

รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

An Applying Model of the Creative Technology Digital Based on 7's Management to Promote the Participatory Cultural Tourism

วรปภา อารีราษฎร์*, ธรัช อารีราษฎร์ และศิริษฐ์ คุณชมภู

Worapapha Arreerard*, Tharach Arreerard, and Sicrit Khunchomphu

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Faculty of Information Technology at Rajabhat MahaSarakhm University

E-mail: dr.worapapha@rmu.ac.th*, dr.tharach@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม และ 2) ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) เทคโนโลยีดิจิทัล 1.2) ผู้มีส่วนร่วม 1.3) กระบวนการจัดการตามกรอบของแมคคินซี (7s McKinsey) และ 1.4) การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม และ 2) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

The objective of this research were to: 1) synthesize the application of creative technology digital in accordance with the 7s tourism management approach to promote participatory cultural tourism Travel 7s to promote participatory cultural tourism. Target groups include experts who had completed doctoral degrees in information technology. Cultural Tourism Management Branch or 7 related fields. The research instruments were the evaluation form for the application of creative technology digital based on the 7s tourism management approach to promote participatory cultural tourism.

The results of the research were as follows: 1) The model consists of 4 components, namely 1.1) digital technology 1.2) participants 1.3) management process according to McKinsey's framework (7s McKinsey) and 1.4) determination of appropriate operational plans and 2) Expert's opinion on the appropriateness of the application of creative technology digital according to guidelines Manage 7s tours to promote participatory cultural tourism was at the highest level.

Keywords: Model, Technology Digital, Participatory Cultural Tourism

บทนำ

วัฒนธรรมถือเป็นทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่สำคัญ วัฒนธรรมสามารถดึงดูดให้กลุ่มคนต่างถิ่น เดินทางมาเยือนเพื่อสัมผัสและชื่นชมกับสิ่งที่ไม่มีในท้องถิ่นของตน จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นกับการท่องเที่ยวมีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การท่องเที่ยวได้ใช้วัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นทรัพยากรในการดำเนินกิจการ ในขณะที่ชุมชนท้องถิ่นเป็นเจ้าของวัฒนธรรมก็ได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวในด้านการสร้างรายได้ การจ้างงาน นำมาซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งวัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม [1] กลุ่มชาติพันธุ์ใดชาติพันธุ์หนึ่ง ที่ประกอบด้วยความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ วัฒนธรรม กฎหมาย ประเพณี พิธีกรรม วิทยาการ และทุกสิ่งทุกอย่างที่คิดขึ้นทำขึ้นในสังคมนั้น ๆ วัฒนธรรมที่นำมาใช้ประโยชน์ในการท่องเที่ยวนั้นเป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ หรือมีลักษณะเป็นรูปธรรมที่จะนำมาพัฒนาให้เป็นจุดสนใจของนักท่องเที่ยวได้แก่ แหล่งท่องเที่ยว โบราณวัตถุสถาน แหล่งประวัติศาสตร์ ศาสนสถาน งานศิลปกรรม สถาปัตยกรรม นาฏศิลป์และการละเล่นพื้นบ้าน เทศกาลงานประเพณี งานศิลปหัตถกรรมสินค้าท้องถิ่น ตลอดจนวิถีชีวิตความเป็นอยู่และอัธยาศัยไมตรีของคนไทย

อย่างไรก็ตาม สภาพปัญหาที่เป็นอุปสรรคของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว อีกทั้งคนในท้องถิ่นไม่สามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศได้ [2] การท่องเที่ยวจะต้องให้ความสำคัญและความสนใจการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ การผสมผสานกันของชนหลายกลุ่มชาติพันธุ์ที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะของชุมชน การสืบทอดการรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนั้นสิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม ได้แก่ พื้นที่รองรับนักท่องเที่ยวและศูนย์บริการข้อมูลหรือสารสนเทศให้กับนักท่องเที่ยว ทั้งที่เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษาก่อนเทศกาลหรือการท่องเที่ยว และข้อมูลระหว่างการท่องเที่ยว ทั้งนี้การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องอาศัยข้อมูลและสารสนเทศจำนวนมาก [3] แต่ปัจจุบันข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวยังไม่มีเป็นระบบ อีกทั้งข้อมูลที่มีอยู่ยังกระจายตามแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ขาดการจัดเก็บข้อมูลที่จำเป็นอย่างเป็นระบบ ขาดการบริหารจัดการและขาดการใช้ประโยชน์ข้อมูลอย่างเต็มที่ [4]

จากความสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสภาพปัญหาที่พบ ได้แก่ การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ขาดข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว และศูนย์บริการข้อมูลนักท่องเที่ยว การบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งจำเป็น ด้วยความนิยมของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย การศึกษาเกี่ยวกับการจัดการด้านการตลาดการท่องเที่ยวจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษา ทั้งนี้เพื่อการจัดส่วนประสมการตลาดให้ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติให้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยมากขึ้น ส่งผลทำให้สามารถสร้างรายได้เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ควบคู่กับการเผยแพร่ความมีชื่อเสียงของวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่ประจักษ์แก่ชาวต่างชาติมากขึ้น ดังนั้นการดำเนินการบริหารจัดการข้อมูลความรู้สำหรับการท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยว จำเป็นต้องพัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการท่องเที่ยว (Tourism Intelligence Center) โดยการนำเทคโนโลยีการจัดเก็บ ออกแบบและกลั่นกรองข้อมูลสร้างระบบ การบริหารจัดการและใช้ประโยชน์ข้อมูลเพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยวของไทย เพื่อการวางแผนและตัดสินใจเชิงนโยบายของผู้บริหาร และเพื่อบริการข้อมูลและสารสนเทศ [3] การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการบริหารนักท่องเที่ยวผู้ประกอบการประชาชนโดยทั่วไปโดยการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ เพื่อให้บริการข้อมูลแก่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างทั่วถึง ซึ่งเทคโนโลยีเป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไปข้างหน้าที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว รวมทั้งทุกๆ การพัฒนายังมีผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อสถานที่และวิถีการท่องเที่ยว [1], [5] ในขณะเดียวกันในการบริหารจัดการและการดำเนินงานในทุกภาคส่วนของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว [6] จะอาศัยการมีส่วนร่วมและความร่วมมือของทุกภาคส่วนในชุมชนในด้านต่าง ๆ คือ 1) ด้านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision making) 2) ด้านการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน (Implementation) 3) ด้านการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์

(Benefits) และ 4) ด้านการมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นจะก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนและสภาพแวดล้อม [7]

จากสภาพการที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยนำกระบวนการ 7s มาประยุกต์ใช้ในการบริหาร เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานที่นำมาใช้วิเคราะห์ตัวแปรทั้ง 7 ประการ ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กรโดยนำผลการวิเคราะห์ตามหลักการมากำหนดกลยุทธ์เพื่อให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุดต่อการบริหารองค์กร ผู้วิจัยคาดหวังว่ารูปแบบที่วิจัยได้จะเป็นกรอบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามนโยบายภาครัฐ ที่หน่วยงานและชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวร่วมกับชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

1.2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

คำว่า “วัฒนธรรม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต ฉบับ พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายไว้ว่า “วัฒนธรรม คือสิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ วิถีชีวิตของหมู่คณะ ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมกลืนก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน พฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่คณะผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จักกันและกัน และร่วมกันใช้อยู่ในหมู่ของพวกตน

จันทิมา เพชรพิเศษศักดิ์ [8] ได้ให้ความหมายว่า วัฒนธรรม หมายถึง วิถีการดำเนินชีวิตของสังคมเป็นแบบแผนที่สมาชิกในสังคมเดียวกันยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมา สามารถเข้าใจและซาบซึ้งร่วมกัน เป็นผลรวมของการสั่งสมสิ่งสร้างสรรค์และภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมา ช่วยให้มีมนุษย์ในสังคมนั้น ๆ อยู่รอดและเจริญงอกงาม

นิยพรณ (ผลวัฒนธรรม) วรรณศิริ [9] อ้างใน จันทิมา เพชรพิเศษศักดิ์ [8] ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมในมุมมองของนักสังคมวิทยาไว้ว่า “วัฒนธรรม” เป็นกระบวนการอบรมสั่งสอน ปลูกฝัง เพื่อให้เรียนรู้ให้เกิดการดำรงชีวิตในรูปแบบเดียวกันของคนในสังคม และถ่ายทอดไปยังคนรุ่นหลัง ส่วนในมุมมองของนักมนุษยวิทยา “วัฒนธรรม” หมายถึง พฤติกรรมที่กลั่นกรองมาจากความคิดที่จะหาวิธีการมาตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น การกินอาหาร การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม การสื่อสารความคิดต่อกัน เป็นการมองถึงพฤติกรรมพื้นฐานที่เน้นความอยู่รอด และความเป็นจริงของชีวิตก่อนที่จะคำนึงความดี ความงาม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช [10] ได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรม คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างเพื่อการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม วัฒนธรรมจึงมีความหมายครอบคลุมแบบแผนการดำเนินชีวิตทุกแง่มุมพิจารณาจากทัศนะของการยังชีพแล้ว อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเป็นดังอุปกรณ์ที่มนุษย์ใช้ปรับตัวเพื่อความอยู่รอดเห็นได้ชัดจากกรณีของผู้ที่ต้องพึ่งพาธรรมชาติเป็นหลัก เช่น สังคมของผู้หาของป่าล่าสัตว์ที่ได้คิดค้นและทำเครื่องใช้ไม้สอยเพื่อจัดหาปัจจัยสี่เป็นพื้นฐานแห่งชีวิต ตามนัยนี้วัฒนธรรมจึงเป็นภูมิปัญญาที่คนรุ่นลูก รุ่นหลานได้สืบทอดต่อมาจากบรรพบุรุษ การเรียนรู้มักเริ่มต้นอย่างไม่เป็นทางการโดยผ่านประเพณีจากคำบอกเล่า ประเพณีทานตำนาน ตลอดจนการอบรมสั่งสอนและการเลียนแบบอย่าง การกระทำของคนในครอบครัวและวงศาคณาญาติ ส่วนการเข้ารับฝึกอบรมวิชาชีพและความรู้ต่าง ๆ จากผู้รู้และสถาบันเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมอย่างเป็นทางการ ดังนั้นในปัจจุบันได้มีการนำสิ่งที่เรียกว่าวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์ในเชิงการท่องเที่ยว จึงกลายเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

น้ำทิพย์ จุลละนันท์ [11] วิจัยเรื่อง ประเพณีแห่หน้าโคโหดกับบทบาทด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสังคม ผลการวิจัยพบว่า 1) ประวัติความเป็นมาและการพัฒนาการของประเพณีแห่หน้าโคโหด พบว่า ประเพณีแห่หน้าโคโหด คือประเพณีบุญเดือนหกหรืองานอุปสมบทหมู่โดยจะนำลูกชายที่มีอายุครบ 20 ปี บริบูรณ์มาบวชอย่างพร้อมเพรียงกัน และต้องผ่านคานหามโดยการแห่ไปรอบหมู่บ้าน มีการแข่ง ฟ้อน โยนนาคระระหว่างการแห่ จุดประสงค์เพื่อเป็นกุศโลบายในการฝึกความอดทนของนาค ในการบวชทดแทนบุญคุณบิดามารดา ในปี พ.ศ. 2514 ก็ได้เริ่มมีการโยนนาคระอย่างรุนแรงขึ้น ถ้าหากนาคไม่มีความอดทนก็จะตกจากคานหามและจะไม่สามารถบวชได้ในปีนั้น และมีสื่อมวลชนของช่อง 7 สี คือ นายคำรณ ห่วงหวังสี เข้ามาทำข่าวให้แรงกระตุ้นทำการโยนนาคระรุนแรงขึ้นอีก ด้วยเหตุผลนี้จึงได้ฉายาว่า ประเพณีแห่หน้าโคโหด ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา 2) สภาพปัญหาประเพณีแห่หน้าโคโหดกับบทบาทด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่า การจัดเตรียมความพร้อมไม่เหมือนกับอดีตที่ผ่านมา กล่าวคือ บุตรหลานนั้นได้ทำงานต่างจังหวัดและกรุงเทพมหานครเป็นจำนวนมาก การเตรียมความพร้อมก็ต้องขึ้นอยู่กับบุตรหลานว่าจะลางานมาเตรียมตัวก่อนที่จะบวชได้กี่วัน และมีเสียงวิพากษ์วิจารณ์กันไปว่า การแห่หน้าโคโหนดนั้นโหดเกินไป คือ โยนนาคระแรงเกินไป ทำให้ได้รับบาดเจ็บ แขน ขา หักก็มี ทำให้ภริยาของนาคนั้นไม่สำรวม ไม่เหมาะสม แต่ปัญหาข้อนี้ก็ได้รับการให้เหตุผลว่า การแห่หน้าโคโหนดนั้น เป็นการทดสอบความอดทนในการบวชทดแทนบุญคุณบิดามารดาของนาคว่าพร้อมที่จะบวชหรือไม่ หากตกจากคานหามก็จะไม่ได้บวชในปีนั้น 3) แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยประเพณีแห่หน้าโคโหด พบว่า ให้นักท่องเที่ยวเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของประเพณีแห่หน้าโคโหด เช่น การทำคานหาม การทำร่มที่ใช้กางให้นาค การทำเหรียญโปรยทาน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วัฒนธรรมวิถีชีวิตของชุมชน จัดเป็นกลุ่มกิจกรรมต่าง ๆ ให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ และในการประชาสัมพันธ์นั้นจะต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้นกว่าเดิม สร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวเข้ามามากขึ้น มีการจัดกิจกรรมรองรับนักท่องเที่ยว เช่น กิจกรรมต้อนรับนักท่องเที่ยว ชมการแสดงประจำท้องถิ่น การจัดงานพาแลง มีการสาธิตการทอผ้าซิดให้กับนักท่องเที่ยวได้ชมความงดงามจากการออกแบบและการถักทอผ้าซิดบ้านโนนเสลา และอีกอย่างคือการจัดกิจกรรมภายในวัด หรือวันจัดงานประเพณี ควรมีการจัดนิทรรศการ การบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมา การจำหน่ายสินค้า ของที่ระลึกเกี่ยวกับประเพณีแห่หน้าโคโหด เช่น ประวัติหมู่บ้าน ประวัติของงานประเพณีแห่หน้าโคโหด และการพัฒนาอย่างยั่งยืนคือ ให้ทุกคนที่มีบุตรหลานที่เป็นผู้ชาย มีอายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ มาร่วมอุปสมบทหมู่พร้อมกันทุกๆ ปี จะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมให้กับจังหวัดชัยภูมิและทุกคนได้รู้จักชุมชนโนนเสลา รวมทั้งเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีที่เก่าแก่และมีแห่งเดียวในโลกได้ยั่งยืนตลอดไป

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล ทางการจัดการท่องเที่ยว 7s การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสรุปผลการศึกษา

1.1.2 ศึกษาข้อมูลจาก ศิริชัย คุณชมภู และคณะ [12] ซึ่งได้ศึกษา การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDRF

1.1.3 สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ตามข้อมูลของ ศิริชัย คุณชมภู, และคณะ [12]

1.1.4 จัดประชุมคณะกรรมการสาขาการจัดการเทคโนโลยี หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อวิพากษ์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

1.1.5 สรุปผลการดำเนินงาน

1.2 ขึ้นประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีการดำเนินการตามขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.2.1 จัดทำเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

1.2.2 นำเสนอรูปแบบที่พัฒนาขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสม

1.2.3 นำมาปรับปรุงแก้ไขและสรุปผล

2. เครื่องมือการวิจัย

แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญ ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 7 คน

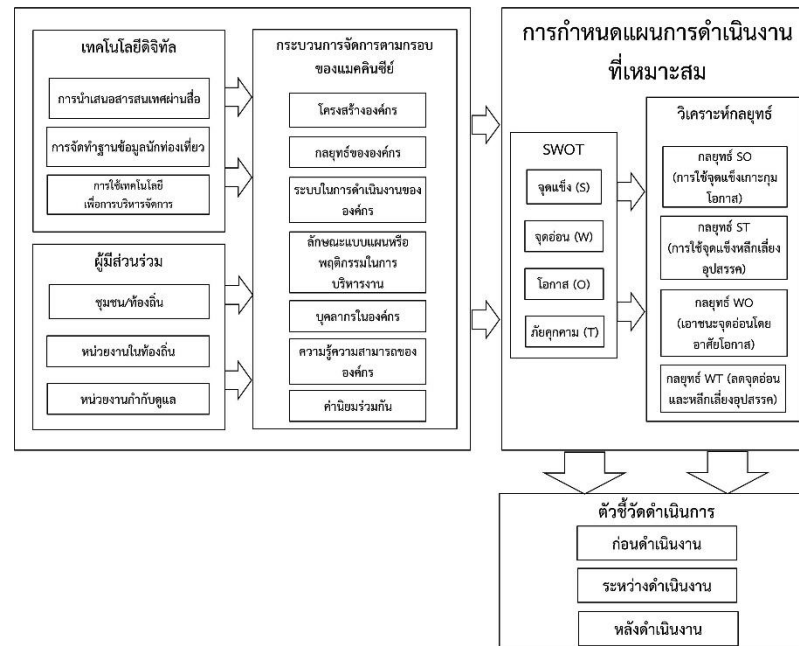
4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนวิจัย ผลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม แสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

จากภาพที่ 4.1 รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีสำหรับการประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ประกอบไปด้วย การนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อ การจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยีเพื่อการบริหารจัดการโดยเทคโนโลยีจะเป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการตามกรอบของ 7s McKinsey

1.2 ผู้มีส่วนร่วม ประกอบไปด้วย ชุมชนและท้องถิ่นผู้ซึ่งเป็นแหล่งวัฒนธรรม หรือเป็นเจ้าของวัฒนธรรม หน่วยงานในท้องถิ่น และหน่วยงานกำกับดูแลนโยบายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม องค์ประกอบทั้งหมดนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการตามกรอบของ 7s McKinsey

1.3 กระบวนการจัดการตามกรอบของแมคคินซี อัมพิกา อภิชัยบุคล [13] กล่าวว่า 7s McKinsey เป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาใช้ในการบริหาร คือกรอบแนวคิดพื้นฐานที่นำมาใช้วิเคราะห์ตัวแปร ทั้ง 7 ประการซึ่งมีส่วนสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กร โดยนำผลการวิเคราะห์ตามหลักการมากำหนดกลยุทธ์ เพื่อให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุดต่อการบริหารองค์กร องค์ประกอบ 7s มีดังนี้

1.3.1 โครงสร้างองค์กร (Structure) การพิจารณาลักษณะขององค์กรมีประโยชน์ต่อการจัดทำกลยุทธ์ขององค์กร เนื่องจากถ้าโครงสร้างองค์กรมีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อกลยุทธ์ที่เลือกใช้ก็จะเป็นจุดแข็งขององค์กร แต่ถ้าโครงสร้างขององค์กรไม่เหมาะสมและสอดคล้องกับกลยุทธ์ที่เลือกใช้ก็จะเป็นจุดอ่อนขององค์กร

1.3.2 กลยุทธ์ขององค์กร (Strategy) กลยุทธ์ขององค์กร ได้แก่ กิจกรรมหรือการดำเนินงานต่างๆภายใน องค์กรที่ได้ถูกวางแผนขึ้นมา เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมภายนอกและภายในองค์กร กลยุทธ์ขององค์กรจัดทำขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้องค์กรมีความสามารถ

กลยุทธ์ขององค์กรนั้นมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างขององค์กรอย่างใกล้ชิด เนื่องจากการจัดโครงสร้างขององค์กรนั้นจะต้องเป็นไปตามกลยุทธ์ขององค์กรนั้น ๆ (Structure Follows Strategy)

1.3.3 ระบบในการดำเนินงานขององค์กร (Systems) ระบบภายในองค์กร ได้แก่ ระบบหรือขั้นตอนการดำเนินงานภายในองค์กรทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการที่ช่วยให้องค์กรสามารถดำเนินไปได้ เช่น ระบบด้านงบประมาณและระบบบัญชี ระบบในการสรรหาและคัดเลือกพนักงาน ระบบในการฝึกอบรม ระบบในการติดต่อสื่อสาร ระบบหรือขั้นตอนการทำงานเหล่านี้จะบ่งบอกถึงวิธีการทำงานต่าง ๆ ขององค์กร

1.3.4 ลักษณะแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารงานของผู้บริหารระดับสูง (Style) โดยรวมถึงบุคลิกภาพของผู้บริหารระดับสูงด้วย เนื่องจากการกระทำหรือพฤติกรรมของผู้บริหารระดับสูงจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของพนักงานภายในองค์กรมากกว่าคำพูดของผู้บริหาร

1.3.5 บุคลากรในองค์กร (Staff) ประกอบด้วยบุคลากร/พนักงานทุกระดับภายในองค์กร รวมทั้งแบบแผน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่องค์กรแสดงและปฏิบัติต่อพนักงานภายในองค์กร เช่น การมอบหมายให้ฝ่ายบุคคลเป็นผู้ดูแลเกี่ยวกับด้านการพนักงานทั้งหมด หรือการที่ผู้บริหารระดับสูงเข้ามาเกี่ยวข้องต่อการจ้างและพัฒนา พนักงาน

1.3.6 ความรู้ความสามารถขององค์กร (Skills) สิ่งที่องค์กรสามารถทำได้ดีกว่าองค์กรอื่นถือว่าเป็นความรู้ ความสามารถของพนักงาน เช่น ความสามารถและทักษะขององค์กรในการให้บริการผู้มารับบริการ/ลูกค้า ความสามารถในการวิจัยและพัฒนา ความสามารถในการตลาด ความสามารถด้านการเงิน

1.3.7 ค่านิยมร่วมกัน (Shared Values) ได้แก่ แนวคิดร่วมกัน ค่านิยม ความคาดหวังขององค์กร มักจะ ไม่ได้เขียนไว้อย่างเป็นทางการ เป็นแนวคิดพื้นฐานขององค์กรแต่ละแห่ง รวมทั้งสิ่งที่ต้องการจะให้องค์กรเป็นในอนาคตข้างหน้า องค์กรที่มีความเป็นเลิศในการบริหารมักจะมีค่านิยมร่วมกันที่ก่อให้เกิดปัจจัยแห่งความสำเร็จ ในการ

1.4 การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม โดยจะต้องวิเคราะห์มาจากกรอบ 7s McKinsey กรอบของเทคโนโลยีดิจิทัล และกรอบของผู้มีส่วนร่วม ดังนี้

1.4.1 การวิเคราะห์ SWOT เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพเป็นเครื่องมือในการประเมินสถานการณ์สำหรับการประกอบธุรกิจ ช่วยให้ผู้บริหารรู้ถึงจุดแข็ง (S) และจุดอ่อน (W) จากสภาพแวดล้อมภายใน มองเห็นโอกาส (O) และอุปสรรค (T) จากสภาพแวดล้อมภายนอก

1.4.2 การวิเคราะห์กลยุทธ์ เป็นการวิเคราะห์จากสภาพแวดล้อมและศักยภาพที่ได้จากการ SWOT นำมาสู่การเขียนกลยุทธ์ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) กลยุทธ์ SO (การใช้จุดแข็งเกาะกุมโอกาส) 2) กลยุทธ์ ST (การใช้จุดแข็งหลีกเลี่ยงอุปสรรค) 3) กลยุทธ์ WO (เอาชนะจุดอ่อนโดยอาศัยโอกาส) และ 4) กลยุทธ์ WT (ลดจุดอ่อนและหลีกเลี่ยงอุปสรรค)

1.4.3 การวิเคราะห์ตัวชี้วัด เป็นแนวทางประเมินผลการดำเนินงาน โดยประกอบไปด้วยตัววัด 3 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) ก่อนการดำเนินงาน 2) ระหว่างการดำเนินงาน และ 3) หลังการดำเนินงาน ทั้งนี้ตัวชี้วัดจะเป็นตัววัดว่า สิ่งที่เกิดการบรรลุตามเป้าหมายหรือไม่อย่างไร

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยนำผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ประเมินความเหมาะสม ผลการประเมินแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

รายการความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม	$\bar{X}$	SD.	ระดับความคิดเห็น
1. องค์ประกอบ ประกอบด้วย 4 ส่วน			
1.1 เทคโนโลยีดิจิทัล	4.90	0.31	มากที่สุด
1.2 ผู้มีส่วนร่วม	4.83	0.46	มากที่สุด
1.3 กระบวนการจัดการตามกรอบของแมคคินซี	4.93	0.91	มากที่สุด
1.4 การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม	4.73	0.52	มากที่สุด
รวม	4.84	0.55	มากที่สุด
2. เทคโนโลยีดิจิทัล			
2.1 การนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อ	4.55	0.56	มากที่สุด
2.2 การจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว	4.67	0.50	มากที่สุด
2.3 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการบริหารจัดการ	4.54	0.57	มากที่สุด
รวม	4.58	0.57	มากที่สุด
3. ผู้มีส่วนร่วม			
3.1 ชุมชนและท้องถิ่น	4.87	0.35	มากที่สุด
3.2 หน่วยงานในท้องถิ่น	4.80	0.41	มากที่สุด
3.3 หน่วยงานกำกับดูแลนโยบาย	4.50	0.70	มากที่สุด
รวม	4.72	0.48	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการตามกรอบของแมคคินซี			
4.1 โครงสร้างองค์กร	4.57	0.72	มากที่สุด
4.2 กลยุทธ์ขององค์กร	4.90	0.31	มากที่สุด
4.3 ระบบในการดำเนินงานขององค์กร	4.83	0.46	มากที่สุด
4.4 ลักษณะแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารงาน	4.93	0.91	มากที่สุด
4.5 บุคลากรในองค์กร	4.73	0.52	มากที่สุด
4.6 ความรู้ความสามารถขององค์กร	4.87	0.35	มากที่สุด
4.7 ค่านิยมร่วมกัน	4.80	0.41	มากที่สุด
รวม	4.80	0.52	มากที่สุด
5. การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม			
5.1 การวิเคราะห์ SWOT	4.30	0.70	มาก
5.2 การวิเคราะห์กลยุทธ์	4.27	0.69	มาก
5.3 การวิเคราะห์ตัวชี้วัด	4.50	0.63	มากที่สุด
รวม	4.35	0.67	มาก
โดยรวม	4.70	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.70 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.54) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความเหมาะสมของรูปแบบในระดับมาก ถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.35-4.84 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.48-0.67)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ส่วน ได้แก่ 1.1) เทคโนโลยีดิจิทัล 1.2) ผู้มีส่วนร่วม 1.3) กระบวนการจัดการตามกรอบของแมคคินซี (7s McKinsey) และ 1.4) การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยการจัดเก็บข้อมูลจากเอกสาร และผลงานวิจัยของศิริชัย คุณชมภู และคณะ [12] ได้ศึกษา การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDR มีการประชุมกลุ่มย่อยผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเห็นตรงกันในองค์ประกอบดังกล่าว ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ อัมพิกา อภิชัยบุคคล [13] ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์องค์กรโดยใช้หลักการ 7-S ที่ประกอบไปด้วย 7 ด้าน ได้แก่ โครงสร้างองค์กร กลยุทธ์ขององค์กร ระบบในการดำเนินงานขององค์กร ลักษณะแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารงานของผู้บริหารระดับสูง บุคลากรในองค์กร ความรู้ความสามารถขององค์กร และค่านิยมร่วมกัน

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

ผลการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความเหมาะสมของรูปแบบในระดับมากที่สุด เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก รูปแบบที่พัฒนาขึ้น มีองค์ประกอบที่ครบตามแนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้กรอบของแมคคินซี มาประยุกต์ใช้เพื่อกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ อัมพิกา อภิชัยบุคคล [13] พบว่า การวิเคราะห์องค์กรโดยใช้หลักการ 7-S ประกอบไปด้วย 7 ด้าน ได้แก่ โครงสร้างองค์กร กลยุทธ์ขององค์กร ระบบในการดำเนินงานขององค์กร ลักษณะแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารงานของผู้บริหารระดับสูง บุคลากรในองค์กร ความรู้ความสามารถขององค์กร และค่านิยมร่วมกัน และสอดคล้องกับของศิริชัย คุณชมภู และคณะ [12] พบว่าผลการศึกษาได้ มีกรอบของการกำหนดตัวชี้วัดใน 3 ช่วงเวลา และกรอบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การนำผลการวิจัยไปใช้ ควรมีการจัดทำคู่มือการปฏิบัติการเพื่อนำสู่การปฏิบัติในองค์กรต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีพัฒนาคู่มือการปฏิบัติการ เพื่อนำสู่การปฏิบัติในองค์กรตามกระบวนการ และวิจัยศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กาญจนา สุคันธสิริกุล. (2556). *การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ* (รายงานการวิจัย). นครราชสีมา: สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการ สำนักวิชาการเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- [2] เปรมจิต พรหมสารเมธี. (2553). *การพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสำหรับนักท่องเที่ยวนานาชาติในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [3] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- [4] ธัมมามนตร์ คุณรัตนภรณ์. (2556). *อิทธิพลของส่วนประสมการตลาด และภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีต่อความภักดีในบริการท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมไทยของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ*. (ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- [5] สมมล วิทยาธนรัตน. (2554). *อนาคตของเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ตอนที่ 1. วารสาร e-TAT Tourism Journal*, 4 (2 5 5 4), สืบค้นจาก <http://www.etatjournal.com/mobile/index.php/menu-read-tat/menu-2011/menu-2011-oct-dec/66-42554-technology-tourism>
- [6] พระมหาประกาศิต สิริเมโธ (ธุดิปลัทธิกร). (2556). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงของชุมชนบ้านคลองใหม่ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, พระนครศรีอยุธยา.
- [7] ธัญญาศิริ ธีระวิวรรณ, ลินจง โพชาวี, และ โอชัญญา บัวธรรม. (2557). *การมีส่วนร่วมของชุมชนและความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยวภูหินลาดช่อฟ้า จังหวัดหนองบัวลำภู*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, (ฉบับพิเศษ), 241-248.
- [8] จันทิมา เพชรพิเศษศักดิ์. (2555). *แนวทางการพัฒนาชุมชนชาวภูบ้านอาลี ตำบลลำโรงเทา อำเภอลำโรงเทา จังหวัดสุรินทร์ เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต), มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- [9] นิยพรรณ (ผลวัฒน์) วรรณศิริ. (2540). *มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [10] มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาวิทยาการจัดการ. (2545). *เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดการทรัพยากร การท่องเที่ยว*. นนทบุรี: ผู้แต่ง.
- [11] นันทิพย์ จุลละนันท์. (2558). *ประเพณีแห่ผ้าผืนผ้าไหมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสังคม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต), มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, เลย.
- [12] ศิคริษฐ์ คุณชมภู, วรภา อาธิราษฎร์ และธวัช อาธิราษฎร์. (2560). *การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFA*. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 4(1), 16-26.
- [13] อัมพิกา อภิชัยบุคล. (ม.ป.ป.). *การวิเคราะห์องค์กรโดยใช้หลักการ 7-S*. สืบค้นจาก www.oap.go.th/images/documents/resources/articles/general/หลักการ-7S.pdf