

การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR

Study on the Trends of Application on Information Technology to Promote Participation Cultural Tourism Using EDFR Technique

ศศิธร ชุ่มชมภู^{1*} วรภา อารีราษฎร์² และ ธรัช อารีราษฎร์²

นักศึกษาศาขากาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹

สาขาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด แบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เทคนิค EDFR รอบที่ 1 2) แบบสอบถามแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม EDFR รอบที่ 2 และ 3) แบบสอบถามแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม EDFR รอบที่ 3 สถิติที่ใช้ ได้แก่ มัชฐาน และผลต่างของควอไทล์ที่ 1 และ 3

ผลการวิจัย พบว่า แนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีผลแยกตามแต่ละด้านดังนี้ 1) ปัจจัยด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ หลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม หลักการและแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัชฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ องค์ประกอบการบริหารจัดการ ประกอบไปด้วย โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบและการจัดการ และทีมงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัชฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 และ 3) แนวทางการนำ/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ด้านขอขายของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านลักษณะของสื่อที่น่าเสนอ และด้านการจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัชฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

คำสำคัญ: เทคนิค EDFR เทคโนโลยีสารสนเทศ การท่องเที่ยว วัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ABSTRACT

The major aim of the research was to study on the trends of the application on information technology for participation cultural tourism promotion using EDFR Technique. The target population was twenty one experts , those were selected by the purposive random sampling technique. The instrument for the first interview step of EDFR technic was an interview form , two sets of questionnaire in the second and third steps were used for study the trends of the application onof information technology for participationory cultural tourism promotion . The statistics used -were median and the difference between quartile 1 and 3

The research findings showed that the trends on application of information technology for participation of cultural tourism promotion considered in 3 aspects. Those were 1) The principles and concepts of successful cultural tourism promotion focusing on three major areas: the principles and concepts of culture, the principles and concepts of cultural tourism and the indicators of the success. The consensus of the experts toward the application of information technology for participatory cultural tourism promotion in every aspects was at high level and the median score was at 5, the different values of the quartile 1 and 3 was 0-1. 2) The components of the successful in cultural tourism management consisted of management of structure, strategies, system and management, and team work. The consensus of the experts toward successful cultural tourism management was at a high level with median score at 5, the different values of the quartile 1 and 3 was 0-1.

. 3) the findings indicated that the strategies on the application of information technology for the promotion of participation cultural tourism were consisted of the presenting of cultural tourism information through variety kind of media ,the type of digital technology network, characters of media presentation and the database for tourists. The consensus of the experts in every aspects toward the application of information technology for the promotion on participation cultural tourism was at high level with median score at 5, and the different values of the quartile 1 and 3 were 0-1

Keyword: EDFR Technique, Information Technology, , Cultural Tourism

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของหลายประเทศ ทั่วโลก รัฐบาลของประเทศดังกล่าวจึงให้ความสำคัญในการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันเพื่อช่วงชิง ส่วนแบ่งตลาดท่องเที่ยวโลก โดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียและอาเซียนต่างกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด เพื่อดึงนักท่องเที่ยวทั่วโลกเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศตนเพิ่มมากขึ้น การริ่กกิจด้านการท่องเที่ยวจึงเป็นภารกิจที่ถูกผลักดันไปกับการพัฒนาประเทศในทุกมิติ ดังนั้น การกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศต่างๆ จึงได้มีการบูรณาการงานด้านการท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งหากประเทศใดมีแผน ยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่ชัดเจน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจที่เข้มแข็ง โครงสร้างพื้นฐานที่ดี ทรัพยากรธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์และบุคลากรภาคการท่องเที่ยวมีศักยภาพด้วยแล้ว จะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้ประเทศนั้นๆ มีข้อได้เปรียบในการแข่งขัน และสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวของตนให้เติบโตได้อย่างมั่นคง [1] ทั้งนี้นโยบายภาครัฐได้มีกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นการท่องเที่ยวของประเทศ [2] และเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการมากยิ่งขึ้น

วัฒนธรรมเป็นทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่สำคัญ สามารถดึงดูดให้กลุ่มคนต่างถิ่น เดินทางมาเยือนเพื่อสัมผัสและชื่นชมกับสิ่งที่ไม่มีในท้องถิ่นของตน จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นกับการท่องเที่ยวมีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การท่องเที่ยวได้ใช้วัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นทรัพยากรในการดำเนินกิจการ ในขณะเดียวกันชุมชนท้องถิ่นผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมก็ได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวในด้านการสร้างรายได้ การจ้างงาน นำมาซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งวัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม กลุ่มชาติพันธุ์ ชาติพันธุ์หนึ่ง ที่ประกอบด้วยความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ วัฒนธรรม กฎหมาย ประเพณี พิธีกรรม วิทยาการและทุกสิ่งทุกอย่างที่คิดขึ้นทำขึ้น ในสังคมนั้นๆ วัฒนธรรมที่นำมาใช้ประโยชน์ในการท่องเที่ยวขึ้นเป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุหรือ

มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่จะนำมาพัฒนาให้เป็นจุดสนใจของนักท่องเที่ยวได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวโบราณวัตถุสถาน แหล่งประวัติศาสตร์ ศาสนสถาน งานศิลปกรรม สถาปัตยกรรม นาฏศิลป์ และการละเล่นพื้นบ้าน เทศกาลงาน ประเพณี งานศิลปหัตถกรรมสินค้าท้องถิ่น ตลอดจนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และอภิปรัชญาของไทย [2]

อย่างไรก็ตาม สภาพปัญหาที่เป็นอุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว ที่เป็นสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว อีกทั้งคนในท้องถิ่นไม่สามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศได้ [3] การท่องเที่ยวจะต้องให้ความสำคัญและความสนใจการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ การผสมผสานกันของชนหลายกลุ่มชาติพันธุ์ที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะของชุมชน การสืบทอดดำรงรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเป็นสิ่งสำคัญ สิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม ได้แก่ พื้นที่รองรับนักท่องเที่ยวและศูนย์บริการข้อมูลหรือสารสนเทศ ให้กับนักท่องเที่ยว ทั้งที่เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษาก่อนเทศกาลหรือการท่องเที่ยว และข้อมูลระหว่างการท่องเที่ยว ทั้งนี้การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องอาศัยข้อมูลและสารสนเทศจำนวนมาก [1] แต่ปัจจุบันข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวยังไม่เป็นระบบ อีกทั้งข้อมูลที่มีอยู่ยังกระจายตามแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ขาดการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นระบบ ขาดการบริหารจัดการและขาดการใช้ประโยชน์ข้อมูลอย่างเต็มที่

จากสภาพการที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR ซึ่งเทคนิควิจัยแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นเทคนิคการวิจัยอนาคตที่ตอบสนองจุดมุ่งหมายและความเชื่อพื้นฐานของการวิจัยอนาคตมากที่สุดวิธีหนึ่ง ผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลจากการวิจัยจะได้แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามนโยบายภาครัฐ ที่หน่วยงานและชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวร่วมกับชุมชน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการ แสดงข้อมูลและสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อนักท่องเที่ยวและผู้สนใจ สามารถนำผลวิจัยไปพัฒนาต่อยอดการบริการงานด้านการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสมต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด McKinsey 7S Model เป็นแนวคิดที่ได้รับพัฒนาขึ้นโดย Tom Peters และ Robert Waterman เมื่อครั้งให้คำปรึกษาด้านการบริหารจัดการแก่บริษัท McKinsey & co. โดยมีพื้นฐานของแนวคิดที่ว่า โดยสร้างขององค์กรแต่เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ แต่จะต้องมีองค์ประกอบ 7 ประการต่อไปนี้ คือ โครงสร้างองค์กร (Structure) กลยุทธ์ (Strategy) ระบบ (Systems) ค่านิยมร่วม (Shared Values) สไตล์/วัฒนธรรมองค์กร (Style/ Culture) ความทักษะความเชี่ยวชาญ (Skills) และบุคลากร (Staff) [4]

เทคนิคการวิจัยแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นเทคนิคการวิจัยอนาคตที่พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยเพิ่มศักยภาพของทั้งเทคนิค EFR และเดลฟาย โดยเทคนิคการวิจัยแบบ EDFR พัฒนาขึ้นโดยผสมผสานเทคนิคการวิจัยแบบ EFR (Ethnographic Futures Research) กับเดลฟาย (Delphi) ขั้นตอนของ EDFR ก็คล้ายกันกับ Delphi แต่ปรับปรุงวิธีให้ยืดหยุ่นและเหมาะสมมากขึ้น ส่วนดีของทั้งสองเทคนิคช่วยแก้ไขวิธีการที่เป็นจุดอ่อนของแต่ละเทคนิคนั้น จุดเด่นที่ทำให้ EDFR แตกต่างจากเดลฟาย คือ ตามที่ต้องการตามวิธีการของเดลฟาย ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้ EDFR แตกต่างจาก EFR ใน EFR ระหว่างการสัมภาษณ์ นักชาติพันธุ์วรรณา (Ethnographer) ในเวลาที่เหมาะสม สรุปลงทั้งหมดที่ได้มาจากการสัมภาษณ์ แล้วขอให้ผู้สัมภาษณ์ตรวจแก้ [5]

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาและสรุปกรอบแนวคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านนโยบายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การบริหารจัดการการท่องเที่ยว การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

1.2 นำกรอบแนวคิดจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการจัดทำแบบสอบถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิค EDFR ในรอบที่ 1

1.3 คัดเลือกและกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน

1.4 เก็บข้อมูลรอบที่ 1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาจัดทำแบบสอบถาม ตามกระบวนการเทคนิค EDFR ในรอบที่ 2

1.5 เก็บข้อมูลรอบที่ 2 สอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อิงวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ด้วยสถิติมัธยฐาน และค่าพิสัยความแตกต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 กับควอไทล์ที่ 1 และนำค่าสถิติดังกล่าวไปลงข้อมูลในแบบสอบถามรอบที่ 2 เพื่อใช้เป็นแบบสอบถามรอบที่ 3

1.6 เก็บข้อมูลรอบที่ 3 เพื่อยืนยันความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

1.7 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลจากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมโดยใช้เทคนิค EDFR

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เทคนิค EDFR รอบที่ 1

2.2 แบบสอบถามแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม EDFR รอบที่ 2

2.3 แบบสอบถามแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม EDFR รอบที่ 3

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญในการศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 21 คน แบบเฉพาะเจาะจง โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป หรือมีตำแหน่งทางวิชาการระดับรองศาสตราจารย์หรือเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ในการดำเนินงานด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยว ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือด้านการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ไม่น้อยกว่า 3 ปี

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ สถิติมัธยฐาน และผลต่างของควอไทล์ที่ 1 และ 3 โดยใช้เกณฑ์การแปลผลค่ามัธยฐาน (Median) ดังนี้

ค่ามัธยฐานเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่ามัธยฐานเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายถึง ระดับมาก

ค่ามัธยฐานเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่ามัธยฐานเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายถึง ระดับน้อย

ค่ามัธยฐานเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด และเกณฑ์การแปลผลค่าพิสัยความแตกต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 กับควอไทล์ที่ 1 [6] ดังนี้
 ถ้าค่าพิสัยที่คำนวณได้ข้อความใดที่มีค่าไม่เกิน 1.50 แสดงว่าความเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อความนั้นสอดคล้องกัน (Consensus)
 ถ้าค่าพิสัยที่คำนวณได้ข้อความใดที่มีค่ามากกว่า 1.50 แสดงว่าความเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อความนั้นไม่สอดคล้องกัน (Consensus)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 รอบ ตามขั้นตอนของการจัดเก็บข้อมูลด้วยเทคนิค EDFR ผลการวิจัยสรุปผล เป็น 3 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ ผลการวิเคราะห์ แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ปัจจัยด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับฉันทามติ
1. หลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม			
1.1 เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงาม	5	0	มากที่สุด
1.2 เป็นการอนุรักษ์คุณค่าสิ่งดั้งเดิม ให้คงไว้ ไม่ทำลาย	5	0	มากที่สุด
1.3 เป็นแบบแผนการดำเนินชีวิต ที่มนุษย์ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ทั้งด้านวัตถุ ความเชื่อและค่านิยม	5	0	มากที่สุด
1.4 เป็นกระบวนการถ่ายทอดและสานต่อความดีงามของสังคม	5	0	มากที่สุด
2. หลักการและแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม			
2.1 การพัฒนาการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมต้องสนองความต้องการหรือรสนิยมของนักท่องเที่ยวและความสมดุลทางวัฒนธรรมของชุมชนเป็นหลัก	5	0	มากที่สุด
2.2 เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับความสำคัญ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม ทั้งนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน	5	0	มากที่สุด
2.3 การท่องเที่ยวที่ปลูกฝัง สร้างจิตสำนึกนักท่องเที่ยวให้เกิดความรัก ห่วงแหน รักษา วัฒนธรรมเหมือนคนในท้องถิ่น	5	0	มากที่สุด
2.4 การดำเนินงาน/การตัดสินใจวางแผนและพัฒนาด้านการท่องเที่ยวเป็นความต้องการของชุมชนและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมทุกกระบวนการ	5	0	มากที่สุด
2.5 การกำหนดรูปแบบการท่องเที่ยวในชุมชน ต้องคำนึงถึงศักยภาพการรองรับของคนในชุมชนที่มีต่อนักท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด
2.6 เป็นการท่องเที่ยวที่มีแบบแผนการเคารพวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน	5	0	มากที่สุด
2.7 คนในชุมชนควรได้รับผลประโยชน์จากการบริการด้านการท่องเที่ยวอย่าง สมเหตุสมผล	5	0	มากที่สุด
2.8 เป็นการให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	5	0	มากที่สุด
2.9 เป็นการจัดการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความแตกต่างทางด้านกายภาพ สถานที่ แต่ละภูมิภาค	5	1	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน			
3.1 มีโครงสร้างขององค์กรเพื่อการบริหารจัดการอย่างเป็นรูปธรรม และกำหนด เป้าหมาย ระบุมีหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นทามติ
3.2 มีกลยุทธ์การบริหารจัดการอย่างชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง และเป็นไปได้ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ	5	0	มากที่สุด
3.3 มีระบบกลไกและการจัดการ อย่างเป็นรูปธรรม ทุกคนในองค์กร สามารถปฏิบัติตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ	5	0	มากที่สุด
3.4 มีผู้นำและทีมงานบริหารงานอย่างมืออาชีพเพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนการดำเนินการ	5	0	มากที่สุด
3.5 มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการใช้ทุนในชุมชนให้เกิดประโยชน์ คงไว้ซึ่งการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืนสืบไป	5	0	มากที่สุด
3.6 มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการดำเนินงานกิจกรรมการท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ปัจจัยด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ หลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม หลักการและแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

2. ด้านองค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนให้ประสบความสำเร็จ ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 องค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ให้ประสบความสำเร็จ

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นทามติ
องค์ประกอบการบริหารจัดการ ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ			
1. โครงสร้าง (Structure)	5	0	มากที่สุด
2. กลยุทธ์ (Strategy)	5	0	มากที่สุด
3. ระบบและการจัดการ (System and Management)	5	0	มากที่สุด
4. ทีมงาน (Staff)	5	0	มากที่สุด
ด้านโครงสร้าง (Structure)			
1. หลักการ : กำหนดโครงสร้างของหน่วยงาน องค์กร หรือ คณะกรรมการ เพื่อการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนแบบมีส่วนร่วม	5	0	มากที่สุด
2. องค์ประกอบ : หน่วยงาน องค์กร หรือคณะกรรมการที่เป็นตัวแทนจากชุมชน กำกับดูแลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ	5	0	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัดองค์ประกอบ :			
3.1 มีหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน ร่วมกำกับดูแล หรือสนับสนุนการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.2 มีคณะกรรมการที่ตั้งมาจากชุมชนและหน่วยงานภายนอก	5	0	มากที่สุด
3.3 มีหน้าที่รับผิดชอบของคณะกรรมการที่ได้จากการประชุม กำหนดแผนการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.4 มีคณะที่ปรึกษาจากภาครัฐจากส่วนภูมิภาคหรือเอกชนและในชุมชน	5	0	มากที่สุด
3.5 มีโครงข่ายอินเทอร์เน็ต , WIFI	5	0	มากที่สุด
3.6 มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการบริหารจัดการ	5	0	มากที่สุด
ด้านกลยุทธ์ (Strategy)			
1. หลักการ : วิธีการดำเนินการ เพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนแบบมีส่วนร่วมประสบความสำเร็จ มีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวชม ชุมชนเกิดรายได้ดียิ่งขึ้น	5	0	มากที่สุด
2. องค์ประกอบ : วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส อุปสรรคขององค์กรภายใน และภายนอกองค์กรโดยเลือกแนวทางที่ดีที่สุด เป็นตัวขับเคลื่อน ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป โดยชุมชน ภาครัฐ/เอกชน ทุกหน่วยงานมีส่วนร่วมให้เกิดการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน ชุมชนเกิดรายได้	5	0	มากที่สุด

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นตามติ
3. ตัวชี้วัดองค์ประกอบ :			
3.1 ก่อนการดำเนินงาน			
1) คณะกรรมการ กำหนด ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ การดำเนินงาน อย่างชัดเจน กำหนดอัตลักษณ์ที่โดดเด่น	5	0	มากที่สุด
2) คณะกรรมการ กำหนดกลยุทธ์การดำเนินงานแบบมีส่วนร่วม ทุกกระบวนการ	5	0	มากที่สุด
3) มีการถ่ายทอดกลยุทธ์/แผนการดำเนินงานแก่คณะกรรมการ	5	0	มากที่สุด
4) คณะกรรมการกำหนดแผนการดำเนินงาน/กิจกรรม/โครงการที่มี เป้าหมาย/หน้าที่ อย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
5) คณะกรรมการประสานหน่วยงานความร่วมมือเพื่อการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
6) มีการฝึกให้เยาวชนในชุมชน ร่วมแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ของวัฒนธรรมในชุมชน	5	0	มากที่สุด
7) มีศูนย์ประชาสัมพันธ์ แสดงข้อมูลเป็นปัจจุบัน อย่างเพียงพอให้นักท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด
8) มีปฏิทิน/กำหนดการจัดกิจกรรม ระยะเวลา ที่ชัดเจน	5	0	มากที่สุด
9) มีการกำหนดชนิดผลิตภัณฑ์- สินค้า ราคาสินค้า และบริการ แสดงอย่างชัดเจนและเหมาะสม	5	0	มากที่สุด
10) คณะกรรมการมีการทบทวนการเตรียมการก่อนการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
11) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.2 ระหว่างการดำเนินการ			
1) มีการกำหนดกิจกรรม ให้นักท่องเที่ยว	5	1	มากที่สุด
2) นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ชุมชนจัดขึ้น	5	0	มากที่สุด
3) มีฝ่ายต้อนรับที่ประทับใจ อบอุ่น และเป็นกันเอง	5	0	มากที่สุด
4) มีระบบการรักษาความปลอดภัย	5	0	มากที่สุด
4.1) ด้านที่พัก	5	0	มากที่สุด
4.2) การเดินทางเยี่ยมชมในชุมชน	5	0	มากที่สุด
4.3) อาหาร	5	0	มากที่สุด
4.4) ที่จอดรถ	5	0	มากที่สุด
4.5) ระบบกล้องวงจรปิด	5	0	มากที่สุด
5) มีระบบการบริการ/อำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว			
5.1) การจองตั๋วไป-กลับ	5	0	มากที่สุด
5.2) จุดบริการชาร์ตแบตเตอรี่มือถือ-สมาร์ตโฟน	5	1	มากที่สุด
5.3) บริการยืมร่ม	5	1	มากที่สุด
5.4) บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต,WiFi	5	0	มากที่สุด
5.5) ห้องน้ำ	5	0	มากที่สุด
5.6) มีศูนย์การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และส่งต่อผู้ป่วย	5	0	มากที่สุด
5.7) มีร้านสะดวกซื้อไว้บริการ อาหาร เครื่องดื่มและของที่ระลึกจากชุมชน	5	1	มากที่สุด
6) เยาวชนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้แก่นักท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด
7) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.3 หลังการดำเนินการ			
1) มีระบบการประเมินผลวัดความพึงพอใจจากนักท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด
2) มีการนำผลการดำเนินงานมาวิเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง	5	0	มากที่สุด
3) มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยว ส่งภาพถ่ายและข้อความประทับใจ หลังร่วมกิจกรรม เข้าประกวดและส่งต่อข้อมูลสู่สาธารณชน หรือเครือข่ายสังคม (Social Network)	5	0	มากที่สุด
4) มอบรางวัล เพื่อจูงใจให้มาเที่ยวซ้ำ	5	1	มากที่สุด
5) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
ด้านระบบและการจัดการ(System and Management)			
1. หลักการ : เพื่อสร้างระบบ กลไก การดำเนินงาน โดยการบริหารจัดการให้เกิด	5	0	มากที่สุด

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นตามติ
ประสิทธิภาพและประสิทธิผล			
2. องค์กรประกอบ : ระบบ กลไก และ การดำเนินงาน ในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	5	0	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัดองค์ประกอบ :			
3.1 ก่อนการดำเนินงาน			
1) มีการกำหนดขอบเขตของงาน และความรับผิดชอบของบุคลากรอย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
2) มีการวางแผนการดำเนินงานด้านงบประมาณอย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
3) มีผังบุคลากร แสดงหน้าที่พร้อมเบอร์โทรติดต่อ อย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
4) มีแผนที่ของชุมชน แสดงจุดท่องเที่ยว และป้ายบอกเส้นทาง หน้าศูนย์ประชาสัมพันธ์	5	0	มากที่สุด
5) มีการกำหนดกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน	5	0	มากที่สุด
6) มีการประสานงานระหว่างส่วนงานภายใน/นอกศูนย์วัฒนธรรม ชุมชน	5	0	มากที่สุด
7) มีการจัดให้เยาวชนในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน	5	0	มากที่สุด
8) มีการกำหนดกิจกรรม มีการสาธิต / จัดแสดงผลงาน ที่เป็นเอกลักษณ์/จุดเด่นของชุมชน อย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
9) มีตารางกำหนดการจัดกิจกรรม การจำหน่ายสินค้าและบริการ	5	0	มากที่สุด
10) แสดงป้ายราคาสินค้า และบริการต่างๆของชุมชน	5	0	มากที่สุด
11) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.2 ระหว่างการดำเนินการ			
1) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
2) มีการแต่งกายของคณะกรรมการที่เป็นเอกลักษณ์อย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
3) มีการประสานงานของคณะกรรมการขณะดำเนินกิจกรรมงานอย่างต่อเนื่องมีประสิทธิภาพ	5	0	มากที่สุด
4) คณะกรรมการใช้เครื่องมือในการสื่อสารอย่างเหมาะสม	5	0	มากที่สุด
5) มีกิจกรรม การสาธิต จัดแสดงผลงาน ให้นักท่องเที่ยวชมตามตารางที่กำหนดไว้	5	0	มากที่สุด
6) มีสินค้า และบริการของชุมชนส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน	5	0	มากที่สุด
7) มีเยาวชนในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน	5	0	มากที่สุด
8) มีระบบประเมินความพึงพอใจ และข้อเสนอแนะ	5	0	มากที่สุด
9) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.3 หลังการดำเนินการ			
1) มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยว ร่วมกิจกรรม หลังจากกลับไป	5	1	มากที่สุด
2) มีประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว นำผลที่รวบรวมได้ มาวิเคราะห์ ปรับปรุง	5	0	มากที่สุด
3) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
ด้านทีมงาน (Staff)			
1. หลักการ : ความสำเร็จขององค์กรขึ้นอยู่กับปัจจัยการบริหารจัดการบุคลากร ด้านความรู้ ด้านทักษะ รูปแบบการดำเนินงาน และการมีส่วนร่วมแบบจิตสาธารณะ (Service mind)	5	0	มากที่สุด
2. องค์กรประกอบ : คณะบุคคล / บุคลากร ที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินงานขององค์กรในวัฒนธรรมชุมชน	5	0	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัดองค์ประกอบ :			
3.1 ก่อนการดำเนินงาน			
1) คณะกรรมการมีการกำหนดเป้าหมายที่มีต่อความยั่งยืนของชุมชนร่วมกัน	5	0	มากที่สุด
2) มีการกำหนดบทบาท/หน้าที่ของคณะกรรมการอย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
3) มีการจัดเตรียมผู้ที่มีทักษะความชำนาญเฉพาะ			
3.1) ด้านอาหารที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน	5	0	มากที่สุด
3.2) สถานที่	5	0	มากที่สุด
3.3) การให้บริการ	5	0	มากที่สุด

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นทามติ
3.4) การช่วยเหลือลูกค้า	5	0	มากที่สุด
4) มีการถ่ายทอดความรู้ ฝึกทักษะแก่คณะกรรมการ และเยาวชน			
4.1) การนำเสนอข้อมูล เล่าประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมของชุมชน ถ่ายทอดโดย ปราชญ์ชุมชน	5	0	มากที่สุด
4.2) การฝึกทักษะภาษาอังกฤษ/(AEC)	5	0	มากที่สุด
4.3) มีการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	0	มากที่สุด
5) มีการใช้ทุนของชุมชนให้เกิดประโยชน์			
5.1) ปราชญ์ชุมชน	5	0	มากที่สุด
5.2) วัด / สถานที่สำคัญของแต่ละศาสนา	5	0	มากที่สุด
5.3) พระภิกษุ สามเณร นักบวชแต่ละศาสนา	5	0	มากที่สุด
5.4) คณะกรรมการของศาสนจักรในชุมชน	5	0	มากที่สุด
5.5) ผู้นำหมู่บ้าน	5	0	มากที่สุด
6) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.2 ระหว่างการดำเนินการ			
1) มีการบริการของบุคลากรด้วยจิตสาธารณะ (Service mind)	5	0	มากที่สุด
2) มีการดำเนินงานแบบมีส่วนร่วมของชุมชน/ภาครัฐ/เอกชน	5	0	มากที่สุด
3) มีการดำเนินงาน/บริหารงานเป็นกัลยาณมิตร	5	0	มากที่สุด
4) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด
3.3 หลังการดำเนินการ			
1) มีการบริการจัดส่งนักท่องเที่ยวกลับด้วยความประทับใจ	5	0	มากที่สุด
2) มีการทบทวน และประเมินผลการดำเนินงานร่วมกัน ของคณะกรรมการ	5	0	มากที่สุด
3) มีการมอบใบประกาศนียบัตร จากหน่วยงานที่กำกับดูแล ยกย่องความสามารถของ คณะกรรมการเพื่อสร้างขวัญและกำลังใจ	5	1	มากที่สุด
4) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	5	0	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 องค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ องค์ประกอบการบริหารจัดการ ประกอบไปด้วย โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบและการจัดการ และทีมงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

3. ด้านแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รายการ	Med	Q3-Q1	ระดับชั้นทามติ
1. การนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ			
1) การพัฒนาเว็บไซต์	5	0	มากที่สุด
2) การพัฒนาแอปพลิเคชัน บนสื่อออนไลน์ หรือ สมาร์ทโฟน	5	0	มากที่สุด
3) การทำสื่อวิดีโอ นำเสนอผ่าน Youtube เพื่อการประชาสัมพันธ์	5	0	มากที่สุด
4) การทำสื่อ นำเสนอผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการประชาสัมพันธ์	5	0	มากที่สุด
5) การทำสื่อภาพ 3 มิติเสมือนจริง เพื่อการประชาสัมพันธ์	5	0	มากที่สุด
6) การทำสื่อ เพื่อการประชาสัมพันธ์ด้วยระบบ QR Code	5	0	มากที่สุด

7) การทำสื่อแผ่นพับ	5	0	มากที่สุด
8) การทำสื่อ ป้ายโฆษณา	5	0	มากที่สุด
2. ขอบข่ายของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล			
1) ระบบการจองสถานที่พัก	5	0	มากที่สุด
2) ระบบการจองเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน	5	0	มากที่สุด
3) ระบบการจองการเดินทาง-รับ/ส่ง	5	0	มากที่สุด
4) ระบบการจำหน่ายสินค้า ของที่ระลึกของชุมชน			
4.1) ตัดป้ายราคา ชัดเจน และราคาเป็นธรรม	5	0	มากที่สุด
4.2) เพิ่มช่องทางทางการตลาด ส่งและส่งทางผู้ให้บริการขนส่ง	5	0	มากที่สุด
5) ระบบการขอข้อมูลหรือแนะนำสถานที่ของชุมชน	5	0	มากที่สุด
6) การใช้ Google Map บริการปิกนิก สถานที่ท่องเที่ยว และป้ายเตือนเรื่องความปลอดภัยในสถานที่	5	0	มากที่สุด
7) ระบบการรับ/ส่ง-อีเมลล์	5	0	มากที่สุด
8) การใช้ Facebook / Page ประชาสัมพันธ์/แลกเปลี่ยนเรียนรู้	5	0	มากที่สุด
9) การให้สมาชิกเครือข่าย Line ในการให้ข้อมูลสมาชิก	5	0	มากที่สุด
10) การใช้ Instagram เผยแพร่ข่าวสาร/ประชาสัมพันธ์	5	0	มากที่สุด
11) ทำสื่ออินโฟกราฟิก- Infographic นำเสนอ	5	0	มากที่สุด
12) มี Sticker line ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชน	5	0	มากที่สุด
13) สร้างภาพยนตร์ ละคร หนังสือ ประชาสัมพันธ์ ผ่าน Youtube	5	0	มากที่สุด
3. ลักษณะของสื่อที่นำเสนอ			
1) นำเสนอองค์ความรู้-สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่างๆ	5	0	มากที่สุด
2) นำเสนอองค์ความรู้-ประวัติความเป็นมา เชิงวัฒนธรรมต่างๆ	5	0	มากที่สุด
3) มีสื่อหรือภาพประกอบให้นักท่องเที่ยวเห็นอย่างชัดเจน	5	0	มากที่สุด
4) มีระบบ Link ไปสถานบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง			
4.1) สถานีตำรวจ	5	0	มากที่สุด
4.2) โรงพยาบาลใกล้เคียง	5	0	มากที่สุด
4.3) ศูนย์บริการนักท่องเที่ยว	5	0	มากที่สุด
5) มีความง่ายต่อการใช้งานเข้าสู่ระบบเครือข่ายที่ทันสมัย	5	0	มากที่สุด
6) มีการใช้โดรน ถ่ายภาพมุมสูงของสถานที่ ให้ได้ภาพมุมสูงมุมกว้าง น่าติดตาม และน่าสนใจ	5	1	มากที่สุด
4. การจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว			
1) มีฐานข้อมูลของนักท่องเที่ยวและมีระบบวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการบริหารจัดการ	5	0	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ด้านขอบข่ายของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านลักษณะของสื่อที่นำเสนอ และด้านการจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษา จัดแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ ด้านองค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนให้ประสบความสำเร็จ และ ด้านแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการ

ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้กรอบการบริหารจัดการ Mckinsey 7S ได้แก่ โครงสร้าง (Structure) กลยุทธ์ (Strategy) ระบบและการจัดการ (System and Management) และทีมงาน (Staff) ผลการศึกษา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เทคนิค EDFR ข้อมูลที่ได้เกิดจากการสัมภาษณ์ ในรอบที่ 1 นำมาสู่การวิเคราะห์เป็นข้อคำถามในรอบที่ 2 และ 3 ส่งผลให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม นอกจากนี้การใช้กรอบของการบริหารจัดการ Mckinsey 7S ส่งผลให้ข้อมูลมีความครอบคลุมผู้เชี่ยวชาญจึงมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมากและ ซึ่งสอดคล้องกับ วุฒิพงษ์ ภักดีเหล่า [7] ที่ได้ศึกษาในเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะขององค์การนวัตกรรม ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาคุณลักษณะขององค์การนวัตกรรม พบว่า คุณลักษณะขององค์การนวัตกรรมประกอบด้วย วิสัยทัศน์ กลยุทธ์และเป้าหมาย โครงสร้างองค์การ การบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์ การให้รางวัลและการยอมรับ การสื่อสาร การจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร ทรัพยากร การประเมินและการลาเลยความคิด ผู้นำ บุคลากร เครือข่าย วัฒนธรรมและค่านิยมร่วม

ข้อเสนอแนะ

ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ดังนั้นถ้าจะนำผลการวิจัยไปใช้ในการวิจัย ควรมีการดำเนินการจัดทำรูปแบบ พร้อมทั้งระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และนำสู่การจัดทำคู่มือสำหรับการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม อย่างมีคุณภาพต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- [2] กาญจนา สุคนธ์สิริกุล. (2556). *การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: รายงานการวิจัย*. สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการ สำนักวิชาการเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- [3] เปรมจิต พรหมสารเมธี. (2553). *การพัฒนาศักยภาพแห่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสำหรับนักท่องเที่ยวนานาชาติในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [4] Peter and Waterman Jr. (1980). *INSEARCH OF EXCELLENCE : Lessons From America's Best-Rum Companies*. New York : Harper & Row.
- [5] ณัฐทิภรณ์ ตัสกรณ. (2556). *การศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสู่ประชาคมอาเซียนด้วยเทคนิค EDFR ของผู้บริหารและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [6] พิสุทธา อารีราษฎร์. (2549). *การปฏิรูปการเรียนรู้โดยอาศัยคอมพิวเตอร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- [7] วุฒิพงษ์ ภักดีเหล่า. (2554). *การศึกษาคุณลักษณะขององค์การนวัตกรรม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.