



การยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน

ACCEPTANCE OF DIGITAL TECHNOLOGY FOR CREATIVE COMMUNITY TOURISM BASED ON SUSTAINABLE AGRICULTURE

รัตเมศวร์ ตันวินกุล, บุญฤทธิ์ นกคุรฑ, ชาญณรงค์ หนูอินทร์, และสุวิทย์ สมสุภาพร่งยศ*

Ratsames Tunveenukool, Boonyarit Nokkurth, Channarong Nu-in, and Suwit Somsuphaprungsos

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

*Corresponding Author E-mail: suwit.s@rmutsb.ac.th

Received June 30, 2023; Revised February 17, 2024; Accepted March 22, 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ถ่ายทอดเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน 2) สร้างการยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน การวิจัยในครั้งนี้กำหนดกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจงในการถ่ายทอดเทคโนโลยี จำนวน 44 คน และจำนวนผู้ประเมินเทคโนโลยีเพื่อสร้างการยอมรับ จำนวน 65 คน ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ กลุ่มตัวแทนชุมชนที่อยู่ในชุมชน เจ้าหน้าที่ภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชน สถิติที่ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมิน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการถ่ายทอดเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับความพึงพอใจจากมากไปหาน้อยตามด้านการประเมิน จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณลักษณะของผู้ถ่ายทอด ด้านการนำความรู้ไปใช้ และด้านกระบวนการการถ่ายทอด ตามลำดับ 2) ผลการประเมินการยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลโดยชุมชนสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน จำนวน 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นความรู้ (Knowledge) ผลการวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นจูงใจ (Persuasion) ผลการวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นตัดสินใจ (Decision) ผลการวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นทดลองใช้ (Implementation) ผลการวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นยืนยัน (Confirmation) ผลการวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวโดยชุมชน, ส่งเสริมการท่องเที่ยว, การยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัล



Abstract

The purposes of the research were: 1) to assess digital technology transfer for tourism by creative communities based on sustainable agriculture, and 2) to promote the acceptance of digital technology for creative community tourism based on sustainable agriculture from stakeholders. This research targeted a specific group. In terms of technology transfer, there were 44 people, while the number of technology evaluators to promote acceptance comprised 65 people. The experimental population and data collection included a group of community representatives living in the community, government officials involved in the development of digital technology, and entrepreneurs involved in community tourism. Statistics used as an evaluation tool included mean and standard deviation. The research results found that 1) digital technology transfer for tourism by creative communities based on sustainable agriculture was at the highest level, with satisfaction arranged from the highest to lowest according to 3 evaluation areas, including the characteristics of the broadcaster in terms of applying knowledge and the transmission process. Further, 2) the results of the evaluation for digital technology acceptance to promote tourism with digital technology by creative communities based on sustainable agriculture involved 5 stages as follows: Knowledge stage, which had overall analysis results at the highest level, Persuasion stage, which had overall analysis results at the highest level, Decision stage, which had overall analysis results at the highest level, Trial stage, which had analysis results at the highest level, and Confirmation stage, which had overall analysis results at the highest level. Thus, all analysis results were found to be at the highest level.

Keywords: Community-based tourism, Creative tourism, Digital technology acceptance

บทนำ

การท่องเที่ยว นับเป็นรายได้หลักของเศรษฐกิจของประเทศ โดยคาดว่าจะรายได้จากการท่องเที่ยวในปี พ.ศ.2566 จะเติบโตในอัตราเร่งอีก 1 ล้านล้านบาท พุ่งแตะ 2.25 ล้านล้านบาท (ศูนย์วิเคราะห์เศรษฐกิจ ทีทีบี, 2566) ประเทศไทยยังคงเป็นจุดหมายปลายทางในการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั่วโลก เนื่องจากมีทรัพยากรที่มีคุณค่าและความหลากหลาย โดยเฉพาะศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตในท้องถิ่น และทรัพยากรในท้องถิ่น และการท่องเที่ยวเชิงเกษตรเป็นการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่งที่มีแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เกษตรกรรมที่มีความเหมาะสมในการสร้างความยั่งยืนในภาคเกษตรกรรม โดยเป็นการเชื่อมโยงระหว่างภาคเกษตรกรรมและวิถีชุมชนเข้ากับการท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มมูลค่าและความสามารถในการแข่งขัน ก่อให้เกิดการอนุรักษ์และส่งเสริมการพัฒนาการเกษตรอย่างยั่งยืน ส่งเสริมให้เกษตรกรมีทางเลือก มีรายได้เพิ่มขึ้น เกิดความรักและความภูมิใจในวัฒนธรรม วิถีชีวิต



และอาชีพของตนเอง อันจะส่งผลต่อการสืบทอดและอนุรักษ์อาชีพเกษตรกรในระยะยาว (ครรชิต มาระโกชน, 2566).

ชุมชนตำบลบ้านม้า ตำบลทับน้ำ อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่มีพื้นที่อยู่ที่ราบลุ่ม พื้นที่โดยทั่วไปเต็มไปด้วยหนอง คลอง บึง ทำให้มีสภาพพื้นที่ที่เหมาะสมกับการประกอบอาชีพเกษตรกรรม และการปลูกผักสวนครัว ปลูกมันเทศ การเลี้ยงสัตว์ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นทุ่งนา ที่ผ่านมาองค์การบริหารส่วนตำบลทับน้ำมีความต้องการพัฒนาพื้นที่เกษตรกรรมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้เชิงเกษตร โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออนุรักษ์พื้นที่เกษตรกรรมให้คงอยู่และสร้างแหล่งเรียนรู้ด้านการเกษตรเพื่ออนุรักษ์วิถีชีวิตดั้งเดิมของคนไทยและสร้างเป็นแหล่งให้ความรู้ให้แก่ประชาชนในพื้นที่ยังคงมีสถานที่ทำการเกษตรที่สวยงาม มีความพร้อมที่จะสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรได้ (องค์การบริหารส่วนตำบลทับน้ำ, 2565) จากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ทำให้ผู้ติดเชื้อเป็นจำนวนมากทั่วโลก ส่งผลกระทบต่อการลดลงของจำนวนนักท่องเที่ยว โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวก่อนและระหว่างการระบาดของโรคโควิด-19 พบว่าในภาพอนาคตฐาน (Baseline future) ของการท่องเที่ยวไทย เมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดเริ่มคลี่คลายลง แนวโน้มคือนักท่องเที่ยวจะนิยมการเดินทางท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตและประสบการณ์เพิ่มขึ้น รูปแบบการเดินทางท่องเที่ยวยืดหยุ่นและหลากหลายแสวงหากิจกรรมการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่ท่องเที่ยวและผลลัพธ์ในระยะยาวที่ยั่งยืน ที่สำคัญเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนการท่องเที่ยว (กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2564) สอดคล้องกับ บริสุทธิ์ แสนคำ (2564) ที่กล่าวว่านักท่องเที่ยวจะเลือกเดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทย ในสถานที่ท่องเที่ยวที่สามารถเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัว เป็นวิธีการเดินทางท่องเที่ยวที่ปลอดภัยและเลือกเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยว Unseen และจำนวนนักท่องเที่ยวไม่หนาแน่น คณะผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการทำงานในพื้นที่ดังกล่าวเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี รวบวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนการทำเกษตรกรรมแบบสมัยใหม่ (Smart Farm) จึงทำให้ทราบบริบทของชุมชนและเห็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบดั้งเดิม เพื่อจะนำมาใช้ในการยกระดับการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ จากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของการท่องเที่ยวหลังสถานการณ์โควิด 19 เทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนการท่องเที่ยวในรูปแบบพฤติกรรมนักท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ คือเรื่องของความปลอดภัยและความสะดวกสบายในด้านข้อมูลต่าง ๆ เรียกได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวยุคดิจิทัล (Smart Tourism) ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถตัดสินใจในการท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น ได้สัมผัสการท่องเที่ยวที่มีแบบแผน สะดวก และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเป็นการสร้างสรรค์เทคโนโลยีในการพัฒนาการท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน สามารถแก้ไขปัญหาจากข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยว การรวบรวมข้อมูล การใช้จ่าย ที่พัก อาหาร การเดินทาง ประกาศ และแจ้งข่าวสารได้ทันทั่วถึง (ธีระ ราชภาพล, 2564) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่ายกระดับการท่องเที่ยวโดยชุมชน จะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชนและมีขีดความสามารถในการแข่งขัน แต่ยังคงมีปัญหาพื้นฐานอีกหลายประการ รวมไปถึงขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชน ตลอดจนขาดการเก็บรวบรวมฐานข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างเป็นระบบ รวมทั้งความไม่ชัดเจนในการเปิดโอกาสให้ชุมชนหรือเจ้าของพื้นที่มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน จากการสัมภาษณ์ชุมชน ผู้ประกอบการ



และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พบว่า ชุมชนยังขาดการวางแผนและการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยคนในชุมชนอย่างเป็นระบบโดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการบริหารจัดการด้านการท่องเที่ยวซึ่งในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรต้องอาศัยศักยภาพในหลาย ๆ ด้านโดยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มศักยภาพและสนองตอบด้านการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้เกิดการท่องเที่ยวในรูปแบบ Smart Tourism ที่มีระบบบริหารจัดการการท่องเที่ยว (Tourism Intelligence Center: TIC) สร้างแรงบันดาลใจต่อนักท่องเที่ยวและกระตุ้นให้เกิดการเดินทางได้ (สาธิตินันท์ บุญมี, 2566)

งานวิจัยนี้คณะผู้วิจัยมีการบูรณาการระหว่างศาสตร์ คือ เทคโนโลยี การจัดการท่องเที่ยว มีการบูรณาการระหว่างหน่วยงาน คือ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เกษตรอำเภอ ท่องเที่ยวจังหวัด เป็นต้น ดังนั้นวิจัยนี้เป็นชุดโครงการวิจัย โดยได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันและโมบายแอปพลิเคชัน ชื่อ “Teal-Tub-Num” (เที่ยวทับน้ำ) ซึ่งได้แบ่งการวิจัยออกเป็นสามส่วนโดยมีภาพรวมการแยกส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพร้อมฐานข้อมูลบนเว็บและระบบบริหารจัดการข้อมูลควบคุมดูแลด้วยผู้ดูแลระบบ ส่วนที่ 2 เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน (Mobile Application) เป็นส่วนสนับสนุนการท่องเที่ยวและส่วนที่ 3 เป็นการถ่ายทอดเทคโนโลยีและสร้างการยอมรับ ซึ่งในส่วนของการวิจัย

บทความวิจัยนี้นำเสนอกระบวนการสร้างการยอมรับ โดยเริ่มจากการถ่ายทอดเทคโนโลยีดิจิทัล (Teal-Tub-Num App) หลังจากนั้น จะมีการประเมินการยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าว จากผู้ได้รับการถ่ายทอด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรตามนโยบายภาครัฐที่หน่วยงานและชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการผลวิจัยนี้สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนานวัตกรรมบนพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรได้อย่างเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ถ่ายทอดเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน ในชุมชนทับน้ำ-บ้านม้า อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. สร้างการยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนตำบลทับน้ำ-บ้านม้า อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การทบทวนวรรณกรรม

การถ่ายทอดเทคโนโลยี การถ่ายทอดเทคโนโลยีในความหมายโดยทั่วไปคือการดำเนินการเพื่อให้เทคโนโลยีถูกส่งออกจากแหล่งเดิมไปยังปลายทางที่เป็นเป้าหมายหรือผู้รับที่เป็นเป้าหมายอันได้แก่ ผู้นำเทคโนโลยีเหล่านั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ หากจะพิจารณาถึงความมุ่งหมายของการถ่ายทอดเทคโนโลยี อาจกล่าวได้ว่า การถ่ายทอดเทคโนโลยี (Technology Transfer) คือ การส่งเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นรูปของความรู้ ข่าวสาร ข้อมูล แนวคิด แนวปฏิบัติ ไปยังผู้รับเป้าหมาย ปลายทาง



เพื่อต้องการให้เกิดผล 2 ประการ คือ ตอบสนองความต้องการของบุคคลเป้าหมายและสามารถนำเทคโนโลยีหรือความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ของตนเองให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

กระบวนการถ่ายทอดเทคโนโลยี การถ่ายทอดเทคโนโลยีนับจัดได้ว่าเป็นลักษณะหนึ่งของการสื่อสาร หรืออาจเรียกได้ว่าการถ่ายทอดเทคโนโลยีใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือทำงานที่สำคัญในกระบวนการของการถ่ายทอดเทคโนโลยี ต้องอาศัยกระบวนการในการสื่อสารเข้ามาช่วยอธิบายด้วยคือ

1. ผู้ถ่ายทอดนวัตกรรม เปรียบเสมือนเป็นผู้ส่งสาร (Sender)
2. เทคโนโลยี หรือนวัตกรรมเปรียบเสมือนเป็น สาร (Message)
3. วิธีการถ่ายทอด/ส่งเสริม เปรียบเสมือนเป็นช่องสาร หรือช่องทางในการส่งสาร (Channel)
4. ผู้รับนวัตกรรม เปรียบเสมือนเป็นผู้รับสาร (Receiver)

ดังนั้นการถ่ายทอดเทคโนโลยี ก็คือการที่ผู้รับสารนำสารหรือเทคโนโลยี ที่ได้รับจากการถ่ายทอดไปพิจารณา และตัดสินใจปฏิบัติตามเทคโนโลยีนั้น การถ่ายทอดเทคโนโลยีจะประสบผลสำเร็จมากน้อยหรือไม่ได้ผลดีก็ต้องขึ้นกับความเหมาะสมสอดคล้องขององค์ประกอบเหล่านี้เป็นสำคัญ (เอกพงศ์ มุสิกะเจริญ, 2565)

การยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยี การยอมรับนวัตกรรมเป็นกระบวนการที่ผู้ใช้นวัตกรรมได้ผ่านกระบวนการศึกษานวัตกรรมและมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ใช้แต่ละบุคคลอาจมีระดับการยอมรับที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับทัศนคติ ประสบการณ์ ทฤษฎีของการยอมรับนวัตกรรมแบ่งเป็นขั้นตอนการยอมรับเอาไว้ 5 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นความรู้ (The Knowledge)** เป็นขั้นตอนแรกของการยอมรับนวัตกรรม โดยในขั้นตอนนี้บุคคลจะได้รับรู้สารสนเทศเบื้องต้นของนวัตกรรม ประกอบด้วย 3 ลักษณะคือ 1) การตระหนักรู้ (Awareness Knowledge) เป็นการที่บุคคลได้รับรู้ว่ามียุทธวิธีนี้เกิดขึ้นและรับรู้ว่ายุทธวิธีนี้มีผลสำคัญอย่างไร 2) การปฏิบัติอย่างไร (How to Knowledge) เป็นการที่บุคคลได้รับสารสนเทศที่อธิบายว่ายุทธวิธีนี้มีวิธีการทำงานอย่างไร 3) ความรู้เกี่ยวกับหลักการ (Principles Knowledge) เป็นการที่บุคคลได้รับสารสนเทศที่อธิบายเกี่ยวกับหลักการหรือทฤษฎีพื้นฐานของยุทธวิธี

2. **ขั้นสนใจ (Interest)** เป็นขั้นที่บุคคลจะเกิดความรู้สึกสนใจในยุทธวิธีนี้ โดยสาเหตุที่ทำให้บุคคลเกิดความสนใจในยุทธวิธีอาจมาจากการที่บุคคลนั้นเห็นว่ายุทธวิธีจะสามารถแก้ไขปัญหาที่ประสบอยู่หรือตรงกับความต้องการและจะเริ่มหาข้อเท็จจริง ข่าวสาร เกี่ยวกับยุทธวิธีเพื่อสนองความอยากรู้

3. **ขั้นประเมินผล (Evaluation)** ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพิจารณาว่ายุทธวิธีนี้จะมีผลเหมาะสมกับการใช้งานหรือไม่และจะให้ผลลัพธ์คุ้มค่าเพียงใด ซึ่งผลลัพธ์ในขั้นตอนนี้ อาจเป็นการยอมรับนวัตกรรมหรือปฏิเสธการใช้งานยุทธวิธีก็ได้

4. **ขั้นทดลอง (Trial)** เป็นขั้นตอนที่บุคคลได้ผ่านการไตร่ตรองและตัดสินใจที่จะทดลองปฏิบัติตามแนวคิดใหม่หรือทดลองนำยุทธวิธีไปใช้จริงในบริบทการทำงานของตนเอง บุคคลที่ใช้นวัตกรรม



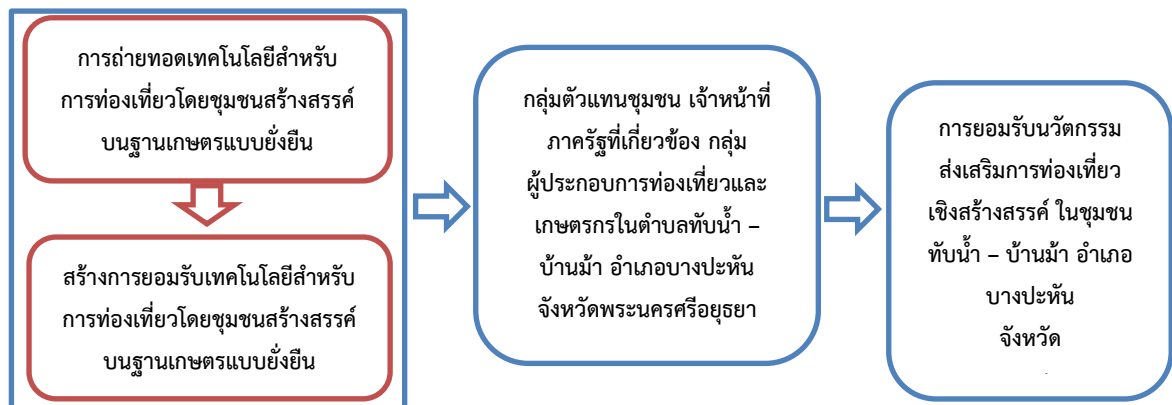
อาจต้องการความช่วยเหลือและการสนับสนุนต่าง ๆ จากผู้เผยแพร่นวัตกรรมและผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ เพื่อที่จะลดความไม่แน่ใจเกี่ยวกับประสิทธิผลของนวัตกรรม

5. ขั้นยอมรับปฏิบัติ (Adoption) ขั้นตอนนี้เป็นผลมาจากการที่บุคคลได้ทดลองใช้นวัตกรรม และได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจที่จะเกิดการยอมรับความคิดใหม่ ๆ อย่างเต็มที่และมีการขยายการปฏิบัติออกไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งนวัตกรรมนี้กลายเป็นวิธีการที่บุคคลยึดถือปฏิบัติโดยถาวร (Everett, M, Roger., 2003)

จากการทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยนี้นำแนวคิดการถ่ายทอดเทคโนโลยีและการยอมรับนวัตกรรมมาสังเคราะห์เพื่อกำหนดประเด็นที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดเทคโนโลยี ประกอบด้วย การถ่ายทอดเทคโนโลยีตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายสามารถนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ และสร้างการยอมรับเทคโนโลยีแก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อนำเทคโนโลยีที่ได้รับการถ่ายทอดไปใช้ให้ประโยชน์ต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

วิจัยนี้เป็นชุดโครงการวิจัย ซึ่งได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ส่วนโดยมีภาพรวมการแยกส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันและระบบบริหารจัดการข้อมูลควบคุมดูแลด้วยผู้ดูแลระบบ ส่วนที่ 2 เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน (Mobile Application) เป็นส่วนสนับสนุนการท่องเที่ยว และส่วนที่ 3 เป็นการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่ได้พัฒนาขึ้นจากส่วนที่ 1 และ 2 พร้อมกับการสร้างการยอมรับจากผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชนตำบลบ้านม้า ซึ่งในโครงการวิจัยนี้เป็นจะรับผิดชอบในส่วนที่ 3 ตามที่ได้ระบุไว้ และได้มีการกำหนดกรอบแนวคิดงานวิจัย ดังนี้



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดโครงการวิจัยการยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ พื้นที่วิจัยอยู่ในชุมชนตำบลบ้านม้า อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชนตำบลบ้านม้า โดยตรง สามารถแบ่งกลุ่ม



ตัวอย่างออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ตัวแทนชุมชนและเจ้าหน้าที่ภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชนตำบลบ้านม้า เช่น นายกองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านม้า ปลัด อบต. และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในสำนักงานปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านม้า มีส่วนในการกำหนดนโยบาย แผน และงบประมาณในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนตำบลบ้านม้า 2) กลุ่มผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชนตำบลบ้านม้า เช่น Raina House โฮมสเตย์ บ้านพัก & ไพรเวท แคมป์ปิ้ง, ไร่ลุงเชิด, ไร่ทริปปิเลจ ดูนาคาเฟ่ เป็นต้น เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการท่องเที่ยวในชุมชน เนื่องจากเป็นผู้ประกอบกิจการที่ให้บริการต่าง ๆ แก่นักท่องเที่ยว 3) เกษตรกรผู้ปลูกมันเทศ ข้าว และผู้ประกอบการกลุ่มจักสานไทยโบราณ เป็นต้น เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านของผู้ขายสินค้าของฝาก แก่นักท่องเที่ยว โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การถ่ายทอดเทคโนโลยี

เป็นการถ่ายทอดเทคโนโลยีสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ เว็บไซต์แอปพลิเคชัน และโมบายแอปพลิเคชัน ชื่อ “Teal-Tub-Num” (เที่ยวตำบลบ้านม้า) กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ผู้นำชุมชน จำนวน 5 คน ผู้ประสานงานชุมชน จำนวน 3 คน เจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านม้า จำนวน 12 คน ผู้ประกอบการ จำนวน 15 คน เกษตรกร จำนวน 5 คน และผู้ประกอบการกลุ่มจักสานไทยโบราณ จำนวน 4 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 44 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปการถ่ายทอดเป็นแบบสอบถามถึงโครงสร้างโดยใช้คำสำคัญในการสัมภาษณ์ประกอบด้วยคำถามปลายเปิดและปลายปิด จำนวน 1 ชุด แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 รายละเอียดข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการถ่ายทอดเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน ประกอบไปด้วยการสัมภาษณ์ 3 ด้าน คือ ด้านคุณลักษณะของผู้ถ่ายทอด ด้านกระบวนการการถ่ายทอด และด้านการนำความรู้ไปใช้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อสอบถามถึงปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากการใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยว ตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและผ่านการปรับปรุงแก้ไข

การเก็บรวบรวมข้อมูลทำโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการในการแนะนำขั้นตอนการใช้งานเว็บไซต์แอปพลิเคชันแก่เจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบในองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านม้า และโมบายแอปพลิเคชันชื่อ Teal-Tub-Num แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูลนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปวิเคราะห์โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ซึ่งประกอบไปด้วย ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) การวิเคราะห์ความคิดเห็นในแต่ละด้านใช้สถิติ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้เทคโนโลยี

เป็นขั้นตอนหลังการถ่ายทอดเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเดียวกับขั้นตอนที่ 1 ที่ได้รับการถ่ายทอดเทคโนโลยีสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว



เป็นการทดลองใช้เทคโนโลยีเป็นระยะเวลา 30 วัน โดยเมื่อมีการทดลองใช้เทคโนโลยีครบ 15 วันหรือประมาณ 2 สัปดาห์ คณะผู้วิจัยจะมีการลงพื้นที่เพื่อติดตามผล รับฟังปัญหา ข้อเสนอแนะต่าง ๆ หลังจากนั้นเมื่อกลุ่มตัวอย่างมีการทดลองใช้งานเทคโนโลยีจนครบ 30 วัน ทางคณะผู้วิจัยจะทำการวัดผลการยอมรับเทคโนโลยี

ในช่วงระยะเวลาการทดลองใช้เทคโนโลยีทางคณะผู้วิจัยได้มีช่องทางในการแนะนำและตอบข้อสงสัยแก่ผู้ใช้งาน 2 ช่องทาง คือ

1. การเผยแพร่คู่มือการใช้งานในรูปแบบวีดีโอผ่านช่องทางยูทูปเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถศึกษาวิธีการใช้งานเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา
2. กลุ่มไลน์เพื่อใช้เป็นช่องทางการติดต่อในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างเกิดข้อสงสัยและประสบปัญหาจากการใช้งานต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 3 การวัดผลการยอมรับ

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเดียวกับขั้นตอนที่ 1 การถ่ายทอด มีจำนวนผู้ร่วมตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 65 คน มีจำนวนเพิ่มขึ้นจากขั้นตอนที่ 1 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีการแนะนำให้คนในครอบครัว เพื่อนร่วมงานที่เกี่ยวข้องทำการติดตั้งและใช้งานแอปพลิเคชัน Teal-Tub-Num เพิ่มเติม ซึ่งประกอบด้วย ผู้นำชุมชน จำนวน 5 คน ผู้ประสานงานชุมชน จำนวน 3 คน เจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลทับน้ำ จำนวน 12 คน ผู้ประกอบการ จำนวน 19 คน เกษตรกร จำนวน 17 คน และผู้ประกอบการกลุ่มจักสานไทยโบราณ จำนวน 9 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 65 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลการยอมรับเทคโนโลยีเป็นแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างโดยใช้คำสำคัญในการสัมภาษณ์ประกอบด้วยคำถามปลายปิดและปลายเปิด จำนวน 1 ชุด แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 รายละเอียดข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน ประกอบไปด้วย ด้านในการสัมภาษณ์ 5 ด้าน (Everett, M, Roger., 2003) คือ ด้านความรู้ ด้านความสนใจ ด้านการตัดสินใจ ด้านการทดลองใช้ และด้านการยอมรับ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อสอบถามถึงปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากการใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยว ตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและผ่านการปรับปรุงแก้ไข

การเก็บรวบรวมข้อมูลทำโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างหลังทดลองใช้เทคโนโลยีเป็นระยะเวลา 30 วันจากขั้นตอนที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูลนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปวิเคราะห์โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ซึ่งประกอบไปด้วย ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) การวิเคราะห์ความคิดเห็นในแต่ละด้านใช้สถิติ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง



ผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าผู้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการถ่ายทอดเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืนมากที่สุด แบ่งตามด้านได้ ดังนี้

1) ด้านคุณลักษณะของผู้ถ่ายทอด ผู้รับการถ่ายทอดมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ถ่ายทอดมีการใช้สื่อประกอบการอธิบายเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น เช่น วีดีโอ สไลด์ ภาพประกอบ และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากัน คือ 4.84 รองลงมา มีการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างครอบคลุมและครบถ้วน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.77 รองลงมา เปิดโอกาสให้ซักถาม กรณีที่มีข้อสงสัย และสามารถตอบปัญหาได้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.39

2) ด้านกระบวนการการถ่ายทอด กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.59 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจต่อการถ่ายทอดโดยรวม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.86 รองลงมา เนื้อหาการถ่ายทอดมีความทันสมัย มีค่าเฉลี่ย คือ 4.82 รองลงมา การถ่ายทอดตรงกับความต้องการ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.77 รองลงมา เนื้อหาการถ่ายทอดมีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย คือ 4.75 รองลงมา รูปแบบการจัดอบรมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย คือ 4.73 รองลงมา การนำเสนอมีเทคนิคช่วยให้เข้าใจได้ง่าย มีค่าเฉลี่ย คือ 4.36 รองลงมา ผู้รับการอบรมได้รับความรู้จากการถ่ายทอด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.32

3) ด้านการนำความรู้ไปใช้ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.61 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.77 รองลงมา สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.61 รองลงมา สามารถให้คำปรึกษาแก่ผู้อื่นได้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.59 รองลงมา สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดแก่ชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.48

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน แบ่งเป็นขั้นของการยอมรับเทคโนโลยีได้ ดังนี้

1) ด้านความรู้ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.74 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างประสบปัญหาจากวิธีการท่องเที่ยวด้วยวิธีแบบเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.83 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.74 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างเคยใช้เทคโนโลยีการส่งเสริมการท่องเที่ยวมาก่อนและมีความรู้สึกตื่นตัวต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ในครั้งนี้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.69

2) ด้านความสนใจ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.72 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและคิดว่าเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมประสิทธิภาพในการทำงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน คือ 4.82 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยวที่จะนำมาใช้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.80 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างได้รับการอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ย คือ 4.60 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างเชื่อว่าสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.57



3) ด้านการตัดสินใจ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างคิดเทคโนโลยีที่นำมาใช้จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการปรับปรุงงานให้ดีขึ้นและคิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยทำให้ชุมชนพัฒนาขึ้นได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน คือ 4.78 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยส่งเสริมให้การท่องเที่ยวในชุมชนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย คือ 4.75 รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและทรัพยากร เช่น บุคลากร มีค่าเฉลี่ย คือ 4.72 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยให้มีความสะดวกและรวดเร็วในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.45 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.40

4) ด้านการทดลองใช้ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เทคโนโลยีจะช่วยให้ท่านได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและมีประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.80 รองลงมา จากการทดลองใช้ท่านคิดว่าสามารถทำงานได้ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.75 รองลงมา จากการทดลองใช้ท่านคิดว่าเทคโนโลยีใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ย คือ 4.65 รองลงมา ท่านได้นำเทคโนโลยีการส่งเสริมการท่องเที่ยวมาทดลองใช้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.63 รองลงมา ท่านเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.60 รองลงมา ท่านได้ประสบการณ์ที่ดีจากการทดลองใช้ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.58 รองลงมา ท่านคิดว่าเทคโนโลยีมีความเหมาะสมกับการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.55

5) ด้านการยอมรับ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ 4.73 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ท่านจะใช้งานเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องในอนาคต มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.86 รองลงมา ท่านเห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ย คือ 4.83 รองลงมา ท่านให้การสนับสนุนเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการดำเนินงานและเล็งเห็นถึงประโยชน์จากการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ คือ 4.80 รองลงมา ท่านมีความพร้อมในการใช้งานเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ย คือ 4.74 รองลงมา ท่านพร้อมที่จะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีหากท่านได้เป็นส่วนหนึ่งในการใช้เทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ย คือ 4.72 รองลงมา ท่านมีมุมมองในแง่ดีต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ย 4.57 รองลงมา ท่านรู้สึกพอใจเมื่อได้ทดลองใช้เทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ย คือ 4.51

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การถ่ายทอดเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวในรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Technical Workshop) เป็นกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้และเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นของผู้วิจัยลงสู่ชุมชนเพื่อให้ทราบว่ามีความรู้ความสามารถนำมาใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยว เพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวในชุมชนและคนในชุมชนสามารถนำมาใช้ปฏิบัติงานได้จริง สอดคล้องกับ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2563) กล่าวว่า การถ่ายทอดเทคโนโลยีรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการเป็นการให้ความรู้ทางเทคโนโลยี จากผู้มีความรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เข้าอบรม สามารถนำไปปฏิบัติงานได้จริง ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการถ่ายทอดเทคโนโลยีจากแบบสัมภาษณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในด้านคุณลักษณะของผู้ถ่ายทอด กระบวนการถ่ายทอด การนำความรู้ไปใช้อยู่ในระดับดีมาก ถ้าพิจารณา

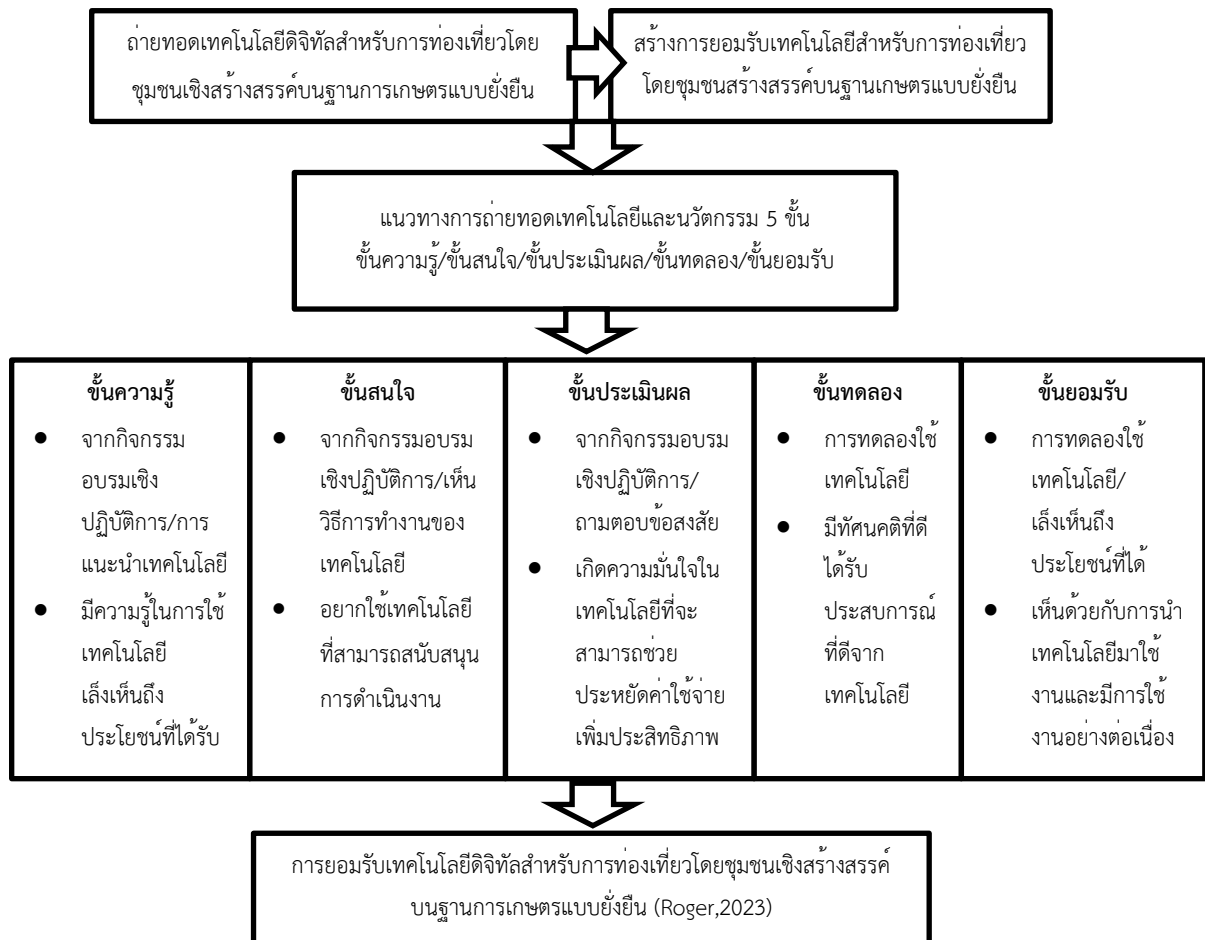


ในด้านการนำความรู้ไปใช้จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อว่าสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานพร้อมกับสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้แก่คนในชุมชนได้ซึ่งถือว่ากลุ่มเป้าหมายมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีที่ได้ถ่ายทอดและจะส่งผลกระทบในแง่ดีต่อการยอมรับเทคโนโลยีต่อไปสอดคล้องกับ จิระวัฒน์ อนุวิชานนท์ (2566) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยีจะต้องทำให้ผู้รับการถ่ายทอดเกิดความเชื่อว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยว โดยพิจารณาจากผลการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์การยอมรับเทคโนโลยี 5 ขั้นตอนตามทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่แบ่งขั้นตอนการยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยีออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นความรู้ กลุ่มตัวอย่างเคยประสบปัญหาจากวิธีการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบเดิมและเมื่อได้รับการถ่ายทอดเทคโนโลยีกลุ่มตัวอย่างเชื่อว่าสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้และมีความรู้สึกตื่นตัวต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสนับสนุนกับการท่องเที่ยวในชุมชน 2) ขั้นสนใจ กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการนำเทคโนโลยีมาใช้และเชื่อว่าสามารถทำให้การดำเนินการทำได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพราะเมื่อผ่านการอบรมกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ความเข้าใจในเทคโนโลยีนี้เพิ่มขึ้น 3) ขั้นประเมินผล กลุ่มตัวอย่างมั่นใจว่าเทคโนโลยีจะสนับสนุนการท่องเที่ยวในชุมชนให้ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายทำงานได้สะดวกเร็วขึ้น ส่งผลให้ชุมชนเกิดการพัฒนา 4) ขั้นทดลอง กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองใช้เทคโนโลยีและมีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีที่ได้ทดลองใช้งาน เนื่องจากเทคโนโลยีช่วยให้ได้รับข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง ทำงานได้ง่าย มีส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานที่ใช้งานง่าย ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการทดลองใช้และตระหนักว่าเทคโนโลยีควรนำเข้ามาใช้ในการดำเนินการ 5) ขั้นยอมรับปฏิบัติ กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องและเห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานเนื่องจากเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงานสอดคล้องกับ Evarett M. Rogers (2003) ได้สรุปทฤษฎีของการยอมรับเทคโนโลยีและนวัตกรรมเอาไว้เป็นขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นความรู้ ขั้นสนใจ ขั้นประเมินผล ขั้นทดลอง และขั้นยอมรับปฏิบัติ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทอดเทคโนโลยีลงสู่ชุมชนพบว่าสามารถสร้างการยอมรับได้จากกิจกรรมที่เกิดขึ้นและสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้จากงานวิจัยได้ตามภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 3 แสดงการยอมรับเทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยว
ด้วยนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์

จากภาพแสดงถึงการยอมรับนวัตกรรมของผู้ประกอบการท่องเที่ยวและเกษตรกรในชุมชน ตำบลบ้านมาที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมในโครงการวิจัยโดย **ขั้นที่ 1 ขั้นความรู้** เกิดจากการถ่ายทอดรูปแบบในการพัฒนานวัตกรรมที่ได้จากองค์ความรู้ของงานวิจัยโครงย่อยกลุ่มที่ 1 ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ในชุมชนตำบลบ้านมา อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการถ่ายทอดเกิดความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมรวมไปถึงแนวทางที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมที่ **เกิดจากการสังเคราะห์ปัญหาและความต้องการของคนในชุมชนและกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว** **ขั้นที่ 2 ขั้นสนใจ** เกิดจากการถ่ายทอดนวัตกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นจากโครงย่อยกลุ่มที่ 2 ชื่อโครงการงานวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมบนพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืน ในชุมชนตำบลบ้านมา อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อได้รับการถ่ายทอดส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นว่านวัตกรรม มีกระบวนการในการทำงานอย่างไร สามารถตอบสนองต่อปริบทการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในชุมชนและเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากนวัตกรรม **ขั้นที่ 3 ขั้นประเมิน** เกิดจากกิจกรรมใน 2 ขั้นตอนข้างต้น ซึ่งหากกลุ่มเป้าหมายมีข้อสงสัยหรือปัญหา



ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับนวัตกรรมผู้ถ่ายทอดก็จะชี้แจงเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิด การตัดสินใจในการทดลองใช้ นวัตกรรมต่อไป **ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง** ใช้นวัตกรรมเป็นขั้นตอนที่กลุ่มเป้าหมายทำการทดลองใช้นวัตกรรมที่เกิดขึ้น เรียนรู้ถึงการทำงานของนวัตกรรมพร้อมกับปรับเปลี่ยนบริบทที่เกิดขึ้นให้สอดคล้องกับ นวัตกรรม **ขั้นที่ 5 ขั้นยอมรับ** เกิดจากที่กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองใช้และมองเห็นคุณค่าหรือประโยชน์ที่ได้รับจากนวัตกรรมส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความพึงพอใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้งานนวัตกรรม

สรุป

การยอมรับเทคโนโลยีสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานเกษตรแบบยั่งยืน จากกระบวนการถ่ายทอดเทคโนโลยีในรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม มีการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทอดความรู้ แนะนำการใช้งานและลงมือปฏิบัติจริง เพื่อสร้างการยอมรับ เทคโนโลยีจากชุมชนตำบลบ้านน้ำ ซึ่งผลจากการยอมรับเทคโนโลยีในครั้งนี้จะส่งผลให้ชุมชนมี เทคโนโลยีที่ใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการและส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยว เชิงเกษตร ผลจากการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์การยอมรับเทคโนโลยีจะพบว่าเทคโนโลยีที่นำมาใช้นี้จะ ช่วยให้การดำเนินงานจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น มีความสะดวกสบายมากขึ้น ประหยัดเวลาในการดำเนินงาน ลดขั้นตอนในการดำเนินงาน อีกทั้งยังสามารถเพิ่มประสิทธิผลได้จากการลดค่าใช้จ่ายในการจ้างบุคลากร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการวิจัย พบว่า รูปแบบถ่ายทอดนวัตกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวด้วย เทคโนโลยีดิจิทัลกับชุมชนสามารถทำให้ผู้ใช้เข้าใจและใช้งานได้ง่าย ดังนั้น ผู้นำชุมชนแต่ละตำบล องค์การบริหารส่วนตำบลตำบลบ้านน้ำ ควรดำเนินการนำแนวทาง รูปแบบการถ่ายทอดไปใช้นำเสนอกับชุมชนต่อไป

1.2 ผลจากการวิจัย พบว่า สามารถสร้างการยอมรับได้จากกิจกรรมที่เกิดขึ้นและสามารถ สรุปเป็นองค์ความรู้จากงานวิจัยได้ ดังนั้น ผู้นำชุมชนแต่ละตำบล องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านน้ำ ควรดำเนินการส่งเสริมการนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ในชุมชนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากงานวิจัยนี้กลุ่มเป้าหมายได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดนวัตกรรมในอนาคต สำหรับประเด็นในการวิจัยในครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 รูปแบบการชำระเงินในการจองแพ็คเกจการท่องเที่ยวซึ่งในอนาคตหากมีนักท่องเที่ยวสนใจ การท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในชุมชนแบบรายบุคคลหรือแบบกลุ่มคณะระบบต้องสามารถแยกรายการ การชำระเงินที่เกิดขึ้นจากการจองได้

2.2 เมื่อมีการจองแพ็คเกจการท่องเที่ยวแล้วควรมีการแจ้งเตือนผู้ประกอบการท่องเที่ยว ที่เกี่ยวข้องผ่านแอปพลิเคชันไลน์หรือช่องทางอื่น ๆ



2.3 รูปแบบการชำระเงินควรมีรูปแบบการชำระเงินให้เลือกหลากหลายรูปแบบ เช่น บัตรเครดิต สแกน QR Code อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง หรือโมบายแบงก์กิ้ง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพมหานคร. (2564). *โควิด-19 อดทนท่องเที่ยวโลกปี 63 หดตัว 74%*. สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2565. จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/>.
- ครรชิต มาระโกชน และทักษิณา สมบูรณ์. (2563). การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเชิงเกษตรเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่อำเภอนมสามัคคี จังหวัดฉะเชิงเทรา. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี*, 11(2), 210-223.
- จิระวัฒน์ อนุวิชานนท์ และคณะ. (2566). บทบาทของแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ต่อการท่องเที่ยวในกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออก. *Rmutt Global Business and Economics Review*, 18(1), 39-56.
- ธีระ ราชพล และคณะ. (2564). การศึกษานวัตกรรมสื่อสารการท่องเที่ยวเชิงวิถีวัฒนธรรม: ตลาดหน้าพระธาตุเมืองคอน. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(1), 141-149.
- บริสุทธิ แสนคำ. (2564). พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยหลังสถานการณ์โควิด-19. *วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ*, 4(1), 160-167.
- ปวีรรต สมนึก. (2561). การพัฒนารูปแบบเครือข่ายการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนระหว่างชุมชน บ้านทรายมูลและชุมชนบ้านโพธิ์ศรี อำเภอบึงสามพัน จังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 14(1), 70-112.
- ศูนย์วิเคราะห์เศรษฐกิจ ทีทีบี. (2566). *ttb analytics คาดรายได้การท่องเที่ยวไทยปี 2566 เพิ่มขึ้น 1 ล้านล้านบาทจากปีก่อน พุ่งแตะระดับ 2.25 ล้านล้านบาท*. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2566. จาก <https://www.ttbbank.com/en/analytics/business-industry/tourism-health-care/20230112-ttb-analytics-thai-tourism-outlook2023>.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2563). *การถ่ายทอดเทคโนโลยี*. สืบค้น 10 มกราคม 2565. จาก <https://www.nectec.or.th/tag/innovation/innovation-service/1>.
- สาธิตินันท์ บุญมี และคณะ. (2566). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์บนฐานการเกษตรแบบยั่งยืนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในชุมชนตำบลบ้านม้าอำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารศิลปศาสตร์ราชชมงคลสุวรรณภูมิ*, 5(1), 1-14.
- องค์การบริหารส่วนตำบลทับน้ำ. (2565). *แผนพัฒนาท้องถิ่น (พ.ศ.2561-พ.ศ. 2565)*. สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2565. จาก <https://tubnum.go.th/public/default/index/index>.
- เอกพงศ์ มุสิกะเจริญ. (2565). *กระบวนการถ่ายทอดเทคโนโลยี*. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2565. จาก <https://www.gotoknow.org/posts/493971>.
- Roger, Everett M. (2003). *Diffusion of Innovations*. 3rd ed. New York: A Division of Macmillan Publishing.