



Journal of Modern Management Science

Faculty of Management Science, Lampang Rajabhat University

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/JMMS>



Approved by TCI during 2021-2024

การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

The Development of Sports Tourism and Tourism Models Integrate with Participation and Application of Digital Technology to Create Creative economy Values

หทัยรัตน์ หอมไกรลาศ^{1*} พรประภา ชุนถนอม² วิวัฒน์ ศรีวิชา³ เดือนรุ่ง สุวรรณโสภา⁴
อนุชาวดี ไชยทองศรี⁵ และ โสภิตา สัมปัตติกร⁶

Hathairat Homkrailach^{1*} Pornprapha Chunthanom² Wiwat Sriwicha³
Duenrung Suwansopha⁴ Anuchavadee Chaithongsri⁵
and Sopida Sampattikorn⁶

Article Information

Received: Feb 27, 2023

Revised: Dec 24, 2024

Accepted: Dec 28, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล (ขมิ้น-นาหัวบ่อ-ไร่-วังยาง) อำเภอพรหมานิคม จังหวัดสกลนคร ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ 2) สร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานทุนทรัพยากรวัฒนธรรมในพื้นที่ 4 ตำบล การวิจัยมี 5 ขั้นตอน ตามทฤษฎี ADDIE Model กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 114 คน ประกอบด้วย 1) ผู้นำชุมชน จำนวน 64 คน 2) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 20 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน และ 4) นักท่องเที่ยว จำนวน 20 คน คัดเลือกโดย Simple Random Sampling เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบสำรวจบริบทของชุมชน 4 ตำบล 2) แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา 3) แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา และ 4) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

^{1,4,5,6} อาจารย์ประจำ คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Lecturer, Faculty of Industry and Technology, Rajamangala University of Technology Isan

^{2,3} อาจารย์ประจำ คณะทรัพยากรธรรมชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Lecturer, Faculty of Natural Resources, Rajamangala University of Technology Isan

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ระยะที่ 1 ศึกษาบริบทชุมชน พบว่าทรัพยากรธรรมชาติ คือ เทือกเขาภูพาน สถานที่ท่องเที่ยวมีอ่างเก็บน้ำห้วยทราย-ขมิ้น พระธาตุภูเพ็ก วัดถ้ำขาม ผลิตภัณฑ์เด่น คือ ผ้าคราม วัฒนธรรมฮีตสิบสองคลองสิบสี่ คนในพื้นที่ชนเผ่าภูไท ลาว ที่พักลักษณะโฮมสเตย์ อาหารประจำถิ่นตามช่วงฤดูกาลและมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น คือ ภาษาภูไท วัฒนธรรมการแต่งกาย ระยะที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้องค์ประกอบดังนี้ 1) โครงสร้างพื้นฐาน: Infrastructure 2) ผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก: Product 3) เจ้าบ้านที่ดี อาหาร: Good host Food 4) เส้นทางท่องเที่ยว 4 ตำบล: Tourism program 5) กิจกรรมท่องเที่ยว: Tourism activities และ 6) สื่อประชาสัมพันธ์: Story telling รวมเรียกว่า IP2TS Model ระยะที่ 3 การพัฒนาคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, $S.D = 0.67$) ระยะที่ 4 ทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.60$, $S.D = 0.48$) และ ระยะที่ 5 การประเมินผลรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.76$, $SD = 0.44$)

คำสำคัญ: รูปแบบการท่องเที่ยว กระบวนการมีส่วนร่วม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เศรษฐกิจสร้างสรรค์

Abstract

The objectives of this research are: 1) to develop an integrated health and sports tourism model for four sub-districts (Khamin, Na Hua Bo, Rai, and Wang Yang) in Phanna Nikhom District, Sakon Nakhon Province, using participatory processes and the application of digital technology; and 2) to create creative economic value based on cultural resource capital in the area. The research follows five stages as per the ADDIE Model. Total sample size of 114 people, including 1) 64 village heads, 2) 20 qualified experts, 3) 10 specialists, and 4) 20 tourists, selected using purposive sampling. The research tools include: 1) a community context survey for the four sub-districts, 2) an evaluation form for the suitability of the health and sports tourism model guide, 3) an activity satisfaction evaluation form, and 4) a suitability assessment form for the tourism model. Statistical tools used are mean and standard deviation.

The results revealed that the integrated health and sports tourism model for the four sub-districts in Phanna Nikhom District, Sakon Nakhon Province, developed through participatory processes and the application of digital technology, includes the following stages. Stage 1, community context study: natural resources identified include the Phu Phan mountain range, tourist attractions like Huai Sai-Khamin Reservoir, Phra That Phu Pek, Wat Tham Kham Temple, signature products such as indigo-dyed fabrics, the “Hit Sip Song Khong Sip

Si” cultural traditions, local ethnic groups (Phu Tai, Lao), homestay accommodations, and seasonal local foods with unique identities such as the Phu Tai language and traditional clothing. Stage 2, the component Analysis of the integrated health and sports tourism model: the model comprises six components: 1) Infrastructure 2) Souvenir and gift products 3) Good hosts and local food 4) Tourism routes across four sub-districts 5) Tourism activities and 6) Media and storytelling. This model is collectively referred to as the IP2TS Model. Stage 3, the development of the tourism model guide: experts rated the suitability of the guide for the integrated health and sports tourism model developed through participatory processes and digital technology application at a high level ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.67). Stage 4, trial implementation of the tourism model: tourists expressed high satisfaction with activities based on the integrated health and sports tourism model ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.48). Stage 5, the evaluation of the tourism model: the overall suitability of the model was rated at a high level ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.44).

Keywords: travels, participation process, applying digital technology, creative economy

บทนำ

จากการศึกษาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) มีวิสัยทัศน์ “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” เป็นฐานในการพัฒนาประเทศ นำหลักการประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงทั้งนี้ มีแนวทางการพัฒนาศักยภาพคน เพื่อให้ประเทศไทยหลุดพ้นจากประชานิยมได้ปานกลางไปสู่รายได้สูงขึ้นแต่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและรองรับความเป็นเมืองมีโครงสร้างพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพรวมทั้งลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมมีการบริหารราชการแผ่นดินที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การท่องเที่ยวเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศไทยก้าวต่อไป ซึ่งสังคมเศรษฐกิจของประเทศไทยในอดีตเกิดจากการท่องเที่ยวเป็นหลักเพราะประเทศไทยมีทรัพยากรทางธรรมชาติที่สวยงาม ประเพณี วัฒนธรรมที่น่าค้นหาและเรียนรู้ แต่เมื่อเกิดโรคระบาดโควิด-19 ส่งผลให้เศรษฐกิจโลกถดถอย แต่ปัจจุบันประชาชนสนใจรักษาสุขภาพมากยิ่งขึ้นซึ่งการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพเน้นการฟื้นฟูการลดความเครียด นำเทคโนโลยีมาผสมผสานในการดำเนินชีวิต อาทิ แอปพลิเคชันสุขภาพ หรือการให้คำปรึกษาด้านสุขภาพผ่านออนไลน์มาช่วยเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยว มีการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม กิจกรรมทำสมาธิและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม จากพฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นโอกาสที่จะส่งเสริมสุขภาพทางกายควบคู่กับสุขภาพจิตด้วยการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจหมุนเวียนในประเทศได้อย่างยั่งยืน

ผลการสำรวจพื้นที่ 4 ตำบล ประกอบด้วย ตำบลขมิ้น ตำบลนาหัวบ่อ ตำบลไร่ ตำบลวังยาง อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร ของโครงการ อว.จ้างงาน พบว่า ทรัพยากรด้านธรรมชาติ วัฒนธรรม ธรรมชาติ มีความเหมาะสมสำหรับการนำมาพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว อาทิเช่น ภูเพ็กเป็นปราสาทหินที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ตั้งอยู่บนเทือกเขาภูพาน มีเรื่องราวที่น่าสนใจ วัดถ้ำขามเป็นศูนย์รวมของชาวพุทธ เหมาะสำหรับการปฏิบัติภาวนา สวนเกษตรมีการปลูกผลไม้ที่หลากหลาย เช่น มะพร้าว ฝรั่ง สตรอเบอร์รี่ สวนปาล์ม สวนยางพาราและพื้นที่ทำนา ชาวบ้านมีอาชีพเสริมที่โดดเด่น คือ การย้อมและทอผ้าคราม การแปรรูปผลิตภัณฑ์ ทรัพยากรเหล่านี้สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดและส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส ค้นหาและร่วมทำกิจกรรมตามวิถีชีวิตคนไทยภาคอีสานเป็นการเพิ่มมูลค่า สอดคล้องกับจังหวัดสกลนครได้วางยุทธศาสตร์การพัฒนามุ่งสู่การเป็น “เมืองเกษตรนวัตกรรม” พัฒนาการ

ท่องเที่ยวสามธรรมและเชิงสุขภาพบนพื้นฐานคุณภาพชีวิต สิ่งแวดล้อมและความมั่นคงทุกมิติอย่างยั่งยืน” จากข้อมูล รายงานการวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม เรื่องอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลุ่มรายได้ดีและท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ พบว่า การประมาณการเบื้องต้น โดยกรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา คาดว่า จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติ จะเพิ่มเป็น 45 ล้านคน ในปี 2563 เพิ่มขึ้นเป็น 67 ล้านคน ในปี 2573 และถึง 80 ล้านคน ในปี 2578 ดังนั้นคณะผู้ทำวิจัยจึงได้มีแนวคิดพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบลด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานทุนทรัพยากรทางวัฒนธรรมในพื้นที่ 4 ตำบล

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นระบบเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ และนวัตกรรม โดยใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) และวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานในการสร้างมูลค่าและรายได้ ตัวอย่าง การผลิตงานศิลปะ การออกแบบเสื้อผ้าที่นำมาจากลวดลายผ้าท้องถิ่น การทำอาหารที่มีความคิดสร้างสรรค์ใช้วัตถุดิบท้องถิ่นโดยทำเมนูอีสานและเมนูภาคกลาง การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรม การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วม เช่น การย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีความสำคัญสามารถสร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเป็น “การพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้างและใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การส่งมอบความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทาง “เศรษฐกิจ”

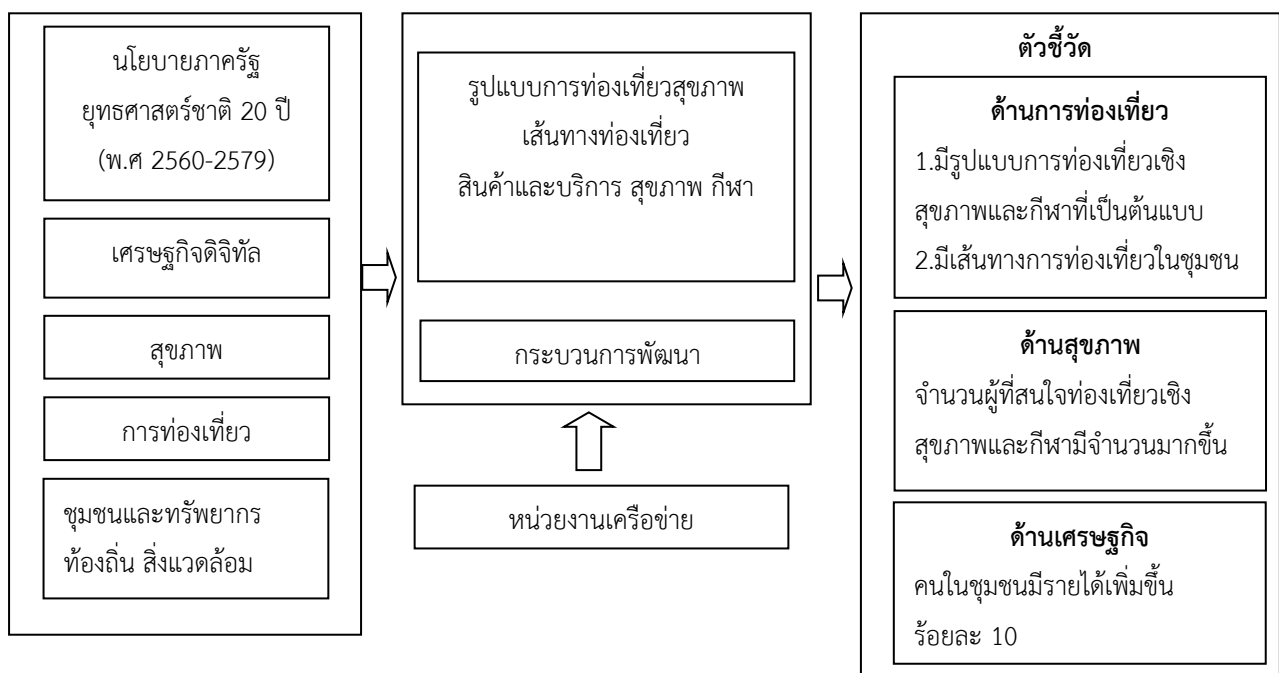
ในการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเป็นการปรับปรุงหรือสร้างสรรค์กิจกรรม แนวทาง และบริการใหม่ ๆ เพื่อยกระดับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว รวมถึงการตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงของนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการสร้างคุณค่าและความยั่งยืนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ซึ่งมีประเภทต่าง ๆ ดังนี้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การส่งเสริมกิจกรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต การพัฒนาพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมให้มีเทคโนโลยีสื่อสารที่ทันสมัย การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ การพัฒนาเส้นทางศึกษาธรรมชาติ การจัดโปรแกรมท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการอนุรักษ์ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การสร้างรีสอร์ทเพื่อสุขภาพ การพัฒนาสถานที่ที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย การเพิ่มกิจกรรมที่ตื่นเต้น การจัดโปรแกรมที่เหมาะสมกับทุกระดับความสามารถ การท่องเที่ยวเชิงการศึกษา การจัดทริปเพื่อการเรียนรู้ การสร้างประสบการณ์ที่ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ การพัฒนาสถานที่สำหรับการประชุม การส่งเสริมการท่องเที่ยวควบคู่กับการจัดกิจกรรมธุรกิจ การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในกระบวนการพัฒนาท่องเที่ยว กรณีศึกษาการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา "Tuscany Wellness Tourism" ประเทศอิตาลี ลักษณะเด่น คือ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในแคว้นทัสคานี ผ่านการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ เช่น น้ำพุร้อนและสปา รวม

ประสบการณ์เชิงสุขภาพเข้ากับวัฒนธรรม เช่น การเรียนทำอาหารอิตาเลียนเพื่อสุขภาพ และการจับไวน์เพื่อการผ่อนคลาย ผลลัพธ์คือดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ต้องการผ่อนคลายและสัมผัสวิถีชีวิตอิตาเลียนและส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในพื้นที่ชนบท

กระบวนการมีส่วนร่วมเป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือ ความโปร่งใส และการยอมรับจากทุกฝ่าย กระบวนการนี้ช่วยเพิ่มคุณภาพของการตัดสินใจ ความสำเร็จ และความยั่งยืนของโครงการ เทคนิคการสนทนากลุ่มเป็นกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติร่วมกัน โดยใช้การสนทนาและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มขนาดเล็ก

สรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยจัดกิจกรรมมัตย้อมผ้าคราม การทำกระเป๋าทอด้วยผ้าไหมมัดหมี่แบบและตัดเย็บให้กับนักท่องเที่ยวพร้อมทั้งนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยคือการสร้างเรื่องเล่าผ่านช่องยูทูบ สร้างเพจเฟสบุ๊คและกลุ่มไลน์ใช้ในการประสานงานกับนักท่องเที่ยว จัดโปรแกรมที่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยว โดยใช้หลักการ ADDIE Model ศึกษาบริบทชุมชน นำมาวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยว พัฒนาโปรแกรมท่องเที่ยว ทดลองท่องเที่ยวโดยนักท่องเที่ยวที่สมัครใจและประเมินผลความพึงพอใจ โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้ 1) ปัจจัยนำเข้า ประกอบด้วย นโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เศรษฐกิจดิจิทัล สุขภาพ การท่องเที่ยว ชุมชนทรัพยากรท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม 2) กระบวนการพัฒนา หน่วยงานเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน ผ่านกระบวนการพัฒนารูปแบบตามทฤษฎี ADDIE เกิดคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา เส้นทางท่องเที่ยว สินค้าและบริการ 3) ตัวชี้วัด ด้านการท่องเที่ยว คือ มีรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาที่เป็นต้นแบบ มีเส้นทางท่องเที่ยวในชุมชน ด้านสุขภาพ จำนวนผู้ที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬามีจำนวนมากขึ้น ด้านเศรษฐกิจ คนในชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ดังภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 5 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและบริบทชุมชน

1.1 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้นำชุมชนตำแหน่งผู้ใหญ่บ้าน จำนวน 62 คน ในพื้นที่ 4 ตำบล ประกอบด้วย ตำบลขมิ้น ตำบลนาหัวบ่อ ตำบลไร่และตำบลวังยาง อำเภอพรหมนิคม จังหวัดสกลนคร คัดเลือกโดยวิธี Simple Random Sampling ซึ่งการศึกษาอาจจะไม่ครอบคลุมทั้งจังหวัด แต่ 4 ตำบล มีทรัพยากรที่เหมาะสมด้านการท่องเที่ยว

1.2 เครื่องมือวิจัย คือ แบบสำรวจบริบทของชุมชน 4 ตำบล

1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลบริบทชุมชน จำนวน 62 หมู่บ้านในเขตพื้นที่ตำบลขมิ้น ตำบลนาหัวบ่อ ตำบลไร่และตำบลวังยาง อำเภอพรหมนิคม จังหวัดสกลนคร โดยสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ระยะเวลาในการดำเนินการระหว่างเดือนมกราคมถึงเดือนมีนาคม 2565 ทั้งนี้พื้นที่ชุมชนเป้าหมายผ่านการยกระดับจากโครงการนวัตกรรมวิสาหกิจและโครงการ อว.จ้างงาน มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีในระดับเบื้องต้นพร้อมสร้างเครือข่ายชุมชนท่องเที่ยว

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการพรรณนา

ระยะที่ 2 ออกแบบรูปแบบการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ในการวิจัยมีการจัดกิจกรรมค้นหาอัตลักษณ์ฯ โดยใช้เทคนิคสนทนากลุ่ม

2.1 กลุ่มเป้าหมาย ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 20 คน คัดเลือกโดยวิธีเจาะจง ประกอบด้วย 1) ส่วนราชการ องค์การบริหารส่วนจังหวัด วัฒนธรรมจังหวัด สำนักพุทธศาสนาจังหวัด เทศบาลตำบลขมิ้น เทศบาลตำบลนาหัวบ่อ เทศบาลตำบลขมิ้นเทศบาลตำบลวังยางและผู้บริหารโรงเรียนในพื้นที่ จำนวน 8 คน 2) นักวิชาการ สังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน คณะอุตสาหกรรมเทคโนโลยี เป็นผู้สอนในโปรแกรมวิชาการท่องเที่ยว โปรแกรมวิชาภาษาไทย จำนวน 6 คน และ 3) ผู้ประกอบการในพื้นที่ 4 ตำบลเป้าหมาย จำนวน 6 คน

2.2 เครื่องมือวิจัย คือ แบบประเมินความพึงพอใจกิจกรรมค้นหาอัตลักษณ์วัฒนธรรมและวิถีคนในชุมชน 4 ตำบล เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการจัดกิจกรรมค้นหาอัตลักษณ์วัฒนธรรมและวิถีคนในชุมชน 4 ตำบล เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 20 คน ทำการประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมค้นหาอัตลักษณ์วัฒนธรรมและวิถีคนในชุมชน 4 ตำบล เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม

2.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากกระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้องค์ประกอบดังนี้ 1) โครงสร้างพื้นฐาน: Infrastructure 2) ผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก: Product 3) เจ้าบ้านที่ดี อาหาร: Good host Food 4) เส้นทางท่องเที่ยว 4 ตำบล: Tourism program 5) กิจกรรมท่องเที่ยว: Tourism activities และ 6) สื่อประชาสัมพันธ์: Story telling รวมเรียกว่า IP2TS Model

ระยะที่ 3 พัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบลด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

จากระยะที่ 2 ทำให้ได้องค์ประกอบของรูปแบบ จากนั้นนำมาสร้างคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีคุณสมบัติ คือ มีความรู้ ประสบการณ์ด้านการพัฒนารูปแบบ ด้านการท่องเที่ยว การศึกษาระดับปริญญาเอกหรือตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์

3.2 เครื่องมือวิจัย แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 4 ทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ดำเนินการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4.1 กลุ่มเป้าหมาย ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล จำนวน 20 คน โดยมีคุณสมบัติ 1) เพศ ชาย หญิง หรือเพศที่ 3 2) อายุระหว่าง 30-40 ปี 3) สถานภาพ มีแฟนแต่ยังไม่แต่งงาน 4) ระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป 5) รายได้ระหว่าง 18,000 – 28,000 บาท 6) ภูมิลำเนา ไม่ใช่คนในพื้นที่จังหวัดสกลนคร 7) มีความชอบด้านการท่องเที่ยวธรรมชาติ ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ท่องเที่ยวเชิงกีฬา ชอบการถ่ายภาพ ท่องเที่ยวกับแฟน และ 8) มีรถยนต์ส่วนตัว

4.2 เครื่องมือวิจัย คือแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 ตำบล

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยให้นักท่องเที่ยวทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล

4.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น พบปัญหาการบริหารจัดการเวลาของโปรแกรมตามเส้นทางท่องเที่ยวที่วางไว้ มีการปรับให้เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวและเพิ่มประสิทธิภาพด้วยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้โดยสร้างกลุ่มไลน์กลุ่มในการติดต่อกับนักท่องเที่ยว การสร้างเรื่องเล่าชุมชน สถานที่ท่องเที่ยวผ่านช่องยูทูบและสร้างเพจเฟซบุ๊กประชาสัมพันธ์กิจกรรมท่องเที่ยว ซึ่งวัดจากจำนวนผู้ติดตาม

ระยะที่ 5 การประเมินผลรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

5.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบ จำนวน 5 คน มีคุณสมบัติ คือ มีความรู้ ประสบการณ์ด้านการพัฒนารูปแบบ ด้านการท่องเที่ยว การศึกษาระดับปริญญาเอกหรือตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์

5.2 เครื่องมือวิจัย คือ แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

5.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบลด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า

ระยะที่ 1 ผลสำรวจบริบทชุมชนซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐาน 4 ตำบล คณะวิจัยได้ทำการลงพื้นที่สำรวจข้อมูล พบว่า 1) บริบทชุมชนในพื้นที่มีรายละเอียดดังนี้ ด้านทรัพยากรธรรมชาติ คือ เทือกเขาภูพาน ด้านสถานที่ท่องเที่ยว มีอ่างเก็บน้ำห้วยทราย ชม้นพระธาตุภูเพ็ก วัดถ้ำขาม ด้านผลิตภัณฑ์ มีผลิตภัณฑ์เด่น คือ ผ้าคราม ด้านวัฒนธรรม มีประเพณีวัฒนธรรมฮีตสิบสองคองสิบสี่ ด้านบุคลากร ด้านที่พักและด้านอาหาร มีอาหารประจำถิ่น เป็นช่วงฤดูกาล เช่น แกงหน่อไม้ไร่ แกงผักหวาน แกงหวาย และ 2) ผลการค้นหาอัตลักษณ์ชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า อัตลักษณ์ชุมชนที่โดดเด่น คือ ภูไท ภาษาวัฒนธรรม การดำรงชีวิตที่เรียบง่าย แล้วถึงธรรมะ ธรรมชาติและวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างชัดเจน

ระยะที่ 2 ผลวิเคราะห์และออกแบบรูปแบบการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้องค์ประกอบดังนี้ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ด้านผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก (Product) ด้านการเป็นเจ้าบ้านที่ดี ดือนรับดี อาหารดี (Good host) ด้านเส้นทางท่องเที่ยว 4 ตำบล (Tourism program) ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว (Tourism activities) “เดินขึ้นภูเพ็ก เชื้ออินถ้ำขาม ย้อมครามบ้านภูไท ใส่ใจกันละเบ่อ” ด้านสื่อประชาสัมพันธ์ (Story telling) “เล่าเรื่อง เล่นที่ชุมชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีไทยอย่างสร้างสรรค์”

ระยะที่ 3 ผลพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ 1) คู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย บทนำการจัดการท่องเที่ยวตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย คำแนะนำการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ประกอบการ การวางแผนการจัดการท่องเที่ยว บทที่ 1 อัตลักษณ์ 4 ตำบล ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นที่ 4 ตำบล ที่เป็นอัตลักษณ์ ทรัพยากรที่มีคุณค่า บทที่ 2 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว 4 ตำบล จากการทำการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ผ่านการออกแบบรูปแบบการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และบทที่ 3 กระบวนการจัดการท่องเที่ยวในพื้นที่ 4

ตำบล ตามหลักการบริหารจัดการ PDCA ซึ่งประกอบด้วยการวางแผน การปฏิบัติการตามแผน การตรวจสอบและการปรับปรุงการดำเนินการ 2) ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนาแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย ด้านการจัดทำรูปเล่ม ด้านข้อมูลเนื้อหา ด้านการใช้ภาษาและด้านภาพประกอบ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนาแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านการจัดทำรูปเล่ม	4.20	0.84	มาก
2. ด้านข้อมูล เนื้อหา กระบวนการ	4.00	0.71	มาก
3. ด้านการใช้ภาษา	4.40	0.55	มาก
4. ด้านภาพประกอบ	4.00	0.71	มาก
รวม	4.15	0.67	มาก

N = 5

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนาแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.67)

ระยะที่ 4 ผลทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลข้อมูลทั่วไป ดังนี้ 1) เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามคิดเป็นเพศชาย ร้อยละ 26.70 เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 73.33 2) อายุผู้ตอบแบบสอบถามคิดเป็นอายุเฉลี่ย 32.26 ปี โดยมีอายุระหว่าง 20 ปี ถึง 62 ปี 3) อาชีพและตำแหน่ง ผู้ตอบแบบสอบถามมีหลากหลายอาชีพ ประกอบด้วย รับราชการ ข้าราชการบำนาญ พนักงานจ้างเหมา ลูกจ้างประจำ นักศึกษา 4) รายได้ต่อเดือน เฉลี่ย 21,333.33 โดยมีรายได้สูงสุดเท่ากับ 46,000. บาท และส่วนใหญ่มีงานประจำ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)	4.60	0.50	มาก
2. ด้านผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก (Product)	4.76	0.54	มาก
3. ด้านการเป็นเจ้าบ้านที่ดี ต้อนรับดี อาหารดี (Good host)	4.89	0.34	มาก
4. ด้านโปรแกรมการท่องเที่ยว 4 ตำบล (Tourism program)	4.76	0.44	มาก
5. ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว (Tourism activities)	4.85	0.36	มาก
6. ด้านสื่อประชาสัมพันธ์ (Story telling)	4.71	0.49	มาก
รวม	4.60	0.48	มาก

N=16

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.60$ S.D. = 0.48)

ระยะที่ 5 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านองค์ประกอบรูปแบบท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.80	0.45	มาก
2. ด้านการบวนการวิเคราะห์และออกแบบรูปแบบการพัฒนา รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านการพัฒนากระบวนการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.60	0.55	มาก
4. ด้านการทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ด้านวิธีการประเมินรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.40	0.55	มาก
รวม	4.76	0.44	มาก

N = 5

จากตารางที่ 3 ความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.44)

ผลการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ในการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมวัฒนธรรมและนวัตกรรม งานวิจัยได้ผลิตภัณฑ์ที่ใช้สำหรับการท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดจากวัฒนธรรมการแต่งกายของชาติพันธุ์ไท ประกอบด้วยกระเป๋าสะพาย หมวก เสื้อ สามารถจำหน่ายในงานเทศกาลต่าง ๆ

การอภิปรายผล

ผลการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบลด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า

ระยะที่ 1 ผลสำรวจบริบทชุมชนซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐาน 4 ตำบล คณะวิจัยได้ทำการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลสรุปข้อมูลด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านทรัพยากรธรรมชาติ คือ เทือกเขาภูพาน ด้านสถานที่ท่องเที่ยว มีอ่างเก็บน้ำห้วยทราย ชม้น พระธาตุภูเพ็ก วัดถ้ำขาม ด้านผลิตภัณฑ์ มีผลิตภัณฑ์เด่น คือ ผ้าคราม ด้านวัฒนธรรม มีประเพณีวัฒนธรรมฮีตสิบสองคองสิบสี่ ด้านบุคลากร ด้านที่พักและด้านอาหาร มีอาหารประจำถิ่น เป็นช่วงฤดูกาล เช่น แกงหน่อไม้ไร่ แกงผักหวาน แกงหอย และ 2) ผลการค้นหาลักษณะชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ลักษณะชุมชนที่โดดเด่น คือ ภูไท ภาษาวัฒนธรรม การดำรงชีวิตที่เรียบง่ายแล้วถึงธรรมะ ธรรมชาติและวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับ นาทยา เกตุสมบูรณ์และวันทนา เนาว์วัน (2562) พบว่า ศักยภาพด้านการท่องเที่ยวมีอัตลักษณ์เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สิ่งดึงดูดใจที่สำคัญ คือ รูปแบบวิถีชีวิตริมน้ำและเกษตรกรรม ดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง มีกิจกรรมฐานการเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาการท่องเที่ยวให้ยั่งยืน

ระยะที่ 2 ผลวิเคราะห์และออกแบบรูปแบบการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้องค์ประกอบดังนี้ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ด้านผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก (Product) ด้านการเป็นเจ้าบ้านที่ดี ดอนรับดี อาหารดี (Good host) ด้านเส้นทางท่องเที่ยว 4 ตำบล (Tourism program) ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว (Tourism activities) “เดินขึ้นภูเพ็ก เชื้ออินถ้ำขาม ย่อมครามบ้านภูไท ใส่ใจกันละเบ่อ” ด้านสื่อประชาสัมพันธ์ (Story telling) “เล่าเรื่องเสน่ห์ชุมชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีไทยอย่างสร้างสรรค์” สอดคล้องกับ เขมลักษณ์ คุปต์พันธ์ และปริญญ์ บรรจงมณี (2563) พบว่า องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ คือ ด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว มาเป็นลำดับแรก รองลงมาด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านการให้บริการของแหล่งท่องเที่ยว ด้านที่พัก ด้านความดึงดูดใจและด้านกิจกรรม ตามลำดับ

ระยะที่ 3 ผลพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ 1) คู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย บทนำการจัดการท่องเที่ยวตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย คำแนะนำการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ประกอบการ การวางแผนการจัดการท่องเที่ยว บทที่ 1 อัตลักษณ์ 4 ตำบล ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นที่ 4 ตำบล ที่เป็นอัตลักษณ์ ทรัพยากรที่มีคุณค่า บทที่ 2 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว 4 ตำบล จากการทำการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ผ่านการออกแบบรูปแบบการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และบทที่ 3 กระบวนการจัดการท่องเที่ยวในพื้นที่ 4 ตำบล ตามหลักการบริหารจัดการ PDCA ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติตามแผน การตรวจสอบและการปรับปรุงการดำเนินการ 2) ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย ด้านการจัดทำรูปเล่ม ด้านข้อมูลเนื้อหา ด้านการใช้ภาษาและด้านภาพประกอบ สอดคล้องกับกัลยาณี กุลชัย (2560) พบว่า กระบวนการในการสร้างคู่มือโดยการมีส่วนร่วมมีการกำหนดอัตลักษณ์ร่วมกันระหว่างชุมชนกับนักวิจัย ชุมชนมีความพึงพอใจรวมทั้ง 4 ด้านคือ การจัดรูปเล่ม ข้อมูลเนื้อหา การใช้ภาษา และภาพประกอบในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87

ระยะที่ 4 ผลทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา แบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลข้อมูลทั่วไป ดังนี้ 1) เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามคิดเป็นเพศชาย ร้อยละ 26.70 เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 73.33 2) อายุ ผู้ตอบแบบสอบถามคิดเป็นอายุเฉลี่ย 32.26 ปี โดยมีอายุระหว่าง 20 ปี ถึง 62 ปี 3) อาชีพและตำแหน่ง ผู้ตอบแบบสอบถามมีหลากหลายอาชีพ ประกอบด้วย รับราชการ ข้าราชการบำนาญ พนักงานจ้างเหมา ลูกจ้างประจำ นักศึกษา 4) รายได้ต่อเดือน เฉลี่ย 21,333.33 โดยมีรายได้สูงสุดเท่ากับ 46,000 บาท และส่วนใหญ่มีงานประจำ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่องิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับ ดุสิตพร ฮกทาและธานินทร์ สังขตวง (2562) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจจากการทดสอบเส้นทาง 3 อันดับแรก คือ ความน่าสนใจของแหล่งท่องเที่ยว (ร้อยละ 38) กิจกรรมท่องเที่ยว (ร้อยละ 24) ช่วงเวลาที่เหมาะสม (ร้อยละ 16) ตามลำดับ

ระยะที่ 5 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับ วรปภา อาธิราษฎร์และคณะ (2562) พบว่า 1) รูปแบบประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) เทคโนโลยีดิจิทัล 1.2) ผู้มีส่วนร่วม 1.3) กระบวนการจัดการตามแนวคิด 7s ของแมคคินซี (7s McKinsey) และ 1.4) การกำหนดแผนการดำเนินงานที่เหมาะสม และ 2) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ในการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมวัฒนธรรมและนวัตกรรม งานวิจัยได้ผลิตภัณท์ที่ใช้สำหรับการท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดจากวัฒนธรรมการแต่งกายของชาติพันธุ์ไท ประกอบด้วย กระเป๋าสะพาย หมวก เสื้อ สามารถจำหน่ายในงานเทศกาลต่าง ๆ สอดคล้องกับ แพรวภัทร ยอดแก้ว (2565) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้งในจังหวัดนครปฐม พบว่า การนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง จังหวัดนครปฐม โดยการถ่ายทอดความรู้และเทคโนโลยีเกี่ยวกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับผู้ผลิตสินค้าในชุมชนลาวครั้ง ผู้ผลิตได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์เสริมสร้างสุขภาพ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือสีธรรมชาติ ผ้าทอตีนจก ผลิตภัณฑ์ทั้ง 3 ได้รับการยอมรับจากคนในชุมชนทำให้เกิดการสร้างงานรายได้สู่ชุมชน

การนำไปใช้ประโยชน์

ประโยชน์เชิงทฤษฎี

รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา เส้นทางท่องเที่ยว สินค้าและบริการ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการท่องเที่ยวมีรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาที่เป็นต้นแบบ มีเส้นทางท่องเที่ยวในชุมชน ด้านสุขภาพ จำนวนผู้ที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬามีจำนวนมากขึ้น และด้านเศรษฐกิจคนในชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้น

ประโยชน์เชิงบริหารจัดการ

ด้านสังคม พบว่า นักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนนอกพื้นที่จังหวัดสกลนครและไม่เคยมาจังหวัดสกลนคร มีการสะท้อนความคิดเห็นประเด็นต่าง ๆ ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวประทับใจในการท่องเที่ยวในกิจกรรมที่จัดขึ้น พร้อมทั้งจะบอกเล่าเพื่อนญาติพี่น้องให้ไปเที่ยวจังหวัดสกลนครเมืองสามธรรมะ

ด้านนโยบาย พบว่า มีความต้องการรูปแบบการท่องเที่ยว ฯ เพื่อนำไปดำเนินการด้านการท่องเที่ยว เบื้องต้นต้องการนำผลการวิจัยใช้อ้างอิงในการของบประมาณการพัฒนาการท่องเที่ยวของท้องถิ่น จังหวัดสกลนคร

ด้านเศรษฐกิจ พบว่า ผู้ประกอบการในพื้นที่ 4 ตำบล มีรายได้เพิ่มขึ้น อีกทั้งผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จัดทำเมื่อนำไปทดลองตลาดในงานกาชาด งานออกบูธของพาณิชย์จังหวัด และงานออกร้านตามหน่วยงานประสานมายังมหาวิทยาลัย

สรุป

การพัฒนาารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีกระบวนการวิจัย 5 ระยะ ตามทฤษฎี ADDIE ผลการวิจัย พบว่า พื้นที่ 4 ตำบล ประกอบด้วย ตำบลหมื่น ตำบลนาหัวบ่อ ตำบลไร่และตำบลวังยาง อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร มีทรัพยากรที่เป็นทุนวัฒนธรรม ทุนทางสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬา ในการวิเคราะห์องค์ประกอบรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้องค์ประกอบดังนี้ 1) โครงสร้างพื้นฐาน: Infrastructure 2) ผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก: Product 3) เจ้าบ้านที่ดี อาหาร: Good host Food 4) เส้นทางท่องเที่ยว 4 ตำบล: Tourism program 5) กิจกรรมท่องเที่ยว: Tourism activities และ 6) สื่อประชาสัมพันธ์: Story telling รวมเรียกว่า IP2TS Model ได้พัฒนาคู่มือรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมตามรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินผลรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและกีฬาแบบบูรณาการพื้นที่ 4 ตำบล ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ของผู้เชี่ยวชาญโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและผลการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ในการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมวัฒนธรรมและนวัตกรรม งานวิจัยได้ผลิตภัณฑ์ที่ใช้สำหรับการท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดจากวัฒนธรรมการแต่งกายของชาติพันธุ์ภูไท ประกอบด้วย กระเป๋าสะพาย หมวก เสื้อ สามารถจำหน่ายในงานเทศกาลต่าง ๆ

ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

ข้อจำกัด ช่วงเวลาของการดำเนินการวิจัยมีอุปสรรค คือ โรคระบาดโควิด-19 ส่งผลให้การดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานตามเวลาที่กำหนดไว้ คณะผู้วิจัยได้ทำการขยายเวลาของการทำวิจัย เนื่องจากรัฐบาลประกาศมาตรการปิดเมือง (Lockdown) ควบคุมการระบาดของโรคในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ ปัจจุบันพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวไม่นิยมเที่ยวตามโปรแกรมท่องเที่ยวแต่เที่ยวเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยเฉพาะกลุ่มผู้เกษียณอายุราชการ มีการใช้เทคโนโลยีหรือโซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลการเดินทาง ข้อมูลที่พัก ข้อมูลสถานที่และเรื่องราว ๆ ที่เกี่ยวข้อง

รายการอ้างอิง

- กัลยาณี กุลชัย (2560) .การสร้างคู่มือการท่องเที่ยวชุมชน โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบล บางน้ำผึ้งอำเภอบางพระ
ประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 20, 26-41.
- เฉลิมลักษณ์ คุปิตพันธ์ และปริญญา บรรจงมณี (2563).แนวทางการพัฒนาองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของนักท่องเที่ยว
ชาวยุโรปในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 14(1), 1-13.
- ดุสิตพร ฮกทา,จุติมา บุญมีและ ธนินทร์ สังขดวง (2562) .การประเมินศักยภาพและออกแบบโครงข่ายการท่องเที่ยวเพื่อพัฒนา
เศรษฐกิจฐานรากในตำบลนาหมื่นศรี อำเภอนาโยง จังหวัดตรัง. รายงานการวิจัย สืบค้นเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2565 เข้าถึงจาก
<https://www.repository.rmutsv.ac.th>
- นาดยา เกตุสมบุญและวันทนา เนาว์วัน (2562) .ศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวหมู่บ้านหนองสรวง
ตำบลกระแซง อำเภอบางไทร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯสยามบรมราชกุมารี*, 25(1), 81-93.
- แพรวภัทร ยอดแก้ว (2565).แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้งในจังหวัด
นครปฐม.*การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*,หน้า 2873 – 2886,
- วรปภา อารีราษฎร์, ธรัช อารีราษฎร์ และศิศิษฐ์ คุณชมภู. (2562). รูปแบบการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ตามแนว
ทางการจัดการท่องเที่ยว 7s เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม.*วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี
สารสนเทศและนวัตกรรม* , 6(1), 137-146.
- สถาบันทรัพยากรเส้นทางปัญญาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2560).รายงานการวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม
อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลุ่มรายได้ดี และท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ.โครงการพัฒนาผู้ประกอบการด้านทรัพยากรเส้นทางปัญญา
และนวัตกรรม,สืบค้นเมื่อ 19 ธันวาคม 2567 เข้าถึงจาก https://www.ipthailand.go.th/images/3534/web_01052018/Report_CHU/8_Well-being_06.12.2017_CHU.pdf