บทความวิจัย

ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม*

A MODEL FOR DIGITAL ECONOMIC DEVELOPMENT THROUGH CULTURAL CAPITAL IN THE CONTEXT OF CULTURAL TOURISM

ประยุทธ ตั้งสงบ[1*], นพดล อินทร์จันทร์[2], กังวาน ยอดวิศิษฏ์ศักดิ์[3]

Prayuth Tungsangob[1*], Noppadol Inchan[2], Kangwan Yodwisitsak[3]

[1]คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพทมหานคร ประเทศไทย

[1]Doctor of Education Program (Arts Education), Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

[2]คณะวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพทมหานคร ประเทศไทย

[2]College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

[3]คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพทมหานคร ประเทศไทย

[3]Faculty of Business Administration for Society, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: prayuthfinn@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายของผู้บริหารเมือง หรือผู้ดำเนินการตามนโยบายของรัฐ จำนวน 2 ราย ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรม จำนวน 2 ราย ผู้เชี่ยวชาญชุมชน ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิดของชุมชนท้องถิ่น จำนวน 3 ราย ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ประกอบการณ์การท่องเที่ยว จำนวน 2 ราย และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีของเมืองหนานจิง และเมืองไทเป จำนวน 2 ราย รวมทั้งสิ้น จำนวน 11 ราย คัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น งานเทศกาล โบราณสถาน อาหารท้องถิ่น และงานฝีมือ เป็นต้น ถูกนำมาเล่าเรื่องในรูปแบบที่สร้างประสบการณ์ เช่น เทศกาลโคมไฟในหนานจิงและไทเป เป็นต้น ซึ่งใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการสร้างการมีส่วนร่วมจากนักท่องเที่ยว และยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านการท่องเที่ยวและการขายสินค้าท้องถิ่น เช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade และอาหารไต้หวันในตลาดกลางคืน เป็นต้น มีหลักสำคัญอยู่ที่การบูรณาการแผนและทีมงาน เพื่อให้มีเป้าหมายเดียวกัน และจำเป็นต้องมีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีและบริการทางดิจิทัล บูรณาการกับทุนทางวัฒนธรรมของเมืองที่ถูกเลือกขึ้นมา และนำเสนอต่อนักท่องเที่ยว ตาม Goal หรือเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ แผนดำเนินการนี้จะประสบความสำเร็จได้ต้องผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทั้งหมดจากหน่วยงานภาครัฐ และความร่วมมือจากรัฐ เอกชน และชุมชน ผ่านการวัดผลและการประเมินผลอย่างเป็นรูปธรรม

* Received 13 February 2025; Revised 5 March 2025; Accepted 8 March 2025

คำสำคัญ: ต้นแบบการพัฒนา, เศรษฐกิจดิจิทัล, ทุนทางวัฒนธรรม, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

This research aims to study the prototype of digital economy development through cultural capital in the context of cultural tourism. The research method is qualitative. Key informants include 2 city administrators' policy experts or government policy implementers, 2 cultural capital experts, 3 community experts, community leaders, or local community leaders, 2 tourism experts or entrepreneurs, and 2 technology experts from Nanjing and Taipei, totaling 11 people. The research instruments are in-depth interviews, structured in-depth interviews, and descriptive data analysis. The research results show that prototypes of digital economy development through cultural capital in the context of cultural tourism, such as festivals, historical sites, local foods, and handicrafts, are told in an experiential format, such as the Nanjing and Taipei Lantern Festivals, which use AR/VR technology to create participation from tourists. They also help stimulate the economy through tourism and the sale of local products, such as Nanjing Yunjin Brocade silk and Taiwanese food in night markets. The main principle is to integrate plans and teams to achieve the same goal. It is necessary to be ready in terms of digital technology and services, integrated with the cultural capital of the selected cities, and presented to tourists according to the set goals. This action plan will be successful through the integration of all elements from government agencies and cooperation from the government, private sector and community through tangible measurement and evaluation.

Keywords: Development Model, Digital Economy, Cultural Capital, Cultural Tourism

บทนำ

การนำเสนอทุนทางวัฒนธรรม เพื่อผลักดันการท่องเที่ยวนั้น ในประเทศไทยก็ได้มีนโยบายส่งเสริม โดยในปี พ.ศ. 2558 - 2560 ได้สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้นโยบาย “ปีท่องเที่ยววิถีไทย” (พัชราภรณ์ คชินทร์ และเชิดชัย อุดมพันธ์, 2565) โดยทำการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับชุมชน ในระดับหมู่บ้าน ตำบล และอำเภอ เพื่อทำให้เกิดกระจายรายได้ ผ่านการท่องเที่ยว โดยกำหนดยุทธศาสตร์ ไว้ 3 ข้อ ดังนี้ 1) การส่งเสริมตลาดการท่องเที่ยว โดยใช้ความเป็นไทย และวิถีชีวิตชุมชน ความเชื่อ เป็นเครื่องมือผลักดันและส่งเสริมตลาดการท่องเที่ยว เช่น ถ้ำพญานาค จังหวัดมุกดาหาร 2) การพัฒนาสินค้าและการบริการท่องเที่ยว การสร้างการท่องเที่ยวเมืองรองต้องห้ามพลาด จำนวน 12 เมือง และ 3) การบริหารจัดการการท่องเที่ยว เช่น สนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วม และการมีอาสาสมัครช่วยเหลือนักท่องเที่ยวในชุมชน ซึ่งการกำหนดนโยบายดังกล่าวได้รับการตอบรับที่ดี ในด้านนโยบายท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การขาดนโยบายดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังคงเป็นปัญหาสำคัญ (Sapu, S. & Aphathanakorn, A., 2024) ซึ่งการศึกษาพบว่า การใช้

แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว แต่ยังไม่มีการส่งเสริมที่เป็นระบบจากภาครัฐ เพื่อตอบสนองการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

จากการศึกษาข้อมูลนั้น พบปัญหาว่า กระทรวงที่มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย ทางวัฒนธรรม ท่องเที่ยว และเศรษฐกิจดิจิทัล ต่างก็มีแนวทางการดำเนินนโยบายที่เน้นผลักดันเป้าหมายในแต่ละกระทรวง กล่าวคือ หน่วยงานที่ดูแลรักษาวัฒนธรรม มีเป้าหมายนโยบายในด้านการอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด โดยกระทรวงวัฒนธรรม มอบนโยบาย “วัฒนธรรมนำเศรษฐกิจ”พร้อมสืบสาน รักษา ต่อยอด ขับเคลื่อน 10 นโยบายรองรับ THACCA ดัน 10 นโยบาย Soft Power สร้างเสน่ห์วิถีไทย (รัฐบาลไทย, 2566) และทั้ง 10 นโยบาย ยังไม่ได้มีนโยบายที่เน้นการพัฒนาสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งอาจจะทำให้ วัฒนธรรมเลือนหายไปเพราะวิถีชีวิตและสังคมที่เปลี่ยนไป หรือกระทรวงการท่องเที่ยว เน้นสร้างรายได้จากการท่องเที่ยว ผลักดันการท่องเที่ยว ทั้งธรรมชาติ และวัฒนธรรม โดยมี ยกระดับฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยว และใช้ประโยชน์ในการวางแผน นโยบายอย่างเต็มประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาช่วยพัฒนาการท่องเที่ยวในทุกมิติ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566) แต่ก็ไม่ได้เป็นภารกิจหลักในการรักษาวัฒนธรรม และผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล ส่วนหน่วยส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และรัฐบาลดิจิทัล ไม่ได้เน้น เรื่องทุนทางวัฒนธรรม โดยเน้นการพัฒนาการใช้งานทางดิจิทัล ให้เข้าถึงผู้คน โดยมีนโยบายมุ่งยกระดับภาครัฐไทยสู่เป้าหมายการให้บริการที่ตอบสนองประชาชน และลดความเหลื่อมล้ำ การเพิ่มความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ (สำนักงานผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง อว, 2566) ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญ คือ ยังขาดองค์ความรู้เรื่องของ แนวทางผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมแบบภาพรวม และเป็นกรอบแนวทางคิดที่ดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน

โดยผู้วิจัยได้ลงไปศึกษาในพื้นที่ของจังหวัดระยอง ที่ได้มีการผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมขึ้น พบว่า มีการสนับสนุนจากภาครัฐ ไปยังชุมชนท้องถิ่นจริง เมื่อทำการค้นหาจากเว็บไซต์ จะพบสถานที่ท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้เลือกลงพื้นที่สำรวจการเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง ของจังหวัดระยอง พบว่า มีปัญหาเรื่องความไม่ยั่งยืนของโครงการ ทั้ง 5 แห่ง ไม่ว่าจะเป็น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม วังหว้า จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม ทะเลน้อย จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยวชุมชมเชิงวัฒนธรรม มาบเหลาชะโอน จังหวัดระยอง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: ท่องเที่ยว ชุมชมเชิงวัฒนธรรม คลองลาวน จังหวัดระยอง และการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม กลุ่มอนุรักษ์ต้นประแส เป็นต้น จากการลงพื้นที่ พบว่า สถานที่จุดท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบางแห่งปิดทำการ หรือเลิกกิจการไปแล้ว โดยผู้วิจัยยังพบว่า การประชาสัมพันธ์ การเดินทางไปแหล่งท่องเที่ยว หรือกิจกรรม การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม ไม่มีระบบอำนวยความสะดวกในรูปแบบระบบดิจิทัล หรือบริการทางดิจิทัลใดๆ ให้บริการกับนักท่องเที่ยว ซึ่งทำให้เห็นถึงปัญหาของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ไม่ได้มีแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลควบคู่ไปด้วยกัน

ทั้งนี้ ได้ศึกษาข้อมูลของเมืองหรือชุมชนที่ผลักดันการท่องเที่ยวแบบชุมชนเชิงวัฒนธรรม พบว่า มีอยู่หลายเมืองทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย อาทิเช่น กรุงเทพมหานคร, เมืองศรีเทพ เพชรบูรณ์, เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น, เมืองปักกิ่ง ประเทศจีน โดยเมืองดังกล่าวนั้นต่างก็เป็นจุดมุ่งหมายในการเดินทางไปของนักท่องเที่ยวอยู่แล้วด้วยความพร้อมทางด้านวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ประวัติความเป็นมาของเมือง การโปรโมทผลักดัน หรือแม้แต่การเกิดมรดกโลกใหม่ ที่ทำให้ผู้คนหลั่งไหลการเดินทางไปที่เมืองศรีเทพ เป็นต้น ซึ่งเมืองในลักษณะนี้ ถือเป็นเมืองหลัก

ของการท่องเที่ยว โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษา ไปที่เมืองรอง ที่ยังไม่ได้รับความนิยมมาก แต่มีการใช้แนวทางของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ด้วยการนำนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีมาใช้ เพื่อไปผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนในเมืองหนานจิง ซึ่งเป็นเมืองหลวงของมณฑลเจียงซู สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นเมืองที่มีวัฒนธรรมที่เก่าแก่ และนำวัฒนธรรมดั้งเดิมนั้น มาผสมผสานกับเทคโนโลยี เพื่อผลักดันการท่องเที่ยว โดยมีรักษาพื้นที่วัฒนธรรม บ้านเรือน และวิถีชีวิตชุมชนไว้ และนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยี เพื่อดึงดูดการท่องเที่ยว เช่น เทศกาลโคมไฟ และเรือมังกรของแม่น้ำฉินหวย มีการถ่ายถอดภาพเทศกาลผ่านระบบ 360 องศา และสามารถรับชมเทศกาลแบบเสมือนจริง ผ่านระบบความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือรับชมและร่วมประสบการณ์ผ่าน ไลฟ์สดของเหล่า อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) ซึ่งคือ บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้หรือบริโภคสินค้าของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง โดยทางเมืองหนานจิง ได้ทำกิจกรรมทางด้านเทคโนโลยี และการท่องเที่ยวต่อเนื่อง ผ่านการวางแผนอย่างมีกรอบแนวคิดที่เป็นระบบ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 ซึ่งทำให้มีนักท่องเที่ยวจำนวนเข้ามาท่องเที่ยวในเมืองนานกิ่งถึง 122.93 ล้านคน และสามารถผลักดัน GDP ได้ถึง 216.9 พันล้านหยวน ซึ่งคิดเป็น 18.51% ของ GDP ซึ่งถือเป็นการท่องเที่ยวทางชุมชนเชิงวัฒนธรรมที่มีตัวเลขทางเศรษฐกิจที่สูงมาก (Ma, L. et al., 2021)

ผู้วิจัยได้ศึกษาเมืองไทเป ซึ่งเป็นเมืองที่ไม่ได้มี มรดกโลก แต่ก็มีวัฒนธรรมที่น่าสนใจนำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ โดยเมืองไทเป เป็นเมืองหลักของไต้หวัน ที่ผสมผสาน ความเป็นเมืองเทคโนโลยี และวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ภาษา อาหาร ความเชื่อ สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก จากหลักฐานที่ว่า ไต้หวันมีประชากรเพียง 23 ล้านคน (Radio Taiwan Intl, 2566) แต่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้มากถึง 8.4 ล้านคน ในระยะเวลาเพียง 9 เดือนจากเดือนมกราคมของปี พ.ศ. 2566 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2566 ซึ่งเทียบได้เกือบ 40% ของประชากรของไต้หวัน ซึ่งมีผลต่อการทำมาหากินของคนในชุมชน และเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจได้อย่างประสิทธิภาพ โดยทั้งหมดนี้ มีการวางแผนเพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาเมือง และส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือผลักดัน ผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากปัญหาเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ตามวิถีชีวิตที่จะกำลังมาถึงในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 5 ที่มีเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นเครื่องมือขับเคลื่อน และปัญหาแนวทางการผลักดันนโยบายที่ไม่สอดคล้องกัน ระหว่างหน่วยงานทางวัฒนธรรม และเศรษฐกิจดิจิทัล และส่งผลให้การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมยังไม่ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ จึงเกิดเป็นคำถามในงานวิจัยนี้ว่า การพัฒนาระบบเศรษฐกิจที่บรูณาการความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ในสามด้าน คือ เศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว นั้นจะมีแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาอย่างไร

จากสภาพปัญหาและความสำคัญ ดังกล่าว จึงได้สนใจที่จะทำการวิจัยเรื่อง ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อศึกษาต้นแบบจากเมืองที่ประสบความสำเร็จ ในการจัดทำนโยบายและกรอบแนวคิวเพื่อพัฒนาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ ที่จะใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การทบทวนงานวิจัย บทความรายงานการวิจัย และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ และเก็บข้อมูลภาคสนาม

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายของเมือง ผู้บริหารเมือง หรือผู้ดำเนินการตามนโยบายของภาครัฐ (หน่วยงานของรัฐ) จำนวน 2 ราย 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมของเมือง จำนวน 2 ราย 3) ผู้เชี่ยวชาญชุมชน ผู้นำชุมชน หรือผู้นำแนวคิด ของชุมชนท้องถิ่น จำนวน 3 ราย 4) ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ประกอบการ การท่องเที่ยวของเมือง จำนวน 2 ราย และ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 2 ราย จากหนานจิงและไทเป รวมทั้งสิ้น จำนวน 11 ราย โดยเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงและไทเป โดยมีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) โดยพิจารณาจากเวลา สถานที่และบุคคล เพื่อเป็นการยืนยันความถูกต้องของข้อมูล ในการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับเมืองต้นแบบของการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อออกแบบการสร้างแบบสอบถาม ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ซึ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และกำหนดวิธีการตรวจสอบในการหาคุณภาพของเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ เพื่อตอบคำถามตามความมุ่งหมาย โดยวิธีการตรวจสอบด้านข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อพิสูจน์ว่าข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มานั้นมีความถูกต้องหรือไม่ โดยทำการตรวจสอบจากแหล่งที่มาของข้อมูล เวลา สถานที่ และบุคคลให้ครบทั้ง 3 ด้าน (สุภางค์ จันทวานิช, 2559)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบเชิงลึก ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเมืองที่เป็นกรณีศึกษา ซึ่งสามารถทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน และตรงกับประเด็นของวัตถุประสงค์ มากที่สุด โดยได้ใช้การตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ ในการรวบรวมข้อมูลจากเมืองที่เป็นพื้นที่เป้าหมาย ซึ่งสามารถทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย เจาะลึกและครอบคลุมในประเด็นต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้ใช้การตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งการทำงานออกเป็นออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ซึ่งเก็บข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสำหรับการวิจัยภาคสนาม (Field Research) โดยการสังเกตุแบบไม่มีส่วนร่วม และการใช้การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจากผู้ที่เกี่ยวข้องนั้น ได้เลือกเครื่องมือที่ใช้ในสัมภาษณ์แบบเชิงลึก ซึ่งงานวิจัยนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ทุนทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงและไทเป จำนวน 11 คน ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยเตรียมบทสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางไว้ล่วงหน้า และเพิ่มเติมขณะสัมภาษณ์แล้วแต่ความเหมาะสม การเก็บข้อมูลเพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือ ได้ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์การให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยชี้แจงรายละเอียด

ข้อมูลสำหรับหัวข้อในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการและสามารถตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัยได้ สำหรับการจัดการข้อมูล ได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาถอดคำสัมภาษณ์ เรียบเรียงข้อมูลเพื่อจะได้นำไปวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้ใช้หลักการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Content Analysis) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาของเอกสาร และบทสัมภาษณ์ โดยไม่มีอคติของผู้วิจัยเข้าไปเกี่ยวข้อง ทำให้สามารถบรรยาย สถานการณ์และสิ่งที่เกิดขึ้นได้ครอบถ้วน และทำให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยทำการวิเคราะห์สิ่งที่ค้นพบในแผนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในระหว่างการเก็บข้อมูล (นพรัตน์ สัจจะวิสัย, 2558)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการศึกษาข้อมูลของเมืองต้นแบบสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริการของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย (Documentary Research) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ใน 3 ประเด็นหลักได้แก่ 1) เศรษฐกิจดิจิทัล 2) ทุนทางวัฒนธรรม และ 3) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลมีองค์ประกอบหลักอยู่ 5 ประเด็น ได้แก่

ประเด็นที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองหนานจิง มีทุนวัฒนธรรมที่โดดเด่น จากการเป็นเมืองเก่าที่มีเรื่องราว และมีการนำมาจับเล่าเป็นเรื่องของเมืองได้อย่างน่าสนใจ ดังคำสัมภาษณ์ “เมืองหนานจิงซึ่งเป็นเมืองหลวงเก่าของจีนนั้นเต็มไปด้วยทรัพยากรการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C001, 2567) และคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลัก, รหัส C002 “หนานจิงเป็นเมืองสำคัญของหลายราชวงศ์ ได้แก่ ราชวงศ์อู่ตะวันออก จินตะวันออก ซ่ง ฉี เหลียง เฉิน ถังใต้ หมิง อาณาจักรไท่ผิงเทียนกว๋อ และสมัยสาธารณรัฐจีน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C002, 2567) ซึ่งสะท้อนให้เห็นที่รากฐานของทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น และมีเรื่องราว โดยเมืองหนานจิงเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นประวัติศาสตร์และเทศกาลเก่าแก่ มาใช้เป็นรากฐานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “เป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงกับปรัชญาและวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ในขณะเดียวกันก็มีความทันสมัยเข้ามาผสมผสาน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C005, 2567) ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ยังสอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย เมืองไทเปเป็นเมืองที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและอุดมไปด้วยทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยย่านต้าเต้าเฉิงถือเป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไต้หวัน เช่นการไว้พระขอพรจากวัดหลงซาน “จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเชื่อทางศาสนา และในที่สุดก็กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) และยังสามารถเดินเล่นเพื่อสัมผัสประสบการณ์ผ่านอาคารประวัติศาสตร์และตลาดโบราณที่ยังคงความดั้งเดิมไว้อย่างสมบูรณ์ ในย่านต้าเต้าเฉิงเป็นพื้นที่ที่ผู้คนยังคงให้ความสำคัญกับรากเหง้าทางวัฒนธรรม “อาคารประวัติศาสตร์

ตลาดโบราณในย่านต้าเต้าเฉิง และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในชุมชนเล็ก ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) นอกจากนี้ ไทเปยังเน้นทุนทางวัฒนธรรมที่มาจากวิถีชีวิตชุมชนผ่าน การใช้ชีวิตประจำวันของชาวไต้หวัน และไทเป “ตลาดกลางคืนในไทเปมีเสน่ห์ไม่เหมือนใคร เพราะให้คุณได้สัมผัสทั้งวัฒนธรรมและอาหารที่หลากหลาย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T005, 2567) ตัวอย่างนี้ แสดงถึงการเชื่อมโยงระหว่างวิถีชีวิตดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ “daily life เขาก็กิน street food, local food” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T004, 2567) ซึ่งข้อสรุปนี้ สอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

ประเด็นที่ 2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองหนานจิง เน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมกับงานเทศกาลที่ภาครัฐสนับสนุน “การจัดเทศกาลนี้ได้รับการสนับสนุนอย่างดีจากชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C001, 2567) โดยรัฐบาลเมืองหนานจิง ให้ความสำคัญกับชุมชนในฐานะผู้ขับเคลื่อนหลักในงานเทศกาล “ชุมชนท้องถิ่นถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดิจิทัลในเมืองหนานจิง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003, 2567) โดยชาวบ้านในชุมชนต่างให้ความร่วมมือ และเป็นส่วนหนึ่งของการถอดทอดเรื่องราวงานเทศกาลให้กับนักท่องเที่ยว “ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลหรือสถานที่สำคัญ คนในชุมชน คือ ผู้ที่รักษาเรื่องราวและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C005, 2567) ซึ่งการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปพร้อมกัน ระหว่างหน่วยงานรัฐและชุมชน จะช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจให้เติบโตตามเป้าหมายที่วางไว้ “มีเป้าหมายในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C006, 2567) ซึ่งข้อสรุปนี้ สอดคล้องกับเอกสารทางวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เมืองไทเปให้ความสำคัญกับชุมชนในบทบาทที่ชุมชนเป็นเจ้าของทุนทางวัฒนธรรมอย่างแท้จริง และเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำใช้ในการสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรมหลัก พวกเขารู้ลึกถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี และเรื่องราวของพื้นที่” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) ตัวอย่างในย่านต้าเต้าเฉิง ผู้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเอง “ในย่านต้าเต้าเฉิง เราได้เชิญชาวชุมชนเข้าร่วมการพัฒนาระบบนำเที่ยววัฒนธรรมชาแบบดิจิทัล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) ซึ่งช่วยทำให้เกิดการความร่วมมือและขับเคลื่อนการท่องเที่ยวได้ตามเป้าหมาย ผ่านเครื่องมือทางดิจิทัลที่มีประโยชน์ “ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้ชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) แต่ในขณะเดียวกันการใช้เทคโนโลยีกับชุมชน ยังเป็นความท้าทายที่ต้องการการพัฒนา “ในตลาดกลางคืนอย่างซื่อหลินหรือเหราเหอ ผู้ค้ารุ่นเก่าอาจไม่มั่นใจในเทคโนโลยี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T003, 2567) ซึ่งเป็นความท้าทายนี้ ถือเป็นสิ่งที่ต้องการทางแก้ไขและพัฒนาต่อไป ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

ประเด็นที่ 3 การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองหนานจิง มีการบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่โดดเด่น ซึ่งเน้นที่การใช้ดิจิทัลกับงานเทศกาลที่เมืองสนับสนุนให้จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องหลายเดือน เช่นการนำเสนอเนื้อหาของเทศกาลโคมไฟ และเรือมังกรผ่านการถ่ายทอดสดเพื่อเป็นการแบ่งปันบรรยากาศของงานเทศกาล “การทำ Live Streaming พาชมบรรยากาศในช่วงเทศกาล ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์ได้แม้จะไม่ได้มาเยือนด้วยตนเอง” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C002, 2567) ซึ่งมีกระแสตอบรับที่ดีจากนักท่องเที่ยวที่ได้รับชมผ่านโซเชียลมีเดีย และสนใจอยากมาชมงานเทศกาลด้วยตัวเองในปีถัดมา “ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองหนานจิงยังช่วยสร้างกระแสในโลกออนไลน์ผ่านโซเชียลมีเดีย โดยเฉพาะใน

แพลตฟอร์มอย่าง Douyin (TikTok) และ WeChat” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003, 2567) ซึ่งถือเป็นการเปิดตลาดกลุ่มลูกค้าใหม่ ผ่านการร่วมมือกับ KOL ในการไลฟ์สดผ่านโซเชียลมีเดียอีกด้วย “การร่วมมือกับ KOL (Key Opinion Leaders) เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งออนไลน์และออฟไลน์” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C006, 2567) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย เมืองไทเป เน้นการบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในวิถีชีวิตชุมชน โดยเน้นให้นักท่องเที่ยวสัมผัสประสบการณ์เช่นเดียวกับชาวไทเป อาทิเช่น การปั่นจักรยานท่องเที่ยวในพื้นที่รอบๆเมืองไทเป “ไต้หวันเองเขาจะเน้นจักรยาน ปั่นจักรยาน ทีนี้ตอนที่วิวเห็นตอนเขามาออกบูธ เขามีเหมือนแบบ VR ให้นักท่องเที่ยว” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T004, 2567) และการให้บริการนักท่องเที่ยวที่สะดวกรวดเร็วในการท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม “โครงการ “แผนที่วัฒนธรรมไทเป” ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รวบรวมข้อมูลทรัพยากรทางวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) และการท่องเที่ยวในตลาดกลางคืน ก็ต่างได้รับความสะดวกสบายจากการให้บริการผ่านเครื่องมือทางดิจิทัล “ด้านเทคโนโลยี ผมว่าการที่ตลาดกลางคืนในไทเปเริ่มนำ AR, AI อย่าง YesBear” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T005, 2567) ซึ่งการบูรณาการนี้ เน้นไปที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบที่เป็นสัมผัสกับวิถีชีวิตของชาวไทเป ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

ประเด็นที่ 4 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองหนานจิง ให้ความสำคัญกับการสร้างเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของเมือง “ด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในเมืองหนานจิง โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยี 5G คลาวด์ และ AI ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C006, 2567) โดยมีโครงการที่สนับสนุนการสร้างโครงสร้างพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง “หนานจิงมีความก้าวหน้าอย่างมากในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจดิจิตอล” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C002, 2567) โดยมีการทำแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่คอยรองรับงานทางด้านวัฒนธรรม เช่น แพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว และแพลตฟอร์มบิ๊กดาต้า เป็นต้น “รัฐบาลเมืองหนานจิงได้พัฒนาแพลตฟอร์มคลาวด์สำหรับการท่องเที่ยว ที่รวมข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวทุกแห่งในเมือง นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูล ประวัติศาสตร์ วิดีโอเสมือนจริง (VR Tours)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003, 2567) จากโครงสร้างทางดิจิทัลที่พร้อมจะต่อยอด ทำให้เมื่อมีการจัดงานเทศกาล เมืองหนานจิงจึงสามารถนำเทคโนโลยีเหล่านี้ มาใช้กับงานเทศกาล เพื่อเป็นการเพิ่มการเติบโตทางเศรษฐกิจตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ “การเพิ่มผลกระทบทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อขยายการโปรโมทวัฒนธรรมให้กว้างขวางขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C001, 2567) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย เมืองไทเป เน้นการต่อยอด และใช้เทคโนโลยีส่วนกลางจากรัฐบาลกลางที่วางโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลไว้ เช่น 5G Cloud และ Open Data Platform “รัฐบาลไต้หวันได้เปิดตัวบริการคลาวด์ของไต้หวันบนคลาวด์ (Taiwan Cloud Vision)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) ซึ่งถือเป็นการใช้ประโยชน์แบบบูรณาการเทคโนโลยีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่าวลงตัว “เน้นที่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และบูรณาการเทคโนโลยีล้ำสมัย” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T005, 2567) เช่น หน่วยงานท้องถิ่นหรือเอกชน สามารถใช้งานข้อมูลจากส่วนกลางที่เปิดเผย ในการสร้างบริการสำหรับการท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวในไทเป หรือเอกชนสามารถนำข้อมูลไปสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองและสร้างธุรกิจใหม่ ๆ กับนักท่องเที่ยวได้ “หน่วยงานการท่องเที่ยวของไทเปรับผิดชอบการวิจัยตลาดการท่องเที่ยวเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของข้อมูล

แบบเปิด (Open Data) ไทเปทำได้ดี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ส่งเสริมการสร้างและต่อยอดทางเศรษฐกิจได้ตามเป้าหมาย “ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการวางแผนจัดการตลาด” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T003, 2567) ด้วยเหตุนี้ โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของเมืองไทเป เกิดจากการต่อยอดจากโครงสร้างพื้นฐานหลัก และนโยบายหลักของภาครัฐ และนำไปใช้เพื่อเป็นฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรมต่อไป “Digi+ สนับสนุนการพัฒนาเครือข่าย 5G” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

ประเด็นที่ 5 นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวเมืองหนานจิงนั้น ภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ผ่านการกำหนดนโยบายเชิงรุกและการสนับสนุนที่มุ่งเน้นความยั่งยืน แผนพัฒนาห้าปีฉบับที่ 14 ของประเทศจีนถือเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของนโยบายระดับชาติที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมความเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี “แผนห้าปีฉบับที่ 14 เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิตอล” ที่ออกโดยสภาแห่งรัฐของจีน ได้รับการนำไปปรับใช้โดยรัฐบาลเมืองหนานจิง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการมีบทบาทเชิงรุกในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และการส่งเสริมธุรกิจในภาคเทคโนโลยี (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C002, 2567) โดยรัฐบาลเมืองหนานจิงได้ดำเนินนโยบายที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาระดับชาติ โดยมุ่งเน้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลที่ทันสมัย นอกจากนี้ยังได้สนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องผ่านการจัดสรรงบประมาณและมาตรการลดหย่อนภาษี ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับท้องถิ่น “รัฐบาลหนานจิงมีบทบาทเชิงรุกในการผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสำหรับการบูรณะโบราณสถาน และการสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยี” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003, 2567) หนึ่งในนโยบายสำคัญ คือ การลดหย่อนภาษีสำหรับธุรกิจดิจิทัลที่ตั้งอยู่ในนิคมอุตสาหกรรม รวมถึงการยกเว้นค่าเช่าสำหรับบริษัทในระยะเริ่มต้น ซึ่งช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัล “ทางรัฐบาลยังมีนโยบายการยกเว้นค่าเช่า 5 ปีสำหรับบริษัทดิจิทัลที่จัดตั้งขึ้นในนิคมอุตสาหกรรมนี้” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003, 2567) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย เมืองไทเป นั้นได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลกลางเนื่องจากเป็นเมืองหลักของไต้หวัน จึงได้รับเงินงบประมาณสนับสนุน รวมถึงได้ประโยชน์จากโครงส่วนกลางเป็นอย่างมาก “เมืองไทเปเป็นเมืองอันดับแรกในหกเขตเทศบาลหลักของไต้หวัน งบประมาณการพัฒนาของไทเปจึงค่อนข้างเยอะ” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) ซึ่งเมืองไทเปนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นนโยบายที่สำคัญในการใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “ในรัฐบาลท้องถิ่นของไทเป เราให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001, 2567) โดยความสำเร็จเกิดได้มาจากความร่วมมือทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อความสำเร็จของโครงการตามแผนพัฒนาที่ออกแบบไว้ อาทิเช่น นโยบายการท่องเที่ยวแบบชาญฉลาด “นโยบาย “Smart Tourism Plan” (แผนการท่องเที่ยวอัจฉริยะ)” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T003, 2567) ที่เป็นความร่วมมือการหลากหลายหน่วยงาน ความท้าทายหลัก คือ การบูรณาการทีมทำงานภายใต้โครงสร้างของการบริหารที่แยกหน่วยงาน แต่มีงานที่สอดคล้องกัน และมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันอยู่บ้างในแต่ละหน่วยงานหรือพื้นที่ “ในแต่ละจังหวัดแต่ละเมืองของไต้หวันเขาจะมีหน่วยงานที่ดูแลตรงนั้นโดยเฉพาะเลย” (ผู้ให้

ข้อมูลหลัก รหัส T004, 2567) ทำให้การบูรณาการแผนและทีมงานจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับต้น ในการวาแผนและดำเนินการตามแผนให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย “ด้วยการร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน Digi+ จะสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทเปได้อย่างยั่งยืน” (ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002, 2567) ซึ่งข้อสรุปเหล่านี้ สอดคล้องกับเอกสารงานวิชาการ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกด้วย

2. ความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นสำคัญที่ค้นพบ

เมืองหนานจิงและไทเปได้พัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนผ่านการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แนวทางที่หลากหลายและส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชน รัฐบาล และภาคธุรกิจ องค์ประกอบสำคัญของแผนพัฒนาเมืองเหล่านี้สามารถอธิบายได้ ดังนี้

2.1 ทุนทางวัฒนธรรม ⟶ ประสบการณ์ ⟶ เศรษฐกิจ ทุนทางวัฒนธรรม เช่น งานเทศกาล โบราณสถาน อาหารท้องถิ่น และงานฝีมือ ถูกนำมาเล่าเรื่องในรูปแบบที่สร้างประสบการณ์ เช่น เทศกาลโคมไฟในหนานจิงและไทเป ซึ่งใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการสร้างการมีส่วนร่วมจากนักท่องเที่ยว ประสบการณ์เชิงลึกนี้ยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการขายสินค้าท้องถิ่น เช่น ผ้าไหม Nanjing Yunjin Brocade และอาหารไต้หวันในตลาดกลางคืน ความสัมพันธ์ ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานของการสร้างความน่าสนใจที่ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยีเสริม เช่น VR ช่วยเพิ่มความสมจริงและความประทับใจ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวใช้จ่ายในพื้นที่มากขึ้น ทั้งการบริโภคสินค้าและการเข้าร่วมกิจกรรมท้องถิ่น

2.2 ชุมชน ⟶ ส่วนร่วม ⟶ วัฒนธรรม ชุมชนในหนานจิงและไทเป เช่น ชาวบ้าน กลุ่มช่างฝีมือ และนักศึกษา มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างส่วนร่วม เช่น การจัดทำคอนเทนต์ดิจิทัลเกี่ยวกับย่านเมืองเก่าอย่างต้าเต้าเฉิง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเทศกาลท้องถิ่น ความสัมพันธ์ ชุมชนเป็นแกนกลางที่ขับเคลื่อนวัฒนธรรมให้ยังคงมีชีวิตชีวา ความร่วมมือในการสร้างสรรค์และเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น Douyin และ Nanjing Cloud Tourism ช่วยกระจายความรู้และเพิ่มการยอมรับวัฒนธรรมในวงกว้าง ช่วยสร้างรายได้และเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว

2.3 การบูรณาการดิจิทัลกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ⟶ การสื่อสาร ⟶ ตลาดใหม่ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เช่น การจัดกิจกรรมเทศกาลออนไลน์ การใช้แพลตฟอร์ม Open Market และการสร้างเนื้อหาออนไลน์ ช่วยเปิดตลาดใหม่และดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย ความสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มช่องทางการเข้าถึง เช่น การจัดเทศกาลแบบไลฟ์สด ทำให้นักท่องเที่ยวทั่วโลกสามารถมีส่วนร่วมได้แม้ไม่สามารถเดินทางมาร่วมงานจริง โครงการเช่นนี้สร้างโอกาสใหม่ในตลาดและสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจท้องถิ่น

2.4 โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ⟶ แพลตฟอร์ม ⟶ เทคโนโลยี การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น 5G, Big Data และแพลตฟอร์ม Nanjing Cloud Tourism ช่วยยกระดับการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว เช่น ระบบผู้ช่วยท่องเที่ยว YesBear ในไทเปที่ใช้ AI และ AR ในการนำเสนอข้อมูลแบบเรียลไทม์ ความสัมพันธ์ โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลช่วยเพิ่มความสะดวกและความแม่นยำในการให้บริการข้อมูล เช่น การใช้ VR/AR ลดแรงกดดันต่อสถานที่ท่องเที่ยวจริง และเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการทรัพยากรในท้องถิ่น

2.5 นโยบายรัฐ/เศรษฐกิจดิจิทัล ⟶ สนับสนุนและสอดคล้อง ⟶ มีประสิทธิภาพและยั่งยืน นโยบายรัฐ เช่น การยกเว้นภาษีสำหรับสตาร์ทอัพด้านดิจิทัล การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการส่งเสริมการ

สร้างสรรค์นวัตกรรม เช่น AI และ VR ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล ความสัมพันธ์ นโยบายเชิงรุกของรัฐบาลช่วยให้เกิดนวัตกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น การสนับสนุนโครงการเทศกาลด้วยเทคโนโลยีช่วยเพิ่มนักท่องเที่ยวและสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน

3. แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

งานวิจัยนี้ได้พัฒนากรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอ้างอิงหลักการสำคัญจากองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ซึ่งครอบคลุมมิติสำคัญ ได้แก่ การสอดคล้องของนโยบาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาทักษะ และความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน หลักการเหล่านี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงความต้องการในโลกยุคดิจิทัลเข้ากับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

หลักการสำคัญจาก OECD ที่สนับสนุนกรอบแนวคิดนี้เน้นการบูรณาการและประสานงานระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อสร้างนโยบายที่สอดคล้องกัน โดยมุ่งเน้นนวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล เช่น การใช้ AI, 5G, Cloud Computing และ AR/VR เพื่อยกระดับโครงสร้างพื้นฐานและแพลตฟอร์มอย่าง Nanjing Cloud Tourism ชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการจัดเทศกาล การผลิตสินค้าหัตถกรรม และการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เช่น การใช้ VR/AR และการทำ Live Streaming ยังช่วยเพิ่มศักยภาพของชุมชนให้สามารถแข่งขันในตลาดดิจิทัล ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในด้านการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานและการสนับสนุนสตาร์ทอัพช่วยเสริมสร้างนวัตกรรม ขณะเดียวกันการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลช่วยลดผลกระทบต่อทรัพยากรที่จับต้องได้ และกระจายการท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ใหม่อย่างสมดุลและยั่งยืน ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 แบบร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

4. กรอบแนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาแนวทางการดำเนินงาน "321 Goal" ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน ดังนี้

4.1 การบูรณาการนโยบายแผนและทีม การกำหนดเป้าหมายร่วมระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสร้างโครงสร้างความร่วมมือในระดับยุทธศาสตร์ ทั้งกำหนดแรงจูงใจจากภายในและภายนอกให้กับทีมงาน

4.2 การเตรียมความพร้อมด้านดิจิทัล ประเมินและเตรียมความพร้อม เช่น การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและพัฒนาทักษะดิจิทัลที่สำคัญ เพื่อตอบสนองเป้าหมายที่วางไว้

4.3 การเลือกทุนทางวัฒนธรรม การระบุทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและสร้างความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้ 5G Live Stream เพื่อประชาชนสัมพันธ์เทศกาล หรือการใช้ AR กับการนำเที่ยวในตลาดกลางคืน

4.4 การสร้างเป้าหมาย (Goal) การออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีนวัตกรรม และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความประทับใจและกระตุ้นเศรษฐกิจ

โดยเมื่อนำแนวทางดำเนินงาน 321 Goal ไปวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปของกรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทย ที่รายละเอียดของกรอบแนวคิด เปรียบได้กับโครงสร้าง “บ้าน” ซึ่งตั้งอยู่บนรากฐานสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) 2) ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory) และ 3) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ทั้ง 3 รากฐานนี้ทำงานร่วมกันเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ตอบสนองต่อบริบทของยุคดิจิทัล โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และรักษาความยั่งยืนของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีที่เหมาะสม

รากฐานที่ 1 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory)

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จเริ่มจากการวางแผนที่สอดคล้องกันในทุกมิติ การบูรณาการแผนนี้เน้นการกำหนดเป้าหมายร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และชุมชน โดยเน้นการประสานนโยบายระดับท้องถิ่นให้สนับสนุนนโยบายระดับชาติ เช่น การจัดสรรทรัพยากร บุคลากร และงบประมาณให้สอดคล้องกับเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในรูปแบบที่ชัดเจนช่วยเพิ่มความเป็นเอกภาพในการดำเนินงาน ขณะเดียวกัน ทีมงานที่รับผิดชอบโครงการต้องได้รับการคัดเลือกจากบุคคลที่มีความสามารถและมีการกำหนดบทบาทหน้าที่และเป้าหมายของทีมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การกระตุ้นแรงจูงใจผ่านรางวัลและการยอมรับยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ทีมสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รากฐานที่ 2 ความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness Theory)

ความพร้อมทางดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น เครือข่าย 4G/5G และเทคโนโลยี AI ช่วยสนับสนุนการนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น การใช้แพลตฟอร์ม E-commerce หรือการถ่ายทอดสดเทศกาลเพื่อเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย การพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น การใช้งาน VR/AR เพื่อเล่าเรื่องวัฒนธรรม หรือการสร้างเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ ช่วยเสริมศักยภาพให้กับชุมชนในการปรับตัวเข้าสู่ตลาดเศรษฐกิจดิจิทัล และเพิ่มโอกาสใหม่ในการแข่งขันในระดับสากล

รากฐานที่ 3 การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory)

ทุนทางวัฒนธรรม เช่น สถานที่ทางประวัติศาสตร์และเทศกาลพื้นบ้าน เป็นองค์ประกอบที่สร้างความน่าสนใจในระดับสากล การนำเทคโนโลยี เช่น VR/AR มาใช้ช่วยเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น โดยการเล่าเรื่องและกิจกรรมที่สร้างสรรค์เสริมให้ประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น การสร้างแบรนด์ที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและการขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายใหม่ ช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น และกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่ พร้อมทั้งสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการศึกษาข้อมูลของเมืองต้นแบบ เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริการของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มี 3 ประเด็นหลักได้แก่ 1) เศรษฐกิจดิจิทัล 2) ทุนทางวัฒนธรรม และ 3) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ เศรษฐกิจดิจิทัล ผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ และตรวจสอบโดยใช้ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Theory) ซึ่งเน้นการส่งเสริมการอนุรักษ์และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นทรัพยากรที่สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม การบูรณาการเทคโนโลยี เช่น AR/VR และ 5G ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ที่เชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้งมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Manajit, S. et al. ระบุว่าการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR/VR และการจัดการข้อมูลดิจิทัลในพื้นที่มรดกวัฒนธรรมช่วยเพิ่มประสบการณ์นักท่องเที่ยวและสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในพื้นที่ชนบทของไทย (Manajit, S. et al, 2024) อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้มีบางส่วนไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ Kasemsarn, K. ที่กล่าวว่า คนไทยโดยเฉพาะผู้สูงอายุและผู้พิการ ไม่สามารถเข้าถึงหรือเข้าใจวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลประเภทนี้ได้ ปัญหาเหล่านี้สามารถสร้างโอกาสในการประยุกต์ใช้การออกแบบแบบครอบคลุมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งงานวิจัยพบว่า การส่งเสริมการส่วนร่วมของภาครัฐกับชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจและการเข้าถึงการใช้งานดิจิทัลผ่านการอบรมทักษะดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุในชุมชน ช่วยทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและผู้สูงอายุในชุมชน เป็นส่วนหนึ่งของการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล นอกจากนี้ การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ยังช่วยให้การจัดกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น เทศกาลสำคัญต่างๆ และการผลิตสินค้าหัตถกรรม สินค้าท้องถิ่น ร้านค้าท้องถิ่น สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวในวงกว้างผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Kasemsarn, K., 2017) ซึ่งสอดคล้องในประเด็นการเพิ่มคุณค่ากับการศึกษาของ Maags, C. ผลการศึกษาพบว่า ความพยายามในการทำให้เป็นสินค้าทางการค้าโดยรัฐนำไปสู่ทั้งการเพิ่มคุณค่า แต่ในขณะเดียวกันความท้าทาย คือ การสูญเสียตัวตนและการบิดเบือนคุณค่าของสินค้ามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ผ่านสินค้าปลอมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ (Maags, C., 2021) ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อการเตรียมความพร้อมทางดิจิทัล ในมิติของความพร้อมทางดิจิทัล ได้ใช้แนวคิด Digital Readiness Theory ของ OECD ซึ่งงานวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าความพร้อมทางดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญในการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น AI, Cloud Computing และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่าน 5G มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก เช่น การใช้ AR/VR เพื่อพานักท่องเที่ยวชม

สถานที่ทางวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง และการถ่ายทอดสดเทศกาลผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้สนใจมาเยี่ยมชมเทศกาลหรือสถานที่จริง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Peng, R. & Chang, J. ที่ว่า การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง จะทำให้ได้สัมผัสประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ไม่เพียงจำกัดอยู่ในมิติของเสียงและแสง แต่ยังเปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์ ในเชิงประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ในเทศกาลที่นำเสนอผ่านระบบเสมือนจริงอีกด้วย และในส่วนของวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น งานหัตถกรรม ก็มีการนำดิจิทัลมาใช้เพื่อเพิ่มมูลค่า และเผยแพร่วัฒนธรรมนี้ไปสู่สายตานักท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวางขึ้น (Peng, R. & Chang, J., 2023) และสอดคล้องกับการศึกษาของ Xiuli, J. et al. ที่อธิบายว่า การประยุกต์ใช้มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่นผ้าหยุนจินในรูปแบบดิจิทัล จะช่วยขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรมในด้านดิจิทัล ซึ่งการเตรียมความพร้อมทางด้านดิจิทัลนี้ จะทำให้สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างอย่างยั่งยืนอีกด้วย นอกจากนี้ ยังพบว่า การใช้ดิจิทัลที่มีความพร้อมกับการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ผู้คนสนใจเกี่ยวกับศึกษาประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น (Xiuli, J. et al, 2021) และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Yueh-Cheng, W. et al. ที่พบว่า การนำเสนอรูปแบบของวัดในไต้หวันผ่านเครื่องมือดิจิทัลนั้น ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ชื่นชอบการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังสองมิติและสามมิติ รวมถึงประวัติศาสตร์และต้นกำเนิดของวัด ซึ่งเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Yueh-Cheng, W. et al, 2020) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จากความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ใช้ทฤษฎี ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Theory) ในการวิเคราะห์และตรวจสอบ โดยพบว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับการบูรณาการผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และแผนการดำเนินงาน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการจัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือในระดับยุทธศาสตร์ เช่น การสนับสนุนเงินทุนจากรัฐบาลและการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกับเอกชน ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรมในระยะยาว นอกจากนี้ การกระตุ้นแรงจูงใจในระดับชุมชนผ่านการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลยังช่วยเสริมศักยภาพให้ชุมชนสามารถพัฒนาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Jin, X. et al. ที่ได้ทำการศึกษาองค์ประกอบสำคัญและแนวทางการดำเนินงานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลในแหล่งท่องเที่ยวอัจฉริยะ โดยพบว่า จากข้อมูลเชิงลึกของการปฏิบัตินวัตกรรมดิจิทัล การร่วมมือกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแบบเป็นรูปธรรม โดยสร้างคุณค่าร่วมกัน และกำหนดเป้าหมายร่วมกันเดียวกันในการทำงาน หรือการหนดเป้าหมายปลายขององค์กรรวมกัน (Destination Management Organizations) จะช่วยทำให้วางแผนและดำเนินกลยุทธ์นวัตกรรมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเพื่อเสริมความสามารถทางดิจิทัลที่ยั่งยืน และทำให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ (Jin, X. et al, 2024)

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยครั้งนี้ได้องค์ความรู้ใหม่ คือ ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรมในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยได้อ้างอิงจากหลักการขององค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ที่มุ่งสร้างความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในยุคดิจิทัล ผลลัพธ์ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จของแนวทางการดำเนินงานแบบ “321 Goal” ซึ่งประกอบด้วย

การบูรณาการนโยบาย การเตรียมความพร้อมทางดิจิทัล และการเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมเพื่อยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบการพัฒนาสำหรับเมืองต้นแบบ เช่น หนานจิงและไทเป ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยกรอบแนวคิด “321 Goal” สามารถนำไปปรับใช้กับพื้นที่อื่น ๆ ในบริบทที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะในประเทศกำลังพัฒนาที่กำลังเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล โดยการดำเนินการตามขั้นตอน และเพิ่มการวัดผลและการประเมินผล ที่สร้างตัวชี้วัดทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เพื่อประเมินผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการดำเนินโครงการ จะช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนานโยบายที่เหมาะสมในอนาคตต่อไปได้ สุดท้ายนี้ กรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการนโยบาย ความพร้อมทางดิจิทัล และทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวยุคใหม่ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน รวมถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถเติบโตได้อย่างสมดุลและยั่งยืนในระยะยาว ดังแสดงในภาพที่ 2

ภาพที่ 2 ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า ต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีหลักสำคัญอยู่ที่การบูรณาการแผนและทีมงาน เพื่อให้มีเป้าหมายเดียวกันในการดำเนินงาน และจำเป็นต้องมีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีและบริการทางดิจิทัล เพื่อนำมาบูรณาการเข้ากับทุนทางวัฒนธรรมของเมืองที่ถูกเลือกขึ้นมานำเสนอต่อนักท่องเที่ยว ตาม Goal หรือเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ แผนดำเนินการนี้จะประสบความสำเร็จได้ผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทั้งหมดจากหน่วยงานภาครัฐ และถูกดำเนินการโดยรัฐ เอกชน และชุมชนร่วมมือกัน ผ่านการวัดผลและการประเมินผลที่รูปธรรม ก็จะสามารถดำเนินการให้ประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับเมืองหนานจิง และไทเปได้ ดังนั้นข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้ 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง ควรศึกษาการใช้เทคโนโลยีอย่าง Blockchain เพื่อรับรองความถูกต้องของสินค้าทางวัฒนธรรม และ Generative AI ในการสร้างเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมใหม่ที่สอดคล้องกับคุณค่าดั้งเดิม เพื่อเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและสร้างความมั่นใจในหมู่นักท่องเที่ยวและชุมชน 2) ความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรมและพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ควรขยายการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาเนื้อหาและบริการที่ตอบโจทย์ การใช้ Big Data เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความต้องการจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพเชิงกลยุทธ์ 3) การพัฒนาแรงจูงใจในชุมชน ควรวิจัยรูปแบบแรงจูงใจที่เหมาะสมในบริบทที่ต่างกัน เช่น โครงการอบรมทักษะดิจิทัลที่เน้นการมีส่วนร่วม หรือการสนับสนุนให้ชุมชนสร้างแบรนด์สินค้าทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล และ 4) การส่งเสริมความยั่งยืนในระยะยาว ควรศึกษาวิธีอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมให้สอดรับกับเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อป้องกันการบิดเบือนคุณค่าเดิม การเชื่อมโยงกับโครงการระดับสากล เช่น UNESCO อาจช่วยเสริมสร้างความยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2566). รมว.ท่องเที่ยวและกีฬา มอบนโยบายกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. เรียกใช้เมื่อ 23 ตุลาคม 2566 จาก https://www.mots.go.th/news/1000596

นพรัตน์ สัจจะวิสัย. (2558). การจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรมของเทศบาลเมืองต้นเปา อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. ใน วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C001. (3 ส.ค. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C002. (28 ส.ค. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัล. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C003. (10 ส.ค. 2567). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการ

เศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C005. (10 ต.ค. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส C006. (29 ส.ค. 2567). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T001. (22 ก.ย. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T002. (17 ส.ค. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัล. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T003. (22 ก.ย. 2567). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T004. (29 ก.ย. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยว. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รหัส T005. (10 ต.ค. 2567). ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การบูรณาการเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. (ประยุทธ ตั้งสงบ, ผู้สัมภาษณ์)

พัชราภรณ์ คชินทร์ และเชิดชัย อุดมพันธ์. (2565). วาทกรรมการท่องเที่ยวในนิตยสารเพื่อการท่องเที่ยวของไทย. ใน ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

รัฐบาลไทย. (2566). 21 ปี กระทรวงวัฒนธรรม “เสริมศักดิ์” มอบนโยบาย“วัฒนธรรมนำเศรษฐกิจ”พร้อมสืบสานรักษา ต่อยอด ขับเคลื่อน 10 นโยบายรองรับ THACCA ดัน 10 นโยบาย Soft Power สร้างเสน่ห์วิถีไทย. เรียกใช้เมื่อ 28 ตุลาคม 2566 จาก https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/72941

สำนักงานผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง อว. (2566). แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566-2570. เรียกใช้เมื่อ 28 ตุลาคม 2566 จาก https://cio.mhesi.go.th/node/4149

สุภางค์ จันทวานิช. (2559). วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Jin, X. et al. (2024). Exploring digital innovation in smart tourism destinations: insights from 31 premier tourist cities in digital Chin. Retrieved October 10, 2024, from https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-digital-innovation-in-smart-tourism-from-Xu-Shi/f3852f9d29018f57aecf74002bd9deae706adfc2

Kasemsarn, K. (2017). A framework for inclusive digital storytelling for cultural tourism in Thailand. Retrieved October 7, 2024, from https://www.semanticscholar.org/paper/A-framework-for-inclusive-digital-storytelling-for-Kasemsarn/eda4538ae6d2dfabe46efb4b1c6a88f8ecb38b12

Ma, L. et al. (2021). valuation of Tourism Developing Level of Yangtze Delta Cities Basing on Analytic Hierarchy Process Analysis and Clustering Analysis. Retrieved November 10, 2024, from https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=107101

Maags, C. (2021). Common, Luxury, and Fake Commodities: Intangible Cultural Heritage Markets in China. Retrieved October 7, 2024, from https://journals.openedition.org/chinaperspectives/12184

Manajit, S. et al. (2024). Exploring the Potential Synergy Between Disruptive Technology and Historical/Cultural Heritage in Thailand's Tourism Industry for Achieving Sustainable Development in the Future. International Journal of Tourism Research, 26(5), e2759.

Peng, R. & Chang, J. (2023). Innovative Development Strategies for “Immersive” Cultural and Tourism Night Tours from a Metaverse Perspective. Academic Journal of Business & Management, 5(8), 58-63.

Radio Taiwan Intl. (2566). เดือน เม.ย.ปีนี้ ไต้หวันมีจำนวนประชากรรวมทั้งหมด 23,347,374 คน จำนวนเด็กเกิดใหม่ลดลงต่ำกว่าหลักหมื่น. เรียกใช้เมื่อ 20 กันยายน 2566 จาก https://th.rti.org.tw/news/view/id/2007023

Sapu, S. & Aphathanakorn, A. (2024). Digital learning platform for cultural heritage: new normal tourism for community. Retrieved October 7, 2024, from http://emerald.com/insight/content/doi/10.1108/jchmsd-09-2022-0153/full/html)

Xiuli, J. et al. (2021). Digital Application of Intangible Cultural Heritage from the Perspective of Cultural Ecology. Retrieved October 7, 2024, from https://smarttourism.khu.ac.kr/file/202103/1622686912.pdf

Yueh-Cheng, W. et al. (2020). Cultural tourism and temples: Content construction and interactivity design. Retrieved October 10, 2024, from https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517719301700