้ตรงกับไลฟ์สไตล์ในการเสพสื่อของคนในยุคนนี้

แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล เมืองหนานจิงผลิตสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นจำนวนมาก กล่าวคือ หน่วยงานทางทุนวัฒนธรรม หรือผู้จัดการงานเทศกาล จะใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล เช่น 5G หรือ Cloud ในการเตรียมความพร้อมในการจัดงาน อาทิเช่น งานเทศกาลเรือมังกร และโคมไฟ จะมีการใช้ KOL ในการไลฟ์สดเทศกาลออกไป และในขณะเดียวกันมีการถ่ายทอดสดผ่าน โซเชียลมีเดียต่างๆ ในจีน รวมถึงต่างประเทศผ่านการไลฟ์สดไปทั่วโลก ซึ่งว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก แต่นักท่องเที่ยวยังคงอยากมาสัมผัสประสบการณ์นี้ด้วยตัวเอง เนื่องจากพื้นที่การจัดงานเชื่อมกันทั้งเมือง ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่ต้องมาสัมผัสด้วยตาตนเอง กล่าวคือการประชาสัมพันธ์ผ่านKOL ในการไลฟ์สดเทศกาล เป็นการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเป็นการดึงดูดให้คนหลั่งไหลมาเที่ยวเทศกาลนี้ อีกทั้งเนื้อหาดิจิทัลด้านการขายสินค้าบนแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือ E-Commerce ก็เป็นการผลักดันสินค้าท้องถิ่นที่ได้รับความนิยมสูง เช่น ผ้าหยุนจิน หรือหยกแกะสลักต่างๆ โดยเมืองได้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยี เช่น การประชาสัมพันธ์ผ่าน โซเชียลมีเดีย อย่าง Wechat หรือ Douyin เพื่อสร้างการเข้าถึงต่อกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก การผลิต

สื่อดิจิทัลแบบมีการเล่าเรื่องราว (Story Telling) ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ในเทศกาลและกิจกรรมของเมืองหนานจิงถือว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จากจำนวนนักท่องเที่ยว 5.4 ล้านในปี 2023 ถือเป็นหลักฐานในความสำเร็จของเมืองหนานจิงได้เป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุปคือ นอกจากเส้นเลือดใหญ่สองเส้นที่เป็นรากฐาน คือโครงสร้างทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัลแล้ว องค์ประกอบที่เป็นหัวใจสำคัญของของรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล คือแผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการผลักดันรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์พบว่า การสร้างโครงสร้างทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ไม่สามารถสร้างได้จากหน่วยงานท้องถิ่นหรือชุมชน หรือหน่วยงานทางวัฒนธรรม จึงจำเป็นที่ต้องได้รับการสนับทั้งด้านงบประมาณ การบูรณาการหน่วยงาน การมีเจ้าหน้าที่ลงมาให้ความสำคัญกับการผลักดันโครงสร้างพื้นฐาน และร่วมกับเอกชน ในพัฒนาแผนและแนวทางของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล เมื่อมีการสนับสนุนหรือมีความพร้อมในจุดนี้ จะสามารถนำไปสร้างรูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ต่อไป

สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 19 สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

2. รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

2.1 โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล (Digital Infrastructure)

2.1.1 ระบบเครือข่าย 5 (5 Network) ในเมืองไทเป

เทคโนโลยี 5G หรือ Generation 5th คือระบบการสื่อสารไร้สายที่ก้าวหน้าที่สุดในปัจจุบัน โดยได้รับการพัฒนาต่อยอดจาก 4G LTE เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการรับส่งข้อมูล ความจุของเครือข่าย และลดเวลาหน่วง (Latency) ให้ต่ำที่สุด 5G มีความเร็วสูงสุดถึง 10 Gbps และรองรับการเชื่อมต่ออุปกรณ์นับล้านชิ้นในพื้นที่เดียวกันอย่างมีเสถียรภาพ จึงเหมาะสำหรับการใช้งานในอุตสาหกรรมหลายด้าน เช่น Internet of Things (IoT) ระบบขับเคลื่อนอัตโนมัติของยานพาหนะ การสื่อสารในโลกเสมือนจริง (VR) และการใช้งานเครือข่ายที่ทันสมัยเพื่อสร้างประสบการณ์การเชื่อมต่อที่ก้าวล้ำ ไต้หวันโดยเฉพาะในเมืองไทเปได้ขยายเครือข่าย 5G อย่างรวดเร็วและก้าวหน้า โดยรัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาระบบนิเวศ 5G อย่างเต็มที่ผ่านนโยบายและการลงทุนที่มุ่งเน้นการสร้างโครงสร้างพื้นฐานระดับประเทศ รัฐบาลจัดสรรงบประมาณกว่า 49 พันล้านดอลลาร์ไต้หวัน (ประมาณ 1.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ) ระหว่างปี 2021-2025 ภายใต้โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานมุ่งสู่อนาคต เพื่อเร่งการขยายโครงข่าย 5G และพัฒนาบริการมูลค่าเพิ่มให้สอดคล้องกับการใช้งานทางอุตสาหกรรม คาดการณ์ว่าการลงทุนเหล่านี้จะส่งเสริมมูลค่าการผลิตในอุตสาหกรรมการสื่อสารของไต้หวันให้ทะลุ 1.2 ล้านล้านดอลลาร์ไต้หวัน (43.2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ) ซึ่งเป็นเสาหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ

การพัฒนาระบบ 5G ในไทเปไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเชื่อมต่อที่เร็วขึ้นเท่านั้น แต่ยังถูกนำมาใช้ในด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวดิจิทัล เช่น การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริงผ่านเทคโนโลยี VR และ AR ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้อย่างเสมือนจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี 5G ในการจัดแสดงศิลปะดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์และลึกซึ้ง การพัฒนาเหล่านี้ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมและสร้างความผูกพันกับนักท่องเที่ยวได้ในรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจ

หนึ่งในโครงการเด่นในไทเปคือ Smart Taipei (Bedrock, 2024) ซึ่งเป็นการนำ 5G มาใช้พัฒนาระบบจราจรอัจฉริยะ โดยติดตั้งกล้องวงจรปิดที่เชื่อมต่อกับเครือข่าย 5G เพื่อเฝ้าระวังและจัดการความปลอดภัยอย่างรวดเร็ว ระบบนี้ยังรวมไปถึงการจัดการข้อมูลสุขภาพประชากรในสถานการณ์ฉุกเฉินเพื่อสนับสนุนการแพทย์ฉุกเฉินผ่านการส่งข้อมูลแบบเรียลไทม์ นอกจากนี้ ไทเปยังสนับสนุนการท่องเที่ยวดิจิทัลด้วยการนำเทคโนโลยี AR และ VR ที่เชื่อมต่อกับ

เครือข่าย 5G มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง ผู้เยี่ยมชมสามารถสัมผัสการสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในไทเปได้อย่างเต็มที่

รัฐบาลไต้หวันยังได้พัฒนานโยบาย Digital Nation and Innovative Economic Development Program เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและการขยายโครงข่าย 5G อย่างครอบคลุมทั่วประเทศ รวมถึงสนับสนุนการลงทุนในด้านการวิจัยและพัฒนาร่วมกับบริษัทโทรคมนาคมและเทคโนโลยีเอกชน รัฐบาลยังมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะพร้อมรองรับการใช้งานเทคโนโลยี 5G ในอุตสาหกรรมต่างๆ อย่างยั่งยืน พร้อมทั้งสนับสนุนการทดลองใช้งาน 5G ในด้านต่าง ๆ เช่น การแพทย์ การศึกษา การท่องเที่ยว และการขนส่ง เพื่อยกระดับคุณภาพการบริการในอนาคต (Digital Innovation & Governance Initiative Committee, 2022)

องค์กรภาคเอกชน เช่น Chunghwa Telecom และ FarEasTone ได้ร่วมมือกับรัฐบาลในการพัฒนาโซลูชันที่ใช้ 5G เพื่อสนับสนุนโครงการต่าง ๆ เช่น 5G Smart City และ 5G Healthcare เพื่อยกระดับความปลอดภัยและสุขภาพของประชาชนไต้หวัน ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ไทเปและเมืองสำคัญอื่น ๆ ของไต้หวันเป็นเมืองตัวอย่างในการพัฒนา 5G ที่ครอบคลุมในด้านการสื่อสาร วัฒนธรรม และอุตสาหกรรม เพื่อสร้างระบบนิเวศ 5G ที่ยั่งยืน ไต้หวันได้จัดตั้งศูนย์วิจัยและทดสอบ 5G ในเขต Asia's New Bay Area เมืองเกาสง เพื่อสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม 5G พร้อมทั้งพัฒนาบุคลากรผ่านโปรแกรมฝึกอบรมที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม ศูนย์แห่งนี้จะเป็นศูนย์กลางของการวิจัยและพัฒนาที่มีศักยภาพสูง โดยมีการฝึกอบรมบุคลากรให้มีความรู้เฉพาะทางตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยสรุปแล้วบทบาทของไต้หวันในห่วงโซ่อุปทานระดับโลกด้าน 5G ได้รับการสนับสนุนจากความเชี่ยวชาญด้าน ICT ที่ยาวนาน ความเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมเซมิคอนดักเตอร์ และมาตรฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่สูง ไต้หวันยังมีความโปร่งใสและธรรมาภิบาลที่โดดเด่น ซึ่งทำให้เป็นพันธมิตรเชิงกลยุทธ์ที่น่าเชื่อถือในห่วงโซ่อุปทานที่สะอาดและปลอดภัยในตลาดโลก อีกทั้งจากการคาดการณ์อันน่าทึ่งว่าเทคโนโลยีขับเคลื่อนด้วย 5G จะส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจทั่วโลกสูงถึง 13 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2035 ไต้หวันจึงมุ่งมั่นในการสร้างความเป็นผู้นำด้าน 5G ในเวทีโลกและพัฒนาความสามารถในการแข่งขันของภาค ICT อย่างต่อเนื่อง

สรุประบบเครือข่าย 5G ในเมืองไทเป

การพัฒนา 5G ในไต้หวันเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับวัฒนธรรม โดยเฉพาะในเมืองไทเปที่ได้นำ 5G มาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวดิจิทัลและสร้างประสบการณ์วัฒนธรรมแบบเสมือนจริง เช่น การสำรวจสถานที่ประวัติศาสตร์ผ่านเทคโนโลยี VR และ AR ช่วยให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะดิจิทัลและวัฒนธรรมได้ในรูปแบบใหม่ อีกทั้งยังมีการจัดกิจกรรมที่ใช้ 5G เพื่อเชื่อมโยงผู้คนกับแหล่งท่องเที่ยวและประวัติศาสตร์วัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์และทันสมัย (Johan, 2023)

2.1.2 Cloud Computing หรือ การประมวลผลแบบคลาวด์

การประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถจัดเก็บ ประมวลผล และเข้าถึงข้อมูลจากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต แทนการพึ่งพิงอุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์ภายในองค์กร เทคโนโลยีนี้แบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ IaaS (Infrastructure as a Service), PaaS (Platform as a Service) และ SaaS (Software as a Service) ที่ให้บริการทั้งการจัดการข้อมูล การพัฒนาซอฟต์แวร์ และการบริการลูกค้าแบบคล่องตัว ส่งผลให้ธุรกิจสามารถลดค่าใช้จ่ายในการจัดการทรัพยากรคอมพิวเตอร์และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน

ปัจจุบัน Cloud Computing มีบทบาทสำคัญในหลายภาคส่วนในเมืองไทเป โดยเฉพาะด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม เทคโนโลยีนี้ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลเชิงวัฒนธรรม เก็บข้อมูลการท่องเที่ยว และวิเคราะห์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ เมืองไทเปยังนำข้อมูลในคลาวด์มาประยุกต์ใช้กับโครงการต่าง ๆ เช่น การสร้างแอปพลิเคชันท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาสมาร์ทซิตี้ และการจัดการระบบข้อมูลสาธารณะ ทำให้ไทเปสามารถให้บริการที่ครบวงจรและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Shih, Hsu, และ Diao, 2019)

ในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Cloud Computing ถูกนำมาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาใช้สร้างประสบการณ์เสมือนจริง (AR/VR) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการการท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลและสัมผัสกับวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง แม้จะอยู่ในระยะไกล นอกจากนี้ การจัดเก็บข้อมูลแบบคลาวด์ยังช่วยให้เมืองไทเปสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวและจัดทำกิจกรรมที่ตรงตามความต้องการของผู้เยี่ยมชมได้ดีขึ้น

ตัวอย่างที่โดดเด่นในการประยุกต์ใช้ Cloud Computing ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเป คือโครงการ “Taipei Cloud” ที่บริหารจัดการข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและประวัติศาสตร์ผ่านแพลตฟอร์มคลาวด์ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาข้อมูล สร้างแผนการ

ท่องเที่ยว และเข้าถึงข้อมูลเชิงวัฒนธรรมได้จากอุปกรณ์พกพา โครงการนี้ยังนำเทคโนโลยี AR และ 3D scanning มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่มีการเชื่อมโยงกับข้อมูลในคลาวด์ ซึ่งเพิ่มความหลากหลายและสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับนักท่องเที่ยว

ภาครัฐของไต้หวันยังให้การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีคลาวด์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมผ่านนโยบาย “Smart City Initiative” โดยรัฐบาลเน้นพัฒนาเทคโนโลยีคลาวด์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ รวมถึงการส่งเสริมความร่วมมือกับภาคเอกชน เช่น Institute for Information Industry (III) ที่ทำงานร่วมกับรัฐบาลไต้หวันในการพัฒนาโซลูชันคลาวด์ที่มีความทันสมัย ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยว และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สรุป Cloud Computing หรือ การประมวลผลแบบคลาวด์ในเมืองไทเป

Cloud Computing หรือการประมวลผลแบบคลาวด์ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้ใช้งานจัดเก็บ ประมวลผล และเข้าถึงข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตได้จากทุกที่ จึงลดการพึ่งพาเซิร์ฟเวอร์ภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบัน เมืองไทเปได้นำเทคโนโลยีคลาวด์มาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมในหลายรูปแบบ ทั้งการจัดเก็บข้อมูลเชิงวัฒนธรรม การวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว และการพัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โครงการ “Taipei Cloud” เป็นตัวอย่างหนึ่งที่ใช้คลาวด์ในการบริหารจัดการข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวและประวัติศาสตร์ โดยผสานเทคโนโลยี AR และ 3D scanning เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่น่าตื่นตาตื่นใจ รัฐบาลไต้หวันยังให้การสนับสนุนการใช้คลาวด์ในนโยบาย “Smart City Initiative” โดยร่วมมือกับภาคเอกชนในการพัฒนาโซลูชันที่ทันสมัยและตอบโจทย์ความต้องการในด้านการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรม

2.1.3 AI Platform หรือแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์

AI Platform หรือแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้สามารถพัฒนา ประมวลผล และปรับใช้แอปพลิเคชัน AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบเหล่านี้สามารถรองรับการพัฒนาโมเดลการเรียนรู้ของเครื่อง การประมวลผลภาษาธรรมชาติ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และการปรับแต่งประสบการณ์ของผู้ใช้ในระดับสูง โดย AI Platform ช่วยให้การประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อนเป็นไปอย่างรวดเร็วและแม่นยำ ทำให้หลายอุตสาหกรรมสามารถนำไปใช้เพื่อการวิเคราะห์และการตัดสินใจในเชิงลึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับเมืองไทเป รัฐบาลได้ริเริ่มโครงการ Proof of Concept (PoC) ตั้งแต่ปี 2016 เพื่อสร้างกรอบการพัฒนาและการนำ AI มาใช้ในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การอนุรักษ์วัฒนธรรม และการพัฒนาบริการเมืองอัจฉริยะ ภายใต้กรอบนี้ เมืองไทเปได้พัฒนาแอปพลิเคชัน

และบริการที่ใช้ AI เพื่อช่วยวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ ช่วยให้สามารถจัดกิจกรรมและสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตรงตามความต้องการของนักท่องเที่ยวอย่างละเอียดและเฉพาะเจาะจง นอกจากนี้ การใช้ AI Platform ยังช่วยสร้างการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยว ทำให้สามารถตอบสนองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เทคโนโลยี AI ในไทเปถูกนำไปใช้ในการจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญ โดยข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้สามารถสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ เช่น การนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประสบการณ์ท่องเที่ยวแบบเสมือนจริงผ่านเทคโนโลยี AR และ VR ซึ่งทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถสัมผัสกับวัฒนธรรมในเชิงลึกและมีปฏิสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์และสถานที่สำคัญได้แม้อยู่ในระยะไกล การใช้ข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่เก็บไว้ใน AI Platform ช่วยให้การออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวมีความเกี่ยวข้องและดึงดูดนักท่องเที่ยวมากขึ้น ช่วยเสริมสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน

ตัวอย่างที่โดดเด่นของการประยุกต์ใช้ AI Platform ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเป คือโครงการ Footprints of Travel ที่ใช้เทคโนโลยี AIoT (AI และ Internet of Things) และ AR ในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเกมเชิงวัฒนธรรม ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถสำรวจแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในรูปแบบเกมที่เชื่อมโยงกับข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่เก็บไว้ในคลาวด์ โครงการนี้เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาในโลกเสมือน และสนุกสนานไปกับการเล่นเกมที่ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมได้ในขณะเดียวกัน นอกจากนี้ AI Platform ยังถูกนำมาใช้ในการสร้างคู่มือการท่องเที่ยวและการปรับแต่งประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ ช่วยให้สามารถปรับแผนการท่องเที่ยวและแนะนำสถานที่ตามความสนใจเฉพาะบุคคล ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสประสบการณ์ที่ตรงใจและน่าจดจำ

รัฐบาลไต้หวันยังให้การสนับสนุนเทคโนโลยี AI ผ่านนโยบาย Smart Taipei Initiative ที่มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีอัจฉริยะมาใช้พัฒนาเมืองและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โครงการนี้ส่งเสริมให้มีการพัฒนาและปรับใช้ AI Platform ในการท่องเที่ยวและการจัดการข้อมูลทางวัฒนธรรม โดยรัฐบาลได้ร่วมมือกับภาคเอกชน เช่น Institute for Information Industry (III) ในการวิจัยและพัฒนาโซลูชัน AI ที่สามารถรองรับการจัดเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล และการให้บริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป AI Platform หรือแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ ในเมืองไทเป

AI Platform หรือแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ในไทเปเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนา ประมวลผล และปรับใช้แอปพลิเคชัน AI อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้การประมวลผลข้อมูลเชิงลึกและการวิเคราะห์เชิงลึกสามารถทำได้รวดเร็วและแม่นยำ รัฐบาลไต้หวันได้นำ AI Platform มาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเก็บข้อมูลเชิงวัฒนธรรม การวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ และการสร้างประสบการณ์เสมือนจริงผ่านเทคโนโลยี AR และ VR โดยมีโครงการ Footprints of Travel เป็นตัวอย่างที่ใช้ AI และ IoT ร่วมกับ AR ในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเกม ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาในรูปแบบใหม่ นอกจากนี้ นโยบาย Smart Taipei Initiative ของรัฐบาลยังสนับสนุนการใช้ AI ในการจัดการข้อมูลเชิงวัฒนธรรมและพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโดยความร่วมมือจากภาคเอกชน

2.1.4 IoT หรือ Internet of Things

เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเชื่อมต่ออุปกรณ์และเซ็นเซอร์ต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถรวบรวมและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้อย่างอัตโนมัติ เทคโนโลยี IoT มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลจากอุปกรณ์หลายประเภท เช่น กล้องวงจรปิด ระบบเซ็นเซอร์อุณหภูมิ และระบบติดตามผู้เยี่ยมชม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเมือง การเพิ่มประสิทธิภาพการท่องเที่ยว และการส่งเสริมวัฒนธรรมในหลายรูปแบบ ไทเปได้นำเทคโนโลยี IoT มาใช้ในการพัฒนาสมาร์ทซิตี้ โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการจัดการข้อมูลสำคัญทางวัฒนธรรม โดยเมืองไทเปได้สร้างระบบข้อมูล IoT ที่เชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญหลายแห่งผ่านระบบเซ็นเซอร์และอุปกรณ์อัจฉริยะเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวางแผนและการส่งเสริมการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เทคโนโลยี IoT ในไทเปถูกนำมาใช้ในการเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และศิลปะ ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกและเรียนรู้วัฒนธรรมได้อย่างสะดวกผ่านแอปพลิเคชันการท่องเที่ยว นอกจากนี้ การรวบรวมข้อมูลเชิงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจากอุปกรณ์ IoT ยังช่วยให้ภาครัฐสามารถวางแผนกิจกรรมและสร้างประสบการณ์ที่ตรงกับความสนใจของนักท่องเที่ยวได้ดีขึ้น อีกทั้ง IoT ยังสามารถช่วยเก็บรักษาและดูแลโบราณสถานและมรดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในสภาพที่ดี (Kuo et al., 2023) ตัวอย่างการนำ IoT มาใช้ในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปคือโครงการ “Footprints of Travel” ที่

ผสาน IoT และ AR เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงข้อมูลทางวัฒนธรรมและเกมเชิงโต้ตอบ โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้แอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงกับข้อมูลในคลาวด์เพื่อสำรวจสถานที่และเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง IoT ยังใช้ในระบบการแนะนำเส้นทางที่ปรับตามความสนใจของนักท่องเที่ยวแต่ละคนเพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่น่าจดจำ (Chiu, Wei, Lee, และ Lu, 2021)

รัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยี IoT ผ่านนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมาร์ทซิตี้ เช่น การส่งเสริมการใช้งาน IoT ในการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยรัฐบาลได้ร่วมมือกับองค์กรวิจัย เช่น Institute for Information Industry (III) และบริษัทเอกชนในการพัฒนาแพลตฟอร์ม IoT ที่ช่วยในการจัดเก็บข้อมูลวัฒนธรรมและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว ทำให้สามารถวางแผนและปรับแต่งกิจกรรมต่างๆ ได้ตามความต้องการของผู้เยี่ยมชม

สรุป IoT หรือ Internet of Things ในเมืองไทเป

ไทเปได้พัฒนา IoT หรือ Internet of Things อย่างเป็นระบบเพื่อนำมาใช้ในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการบริหารจัดการเมือง โดยการติดตั้งเซ็นเซอร์และอุปกรณ์อัจฉริยะตามสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยว ทำให้สามารถรวบรวมและเชื่อมโยงข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าถึงประสบการณ์เสมือนจริงผ่านแอปพลิเคชัน นอกจากนี้ IoT ยังช่วยให้ภาครัฐสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวและปรับแผนกิจกรรมให้ตรงกับความต้องการได้ อีกทั้งมีการใช้ข้อมูลนี้เพื่อดูแลโบราณสถานและมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน รัฐบาลไต้หวันยังสนับสนุนการใช้งาน IoT ผ่านนโยบายสมาร์ทซิตี้ที่ส่งเสริมความร่วมมือกับภาคเอกชนและสถาบันวิจัยในการพัฒนาโซลูชันที่ตอบโจทย์ความต้องการในยุคดิจิทัล

2.2 **แพลตฟอร์มดิจิทัล** (Digital Platforms)

2.2.1 **เทคโนโลยี** Open Data Platform

Open Data Platform หรือแพลตฟอร์มข้อมูลเปิด เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการเปิดเผยและแบ่งปันข้อมูลแก่สาธารณะผ่านอินเทอร์เน็ต ข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน การวิเคราะห์ข้อมูล หรือการวิจัยในด้านต่าง ๆ โดยไม่ต้องพึ่งการอนุญาตเพิ่มเติม ตัวอย่างของการใช้งาน Open Data Platform ได้แก่ การแบ่งปันข้อมูลสถิติทางเศรษฐกิจ ข้อมูลการจราจร และข้อมูลสาธารณสุข ข้อมูลเปิดนี้มีประโยชน์ในการสนับสนุนการวางแผนและการพัฒนานโยบายให้ตรงกับความต้องการของสาธารณะ และส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมในหลากหลายด้าน เมืองไทเปมีการนำ Open Data Platform มาใช้ตั้งแต่ปี 2013 เพื่อสร้างความโปร่งใสและส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากภาคประชาชนและเอกชน เมืองไทเปได้เปิดข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งมรดกและศิลปะ รวมถึงสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมต่าง ๆ (Wu, H., 2020). ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ได้รับการนำไปใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันการท่องเที่ยว รวมถึงการพัฒนาโครงการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมในไทเป

Open Data Platform ในไทเปถูกนำไปใช้เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่สำคัญและมรดกทางวัฒนธรรม แพลตฟอร์มข้อมูลเปิดนี้ทำให้ภาครัฐสามารถเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้นักพัฒนาและผู้ประกอบการสามารถสร้างแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) และแผนที่ที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ทำให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้มากขึ้น (D. Lee, Chao, และ Chen, 2024)
ตัวอย่างที่น่าสนใจของการใช้งาน Open Data Platform ในไทเป คือการพัฒนาบริการทัวร์เสมือนจริงที่ใช้ข้อมูลเปิดเพื่อสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุม โดยเฉพาะในสถานที่อย่างถนนโบราณ Dihua ที่ใช้ข้อมูลจาก Open Data Platform เพื่อสร้างภาพจำลองเสมือนจริง ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าชมส่วนต่าง ๆ ของอาคารที่อาจจะไม่เปิดให้เข้าชมได้จริงในชีวิตประจำวัน (Chiao, Chen, และ Huang, 2018) ข้อมูลเหล่านี้ยังใช้เพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยแนะนำเส้นทางท่องเที่ยวที่มีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม และให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความเป็นมาของสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในเมืองไทเป
รัฐบาลไต้หวันให้การสนับสนุนการใช้ Open Data Platform ผ่านนโยบายที่มุ่งเน้นการสร้างความโปร่งใสและเปิดโอกาสให้สาธารณะเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น โดยในกรณีของไทเป รัฐบาลสนับสนุนให้ภาคเอกชนและองค์กรต่าง ๆ เข้าร่วมในการพัฒนาบริการที่ใช้ข้อมูลเปิดในโครงการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รัฐบาลยังส่งเสริมให้มีการจัดการข้อมูลในแพลตฟอร์มข้อมูลเปิดในรูปแบบที่ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้ นอกจากนี้ ภาครัฐยังสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการใช้งานข้อมูลเปิดในการพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน (C.-L. Chang, Lin, Hsu, และ Sun, 2023)

สรุป Open Data Platform หรือ หรือแพลตฟอร์มข้อมูลเปิด

Open Data Platform ในไทเปเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมสู่สาธารณะ ช่วยให้นักพัฒนาและ

ผู้ประกอบการสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปพัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยว เช่น การทัวร์เสมือนจริงที่ใช้ AR หรือแผนที่เส้นทางที่มีข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของแต่ละสถานที่ การใช้งานข้อมูลเปิดนี้ทำให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวและเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรมได้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยส่งเสริมความโปร่งใสและการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ในการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

2.2.2 Open Market Platform **หรือแพลตฟอร์มตลาดแบบเปิด**

Open Market Platform หรือแพลตฟอร์มตลาดแบบเปิด เป็นเทคโนโลยีที่สร้างพื้นที่กลางสำหรับการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการผ่านระบบออนไลน์ โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Open Market Platform ของไทเปช่วยให้ผู้ให้บริการท้องถิ่น ผู้ประกอบการ และศิลปิน สามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม งานฝีมือ และบริการต่าง ๆ ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เยี่ยมชมและนักท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น แพลตฟอร์มนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มยอดขายแต่ยังสร้างความเชื่อมโยงระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ในปัจจุบัน ไทเปได้พัฒนา Open Market Platform อย่างต่อเนื่องเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแพลตฟอร์มนี้ได้รับความร่วมมือจากภาคเอกชน เช่น ศูนย์วัฒนธรรมท้องถิ่นและบริษัทสตาร์ทอัพต่าง ๆ ที่เข้ามาช่วยพัฒนาและเพิ่มฟังก์ชันการทำงานให้แพลตฟอร์มนี้รองรับการใช้งานได้หลากหลายขึ้น มีการนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมและงานฝีมืออย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ เมืองไทเปยังมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มนี้เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

แพลตฟอร์มนี้ช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยผู้ประกอบการท้องถิ่นสามารถนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่น่าสนใจ ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงยังสามารถเลือกซื้อสินค้าในรูปแบบดิจิทัลหรือทำความรู้จักกับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นได้ผ่านแพลตฟอร์มที่เชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอย่างละเอียด การใช้ Open Market Platform จึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความตระหนักและสนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมของไทเป ตัวอย่างเช่น โครงการ "Taipei Marketplace" ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่รวบรวมสินค้าพื้นเมืองและบริการท้องถิ่นไว้ในที่เดียวกัน นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม เช่น งานหัตถกรรม อาหารพื้นเมือง และสินค้าจากศิลปินท้องถิ่นได้อย่างสะดวก แพลตฟอร์มนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เยี่ยมชมได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมผ่านข้อมูลที่มาพร้อมกับสินค้า ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมไต้หวันได้อย่างลึกซึ้งและใกล้ชิดมากขึ้น

รัฐบาลไต้หวันให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ในด้าน Open Market Platform ผ่านนโยบาย "Smart Taipei" ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการสร้างสรรค์ รวมถึงการ

สนับสนุนให้ภาคเอกชนและผู้ประกอบการท้องถิ่นเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาแพลตฟอร์มให้เข้มแข็งขึ้น นอกจากนี้ รัฐบาลยังส่งเสริมการฝึกอบรมผู้ประกอบการและศิลปินท้องถิ่นเพื่อเตรียมความพร้อมในการขายสินค้าและบริการผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีองค์กรวิจัยและภาคเอกชนร่วมมือในการพัฒนาการใช้งานแพลตฟอร์มนี้ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

สรุป Open Market Platform ของเมืองไทเป

Open Market Platform ของเมืองไทเปเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการท้องถิ่น ศิลปิน และผู้ให้บริการวัฒนธรรมสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการผ่านช่องทางออนไลน์ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงสินค้าและข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น เช่น งานหัตถกรรม อาหารพื้นเมือง และการท่องเที่ยวเสมือนจริง รัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มนี้ผ่านนโยบาย “Smart Taipei” และการร่วมมือกับภาคเอกชนในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและจัดฝึกอบรมผู้ประกอบการ ช่วยสร้างความเชื่อมโยงและการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

2.2.3 แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล

แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวผ่านระบบดิจิทัล เช่น การใช้เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือการประมวลผลข้อมูลในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต การใช้แพลตฟอร์มนี้ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว วัฒนธรรมท้องถิ่น กิจกรรม และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลยังสามารถใช้นำเสนอเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และความจริงเสริม (AR) เพื่อเพิ่มประสบการณ์เชิงลึกให้แก่นักท่องเที่ยว ทำให้พวกเขาสามารถสัมผัสและเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นแม้จะอยู่ในสถานที่ห่างไกล (Shih และคนอื่น ๆ, 2019) โดยในสถานการณ์ปัจจุบันของแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลในไทเป ปัจจุบันเมืองไทเปนั้น ให้ความสำคัญกับการพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลโดยเฉพาะการใช้ในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสมาร์ทซิตี้ แพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีการพัฒนานี้ช่วยให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ รวมถึงการใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว เพื่อให้สามารถวางแผนจัดการและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ดียิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น เมืองไทเปมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถนำทางนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมในเมืองได้อย่างง่ายดาย โดยการให้ข้อมูลแบบเรียลไทม์และการแนะนำเส้นทางที่น่าสนใจ (M. Chang, Gu, Huang, และ Hsiao, 2021) การนำเทคโนโลยีไปใช้ในวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เมืองไทเปได้ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สมจริงและเชิง

ลึกมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยี VR และ AR ในพิพิธภัณฑ์และสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นำเสนอได้ หรือการใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบที่น่าสนใจ อีกทั้งยังมีการรวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมที่สำคัญในรูปแบบดิจิทัลเพื่อช่วยในการอนุรักษ์และเผยแพร่ให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงได้ (Shih และคนอื่น ๆ, 2019)

ตัวอย่างการใช้งานกับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ตัวอย่างที่สำคัญคือโครงการ “Cultural Tourism Digital Guiding Platform” ที่ถูกพัฒนาในย่านเก่าไทเป เช่น ย่าน Dihua ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมยาวนาน โดยแพลตฟอร์มนี้ได้ใช้เทคโนโลยี AR เพื่อแสดงข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของสถานที่ให้นักท่องเที่ยวรับชมได้ในรูปแบบเสมือนจริง โครงการนี้ช่วยเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเป็นเชิงลึกมากยิ่งขึ้น และยังทำให้นักท่องเที่ยวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมในเชิงวัฒนธรรมได้ (Chang et al., 2021) นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน รัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลในเมืองไทเปอย่างแข็งขัน ผ่านนโยบายต่าง ๆ เช่น "Taiwan Tourism Policy White Paper 2030" และโครงการ Smart Taipei Initiative ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีการร่วมมือกับภาคเอกชนและองค์กรวิจัยในการพัฒนาเทคโนโลยีและระบบต่าง ๆ ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการท่องเที่ยวและเสริมสร้างประสบการณ์นักท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Zheng, Huang, และ Oraltay, 2023)

สรุปแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล

แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลในเมืองไทเปเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้แก่นักท่องเที่ยว ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลการท่องเที่ยวในรูปแบบดิจิทัลที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น การใช้เทคโนโลยี VR และ AR ในการนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยรัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาผ่านนโยบายต่าง ๆ เช่น Smart Taipei Initiative และการร่วมมือกับภาคเอกชนในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีโครงการพิเศษที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในย่านวัฒนธรรม เช่น โครงการ Cultural Tourism Digital Guiding Platform ในย่านเก่าไทเป ที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้เสมือนจริง

2.3 **เนื้อหาและบริการดิจิทัล** (Digital Content and Services)

2.3.1 **ระบบหวยร้านค้าหรือที่เรียกว่า** Uniform Invoice Lottery

เป็นโครงการที่กระทรวงการคลังไต้หวันจัดตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุน SMEs และลดการเลี่ยงภาษี โดยผู้บริโภคที่รับใบเสร็จจากร้านค้าจะมีสิทธิ์เข้าร่วมการจับรางวัล โดยในทุกๆ สองเดือน รัฐบาลจะทำการสุ่มหมายเลขใบเสร็จและให้รางวัลแก่ผู้ชนะ โครงการนี้มีการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วย เช่น แอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถลงทะเบียนใบเสร็จและติดตามผลการจับรางวัลได้อย่างสะดวก ปัจจุบันระบบหวยร้านค้าถูกใช้อย่างแพร่หลายในไต้หวัน โดยเฉพาะในเมืองไทเป ซึ่งถือเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวหลัก ระบบนี้ช่วยส่งเสริมการใช้จ่ายภายในประเทศและเป็นช่องทางสำคัญในการสนับสนุนผู้ประกอบการ SMEs ให้มียอดขายที่เพิ่มขึ้น ขณะเดียวกันรัฐบาลยังพัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อเพิ่มความสะดวกให้แก่ผู้บริโภคผ่านการใช้แอปพลิเคชันที่สามารถสแกนใบเสร็จและเก็บข้อมูลการใช้จ่ายได้ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าร่วมโครงการนี้ได้ง่ายขึ้นและมีความโปร่งใส โดยระบบหวยร้านค้าไม่เพียงแต่กระตุ้นการใช้จ่ายในภาคการค้าปลีก แต่ยังช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผู้ประกอบการท่องเที่ยวในท้องถิ่นสามารถเข้าร่วมโครงการนี้เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ซื้อของที่ระลึกหรือบริการท้องถิ่น เช่น การเข้าชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน การซื้อสินค้าหัตถกรรมดั้งเดิม ทำให้เศรษฐกิจชุมชนและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้รับการสนับสนุนและสร้างการรับรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย

ตัวอย่างเช่น ร้านค้าท้องถิ่นในย่านเก่าไทเปหรือถนน Dihua ซึ่งเป็นแหล่งรวมสินค้าพื้นเมืองและของที่ระลึก ได้ใช้ระบบหวยนี้เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ ระบบหวยร้านค้าช่วยให้ผู้ซื้อมีโอกาสรับรางวัลและเพิ่มการมีส่วนร่วมกับชุมชน นอกจากนี้ ร้านค้าท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังสามารถเสนอรางวัลพิเศษสำหรับนักท่องเที่ยวที่ใช้จ่ายในร้านของตน ทำให้มีนักท่องเที่ยวเข้าเยี่ยมชมและสนับสนุนเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง รัฐบาลไต้หวันให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ในโครงการหวยร้านค้า โดยจัดสรรงบประมาณและรางวัลสำหรับผู้ชนะหวยเพื่อจูงใจให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการใช้จ่ายมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการสนับสนุนทางเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าร่วมโครงการ เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อลงทะเบียนใบเสร็จและการประกาศผลการจับรางวัล อีกทั้งยังร่วมมือกับองค์กรภาคเอกชนในการสนับสนุน SMEs ให้เข้าถึงเทคโนโลยีและมีส่วนร่วมในการส่งเสริมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

สรุประบบหวยร้านค้าหรือที่เรียกว่า Uniform Invoice Lottery

ระบบหวยร้านค้าของไต้หวัน หรือ Uniform Invoice Lottery เป็นโครงการที่กระทรวงการคลังจัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุน SMEs และกระตุ้นการใช้จ่ายในระดับท้องถิ่น

โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ลุ้นรับรางวัลผ่านการเก็บใบเสร็จที่ได้รับจากการซื้อสินค้า โครงการนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วย เช่น แอปพลิเคชันสำหรับลงทะเบียนและตรวจสอบผลการจับรางวัล ทำให้การเข้าร่วมสะดวกและโปร่งใสยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ระบบหวยร้านค้ายังช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผู้ประกอบการท้องถิ่นสามารถใช้วิธีนี้ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้สนับสนุนสินค้าพื้นเมืองและบริการท้องถิ่น รัฐบาลยังได้ร่วมมือกับภาคเอกชนและองค์กรวิจัยเพื่อส่งเสริมเทคโนโลยีที่สนับสนุนการใช้จ่ายในร้านค้าท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

2.3.2 EasyCard

เป็นระบบบัตรชำระเงินแบบดิจิทัล สำหรับการชำระค่าบริการขนส่งสาธารณะ เช่น รถไฟฟ้า MRT รถบัส และบริการสาธารณะอื่นๆ ในไทเปและเมืองอื่นๆ ในไต้หวัน นอกจากนี้ยังสามารถใช้จ่ายค่าสินค้าในร้านค้าปลีกที่ร่วมรายการ ทำให้บัตร EasyCard เป็นหนึ่งในระบบการชำระเงินที่ใช้กันแพร่หลายในไต้หวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สะดวกและรวดเร็ว โดยปัจจุบันเมืองไทเปมุ่งเน้นการพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการใช้ EasyCard ควบคู่กับการขนส่งและการท่องเที่ยวในรูปแบบ Smart City EasyCard ได้ขยายการใช้งานโดยรวมถึงการเชื่อมโยงกับระบบการเช่าจักรยาน YouBike และสามารถใช้ในการจองตั๋วเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวหลักของไทเป ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงบริการการท่องเที่ยวได้ง่ายดายมากยิ่งขึ้น (Chang, Y., & Chen, M., 2021)

EasyCard ได้รับการประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสามารถใช้งานในสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์และวัดวาอาราม ผู้มาเยือนสามารถใช้ EasyCard เพื่อเข้าสู่สถานที่เหล่านี้ได้โดยไม่ต้องซื้อตั๋วแยก รวมถึงยังสามารถใช้ชำระค่าของที่ระลึกในร้านค้าท้องถิ่น ช่วยสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สะดวกและครบวงจร (Wu, Y. C., & Lin, S. W., 2020) ตัวอย่างเช่น เมืองไทเปได้พัฒนาโครงการ TaipeiPass ที่ให้บริการข้อมูลการเดินทางแบบครบวงจร โดยผู้ใช้สามารถวางแผนการท่องเที่ยว จองที่พัก และจองตั๋วเข้าชมสถานที่สำคัญผ่านแพลตฟอร์มเดียว ซึ่งใช้ EasyCard เป็นเครื่องมือหลักในการทำธุรกรรมที่ง่ายและปลอดภัย โครงการนี้ช่วยเพิ่มความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวและส่งเสริมให้พวกเขามีการใช้จ่ายในท้องถิ่น (Shang และ Chiu, 2022) รัฐบาลไต้หวันสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี EasyCard อย่างต่อเนื่อง โดยนโยบาย Smart Taipei Initiative มีเป้าหมายในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะในด้านการท่องเที่ยวและการขนส่ง นอกจากนี้ภาครัฐยังได้ร่วมมือกับภาคเอกชน เช่น Taipei Rapid Transit Corporation ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการ

ชำระเงินแบบดิจิทัลผ่าน EasyCard รวมถึงขยายการใช้งานสู่การเช่าจักรยานและบริการอื่นๆ เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวและประชาชนได้อย่างครบถ้วน

สรุป EasyCard

เป็นระบบบัตรชำระเงินดิจิทัลที่ใช้แพร่หลายในไต้หวันสำหรับการชำระค่าบริการขนส่งสาธารณะและการซื้อสินค้า ทำให้เป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สะดวกและรวดเร็ว ปัจจุบันไทเปได้พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการใช้งาน EasyCard ควบคู่กับการท่องเที่ยวในรูปแบบ Smart City ซึ่งครอบคลุมทั้งระบบขนส่งสาธารณะ การเช่าจักรยาน YouBike และการจองตั๋วเข้าชมสถานที่สำคัญ นอกจากนี้ยังมีโครงการ TaipeiPass ที่รวมบริการด้านการท่องเที่ยวต่าง ๆ ไว้ในแพลตฟอร์มเดียว ซึ่ง EasyCard ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือหลักในการทำธุรกรรมเพื่อตอบสนองการใช้งานของนักท่องเที่ยวอย่างครบวงจร รัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการใช้งานนี้อย่างต่อเนื่อง โดยร่วมมือกับองค์กรท้องถิ่นในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการชำระเงินดิจิทัลและขยายการใช้งานให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น (สำนักงานนโยบายและแผนการขนส่งจราจร, ม.ป.ป.)

2.3.3 Metaverse เป็นระบบเสมือนจริง

Metaverse เป็นระบบเสมือนจริงที่ผสานรวมโลกดิจิทัลเข้ากับการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ในแบบเสมือนจริง ซึ่งมีการใช้ AR และ VR เป็นแกนหลัก ทำให้ผู้ใช้สามารถสัมผัสประสบการณ์ที่เสมือนจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมดิจิทัลได้ สถานการณ์ปัจจุบันของเทคโนโลยี Metaverse ในไทเป เมืองไทเปได้นำ Metaverse มาประยุกต์ใช้ในโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เช่น การสร้างโลกเสมือนเพื่อการสำรวจวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวในช่วง COVID-19 เพื่อเพิ่มทางเลือกให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น Taipei 101 หรือวัดหลงซาน ผ่าน Metaverse โดยไม่ต้องเดินทางจริง การนำเทคโนโลยี Metaverse ไปใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Metaverse ช่วยให้เมืองไทเปสามารถนำเสนอสถานที่ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในรูปแบบดิจิทัล ช่วยเพิ่มมิติใหม่ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เสมือนที่มีการใช้เทคโนโลยี VR ทำให้ผู้เข้าชมสามารถสำรวจวัตถุทางประวัติศาสตร์และเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นได้มากขึ้น (Van, 2022)

โครงการหนึ่งที่โดดเด่นในไทเปคือการสร้าง “Metaverse Museum” ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะและสถานที่สำคัญต่างๆ ผ่าน Metaverse โดยใช้เทคโนโลยี AR และ VR โครงการนี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมกับศิลปะและวัฒนธรรมของไทเปได้แม้อยู่ระยะไกล (Liu, 2022) รัฐบาลไต้หวันสนับสนุน Metaverse ผ่านนโยบายดิจิทัลต่างๆ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยว โดยเฉพาะโครงการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ

ที่มีงบประมาณสนับสนุนการสร้างโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยี เช่น ศูนย์การท่องเที่ยวเสมือนและการสร้างบริการเสริมใน Metaverse ซึ่งทำให้ภาคธุรกิจท้องถิ่นและเอกชนมีโอกาสร่วมลงทุนและพัฒนาโซลูชันการท่องเที่ยวที่เป็นนวัตกรรม (Future CFO, 2022)

Metaverse เป็นระบบเสมือนจริงในเมืองไทเป

Metaverse เป็นเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ผสานการใช้ AR และ VR เพื่อให้ผู้ใช้ได้สัมผัสประสบการณ์ดิจิทัลอย่างสมจริง โดยเมืองไทเปได้นำ Metaverse มาประยุกต์ใช้ในโครงการท่องเที่ยว เช่น การสำรวจวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญผ่านโลกเสมือน เช่น Taipei 101 และวัดหลงซาน นอกจากนี้ โครงการ Metaverse Museum ยังช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์และสถานที่ต่างๆ ได้จากระยะไกล รัฐบาลไต้หวันสนับสนุนการพัฒนา Metaverse ผ่านนโยบายดิจิทัลและงบประมาณสนับสนุนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและเปิดโอกาสให้ธุรกิจท้องถิ่นร่วมพัฒนาโซลูชันใหม่ๆ

2.4 สรุปรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และประเมินเศรษฐกิจดิจิทัลในมิติต่างๆ โดยรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของไทเป นั้น ได้พัฒนาเศรษฐกิจผ่านโครงสร้างพื้นฐานและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเน้นการใช้เทคโนโลยี 5G, Cloud Computing, Open Platform, และ IoT เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการใช้ชีวิตในเมืองไทเป โดยผู้วิจัยสามารถรูปแบบของเศรษฐกิจดิจิทัล ได้ 3 รูปแบบ คือ รูปแบบโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล และรูปแบบเนื้อหาและบริการดิจิทัล โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลในไทเป

เมืองไทเปได้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ก้าวหน้าเพื่อตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างครบถ้วน หนึ่งในนั้นคือระบบเครือข่าย 5G ที่นำมาใช้ในกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยว เช่น การใช้ VR และ AR ในการสำรวจสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่ทำให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุและศิลปะดิจิทัลได้เสมือนจริง เทคโนโลยี 5G ยังช่วยให้การจัดกิจกรรมต่างๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อมโยงผู้คนกับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้ทันสมัย นอกจากนี้ ไทเปยังมีการใช้ Cloud Computing เพื่อเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมและพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยวดิจิทัลผ่านโครงการต่างๆ เช่น “Taipei Cloud” ที่ใช้คลาวด์ในการจัดการข้อมูลการท่องเที่ยวและประวัติศาสตร์โดยรวม ทั้งยังมีการผสานเทคโนโลยี 3D scanning และ AR เพื่อสร้างมิติใหม่ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

แพลตฟอร์มดิจิทัลในไทเป

ไทเปได้พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชนท้องถิ่น ผ่าน Open Data Platform ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนและผู้พัฒนานำข้อมูลเชิงวัฒนธรรมมาใช้ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวหรือเส้นทางประวัติศาสตร์ของเมือง ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถใช้พัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวที่นำเสนอประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ไทเปยังมี Open Market Platform ที่สนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่นให้สามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและบริการต่างๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น งานหัตถกรรม อาหารพื้นเมือง และการท่องเที่ยวเสมือนจริง โดยรัฐบาลสนับสนุนผ่านนโยบาย “Smart Taipei” และร่วมมือกับภาคเอกชนในการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ ช่วยส่งเสริมการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

เนื้อหาและบริการดิจิทัลในไทเป

ระบบหวยร้านค้า (Uniform Invoice Lottery) ในไต้หวันเป็นอีกหนึ่งโครงการที่สนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่น โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถร่วมลุ้นรับรางวัลผ่านใบเสร็จการซื้อสินค้า ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการใช้จ่ายในชุมชน นอกจากนี้ ระบบนี้ยังเพิ่มความสะดวกผ่านแอปพลิเคชันเพื่อการลงทะเบียนและตรวจผลรางวัลได้ทันที สำหรับการใช้งาน EasyCard นั้น ไทเปได้พัฒนาแพลตฟอร์มชำระเงินดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเดินทางในรูปแบบ Smart City ซึ่งรวมถึงระบบขนส่งสาธารณะ การเช่าจักรยาน และการจองบัตรเข้าชมสถานที่สำคัญ ทำให้ EasyCard เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การเดินทางสะดวกสบายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ไทเปยังนำเทคโนโลยี Metaverse มาใช้ในโครงการท่องเที่ยว เช่น การสำรวจ Taipei 101 และวัดหลงซานผ่านโลกเสมือน รวมถึงโครงการพิพิธภัณฑ์เสมือนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจสถานที่ทางวัฒนธรรมได้จากระยะไกล ส่งเสริมการเข้าถึงวัฒนธรรมของเมืองได้ทั่วโลก

2.4.1 จุดเด่นและความท้าทายของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

จุดเด่นของรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

การใช้เทคโนโลยีในไทเปได้รับแรงผลักดันอย่างแข็งแกร่งจากโครงการระดับชาติ เช่น โครงการ Smart City และ Easy Card ซึ่งมุ่งส่งเสริมความเป็นเมืองอัจฉริยะทั่วไต้หวัน ไทเปในฐานะเมืองหลักได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากรัฐบาลกลางเพื่อพัฒนาระบบที่เชื่อมต่อและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานในทุกมิติ ระบบ Easy Card ที่ใช้ในการชำระเงินทั้งค่าขนส่งสาธารณะและสินค้าในชีวิตประจำวันทำให้ผู้คนสะดวกมากขึ้น เพิ่มการเข้าถึงและส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านระบบที่ครอบคลุมทุกพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ไทเปยังเป็นศูนย์กลางของโครงการต่างๆ ที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นโครงการ Open Data

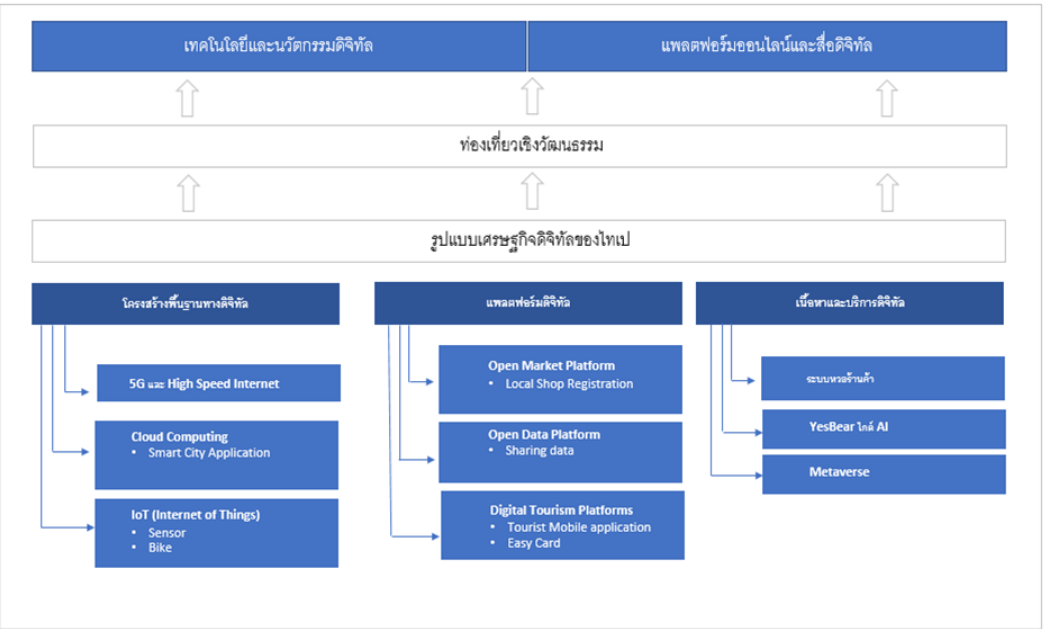
Platform ที่เปิดข้อมูลสาธารณะให้แก่ผู้พัฒนาและนักลงทุน รวมถึง Metaverse ที่เข้ามาสนับสนุนการท่องเที่ยวเสมือนจริง ทั้งนี้ เทคโนโลยีที่ได้รับการสนับสนุนในไทเปยังช่วยให้เมืองสามารถปรับตัวเข้ากับความต้องการด้านการท่องเที่ยวและการบริการประชาชนได้ดี ทำให้ไทเปกลายเป็นต้นแบบของการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับการพัฒนาภาพรวมของไต้หวัน

ความท้าทายของรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

แม้ว่าการพัฒนาระบบเทคโนโลยีจะมีจุดแข็งที่ช่วยยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยว แต่การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและเทศกาลดั้งเดิมในไทเปยังคงเป็นเรื่องที่ท้าทาย เทคโนโลยีบางอย่าง เช่น VR หรือ AR ที่นำมาใช้ในเทศกาลหรือพิธีกรรมยังไม่ได้รับการยอมรับและใช้งานอย่างแพร่หลาย ส่งผลให้ความพยายามในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบใหม่ๆ ยังไม่ครอบคลุมเท่าที่ควร นอกจากนี้ยังมีความท้าทายด้านการสื่อสารทางวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เนื่องจากแต่ละแพลตฟอร์มมีระบบและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน การนำเสนออัตลักษณ์ของไทเปที่มีความซับซ้อนทางวัฒนธรรมให้เข้าถึงผู้ชมที่หลากหลายยังต้องการการปรับเปลี่ยนและการนำเสนอที่เหมาะสม อีกทั้งการใช้เทคโนโลยีในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมยังจำเป็นต้องคำนึงถึงความยั่งยืนและการรักษาคุณค่าทางจิตวิญญาณของประเพณีดั้งเดิม

2.4.2 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิชาการ และวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาข้อมูลการวางแผนเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อนำไปใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป โดยเมืองไทเป ถือเป็นเมืองหลักของไต้หวัน ทำให้การสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และดิจิทัลโดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นหน้าที่ของรัฐบาลกลาง และเอกชน ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และดิจิทัล เมืองไทเป ถือเป็นผู้ใช้งานและผลักดันการใช้ดิจิทัลต่อประชาชน ผู้ประกอบการณ์ และนักท่องเที่ยว โดยสามารถแบ่งรายละเอียดของรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 20 บทวิเคราะห์รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 4 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลไทเป

Categories	Code
TP เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล	TP 3D Imaging
	TP 5G and High Speed Internet
	TP AI application
	TP AI แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์
	TP Cloud Computing
	TP Digital Cultural Asset
	TP Internet of Things (IoT)
	TP Smart City
	TP VR/AR
TP แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล	TP Digital Art and Museum
	TP Digital Cultural Asset
	TP Digital Platforms
	TP Digital Tourism Platforms
	TP Digtal Content เพื่อการท่องเที่ยว
	TP EasyCard
	TP Metaverse
	TP Open Data Platform
	TP Open Market Platform
	TP Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์
	TP Tourist Mobile Application
	TP YesBear ไกด์ AI
	TP ระบบหวยร้านค้า
TP แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ	TP แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล
	TP งบประมาณ
	TP บูรณาการระหว่างหน่วยงาน
	TP ภาครัฐสนับสนุน

เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล

เมืองไทเปเป็นเมืองหลักของไต้หวัน ทำให้โครงสร้างพื้นฐานของเมืองถูกจัดอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการสร้างระบบเครื่อข่าย 5G การสร้าง Taipei Cloud เพื่อรองรับการประมวลผลข้อมูล การวางแผนพัฒนาด้านแพลตฟอร์ม AI จนไปถึงแผนการสร้างเมืองอัจฉริยะ (Smart City) เพื่อผลักดันไต้หวันโดยภาพรวม และทำให้ไทเปได้รับประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า โครงสร้างพื้นฐานของเมืองไทเป ถูกพัฒนาไปพร้อมกับไต้หวัน ทำให้สามารถที่จะใช้นโยบายและแผนพัฒนาเศรษฐกิจสำหรับงานด้านวัฒนธรรมต่อยอดจากโครงการของรัฐบาลได้ทันที ถือว่ารัฐบาลกลางและเอกชนได้เข้ามามีส่วนสำคัญในการสร้างเครื่อข่ายและระบบดิจิทัล เพื่อรองรับการสร้างเนื้อหาและบริการทางดิจิทัล จำนวนมากไปใช้ต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไปนี้

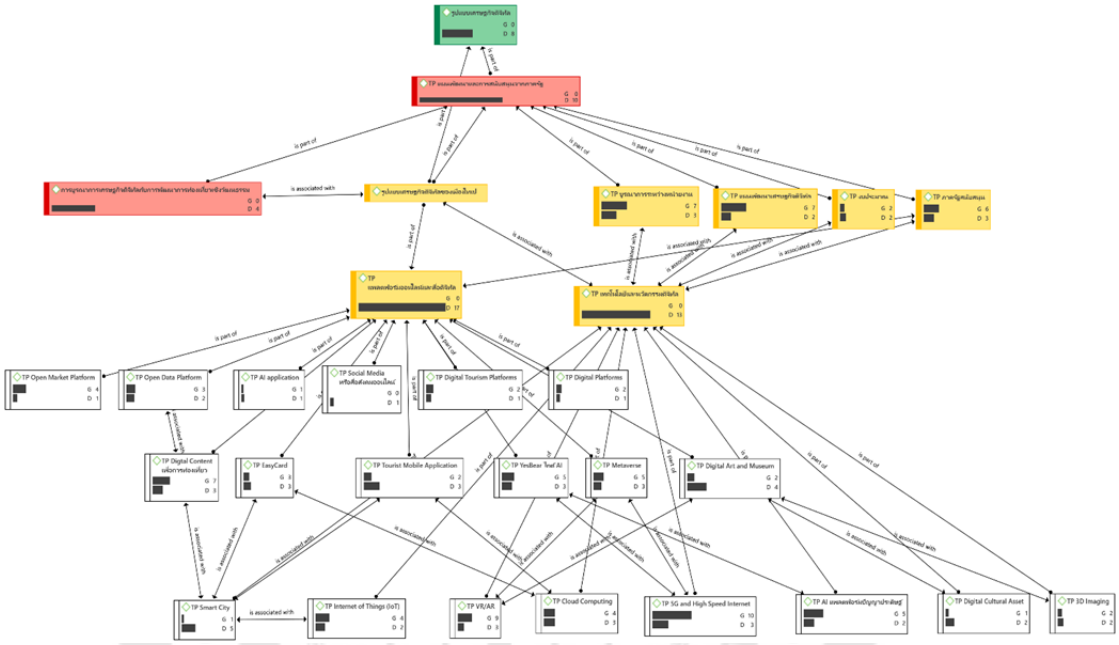
แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล

เมืองไทเป มีการใช้ดิจิทัลอย่างแพร่หลาย โดยมีการผลักดันเนื้อหาและบริการนี้ ผ่านทั้งหน่วยงานท้องถิ่น เอกชน ธุรกิจร้านค้า และหน่วยงานทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยค้นพบความสัมพันธ์ของการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับเทคโนโลยี ว่าไทเป ภายใต้การผลักดันของรัฐบาลนั้น มีการใช้แพลตฟอร์มกลาเรื่อของ Open Data และ Open Market เป็นจุดเชื่อมต่อกับธุรกิจท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว โดยเน้นที่เป็นเปิดกว้างทางข้อมูล (Open Data Platform) ให้ทุกหน่วยงาน สามารถเอาข้อมูลไปใช้และสร้างบริการดิจิทัลได้อย่างแพร่หลาย เช่น บริการร้านค้าออนไลน์ มีทั้งบนแพลตฟอร์ของรัฐบาลและเอกชน เป็นต้น โดยสามารถขายสินค้าท้องถิ่น หรือโปรโมทร้านค้าของตัวเอง ผ่าน Open Market Platform อีกด้วย หรือตัวอย่างการสร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ และ AR คือการสร้างผู้แนะนำการท่องเที่ยวที่น่ารักผ่าน Mobile Application และใช้ AI ไว้สำหรับให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในตลาดกลางคืน หรือการสร้าง Metaverse สำหรับพิพิธภัณฑ์โดยรัฐบาลเป็นผู้สนับสนุนเงินทุน และแพลตฟอร์มเพื่อง่ายต่อการสร้างบริการดิจิทัลเหล่านี้ อีกบริการที่เป็นบริการที่น่าสนใจ เช่น บัตรเดินทาง EasyCard ที่สามารถเดินทางได้สะดวกทั่วไทเป และไต้หวัน โดยยังรองรับการเติมจ่ายเงินไปยังร้านค้าท้องถิ่น และลุ้นหวยร้านค้าผ่านแอปพลิเคชันอีกด้วย ซึ่งแอปพลิเคชันที่ได้กล่าวมา มีความสัมพันธ์กับการเชื่อมโยงกับแผนการจัดทำ Smart City และ Open Data ของไต้หวันและไทเป ซึ่งเป็นไปตามแผนพัฒนาที่วางไว้อย่างเป็นระบบของรัฐบาล

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า รัฐบาลและหน่วยงานท้องถิ่นของไต้หวันและไทเปทำงานแบบบูรณาการ และใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเดียวกันได้อย่างลงตัว และผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีทีทันสมัย โดยจำนวนเทคโนโลยีและดิจิทัล รวมถึงเนื้อหา

ทางด้านดิจิทัลมีความทันสมัย ตามแผนพัฒนาของไต้หวันและไทเป ที่มีการวางแผนอย่างเป็นระบบขั้นตอนลงมือทำอย่างชัดเจน จนสามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวทุกเพศทุกวัยได้เป็นจำนวนมาก และประสบความสำเร็จและมีรายได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง

สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป



ภาพประกอบ 21 สรุปแผนภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1. รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึงประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ผู้มาเยือนเข้ามามีส่วนร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ และประเพณีท้องถิ่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสประวัติศาสตร์ ประเพณี และคุณค่าของชุมชนต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจในท้องถิ่น (Richards, 2018) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่

1.1 การท่องเที่ยวเชิงมรดก (Heritage Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงมรดกเน้นการเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์และแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสเรื่องราวและความงดงามของอดีต ในเมืองหนานจิง มีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงมรดกที่สำคัญดังนี้

1.1.1 กำแพงเมืองหนานจิง กำแพงนี้ถูกสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิงและถือเป็นหนึ่งในโครงการก่อสร้างป้อมปราการที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของจีน การออกแบบกำแพงสะท้อนถึงภูมิปัญญาของช่างฝีมือในยุคนั้น ปัจจุบัน กำแพงเมืองยังคงเหลืออยู่มากกว่า 2 ใน 3 ของโครงสร้างดั้งเดิม ทำให้ที่นี่เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงมรดกที่สำคัญและยังดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก (WANG, 2017)

1.1.2 วัดขงจื้อ (ฟู่จือเมี่ยว) สร้างขึ้นครั้งแรกในสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ วัดนี้เป็นสถานที่ที่สำคัญทางศาสนาและการศึกษา โดยเป็นศูนย์รวมความรู้เกี่ยวกับขงจื้อและการสอนจริยธรรมจีนโบราณ นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสบรรยากาศและความงดงามของสถาปัตยกรรมจีนโบราณ และเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับขงจื้อและปรัชญาที่มีอิทธิพลต่อคนจีนมาจนถึงปัจจุบัน (Xianning, D., Di, W., & Ran, X., 2022).

1.1.3 พิพิธภัณฑ์หนานจิง พิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมโบราณวัตถุและศิลปะสำคัญมากกว่า 400,000 ชิ้น ครอบคลุมตั้งแต่สมัยราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิง โดยแบ่งเป็นห้องจัดแสดง 6 ส่วน เช่น ห้องประวัติศาสตร์ ห้องศิลปะ และห้องดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยี VR และ AR เพื่อให้ผู้เข้าชมสัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง (Nanjing Museum Offical Website, n.d.)

1.1.4 ทำเนียบประธานาธิบดีแห่งหนานจิง สถานที่แห่งนี้เป็นอาคารที่มีความสำคัญในยุคสาธารณรัฐจีน โดยเคยเป็นที่ทำงานของประธานาธิบดีจีนในยุคแรก ปัจจุบันทำเนียบประธานาธิบดีเป็นสถานที่จัดแสดงประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของจีน ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตและการตกแต่งในยุคนั้น

1.1.5 หอระลึกเหยื่อเหตุการณ์เป็นสถานที่รำลึกถึงผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์สังหารหมู่ในสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่สอง มีการจัดแสดงภาพถ่ายและวัตถุที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความโหดร้ายของสงคราม และเป็นที่เคารพต่อผู้เสียชีวิตในเหตุการณ์นี้ (Emily, 2024)

1.2 การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล (Art and Festival Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาลเน้นการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลพื้นบ้านและการแสดงศิลปะต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์และประเพณีของชุมชน เมืองหนานจิงมีสถานที่และกิจกรรมที่น่าสนใจในรูปแบบนี้ ได้แก่

1.2.1 ตลาดเก่าเหล่าเหมินตง เป็นเขตเมืองเก่าอันมีเสน่ห์และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่นี่มีการผสมผสานระหว่างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การแสดงแสงสีในยามค่ำคืน และการจัดเทศกาลดอกไม้ที่เป็นที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีร้านค้าและร้านอาหารท้องถิ่นที่สะท้อนวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวหนานจิง

1.2.2 เทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อ จัดขึ้นในช่วงท้ายของเทศกาลตรุษจีน เทศกาลนี้มีการประดับโคมไฟหลากสีทั่วบริเวณวัดและริมฝั่งแม่น้ำฉินหวย สะท้อนถึงความงดงามของวัฒนธรรมจีนโบราณ มีการจัดขบวนพาเหรด การเต้นรำพื้นบ้าน ซึ่งเป็นที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจำนวนมากจากทั่วโลก

1.2.3 เทศกาลเรือมังกรที่แม่น้ำฉินหวย จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงชวีหยวน กวีผู้รักชาติในประวัติศาสตร์จีน กิจกรรมนี้เน้นการแข่งขันพายเรือมังกร โดยมีความหมายถึงความกล้าหาญและสามัคคี การแข่งขันนี้เป็นจุดดึงดูดสำคัญที่ทำให้หนานจิงเป็นที่รู้จัก

1.2.4 การแสดงดิจิทัลอาร์ต ในหลายเทศกาลสำคัญของหนานจิง เช่น เทศกาลวัฒนธรรมจีนโบราณและเทศกาลโคมไฟ ทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทอดสด (live stream) และการใช้โดรนถ่ายภาพมุมสูงเพื่อให้นักท่องเที่ยวทั่วโลกได้รับชม ทำให้เทศกาลเหล่านี้เป็นที่สนใจอย่างมาก และทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

1.3 การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม (Eco-cultural Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรมเป็นการท่องเที่ยวที่เน้นความยั่งยืน โดยผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ เมืองหนานจิงได้นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในลักษณะที่สอดคล้องกับรูปแบบนี้ ได้แก่

1.3.1 เครื่องปักหยุนจินและหัตถกรรมท้องถิ่น เครื่องปักหยุนจินเป็นหัตถกรรมที่มีประวัติยาวนานกว่า 1,600 ปี โดยมีลวดลายและเทคนิคการทอผ้าที่ละเอียดอ่อน งานศิลปะนี้สะท้อนถึงภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของหนานจิง นอกจากนี้ ยังมีการจัดนิทรรศการและกิจกรรมเวิร์กช็อปเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และสัมผัสกับกระบวนการผลิตอย่างใกล้ชิด (UNESCO, 2009)

1.3.2 อาหารพื้นเมืองหนานจิง เมืองหนานจิงมีอาหารพื้นเมืองที่มีเอกลักษณ์ เช่น เป็ดเค็มหนานจิงและเต้าหู้เนื้อ ซึ่งแสดงถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและความเชื่อในด้านโชคลาง นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมเวิร์กช็อปทำเป็ดเค็มและเป็ดรมควัน เพื่อได้รับประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ (Hrysomallis, 2022)

1.3.3 ศิลปะและวรรณกรรมท้องถิ่น วรรณกรรมที่กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของหนานจิง เช่น บันทึกเมืองหนานจิงและพงศาวดารสงครามจีน เป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวรรณกรรม ชุมชนท้องถิ่นร่วมมือกับหน่วยงานเพื่อจัดกิจกรรมตามรอยวรรณกรรม เช่น การเยี่ยมชมสถานที่ในเรื่องราวทางวรรณกรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมหนานจิง (Global Times, 2024)

1.3.4 กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้งานทรัพย์สินดิจิทัล เมืองหนานจิงมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบำรุงรักษาสิ่งแวดล้อมและกำแพงเมือง เช่น การใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการบันทึกข้อมูลและจัดเก็บคลังข้อมูลดิจิทัลเกี่ยวกับแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงข้อมูลและเรียนรู้โดยไม่ต้องกระทบต่อทรัพยากรในท้องถิ่นโดยตรง

สรุปการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

เมืองหนานจิงเป็นแหล่งทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญของจีน ซึ่งมีทุนวัฒนธรรมหลายรูปแบบที่สอดคล้องกับการท่องเที่ยวเชิงมรดก การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม การผสมผสานเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังเป็นการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ในรุ่นต่อรุ่น

1.4 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มีเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นรากฐาน

เศรษฐกิจดิจทัล คือการสร้างเศรษฐกิจ และการแข่งขันทางธุรกิจ ผ่านเทคโนโยลีและพื้นฐานด้านดิจิทัล กล่าวคือเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมาก ซึ่งเทคโนโลยีไม่เพียงแค่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ แต่ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่ทันสมัยและน่าดึงดูดใจให้กับนักท่องเที่ยวในหลายด้าน ดังนี้

1.4.1 การส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรม เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและแหล่งท่องเที่ยวสำคัญเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลที่เป็นปัจจุบันเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว กิจกรรมเทศกาล และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างง่ายดาย ทำให้วัฒนธรรมที่อาจเคยอยู่เพียงในท้องถิ่นสามารถเผยแพร่และเป็นที่รู้จักได้ทั่วโลก

1.4.2 การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริง เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) และ VR (Virtual Reality) ช่วยสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับนักท่องเที่ยว เช่น การเยี่ยมชมกำแพงเมืองหนานจิงหรือพิพิธภัณฑ์ผ่านการชมแบบสามมิติ นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสบรรยากาศของสถานที่ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้แม้ไม่ต้องเดินทางจริง ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้ที่อยู่ไกลหรือไม่สามารถมาเยือนสถานที่จริงได้

1.4.3 การบันทึกและอนุรักษ์ข้อมูลทางวัฒนธรรม เทคโนโลยีการสแกนสามมิติและการบันทึกดิจิทัลช่วยให้ข้อมูลทางวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญได้รับการบันทึกและอนุรักษ์ไว้ในรูปแบบดิจิทัล เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับกำแพงเมืองหรือวัตถุโบราณต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งทำให้สามารถศึกษาวัฒนธรรมได้ต่อเนื่องและนำไปใช้ในงานวิจัยด้านวัฒนธรรมโดยไม่ต้องกระทบต่อโบราณสถานหรือวัตถุจริง

1.4.4 การมีส่วนร่วมของชุมชนและการพัฒนาท้องถิ่น เทคโนโลยีสนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นผ่านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและการส่งเสริมสินค้าท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้ชุมชนสามารถเสนอขายสินค้าและบริการ เช่น งานหัตถกรรม อาหารท้องถิ่น และการนำเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแก่ผู้เข้าชมได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

1.4.5 การประชาสัมพันธ์และการตลาดดิจิทัล การใช้สื่อออนไลน์ เช่น การถ่ายทอดสด (live stream) และการใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือการตลาดที่ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามายังเมืองหนานจิง โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลสำคัญ ซึ่งช่วยกระจายข้อมูลและภาพลักษณ์ของเมืองในเชิงบวกได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การมี KOL (Key Opinion Leaders) หรือผู้มีอิทธิพลในโซเชียลมีเดียที่เข้ามาร่วมโปรโมตยิ่งเสริมให้เมืองได้รับความสนใจและความนิยมในกลุ่มผู้ใช้โซเชียลทั่วโลก

1.4.6 การเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่นักท่องเที่ยว แอปพลิเคชันที่ใช้ในการนำทางและให้ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม เช่น แอปแนะนำร้านอาหารท้องถิ่น หรือแอปที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่สะดวกสบายและเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น เพิ่มโอกาสในการสร้างความสนใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม

สรุปได้ว่า เทคโนโลยีในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลไม่เพียงแต่สนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิงให้เป็นที่รู้จักในระดับสากล แต่ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นและการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ช่วยสร้างมูลค่าและความน่าสนใจให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นและช่วยให้วัฒนธรรมเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ

1.5 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในหนานจิงเปิดโอกาสให้ผู้มาเยือนได้สัมผัสกับมรดกและวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านประสบการณ์หลากหลายรูปแบบ แบ่งออกได้เป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงมรดก การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงมรดก (Heritage Tourism)

เน้นการเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองหนานจิง ซึ่งสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิงและยังคงรักษาโครงสร้างดั้งเดิมไว้ได้ถึงสองในสาม ทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของภูมิปัญญาช่างฝีมือในอดีต วัดขงจื้อที่สร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือเป็นอีก

สถานที่ที่สำคัญ ซึ่งสะท้อนปรัชญาและจริยธรรมจีนโบราณ ส่วนพิพิธภัณฑ์หนานจิงมีโบราณวัตถุและศิลปะสำคัญกว่า 400,000 ชิ้นที่จัดแสดงในรูปแบบดิจิทัลผ่าน VR และ AR นอกจากนี้ยังมีทำเนียบประธานาธิบดีที่แสดงประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของจีน และหอระลึกเหยื่อเหตุการณ์สังหารหมู่หนานจิง ซึ่งบันทึกเรื่องราวสำคัญในประวัติศาสตร์ของเมืองด้วยการจัดแสดงภาพถ่ายและวัตถุเพื่อรำลึกถึงเหตุการณ์ที่โหดร้ายในสงคราม

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล (Art and Festival Tourism)

เมืองหนานจิงเต็มไปด้วยเทศกาลและการแสดงศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน เช่น ตลาดเก่าเหล่าเหมินตง ที่ผสานความดั้งเดิมเข้ากับการแสดงแสงสีในยามค่ำคืน อีกทั้งยังมีการจัดเทศกาลดอกไม้ที่ดึงดูดผู้เข้าชม นอกจากนี้เทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อซึ่งจัดในช่วงตรุษจีนเป็นอีกหนึ่งเทศกาลที่มีการตกแต่งโคมไฟสีสันสดใสและการแสดงพื้นบ้านที่น่าสนใจ รวมถึงเทศกาลเรือมังกรที่แม่น้ำฉินหวยซึ่งเป็นการระลึกถึงชวีหยวน กวีผู้รักชาติในประวัติศาสตร์จีน การแข่งขันพายเรือมังกรสื่อถึงความกล้าหาญและความสามัคคี นอกจากนี้หนานจิงยังใช้เทคโนโลยีในการถ่ายทอดสดเทศกาลต่างๆ เช่น การแสดงดิจิทัลอาร์ตผ่านโดรนและสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึงกิจกรรมวัฒนธรรมเหล่านี้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม (Eco-cultural Tourism)

เมืองหนานจิงส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรมที่คำนึงถึงความยั่งยืนและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีทั้งการสนับสนุนหัตถกรรมท้องถิ่นเช่น เครื่องปักหยุนจินที่มีประวัติยาวนานกว่า 1,600 ปี นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมเวิร์กช็อปเพื่อเรียนรู้เทคนิคการทอผ้าและกระบวนการผลิตที่ละเอียดอ่อนของงานหัตถกรรมนี้ อีกทั้งยังมีการท่องเที่ยวเชิงอาหารพื้นเมืองที่โดดเด่น เช่น การทำเป็ดเค็มและเต้าหู้เนื้อ นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมเวิร์กช็อปเพื่อสัมผัสประสบการณ์การทำอาหารที่เป็นเอกลักษณ์นี้ได้โดยตรง เมืองหนานจิงยังมีการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับศิลปะและวรรณกรรมท้องถิ่น เช่น การเยี่ยมชมสถานที่ประวัติศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในวรรณกรรมจีน ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสถึงประวัติศาสตร์ในเชิงลึก หนานจิงยังใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลเพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ลดการกระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.5.1 จุดเด่นและความท้าทายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

จุดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

การจัดเทศกาลเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิงมีความโดดเด่นอย่างมาก เนื่องจากได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์และส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น รัฐบาลไม่เพียงแค่จัดกิจกรรม แต่ยังดึงรากฐานและคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยการเล่าเรื่องราวและประวัติศาสตร์ของเทศกาลนั้นๆ อย่างมีชีวิตชีวา ตัวอย่างเช่น เทศกาลโคมไฟที่จัดขึ้นบริเวณวัดขงจื้อ มีการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์และความเชื่อของคนในพื้นที่กับการเฉลิมฉลองที่มีสีสันและน่าตื่นตาตื่นใจ ไม่เพียงเท่านี้ รัฐบาลยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดกิจกรรม ทำให้ผู้คนในพื้นที่มีส่วนร่วมและรู้สึกภาคภูมิใจกับวัฒนธรรมของตน ซึ่งเป็นการสร้างความผูกพันระหว่างชุมชนและนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การถ่ายทอดสดผ่าน 5G หรือการใช้แสงสีเสียงที่ทันสมัย ช่วยให้เรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่นถูกนำเสนอในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น ส่งผลให้เมืองหนานจิงกลายเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวที่มีชีวิตชีวาและเข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้คนจากทั่วโลก

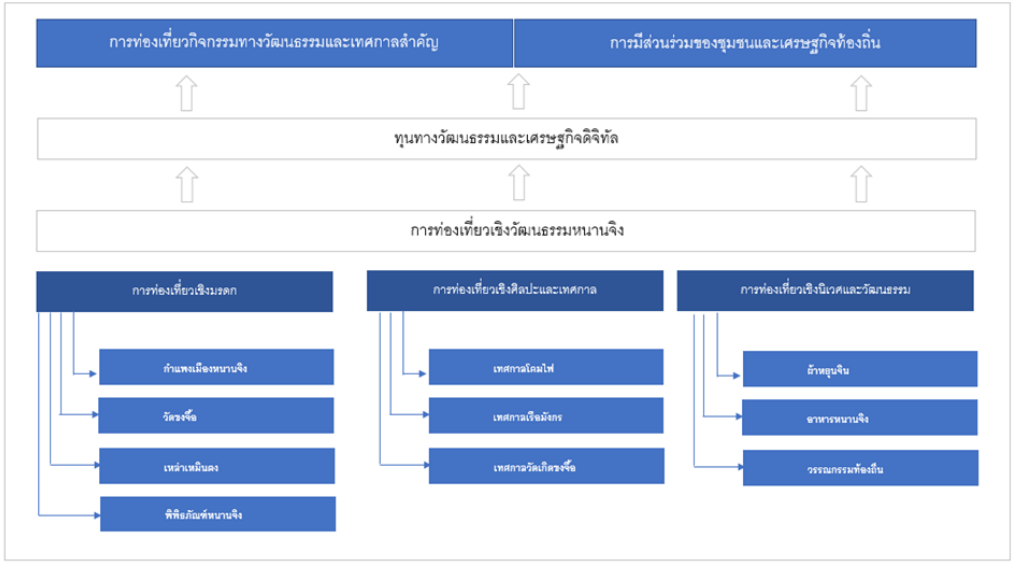
ความท้าทายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

แม้ว่าการจัดเทศกาลจะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยอดเยี่ยม แต่การกระจุกตัวของเทศกาลในพื้นที่บางแห่งของหนานจิงยังคงเป็นความท้าทายที่ต้องเผชิญ การที่เทศกาลต่าง ๆ มักจัดอยู่ในพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม เช่น วัดขงจื้อ หรือบริเวณกำแพงเมือง ทำให้เกิดความแออัดในบางช่วงเวลาที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนมาก ความแออัดนี้ไม่เพียงส่งผลต่อประสบการณ์การท่องเที่ยว แต่ยังเป็นปัญหาในการบริหารจัดการพื้นที่ที่ต้องรองรับคนจำนวนมากโดยไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสถาปัตยกรรมที่เปราะบาง การรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์สถานที่และการจัดกิจกรรมจึงเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด รัฐบาลท้องถิ่นและผู้จัดงานอาจต้องพัฒนาแนวทางการจัดการผู้เข้าชม หรือหาพื้นที่อื่น ๆ ในการกระจายการจัดเทศกาลเพื่อไม่ให้กระทบต่อพื้นที่หลักของเมือง ทั้งนี้ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวจำนวนมากอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยลดผลกระทบต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อมในระยะยาว

1.5.2 บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจริง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิชาการ และวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาข้อมูลของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง โดยเมืองหนานจิงได้นำเอาทุนทางวัฒนธรรมทั้งแบบ

แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น และการท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ มาใช้ในการดำเนินการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ความสัมพันธ์ ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสามารถแบ่งออกเป็นการท่องเที่ยวได้ 3 แบบด้วยกัน คือการท่องเที่ยวเชิงมรดก ที่เน้นการท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยวทุนทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล ที่เน้นแหล่งท่องเที่ยวแบบเทศกาล และ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม ที่เน้นการท่องเที่ยวแบบวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น อาหาร หัตถกรรมต่างๆ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ค้นพบว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น ภาครัฐและหน่วยงานท้องถิ่นของหนานจิงมีความใกล้ชิด และทำประโยชน์ให้กับชุมชนเป็นอย่างมาก และถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของความสำเร็จอีกข้อหนึ่ง โดยพบว่ามีความแหล่งท่องเที่ยว เทศกาลสำคัญ ชุมชน และการสนับสนุนเพื่อจัดกิจกรรมจากภาครัฐ มีการเชื่อมโยงกันอย่างมีนัยยะสำคัญ ทำให้เห็นได้ว่า เมืองหนานจิง พึ่งพาหน่วยงานรัฐในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม และเทศกาล โดยชุมชนมีส่วนเกี่ยวข้องและได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 22 บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 5 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหนานจิง

Categories	Code
NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	NJ เทศกาลเรือมังกร
	NJ เทศกาลโคมไฟ
	NJ เทศกาลวันเกิดขงจื้อ
	NJ ผ้าหยุนจิน
	NJ การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก
	NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล
	NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ
	NJ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ สนับสนุนนักท่องเที่ยว
	NJ อาหารหนานจิง
	NJ หัตถกรรมพื้นบ้าน
	NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
NJ การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น	NJ ชุมชนท้องถิ่น
	NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น
	NJ อบรมและพัฒนาทักษะ
	NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้แบ่งการค้นพบออกเป็น 3 ประเภท เพื่ออธิบายความสัมพันธ์กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

การท่องเที่ยวเชิงมรดก เมื่อหนานจิงเน้นการเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองหนานจิงที่สร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิง วัดขงจื้อที่เป็นศูนย์กลางการศึกษา และ

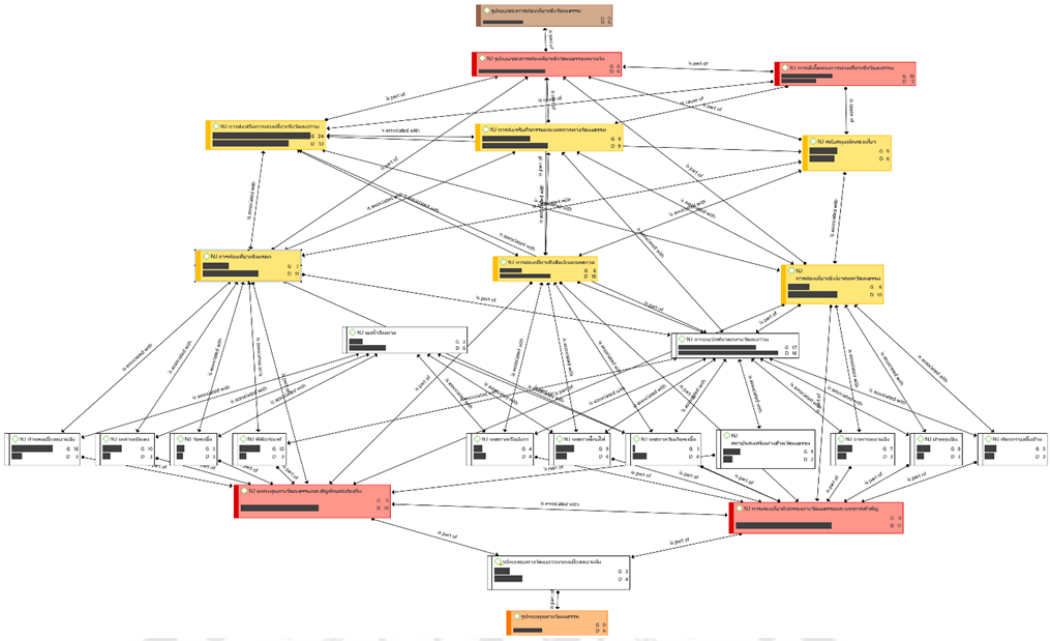
พิพิธภัณฑ์หนานจิงที่จัดแสดงโบราณวัตถุที่สำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้มาเยือนได้สัมผัสถึงความงดงามและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของหนานจิง ทางเมืองจึงได้ผลักดันให้การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นบนพื้นที่ดังกล่าว มีหลากเทศกาลสำคัญจัดขึ้นในมรดกทางวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล เมืองหนานจิง สร้างการเรื่องราวที่เป็นระบบ มีการวางโครงเรื่องของแม่น้ำฉินหวย และประวัติศาสตร์โบราณในการเล่าเรื่อง โดยมีการเชื่อมโยงเทศกาลกับการเล่าเรื่อง ผ่านการประชาสัมพันธ์ เป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยว และเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การเยี่ยมชมตลาดเก่าเหล่าเหมินตง เทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อ และเทศกาลเรือมังกรที่แม่น้ำฉินหวย ทั้ง 3 แห่งมีความสัมพันธ์ร่วมกันในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ทั้งยังสะท้อนว่า รัฐบาลท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการประสานงานกับหน่วยงานทางวัฒนธรรมและเอกชน เนื่องจากเป็นการประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางวัฒนธรรมออกไปพร้อมๆกัน ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญนี้ ยังส่งผลถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรม ดังจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากทุกกิจกรรมและเทศกาล ต่างใช้อัตลักษณ์ดั้งเดิมมาผลักดัน ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ ความเป็นมา การส่วมใส่เสื้อผ้า โคมไฟสวยงาม รวมถึงการแสดงดิจิทัลอาร์ตที่ใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่ผู้ชม ทั้งหมดนี้ ถูกวางแผนการดำเนินงานมาเป็นอย่างดี ทั้งการผลักดันการท่องเที่ยว และการอนุรักษ์วัฒนธรรมในคราวเดียวกัน ถือเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างคุ้มค่า

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม ผู้วิจัยค้นพบว่า ทางเมืองหานจิงพยายามผลักดัน และมุ่งเน้นการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนโดยผสมผสานวัฒนธรรมและธรรมชาติ เช่น การเรียนรู้เครื่องปักหยุนจินซึ่งเป็นงานหัตถกรรมดั้งเดิมของหนานจิง การสัมผัสอาหารพื้นเมือง และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมผ่านเทคโนโลยี AR และ VR ในการเก็บข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม โดยมีการประชาสัมพันธ์ และดึงดูดนักท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดีย หรือมีการพยายามจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะฝีมือให้กับประชาชนในท้องถิ่น ในการใช้เครื่องมือทางดิจิทัล ในการขายสินค้าและบริการต่างๆ ให้กับนักท่องเที่ยวอีกด้วย

ทั้งนี้ เมืองหนานจิง ได้ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นรากฐาน การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนการท่องเที่ยวผสมผสานกับกับการท่องเที่ยวทั้ง 3 แบบ ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เมื่อได้สรุปรวมและบูรณาการทั้ง ทุนทางวัฒนธรรม แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งผู้วิจัยจะได้ศึกษาต่อในภาคสนามต่อไป

สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 23 สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

2 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

2.1 การท่องเที่ยวเชิงมรดก (Heritage Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงมรดกในไทเปมุ่งเน้นการเยี่ยมชมสถานที่ที่สะท้อนถึงความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เช่น

2.1.1 วัดหลงซาน วัดที่ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1738 โดยกลุ่มชาวจีนฮกเกี้ยน วัดนี้ไม่เพียงเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์แต่ยังสะท้อนถึงความศรัทธาที่ผสมผสานทั้งศาสนาพุทธ เต๋า และขงจื้อ นอกจากนี้ วัดยังได้รับการอนุรักษ์ด้วยเทคโนโลยีสแกนสามมิติและโดรนที่ช่วยบันทึกรายละเอียดทางสถาปัตยกรรม และสร้างประสบการณ์เสมือนจริงสำหรับผู้ที่ไม่สามารถมาเยี่ยมชมได้ การท่องเที่ยวที่นี่สร้างรายได้ให้ชุมชนผ่านการจำหน่ายสินค้าที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น เครื่องรางและของที่ระลึก (CyArk, n.d.; Jose A, 2016)

2.1.2 พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง เป็นสถานที่รวบรวมและจัดแสดงโบราณวัตถุและศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีนถึง 696,000 ชิ้น ซึ่งสะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมของ

ไต้หวัน พิพิธภัณฑ์ยังจัดเวิร์กช็อปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และศิลปะจีนเพื่อให้คนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับมรดกนี้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งพิพิธภัณฑ์มีนิทรรศการแบบเสมือนจริงและจัดแสดงผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น หยกผักกาดขาว และหินรูปเนื้อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก (ภภพพล จันทร์วัฒนกุล, 2566; National Palace Museum, 2024)

2.1.3 อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก อนุสรณ์สถานที่เป็นสัญลักษณ์ของประวัติศาสตร์การเมืองและวัฒนธรรมของไต้หวัน โดยมีการจัดแสดงเปลี่ยนกะของทหาร การจัดงานเฉลิมฉลองประวัติศาสตร์ และกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและ VR ยังช่วยให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้ข้อมูลประวัติศาสตร์และเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยว (**台北時報**, 2024)

2.2 การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล (Art and Festival Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาลในไทเปประกอบด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมและเทศกาลที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น

2.2.1 ตลาดกลางคืน ตลาดซื่อหลินและตลาดเหราเหอเป็นศูนย์กลางการค้าและสถานที่พบปะยามค่ำคืน ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสอาหารท้องถิ่น เช่น เต้าหู้เหม็น และขนมเปี๊ยะไต้หวันได้ การนำเทคโนโลยีอย่างแอปพลิเคชันมือถือและไกด์ AI อย่าง YesBear มาช่วยเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวในตลาดกลางคืน เช่น ตลาดหนิงเซี่ย ยังเพิ่มความสะดวกและทำให้การท่องเที่ยวมีความสนุกและน่าตื่นเต้น (dataSpring Editors, 2022; Ubitus, 2024)

2.2.2 เทศกาลโคมไฟไต้หวัน จัดขึ้นหลังเทศกาลตรุษจีน เป็นเทศกาลที่ประชาชนจะมารวมตัวกันเพื่อปล่อยโคมไฟบนท้องฟ้า ซึ่งสะท้อนถึงการเริ่มต้นใหม่และความหวังในอนาคต เทศกาลนี้ไม่เพียงดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศแต่ยังเป็นช่วงเวลาที่แสดงถึงความเคารพต่อวัฒนธรรมดั้งเดิมของไต้หวัน (O. Chang, 2018)

2.2.3 ศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน พื้นที่ศิลปะที่เปลี่ยนจากโรงงานผลิตน้ำมันเก่าในปี 1914 มาสู่แหล่งรวมศิลปินและนักออกแบบในการจัดนิทรรศการศิลปะและกิจกรรมวัฒนธรรมที่หลากหลาย การใช้เทคโนโลยีออนไลน์และการจัดแสดงงานศิลปะเสมือนจริงช่วยให้ผู้คนสามารถสัมผัสศิลปะในรูปแบบใหม่ เช่น นิทรรศการ teamLab ที่สร้างประสบการณ์ภาพที่สวยงามและเชื่อมโยงผู้ชมกับศิลปะในเชิงลึก (Ellis, 2023; Huashan 1914 Official Website, n.d.)

2.3 การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม (Eco-cultural Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรมในไทเปให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น

2.3.1 การทำชาและการทำโคมไฟแบบดั้งเดิม ไทเปมีชื่อเสียงด้านการทำชาและโคมไฟกระดาษที่มีลวดลายสวยงาม การทำชาเป็นศิลปะที่สะท้อนถึงความละเอียดอ่อนในการใช้ชีวิต ชาวไทเปมีการจัดเวิร์กช็อปให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้กระบวนการผลิต ซึ่งไม่เพียงแค่เพิ่มความเข้าใจในวิถีชีวิตของคนไต้หวัน แต่ยังส่งเสริมการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Angelina K, 2018; Ministry of Foreign Affairs, 2021)

2.3.2 เทศกาลเช็งเม้ง (Qingming Festival) เทศกาลนี้จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงบรรพบุรุษ โดยสมาชิกครอบครัวจะทำความสะอาดและบูชาหลุมศพของบรรพบุรุษ เป็นการแสดงถึงความเคารพและการสืบสานประเพณีผ่านกิจกรรมในธรรมชาติ เทศกาลเช็งเม้งสร้างความรักในครอบครัวและสร้างความสัมพันธ์ในสังคมไต้หวัน (Meredith, n.d.)

2.3.3 วัฒนธรรมอาหารและการกิน อาหารท้องถิ่นของไทเป เช่น บะหมี่เนื้อ เต้าหู้เหม็น และขนมเปี๊ยะสะท้อนถึงการผสมผสานวัฒนธรรมจีนและไต้หวัน ท้องถิ่นชาวไต้หวันยังใช้โอกาสนี้ในการนำเสนออาหารและสินค้าหัตถกรรมดั้งเดิม การนำเสนออาหารที่เป็นเอกลักษณ์เหล่านี้ทำให้ไทเปเป็นจุดหมายปลายทางที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและประวัติศาสตร์ของคนในพื้นที่ (Teng, 2024)

สรุปการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปประกอบด้วยมิติการท่องเที่ยวที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวเชิงมรดก ศิลปะและเทศกาล และเชิงนิเวศและวัฒนธรรม การพัฒนาเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ยังทำให้ชุมชนท้องถิ่นได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวผ่านการส่งเสริมอาชีพ การเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจท้องถิ่น และการสืบทอดประเพณีให้คงอยู่ต่อไป

2.4 รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มีเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นรากฐาน

ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสนับสนุนและเสริมสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเทคโนโลยีสามารถช่วยในการสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงผู้เยี่ยมชมเข้ากับมรดกทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความสำคัญของเทคโนโลยีในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถสรุปได้ดังนี้

การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริง เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality - VR) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality - AR) ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมสามารถสัมผัสกับแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมได้แม้ไม่ได้เดินทางไปจริง ตัวอย่างเช่น วัดหลงซานในไทเปที่

ได้รับการบันทึกด้วยเทคโนโลยีสแกนสามมิติและโดรน ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมสามารถสำรวจสถาปัตยกรรมโบราณและประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมได้จากทั่วโลก การใช้ VR และ AR ยังทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถสำรวจสถานที่สำคัญเชิงมรดก เช่น วัดและพิพิธภัณฑ์ แบบสมจริงและเพิ่มความรู้และความเข้าใจในการเรียนรู้วัฒนธรรม

การเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การจัดการการท่องเที่ยวมีความสะดวกและรวดเร็วขึ้น เช่น การจองตั๋วออนไลน์ การจัดการข้อมูลผู้เข้าชม และการใช้แอปพลิเคชันเพื่อช่วยนำเที่ยว เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการ นอกจากนี้การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และโซเชียลมีเดียยังช่วยในการประชาสัมพันธ์และเพิ่มการมองเห็นสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวาง เช่น เทศกาลโคมไฟและกิจกรรมศิลปะในศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซานได้รับความนิยมจากการเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดียและออนไลน์

การสร้างระบบผู้ช่วยเสมือนในการแนะนำการท่องเที่ยว การใช้ AI และไกด์เสมือน เช่น YesBear ที่นำมาใช้ในตลาดกลางคืนของไทเป เป็นตัวอย่างของการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์การแนะนำข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ตอบโจทย์ผู้เยี่ยมชมได้ทันที AI สามารถช่วยแนะนำเมนูอาหาร การเลือกซื้อของที่ระลึก รวมถึงแนะนำประวัติและวัฒนธรรมในแต่ละจุด ทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและซึมซับวัฒนธรรมท้องถิ่นได้มากขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องมีไกด์มนุษย์ตลอดเวลา

การรักษาและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีในการบันทึกและสร้างเอกสารทางดิจิทัล เช่น การสแกนสามมิติและภาพถ่ายทางอากาศของวัดและสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ช่วยอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลเพื่อป้องกันความเสียหายจากภัยธรรมชาติ เทคโนโลยีนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและวิจัย ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้รับการคงไว้และเข้าถึงได้จากคนรุ่นต่อไป

การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์และการมีส่วนร่วม เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การจัดเวิร์กช็อปออนไลน์ การถ่ายทอดสดเทศกาลหรือการแสดงศิลปะในศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซาน เทคโนโลยีการสตรีมมิ่งและแอปพลิเคชันมือถือทำให้ผู้คนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมวัฒนธรรมจากระยะไกลได้ ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและเพิ่มรายได้ในชุมชนท้องถิ่น รวมถึงขยายขอบเขตของการเข้าถึงวัฒนธรรมไต้หวันไปสู่ผู้ชมในระดับสากล

โดยสรุป เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นมากกว่าการเยี่ยมชมแหล่งประวัติศาสตร์ แต่นำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และการเชื่อมต่อที่ใกล้ชิดระหว่างนักท่องเที่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม ทั้งยังส่งเสริมเศรษฐกิจในท้องถิ่น ช่วยอนุรักษ์ และเผยแพร่วัฒนธรรมให้คงอยู่ในยุคดิจิทัล

2.5 สรุปรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในหนานจิงเปิดโอกาสให้ผู้มาเยือนได้สัมผัสกับมรดกและวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านประสบการณ์หลากหลายรูปแบบ แบ่งออกได้เป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงมรดก การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงมรดก (Heritage Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงมรดกในไทเปเน้นการเยี่ยมชมสถานที่ที่สะท้อนคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เช่น วัดหลงซานที่สร้างขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1738 ซึ่งเป็นจุดสำคัญทางศาสนาและสะท้อนการผสมผสานศรัทธาของชาวพุทธ เต๋า และขงจื้อ วัดนี้ได้รับการอนุรักษ์ผ่านเทคโนโลยีสแกนสามมิติและโดรน ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสสถาปัตยกรรมในรูปแบบเสมือนจริง และยังมีของที่ระลึกซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น เครื่องรางและของฝากพื้นบ้าน นอกจากนี้ยังมีพิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง ซึ่งรวบรวมโบราณวัตถุและศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีนกว่า 696,000 ชิ้น เปิดโอกาสให้ผู้เยี่ยมชมเรียนรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมอย่างใกล้ชิด และอนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ VR ในการจัดแสดงประวัติศาสตร์การเมืองและวัฒนธรรมของไต้หวัน ทำให้ผู้เข้าชมได้รับประสบการณ์เสมือนจริงอีกด้วย

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล (Art and Festival Tourism)

การท่องเที่ยวในรูปแบบนี้ในไทเปมีเทศกาลและกิจกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น ตลาดกลางคืนที่ชื่อหลินและเหราเหอ ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสกับอาหารท้องถิ่น เช่น เต้าหู้เหม็น และขนมเปี๊ยะไต้หวัน เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แอปพลิเคชันมือถือและ AI เช่น YesBear ช่วยเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยว ทำให้การเดินตลาดกลางคืนสนุกและสะดวกสบายขึ้น นอกจากนี้ เทศกาลโคมไฟไต้หวันซึ่งจัดหลังเทศกาลตรุษจีนเป็นโอกาสที่ชาวไต้หวันได้รวมตัวกันปล่อยโคมไฟบนท้องฟ้า เพื่อแสดงความหวังและการเริ่มต้นใหม่ สุดท้ายศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซานที่เคยเป็นโรงงานผลิตน้ำมันเก่าในปี 1914 ได้กลายเป็นแหล่งรวมศิลปินและนักออกแบบในการจัดแสดงงานศิลปะเสมือนจริงและนิทรรศการเชิงวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสศิลปะในรูปแบบใหม่

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม (Eco-cultural Tourism)

ไทเปให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวที่อนุรักษ์ธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านกิจกรรมเชิงนิเวศ เช่น การทำชาและโคมไฟแบบดั้งเดิม ชาวไทเปยังมีเวิร์กช็อปที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการทำชาและโคมไฟ ซึ่งสะท้อนถึงความละเอียดอ่อนของวิถีชีวิตแบบไต้หวัน เทศกาลเช็งเม้งที่สมาชิกครอบครัวทำความสะอาดและบูชาหลุมศพบรรพบุรุษ เป็นการแสดงความเคารพและเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ในด้านอาหารท้องถิ่น ไทเปมีอาหารที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น บะหมี่เนื้อ เต้าหู้เหม็น และขนมเปี๊ยะ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเสน่ห์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและประวัติศาสตร์ของไทเป

2.5.1 จุดเด่นและความท้าทายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

จุดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ไทเปมีเอกลักษณ์พิเศษในการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับวิถีชีวิตสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการไหว้พระขอพรที่เป็นประเพณีสืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น เช่น การเข้ามากราบไหว้ที่วัดหลงซาน ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาแต่ยังสะท้อนถึงการยึดมั่นในความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทเป การไหว้พระขอพรเช่นนี้ช่วยสร้างความผูกพันกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและทำให้คนรุ่นใหม่ได้มีโอกาสเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางจิตวิญญาณของเมือง

วัฒนธรรมการกินและการเดินเล่นในตลาดกลางคืน เช่น ตลาดซื่อหลิน ก็เป็นอีกหนึ่งเสน่ห์ที่ทำให้ไทเปเป็นที่น่าจดจำ ด้วยอาหารท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น เต้าหู้เหม็นและบะหมี่เนื้อ ที่นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายแต่มีสีสันของชาวไทเป เมืองยังได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเมืองอัจฉริยะด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาเสริมสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยว เช่น แอปพลิเคชันนำทางที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลเชิงลึกเสมือนเป็นคนในท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะอำนวยความสะดวกแล้วยังทำให้การท่องเที่ยวในไทเปมีมิติที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะไม่เพียงเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ยังทำให้นักท่องเที่ยวสัมผัสถึงความเป็นคนไทเปอย่างแท้จริงผ่านมุมมองที่เต็มไปด้วยรายละเอียดและเรื่องราวของคนในพื้นที่

ความท้าทายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

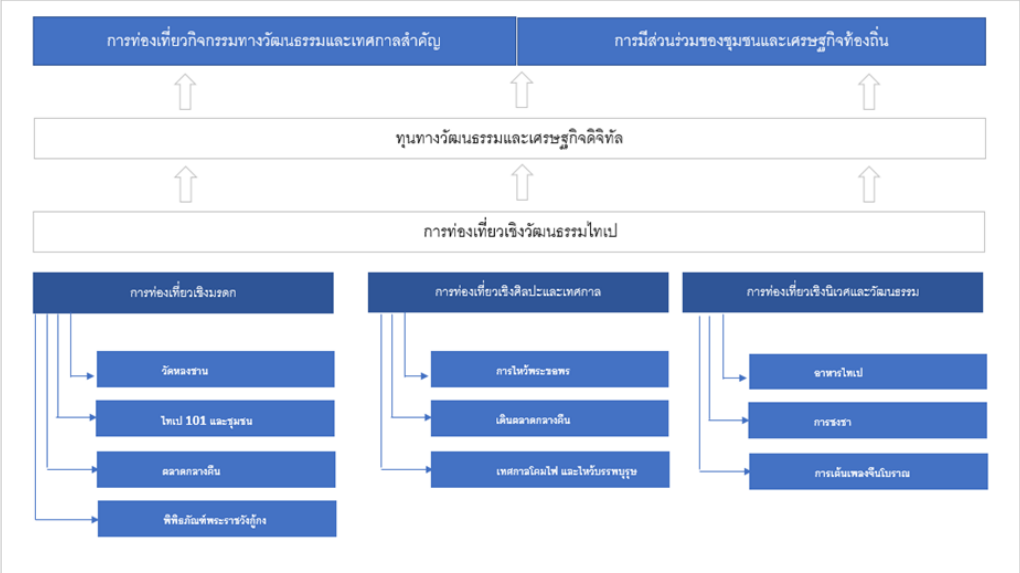
อย่างไรก็ตาม ไทเปเผชิญกับความท้าทายในการสร้างจุดขายใหม่ๆ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้กลับมาเยือนอีกครั้ง ในการพัฒนาเมืองให้มีความโดดเด่นและสร้างความแตกต่างจากเมืองอื่นๆ ในภูมิภาค เช่น เมืองจีนและญี่ปุ่นที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมคล้ายกัน

ไทเปต้องเน้นไปที่การนำเสนอประสบการณ์ที่ไม่ซ้ำใคร การรักษาความดั้งเดิมและการสืบทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นพร้อมกับการสร้างสรรค์แหล่งท่องเที่ยวใหม่ๆ ที่ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ก็เป็นสิ่งจำเป็น เช่น การพัฒนาเทศกาลและกิจกรรมเชิงศิลปะที่มีเอกลักษณ์ และการสร้างสถานที่ท่องเที่ยวในเมืองที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวสมัยใหม่โดยไม่ละทิ้งความเป็นไทเป

นอกจากนี้ การปรับปรุงระบบโครงสร้างพื้นฐานและจัดการกับปัญหาความแออัดในจุดท่องเที่ยวหลักก็เป็นความท้าทายเช่นกัน ด้วยจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น การกระจุกตัวในพื้นที่ยอดนิยมอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพการท่องเที่ยว ไทเปจึงควรส่งเสริมการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ต่างๆ ที่ไม่ค่อยมีคนรู้จัก และเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นตามย่านต่างๆ ของเมือง ซึ่งจะช่วยบรรเทาปัญหาความแออัดและเพิ่มความยั่งยืนในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิชาการ และวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาข้อมูลของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป จากความสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยค้นพบนั้น โดยเมืองไทเปจะเน้นการท่องเที่ยวผ่านวิถีชุมชนของชาวเมืองไทเป เช่น การเดินทางขอพรไว้พระ การเดินตลาดกลางคืน การเดินสวนสาธารณะ หรือสวนศิลปะต่างๆ ในพื้นที่เมืองไทเป ถ้านับจำนวนรวมของความสัมพันธ์ทั้งหมด ถือได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวหลักในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป โดยสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวแบบกิจกรรมทางวัฒนธรรม เหมาะสมกับคนไทเป และยังส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้สัมผัสกับประสบการณ์เหล่านั้น เหมือนกับการอยู่อาศัยที่ไทเปอีกด้วย นอกจากนั้นก็มีการใช้เทคโนโลยี เพื่อนำมาใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยว อาทิเช่น ระบบ Open Data ที่ทำงานร่วมกับ Mobile Application ของนักท่องเที่ยว ในการเข้าถึงข้อมูลร้านค้าท้องถิ่นได้ ซึ่งจากความสัมพันธ์ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น ในพื้นที่ที่มีการทำกิจกรรม ถือเป็นพื้นที่ในเมืองซึ่งทั้งชุมชนและนักท่องเที่ยวสร้างใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและดิจิทัลได้อย่างครอบคลุม โดยสรุปแล้วการท่องเที่ยวโดยวัฒนธรรมที่แบ่งออกเป็น 3 แบบ ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงมรดก การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม ทั้งนี้ไทเปผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านวิถีชีวิตชุมชน โดยสร้างพื้นที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมในพื้นที่อยู่อาศัยใกล้ๆ แหล่งชุมชน ทำให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่ดังกล่าว เช่นตลาดกลางคือ หรือบริเวณตึกไทเป 101 เป็นต้น ผู้วิจัยได้สรุปรายละเอียดของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 3 แบบดังนี้



ภาพประกอบ 24 บทวิเคราะห์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อลงรายละเอียดถึงประเด็นที่ได้ค้นพบการศึกษาเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ก็จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 6 สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป

Categories	Code
TP การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	TP การเต้นรำและดนตรีพื้นเมือง
	TP การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงมรดก
	TP การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล
	TP การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	TP การส่งเสริมกิจกรรมและเทศกาลทางวัฒนธรรม
	TP ขอพรวัดหลงซาน
	TP ประเพณีและเทศกาลสำคัญ
	TP วัฒนธรรมเดินเล่นตลาดกลางคืน
	TP ศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น
	TP สนับสนุนนักท่องเที่ยว
	TP อาหารไทเป
TP การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น	TP ชุมชนท้องถิ่น
	TP ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น
	TP อบรมและพัฒนาทักษะ
	TP อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม

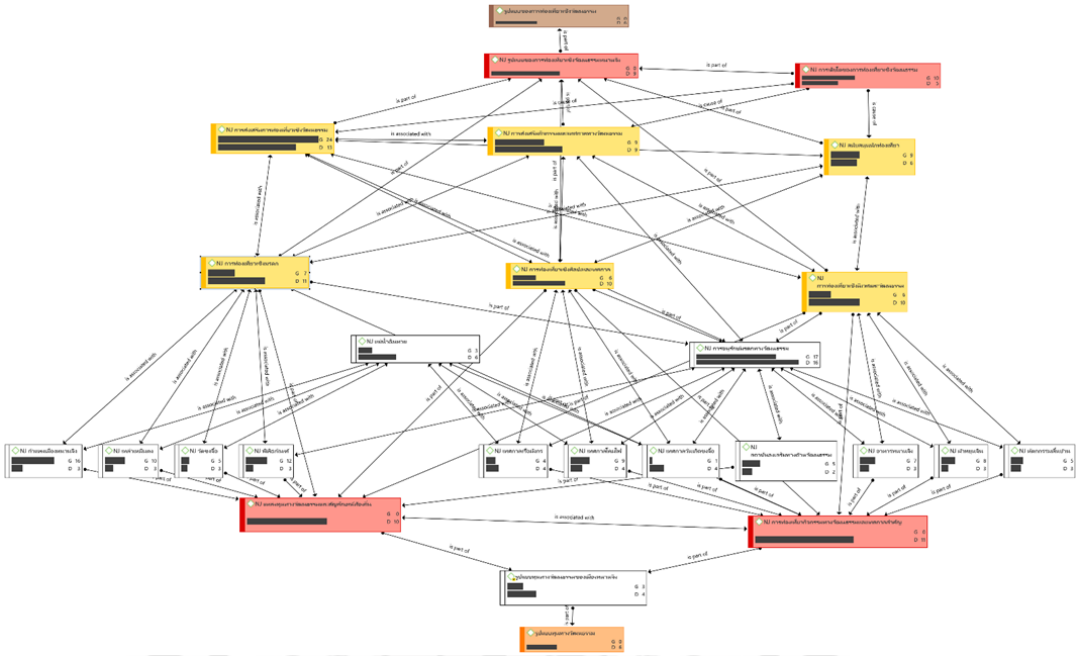
การท่องเที่ยวเชิงมรดก จากตัวเลขความสัมพันธ์นั้น ไทเปมีการอนุรักษ์และนำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านสถานที่สำคัญไปพร้อมกัน เช่น วัดหลงซานมีการใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันในการให้ข้อมูล และบางวัดมีการเซี่ยมซีผ่านมือถืออีกด้วย และในขณะเดียวกันก็ได้รับประสบการณ์ของ พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงยังรวบรวมโบราณวัตถุจีนและจัดนิทรรศการเสมือนจริงเพื่อดึงดูดผู้ชมในระดับสากล ส่วนอนุสรณ์สถานเจียงไคเช็กนำเทคโนโลยี VR มาสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ให้กับนักท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาลที่โดดเด่นในไทเป ได้แก่ ตลาดกลางคืนที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและการใช้ไกด์ AI เพิ่มความสะดวกให้กับผู้เข้าชม เทศกาลโคมไฟไต้หวันและศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ฮว่าซานเป็นอีกจุดที่น่าสนใจ โดยมีการจัดกิจกรรมศิลปะที่ดึงดูดผู้คนทั้งในและต่างประเทศ การใช้งานออนไลน์และการแสดงศิลปะเสมือนจริงช่วยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะได้มากขึ้น

การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรมในไทเปเน้นการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและการถ่ายทอดองค์ความรู้ท้องถิ่น เช่น การทำชาแบบดั้งเดิมและการทำโคมไฟกระดาษที่สะท้อนถึงศิลปะและความละเอียดอ่อนในวิถีชีวิต นอกจากนี้ยังมีเทศกาลเช็งเม้งที่สื่อถึงความเคารพต่อบรรพบุรุษ และอาหารท้องถิ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวไทเปและไต้หวัน

โดยสรุปแล้วจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลทางวิชาการพบว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒธรรมของไทเปนั้น ใช้การผลักดันผ่านวิถีชีวิตชุมชน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ และสเหน่ห์ของชาวไทเป และไต้หวันมาอย่างยาวนาน รัฐบาลและหน่วยงานท้องถิ่น ทำหน้าที่ผลักดันให้เกิดความสะดวกสบาย ในการเดินทางท่องเที่ยว สะดวกสบายในการจับจ่ายใช้สอย และมีความปลอดภัยสูง ซึ่งถือเป็นแนวทางในแผนพัฒนาเมืองอัจฉริยะของไต้หวัน อันมีไทเป เป็นเมืองหลัก ด้วยสาเหตุนี้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จึงได้มาแผนที่สอดคล้องกับการแผนภาพใหญ่และได้รับการสนับสนุนที่ดีจากรัฐบาลกลาง จนทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป



ภาพประกอบ 25 สรุปแผนภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

สรุปผลการดำเนินงานในขั้นตอนที่ 1 การศึกษารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำสรุปผลการวิจัยทั้งสามหัวข้อ ได้แก่ ศึกษารูปแบบทางวัฒนธรรม ศึกษารูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล และศึกษารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของเมืองหนานจิง และไทเป เพื่อทำการศึกษแนวทางในการสร้างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามแนวคิดของ Miles, Huberman และ Saldana, (Miles, Huberman, และ Saldana, 2014) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นขั้นตอนย่อย คือ 1) คัดเลือกและจัดหมวดหมู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำถามวิจัย 2) แสดงข้อมูลในรูปแบบที่เข้าใจง่ายในรูปแบบตาราง และแผนภาพ เพื่อสรุปธีมหลักหรือรูปแบบที่เกิดขึ้นในข้อมูลหลังจากการจัดหมวดหมู่และทำ Coding และ 3) การวิเคราะห์เชิงลึกและการตีความ โดยผู้วิจัยจะทำการ ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อสรุปด้วยการตรวจสอบจากหลายแหล่ง (Triangulation) กับข้อการสัมภาษณ์ และผู้เชี่ยสชาญในลำดับถัดไป

วิเคราะห์ข้อมูลเมืองหนานจิง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการที่ได้ศึกษาโดยจัดทำคัดประเด็นที่ค้นพบ ที่เกี่ยวกับหัวข้อหลักไว้ โดยผู้วิจัยได้ค้นพบคำสำคัญ และได้จัดทำเป็นรหัสให้กับข้อมูลที่มีความหมายตรงกับรายละเอียดที่ต้องการ โดยมีรายละเอียดของเมืองหนานจิง ดังต่อไปนี้

ตาราง 7 วิเคราะห์ข้อมูลเมืองหนานจิง

Categories	Code
NJ แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น	NJ เหล่าเหมินตง
	NJ กำแพงเมืองหนานจิง
	NJ แม่น้ำฉินหวย
	NJ พิพิธภัณฑ์
	NJ วัดขงจื้อ
	NJ สถาบันสงเสริมทางด้านวัฒนธรรม
NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	NJ เทศกาลเรือมังกร
	NJ เทศกาลโคมไฟ
	NJ เทศกาลวันเกิดขงจื้อ
	NJ ผ้าหยุนจิน
	NJ การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก
	NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล
	NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ
	NJ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	NJ สนับสนุนนักท่องเที่ยว
	NJ อาหารหนานจิง
	NJ หัตถกรรมพื้นบ้าน
	NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

ตารางที่ 7 (ต่อ)

Categories	Code
NJ การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น	NJ ชุมชนท้องถิ่น
	NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น
	NJ อบรมและพัฒนาทักษะ
	NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม
	NJ การมีส่วนร่วมของชุม
NJ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล	NJ 3D Imaging
	NJ 5G and High Speed Internet
	NJ AI แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์
	NJ Cloud Cultural Computing
	NJ Digital Cultural Asset
	NJ VR/AR
NJ แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล	NJ Digital Art and Museum
	NJ Digital Human มนุษย์ดิจิทัล
	NJ Digital Tourism Platforms
	NJ Digtal Content เพื่อการท่องเที่ยว
	NJ E-commerce
	NJ KOL (Key Opinion Leaders)
	NJ live stream
	NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์
	NJ Story Telling
	NJ Tourist Mobile Application
NJ แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ	NJ แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล
	NJ งบประมาณ
	NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน
	NJ ภาครัฐสนับสนุน

โดยในการขั้นตอนของการคัดเลือกข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเนื้อหา และจัดกลุ่มของประเด็นสำคัญไว้ทั้งหมด 6 หมวดหมู่ด้วยกัน ประกอบไปด้วย

NJ แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น NJเหล่าเหมินตง NJ กำแพงเมืองหนานจิง และ NJ แม่น้ำฉินหวย เป็นต้น ซึ่งเป็นรหัสที่สำคัญในการเชื่อมโยงไปยังประเด็นสำคัญอื่นๆ

NJ การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น NJ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก และNJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล ซึ่งเป็นข้อสรุปรูปแบบสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเป็นรหัสที่สำคัญในการเชื่อมโยงไปยังประเด็นสำคัญอื่นๆ เช่นกัน

NJ การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน ที่แสดงเนื้อหาเรื่องชุม อาทิเช่น NJ การมีส่วนร่วมของชุม NJ ชุมชนท้องถิ่น NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น เป็นรหัสที่สำคัญในการเชื่อมโยงไปยังประเด็นสำคัญอื่นๆ โดยที่รหัสนี้ ถูกค้นพบว่ามีการเชื่อมต่ออย่างมีนัยสำคัญกับหลายรหัสอื่นๆ

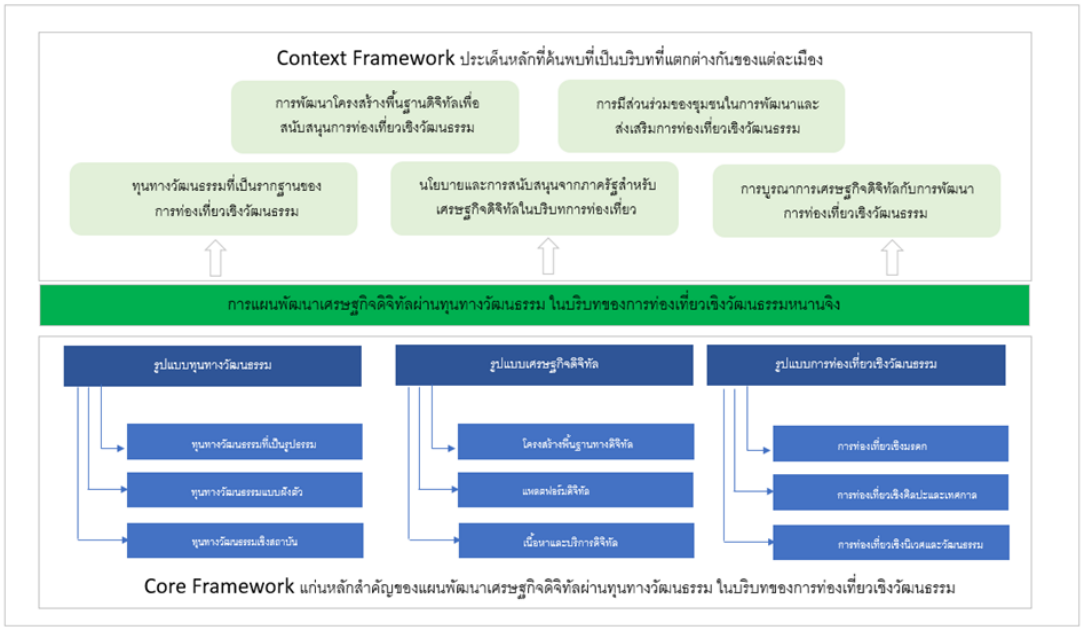
NJ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น NJ 5G and High Speed Internet NJ AI แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ และ NJ Cloud Cultural Computing ซึ่งเป็น สามรหัสที่แกนของเทคโนโลยีสำหรับเมืองหนานจิง

NJ แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น NJ KOL (Key Opinion Leaders) NJ live stream และ NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็น สามรหัสที่ใช้มากที่สุดสำหรับการผลักกันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

NJ แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน คือ NJ แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล NJ งบประมาณ NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และ NJ ภาครัฐสนับสนุน ซึ่งทุกรหัส เป็นจุดเชื่อมระหว่างสามองค์ประกอบหลัก ของเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

ขั้นตอนถัดไป ผู้วิจัยได้เอารหัสของทุก 6 กลุ่มข้อมูล และ 3 องค์ประกอบหลักของคำถามงานวิจัย คือ เศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง เข้ามาประกอบเข้าด้วยกันจนได้ ภาพของโครงข่ายความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถได้อธิบายความสัมพันธ์ของการเชื่อมโยงจากแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง สามารถแยกลำดับออกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก ซึ่งร้อยเรียงทั้งสามหัวข้อเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งสามารถกำหนดรูปแบบของแนวคิดหลัก เพื่อตอบคำถามงานวิจัยคือ

แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ จากความสัมพันธ์ของโครงข่ายการเชื่อมโยง ทำให้พบว่า รายละเอียดทั้งหมด จะเชื่อมต่อผ่าน 5 องค์ประกอบหลัก โดยสามารถระบุออกมาเป็นแนวคิดรอง จำนวน 5 ประเด็นหลักดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 26 แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

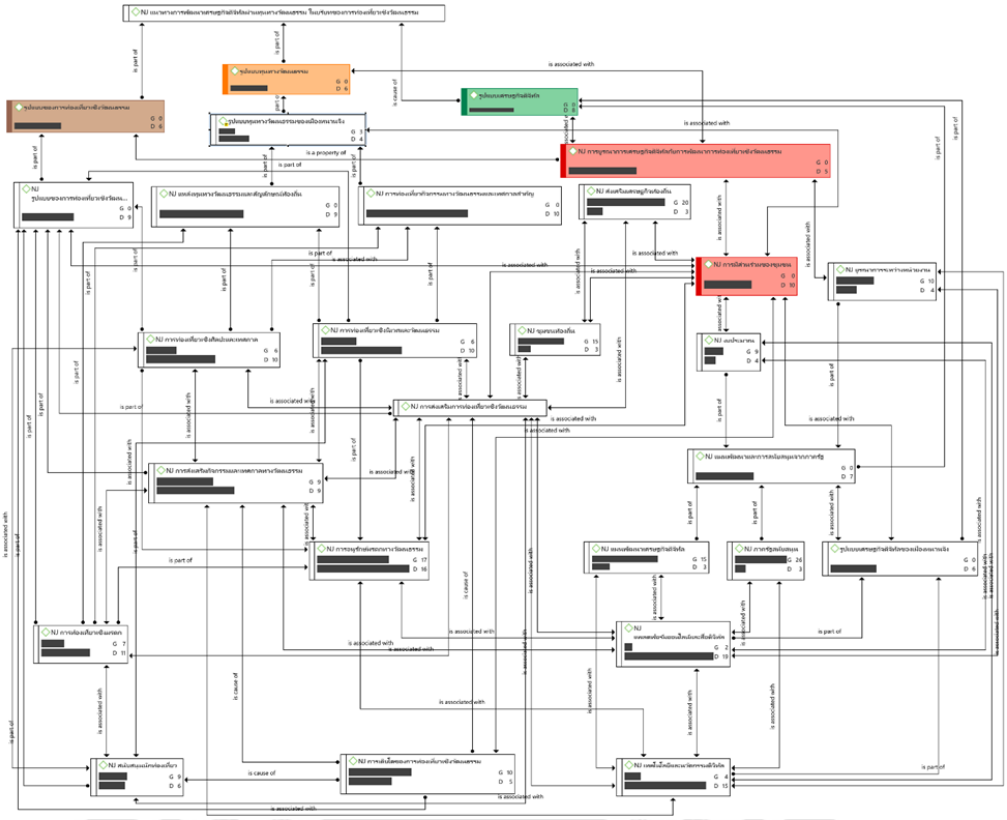
Sub Theme 1: ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 2: การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 3: การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 4: นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

Sub Theme 5: การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 27 Sub Theme 1 – 5 หนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ลำดับสุดท้าย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองหนานจิงจริง ซึ่งสามารถข้อสรุปข้อค้นพบได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 8 การวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองหนานจิง

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	จากความสัมพันธ์ที่แสดงผ่านโครงข่าย ทำให้พบว่าหนานจิงนำเสนอเอกลักษณ์ของเมืองผ่านสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองโบราณ วัดขงจื้อ ตลาดเหล่าเหมินตง และแม่น้ำฉินหวย ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นจุดดึงดูด

ตาราง 8 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	นักท่องเที่ยว แต่ยังกลายเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลเรือมังกร เทศกาลโคมไฟ และเทศกาลวันเกิดขงจื้อ ซึ่งจากความแผนภาพ จะเห็นการกระจุกตัวของการเชื่อมต่อระหว่างสถานที่และเทศกาล ซึ่งความสำคัญของสถานที่เหล่านี้ช่วยส่งเสริมการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนหนานจิง และเป็นรากฐานที่เชื่อมโยงความหลากหลายทางวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างกลมกลืน ซึ่งส่งผลต่อการเติบโต และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ซึ่งแสดงอยู่ในโครงข่ายเช่นเดียวกัน
	การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เมืองหนานจิงได้มีการจัดเตรียมแผนและการสนุบสนุนการดำเนินแผนเศรษฐกิจดิจิทัลโดยเฉพาะ ซึ่งเห็นได้จากแผนแผนเศรษฐกิจดิจิทัล และการสงเสริมจากภาครัฐจะเป็นจะเชื่อมต่อของการบูรณาการ โดยหนานจิงได้ร่วมกับบริษัทเอกชนพัฒนาระบบโครงข่ายเทคโนโลยี 5G และเครือข่ายความเร็วสูงทั่วเมือง ทำให้หน่วยงานท้องถิ่นสามารถใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น WeChat, Douyin และ KOL ในการประชาสัมพันธ์เทศกาลต่าง ๆ

ตาราง 8 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	การใช้ VR/AR ในพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลและการแสดงทรัพย์สินทางวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสประสบการณ์ทางวัฒนธรรมได้ เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยขยายขอบเขตการรับรู้และการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวให้เป็นไปได้ในรูปแบบใหม่ นอกจากนี้ โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล และสื่อดิจิทัลสามารถใช้งานร่วมกัน ตามแผนของรัฐบาลท้องถิ่น ทำให้เกิดการบูรณาการเป้าหมายร่วมกันได้อย่างลงตัว จากการสนับสนุนของภาครัฐ นั้นเอง
	นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	รัฐบาลท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายและจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล โดยมีการลงทุนในโครงสร้าง 5G และการพัฒนาคลาวด์คอมพิวติ้งเพื่อสนับสนุนเนื้อหาทางวัฒนธรรม หน่วยงานรัฐยังใช้ AI เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนักท่องเที่ยวและการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวสำคัญ การสนับสนุนนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ทั้งนี้ การสนับสนุนดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายปี สะท้อนให้เห็นถึงเป้าหมายสนับสนุนดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็น

ตาราง 8 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
		เวลาหลายปี สะท้อนให้เห็นถึงเป้าหมายของรัฐบาลท้องถิ่นที่ชัดเจน ไม่ใช้การจัดงานเป็นครั้งคราว การดำเนินงานของรัฐบาลท้องถิ่น ได้ดำเนินตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ตามแผนเศรษฐกิจที่วางไว้ตั้งแต่แรก
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เทศกาลของเมืองหนานจิงต้องการผลิตสื่อดิจิทัล เช่น 5 Live Stream หรือ การไลฟ์สดของ KOL ในการผลักดันการท่องเที่ยว ดังจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ของ เทศกาล และสื่อดิจิทัล ทั้งนี้ รัฐบาลได้สนับสนุนให้มีการพัฒนาระบบโครงข่าย 5G และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้นักท่องเที่ยวและชุมชนท้องถิ่นสามารถเข้าถึงข้อมูลงานเทศกสาลได้รวดเร็ว รวมถึงการแชร์แบ่งปันเรื่องราว และการจับจ่ายใช้สอยในงานเทศกาล และแหล่งท่องเที่ยว อีกทั้ง ยังเห็นความสัมพันธ์ว่า การใช้เทคโนโลยีสามารถช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรม ผ่านงานเทศกาล และระบบคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมยังช่วยจัดเก็บข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล ทรัพย์สินดิจิทัล และสามารถนำไปใช้งานต่อเยอดในสื่อด้านอื่นๆ ได้อีกด้วย

สรุปการวิเคราะห์แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง

เมืองหนานจิงสามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล การเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน และสร้างประสบการณ์ใหม่ที่น่าประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว นโยบายจากภาครัฐและการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้แผนพัฒนานี้ยั่งยืนและสามารถทำให้เศรษฐกิจของเมืองเติบโต ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้กับเมืองหนานจิงกับนักท่องเที่ยวและคนในเมืองต่อไปด้วย

วิเคราะห์ข้อมูลเมืองไทเป

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการที่ได้ศึกษาโดยจัดทำคัดประเด็นที่ค้นพบ ที่เกี่ยวกับหัวข้อหลักไว้ โดยผู้วิจัยได้ค้นพบคำสำคัญ และได้จัดทำเป็นรหัสให้กับข้อมูลที่มีความหมายตรงกับรายละเอียดที่ต้องการ โดยมีรายละเอียดของเมืองไทเป ดังต่อไปนี้

ตาราง 9 วิเคราะห์ข้อมูลเมืองไทเป

Categories	Code
TP แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น	TP Huashan 1914 Creative Park
	TP ไทเป 101
	TP การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
	TP ตลาดกลางคืน
	TP พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง
	TP วัดหลงซาน
	TP สถาบันสงเสริมทางด้านวัฒนธรรม
	TP อนุสรณ์สถานเจียงไคเช็ก
TP การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ	TP การเต้นรำและดนตรีพื้นเมือง
	TP การเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม
	TP การท่องเที่ยวเชิงมรดก

ตารางที่ 9 (ต่อ)

Categories	Code
TP การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ (ต่อ)	TP การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล TP การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม TP การส่งเสริมกิจกรรมและเทศกาลทางวัฒนธรรม TP ขอพรวัดหลงซาน TP ประเพณีและเทศกาลสำคัญ TP วัฒนธรรมเดินเล่นตลาดกลางคืน TP ศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น TP สนับสนุนนักท่องเที่ยว TP อาหารไทเป
TP การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น	TP ชุมชนท้องถิ่น TP ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น TP อบรมและพัฒนาทักษะ TP อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม TP การมีส่วนร่วมของชุม
TP เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล	TP 3D Imaging TP 5G and High-Speed Internet TP AI application TP AI แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ TP Cloud Computing TP Digital Cultural Asset TP Internet of Things (IoT) TP Smart City TP VR/AR

ตารางที่ 9 (ต่อ)

Categories	Code
TP แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล	TP Digital Art and Museum TP Digital Cultural Asset TP Digital Platforms TP Digital Tourism Platforms TP Digtal Content เพื่อการท่องเที่ยว TP EasyCard TP Metaverse TP Open Data Platform TP Open Market Platform TP Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ TP Tourist Mobile Application TP YesBear ไกด์ AI TP ระบบหวยร้านค้า
TP แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ	TP แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล TP งบประมาณ TP บูรณาการระหว่างหน่วยงาน TP ภาครัฐสนับสนุน

โดยในการขั้นตอนของการคัดเลือกข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเนื้อหา และจัดกลุ่มของประเด็นสำคัญไว้ทั้งหมด 6 หมวดหมู่ด้วยกัน ประกอบไปด้วย

TP แหล่งทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน เช่น TP วัดหลงซาน TP ตลาดกลางคืนและ TP พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง เป็นต้น ซึ่งเป็นรหัสที่สำคัญในการเชื่อมโยงไปยังการท่องเที่ยวเชิงกิจกรรมและเทศกาลสำคัญ

TP การท่องเที่ยวกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น TP ขอพรวัดหลงซาน TP วัฒนธรรมเดินเล่นตลาดกลางคืน และ TP ประเพณีและเทศกาลสำคัญ ซึ่งเป็นการสะท้อนรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเป ได้เป็นอย่างดี

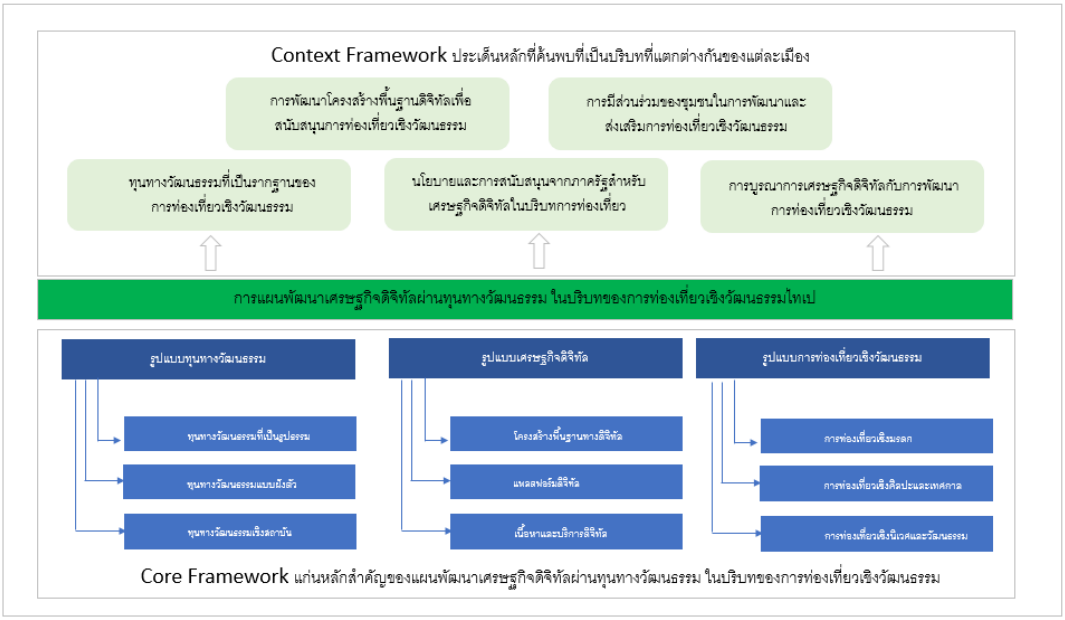
TP การมีส่วนร่วมของชุมชนและเศรษฐกิจท้องถิ่น ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน ที่แสดงเนื้อหาเรื่องชุม อาทิเช่น TP การมีส่วนร่วมของชุม TP ชุมชนท้องถิ่น TP ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น ที่จะแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงของรหัสอื่นๆ

TP เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น TP 5G and High-Speed Internet TP Smart City และ TP VR/AR ซึ่งเป็นสามรหัสที่แกนของเทคโนโลยีสำหรับเมืองไทเป TP Smart City

TP แพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน อาทิเช่น TP Easy Card TP Open Data Platform และ TP Open Market Platform เป็น สามรหัสที่ใช้มากที่สุดสำหรับการผลักกันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

TP แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ ที่มีรหัสและเนื้อหาหลักภายใน คือ TP แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล TP งบประมาณ TP บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และ TP ภาครัฐสนับสนุน เป็นต้น

ขั้นตอนถัดไป ผู้วิจัยได้เอารหัสของทุก 6 กลุ่มข้อมูล และ 3 องค์ประกอบหลักของคำถามงานวิจัย คือ เศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป เข้ามาประกอบเข้าด้วยกันจนได้ ภาพของโครงข่ายความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถได้อธิบายความสัมพันธ์ของการเชื่อมโยงจากแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป สามารถแยกลำดับออกเป็น 5 องค์ประกอบหลักดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 28 แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

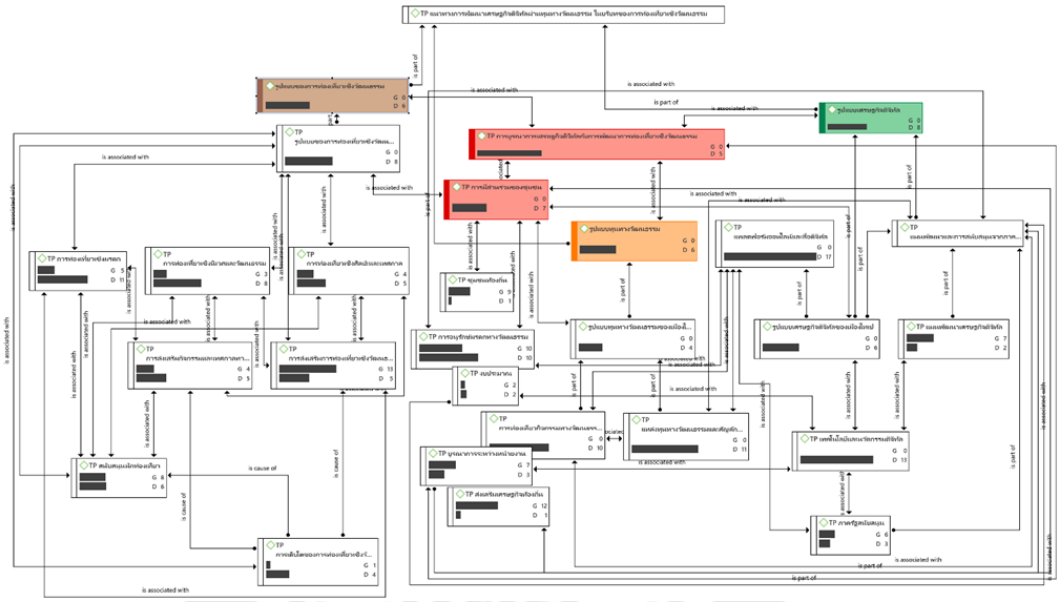
Sub Theme 1: ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 2: การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 3: การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Sub Theme 4: นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

Sub Theme 5: การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 29 Sub Theme 1 – 5 ไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ลำดับสุดท้าย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองไทเป ซึ่งสามารถข้อสรุปข้อค้นพบได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 10 การวิเคราะห์ และตีความสิ่งที่ค้นพบผ่าน 5 ประเด็นหลัก ของเมืองไทเป

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	จากแผนภาพ ความสัมพันธ์แสดงให้เห็นว่า เมืองไทเปมีแหล่งท่องเที่ยวที่สะท้อนอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์อย่างโดดเด่น ทั้งวัดหลงซาน พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง ตึกไทเป 101 และ Huashan 1914 Creative Park แหล่งเหล่านี้เป็นที่รู้จักและกระจายตัวทั่วเมือง โดยแต่ละจุดเชื่อมโยงประสบการณ์การท่องเที่ยวกับวิถีชีวิตของชาวไทเป เช่น การขอพรที่วัดหลงซาน การเดินเล่นในตลาดกลางคืน ซึ่งการส่งเสริมสถานที่

ตาราง 10 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
		เหล่านี้ให้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่ชาวเมืองทำในชีวิตประจำวัน ช่วยสร้างความผูกพันที่มีความหมายระหว่างนักท่องเที่ยวและวิถีชีวิตท้องถิ่นได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยแผนภาพยังแสดงถึงความสัมพันธ์ว่า แหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมทางวัฒนธรรม ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการนำเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวที่ทันสมัยให้กับนักท่องเที่ยว
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	จากภาพความสัมพันธ์ แสดงให้เห็นว่าไทเปมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ครอบคลุม รัฐบาลกลางและเอกชนร่วมกันพัฒนาแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Open Data, Open Market Platform และแอปพลิเคชัน EasyCard ที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวเดินทางและจับจ่ายในเมืองได้สะดวก ถือเป็นพื้นฐานของดิจิทัลมาจากแผนพัฒนา Smart City ของเมือง รวมถึงการนำ AI และ VR มาสร้างประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมดิจิทัล เช่น Metaverse ในพิพิธภัณฑ์ และ YesBear (AI Guide) ที่ตลาดกลางคืน สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างเสน่ห์แบบผสมผสานระหว่างความเป็นเมืองสมัยใหม่และความลึกซึ้งของวัฒนธรรมไทเป

ตาราง 10 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
		ซึ่งเพิ่มความดึงดูดให้กับเมืองในแบบที่ไม่เหมือนใคร
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)	การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ชุมชนท้องถิ่นของไทเปมีบทบาทสำคัญในการรักษาและนำเสนอวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมอย่างไม่ขาดตอน ชาวเมืองมีส่วนร่วมในกิจกรรมและเทศกาลต่าง ๆ เช่น การแสดงศิลปะ งานฝีมือในตลาดกลางคืน การทำชาแบบดั้งเดิม และการประดิษฐ์โคมไฟกระดาษ นอกจากนี้ชุมชนยังได้รับการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้สามารถสื่อสารวัฒนธรรมของตนกับนักท่องเที่ยวได้ดีขึ้น การมีส่วนร่วมนี้ทำให้เกิดรายได้ในท้องถิ่นและช่วยอนุรักษ์อัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งเป็นเสน่ห์สำคัญที่ไทเปภูมิใจ
	นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	จากแผนภาพ แผนเศรษฐกิจดิจิทัลของไทเป มาจากการสนับสนุนขากรัฐบาลกลางของไต้หวันสนับ การสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างจริงจังด้วยนโยบายที่ช่วยให้ไทเปกลายเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart City) และแผน Smart city มีความสัมพันธ์ การนำไปใช้ผลักดันการท่องเที่ยวผ่านดิจิทัล ด้วยการใช้งาน Open Data ช่วยให้ข้อมูลสามารถนำไปใช้กับร้านค้าท้องถิ่น การเดินทาง และการจับจ่ายใช้สอย การสนับสนุนจากภาครัฐนี้ทำให้ธุรกิจและ

ตาราง 10 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	แนวคิดรอง	การวิเคราะห์
แนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ต่อ)		นักท่องเที่ยวมีเครื่องมือและเทคโนโลยีที่พร้อมใช้งาน รัฐบาลและหน่วยงานท้องถิ่นทำงานร่วมกับเอกชนอย่างใกล้ชิดเพื่อให้เศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตไปพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ
	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ไทเปมีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เข้มแข็ง เช่น การใช้ 5G ครอบคลุมทั่วเมือง ระบบคลาวด์ที่รองรับข้อมูลท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และเทคโนโลยี VR/AR และ AI ที่ใช้ในการจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัล นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงวัฒนธรรมได้สะดวกสบาย EasyCard ซึ่งใช้งานได้ทั้งการเดินทาง ซื้อของ และชำระค่าบริการ ช่วยให้การเดินทางในเมืองสะดวกและมีประสิทธิภาพ

สรุปการวิเคราะห์แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป

โดยสรุป ไทเปใช้วิถีชีวิตของชุมชนเป็นรากฐานในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงความเป็นท้องถิ่นและความทันสมัย นโยบายการสนับสนุนจากรัฐบาลและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ครอบคลุมช่วยเพิ่มความสะดวกและสร้างเสน่ห์ให้กับนักท่องเที่ยวทุกวัย การบูรณาการนี้ส่งเสริมให้ไทเปสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างการเติบโตในภาคการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

เปรียบเทียบแนวทางแผนของเมืองหนานจิงและไทเป

การเปรียบเทียบทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัลของ หนานจิง และ ไทเป จะแสดงให้เห็นถึงวิธีการที่แต่ละเมืองนำทรัพยากรด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยีมาสนับสนุนการท่องเที่ยวและขับเคลื่อนเศรษฐกิจในแบบที่สะท้อนถึงลักษณะเฉพาะและปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จและความท้าทายของแต่ละเมือง

ตาราง 11 เปรียบเทียบแนวทางแผนของเมืองหนานจิงและไทเป

ประเด็น	หนานจิง	ไทเป
ลักษณะของทุนทางวัฒนธรรมและแนวทางการสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	มีลักษณะของทุนทางวัฒนธรรมเป็น “เครือข่ายเชื่อมโยง” โดยสถานที่สำคัญต่าง ๆ เช่น กำแพงเมือง วัดขงจื้อ และแม่น้ำฉินหวย ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง ทำให้สามารถสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบเส้นทาง ที่นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องในพื้นที่เดียว สถานที่เหล่านี้ยังเอื้อต่อการจัดเทศกาลในจุดเดียวกัน สร้างบรรยากาศที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของเมือง	ในขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมของไทเปกระจายตัวทั่วเมือง นักท่องเที่ยวจำเป็นต้องเดินทางไปยังจุดต่าง ๆ เช่น วัดหลงซาน พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง และตลาดกลางคืน การจัดการท่องเที่ยวจึงเน้นการสร้างประสบการณ์ตามวิถีชีวิตของชุมชน ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสบรรยากาศและกิจกรรมท้องถิ่นที่มีความหลากหลาย
บทบาทของเศรษฐกิจดิจิทัลและการบูรณาการเทคโนโลยี	มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการท่องเที่ยวอย่างครบวงจร เช่น การใช้เทคโนโลยี 5G และ VR/AR เพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวดิจิทัล รวมถึงการสนับสนุนจากรัฐที่มี	เทคโนโลยีดิจิทัลถูกนำมาใช้ในระดับประเทศ เน้นการเชื่อมโยงระบบเปิด (Open Data) และความเป็น Smart City การใช้เทคโนโลยี AI และ VR/AR ใน Metaverse ของพิพิธภัณฑ์ และ

ตาราง 11 (ต่อ)

ประเด็น	หนานจิง	ไทเป
	การถ่ายทอดสดเทศกาลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในวงกว้าง และใช้ AI เพื่ออนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวอย่างกำแพงเมือง การบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเพิ่มความน่าสนใจของการท่องเที่ยวและยังรักษาแหล่งท่องเที่ยวให้คงอยู่	การมีแอปพลิเคชัน EasyCard ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางและซื้อของได้สะดวก เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับชีวิตประจำวันในเมืองไทเปได้อย่างลงตัว
การมีส่วนร่วมของชุมชนและบทบาทของภาครัฐ	ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การอนุรักษ์อาหารพื้นเมือง การจัดแสดงงานฝีมือ และการร่วมจัดเทศกาลต่าง ๆ ภาครัฐให้การสนับสนุนอย่างเข้มแข็งด้วยงบประมาณและนโยบายต่าง ๆ ทำให้หนานจิงสามารถพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและวัฒนธรรมได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน	รัฐบาลกลางและภาครัฐในท้องถิ่นของไทเปทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ชุมชนมีบทบาทในการอนุรักษ์วิถีชีวิตผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ตลาดกลางคืน การแสดงศิลปะ และงานฝีมือ ซึ่งการสนับสนุนจากภาครัฐช่วยสร้างโครงสร้างเมืองที่มีความทันสมัยและปลอดภัย ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกผ่อนคลายและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น
การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การใช้ VR/AR และแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ประวัติศาสตร์ของเมืองมีชีวิต เช่น พิพิธภัณฑ์ดิจิทัล การแสดงในรูปแบบ 3D และการถ่ายทอดสดเทศกาล เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้หนานจิงสามารถ	การใช้เทคโนโลยีของไทเปมีการเชื่อมโยงกับ Smart City และระบบการจัดการข้อมูลเปิด (Open Data) ที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลร้านค้าและแหล่งท่องเที่ยวได้ AI Guide ในตลาดกลางคืนทำหน้าที่แนะนำ

ตาราง 11 (ต่อ)

ประเด็น	หนานจิง	ไทเป
	ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมสู่สากล และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาสัมผัสบรรยากาศที่หนานจิงด้วยตนเอง	สถานที่สำคัญและอาหารท้องถิ่นทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจและสัมผัสวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งและเป็นกันเอง
ความท้าทายและข้อจำกัด	หนานจิงต้องเผชิญกับความท้าทายในการรักษาความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในขณะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยีอย่างหนักหน่วงอาจลดทอนเสน่ห์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นลง ดังนั้น หนานจิงต้องหาจุดสมดุลที่เหมาะสมในการผสานเทคโนโลยีและรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น	ความท้าทายของไทเปคือการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมในขณะที่มีการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่ทันสมัยและเข้มข้น เทคโนโลยีและการท่องเที่ยวต้องร่วมมือกันสร้างสมดุลที่ละเอียดอ่อนเพื่อให้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชนยังคงเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวสัมผัสได้

สรุปจุดเด่นและความท้าทายของเมืองหนานจิงและไทเป

ตาราง 12 สรุปจุดเด่นและความท้าทายของเมืองหนานจิงและไทเป

เมือง	จุดเด่น	ความท้าทาย
หนานจิง (Nanjing)	1. การสนับสนุนจากภาครัฐและการมีส่วนร่วมของชุมชนที่แข็งแกร่ง 2. การท่องเที่ยวและกิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นหัวใจหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ 3. การใช้ทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อสร้างเอกลักษณ์และดึงดูดนักท่องเที่ยว 4. การโปรโมทผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยขยายการเข้าถึงและการรับรู้	1. การรักษาความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมเดิม 2. ความต้องการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อการแข่งขันในระยะยาว 3. ความท้าทายในการขยายการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการพัฒนาในยุคดิจิทัล
ไทเป (Taipei)	1. ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลที่ล้ำสมัยเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ 2. การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และการตลาดดิจิทัลเพื่อสร้างการรับรู้ในระดับสากล 3. การสร้างอัตลักษณ์ด้วยทุนทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่นเพิ่มความน่าสนใจให้กับเมือง	1. การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นที่จำกัด อาจขาดการเชื่อมโยงกับคนในพื้นที่อย่างลึกซึ้ง 2. การพึ่งพาเทคโนโลยีอาจทำให้เกิดความไม่ยั่งยืน หากมีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่รวดเร็ว 3. ความท้าทายในการรักษาและพัฒนาสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อให้คงอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไว

สรุปการเปรียบเทียบ

หนานจิงและไทเปมีแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความเหมือนและความแตกต่างกัน โดยในส่วนที่มีองค์ประกอบหลัก เช่นโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล แผนพัฒนาและการสนับสนุนจากภาครัฐ การมีส่วนร่วมของชุมชน ถือเป็น

องค์ประกอบที่มีร่วมกัน (Core Framework) และส่วนที่แตกต่างกัน ถือเป็นองค์ประกอบในมุมของบริบท (Context Framework) ของแต่ละเมือง ยกตัวอย่างเช่น หนานจิงเน้นการเชื่อมโยงจุดสำคัญทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวแบบเส้นทาง ขณะที่ไทเปใช้วิถีชีวิตของชุมชนและการกระจายตัวของแหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวสัมผัสความหลากหลายของวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างแท้จริง ทั้งสองเมืองนี้ประสบความสำเร็จในการนำเสนอมิติที่ไม่เหมือนใคร ทำให้สามารถสร้างแรงดึงดูดในตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ตามเป้าหมายที่เมืองได้วางแผนไว้

การออกแบบคำถามและการตรวจสอบค่า IOC ของแบบสอบถามโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลผ่านเอกสารงานวิชาการ และมีความเข้าใจในบริบทของเมืองหนานจิง และไทเป ผู้วิจัยจึงได้เอาข้อมูลการวิเคราะห์ มาออกแบบคำถามสัมภาษณ์ และทำการตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการประเมินความเหมาะสมของคำถามในการเก็บข้อมูลทางการวิจัย สำหรับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ของแบบสอบถาม โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญใน 3 สาขาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy), ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) และ การท่องเที่ยว (Tourism) ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะทำการประเมินคำถามในแบบสอบถามและให้คะแนนตามความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ระบวนการตรวจสอบค่า IOC

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งแต่ละท่านมีความเชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

ดร. อติชาต พฤฒิกัลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ซึ่งมีประสบการณ์ในการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในภาคธุรกิจ

ดร. ศุภธิดา พรหมพยัคฆ์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ซึ่งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการอนุรักษ์และการนำทุนวัฒนธรรมมาใช้เพื่อสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ

ดร. ยุคลวัชร์ ภักดีจักริวุฒิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน การท่องเที่ยว (Tourism) ที่มีประสบการณ์ในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างคำถามที่มีทีโครงสร้างหลัก ดังต่อไปนี้

1. รัฐบาล หรือหน่วยงานของรัฐ ผสมผสาน หรือบูรณาการนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร

2. ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างไร

3. ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างไร

4. เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตได้อย่างไร

5. โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีของเมืองที่ผลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านทำการประเมินคำถามแต่ละข้อในแบบสอบถาม โดยให้คะแนนตามระดับความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยตามเกณฑ์ดังนี้

+1 หมายถึง คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

0 หมายถึง คำถามไม่แน่ชัดว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่

-1 หมายถึง คำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

รายการคำถามที่ใช้ในการประเมิน โดยผู้วิจัยจัดทำเป็นภาษาอังกฤษเนื่องจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญจะใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์

ค่าความสอดคล้อง IOC จะถูกคำนวณโดยใช้สูตรดังนี้

ค่าที่เหมาะสมสำหรับคำถามที่จะนำไปใช้ในแบบสอบถามคือค่า IOC $\geq$ 0.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย ซึ่งหลังจากได้รับคะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงคำถามที่ได้คะแนน IOC ต่ำกว่า 0.5 โดยแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนคำถามเพื่อให้เหมาะสมและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการตรวจสอบค่า IOC

การตรวจสอบค่า IOC ของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ช่วยให้ผู้วิจัยมั่นใจได้ว่าแบบสอบถามมีความถูกต้องและเหมาะสมในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย โดยมีรายละเอียดของการประเมินดังต่อไปนี้

ตาราง 13 สรุปผลการตรวจสอบค่า IOC ของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ

Topic	Question list	Evaluations score			Summary	IOC Score	Result
		Expert 1	Expert 2	Expert 3			
City Management or Government Official	1	1	1	1	3	1	Valid
	2	-1	1	1	1	0.33	invalid
	3	1	1	1	1	1	Valid
	4	0	1	1	2	0.66	Valid
	5	1	1	1	3	1	Valid
Cultural Capital Expert of the City	1	1	1	1	3	1	Valid
	2	0	1	1	2	0.66	Valid
	3	1	1	1	3	1	Valid
	4	1	1	1	3	1	Valid
	5	1	0	1	2	0.66	Valid
Community Leaders in Local Communities	1	1	1	1	3	1	Valid
	2	1	1	1	3	1	Valid
	3	1	1	1	3	1	Valid
	4	1	0	1	2	0.66	Valid
	5	0	1	1	2	0.66	Valid
Tourism Entrepreneurs and Expert in Tourism Policy	1	0	1	1	2	0.66	Valid
	2	1	0	1	2	0.66	Valid
	3	1	1	1	3	1	Valid
	4	1	1	1	3	1	Valid
	5	1	1	1	3	1	Valid
Technology Expert in Tourism Sector	1	1	1	1	3	1	Valid
	2	1	1	1	3	1	Valid
	3	0	0	1	1	0.33	invalid
	4	1	1	1	3	1	Valid
	5	0	1	1	2	0.66	Valid

สรุปผลการตรวจสอบค่า IOC

การประเมินแบบสอบถามได้ดำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญจาก 5 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มได้ทำการตรวจสอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับสาขาของตน ได้แก่ การจัดการเมือง ทุนทางวัฒนธรรม ผู้นำชุมชน การท่องเที่ยว และเทคโนโลยี คะแนนค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ได้

ถูกคำนวณสำหรับคำถามแต่ละข้อ และผลลัพธ์ถูกจัดหมวดหมู่เป็น ผ่าน (Valid) หรือ ไม่ผ่าน (Invalid) โดยอิงจากเกณฑ์ค่า IOC ≥ 0.5

1. การจัดการเมืองหรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ

1.1 จำนวนคำถามที่ประเมิน 5

1.2 สรุปผล คำถาม 4 ข้อจากทั้งหมด 5 ข้อได้คะแนนค่า IOC ที่ ผ่าน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคำถามเหล่านี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย อย่างไรก็ตาม คำถามที่ 2 ได้รับการประเมินว่า ไม่ผ่าน ด้วยค่า IOC เท่ากับ 0.33

1.3 คะแนน IOC

- ผ่าน: 1, 3, 4, 5
- ไม่ผ่าน: 2

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมของเมือง

2.1 จำนวนคำถามที่ประเมิน 5

2.2 สรุปผล คำถามทั้ง 5 ข้อได้รับคะแนนว่า ผ่าน แม้ว่าคำถามที่ 2 และ 5 จะได้คะแนนค่า IOC เท่ากับ 0.66 ซึ่งอยู่ในระดับที่ต้องการการปรับแก้เล็กน้อย

2.3 คะแนน IOC

- ผ่าน: 1, 2, 3, 4, 5

3. ผู้นำชุมชนในพื้นที่

3.1 จำนวนคำถามที่ประเมิน 5

3.2 สรุปผล คำถามทั้ง 5 ข้อได้รับคะแนนว่า ผ่าน แม้ว่าคำถามที่ 4 และ 5 จะได้คะแนนค่า IOC เท่ากับ 0.66 ซึ่งแสดงถึงความจำเป็นในการปรับปรุงเล็กน้อย

3.3 คะแนน IOC

- ผ่าน: 1, 2, 3, 4, 5

4. ผู้ประกอบการและผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายการท่องเที่ยว

4.1 จำนวนคำถามที่ประเมิน 5

4.2 สรุปผล คำถามทั้งหมดได้รับการประเมินว่า ผ่าน โดยคำถามที่ 1 และ 2 ได้คะแนนค่า IOC เท่ากับ 0.66 ซึ่งแสดงว่าคำถามเหล่านี้อาจต้องการการปรับแก้เล็กน้อย

4.3 คะแนน IOC

- ผ่าน: 1, 2, 3, 4, 5
-

5. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในภาคการท่องเที่ยว

5.1 จำนวนคำถามที่ประเมิน 5

5.2 สรุปผล คำถาม 4 ข้อจาก 5 ข้อได้รับคะแนนว่า ผ่าน โดยคำถามที่ 3 ได้รับคะแนน ไม่ผ่าน ที่ค่า IOC เท่ากับ 0.33

5.3 คะแนน IOC

- ผ่าน: 1, 2, 4, 5
- ไม่ผ่าน: 3

สรุปผลโดยรวม

- จำนวนคำถามที่ประเมินทั้งหมด: 25
- คำถามที่ผ่านการประเมิน: 23
- คำถามที่ไม่ผ่านการประเมิน 2 (คำถามที่ 2 ในการจัดการเมือง และคำถามที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี)

โดยสรุปแล้ว คำถามส่วนใหญ่ถือว่า ผ่าน ตามเกณฑ์ค่า IOC ที่กำหนด อย่างไรก็ตาม มีคำถามบางข้อที่ถูกจัดว่า ไม่ผ่าน หรือได้คะแนนในระดับที่จำเป็นต้องปรับแก้ ซึ่งจะต้องมีการปรับปรุงคำถามเหล่านี้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการใช้คำถามเหล่านี้ เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนามต่อไป

1.2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดย การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่สังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม

ผู้วิจัย ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยดำเนินการผ่านการ สังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ซึ่งช่วยให้สามารถวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับวิธีที่ทรัพย์สินทางวัฒนธรรมได้รับการจัดการ อนุรักษ์ และส่งเสริมในบริบทของการท่องเที่ยวสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลการ สังเกตครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่สถานที่ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่สำคัญในเมืองหนานจิง และเมืองไทเป ซึ่งแต่ละแห่งแสดงถึงประเด็นสำคัญของ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ การอนุรักษ์และใช้ทุนทางวัฒนธรรม ในยุคดิจิทัล ข้อมูลที่รวบรวมจากการสังเกตนี้จะมีส่วนช่วยให้เข้าใจได้ดีขึ้นว่าภาคเศรษฐกิจดิจิทัลสามารถสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืนได้อย่างไร เพื่อใช้ในการประเมินร่วมกับ ข้อมูลทุติยภูมิ และการสัมภาษณ์เชิงลึกต่อไป

การเก็บข้อมูลจากการสังเกต ในเมืองต้นแบบ

1. เมืองหนานจิง เป็นเวลา 4 วัน วันที่ 20 -23 เดือนเมษายน พ.ศ. 2567
2. เมืองไทเป เป็นเวลา 5 วัน วันที่ 14 – 18 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2567

สำหรับองค์ประกอบเชิงคุณภาพของการวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเข้าไปสังเกตจากเมืองต้นแบบ เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการผสานทุนทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจดิจิทัลและยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวใน เมืองหนานจิง ซึ่งเป็นเมืองที่มีทุนทางวัฒนธรรมสำคัญ การ สังเกต เป็นวิธีการที่มีคุณค่าในการ จับภาพพฤติกรรมจริง รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับสถานที่ทางวัฒนธรรม รวมถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์เชิงวัฒนธรรม

กรอบการสังเกตตามคำถามวิจัย

1. รัฐบาล หรือหน่วยงานของรัฐ ผสมผสานกลยุทธ์ดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร

วัตถุประสงค์ในการสังเกตุ ผู้วิจัยสังเกตว่า หน่วยงานรัฐบาล หรือ องค์กรของรัฐ มีการผสมผสานกลยุทธ์ดิจิทัลในด้านการส่งเสริมและการจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร โดยแหล่งพื้นที่เกี่ยวข้องในการสังเกต ได้แก่ พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao), แม่น้ำฉินหวย, กำแพงเมืองหนานจิง, วัดหลงซาน เป็นต้น

2. ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างไร

วัตถุประสงค์ในการสังเกตุ ผู้วิจัยสังเกตว่า ทุนทางวัฒนธรรม (เช่น สถานที่ประวัติศาสตร์ เทศกาล ประเพณี) นั้นมีการสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างไร โดยแหล่งพื้นที่เกี่ยวข้องในการสังเกต ได้แก่ เทศกาลเรือมังกรหนานจิง, เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย และสวนวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ซงซาน เป็นต้น

3. ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างไร

วัตถุประสงค์ในการสังเกตุ ผู้วิจัยสังเกตว่า ชุมชนท้องถิ่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลและได้รับประโยชน์อย่างไร โดยแหล่งพื้นที่เกี่ยวข้องในการสังเกต ได้แก่ เหล่าเหมินตง, แม่น้ำฉินหวย, เทศกาลเรือมังกรหนานจิง และ ตึกอิฐแดง เป็นต้น

4. เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ในการสังเกตุ ผู้วิจัยสังเกตว่า เทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น AR, VR, AI) ช่วยเพิ่มการเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร โดยแหล่งพื้นที่เกี่ยวข้องในการสังเกต ได้แก่ พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao), กำแพงเมืองหนานจิง, เทศกาลเรือมังกรหนานจิง และ ตลาดกลางคืนหนิงเซี่ย เป็นต้น

5. โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีของเมืองที่ผลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ในการสังเกตุ ผู้วิจัยสังเกตว่าการใช้ เโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแหล่งพื้นที่เกี่ยวข้องในการสังเกต ได้แก่ เทศกาลเรือมังกรหนานจิง, เทศกาลโคมไฟนานาชาติจิ้นไหว, เหล่าเหมินตง และ ตลาดกลางคืนหนิงเซี่ย เป็นต้น

หลังจากที่ได้กำหนดแนวทางการสังเกต ตามแนวทางคำถามที่ได้ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการเก็บข้อมูลเพื่อหาคำตอบ ผู้วิจัยได้กำหนดลงรายละเอียดในแต่พื้นที่ที่ได้เข้าทำการสังเกตุดังต่อไป

ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม

1. การผสานเศรษฐกิจดิจิทัลและทุนทางวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง การเก็บข้อมูลแบบการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

เมืองหนานจิง ประเทศจีน เป็นตัวอย่างที่ดีของการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล เมืองนี้ได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พร้อมกับอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งได้แสดงออกผ่านสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และเทศกาลที่น่าสนใจหลายแห่ง ผู้วิจัยเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วมเพื่อจะนำเสนอการผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับทุนทางวัฒนธรรมในสถานที่สำคัญเหล่านี้ (Nanjing.gov.cn, 2024)

1.1 พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao)



ภาพประกอบ 30 พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao) (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ วัดขงจื้อ NJ แม่น้ำฉินหวย NJ การ

ศ



ภาพประกอบ 31 พื้นที่วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao) (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

วัดขงจื้อยังคงรักษาวัฒนธรรมของจีนและหนานจิงไว้ได้อย่างดี สถาปัยกรรมเก่ายังคงมีให้เห็นอยู่ทุกจุด เมื่อเดินเข้าบริเวณวัด ทุกสถานที่ยังคงเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมโบราณได้อย่างมีเอกลักษณ์ บริเวณตัววัดขงจื้อและร้านค้าเป็นจุดเริ่มต้นการท่องเที่ยวทางเรือ เพื่อไปในเส้นทางวัฒนธรรมอื่นๆ แม่น้ำฉินหวย ถือเป็นเส้นเลือดหลังในการไหลเวียน และนำพานักท่องเที่ยวไปยังสถานที่อื่น ๆ รอบ ๆ บริเวณจุดท่องเที่ยว

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลเรือมังกร NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก, NJ VR/AR, NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application



ภาพประกอบ 32 บรรยากาศรอบวัดขงจื้อ (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ช่วงเวลาที่ผู้วิจัยเดินทางไป เป็นช่วงเวลาของเทศกาลโคมไฟ ที่จัดต่อเนื่องมาตั้งเดือนกุมภาพันธ์ แต่ยังคงจัดแสดงไฟ โดยรอบบริเวณวัด โดยบริเวณวัดมีการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อาทิเช่น การซื้อตั๋วเข้าวัด ตั๋วเรือ และการดูข้อมูลประวัติศาสตร์ผ่านแอปพลิเคชัน Wechat ที่เป็น Socail media หลักในการท่องเที่ยวที่หนานจิงได้อย่างสะดวกสบาย อีกทั้งในบริเวณวัด มีพิพิธภัณฑ์จองหง้วน หรือการสอบเข้ารับราชการของจีน ซึ่งแสดงเรื่องราวของประวัติศาสตร์ผ่านวีดีโอ และเครื่องเล่นให้ผู้ชมได้ติดตามอย่างสนใจ และมีการใช้ AR ในการนำเที่ยวและให้ข้อมูล ข้อจำกัดคือ การให้ข้อมูลยังคงเป็นภาษาจีน และมีค่าใช้งาน 50 หยวน หรือราวๆ 250 บาท และผู้วิจัยสังเกตว่า ผู้สูงอายุ ไม่นิยมใช้ , AR จะเป็นคนวัยรุ่นหนุ่มสาว และเด็กที่มากับผู้ปกครองเป็นหลัก

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล, NJ VR/AR, NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น, NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 33 บรรยากาศรอบวัดขงจื้อ (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ผู้วิจัยได้เดินสำรวจร้านค้าในชุมชนโดยรอบบริเวณของวัดขงจื้อที่เป็นสถานที่จัดเทศกาลโคมไฟ ร้านค้าทุกร้านจะมีการตกแต่งและใช้สถาปัตยกรรมที่ดั้งเดิม เก่าแก่ของวัฒนธรรมจีน และหนานจิง รวมทั้งชุมชนโดยรอบจะมีการขายสินค้าท้องถิ่น เป็นร้านขนาดเล็กข้างทาง เช่น ปิ่นปักผม ร้านขายหยกและเครื่องประดับ ร้านขนม ร้านอาหารแบบท้องถิ่น หรือแม้แต่ร้านอาหารที่เป็น Chain store ขนาดใหญ่ ยังมีการปรับเปลี่ยนสภาพร้านค้าให้เข้ากับชุมชน

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล, แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล, NJ งบประมาณ, NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และNJ ภาครัฐสนับสนุน



ภาพประกอบ 34 การให้บริการเดินเรือในบริเวณวัดขงจื้อ

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รวมถึงการให้บริการเดินเรือในบริเวณวัดขงจื้อ จะล่องเรือผ่านชุมชนโดยรอบ ผู้วิจัยสังเกตเรื่องการตกแต่งเมืองในบริเวณนั้น มีความเป็นไปได้ที่จะแนวทางของเมือง ในการสนับสนุนให้ยังคงรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ และเมื่อกลับมาค้นคว้าเอกสาร ได้พบโครงการอนุรักษ์บ้านเรือนเก่า โดยรัฐบายให้เงินสนับสนุนในการปรับปรุงบ้าน กับบริษัทของทางหน่วยงานท้องถิ่น ที่จะคงสภาพอัตลักษณ์ของบ้านเรือนแบบดั้งเดิมไว้ แต่ปรับภายในให้สะดวกสบายขึ้น (XHBY, 2022) ซึ่งถือเป็นการสนับสนุนให้ชุมชนยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรม และใช้วัฒนธรรมในการสร้างเศรษฐกิจของชุมชนต่อไป โดยการสนับสนุนของภาครัฐ ภายใต้แผนพัฒนาที่วางไว้ ซึ่งสอดคล้องกับการรักษาอัตลักษณ์ชุมชน

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ 5G and High Speed Internet, NJ VR/AR. NJ Social Media, NJ Live steram, NJ Touris Mobile Application

ภายในบริเวณจะสังเกตพบ ผู้คนทั่วไป และนักท่องเที่ยวเดินถ่ายรูป วีดีโอ หรือทำการ Live Stream ซึ่งเป็นการสะท้อนว่า ในบริเวณดังกล่าวสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวและพร้อมจะที่ถ่ายทอดบรรยาการศดังกล่าวออกไป และในบริเวณวัด การจับจ่ายใช้สอย ในทุกร้านค้าที่ผู้วิจัยเดินผ่านและซื้อของ สามารถสแกนผ่านแอปพลิเคชัน และสามารถค้นหาสถานที่ท่องเที่ยว

ซื้อตั๋วเข้าสถานที่ ตั๋วเรือ รวมถึงเช่าจักรยานผ่านแอปพลิเคชัน Wechat และ AliPay ได้ตลอดทุกที่ นอกจากนี้ยังสามารถสแกน AR เพื่อดูประวัติของสถานที่ หรือใช้ AR ทัร์ผ่านแอปพลิเคชันของ Wechat ได้อีกด้วย

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม วัดขงจื้อและแม่น้ำฉินหวยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมที่สำคัญของหนานจิง สภาพแวดล้อมโดยรอบยังคงรักษาสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลในเอกสารที่ระบุถึงความสำคัญของการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในบริเวณวัดมีการใช้เทคโนโลยี เช่น AR/VR และแอปพลิเคชัน WeChat เพื่อให้ข้อมูลและบริการที่สะดวกสบายสำหรับนักท่องเที่ยว การบูรณาการนี้สอดคล้องกับเอกสารที่ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวช่วยสำคัญในการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมผ่านช่องทางที่ทันสมัย ทั้งนี้ การจัดแสดงประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่น่าสนใจยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจของสถานที่

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ร้านค้าและกิจกรรมที่จัดขึ้นในบริเวณวัดสะท้อนถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจในพื้นที่ ซึ่งเอกสารยืนยันว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนต้องอาศัยการสนับสนุนจากชุมชนในด้านการนำเสนอเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

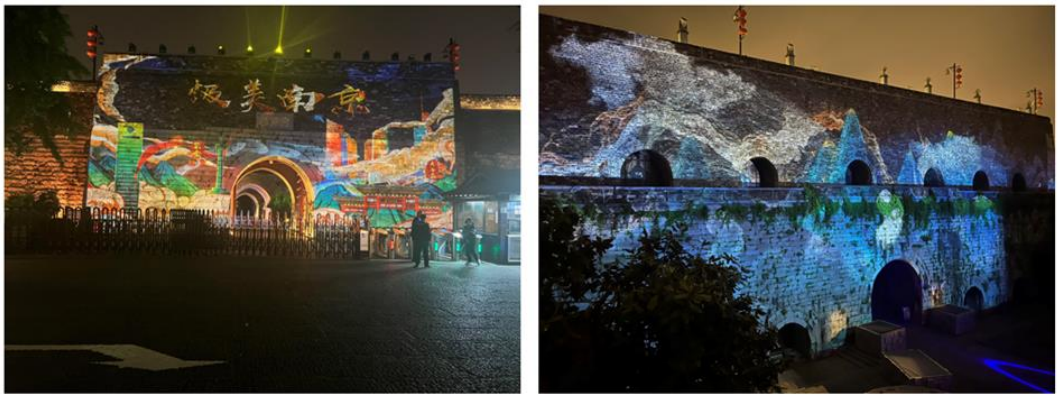
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว จากการสำรวจพบว่ารัฐบาลท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนทั้งในด้านการอนุรักษ์พื้นที่และการพัฒนา เช่น โครงการอนุรักษ์บ้านเรือนเก่าที่เน้นการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับเอกสารที่ระบุถึงบทบาทของนโยบายภาครัฐในการส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การใช้แอปพลิเคชัน เช่น WeChat และ AliPay ในบริเวณวัดแสดงถึงความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การเชื่อมโยงระหว่างการท่องเที่ยวและเทคโนโลยีได้รับการสนับสนุนอย่างดี ซึ่งเอกสารได้กล่าวถึงการลงทุนในเครือข่าย 5G และการพัฒนาบริการดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว

สรุปการเปรียบเทียบ

เมื่อเปรียบเทียบการสังเกตภาคสนามกับข้อมูลในเอกสาร พบว่ามีความสอดคล้องในหลายด้าน โดยเฉพาะในเรื่องของการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี ทุนทางวัฒนธรรม และนโยบายที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนในพื้นที่

1.2 กำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall)



ภาพประกอบ 35 กำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall) (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ กำแพงเมืองหนานจิง NJ แม่น้ำฉินหวย NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม



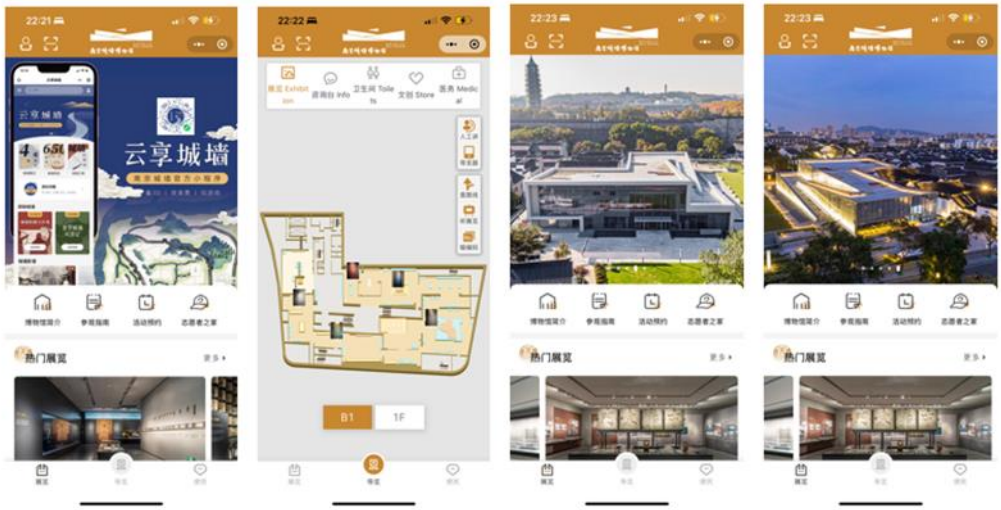
ภาพประกอบ 36 กำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall) (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กำแพงเมืองหนานจิงตั้งโดดเด่นอยู่ในบริเวณกลางเมืองหนานจิง โดยเป็นกั้นระหว่างแม้น้ำฉินหวย และพื้นที่ภายในเมือง ใกล้บริเวนกำแพงจะมีพิพิธภัณฑ์กำแพงเมืองหนานจิง ซึ่งเป็นสถานที่คอยให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่ยาวนานของกำแพงเมือง โดยตัวกำแพงอยู่ในสภาพดี และสามารถขึ้นไปเยี่ยมชมบรรยากาศด้านบนได้ และมีการจำลองสถานการณ์ การป้องกันกำแพง และมีการเล่าเรื่องกำแพงในยามค่ำคืน ซึ่งมีผู้ชมเดินทางมาชมเป็นจำนวนมาก ถือเป็นการส่งมอบประวัติศาสตร์และข้อมูลของกำแพงเมืองหนานจิงได้อย่างประทับใจ

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ ท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก, NJ VR/AR, NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application



ภาพประกอบ 37 NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ในบริเวณกำแพงเมืองหนานจิง มีการผู้คนเดินถ่ายวีดีโอ และยืน Live สดเรื่องราวของกำแพงเมืองหนานจิง และเดินเล่นบริเวณรอบๆ ในส่วนของการให้ข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์ มีการใช้แอปพลิเคชัน ในการให้ข้อมูลภายใน และการนำเสนอข้อมูลบางส่วนผ่าน AR เพื่อแสดงข้อมูลแบบ Interactive ที่ผู้วิจัยสังเกตแอปพลิเคชัน เป็นภาษาจีน และยังรองรับภาษาอังกฤษแค่บางส่วนเท่านั้น ผู้วิจัยไม่พบข้อมูลหรือการนำเสนอเกี่ยวกับ 3D Imaging ที่ใช้ในการดูแลรักษากำแพงเมือง คาดว่าน่าจะเป็นระบบภายในของรัฐบาลท้องถิ่น และหน่วยงานของท้องถิ่นที่ใช้ใน

การดูแลกำแพงให้อยู่ในสภาพดี เพื่อใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยวต่อไป ในตอนกลางคืนมีการแสดงดิจิทัลอาร์ท เพื่อเล่าเรื่องราวเมืองได้น่าประทับใจอย่างมาก

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ ชุมชนท้องถิ่น NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น, NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้เดินสำรวจร้านค้าในชุมชนโดยรอบบริเวณของกำแพงเมืองหนานจิงด้านใน ในพื้นที่ตรงนี้ ถูกพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวเช่น พิพิธภัณฑ์กำแพงเมืองหนานจิง ตลาดเหล่าเหมินตงและส่วนอื่นๆ จะเป็นอาคารที่พักอาศัย ซึ่งบริเวณโดยรอบมีการขายสินค้าท้องถิ่น ร้านอาหารบริเวณกำแพงเมืองด้านใน รวมถึงอาหารบ้านเรือนบางส่วนในเขตพื้นที่กำแพง รวมถึงโรงแรมที่พักก็ยังใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมแบบจีนดั้งเดิมในการตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับกำแพงเมืองหนานจิงอีกด้วย

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล, แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล, NJ งบประมาณ, NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และNJ ภาครัฐสนับสนุน

การสนับสนุนการท่องเที่ยวกำแพงได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ เช่นบริเวณกำแพงมีการรักษาความสะอาดตลอดเวลา มีเจ้าหน้ารักษาความปลอดภัย และมีการจัดพื้นที่จอดรถจำนวนมาก มีการจัดเจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำในการซื้อตั๋วสำหรับนักท่องเที่ยว และมีการกำหนดจุดให้นักท่องเที่ยวได้เข้าชมกำแพงได้อย่างสะดวก

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ 5G and High Speed Internet, NJ VR/AR. NJ Social Media, NJ Live steram, NJ Touris Mobile Application

บริเวณใต้กำแพง หรือบนกำแพง สามารถใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงการจ่ายเงิน ซื้อตั๋วและถ่ายรูปแชร์แบ่งปันได้อย่างตลาดเวลา แม้ว่าจะเดินไปบนกำแพงไกลมากจากจุดทางขึ้น แสดงถึงการครอบคลุมของเครือข่าย 5G นอกจากนี้ ในพิพิธภัณฑ์มีการใช้เทคโนโลยี เช่น AR ในการอธิบายรายละเอียดต่างๆ ของกำแพง และการแสดงเสมือนผ่าน VR ข้อกำจัดคือยังคงเป็นภาษาจีนในการสื่อาร ข้อมูลการท่องเที่ยวและการเข้าถึงสถานที่ท่องเที่ยว สามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างสะดวก รวมถึงการจ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชันได้ตลอดเส้นทาง ของกำแพงเมืองหนานจิง

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กำแพงเมืองหนานจิง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญทางวัฒนธรรมของเมือง แสดงถึงประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมที่ยังคงอยู่ในสภาพดี จากการสังเกตพบว่าพื้นที่รอบกำแพงถูกพัฒนาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวด้วยการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และการเล่าเรื่องผ่านกิจกรรมยามค่ำคืน ข้อมูลนี้สอดคล้องกับเอกสารที่ระบุถึงบทบาทของกำแพงเมืองหนานจิงในฐานะทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สำคัญซึ่งได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการลงพื้นที่พบว่ามีการใช้เทคโนโลยี AR/VR ในพิพิธภัณฑ์กำแพงเพื่อสร้างประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟและดิจิทัลอาร์ตในเวลากลางคืน ซึ่งสร้างความประทับใจให้ผู้ชม เอกสารที่ศึกษาเน้นการส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการอนุรักษ์และนำเสนอประวัติศาสตร์กำแพงเมือง เช่น การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงและเชื่อมโยงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่ชุมชนโดยรอบกำแพง เช่น ร้านค้าและที่พัก มีการปรับตัวเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว โดยยังคงรูปแบบสถาปัตยกรรมดั้งเดิมและนำเสนอสินค้าท้องถิ่น เช่น อาหารและของที่ระลึก ข้อมูลนี้สนับสนุนเนื้อหาในเอกสารที่กล่าวถึงบทบาทของชุมชนท้องถิ่นในการสร้างเศรษฐกิจจากการท่องเที่ยว และการพัฒนาให้พื้นที่รอบกำแพงมีความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว จากการสังเกตพบว่ามีการจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น การรักษาความสะอาด การจัดเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือนักท่องเที่ยว และการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน ข้อมูลในเอกสารยังระบุถึงโครงการสนับสนุนจากรัฐบาลที่ส่งเสริมการอนุรักษ์และพัฒนากำแพงเมืองในฐานะสินทรัพย์ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การครอบคลุมของ 5G และการใช้แอปพลิเคชันในการเข้าถึงข้อมูลและชำระเงินในพื้นที่กำแพงสะท้อนถึงการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เอกสารที่ศึกษาเน้นย้ำว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การขยายเครือข่าย 5G มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่นักท่องเที่ยว

สรุปการเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบระหว่างการสังเกตภาคสนามและข้อมูลจากเอกสารแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องในด้านการอนุรักษ์และพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมโดยใช้เทคโนโลยีและการสนับสนุนจากภาครัฐ ทั้งยังย้ำถึงบทบาทของชุมชนในการมีส่วนร่วมในกระบวนการนี้

1.3 เหล่าเหมินตง (Laomendong)

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เหล่าเหมินตง NJ แม่น้ำฉินหวย NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 38 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เหล่าเหมินตงสามารถสร้างความประทับใจ ตั้งแต่แรกพบ ด้วยบรรยากาศที่เต็มไปด้วยบ้านเรือนที่มีรูปแบบดั้งเดิม ไล่ตั้งแต่โรงแรมที่พักในบริเวณชุมชน ตัวตลาดที่ภายในมีการใช้วัฒนธรรมมาเป็นเครื่องขับเคลื่อน อาทิเช่น ตึกโบราณที่ย้อนไปในยุคสาธารณรัฐจีน และบางจุดยังย้อนไปจนถึงยุคราชวงค์อีกด้วย ผู้คนมากมายใส่ชุดจีนโบราณ โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ มีการแต่งหน้าทำผม เพื่อจะเดินถ่ายรูป หรือ Live สด ในบริเวณ ภายในตัวตลาดมีทั้ง พอคนรุ่นใหม่ครอบครัว มาพร้อมกับเด็กเล็กๆ และผู้สูงอายุ ที่มาเดินเล่นชมบรรยากาศ ในงานมีการจัดกิจกรรมช่วงที่ผู้วิจัยไปเดินชม มีการจัดเป็นธีมเทศกาลโคมไฟ และมีการกิจกรรมย่อย เป็นการประกวดภาพถ่ายเมืองหนานจิง อีกด้วย ตลาดมีบริเวณกว้างมาก มีทางเข้าหลายทิศ และมีจุดทำให้กิจกรรม ผ่านร้านค้าต่างๆ มากมาย จากการตลาดจะแบ่งออกประเภทสองฝั่ง คือเมื่อเดินเข้า

ด้านหน้า ด้านขวามือ หรือทางทิศเหนือ จะเป็นโซนร้านอาหาร ทั้งขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ และมีการนำเสนอพิพิธภัณฑ์ หรือโรงหนัง ร้านเสื้อผ้า ร้านหนังสือ ก็จะมีการผสมสนานกันไป ถือเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ อีกด้านหนึ่ง คือด้านทิศใต้ จะเน้นร้านค้าขนาดเล็กประจำท้องถิ่น เป็นล็อคเล็กๆ ที่เดินแล้วจะได้พบกับอะไรที่แปลกตา ในสิ่งค้าและบริการที่นำเสนอ ถือเป็นตลาดโบราณที่ผสมสนานทุนทางวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างลงตัว

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ ท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก, NJ VR/AR, NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application



ภาพประกอบ 39 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ในบริเวณตลาดตัวอาคารบ้านเรือนจะเป็นสถาปัยตยกรรมแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดภาพบรรยากาศแบบย้อนยุค แต่ในขณะเดียวกัน มีการนำเสนอเรื่องราวผ่านดิจิทัลอาร์ท การตกแต่งโคมไปที่มีลูกเล่นผ่านระบบดิจิทัล เพื่อดึงความสนใจ และยังสร้างจุดถ่ายรูป จุดไลฟ์สด เพื่อนำเสนอเรื่องราวของตลาดออกไปด้วย ในตรอกซอกซอยเล็กๆ จะเป็นร้านค้าแบบท้องถิ่น ขายสินค้าที่มีเอกลักษณ์ เช่น การวาดภาพด้วยมือ ขายปิ่นปักผมด้วยหยกที่แกะสลักสวยงาม เป็นต้น นอกจากนี้ บริเวณริมกำแพงด้านในสุด จะเป็นลานกว้างที่จัดกิจกรรม มีการสร้างเนื้อหาดิจิทัลบนกำแพง เพื่อนำเสนอรายละเอียด หรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อผู้คน ถือเป็นการผสมสนานวัฒนธรรมคือตัวกำแพง มาเป็นหน้าจอขนาดยักษ์ ในการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งในบริเวณพื้นที่ตลาด เราสามารถจะใช้งานแอปพลิเคชัน ในการจ่ายเงิน จองคิว และค้นหา

ร้านค้าต่างๆได้ มีจุดสังเกตว่า ภาษาที่ใช้ยังคงเป็นภาษาจีน รวมถึงเจ้าหน้าที่ หรือพ่อค้าแม่ค้าก็พูดภาษาจีนเป็นหลัก จำเป็นที่ต้องใช้ Wechat หรือแอปพลิเคชันแปลภาษาในการสนทนา แต่ก็ไม่เป็นปัญหาของการท่องเที่ยวกับผู้วิจัยแต่อย่างใด

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ ชุมชนท้องถิ่น NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น, NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 40 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ผู้วิจัยได้เดินสำรวจและพูดคุยกับร้านค้า เช่นร้านอาหาร ร้านขายของต่างๆ ส่วนใหญ่เป็นคนเมืองหนานจิง เช่น ถามเจ้าของร้านเป็ดหนานจิง ซึ่งเป็นร้านค้าขนาดเล็กได้คำตอบว่าเป็นคนหนานจิง ตั้งแต่กำเนิด และขายสินค้าในบริเวณนี้มาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ ในบริเวณโดยรอบจะพบร้านค้าขนาดเล็กมากมาย ซึ่งเข้าใจได้ว่า เป็นคนในชุมชนมาเปิดร้านในตัวตลาด และในขณะเดียวกันภายนอกตลาดก็มีคนยืนขายของที่เป็นสินค้าแปลกๆ อีกมากมาย ผู้วิจัยไม่สามารถสอบถามเจ้าหน้าที่รัฐที่ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นได้โดยตรง แต่จากการสังเกตปริมาณคนที่เข้ามาเที่ยวจำนวนมาก กับร้านค้าท้องถิ่นจำนวนมากเช่นกัน ทำให้ค้นพบว่าเศรษฐกิจถูกขับไปอย่างแน่นอน

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล, แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล, NJ งบประมาณ, NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และNJ ภาครัฐสนับสนุน



ภาพประกอบ 41 บรรยากาศเหล่าเหมินตง (Laomendong) (4)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากการศึกษาในเอกสารทางวิชาการ ตัวตลาดถูกอนุรักษ์โดยรัฐบาลท้องถิ่น และปรับปรุงให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อผลักดันวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่น เมื่อผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตในฐานะนักท่องเที่ยว ก็เกิดความประทับใจ และซึมซับวัฒนธรรมหลายสิ่ง เช่น อาคารบ้านเรือน การแต่งกาย อาหาร และอื่นๆ อีกมากมาย มีร้านถ่ายรูปย้อนยุคตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าเป็นตึกขนาดใหญ่ และมีคนใช้บริการไม่ขาดสาย ถือเป็นตัวอย่างว่า การผลักดันของภาครัฐ ที่ต้องการชูประเด็นเรื่องตลาดโบราณ และนำเสนอวัฒนธรรมนั้นได้ผลและสามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้ไปพร้อมๆกัน อีกทั้งการจัดงานเทศกาลโคมไฟผสมผสานเป็นธีมเดียวกัน ทั่วทั้งเมือง ก็ถือเป็นเอกลักษณ์ของความร่วมมือที่ทุกภาคส่วนสนับสนุนให้เกิดการประชาสัมพันธ์ แบบทำงานร่วมกันอย่างแท้จริง

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ 5G and High Speed Internet, NJ VR/AR. NJ Social Media, NJ Live steram, NJ Touris Mobile Application

ตัวโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลนั้น ผู้วิจัยได้สังเกตผ่านการเป็นผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาร้าน การจ่ายเงิน การเข้าพิพิธภัณฑ์ และภายในการนำเสนอเนื้อหาผ่านดิจิทัล นอกจากนี้ร้านค้าและโรงหนังก็ต่างนำเสนอเนื้อหาผ่าน VR ด้วย การนำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ผ่านแอปพลิเคชัน ต้องได้รับการสนับสนุนทางด้านโครงสร้างพื้นฐานมาก่อนอย่างแน่นอน เนื่องจากโครงสร้างพื้นฐานเป็นเรื่องการบลงทุนที่ใช้เวลา โดยผู้วิจัยใช้งานแอปพลิเคชัน ได้รายลื่นตลอดเวลาที่อยู่ในบริเวณตลาด และในเมืองหนานจิง

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ข้อมูลภาคสนามที่พบในเหล่าเหมินตง เช่น บ้านเรือนสถาปัตยกรรมดั้งเดิมและการจัดกิจกรรมย้อนยุค สอดคล้องกับเอกสารที่ระบุว่าเหล่าเหมินตงเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่รัฐบาลท้องถิ่นได้อนุรักษ์และพัฒนาขึ้นมาใหม่เพื่อรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และใช้เป็นเครื่องมือดึงดูดนักท่องเที่ยว

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการสังเกตพบว่ามีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR/AR และดิจิทัลอาร์ทในการเล่าเรื่องของตลาด ซึ่งตรงกับเอกสารที่กล่าวถึงการลงทุนของภาครัฐและเอกชนในด้านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพื่อยกระดับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การมีร้านค้าขนาดเล็กจำนวนมากในพื้นที่ เห็นได้ชัดว่าชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว ข้อนี้สอดคล้องกับเอกสารที่กล่าวถึงนโยบายส่งเสริมธุรกิจชุมชนผ่านการพัฒนาตลาดในพื้นที่

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว การจัดเทศกาลโคมไฟที่เชื่อมโยงกับตลาดเหล่าเหมินตงและบริเวณโดยรอบ ตอกย้ำถึงบทบาทของภาครัฐในการสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในท้องถิ่น ข้อมูลในเอกสารยืนยันถึงความสำเร็จของโครงการเหล่านี้ในแง่ของการดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ระบบ 5G และแอปพลิเคชันที่พบในพื้นที่ตลาดสนับสนุนให้การใช้งานเทคโนโลยีเป็นไปอย่างราบรื่น สอดคล้องกับเอกสารที่ระบุว่ารัฐบาลท้องถิ่นได้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อรองรับการเติบโตของการท่องเที่ยวในพื้นที่

สรุปการเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบนี้แสดงให้เห็นว่าข้อมูลจากภาคสนามและเอกสารวิชาการมีความเชื่อมโยงกันในหลายด้าน ซึ่งยืนยันถึงความสำเร็จของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.4 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival)



ภาพประกอบ 42 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ วัดขงจื้อ NJ กำแพงเมืองหนานจิง NJ เหล่าเหมินตง NJ แม่น้ำฉินหวย NJ การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตเทศกาลโคมไฟ ซึ่งเป็นเทศกาลใหญ่ของเมืองหนานจิง แม้ว่าผู้วิจัยจะเดินทางไปช่วยหลังการจัดพิธีเปิดไปแล้วหลายเดือน แต่บรรยากาศของเมืองหนานจิง ยังคงมีการตกแต่งไปด้วยโคมไฟสวยงามมากมาย โดยเทศกาลโคมไฟ จะมีจุดเริ่มต้นที่บริเวณวัดขงจื้อ บริเวณแม่น้ำฉินหวย โดยจะสร้างเป็นเส้นทางการท่องเที่ยว ระหว่างวัด แม่น้ำ ไปยังส่วนสาธารณะที่แม่น้ำฉินหวยไหลผ่าน บริเวณดังกล่าว จะตกแต่งไปด้วยโคมไฟ ในส่วนของโคมไฟ จะมีการประกวดโคมไฟที่ถูกออกแบบโดยศิลปิน และมีการเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ อีกทั้งภายในส่วนของเทศกาล ยังกว้างขวาง รองรับคนได้จำนวนมาก เส้นทางเดิมใช้เวลาหลายชั่วโมง ซึ่งออกแบบให้มีจุดชมการแสดงในหลายจุด สามารถนั่งพัก เพื่อชมการแสดงได้ โดยการแสดงจะมีทั้งการแสดงแสงสีเสียง บินโดรน การแสดงแอนนิเมชัน ร่วมกันการร้องเพลงจีนสร้างบรรยากาศงานเทศกาลได้

อย่างน่าประทับใจ นอกจากในตัวเทศกาลแล้ว เมื่อเราเดินไปเที่ยวในจุดอื่นๆ ของเมือง เช่น กำแพงเมืองหนานจิง เหล่าเหมินตง บริเวณโดยรอบก็ยังตกแต่งโคมไฟ เพื่อสร้างจุดเชื่อมโยง และประชาสัมพันธ์เทศกาลนี้ร่วมกัน และถือเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมผลักดันไปพร้อมๆกัน ซึ่งจำเป็นที่ภาครัฐต้องเข้ามาให้การสนับสนุนในจุดนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่า เทศกาลโคมไฟนี้ สร้างความประทับใจให้ผู้มาเยี่ยมชม ทั้งคนจีน (ซึ่งเป็นส่วนมาก) และคนต่างชาติ จากการดูอากัปกริยา เมื่อเดินผ่านโคมไฟ ในจุดต่างๆ รวมทั้งการแสดงที่ทางผู้จัดการได้เตรียมไว้ ซึ่งถือว่าเป็นเทศกาลที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ในการนำวัฒนธรรมมาผลักดันการทางท่องเที่ยว

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ ท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล NJ การท่องเที่ยวเชิงมรดก, NJ VR/AR, NJ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ NJ Story Telling NJ Tourist Mobile Application



ภาพประกอบ 43 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้เดินอยู่ในบริเวณงานเทศกาลโคมไฟ ผู้วิจัยสังเกตถึงการนำเทคโนโลยีมานำเสนอเรื่องราวของโคมไฟ ไม่ว่าจะเป็นดิจิทัลอาร์ต บนพื้นทางเดิน กำแพง ในน้ำ หรือแม้แต่การนำโดรนมาบินเล่าเรื่องพร้อมเปิดเพลงสร้างบรรยากาศ และเล่าเรื่องราวผ่านแอนนิเมชันที่จอขนาดใหญ่ อีกทั้งการแสดงโคมไฟ ที่มีลูกเล่น ให้น่าติดตาม แต่คงความสวยงาม และมากมายไปด้วยรายละเอียด ที่บอกเล่าเรื่องราวตามที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้น ถือเป็นการบูรณาการ

ด้านการนำเสนอวัฒนธรรมผ่านดิจิทัลได้อย่างลงตัว ในและฐานะของนักท่องเที่ยว แม้ว่าจะมีปัญหาเรื่องการสื่อสารด้านภาษาในการเข้าใจเรื่องราวอยู่บ้าง แต่การนำเสนอเรื่องอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมก็ทำได้น่าประทับใจ

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ ชุมชนท้องถิ่น NJ ส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น, NJ อัตลักษณ์ชุมชนและวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 44 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยทั่วบริเวณของงานเทศกาล มีร้านค้าท้องถิ่นขายอาหารอยู่บางส่วน เนื่องจากผ่านช่วงหลักของเทศกาลแล้ว แต่ยังพอให้เห็นถึงการนำสินค้าและอาหารของชุมชนมานำเสนอต่อนักท่องเที่ยว สิ่งที่จับต้องได้คือโดยรอบของชุมชน ในบริเวณที่มีการจัดการ ที่เชื่อมโยงทั้ง 4 พื้นที่ คือวัดขงจื้อ งานเทศกาล เหล่าเหมินตง และกำแพงเมืองหนานจิง ได้มีการเชื่อมโยงเส้นทางการเดิน และทำให้ร้านค้าบ้านเรือนในบริเวณดังกล่าว เป็นพื้นที่เศรษฐกิจหลักของเมือง ทั้งร้านค้าขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ มีผู้คนเดินทาง จับจ่ายใช้สอย และทำมาหากิน เป็นจำนวนมาก รวมถึงร้านค้าที่ขายผ้าหยุนจิน ร้านรับตัดผ้า และร้านขายและให้เช้าชุดจีนโบราณอีกด้วย ซึ่งบริเวณดังกล่าว ผู้วิจัยสังเกตว่าจะแยกจากโซนพักอาศัย ที่เป็นบ้านเรือนแบบเก่าของประชาชน โดยผู้วิจัยสังเกตว่า ทางเมืองจัดโซนของการจัดการงานเทศกาลไว้บริเวณฝั่งแม้น้ำฉินหวยทางทิศตะวันตก และทิศใต้เป็นหลัก แต่ทางทิศตะวันออกและทางทิศเหนือของเมือง จะเป็นโซนบ้านเรือนของผู้อยู่

อาศัยทั่วไป ซึ่งพอที่จะหลักเลี่ยงความแออัดและวุ่นวายได้บ้าง แต่ก็ยังมีความหนาแน่นของนักท่องเที่ยวตลอดเวลา รวมถึงปริมาณรถบัสสำหรับนักท่องเที่ยวก็มีการจำนวนมาก ซึ่งน่าจะส่งผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนในชุมชนเช่นเดียวกัน

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ เทศกาลโคมไฟ NJ การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและเทศกาล, แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล, NJ งบประมาณ, NJ บูรณาการระหว่างหน่วยงาน และNJ ภาครัฐสนับสนุน



ภาพประกอบ 45 เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) (4)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

งานเทศกาลโคมไฟนี้ จัดโดยการสนับสนุนจากภาครัฐ มีการจัดกิจกรรม และส่งเสริมการท่องเที่ยวต่อเนื่องตลอดหลายเดือน รวมถึงจัดการเรื่องความปลอดภัยในบริเวณดังกล่าว โดยเมืองได้มีการจัดการความพร้อมเรื่องความปลอดภัย อำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเตอร์เน็ตได้จากทุกที่ รวมถึงสามารถส่งเสริมหรือโปรโมทการท่องเที่ยวได้ทุกพื้นที่ ร้านค้าในบริเวณพื้นที่การจัดงานทั้ง 4 แห่ง ต่างขานรับนโยบายการใช้วัฒนธรรมมาผลักดันการท่องเที่ยว ดังจะเห็นได้จากการสร้างร้านค้าที่มีรูปแบบ และสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิม รวมถึงออกแบบสัญญาลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับอัตลักษณ์ของงาน เช่นโคมไฟ หรือแต่งกายเป็นชุดจีนอีกด้วย

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รหัสของประเด็น หรือ Codes ที่เกี่ยวข้องที่ค้นพบ NJ 5G and High Speed Internet, NJ VR/AR. NJ Social Media, NJ Live steram, NJ Touris Mobile Application

การนำเสนอเรื่องราว และเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล ออกไปมากมายหลายช่องทาง พร้อมกันรองรับนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากนี้ จะเกิดขึ้นไม่ได้เล่น ถ้าไม่มีการวางแผนโครงสร้างทางดิจิทัลที่ดี ตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้รวมงาน เป็นเวลา 4 วัน แม้จะมีผู้เข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก หรือบริเวณงานจะกว้างเพียงใดก็ตาม แต่ทุกร้านค้า และในทุกจุด สามารถใช้งานบริการดิจิทัลได้ทุกพื้นที่ รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นดิจิทัล ก็ได้รับการออกแบบมาเป็นอย่างดี โดยผู้วิจัย ไม่สังเกตเห็นรถโมบาย เพิ่มกำลังส่งสัญญาณจอดเรื่องรองรับนักท่องเที่ยวในพื้นที่เทศกาลเลย นั่นแสดงให้เห็นถึงความพร้อมทางด้านโครงสร้างพื้นฐานของเมืองหนานจิง ที่ถูกออกมาเป็นอย่างดีในการรองรับเทศกาลขนาดใหญ่ในทุกๆเรื่องนั่นเอง

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เทศกาลโคมไฟนานาชาติฉินหวยสะท้อนถึงการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นรากฐานของการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการจัดงานที่วัดขงจื้อ แม่น้ำฉินหวย และพื้นที่สำคัญต่างๆ ของเมืองล้วนแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องในการอนุรักษ์และเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมตามแนวคิดที่เอกสารวิชาการระบุว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยการเชื่อมโยงสถานที่ทางวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างเป็นระบบ

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม งานเทศกาลได้ผสานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR/AR, การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และการใช้โดรนในการแสดงโชว์ทำให้การนำเสนอวัฒนธรรมมีความร่วมสมัยและเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับเอกสารที่ชี้ว่า การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจ

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แม้ว่าช่วงเวลาของการสังเกตจะเป็นช่วงท้ายของเทศกาล แต่ยังคงมีร้านค้าท้องถิ่นและชุมชนเข้าร่วมในกิจกรรม รวมถึงการขายสินค้าพื้นเมืองและการเชื่อมโยงเส้นทางการเดินเที่ยวระหว่างพื้นที่สำคัญต่างๆ ในเมือง ซึ่งเอกสารวิชาการยืนยันว่า การดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาการท่องเที่ยวช่วยเพิ่มความยั่งยืนและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว การจัดงานครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งด้านการจัดการพื้นที่ ความปลอดภัย และการ

สร้างภาพลักษณ์เมืองผ่านเทศกาลระดับนานาชาติ โดยมีการบูรณาการนโยบายด้านเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยว ซึ่งเอกสารระบุว่าการสนับสนุนจากภาครัฐในลักษณะนี้เป็นหัวใจสำคัญในการผลักดันเทศกาลวัฒนธรรมให้เป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น 5G, การชำระเงินออนไลน์ และแอปพลิเคชันสำหรับนักท่องเที่ยว แสดงถึงการวางแผนด้านเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การรองรับนักท่องเที่ยวจำนวนมากโดยไม่มีปัญหาเรื่องการเชื่อมต่อหรือการเข้าถึงข้อมูล สอดคล้องกับเอกสารที่กล่าวถึงความสำคัญของการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนเทศกาลใหญ่

สรุปการเปรียบเทียบ

เมื่อเปรียบเทียบการสังเกตภาคสนามกับข้อมูลเอกสาร พบว่าเทศกาลโคมไฟฉินหวยเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม เทคโนโลยี และนโยบายเพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่หลากหลายและยั่งยืน

ตาราง 14 ข้อมูลสรุปในกรอบการสังเกตตามคำถามวิจัย

คำถาม	ข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
รัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐ ผสมผสานกลยุทธ์ดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร	การผสมผสานกลยุทธ์ดิจิทัลในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เห็นได้จากการใช้แอปพลิเคชันมือถือและเทคโนโลยี AR/VR ในสถานที่ท่องเที่ยว เช่น วัดขงจื๊อ (Fuzi Miao), แม่น้ำฉินหวย (Qin Huai River), และกำแพงเมืองหนานจิง (Ming City Wall) ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และมอบประสบการณ์เสมือนจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้ระบบชำระเงินดิจิทัลและ QR code เพื่ออำนวยความสะดวก รวมถึงการถ่ายทอดสดเทศกาลสำคัญ เช่น เทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟผ่านโซเชียลมีเดีย ด้วยการใช้เทคโนโลยี 5G ที่ช่วยขยายการเข้าถึงทั่วโลก การร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนมีบทบาทในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ทันสมัยและน่าสนใจยิ่งขึ้น

ตาราง 14 (ต่อ)

คำถาม	ข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างไร	ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการใช้อีคอมเมิร์ซและกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล โดยเฉพาะในพื้นที่เช่นเหล่าเหมินตง (Laomendong) และเทศกาลโคมไฟฉินหวย (Qinhuai International Lantern Festival) ซึ่งงานหัตถกรรมและผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมสามารถขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ขยายการเข้าถึงลูกค้านอกเหนือจากการขายในพื้นที่ เทคโนโลยีดิจิทัลส่งเสริมโอกาสทางเศรษฐกิจโดยการเปิดโอกาสให้ช่างฝีมือและพ่อค้าท้องถิ่นขายสินค้าทั่วโลก ทั้งยังรักษาและส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมอีกด้วย
ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างไร	ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลโดยการปรับตัวเข้ากับการขายผ่านออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีในการโปรโมทสินค้าของตนเอง ตัวอย่างเช่น ผู้ให้บริการล่องเรือและร้านค้าท้องถิ่นริมแม่น้ำฉินหวย ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการขยายฐานลูกค้า ในขณะที่ช่างฝีมือในพื้นที่เหล่าเหมินตงและเทศกาลโคมไฟก็สามารถขายงานหัตถกรรมผ่านออนไลน์ ชุมชนเหล่านี้ยังมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมและเวิร์กช็อปที่ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรม แต่ยังสร้างรายได้ให้กับชุมชนอีกด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตได้อย่างไร	เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตผ่านการมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้แอปพลิเคชันมือถือ AR/VR และการสตรีมแบบเรียลไทม์ เทคโนโลยี 5G ช่วยให้การถ่ายทอดสดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้ ระบบชำระเงินดิจิทัลและการจองตั๋วออนไลน์ช่วยเพิ่มความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว ส่งเสริมให้มีการเข้าร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมมากขึ้น

ตาราง 14 (ต่อ)

คำถาม	ข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีของเมืองที่ผลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีของเมืองที่เปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประกอบด้วย AR/VR, การถ่ายทอดสดด้วยเทคโนโลยี 5G, แอปพลิเคชันมือถือ, และระบบชำระเงินดิจิทัล เทคโนโลยี AR/VR ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้ เช่น กำแพงเมืองหนานจิงและวัดขงจื๊อ ในขณะที่การถ่ายทอดสดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟและเทศกาลเรือมังกร ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าร่วมและสัมผัสประสบการณ์ได้

2. การผสานเศรษฐกิจดิจิทัลและทุนทางวัฒนธรรมในเมืองไทเป การเก็บข้อมูลแบบการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

2.1 วัดหลงซาน

ประเด็นหลัก ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 46 วัดหลงซาน (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อก้าวเข้าสู่วัดหลงซานที่ตั้งอยู่ในย่านว่านหัวของไทเป สัมผัสแรกที่รู้สึกคือบรรยากาศเก่าแก่และเงียบสงบของสถานที่ที่เต็มไปด้วยกลิ่นหอมของกำยานและเสียงสวดมนต์เบาๆที่ลอยอยู่ในอากาศ เมื่อเดินทางมาถึงจะเห็นประตูซุ้มที่งดงามตกแต่งด้วยมังกรแกะสลักอย่างวิจิตร ซึ่งบ่งบอกความเป็นวัดหลงซานได้ดี ซุ้มประตูมังกรนี้ และซุ้มประตูมีคำว่า หลงซาน (แปลว่า ภูเขามังกร) ซึ่งเขียนด้วยอักษรจีนตัวโตสลักอยู่เพื่อต้อนรับผู้เข้ามาเยี่ยมชมเข้าสู่ลานด้านหน้า ซึ่งมีผู้คนมากมายกำลังปักธูปขอพรด้วยความตั้งใจ ตรงกลางลานมีกระถางธูปทองเหลืองขนาดใหญ่ที่ควันลอยขึ้นพลิ้วไหวไปตามลม เสริมด้วยลวดลายแกะสลักที่แสดงถึงพลังและโชคลาภ



ภาพประกอบ 47 วัดหลงซาน (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เมื่อก้าวเข้าสู่ลานด้านหน้าวัดจะพบกับกระถางธูปทองเหลืองขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่กลางลาน ลวดลายมังกรบนกระถางดูเหมือนมีชีวิตเมื่อควันธูปพลิ้วไหวขึ้นสู่ท้องฟ้า มีผู้คนมากมายกำลังปักธูป อธิษฐานด้วยความตั้งใจ บางคนยกมือไหว้ ส่วนบางคนหย่อนเหรียญลงในกล่องบริจาคเพื่อขอพร ภายในห้องโถงหลักจะพบเจ้าแม่กวนอิม พระโพธิสัตว์แห่งความเมตตาซึ่งเป็นที่เคารพบูชาหลักของวัดหลงซาน และยังรายล้อมด้วยเทพเจ้าองค์อื่นๆ เช่น เทพแห่งความรักที่เป็นที่นิยมสำหรับผู้คนที่มาขอพรเรื่องความสัมพันธ์ ผู้คนจำนวนมากหย่อนเหรียญบริจาค ยกมือไหว้ และบางคนเสี่ยงทายด้วยไม้เสี่ยงทายโปยเปี๊ยะ เสียงไม้กระทบพื้นดังเบาๆ ผสมกับเสียงพูดคุย

เบาๆ ของนักท่องเที่ยวและผู้ที่มากราบไหว้ เพิ่มชีวิตชีวาให้กับวัดที่เก่าแก่และเป็นที่เคารพนับถือแห่งนี้

ที่นี่ไม่เพียงแต่สะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวไต้หวัน แต่ยังเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่ดีของการอนุรักษ์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไต้หวันให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกแง่มุมของการท่องเที่ยวและการเรียนรู้

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 48 วัดหลงซาน (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ส่วนที่น่าสนใจสำหรับการผสานเทคโนโลยีเข้ากับการท่องเที่ยวที่วัดหลงซานที่เห็นได้คือการใช้แอปพลิเคชันหรือ QR Code ที่มีให้บริการรอบวัด นักท่องเที่ยวสามารถสแกนเพื่อรับข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความหมายของเทพเจ้า หรือกิจกรรมภายในวัด อีกทั้งยังมีแสงไฟ LED ประดับในช่วงเวลากลางคืน ซึ่งสร้างบรรยากาศที่งดงามและดึงดูดผู้คนมาถ่ายภาพแชร์ลงโซเชียลมีเดีย

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การขายเครื่องรางที่วัดหลงซานถือเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน โดยเครื่องรางแต่ละชิ้นมีความหมายเชิงมงคล เช่น การเสริมโชคลาภ สุขภาพ ความสำเร็จในชีวิต และความรัก ซึ่งดึงดูดทั้งผู้ศรัทธาและนักท่องเที่ยว นอกจากนี้รายได้จากการขายเครื่องรางยังถูกนำไปใช้ในการบำรุงรักษาวัดและสนับสนุนกิจกรรมทางศาสนาและชุมชน การซื้อเครื่องรางจากวัดจึงไม่เพียงแต่เป็นการรับพร แต่ยังเป็นการสนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ภาครัฐของไทเปได้สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวในวัดหลงซานผ่านการนำเทคโนโลยีมาช่วยพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัดและการจัดการความหนาแน่นของนักท่องเที่ยว การนำ AR/VR มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง และการสนับสนุนให้ใช้ระบบชำระเงินดิจิทัลที่อำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวจากทั่วโลก นอกจากนี้รัฐบาลยังสนับสนุนการสร้างแพลตฟอร์มข้อมูลแบบรวมศูนย์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ช่วยเพิ่มความสะดวกในการวางแผนและค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับวัดหลงซานและสถานที่ใกล้เคียง การสนับสนุนเหล่านี้ช่วยยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยมีการติดตั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในพื้นที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดหลงซาน เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการต่างๆ ได้สะดวก การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มที่เชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และกิจกรรมในชุมชนช่วยเพิ่มการรับรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังมีการใช้เทคโนโลยี IoT ในการบริหารจัดการ เช่น การตรวจสอบจำนวนผู้เยี่ยมชมวัดหลงซานแบบเรียลไทม์ และการชำระเงินดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้ไม่เพียงสนับสนุนการท่องเที่ยว แต่ยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจดิจิทัลและส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมในยุคเทคโนโลยีอีกด้วย

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เมื่อเปรียบเทียบบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมในวัดหลงซานจากเอกสารทางวิชาการกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่าทั้งสองแนวทางมีความสัมพันธ์ในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมในมิติต่างๆ โดยทุนทางวัฒนธรรม เช่น การเป็นศูนย์กลางของศาสนาและประเพณีในชีวิตประจำวัน สะท้อนถึงรากฐานทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและการยึดมั่นในประเพณีของชุมชนท้องถิ่น กิจกรรมทางศาสนาและเทศกาลสำคัญช่วยสร้างความผูกพันในชุมชนและสืบทอดความรู้ไปยังคนรุ่นหลัง

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในขณะที่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับการท่องเที่ยว โดยมุ่งสร้างช่องทางใหม่ในการเข้าถึงข้อมูลและประสบการณ์ เช่น การใช้ AR/VR จำลองพิธีกรรม การชำระเงินดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม แนวทางนี้ช่วยขยายการเข้าถึงวัฒนธรรมไปยังกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติและคนรุ่นใหม่

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการสำรวจ การมีส่วนร่วมของชุมชนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมและศาสนา เช่น วัดหลงซาน ชุมชนมีส่วนร่วมผ่านการจัดกิจกรรมทางศาสนาและเทศกาลที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การประกอบพิธีกรรม การจัดแสดงศิลปะพื้นบ้าน และการจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมที่แสดงเอกลักษณ์ของชุมชน นอกจากนี้ ชุมชนยังช่วยดูแลและบำรุงรักษาสถานที่เพื่อคงความงดงามและความศักดิ์สิทธิ์ รวมถึงการร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการประชาสัมพันธ์และดึงดูดนักท่องเที่ยว

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว ภาครัฐสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวโดยการพัฒนาเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ เพื่อเพิ่มความสะดวกในการวางแผนและจองการท่องเที่ยว เช่น การใช้แอปพลิเคชัน , ระบบการชำระเงินดิจิทัล และเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับนักท่องเที่ยว

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากเอกสารทางวิชาการ วัดหลงซานมีบทบาทสำคัญในการรักษาประเพณีและสร้างความสัมพันธ์ในชุมชนท้องถิ่น การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลสามารถส่งเสริมบทบาทนี้ได้โดยการทำให้พิธีกรรมและเทศกาลต่างๆ เข้าถึงได้ง่ายขึ้นผ่านช่องทางดิจิทัล และช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มี

ส่วนร่วมในประเพณีและกิจกรรมของวัดอย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลยังช่วยเสริมสร้างความยั่งยืนในการอนุรักษ์และส่งต่อวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น โดยไม่ทำให้สูญเสียความสำคัญทางศาสนาหรือคุณค่าทางประเพณีที่มีอยู่ในวัดหลงซาน

สรุปการเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่วัดหลงซานกับบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมจากเอกสารทางวิชาการแสดงให้เห็นว่าทั้งสองแนวทางมีความเชื่อมโยงและเสริมสร้างกันในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น วัดหลงซานถือเป็นศูนย์กลางสำคัญในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาและประเพณีที่มีความหมายลึกซึ้งต่อชุมชนท้องถิ่น โดยมีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชนและสืบทอดความรู้ทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น

2.2 พื้นที่รอบ Taipei 101

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่รอบไทเป 101 ที่ตั้งอยู่ในย่านซินยี่ (Xinyi) ไม่ได้มีเพียงแค่ความโดดเด่นของตึกสูงอย่างไทเป 101 ห้างสรรพสินค้าหรู และบรรยากาศที่ทันสมัย แต่ยังเป็นที่ตั้งของหมู่บ้านทหารเก่าซึ่งสะท้อนถึงความเป็นมาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของไต้หวัน



ภาพประกอบ 49 Taipei 101 (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่รอบไทเป 101 เต็มไปด้วยความเจริญทางเทคโนโลยี เช่น ห้างสรรพสินค้าชั้นนำของไต้หวัน ศูนย์ประชุม และพื้นที่ทางธุรกิจที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและผู้คนจากทั่วโลก นักท่องเที่ยวที่มา

เยี่ยมชมสามารถแวะชิมร้านอาหารระดับโลกที่มาจากทั่วทุกมัมโลก รวมถึงร้านค้าแบรนด์หรู และการแสดงศิลปะสมัยใหม่ในห้าง Taipei 101 และอาคารรอบๆ แต่ขณะเดียวกันพื้นที่นี้ยังคงวัฒนธรรมพื้นบ้านเด่าไว้ เช่น ตลาดกลางคืนตงฮั่ว ที่ขายอาหารและสินค้าท้องถิ่น ในพื้นที่นี้ยังมีความเก่าแก่ของหมู่บ้าน Sisi Nan Cun ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีของย่านไทเป 101 ได้อย่างลงตัว นักท่องเที่ยวสามารถใช้แอปพลิเคชันนำเที่ยวหรือ QR Code เพื่อเรียนรู้เรื่องราวของหมู่บ้านประวัติของผู้คนที่เคยอยู่อาศัย



ภาพประกอบ 50 Taipei 101 (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ในปัจจุบันหมู่บ้านได้รับการปรับปรุงให้กลายเป็นพื้นที่ศิลปะและวัฒนธรรม อาคารเก่าถูกดัดแปลงเป็นร้านกาแฟ ร้านขายของที่ระลึก และแกลเลอรีที่จัดแสดงศิลปะร่วมสมัย รวมถึงนิทรรศการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของหมู่บ้านและชีวิตความเป็นอยู่ของคนในยุคนั้น นักท่องเที่ยวมักใช้สถานที่แห่งนี้ในการถ่ายรูปเช็คอินกับตึกไทเป 101



ภาพประกอบ 51 Taipei 101 (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ภาครัฐได้สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวโดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในพื้นที่รอบไทเป 101 เพื่อเพิ่มความสะดวกในการใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ สำหรับนักท่องเที่ยว เช่น การจองการบริการล่วงหน้า การชำระเงินดิจิทัล และการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้ประกอบการท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น และสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและสะดวกสบายแก่ผู้มาเยี่ยมชน

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่รอบไทเป 101 เน้นการปรับปรุงการเข้าถึงข้อมูลและบริการด้วยเทคโนโลยีต่างๆ เช่น การติดตั้ง Wi-Fi ฟรี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นไปอย่างสะดวกสบาย การใช้แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลสถานที่สำคัญและกิจกรรมทางวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังมีการใช้เทคโนโลยีเช่น AR เพื่อให้การสำรวจพื้นที่และเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่นมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไทเป 101 เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนโบราณและเทคโนโลยีสมัยใหม่

อาคารได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมจีนโบราณ โดยมีรูปทรงคล้ายเจดีย์และเป็นที่ตั้งของกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การเฉลิมฉลองปีใหม่ ซึ่งช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการแสดงประวัติศาสตร์และมรดกของไต้หวัน ทั้งยังเป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไทเป 101 ใช้เทคโนโลยีทันสมัยในการเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยว เช่น ระบบลิฟต์ความเร็วสูงและเทคโนโลยีการประหยัดพลังงาน เพื่อให้การเข้าชมเป็นประสบการณ์ที่สะดวกและน่าตื่นเต้น การบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้กับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทำให้ไทเป 101 ไม่เพียงแต่เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ยังช่วยเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการใช้เทคโนโลยีเพื่อความสะดวกของนักท่องเที่ยว

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชนรอบไทเป 101 มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการร่วมมือกันจัดกิจกรรมและโครงการที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น ชุมชนยังช่วยรักษาความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดยการจัดงานเทศกาลที่สะท้อนประเพณีและประวัติศาสตร์ของพื้นที่

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว ภาครัฐในไต้หวันสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการปรับปรุงการเข้าถึงข้อมูลและบริการสำหรับนักท่องเที่ยว การจัดตั้งศูนย์ข้อมูลนักท่องเที่ยวและการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อช่วยให้การท่องเที่ยวเป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็ว

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในพื้นที่รอบไทเป 101 เช่น การใช้ระบบ Wi-Fi ฟรีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ช่วยให้การท่องเที่ยวมีความสะดวกสบายและเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของไต้หวันได้ง่ายขึ้น การใช้เทคโนโลยีในการปรับปรุงประสบการณ์การท่องเที่ยวทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่นี้เป็นที่นิยมและยั่งยืน

สรุปการเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบจากเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับพื้นที่รอบไทเป 101 พบว่า ไทเป 101 ผสมผสานสถาปัตยกรรมจีนและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีการใช้เทคโนโลยีเช่น ลิฟต์ความเร็วสูงและแอปพลิเคชันเพื่อเพิ่มประสบการณ์นักท่องเที่ยว

ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทในการพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจ และภาครัฐสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อเสริมการท่องเที่ยว

2.3 วัฒนธรรมตลาดกลางคืน

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 52 ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ตลาดกลางคืนเหราเหอเป็นหนึ่งในตลาดกลางคืนที่เก่าแก่ที่สุดในไทเป ตั้งอยู่บนถนนเหราเหอในเขตซงซาน (Songshan) โดยตลาดกลางคืนนี้มีระยะทางยาวประมาณ 600 เมตร บรรยากาศของตลาดเต็มไปด้วยสีสัน ความคึกคัก และกลิ่นหอมของอาหารที่อบอวลในอากาศ เมื่อก้าวเข้าสู่ตลาด สิ่งแรกที่จะพบคือ ซุ้มประตูโค้งแบบจีน ที่ตั้งอยู่หน้าทางเข้าซึ่งประดับด้วยไฟหลากสีในยามค่ำคืน ใกล้ๆ กันนั้นยังมี วัด Songshan Ciyou Temple ที่มีสถาปัตยกรรมสไตล์จีนดั้งเดิมอันงดงาม นักท่องเที่ยวมักแวะไหว้พระขอพร ตลาดเหราเหอขึ้นชื่อในเรื่องอาหารสตรีทฟู้ดที่หลากหลายและราคาย่อมเยา เช่น ขนมปังพริกไทย ขนมปังอบไส้เนื้อหมูและพริกไทยดำที่มีรสชาติเข้มข้น หรือ บะหมี่เนื้อ เมนูซุปเนื้อเข้มข้นที่ถือเป็นสัญลักษณ์ของอาหารไต้หวัน



ภาพประกอบ 53 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดกลางคืนเหราเหอสะท้อนผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การชำระเงินผ่าน QR Code หรือแอปพลิเคชัน เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยวในการซื้อของและอาหาร นอกจากนี้ ตลาดยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไต้หวันด้วยการนำเสนออาหารท้องถิ่นและสินค้าหัตถกรรมที่สะท้อนวิถีชีวิตท้องถิ่น ทำให้การพัฒนานี้เสริมสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 54 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดกลางคืนเหราเหอมีบทบาทสำคัญในการรักษาและส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่สะท้อนวิถีชีวิตและประเพณีของไต้หวัน เช่น การจัดเทศกาลอาหารและการแสดงทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ร้านค้าและผู้ประกอบการท้องถิ่นยังมีส่วนร่วมในการนำเสนอสินค้าท้องถิ่น เช่น งานหัตถกรรมและของที่ระลึก ส่งผลให้การท่องเที่ยวในพื้นที่นี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจ แต่ยังรักษามรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว



ภาพประกอบ 55 ร้านอาหาร/ของกิน ตลาดกลางคืนเหราเหอไทเป (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ชุมชนรอบตลาดกลางคืนเหราเหอยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผู้ค้าขายและช่างฝีมือสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ของตน ซึ่งช่วยสร้างรายได้และรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น การใช้เทคโนโลยีในตลาดนัดกลางคืน เช่น แอปพลิเคชันในการสั่งซื้ออาหารและการจ่ายเงินผ่านมือถือ ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยวและผู้ซื้อ นอกจากนี้ Ubitus K.K. ร่วมมือกับตลาดกลางคืนหนิงเซี่ยในการนำเสนอ YesBear ไกด์ AI ที่ใช้เทคโนโลยี AI ล่าสุด เช่น RAG และรองรับหลายภาษา เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับตลาดและอาหารท้องถิ่น พร้อมเสนอกิจกรรมทางวัฒนธรรมในหลากหลายภาษา เช่น จีน, กวางตุ้ง, ญี่ปุ่น, อังกฤษ และเกาหลี ช่วยเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวและสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวและส่งเสริมการท่องเที่ยวในท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น การใช้แอปพลิเคชันและเทคโนโลยีดิจิทัลในตลาดกลางคืนเหราเหอ ที่ช่วยให้การชำระเงินสะดวกยิ่งขึ้นผ่าน QR Code และแอปพลิเคชันมือถือ นอกจากนี้ การใช้ไกด์ AI เช่น YesBear ในตลาดกลางคืนหนิงเซี่ย ยังช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านหลายภาษา ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและเพิ่มคุณค่าของประสบการณ์การท่องเที่ยว การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลจึงไม่เพียงแต่เพิ่มความสะดวกในการท่องเที่ยว แต่ยังเสริมสร้างการอนุรักษ์และการเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับผู้เยี่ยมชมจากทั่วโลก

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลาดกลางคืนในไทเปมีรากฐานทางวัฒนธรรมที่ยาวนาน ซึ่งเริ่มต้นจากศตวรรษที่ 19 โดยเป็นแหล่งการค้าขายสินค้าและอาหารพื้นเมือง ตลาดเหล่านี้ไม่เพียงแค่สะท้อนถึงวัฒนธรรมของไต้หวัน แต่ยังเป็นจุดเชื่อมโยงทางสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญ เช่น ตลาดกลางคืนซีเหมินติงและเหราเหอ ที่นำเสนออาหารสตรีทฟู้ดและสินค้าหัตถกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในตลาดกลางคืนช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการเดินทาง เช่น การสั่งซื้อมือถือและการจ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งทำให้การซื้อสินค้าและอาหารเป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี AI เช่น YesBear ไกด์ดิจิทัลช่วยให้ข้อมูลและแนะนำทางเลือกการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมได้แม่นยำ

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชนรอบตลาดกลางคืนมีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ โดยช่างฝีมือและพ่อค้าแม่ค้าสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งสินค้าและอาหารพื้นเมือง ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับครอบครัวและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว ภาครัฐไต้หวันสนับสนุนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผ่านการพัฒนาแอปพลิเคชันต่างๆ และระบบการจ่ายเงินดิจิทัล เพื่อสร้างความสะดวกและเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การใช้แอปพลิเคชันและไกด์ AI ช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทาง

วัฒนธรรมและการแนะนำกิจกรรมในตลาดกลางคืน ทำให้การสำรวจแหล่งท่องเที่ยวในไทเปเป็นไปอย่างราบรื่นและน่าสนุกยิ่งขึ้น

สรุปการเปรียบเทียบ

ตลาดกลางคืนในไทเปสะท้อนทุนทางวัฒนธรรมผ่านอาหารพื้นเมืองและสินค้าหัตถกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ไต้หวัน การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลทำให้นักท่องเที่ยวสะดวกในการสั่งซื้อและจ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชัน รวมถึงการใช้เทคโนโลยี AI อย่าง YesBear ที่ช่วยให้ข้อมูลวัฒนธรรมและอาหารตามความต้องการ ชุมชนรอบตลาดมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านการค้าขายและงานฝีมือ ภาครัฐสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.4 พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติไต้หวัน

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติไต้หวันตั้งอยู่ในเขตซื่อหลินของไทเป เป็นสถานที่ที่เก็บรักษาและจัดแสดงศิลปวัตถุอันล้ำค่าจากประวัติศาสตร์จีนมานานกว่าพันปี พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่สำคัญที่สุดในโลก ด้วยคอลเลกชันอันกว้างขวางและหายาก ทางเดินเข้าไปที่พิพิธภัณฑ์นั้นมีบันไดขนาดใหญ่ที่เรียงรายไปด้วยโคมไฟแบบจีน สื่อถึงความยิ่งใหญ่และความโอ่อ่าของวัฒนธรรมจีน อาคารพิพิธภัณฑ์ถูกออกแบบในสไตล์จีนโบราณ มีหลังคาสีเขียวและลวดลายที่วิจิตร บ่งบอกถึงความหรูหราที่แฝงไปด้วยประวัติศาสตร์ จุดถ่ายรูปยอดนิยมของพิพิธภัณฑ์คือลานหน้าอาคาร และสะพานและสวน



ภาพประกอบ 56 พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติไต้หวัน

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และศิลปวัตถุจีนเป็นสถานที่ที่น่าสนใจและมีการรวบรวมศิลปวัตถุอันล้ำค่าหลายชิ้น เช่น หยกผักกาดขาว ซึ่งเป็นแกะสลักหยกเขียวที่มีลวดลายเหมือนหัวผักกาดและมีตั๊กแตนเกาะอยู่ด้านบน เป็นหนึ่งในชิ้นงานที่มีชื่อเสียงที่สุด หินรูปเนื้อ หินแกะสลักที่ดูเหมือนเนื้อหมูจริงๆ และภาพวาดและตัวอักษรโบราณที่สะท้อนผลงานของจิตรกรและนักประดิษฐ์อักษรจีนในยุคต่างๆ เนื่องจากคอลเลกชันมีขนาดใหญ่ พิพิธภัณฑ์จึงมีการจัดแสดงเพียงบางส่วนในแต่ละช่วงเวลาเพื่อรักษาสภาพของวัตถุโบราณให้สมบูรณ์

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การออกแบบสถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑ์เป็นสไตล์จีนดั้งเดิม ผสมผสานกับธรรมชาติที่รายล้อมด้วยภูเขาและสวนสไตล์จีนโบราณ ทำให้พิพิธภัณฑ์นี้ให้ความรู้สึกสงบและศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ เช่น แอปพลิเคชัน AR/VR และระบบอินเทอร์แอคทีฟเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์จีนให้สนุกสนานยิ่งขึ้น สำหรับกิจกรรมแนะนำ มีทัวร์มัคคุเทศก์หลายภาษา รวมถึงออดิโอไกด์ และบริการช้อปปิ้งของที่ระลึกที่มีสินค้าหลากหลาย เช่น จำลองหยกผักกาดขาว หรือหนังสือเกี่ยวกับศิลปะและประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังสามารถลิ้มรสอาหารจีนแบบดั้งเดิมในร้านอาหารและคาเฟ่ภายในพิพิธภัณฑ์ได้อีกด้วย

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่พิพิธภัณฑ์ในไทเป ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การจัดสัมมนา นิทรรศการ และการเรียนการสอนที่เน้นการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจีนโบราณ รวมถึงการเป็นเจ้าภาพในการนำเสนอผลงานศิลปะท้องถิ่น ซึ่งช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของไต้หวัน

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ภาครัฐของไต้หวันได้ให้การสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวที่พิพิธภัณฑ์แห่งชาติไทเป โดยการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวที่ช่วยให้ข้อมูลและบริการต่างๆ สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เช่น การสั่งซื้อตั๋วออนไลน์ การชำระเงินผ่านมือถือ และการใช้ระบบ AR/VR ในการนำเสนอประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีความทันสมัยและน่าสนใจ ภาครัฐยังสนับสนุนการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว, เสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ไม่เพียงแค่การชมศิลปะ แต่ยังได้เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีใหม่ๆ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปมีการลงทุนในเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อปรับปรุงประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยเฉพาะในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ เช่น พิพิธภัณฑ์แห่งชาติไทเป ภาครัฐได้สนับสนุนการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงและเสถียร เพื่อรองรับการใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆ เช่น การจองตั๋วออนไลน์, การนำทางดิจิทัล และการชำระเงินผ่านระบบดิจิทัล ระบบการแสดงผลเสมือนจริง (AR/VR) ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรม เช่น การจัดแสดงศิลปวัตถุในรูปแบบดิจิทัล การสร้างแอปพลิเคชันที่สามารถให้ข้อมูลหลายภาษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว ทำให้การเข้าถึงข้อมูลและการสัมผัสประสบการณ์ทางวัฒนธรรมเป็นไปได้สะดวกและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เปรียบเทียบกับการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงในไทเปเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญและสะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมจีนโบราณ ด้วยการจัดแสดงศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีน เช่น งานศิลปะโบราณและเครื่องใช้หรูหรา เป็นศูนย์กลางสำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมแก่ผู้เข้าชมจากทั่วโลก

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงไม่ได้เพียงแค่จัดแสดงศิลปวัตถุ แต่ยังใช้เทคโนโลยีในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น การจัดกิจกรรมออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงข้อมูล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชนในไทเปมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศและการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การสัมมนาและนิทรรศการที่มีการร่วมมือจากหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและรักษามรดกวัฒนธรรม

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว รัฐบาลไต้หวันได้สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในภาคการท่องเที่ยวผ่านการจัดการโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ทันสมัย โดยการให้การสนับสนุนพิพิธภัณฑ์ในการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในการให้บริการนักท่องเที่ยว

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไทเปมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่รองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการลงทุนในเทคโนโลยี

ต่างๆ เช่น การพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว พร้อมทั้งระบบการชำระเงินดิจิทัลเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว

สรุปการเปรียบเทียบ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปได้รับการสนับสนุนจากทุนทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง ซึ่งจัดแสดงศิลปวัตถุจากราชวงศ์จีนและเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลในภาคการท่องเที่ยวช่วยเสริมประสบการณ์การเยี่ยมชม เช่น การใช้เทคโนโลยีในการให้ข้อมูลและจัดกิจกรรมออนไลน์ ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ส่วนการสนับสนุนจากภาครัฐมุ่งเน้นที่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

ตาราง 15 ข้อมูลสรุปในกรอบการสังเกตตามคำถามวิจัย

คำถาม	ข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
รัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐ ผสมผสานกลยุทธ์ดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างไร	รัฐบาลและหน่วยงานท้องถิ่นของไทเป ให้ความสำคัญกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาผสมผสานกับดิจิทัล ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีในวัดหลงซาน การส่ง เมืองอัจฉริยะเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว และการผลักดันให้ใช้วัฒนธรรมแบบวิถีชีวิต ตัวอย่างเช่น การมีตลาดกลางคืนจำนวนมาก ไว้ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองไทเป
ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างไร	ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองไทเป มีจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านศาสนาและความเชื่อ พิพิธภัณฑ์ต่างๆ รวมถึงวิถีชีวิตแบบชุมชนของกลางคืน ทุนทางวัฒนธรรมนี้ ถือเป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ และสร้างอัตลักษณ์ และนำไปสนับสนุนการสร้างเศรษฐกิจดิจิทัลได้ อาทิเช่น การขายสินค้าท้องถิ่นผ่าน Open Market หรือการโปรโมตสินค้าของตลาดกลางคืนผ่านช่องทาง Social media ทำให้มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก จนเป็นกระแสให้คนอยากเดินทางเข้ามาท่องเที่ยว ซึ่งถือเป็นการสนับสนุนซึ่งกันละกัน

ตาราง 15 (ต่อ)

คำถาม	ข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างไร	ชุมชนท้องถิ่นในตลาดหนิงเซี่ยและเหราเฮอมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาล โดยผู้วิจัยสังเกตว่า ร้านขายอาหารและสินค้า จะมีลักษณะเป็นร้านค้าท้องถิ่น ขนาดเล็ก ซึ่งบ่งบอกได้ว่า เป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี และนอกจากนั้น การมีแหล่งท่องเที่ยวที่มรชื่อเสียง ก็ช่วยผลักดันให้ผู้คนในชุมชนมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีผ่านการมีช่องทางการทำหากินนั้นเอง และยังเพิ่มช่องททางการขายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยสร้างรายได้และเชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยวมากขึ้นอีกด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตได้อย่างไร	เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR/VR ให้ผู้เยี่ยมชมวัดหลงซาน สามารถเข้าถึงและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นได้สะดวกขึ้น และการชำระเงินดิจิทัลในตลาดกลางคืน ก็สร้างความสะดวกสบาย รวมถึงการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวของไทเป ก็ยังมีความสะดวกผ่านบัตร Easy Card ถือเป็นการผสมผสานเทคโนโลยีการกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว
โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีของเมืองที่ผลต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	แนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ได้แก่ การใช้ AR/VR เพื่อประสบการณ์เสมือนจริง เช่นที่วัดหลงซาน หรือตลาดกลางคืนก็มีการใช้เทคโนโลยี AI และ AR คอยให้บริการกับนักท่องเที่ยว และสร้างประสบการณ์แปลกใหม่อย่างน่าประทับใจอีกด้วย

1.3 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) **โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก** (In-depth Interview) **และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา**

รวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการผสานเทคโนโลยีดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในทั้งสองเมือง เพื่อเสริมสร้างข้อมูลเชิงคุณภาพสำหรับการวิจัย

กระบวนการสัมภาษณ์

1.กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 11 คนจากทั้งหนานจิงและไทเป ซึ่งประกอบด้วย

- ผู้บริหารหน่วยงานท้องถิ่น หรือผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายสาธารณะ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ หรือทุนทางวัฒนธรรมของเมืองต้นแบบ
- ผู้มีส่วนร่วมจากชุมชนท้องถิ่น หรือมีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายด้านการท่องเที่ยว
- ผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว หรือผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายด้านการท่องเที่ยว
- ผู้เชียวชาญด้านเทคโนโลยี หรือผู้มีประสบการณ์ในด้านเทคโนโลยีกับเมืองต้นแบบ

2. การตั้งคำถามสัมภาษณ์

คำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ครอบคลุม 5 ประเด็นหลัก ดังที่ผู้วิจัยได้จัดทำไว้ ได้แก่

- ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว
- การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. การจัดสัมภาษณ์

- รูปแบบการสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นและเสนอข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ
- ช่องทางการสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ผ่าน Zoom หรือแพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ หรือการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ให้ข้อมูล
- ระยะเวลา สัมภาษณ์แต่ละคนใช้เวลาประมาณ 60 นาที

4. การบันทึกข้อมูล

- จัดทำบันทึกเสียงหรือการจดบันทึกข้อความเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด หลังจากนั้นทำการถอดเสียงสัมภาษณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์

ผลการดำเนินงานวิจัย

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ตาราง 16 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 11 คนจากทั้งหนานจิงและไทเป ซึ่งประกอบด้วย

Respondent ID (C00x)	Occupation	Expertise Domain	Date Interview
		เมืองหนานจิง	
C001	Coordinator of IBDP and Teacher of Digital Economics	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล และผู้สอนเกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทของจังหวัดเจียงซู เมืองหนานจิง	3/08/2024
C002	Nanjing Cultural Expert and Professor in Nanjing University	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนโยบายสาธารณะ และการจัดกิจกรรมด้านวัฒนธรรม เป็นที่ปรึกษาหน่วยงานท้องถิ่นในการออกนโยบายด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดเจียงซู เมืองหนานจิง	28/08/2024
C003	Chairman of the Microfilm Association of Ningxia Hui	ผู้กำกับหนังสั้นที่มีประสบการณ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการทำสื่อดิจิทัล สำหรับการโปรโมทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและชุมชน ผ่านทุนวัฒนธรรมของจีน และเป็นประธานสร้างสื่อของสมาคมหนิงเซี่ย ฮุย	10/08/2024
C004	Doctor of Political Science from Huaqiao University, Xiamen	เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารชุมชนและวัฒนธรรมท้องถิ่นของประเทศจีน เคยเป็นคณะกรรมจัดทำนโยบายของประเทศจีนทางด้านสำนักงานกิจการชาวจีนโพ้นทะเลสังกัดสภาแห่งรัฐ	17/08/2024

ตาราง 16 (ต่อ)

Respondent ID (C00x)	Occupation	Expertise Domain	Date Interview
C005	Associate Professor Anhui University of Arts	เป็นอาจารย์สอนด้านศิลปวัฒนะรรม และเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชนของมหาวิทยาลัยอันฮุย โดยมีส่วนร่วมกับการจัดทำนโยบายการผลักดันวัฒนธรรมของชุมชน	10/08/2024
C006	Smart City and Technology expert of Tech Company	เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เกี่ยวกับโครงการสร้างพื้นฐานของเมือง รวมถึงเมืองอัจฉริยะทั้งในประเทศจีน และจังหวัดเจียงซู เมืองหนานจิง	29/08/2024
		เมืองไทเป	
T001	The Management Consultant/Planning Consultant of the Taiwan Confederation of Small and Medium Enterprises	ผู้บริหารหน่วยงานท้องถิ่นของหน่วยงานรัฐ เมืองไทเป ด้านการวางแผนและให้คำปรึกษากับธุรกิจขนาดเล็ก และขนาดกลาง ด้านดิจิทัลเพื่อใช้ทุนวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวกับชุมชน	22/09/2024
T002	Department of Urban Industrial Management and Marketing at the University of Taipei	เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการบริการและจัดการนโนบายด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเป็นที่ปรึกษาให้กับหน่วยงานรัฐท้องถิ่น เมืองไทเป เพื่อการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เทคโนโลยี ในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	17/08/2024

ตาราง 16 (ต่อ)

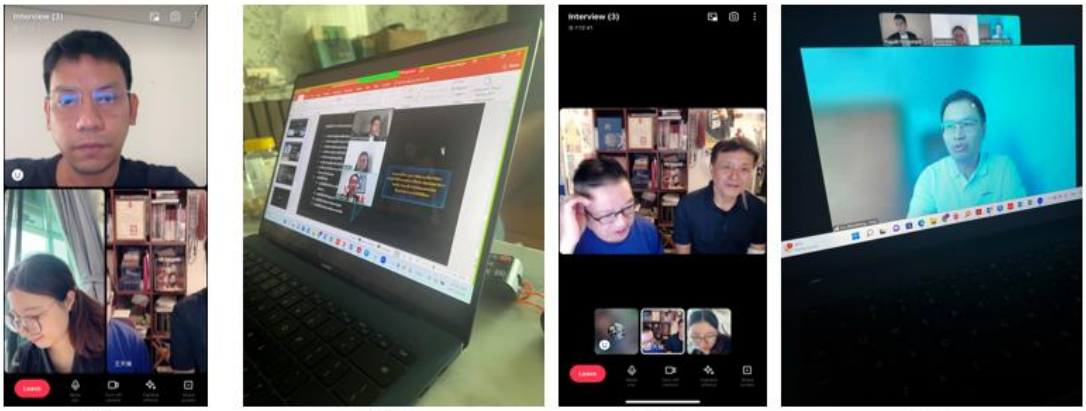
Respondent ID (C00x)	Occupation	Expertise Domain	Date Interview
T003	A Taiwanese film director with experience in applying AI to filmmaking	ผู้เชี่ยวชาญด้านปัญญาประดิษฐ์ และผู้กำกับภาพยนต์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์มาปรับใช้ โดยเป็นผู้กำกับภาพยนต์ ที่สื่อสารเรื่องทุนทางวัฒนธรรม มาสื่อสารเรื่องการท่องเที่ยวของไต้หวัน และเมืองไทเป	22/09/2024
T004	A Taiwanese Toursim marketing and Cultural Torusim planning	นักออกแบบแผนการท่องเที่ยวของไต้หวัน และเมืองไทเป และเป็นผู้ออกแบบแผนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไต้หวัน และไทเป	29/09/2024
T005	Smart City and Technology expert of Tech Company	เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เกี่ยวกับโครงการสร้างพื้นฐานของเมือง รวมถึงเมืองอัจฉริยะทั้งประเทศในเอเชีย เช่น ฮ่องกง ไทเป สิงคโปร์ มะนิลา นูซันตารา จาการ์ตา เป็นต้น	22/09/2024

2. การตั้งคำถามสัมภาษณ์

2.1 ผู้วิจัยได้สอบถามคำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ครอบคลุม 5 ประเด็นหลัก กับผู้ให้ข้อมูลอย่างครบถ้วน

2.2 ผู้วิจัยได้สอบถามคำถามอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับประวัติการทำงานของผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลหลัก

3. การจัดสัมภาษณ์



ภาพประกอบ 57 ตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักของเมืองหนานจิงและไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. ผู้วิจัยได้เริ่มต้นสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลในช่วงเวลา เดือนสิงหาคม ถึงเดือนตุลาคม

2. ช่องทางการสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ผ่าน Zoom ซึ่งเป็นการสนทนา และสัมภาษณ์แบบเชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูล C003, C004, C005, C006, T001, T002, T003, T004, T005 โดยสัมภาษณ์แต่ละคนใช้เวลาประมาณ 60 นาที

3. ผู้วิจัยได้ใช้ล่ามชาวจีนโดยกำเนิดจากประเทศจีน ที่สามารถสื่อสารภาษาไทย ได้เป็นอย่างดี ในการสัมภาษณ์ และร่วมถอดทอดเทปคำถามสัมภาษณ์

4. ใช้การสัมภาษณ์แบบส่งแบบคำถามให้ผู้ให้ข้อมูลใส่รายละเอียดกลับมากับผู้ให้ข้อมูล C001 และ C002 เนื่องจากอุปสรรคทางด้านกำแพงภาษาในการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลจึงขอส่งเป็นคำตอบผ่านการลงรายละเอียดในเอกสารคำถามกลับมา

ตาราง 17 สรุปจำนวนสถิติของผู้ให้ข้อมูลแยกเป็นรายประเด็นหลัก ของเมืองหนานจิง

หัวข้อและผู้ให้ข้อมูล	C001	C002	C003	C004	C005	C006	จำนวนรวม
CC NJ ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=100	18	34	10	0	33	5	100
CP NJ การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=39	5	1	16	0	16	1	39
DE NJ การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=148	30	38	21	6	30	23	148
DI NJ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=71	10	40	3	4	1	13	71
GP NJ นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว Gr=75	10	22	14	8	13	8	75
จำนวนรวม	73	135	64	18	93	93	433

ตาราง 18 สรุปจำนวนสถิติของผู้ให้ข้อมูลแยกเป็นรายประเด็นหลัก ของเมืองไทเป

หัวข้อและผู้ให้ข้อมูล	D001	D002	D003	D004	D005	จำนวนรวม
CC TP ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=109	10	13	49	17	19	108
CP TP การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=56	32	3	11	1	9	56
DE TP การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=172	75	20	29	10	36	170
DI TP การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Gr=52	9	19	6	1	23	58
GP TP นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว Gr=128	46	28	33	10	7	124
จำนวนรวม	172	83	128	39	94	516

4. การบันทึกข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยได้จัดทำบันทึกเสียงหรือการจดบันทึกข้อความเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ของผู้ให้ข้อมูล C003, C004, C005, C006, T001, T002, T003, T004, T005 หลังจากนั้นทำการถอดเสียงสัมภาษณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์

4.2 ผู้วิจัยได้จัดบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์แบบถอดเทปคำต่อคำไว้ ของผู้ให้ข้อมูลทุกรายที่เป็นการสัมภาษณ์ ได้แก่ C003, C004, C005, C006, T001, T002, T003, T004, T005 และเก็บบันทึกการส่งคำตอบกลับมาของผู้ให้ข้อมูลที่ C001 และ C002 เพื่อใช้เป็นเอกสารยืนยันข้อมูลการสัมภาษณ์

ตัวอย่างการบันทึก และถอดเทปแบบคำต่อคำของการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลของไต้หวัน และเมืองไทเป



T001 T002 T003

ภาพประกอบ 58 ตัวอย่างการบันทึกข้อมูล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยหลังจากผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลทุกคนแล้ว และได้ทำการถอดเทปคำสัมภาษณ์ทั้งหมด เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยวิธีพรรณา (Content Analysis) โดยผู้วิจัยจะได้เริ่มต้นแยกเนื้อหา และคำสำคัญของเป็นกลุ่ม เพื่อความเข้าใจง่าย และทำให้การวิเคราะห์ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ต่อไป

1.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายสถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

1. การรายงานข้อมูลการสัมภาษณ์

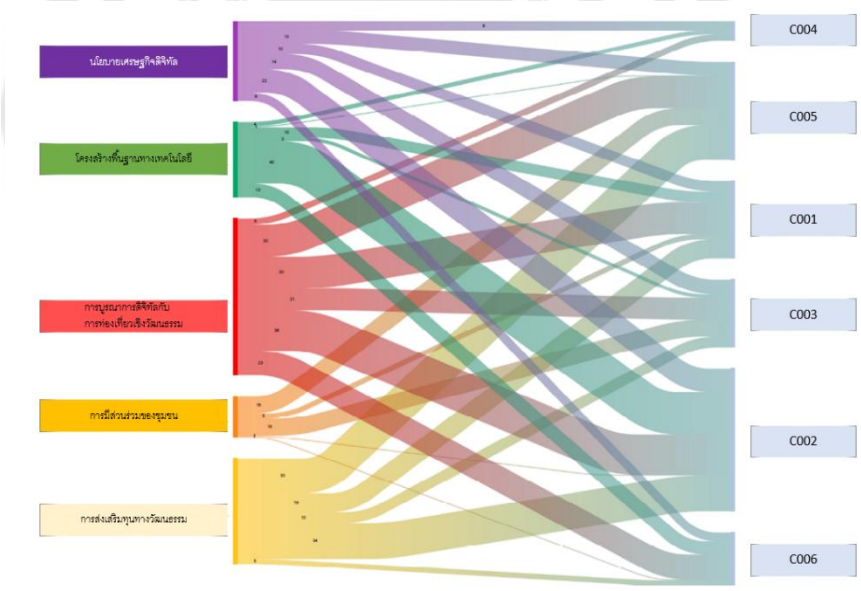
1. ผู้วิจัยได้ทำการรายงานโดยมีการระบุประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงแนวทางการผสานเทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาการท่องเที่ยว และการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น ซึ่งได้จัด

กลุ่มคำตอบที่ สัมพันธ์กับคำถามแต่ละข้อเพื่อค้นหาประเด็นสำคัญ และสรุปลงในตารางลงรายละเอียดของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคน เพื่อใช้ในการอ้างอิง สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป โดยกลุ่มประเด็นสำคัญมีดังต่อไปนี้

การจัดหมวดหมู่เนื้อหาและการพัฒนาโครงสร้าง (Thematic Categorization and Framework Development)

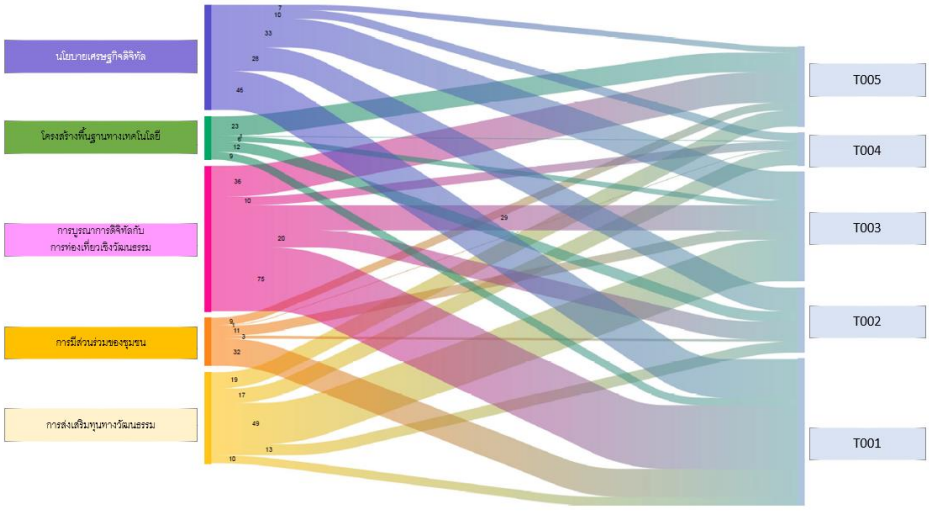
คำถามหลักและประเด็นหลักของการสัมภาษณ์

1. D001: ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
2. D002: การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. D003: การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
4. D004: นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว
5. D005: การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 59 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ



ภาพประกอบ 60 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Content Analysis) โดยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อไปการสรุปรายละเอียดของการสัมภาษณ์ทั้งหมด

การวิเคราะห์เนื้อหานี้ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อสำรวจและทำความเข้าใจว่าทุนทางวัฒนธรรมสามารถสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยได้อย่างไร โดยใช้ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากเมืองหนานจิงและเมืองไทเป การวิเคราะห์นี้ใช้การระบุรหัสคำถาม (Codes) เพื่อจัดกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อสำคัญ และสร้างกรอบการวิเคราะห์ที่สะท้อนถึงนโยบายและแนวทางการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.1 การรายงานเนื้อหา จากการสัมภาษณ์เชิงลึกของเมืองหนานจิง

โดยผลของการสัมภาษณ์ จากข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับนโยบายและกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผสานดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองจีน สามารถสรุปประเด็นสำคัญตามหัวข้อ D001 ถึง D005 ได้ดังนี้

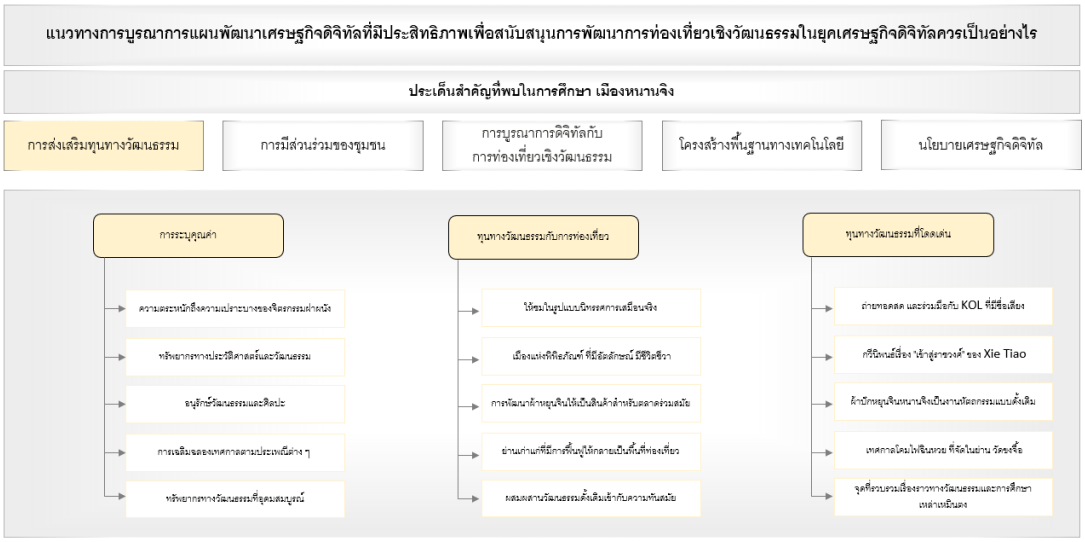
ตาราง 19 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 1

Key Focus	Quote/Content	Reference
การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม	*“เมืองหนานจิงซึ่งเป็นเมืองหลวงเก่าของจีนนั้นเต็มไปด้วยทรัพยากรการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์” (C001)*	C001
	“หนานจิงเป็นเมืองสำคัญของหลายราชวงศ์ ได้แก่ ราชวงศ์อู่ตะวันออก จิน ตะวันออก ซ่ง ฉี เหลียง เฉิน ถังใต้ หมิง อาณาจักรไท่ผิงเทียนกว๋อ และสมัยสาธารณรัฐจีน” (C002)	C002
	“อนุรักษ์วัฒนธรรมและศิลปะที่มีบทบาทสำคัญเป็นอันดับแรก”	C003
	“เมืองที่จะประสบความสำเร็จ ด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่เจริญรุ่งเรือง ประการแรก เป็นเมืองมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่อุดมสมบูรณ์”	C005
	“ผ้าหยุนจินบางชิ้นถูกนำมาใช้ในงานดีไซน์ร่วมสมัย เช่น ชุดแฟชั่นระดับโลก ซึ่งเป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้ทันสมัย”	C005
	“การเก็บข้อมูลนี้ทำให้เราสามารถสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ โดยไม่ต้องไปถึงที่”C001	
การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว	*“หนานจิงสามารถสร้างแบรนด์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาสัมผัสและบริโภคได้มากขึ้น” (C002)*	C002
	“การให้บริการด้วยภาษาต่างประเทศ เช่น คู่มือท่องเที่ยว ไกด์ท้องถิ่น หรือแอปพลิเคชันที่รองรับหลายภาษา ยังคงเป็นจุดที่ต้องพัฒนา” (C003)	C002

ตาราง 19 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว (ต่อ)	"ประเทศจีนมีหน่วยงานต่าง ๆ ที่รับผิดชอบด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ในประเทศจีนแต่ละมณฑลและเมืองมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ซึ่งรับผิดชอบในการจัดการและปกป้องวัฒนธรรมท้องถิ่น และส่งเสริมการท่องเที่ยวในท้องถิ่น"	C003
	“จุดที่รวบรวมเรื่องราวทางวัฒนธรรมและการศึกษาหรือเหล่าเหมินตง (Laomendong) ซึ่งเป็นย่านเก่าแก่ที่มีการฟื้นฟูให้กลายเป็นพื้นที่ท่องเที่ยว”	C005
	“เมืองหนานจิง เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวในสถานที่สำคัญ”	C006
ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น	*“ในช่วงเทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ เราได้ใช้การถ่ายทอดสด (Live Streaming) และร่วมมือกับ KOL ที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้ที่ไม่สามารถมาร่วมงานได้สามารถสัมผัสบรรยากาศของเทศกาลได้จากทุกที่”*	C001
	“กำแพงเมืองหมิง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรุ่งโรจน์ของวัฒนธรรมหมิง”	C002
	“กำแพงเมืองโบราณหนานจิงและสวนสาธารณะซิ่วซิ่วหู (Xuanwu Lake Park)”	C003
	“เทศกาลโคมไฟฉินหวย ที่จัดในย่าน วัดขงจื้อ”	C005
	“วัดขงจื้อ” (C006)	C006

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 61 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญที่มีบทบาทในการพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจยุคดิจิทัล ตัวอย่างที่ชัดเจนคือโครงการ Digital Dunhuang ซึ่งเป็นตัวแทนความสำเร็จของการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ โครงการนี้เน้นการเก็บรักษาและเผยแพร่งานศิลปะที่มีความเปราะบาง เช่น ภาพวาดฝาผนังโบราณ และผลงานศิลปะที่หาได้ยาก ผ่านการจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัล ““โครงการ Digital Dunhuang เริ่มต้นขึ้นจากความตระหนักถึงความเปราะบางของจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำของดันหวง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) นอกจากช่วยปกป้องผลงานล้ำค่าจากความเสี่ยงของการเสื่อมสภาพตามกาลเวลาแล้ว ยังเปิดโอกาสให้คนรุ่นหลังและนักวิจัยสามารถเข้าถึงและศึกษางานเหล่านี้ได้อย่างกว้างขวาง ความสำเร็จของโครงการ Digital Dunhuang จึงเป็นเครื่องพิสูจน์ถึงศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถเพิ่มพูนคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในบริบทปัจจุบัน และเป็นโครงการที่หลายเมืองในประเทศจีนใช้เป็นต้นแบบรวมถึงเมืองหนานจิงด้วย

โดยเมืองหนานจิง ก็เป็นเมืองที่เต็มไปด้วยทุนทางวัฒนธรรมและเมืองที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นจะมีต้องทุนทางวัฒนธรรมเพื่อนำมาต่อยอดได้ “เมืองที่จะประสบความสำเร็จด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่เจริญรุ่งเรือง ประการแรก เป็นเมืองมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่อุดมสมบูรณ์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ซึ่งสถานที่ทางวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ตัวอย่างเช่น วัดในภูเขาหนิวโส่วซาน ซึ่งมีความสำคัญทั้งในแง่ศาสนาและจิตวิญญาณ สถานที่เหล่านี้ได้รับการดูแลและส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ โดยภูเขาหนิวโส่วซานไม่ได้เป็นเพียงแหล่งที่มีคุณค่าทางศาสนา แต่ยังกลายเป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น “ภูเขาหนิวโส่วซานที่มีความสำคัญทางศาสนาและเป็นศูนย์กลางของพระพุทธศาสนาในอดีต” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

นอกจากนี้ ดังคำกล่าวที่ว่า “วัฒนธรรมพื้นบ้านของเมืองหนานจิงอุดมสมบูรณ์และเต็มไปด้วยสีสัน รวมถึงการเฉลิมฉลองเทศกาลตามประเพณีต่าง ๆ ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้าน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) ทำให้มีการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมนี้อย่างเด่นชัด เช่นเทศกาลโคมไฟ เทศกาลเรือมังกร และเทศกาลอื่นๆ ในเมืองหนานจิงได้นำมาใช้เป็นฐากฐานของการท่องเที่ยว และผลักดันจนประสบความสำคัญ โดยทีเทศกาลมีรากเหง้าที่เก่าแก่ และมีความหมายในตัวเอง “เทศกาลนี้ไม่ใช่แค่การแข่งขันเรือ แต่ยังมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสามัคคีและการรำลึกถึงประวัติศาสตร์ที่ ทะเลสาบซิ่วซิ่วหู” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถระบุคุณค่าที่แท้จริงนี้ได้ จะทำให้เกิดการต่อยอดไปสู่การท่องเที่ยวที่ผู้คนสัมผัสประสบการณ์ของเทศกาลและวัฒนธรรม ประเพณีได้อย่างแท้จริง ซึ่งจะส่งผลต่อการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นความสำคัญอันดับแรก ดังคำกล่าว “อนุรักษ์วัฒนธรรมและศิลปะที่มีบทบาทสำคัญเป็นอันดับแรก” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024)

เทศกาลที่ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น และใช้นำมาเป็นเครื่องมือสำคัญอีกเทศกาลหนึ่ง คือเทศกาลโคมไฟ ที่แม่น้ำฉินหวย บริเวณวัดขงจื้อ “Nanjing Lantern Festival” ซึ่งเป็นเทศกาลสำคัญประจำปี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) เทศกาลนี้จัดขึ้นโดยใช้แม่น้ำสายสำคัญเป็นสถานที่จัดงานเทศกาล “แม่น้ำ Qinhuai เป็นที่รู้จักในชื่อแม่น้ำแม่ของหนานจิง และถือว่าเป็นพยานการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์และการพัฒนาทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม

2024) เทศกาลนี้ ไม่เพียงดึงดูนักท่องเที่ยวเท่านั้น แต่ยังสามารถแบ่งปันเรื่องราวและปรัชญาของวัฒนธรรม ให้กับนักท่องเที่ยวที่ได้เข้ามาสัมผัสประสบการณ์ด้วยตัวเอง “เป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงกับปรัชญาและวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ในขณะเดียวกันก็มีความทันสมัยเข้ามาผสมผสาน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) โดยเทศกาลนี้ทางหน่วยงานท่องถิ่นและผู้จัดงานได้ผสมสนานเทคโนโลยีที่ทันสมัยเช่น การ Live Stream หรือการถ่ายทอดสดทั้งผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ และ VR รวมถึงมีการร่วมมือกับ KOL ในการผลักดันให้เทศกาลมีความน่าสนใจ และทำให้คนเข้ามาท่องเที่ยวได้เป็นจำนานมาก “ในช่วงเทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ เราได้ใช้การถ่ายทอดสด (Live Streaming) และร่วมมือกับ KOL ที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้ที่ไม่สามารถมาร่วมงานได้สามารถสัมผัสบรรยากาศของเทศกาลได้จากทุกที่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

ดังนั้น การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรมจึงเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมให้เป็นทรัพยากรที่สร้างมูลค่าได้ การแยกแยะและวิเคราะห์คุณค่าในมิติที่จับต้องได้ เช่น สถาปัตยกรรมหรือศิลปกรรม ควบคู่ไปกับคุณค่าที่จับต้องไม่ได้ เช่น เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์และความเชื่อ เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น วิธีการนี้ยังถือเป็นการสร้างแบรนด์อัเป็นเอกลักษณ์ และส่งเสริมการสร้างแหล่งท่องเที่ยวใหม่และเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัลได้อย่างลงตัว “หนานจิงสามารถสร้างแบรนด์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาสัมผัสและบริโภคได้มากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024)

นอกจากนี้ การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นกับการท่องเที่ยว มีบทบาทอย่างยิ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ “ตัวอย่างหนึ่งที่ชัดเจนคือเหล่าเหมินตง (Lao Men Dong) ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่อนุรักษ์บรรยากาศโบราณของหนานจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) พื้นที่กรณีศึกษาของเหล่าเหมินตงนั้น คือการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาปรับใช้ในโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวช่วยสร้างโอกาสในการยกระดับเศรษฐกิจท้องถิ่น ทั้งยังสนับสนุนการพัฒนาอย่างยั่งยืนให้กับชุมชน การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเส้นทางการท่องเที่ยวไม่เพียงแต่เพิ่มศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่ยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจและความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมแก่ชาวท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง “จุดที่รวบรวมเรื่องราวทางวัฒนธรรมและการศึกษา หรือเหล่าเหมินตง (Laomendong) ซึ่งเป็นย่านเก่าแก่ที่มีการฟื้นฟูให้กลายเป็นพื้นที่

ท่องเที่ยว" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) โดยจุดเด่นของย่านนี้ คือจะทำให้นักท่องเที่ยวได้ประสบการณ์ย้อยยุค ซึ่งไม่สามารถหาดูได้อีกแล้วในชีวิตจริง "ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเหมือนได้ย้อนเวลากลับไปสู่ยุคสาธารณรัฐจีนในอดีต" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจ ในการนำเสนอวัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลนี้

นอกจากนี้ มีการนำกำแพงเมืองหนานจิง ซึ่งถือว่าเป็นมรดรทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่นำมาปรับปรุงให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยว "กำแพงเมืองหนานจิงสร้างขึ้นใน ค.ศ. 1366 เป็นกำแพงเมืองที่ใหญ่ที่สุดที่มีอยู่และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของเมืองหนานจิง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) โดยมีการผสมสนานเทคโนโลยี และบริการทางดิจิทัลเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว เช่นการบริการแบบ AR/VR ในพิพิธพัณฑ์กำแพงเมืองหนานจิง "การเก็บข้อมูลนี้ทำให้เราสามารถสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ โดยไม่ต้องไปถึงที่" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) การบริการใหม่นี้ ทำให้เกิดการขยายขอบเขตของการนำเสนอวัฒนธรรมออกไปได้อย่างกว้างขวาง และทำให้คนรุ่นใหม่ สามารถเข้าถึงวัฒนธรรมได้อย่างน่าประทับใจอีกด้วย ตัวอย่างเช่น "เราได้จัดเก็บข้อมูลเหล่านี้ในรูปแบบดิจิทัลและเปิดให้ชมในรูปแบบนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ซึ่งถือเป็นพิพิธพัณฑ์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในเมืองหนานจิง

กล่าวโดยสรุปแล้ว ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มมูลค่าให้กับมรดกทางวัฒนธรรม "หนานจิงไม่ได้มองวัฒนธรรมเป็นเพียงแค่มรดกที่ต้องอนุรักษ์ แต่ถือว่าเป็นทรัพย์สินเชิงกลยุทธ์ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) การจัดเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลช่วยสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับนักท่องเที่ยว ทำให้สามารถสัมผัสกับแหล่งมรดกที่มีความเปราะบางหรือเข้าถึงได้ยากได้อย่างสมจริง เช่น การสร้างภาพจำลองของกำแพงเมืองโบราณที่เผยให้เห็นรายละเอียดในมุมมองใหม่ ๆ การใช้เทคโนโลยีเช่นนี้ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์มรดกเหล่านี้ให้ปลอดภัยจากการเสื่อมสภาพ แต่ยังช่วยเพิ่มคุณค่าทางการศึกษาและการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม การท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายพื้นที่กลับสร้างแรงกดดันและผลกระทบต่อทุนทางวัฒนธรรม การเข้าชมของนักท่องเที่ยวจำนวนมากในสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์อาจนำมาซึ่งความเสียหายและการเสื่อมโทรม การบริหารจัดการและการควบคุม

จำนวนนักท่องเที่ยวจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการปกป้องแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ในสภาพที่ดีต่อไป

ดังนั้น การนำทุนทางวัฒนธรรมมาผูกโยงกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจในยุคดิจิทัลยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการใช้วัฒนธรรมเป็นฐานในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เน้นความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน “เราต้องค้นหาเสน่ห์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและดึงดูดนักท่องเที่ยวตามวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) สิ่งนี้ไม่เพียงช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น แต่ยังสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับชุมชนในระดับสากล นอกจากนี้ การสร้างความตระหนักรู้ในหมู่ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมจะช่วยสนับสนุนให้การจัดการดำเนินไปอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของการอนุรักษ์ การพัฒนาเศรษฐกิจ และการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมสามารถตอบสนองทั้งเป้าหมายเชิงอนุรักษ์และการพัฒนาทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

ตาราง 20 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 2

Key Focus	Quote/Content	Reference
บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล	*“อีกทั้งชุมชนและผู้ประกอบการท้องถิ่นยังมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน”*	C001
	“ทำให้การรับรู้ทางวัฒนธรรมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของประชาชน เชื่อมโยงกับเรื่องของอาหาร การพักอาศัย และการเดินทาง การนำมรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่ค่อยมีใครรู้จักกลับมาเป็นที่รู้จักและมีชีวิตชีวาขึ้นในบริบทของสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์จึงเป็นแกนหลักของการเปลี่ยนแปลงนี้”	C002
	“แต่ละเมืองต้องใช้วิธีใหม่ ๆ เพิ่มเสน่ห์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นหรืออัตลักณษ์ท้องถิ่นเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนได้”	C003
	“ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลหรือสถานที่สำคัญ คนในชุมชนคือผู้ที่รักษาเรื่องราวและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่”	C005
	“ร้านค้าท้องถิ่นและช่างฝีมือหลายรายได้เปิดร้านออนไลน์”	C006

ตาราง 20 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว	*“การจัดเทศกาลนี้ได้รับการสนับสนุนอย่างดีจากชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ”*	C001
	“พิพิธภัณฑ์ไปจนถึงห้องนิทรรศการในเมือง มีช่องทาง อินเทอร์เฟซ และวิธีการแสดงมรดกทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับชาวท้องถิ่น นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ”	C002
การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว	*“ชาวบ้านในเขตฟูจื่อเมี่ยว (Confucius Temple Area) ได้รับเชิญให้ร่วมพัฒนา คอนเทนต์สำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น”*	C003
	“สิ่งที่โดดเด่นมากในเมืองนี้คือการที่ชุมชนไม่ได้เป็นเพียง "ผู้สังเกตการณ์" แต่พวกเขาเป็น "ผู้มีส่วนร่วม" ในกระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของเมือง”	C005
	“ชาวบ้านสูงอายุในบางพื้นที่ยังไม่คุ้นเคยกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล”	C005
ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ	*“ชุมชนรอบ ๆ เหล่าเหมินตงก็ได้รับประโยชน์จากโครงการเศรษฐกิจดิจิทัลนี้เช่นกัน โดยเฉพาะธุรกิจอาหารพื้นบ้าน”*	C001
	“การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วยังช่วยให้หนานจิงมีลักษณะเฉพาะของเมืองหลวงโบราณ ทำให้มีความได้เปรียบทางวัฒนธรรมในเมืองอย่างชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่เป้าหมายของเมืองและชุมชนได้”	C002
	“แม้ว่าชุมชนขนาดเล็กในเมืองหลัก เมื่อได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล จะเห็นได้ว่าเศรษฐกิจดิจิทัลของเมือง หรือชุมชนนั้นได้พัฒนาดีขึ้น”	C003
	“ยังทำให้ลูกหลานสนใจกลับมาสืบทอดงานฝีมืออีกด้วย”	C005
	“เพื่อจำหน่ายสินค้าที่มีเอกลักษณ์ของหนานจิงและงานหัตถกรรมพื้นเมือง ทำให้เกิดช่องทางการขายที่หลากหลายและช่วยเพิ่มมูลค่าและอิทธิพลของแบรนด์เมืองหนานจิงในวงกว้าง”	C006

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 62 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

“ชุมชนเป็นหัวใจหลัก” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) เป็นคำกล่าวที่ไม่เกินจริง โดยชุมชนท้องถิ่นถือเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล โดยไม่ได้มีบทบาทเพียงในฐานะผู้จัดงานหรือผู้สนับสนุนกิจกรรม แต่ยังเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับมรดกทางวัฒนธรรม ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการจัดเทศกาลในพื้นที่ เช่น “การตกแต่งโคมไฟ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ในงานเทศกาล และที่มีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญของการจัดงานประเพณีต่างๆ “อีกทั้งชุมชนและผู้ประกอบการท้องถิ่นยังมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ซึ่งไม่เพียงดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่ยังสะท้อนเอกลักษณ์และความภาคภูมิใจของชุมชน

โดยชาวบ้านในชุมชน ได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนรวม "ชาวบ้านในเขตฟูจื่อเมี่ยว (วัดขงจื้อ) ได้รับเชิญให้ร่วมพัฒนาคอนเทนต์สำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) รวมถึงการใช้เทคโนโลยีช่วยยกระดับบทบาทของชุมชนให้เข้าถึงนักท่องเที่ยวได้ทั่วโลก เช่นเดียวกับที่

การบูรณาการเทคโนโลยีดังกล่าวไม่ได้เพียงแค่ช่วยให้ชุมชนปรับตัว แต่ยังเสริมศักยภาพในการแข่งขันในตลาดการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว “ร้านค้าท้องถิ่นและช่างฝีมือหลายรายได้เปิดร้านออนไลน์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024)

อย่างไรก็ตาม ชุมชนยังคงเผชิญความท้าทาย เช่น "ชาวบ้านสูงอายุในบางพื้นที่ยังไม่คุ้นเคยกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล" ซึ่งสะท้อนความจำเป็นในการสนับสนุนและการฝึกอบรมเพื่อให้ชุมชนทุกช่วงวัยสามารถร่วมพัฒนาไปพร้อมกัน (C005)

นอกจากนี้ บทบาทของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยวมีความหลากหลาย ตั้งแต่การจัดงานเทศกาล ซึ่งชุมชนถือเป็นบุคคลสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรท้องถิ่นให้กับผู้มาเยือน “ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลหรือสถานที่สำคัญ คนในชุมชนคือผู้ที่รักษาเรื่องราวและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ไปจนถึงการเป็นเจ้าของร่วมในกระบวนการพัฒนาและได้รับประโยชน์ทางเศรษฐกิจโดยตรงดังคำกล่าวว่า "ชุมชนไม่เพียงมีบทบาทในฐานะผู้อนุรักษ์และถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรม แต่ยังได้รับประโยชน์โดยตรงจากการมีส่วนร่วมในระบบเศรษฐกิจดิจิทัลที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) และการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเสริมบทบาทของชุมชนเป็นเรื่องที่จำเป็นต้องมีร่วมมือกันหลากภาคส่วน "การเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่น มีความเป็นไปได้จากการสนับสนุนของรัฐ และหน่วยงานท้องถิ่นและเอกชนร่วมมือกัน" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกิจกรรมและสร้างการเชื่อมโยงที่กว้างขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้จะได้รับความนิยมจากงานเทศกาลเป็นอย่างมา แต่จากการจัดกิจกรรมขนาดใหญ่ยังอาจเกิดปัญหาด้านการจัดการ เช่น "ช่วงเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟ บางพื้นที่ เช่น วัดขงจื้อ หรือกำแพงเมืองหนานจิง อาจมีนักท่องเที่ยวจำนวนมากจนเกิดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมหรือการจัดการพื้นที่" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) สิ่งนี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจกับการอนุรักษ์ทรัพยากร ซึ่งสามารถถอดบทเรียนเพื่อนำไปพัฒนาต่อความท้าทายนี้ได้ต่อไป

การมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจดิจิทัลช่วยสร้างประโยชน์อย่างมากให้กับชุมชน เช่น "รายได้เหล่านี้ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของครอบครัวในท้องถิ่นโดยตรง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ๆ ในการขยายธุรกิจ หรือเพิ่มช่องทางการขายสินค้าให้คนในท้องถิ่น "ช่างฝีมือในเหล่าเหมินตงเล่าว่าการขายสินค้าหัตถกรรมผ่าน E-commerce ช่วยให้เขามีรายได้ที่มั่นคงขึ้น" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10

ตุลาคม 2024) นอกจากผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ชุมชนยังได้รับผลเชิงวัฒนธรรม และความภูมิใจ และการสืบสานวัฒนธรรมของท้องถิ่นต่อไปอีกด้วย "เทศกาลนี้ไม่ใช่แค่งานที่สร้างรายได้ แต่เป็นการสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของพวกเขาเอง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมในระยะยาว และการสร้างแบรนด์วัฒนธรรมก็เป็นอีกผลลัพธ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในเมืองหนานจิง "สินค้าทางวัฒนธรรม เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านและอาหารท้องถิ่น ก็ถูกนำมาขายในแพลตฟอร์ม E-commerce เช่น JD.com หรือ Taobao ซึ่งช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในวงกว้าง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024)

กล่าวโดยสรุปแล้ว บทบาทของชุมชน และการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้นไม่ได้เป็นเพียงส่วนประกอบ แต่คือแกนหลักที่ขับเคลื่อนให้วัฒนธรรมและเศรษฐกิจในพื้นที่สามารถเติบโตไปพร้อมกันได้ การพัฒนาและความสำเร็จในระยะยาวต้องเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างคนในชุมชน ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ และการสนับสนุนที่เหมาะสมจากทุกภาคส่วน ทั้งนี้เพื่อสร้างสังคมที่มีความยั่งยืนทั้งในมิติทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และคุณภาพชีวิตของคนในท้องถิ่น

ตาราง 21 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 3

Key Focus	Quote/Content	Reference
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	*“การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกนี้ช่วยให้เราสามารถปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวได้”*	C001
	“โครงการริเริ่มด้านดิจิตอลมีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของหนานจิงอย่างกว้างขวางผ่านวิธีการดิจิตอล”	C002
	“การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลแยกออกจากอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลไม่ได้โดยเฉพาะการเติบโตของงานภาพยนตร์ขนาดเล็ก มินิซีรีส์ และวิดีโอสั้น”	C003
	“สถานที่ท่องเที่ยวเกือบทุกแห่งในประเทศจีนมีมินิโปรแกรมหรือบัญชีทางการบน WeChat ในมินิโปรแกรมและบัญชีทางการเหล่านี้ มีบริการการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้อง	

ตาราง 21 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (ต่อ)	*โดยเฉพาะข้อมูลการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว”*	C004
	“การใช้สื่อโซเชียลมิเดียมีส่วนช่วยการพัฒนางานท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก”	C005
	“หนานจิงได้นำเทคโนโลยี 5G live broadcast”	C006
ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ	*“ยกตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าชมกำแพงเมืองหนานจิง พิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง”*	C001
	“โครงการเหล่านี้ครอบคลุมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอัจฉริยะ VR, AR, MR, ภาพและเสียงออนไลน์ และสาขาอื่น ๆ ซึ่งทำให้มีองค์ประกอบดิจิตอลที่โดดเด่น”	C002
ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ	*“เทศกาลโคมไฟหนานจิง ได้รับการถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยชาวบ้านมีส่วนร่วมในกิจกรรม”*	C003
	“รูดบัตรประจำตัวเพื่อเดินทางด้วยรถไฟความเร็วสูงและเข้าสถานที่ท่องเที่ยวได้”	C004
	“เช่น Douyin (TikTok) ทำให้เมืองนี้ยังคงเป็นจุดหมายปลายทางที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง”	C005
	“เราได้ใช้โครงข่าย 5G ในการถ่ายทอดสดบรรยากาศและกิจกรรมของเทศกาลไปยังผู้ชมทั่วโลก”	C006
ผลกระทบของดิจิทัลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว	*“จากสถิติหลังการใช้กลยุทธ์ดิจิทัลเหล่านี้ พบว่าจำนวนนักท่องเที่ยวในหนานจิงเพิ่มขึ้นประมาณ 20% โดย เฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มที่สนใจเทคโนโลยีใหม่ ๆ”*	C001
	“ ถ้าเปรียบเทียบกับปีที่แล้วจำนวนนักท่องเที่ยวได้เพิ่มขึ้น 16.8%”	C002
	“การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีให้กับนักท่องเที่ยวจะช่วยพัฒนาการท่องเที่ยวในท้องถิ่นได้”	C003
	“นักท่องเที่ยวสามารถจองตั๋วต่าง ๆ ผ่านซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ก่อนได้ และพกบัตรประจำตัวประชาชนก็พอ”	C004

ตาราง 21 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
	“การใช้เทคโนโลยี เช่น การถ่ายทอดสด หรือการให้ข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน ช่วยให้นักท่องเที่ยวจากต่างชาติสามารถเข้าใจเทศกาลได้มากขึ้น”	C005
	“โดยการสร้างประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟที่หลากหลาย เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงและเข้าใจวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น”	C006

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 63 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

เศรษฐกิจดิจิทัลกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีที่ช่วยเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกชุมชนและองค์กรต่าง ๆ สามารถออกแบบประสบการณ์และกิจกรรมให้ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น การใช้ข้อมูลจากระบบคลาวด์

มาวิเคราะห์เพื่อพัฒนากิจกรรมในเทศกาล "การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกนี้ช่วยให้เราสามารถปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวได้" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ผ่านโซเชียลมีเดียช่วยเพิ่มการเข้าถึงและสร้างการรับรู้ทางวัฒนธรรมได้ในวงกว้าง "เราสามารถใช้คอนเทนต์มาร์เก็ตติ้งเพื่อเพิ่มการมองเห็นวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่ภาพ วิดีโอ และเรื่องราวเกี่ยวกับเทศกาลดั้งเดิม งานฝีมือ และสถานที่สำคัญในเมือง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทอดสด (Live Streaming) ยังช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้แม้ไม่ได้เดินทางมายังสถานที่จริง เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และแสดงผลแบบสามมิติ (3D) ยังเข้ามามีบทบาทสำคัญในการยกระดับการท่องเที่ยว "การสแกน VR, AR, 3D และเทคโนโลยีอื่น ๆ ถูกนำมาใช้ในการแปลงทรัพยากรทางวัฒนธรรมให้เป็นเนื้อหาดิจิทัลที่ชัดเจน ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับเสน่ห์ทางวัฒนธรรมของหนานจิงอย่างดื่มด่ำ" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024)

ตัวอย่างความสำเร็จของโครงการดิจิทัลในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงมีแหล่งแห่งที่น่าสนใจ โครงการพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลในเมืองหนานจิงเป็นตัวอย่างที่โดดเด่น โดยนักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมนิทรรศการและสถานที่สำคัญผ่านเทคโนโลยี VR ซึ่งช่วยให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถสัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมได้แม้ไม่ได้อยู่ในพื้นที่ "ยกตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าชมกำแพงเมืองหนานจิง พิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

นอกจากนี้ การถ่ายทอดสดกิจกรรมในเทศกาล เช่น เทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ ยังช่วยขยายการรับรู้และเพิ่มการเข้าถึงของผู้ชมในวงกว้าง "เราได้ใช้โครงข่าย 5G ในการถ่ายทอดสดบรรยากาศและกิจกรรมของเทศกาลไปยังผู้ชมทั่วโลก" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024)เทคโนโลยีดังกล่าวยังช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องราวผ่านดิจิทัล "เรายังนำแนวทางการเล่าเรื่องราว (Storytelling) ผ่านดิจิทัลมาใช้ โดยนักท่องเที่ยวสามารถสแกน QR Code ที่จุดต่าง ๆ เพื่อรับชมเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024)

ในส่วนผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวนั้นก็เป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดและตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน เช่น การสร้างเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ "สถานที่ท่องเที่ยวเกือบทุกแห่งในประเทศจีนมีมินิโปรแกรมหรือบัญชีทางการบน WeChat ในมินิโปรแกรมและบัญชีทางการเหล่านี้ มีบริการการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะข้อมูลการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

ในแง่เศรษฐกิจ เทคโนโลยีช่วยสร้างช่องทางรายได้ใหม่ให้กับธุรกิจชุมชน เช่น การขายสินค้าวัฒนธรรมผ่านอีคอมเมิร์ซ "งานหัตถกรรม ‘Nanjing Yunjin Brocade’ ซึ่งเป็นผ้าไหมลายโบราณที่มีชื่อเสียง ได้รับการโปรโมตและจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์ม" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยียังต้องเผชิญกับความท้าทาย เช่น การฝึกอบรมชุมชนในท้องถิ่นให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ "ชาวบ้านสูงอายุในบางพื้นที่ยังไม่คุ้นเคยกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024)

กล่าวโดยสรุป การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลเข้ากับภาควัฒนธรรมยังช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันให้กับแหล่งท่องเที่ยว โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีมรดกทางวัฒนธรรมเป็นจุดเด่น การผสานระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยีสามารถกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พร้อมสร้างโอกาสใหม่ในด้านเศรษฐกิจ เช่น การพัฒนากิจกรรมออนไลน์ที่นำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรม หรือการสร้างสินค้าเชิงดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม การบูรณาการดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยการวางแผนที่รอบคอบและความร่วมมือจากทุกภาคส่วน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจะต้องควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะและความสามารถในชุมชน เพื่อให้คนในพื้นที่มีส่วนร่วมและสามารถปรับตัวเข้ากับกระบวนการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การส่งเสริมความเข้าใจในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยรักษาเอกลักษณ์และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ขณะที่การนำเทคโนโลยีมาใช้ช่วยเพิ่มโอกาสและขยายผลลัพธ์ให้กว้างขวางและยั่งยืน การพัฒนาดังกล่าวจึงต้องดำเนินไปอย่างสมดุลและรอบด้านเพื่อประโยชน์ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในระยะยาว

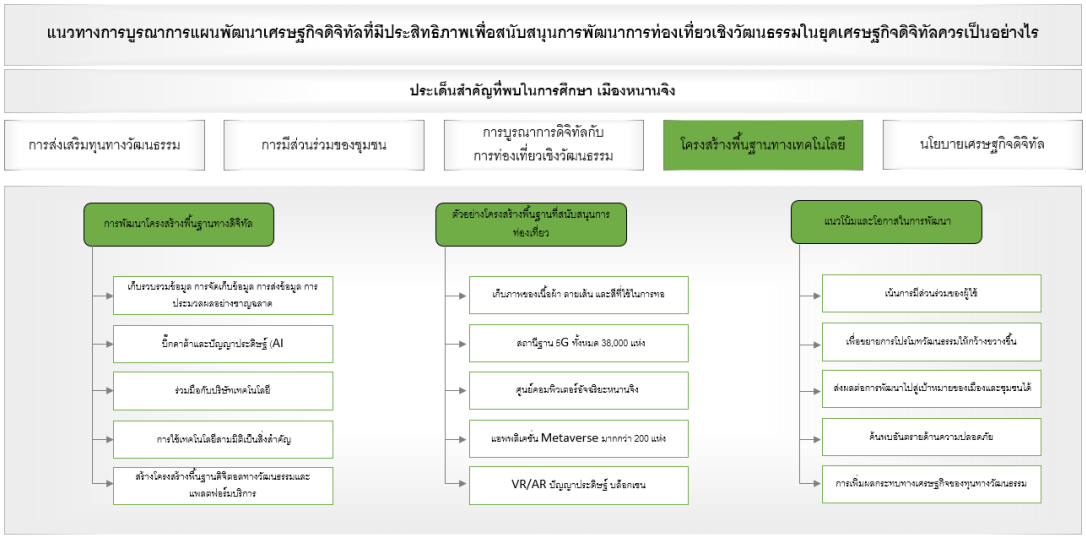
ตาราง 22 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 4

Key Focus	Quote/Content	Reference
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล	*" เราได้พัฒนาโซลูชั่นการท่องเที่ยวที่ครบวงจรตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล การส่งข้อมูล การประมวลผลอย่างชาญฉลาด" (C001)*	C001
	"โดยมุ่งเน้นที่เค้าโครงของสาขาใหม่และเส้นทางใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์รุ่นใหม่ และเซมิคอนดักเตอร์เจเนอเรชันที่สาม และการปลูกฝังโมเมนตัมใหม่สำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล"	C002
	"รัฐบาลเมืองหนานจิงได้พัฒนาแพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว ที่รวมข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวทุกแห่งในเมือง นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูล ประวัติศาสตร์ วิดีโอเสมือนจริง (VR Tours)" (C003)	C003
	"เมื่อมีการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน ทั้งการเดินทาง และระบบดิจิทัล ทำให้การเดินทางในจีน และเมืองหนานจิง นั้นมีสะดวกมาก"	C004
	"การใช้แพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก"	C005
	"แพลตฟอร์มคลาวด์ คอมพิวติ้ง ของเรายังช่วยให้สามารถรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมทั้งหมดไว้ในที่เดียว เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการจัดการและอนุรักษ์ข้อมูลวัฒนธรรม"	C006
ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการท่องเที่ยว	*"ที่หนานจิง เราได้ใช้เทคโนโลยีเดียวกันในการเก็บรายละเอียดของลายผ้าโบราณ"*	C001
	"เมืองหนานจิงได้สร้างสถานีฐาน 5G ทั้งหมด 38,000 แห่ง"	C002
	"การติดตั้ง 5G Network ในพื้นที่ท่องเที่ยวสำคัญ"	C003

ตาราง 22 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการท่องเที่ยว (ต่อ)	*“แอปบางตัวในจีนได้รับการพัฒนาโดยรัฐบาล และบางแอปก็พัฒนาโดยบริษัทเอกชนด้วย เช่น มีแอปในจีนชื่อ 12306 ซึ่งเป็นแอปที่พัฒนาโดยรัฐบาลจีนสำหรับซื้อตั๋วรถไฟ ตั๋วรถไฟความเร็วสูง ตั๋วรถโดยสาร และตั๋วเครื่องบิน”*	C004
	'หกคลาวด์' ได้แก่ คลาวด์กราฟวัฒนธรรม คลาวด์บริการ คลาวด์การกำกับดูแล คลาวด์การผลิต คลาวด์ฉาก และ คลาวด์การบริโภค”	C006
แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา	*“การเก็บข้อมูลนี้ทำให้เราสามารถสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ โดยไม่ต้องไปถึงที่”*	C001
	“การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วยังช่วยให้หนานจิงมีลักษณะเฉพาะของเมืองหลวงโบราณ ทำให้มีความได้เปรียบทางวัฒนธรรมในเมืองอย่างชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่เป้าหมายของเมืองและชุมชนได้”	C002
	“แหล่งข้อมูลเหล่านี้เป็นรากฐานข้อมูลที่มั่นคงสำหรับการปกป้อง การวิจัย การจัดแสดง และการใช้ประโยชน์จากกำแพงเมือง”	C002
	“ในขณะที่ชั้นประสบการณ์ทางวัฒนธรรมนั้นเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้”	C006
	“AI ยังช่วยในการให้บริการไกด์แบบหลายภาษาและนำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรม ทำให้ชาวต่างชาติสามารถเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมของหนานจิงได้ง่ายขึ้น”	C006

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 64 วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

“หนานจิงมีความก้าวหน้าอย่างมากในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจดิจิตอล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) เมืองหนานจริงได้มีการสร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลกับบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของชีวิต การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลกลายเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีบิ๊กดาต้าและปัญญาประดิษฐ์ (AI) “ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computer, Big Data)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) ทำให้หน่วยงานสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำ ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้สามารถออกแบบประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างตรงจุดและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้มาเยือน ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการใช้แพลตฟอร์มคลาวด์ที่ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้นและรวดเร็วขึ้น "ข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บรักษาและถ่ายทอดผ่านระบบคลาวด์ ซึ่งทำให้สามารถเข้าถึงและวิเคราะห์ได้ง่ายขึ้น" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

เมืองหนานจิงมีการนำเทคโนโลยีขั้นสูงมาใช้กับการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม เช่น การสแกนเลเซอร์สามมิติ และการจำลองแบบเสมือนจริง (VR) มีบทบาทสำคัญในการเก็บรักษาและนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่าย การสแกนเลเซอร์สามมิติเข้ามาช่วยสร้างภาพจำลองที่มีความละเอียดสูง เช่น การสแกนจิตรกรรมฝาผนัง "เราใช้เครื่องสแกนเลเซอร์และกล้องถ่ายภาพที่มีความละเอียดสูงพิเศษเพื่อเก็บรายละเอียดในระดับพิกเซล" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) และช่วยเก็บข้อมูลสำคัญของโบราณสถาน กำแพงเมืองหนานจิงอีกด้วย “คลังข้อมูลนี้ประกอบด้วยแหล่งข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น แผนที่ฐานเวกเตอร์ของกำแพงเมือง รูปภาพการสำรวจระยะไกล แผนที่ประวัติศาสตร์แบบจำลอง ข้อมูลพอยต์คลาวด์ ข้อมูล BIM และข้อมูลพาโนรามา 360 องศา” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) นอกจากการเก็บเพื่อรักษาแล้ว การจำลองกำแพงเมืองหนานจิงในรูปแบบดิจิทัลช่วยลดความจำเป็นในการเข้าชมสถานที่จริงของนักท่องเที่ยวจำนวนมาก ขณะเดียวกันยังรักษาความสมบูรณ์ของสถานที่จริง "การเก็บข้อมูลในรูปแบบเสมือนจริงช่วยสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่าง "Nanjing Cloud Tourism" รวมข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว ประวัติศาสตร์ และวิดีโอเสมือนจริงไว้ในที่เดียว ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถวางแผนการเดินทางได้สะดวกและครบถ้วน "แพลตฟอร์มดิจิตอลที่โดดเด่น เช่น แพลตฟอร์มบิ๊กดาต้า 'Wendu Time and Space'" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) นอกจากนี้เทคโนโลยี 5G ยังช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลแบบเรียลไทม์เกี่ยวกับกิจกรรมและสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ที่ทันสมัยและเพิ่มความสะดวกในการเดินทาง "การติดตั้ง 5G Network ในพื้นที่ท่องเที่ยวสำคัญช่วยให้สามารถให้บริการข้อมูลที่มีความรวดเร็วและครบถ้วน" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024)

ในด้านแนวโน้มการประยุกต์ใช้ข้อมูลดิจิทัลในอนาคตนั้น เมืองหนานจิงการนำข้อมูลวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบแฟชั่น หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงเศรษฐกิจ กำลังกลายเป็นแนวโน้มที่น่าจับตามอง "การเพิ่มผลกระทบทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อขยายการโปรโมทวัฒนธรรมให้กว้างขวางขึ้น" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ความสำคัญของการต่อยอดจากเทคโนโลยี 5G ได้มีการเทคโนโลยี VR และ AR ยังเปิดโอกาสให้คนจากทั่วโลกสามารถสัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น โดยไม่จำกัดด้วยระยะทาง

หรือความสะดวกในการเดินทาง การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับวัฒนธรรมช่วยสร้างความเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งและยั่งยืนระหว่างผู้คนและสถานที่สำคัญเหล่านี้ “จึงสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 5G, AR และ AI มาใช้ในการเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024)

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งหน่วยงานรัฐ เอกชน และชุมชนในท้องถิ่น ความเข้าใจในประโยชน์ของเทคโนโลยีและการสนับสนุนจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจะเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างผลกระทบที่ยั่งยืน "รัฐบาลท้องถิ่นและเอกชนมีเทคโนโลยีพื้นฐานให้หน่วยงานท้องถิ่นใช้ รวมถึงเมืองหนานจิงก็พัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยว" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

กระบวนการดังกล่าวยังเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการวิจัยและการอนุรักษ์ในระยะยาว การเก็บข้อมูลในระบบดิจิทัล เช่น กำแพงเมืองหนานจิง ช่วยให้สามารถศึกษารายละเอียดที่อาจมองไม่เห็นด้วยตาเปล่า และยังสามารถใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาหรือบูรณะในอนาคต ทั้งนี้ การดำเนินการต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี หน่วยงานท้องถิ่น และองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การทำงานบรรลุผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของกระบวนการเหล่านี้ยังขึ้นอยู่กับการสนับสนุนและการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เหมาะสม การให้ความรู้และการสร้างความเข้าใจในชุมชนท้องถิ่นเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์ในรูปแบบดิจิทัลก็เป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อให้การทำงานนี้เกิดประโยชน์สูงสุดและสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

ตาราง 23 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 5

Key Focus	Quote/Content	Reference
การสนับสนุนจากภาครัฐ	*“โดยรัฐบาลได้ร่วมมือกับภาคเอกชนในการลงทุนพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเทศกาล”*	C001
	"แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล" ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของประเทศจีน รัฐบาลเมืองหนานจิงให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล”	C002
การสนับสนุนจากภาครัฐ	*“รัฐบาลเมืองหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี”*	C003
	“มีผู้บริหารรัฐบาลท้องถิ่นจำนวนมากที่ออกมาทำวิดีโอเพื่อโปรโมทเมืองของตนและโพสต์บนโซเชียลมีเดียที่เกี่ยวข้อง ซึ่งยังได้ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นในระดับหนึ่ง”	C004
	“การใช้แอปพลิเคชันแปลภาษาแบบเรียลไทม์ หรือการอบรมพนักงานในสถานที่ท่องเที่ยวให้สามารถสื่อสารในภาษาต่างประเทศได้ดีขึ้น”	C005
	“การสนับสนุนที่กระตือรือร้นและแนวทางนโยบายที่ชัดเจน”	C006
นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี	*รัฐบาลท้องถิ่นและหน่วยงานด้านวัฒนธรรมได้พัฒนาแผนระยะห้าปีสำหรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้”*	C001
	"แผนการดำเนินงานหนานจิงเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพสูงของเศรษฐกิจดิจิตอล" นโยบายเหล่านี้มีประโยชน์ต่อการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจดิจิตอลของหนาน จิงอย่างมาก”	C002
	“รัฐบาลเมืองหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี”	C003

ตาราง 23 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี (ต่อ)	*"จีนได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาระดับชาติที่ชัดเจนมากและจะปฏิบัติตามเป้าหมายดังกล่าวกับรัฐบาลท้องถิ่นต่าง ๆ"*	C004
	"ปัจจุบันจีนกำลังดำเนินยุทธศาสตร์ฟื้นฟูชนบททั่วประเทศ (the rural vitalization strategy) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของประเทศ และมีส่วนช่วยพัฒนาเศรษฐกิจในท้องถิ่นของจีนอย่างมาก"	C005
	"รัฐบาลยังสนับสนุนการใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์"	C006
กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ	*"โดยกำหนดเป้าหมายรายปี ทรัพยากร และการจัดสรรงบประมาณอย่างชัดเจน"*	C001
	"เช่น หนานจิงได้รับการอนุมัติให้สร้างเขตนำร่องการประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ระดับชาติได้สำเร็จ และเป็นเมืองเดียวในมณฑลเจียงซูที่ได้รับการอนุมัติ"	C002
	"จีนได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาระดับชาติที่ชัดเจนมากและจะปฏิบัติตามเป้าหมายดังกล่าวกับรัฐบาลท้องถิ่นต่าง ๆ"	C003
	"นโยบายการฟื้นฟูชนบทของจีนมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเกษตรกร และพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจีนและช่วยให้จีนกลายเป็นประเทศสมัยใหม่ได้เร็วขึ้น"	C004
	"หน่วยงานหนึ่งมักจะรับผิดชอบงานต่าง ๆ แต่ภายในหน่วยงานนี้ก็จะมีสำนักงานต่าง ๆ ที่รับผิดชอบงานเฉพาะทางด้วย"	C005
	"โครงการเหล่านี้ได้เกิดขึ้นภายใต้การสนับสนุนอย่างแข็งขันจากรัฐบาล"	C006

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว



ภาพประกอบ 65 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน ผ่านการกำหนดนโยบายและการสนับสนุนเชิงรุก เช่น แผนพัฒนาห้าปีฉบับที่ 14 ของประเทศจีน ที่มุ่งเน้นการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล "แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล" ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของประเทศจีน รัฐบาลเมืองหนานจิงให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) รัฐบาลเมืองหนานจิงได้นำแนวทางดังกล่าวมาปรับใช้ โดยเน้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการส่งเสริมสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี “รัฐบาลหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024)

นอกจากนี้ ยังมีการออกนโยบายที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ เช่น การลดหย่อนภาษีสำหรับธุรกิจดิจิทัลที่ตั้งอยู่ในนิคมอุตสาหกรรม และการยกเว้นค่าเช่าสำหรับบริษัทดิจิทัลในระยะเริ่มต้น "ทางรัฐบาลยังมีนโยบายการยกเว้นค่าเช่า 5 ปีสำหรับบริษัทดิจิทัลที่จัดตั้งขึ้นในนิคมอุตสาหกรรมนี้" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน รัฐบาลเมืองหนานจิงและองค์กรเอกชนได้ร่วมกันจัดโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับประชาชนในท้องถิ่น เพื่อเพิ่มศักยภาพและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างคนในชุมชนและเศรษฐกิจดิจิทัล "รัฐบาลหนานจิงและองค์กรเอกชนร่วมกันจัดโครงการอบรมทักษะดิจิทัลให้กับคนในชุมชน" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024)

ในด้านการส่งเสริมวัฒนธรรม รัฐบาลยังสนับสนุนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ เช่น การทำวิดีโอโปรโมตเมืองโดยผู้บริหารท้องถิ่น ซึ่งเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว "มีผู้บริหารรัฐบาลท้องถิ่นจำนวนมากที่ออกมาทำวิดีโอเพื่อโปรโมตเมืองของตนและโพสต์บนโซเชียลมีเดีย" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมวัฒนธรรมเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นของนโยบายภาครัฐ เช่น การสนับสนุนให้ชุมชนท้องถิ่นใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการโปรโมตผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม "สอนวิธีการใช้โซเชียลมีเดียอย่าง Douyin (TikTok) เพื่อโปรโมตผลิตภัณฑ์" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) การนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และการแสดงภาพสามมิติเข้ามาใช้ ยังช่วยเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับมรดกทางวัฒนธรรม โดยรัฐบาลได้สนับสนุนการพัฒนาโครงการเหล่านี้ผ่านเงินลงทุนและทรัพยากร เช่น การสร้างเขตนำร่องสำหรับนวัตกรรมด้าน AI และ VR "หนานจิงได้รับการอนุมัติให้สร้างเขตนำร่องการประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ระดับชาติได้สำเร็จ" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024)

นโยบายดิจิทัลยังเน้นการกระจายรายได้และโอกาสไปยังพื้นที่ท้องถิ่นที่ยังไม่ได้รับความสนใจมากนัก รัฐบาลได้ส่งเสริมการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้กระจายไปยังพื้นที่ต่าง ๆ "การกระจายความหนาแน่นไปยังพื้นที่อื่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก และเมืองควรโปรโมตแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ๆ" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะและการให้ความรู้แก่บุคลากรในพื้นที่ยังถือเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในชุมชนเกิดขึ้นได้จริงและยั่งยืน “หน่วยงาน

ภาครัฐยังได้จัดการฝึกอบรมและเวิร์กช็อปให้กับประชาชนในท้องถิ่น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)

โครงการพัฒนาวัฒนธรรมดิจิทัลของหนานจิงเป็นตัวอย่างที่สะท้อนถึงความสำเร็จของการบูรณาการเทคโนโลยีและนโยบายที่เหมาะสม ภายใต้นโยบายเหล่านี้ หนานจิงได้รับเงินลงทุนกว่า 4 พันล้านหยวนในการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมดิจิทัล "เมืองหนานจิงได้ลงนามโครงการวัฒนธรรมดิจิตอลหลายโครงการด้วยเงินลงทุนกว่า 4 พันล้านหยวน" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) โครงการเหล่านี้ยังครอบคลุมถึงการสร้างพื้นที่นิคมอุตสาหกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาสตาร์ทอัพ การลดหย่อนภาษี และการให้เงินทุนสนับสนุนแก่ธุรกิจในอุตสาหกรรมดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองและการอนุรักษ์วัฒนธรรมในระยะยาว

การบูรณาการนโยบายดิจิทัลกับการพัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมเป็นตัวอย่างที่ดีของความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ซึ่งไม่เพียงช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น แต่ยังรักษาและยกระดับคุณค่าของวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและสอดคล้องกับยุคดิจิทัล ความสำเร็จของนโยบายนี้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการวางแผนที่รอบคอบและการสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์เพื่อความยั่งยืนในระยะยาว

2.2 การวิเคราะห์เนื้อหา จากการสัมภาษณ์เชิงลึกของเมืองไทเป

โดยผลของการสัมภาษณ์ จากข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับนโยบายและกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผสานดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป สามารถสรุปประเด็นสำคัญตามหัวข้อ D001 ถึง D005 ได้ดังนี้

ตาราง 24 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 1

Key Focus	Quote/Content	Reference
การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม	*“อาคารประวัติศาสตร์ ตลาดโบราณในย่านต้าเต้าเฉิง และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในชุมชนเล็ก ๆ”*	T001
	“นอกจากนี้ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ยังมีถนนสายเก่าในไทเป ในอดีตถนนสายเก่าแห่งนี้เต็มไปด้วยร้านค้าช่างตีเหล็ก”	T002
	“เต็มไปด้วยเรื่องราวและความหมายที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่”	T003
	“วัดนี้เป็นเหมือนทางผ่านที่เขาจะต้องกลับบ้านอยู่แล้ว เขาก็แวะเข้าไปไหว้หน่อยก่อนกลับบ้าน”	T004
	“ตลาดกลางคืนในไทเปคือ "ชีวิตกลางคืน" ของเมืองนี้จริง ๆ”	T005
การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว	*“ตอนนี้เป็นยุคของสื่อ Self-Media ดังนั้นผมคิดว่าการใช้ Self-Media เพื่อประชาสัมพันธ์อาจเอื้อต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ดี”*	T001
	“ปัจจุบัน คนหนุ่มสาวกำลังใช้ทุนทางวัฒนธรรมนี้เพื่อพัฒนาถนนสายเก่านี้ให้เป็นร้านกาแฟสไตล์โรงงาน ร้านค้ามือสอง”	T002
	“มีการจัดตั้งสวนความคิดสร้างสรรค์และจัดกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสวนเป็นประจำเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว”	T003
	“ไปวัดที่ไม่ใช่แค่วัดหลงซาน คือต้องบอกว่าพอไปแล้วสิ่งที่เซอร์ไพร์สคือ คนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ Gen ใหม่”	T004
	“ไต้หวันคือจุดหมายที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย ทั้งธรรมชาติที่สวยงาม ประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง และวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนใคร”	T005
ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น	*“เทศกาลโคมไฟไทเป (Taipei Lantern Festival)”*	T001
	“จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเชื่อทางศาสนาและในที่สุดก็กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรม”	T002
	“วัดหลงซาน (Longshan Temple)”	T003
	“daily life เขาก็กิน street food, local food”	T004
	“ตลาดซื่อหลิน ถือว่าเป็นแลนด์มาร์กเลย คุณจะได้เจออาหารเด็ด ๆ อย่างไก่ทอดไต้หวัน บะหมี่หอยนางรม และชานมไข่มุก”	T005

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 66 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ไทเปเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยคุณค่าทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งได้รับการอนุรักษ์และนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ พื้นที่สำคัญอย่างย่านต้าเต้าเฉิง โดดเด่นด้วยอาคารประวัติศาสตร์และตลาดโบราณที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไต้หวัน “อาคารประวัติศาสตร์ ตลาดโบราณในย่านต้าเต้าเฉิง และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในชุมชนเล็ก ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) นอกจากความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ ทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ยังเป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจสำหรับการพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมที่ผสมผสานกับนวัตกรรม เช่น การบูรณะถนนสายเก่าให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่สะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยของคนรุ่นใหม่ “ปัจจุบัน คนหนุ่มสาวกำลังใช้ทุนทางวัฒนธรรมนี้เพื่อพัฒนาถนนสายเก่านี้ให้เป็นร้านกาแฟสไตล์โรงงาน ร้านค้ามือสอง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

ไทเปได้ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างมีเอกลักษณ์ หนึ่งในตัวอย่างคือการจัดเทศกาลโคมไฟไทเป ซึ่งเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ เทศกาลนี้ไม่เพียงแต่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจำนวนมาก แต่ยังช่วยสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมไต้หวันผ่าน

การนำเสนอที่สร้างสรรค์ “เทศกาลโคมไฟไทเป (Taipei Lantern Festival)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

นอกจากนี้ “daily life เขาก็กิน street food, local food” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024)ตลาดกลางคืนในไทเป เช่น ตลาดซื่อหลินและตลาดเหราเหอ เป็นอีกหนึ่งจุดเด่นที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ อาหารในตลาดกลางคืน เช่น ไก่ทอดไต้หวันและเต้าหู้เหม็น ไม่ได้เป็นเพียงแค่อาหาร แต่ยังมีเรื่องราวที่ผูกพันกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชน “สิ่งที่ทำให้ตลาดกลางคืนที่นี่พิเศษมากคือ ความหลากหลายของสิ่งที่คุณจะได้สัมผัส” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024)

รัฐบาลและชุมชนในไทเปได้ร่วมมือกันพัฒนาวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้โซเชียลมีเดียในการประชาสัมพันธ์ทุนทางวัฒนธรรม การถ่ายทอดสด และวิดีโอสั้นเพื่อเข้าถึงนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ถูกนำมาใช้ในการแสดงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในรูปแบบที่มีชีวิตชีวา “รัฐบาลท้องถิ่นของไทเปทำงานได้ดีมากในการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) สวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน (Songshan Cultural and Creative Park) เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนถึงการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยี สถานที่นี้กลายเป็นจุดศูนย์กลางของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และดึงดูดนักท่องเที่ยว “สวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน (Songshan Cultural and Creative Park)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ทุนทางวัฒนธรรมของไทเปสามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน ชุมชนไม่เพียงแต่มีบทบาทในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม แต่ยังมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ ๆ เช่น การจัดกิจกรรมในย่านประวัติศาสตร์หรือการเปิดร้านค้าที่ผสมผสานระหว่างอดีตและปัจจุบัน “วัฒนธรรมไม่จำเป็นต้องอยู่แค่ในพิพิธภัณฑ์ แต่มันสามารถมีชีวิต มีจังหวะ และมีปฏิสัมพันธ์กับคนได้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในไทเปไม่ได้มุ่งเน้นแค่การอนุรักษ์ แต่ยังสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยว การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ทุนวัฒนธรรมสามารถเชื่อมโยงผู้คนจากต่างภูมิภาคได้ในลักษณะที่มีความหมายและยั่งยืน “การผลักดันการท่องเที่ยวให้เป็นอุตสาหกรรมมูลค่าหลักล้านล้านดอลลาร์ไต้หวัน แนวทางที่รัฐบาลใช้ไม่ได้แค่เน้นการเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว แต่เขามอง

ไปถึงการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้ากับวัฒนธรรมและชุมชนในไต้หวันได้อย่างแท้จริง" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

ทุนทางวัฒนธรรมในไทเปไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่การอนุรักษ์ แต่ยังสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ในย่านประวัติศาสตร์ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น ขณะที่การผสมผสานวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจดิจิทัลช่วยเพิ่มโอกาสในการนำเสนอวัฒนธรรมในระดับโลก นโยบายที่ส่งเสริมความยั่งยืนและการมีส่วนร่วมของชุมชนยังช่วยให้ทุนทางวัฒนธรรมสามารถพัฒนาไปในทิศทางที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว

ตาราง 25 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 2

Key Focus	Quote/Content	Reference
บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล	*"ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในโครงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัล" (T001)*	T001
	"ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรมหลัก พวกเขารู้สึกถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี และเรื่องราวของพื้นที่"	T001
	"เสริมสร้างชุมชน เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรม และมีส่วนร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม"	T002
	"ไต้หวันกำลังส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยอยู่ เนื่องจากไต้หวันมีชาวฮากกา ชาวพื้นเมือง และชาวฮั่นมารวมตัวกัน"	T003
	"ไม่ใช่แค่รับผลประโยชน์อย่างเดียว เพื่อให้วัฒนธรรมยังคงความแท้จริงและยั่งยืน คงต้องร่วมมือกัน"	T005
การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว	*"ชุมชนมีส่วนร่วมในโครงการดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับทรัพยากรทางวัฒนธรรม"*	T001
	"ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น"	T002
	"ร้านค้าขนาดใหญ่ที่มีทุนทรัพยากรพร้อม อาจสามารถลงทุนในเทคโนโลยีใหม่ได้เร็วกว่า ในขณะที่ร้านเล็ก ๆ ขาดงบประมาณหรือความพร้อมในการปรับตัว"	T003
	"ส่วนใหญ่คือก็จะเป็นเหมือนแบบ เป็นอาอี๊ อากงแถวนั้น ถ้าเป็นต่างจังหวัด เขาก็มาเปิดร้านขายของเขาเอง"	T004

ตาราง 25 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว	*“ทรัพยากรและการสนับสนุน บางชุมชนอาจขาดอุปกรณ์หรือความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ซึ่งทำให้พวกเขารู้สึกว่าการเข้ามามีส่วนร่วมเป็นเรื่องยาก”*	T005
	"Sun Moon Lake คือถ้าเกิดรู้จักมันจะเป็นเหมือนแบบเป็นทะเลสาบที่จะมี 4 เกาะ"	T004
	"แล้วก็แต่ละเกาะก็จะมีจุดการท่องเที่ยวต่างๆ กันออกไป แต่ว่าสิ่งนึงที่เขายังคงรักษาไว้มันคือเป็นเหมือนชนเผ่า (ชนเผ่าเซ่าและชนเผ่าปู้หนง) ที่ยังอยู่บริเวณนั้น ซึ่งเขาก็สามารถผสมผสานให้เข้ากับสถานที่เที่ยวตรงนั้นโดยที่มันไม่ได้รู้สึกแบบถูกยัดเยียดจนเกินไป ก็คือจะมีเหมือนแบบเป็นถนนตลาดให้คนเดินกิน (ถนนช็อปปิ้ง อีต๋ำเซ่า Yidashao) ก็จะมีอาหารที่เป็นอาหารพื้นเมืองตรงนั้นผสมผสานกันไป"	T004
	"(Bopiliao historical block) มันจะเป็นเหมือนคล้ายๆ กับตึกเก่าตลอดข้างทาง แล้วก็มันจะมีเป็นร้านขายชาเก่า workshop ให้ไปทำ"	T004
ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ	*“ช่วยทั้งอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างรายได้ในชุมชน”*	T001
	"การมีส่วนร่วมนี้ไม่เพียงสร้างความภาคภูมิใจในชุมชน แต่ยังนำมาซึ่งรายได้โดยตรง”	T001
	“ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนและทำให้วัฒนธรรมของไทเปเป็นที่รู้จักในวงกว้าง	T001
	“ชุมชนท้องถิ่นได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลหลายด้าน”	T005
	“การมีรายได้เพิ่มขึ้นจากนักท่องเที่ยวที่มาซื้อของ กินอาหารหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคนในพื้นที่”	T005

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 67 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ชุมชนท้องถิ่นในไทเปมีบทบาทสำคัญในฐานะทั้งผู้ดูแลและผู้สร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจดิจิทัล ความร่วมมือของชุมชนเป็นหัวใจหลักในโครงการพัฒนาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่นำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับมรดกดั้งเดิม เช่นเดียวกับที่กล่าวไว้ว่า “ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในโครงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ชุมชนไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าทางวัฒนธรรม แต่ยังช่วยสร้างคุณค่าที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล “ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรมหลัก พวกเขารู้สึกถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี และเรื่องราวของพื้นที่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

บทบาทของชุมชนยังขยายไปถึงการอนุรักษ์และส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม เช่น ชาวฮากกาและชาวพื้นเมืองในไต้หวันที่มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการพัฒนาการท่องเที่ยวดิจิทัล “ไต้หวันกำลังส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยอยู่ เนื่องจากไต้หวันมีชาวฮากกา ชาวพื้นเมือง และชาวฮั่นมารวมตัวกัน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่

22 กันยายน 2024) อย่างไรก็ตาม การสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาวัฒนธรรมและการรักษาเอกลักษณ์ของชุมชนยังคงเป็นเรื่องท้าทาย “ไม่ใช่แค่รับผลประโยชน์อย่างเดียว เพื่อให้วัฒนธรรมยังคงความแท้จริงและยั่งยืน คงต้องร่วมมือกัน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยวถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาที่เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจดิจิทัล ชุมชนท้องถิ่น เช่น ในย่านต้าเต้าเฉิง ได้รับเชิญให้เข้าร่วมในกระบวนการพัฒนาโครงการนำเที่ยววัฒนธรรมแบบดิจิทัล “ในย่านต้าเต้าเฉิง เราได้เชิญชาวชุมชนเข้าร่วมการพัฒนาระบบนำเที่ยววัฒนธรรมชาแบบดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การผสานวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยีช่วยสร้างมูลค่าใหม่และเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชน เช่น การขายผลิตภัณฑ์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ “โปรโมทสินค้าหรือศิลปะท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) แต่กระบวนการนี้ก็เผชิญความท้าทายหลายด้าน โดยเฉพาะการสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจให้คนในชุมชนปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ “ความท้าทายของการให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัล คือ การสร้างแรงจูงใจ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจคือการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงทรัพยากรทางวัฒนธรรมเข้ากับนักท่องเที่ยว เช่น การนำเสนอข้อมูลผ่านระบบอินเตอร์แอคทีฟ ซึ่งช่วยให้ผู้เข้าชมสัมผัสประสบการณ์วัฒนธรรมได้ในรูปแบบที่ร่วมสมัย “ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลในไทเปนำมาซึ่งประโยชน์ที่หลากหลายแก่ชุมชนในพื้นที่ นอกจากการสร้างรายได้ให้กับคนท้องถิ่นแล้ว ยังช่วยเพิ่มโอกาสในการนำเสนอวัฒนธรรมของตนในระดับที่กว้างขวางขึ้น “ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนและทำให้วัฒนธรรมของไทเปเป็นที่รู้จักในวงกว้าง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

กิจกรรมที่มีชุมชนเป็นศูนย์กลาง เช่น การจัดเทศกาลวัฒนธรรม การขายผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ ได้เสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมดั้งเดิม “การมีส่วนร่วมนี้ไม่เพียงสร้างความภาคภูมิใจในชุมชน แต่ยังนำมาซึ่งรายได้โดยตรง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) เทคโนโลยียังช่วยลดอุปสรรคในการเข้าถึงนักท่องเที่ยว เช่น การเผยแพร่เนื้อหาผ่านโซเชียลมีเดียหรือการ

ถ่ายทอดสด ซึ่งเปิดโอกาสให้คนในชุมชนเข้าถึงตลาดใหม่ ๆ ได้ “โปรโมทสินค้าหรือศิลปะท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

ในระยะยาว การพัฒนาเชิงดิจิทัลช่วยสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์วัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น “ชุมชนท้องถิ่นได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลหลายด้าน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ความสำเร็จนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการสร้างความร่วมมือระหว่างชุมชน หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัลในไทเปแสดงให้เห็นถึงพลังของการร่วมมือในการพัฒนาวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ การผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่เพียงช่วยเพิ่มมูลค่าของมรดกวัฒนธรรม แต่ยังสร้างรายได้และความภาคภูมิใจให้กับชุมชนท้องถิ่น การพัฒนาดังกล่าวสะท้อนถึงความยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

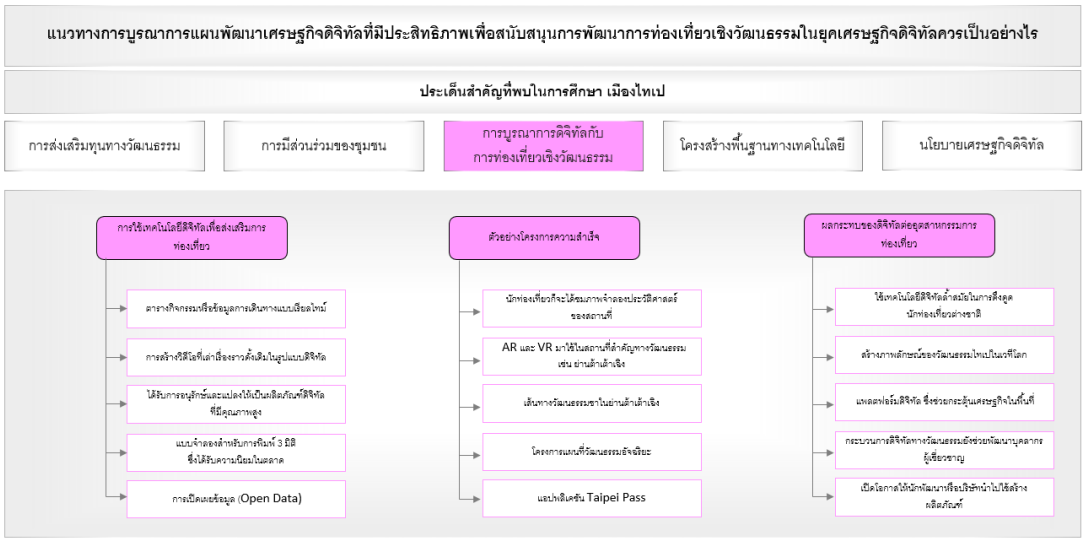
ตาราง 26 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 3

Key Focus	Quote/Content	Reference
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	*“ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม”*	T001
	“วัดและสถานที่สำคัญในไทเปใช้ VR ในการเล่าเรื่อง”	T002
	“บัตร EasyCard ที่นักท่องเที่ยวสามารถใช้สำหรับเดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะ”	T003
	“ไต้หวันเองเขาจะเน้นจักรยาน ปั่นจักรยาน ทีนี้ตอนที่วิวเห็นตอนเขามาออกบูธ เขามีเหมือนแบบ VR ให้นักท่องเที่ยว”	T004
	“พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ที่ผู้เข้าชมสามารถเดินชมงานศิลป์ผ่าน VR”	T005
ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ	*“เราได้นำเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR และ VR มาใช้ในสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม เช่น ย่านต้าเต้าเฉิง”*	T001
	“การใช้ Big Data ช่วยคาดการณ์จำนวนผู้เยี่ยมชม”	T002
	“นักท่องเที่ยวสามารถใช้ อุปกรณ์ VR เพื่อชมภาพ "แผนที่แม่น้ำชิงหมิง (Qingming Shanghe Tu)" ที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนเดินอยู่ในถนนโบราณของเมืองเปี้ยนจิง (Bianjing) ในราชวงศ์ซ่ง”	T003

ตาราง 26 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ (ต่อ)	*“ก็ข้อดีของจักรยานที่ไต้หวันเขามีแอพพลิเคชัน ให้เราดูได้ว่าเวลาที่เราไปปั่นจากจุด A สมมุติเราได้จักรยานจากจุด A แล้วเราไปจุด B ไม่จำเป็นว่าเราต้องกลับมาคืนที่จุดเดิม เราสามารถคืนที่ไหนก็ได้”*	T004
	“ด้านเทคโนโลยี ผมว่าการที่ตลาดกลางคืนในไทเปเริ่มนำ AR, AI อย่าง YesBear”	T005
ผลกระทบของดิจิทัลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว	*“เนื้อหาเพื่อการศึกษาออนไลน์ หรือแบบจำลองสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ ซึ่งได้รับความนิยมในตลาด”*	T001
	“ส่วนใหญ่เป็นผลในเชิงบวก เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลทำให้เมืองเป็นที่รู้จักมากขึ้น”	T002
	“การใช้ EasyCard และระบบชำระเงินผ่านมือถือ ได้เปลี่ยนวิธีการซื้อขายให้ทันสมัยขึ้น”	T003
	“น่าสนใจ วิวดี อยากลองไปจริงๆ อันนี้คือที่วิวเห็นอันแรกในเชิงเทคโนโลยี”	T004
	“แพลตฟอร์มนี้ช่วยให้นักท่องเที่ยววางแผนการเดินทางได้ง่ายมาก คุณสามารถเลือกเส้นทางที่เชื่อมโยงสถานที่ทางศาสนาหลายแห่งเข้าด้วยกัน”	T005

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 68 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ในยุคดิจิทัลที่ทุกสิ่งทุกอย่างหมุนรอบเทคโนโลยี การท่องเที่ยวไม่ได้เป็นเพียงการเดินทางเพื่อสำรวจสถานที่ใหม่ ๆ แต่ยังเป็นการเชื่อมโยงความทรงจำและประสบการณ์ผ่านเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ไทเปเป็นตัวอย่างที่ดีของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อเสริมสร้างมิติใหม่ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เมืองนี้ไม่เพียงแต่เป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่ยังแสดงให้เห็นถึงวิธีการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว

หนึ่งในตัวอย่างที่เด่นชัดคือการใช้ Big Data เพื่อช่วยในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว “การใช้ Big Data เพื่อคาดการณ์จำนวนผู้เยี่ยมชมและจัดการทรัพยากรในพื้นที่ยอดนิยม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) นวัตกรรมนี้ช่วยให้ไทเปสามารถวางแผนและกระจายจำนวนนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความแออัด และรักษาประสบการณ์การเดินทางที่ราบรื่นสำหรับทุกคน ข้อมูลเหล่านี้ยังช่วยหน่วยงานท้องถิ่นในการปรับปรุงบริการในลักษณะที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยวอย่างตรงจุด

เทคโนโลยี AI ก็เข้ามามีบทบาทสำคัญในการนำเสนอข้อมูลสถานที่สำคัญ “เทคโนโลยี AI ถูกใช้เพื่อสร้างคลิปวิดีโอบรรยายสถานที่ท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจสถานที่สำคัญได้อย่างลึกซึ้ง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)วิดีโอเหล่านี้ไม่เพียงแค่ให้ข้อมูล แต่ยังสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมด้วยการเล่าเรื่องในแบบที่ดึงดูดใจ ช่วยให้นักท่องเที่ยวเชื่อมโยงกับความหมายและประวัติศาสตร์ของสถานที่ได้ง่ายขึ้น

การนำ 5G และ VR (Virtual Reality) มาใช้ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในไทเปได้เปลี่ยนแปลงวิธีที่นักท่องเที่ยวสัมผัสสถานที่อย่างสิ้นเชิง “ด้วยความเร็วและความหน่วงต่ำของ 5G นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์ VR/AR แบบเรียลไทม์ในสถานที่ทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ตัวอย่างที่น่าสนใจคือการใช้ VR ในวัดหลงซาน นักท่องเที่ยวสามารถย้อนกลับไปชมภาพจำลองเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ซึ่งไม่เพียงแต่ให้ข้อมูล แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและน่าจดจำ

โครงการ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ยังช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมงานศิลป์หรือโบราณวัตถุผ่าน VR “พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวเดินชมงานศิลป์ผ่าน VR” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)โดยเฉพาะในช่วงที่การเดินทางอาจมีข้อจำกัด เทคโนโลยีนี้เปิดโอกาสให้ผู้คนจากทั่วโลกได้สัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน

นอกจาก VR แล้ว การสร้าง โมเดลสามมิติ (3D Models) ของสถานที่สำคัญ เช่น วัด โบราณหรืออาคารประวัติศาสตร์ ก็ได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่อยากเห็นรายละเอียดในเชิงลึก “การสร้างโมเดลสามมิติของวัดและอาคารเก่าแก่ ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับรายละเอียดที่น่าทึ่งในมรดกทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) โมเดลเหล่านี้สามารถนำเสนอผ่านแอปพลิเคชันดิจิทัลหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สำรวจและเรียนรู้ได้อย่างสะดวก

มัลติมีเดียก็มีบทบาทสำคัญในกระบวนการนี้ “เครื่องมือแสดงจุดสำคัญทางประวัติศาสตร์หรือทรัพยากรวัฒนธรรมช่วยให้นักท่องเที่ยวเข้าใจสถานที่ได้ดีขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)โดยใช้สื่อที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอเคลื่อนไหวหรือภาพ 360 องศา เพื่อทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นมีชีวิตชีวาและจับต้องได้ง่ายยิ่งขึ้น

โครงการที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในไทเป ได้แก่ โครงการ Garden Taipei ที่ใช้ VR ในการพาผู้ชมย้อนกลับไปสัมผัสวิถีชีวิตของหมู่บ้านฮักกา “โครงการ Garden Taipei ที่ใช้ VR พาคุณย้อนกลับไปสู่หมู่บ้านฮักกาในอดีต” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22

กันยายน 2024) ความใส่ใจในรายละเอียดและการใช้เทคโนโลยีช่วยให้โครงการนี้สามารถดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ

โครงการ VR History Recreated ก็เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่น่าชื่นชม โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้ VR เพื่อสัมผัสบรรยากาศของตลาดในอดีต หรือภาพจำลองถนนในเมืองเปี้ยนจิงในราชวงศ์ซ่ง “นักท่องเที่ยวสามารถใช้ อุปกรณ์ VR เพื่อชมภาพ ‘แผนที่แม่น้ำชิงหมิง (Qingming Shanghe Tu)’ ที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนเดินอยู่ในถนนโบราณของเมืองเปี้ยนจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) สิ่งนี้ช่วยเพิ่มความเข้าใจในประวัติศาสตร์และความหลากหลายของวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

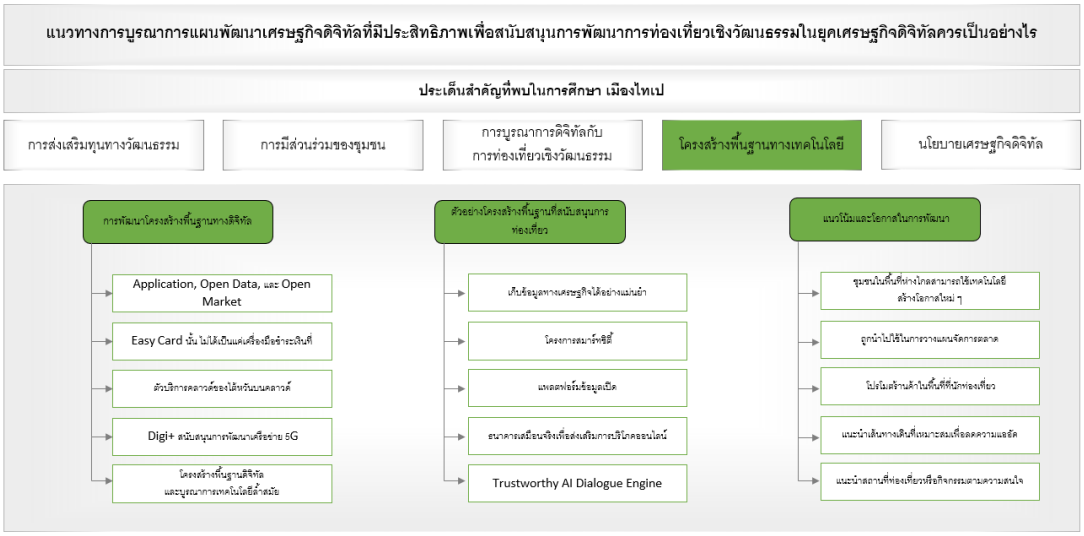
เทคโนโลยียังช่วยปรับปรุงระบบขนส่งสำหรับนักท่องเที่ยว เช่น “บัตร EasyCard ที่นักท่องเที่ยวสามารถใช้เดินทางในระบบขนส่งสาธารณะได้อย่างสะดวก” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) จากรวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยจักรยาน ซึ่ง “แอปพลิเคชันช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเช่าจักรยานจุดหนึ่งและคืนในอีกจุดหนึ่งได้โดยไม่ต้องกลับมาคืนที่เดิม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสะดวก แต่ยังลดภาระในแหล่งท่องเที่ยวหลักและส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่รอบนอก

การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลในไทเปไม่เพียงช่วยเพิ่มศักยภาพในด้านการจัดการและการโปรโมต แต่ยังช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมากขึ้น “การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลทำให้เมืองเป็นที่รู้จักมากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)เทคโนโลยีเหล่านี้ยังช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและการอนุรักษ์วัฒนธรรมในระยะยาว การนำเทคโนโลยีมาใช้ในรูปแบบที่สมดุลระหว่างความทันสมัยและการรักษาคุณค่าเดิม ช่วยให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในไทเปสามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืนและสร้างผลกระทบในเชิงบวกให้กับเศรษฐกิจและสังคมในภาพรวม

ตาราง 27 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 4

Key Focus	Quote/Content	Reference
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล	*“การบูรณาการทั้ง Application, Open Data, และ Open Market ช่วยสร้างระบบที่ครบวงจร”*	T001
	“Digi+ สนับสนุนการพัฒนาเครือข่าย 5G” (T002)	T002
	“เป็นแพลตฟอร์มที่ผสมผสานวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล”	T003
	“T-Pass คือสามารถที่จะขึ้นรถไฟแล้วเขาก็จะมีให้เลือก มีสามการเดินทาง ที่เป็นสานหลักของไต้หวันคือจะมีรถไฟฟ้า รถบัส รถอะไรแบบนี้คือสามารถที่จะ mix and match การเดินทางตรงนี้ได้ตามใจชอบ”	T004
	“5G ทำให้การบูรณาการอุปกรณ์อัจฉริยะในแหล่งท่องเที่ยว”	T005
ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการท่องเที่ยว	*“มันผสมผสานเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) และ AR (Augmented Reality”*	T001
	“หน่วยงานการท่องเที่ยวของไทเปรับผิดชอบการวิจัยตลาดการท่องเที่ยวเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของข้อมูลแบบเปิด (Open Data) ไทเปทำได้ดี”	T002
	“รัฐบาลไต้หวันได้เสนอแนวคิดธนาคารเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการบริโภคออนไลน์”	T003
	“การพัฒนาเครือข่าย 5G เป็นส่วนหลักในแผน Digi+	T005
	“Trustworthy AI Dialogue Engine (TAIDE)”	T005
แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา	*“สนับสนุนการวางแผนเชิงดิจิทัลในอนาคต”*	T001
	“ทั้งในเขตเมืองและชนบท ช่วยให้ชุมชนในพื้นที่ห่างไกลสามารถใช้เทคโนโลยีสร้างโอกาสใหม่ ๆ ได้”	T002
	“ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการวางแผนจัดการตลาด”	T003
	“รองรับทั้งภาษาจีนตัวเต็มและภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับนักท่องเที่ยวต่างชาติและคนในประเทศ”	T005

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 69 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ไทเปได้ก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในเมืองชั้นนำของเอเชียในด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ด้วยความมุ่งมั่นที่จะเชื่อมโยงเทคโนโลยีเข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น RFID (Radio Frequency Identification) และระบบ Open Data ได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลและการให้บริการที่ทันสมัยแก่ประชาชนและนักท่องเที่ยว “การบูรณาการทั้ง Application, Open Data, และ Open Market ช่วยสร้างระบบที่ครบวงจร” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) การรวมตัวของข้อมูลในระบบเปิดช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลสำคัญ เช่น ตารางเวลาการเดินทาง ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว และกิจกรรมท้องถิ่นได้ง่ายขึ้นผ่านแอปพลิเคชันเดียว

ตัวอย่างเด่นของการนำโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลมาใช้ในชีวิตประจำวัน คือ บัตร EasyCard ซึ่งเป็นเครื่องมือชำระเงินที่หลากหลายและตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์สมัยใหม่ “T-Pass คือสามารถที่จะขึ้นรถไฟแล้วเขาก็จะมีให้เลือก มีสามการเดินทาง ที่เป็นสายหลักของไต้หวัน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) บัตรนี้ไม่เพียงช่วยให้การเดินทาง

ด้วยระบบขนส่งสาธารณะเป็นเรื่องง่าย แต่ยังเชื่อมโยงกับบริการอื่น ๆ เช่น การซื้อสินค้าและการจองบริการท่องเที่ยว เพิ่มความสะดวกสบายและยกระดับประสบการณ์การเดินทางของนักท่องเที่ยว

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลยังช่วยเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนและหน่วยงานต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในการสร้างบริการใหม่ ๆ เช่น “การพัฒนา RFID และ NFC ของร้าน” (T001) เพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้สามารถวิเคราะห์แนวโน้มและปรับบริการให้เหมาะสมกับความต้องการได้อย่างแม่นยำ เช่นเดียวกับที่รัฐบาลไต้หวัน ได้นำเสนอระบบคลาวด์ (Cloud Services) เพื่อรวบรวมและจัดการข้อมูลในระดับมหภาค “รัฐบาลไต้หวันได้เปิดตัวบริการคลาวด์ของไต้หวันบนคลาวด์ (Taiwan Cloud Vision)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

หนึ่งในจุดเด่นของการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในไทเป คือการใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว เทคโนโลยี AI และ AR ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงโต้ตอบ “มันผสมผสานเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) และ AR (Augmented Reality)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) นักท่องเที่ยวสามารถใช้แอปพลิเคชัน AR เพื่อนำทางในสถานที่สำคัญและชมข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่มีการแสดงผลแบบเสมือนจริง ฟีเจอร์เหล่านี้ช่วยเพิ่มมิติใหม่ให้กับการเดินทางและทำให้แหล่งท่องเที่ยวมีชีวิตชีวา

การพัฒนาเครือข่าย 5G ในไต้หวันยังช่วยเสริมสร้างความสามารถของโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในการสนับสนุนการท่องเที่ยว “การพัฒนาเครือข่าย 5G เป็นส่วนหลักในแผน Digi+” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ด้วยความเร็วและความหน่วงต่ำของ 5G นักท่องเที่ยวสามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์อัจฉริยะ เช่น ระบบนำทางและหูฟังแปลภาษาแบบเรียลไทม์ได้อย่างไม่มีสะดุด ระบบ 5G ยังเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันเชิงโต้ตอบที่สามารถช่วยลดความแออัดในสถานที่ท่องเที่ยวและเพิ่มประสบการณ์การเดินทาง

นอกจากนี้ โครงการอย่าง “Trustworthy AI Dialogue Engine (TAIDE)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการนำ AI มาช่วยสร้างประสบการณ์ที่เป็นส่วนตัวให้กับนักท่องเที่ยว ด้วยการแนะนำสถานที่สำคัญและกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของผู้ใช้งาน

แนวโน้มการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในไทเปมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว “ทั้งในเขตเมืองและชนบท ช่วยให้ชุมชนในพื้นที่ห่างไกลสามารถใช้เทคโนโลยีสร้างโอกาสใหม่ ๆ ได้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17

สิงหาคม 2024) การใช้ Open Data และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกช่วยให้นักวิจัยและผู้ประกอบการสามารถวางแผนและจัดการการท่องเที่ยวในระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ “ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการวางแผนจัดการตลาด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

แบบจำลอง 3 มิติ (3D Models) และการจัดเก็บข้อมูลในระบบคลาวด์ยังช่วยเสริมสร้างกระบวนการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม “การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ และการเก็บข้อมูลเชิงลึกในระบบคลาวด์ช่วยให้นักวิจัยสามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงของแหล่งวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาสินค้าหรือจัดนิทรรศการที่สะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่สร้างสรรค์ เช่น การนำเสนอประวัติศาสตร์ของพื้นที่ผ่านระบบเสมือนจริง

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในไทเปไม่ได้มีเป้าหมายเพียงเพื่อยกระดับการท่องเที่ยว แต่ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและสร้างโอกาสในเชิงเศรษฐกิจที่ยั่งยืน “ข้อมูลที่เก็บรวบรวมสามารถช่วยลดความสูญเสียและรักษาความสมบูรณ์ของมรดกทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

สุดท้ายการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในไทเปยังส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อผลักดันนวัตกรรมที่มีศักยภาพ เช่น การจัดการตลาดออนไลน์และการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล “โครงการ Open Data คือใช้และเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทั้งภาครัฐและเอกชน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

กล่าวโดยสรุปคือการพัฒนา และบูรณาการโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลช่วยเพิ่มรายได้ให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในแง่ของการเพิ่มจำนวนผู้เยี่ยมชมและการยกระดับประสบการณ์การเดินทาง เทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยสนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่นในด้านการขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมผ่านช่องทางออนไลน์ โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลของไทเปช่วยยกระดับการจัดการเมืองและสร้างความเชื่อมโยงที่ดีระหว่างประชาชนและหน่วยงานรัฐ การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ช่วยให้ไทเปกลายเป็นหนึ่งในเมืองที่มีระบบการจัดการอัจฉริยะที่ทันสมัยที่สุดในเอเชีย พร้อมทั้งสามารถรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยวและประชากรในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน

ตาราง 28 สรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามที่ 5

Key Focus	Quote/Content	Reference
การสนับสนุนจากภาครัฐ	“ในรัฐบาลท้องถิ่นของไทเป เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม”	T001
	“เมืองไทเปเป็นเมืองอันดับแรกในหกเขตเทศบาลหลักของไต้หวัน งบประมาณการพัฒนาของไทเปจึงค่อนข้างเยอะ”	T002
	“TAICCA มีบทบาทสำคัญมาก โดยเฉพาะในด้านการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล”	T003
	“เขามีแคมเปญหลากหลายมากๆ เพื่อแบบซัพพอร์ตให้คนไป ไม่ว่าจะ Free-Visa สำหรับคนไทย”	T004
	“ไต้หวันใช้ความได้เปรียบในอุตสาหกรรมเซมิคอนดักเตอร์มาสร้างระบบ 5G”	T005
นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี	“ช่วยให้ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลได้”	T001
	“มีหน่วยงานประมาณ 3 หน่วยงานสำหรับการจัดการวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และระบบดิจิทัลที่สอดคล้องกัน”	T002
	“ในด้านการผลักดันนโยบายและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เป็นนโยบายเด่นที่เห็นได้ชัด”	T003
	“หวยลอตเตอรี่ของไต้หวันไหม คือที่ไต้หวันจริงๆ มันเป็นระบบที่เขาทำขึ้นมาเพื่อจัดการเรื่องของการเสียภาษีร้านค้า”	T004
	“โครงการ Reconstruction of Taiwan's Art History”	T005

ตาราง 28 (ต่อ)

Key Focus	Quote/Content	Reference
กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ	“เราได้พัฒนา โครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป (Taipei Cultural Map) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่รวมข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมทั้งหมดของเรา”	T001
	“สิ่งที่กระทรวงการท่องเที่ยวทำได้ดีคือการส่งเสริมเทศกาลและประเพณีพื้นบ้านของไต้หวันอย่างจริงจังให้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ”	T002
	“โครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป (Taipei Cultural Map)”	T003
	“ท้ายใบเสร็จจะสามารถลุ้นลอตเตอรี่ได้ ซึ่งพอมันสามารถลุ้นลอตเตอรี่ผ่านใบเสร็จได้”	T004
	“แผน Digi+ ของไต้หวัน ซึ่งเป็นหัวใจของกลยุทธ์การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล”	T005

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว



ภาพประกอบ 70 ภาพวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ภาครัฐในไทเปมีบทบาทสำคัญในการผลักดันและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืน นโยบายและโครงการที่เกี่ยวข้องสะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการบูรณาการเทคโนโลยีและทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความเจริญเติบโตทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม “ในรัฐบาลท้องถิ่นของไทเป เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)แนวทางนี้ช่วยให้การบริหารจัดการทรัพยากรมีประสิทธิภาพมากขึ้น และช่วยสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าให้กับนักท่องเที่ยว

โดยเมืองไทเปได้ให้ความสำคัญ และมีการสนับสนุนเชิงนโยบายและโครงสร้างหลายโครงการ โดยไทเปได้จัดตั้งหน่วยงานเฉพาะทาง เช่น สำนักวัฒนธรรม ซึ่งรับผิดชอบด้านการอนุรักษ์และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม “สำนักวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) เมืองนี้ยังมีงบประมาณการพัฒนาที่สูง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม “เมืองไทเปเป็นเมืองอันดับแรกในหกเขตเทศบาลหลักของไต้หวัน งบประมาณการพัฒนาของไทเปจึงค่อนข้างเยอะ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมความยั่งยืนของแผนพัฒนาดและนโยบาย ภาครัฐได้ร่วมมือกับภาคเอกชนและชุมชนในโครงการสำคัญ เช่น Digi+ ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและวัฒนธรรม “ด้วยการร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน Digi+ จะสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเปได้อย่างยั่งยืน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)

เมืองไทเปจัดทำนโยบายเพื่อสนับสนุนทางการเงินและสิทธิประโยชน์สำหรับนักท่องเที่ยว โดยรัฐบาลไต้หวันยังให้ความสำคัญกับนักท่องเที่ยวและใช้การสร้างสิ่งจูงใจให้นักท่องเที่ยว เช่น การให้สิทธิพิเศษในการเดินทางและส่วนลด “เขามีแคมเปญหลากหลายมาก ๆ เพื่อซัพพอร์ตให้คนไป ไม่ว่าจะ Free-Visa สำหรับคนไทย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) นอกจากนี้ยังมีโครงการที่มอบเงินสนับสนุนในรูปแบบของบัตรกำนัล “ลงทะเบียนแล้วก็ลุ้นรับ เหมือนเป็น voucher ฟรี 5,000 ไต้หวัน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024)

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจคือการส่งเสริมให้ใช้บริการขนส่งสาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การปั่นจักรยานที่เชื่อมต่อกับการเดินทางด้วยรถบัสหรือรถไฟ “รัฐบาลมีส่วนลดให้ หรือปั่น

จักรยานแล้วไปต่อบัส แบบในช่วงเวลาประมาณนั้น 1 ชั่วโมง ครึ่งชั่วโมง ก็จะแบบฟรีหรือมี discount ให้" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024)

ภาครัฐยังได้เน้นการพัฒนาเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม เช่น การใช้ระบบ 5G ในการพัฒนาประสบการณ์ดิจิทัลในสถานที่ท่องเที่ยว "ไต้หวันใช้ความได้เปรียบในอุตสาหกรรมเซมิคอนดักเตอร์มาสร้างระบบ 5G" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) รวมถึงการสร้างสรรค์แบรนด์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของไต้หวัน "การสร้างแบรนด์ 'Taiwan – Waves of Wonder'" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การบูรณาการเทคโนโลยีและวัฒนธรรมเป็นหัวใจสำคัญของนโยบายการพัฒนาในไทเป เช่น โครงการวัฒนธรรมอัจฉริยะไทเปที่ช่วยให้การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น "เรายังมีนโยบายที่ชัดเจนที่เรียกว่า 'โครงการวัฒนธรรมอัจฉริยะไทเป (Taipei Smart Cultural Program)'" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

การสนับสนุนนี้ยังครอบคลุมถึงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และเทคโนโลยีเพื่อรองรับเศรษฐกิจดิจิทัล "เป้าหมายหลักคือการสร้างรากฐานดิจิทัลที่ครอบคลุม ตั้งแต่โครงสร้างพื้นฐานไปจนถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) รวมถึงการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในกิจกรรมท้องถิ่น เช่น AR และ VR เพื่อเพิ่มมิติในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชุมชน "อีกนโยบายที่น่าสนใจ คือการใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ในสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024)

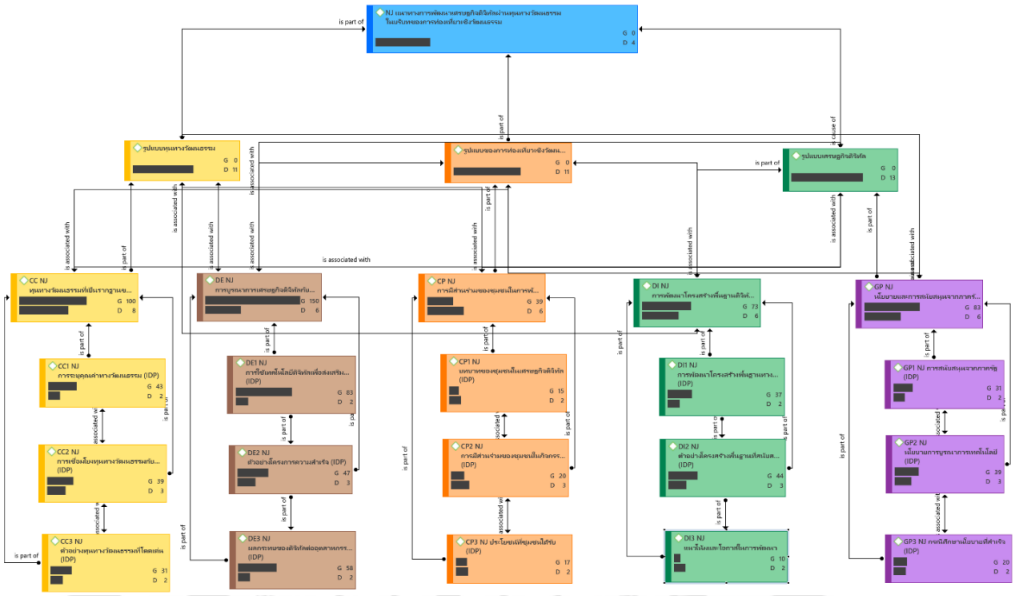
ในส่วนของกรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จของเมืองไทเปนั้น มีหลากหลายโครงการอาทิเช่น โครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป เป็นตัวอย่างของการนำเทคโนโลยีมาช่วยเพิ่มการเข้าถึงและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม "เราได้พัฒนาโครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป (Taipei Cultural Map) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่รวมข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมทั้งหมดของเรา" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) โดยโครงการนี้มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจและเรียนรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมในไทเปได้อย่างสะดวก

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จคือแผน Digi+ ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่เน้นการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลอย่างครบวงจร "แผน Digi^{+} ของไต้หวัน ซึ่งเป็นหัวใจของกลยุทธ์การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล" (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ซึ่งถือเป็นหัวใจ

สำคัญของการพัฒนาแบบองค์รวมทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล และการนำไปใช้งานกับหลากหลายภาคส่วนรวมถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ใช้รากฐานของทุนวัฒนธรรมของไทเปเป็นจุดเริ่มต้นนั่นเอง

2.3 บทสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

2.3.1 บทสรุปการวิเคราะห์ของเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 71 ภาพสรุปการวิเคราะห์ของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากการศึกษากรณีเมืองหนานจิง ผู้วิจัยพบว่าการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น จำเป็นต้องเน้นที่การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ เมืองหนานจิงแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการนำทรัพยากรทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟ กำแพงเมืองโบราณ และภูเขาหนิวโส่วซาน มาปรับใช้กับเทคโนโลยี เช่น ความจริงเสมือน และการถ่ายทอดสดออนไลน์ ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ การสร้างสรรค์และนำสิ่งใหม่ในยุคดิจิทัลมาใช้เช่นนี้ ไม่ได้ช่วยเพียงเพิ่มรายได้ทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนท้องถิ่น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น

นอกจากนี้ การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ยังชี้ให้เห็นถึงความท้าทายที่เกิดขึ้นกับเมืองหนานจิง เช่น การบริหารจัดการผลกระทบจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นในช่วงเทศกาลสำคัญๆ ซึ่งอาจกระทบต่อความความหนาแน่นของนักท่องเที่ยว และมีผลกระทบต่อการบริหารจัดการพื้นที่ของเมือง รวมถึงการพยายามที่จะรักษาสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความน่าสนใจกับการรักษาไว้ ซึ่งเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมยังเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยการวางแผนที่รอบคอบ แต่เหนือสิ่งอื่นใด หนานจิงก็จะมีความโดดเด่นในด้านรากฐานทางวัฒนธรรมอยู่มากมาย โดยจุดเด่นของหนานจิงอยู่ที่การนำทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวนั้นมาเป็นแกนกลางในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยรับฟัง และอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตั้งแต่การอนุรักษ์ การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ไปจนถึงการสร้างรายได้จากกิจกรรมการท่องเที่ยว การบูรณาการเช่นนี้เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างความเติบโตและแข็งแรงทั้งในมิติทางเศรษฐกิจและสังคม ในบริบทของยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การสัมภาษณ์ในคำถามข้อนี้ เพื่อมุ่งหาคำตอบจากคำถามวิจัยที่ว่า "แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร" จากข้อมูลการสัมภาษณ์ วิเคราะออกมาได้ว่า ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้คนในท้องถิ่นที่คอยขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัลไปพร้อมๆกับการภาครัฐ และการเปลี่ยนแปลงทางด้านดิจิทัล ซึ่งใช้การบูรณาการเทคโนโลยี เช่น การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล การถ่ายทอดสดงานเทศกาล และการขายสินค้า E-commerce ช่วยเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของชุมชนในตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ ยิ่งไปกว่านั้น ชุมชนยังได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างคอนเทนต์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนและเมือง ทำให้เกิดทั้งการอนุรักษ์และพัฒนาความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

จุดเด่นของการมีส่วนรวมของชุมชนเมืองหนานจิง คือความสามารถของชุมชนในการผสมผสานความดั้งเดิมเข้ากับความทันสมัยผ่านการสนับสนุนจากภาครัฐ เช่น การจัดเทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อและการเปิดร้านค้าออนไลน์ของช่างฝีมือในเหล่าเหมินตง สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่กระตุ้นเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน แต่ยังสร้างการเชื่อมโยงระหว่างชุมชนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและตอบสนองต่อพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในทุกช่วงวัย แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายที่เมืองต้องจัดการ คือการขยายบทบาทของชุมชนให้ครอบคลุมกลุ่มคนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ยังไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี รวมถึงการบริหาร

จัดการทรัพยากรและพื้นที่ในช่วงเทศกาลที่มีนักท่องเที่ยวหนาแน่น เพื่อลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและการเสื่อมสภาพของแหล่งวัฒนธรรม

ดังนั้น การพัฒนาที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีจากรัฐและเอกชน รวมถึงการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน การสร้างผู้นำชุมชน และแกนนำที่เข้าใจการเปลี่ยนผ่านนี้ และผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันนี้จะช่วยให้การบูรณาการระหว่างเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นไปอย่างยั่งยืน โดยสร้างมูลค่าทั้งทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และคุณภาพชีวิตของชุมชนในระยะยาวต่อไป

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความจำเป็นที่ต้องเชื่อมโยงทรัพยากรทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ จากข้อมูลเมืองหนานจิงใช้เทคโนโลยี เช่น ความจริงเสมือน และการถ่ายทอดสดผ่านโซเชียลมีเดียในการส่งเสริมกิจกรรม เช่น เทศกาลโคมไฟและพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล ซึ่งทำให้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงได้ในวงกว้าง นอกจากนี้ การใช้ข้อมูลจากระบบคลาวด์และมินิโปรแกรมบนแพลตฟอร์ม เช่น WeChat ช่วยสร้างและวิเคราะห์ประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำ และในขณะเดียวกันยังสามารถที่จะส่งเสริมการขายสินค้าวัฒนธรรมได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade ที่มีการนำเสนอผ่าน E-commerce การเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบนี้ สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่ไม่เพียงช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในท้องถิ่น แต่ยังรักษาและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมไปพร้อมกันอีกด้วย

สำหรับความท้าทายยังคงอยู่ที่การปรับตัวของชุมชน เช่นการบริการทางภาษาต่างชาติผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ที่ไม่ใช่ภาษาจีนยังคงเป็นความท้าทายที่ต้องพัฒนาต่อยอดขึ้นไป นอกจากนี้ การจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวในพื้นที่ที่มีความเปราะบาง เช่น กำแพงเมืองหนานจิง ต้องดำเนินการอย่างระมัดระวังเพื่อรักษาความสมบูรณ์ของทรัพยากรทางวัฒนธรรม ขณะเดียวกันการผสมผสานเทคโนโลยีกับวัฒนธรรมต้องดำเนินการอย่างสมดุล เพื่อคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ดั้งเดิมของพื้นที่ การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในภาคการท่องเที่ยววัฒนธรรมต้องพึ่งพาความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งชุมชน รัฐ และเอกชน พร้อมทั้งการวางแผนที่รอบด้านเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืนทั้งในมิติของเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และคุณภาพชีวิตของชุมชนในระยะยาว

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากข้อมูลที่สัมภาษณ์ พบว่าแนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมุ่งเน้นที่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงทรัพยากรทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีอย่างลึกซึ้ง หนานจิงได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยว พร้อมทั้งพัฒนาแพลตฟอร์มคลาวด์และการสแกนเลเซอร์สามมิติที่ช่วยเก็บรักษาและนำเสนอข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล ตัวอย่างเช่น กำแพงเมืองหนานจิงได้รับการบันทึกและจำลองในรูปแบบ VR ช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งโดยไม่ต้องกระทบต่อสถานที่จริง ทั้งนี้ หนานจิงยังได้พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น "Nanjing Cloud Tourism" และเทคโนโลยี 5G ที่เสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลให้รวดเร็วและสะดวกสบายยิ่งขึ้น

จุดเด่นของหนานจิงอยู่ที่การใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงทรัพยากรทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมทั้งการอนุรักษ์และการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และชุมชนเพื่อสนับสนุนการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล รวมถึงการให้ความรู้แก่คนในพื้นที่ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุ และพ่อค้าแม่ค้าในพื้นที่ เพื่อให้สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาได้อย่างแท้จริง การศึกษาแสดงให้เห็นว่าการบูรณาการเทคโนโลยีกับวัฒนธรรมช่วยเพิ่มศักยภาพด้านเศรษฐกิจ และสร้างความยั่งยืนในมิติของการอนุรักษ์และการพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว หากดำเนินการอย่างรอบคอบและมีความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

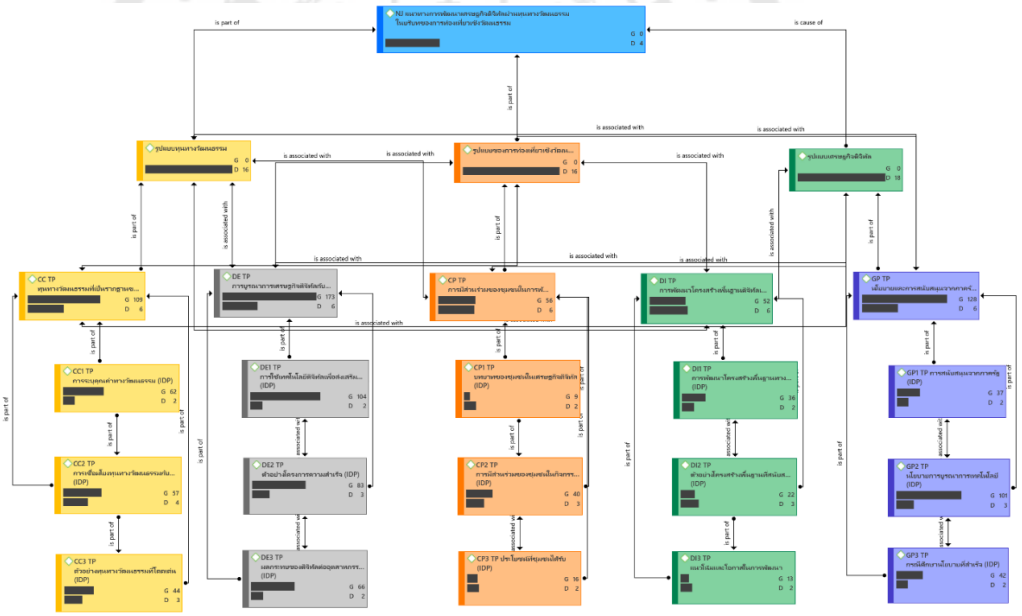
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า การบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของบทบาทภาครัฐในการวางนโยบายและสนับสนุนโครงการที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีและวัฒนธรรม หนานจิงได้ใช้นโยบายที่ให้ความสำคัญกับการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การลดหย่อนภาษี และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีเพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจดิจิทัล นโยบายดังกล่าวยังรวมถึงการอบรมทักษะดิจิทัลให้กับชุมชนท้องถิ่น การใช้เทคโนโลยีที่สมัยต่างๆ ในการอนุรักษ์ ต่อยอดและนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรม

และการส่งเสริมการโปรโมตแหล่งท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดีย ซึ่งช่วยเพิ่มการรับรู้และการเข้าถึงของนักท่องเที่ยวในวงกว้าง

จุดเด่นของนโยบายนี้อยู่ที่การสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภายใต้นโยบายเหล่านี้ หนานจิงได้สร้างเขตนำร่องนวัตกรรม AI และ VR และดึงดูดการลงทุนกว่า 4 พันล้านหยวนในโครงการวัฒนธรรมดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ความท้าทายยังคงอยู่ที่การกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ท้องถิ่นที่ยังไม่ได้รับความสนใจ รวมถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และชุมชนให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลในชุมชนทุกช่วงวัยเป็นอีกหนึ่งความจำเป็นสำคัญเพื่อให้คนในพื้นที่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาได้อย่างยั่งยืน การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการวางแผนที่ครอบคลุมและการดำเนินการเชิงรุก ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งเศรษฐกิจและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 บทสรุปการวิเคราะห์ของเมืองไทเป



ภาพประกอบ 72 ภาพสรุปการวิเคราะห์ของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กรณีเมืองไทเป พบว่าการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลนั้น สามารถอธิบายได้จากตัวอย่างการรักษา

ไว้ และพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมอย่างมีเอกลักษณ์ ไทเปประสบความสำเร็จในการผสมผสานทรัพยากรทางวัฒนธรรม เช่น ย่านต้าเต้าเฉิงและเทศกาลโคมไฟ นำมาผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล อาทิเช่น การใช้โซเชียลมีเดีย การถ่ายทอดสด และ VR เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้การพัฒนาพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ เช่น สวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน ยังสะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ ทำให้สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดเด่นของเมืองไทเป คือความสามารถในการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมควบคู่ไปกับการรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม การผสมผสานระหว่างกิจกรรมสร้างสรรค์กับวัฒนธรรมพื้นบ้านขนาดแท้ของชาวเมืองไทเป ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น และสร้างความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างชุมชนและนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ความท้าทายยังคงอยู่ที่ การรับมือกับผลกระทบจากการท่องเที่ยวจำนวนมาก ซึ่งอาจจะนำมาซึ่งผลกระทบในหลากหลายด้านเนื่องจากสภาพพื้นที่ของไต้หวันที่เป็นเกาะ นอกจากนี้การสนับสนุนจากภาครัฐ เช่น นโยบายการผลักดันพื้นที่ประวัติศาสตร์และการลงทุนในเทคโนโลยีดิจิทัล ก็มีบทบาทสำคัญในการเติบโตที่ต่อเนื่อง การศึกษานี้จึงแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของไทเปในการเป็นต้นแบบของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจดิจิทัลในลักษณะที่ทั้งทันสมัยและยั่งยืนในระยะยาว

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผู้วิจัยพบว่า แนวทางการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นั้นต้องเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในฐานะทั้งผู้ดูแลและผู้สร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรม โดยการพัฒนาและนำเทคโนโลยีดิจิทัลมามีส่วนร่วมกับชุมชน สามารถทำได้ เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ ระบบ AI ที่ช่วยเหลือร้านค้าและระบบอินเตอร์แอคทีฟในสถานที่โบราณสถาน ที่คอยให้ความรู้ต่างๆ กับนักท่องเที่ยว ตัวอย่างของการมีส่วนร่วมของชุมชนที่ชัดเจน เช่น ย่านต้าเต้าเฉิง ที่ร่วมมือพัฒนาระบบนำเที่ยวดิจิทัล หรือการโปรโมตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นผ่านโซเชียลมีเดีย ช่วยเสริมสร้างมูลค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับท้องถิ่นแบบเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐและเอกชน เช่น โครงการอบรมทักษะดิจิทัล ช่วยเพิ่มศักยภาพของชุมชนให้สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

จุดเด่นของการบูรณาการนี้อยู่ที่การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับนักท่องเที่ยวทั่วโลก สร้างโอกาสใหม่ทั้งด้านเศรษฐกิจและการเผยแพร่วัฒนธรรม ขณะเดียวกันก็ช่วยเสริมสร้างความรัก และผูกพันธ์ในชุมชน อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือ

การสร้างแรงจูงใจให้คนในพื้นที่ เข้าร่วมกระบวนการพัฒนาอย่างเต็มที่ และการรักษาสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาและการคงไว้ซึ่งความดั้งเดิมของวัฒนธรรม การศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าความสำเร็จของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลต้องอาศัยความร่วมมืออย่างใกล้ชิดระหว่างชุมชน หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชน เพื่อสร้างความยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กรณีเมืองไทเป แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในการเพิ่มมูลค่าและการเข้าถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ตัวอย่างเช่น การใช้ Big Data เพื่อคาดการณ์และจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวหลักช่วยลดความแออัดและเพิ่มประสบการณ์ที่มีคุณภาพ ขณะที่การใช้ AI และ VR เสริมสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอวัฒนธรรม เช่น การสร้างโมเดลสามมิติของวัดหลงซาน หรือการจำลองเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สำคัญ ช่วยให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง การเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีกับมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบนี้ทำให้ไทเปสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับสถานที่และเรื่องราวทางวัฒนธรรมได้อย่างน่าประทับใจ

จุดเด่นของไทเปคือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล เช่น การผสานระบบ 5G, VR, และแอปพลิเคชันดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงและการเรียนรู้วัฒนธรรม นอกจากนี้ การพัฒนาระบบขนส่งอัจฉริยะ เช่น EasyCard และบริการเช่าจักรยาน ยังช่วยเสริมความสะดวกสบายและกระตุ้นการท่องเที่ยวในพื้นที่รอบนอก อย่างไรก็ตาม ความท้าทายยังคงอยู่ที่การสร้างสมดุลระหว่างการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงการสร้างแรงจูงใจให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการดิจิทัล การศึกษานี้จึงชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวางแผนที่รอบคอบและการสนับสนุนจากทุกภาคส่วน เพื่อสร้างความยั่งยืนทั้งในมิติของเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผู้วิจัยพบว่า ไทเปเป็นตัวอย่างสำคัญของเมืองที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยี เช่น RFID, Open Data, และ AI กับระบบการจัดการข้อมูลและบริการที่เชื่อมโยงถึงกัน ทำให้เมืองนี้สามารถปรับปรุงทั้งประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและการบริหารจัดการทรัพยากรได้ในระดับสูง ตัวอย่างที่โดดเด่นคือ EasyCard และ T-Pass ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการ

เดินทางและเพิ่มความคล่องตัวในการเข้าถึงบริการอื่น ๆ อย่างไร้รอยต่อ นอกจากนี้ เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และการสร้างแบบจำลองสามมิติยังช่วยอนุรักษ์และนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ที่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่

เทคโนโลยี 5G และระบบคลาวด์ถูกนำมาใช้เป็นรากฐานในการจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลในระดับมหภาค เช่น โครงการ Virtual Museum ที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวสัมผัสวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง หรือการใช้ AI เพื่อแนะนำกิจกรรมและแหล่งท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับความสนใจเฉพาะบุคคล ซึ่งเพิ่มมิติใหม่ให้กับการท่องเที่ยว ทั้งนี้ การเชื่อมโยงข้อมูลจากระบบ Open Data ยังช่วยให้หน่วยงานท้องถิ่นและภาคเอกชนสามารถวางแผนและพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

โดยจุดเด่นของไทเปอยู่ที่ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ครอบคลุมทุกมิติ ตั้งแต่การเดินทาง การเข้าถึงข้อมูล ไปจนถึงการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ที่เข้าถึงง่ายและน่าตื่นเต้น เทคโนโลยีอย่าง AI และ AR ยังช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามเมืองไทเปยังพบกับความท้าทายที่สำคัญ คือการรักษาสมดุลระหว่างการพัฒนาเทคโนโลยีและการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงการสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมกับเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน การสนับสนุนจากทุกภาคส่วน เช่น รัฐบาลและภาคเอกชน เป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

ผู้วิจัยพบว่า ไทเปเป็นตัวอย่างที่ดีของการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลเข้ากับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยรัฐบาลมีบทบาทสำคัญในการผลักดันนโยบายและโครงการที่สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับทุนวัฒนธรรม โครงการสำคัญ เช่น Digi+ และ Taipei Smart Cultural Program แสดงให้เห็นถึงแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 5G, AR และ VR เพื่อยกระดับการจัดการและนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและดึงดูดนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การพัฒนาแพลตฟอร์ม Taipei Cultural Map ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถสำรวจข้อมูลทางวัฒนธรรมได้สะดวกและลึกซึ้งยิ่งขึ้น รวมถึงการส่งเสริมการใช้ Open Data เพื่อสนับสนุนภาคเอกชนและชุมชนในโครงการสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว

จุดเด่นของไทเปอยู่ที่การวางแผนเชิงรุกและการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การใช้ AI AR VR และ Cloud Services เพื่อจัดการข้อมูลนักท่องเที่ยวและวางแผนการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงวัฒนธรรมในระยะยาว การสนับสนุนชุมชนและภาคเอกชนในโครงการสร้างสรรค์ช่วย

เพิ่มความยั่งยืนและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างคนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว โครงการแผนที่วัฒนธรรมดิจิทัลยังช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์และเผยแพร่ทุนวัฒนธรรมของไทเปในระดับสากล

แม้จะมีการพัฒนาที่ก้าวหน้า แต่ไทเปยังเผชิญความท้าทาย เช่น การสร้างความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับชุมชนในพื้นที่ การร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า แนวทางการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ต้องสามารถใช้เทคโนโลยี และบริการทางดิจิทัล เพื่อพื่อเพิ่มมูลค่าของมรดกทางวัฒนธรรม สร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำสำหรับนักท่องเที่ยว และส่งเสริมความยั่งยืนในระยะยาว ทั้งหมดนี้ต้องดำเนินการควบคู่กับการสนับสนุนชุมชนและการจัดการที่สมดุลเพื่อรักษาเอกลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาของการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้งเมืองหนานจิงและไทเป แล้ว ในขั้นตอนถัดไป ผู้วิจัยจะได้ทำการวิจัยในขั้นตอนถัดไป โดยการทำกรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยต่อไป

1.5 การออกแบบแนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1. ขั้นตอนการออกแบบแนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการออกแบบแนวคิดว่า 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 73 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิด

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิด

1 .สรุปกรอบแนวคิดของหนานจิง

2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

3. จัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วน (จัดทำแผนภาพข้อมูล)

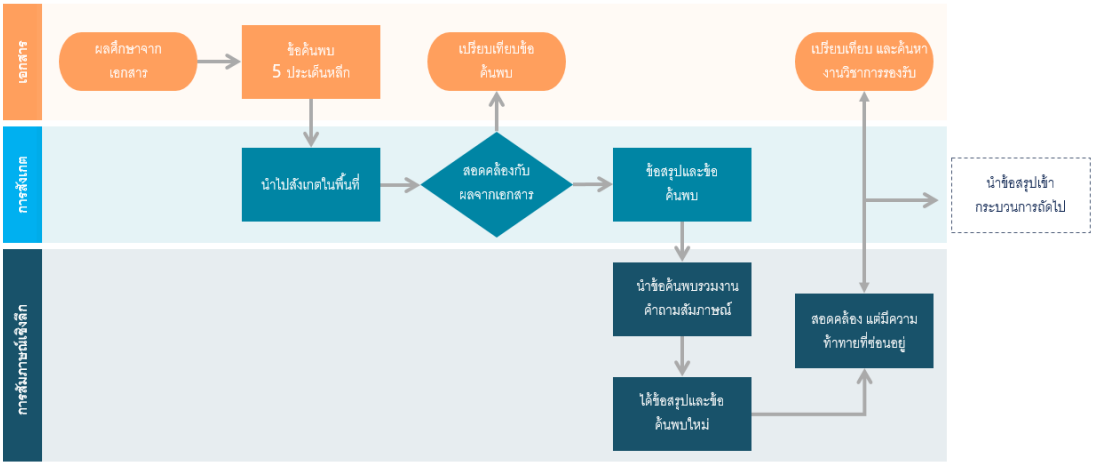
4. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5. นำเสนอกรอบแนวคิด

2. การออกแบบแนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของเมืองหนานจิง

2.1 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Freame Work)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลของงานวิจัยนี้ เป็น 3 ส่วนหลัก เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

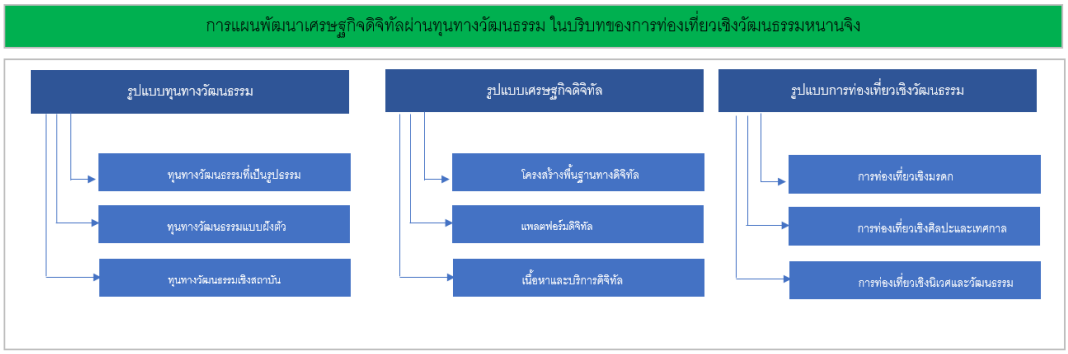


ภาพประกอบ 74 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Frame Work)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ข้อมูลสรุปในส่วนของเอกสารทางวิชาการ

จากการศึกษาข้อมุลทางเอกสาร ได้แบ่งการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี รวมถึงข้อมูลของเมืองโดยเป็นออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันได้ ได้แก่ ศึกษารูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ศึกษารูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล และศึกษาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการศึกษาได้ข้อสรุปตามแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 75 สรุปเอกสารทางวิชาการ

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยมีรายละเอียดของการศึกษาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ จากเอกสารทางวิชาการที่ได้รายงาน ทำให้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากรหัสทั้งหมดที่ได้ค้นพบ จากการจัดเรียงกันได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. **รูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย**

1. ทุนทางวัฒนธรรที่เป็นรูปธรรม เช่น วัดขงจื้อ กำแพงเมืองหนานจิง แม้น้ำฉินหวย เป็นต้น

2. ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว เช่น งานหัตกรรม วรรณกรรม และอาหารหนานจิง เป็นต้น

3. ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน เช่น มหาวิทยาลัยหนานจิง สถาบันขงจื้อ และหอจดหมายเหตุ เป็นต้น

2. **รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล**

1. โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล เช่น 5G และ High-speed Internet, Cloud Cultural Computing และ AI เป็นต้น

2. แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย แพลตฟอร์มการท่องเที่ยว และ E-Commerce เป็นต้น

3. เนื้อหาและบริการดิจิทัล เช่น การทำ Live Broadcast และ KOL และ พิพิธภัณฑ์เสมือนผ่าน VR/AR เป็นต้น

3. รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1. การท่องเที่ยวเชิงมรดก เช่น วัดเก่าโบราณ กำแพงเมือง และ สุสานจักรพรรดิ์ เป็นต้น

2. การท่องเที่ยวเชิงศิลปและเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟ เทศกาลเรือมังกร และเทศกาลวัดเกิดขงจื้อ เป็นต้น

3. การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม เช่น แม่น้ำฉินหวย แม่น้ำแยงซี และการทอผ้า และทำอาหาร เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการลงรายละเอียดในแต่ละส่วนของรูปแบบและสรุปเป็นรายละเอียดของความสัมพันธ์ไว้ 5 ประเด็นหลักที่สรุปได้ ดังต่อไปนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจ

2. เศรษฐกิจดิจิทัล การผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสบการณ์และขยายโอกาสทางการตลาด

3. ชุมชน บทบาทของชุมชนในการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวและรักษาอัตลักษณ์

4. นโยบายรัฐ การสนับสนุนในเชิงงบประมาณ โครงสร้างพื้นฐาน และการจัดการข้อมูล

5. โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การพัฒนาแพลตฟอร์มและระบบดิจิทัลเพื่อเพิ่มความสะดวกและสร้างมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว

โดยเมื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจึงได้ข้อสรุปออกมาดังต่อไปนี้

ตาราง 29 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลดของความสัมพันธ์

ประเด็นหลัก	รายละเอียด
ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	หนานจิงใช้สถานที่สำคัญ เช่น กำแพงเมืองโบราณ, วัดขงจื้อ, ตลาดเหล่าเหมินตง, และแม่น้ำฉินหวย เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว
	กิจกรรมวัฒนธรรม เช่น เทศกาลเรือมังกร, เทศกาลโคมไฟ, และวันเกิดขงจื้อ ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของเมือง
	การจัดกิจกรรมเหล่านี้ช่วยกระตุ้นการอนุรักษ์และการเติบโตทางวัฒนธรรม โดยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสถานที่และวัฒนธรรมท้องถิ่น
การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การลงทุนด้านเทคโนโลยี เช่น 5G, VR/AR ในพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล และการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล (WeChat, Douyin) ช่วยสร้างประสบการณ์และประชาสัมพันธ์เทศกาล
	การบูรณาการเทคโนโลยีช่วยเพิ่มการรับรู้และการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว
	ความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชน เช่น การสร้างระบบโครงข่ายดิจิทัล ช่วยเสริมความยั่งยืนของการท่องเที่ยว
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์ประสบการณ์ท่องเที่ยว เช่น การจัดงานฝีมือ, การทำอาหารพื้นบ้าน
	การมีส่วนร่วมของชุมชนสร้างเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น เช่น ร้านค้าในเทศกาลและกิจกรรมทางวัฒนธรรม
	การส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรมในชุมชนช่วยเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมให้นักท่องเที่ยว

ตาราง 29 (ต่อ)

ประเด็นหลัก	รายละเอียด
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	รัฐบาลสนับสนุนการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น 5G, AI และคลาวด์คอมพิวติ้ง เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางวัฒนธรรม
	การใช้นโยบายที่ยั่งยืนและต่อเนื่อง เช่น การวางแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ช่วยสร้างความมั่นคงในระบบ
	หน่วยงานรัฐวิเคราะห์ข้อมูลนักท่องเที่ยวเพื่อปรับปรุงบริการและการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยว
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ระบบโครงข่าย 5G และการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสาร
	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คลาวด์คอมพิวติ้ง ช่วยประชาสัมพันธ์งานเทศกาล
	โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลยังช่วยจัดเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์และทรัพย์สินวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล

ข้อมูลสรุปในส่วนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

สรุปผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 จากข้อมูลเอกสาร ผู้วิจัยได้ค้นพบ 5 ประเด็นหลัก เพื่อนำไปศึกษาในขั้นตอนที่ 2 คือการสังเกตแบบไม่มีส่วนรวมในพื้นที่เมืองหนานจิง โดยผู้วิจัยได้เลือกเทศกาลโคมไฟ ซึ่งเมื่อได้ไปสัมผัสบรรยากาศของเทศกาล ได้ค้นพบว่า เทศกาลโคมไฟมีสถานที่ทางวัฒนธรรมเข้าไปเกี่ยวข้องได้แก่ วัดขงจื้อ ตลาดเหล่าเหมินตง และกำแพงเมืองหนานจิง โดยสถานที่ทั้งหมดมีแม่น้ำฉินหวยไหลผ่าน โดยผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในขั้นถัดไปดังต่อไปนี้

ตาราง 30 ข้อมูลสรุปในส่วนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

Location/Event	Cultural Capital	Digital Economy Integration	Community Involvement	Government Support	Digital Infrastructure
วัดขงจื้อ	ศูนย์กลางวัฒนธรรมของหนานจิง	ใช้ AR/VR และ WeChat เพื่อให้ข้อมูล	ชุมชนสนับสนุนเศรษฐกิจท้องถิ่น	สนับสนุนการอนุรักษ์และปรับปรุงพื้นที่	ใช้ WeChat และ AliPay
	สภาพแวดล้อมดั้งเดิมที่อนุรักษ์ไว้อย่างดี	ประชาสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	มีร้านค้าและกิจกรรมจากชุมชน	โครงการรักษาเอกลักษณ์วัฒนธรรม	ลงทุนเครือข่าย 5G
กำแพงเมืองหนานจิง	สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม	AR/VR ในพิพิธภัณฑ์	สินค้าท้องถิ่นและที่พัก	สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน	การครอบคลุม 5G และแอปพลิเคชัน
	พัฒนาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมยามค่ำคืน	ดิจิทัลอาร์ตสร้างประสบการณ์ใหม่	ชุมชนสร้างเศรษฐกิจด้วยทรัพยากรดั้งเดิม	อนุรักษ์กำแพงในมุมมองเศรษฐกิจและวัฒนธรรม	ใช้ดิจิทัลพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน
เหล่าเหมินตง	บ้านเรือนดั้งเดิมและกิจกรรมย้อนยุค	VR/AR และดิจิทัลอาร์ตในตลาด	ร้านค้าเล็ก ๆ สร้างบรรยากาศ	จัดเทศกาลโคมไฟและความร่วมมือในท้องถิ่น	ระบบ 5G สนับสนุนการใช้งาน
		พัฒนาแพลตฟอร์มยกระดับการท่องเที่ยว	สนับสนุนธุรกิจชุมชน	เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจผ่านกิจกรรม	ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว

ตาราง 30 (ต่อ)

Location/Event	Cultural Capital	Digital Economy Integration	Community Involvement	Government Support	Digital Infrastructure
	เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมผ่านสถานที่สำคัญ	VR/AR, โดรน, และสื่อดิจิทัล	ร้านค้าและชุมชนเข้าร่วมในกิจกรรม	สนับสนุนเทศกาลระดับนานาชาติ	โครงสร้างพื้นฐาน 5G
เทศกาลโคมไฟ	รากฐานสำคัญของการท่องเที่ยว	สร้างประสบการณ์ร่วมสมัย	เพิ่มความยั่งยืนและเศรษฐกิจในชุมชน	บูรณาการนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลกับการท่องเที่ยว	การชำระเงินออนไลน์และเทคโนโลยีสนับสนุนเทศกาลใหญ่

ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในขั้นตอนไปดังต่อไปนี้

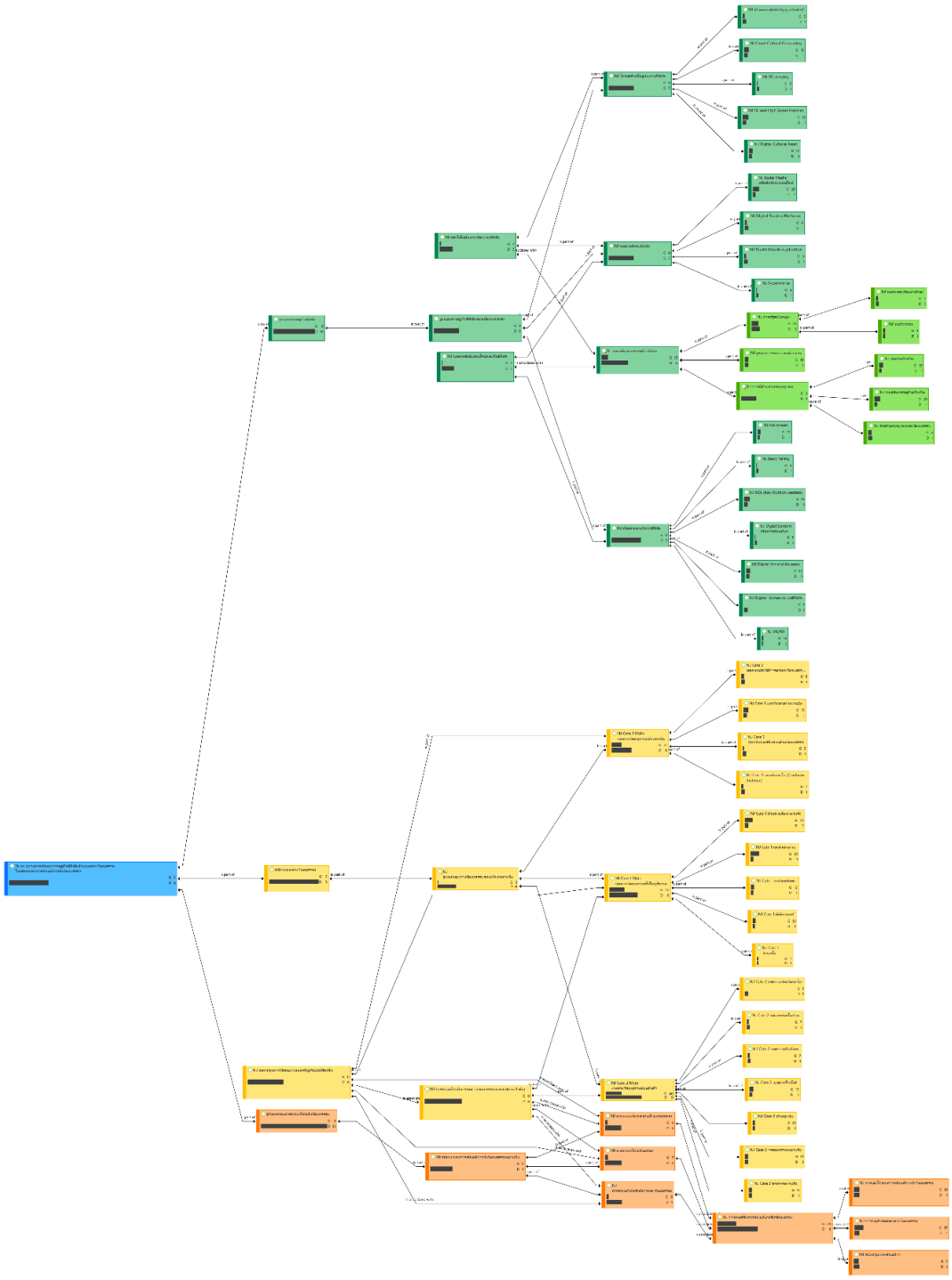
ตาราง 31 ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก

หัวข้อการวิเคราะห์	เนื้อหา	ตัวอย่าง/จุดเด่น	ความท้าทาย
ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เมืองหนานจิงบูรณาการทุนทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟ กำแพงเมืองโบราณ และภูเขาหนิวโส่วซาน กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น VR และการถ่ายทอดสดออนไลน์ ช่วยสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเพิ่มรายได้ให้ชุมชน	การจัดเทศกาลที่ผสานเทคโนโลยี เช่น VR การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล	การจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวในช่วงเทศกาล การรักษาสมดุลระหว่างเทคโนโลยีกับเอกลักษณ์ดั้งเดิม

ตาราง 31 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	เนื้อหา	ตัวอย่าง/จุดเด่น	ความท้าทาย
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการสร้างเนื้อหาและสะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยี เช่น E-commerce การถ่ายทอดสด และการจัดเทศกาล ส่งเสริมทั้งเศรษฐกิจครัวเรือนและการเชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยว	การเปิดร้านค้าออนไลน์ของช่างฝีมือในเหล่าเหมินตง เทศกาลโคมไฟที่วัดขงจื้อ	การเพิ่มบทบาทให้ครอบคลุมทุกวัย โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี การจัดการพื้นที่ในช่วงที่นักท่องเที่ยวหนาแน่น
การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เมืองหนานจิงเชื่อมโยงทรัพยากรทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยี เช่น VR, การถ่ายทอดสด, WeChat mini-program เพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการขายสินค้าออนไลน์	การนำเสนอผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade ผ่าน E-commerce การจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล	การบริการหลายภาษา การบริหารจำนวนนักท่องเที่ยวในพื้นที่เปราะบาง เช่น กำแพงเมือง และการรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิม
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เมืองหนานจิงใช้เทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) และ VR สร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวและเก็บข้อมูลมรดกในรูปแบบดิจิทัล	การจำลองกำแพงเมืองหนานจิงในรูปแบบ VR แพลตฟอร์ม "Nanjing Cloud Tourism"	การสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และชุมชน การให้ความรู้คนในพื้นที่ เช่น ผู้สูงอายุ เพื่อการมีส่วนร่วมที่แท้จริง
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	ภาครัฐสนับสนุนการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ลดหย่อนภาษี สนับสนุนสตาร์ทอัพ และอบรมทักษะดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจดิจิทัล	เขตนำร่องนวัตกรรม AI และ VR การลงทุนในโครงการวัฒนธรรมดิจิทัลกว่า 4 พันล้านหยวน	การกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ท้องถิ่นที่ยังไม่ได้รับความสนใจ การพัฒนาทักษะดิจิทัลในทุกช่วงวัย

แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของหนานจิง



ภาพประกอบ 76 แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ตาราง 32 สรุปข้อมูลจากทั้งสามแหล่ง

คำถามงานวิจัย แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร	ข้อสรุปจากการตรวจสอบสามเส้า
นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล **ข้อมูลจากเอกสาร** แผนเมืองอัจฉริยะหนานจิง" เป็นยุทธศาสตร์ที่ครอบคลุมที่มุ่งเปลี่ยนหนานจิงให้เป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจดิจิทัลชั้นนำ **ข้อมูลจากการสังเกต** บริเวณโดยรอบเมืองหนานจิง ผู้คนใช้ดิจิทัลในการซื้อขาย จองร้านอาหาร เรียกรถ เดินทาง และใช้บริการด้านการท่องเที่ยวได้ทุกที่ **ข้อมูลสัมภาษณ์** "ในระดับเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม ตาม 'แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล' ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของประเทศจีน รัฐบาลเมืองหนานจิงให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล"	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน
การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม **ข้อมูลจากเอกสาร** เทศกาลประจำปีที่น่าสนใจ โดยเมืองหนานจิงมีการจัดงานเทศกาลทางวัฒนธรรมประจำปี เช่น เทศกาลโคมไฟฉลองตรุษจีน และเทศกาลน้ำในฤดูใบไม้ร่วง การจัดกิจกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมและสร้างความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น (Nanjing Culture and Tourism Bureau, 2020) **ข้อมูลจากการสังเกต** เทศกาลโคมไฟ ใช้โดรนบิน และแสดงแอนนิเมชั่นพร้อมเรือโคมไฟขนาดใหญ่ เล่าเรื่องราวผ่านการชมสด และผ่าน Live Stream **ข้อมูลสัมภาษณ์** “การยกระดับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมดั้งเดิมทางดิจิตอล กล่าวคือเมืองหนานจิงใช้เทคโนโลยีดิจิตอลเพื่อเปลี่ยนแปลงและอัปเกรดอุตสาหกรรมวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น การใช้ความเป็นจริงเสมือน (VR) ความเป็นจริงเสริม (AR) และวิธีการทางเทคนิคอื่น ๆ เพื่อสร้างโครงการประสบการณ์วัฒนธรรมที่ดื่มด่ำ"	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน

ตาราง 32 (ต่อ)

คำถามงานวิจัย แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร	ข้อสรุปจากการตรวจสอบสามเส้า
การมีส่วนร่วมของชุมชน **ข้อมูลจากเอกสาร** เมืองหนานจิงได้ส่งเสริมการผลิตและจำหน่ายหัตถกรรมท้องถิ่น เช่น ผ้าไหม ผลิตภัณฑ์กระดาษ และเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมดั้งเดิม การส่งเสริมนี้ช่วยสร้างรายได้และรักษาทักษะทางหัตถกรรมให้คงอยู่ (Jiangsu Provincial Government, 2020). **ข้อมูลจากการสังเกต** ชุมชนรอบข้างเหลาเมินตง ทำธุรกิจขายเสื้อผ้าชุดแบบวัฒนธรรมดั้งเดิม และทุกพื้นที่ของเมืองสามารถทานอาหารท้องถิ่นได้ โรงแรมเล็กๆ ตกแต่งแบบย้อนยุค **ข้อมูลสัมภาษณ์** “แม้ว่าชุมชนขนาดเล็กในเมืองหลัก เมื่อได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล จะเห็นได้ว่าเศรษฐกิจดิจิทัลของเมือง หรือชุมชนนั้นได้พัฒนาดีขึ้น เช่น ชุมชนหยินชวน หรือชุมชนเมืองโบราณ เหลาเมินตง ในพื้นที่เมืองหนานจิงด้วย”	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน
การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม **ข้อมูลจากเอกสาร** การท่องเที่ยวมีส่วนสำคัญต่อ GDP ของหนานจิง สัดส่วนการมีส่วนร่วมของภาคการท่องเที่ยวต่อ GDP ของเมืองเพิ่มขึ้นจาก 5% ในปี 2010 เป็นกว่า 12% ในปี 2020 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของกลยุทธ์การท่องเที่ยว **ข้อมูลจากการสังเกต** การท่องเที่ยวบริเวณแม่น้ำฉินหวย ปริมาณคนเยอะทั้งช่วงเช้า กลางวัน และตอนเย็นที่มีการเปิดไฟ คนมากจนแทบไม่สามารถเดินได้ โดยเป็นแบบนี้ในทุกวัน ไม่เฉพาะวันที่มีเทศกาล **ข้อมูลสัมภาษณ์** เมืองหนานจิงได้รับนักท่องเที่ยวทั้งหมด 5.49 ล้านคนในช่วงเทศกาลแข่งเรือมังกร ถ้าเปรียบเทียบกับปีที่แล้วจำนวนนักท่องเที่ยวได้เพิ่มขึ้น 16.8% โดยนักท่องเที่ยวต่างชาติคิดเป็น 65.4%	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน

ตาราง 32 (ต่อ)

คำถามงานวิจัย	
แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร	ข้อสรุปจากการตรวจสอบสามเส้า
โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี **ข้อมูลจากเอกสาร** การถ่ายทอดสดเทศกาลสำคัญผ่าน Live 360 องศาผ่านระบบเครือข่าย 5G แบบเรียลไทม์ และสามารถเข้าชมเทศกาลผ่านอุปกรณ์ VR หรือสร้างเสริมการมีส่วนร่วมผ่าน AR เพื่อเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวสมัยใหม่ **ข้อมูลจากการสังเกต** Mobile application ผ่าน 5G ใช้ได้ทุกที่อย่างราบลื่น การแสดงระบบดิจิทัล ในพื้นที่ต่างๆ รอบเมือง รวมถึงการ Live stream ในพื้นที่คนหนาแน่น **ข้อมูลสัมภาษณ์** “ใช้เทคโนโลยีล้ำสมัย กล่าวคือหนานจิงใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยอย่างเต็มที่ เช่น AI บล็อกเชน การประมวลผลแบบคลาวด์ และบิ๊กดาต้า เพื่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิตอลทางวัฒนธรรมและแพลตฟอร์มบริการนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังได้กำหนดกลยุทธ์แพลตฟอร์มบิ๊กดาต้าสำหรับทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในเมือง โดยอิงจากเทคโนโลยีหลักสี่ประการของ ABCD (AI， Blockchain,Cloud Computer, Big Data)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน

สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองหนานจิง

สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 77 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

สรุปกรอบแนวคิดการบูรณาการระหว่าง ทุนทางวัฒนธรรม และ เศรษฐกิจดิจิทัล ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก ของเมืองหนานจิงไว้ดังต่อไปนี้

การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การใช้ทุนทางวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม (วัดขงจื้อ, กำแพงเมืองหนานจิง) และแบบฝังตัว (งานหัตถกรรม, วรรณกรรม) เพื่อสร้างเสน่ห์และความน่าสนใจให้กับการท่องเที่ยว รวมถึงทุนเชิงสถาบันที่สนับสนุนความยั่งยืนของวัฒนธรรม เช่น มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัย

การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นศูนย์กลางของการสร้างเนื้อหาและประสบการณ์ พร้อมทั้งอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรม โดยมีการมีส่วนร่วมในรูปแบบกิจกรรมและการค้าท้องถิ่น

การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การนำเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น 5G, AI, และ VR มาเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว และส่งเสริมการตลาดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น E-commerce และโซเชียลมีเดีย

โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี การสร้างระบบที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีและทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้คลาวด์คอมพิวติ้งในการเก็บข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล และการใช้ 5G เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึงข้อมูล

นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล การสนับสนุนจากรัฐบาลในรูปแบบงบประมาณ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การลดหย่อนภาษี และการอบรมทักษะดิจิทัลให้กับคนในชุมชน

2.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบล่าสุด ที่ได้จากการสรุปในขั้นตอนสัมภาษณ์มาแสดงผลการวิเคราะห์ โดยองค์ประกอบของข้อสรุปในการค้นพบใหม่ ประกอบไปด้วยความข้อดังต่อไปนี้

ตาราง 33 ข้อสรุปในการค้นพบใหม่

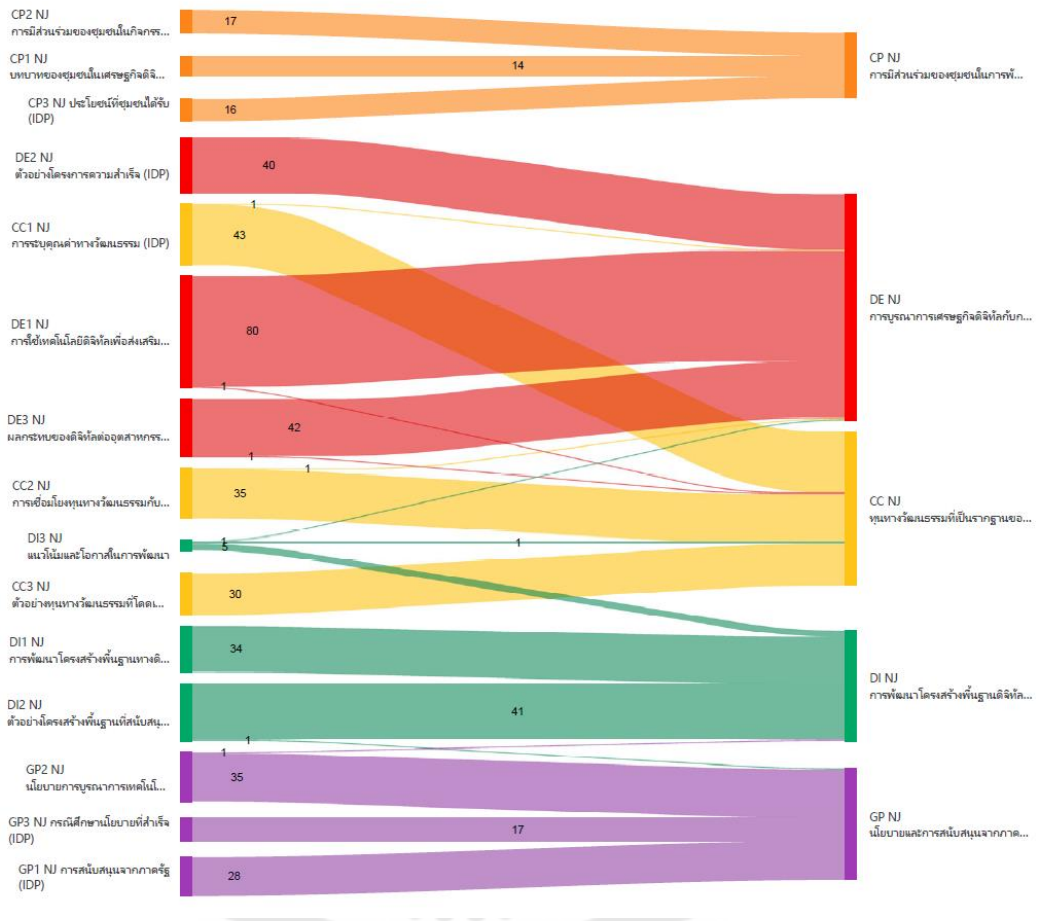
แกนหลัก	แกนย่อย	รายละเอียด
ทุนทางวัฒนธรรม (CC)	การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม (CC1)	ทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมในพื้นที่ เพื่อสนับสนุนการนำไปใช้ประโยชน์
	การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว (CC2)	บูรณาการทุนวัฒนธรรมกับแผนการพัฒนาการท่องเที่ยว
	ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น (CC3)	นำเสนอทุนวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว
การมีส่วนร่วมของชุมชน (CP)	บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล (CP1)	ชุมชนใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยว
	การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว (CP2)	ชุมชนจัดกิจกรรมที่สร้างเสริมการท่องเที่ยว เช่น เทศกาล
	ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ (CP3)	ชุมชนได้รับรายได้และพัฒนาคุณภาพชีวิต

ตาราง 33 (ต่อ)

แกนหลัก	แกนย่อย	รายละเอียด
ทุนทางวัฒนธรรม (CC)	การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม (CC1)	ทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมในพื้นที่ เพื่อสนับสนุนการนำไปใช้ประโยชน์
	ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ (DE2)	กรณีศึกษาของโครงการที่ใช้เทคโนโลยีสำเร็จ
	ผลกระทบของดิจิทัลต่อการท่องเที่ยว (DE3)	วิเคราะห์ผลกระทบ เช่น การเพิ่มโอกาสทางการตลาด
โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI)	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI1)	การลงทุนในเทคโนโลยี เช่น 5G และคลาวด์
	ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐาน (DI2)	ใช้โครงสร้างดิจิทัลเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น แอปพลิเคชันการท่องเที่ยว
	แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา (DI3)	วางแผนสร้างโอกาสในอนาคต เช่น ขยายการเชื่อมโยงข้อมูล และนำไปใช้ประโยชน์
นโยบายรัฐ (GP)	การสนับสนุนจากภาครัฐ (GP1)	รัฐสนับสนุนการลงทุนในเทคโนโลยีและเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี (GP2)	วางนโยบายที่สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล
	กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ (GP3)	เรียนรู้จากความสำเร็จในตัวอย่างโครงการหรือแผนงานที่ประสบความสำเร็จ

โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าววิเคราะห์ออกมาเป็นแผนภาพ Sankey Diagram เมืองหนานจิง เพื่อแสดงความสัมพันธ์และการไหลของข้อมูลระหว่างแกนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ทุนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน เศรษฐกิจดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และนโยบายรัฐ โดยเส้นทางและความหนาของสายในแผนภาพนี้สะท้อนถึงระดับความสำคัญหรือความถี่ของข้อมูลที่สัมพันธ์กัน ซึ่งช่วยให้เราสามารถมองเห็นภาพรวมของการบูรณาการองค์ประกอบเหล่านี้ในมิติที่ซับซ้อนอย่างชัดเจน ทำให้สามารถ

วิเคราะห์เชิงลึกและการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันออกมาเป็นรูปธรรม และนำข้อมูลนี้ไปวิเคราะห์ในเชิงสถิติต่อไปได้ โดยรายละเอียดที่ผู้วิจัยค้นพบ จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดแหล่งจากแผนภาพ Sankey Diagram เมืองหนานจิง มีรายละเอียดตามภาพด้านล่าง



ภาพประกอบ 78 แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองหนานจิงนี้ สะท้อนความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างองค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง ซึ่งเป็นกรณีศึกษาที่โดดเด่นในบริบทของเมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและความสามารถในการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของ ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital: CC) พบว่า "การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม" (CC1) เช่น การอนุรักษ์กำแพงเมืองหนานจิงและวัดขงจื้อ มีบทบาทสำคัญในการสร้างจุดดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยเชื่อมโยงกับ เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy: DE) ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เช่น VR/AR เพื่อจำลองประสบการณ์วัฒนธรรมที่ดื่มด่ำและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น เทศกาลโคมไฟในเมืองหนานจิงที่เล่าเรื่องราวผ่านการแสดงแสงสีและ Live Stream ช่วยเพิ่มการเข้าถึงนักท่องเที่ยวในวงกว้าง พร้อมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในเชิงวัฒนธรรม

ในส่วนมิติของ การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation: CP) การที่ชุมชนในพื้นที่ เช่น ชุมชนรอบเหลาเมินตง มีบทบาทในการจัดกิจกรรมและขายสินค้าหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ช่วยสร้างรายได้และรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมให้คงอยู่ นอกจากนี้ การสนับสนุนของภาครัฐ เช่น การผลักดันให้ชุมชนใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการจำหน่ายสินค้า ยังช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน พร้อมทั้งเชื่อมโยงกับ โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (Digital Infrastructure: DI) เช่น เครือข่าย 5G ที่ช่วยให้การใช้แอปพลิเคชันในพื้นที่ทำได้อย่างราบรื่น

ด้าน เศรษฐกิจดิจิทัล (DE) แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของการใช้เทคโนโลยี เช่น การถ่ายทอดสดเทศกาลสำคัญผ่าน Live 360 องศา และการใช้งาน AR/VR ในพิพิธภัณฑ์และสถานที่สำคัญ เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้ช่วยเพียงสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่นักท่องเที่ยว แต่ยังเป็นส่วนสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของเมืองหนานจิงในฐานะศูนย์กลางเศรษฐกิจดิจิทัลที่สำคัญของจีน

สุดท้าย นโยบายรัฐ (Government Policy: GP) เป็นแกนสนับสนุนที่สำคัญ โดยรัฐบาลเมืองหนานจิงมีการกำหนดกลยุทธ์ที่ชัดเจนผ่าน "แผนห้าปีฉบับที่ 14" เพื่อส่งเสริมการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น แพลตฟอร์ม Big Data และเทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) ซึ่งช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวในเชิงดิจิทัลอย่างยั่งยืน



ภาพประกอบ 79 ภาพรวมความสัมพันธ์ในกรอบแนวคิด การเชื่อมโยงที่ส่งเสริมความยั่งยืนในมิติเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

สรุปความสัมพันธ์ผ่านกรอบแนวคิดการบูรณาการในบริบทของเมืองหนานจิง

ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดการบูรณาการ (Integration Framework) ในบริบทของเมืองหนานจิง ได้สะท้อนถึงกระบวนการผสานระหว่างมิติทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ เพื่อสร้างความสัมพันธ์และกลไกที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน เมืองหนานจิงเป็นตัวอย่างที่โดดเด่นซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการผสมผสานคุณค่าทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าและโอกาสใหม่ ๆ ทางเศรษฐกิจและสังคม โดยมีการสนับสนุนจากภาครัฐและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เป็นระบบ

ทุนทางวัฒนธรรม สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล

ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง เช่น สถานที่สำคัญอย่างวัดขงจื๊อและกำแพงเมืองหนานจิง และกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟและการผลิตงานหัตถกรรม ได้รับการพัฒนาให้เป็นจุดเด่นที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว ทุนเหล่านี้ถูกผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR/AR และแพลตฟอร์ม E-commerce ที่ช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือเทศกาลโคมไฟที่ไม่เพียงสร้างความตื่นตาตื่นใจในเชิงศิลปวัฒนธรรม แต่ยังมีการถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยขยายการเข้าถึงและเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เศรษฐกิจดิจิทัล ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทอดสดแบบ 360 องศา และการใช้ AR/VR ในการจำลองสถานที่ทางประวัติศาสตร์ ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ แก่นักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียและระบบ E-commerce ยังช่วยประชาสัมพันธ์และเพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรมท่องเที่ยว เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของเมืองหนานจิงในฐานะศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์และทันสมัย

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมส่งผลต่อชุมชน

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิงไม่ได้เพียงสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ แต่ยังมีผลต่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น โดยชุมชนในพื้นที่ เช่น ชุมชนรอบเหลาเมินตง มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและร่วมมือกับกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การขายสินค้าหัตถกรรมท้องถิ่น การพัฒนาธุรกิจขนาดเล็ก และการสร้างโรงแรมแบบย้อนยุค สิ่งเหล่านี้ช่วยส่งเสริมรายได้และสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชน

ชุมชนได้รับการสนับสนุนจากนโยบายรัฐ

ความสำเร็จของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชุมชนในเมืองหนานจิง เกิดจากการสนับสนุนที่แข็งแกร่งของภาครัฐ เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การอบรมทักษะดิจิทัลให้กับชุมชน และการส่งเสริมธุรกิจท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล นโยบายของรัฐบาล เช่น "แผนห้าปีฉบับที่ 14" ยังเน้นการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลควบคู่กับการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างเศรษฐกิจและสังคม

นโยบายรัฐสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล

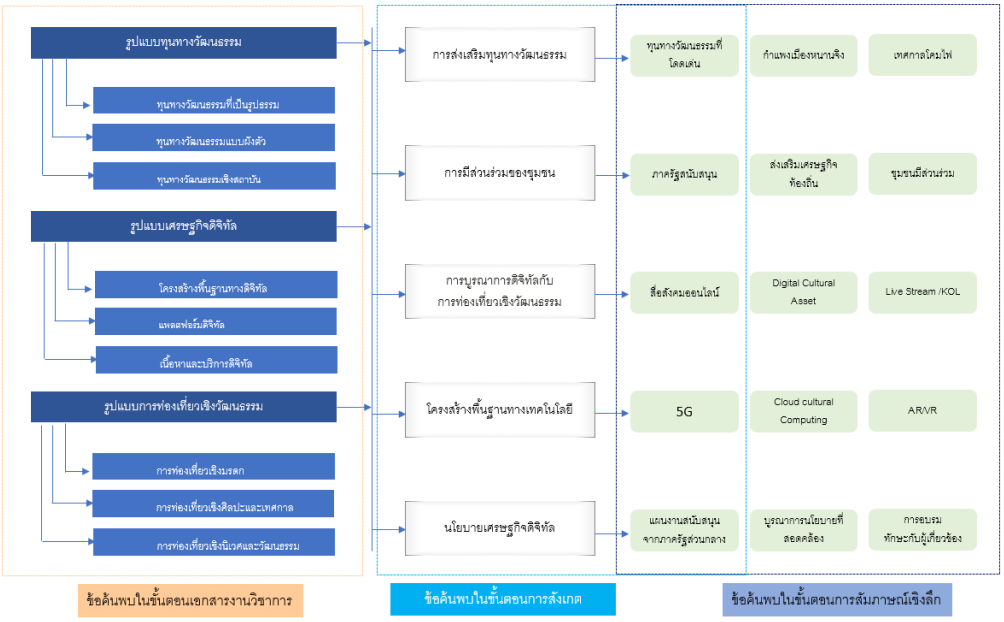
โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น เครือข่าย 5G และเทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในเมืองหนานจิง เพื่อสนับสนุนนโยบายรัฐในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ เช่น การจัดเก็บข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล และการอำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ โครงสร้างพื้นฐานที่มั่นคงช่วยสนับสนุนระบบเศรษฐกิจดิจิทัลให้ทำงานได้อย่างเต็มที่

สรุปกรอบแนวคิดการบูรณาการในบริบทของเมืองหนานจิงได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาที่เชื่อมโยงกันระหว่างมิติทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ โดยทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานที่เสริมสร้างศักยภาพทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวเร่งที่สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจ และการสนับสนุนจากภาครัฐและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การพัฒนาเกิดขึ้นอย่างยั่งยืน เมืองหนานจิงจึงเป็นตัวอย่างที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน

บริบทของพื้นที่อื่น ๆ ที่มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลควบคู่กับการรักษามรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างสมดุลและมีประสิทธิภาพ

2.3 จัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วน (จัดทำแผนภาพข้อมูล)

การจัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วนถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการสร้างความชัดเจนและความเข้าใจในภาพรวมของข้อมูลทั้งหมดที่ได้รวบรวมมาจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร การสังเกต หรือการสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลเหล่านี้มีความหลากหลายและครอบคลุมในหลายมิติ เช่น ทุนทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจดิจิทัล การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน และบทบาทของนโยบายรัฐและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อให้สามารถนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนภาพข้อมูลในแต่ละส่วนก่อนที่จะรวบรวมข้อมูลทั้งหมดในแผนภาพเดียว การดำเนินการนี้ช่วยให้สามารถสะท้อนความซับซ้อนของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องระหว่างแต่ละมิติได้ในลักษณะที่ง่ายต่อการเข้าใจและต่อการนำไปวิเคราะห์เพิ่มเติม ในมุมมองของผู้วิจัย ขั้นตอนนี้จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยให้การสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดมีความสมบูรณ์และสามารถตอบคำถามวิจัยได้อย่างชัดเจนและครอบคลุม

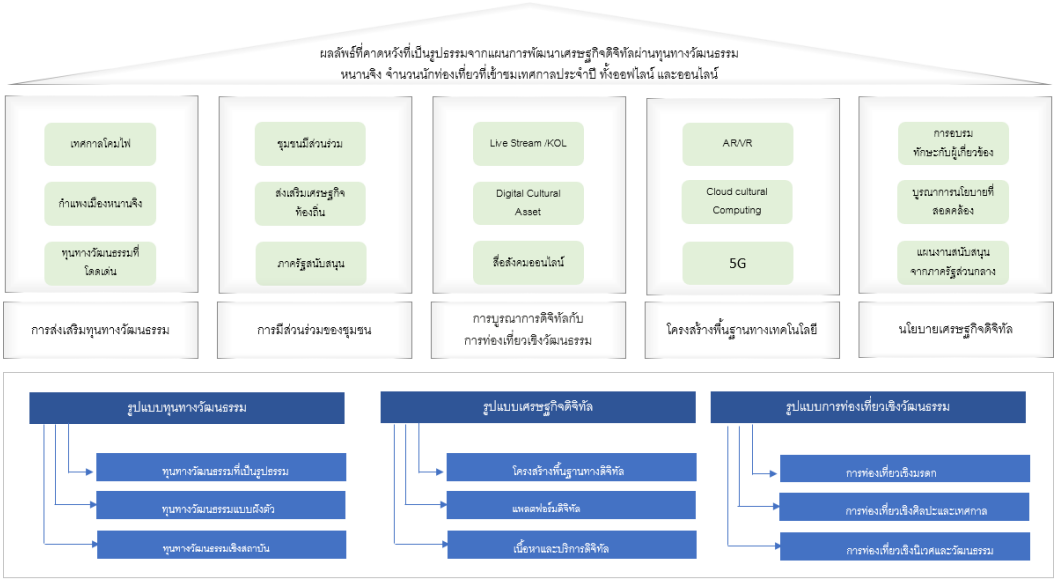


ภาพประกอบ 80 แผนภาพข้อมูล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ในแต่ละข้อมูลมีความเชื่อมต่อโยงกันโดยข้อค้นพบในส่วนของเอกสารงานวิจัย เป็นเชิงแนวคิด และทฤษฎี หรือโครงการที่สำเร็จเป็นรูปธรรมแล้ว ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลออกมาเป็น 5 ประเด็นหลัก เพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อในข้อตอนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้ค้นพบประเด็นย่อยเพิ่มเติม เช่น เมืองหนานจิงมีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ภาครัฐสนับสนุนผ่านการจัดเทศกาลในส่วนกลางของเมือง เป็นเวลาหลายเดือน โดยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นเครื่องมือผลักดันเนื้อหาการท่องเที่ยว ทั้งจากภาครัฐ หน่วยงานท้องถิ่น ชุมชน และที่สำคัญคนที่มาร่วมงานเทศกาล เป็นผู้เผยแพร่เนื้อหาของงานออกไปสู่สาธารณะ โดยเมืองหนานจิง มีโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี ที่แข็งแรง อาทิเช่น 5G นั้นครอบคลุมทุกพื้นที่ ทำให้สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่องไม่มีสะดุด สุดท้ายการจัดงาน และแผนพัฒนามีการจัดทำอย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกัน โดยเป็นแผนที่ชุมชน และหน่วยงานท้องถิ่นรับทราบและให้ความร่วมมือพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน โดยจากข้อสรุปจากการสังเกต ยังนำไปสู่การตั้งคำถามสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก และทำให้ได้ข้อมูลในประเด็นย่อยอื่นๆ อีก ซึ่งเป็นการเจาะลึงลงไปในรายละเอียด และบริบทของเมืองหนานจิง

ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในแผนภาพนี้ ผู้วิจัยตั้งเป้าที่จะบูรณาการองค์ประกอบสำคัญใน 5 ด้าน ได้แก่ การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล ภายใต้กรอบแนวคิดที่เชื่อมโยงมิติทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์และความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบที่นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง



ภาพประกอบ 81 ผลลัพธ์ที่คาดหวังที่เป็นรูปธรรมจากแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมหนานจิง

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แผนภาพนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์ในเชิงโครงสร้างที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์เชิงระบบ โดยในมิติ การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทุนวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองหนานจิงและเทศกาลโคมไฟ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่โดดเด่นในเชิงการท่องเที่ยว เทคโนโลยี AR และ VR ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว และขยายขอบเขตการรับรู้ในระดับสากล ผ่านช่องทางดิจิทัลที่ทันสมัย

ในมิติ การมีส่วนร่วมของชุมชน ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของชุมชนท้องถิ่น เช่น ชุมชนในพื้นที่เหลาเมินตง ที่สามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านกิจกรรมท้องถิ่น การขายงานหัตถกรรม และการสนับสนุนของภาครัฐ ความร่วมมือระหว่างชุมชนและภาครัฐทำให้สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างรายได้ให้กับชุมชนในระยะยาว

ด้าน การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทอดสดผ่าน Live Stream และการใช้ AR/VR ในการนำเสนอประสบการณ์ท่องเที่ยว เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเพิ่มการเข้าถึงและสร้างความโดดเด่นในเชิงการตลาด ทั้งในระดับท้องถิ่นและนานาชาติ

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี เป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนการดำเนินงานในทุกด้านโครงสร้าง เช่น เครือข่าย 5G, การจัดเก็บข้อมูลมรดกวัฒนธรรมในระบบดิจิทัล และการพัฒนาแพลตฟอร์ม Cloud Cultural Computing ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าเชื่อถือของระบบเศรษฐกิจดิจิทัลในเมือง

และสุดท้าย นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการกำหนดทิศทางโดยภาครัฐ เช่น แผนห้าปีฉบับที่ 14 ที่มุ่งเน้นการสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลควบคู่กับการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม นโยบายเหล่านี้ช่วยสร้างความมั่นคงและยั่งยืนให้กับระบบเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว

โดยรวม ภาพนี้แสดงถึงกรอบความคิดที่ครอบคลุมและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่ยั่งยืนผ่านการบูรณาการทรัพยากรทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีในบริบทของเมืองหนานจิง ซึ่งเป็นตัวอย่างที่โดดเด่นของการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นร่วมกับการสนับสนุนจากภาครัฐและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในเชิงยุทธศาสตร์ โดยผู้วิจัยจะนำข้อสรุปและการวิเคราะห์ไปตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่อไป

2.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎี ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล และเชื่อมโยงกับบริบทของเมืองหนานจิง ผ่าน 3 ทฤษฎีสำคัญได้แก่ ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD และ ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) ซึ่งจะทำการวิเคราะห์ และสรุปรายละเอียดเพื่อนำไปสู่การอธิบายและสร้างความเข้าใจว่า เมืองหนานจิงนั้นประสบความสำเร็จได้อย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)

การวิเคราะห์บทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในบริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิงโดยใช้ ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) แสดงถึงมิติที่ลึกซึ้งของการสร้างความสมดุลและความร่วมมือระหว่างกลุ่มที่เกี่ยวข้องผ่านการเชื่อมโยงกับ หลักการสำคัญ ของทฤษฎีที่เน้นการระบุ บทบาท ความสัมพันธ์ และการสร้างคุณค่าร่วมในกระบวนการพัฒนา

1. การระบุและจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หลักการของ Stakeholder Theory เริ่มต้นด้วยการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทต่อความสำเร็จของโครงการ พร้อมทั้งจัดกลุ่มตามอิทธิพลและผลกระทบที่พวกเขามีต่อเป้าหมาย โดยในบริบทของเมืองหนานจิง ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญประกอบด้วย

- ภาครัฐ รัฐบาลหนานจิงมีบทบาทนำในการกำหนดทิศทาง เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล 5G และการพัฒนาเทคโนโลยี AI เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
- ชุมชนท้องถิ่น เช่น ชาวบ้านในเขตฟูจื่อเมี่ยว ที่ร่วมผลิตและโปรโมตสินค้าท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล
- องค์กรเอกชน บริษัทเทคโนโลยีที่สนับสนุนการพัฒนาโครงการ เช่น การใช้ VR และ AR ในการประชาสัมพันธ์สถานที่สำคัญ
- นักท่องเที่ยว ผู้บริโภคที่มองหาประสบการณ์ที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยี
- สถาบันการศึกษาและนวัตกรรม ผู้พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและองค์ความรู้ใหม่ เช่น เทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data)

การจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนี้ไม่เพียงช่วยให้เข้าใจบทบาท แต่ยังทำให้เห็นถึงโอกาสในการสร้างความร่วมมือระหว่างฝ่ายต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับแผนพัฒนาต่อไป

2. การจัดลำดับความสำคัญและความสมดุลผลประโยชน์ ความสำเร็จของโครงการพัฒนาขึ้นอยู่กับการจัดลำดับความสำคัญและการหาจุดสมดุลของผลประโยชน์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- ภาครัฐ มีเป้าหมายในการเพิ่ม GDP และดึงดูดการลงทุน โดยใช้เศรษฐกิจดิจิทัลเป็นกลไกหลัก
- ชุมชนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม เช่น งานหัตถกรรมและเทศกาลโคมไฟ การสนับสนุนจากรัฐ เช่น การอบรมทักษะดิจิทัล ช่วยให้ชุมชนสามารถแข่งขันในยุคดิจิทัลได้
- การสร้างความสมดุล เช่น การพัฒนากิจกรรมเทศกาลที่ไม่เพียงเพิ่มรายได้ แต่ยังส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในระยะยาว

3. การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทฤษฎี Stakeholder Theory เน้นการจัดการความสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือ ลดความขัดแย้ง และเพิ่มผลลัพธ์เชิงบวก โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- ความร่วมมือภาครัฐและเอกชน เช่น การพัฒนาเขตนวัตกรรมด้าน AI และ VR เพื่อตอบโจทย์ทั้งเป้าหมายเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

- การสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน การมีส่วนร่วมของชาวบ้านในกิจกรรม เช่น การสร้างคอนเทนต์ดิจิทัลและการโปรโมตวัฒนธรรม ช่วยลดความขัดแย้งและเพิ่มความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
- การเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับชุมชน เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทอดสดเทศกาล ช่วยสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงระหว่างผู้มาเยือนและชุมชน

4. การสร้างคุณค่าร่วม การสร้างคุณค่าร่วมต้องครอบคลุมทั้งเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- คุณค่าทางเศรษฐกิจ การขายสินค้าหัตถกรรมและงานเทศกาลผ่าน E-commerce ช่วยเพิ่มรายได้ให้ชุมชน
- คุณค่าทางวัฒนธรรม การอนุรักษ์และประชาสัมพันธ์วัฒนธรรม เช่น การใช้ VR จำลองสถานที่สำคัญ เสริมสร้างความเข้าใจและการรับรู้มรดกทางวัฒนธรรม
- คุณค่าทางสังคม โครงการฝึกอบรมดิจิทัลลดความเหลื่อมล้ำระหว่างกลุ่มประชากร และเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน

5. การประเมินผลและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หลักการของสำคัญของ Stakeholder Theory ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการประเมินผลและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- การแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม เช่น ความหนาแน่นของนักท่องเที่ยวในเทศกาล ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการบริหารจัดการพื้นที่
- การพัฒนาเทคโนโลยี เช่น การฝึกอบรมให้ผู้สูงอายุใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัล ช่วยเพิ่มความสามารถของชุมชนในระยะยาว

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

จากการวิเคราะห์ผ่าน ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ผู้วิจัยเห็นด้วยว่าความสำเร็จของเมืองหนานจิงสอดคล้องกับหลักการสำคัญของทฤษฎี โดยหนานจิงสามารถจัดการผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกระดับได้อย่างสมดุล ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ชุมชนท้องถิ่น เอกชน หรือผู้บริโภค การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนที่ชัดเจน เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชน ช่วยส่งเสริมให้เศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเติบโตควบคู่กันอย่างยั่งยืน ถือเป็นกรณีศึกษาที่ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการตามหลักการของทฤษฎีนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory) ของ OECD

ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD เน้นหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านโครงสร้างพื้นฐานและบุคลากรในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ในกรณีศึกษาของเมืองหนานจิง การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถเชื่อมโยงกับหลักการของทฤษฎีนี้ได้ในแง่ต่าง ๆ ดังนี้:

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (Digital Infrastructure Development) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

หนานจิงได้ดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การติดตั้งเครือข่าย 5G และการพัฒนาเทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีบิ๊กดาต้าในการวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวและเพิ่มความแม่นยำในการบริการนักท่องเที่ยว รวมถึงการสนับสนุนการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ผ่านการเก็บข้อมูลด้วยเทคโนโลยีเชิงดิจิทัล (เช่น การสแกน 3D ของกำแพงเมืองหนานจิง) และการจำลองเสมือนจริง (VR) ซึ่งทำให้ข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกขึ้น

2. การสร้างโอกาสผ่านการบูรณาการเทคโนโลยี (Opportunities through Technology Integration) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

หนานจิงได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล เช่น "Nanjing Cloud Tourism" ที่รวบรวมข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งประวัติศาสตร์ไว้ในแพลตฟอร์มเดียว ซึ่งสะดวกต่อนักท่องเที่ยวในการวางแผนการเดินทางและเพิ่มประสบการณ์ด้วยข้อมูลที่ทันสมัย เทคโนโลยี 5G ยังช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลในสถานที่ต่างๆ ได้แบบเรียลไทม์ เพิ่มความสะดวกและความพึงพอใจในการท่องเที่ยว

3. การเสริมสร้างการเตรียมความพร้อมในด้านดิจิทัล (Enhancing Digital Readiness) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม เมืองหนานจิงยังให้ความสำคัญกับการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลแก่ชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้คนในพื้นที่มีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมท่องเที่ยวและการอนุรักษ์ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ การจัดเวิร์กช็อปและการฝึกอบรมเหล่านี้ช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีบทบาท

4. ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน (Collaboration between Government, Private Sector, and Communities) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ตามหลักการของทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล การสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จ เมืองหนานจิงได้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในด้านนี้ โดยรัฐบาลเมืองหนานจิงให้การสนับสนุนทั้งในด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การจัดสรรงบประมาณ และการให้การศึกษาแก่ชุมชน ขณะเดียวกันภาคเอกชนก็มีบทบาทในการลงทุนและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สนับสนุนการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรม

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

เมื่อพิจารณาจากกรอบทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD ซึ่งเน้นความสำคัญของโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ ในการสร้างความพร้อมและพัฒนาศักยภาพดิจิทัล พบว่าการดำเนินงานของเมืองหนานจิงแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องและการปฏิบัติที่ใกล้เคียงกับหลักการของทฤษฎีนี้อย่างชัดเจน เมืองหนานจิงประสบความสำเร็จในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การใช้ 5G และเทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่าง "Nanjing Cloud Tourism" และเทคโนโลยี VR/AR ในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม แสดงถึงความสามารถในการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของผู้ใช้งานและลดผลกระทบต่อสถานที่จริง ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับหลักการของ OECD ที่มุ่งสร้างความยั่งยืนผ่านเทคโนโลยี นอกจากนี้ เมืองหนานจิงยังเน้นการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในชุมชน โดยให้การฝึกอบรมและส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในวงกว้าง การดำเนินงานดังกล่าวไม่เพียงช่วยเพิ่มทักษะและความพร้อมทางดิจิทัลให้กับคนในพื้นที่ แต่ยังสนับสนุนให้ชุมชนสามารถมีส่วนร่วมในระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยเห็นว่าความสำเร็จของหนานจิงในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรมนั้น แสดงถึงความสอดคล้องกับทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD อย่างชัดเจน แนวทางที่หนานจิงดำเนินการ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การบูรณาการเทคโนโลยี หรือการส่งเสริมทักษะในชุมชน เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจที่ยืนยันถึง

ประสิทธิผลของทฤษฎีนี้ในทางปฏิบัติ และสามารถนำไปเป็นแบบอย่างในการพัฒนาเมืองหรือพื้นที่อื่นที่ต้องการสร้างความพร้อมด้านดิจิทัลเพื่อความยั่งยืนในระยะยาว

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎี Cultural Tourism Theory

ทฤษฎีนี้เน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและมีความหมายให้แก่นักท่องเที่ยว ในกรณีของหนานจิง การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อยกระดับมรดกทางวัฒนธรรมสอดคล้องกับหลักการสำคัญของทฤษฎี โดยสามารถระบุการเชื่อมโยงได้ดังนี้

ทฤษฎีนี้เน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและมีความหมายให้แก่นักท่องเที่ยว ในกรณีของหนานจิง การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อยกระดับมรดกทางวัฒนธรรมสอดคล้องกับหลักการสำคัญของทฤษฎี โดยสามารถระบุการเชื่อมโยงได้ดังนี้

1. การระบุและอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

หนานจิงใช้เทคโนโลยี เช่น การสแกนเลเซอร์สามมิติ การสร้างภาพเสมือนจริง (VR) และ AR เพื่ออนุรักษ์และนำเสนอแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองหนานจิง และจิตรกรรมฝาผนังโบราณ การบันทึกในรูปแบบดิจิทัลช่วยปกป้องทรัพยากรทางวัฒนธรรมจากการเสื่อมสภาพและลดความจำเป็นในการเข้าชมสถานที่จริงของนักท่องเที่ยวจำนวนมาก หลักการนี้สะท้อนถึงการรักษาคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการเพิ่มความเข้าถึงของนักท่องเที่ยวในวงกว้าง

2. การสร้างประสบการณ์เชิงลึกผ่านเทคโนโลยี โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

หนานจิงมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย เช่น การถ่ายทอดสด 5G และการเล่าเรื่องราวผ่าน AR/VR ช่วยให้นักท่องเที่ยวสัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมของหนานจิงได้ในรูปแบบที่ทันสมัย ประสบการณ์เหล่านี้ไม่เพียงสร้างความประทับใจแต่ยังช่วยสร้างการเชื่อมโยงเชิงอารมณ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับสถานที่

3. การเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจผ่านทุนวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

หนานจิงประสบความสำเร็จในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของทุนวัฒนธรรมโดยการส่งเสริมสินค้าหัตถกรรม เช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade ผ่านแพลตฟอร์ม E-commerce และการจัดกิจกรรม เช่น เทศกาลโคมไฟ แม่น้ำฉินหวย ซึ่งผสมผสานเทคโนโลยีทันสมัยเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวในระดับนานาชาติ การสร้างรายได้จากมรดกวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับเป้าหมายสำคัญ

ของ Cultural Tourism Theory ที่ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

4. การมีส่วนร่วมของชุมชนและการสืบทอดวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ชุมชนในหนานจิง เช่น ชุมชนในย่านเหล่าเหมินตง มีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลและการขายสินค้าพื้นเมือง เทคโนโลยีช่วยเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนในการมีส่วนร่วมกับนักท่องเที่ยว เช่น การฝึกอบรมการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล การกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน และส่งเสริมความตระหนักในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม

5. ความสมดุลระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์ โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

แม้หนานจิงจะเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ก็พบความท้าทาย เช่น ความแออัดในช่วงเทศกาล และแรงกดดันต่อทรัพยากรทางวัฒนธรรม หลักการของ Cultural Tourism Theory ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจและการรักษาความยั่งยืนของมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งเมืองหนานจิงพยายามดำเนินการผ่านการใช้เทคโนโลยีเพื่อลดผลกระทบและเพิ่มความยั่งยืน

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

การวิเคราะห์นี้ ผู้วิจัยเห็นด้วยว่าแนวทางของหนานจิงแสดงถึงการนำ Cultural Tourism Theory มาปรับใช้อย่างประสบความสำเร็จ การใช้ทุนวัฒนธรรมในเชิงสร้างสรรค์ควบคู่กับเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในหลากหลายมิติ ทั้งในแง่การอนุรักษ์ การสร้างประสบการณ์ และการพัฒนาเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จนี้ยังต้องพึ่งพาการวางแผนระยะยาวและการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อให้มั่นใจว่าการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจจะไม่ส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนของมรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว

ตาราง 34 สรุปรายละเอียดของทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หัวข้อ	ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)	ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory)	ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory)
หลักการสำคัญ	การระบุบทบาทและจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พร้อมสร้างความสมดุลและความร่วมมือระหว่างกลุ่มต่าง ๆ	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและสร้างความพร้อมด้านดิจิทัลทั้งในเชิงระบบและบุคลากร	การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและความหมายให้แก่นักท่องเที่ยว
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย/องค์ประกอบหลัก	รัฐบาล, ชุมชนท้องถิ่น, ภาคเอกชน, นักท่องเที่ยว, สถาบันการศึกษาและนวัตกรรม	โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (5G, AI, Big Data), แพลตฟอร์ม (Nanjing Cloud Tourism), ทักษะชุมชน	ทุนวัฒนธรรม (กำแพงเมือง, เทศกาล), การนำเสนอผ่านเทคโนโลยี VR/AR และการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงวัฒนธรรม
ความร่วมมือ	การจับมือระหว่างรัฐบาลกับเอกชน เช่น เขตนวัตกรรม AI/VR, การสร้างคอนเทนต์ดิจิทัลโดยชุมชน	ความร่วมมือในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและฝึกอบรมชุมชนในพื้นที่	การจัดเทศกาลท้องถิ่นโดยชุมชน, การขายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล
การสร้างคุณค่า	คุณค่าทางเศรษฐกิจ (การเติบโต GDP), คุณค่าทางสังคม (การรักษาวัฒนธรรม)	ประสบการณ์นักท่องเที่ยวที่ปรับปรุงด้วยเครื่องมือดิจิทัลและข้อมูลเรียลไทม์	คุณค่าทางวัฒนธรรม (การเข้าใจวัฒนธรรม), คุณค่าทางเศรษฐกิจ (รายได้จากการท่องเที่ยวและสินค้า)
การสร้างสมดุล	สมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม	สมดุลระหว่างการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในพื้นที่	สมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับการรักษาความยั่งยืนของมรดกทางวัฒนธรรม

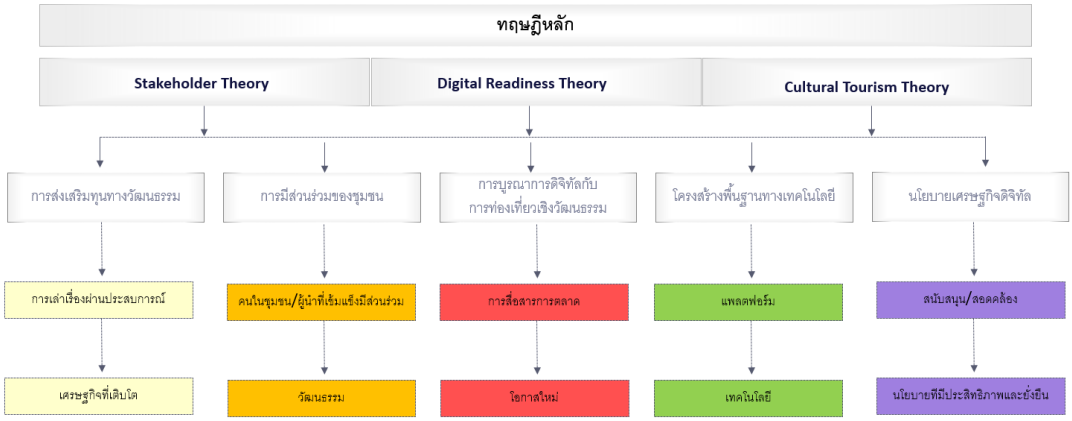
ตาราง 34 (ต่อ)

หัวข้อ	ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)	ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory)	ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory)
นวัตกรรมสำคัญ	กลไกความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การบริหารจัดการทรัพยากร	การนำ 5G, AI, Big Data มาใช้ในระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ	การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง, การจัดกิจกรรมเทศกาลที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยี VR/AR
ความท้าทาย	การจัดการความหนาแน่นของนักท่องเที่ยวและแรงกดดันต่อทรัพยากรวัฒนธรรม	การเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียมในทุกกลุ่มอายุ, การปรับเทคโนโลยีในพื้นที่ห่างไกล	การรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนาวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล
เป้าหมายความยั่งยืน	การพัฒนาศักยภาพผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระยะยาว, การสนับสนุนความร่วมมืออย่างยั่งยืน	การสร้างระบบดิจิทัลที่ยั่งยืนและครอบคลุมสำหรับการท่องเที่ยวและชุมชน	การสืบทอดทุนวัฒนธรรม, การสร้างการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, การสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน
ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ความสมดุลผลประโยชน์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การมีส่วนร่วมที่ยั่งยืน	ความก้าวหน้าด้านความพร้อมทางดิจิทัลของบุคลากรและชุมชน, การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลที่เพิ่มขึ้น	การเข้าถึงมรดกวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยี, การเพิ่มรายได้จากการขายสินค้าและการท่องเที่ยว

แผนภาพความเชื่อมโยงของทฤษฎีกับประเด็นหลัก

แผนภาพที่นำเสนอเป็นโครงสร้างที่แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม, เศรษฐกิจดิจิทัล, ชุมชน, นโยบายรัฐ, และโครงสร้างพื้นฐาน

ดิจิทัล โดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีทั้ง 3 คือ Stakeholder Theory, Digital Readiness Theory, และ Cultural Tourism Theory ซึ่งช่วยวิเคราะห์บทบาท ความสัมพันธ์ และเป้าหมายของแต่ละองค์ประกอบในกระบวนการพัฒนาเมืองหนานจิงในมิติที่หลากหลายและสอดคล้องกัน



ภาพประกอบ 82 ทฤษฎีหลัก

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ระดับที่ 1 ทฤษฎีหลัก

Stakeholder Theory ทฤษฎีนี้เน้นบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละมิติของการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการผลประโยชน์ ความร่วมมือ และการลดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน เช่น ในบริบทของเมืองหนานจิง ชุมชนท้องถิ่น นักท่องเที่ยว ภาครัฐ และภาคเอกชนล้วนมีบทบาทในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล

Digital Readiness Theory ให้ความสำคัญที่การสร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ความพร้อมด้านเทคโนโลยี และการเสริมทักษะบุคลากร เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ตัวอย่างในหนานจิง โครงสร้างพื้นฐาน เช่น 5G, Big Data และแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

Cultural Tourism Theory ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยเมืองหนานจิงใช้เทคโนโลยี 5G Live Stream และ VR/AR และการเล่าเรื่องผ่านดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าและความเข้าใจในทุนทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟ และการจำลองกำแพงเมืองหนานจิงในรูปแบบดิจิทัล

ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก

ตาราง 35 ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก

หัวข้อหลัก	**ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** (Stakeholder Theory)	**ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล** (Digital Readiness Theory)	**ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** (Cultural Tourism Theory)
การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม	ชุมชนท้องถิ่น เช่น ช่างฝีมือและผู้จัดเทศกาล มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรม	การนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลโคมไฟและงานหัตถกรรม มาใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวผ่านการสร้างการเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์	การบันทึกข้อมูลวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล เช่น การใช้ 3D Image ในการสร้าง Digital Cultural Asset เพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
การมีส่วนร่วมชุมชน	ชุมชนเป็นศูนย์กลางในการสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือ เช่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเทศกาล	การสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน เช่น การถ่ายทอดวัฒนธรรมในย่านเหล่าเหมินตง	การพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชน เพื่อเพิ่มความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี
การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์ม E-commerce	การเพิ่มมูลค่าของทุนวัฒนธรรมผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น การขายสินค้าหัตถกรรมบน Taobao หรือ JD.com	การใช้เทคโนโลยี เช่น Cloud Cultural Big Data และ 5G เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างโอกาสในตลาดดิจิทัล
โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล	การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยว	การใช้โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เพื่อเพิ่มการเข้าถึง	การใช้เทคโนโลยี เช่น 5G Cloud Cultural และ AR/VR เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลและการสื่อสาร

ตาราง 35 (ต่อ)

หัวข้อหลัก	ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)	ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory)	ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory)
นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล	รัฐบาลเป็นผู้สนับสนุนในเชิงนโยบาย งบประมาณ และโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การจัดตั้งเขตนำร่องด้านเทคโนโลยีของเมือง	การผลักดันนโยบายที่เน้นการอนุรักษ์วัฒนธรรม เช่น การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล	การวางแผนและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานระยะยาว เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล

ระดับที่ 3 องค์ประกอบย่อยและความสัมพันธ์

โดยเชื่อมโยงแต่ละประเด็นหลักกับองค์ประกอบย่อยในแง่มุมที่หลากหลาย และอธิบายความสัมพันธ์ที่เกิดประโยชน์ต่อแผนพัฒนาของเมืองหนานจิง

1. ทุนทางวัฒนธรรม ⟶ ประสบการณ์ ⟶ เศรษฐกิจ

ทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ งานเทศกาล โบราณสถาน งานฝีมือ และอาหารท้องถิ่น

การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ คือ การจัดกิจกรรมที่มีเอกลักษณ์ เช่น เทศกาลโคมไฟ ณ แม่น้ำฉินหวย ซึ่งใช้งานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี AR/VR

เศรษฐกิจเติบโต ทำให้เกิดรายได้จากการท่องเที่ยว การขายสินค้าหัตถกรรม เช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade ผ่านแพลตฟอร์ม E-commerce

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งเมื่อเสริมด้วยเทคโนโลยี เช่น การใช้ VR เพื่อจำลองสถานที่โบราณ จะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มีส่วนร่วมมากขึ้น ประสบการณ์ที่น่าจดจำเหล่านี้ยังสร้างแรงจูงใจให้เกิดการบริโภคสินค้าและบริการในท้องถิ่น เช่น การซื้อสินค้าหัตถกรรม หรือการเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่จริงและออนไลน์ ซึ่งกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ

2. ชุมชน ⟶ ส่วนร่วม ⟶ วัฒนธรรม

ชุมชน ได้แก่ ชาวบ้าน นักศึกษาท้องถิ่น และกลุ่มช่างฝีมือ

ส่วนร่วม ยกตัวอย่างเช่น การฝึกอบรมด้านดิจิทัลเพื่อใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การจัดทำคอนเทนต์วัฒนธรรมผ่าน Douyin (TikTok)

วัฒนธรรม การอนุรักษ์และเผยแพร่มรดก เช่น การจัดแสดงนิทรรศการโบราณสถานผ่านแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism

อธิบายความความสัมพันธ์ ออกมาได้ว่า ชุมชนเป็นกลุ่มหลักที่ช่วยอนุรักษ์และขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรมให้มีความยั่งยืน ความร่วมมือจากชุมชน เช่น การมีส่วนร่วมในเทศกาล หรือการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล ช่วยเพิ่มการมองเห็นและการยอมรับวัฒนธรรมในวงกว้าง นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชนยังช่วยให้พวกเขาสามารถสื่อสารและปรับตัวเข้ากับยุคเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ⟶ การสื่อสาร ⟶ ตลาดใหม่

การบูรณาการดิจิทัล ได้แก่การสร้างตลาดใหม่ เช่น การขายสินค้าผ่าน E-commerce และการจัดกิจกรรมเทศกาลออนไลน์

การสื่อสารการตลาด เพื่อการพัฒนาอาชีพสำหรับการตลาดแบบใหม่ เพื่อสร้างโอกาส เช่น การเป็นนักสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล หรือผู้จัดการแพลตฟอร์ม E-commerce

ตลาดใหม่ ยกตัวอย่างเช่น การขยายตลาดไปสู่กลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วโลกผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น การจัดเทศกาลโคมไฟแบบไลฟ์สด

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างโอกาสใหม่ในการเข้าถึงกลุ่มตลาดที่หลากหลายและเพิ่มรายได้ในระดับชุมชน ตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรมเทศกาลในรูปแบบออนไลน์ช่วยให้นักท่องเที่ยวที่ไม่สามารถเดินทางมาร่วมงานได้สามารถมีส่วนร่วมได้จากระยะไกล ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสนับสนุนด้านทักษะและทรัพยากรยังช่วยให้ชุมชนสามารถสร้างโอกาสในอาชีพใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล

4. โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ⟶ แพลตฟอร์ม ⟶ เทคโนโลยี

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ได้แก่ เครือข่าย 5G, ระบบ Big Data, และการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Nanjing Cloud Tourism

แพลตฟอร์ม พื้นที่สำหรับการให้บริการดิจิทัล เช่น การให้ข้อมูลนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ และการนำเสนอ VR/AR สำหรับแหล่งท่องเที่ยว

เทคโนโลยี: การประยุกต์ใช้ AI และ Big Data เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและเพิ่มความแม่นยำในการจัดการทรัพยากร

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ เช่น การเชื่อมต่อด้วย 5G และการใช้ Big Data ทำให้เกิดแพลตฟอร์มที่สามารถให้บริการข้อมูลได้แบบเรียลไทม์ ตัวอย่างเช่น นักท่องเที่ยวสามารถใช้ Nanjing Cloud Tourism เพื่อวางแผนการเดินทางและรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวผ่าน VR/AR สิ่งนี้ไม่เพียงเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ยังช่วยลดแรงกดดันต่อสถานที่จริงและกระจายนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่อื่น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

5. นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล ⟶ สนับสนุนและสอดคล้อง ⟶ มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

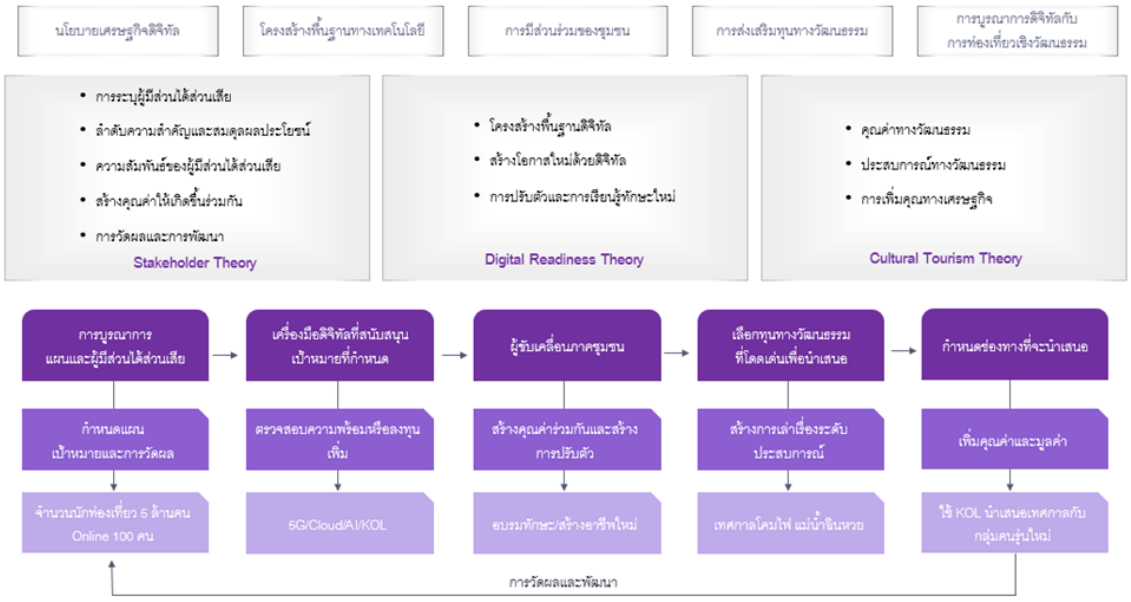
นโยบายรัฐ ได้แก่การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน, การยกเว้นภาษีสำหรับสตาร์ทอัพด้านดิจิทัล, และการออกแผนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจดิจิทัล

สนับสนุน การจัดสรรงบประมาณและการให้คำแนะนำทางเทคนิคสอดคล้องกับแผนพัฒนาตามเป้าที่ต้องการ เช่น การพัฒนาโครงการนำร่องด้าน AI และ VR เพื่องานเทศกาล

มีประสิทธิภาพและยั่งยืน การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีกับเทศกาลได้ตรงตามเป้าหมาย ในขณะเดียวกัน เมืองก็ได้ประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจ และพัฒนาเทศกาลให้ดียิ่งขึ้นไปอีก เช่น การพัฒนาพื้นที่งานเทศกาลขยายของไปเพิ่มเติม

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้สนับสนุนทั้งทางการเงินและการกำหนดนโยบายเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านดิจิทัลช่วยให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการจัดการและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม และประชาสัมพันธ์ในรูปแบบที่ทันสมัย ในขณะเดียวกัน นโยบายที่ตรงเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถขยายพื้นที่งานเทศกาล หรือสร้างแหล่งท่องเที่ยวใหม่ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เพิ่มขึ้น หรืออยู่เมืองหนานจิงให้นานขึ้นไปอีก

สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง ที่สอดคล้องกับทฤษฎี



ภาพประกอบ 83 สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองหนานจิง ที่สอดคล้องกับทฤษฎี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การดำเนินงานที่แสดงในแผนภาพสะท้อนถึงกระบวนการพัฒนาที่สอดคล้องกับทฤษฎี Stakeholder Theory, Digital Readiness Theory, และ Cultural Tourism Theory โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มต้นจากการกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระบบตามหลัก Stakeholder Theory โดยชุมชนท้องถิ่น รัฐบาล นักท่องเที่ยว และภาคเอกชน ถูกกำหนดให้มีบทบาทร่วมกันในแต่ละมิติของการพัฒนา เช่น การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการส่งเสริมตลาดดิจิทัล กระบวนการนี้เน้นการบริหารจัดการผลประโยชน์และการสร้างความร่วมมือ เพื่อให้มั่นใจว่าทุกกลุ่มได้รับคุณค่าและผลประโยชน์ร่วมกันอย่างสมดุล

ขั้นตอนถัดมาเป็นการเตรียมความพร้อมทางเทคโนโลยีโดยใช้แนวทางจาก Digital Readiness Theory ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การติดตั้งเครือข่าย 5G,

การนำ AI และ Cloud Computing มาใช้ในระบบการจัดการข้อมูล และการตรวจสอบความพร้อมด้านดิจิทัลในพื้นที่ กระบวนการนี้เน้นความสำคัญของการสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เชื่อมโยงระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น แพลตฟอร์ม E-commerce และการนำเทคโนโลยี Big Data มาใช้เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์และการพัฒนาที่มีเป้าหมายชัดเจน

ในส่วนของชุมชน การมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการพัฒนาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผสานแนวคิดจากทั้งสามทฤษฎี โดยชุมชนได้รับการสนับสนุนผ่านการอบรมทักษะดิจิทัล เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ การพัฒนาเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ และการสร้างสื่อการเล่าเรื่องผ่าน KOL และ Live Streaming การสนับสนุนนี้ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น ขณะเดียวกันยังคงรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้คงอยู่

ทุนทางวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาและส่งเสริมผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีตามแนวทางของ Cultural Tourism Theory ทรัพยากรวัฒนธรรม เช่น เทศกาล โบราณสถาน และสินค้าหัตถกรรม ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและเพิ่มมูลค่า ตัวอย่างเช่น การใช้ VR/AR ในการจำลองสถานที่สำคัญ และการจัดแสดงวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวทั่วโลก กระบวนการเหล่านี้ช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในพื้นที่ และกระตุ้นความสนใจในกลุ่มเป้าหมายใหม่

สุดท้าย การกำหนดเป้าหมายและผลลัพธ์ที่ชัดเจน เช่น การเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว, การกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น, และการกระจายรายได้อย่างยั่งยืน แสดงให้เห็นถึงการวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่คำนึงถึงทุกมิติของการพัฒนา โดยการผสมผสานทฤษฎีทั้งสามเข้าด้วยกันนี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างศักยภาพทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของพื้นที่ แต่ยังเป็นแนวทางที่มีความยั่งยืนและสามารถต่อยอดได้ในอนาคต ทั้งในบริบทของเมืองหนานจิงและพื้นที่อื่น ๆ ที่ต้องการใช้วัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นฐานในการพัฒนา

2.5 นำเสนอกรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ โดยยึดหลักการสำคัญจาก องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) โดยเน้นการส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล ที่ตอบสนองต่อความต้องการในบริบทของโลกสมัยใหม่อย่างครอบคลุมและยั่งยืน หลักการดังกล่าวถูกออกแบบมาเพื่อเชื่อมโยงมิติสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ ความสอดคล้องของนโยบาย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะเพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน ทั้งหมด

นี้ถูกออกแบบให้สนับสนุนการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งยกระดับศักยภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลในระยะยาว



ภาพประกอบ 84 แบ่งร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

หลักการสำคัญจาก OECD

ความสอดคล้องของนโยบาย (Policy Coherence): การประสานงานและบูรณาการระหว่างหน่วยงานรัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่นเพื่อกำหนดเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ที่สอดคล้องกัน นโยบายที่มีความต่อเนื่องและการสนับสนุนเชิงระบบ เช่น การจัดตั้งเขตนวัตกรรมด้านดิจิทัลและการกำหนดแนวทางการจัดการทรัพยากรท้องถิ่น เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยยกระดับความสำเร็จของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง

นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Innovation and Digital Transformation) การนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ เช่น AI, 5G, Cloud Computing และ AR/VR เพื่อปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานและเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว ตัวอย่างสำคัญคือการสร้างแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลและสัมผัสประสบการณ์ที่ทันสมัยได้อย่างง่ายดาย

การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Engagement) การสร้างโอกาสให้ชุมชนมีบทบาทในทุกกระบวนการ เช่น การอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม การจัดเทศกาล และการผลิตสินค้า

หัตถกรรมที่เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมนี้ช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่างชุมชนและนักท่องเที่ยว ในขณะเดียวกันยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น

การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Skills Development and Lifelong Learning) การจัดอบรมและพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับชุมชน เช่น การใช้ VR/AR เพื่อเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์คอนเทนต์ผ่านโซเชียลมีเดีย หรือการทำ Live Streaming ช่วยเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนให้สามารถแข่งขันในตลาดดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน (Public-Private Collaboration) ความร่วมมือในเชิงกลยุทธ์ เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การพัฒนาแพลตฟอร์มอัจฉริยะ และการสนับสนุนสตาร์ทอัพ ช่วยเพิ่มขีดความสามารถด้านนวัตกรรมและสร้างระบบเศรษฐกิจดิจิทัลที่ยั่งยืน

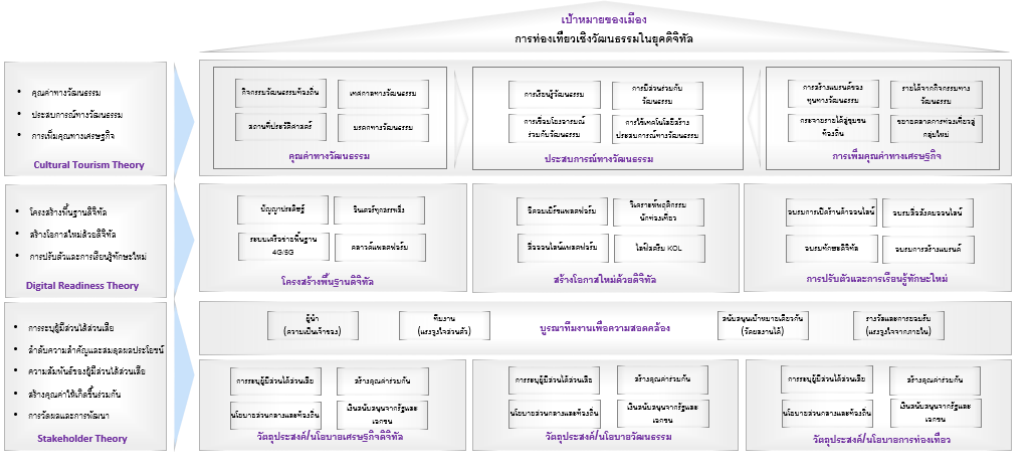
ความยั่งยืน (Sustainability) การสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนาเศรษฐกิจ เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลเพื่อลดการเสื่อมสภาพของทรัพยากรที่จับต้องได้ พร้อมทั้งกระจายนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ใหม่เพื่อลดแรงกดดันต่อแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้คิดแนวคิดทางการใช้กรอบแนวคิดนี้ โดยได้พัฒนากำดำเนินการภายใต้แบบร่างแผนพัฒนา "321 Goal" ซึ่งเป็นแนวทางการดำเนินงานที่มีขั้นตอนชัดเจน ซึ่งประกอบด้วย

ขั้นตอนแรก การบูรณาการนโยบาย ที่มีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการประสานงานในระดับโครงสร้างของทีมงาน ขั้นตอนต่อมาคือ การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็น ขั้นตอนถัดไป คือ การเลือกทุนทางวัฒนธรรม การระบุเอกลักษณ์ของมรดกทางวัฒนธรรมและสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชน พร้อมระบุเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม และขั้นตอนสุดท้าย คือ การสร้างเป้าหมาย (Goal) คือการกำหนดเป้าหมายของสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับประสบการณ์ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว

กรอบแนวคิดนี้สะท้อนถึงกระบวนการวางแผนและการดำเนินงานที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของยุคดิจิทัล พร้อมทั้งยังรักษาเอกลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมในลักษณะที่ยั่งยืนและสร้างคุณค่าในระดับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้อย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดของเมืองหนานจิง ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสรุปเป็นแผนแนวคิดตามแผนภาพด้านล่าง



ภาพประกอบ 85 แผนกรอบแนวคิดของเมืองหนานจิง

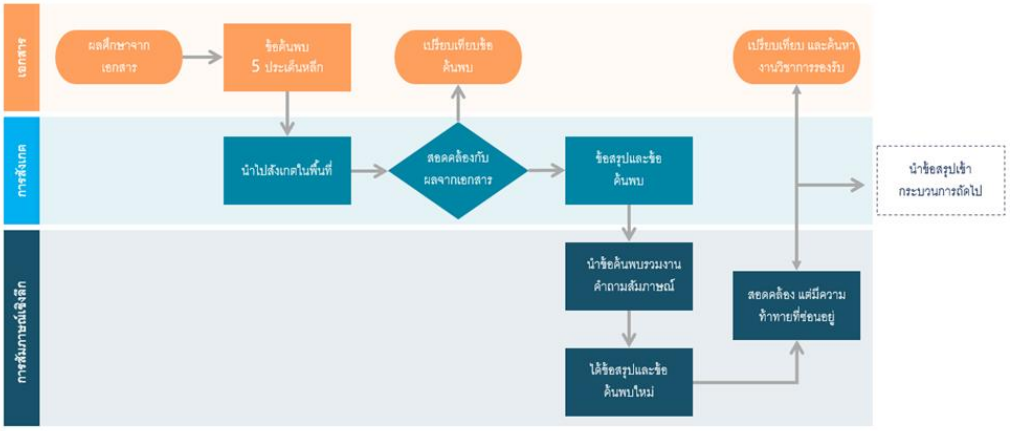
ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยนำเสนอสำหรับเมืองหนานจิงเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอิงหลักการสำคัญจาก OECD ที่ครอบคลุมความสอดคล้องของนโยบาย การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน รวมถึงการสร้างความยั่งยืนในระยะยาว แนวคิดนี้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับแบบร่างแผนพัฒนา "321 Goal" ซึ่งเป็นแนวทางการดำเนินงานที่เป็นระบบ ตั้งแต่การบูรณาการนโยบาย การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล การเลือกทุนทางวัฒนธรรม ไปจนถึงการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ประทับใจ กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงถึงความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมและการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อสร้างคุณค่าในระดับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่ยั่งยืนของเมืองหนานจิง

3. การออกแบบแนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของเมืองไทเป

3.1 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Frame Work)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลของงานวิจัยนี้ เป็น 3 ส่วนหลัก เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 86 กรอบแนวคิดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ข้อมูลสรุปในส่วนของเอกสารทางวิชาการ

จากการศึกษาข้อมุลทางเอกสาร ได้แบ่งการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี รวมถึงข้อมูลของเมืองโดยเป็นออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันได้ ได้แก่ ศึกษารูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ศึกษารูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล และศึกษาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการศึกษาได้ข้อสรุปตามแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 87 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยมีรายละเอียดของการศึกษาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ จากเอกสารทางวิชาการที่ได้รายงาน ทำให้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากรหัสทั้งหมดที่ได้ค้นพบ จากการจัดเรียงกันได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. รูปแบบทุนทางวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย

1.1 ทุนทางวัฒนธรรที่เป็นรูปธรรม เช่น วัดหลงซาน ไทเป 101 ตลาดกลางคืน เป็นต้น

1.2 ทุนทางวัฒนธรรมแบบฝังตัว เช่น การไหว้พระขอพร ความหลากลหายทางศาสนา และอาหารไทเป เป็นต้น

1.3 ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน เช่น มหาวิทยาลัยไทเป พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ เป็นต้น

2. รูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัล

2.1 โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล เช่น 5G และ High-speed Internet, Smart City และ AI เป็นต้น

2.2 แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์ม Open Data แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวเอกชน และ Open Market ของภาครัฐ เป็นต้น

2.3 เนื้อหาและบริการดิจิทัล เช่น การเดินทางสะดวกผ่าน Easy Card และ หวยร้านค้า และพิพิธภัณฑ์เสมือนผ่าน VR/AR เป็นต้น

3. รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3.1 การท่องเที่ยวเชิงมรดก เช่น วัดเก่าโบราณ สุสานจักรพรรดิ์ และตลาดกลางคืน เป็นต้น

3.2 การท่องเที่ยวเชิงศิลปและเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟ เทศกาลไหว้บรรพบุรุษ และเทศกาลไหว้พระขอพร เป็นต้น

3.3 การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม เช่น การทำชาแบบดั้งเดิม อาหารไทเป และการเต้นแบบโบราณ เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการลงรายละเอียดในแต่ละส่วนของรูปแบบและสรุปเป็นรายละเอียดของความสัมพันธ์ไว้ 5 ประเด็นหลักดังต่อไปนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจ

2. เศรษฐกิจดิจิทัล การผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสบการณ์และขยายโอกาสทางการตลาด

3. ชุมชน บทบาทของชุมชนในการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวและรักษาอัตลักษณ์

4. นโยบายรัฐ การสนับสนุนในเชิงงบประมาณ โครงสร้างพื้นฐาน และการจัดการข้อมูล

5. โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การพัฒนาแพลตฟอร์มและระบบดิจิทัลเพื่อเพิ่มความสะดวกและสร้างมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว

โดยเมื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจึงได้ข้อสรุปออกมาดังต่อไปนี้

ตาราง 36 สรุปรายละเอียดของความสัมพันธ์

ประเด็นหลัก	รายละเอียด
ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ไทเปมีแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ เช่น วัดหลงซาน, พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง, ตึกไทเป 101, และ Huashan 1914 Creative Park ซึ่งสะท้อนประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของเมืองได้อย่างชัดเจน
	กิจกรรมวัฒนธรรม เช่น เทศกาลท้องถิ่น การแสดงศิลปะ และตลาดกลางคืน ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของชาวเมือง
	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR/AR ในพิพิธภัณฑ์และแอปพลิเคชันประชาสัมพันธ์ ช่วยเพิ่มประสบการณ์ท่องเที่ยวที่ทันสมัย
การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ไทเปพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น EasyCard และ Open Data เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลและบริการที่สะดวกสบาย
	การใช้ AI และ VR เช่น Metaverse และระบบ YesBear ช่วยสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวดิจิทัลที่ทันสมัยและน่าสนใจ
	ความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชนช่วยสร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยว
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ชุมชนมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น การทำชา การประดิษฐ์โคมไฟ และงานฝีมือในตลาดกลางคืน
	การสร้างรายได้จากกิจกรรมในท้องถิ่น เช่น เทศกาลและตลาดชุมชน ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจและเพิ่มรายได้ให้ชุมชน
	ความร่วมมือระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชนช่วยสร้างความสัมพันธ์และคุณค่าที่ลึกซึ้ง

ตาราง 36 (ต่อ)

ประเด็นหลัก	รายละเอียด
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	รัฐบาลสนับสนุนโครงการเมืองอัจฉริยะ (Smart City) และการใช้งาน Open Data ในภาคการท่องเที่ยว
	การสนับสนุนเทคโนโลยี 5G, AI และแพลตฟอร์มคลาวด์ช่วยเพิ่มศักยภาพของเศรษฐกิจดิจิทัล
	การวิเคราะห์ข้อมูลนักท่องเที่ยวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมและพัฒนาสถานที่
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การลงทุนในเทคโนโลยี 5G และ VR/AR ช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยว
	EasyCard และแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกในการเดินทางและจับจ่าย
	โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลช่วยเก็บรักษาและนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัย

ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในขั้นตอนไปดังต่อไปนี้

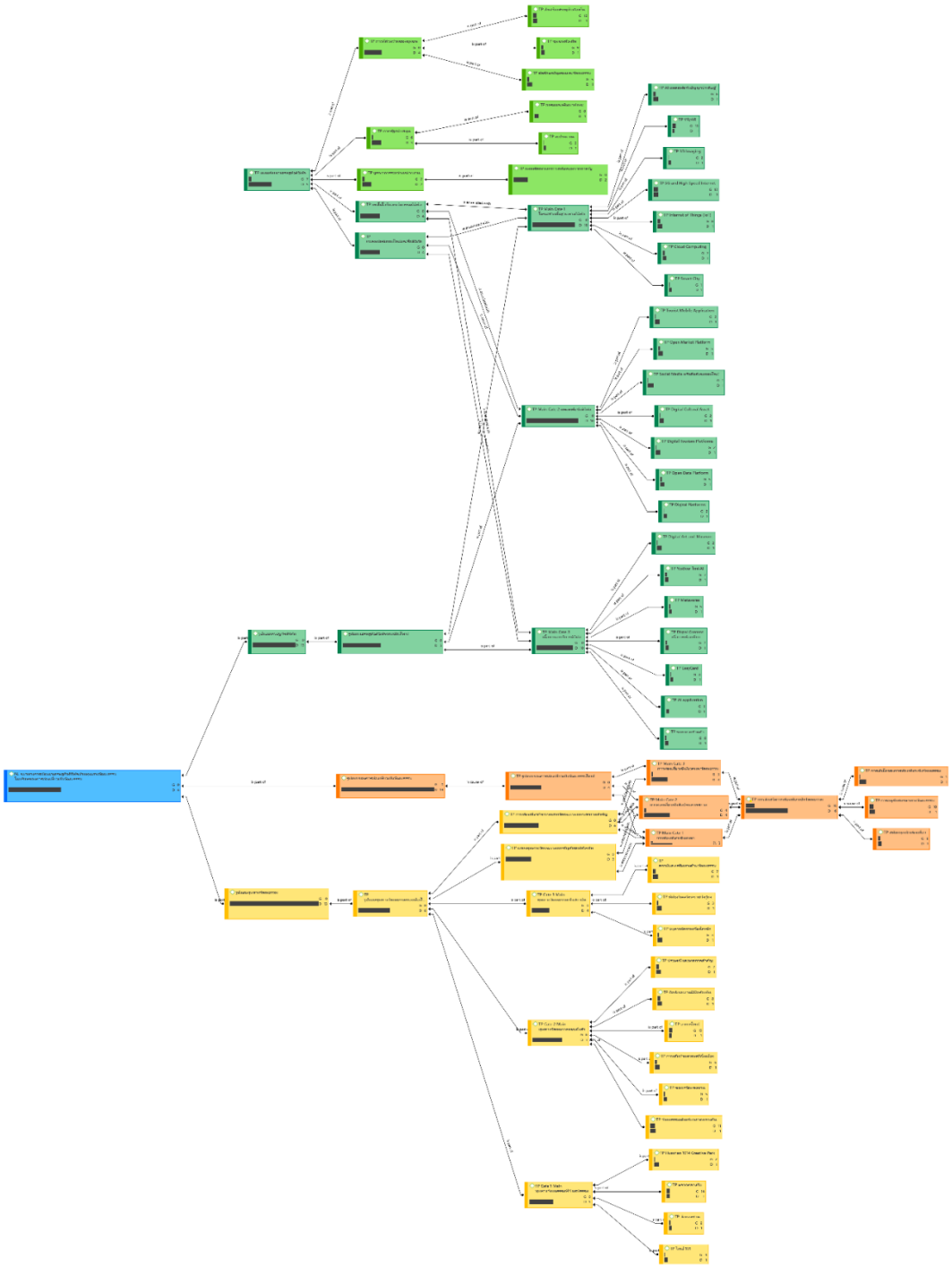
ตาราง 37 ข้อมูลสรุปในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก

หัวข้อการวิเคราะห์	เนื้อหา	ตัวอย่าง/จุดเด่น	ความท้าทาย
ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ไทเปบูรณาการทรัพยากรทางวัฒนธรรม เช่น ย่านต้าเต้าเฉิงและเทศกาลโคมไฟ กับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR, การถ่ายทอดสด และโซเชียลมีเดีย เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ	การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ เช่น สวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน การผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับนวัตกรรม	การจัดการผลกระทบจากการท่องเที่ยวจำนวนมาก และการรักษาสมดุลระหว่างความทันสมัยและความดั้งเดิม

ตาราง 37 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	เนื้อหา	ตัวอย่าง/จุดเด่น	ความท้าทาย
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ชุมชนมีบทบาทในการดูแลและสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรม เช่น การพัฒนาระบบนำเที่ยวดิจิทัลในย่านต้าเต้าเฉิง และการโปรโมตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นผ่านโซเชียลมีเดีย	การอบรมทักษะดิจิทัลให้ชุมชน การสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยเสริมรายได้ให้ท้องถิ่น	การสร้างแรงจูงใจให้คนในพื้นที่เข้าร่วมกระบวนการพัฒนาและการรักษาสมดุลระหว่างเทคโนโลยีและความดั้งเดิม
การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การใช้ Big Data, AI, และ VR ช่วยเพิ่มมิติใหม่ในการนำเสนอวัฒนธรรม เช่น การจำลองเหตุการณ์ประวัติศาสตร์และการใช้โมเดล 3 มิติ	การใช้เทคโนโลยี 5G, VR และแอปพลิเคชันดิจิทัล เช่น EasyCard ช่วยเสริมประสบการณ์	การสร้างสมดุลระหว่างการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบทันสมัยและการรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิม
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ใช้เทคโนโลยี RFID, Open Data, และ AI เพื่อปรับปรุงการบริหารทรัพยากรและประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว	EasyCard และ T-Pass ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเดินทาง เทคโนโลยี 5G และคลาวด์สนับสนุน Virtual Museum	การเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับชุมชนในทุกระดับ และการรักษาสมดุลระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	รัฐบาลส่งเสริมโครงการ เช่น Digi+ และ Taipei Smart Cultural Program เพื่อยกระดับการจัดการและการนำเสนอมรดกวัฒนธรรม	การพัฒนาแพลตฟอร์ม เช่น Taipei Cultural Map และการใช้ Open Data เพื่อสนับสนุนชุมชน	การสร้างความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับชุมชน และการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และประชาชน

แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของไทเป



ภาพประกอบ 88 แผนภาพแสดงความวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ตาราง 38 สรุปข้อมูลจากทั้งสามแหล่ง

คำถามงานวิจัย **แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร**	**ข้อสรุปจากการตรวจสอบสามเส้า**
นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล **ข้อมูลจากเอกสาร** "แผนพัฒนาดิจิทัลและเศรษฐกิจนวัตกรรม" (DIGI+) มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะด้านดิจิทัลและส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยี **ข้อมูลจากการสังเกต** บริการทางด้านเทคโนโลยี สะดวกและใช้งานได้ทุกที ระบบดิจิทัลบนมือถือใช้งานได้สะดวก **ข้อมูลสัมภาษณ์** "แนวคิด DIGI+ ที่เน้นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความยืดหยุ่นของไต้หวันในยุคดิจิทัล" (T002)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน
การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม **ข้อมูลจากเอกสาร** ประวัติศาสตร์และประเพณีของเมือง เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตัวอย่างที่เด่นชัดคือ เทศกาลโคมไฟไทเปและเทศกาลแข่งเรือมังกร (Taipei, Glowing Splendor: Celebrating the Lantern Festival in Taipei. CIEE, 2024) **ข้อมูลจากการสังเกต** การเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์ ตลาดเก่า สะดวกจากการส่งเสริมของหน่วยงานภาครัฐ **ข้อมูลสัมภาษณ์** พิพิธภัณฑ์หรือแบบวัตถุโบราณ วัฒนธรรมของเขามันไม่ได้ดูเก่าแต่มันดูร่วมสมัย มันยังแบบ เด็กวัยรุ่นเขาไปเดทกันเสาร์-อาทิตย์เขาก็ยังเลือกไปพิพิธภัณฑ์มากกว่าไปเดินห้าง" (T004)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน
การมีส่วนร่วมของชุมชน **ข้อมูลจากเอกสาร** ไทเปมีชื่อเสียงในเรื่องตลาดกลางคืนและอาหารที่หลากหลาย แหล่งท่องเที่ยวอย่างตลาดกลางคืนซื่อหลินมอบประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใคร **ข้อมูลจากการสังเกต** ร้านค้าในตลาดจะเป็นร้านค้าที่ขายโดยคนท้องถิ่น หรือเป็นร้านขนาดเล็กของชุมชน **ข้อมูลสัมภาษณ์** สิ่งที่ไต้หวันทำได้ดีกว่าในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาคือการจัดตั้งสมาคมพัฒนาชุมชนซึ่งมีสมาชิกเป็นหัวหน้าหมู่บ้านของหมู่บ้านต่าง ๆ ในไต้หวัน (T001)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน

ตาราง 38 (ต่อ)

คำถามงานวิจัย แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลควรเป็นอย่างไร	ข้อสรุปจากการตรวจสอบสามเส้า
การเติบโตของการท่องเที่ยว **ข้อมูลจากเอกสาร** ภาคการท่องเที่ยวมีส่วนร่วมประมาณ 4.3% ต่อ GDP ของไต้หวัน (Taiwan Province of China Contribution of travel and tourism to GDP (% of GDP), 1995-2019 - knoema.com, 2019) **ข้อมูลจากการสังเกต** คนไทย คนต่างชาติเข้าไปเที่ยวที่ไทเปจำนวนมาก โดยเฉพาะวัด และพิพิธภัณฑ์ **ข้อมูลสัมภาษณ์** เนื่องจากไต้หวันมีพื้นที่ขนาดเล็ก การโฆษณาชวนการท่องเที่ยวของรัฐบายไต้หวันจึงมุ่งเป้าไปที่การโฆษณาชวนนักท่องเที่ยวต่างประเทศเป็นหลัก (T002)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน
โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี **ข้อมูลจากเอกสาร** ตลาดเหล่านี้เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สำคัญที่สามารถดึงนักท่องเที่ยวหลายล้านคนต่อปีให้มาเยี่ยมชม (Tourism Administration, Republic of China Taiwan 2024) **ข้อมูลจากการสังเกต** สามารถใช้งานอินเตอร์เน็ต และบริการบนมือถือได้อย่างดีในเมืองไทเป **ข้อมูลสัมภาษณ์** บริการระบุตำแหน่งร้านอาหาร บริการชำระเงิน เครื่องมือการชำระเงิน (T001)	ข้อมูลมีความสอดคล้องกัน

สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) **ของเมืองไทเป**



ภาพประกอบ 89 สรุปกรอบแนวคิดหลัก (Conceptual Framework) ของเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

สรุปกรอบแนวคิดการบูรณาการระหว่าง ทุนทางวัฒนธรรม และ เศรษฐกิจดิจิทัล ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก ของเมืองหนานจิงไว้ดังต่อไปนี้

การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การใช้ทุนทางวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม (วัดหลงซาน, ตลาดกลางคืน) และแบบฝังตัว (งานอาหารไทเป, การไหว้ขอพร) เพื่อสร้างเสน่ห์และความน่าสนใจให้กับการท่องเที่ยว รวมถึงทุนเชิงสถาบันที่สนับสนุนความยั่งยืนของวัฒนธรรม เช่น มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัย

การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นศูนย์กลางของการสร้างเนื้อหาและประสบการณ์ พร้อมทั้งอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรม โดยมีการมีส่วนร่วมในรูปแบบกิจกรรมและการค้าท้องถิ่น

การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การนำเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น 5G, AI, และ IoT มาเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว และส่งเสริมการตลาดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Open Market และ AI Application

โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี การสร้างระบบที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีและทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้ภาพ 3 มิติ และ AR/VR ในการนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมและการใช้ 5G ในการเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับการทำโครงการ Smart City

นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล การสนับสนุนจากรัฐบาลในรูปแบบของการจัดทำโครงการภายใต้รัฐบาลกลาง และสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เพื่อใช้ในชุมชนโดยสร้างโครงการนำร่องหลายโครงการ

3.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบล่าสุด ที่ได้จากการสรุปในขั้นตอนสัมภาษณ์มาแสดงผลการวิเครราะห์ โดยองค์ประกอบของข้อสรุปในการค้นพบใหม่ ประกอบไปด้วยความข้อดังต่อไปนี้

ตาราง 39 องค์ประกอบของข้อสรุปในการค้นพบใหม่

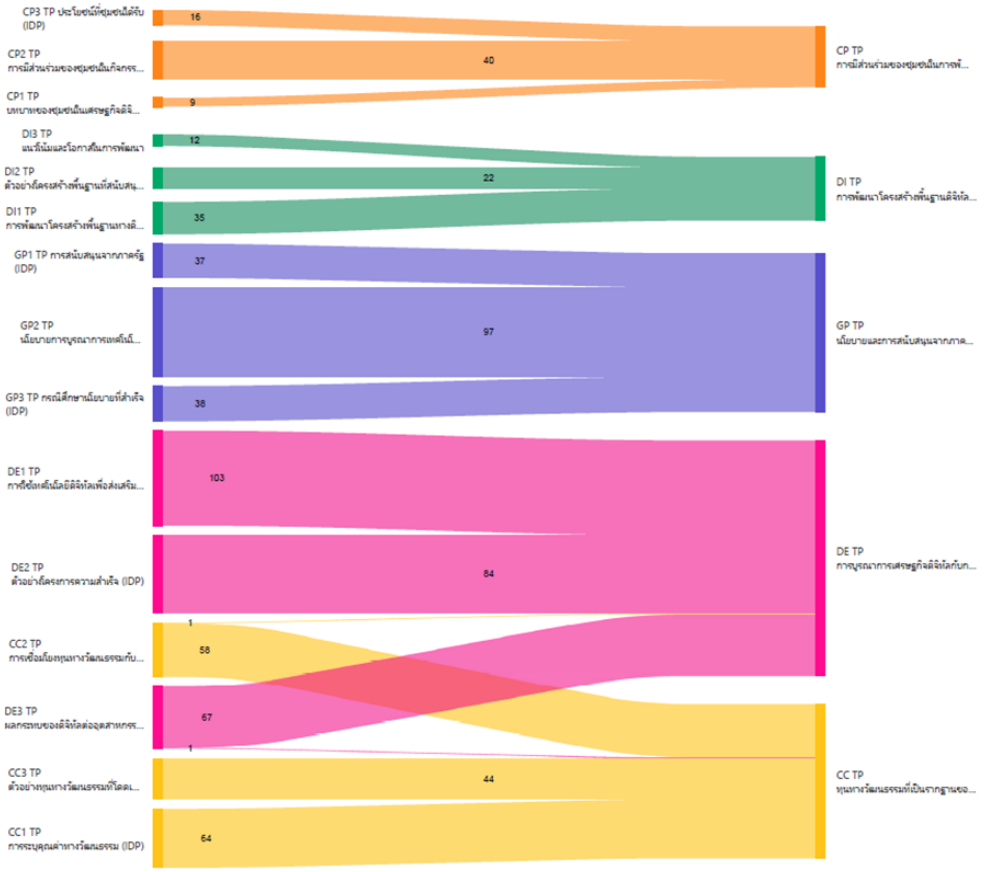
แกนหลัก	แกนย่อย	รายละเอียด
ทุนทางวัฒนธรรม (CC)	การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม (CC1)	ทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมในพื้นที่ เพื่อสนับสนุนการนำไปใช้ประโยชน์
	การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว (CC2)	บูรณาการทุนวัฒนธรรมกับแผนการพัฒนาการท่องเที่ยว
	ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น (CC3)	นำเสนอทุนวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว
การมีส่วนร่วมของชุมชน (CP)	บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล (CP1)	ชุมชนใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยว
	การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว (CP2)	ชุมชนจัดกิจกรรมที่สร้างเสริมการท่องเที่ยว เช่น วัฒนธรรมตลาดกลางคืน
	ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ (CP3)	ชุมชนได้รับรายได้และพัฒนาคุณภาพชีวิต

ตาราง 39 (ต่อ)

แกนหลัก	แกนย่อย	รายละเอียด
เศรษฐกิจดิจิทัล (DE)	การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (DE1)	ใช้เทคโนโลยี เช่น VR/AR และแพลตฟอร์มออนไลน์
	ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ (DE2)	กรณีศึกษาของโครงการที่ใช้เทคโนโลยีสำเร็จ
	ผลกระทบของดิจิทัลต่อการท่องเที่ยว (DE3)	วิเคราะห์ผลกระทบ เช่น การเพิ่มโอกาสทางการตลาด
โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI)	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI1)	การลงทุนในเทคโนโลยี เช่น 5G และคลาวด์
	ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐาน (DI2)	ใช้โครงสร้างดิจิทัลเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น แอปพลิเคชันการท่องเที่ยว
	แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา (DI3)	วางแผนสร้างโอกาสในอนาคต เช่น ขยายการเชื่อมโยงข้อมูล และนำไปใช้ประโยชน์
นโยบายรัฐ (GP)	การสนับสนุนจากภาครัฐ (GP1)	รัฐสนับสนุนการลงทุนในเทคโนโลยีและเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
	นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี (GP2)	วางนโยบายที่สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล
	กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ (GP3)	เรียนรู้จากความสำเร็จในตัวอย่างโครงการหรือแผนงานที่ประสบความสำเร็จ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบ Sankey Diagram สำหรับเมืองไทเป เพื่อแสดงความสัมพันธ์และการไหลของข้อมูลระหว่างแกนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แผนภาพดังกล่าวแสดงการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน เศรษฐกิจดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และนโยบายรัฐ โดยความหนาของเส้นในแผนภาพ

สะท้อนระดับความสำคัญหรือความถี่ของข้อมูลที่สัมพันธ์กัน ทำให้มองเห็นภาพรวมการบูรณาการอย่างชัดเจน ช่วยในการวิเคราะห์เชิงลึก และสนับสนุนการนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในเชิงสถิติต่อ



ภาพประกอบ 90 แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองไทเป สะท้อนความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างองค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แผนภาพ Sankey Diagram ของเมืองไทเป สะท้อนความสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างองค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป ซึ่งเป็นกรณีศึกษาที่โดดเด่นในบริบทของเมืองที่ผสมผสานประวัติศาสตร์อันยาวนานเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของทุนทางวัฒนธรรม (CC) พบว่า "การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม" (CC1 TP) เช่น การอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญในไทเป เช่น วัดหลงซานและย่านต้าเต้าเฉิง มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR และ AR (DE1 TP) ในการสร้างประสบการณ์ที่สมจริง ตัวอย่างเช่น การจำลองประวัติศาสตร์ของไต้หวันในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ดิจิทัลหรือวัดหลงซาน การผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ช่วยขยายการเข้าถึงนักท่องเที่ยวในกลุ่มหลากหลาย

การมีส่วนร่วมของชุมชนในไทเป (CP TP) แสดงออกผ่านกิจกรรมที่ชุมชนเป็นผู้สร้างสรรค์ เช่น การพัฒนาตลาดกลางคืน ให้ได้รับความนิยมจำนวนมากในพื้นที่เมืองไทเป CP2 TP หรือการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในท้องถิ่น ตัวอย่างชัดเจนคือการนำสินค้าชุมชนเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI2 TP) เช่น เครือข่าย 5G และระบบข้อมูลที่เชื่อมโยงกับผู้ซื้อผ่าน Open Market อย่างไรก็ตาม ความท้าทายอยู่ที่การสร้างแรงจูงใจให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น และรักษาสมดุลระหว่างการพัฒนาและการคงไว้ซึ่งความดั้งเดิมของชุมชน

ด้านเศรษฐกิจดิจิทัล (DE TP) แสดงถึงบทบาทสำคัญของเทคโนโลยี เช่น การเดินทางได้สะดวกผ่าน Easy Card และการใช้งาน AR/VR ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ตัวอย่างเช่น การใช้ AR/VR ในหลายสถานที่สำคัญ และการใช้ Digital Cultural Map เพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวด้านความเชื่อ และการขอพร ความเชื่อมโยงระหว่าง DE1 TP กับโครงสร้างพื้นฐาน (DI1 TP) เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Big Data ช่วยเพิ่มความแม่นยำในการบริหารจัดการนักท่องเที่ยว และการใช้ AI เข้ามารองรับหน่วยงานต่าง ๆ

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (DI TP) เช่น ระบบคลาวด์และ 5G แสดงถึงความพร้อมในการสนับสนุนการเชื่อมต่อข้อมูลระหว่างชุมชน นักท่องเที่ยว และภาคส่วนต่าง ๆ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการใช้แอปพลิเคชัน EasyCard ในการเดินทางและจับจ่ายใช้สอย ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย อย่างไรก็ตาม ความท้าทายคือการกระจายการใช้งานเทคโนโลยีให้เข้าถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย เช่น ผู้สูงอายุ และนักท่องเที่ยวทั่วไป

นโยบายรัฐ (GP TP) มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านโครงการเชิงกลยุทธ์ เช่น แผน Digi+ และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน Big Data นอกจากนี้ การส่งเสริมชุมชนในพื้นที่ เช่น GP3 TP ช่วยให้การเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลสามารถเชื่อมโยงกับมิติทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม ความท้าทายคือการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน



ภาพประกอบ 91 ภาพรวมความสัมพันธ์ในกรอบแนวคิดการเชื่อมโยงที่ส่งเสริมความยั่งยืนในมิติเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

สรุปความสัมพันธ์ผ่านกรอบแนวคิดการบูรณาการในบริบทของเมืองหนานจิง

ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดการบูรณาการ (Integration Framework) ในบริบทของเมืองหนานจิง ได้สะท้อนถึงกระบวนการผสานระหว่างมิติทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ เพื่อสร้างความสัมพันธ์และกลไกที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน เมืองหนานจิงเป็นตัวอย่างที่โดดเด่นซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการผสมผสานคุณค่าทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าและโอกาสใหม่ ๆ ทางเศรษฐกิจและสังคม โดยมีการสนับสนุนจากภาครัฐและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เป็นระบบ

ทุนทางวัฒนธรรมสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล

ทุนทางวัฒนธรรมในไทเป เช่น วัดหลงซานและย่านต้าเต้าเฉิง ถือเป็นฐานสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น VR/AR และการถ่ายทอดสดเทศกาลต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้นักท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เหล่านี้ไม่เพียงดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่ยังช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการประยุกต์ใช้เศรษฐกิจดิจิทัล ตัวอย่างสำคัญคือเทศกาลโคมไฟที่ผสานการแสดงแสงสีร่วมกับแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวทั้งในและนอกประเทศ

เศรษฐกิจดิจิทัลส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เศรษฐกิจดิจิทัลในไทเปแสดงบทบาทสำคัญในการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการใช้เทคโนโลยี เช่น การวิเคราะห์ Big Data และระบบ AI ที่ช่วยจัดการและคาดการณ์จำนวนนักท่องเที่ยวในพื้นที่ต่าง ๆ การพัฒนาแอปพลิเคชัน เช่น EasyCard และแผนที่วัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Cultural Map) ยังช่วยเสริมการเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมือง ส่งผลให้นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้และสัมผัสวัฒนธรรมได้ในรูปแบบที่สะดวกและทันสมัยมากยิ่งขึ้น

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมส่งผลต่อชุมชน

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในไทเปส่งผลต่อการพัฒนาชุมชนในเชิงเศรษฐกิจและสังคม โดยชุมชนในย่านต่าง ๆ มีบทบาทในการจัดกิจกรรมและนำเสนอสินค้าหัตถกรรมท้องถิ่นผ่านตลาดกลางคืนและแพลตฟอร์มดิจิทัล ความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงานภาครัฐยังช่วยสนับสนุนการสร้างรายได้และเสริมความยั่งยืนของเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น พร้อมทั้งช่วยรักษาเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของชุมชน

ชุมชนได้รับการสนับสนุนจากนโยบายรัฐ

นโยบายของรัฐในไทเปมุ่งเน้นการสนับสนุนชุมชนท้องถิ่นให้สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจดิจิทัล ตัวอย่างเช่น โครงการ Digi+ และแผนพัฒนาวัฒนธรรมอัจฉริยะของไทเป (Taipei Smart Cultural Program) ซึ่งสนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการสร้างช่องทางการค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนเป็นหัวใจสำคัญในการเพิ่มศักยภาพและการมีส่วนร่วมของชุมชนในเศรษฐกิจเชิงวัฒนธรรม

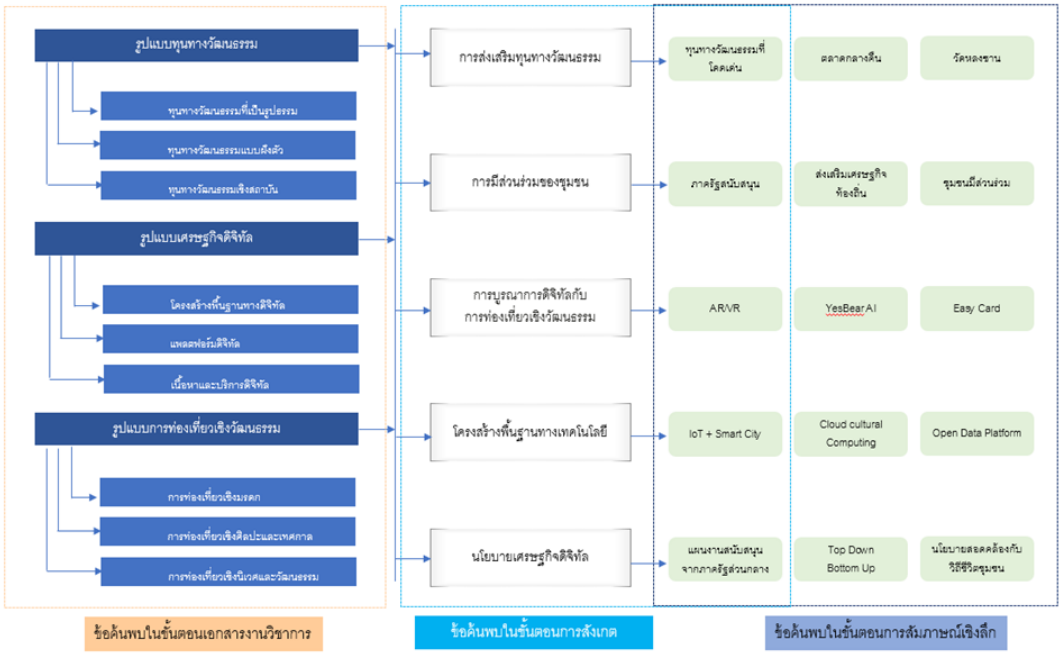
นโยบายรัฐสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล

ความสำเร็จของการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลในไทเปได้รับการสนับสนุนจากโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่แข็งแกร่ง เช่น เครือข่าย 5G ระบบคลาวด์ และแพลตฟอร์ม Open Data ที่ช่วยเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างชุมชน นักท่องเที่ยว และผู้ประกอบการ การลงทุนในเทคโนโลยี เช่น TAIDE, Cloud Platform และ Smart City Technology ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารทรัพยากรและส่งเสริมความยั่งยืนในด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดการบูรณาการในบริบทของเมืองไทเปแสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างทุนทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจดิจิทัล การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชน และนโยบายรัฐ ซึ่งล้วนสนับสนุนซึ่งกันและกันในลักษณะที่ทันสมัยและยั่งยืน การผสมผสานนี้ไม่เพียงช่วยรักษามรดกทางวัฒนธรรม แต่ยังสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมที่มั่นคงในระยะยาว ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับสากล

3.3 จัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วน (จัดทำแผนภาพข้อมูล)

การจัดเรียงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เอกสาร การสังเกต และการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นขั้นตอนสำคัญในการสร้างความเข้าใจและความชัดเจนในภาพรวม โดยแยกข้อมูลออกเป็นมิติต่าง ๆ เช่น ทุนทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของชุมชน ก่อนจะรวบรวมในแผนภาพเดียว เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างง่ายต่อการเข้าใจและวิเคราะห์เพิ่มเติม ทำให้การสังเคราะห์ข้อมูลสมบูรณ์และตอบคำถามวิจัยได้อย่างชัดเจน



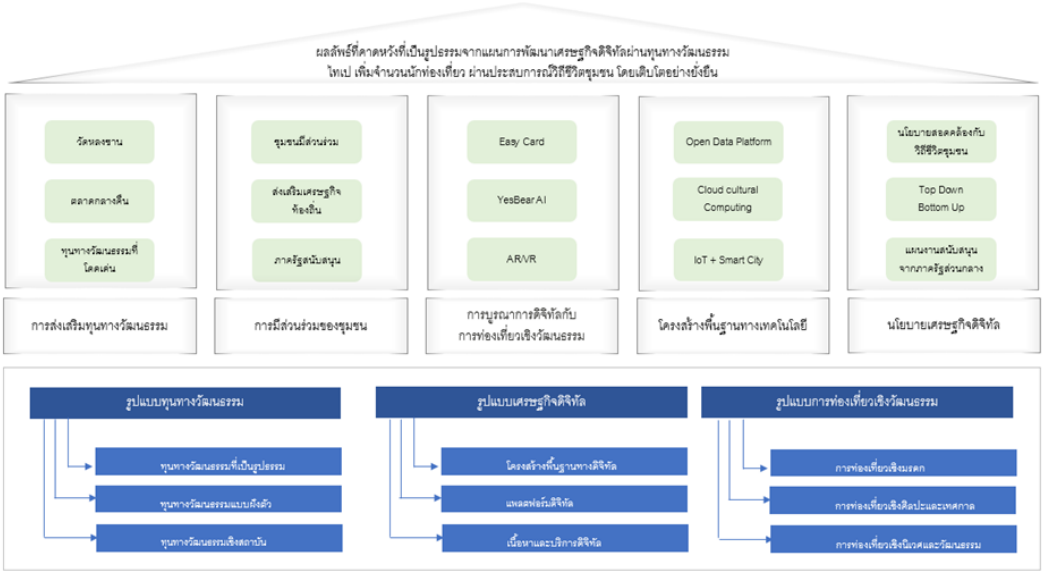
ภาพประกอบ 92 จัดเรียงข้อมูลแต่ละส่วน (จัดทำแผนภาพข้อมูล)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ในแต่ละข้อมูลมีความเชื่อมต่อโยงกันโดยข้อค้นพบในส่วนของเอกสารงานวิจัย เป็นเชิงแนวคิด และทฤษฎี หรือโครงการที่สำเร็จเป็นรูปธรรมแล้ว ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลออกมาเป็น 5 ประเด็นหลัก เพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อในข้อตอนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้ค้นพบประเด็นย่อยเพิ่มเติม เช่น เมืองไทเปมีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ภาครัฐสนับสนุนผ่านการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และดิจิทัล เพื่อไปใช้ในเมืองไทเป และเมืองอื่นๆ เช่น การใช้ IoT มาสร้างเมืองอัจฉริยะ เพื่อตอบสนองประชาชนและนักท่องเที่ยวในเมืองไทเป รวมถึงแผนพัฒนา

ของไทเป จะมีทั้งเป็นนโยบายจากผู้บริหารระดับสูง และมีการนำเสนอจากหน่วยงานปฏิบัติงานในพื้นที่ (Top Down/Bottom Up) อีกด้วย

โดยการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในแผนภาพนี้ ผู้วิจัยตั้งเป้าที่จะบูรณาการองค์ประกอบสำคัญใน 5 ด้าน ได้แก่ การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล ภายใต้กรอบแนวคิดที่เชื่อมโยงมิติทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์และความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบที่นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในเมืองไทเป



ภาพประกอบ 93 แผนภาพผลลัพธ์ที่คาดหวังที่เป็นรูปธรรมจากพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมไทเป

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แผนภาพแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในเมืองไทเป โดยเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน การประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองในบริบทของเศรษฐกิจดิจิทัลที่ยั่งยืน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

เมืองไทเปเน้นการพัฒนาและอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ เช่น วัดหลงซานและตลาดกลางคืน ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงดึงดูดนักท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้างมากขึ้นผ่านเทคโนโลยี เช่น AR/VR และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย การสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนวัฒนธรรมสะท้อนถึงความสามารถในการประยุกต์เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมในบริบทที่ทันสมัยและดึงดูดนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่

ชุมชนในไทเปมีบทบาทสำคัญในการสร้างความยั่งยืนของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การนำสินค้าท้องถิ่นเข้าสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล และการจัดกิจกรรมในพื้นที่ เช่น ตลาดกลางคืน การมีส่วนร่วมของชุมชนไม่ได้เพียงช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น แต่ยังช่วยรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ขณะเดียวกัน ภาครัฐได้สนับสนุนการพัฒนาชุมชนผ่านการฝึกอบรมทักษะดิจิทัล และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อเพิ่มศักยภาพในการปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล

การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น EasyCard, YesBear AI, และ AR/VR ช่วยปรับปรุงประสบการณ์การท่องเที่ยวในไทเป เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้เพียงช่วยเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การใช้ AR/VR ในการจำลองประวัติศาสตร์หรือสร้างประสบการณ์เสมือนจริงในพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล เทคโนโลยีดังกล่าวช่วยเพิ่มความลึกซึ้งในประสบการณ์และสร้างความประทับใจที่ยั่งยืน

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในไทเป เช่น Open Data Platform, Cloud Cultural Computing และ IoT + Smart City เป็นพื้นฐานสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล การใช้ข้อมูลแบบเปิด (Open Data) ช่วยให้การบริหารจัดการทรัพยากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ระบบ IoT สนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างชุมชน ผู้ประกอบการ และนักท่องเที่ยว โครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งเหล่านี้ยังช่วยสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และส่งเสริมความยั่งยืนในระยะยาว

นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลของรัฐบาลไทเปมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาในทุกมิติ โดยเน้นแนวทางที่ยืดหยุ่น เช่น การบูรณาการแบบ Top-Down และ Bottom-Up เพื่อให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน โครงการที่สำคัญ เช่น Digi+ และ Smart Cultural Program เน้นการส่งเสริมความสามารถดิจิทัลของชุมชน และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาธุรกิจดิจิทัลและวัฒนธรรม การสนับสนุนเหล่านี้ช่วยขับเคลื่อนการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลในลักษณะที่ยั่งยืนและครอบคลุม

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในไทเปแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงที่แนบแน่นระหว่างวัฒนธรรม เทคโนโลยี และชุมชน โดยได้รับการสนับสนุนจากนโยบายรัฐและโครงสร้างพื้นฐานที่ทันสมัย ความสำเร็จนี้ไม่เพียงช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น แต่ยังสะท้อนถึงศักยภาพของไทเปในการเป็นเมืองต้นแบบด้านการพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทของเศรษฐกิจดิจิทัล

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎี ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล และเชื่อมโยงกับบริบทของเมืองไทเป ผ่าน 3 ทฤษฎีสำคัญได้แก่ ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD และ ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) ซึ่งจะทำการวิเคราะห์และสรุปรายละเอียดเพื่อนำไปสู่การอธิบายและสร้างความเข้าใจว่า เมืองไทเปนั้น ประสบความสำเร็จได้อย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)

การวิเคราะห์บทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในบริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเปโดยใช้ ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) แสดงถึงแนวทางของการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ผ่านการเชื่อมโยงกับหลักการสำคัญ ของทฤษฎีที่เน้นการระบุถึงบทบาท ความสัมพันธ์ และการสร้างคุณค่าร่วมในกระบวนการพัฒนา

1. การระบุและจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หลักการของ Stakeholder Theory เริ่มต้นด้วยการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทต่อการดำเนินโครงการให้ประสบความสำเร็จ รวมถึงการจัดกลุ่มผู้ทำงานและสร้างแรงจูใข และกำหนดเป้าหมายที่ร่วมกัน โดยในบริบทของเมืองไทเป ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญประกอบด้วย

- รัฐบาลกลางไต้หวัน มีบทบาทในการออกนโนบายและกำหนดแนวทางในการดำเนินนโยบายส่วนกลาง เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล 5G และการพัฒนาเทคโนโลยี AI เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
- รัฐบาลเมืองไทเป มีบททบาทในการนำโครงสร้างพื้นฐานของไต้หวัน มาสร้างนโนบายระดับเมือง และท้องถิ่น เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางและบริบทของเมืองไทเป
- ชุมชนท้องถิ่นของไทเป เช่น ชุมชนตลาดกลางคืน ชุมชนบริเวณรอบตึกไทเป 101 โดยแต่ละชุมชนมีส่วนร่วมกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อาทิเช่น การขายสินค้าในตลาดกลางคืนโดยชาวบ้านในชุมชน

- องค์กรเอกชน บริษัทเทคโนโลยีที่สนับสนุนการพัฒนาโครงการ เช่น การใช้ VR และ AR ในการประชาสัมพันธ์สถานที่สำคัญ เช่นวัดหลงซาน
- นักท่องเที่ยว ผู้บริโภคที่เข้ามาสัมผัสวิถีชีวิตของชาวเมืองไทเป และได้รับประสบการณ์จากเมืองไทเป ผ่านความสะดวกสบายทางเทคโนโลยี
- ให้บริการด้านโครงสร้างพื้นฐานและ ผู้พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและองค์ความรู้ใหม่ เช่น ผู้ให้บริการด้านเทคโนโลยี 5G และ เมืองอัจฉริยะ (Smart City)

การจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนี้ไม่เพียงช่วยให้เข้าใจบทบาท แต่ยังทำให้เห็นถึงโอกาสในการสร้างความร่วมมือระหว่างฝ่ายต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับแผนพัฒนาต่อไป

2. การจัดลำดับความสำคัญและความสมดุลผลประโยชน์ ความสำเร็จของโครงการพัฒนาขึ้นอยู่กับการจัดลำดับความสำคัญและการหาจุดสมดุลของผลประโยชน์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- ภาครัฐ มีเป้าหมายในส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ โดยใช้จำนวน นักท่องเที่ยวต่อปี เป็นตัวกำหนดเป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ
- ชุมชนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการทำมาหากินภายใต้วิถีชีวิตแบบดั้งเดิม โดยผสมสนานกับความทันสมัยของเมืองไทเป
- การสร้างความสมดุล เช่น การส่งเสริมการท่องเที่ยวช่วยเพิ่มรายได้ ในขณะเดียวกันยังส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวเมืองอีกด้วย

3. การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทฤษฎี Stakeholder Theory เน้นการจัดการความสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือ ลดความขัดแย้ง และเพิ่มผลลัพธ์เชิงบวก โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- ความร่วมมือภาครัฐและเอกชน เช่น รัฐบาลสนับสนุนงานเงิน และนโยบาย เพื่อผลักดันให้เกิดนวัตกรรมใหม่ เช่น AI กับการท่องเที่ยว โดยใช้บริษัทเอกชนเป็นผู้นำเสนอโครงการและสร้างนวัตกรรม อีกทั้งรัฐบาลยังออกนโยบายที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเมืองของหน่วยงานท้องถิ่น เช่น การพัฒนาโครงการเมืองอัจฉริยะ มาใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองไทเป เช่นระบบการเดินทางผ่าน Easy pass และระบบหวยร้านค้า เป็นต้น

- การสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน การมีส่วนร่วมของชาวบ้านในกิจกรรม เช่น รัฐบาลท้องถิ่นทำงานร่วมกับผู้นำชุมชน และมีการสื่อสารที่ชัดเจน ในการดำเนินงานร่วมกับชุมชน
- การเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับชุมชน เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวผ่านแพลตฟอร์มของรัฐบาลกลาง และสนับสนุนให้ร้านค้าระดับชุมชนนำร้านค้าขึ้นบนระบบ Open market เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาร้านค้าระดับชุมชนได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

4. การสร้างคุณค่าร่วม การสร้างคุณค่าร่วมต้องครอบคลุมทั้งเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- คุณค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การสร้างให้ตลาดกลางคืนเป็นพื้นที่สำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ
- คุณค่าทางวัฒนธรรม การอนุรักษ์และประชาสัมพันธ์วัฒนธรรม เช่น การริเริ่มใช้ AI YesBear ในสื่อสารกับนักท่องเที่ยว โดยเป็นสื่อกลางในการสื่อสารทางวัฒนธรรม ในตลาดกลางคืน และร้านค้าทั่วไป
- คุณค่าทางสังคม เป็นการผลักดันให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิต เมื่อแต่ละครอบครัวในชุมชน มีรายได้ที่ดี และสนับสนุนอาชีพแบบดั้งเดิมของชาวบ้านในชุมชน

5. การประเมินผลและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หลักการของสำคัญของ Stakeholder Theory ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการประเมินผลและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

- การแก้ปัญหาด้านความปลอดภัย และความแออัดของนักท่องเที่ยว เช่น ความหนาแน่นของนักท่องเที่ยวในตลาด หรือเมืองไทเป ได้ถูกประเมินผลและนำเทคโนโลยีมาใช้ ในการวิเคราะห์สภาพปัญหา และจัดการท่องเที่ยวให้เกิดการกระจายตัวของกลุ่มนักท่องเที่ยว
- การพัฒนาเทคโนโลยี เช่น การฝึกอบรมให้พ่อค้าแม่ค้า ในตลาดกลางคืนใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัล ช่วยเพิ่มความสามารถของชุมชนในระยะยาว

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

จากการวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ผู้วิจัยเห็นด้วยว่าความสำเร็จของเมืองไทเปสอดคล้องกับหลักการสำคัญของทฤษฎี เมืองไทเปนั้น สามารถจัดการผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกระดับได้อย่างเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ชุมชนท้องถิ่น เอกชน หรือผู้บริโภค การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนที่ชัดเจน เช่น การลงทุนพัฒนาโครงการขนาดใหญ่ หรือ

โครงการหลักจากรัฐบาลกลาง และรัฐบาลท้องถิ่นนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของเมือง และรวมถึงดึงเอกชนที่มีศักยภาพเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น การให้เงินสนับสนุนชุมชน หรือบุคคลทั่วไป ในการสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น โครงการ VR ในวัดหลงซาน โครงการแผนที่วัฒนธรรม และโครงผู้ช่วย AI YesBear เป็นต้น ถือได้ว่า เป็นกรณีศึกษาที่ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการตามหลักการของทฤษฎีนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory) ของ OECD

ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD เน้นหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านโครงสร้างพื้นฐานและบุคลากรในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ในกรณีศึกษาของเมืองหนานจิง การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถเชื่อมโยงกับหลักการของทฤษฎีนี้ได้ในแง่ต่างๆ ดังนี้

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (Digital Infrastructure Development) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของไทเป ดังนี้

ไทเปได้มีนโนบาย Smart Taipei โดยได้ดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานตามแผนทางหลักของไต้หวัน โดยไต้หวัน ได้ดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัล ตามแผนพัฒนา DIGI+ ซึ่งเป็นแผนบูรณาการ ที่ดำเนินการในโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล เช่น การติดตั้งเครือข่าย 5G และการพัฒนาเทคโนโลยีด้าน Open Data Platform ซึ่งเป็นโอกาสให้นำไปต่อยอดในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ในการสนับสนุนการท่องเที่ยว เช่น การนำไปปรับใช้กับ AR/VR ในพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง รวมถึงวัดเก่าแก่อย่างวัดหลงซาน อีกด้วย ซึ่งการดำเนินแผน Smart Taipei ควบคู่กับแผนพัฒนาหลักของไต้หวัน ช่วยทำให้เกิดการผลักดันการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถตอบสนองเป้าหมายที่คาดหวังไว้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสร้างโอกาสผ่านการบูรณาการเทคโนโลยี (Opportunities through Technology Integration) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของไทเป ดังนี้

ไทเป ได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวดิจิทัล ยกตัวอย่างเช่น แผนที่วัฒนธรรมทางศาสนา ที่รวบรวมข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งประวัติศาสตร์ที่เป็นการท่องเที่ยวเชิงศาสนาไว้บนแพลตฟอร์มเดียว ซึ่งสะดวกในการค้นหากิจกรรม และเทศกาลต่างๆ ของแต่ละวัด และความเชื่อทางศาสนา เนื่องจากเมืองไทเป และไต้หวัน มีชนชาติที่หลากหลาย รวมถึงความเชื่อทางศาสนาอีกด้วย ทำให้แผนที่วัฒ

ธรรมทางศาสนานี้ ได้รับความนิยม และมีประโยชน์ต่อประชาชน และนักท่องเที่ยวที่นิยมไหว้พระของพระเป็นอย่างมาก

3. การเสริมสร้างการเตรียมความพร้อมในด้านดิจิทัล (Enhancing Digital Readiness) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของไทเปดังนี้

ในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม เมืองไทเปให้ความสำคัญกับการการใช้เทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ โดยหน่วยงานรัฐจะออกแบบการใช้งานให้ง่าย เหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น มีการออกแบบบัตรโดยสาร ที่ใช้งานได้กับทุกการเดินทาง รวมถึงการเช่าจักรยาน โดยสามารถดูข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน และใช้งานจ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชัน สำหรับผู้มีที่ความพร้อมใช้งานแอปพลิเคชัน แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีบัตรสำหรับคนทั่วไป ที่การใช้งานจะเชื่อมโยงฐานข้อมูลทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน การใส่ใจสิ่งต่างๆเหล่านี้ ล้วนแล้วมาจากการใส่ใจกลุ่มคนที่เป็นผู้ใช้บริการทุกเพศทุกวัย แต่ในขณะเดียวกัน ก็จัดให้มีการสนับสนุนการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลแก่ชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้คนในพื้นที่มีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมท่องเที่ยวและการอนุรักษ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยกตัวอย่าง เช่น พ่อค้าแม่ค้าใน ชุมชนย่านตลาดกลางคืน

4. ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน (Collaboration between Government, Private Sector, and Communities) โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ตามหลักการของทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล การสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จ เมืองไทเป โดดเด่นในการร่วมมือร่วมใจ เนื่องจากรัฐบาลมีแรงจูงใจ ในการสนับสนุนเงินงบประมาณ และมีนโยบายทางดิจิทัล ที่สอดคล้องกันทั้งไต้หวัน และเมืองไทเป รวมถึงเมืองอื่นๆ อีกด้วย

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

เมื่อพิจารณาจากกรอบทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัลของ OECD ซึ่งเน้นความสำคัญของโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ ในการสร้างความพร้อมและพัฒนาศักยภาพดิจิทัล พบว่าการดำเนินงานของเมืองไทเป มีการดำเนินงานที่มีความสอดคล้องและการปฏิบัติที่ใกล้เคียงกับหลักการของทฤษฎีนี้อย่างมีนัยสำคัญ โดยการดำเนินที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลภายใต้แผนและนโยบายหลัก ทำให้เกิดการสร้างความพร้อมทางดิจิทัล อาทิเช่น การผลักดันโครงสร้างพื้นฐานทางเครือข่าย 5G และเทคโนโลยี

คลาวด์ Cloud มาใช้ในการผลักดันและพัฒนาเมือง นอกจากนี้รัฐบาลยังสนับสนุนนโยบายการเปิดเผยข้อมูล หรือ Open Data Platform ให้กับหน่วยงาน และเอกชน ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากมีการนำข้อมูลดังกล่าวไปสร้างประโยชน์ อย่างมากมาย อาทิเช่น การพัฒนาโครงการการเยี่ยมชนโบราณสถานผ่าน AR/VR ที่ภาครัฐดำเนินสนับสนุน และให้เงินทุนเพื่อผลักดันการสร้างนวัตกรรม และประชาสัมพันธ์โครงการ ซึ่งแนวทางของไทเป ยังมีอักหลายโครงการที่สอดคล้องกับหลักการของ OECD ที่มุ่งสร้างความยั่งยืนผ่านเทคโนโลยี เมืองไทเปมีความท้าทายในการดำเนินการในระดับชุมชน เรื่องการผลักดันเทคโนโลยีสู่ผู้ใช้งาน จึงได้มีโครงการการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในชุมชน เช่น ทักษะการใช้ Open Data และ Open Market Platform หรือการใช้แอปพลิเคชันสมัยใหม่กับการท่องเที่ยว โดยให้การฝึกอบรมและส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในวงกว้าง การดำเนินงานดังกล่าวไม่เพียงช่วยเพิ่มทักษะและความพร้อมทางดิจิทัลให้กับคนในพื้นที่ แต่ยังสนับสนุนให้ชุมชนสามารถมีส่วนร่วมในระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎี Cultural Tourism Theory

ทฤษฎีนี้เน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและมีความหมายให้แก่นักท่องเที่ยว ในกรณีของไทเป การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อยกระดับมรดกทางวัฒนธรรมสอดคล้องกับหลักการสำคัญของทฤษฎี โดยสามารถระบุการเชื่อมโยงได้ดังนี้

1. การระบุและอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ไทเปใช้เทคโนโลยี เช่น การสแกนเลเซอร์สามมิติ การสร้างภาพเสมือนจริง (VR) และ AR เพื่ออนุรักษ์และนำเสนอแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม เช่น วัดหลงซาน และพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ ในการบันทึกรายละเอียดของโบราณวัตถุในรูปแบบดิจิทัลช่วยปกป้องทรัพยากรทางวัฒนธรรมจากการเสื่อมสภาพ หลักการนี้สะท้อนถึงการรักษาคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการเพิ่มความเข้าถึงของนักท่องเที่ยวในวงกว้าง

2. การสร้างประสบการณ์เชิงลึกผ่านเทคโนโลยี โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ไทเปมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย เช่น การเล่าเรื่องราวผ่าน AR/VR ช่วยให้นักท่องเที่ยวสัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรมของไทเปได้ในรูปแบบที่ทันสมัย ประสบการณ์เหล่านี้ไม่เพียงสร้างความประทับใจแต่ยังช่วยสร้างการเชื่อมโยงเชิงอารมณ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับสถานที่

3. การเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจผ่านทุนวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ไทเปประสบความสำเร็จในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของทุนวัฒนธรรมโดยการส่งเสริมพื้นที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ที่มีเรื่องเล่าผ่านประสบการณ์ที่ดึงดูดผู้คน เช่นการไว้พระขอพรของวัดหลงซาน ได้รับการผลักดันให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ ซึ่งมีการใช้โซเชียวมีเดีย ในการเล่าเรื่องราว เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาไว้พระขอพร และไม่เพียงวัดหลงซานเท่านั้น มีการจัดทำแผนที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทางศาสนา ให้นักท่องเที่ยวได้ติดตามอย่างใกล้ชิด ทำให้สามารถขอพระ ในวาระสำคัญของชีวิต โดยการผลักดันนี้ ทำให้เกิดการส่งวัฒนธรรม การไว้พระขอพรของคนไต้หวัน และไทเป ไปสู่นักท่องเที่ยว และเป็นที่กล่าวขานว่า ให้เดินทางมายังไทเป ถ้าต้องการสมหวังในด้านต่างๆ เช่น ความรัก การงาน การเรียน เป็นต้น ซึ่งเมื่อผู้มาเยี่ยมชน ได้สัมผัสประสบการณ์ที่ประทับใจ ก็ต่างบอกต่อถึงประสบการณ์ของตน ในการไว้พระขอพร จนทำให้เกิดการบอกต่อเรื่องราวนี้ ผ่านโซเชียลมีเดีย และวิดีสั้นอย่างแพร่หลาย

4. การมีส่วนร่วมของชุมชนและการสืบทอดวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงกับกรณีของหนานจิงดังนี้

ชุมชนในไทเป เช่น ชุมชนในย่านต้าเต้าเฉิง มีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม โดยการจัดให้เป็นย่านท่องเที่ยวโดยมีวัดหลงซานเป็นศูนย์กลาง และนักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชนได้ทั้งออฟไลน์ และออนไลน์ โดยชาวบ้านในพื้นฐาน ต่างใช้ทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่นบ้านเรือนที่มีเอกลักษณ์ ในการสร้างธุรกิจในบริเวณชุมชน ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว

สรุปการเชื่อมโยงกับทฤษฎี

การวิเคราะห์นี้ ผู้วิจัยเห็นด้วยว่าแนวทางของไทเปแสดงถึงการนำ Cultural Tourism Theory มาปรับใช้อย่างประสบความสำเร็จ การใช้ทุนวัฒนธรรมในเชิงสร้างสรรค์ควบคู่กับเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในหลากหลายมิติ ทั้งในแง่การอนุรักษ์ การสร้างประสบการณ์ และการพัฒนาเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จนี้ยังต้องพึ่งพาการวางแผนระยะยาวและการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อให้มั่นใจว่าการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจจะไม่ส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนของมรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว

ตาราง 40 สรุปรายละเอียดของทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

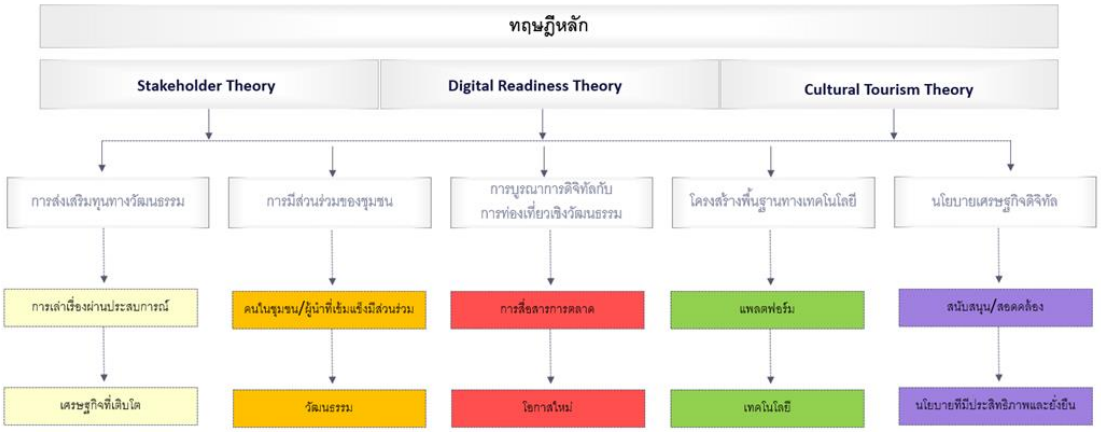
หัวข้อ	**ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** (Stakeholder Theory)	**ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล** (Digital Readiness Theory)	**ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** (Cultural Tourism Theory)
หลักการสำคัญ	การระบุบทบาทและจัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พร้อมสร้างความสมดุลและความร่วมมือระหว่างกลุ่มต่าง ๆ	การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและสร้างความพร้อมด้านดิจิทัลทั้งในเชิงระบบและบุคลากร	การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและความหมายให้แก่นักท่องเที่ยว
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย/องค์ประกอบหลัก	รัฐบาล, ชุมชนท้องถิ่น, ภาคเอกชน, นักท่องเที่ยว, สถาบันการศึกษาและนวัตกรรม	โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (5G, AI, Big Data), แพลตฟอร์ม Open Data และ Opem Market, ทักษะชุมชน	ทุนวัฒนธรรม (วัดหลงซาน ตลาดกลางคืน), การนำเสนอผ่านเทคโนโลยี VR/AR และการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงวัฒนธรรม
ความร่วมมือ	การจับมือระหว่างรัฐบาลกับเอกชน เช่น เขตนวัตกรรม AI/VR, การสร้างคอนเทนต์ดิจิทัลโดยชุมชน	ความร่วมมือในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและฝึกอบรมชุมชนในพื้นที่	การร่วมมือของคนในพื้นที่ย่านต้าเต้าเฉิง เพื่อใช้อัตลักษณ์เก่า ในการนำเสนอย่านท่องเที่ยว
การสร้างคุณค่า	การผลักดันเศรษฐกิจ ผ่านการท่องเที่ยวในวิถีชีวิตชุมชน	ประสบการณ์นักท่องเที่ยวที่เดินทาง และจับจ่ายใช้สอยอย่างสะดวก	คุณค่าทางวัฒนธรรม (การเข้าใจวัฒนธรรม), คุณค่าทางเศรษฐกิจ (รายได้จากการท่องเที่ยวและสินค้า)

ตาราง 40 (ต่อ)

หัวข้อ	ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)	ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory)	ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory)
การสร้างสมดุล	สมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม	สมดุลระหว่างการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในพื้นที่	สมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับการรักษาความยั่งยืนของมรดกทางวัฒนธรรม
นวัตกรรมสำคัญ	กลไกความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การสร้างลำดับใช้ของโครงการที่นำเสนอได้อย่างลงตัว (Top Down/Bottom Up)	การนำ 5G, AI, Big Data มาใช้ในระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ	การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง, การนำเสนอวัดโบราณด้วยเทคโนโลยี VR/AR
ความท้าทาย	การจัดการความหนาแน่นของนักท่องเที่ยวและจุดเด่นของการมาท่องเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยว	การเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียมในทุกกลุ่มอายุ, การปรับเทคโนโลยีในพื้นที่ห่างไกล	การรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนาวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล
เป้าหมายความยั่งยืน	การพัฒนาศักยภาพผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระยะยาว, การสนับสนุนความร่วมมืออย่างยั่งยืน	การสร้างระบบดิจิทัลที่ยั่งยืนและครอบคลุมสำหรับการท่องเที่ยวและชุมชน	การสืบทอดทุนวัฒนธรรม, การสร้างการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, การสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน
ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ความสมดุลผลประโยชน์ระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, การมีส่วนร่วมที่ยั่งยืน	ความก้าวหน้าด้านความพร้อมทางดิจิทัลของบุคลากรและชุมชน, การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลที่เพิ่มขึ้น	การเข้าถึงมรดกวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยี, การเพิ่มรายได้จากการขายสินค้าและการท่องเที่ยว

แผนภาพความเชื่อมโยงของทฤษฎีกับประเด็นหลัก

แผนภาพที่นำเสนอเป็นโครงสร้างที่แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม, เศรษฐกิจดิจิทัล, ชุมชน, นโยบายรัฐ, และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล โดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีทั้ง 3 คือ Stakeholder Theory, Digital Readiness Theory, และ Cultural Tourism Theory ซึ่งช่วยวิเคราะห์บทบาท ความสัมพันธ์ และเป้าหมายของแต่ละองค์ประกอบในกระบวนการพัฒนาเมืองหนานจิงในมิติที่หลากหลายและสอดคล้องกัน



ภาพประกอบ 94 แผนภาพความเชื่อมโยงของทฤษฎีกับประเด็นหลัก

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ระดับที่ 1 ทฤษฎีหลัก

Stakeholder Theory ทฤษฎีนี้เน้นบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละมิติของการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการผลประโยชน์ ความร่วมมือ และการลดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน เช่น ในบริบทของเมืองไทเป ชุมชนท้องถิ่น นักท่องเที่ยว ภาครัฐ และภาคเอกชนล้วนมีบทบาทในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล

Digital Readiness Theory ให้ความสำคัญที่การสร้างโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ความพร้อมด้านเทคโนโลยี และการเสริมทักษะบุคลากร เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ตัวอย่างในไทเป โครงสร้างพื้นฐาน เช่น 5G, IoT และแพลตฟอร์ม Open Data เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

Cultural Tourism Theory ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยเมืองไทเปใช้เทคโนโลยี AI และ VR/AR และการเล่าเรื่องผ่านดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าและความเข้าใจในทุนทางวัฒนธรรม เช่น ตลาดกลางคืน และการจำลองวัดหลงซานในรูปแบบดิจิทัล

ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก

ตาราง 41 ระดับที่ 2 5 ประเด็นหลัก

หัวข้อหลัก	**ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** (Stakeholder Theory)	**ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล** (Digital Readiness Theory)	**ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** (Cultural Tourism Theory)
การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม	ชุมชนท้องถิ่น เช่น การสนับสนุนให้ชาวบ้านทำการค้าขายในพื้นที่ย่านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ย่านต้าเต้าเฉิง และตลาดกลางคืน	การนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น วัดหลงซาน, ไทเป 101 และพิพิธภัณฑ์มาใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวผ่านการสร้างการเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์	การบันทึกและนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล เช่น การใช้ 3D Image ในการสร้าง Digital Cultural Asset เพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
การมีส่วนร่วมชุมชน	ชุมชนเป็นศูนย์กลางในการสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือ เช่น ตลาดกลางคืน ที่ร้านค้าเป็นคนในท้องถิ่น	การสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน เช่น ย่านต้าเต้าเฉิง นำเสนออัตลักษณ์ของย่านนี้ ผ่านพื้นที่และคนในชุมชน	การพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชน เพื่อเพิ่มความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี
การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์ม Open Market สำหรับการซื้อขายสินค้าท้องถิ่น	การเพิ่มมูลค่าของทุนวัฒนธรรมผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น การขายสินค้าผ่าน Open Market	การใช้เทคโนโลยี เช่น Cloud Cultural Big Data และ 5G เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างโอกาสในตลาดดิจิทัล

ตาราง 41 (ต่อ)

หัวข้อหลัก	**ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** (Stakeholder Theory)	**ทฤษฎีความพร้อมทางดิจิทัล** (Digital Readiness Theory)	**ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** (Cultural Tourism Theory)
โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล	การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน เช่น Smart Taipei	การใช้โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์ม Open Data เพื่อแบ่งปันข้อมูลให้เอกชน นำไปสร้างบริการที่ทันสมัย	การใช้เทคโนโลยี เช่น 5G IoT และ AR/VR เพื่อสร้างบริการที่สอดคล้องกับทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล	รัฐบาลเป็นผู้สนับสนุนในเชิงนโยบาย งบประมาณ และโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การให้เงินทุนสนับสนุนกับหน่วยงานรัฐและเอกชน ในการสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่นการถ่ายทำหนัง หรือเนื้อหาทางด้าน VR	การผลักดันนโยบายที่เน้นการอนุรักษ์วัฒนธรรม เช่น การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล การนำข้อมูล Digital Cultural Asset เข้าสู่ฐานข้อมูลกลางเพื่อเปิดเผย สู่เอกสาร ในการนำไปพัฒนาต่อ	การวางแผนและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานระยะยาว เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล

ระดับที่ 3 องค์ประกอบย่อยและความสัมพันธ์

โดยเชื่อมโยงแต่ละประเด็นหลักกับองค์ประกอบย่อยในแง่มุมที่หลากหลาย และอธิบายความสัมพันธ์ที่เกิดประโยชน์ต่อแผนพัฒนาของเมืองหนานจิง

1. ทุนทางวัฒนธรรม ⟶ ประสบการณ์ ⟶ เศรษฐกิจ

ทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ ตลาดกลางคืน โบราณสถาน การแสดงการเต้นแบบดั้งเดิม และอาหารท้องถิ่น

การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ คือ การจัดกิจกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของกลางคืน การเล่าเรื่องในระดับประสบการณ์ของการไว้พระขอพร ที่วัดหลงซาน ถือเป็นการสร้างการเล่าเรื่องระดับประสบการณ์ที่ผลักดันการท่องเที่ยว

เศรษฐกิจเติบโต ทำให้เกิดรายได้จากการท่องเที่ยว จากการต้องการเข้าไปไว้พระขอพรและเดินเล่นตลาดกลางคืน เพื่อสัมผัสประสบการณ์แบบดั้งเดิม

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งเมื่อเสริมด้วยเทคโนโลยี เช่น การใช้ VR เพื่อจำลองสถานที่โบราณของวัดหลงซาน จะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มีส่วนร่วมมากขึ้น ประสบการณ์ที่น่าจดจำเหล่านี้ยังสร้างแรงจูงใจให้เกิดการบริโภคสินค้าและบริการในท้องถิ่น เช่น การเข้ามาเยี่ยมชนตลาดกลางคืน หรือการเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่จริงและออนไลน์ ซึ่งกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นของเมืองไทเป

2. ชุมชน ⟶ ส่วนร่วม ⟶ วัฒนธรรม

ชุมชน ได้แก่ ชาวบ้าน พ่อค้าแม่ค้าในตลาด ผู้นำชุมชนย่านท่องเที่ยว

ส่วนร่วม ยกตัวอย่างเช่น การเข้าร่วมสร้างดิจิทัล ย่านต้าเต้าเฉิง โดยร่วมมือกับคนในชุมชนเพื่อผลักดันย่านเมืองเก่า ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ทั้งออฟไลน์ และออนไลน์ ในเวลาเดียวกัน

วัฒนธรรม การอนุรักษ์และเผยแพร่มรดก เช่น การเข้ามาในพื้นที่ ย่านต้าเต้าเฉิง จะได้เห็นทั้งสถาปัตยกรรม และมีโอกาสได้ไว้พระขอพร ตามความเชื่อของชาวไทเปอีกด้วย

อธิบายความความสัมพันธ์ ออกมาได้ว่า ชุมชนเป็นกลุ่มหลักที่ช่วยอนุรักษ์และขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรมให้มีความยั่งยืน ความร่วมมือจากชุมชน เช่น การมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล และเป็นเจ้าบ้านที่ดีต้อนรับนักท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีและประชาสัมพันธ์ให้ยอมรับวัฒนธรรมในวงกว้าง เพื่อเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวและพัฒนาพื้นที่ ย่านต้าเต้าเฉิง ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

3. การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ⟶ การสื่อสาร ⟶ ตลาดใหม่

การบูรณาการดิจิทัล ได้แก่การสร้างตลาดเปิดของสินค้าวัฒนธรรม หรือ Opem Market เช่น ร้านค้าท้องถิ่นของชาวบ้านในชุมชน สามารถนำข้อมูลเข้าสู่แพลตฟอร์ม เพื่อนำเสนอต่อนักท่องเที่ยวในวงกว้างโดยการสนับสนุนจากภาครัฐ

การสื่อสารการตลาด เพื่อการพัฒนาอาชีพสำหรับการตลาดแบบใหม่ เพื่อสร้างโอกาส เช่น การเป็นนักสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล ใน Open market เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

ตลาดใหม่ ยกตัวอย่างเช่น การขยายตลาดไปสู่กลุ่มนักท่องเที่ยว ให้ขยายการท่องเที่ยวไปจุดอื่น ทำให้เกิดการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ ในไทเป เพราะต้องการได้รับประสบการณ์ใหม่

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างโอกาสใหม่ในการเข้าถึงกลุ่มตลาดที่หลากหลายและเพิ่มรายได้ในระดับชุมชน ตัวอย่างเช่น การพื้นที่ตลาด Open Market ให้ร้านค้าท้องถิ่นได้นำร้านค้าและสินค้าท้องถิ่น ขึ้นสู่ระบบแพลตฟอร์มเพื่อนำเสนอสินค้าสู่นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคในวงกว้าง เพื่อเป็นการขยายตลาด และส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลอีกด้วย

4. โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ⟶ แพลตฟอร์ม ⟶ เทคโนโลยี

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ได้แก่ เครือข่าย 5G, ระบบ Big Data, และการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อแบ่งปันข้อมูล (Open Data)

แพลตฟอร์ม พื้นที่สำหรับการแบ่งปันข้อมูล เพื่อนำไปใช้กับหน่วยงานของรัฐ และเอกชนในการสร้างบริการที่ทันสมัย ในการรองรับการท่องเที่ยว เช่น โครงการผู้ช่วย AI ผ่าน AR ในตลาดกลางคืน

เทคโนโลยี การประยุกต์ใช้ AI และ AR เพื่อสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยวด้วยเจ้าหมีน่ารักชื่อ YesBear ซึ่งจะค่อยช่วยเหลือนักท่องเที่ยว โดยมีบริการหลากหลายภาษา ที่จะช่วยหาร้านค้าในตลาดกลางคืน

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ เช่น การเชื่อมต่อด้วย 5G และการใช้ AI ทำให้เกิดแพลตฟอร์มที่สามารถให้บริการข้อมูลได้แบบเรียลไทม์ ตัวอย่างเช่น นักท่องเที่ยวสามารถใช้ YesBear เพื่อเป็นผู้ช่วยในการท่องเที่ยวตลาดกลางคืน ผ่าน VR/AR สิ่งนี้ไม่เพียงเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ยังช่วยสร้างความประทับใจ นักท่องเที่ยวอีกด้วย

5. นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล ⟶ สนับสนุนและสอดคล้อง ⟶ มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

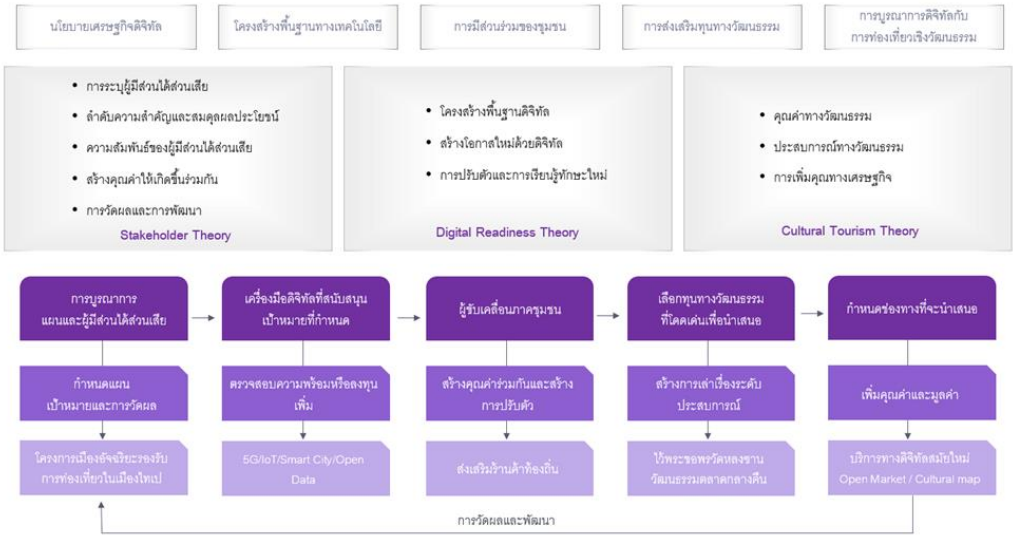
นโยบายรัฐ ได้แก่การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน, การให้งบประมาณสำหรับด้านวัตกรรม, และการออกแผนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจดิจิทัล

สนับสนุน การจัดสรรงบประมาณและการให้คำแนะนำทางเทคนิคสอดคล้องกับแผนพัฒนาตามเป้าที่ต้องการ เช่น การพัฒนาโครงการนำร่องด้าน AI และ VR เพื่อสร้างนวัตกรรมเพื่อนักท่องเที่ยว

มีประสิทธิภาพและยั่งยืน การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีกับเทศกาลได้ตรงตามเป้าหมาย ในขณะเดียวกัน เมืองก็ได้ประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจ และพัฒนาบริการที่มีความทันสมัยต่อนักท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่

อธิบายความสัมพันธ์ได้ว่า รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้สนับสนุนทั้งทางการเงินและการกำหนดนโยบายเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านดิจิทัลช่วยให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการสร้างนวัตกรรมและบริการใหม่ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว รวมถึงการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น VR และ Metaverseในขณะเดียวกัน นโยบายที่ตรงเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถเพิ่มปริมาณนักท่องเที่ยว และสามารถทำให้นักท่องเที่ยวกลับมาท่องเที่ยวซ้ำอีกครั้งหนึ่ง เพื่อทำให้เกิดความยั่งยืนในการท่องเที่ยวของเมืองไทเป

สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป ที่สอดคล้องกับทฤษฎี



ภาพประกอบ 95 สรุปแบบร่างแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของเมืองไทเป ที่สอดคล้องกับทฤษฎี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การดำเนินงานที่แสดงในแผนภาพสะท้อนถึงกระบวนการพัฒนาที่สอดคล้องกับทฤษฎี Stakeholder Theory, Digital Readiness Theory, และ Cultural Tourism Theory โดยมี

เป้าหมายเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มต้นจากการกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระบบตามหลัก Stakeholder Theory โดยชุมชนท้องถิ่น รัฐบาล นักท่องเที่ยว และภาคเอกชน ถูกกำหนดให้มีบทบาทร่วมกันในแต่ละมิติของการพัฒนา เช่น การสร้างนวัตกรรมเพื่อการบริการนักท่องเที่ยว การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการส่งเสริมตลาดดิจิทัล กระบวนการนี้เน้นการบริหารจัดการผลประโยชน์และการสร้างความร่วมมือ เพื่อให้มั่นใจว่าทุกกลุ่มได้รับคุณค่าและผลประโยชน์ร่วมกันอย่างสมดุล

ขั้นตอนถัดมาเป็นการเตรียมความพร้อมทางเทคโนโลยีโดยใช้แนวทางจาก Digital Readiness Theory ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น การติดตั้งเครือข่าย 5G, การนำ AI และ Cloud Computing มาใช้ในระบบการจัดการข้อมูล และการตรวจสอบความพร้อมด้านดิจิทัลในพื้นที่ กระบวนการนี้เน้นความสำคัญของการสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เชื่อมโยงระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น แพลตฟอร์ม Open Data และการนำสร้าง Open Market เพื่อรองรับการขายสินค้าของร้านค้าชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับ การพัฒนาที่เป็นเป้าหมายของเมืองไทเป

ในส่วนของชุมชน การมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการพัฒนาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผสานแนวคิดจากทั้งสามทฤษฎี โดยชุมชนได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาในพื้นที่และย่านท่องเที่ยวของชุมชน

ทุนทางวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาและส่งเสริมผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีตามแนวทางของ Cultural Tourism Theory ทรัพยากรวัฒนธรรม เช่น วัดหลงซาน พิพิธภัณฑ์ ใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและเพิ่มมูลค่า ตัวอย่างเช่น การใช้ VR/AR ในการจำลองสถานที่สำคัญ และการจัดแสดงวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวทั่วโลก กระบวนการเหล่านี้ช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในพื้นที่และกระตุ้นความสนใจในกลุ่มเป้าหมายใหม่

สุดท้าย การกำหนดเป้าหมายและผลลัพธ์ที่ชัดเจน เช่น การเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว, การกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น, และการกระจายรายได้อย่างยั่งยืน แสดงให้เห็นถึงการวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่คำนึงถึงทุกมิติของการพัฒนา โดยการผสมผสานทฤษฎีทั้งสามเข้าด้วยกันนี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างศักยภาพทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของพื้นที่ แต่ยังเป็นแนวทางที่มีความยั่งยืนและสามารถต่อยอดได้ในอนาคต ทั้งในบริบทของเมืองไทเปและพื้นที่อื่น ๆ ที่ต้องการใช้วัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นฐานในการพัฒนา

3.5 นำเสนอกรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ โดยยึดหลักการสำคัญจาก องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) โดยเน้นการส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล ที่ตอบสนองต่อความต้องการในบริบทของโลกสมัยใหม่อย่างครอบคลุมและยั่งยืน หลักการดังกล่าวถูกออกแบบมาเพื่อเชื่อมโยงมิติสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ ความสอดคล้องของนโยบาย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะเพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน ทั้งหมดนี้ถูกออกแบบให้สนับสนุนการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งยกระดับศักยภาพของเศรษฐกิจดิจิทัลในระยะยาว



ภาพประกอบ 96 แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

หลักการสำคัญจาก OECD

ความสอดคล้องของนโยบาย (Policy Coherence) การประสานงานและบูรณาการระหว่างหน่วยงานรัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่นเพื่อกำหนดเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ที่สอดคล้องกัน นโยบายที่มีความต่อเนื่องและการสนับสนุนเชิงระบบ เช่น รัฐบาลกลางมีนโยบายส่งเสริมงบประมาณ สำหรับโครงการ และนวัตกรรมสำหรับการสร้างเมืองอัจฉริยะเพื่อรองรับวัฒนธรรม โดยสามารถของบประมาณพิเศษ ในการจัดทำโครงการ โดยมีหลากโครงสร้างที่ประสบความสำเร็จจากการสนับสนุนจากนโยบายนี้

นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Innovation and Digital Transformation) การนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ เช่น รัฐบาลท้องถิ่น ผลักดันให้มีการใช้โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล มาผลักดันการท่องเที่ยว เช่นการใช้ 5G กับ AR/VR ในการแสดงและนำเสนอวัฒนธรรมของเมืองไทเป หรือการใช้เทคโนโลยี AI ดูแลความปลอดภัยในตลาดกลางคืน โดยนโยบายเหล่านี้ มาจากการใช้นวัตกรรมและดิจิทัลสมัยมาปรับใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Engagement) การสร้างโอกาสให้ชุมชนมีบทบาทในทุกกระบวนการ เช่น การสนับสนุนชุมชนให้มีส่วนร่วม ในการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาใช้เป็นรากฐานในการผลักดันการท่องเที่ยว โดยรัฐสนับสนุนทางด้านเงินทุน และทรัพยากรต่างๆ เพื่อผสมสนานกับทุนทางวัฒนของชุมชน อาทิเช่น การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่คงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของบ้านเรือนในย่านต้าเต้าเฉิง ทำให้ย่านดังกล่าวเป็นพื้นที่ทดลองที่ประสบความสำเร็จและอนุรักษ์ไว้ซึ่งวัฒนธรรม

การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Skills Development and Lifelong Learning) การจัดอบรมและพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับชุมชน เช่น การอบรมให้ชาวบ้าน หรือพ่อค้าแม่ค้าในตลาดกลางคืน และร้านค้าท้องถิ่น ใช้แพลตฟอร์ม Open Maket อีกทั้งยังมีการอบรมการใช้ AI ให้กับประชาชนทั่วไปอีกด้วย

ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน (Public-Private Collaboration) ความร่วมมือในเชิงกลยุทธ์ โดยเมืองไทเป มีความชัดเจนในความร่วมมือกับระหว่างรัฐและเอกชน โดยรัฐบาลเป็นผู้กำหนดเป้าหมาย และแนวทางของการพัฒนาเมือง ในขณะที่เอกชน เป็นผู้นำเสนอเทคโนโลยี เข้ามาแก้ไขปัญหา โดยได้รับงบประมาณจากภาครัฐ ทำให้ประชาชน และนักท่องเที่ยวได้ประโยชน์จากโครงการดังกล่าว

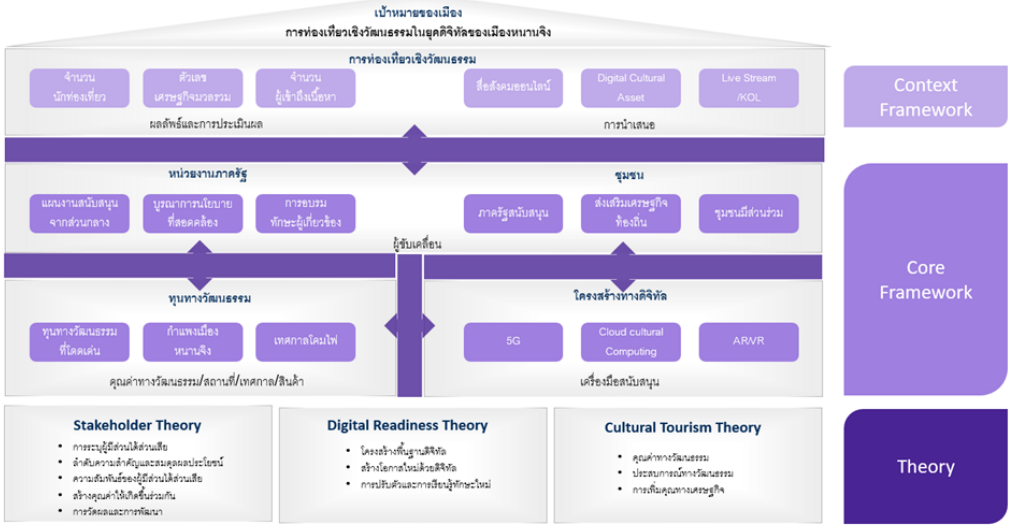
ความยั่งยืน (Sustainability) การสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเมืองไทเป มุ่งมั่นในการพัฒนาเศรษฐกิจควบคู่กับการรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนเมือง ซึ่งถือเป้าหมายสำคัญ นโยบายผลักดันการท่องเที่ยว จึงเน้นการให้บริการทั้งความสะดวกสบาย และในขณะเดียวกันก็สอดแทรกทุนทางวัฒนธรรม เพื่อกลมกลืนไปกับการท่องเที่ยว ตัวอย่างเช่นการ ไหว้พระขอพร ที่สามารถใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล มากระจายนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ และยังส่งเสริมพื้นที่ท่องเที่ยวใหม่ให้มีรายได้และเศรษฐกิจที่ดีขึ้นอีกด้วย

ผู้วิจัยจัดรูปแบบแนวคิดทางการใช้กรอบแนวคิดนี้ โดยได้พัฒนาการดำเนินการภายใต้แบบร่างแผนพัฒนา "321 Goal" ซึ่งเป็นแนวทางการดำเนินงานที่มีขั้นตอนชัดเจน ซึ่งประกอบด้วย

ขั้นตอนแรก การบูรณาการนโยบาย ที่มีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการประสานงานในระดับโครงสร้างของทีมงาน ขั้นตอนต่อมาคือ การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็น ขั้นตอนถัดไป คือ การเลือกทุนทางวัฒนธรรม การระบุเอกลักษณ์ของมรดกทางวัฒนธรรมและสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชน และกำหนดเทคโนโลยีหรือดิจิทัลที่จะใช้นำเสนอ และสุดท้ายคือ ขั้นตอนการสร้างเป้าหมาย (Goal) คือการกำหนดเป้าหมายของสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับประสบการณ์ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว

กรอบแนวคิดนี้สะท้อนถึงกระบวนการวางแผนและการดำเนินงานที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของยุคดิจิทัล พร้อมทั้งยังรักษาเอกลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมในลักษณะที่ยั่งยืนและสร้างคุณค่าในระดับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้อย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดของเมืองไทเป ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสรุปเป็นแนวคิดตามแผนภาพด้านล่าง



ภาพประกอบ 97 กรอบแนวคิดของเมืองไทเป ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยนำเสนอสำหรับเมืองไทเปเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอิงหลักการสำคัญจาก OECD ที่

ครอบคลุมความสอดคล้องของนโยบาย การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน รวมถึงการสร้างความยั่งยืนในระยะยาว แนวคิดนี้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับแบบร่างแผนพัฒนา "321 Goal" ซึ่งเป็นแนวทางการดำเนินงานที่เป็นระบบ ตั้งแต่การบูรณาการนโยบาย การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล การเลือกทุนทางวัฒนธรรม ไปจนถึงการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ประทับใจ กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงถึงความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมและการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อสร้างคุณค่าในระดับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่ยั่งยืนของเมืองไทเป

5.1 เปรียบเทียบ Framework ของทั้งสองเมือง

ผู้วิจัยได้ศึกษาต้นแบบของแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของทั้งสองเมือง โดยทั้งสองเมืองถือว่าเป็นเมืองที่ประสบความสำเร็จตามแนวทางของตนเอง ผ่านแผนพัฒนาที่คิดและนำมาใช้ในบริบทของเมืองทั้งสอง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาลงไปในรายละเอียด เพื่อเปรียบเทียบ เพื่อให้ได้รายละเอียดที่แยกออกประกอบของแผนพัฒนา โดยแบ่งออกเป็นองค์ประกอบหลักของกรอบแนวคิด (Core Framework) ที่จำเป็นต่อการพัฒนา และทั้งสองเมืองต่างมีองค์ประกอบหลักนี้ เช่นเดียวกัน และองค์ประกอบตามบริบทของกรอบแนวคิด (Contextual Framework) ที่เป็นแผนพัฒนาหรือองค์ประกอบเฉพาะเมือง เพื่อปรับใช้ในบริบทของแต่ละเมือง ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1.1 วิเคราะห์จุดเด่น (Strengths Analysis) และวิเคราะห์ความท้าทาย (Challenges Analysis)

ตาราง 42 วิเคราะห์จุดเด่น (Strengths Analysis) และวิเคราะห์ความท้าทาย (Challenges Analysis)

หัวข้อการวิเคราะห์	หนานจิง	ไทเป
ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	ผสานทุนวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองโบราณ กับพื้นตลาดเหล่าเหมินตง และเทศกาลโคมไฟ โดยการเทคโนโลยี VR และถ่ายทอดสด (Live Stream) รวมถึงวัฒนธรรมและกิจกรรมดั้งเดิม เช่น วรรณกรรมเก่าแก่ และผ้าหยุนจิน ที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองหนานจิง	ใช้พื้นที่สร้างสรรค์ เช่น วัดหลงซาน และชุมชนย่านต้าเต้าเฉิง และสวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน และตลาดกลางคืน ที่มีเอกลักษณ์จำนวนมาก และการนำเสนอนวัตกรรมผ่านวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น การไหว้พระขอพร และการท่องเที่ยวตามวิถีชีวิตชุมชน
จุดเด่น	หนานจิง มีรากฐานวัฒนธรรมมาอย่างยาวนาน โดยรัฐบาลสามารถนำพื้นที่จากวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองเก่า และแม่น้ำฉินหวย มาเชื่อมต่อกันและสร้างเรื่องราวในการท่องเที่ยวได้อย่างสอดคล้องลงตัว เช่น เทศกาลโคมไฟ และเทศกาลเรือมังกร ที่มีการจัดงานในพื้นที่บริเวณแม่น้ำฉินหวยอย่างต่อเนื่อง เป็นระยะเวลาหลายเดือน ทำให้มีนักท่องเที่ยว เข้ามาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นการผลักดันพื้นที่ริมบริเวณแม่น้ำฉินหวย เช่น เหล่าเหมินตง วัดขงจื้อ และกำแพงเมืองหนานจิง ให้ชุมชนบริเวณรอบข้างได้มีส่วนร่วมและรองรับการท่องเที่ยวของเมืองหนานจิง	เมืองไทเป มีจุดเด่นของวัฒนธรรมที่มีชาวพื้นเมืองที่อาศัยในเกาะไต้หวัน และเมืองไทเป จำนวนหลากหลายชนชาติ ทำให้มีรากฐานวัฒนธรรมที่ยาวนาน และหลากหลาย โดยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นคือการไหว้ขอพระ ซึ่งเป็นที่นิยมของคนในไต้หวัน รวมถึงดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ให้เข้ามาสัมผัสประสบการณ์นี้ โดยเฉพาะคนในแถบเอเชีย เช่น ไทย และญี่ปุ่น นอกจากนี้ วัฒนธรรมตลาดกลางคืนยังเป็นวัฒนธรรมที่ทำรายได้ให้กับท้องถิ่นโดยการส่งเสริมผ่านวิถีชุมชนดั้งเดิมของไทเปอีกด้วย

ตาราง 42 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	หนานจิง	ไทเป
ความท้าทาย	ความท้าทายหลักคือ มีงานเทศกาล ในเมืองอื่นๆ ในช่วงเวลาเดียวกัน ทางเมืองหนานจิง จำเป็นต้องสร้างความแตกต่างในการดึงดูดนักท่องเที่ยวในทุกๆปี และเมื่อมีนักท่องเที่ยวจำนวนมากเข้ามาในเมือง การจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวในช่วงเทศกาล คือความท้าทายหลัก ทั้งด้านความปลอดภัย ความสะดวกสบายในการเดินทาง และบริการสาธารณะต่างๆที่เพียงพอ	ความท้าทายหลัก คือการนำเสนอวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทำให้การร้อยเรื่องราว ไม่ได้ต่อเนื่องกัน เช่น การไว้พระขอพร ในวัดหลงซาน ไม่ได้สอดคล้องโดยตรงกับตลาดกลางคืน รวมถึงชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม การดึงอัตลักษณ์เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ และใส่ใจเป็นอย่างมาก
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การสร้างการมีส่วนร่วม และอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยการส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นสร้างเนื้อหาวัฒนธรรม เช่น การจัดเทศกาลในพื้นที่เหล่าเหมินตง และมีส่วนในงานเทศกาลโคมไฟ และเรือมังกร รวมถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน ด้วยการใช้ E-commerce ในการเพิ่มรายได้ให้ชุมชน	ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างและอนุรักษ์วัฒนธรรม ในพื้นที่ เช่นให้ความร่วมมือกับรัฐบาลท้องถิ่นในการรักษาและปรับภูมิทัศน์ของบ้านเรือน ซึ่งให้คงไว้ซึ่งสถาปัตยกรรม และรวมถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน ด้วยการสนับสนุนจากรัฐบาลกลาง ในการใช้แพลตฟอร์มเพื่อโปรโมทร้านค้าท้องถิ่น
จุดเด่น	เนื่องจากงานเทศกาลที่สนับสนุนโดยรัฐบาลกลาง ทำอย่างต่อเนื่องจนประสบความสำเร็จในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ทำให้ชุมชุม ได้ประโยชน์โดยตรงจากนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น และประชาชนในพื้นที่ จึงมีส่วนร่วมกับเมืองหนานจิง อย่างเต็มที่ เช่น การเปิดร้านค้าออนไลน์ของช่างฝีมือในเหล่าเหมินตง และการผลักดันสินค้าวัฒนธรรมในบริเวณการจัดงาน ซึ่งถือเป็นการบูรณาการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางที่รัฐบาลท้องถิ่นวางแผนไว้	เมืองไทเป ดึงทุนทางวัฒนธรรม ในพื้นที่ชุมชนโดยตรงออกมานำเสนอ เช่น วัฒนธรรมไหว้พระขอพร ในบริเวณวัดหลงซาน ทำให้ชุมชนโดยรอบต่างได้รับประโยชน์และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี รวมถึงการผลักดันการท่องเที่ยวตลาดกลางคืน ยังสร้างรายได้โดยตรงให้กับชุมชนในพื้นที่อีกด้วย

ตาราง 42 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	หนานจิง	ไทเป
ความท้าทาย	แม้ชุมชนในพื้นที่จะสามารถเพิ่มรายได้จากปริมาณนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น แต่การเพิ่มบทบาทของกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยด้านเทคโนโลยี เช่น ผู้สูงอายุในพื้นที่ อาจจะไม่ได้รับประโยชน์โดยตรงจากการบูรณาการทางดิจิทัลมากเท่าที่ควร สอง งานเทศกาลกระจุกตัวอยู่ในบริเวณแม่น้ำฉินหวย ซึ่งทำให้ชุมชนที่ได้รับประโยชน์โดยตรงยังคงไม่กระจายไปยังชุมชนอื่นๆ มากนัก	การสร้างแรงจูงใจในระยะยาวให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา เนื่องจากทุนทางวัฒนธรรม เป็นลักษณะสถานที่ ทำให้เมื่อเวลาผ่านไป อาจจะทำให้ร้านค้าท้องถิ่น เริ่มหายไป และเปลี่ยนไปเป็นร้านค้าขนาดใหญ่ที่มีทุนมากกว่าคนในชุมชน ที่เป็นเพียงร้านค้าเล็กๆ ความท้าท้ายหลักนี้ คือการรักษาสมดุลและสัดส่วนร้านค้าในชุมชนเพื่ออนุรักษ์ความดั้งเดิม กับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ
การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	การใช้โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีของเมือง เช่น 5G และ Cloud Cultural Computin มาใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยว เช่น เทศกาลโคมไฟ หรือเรือมังกร และส่งเสริมให้นำเสนอสินค้าผ่านแพลตฟอร์ม E-commerce เช่น ผ้าไหม Yunjin Brocade	การใช้โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีของเมืองไทเป นั้น รวมอยู่กับแผนการพัฒนาของไต้หวัน เช่น 5G, IoT และบริการสาธารณะผ่านโครงการ Smart City เช่นการใช้ EasyCard ในการเดินทาง และมีบริการที่สามารถเข้าถึงร้านค้าท้องถิ่นได้
จุดเด่น	การใช้โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีของเมือง เช่น 5G และ Cloud Cultural Computin มาใช้ในการผลักดันการท่องเที่ยวในพื้นฐานเทศกาล ผ่านการไลฟ์สด (Live Stream) ของผู้มีอิทธิพลในโซเชียลมีเดีย หรือ KOL เป็นการผลักดันให้เกิดความนิยมเพิ่มขึ้นในหมู่คนรุ่นใหม่ ที่ใช้โซเชียลมีเดีย และยังใช้เทคโนโลยีแพลตฟอร์มเพื่อบริการนักท่องเที่ยว เช่น WeChat mini-program ที่ช่วยในการจองที่พัก การเดินทาง และจับจ่ายใช้สอยได้สะดวกรวดเร็วและยังสามารถใช้งานกับ AR/VR ในการส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมอีกด้วย	เมืองไทเป ผสมผสานโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี ภายใต้หลักการเมืองอัจฉริยะ ซึ่งรวมการบริการที่สะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการบริการให้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น จัดทำแผนที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับการไหว้พระ การใช้ AR เป็นผู้ช่วยในการเดินตลาดกลางคืน รวมถึงบริการด้านการเดินทาง ค้นหาแหล่งท่องเที่ยว และข้อมูลของการท่องเที่ยว ที่สามารถแปลผ่านเครื่องมือที่เมืองร่วมกับเอกชน จัดทำขึ้น สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ล้วนแล้วมาจากการบูรณาการดิจิทัลเข้ากับวัฒนธรรม เพื่อสร้างความสะดวกสบายและความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว

ตาราง 42 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	หนานจิง	ไทเป
ความท้าทาย	เมืองหนานจิง ยังเน้นนักท่องเที่ยวชาวจีน ทำให้การบริการหลายภาษาเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติยังไม่แพร่หลาย เช่น การ Live Stream จำกัดแค่ในประเทศเนื่อง แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ไม่รองรับในการเชื่อมต่อสด ออกมายังต่างประเทศ ทำให้ยังเป็นข้อจำกัด ในการประชาสัมพันธ์แบบสดๆ ที่เห็นภาพบรรยายกาศของงานทันที	ช่องว่างของช่วงวัยกับการใช้แอปพลิเคชันยังคงต้องการการพัฒนาต่อเนื่อง เช่น การทำความเข้าใจกับระบบ Open Data และ Open Market สำหรับร้านค้าชุมชนแบบท้องถิ่น ที่มีเจ้าของเป็นผู้สูงอายุ
การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	นอกจากโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเตอร์เน็ต เช่น 5G จะครอบคลุมแล้ว เมืองหนานจิง มีการพัฒนาและใช้เทคโนโลยี ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computing, Big Data) และ VR เพื่อพัฒนาประสบการณ์นักท่องเที่ยว และสร้าง แพลตฟอร์ม "Nanjing Cloud Tourism" โดยเฉพาะในการผลักดันการใช้เทคโนโลยีกับวัฒนธรรม	เมืองไทเป มีการพัฒนาและใช้เทคโนโลยี Cloud, Open Data และ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารทรัพยากรทางด้านวัฒนธรรม และสร้างบริการสาธาณะหลักของไต้หวัน เพื่อรองรับการท่องเที่ยวในเมืองต่างๆ เช่น EasyCard และ T-Pass เพิ่มความสะดวกในการเดินทาง
จุดเด่น	เมืองหนานจิง เลือกส่งเสริมและพัฒนาแผนทางด้านโครงสร้างพื้นฐานทางด้านดิจิทัล ได้อย่างชัดเจน เช่น การส่งเสริม 5G ในพื้นที่ท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยีเพื่อแปลงวัฒนธรรมให้เป็นดิจิทัล (Digital Cultural Asset) รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มการขายสินค้ามาต่อยอดกับผลิตภัณฑ์ทางด้านวัฒนธรรม เช่น การใช้ Live ขายสินค้าท้องถิ่น การขายสินค้าบน E-Commerce หรือ Mini Program ต่างๆ เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสาร เป็นต้น สิ่งต่างๆเหล่านี้ ล้วนแล้วมาจากจุดเด่นทางด้านความพร้อมของเทคโนโลยีพื้นฐานทั้งสิ้น	โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและดิจิทัลของเมืองไทเป มีจุดเด่นคือเป็นการสร้างผ่านนโยบายภาครัฐส่วนกลาง เนื่องจากไทเปเป็นเมืองหลัก และสำคัญของไต้หวัน ทำให้เป็นพื้นที่หลัก ในการทดลอง และงบประมาณที่จัดสรรให้ ทำให้โครงสร้างพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็น 5G Cloud และ AI ของไทเป จะได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากรัฐบาลกลาง ทำให้ต่อยอดไปสู่การพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มอื่นได้ง่าย กว่าเมืองอื่นๆ

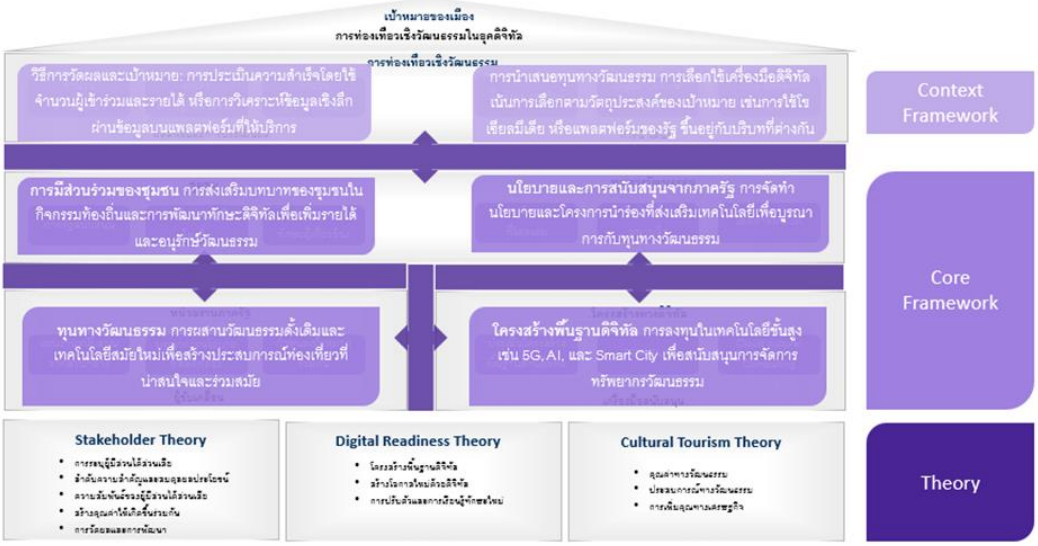
ตาราง 42 (ต่อ)

หัวข้อการวิเคราะห์	หนานจิง	ไทเป
ความท้าทาย	การใช้เทคโนโลยีระดับสูง เช่น Cloud Cultural Computing หรือ Digital Cultural Asset ยังต้องการความร่วมมือ และสนับสนุนให้คนในชุมชน และเอกชน เข้ามามีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ และพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นมากกว่านี้	การดำเนินการโครงการขนาดใหญ่ จะทำได้จำกัด เนื่องจากจะผูกผันกับรัฐบาลกลาง หรือมีความซ้ำซ้อน เมืองไทเป อยู่ในฐานะผู้ใช้งาน แต่ไม่ใช้ผู้ลงทุนงบประมาณหลัก ทำให้จำเป็นต้องรอทิศทางของส่วนกลาง ก่อนที่จะนำไปมาปรับใช้กับเมืองไทเป
นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว	รัฐสนับสนุนโครงการวัฒนธรรมดิจิทัล เช่น เขตนำร่อง AI และ VR และมีการลงทุนในโครงการวัฒนธรรมดิจิทัลกว่า 4 พันล้านหยวน	รัฐบาลส่งเสริมโครงการ Digi+ และ Taipei Smart Cultural Program และนำไปต่อยอดเพื่อการพัฒนาแพลตฟอร์ม เช่น Taipei Cultural Map บริการประชาชนต่อไป
จุดเด่น	เมืองหนานจิงมีนโยบายจากส่วนกลางที่ชัดเจน และในขณะเดียวกัน ก็มีเงินสนับสนุนจากรัฐบาลกลาง ใส่เข้าสู่โครงการต่างๆ ในการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อนำไปใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรายได้ของชุมชนที่ชัดเจนอีกทางหนึ่ง ทำให้เกิดการจัดทำเขตนำร่องนวัตกรรม AI และ VR ที่มีการจัดสรรงบประมาณเพิ่มเติมลงไปจำนวนมาก นอกจากนี้ ทีมการทำงาน จะมุ่งเป้าไปที่ความสำเร็จเป็นที่ตั้งทำให้เกิดความร่วมแรงร่วมใจ ในการบูรณาการระหว่างทีมงาน	เมืองไทเป ใช้การต่อยอดจากโครงสร้างดิจิทัลจากส่วนกลาง เช่น เรื่องของการพัฒนาแพลตฟอร์มสนับสนุนชุมชนผ่าน Open Data และการทำแพลตฟอร์ม Open Market เมืองไทเป ใช้ประโยชน์จากสิ่งนี้ประชาสัมพันธ์และอบรมให้ร้านค้าท่องถิ่นเข้าใจและร่วมโครงการ ก็ถือเป็นการผลักดันเศรษฐกิจชุมชนได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องจัดทำโครงการด้วยตนเอง หรือเอกชนในไต้หวัน ที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ ใช่ VTuber หรือ AR/VR ก็จะนิยมเลือกเอาวัฒนธรรมมาใช้กับเทคโนโลยีใหม่ในพื้นที่ของเมืองไทเป
ความท้าทาย	การกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ชนบทของเมืองหนานจิง ยังเป็นความท้าทายที่ต้องการ การพัฒนาต่อไป เนื่องจากผู้คนและนักท่องเที่ยว สนใจเทศกาล เป็นหลัก และใช้เวลาอยู่ในเมือง มากกว่าแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ	การสร้างความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับชุมชน ยังเป็นความท้าทายหลัก และการสร้างโครงการที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองไทเป เพื่อนักท่องเที่ยวไทเป ยังคงต้องการภาพที่ชัดเจน ว่ามีจากการผลักดันของเมืองไทเปเอง

หนานจิงและไทเปต่างมีจุดเด่นในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี หนานจิงเน้นการผสานวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น กำแพงเมืองและเทศกาลโคมไฟ กับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR และ E-commerce เพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ส่วนไทเปใช้จุดเด่นของวัฒนธรรมหลากหลาย เช่น ย่านต้าเต้าเฉิงและตลาดกลางคืน ควบคู่กับเทคโนโลยี Smart City เช่น EasyCard และ AR อย่างไรก็ตาม ความท้าทายของทั้งสองเมืองอยู่ที่การจัดการผลกระทบจากการท่องเที่ยวจำนวนมาก และการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเทคโนโลยีกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิม

5.1.2 วิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Core Framework) และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงบริบท (Contextual Framework)

การวิเคราะห์ Core Framework และ Context Framework เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับ กรณีศึกษาเมืองหนานจิงและเมืองไทเป นั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบการดำเนินการถอดและแยกรายละเอียดของแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เมืองหนานจิงและไทเป โดยทั้งสองเมืองต่างสะท้อนถึงการประยุกต์ใช้กลยุทธ์ที่มีทั้งความเหมือนและความแตกต่าง ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น Core Framework และ Context Framework ตามองค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นรากฐานร่วมและบริบทเฉพาะของแต่ละเมือง



ภาพประกอบ 98 การวิเคราะห์ Core Framework และ Context Framework

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

Core Framework ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่เป็นรากฐานสำคัญ ซึ่งพบในทั้งสองเมืองและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทเมืองอื่นได้ ดังนี้

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานสำคัญ ทั้งสองเมืองมีการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความน่าสนใจและเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว โดยหนานจิง จะเน้นผสานวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น กำแพงเมืองโบราณและเทศกาลโคมไฟ เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VR และการถ่ายทอดสดออนไลน์ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความน่าดึงดูดและร่วมสมัย และไทเป จะใช้พื้นที่วัฒนธรรม เช่น ย่านต้าเต้าเฉิงและสวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน รวมถึงเทคโนโลยี AR และโซเชียลมีเดีย เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและเทคโนโลยี ทั้งสองเมืองได้ลงทุนอย่างต่อเนื่องในโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล หนานจิงใช้เทคโนโลยี 5G, AI และ Cloud Cultural Computing เพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เช่นเดียวกันกับไทเป เลือกใช้เทคโนโลยีเมืองอัจฉริยะ (Smart City) เช่น EasyCard และ AI เพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม

การมีส่วนร่วมของชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนา โดยหนานจิง ผลักดันชุมชนท้องถิ่นเข้าร่วมในกิจกรรม เช่น เทศกาลโคมไฟและการจัดแสดงสินค้าท้องถิ่นในเหล่าเหมินตง สำหรับไทเป ชุมชนได้รับการอบรมทักษะดิจิทัลและสนับสนุนการขายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับพื้นที่

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐ การสนับสนุนจากภาครัฐช่วยเพิ่มศักยภาพของเมือง หนานจิงนั้นรัฐบาลกลางสนับสนุนโครงการนำร่อง เช่น AI และ VR ด้วยงบประมาณจำนวนมาก เช่นเดียวกันกับไทเป ที่ใช้โครงการ Digi+ และ Taipei Smart Cultural Program ช่วยบูรณาการเทคโนโลยีกับการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรม

Context Framework คือองค์ประกอบที่สะท้อนบริบทเฉพาะของแต่ละเมือง ซึ่งสะท้อนถึงแนวทางการพัฒนาและกลยุทธ์ที่แตกต่าง

การนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม โดยหนานจิง เน้นการสร้างเรื่องราวผ่านเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน และเชื่อมโยงกับพื้นที่ประวัติศาสตร์ ในขณะที่ไทเป เน้นผสมผสานความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตามวิถีชีวิตชุมชนในปัจจุบัน เช่น ตลาดกลางคืนและการไหว้พระในย่านต้าเต้าเฉิง

วิธีการวัดผลและเป้าหมาย โดยหนานจิง วัดผลสำเร็จจากจำนวนผู้เข้าร่วมเทศกาลและการเพิ่มรายได้ในพื้นที่ ในขณะที่ไทเป ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลผ่าน Open Data และเทคโนโลยี AI เพื่อวัดพฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว

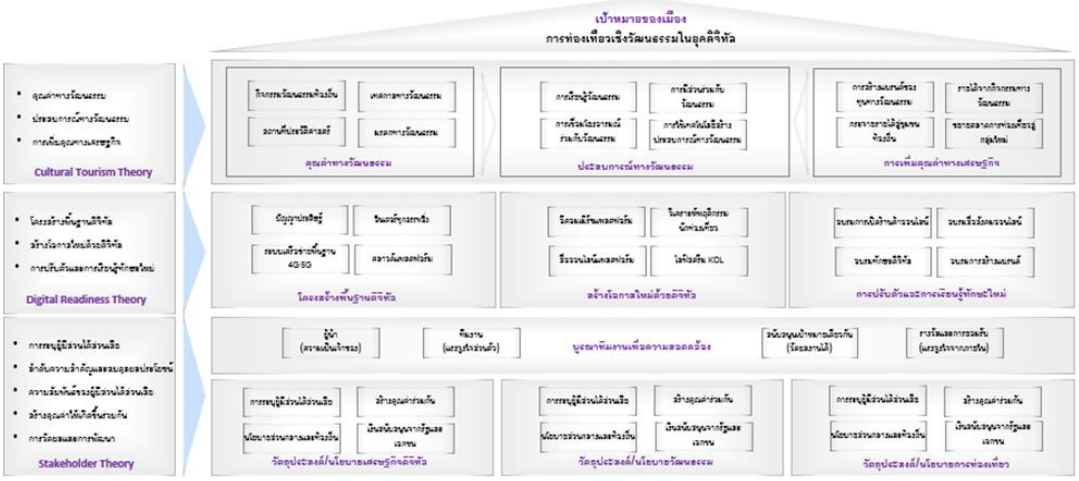
โครงสร้างความร่วมมือ โดยหนานจิง ให้ความสำคัญกับการบูรณาการระหว่างชุมชนและหน่วยงานรัฐเพื่อผลักดันงานเทศกาลจากส่วนกลาง โดยงบประมาณของรัฐบาล ในขณะที่ไทเปการพัฒนาขับเคลื่อนโดยรัฐบาลท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับเอกชน เพื่อสร้างโครงการที่ตอบโจทย์ความหลากหลาย และเปิดโอกาสให้มีนวัตกรรมใหม่ เพื่อตอบสนองวัมนธรรมท้องถิ่น

ข้อสรุปของการเปรียบ Core Framework และ Context Framework

จากการเปรียบเทียบ Core Framework และ Context Framework ของทั้งสองเมือง พบว่าแม้จะมีโครงสร้างพื้นฐานและองค์ประกอบร่วมกันในระดับหลัก (Core Framework) เช่น ทุนทางวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การมีส่วนร่วมของชุมชน และการสนับสนุนจากภาครัฐ แต่บริบทของแต่ละเมือง (Context Framework) มีความเฉพาะเจาะจงในวิธีการนำเสนอและพัฒนา เช่น หนานจิงเน้นเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ ขณะที่ไทเปเน้นการผสมผสานความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีใหม่ การสร้างกรอบแนวคิด (Framework) ที่สมบูรณ์จึงจำเป็นต้องรวมองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบที่ยืดหยุ่นและปรับให้เหมาะสมกับเมืองอื่นในอนาคต

5.1.3 นำเสนอแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดที่นำเสนอใช้ในการออกแบบเปรียบเสมือน "บ้าน" ที่ประกอบไปด้วยรากฐานสำคัญสามส่วน ได้แก่ หนึ่ง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory), สอง ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory), และสาม การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) โดยทั้งสามส่วนนี้สนับสนุนเป้าหมายร่วมของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล



ภาพประกอบ 99 กรอบแนวคิดสนับสนุนเป้าหมายร่วมของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. Cultural Tourism Theory การรักษาและสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรม

Cultural Tourism Theory ทำหน้าที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความแตกต่างให้กับการท่องเที่ยว โดยเน้นการรักษาและส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม การแสดงศิลปะพื้นบ้าน และการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม ทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ องค์ประกอบสำคัญในส่วนนี้ ได้แก่การเลือก คุณค่าทางวัฒนธรรมมานำเสนอ ผ่านการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม และการสร้างโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการนำเสนอมรดกวัฒนธรรมโดยมีเทคโนโลยีและดิจิทัล เป็นเครื่องมือผลักดัน เพื่อเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดที่สามารถใช้ประเมินความสำเร็จ ได้แก่ จำนวนกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่จัดขึ้น จำนวนนักท่องเที่ยวที่วัดผลได้ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และรายได้ที่เกิดจากการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

2. Digital Readiness Theory ความพร้อมและการประยุกต์ใช้ดิจิทัล

Digital Readiness Theory ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ทั้งในด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ระบบ 5G, Cloud และ AI รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ กลุ่มลูกค้าใหม่ ผ่านการสร้างเนื้อหาที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยองค์ประกอบสำคัญในส่วนนี้ ได้แก่โครงสร้าง

พื้นฐานทางดิจิทัลเพื่อทำการตลาดดิจิทัลและใช้บทบาทของ KOL (Key Opinion Leaders) ในประชาสัมพันธ์ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อเผยแพร่เนื้อหาทางวัฒนธรรม และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวผ่านช่องทางดิจิทัล ด้วยการอบรมและสร้างความพร้อมให้กับบุคคลากรของผู้ขับเคลื่อนแผนพัฒนานี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จในส่วนนี้รวมถึงปริมาณผู้ใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ การเข้าถึงเนื้อหาทางวัฒนธรรม และอัตราการมีส่วนร่วมในช่องทางโซเชียลมีเดีย สิ่งเหล่านี้คือตัวอย่างของการประเมินความสำเร็จ

3. Stakeholder Theory การประสานความร่วมมือ

Stakeholder Theory เป็นส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องในหลากหลายภาคส่วน เช่น ชุมชนท้องถิ่น รัฐบาล และภาคเอกชน โดยมีบทบาทในการกำหนดทิศทางนโยบาย การสนับสนุนด้านการเงิน และการสร้างความร่วมมือเพื่อพัฒนาที่ยั่งยืน องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การบูรณาการทีมโดยกำหนดเป้าหมาย และแรงจูงใจของการดำเนินงาน การสร้างระบบบริหารจัดการร่วมรวมถึงการสื่อสารกับผู้มีที่ส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน การสนับสนุนทรัพยากรทั้งด้านการเงินและเทคโนโลยี และการสร้างคุณค่าร่วมกันระหว่างหน่วยงานและบุคคลากรที่อยู่ในแผนพัฒนานี้ รวมถึงการประเมินและวัดผล พร้อมด้วยการตอบแทนด้วยแรงจูงใจภายใน และภายนอก

ตัวชี้วัดที่สามารถวัดผลได้ ได้แก่ จำนวนโครงการที่เกิดจากความร่วมมือ อัตราความสำเร็จของเป้าหมายที่ตั้งไว้ในโครงการ ความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชนท้องถิ่น

สรุปการนำเสนอแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สุดท้าย ในแผนพัฒนานี้ จำเป็นต้องตั้งเป้าหมายของกรอบแนวคิด โดยมองความสำเร็จในระดับภาพรวม ไม่ใช่รายบุคคล หรือหน่วยงานย่อย ซึ่งกรอบแนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการมิติทางวัฒนธรรม ดิจิทัล และความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถช่วยให้บรรลุเป้าหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลได้ ตัวชี้วัดความสำเร็จในระดับภาพรวม ได้แก่ การเพิ่มจำนวนของนักท่องเที่ยวในพื้นที่เป้าหมาย

การสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน การลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและการรักษามรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว

กรอบแนวคิดนี้นำเสนอแนวทางเชิงบูรณาการที่สามารถตอบสนองต่อความท้าทายของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจะ

ได้มีการศึกษาความเป็นไปได้เพิ่มเติมในเชิงปฏิบัติ รวมถึงการปรับตัวชี้วัดให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่ โดยการพัฒนาตามกรอบนี้สามารถนำไปสู่การส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในบริบทของไทย ผ่านพื้นที่เป้าหมาย คือจังหวัดสุพรรณบุรีต่อไป

6. แนวคิดการการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

6.1 คำอธิบายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดที่นำเสนอในครั้งนี้ถูกออกแบบในลักษณะโครงสร้างเปรียบเสมือน "บ้าน" ซึ่งประกอบด้วยรากฐานสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ (1) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory), (2) ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory), และ (3) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ทั้งสามส่วนนี้สนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ตอบสนองต่อยุคดิจิทัล โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ เพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจ และเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีอย่างยั่งยืน



ภาพประกอบ 100 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รากฐานที่ 1 บูรณาการแผนและทีม

การบูรณาการแผน

บูรณาการวัตถุประสงค์และนโยบายของแต่ละหน่วยงาน วางกรอบร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว เพื่อให้เป้าหมายสอดคล้องในทุกมิติ

นโยบายส่วนกลางและท้องถิ่น กำหนดให้นโยบายท้องถิ่นสนับสนุนเป้าหมายส่วนกลาง เพื่อสร้างการสนับสนุนด้านทรัพยากร อาทิ บุคลากรและเงินทุน

การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย คัดเลือกผู้เกี่ยวข้องจากทั้งหน่วยงานรัฐ เอกชน และประชาสังคม เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่แข็งแกร่ง

การสร้างคุณค่าร่วมกัน ระบุผลลัพธ์ร่วมกันอย่างชัดเจนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำงานร่วมกัน

การสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน ใช้ทรัพยากรจากภาครัฐและเอกชนเพื่อขับเคลื่อนแผน รวมถึงการหาทุนสำหรับโครงการใหม่ ๆ

การบูรณาการทีม

การคัดเลือกผู้นำ เลือกบุคคลที่มีความสามารถและเป็นเจ้าของโครงการ เพื่อขับเคลื่อนงานให้บรรลุเป้าหมาย

การคัดสรรทีมงานที่มีแรงจูงใจ ระบุทีมงานที่พร้อมทำงานด้วยความมุ่งมั่น และกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน

การกำหนดเป้าหมายทีม วางเป้าหมายที่ชัดเจนและสามารถวัดผลได้ พร้อมทั้งวางแผนการสื่อสารทั้งภายในและภายนอก

การกำหนดรางวัลและการยอมรับ เสนอรางวัลทั้งในรูปแบบตัวเงินและการยอมรับ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ทีมงาน

รากฐานที่ 2 การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล พัฒนาและใช้งานเครือข่าย 4G/5G, AI, และแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม

การสร้างโอกาสใหม่ด้วยดิจิทัล เปิดโอกาสใหม่ ๆ ผ่านการนำนวัตกรรม เช่น การไลฟ์สดและ E-commerce เพื่อเพิ่มช่องทางให้กับนักท่องเที่ยว

การปรับตัวและการเรียนรู้ทักษะใหม่ ฝึกอบรมทักษะดิจิทัลให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รากฐานที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและการสร้างประสบการณ์ใหม่

คุณค่าทางวัฒนธรรม คัดเลือกพื้นที่ทางวัฒนธรรม เช่น สถานที่ทางประวัติศาสตร์หรือเทศกาลที่โดดเด่น เพื่อสร้างความน่าสนใจ

การสร้างและนำเสนอประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่อง เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรมและเนื้อหาที่สร้างสรรค์

การเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจ พัฒนาแบรนด์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายใหม่ พร้อมสร้างรายได้ให้กับชุมชน

เป้าหมายสูงสุด การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล โดยเป้าหมายสูงสุดคือการผสานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเข้ากับยุคดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก เพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมและขยายตลาดท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

6.2 แนวทางและวิธีการดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดการพัฒนานี้เน้นการบูรณาการทรัพยากรวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีเป้าหมาย เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มและผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กระบวนการพัฒนาประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพประกอบ 101 กรอบแนวคิดการพัฒนานี้เน้นการบูรณาการทรัพยากรวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ขั้นตอนที่ 1 บูรณาการแผนและทีม

การดำเนินงาน

1. รวบรวมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากทุกภาคส่วน รวมถึงรัฐบาล ชุมชนท้องถิ่น และเอกชน เพื่อวางแผนร่วมกัน

2. จัดทำแผนแม่บทที่ชัดเจนระบุเป้าหมายของการพัฒนาและแนวทางการดำเนินงาน

3. กำหนดกรอบการวัดผลเพื่อประเมินความสำเร็จในเชิงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม

ผลที่คาดหวัง

1. ได้แผนพัฒนาและเป้าหมายที่สอดคล้องกันในทุกมิติ

2. สร้างความเข้าใจและความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ขั้นตอนที่ 2 การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล

การดำเนินงาน

1. วิเคราะห์และประเมินเครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่ เช่น ระบบ 5G, AR/VR และแพลตฟอร์มออนไลน์

2. ตรวจสอบความเหมาะสมของเทคโนโลยีที่สามารถสนับสนุนเป้าหมาย

3. วางแผนลงทุนเพิ่มเติมในกรณีที่ขาดแคลนเครื่องมือหรือทรัพยากรทางดิจิทัล

ผลที่คาดหวัง

1. การปรับปรุงหรือพัฒนาความพร้อมด้านเทคโนโลยี

2. ได้โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่รองรับการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 3 การมีส่วนร่วมของชุมชน

การดำเนินงาน

1. ค้นหาผู้ขับเคลื่อนหลักในภาคชุมชนที่สามารถเป็นผู้นำในการพัฒนา

2. จัดการอบรมและสร้างความเข้าใจในบทบาทของชุมชนในแผนพัฒนา

3. ส่งเสริมการสร้างคุณค่าร่วมกันระหว่างชุมชนและภาคส่วนอื่น ๆ

ผลที่คาดหวัง

1. การสร้างความตระหนักและการปรับตัวของชุมชนต่อการใช้เทคโนโลยี

2. ความร่วมมืออย่างยั่งยืนระหว่างชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 4 ส่งเสริมและเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น

การดำเนินงาน

1. คัดเลือกทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นและมีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว

2. ผสานทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยี เช่น การเล่าเรื่องผ่าน AR/VR หรือการใช้โซเชียลมีเดีย

3. ออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าประทับใจโดยเชื่อมโยงวัฒนธรรมและนวัตกรรม

ผลที่คาดหวัง

1. การสร้างเอกลักษณ์และจุดขายที่ชัดเจนของพื้นที่

2. เพิ่มความน่าสนใจและการจดจำในระดับสากล

ขั้นตอนที่ 5 บูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การดำเนินงาน

1. กำหนดช่องทางการนำเสนอ เช่น การสร้างแพลตฟอร์ม E-commerce หรือการใช้ KOL ในการประชาสัมพันธ์

2. ใช้เทคโนโลยี เช่น Cloud Cultural Computing หรือ Open Data เพื่อสนับสนุนการจัดการและการนำเสนอ

3. ติดตามและวัดผลผ่านการเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

ผลที่คาดหวัง

1. เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจดิจิทัลในชุมชน

2. กำหนดตัวชี้วัดที่ช่วยติดตามความสำเร็จและพัฒนาต่อยอด

สรุปผลแนวทางและวิธีการดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แผนพัฒนาพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้นี้ถูกออกแบบขึ้นโดยการผสานทรัพยากรวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบและมีเป้าหมายชัดเจน ผ่านกระบวนการพัฒนา 5 ขั้นตอน ได้แก่ การบูรณาการแผนงานและการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง การประเมินความพร้อมด้านดิจิทัล การสร้างความร่วมมือกับชุมชน การส่งเสริมและคัดเลือกทุนวัฒนธรรมที่โดดเด่น และการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่ม

มูลค่าทางเศรษฐกิจ แผนนี้สามารถปรับใช้เป็นแนวทางปฏิบัติสำหรับพื้นที่ที่ต้องการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงวัฒนธรรมในบริบทดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะนำกรอบแนวคิดนี้ไปทดสอบและปรับใช้ในจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น และเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาพื้นที่อื่นในอนาคตต่อไป

2. การศึกษาในพื้นที่เป้าหมาย

2.1 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) **โดย การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก** (In-depth Interview) **และถอดเทปคำสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ**

รวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการผสานเทคโนโลยีดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อนำมาพัฒนาแผนพัฒนาตามแนวคิด 321 Goal ของผู้วิจัย

2.1.1 กระบวนการสัมภาษณ์

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 9 คนจากจังหวัดสุพรรณบุรีซึ่งประกอบด้วย

- ผู้บริหารหน่วยงานท้องถิ่น หรือผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายสาธารณะ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ หรือทุนทางวัฒนธรรมของเมืองต้นแบบ
- ผู้มีส่วนร่วมจากชุมชนท้องถิ่น หรือมีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายด้านการท่องเที่ยว
- ผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว หรือผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำนโยบายด้านการท่องเที่ยว

2. การตั้งคำถามสัมภาษณ์

คำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ครอบคลุมตามแนวคิด 321 Goal ดังที่ผู้วิจัยได้จัดทำไว้ได้แก่

- การบูรณาการนโยบาย แผน และทีมงาน
- การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล
- การเลือกทุนทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชน
- การสร้างเป้าหมาย (Goal)

3. การจัดสัมภาษณ์

- รูปแบบการสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นและเสนอข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ
- ช่องทางการสัมภาษณ์ผ่านการนัดพบผู้ให้ข้อมูล ในสถานที่และเวลาขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ให้ข้อมูล
- ระยะเวลา สัมภาษณ์แต่ละคนใช้เวลาประมาณ 60 นาที

4. การบันทึกข้อมูล

- จัดทำบันทึกเสียงหรือการจดบันทึกข้อความเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด หลังจากนั้นทำการถอดเสียงสัมภาษณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์

2.1.2 ผลการดำเนินงานวิจัย

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 9 คนจากจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งประกอบด้วย

ตาราง 43 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จากจังหวัดสุพรรณบุรี

Respondent ID (SP00x)	Occupation	Expertise Domain	Date Interview
		สุพรรณบุรี	
SP001	รองปลัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุพรรณบุรี	ผู้บริหารและจัดการนโยบายด้านการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม รวมถึงดูแลโครงการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลด้านเมืองอัจฉริยะของจังหวัดสุพรรณบุรี	24/12/2024
SP002	ผู้อำนวยการวัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบรี	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนโยบายสาธารณะด้านกิจกรรมทางวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี	03/01/2025
SP003	ผู้อำนวยการ การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบรี	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนโยบายสาธารณะด้านการท่องเที่ยว และด้านกิจกรรมทางวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี	24/12/2024

ตาราง 43 (ต่อ)

Respondent ID (SP00x)	Occupation	Expertise Domain	Date Interview
SP004	ผู้นำชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่อู่ทอง สุพรรณบุรี	ผู้ประกอบการณ์ และผู้นำชุมชนท้องถิ่นที่ทำงานร่วมกับชุมชนในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่อู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มามากกว่า 20 ปี	27/12/2024
SP005	ผู้อำนวยการสำนักงานพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน พื้นที่ 7 (เมืองโบราณอู่ทอง)	ผู้บริหารและผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนโยบายสาธารณะด้านกิจกรรมทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และการจัดการพื้นที่เมืองโบราณอู่ทอง ของจังหวัดสุพรรณบุรี	27/12/2024
SP006	ประธานหอการค้าไทย ตัวแทนภาคผู้ประกอบการณ์	ผู้ประกอบการณ์ในพื้นที่สุพรรณบุรี และเป็นตัวแทนภาคเอกชนในการพัมนาจังหวัดสุพรรณบุรี	24/12/2024
SP007	เจ้าอาวาสวัดเขาทำเทียม ผู้ดูแลพื้นที่ พุทธมณฑล จังหวัดสุรรณบุรี	ผู้นำและผู้ผลักดันในพัฒนาพื้นที่วัดเขาทำเทียม และบริเวณพุทธมณฑล ประจำจังหวัดสุพรรรณบุรี	27/12/2024
SP008	รองเจ้าอาวาสวัดป่าเลไลย์ นักวิชาการด้านนโยบายสาธารณะและพัฒนาชุมชนแบบมีส่วนร่วม	นักวิชาการ และผู้นำด้านการจัดการนโยบายสาธารณะเกี่ยวกับกิจกรรมทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยว โดยมีส่วนรวมกับชุมชน	27/12/2024
SP009	ผู้ว่าราชการจังหวัดสุพรรณบุรี	ผู้บริหารและจัดการนโยบายด้านการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม รวมถึงดูแลภาพรวมของจังหวัดสุพรรณบุรี	27/01/2025

2. การตั้งคำถามสัมภาษณ์

2.1 ผู้วิจัยได้สอบถามคำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ครอบคลุมตามแนวคิด 321 Goal กับผู้ให้ข้อมูลอย่างครบถ้วน โดยคำถามได้ผ่านการตรวจค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

1. อาจารย์พงศ์วราวุฑฒิ หมื่นยุทธ ผู้เชี่ยวด้านวัฒนธรรม และชุมชน
2. ดร.เพ็ญ สุขมาก ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายสาธารณะ และชุมชน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันทิพย์ ปิยะทัศนานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมดิจิทัล
4. อาจารย์ณณฐฐณณ ดีนาน ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมดิจิทัลกับการท่องเที่ยว
5. รองศาสตราจารย์ ดร.ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายสาธารณะและการพัฒนาหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่น

2.2 ผู้วิจัยได้สอบถามคำถามอื่นๆ ที่สอดคล้องกับประวัติการทำงานของผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลหลัก

3. การจัดสัมภาษณ์



ภาพประกอบ 102 การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักของจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

3.1 ผู้วิจัยได้เริ่มต้นสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลในช่วงเวลา เดือนธันวาคม ถึงมกราคม

3.2 ช่องทางการสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ผ่านการสนทนาซึ่งหน้า โดยสัมภาษณ์แบบเชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด โดยสัมภาษณ์แต่ละคนใช้เวลาประมาณ 60 นาที

4. การบันทึกข้อมูล

ผู้วิจัยได้จัดทำบันทึกเสียงหรือการจดบันทึกข้อความเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด หลังจากนั้นทำการถอดเสียงสัมภาษณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์

2.1.3 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายสถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

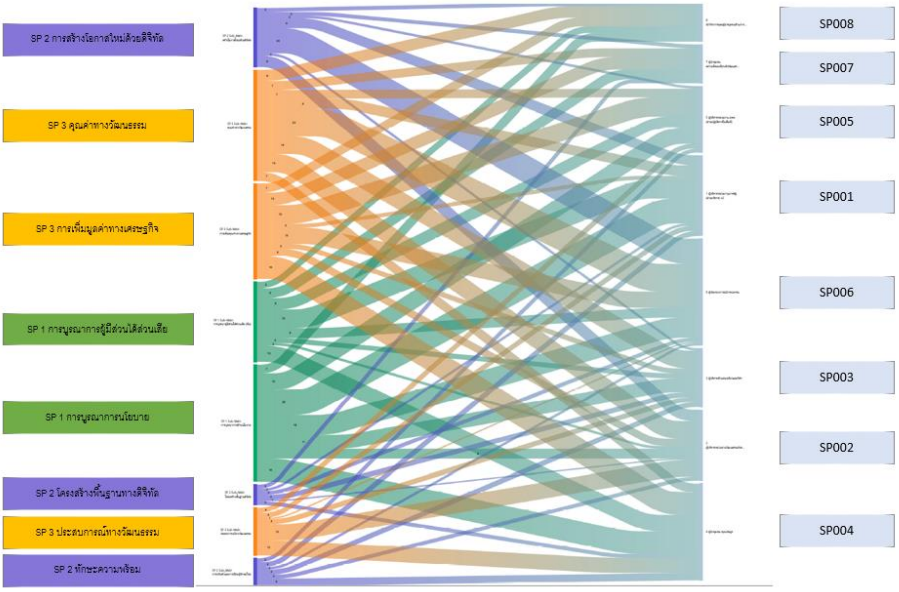
1. การรายงานข้อมูลการสัมภาษณ์

1. ผู้วิจัยได้ทำการรายงานโดยมีการระบุประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงแนวทางการผสานเทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาการท่องเที่ยว และการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น ซึ่งได้จัดกลุ่มคำตอบที่ สัมพันธ์กับคำถามแต่ละข้อเพื่อค้นหาประเด็นสำคัญ และสรุปลงในตารางลงรายละเอียดของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคน เพื่อใช้ในการอ้างอิง สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป โดยกลุ่มประเด็นสำคัญมีดังต่อไปนี้

การจัดหมวดหมู่เนื้อหาและการพัฒนาโครงสร้าง (Thematic Categorization and Framework Development)

คำถามหลักและประเด็นหลักของการสัมภาษณ์

1. หมวดที่ 1 (SP1) : การบูรณาการนโยบายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
2. หมวดที่ 2 (SP2) : เตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล และทักษะดิจิทัล
3. หมวดที่ 3 (SP3) : เลือกทุนทางวัฒนธรรม และการมีส่วนรวมของชุมชน



ภาพประกอบ 103 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แผนภาพด้านบน แสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้ข้อมูล 8 คน (SP001 ถึง SP008) กับหมวดหมู่ของประเด็นที่สำคัญ ทั้ง 3 ประเด็นหลัก และในแต่ละประเด็นย่อน โดยผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้ตอบคำถามในทุกประเด็นอย่างครอบคลุม แผนภาพยังแสดงการ

เชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างประเด็นสำคัญและความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูล ที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายและข้อมูลที่ครอบคลุมซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเพื่อการวิเคราะห์เชิงลึกได้ต่อไป

2.1.4 ผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Content Analysis) **โดยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อไปการสรุปรายละเอียดของการสัมภาษณ์ทั้งหมด**

การวิเคราะห์เนื้อหานี้ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อสำรวจและทำความเข้าใจว่าทุนทางวัฒนธรรมสามารถสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยได้อย่างไร โดยใช้ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากเมืองหนานจิงและเมืองไทเป การวิเคราะห์นี้ใช้การระบุรหัสคำถาม (Codes) เพื่อจัดกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อสำคัญ และสร้างกรอบการวิเคราะห์ที่สะท้อนถึงนโยบายและแนวทางการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.1.4.1 การรายงานเนื้อหา จากการสัมภาษณ์เชิงลึกของจังหวัดสุพรรณบุรี

โดยผลของการสัมภาษณ์ จากข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับนโยบายและกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผสานดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองจีน สามารถสรุปประเด็นสำคัญตามหัวข้อ SP 1 ถึง SP 3 ได้ดังนี้

ประเด็นคำถามหลักที่ 1 สภาพปัจจุบันของการบูรณาการนโยบายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัดสุพรรณบุรี (SP1)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การบูรณาการด้านนโยบาย

“ก็นโยบายในการที่ท่านบรรหารได้วางไว้ว่าราจะพัฒนาเมืองสุพรรณบุรีเนี่ย ในสามมิติ” (SP001)

“งบประมาณของท่องเที่ยวและกีฬาเนี่ย มาดำเนินการในสุพรรณบุรี 20 ปี เนี่ยลงทุนไปประมาณ 3000 ล้านบาท” (SP001)

“กำลังก่อสร้าง skywalk ยาวที่สุดในประเทศไทย ยาวถึงประมาณ 375 เมตร ที่บริเวณเขาทำเทียม” (SP001)

“ซึ่งอพท.7 ก็ได้ดำเนินการของบประมาณไปเรียบร้อย เป็นปีงบประมาณ 2568-69 สำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่วัดเขาทำเทียม” (SP001)

"มีอยู่ในแผน เป็นนโยบายของผู้บริหารที่จะเอา AI มาช่วยพัฒนาเมืองในเรื่องของ smart city" (SP001)

“วัฒนธรรม เราไม่เคย mind เลยว่าเมืองดนตรีต้องเป็นนี้ๆๆ เราพยายามทำไปด้วยกัน จับมือไปด้วยกัน เพื่อที่จะทำงานเรื่องนี้เพื่อตอบโจทย์กับคนสุพรรณจริงๆ” (SP002)

“อยากให้เห็นคำว่าบูรณาการที่แท้จริงมันเป็นแบบนี้ ไม่ต้องมาเกี่ยงกัน ไม่ต้องมาแย่งผลงานกันว่าอันนี้ผลงานฉัน มันเพื่อเมือง ใครจะทำก็ได้จับมือกันไปยิ่งดี ยิ่งเสริมพลัง” (SP002)

“แต่เรื่องดนตรีคือเราบูรณาการกับอพท. ชัดเจน เรื่องของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี แต่ถ้าเรื่องของประเพณีวัฒนธรรมเนี่ย หน้าที่ของเราโดยหลัก” (SP002)

“เรื่องของการเสนอของบประมาณ ผมก็นั่งคิดดูว่ามันจะมาขอในสเกลแค่ของจังหวัดมันน้อยเกินไป” (SP003)

“ก็มานั่งคิดในเรื่องของจุดเชื่อมที่มันเอาไปได้แล้วมันก็น่าเป็นเรื่องนี้แหละ เรื่องดนตรี ที่มันจะพอจัดเป็นงบกลุ่มได้ ก็เลยไปหาเชื่อมโยงให้ได้” (SP003)

“สิ่งแรกที่อยากจะทำเลย นโยบายส่วนตัวเนี่ย เรียบเรียง data base ก่อน” (SP003)

“ส่วนสองก็คือ เรื่องของการจัดงาน ผมกำลังพยายามที่จะขับเคลื่อน” (SP003)

“เอามาคุยกันแล้วก็ให้หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องเอามารายงานผลการดำเนินงาน แล้วก็แผนการดำเนินงานที่จะทำ จากนั้นก็จะมาวางแผนร่วมกันว่าต่อไป” (SP003)

“เราก็เลยจัดประชุมทุกอาทิตย์ อาทิตย์ละครั้ง เกิน 4 ครั้งก็ไม่มีอะไรจะคุยกันแล้ว ก็มาแนะนำตัวให้มันรู้กัน คล้ายๆว่ามาละลายพฤติกรรม ก็หลายปีกว่าจะเข้ากันได้” (SP004)

“ปัญหาของเราคือคนสร้างมันก็สร้างไปเรื่อยแต่ว่าไม่รู้จะให้ใครดูแล การก่อสร้างพอสร้างเสร็จมันต้องมีคนดูแล ค่าน้ำค่าไฟมียาม มันไม่มีใครดูแล เมืองไทยมันเป็นอย่างนี้” (SP004)

“เวลาสนับสนุนมันต้องทำเป็น มันจะมี short term กับ long term มันต้องมีแผนยาวด้วย สุดท้ายต้องเอาเป้าที่เห็นชุมชนมีรายได้จริง ไม่ใช่แค่เพราะตอนจัดงาน” (SP004)

“ปัญหาของเราคือคนสร้างมันก็สร้างไปเรื่อยแต่ว่าไม่รู้จะให้ใครดูแล การก่อสร้างพอสร้างเสร็จมันต้องมีคนดูแล ค่าน้ำค่าไฟมียาม มันไม่มีใครดูแล เมืองไทยมันเป็นอย่างนี้” (SP004)

“ตอนนี้เราวางยุทธศาสตร์คือเราทำพระใหญ่ขึ้นมาทดแทน แล้วก็ทำพูดง่ายๆว่า man-made ทั้งหมด” (SP005)

“ผมมีแผนยุทธศาสตร์ของผมเลยยันปี 70” (SP005)

“เรามีแผนท่องเที่ยวว่าเมื่อ skywalk เสร็จ กลางวันไม่เปิดให้ขึ้นเราจะเปิดช่วงเย็น” (SP005)

“ความล้าหลังของกฎหมายซึ่งไม่สามารถนำพื้นที่ที่ไม่มีประโยชน์นำมาใช้งานในเชิงธุรกิจได้ เช่น ที่ดินสาธารณะ ที่ดินวัด สำนักพุทธ ที่ดินไร้ส่วนครอบครองเอามาพัฒนายากกว่าเอกชน แทนที่ราชการจะพัฒนาก็จะยาก คืออุปสรรคการพัฒนาการท่องเที่ยว” (SP005)

“ตอนนี้เขาถ้าพูดถึงการร่วมมือในด้านของการท่องเที่ยว ผมว่ามันยังไม่เป็น ผมว่ามันยังไม่เป็นบูรณาการ” (SP006)

“เราควรจะต้องบูรณาการไปในทิศทางเดียวกัน” (SP006)

“การท่องเที่ยวถ้าเราเข้มแข็งมันก็จะไปส่งเสริมตลาดให้กับเกษตรชาวไทยและทำให้มูลค่ามันสูงขึ้นได้” (SP006)

“มันก็ยังมีจุดเสียตรงนี้แหละ” (SP007)

“บ้านเราเวลาทำตรงนี้มันก็จะมีเรื่องผลประโยชน์เรื่องผลตอบแทน ชิงดีชิงเด่นกันใครมีส่วนรับผิดชอบ” (SP007)

“มันยังไม่ชัดเจนตรงนี้ก็คือยังไม่มีใครเข้ามามอบงานรับผิดชอบอย่างเต็มที่” (SP007)

“อพท. เขาก็จะดึงเงินงบประมาณต่างๆมาพัฒนาแหล่งอารยธรรมเก่าให้ฟื้นกลับมามีชีวิตขึ้นมาอีกที โดยการขุดลอกคูคลองซึ่งเป็นทวารวดีให้ลึก แล้วก็ทำ sky walk เพื่อดึงคนรุ่นใหม่มา” (SP008)

“แต่ที่สุพรรณบุรีเนี่ยใช้แกะสลักโดยใช้ช่างจีนเนี่ยมาเป็นคนแกะสลักโดยเสร็จเรียบร้อยแล้ว 200 ล้าน เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว” (SP008)

“ปัจจุบันทางรัฐบาลก็สนับสนุนไหนที่อู่ทองให้เป็นเมืองโบราณ มีการนำเอาแหล่งเม็ดเงินเข้ามา” (SP008)

“วางตัวเองไปอยู่สถานะของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ซึ่งมันก็มีอยู่ไม่กี่เมืองในประเทศนี้หรอกที่ทำได้” (SP009)

“จังหวัดสุพรรณบุรีมีความท้าทายว่าเมื่อพาตัวเองไปสู่สถานะความเป็นเมืองสร้างสรรค์แล้วการที่จะรักษามาตรฐานและสร้างความยั่งยืนในการเป็นเมืองสร้างสรรค์และนำส่งต่อข้อมูลของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ไปสู่ภูมิภาค ไม่ว่าจะในประเทศและนอกประเทศ จะทำอย่างไร” (SP009)

“แตกยอดความคิด เป็นถังให้เขาเทความคิดแล้วก็หยิบเล่นกันว่าอันไหนน่าสนใจ ทำให้มันมีการเคลื่อนไหวทางสังคมและวัฒนธรรมบ่อยๆ” (SP009)

“ทุก KPI กำหนดมาสุดท้ายคือประชาชน ทุกหน่วยแหละ ถ้าไม่ใช่ไม่ต้องของบประมาณ” (SP009)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การบูรณาผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

“เพราะว่าบูรณาการทุกภาครัฐ ภาคส่วน ทั้งส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค ส่วนท้องถิ่น เข้าด้วยกัน” (SP001)

“ตอนนี้นโยบายของการเมืองสุพรรณบุรีก็จะตั้งกองท่องเที่ยวและกีฬาขึ้นมา เพื่อที่จะบูรณาการการทำงานของทุกภาคส่วน ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม” (SP001)

“มีอพท. โครงการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเป็นเจ้าภาพในการบูรณะปรับปรุง ก่อสร้าง” (SP001)

“ของกลุ่มภาคเอกชนก็มีบ้าง แต่ว่าหน้าที่โดยหลักๆของราชการเราสองหน่วย ซึ่งปลายทางมันก็ไปตอบโจทย์เรื่องของการท่องเที่ยวนั่นแหละ” (SP002)

“มันมีปัญหาภายในองค์กรที่ทำงานได้ไม่เต็มที่” (SP002)

“ถามว่าเราอยากได้ความเป็นภาคเอกชนที่ชัดกว่านี้ หอการค้าก็ในภาคของหอการค้าแต่มีความเชื่อมโยงด้านศิลปะวัฒนธรรมผู้ประกอบการด้านนี้มันไม่มี เช่น บริษัททัวร์มันน้อย” (SP002)

“ไม่น่าเชื่อที่นี่ไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว” (SP003)

“ก็เลยจัดตั้งการประชุมภายใน2-3สัปดาห์ เราจะตั้งคณะกรรมการพัฒนาท่องเที่ยวของจังหวัด” (SP003)

“ททท. อพท. การท่องเที่ยวและกีฬา วัฒนธรรม แล้วก็ภาคเอกชน ให้เขานำเสนอกิจกรรมแล้วก็ผลงานที่เขาอยากจะทำ” (SP003)

“ก็มีหน้าที่ว่าจะรวมชุมชนยังไงให้มันสามัคคีกันในอันดับแรกเลย” (SP004)

“มีมหาวิทยาลัยมาช่วยบ้าง ดีกว่าภาครัฐลงมาตรงๆ (SP004)

“พอผ่านหน่วยงานเมืองไทยมันไม่เหมือนหน่วยงานอพท. อพท.ไม่เหมือนที่อื่น ต้องใช้ความต้องการของข้างล่างขึ้นมา” (SP004)

“องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน หน่วยงานนี้เป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นด้วย Concept เป็นหน่วยงานเร่งด่วนเพื่อพัฒนาพื้นที่ไปสู่การท่องเที่ยวเป็นหลัก” (SP005)

“ก็เลยได้ตั้งหน่วยงานนี้ขึ้นมา องค์กรมหาชน สามารถทำได้ทุกเรื่อง” (SP005)

“ทีมของผมเองผมฝึกน้องๆเอง ทำงานต้องจริงใจ พอเราทำอะไรเขาจะให้ความร่วมมือเราต้องเดินให้สุด” (SP005)

“ของสุพรรณบุรี ดีตรงที่ว่ามีหน่วยงานหนึ่ง ที่เข้ามาอยากจะทำร่วมกันคือทางอพท 7 เป็นคนที่ดูแลเกี่ยวกับเรื่องอยู่ตรงพระใหญ่ที่อู่ทอง” (SP006)

“ตอนนี้เขาถ้าพูดถึงการร่วมมือในด้านของการท่องเที่ยว ผมว่ามันยังไม่เป็น ผมว่ามันยังไม่เป็นบูรณาการ” (SP006)

“ในแต่ละหน่วยงานนี้ ไม่เป็นตรงกลางคือยังต่างคนต่างทำอยู่” (SP006)

“บ้านเราเวลาทำตรงนี้มันก็จะมีเรื่องผลประโยชน์เรื่องผลตอบแทน ชิงดีชิงเด่นกันใครมีส่วนรับผิดชอบ” (SP007)

“ก็ดูโครงสร้าง มันยังไม่มีหน่วยงานไหนที่รับผิดชอบเต็มที่” (SP007)

“skywalk ที่ขึ้นคือต้องมีการรับผิดชอบอะ มันจะเป็นสกายวอล์คที่ยาวที่สุดในประเทศไทย” (SP007)

“ตลาดเก่ามีหลายแห่งก็จริงแต่ทำไมถึงได้เงียบแล้วก็ดังแค่ที่เดียว เพราะว่าชุมชนไม่ได้มีความร่วมมือ” (SP008)

“ระบบงานดิจิตอลก็วัดใครวัดมัน ยังไม่มีส่วนราชการอะไรที่มาทำระบบดิจิตอลเลย” (SP008)

“ซึ่งรัฐบาลก็ยังจะต้องมาสนับสนุนเพื่อระดมทุนตรงนี้” (SP008)

“จังหวัดสุพรรณบุรีเองก็ต้องขอบคุณที่ท่านผู้บริหารท่านเก่าๆก่อนที่ผมจะมาเนี่ยก็ได้วางกรอบแนวทาง โดยหาจุดเด่นของจังหวัดสุพรรณบุรี” (SP009)

“มันต้อง stakeholder คนในต้องมาก่อนเพื่อที่ว่าเราจะได้วางแนว วางกรอบการทำงานในการรักษาอัตลักษณ์ของเราไปตลอดได้” (SP009)

“มันจะไม่สามารถแยกออกจากกันได้เพราะถ้าแยกออกจากกันเมื่อไหร่คุณจะไม่สามารถเป็นชุมชนต้นแบบที่จะดำรงอยู่ได้เลย มันก็จะอยู่แค่เฉพาะช่วงเทศกาล” (SP009)

“พี่ไม่พยายามที่จะทำให้มันเป็นเรื่องของราชการฝ่ายเดียว มีอะไรที่ stakeholders ก็เข้ามาร่วมเนี่ยต้องสร้างให้ได้” (SP009)

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 1 สภาพปัจจุบันของการบูรณาการนโยบายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัดสุพรรณบุรี

สรุปสภาพปัจจุบันของการบูรณาการนโยบายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในจังหวัดสุพรรณบุรี จากการวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า การบูรณาการด้านนโยบายในจังหวัดสุพรรณบุรี มีการดำเนินงานบางส่วนที่แสดงถึงความร่วมมือในระดับหนึ่ง เช่น การพัฒนาโครงการ Skywalk บริเวณเขาทำเทียม ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณอย่างต่อเนื่องจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง “กำลังก่อสร้าง Skywalk ยาวที่สุดในประเทศไทย ยาวถึงประมาณ 375 เมตร ที่บริเวณเขาทำเทียม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP001, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) และการพัฒนาวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี โดยมีความร่วมมือจากภาครัฐและภาคเอกชน

“วัฒนธรรม เราพยายามทำไปด้วยกัน จับมือไปด้วยกัน เพื่อที่จะทำงานเรื่องนี้เพื่อตอบโจทย์กับคนสุพรรณจริง ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) รวมถึงภาครัฐยังเข้าใจและให้ความสำคัญกับการกำหนดนโยบายร่วมกันกับภาคชุมชน “ทุก KPI กำหนดมาสุดท้ายคือประชาชน ทุกหน่วยแหละ ถ้าไม่ใช่ไม่ต้องของบประมาณ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP009, การสัมภาษณ์วันที่ 27 มกราคม 2025)

อย่างไรก็ตาม การบูรณาการเหล่านี้ยังขาดความชัดเจนและแนวทางที่เป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในประเด็นความล้าหลังของกฎหมายและระบบราชการที่ทำให้การพัฒนาพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ยังคงมีอุปสรรค เช่น “ความล้าหลังของกฎหมายซึ่งไม่สามารถนำพื้นที่ที่ไม่มีประโยชน์นำมาใช้งานในเชิงธุรกิจได้ เช่น ที่ดินสาธารณะ ที่ดินวัด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP005, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024) และยังคงขาดการวางกรอบแนวคิดเพื่อบูรณาการแผนเพื่อตอบโจทย์และเป้าหมายหลักอย่างเมืองสร้างสรรค์ “จังหวัดสุพรรณบุรีมีความท้าทายว่าเมื่อพาตัวเองไปสู่สถานะความเป็นเมืองสร้างสรรค์แล้วการที่จะรักษามาตรฐานและสร้างความยั่งยืนในการเป็นเมืองสร้างสรรค์และนำส่งต่อข้อมูลของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ไปสู่ภูมิภาค ไม่ว่าจะในประเทศและนอกประเทศ จะทำอย่างไร” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP009, การสัมภาษณ์วันที่ 27 มกราคม 2025)

ในส่วนของ การบูรณาการผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พบว่ามีการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานระดับท้องถิ่นและระดับชาติในบางกรณี เช่น การดำเนินงานของ อพท. ในการฟื้นฟูพื้นที่อารยธรรมเก่าและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว “อพท. เขาก็จะดึงเงินงบประมาณต่าง ๆ มาพัฒนาแหล่งอารยธรรมเก่าให้ฟื้นกลับมามีชีวิตขึ้นมาอีกที” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP008, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024) และการร่วมมือกับภาคเอกชนในการจัดการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

อย่างไรก็ตาม ปัญหาสำคัญยังคงอยู่ที่การขาดโครงสร้างที่รวมศูนย์และการสื่อสารที่ชัดเจนระหว่างหน่วยงาน “ในแต่ละหน่วยงานนี้ ไม่เป็นตรงกลาง คือยังต่างคนต่างทำอยู่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) นอกจากนี้ การขาดคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวหรือระบบงานดิจิทัลที่รวมศูนย์ก็ยังเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาแบบยั่งยืน “ไม่น่าเชื่อ ที่นี่ไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP003, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024)

กล่าวโดยสรุปจากการวิเคราะห์โดยภาพรวมได้ว่า แม้จังหวัดสุพรรณบุรีจะมีความพยายามในการบูรณาการนโยบายและการทำงานร่วมกันในระดับหนึ่ง แต่การขาดแผนงานและโครงสร้างที่เป็นรูปธรรม ทำให้การบูรณาการดังกล่าวยังไม่สามารถดำเนินไปได้อย่างยั่งยืน

จำเป็นต้องพัฒนากลไกการบริหารจัดการที่ชัดเจน พร้อมทั้งลดปัญหาความล้าหลังของระบบราชการและการบริหารทรัพยากรเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประเด็นคำถามหลักที่ 2 สภาพปัจจุบันของการเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (SP2)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล

“เรื่องของเทคโนโลยีในสมัยที่ผ่านมาท่านผู้บริหารก็ พยายามจะนำเอาเทคโนโลยีมาใช้แล้วก็อบจ. สุพรรณบุรีได้รับการประกาศเป็นเขตส่งเสริมเมืองอัจฉริยะ” (SP001)

“ความพร้อมตอนนี้ของเราติดตั้งกล้องวงจรปิด CCTV เนี่ยครอบคลุมพื้นที่ทั้งจังหวัดเลยติดตั้งไปแล้ว 3,000 กว่าตัว” (SP001)

“มีการวางระบบโครงสร้างพื้นฐาน เช่น Fiber Optic ครอบคลุมพื้นที่สำคัญๆ ในสถานที่ท่องเที่ยว” (SP001)

“มันไม่เสถียร เวลาคนเยอะๆอย่างงานดอน พอไปเที่ยวงานดอนสัญญาณไม่มี มีปัญหาพอจะไลฟ์สดก็หมุนติ้วๆ บางทีไลฟ์อยู่ไม่ได้” (SP002)

“หน่วยงานวัฒนธรรม มีงบประเมินด้านดิจิทัลจำกัด” (SP002)

“ต้องพึ่งพา หน่วยงานเช่น กระทรวงดิจิทัล หรือ อบจ เข้ามาให้ส่งเสริมโครงสร้างนี้” (SP002)

“เพราะว่ามันเป็นเรื่องของพื้นฐาน เพราะฉะนั้น data base เรื่องพวกนี้มันสำคัญ ก็เรื่องแรกคือ data base” (SP003)

“ต้องปรับตัวโดยเฉพาะผู้ประกอบการ เวลาก่อนเขาเดินทางเขาก็ต้องศึกษาข้อมูลอยู่แล้ว ถ้าเขายังไม่เคยทำข้อมูลลง platform อะไรสักอย่างก็อยู่ไม่ได้” (SP003)

“พวกระบบดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐาน หน่วยงานท่องเที่ยว ยากในการลงทุน” (SP003)

“สัญญาณตามเขาจะอ่อน ตอนนั้นพูดกะสว.เรื่องสัญญาณทรศ ถ้าอยู่ข้างล่างยังพอได้ ถ้าขึ้นเขาสัญญาณแทบรับไม่ได้” (SP004)

“AIS จะมาติดแต่กรมป่าไม้บอกติดไม่ได้ ไม่อนุญาต เพราะเป็นการค้า ราชการเขาบอกว่าไม่ได้คือรู้ว่าติดเพราะประโยชน์ชาวบ้านหาข้อผ่อนหน่อย” (SP004)

“มีการใช้ดิจิทัล กับการนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรม ในพื้นที่อู่ทอง” (SP005)

“ระบบดิจิทัลในพื้นที่ มีความพร้อม โดยอพท ประสานหน่วยงานอื่นๆ เพื่อใช้งานกับระบบดิจิทัล ต่างๆได้” (SP005)

“มีการใช้เครื่องมือ สแกนใต้ดิน เห็นสภาพเมืองเก่า และมีแผนจะทำเมืองท่องเที่ยวใต้ดินเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว” (SP005)

“บอกว่าภาคเอกชนอยากจะเห็น การรวบรวมข้อมูลเรื่องการท่องเที่ยวทั้งหมด ไม่ว่าในแต่ละอำเภอเนี่ยจะมีสถานท่องเที่ยวที่น่าสนใจอะไรบ้าง การท่องเที่ยวชุมชนมีอะไรบ้าง โรงแรม ร้านอาหาร ร้านของฝาก วิสาหกิจชุมชน หรืออะไรต่างๆ” (SP006)

“มันน่าจะมีความพร้อมแต่เราไม่ได้เอามาใช้ ใช้ประโยชน์จริงๆจังๆ” (SP006)

“มหาลัยสวนดุสิตเขาบอกได้งบมา ที่จะมาพัฒนาระบบพวกนี้เกี่ยวกับการจัดเก็บขยะสิ่งแวดล้อม” (SP006)

“ในพื้นที่พระใหญ่ และตลาดวัฒนธรรม สามารถใช้ดิจิทัลได้อย่างดี” (SP007)

“แล้วก็ป้ายอัจฉริยะต่างๆ คือพวก QR Code ทุกวันนี้คนไทยติดนิสัยอย่างหนึ่งคือไม่ค่อยชอบฟังไกด์ มาปุ๊บก็เดินดูของเรา สแกนเอา ให้สแกน QR Code เนื้อหาก็อยู่ในนั้นทั้งหมด” (SP007)

“บริษัทเอกชนเขามาดูอยู่ว่าเขาจะติดกล้องวงจรปิดไปยันสกายวอล์คดูความปลอดภัยอะไรพวกนี้” (SP007)

“ชุมชนในพื้นที่ สามารถใช้งานดิจิทัลได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในพื้นที่เมือง ตลาด และสถานที่ท่องเที่ยว ยอดนิยมต่างๆ” (SP008)

“ในเรื่องการส่งต่อข้อมูล Infrastructure ปัจจุบันมันมาโครงข่ายทางสาย” (SP009)

“ถ้าโครงข่ายของเราไม่เสถียรมันก็ทำไม่ได้ ไม่มีประสิทธิภาพ” (SP009)

“เนื่องจากโครงข่ายถูกกำหนดโดยเอกชนแล้วมันเป็นต้นทุน แล้วมีเรื่องค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น” (SP009)

“แต่ถามว่าจำเป็นไหม มันมีความจำเป็นแล้วก็จะต้องพัฒนาตัวมันไปสู่จุดนี้” (SP009)

“เราต้องวางโครงข่ายให้มันเสถียร” (SP009)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง สร้างโอกาสใหม่ด้วยดิจิทัล

“ก็พยายามเอาเทคโนโลยีท่านมาใช้ในการบริหารจัดการ เคยทำระบบมัคคุเทศน์ไฮเทค คือทำแอพแล้วก็ติดตั้งระบบส่งสัญญาณเตือน IoT หลังจากหลงแอพ นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาลงแอพเขาจะมีการบรรยายความเป็นมาของแต่ละจุดให้ฟัง” (SP001)

“ตอนนี้ยังสามารถใช้งานได้ เป็น QR Code ที่ประจำอยู่ตู้ปลาต่างๆ สแกนคิวอาก็จะเห็นภาพ เห็นข้อมูล” (SP001)

“ที่หมู่บ้านมังกรสวรรค์จะมีโรงหนัง 4 มิติ เหมือนกัน จะมีนวัตกรรมภาพสามมิติออกมา มีโรงเตี๊ยม มีโรงนวด” (SP001)

“เทคโนโลยีที่เอาไปพัฒนาเรื่องของดนตรียังไม่ค่อยมี เพียงแต่เราใช้ในเรื่องของประชาสัมพันธ์มากกว่า” (SP002)

“แล้วก็คนด้วยแหละ คนที่มีหัวทางด้านนี้มันก็อาจจะมีแต่พอเงินเราไม่ถึงก็เลยยังเข้าไม่ถึง” (SP002)

“เทคโนก็มีแค่เรื่องประชาสัมพันธ์ ไลฟ์สด แล้วก็ไม่รู้ว่าตอนนี้เขาใช้เทคโนโลยีตัวไหนกับด้านดนตรี” (SP002)

“อันนี้ก็มีปัญหา เรื่องการใช้ดิจิทัลในการโปรโมท ผมเพิ่งมาเคยเอาเข้าที่ประชุมอยู่เรื่องของ กรอ. ประชุมกับภาครัฐและเอกชนพยายามให้คนที่มีส่วนเกี่ยวข้องเอาไปประชาสัมพันธ์ช่วยกันเผยแพร่” (SP003)

“มีการใช้ โซเชียล ในการประชาสัมพันธ์ เพื่อนำเสนอสินค้าและการท่องเที่ยวชุมชน” (SP004)

“รูปแบบการนำเสนอด้วยดิจิทัลอื่นๆ น่าจะมีหน่วยงานเข้ามาช่วยวางแผน ในการนำเสนอ” (SP004)

“ทำสตอรี่ฉายขึ้นผนังภูเขา อันนี้จะเป็นการแสดง” (SP005)

“ของบไป 120 ล้าน กับการใช้กับดิจิทัล เพื่อนำเสนอการท่องเที่ยววัฒนธรรม ผ่านดิจิทัล” (SP005)

“ฝากศึกษาเรื่องกฎหมายเพิ่มเติม AI ก็มีกฎหมาย อยู่ๆอาจารย์ไปถ่ายโดนฟ้องแน่ หรือคิดว่าเจดีย์น่าจะเป็นแบบนี้แต่ก่อน โดนแน่ กรมศิลป์เล่นแน่ เรื่องสันนิษฐานว่างี้” (SP005)

“เพราะฉะนั้นสิ่งที่เราเสนอมาได้สักประมาณปีกว่าๆเนี่ยนะครับ มันคือการเอาเทคโนโลยีมาใช้ เกี่ยวกับเรื่องส่งเสริมด้านการท่องเที่ยว” (SP006)

“สิ่งที่ต้องการก็คือเราต้องการการสื่อสารให้มันชัดเจน ในรูปแบบของดิจิตอล ในการโปรโมทเรื่องการท่องเที่ยว” (SP006)

“ถ้าจะให้ดีที่สุดก็คือควรจะต้อง มี 3 ภาษา ที่ผมเสนอไปขอให้มี 3 ภาษา คือไทย จีน แล้วก็อังกฤษ” (SP006)

“ของฝากโอเคมีร้านของฝากแต่ไม่รู้ว่าของฝากของสุพรรณจริงๆมันคืออะไร เพราะฉะนั้นถ้าเราสามารถสแกน มีข้อมูลขึ้นมาว่าวัดป่าเลไลย์มีอะไรตรงไหนตรงไหน” (SP006)

“จะทำเป็นพวกดิจิตอลแล้วก็ป้ายต่างๆ แม้กระทั่งป้ายที่ทิ้งขยะตอนนี้มันยังไม่ชัดเจนเมื่อก่อนเรามีพวกตาวิเศษเห็นนะแต่ตอนนี้ไม่มีแล้ว” (SP007)

“ที่จริงพื้นที่ที่อยู่ข้างในก็ทำไว้เพื่อจะแสดง Light and sound นี่แหละ ก่อนที่จะกัดสละหินพระแล้วก็มาจัดแสดง Light And Sound ที่นี่แหละ” (SP007)

“แล้วคนก็ตามไปดู มันเป็นแค่สื่อ ทำคลิป ไม่ใช่ระบบดิจิตอล” (SP008)

“ไอทีตรงนี้ยังไม่มี ในเน็ตจะมีแค่พวก youtuber / vlogger ทำกันเอง” (SP008)

“ปัจจัยสำคัญในเรื่องนี้ คือการใช้ดิจิตอล ให้เกิดประโยชน์” (SP009)

“เอาง่ายที่เขามีแอพที่สุพรรณ แต่พอลงลึกมันยังไม่ตอบโจทย์เพราะยังไม่สามารถไปได้” (SP009)

“สมมุติเราสามารถคอนแทคกับภาคเอกชน หอการค้าว่าท่านกระจายตรงนี้หน่อยได้ไหมว่าถ้ากรณีผู้ที่โหลดแอพตัวนี้มาทานอาหารในร้านแอพนี้สามารถใช้เป็นส่วนลดได้” (SP009)

“มันน่าสนใจเพียงแต่พี่ก็บอกตรงๆว่ายังวางรูปแบบไม่ได้เพราะมันอาจจะต้องมานั่งคุย” (SP009)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การปรับตัวและการเรียนรู้ทักษะใหม่

“ปัญหาคือคนไม่ยอมรับเทคโนโลยี แก้ไขคือต้องพัฒนาคนให้ยอมรับความเปลี่ยนแปลงไม่งั้นมันจะยาก” (SP001)

“ต้องพัฒนาคนให้พร้อมกับรองรับ ซึ่งมีนโยบายการสนับสนุนการพัฒนานี้” (SP001)

“ความพร้อมชุมชน บางชุมชนเราจะมีพวกชุมชนวิถีที่เขาเปิดรับด้านดิจิตอล ที่มีความพร้อมด้านดิจิตอล” (SP002)

“ยังค่ะ ถ้าในเรื่องของการอบรมยังไม่มี เพียงแต่เขาจะมีคนที่มีอายุหน่อยแต่เขาเปิดกว้างคือเอาอะไรเข้าไปใส่เขาอยากเรียนรู้ เขาอยากทำ ต้องมีคนเข้าไปไกด์เขา” (SP002)

“สกิลที่จะทำ (live stream/ecommerce) พี่ว่าถ้ามีชุมชนสนใจอาจจะต้องอบรม ต้องเติมองค์ความรู้ให้ ซึ่งถามว่ามีหน่วยงานอื่นๆทำไหมก็มี พัฒนาชุมชนเขาก็ไปทำให้” (SP002)

“อันนี้ต้องยอมรับ องค์ความรู้ ศักยภาพยังไปไม่ถึง” (SP003)

“กระบวนการเทคโนโลยีมันไปต่อไม่ได้ทันที มันหยุดแล้วไม่มีคนทำต่อ” (SP003)

“นี่คือปัญหาตรงที่ว่าศักยภาพของภาครัฐ บุคลากรที่มีเมื่อหมดสัญญาทำต่อไม่ได้ นี่คือปัญหาเราไม่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิตอลได้เลย” (SP003)

“ทักษะถามว่าทุกชุมชนเป็นไหม มันก็ไม่เป็นทุกชุมชนแต่มันก็มีเป็นอยู่ คือบางทีลูกหลานรู้สอนบ้าง” (SP004)

“เรื่องเทคนิคยากๆ ก็ทำให้มันกดง่ายๆ ความยากคืออย่าให้ยากเกิน ให้เป็นเทคโนโลยีเหมาะกับชุมชน ต้องปรับให้พอเหมาะ ให้เขาใช้ได้” (SP004)

“(ถ้ามีการอบรม) ได้ อย่างนี้ดี” (SP004)

“แต่ระดับรากหญ้ายังน้อย ดิจิตอลเกิดจากคนชั้นกลาง เราเริ่มสอนการใช้ทรศ. ใช้ไลน์เฟส ตอนนี้แม่ค้าสแกนได้ จ่ายเงิน” (SP005)

“แต่ก็พัฒนาต่อเพราะจำเป็น ในอนาคตก็จะมีสแกนหาพื้นที่เที่ยว หาที่พัก หาความรู้ที่สนใจ” (SP005)

“ผมจะพัฒนาเป็นหมู่บ้านดิจิตอล อยากรู้ก็ยืนสแกน ชุมชนมีอะไร ผู้ใหญ่ชื่ออะไร ควรไปไหน ห่างกี่กิโล ทำเป็นหมู่บ้านต้นแบบ กำลังจะมีทำอยู่” (SP005)

“เพราะฉะนั้นช่วงนี้ถ้าเกิดเป็นช่วงที่เรามีการนำเสนอและให้เขาพัฒนาตัวเอง ผมคิดว่าเขาน่าจะมีความสนใจนะ” (SP006)

“แล้วก็ผมว่าตอนนี้ก็มีความตื่นตัวแนะนำนึงแล้วล่ะที่ว่าการเอาเทคโนโลยีมาใช้แต่ว่าเขายังไม่เข้าใจ ว่ามันจะยากหรือเปล่า” (SP006)

“ก็ดีนะ แม่ค้าในตลาด ก็ใช้ดิจิทัลเป็น เช่นการรับจ่ายเงิน” (SP007)

“การอบรม มีหน่วยงานมาช่วย ในการอบรมให้กับชาวบ้าน พวกเค้าพร้อมจะเปิดใจ” (SP007)

ชาวบ้าน ทำเองเป็นบางส่วน แต่ส่วนใหญ่ ต้องมีการสอน ให้เข้าใจด้านดิจิทัล (SP008)

“คนรุ่นใหม่ ไม่มีปัญหา แต่คนรุ่นเก่า อาจจะต้องอธิบายกันหน่อย” (SP008)

“อยากจะไลฟ์สด มัคทายกวัดต่างๆ ให้เขาสร้างแพลตฟอร์ม ให้เขารู้จักและศึกษา” (SP009)

“สร้างแรงจูงใจให้เขาใช้ Tiktok” (SP009)

“เพียงแต่เราจะสร้างกระบวนการในการที่จะเทรนนิ่งให้เขาสื่อสารยังไง” (SP009)

“พี่มองว่าปัจจุบันโลกของการท่องเที่ยวมันสามารถท่องไปในโดยใช้โครงข่ายดิจิตอลมาได้ เราจะสร้างตรงนี้ให้อยู่ในเรื่องของดิจิตอล” (SP009)

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 2 สรุปสภาพปัจจุบันของการเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล และทักษะดิจิทัลในจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในจังหวัดสุพรรณบุรี ยังคงมีความไม่พร้อมในหลายด้าน ซึ่งส่งผลกระทบต่อการต่อยอดการพัฒนาทางด้าน

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มประสิทธิภาพ “ถ้าโครงข่ายของเราไม่เสถียรมันก็ทำไม่ได้ ไม่มีประสิทธิภาพ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP009, การสัมภาษณ์วันที่ 27 มกราคม 2025)

แม้ว่าจะมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในบางส่วน เช่น การติดตั้งกล้องวงจรปิดทั่วจังหวัดเพื่อความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว “ความพร้อมตอนนี้ของเราติดตั้งกล้องวงจรปิด CCTV เนี่ยครอบคลุมพื้นที่ทั้งจังหวัดเลย ติดตั้งไปแล้ว 3,000 กว่าตัว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP001, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024)แต่ปัญหาเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญที่จะนำไปใช้กับเครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น Live stream, AR/VR หรือ AI “เวลาคนเยอะๆ อย่างงานดอน พอไปเที่ยวงานดอนสัญญาณไม่มี มีปัญหา พอจะไลฟ์สดก็หมุนติ้วๆ บางทีไลฟ์อยู่ไม่ได้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) นอกจากนี้ การขยายสัญญาณในพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในบริเวณห่างไกลและพื้นที่ธรรมชาติ ยังไม่สามารถดำเนินการได้เต็มที่ เนื่องจากข้อจำกัดด้านกฎหมายและการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น “AIS จะมาติดแต่กรมป่าไม้บอกติดไม่ได้ ไม่อนุญาต เพราะเป็นการค้า” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP004, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

นอกจากนี้ ระบบจัดการข้อมูลที่สำคัญ เช่น ฐานข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวหรือแหล่งท่องเที่ยวชุมชน ยังไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจัง “มันน่าจะมีความพร้อมแต่เราไม่ได้เอามาใช้ ใช้ประโยชน์จริงๆจังๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) ซึ่งส่งผลให้การโปรโมทด้านการท่องเที่ยวไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มศักยภาพ “สิ่งที่ต้องการก็คือเราต้องการการสื่อสารให้มันชัดเจน ในรูปแบบของดิจิตอล ในการโปรโมทเรื่องการท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024)

ในส่วนของทักษะด้านดิจิทัล พบว่าผู้คนยังขาดความเข้าใจและการยอมรับเทคโนโลยี “ปัญหาคือคนไม่ยอมรับเทคโน แก้ไขคือต้องพัฒนาคนให้ยอมรับความเปลี่ยนแปลง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP001, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) อย่างไรก็ตาม มีแนวโน้มที่ดีว่าคนในชุมชนเริ่มเปิดกว้างและสนใจที่จะเรียนรู้ “ยังค่ะ ถ้าในเรื่องของการอบรมยังไม่มี เพียงแต่เขาจะมีคนที่มีอายุหน่อยแต่เขาเปิดกว้าง คือเอาอะไรเข้าไปใส่เขาอยากเรียนรู้ เขาอยากทำ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025)

การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมและให้ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล จึงถือเป็นสิ่งสำคัญในการช่วยให้คนในพื้นที่สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ “สกิลที่จะทำ (live stream/ecommerce) พี่ว่าถ้ามีชุมชนสนใจอาจจะต้องอบรม ต้องเติมองค์ความรู้ให้” (ผู้ให้ข้อมูล

หลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) อีกทั้งมีข้อเสนอให้ปรับเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับการใช้งานในระดับชุมชน “ความยากคืออย่าให้ยากเกิน ให้เป็นเทคโนโลยีเหมาะกับชุมชน ต้องปรับให้พอเหมาะ ให้เขาใช้ได้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP004, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

กล่าวโดยสรุปจากการวิเคราะห์โดยภาพรวมได้ว่า สุพรรณบุรียังคงเผชิญกับปัญหาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ต้องปรับปรุง เช่น การพัฒนาสัญญาณอินเทอร์เน็ตและการจัดการข้อมูลที่ยังไม่มีประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลให้ไม่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในเชิงการท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ทักษะของคนในพื้นที่ยังต้องได้รับการพัฒนาเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล อย่างไรก็ตาม มีสัญญาณที่ดีว่าคนในชุมชนสนใจที่จะเรียนรู้เทคโนโลยี หากมีการสนับสนุนหลักสูตรและการอบรมที่เหมาะสม จะช่วยให้การพัฒนาด้านดิจิทัลในจังหวัดสุพรรณบุรีก้าวหน้าได้ในอนาคต

ประเด็นคำถามหลักที่ 3 การเลือกทุนทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชน (SP3)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง คุณค่าทางวัฒนธรรม

“พิพิธภัณฑ์แห่งชาติสุพรรณบุรี ซึ่งรวมวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ของสุพรรณบุรีตั้งแต่เริ่มต้น ตั้งแต่ยุคสมัยต่างๆ แล้วก็มีศุนย์รวมพระเครื่อง พระเครื่องสมัยต่างๆ อยู่ ประวัติของนักร้อง นักแสดง ประวัติของวิถีชีวิต ประวัติของชุมชนโบราณ ตั้งแต่ วัฒนธรรมพื้นถิ่นตั้งแต่รวมชาติพันธุ์ต่างๆ ของสุพรรณบุรี” (SP001)

“แหล่งนึงที่สำคัญที่สร้างขึ้นมาทดแทนที่อัฟกานิสถาน เป็นแนวคิดของหลวงพ่อ เจ้าวัดป่าเลย์ไลย์ ซึ่งมีแนวคิดอยากจะแกะสลักหน้าผาหินให้เป็นมรดกของโลก” (SP001)

“นวัตกรรมมาดูแลกลุ่มผู้สูงอายุ ลดเรื่องของเบาหวาน ความดัน นวัตกรรมสามสอก็คือ สวดมนต์ สมาธิ สนทนาธรรม 3อ. คืออาหาร ออกกำลังกาย แล้วก็อารมณ์ 1น. คือนาฬิกาชีวิต” (SP001)

“เขามาไหว้พระแล้วกลับ” (SP002)

“มาเยอะเลยวัดป่าแต่ละวันเนี่ย วัดป่านี่วันนึงเป็นหลักหมื่นหลักสองหมื่นเลยนะ” (SP002)

“พระใหญ่ช่วงเทศกาลก็รถติด แล้วเดี๋ยวถ้ายิ่ง skywalk ใช้การได้นะ ยิ่งไปใหญ่” (SP002)

“ถ้าเป็นหนึ่งเลยที่มีความการันตีอยู่ก็คือในเรื่องของทุนด้านดนตรี เพราะ UNESCO ประกาศรับรองสุพรรณบุรีเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี” (SP002)

“ที่เห็นๆก็อย่างวัดพระลอย ชุมชนตรงวัดพระลอยก็ไปทำตลาดร่มไม้ชายน้ำ ทรงต่อให้วัดบริหารจัดการต่อ ถ้าชุมชนเข้มแข็งก็ขับเคลื่อนไปต่อได้” (SP002)

“หนึ่งมันเป็นเมืองประวัติศาสตร์ มีเรื่องเล่าของเมืองโดยเฉพาะ” (SP003)

“ดูเรื่องของขุนช้างขุนแผนหน่อย เพราะว่าผมมองว่ามันน่าจะทำสตอรี่แล้วก็ขายได้” (SP003)

“เรื่องประวัติศาสตร์ของสุพรรณบุรี แล้วก็สังเกตดูก็คือมันจะมีเรื่องของความเป็นเมืองนักสู้” (SP003)

“ตอนนั้นท่านบรรหารอยู่ก็เอามาอู่ทองมาเป็นเมืองโบราณ” (SP004)

“อันนี้ 3,000 ปีมันก็ดูเก่าแหละแต่ว่าเก่าจนไม่เหลืออะไรเลย จนบางทีต้องพูดกันนักท่องเที่ยวว่านี่เรามาเที่ยวกันแบบจินตนาการกัน” (SP004)

“มันก็ต้องมาหาเรื่องเล่ากันต้องหารื้อฟื้นนักประวัติศาสตร์ก็ต้องมาช่วยกัน ความเป็นทราวดีมันก็ถือว่าเป็นยุคแรกๆเลย” (SP004)

“ท่านก็พัฒนาเมืองมาหลายๆเมืองก็มาดูเมืองนี้ว่ามันเป็นเมืองโบราณ 1,800 ปี ท่านก็สนใจเพราะมันขุดตรงไหนเจอหมด” (SP005)

“จะทำยังไงให้วัฒนธรรมที่มันซ่อนอยู่ใต้ดินสามารถพลิกฟื้นคืนชีพแล้วก็พัฒนาไปสู่การท่องเที่ยว” (SP005)

“ก็เป็นดินแดนแรกเริ่มของพุทธศาสนาในประเทศไทยที่เรามีมาก่อนสุโขทัย” (SP005)

“เมืองโบราณอู่ทองเนี่ย 1800 ปี ที่เราเจอวัตถุทั้งหมด วัตถุต่างๆที่เราตรวจค้นพบตรวจอายุแล้วเนี่ยมันมีอายุประมาณนั้นจริงๆ” (SP005)

“อพท อู่ท่องเข้ามาผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวเมืองโบราณ ผ่านพระใหญ่ เพื่อสร้างพุทธมณฑลของจังหวัดสุพรรณบุรี แล้วเมื่อมาถึงอู่ท่อง ก็จะซึมซับเมืองเก่า ให้ได้ท่องเที่ยวเข้าไปด้วย” (SP005)

“ในขณะเดียวกันเนี่ย เราเป็นเมืองกีฬา เราเป็นเมืองท่องเที่ยว ท่องเที่ยวนี่ก็อยู่ในกลุ่มกีฬา” (SP006)

“เมืองประวัติศาสตร์” (SP006)

“เมืองดนตรี” (SP006)

“คนมาท่องเที่ยวสุพรรณ ปีละ 5 ล้านคน แต่มาแล้วกลับ” (SP006)

“เราเป็นเมืองทราวดี เป็นเมืองทราวดีเนี่ยข้อเสียคืออายุเขาค่อนข้างนานเนาะ สิ่งปลูกสร้างหรือรากฐานที่เราสามารถมองเห็นค่อนข้างน้อย ไม่เหมือนอยุธยา” (SP006)

“ในพิพิธภัณฑ์ก็คือเชื่อมโยง เป็นไปได้ไหมว่าพระที่มาจากอินเดียชุดที่มาเผยแผ่ศาสนาชุดที่มาเผยแพร่ชุดแรกหลังจากที่พระพุทธเจ้าปรินิพพานมาพักอยู่ที่อู่ทอง ก็คือจากศิลาจารึกนี่แหละ” (SP007)

“เขาสืบค้นอายุได้ประมาณพันกว่าปี จริงๆแล้วน่าจะเป็นการบอกต่อกันมาก็เลยเป็นที่มาที่ไปว่าเป็นจุดเริ่มต้นของพุทธศาสนาในประเทศไทยคือที่อู่ทอง” (SP007)

“สรุปเบื้องต้นก็คือเป็นวัดแห่งแรกในประเทศไทย คำนี้มาปุ๊บมันก็เป็นจุดขาย” (SP007)

“สร้างพระใหญ่ มาทดแทน และเพื่อเป็นจุดศูนย์กลางให้กับคนสุพรรณบุรี และชาวพุทธทั่วไป ซึ่งได้รับกระแสตอบรับที่ดีมาก” (SP007)

“คราวนี้มาดูถึงเรื่องของเมืองเก่าในสุพรรณเนี่ย เป็นเมืองเก่าก็เก่าที่สุดในประเทศอีกละเพราะว่าเรามีเมืองโบราณอู่ทอง” (SP008)

“เพราะฉะนั้นทางคณะสงฆ์จังหวัดสุพรรณบุรีโดยหลวงพ่อวัดป่าเลไลย์ ได้สร้างพระพุทธรูปองค์ใหญ่แกะจากภูเขา ซึ่งมีหนึ่งเดียวในประเทศไทยที่ใช้หินแกะจากภูเขา” (SP008)

“ทุนของวัฒนธรรมตัวพวกนี้ที่ทำให้ดึงคนมาท่องเที่ยววัดป่าเลไลย์ตลอดจนถึงเส้นทาง 9 วัดติดแม่น้ำ ก็จะมีประวัติแต่ละวัดอยู่ที่ 400-600 ปีกันทั้งนั้น” (SP008)

“อารยธรรมของสุพรรณบุรีเลยมีทั้งเก่าและของใหม่ ประมาณ 500 ปี จะมีวัดวาอารามเก่าๆที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ก็ยังดูแลรักษาดีอยู่” (SP008)

“เรื่องของอะไรที่เราพูดแล้วสำเนียง มันก็มีผลต่อทำให้เรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นรูปแบบของการแสดงต่างๆ” (SP009)

“ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพลงพื้นบ้าน เพลงลูกทุ่ง เพลงขับเสพา เพลงไทยเดิมอะไรพวกนี้” (SP009)

“มันก็ทำให้การที่จะสื่อสารออกไปยังผู้รับสารเนี่ยมันฟังแล้วมันมีเสน่ห์” (SP009)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม

“ชุมชนต้องดูแล สถานที่ท่องเที่ยว และเป็นผู้ให้ข้อมูลการท่องเที่ยว ในพื้นที่ด้วยคนในเพื้นที่เอง” (SP001)

“ถามว่าสุพรรณอยากมีงี้ไหม อยากมีแต่ว่าประเด็นคือสองทุ่ม สามทุ่ม เงียบแล้ว แต่ว่ามันก็จะมีทุกวันเสาร์ที่ สัปดาห์ที่ ตรงนั้นตรงนี้” (SP002)

“เขาพยายามเพิ่มสีสันกลางคืน มีกิจกรรมกลางคืนในวาระพิเศษๆบ้าง มันมีแต่ไม่เยอะ” (SP002)

“ที่นี่เขาใช้น้องเหน่อ แต่การเอาน้องเหน่อไปใช้ยังไม่เต็มศักยภาพ” (SP002)

“เป็นตัวแทนสุพรรณของเราที่เป็นความเหน่อ ต้องเอาน้องเหน่อไปทำกิจกรรมให้มากกว่านี้ มันมีปัญหาภายในองค์กรที่ทำงานได้ไม่เต็มที่” (SP002)

“แต่เอาน้องเหน่อไปเล่าเรื่องผ่านดิจิตอลยังไม่ชัด” (SP002)

“ส่งเสริมการแสดงแสงสีเสียงขุนช้างขุนแผน (อยู่ในแผน) (SP003)

“มีสัก 3 วัน 5 วัน มีเวทีการแสดงดนตรีอะไรที่อยู่ในงาน แล้วก็มีร้านค้าชุมชนเยอะๆ สัก 80 บูท หรือ 100 บูท ให้เป็นมหกรรมให้คนมาเดินเที่ยวงาน” (SP003)

“สภาอุตสาหกรรมก็มาช่วยทำของที่ระลึกเขาก็รู้ขาก็ดึงยาดมหัวโตมาให้ทำ เวลานักท่องเที่ยวมาก็ต้องมาทำเพราะเป็นกิจกรรมที่มันทำได้ทุกเพศทุกวัย คนแก่หรือเด็กหรือหนุ่มสาวๆที่ชอบอะไรแบบนี้” (SP004)

“เอามาสร้างโมเดลและให้นักท่องเที่ยวมาปั๊ม” (SP004)

“แล้วก็อีกส่วนหนึ่งก็คือเอาอาชีพที่มัน เป็นพื้นบ้านเนี่ยมาทำเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว” (SP004)

“นำเสนอในรูปแบบการท่องเที่ยวหากิจกรรมง่ายๆ อย่างนั้นเชี่ยวเขาก็พาไปงมหอย บ้านเราก็แบบสมมุติพามาปลูกข้าว ไอ้เราคิดว่าปลูกข้าวมันก็ธรรมดาแต่ถ้าคนอื่นคิดว่าอาจจะไม่ธรรมดา” (SP004)

“คิดกิจกรรมอาบป่า กิจกรรมอาบป่าคือพาคนขึ้นมาปรุงนาค 6 โมงเช้า คนต้องพักที่นี่ พาขึ้นไปเดินบนเขาแล้วก็ไปนั่งหลับตาฟังเสียงนกเสียงสัตว์ ปิดทรศ. ถามว่าได้ยินกี่เสียง พาไปทำสมาธิง่ายๆ” (SP004)

“ฉะนั้นการนำเสนอด้วยรูปแบบเก่าๆ ก็ทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวลำบาก ไม่สามารถชวนใครมาเดินดูเจดีย์ได้ อากาศร้อนอะไรต่างๆมากมาย” (SP005)

“หลังจากผมสแกนพื้นที่ผมเจอเยอะหน้าอำเภอเนี่ย ผมก็ว่าอากาศมันร้อนที่นี่ 40-45 องศา ข้างล่างมุดไปใต้ดินเลยเจออะไรบ้า ทำสตอรี่เหมือนเมืองใต้ดินเลย (ยังไม่ได้ทำจริง)” (SP005)

“จะพยายามเชื่อมโยงให้มันเป็นจริงให้ได้ เป็นลักษณะทำเมืองโบราณใต้ดิน” (SP005)

“สิ่งต่างๆพวกนี้เราก็ต้องรวบรวมมาสร้างสตอรี่แล้วก็ทำพื้นที่เชื่อมโยง ให้มันสามารถลงไปศึกษาใต้ดินได้” (SP005)

“สุพรรณบุรีเนี่ยจะเป็นรสชาติที่มันกลมกล่อม ฝีมือการทำอาหารจะค่อนข้างดี แล้วก็วัตถุดิบของเราจะมีอยู่เยอะ ไม่ว่าจะเป็นพืชผลทางการเกษตร ประมง เนื้อสัตว์อะไรต่างๆพวกนี้” (SP006)

“เพราะฉะนั้นลักษณะการท่องเที่ยวของจังหวัดสุพรรณบุรีเนี่ยเป็นการท่องเที่ยวที่ออกมาในเชิงการสร้างสรรค์คุณค่าทางวัฒนธรรม” (SP009)

“เรื่องของมังกรสวรรค์ เรื่องของสุ่มปลายักษ์ หรือในเรื่องของบึงฉวากเฉลิมพระเกียรติ” (SP009)

“เหล่านี้เป็นเรื่องของการสร้างขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับต้นทุนทางวัฒนธรรมของสังคมของจังหวัดสุพรรณบุรี” (SP009)

“มิติที่หนึ่งน่าจะเป็นในเรื่องของการอยู่แล้วมีความสุขกับการเป็นเมืองสร้างสรรค์” (SP009)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจของชุมชน

“ที่ตลาดร้อยปีสามชุกก็ดูแลโดยเทศบาลสามชุก อบจ.จะต้องทำโครงการในภาพรวมขนาดใหญ่” (SP001)

“เราส่งเสริมชุมชนที่มีศักยภาพ แต่เค้าต้องช่วยกันพัฒนาด้วย” (SP001)

“ถ้าเกิดจากความต้องการของชุมชนแล้วอยู่ได้” (SP002)

“แต่ถ้าอันไหนก็ตามที่ภาคราชการคิดทำเองโดยไม่ได้เป็นความต้องการของชุมชน เราเดินหันหลังกลับมาโครงการก็พร้อมจบ” (SP002)

“เคยทำอยู่ครั้งนึงเส้นไหว้พระ 9 วัด คนมาเยอะมากในเวลา 3 เดือน พอเรื่องของผลประโยชน์มันเข้ามา ความแตกแยกมันเกิด ล่มสลาย” (SP002)

“เขาพยายามเพิ่มสีสันกลางคืน มีกิจกรรมกลางคืนในวาระพิเศษๆบ้าง มันมีแต่ไม่เยอะ” (SP002)

“เพราะฉะนั้นก็จะพยายามหากิจรกรรมที่มีการค้างคืนเข้ามามากขึ้น อย่างที่บอกกิจกรรมผมถึงต้องมี 3-5 วัน” (SP003)

“มีชุมชนด้านท่องเที่ยว 16 ชุมชน ที่ประชุมเสนอเพิ่มอีก 4 เป็น 20 กลุ่ม” (SP003)

“ผมจะลงไปดูชุมชนศักยภาพ ถึงจะตัด ถ้าอันไหนไม่ได้จะเอาไว้ก่อน” (SP003)

“ก็คิดว่าเออบ้านเราของดีก็เยอะทำไมเราถึงทำกันไม่ได้ แสดงว่าเรายังไม่รู้วิธี เข้าไปดูก็รู้ว่าเขาเอาวิชาชีพของพื้นบ้านแหละมานำเสนอการท่องเที่ยว” (SP004)

“ที่เป็นไฮไลท์อู่ทอง กิจกรรมยาดมหัวโต Search เข้าไปใน Google ก็เจอเยอะแยะเลย” (SP004)

“ผมจะพูดกับชุมชนว่ากิจกรรมที่เราทำกันทุกวันเราทำเพื่อให้คนมาซื้อของเรา” (SP004)

“ที่พักตอนนี้โฮมสเตย์มันมีน้อย ได้รับความนิยมไม่เยอะ” (SP004)

“สิ่งที่เราพัฒนาเราไม่ได้ยึดเรื่องโบราณสถานหรือโบราณวัตถุเพราะเราเข้าใจว่าสิ่งพวกนี้มันดึงดูดคนเข้ามาท่องเที่ยวยาก” (SP005)

“โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเมืองโบราณจะต่อยอดแล้วก็วัตถุที่เราค้นเจอก็เอามาต่อยอด เช่นลูกปัดต่างๆ หินสีต่างๆ ที่ใช้ในพิธีกรรมสมัยโบราณ เอามาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จะพัฒนาต่อไป” (SP005)

“กำหนดกิจกรรม Story สิ่งก่อสร้างต่างๆขึ้นมาใหม่ เพื่อทดแทนสิ่งเก่าที่มันอยู่ใต้ดินหรือสูญหายไป” (SP005)

“เราไม่อยากให้คุณขึ้นเดินแล้วกลับไปมือเปล่า แล้วค่อยชมวัฒนธรรมก่อนขึ้นสัก 6 โมงอากาศเย็น อยู่ได้นาน กระจายรายได้การแสดงชาติพันธุ์” (SP005)

“เราอยากพัฒนาให้เป็นเกษตรปลอดภัยและมูลค่าสูง” (SP006)

“ทีนี้พวกเราก็มาดูกันว่า สุพรรณบุรีเนี่ยที่ผ่านมา GDP ต่ำ ค่อนข้างน้อย” (SP006)

“สุพรรณบุรีเป็นเมืองรองเรื่องการท่องเที่ยว เรามองว่าการท่องเที่ยวเนี่ยน่าจะมาช่วยหลายๆอย่าง อย่างน้อยที่สุดเรามีคนเข้ามาประมาณ 5 ล้าน ประเด็นก็คือเขาไม่พักค้าง” (SP006)

“ตอนช่วงสงกรานต์ที่ผ่านมาทดลองเปิดให้ขึ้นวันหนึ่งประมาณ 3,000 กว่าคน เขาจะมีจำกัดรอบ” (SP006)

“ถ้าเราไปดูที่ต่างประเทศเขาจะมีพวกนี้อยู่เพื่อที่จะขายให้แก่นักท่องเที่ยว สร้างรายได้แต่บ้านเราไม่ค่อยมี” (SP007)

“ไม่มีนักท่องเที่ยวนิยมมาพักที่อู่ทองเหตุผลเพราะมันเป็นเมืองรอง คือใกล้กรุงเทพมาแล้วกลับหรือไปกาญ” (SP007)

“งั้นถ้าเราจะดึงดูดนักท่องเที่ยวยังไงให้เขามาแล้วอยู่พักวิธีการก็คือจัดกิจกรรมช่วงเย็นตั้งแต่ 6 โมงถึง 3 ทุ่ม เขาสามารถที่จะมีกิจกรรมที่นี่ได้ ระบบไฟ ระบบเอฟเฟค ให้คนออกมานั่งสวดมนต์ให้ความปลอดภัยตรงไหนก็ได้ แล้วก็มีร้านค้าร้านขายแถวนี้ที่เขาสามารถพึ่งพาอาศัยได้ “(SP007)

“ส่วนมากคนเป็นผู้หลักผู้ใหญ่เวลาเกษียณแล้วจะมีบ้านอยู่ที่สุพรรณบุรี เพราะว่าอากาศดี” (SP008)

“คนมาอยู่เยอะ มันก็กระตุ้นให้ชุมชน ต้องพัฒนา และปรับตัว” (SP008)

“โรงพยาบาลที่ท่านเอามาลงทุนก็เขาขอมาให้เยอะแยะหมดเลยเพื่อที่จะให้คนที่อยู่สุพรรณเนี่ยมีหมอ พอมีหมอดีก็จะสามารถรักษาโรคได้ดี” (SP008)

“ของเก่าๆธรรมดาดึงดูดไม่ค่อยได้เขาก็เลยทำสกายวอล์คขึ้นมาเพื่อที่จะดึงวัยรุ่นเข้าไปแล้วก็ค่อยๆสืบดึงพวกสถาปัตย์ต่างๆเข้ามา” (SP008)

“เรื่องของเมืองเก่าที่นอกจากวัดแล้วเนี่ยก็ยังมีที่เขาเรียกว่าตลาดเก่า สามชุก อันนี้ได้รางวัลเป็นมรดกโลกในเรื่องของหมู่บ้านเรือนที่ยังส่งสภาพเก่าในลุ่มชายแม่น้ำอยู่ ที่ยังอนุรักษ์ไว้ดีอยู่” (SP008)

“ยกตัวอย่างสุ่มปลายักษ์ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นแล้วใช้ในเรื่องของวิถีชีวิตความเป็นอยู่มาจัดเป็นองค์ประกอบ” (SP009)

“ทำให้การกระจายตัวของเศรษฐกิจชุมชนมันสามารถที่จะตอบโจทย์ได้ในเชิงระบบทั้งระบบ ไม่ได้มีแค่จุดเดียว” (SP009)

“นำเสนอสิ่งที่ดีที่เรามีอยู่ ไม่ต้องไปเน้นในเรื่องของเชิงปริมาณแต่ว่าเราเน้นในเรื่องของหนึ่งก็คือเป็นเรื่องที่เราอยู่ในชุมชนนั้น” (SP009)

“แต่ว่าสร้างไม่พอทำอย่างไรให้ประโยชน์จากดิจิตอลส่งผลมาที่เรา ตลาดใหม่ๆของเรา” (SP009)

วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามหลักที่ 3 การเลือกทุนทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชน ในจังหวัดสุพรรณบุรี

สุพรรณบุรีถือเป็นจังหวัดที่มีความพร้อมด้านทุนทางวัฒนธรรมในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นมรดกทางประวัติศาสตร์ ศาสนา ดนตรี และวิถีชีวิตดั้งเดิม ซึ่งล้วนเป็นจุดเด่นที่สามารถผลักดันให้สุพรรณบุรีกลายเป็นจุดหมายปลายทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีทรัพยากรที่ทรงคุณค่า แต่การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ยังขาดการจัดการและการส่งเสริมที่ตรงจุด ทั้งในแง่ของการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ค้างคืนและการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ รวมถึงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความยั่งยืน

สุพรรณบุรีเป็นเมืองที่มีความโดดเด่นในฐานะเมืองประวัติศาสตร์และเมืองดนตรี ซึ่งได้รับการรับรองจาก UNESCO ว่าเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี “ถ้าเป็นหนึ่งเลยที่มีความการันตีอยู่ก็คือในเรื่องของทุนด้านดนตรี เพราะ UNESCO ประกาศรับรองสุพรรณบุรีเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) ซึ่งการได้มา

ของเมืองสร้างด้านดนตรี ก็มาจากรากฐานทางวัฒนธรรมของสุพรรณบุรีเอง “เรื่องของอะไรที่เราพูดแล้วสำเนียง มันก็มีผลต่อทำให้เรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นรูปแบบของการแสดงต่างๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP009, การสัมภาษณ์วันที่ 27 มกราคม 2025) นอกจากนี้ เมืองยังมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน เช่น เมืองอู่ทอง ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของพระพุทธศาสนาในประเทศไทย “อู่ทองเนี่ย 1,800 ปี ที่เราเจอวัตถุทั้งหมด. น่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของพุทธศาสนาในประเทศไทย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP007, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักคือการขาดสิ่งปลูกสร้างหรือสถานที่ที่ดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยว เนื่องจากความเก่าแก่ของเมืองที่เหลือเพียงร่องรอยทางโบราณคดี “เราเป็นเมืองทวารวดีเนี่ย ข้อเสียคืออายุเขาค่อนข้างนาน... สิ่งปลูกสร้างที่เราสามารถมองเห็นค่อนข้างน้อย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) ดังนั้นการพลิกฟื้นวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ เช่น การสร้างพระพุทธรูปแกะสลักหินจากภูเขาหรือการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับกิจกรรมท่องเที่ยว จึงเป็นสิ่งที่ควรพัฒนาเพื่อเพิ่มศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว “จะทำยังไงให้วัฒนธรรมที่มันซ่อนอยู่ใต้ดินสามารถพลิกฟื้นคืนชีพแล้วก็พัฒนาไปสู่การท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP005, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

การสร้างประสบการณ์ร่วมทางวัฒนธรรมยังคงเป็นจุดที่ต้องพัฒนาในสุพรรณบุรี แม้จะมีการจัดกิจกรรมบางส่วน เช่น การจัดแสดงดนตรี กิจกรรมเชิงศิลปะ หรือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครท้องถิ่นอย่าง “น้องเหน่อ” แต่การนำเสนอเหล่านี้ยังไม่ได้รับการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ “การเอาน้องเหน่อไปใช้ยังไม่เต็มศักยภาพ... เอาน้องเหน่อไปเล่าเรื่องผ่านดิจิตอลยังไม่ชัด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025)

กิจกรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตพื้นถิ่น เช่น การปลูกข้าว การงมหอย หรือการอาบป่า ก็เป็นตัวเลือกที่สามารถสร้างจุดเด่นได้ “กิจกรรมอาบป่าคือพาคนขึ้นเขา... ปิดโทรศัพท์... พาไปทำสมาธิง่ายๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP004, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024) อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมเหล่านี้ยังขาดการบูรณาการในระดับโครงสร้างที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ค้างคืนในพื้นที่ “เขามาไหว้พระแล้วกลับ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) การสร้างกิจกรรมที่สอดคล้องกับทุนวัฒนธรรมและส่งเสริมให้เกิดการพักค้างจึงเป็นสิ่งจำเป็น

แม้ว่าสุพรรณบุรีจะมีทรัพยากรที่ทรงคุณค่า แต่การนำทุนทางวัฒนธรรมมาเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจยังขาดการจัดการที่มีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น กิจกรรมท่องเที่ยวเส้นทางไหว้พระ 9 วัด ที่ได้รับความนิยมในระยะสั้น แต่ขาดความต่อเนื่องเนื่องจากปัญหาผลประโยชน์ในชุมชน

“เคยทำอยู่ครั้งนึงเส้นไหว้พระ 9 วัด คนมาเยอะมาก... พอเรื่องของผลประโยชน์มันเข้ามา ความแตกแยกมันเกิด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025)

การสร้างโมเดลกิจกรรมที่ผสานกับวัฒนธรรมพื้นบ้าน เช่น การนำผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมาทำเป็นของที่ระลึก หรือการสร้างสตอรี่จากวัตถุโบราณที่พบ เช่น ลูกปัดและหินสี เป็นแนวทางที่สามารถเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน “ลูกปัดต่างๆ หินสีต่างๆ ที่ใช้ในพิธีกรรมสมัยโบราณ... เอามาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP005, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

และในปัจจุบัน นักท่องเที่ยวยังไม่นิยมค้างคืนที่สุพรรณบุรี ซึ่งทำให้รายได้จากการท่องเที่ยวยังไม่ถึงศักยภาพสูงสุด “สุพรรณบุรีเป็นเมืองรองเรื่องการท่องเที่ยว... ประเด็นก็คือเขาไม่พักค้าง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) การจัดกิจกรรมยามเย็นและพัฒนาที่พัก จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนและกระจายรายได้ และการนำดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อสร้างฐานลูกค้าและมองหาช่องทางการตลาดที่ทันยุคทันสมัย ก็ถือเป็นจุดที่ต้องพัมนาต่อไป “แต่ว่าสร้างไม่พอทำอย่างไรให้ประโยชน์จากดิจิตอลส่งผลมาที่เรา ตลาดใหม่ๆของเรา” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP009, การสัมภาษณ์วันที่ 27 มกราคม 2025)

กล่าวโดยสรุปในภาพรวมได้ว่า สุพรรณบุรีมีทุนทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า แต่ยังขาดการจัดการและส่งเสริมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ใช้เวลาในพื้นที่มากขึ้น การพลิกฟื้นวัฒนธรรมและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจจะเป็นกุญแจสำคัญในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ขณะเดียวกัน การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะช่วยสร้างความยั่งยืนให้กับเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นได้ในอนาคต

2.1.4.2 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปสู่การสร้างแนวทางการพัฒนาแผนในกรอบแนวคิด 321 Goal

จากการวิเคราะห์เนื้อหา สุพรรณบุรีเป็นหนึ่งในจังหวัดที่มีศักยภาพสูงด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และทรัพยากรธรรมชาติ ซึ่งสามารถพัฒนาเป็นจุดหมายปลายทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาดังกล่าวยังคงเผชิญความท้าทายและอุปสรรคในหลายมิติ ตั้งแต่โครงสร้างพื้นฐาน การบูรณาการนโยบาย การขาดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมที่สร้างความดึงดูด ไปจนถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รายละเอียดของปัญหาเหล่านี้ พร้อมเสนอแนวทางเพื่อแก้ไขและพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรีอย่างยั่งยืน

1. ข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน

แม้ว่าสุพรรณบุรีจะมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า แต่โครงสร้างพื้นฐานในด้านการท่องเที่ยวและเทคโนโลยียังคงเป็นอุปสรรคสำคัญ ตัวอย่างเช่น การเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ เช่น เมืองโบราณอู่ทอง หรือวัดสำคัญในจังหวัด ยังไม่มีการวางแผนที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวไม่สามารถเข้าถึงหรือใช้เวลาในพื้นที่ได้อย่างเต็มที่ การจัดการข้อมูลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว เช่น การรวบรวมข้อมูลสถานที่สำคัญและแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ในรูปแบบดิจิทัล ก็ยังไม่สมบูรณ์ “บอกว่าภาคเอกชนอยากจะเห็นการรวบรวมข้อมูลเรื่องการท่องเที่ยวทั้งหมด... แต่มันน่าจะมีความพร้อมแต่เราไม่ได้เอามาใช้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP006, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) ปัญหานี้ส่งผลให้การประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวไม่สามารถสร้างความดึงดูดใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้นอกจากนี้ การขาดระบบการสื่อสารที่เสถียร โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทหรือบริเวณสถานที่สำคัญ เช่น บริเวณเขาและวัดป่าเลไลย์ ยังเป็นปัญหาที่ส่งผลต่อประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว “เวลาคนเยอะ ๆ อย่างงานดอน พอไปเที่ยวงานดอนสัญญาณไม่มี... ไลฟ์สดก็หมุนติ้ว ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025)

2. การบูรณาการนโยบายและความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

แม้จะมีความพยายามในการบูรณาการด้านนโยบายและการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน แต่ยังขาดโครงสร้างการบริหารที่ชัดเจนและกลไกที่สามารถรวบรวมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาดังกล่าวเกิดจากการขาดหน่วยงานกลางที่มีบทบาทสำคัญในการประสานงาน “ไม่น่าเชื่อที่นี่ไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP003, การสัมภาษณ์วันที่ 24 ธันวาคม 2024) นอกจากนี้ การขาดแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพระหว่างหน่วยงาน ยังทำให้การดำเนินโครงการหลายโครงการไม่สามารถต่อยอดได้ “ปัญหาคือคนสร้างมันก็สร้างไปเรื่อยแต่ว่าไม่รู้จะให้ใครดูแล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP004, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

3. การสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรม

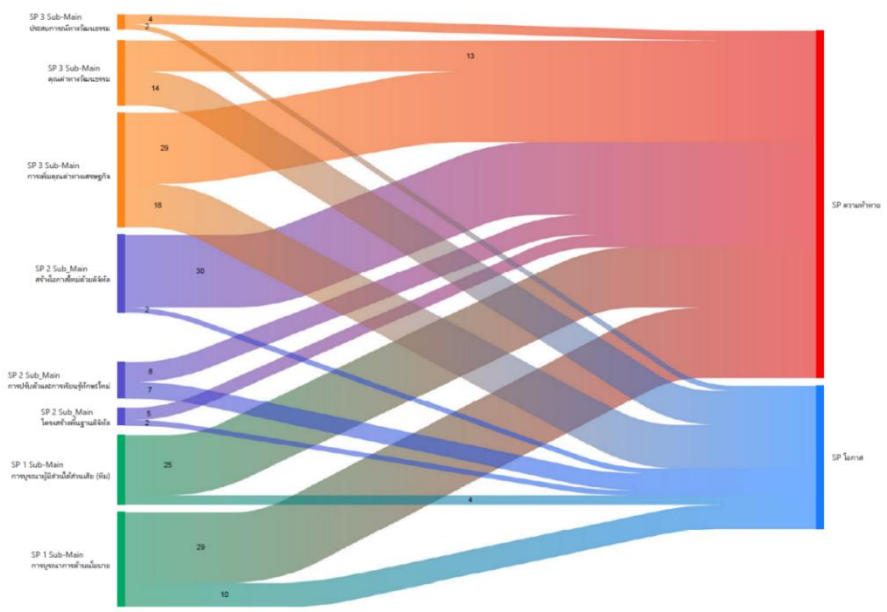
แม้สุพรรณบุรีจะเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยทุนทางวัฒนธรรม เช่น เมืองอู่ทองที่เป็นแหล่งกำเนิดพระพุทธศาสนาในประเทศไทย และการเป็นเมืองดนตรีที่ได้รับการยอมรับจาก UNESCO แต่การนำเสนอทุนวัฒนธรรมเหล่านี้ยังขาดความสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูด “เขามาไหว้พระแล้วกลับ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) กิจกรรมท่องเที่ยวในปัจจุบันยังมุ่งเน้นการนำเสนอแบบดั้งเดิม เช่น การเดินชมโบราณสถาน หรือการจัดงานในช่วงเทศกาล ซึ่งไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยว

พักค้างคืนในพื้นที่ “การนำเสนอด้วยรูปแบบเก่า ๆ ทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวลำบาก ไม่สามารถชวนใครมาเดินดูเจดีย์ได้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP005, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

4. การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและการมีส่วนร่วมของชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนาเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างความยั่งยืน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาในหลายโครงการกลับดำเนินการโดยหน่วยงานราชการเพียงฝ่ายเดียว โดยขาดการฟังเสียงของชุมชน ส่งผลให้โครงการไม่ตอบสนองต่อความต้องการจริงของพื้นที่ “ถ้าอันไหนก็ตามที่ภาคราชการคิดทำเองโดยไม่ได้เป็นความต้องการของชุมชน เราเดินหันหลังกลับมาโครงการก็พร้อมจบ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP002, การสัมภาษณ์วันที่ 03 มกราคม 2025) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น ของที่ระลึก หรือการจัดกิจกรรมที่สามารถเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน ก็ยังไม่เป็นระบบ “ผมจะพูดกับชุมชนว่ากิจกรรมที่เราทำกันทุกวันเราทำเพื่อให้คนมาซื้อของเรา” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP004, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024) การขาดที่พักที่เหมาะสม เช่น โฮมสเตย์ หรือที่พักในพื้นที่เมืองโบราณ ยังเป็นปัญหาที่จำกัดรายได้จากนักท่องเที่ยว “ไม่มีนักท่องเที่ยวนิยมมาพักที่อู่ทอง... เพราะมันเป็นเมืองรอง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส SP007, การสัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2024)

สรุปรวมแผนภาพของการวิเคราะห์ข้อมูลจากความท้าทายและโอกาส



ภาพประกอบ 104 รูปแบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประเด็นคำถามหลักกับผู้ให้ข้อมูลหลัก

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล โดยแบ่งเป็นประเด็นความท้าทายและโอกาสในประเด็นต่าง ๆ จากข้อมูลพบว่า ในภาพรวมของการวิเคราะห์ข้อมูลในสภาพปัจจุบันนั้น จังหวัดสุพรรณบุรี มีความท้าทายรวมทุกประเด็นมากเป็น 3 ใน 4 ส่วน และมีโอกาสหรือการพัฒนาความพร้อมไปแล้ว 1 ใน 4 ส่วนด้วยกัน และเมื่อวิเคราะห์ลงในรายละเอียด ในด้านวัฒนธรรม (ข้อมูลสีส้ม) มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันระหว่างความท้าทายและโอกาส มากที่สุดในทุกประเด็นกล่าว กล่าวคือ ประเด็นของการระบุคุณค่าทางวัฒนและการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้น สุพรรณบุรีมีความพร้อมมากที่สุด กล่าวได้ว่า สุพรรณบุรี มีรากฐานทางวัฒนธรรม และเรื่องราวที่น่าสนใจในการนำเสนอ ในส่วนของความท้าทาย มีสัดส่วนจำนวนมากในส่วนของประเด็นเรื่องการเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า จังหวัดสุพรรณบุรีนั้น มีแนวทางการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เป็นต้นแบบในอดีต เพียงแต่ยังขาดแนวทางที่เหมาะสมกับยุคสมัย รวมถึงการสร้างประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมพร้อมกันการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล ยังมีสัดส่วนที่น้อยสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้หรือนำแนวทางใหม่ ๆ เข้ามาสร้างการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ ๆ

ในส่วนของประเมินความพร้อมทางดิจิทัล และทักษะดิจิทัล (ข้อมูลสีม่วง) จะเห็นได้จากแผนภาพความพร้อมทางด้านดิจิทัล และทักษะดิจิทัล ถือเป็นปัญหาหลักของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างโอกาสใหม่ทางดิจิทัล จากข้อมูลพบว่า มีความต้องการใช้งานบริการทางดิจิทัล เพื่อผลักดันการท่องเที่ยวแต่ยังไม่มีระบบหรือบริการเพื่อรองรับจากการสนับสนุนอย่างเป็นระบบ และเปิดให้ชุมชนได้เรียนรู้เพื่อนำไปใช้กับการท่องเที่ยวและผลักดันเศรษฐกิจในชุมชน ในส่วนของการพัฒนาทักษะ ถือว่าเป็นจุดแข็งในแง่ของการเปิดรับการเรียนรู้ของชุมชน แต่ยังขาดการเพิ่มทักษะที่จำเป็นต่อชุมชนด้วยเช่นกัน

ในด้านการบูรณาการแผนและทีม (ข้อมูลสีเขียว) จากข้อมูลพบว่า การบูรณาการด้านนโยบาย ยังคงเป็นความท้าทายหลักของสุพรรณบุรีเช่นกัน อาทิเช่น มีการจัดทำนโยบายเพื่อการท่องเทียวเชิงวัฒนธรรมที่โดดเด่น จากหลายหน่วยงาน เนื่องจากรากฐานของคุณค่าทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่จังหวัดมี อาทิเช่น สถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นโบราณสถานที่เก่าแก่ วัดเก่า และสถานที่ท่องเที่ยวที่สร้างขึ้นอย่างน่าสนใจอีกหลายแห่ง โดยบางหน่วยงานมีการทำงานร่วมกันในลักษณะบูรณาการ เพียงแต่โดยอาศัยผู้นำที่เข้มแข็ง มีความมุ่งมั่น และอาศัยความสัมพันธ์ส่วนตัว รวมถึงความร่วมแรงร่วมใจของคนในพื้นที่ แต่ยังขนาดแนวทางการทำงานที่เป็นระบบ ผ่านเครื่องมือและกลไกล ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดตั้งคณะทำงาน หรือกรรมการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลของจังหวัดอย่างเป็นทางการ ผลลัพธ์คือบางพื้นที่ ที่ไม่ได้บูรณาการนโบยายกันนั้น ขาดการเล่าเรื่องราวที่สอดคล้องและต่อเนื่องกันจนไม่สามารถสร้างการเชื่อมโยงกัน

เพื่อสร้างจุดแข็งที่แตกต่างจากสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอื่นๆได้ ด้วยสาเหตุนี้ ทำให้สะท้อนถึงความท้าทายด้าน การบูรณาการผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่จะมีการทำงานแบบส่วนร่วมแค่บางหน่วยงานอย่างที่กล่าวไปข้างต้น

กล่าวโดยสรุปคือ จังหวัดสุพรรณบุรี มีศักยภาพที่พัฒนาไปสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล จากรากฐานทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจเป็น การเป็นเมืองที่มีดนตรีอยู่ในวิถีชีวิต การอนุรักษ์วัฒนธรรมและโบราณสถานเพื่อนำไปต่อยอดในชุมชน วัดและสถานที่แห่งความเชื่อของประชาชนที่แพร่หลาย รวมถึงประเพณีและเทศกาลสำคัญ จังหวัดสุพรรณบุรี ยังเป็นจุดหมายปลายทางที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยว ความท้าทาย คือการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล และนำไปสร้างบริการใหม่ ให้เกิดประสบกาณ์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจ การบูรณาการแผนและทีมงานที่จะเพิ่มศักยภาพให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม และส่งเสริมรายได้ที่ยั่งยืนให้แก่ชุมชน

2.1.4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความพร้อมเข้ากับกรอบแนวคิด 321 Goal

การประเมินความพร้อมในด้านการบูรณาการแผน ความก้าวหน้าด้านดิจิทัล และการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรม ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาศักยภาพและกำหนดแนวทางการพัฒนาของหน่วยงานหรือพื้นที่เป้าหมาย การบูรณาการแผนแสดงถึงความสามารถในการประสานยุทธศาสตร์ร่วมระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ในขณะที่ความพร้อมด้านดิจิทัลสะท้อนถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โครงสร้างพื้นฐาน และการส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชนส่วนการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมชี้ให้เห็นถึงความสามารถในการใช้คุณค่าเชิงวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวและสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน การวิเคราะห์ทั้งสามด้านนี้จะช่วยให้มองเห็นจุดแข็ง ข้อจำกัด และโอกาสในการพัฒนา ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเพื่อวางแผนยุทธศาสตร์ที่ตอบโจทย์ความต้องการและเป้าหมายของพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ตาราง 44 ปัจจัยในการดำเนินการประเมิน ระดับการประเมิน (1-5)

หมวด	คำถาม	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5
หมวดที่ 1 การบูรณาการแผน	ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว	ไม่มีการดำเนินการ	มีการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน	มีการบูรณาการแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)	มีการบูรณาการแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์ พร้อมการลงมือทำ)
	การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ	ไม่มีการดำเนินการ	มีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	มีการบูรณาการทีมแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)	มีการบูรณาการทีมแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์ พร้อมระบบประเมินวัดผล)

ตาราง 44 (ต่อ)

หมวด	คำถาม	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5
	ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่	ไม่มีการจัดตั้งโครงสร้างพื้นฐาน	มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน	โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง	โครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	โครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับสูงสุด
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม	ไม่มีการใช้เทคโนโลยี	มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	มีการใช้เทคโนโลยีในระดับปานกลาง	มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี	มีการใช้เทคโนโลยีในระดับสูงสุด
	ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน	ไม่มีแผนสนับสนุน	มีแผนสนับสนุนบางส่วน	มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	มีแผนสนับสนุนในระดับดี	มีแผนสนับสนุนในระดับสูงสุด
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม	การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	ไม่มีการใช้ทุนวัฒนธรรม	มีการใช้ทุนวัฒนธรรมบางส่วน	มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับปานกลาง	มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี	มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับสูงสุด
	การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	ไม่มีการส่งเสริมชุมชน	มีการส่งเสริมชุมชนบางส่วน	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับดี	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับสูงสุด

การประเมินสถานการณ์ปัจจุบันของสุพรรณบุรีในด้านการบูรณาการแผน ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ความพร้อมด้านดิจิทัล และการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้เห็นถึงศักยภาพและความพร้อมของพื้นที่หรือหน่วยงานในการพัฒนาเชิงยุทธศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการประเมินในแต่ละหมวดจะช่วยชี้ให้เห็นถึงความสามารถในการเชื่อมโยงทรัพยากร การสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน การพัฒนาเทคโนโลยีพื้นฐาน และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเสริมสร้างความยั่งยืนด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจในชุมชน นอกจากนี้ การประเมินยังเป็นโอกาสสำคัญในการวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ตอบโจทย์ความต้องการของพื้นที่ในระดับท้องถิ่นและสุพรรณบุรีได้อย่างแท้จริง

หมวดที่ 1 สถานการณ์ปัจจุบันของการบูรณาการแผน และทีมเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

1. การบูรณาการแผนการพัฒนา

1. ไม่มีการดำเนินการบูรณาการแผน

O ไม่มีการเชื่อมโยงหรือจัดทำแผนร่วมระหว่างหน่วยงาน

2. มีการดำเนินการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน

O มีการประสานงานหรือทำงานร่วมกันในบางโครงการหรือบางกรณี แต่ไม่มีโครงสร้างหรือกระบวนการที่ชัดเจน

3. มีการดำเนินการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน

O มีโครงสร้างหรือกระบวนการบูรณาการบางส่วน แต่ยังขาดการเชื่อมโยงครบวงจรในทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

4. มีการดำเนินการบูรณาการแบบเป็นทาง (มีนโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)

O มีการกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ร่วมกันระหว่างหน่วยงาน แต่ยังไม่มีการลงมือปฏิบัติหรือการติดตามผลอย่างเป็นรูปธรรม

5. มีการดำเนินการบูรณาการแบบเป็นทาง (มีนโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์พร้อมการลงมือทำ)

O มีนโยบายและยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน พร้อมทั้งมีการลงมือปฏิบัติจริงและมีระบบติดตามผลที่สามารถวัดผลลัพธ์ได้

2 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

1. ไม่มีการดำเนินการบูรณาการทีม

O ไม่มีการระบุหรือสร้างความร่วมมือระหว่างทีมงานหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2. มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน

O มีการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือทำงานร่วมกันในบางส่วน แต่ไม่มีโครงสร้างหรือกระบวนการที่ชัดเจน

3. มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน

O มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในบางหน่วยงานหรือกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกส่วนที่เกี่ยวข้อง

4. มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบเป็นทาง (มีนโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)

O มีการกำหนดนโยบายที่สอดคล้องและยุทธศาสตร์ในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

5. มีการดำเนินการบูรณาการแบบเป็นทาง (มีนโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์ พร้อมระบบประเมินวัดผลในแต่ละหน่วยงาน)

O มีนโยบายและยุทธศาสตร์ชัดเจน พร้อมทั้งมีระบบประเมินผลที่สามารถตรวจสอบความสำเร็จและผลลัพธ์ของการสร้างเครือข่ายในแต่ละหน่วยงาน

หมวดที่ 2 สถานการณ์ปัจจุบันของเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล และทักษะดิจิทัล

1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่

1. ไม่มีการจัดตั้งโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี

O พื้นที่ไม่มีการติดตั้งโครงข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2. มีการจัดตั้งโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน

O มีการติดตั้งเทคโนโลยีในบางพื้นที่สำคัญ แต่ยังไม่ครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมด

3. โครงสร้างพื้นฐานมีการพัฒนาในระดับปานกลาง

O มีการติดตั้งเทคโนโลยีในพื้นที่ส่วนใหญ่ แต่ยังมีข้อจำกัดด้านความเร็ว ความเสถียร หรือการเข้าถึง

4. โครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี

O พื้นที่มีการติดตั้งเทคโนโลยีที่ครอบคลุม พร้อมให้บริการแก่ประชาชนและหน่วยงานส่วนใหญ่

5. โครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับสูงสุด

O มีการติดตั้งเทคโนโลยีครอบคลุมทุกพื้นที่ พร้อมทั้งมีความเสถียร ความเร็วสูง และรองรับการใช้งานในระยะยาว

2. การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม

1. ไม่มีการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่อง

O ไม่มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่องหรือการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม

2. มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน

O ใช้เทคโนโลยีเพียงเล็กน้อย เช่น โซเชียลมีเดียหรือเว็บไซต์พื้นฐาน แต่ยังไม่มีการบูรณาการอย่างชัดเจน

3. การใช้เทคโนโลยีในระดับปานกลาง

O มีการใช้เทคโนโลยี เช่น วิดีโอ แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือ AR/VR ในบางกิจกรรม

4. การใช้เทคโนโลยีในระดับดี

O มีการบูรณาการเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบเพื่อเล่าเรื่อง เช่น การสร้างเนื้อหาเชิงโต้ตอบ หรือการใช้แอปพลิเคชัน

5. การใช้เทคโนโลยีในระดับสูงสุด

O ใช้เทคโนโลยีทันสมัยที่เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมได้อย่างครบวงจร เช่น VR/AR, ระบบอัตโนมัติ, หรือแอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงข้อมูลวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว

3. ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน

1. ไม่มีแผนสนับสนุนการเรียนรู้

O ไม่มีการจัดทำแผนหรือกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านดิจิทัล

2. มีแผนสนับสนุนบางส่วน

O มีกิจกรรมหรือโครงการบางอย่างเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ยังไม่มีความต่อเนื่อง

3. มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง

O มีการจัดทำแผนที่ครอบคลุม และมีการส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชนบางกลุ่ม

4. มีแผนสนับสนุนในระดับดี

O มีการจัดทำแผนระยะยาว และกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลในชุมชนส่วนใหญ่

5. มีแผนสนับสนุนในระดับสูงสุด

O มีการจัดทำแผนที่ครอบคลุมทุกกลุ่มในชุมชน พร้อมทั้งมีการติดตามผลลัพธ์และปรับปรุงแผนอย่างต่อเนื่อง

หมวดที่ 3 สถานการณ์ปัจจุบันของการเลือกทุนทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชน

1. การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

1. ไม่มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรม

O ไม่มีการจัดเก็บข้อมูลหรือแสดงออกถึงความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่

2. มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมบางส่วน

O มีการนำเสนอหรือประชาสัมพันธ์คุณค่าทางวัฒนธรรมในบางกิจกรรม เช่น การจัดแสดงงานศิลปะหรืองานประเพณี แต่ยังไม่มีการเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว

3. มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับปานกลาง

O มีโครงการหรือกิจกรรมที่เริ่มใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ เช่น การเชื่อมโยงประเพณีท้องถิ่นเข้ากับเส้นทางท่องเที่ยวในพื้นที่

4. มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี

O มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในโครงการสำคัญ เช่น การพัฒนาสินค้าหรือบริการทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับสูงสุด

O ทุนทางวัฒนธรรมถูกนำไปใช้ในการพัฒนากลยุทธ์การท่องเที่ยวระดับจังหวัดหรือระดับประเทศ และมีการสร้างโมเดลธุรกิจที่ส่งเสริมความยั่งยืนทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม

2. การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

1. ไม่มีการส่งเสริมชุมชน

O ไม่มีการริเริ่มโครงการหรือสนับสนุนชุมชนในด้านการท่องเที่ยว

2. มีการส่งเสริมชุมชนบางส่วน

O มีโครงการเล็ก ๆ หรือกิจกรรมเฉพาะกิจที่เริ่มส่งเสริมชุมชน เช่น การสนับสนุนการจัดงานวัฒนธรรมในพื้นที่

3. มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง

O มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก เช่น อบรมชาวบ้านเกี่ยวกับการต้อนรับนักท่องเที่ยว หรือการจัดงานที่เริ่มได้รับความสนใจจากผู้มาเยือน

4. มีการส่งเสริมชุมชนในระดับดี

O ชุมชนมีบทบาทหลักในกิจกรรมหรือโครงการท่องเที่ยว และมีการจัดการด้วยตนเองบางส่วน เช่น การพัฒนาสินค้าท้องถิ่นหรือการจัดกิจกรรมประจำปีที่เป็นเอกลักษณ์

5. มีการส่งเสริมชุมชนในระดับสูงสุด

O ชุมชนสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ และกลายเป็นต้นแบบของการพัฒนาการท่องเที่ยวในระดับภูมิภาคหรือประเทศ

2.1.4.3.1 ตารางเปรียบเทียบการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความพร้อมเข้ากับกรอบแนวคิด 321 Goal

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลทั้ง 9 คนกับแนวทางการประเมินทั้ง 3 หมวด พร้อมกับการวิเคราะห์ผลการประเมินในมุมมองของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคน โดยมีข้อมูลของการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 45 หมวดที่ 1 คำถามที่ 1 ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 1	"ก็นโยบายในการที่ท่านบรรหารได้วางไว้ว่าจะพัฒนาเมืองสุพรรณบุรีเนี่ย ในสามมิติ" "มิติที่ 1 ก็คือด้านท่องเที่ยว" "งบประมาณของท่องเที่ยวและกีฬาเนี่ย มาดำเนินการในสุพรรณบุรี 20 ปี เนี่ยลงทุนไปประมาณ 3000 ล้านบาท" "กำลังก่อสร้าง skywalk ยาวที่สุดในประเทศไทย ยาวถึงประมาณ 375 เมตร ที่บริเวรเขาทำเทียม" “ซึ่งอพท.7 ก็ได้ดำเนินการของบประมาณไปเรียบร้อย เป็นปีงบประมาณ 2568-69 สำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่วัดเขาทำเทียม” "มีอยู่ในแผน เป็นนโยบายของผู้บริหารที่จะเอา AI มาช่วยพัฒนาเมืองในเรื่องของ smart city"	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการพัฒนาเมืองสุพรรณบุรีมีการบูรณาการในเชิงนโยบายอย่างเป็นระบบ โดยมีแนวทางที่ชัดเจนใน 3 มิติหลัก โดยเฉพาะด้าน การท่องเที่ยว ซึ่งได้รับ งบประมาณสนับสนุนระยะยาวกว่า 20 ปี รวม 3,000 ล้านบาท นอกจากนี้ ยังมีโครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น Skywalk ที่ยาวที่สุดในประเทศไทย และการขอ งบประมาณเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ในอนาคต นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลยังระบุถึง แนวทางการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการพัฒนาเมืองผ่าน AI ในแนวคิด Smart City ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเมืองให้ทันสมัย เนื่องจากมีนโยบายที่เป็นทางการและยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน รวมถึงการได้รับงบประมาณสนับสนุน แต่บางโครงการยังอยู่ในระหว่างดำเนินการ จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง การบูรณาการในระดับยุทธศาสตร์ที่มีแผนชัดเจน แต่ยังอยู่ในช่วงของการดำเนินงาน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบเป็นทาง	4
คนที่ 2	“วัฒนธรรม เราไม่เคย mind เลยว่าเมืองดนตรีต้องเป็นนี้ๆ เราพยายามทำไปด้วยกัน จับมือไปด้วยกัน เพื่อที่จะทำงานเรื่องนี้เพื่อตอบโจทย์กับคนสุพรรณจริงๆ”	ผู้ให้ข้อมูลเน้นถึง แนวคิดการบูรณาการแบบมีส่วนร่วม โดยเน้นว่า ทุกฝ่ายต้องทำงานร่วมกันเพื่อประโยชน์ของเมืองสุพรรณบุรี แทนที่จะมองเป็นผลงานของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง โดยเฉพาะในเรื่อง เมืองดนตรี มีความร่วมมือกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ	3

ตาราง 45 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	“อยากให้เห็นคำว่าบูรณาการที่แท้จริงมันเป็นแบบนี้ ไม่ต้องมาเกี่ยงกัน ไม่ต้องมาแย่งผลงานกันว่าอันนี้ผลงานฉัน มันเพื่อเมือง ใครจะทำก็ได้จับมือกันไปยิ่งดี ยิ่งเสริมพลัง” “แต่เรื่องดนตรีคือเราบูรณาการกับอพท. ชัดเจน เรื่องของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี แต่ถ้าเรื่องของประเพณีวัฒนธรรมเนี่ย หน้าที่ของเราโดยหลัก”	เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) อย่างชัดเจนซึ่งสะท้อนถึงการบูรณาการบางส่วนที่เกิดขึ้นในระดับปานกลาง อย่างไรก็ตาม การบูรณาการด้านประเพณีและวัฒนธรรม ยังถือเป็นหน้าที่หลักของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งบ่งชี้ว่ายังไม่มีความร่วมมือที่ครอบคลุมทุกมิติ เนื่องจากยังมีการทำงานแบบแยกส่วนในบางด้าน แม้จะมีความร่วมมือในระดับปานกลาง จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการบูรณาการบางส่วน แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน	
คนที่ 3	“เรื่องของการเสนอของบประมาณ ผมก็นั่งคิดดูว่ามันจะมาขอในสเกลแค่ของจังหวัดมันน้อยเกินไป” “ก็มานั่งคิดในเรื่องของจุดเชื่อมที่มันเอาไปได้แล้วมันก็น่าเป็นเรื่องนี้แหละเรื่องดนตรี ที่มันจะพอจัดเป็นงบกลุ่มได้ ก็เลยไปหาเชื่อมโยงให้ได้” “สิ่งแรกที่อยากจะทำเลยนโยบายส่วนตัวเนี่ย เรียบเรียง data base ก่อน” “ส่วนสองก็คือเรื่องของการจัดงาน ผมกำลังพยายามที่จะขับเคลื่อน” “เอามาคุยกันแล้วก็ให้หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องเอามารายงานผลการดำเนินงาน แล้วก็แผนการดำเนินงานที่จะทำ จากนั้นก็จะมาวางแผนร่วมกันว่าต่อไป”	ผู้ให้ข้อมูล มีมุมมองว่าการบูรณาการยังอยู่ในขั้นเริ่มต้น โดยเน้นไปที่การวางแผนภายในหน่วยงาน เช่น การเรียบเรียงฐานข้อมูล (database) และการวางแผนงบประมาณ ซึ่งมองว่าการของบในระดับจังหวัดอาจไม่เพียงพอ จึงพยายามเชื่อมโยงงบประมาณกับกลุ่มดนตรีเพื่อให้สามารถขับเคลื่อนโครงการได้ แม้จะมีการหารือและรายงานผลภายในหน่วยงาน แต่ยังขาดการประสานงานกับภาคส่วนอื่น ๆ ทำให้ได้รับคะแนนที่ 1 เนื่องจากยังไม่มีการบูรณาการอย่างเป็นระบบ แต่เริ่มมีแนวคิดและการวางแผนในอนาคต **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า ไม่มีการดำเนินการ	1

ตาราง 45 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 4	“เราก็เลยจัดประชุมทุกอาทิตย์ อาทิตย์ละครั้ง เกิน 4 ครั้งก็ไม่มีอะไรจะคุยกันแล้ว ก็มาแนะนำตัวให้มันรู้กัน คล้ายๆว่ามาละลายพฤติกรรม ก็หลายปีกว่าจะเข้ากันได้” “ปัญหาของเราคือคนสร้างมันก็สร้างไปเรื่อย แต่ว่าไม่รู้จะให้ใครดูแล การก่อสร้างพอสร้างเสร็จมันต้องมีคนดูแล ค่าน้ำค่าไฟมียาม มันไม่มีใครดูแล เมืองไทยมันเป็นอย่างนี้” “เวลาสนับสนุนมันต้องทำเป็น มันจะมี short term กับ long term มันต้องมีแผนยาวด้วย สุดท้ายต้องเอาเป้าที่เห็นชุมชนมีรายได้จริง ไม่ใช่แค่เพราะตอนจัดงาน” “ปัญหาของเราคือคนสร้างมันก็สร้างไปเรื่อยแต่ว่าไม่รู้จะให้ใครดูแล การก่อสร้างพอสร้างเสร็จมันต้องมีคนดูแล ค่าน้ำค่าไฟมียาม มันไม่มีใครดูแล เมืองไทยมันเป็นอย่างนี้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการในพื้นที่มีการทำงานร่วมกันในระดับชุมชนและบางส่วนของภาครัฐ โดยใช้การประชุมอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเข้าใจและความร่วมมือ ซึ่งต้องใช้เวลาหลายปีในการปรับตัว อย่างไรก็ตาม ยังคงมีปัญหาเรื่องความรับผิดชอบในการดูแลโครงการหลังจากการก่อสร้างเสร็จสิ้น รวมถึงการขาดแผนระยะยาวที่ชัดเจนในการสนับสนุนให้ชุมชนมีรายได้อย่างยั่งยืน ไม่ใช่แค่ช่วงเวลาที่มีกิจกรรมทำให้ได้รับ คะแนนที่ 2 เนื่องจากแม้จะมีการทำงานร่วมกันภายในชุมชน แต่การบูรณาการในระดับโครงสร้างและภาคส่วนอื่น ๆ ยังคงจำกัด **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	2
คนที่ 5	“ตอนนี้เราวางยุทธศาสตร์คือเราทำพระใหญ่ขึ้นมาทดแทนแล้วก็ทำพูดง่ายๆว่า man-made ทั้งหมด” “ผมมีแผนยุทธศาสตร์ของผมเลยยันปี 70” “เรามีแผนท่องเที่ยวว่าเมื่อ skywalk เสร็จ กลางวันไม่เปิด	ผู้ให้ข้อมูล (SP005) มีมุมมองเชิงยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนในการพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเน้นการสร้างแหล่งท่องเที่ยวใหม่ (man-made) เพื่อทดแทนของเดิม พร้อมกับมีแผนระยะยาวที่ครอบคลุมไปจนถึงปี 2570 รวมถึงแนวทางการบริหารจัดการสถานที่ท่องเที่ยว เช่น การกำหนดเวลาเปิด-ปิดของ Skywalk	3

ตาราง 45 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ให้ขึ้นเราจะเปิดช่วงเย็น” “ความล้าหลังของกฎหมายซึ่งไม่สามารถนำพื้นที่ที่ไม่มีประโยชน์นำมาใช้งานในเชิงธุรกิจได้ เช่น ที่ดินสาธารณะ ที่ดินวัด สำนักพุทธ ที่ดินไร้ส่วนครอบครองเอามาพัฒนายากกว่าเอกชน แทนที่ราชการจะพัฒนาก็จะยาก คืออุปสรรคการพัฒนาการท่องเที่ยว”	เพื่อกำหนดแนวทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม การบูรณาการยังเผชิญอุปสรรคสำคัญจากข้อจำกัดทางกฎหมายที่ทำให้การนำพื้นที่สาธารณะและที่ดินวัดมาใช้เพื่อการพัฒนาท่องเที่ยวเป็นไปได้ยาก ส่งผลให้ ได้รับคะแนนที่ 3 เนื่องจากแม้จะมีแผนที่เป็นรูปธรรม แต่ยังขาดการบูรณาการในระดับที่ครอบคลุมทุกภาคส่วน เนื่องจากข้อจำกัดด้านกฎหมายและระเบียบของภาครัฐ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน	
คนที่ 6	“ตอนนี้เขาถ้าพูดถึงการร่วมมือในด้านของการท่องเที่ยว ผมว่ามันยังไม่เป็น ผมว่ามันยังไม่เป็นบูรณาการ” “เราควรจะต้องบูรณาการไปในทิศทางเดียวกัน” “การท่องเที่ยวถ้าเราเข้มแข็งมันก็จะไปส่งเสริมตลาดให้กับเกษตรชาวไทยและทำให้มูลค่ามันสูงขึ้นได้”	ผู้ให้ข้อมูล (SP006) มองว่าการบูรณาการด้านการท่องเที่ยวยังไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง โดยระบุว่าความร่วมมือระหว่างหน่วยงานยังไม่มีทิศทางที่เป็นเอกภาพ และแต่ละฝ่ายยังคงดำเนินงานตามเป้าหมายของตนเองมากกว่าการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลเล็งเห็นว่าหากมีการบูรณาการอย่างถูกต้อง จะสามารถส่งเสริมเศรษฐกิจในภาคอื่น ๆ เช่น เกษตรกรรม ให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นได้ เนื่องจากปัจจุบันยังขาดการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม จึงได้รับคะแนนที่ 1 สะท้อนว่าการบูรณาการยังอยู่ในระดับต่ำและจำเป็นต้องมีแนวทางปรับปรุงให้เกิดความร่วมมือที่ชัดเจนยิ่งขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่าไม่มีการดำเนินการ	1

ตาราง 45 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 7	“มันก็ยังมีจุดเสียตรงนี้แหละ” “บ้านเราเวลาทำตรงนี้มันก็จะมีเรื่องผลประโยชน์เรื่องผลตอบแทน ชิงดีชิงเด่นกันใครมีส่วนรับผิดชอบ” “มันยังไม่ชัดเจนตรงนี้ก็คือยังไม่มีใครเข้ามามอบงานรับผิดชอบอย่างเต็มที่”	ผู้ให้ข้อมูล มองว่าการบูรณาการด้านการทำงานร่วมกันของหน่วยงาน ยังไม่เป็นระบบและขาดความชัดเจนในเรื่องของความรับผิดชอบ โดยสะท้อนถึงปัญหาภายใน เช่น ความขัดแย้งเรื่องผลประโยชน์และการแย่งชิงบทบาทหน้าที่ ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานยังไม่สามารถเกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบ แม้ว่าจะมีความร่วมมือกันอยู่บ้าง แต่ยังคงเป็นไปในลักษณะที่ไม่เป็นทางการและดำเนินการเพียงบางส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 2 เนื่องจากมีการทำงานร่วมกันอยู่บ้างแต่ยังไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจนและเป็นระบบ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	2
คนที่ 8	“อพท. เขาก็จะดึงเงินงบประมาณต่างๆมาพัฒนาแหล่งอารยธรรมเก่าให้ฟื้นกลับมามีชีวิตขึ้นมาอีกที โดยการขุดลอกคูคลองซึ่งเป็นทวารวดีให้ลึก แล้วก็ทำ sky walk เพื่อดึงคนรุ่นใหม่มา” “ที่สุพรรณบุรีเนี่ยใช้แกะสลักโดยใช้ช่างจีนเนี่ยมาเป็นคนแกะสลักโดยเสร็จเรียบร้อยแล้ว 200 ล้าน เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว” “ปัจจุบันทางรัฐบาลก็สนับสนุนไหนที่อู่ทองให้เป็นเมืองโบราณ มีการนำเอาแหล่งเม็ดเงินเข้ามา”	ผู้ให้ข้อมูล มองว่ามีการบูรณาการเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบางส่วน โดยเน้นไปที่ การฟื้นฟูแหล่งอารยธรรมเก่า ผ่านโครงการขุดลอกคูคลองและสร้าง Skywalk เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ นอกจากนี้ ยังมีการลงทุนในงานศิลปะ เช่น การแกะสลักโดยช่างจีน มูลค่า 200 ล้านบาท เพื่อเพิ่มมูลค่าทางการท่องเที่ยว และได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลในการพัฒนาอู่ทองให้เป็นเมืองโบราณ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานบางส่วน แต่ยังขาดการดำเนินงานที่เป็นระบบและเป็นทางการ จึงได้รับคะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีความร่วมมือเกิดขึ้น แต่ยังไม่ครอบคลุมและเป็นระบบอย่างสมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน	3

ตาราง 45 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 9	“วางตัวเองไปอยู่สถานะของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ซึ่งมันก็มีอยู่ไม่กี่เมืองในประเทศนี้หรอกที่ทำได้” (SP009) “จังหวัดสุพรรณบุรีมีความท้าทายว่าเมื่อพาตัวเองไปสู่สถานะความเป็นเมืองสร้างสรรค์แล้วการที่จะรักษามาตรฐานและสร้างความยั่งยืนในการเป็นเมืองสร้างสรรค์และนำส่งต่อข้อมูลของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ไปสู่ภูมิภาค ไม่ว่าจะในประเทศและนอกประเทศ จะทำอย่างไร” (SP009) “แตกยอดความคิดเป็นถังให้เขาเทความคิดแล้วก็หยิบเล่นกันว่าอันไหนน่าสนใจทำให้มันมีการเคลื่อนไหวทางสังคมและวัฒนธรรมบ่อยๆ” (SP009) “ทุก KPI กำหนดมาสุดท้ายคือประชาชน ทุกหน่วยแหละ ถ้าไม่ใช่ไม่ต้องของบประมาณ” (SP009)	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าจังหวัดสุพรรณบุรีมีแนวทางในการพัฒนาสู่เมืองสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการรักษามาตรฐานและสร้างความยั่งยืนให้กับสถานะดังกล่าว ซึ่งเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูง อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายในการเผยแพร่และส่งต่ออัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ไปสู่ระดับภูมิภาค ทั้งในประเทศและต่างประเทศ นอกจากนี้ ยังมีความพยายามกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ผ่านการเปิดพื้นที่ให้มีการแลกเปลี่ยนแนวคิดและพัฒนาโครงการสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ประชาชนในพื้นที่ อย่างไรก็ตาม แม้แนวคิดและเป้าหมายจะชัดเจน แต่ยังขาดโครงสร้างการดำเนินงานที่เป็นระบบและการกำหนดแนวทางที่ชัดเจนสำหรับความร่วมมือในระดับต่างๆ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งสะท้อนว่ามีแนวคิดและทิศทางที่ดี แต่ยังต้องมีการบูรณาการให้เป็นระบบและนำไปสู่การปฏิบัติที่ชัดเจนและยั่งยืนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน	3

ตาราง 46 หมวดที่ 1 คำถามที่ 2 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute **จากผู้ให้ข้อมูล**	**การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน**	**ระดับคะแนน** (1-5)
คนที่ 1	“เพราะว่าบูรณาการทุกภาครัฐ ภาคส่วน ทั้งส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค ส่วนท้องถิ่น เข้าด้วยกัน” “ตอนนี้นโยบายของการเมืองสุพรรณบุรีก็จะตั้งกองท่องเที่ยวและกีฬาขึ้นมา เพื่อที่จะบูรณาการการทำงานของทุกภาคส่วน ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม” “มี อพท. โครงการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเป็นเจ้าภาพในการบูรณะปรับปรุง ก่อสร้าง”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามี การบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐทั้งในระดับส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่น รวมถึงภาคเอกชนและภาคประชาสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามีแนวทางความร่วมมือเกิดขึ้นในหลายภาคส่วน อย่างไรก็ตาม ขณะนี้ ยังอยู่ในขั้นตอนของการจัดตั้งกองท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานให้เป็นระบบมากขึ้น อีกทั้ง อพท. มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนผ่านการบูรณะและก่อสร้างโครงสร้างพื้นฐาน แม้ว่าจะมีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมบางส่วน แต่เนื่องจาก กระบวนการบูรณาการยังอยู่ในช่วงการแต่งตั้งและพัฒนาให้เป็นทางการ จึงได้รับ คะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีความร่วมมือในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกภาคส่วนอย่างสมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	3
คนที่ 2	“ของกลุ่มภาคเอกชนก็มีบ้าง แต่ว่าหน้าที่โดยหลักๆ ของราชการเราสองหน่วย ซึ่งปลายทางมันก็ไปตอบโจทย์เรื่องของการท่องเที่ยวนั่นแหละ”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานระหว่างภาครัฐและเอกชนยังคง มีอยู่บ้าง แต่ยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน โดยระบุว่า การทำงานหลักยังอยู่ในมือของหน่วยงานราชการเป็นหลัก แม้ว่าปลายทางของการดำเนินงานจะมุ่งไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ยังคงมีปัญหาภายใน	2

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	“มันมีปัญหาภายในองค์กรที่ทำงานได้ไม่เต็มที่” “ถามว่าเราอยากได้ความเป็นภาคเอกชนที่ชัดกว่านี้ หอการค้าก็ในภาคของหอการค้า แต่มีความเชื่อมโยงด้านศิลปะวัฒนธรรม ผู้ประกอบการด้านนี้มันไม่มี เช่น บริษัททัวร์มันน้อย”	องค์กรที่ส่งผลให้การดำเนินงานไม่เต็มที่ อีกประเด็นสำคัญคือ การขาดความร่วมมือจากภาคเอกชนในด้านศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มีเครือข่ายที่แข็งแกร่งในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น บริษัททัวร์หรือผู้ประกอบการด้านวัฒนธรรม ทำให้โอกาสในการบูรณาการยังไม่สมบูรณ์ เนื่องจากการดำเนินงานยังไม่มีแนวทางที่ชัดเจนและยังต้องการความร่วมมือจากภาคเอกชนให้มากขึ้น จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึงว่ามีการบูรณาการอยู่บ้างแต่ยังไม่เป็นระบบที่ครบถ้วนและมีจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อให้เกิดความร่วมมือที่แข็งแกร่งขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	
คนที่ 3	“ไม่น่าเชื่อที่นี่ไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว” “ก็เลยจัดตั้งการประชุมภายใน2-3 สัปดาห์ เราจะตั้งคณะกรรมการพัฒนาท่องเที่ยวของจังหวัด” “ททท. อพท. การท่องเที่ยวและกีฬา วัฒนธรรม แล้วก็ภาคเอกชน ให้เขานำเสนอ	ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า ปัจจุบันยังไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานยังไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจน แม้ว่าจะมีแผนจัดตั้งคณะกรรมการภายใน 2-3 สัปดาห์เพื่อรวมหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ททท., อพท., การท่องเที่ยวและกีฬา, วัฒนธรรม และภาคเอกชน มาทำงานร่วมกัน แต่ขณะนี้ยัง ไม่มีการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม เนื่องจากยังไม่มี คณะทำงานที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบและบูรณาการ จึงได้รับ คะแนนที่ 1	1

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	กิจกรรมแล้วก็ผลงานที่เขาอยากจะทำ”	ซึ่งหมายถึง ยังไม่มีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม และการบูรณาการยังอยู่ในขั้นเริ่มต้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า ไม่มีการดำเนินการ	
คนที่ 4	“ก็มีหน้าที่ว่าจะรวมชุมชนยังไงให้มันสามัคคีกันในอันดับแรกเลย” “มีมหาวิทยาลัยมาช่วยบ้าง ดีกว่าภาครัฐลงมาตรงๆ “พอผ่านหน่วยงานเมืองไทยมันไม่เหมือนหน่วยงานอพท. อพท.ไม่เหมือนที่อื่น ต้องใช้ความต้องการของข้างล่างขึ้นมา”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานในระดับชุมชนยัง ไม่มีแนวทางที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยเน้นว่าการรวมกลุ่มชุมชนให้เกิดความสามัคคีเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการทำงานร่วมกันยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า มหาวิทยาลัยมีบทบาทในการช่วยเหลือมากกว่าภาครัฐ ซึ่งอาจแสดงให้เห็นถึงช่องว่างของการสนับสนุนจากหน่วยงานราชการ อีกประเด็นที่กล่าวถึงคือ ความแตกต่างในการดำเนินงานของหน่วยงานต่าง ๆ เช่น อพท. ที่มีแนวทางเฉพาะของตนเอง และต้องใช้ข้อมูลความต้องการจากชุมชนเป็นแนวทางในการพัฒนา แต่ยังขาดการบูรณาการที่เป็นระบบจากหน่วยงานภาครัฐ เนื่องจาก แนวทางการทำงานเป็นทีมยังไม่มีความชัดเจนและเป็นระบบที่เข้มแข็ง จึงได้รับ คะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการทำงานร่วมกันในบางส่วน แต่ยังขาดทิศทางที่ชัดเจนและการบูรณาการที่เป็นรูปธรรม **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	2

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 5	“องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน หน่วยงานนี้เป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นด้วย Concept เป็นหน่วยงานเร่งด่วนเพื่อพัฒนาพื้นที่ไปสู่การท่องเที่ยวเป็นหลัก” “ก็เลยได้ตั้งหน่วยงานนี้ขึ้นมา องค์กรมหาชน สามารถทำได้ทุกเรื่อง” “ทีมของผมเองผมฝึกน้องๆเอง ทำงานต้องจริงใจ พอเราทำอะไรเขาจะให้ความร่วมมือ เราต้องเดินให้สุด”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า มีการบูรณาการการทำงานในระดับที่เป็นระบบและมีแนวทางที่ชัดเจน โดยระบุว่าการจัดตั้ง องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน เป็นหน่วยงานที่ถูกออกแบบมาเพื่อเร่งรัดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวโดยเฉพาะ และเป็น องค์กรมหาชนที่สามารถดำเนินการได้อย่างอิสระในหลายมิติ ซึ่งช่วยให้การพัฒนามีความยืดหยุ่นและครอบคลุม นอกจากนี้ ยังมีการ สร้างทีมทำงานที่มีความพร้อมและได้รับการฝึกฝนอย่างจริงจัง เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างความร่วมมือที่ดีระหว่างหน่วยงาน โดยเน้นไปที่ความ โปร่งใสและจริงใจในการทำงาน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนอื่น ๆ เนื่องจาก มีการบูรณาการที่เป็นทางการนโยบายสอดคล้องกัน และมีแนวทางดำเนินงานที่ชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามีโครงสร้างการทำงานที่ชัดเจนและมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ แต่ยังต้องติดตามผลลัพธ์ของการดำเนินงานในระยะยาว **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)	4
คนที่ 6	“ของสุพรรณบุรี ดีตรงที่ว่ามีหน่วยงานหนึ่ง ที่เข้ามาอยากจะทำร่วมกันคือทาง	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานด้านการท่องเที่ยวยัง ไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง โดยแม้ว่าจะมีหน่วยงาน อพท. 7 ที่เข้ามาร่วมพัฒนาในบางพื้นที่	1

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	อพท 7 เป็นคนที่ดูแลเกี่ยวกับเรื่องอยู่ตรงพระใหญ่ที่อู่ทอง” “ตอนนี้เขาถ้าพูดถึงการร่วมมือในด้านของการท่องเที่ยว ผมว่ามันยังไม่เป็น ผมว่ามันยังไม่เป็นบูรณาการ” “ในแต่ละหน่วยงานนี้ ไม่เป็นตรงกลางคือยังต่างคนต่างทำอยู่”	เช่น พระใหญ่ที่อู่ทอง แต่ในภาพรวมของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า แต่ละหน่วยงานยังคงดำเนินงานในลักษณะต่างคนต่างทำ ขาดหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่ประสานงานให้เกิดความร่วมมือที่แท้จริง ส่งผลให้การบูรณาการยังไม่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ เนื่องจาก การทำงานร่วมกันยังไม่เป็นบูรณาการและแต่ละหน่วยงานยังดำเนินงานแบบแยกส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 1 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการทำงานร่วมกันยังอยู่ในระดับต่ำ และต้องมีการพัฒนาแนวทางความร่วมมือที่ชัดเจนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่า ไม่มีการดำเนินการ	
คนที่ 7	“บ้านเราเวลาทำตรงนี้มันก็จะมีเรื่องผลประโยชน์ เรื่องผลตอบแทน ชิงดีชิงเด่นกันใครมีส่วนรับผิดชอบ” “ก็ดูโครงสร้างมันยังไม่มีหน่วยงานไหนที่รับผิดชอบเต็มที่” “skywalk ที่ขึ้นคือต้องมีการรับผิดชอบอะ มันจะเป็นสกายวอล์คที่ยาวที่สุดในประเทศไทย”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานร่วมกันยังคงมีอุปสรรคจากปัญหาผลประโยชน์และการแบ่งบทบาทความรับผิดชอบ ซึ่งส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่มีความร่วมมือที่เป็นระบบและชัดเจน นอกจากนี้ ยังไม่มีหน่วยงานกลางที่รับผิดชอบโครงการอย่างเต็มที่ ทำให้เกิดปัญหาในการบริหารจัดการ โดยเฉพาะโครงการสำคัญอย่าง Skywalk ซึ่งเป็นโครงสร้างที่มีขนาดใหญ่และต้องการการดูแลระยะยาว แต่ยังขาดความชัดเจนว่าหน่วยงานใดจะเป็นผู้ดูแล เนื่องจาก แม้จะมีความพยายามในการดำเนินงานร่วมกัน แต่ยังขาดหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบอย่างเต็มที่ จึงได้รับ	2

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		คะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนว่ามีการทำงานร่วมกันอยู่บางส่วน แต่ยังไม่มีการบูรณาการที่เป็นระบบและครอบคลุมทุกภาคส่วน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	
คนที่ 8	“ตลาดเก่ามีหลายแห่งก็จริงแต่ทำไมถึงได้เงียบแล้วก็ดังแค่ที่เดียว เพราะว่าชุมชนไม่ได้มีความร่วมมือ” “ระบบงานดิจิตอลก็วัดใครวัดมัน ยังไม่มีส่วนราชการอะไรที่มาทำระบบดิจิตอลเลย” “ซึ่งรัฐบาลก็ยังจะต้องมาสนับสนุนเพื่อระดมทุนตรงนี้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการเครือข่ายความร่วมมือยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน โดยเฉพาะในระดับชุมชนที่ขาดการร่วมมือกันอย่างเป็นเอกภาพ ทำให้บางพื้นที่ เช่น ตลาดเก่า ไม่ได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึง นอกจากนี้ การใช้ ระบบดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวยังไม่ได้รับการประสานงานจากหน่วยงานภาครัฐ แต่ละฝ่ายยังดำเนินการแยกกันเองโดยไม่มีโครงสร้างกลาง และยังต้องการการสนับสนุนจากรัฐบาลเพื่อช่วยระดมทุนและพัฒนาให้เกิดการบูรณาการที่แท้จริง เนื่องจากมีการดำเนินงานร่วมกันในบางส่วน แต่ยังไม่มีความเป็นระบบที่ชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง การทำงานร่วมกันยังอยู่ในระดับเริ่มต้นและต้องมีการสนับสนุนเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดการบูรณาการที่สมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	2
คนที่ 9	“จังหวัดสุพรรณบุรีเองก็ต้องขอบคุณที่ท่านผู้บริหารท่านเก่าๆก่อนที่	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามีการบูรณาการบางส่วนในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน	3

ตาราง 46 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ผมจะมาเนี่ยก็ได้วางกรอบแนวทาง โดยหาจุดเด่นของจังหวัดสุพรรณบุรี” (SP009) “มันต้อง stakeholder คนในต้องมาก่อนเพื่อที่ว่าเราจะได้วางแนว วางกรอบการทำงานในการรักษาอัตลักษณ์ของเราไปตลอดได้” (SP009) “มันจะไม่สามารถแยกออกจากกันได้เพราะถ้าแยกออกจากกันเมื่อไหร่ คุณจะไม่สามารถเป็นชุมชนต้นแบบที่จะดำรงอยู่ได้เลย มันก็จะอยู่แค่เฉพาะช่วงเทศกาล” (SP009) “พี่ไม่พยายามที่จะทำให้มันเป็นเรื่องของราชการฝ่ายเดียว มีอะไรที่ stakeholders ก็เข้ามาร่วมเนี่ยต้องสร้างให้ได้” (SP009)	รัฐและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น การฟื้นฟูและอนุรักษ์อัตลักษณ์ของจังหวัดผ่านการหาจุดเด่น รวมถึงการมีส่วนร่วมของ Stakeholders ในการกำหนดทิศทางและวางกรอบแนวทางการพัฒนา ทั้งนี้ ยังมีแนวคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไม่สามารถดำรงอยู่ได้เพียงแค่ในช่วงเทศกาล แต่ต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการทำงานร่วมกันในบางระดับ แต่ยังขาดกลไกหรือแผนปฏิบัติที่เป็นทางการและสอดคล้องกันระหว่างหน่วยงานทุกภาคส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีการบูรณาการเกิดขึ้น แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติและต้องพัฒนาต่อไปเพื่อให้เกิดความเป็นระบบและมีความยั่งยืนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	

ตาราง 47 หมวดที่ 1 คำถามที่ 2 การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 1	“เพราะว่าบูรณาการทุกภาครัฐ ภาคส่วน ทั้งส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค ส่วนท้องถิ่น เข้าด้วยกัน” “ตอนนี้นโยบายของการเมืองสุพรรณบุรีก็จะตั้งกองท่องเที่ยวและกีฬาขึ้นมา เพื่อที่จะบูรณาการการทำงานของทุกภาคส่วน ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม” “มีอพท. โครงการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเป็นเจ้าภาพในการบูรณะปรับปรุง ก่อสร้าง”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามี การบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐทั้งในระดับส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่น รวมถึงภาคเอกชนและภาคประชาสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามีแนวทางความร่วมมือเกิดขึ้นในหลายภาคส่วน อย่างไรก็ตาม ขณะนี้ ยังอยู่ในขั้นตอนของการจัดตั้งกองท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานให้เป็นระบบมากขึ้น อีกทั้ง อพท. มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนผ่านการบูรณะและก่อสร้างโครงสร้างพื้นฐาน แม้ว่าจะมีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมบางส่วน แต่เนื่องจาก กระบวนการบูรณาการยังอยู่ในช่วงการแต่งตั้งและพัฒนาให้เป็นทางการ จึงได้รับ คะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีความร่วมมือในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกภาคส่วนอย่างสมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	3
คนที่ 2	“ของกลุ่มภาคเอกชนก็มีบ้าง แต่ว่าหน้าที่โดยหลักๆ ของราชการเราสองหน่วย ซึ่งปลายทางมันก็ไปตอบ	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานระหว่างภาครัฐและเอกชนยังคง มีอยู่บ้าง แต่ยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน โดยระบุว่า การทำงานหลักยังอยู่ในมือของหน่วยงานราชการเป็นหลัก	2

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	โจทย์เรื่องของการท่องเที่ยวนั่นแหละ” “มันมีปัญหาภายในองค์กรที่ทำงานได้ไม่เต็มที่” “ถามว่าเราอยากได้ความเป็นภาคเอกชนที่ชัดกว่านี้ หอการค้าก็ในภาคของหอการค้า แต่มีความเชื่อมโยงด้านศิลปะวัฒนธรรม ผู้ประกอบการด้านนี้มันไม่มี เช่น บริษัททัวร์มันน้อย”	แม้ว่าปลายทางของการดำเนินงานจะมุ่งไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ยังคงมีปัญหาภายในองค์กรที่ส่งผลให้การดำเนินงานไม่เต็มที่ อีกประเด็นสำคัญคือ การขาดความร่วมมือจากภาคเอกชนในด้านศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มีเครือข่ายที่แข็งแกร่งในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น บริษัททัวร์หรือผู้ประกอบการด้านวัฒนธรรม ทำให้โอกาสในการบูรณาการยังไม่สมบูรณ์ เนื่องจากการดำเนินงานยังไม่มีแนวทางที่ชัดเจนและยังต้องการความร่วมมือจากภาคเอกชนให้มากขึ้น จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึงว่ามีการบูรณาการอยู่บ้าง แต่ยังไม่เป็นระบบที่ครบถ้วนและมีจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อให้เกิดความร่วมมือที่แข็งแกร่งขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน	
คนที่ 3	“ไม่น่าเชื่อที่นี่ไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว” “ก็เลยจัดตั้งการประชุมภายใน2-3สัปดาห์เราจะตั้งคณะกรรมการพัฒนาท่องเที่ยวของจังหวัด” “ททท. อพท. การ	ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า ปัจจุบันยังไม่มีคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยว ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานยังไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจน แม้ว่าจะมีแผนจัดตั้งคณะกรรมการภายใน 2-3 สัปดาห์เพื่อรวมหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ททท., อพท., การท่องเที่ยวและกีฬา, วัฒนธรรม และภาคเอกชน	1

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ท่องเที่ยวและกีฬา วัฒนธรรม แล้วก็ ภาคเอกชน ให้เขานำเสนอ กิจกรรมแล้วก็ผลงานที่เขา อยากจะทำ”	ดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม เนื่องจากยังไม่มี คณะทำงานที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ และบูรณาการ จึงได้รับ คะแนนที่ 1 ซึ่งหมายถึง ยังไม่มีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม และการบูรณาการยังอยู่ในขั้นเริ่มต้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า ไม่มีการดำเนินการ	
คนที่ 4	“ก็มีหน้าที่ว่าจะรวมชุมชน ยังไงให้มันสามัคคีกันใน อันดับแรกเลย” “มีมหาวิทยาลัยมาช่วยบ้าง ดีกว่าภาครัฐลงมาตรงๆ “พอผ่านหน่วยงาน เมืองไทยมันไม่เหมือน หน่วยงานอพท. อพท.ไม่ เหมือนที่อื่น ต้องใช้ความ ต้องการของข้างล่างขึ้นมา”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานใน ระดับชุมชนยัง ไม่มีแนวทางที่ชัดเจนและเป็น ระบบ โดยเน้นว่าการรวมกลุ่มชุมชนให้เกิด ความสามัคคีเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก ซึ่ง สะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการทำงานร่วมกันยัง อยู่ในช่วงเริ่มต้น นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า มหาวิทยาลัยมีบทบาทในการช่วยเหลือ มากกว่าภาครัฐ ซึ่งอาจแสดงให้เห็นถึงช่องว่าง ของการสนับสนุนจากหน่วยงานราชการ อีก ประเด็นที่กล่าวถึงคือ ความแตกต่างในการ ดำเนินงานของหน่วยงานต่าง ๆ เช่น อพท. ที่มี แนวทางเฉพาะของตนเอง และต้องใช้ข้อมูล ความต้องการจากชุมชนเป็นแนวทางในการ พัฒนา แต่ยังขาดการบูรณาการที่เป็นระบบ จากหน่วยงานภาครัฐ เนื่องจาก แนวทางการ ทำงานเป็นทีมยังไม่มีความชัดเจนและเป็น ระบบที่เข้มแข็ง จึงได้รับ คะแนนที่ 2 ซึ่ง	2

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		หมายถึง มีการทำงานร่วมกันในบางส่วน แต่ยังขาดทิศทางที่ชัดเจนและการบูรณาการที่เป็นรูปธรรม **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	
คนที่ 5	“องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน หน่วยงานนี้เป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นด้วย Concept เป็นหน่วยงานเร่งด่วนเพื่อพัฒนาพื้นที่ไปสู่การท่องเที่ยวเป็นหลัก” “ก็เลยได้ตั้งหน่วยงานนี้ขึ้นมา องค์กรมหาชนสามารถทำได้ทุกเรื่อง” “ทีมของผมเองผมฝึกน้องๆ เอง ทำงานต้องจริงใจ พอเราทำอะไรเขาจะให้ความร่วมมือ เราต้องเดินให้สุด”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า มีการบูรณาการการทำงานในระดับที่เป็นระบบและมีแนวทางที่ชัดเจน โดยระบุว่าการจัดตั้ง องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน เป็นหน่วยงานที่ถูกออกแบบมาเพื่อเร่งรัดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวโดยเฉพาะ และเป็น องค์กรมหาชนที่สามารถดำเนินการได้อย่างอิสระในหลายมิติ ซึ่งช่วยให้การพัฒนามีความยืดหยุ่นและครอบคลุม นอกจากนี้ ยังมีการ สร้างทีมทำงานที่มีความพร้อมและได้รับการฝึกฝนอย่างจริงจัง เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความร่วมมือที่ดีระหว่างหน่วยงาน โดยเน้นไปที่ความ โปร่งใสและจริงใจในการทำงาน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนอื่น ๆ เนื่องจาก มีการบูรณาการที่เป็นทางการ นโยบายสอดคล้องกัน และมีแนวทางดำเนินงานที่ชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามีโครงสร้างการทำงานที่ชัดเจนและมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ	4

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		แต่ยังต้องติดตามผลลัพธ์ของการดำเนินงานในระยะยาว **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบเป็นทาง (นโยบายสอดคล้องกัน เป็นยุทธศาสตร์)	
คนที่ 6	“ของสุพรรณบุรี ดีตรงที่ว่ามีหน่วยงานหนึ่ง ที่เข้ามาอยากจะทำร่วมกันคือทางอพท 7 เป็นคนที่ดูแลเกี่ยวกับเรื่องอยู่ตรงพระใหญ่ที่อู่ทอง” “ตอนนี้เขาถ้าพูดถึงการร่วมมือในด้านของการท่องเที่ยว ผมว่ามันยังไม่เป็น ผมว่ามันยังไม่เป็นบูรณาการ” “ในแต่ละหน่วยงานนี้ ไม่เป็นตรงกลางคือยังต่างคนต่างทำอยู่”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานด้านการท่องเที่ยวยัง ไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง โดยแม้ว่าจะมี หน่วยงาน อพท. 7 ที่เข้ามาร่วมพัฒนาในบางพื้นที่ เช่น พระใหญ่ที่อู่ทอง แต่ในภาพรวมของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า แต่ละหน่วยงานยังคงดำเนินงานในลักษณะต่างคนต่างทำ ขาดหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่ประสานงานให้เกิดความร่วมมือที่แท้จริง ส่งผลให้การบูรณาการยังไม่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ เนื่องจาก การทำงานร่วมกันยังไม่เป็นบูรณาการและแต่ละหน่วยงานยังดำเนินงานแบบแยกส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 1 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการทำงานร่วมกันยังอยู่ในระดับต่ำ และต้องมีการพัฒนาแนวทางความร่วมมือที่ชัดเจนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่าไม่มีการดำเนินการ	1

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 7	“บ้านเราเวลาทำตรงนี้มันก็จะมีเรื่องผลประโยชน์เรื่องผลตอบแทน ชิงดีชิงเด่นกัน ใครมีส่วนรับผิดชอบ” “ก็ดูโครงสร้าง มันยังไม่มีหน่วยงานไหนที่รับผิดชอบเต็มที่” “skywalk ที่ขึ้นคือต้องมีการรับผิดชอบอะ มันจะเป็นสกายวอล์คที่ยาวที่สุดในประเทศไทย”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการการทำงานร่วมกัน ยังคงมีอุปสรรคจากปัญหาผลประโยชน์และการแบ่งบทบาทความรับผิดชอบ ซึ่งส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่มีความร่วมมือที่เป็นระบบและชัดเจน นอกจากนี้ ยังไม่มีหน่วยงานกลางที่รับผิดชอบโครงการอย่างเต็มที่ ทำให้เกิดปัญหาในการบริหารจัดการ โดยเฉพาะโครงการสำคัญอย่าง Skywalk ซึ่งเป็นโครงสร้างที่มีขนาดใหญ่และต้องการการดูแลระยะยาว แต่ยังขาดความชัดเจนว่าหน่วยงานใดจะเป็นผู้ดูแล เนื่องจาก แม้จะมีความพยายามในการดำเนินงานร่วมกัน แต่ยังขาดหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบอย่างเต็มที่ จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนว่ามีการทำงานร่วมกันอยู่บางส่วน แต่ยังไม่มีการบูรณาการที่เป็นระบบและครอบคลุมทุกภาคส่วน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	2
คนที่ 8	“ตลาดเก่ามีหลายแห่งก็จริงแต่ทำไมถึงได้เงียบแล้วก็ดังแค่ที่เดียว เพราะว่าชุมชนไม่ได้มีความร่วมมือ” “ระบบงานดิจิตอลก็วัดใครวัดมัน ยังไม่มีส่วนราชการ	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการบูรณาการเครือข่ายความร่วมมือยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจน โดยเฉพาะในระดับชุมชนที่ขาดการร่วมมือกันอย่างเป็นเอกภาพ ทำให้บางพื้นที่ เช่น ตลาดเก่า ไม่ได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึง นอกจากนี้ การใช้ ระบบดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวยังไม่ได้รับ	2

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	อะไรที่มาทำระบบดิจิตอลเลย” “ซึ่งรัฐบาลก็ยังจะต้องมาสนับสนุนเพื่อระดมทุนตรงนี้”	การประสานงานจากหน่วยงานภาครัฐ แต่ละฝ่ายยังดำเนินการแยกกันเองโดยไม่มีโครงสร้างกลาง และยังต้องการการสนับสนุนจากรัฐบาลเพื่อช่วยระดมทุนและพัฒนาให้เกิดการบูรณาการที่แท้จริง เนื่องจากมีการดำเนินงานร่วมกันในบางส่วน แต่ยังไม่มีความเป็นระบบที่ชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง การทำงานร่วมกันยังอยู่ในระดับเริ่มต้นและต้องมีการสนับสนุนเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดการบูรณาการที่สมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่ามีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	
คนที่ 9	“จังหวัดสุพรรณบุรีเองก็ต้องขอบคุณที่ท่านผู้บริหารท่านเก่าๆก่อนที่ผมจะมาเนี่ยก็ได้วางกรอบแนวทางโดยหาจุดเด่นของจังหวัดสุพรรณบุรี” (SP009) “มันต้อง stakeholder คนในต้องมาก่อนเพื่อที่ว่าเราจะได้วางแนว วางกรอบการทำงานในการรักษาอัตลักษณ์ของเราไปตลอดได้” (SP009)	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามีการบูรณาการบางส่วนในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น การฟื้นฟูและอนุรักษ์อัตลักษณ์ของจังหวัดผ่านการหาจุดเด่น รวมถึงการมีส่วนร่วมของ Stakeholders ในการกำหนดทิศทางและวางกรอบแนวทางการพัฒนา ทั้งนี้ ยังมีแนวคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไม่สามารถดำรงอยู่ได้เพียงแค่ในช่วงเทศกาล แต่ต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการทำงานร่วมกันในบางระดับ แต่ยังขาดกลไกหรือ	3

ตาราง 47 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	“มันจะไม่สามารถแยกออกจากกันได้เพราะถ้าแยกออกจากกันเมื่อไหร่คุณจะไม่สามารถเป็นชุมชนต้นแบบที่จะดำรงอยู่ได้เลย มันก็จะอยู่แค่เฉพาะช่วงเทศกาล” (SP009) “พี่ไม่พยายามที่จะทำให้มันเป็นเรื่องของราชการฝ่ายเดียว มีอะไรที่ stakeholders ก็เข้ามาร่วมเนี่ยต้องสร้างให้ได้” (SP009)	แผนปฏิบัติที่เป็นทางการและสอดคล้องกันระหว่างหน่วยงานทุกภาคส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีการบูรณาการเกิดขึ้น แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติ และต้องพัฒนาต่อไปเพื่อให้เกิดความเป็นระบบและมีความยั่งยืนมากขึ้น สรุปการประเมิน ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน	

ตาราง 48 หมวดที่ 2 คำถามที่ 1 ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 1	“เรื่องของเทคโนโลยีในสมัยที่ผ่านมาท่านผู้บริหารก็ พยายามจะนำเอาเทคโนโลยีมาใช้แล้วก็อบจ. สุพรรณบุรีได้รับการประกาศเป้นเขตส่งเสริมเมืองอัจฉริยะ” “ความพร้อมตอนนี้ของเราติดตั้งกล้องวงจรปิด CCTV เนี่ยครอบคลุมพื้นที่ทั้งจังหวัดเลย ติดตั้งไปแล้ว 3,000 กว่าตัว” “มีการวางระบบโครงสร้างพื้นฐาน เช่น Fiber Optic ครอบคลุมพื้นที่สำคัญๆ ในสถานที่ท่องเที่ยว”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าความพร้อมด้าน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง โดยมีการ ผลักดันให้จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นเขตส่งเสริมเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง แนวทางเชิงนโยบายที่ชัดเจนในการพัฒนาเทคโนโลยี ในแง่ของ โครงสร้างพื้นฐานที่จับต้องได้ มีการ ติดตั้งกล้องวงจรปิด (CCTV) ครอบคลุมทั้งจังหวัดกว่า 3,000 ตัว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการเมืองและการรักษาความปลอดภัย นอกจากนี้ ยังมีการ วางโครงข่าย Fiber Optic ครอบคลุมสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เพื่อรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล เนื่องจาก มีการวางโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่ครอบคลุมและพร้อมใช้งานในระดับดี จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งสะท้อนว่าพื้นที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีในระดับสูง แม้ยังอาจมีบางส่วนที่ต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้ครอบคลุมทุกพื้นที่อย่างสมบูรณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	4
คนที่ 2	“มันไม่เสถียร เวลาคนเยอะๆอย่างงานดอน พอไปเที่ยวงานดอน	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าความพร้อมด้าน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่ยังไม่เพียงพอและขาดความเสถียร โดยระบุว่า สัญญาณอินเทอร์เน็ต	2

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	สัญญาณไม่มี มีปัญหาพอจะไลฟ์สดก็หมุนติ้วๆ บางทีไลฟ์อยู่ไม่ได้” “หน่วยงานวัฒนธรรม มีงบประเมินด้านดิจิทัลจำกัด” “ต้องพึ่งพา หน่วยงานเช่น กระทรวงดิจิทัล หรือ อบจ เข้ามาให้ส่งเสริมโครงสร้างนี้”	มีปัญหาในช่วงที่มีผู้ใช้จำนวนมาก เช่น ในงานดอนส่งผลให้ไม่สามารถใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น การไลฟ์สด ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ หน่วยงานด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยี มีงบประมาณด้านดิจิทัลที่จำกัด ทำให้การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่ จำเป็นต้อง พึ่งพาหน่วยงานอื่น เช่น กระทรวงดิจิทัล หรือ อบจ. ในการสนับสนุนและพัฒนาโครงสร้างนี้ เนื่องจาก มีการติดตั้งโครงสร้างพื้นฐานบางส่วนแล้ว แต่ยังขาดความเสถียรและต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนว่า มีการดำเนินงานบางส่วน แต่ยังไม่เพียงพอและต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกสถานการณ์ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน	
คนที่ 3	“เพราะว่ามันเป็นเรื่องของพื้นฐาน เพราะฉะนั้น data base เรื่องพวกนี้มันสำคัญ ก็เรื่องแรกคือ data base” “ต้องปรับตัวโดยเฉพาะผู้ประกอบการ เวลาก่อนเขาเดินทางเขาก็ต้อง	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าความพร้อมด้าน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่ยังมีข้อจำกัดและต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม โดยเน้นว่า ฐานข้อมูล (database) เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญ สำหรับการพัฒนาโครงสร้างดิจิทัลให้รองรับภาคการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวยังต้องปรับตัวให้มากขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้แพลตฟอร์ม	2

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ศึกษาข้อมูลอยู่แล้ว ถ้าเขายังไม่เคยทำข้อมูลลง platform อะไรสักอย่างก็อยู่ไม่ได้” “พวกระบบดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานหน่วยงานท่องเที่ยว ยากในการลงทุน”	ดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ข้อมูล เนื่องจากนักท่องเที่ยวมักศึกษาข้อมูลก่อนเดินทาง หากไม่มีข้อมูลออนไลน์ที่พร้อมใช้งาน อาจทำให้เสียโอกาสทางธุรกิจ อีกประเด็นสำคัญคือ หน่วยงานด้านการท่องเที่ยวเผชิญความยากลำบากในการลงทุนในระบบดิจิทัลและโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้การพัฒนายังเป็นไปอย่างจำกัด เนื่องจาก มีการตระหนักถึงความสำคัญของโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและมีการดำเนินงานบางส่วน แต่ยังเผชิญปัญหาทั้งในเชิงการลงทุนและการใช้งานจริง จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนว่า มีการดำเนินงานบางส่วน แต่ยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมให้ครอบคลุมและใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน	
คนที่ 4	“สัญญาณตามเขาจะอ่อนตอนนั้นพูดกับ สว. เรื่องสัญญาณโทรศัพท์ ถ้าอยู่ข้างล่างยังพอได้ ถ้าขึ้นเขาสัญญาณแทบรับไม่ได้” “AIS จะมาติดแต่กรมป่าไม้บอกติดไม่ได้ ไม่อนุญาต เพราะเป็นการค้า	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยียังมีข้อจำกัดในบางพื้นที่ โดยเฉพาะบริเวณภูเขาที่สัญญาณโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตยังอ่อนหรือใช้งานไม่ได้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนการท่องเที่ยว แม้ว่าจะมีความพยายามในการปรับปรุง เช่น การที่ AIS เสนอเข้ามาติดตั้งโครงข่ายเพิ่มเติม แต่ยัง ติดข้อจำกัดด้านกฎหมายและระเบียบราชการจาก	2

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ราชการเขาบอกว่าไม่ได้ คือรู้ว่าติดเพราะประโยชน์ชาวบ้านหาข้อผ่อนหน่อย”	กรมป่าไม้ ที่ไม่อนุญาตให้ติดตั้งเสาสัญญาณในพื้นที่ เนื่องจากถูกมองว่าเป็นการใช้พื้นที่เพื่อการพาณิชย์ แม้จะมีเจตนาที่จะช่วยเหลือชุมชนก็ตาม เนื่องจาก โครงสร้างพื้นฐานยังขาดความครอบคลุมและการพัฒนาเผชิญกับข้อจำกัดด้านนโยบายภาครัฐ จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนว่ามีความพยายามแก้ไขปัญหา แต่การดำเนินงานยังไม่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยังต้องพัฒนาให้ครอบคลุมมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน	
คนที่ 5	"แผนมีหลายหน่วยงานเกี่ยวข้อง แต่ยังขาดความร่วมมือที่เป็นรูปธรรม"	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าความพร้อมด้าน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่มีความก้าวหน้าและสามารถใช้งานได้ในระดับดี โดยมีการ นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมในพื้นที่อู่ทอง ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ หน่วยงาน อพท. ได้ทำหน้าที่ประสานงานกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อให้สามารถใช้งานระบบดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือในระดับที่เป็นรูปธรรม อีกทั้งยังมี การใช้เทคโนโลยีสแกนใต้ดินเพื่อตรวจสอบสภาพเมืองเก่า พร้อมทั้งวางแผนพัฒนา เมืองท่องเที่ยวใต้ดิน ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีศักยภาพในการดึงดูด	4

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		นักท่องเที่ยว เนื่องจาก มีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่พร้อมใช้งานในระดับดี และมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งสะท้อนว่าพื้นที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	
คนที่ 6	“บอกว่าภาคเอกชนอยากจะเห็น การรวบรวมข้อมูลเรื่องการท่องเที่ยวทั้งหมด ไม่ว่าในแต่ละอำเภอเนี่ยจะมีสถานท่องเที่ยวที่น่าสนใจอะไรบ้าง การท่องเที่ยวชุมชนมีอะไรบ้าง โรงแรม ร้านอาหาร ร้านของฝาก วิสาหกิจชุมชน หรืออะไรต่างๆ” “มันน่าจะมีความพร้อมแต่เราไม่ได้เอามาใช้ ใช้ประโยชน์จริงๆจังๆ” “มหาลัยสวนดุสิตเขาบอกได้งบมา ที่จะมาพัฒนา	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าความพร้อมด้าน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีมีอยู่แล้วในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ได้ถูกนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่ โดยภาคเอกชนต้องการให้มี การรวบรวมข้อมูลด้านการท่องเที่ยวในแต่ละอำเภอ อย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ท่องเที่ยว การท่องเที่ยวชุมชน โรงแรม ร้านอาหาร ร้านของฝาก และวิสาหกิจชุมชน เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับอยู่แล้ว แต่ยังขาดการนำไปใช้จริงอย่างเป็นระบบ ทำให้ศักยภาพของเทคโนโลยีที่มีอยู่ยังไม่ถูกใช้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังมีการสนับสนุนจาก มหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่ได้รับงบประมาณในการพัฒนาระบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการขยะและสิ่งแวดล้อม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มของการ	3

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ได้งบมา ที่จะมาพัฒนาระบบพวกนี้เกี่ยวกับการจัดเก็บขยะสิ่งแวดล้อม”	พัฒนาในอนาคตเนื่องจาก มีโครงสร้างพื้นฐานอยู่ในระดับปานกลางและมีแนวทางการพัฒนาในบางส่วน แต่ยังขาดการใช้งานที่เป็นระบบและครอบคลุม จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งสะท้อนว่ามีความพร้อมบางส่วน แต่ยังต้องมีการบูรณาการและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่มากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	
คนที่ 7	“ในพื้นที่พระใหญ่ และตลาดวัฒนธรรม สามารถใช้ดิจิทัลได้อย่างดี” “แล้วก็ป้ายอัจฉริยะต่างๆ คือพวก QR Code ทุกวันนี้คนไทยติดนิสัยอย่างหนึ่งคือไม่ค่อยชอบฟังไกด์ มาปุ๊บก็เดินดูของเราสแกนเอา ให้สแกน QR Code เนื้อหาก็อยู่ในนั้นทั้งหมด” “บริษัทเอกชนเขามาดูอยู่ว่าเขาจะติดกล้องวงจรปิดไปยันสกายวอล์คดูความปลอดภัยอะไรพวกนี้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในบางพื้นที่มีความพร้อมในระดับปานกลาง โดยเฉพาะในพื้นที่สำคัญ เช่น พระใหญ่และตลาดวัฒนธรรม ที่สามารถใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้ดี สำหรับให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว หนึ่งในตัวอย่างการใช้งานที่กล่าวถึงคือ ป้ายอัจฉริยะและระบบ QR Code ซึ่งช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้โดยไม่ต้องพึ่งพาไกด์ นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มการพัฒนาด้าน ความปลอดภัย โดยภาคเอกชนกำลังพิจารณาติดตั้งกล้องวงจรปิดบริเวณ Skywalk เพื่อตรวจสอบและเพิ่มมาตรการรักษาความปลอดภัย อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับอยู่บ้าง แต่ยัง ไม่ได้ถูกพัฒนาให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ และยังอยู่ในกระบวนการพิจารณาของภาคเอกชนบางส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึงมีโครงสร้างพื้นฐานในระดับปานกลางและมี	3

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		แนวโน้มในการพัฒนาเพิ่มขึ้น แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติของการใช้งาน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	
คนที่ 8	“ชุมชนในพื้นที่ สามารถใช้งานดิจิทัลได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในพื้นที่เมือง ตลาด และสถานที่ท่องเที่ยว ยอดนิยมต่างๆ”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่มีความพร้อมในระดับปานกลาง โดยเฉพาะใน พื้นที่เมือง ตลาด และสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม ซึ่งสามารถ ใช้งานดิจิทัลได้ดี และรองรับการใช้งานของทั้งชุมชนและนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ความพร้อมนี้อาจ ยังไม่ได้ครอบคลุมทุกพื้นที่ในจังหวัด และอาจมีข้อจำกัดในบางพื้นที่ที่ยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีโครงสร้างพื้นฐานในระดับปานกลาง สามารถใช้งานได้ดีในบางพื้นที่หลัก แต่ยังต้องพัฒนาให้ครอบคลุมมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	3
คนที่ 9	“ในเรื่องการส่งต่อข้อมูล Infrastructure ปัจจุบันมันมาโครงข่ายทางสาย” (SP009) “ถ้าโครงข่ายของเราไม่เสถียรมันก็ทำไม่ได้	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่มีการพัฒนาอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจุบันโครงข่ายอินเทอร์เน็ตและโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีมีอยู่แล้ว แต่ยังคงพึ่งพาโครงข่ายที่ถูกกำหนดโดยภาคเอกชน ทำให้เกิดต้นทุนและค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ซึ่งส่งผลต่อ	3

ตาราง 48 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ไม่มีประสิทธิภาพ” (SP009) “เนื่องจากโครงข่ายถูกกำหนดโดยเอกชนแล้วมันเป็นต้นทุนแล้วมีเรื่องค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น” (SP009) “แต่ถามว่าจำเป็นไหม มันมีความจำเป็นแล้วก็จะต้องพัฒนาตัวมันไปสู่จุดนี้” (SP009) “เราต้องวางโครงข่ายให้มันเสถียร” (SP009)	ประสิทธิภาพและความเสถียรของระบบ แม้ว่าจะมีการรับรู้ถึงความจำเป็นในการพัฒนาโครงข่ายให้มีเสถียรภาพมากขึ้น แต่ยังไม่มีการดำเนินการที่ครอบคลุมทุกส่วน จึงได้รับคะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีโครงสร้างพื้นฐานในระดับปานกลาง แต่ยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อความเสถียรและประสิทธิภาพสูงสุด **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่าโครงสร้างพื้นฐานพร้อมใช้งานในระดับดี	

ตาราง 49 หมวดที่ 2 คำถามที่ 2 การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม

ผู้ให้ข้อมูล	**Qoute จากผู้ให้ข้อมูล**	**การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน**	**ระดับคะแนน (1-5)**
คนที่ 1	“ก็พยายามเอาเทคโนโลยีท่านมาใช้ในการบริหารจัดการ เคยทำระบบมัคคุเทศน์ไฮเทค คือทำแอพแล้วก็ติดตั้งระบบส่งสัญญาณเตือน IoT หลังจากหลงแอพนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาลงแอพเขาจะมีการบรรยายความเป็นมาของแต่ละจุดให้ฟัง” “ตอนนี้ยังสามารถใช้งานได้ เป็น QR Code ที่ประจำอยู่ตู้ปลาต่างๆ สแกนคิวอาก็จะเห็นภาพเห็นข้อมูล” “ที่หมู่บ้านมังกรสวรรค์จะมีโรงหนัง 4 มิติ เหมือนกันจะมีนวัตกรรมภาพสามมิติออกมา มีโรงเตี๊ยม มีโรงนวด”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามี การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในระดับดี โดยมีการพัฒนา ระบบมัคคุเทศก์ไฮเทค ผ่าน แอปพลิเคชันและ IoT ที่ช่วยให้ นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ผ่านระบบเสียงอัตโนมัติเมื่อเดินทางไปยังจุดสำคัญ นอกจากนี้ยังมีการนำเทคโนโลยี QR Code มาใช้ในสถานที่ท่องเที่ยว เช่น ตู้ปลา นักท่องเที่ยวสามารถ สแกน QR Code เพื่อเข้าถึงข้อมูลและภาพเพิ่มเติม ได้สะดวกขึ้น รวมถึงการสร้าง โรงหนัง 4 มิติ ที่ให้ประสบการณ์การรับชมแบบเสมือนจริง และการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น โรงเตี๊ยม และโรงนวดในหมู่บ้านมังกรสวรรค์ เนื่องจาก มีการใช้เทคโนโลยีในระดับที่สามารถเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านทั้งแอปพลิเคชัน IoT และนวัตกรรมด้านมัลติมีเดีย จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดีและสามารถพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้ในอนาคต **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี	4

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 2	“เทคโนโลยีที่เอาไปพัฒนาเรื่องของดนตรียังไม่ค่อยมี เพียงแต่เราใช้ในเรื่องของประชาสัมพันธ์มากกว่า” “แล้วก็คนด้วยแหละ คนที่มีหัวทางด้านนี้มันก็อาจจะมีแต่พอเงินเราไม่ถึงก็เลยยังเข้าไม่ถึง” “เทคโนก็มีแค่เรื่องประชาสัมพันธ์ ไลฟ์สด แล้วก็ไม่รู้ว่าตอนนี้เขาใช้เทคโนโลยีตัวไหนกับด้านดนตรี”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยเน้นว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีถูกใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์เป็นหลัก เช่น ไลฟ์สดและการโปรโมตผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล แต่ยังไม่มีการนำมาใช้ในเชิงลึกเพื่อส่งเสริมประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและดนตรี อีกปัจจัยที่เป็นอุปสรรคคือข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากร ทำให้แม้ว่าจะมีคนที่มีศักยภาพในการพัฒนาเทคโนโลยี แต่ยังไม่สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ เนื่องจาก ขาดเงินทุนและไม่มีแนวทางที่ชัดเจนในการใช้เทคโนโลยีกับดนตรีและวัฒนธรรม เนื่องจากมีการใช้เทคโนโลยีเพียงบางส่วน และส่วนใหญ่เน้นไปที่การประชาสัมพันธ์ มากกว่าการนำเสนอวัฒนธรรมเชิงลึก จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการดำเนินงานในบางส่วน แต่ยังไม่มีโครงสร้างที่รองรับการใช้งานในระดับที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาต่อยอดได้อย่างเต็มที่ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	2
คนที่ 3	“อันนี้ก็มีปัญหา เรื่องการใช้ดิจิทัลในการโปรโมท ผมเพิ่งมาเคยเอาเข้าที่ประชุมอยู่เรื่องของ กรอ.	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยปัจจุบัน การใช้ดิจิทัลยังเน้นไปที่การประชาสัมพันธ์มากกว่าการสร้างประสบการณ์	2

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ประชุมกับภาครัฐและเอกชนพยายามให้คนที่มีส่วนเกี่ยวข้องเอาไปประชาสัมพันธ์ ช่วยกันเผยแพร่”	เชิงลึกให้กับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีมาใช้ยัง เผชิญปัญหาในการผลักดันให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการเผยแพร่ข้อมูล แม้ว่าจะมีการประชุมระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการใช้เทคโนโลยีในการโปรโมทการท่องเที่ยว แต่ ยังไม่ได้มีการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม หรือระบบที่รองรับการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรม เนื่องจาก มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน แต่ยังไม่เป็นระบบที่ครอบคลุมและยังอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการผลักดันให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วม จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการใช้งานในระดับเบื้องต้น แต่ยังต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	
คนที่ 4	“มีการใช้ โซเชียล ในการประชาสัมพันธ์ เพื่อนำเสนอสินค้าและการท่องเที่ยวชุมชน” “รูปแบบการนำเสนอด้วยดิจิทัลอื่นๆ น่าจะมีหน่วยงานเข้ามาช่วยวางแผน ในการนำเสนอ”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยปัจจุบัน เน้นไปที่การประชาสัมพันธ์ผ่านโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมสินค้าและการท่องเที่ยวชุมชนมากกว่าการสร้างประสบการณ์เชิงลึกให้กับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังขาดแนวทางที่ชัดเจนในการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบอื่นๆ และต้องการให้มีหน่วยงานเข้า	2

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		มาวางแผนและสนับสนุนให้เกิดการใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ เนื่องจาก มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วนแต่ยังไม่ครอบคลุมทุกด้าน และยังต้องได้รับการพัฒนาต่อไป จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง อยู่ในระดับเริ่มต้น และยังต้องมีการบูรณาการและขยายขอบเขตการใช้งานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	
คนที่ 5	“ทำสตอรี่ฉายขึ้นผนังภูเขา อันนี้จะเป็นการแสดง” “ของบไป 120 ล้าน กับการใช้กับดิจิทัลเพื่อนำเสนอการท่องเที่ยววัฒนธรรม ผ่านดิจิทัล” “ฝากศึกษาเรื่องกฎหมายเพิ่มเติม AI ก็มีกฎหมายอยู่ๆอาจารย์ไปถ่ายโดนฟ้องแน่ หรือคิดว่าเจดีย์น่าจะเป็นแบบนี้แต่ก่อนโดนแน่ กรมศิลป์เล่นแน่เรื่องสันนิษฐานว่างี้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในระดับสูง โดยมีการพัฒนาโครงการ ฉายสตอรี่ขึ้นบนผนังภูเขา ซึ่งเป็นการแสดงที่ผสานเทคโนโลยีเข้ากับศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังมีการ ของบประมาณ 120 ล้านบาท เพื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการนำเสนอการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการลงทุนที่ชัดเจนในการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว เนื่องจาก มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับสูง และมีแผนพัฒนาเชิงนโยบายที่ชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี และมีแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการพัฒนาต่อไป **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี	4

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 6	“เพราะฉะนั้นสิ่งที่เราเสนอมาได้สักประมาณปีกว่าๆเนี่ยนะครับ มันคือการเอาเทคโนโลยีมาใช้เกี่ยวกับเรื่องส่งเสริมด้านการท่องเที่ยว” “สิ่งที่ต้องการก็คือเราต้องการการสื่อสารให้มันชัดเจน ในรูปแบบของดิจิตอล ในการโปรโมทเรื่องการท่องเที่ยว” “ถ้าจะให้ดีที่สุดก็คือควรจะต้อง มี 3 ภาษา ที่ผมเสนอไปขอให้มี 3 ภาษา คือไทย จีน แล้วก็อังกฤษ”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยที่ผ่านมา มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบ้าง แต่ยังไม่มีระบบที่ชัดเจน สิ่งที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติมคือ การสื่อสารผ่านดิจิทัลให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อให้การโปรโมทการท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการเพิ่มภาษาในการนำเสนอ (ไทย จีน และอังกฤษ) เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวหลากหลายกลุ่ม เนื่องจาก มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน แต่ยังขาดระบบที่เป็นรูปธรรมและต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการใช้งานในระดับเริ่มต้น แต่ยังต้องปรับปรุงให้มีความครอบคลุมและชัดเจนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	2
คนที่ 7	“จะทำเป็นพวกดิจิตอลแล้วก็ป้ายต่างๆ แม้กระทั่งป้ายที่ทิ้งขยะตอนนี้มันยังไม่ชัดเจน เมื่อก่อนเรามีพวกตาวิเศษเห็นนะแต่ตอนนี้ไม่มีแล้ว”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยมีแนวคิดที่จะใช้ ป้ายดิจิทัลเพื่อสื่อสารข้อมูลต่างๆ แต่ปัจจุบัน ระบบป้ายยังไม่มีความชัดเจนและขาดการใช้งานที่เป็นระบบ นอกจากนี้ ยังเคยมีแนวคิดในการ จัดแสดง Light and Sound เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง	2

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	“ที่จริงพื้นที่ที่อยู่ข้างในก็ทำไว้เพื่อจะแสดง Light and sound นี่แหละ ก่อนที่จะกัดสละหินพระแล้วก็มาจัดแสดง Light And Sound ที่นี่แหละ”	วัฒนธรรม แต่ยัง ไม่ได้ถูกนำมาใช้อย่างเต็มที่ และยังอยู่ในระยะของแนวคิดและการพัฒนา เนื่องจากมีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน แต่ยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจนและต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการใช้งานในระดับเริ่มต้น แต่ยังต้องปรับปรุงให้เกิดการใช้งานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	
คนที่ 8	“แล้วคนก็ตามไปดู มันเป็นแค่สื่อ ทำคลิป ไม่ใช่ระบบดิจิตอล” “ไอทีตรงนี้ยังไม่มี ในเน็ตจะมีแค่พวก youtuber / vlogger ทำกันเอง”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยปัจจุบัน การนำเสนอเนื้อหาด้านการท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพียงสื่อวิดีโอหรือคลิปประชาสัมพันธ์ และยัง ไม่ได้มีการพัฒนาเป็นระบบดิจิทัลที่สามารถสร้างประสบการณ์เชิงลึกให้กับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ เนื้อหาทางออนไลน์ส่วนใหญ่ยังถูกผลิตโดยกลุ่ม Youtuber หรือ Vlogger เอง โดยไม่มีระบบดิจิทัลจากภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมารองรับ จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน แต่ยังไม่ได้ถูกพัฒนาเป็นระบบที่เป็นรูปธรรมและยังต้องได้รับการสนับสนุนเพิ่มเติม **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน	2

ตาราง 49 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 9	“ปัจจัยสำคัญในเรื่องนี้คือการใช้ดิจิตอล ให้เกิดประโยชน์” (SP009) “เอาง่ายที่เขามีแอพที่สุพรรณ แต่พอลงลึกมันยังไม่ตอบโจทย์เพราะยังไม่สามารถไปได้” (SP009) “สมมุติเราสามารถคอนแทคกับภาคเอกชนหอการค้าว่าท่านกระจายตรงนี้หน่อยได้ไหมว่าถ้ากรณีผู้ที่โหลดแอพตัวนี้มาทานอาหารในร้านแอพนี้สามารถใช้เป็นส่วนลดได้” (SP009) “มันน่าสนใจเพียงแต่พี่ก็บอกตรงๆว่ายังวางรูปแบบไม่ได้เพราะมันอาจจะต้องมานั่งคุย” (SP009)	ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามีการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในระดับปานกลาง มีการริเริ่มใช้งานแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับสุพรรณบุรี แต่ยังไม่สามารถตอบโจทย์การใช้งานได้เต็มที่ นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดในการร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อเพิ่มมูลค่าผ่านแอปพลิเคชัน เช่น การใช้เป็นส่วนลดร้านอาหาร แต่ยังขาดรูปแบบที่ชัดเจนและการดำเนินงานที่เป็นระบบ จึงได้รับคะแนนที่ 3 สะท้อนว่ามีความพยายามนำเทคโนโลยีมาใช้ แต่ยังต้องพัฒนาเพิ่มเติมให้เกิดประโยชน์สูงสุด สรุปการประเมิน ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการใช้เทคโนโลยีในระดับปานกลาง	3

ตาราง 50 หมวดที่ 2 คำถามที่ 3 ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute **จากผู้ให้ข้อมูล**	**การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน**	**ระดับคะแนน (1-5)**
คนที่ 1	“ปัญหาคือคนไม่ยอมรับเทคโนโลยี แก้ไขคือต้องพัฒนาคนให้ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ไม่งั้นมันจะยาก” “ต้องพัฒนาคนให้พร้อมกับรองรับ ซึ่งมีนโยบายการสนับสนุนการพัฒนานี้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยระบุว่า ปัญหาหลักคือการที่คนในชุมชนยังไม่ยอมรับเทคโนโลยี ทำให้การเปลี่ยนผ่านไปสู่การใช้ดิจิทัลเป็นเรื่องยาก อย่างไรก็ตาม มี นโยบายสนับสนุนการพัฒนาความพร้อมของคนในชุมชน เพื่อให้สามารถปรับตัวและรองรับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีได้ดีขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า มีการดำเนินการในระดับหนึ่ง แต่ยังต้องใช้เวลาในการพัฒนาและสร้างความเข้าใจให้กับชุมชน เนื่องจาก มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง แต่ยังคงต้องพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ชัดเจนมากขึ้น จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีแนวทางและนโยบายที่ชัดเจน แต่ยังต้องมีการขับเคลื่อนและสร้างการยอมรับจากชุมชนให้มากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	3
คนที่ 2	“ความพร้อมชุมชน บางชุมชนเราจะมีพวกชุมชนวิถีที่เขาเปิดรับด้านดิจิตอล ที่มีความพร้อม	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยบางชุมชน โดยเฉพาะ ชุมชนวิถีที่เปิดรับเทคโนโลยี มีความพร้อมในการเรียนรู้และปรับตัวกับดิจิทัล	3

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ด้านดิจิตอล” “ยังค่ะ ถ้าในเรื่องของการอบรมยังไม่มี เพียงแต่เขาจะมีคนที่มีอายุหน่อยแต่เขาเปิดกว้าง คือเอาอะไรเข้าไปใส่เขาอยากเรียนรู้ เขาอยากทำ ต้องมีคนเข้าไปไกด์เขา” “สกิลที่จะทำ (live stream/ecommerce) พี่ว่าถ้ามีชุมชนสนใจอาจจะต้องอบรม ต้องเติมองค์ความรู้ให้ ซึ่งถามว่ามัหน่วยงานอื่นๆทำไหมก็มี พัฒนาชุมชนเขาก็ไปทำให้”	อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีโครงการอบรมอย่างเป็นทางการ แม้ว่าชุมชนบางส่วน โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่เปิดรับการเรียนรู้ มีความสนใจในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านดิจิทัล แต่ยังขาดบุคลากรที่ช่วยไกด์และสนับสนุนการใช้งานให้เกิดผลลัพธ์จริง นอกจากนี้ ทักษะสำคัญ เช่น การไลฟ์สด (live stream) และอีคอมเมิร์ซ (e-commerce) ยังคงต้องการการอบรมเพิ่มเติม ซึ่งแม้ว่าจะมีหน่วยงาน เช่น พัฒนาชุมชน เข้าไปช่วยบ้าง แต่ยังไม่ได้ครอบคลุมทุกพื้นที่ เนื่องจาก มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง และมีชุมชนที่เปิดรับการเรียนรู้ด้านดิจิทัล แต่ยังต้องมีการอบรมและพัฒนาเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการสนับสนุนบางส่วน แต่ยังต้องขยายขอบเขตและสร้างโครงการอบรมที่เป็นระบบมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	
คนที่ 3	“อันนี้ต้องยอมรับ องค์ความรู้ ศักยภาพยังไปไม่ถึง” “กระบวนการเทคโนโลยีมันไปต่อไม่ได้ทันที มันหยุดแล้วไม่มีคนทำต่อ” “นี่คือปัญหาตรงที่ว่าศักยภาพของภาครัฐ	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนยังมีข้อจำกัดและอยู่ในระดับต่ำ โดยปัจจุบัน องค์ความรู้และศักยภาพของชุมชนยังไม่เพียงพอ ทำให้การพัฒนาเทคโนโลยีในพื้นที่ ไม่สามารถต่อยอดได้อย่างต่อเนื่อง ปัญหาสำคัญคือการขาดบุคลากรภาครัฐที่สามารถทำงานด้านนี้ได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากข้อจำกัดด้านสัญญาจ้าง	2

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	บุคลากรเมื่อหมดสัญญาทำต่อไม่ได้ นี่คือปัญหาเราไม่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิตอลได้เลย”	งาน ทำให้เมื่อหมดสัญญาแล้ว ไม่มีผู้สานต่อโครงการ ส่งผลให้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลในพื้นที่ ไม่สามารถพัฒนาไปได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากมีการรับรู้ปัญหาและต้องการพัฒนาแนวทางแก้ไข แต่ยังไม่มีโครงการสนับสนุนอย่างเป็นรูปธรรม จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีแนวโน้มในการพัฒนา แต่ยังต้องการโครงสร้างสนับสนุนที่ชัดเจนและต่อเนื่องมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่ามีแผนสนับสนุนบางส่วน	
คนที่ 4	“ทักษะถามว่าทุกชุมชนเป็นไหม มันก็ไม่เป็นทุกชุมชนแต่มันก็มีเป็นอยู่ คือบางทีลูกหลานรู้สอนบ้าง” “เรื่องเทคนิคยากๆ ก็ทำให้มันกดง่ายๆ ความยากคืออย่าให้ยากเกิน ให้เป็นเทคโนโลยีเหมาะกับชุมชน ต้องปรับให้พอเหมาะ ให้เขาใช้ได้” “(ถ้ามีการอบรม) ได้อย่างนี้ดี”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจุบัน ไม่ใช่ทุกชุมชนที่สามารถใช้เทคโนโลยีได้ แต่ยังพอมีการเรียนรู้จากลูกหลานหรือบุคคลใกล้ชิดที่ช่วยสอน อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีไปใช้ในชุมชน ต้องปรับให้เหมาะสม ไม่ควรซับซ้อนเกินไป เพื่อให้ชาวบ้านสามารถใช้งานได้จริง อีกทั้งหากมีการอบรมด้านดิจิทัลเพิ่มเติม ชุมชนก็พร้อมเปิดรับและเรียนรู้ เนื่องจาก มีการเรียนรู้ด้านดิจิทัลในบางส่วน และชุมชนมีทัศนคติที่เปิดรับการพัฒนา แต่ยังไม่มีระบบการอบรมที่เป็นทางการ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการสนับสนุนในระดับปานกลาง และสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ผ่านการอบรมที่เหมาะสม **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	3

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 5	“แต่ระดับรากหญ้ายังน้อย ดิจิตอลเกิดจากคนชั้นกลาง เราเริ่มสอนการใช้ ทรศ. ใช้ไลน์ เฟส ตอนนี้แม่ค้าสแกนได้ จ่ายเงิน” “แต่ก็พัฒนาต่อเพราะจำเป็น ในอนาคตก็จะมีสแกนหาพื้นที่เที่ยว หาที่พัก หาความรู้ที่สนใจ” “ผมจะพัฒนาเป็นหมู่บ้านดิจิตอล อยากรู้ก็ยืนสแกน ชุมชนมีอะไร ผู้ใหญ่ชื่ออะไร ควรไปไหน ห่างกี่กิโล ทำเป็นหมู่บ้านต้นแบบ กำลังจะมีทำอยู่”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยขณะนี้การใช้งานดิจิทัลเริ่มแพร่หลายในกลุ่มแม่ค้าและชุมชน ผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชัน เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก และระบบ สแกน QR Code เพื่อชำระเงิน อย่างไรก็ตาม ระดับรากหญ้ายังคงมีข้อจำกัดและต้องมีการพัฒนาต่อไป โดยในอนาคตมีแนวคิดที่จะใช้ ระบบสแกนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ที่พัก และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังมีแผนที่จะพัฒนา "หมู่บ้านดิจิทัล" ซึ่งจะเป็นหมู่บ้านต้นแบบที่สามารถให้ข้อมูลผ่าน QR Code เพื่อให้ชุมชนสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ผู้ใหญ่บ้าน และเส้นทางท่องเที่ยว เนื่องจาก มีการพัฒนาด้านดิจิทัลในระดับปานกลาง และมีแผนพัฒนาหมู่บ้านดิจิทัลในอนาคต แต่ยังอยู่ในกระบวนการดำเนินการ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีแนวโน้มพัฒนาไปในทิศทางที่ดี แต่ยังต้องมีการผลักดันให้เกิดการใช้งานอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	3
คนที่ 6	“เพราะฉะนั้นช่วงนี้ถ้าเกิดเป็นช่วงที่เรามีการนำเสนอและให้เขาพัฒนา	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยขณะนี้ชุมชนเริ่มมีความตื่นตัวและให้ความสนใจในการนำ	3

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ตัวเอง ผมคิดว่าเขาน่าจะมีความสนใจนะ” “แล้วก็ผมว่าตอนนี้ก็มีความตื่นตัวแนะนำนึงแล้วล่ะที่ว่าการเอาเทคโนโลยีมาใช้แต่ว่าเขายังไม่เข้าใจ ว่ามันจะยากหรือเปล่า”	เทคโนโลยีมาใช้ แต่ยังมีความกังวลเกี่ยวกับความซับซ้อนและความยากของเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม หากมีการ นำเสนอแนวทางและสนับสนุนให้ชุมชนพัฒนาตัวเอง ก็น่าจะได้รับความสนใจและสามารถเรียนรู้ต่อยอดได้ เนื่องจาก มีการตื่นตัวและเริ่มให้ความสนใจในการเรียนรู้เทคโนโลยี แต่ยังขาดแนวทางสนับสนุนที่ชัดเจนและต้องการการผลักดันเพิ่มเติม จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีศักยภาพในการพัฒนา แต่ยังต้องสร้างความเข้าใจและให้การสนับสนุนที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่ามีมุมมองว่ามีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	
คนที่ 7	“ก็ดีนะ แม่ค้าในตลาด ก็ใช้ดิจิทัลเป็น เช่นการรับจ่ายเงิน” “การอบรม มีหน่วยงานมาช่วย ในการอบรมให้กับชาวบ้าน พวกเค้าพร้อมจะเปิดใจ”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนอยู่ในระดับดี โดย แม่ค้าในตลาดสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้แล้วในบางส่วน เช่น การรับ-จ่ายเงินแบบดิจิทัล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าชุมชนมีพื้นฐานด้านดิจิทัลและสามารถปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยี นอกจากนี้ มีหน่วยงานเข้ามาช่วยอบรมให้กับชาวบ้าน เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านดิจิทัล ซึ่งชาวบ้านเอง มีทัศนคติที่เปิดกว้างและพร้อมเรียนรู้ ทำให้การพัฒนาเป็นไปได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจาก มีการใช้งานดิจิทัลในระดับดีและได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอกเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ให้กับชุมชน จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีความพร้อมสูงและสามารถพัฒนาไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		สรุปการประเมิน ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีมุมมองว่า มีแผนสนับสนุนในระดับดี	
คนที่ 8	ชาวบ้าน ทำเองเป็นบางส่วน แต่ส่วนใหญ่ต้องมีการสอน ให้เข้าใจด้านดิจิทัล “คนรุ่นใหม่ ไม่มีปัญหา แต่คนรุ่นเก่า อาจจะต้องอธิบายกันหน่อย”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยชาวบ้านบางส่วนสามารถใช้งานดิจิทัลได้เอง แต่โดยรวมยัง ต้องมีการสอนและอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจการใช้งานได้ดีขึ้น โดยเฉพาะ คนรุ่นใหม่ไม่มีปัญหาในการใช้เทคโนโลยี แต่ คนรุ่นเก่าอาจต้องได้รับการอธิบายและฝึกอบรมเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก มีการใช้งานดิจิทัลในระดับหนึ่ง แต่ยังต้องได้รับการสนับสนุนเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทุกกลุ่มวัย จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีศักยภาพในการพัฒนา แต่ยังต้องเสริมสร้างการเรียนรู้และการอบรมให้กับชุมชนเพิ่มเติม **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่ามีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	
คนที่ 9	“อยากจะไลฟ์สด มัคทายกวัดต่างๆ ให้เขาสร้างแพลตฟอร์ม ให้เขารู้จักและศึกษา” (SP009) “สร้างแรงจูงใจให้เขาใช้ Tiktok” (SP009)	ผู้ให้ข้อมูลเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสื่อสารและส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชน โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการไลฟ์สดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น TikTok เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม ยังอยู่ในระยะเริ่มต้นของการ	3

ตาราง 50 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	“เพียงแต่เราจะสร้างกระบวนการในการที่จะเทรนนิ่งให้เขาสื่อสารยังไง” (SP009)“พี่มองว่าปัจจุบันโลกของการท่องเที่ยวมันสามารถท่องไปในโดยใช้โครงข่ายดิจิตอลมาได้ เราจะสร้างตรงนี้ให้อยู่ในเรื่องของดิจิตอล” (SP009)	วางแผน เนื่องจากยังต้องพัฒนากระบวนการฝึกอบรมและกำหนดแนวทางที่เหมาะสมให้ชุมชนสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงสามารถให้คะแนนระดับ 3 ซึ่งสะท้อนว่ามีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง แต่ยังต้องพัฒนาให้เป็นระบบมากขึ้นเพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างเต็มศักยภาพ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่ามีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง	

ตาราง 51 หมวดที่ 3 คำถามที่ 1 การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 1	“พิพิธภัณฑ์แห่งชาติสุพรรณบุรี ซึ่งรวมวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ของสุพรรณบุรีตั้งแต่เริ่มต้น ตั้งแต่ยุคสมัยต่างๆ แล้วก็มีศูนย์รวมพระเครื่อง พระเครื่องสมัยต่างๆ อยู่ ประวัติของนักร้อง นักแสดง ประวัติของวิถีชีวิต ประวัติของชุมชนโบราณ ตั้งแต่วัฒนธรรมพื้นถิ่นตั้งแต่รวมชาติพันธุ์ต่างๆ ของสุพรรณบุรี”“แหล่งนึงที่สำคัญที่สร้างขึ้นมาทดแทนที่อัฟกานิสถาน เป็นแนวคิดของหลวงพ่อเจ้าวัดป่าเลย์ไลย์ ซึ่งมีแนวคิดอยากจะแกะสลักหน้าผาหินให้เป็นมรดกของโลก” “นวัตกรรมมาดูแลกลุ่มผู้สูงอายุ ลดเรื่องของเบาหวาน ความดัน	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูงสุด โดยมีการพัฒนา พิพิธภัณฑ์แห่งชาติสุพรรณบุรี ซึ่งเป็นศูนย์กลางในการรวบรวม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และชุมชนโบราณ ของสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีโครงการ แกะสลักหน้าผาหินให้เป็นมรดกของโลก ซึ่งเป็นแนวคิดระดับสากลที่สามารถดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวและผู้ที่สนใจด้านศิลปะและมรดกทางวัฒนธรรม รวมถึงการนำนวัตกรรมทางสุขภาพและวัฒนธรรมเข้ามาส่งเสริมกลุ่มผู้สูงอายุ ผ่านแนวคิด สามสอ (สวดมนต์ สมาธิ สนทนาธรรม) และ 3อ. (อาหาร ออกกำลังกาย อารมณ์) ซึ่งช่วยให้วัฒนธรรมและสุขภาพเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น เนื่องจาก มีการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นกลยุทธ์ระดับจังหวัดและระดับประเทศ พร้อมทั้งสร้างโครงการที่ส่งเสริมความยั่งยืนทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม จึงได้รับคะแนนที่ 5 ซึ่งหมายถึง การใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับสูงสุด และสามารถต่อยอดให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับสูงสุด	5

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	นวัตกรรมสามสอก็คือ สวดมนต์ สมาธิ สนทนาธรรม 3อ. คืออาหาร ออกกำลังกาย แล้วก็อารมณ์ 1น. คือนาฬิกาชีวิต”		
คนที่ 2	“เขามาไหว้พระแล้วกลับ” “มาเยอะเลยวัดป่าแต่ละวันเนี่ย วัดป่านี่วันนึงเป็นหลักหมื่นหลักสองหมื่นเลยนะ” “พระใหญ่ช่วงเทศกาลก็รถติด แล้วเดี๋ยวถ้ายิ่ง skywalk ใช้การได้นะ ยิ่งไปใหญ่” “ถ้าเป็นหนึ่งเลยที่มีความการันตีอยู่ก็คือในเรื่องของทุนด้านดนตรี เพราะ UNESCO ประกาศรับรองสุพรรณบุรีเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับดี โดยมี ศาสนสถานและแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวจำนวนมาก เช่น วัดป่าเลไลยก์ ซึ่งมีนักท่องเที่ยวเดินทางมาไหว้พระเป็นจำนวนหลักหมื่นคนต่อวัน และช่วงเทศกาลบริเวณ พระใหญ่ ก็มีการจราจรหนาแน่นจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้ามา นอกจากนี้ ยังมี โครงการ Skywalk ที่คาดว่าจะช่วยเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวให้มากขึ้นในอนาคต แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มการเติบโตของการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรม อีกหนึ่งจุดแข็งคือ สุพรรณบุรีได้รับการรับรองจาก UNESCO ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรี ซึ่งเป็นการใช้ ทุนด้านดนตรี มาเป็นจุดแข็งในการส่งเสริมการท่องเที่ยว เนื่องจาก มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในโครงการสำคัญ และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังไม่มีการพัฒนาเชิงกลยุทธ์ระดับสูงสุด	4

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี และสามารถต่อยอดให้เกิดผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมได้มากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี	
คนที่ 3	“หนึ่งมันเป็นเมืองประวัติศาสตร์ มีเรื่องเล่าของเมืองโดยเฉพาะ” “ดูเรื่องของขุนช้างขุนแผนหน่อย เพราะว่าผมมองว่ามันน่าจะทำสตอรี่แล้วก็ขายได้” “เรื่องประวัติศาสตร์ของสุพรรณบุรี แล้วก็สังเกตดูก็คือมันจะมีเรื่องของความเป็นเมืองนักสู้”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยเน้นไปที่ มิติของเมืองประวัติศาสตร์และตำนานท้องถิ่น เช่น ขุนช้างขุนแผน ซึ่งมีศักยภาพในการพัฒนาเป็น สตอรี่ทางวัฒนธรรมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังมีการเล็งเห็นว่าสุพรรณบุรีมีจุดเด่นด้านประวัติศาสตร์และความเป็นเมืองนักสู้ ซึ่งสามารถนำมาเป็นจุดขายด้านการท่องเที่ยวได้ แต่ยังขาดโครงการหรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงเรื่องราวเหล่านี้เข้ากับเส้นทางท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ เนื่องจาก มีการตระหนักถึงคุณค่าของทุนวัฒนธรรมและมีแนวคิดในการนำเสนอ แต่ยังไม่มีการพัฒนาเป็นกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมและเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวอย่างชัดเจน จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีศักยภาพในการพัฒนาและสามารถต่อยอดให้เกิดการบูรณาการที่แข็งแกร่งมากขึ้นในอนาคต **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับปานกลาง	3

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 4	“ตอนนั้นท่านบรรหารอยู่ก็เอามาอู่ทองมาเป็นเมืองโบราณ” “อันนี้ 3,000 ปีมันก็ดูเก่าแหละแต่ว่าเก่าจนไม่เหลืออะไรเลย จนบางทีต้องพูดกันนักท่องเที่ยวว่านี่เรามาเที่ยวกันแบบจินตนาการกัน” “มันก็ต้องมาหาเรื่องเล่ากันต้องหารื้อฟื้นนักประวัติศาสตร์ก็ต้องมาช่วยกัน ความเป็นทราวดีมันก็ถือว่าเป็นยุคแรกๆ เลย”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับปานกลาง โดยเน้นไปที่ มิติของเมืองโบราณอู่ทอง ซึ่งเป็นแหล่งโบราณคดีที่มีอายุเก่าแก่กว่า 3,000 ปี และได้รับการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในยุคของ ท่านบรรหาร ศิลปอาชา อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักคือ แหล่งโบราณสถานบางแห่งมีสภาพทรุดโทรม จนแทบไม่เหลือหลักฐานที่ชัดเจน ทำให้ต้องอาศัย การเล่าเรื่องและการตีความทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว การพัฒนาให้ ความเป็นอาณาจักรทวารวดี กลายเป็นจุดขายของการท่องเที่ยวยังคงต้องอาศัย นักประวัติศาสตร์เข้ามาช่วยรื้อฟื้นและสร้างเรื่องเล่าให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เนื่องจากมีการนำทุนวัฒนธรรมมาใช้ แต่ยังไม่ได้มีการพัฒนาเป็นกิจกรรมหรือเส้นทางท่องเที่ยวที่แข็งแกร่งและเป็นระบบ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีศักยภาพในการต่อยอด แต่ยังต้องเพิ่มองค์ประกอบด้านเนื้อหาและการนำเสนอให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับปานกลาง	3

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 5	“ท่านก็พัฒนาเมืองมาหลายๆเมืองก็มาดูเมืองนี้ว่ามันเป็นเมืองโบราณ 1,800 ปี ท่านก็สนใจเพราะมันขุดตรงไหนเจอหมด” “จะทำยังไงให้วัฒนธรรมที่มันซ่อนอยู่ใต้ดินสามารถพลิกฟื้นคืนชีพแล้วก็พัฒนาไปสู่การท่องเที่ยว” “ก็เป็นดินแดนแรกเริ่มของพุทธศาสนาในประเทศไทยที่เรามีมาก่อนสุโขทัย” “เมืองโบราณอู่ทองเนี่ย 1800 ปี ที่เราเจอวัตถุทั้งหมด วัตถุต่างๆที่เราตรวจค้นพบตรวจอายุแล้วเนี่ยมันมีอายุประมาณนั้นจริงๆ” “อพท อู่ท่องเข้ามาผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวเมืองโบราณผ่านพระใหญ่	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูงสุด โดยให้ความสำคัญกับ การพลิกฟื้นวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่ซ่อนอยู่ใต้ดิน เพื่อให้สามารถพัฒนาไปสู่การท่องเที่ยวได้อย่างเป็นระบบ สุพรรณบุรี โดยเฉพาะ เมืองโบราณอู่ทอง เป็นหนึ่งในแหล่งโบราณคดีที่สำคัญ มีอายุเก่าแก่ถึง 1,800 ปี และเป็น ดินแดนแรกเริ่มของพุทธศาสนาในประเทศไทย ที่มีประวัติเก่าแก่กว่าสุโขทัย มีหลักฐานทางโบราณคดีที่ได้รับการตรวจสอบอายุทางวิทยาศาสตร์แล้ว นอกจากนี้ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) ได้เข้ามาผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวเชื่อมโยง เมืองโบราณอู่ทองกับพระใหญ่ เพื่อพัฒนาให้กลายเป็น พุทธมณฑลประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งเป็นแนวคิดที่สามารถต่อยอดให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน เนื่องจาก มีการนำทุนวัฒนธรรมมาพัฒนาเป็นกลยุทธ์เชิงท่องเที่ยวระดับจังหวัด มีแนวทางที่ชัดเจน และมีการดำเนินการผลักดันผ่านหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงได้รับคะแนนที่ 5 ซึ่งหมายถึง การใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับสูงสุด และมีแนวโน้มในการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป	5

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	เพื่อสร้างพุทธมณฑลของจังหวัดสุพรรณบุรี แล้วเมื่อมาถึงอู่ท่อง ก็จะซึมซับเมืองเก่า ให้ได้ท่องเที่ยวเข้าไปด้วย”	**สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับสูงสุด	
คนที่ 6	“เมืองประวัติศาสตร์” “เมืองดนตรี” “คนมาท่องเที่ยวสุพรรณปีละ 5 ล้านคน แต่มาแล้วกลับ”“เราเป็นเมืองทราวดีเป็นเมืองทราวดีเนี่ย ข้อเสียคืออายุเขาค่อนข้างนานเนาะ สิ่งปลูกสร้างหรือรากฐานที่เราสามารถมองเห็นค่อนข้างน้อย ไม่เหมือนอยุธยา”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวยังอยู่ในระดับจำกัด แม้สุพรรณบุรีจะมีจุดแข็งในฐานะ เมืองประวัติศาสตร์และเมืองดนตรี แต่ยัง ไม่มีการพัฒนากิจกรรมหรือโครงการที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ใช้เวลาพำนักในพื้นที่ได้นานขึ้น ปัญหาสำคัญคือ แม้ว่าจะมีนักท่องเที่ยวเข้ามาปีละ 5 ล้านคน แต่ส่วนใหญ่มาแล้วกลับ แสดงให้เห็นว่าทุนทางวัฒนธรรม ยังไม่ได้ถูกนำมาใช้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก มีทุนวัฒนธรรมที่เป็นจุดแข็ง แต่ยังขาดการพัฒนากลยุทธ์หรือโครงการที่สามารถเชื่อมโยงให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมบางส่วน แต่ยังต้องมีการพัฒนาให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 6 มีมุมมองว่า มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมบางส่วน	2

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 7	“ในพิพิธภัณฑ์ก็คือเชื่อมโยง เป็นไปได้ไหมว่าพระที่มาจากอินเดียชุดที่มาเผยแผ่ศาสนา ชุดที่มาเผยแพร่ชุดแรกหลังจากที่พระพุทธเจ้าปรินิพพานมาพักอยู่ที่อู่ทอง ก็คือจากศิลาจารึกนี่แหละ” “เขาสืบค้นอายุได้ประมาณพันกว่าปี จริงๆ แล้วน่าจะเป็นการบอกต่อกันมาก็เลยเป็นที่มาที่ไปว่าเป็นจุดเริ่มต้นของพุทธศาสนาในประเทศไทยคือที่อู่ทอง” “สรุปเบื้องต้นก็คือเป็นวัดแห่งแรกในประเทศไทย คำนี้มาปุ๊บมันก็เป็นจุดขาย” “สร้างพระใหญ่ มาทดแทน เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางให้กับคนสุพรรณบุรี และชาวพุทธทั่วไป ซึ่งได้รับกระแสตอบรับที่ดีมาก” (SP007)	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับดี โดยมีการเชื่อมโยง แหล่งโบราณคดีและประวัติศาสตร์ทางศาสนาเข้ากับการท่องเที่ยว โดยเฉพาะ อู่ทอง ซึ่งมีหลักฐานทางศิลาจารึกที่ระบุว่าเป็นหนึ่งในจุดแรกของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในประเทศไทย นอกจากนี้ มีการ สืบค้นทางโบราณคดีและศิลาจารึก ที่บ่งชี้ว่าพื้นที่นี้มีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนาเมื่อกว่า 1,000 ปีที่ผ่านมา ซึ่งสามารถใช้เป็นจุดขายสำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และศาสนา อีกหนึ่งโครงการสำคัญ คือ การสร้างพระใหญ่เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางทางศาสนาในสุพรรณบุรี ซึ่งได้รับกระแสตอบรับที่ดีจากประชาชนและสามารถกลายเป็นจุดหมายสำคัญสำหรับนักท่องเที่ยว เนื่องจาก มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในโครงการสำคัญ และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังไม่ได้ขยายไปสู่ระดับที่สามารถเป็นกลยุทธ์หลักของจังหวัดหรือประเทศ จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี และสามารถต่อยอดให้เกิดผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมได้มากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีมุมมองว่ามีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี	4

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 8	“เพราะฉะนั้นทางคณะสงฆ์จังหวัดสุพรรณบุรี โดยหลวงพ่อวัดป่าเลไลย์ ได้สร้างพระพุทธรูปองค์ใหญ่แกะจากภูเขา ซึ่งมีหนึ่งเดียวในประเทศไทยที่ใช้หินแกะจากภูเขา” “ทุนของวัฒนธรรมตัวพวกนี้ที่ทำให้ดึงคนมาท่องเที่ยววัดป่าเลไลย์ ตลอดจนถึงเส้นทาง 9 วัดติดแม่น้ำ ก็จะมีประวัติแต่ละวัดอยู่ที่ 400-600 ปีกันทั้งนั้น” “อารยธรรมของสุพรรณบุรีเลยมีทั้งเก่าและของใหม่ ประมาณ 500 ปี จะมีวัดวาอารามเก่าๆที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ก็ยังดูแลรักษาดีอยู่”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับดี โดยมีการ ใช้ศาสนาและโบราณสถานเป็นจุดดึงดูดหลัก ผ่านโครงการสำคัญ เช่น พระพุทธรูปแกะสลักจากภูเขาที่วัดป่าเลไลย์ ซึ่งเป็น หนึ่งเดียวในประเทศไทย และเป็นจุดท่องเที่ยวสำคัญ นอกจากนี้ เส้นทางการท่องเที่ยว 9 วัดติดแม่น้ำ ก็เป็นอีกหนึ่งทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ โดยแต่ละวัดล้วนมีประวัติความเป็นมายาวนาน 400-600 ปี ซึ่งช่วยสร้างเรื่องราวให้กับการท่องเที่ยว สุพรรณบุรียังเป็นจังหวัดที่ มีอารยธรรมผสมผสานระหว่างเก่าและใหม่ โดยวัดและสถานที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนา ที่มีอายุกว่า 500 ปี ยังคงได้รับการดูแลรักษาอย่างดี ทำให้เป็นจุดหมายของนักท่องเที่ยวที่สนใจในศิลปะและวัฒนธรรม เนื่องจาก มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเส้นทางการท่องเที่ยวที่เป็นระบบ และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังไม่ได้พัฒนาไปสู่กลยุทธ์ระดับสูงสุดของจังหวัดหรือประเทศ จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี และสามารถต่อยอดให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี	4

ตาราง 51 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
คนที่ 9	“เรื่องของอะไรที่เราพูดแล้วสำเนียง มันก็มีผลต่อทำให้เรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นรูปแบบของการแสดงต่างๆ” (SP009) “ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพลงพื้นบ้าน เพลงลูกทุ่ง เพลงขับเสพา เพลงไทยเดิมอะไรพวกนี้” (SP009) “มันก็ทำให้การที่จะสื่อสารออกไปยังผู้รับสารเนี่ยมันฟังแล้วมันมีเสน่ห์” (SP009)	ผู้ให้ข้อมูลเน้นย้ำถึงการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เช่น สำเนียงภาษาและดนตรีพื้นบ้าน ในการสร้างเสน่ห์และเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับการท่องเที่ยว โดยมีการสื่อสารและส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านรูปแบบการแสดงดนตรีแบบต่างๆ เช่น เพลงลูกทุ่ง เพลงพื้นบ้าน และเพลงไทยเดิม ซึ่งช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมและสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์สำหรับนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับที่ดี และมีแนวทางที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีเสน่ห์ แต่ยังไม่มีการบูรณาการให้ครอบคลุมทุกมิติของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจในระดับสูงสุด ดังนั้น จึงได้รับ คะแนนระดับ 4 ซึ่งหมายถึงการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี แต่ยังสามารถพัฒนาให้เกิดผลกระทบที่ครอบคลุมและยั่งยืนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการใช้ทุนวัฒนธรรมในระดับดี	4

ตาราง 52 หมวดที่ 3 คำถามที่ 2 การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิ

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute **จากผู้ให้ข้อมูล**	**การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน**	**ระดับคะแนน (1-5)**
คนที่ 1	“ชุมชนต้องดูแล สถานที่ท่องเที่ยว และเป็นผู้ให้ข้อมูลการท่องเที่ยว ในพื้นที่ด้วยคนในเพื้นที่เอง” “ที่ตลาดร้อยปีสามชุกก็ดูแลโดยเทศบาลสามชุก อบจ.จะต้องทำโครงการในภาพรวม ขนาดใหญ่” “เราส่งเสริมชุมชนที่มีศักยภาพ แต่เค้าต้องช่วยกันพัฒนาด้วย”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับดี โดยเน้นให้ ชุมชนมีบทบาทหลักในการดูแลสถานที่ท่องเที่ยว และให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดความยั่งยืน ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ตลาดร้อยปีสามชุก ซึ่งได้รับการดูแลโดย เทศบาลสามชุก และมีการสนับสนุนจากองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) ในการพัฒนาโครงการในภาพรวมที่มีขนาดใหญ่ อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมชุมชน มุ่งเน้นไปที่กลุ่มที่มีศักยภาพสูงเป็นหลัก และชุมชนเองต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนา ไม่สามารถพึ่งพาภาครัฐเพียงฝ่ายเดียว เนื่องจากชุมชนมีบทบาทสำคัญในการจัดการแหล่งท่องเที่ยว มีการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอก และมีการพัฒนาโครงการในระดับที่เป็นรูปธรรม จึงได้รับคะแนนที่ 4 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับดี และสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนในอนาคต **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 1 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับดี	4
คนที่ 2	“ถ้าเกิดจากความต้องการของชุมชนแล้วอยู่ได้” “แต่ถ้าอันไหนก็ตามที่ภาคราชการคิดทำเองโดย	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยระบุว่า โครงการที่เกิดจากความต้องการของชุมชนเองมักจะมีความยั่งยืน แต่หากเป็น	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ไม่ได้เป็นความต้องการของชุมชน เราเดินหันหลังกลับมาโครงการก็พร้อมจบ” “เคยทำอยู่ครั้งนึงเส้นไหว้พระ 9 วัด คนมาเยอะมากในเวลา 3 เดือน พอเรื่องของผลประโยชน์มันเข้ามา ความแตกแยกมันเกิด ล่มสลาย”	โครงการที่ภาครัฐริเริ่มโดยไม่มีการมีส่วนร่วมจากชุมชน มักจะ ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ในระยะยาว ตัวอย่างที่สะท้อนถึงปัญหาคือ โครงการเส้นทางไหว้พระ 9 วัด ซึ่งในช่วงแรกได้รับความนิยมสูงและมีนักท่องเที่ยวจำนวนมากภายใน 3 เดือน แต่สุดท้ายเกิดความขัดแย้งจากปัญหาผลประโยชน์ ทำให้โครงการล่มสลาย แม้ว่าจะมีความพยายามส่งเสริมชุมชน แต่ ปัญหาด้านการจัดการและความยั่งยืนของโครงการยังเป็นอุปสรรคสำคัญ เนื่องจาก มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอกและมีโครงการที่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยว แต่ยังขาดความยั่งยืนและการจัดการที่มีประสิทธิภาพ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องพัฒนาแนวทางให้ชุมชนสามารถจัดการและดำเนินโครงการต่อไปได้อย่างยั่งยืน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 2 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 3	“มีชุมชนด้านท่องเที่ยว 16 ชุมชน ที่ประชุมเสนอเพิ่มอีก 4 เป็น 20 กลุ่ม” “ผมจะลงไปดูชุมชนศักยภาพ ถึงจะตัด ถ้าอันไหนไม่ได้จะเอาไว้ก่อน” “ส่งเสริมการแสดงแสงสี	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมี 16 ชุมชนที่ได้รับการพัฒนาเป็นชุมชนท่องเที่ยว และอยู่ระหว่างการพิจารณาเพิ่มอีก 4 ชุมชน รวมเป็น 20 ชุมชน อย่างไรก็ตาม การคัดเลือกยังต้องพิจารณาศักยภาพของแต่ละพื้นที่ก่อนที่จะดำเนินการ มีแนวทางในการ ส่งเสริม	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	เสียงขุนช้างขุนแผน (อยู่ในแผน) “มีสัก 3 วัน 5 วัน มีเวทีการแสดงดนตรีอะไรที่อยู่ในงาน แล้วก็มีร้านค้าชุมชนเยอะๆ สัก 80 บูท หรือ 100 บูท ให้เป็นมหกรรมให้คนมาเดินเที่ยวงาน”	กิจกรรมวัฒนธรรมผ่านการแสดงแสงสีเสียงเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งอยู่ในแผนดำเนินงาน รวมถึงมีแนวคิดที่จะจัด งานมหกรรมที่มีเวทีการแสดงดนตรีและร้านค้าชุมชนกว่า 80-100 บูธ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว แม้ว่าจะมีแผนงานที่เป็นรูปธรรม แต่ยังอยู่ในช่วงของการคัดเลือกชุมชนและพัฒนาโครงการ ซึ่งหมายความว่า ยังไม่มีการดำเนินงานในระดับที่ชุมชนสามารถจัดการเองได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจาก มีโครงการที่เริ่มได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวและมีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก แต่ยังอยู่ในขั้นตอนการวางแผนและคัดเลือกพื้นที่ จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องพัฒนาให้เกิดการดำเนินงานจริงและมีผลลัพธ์ที่ชัดเจนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 3 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 4	“แล้วก็อีกส่วนหนึ่งก็คือเอาอาชีพที่มัน เป็นพื้นบ้านเนี่ยมาทำเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว” “คิดกิจกรรมอาบป่า กิจกรรมอาบป่าคือพาคนขึ้นมาปรุงนาค 6 โมงเช้า คนต้องพักที่นี่ พาขึ้นไปเดินบนเขาแล้วก็ไปนั่ง	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีความพยายามในการ นำอาชีพพื้นบ้านมาสร้างเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน หนึ่งในกิจกรรมที่ถูกพัฒนาคือ "อาบป่า" ซึ่งเป็นกิจกรรมเชิงนิเวศที่พานักท่องเที่ยวขึ้นเขา ทำสมาธิ ฟังเสียงธรรมชาติ และสัมผัสกับวิถีชีวิตชุมชน ซึ่งถือเป็นแนวคิดที่มีเอกลักษณ์และสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับ	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	หลับตาฟังเสียงนกเสียงสัตว์ ปิดทรศ. ถามว่าได้ยินกี่เสียง พาไปทำสมาธิง่ายๆ" "ผมจะพูดกับชุมชนว่ากิจกรรมที่เราทำกันทุกวันเราทำเพื่อให้คนมาซื้อของเรา" "ที่พักตอนนี้โฮมสเตย์มันมีน้อย ได้รับความนิยมไม่เยอะ"	นักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ที่พักในรูปแบบโฮมสเตย์ยังมีจำนวนน้อย และไม่ได้รับความนิยมมากนัก ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ยังทำให้ชุมชนไม่สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างเต็มรูปแบบ เนื่องจาก มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก และมีแนวคิดที่น่าสนใจในการสร้างกิจกรรมท่องเที่ยว แต่ยังขาดระบบสนับสนุนด้านที่พักและการดำเนินโครงการในระดับที่เข้มแข็ง จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องพัฒนาให้เกิดการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ยั่งยืนมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 4 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 5	"โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเมืองโบราณจะต่อยอดแล้วก็วัตถุที่เราค้นเจอก็เอามาต่อยอด เช่น ลูกปัดต่างๆ หินสีต่างๆ ที่ใช้ในพิธีกรรมสมัยโบราณเอามาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จะพัฒนาต่อไป" "กำหนดกิจกรรม Story สิ่งก่อสร้างต่างๆขึ้นมาใหม่ เพื่อทดแทนสิ่งเก่าที่	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีแนวทางในการ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากเมืองโบราณมาต่อยอดเพื่อพัฒนาสินค้าของที่ระลึก เช่น ลูกปัดโบราณ หินสีที่ใช้ในพิธีกรรมโบราณ ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่นักท่องเที่ยวสามารถนำกลับไปได้ นอกจากนี้ มีการ กำหนด Story และกิจกรรมทางวัฒนธรรม เพื่อ สร้างสิ่งก่อสร้างหรือสัญลักษณ์ใหม่ๆ มาทดแทนวัตถุโบราณที่อาจอยู่ใต้ดินหรือสูญหายไป เพื่อให้ยังคงมีจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวในพื้นที่ แนวทางหนึ่งที่ถูกนำเสนอคือการทำให้การเยี่ยมชมวัฒนธรรมเป็นประสบการณ์ที่	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	มันอยู่ใต้ดินหรือสูญหายไป" "เราไม่อยากให้คุณขึ้นเดินแล้วกลับไปมือเปล่า แล้วค่อยชมวัฒนธรรมก่อนขึ้นสัก 6 โมง อากาศเย็น อยู่ได้นาน กระจายรายได้การแสดงชาติพันธุ์"	อยู่ได้นานขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมรับชมวัฒนธรรมช่วงเย็นก่อนขึ้นไปยังสถานที่สำคัญ เพื่อให้เกิดการกระจายรายได้และส่งเสริมการแสดงของกลุ่มชาติพันธุ์ เนื่องจาก มีการริเริ่มใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าผ่านผลิตภัณฑ์และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แต่ยังไม่ได้เป็นระบบที่แข็งแกร่งและต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องมีการขยายผลให้เกิดการบูรณาการที่เข้มแข็งมากขึ้น **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 5 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 6	"เราอยากพัฒนาให้เป็นเกษตรปลอดภัยและมูลค่าสูง" "สุพรรณบุรีเนี่ยจะเป็นรสชาติที่มันกลมกล่อม ฝีมือการทำอาหารจะค่อนข้างดี แล้วก็วัตถุดิบของเราจะมีอยู่เยอะ ไม่ว่าจะเป็นพืชผลทางการเกษตร ประมง เนื้อสัตว์อะไรต่างๆพวกนี้"	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับจำกัด โดยเน้นแนวทางพัฒนา เกษตรปลอดภัยและเกษตรมูลค่าสูง ซึ่งเป็นจุดแข็งของพื้นที่ สุพรรณบุรีมีวัตถุดิบทางการเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ และมีความโดดเด่นด้านอาหาร เช่น พืชผลทางการเกษตร ประมง และเนื้อสัตว์ ซึ่งอาจนำมาพัฒนาเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลไม่ได้ชี้ให้เห็นถึง โครงการที่เป็นรูปธรรมในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมอาหารและเกษตรเข้ากับการท่องเที่ยว ทำให้แนวทางยังเป็นเพียงแนวคิดเบื้องต้น และยังไม่มีการพัฒนากิจกรรมที่ชัดเจน เนื่องจาก มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและทรัพยากรที่	2

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	”	สามารถพัฒนาได้ แต่ยังไม่มีโครงการที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยตรง จึงได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมชุมชนบางส่วน แต่ยังต้องมีการพัฒนาแนวทางให้เกิดการใช้งานจริงและดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น **สรุปการประเมิน** ให้ข้อมูลที่ 6 มุมมองว่า มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนบางส่วน	
คนที่ 7	“ถ้าเราไปดูที่ต่างประเทศ เขาจะมีพวกนี้อยู่เพื่อที่จะขายให้แก่นักท่องเที่ยว สร้างรายได้ แต่บ้านเราไม่ค่อยมี” “ไม่มีนักท่องเที่ยวนิยมมาพักที่อู่ทองเหตุผลเพราะมันเป็นเมืองรอง คือใกล้กรุงเทพ มาแล้วกลับหรือไปกาญ” “งั้นถ้าเราจะดึงดูดนักท่องเที่ยวยังไงให้เขามาแล้วอยู่พักวิธีการก็คือจัดกิจกรรมช่วงเย็น ตั้งแต่ 6 โมงถึง 3 ทุ่ม เขาสามารถที่จะมีกิจกรรมที่นี่ได้ ระบบไฟ ระบบเอฟ	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเห็นว่า ประเทศไทยยังขาดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้สามารถสร้างรายได้จากนักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่ เมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศที่มีระบบการตลาดและกิจกรรมที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวมากกว่า หนึ่งในปัญหาหลักของพื้นที่คือ อู่ทองเป็นเมืองรอง ซึ่งอยู่ใกล้กรุงเทพฯ ทำให้ นักท่องเที่ยวมาแล้วกลับเลย หรือเดินทางต่อไปยังกาญจนบุรี ส่งผลให้เศรษฐกิจในพื้นที่ไม่ได้รับผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวเท่าที่ควร แนวทางแก้ไขที่เสนอคือ การจัดกิจกรรมช่วงเย็น (18.00 - 21.00 น.) เพื่อให้มีเหตุผลที่นักท่องเที่ยวจะต้องพักในพื้นที่ เช่น การจัดกิจกรรมวัฒนธรรม ระบบแสงสีเสียง และตลาดกลางคืน ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มโอกาสให้ร้านค้าและชุมชนมีรายได้มากขึ้น เนื่องจาก มีแนวคิดและแผนงานที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและช่วย	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	เฟค ให้คนออกมานั่งสวดมนต์ให้ความปลอดภัย ตรงไหนก็ได้ แล้วก็มีร้านค้าร้านขายแถวนี้ที่เขาสามารถพึ่งพาอาศัยได้	ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนได้ แต่ยังอยู่ในระยะของการวางแผนและยังไม่ได้มีการดำเนินการเป็นรูปธรรมมากนัก จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่งหมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องมีการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืนต่อชุมชน **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 7 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 8	“ส่วนมากคนเป็นผู้หลักผู้ใหญ่เวลาเกษียณแล้วจะมีบ้านอยู่ที่สุพรรณบุรีเพราะว่าอากาศดี” “คนมาอยู่เยอะ มันก็กระตุ้นให้ชุมชน ต้องพัฒนา และปรับตัว” “เรื่องของเมืองเก่าที่นอกจากวัดแล้วเนี่ยก็ยังมีที่เขาเรียกว่าตลาดเก่าสามชุก อันนี้ได้รางวัลเป็นมรดกโลกในเรื่องของหมู่บ้านเรือนที่ยังส่งสภาพเก่าในลุ่มชายแม่น้ำอยู่ ที่ยังอนุรักษ์ไว้ดีอยู่”	ผู้ให้ข้อมูลมองว่า การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับปานกลาง โดยระบุว่า สุพรรณบุรีเป็นพื้นที่ที่มีผู้สูงอายุและผู้เกษียณอายุเข้ามาอยู่อาศัยจำนวนมาก เนื่องจากสภาพแวดล้อมและอากาศดี การที่มีผู้คนเข้ามาอยู่อาศัยมากขึ้น ส่งผลให้ ชุมชนต้องพัฒนาและปรับตัวให้รองรับกับความต้องการที่เพิ่มขึ้น ซึ่งอาจเป็นโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในพื้นที่ นอกจากนี้ สุพรรณบุรียังมี แหล่งวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล เช่น ตลาดเก่าสามชุก ซึ่ง ได้รับรางวัลมรดกโลก ด้านการอนุรักษ์สภาพบ้านเรือนเก่าในลุ่มแม่น้ำ ซึ่งเป็นจุดแข็งที่สามารถใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ เนื่องจาก ชุมชนมีศักยภาพด้านวัฒนธรรมและการอยู่อาศัย แต่ยังไม่ได้มีโครงการหรือกลยุทธ์ที่ชัดเจนในการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมเหล่านี้เข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน จึงได้รับคะแนนที่ 3 ซึ่ง	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
		หมายถึง มีการส่งเสริมในระดับปานกลาง แต่ยังต้องมีการพัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อให้ชุมชนสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืนได้ **สรุปการประเมิน** ผู้ให้ข้อมูลที่ 8 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	
คนที่ 9	“เพราะฉะนั้นลักษณะการท่องเที่ยวของจังหวัดสุพรรณบุรีเนี่ยเป็นการท่องเที่ยวที่ออกมาในเชิงการสร้างสรรค์คุณค่าทางวัฒนธรรม” (SP009) “มิติที่หนึ่งน่าจะเป็นในเรื่องของการอยู่แล้วมีความสุขกับการเป็นเมืองสร้างสรรค์” (SP009) “ยกตัวอย่างสุ่มปลายักษ์เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นแล้วใช้ในเรื่องของวิถีชีวิตความเป็นอยู่มาจัดเป็นองค์ประกอบ” (SP009) “ทำให้การกระจายตัวของเศรษฐกิจชุมชนมันสามารถที่จะตอบโจทย์ได้	ผู้ให้ข้อมูลมองว่าการท่องเที่ยวในจังหวัดสุพรรณบุรีมีจุดเด่นในด้านคุณค่าทางวัฒนธรรมและการเป็นเมืองสร้างสรรค์ มีการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่สะท้อนวิถีชีวิต เช่น สุ่มปลายักษ์ ซึ่งเป็นตัวอย่างของการนำองค์ประกอบท้องถิ่นมาเสริมสร้างมูลค่าทางการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม แม้จะมีแนวทางที่ดี แต่ยังมีความท้าทายในเรื่องของการขยายผลให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนในวงกว้าง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด คะแนนระดับ 3 สะท้อนให้เห็นว่ามีการพัฒนาในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดกลไกสนับสนุนที่เป็นระบบเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน เช่น การขยายการกระจายตัวของเศรษฐกิจท้องถิ่น และการเชื่อมโยงกับตลาดใหม่ๆ ที่สามารถเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน สรุปการประเมิน ผู้ให้ข้อมูลที่ 9 มีมุมมองว่า มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง	3

ตาราง 52 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูล	Qoute จากผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์และประเมินระดับคะแนน	ระดับคะแนน (1-5)
	ในเชิงระบบทั้งระบบ ไม่ได้มีแค่จุดเดียว” (SP009) “นำเสนอสิ่งที่ดีที่เรามีอยู่ ไม่ต้องไปเน้นในเรื่องของเชิงปริมาณแต่ว่าเราเน้นในเรื่องของ หนึ่งก็คือเป็นเรื่องที่เราอยู่ในชุมชนนั้น” (SP009) “แต่ว่าสร้างไม่พอทำอย่างไรให้ประโยชน์จากดิจิตอลส่งผลมาที่เราตลาดใหม่ๆของเรา” (SP009)		

2.1.4.3.2 ตารางสรุปคะแนนการประเมินตามกรอบแนวคิด 321 Goal

ตารางแสดงผลการประเมินความพร้อมใน 3 หมวด ได้แก่ การบูรณาการแผน ความพร้อมด้านดิจิทัล และการใช้ทุนทางวัฒนธรรม โดยมีการประเมินจากผู้ประเมิน 9 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการ แบ่งผู้ให้ข้อมูลออกเป็นกลุ่มมีพื้นฐานจากแนวคิดทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงนโยบายและการบริหารจัดการ โดยอ้างอิงจาก ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ของ Freeman (1984) ซึ่งระบุว่าการพัฒนาโครงการหรือการกำหนดนโยบายจำเป็นต้องพิจารณาความคิดเห็นจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดความรอบด้าน กลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะ เป็นตัวแทนของระดับนโยบายที่มีอำนาจในการตัดสินใจ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ท่องเที่ยว และธุรกิจ เป็นนักปฏิบัติที่มีความรู้เชิงลึกในแต่ละด้าน ขณะที่ กลุ่มผู้นำชุมชน เป็นตัวแทนของผู้ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากนโยบายและการดำเนินงานในพื้นที่ การแบ่งกลุ่มตามลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการมองภาพรวมแบบ "Top-down"

และ "Bottom-up" ซึ่งช่วยให้สามารถเข้าใจมุมมองของทั้งผู้กำหนดนโยบายและผู้ปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bryson, 2018) นอกจากนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแบ่งกลุ่มยังช่วยให้สามารถระบุแนวโน้มและความแตกต่างของความคิดเห็นในแต่ละหมวดหมู่ ซึ่งมีความสำคัญต่อการออกแบบนโยบายและแผนพัฒนาให้ตรงกับความต้องการของแต่ละภาคส่วน (Creswell, 2014) ในเชิงสถิติ นั้นผู้วิจัยเลือกใช้ ค่าฐานนิยม (Mode) เป็นตัวชี้วัดช่วยให้เห็นถึงความคิดเห็นที่พบมากที่สุด ในแต่ละกลุ่ม ซึ่งมีประโยชน์ในการกำหนดแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม การใช้แนวทางนี้ทำให้สามารถเชื่อมโยงการวิเคราะห์ข้อมูลเข้ากับการกำหนดนโยบายที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Patton, 2002) และช่วยให้เกิดการบูรณาการที่สอดคล้องกับบริบทของแต่ละกลุ่มได้อย่างเป็นระบบ โดยข้อมูลของแต่ละกลุ่มมีดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 คือผู้บริหารนโยบายสาธารณะด้านการวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และด้านเศรษฐกิจ ในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 5 และ 9 ตามลำดับ

กลุ่มที่ 2 คือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และด้านธุกิจ ในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 3 และ 6 ตามลำดับ

กลุ่มที่ 3 คือผู้นำชุมชนและผู้มีส่วนร่วมในการผลักดันชุมชนให้เกิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยวเพื่อสร้างเศรษฐกิจท้องถิ่น ในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 4 7 และ 8 ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในกลุ่มแรก ได้สรุปคะแนนของผู้ให้ข้อมูล จากการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 53 กลุ่ม 1 ผู้บริหารจัดการนโยบายสาธารณะ

หมวด	คำถาม	คนที่ 1	คนที่ 5	คนที่ 9	ค่าฐานนิยม
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนและทีม	ความพร้อมด้านการบูรณาการแผน	4	3	3	3
	การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	3	4	3	3
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล	โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	4	4	3	3
	การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่อง	4	4	3	4
	แผนสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชน	3	3	3	3
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม	การใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	5	5	4	4
	การส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	4	3	3	3

ตาราง 54 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว	3	มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน
การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	3	มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน

1. ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

ผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะระบุว่ามี แนวทางการบูรณาการเชิงยุทธศาสตร์ ที่ชัดเจนสำหรับการพัฒนาเมืองสุพรรณบุรีในมิติเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว โดยมีโครงการพัฒนาสำคัญ เช่น การสร้างโครงสร้างพื้นฐานด้านการท่องเที่ยว เช่น Skywalk ที่ยาวที่สุดในประเทศไทย การพัฒนาแนวคิด Smart City เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของเมือง และการได้รับ งบประมาณสนับสนุนระยะยาว สำหรับการพัฒนาเมืองในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน แต่ยังคงมีข้อจำกัดด้าน กฎหมายและกระบวนการดำเนินงาน ทำให้การเชื่อมโยงแผนพัฒนาในระดับปฏิบัติยังมีความไม่สมบูรณ์ ตัวอย่างเช่น ข้อจำกัดด้านกฎหมายเกี่ยวกับ การใช้ที่ดินสาธารณะและพื้นที่วัดเพื่อพัฒนาโครงการท่องเที่ยว การดำเนินโครงการที่อยู่ในระยะเริ่มต้น ทำให้ผลลัพธ์ของการบูรณาการยังไม่สามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน และการขาดโครงสร้างบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพในการ กำกับ ติดตาม และประเมินผล

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการกำหนดนโยบายและแนวทางการบูรณาการที่ชัดเจน แต่
- ยังไม่มีการเชื่อมโยงในระดับปฏิบัติที่ครอบคลุมทุกหน่วยงาน
- มีโครงการระยะยาว แต่ยังไม่มีการลงมือปฏิบัติครบทุกภาคส่วน

ดังนั้น ผลการประเมินคือ ระดับของการบูรณาการแผนในกลุ่มนี้อยู่ที่ระดับ 3 (มีการบูรณาการแบบไม่ครบทุกส่วน)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรเพิ่มกลไกการกำกับดูแลและติดตามผลโครงการ เพื่อให้มั่นใจว่าแนวทางที่กำหนดไว้สามารถดำเนินไปได้อย่างเป็นรูปธรรม

2) ควรให้ข้อมูลที่เป็นข้อจำกัดด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยเพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

3) ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคเอกชนและชุมชนท้องถิ่นมากขึ้น เพื่อให้การบูรณาการมีความครอบคลุมและสามารถดำเนินการได้จริง

2. การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

จากข้อมูลพบว่ามีความพยายามในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในระดับภาครัฐ เช่น

- การจัดตั้ง กองท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อเป็นหน่วยงานกลางในการประสานงานด้านการท่องเที่ยว
- การดำเนินโครงการ องค์การบริหารพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวยั่งยืน ซึ่งสามารถดำเนินงานได้อย่างอิสระ

อย่างไรก็ตาม ความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ยังคงมีข้อจำกัด เช่น

- การขาดความร่วมมือจากบางภาคส่วน เช่น ภาคเอกชน หรือองค์กรชุมชน
- การขาดแผนปฏิบัติที่ชัดเจนสำหรับการสร้างเครือข่ายในระดับพื้นที่
- การไม่มีระบบประเมินผลที่สามารถวัดความสำเร็จของการบูรณาการทีม

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีความร่วมมือในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกภาคส่วน
- มีโครงสร้างบางส่วน เช่น การตั้งหน่วยงานใหม่เพื่อดำเนินงาน
- ขาดระบบติดตามและวัดผลที่ชัดเจน

ดังนั้น ระดับของการบูรณาการทีมอยู่ที่ระดับ 3 (มีการบูรณาการทีมแบบไม่ครบทุกส่วน)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการขยายเครือข่ายความร่วมมือไปยังภาคเอกชนและประชาชนมากขึ้น เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

2) ควรมีการจัดทำแผนปฏิบัติการที่ชัดเจน สำหรับการสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ

3) ควรมีการพัฒนาระบบประเมินผลที่สามารถตรวจสอบความสำเร็จของการสร้างเครือข่ายในแต่ละหน่วยงาน

ตาราง 55 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	3	โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง
การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยว	4	มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี
แผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน	3	มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง

1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่

ค่าฐานนิยม = 3 (โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะมองว่าพื้นที่มี โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีในระดับปานกลาง ซึ่งหมายถึงมีการพัฒนาโครงข่ายเทคโนโลยีและดิจิทัลในระดับที่เพียงพอสำหรับการดำเนินงานของภาครัฐและอุตสาหกรรมบางส่วน อย่างไรก็ตาม ยังพบข้อจำกัดในบางประเด็น เช่น

- โครงข่ายอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้รับการพัฒนาในพื้นที่สำคัญ เช่น ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและแหล่งท่องเที่ยว
- พื้นที่บางแห่งโดยเฉพาะพื้นที่ชนบทและแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยังขาดการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีเสถียรภาพ
- มีการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น โครงการ Smart City แต่ยังไม่ได้ขยายการใช้งานอย่างครอบคลุม

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการติดตั้งเทคโนโลยีในพื้นที่ส่วนใหญ่
- มีข้อจำกัดด้านความเร็ว ความเสถียร หรือการเข้าถึงในบางพื้นที่
- ยังไม่มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในระดับที่สามารถรองรับการใช้งานขั้นสูงสุด

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานอยู่ที่ระดับ 3 (โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) เร่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีในพื้นที่ห่างไกล เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโซลูชันดิจิทัลได้อย่างทั่วถึง

2) สนับสนุนการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและ 5G เพื่อเพิ่มความเร็วและเสถียรภาพของโครงข่าย

3) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับแอปพลิเคชันด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม เช่น ระบบนำทางอัจฉริยะ หรือแพลตฟอร์มข้อมูลแบบเรียลไทม์

2. การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม

ค่าฐานนิยม = 4 (มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะให้ความสำคัญกับการใช้ เทคโนโลยีในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น

- มีการใช้ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ และแพลตฟอร์มออนไลน์ ในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว
- มีการริเริ่มนำเทคโนโลยี AR/VR และ Interactive Media มาใช้ในบางโครงการเพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยว
- อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีเหล่านี้ ยังไม่แพร่หลายในทุกพื้นที่และยังขาดการใช้งานในระดับที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างครบวงจร

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการใช้เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอ แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือ ไลฟ์สตรีม ในบางกิจกรรม
- ยังไม่มีการบูรณาการเทคโนโลยีในระดับสูงสุด เช่น ระบบอัตโนมัติที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้ทั้งหมด

ดังนั้น ระดับของการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวอยู่ที่ระดับ 4 (มีการใช้เทคโนโลยีในระดับดี)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ขยายขอบเขตของเทคโนโลยีดิจิทัลไปยังพื้นที่ที่ยังขาดการสนับสนุน เช่น การพัฒนา AR/VR สำหรับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

2) สร้างแพลตฟอร์มกลางที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลได้แบบครบวงจร และการประชาสัมพันธ์ผ่าน Live Stream

3) พัฒนาแอปพลิเคชันแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Apps) ที่สามารถให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับกลุ่มนักท่องเที่ยว

3. ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะให้ความสำคัญกับ การพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน โดยมีการจัดทำแผนสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น

การฝึกอบรมด้านดิจิทัลสำหรับบุคลากรและประชาชนในพื้นที่

การสร้างโครงการเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลในบางพื้นที่

อย่างไรก็ตาม แผนสนับสนุนเหล่านี้ ยังไม่ทั่วถึงทุกกลุ่มเป้าหมายและยังไม่มีการขยายขอบเขตให้ครอบคลุมทุกภาคส่วนของสังคม

3.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการจัดทำแผนที่ครอบคลุมในบางพื้นที่
- ขาดการดำเนินงานในระดับที่สามารถขยายไปยังชุมชนส่วนใหญ่และยังไม่มีระบบติดตามผลที่มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านการเรียนรู้ดิจิทัลอยู่ที่ระดับ 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรขยายโครงการฝึกอบรมด้านดิจิทัลให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มชุมชนท้องถิ่นที่ยังขาดทักษะด้านดิจิทัล

2) พัฒนาหลักสูตรดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีสำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

3) จัดตั้งศูนย์กลางการเรียนรู้ด้านดิจิทัลในแต่ละพื้นที่ เพื่อให้ชุมชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

ตาราง 56 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	4	มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี
การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง

1. การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 4 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะมองว่าจังหวัดสุพรรณบุรีมีศักยภาพสูงในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีการดำเนินโครงการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม เช่น

- การส่งเสริม ประเพณีท้องถิ่นและงานเทศกาลทางวัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่
- การพัฒนา แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ
- การสร้าง โมเดลธุรกิจเชิงวัฒนธรรม ผ่านสินค้าและบริการที่สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในระดับดี แต่ยังพบข้อจำกัด เช่น

- การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ในจังหวัด
- ขาดแนวทางที่เป็นระบบในการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมกับการตลาดระดับสากล
- การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนทุนวัฒนธรรมยังไม่แพร่หลาย

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในโครงการสำคัญ
- มีการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม แต่ยังไม่มีการขยายให้ครอบคลุมทุกพื้นที่
- ขาดการนำทุนวัฒนธรรมไปใช้ในเชิงกลยุทธ์ระดับประเทศหรือระดับนานาชาติ

ดังนั้น ระดับของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ที่ระดับ 4 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรพัฒนาแนวทางที่เป็นระบบในการขยายการใช้ทุนวัฒนธรรมไปสู่ระดับนานาชาติ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

2) ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอและเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม เช่น การใช้ AR/VR เพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่มีมิติทางวัฒนธรรมที่สมจริง

3) ควรขยายการบูรณาการทุนวัฒนธรรมให้ครอบคลุมชุมชนในพื้นที่ห่างไกล เพื่อให้เกิดการกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจอย่างทั่วถึง

2. การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในเป้าหมายหลักของกลุ่มผู้บริหารนโยบายสาธารณะ โดยมีแนวทางในการสนับสนุนชุมชน เช่น

- การพัฒนา เส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงกับชุมชน
- การส่งเสริม ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน เช่น งานหัตถกรรม อาหารพื้นเมือง และกิจกรรมทางวัฒนธรรม
- การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน

อย่างไรก็ตาม ยังคงมีข้อจำกัดบางประการที่ส่งผลต่อการพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เช่น

- การขาด โครงสร้างพื้นฐานที่เพียงพอ ในบางชุมชน
- การขาด แนวทางการบริหารจัดการและสนับสนุนชุมชนให้สามารถดำเนินการได้อย่างยั่งยืน

- ขาดการสนับสนุนทางเทคโนโลยีที่สามารถช่วยให้ชุมชนสามารถทำการตลาดและบริหารจัดการนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก เช่น การฝึกอบรมชาวบ้านเกี่ยวกับการต้อนรับนักท่องเที่ยว
- ยังไม่มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้รองรับการท่องเที่ยวอย่างเต็มที่
- ขาดแนวทางในการทำให้ชุมชนสามารถจัดการการท่องเที่ยวด้วยตนเอง

ดังนั้น ระดับของการส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ที่ระดับ 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.3 ข้อเสนอแนะ

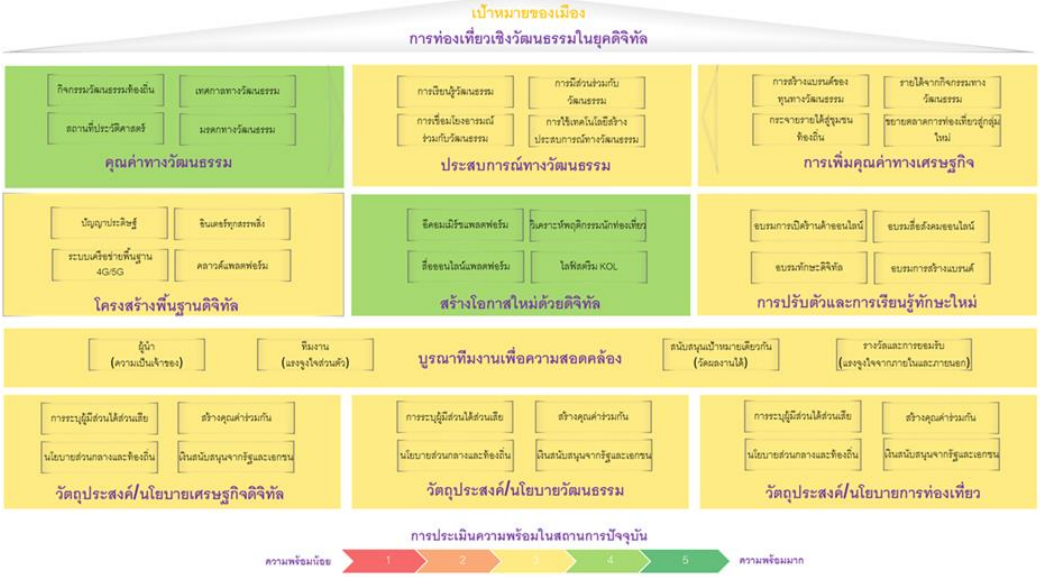
1) ควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในพื้นที่ชุมชน เช่น การพัฒนาเส้นทางคมนาคมและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว

2) ควรจัดตั้งโครงการสนับสนุนให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวได้ด้วยตนเอง เพื่อลดการพึ่งพาภาครัฐและเพิ่มความยั่งยืนของชุมชน

3) ควรพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ชุมชนสามารถทำการตลาดและเชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 1

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแผนภาพของการประเมินจากผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มที่ 1 ได้ตามแผนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 105 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ผลการประเมินของกลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นผู้บริหารนโยบายสาธารณะสะท้อนให้เห็นถึงระดับความพร้อมในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่าความพร้อมของภาครัฐอยู่ในระดับปานกลางถึงดี แต่ยังมีจุดที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม

ในมิติของการบูรณาการแผนและทีม พบว่าภาครัฐมีการดำเนินการอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการประสานงานและการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในบางส่วน แต่ยังขาดการบูรณาการที่เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง ซึ่งอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพของนโยบายในระยะยาว การเสริมสร้างแนวทางการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม

ด้านความพร้อมทางดิจิทัล แม้ว่าภาครัฐจะมีการลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในระดับหนึ่ง แต่การนำเทคโนโลยีมาใช้ในเชิงปฏิบัติยังคงอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรมและการสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชน ซึ่งเป็น

องค์ประกอบสำคัญในการสร้างโอกาสใหม่ในยุคดิจิทัล จำเป็นต้องมีการสนับสนุนให้เกิดการใช้งานเทคโนโลยีในระดับที่สูงขึ้นและมีความครอบคลุมมากกว่าเดิม

ในด้านทุนทางวัฒนธรรม พบว่าภาครัฐให้ความสำคัญกับการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในระดับสูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่น ซึ่งสะท้อนถึงการให้ความสำคัญกับมิติของการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามการบูรณาการให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกภาคส่วนยังต้องได้รับการปรับปรุง โดยเฉพาะการส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากผ่านทุนทางวัฒนธรรมมากขึ้น

ผลการประเมินดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าภาครัฐมีแนวทางที่ชัดเจนในการสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม แต่ยังขาดความเชื่อมโยงที่เป็นระบบในบางมิติ การพัฒนาให้มีการบูรณาการแผนงานที่เป็นยุทธศาสตร์ พร้อมกับการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนภาคส่วนต่าง ๆ อย่างครอบคลุม จะช่วยให้เป้าหมายของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมสามารถบรรลุผลได้อย่างยั่งยืน

ตาราง 57 กลุ่ม 2 ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง

หมวด	คำถาม	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 6	ค่าฐานนิยม
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน	ความพร้อมด้านการบูรณาการแผน	3	1	1	1
	การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	2	1	1	2
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล	โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	2	2	3	2
	การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่อง	2	2	2	2
	แผนสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชน	3	2	3	3
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม	การใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	4	3	2	3
	การส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3	3	3	3

ตาราง 58 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว	1	ไม่มีการดำเนินการบูรณาการแผน
การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	2	มีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน

1. ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 1 (ไม่มีการดำเนินการบูรณาการแผน)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมองว่าการบูรณาการแผนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวยังอยู่ในระดับต่ำมาก โดยพบว่ามีอุปสรรคที่สำคัญ ได้แก่

- ขาดกลไกการประสานงานระหว่างภาครัฐและเอกชน ทำให้การดำเนินงานไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
- ไม่มีแผนยุทธศาสตร์ที่ครอบคลุมทุกภาคส่วน โดยเฉพาะในมิติของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- การบูรณาการยังคงเป็นลักษณะต่างฝ่ายต่างทำ ซึ่งส่งผลให้เกิดปัญหาด้านการจัดสรรทรัพยากร

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- ไม่มีแผนบูรณาการที่ชัดเจนและขาดการเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงาน
- ขาดแนวทางที่เป็นระบบสำหรับการดำเนินโครงการร่วมกัน
- ขาดโครงสร้างในการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

ดังนั้น ระดับของการบูรณาการแผนในกลุ่มนี้อยู่ที่ระดับ 1 (ไม่มีการดำเนินการบูรณาการแผน)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรจัดตั้งคณะทำงานบูรณาการระหว่างภาครัฐและเอกชน เพื่อให้มีแนวทางการทำงานที่เป็นระบบและมีเป้าหมายร่วมกัน

2) ควรกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ร่วมกันระหว่างภาคเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว เพื่อให้การพัฒนาเมืองเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

3) ควรมีการติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถปรับปรุงและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ค่าฐานนิยม = 2 (มีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

แม้ว่าจะมีความพยายามในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน แต่ยังพบข้อจำกัด ได้แก่

- ความร่วมมือยังคงกระจัดกระจาย และไม่มีโครงสร้างที่เป็นทางการ
- การมีส่วนร่วมของภาคเอกชนยังไม่เต็มที่ ส่งผลให้การขับเคลื่อนโครงการยังคงอยู่ในระดับที่จำกัด
- ไม่มีระบบติดตามและวัดผลที่ชัดเจน ทำให้ไม่สามารถประเมินความสำเร็จของเครือข่ายความร่วมมือได้

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียบางส่วน แต่ยังขาดโครงสร้างที่ชัดเจน
- ขาดแผนปฏิบัติและแนวทางการบริหารจัดการเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ
- ยังไม่มีการบูรณาการเครือข่ายความร่วมมืออย่างเป็นระบบ

ดังนั้น ระดับของการสร้างเครือข่ายความร่วมมืออยู่ที่ระดับ 2 (มีการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

1) ควรพัฒนากลไกความร่วมมือที่มีโครงสร้างชัดเจน เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2) ควรเพิ่มบทบาทของภาคเอกชนและองค์กรชุมชนในการสร้างเครือข่าย เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนโครงการได้อย่างยั่งยืน

3) ควรมีระบบติดตามและวัดผลที่สามารถตรวจสอบความสำเร็จของเครือข่ายความร่วมมือ

ตาราง 59 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	2	มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน
การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยว	2	มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน
แผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน	3	มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง

1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่

ค่าฐานนิยม = 2 (มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมองว่าความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่ยังอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งสะท้อนถึงข้อจำกัดสำคัญ ได้แก่

- การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยียังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ โดยเฉพาะในแหล่งท่องเที่ยวที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล
- ขาดการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ทำให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและบริการดิจิทัลในบางพื้นที่ยังมีข้อจำกัด
- ความเร็วและเสถียรภาพของโครงข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เพียงพอ ที่จะรองรับการใช้งานในเชิงอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการติดตั้งเทคโนโลยีในบางพื้นที่สำคัญ แต่ยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด
- ขาดโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการพัฒนานวัตกรรมและบริการดิจิทัล

- ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐในการขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีในพื้นที่ท่องเที่ยว

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานอยู่ที่ระดับ 2 (มีโครงสร้างพื้นฐานบางส่วน)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการขยายโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ เพื่อให้สามารถรองรับนักท่องเที่ยวและภาคธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ควรมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถรองรับเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น 5G และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สำหรับการท่องเที่ยวอัจฉริยะ

3) ควรสนับสนุนการลงทุนด้านเทคโนโลยีจากภาครัฐและเอกชน เพื่อให้มีการกระจายทรัพยากรอย่างทั่วถึง

2. การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม

ค่าฐานนิยม = 2 (มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

แม้ว่าจะมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในบางโครงการเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ยังพบข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่

- การใช้เทคโนโลยียังจำกัดอยู่ในบางแพลตฟอร์ม เช่น เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ไม่มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงอย่าง AR/VR อย่างแพร่หลาย
- การพัฒนาเนื้อหาทางดิจิทัลยังไม่ครอบคลุมทุกแหล่งท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของพื้นที่
- ขาดระบบที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมแบบครบวงจร

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน เช่น โซเชียลมีเดียและเว็บไซต์พื้นฐาน
- ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวได้อย่างเต็มรูปแบบ
- ขาดแพลตฟอร์มที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวในรูปแบบดิจิทัล

ดังนั้น ระดับของการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องอยู่ที่ระดับ 2 (มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรเพิ่มการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น สแกน QR เพื่อเข้าถึงข้อมูลผ่าน AR/VR และแอปพลิเคชันที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว

2) ควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างครบวงจร

3) ควรมีการจัดทำแคมเปญการตลาดดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

3. ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมองว่า มีการสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ทั่วถึง โดยพบข้อจำกัด เช่น

- การฝึกอบรมด้านดิจิทัลยังจำกัดอยู่ในบางกลุ่ม และยังไม่มีแผนที่สามารถครอบคลุมทุกภาคส่วนของชุมชน
- ขาดกลไกสนับสนุนที่เป็นระบบ ทำให้การเรียนรู้ด้านดิจิทัลในชุมชนไม่มีความต่อเนื่อง
- ยังไม่มีการบูรณาการการเรียนรู้ดิจิทัลเข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

3.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการจัดทำแผนที่ครอบคลุมในบางพื้นที่ แต่ยังไม่ทั่วถึง
- ยังไม่มีการพัฒนาแผนสนับสนุนที่สามารถขยายไปยังทุกกลุ่มเป้าหมาย
- ขาดระบบติดตามผลที่สามารถประเมินผลลัพธ์ของการเรียนรู้ด้านดิจิทัล

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านการเรียนรู้ดิจิทัลอยู่ที่ระดับ 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการขยายโครงการฝึกอบรมด้านดิจิทัลให้ครอบคลุมชุมชนทั้งหมด เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียม

2) ควรบูรณาการการเรียนรู้ดิจิทัลเข้ากับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เพื่อให้ชุมชนสามารถใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ

3) ควรมีการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ด้านดิจิทัลที่สามารถให้บริการแก่ประชาชนในระยะยาว

ตาราง 60 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	3	มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับปานกลาง
การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง

1. การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับปานกลาง)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมองว่า ทุนทางวัฒนธรรมมีศักยภาพในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยพบข้อจำกัดที่สำคัญได้แก่

- การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ยังจำกัดในบางกิจกรรม เช่น งานเทศกาล หรือพิธีกรรมประเพณี แต่ยังไม่มีการเชื่อมโยงกับการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจอย่างเป็นระบบ
- การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ทำให้ขาดงบประมาณและโครงสร้างที่รองรับ
- ขาดกลไกในการอนุรักษ์และส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมในระยะยาว ทำให้การพัฒนาเป็นเพียงโครงการระยะสั้นที่ไม่มีความต่อเนื่อง

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีโครงการหรือกิจกรรมที่เริ่มใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ เช่น การเชื่อมโยงประเพณีท้องถิ่นเข้ากับเส้นทางท่องเที่ยวในพื้นที่
- ยังไม่มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างเต็มศักยภาพเพื่อสร้างอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน
- ขาดแนวทางที่เป็นระบบในการพัฒนาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมในระยะยาว

ดังนั้น ระดับของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ที่ระดับ 3 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับปานกลาง)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

2) ควรมีการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นจุดแข็งของการท่องเที่ยวในระดับประเทศ

3) ควรจัดทำแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวสำหรับการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและสามารถแข่งขันได้ในตลาดสากล

2. การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมองว่า การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยพบว่ามีโครงการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน แต่ยังขาดการสนับสนุนที่เป็นระบบ ซึ่งข้อจำกัดที่สำคัญ ได้แก่

- ชุมชนขาดการสนับสนุนด้านงบประมาณและองค์ความรู้ ทำให้ไม่สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน
- การพัฒนาการท่องเที่ยวในชุมชนยังไม่เป็นระบบ ส่งผลให้ขาดแผนงานที่ชัดเจนในการดำเนินโครงการ
- ขาดการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีและการตลาด ทำให้ชุมชนไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก เช่น การฝึกอบรมและกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวบางส่วน
- ยังไม่มีแนวทางที่เป็นระบบและแผนงานระยะยาวในการส่งเสริมชุมชนให้สามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน
- ขาดเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่สามารถสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชน

ดังนั้น ระดับของการส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ที่ระดับ 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรจัดตั้งโครงการสนับสนุนชุมชนให้สามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวด้วยตนเอง โดยให้ความรู้ด้านการจัดการการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน

2) ควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การปรับปรุงเส้นทางคมนาคมและสิ่งอำนวยความสะดวก

3) ควรใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชน เช่น การสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว

สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 2

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแผนภาพของการประเมินจากผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มที่ 2 ได้ตามแผนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 106 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ผลการประเมินของกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และภาคธุรกิจ สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของภาคส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่า กลุ่มนี้มีการให้คะแนนที่แตกต่างจากกลุ่มที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในมิติของการบูรณาการแผนและความพร้อมด้านดิจิทัล

การบูรณาการแผนได้รับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ โดยมีค่าฐานนิยมที่ 1-2 สะท้อนถึงมุมมองของผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่ายังไม่มีการบูรณาการที่เป็นระบบและครอบคลุมทุกภาคส่วน โดยเฉพาะในส่วนของการกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ ซึ่งได้รับคะแนนต่ำกว่ากลุ่มที่ 1 แสดงให้เห็นถึงความท้าทายในการเชื่อมโยงระหว่างนโยบายภาครัฐและการดำเนินงานจริงของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

ด้านความพร้อมด้านดิจิทัล ได้รับคะแนนเฉลี่ยที่ 2-3 ซึ่งบ่งชี้ว่าภาคธุรกิจและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมมองว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในปัจจุบันยังคงอยู่ในระดับปานกลาง

และยังไม่สามารถรองรับการใช้งานได้อย่างเต็มที่ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเล่าเรื่องยังได้รับคะแนนที่ 2 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ การสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชนมีระดับความพร้อมปานกลางโดยมีค่าฐานนิยมที่ 3 ซึ่งแสดงถึงการมีแนวทางสนับสนุนอยู่ในระดับหนึ่ง แต่ยังจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจและภาควัฒนธรรมมากขึ้น

ด้านทุนทางวัฒนธรรม ได้รับการประเมินในระดับปานกลาง โดยการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้รับคะแนน 3-4 ซึ่งสูงกว่ามิติอื่น ๆ แสดงให้เห็นว่าภาคส่วนที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญกับการใช้ทุนวัฒนธรรมในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ แต่การเชื่อมโยงระหว่างชุมชนกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังต้องได้รับการสนับสนุนเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

เมื่อเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่ากลุ่มที่ 2 ให้คะแนนต่ำกว่ากลุ่มที่ 1 ในมิติของการบูรณาการแผนและความพร้อมด้านดิจิทัล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างนโยบายของภาครัฐและความเป็นจริงในการดำเนินงานของภาคธุรกิจและภาควัฒนธรรม อย่างไรก็ตามกลุ่มนี้ให้คะแนนด้านทุนทางวัฒนธรรมสูงกว่าด้านอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของ 321 Goal ที่เน้นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากทุนวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ผลการประเมินของกลุ่มที่ 2 ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดของการดำเนินงานในปัจจุบัน โดยเฉพาะในด้านการบูรณาการแผนและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล หากต้องการให้การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีการปรับปรุงแนวทางการบูรณาการให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาควัฒนธรรมมากขึ้น รวมถึงการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ตาราง 61 กลุ่ม 3 ผู้นำชุมชนและผลักดันการมีส่วนร่วมของชุมชน

หมวด	คำถาม	คนที่ 4	คนที่ 7	คนที่ 8	ค่าฐานนิยม
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน	ความพร้อมด้านการบูรณาการแผน	2	2	3	2
	การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	2	2	3	2
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล	โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	2	3	3	3
	การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่อง	2	2	2	2
	แผนสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชน	3	4	3	3
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม	การใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	3	4	4	4
	การส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3	3	3	3

ตาราง 62 หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว	2	มีการดำเนินการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน
การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเครือข่ายความร่วมมือ	2	มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน

1. ความพร้อมด้านการบูรณาการแผนเพื่อเป้าหมายระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 2 (มีการดำเนินการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้นำชุมชนมองว่าการบูรณาการแผนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวยังอยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง โดยมีความพยายามในการพัฒนาแผนงานในบางพื้นที่ แต่ยังขาดการดำเนินงานที่เป็นระบบและเชื่อมโยงกันในระดับที่ครอบคลุม โดยพบอุปสรรคที่สำคัญ ได้แก่

- การพัฒนายังอยู่ในระดับการริเริ่มของผู้นำชุมชนบางกลุ่ม ไม่มีการสนับสนุนจากภาครัฐหรือหน่วยงานอื่นอย่างเป็นระบบ
- ขาดการประสานงานกับหน่วยงานระดับสูง ทำให้แผนงานไม่สามารถดำเนินไปอย่างเป็นรูปธรรม
- การดำเนินงานในระดับพื้นที่ยังไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ขาดเอกสารหรือแนวทางที่ชัดเจน

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการดำเนินการบูรณาการบางส่วน แต่ยังไม่มีแผนที่ชัดเจน
- มีการพยายามประสานงานกับหน่วยงานภายนอก แต่ยังขาดการสนับสนุนที่เป็นรูปธรรม
- ยังไม่มีการติดตามและประเมินผลที่ชัดเจน

ดังนั้น ระดับของการบูรณาการแผนในกลุ่มนี้อยู่ที่ระดับ 2 (มีการดำเนินการบูรณาการแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในระดับชุมชนอย่างเป็นทางการ

2) ควรเพิ่มช่องทางการประสานงานกับภาครัฐและองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้มีการสนับสนุนทรัพยากรอย่างเป็นรูปธรรม

3) ควรมีการจัดทำระบบติดตามผลและการปรับปรุงแผนงานอย่างต่อเนื่อง

2. การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ค่าฐานนิยม = 2 (มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

แม้ว่าจะมีการพยายามสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระดับชุมชน แต่ยังขาดโครงสร้างที่เป็นระบบ โดยพบข้อจำกัดสำคัญ ได้แก่

- ความร่วมมือส่วนใหญ่อยู่ในระดับชุมชนเท่านั้น ยังไม่มีการขยายเครือข่ายไปสู่ระดับจังหวัดหรือระดับประเทศ
- ขาดแผนการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานภายนอก ทำให้โครงการต่าง ๆ ไม่มีความต่อเนื่อง
- ขาดทรัพยากรสนับสนุนที่เพียงพอ ทั้งในด้านงบประมาณและองค์ความรู้

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการบูรณาการทีมในบางส่วน แต่ยังไม่มีแนวทางที่เป็นระบบ
- ขาดแผนปฏิบัติและแนวทางการบริหารจัดการเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ
- ยังไม่มีระบบติดตามและวัดผลที่สามารถตรวจสอบความสำเร็จของการบูรณาการทีม

ดังนั้น ระดับของการสร้างเครือข่ายความร่วมมืออยู่ที่ระดับ 2 (มีการดำเนินการบูรณาการทีมแบบไม่เป็นทางการบางส่วน)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่ขยายไปยังหน่วยงานภายนอก เช่น หน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ และมหาวิทยาลัย

2) ควรพัฒนากลไกสนับสนุนที่ช่วยให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการเครือข่ายได้อย่างยั่งยืน

3) ควรมีระบบติดตามผลที่สามารถวัดผลลัพธ์ของการสร้างเครือข่ายในแต่ละหน่วยงาน

ตาราง 63 หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี	3	โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง
การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยว	2	มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน
แผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน	3	มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง

1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในพื้นที่

ค่าฐานนิยม = 3 (โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้นำชุมชนมองว่า โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีมีอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการพัฒนาในบางพื้นที่ แต่ยังไม่สามารถรองรับการใช้งานได้อย่างทั่วถึง โดยพบข้อจำกัดที่สำคัญได้แก่

- การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ยังมีข้อจำกัด โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลที่ยังไม่ได้รับการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานอย่างเพียงพอ
- ไม่มีแผนงานในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่เป็นระบบ ทำให้การพัฒนาไม่ต่อเนื่องและขาดการบูรณาการกับแผนพัฒนาเมืองโดยรวม
- การใช้งานเทคโนโลยียังไม่ครอบคลุมทุกภาคส่วนของชุมชน ส่งผลให้การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการชุมชนและการพัฒนาการท่องเที่ยวมีข้อจำกัด

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการติดตั้งเทคโนโลยีในบางพื้นที่หลักของชุมชน แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่
- โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยียังขาดการสนับสนุนที่ชัดเจนจากหน่วยงานภาครัฐ
- ยังไม่มีแผนงานรองรับที่สามารถทำให้เทคโนโลยีเข้าถึงทุกกลุ่มเป้าหมายในชุมชน

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานอยู่ที่ระดับ 3 (โครงสร้างพื้นฐานมีในระดับปานกลาง)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ในชุมชน โดยเฉพาะพื้นที่ห่างไกลที่ยังขาดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและระบบสื่อสารดิจิทัล

2) ควรจัดทำแผนงานเพื่อสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในภาคส่วนต่าง ๆ ของชุมชน เช่น การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนและการท่องเที่ยว

3) ควรมีโครงการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนในการขยายโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในชุมชน

2. การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม

ค่าฐานนิยม = 2 (มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

แม้ว่าจะมีความพยายามในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ยังคงมีข้อจำกัด ได้แก่

- การใช้เทคโนโลยียังจำกัดอยู่ในบางแพลตฟอร์ม เช่น สื่อโซเชียลมีเดียของชุมชนและเว็บไซต์ท่องเที่ยวพื้นฐาน
- ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยวชุมชน เช่น การใช้แอปพลิเคชัน หรือเทคโนโลยี AR/VR
- การพัฒนาเนื้อหาทางดิจิทัลของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนยังอยู่ในระดับเริ่มต้น ทำให้ไม่สามารถแข่งขันกับแหล่งท่องเที่ยวที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงได้

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน เช่น สื่อโซเชียลมีเดียและเว็บไซต์พื้นฐาน
- ขาดการใช้เทคโนโลยีเชิงลึกที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับการท่องเที่ยวในชุมชน
- ขาดแผนการพัฒนาเทคโนโลยีในระดับที่สามารถยกระดับการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่น

ดังนั้น ระดับของการใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องอยู่ที่ระดับ 2 (มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรพัฒนาแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมของชุมชน

2) ควรใช้เทคโนโลยีเชิงลึก เช่น AR/VR หรือระบบนำทางอัจฉริยะ เพื่อให้การเล่าเรื่องทางวัฒนธรรมมีความน่าสนใจมากขึ้น

3) ควรส่งเสริมการฝึกอบรมให้กับผู้นำชุมชนและประชาชนในเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

3. ความพร้อมและแผนสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้นำชุมชนมองว่า การสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชนยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีโครงการฝึกอบรมและกิจกรรมสนับสนุนบางส่วน แต่ยังขาดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งข้อจำกัดที่สำคัญ ได้แก่

- การฝึกอบรมด้านดิจิทัลยังจำกัดเฉพาะบางกลุ่มเป้าหมาย เช่น กลุ่มผู้ประกอบการท้องถิ่นและหน่วยงานชุมชน
- ขาดแผนงานที่เป็นระบบและต่อเนื่อง ทำให้การเรียนรู้ด้านดิจิทัลไม่มีการขยายผลไปสู่ประชาชนทั่วไป
- ขาดเครื่องมือและโครงสร้างพื้นฐานด้านการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น ศูนย์การเรียนรู้ที่สามารถให้บริการแก่ชุมชนได้อย่างทั่วถึง

3.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการจัดทำแผนสนับสนุนการเรียนรู้ในบางพื้นที่ แต่ยังไม่ทั่วถึง
- ยังไม่มีโครงการที่สามารถสนับสนุนให้ประชาชนในทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียม
- ขาดระบบติดตามผลและการประเมินผลของโครงการการเรียนรู้ดิจิทัล

ดังนั้น ระดับของความพร้อมด้านการเรียนรู้ดิจิทัลอยู่ที่ระดับ 3 (มีแผนสนับสนุนในระดับปานกลาง)

3.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรพัฒนาโครงการฝึกอบรมด้านดิจิทัลที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายของชุมชน

2) ควรมีการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถให้บริการประชาชนในระยะยาว

3) ควรพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ด้านดิจิทัลได้ทุกที่ทุกเวลา

ตาราง 64 หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม

ประเด็น	ค่าฐานนิยม (Mode)	ระดับความพร้อม
การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	4	มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี
การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3	มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง

1. การใช้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ค่าฐานนิยม = 4 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี)

1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้นำชุมชนมองว่าทุนทางวัฒนธรรมมีศักยภาพสูงในการนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับที่ค่อนข้างดี แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการ ซึ่งพบแนวโน้มสำคัญ ได้แก่

- มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบในบางพื้นที่ เช่น การจัดเทศกาลท้องถิ่น การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการส่งเสริมสินค้าหัตถกรรม
- มีการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกวัฒนธรรมในระดับชุมชน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนและสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัว
- มีการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน ผ่านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการเชิงวัฒนธรรม

อย่างไรก็ตาม ยังคงมีอุปสรรคบางประการ ได้แก่

- ขาดแผนพัฒนาในระยะยาวที่เป็นระบบ ทำให้การใช้ทุนทางวัฒนธรรมบางโครงการยังไม่มีความยั่งยืน

- ขาดการบูรณาการกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้การนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมยังจำกัดอยู่ในรูปแบบดั้งเดิม
- ขาดการสนับสนุนด้านงบประมาณและโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้บางพื้นที่ยังไม่สามารถใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมได้เต็มที่

1.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในโครงการสำคัญ เช่น งานเทศกาล วัฒนธรรมพื้นบ้านและสินค้าหัตถกรรม
- ขาดการใช้เทคโนโลยีและกลยุทธ์การตลาดที่สามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ
- ขาดการสนับสนุนในระดับโครงสร้างพื้นฐานและการขยายตลาด

ดังนั้น ระดับของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ที่ระดับ 4 (มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับดี)

1.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับการตลาดและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มโอกาสในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในระดับสากล

2) ควรสนับสนุนงบประมาณและโครงสร้างพื้นฐานเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ให้สามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืน

3) ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชน ภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อสร้างโครงการที่มีความต่อเนื่องและสามารถขยายผลในระยะยาว

2. การส่งเสริมชุมชนในจังหวัดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ชุมชน

ค่าฐานนิยม = 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มผู้นำชุมชนมองว่า การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยพบว่ามีการส่งเสริมในบางพื้นที่ แต่ยังขาดการบูรณาการที่เป็นระบบ ซึ่งข้อจำกัดที่สำคัญ ได้แก่

- การสนับสนุนชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังไม่มีความต่อเนื่อง ทำให้บางชุมชนขาดโอกาสในการพัฒนาที่ยั่งยืน
- ขาดแผนงานที่ชัดเจนในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำให้ชุมชนยังไม่สามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวได้ด้วยตนเอง
- ชุมชนขาดการเข้าถึงเครื่องมือทางเทคโนโลยีและการตลาดที่ทันสมัย ทำให้ไม่สามารถแข่งขันในตลาดการท่องเที่ยวระดับประเทศและนานาชาติได้

2.2 การจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน

เมื่อพิจารณาจาก เกณฑ์การประเมิน

- มีการพัฒนาชุมชนร่วมกับหน่วยงานภายนอก เช่น การฝึกอบรมและกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว
- ยังไม่มีการส่งเสริมโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่
- ขาดแนวทางที่เป็นระบบในการทำให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวของตนเองได้

ดังนั้น ระดับของการส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ที่ระดับ 3 (มีการส่งเสริมชุมชนในระดับปานกลาง)

2.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรพัฒนาแผนงานระยะยาวในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและมีความยั่งยืน

2) ควรส่งเสริมการฝึกอบรมให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวได้เอง ลดการพึ่งพาภาครัฐและภาคเอกชน

3) ควรใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์และสร้างตลาดสำหรับแหล่งท่องเที่ยวชุมชน เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับจองทัวร์ท้องถิ่นหรือขายผลิตภัณฑ์ชุมชน

สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy **ของกลุ่มที่** 3

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแผนภาพของการประเมินจากผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มที่ 3 ได้ตามแผนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 107 สรุปแผนภาพ 321 Goal House Strategy ของกลุ่มที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ผลการประเมินของกลุ่มที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยผู้นำชุมชนสะท้อนมุมมองของผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น ผลการให้คะแนนเมื่อเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่ามีจุดแข็งและจุดอ่อนที่แตกต่างจากกลุ่มก่อนหน้า

การบูรณาการแผนได้รับค่าฐานนิยมอยู่ที่ระดับ 2 ซึ่งสะท้อนว่าผู้นำชุมชนมองว่ามีการดำเนินการในระดับเบื้องต้น แต่ยังขาดความเชื่อมโยงที่เป็นระบบระหว่างแผนพัฒนาและการดำเนินงานจริงในพื้นที่ โดยเฉพาะการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ซึ่งได้รับค่าฐานนิยมที่ 2 เช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนยังไม่ถูกบูรณาการอย่างเต็มที่

ด้านความพร้อมด้านดิจิทัลได้รับค่าฐานนิยมที่ 2-3 โดยเฉพาะโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่มีค่าฐานนิยมที่ 3 ซึ่งสะท้อนว่ามีการพัฒนาในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ทั่วถึงและยังต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีในการเล่าเรื่องได้รับค่าฐานนิยมที่ 2 ซึ่งชี้ให้เห็นว่ายังไม่มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในระดับที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการเล่าเรื่องและการเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้ากับทุนทางวัฒนธรรม

ด้านแผนสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลของชุมชนได้รับค่าฐานนิยมที่ 3-4 ซึ่งสูงกว่าด้านอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นว่าผู้นำชุมชนมองว่ามีความพยายามในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในระดับหนึ่ง และเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่ได้รับความสำคัญจากภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม การสนับสนุนดังกล่าวยังไม่เพียงพอที่จะทำให้ชุมชนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเต็มรูปแบบ

ด้านทุนทางวัฒนธรรมได้รับค่าฐานนิยมที่สูงที่สุด โดยเฉพาะการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ได้รับค่าฐานนิยมที่ 4 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและส่งเสริมการท่องเที่ยวในระดับที่ดี อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังคงอยู่ในระดับ 3 ซึ่งบ่งชี้ว่ามีการดำเนินการอยู่ในระดับปานกลาง แต่ยังขาดการสนับสนุนจากนโยบายที่ชัดเจน

เมื่อเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่ากลุ่มที่ 3 ให้คะแนนสูงขึ้นในด้านทุนทางวัฒนธรรม แต่คะแนนด้านการบูรณาการแผนและการใช้เทคโนโลยียังคงอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งสะท้อนว่าผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมเป็นหลัก แต่ยังต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมในด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจให้มีความเป็นระบบมากขึ้น

การวิเคราะห์ผลการประเมินของกลุ่มที่ 3 ชี้ให้เห็นว่าแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมยังต้องได้รับการสนับสนุนในมิติของการบูรณาการแผนและการใช้เทคโนโลยีในระดับชุมชนมากขึ้น หากต้องการให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน ควรมีการส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทมากขึ้นในกระบวนการพัฒนานโยบาย พร้อมกับการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานและการเรียนรู้ด้านดิจิทัลที่สามารถนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.1.4.4 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการประเมินข้อมูลของทั้ง 3 กลุ่ม

การวิเคราะห์ผลการประเมินของทั้งสามกลุ่ม ซึ่งได้แก่ กลุ่มที่ 1 (ผู้บริหารนโยบายสาธารณะ - หน่วยงานภาครัฐ), กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และภาคธุรกิจ) และ กลุ่มที่ 3 (ผู้นำชุมชน) สามารถสังเคราะห์เป็นแนวโน้มสำคัญและบริบทที่ซ่อนอยู่ซึ่งสะท้อนถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการให้คะแนนและแนวคิดของแต่ละกลุ่ม โดยเมื่อพิจารณาร่วมกับกรอบแนวคิด 321 Goal จะช่วยให้สามารถเข้าใจถึงความท้าทายและโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบ

ตาราง 65 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการประเมินข้อมูลของทั้ง 3 กลุ่ม

หมวด	หมวดหมู่การประเมิน	กลุ่มที่ 1 (ภาครัฐ)	กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญ)	กลุ่มที่ 3 (ผู้นำชุมชน)	สรุปแนวโน้ม
หมวดที่ 1	การบูรณาการแผน	3-4 (ปานกลาง-ดี)	1-2 (ต่ำ)	2 (ต่ำ)	ภาครัฐเห็นว่ามีการดำเนินการอยู่บ้าง แต่ภาคธุรกิจและชุมชนมองว่าขาดความชัดเจนและไม่เป็นระบบ
	การบูรณาการทีมและการมีส่วนร่วม	3-4 (ปานกลาง-ดี)	1-2 (ต่ำ)	2 (ต่ำ)	ภาครัฐมองว่ามีโครงสร้างการทำงานร่วมกัน แต่ภาคธุรกิจและชุมชนมองว่ายังไม่มีการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง
หมวดที่ 2	โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล	3-4 (ปานกลาง-ดี)	2 (ต่ำ)	3 (ปานกลาง)	ภาครัฐมองว่าพร้อม แต่ภาคธุรกิจมองว่ายังไม่รองรับ และชุมชนเห็นว่ามีแต่ยังไม่ทั่วถึง
	การใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่อง	3-4 (ปานกลาง-ดี)	2 (ต่ำ)	2 (ต่ำ)	ภาครัฐมองว่ามีการใช้ แต่ภาคธุรกิจและชุมชนมองว่าใช้น้อยและขาดการเข้าถึง

ตาราง 66 (ต่อ)

หมวด	หมวดหมู่การประเมิน	กลุ่มที่ 1 (ภาครัฐ)	กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญ)	กลุ่มที่ 3 (ผู้นำชุมชน)	สรุปแนวโน้ม
	แผนสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัล	3 (ปานกลาง)	3 (ปานกลาง)	3-4 (ดี)	ชุมชนให้คะแนนสูงสุด แสดงถึงความต้องการเรียนรู้ แต่มองว่ายังต้องได้รับการสนับสนุนมากขึ้น
หมวดที่ 3	การใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	4-5 (ดี-สูงสุด)	3-4 (ปานกลาง-ดี)	4 (ดี)	ทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับมิตินี้มากที่สุด
	การส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ	3 (ปานกลาง)	3 (ปานกลาง)	3 (ปานกลาง)	ทุกกลุ่มมองว่ามีการดำเนินการในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดความต่อเนื่อง

วิเคราะห์เหตุผลของความแตกต่างในการให้คะแนน

มิติของการบูรณาการแผน ภาครัฐมองว่ามี แต่ภาคธุรกิจและชุมชนมองว่ายังไม่มี

ภาครัฐให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดีในเรื่องการบูรณาการแผน ซึ่งอาจสะท้อนว่ามีนโยบายและยุทธศาสตร์ที่กำหนดขึ้นในระดับนโยบาย อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและภาคธุรกิจให้คะแนนต่ำกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะ การดำเนินงานในภาคปฏิบัติยังไม่เป็นรูปธรรม หรือ ยังขาดการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานรัฐกับภาคธุรกิจและชุมชน ผู้นำชุมชนก็ให้คะแนนต่ำเช่นกัน ซึ่งอาจสะท้อนว่าระดับพื้นที่ยังไม่สามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับแผนดังกล่าวได้

มิติของการบูรณาการทีมและการมีส่วนร่วม ภาครัฐมองว่ามี แต่ภาคส่วนอื่นมองว่ายังไม่เปิดโอกาสเพียงพอ

ในมิตินี้ ภาครัฐให้คะแนนระดับปานกลางถึงดี ซึ่งหมายถึง มีโครงสร้างในการทำงานร่วมกันในระดับองค์กร อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญและชุมชนให้คะแนนต่ำ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ โดยเฉพาะภาคเอกชนและชุมชนยังไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง การมีแผนงานและโครงสร้างไม่เพียงพอ แต่ต้องมีการนำไปสู่การปฏิบัติที่เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

มิติของความพร้อมด้านดิจิทัล ความเหลื่อมล้ำในการรับรู้

ภาครัฐให้คะแนนสูงสุดในมิตินี้ เนื่องจากมองจากมุมของการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ภาคธุรกิจและชุมชนมองว่ายังไม่มีความพร้อมอย่างแท้จริง ซึ่งอาจหมายถึงปัญหาของ โครงสร้างพื้นฐานที่มีแต่ยังขาดคุณภาพ การขาดทักษะในการใช้งาน หรือการที่เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้ถูกออกแบบมาให้ตอบโจทย์ภาคธุรกิจและชุมชนจริง ๆ

มิติของการใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่อง การขาดการเข้าถึง

แม้ภาครัฐจะให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดีในเรื่องนี้ แต่ภาคธุรกิจและชุมชนให้คะแนนต่ำ เนื่องจาก การใช้เทคโนโลยีอาจยังไม่แพร่หลายหรือมีอุปสรรคด้านความเข้าใจและการเข้าถึง โดยเฉพาะในกลุ่มธุรกิจท้องถิ่นและชุมชนที่ยังขาดเครื่องมือหรือองค์ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับทุนวัฒนธรรม

มิติของการสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัล ชุมชนต้องการมากที่สุด

กลุ่มผู้นำชุมชนให้คะแนนสูงสุดในเรื่องนี้ ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการที่แท้จริงของคนในพื้นที่ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อให้สามารถแข่งขันและพัฒนาเศรษฐกิจในยุคดิจิทัลได้ อย่างไรก็ตาม คะแนนในกลุ่มอื่น ๆ อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งอาจสะท้อนว่ามีโครงการสนับสนุนอยู่บ้าง แต่ยังไม่ครอบคลุมเพียงพอ

มิติของทุนทางวัฒนธรรม ทุกกลุ่มให้ความสำคัญมากที่สุด

ทุกกลุ่มให้คะแนนสูงสุดในด้านทุนทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งสะท้อนว่าทุกภาคส่วนรับรู้ถึงศักยภาพของทุนทางวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังมีข้อจำกัด โดยเฉพาะในเรื่องของ การบูรณาการระหว่างภาคนโยบาย ภาคปฏิบัติ และภาคชุมชน

มิติของการส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

กลุ่มผู้นำชุมชนให้คะแนนในระดับปานกลาง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าชุมชนมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ยังขาดเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการขับเคลื่อนให้เกิดผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจอย่างแท้จริง ขณะที่ภาครัฐและภาคธุรกิจก็ให้คะแนนอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน ซึ่งบ่งชี้ว่าแม้จะมีแนวทางการส่งเสริมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอยู่บ้าง แต่ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองหรือแข่งขันในตลาดท่องเที่ยวได้

การวิเคราะห์ข้อมูลจาก 3 กลุ่มเพื่อสร้างกรอบแนวคิด 321 Goal (House Strategy) ที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินของทั้งสามกลุ่ม ได้แก่

- กลุ่มที่ 1 (ผู้บริหารนโยบายสาธารณะ - หน่วยงานภาครัฐ)
- กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และภาคธุรกิจ)
- กลุ่มที่ 3 (ผู้นำชุมชน)

มาทำการวิเคราะห์รวมกันเพื่อไปสร้างกรอบแนวคิด 321 Goal ที่เหมาะสม พบว่ามีความแตกต่างของมุมมองในแต่ละประเด็น โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถรวมเป็น 321 Goal (House Strategy) ที่สอดคล้องกันได้ โดยแบ่งออกเป็น 3 หมวดใหญ่ คือ การบูรณาการแผนและทีม ความพร้อมด้านดิจิทัล และทุนทางวัฒนธรรม

1. หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม

การวิเคราะห์ข้อมูลจาก 3 กลุ่ม

- กลุ่มที่ 1 (ภาครัฐ) ให้คะแนนระดับปานกลางถึงดี โดยมองว่ามีแผนอยู่บ้างแล้ว
- กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญ) และกลุ่มที่ 3 (ชุมชน) ให้คะแนนต่ำ สะท้อนว่ายังไม่มีการบูรณาการที่เป็นรูปธรรม

House Strategy สำหรับหมวดนี้ ได้แก่ สีเหลือง หรือ ระดับ 3 หมายถึง ควรมีการพัฒนาเพิ่มเติมในเรื่องการสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชน โดยควรจัดทำแพลตฟอร์มข้อมูลกลาง ที่ช่วยให้การสื่อสารนโยบายและโครงการระหว่างทุกภาคส่วนเป็นไปได้ง่ายขึ้น และทำการจัดตั้ง คณะทำงานร่วม ที่มีตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมจริง

2. หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูลจาก 3 กลุ่ม

- กลุ่มที่ 1 (ภาครัฐ) ให้คะแนนสูง โดยมองว่ามีโครงสร้างพื้นฐานอยู่บ้าง
- กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญ) และกลุ่มที่ 3 (ชุมชน) ให้คะแนนต่ำ เนื่องจากยังไม่สามารถเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

House Strategy สำหรับหมวดนี้ ได้แก่ สีส้ม หรือ ระดับ 2 หมายถึง มีโครงสร้างพื้นฐานอยู่บ้าง แต่ยังไม่สามารถใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยควรเร่งสร้าง โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลให้ครอบคลุมพื้นที่ท่องเที่ยวหลัก และสร้างการสนับสนุน โครงการฝึกอบรมทักษะดิจิทัล สำหรับชุมชนและธุรกิจท้องถิ่น เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเศรษฐกิจได้ รวมถึงพัฒนาการใช้ โซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มออนไลน์ ในการทำตลาดการท่องเที่ยวและขยายโอกาสให้กับชุมชน

3. หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรม และการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

การวิเคราะห์ข้อมูลจาก 3 กลุ่ม

- ทุกกลุ่มให้คะแนนระดับปานกลางถึงดี โดยเห็นพ้องว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นกุญแจสำคัญของการพัฒนา
- อย่างไรก็ตาม มีความแตกต่างในแนวทางการดำเนินการที่ควรนำมาใช้

House Strategy สำหรับหมวดนี้ ได้แก่สีเขียวอ่อน หรือ ระดับ 3-4 หมายถึง ควรต่อยอดให้เกิดการใช้งานจริงและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ แต่ยังต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม เช่นการส่งเสริม เทศกาลและกิจกรรมทางวัฒนธรรม ให้เป็นจุดขายของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเฟ้นหากิจกรรม และเทศกาลใหม่ ที่สามารถสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และทำให้เกิดการเข้าถึงวิถีชีวิตชุมชน และนำไปสู่การพักค้างแรมที่สุพรรณบุรี และควรพัฒนาการนำเสนอดิจิทัลกับวัฒนธรรมเพิ่มเติม โดยใช้ VR/AR และแพลตฟอร์มออนไลน์ในการนำเสนอวัฒนธรรม รวมถึงการสร้าง โมเดลธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่สามารถเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนผ่านทุนทางวัฒนธรรม

ซึ่งสามารถอธิบายกรอบแนวคิด 321 Goal ของสุพรณณบุรี ที่ประเมินได้ จากผ่านการให้ความเห็นของทั้ง 3 กลุ่มได้ตามภาพด้านล่าง



ภาพประกอบ 108 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวทาง 321 Goal

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

2.1.4.5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวทาง 321 Goal

จากผลการประเมินของทั้งสามกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 (ผู้บริหารนโยบายสาธารณะ - หน่วยงานภาครัฐ), กลุ่มที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และภาคธุรกิจ) และ กลุ่มที่ 3 (ผู้นำชุมชน) พบว่าหมวดที่ 3 การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของจังหวัดสุพรรณบุรีในการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมได้คะแนนต่ำสุด ซึ่งสะท้อนถึงความท้าทายในการเชื่อมโยงนโยบาย การทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงาน และการมีส่วนร่วมของภาคธุรกิจและชุมชนในกระบวนการพัฒนา

ในด้านความพร้อมด้านดิจิทัล พบว่าอยู่ในระดับปานกลางถึงดี โดยเฉพาะโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาอยู่บ้าง อย่างไรก็ตาม ภาคธุรกิจและชุมชนยังมองว่ายังมีข้อจำกัดในแง่ของการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างการลงทุนทางเทคโนโลยีและการนำไปใช้ในภาคปฏิบัติ

จากแนวโน้มดังกล่าว จังหวัดสุพรรณบุรีจำเป็นต้องกำหนดยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนและเป็นระบบ เพื่อแก้ไขปัญหาและเสริมสร้างศักยภาพของพื้นที่ให้สามารถแข่งขันในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลได้

โดยอาศัยแนวทางการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวยุคใหม่และส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น

กล่าวโดยสรุป จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจังหวัดที่มีศักยภาพสูงด้านทุนทางวัฒนธรรม ทั้งในมิติของประวัติศาสตร์ ดนตรี และวิถีชีวิตชุมชน ซึ่งสามารถนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน หากได้รับการสนับสนุนอย่างเหมาะสม วิสัยทัศน์ (Vision) และพันธกิจ (Mission) ที่กำหนดขึ้นนี้ถือเป็นแนวทางสำคัญในการเปลี่ยนความท้าทายที่เมืองเผชิญอยู่ให้กลายเป็นโอกาส โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อยกระดับสุพรรณบุรีให้เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับประเทศ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนพัฒนาของสุพรรณบุรี ตามสภาพปัจจุบัน ทั้งอุปสรรคและความท้าทายในปัจจุบันต่อไป

2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุพรรณบุรี

2.2.1 แนวทางกำหนดยุทธศาสตร์ของจังหวัดสุพรรณบุรี

จากข้อมูลการประเมินของ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชน สามารถสรุปปัญหาหลักที่ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี ดังนี้

1. การบูรณาการแผนและทีมยังไม่มีประสิทธิภาพ กล่าวคือขาดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน อย่างเป็นรูปธรรม และขาดขั้นตอนในการดำเนินงานร่วมกัน ทำให้การพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวไม่มีทิศทางที่ชัดเจน

2. ความพร้อมด้านดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง กล่าวคือ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีมีอยู่บ้าง แต่ไม่เสถียรเพียงพอสำหรับการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือสมัย เช่น การทำ Live Stream หรือ AR/VR และขาดการเข้าถึงในพื้นที่ห่างไกล รวมถึงการนำไปใช้จริง โดยเฉพาะในภาคธุรกิจและชุมชน รวมถึงทักษะดิจิทัลของชุมชนด้วย

3. ทุนทางวัฒนธรรมมีอยู่เป็นจำนวนมาก มีบางส่วนได้รับการพัฒนาไปแล้ว แต่หมดความนิยมไปบ้างบางส่วน ทำให้จำเป็นต้องมีการค้นหา และพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวใหม่ให้เป็นจุดขายที่แข็งแกร่ง รวมถึงสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกัน เพื่อศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ให้รวมเข้าไป และถูกนำมาใช้ให้เกิดผลเชิงเศรษฐกิจอย่างเต็มที่

4. เทคโนโลยียังไม่ได้ถูกใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัย กล่าวคือ สุพรรณบุรี ขาดการใช้เครื่องมือดิจิทัล ยกตัวอย่างเช่น QR สำหรับให้ข้อมูล การใช้แอปพลิเคชัน ที่

ให้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวที่ครอบคลุม และแอปพลิเคชันสมัยใหม่ เช่น VR, AR รวมถึงแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

5. ระบบการตลาดดิจิทัลของชุมชนยังไม่แข็งแรง กล่าวคือ สุพรรณบุรี จำเป็นต้องพัฒนา สินค้าและบริการของชุมชน ให้เข้าสู่การทำตลาดผ่าน e-commerce และ Live Commerce อย่างเป็นระบบ

6. ขาดระบบติดตามและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ โดยในปัจจุบันไม่มีการเก็บข้อมูลเพื่อปรับปรุงยุทธศาสตร์ ทำให้การพัฒนาไม่สามารถปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และขาดข้อมูลที่จะวางแผนอย่างเป็นระบบในทุกภาคส่วนที่ได้ทำการบูรณาการร่วมกัน

ตาราง 66 สรุปผลกระทบแนวทางการพัฒนาและยุทธศาสตร์

ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไข	ยุทธศาสตร์ที่กำหนด
การบูรณาการแผนยังไม่มีประสิทธิภาพ	จัดตั้งคณะทำงานร่วม พัฒนาแผนแม่บท และใช้แพลตฟอร์มข้อมูลกลาง	ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา
ความพร้อมด้านดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง	อบรมและพัฒนาทักษะดิจิทัลให้เจ้าหน้าที่และชุมชน	ยุทธศาสตร์ที่ 2: พัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล
ทุนทางวัฒนธรรมยังไม่ถูกพัฒนาให้เป็นจุดขายที่แข็งแกร่ง	สร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวจากศิลปะ ดนตรี งานหัตถกรรม และวัฒนธรรมท้องถิ่น	ยุทธศาสตร์ที่ 3: ส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม
เทคโนโลยียังไม่ได้ถูกใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัย	ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพิ่มเติม เช่น VR, AR และ Social Media	ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว

ตาราง 67 (ต่อ)

ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไข	ยุทธศาสตร์ที่กำหนด
ระบบการตลาดดิจิทัลของชุมชนยังไม่แข็งแรง	พัฒนา e-commerce และใช้ Live Commerce ส่งเสริมสินค้าท้องถิ่น	ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาการตลาดดิจิทัลและเครือข่ายชุมชน
ขาดระบบติดตามและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ	จัดทำระบบประเมินผลทั้งจากภาครัฐและชุมชน	ยุทธศาสตร์ที่ 6: ระบบติดตามและประเมินผล

จากข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ และได้เห็นสภาพของปัญหาในปัจจุบัน โดยจังหวัดสุพรรณบุรีต้องเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคหลายประการ ทั้งหมดนี้ส่งผลให้การท่องเที่ยวในพื้นที่ไม่สามารถแข่งขันในตลาดยุคใหม่ได้อย่างเต็มที่ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีการกำหนดยุทธศาสตร์ 6 ด้าน เพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้ ได้แก่ การบูรณาการแผนและทีม การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล การสร้างโอกาสใหม่ด้วยเทคโนโลยี การพัฒนาคุณค่าทางวัฒนธรรม การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการส่งเสริมประสบการณ์เชิงวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 109 ยุทธศาสตร์ 6 ด้าน

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากยุทธศาสตร์ดังกล่าว ได้มีการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มุ่งเน้นการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวยุคใหม่และส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น โดยเน้นการ

เชื่อมโยงแนวทางพัฒนากับยุทธศาสตร์ทั้ง 6 ด้านอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องและสามารถแก้ไขปัญหาในเชิงระบบได้อย่างยั่งยืน โดยยึดหลักการดำเนินการของกรอบแนวคิด 321 Goal มาปรับใช้กับจังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีรายละเอียดของแผนดำเนินการดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 110 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. การบูรณาการแผนและทีม

ความสำเร็จของแผนพัฒนานี้เกิดจากการบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชนท้องถิ่น การจัดตั้งคณะทำงานร่วมที่มีความเชี่ยวชาญทั้งด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงาน การกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเสริมสร้างความสอดคล้องในเชิงกลยุทธ์ และนำไปสู่การจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้แรงจูงใจ เช่น การสนับสนุนโครงการที่สร้างคุณค่าให้กับชุมชน ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความมุ่งมั่นของผู้ที่เกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน

2. การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล

2.1 ความพร้อมด้านเทคโนโลยี

แผนพัฒนานี้มุ่งเน้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น การนำเครือข่าย 5G มาใช้กับการท่องเที่ยว และการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการเล่าเรื่องวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีการนำเทคโนโลยี AR/VR มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สมจริงและน่าสนใจ การพัฒนาระบบข้อมูลที่ช่วยวิเคราะห์และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลนักท่องเที่ยวถือเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นที่ช่วยเสริมความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

2.2 โอกาสใหม่ด้วยดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยสร้างความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยว และเปิดโอกาสใหม่ ๆ ให้กับชุมชน เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าชุมชน การจัดกิจกรรมออนไลน์ เช่น การประกวด KOL เพื่อสร้างเครือข่ายทางการตลาด และการใช้เทคโนโลยีถ่ายทอดสดสำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรม โอกาสเหล่านี้ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจท้องถิ่นและกระจายรายได้สู่ชุมชนอย่างทั่วถึง

2.3 การปรับตัวและการเรียนรู้ทักษะใหม่

การเตรียมความพร้อมด้านทักษะดิจิทัลสำหรับชุมชนและบุคลากรเป็นสิ่งสำคัญในแผนพัฒนา สุพรรณบุรีมีการจัดโปรแกรมฝึกอบรม เช่น การเรียนรู้การสร้างเนื้อหาดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีสำหรับการตลาดออนไลน์ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาบริการ การสนับสนุนด้านการเรียนรู้นี้ช่วยให้ชุมชนสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคง

3. คุณค่าทางวัฒนธรรม

สุพรรณบุรีมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่น อาทิ เทศกาลระดับชาติ เช่น งานอนุสรณ์ดอนเจดีย์ และสถานที่สำคัญอย่างตลาดเก้าห้องที่สะท้อนวิถีชีวิตชาวไทย-จีนในอดีต การอนุรักษ์คุณค่าเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของแผนพัฒนา โดยเน้นการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น การบันทึกเรื่องราววิถีชีวิตผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม การเล่าเรื่องด้วยสื่อมัลติมีเดีย และการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ซึ่งจะช่วยเพิ่มมูลค่าและความสนใจของนักท่องเที่ยวในวงกว้าง

3.1. การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจชุมชนผ่านการผสมผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลถือเป็นหัวใจสำคัญ เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าท้องถิ่น การนำเทคโนโลยี 5G มาใช้สำหรับถ่ายทอดสดกิจกรรมสำคัญ และการสร้างระบบตรวจสอบความ

พึงพอใจของนักท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์ (Real-Time Feedback) นอกจากนี้ยังส่งเสริมการเชื่อมโยงสินค้าชุมชนเข้ากับตลาดออนไลน์ เพื่อกระจายรายได้สู่ชุมชนอย่างทั่วถึง

3.2 ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม

การสร้างประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมที่น่าจดจำเป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญของแผนพัฒนา นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสกับวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเยี่ยมชมหมู่บ้านวัฒนธรรมและร่วมเวิร์กช็อปทำขนมไทยโบราณ การเล่าเรื่องด้วยเทคโนโลยี AR/VR ที่พาผู้เยี่ยมชมย้อนเวลากลับไปสัมผัสวิถีชีวิตในอดีต หรือการแสดงดนตรีพื้นบ้านและการแสดงทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล เพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวาและความทันสมัยให้กับกิจกรรมเหล่านี้

แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในจังหวัดสุพรรณบุรีนี้เป็นจะเป็นตัวอย่างของการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัยและยั่งยืน การผสมผสานมรดกทางวัฒนธรรมกับนวัตกรรมดิจิทัลไม่เพียงช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับการท่องเที่ยวเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นและสร้างความยั่งยืนในระดับชุมชน การพัฒนาในลักษณะนี้สามารถเป็นต้นแบบสำหรับพื้นที่อื่น ๆ ที่ต้องการพัฒนาการท่องเที่ยวในบริบทของเศรษฐกิจดิจิทัลในอนาคต โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนในการจัดทำนโยบาย เพื่อพัฒนาตามกรอบแนวคิดของแผนพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรีต่อไป

2.1.2 ยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ตามแนวทางของกรอบแนวคิด 321 Goal

วิสัยทัศน์ (Vision)

"มุ่งยกระดับสุพรรณบุรีให้เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่โดดเด่น ผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ พร้อมยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน นำไปสู่เมืองท่องเที่ยวและอยู่อาศัยที่ยั่งยืน"

พันธกิจ (Mission)

1. สร้างความร่วมมือที่เป็นเอกภาพระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนในการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล
2. ยกระดับศักยภาพของชุมชนในด้านทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยี
3. ส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ยั่งยืนและดึงดูดนักท่องเที่ยว
4. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัยและดึงดูดใจ
5. สนับสนุนการตลาดดิจิทัลและการสร้างเครือข่ายในระดับจังหวัดและชุมชน

6. สร้างระบบติดตามและประเมินผลที่โปร่งใสและครอบคลุมเพื่อความยั่งยืนของโครงการ

7. สร้างความประทับใจกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชน เพื่อผลักดันสู่เมืองท่องเที่ยวและอยู่อาศัยที่ยั่งยืน

ยุทธศาสตร์หลัก (Strategic Framework)

แผนยุทธศาสตร์นี้มุ่งเน้นการยกระดับเศรษฐกิจของจังหวัดสุพรรณบุรีด้วยการผสานทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ยั่งยืน เพิ่มรายได้ให้กับชุมชน และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ภายใต้วิสัยทัศน์ที่ต้องการให้สุพรรณบุรีเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับประเทศ โดยกำหนด 6 ยุทธศาสตร์สำคัญเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนานี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 คือการบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน รวมถึงการจัดทำแผนแม่บทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลางเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

ยุทธศาสตร์ที่ 2 เน้นพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลเจ้าหน้าที่และชุมชน ผ่านการอบรมและสร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัล เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันและการสร้างรายได้

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม โดยพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดึงดูดใจจากทรัพยากรทางวัฒนธรรมของสุพรรณบุรี เช่น แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม งานประเพณีดั้งเดิม ศิลปด้านดนตรี งานฝีมือหัถกรรม วิชีวิตชุมชน และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของแต่ละชุมชน

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแพลตฟอร์มดิจิทัลให้เกิดประโยชน์กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น โซเชียลมีเดีย, การนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมผ่าน VR และการนำเสนอทุนวัฒนธรรมผ่าน Live Streaming เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัย เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนในการมุ่งพัฒนาการตลาดดิจิทัลและเครือข่ายในระดับจังหวัดและชุมชน โดยใช้แพลตฟอร์ม e-commerce ให้เกิดประโยชน์และใช้กลยุทธ์ Live Commerce เพื่อเพิ่มรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการของชุมชน

ยุทธศาสตร์ที่ 6 เน้นสร้างระบบติดตามและประเมินผลที่โปร่งใส เพื่อวัดความสำเร็จและปรับปรุงโครงการให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ทั้งระดับบนลงล่าง (Top Down) และจากล่างขึ้นบน (Bottom up)

2.3 ทำการประเมินผลกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของจังหวัด

จากผลการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการประเมินข้อมูลของทั้งสามกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้บริหารนโยบายสาธารณะ หรือหน่วยงานภาครัฐ กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และภาคธุรกิจ และกลุ่มที่ 3 ผู้นำชุมชน จากข้อมูลสรุปก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยพบว่าแต่ละกลุ่มมีมุมมองที่เหมือนกันในหลายประเด็น และมีมุมมองแตกต่างกันในบางส่วนเกี่ยวกับความพร้อมของจังหวัดสุพรรณบุรีในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรม โดยเฉพาะในด้านการบูรณาการแผนและการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่างๆ ซึ่งสะท้อนถึงความท้าทายสำคัญของการดำเนินงาน ในขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมได้รับการประเมินว่าเป็นจุดแข็งหลักของจังหวัด แต่ยังขาดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของพื้นที่ ทั้งนี้ภาครัฐมีมุมมองที่มองว่าแผนการดำเนินงานและการบูรณาการทีมมีอยู่แล้วในระดับหนึ่ง ในขณะที่ภาคธุรกิจและชุมชนกลับมองว่ายังขาดความชัดเจนและการมีส่วนร่วมที่แท้จริง ซึ่งอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานยังไม่สามารถขับเคลื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวยังอยู่ในระดับปานกลางถึงต่ำ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและชุมชนที่เห็นว่ายังไม่มีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในทางปฏิบัติอย่างเพียงพอ แม้ว่าภาครัฐจะมองว่าโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของจังหวัดมีความพร้อมระดับหนึ่ง แต่ภาคธุรกิจและชุมชนยังคงพบปัญหาในด้านการเข้าถึงและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว

จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น จังหวัดสุพรรณบุรีมีศักยภาพสูงในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรม แต่ยังมีความท้าทายในด้านการบูรณาการแผนและการสร้างระบบสนับสนุนด้านดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การประเมินแผนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรีโดยใช้ เดลฟายเทคนิคเพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ โดยประเมินยุทธศาสตร์ที่สร้างขึ้นตามแผนพัฒนาของจังหวัด เพื่อนำผลการประเมินมาปรับปรุงแผนให้สามารถนำไปใช้ได้จริง และเพื่อสร้างแนวทางที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยมีรายละเอียดของการประเมินในประเด็นดังต่อไปนี้

1. เพื่อประเมิน วิสัยทัศน์และพันธกิจ ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของจังหวัดสุพรรณบุรี

2. เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ในด้านทุนวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. เพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาของแผนพัฒนา โดยแบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่

- หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม (ยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6)
- หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4)
- หมวดที่ 3 ด้านวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (ยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5)

4. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาเชิงปฏิบัติที่สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญใช้ การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและทุนวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้บริหารนโยบายสาธารณะของจังหวัดสุพรรณบุรี (1 ท่าน) กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท่องเที่ยว และธุรกิจ (จำนวน 3 ท่าน) และกลุ่มที่ 3 ผู้นำชุมชนในจังหวัดสุพรรณบุรี (1 ท่าน) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินด้วยกัน 3 รอบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รอบที่ 1 ใช้แบบสอบถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเกี่ยวกับ

- วิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนา
- ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของแผน
- อุปสรรคและข้อจำกัดของแผน
- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

รอบที่ 2 พัฒนาแบบสอบถามเชิงปริมาณที่ใช้มาตราส่วน Likert Scale (ระดับ 1-5) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความสำคัญและความเป็นไปได้ของปัจจัยที่ได้รับการระบุจากรอบแรก

- ยืนยันคำถามเดิม แบบคำถามปลายปิดเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกันของผลการประเมิน
- เพิ่มเติมคำถามที่ผู้ประเมินได้นำเสนอ

รอบที่ 3 พัฒนาแบบสอบถามเชิงปริมาณที่ใช้มาตราส่วน Likert Scale (ระดับ 1-5) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความสำคัญและความเป็นไปได้ของปัจจัยที่ได้รับการระบุจากรอบสอง

- ปรับปรุงแผน และยืนยันคำถามเดิมที่ยังไม่ได้ฉันทามติ แบบคำถามปลายปิด เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกันของผลการประเมิน
- ทำการสรุปผลการประเมิน และจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับจังหวัดสุพรรณบุรี

เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลตอบกลับจากผู้ประเมินจะทำการวิเคราะห์ผลการประเมินและนำเสนอข้อมูลด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สำหรับการประเมินรอบแรก

- วิเคราะห์คำตอบจากรอบที่ 1 โดยจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นหลัก
    1. หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม (ยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6)
    2. หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4)
    3. หมวดที่ 3 ด้านวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (ยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5)
- นำเสนอผลในรูปแบบ ตารางสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

2. การวิเคราะห์ทางสถิติ สำหรับการประเมินรอบสอง และสาม

- คำนวณค่ามัธยฐาน (Median), ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Interquartile Range, IQR) และ Top 2 Box Score เพื่อประเมินระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญ
- หากค่ามัธยฐานสูงและ IQR ต่ำ แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นพ้องกันสูง

3. สรุปการประเมินแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี

2.3.1 รายงานผลการประเมินรอบที่ 1

เพื่อให้การพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีความครอบคลุมและตอบโจทย์ทุกภาคส่วน การประเมินรอบแรกของ Delphi จึงถูกออกแบบให้เป็นแบบสอบถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระใน 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) วิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของทิศทางและเป้าหมาย (2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของแผน ซึ่งช่วยระบุองค์ประกอบที่เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญ (3) อุปสรรคและข้อจำกัดของแผน เพื่อระบุปัจจัยที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงาน และ (4) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สำหรับการปรับปรุงและพัฒนาแผนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยความคิดเห็นที่ได้รับจะถูกสรุปออกเป็น 3 หมวดหลักตามกรอบ

ยุทธศาสตร์ของแผน ได้แก่ หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา (ยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6) หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4) และหมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (ยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5) ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้จากรอบแรกนี้จะถูกนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาแบบสอบถามเชิงปริมาณสำหรับการประเมิน Delphi ในรอบถัดไป เพื่อหาฉันทามติและกำหนดแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินแผนในระยะยาว

ตาราง 67 การประเมินเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของแผนพัฒนา

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของแผนพัฒนา ท่านมีความเห็นอย่างไร กับ วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุพรรณบุรี	เป้าหมายชัด วิสัยทัศน์ยอดเยี่ยม พันธกิจครอบคลุมทุกมิติ	เห็นด้วย	วิสัยทัศน์ และพันธกิจ มีความเหมาะสมดี ครบถ้วนประเด็นสำคัญ	เป็นเรื่องจำเป็นในการวิเคราะห์วิสัยทัศน์และพันธกิจเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจให้ตรงเป้าหมาย	ดีแล้วครับ ไม่ต้องเปลี่ยน
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่า เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจมีความชัดเจน ครอบคลุม และเหมาะสม กับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ไม่มีข้อเสนอให้เปลี่ยนแปลงแผนเดิม เนื่องจากมองว่าแผนนี้มีทิศทางที่เหมาะสมและสามารถใช้เป็นแนวทางหลักได้				

หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน
ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา

ตาราง 68 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐ กานต์ คุณวัชระ กิจ	รวัสสรร ศิลปาภิ สันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไก รวิทย์	พระครู โสภณวีรานุ วัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านคิดว่าแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 นี้ (จัดทำแผนแม่บท, พัฒนาข้อมูล และแต่งตั้งและพัฒนาทีมงาน ทั้งในระดับจังหวัดและชุมชน) มีการกำหนดแนวทางเพียงพอในการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนหรือไม่	ยังไม่เพียงพอ ควรกำหนดเพิ่มเติมในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลผลิต ผลลัพท์ ผลกระทบ ประโยชน์ที่จะได้รับ กลุ่มเป้าหมาย และผู้รับผิดชอบโครงการ	เพียงพอ	แนวทางหลักพิจารณาแล้วเพียงพอ แต่ในรายละเอียดของตัวกรรมการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องมีKEY MAN อย่างครบถ้วน	ควรให้ผู้บริหารท้องถิ่นมีส่วนร่วมด้วย ที่สำคัญทุกฝ่ายต้องมีความเข้าใจแผน, เป้าหมาย และแนวทาง	เพียงพอแล้ว

ตาราง 69 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการบูรณาการแผนและทีมพัฒนามีแนวทางที่เหมาะสมและครอบคลุม อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อสังเกตเกี่ยวกับความชัดเจนในรายละเอียด เช่น ระยะเวลาการดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนการดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง นอกจากนี้ ควรระบุให้ชัดเจนว่าแผนครอบคลุมทั้งในระดับจังหวัดและระดับชุมชน ตลอดจนให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะผู้บริหารท้องถิ่นและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แผนควรเสริมรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับผิดชอบโครงการ และบทบาทของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (Key Man) เพื่อให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ควรมีแนวทางชัดเจนในการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อให้เกิดการบูรณาการที่สมบูรณ์และนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

ตาราง 69 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: **การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่** 1: **การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา** ท่านมองโครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1(จัดทำแผนแม่บท, พัฒนาข้อมูล และแต่งตั้งและพัฒนาทีมงาน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี มากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	มีแนวคิดที่ครอบคลุมมาก ควรเพิ่มเติมในส่วนของผู้รับผิดชอบโครงการดดยมีผวจ.เป็นประธานและส่วนราชการที่เกี่ยวข้องเป็นกรรมการ ภาคเอกชน หอการค้า ประธานสภาอุตสาหกรรม ชมรมและภาคประชาสังคม	ครอบคลุมมากพอแล้ว	ครอบคลุมแล้ว แต่วิธีการ หรือมาตรการในการทำงานต้องชัดเจนออกแบบให้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ไม่เช่นนั้นอาจไม่ยั่งยืน	ค่อนข้างดีอยู่แล้ว	มากแล้วครับ ไม่เสนอเพิ่ม

ตาราง 70 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนในจังหวัดสุพรรณบุรี อย่างไรก็ตาม บางส่วนเห็นว่าควรเพิ่มเติมรายละเอียดเกี่ยวกับโครงสร้างผู้รับผิดชอบโครงการ โดยอาจกำหนดให้ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน พร้อมทั้งมีตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน หอการค้า และภาคประชาสังคมเข้าร่วม นอกจากนี้ ควรออกแบบกระบวนการทำงานให้มีความต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรมีการกำหนดวิธีการดำเนินงานและมาตรการให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถนำแผนไปปฏิบัติได้จริงและมีความต่อเนื่อง ไม่เช่นนั้นอาจส่งผลต่อความยั่งยืนของแผนพัฒนา อย่างไรก็ตาม ผู้ประเมินส่วนใหญ่เห็นว่าแผนดังกล่าวมีความครอบคลุมเพียงพอแล้ว และไม่มีข้อเสนอเพิ่มเติมที่สำคัญ

ตาราง 70 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 3

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: **การบูรณาการแผน** **ยุทธศาสตร์ที่** 1: **การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา** ท่านมองโครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1(จัดทำแผนแม่บท, พัฒนาข้อมูล และแต่งตั้งและพัฒนาทีมงาน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	มีแนวคิดที่ครอบคลุมมาก ควรเพิ่มเติมในส่วนของระยะเวลาในการดำเนินการ ผู้รับผิดชอบโครงการ	ครอบคลุมมากพอแล้ว	ครอบคลุมแต่การจัดเก็บข้อมูลในระดับชุมชนหน่วยงานหรือผู้จัดเก็บหากไม่ใช่หน่วยงานราชการ มักไม่ได้ผล หรือได้รับความร่วมมือน้อ**ย**	ค่อนข้างดีอยู่แล้ว	ครอบคลุมมากแล้ว ระยะยาวสามปีกำลังดี

ตาราง 71 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าโครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้ อย่างไรก็ตาม บางส่วนมองว่ายังขาดความชัดเจนในเรื่องของระยะเวลาการดำเนินการและผู้รับผิดชอบโครงการ นอกจากนี้ ยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลในระดับชุมชน ซึ่งหากไม่ได้รับการดำเนินการโดยหน่วยงานราชการ อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเก็บข้อมูลและความร่วมมือจากชุมชน
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรเพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาการดำเนินโครงการ รวมถึงกำหนดบทบาทของผู้รับผิดชอบให้ชัดเจนเพื่อให้การดำเนินงานมีความต่อเนื่อง นอกจากนี้ ควรพิจารณากลไกในการจัดเก็บข้อมูลให้มีความเป็นระบบและได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 71 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 4

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านมีความเห็นว่าโครงการที่ดำเนินในแผนนี้ จะสามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้หรือไม่? มีจุดใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม?	สามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้ ไม่มีจุดใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม	บูรณาการได้ แต่หากเพิ่มเติมประเด็นของเครือข่ายที่จะร่วมขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย ควรมี/อยู่ในขั้นตอนใด	โครงการที่ดำเนินการในแผนนี้ มีความเหมาะสมแล้ว คาดว่าจะบูรณาการเป้าหมายได้อย่างแน่นอน แต่จะต้องระบุรายละเอียดวิธีการดำเนินงานให้ชัดเจน	สิ่งที่สำคัญคือทุกฝ่ายต้องมีความเข้าใจและดำเนินงานตามหน้าที่อย่างจริงจัง	ถ้าทำตามแผน จะสามารถบูรณาการได้ครอบคลุมภาครัฐ เอกชน ชุมชน และโบราณสถาน
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าโครงการในแผนนี้สามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม และมีแนวทางที่สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวังได้ หากดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะว่าควรเพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับเครือข่ายความร่วมมือและกลไกขับเคลื่อนให้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้การดำเนินงานมีความเป็นระบบและต่อเนื่อง				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้ นอกจากนี้ ควรมีการกำหนดขั้นตอนหรือกลไกในการติดตามผลลัพธ์ของแผนงาน เพื่อให้มั่นใจว่าการบูรณาการจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม				

ตาราง 72 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประเด็นคำถามที่ 5

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: **การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่** 1: **การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา** ท่านมีความเห็นว่าโครงการที่ดำเนินในแผนนี้ จะสามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้หรือไม่? มีจุดใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม?	สามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้ ไม่มีจุดใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม	บูรณาการได้ แต่หากเพิ่มเติมประเด็นของเครือข่ายที่จะร่วมขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายควรมี/อยู่ในขั้นตอนใด	โครงการที่ดำเนินการในแผนนี้ มีความเหมาะสมแล้ว คาดว่าจะบูรณาการเป้าหมายได้อย่างแน่นอน แต่จะต้องระบุรายละเอียดวิธีการดำเนินงานให้ชัดเจน	สิ่งที่สำคัญคือทุกฝ่ายต้องมีความเข้าใจและดำเนินงานตามหน้าที่อย่างจริงจัง	ถ้าทำตามแผน จะสามารถบูรณาการได้ครอบคลุมภาครัฐ เอกชน ชุมชน และโบราณสถาน
สรุปความคิดเห็น	โดยรวมแล้ว ผู้ประเมินเห็นว่าโครงการแผนการติดตามและประเมินผลที่ระบุไว้ในแผนยุทธศาสตร์มีความเหมาะสมในการวัดความสำเร็จของแผนในทุกมิติ หลายฝ่ายเห็นว่ากลไกการติดตามและประเมินผลมีความครอบคลุมและสามารถใช้เป็นเครื่องมือวัดผลที่แม่นยำได้				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรให้ความสำคัญกับการดำเนินการตามแผนติดตามและประเมินผลตั้งแต่ปีแรกจนถึงปีที่สาม เพื่อให้สามารถตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กระบวนการประเมินควรมีความครอบคลุมและได้ข้อมูลที่ถูกต้องจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผลการประเมินสะท้อนความเป็นจริงและสามารถนำไปใช้ปรับปรุงแผนงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ				

หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน
ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล

ตาราง 73 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 6 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านมีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับการนำผลการติดตามและประเมินผลของโครงการในระดับจังหวัด?	ควรมีการแต่งตั้งคณะกรรมการติดตามและประเมินผลโครงการ	ไม่ค่อยเข้าใจคำถาม แต่ตามผังที่แสดงมองว่าระบบติดตามประเมินผลครบถ้วนแล้ว	การกำหนดตัวชี้วัด รวมถึงการติดตามประเมินผลต้องให้ผู้เกี่ยวข้องช่วยกำหนดให้ครบถ้วน โดยเฉพาะบุคคลภายนอกหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	ควรมีการประเมินและปรับปรุงแผนงานเป็นระยะที่เหมาะสม	โครงการในระดับจังหวัดต้องกล้าที่จะเข้าถึงผู้ว่าราชการจังหวัดเพื่อให้ผู้ว่าฯ เป็นผู้สั่งการงานจะไปเร็วและยั่งยืน
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าการติดตามและประเมินผลของโครงการในระดับจังหวัดมีความสำคัญ และระบบติดตามผลที่มีอยู่ในแผนมีความครอบคลุมในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะว่าควรมีการแต่งตั้งคณะกรรมการติดตามและประเมินผลโดยเฉพาะ และควรกำหนดตัวชี้วัดให้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทในการประเมิน เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรมีการประเมินและปรับปรุงแผนงานเป็นระยะ เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาแนวทางการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ควรให้ความสำคัญกับการเข้าถึงผู้ว่าราชการจังหวัดหรือหน่วยงานระดับสูง เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนโครงการได้อย่างรวดเร็วและมีความยั่งยืน				

ตาราง 74 หมวดที่ 1 ยุทธศาสตร์ที่ 6 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 1: **การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่** 6: **การติดตามและ ประเมินผล** ท่านมีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับการนำผลการติดตามและประเมินผลของโครงการในระดับชุมชน?	การนำผลการติดตามและประเมินผลไปแก้ไขและปรับปรุงในครั้งต่อไป	ไม่ค่อยเข้าใจคำถาม แต่ตามผังที่แสดงมองว่าระบบติดตามประเมินผลครบถ้วนแล้ว	การประเมินผลต้องวางแนวทางการจัดเก็บข้อมูลให้ได้ข้อเท็จจริงอย่างแท้จริง	ระดับชุมชนจะเป็นระดับปฏิบัติการ ข้อมูลและการประเมินที่ถูกต้องจะทำให้มีการปรับเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติที่ได้ประสิทธิภาพ	ระดับชุมชนถือว่าเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเป็นฐานรากของทุกสิ่ง ต้องเริ่มที่ชุมชน ให้ชุมชนมีส่วนร่วม ให้ชุมชนเกิดความรักษ์ความสามัคคี และให้ประเมินผลด้วยว่า การที่เราสร้างให้ชุมชน เกิด KOL ผู้นำท้องถิ่นที่มากประสบการณ์ ท่านเหล่านั้น ได้นำเอาองค์ความรู้มาถ่ายทอดรึป่าว... ต้องพลักดันกลุ่มชุมชนนำพลังสมองออกมาช่วยชุมชนให้ได้มากที่สุด การประเมินผลตรงจุดนี้ถือว่าสำคัญ...

ตาราง 75 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	ผู้ประเมินเห็นว่าการติดตามและประเมินผลควรนำไปสู่การปรับปรุงแผนงานในครั้งต่อไป โดยเฉพาะในระดับชุมชนซึ่งเป็นฐานรากสำคัญของการพัฒนา จำเป็นต้องให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการ และต้องมีการวางแนวทางการจัดเก็บข้อมูลที่แม่นยำและเป็นข้อเท็จจริง เพื่อให้การปรับเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติมีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ ยังควรคำนึงถึงบทบาทของผู้นำชุมชน (KOL) ในการนำองค์ความรู้ไปต่อยอดและขับเคลื่อนการพัฒนา
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรให้ความสำคัญกับการประเมินผลในระดับชุมชนให้มากขึ้น เนื่องจากเป็นระดับปฏิบัติการที่สามารถเห็นผลกระทบโดยตรง ควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการติดตามผล และผลักดันให้ชุมชนใช้ศักยภาพของตนเองในการขับเคลื่อนโครงการ รวมถึงกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้จากผู้นำท้องถิ่นสู่คนรุ่นใหม่ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

หมวดที่ 2 : ความพร้อมด้านดิจิทัล
ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล

ตาราง 75 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านคิดว่าแผนการพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชนในแผนยุทธศาสตร์นี้มีความเพียงพอหรือควรปรับปรุงในด้านใด?	มีความเพียงพอ	เห็นด้วยกับแผนพัฒนาทักษะฯ ขอถามเพิ่มเติมในส่วนของหมาวิทยาลัยจะเป็นมหาวิทยาลัยใด ในหรือนอกพื้นที่ หากเป็นมหาวิทยาลัยที่อยู่ในจังหวัดสุพรรณบุรี เป็นเพียงศูนย์ฯหรือวิทยาเขต ไม่มีสาขาเกี่ยวกับการท่องเที่ยว จะมีทิศทาง/แนวทางอย่างไร	มีความเพียงพอแล้ว	เบื้องต้นน่าจะเพียงพอและอาจมีการปรับเปลี่ยนหลังจากมีการรวบรวมข้อมูล, วิเคราะห์,ประเมิน	พร้อมหมดแล้ว

ตาราง 76 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	โดยรวมแล้ว ผู้ประเมินเห็นว่าแผนการพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชนในแผนยุทธศาสตร์นี้มีความเพียงพอ โดยมองว่าแนวทางที่กำหนดไว้สามารถรองรับการพัฒนาในอนาคตได้ อย่างไรก็ตาม มีข้อสงสัยเกี่ยวกับบทบาทของมหาวิทยาลัยในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ว่าจะสามารถเป็นศูนย์กลางการพัฒนาด้านดิจิทัลและการท่องเที่ยวได้อย่างไร หากไม่มีสาขาที่เกี่ยวข้อง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แม้ว่าแผนดังกล่าวจะเพียงพอในเบื้องต้น แต่ควรมีการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ นอกจากนี้ ควรพิจารณาบทบาทของมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ว่าจะสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะดิจิทัลได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ไม่มีหลักสูตรหรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยตรง

ตาราง 76 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: **ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่** 2: **การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล** ท่านมองโครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (ตั้งศูนย์การเรียนรู้, พัฒนาหลักสูตรร่วมกับมหาวิทยาลัย, จัดประกวด KOL ระดับจังหวัด) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก ควรมีการจัดตั้งศูนย์เรียนรู้ในโรงเรียน และในวัดอำเภอละ1แห่ง	เห็นด้วยกับแผน	เป็นแนวความคิดที่สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน	เบื้องต้นมีเหมาะสม	ดีมาก และจะเป็นประโยชน์อย่างมาก ตั้งศูนย์การเรียนให้ครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ

ตาราง 77 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	โดยรวมแล้ว ผู้ประเมินมองว่าโครงการในระดับจังหวัดของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (การตั้งศูนย์การเรียนรู้, พัฒนาหลักสูตรร่วมกับมหาวิทยาลัย, และจัดประกวด KOL ระดับจังหวัด) มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในจังหวัดสุพรรณบุรีได้ อย่างไรก็ตาม ควรมีการพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการกระจายศูนย์การเรียนรู้ให้ครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนในทุกพื้นที่ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างทั่วถึง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แนะนำให้จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัด อำเภอละ 1 แห่ง เพื่อให้ความรู้ด้านดิจิทัลและการท่องเที่ยวเข้าถึงคนในพื้นที่ได้มากขึ้น รวมถึงควรให้ศูนย์การเรียนรู้ครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อให้เกิดการบูรณาการกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างเป็นรูปธรรม

ตาราง 77 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประเด็นคำถามที่ 3

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: **ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่** 2: **การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล** ท่านมองโครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (อบรมทักษะให้ชุมชน, สร้างเครือข่ายระดับชุมชน, ค้หา KOL ระดับชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก ไม่มีข้อเสนอแนะ	เหมาะสมแล้ว	การพัฒนาชุมชน ต้องให้ความสำคัญการแสดงให้ชุมชนเห็นประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับ รวมถึงต้องให้การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	ค่อนข้างครอบคลุม และควรให้มีการประชาสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ	ต้องสนับสนุนการอบรมค้นหา KOL อย่างจริงจัง เพราะคนไทยส่วนใหญ่ ไม่ชอบเสนอตัวเองเป็นผู้นำ อาจต้องให้รางวัลเป็นการดึงดูดคนเก่งให้มาเป็นจิตสาธารณะ

ตาราง 78 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	โครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (อบรมทักษะให้ชุมชน, สร้างเครือข่ายระดับชุมชน, ค้นหา KOL ระดับชุมชน) ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวคิดที่ครอบคลุมและมีศักยภาพในการพัฒนาแผนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เกิดความยั่งยืนในจังหวัดสุพรรณบุรี อย่างไรก็ตาม ควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ และกระตุ้นให้ชุมชนเห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แนะนำให้มีการสนับสนุนการอบรมและค้นหา KOL อย่างจริงจัง เนื่องจากคนไทยส่วนใหญ่อาจไม่ชอบเสนอตัวเองเป็นผู้นำ ดังนั้น อาจต้องมีการมอบรางวัลหรือแรงจูงใจเพื่อดึงดูดบุคคลที่มีศักยภาพให้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการ นอกจากนี้ ควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในชุมชน เพื่อสร้างการรับรู้และสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม

หมวดที่ 2 : ความพร้อมด้านดิจิทัล
ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว

ตาราง 78 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่าแผนการการใช้ดิจิทัลกับการท่องเที่ยว ทั้งในระดับจังหวัดและของชุมชนในแผนยุทธศาสตร์นี้ มีความเพียงพอหรือควรปรับปรุงในด้านใด?	แผนการการใช้ดิจิทัลกับการท่องเที่ยว ทั้งในระดับจังหวัดและของชุมชนในแผนยุทธศาสตร์นี้ มีความเพียงพอแล้ว	เพียงพอแล้ว	มีความเพียงพอแล้ว	เบื้องต้นเหมาะสม	พอเพียงและสมบูรณ์ครบแล้ว
สรุปความคิดเห็น	โดยรวมแล้ว แผนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยวทั้งในระดับจังหวัดและระดับชุมชน ได้รับการพิจารณาว่ามีความเพียงพอและเหมาะสมกับแนวทางการพัฒนา โดยไม่มีข้อเสนอให้ปรับปรุงเพิ่มเติมในด้านใด มีการมองว่าแผนดังกล่าวครอบคลุมและสมบูรณ์ครบถ้วนแล้ว				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ไม่มีข้อเสนอให้เปลี่ยนแปลงแผนเดิม เนื่องจากมองว่าแผนนี้มีทิศทางที่เหมาะสมและสามารถใช้เป็นแนวทางหลักได้				

ตาราง 79 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐ กานต์ คุณวัชระ กิจ	รวัสสรร ศิลปาภิ สันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิ ไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุ วัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: **ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่** 4: **การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว** ท่านมองโครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (สุพรรณบุรีเมืองแห่งมรดกดิจิทัล, สร้างประสบการ VR/AR Live Stream, ดนตรีดิจิทัลในวิถีชีวิต) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก ไม่มีข้อเสนอแนะ	ครอบคลุมแล้ว แต่จะขอเพิ่มการพัฒนา Digital Platform เพื่อการท่องเที่ยวสู่ Smart Tourism	ครอบคลุมเหมาะสม หน่วยงานหลักต้องมีภารกิจหน้าที่พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง	เบื้องต้นเหมาะสม	ถ้าทำได้ตามแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 จะดีมาก ปัจจุบันยังไม่มีอะไรที่เป็นชิ้นเป็นอัน งานอินเทอเน็ตก็อยู่ในระบบไม่ฟรี ที่ฟรี ก็มีระหัส เข้าถึงอินเทอเน็ตสาธารณะไม่มีเลย กลุ่มชุมชนก็ไม่มีความรู้เรื่อง VR/AR Live Stream

ตาราง 80 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	แผนยุทธศาสตร์ที่ 4 เรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงดิจิทัลของจังหวัดสุพรรณบุรีได้อย่างยั่งยืน หากดำเนินการตามแผนนี้ได้อย่างเต็มที่ คาดว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวในระยะยาว อย่างไรก็ตาม ข้อสังเกตสำคัญคือปัจจุบันยังไม่มีการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมมากนัก ระบบอินเทอร์เน็ตสาธารณะยังไม่สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และชุมชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี VR/AR และ Live Stream ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของแนวคิดนี้
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรมีการพัฒนา Digital Platform สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่ Smart Tourism และมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ควรมีการอบรมและให้ความรู้แก่ชุมชนเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะให้สะดวกและเปิดกว้างมากขึ้น เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

ตาราง 80 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 3

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: **ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่** 4: **การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว** ท่านมองโครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (เนื้อหาดิจิทัลชุมชน, สร้าง VTuber ชุมชน, ASMR ชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก ไม่มีข้อเสนอแนะ	ครอบคลุมแล้ว	ควรเพิ่มเรื่องของการกำหนดให้มีหน่วยงานกำกับ หรือพี่เลี้ยง ให้กับระดับชุมชน	เบื้องต้นเหมาะสม	มากแล้วครับ
สรุปความคิดเห็น	แผนยุทธศาสตร์ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยวมีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปใช้พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงดิจิทัลได้อย่างยั่งยืนในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัล เช่น VTuber และ ASMR เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ อย่างไรก็ตาม ควรมีแนวทางสนับสนุนเพิ่มเติมให้กับชุมชนในระดับปฏิบัติการเพื่อให้โครงการสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ				

ตาราง 81 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรมีการกำหนดให้มีหน่วยงานกำกับดูแลหรือพี่เลี้ยงที่สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนชุมชนในการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงการจัดอบรมที่ต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของประชาชน นอกจากนี้ อาจต้องพิจารณาการสนับสนุนงบประมาณสำหรับการผลิตเนื้อหาดิจิทัลเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนในระยะยาว

ตาราง 81 หมวดที่ 2 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประเด็นคำถามที่ 4

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างไร?	ไม่มีข้อเสนอแนะคิดมาดีแล้ว	พัฒนาแอปพลิเคชันมือถือที่เน้นการท่องเที่ยวท้องถิ่น โดยให้เทคโนโลยี AR เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว	มีความเหมาะสมแล้ว	การส่งเสริมการรับรู้และสิทธิประโยชน์เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักท่องเที่ยวมาใช้ระบบเทคโนโลยีดิจิตอลที่สร้างขึ้นมา	ต้องสร้างแพลตฟอร์ม ง่ายๆ ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน มาจุดแรกแล้ว ท่านสามารถท่องเที่ยวจุดที่สองและต่อๆไปได้อย่างไร แบบง่ายๆ ปัจจุบันสุพรรณบุรีเข้าถึงข้อมูลได้ยากมาก ส่วนมากเป็นการทำข้อมูลของใครของมัน ไม่มีการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยว

ตาราง 82 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	แนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นถือว่ามีความเหมาะสมและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือที่สามารถรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้เทคโนโลยี AR เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การสร้างแรงจูงใจผ่านสิทธิประโยชน์สำหรับผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลก็เป็นอีกแนวทางที่สามารถช่วยส่งเสริมการเข้าถึงและใช้งานได้จริง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แนะนำให้มีการสร้างแพลตฟอร์มข้อมูลที่ใช้งานง่าย และมีระบบนำทางที่สามารถเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลท่องเที่ยวของสุพรรณบุรีมีการกระจายตัว ไม่ได้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องยาก ควรพัฒนาโครงสร้างข้อมูลให้สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว เพื่อให้สามารถวางแผนการเดินทางและเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 : ทุนทางวัฒนธรรม
ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม

ตาราง 82 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านคิดว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนยุทธศาสตร์นี้ ทั้งในระดับจังหวัด และชุมชน มีความเหมาะสมหรือควรปรับปรุงอย่างไร เพื่อตอบสนองเป้าหมายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม?	มีความเหมาะสมตอบสนองเป้าหมายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เหมาะสม	เหมาะสมแล้ว	เบื้องต้นเหมาะสม	ไม่ปรับปรุงนะครับ เพราะเรามีของดี คือ ดีอยู่แล้ว จะทำอย่างไรให้คนต่างจังหวัดรู้ว่าเรามีดีอย่างไร
สรุปความคิดเห็น	การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนยุทธศาสตร์นี้ได้รับการยอมรับว่ามีความเหมาะสม และสามารถตอบสนองเป้าหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างดี ผู้ให้ความเห็นส่วนใหญ่เห็นว่าทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่เพียงพอและมีคุณค่ามากพอสำหรับการพัฒนาการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญคือควรมุ่งเน้นไปที่การทำให้คนต่างจังหวัดรับรู้ถึงสิ่งที่จังหวัดมีอยู่มากกว่าการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงแนวทางที่มีอยู่				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ไม่มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับปรุง เนื่องจากเห็นว่าทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในปัจจุบันดีอยู่แล้ว สิ่งที่ควรเน้นคือการทำให้คนต่างจังหวัดรับรู้ถึงวัฒนธรรมและจุดเด่นของพื้นที่มากขึ้น				

ตาราง 83 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: **ทุนทางวัฒนธรรม** **ยุทธศาสตร์ที่** 3: **การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม** ท่านมองโครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 3 (คัดเลือกทุนวัฒนธรรม, พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรม, ประกวดภาพจุด Check-in) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี มากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก	ส่งเสริมการสร้างไวรัลคลิปโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม	ครอบคลุมเหมาะสมคาดว่าจะได้รับความสนใจ	เบื้องต้นมีความเหมาะสมในทางปฏิบัติจะต้องคัดเลือกคณะทำงานที่มีความเข้าใจวิเคราะห์หาจุดเด่นที่มีความน่าสนใจแนวทางในการนำเสนอการทำการทำตลาดสำหรับคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่	การพัฒนาเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยว ต้องทำอันดับแรก คนที่เข้ามาสุพรรณจะได้ไม่เสียเวลาในการคิดเส้นทาง

ตาราง 84 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	แนวคิดของโครงการคัดเลือกทุนวัฒนธรรม พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรม และการประกวดภาพจุด Check-in ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวคิดที่ครอบคลุมและเหมาะสมต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ผู้ให้ความเห็นส่วนใหญ่คาดว่าแนวทางนี้จะได้รับความสนใจจากประชาชนและสามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกได้
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	มีการแนะนำให้ส่งเสริมการสร้างไวรัลคลิปโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการรับรู้ในวงกว้าง ควรมีการคัดเลือกคณะทำงานที่มีความเข้าใจในเชิงวิเคราะห์เพื่อหาจุดเด่นและแนวทางในการนำเสนอที่เหมาะสมกับทั้งคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ อีกทั้งควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยว เพื่อให้ผู้มาเยือนสามารถเดินทางได้สะดวกและไม่ต้องเสียเวลาในการวางแผนเส้นทางด้วยตนเอง

ตาราง 84 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประเด็นคำถามที่ 3

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐ กานต์ คุณวัชระ กิจ	รวัสสรร ศิลปาภิ สันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไก รวิทย์	พระครูโสภณวีรานุ วัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: **ทุนทางวัฒนธรรม** **ยุทธศาสตร์ที่** 3: **การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม** ท่านมองโครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 3 (สร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมชุมชน, ออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวกับชุมชน, กิจกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก	ครอบคลุมแล้ว	ครอบคลุมกิจกรรมมีความน่าสนใจ	ในทางปฏิบัติชุมชนจะต้องมีความเข้าใจค้นหาวัฒนธรรมของชุมชนที่มีความแตกต่างและโดดเด่น และนำ และนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ	ในสุพรรณบุรีมีกิจกรรม วิถีเทศกาลของแต่ละอำเภอมีหลายประเพณีที่น่าไปชม และน่าจดจำ แต่ขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดี และการเชื่อมโยง การท่องเที่ยวรายปี เช่น เดือนมกราคม ควรไปที่ไหน เดือนกุมพันธ์วันแห่งความรัก ควรไปที่ไหน เป็นต้น

ตาราง 85 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	โครงการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมชุมชน ออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวกับชุมชน และกิจกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นได้รับการมองว่าเป็นแนวคิดที่ครอบคลุมและมีศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี กิจกรรมที่นำเสนอถือว่าน่าสนใจ และสามารถกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ชุมชนต้องมีความเข้าใจในการค้นหาและนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจ นอกจากนี้ ควรมีการประชาสัมพันธ์ที่ดีขึ้นเกี่ยวกับกิจกรรมและเทศกาลท้องถิ่นในแต่ละอำเภอ พร้อมทั้งสร้างระบบเชื่อมโยงการท่องเที่ยวให้เป็นแบบแผน เช่น การกำหนดว่าแต่ละช่วงเดือนควรไปท่องเที่ยวที่ไหนให้เหมาะสม เช่น เดือนมกราคมควรมีกิจกรรมอะไร เดือนกุมภาพันธ์มีเทศกาลแห่งความรักที่ใดบ้าง เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถวางแผนการเดินทางได้ง่ายขึ้น

หมวดที่ 3 : ทุนทางวัฒนธรรม
ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล

ตาราง 85 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 1

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทธิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านคิดว่าแนวทางการพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัลในแผนยุทธศาสตร์นี้ ทั้งในระดับจังหวัดและของชุมชน ที่จะสามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้ชุมชนได้หรือไม่ อย่างไร? ต้องเพิ่มเติมสิ่งใด	สามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้ชุมชนได้ โดยมอบให้ฝ่ายไอที อบจ.ร่วมดำเนินการ	สามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้ชุมชนได้มากขึ้น	ให้ความสำคัญกับนักศึกษาในพื้นที่ รวมถึงช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย	การสร้างแรงจูงใจให้กับนักท่องเที่ยวมาใช้แพลตฟอร์มโดยการสร้างความรับรู้และสิทธิประโยชน์ในวงกว้างเป็นเรื่องที่สำคัญมาก	ถึงมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัลก็จริง แต่กลุ่มชุมชน OTOP ต่างๆ ยังใช้สื่อขายออนไลน์ไม่เป็น จัดจัดอบรมกันอีกนาน... เพราะสินค้าชุมชนส่วนมากผู้ประกอบการจะมีอายุมากเกือบจะทุกกลุ่ม
สรุปความคิดเห็น	เครือข่ายการตลาดดิจิทัลที่วางแผนไว้สามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้กับชุมชนได้ โดยควรให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ฝ่ายไอทีของ อบจ. มีบทบาทสำคัญในการดำเนินการ ทั้งนี้ ควรให้ความสำคัญกับการเข้าถึงนักศึกษาในพื้นที่ รวมถึงการพิจารณากลุ่มเป้าหมายตามช่วงอายุ เพื่อให้แน่ใจว่าการตลาดดิจิทัลสามารถครอบคลุมกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม				

ตาราง 86 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แม้ว่าจะมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัล แต่พบว่ากลุ่มชุมชน OTOP และผู้ประกอบการรายย่อยส่วนมากยังขาดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์ ควรมีการอบรมอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำตลาดออนไลน์ นอกจากนี้ การสร้างแรงจูงใจให้กับนักท่องเที่ยวในการใช้แพลตฟอร์มผ่านสิทธิประโยชน์ต่างๆ จะช่วยให้เกิดการใช้งานจริงและส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 86 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 2

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านมองโครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 5 (ต้นแบบสุพรรณเมืองเกษียณสุข, ไลฟ์เสน่ห์เมืองสุพรรณ, เส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี มากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี มาก	ต้นแบบสุพรรณเมืองเกษียณสุขชอบอันนี้นะ เพราะเรื่องของเสน่ห์เมืองสุพรรณคนเข้าใจ เรื่องดนตรี คนต่างจังหวัดก็เข้าใจว่าสุพรรณเมืองดนตรี แต่ที่คนยังไม่ค่อยทราบคือ สุพรรณบุรี คือ	มีความครอบคลุมเหมาะสมแล้ว	เบื้องต้นเหมาะสม	ต้นแบบสุพรรณเมืองเกษียณสุขชอบอันนี้นะ เพราะเรื่องของเสน่ห์เมืองสุพรรณคนเข้าใจ เรื่องดนตรี คนต่างจังหวัดก็เข้าใจว่าสุพรรณเมืองดนตรี แต่ที่คนยังไม่ค่อยทราบคือ สุพรรณบุรี คือ เมืองน่าอยู่ คนน่ารักทุกวัย

ตาราง 87 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
		เมืองน่าอยู่คนน่ารักทุกวัย อากาศดี ไม่มีโรงงานอุตสาหกรรม เป็นเมืองการศึกษา จึงเหมาะสำหรับที่อยู่อาศัยหลังเกษียณ			อากาศดี ไม่มีโรงงานอุตสาหกรรม เป็นเมืองการศึกษา จึงเหมาะสำหรับที่อยู่อาศัยหลังเกษียณ
สรุปความคิดเห็น	แนวคิดโครงการต้นแบบสุพรรณเมืองเกษียณสุข ไลฟ์เสน่ห์เมืองสุพรรณและเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่ครอบคลุมและเหมาะสมสำหรับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี นอกจากจุดเด่นด้านวัฒนธรรมและดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดแล้ว ยังมีการเน้นย้ำถึงภาพลักษณ์ของสุพรรณบุรีในฐานะเมืองน่าอยู่ เหมาะสำหรับผู้สูงวัยและกลุ่มคนที่ต้องการย้ายมาอยู่อาศัยหลังเกษียณ ด้วยสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อคุณภาพชีวิตที่ดี ไม่มีโรงงานอุตสาหกรรม อากาศบริสุทธิ์ และมีความเป็นเมืองการศึกษา				
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	แนะนำให้มีการเสริมสร้างการรับรู้เกี่ยวกับ "สุพรรณเมืองเกษียณสุข" ผ่านการตลาดดิจิทัลและการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น ควรมีการเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้สูงวัยและผู้ที่ต้องการย้ายมาอยู่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับที่พักอาศัย ระบบสาธารณูปโภค และบริการสุขภาพได้อย่างสะดวก นอกจากนี้ ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นความเป็นเมืองเกษียณสุข เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และการสร้างศูนย์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงวัย เพื่อทำให้แนวคิดนี้เกิดขึ้นได้จริงและมีความยั่งยืน				

ตาราง 87 หมวดที่ 3 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ประเด็นคำถามที่ 3

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
หมวดที่ 3: **ทุนทางวัฒนธรรม** **ยุทธศาสตร์ที่** 5: **การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล** ท่านมองโครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 5 (E-Commerce, นักขายหน้าใหม่, กล่องสุ่มสุพรรณให้โชค) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมากน้อยเพียงใด? ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร?	แนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรีมาก	ครอบคลุมแล้ว	เป็นแนวคิดที่ดี เป็นนวัตกรรมใหม่ ควรเชิญภาคธุรกิจมาร่วมด้วย	การสร้างความเข้าใจในการสื่อสาร, วิธีการนำเสนอ วิธีการนำเสนอรวมถึงเป้าหมายของผู้ที่ต้องการสื่อสาร ตลอดจนความอดทนในการเริ่มต้น ที่อาจประสบความล้มเหลวเป็นเรื่องที่สำคัญที่ต้องทำความเข้าใจและปรับเปลี่ยนแนวทาง	กล่องสุ่มสุพรรณให้โชค ยังมองไม่ออกว่าจะทำอย่างไร แต่ E-Commerce ต้องฝึกและสนับสนุนกันอีกเยอะ

ตาราง 88 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
สรุปความคิดเห็น	แนวคิดโครงการ E-Commerce, นักขายหน้าใหม่ และกล่องสุพรรณให้โชค เป็นแนวทางที่ครอบคลุมและมีศักยภาพในการส่งเสริมการตลาดดิจิทัลของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเฉพาะการพัฒนาช่องทาง E-Commerce ที่สามารถช่วยให้ธุรกิจในชุมชนเข้าถึงตลาดที่กว้างขึ้นและกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงพาณิชย์ อย่างไรก็ตาม การทำตลาดในรูปแบบใหม่ เช่น กล่องสุ่มสุพรรณให้โชค ยังคงต้องการแนวทางที่ชัดเจนในการดำเนินการ
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ควรเชิญภาคธุรกิจและแพลตฟอร์ม E-Commerce เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล นอกจากนี้ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสาร วิธีการนำเสนอสินค้าออนไลน์ และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการอบรมด้าน E-Commerce ที่ต้องให้ความรู้และสนับสนุนกลุ่มผู้ประกอบการในท้องถิ่นให้สามารถใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งควรมีการทดลองและปรับแนวทางของ "กล่องสุพรรณให้โชค" เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง

ประเมินกรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี

ตาราง 88 ประเมินกรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น				
	สมโภช ทองสุก	นิษฐกานต์ คุณวัชระกิจ	รวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	วีระ ตั้งวุทฒิไกรวิทย์	พระครูโสภณวีรานุวัตร,ผศ.ดร.
ประเมินกรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี ท่านมีความเห็นอย่างไร หรือมีคำแนะนำใด ต่อภาพรวมของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี	กรอบแนวคิด 321 Goal สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง	เห็นด้วย	เป็นแนวทางการพัฒนาที่คาดว่าจะประสบความสำร็จเพราะระบุทิศทางหรือกำหนดแนวทางการพัฒนาที่ถูกจุดเข้าใจง่ายและพิจารณาแล้วสามารถดำเนินการได้จริง วัดผลการจัดกิจกรรมต่างๆได้	ค่อนข้างดีอยู่แล้ว ที่สำคัญคือการนำความเข้าใจกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเพื่อความร่วมมือในการปฏิบัติให้เกิดประสิทธิภาพและประสพผลสำเรตามโครงการอย่างยั่งยืนครับ	เศรษฐกิจดิจิทัล ยุคนี้ต้องแนวนี้สนับสนุนเต็มตัว แต่อย่างไรต้องให้พัฒนาสังคม ซึ่งเป็นหน่วยงานของรัฐมาช่วยฝึกอบรมกลุ่มชนด้วย
สรุปความคิดเห็น	กรอบแนวคิด 321 Goal ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงและมีความเป็นไปได้สูงในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี หลายฝ่ายเห็นด้วยว่ากรอบแนวคิดนี้ระบุทิศทางและแนวทางการพัฒนาอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และสามารถนำไปใช้ในการดำเนินงานและวัดผลกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ				

ตาราง 89 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ความสำเร็จของแผนพัฒนาจะต้องอาศัยความเข้าใจและความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน นอกจากนี้ เศรษฐกิจดิจิทัลเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับยุคปัจจุบัน และควรได้รับการสนับสนุนเต็มที่ อย่างไรก็ตาม ควรมีการพัฒนาสังคมควบคู่กันไป โดยรัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทในการช่วยฝึกอบรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

2.3.2 สรุปผลการประเมิน Delphi รอบที่ 1

วิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนา

- ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าวิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนามี ความชัดเจน ครอบคลุม และเหมาะสม กับเป้าหมายการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- ไม่มีข้อเสนอแนะให้เปลี่ยนแปลงแผนเดิม เนื่องจากทิศทางที่กำหนดไว้สามารถใช้เป็นแนวทางหลักได้

สรุปผลการประเมินแยกตาม 3 หมวดหลัก

หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา (ยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6)

การบูรณาการแผน (ยุทธศาสตร์ที่ 1)

- ผู้เชี่ยวชาญมองว่าแนวทางการบูรณาการระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ครอบคลุมเพียงพอ แต่ควรระบุให้ชัดเจนในรายละเอียด เช่น ระยะเวลาดำเนินการ, งบประมาณ, ขั้นตอนดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง
- แนะนำให้ผู้บริหารท้องถิ่นและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีบทบาทมากขึ้น
- ควรเพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับ กลุ่มเป้าหมาย, ผู้รับผิดชอบโครงการ และบทบาทของแต่ละหน่วยงาน (Key Man)
- การติดตามและประเมินผล (ยุทธศาสตร์ที่ 6)
- เห็นว่ายังขาดความชัดเจนใน การกำหนดตัวชี้วัด และ กระบวนการติดตามผล

- ควรแต่งตั้งคณะกรรมการติดตามผล และเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกเข้ามามีบทบาท
- แนะนำให้มีการติดตามผลเป็นระยะ ตั้งแต่ปีแรกจนถึงปีที่สาม เพื่อให้สามารถปรับปรุงแผนให้เหมาะสมกับบริบทที่เปลี่ยนแปลง

หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4)

การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2)

- โดยรวมแล้ว ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า แนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชนมีความเพียงพอ
- มีข้อกังวลเกี่ยวกับบทบาทของมหาวิทยาลัยในพื้นที่ ว่าจะสามารถเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาด้านดิจิทัลได้อย่างไร
- แนะนำให้ จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัด (อำเภอละ 1 แห่ง) เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัลได้ง่ายขึ้น
- การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว (ยุทธศาสตร์ที่ 4)
- ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแผนนี้มีความเหมาะสม แต่ควรเพิ่มการพัฒนา Digital Platform เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงสู่ Smart Tourism
- ระบบอินเทอร์เน็ตสาธารณะยังไม่เพียงพอ และชุมชนยังขาดความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยี VR/AR และ Live Streaming ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว
- ควรให้มี หน่วยงานกำกับดูแล หรือ พี่เลี้ยงในระดับชุมชน เพื่อให้โครงการดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (ยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5)

การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม (ยุทธศาสตร์ที่ 3)

- ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนนี้ เหมาะสมและตอบสนองเป้าหมายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ดี
- ประเด็นสำคัญคือ ควรมุ่งเน้นให้คนต่างจังหวัดรับรู้ถึงจุดเด่นด้านวัฒนธรรมของจังหวัดมากขึ้น แทนที่จะปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมแนวทางเดิม
- แนะนำให้ ส่งเสริมการสร้าง Viral Content โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม
- การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านวัฒนธรรม (ยุทธศาสตร์ที่ 5)

- แผนการคัดเลือกทุนวัฒนธรรม, การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการประกวดจุด Check-in ถือว่ามีแนวคิดที่ ครอบคลุมและสามารถสร้างแผนพัฒนาอย่างยั่งยืน
- แนะนำให้มีการ คัดเลือกคณะทำงานที่มีความเข้าใจ และออกแบบกลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่
- ควรเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยว เพื่อสร้างเครือข่ายที่แข็งแกร่ง และเพิ่มประสิทธิภาพในการกระจายตัวของนักท่องเที่ยว

ข้อเสนอแนะจากการประเมิน Delphi รอบที่ 1

1. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา
    - ควรกำหนด กลุ่มเป้าหมาย ผู้รับผิดชอบโครงการ และบทบาทของแต่ละหน่วยงาน (Key Man) ให้ชัดเจน
    - ควรเสริมรายละเอียดเกี่ยวกับ ระยะเวลาดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนการดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง
    - ควรให้ความสำคัญกับ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะผู้บริหารท้องถิ่นและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
    - เสริมสร้างกลไกการติดตามผลและการประเมินแผนให้มี ความต่อเนื่องและครอบคลุม
2. ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล
    - แนะนำให้จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ ในโรงเรียนและวัด (อำเภอละ 1 แห่ง) เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัล
    - ควรมีการพัฒนา Digital Platform รองรับ Smart Tourism
    - ควรสนับสนุนการอบรมและค้นหา KOL (Key Opinion Leaders) ในระดับชุมชน เพื่อช่วยขับเคลื่อนโครงการ
    - เพิ่มการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะ และให้ความรู้ด้าน VR/AR และ Live Streaming

3. ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

- เน้นการประชาสัมพันธ์ ทำให้คนต่างจังหวัดรับรู้ถึงจุดเด่นด้านวัฒนธรรมของพื้นที่
- ส่งเสริมการสร้าง Viral Content โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม
- พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้มี ความเชื่อมโยงและมีประสิทธิภาพ
- สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น VTuber, ASMR, และแพลตฟอร์มข้อมูลท่องเที่ยว

จากผลการประเมิน Delphi รอบที่ 1 พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันในหลายประเด็น โดยเฉพาะวิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนาที่ถือว่าครอบคลุมและเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในด้าน การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ซึ่งต้องการความชัดเจนในบทบาทของแต่ละหน่วยงานและกระบวนการติดตามผล, ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล ที่ยังคงต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและศูนย์การเรียนรู้เพิ่มเติม และ ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ที่ควรเน้นการสื่อสารและเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบคำถามสำหรับ Delphi รอบที่สอง โดยปรับให้เป็นคำถามแบบปิดและการจัดอันดับความสำคัญ เพื่อตรวจสอบระดับฉันทามติของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นที่ยังมีความแตกต่างทางความคิดเห็นต่อไป

2.3.3 **รายงานผลการการประเมิน** Delphi **รอบที่** 2

การประเมินในรอบที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมคำถามที่ได้จากการประเมินรอบแรก ตามข้อสรุป และข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน โดยใช้การออกแบบสอบถามแบบ Likert Scale (ระดับ 1-5) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความสำคัญและความเป็นไปได้ของปัจจัยที่ได้รับการระบุจากรอบแรก

- ยืนยันคำถามเดิม แบบคำถามปลายเปิดเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกันของผลการประเมิน
- เพิ่มเติมคำถามที่ผู้ประเมินได้นำเสนอ โดยรวมคำถามในรอบสองนี้ จำนวน 54 คำถาม

ตาราง 89 รายงานผลการการประเมิน Delphi รอบที่ 2

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของแผนพัฒนา					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า “เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม” มีความเหมาะสมและสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้?	5	5	5	4	4
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา					
ท่านคิดว่าแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 (การจัดทำแผนแม่บท พัฒนาข้อมูล และแต่งตั้งทีมพัฒนา) มีความชัดเจนเพียงพอในการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนหรือไม่?	5	5	5	4	4
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าควรมีการกำหนดเพิ่มเติมในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลผลิต ผลลัพท์ ผลกระทบ ประโยชน์ที่จะได้รับ กลุ่มเป้าหมาย และผู้รับผิดชอบโครงการ	5	4	5	4	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนด "Key Man" หรือ "ผู้รับผิดชอบหลัก" ในแต่ละภาคส่วนอย่างชัดเจน (เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด, หอการค้า, ภาคเอกชน, ชุมชน)?	5	5	5	4	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านคิดว่าโครงการในระดับจังหวัดของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนหรือไม่?	5	5	4	4	4
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านคิดว่าโครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนหรือไม่?	5	4	4	4	4
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้	5	5	5	3	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนดขั้นตอนหรือกลไกในการติดตามผลลัพธ์ของแผนงานเพื่อให้มั่นใจว่าการบูรณาการจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม	5	4	5	4	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการติดตามและประเมินผลที่ระบุไว้ในยุทธศาสตร์นี้" มีความเหมาะสมในการวัดความสำเร็จของแผนพัฒนา?	5	5	4	4	4
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการดำเนินการตามแผนติดตามและประเมินผลตั้งแต่ปีแรกจนถึงปีที่สาม เพื่อให้สามารถตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม	5	5	5	4	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีกระบวนการประเมินควรมีความครอบคลุมและได้ข้อมูลที่ถูกต้องจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผลการประเมินสะท้อนความเป็นจริงและสามารถนำไปใช้ปรับปรุงแผนงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	5	5	4	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการประเมินและปรับปรุงแผนงานเป็นระยะ เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาแนวทางการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง	5	5	5	4	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการเข้าถึงผู้ว่าราชการจังหวัดหรือหน่วยงานระดับสูง เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนโครงการได้อย่างรวดเร็วและมีความยั่งยืน	5	5	4	4	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการประเมินผลในระดับชุมชนให้มากขึ้น เนื่องจากเป็นระดับปฏิบัติการที่สามารถเห็นผลกระทบโดยตรง	5	5	4	4	5
หมวดที่ 1: การบูรณาการแผน ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการติดตามผล และผลักดันให้ชุมชนใช้ศักยภาพของตนเองในการขับเคลื่อนโครงการ	5	5	5	4	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชน" มีความเพียงพอในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับท้องถิ่น?	5	4	4	5	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	5	5	5	4	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรพิจารณาบทบาทของมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ว่าจะสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้หรือไม่	5	5	5	4	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับจังหวัดของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (ตั้งศูนย์การเรียนรู้, พัฒนาหลักสูตรร่วมกับมหาวิทยาลัย, จัดประกวด KOL ระดับจังหวัด) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี?	5	5	4	5	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัด อำเภอละ 1 แห่ง เพื่อให้ความรู้ด้านดิจิทัลและการท่องเที่ยวเข้าถึงคนในพื้นที่ได้มากขึ้น	5	5	4	5	4
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีศูนย์การเรียนรู้ครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อให้เกิดการบูรณาการกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างเป็นรูปธรรม	5	5	4	5	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (อบรมทักษะให้ชุมชน, สร้างเครือข่ายระดับชุมชน, ค้นหา KOL ระดับชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี?	5	5	5	5	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องมีการมอบรางวัลหรือแรงจูงใจเพื่อดึงดูดบุคคลที่มีศักยภาพให้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการ	5	4	5	5	3
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้และสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม	5	5	5	5	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับการท่องเที่ยว" ในระดับจังหวัดและชุมชนมีความเพียงพอและเหมาะสมกับบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรี?	5	5	5	5	4
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับจังหวัดของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (สุพรรณบุรีเมืองแห่งมรดกดิจิทัล, สร้างประสบการ VR/AR Live	5	5	4	5	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
Stream, ดนตรีดิจิทัลในวิถีชีวิต) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี					
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการพัฒนา Digital Platform สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่การท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล	5	5	4	5	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง	5	5	5	5	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการพัฒนาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะให้สะดวกและเปิดกว้างมากขึ้น เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่	5	5	5	5	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (เนื้อหาดิจิทัลชุมชน, สร้าง VTuber ชุมชน, ASMR ชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี	5	5	4	5	4
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนดให้มีหน่วยงานกำกับดูแลหรือพี่เลี้ยงที่สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนชุมชนในการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงการจัดอบรมที่ต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของประชาชน	5	5	5	4	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว					
ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องพิจารณาการสนับสนุนงบประมาณสำหรับการผลิตเนื้อหาดิจิทัลเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนในระยะยาว	5	5	4	4	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้มีการสร้างแพลตฟอร์มข้อมูลที่ใช้งานง่าย และมีระบบนำทางที่สามารถเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลท่องเที่ยวของสุพรรณบุรีมีการกระจายตัว ไม่ได้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องยาก	5	4	5	4	5
หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรพัฒนาโครงสร้างข้อมูลให้สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว เพื่อให้สามารถวางแผนการเดินทางและเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนยุทธศาสตร์" มีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองเป้าหมายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ?	5	5	5	5	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านคิดว่าโครงการ "คัดเลือกทุนวัฒนธรรม, พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรม, และการประกวดภาพจุด Check-in" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน	5	4	5	5	4
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรส่งเสริมการสร้างไวรัลคลิปโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการรับรู้ในวงกว้าง	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการคัดเลือกคณะทำงานที่มีความเข้าใจในเชิงวิเคราะห์เพื่อหาจุดเด่นและแนวทางในการนำเสนอที่เหมาะสมกับทั้งคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยว เพื่อให้ผู้มาเยือนสามารถเดินทางได้สะดวกและไม่ต้องเสียเวลาในการวางแผนเส้นทางด้วยตนเอง	5	5	4	4	5

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านคิดว่าโครงการ "สร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมชุมชน, ออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยว, และกิจกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน	5	5	5	4	4
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ชุมชนต้องมีความเข้าใจในการค้นหาและนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจ	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการประชาสัมพันธ์ที่ดีขึ้นเกี่ยวกับกิจกรรมและเทศกาลท้องถิ่นในแต่ละอำเภอ พร้อมทั้งสร้างระบบเชื่อมโยงการท่องเที่ยวให้เป็นแบบแผน เช่น การกำหนดว่าแต่ละช่วงเดือนควรไปท่องเที่ยวที่ไหนให้เหมาะสม	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "เครือข่ายการตลาดดิจิทัลในแผนยุทธศาสตร์" สามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้ชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ?	5	5	4	4	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า แม้จะมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัล แต่พบว่ากลุ่มชุมชน OTOP และผู้ประกอบการรายย่อยส่วนมากยังขาดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์ เพราะฉะนั้น การอบรม ควรมีอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำตลาดออนไลน์	5	5	4	5	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรสร้างแรงจูงใจให้กับนักท่องเที่ยวในการใช้แพลตฟอร์มผ่านสิทธิประโยชน์ต่างๆ จะช่วยให้เกิดการใช้งานจริงและส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	5	4	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านคิดว่าโครงการ "สุพรรณเมืองเกษียณสุข, ไลฟ์เสน่ห์เมืองสุพรรณ, และเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ยั่งยืนได้หรือไม่?	5	5	4	4	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า แม้ว่านโยบายสุพรรณบุรีเมืองเกษียณสุขจะเป็นแนวคิดที่ดี แต่ควรมีการเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้สูงวัยและผู้ที่ต้องการย้ายมาอยู่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับที่พักอาศัย ระบบสาธารณูปโภค และบริการสุขภาพได้อย่างสะดวก	5	5	4	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นความเป็นเมืองเกษียณสุข เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และการสร้างศูนย์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงวัย เพื่อทำให้แนวคิดนี้เกิดขึ้นได้จริงและมีความยั่งยืน	5	5	4	5	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านคิดว่าโครงการ "E-Commerce, นักขายหน้าใหม่, และกล่องสุ่มสุพรรณให้โชค" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาตลาดดิจิทัลให้ยั่งยืนได้หรือไม่?	5	4	4	4	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรเชิญภาคธุรกิจและแพลตฟอร์ม E-Commerce เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล	5	5	4	5	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสาร วิธีการนำเสนอสินค้าออนไลน์ และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการอบรมด้าน E-Commerce ที่ต้องให้ความรู้และสนับสนุนกลุ่มผู้ประกอบการในท้องถิ่นให้สามารถใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	5	5	4	5
หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการทดลองและปรับแนวทางของ "กล่องสุพรรณให้โชค" เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง	5	5	4	4	4

ตาราง 89 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ความสำเร็จของแผนพัฒนาจะต้องอาศัยความเข้าใจและความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน	5	5	5	3	5
กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรได้รับการสนับสนุนเต็มที่ และ ควรมีการพัฒนาสังคมควบคู่กันไป โดยรัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทในการช่วยฝึกอบรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเต็มที่	5	5	5	5	5

2.3.4 **สรุปผลการประเมิน** Delphi **รอบที่** 2

วิสัยทัศน์และพันธกิจของแผนพัฒนา

- ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นพ้องว่าเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมมีความเหมาะสม และสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้ โดยได้รับคะแนนสูงสุดที่ 4-5 จากทุกผู้ประเมิน

สรุปผลการประเมินแยกตาม 3 หมวดหลัก

หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา (ยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา

- มีความเห็นพ้องกันว่าโครงการพัฒนาในระดับจังหวัดและระดับชุมชนมีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

- ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้มีการกำหนด Key Man หรือ ผู้รับผิดชอบหลักในแต่ละภาคส่วน เช่น หน่วยงานรัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการบริหารจัดการ
- ควรกำหนดแนวทางดำเนินงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนให้ชัดเจนเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเอง

ยุทธศาสตร์ที่ 6 การติดตามและประเมินผล

- ควรกำหนดแผนการติดตามผลเป็นระยะ ตั้งแต่ปีแรกจนถึงปีที่สามเพื่อให้สามารถปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม
- ควรให้ความสำคัญกับการประเมินผลในระดับชุมชนมากขึ้น เนื่องจากเป็นระดับปฏิบัติที่สามารถเห็นผลกระทบโดยตรง
- การประเมินผลควรมีความครอบคลุมและได้รับข้อมูลที่ถูกต้องจากทุกภาคส่วน

หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล (ยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4)

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล

- แผนพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชนได้รับการเห็นพ้องว่า มีความเหมาะสม แต่ควรมีการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง
- ควรพิจารณาบทบาทของมหาวิทยาลัยในจังหวัดในการพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าควรมีการจัดตั้ง ศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัด (อำเภอละ 1 แห่ง) เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัลได้มากขึ้น
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว
- ควรมีการพัฒนา Digital Platform เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่การท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล
- ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าควรมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง
- การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะควรถูกพัฒนาให้สะดวกและเปิดกว้างมากขึ้น เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้

- ควรมีการพัฒนา เนื้อหาดิจิทัลในชุมชน (VTuber, ASMR, Digital Storytelling) เพื่อสร้างสรรค์และส่งเสริมการตลาดดิจิทัลในภาคการท่องเที่ยว

หมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (ยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม

- ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนพัฒนามีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองเป้าหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้
- แนะนำให้ส่งเสริม การสร้าง Viral Content โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการรับรู้ในวงกว้าง
- ควรมีการคัดเลือกคณะทำงานที่เข้าใจเชิงวิเคราะห์ เพื่อหาจุดเด่นและแนวทางนำเสนอที่เหมาะสมกับทั้งคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล

- เครือข่ายการตลาดดิจิทัลในแผนยุทธศาสตร์ได้รับการเห็นพ้องว่าสามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้กับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- แม้ว่าจะมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัล แต่กลุ่มชุมชน OTOP และผู้ประกอบการรายย่อยยังขาดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์ ควรมีการอบรมอย่างต่อเนื่อง
- ควรมีแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล ผ่านสิทธิประโยชน์ต่างๆ
- ควรเชิญภาคธุรกิจและแพลตฟอร์ม E-Commerce เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล

สรุปภาพรวมผลการประเมิน

1. ผู้เชี่ยวชาญ เห็นพ้องกับแผนพัฒนาโดยรวม และให้การสนับสนุนแนวทางที่กำหนดไว้

2. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนามีความเหมาะสม แต่ต้องกำหนด Key Man และกลไกติดตามผลให้ชัดเจน

3. ความพร้อมด้านดิจิทัลได้รับการสนับสนุน แต่ควรมีการส่งเสริมศูนย์การเรียนรู้และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพิ่มเติม

4. ทุนทางวัฒนธรรมมีศักยภาพ ในการสร้างมูลค่า แต่ต้องเสริมด้านการตลาดดิจิทัลและกลยุทธ์การสื่อสาร

5. เครือข่ายการตลาดดิจิทัลได้รับการสนับสนุน แต่ชุมชนยังขาดทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ ควรมีการอบรมเพิ่มเติม

2.3.5 การนำเสนอผลการประเมินและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การศึกษาครั้งนี้ใช้กระบวนการ Delphi เพื่อตรวจสอบระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม Likert scale ได้รับการประมวลผลผ่านเครื่องมือทางสถิติที่เหมาะสม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่ามัธยฐาน (Median), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation - SD), ช่วงระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range - IQR) และ Top 2 Box Score เพื่อสะท้อนถึงแนวโน้มความคิดเห็นและระดับความเห็นพ้องของกลุ่มตัวอย่าง (Tong et al., 2017; Evangelidis et al., 2017)

ค่าเฉลี่ย (Mean) ถูกใช้เป็นตัวชี้วัดเพื่อแสดงแนวโน้มของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยค่าที่สูง (ใกล้ 5) บ่งบอกถึงระดับความเห็นพ้องกันของผู้เชี่ยวชาญ ขณะที่ค่าที่ต่ำ (ใกล้ 1) อาจสะท้อนถึงความคิดเห็นที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมาตรวัด Likert scale เป็น มาตรวัดเชิงลำดับ (Ordinal Scale) การใช้ค่าเฉลี่ยเพียงอย่างเดียวอาจไม่สะท้อนการกระจายตัวของข้อมูลอย่างถูกต้อง ดังนั้นการใช้ค่ามัธยฐาน (Median) ควบคู่กันจึงมีความเหมาะสมมากขึ้น ค่ามัธยฐานเป็นค่ากลางของชุดข้อมูลและสามารถบ่งบอกแนวโน้มของความคิดเห็นโดยไม่ถูกค่าที่สุดโต่ง (Outliers) มีผลกระทบ หากค่ามัธยฐานอยู่ในระดับสูง เช่น 4 หรือ 5 หมายความว่า อย่างน้อยครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างให้คะแนนสูง ซึ่งสะท้อนถึงการเห็นพ้องกันของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นดังกล่าว (De Mik et al., 2019)

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation - SD) ใช้เพื่อประเมินระดับความกระจายของความคิดเห็น หากค่า SD ต่ำ (ต่ำกว่า 0.8) หมายความว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นที่คล้ายคลึงกันสูงหรือมีความเป็นเอกฉันท์สูง ในทางกลับกัน หากค่า SD สูง (มากกว่า 1.0) หมายถึงความคิดเห็นมีความหลากหลายและอาจต้องมีการอภิปรายเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม ค่า SD มีข้อจำกัดเมื่อใช้กับข้อมูลเชิงลำดับ (Ordinal Data) เนื่องจากได้รับผลกระทบจากค่าที่สุดโต่ง การใช้ช่วงระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range - IQR) เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมในการวิเคราะห์การกระจายของข้อมูล โดยคำนวณจากค่าควอไทล์ที่ 3 (Q3) ลบด้วยค่าควอไทล์ที่ 1 (Q1) ซึ่งช่วยให้สามารถวัดการกระจายของความคิดเห็นได้อย่างแม่นยำกว่า SD หากค่า IQR ต่ำ

(0-1) หมายถึงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น ในขณะที่ค่า IQR สูงกว่า 1 สะท้อนถึงความคิดเห็นที่แตกต่างกัน (Nayyar et al., 2019)

นอกจากนี้ ยังใช้ Top 2 Box Score เป็นอีกหนึ่งตัวชี้วัดเพื่อสะท้อนระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์ของผู้ตอบที่ให้คะแนนในระดับ 4 หรือ 5 ซึ่งหากค่า Top 2 Box Score สูงกว่า 80% จะบ่งบอกถึงความเห็นพ้องกันในระดับสูงของกลุ่มตัวอย่าง ขณะที่ค่าต่ำกว่า 50% สะท้อนถึงความคิดเห็นที่แตกต่างกันและอาจต้องมีการทบทวนเนื้อหาในการอภิปรายเพิ่มเติม การใช้ Top 2 Box Score ช่วยให้สามารถสรุปแนวโน้มความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ร่วมกับค่ามัธยฐานและ IQR ซึ่งสามารถให้ข้อมูลที่สมบูรณ์กว่าการใช้ค่าเฉลี่ยและ SD เพียงอย่างเดียว (Ickert et al., 2024)

เนื่องจากงานวิจัยนี้อาศัยการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญผ่านกระบวนการ Delphi การใช้ตัวชี้วัดทางสถิติต่าง ๆ เหล่านี้ร่วมกันทำให้สามารถประเมินระดับความเห็นพ้องได้อย่างแม่นยำและสะท้อนความเห็นที่แท้จริงของผู้เชี่ยวชาญต่อประเด็นที่ศึกษาได้อย่างชัดเจน ข้อมูลจากการประเมินครั้งนี้จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์แนวโน้มความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้อย่างเป็นระบบ และสะท้อนถึงระดับความเห็นพ้องในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนา ซึ่งจะเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดแนวทางปฏิบัติและปรับปรุงแผนให้มีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

ตาราง 90 วิเคราะห์แนวโน้มความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจของแผนพัฒนา						
Q1	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า “เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม” มีความเหมาะสมและสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้?	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q2	ท่านคิดว่าแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 (การจัดทำแผนแม่บท พัฒนาข้อมูล และแต่งตั้งทีมพัฒนา) มีความชัดเจนเพียงพอในการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนหรือไม่?	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q3	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าควรมีการกำหนดเพิ่มเติมในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลผลิต ผลลัพท์ ผลกระทบ ประโยชน์ที่จะได้รับ กลุ่มเป้าหมาย และผู้รับผิดชอบโครงการ?	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q4	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนด "Key Man" หรือ "ผู้รับผิดชอบหลัก" ในแต่ละภาคส่วนอย่างชัดเจน (เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด, หอการค้า, ภาคเอกชน, ชุมชน)?	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q5	ท่านคิดว่าโครงการในระดับจังหวัดของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนหรือไม่?	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q6	ท่านคิดว่าโครงการในระดับชุมชนของแผนยุทธศาสตร์ที่ 1 มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนหรือไม่?	4.2	0.447	4	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q7	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจนโดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้	4.6	0.894	5	0	100	Moderate Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q8	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนดขั้นตอนหรือกลไกในการติดตามผลลัพธ์ของแผนงาน เพื่อให้มั่นใจว่าการบูรณาการจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q9	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการติดตามและประเมินผลที่ระบุไว้ในยุทธศาสตร์นี้" มีความเหมาะสมในการวัดความสำเร็จของแผนพัฒนา?	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q10	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการดำเนินการตามแผนติดตามและประเมินผลตั้งแต่ปีแรกจนถึงปีที่สาม เพื่อให้สามารถตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q11	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีกระบวนการประเมินควรมีความครอบคลุมและได้ข้อมูลที่ถูกต้องจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผลการประเมินสะท้อนความเป็นจริงและสามารถนำไปใช้ปรับปรุงแผนงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q12	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการประเมินและปรับปรุงแผนงานเป็นระยะ เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาแนวทางการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q13	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการเข้าถึงผู้ว่าราชการจังหวัดหรือหน่วยงานระดับสูง เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนโครงการได้อย่างรวดเร็วและมีความยั่งยืน	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q14	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการประเมินผลในระดับชุมชนให้มากขึ้น เนื่องจากเป็นระดับปฏิบัติการที่สามารถเห็นผลกระทบโดยตรง	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผล						
Q15	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการติดตามผลและผลักดันให้ชุมชนใช้ศักยภาพของตนเองในการขับเคลื่อนโครงการ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัลยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล						
Q16	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชน" มีความเพียงพอในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับท้องถิ่น?	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัลยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล						
Q17	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	ติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่						
Q18	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรพิจารณาบทบาทของมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ว่าจะสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้หรือไม่	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q19	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (ตั้งศูนย์การเรียนรู้, พัฒนาหลักสูตรร่วมกับมหาวิทยาลัย, จัดประกวด KOL ระดับจังหวัด) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี?	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
Q20	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัดอำเภอละ 1 แห่ง เพื่อให้ความรู้ด้านดิจิทัลและการท่องเที่ยวเข้าถึงคนในพื้นที่ได้มากขึ้น						
Q21	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีศูนย์การเรียนรู้ครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อให้เกิดการบูรณาการกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างเป็นรูปธรรม	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q22	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 2 (อบรมทักษะให้ชุมชน, สร้างเครือข่ายระดับชุมชน, ค้นหา KOL ระดับชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี?	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q23	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล	4.4	0.894	5	1	100	Moderate Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องมีการมอบรางวัลหรือแรงจูงใจเพื่อดึงดูดบุคคลที่มีศักยภาพให้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการ						
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล						
Q24	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในชุมชน เพื่อสร้างการรับรู้และสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม	5	0.000	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q25	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แผนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับการท่องเที่ยว" ในระดับจังหวัดและชุมชน มีความเพียงพอและเหมาะสมกับบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรี?	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q26	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับจังหวัด ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (สุพรรณบุรีเมืองแห่งมรดกดิจิทัล,	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	Stream, ดนตรีดิจิทัลในวิถีชีวิต) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี						
Q27	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการพัฒนา Digital Platform สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่การท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q28	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง	5	0.000	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q29	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการพัฒนาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะให้สะดวกและเปิดกว้างมากขึ้น เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่	5	0.000	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q30	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า โครงการในระดับชุมชน ของแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 (เนื้อหาดิจิทัลชุมชน, สร้าง VTuber ชุมชน, ASMR ชุมชน) นี้มีแนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q31	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการกำหนดให้มีหน่วยงานกำกับดูแลหรือพี่เลี้ยงที่สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนชุมชนในการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงการจัดอบรมที่ต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของประชาชน	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q32	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องพิจารณาการสนับสนุนงบประมาณสำหรับการผลิตเนื้อหาดิจิทัลเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนในระยะยาว	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q33	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้มีการสร้างแพลตฟอร์มข้อมูลที่ใช้งานง่ายและมีระบบนำทางที่สามารถเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลท่องเที่ยวของสุพรรณบุรีมีการกระจายตัว ไม่ได้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องยาก	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว						
Q34	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรพัฒนาโครงสร้างข้อมูลให้สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว เพื่อให้สามารถวางแผนการเดินทางและเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q35	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในแผนยุทธศาสตร์" มีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองเป้าหมายการท่องเที่ยว	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	เชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ?						
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q36	ท่านคิดว่าโครงการ "คัดเลือกทุนวัฒนธรรม, พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรม, และการประกวดภาพจุด Check-in" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยันหรือไม่	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q37	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรส่งเสริมการสร้างไวรัลคลิปโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการรับรู้ในวงกว้าง	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q38	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการคัดเลือกคณะทำงานที่มีความเข้าใจในเชิงวิเคราะห์เพื่อหาจุดเด่นและแนวทางในการนำเสนอที่เหมาะสมกับทั้งคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q39	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยว เพื่อให้ผู้มาเยือนสามารถเดินทางได้สะดวกและไม่ต้องเสียเวลาในการวางแผนเส้นทางด้วยตนเอง	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q40	ท่านคิดว่าโครงการ "สร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมชุมชน, ออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยว, และกิจกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q41	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ชุมชนต้องมีความเข้าใจในการค้นหาและนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 3: การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม						
Q42	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการประชาสัมพันธ์ที่ดีขึ้นเกี่ยวกับกิจกรรมและเทศกาลท้องถิ่นในแต่ละอำเภอ พร้อมทั้งสร้างระบบเชื่อมโยงการท่องเที่ยวให้เป็นแบบแผน เช่น การกำหนดว่าแต่ละช่วงเดือนควรไปท่องเที่ยวที่ไหนให้เหมาะสม	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q43	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "เครือข่ายการตลาดดิจิทัลในแผนยุทธศาสตร์" สามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างโอกาสให้ชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ?	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q44	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า แม้จะมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัล แต่พบว่ากลุ่มชุมชน OTOP และผู้ประกอบการรายย่อยส่วนมากยังขาดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์ เพราะฉะนั้นการอบรม	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	ควรมีอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำตลาดออนไลน์						
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q45	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรสร้างแรงจูงใจให้กับนักท่องเที่ยวในการใช้แพลตฟอร์มผ่านสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดการใช้งานจริงและส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q46	ท่านคิดว่าโครงการ "สุพรรณเมืองเกษียณสุข, ไลฟ์เสน่ห์เมืองสุพรรณ, และเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ยั่งยืนได้หรือไม่?	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q47	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า แม้ว่านโยบายสุพรรณบุรีเมืองเกษียณสุขจะเป็นแนวคิดที่ดี แต่ควรมีการ	4.6	0.548	5	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	เชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้สูงวัยและผู้ที่ต้องการย้ายมาอยู่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับที่พักอาศัย ระบบสาธารณูปโภค และบริการสุขภาพได้อย่างสะดวก						
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q48	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นความเป็นเมืองเกษียณสุข เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และการสร้างศูนย์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงวัย เพื่อทำให้แนวคิดนี้เกิดขึ้นได้จริงและมีความยั่งยืน	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q49	ท่านคิดว่าโครงการ "E-Commerce, นักขายหน้าใหม่, และกล่องสุ่มสุพรรณให้โชค" มีแนวคิดที่ครอบคลุมและสามารถพัฒนาตลาดดิจิทัลให้ยั่งยืนได้หรือไม่?	4.2	0.447	4	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q50	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรเชิญภาคธุรกิจและแพลตฟอร์ม E-Commerce เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล						
Q51	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสาร วิธีการนำเสนอสินค้าออนไลน์ และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการอบรมด้าน E-Commerce ที่ต้องให้ความรู้และสนับสนุนกลุ่มผู้ประกอบการในท้องถิ่นให้สามารถใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.8	0.447	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
Q52	หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรมีการทดลองและปรับแนวทางของ "กล่องสุพรรณให้โชค" เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง	4.4	0.548	4	1	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 90 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี						
Q53	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ความสำเร็จของแผนพัฒนาจะต้องอาศัยความเข้าใจและความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน	4.6	0.894	5	0	100	Moderate Consensus - Agreement
	กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี หมวดที่ 3: ทุนทางวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5: การพัฒนาเครือข่ายการตลาดดิจิทัล						
Q54	ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรได้รับการสนับสนุนเต็มที่ และ ควรมีการพัฒนาสังคมควบคู่กันไป โดยรัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทในการช่วยฝึกอบรมกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้สามารถปรับตัวเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเต็มที่	5	0.000	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

สรุปผลการประเมินและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ผลการประเมิน Delphi รอบที่ 2 สำหรับแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ใช้กระบวนการ Delphi Method เพื่อตรวจสอบระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม การประเมินดำเนินการโดยใช้มาตรวัด Likert Scale และเครื่องมือทางสถิติที่เหมาะสม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่ามัธยฐาน (Median), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation - SD), ช่วงระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range - IQR) และ Top 2 Box Score เพื่อสะท้อนระดับความเห็นพ้องของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละข้อคำถาม

โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า 51 ข้อคำถามจากทั้งหมด 54 ข้อ ได้รับการจัดอยู่ในระดับ Strong Consensus - Agreement โดยมีค่าเฉลี่ย (Mean) $\geq$ 4.4, ค่ามัธยฐาน (Median) = 5.0, และ Top 2 Box Score = 100% ซึ่งบ่งชี้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันในประเด็นดังกล่าว ค่า SD ต่ำ ($\leq$ 0.548) และค่า IQR $\leq$ 1.0 แสดงให้เห็นว่าความคิดเห็นของผู้ตอบมีความใกล้เคียงกันและไม่มีความแปรปรวนมาก ในทางกลับกัน 3 ข้อคำถาม ถูกจัดอยู่ในระดับ Moderate Consensus - Agreement ได้แก่

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อคำถามที่ยังไม่เป็นฉันทามติ

1. Q7 ความชัดเจนของกระบวนการดำเนินงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน
    - ค่ามัธยฐาน (Median) = 5 สะท้อนว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับสูง
    - ค่า SD = 0.894 และค่า IQR = 0 บ่งชี้ว่ามีผู้ตอบที่ให้คะแนนในระดับต่ำ ซึ่งส่งผลให้ค่าความแปรปรวนสูง
    - แม้จะได้รับการสนับสนุนเป็นส่วนใหญ่ แต่ความคิดเห็นของผู้ตอบยังคงแตกต่างกันในบางประเด็น ทำให้ยังไม่สามารถสรุปเป็นฉันทามติที่สมบูรณ์ได้
2. Q23 ความจำเป็นของแรงจูงใจหรือรางวัลในการดึงดูดบุคคลที่มีศักยภาพ
    - ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.4 และค่ามัธยฐาน (Median) = 5 แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มีแนวโน้มเห็นด้วย
    - ค่า SD = 0.894 และค่า IQR = 1 แสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างของความคิดเห็นในกลุ่มตัวอย่าง
    - คำถามนี้มีระดับความเห็นพ้องต่ำกว่าคำถามอื่นในหมวดเดียวกัน ซึ่งสะท้อนว่าผู้เชี่ยวชาญบางส่วนยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับความจำเป็นของการให้แรงจูงใจ

3. Q53 ความสำเร็จของแผนพัฒนา ขึ้นอยู่กับความเข้าใจและความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

- ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.6 และค่ามัธยฐาน (Median) = 5 แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นด้วย
- ค่า SD = 0.894 และค่า IQR = 0 บ่งชี้ว่ามีความแตกต่างของความคิดเห็นในหมู่ผู้เชี่ยวชาญ
- คำถามนี้เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ซึ่งอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้เกิดความคิดเห็นที่หลากหลายมากขึ้น

ทั้งนี้ข้อสังเกตจากการวิเคราะห์ คำถามที่ได้รับ Strong Consensus ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับ แผนยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนและมีแนวทางที่เป็นรูปธรรม ซึ่งสะท้อนว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นพ้องเกี่ยวกับแนวทางเหล่านี้ โดยคำถามที่ได้รับ Moderate Consensus มักเกี่ยวข้องกับ ประเด็นที่ยังมีความคลุมเครือ หรือ ต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น บทบาทของแต่ละภาคส่วนในกระบวนการพัฒนา หรือกลไกการให้แรงจูงใจดังจะเห็นได้จากค่า SD และ IQR ของคำถามที่ยังไม่เป็นฉันทามติอยู่ในระดับสูง ซึ่งบ่งชี้ว่ามีความแตกต่างของความคิดเห็นที่ยังต้องได้รับการพิจารณาเพิ่มเติม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวทางดำเนินการใน Delphi รอบถัดไป

แม้ว่าจากผลการประเมินรอบที่ 2 พบว่าส่วนใหญ่ของแผนพัฒนาได้รับการยอมรับในระดับสูง อย่างไรก็ตาม 3 ข้อคำถามที่ยังไม่ได้รับฉันทามติที่สมบูรณ์ จำเป็นต้องได้รับการพิจารณาปรับปรุง ในการประเมิน Delphi รอบถัดไป ควรดำเนินการดังนี้

1. กำหนดแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน

- เพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของแต่ละหน่วยงาน
- สร้างกลไกหรือมาตรการที่ทำให้เกิดการประสานงานที่เป็นรูปธรรม

2. ทบทวนแนวทางการให้แรงจูงใจและรางวัล

- พิจารณาว่าควรใช้แรงจูงใจในรูปแบบใด (ทางเศรษฐกิจ สังคม หรืออื่น ๆ)
- ประเมินผลกระทบของการให้รางวัลต่อการดำเนินโครงการ

3. กำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการส่งเสริมความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

- สร้างกระบวนการที่ช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าใจบทบาทของตนเอง
- พัฒนารูปแบบการทำงานที่ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

สรุปผลการประเมิน Delphi รอบที่ 2 ชี้ให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นพ้องกันในระดับสูงในแทบทุกประเด็นของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม 3 ข้อคำถามยังต้องได้รับการพิจารณาเพิ่มเติม เนื่องจากมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันในบางกลุ่มของผู้ตอบ การประเมิน Delphi รอบถัดไปผู้วิจัยจะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาแนวทางที่สามารถลดความแตกต่างของความคิดเห็น และปรับปรุงแผนพัฒนาให้มีความชัดเจนมากขึ้นเพื่อให้สามารถบรรลุฉันทามติที่เป็นเอกฉันท์ เพื่อนำแผนไปปรับใช้ต่อไป

การออกแบบคำถามสำหรับการประเมิน Delphi ครั้งถัดไป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมิน Delphi รอบที่สอง พบว่าข้อคำถามส่วนใหญ่ได้รับฉันทามติในระดับสูง อย่างไรก็ตาม มีข้อคำถามสามข้อที่ยังไม่สามารถสรุปเป็นฉันทามติได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากความคิดเห็นของผู้ตอบมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ส่งผลให้จำเป็นต้องมีการปรับปรุงคำถามเพื่อให้สามารถสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้อย่างชัดเจนขึ้น และเพื่อให้การประเมิน Delphi ในรอบถัดไปสามารถสร้างฉันทามติที่แข็งแกร่งขึ้น การปรับปรุงคำถามในการประเมินรอบถัดไปได้ดำเนินการโดยการเพิ่มความชัดเจนของรายละเอียดและโครงสร้างของคำถาม รวมถึงการกำหนดกลไกที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่าผู้ตอบสามารถเข้าใจขอบเขตของแต่ละคำถามได้อย่างชัดเจน และสามารถให้ความเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 1 การบูรณาการแผน

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา

"ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเพิ่ม 'ขั้นตอนการเปิดรับความคิดเห็น' ก่อนการจัดทำแผนดำเนินงาน เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นและสร้างความเป็นหนึ่งเดียวกันของทีมทำงาน และเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้"

หมวดที่ 2 ความพร้อมด้านดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล

"ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องมีการกำหนดปัจจัยในการคัดเลือกบุคคลสองแบบ ได้แก่ (1) บุคคลที่มีศักยภาพ และ (2) บุคคลที่มีแรงบันดาลใจและมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้ได้รับโอกาสในการเข้าร่วมโครงการ และได้รับการพัฒนาให้มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล พร้อม

กับมีการให้รางวัลเมื่อโครงการสำเร็จแล้ว ในรูปแบบของ 'ใบประกาศกิตติคุณ' และ 'เงินรางวัล' เพื่อสร้างแรงจูงใจและความภูมิใจในการขับเคลื่อนโครงการ"

กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี

"ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า 'แนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน' ควรเป็นการจัดตั้ง 'คณะกรรมการขับเคลื่อนแผนพัฒนา' ที่ประกอบด้วยตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน พร้อมทั้งมี 'กลไกติดตามผลแบบใกล้ชิด เช่นทุก 3 เดือน' และใช้ 'เวทีระดมความคิดออนไลน์' เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น"

โดยการปรับปรุงคำถามดังกล่าวมุ่งเน้นให้การวิเคราะห์ในรอบถัดไปสามารถสะท้อนถึงแนวทางปฏิบัติที่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น ลดความคลุมเครือของคำถามเดิม และเพิ่มองค์ประกอบที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ข้อคำถามที่ปรับปรุงใหม่ได้เพิ่มรายละเอียดในด้านกระบวนการดำเนินงานของภาครัฐและเอกชน การสร้างแรงจูงใจให้แก่บุคคลที่มีศักยภาพ และแนวทางการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง

จากผลการวิเคราะห์ของ Delphi รอบที่สอง พบว่าข้อคำถามที่ยังไม่ได้รับฉันทามติเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดกลไกในการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน การใช้แนวทางจูงใจเพื่อดึงดูดบุคคลเข้าร่วมโครงการ และการจัดตั้งกลไกติดตามผลเพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ดังนั้น การปรับปรุงข้อคำถามให้มีรายละเอียดที่ชัดเจนขึ้นจะช่วยให้ผู้ตอบสามารถแสดงความเห็นได้อย่างครอบคลุมและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น ซึ่งข้อคำถามที่ปรับปรุงใหม่นี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับแนวทางของ Delphi โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อลดความแตกต่างของความคิดเห็น และสร้างกรอบแนวทางที่สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง ข้อมูลที่ได้รับจาก Delphi รอบถัดไปจะสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ให้มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นให้เกิดความร่วมมือที่เป็นระบบและยั่งยืนจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

2.3.6 **รายงานผลการการประเมิน** Delphi **รอบที่** 3

การประเมินในรอบที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบ และปรับปรุงแผนการพัฒนา และเพิ่มเติมในคำถามที่ได้จากการประเมินรอบสอง ที่ยังไม่ได้ข้อสรุปแบบฉันทามติ จำนวน 3 ข้อ โดยใช้การออกแบบสอบถามแบบ Likert Scale (ระดับ 1-5) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความสำคัญและพิจารณาความเห็นพ้องกัน เพื่อนำไปพัฒนาเป็นแผนการดำเนินงานต่อไป

ตาราง 91 รายงานผลการการประเมิน Delphi รอบที่ 3

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
หมวดที่ 1: **การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่** 1: **การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา** "ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเพิ่ม "ขั้นตอนการเปิดรับความคิดเห็น" ก่อนการจัดทำแผนดำเนินงาน เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นและสร้างความเป็นหนึ่งเดียวกันของทีมทำงาน และเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้"	5	5	5	5	5
หมวดที่ 2: **ความพร้อมด้านดิจิทัลยุทธศาสตร์ที่** 2: **การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล** "ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องมีการกำหนดปัจจัยในการคัดเลือกบุคคลสองแบบ ได้แก่ (1) บุคคลที่มีศักยภาพ และ (2) บุคคลที่มีแรงบันดาลใจและมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้ได้รับโอกาสในการเข้าร่วมโครงการ และได้รับการพัฒนาให้มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล พร้อมกับมีการให้รางวัลเมื่อโครงการสำเร็จแล้ว ในรูปแบบของ "ใบประกาศกิตติคุณ" และ "เงินรางวัล" เพื่อสร้างแรงจูงใจและความภูมิใจในการขับเคลื่อนโครงการ"	5	5	5	5	5

ตาราง 91 (ต่อ)

คำถาม	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 4	ผู้ประเมิน 5
กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี "ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน" ควรเป็นการจัดตั้ง "คณะกรรมการขับเคลื่อนแผนพัฒนา" ที่ประกอบด้วยตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน พร้อมทั้งมี "กลไกติดตามผลแบบใกล้ชิด เช่นทุก 3 เดือน" และใช้ "เวทีระดมความคิดออนไลน์" เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น"	5	5	5	5	5

จากข้อมูลผลการประเมินรอบที่ 3 พบว่า 3 ข้อคำถามที่เคยอยู่ในระดับ Moderate Consensus - Agreement ในรอบที่ 2 ได้รับการปรับปรุงคำถามและแนวทางปฏิบัติ จนได้รับการยอมรับในระดับ Strong Consensus - Agreement โดยมีค่าเฉลี่ย (Mean) 5.0 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.0 ซึ่งหมายความว่าผู้เชี่ยวชาญทุกคนเห็นพ้องต้องกัน 100% โดยไม่มีความแตกต่างของความคิดเห็นระหว่างกลุ่มผู้ตอบ

ตารางนี้แสดง ผลการประเมินรอบที่ 3 (Strong Consensus) โดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD), ช่วงระหว่างควอไทล์ (IQR) และค่า Top 2 Box ซึ่งช่วยสะท้อนระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญต่อแต่ละประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี

ตาราง 92 ผลการประเมินรอบที่ 3 (Strong Consensus) โดยใช้ค่าสถิติ

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	หมวดที่ 1: การบูรณาการแผนยุทธศาสตร์ที่ 1: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา						
Q1	"ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรระบุวิธีการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเพิ่ม "ขั้นตอนการเปิดรับความคิดเห็น" ก่อนการจัดทำแผนดำเนินงาน เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นและสร้างความเป็นหนึ่งเดียวกันของทีมทำงาน และเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจบทบาทของตนเองและสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้"	5	0	5	0	100	Strong Consensus - Agreement
	หมวดที่ 2: ความพร้อมด้านดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2: การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล						
Q2	"ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ควรต้องมีการกำหนด ปัจจัยในการคัดเลือกบุคคลสองแบบ ได้แก่ (1) บุคคลที่มีศักยภาพ และ (2) บุคคลที่มีแรงบันดาลใจและ	5	0	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 92 (ต่อ)

ลำดับ	คำถาม	mean	std	50%	IQR	Top 2 Box	Consensus Level
	มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้ได้รับโอกาสในการเข้าร่วมโครงการ และได้รับการพัฒนาให้มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล พร้อมกับมีการให้รางวัลเมื่อโครงการสำเร็จแล้ว ในรูปแบบของ "ใบประกาศกิตติคุณ" และ "เงินรางวัล" เพื่อสร้างแรงจูงใจและความภูมิใจในการขับเคลื่อนโครงการ"						
Q3	กรอบแนวคิด 321 Goal กับแบบร่างแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี "ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า "แนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน" ควรเป็นการจัดตั้ง "คณะกรรมการขับเคลื่อนแผนพัฒนา" ที่ประกอบด้วยตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน พร้อมทั้งมี "กลไกติดตามผลแบบใกล้ชิด เช่น ทุก 3 เดือน" และใช้ "เวทีระดมความคิดออนไลน์" เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น"	5	0	5	0	100	Strong Consensus - Agreement

ตาราง 93 การเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการประเมินรอบที่ 2 และรอบที่ 3

ประเด็น	Delphi รอบที่ 2 (Moderate Consensus)	Delphi รอบที่ 3 (Strong Consensus)	การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ
Q7: การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา	Mean = 4.6, SD = 0.894, IQR = 0, Tpp 2 Box = 100	Mean = 5.0, SD = 0, IQR = 0, Tpp 2 Box = 100	- เพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับ กระบวนการเปิดรับความคิดเห็นเพื่อเพิ่มความร่วมมือและการเข้าใจร่วมกัน
Q23: การให้แรงจูงใจและรางวัล	Mean = 4.4, SD = 0.894, IQR = 1 Tpp 2 Box = 100	Mean = 5.0, SD = 0, IQR = 0, Tpp 2 Box = 100	- ระบุให้ชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับ ประเภทของบุคคลที่ได้รับการคัดเลือก และรูปแบบรางวัล
Q53: ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน	Mean = 4.6, SD = 0.894, IQR = 0 Tpp 2 Box = 100	Mean = 5.0, SD = 0, IQR = 0, Tpp 2 Box = 100	- เสนอให้จัดตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนแผนพัฒนาและสร้าง กลไกติดตามผลทุก 3 เดือน

สรุปผลการประเมินด้วยวิธี Delphi Method ที่อาศัยค่าสถิติต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละประเด็นที่ถูกนำเสนอ ซึ่งค่าสถิติที่ใช้ประกอบไปด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD: Standard Deviation), ช่วงระหว่างควอไทล์ (IQR: Interquartile Range) และค่า Top 2 Box โดยแต่ละค่ามีความหมายที่ช่วยสะท้อนระดับความเห็นพ้องของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่อแนวทางที่ถูกนำเสนอ

ค่าเฉลี่ย (Mean) เป็นตัวชี้วัดที่แสดงระดับความเห็นด้วยของผู้เชี่ยวชาญต่อแต่ละประเด็นที่ถูกนำเสนอ ในรอบที่ 3 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.0 ในทุกคำถาม ซึ่งหมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญทุกคนให้คะแนนสูงสุด (ระดับ 5) อย่างเป็นเอกฉันท์ แสดงถึงการสนับสนุนแนวทางที่เสนอในระดับ

สูงสุด ในขณะที่รอบที่ 2 ค่าเฉลี่ยต่ำกว่าระดับสูงสุด โดยอยู่ที่ 4.4 - 4.6 ซึ่งสะท้อนว่าผู้เชี่ยวชาญบางคนยังมีความเห็นที่แตกต่างกันเกี่ยวกับแนวทางที่เสนอ

ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD Standard Deviation) ใช้วัดระดับความแปรปรวนของคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญให้ หากค่า SD สูง หมายความว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากขึ้น ในรอบที่ 2 ค่า SD อยู่ที่ 0.894 ซึ่งบ่งชี้ว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญยังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ในรอบที่ 3 ค่า SD ลดลงเหลือ 0.0 ซึ่งหมายความว่า ทุกคนให้คะแนนเท่ากันหมด ไม่มีความแปรปรวนของความคิดเห็นเลย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางที่ได้รับการปรับปรุงสามารถสร้างฉันทามติที่เป็นเอกฉันท์ได้อย่างสมบูรณ์

ช่วงระหว่างควอไทล์ (IQR Interquartile Range) เป็นค่าสถิติที่ใช้วัดระดับความแตกต่างของความคิดเห็นในกลุ่มผู้ตอบ โดยปกติหากค่า IQR สูง หมายความว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญยังแตกต่างกัน ในรอบที่ 2 ค่า IQR = 1 ใน Q23 บ่งชี้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับแนวทางการให้แรงจูงใจและรางวัล แต่เมื่อแนวทางดังกล่าวได้รับการปรับปรุงในรอบที่ 3 ค่า IQR ลดลงเหลือ 0.0 ในทุกข้อคำถาม ซึ่งหมายความว่าผู้เชี่ยวชาญทุกคนให้ความคิดเห็นที่ตรงกัน ไม่มีความแตกต่างของมุมมองอีกต่อไป

และสุดท้าย ค่า Top 2 Box เป็นตัวชี้วัดที่แสดงสัดส่วนของผู้ตอบที่ให้คะแนนสูงสุด (ระดับ 4 และ 5) ซึ่งสะท้อนถึงระดับการสนับสนุนต่อแนวทางที่เสนอ ในกรณีนี้ Top 2 Box = 100% ในทุกคำถามทั้งในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 ซึ่งหมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญทุกคนเห็นพ้องกันในระดับสูงสุด แม้ว่าในรอบที่ 2 จะยังมีความแตกต่างของคะแนนอยู่บ้าง แต่หลังจากการปรับปรุงแนวทางในรอบที่ 3 ก็ได้รับการสนับสนุนในระดับที่เป็นเอกฉันท์

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในการประเมิน Delphi รอบที่ 3 ส่งผลให้ระดับความเห็นพ้องของผู้เชี่ยวชาญเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับรอบที่ 2 ซึ่งสามารถอธิบายได้จากการปรับปรุงแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในสามประเด็นหลัก ได้แก่ การเพิ่มรายละเอียดเชิงโครงสร้างและแนวทางปฏิบัติ (Q7), การกำหนดรูปแบบแรงจูงใจที่ชัดเจน (Q23) และการสร้างกลไกติดตามผลและความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพ (Q53) ในคำถามที่ Q7 เกี่ยวกับการบูรณาการแผนและทีมพัฒนา เดิมในรอบที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญบางส่วนยังไม่มั่นใจเกี่ยวกับ แนวทางการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ซึ่งอาจเกิดจากความไม่ชัดเจนของโครงสร้างการดำเนินงาน และขาดกลไกที่รองรับความคิดเห็นจากทุกฝ่าย ในรอบที่ 3 มีการ เพิ่มกระบวนการเปิดรับความคิดเห็นก่อนจัดทำแผน ซึ่งช่วยให้ทุกภาคส่วนสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางและสร้างความเข้าใจร่วมกันมากขึ้น ทำให้การทำงานเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

สำหรับคำถามที่ Q23 ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวทางการให้แรงจูงใจและรางวัล ในรอบที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญบางส่วนยังมีความเห็นแตกต่างกันเกี่ยวกับ ความจำเป็นและรูปแบบของแรงจูงใจ โดยเฉพาะการกำหนดว่าควรให้รางวัลหรือแรงจูงใจในรูปแบบใดเพื่อดึงดูดบุคคลที่มีศักยภาพมาร่วมโครงการ ในรอบที่ 3 มีการ กำหนดประเภทของบุคคลที่ควรได้รับการคัดเลือกให้ชัดเจนขึ้น โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพและกลุ่มที่มีแรงบันดาลใจ นอกจากนี้ ยังได้เพิ่ม แรงจูงใจที่เป็นรูปธรรม เช่น ใบประกาศกิตติคุณและเงินรางวัล ซึ่งทำให้แนวทางดังกล่าวมีความชัดเจนขึ้นและได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญในระดับสูง

สุดท้ายในคำถามที่ Q53 เกี่ยวกับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ในรอบที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญบางส่วนอาจมีความกังวลเกี่ยวกับ ความต่อเนื่องของความร่วมมือจากทุกภาคส่วน และการขาดกลไกที่ช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเป็นระบบ ในรอบที่ 3 มีการเสนอให้ จัดตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนแผนพัฒนา ที่มีตัวแทนจากทุกภาคส่วน พร้อมทั้ง กำหนดกลไกติดตามผลทุก 3 เดือน ซึ่งช่วยให้เกิดแนวทางที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าได้อย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป การปรับปรุงแนวทางปฏิบัติให้มีความชัดเจนและสามารถดำเนินการได้จริงในรอบที่ 3 ช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องต้องกันในระดับที่สูงขึ้น ลดความแตกต่างของความคิดเห็น และส่งผลให้แนวทางที่เสนอได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นเอกฉันท์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางดังกล่าวมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้ปฏิบัติจริงและสามารถสร้างผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

2.4 ปรับแก้ไขกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่ผ่านการประเมินแล้ว และสรุปผลการประเมิน

การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในจังหวัดสุพรรณบุรีถูกออกแบบโดยใช้ Framework 321 Goal เป็นแนวทางหลัก ซึ่งถูกนำไปเปรียบเทียบกับ 6 ยุทธศาสตร์ดั้งเดิมของจังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีการกำหนดไว้ก่อนหน้านี้ เป้าหมายของการเปรียบเทียบนี้คือการวิเคราะห์ความสอดคล้อง ความแตกต่าง และแนวทางการปรับปรุงเพื่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างสองกรอบแนวคิด โดยมีกระบวนการเปรียบเทียบดำเนินการโดยใช้ กระบวนการ Delphi จำนวน 3 รอบ เพื่อให้ได้มาซึ่งฉันทามติของผู้เชี่ยวชาญในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนา โดยผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมในการประเมินแบ่งออกเป็นสามกลุ่มหลัก ได้แก่

1. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวของจังหวัด

2. ภาคธุรกิจและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยี

3. ผู้นำชุมชนและกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับท้องถิ่น

ผลจากการประเมินรอบแรกพบว่า 6 ยุทธศาสตร์ของจังหวัดสุพรรณบุรีมีแนวทางที่ดีในเชิงโครงสร้าง แต่ยังขาดรายละเอียดเชิงปฏิบัติและกลไกที่ชัดเจนในการบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล ในขณะที่ Framework 321 Goal มีความชัดเจนในการกำหนดทิศทางการพัฒนาให้เข้ากับบริบทของยุคดิจิทัลแต่ยังต้องปรับให้เข้ากับโครงสร้างการดำเนินงานของหน่วยงานท้องถิ่น

แนวทางการปรับปรุงแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณณบุรี ผ่านการพัฒนาจากกรอบแนวคิด 321 Goal

การปรับปรุงแผนพัฒนาในหมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม

เป้าหมายของการปรับแผน คือพัฒนาให้หมวดที่ 1 ของแผนพัฒนานี้ ยกระดับสู่ระดับ 4 หรือสีเขียวเป็นอย่างอย่างน้อย



ภาพประกอบ 111 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6 ที่ได้ปรับปรุงจากการประเมินทั้ง 3 ครั้ง แล้ว มีการสรุปรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 94 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 1	ยุทธศาสตร์ที่ 6	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
1	โครงการจัดทำแผนแม่บทพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล สุพรรณบุรี	จังหวัด	✓		พัฒนาแผนแม่บทเชิงกลยุทธ์ที่ครอบคลุมการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และแผนปฏิบัติการ	เพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาดำเนินการ งบประมาณ Key man ของหน่วยงานอย่างชัดเจน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง
2	2โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลางเศรษฐกิจดิจิทัล สุพรรณบุรี	จังหวัด	✓		จัดทำระบบดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลสำคัญ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์ชุมชน	เพิ่มการจัดเก็บและไปใช้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มการเชื่อมโยงข้อมูลกับแพลตฟอร์มระดับประเทศ เพื่อให้ข้อมูลครอบคลุมและแม่นยำขึ้น
3	โครงการแต่งตั้งและพัฒนาศักยภาพคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	จังหวัด	✓		แต่งตั้งคณะกรรมการระดับจังหวัดเพื่อกำกับดูแลและขับเคลื่อนโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	กำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของคณะกรรมการให้ชัดเจนขึ้น พร้อมติดตามผลทุก 3 เดือน

ตาราง 94 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 1	ยุทธศาสตร์ที่ 6	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
4	โครงการจัดทำแผนแม่บทการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับพื้นที่	ชุมชน	✓		ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบแผนแม่บทที่สะท้อนเอกลักษณ์และความต้องการของพื้นที่	เพิ่มการอบรมเชิงปฏิบัติการให้ชุมชนสามารถออกแบบแผนแม่บทของตนเองได้
5	โครงการรวบรวมข้อมูลเพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์มข้อมูลกลาง	ชุมชน	✓		จัดเก็บข้อมูลสินค้าท้องถิ่น สถานที่สำคัญ และกิจกรรมชุมชนเพื่อนำเข้าสู่แพลตฟอร์มข้อมูลกลาง	จัดทำข้อมูลอย่างเป็นระบบ และใช้งานง่าย และเพิ่มช่องทางให้ชุมชนสามารถป้อนข้อมูลเข้าสู่แพลตฟอร์มผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ
6	โครงการแต่งตั้งและอบรมคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับพื้นที่	ชุมชน	✓		สร้างทีมงานระดับชุมชนเพื่อสนับสนุนและเชื่อมโยงกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	จัดตั้งหน่วยสนับสนุนในระดับชุมชนเพื่อช่วยบริหารจัดการโครงการให้มีประสิทธิภาพ และกำหนดบทบาทของผู้มีส่วนร่วมในชุมชน เพื่อความต่อเนื่องของโครงการ

ตาราง 94 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 1	ยุทธศาสตร์ที่ 6	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
7	โครงการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จสำหรับการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล	จังหวัด		✓	กำหนดเกณฑ์การวัดผลที่ชัดเจนและครอบคลุมสำหรับโครงการทั้งหมด	เพิ่มกระบวนการประเมินผลเป็นระยะ และให้คณะกรรมการติดตามผลมีบทบาทมากขึ้น
8	โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลสำหรับการติดตามผลและประเมินผล	จังหวัด		✓	สร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลตัวชี้วัดของโครงการในทุกระดับ	พัฒนาระบบการวิเคราะห์ข้อมูลที่สามารถให้ภาพรวมของผลการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ
9	โครงการประชุมรายงานผลและรับฟังข้อเสนอแนะในชุมชน	ชุมชน		✓	สื่อสารผลการประเมินโครงการกับชุมชนและรับฟังความคิดเห็นเพื่อปรับปรุง	เพิ่มเวทีเสวนารายไตรมาสเพื่อให้ประชาชนเสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
10	โครงการส่งเสริมการปรับปรุงโครงการผ่านผลการประเมินระหว่างดำเนินการ	ชุมชน		✓	ใช้ข้อมูลจากการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาโครงการใหม่ที่ตรงกับความต้องการของชุมชน	สร้างระบบแจ้งเตือนและรายงานผลแบบเรียลไทม์สำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

การปรับปรุงแผนพัฒนาในหมวดที่ 2 ความพร้อมทางด้านดิจิทัล และทักษะดิจิทัล

เป้าหมายของการปรับแผน คือพัฒนาให้หมวดที่ 2 ของแผนพัฒนานี้ ยกระดับสู่ระดับ 4 หรือสีเขียวเป็นอย่างอย่างน้อย



ภาพประกอบ 112 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4 ที่ได้ปรับปรุงจากการประเมินทั้ง 3 ครั้ง แล้ว มีการสรุปรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 95 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 2	ยุทธศาสตร์ที่ 4	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
1	โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลสุพรรณบุรี	จังหวัด	✓		พัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านดิจิทัลสำหรับชุมชน	เพิ่มศูนย์เรียนรู้ในโรงเรียนและวัด ในระดับอำเภอ เพื่อให้การเข้าถึงสะดวกขึ้นกับชุมชนในแต่ละพื้นที่
2	โครงการพัฒนาหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล	จังหวัด	✓		ออกแบบหลักสูตรร่วมกับสถาบันการศึกษา	ปรับปรุงหลักสูตรให้เน้นการปฏิบัติจริง และพัฒนาแพลตฟอร์มเรียนออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคนจำนวนมากได้
3	โครงการประกวดค้นหา KOL (Key Opinion Leader) สำหรับการท่องเที่ยว ตัวแทนระดับจังหวัด	จังหวัด	✓		จัดประกวด KOL เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวดิจิทัล	แผนสมบูรณ์ตั้งแต่รอบแรก ไม่มีข้อเสนอให้เปลี่ยนแปลงแผนเดิม
4	โครงการจัดอบรมทักษะดิจิทัลในชุมชน	ชุมชน	✓		ฝึกอบรมชุมชนให้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและ E-Commerce	ควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ และกระตุ้นให้ชุมชนเห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ
5	โครงการสร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัลในชุมชน (Train the Trainer)	ชุมชน	✓		สร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัลเพื่อกระจายองค์ความรู้	สร้างระบบติดตามผลของเครือข่ายผู้นำดิจิทัล

ตาราง 95 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 2	ยุทธศาสตร์ที่ 4	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
6	โครงการฝึกอบรมและพัฒนา KOL ท้องถิ่น (Local Key Opinion Leader)	ชุมชน	✓		สนับสนุน KOL ท้องถิ่นในการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล	จัดทำเงื่อนไขที่ชัดเจนในการคัดเลือก โดยเน้นทั้งบุคคลที่มีศักยภาพ และที่มีแรงจูงใจในการพัฒนาตน ร่วมถึงมอบรางวัลที่เป็นแรงจูงใจภายใน เช่น การมอบประกาศยีบัตร และรางวัลที่เป็นของมีค่า เช่น เงินรางวัล
7	โครงการพัฒนาแคมเปญ 'สุพรรณบุรี เมืองแห่งมรดกดิจิทัล'	จังหวัด		✓	พัฒนาแคมเปญการตลาดเพื่อสร้างการรับรู้	ควรมีการพัฒนา Digital Platform สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่ Smart Tourism และมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ พร้อมงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง
8	โครงการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลผ่าน Live Streaming และ AR/VR	จังหวัด		✓	พัฒนา Live Streaming และ AR/VR เพื่อสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยว	เพิ่มจุดให้บริการ AR ในสถานที่ท่องเที่ยวหลักของจังหวัด
9	โครงการสุพรรณบุรีดนตรีดิจิทัล เรื่องเล่าผ่านเมืองเสียงเพลงและวิถีชีวิตชุมชน	จังหวัด		✓	นำเสนอผ่านแพลตฟอร์มสำหรับการท่องเที่ยว และโซเชียลมีเดียเพื่อให้เข้าถึงเมืองดนตรี	ควรมีการอบรมและให้ความรู้แก่ชุมชนเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 95 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 2	ยุทธศาสตร์ที่ 4	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
10	โครงการสนับสนุนการใช้ Digital Content เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	ชุมชน		✓	สนับสนุนการใช้ Digital Content ในชุมชนท่องเที่ยว	สนับสนุนให้ชุมชนผลิต Digital Content ผ่านการอบรม และเข้าโครงการอย่างต่อเนื่อง
11	โครงการสร้าง VTuber เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสุพรรณบุรี	ชุมชน		✓	สร้าง VTuber เพื่อเป็นตัวแทนประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	ควรมีการกำหนดให้มีหน่วยงานกำกับดูแลหรือพี่เลี้ยงที่สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนชุมชนในการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล
12	โครงการพัฒนาเนื้อหา ASMR และเสียงธรรมชาติเชิงวัฒนธรรม	ชุมชน		✓	สร้างเนื้อหา ASMR เพื่อเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวผ่านเสียงของสุพรรณบุรี	พิจารณาการสนับสนุนงบประมาณสำหรับการผลิตเนื้อหาดิจิทัลเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนในระยะยาว
13	โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านระบบเครือข่ายในชุมชน	จังหวัด	✓		ไม่มีการนำเสนอก่อนหน้านี้ ใช้งานผ่านระบบเครือข่ายสาธารณะทั่วไป	พัฒนาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสาธารณะให้สะดวกและเปิดกว้างมากขึ้น เพื่อให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

การปรับปรุงแผนพัฒนาในหมวดที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน

เป้าหมายของการปรับแผน คือพัฒนาให้หมวดที่ 3 ของแผนพัฒนานี้ ยกระดับสู่ระดับ 4 หรือสีเขียวเป็นอย่างอย่างน้อย



ภาพประกอบ 113 เป้าหมายของการปรับแผน หมวดที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5 ที่ได้ปรับปรุงจากการประเมินทั้ง 3 ครั้ง แล้ว มีการสรุปรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 96 แนวทางดำเนินการ ตามยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 3	ยุทธศาสตร์ที่ 5	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
1	โครงการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น	จังหวัด	✓		ระบุและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในจังหวัด เช่น สถานที่สำคัญ งานประเพณี อาหารพื้นเมือง และหัตถกรรม	เพิ่มเวิร์กช็อปให้ชุมชนสามารถนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมของตนเองได้
2	โครงการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับจังหวัด	จังหวัด	✓		พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่รวมจุดเด่นของจังหวัดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว	พัฒนาเส้นทางใหม่ที่รองรับนักท่องเที่ยวกลุ่มเฉพาะ เช่น ผู้สูงอายุและครอบครัว และกลุ่ม High Value
3	โครงการประกวดภาพถ่ายเพื่อสร้างจุด Check-in สุพรรณบุรี	จังหวัด	✓		จัดการประกวดภาพถ่ายเพื่อสร้างจุด Check-in สุพรรณบุรี และส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดีย	เพิ่มรางวัลและการสนับสนุนสำหรับผู้ชนะการประกวดเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม
4	โครงการสนับสนุนการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม	ชุมชน	✓		ส่งเสริมการผลิตสินค้าหรือกิจกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น หัตถกรรม และของที่ระลึก	ให้ทุนสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และขยายช่องทางจำหน่าย

ตาราง 96 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 3	ยุทธศาสตร์ที่ 5	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
5	โครงการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวร่วมกับชุมชน	ชุมชน	✓		ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สะท้อนเอกลักษณ์ของพื้นที่	สร้างระบบจองออนไลน์สำหรับกิจกรรมชุมชนและ Workshop วัฒนธรรม
6	โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น	ชุมชน	✓		จัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาล อาหารพื้นบ้าน และนิทรรศการเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว	เพิ่มจำนวนกิจกรรมที่จัดขึ้น และเชิญศิลปินหรือบุคคลสำคัญมาร่วมงาน
7	โครงการสุพรรณบุรีต้นแบบเมืองแห่งการเกษียณสุขอย่างยั่งยืน	จังหวัด		✓	พัฒนาเมืองสุพรรณบุรีเป็นต้นแบบเมืองสำหรับการเกษียณสุข พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจร	ปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกและระบบสุขภาพให้รองรับผู้สูงอายุได้ดีขึ้น
8	โครงการไลฟ์สดทุกที่กับเสน่ห์ท้องถิ่นชาวสุพรรณ	จังหวัด		✓	โปรโมตสถานที่และบริการในสุพรรณบุรีผ่านกิจกรรมไลฟ์สดและการตลาดดิจิทัล	เพิ่มจำนวนไลฟ์สดและเชิญ Influencer มาร่วมสร้างกระแส
9	โครงการโปรโมทเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน	จังหวัด		✓	โปรโมทเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน เช่น ตลาดจีนโบราณ และอาหารไทย-จีนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	จัดทำแคมเปญพิเศษบน Douyin และ Xiaohongshu เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจีน

ตาราง 96 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	ระดับการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่ 3	ยุทธศาสตร์ที่ 5	รายละเอียดในแผนรอบแรก	การปรับปรุงจากการประเมิน Delphi 3 รอบ
10	โครงการเชื่อมโยงสินค้าชุมชนกับตลาดจีนผ่านแพลตฟอร์มพันธมิตร	ชุมชน		✓	สนับสนุนสินค้าชุมชนให้เข้าสู่ตลาดจีนผ่านแพลตฟอร์มพันธมิตรที่ได้รับความนิยม	สนับสนุนชุมชนในการสร้างแบรนด์สินค้าและพัฒนาแพลตฟอร์มโลจิสติกส์
11	โครงการอบรมการขายผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลกับแม่ค้าออนไลน์หน้าใหม่	ชุมชน		✓	สร้างความรู้และความสามารถให้กับชุมชนในการขายสินค้าผ่าน Shopee, Lazada และ TikTok Shop	ให้คำปรึกษาเชิงลึกและการติดตามผลหลังการอบรมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน
12	โครงการกล่องสุ่มของขวัญสุพรรณบุรีให้โชค	ชุมชน		✓	เพิ่มมูลค่าสินค้าชุมชนผ่านการออกแบบกล่องสุ่มที่สะท้อนวัฒนธรรมสุพรรณบุรี	สร้างแนวทางที่ชัดเจนในการจัดทำโครงการ และเริ่มต้นทดลองช่วงระยะเวลาหนึ่งเพื่อดูผลของการดำเนินโครงการ

2.4.1 สรุปผลการประเมินแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรีได้ดำเนินการภายใต้แนวคิด House Strategy 321 Goal โดยแบ่งเป็น 3 หมวดหลัก ได้แก่

1. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา
2. ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล
3. การใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ

ทั้งนี้ แผนได้รับการพัฒนาและปรับปรุงผ่าน 6 ยุทธศาสตร์หลัก โดยใช้กระบวนการ Delphi 3 รอบ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุงแนวทาง และกำหนดมาตรการที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ผลลัพธ์ที่ได้สามารถสรุปได้ดังนี้

ประเด็นหลักที่พบจากการประเมินรอบแรก ได้แก่

1. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนาในระดับจังหวัดยังไม่มีความชัดเจนในเรื่องของการกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของหน่วยงานหลัก
2. ความพร้อมด้านดิจิทัลในพื้นที่ยังคงมีข้อจำกัด ทั้งในแง่ของโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสนับสนุน และทักษะของผู้เกี่ยวข้อง
3. การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและสร้างจุดขายให้กับจังหวัดมีแนวทางที่ดี แต่ยังขาดเครื่องมือในการขยายการรับรู้สู่ตลาดระดับประเทศและสากล
4. ระบบการตลาดดิจิทัลของชุมชนยังไม่มีความเข้มแข็ง เนื่องจากขาดทักษะและขาดช่องทางที่สามารถสร้างรายได้จากการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม
5. เทคโนโลยีที่สามารถใช้เสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังไม่ได้ถูกนำมาใช้อย่างเป็นระบบ เช่น เทคโนโลยี VR/AR หรือแพลตฟอร์ม Smart Tourism
6. การติดตามและประเมินผลของแผนยังขาดระบบที่สามารถเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผลกระทบของการดำเนินงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากการประเมินรอบที่สอง ได้มีการกำหนดแนวทางในการปรับปรุง โดยให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยง Framework 321 Goal กับแผนยุทธศาสตร์ของจังหวัดสุพรรณบุรี ผ่านการกำหนดกลไกที่ชัดเจนมากขึ้น การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและชุมชน และการเสริมสร้างความพร้อมด้านดิจิทัล ในการประเมินรอบที่สาม ได้มีการพัฒนาแนวทางปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้จริง ซึ่งทำให้สามารถกำหนดกรอบการดำเนินงานที่ชัดเจนขึ้น

และจากการประเมินรอบที่สาม พบว่ามีการพัฒนาที่สำคัญใน 6 ประเด็นหลัก โดยสามารถกำหนดโครงสร้างที่ปรับปรุงแล้วสำหรับ 6 ยุทธศาสตร์ของจังหวัดสุพรรณบุรีให้สามารถบูรณาการกับ House Strategy 321 Goal ได้อย่างสมบูรณ์ รายละเอียดของแนวทางที่พัฒนาแล้วถูกสังเคราะห์ออกมาเป็นแผนปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยกำหนดองค์ประกอบของกลยุทธ์ที่ผ่านการปรับปรุงให้ทุกองค์ประกอบของ House Strategy อยู่ในระดับที่พร้อมใช้งานอย่างสมบูรณ์

ตาราง 97 แผนพัฒนาองค์ประกอบของกลยุทธ์

หมวดหมู่	**ปัญหาของสุพรรณบุรี (จากการ Content Analysis)**	**6 ยุทธศาสตร์ของสุพรรณบุรี (รอบแรกจาก House Strategy 321 Goal)**	**ผลการประเมินทั้ง 3 รอบ**	**การปรับปรุงหลัง Delphi 3 รอบ**
การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา	ขาดกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ขาดบทบาทที่ชัดเจนของหน่วยงานหลัก ขาดกลไกการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย	กำหนดให้ภาครัฐ เอกชน และชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา สร้างกลไกความร่วมมือและการติดตามผล	รอบที่ 1: แนวทางเหมาะสม แต่ขาดการกำหนดบทบาทของ Key Man รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้กำหนดแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้เพิ่มกลไกรับฟังความคิดเห็น	จัดตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระดับจังหวัด เพิ่มเวทีรับฟังความคิดเห็นก่อนกำหนดแผน กำหนดบทบาทของ Key Man อย่างชัดเจน
ความพร้อมด้านดิจิทัล	โครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยียังไม่ทั่วถึง ชุมชนยังขาดทักษะด้านดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีสนับสนุน Smart Tourism ยังไม่มีระบบที่ชัดเจน	พัฒนา Smart Tourism ด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัล สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน ส่งเสริมการฝึกอบรมด้านเทคโนโลยี	รอบที่ 1: แนวทางดีแต่ขาดโครงสร้างการฝึกอบรม รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในโรงเรียนและวัด รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้เพิ่มศูนย์ฝึกอบรมและพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลในโรงเรียนและวัด ขยายโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ต สนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ชุมชน

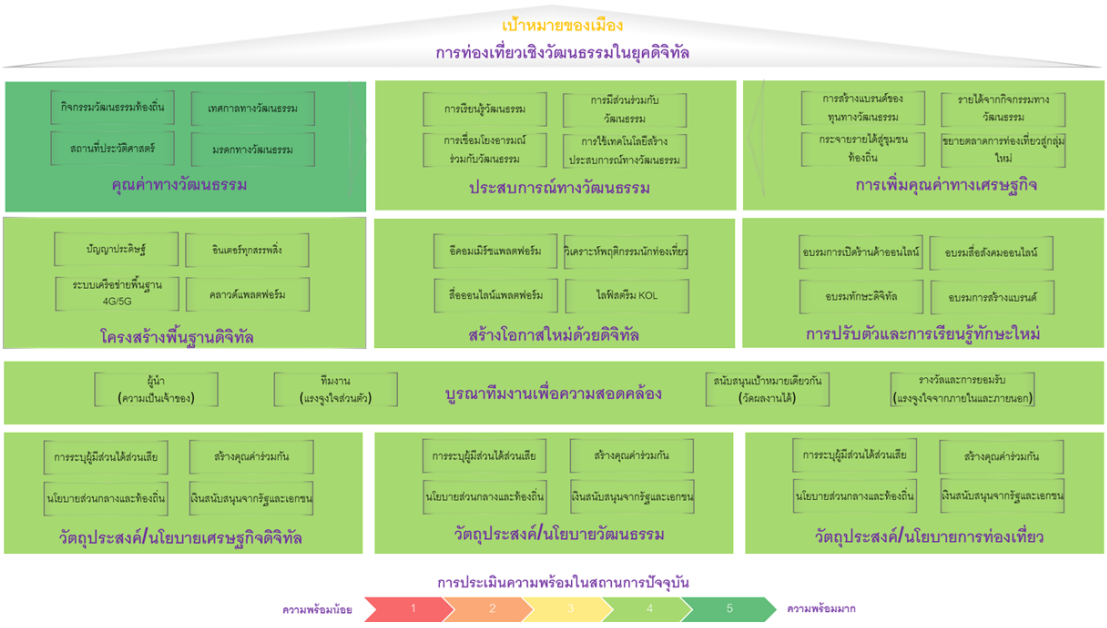
ตาราง 97 (ต่อ)

หมวดหมู่	ปัญหาของสุพรรณบุรี (จากการ Content Analysis)	6 ยุทธศาสตร์ของสุพรรณบุรี (รอบแรกจาก House Strategy 321 Goal)	ผลการประเมินทั้ง 3 รอบ	การปรับปรุงหลัง Delphi 3 รอบ
ทุนทางวัฒนธรรม	ขาดกลยุทธ์ในการขยายการรับรู้ของทุนทางวัฒนธรรม ไม่มีแนวทางที่ชัดเจนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับทุนวัฒนธรรม ขาดการบูรณาการการท่องเที่ยววัฒนธรรมเข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัล	สร้าง "Viral Content" เพื่อทำให้ทุนวัฒนธรรมเป็นที่รู้จัก ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสื่อสารวัฒนธรรม บูรณาการทุนวัฒนธรรมกับแพลตฟอร์มดิจิทัล	รอบที่ 1: การใช้ทุนวัฒนธรรมในแผนยังขาดความโดดเด่น รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้สนับสนุนการสร้างเนื้อหาดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้สร้างระบบสนับสนุนการผลิตเนื้อหาดิจิทัล	สนับสนุนให้ชุมชนผลิตเนื้อหาดิจิทัล เช่น VTuber, ASMR ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้าง Digital Storytelling พัฒนาแพลตฟอร์มรวมข้อมูลด้านวัฒนธรรม
การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล	ชุมชนขาดความเข้าใจเกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัล ระบบการตลาดดิจิทัลของท้องถิ่นยังไม่มีประสิทธิภาพ ไม่มีโครงสร้างสนับสนุนให้ชุมชนเข้าสู่ตลาดออนไลน์ได้อย่างยั่งยืน	ส่งเสริมการตลาดดิจิทัล จัดอบรมด้าน E-Commerce สนับสนุนการขายสินค้าชุมชนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	รอบที่ 1: มีแนวทางดีแต่ยังขาดโครงสร้างสนับสนุน รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้จัดอบรมเชิงลึกเกี่ยวกับ E-Commerce รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้เพิ่มรางวัลจูงใจสำหรับธุรกิจดิจิทัล	จัดโครงการฝึกอบรม E-Commerce และ Social Commerce สนับสนุนแพลตฟอร์มตลาดออนไลน์ ส่งเสริมเครือข่าย Digital Business Community

ตาราง 97 (ต่อ)

หมวดหมู่	ปัญหาของสุพรรณบุรี (จากการ Content Analysis)	6 ยุทธศาสตร์ของสุพรรณบุรี (รอบแรกจาก House Strategy 321 Goal)	ผลการประเมินทั้ง 3 รอบ	การปรับปรุงหลัง Delphi 3 รอบ
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว	เทคโนโลยียังไม่ได้ถูกใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยว ขาดแพลตฟอร์มที่สามารถรวบรวมข้อมูลการท่องเที่ยวแบบครบวงจร เทคโนโลยี VR/AR ยังไม่ได้ถูกนำมาใช้อย่างเต็มที่	พัฒนา VR/AR และแพลตฟอร์มการท่องเที่ยว สร้างระบบฐานข้อมูลการท่องเที่ยว ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบโต้ตอบ	รอบที่ 1: มีการใช้เทคโนโลยีแต่ยังไม่มีความเป็นระบบ รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้จัดทำระบบฐานข้อมูลดิจิทัลท่องเที่ยว รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้พัฒนาแพลตฟอร์ม Smart Tourism	สร้างระบบฐานข้อมูลท่องเที่ยวดิจิทัล พัฒนา AR/VR Experience พัฒนาแพลตฟอร์ม Smart Tourism เชื่อมโยงข้อมูลแบบ Interactive
การติดตามและประเมินผล	ไม่มีระบบติดตามผลที่ชัดเจน ขาดกลไกในการเก็บข้อมูลแบบเรียลไทม์ การวิเคราะห์ผลกระทบยังไม่มีรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน	ใช้ตัวชี้วัดดิจิทัล สร้างระบบเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยว และจัดตั้งคณะกรรมการติดตามผล	รอบที่ 1: ไม่มีมาตรการติดตามผลที่เป็นระบบ รอบที่ 2: มีข้อเสนอให้ใช้ Big Data และ AI รอบที่ 3: ได้รับฉันทามติให้ตั้งระบบติดตามผลที่ชัดเจน	ตั้งคณะกรรมการติดตามผลทุก 3 เดือน ใช้ AI และ Big Data วิเคราะห์ข้อมูล พัฒนาระบบ Dashboard สำหรับการประเมินผล

เมื่อดำเนินการประเมิน และปรับปรงแผนดังกล่าว ทำให้เมื่อเปรียบเทียบการประเมินโดยหลักการตามแนวทางของ แผนพัฒนานี้ จะสามารถทำให้กรอบแนวคิดการพัฒนานี้ สมบูรณ์โดยมีคะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยระดับ 4 ซึ่งถือเป็นความพร้อม



ภาพประกอบ 114 แผนพัฒนาและเป้าหมายสู่การดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การออกแบบแผนพัฒนาและเป้าหมายสู่การดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

จากการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งแบ่งออกเป็นสามหมวดหลัก ได้แก่ (1) การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา (2) ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล และ (3) ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ที่ผ่านการประเมินทั้ง 3 ครั้ง แสดงให้เห็นถึงแนวทางที่สามารถนำไปสู่การดำเนินงานตามเป้าหมายของแผนที่ได้รับการออกแบบไว้อย่างเป็นระบบ

1. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา

การออกแบบแผนในหมวดนี้มุ่งเน้นให้เกิดการบูรณาการระหว่างภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานของภาครัฐ เอกชน และชุมชนมีความสอดคล้องกัน ซึ่งได้มีการกำหนดโครงการที่ช่วยสร้างกลไกการทำงานร่วมกัน ดังนี้

- โครงการจัดทำแผนแม่บทพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลสุพรรณบุรี
- โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลางเศรษฐกิจดิจิทัลสุพรรณบุรี
- โครงการแต่งตั้งและพัฒนาศักยภาพคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- โครงการจัดทำแผนแม่บทการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับพื้นที่
- โครงการรวบรวมข้อมูลเพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์มข้อมูลกลาง
- โครงการแต่งตั้งและอบรมคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับพื้นที่
- โครงการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จสำหรับการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล
- โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลสำหรับการติดตามผลและประเมินผล
- โครงการประชุมรายงานผลและรับฟังข้อเสนอแนะในชุมชน
- โครงการส่งเสริมการปรับปรุงโครงการผ่านผลการประเมินระหว่างดำเนินการ

แนวทางเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาแผนเชิงยุทธศาสตร์ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง พร้อมกลไกการติดตามผลที่เป็นระบบ

2. **ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล**

หมวดนี้เน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ประชาชนและผู้ประกอบการในท้องถิ่น โดยมีโครงการสำคัญ ดังนี้

- โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลสุพรรณบุรี
- โครงการพัฒนาหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล
- โครงการประกวดค้นหา KOL (Key Opinion Leader) สำหรับการท่องเที่ยว ตัวแทนระดับจังหวัด
- โครงการจัดอบรมทักษะดิจิทัลในชุมชน
- โครงการสร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัลในชุมชน (Train the Trainer)
- โครงการฝึกอบรมและพัฒนา KOL ท้องถิ่น (Local Key Opinion Leader)
- โครงการพัฒนาแคมเปญ 'สุพรรณบุรี เมืองแห่งมรดกดิจิทัล'
- โครงการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลผ่าน Live Streaming และ AR/VR
- โครงการสุพรรณบุรีดนตรีดิจิทัล เรื่องเล่าผ่านเมืองเสียงเพลงและวิถีชีวิตชุมชน

- •โครงการสนับสนุนการใช้ Digital Content เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
- โครงการสร้าง VTuber เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสุพรรณบุรี
- โครงการพัฒนาเนื้อหา ASMR และเสียงธรรมชาติเชิงวัฒนธรรม
- โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านระบบเครือข่ายในชุมชน

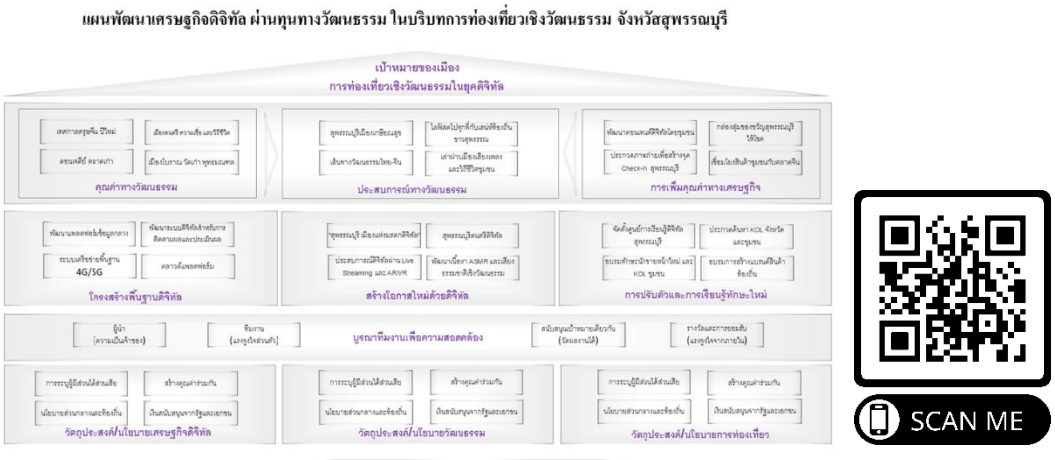
เมื่อดำเนินโครงการตามแผนแล้ว จะช่วยให้ประชาชนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสามารถแข่งขันได้ในยุคดิจิทัล

3. ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

แผนพัฒนานี้มุ่งเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดให้เกิดมูลค่าเพิ่มในด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ โดยมีการดำเนินโครงการที่สนับสนุน เช่น

- โครงการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น
- โครงการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับจังหวัด
- โครงการประกวดภาพถ่ายเพื่อสร้างจุด Check-in สุพรรณบุรี
- โครงการสนับสนุนการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม
- โครงการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวร่วมกับชุมชน
- โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น
- โครงการสุพรรณบุรี ต้นแบบเมืองแห่งการเกษียณสุขอย่างยั่งยืน
- โครงการไลฟ์สดทุกที่กับเสน่ห์ท้องถิ่นชาวสุพรรณ
- โครงการโปรโมทเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน
- โครงการเชื่อมโยงสินค้าชุมชนกับตลาดจีนผ่านแพลตฟอร์มพันธมิตร
- โครงการอบรมการขายผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลกับแม่ค้าออนไลน์หน้าใหม่
- โครงการกล่องสุ่มของขวัญสุพรรณบุรีให้โชค

แนวทางนี้จะช่วยให้สุพรรณบุรีสามารถเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นในระดับประเทศและระดับนานาชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจ



ภาพประกอบ 115 แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กล่าวโดยสรุป การออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรีมุ่งเน้นให้เศรษฐกิจดิจิทัลเติบโตผ่านการบูรณาการแผน การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ในการยกระดับจังหวัดให้เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล แผนนี้มุ่งเน้นความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เสริมสร้างทักษะดิจิทัลให้แก่ประชาชน และนำเทคโนโลยีมาสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดึงดูดใจ ซึ่งรวมถึงการพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลาง การอบรมด้านดิจิทัล การสร้างเครือข่าย KOL และการใช้เทคโนโลยี VR/AR และ Live Streaming เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว วางโครงสร้างการบริหารจัดการที่เป็นระบบ และใช้ 6 ยุทธศาสตร์หลักเป็นกลไกขับเคลื่อนให้สุพรรณบุรีสามารถแข่งขันได้ในระดับประเทศและนานาชาติ ทั้งนี้ แผนดังกล่าวจะช่วยให้จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นต้นแบบของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

2.5 สรุปกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

จากการศึกษาเมืองต้นแบบในวัตถุประสงค์ที่หนึ่ง อันเนื่องมาการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมเป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจอย่างมากในระดับนโยบายและการปฏิบัติ แต่เนื่องจากไม่มีแบบแผนที่ชัดเจนในประเทศไทยของการบูรณาการกันระหว่างหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเมืองต้นแบบที่เมืองหนานจิง และไทเป ที่มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาผลักดันเศรษฐกิจ ผ่านใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐาน และนำเสนอผ่านการท่องเที่ยว จนเกิดมาเป็น กรอบแนวคิด 321 Goal ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่ช่วยบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัล โดยอาศัยแนวคิดหลักด้าน การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory), ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory), และการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) โดยแนวทางการดำเนินงานของ 321 Goal ถูกออกแบบให้เป็นกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การบูรณาการแผนและทีม ผ่านจัดทำกรอบยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกันระหว่างหน่วยงาน 2) การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล ด้วยการวิเคราะห์และลงทุนในเทคโนโลยีที่เหมาะสม 3) การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา 4) การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม ผ่านคัดเลือกแหล่งวัฒนธรรมที่มีศักยภาพเพื่อพัฒนาเป็นจุดขาย และ 5) การบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยว โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ

ผู้วิจัยได้มีการศึกษาแนวปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จจากเมืองต้นแบบ ได้แก่ เมืองหนานจิง (ประเทศจีน) และไทเป (ประเทศไต้หวัน) ซึ่งเป็นเมืองที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาสนับสนุนเศรษฐกิจวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำข้อมูลที่ได้มาผ่านกระบวนการในขั้นตอนงานวิจัยในวัถตุประสงค์ที่หนึ่ง จนได้แนวคิด 321 Goal มีรากฐานที่ชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยมีต้นแบบการศึกษาจากเมืองหนานจิง และไทเป จึงได้นำมาลงพื้นที่และนำกรอบแนวคิด 321 Goal มาทดลองใช้ในจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการศึกษาต้นแบบ ได้มีการนำแนวคิด 321 Goal มาทดลองใช้ใน จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มี ทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น และมีศักยภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านอุตสาหกรรมท่องเที่ยว โดยการทดลองใช้ 321 Goal ในจังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วยกระบวนการหลัก 3 ขั้นตอน

1. การวิเคราะห์บริบทของพื้นที่

- ศึกษา ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ เช่น แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมพื้นถิ่น งานประเพณีดั้งเดิม
- วิเคราะห์ โครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล ของจังหวัด เช่น ระบบอินเทอร์เน็ต ความพร้อมด้านแพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์
- สำรวจความคิดเห็นของ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ ได้แก่ หน่วยงานรัฐ ภาคเอกชน และชุมชน

2. การออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

- ใช้แนวคิด 321 Goal ในการจัดทำ แผนแม่บทพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล
- พัฒนาโครงการนำร่อง เช่น แพลตฟอร์มข้อมูลกลาง, การใช้ KOL/Influencer, การตลาดดิจิทัลสำหรับสินค้าทางวัฒนธรรม

3. การประเมินผลการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

- ประเมินแนวทาง แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมด้วย Delphi 3 รอบ
- ปรับปรุงแนวทางให้เหมาะสมกับบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรี

กระบวนการปรับปรุงและพัฒนาแนวทางผ่านการประเมิน Delphi 3 รอบ

การประเมินด้วยวิธีการ Delphi ได้ถูกนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์ ข้อจำกัดและโอกาสในการพัฒนา 321 Goal ผ่านมุมมองของ ผู้บริหารนโยบายสาธารณะของจังหวัด ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยว และด้านธุรกิจ และผู้ปฏิบัติงานในพื้นที่กับชุมชน โดยมีข้อค้นพบหลักดังนี้

- จากแนวคิดการบูรณาการแผนและการทำงานร่วมกัน ⟶ นำไปสู่การพัฒนาแนวทางเพื่อการปฏิบัติ 3 C (Collaboration, Community Engagement, Coordinated Communication)
- จากแนวคิดความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชน ⟶ นำไปสู่การพัฒนาแนวทางเพื่อการปฏิบัติ 3 D (Digital Adaptation, Digital Engagement, Digital Empowering Community)

- จากแนวคิดการตลาดและการขยายผลทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรม ⟶ นำไปสู่การพัฒนาแนวทางเพื่อการปฏิบัติ 3X (Expansion of Cultural Value, Experiential Transformation, Exponential Consumption)



ภาพประกอบ 116 กรอบแนวคิด 321 Goal (1)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากข้อค้นพบข้างต้น กรอบแนวคิด 321 Goal แบบดั้งเดิม ผู้วิจัยได้รับการปรับปรุงเป็น 321 Goal+ หรือ สามสองหนึ่ง โกลพลัส ซึ่งเป็นแนวทางที่มี แนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยประกอบด้วย

1. 3C – การบูรณาการแผนและทีม
    - การสร้างโครงสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน (Collaboration Dept and Team)
    - การส่งเสริมบทบาทของชุมชนในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัล (Community Engagement)
    - การพัฒนาระบบสื่อสารและข้อมูลให้เป็นระบบมากขึ้น (Coordinated Communication)

2. 3D – การเสริมสร้างความพร้อมด้านดิจิทัล
    - การปรับโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลให้รองรับ Smart Tourism (Digital Adaptation)
    - การเพิ่มช่องทางการตลาดดิจิทัล เช่น Live Streaming, AR/VR และ VTuber (Digital Engagement)
    - การให้ทุนสนับสนุนและอบรมชุมชนให้สามารถพัฒนา Digital Content ได้เอง (Digital Empowering Community)
3. 3X – การขยายเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม
    - การเพิ่มมูลค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล (Expansion of Cultural Value)
    - การใช้เทคโนโลยี เช่น AR/VR และ VTuber เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว (Experiential Transformation)
    - การขยายตลาดและกระตุ้นการบริโภควัฒนธรรมผ่าน Big Data และ AI (Exponential Consumption)

การเปลี่ยนแปลงจาก 321 Goal สู่ 321 Goal+ เป็นผลจากการศึกษาแนวปฏิบัติจากศึกษาสภาพปัจจุบันของจังหวัดสุพรรณบุรี และได้ออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ให้จังหวัดสุพรรณบุรี และทำการประเมินผลแผนพัฒนานี้ ด้วย Delphi Method ทำให้เกิด กรอบแนวทางที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และสามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

2.5.1 กรอบแนวทางที่ได้รับการปรับปรุงไปสู่ 321 Goal+

จากปัญหางานวิจัยแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องอาศัย การบูรณาการแผนงานและการทำงานร่วมกันของทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดการดำเนินงานที่เป็นระบบและยั่งยืน กรอบแนวคิด 321 Goal ได้รับการออกแบบให้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อน อย่างไรก็ตาม จากการประเมินผลแผนพัฒนาที่ออกแบบด้วยกรอบแนวคิด 321 Goal พบว่า ผู้บริหารนโยบายสาธารณะ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้นำชุมชน มีความเห็นเป็นฉันทามติ ว่าแผนพัฒนานี้สามารถนำไปใช้งานได้จริง อย่างไรก็ตามในกระบวนการประเมินผ่าน Delphi 3 รอบ ทำให้ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะ จากการประเมินผลทั้งสามหมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 การบูรณาการแผนและทีม 2) ความพร้อมทางด้าน

ดิจิทัล และทักษะดิจิทัล และ 3) ทุนทางวัฒนธรรมและการนำเสนอเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยได้รวบรวมข้อเสนอแนะ และแนวทางในการปรับปรุง ทั้งการบูรณาการแผนและการทำงานของทีมในระดับพื้นที่ ยังขาดกลไกที่สามารถเชื่อมโยงภาคส่วนต่าง ๆ ให้ทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านความพร้อมทางด้านดิจิทัล และการใช้ทุนทางวัฒนธรรม ที่ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ทำให้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมยังไม่เกิดผลเต็มที่ จึงเป็นที่มาของการปรับปรุงแผนพัฒนานี้ให้สามารถเป็นแนวทางในการปภิบัติจริงในพื้นที่ได้ จนนำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิด 321 Goal ต่อไปจนถูกเรียกใหม่ว่า 321 Goal+ โดยขั้นตอนในการพัฒนามีดังต่อไปนี้

1. แนวทางการพัฒนา 3C ใน 321 Goal+ ผ่านยุทธศาสตร์ที่ 1 และ 6

ข้อค้นพบจากการประเมิน Delphi 3 รอบ โดยจากการประเมินในหมวดที่ 1 ซึ่งครอบคลุม ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาและบูรณาการแผนดำเนินงาน และยุทธศาสตร์ที่ 6 การติดตามและประเมินผลเพื่อความยั่งยืนพบว่ามี สามองค์ประกอบสำคัญ ที่ต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อทำให้แผนสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยข้อค้นพบดังกล่าวประกอบไปด้วย

- Collaboration (ความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน) เพื่อให้เกิดกลไกการทำงานร่วมกันที่ชัดเจน
- Community Engagement (การมีส่วนร่วมของชุมชน) เพื่อให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาแผน
- Coordinated Communication (การสื่อสารที่เป็นระบบ) เพื่อให้เกิดช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ



ภาพประกอบ 117 กรอบแนวคิด 321 Goal (2)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1.1 การพัฒนาโครงสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน (Collaboration)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่มีบทบาทที่ชัดเจน ทำให้เกิดความไม่แน่นอนในการดำเนินโครงการ
- ไม่มีโครงสร้างการทำงานที่เป็นระบบระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ทำให้การใช้ทรัพยากรไม่มีประสิทธิภาพ
- ขาดระบบติดตามผลการดำเนินงานของหน่วยงานต่าง ๆ ทำให้ไม่สามารถประเมินความก้าวหน้าของแผนได้อย่างเป็นระบบ

แนวทางการพัฒนา

- กำหนดโครงสร้างความร่วมมือที่เป็นระบบ โดยแต่งตั้ง คณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มีบทบาทชัดเจน
- จัดตั้งระบบติดตามผลทุก สามเดือน เพื่อให้สามารถตรวจสอบความก้าวหน้าได้อย่างต่อเนื่อง
- จัดประชุมระดับจังหวัดเพื่อสรุปผลและกำหนดแนวทางการทำงานร่วมกัน

1.2 การเพิ่มบทบาทของชุมชนในกระบวนการพัฒนาแผน (Community Engagement)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- ชุมชนไม่มีช่องทางที่เป็นทางการในการเข้าร่วมออกแบบแผนพัฒนา ทำให้เกิดการดำเนินงานในลักษณะ Top-down มากกว่าการมีส่วนร่วม
- ขาดองค์ความรู้และเครื่องมือสำหรับชุมชนในการออกแบบแผนแม่บทของตนเอง
- ไม่มีระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ชุมชนสามารถเป็นเจ้าของโครงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

แนวทางการพัฒนา

- ส่งเสริมให้ชุมชน มีบทบาทในการออกแบบแผนพัฒนาเอง ผ่านกระบวนการฝึกอบรมและให้ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัล
- จัดเวทีเสวนาระดับพื้นที่ราย ไตรมาส เพื่อให้ประชาชนสามารถเสนอความคิดเห็นต่อแผนพัฒนาได้
- สร้างเครือข่าย "ผู้นำชุมชนดิจิทัล" (Digital Community Leaders) ที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของชุมชนในการผลักดันโครงการพัฒนา

1.3 การพัฒนาระบบสื่อสารและข้อมูลให้เป็นระบบมากขึ้น (Coordinated Communication)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- ขาดระบบ ข้อมูลกลาง ที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัลและทุนทางวัฒนธรรม
- ไม่มีช่องทางการสื่อสารที่เป็นทางการและต่อเนื่องระหว่างหน่วยงานและชุมชน
- การสื่อสารระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ยังไม่มีความต่อเนื่อง ทำให้แผนพัฒนาไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการพัฒนา

- พัฒนา แพลตฟอร์มข้อมูลกลาง ที่สามารถเข้าถึงได้โดยทุกภาคส่วน เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจดิจิทัลและทุนทางวัฒนธรรมสามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น
- ใช้ ระบบแจ้งเตือนและรายงานผลแบบเรียลไทม์ เพื่อให้หน่วยงานและชุมชนสามารถติดตามความก้าวหน้าของโครงการได้
- สร้าง ช่องทางสื่อสารแบบบูรณาการ (Integrated Communication Channel) เช่น เว็บไซต์กลางของจังหวัด ระบบแจ้งเตือนผ่านแอปพลิเคชัน และศูนย์ข้อมูลดิจิทัล

ข้อสรุปจากการประเมิน

จากผลการประเมิน Delphi 3 รอบ พบว่า แนวทางการบูรณาการแผนและทีมยังขาดกลไกที่สามารถทำให้ทุกภาคส่วนทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดข้อจำกัดในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม แนวคิด 3C จึงถูกเพิ่มเข้ามาใน 321 Goal+ เพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยมีโครงสร้างที่เป็นระบบมากขึ้น

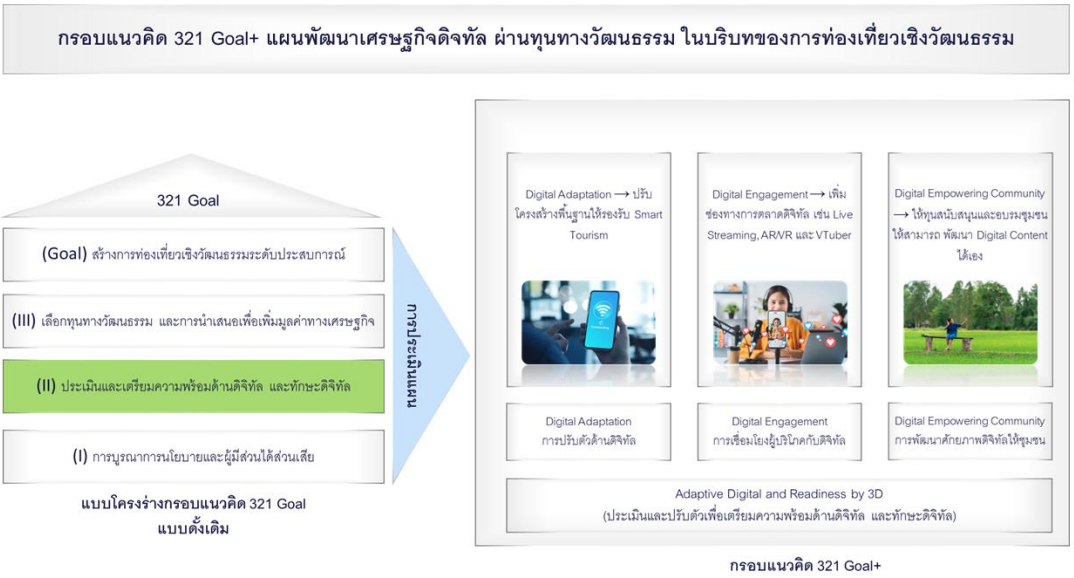
- Collaboration ⟶ สร้างโครงสร้างความร่วมมือที่เป็นระบบระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน
- Community Engagement ⟶ ให้ชุมชนมีบทบาทในการออกแบบแผนพัฒนาเองผ่านการฝึกอบรมและการเสวนา
- Coordinated Communication ⟶ พัฒนาระบบข้อมูลกลางและช่องทางการสื่อสารที่เป็นระบบ

การนำ 3C มาใช้ใน 321 Goal+ ทำให้ การบูรณาการแผนและทีมมีความเป็นระบบมากขึ้น และช่วยให้การดำเนินโครงการสามารถสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนในระยะยาว

2. แนวทางการพัฒนา 3D ใน 321 Goal+ ผ่านยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 4

การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมต้องอาศัยความพร้อมทางดิจิทัลของชุมชนและการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในการประเมิน พบว่ายังมีข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาแนวทางดังกล่าว ซึ่งสามารถสรุปออกเป็นแนวทางในการดำเนินการเพิ่มเติม 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

- Digital Adaptation (การปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล) เพื่อพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการเข้าถึงเทคโนโลยี
- Digital Engagement (การสร้างปฏิสัมพันธ์ทางดิจิทัล) เพื่อเพิ่มศักยภาพและโอกาสในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงผู้บริโภค
- Digital Empowering Community (การเสริมสร้างศักยภาพดิจิทัลให้กับชุมชน) เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดกลไกที่ช่วยให้ชุมชนสามารถพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน



ภาพประกอบ 118 กรอบแนวคิด 321 Goal (3)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

2.1 พัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Adaptation)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- การกระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ทางดิจิทัลยังไม่ทั่วถึง โดยเฉพาะโครงการที่เกี่ยวข้องกับ ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล และ หลักสูตรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล ยังไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายระดับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ไม่มี ระบบติดตามผลและการสนับสนุนหลังการฝึกอบรม ทำให้ผู้ที่ผ่านการอบรมไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง
- การพัฒนา แพลตฟอร์มท่องเที่ยวดิจิทัล ยังไม่มีความชัดเจน โดยยังไม่มีการกำหนดหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ ทำให้โครงสร้างแพลตฟอร์ม Smart Tourism ยังไม่สมบูรณ์

แนวทางการพัฒนา

- เพิ่มศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลในโรงเรียนและวัดระดับอำเภอ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
- ปรับปรุงหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล ให้เน้นการ ปฏิบัติจริง และพัฒนา แพลตฟอร์มเรียนออนไลน์ เพื่อขยายโอกาสให้ประชาชนสามารถเข้าถึงความรู้ได้มากขึ้น

- พัฒนาแพลตฟอร์ม Smart Tourism โดยกำหนด หน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ และสร้างโครงสร้างรองรับการขยายตัวของข้อมูลการท่องเที่ยว

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภคผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลยังไม่เพียงพอ (Digital Engagement)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- การใช้ Live Streaming, AR/VR และ ASMR เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ยังไม่มีการกำหนดพื้นที่ให้บริการที่ชัดเจน ทำให้ไม่สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การตลาดผ่าน KOL และ VTuber ยังไม่ได้รับการสนับสนุนในเชิงระบบ และไม่มีหน่วยงานกลางที่เป็น ผู้ควบคุมดูแลเนื้อหา
- ช่องทางดิจิทัลที่มีอยู่ ยังไม่ถูกใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เนื้อหาทางการตลาด ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เต็มที่

แนวทางการพัฒนา

- ขยายการใช้ Live Streaming และ AR/VR ให้มี จุดให้บริการในสถานที่ท่องเที่ยวหลักของจังหวัด
- พัฒนา VTuber และ KOL ในระดับชุมชน โดยกำหนดให้มี หน่วยงานที่รับผิดชอบกำกับดูแลเนื้อหา
- สนับสนุนการพัฒนา Digital Content อย่างต่อเนื่อง ผ่าน การจัดอบรมและให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

2.3 การแก้ปัญหาการขาดกลไกที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพดิจิทัลให้กับชุมชน (Digital Empowering Community)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- การฝึกอบรมด้านดิจิทัล ยังขาดแนวทางที่ช่วยให้ชุมชนสามารถนำความรู้ไปใช้ต่อยอดในเชิงเศรษฐกิจ
- การสนับสนุนให้ชุมชนพัฒนา Digital Content ยังไม่ครอบคลุม เช่น การให้ทุนสนับสนุน, การสร้างแบรนด์, และช่องทางการเผยแพร่
- ไม่มี ระบบติดตามผลหลังการอบรม ทำให้ผู้ที่ได้รับการฝึกอบรม ไม่สามารถพัฒนาเป็นผู้สร้างเนื้อหาดิจิทัลได้จริง

แนวทางการพัฒนา

- จัดตั้งเครือข่าย "Digital Community Leaders" เพื่อให้ชุมชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลได้เอง
- ให้การสนับสนุนในรูปแบบเงินทุนและการให้คำปรึกษา แก่ชุมชนที่ต้องการผลิต Digital Content
- พัฒนาระบบติดตามและประเมินผลของผู้เข้าร่วมโครงการฝึกอบรม เพื่อตรวจสอบว่าได้นำความรู้ไปใช้จริงหรือไม่

ข้อสรุปจากการประเมิน

จากผลการประเมินในหมวดที่ 2 พบว่า การพัฒนาความพร้อมด้านดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ยังขาดกลไกที่ช่วยให้เกิดผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น 3D จึงถูกเพิ่มเข้าไปใน 321 Goal+ เพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้

- Digital Adaptation ⟶ ปรับโครงสร้างพื้นฐานให้รองรับ Smart Tourism
- Digital Engagement ⟶ เพิ่มช่องทางการตลาดดิจิทัล เช่น Live Streaming, AR/VR และ VTuber
- Digital Empowering Community ⟶ ให้ทุนสนับสนุนและอบรมชุมชนให้สามารถพัฒนา Digital Content ได้เอง

การนำ 3D มาใช้ใน 321 Goal+ ทำให้เกิด การเสริมสร้างทักษะดิจิทัลในระดับชุมชน และช่วยให้ การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. แนวทางการพัฒนา 3X ใน 321 Goal+ ผ่านยุทธศาสตร์ที่ 3 และ 5

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีสามปัจจัยหลักที่เป็นอุปสรรคต่อการขยายตัวของเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ การขาดแนวทางที่ชัดเจนในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของทุนวัฒนธรรม การขาดกลยุทธ์ที่ช่วยเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของผู้บริโภควัฒนธรรม และการขาดกลไกที่ช่วยให้เกิดการบริโภควัฒนธรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง



ภาพประกอบ 119 กรอบแนวคิด 321 Goal (4)

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

3.1 ขาดแนวทางในการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรม (Expansion of Cultural Value)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- โครงการที่เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยังไม่มีแนวทางที่ช่วยให้ทุนวัฒนธรรมสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมและกิจกรรมชุมชนยังขาดกลไกสนับสนุนที่ช่วยให้สามารถขยายตลาดได้กว้างขึ้น
- การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยวดิจิทัลยังไม่เป็นระบบ ทำให้ขาดแพลตฟอร์มกลางที่ช่วยเพิ่มมูลค่าของทุนทางวัฒนธรรม

แนวทางการพัฒนา

- พัฒนาระบบการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์และเส้นทางท่องเที่ยว
- ส่งเสริมการผลิตสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรม โดยใช้โมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อช่วยให้ชุมชนสามารถขยายตลาดได้กว้างขึ้น

- พัฒนาแพลตฟอร์มตลาดดิจิทัลระดับจังหวัดและระดับประเทศ เพื่อสนับสนุนให้ทุนวัฒนธรรมสามารถเชื่อมโยงกับตลาดดิจิทัลได้

3.2 ขาดนวัตกรรมที่ช่วยเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว (Experiential Transformation)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- โครงการเกี่ยวกับ Live Streaming, AR/VR และ ASMR ที่ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ยังไม่มีการเชื่อมโยงกับทุนวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม
- การพัฒนา VTuber และการใช้ KOL ในระดับจังหวัด ยังไม่มีแนวทางที่ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน
- การนำเสนอวัฒนธรรมผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม ยังไม่สามารถสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างและดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง

แนวทางการพัฒนา

- นำ Live Streaming, AR/VR และ ASMR มาใช้ในการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่แปลกใหม่และน่าสนใจ
- พัฒนา VTuber และ KOL ในระดับจังหวัด ให้สามารถทำหน้าที่เป็น Cultural Ambassadors ที่นำเสนอวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบที่ทันสมัย
- ออกแบบแคมเปญการตลาดที่เน้นประสบการณ์การมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว เช่น Workshop วัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

3.3 ขาดกลไกที่ช่วยให้เกิดการบริโภควัฒนธรรมในระดับก้าวกระโดด (Exponential Consumption)

ข้อค้นพบจากการประเมิน

- การตลาดดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกล่องสุ่มของขวัญ การขายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มจีน และการโปรโมตเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน ยังไม่มีการวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภคที่ชัดเจน
- ขาดระบบที่ช่วยให้ผลิตภัณฑ์และกิจกรรมวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในระดับนานาชาติได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
- ไม่มีการใช้ Big Data หรือ AI เพื่อคาดการณ์แนวโน้มของผู้บริโภคและกระตุ้นให้เกิดการบริโภคที่เพิ่มขึ้นแบบก้าวกระโดด

แนวทางการพัฒนา

- ใช้ Big Data และ AI เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคและออกแบบแคมเปญการตลาดที่สามารถกระตุ้นการบริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ขยายตลาดวัฒนธรรมไปสู่แพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซระดับโลก เช่น Shopee, Lazada, JD.com และ TikTok Shop
- ส่งเสริมการบริโภควัฒนธรรมผ่านกิจกรรมดิจิทัล เช่น กล่องสุ่มของขวัญสุพรรณบุรี ที่สามารถกระตุ้นการซื้อสินค้าเชิงวัฒนธรรมได้อย่างรวดเร็ว

ข้อสรุปจากการประเมิน

จากผลการประเมิน ในหมวดที่ 3 พบว่า การขยายเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมยังขาดกลไกที่ช่วยให้สามารถเติบโตอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น 3X จึงถูกเพิ่มเข้าไปใน 321 Goal+ เพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้

- Expansion of Cultural Value ⟶ เพิ่มมูลค่าของทุนวัฒนธรรมผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล
- Experiential Transformation ⟶ ใช้เทคโนโลยี เช่น AR/VR และ VTuber เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว
- Exponential Consumption ⟶ ขยายตลาดและกระตุ้นการบริโภควัฒนธรรมผ่าน Big Data และ AI

2.5.2 การปรับปรุงขั้นตอนการดำเนินงานของ 321 Goal ให้เหมาะสมกับ 321 Goal+ หลังการประเมินผลในจังหวัดสุพรรณบุรี

ก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแนวทางการดำเนินงานของ 321 Goal เดิมประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ที่ใช้ในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจดิจิทัล อย่างไรก็ตาม จากการออกแบบและประเมินผล ในจังหวัดสุพรรณบุรีผ่านกระบวนการ Delphi ทั้ง 3 รอบ พบว่าโครงสร้างเดิมยังมีข้อจำกัดที่ทำให้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมไม่สามารถดำเนินไปได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ



ภาพประกอบ 120 ขั้นตอนดำเนินงานตาม กรอบแนวคิด 321 Goal เดิม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นในการ ปรับโครงสร้างของ 5 ขั้นตอนเดิมให้เหมาะสมกับ 321 Goal+ โดยเพิ่มแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับ 3C (Collaboration, Community Engagement, Coordinated Communication), 3 D (Digital Adaptation, Digital Engagement, Digital Empowering Community), และ 3 X (Expansion of Cultural Value, Experiential Transformation, Exponential Consumption) เพื่อให้เกิดการดำเนินงานที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการปรับเปลี่ยน 5 ขั้นตอนของ 321 Goal

1. ปรับปรุงแนวทางการบูรณาการแผนและทีม

ข้อค้นพบคือ การดำเนินแผนงานในระดับจังหวัดพบว่าขาดกลไกที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกันของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ ยังไม่มีคณะกรรมการหรือกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทชัดเจนในการขับเคลื่อนและกำกับดูแลแผน

แนวทางพัฒนาคือ ควรมีการจัดตั้ง คณะกรรมการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมระดับจังหวัด ที่มีบทบาทและความรับผิดชอบชัดเจน เพื่อสร้างโครงสร้างความร่วมมือที่เป็นระบบ

2. ปรับปรุงการประเมินความพร้อมทางดิจิทัล

ข้อค้นพบ คือแม้ว่าจะมีการออกแบบฝึกอบรมและให้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังพบว่าชุมชนมีแนวโน้มที่จะไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทของตนเอง นอกจากนี้ ยังขาดการสนับสนุนทางเทคนิคอย่างต่อเนื่อง

แนวทางพัฒนา คือควรมีการจัดตั้ง ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล และปรับปรุง หลักสูตรฝึกอบรมให้เป็นรูปแบบเชิงปฏิบัติการมากขึ้น เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ได้จริงและสนับสนุนให้เกิดการปรับตัวทางดิจิทัลอย่างเป็นระบบ

3. ปรับปรุงการมีส่วนร่วมของชุมชน

ข้อค้นพบคือ แม้ว่ามีการออกแบบแผนดำเนินแผนงานในระดับพื้นที่ แต่ยังขาดกลไกที่ทำให้ชุมชนสามารถมีบทบาทอย่างแท้จริงในการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังไม่มีแผนที่เป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้ประชาชน เช่นพ่อค้าแม่ค่า หรือคนในชุมชน สามารถเสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้อย่างต่อเนื่อง

แนวทางพัฒนา คือควรเพิ่ม เวทีเสวนารายไตรมาสทั้งแบบออนไลน์ และลงพื้นที่ เพื่อให้ชุมชนมีโอกาสมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง และควรสนับสนุนให้ชุมชนเป็นเจ้าของแผนพัฒนาโดยผ่านการอบรมและการมีส่วนร่วมในกระบวนการวางแผน

4. ปรับปรุงแนวทางการคัดเลือกและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม

ข้อค้นพบ มีแนวทางในการตัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมใหม่ๆ แต่ยังขาดหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนสำหรับการเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ และแม้ว่าจะมีการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมบางส่วน แต่ขาดกลไกที่ช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและการขยายผลสู่ตลาดดิจิทัล

แนวทางพัฒนา คือควรพัฒนาระบบ คัดเลือกและเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรม โดยอาศัยแพลตฟอร์มตลาดดิจิทัลและกลไกเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อขยายโอกาสในการเข้าถึงตลาดที่กว้างขึ้น

5. ปรับปรุงการบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ข้อค้นพบ คือแม้ว่าจะมีการออกแบบแผนให้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่ยังพบว่าการนำมาใช้ยังไม่เป็นระบบที่ครอบคลุมกับคนในพื้นที่ และยัง

ขาดสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีให้สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับนักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่

แนวทางพัฒนาคือ ควรเพิ่มการสนับสนุนจากภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เกิดการลงทุน และพัฒนาการใช้เทคโนโลยี AR/VR, Live Streaming และ AI เพื่อกระตุ้นการบริโภควัฒนธรรมและยกระดับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวให้มีความแปลกใหม่และดึงดูดใจมากขึ้น

การปรับเปลี่ยนโครงสร้างจาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอนของ 321 Goal+

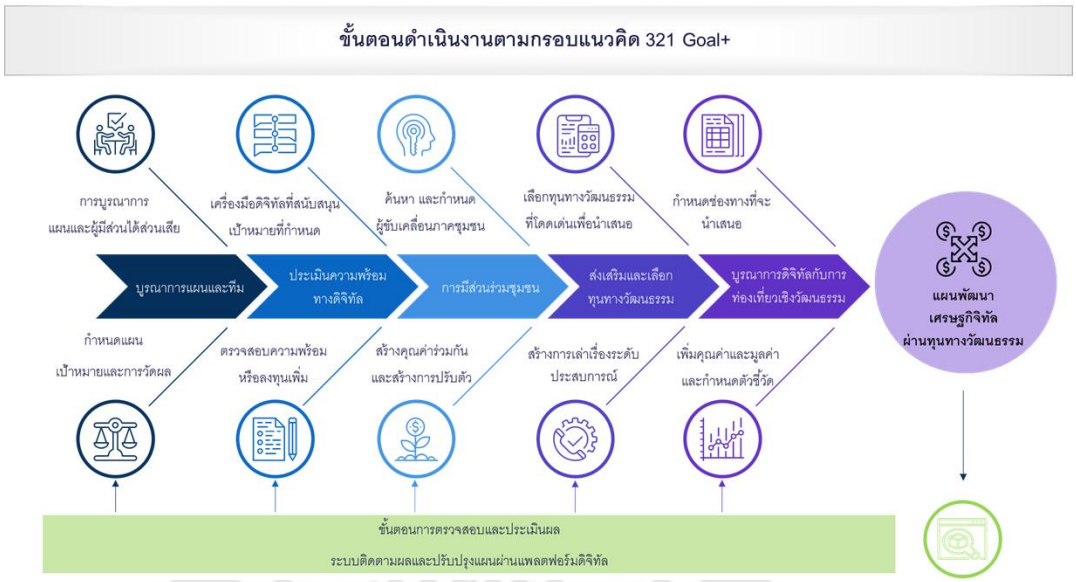
จากข้อจำกัดที่พบและแนวทางพัฒนา 321 Goal+ ข้างต้น มีข้อเสนอให้เพิ่ม ขั้นตอนใหม่เข้าไปในแผนพัฒนาเพื่อให้สามารถดำเนินโครงการได้อย่างสมบูรณ์และมีความยั่งยืนมากขึ้น

ตาราง 98 การปรับเปลี่ยนโครงสร้างจาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอนของ 321 Goal+

โครงสร้าง 321 Goal เดิม (5 ขั้นตอน)	**โครงสร้าง 321 Goal+ (6 ขั้นตอน)**
1. บูรณาการแผนและทีม	1. การบูรณาการแผนและคณะกรรมการขับเคลื่อน
2. การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล	2. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและทักษะดิจิทัล
3. การมีส่วนร่วมของชุมชน	3. การมีส่วนร่วมของชุมชนและการสร้างผู้นำดิจิทัลระดับชุมชน
4. การส่งเสริมและเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น	4. การคัดเลือกและพัฒนามูลค่าทุนทางวัฒนธรรม
5. บูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	5. การใช้เทคโนโลยีและการตลาดดิจิทัลเพื่อขยายเศรษฐกิจวัฒนธรรม
- (ไม่มีในแผนเดิม)	6. ระบบติดตามผลและการปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

สรุปการเปลี่ยนแปลงขั้นตอนดำเนินงานของ 321 Goal+

จากการออกแบบและประเมินผล ของ 321 Goal ในจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่ามีความจำเป็นต้อง ปรับโครงสร้างของแผนให้เป็น 321 Goal+ โดยมีข้อเสนอให้เปลี่ยนจาก 5 ขั้นตอนเดิม เป็น 6 ขั้นตอนใหม่ ซึ่งจะช่วยให้กระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรมสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถขยายผลได้ในอนาคต



ภาพประกอบ 121-ขั้นตอนดำเนินงานตาม กรอบแนวคิด 321 Goal +

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

- ปรับเปลี่ยนจาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่เป็นระบบมากขึ้น
- เพิ่มระบบติดตามผลและปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้สามารถติดตามผลและปรับแผนได้อย่างต่อเนื่อง
- เพิ่มเครือข่าย Digital Community Leaders เพื่อให้ชุมชนสามารถพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลได้ด้วยตัวเอง

การปรับเปลี่ยนจาก 321 Goal (5 ขั้นตอน) ไปเป็น 321 Goal+ (6 ขั้นตอน) จะช่วยให้เกิดความยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ในพื้นที่อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5.3 สรุปกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

จากการศึกษาเมืองต้นแบบ ได้แก่ เมืองหนานจิง และไทเป พบว่าเศรษฐกิจดิจิทัลสามารถเติบโตได้จากการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งทำให้เกิดกรอบแนวคิด 321 Goal ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านเศรษฐกิจดิจิทัล โดยอาศัยแนวคิดหลัก 3 ประการ ได้แก่

1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) เพื่อใช้วัฒนธรรมเป็นฐานในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

2. ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory) เพื่อลดข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานและทักษะดิจิทัล

3. การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) เพื่อให้ชุมชนและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสามารถมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา

แนวทาง 321 Goal เดิมถูกออกแบบให้เป็นกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การบูรณาการแผนและทีม
2. การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล
3. การมีส่วนร่วมของชุมชน
4. การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม
5. การบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยว

จากการออกแบบด้วยการเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกและวิเคราะห์ด้วยการพรรณา และสรุปประเด็นสำคัญ จนนำไปสู่การออกแบบแผนพัฒนาของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลโดยใช้กระบวนการ Delphi 3 รอบกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่ามีข้อจำกัดบางประการที่ทำให้การดำเนินงานยังไม่สามารถตอบโจทย์ได้อย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะปัญหาด้านการทำงานร่วมกันของหน่วยงาน ข้อจำกัดด้านความพร้อมทางดิจิทัลของชุมชน และการขยายตลาดทุนทางวัฒนธรรมในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล

เพื่อตอบโจทย์ข้อจำกัดที่พบ กรอบแนวคิด 321 Goal จึงได้รับการปรับปรุงเป็น 321 Goal+ ซึ่งเพิ่มแนวปฏิบัติ 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่

1. 3C (Collaboration, Community Engagement, Coordinated Communication) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานและชุมชน

2. 3D (Digital Adaptation, Digital Engagement, Digital Empowering Community) เพื่อยกระดับความพร้อมด้านดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเศรษฐกิจ

3. 3X (Expansion of Cultural Value, Experiential Transformation, Exponential Consumption) เพื่อเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมและขยายศักยภาพตลาด

การปรับโครงสร้างจาก 5 ขั้นตอนเป็น 6 ขั้นตอนของ 321 Goal+

จากการประเมินพบว่าโครงสร้างเดิมยังขาดกลไกที่ช่วยให้เกิดการติดตามและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงมีข้อเสนอให้เพิ่ม "ขั้นตอนที่ 6" เพื่อเป็นระบบติดตามผลและการปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้โครงการสามารถดำเนินงานได้อย่างยั่งยืนและขยายผลในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานของ 321 Goal+

- ปรับปรุงการบูรณาการแผนและทีม โดยเพิ่มคณะกรรมการขับเคลื่อนระดับจังหวัดและชุมชน
- ปรับปรุงการประเมินความพร้อมทางดิจิทัล โดยเพิ่มศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลและหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติ
- เพิ่มบทบาทของชุมชน ผ่านเวทีเสวนาและเครือข่าย Digital Community Leaders
- พัฒนากลไกการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการเพิ่มมูลค่า
- บูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยส่งเสริมการใช้ AR/VR, Live Streaming และ AI
- •เพิ่มระบบติดตามผลและการปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนา 321 Goal+ เป็นผลจากการออกแบบและประเมินผลที่พบว่าการดำเนินแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมต้องอาศัยกลไกที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การเพิ่ม 3C, 3D และ 3X ช่วยให้เกิดแนวปฏิบัติที่ชัดเจน และการเพิ่มขั้นตอนที่ 6 ทำให้แผนมีความต่อเนื่องและสามารถพัฒนาให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน ซึ่งจะช่วยให้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมไทย สามารถขยายผลไปยังพื้นที่อื่นได้ในอนาคตต่อไป

บทที่ 5
สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย เป็นรูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์ สองข้อคือ 1) ศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 2) ออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย โดยมีประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือเมืองต้นแบบที่พัฒนาจากเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม ไปสู่การใช้เศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นรากฐานในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่เป็นประสบความสำเร็จ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเมืองต้นแบบจำนวน 2 เมืองที่ตรงตามเงื่อนไข ได้แก่ เมืองหนานจิง และเมืองไทเป โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 วิธีการหลักในแต่ละเมือง คือ ศึกษาจากเอกสารงานวิจัย (Documentary Research) และวิจัยภาคสนาม (Field Research) โดยการสังเกตแบบไม่ส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวนทั้งสิ้น 11 คน โดยมีให้ข้อมูลหลักจะมีความเชี่ยวชาญและมีข้อมูลเชิงลึกในเมืองต้นแบบ ในด้านเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงชุมชนและการบูรณาการนโยบายของภาครัฐ ในเมืองต้นแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเอกสาร และการลงพื้นที่ภาคสนาม มาทำการวิเคราะห์ และศึกษา เพื่อออกแบบต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของทั้งสองเมือง เพื่อนำไปสู่การลงการปรับใช้กับพื้นที่เป้าหมายในประเทศไทยต่อไป

1. สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การศึกษาวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสาร การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์ ของเมืองต้นแบบทั้งสองเมือง และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อแยกองค์ประกอบของแต่ละเมือง เพื่อหาองค์ประกอบที่เป็นส่วนหลัก และองค์ประกอบในเชิงบริบท ของแต่ละเมือง รวมถึงวิเคราะห์จุดเด่น และความท้าทายที่เมืองต้นแบบต้องได้พบเจอ และขั้นตอนสุดท้ายเป็นการสร้างต้นแบบใหม่ที่ประกอบไปด้วย องค์ประกอบที่เป็นส่วนหลัก และองค์ประกอบในเชิงบริบท

รวมถึงจุดเด่นที่สำคัญ และพัฒนาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาความท้าทายจากเมืองต้นแบบ และจากการศึกษาข้อมูลของเมืองต้นแบบสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

การศึกษาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริการของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ เมืองหนานจิง และไทเป

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ใน 3 ประเด็นหลักได้แก่ เศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่าแนวทางการสร้างแผนพัฒนานั้น จะมีองค์ประกอบหลักอยู่ 5 ประเด็น คือ



ภาพประกอบ 122-แนวทางการบูรณาการแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เมืองหนานจิงมีทุนวัฒนธรรมที่โดดเด่น จากการเป็นเมืองเก่าที่มีเรื่องราว และมีการนำมาจับเล่าเป็นเรื่องของเมืองได้อย่างน่าสนใจ ดังคำสัมภาษณ์ของ “เมืองหนานจิงซึ่งเป็นเมืองหลวงเก่าของจีนนั้นเต็มไปด้วยทรัพยากรการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) และ “หนานจิงเป็นเมืองสำคัญของหลายราชวงศ์ ได้แก่ ราชวงศ์อู่ตะวันออก จินตะวันออก ซ่ง ฉี เหลียง เฉิน ถังใต้ หมิง อาณาจักรไท่ผิงเทียนกว๋อ และสมัยสาธารณรัฐจีน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) ซึ่ง

สะท้อนให้เห็นที่รากฐานของทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น และมีเรื่องราว โดยเมืองหนานจิงเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นประวัติศาสตร์และเทศกาลเก่าแก่ มาใช้เป็นรากฐานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “เป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงกับปรัชญาและวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ในขณะเดียวกันก็มีความทันสมัยเข้ามาผสมผสาน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ยังสอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

เมืองไทเปเป็นเมืองที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและอุดมไปด้วยทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยย่านต้าเต้าเฉิงถือเป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไต้หวัน เช่นการไว้พระขอพรจากวัดหลงซาน “จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเชื่อทางศาสนา และในที่สุดก็กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) และยังสามารถเดินเล่นเพื่อสัมผัสประสบการณ์ผ่านอาคารประวัติศาสตร์และตลาดโบราณที่ยังคงความดั้งเดิมไว้อย่างสมบูรณ์ ในย่านต้าเต้าเฉิงเป็นพื้นที่ที่ผู้คนยังคงให้ความสำคัญกับรากเหง้าทางวัฒนธรรม “อาคารประวัติศาสตร์ ตลาดโบราณในย่านต้าเต้าเฉิง และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในชุมชนเล็ก ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) นอกจากนี้ ไทเปยังเน้นทุนทางวัฒนธรรมที่มาจากวิถีชีวิตชุมชนผ่าน การใช้ชีวิตประจำวันของชาวไต้หวัน และไทเป “ตลาดกลางคืนในไทเปมีเสน่ห์ไม่เหมือนใคร เพราะให้คุณได้สัมผัสทั้งวัฒนธรรมและอาหารที่หลากหลาย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ตัวอย่างนี้ แสดงถึงการเชื่อมโยงระหว่างวิถีชีวิตดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ “daily life เขาก็กิน street food, local food” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) ซึ่งข้อสรุปนี้ สอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เมืองหนานจิง เน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมกับงานเทศกาลที่ภาครัฐสนับสนุน “การจัดเทศกาลนี้ได้รับการสนับสนุนอย่างดีจากชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024)โดยรัฐบาลเมืองหนานจิง ให้ความสำคัญกับชุมชนในฐานะผู้ขับเคลื่อนหลักในงานเทศกาล “ชุมชนท้องถิ่นถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลในเมืองหนานจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) โดยชาวบ้านในชุมชนต่างให้ความร่วมมือ และเป็นส่วนหนึ่งของการถอดทอด

เรื่องราวงานเทศกาลให้กับนักท่องเที่ยว “ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลหรือสถานที่สำคัญ คนในชุมชนคือผู้ที่รักษาเรื่องราวและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C005, การสัมภาษณ์วันที่ 10 ตุลาคม 2024) ซึ่งการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปพร้อมกัน ระหว่างหน่วยงานรัฐและชุมชน จะช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจให้เติบโตตามเป้าหมายที่วางไว้ “มีเป้าหมายในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปนี้ สอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

เมืองไทเป ให้ความสำคัญกับชุมชนในบทบาทที่ชุมชนเป็นเจ้าของทุนทางวัฒนธรรมอย่างแท้จริง และเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำใช้ในการสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรมหลัก พวกเขารู้ลึกถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี และเรื่องราวของพื้นที่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ตัวอย่างในย่านต้าเต้าเฉิง ผู้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเอง “ในย่านต้าเต้าเฉิง เราได้เชิญชาวชุมชนเข้าร่วมการพัฒนาระบบนำเที่ยววัฒนธรรมชาแบบดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ซึ่งช่วยทำให้เกิดการความร่วมมือและขับเคลื่อนการท่องเที่ยวได้ตามเป้าหมาย ผ่านเครื่องมือทางดิจิทัลที่มีประโยชน์ “ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024)แต่ในขณะเดียวกันการใช้เทคโนโลยีกับชุมชน ยังเป็นความท้าทายที่ต้องการการพัฒนา “ในตลาดกลางคืนอย่างซื่อหลินหรือเหราเหอ ผู้ค้ารุ่นเก่าอาจไม่มั่นใจในเทคโนโลยี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ซึ่งเป็นความท้าทายนี้ ถือเป็นสิ่งที่ต้องการทางแก้ไขและพัฒนาต่อไป ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เมืองหนานจิงมีการบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่โดดเด่น ซึ่งเน้นที่การใช้ดิจิทัลกับงานเทศกาลที่เมืองสนับสนุนให้จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องหลายเดือน เช่นการนำเสนอเนื้อหาของเทศกาลโคมไฟ และเรือมังกรผ่านการถ่ายทอดสด เพื่อเป็นการแบ่งปันบรรยากาศของงานเทศกาล “การทำ Live Streaming พาชมบรรยากาศในช่วงเทศกาล ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์ได้แม้จะไม่ได้มาเยือนด้วยตนเอง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) ซึ่มีกระแสตอบรับที่ดีจากนักท่องเที่ยวที่ได้รับชมผ่านโซเชียล

มีเดีย และสนใจอยากมาชมงานเทศกาลด้วยตัวเองในปีถัดมา “ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงยังช่วยสร้างกระแสในโลกออนไลน์ผ่านโซเชียลมีเดีย โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มอย่าง Douyin (TikTok) และ WeChat” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) ซึ่งถือเป็นการเปิดตลาดกลุ่มลูกค้าใหม่ ผ่านการร่วมมือกับ KOL ในการไลฟ์สดผ่านโซเชียลมีเดียอีกด้วย “การร่วมมือกับ KOL (Key Opinion Leaders) เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งออนไลน์และออฟไลน์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

เมืองไทเป เน้นการบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในวิถีชีวิตชุมชน โดยเน้นให้นักท่องเที่ยวสัมผัสประสบการณ์เช่นเดียวกับชาวไทเป อาทิเช่น การปั่นจักรยานท่องเที่ยวในพื้นที่รอบๆเมืองไทเป “ไต้หวันเองเขาจะเน้นจักรยาน ปั่นจักรยาน ทีนี้ตอนที่วิวเห็นตอนเขามาออกบูธ เขามีเหมือนแบบ VR ให้นักท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) และการให้บริการนักท่องเที่ยวที่สะดวกรวดเร็วในการท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม “โครงการ "แผนที่วัฒนธรรมไทเป" ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) และการท่องเที่ยวในตลาดกลางคืน ก็ต่างได้รับความสะดวกสบายจากการให้บริการผ่านเครื่องมือทางดิจิทัล “ด้านเทคโนโลยี ผมว่าการที่ตลาดกลางคืนในไทเปเริ่มนำ AR, AI อย่าง YesBear” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ซึ่งการบูรณาการนี้ เน้นไปที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบที่เป็นสัมผัสกับวิถีชีวิตของชาวไทเป ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เมืองหนานจิง ให้ความสำคัญกับการสร้างเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของเมือง “ด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในเมืองหนานจิง โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยี 5G คลาวด์ และ AI ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C006, การสัมภาษณ์วันที่ 29 สิงหาคม 2024) โดยมีโครงการที่สนับสนุนการสร้างโครงสร้างพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง “หนานจิงมีความก้าวหน้าอย่างมากในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจดิจิตอล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) โดยมีการทำแพลตฟอร์มต่างๆ ที่คอยรองรับงานทางด้านวัฒนธรรม เช่น แพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว และ แพลตฟอร์มบิ๊กดาต้า เป็นต้น

“รัฐบาลเมืองหนานจิงได้พัฒนาแพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว ที่รวมข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวทุกแห่งในเมือง นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูล ประวัติศาสตร์ วิดีโอเสมือนจริง (VR Tours)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) จากโครงสร้างทางดิจิทัลที่พร้อมจะต่อยอด ทำให้เมื่อมีการจัดงานเทศกาล เมืองหนานจิงจึงสามารถนำเทคโนโลยีเหล่านี้ มาใช้กับงานเทศกาล เพื่อเป็นการเพิ่มการเติบโตทางเศรษฐกิจตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ “การเพิ่มผลกระทบทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อขยายการโปรโมทวัฒนธรรมให้กว้างขวางขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C001, การสัมภาษณ์วันที่ 3 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

เมืองไทเปเน้นการต่อยอด และใช้เทคโนโลยีส่วนกลางจากรัฐบาลกลางที่วางโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลไว้ เช่น 5G Cloud และ Open Data Platform “รัฐบาลไต้หวันได้เปิดตัวบริการคลาวด์ของไต้หวันบนคลาวด์ (Taiwan Cloud Vision)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ซึ่งถือเป็นการใช้ประโยชน์แบบบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว “เน้นที่การพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และบูรณาการเทคโนโลยีล้ำสมัย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T005, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) อาทิเช่น หน่วยงานท้องถิ่น หรือเอกชน สามารถใช้งานข้อมูลจากส่วนกลางทีเปิดเผย ในการสร้างบริการสำหรับการท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวในไทเป หรือเอกชนสามารถนำข้อมูลไปสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองและสร้างธุรกิจใหม่ๆกับนักท่องเที่ยวได้ “หน่วยงานการท่องเที่ยวของไทเปรับผิดชอบการวิจัยตลาดการท่องเที่ยวเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของข้อมูลแบบเปิด (Open Data) ไทเปทำได้ดี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) สิ่งต่างๆเหล่านี้ส่งเสริมการสร้างและต่อยอดทางเศรษบกิจได้ตามเป้าหมาย “ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการวางแผนจัดการตลาด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ด้วยเหตุนี้ โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของเมืองไทเป เกิดจากการต่อยอดจากโครงสร้างพื้นฐานหลักและนโยบายหลักของภาครัฐ และนำไปใช้เพื่อเป็นฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรมต่อไป “Digi+ สนับสนุนการพัฒนาเครือข่าย 5G” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว

เมืองหนานจิงนั้น ภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ผ่านการกำหนดนโยบายเชิงรุกและการสนับสนุนที่มุ่งเน้นความยั่งยืน แผนพัฒนาห้าปีฉบับที่ 14 ของประเทศจีนถือเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของนโยบายระดับชาติที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมความเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี “แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล” ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของจีน ได้รับการนำไปปรับใช้โดยรัฐบาลเมืองหนานจิง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการมีบทบาทเชิงรุกในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และการส่งเสริมธุรกิจในภาคเทคโนโลยี (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002, การสัมภาษณ์วันที่ 28 สิงหาคม 2024) โดยรัฐบาลเมืองหนานจิงได้ดำเนินนโยบายที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาระดับชาติ โดยมุ่งเน้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลที่ทันสมัย นอกจากนี้ ยังได้สนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องผ่านการจัดสรรงบประมาณและมาตรการลดหย่อนภาษี ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับท้องถิ่น “รัฐบาลหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) หนึ่งในนโยบายสำคัญคือการลดหย่อนภาษีสำหรับธุรกิจดิจิทัลที่ตั้งอยู่ในนิคมอุตสาหกรรม รวมถึงการยกเว้นค่าเช่าสำหรับบริษัทในระยะเริ่มต้น ซึ่งช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัล “ทางรัฐบาลยังมีนโยบายการยกเว้นค่าเช่า 5 ปีสำหรับบริษัทดิจิทัลที่จัดตั้งขึ้นในนิคมอุตสาหกรรมนี้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C003, การสัมภาษณ์วันที่ 10 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

เมืองไทเป นั้นได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลกลางเนื่องจากเป็นเมืองหลักของไต้หวัน จึงได้รับเงินงบประมาณสนับสนุน รวมถึงได้ประโยชน์จากโครงส่วนกลางเป็นอย่างมาก “เมืองไทเปเป็นเมืองอันดับแรกในหกเขตเทศบาลหลักของไต้หวัน งบประมาณการพัฒนาของไทเปจึงค่อนข้างเยอะ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) ซึ่งเมืองไทเปนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นนโยบายที่สำคัญในการใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “ในรัฐบาลท้องถิ่นของไทเป เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T001, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) โดยความสำเร็จเกิดได้ มาจากความร่วมมือทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อความสำเร็จของโครงการ

ตามแผนพัฒนาที่ออกแบบไว้ อาทิเช่นนโยบายการท่องเที่ยวแบบชาญฉลาด “นโยบาย “Smart Tourism Plan” (แผนการท่องเที่ยวอัจฉริยะ)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T003, การสัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2024) ที่เป็นความร่วมมือการหลากหลายหน่วยงาน ความท้าทายหลักคือการบูรณาการทีมทำงานภายใต้โครงสร้างของการบริหารที่แยกหน่วยงาน แต่มีงานที่ส้อดคล้องกัน และมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันอยู่บ้างในแต่ละหน่วยงานหรือพื้นที่ “ในแต่ละจังหวัดแต่ละเมืองของไต้หวันเขาจะมีหน่วยงานที่ดูแลตรงนั้นโดยเฉพาะเลย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T004, การสัมภาษณ์วันที่ 29 กันยายน 2024) ทำให้การบูรณาการแผนและทีมงานจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับต้นในการวาแผนและดำเนินการตามแผนให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย “ด้วยการร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน Digi+ จะสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเปได้อย่างยั่งยืน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส T002, การสัมภาษณ์วันที่ 17 สิงหาคม 2024) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นสำคัญที่ค้นพบ

เมืองหนานจิงและไทเปได้พัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนผ่านการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แนวทางที่หลากหลายและส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชน รัฐบาล และภาคธุรกิจ องค์ประกอบสำคัญของแผนพัฒนาเมืองเหล่านี้สามารถอธิบายได้ดังนี้



ภาพประกอบ 123 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ที่ค้นพบ

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

1. ทุนทางวัฒนธรรม ⟶ ประสบการณ์ ⟶ เศรษฐกิจ

ทุนทางวัฒนธรรม เช่น งานเทศกาล โบราณสถาน อาหารท้องถิ่น และงานฝีมือ ถูกนำมาเล่าเรื่องในรูปแบบที่สร้างประสบการณ์ เช่น เทศกาลโคมไฟในหนานจิงและไทเป ซึ่งใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการสร้างการมีส่วนร่วมจากนักท่องเที่ยว ประสบการณ์เชิงลึกนี้ยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการขายสินค้าท้องถิ่น เช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade และอาหารไต้หวันในตลาดกลางคืน

ความสัมพันธ์ ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานของการสร้างความน่าสนใจที่ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยีเสริม เช่น VR ช่วยเพิ่มความสมจริงและความประทับใจ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวใช้จ่ายในพื้นที่มากขึ้น ทั้งการบริโภคสินค้าและการเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่น

2. ชุมชน ⟶ ส่วนร่วม ⟶ วัฒนธรรม

ชุมชนในหนานจิงและไทเป เช่น ชาวบ้าน กลุ่มช่างฝีมือ และนักศึกษา มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างส่วนร่วม เช่น การจัดทำคอนเทนต์ดิจิทัลเกี่ยวกับย่านเมืองเก่าอย่างต้าเต้าเฉิง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเทศกาลท้องถิ่น

ความสัมพันธ์ ชุมชนเป็นแกนกลางที่ขับเคลื่อนวัฒนธรรมให้ยังคงมีชีวิตชีวา ความร่วมมือในการสร้างสรรค์และเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น Douyin และ Nanjing Cloud Tourism ช่วยกระจายความรู้และเพิ่มการยอมรับวัฒนธรรมในวงกว้าง ช่วยสร้างรายได้และเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว

3. การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ⟶ การสื่อสาร ⟶ ตลาดใหม่

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เช่น การจัดกิจกรรมเทศกาลออนไลน์ การใช้แพลตฟอร์ม Open Market และการสร้างเนื้อหาออนไลน์ ช่วยเปิดตลาดใหม่และดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย

ความสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มช่องทางการเข้าถึง เช่น การจัดเทศกาลแบบไลฟ์สด ทำให้นักท่องเที่ยวทั่วโลกสามารถมีส่วนร่วมได้แม้ไม่สามารถเดินทางมาร่วมงานจริง โครงการเช่นนี้สร้างโอกาสใหม่ในตลาดและสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจท้องถิ่น

4. โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ⟶ แพลตฟอร์ม ⟶ เทคโนโลยี

การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น 5G, Big Data และแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism ช่วยยกระดับการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว เช่น ระบบผู้ช่วยท่องเที่ยว YesBear ในไทเปที่ใช้ AI และ AR ในการนำเสนอข้อมูลแบบเรียลไทม์

ความสัมพันธ์ โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลช่วยเพิ่มความสะดวกและความแม่นยำในการให้บริการข้อมูล เช่น การใช้ VR/AR ลดแรงกดดันต่อสถานที่ท่องเที่ยวจริง และเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการทรัพยากรในท้องถิ่น

5. นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล ⟶ สนับสนุนและสอดคล้อง ⟶ มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

นโยบายรัฐ เช่น การยกเว้นภาษีสำหรับสตาร์ทอัพด้านดิจิทัล การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรม เช่น AI และ VR ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล

ความสัมพันธ์ นโยบายเชิงรุกของรัฐบาลช่วยให้เกิดนวัตกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การสนับสนุนโครงการเทศกาลด้วยเทคโนโลยีช่วยเพิ่มนักท่องเที่ยวและสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน

ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริการของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ ของเมืองต้นแบบหนานจิง และไทเป

งานวิจัยนี้ได้พัฒนากรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอ้างอิงหลักการสำคัญจากองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ซึ่งครอบคลุมมิติสำคัญ ได้แก่ การสอดคล้องของนโยบาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะ และความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน หลักการเหล่านี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงความต้องการในโลกยุคดิจิทัลเข้ากับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

หลักการสำคัญจาก OECD ที่สนับสนุนกรอบแนวคิดนี้เน้นการบูรณาการและประสานงานระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อสร้างนโยบายที่สอดคล้องกัน โดยมุ่งเน้นนวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล เช่น การใช้ AI, 5G, Cloud Computing และ AR/VR เพื่อยกระดับโครงสร้างพื้นฐานและแพลตฟอร์มอย่าง Nanjing Cloud Tourism ชุมชนท้องถิ่นมี

บทบาทสำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการจัดเทศกาล การผลิตสินค้าหัตถกรรม และการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เช่น การใช้ VR/AR และการทำ Live Streaming ยังช่วยเพิ่มศักยภาพของชุมชนให้สามารถแข่งขันในตลาดดิจิทัล ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในด้านการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานและการสนับสนุนสตาร์ทอัพช่วยเสริมสร้างนวัตกรรม ขณะเดียวกันการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลช่วยลดผลกระทบต่อทรัพยากรที่จับต้องได้ และกระจายการท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ใหม่อย่างสมดุลและยั่งยืน



ภาพประกอบ 124 แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

กรอบแนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาแนวทางการดำเนินงาน "321 Goal" ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน ดังนี้

การบูรณาการนโยบายแผนและทีม การกำหนดเป้าหมายร่วมระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสร้างโครงสร้างความร่วมมือในระดับยุทธศาสตร์ ทั้งกำหนดแรงจูงใจจากภายในและภายนอกให้กับทีมงาน

การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล ประเมินและเตรียมความพร้อม เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและพัฒนาทักษะดิจิทัลที่สำคัญ เพื่อตอบสนองเป้าหมายที่วางไว้

การเลือกทุนทางวัฒนธรรม การระบุทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและสร้างความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้ 5G Live Stream เพื่อประชาชนสัมพันธ์เทศกาล หรือการใช้ AR กับการนำเที่ยวในตลาดกลางคืน

การสร้างเป้าหมาย (Goal) การออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยี นวัตกรรม และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความประทับใจและกระตุ้นเศรษฐกิจ

โดยเมื่อนำแนวทางดำเนินงาน 321 Goal ไปวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปของกรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ที่รายละเอียดของกรอบแนวคิด เปรียบได้กับโครงสร้าง "บ้าน" ซึ่งตั้งอยู่บนรากฐานสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory), 2) ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory), และ 3) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ทั้งสามรากฐานนี้ทำงานร่วมกันเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ตอบสนองต่อบริบทของยุคดิจิทัล โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และรักษาความยั่งยืนของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีที่เหมาะสม



ภาพประกอบ 125 เป้าหมายของเมือง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

รากฐานที่ 1 การบูรณาการแผนและทีมงาน

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จเริ่มจากการวางแผนที่สอดคล้องกันในทุกมิติ การบูรณาการแผนนี้เน้นการกำหนดเป้าหมายร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และชุมชน โดยเน้นการประสานนโยบายระดับท้องถิ่นให้สนับสนุนนโยบาย

ระดับชาติ เช่น การจัดสรรทรัพยากร บุคลากร และงบประมาณให้สอดคล้องกับเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในรูปแบบที่ชัดเจนช่วยเพิ่มความเป็นเอกภาพในการดำเนินงาน ขณะเดียวกัน ทีมงานที่รับผิดชอบโครงการต้องได้รับการคัดเลือกจากบุคคลที่มีความสามารถ และมีการกำหนดบทบาทหน้าที่และเป้าหมายของทีมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การกระตุ้นแรงจูงใจผ่านรางวัลและการยอมรับยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ทีมสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รากฐานที่ 2 การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล

ความพร้อมทางดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น เครือข่าย 4G/5G และเทคโนโลยี AI ช่วยสนับสนุนการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น การใช้แพลตฟอร์ม E-commerce หรือการถ่ายทอดสดเทศกาลเพื่อเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย การพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น การใช้งาน VR/AR เพื่อเล่าเรื่องวัฒนธรรม หรือการสร้างเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ ช่วยเสริมศักยภาพให้กับชุมชนในการปรับตัวเข้าสู่ตลาดเศรษฐกิจดิจิทัล และเพิ่มโอกาสใหม่ในการแข่งขันในระดับสากล

รากฐานที่ 3 ทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างประสบการณ์ใหม่

ทุนทางวัฒนธรรม เช่น สถานที่ทางประวัติศาสตร์และเทศกาลพื้นบ้าน เป็นองค์ประกอบที่สร้างความน่าสนใจในระดับสากล การนำเทคโนโลยี เช่น VR/AR มาใช้ช่วยเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น โดยการเล่าเรื่องและกิจกรรมที่สร้างสรรค์เสริมให้ประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น การสร้างแบรนด์ที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและการขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายใหม่ ช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น และกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่ พร้อมทั้งสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

เป้าหมายสูงสุด การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล

เป้าหมายสูงสุดของกรอบแนวคิดนี้คือการบูรณาการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนหลักช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม กระจายผลประโยชน์ไปสู่ชุมชนท้องถิ่น และขยายตลาดการท่องเที่ยวให้เติบโตอย่างยั่งยืนในระยะยาว

ข้อสรุป

กรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีหลักสำคัญอยู่ที่การบูรณาการแผนและทีมงาน เพื่อให้มีเป้าหมายเดียวกันในการดำเนินงาน และจำเป็นต้องมีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีและบริการทางดิจิทัล เพื่อนำมาบูรณาการเข้ากับ ทุนทางวัฒนธรรมของเมือง ที่ถูกเลือกขึ้นมานำเสนอต่อนักท่องเที่ยวตาม Goal หรือเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ แผนดำเนินการนี้จะประสบความสำเร็จได้ผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทั้งหมดจากหน่วยงานภาครัฐ และถูกดำเนินการโดยรัฐ เอกชน และชุมชนร่วมมือกัน ผ่านการวัดผลและการประเมินผลที่รูปธรรม ก็จะสามารถดำเนินการให้ประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับเมืองหนานจิง และไทเป ได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ออกแบบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย

ศึกษาสภาพปัญหาของพื้นที่เป้าหมาย จังหวัดสุพรรณบุรี

ในขั้นตอนนี้ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 9 คน จากจังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีการจัดกลุ่มของผู้ให้ข้อมูลเป็น 3 กลุ่มประกอบไปด้วย ซึ่งเป็นผู้บริหารนโยบายสาธารณะ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านในด้านการท่องเที่ยว วัฒนธรรม และภาคธุรกิจ และด้านผู้นำชุมชน 3 ท่าน การสัมภาษณ์เชิงลึกได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมแนวคิด 321 Goal และผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อให้มั่นใจว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การเก็บข้อมูลดำเนินการระหว่างเดือนธันวาคม 2567 ถึงมกราคม 2568 ผ่านการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยใช้ระยะเวลาประมาณ 60 นาทีต่อคน ข้อมูลที่ได้ถูกบันทึกในรูปแบบเสียงและจดบันทึกข้อความ จากนั้นนำมาถอดเสียงและวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อระบุประเด็นสำคัญและจัดหมวดหมู่เนื้อหาอย่างเป็นระบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้จัดกลุ่มคำตอบเป็นสามประเด็นหลัก ตามกรอบแนวคิดของ 321 Goal ได้แก่ การบูรณาการนโยบายและการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัลและการพัฒนาทักษะดิจิทัลของชุมชน และการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมและการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน

ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของจังหวัดสุพรรณบุรี

การประเมินความพร้อมของพื้นที่ในการดำเนินการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมภายใต้กรอบแนวคิด 321 Goal อาศัยการวิเคราะห์ในสามหมวดหลัก ได้แก่ (1) การบูรณาการแผน (2) ความพร้อมด้านดิจิทัล และ (3) การใช้ทุนทางวัฒนธรรม โดยกำหนดระดับการประเมินตั้งแต่ระดับ 1 (ไม่มีการดำเนินการ) ถึงระดับ 5 (ดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีมาตรฐาน)

ในหมวดการบูรณาการแผน มีการกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์เพื่อประเมินระดับความสามารถในการเชื่อมโยงนโยบายและยุทธศาสตร์ระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดศักยภาพของการพัฒนาระดับพื้นที่

สำหรับ หมวดความพร้อมด้านดิจิทัล เกณฑ์การประเมินครอบคลุมความสามารถของพื้นที่ในด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับวัฒนธรรม และการสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของชุมชน โดยพิจารณาถึงระดับของการดำเนินการในแต่ละประเด็น

ในหมวดทุนทางวัฒนธรรม การประเมินมุ่งเน้นไปที่ศักยภาพของพื้นที่ในการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว โดยพิจารณาถึงระดับการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรม และมาตรการสนับสนุนชุมชนให้มีบทบาทในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รูปแบบการประเมิน ทำให้สามารถระบุสภาพปัจจุบันของจังหวัดสุพรรณบุรี และชี้ให้เห็นถึงความพร้อม เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบแผนพัฒนาที่เหมาะสม โดยผลการประเมินพบว่า การประเมินความพร้อมของพื้นที่ในการดำเนินงานตามกรอบแนวคิด 321 Goal ได้สะท้อนถึงมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างภาครัฐ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน และชุมชนในหลายมิติ โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. มิติของการบูรณาการแผน

- ภาครัฐให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดี เนื่องจากมีการกำหนดยุทธศาสตร์และนโยบายระดับมหภาคที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว

- อย่างไรก็ตาม ภาคผู้เชี่ยวชาญและชุมชนให้คะแนนต่ำกว่า สะท้อนให้เห็นว่า แม้จะมีแผนอยู่ในระดับนโยบาย แต่ยังไม่มีการบูรณาการในทางปฏิบัติที่ชัดเจน และยังขาดการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2. มิติของการบูรณาการทีมและการมีส่วนร่วม
   - ภาครัฐให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดี โดยมองว่ามีการจัดตั้งโครงสร้างการทำงานร่วมกันแล้ว
   - อย่างไรก็ตาม ภาคผู้เชี่ยวชาญและชุมชนให้คะแนนต่ำ เนื่องจากการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ ยังไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง ทำให้กลุ่มเหล่านี้รู้สึกว่ายังไม่มีช่องทางในการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง
3. มิติของความพร้อมด้านดิจิทัล
   - ภาครัฐให้คะแนนสูงสุดในมิตินี้ เนื่องจากมองจากมุมมองของการลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัล
   - อย่างไรก็ตาม ภาคผู้เชี่ยวชาญและชุมชนให้คะแนนต่ำกว่า เนื่องจากมองว่าความพร้อมด้านดิจิทัลยังไม่สามารถตอบโจทย์ในเชิงปฏิบัติจริง เช่น การขาดทักษะการใช้งาน หรือปัญหาด้านคุณภาพของโครงสร้างพื้นฐานที่มีอยู่
4. มิติของการใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่อง
   - ภาครัฐให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดี เนื่องจากมีการริเริ่มโครงการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์ม
   - อย่างไรก็ตาม ภาคผู้เชี่ยวชาญและชุมชนให้คะแนนต่ำกว่า เนื่องจากมองว่าการใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่องยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และยังมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงและการใช้งาน
5. มิติของการสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัล
   - ผู้นำชุมชนให้คะแนนสูงสุดในเรื่องนี้ ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการที่แท้จริงของคนในพื้นที่ในการพัฒนาทักษะดิจิทัล
   - อย่างไรก็ตาม คะแนนจากกลุ่มอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งอาจหมายความว่ามีโครงการสนับสนุนอยู่บ้าง แต่ยังไม่ครอบคลุมหรือไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานจริง
6. มิติของทุนทางวัฒนธรรม

- ทุกภาคส่วนให้คะแนนสูงสุดในมิตินี้ โดยเฉพาะในเรื่องการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
- อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับการบูรณาการระหว่างนโยบายระดับสูงกับการดำเนินงานในพื้นที่ ซึ่งทำให้ทุนวัฒนธรรมยังไม่ได้ถูกนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

7. มิติของการส่งเสริมชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

- ผู้นำชุมชนให้คะแนนในระดับปานกลาง ซึ่งสะท้อนว่าชุมชนมีศักยภาพ แต่ยังขาดเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการพัฒนาต่อไป
- ภาครัฐและภาคผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนระดับปานกลางเช่นกัน ซึ่งหมายความว่ามีแนวทางส่งเสริมอยู่ แต่ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองหรือแข่งขันในตลาดท่องเที่ยวได้

ผลการวิเคราะห์นำไปสู่ข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ที่สามารถพัฒนาให้เหมาะสมกับการดำเนินงานในพื้นที่เป้าหมาย โดยนำปัญญาและสภาพปัจจุบันไปออกแบบเป็นแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพประกอบ 126 แผนภาพการประเมินความพร้อมของจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การออกแบบแผนพัฒนา เศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี ตามกรอบแนวคิด 321 Goal

จากศึกษาพบว่า จังหวัดสุพรรณบุรีเผชิญกับปัญหาด้านโครงสร้างการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงเศรษฐกิจ รวมถึงการขาดความพร้อมด้านเทคโนโลยีและตลาดดิจิทัล ปัญหาเหล่านี้ทำให้การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมยังไม่สามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางพัฒนาโดยอิงจาก 6 ยุทธศาสตร์หลัก ได้แก่

1. การบูรณาการแผนและทีม
    - จัดตั้งคณะทำงานร่วมที่มีตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน และชุมชน
    - พัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลางเพื่อประสานงานระหว่างหน่วยงาน
2. การพัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัล
    - ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ
    - สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
3. การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม
    - ยกระดับทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นจุดขายของการท่องเที่ยว
    - พัฒนาแนวทางการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว
    - นำเทคโนโลยี VR/AR และแพลตฟอร์มออนไลน์มาใช้ในการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม
    - ขยายช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่านโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มดิจิทัล
5. การพัฒนาการตลาดดิจิทัลและเครือข่ายชุมชน
    - ส่งเสริมการค้าออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม E-commerce
    - ใช้ Live Commerce ในการโปรโมตสินค้าทางวัฒนธรรม
6. ระบบติดตามและประเมินผล
    - จัดทำระบบประเมินผลที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ
    - ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการติดตามผลและพัฒนาแผนงานต่อเนื่อง



ภาพประกอบ 127 การเชื่อมโยงสภาพปัญหาในปัจจุบันกับยุทธศาสตร์ทั้ง 6

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

การประเมินแผนพัฒนา เศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี ตามกรอบแนวคิด 321 Goal

สรุปผลการประเมินรอบแรก

จากการประเมินรอบแรก ผู้ให้ข้อมูลได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยข้อเสนอแนะเหล่านี้ได้ถูกนำไปปรับปรุงและพัฒนาเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการประเมินในรอบถัดไป การวิเคราะห์ข้อมูลจากภาครัฐ ผู้เชี่ยวชาญ และชุมชนสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของมุมมองและประเด็นที่ต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1. การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา

การดำเนินแผนพัฒนามีแนวทางที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลจากภาคธุรกิจและชุมชนให้ข้อสังเกตว่าการบูรณาการแผนระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ยังไม่มีความชัดเจน

ผู้ให้ข้อมูลจากภาครัฐให้ความเห็นว่าเกี่ยวกับภาพรวมของแผนพัฒนาว่า "เป้าหมายชัด วิสัยทัศน์ยอดเยี่ยม พันธกิจครอบคลุมทุกมิติ" (ผู้ประเมิน, รหัส E001, ประเมินเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2024) แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความเห็นว่ายังขาดแนวทางการดำเนินงาน "ยังไม่เพียงพอ

ควรกำหนดเพิ่มในส่วนของระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการ งบประมาณ ขั้นตอนดำเนินงาน ผลผลิต ผลลัพธ์ และกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน" (ผู้ประเมิน, รหัส E1001, ประเมินเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2025)

ขณะที่ผู้เชี่ยวชาญให้มุมมองเพิ่มเติมว่า "แนวทางหลักพิจารณาแล้วเพียงพอ แต่ในรายละเอียดของตัวกรรมการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องมี Key Man อย่างครบถ้วน" (ผู้ประเมิน, รหัส E1003, ประเมินเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2025) และยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า "แผนนี้สามารถบูรณาการเป้าหมายด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวได้ แต่จำเป็นต้องเพิ่มเครือข่ายที่ร่วมขับเคลื่อนให้ชัดเจน” (ผู้ประเมิน, รหัส E1004, ประเมินเมื่อวันที่ 30 มกราคม 2025) ในขณะที่ผู้นำชุมชน ให้ความเห็นว่า “โครงการในระดับจังหวัด ต้องกล้าที่จะเข้าถึงผู้ว่าราชการจังหวัด เพื่อให้ผู้ว่าฯ เป็นผู้สั่งการ งานจะไปเร็วและยั่งยืน” (ผู้ประเมิน, รหัส E1002, ประเมินเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2025)

จากการวิจัยพบว่า ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการประเมินรอบแรกชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการกำหนดบทบาทของคณะทำงานและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจน รวมถึงพัฒนาโครงสร้างความร่วมมือเพื่อให้สามารถดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล

จากการประเมินพบว่า มิติของความพร้อมด้านดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลในจังหวัดสุพรรณบุรี แม้ว่าภาครัฐจะให้คะแนนในระดับปานกลางถึงดีในเรื่องของโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี แต่ภาคธุรกิจและชุมชนยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับการเข้าถึงเทคโนโลยีและการพัฒนาทักษะที่เหมาะสม

ผู้ให้ข้อมูลจากภาครัฐมีความเห็นว่าแผนพัฒนาในด้านดิจิทัลมีความเพียงพอ "มีความเพียงพอ แต่อาจต้องดูว่ามหาวิทยาลัยในพื้นที่สามารถเป็นศูนย์กลางพัฒนาได้หรือไม่" (ผู้ประเมิน, รหัส E1001, ประเมินเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2025) และ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า "แนวคิดดีมาก การตั้งศูนย์การเรียนรู้ควรครอบคลุมทุกอำเภอ และเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ" (ผู้ประเมิน, รหัส E1003, ประเมินเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2025) ในขณะที่ผู้เชี่ยวอีกท่านก็มองว่า ชุมชนต้องได้รับการพัฒนาและดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง "ชุมชนต้องเข้าใจถึงประโยชน์ที่ได้รับ และต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่โครงการระยะสั้น" (ผู้ประเมิน, รหัส E1004, ประเมินเมื่อวันที่ 30 มกราคม 2025) ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญภาคธุรกิจมองว่า ยังมีช่องว่างของการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย "ยังมีช่องว่างเรื่องความเข้าใจของชุมชนเกี่ยวกับเทคโนโลยี เช่น VR/AR และ Live Stream จำเป็นต้องให้ความรู้เพิ่มเติม" (ผู้ประเมิน, รหัส E1005, ประเมินเมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2025)

จากการวิจัยพบว่า แผนพัฒนาด้านดิจิทัลครอบคลุมแล้วในระดับหนึ่ง แต่ต้องเร่งเสริมการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลและขยายโครงสร้างพื้นฐานให้ครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น รวมถึงสร้างการรับรู้ให้แก่ชุมชน

3. ทุนทางวัฒนธรรมและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญที่ได้รับการยอมรับจากทุกภาคส่วนว่ามีศักยภาพสูงในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลจากภาคธุรกิจและชุมชนให้ข้อเสนอว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจยังขาดกลไกสนับสนุนที่ชัดเจน

ผู้เชี่ยวชาญภาคธุรกิจมองว่าจังหวัดสุพรรณบุรีมีความพร้อมด้านทุนทางวัฒนธรรม "เราไม่ได้ขาดทุนทางวัฒนธรรม ปัญหาคือจะทำอย่างไรให้คนต่างจังหวัดรู้ว่าเรามีดีอะไร" – (ผู้ประเมิน , รหัส E1005, ประเมินเมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2025) และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมก็มองว่าแนวคิดครอบคลุมดี และควรใช้การส่งเสริมให้ผู้คนเข้าถึงทุนทางวัฒนธรรมผ่านโซเชียลมีเดีย "แนวคิดนี้ครอบคลุมดีแล้ว ควรส่งเสริมให้มีการสร้างไวรัลคลิปที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นจุดขาย" (ผู้ประเมิน, รหัส E1004, ประเมินเมื่อวันที่ 30 มกราคม 2025) โดยผู้ประเมินจากภาครัฐมองว่าแผนมีความครอบคลุม “แนวคิดที่ครอบคลุม เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืนของจังหวัดสุพรรณบุรี มาก” (ผู้ประเมิน, รหัส E1001, ประเมินเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2025) ในขณะที่ ผู้ประเมินจากชุมชนมองว่ายังมีอุปสรรคในเรื่องของช่องว่างของวัยในการใช้เทคโนโลยี “ถึงมีเครือข่ายการตลาดดิจิทัลก็จริง แต่กลุ่มชุมชน OTOPต่าง ๆ ยังใช้สื่อขายออนไลน์ไม่เป็น จัดอบรมกันอีกนาน เพราะสินค้าชุมชน ส่วนมากผู้ประกอบการจะมีอายุมาก เกือบจะทุกกลุ่ม” (ผู้ประเมิน, รหัส E1002, ประเมินเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2025)

สรุปผลการประเมินรอบสอง

ผลการวิเคราะห์ระดับความเห็นพ้องพบว่า 51 ข้อคำถามจากทั้งหมด 54 ข้อ ได้รับการจัดอยู่ในระดับ Strong Consensus - Agreement โดยมีค่าเฉลี่ย (Mean) $\geq$ 4.4, ค่ามัธยฐาน (Median) = 5.0 และ Top 2 Box Score = 100% ขณะที่ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ต่ำ ($\leq$ 0.548) และ IQR $\leq$ 1.0 แสดงให้เห็นว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันและมีความสอดคล้องสูง อย่างไรก็ตาม มีเพียง 3 ข้อคำถามที่ถูกจัดอยู่ในระดับ Moderate Consensus - Agreement ซึ่งสะท้อนว่ามีบางประเด็นที่ต้องมีการปรับปรุงเพิ่มเติม โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 5 มิติหลัก ได้แก่

(1) การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา พบว่าผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่า "การกำหนดเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจ" ของแผนพัฒนามีความเหมาะสมและสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้ (Mean = 4.6, SD = 0.548) และควรมีการกำหนด "Key Man" หรือ ผู้รับผิดชอบหลักในแต่ละภาคส่วนอย่างชัดเจน (Mean = 4.8, SD = 0.447) อีกทั้งยังมีข้อเสนอให้ระบุขั้นตอนดำเนินงานที่ชัดเจนเกี่ยวกับ งบประมาณ ผลลัพธ์ที่คาดหวัง และผลกระทบของโครงการ เพื่อให้การดำเนินงานมีทิศทางที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

(2) ความพร้อมด้านดิจิทัลและการพัฒนาทักษะ แผนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลได้รับการยอมรับในระดับสูง แต่มีข้อเสนอให้เพิ่ม ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลในโรงเรียนและวัดเพื่อขยายโอกาสให้ชุมชนเข้าถึงความรู้ด้านดิจิทัลมากขึ้น (Mean = 4.6, SD = 0.548) อีกทั้งควรมีมหาวิทยาลัยในพื้นที่ เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Mean = 4.8, SD = 0.447)

(3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าควร พัฒนา Digital Platform สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัล (Mean = 4.8, SD = 0.447) และควรบูรณาการ VR/AR, Live Streaming และ Social Media เข้ากับกลยุทธ์การท่องเที่ยวของจังหวัด (Mean = 4.6, SD = 0.548) อีกทั้งควรมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบและสนับสนุน งบประมาณอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้โครงการเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน (Mean = 5.0, SD = 0.000)

(4) การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นแนวทางที่เหมาะสม (Mean = 4.8, SD = 0.447) และควรมีการ พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงแหล่งวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว (Mean = 4.6, SD = 0.548) รวมถึงมีข้อเสนอให้ ส่งเสริมการสร้างไวรัลคลิป และเนื้อหาดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มการรับรู้ในวงกว้าง (Mean = 4.8, SD = 0.447)

(5) เครือข่ายการตลาดดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้พัฒนา E-Commerce และ Live Commerce เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Mean = 4.8, SD = 0.447) แต่ยังมีข้อกังวลว่า OTOP และผู้ประกอบการรายย่อยยังขาดทักษะในการใช้สื่อออนไลน์ จึงควรมีการอบรมและให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (Mean = 4.8, SD = 0.447) ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการประเมินนี้จะถูกนำไปพิจารณาในการพัฒนารอบถัดไปเพื่อให้แผนพัฒนาสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการประเมินรอบสาม

ผลการประเมินรอบที่ 3 ได้รับการออกแบบเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแนวทางที่ยังไม่ได้รับฉันทามติจากรอบที่ 2 โดยมีการเพิ่มเติมรายละเอียดใน 3 คำถามที่เคยอยู่ในระดับ moderate consensus - agreement และใช้มาตรวัด likert scale ระดับ 1-5 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนและพิจารณาความเห็นพ้องกัน ผลการประเมินพบว่าทั้ง 3 คำถามได้รับการยอมรับในระดับ strong consensus - agreement โดยมีค่าเฉลี่ย mean = 5.0 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน sd = 0.0 ซึ่งสะท้อนว่าผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน 100% โดยไม่มีความแตกต่างของมุมมอง ข้อคำถามที่ได้รับฉันทามติประกอบด้วย

(1) การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา โดยมีการเพิ่มขั้นตอนการเปิดรับความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนก่อนดำเนินการ เพื่อสร้างความยืดหยุ่นและความเป็นหนึ่งเดียวของทีมทำงาน

(2) ความพร้อมด้านดิจิทัล โดยมีการกำหนดปัจจัยในการคัดเลือกบุคคลสองกลุ่ม คือผู้ที่มีศักยภาพและผู้ที่มีแรงบันดาลใจ พร้อมกำหนดรางวัลเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ

(3) การขับเคลื่อนแผนพัฒนาโดยจัดตั้งคณะกรรมการที่มีตัวแทนจากทุกภาคส่วน และมีกลไกติดตามผลอย่างใกล้ชิดทุก 3 เดือน พร้อมใช้เวทีระดมความคิดเห็นออนไลน์

ข้อมูลนี้สะท้อนถึงความพร้อมของแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานต่อไป

สรุปการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพประกอบ 128 สรุปการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี

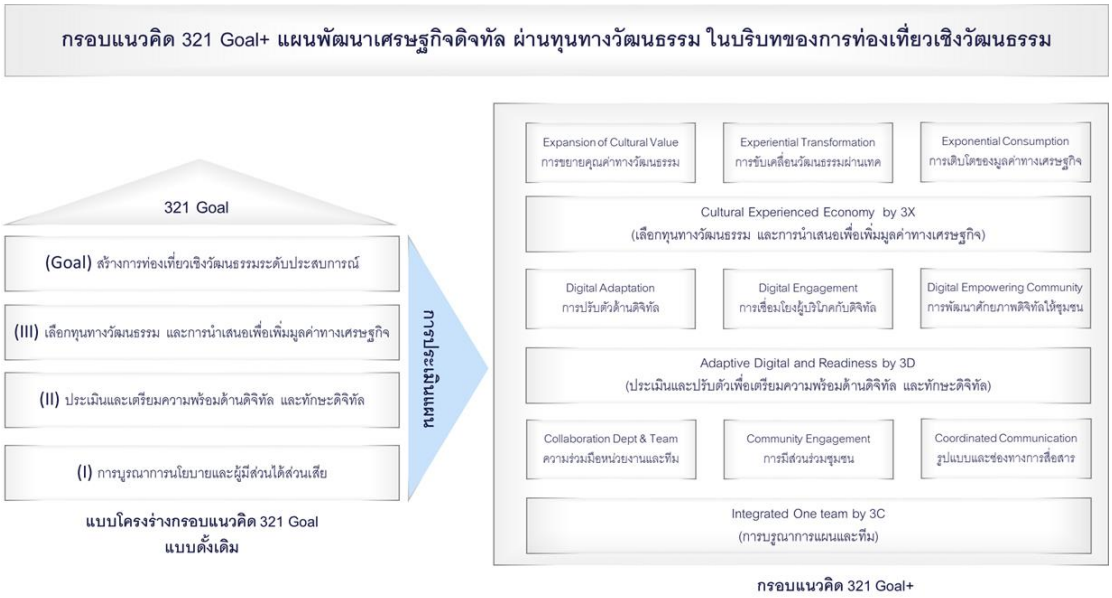
ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากงานวิจัยได้สรุปแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิด 321 Goal (House Strategy) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 หมวดหลัก ได้แก่ การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา ความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะดิจิทัล และการใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ แผนนี้ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงผ่าน 6 ยุทธศาสตร์หลัก โดยใช้กระบวนการ Delphi 3 รอบ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุงแนวทาง และกำหนดมาตรการที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ผลการประเมินรอบแรกพบว่า แผนขาดความชัดเจนในบทบาทของหน่วยงานหลัก การเชื่อมโยงความร่วมมือ และกลไกการตลาดดิจิทัลยังไม่เข้มแข็ง รวมถึงการนำเทคโนโลยี VR/AR และ Smart Tourism มาใช้ยังไม่เป็นระบบ อีกทั้งยังไม่มีโครงสร้างการติดตามและประเมินผลที่เป็นมาตรฐาน รอบที่สองจึงมุ่งเน้นการเชื่อมโยงกรอบแนวคิด 321 Goal กับแผนยุทธศาสตร์ของจังหวัดผ่านกลไกที่ชัดเจนและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ส่วนรอบที่สามได้พัฒนาแนวทางปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้จริง ส่งผลให้สามารถกำหนดกรอบการดำเนินงานที่มีความสมบูรณ์ขึ้น โดยมีการกำหนดโครงสร้างที่ชัดเจนใน 6 ประเด็นหลัก ได้แก่ การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา โดยการจัดตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระดับจังหวัดและ

เพิ่มเวทีรับฟังความคิดเห็น ความพร้อมด้านดิจิทัล โดยจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลและขยายโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ต การใช้ทุนทางวัฒนธรรม โดยสนับสนุนชุมชนในการผลิตเนื้อหาดิจิทัลและพัฒนาแพลตฟอร์มด้านวัฒนธรรม การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยจัดฝึกอบรม E-Commerce และส่งเสริมแพลตฟอร์มตลาดออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการท่องเที่ยว โดยสร้างระบบฐานข้อมูล Smart Tourism และพัฒนา VR/AR Experience และการติดตามและประเมินผล โดยตั้งคณะกรรมการติดตามทุก 3 เดือน พร้อมใช้ AI และ Big Data วิเคราะห์ข้อมูล แผนดังกล่าวจึงมีความครบถ้วนและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง โดยรองรับทั้งการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรีอย่างเป็นระบบ

การปรับปรุงกรอบแนวคิด 321 Goal จากผลวิจัยของพื้นที่เป้าหมายจังหวัดสุพรรณบุรี นำไปสู่การค้นพบกรอบแนวทางพัฒนา 321 Goal+ (Plus)

ข้อมูลการประเมินของกรอบแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ในพื้นที่ของจังหวัดสุพรรณนี้ ได้ใช้กรอบแนวทางการพัฒนาจากแนวคิด 321 Goal ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากเมืองต้นแบบ เช่น หนานจิงและไทเป ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนเศรษฐกิจวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว โดยเมื่อนำแนวคิดนี้มานำมาทดลองใช้ในจังหวัดสุพรรณบุรีซึ่งมีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและศักยภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการท่องเที่ยว ผ่านกระบวนการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การวิเคราะห์บริบทของพื้นที่โดยศึกษาทุนทางวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (2) การออกแบบแผนพัฒนาโดยใช้ 321 Goal เป็นกรอบยุทธศาสตร์ รวมถึงการพัฒนาโครงการนำร่อง และ (3) การประเมินผลผ่านกระบวนการ Delphi 3 รอบ เพื่อตรวจสอบแนวทางและปรับปรุงให้เหมาะสมกับพื้นที่สุพรรณบุรี ผลการประเมิน ทำให้เกิดข้อค้นพบใหม่ว่าแนวคิด 321 Goal จำเป็นต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติม ในทางด้านแนวการปฏิบัติ จึงเกิดเป็นแนวคิด 321 Goal+ (Plus) ซึ่งเป็นการเพิ่มแนวทางที่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยมี 3 แนวปฏิบัติหลัก ได้แก่ 3C (Collaboration, Community Engagement, Coordinated Communication) มุ่งเน้นการบูรณาการแผนและทีมพัฒนา 3D (Digital Adaptation, Digital Engagement, Digital Empowering Community) เสริมสร้างความพร้อมด้านดิจิทัล และ 3X (Expansion of Cultural Value, Experiential Transformation, Exponential Consumption) ขยายเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนวัฒนธรรม แนวทางใหม่นี้ได้รับการออกแบบโดยเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ข้อมูลของจังหวัดสุพรรณบุรี และได้รับการยืนยันผ่านการประเมิน Delphi Method ทำให้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงและขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน



ภาพประกอบ 129 กรอบแนวคิด 321 Goal+

ที่มา: ผู้วิจัย นายประยุทธ ตั้งสงบ

จากข้อค้นพบที่ได้จากงานวิจัย จึงได้ข้อสรุปของกรอบแนวคิด 321 Goal+ ที่เป็นแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมไทย ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยในข้อ 2 ที่ต้องการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย โดยได้รับการปรับปรุงจากแนวคิด 321 Goal เดิม เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรีและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง โดยมีการใช้กรอบแนวคิดสำหรับการปฏิบัติ 3C, 3D และ 3X เป็นเครื่องมือสำคัญ

1. 3C – การบูรณาการแผนและทีม
    - Collaboration สร้างโครงสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน
    - Community Engagement ส่งเสริมบทบาทของชุมชนในการพัฒนาแผนเศรษฐกิจดิจิทัล
    - Coordinated Communication พัฒนาระบบสื่อสารและข้อมูลให้เป็นระบบมากขึ้น
2. 3D – การเสริมสร้างความพร้อมด้านดิจิทัล
    - Digital Adaptation ปรับโครงสร้างพื้นฐานให้รองรับ Smart Tourism

- Digital Engagement เพิ่มช่องทางการตลาดดิจิทัล เช่น Live Streaming, AR/VR และ VTuber
- Digital Empowering Community สนับสนุนและอบรมชุมชนให้สามารถพัฒนา Digital Content ได้เอง

3. 3X – การขยายเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

- Expansion of Cultural Value เพิ่มมูลค่าทุนวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล
- Experiential Transformation ใช้เทคโนโลยี เช่น AR/VR และ VTuber เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว
- Exponential Consumption ขยายตลาดและกระตุ้นการบริโภควัฒนธรรมผ่าน Big Data และ AI

การปรับโครงสร้างจาก 321 Goal เป็น 321 Goal+ ได้เพิ่มกระบวนการจากเดิม 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอน โดยเพิ่มระบบติดตามผลและปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และสนับสนุนเครือข่าย Digital Community Leaders เพื่อให้ชุมชนสามารถพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

การเพิ่มกระบวนการจากเดิม 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอนในกรอบแนวคิด 321 Goal+

กรอบแนวคิด 321 Goal+ ได้รับการปรับปรุงจากแนวคิด 321 Goal เดิม โดยเพิ่มกระบวนการจาก 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอน เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรีและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง โดยการเพิ่มกระบวนการนี้ช่วยให้การดำเนินงานมีโครงสร้างที่ชัดเจนขึ้น และมีระบบติดตามผลที่สามารถปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

5 ขั้นตอนเดิมของ 321 Goal 1) การบูรณาการแผนและทีม – สร้างกรอบยุทธศาสตร์และกำหนดบทบาทของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 2) การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล – วิเคราะห์และลงทุนในเทคโนโลยีที่เหมาะสม 3) การมีส่วนร่วมของชุมชน – ส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา 4) การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม – คัดเลือกแหล่งวัฒนธรรมที่มีศักยภาพเพื่อพัฒนาเป็นจุดขาย และ 5) การบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยว – ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

จากงานวิจัยนี้ ได้ข้อสรุปในการเพิ่มขั้นตอนที่ 6 ใน 321 Goal+ 6) การติดตามผลและการปรับปรุงแผนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยใช้จัดตั้งระบบติดตามผลที่มีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Big Data และ AI และพัฒนาระบบ Dashboard สำหรับภาครัฐและชุมชน เพื่อติดตามและประเมินผลโครงการ รวมถึงสนับสนุน Digital Community Leaders ที่มีบทบาทในการเป็นตัวกลางระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล และสุดท้ายคือมีการจัด เวทีระดมความคิดเห็นออนไลน์ (Online Forum) ทุก 3 เดือน เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเสนอแนวทางการพัฒนาและปรับปรุงแผนได้อย่างต่อเนื่อง

การเพิ่มขั้นตอนที่ 6 ทำให้แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรีสามารถขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบ มี กลไกการติดตามและประเมินผลที่ชัดเจน และสามารถปรับปรุงแผนให้มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพเศรษฐกิจ ซึ่งช่วยให้การดำเนินงานของกรอบแนวคิด 321 Goal+ เป็นเครื่องมือสำหรับการออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ตามวัตถุประสงค์งานวิจัยฉบับนี้

2. การอภิปรายผล

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนากรอบแนวคิดเพื่อการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยได้อ้างอิงจากหลักการขององค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ที่มุ่งสร้างความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในยุคดิจิทัล ผลลัพธ์ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จของแนวทางการดำเนินงานแบบ “321 Goal” ซึ่งประกอบด้วยการบูรณาการนโยบาย การเตรียมความพร้อมทางดิจิทัล และการเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมเพื่อยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบการพัฒนาสำหรับเมืองต้นแบบ เช่น หนานจิงและไทเป ได้อย่างเป็นรูปธรรม

การอภิปรายผลของงานวิจัยและความสอดคล้องกับทฤษฎีที่ใช้

1. การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล

ผลลัพธ์จากการวิจัยนี้วิเคราะห์ และตรวจสอบโดยใช้ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) ซึ่งเน้นการส่งเสริมการอนุรักษ์และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นทรัพยากรที่สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม การบูรณาการเทคโนโลยี เช่น AR/VR และ 5G ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ที่เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้งมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Ma และคนอื่น ๆ (2021) ระบุว่าการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น

AR/VR และการจัดการข้อมูลดิจิทัลในพื้นที่มรดกวัฒนธรรมช่วยเพิ่มประสบการณ์นักท่องเที่ยว และสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในพื้นที่ชนบทของไทย อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้มีบางส่วนไม่สอดคล้องกับการศึกษาของKasemsarn (2017) ที่กล่าวว่า คนไทยโดยเฉพาะผู้สูงอายุและผู้พิการไม่สามารถเข้าถึงหรือเข้าใจวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลประเภทนี้ได้ ปัญหาเหล่านี้สามารถสร้างโอกาสในการประยุกต์ใช้การออกแบบแบบครอบคลุมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งงานวิจัยพบว่า การส่งเสริมการส่วนร่วมของภาครัฐกับชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจและการเข้าถึงการใช้งานดิจิทัลผ่านการอบรมทักษะดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุในชุมชน ช่วยทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและผู้สูงอายุในชุมชน เป็นส่วนหนึ่งของการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล นอกจากนี้ การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ยังช่วยให้การจัดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น เทศกาลสำคัญต่างๆ และการผลิตสินค้าหัตถกรรม สินค้าท้องถิ่น ร้านค้าท้องถิ่น สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวในวงกว้างผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องในประเด็นการเพิ่มคุณค่ากับการศึกษาของ Maags (2021) ผลการศึกษาพบว่า ความพยายามในการทำให้เป็นสินค้าทางการค้าโดยรัฐนำไปสู่ทั้งการเพิ่มคุณค่า แต่ในขณะเดียวกันความท้าทายคือการสูญเสียตัวตนและการบิดเบือนคุณค่าของสินค้ามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ผ่านสินค้าปลอมบนแพลตฟอร์มออนไลน์

2. การเตรียมความพร้อมทางดิจิทัล

ในมิติของความพร้อมทางดิจิทัล ผู้วิจัยใช้แนวคิด Digital Readiness Theory ของ OECD ซึ่งงานวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าความพร้อมทางดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น AI, Cloud Computing และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่าน 5G มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก เช่น การใช้ AR/VR เพื่อพานักท่องเที่ยวชมสถานที่ทางวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง และการถ่ายทอดสดเทศกาลผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้สนใจมาเยี่ยมชมเทศกาลหรือสถานที่จริง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Runhua และ Jinga (2023) ที่ว่าการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง จะทำให้ได้สัมผัสประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ไม่เพียงจำกัดอยู่ในมิติของเสียงและแสง แต่ยังเปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์ ในเชิงประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ในเทศกาลที่นำเสนอผ่านระบบเสมือนจริงอีกด้วย และในส่วนของวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น งานหัตถกรรม ก็มีการนำดิจิทัลมาใช้เพื่อเพิ่มมูลค่า และเผยแพร่วัฒนธรรมนี้ไปสู่สายตานักท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวางขึ้น โดยสอดคล้องกับการศึกษาของ Jinga, Tanb, และ Zhanga (2021) ที่อธิบายว่า การประยุกต์ใช้มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่นผ้าหยุนจินในรูปแบบดิจิทัล

จะช่วยขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรมในด้านดิจิทัล ซึ่งการเตรียมความพร้อมทางด้านดิจิทัลนี้ จะทำให้สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างอย่างยั่งยืนอีกด้วย นอกจากนี้ ยังพบว่าการใช้ดิจิทัลที่มีความพร้อมกับการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ผู้คนสนใจเกี่ยวกับศึกษาประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น โดยสอดคล้องกับการศึกษาของWu, Lin, และ Wang (2020) ที่พบว่า การนำเสนอรูปแบบของวัดในไต้หวันผ่านเครื่องมือดิจิทัลนั้น ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ชื่นชอบการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังสองมิติและสามมิติ รวมถึงประวัติศาสตร์และต้นกำเนิดของวัด ซึ่งเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

3. การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การศึกษาเรื่องความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ใช้ทฤษฎี ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ในการวิเคราะห์และตรวจสอบ โดยพบว่า การบูรณาการผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และแผนการดำเนินงาน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการจัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือในระดับยุทธศาสตร์ เช่น การสนับสนุนเงินทุนจากรัฐบาลและการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกับเอกชน ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรมในระยะยาว นอกจากนี้ การกระตุ้นแรงจูงใจในระดับชุมชนผ่านการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลยังช่วยเสริมศักยภาพให้ชุมชนสามารถพัฒนาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลได้ด้วยตนเอง โดยผลที่ได้นี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ J. Xu, Shi, และ Chen (2024) ที่ได้ทำการศึกษาองค์ประกอบสำคัญและแนวทางการดำเนินงานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลในแหล่งท่องเที่ยวอัจฉริยะ โดยพบว่า จากข้อมูลเชิงลึกของการปฏิบัตินวัตกรรมดิจิทัล การร่วมมือกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแบบเป็นรูปธรรม โดยสร้างคุณค่าร่วมกัน และกำหนดเป้าหมายร่วมกันเดียวกันในการทำงาน หรือการหนดเป้าหมายปลายของงค์กรรวมกัน (Destination Management Organizations) จะช่วยทำให้วางแผนและดำเนินกลยุทธ์นวัตกรรมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเพื่อเสริมความสามารถทางดิจิทัลที่ยั่งยืน และทำให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

การออกแบบแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ด้วยกรอบแนวคิดที่ปรับปรุงเป็น 321 Goal+

บริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม

เศรษฐกิจดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจในภาคการท่องเที่ยวได้รับความสนใจอย่างมากในระดับนโยบายทั่วโลก งานวิจัยก่อนหน้านี้ เช่น (Ge, 2024) ได้ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ

ดิจิทัลแพลตฟอร์มในการบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรมสามารถช่วยเพิ่มการเข้าถึงด้านวัฒนธรรมกับประชาชน ซึ่งถือว่าเป็นการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจไปด้วย นอกจากนี้ Khanal (2024) ยังได้อธิบายว่าการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และความจริงเสริม (AR) มาใช้ในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถยกระดับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและช่วยให้เกิดการบริโภคทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่

ในบริบทของประเทศไทย การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมยังไม่มีแบบแผนที่ชัดเจนในการบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงจำเป็นต้องมีแนวทางที่เป็นระบบในการประเมินและพัฒนาแผน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ได้จากการศึกษาต้นแบบในเมืองหนานจิงและไทเป ที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนเศรษฐกิจวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวอย่างเป็นรูปธรรม

การออกแบบแนวทาง 321 Goal และการประเมินผลในจังหวัดสุพรรณบุรี

แผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ในจังหวัดสุพรรณบุรีถูกออกแบบภายใต้กรอบแนวคิด 321 Goal ซึ่งเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่ช่วยบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่ 1) การบูรณาการแผนและทีมพัฒนา 2) ความพร้อมด้านดิจิทัลและการพัฒนาทักษะ และ 3) การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ โดยแนวทางดังกล่าวได้รับการพัฒนาและประเมินผลผ่านกระบวนการ Delphi จำนวน 3 รอบ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุงแนวทาง และกำหนดมาตรการที่มีประสิทธิภาพ โดยพบปัญหาหลักจากการประเมินรอบแรก ได้แก่

- การทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และชุมชนยังไม่มีความชัดเจน
- ความพร้อมด้านดิจิทัลในพื้นที่ยังมีข้อจำกัดทั้งด้านโครงสร้างพื้นฐานและทักษะของผู้เกี่ยวข้อง
- การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างจุดขายของจังหวัดยังขาดเครื่องมือที่สามารถขยายการรับรู้ไปสู่ตลาดที่กว้างขึ้น

การปรับแผนสู่ 321 Goal+ และการเพิ่มกระบวนการเป็น 6 ขั้นตอน

จากการประเมินผลและการนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนาแผน พบว่ามีความจำเป็นต้องปรับปรุงแนวทาง 321 Goal ให้สามารถนำไปใช้ได้จริงในระดับปฏิบัติ โดยได้พัฒนาเป็น 321 Goal+ ซึ่งเพิ่มกระบวนการจากเดิม 5 ขั้นตอน เป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. การบูรณาการแผนและทีม แนวทางการจัดตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระดับจังหวัดที่บูรณาการความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เป็นแนวทางที่ได้รับการสนับสนุนจาก

งานวิจัยของ กนกกาญจน์ บุญทรง, พยอม ธรรมบุตร, สันติธร ภูริภักดี, และ สหนนท์ ตั้งเบญจสิริกุล (2564) ที่ชี้ให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนคือหัวใจสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงบูรณาการ และการสร้างแผนกลยุทธ์ท้องถิ่นจำเป็นต้องมีเวทีรับฟังความคิดเห็นอย่างเป็นระบบ

2. การประเมินความพร้อมทางดิจิทัล การลงทุนในเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AI และ Big Data มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งตรงกับข้อค้นพบของที่ระบุว่าการใช้ Big Data Analytics ช่วยเพิ่มขีดความสามารถของแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวและการบริหารจัดการข้อมูลนักท่องเที่ยว (Jarutkamolpong, Buathong, Khangmuang, NunKuntee, และ Mikhama, 2024) ในงานวิจัยของ พระมหาอำพล ธนปญฺโญ (ชัยสารี) และ คณะ (2567) มีการแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล อย่างไรก็ตาม Detlor, Julien, Rose, และ Serenko (2022) มีข้อโต้แย้งว่า การเน้นเพียงการพัฒนาเทคโนโลยีอาจไม่เพียงพอ หากไม่มีการพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากรและชุมชนควบคู่ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของงานวิจัยนี้ที่ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างทักษะด้านดิจิทัลในระดับท้องถิ่น

3. การมีส่วนร่วมของชุมชน มีการสนับสนุนแนวคิดจาก Palmeiro (2020) ที่ว่าการให้ชุมชนเป็นผู้กำหนดแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลจะช่วยเพิ่มความยั่งยืนของแผนงาน ซึ่งตรงกับแนวทางการพัฒนาในจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ MIRUKA, KENNEDY กล่าวว่า ชุมชนมักเผชิญปัญหาด้านความพร้อมในการเข้าถึงเทคโนโลยีและขาดแหล่งเงินทุนสนับสนุน ทำให้การพัฒนาทางดิจิทัลในพื้นที่ห่างไกลมีข้อจำกัด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างศักยภาพของชุมชนผ่านโครงการฝึกอบรมและการสนับสนุนเชิงนโยบาย

4. การส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจเป็นแนวทางที่ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมสามารถขยายการรับรู้ของนักท่องเที่ยวและเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม มีข้อโต้แย้งว่าการนำทุนวัฒนธรรมเข้าสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการลดทอนคุณค่าดั้งเดิมของวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นปัจจัยที่ต้องพิจารณาในการพัฒนาแผนงานของจังหวัดสุพรรณบุรี (อัชรี กุลบุตร, ภาสกร ดอกจันทร์, และ กัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์, 2567)

5. การบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยว การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี VR/AR และ Smart Tourism เพื่อเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม มีการระบุว่าการนำเทคโนโลยีเหล่านี้ไปใช้ต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านการเข้าถึงของ

นักท่องเที่ยวและการบูรณาการกับประสบการณ์ที่จับต้องได้จริง ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่ต้องคำนึงถึงในการดำเนินงาน (วิมลพร ระเวงวัลย์ และ ศราธรณ์ หมั่นปรุ, 2567)

6. การติดตามและประเมินผล การใช้ตัวชี้วัดด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลและ Big Data ในการติดตามผลการดำเนินงาน ที่ระบุว่าการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ช่วยให้สามารถปรับปรุงแผนพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม พบว่าการใช้ข้อมูลดิจิทัลในการประเมินผลอาจเผชิญกับปัญหาด้านความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลของบางกลุ่ม ทำให้จำเป็นต้องมีแนวทางในการบริหารจัดการข้อมูลที่รัดกุม (พิมพิกา นางาม, 2565)

สรุปผลการอภิปราย

งานวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรม เช่น การนำ AR/VR มาใช้ในการเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรม หรือการใช้ 5G เพื่อการถ่ายทอดสดเทศกาล ช่วยเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นได้ โดยเฉพาะการเพิ่มโอกาสการเข้าถึงนักท่องเที่ยวผ่านช่องทางดิจิทัล การส่งเสริมการพัฒนาและอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน อีกทั้ง การเปลี่ยนแปลงทุนทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นเนื้อหาเชิงดิจิทัล เช่น การสร้างแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism ในเมืองหนานจิง และการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับวัฒนธรรมของไทเป ช่วยลดผลกระทบต่อทรัพยากรในหลายๆด้าน และเพิ่มโอกาสในการกระจายการท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ที่ยังไม่ได้รับการพัฒนา นอกจากนี้ การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยังเกิดประโยชน์ต่อชุมชน ในการเสริมสร้างศักยภาพชุมชน การพัฒนาทักษะดิจิทัล เช่น การใช้ VR/AR และการสร้างเนื้อหาสำหรับ Social Media ช่วยเพิ่มศักยภาพของชุมชนในการปรับตัวเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ผลลัพธ์นี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างชุมชนที่มีความเข้มแข็งในด้านการพัฒนาเนื้อหาและการตลาดดิจิทัล

สำหรับการพัฒนาความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน การวิจัยชี้ให้เห็นถึงโอกาสและศักยภาพของการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทั้งสองฝ่าย การสนับสนุนสตาร์ทอัพในอุตสาหกรรมดิจิทัลและการพัฒนาแพลตฟอร์มท่องเที่ยวเฉพาะด้านจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เพิ่มขึ้น ทั้งยังสามารถเพิ่มและเปิดตลาดใหม่ๆ ให้กับสินค้าทุนทางวัฒนธรรมอีกด้วย

สุดท้ายการขยายแนวคิดไปสู่พื้นที่ใหม่ โดยกรอบแนวคิด “321 Goal” สามารถนำไปปรับใช้กับพื้นที่อื่น ๆ ในบริบทที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะในประเทศกำลังพัฒนาที่กำลังเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล โดยการดำเนินการตามขั้นตอน และเพิ่มการวัดผลและการประเมินผล ที่สร้างตัวชี้วัดทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เพื่อประเมินผลกระทบทั้ง

ด้านบวกและด้านลบของการดำเนินโครงการ จะช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนานโยบายที่เหมาะสมในอนาคตต่อไปได้

นอกจากนี้ จากการวิจัยในพื้นที่เป้าหมายที่จังหวัดสุพรรณบุรี ทำให้สามารถพัฒนากรอบแนวคิด 321 Goal ไปสู่กรอบแนวคิด ที่มีแนวทางในการทำงานรูปแบบภาคปฏิบัติที่มีแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยการปรับปรุงนี้ ทำให้ได้กรอบแนวคิด 321 Goal+ (Plus) ที่เป็นแนวทางในการออกแบบแผนพัฒนาครอบคลุมมากยิ่งขึ้น และสามารถไปใช้เป็นแนวทางในการ พัฒนาแผนให้กับพื้นที่อื่นๆและเป็นต้นแบบให้กับประเทศไทยต่อไป

สุดท้ายนี้ กรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการนโยบาย ความพร้อมทางดิจิทัล และทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวยุคใหม่ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน รวมถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถเติบโตได้อย่างสมดุลและยั่งยืนในระยะยาว

3. ข้อเสนอแนะ

1. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง ควรศึกษาการใช้เทคโนโลยีอย่าง Blockchain เพื่อรับรองความถูกต้องของสินค้าทางวัฒนธรรม และ Generative AI ในการสร้างเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมใหม่ที่สอดคล้องกับคุณค่าดั้งเดิม เพื่อเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและสร้างความมั่นใจในหมู่นักท่องเที่ยวและชุมชน

2. ความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรมและพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ควรขยายการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาเนื้อหาและบริการที่ตอบโจทย์ การใช้ Big Data เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความต้องการจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพเชิงกลยุทธ์

3. การพัฒนาแรงจูงใจในชุมชน ควรวิจัยรูปแบบแรงจูงใจที่เหมาะสมในบริบทที่ต่างกัน เช่น โครงการอบรมทักษะดิจิทัลที่เน้นการมีส่วนร่วม หรือการสนับสนุนให้ชุมชนสร้างแบรนด์สินค้าทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล

4. การส่งเสริมความยั่งยืนในระยะยาว ควรศึกษาวิธีอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมให้สอดรับกับเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อป้องกันการบิดเบือนคุณค่าเดิม การเชื่อมโยงกับโครงการระดับสากล เช่น UNESCO อาจช่วยเสริมสร้างความยั่งยืน

5. จัดทำแผนรับมือกับพื้นที่ท่องเที่ยวที่ได้จัดทำแผนนี้ เพื่อป้องกันสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปของเมือง เมื่อมีนักท่องเที่ยวเข้ามามากขึ้น

6. จัดทำแผนรับมือกับความยั่งยืนของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในกรณีที่เมืองหรือสถานที่ท่องเที่ยวได้รับความนิยม และได้รับความสนใจจากร้านค้าหรือผู้ประกอบการณ์ที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

4. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยถัดไป

1. ผลกระทบของเทคโนโลยี AR/VR ศึกษาผลกระทบของการใช้ AR/VR ต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรม และผลตอบแทนทางเศรษฐกิจในชุมชน

2. เปรียบเทียบเมืองต้นแบบเพิ่มเติม วิเคราะห์ความแตกต่างในผลลัพธ์และความท้าทายของเมืองต้นแบบที่มีทุนทางวัฒนธรรมและโครงสร้างดิจิทัลต่างกัน เช่น เมืองในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หรือยุโรปตะวันออก

3. พฤติกรรมการใช้จ่ายในตลาดดิจิทัล วิเคราะห์พฤติกรรมการซื้อของนักท่องเที่ยวผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อพัฒนากลยุทธ์การตลาดที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

4. การวิจัยข้ามวัฒนธรรม ศึกษาความหลากหลายทางวัฒนธรรมในบริบทดิจิทัล เพื่อหาแนวทางบูรณาการเทคโนโลยีและวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวจากภูมิหลังที่แตกต่างกัน

5. นำกรอบแนวคิด 321 Goal+ (Plus) ไปทดลองจัดทำแผนพัมนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในจังหวัดอื่น ๆ ของประเทศไทย

บรรณานุกรม

Anlan, L. (2017). Culinary masters get their ducks in a row. Retrieved from https://www.shine.cn/feature/taste/1707140729/

AWS. (n.d.-a). What is 5G? - 5G Network Explained. Retrieved from https://aws.amazon.com/what-is/5g/

AWS. (n.d.-b). What is cloud computing? Retrieved from https://aws.amazon.com/what-is-cloud-computing/

Bedrock. (2024). มนุษยชาติ: หัวใจสำคัญการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ของมหานครไทเป ไต้หวัน. Retrieved from https://bedrockanalytics.ai/blog/technology/humanity-is-the-key-to-upgrading-cities-to-smart-city-in-taipei-taiwan

Bookers. (2023). The Magic of Carnival in Rio de Janeiro. Retrieved from https://www.rio.com/rio-carnival

BOT. (2023). FinTech in Thailand. Retrieved from https://www.bot.or.th/en/financial-innovation/digital-finance/fintech-in-thailand.html

Bourdieu, P. (1984). Distinction A social Critique of the Judgement of Taste [Critique sociale du jugement] (Translated by Richard Nice). Retrieved from https://monoskop.org/images/e/e0/Pierre_Bourdieu_Distinction_A_Social_Critique_of_the_Judgement_of_Taste_1984.pdf

Bryson, J. M. (2018). Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations: A Guide to Strengthening and Sustaining Organizational Achievement. Retrieved from https://www.slideshare.net/slideshow/bryson-j-m-2018-strategic-planning-for-public-and-nonpro/253100670

Bukht, R., และ Heeks, R. (2018). Digital Economy Policy: The Case Example of Thailand. Retrieved from https://research.manchester.ac.uk/en/publications/digital-economy-policy-the-case-example-of-thailand

Carlsen, J., Hughes, M., Frost, W., Pocock, C., และ Pee, V. (2008). Success factors in cultural heritage tourism enterprise management. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/44390475_Success_factors_in_cultural_h

eritage_tourism_enterprise_management

CBT Thailand. (2565). ท่องเที่ยววิถีใหม่ ใส่ใจสุขภาพ สไตล์ชาวล้านนา ณ บ้านไร่กองขิง จังหวัดเชียงใหม่. สืบค้นจาก https://cbtthailand.dasta.or.th/webapp/reviewTravel/content/9/

Chang, C.-L., Lin, C.-L., Hsu, C.-H., และ Sun, Y. (2023). From digital collection to open access: A preliminary study on the use of digital models of local culture. Retrieved from https://scholar.google.com.tw/citations?view_op=view_citation&hl=zh-TW&user=YGdcAt4AAAAJ&citation_for_view=YGdcAt4AAAAJ:9ZlFYXVOiuMC

Chang, M., Gu, S., Huang, L., และ Hsiao, T.-Y. (2021). Constructing the Critical Success Factors in Digital Transformation for Taiwan's Travel Agencies. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/356905774_Constructing_the_Critical_Success_Factors_in_Digital_Transformation_for_Taiwan%27s_Travel_Agencies

Chang, O. (2018). The Story of Pingxi Lantern Festival. Retrieved from https://www.cathaypacific.com/cx/en_TH/inspiration/travel/story-pingxi-lantern-festival.html

Che-yu, W. (2024). Changing of the guard ceremonies at Chiang's memorial hall to be relocated. Retrieved from https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2024/07/13/2003820750

Chiao, H.-M., Chen, Y.-L., และ Huang, W.-H. (2018). Examining the usability of an online virtual tour-guiding platform for cultural tourism education. Retrieved from https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1473837617301715

Chiu, C.-C., Wei, W.-J., Lee, L.-C., และ Lu, J.-C. (2021). Augmented reality system for tourism using image-based recognition. *Microsystem Technologies,* 27, 1811-1826.

CISA. (2023). Cybersecurity Best Practices for Smart Cities. Retrieved from https://www.cisa.gov/resources-tools/resources/cybersecurity-best-practices-smart-cities

CyArk. (n.d.). Lukang Longshan Temple. Retrieved from https://cyark.org/projects/lukang-longshan-temple/in-depth

DataSpring Editors. (2022). A Cultural Icon: Taiwan's Night Market | Eye on Asia.

Retrieved from https://www.d8aspring.com/eye-on-asia/a-cultural-icon-taiwans-night-market

Deloitte. (2023). What is digital economy? Unicorns, transformation and the internet of things. Retrieved from https://www2.deloitte.com/mt/en/pages/technology/articles/mt-what-is-digital-economy.html

Detlor, B., Julien, H., Rose, T. L., และ Serenko, A. (2022). Community-led digital literacy training: Toward a conceptual framework. *Journal of the Association for Information Science and Technology,* 73(10), 1387-1400.

Digital Innovation & Governance Initiative Committee. (2022). Introduction. Retrieved from https://digi.nstc.gov.tw/en/5329AD162CD5F88A#:~:text=Aligning%20with%20the%20national%20policy,and%20realize%20a%20fair%20and

Digital Signage Today. (2013). Chiang Kai-shek Memorial in Taiwan buys into digital signage. Retrieved from https://www.digitalsignagetoday.com/news/chiang-kai-shek-memorial-in-taiwan-buys-into-digital-signage/

Dirks, S., Gurdgiev, C., และ Keeling, M. (2010). *Smarter cities for smarter growth*. USA:

Dylan. (2023). Digital transformation in focus at Nanjing cultural and tourism symposium. Retrieved from https://english.jschina.com.cn/TodayJiangsu/202310/t20231010_8113620.shtml

Dylan. (2024). Nanjing opens 28th International Plum Blossom Festival. Retrieved from https://english.jschina.com.cn/23263/202402/t20240220_8213173.shtml

Ellis, J. (2023). Huashan 1914 Creative Park. Retrieved from https://www.goteamjosh.com/blog/huashan

Emily, M. (2024). From Victimhood to Victory: The Evolution of the Nanjing Massacre Memorial Hall. Retrieved from https://www.wilsoncenter.org/article/victimhood-victory-evolution-nanjing-massacre-memorial-hall

Expedia Team. (2019). ตามรอยนานกิง เมืองเก่าแก่ทางประวัติศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่ของจีน. สืบค้นจาก https://www.expedia.co.th/stories/asia/travel_destinations_in_nanjing_china/

Fei, H. (2023). Tides of change: Shenzhen powers China's smart city drive. Retrieved from

https://www.thesmartcityjournal.com/en/cities/tides-of-change-shenzhen-powers-china-s-smart-city-drive

Florida, R. (2002a). *The Rise of the Creative Class and How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life.* New York: Basic Books.

Florida, R. (2002b). THE Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/31745369_THE_Rise_of_the_Creative_Class_And_How_It%27s_Transforming_Work_Leisure_Community_and_Everyday_Life

Florida, R. (2008). Who's Your City? How the Creative Economy is Making Where You Live the Most Important Decision of Your Life. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/264730376_Who%27s_Your_City_How_the_Creative_Economy_is_Making_Where_You_Live_the_Most_Important_Decision_of_Your_Life_by_Richard_Florida

Follow the Camino. (2023). Walk the Camino with the Original Camino Tour Operator. Retrieved from https://followthecamino.com/en/

Future CFO. (2022). Taiwan's largest B2B sourcing platform joins the metaverse. Retrieved from https://futurecio.tech/taiwans-largest-b2b-sourcing-platform-joins-the-metaverse/

GCC. (2565). กระทรวงวัฒนธรรม โชว์ 10 สุดยอดผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมชุมชนไทยในงาน "CCPOT GRAND EXPOSITION". สืบค้นจาก https://www.gcc.go.th/?p=62945

Ge, C. (2024). *The review of AI and cultural heritage protectionTaking the whole process of cultural heritage protection as an example.* Paper presented at the Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Data Science.

Global Times. (2024). China's Nanjing University launches groundbreaking AI core curriculum for new students. Retrieved from https://www.globaltimes.cn/page/202402/1307809.shtml

Government of Jiangsu Official Website. (2021). About Jiangsu. Retrieved from https://en.jiangsu.gov.cn/col/col88903/index.html

Greenfield, P. M. (2015). Social Change, Cultural Evolution, and Human Development. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/284018094_Social_Change_Cultural_Evolution_and_Human_Development

Hang, L. (2023). New tech used to promote exceptional traditional culture. Retrieved from https://www.globaltimes.cn/page/202310/1299767.shtml

Holland, O. (2024). How Taiwan's tallest skyscraper withstands earthquakes. Retrieved from https://edition.cnn.com/2024/04/04/style/taipei-101-earthquake-design-intl-hnk/index.html

Hossack, F. (2019). Nanjing Wins "City Of Literature"; A China-First Award by UNESCO. Retrieved from https://www.thenanjinger.com/news/nanjing-news/nanjing-wins-city-of-literature-a-china-first-award-by-unesco/

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Allen Lane.

Hrysomallis, C. (2022). Sample Nanjing's signature dishes – they're some of Chinese cuisine's best. Retrieved from https://www.lonelyplanet.com/articles/nanjing-dishes-chinese-cuisine

Hsu, C.-y. (2023). Taiwanese Indigenous Contemporary Art: Polyphony and Mipaliw. *UNESCO OBSERVATORY MULTI DISCIPLINARY eJOURNAL IN THE ARTS* 10(1), 1-32.

Huashan1914 Creative Park. (n.d.). History of Huashan.

HUAWEI CLOUD. (n.d.). A Benchmark for Megacity Governance with Huawei Cloud Stack Nanjing Builds a Next-generation Government Cloud. Retrieved from https://www.huaweicloud.com/eu/cases/nanjinggovernmentcloud.html

Huaxia. (2024). Brocade and embroidery: A cultural connection from Nanjing to the world. Retrieved from https://english.news.cn/20241026/f8fd5c13623d4159b8174390cbbcb917/c.html

Japan Local Government Centre. (2023). Local Government in Japan. Retrieved from https://www.jlgc.org.uk/en/publications/clair-publication/

Jarutkamolpong, S., Buathong, K., Khangmuang, P., NunKuntee, A., และ Mikhama, K. (2024). *Development of a Recognizing Digital Skills Model to Promote Community Business Learning and Creative Tourism in the Mekong Riverside Area, Nakhon Phanom Municipality, Thailand.* Paper presented at the The Asian Conference on Education 2024: Official Conference Proceedings.

Jinga, X., Tanb, F., และ Zhanga, M. (2021). Digital Application of Intangible Cultural Heritage from the Perspective of Cultural Ecology. *Journal of Smart Tourism* 1(1), 41-52.

Johan, A. (2023). The state of Taiwan's 5G network with telecom mergers on the horizon. Retrieved from https://www.ookla.com/articles/taiwan-5g-performance-mergers-q3-2023

Jones, S. (2006). *Antonio Gramsci*. Newyork: Routledge.

Jose, A. (2016). Drones help to protect Buddhist temple in Taiwan. Retrieved from https://www.commercialuavnews.com/surveying/drones-help-protect-buddhist-temple-taiwan

Kaichao, W. (2017). Nanjing City Wall Embodied Heritage In Wallscape. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/158323898.pdf

Kang, M. (2015). Smart City: A Case of Seoul. *Nakhara : Journal of Environmental Design and Planning,* 11(0), 87-100.

Kasemsarn, K. (2017). A framework for inclusive digital storytelling for cultural tourism in Thailand. Retrieved form https://www.semanticscholar.org/paper/A-framework-for-inclusive-digital-storytelling-for-Kasemsarn/eda4538ae6d2dfabe46efb4b1c6a88f8ecb38b12

Kembel, N. (2024). Longshan Temple: How to Pray for Love at Taipei's Top Temple. Retrieved from https://www.taiwanobsessed.com/longshan-temple-taipei/

Khanal, K. (2024). Leveraging Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) for Enhanced Tourism and Event Marketing: A Data-Driven Approach. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/380370415_Leveraging_Virtual_Reality_VR_and_Augmented_Reality_AR_for_Enhanced_Tourism_and_Event_Marketing_A_

Data-Driven_Approach#:~:text=As%20technology%20continues%20to%20advance,and%20researchers%20in%20the%20field.&text=Content%20may%20be%20subject%20to%20copyright.&text=subject%20and%20o%EF%AC%80er%20practical%20insights,researchers%20in%20the%20%EF%AC%81eld.&text=a%20completely%20artificial%20environment%2C%20offering,have%20key%20differences.&text=us%20(Kandaurova%20&%20Lee%2C%202019).&text=reality%20and%20virtuality%20but%20has,new%20benchmark%20in%20consumer%20engagement

Kioskdigital. (2023). What is a wayfinder system and why is it important for museums. Retrieved from https://www.kioskdigital.it/blog/en/what-is-a-wayfinder-system-and-why-is-it-important-for-museums/

Kivisense. (2023). Digital AR in Tourism & Culture Engages More Visitors. Retrieved from https://tryon.kivisense.com/blog/digital-ar-in-tourism-engages-more-visitors/

Klaus Schwab. (2560). การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่สี่ = *The fourth industrial revolution* (ศรรวริศา เมฆไพบูลย์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

Kuoa, C.-T., Chungb, M.-L., และ Kuoc, F.-C. (2012). To Explore Taiwanese Night Markets Culture and Tourism

Experience and Behaviour. *Procedia - Social and Behavioral Sciences,* 40(2012), 435-440.

Kurganska, A. (2018). The History of Taiwanese Tea Culture. Retrieved from https://pathofcha.com/blogs/all-about-tea/the-history-of-taiwanese-tea-culture?srsltid=AfmBOor0swDqtjeEY3iQi87OOlgZpX5ev9LyhBakAyJH9DaM9_vam8oP

Lee, D., Chao, S.-L., และ Chen, H.-M. (2024). Development of the AI Implementation Framework in Taipei City. Retrieved from https://dl.acm.org/doi/10.1145/3657054.3657065

LEE, Y.-J. (2013). *Planning of Creative Taipei.* Paper presented at the Proceedings of International Symposium on City Planning 2013.

Lei Xia , S. B., S. Mohammad Sajadi. (2023). The digital economy: Challenges and

opportunities in the new era of technology and electronic communications. *Ain Shams Engineering Journal,* 15(2), 1-8.

Li, L. (1987). The National Theater and National Concert Hall: Before the Shows Begin. Retrieved from https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details?Guid=4af09ca0-5825-4075-b992-46c018dd364e&langId=3&CatId=8&srsltid=AfmBOoqe65An1m0Yl6U6VALRBV61KmClfR-4x4TkkPSYa8WtRz1zvh2N

Li, L. (1987). The National Theater and National Concert Hall: Before the shows begin. *Taiwan Panorama*.

Li, M., Wang, Y., และ Xu, Y.-Q. (2022). Computing for Chinese Cultural Heritage. *Visual Informatics,* 6(1), 1-13.

Liu, L. (2022). Meta Taiwan launches mataverse-inspired art exhibition. Retrieved from https://www.taiwannews.com.tw/news/4537424?fbclid=IwAR0FZ5pRC0ouEAVVZVi9S7Iez6Wf49oAN4t6u2FM64Pv4oIGgEv7MEKLLvI

Louver. (2023). WELCOME TO THE LOUVRE. Retrieved from https://www.louvre.fr/en

Ma, L., Yu, C., Li, Y., liu, B., และ Liu, B. (2021). Evaluation of Tourism Developing Level of Yangtze Delta Cities Basing on Analytic Hierarchy Process Analysis and Clustering Analysis. *Current Urban Studies,* 9(1), 31-39.

Maags, C. (2021). Common, Luxury, and Fake Commodities: Intangible Cultural Heritage Markets in China. *Cultural Values in the Making: Governing through Intangible Heritage,* 3(2021), 7-17.

Mao. (2024). China Dragon Boat Festival: The Story of Qu Yuan and the Origin of Zongzi. Retrieved from https://www.registrationchina.com/articles/china-dragon-boat-festiva/

Marszaek, W. (2018). How To Use KOL in a China Marketing Campaign. Retrieved from https://nanjingmarketinggroup.com/blog/how-to-use-kol-in-a-china-marketing-campaign

Matten, M. A. (2012). The Chiang Kai-shek Memorial Hall in Taipei: A contested place of memory. Retrieved from

https://www.researchgate.net/publication/293071388_The_Chiang_Kai-shek_Memorial_Hall_in_Taipei_A_contested_place_of_memory

Meredith, A. (n.d.). China's Qingming Festival, Explained. Retrieved from https://studycli.org/chinese-holidays/qingming-festival/

Miles, M. B., Huberman, A. M., และ Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods*. Sage, London: Sourcebook.

Ministry of Culture. (2021). Preserving and revitalizing Taiwan's cultural assets. Retrieved from https://english.ey.gov.tw/News3/9E5540D592A5FECD/143fa870-74c2-48e4-9bbe-064724f52a24

Mobile World Live Logo. (2024). China's First Five-Star 5G Factory Leading the Development of Industrial Intelligence. Retrieved from https://www.mobileworldlive.com/chinas-first-five-star-5g-factory-leading-the-development-of-industrial-intelligence/

Moulton, B., Tebrake, J., และ Tovar, M. (2022). Experimental Indicators of Digital Industries in Select Countries: Definitions, Methods, and Results. Retrieved from https://www.imf.org/en/Publications/WP/Issues/2022/09/29/Experimental-Indicators-of-Digital-Industries-in-Select-Countries-Definitions-Methods-and-524035

MUSE Design Awards. (2022). Nanjing Lantern Festival panorama art installation. Retrieved from https://design.museaward.com/winner-info.php?id=13421

Nanjing China. (2012). Festivals in Nanjing China. Retrieved from https://www.gonanjingchina.com/things-to-do-nanjing-china/festivals-nanjing-travel#:~:text=Qinhuai%20Lantern%20Festival%20is%20an,tourists%20visit%20the%20lantern%20shows

Nanjing China. (2024). Lao Men Dong (老门东) to experience the local living style. Retrieved from https://www.gonanjingchina.com/plan-your-trip-nanjing-china/plan-your-business-trip-nanjing-travel/where-to-go/lao-men-dong-to-experience-the-local-living-style

Nanjing Museum Offical Website. (2000). Nanjing Museum. Retrieved from https://www.njmuseum.com/en/articleDetails?id=9065

Nanjing Museum Offical Website. (n.d.). Nanjing Museum. Retrieved from https://www.njmuseum.com/en/articleDetails?id=9065

Nanjing University. (n.d.). NJU at a Glance. Retrieved from https://www.nju.edu.cn/en/About/NJU_at_a_Glance.htm#:~:text=It%20evolved%20from%20Sanjiang%20Normal,to%20Nanjing%20University%20in%201950

National Palace Museum. (2024). New National Palace Museum Plan to spur local tourism. Retrieved from https://www.npm.gov.tw/

NHK World-Japan. (2023). KYOTO. Retrieved from https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/tag/kyoto/?type=tvEpisode&

OECD. (2023). Korea's economic performance and framework for innovation. Retrieved from https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/oecd-reviews-of-innovation-policy-korea-2023_529545b0-en

Palmeiro, R. (2020). Digital literacy as a tool for empowerment and community inclusion. Retrieved from https://www.academia.edu/94573305/Digital_literacy_as_a_tool_for_empowerment_and_community_inclusion

Parsons, T., และ Smelser, N. J. (1966). *Economy and Society* A Study in the Integration of Economic and Social Theory (4).

Patton, M. Q. (2002). Qualitative research and evaluation methods. Retrieved from https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers?ReferenceID=757192

RADIO TAIWAN INTL. (2023). เดือน เม.ย.ปีนี้ ไต้หวันมีจำนวนประชากรรวมทั้งหมด 23,347,374 คน จำนวนเด็กเกิดใหม่ลดลงต่ำกว่าหลักหมื่น. สืบค้นจาก https://th.rti.org.tw/news/view/id/2007023

Read, R. (2024). Chinese museums look to technology to navigate surging demand. Retrieved from https://blooloop.com/museum/news/chinese-museums-digital-technology-ai-vr-metaverse-overcrowding/

Ren, F., Wang, J., และ Lv, W. (2022). Confucian harmony and the idea of sustainable development in modern society. *TransFormAção,* 45(2), 37-58.

Richards, G. (2018). Cultural Tourism: A Review of Recent Research and Trends. Journal

of Hospitality and Tourism Management. *Journal of Hospitality and Tourism Management,* 36, 12-21.

Richards, G. (2022). Cultural Tourism 4.0: Developing the latest wave of cultural consumption. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/359580051_Cultural_Tourism_40_Developing_the_latest_wave_of_cultural_consumption

Richards, G., และ Wilson, J. (2007). Tourism Development Trajectories: From Culture to Creativity? Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/313007332_Tourism_Development_Trajectories_From_Culture_to_Creativity_in_Richards_G_Wilson_J_Eds

Ritzer, G. (2011). Sociological Theory. Eighth Edition. Retrieved from https://ccsuniversity.ac.in/bridge-library/pdf/Sociological_Theory%20Ritzer.pdf

roundTAIWANround. (n.d.). Nanmen Market in Taipei City. Retrieved from https://www.rtaiwanr.com/taipei/taipei-city/taipei-nanmen-market

Runhua, P., และ Jinga, C. (2023). Innovative Development Strategies for "Immersive" Cultural and Tourism Night Tours from a Metaverse Perspective. *Academic Journal of Business & Management,* 5(8), 58-63.

Santhuenkaew, T., และ Rerkpichai, C. (2023). Guidelines for Organizing Computer Science Courses at the Elementary Level. *RICE Journal of Creative Entrepreneurship and Management,* 4(2), 78-88.

Seth, S. I. P. S. (2023). Digital Payments driving the growth of Digital Economy. Retrieved from https://www.nic.in/blogs/digital-payments-driving-the-growth-of-digital-economy/

Shang, S. S. C., และ Chiu, L. S. L. (2022). Leveraging Smart Technology for User Experience Personalization – A Comparative Case Study of Innovative Payment Systems. *Pacific Asia Journal of the Association for Information Systems,* 14(1).

Shih, N. J., Hsu, W. T., และ Diao, P. H. (2019). AR Tourism Systems for Cultural Heritage. *Sustainability,* 11(17), 4749.

Shun Hirai. (2023). Japan is accelerating its digital transformation by utilizing AI at scale.

Retrieved from https://topdatascience.com/japan-is-accelerating-its-digital-transformation-by-utilizing-ai-with-scale/

Sinovast Education. (2023). ฟู่จึเมี้ยว ศาลเจ้าขงจื้อ. สืบค้นจาก https://www.sinovast-edu.com/travels/nanjing-2/

Smart Nation Singapore. (2023). Digital Government. Retrieved from https://www.smartnation.gov.sg/about-smart-nation/digital-government/#the-progress-so-far

Smith, M. K., และ Robinson, M. (2006). *Cultural Tourism in a Changing World: Politics, Participation and (Re)presentation*. UK: MPG Books.

Statista. (2023). Best-rated cities worldwide in 2023, based on traveler scores. Retrieved from https://www.statista.com/statistics/321108/best-rated-cities-worldwide/

STEPS Academy. (2565). อัปเดตสถิติและเทรนด์ Global E-Commerce ที่น่าจับตาในปี 2022. สืบค้นจาก https://stepstraining.co/trendy/global-e-commerce-trends-and-statistics-2022

Taipei Times. (2024). NTU moves up QS World University Rankings. Retrieved from https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2024/06/06/2003818956#:~:text=NTU%20scored%2093.4%20for%20academic,and%20began%20producing%20separate%20rankings

Taiwan Today. (2021). Taiwan lantern master adopts creative approach to preserving traditional craft. Retrieved from https://taiwantoday.tw/Culture/Top-News/195719/Taiwan-lantern-master-adopts-creative-approach-to-preserving-traditional-craft

Tapscott, D., และ Tapscott, A. (2016). *Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin Is Changing Money, Business, and the World*: Penguin Publishing Group.

teamLab. (2016). teamLab: Dance! Art Exhibition, Learn & Play! Future Park. Retrieved from https://www.teamlab.art/e/huashan/

Teng, C. (2024). Old-Time Taiwanese Snacks. Retrieved from https://www.taiwan-panorama.com/en-us/Articles/Details?Guid=a9e652f9-281e-464a-b082-4df2aeb69792&CatId=10&postname=Old-Time%20Taiwanese%20Snacks-

Exploring%20Tastes%20from%20the%20Past

Thaibizchina. (2022). “เจียงซู” กับการเปลี่ยนผ่านไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม. Retrieved from https://thaibizchina.com/article/yrd-jiangsu-20220221/

The Nanjinger. (2023). Nanjing Metro & Siemens behind world’s first cloud signalling system. Retrieved from https://www.thenanjinger.com/jiangsu/briefings-from-jiangsu/nanjing-metro-siemens-behind-worlds-first-cloud-signalling-system/

Turner, J. H. (1988). A Theory of Social Interaction. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Jonathan-Turner/publication/266489113_A_Theory_of_Social_Interaction/links/566b706a08ae430ab4f9f160/A-Theory-of-Social-Interaction.pdf

UBITUS. (2024). Revolutionizing Tourism: YesBear, the World’s First AI-Powered Guide at Taipei’s Ningxia Night Market. Retrieved from https://ubitus.net/tourism-yesbear-ai-guide-night-market/

UNESCO. (2009). Craftsmanship of Nanjing Yunjin brocade.

UNESCO. (2023). World Heritage Committee 2023. Retrieved from https://www.unesco.org/en/world-heritage/committee-2023?hub=68246

Van, J. (2022). NTUT Establishes Metaverse and Extended Reality Research Center. Retrieved from https://www-en.ntut.edu.tw/p/406-1006-115939,r1196.php?Lang=en

WANG, K. (2017). *Nanjing City Wall Embodied Heritage In Wallscap.* (Master of Landscape Architecture in Landscape Architecture). University of Illinois at Urbana-Champaign. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/158323898.pdf

WHO. (2023). Second WHO Symposium on the Future of Health Systems in a Digital Era in the European Region. Retrieved from https://www.who.int/europe/news-room/events/item/2023/09/05/default-calendar/second-who-symposium-on-the-future-of-digital-health-systems-in-the-european-region

World Bank. (2023). The Digital Economy Initiative for Latin America and Caribbean. Retrieved from https://www.worldbank.org/en/programs/de4lac/digital-economy-

framework

World Cities Culture Forum. (2024a). Nanjing transforms its literary legacy into a modern marvel. Retrieved from https://worldcitiesculturefforum.com/city-project/nanjing-transforms-its-literary-legacy-into-a-modern-marvel/

World Cities Culture Forum. (2024b). Nanjing's immersive experiences usher in a new era for cultural heritage. Retrieved from https://worldcitiesculturefforum.com/city-project/nanjings-immersive-experiences-usher-in-a-new-era-for-cultural-heritage/

World Cities Culture Forum. (2024c). Taipei's art festivals reimagined: online overtures during the pandemic. Retrieved from https://worldcitiesculturefforum.com/city-project/taipei-online-festivals-plan/

Wu, Y.-C., Lin, S.-W., และ Wang, Y.-H. (2020). Cultural tourism and temples: Content construction and interactivity design. *Tourism Management,* 76(2020).

Wyatt, W. (2024). Small Enterprises, Big Impact: How Nanjing's SMEs are shaping the future. Retrieved from https://worldcitiesculturefforum.com/city/nanjing/?_gl=1*1g54qcf*_up*MQ..*_ga*MTI1Njc3NDAxMy4xNzM4Mzk5OTA2*_ga_0RH3RGNJVS*MTczODM5OTkwNS4xLjAuMTczODM5OTkwNS4wLjAuMA..

XHBY. (2022). Micro-renewal brings historical block back to vitality. Retrieved from https://jres2023.xhby.net/index/202210/t20221012_7722797.shtml

Xianning, D., Di, W., และ Ran, X. (2022). Inheritance of Historical Block Context Based on the Theory of Place Spirit: A Case Study of Nanjing Confucius Temple Historic Block. *Journal of Landscape Research,* 14(2), 85-89.

Xinhua. (2024). Lion dance serves as testament to community and inclusivity. Retrieved from https://www.chinadailyhk.com/hk/article/594237

Xu, J., Shi, P., และ Chen, X. (2024). Exploring digital innovation in smart tourism destinations: insights from 31 premier tourist cities in digital China. *Tourism Review*.

Xu, L., Lu, L., Liu, M., Song, C., และ Wu, L. (2024). Nanjing Yunjin intelligent question-answering system based on knowledge graphs and retrieval augmented

generation technology. Retrieved from https://www.nature.com/articles/s40494-024-01231-3

Yan, L., Kamal, J. B. I., และ Wang, H. (2023). Research on the Application of Digital Media Art in Museum Exhibition - Take Nanjing City Wall Museum as an Example. Retrieved from https://www.computer.org/csdl/proceedings-article/icipmc/2023/266100a071/1U9KJjL4xZ6

Yao, C., และ Siyu, J. (2022). Research and application of digital design of Nanjing Ming City Wall Meridian Gate. Research and application of digital design of Nanjing Ming City Wall Meridian Gate

Yi-Kai, J., Yu-Ching, C., และ Yeng-Horng, P. (2019). Preparations for developing a world design capital: The case of Taipei city transformation process in Taiwan. *Sustainability,* 11(21), 6064.

Zhang, L., และ Chen, S. (2019). China's Digital Economy: Opportunities and Risks. Retrieved from https://www.imf.org/en/Publications/WP/Issues/2019/01/17/Chinas-Digital-Economy-Opportunities-and-Risks-46459

Zheng, D., Huang, C., และ Oraltay, B. (2023). Digital cultural tourism: progress and a proposed framework for future research. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/371416738_Digital_cultural_tourism_progress_and_a_proposed_framework_for_future_research

Zhou, Y., และ ICOFORT. (2020). New Exploration on the Protection of Chinese Military Cultural Heritage. Retrieved from https://www.icofort.org/post/nanjing

กนกกาญจน์ บุญทรง, พยอม ธรรมบุตร, สันติธร ภูริภักดี, และ สหนนท์ ตั้งเบญจสิริกุล. (2564). แผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวแบบบูรณาการอย่างยั่งยืนในจังหวัดศรีสะเกษ. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 10(2), 308-322.

กนกวรา พวงประยงค์. (2561). บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนายกระดับวิสาหกิจชุมชนไทย. วารสารพัฒนศาสตร์, 1(1), 220-252.

กรด เหล็กสมบูรณ์, กฤษฎามามาตร, เฉลิมพล คงจิตต์, และ มณฑล อ้นวันนา. (2565). การพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวอัจฉริยะโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. มนุษยศาสตร์สาร, 23(1), 319-336.

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). ทุนวัฒนธรรม 9 ยุคสมัย. สืบค้นจาก https://e-

journal.dip.go.th/dip/images/ejournal/fd2eaa1aedd740f4b4e32346220a000d.pdf

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2566). รมว.ท่องเที่ยวและกีฬา มอบนโยบายกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. สืบค้นจาก https://www.mots.go.th/news/1000596

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). แผนปฏิบัติราชการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 5 ปี พ.ศ. 2566 - 2570. สืบค้นจาก https://www.mdes.go.th/law/download/6693

กระทรวงวัฒนธรรม. (2565). ประวัติกระทรวงวัฒนธรรม. สืบค้นจาก https://www.m-culture.go.th/th/history

กรุงเทพธุรกิจ. (2566). 'บพท.'ต่อยอดงานวิจัยเพิ่มทุนวัฒนธรรมชุมชนสู่เทคโนโลยีเมตาเวิร์ส. สืบค้นจาก https://www.bangkokbiznews.com/news/news-update/1061747

กาญจนา สมมิตร, และ บุษบา สิทธิการ. (2563). ปัจจัยความสำเร็จและความยั่งยืนของธุรกิจเพื่อสังคมในการท่องเที่ยวโดยชุมชนในประเทศไทย. วารสารสุทธิปริทัศน์, 32(103), 81-94.

กิตตินันท์ เครือแพทย์, วันชัย ธรรมสัจการ, และ อุทิศ สังขรัตน์. (2564). การพัฒนามนุษย์แบบองค์รวมในมิติทุนทางสังคมของไทยท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม. ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 13(1), 1-44.

กิตติภัฏ ฐิโณทัย, และ ณัฐฐาวินิจนัยภาค. (2563). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการท่องเที่ยวโดยชุมชน :กรณีศึกษาชุมชนบ้านบางน้ำผึ้ง จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 14(2), 217-234.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2543a). การจัดการเครือข่าย : กลยุทธ์สำคัญสู่ความสำเร็จของการปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: ซัคเซส มีเดีย.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2543b). คลื่นลูกที่ 5 ปราชญสังคม : สังคมไทยที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ซัคเซส มีเดีย.

ขวัญกมล ดอนขวา. (2561). แบบจำลองเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีผลต่อยุทธศาสตร์ระยะยาวการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนของประเทศไทย. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 38(1), 207-232.

จารุวรรณ กิตตินราภรณ์. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart City) กรณีศึกษาเทศบาลเมืองท่าโขลง. วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์ 24(1), 71-81.

จารุวรรณ ขำเพชร. (2560). พื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ย่านสุขุมวิท. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 5(1), 42-50.

ฉัตรมงคล จันทราทิพย์, และ ชวลีย์ ณ ถลาง. (2566). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองอัจฉริยะแบบองค์รวมของจังหวัดภูเก็ต. วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา, 17(2), 198-212.

เฉลียว ฤกษ์รุจิพิมล. (2541). มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพฯ: โครงการวิชาบูรณาการหมวดศึกษาทั่วไป.

ชญาน์นันท์ อัศวธรรมานนท์, และ ประทีป พืชทองหลาง. (2564). รูปแบบการดำเนินธุรกิจและการจัดการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ของประเทศไทย-อินเดีย. วารสารปัญญา, 28(2), 111-136.

ชญาพัฒน์ เลิศอำนาจกิจเสรี. (2565). เศรษฐกิจดิจิทัล: การเกิดและพัฒนาการ. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 10(5), 2273-2283.

ชวภณ กิจหิรัญกุล, และ วิภาวัณย์ อรรณพพรชัย. (2564). จริยธรรมทางการแพทย์ : กรณีศึกษาการรักษาด้วยวิธีโทรเวชกรรม. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 7(3), 244-257.

ชูศักดิ์ อินทมนต์, และ ศรัณยา เลิศพุทธรักษ์. (2562). รูปแบบการจัดการธุรกิจนวัตกรรมโฮมสเตย์ในชุมชนสำหรับนักท่องเที่ยว. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 39(6), 85-103.

ใช้ชีวิตในไต้หวัน. (2566). มรดกทางวัฒนธรรมของไต้หวัน: พรมแห่งอิทธิพลและการแสดงออก. สืบค้นจาก https://www.blockdit.com/posts/64739532ca1e5e6a40a66cc4

ซี หลี่. (2560). การใช้สื่อดิจิทัลของนักท่องเที่ยวชาวจีน กลุ่ม *Millennials* ที่ตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวประเทศไทย ในรูปแบบการท่องเที่ยวแบบอิสระ (*Free Independent Travel, FIT).* (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3205/1/zi_li.pdf

ฐิติ ฐิติจำเริญพร. (2557). การศึกษาขีดความสามารถในการรับรอง (*carrying capacity)* การท่องเที่ยวโดยชุมชนบ้านแม่กำปอง อำเภอแม่ออน จังหวัดเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยพายัพ, เชียงใหม่. สืบค้นจาก https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/287783

ฐิติมา ดีบุญมี ณ ชุมแพ. (2562). ติกไทเป 101: เอกลักษณ์ของศิลปะตะวันออก กับ งานวิศวกรรม.

ณัฏฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์. (2558). ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี). สืบค้นจาก http://www.academy.rbru.ac.th/uploadfiles/books/58-2018-08-01-08-41-20.pdf

ณัฐชา ลี้ปัญญาพร, และ ปริญญา หรุ่นโพธิ์. (2564). การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาวครั่งในมิติการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน บ้านทุ่งสีหลง อำเภอดอน

ตูม จังหวัดนครปฐม. วารสาิชจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 13(2), 176-195.

ณัฐภา นาฏยนาวิน, มนัสวี ศรีราชเลา, ยุทธนา อัมระรงค์, อัควิทย์ เรืองรอง, และ กุลสิรินทร์ อภิรัตน์วรเดช. (2564). การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอำเภอสู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 41(4), 90-100.

ดารณี พลอยจั่น. (2559). ทุนทางวัฒนธรรมของชาวเขาเผ่ามั้งกับกลยุทธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 4(1), 6-17.

ตรียากานต์ พรมคำ, รัดเกล้า เปรมประสิทธิ์, ฐานิดา บุญวรรโณ, และ นพรัตน์ รัตนประทุม. (2565). พัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนภายใต้แนวคิดวงจรชีวิตพื้นที่ท่องเที่ยวของ Richard W. Butler ในพื้นที่อุทยานแห่งชาติ กรณีศึกษา: ชุมชนบ้านร่องกล้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 16(4), 123-136.

ทนงศักดิ์ แสงสว่างวัฒนะ, ณิชนันทน์ ศิริไสยาสน์, และ โชติ บดีรัฐ. (2563). "New Normal" วิถีชีวิตใหม่และการปรับตัวของคนไทยหลังโควิด-19 : การงาน การเรียน และธุรกิจ. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น, 4(3), 371-386.

ทรงพล รวมใหม่. (2565). การพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนผ่านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์. สืบค้นจาก https://e-thesis.mcu.ac.th/thesis/4511

ทิบดี ทัฬหกรณ์, และ ธีระวัฒน์ จันทึก. (2561). ปัจจัยสู่ความสำเร็จของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์. *Veridian E-Journal,Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts),* 11(1), 396-410.

เทอดพงษ์ แดงสี, และ พิสิฐ พรพงศ์เตชวาณิช. (2562). 5G: เทคโนโลยีการสื่อสารแห่งทศวรรษหน้า. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม, 15(2), 162-180.

เทิดศักดิ์ เตชะกิจขจร, เสฏฐวุฒิ บำรุงกุล, และ ปิยะธิดา สายขุน. (2563). การบริหารจัดการการท่องเที่ยวในเขตอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม (สถาปัตยกรรม) เมืองเก่าลำพูน แพร่ น่าน. มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์, 37(2), 38-63.

ธนวัตน์ พูลเขตนคร, นิตยา นาคอินทร์, และ พิชญาภา ยวงสร้อย. (2564). การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในยุคดิจิทัล. วารสารการบริหารนิติบุคคลและวัฒนธรรมท้องถิ่น, 7(5), 327-335.

ธัญญลักษณ์ แซ่เลี้ยว. (2560). ทุนทางสังคมวัฒนธรรมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิง

วัฒนธรรมของชุมชนชาติพันธุ์ ในแขวงหลวงน้ำทา สปป.ลาว. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ, 10(3), 60-80.

ธาม วชิรกาญจน์, และ พัฒนา ธรรมสุวรรณ. (2561). การปรับตัวและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเรือนพื้นถิ่นหมู่บ้านทะเลน้อย. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล., 27(2), 92-108.

ธีร์ดนัย กัปโก, และ พงษ์เมธี ไชยศรีหา. (2563). รูปแบบการบริหารจัดการระบบอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 5(1), 449-462.

ธีรภัทร์ พรายพร, นรากรณ์ ค่ำสว่าง, พิษณุ กมลเสถียร, พีรพล อนุวัตินาวี่, และ นันทพันธ์ คดคง. (2566). Smart city กับการพัฒนาท้องถิ่น. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 12(2), 81-94.

นพพร จันทรนำชู. (2555). เศรษฐกิจสร้างสรรค์: ความหมาย แนวคิด และโอกาสสำหรับประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์, 10(1), 52-62.

นพรัตน์ สัจจะวิสัย. (2558). การจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรมของเทศบาลเมืองต้นเปา อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่. สืบค้นจาก https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:122962

นัชชา เพิ่มสุภัคกุล, และ สมศักดิ์ สามัคคีธรรม. (2563). ความสำเร็จของการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน: กรณีศึกษาชุมชนบ้านไร่กองขิง และชุมชนแม่กำปอง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารมหาทยาลัยคริสเตียน, 26(3), 36-54.

นิรินธร มีทรัพย์นิคม, อรวรรณ นักปราชญ์, ภูวิน บุณยะเวชชีวิน, และ ณัฐธนนท์ ศุขถุงทอง. (2562). การศึกษาเปรียบเทียบขั้นต้นว่าด้วย การพัฒนาเมืองอัจฉริยะในญี่ปุ่นและไทย. *Thai Journal of East Asian Studies,* 23(2), 328-351.

นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย. (2554). กลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. วารสารมนุษยศาสตร์, 18(1), 31-50.

เบญจรงค์ พื้นสะอาด. (2565). แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนฐานทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี. สืบค้นจาก https://research.rmutsb.ac.th/fullpaper/2565/research.rmutsb-99-20230626225259852.pdf

โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี. (2566). โครงการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

(*Creative Industries Foresight)* เพื่อใช้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ. สืบค้นจาก https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2023/1/25/media_CEA_Foresight_Final_Full-Report.pdf

ประทีป พืชทองหลาง, พิมลพรรณ ปันทะเลิศ, ขิมมเรศ บริสุทธ, และ กมลรส วรรณพรรม. (2561). การจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของบ้านไร่กองขิง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารวิชาการสถาบันการพลศึกษา, 10(2), 133-144.

ประไพพิมพ์ สุธีวสินนนท์, และ ประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. วารสารปาริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ, 29(2), 31-48.

ปริญญา หอมเอนก. (2566). Top 10 Cybersecurity & Privacy Threats Trends แห่งปี 2024. สืบค้นจาก https://www.acisonline.net/?p=10021

ปัทถาพร สุขใจ, ชัยณรงค์ ศรีรักษ์, เขวิกา สุขเอี่ยม, และ ปิยพงษ์ เขตปิยรัตน์. (2564). แนวทางพัฒนาตลาดริมน้ำเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวิถีลุ่มน้ำ กรณีศึกษา ตลาดเก่าศรีประจันต์ ตลาดเก่าท่าช้าง และตลาดเก่าสามชุก จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 15(2), 188-198.

ปุณยวีร์ วิเศษสุนทรสกุล, ชวลีย์ ณ ถลาง, ชมพูนุช จิตติถาวร, และ ตั้งเบญจสิริกุล, ส. (2563). แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวโดยชุมชน จังหวัดนครราชสีมา. วารสารการวิจัยการบริหารการพัฒนา, 10(3), 22-33.

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2532). (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

พนิดา จงสุขสมสกุล. (2562). การสื่อสาร ทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม สู่ความสุจพอเพียง กรณีศึกษาชุมชนเกาะคา จังหวัดลำปาง และชุมชนอินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี วารสารการวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชน (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 12(2), 109-121.

พนิตสุภา ธรรมประมวล, และ กาสัก เต๊ะขันหมาก. (2563). การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนบนฐานทุนทางวัฒนธรรมลาวแง่ว ตำบลทองเอน อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 8(2), 377-389.

พระมหาอำพล ธนปญฺโญ (ชัยสารี), และ คณะ. (2567). ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในสังคมไทย. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาสังคม, 2(5), 19-29.

พัชราภรณ์ คชินทร์, และ เชิดชัย อุดมพันธ์. (2565). วาทกรรมการท่องเที่ยวในนิตยสารเพื่อการ

ท่องเที่ยวของไทย. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). (ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา). สืบค้นจาก https://kb.psu.ac.th/psukb/handle/2016/18034

พิมพิกา นางาม. (2565). กระบวนการประมวลผลข้อมูลแบบ *Real-Time* จากสื่อสังคมออนไลน์บนคลาวด์. (วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมข้อมูลขนาดใหญ่). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ (วิทยาลัยนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์). สืบค้นจาก https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Phimpika.Nang.pdf

พีรพนธ์ ตัณฑ์จยะ. (2561). การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 12(1), 39-46.

เพ็ญนภา จุมพลพงษ์, สุนทรีย์ วิพัฒครุฑ, อุษณีย์ จิตติมณี, และ เสาวพร สุขเกิด. (2563). การพัฒนาศักยภาพชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน โดยการสร้างอาชีพเสริมในพื้นที่บ้านเพนียด ตำบลเพนียด อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี. พิฆเนศวร์สาร, 16(1), 137-150.

ภภพพล จันทร์วัฒนกุล. (2566). ชม “ศิลปวัตถุล้ำค่า” ณ พิพิธภัณฑ์กู้กง ไต้หวัน. Retrieved from https://www.silpa-mag.com/culture/article_8285#google_vignette

ภัทรพร พันธุรี. (2558). การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงอาหาร โดยผ่านประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวในประเทศไทย. *JOURNAL OF SOUTHERN TECHNOLOGY,* 8(2), 27-37.

มนัสธนนท์ เอกโภควัฒน์. (2566). กฎหมาย PDPA ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนควรรู้. สืบค้นจาก https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=2975

ยุวเรศมคฐ์ สิทธิชาญบัญชา. (2564). ปัญญาประดิษฐ์ Artificial intelligence (AI) กับการใช้ประโยชน์ทางการแพทย์และเวชศาสตร์ฉุกเฉิน. วารสารการแพทย์ฉุกเฉินแห่งประเทศไทย, 1(1), 91-104.

รชตะ ไชยเมือง. (2563). บริบททุนทางสังคมเพื่อการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 14(3), 657-666.

รัฐบาลไทย. (2566). 21 ปี กระทรวงวัฒนธรรม “เสริมศักดิ์” มอบนโยบาย“วัฒนธรรมนำเศรษฐกิจ” พร้อมสืบสาน รักษา ต่อยอด ขับเคลื่อน 10 นโยบายรองรับ THACCA ดัน 10 นโยบาย Soft Power สร้างเสน่ห์วิถีไทย. สืบค้นจาก

https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/72941

ราชบัณฑิตยสถาน. (2532). พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊พ.

วิมลพร ระเวงวัลย์, และ ศราธรณ์ หมั่นปรุ. (2567). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล AR และ VR สามภาษา (ไทย-อังกฤษ-จีน) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างยั่งยืน (อุทยานนกน้ำนครสวรรค์) ในเขตพื้นที่ชุ่มน้ำบึงบอระเพ็ด จังหวัดนครสวรรค์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, 14(2), 240-255.

วิรุจ ถิ่นนคร. (2563). บทความวิจัยมรดกสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นทรงคุณค่า:ชุมชนท่าวังจังหวัดนครศรีธรรมราช. สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์, 20(1), 62-76.

วีระพล ทองมา. (2559). การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community Based Tourism :CBT) สำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชนในเขตที่ดินป่าไม้. สืบค้นจาก www.dnp.go.th/fca16/file/i49xy4ghqzsh3j1.doc

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2564). ยุทธศาสตร์สุขภาพดิจิทัล กระทรวงสาธารณสุข พ.ศ. 2564 – 2568. สืบค้นจาก https://ict.moph.go.th/upload_file/files/97c2287c8f04e13f81fec13e431e7a5e.pdf

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2563). ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu, 1930-2002). สืบค้นจาก https://contempanthro.sac.or.th/03-pierre-bourdieu.html

สมเกียรติ พันธรรม, และ ชิตพล ชัยมะดัน. (2563). รูปแบบการบริหารจัดการชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในเขตพัฒนาพิเศษ ภาคตะวันออก กรณีศึกษา ชุมชนปากน้ำประแส จังหวัดระยอง. วารสาริชาการบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 16(3), 89-106.

สหวัฒน์ แน่นหนา. (2559). การเพิ่มมูลค่าให้แก่ทุนทางวัฒนธรรม. สืบค้นจาก https://www.finearts.go.th/promotion/view/7297-%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1--%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B9%89%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B9%88%E0%B8%97%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B

8%99%E0%B8%98%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1-%E0%B9%82%E0%B8%94%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%AA%E0%B8%AB%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B9%8C-%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2-%E0%B8%AD%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B8%9A%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%A3

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. (2560). นโยบายและยุทธศาสตร์ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔). สืบค้นจาก https://www.ocac.go.th/wp-content/uploads/2021/09/%E0%B9%81%E0%B8%9C%E0%B8%99%E0%B8%A2%E0%B8%B8%E0%B8%97-60-64.pdf

สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (สกมช.). (2565). เกี่ยวกับ สกมช. สืบค้นจาก https://www.ncsa.or.th/index.html

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552). รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (The Creative Economy). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3788

สำนักงานนโยบายและแผนการขนส่งจราจร. (ม.ป.ป.). ระบบตั๋วร่วมในนครไทเป ไต้หวัน. สืบค้นจาก https://www.otp.go.th/uploads/tiny_uploads/PDF/2561-09/04-Taiwan3.pdf

สำนักงานผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง อว. (2566). แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566 - 2570. สืบค้นจาก https://cio.mhesi.go.th/node/4149#:~:text=%E0%B9%81%E0%B8%9C%E0%B8%99%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%90%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%A5%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A5%E0%B8%9A%E0%B8%B1,%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%9C%E0%B8%A2%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E

0%B8%A5%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%99

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2566a). depa เปิดบ้านต้อนรับคณะผู้เข้าร่วมกิจกรรม SUT Startup Life in Bangkok ครั้งที่ 1 สร้างความเป็นผู้ประกอบการสำหรับนักศึกษา. สืบค้นจาก https://www.depa.or.th/en/article-view/20230913_02

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2566b). Digital Platform เพื่อการท่องเที่ยวแบบ New Normal สู่ Smart Tourism. สืบค้นจาก https://www.depa.or.th/th/article-view/digital-platform-new-normal-smart-tourism

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2566c). การส่งเสริมเมืองอัจฉริยะ. สืบค้นจาก https://www.depa.or.th/th/digitalservice/smartcity

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, และ สำนักนายกรัฐมนตรี. (2565). ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 – 2570. สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13_DraftFinal.pdf

สิทธิพร ภิรมย์รื่น. (2547, กันยายน 2546 - สิงหาคม 2547). การอนุรักษ์ชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม : แนวคิดหลักการและผลการปฏิบัติ. วารสารหน้าจั่ว ว่าด้วยสถาปัตยกรรม การออกแบบ และสภาพแวดล้อม, 20(1), 40-114.

สินิตย์ เลิศไกร. (2565). ตอกย้ำความนิยมงานฝีมือคนไทยเพิ่มขึ้น ดันยอดขายงานหัตถศิลป์ไทยส่งท้ายปีขาล มากกว่า 507 ล้านบาท. สืบค้นจาก https://www.sacit.or.th/th/detail/2022-12-21-16-36-42

สุดาวรรณ์ มีบัว, วันชัย เอื้อจิตรเมศ, และ วาที ทรัพย์สิน. (2560). การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตชุมชนหมู่บ้านคีรีวงจากการท่องเที่ยว. วารสารนาคบุตรปริทรรศน์, 9(1), 128-139.

สุพล พรหมมาพันธุ์, และ สิริรัตน์ มัชฌิมาดิลก. (2563). เทคโนโลยี 5G กับกลไกการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย. แพทยสารทหารอากาศ, 66(2), 53-63.

สุพัตรา สุภาพ. (2522). สังคมวิทยา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช.

สุริชัย หวันแก้ว. (2540). ระเบียบวาระด้านสังคมของประชาคมอาเซียน: เน้นพิจารณาความร่วมมือเฉพาะด้าน (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวดี บุญมาจรินนท์, จันทร์จิตต์ ฐนะศิริ, และ มนรัตน์ ใจเอื้อ. (2565). การออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยชุมชนผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนฐานโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี, 19(2), 84-92.

สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). แนวคิดเกี่ยวกับประเทศไทย 4.0. สืบค้นจาก https://planning2.mju.ac.th/goverment/20111119104835_planning/Doc_25590823143652_358135.pdf

เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา. (2553, มกราคม – พฤษภาคม). Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย. *Executive Journal*, 23-28.

อัชรี กุลบุตร, ภาสกร ดอกจันทร์, และ กัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์. (2567). รูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากอย่างยั่งยืนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง. *Journal of Roi Kaensarn Academi,* 9(4), 137-157.

อัศวิน แสงพิกุล. (2552). การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวระหว่างนักท่องเที่ยวชาวเอเชียและยุโรป. วารสารสุทธิปริทัศน์, 23(71), 33-58.

澎湃号. (2022). 这个方案发布,**全国首个**. Retrieved from https://m.thepaper.cn/newsDetail_forward_20962398

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก

รายการคำถามที่ใช้ในการประเมิน

Question List	Validate Content			Recommend
	1	0	-1	
City Management or Government Official				
1. How does the city government integrate digital economic strategies with cultural tourism development?				
2. What initiatives or policies have been successful in leveraging cultural capital for digital economic growth in your city?				
3. What challenges have you faced in implementing digital economy projects in the context of cultural tourism, and how have you addressed them?				
4. Can you discuss a specific project or collaboration that exemplifies the synergy between digital innovation and cultural heritage preservation?				
5. In your opinion, what role does cultural capital play in sustaining long-term digital economic development in the tourism sector?				
Cultural Capital Expert of the City				
1. How does the city's cultural heritage contribute to its digital economic initiatives?				
2. What strategies or programs have effectively integrated cultural assets into digital platforms for economic benefits?				
3. From your perspective, how important is it for digital initiatives to align with and preserve cultural identity?				
4. Can you share examples of digital technologies or platforms that have enhanced the promotion and preservation of local culture?				
5. What recommendations do you have for maximizing the economic impact of cultural capital through digital means in the tourism industry?				

รายการคำถามที่ใช้ในการประเมิน (ต่อ)

Question List	Validate Content			Recommend
	1	0	-1	
Community Leaders in Local Communities				
1. How do local communities participate in and benefit from the digital transformation of cultural tourism?				
2. What grassroots initiatives or community-driven projects have contributed significantly to the fusion of digital and cultural elements?				
3. In your experience, what are the main concerns or aspirations of local communities regarding digital advancements in cultural tourism?				
4. Can you share a success story where community involvement has been instrumental in shaping digital strategies for tourism promotion?				
5. How can collaborative efforts between communities and stakeholders further enhance the sustainable development of digital cultural tourism?				
Tourism Entrepreneurs and Expert in Tourism Policy				
1. How have digital technologies influenced the growth and diversification of cultural tourism offerings in your business?				
2. What digital tools or platforms have been most effective in attracting tourists interested in cultural experiences?				
3. From a business perspective, what are the key advantages and challenges of integrating cultural capital with digital strategies?				
4. Can you discuss a case where innovation in digital services has led to significant business growth in the cultural tourism sector?				

ตาราง 13 (ต่อ)

Question List	Validate Content			Recommend
	1	0	-1	
5. What future trends do you foresee in the intersection of digital technologies and cultural tourism entrepreneurship?				
Technology Expert in Tourism Sector				
1. What technological trends are currently shaping the landscape of cultural tourism in terms of visitor experiences?				
2. How do you assess the impact of emerging technologies like 5G, Cloud, AI, AR/VR, or IoT on enhancing cultural narratives in tourism?				
3. From a technical standpoint, what infrastructure or digital solutions are essential for maximizing the potential of cultural assets in tourism?				
4. Can you provide examples of successful collaborations between technology providers and cultural institutions for tourism innovation?				
5. What ethical considerations should be prioritized when integrating advanced technologies into cultural tourism experiences?				

ภาคผนวก ข
ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลเมืองต้นแบบ

<u>รายละเอียดจากผู้ให้ข้อมูล เมืองหนานจิง</u>

ประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D001)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม

“โครงการ Digital Dunhuang เริ่มต้นขึ้นจากความตระหนักถึงความเปราะบางของจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำของดันหวง” (C001)

“เมืองหนานจิงซึ่งเป็นเมืองหลวงเก่าของจีนนั้นเต็มไปด้วยทรัพยากรการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์” (C001)

“ภูเขาหนิวโส่วซานที่มีความสำคัญทางศาสนาและเป็นศูนย์กลางของพระพุทธศาสนาในอดีต” (C001)

“นักท่องเที่ยวสามารถชมความงามของสถาปัตยกรรมพุทธศาสนายุคโบราณ ที่นี่มีรูปปั้นพระพุทธรูปและประติมากรรมเก่าแก่ที่ทรงคุณค่า” (C001)

“หนานจิงยังมีสถานที่ที่น่าสนใจเช่น โรงละครหนานป๋อ ซึ่งสร้างขึ้นในสมัยสาธารณรัฐจีน” (C001)

“เมืองหนานจิงเป็นเมืองหลวงโบราณของหกราชวงศ์และยังเคยเมืองสำคัญของสิบราชวงศ์ที่ผ่านมา” (C002)

“หนานจิงเป็นเมืองสำคัญของหลายราชวงศ์ ได้แก่ ราชวงศ์อู่ตะวันออก จินตะวันออก ซ่ง ฉี เหลียง เฉิน ถังใต้ หมิง อาณาจักรไท่ผิงเทียนกว๋อ และสมัยสาธารณรัฐจีน” (C002)

“เมืองหนานจิงเป็นหนึ่งในแหล่งกำเนิดสำคัญของวรรณคดีจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานทางวรรณคดีที่โดดเด่นในสมัยราชวงศ์จิ้นตะวันออกและราชวงศ์ใต้” (C002)

“เมืองหนานจิงมีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มหาศาล” (C002)

“วัฒนธรรมพื้นบ้านของเมืองหนานจิงอุดมสมบูรณ์และเต็มไปด้วยสีสัน รวมถึงการเฉลิมฉลองเทศกาลตามประเพณีต่าง ๆ ความเชื่อและประเพณีพื้นบ้าน” (C002)

“กำแพงเมืองหนานจิงสร้างขึ้นใน ค.ศ. 1366 เป็นกำแพงเมืองที่ใหญ่ที่สุดที่มีอยู่และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของเมืองหนานจิง” (C002)

“อนุรักษ์วัฒนธรรมและศิลปะที่มีบทบาทสำคัญเป็นอันดับแรก” (C003)

“ครูจะปลูกฝังให้นักเรียนมีความตระหนักรู้เรื่องการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นหน้าที่ของมนุษย์ทุกคน” (C003)

“Nanjing Lantern Festival” ซึ่งเป็นเทศกาลสำคัญประจำปี” (C003)

“กำแพงเมืองโบราณหนานจิงและสวนสาธารณะซิ่วซิ่วหู (Xuanwu Lake Park)” (C003)

“เมืองที่จะประสบความสำเร็จ ด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่เจริญรุ่งเรือง ประการแรก เป็นเมืองมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่อุดมสมบูรณ์” (C005)

“พิพิธภัณฑ์พระราชวัง กำแพงเมือง และสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง” (C005)

“ทุนทางวัฒนธรรมที่นี่ไม่ได้มีแค่ความเก่าแก่ แต่ยังเชื่อมโยงกับผู้คนและวิถีชีวิตในปัจจุบันได้ดี” (C005)

“เทศกาลนี้ไม่ใช่แค่การแข่งขันเรือ แต่ยังมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสามัคคีและการรำลึกถึงประวัติศาสตร์ที่ ทะเลสาบซิ่วซิ่วหู” (C005)

“ผ้าหยุนจินบางชิ้นถูกนำมาใช้ในงานดีไซน์ร่วมสมัย เช่น ชุดแฟชั่นระดับโลก ซึ่งเป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้ทันสมัย” (C005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว

“การเก็บข้อมูลนี้ทำให้เราสามารถสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ โดยไม่ต้องไปถึงที่” (C001)

“เราได้จัดเก็บข้อมูลเหล่านี้ในรูปแบบดิจิทัลและเปิดให้ชมในรูปแบบนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)” (C001)

“ตัวอย่างหนึ่งที่ชัดเจนคือเหล่าเหมินตง (Lao Men Dong) ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่อนุรักษ์บรรยากาศโบราณของหนานจิง” (C001)

“ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเหมือนได้ย้อนเวลากลับไปสู่ยุคสาธารณรัฐจีนในอดีต” (C001)

"เมืองแห่งพิพิธภัณฑ์" ที่มีอัตลักษณ์ มีชีวิตชีวา และเป็นที่น่าพอใจ” (C002)

“การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้เกิดรูปแบบและการแสดงออกทางวัฒนธรรมใหม่ ๆ มากมาย” (C002)

“หนานจิงสามารถสร้างแบรนด์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นและดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาสัมผัสและบริโภคได้มากขึ้น” (C002)

“พัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิตอลที่มีลักษณะเฉพาะของหนานจิง” (C002)

“ปัจจุบันแต่ละเมืองกำลังเผชิญปัญหาเรื่องการเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว” (C003)

“การให้บริการด้วยภาษาต่างประเทศ เช่น คู่มือท่องเที่ยว ไกด์ท้องถิ่น หรือแอปพลิเคชันที่รองรับหลายภาษา ยังคงเป็นจุดที่ต้องพัฒนา” (C003)

“หนานจิงไม่ได้มองวัฒนธรรมเป็นเพียงแค่มรดกที่ต้องอนุรักษ์ แต่ถือว่าเป็นทรัพย์สินเชิงกลยุทธ์ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้” (C003)

“เราต้องค้นหาเสน่ห์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและดึงดูดนักท่องเที่ยวตามวัฒนธรรม” (C005)

“เป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงกับปรัชญาและวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ในขณะเดียวกันก็มีความทันสมัยเข้ามาผสมผสาน” (C005)

“จุดที่รวบรวมเรื่องราวทางวัฒนธรรมและการศึกษา หรือเหล่าเหมินตง (Laomendong) ซึ่งเป็นย่านเก่าแก่ที่มีการฟื้นฟูให้กลายเป็นพื้นที่ท่องเที่ยว” (C005)

“เมืองหนานจิง เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวในสถานที่สำคัญ” (C006)

“ส่งเสริมการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ห่างไกล ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสเสน่ห์ทั้งทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของหนานจิงได้อย่างครบถ้วน” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น

“ในช่วงเทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ เราได้ใช้การถ่ายทอดสด (Live Streaming) และร่วมมือกับ KOL ที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้ที่ไม่สามารถมาร่วมงานได้สามารถสัมผัสบรรยากาศของเทศกาลได้จากทุกที่” (C001)

“กำแพงเมืองหมิง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรุ่งโรจน์ของวัฒนธรรมหมิง” (C002)

“กวีนิพนธ์เรื่อง "เข้าสู่ราชวงศ์" ของ Xie Tiao” (C002)

“ผ้าปักหยุนจินหนานจิงเป็นงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม” (C002)

“แม่น้ำ Qinhuai เป็นที่รู้จักในชื่อแม่น้ำแม่ของหนานจิง และถือว่าเป็นพยานการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์และการพัฒนาทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิง” (C002)

“กำแพงเมืองโบราณหนานจิงและสวนสาธารณะซิ่วซิ่วหู (Xuanwu Lake Park)” (C003)

“เทศกาลโคมไฟฉินหวย ที่จัดในย่าน วัดขงจื๊อ” (C005)

“เทศกาลเรือมังกร” (C005)

“วิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในอดีตและปัจจุบันค่ะ ตัวอย่างเช่น วัดขงจื๊อ” (C005)

“ผ้าหยุนจินไม่ใช่แค่ผ้าไหม แต่เป็นศิลปะที่สะท้อนถึงความประณีตและเทคนิคอันซับซ้อนของช่างทอ” (C005)

“เหล่าเหมินตง” (C006)

“วัดขงจื้อ” (C006)

ประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D002)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล

“อีกทั้งชุมชนและผู้ประกอบการท้องถิ่นยังมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน” (C001)

“การตกแต่งโคมไฟ” (C001)

“ทำให้การรับรู้ทางวัฒนธรรมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของประชาชน เชื่อมโยงกับเรื่องของอาหาร การพักอาศัย และการเดินทาง การนำมรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่ค่อยมีใครรู้จักกลับมาเป็นที่รู้จักและมีชีวิตชีวาขึ้นในบริบทของสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์จึงเป็นแกนหลักของการเปลี่ยนแปลงนี้” (C002)

“ชุมชนท้องถิ่นถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลในเมืองหนานจิง” (C003)

“แต่ละเมืองต้องใช้วิธีใหม่ ๆ เพิ่มเสน่ห์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นหรืออัตลักณษ์ท้องถิ่นเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนได้” (C003)

“การพัฒนาทักษะเหล่านี้ช่วยให้คนในชุมชนสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างรายได้และขยายธุรกิจของตนเอง” (C003)

“ชุมชนเป็นหัวใจหลัก” (C005)

“ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลหรือสถานที่สำคัญ คนในชุมชนคือผู้ที่รักษาเรื่องราวและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่” (C005)

“ชุมชนเหล่านี้ไม่ได้เป็นแค่ส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยว แต่เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้นักท่องเที่ยวเข้าใจหนานจิงในมิติที่ลึกซึ้ง” (C005)

“ร้านค้าท้องถิ่นและช่างฝีมือหลายรายได้เปิดร้านออนไลน์” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว

“การจัดเทศกาลนี้ได้รับการสนับสนุนอย่างดีจากชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ” (C001)

“การให้บริการข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นกันเองให้กับผู้มาเยือน” (C001)

“พิพิธภัณฑ์ไปจนถึงห้องนิทรรศการในเมือง มีช่องทาง อินเทอร์เฟซ และวิธีการแสดงมรดกทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับชาวท้องถิ่น นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ” (C002)

“การเข้าถึงเทคโนโลยี เพื่อผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในชุมชนท้องถิ่น มีความเป็นไปได้ จากการสนับสนุนของรัฐ และหน่วยงานท้องถิ่น และเอกชน ร่วมมือกัน” (C003)

“ชาวบ้านในเขตฟูจื่อเมี่ยว (Confucius Temple Area) ได้รับเชิญให้ร่วมพัฒนา คอนเทนต์สำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น” (C003)

“ชุมชนไม่เพียงมีบทบาทในฐานะผู้อนุรักษ์และถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรม แต่ยังได้รับประโยชน์โดยตรงจากการมีส่วนร่วมในระบบเศรษฐกิจดิจิทัลที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว” (C003)

“สิ่งที่โดดเด่นมากในเมืองนี้คือการที่ชุมชนไม่ได้เป็นเพียง "ผู้สังเกตการณ์" แต่พวกเขาเป็น "ผู้มีส่วนร่วม" ในกระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของเมือง” (C005)

“ช่วงเทศกาล เช่น เทศกาลโคมไฟ บางพื้นที่ เช่น วัดขงจื้อ หรือ กำแพงเมืองหนานจิง อาจมีนักท่องเที่ยวจำนวนมากจนเกิดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมหรือการจัดการพื้นที่” (C005)

“ชาวบ้านสูงอายุในบางพื้นที่ยังไม่คุ้นเคยกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล” (C005)

“มีเป้าหมายในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ

“ชุมชนรอบ ๆ เหล่าเหมินตงก็ได้รับประโยชน์จากโครงการเศรษฐกิจดิจิทัลนี้เช่นกัน โดยเฉพาะธุรกิจอาหารพื้นบ้าน” (C001)

“ยังเปิดโอกาสให้ธุรกิจท้องถิ่นสามารถพัฒนาต่อยอดและเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนโดยรอบได้อีกด้วย” (C001)

“การทำงานร่วมกันนี้ทำให้เทศกาลวัฒนธรรมของหนานจิงไม่เพียงแต่ได้รับการสืบสานในชุมชนเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างความยั่งยืนในด้านเศรษฐกิจและส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (C001)

“การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วยังช่วยให้หนานจิงมีลักษณะเฉพาะของเมืองหลวงโบราณ ทำให้มีความได้เปรียบทางวัฒนธรรมในเมืองอย่างชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่เป้าหมายของเมืองและชุมชนได้” (C002)

“ช่วยเพิ่มความน่าดึงดูดทางวัฒนธรรมและความสามารถในการแข่งขันในตลาด” (C002)

“สินค้าทางวัฒนธรรม เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านและอาหารท้องถิ่น ก็ถูกนำมาขายในแพลตฟอร์ม E-commerce เช่น JD.com หรือ Taobao ซึ่งช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในวงกว้าง” (C003)

“แม้ว่าชุมชนขนาดเล็กในเมืองหลัก เมื่อได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล จะเห็นได้ว่าเศรษฐกิจดิจิทัลของเมือง หรือชุมชนนั้นได้พัฒนาดีขึ้น” (C003

“รายได้เหล่านี้ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของครอบครัวในท้องถิ่นโดยตรง” (C003)

“ส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น เพิ่มรายได้ในท้องถิ่น” (C005)

“ช่างฝีมือในเหล่าเหมินตง เขาเล่าว่าการขายสินค้าหัตถกรรมผ่าน E-commerce ช่วยให้เขามีรายได้ที่มั่นคงขึ้น” (C005)

“ยังทำให้ลูกหลานสนใจกลับมาสืบทอดงานฝีมืออีกด้วย” (C005)

“เทศกาลนี้ไม่ใช่แค่งานที่สร้างรายได้ แต่เป็นการสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของพวกเขาเอง” (C005)

“เพื่อจำหน่ายสินค้าที่มีเอกลักษณ์ของหนานจิงและงานหัตถกรรมพื้นเมือง ทำให้เกิดช่องทางการขายที่หลากหลายและช่วยเพิ่มมูลค่าและอิทธิพลของแบรนด์เมืองหนานจิงในวงกว้าง” (C006)

ประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D003)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญจากผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

“การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกนี้ช่วยให้เราสามารถปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวได้” (C001)

“เราสามารถใช้คอนเทนต์มาร์เก็ตติ้งเพื่อเพิ่มการมองเห็นวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่ภาพ วิดีโอ และเรื่องราวเกี่ยวกับเทศกาลดั้งเดิม งานฝีมือ และสถานที่สำคัญในเมือง” (C001)

“การทำ Live Streaming พาชมบรรยากาศในช่วงเทศกาล ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์ได้แม้จะไม่ได้มาเยือนด้วยตนเอง”

“ โครงการริเริ่มด้านดิจิตอลมีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของหนานจิงอย่างกว้างขวางผ่านวิธีการดิจิตอล” (C002)

“Nanjing Digital Museum” (C002)

“การสแกน VR, AR, 3D และเทคโนโลยีอื่น ๆ ถูกนำมาใช้ในการแปลงทรัพยากรทางวัฒนธรรมให้เป็นเนื้อหาดิจิตอลที่ชัดเจน ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับเสน่ห์ทางวัฒนธรรมของหนานจิงอย่างดื่มด่ำ”

“การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลแยกออกจากอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลไม่ได้โดยเฉพาะการเติบโตของงานภาพยนตร์ขนาดเล็ก มินิซีรีส์ และวิดีโอสั้น” (C003)

“ใช้เทคโนโลยีโดรนในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการรักษาวัฒนธรรม” (C003)

“งานหัตถกรรม “Nanjing Yunjin Brocade” ซึ่งเป็นผ้าไหมลายโบราณที่มีชื่อเสียง ได้รับการโปรโมตและจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์ม” (C003)

“สถานที่ท่องเที่ยวเกือบทุกแห่งในประเทศจีนมีมินิโปรแกรมหรือบัญชีทางการบน WeChat ในมินิโปรแกรมและบัญชีทางการเหล่านี้ มีบริการการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะข้อมูลการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว” (C004)

“นักท่องเที่ยวจึงสามารถใช้แพลตฟอร์มเหล่านี้เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวทางวัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ และประเพณีท้องถิ่นที่อยู่เบื้องหลังสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนี้ล่วงหน้า” (C004)

“การใช้สื่อโซเชียลมิเดียมีส่วนช่วยการพัฒนางานท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก” (C005)

“สถานที่ท่องเที่ยวในแต่ละเมืองยังมีบัญชีอย่างเป็นทางการ (Douyin Official Account)” (C005)

“ปัจจุบันได้เข้าสู่ยุคของข้อมูลขนาดใหญ่ ข้อมูลต่าง ๆ จึงเปิดกว้างและโปร่งใส” (C005)

“หนานจิงได้นำเทคโนโลยี 5G live broadcast” (C006)

“เรายังนำแนวทางการเล่าเรื่องราว (Storytelling) ผ่านดิจิทัลมาใช้ โดยนักท่องเที่ยวสามารถสแกน QR Code ที่จุดต่าง ๆ เพื่อรับชมเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ” (C006)

“การเผยแพร่เนื้อหาหลายภาษาบนแพลตฟอร์มอย่าง WeChat, Douyin และ Xiaohongshu” (C006)

“การใช้ Projection Mapping ไปยังสถานที่อื่น ๆ ในอนาคต เช่น ย่านเหล่าเหมินตง เพื่อเล่าเรื่องวิถีชีวิตและประวัติศาสตร์ของชุมชน รวมถึงเชื่อมโยงกับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแสดงดนตรีพื้นบ้านและศิลปะร่วมสมัย” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ

“ยกตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าชมกำแพงเมืองหนานจิง พิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง” (C001)

“เทศกาลเรือมังกรและเทศกาลโคมไฟ เราได้ใช้การถ่ายทอดสด (Live Streaming) และร่วมมือกับ KOL ที่มีชื่อเสียงในด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม” (C001)

“ชมโคมไฟที่มีเอฟเฟกต์แสงสีสามมิติในเทศกาลโคมไฟ” (C001)

“ก่อให้เกิดแพลตฟอร์มบิ๊กดาต้า ของวรรณกรรมหนานจิงขึ้น” (C002)

“โครงการเหล่านี้ครอบคลุมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอัจฉริยะ VR, AR, MR, ภาพและเสียงออนไลน์ และสาขาอื่น ๆ ซึ่งทำให้มีองค์ประกอบดิจิตอลที่โดดเด่น” (C002)

“การสร้างฐานข้อมูล การยืนยันสิทธิ์ การทำธุรกรรม และการผลิต” (C002)

“ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงยังช่วยสร้างกระแสในโลกออนไลน์ผ่านโซเชียลมีเดีย โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มอย่าง Douyin (TikTok) และ WeChat” (C003)

“เทศกาลโคมไฟหนานจิง ได้รับการถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยชาวบ้านมีส่วนร่วมในกิจกรรม” (C003)

“ใช้โดรนจัดการแสดงบินโดรนแปรอักษร โดยมีจุดประสงค์เพื่อโปรโมทเมืองในท้องถิ่นและดึงดูดนักท่องเที่ยว” (C003)

“รูดบัตรประจำตัวเพื่อเดินทางด้วยรถไฟความเร็วสูงและเข้าสถานที่ท่องเที่ยวได้” (C004)

“โครงการที่ประสบความสำเร็จคือตัวอย่างจากโครงการพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลของหนานจิง” (C004)

“พิพิธภัณฑ์สาธารณะส่วนใหญ่ในประเทศจีนจะร่วมมือกับอาจารย์จากมหาวิทยาลัยและใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง” (C005)

“ไม่ใช่แค่การสืบทอดการทอผ้าแบบดั้งเดิม แต่ยังเพิ่มนวัตกรรมเข้าไป เช่น การสร้างโมเดล 3D เพื่อสอนการทอผ้าในรูปแบบดิจิทัล” (C005)

“เช่น Douyin (TikTok) ทำให้เมืองนี้ยังคงเป็นจุดหมายปลายทางที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง” (C005)

“เราได้ใช้โครงข่าย 5G ในการถ่ายทอดสดบรรยากาศและกิจกรรมของเทศกาลไปยังผู้ชมทั่วโลก” (C006)

“การร่วมมือกับ KOL (Key Opinion Leaders) เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งออนไลน์และออฟไลน์” (C006)

“เรายังสนับสนุนให้ร้านค้ารับชำระเงินผ่านระบบที่นักท่องเที่ยวต่างชาติใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น Visa, MasterCard รวมถึง Alipay และ WeChat Pay” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ผลกระทบของดิจิทัลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

“ซึ่งช่วยให้เรามอบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ล้ำสมัยยิ่งขึ้นแก่ผู้เยี่ยมชม” (C001)

“จากสถิติหลังการใช้กลยุทธ์ดิจิทัลเหล่านี้ พบว่าจำนวนนักท่องเที่ยวในหนานจิงเพิ่มขึ้นประมาณ 20% โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มที่สนใจเทคโนโลยีใหม่ ๆ” (C001)

“โดยเฉพาะในเรื่องการปรับตัวของผู้บริโภค เช่น กลุ่มผู้สูงอายุที่อาจไม่คุ้นเคยหรือไม่ถนัดในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล” (C001)

“ถ้าเปรียบเทียบกับปีที่แล้วจำนวนนักท่องเที่ยวได้เพิ่มขึ้น 16.8%” (C002)

“ความสอดคล้องของความคิดริเริ่มด้านดิจิตอลและการปกป้องอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ดิจิตอลกับงานวัฒนธรรมต้องมีความสมดุล ส่งเสริม และพึ่งพาซึ่งกันและกัน” (C002)

“ยังส่งเสริมกระบวนการค้าทุนทางวัฒนธรรมในเชิงพาณิชย์อย่างมีประสิทธิภาพ และนำจุดเติบโตใหม่ ๆ มาสู่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอีกด้วย” (C002)

“การเดินทางสามารถแก้ไขได้ด้วยโทรศัพท์มือถือเครื่องเดียวกัน” (C003)

“การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีให้กับนักท่องเที่ยวจะช่วยพัฒนาการท่องเที่ยวในท้องถิ่นได้” (C003)

“ในยุคบิ๊กดาต้า ความมั่นคง และปลอดภัยของประเทศ หรือสถานที่ท่องเที่ยวจะมีผลกระทบต่อการท่องเที่ยว” (C003)

“นักท่องเที่ยวสามารถจองตั๋วต่าง ๆ ผ่านซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ก่อนได้ และพกบัตรประจำตัวประชาชนก็พอ” (C004)

“ปัจจุบันคนจีนนิยมใช้ Douyin เพื่อตรวจสอบข้อมูลที่เกี่ยวข้องก่อนการเดินทางและเรียนรู้จากประสบการณ์การเดินทางของผู้อื่น ซึ่งสามารถช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์การเดินทางที่ดีขึ้น” (C005)

“หากสถานที่ท่องเที่ยวหรือบริการของรัฐบาลท้องถิ่นให้นักท่องเที่ยวมีความรู้สึกที่ไม่ดี เมืองหรือสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนั้นก็จะกลายเป็นสถานที่ของชาวจีนไม่อยากไป” (C005)

“การใช้เทคโนโลยี เช่น การถ่ายทอดสด หรือการให้ข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน ช่วยให้นักท่องเที่ยวจากต่างชาติสามารถเข้าใจเทศกาลได้มากขึ้น” (C005)

“ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถมองเห็นรายละเอียดทุกมุมราวกับว่าพวกเขาอยู่ในสถานที่จริง ซึ่งเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์และการเผยแพร่วัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ” (C006)

“หนานจิงดึงดูดนักท่องเที่ยวมากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและผู้ที่สนใจเทคโนโลยีทั้งในและต่างประเทศ” (C006)

“โดยการสร้างประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟที่หลากหลาย เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงและเข้าใจวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น” (C006)

ประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D004)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญจากผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล

“เราได้พัฒนาโซลูชั่นการท่องเที่ยวที่ครบวงจรตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล การส่งข้อมูล การประมวลผลอย่างชาญฉลาด” (C001)

“การประมวลผลข้อมูลอย่างชาญฉลาดด้วยเทคโนโลยีบิ๊กดาต้าและปัญญาประดิษฐ์ (AI)” (C001)

“ข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บรักษาและถ่ายทอดผ่านระบบคลาวด์ ซึ่งทำให้สามารถเข้าถึงและวิเคราะห์ได้ง่ายขึ้น” (C001)

“หนานจิงมีความก้าวหน้าอย่างมากในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจดิจิตอล” (C002)

“โดยมุ่งเน้นที่เค้าโครงของสาขาใหม่และเส้นทางใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์รุ่นใหม่ และเซมิคอนดักเตอร์เจเนอเรชันที่สาม และการปลูกฝังโมเมนตัมใหม่สำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล” (C002)

“แผน "สามชั้น หกคลาวด์ และห้ารูปแบบใหม่" เป็นโมเดลการพัฒนาวัฒนธรรมเชิงดิจิตอล” (C002)

“แพลตฟอร์มดิจิตอลที่โดดเด่น เช่น แพลตฟอร์มบิ๊กดาต้า "Wendu Time and Space"” (C002)

“มีศูนย์หรือนิคมการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง” (C003)

“รัฐบาลเมืองหนานจิงได้พัฒนาแพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว ที่รวมข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวทุกแห่งในเมือง นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูล ประวัติศาสตร์ วิดีโอเสมือนจริง (VR Tours)” (C003)

“เมื่อมีการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน ทั้งการเดินทาง และระบบดิจิทัล ทำให้การเดินทางในจีน และเมืองหนานจิง นั้นมีสะดวกมาก” (C004)

“รัฐบาลท้องถิ่น และเอกชนมีเทคโนโลยี พื้นฐานให้หน่วยงานท้องถิ่นใช้ รวมถึงเมืองหนานจิงก็พัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยว” (C004)

“การใช้แพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก” (C005)

“ด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในเมืองหนานจิง โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยี 5G คลาวด์ และ AI ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม” (C006)

“โครงข่าย 5G ที่เราสร้างขึ้นเป็นส่วนสำคัญของโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในหนานจิง” (C006)

“แพลตฟอร์มคลาวด์ คอมพิวติ้ง ของเรายังช่วยให้สามารถรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมทั้งหมดไว้ในที่เดียว เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการจัดการและอนุรักษ์ข้อมูลวัฒนธรรม” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการท่องเที่ยว

“ตัวอย่างเช่น ในขั้นตอนการเก็บข้อมูล เราใช้เทคโนโลยีถ่ายภาพความละเอียดสูง วิดีโอ และ GPS เพื่อเก็บข้อมูลจากแหล่งประวัติศาสตร์” (C001)

“ในการสแกนจิตรกรรมฝาผนัง เราใช้เครื่องสแกนเลเซอร์และกล้องถ่ายภาพที่มีความละเอียดสูงพิเศษเพื่อเก็บรายละเอียดในระดับพิกเซล” (C001)

“ที่หนานจิง เราได้ใช้เทคโนโลยีเดียวกันในการเก็บรายละเอียดของลายผ้าโบราณ” (C001)

“เมืองหนานจิงได้สร้างสถานีฐาน 5G ทั้งหมด 38,000 แห่ง” (C002)

“ระยะที่ 2 ของศูนย์คอมพิวเตอร์อัจฉริยะหนานจิง (Nanjing Intelligent Computing Center) ได้เสร็จสิ้นแล้ว” (C002)

“ABCD (AI, Blockchain, Cloud Computer, Big Data)” (C002)

“คลังข้อมูลนี้ประกอบด้วยแหล่งข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น แผนที่ฐานเวกเตอร์ของกำแพงเมือง รูปภาพการสำรวจระยะไกล แผนที่ประวัติศาสตร์ แบบจำลอง ข้อมูลพอยต์คลาวด์ ข้อมูล BIM และข้อมูลพาโนรามา 360 องศา” (C002)

“การติดตั้ง 5G Network ในพื้นที่ท่องเที่ยวสำคัญ” (C003)

“แอปบางตัวในจีนได้รับการพัฒนาโดยรัฐบาล และบางแอปก็พัฒนาโดยบริษัทเอกชนด้วย เช่น มีแอปในจีนชื่อ 12306 ซึ่งเป็นแอปที่พัฒนาโดยรัฐบาลจีนสำหรับซื้อตั๋วรถไฟ ตั๋วรถไฟความเร็วสูง ตั๋วรถโดยสาร และตั๋วเครื่องบิน” (C004)

“ยังมีแอปที่พัฒนาโดยเอกชนบางส่วนด้วย เช่น Ctrip นอกจากนี้ ผู้เยี่ยมชมยังสามารถจองตั๋วบน WeChat ได้เช่นกัน” (C004)

“การใช้เทคโนโลยี 5G ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลแบบเรียลไทม์เกี่ยวกับแหล่งประวัติศาสตร์และกิจกรรมวัฒนธรรม” (C006)

“จึงสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 5G, AR และ AI มาใช้ในการเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองหนานจิง” (C006)

'หกคลาวด์' ได้แก่ คลาวด์กราฟวัฒนธรรม คลาวด์บริการ คลาวด์การกำกับดูแล คลาวด์การผลิต คลาวด์ฉาก และคลาวด์การบริโภค” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา

“การเก็บข้อมูลนี้ทำให้เราสามารถสร้างภาพเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถซูมดูรายละเอียดได้ใกล้ชิดราวกับยืนอยู่หน้าโบราณสถานจริง ๆ โดยไม่ต้องไปถึงที่” (C001)

“ทำให้นักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ สามารถนำลวดลายเหล่านี้ไปต่อยอดเป็นแรงบันดาลใจในงานออกแบบ” (C001)

“การเพิ่มผลกระทบทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวควรเน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อขยายการโปรโมทวัฒนธรรมให้กว้างขวางขึ้น” (C001)

“การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วยังช่วยให้หนานจิงมีลักษณะเฉพาะของเมืองหลวงโบราณ ทำให้มีความได้เปรียบทางวัฒนธรรมในเมืองอย่างชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่เป้าหมายของเมืองและชุมชนได้” (C002)

“ผลจากการบูรณาการเทคโนโลยีและวัฒนธรรมสมัยใหม่ โครงการริเริ่มด้านดิจิตอลจึงมอบแนวทางและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการปกป้องและสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของหนานจิง” (C002)

“แหล่งข้อมูลเหล่านี้เป็นรากฐานข้อมูลที่มั่นคงสำหรับการปกป้อง การวิจัย การจัดแสดง และการใช้ประโยชน์จากกำแพงเมือง” (C002)

“สามารถค้นพบอันตรายด้านความปลอดภัยที่อาจเกิดขึ้นในกำแพงเมืองได้ทันท่วงที และสามารถดำเนินมาตรการป้องกันที่เกี่ยวข้องได้ ในเวลาเดียวกัน” (C002)

“ในขณะที่ชั้นประสบการณ์ทางวัฒนธรรมนั้นเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้” (C006)

“AI ยังช่วยในการให้บริการไกด์แบบหลายภาษาและนำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรม ทำให้ชาวต่างชาติสามารถเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมของหนานจิงได้ง่ายขึ้น” (C006)

ประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว (D005)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การสนับสนุนจากภาครัฐ

“ภาครัฐยังให้การสนับสนุนเชิงนโยบาย” (C001)

“โดยรัฐบาลได้ร่วมมือกับภาคเอกชนในการลงทุนพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเทศกาล” (C001)

“หน่วยงานภาครัฐยังได้จัดการฝึกอบรมและเวิร์กช็อปให้กับประชาชนในท้องถิ่น” (C001)

"แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล" ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของประเทศจีน รัฐบาลเมืองหนานจิงให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล” (C002)

“รวบรวมบริษัทวิจัยและพัฒนาและแอพพลิเคชั่น Metaverse มากกว่า 200 แห่ง” (C002)

"แผนปฏิบัติการหนานจิงเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (2022-2025)" (C002)

“ทางรัฐบาลยังมีนโยบายการยกเว้นค่าเช่า 5 ปีสำหรับบริษัทดิจิทัลที่จัดตั้งขึ้นในนิคมอุตสาหกรรมนี้” (C003)

“ถ้าเป็นวัฒนธรรมและศิลปะดั้งเดิมที่มีความสำคัญมาก ประเทศจีนก็จะให้ความสำคัญกับการคุ้มครองมากขึ้น และจะจัดสรรเงินทุนเพิ่มเติมและส่งผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องไปเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมนั้น” (C003)

“รัฐบาลหนานจิงและองค์กรเอกชนร่วมกันจัด โครงการอบรมทักษะดิจิทัล ให้กับคนในชุมชน” (C003)

“รัฐบาลเมืองหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี” (C003)

“เทศบาลท้องถิ่นจึงสนับสนุนงานเทคโนโลยี และมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างแท้จริง” (C004)

“มีผู้บริหารรัฐบาลท้องถิ่นจำนวนมากที่ออกมาทำวิดีโอเพื่อโปรโมทเมืองของตนและโพสต์บนโซเชียลมีเดียที่เกี่ยวข้อง ซึ่งยังได้ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นในระดับหนึ่ง” (C004)

“ดังนั้นจะเห็นได้ว่ารัฐบาลจีนทั้งหมดให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเทคโนโลยี และจะดำเนินการพัฒนาและสำรวจก่อน ก่อนที่จะสนับสนุนบริษัทที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแอปที่เกี่ยวข้อง” (C004)

“การรักษาสมดุลนี้จึงต้องการนโยบายที่ชัดเจนและการทำงานร่วมกันของทั้งหน่วยงานท้องถิ่น นักวิชาการ และชุมชน” (C005)

“การใช้แอปพลิเคชันแปลภาษาแบบเรียลไทม์ หรือการอบรมพนักงานในสถานที่ท่องเที่ยวให้สามารถสื่อสารในภาษาต่างประเทศได้ดีขึ้น” (C005)

“การกระจายความหนาแน่นไปยังพื้นที่อื่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก และเมืองควรโปรโมตแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ๆ เพื่อสร้างทางเลือกให้กับนักท่องเที่ยว” (C005)

“รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในกระบวนการนี้ โดยได้ออกนโยบายสนับสนุนที่เอื้อต่อการผสานวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล” (C006)

“การลดหย่อนภาษีและการสนับสนุนทางการเงินสำหรับธุรกิจและบุคคลที่มีส่วนร่วมในการโปรโมทวัฒนธรรมผ่านช่องทางดิจิทัล” (C006)

“การสนับสนุนที่กระตือรือร้นและแนวทางนโยบายที่ชัดเจน” (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี

“รัฐบาลท้องถิ่นและหน่วยงานด้านวัฒนธรรมได้พัฒนาแผนระยะห้าปีสำหรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้” (C001)

“เช่น การลดหย่อนภาษีและเงินสนับสนุนสำหรับธุรกิจวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อกระตุ้นให้พวกเขาเข้าร่วมโครงการดิจิทัลอย่างกระตือรือร้น” (C001)

“การติดตั้งไฟตกแต่งและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานให้พร้อมรับนักท่องเที่ยวจำนวนมาก” (C001)

"แผนการดำเนินงานหนานจิงเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพสูงของเศรษฐกิจดิจิตอล" นโยบายเหล่านี้มีประโยชน์ต่อการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจดิจิตอลของหนานจิงอย่างมาก" (C002)

"กลยุทธ์ของเมืองวัฒนธรรมดิจิตอล กล่าวคือหนานจิงได้เปิดตัวกลยุทธ์โดยรวมในฐานะเมืองวัฒนธรรมดิจิตอลแห่งแรกของประเทศ" (C002)

"เมืองหนานจิงได้ลงนามโครงการวัฒนธรรมดิจิตอลหลายโครงการด้วยเงินลงทุนกว่า 4 พันล้านหยวน" (C002)

"นโยบายของแต่ละเมืองในประเทศจีนมีความคล้ายคลึงกันมากและล้วนมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองนั้น" (C003)

"ทุกหน่วยงานต้องช่วยการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศ อันนี้ถือว่าเป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาประเทศ" (C003)

"รัฐบาลเมืองหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี" (C003)

"มีหน่วยงานของรัฐเฉพาะทางซึ่งแต่ละหน่วยงานปฏิบัติหน้าที่ของตนเองจะต้องมีแผนเฉพาะเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในท้องถิ่น" (C004)

"จีนได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาระดับชาติที่ชัดเจนมากและจะปฏิบัติตามเป้าหมายดังกล่าวกับรัฐบาลท้องถิ่นต่าง ๆ" (C004)

"ปัจจุบันจีนกำลังดำเนินยุทธศาสตร์ฟื้นฟูชนบททั่วประเทศ (the rural vitalization strategy) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของประเทศ และมีส่วนช่วยพัฒนาเศรษฐกิจในท้องถิ่นของจีนอย่างมาก" (C005)

"การรักษาสมดุลนี้จึงต้องการนโยบายที่ชัดเจนและการทำงานร่วมกันของทั้งหน่วยงานท้องถิ่น นักวิชาการ และชุมชน" (C005)

"สอนวิธีการใช้โซเชียลมีเดียอย่าง Douyin (TikTok) เพื่อโปรโมตผลิตภัณฑ์" (C005)

"รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในกระบวนการนี้ โดยได้ออกนโยบายสนับสนุนที่เอื้อต่อการผสานวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล" (C006)

"โครงการเหล่านี้ได้เกิดขึ้นภายใต้การสนับสนุนอย่างแข็งขันจากรัฐบาล" (C006)

"รัฐบาลยังสนับสนุนการใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์" (C006)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ

“โดยกำหนดเป้าหมายรายปี ทรัพยากร และการจัดสรรงบประมาณอย่างชัดเจน” (C001)

“เรายังได้วางแผนพัฒนาทักษะบุคลากรเพื่อให้ทีมงานมีทักษะดิจิทัลที่ทันสมัยสำหรับอนาคต” (C001)

“การวางแผนเชิงกลยุทธ์ระยะยาวเช่นนี้ไม่เพียงช่วยให้เราก้าวหน้าในด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรม แต่ยังสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคอีกด้วย” (C001)

“การก่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้ได้ให้การสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอลของหนานจิงอย่างแข็งแกร่ง” (C002)

“เช่น หนานจิงได้รับการอนุมัติให้สร้างเขตนำร่องการประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ระดับชาติได้สำเร็จ และเป็นเมืองเดียวในมณฑลเจียงซูที่ได้รับการอนุมัติ” (C002)

"ฐานอุตสาหกรรมเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม" (C002)

“ชาวบ้านได้รับการฝึกอบรมด้านการใช้เทคโนโลยี AR/VR และการจัดการแพลตฟอร์ม E-commerce เพื่อสนับสนุนการขายสินค้าท้องถิ่นหรือการให้ข้อมูลท่องเที่ยวในรูปแบบดิจิทัล” (C003)

“หลังจากดำเนินการแล้วจะต้องมีรายงานประจำปีเพื่อปรับปรุงการทำงาน” (C004)

“นโยบายการฟื้นฟูชนบทของจีนมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเกษตรกร และพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจีนและช่วยให้จีนกลายเป็นประเทศสมัยใหม่ได้เร็วขึ้น” (C004)

“หน่วยงานหนึ่งมักจะรับผิดชอบงานต่าง ๆ แต่ภายในหน่วยงานนี้ก็จะมีสำนักงานต่าง ๆ ที่รับผิดชอบงานเฉพาะทางด้วย” (C005)

“โครงการเหล่านี้ได้เกิดขึ้นภายใต้การสนับสนุนอย่างแข็งขันจากรัฐบาล” (C006)

<u>รายละเอียดจากผู้ให้ข้อมูล เมืองไทเป</u>

ประเด็นคำถามหลักที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D001)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การระบุคุณค่าทางวัฒนธรรม

“อาคารประวัติศาสตร์ ตลาดโบราณในย่านต้าเต้าเฉิง และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในชุมชนเล็ก ๆ” (T001)

“ย่านประวัติศาสตร์ในไทเปและอุตสาหกรรมดั้งเดิม เช่น งานไม้แกะสลักหรือการทำเครื่องจักสานไผ่” (T001)

“ทุนทางวัฒนธรรมช่วยสร้างโอกาสในการสร้างเนื้อหาใหม่” (T001)

“เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน” (T002)

“ไทเปจึงเป็นเมืองที่ดีที่สุดในด้านการคุ้มครองวัฒนธรรมและพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล” (T002)

“นอกจากนี้ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ยังมีถนนสายเก่าในไทเป ในอดีต ถนนสายเก่าแห่งนี้เต็มไปด้วยร้านค้าช่างตีเหล็ก” (T002)

“เต็มไปด้วยเรื่องราวและความหมายที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่” (T003

“มันเป็นจานที่ดูธรรมดา แต่เมื่อได้ลอง คุณจะสัมผัสได้ถึงความสดของหอยนางรม และซอสรสหวานที่เข้ากันอย่างดี)” (T003)

“สิ่งที่ทำให้อาหารในตลาดกลางคืนพิเศษมากกว่านั้นคือบรรยากาศ” (T003)

“ไปวัดที่ไม่ใช่แค่วัดหลงซาน คือต้องบอกว่าพอไปแล้วสิ่งที่เซอร์ไพร์สคือ คนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ Gen ใหม่” (T004)

“วัดนี้เป็นเหมือนทางผ่านที่เขาจะต้องกลับบ้านอยู่แล้ว เขาก็แวะเข้าไปไหว้หน่อยก่อนกลับบ้าน” (T004)

“ตลาดกลางคืนในไทเปคือ "ชีวิตกลางคืน" ของเมืองนี้จริง ๆ” (T005)

“วัฒนธรรมที่แท้จริงของไต้หวัน เช่น อาหารหลาย ๆ จานมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์หรือวิถีชีวิตคนที่นี่” (T005)

“ความเป็นกันเอง ความคิดสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมที่หลากหลาย” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว

“รัฐบาลยังให้ความสำคัญกับ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมนานาชาติ” (T001)

“การจัดทัวร์นำเที่ยวในอาคารประวัติศาสตร์” (T001)

“ตอนนี้เป็นยุคของสื่อ Self-Media ดังนั้นผมคิดว่าการใช้ Self-Media เพื่อประชาสัมพันธ์อาจเอื้อต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ดี” (T001)

“เนื่องจากไต้หวันมีพื้นที่ขนาดเล็ก การโฆษณาชวนการท่องเที่ยวของไต้หวันจึงมุ่งเป้าไปที่การโฆษณาชวนนักท่องเที่ยวต่างประเทศเป็นหลัก” (T002)

“สถานท่องเที่ยวต่าง ๆ มีการระบุว่าเหมาะสำหรับการเที่ยวชมแบบครอบครัว การเที่ยวชมของเยาวชน การเที่ยวชมของเด็ก หรือชาวมุสลิม” (T002)

“ปัจจุบัน คนหนุ่มสาวกำลังใช้ทุนทางวัฒนธรรมนี้เพื่อพัฒนาถนนสายเก่านี้ให้เป็นร้านกาแฟสไตล์โรงงาน ร้านค้ามือสอง” (T002)

“รัฐบาลท้องถิ่นของไทเปทำงานได้ดีมากในการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล” (T003)

“มีการจัดตั้งสวนความคิดสร้างสรรค์และจัดกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสวนเป็นประจำเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว” (T003)

“สวนความคิดสร้างสรรค์ซงซาน (Songshan Cultural and Creative Park)” (T003)

“โฟกัสการท่องเที่ยวแบบ Lohas (Lifestyle on Health and Sustainability) คือการท่องเที่ยวเชิง Lohas” (T004)

“การท่องเที่ยวที่เน้นผสมผสานแบบไม่ได้เที่ยวแบบเมืองจ๋าแต่จะเน้นเป็นเรื่องของการปั่นจักรยาน รักโลก หรืออะไรอย่างงี้มากขึ้น” (T004)

“ไปวัดที่ไม่ใช่แค่วัดหลงซาน คือต้องบอกว่าพอไปแล้วสิ่งที่เซอร์ไพร์สคือ คนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ Gen ใหม่” (T004)

“วัฒนธรรมไม่จำเป็นต้องอยู่แค่ในพิพิธภัณฑ์ แต่มันสามารถมีชีวิต มีจังหวะ และมีปฏิสัมพันธ์กับคนได้” (T005)

“การผลักดันการท่องเที่ยวให้เป็นอุตสาหกรรมมูลค่าหลักล้านล้านดอลลาร์ไต้หวัน แนวทางที่รัฐบาลใช้ไม่ได้แค่เน้นการเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว แต่เขามองไปถึงการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้ากับวัฒนธรรมและชุมชนในไต้หวันได้อย่างแท้จริง” (T005)

“ไต้หวันคือจุดหมายที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย ทั้งธรรมชาติที่สวยงาม ประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง และวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนใคร” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น

“เทศกาลโคมไฟไทเป (Taipei Lantern Festival)” (T001)

“สถานท่องเที่ยวต่าง ๆ มีการระบุว่าเหมาะสำหรับการเที่ยวชมแบบครอบครัว การเที่ยวชมของเยาวชน การเที่ยวชมของเด็ก หรือชาวมุสลิม” (T002)

“จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเชื่อทางศาสนา และในที่สุดก็กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรม” (T002)

“นอกจากนี้ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ยังมีถนนสายเก่าในไทเป ในอดีต ถนนสายเก่าแห่งนี้เต็มไปด้วยร้านค้าช่างตีเหล็ก” (T002)

“วัดหลงซาน (Longshan Temple)” (T003)

“พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติ (Museum National)” (T003)

“ตลาดซื่อหลินและตลาดเหราเหอ เป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมของไต้หวันได้อย่างชัดเจน” (T003)

“หนึ่งในอาหารที่โดดเด่นที่สุดคือ เต้าหู้เหม็น (Stinky Tofu)” (T003)

“เกิดแค่แบบมองในไทเปเนี่ยคืออย่างแรกเลยคือเรื่องของวัด” (T004)

“การไปไหว้ แบบไปวัดของเด็กยุคใหม่ในไต้หวันมันไม่ใช่เรื่องที่มองว่ามันเป็นเรื่องเหนือบ่ากว่าแรงหรืองมงาย แต่เขามองว่ามันเป็นพาร์ทนึงของชีวิตเขา” (T004)

“daily life เขาก็กิน street food, local food” (T004)

“Lukang Longshan Temple” (T005)

“ตลาดซื่อหลิน ถือว่าเป็นแลนด์มาร์กเลย คุณจะได้เจออาหารเด็ด ๆ อย่างไก่ทอดไต้หวัน บะหมี่หอยนางรม และชานมไข่มุก” (T005)

“สิ่งที่ทำให้ตลาดกลางคืนที่นี่พิเศษมากคือ ความหลากหลาย ของสิ่งที่คุณจะได้สัมผัส ไม่ว่าจะเป็นอาหารที่หลากหลายตั้งแต่ไก่ทอดไต้หวัน บะหมี่หอยนางรม ไปจนถึงขนมพื้นเมืองแบบดั้งเดิม และยังมีสินค้าแฟชั่น ของเล่น หรือแม้แต่เกมที่ทำให้คุณรู้สึกเหมือนกลับไปในวัยเด็ก ทุกอย่างมันมีชีวิตชีวาและทำให้คุณเพลิดเพลินได้ง่าย ๆ” (T005)

ประเด็นคำถามหลักที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D002)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง บทบาทของชุมชนในเศรษฐกิจดิจิทัล

“ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในโครงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัล” (T001)

“ผู้สืบสานวัฒนธรรมและผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาด้านดิจิทัลและการท่องเที่ยว” (T001)

“ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรมหลัก พวกเขารู้ลึกถึงประวัติศาสตร์ประเพณี และเรื่องราวของพื้นที่” (T001)

“เสริมสร้างชุมชน เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรม และมีส่วนร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (T002)

“ไต้หวันกำลังส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยอยู่ เนื่องจากไต้หวันมีชาวฮากกา ชาวพื้นเมือง และชาวฮั่นมารวมตัวกัน” (T003)

“การสื่อสารระหว่างชุมชนกับหน่วยงานรัฐ” (T003)

“ไม่ใช่แค่รับผลประโยชน์อย่างเดียว เพื่อให้วัฒนธรรมยังคงความแท้จริงและยั่งยืน คงต้องร่วมมือกัน” (T005)

“โปรโมทสินค้าหรือศิลปะท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว

“ชุมชนมีส่วนร่วมในโครงการดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับทรัพยากรทางวัฒนธรรม” (T001)

“ในย่านต้าเต้าเฉิง เราได้เชิญชาวชุมชนเข้าร่วมการพัฒนาระบบนำเที่ยววัฒนธรรมชาแบบดิจิทัล” (T001)

“การมีส่วนร่วมของพวกเขาทำให้สามารถนำวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานกับเทคโนโลยีได้ง่ายขึ้น” (T001)

“การทำงานร่วมกับชุมชนมีความท้าทายอยู่ไม่น้อย” (T001)

“ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น” (T002)

“ในอนาคตอาจต้องการความสามารถในการเชี่ยวชาญการวิเคราะห์ทางดิจิทัลและทักษะด้านดิจิทัล” (T002)

“ความแตกต่างในมุมมองและความเข้าใจของคนในชุมชนเอง” (T003)

“ในตลาดกลางคืนอย่างซื่อหลินหรือเหราเหอ ผู้ค้ารุ่นเก่าอาจไม่มั่นใจในเทคโนโลยี” (T003)

“ร้านค้าขนาดใหญ่ที่มีทุนทรัพยากรพร้อม อาจสามารถลงทุนในเทคโนโลยีใหม่ได้เร็วกว่าในขณะที่ร้านเล็ก ๆ ขาดงบประมาณหรือความพร้อมในการปรับตัว” (T003)

“ส่วนใหญ่คือก็จะเป็นเหมือนแบบ เป็นอาอี๊ อากงแถวนั้น ถ้าเป็นต่างจังหวัด เขาก็มาเปิดร้านขายของเขาเอง” (T004)

“ความท้าทายของการให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัล คือ การสร้างแรงจูงใจ” (T005)

“หลายคนในชุมชนอาจมองว่าเทคโนโลยีไม่เกี่ยวข้องกับพวกเขาโดยตรง หรือไม่เห็นว่ามันจะช่วยชีวิตประจำวันของพวกเขาอย่างไร” (T005)

“ทรัพยากรและการสนับสนุน บางชุมชนอาจขาดอุปกรณ์หรือความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ซึ่งทำให้พวกเขารู้สึกว่าการเข้ามามีส่วนร่วมเป็นเรื่องยาก” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ

“ช่วยทั้งอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างรายได้ในชุมชน” (T001)

“การมีส่วนร่วมนี้ไม่เพียงสร้างความภาคภูมิใจในชุมชน แต่ยังนำมาซึ่งรายได้โดยตรง” (T001)

“การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลช่วยสร้างงานใหม่ให้กับชุมชน” (T001)

“ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนและทำให้วัฒนธรรมของไทเปเป็นที่รู้จักในวงกว้าง” (T001)

“ชุมชนท้องถิ่นได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลหลายด้าน” (T005)

“การมีรายได้เพิ่มขึ้นจากนักท่องเที่ยวที่มาซื้อของ กินอาหาร หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคนในพื้นที่” (T005)

ประเด็นคำถามหลักที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D003)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

“ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (T001)

“การติดตั้งอุปกรณ์ IoT ในสถานที่วัฒนธรรมเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว” (T001)

“แผนที่อาคารประวัติศาสตร์ ตารางเวลาของเทศกาล และข้อมูลกิจกรรมชุมชนต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักพัฒนาหรือบริษัทนำไปใช้สร้างผลิตภัณฑ์” (T001)

“เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น เทคโนโลยี AR/VR” (T002)

“วัดและสถานที่สำคัญในไทเปใช้ VR ในการเล่าเรื่อง” (T002)

“ปัจจุบันกรุงไทเปมักใช้วิธีการถ่ายทอดสดเป็นหลัก” (T002)

“เครื่องมือแสดงจุดสำคัญทางประวัติศาสตร์หรือทรัพยากรวัฒนธรรม” (T003)

“การนำเที่ยวออนไลน์ การใช้ VR” (T003)

“บัตร EasyCard ที่นักท่องเที่ยวสามารถใช้สำหรับเดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะ” (T003)

“ไต้หวันเองเขาจะเน้นจักรยาน ปั่นจักรยาน ทีนี้ตอนที่วิวเห็นตอนเขามาออกบูธ เขามีเหมือนแบบ VR ให้นักท่องเที่ยว” (T004)

“ส่วนใหญ่ก็แบบ social media” (T004)

“มีให้แบบสแกนดูข้อมูลได้ หรือว่ามีหูฟังที่เหมือนเป็น tour guide ซึ่งจริงๆ แล้วมันก็มีหมายถึงว่ามีทั่วๆ ไปในประเทศอื่นๆ แต่ถ้าเทียบกับไทยเองถ้าไม่ใช่เมืองใหญ่ หรือว่าที่แบบแมสๆ แทบจะไม่มีด้วยซ้ำ” (T004)

“ด้วยความเร็วและความหน่วงต่ำของ 5G นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์ VR/AR แบบเรียลไทม์ในสถานที่ทางวัฒนธรรม” (T005)

“พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ที่ผู้เข้าชมสามารถเดินชมงานศิลป์ผ่าน VR” (T005)

“โมเดลสามมิติ (3D models) ของสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เช่น วัดและอาคารเก่าแก่” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างโครงการความสำเร็จ

“สิ่งที่ไต้หวันทำได้ดีกว่าในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาคือการจัดตั้งสมาคมพัฒนาชุมชน ซึ่งมีสมาชิกเป็นหัวหน้าหมู่บ้านของหมู่บ้านต่าง ๆ ในไต้หวัน สมาคมนี้มีหน้าที่หลัก กล่าวคือ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมในท้องถิ่นเล็ก ๆ ต่าง ๆ ในไต้หวัน” (T001)

“เราได้นำเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR และ VR มาใช้ในสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม เช่น ย่านต้าเต้าเฉิง” (T001)

“โครงการ "แผนที่วัฒนธรรมไทเป" ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรม” (T001)

“การใช้ Big Data ช่วยคาดการณ์จำนวนผู้เยี่ยมชม” (T002)

“ยังมีกิจกรรมการเสี่ยงเซียมซีออนไลน์ในหน้าเว็บเหล่านี้ด้วย” (T002)

“ไทเปยังใช้แอปของบริษัทเอกชน เช่น TripAdvisor ในการเก็บข้อมูลอีกด้วย” (T002)

“การแสดงมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ AI เพื่อเสริมประสบการณ์เชิงโต้ตอบและสร้างคลิปวีดีโอบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวเป็นต้น” (T003)

“โครงการ VR History Recreated” (T003)

“นักท่องเที่ยวสามารถใช้ อุปกรณ์ VR เพื่อชมภาพ "แผนที่แม่น้ำชิงหมิง (Qingming Shanghe Tu)" ที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนเดินอยู่ในถนนโบราณของเมืองเปี้ยนจิง (Bianjing) ในราชวงศ์ซ่ง” (T003)

“เราสามารถเช็คจาก application นี้ได้ ว่าจุดจอด YouBike ที่ใกล้ที่สุดคือตรงไหน ไม่จำเป็นว่าจะต้องกลับมาจอดที่เดิม” (T004)

“ให้เขาเอาใบเสร็จนั้นอะ ลอตเตอรี่เข้าผ่านแอพลิชันในมือถือของรัฐบาลได้เลย หมายความว่าเราก็มาลุ้นดูว่าเราจะถูกลอตเตอรี่ไหมผ่านแอพพลิเคชันนี้ โดยที่เราไม่ต้องเอาใบเสร็จนั้นมาเก็บไว้เป็นขยะ” (T004)

“ก็ข้อดีของจักรยานที่ไต้หวันเขามีแอพพลิเคชัน ให้เราดูได้ว่าเวลาที่เราไปปั่นจากจุด A สมมุติเราได้จักรยานจากจุด A แล้วเราไปจุด B ไม่จำเป็นว่าเราต้องกลับมาคืนที่จุดเดิม เราสามารถคืนที่ไหนก็ได้” (T004)

“ใช้ VR และ NFT กับวัฒนธรรม เช่นในโปรเจกต์ Samsara” (T005)

“โครงการ Garden Taipei ที่ใช้ VR พาคุณย้อนกลับไปสู่หมู่บ้านฮักกาในอดีต” (T005)

“ด้านเทคโนโลยี ผมว่าการที่ตลาดกลางคืนในไทเปเริ่มนำ AR, AI อย่าง YesBear” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ผลกระทบของดิจิทัลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

“เนื้อหาเพื่อการศึกษาออนไลน์ หรือแบบจำลองสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ ซึ่งได้รับความนิยมในตลาด” (T001)

“กระบวนการดิจิทัลทางวัฒนธรรมยังช่วยพัฒนาบุคลากรผู้เชี่ยวชาญ” (T001)

“เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีขึ้นสำหรับตลาดกลางคืนในไต้หวัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น” (T001)

“ช่วยให้การท่องเที่ยวมีความน่าสนใจและมีมิติใหม่” (T002)

“ส่วนใหญ่เป็นผลในเชิงบวก เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลทำให้เมืองเป็นที่รู้จักมากขึ้น” (T002)

“หากอยู่ในรายชื่อกลุ่มร้านค้าที่เป็นมิตร (Friendly shop) ก็หมายความว่าร้านค้านี้สามารถชำระเงินด้วยโทรศัพท์มือถือ สามารถนำสัตว์เลี้ยงเข้ามาในร้านได้ สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ LGBTQ สามารถเข้าได้” (T002)

“ประสบการณ์นี้ดึงดูดคนรุ่นใหม่และทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมเข้าใจง่ายขึ้น” (T003)

“บรรยากาศเทศกาลพื้นบ้านของไต้หวัน ผ่าน VR ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้อยู่ในงานจริง ๆ” (T003)

“การใช้ EasyCard และระบบชำระเงินผ่านมือถือ ได้เปลี่ยนวิธีการซื้อขายให้ทันสมัยขึ้น” (T003)

“น่าสนใจ วิวดี อยากลองไปจริงๆ อันนี้คือที่วิวเห็นอันแรกในเชิงเทคโนโลยี” (T004)

ในเชิงเทคโนโลยีนะคะให้คนเหมือนแบบได้ลองปั่นจักรยานในสถานที่นั้นๆ ในเมืองต่างๆ เขาก็จะมีเมืองให้เลือกว่าไปปั่นจักรยานที่เมืองนี้ เมืองนั้น เมืองนี้เป็นยังไง เหมือนให้คนได้ลองสัมผัสประสบการณ์ก่อนแล้วแบบ (T004)

“ให้คนแบบนักท่องเที่ยวเข้าใจว่าตรงนี้คืออะไรนะ มันถูกสร้างมาเพื่ออะไรนะ” (T004)

“นี่คือการเก็บรวบรวมและดิจิไทซ์ผลงานศิลปะ วรรณกรรม และสถาปัตยกรรม มันไม่ได้แค่ทำให้สิ่งเหล่านี้คงอยู่ แต่ยังทำให้คนทั่วไปเข้าถึงได้ง่ายขึ้น” (T005)

“ถ้าคุณมี TAIDE มาช่วย มันจะอธิบายได้ทันทีว่างานแกะสลักนั้นสื่อถึงความเชื่อทางพุทธศาสนาอะไร” (T005)

“Taiwan Religious Culture Map” (T005)

“แพลตฟอร์มนี้ช่วยให้นักท่องเที่ยววางแผนการเดินทางได้ง่ายมาก คุณสามารถเลือกเส้นทางที่เชื่อมโยงสถานที่ทางศาสนาหลายแห่งเข้าด้วยกัน” (T005)

ประเด็นคำถามหลักที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D004)

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่พบประเด็นสำคัญหลักจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล

“การบูรณาการทั้ง Application, Open Data, และ Open Market ช่วยสร้างระบบที่ครบวงจร” (T001)

“การพัฒนา RFID และ NFC ของร้าน” (T001)

“รัฐบาลไต้หวันได้เปิดตัวบริการคลาวด์ของไต้หวันบนคลาวด์ (Taiwan Cloud Vision)” (T001)

“Digi+ สนับสนุนการพัฒนาเครือข่าย 5G” (T002)

“โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล” (T002)

“Smart City, 5G, Cloud, Open Data, AI และ IoT” (T002)

“เป็นแพลตฟอร์มที่ผสมผสานวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล” (T003)

“T-Pass คือสามารถที่จะขึ้นรถไฟแล้วเขาก็จะมีให้เลือก มีสามการเดินทาง ที่เป็นสานหลักของไต้หวันคือจะมีรถไฟฟ้า รถบัส รถอะไรแบบนี้คือสามารถที่จะ mix and match การเดินทาง ตรงนี้ได้ตามใจชอบ” (T004)

“เน้นที่การพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และบูรณาการเทคโนโลยีล้ำสมัย” (T005)

“VR/AR และแอปพลิเคชัน AI ถูกโฮสต์บน Cloud เพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย” (T005)

“5G ทำให้การบูรณาการอุปกรณ์อัจฉริยะในแหล่งท่องเที่ยว” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการท่องเที่ยว

“มันผสมผสานเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) และ AR (Augmented Reality” (T001)

“นอกจากนี้ยังช่วยให้รัฐบาลสามารถเก็บข้อมูลทางเศรษฐกิจได้อย่างแม่นยำ” (T001)

“หน่วยงานการท่องเที่ยวของไทเปรับผิดชอบการวิจัยตลาดการท่องเที่ยวเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของข้อมูลแบบเปิด (Open Data) ไทเปทำได้ดี” (T002)

“แพลตฟอร์มข้อมูลเปิด” (T002)

“รัฐบาลเปิดเผยข้อมูลสาธารณะเพื่อให้ผู้พัฒนาสามารถสร้างแอปพลิเคชัน” (T002)

“รัฐบาลไต้หวันได้เสนอแนวคิดธนาคารเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการบริโภคออนไลน์” (T003)

“การพัฒนาเครือข่าย 5G เป็นส่วนหลักในแผน Digi+”(T005)

“Trustworthy AI Dialogue Engine (TAIDE)” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง แนวโน้มและโอกาสในการพัฒนา

“สนับสนุนการวางแผนเชิงดิจิทัลในอนาคต” (T001)

“ทั้งในเขตเมืองและชนบท ช่วยให้ชุมชนในพื้นที่ห่างไกลสามารถใช้เทคโนโลยีสร้างโอกาสใหม่ ๆ ได้” (T002)

“เพราะบริษัทการท่องเที่ยวสามารถวางแผนการเดินทางตามความต้องการของลูกค้าได้” (T002)

“สิ่งนี้ช่วยให้หน่วยงานด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อมูลและการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล” (T002)

“โครงการ Open Data คือใช้และเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทั้งภาครัฐและเอกชน ขณะนี้มีชุดข้อมูลกว่า 40,000 ชุดที่เปิดให้ใช้งานแล้ว” (T002)

“ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการวางแผนจัดการตลาด” (T003)

“การแนะนำเส้นทางเดินที่เหมาะสมเพื่อลดความแออัด” (T003)

“การโปรโมตร้านค้าในพื้นที่ที่นักท่องเที่ยวอาจไม่ค่อยเดินไป” (T003)

“รองรับทั้งภาษาจีนตัวเต็มและภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับนักท่องเที่ยวต่างชาติและคนในประเทศ” (T005)

“นำเสนอข้อมูลที่มีความลึกซึ้งและตรงตามประวัติศาสตร์ของพื้นที่” (T005)

“สามารถแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวหรือกิจกรรมตามความสนใจของนักท่องเที่ยวได้แบบเรียลไทม์”

ประเด็นคำถามหลักที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว (D005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง การสนับสนุนจากภาครัฐ

“ในรัฐบาลท้องถิ่นของไทเป เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (T001)

“เราไม่ได้ให้การสนับสนุนเพียงเทคโนโลยี แต่ยังสนับสนุนชุมชน” (T001)

“สำนักวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม” (T001)

“เมืองไทเปเป็นเมืองอันดับแรกในหกเขตเทศบาลหลักของไต้หวัน งบประมาณการพัฒนาของไทเปจึงค่อนข้างเยอะ” (T002)

“ไต้หวันค่อย ๆ ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม ดังนั้นหน่วยงานวัฒนธรรมจึงกลายเป็นหน่วยงานที่สำคัญในไทเป” (T002)

“ด้วยการร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน Digi+ จะสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเปได้อย่างยั่งยืน” (T002)

“TAICCA มีบทบาทสำคัญมาก โดยเฉพาะในด้านการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล” (T003)

“การสนับสนุนจากรัฐบาลท้องถิ่นก็มีบทบาทสำคัญ” (T003)

“รัฐบาลได้ลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การจัดการพื้นที่ การดูแลความสะอาด” (T003)

“เขามีแคมเปญหลากหลายมากๆ เพื่อแบบซัพพอร์ตให้คนไป ไม่ว่าจะ Free-Visa สำหรับคนไทย” (T004)

“ลงทะเบียนแล้วก็ลุ้นรับ เหมือนเป็น voucher ฟรี 5,000 ไต้หวัน” (T004)

“รัฐบาลมีส่วนลดให้ หรือปั่นจักรยานแล้วไปต่อบัส แบบในช่วงเวลาประมาณนั้น 1 ชั่วโมง ครึ่งชั่วโมง ก็จะแบบฟรีหรือมี discount ให้” (T004)

“ไต้หวันใช้ความได้เปรียบในอุตสาหกรรมเซมิคอนดักเตอร์มาสร้างระบบ 5G” (T005)

“การสร้างแบรนด์ "Taiwan – Waves of Wonder"” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง นโยบายการบูรณาการเทคโนโลยี

“ช่วยให้ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลได้” (T001)

“เรายังมีนโยบายที่ชัดเจนที่เรียกว่า “โครงการวัฒนธรรมอัจฉริยะไทเป (Taipei Smart Cultural Program)” (T001)

“มีนโยบายที่เป็นรูปธรรมหลายประการเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน” (T001)

“มีหน่วยงานประมาณ 3 หน่วยงานสำหรับการจัดการวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และระบบดิจิทัลที่สอดคล้องกัน” (T002)

“ไต้หวันค่อย ๆ ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม ดังนั้นหน่วยงานวัฒนธรรมจึงกลายเป็นหน่วยงานที่สำคัญในไทเป” (T002)

“เป้าหมายหลักคือการสร้างรากฐานดิจิทัลที่ครอบคลุม ตั้งแต่โครงสร้างพื้นฐานไปจนถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม” (T002)

“ในด้านการผลักดันนโยบายและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เป็นนโยบายเด่นที่เห็นได้ชัด” (T003)

“นโยบาย “Smart Tourism Plan” (แผนการท่องเที่ยวอัจฉริยะ)” (T003)

“TAICCA สนับสนุนการเปลี่ยนวัฒนธรรมดั้งเดิมให้เป็นดิจิทัล ในหลายโครงการ” (T003)

“ในแต่ละจังหวัดแต่ละเมืองของไต้หวันเขาจะมีหน่วยงานที่ดูแลตรงนั้นโดยเฉพาะเลย” (T004)

“Taiwan Travel Fair ในแต่ละเมืองของที่เป็นการท่องเที่ยวจะเป็นองค์กรของเขาเองเลยที่ดูแลเมืองนั้นๆ” (T004)

“หวยลอตเตอรี่ของไต้หวันไหม คือที่ไต้หวันจริงๆ มันเป็นระบบที่เขาทำขึ้นมาเพื่อจัดการเรื่องของการเสียภาษีร้านค้า” (T004)

“ในการเอานวัตกรรมดิจิทัลมาผสมผสานกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (T005)

“ไทเปทำคือการฟื้นฟูมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมีชีวิตชีวา” (T005)

“โครงการ Reconstruction of Taiwan's Art History” (T005)

ประเด็นสำคัญหลักเรื่อง กรณีศึกษานโยบายที่สำเร็จ

“เราได้พัฒนา โครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป (Taipei Cultural Map) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่รวมข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมทั้งหมดของเรา” (T001)

“กองทุนพัฒนาวัฒนธรรม (Cultural Development Fund)” (T001)

“ในการทำงานร่วมกันของทีมในรัฐบาลท้องถิ่นไทเป สิ่งสำคัญคือ การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และ การแบ่งงานที่ชัดเจน โครงการข้ามหน่วยงาน” (T001)

“สิ่งที่กระทรวงการท่องเที่ยวทำได้ดีคือการส่งเสริมเทศกาลและประเพณีพื้นบ้านของไต้หวันอย่างจริงจังให้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ” (T002)

“ข้อกำหนดเบื้องต้นของความร่วมมือทั้งหมดมาจาก เช่น คำแนะนำของนายกเทศมนตรี หรือคำแนะนำจากหน่วยงานระดับสูง” (T002)

“Digi+ เป็นแผนยุทธศาสตร์สำคัญของไต้หวันในการเปลี่ยนผ่านประเทศไปสู่ยุคดิจิทัล” (T002)

“Development (การพัฒนา), Innovation (นวัตกรรม), Governance (การบริหารจัดการ), Inclusion (การมีส่วนร่วม)” (T002)

“โครงการแผนที่วัฒนธรรมไทเป (Taipei Cultural Map)” (T003)

“อีกนโยบายที่น่าสนใจ คือการใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ในสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม” (T003)

“สมมุติว่าถ้าขึ้นบัสภายในหนึ่งชั่วโมงหรือครึ่งชั่วโมงแล้วไปต่อจักรยาน ตรงนี้จะได้ปั่นฟรี” (T004)

“ท้ายใบเสร็จจะสามารถลุ้นลอตเตอรี่ได้ ซึ่งพอมันสามารถลุ้นลอตเตอรี่ผ่านใบเสร็จได้” (T004)

“ไทเปสามารถผสมผสานสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่ได้อย่างลงตัว” (T005)

“แผน Digi^{+} ของไต้หวัน ซึ่งเป็นหัวใจของกลยุทธ์การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล” (T005)

ภาคผนวก ค
ต้นแบบแผนพัฒนาจากกรอบแนวคิด 321 Goal จังหวัดสุพรรณบุรี

รายละเอียดการดำเนินงานในแต่ละยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 บูรณาการแผนและทีมพัฒนา

เป้าหมาย

สร้างการทำงานที่เป็นเอกภาพระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชนในการพัฒนาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

รายละเอียด

ความสำเร็จของการพัฒนาเศรษฐกิจในยุคดิจิทัลในระดับจังหวัดขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการที่มีความเป็นเอกภาพ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีโครงสร้างและบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน เพื่อทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น การบูรณาการนี้จะช่วยลดความซ้ำซ้อนและเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรต่างๆ ในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แผนดำเนินการ และโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 1

ระดับจังหวัด

1. **โครงการจัดทำแผนแม่บทพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลสุพรรณบุรี**

วัตถุประสงค์

- พัฒนาแผนแม่บทเชิงกลยุทธ์ที่ครอบคลุมการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และแผนปฏิบัติการ

กิจกรรมหลัก

- การระดมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในจังหวัด เช่น ตัวแทนชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และผู้ประกอบการ
- การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของสุพรรณบุรี
- จัดทำเอกสารแผนแม่บทพร้อมแนวทางการดำเนินงานระยะสั้น กลาง และยาว

ตัวชี้วัด (KPIs)

- แผนแม่บทได้รับการอนุมัติและเผยแพร่ (เป้าหมาย 1 ฉบับในปีแรก)
- การประชุมเชิงปฏิบัติการ (เป้าหมาย 6 ครั้งในปีแรก)

2. **โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลกลางเศรษฐกิจดิจิทัลสุพรรณบุรี**

วัตถุประสงค์

- จัดทำระบบดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลสำคัญ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว ทุนทางวัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อสนับสนุนการวางแผนและการตัดสินใจ

กิจกรรมหลัก

- การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล
- การจัดเก็บและปรับปรุงข้อมูล เช่น สถานที่สำคัญ ผลิตภัณฑ์ชุมชน และกิจกรรมท้องถิ่น และเชื่อมโยงข้อมูลด้านการท่องเที่ยว
- การประชาสัมพันธ์และฝึกอบรมการใช้งานแพลตฟอร์มสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ตัวชี้วัด (KPIs)

- การพัฒนาแพลตฟอร์มสำเร็จและเปิดใช้งาน (เป้าหมาย 100% ระบบสำเร็จในปีแรก)
- จำนวนข้อมูลที่บันทึกในแพลตฟอร์ม (เป้าหมาย 1,000 รายการในปีแรก)
- จำนวนผู้ใช้งานแพลตฟอร์ม (เป้าหมาย 10,000 คนในปีแรก)

3. โครงการแต่งตั้งและพัฒนาศักยภาพคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลจังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์

- จัดตั้งคณะกรรมการระดับจังหวัดเพื่อกำกับดูแลและขับเคลื่อนโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- เสริมสร้างความรู้และความสามารถในการบริหารจัดการแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

กิจกรรมหลัก

- การแต่งตั้งคณะกรรมการที่ประกอบด้วยตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน และชุมชน
- จัดอบรมและสัมมนาให้ความรู้ด้านเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการวางแผนกลยุทธ์
- การประชุมคณะกรรมการเพื่อกำหนดทิศทางและแผนการดำเนินงาน

ตัวชี้วัด (KPIs)

- คณะกรรมการได้รับการแต่งตั้งและดำเนินการประชุม (เป้าหมาย 100% ภายใน 6 เดือนแรก)

- จำนวนการอบรมหรือสัมมนาที่จัดขึ้น (เป้าหมาย 2 ครั้งในปีแรก)

ระดับพื้นที่และชุมชน

1. โครงการจัดทำแผนแม่บทการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลระดับพื้นที่

วัตถุประสงค์

- ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบแผนแม่บทที่สะท้อนเอกลักษณ์และความต้องการของพื้นที่

กิจกรรมหลัก

- การจัดเวทีระดมความคิดเห็นในชุมชน
- การจัดทำแผนแม่บทที่สะท้อนทุนทางวัฒนธรรม เช่น งานประเพณี หรือสินค้าท้องถิ่น
- การนำเสนอแผนแม่บทต่อคณะกรรมการระดับจังหวัด

ตัวชี้วัด (KPIs)

- แผนแม่บทระดับพื้นที่ที่จัดทำสำเร็จ (เป้าหมาย 100% แผนในปีแรก)
- จำนวนเวทีระดมความคิดเห็นที่จัดขึ้น (เป้าหมาย 2 เวทีต่อชุมชน ในปีแรก)

2. โครงการรวบรวมข้อมูลเพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์มข้อมูลกลาง

วัตถุประสงค์

- จัดเก็บข้อมูลสินค้าท้องถิ่น สถานที่สำคัญ และกิจกรรมชุมชน เพื่อนำเข้าสู่แพลตฟอร์มข้อมูลกลาง

กิจกรรมหลัก

- การสำรวจข้อมูลโดยทีมงานชุมชน เช่น การบันทึกข้อมูลสถานที่และผลิตภัณฑ์
- การอบรมทีมงานชุมชนในการใช้งานระบบจัดเก็บข้อมูล
- การจัดส่งข้อมูลเข้าสู่ระบบข้อมูลกลาง

ตัวชี้วัด (KPIs)

- ข้อมูลชุมชนที่เก็บรวบรวมและบันทึกเข้าสู่ระบบ (เป้าหมาย 100% จัดทำรายการของชุมชน 1 ชุด ในปีแรก)
- จำนวนชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ (เป้าหมาย 100% ของชุมชนที่ได้รับคัดเลือกระดับอำเภอในปีแรก)

3. โครงการแต่งตั้งและอบรมคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลระดับพื้นที่

วัตถุประสงค์

- สร้างทีมงานระดับชุมชนเพื่อสนับสนุนและเชื่อมโยงกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลในพื้นที่

กิจกรรมหลัก

- การแต่งตั้งคณะกรรมการที่เป็นตัวแทนจากชุมชน เช่น ผู้นำชุมชน และผู้ประกอบการท้องถิ่น
- จัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการบริหารจัดการและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด (KPIs)

- คณะกรรมการระดับพื้นที่ที่จัดตั้งสำเร็จ (เป้าหมาย 100% ในปีแรก)
- จำนวนการอบรมที่จัดขึ้น (เป้าหมาย 2 ครั้งต่อพื้นที่ในปีแรก)

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาทักษะและความพร้อมด้านดิจิทัลของชุมชน

เป้าหมาย

ยกระดับความรู้และทักษะของชุมชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวและสร้างรายได้

รายละเอียด

การยกระดับทักษะดิจิทัลในชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล การสอนให้ชุมชนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือระบบการชำระเงิน จะช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของชุมชนในตลาด

แผนดำเนินการ และโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 2

ระดับจังหวัด

1. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์

- พัฒนาสถานที่เพื่อจัดการอบรมทักษะดิจิทัลในหลากหลายระดับ เช่น การสร้างคอนเทนต์ การตลาดดิจิทัล และการใช้งานระบบการขายออนไลน์
- เพิ่มศักยภาพของประชาชนในจังหวัดสุพรรณบุรีให้พร้อมเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล

กิจกรรมหลัก

- การสร้างและออกแบบศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลพร้อมอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัย

- การจัดอบรมด้านการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล เช่น การถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ และการใช้งานแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย และการจัดอบรมสัมมนาเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล
- การอบรมด้านการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

ตัวชี้วัด (KPIs)

- การจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลสำเร็จและพร้อมใช้งาน (เป้าหมาย 100% ในปีแรก)
- จำนวนผู้เข้าร่วมอบรมในศูนย์ (เป้าหมาย 500 คนในปีแรก)
- จำนวนคอร์สอบรมที่จัดขึ้น (เป้าหมาย 5 คอร์สในปีแรก)

2. โครงการพัฒนาหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลร่วมกับมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา

วัตถุประสงค์

- สร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับความต้องการของชุมชน

กิจกรรมหลัก

- การประชุมหารือระหว่างมหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา และตัวแทนชุมชน
- การออกแบบหลักสูตรอบรม เช่น การใช้ระบบ e-commerce หรือการจัดการข้อมูลออนไลน์
- การทดลองใช้หลักสูตรในชุมชนเป้าหมาย

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนหลักสูตรที่พัฒนาและนำไปใช้จริง (เป้าหมาย 5 หลักสูตรในปีแรก)
- ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม (เป้าหมาย 80% ของผู้เข้าร่วมในปีแรก)

3. โครงการประกวดค้นหา KOL (Key Opinion Leader) สำหรับเป็นตัวแทนจังหวัดในการส่งเสริมการสร้างมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

- จัดฝึกอบรมทักษะและประกวดหา KOL ประจำชุมชน อำเภอ และจังหวัด
- จัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการอบรมและซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ด้านดิจิทัล

กิจกรรมหลัก

- อบรมและจัดการประกวดหา KOL ประจำจังหวัด
- การจัดอบรมทักษะเฉพาะ เช่น การสร้างคอนเทนต์และการเล่าเรื่องผ่านเทคโนโลยี

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนชุมชนที่ได้รับการสนับสนุน (เป้าหมาย 1 อำเภอ 1 ชุมชน 1 KOL ในปีแรก)
- พัฒนาและสร้าง KOL ประจำจังหวัด (เป้าหมาย 100% จำนวน 10 คนในปีแรก)

ระดับพื้นที่และชุมชน

1. โครงการจัดอบรมทักษะดิจิทัลในชุมชน

วัตถุประสงค์

- ยกระดับความรู้ด้านดิจิทัลในชุมชน เช่น การใช้แพลตฟอร์ม e-commerce การจัดการข้อมูล และการโปรโมทสินค้า

กิจกรรมหลัก:

- การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการในแต่ละชุมชนเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัล
- การสาธิตวิธีการใช้งาน e-commerce และการพัฒนาเนื้อหาการตลาด
- การติดตามผลการใช้เครื่องมือดิจิทัลในชุมชน

ตัวชี้วัด (KPIs):

- จำนวนผู้เข้าร่วมอบรมในแต่ละชุมชน (เป้าหมาย 10 คนต่อชุมชน จำนวน 50 ชุมชนในปีแรก)
- อัตราการนำความรู้ไปใช้จริง โดยการประเมินผลหลังอบรมเสร็จสิ้น (เป้าหมาย 60% ในปีแรก)

2. โครงการสร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัลในชุมชน (Train the Trainer)

วัตถุประสงค์:

- สร้างเครือข่ายผู้นำดิจิทัลในชุมชน เพื่อเป็นผู้สนับสนุนและแกนนำในการเผยแพร่ความรู้ด้านดิจิทัล

กิจกรรมหลัก:

- การคัดเลือกผู้นำในแต่ละชุมชนที่มีศักยภาพ

- การอบรมพิเศษสำหรับผู้นำในด้านการสื่อสารและการสอน
- การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้นำดิจิทัลในพื้นที่

ตัวชี้วัด (KPIs):

- จำนวนผู้นำดิจิทัลที่ได้รับการอบรม (เป้าหมาย 50 คนในปีแรก)
- อัตราการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้นำ (เป้าหมาย 90% ในปีแรก)

3. **โครงการฝึกอบรมและพัฒนา KOL ท้องถิ่น** (Local Key Opinion Leader) **สำหรับเป็นตัวแทนชุมชนในการส่งเสริมการสร้างมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ระดับชุมชน**

วัตถุประสงค์

- สนับสนุนชุมชนในการคัดเลือกและพัฒนา KOL ที่สามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับนักท่องเที่ยว
- ส่งเสริมการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของคนในพื้นที่

กิจกรรมหลัก

- การอบรมเบื้องต้นเพื่อพัฒนา KOL ท้องถิ่น เช่น การตัดต่อวิดีโอ การเล่าเรื่องและการใช้โซเชียลมีเดีย
- การสนับสนุนอุปกรณ์การผลิต เช่น กล้องถ่ายภาพและสมาร์ทโฟน
- การเผยแพร่เนื้อหาที่สร้างโดย KOL ท้องถิ่นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ตัวชี้วัด (KPIs)

- พัฒนาและสร้าง KOL ประจำชุมชน (เป้าหมาย 100% จำนวน 100 คนในปีแรก)
- เผยแพร่เนื้อหาของชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ (เป้าหมาย 100% จำนวน 100 เนื้อหาในปีแรก)

ยุทธศาสตร์ที่ 3: ส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชุมชน

เป้าหมาย

สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ดึงดูดใจและยั่งยืน พร้อมสร้างรายได้จากเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

รายละเอียด

ทุนทางวัฒนธรรม เช่น สถานที่สำคัญ งานประเพณี และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าดึงดูด ชุมชนต้องมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการพัฒนาและนำเสนอกิจกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะของตน

แผนดำเนินการและโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 3

ระดับจังหวัด

1. โครงการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น

วัตถุประสงค์

- ระบุและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในจังหวัด เช่น สถานที่สำคัญ งานประเพณี อาหารพื้นเมือง หัตถกรรม และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น หรืออื่นๆ

กิจกรรมหลัก

1. ประกาศรับสมัคร สำรวจ และคัดสรร ทุนทางวัฒนธรรมในจังหวัดสุพรรณบุรี

2. จัดประกวด และประชุมกับคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม

3. การจัดทำเอกสารและคู่มือส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดเลือก

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดเลือก 15 รายการในปีแรก
- ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกระบวนการคัดเลือก 80% ในปีแรก

2. โครงการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับจังหวัด

วัตถุประสงค์

- พัฒนาเส้นทาง และรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่รวมจุดเด่นของจังหวัดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

กิจกรรมหลัก

1. การออกแบบและจัดทำเส้นทางท่องเที่ยว เช่น เส้นทางวัดสำคัญ เส้นทางอาหารพื้นเมือง และเส้นทางเทศกาล

2. การออกแบบรูปแบบและกิจกรรมสำหรับเส้นทางการท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวให้นอนพักค้างคืนที่จังหวัด

3. การส่งเสริมเส้นทางและรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนเส้นทางท่องเที่ยวที่พัฒนาสำเร็จ (2 เส้นทาง เป็นอย่างน้อยในปีแรก)
- การเพิ่มขึ้นของจำนวนวันของนักท่องเที่ยวที่ใช้เส้นทางและรูปแบบการท่องเที่ยว (อัตราการเข้าพักเพิ่มขึ้น 15% ในปีแรก)

3. โครงการประกวดภาพถ่ายเพื่อสร้างจุด Check-in สุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์

- สร้าง Viral จุด Check-in สุพรรณบุรีผ่านภาพถ่ายที่โดดเด่นและสร้างสรรค์
- ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและธรรมชาติในจังหวัดสุพรรณบุรี
- สนับสนุนการรับรู้และประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวสุพรรณบุรีผ่านช่องทางออนไลน์

กิจกรรมหลัก

1. การจัดการประกวดภาพถ่ายสถานที่ในจังหวัดสุพรรณบุรี
    - เปิดรับผลงานภาพถ่ายในหัวข้อ "Check-in สุพรรณ: ที่นี่ที่เดียว"
    - หมวดหมู่การประกวด: สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ธรรมชาติ และวิถีชีวิตชุมชน
2. การโปรโมทผ่านแฮชแท็กและสื่อโซเชียลมีเดีย
    - ใช้แฮชแท็ก เช่น #CheckinSuphan #ที่นี่สุพรรณ เพื่อเพิ่มการมองเห็น
    - ร่วมมือกับ Influencers และ KOL เพื่อสร้างกระแส
3. การจัดนิทรรศการแสดงภาพที่ได้รับรางวัล
    - จัดแสดงผลงานที่ชนะการประกวดในพื้นที่ท่องเที่ยวสำคัญ
    - ผลิตคู่มือแนะนำจุด Check-in สุพรรณบุรีที่น่าสนใจ

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนผลงานที่เข้าร่วมการประกวด (500 ผลงาน ในปีแรก)
- จำนวนผู้เข้าชมและแชร์แฮชแท็กในสื่อออนไลน์ (100,000 ครั้ง ในปีแรก)
- สร้างจุดท่องเที่ยวที่เป็น Check-in ใหม่ (10 แห่ง)

ระดับพื้นที่และชุมชน

1. โครงการสนับสนุนการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

- ส่งเสริมการผลิตสินค้า หรือกิจกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น หัตถกรรม และของที่ระลึก หรืองานประเพณีในอัตลักษณ์ของชุมชน

กิจกรรมหลัก

1. การอบรมชุมชนเกี่ยวกับการออกแบบและผลิตสินค้าจากวัสดุในท้องถิ่น
2. การสร้างเครือข่ายผู้ผลิตและผู้จำหน่ายสินค้าชุมชน
3. การสนับสนุนการขายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่พัฒนาขึ้น: 50 รายการในปีแรก
- รายได้จากการขายสินค้าชุมชน เพิ่มขึ้น 10% ในปีแรก

2. โครงการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวร่วมกับชุมชน

วัตถุประสงค์

- ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สะท้อนเอกลักษณ์ของพื้นที่

กิจกรรมหลัก

1. การจัดเวทีระดมความคิดเห็นในชุมชนเกี่ยวกับการพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยว
2. การพัฒนากิจกรรมในพื้นที่ เช่น Workshop งานศิลปะพื้นบ้าน การทำอาหารพื้นเมือง และการแสดงวัฒนธรรม
3. การส่งเสริมการบรรจุกิจกรรมเหล่านี้ลงในแผนที่การท่องเที่ยวของจังหวัด

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พัฒนาขึ้น (1 กิจกรรม ต่อ 1 ชุมชนที่เข้าร่วมโครงการในปีแรก)
- ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น (80% ในปีแรก)

3. โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

- กระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยวผ่านการจัดกิจกรรมที่สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น เทศกาลอาหารและดนตรีพื้นบ้าน

กิจกรรมหลัก

1. การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลประจำปี การแข่งขันพื้นบ้าน และนิทรรศการ
2. การเชิญชวนให้ภาคเอกชนและนักลงทุนสนับสนุนกิจกรรมเหล่านี้
3. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านสื่อท้องถิ่นและสื่อดิจิทัล

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่จัดขึ้นในชุมชน (1 กิจกรรม ต่อ 1 ชุมชนที่เข้าร่วมโครงการในปีแรก)
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละงาน (400 คนต่อกิจกรรม)

ยุทธศาสตร์ที่ 4: การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระดับประสบการณ์ผ่านบริการทางดิจิทัล

เป้าหมาย

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทันสมัย ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ และเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้ากับเอกลักษณ์วัฒนธรรมของสุพรรณบุรี

รายละเอียด

เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Live Streaming, Virtual Reality (VR), และ ASMR ไม่เพียงแต่ช่วยโปรโมทสถานที่ท่องเที่ยว แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่เข้าถึงและแตกต่าง นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสวัฒนธรรมและธรรมชาติของสุพรรณบุรีผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลได้ทุกที่ทั่วโลก

แผนดำเนินงานและโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 4

ระดับจังหวัด

1. โครงการพัฒนาแคมเปญ "สุพรรณบุรี เมืองแห่งมรดกดิจิทัล"

วัตถุประสงค์

- สร้างการรับรู้และส่งเสริมภาพลักษณ์ของสุพรรณบุรีในฐานะเมืองแห่งมรดกทางวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

กิจกรรมหลัก

- การออกแบบและผลิตคอนเทนต์สำหรับแคมเปญ เช่น วิดีโอโปรโมท สื่อโฆษณา และบทความที่เผยแพร่บนโซเชียลมีเดีย
- การประสานงานกับ VTuber และ KOL เพื่อเล่าเรื่องราวและสร้างความน่าสนใจให้แก่สุพรรณบุรี

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนคอนเทนต์ที่ผลิตและเผยแพร่ (เป้าหมาย 50 ชิ้นในปีแรก)
- เผยแพร่เนื้อหาผ่าน VTuber และ KOL เพื่อเพิ่มจำนวนยอดการมองเห็นเพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้สนใจเดินทางมาท่องเที่ยวหลังชมแคมเปญ(เป้าหมาย 1 ล้านวิว ในปีแรก)

2. โครงการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลผ่าน Live Streaming และ AR/VR

วัตถุประสงค์

- สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เข้าถึงได้ง่ายและทันสมัยสำหรับนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ

กิจกรรมหลัก

- การถ่ายทำสถานที่สำคัญในรูปแบบ 360 องศา และพัฒนาเนื้อหา VR
- การจัดทำ Live Streaming แสดงวัฒนธรรมและกิจกรรมท้องถิ่น เช่น งานประเพณี และงานเทศกาลสำคัญ
- การสร้างพื้นที่ทดลองใช้งาน AR/VR ในสถานที่ท่องเที่ยวหลักของจังหวัด

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนเนื้อหา VR และ 360 องศาที่ผลิตขึ้น (เป้าหมาย 10 รายการในปีแรก)
- จำนวนกิจกรรมที่ทำ Live Streaming (เป้าหมาย: 10 รายการ ในปีแรก)
- จำนวนจุดบริการ AR ที่จัดตั้งในจังหวัด (เป้าหมาย 5 สถานที่ท่องเที่ยว ในปีแรก)

3. โครงการ สุพรรณบุรีดนตรีดิจิทัล เรื่องเล่าผ่านเมืองเสียงเพลงและวิถีชีวิตชุมชน

วัตถุประสงค์

- สร้างการเชื่อมโยงระหว่างดนตรีพื้นบ้านของสุพรรณบุรีกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับนักท่องเที่ยว

- ส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมสุพรรณบุรีผ่านการใช้โซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มดิจิทัล

กิจกรรมหลัก

- การโปรโมทและเผยแพร่ดนตรีพื้นบ้านผ่านโซเชียลมีเดีย
- การใช้ Live Streaming ร่วมกับ KOL ประจำชุมชน เพื่อการโปรโมทดนตรีพื้นบ้านในกิจกรรมท้องถิ่น
- การสร้างเนื้อหาดิจิทัล (Content Creation) ผ่านการใช้ AR (Augmented Reality) โดยจัดทำ Virtual Performance หรือการแสดงดนตรีออนไลน์ที่นำเสนอวัฒนธรรมผ่านการใช้ AR/VR เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงประสบการณ์ได้จากทุกที่

ตัวชี้วัด (KPIs)

- ยอดวิวคอนเทนต์บนโซเชียลมีเดีย: จำนวนการดูวิดีโอใน TikTok, Instagram, YouTube รวมทั้งการแชร์หรือมีส่วนร่วม (1,000,000 วิว ภายในปีแรก)
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม Live Streaming (50,000 คน ในปีแรก)

ระดับพื้นที่และชุมชน

1. โครงการส่งเสริมการพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลโดยชุมชน

วัตถุประสงค์

- กระตุ้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาที่สะท้อนเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

กิจกรรมหลัก

- การจัดอบรมชุมชนเกี่ยวกับการผลิตคอนเทนต์ เช่น การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อและการเขียนเรื่องราว
- การสนับสนุนการสร้างเนื้อหาโดยชุมชน เช่น การทำอาหารพื้นเมือง งานฝีมือและงานเทศกาล
- การเผยแพร่เนื้อหาผ่านช่องทางประชาสัมพันธ์ของจังหวัดและแพลตฟอร์มออนไลน์

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนคอนเทนต์ที่สร้างโดยชุมชน (เป้าหมาย 50 รายการในปีแรก)

- เพิ่มจำนวนยอดการมองเห็นเพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้สนใจเดินทางมาท่องเที่ยวหลังชมคอนเทนต์ (เป้าหมาย 50,000 วิว ในปีแรก)

2. โครงการสนับสนุนการใช้งาน VTuber และ KOL ระดับชุมชน

วัตถุประสงค์

- ใช้ VTuber และ KOL ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเล่าเรื่องราวที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน

กิจกรรมหลัก

- การสร้างตัวละคร VTuber ที่เป็นตัวแทนของชุมชน เช่น "น้องหน่อ" เพื่อโปรโมทวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น
- การเชิญ KOL ระดับประเทศและท้องถิ่นมาเยี่ยมเยือนชุมชนและทำเนื้อหาโปรโมท
- การสนับสนุนชุมชนในการประสานงานและทำงานร่วมกับ VTuber และ KOL

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนเนื้อหาที่ผลิตผ่าน VTuber และ KOL (เป้าหมาย 50 รายการในปีแรก)
- กิจกรรมที่จัดร่วมกับ VTuber และ KOL ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน (เป้าหมาย 50 รายการ ในปีแรก)

3. โครงการพัฒนาเนื้อหา ASMR และเสียงธรรมชาติเชิงวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

- พัฒนาช่องทางการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย และสร้างตัวตน สุพรรณบุรี ASMR
- ใช้เสียงธรรมชาติและเสียงวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว

กิจกรรมหลัก

- การบันทึกเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงนก เสียงน้ำตก และเสียงดนตรีพื้นบ้านในชุมชน
- การพัฒนาเนื้อหา ASMR ที่สะท้อนบรรยากาศท้องถิ่น เช่น เสียงทำอาหารพื้นเมืองหรือเสียงงานประเพณี
- การเผยแพร่เนื้อหา ASMR ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube จำนวน 10 ช่องทาง

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนเนื้อหา ASMR ที่เผยแพร่ (เป้าหมาย 10 รายการในปีแรก)
- จำนวนผู้เข้าชมและยอดวิว (เป้าหมาย: 10,000 ครั้งในปีแรก)

ยุทธศาสตร์ที่ 5: การตลาดดิจิทัลและการพัฒนาการมีส่วนร่วมในระดับจังหวัดและชุมชน

เป้าหมาย

ส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์และบริการในชุมชนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล พร้อมสร้างเครือข่ายการตลาดที่แข็งแกร่งในระดับจังหวัดและระดับประเทศ

รายละเอียด

การตลาดดิจิทัลช่วยเพิ่มโอกาสให้กับชุมชนในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้กว้างขึ้นและลดต้นทุนการตลาดแบบเดิม การสร้างตัวตนของชุมชนในแพลตฟอร์มออนไลน์และการใช้กลยุทธ์ Live Commerce เป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มรายได้

แผนดำเนินงานและโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 5

ระดับจังหวัด

โครงการที่ 1: "สุพรรณบุรี ต้นแบบเมืองแห่งการเกษียณสุขอย่างยั่งยืน (Smart Retirement City)

วัตถุประสงค์

- สัมผัส ต้นแบบแห่งการเกษียณที่เติมเต็มสุขภาพกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ผ่านธรรมชาติและธรรมะ แบบธรรมดาของชีวิต เพื่อความสุขและสงบในชีวิตของคุณ

กิจกรรมหลัก

1. จัดทำโปรแกรม “สุพรรณบุรี สุขภาพดีทุกแห่งหน”
    - Smart Home สำหรับผู้เข้าพักที่ดูแลสุขภาพขณะเข้าพักกับโครงการ
    - Smart Clinic ให้คำปรึกษาและหาหมอผ่านระบบออนไลน์
    - Smart Hospital ระบบให้บริการดูแลคนไข้ฉุกเฉินแบบทันท่วงที
2. กิจกรรมพัฒนายกระดับสุขภาพกายและสุขภาพจิต (อาหาร ออกกำลังกาย และอารมณ์)
    - นำเสนอการเรียนรู้สมุนไพร อาหาร และการกินเพื่อสุขภาพที่ยั่งยืน ทั้งแบบออฟไลน์ และออนไลน์
    - นำเสนอเรียนรู้กิจกรรมกีฬาสำหรับผู้เกษียณ ทั้งแบบออฟไลน์ และออนไลน์

- แพลตฟอร์มธรรมะออนไลน์ ในวัดเก่า วัดดังสุพรรณบุรี พร้อมทัวร์วัดและสวดมนต์นั่งสมาธิผ่าน VR
- เส้นทางธรรมชาติและธรรมะ จัดกิจกรรมนั่งสมาธิฟังธรรมยามเช้า ยามเย็น และสนทนาธรรม ท่ามกลางวัดเก่าชื่อดังของประเทศไทย

3. กิจกรรมสร้างอาชีพ สร้างความสุขวัยเกษียณ (เลือกได้ตามต้องการ)

- เข้าอบรมกิจกรรมเป็นเจ้าของฟาร์มสุขภาพ, คาเฟ่บ้านสวน และแปลงเกษตรพอเพียง
- เข้าอบรมกิจกรรมฝึกอาชีพงานฝีมือ ทำอาหาร และขนม สร้างอัตลักษณ์ของตัวเองในยุคดิจิทัล
- เข้าอบรมกิจกรรมการเป็นแม่ค้าพ่อค้าออนไลน์ และฝึกเป็น KOL บอกเล่าเรื่องราวสุพรรณบุรี

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนนักท่องเที่ยว High Value ที่เข้าร่วมกิจกรรม (เป้าหมาย 3,000 คนต่อปี)
- รายได้จากการขายประสบการณ์ (เป้าหมาย: 50 ล้านบาทต่อปี)

โครงการที่ 2: ไลฟ์สดไปทุกที่กับเสน่ห์ท้องถิ่นชาวสุพรรรณ

วัตถุประสงค์:

- โปรโมตสถานที่และบริการในสุพรรณบุรีผ่านกิจกรรมไลฟ์สด เพื่อดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยว FIT (Free Independent Travelers)

กิจกรรมหลัก:

1. การจัด Live Streaming ผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook Live และ Douyin

2. เชิญ KOL และ Influencer ท้องถิ่น มาร่วมไลฟ์ในสถานที่สำคัญ เช่น วัดป่าเลไลยก์, ตลาดน้ำในสุพรรณบุรี และสถานที่น่าสนใจอื่นๆ

3. การเสนอโปรโมชันพิเศษเฉพาะระหว่างไลฟ์ เช่น คูปองส่วนลดอาหารและที่พัก

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนผู้ชมไลฟ์สด (เป้าหมาย 50,000 วิวต่อการไลฟ์)
- จำนวนการใช้โปรโมชันที่แจกผ่านไลฟ์ (เป้าหมาย 1,000 รายการในเดือนแรก)

โครงการที่ 3: "โปรโมทเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน

วัตถุประสงค์

- โปรโมตเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีนโบราณ เช่น ตลาดจีนโบราณ ชุมชนไทย-จีน และอาหารไทย-จีน ผ่านแพลตฟอร์ม Douyin และ Xiaohongshu

กิจกรรมหลัก

1. สร้างคอนเทนต์เชิงวัฒนธรรม เช่น
    - รีวิวเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน
    - แนะนำประเพณีและกิจกรรมสำคัญในชุมชนไทย-จีน
2. เชิญ KOL ชาวจีนมาทำรีวิวการเดินทางในเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน
3. การจัดโปรโมชันสำหรับนักท่องเที่ยวจีน เช่น ส่วนลดการเดินทางหรือกิจกรรมเฉพาะในชุมชน

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนผู้เข้าชมคอนเทนต์ใน Douyin และ Xiaohongshu (เป้าหมาย 1 ล้านวิวใน 6 เดือนแรก)
- จำนวนการจองกิจกรรมในเส้นทางวัฒนธรรมไทย-จีน (เป้าหมาย 1,500 รายการในปีแรก)

ระดับพื้นที่และชุมชน

โครงการที่ 1: "เชื่อมโยงสินค้าชุมชนกับตลาดจีนผ่านแพลตฟอร์มพันธมิตร"

วัตถุประสงค์

- สร้างโอกาสให้สินค้าชุมชนสามารถเข้าถึงตลาดจีนได้ โดยใช้แพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในจีน เช่น Tmall, JD.com และ Xiaohongshu
- สร้างความรู้และความเข้าใจให้ชุมชนในการใช้ช่องทาง e-commerce ระดับนานาชาติ

กิจกรรมหลัก

1. การจับมือกับพันธมิตรแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีชื่อเสียงในจีน
    - คัดเลือกสินค้าชุมชนที่เหมาะสม เช่น อาหารแปรรูป สมุนไพร ผลิตภัณฑ์แฮนด์เมด

- สร้างความร่วมมือกับแพลตฟอร์มจีน เช่น JD Worldwide และ Xiaohongshu

2. การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ

- สอนการปรับปรุงสินค้าชุมชนให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดจีน เช่น การปรับบรรจุภัณฑ์ การระบุข้อมูลภาษาอังกฤษและจีน
- ฝึกอบรมด้านการตลาดออนไลน์และการใช้เครื่องมือประชาสัมพันธ์ เช่น การสร้างบัญชีร้านค้าในแพลตฟอร์มจีน

3. การสนับสนุนด้านโลจิสติกส์และการส่งออก

- ประสานงานกับบริษัทขนส่งระหว่างประเทศ เพื่อสร้างช่องทางที่สะดวกในการส่งสินค้าชุมชนไปจีน
- จัดตั้งจุดรับสินค้าในจังหวัดเพื่อรวมการจัดส่ง

4. สร้างแคมเปญโปรโมตสินค้าชุมชนในจีน

- ใช้ Influencers (KOL) ชาวจีนที่มีฐานผู้ติดตามสูง
- โปรโมตผ่าน Douyin (TikTok จีน) และ Xiaohongshu เพื่อเข้าถึงผู้บริโภคจีน

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนสินค้าชุมชนที่ได้ขึ้นจำหน่ายในแพลตฟอร์มจีน (เป้าหมาย 50 รายการในปีแรก)
- รายได้จากการขายสินค้าชุมชนในตลาดจีน (เป้าหมาย 5 ล้านบาทในปีแรก)
- จำนวนชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ (เป้าหมาย 10 ชุมชนในปีแรก)

โครงการที่ 2: โครงการอบรมการขายผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลกับแม่ค้าออนไลน์หน้าใหม่

วัตถุประสงค์

- สร้างความรู้และความสามารถให้กับชุมชนในการขายสินค้าผ่าน Shopee, Lazada และ TikTok Shop
- เพิ่มโอกาสการขายผ่านการไลฟ์สดบนโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook Live และ TikTok Live

- สร้างตัวตนออนไลน์ของชุมชนในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อเพิ่มการมองเห็นและยอดขาย

กิจกรรมหลัก

1. การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการลงทะเบียนขายสินค้า การตั้งราคาสินค้าและการโปรโมท

2. การสนับสนุนการสร้างโปรไฟล์ร้านค้าบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

3. การติดตามและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการจัดการคำสั่งซื้อและการตอบคำถามลูกค้า

ตัวชี้วัด (KPIs)

- เพิ่มจำนวนแม่ค้าหน้าใหม่ในชุมชนที่เข้าร่วมการอบรม (เป้าหมาย 500 ในปีแรก)
- จำนวนร้านค้าที่สร้างโปรไฟล์บนแพลตฟอร์ม (เป้าหมาย 250 ร้านค้าในปีแรก)
- การเพิ่มยอดขายที่เกิดจากช่องทางโซเชียลมีเดีย (เป้าหมาย 20% ในปีแรก)

โครงการที่ 3: "กล่องสุ่มของขวัญสุพรรณบุรีให้โชค (Suphanburi Lucky Gift Box)"

วัตถุประสงค์

- เพิ่มมูลค่าสินค้าชุมชนผ่านการออกแบบ "กล่องสุ่มให้โชค" ที่สะท้อนความเป็นสุพรรณบุรี

กิจกรรมหลัก

1. การคัดเลือกสินค้าเด่นจากชุมชน พร้อมสุ่มสลากกินแบ่งที่ปลุกเสกโดยวัดดังในสุพรรณบุรี

2. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เน้นคุณภาพและสื่อถึงวัฒนธรรมไทย

3. Live โปรโมทสินค้า และจัดจำหน่ายกล่องของขวัญผ่านร้านขายของที่ระลึก โรงแรม สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ในจังหวัดสุพรรณบุรี

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนกล่องของขวัญที่ขายได้ (เป้าหมาย 5,000 กล่องใน 6 เดือนแรก)
- รายได้จากการขายกล่องของขวัญ (เป้าหมาย 2 ล้านบาทใน 6 เดือนแรก)
- จำนวนผู้ประกอบการณ์ที่รับกล่องของขวัญไปวางจำหน่าย (เป้าหมาย 100 แหล่ง)

ยุทธศาสตร์ที่ 6: การติดตามและประเมินผลเพื่อความยั่งยืนของโครงการ

เป้าหมาย

สร้างระบบติดตามและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ เพื่อวัดความสำเร็จในมิติที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ทั้งหมด และนำข้อมูลมาใช้ปรับปรุงโครงการให้เหมาะสมกับสถานการณ์

รายละเอียด

การประเมินผลที่โปร่งใสและครอบคลุมช่วยให้โครงการสามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน ระบบติดตามผลที่ดีจะช่วยให้เห็นข้อดีและข้อด้อยของแต่ละแผนงาน พร้อมนำไปปรับปรุงการดำเนินงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด

แผนงานดำเนินงานและโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 6

ระดับจังหวัด

1. โครงการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จสำหรับการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจดิจิทัล

วัตถุประสงค์

- กำหนดเกณฑ์การวัดผลที่ชัดเจนและครอบคลุมสำหรับโครงการทั้งหมด
- สร้างกรอบการประเมินผลที่โปร่งใสและสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ทุกด้าน

กิจกรรมหลัก

- จัดประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดตัวชี้วัด
- จัดทำคู่มือและเครื่องมือสำหรับการติดตามผล เช่น แบบฟอร์มรายงานและเกณฑ์การประเมิน
- ประชาสัมพันธ์ตัวชี้วัดให้กับผู้เกี่ยวข้องในโครงการ

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนตัวชี้วัดที่กำหนดไว้สำหรับแต่ละยุทธศาสตร์ (เป้าหมาย: 100% ของยุทธศาสตร์ภายในปีแรก)
- การเผยแพร่คู่มือการวัดผล (เป้าหมาย 1 ชุดคู่มือในปีแรก)

2. โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลสำหรับการติดตามผลและประเมินผล

วัตถุประสงค์

- สร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลตัวชี้วัดของโครงการในทุกระดับ

กิจกรรมหลัก

- การออกแบบและพัฒนาระบบดิจิทัลสำหรับติดตามผล
- การฝึกอบรมการใช้งานระบบให้กับผู้ใช้งาน เช่น หน่วยงานราชการและผู้จัดการโครงการ
- การบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในรายงานประเมินผล

ตัวชี้วัด (KPIs)

- ระบบติดตามผลเปิดใช้งานสำเร็จ (เป้าหมาย 1 ระบบในปีแรก)
- จำนวนผู้ใช้งานระบบ (เป้าหมาย 100 คนในปีแรก)

ระดับพื้นที่และชุมชน

1. โครงการประชุมรายงานผลและรับฟังข้อเสนอแนะในชุมชน

วัตถุประสงค์

- สื่อสารผลการประเมินโครงการกับชุมชนและรับฟังความคิดเห็นเพื่อปรับปรุง

กิจกรรมหลัก

- การจัดประชุมรายงานผลในพื้นที่ เช่น การนำเสนอข้อมูลความสำเร็จของโครงการและความท้าทายที่พบ
- การรวบรวมข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากชุมชน
- การจัดทำแผนปรับปรุงโครงการตามข้อเสนอแนะ

ตัวชี้วัด (KPIs)

- จำนวนการประชุมที่จัดขึ้นในชุมชน (เป้าหมาย: 4 ครั้งในปีแรก)
- จำนวนข้อเสนอแนะที่นำไปปรับปรุง (เป้าหมาย: 80% ของข้อเสนอแนะในปีแรก)

2. โครงการส่งเสริมการปรับปรุงโครงการผ่านผลการประเมินระหว่างดำเนินการ

วัตถุประสงค์

- ใช้ข้อมูลจากการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาโครงการใหม่ที่ตรงกับความต้องการของชุมชน ในระหว่างการดำเนินการโครงการ

กิจกรรมหลัก:

- การวิเคราะห์ข้อมูลจากรายงานการประเมิน
- การปรับปรุงหรือขยายโครงการที่มีผลกระทบเชิงบวก

- การพัฒนาโครงการใหม่ตามข้อเสนอแนะของชุมชน

ตัวชี้วัด (KPIs)

- รายงานการปรับปรุงโครงการผ่านผลการประเมินระหว่ (เป้าหมาย 3 โครงการในปีแรก)
- การเพิ่มความพึงพอใจของชุมชนต่อโครงการเมื่อจบโครงการ (เป้าหมาย 3 โครงการในปีแรก)

ประวัติผู้เขียน