

Developing and Utilizing Soft Power Cultural Dimensions of World Heritage Cities for Sustainable Tourism: Case Studies Sukhothai, Si Satchanalai and Kamphaeng Phet

Thutsapong Wongsawad^{1*}

¹ Public Administration, Faculty of Social Sciences and Education, Thongsook College, Thailand

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

ABSTRACT

The purpose of this study is to (1) identify the characteristics and components of soft power, tourism, and the creative economy within the cultural dimension of World Heritage cities; (2) examine the relationships among factors influencing the development and utilization of cultural soft power; (3) assess the influence of soft power and creative tourism on the development and application of soft power; and (4) propose strategic approaches for strengthening cultural soft power in the context of World Heritage cities. A mixed-methods design was employed. Quantitative data were collected through questionnaires administered to 461 Thai and international tourists visiting the Sukhothai, Si Satchanalai, and Kamphaeng Phet Historical Parks, selected using purposive and simple random sampling. Qualitative data were obtained from in-depth interviews with 11 key informants. Data analysis included descriptive statistics, correlation coefficients, multiple regression analysis, and content analysis. The results indicate that 1) the characteristics and components of soft power, tourism, and the creative economy in World Heritage contexts were rated at a high level, reflecting the strong potential of cultural heritage to generate social and economic attractiveness; 2) the relationships between soft power, creative tourism, and the development and utilization of cultural soft power were found to be very high; 3) the influence of soft power and creative tourism significantly predicted the development and application of cultural soft power, with predictive values of 79.80% and 93.30%. All variables demonstrated positive and statistically significant effects at the .01 level. 4) Qualitative findings suggest that effective development of cultural soft power should emphasize strengthening cultural identity, leveraging community-based heritage assets, and encouraging participation and local ownership. Sustainable conservation of archaeological sites and careful tourism management are also essential. Integrating digital technologies to communicate heritage values and enhance visitor experiences is recommended. Furthermore, long-term, integrated planning is needed to advance a sustainable creative economy grounded in local identity. Such planning should balance heritage conservation, cultural tourism development, and cultural value creation to ensure the continued relevance and vitality of World Heritage sites in the future.

Keywords: Soft Power, Cultural Dimensions, World Heritage Cities, Sustainable Tourism

การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน: กรณีศึกษา สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร

ธรรตพงศ์ วงษ์สวัสดิ์^{1*}

¹ สาขาวิชาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยทองสุข ประเทศไทย

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

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิตินทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก (2) ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรม (3) อิทธิพลของซอฟต์แวร์และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการใช้ซอฟต์แวร์ และ (4) แนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมในบริบทเมืองมรดกโลก การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมวิธี โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เยี่ยมชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร จำนวน 461 คน การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงและทำการสุ่มอย่างง่ายภายในกลุ่ม พร้อมเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 11 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าสหสัมพันธ์ การถดถอยพหุคูณ และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทเมืองมรดกโลกอยู่ในระดับมาก สะท้อนถึงศักยภาพของมรดกวัฒนธรรมในการสร้างพลังดึงดูดทางสังคมและเศรษฐกิจ 2) ความสัมพันธ์ระหว่างซอฟต์แวร์และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์อยู่ในระดับสูงมาก และ 3) อิทธิพลของซอฟต์แวร์และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถพยากรณ์การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ได้ร้อยละ 79.80 และร้อยละ 93.30 ตามลำดับ โดยตัวแปรทั้งหมดมีอิทธิพลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ว่า แนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรม การใช้ทุนมรดกทางสังคมของชุมชน การส่งเสริมความร่วมมือและความรู้สึกเป็นเจ้าของ ตลอดจนการอนุรักษ์โบราณสถานอย่างยั่งยืน ควบคู่กับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้สื่อสารคุณค่ามรดกและพัฒนาประสบการณ์ท่องเที่ยว นอกจากนี้ ควรมีการวางแผนบูรณาการระยะยาวเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติการอนุรักษ์ การท่องเที่ยว และการสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมในอนาคต

คำสำคัญ: ซอฟต์แวร์, มิตินทางวัฒนธรรม, เมืองมรดกโลก, การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ซอฟต์แวร์ (Soft Power) ได้กลายเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของหลายประเทศในการสร้างอิทธิพลทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมผ่านพลังการดึงดูดแทนการใช้อำนาจบังคับ ซอฟต์แวร์เป็นแนวคิดที่ Joseph S. Nye เสนอเพื่ออธิบายศักยภาพของประเทศในการชักจูงผู้อื่นผ่านค่านิยม วัฒนธรรม และนโยบายต่างประเทศที่ได้รับการยอมรับ (Nye, 1990) กลไกดังกล่าวสะท้อนว่าการพัฒนาประเทศยุคใหม่ไม่ได้พึ่งพาเพียงทรัพยากรทางทหารหรือเศรษฐกิจ แต่ต้องอาศัยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางสังคมที่สามารถสร้างความนิยมและศรัทธาในระดับนานาชาติ ตัวอย่างอันโดดเด่น ได้แก่ Korean Wave ของเกาหลีใต้ และการส่งออก Pop Culture ของญี่ปุ่น ซึ่งต่างกลายเป็นอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนชื่อเสียงและเศรษฐกิจของประเทศในระดับโลก (Nye, 2021)

บทบาทของซอฟต์แวร์ทวีความสำคัญยิ่งขึ้นภายใต้บริบทโลกาภิวัตน์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เชื่อมโยงผู้คนและวัฒนธรรมข้ามพรมแดนอย่างรวดเร็ว ซอฟต์แวร์ถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์การสร้างภาพลักษณ์

ประเทศ (Nation Branding) เพื่อเพิ่มอำนาจต่อรอง การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ และการยกระดับศักยภาพทางเศรษฐกิจในระยะยาว (Anholt, 2007) ความน่าสนใจของซอฟต์แวร์อยู่ที่ความยั่งยืนของผลลัพธ์ โดยอิทธิพลเกิดจากการยอมรับโดยสมัครใจ ซึ่งมีพลังมากกว่าการใช้อำนาจแบบบังคับ และก่อให้เกิดความเข้าใจร่วมทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิด Cultural Diplomacy และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (UN SDGs) ในมิติของสันติภาพ ความร่วมมือ และการพัฒนาระบบสถาบัน (UNCTAD, 2010) และมิติทางเศรษฐกิจของซอฟต์แวร์สัมพันธ์โดยตรงกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเน้นการใช้วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมเป็นทุนในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม การใช้วัฒนธรรมเป็นสินทรัพย์ (Cultural Capital) ช่วยสร้างความหลากหลายทางสินค้าและบริการ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ขณะเดียวกัน เศรษฐกิจวัฒนธรรม (Cultural Economy) ช่วยเสริมสร้างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมควบคู่กับการใช้ประโยชน์อย่างสมดุล ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับชุมชนและประเทศ (Throsby, 2008)

สำหรับประเทศไทย แนวคิดซอฟต์แวร์ได้รับการผลักดันอย่างเป็นรูปธรรมผ่านนโยบาย Soft Power Thailand ซึ่งมุ่งใช้ทุนวัฒนธรรมไทย เช่น อาหาร ดนตรี การแสดง ภาพยนตร์ กีฬา และงานหัตถกรรม เป็นเครื่องมือสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์และภาพลักษณ์ของประเทศในระดับโลก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566) วัฒนธรรมไทยมีจุดเด่นที่หลากหลาย ทั้งความงามของศิลปหัตถกรรม ความเป็นมิตรของผู้คน และพิธีกรรมทางศาสนาและประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถแปลงเป็นซอฟต์แวร์เพื่อสร้างรายได้ การจ้างงาน และการท่องเที่ยว ตัวอย่างเชิงนโยบาย เช่น การส่งเสริมอาหารไทยในฐานะ Global Thai Cuisine การจัดเทศกาลวัฒนธรรมระดับนานาชาติ และการพัฒนาเมืองมรดกโลกเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับผลักดันขององค์การยูเนสโกที่ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน (UNESCO, 2023) ในบริบทของเมืองมรดกโลก สุโขทัยถือเป็นตัวอย่างสำคัญของการใช้มรดกทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทย สุโขทัยได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกเมื่อปี พ.ศ. 2534 ในฐานะ “Historic Town of Sukhothai and Associated Historic Towns” ซึ่งประกอบด้วยสุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร คุณค่าของสุโขทัยในฐานะศูนย์กลางอารยธรรมไทยยุคต้นสะท้อนในด้านการเมือง ศาสนา ภาษา และศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชที่มีการพัฒนาอักษรไทย การส่งเสริมพุทธศาสนา และการค้าการปกครองที่เป็นแบบอย่างของอารยธรรมไทย (กรมศิลปากร, 2565) โบราณสถานสำคัญกว่า 190 แห่งในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เช่น วัดมหาธาตุ วัดศรีชุม และวัดตระพังทอง แสดงให้เห็นถึงศิลปกรรมที่มีเอกลักษณ์ ตัวอย่างเช่น พระพุทธรูปสุโขทัยที่สะท้อนอุดมคติแห่งความงามแบบพุทธศิลป์ไทยด้วยพระพักตร์รูปไข่ พระโอษฐ์ยิ้มละไม และพระวรกายที่อ่อนช้อย (สำนักศิลปากรที่ 6 สุโขทัย, 2563) นอกจากนี้คุณค่าทางประวัติศาสตร์ สุโขทัยยังมีศักยภาพสูงในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านทุนวัฒนธรรม ได้แก่ เครื่องสังคโลก ผ้าทอศรีสัชนาลัย และงานหัตถกรรมพื้นบ้าน รวมถึงการจัดเทศกาลลอยกระทง เผาเทียนเล่นไฟ และเส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงสามเมืองมรดกโลก สร้างรายได้แก่ชุมชน และส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2565)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ซอฟต์แวร์ (Soft Power) เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในบริบทของเมืองมรดกโลกอย่างสุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร ซึ่งมีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมช่วยสร้างภาพลักษณ์เมือง เพิ่มเสน่ห์ดึงดูดนักท่องเที่ยว และกระตุ้นการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนอย่างต่อเนื่อง การบูรณาการระหว่างมรดกวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อความยั่งยืนของพื้นที่ ดังนั้นการศึกษาซอฟต์แวร์ในบริบทเมืองมรดกโลกมีความจำเป็นต่อการทำความเข้าใจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงปัจจัยทางวัฒนธรรมที่สร้างแรงจูงใจที่แท้จริงต่อนักท่องเที่ยว การวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาแนวทางและกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับบริบทสุโขทัย ทั้งในด้านการยกระดับประสบการณ์ทางวัฒนธรรม การรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการส่งเสริมความภาคภูมิใจของชุมชน และผลการศึกษาคาดหวังว่าจะนำไปสู่โมเดลเชิงกลยุทธ์ที่สามารถประยุกต์ใช้กับเมืองมรดกโลกอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม พร้อมสนับสนุนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนควบคู่กับการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระยะยาว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก
4. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร จำนวน 995,031 คน (ข้อมูลระหว่างเดือนตุลาคม 2566 ถึงเดือนกันยายน 2567) (กรมศิลปากร, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมกับการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ภายในกลุ่ม ซึ่งทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ยินยอมให้ข้อมูลจนครบตามขนาดที่กำหนด ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการคำนวณเพื่อกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่ทราบจำนวนแน่นอน จึงใช้สูตรการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิจัยค่าเฉลี่ยประชากรของไวเออร์ส (Weiers, 2005) จำนวน 461 คน

1.3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ ผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการด้านการท่องเที่ยว มรดกทางวัฒนธรรม และการพัฒนาพื้นที่ในเขตจังหวัดสุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดเป็นผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ระดับนโยบายหรือระดับปฏิบัติการในหน่วยงานรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Selection Interview) ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 11 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถาม และการวิจัยเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์

2.1 การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง มีขั้นตอนในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1.1 การพัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก และการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบเนื้อหาของแบบสอบถามว่าครอบคลุมวัตถุประสงค์หรือไม่ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงและความถูกต้องของเนื้อหา ตลอดจนไปถึงความชัดเจนและการใช้ภาษาที่เหมาะสมของข้อคำถาม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์ในการพิจารณาให้คะแนนในแต่ละข้อคำถาม

2.1.2 แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 0.80-1.00

2.1.3 นำแบบสอบถามที่มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำแบบสอบถาม

ที่ได้จากการทดสอบ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.979

2.2 การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง มีขั้นตอนในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.2.1 พัฒนาเครื่องมือให้มีความครอบคลุมตัวแปรและวัตถุประสงค์ และสามารถตรวจสอบ ได้โดยเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index = IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่า IOC = 0.80 ขึ้นไป ผลการทดสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2.2.2 นำแบบสัมภาษณ์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับประชากรกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 ชุด แบ่งเป็นกลุ่มละ 2 ชุด ตามจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้บริหารหน่วยงานด้านมรดกวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา และกลุ่มผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา

2.2.3 หลังจากนำแบบสัมภาษณ์ไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์มาปรับปรุงและแก้ไข เพื่อให้ได้เครื่องมือการวิจัยที่มีความสมบูรณ์และสามารถเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และนำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

3.2 การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มรดกวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 การเก็บข้อมูลวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ

4.1.1 ในเบื้องต้นผู้วิจัยจะทำการสอบถามการให้ความยินยอมในการตอบข้อมูลของแบบสอบถาม ก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล หากกลุ่มตัวอย่างยินยอมที่จะให้ข้อมูล ผู้วิจัยจึงจะสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้

4.1.2 แจกแบบสอบถามและชี้แจงพร้อมอธิบายวิธีการตอบแบบสอบถามอย่างถูกต้องให้ตอบแบบสอบถามทราบ รวมถึงชี้แจงให้ทราบวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ ด้วยการแจกแบบสอบถามที่ได้สร้างขึ้นในรูปแบบของแบบสอบถามออนไลน์ โดยใช้คิวอาร์โค้ด ระหว่างเดือนมิถุนายนถึงกันยายน 2568 เพื่อให้ได้แบบสอบถามกลับมาครบถ้วนตามวันเวลาที่กำหนด

4.1.3 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ทุกฉบับ และนับจำนวนให้เท่ากับจำนวนกลุ่มตัวอย่าง กรณีแบบสอบถามไม่ครบถ้วนหรือไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจะดำเนินการแจกแบบสอบถามใหม่อีกครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลครบถ้วน และเมื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ต่อไป

4.2 การเก็บข้อมูลวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ

4.2.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิ ทั้งแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้กำหนดแนวทางพัฒนาการใช้ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมในเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

4.2.2 ติดต่อและนัดหมายผู้ให้สัมภาษณ์ พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการเก็บข้อมูลอย่างชัดเจน และเตรียมแบบสัมภาษณ์ เพื่อปรับถ้อยคำและวิธีการถามให้เหมาะสม

4.2.3 ดำเนินการสัมภาษณ์ตามแบบสัมภาษณ์ที่กำหนด พร้อมบันทึกข้อมูลทั้งในรูปแบบเอกสาร และเครื่องบันทึกเสียง (เมื่อได้รับอนุญาต) พร้อมทั้งตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลหลังการสัมภาษณ์ เพื่อให้มั่นใจว่าครอบคลุมประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยครบถ้วน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

5.1.1 วิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.1.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างซอฟต์แวร์ การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีผลต่อการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยใช้ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation)

5.1.3 วิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรต่าง ๆ ต่อการพัฒนาซอฟต์แวร์ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ด้วยการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression)

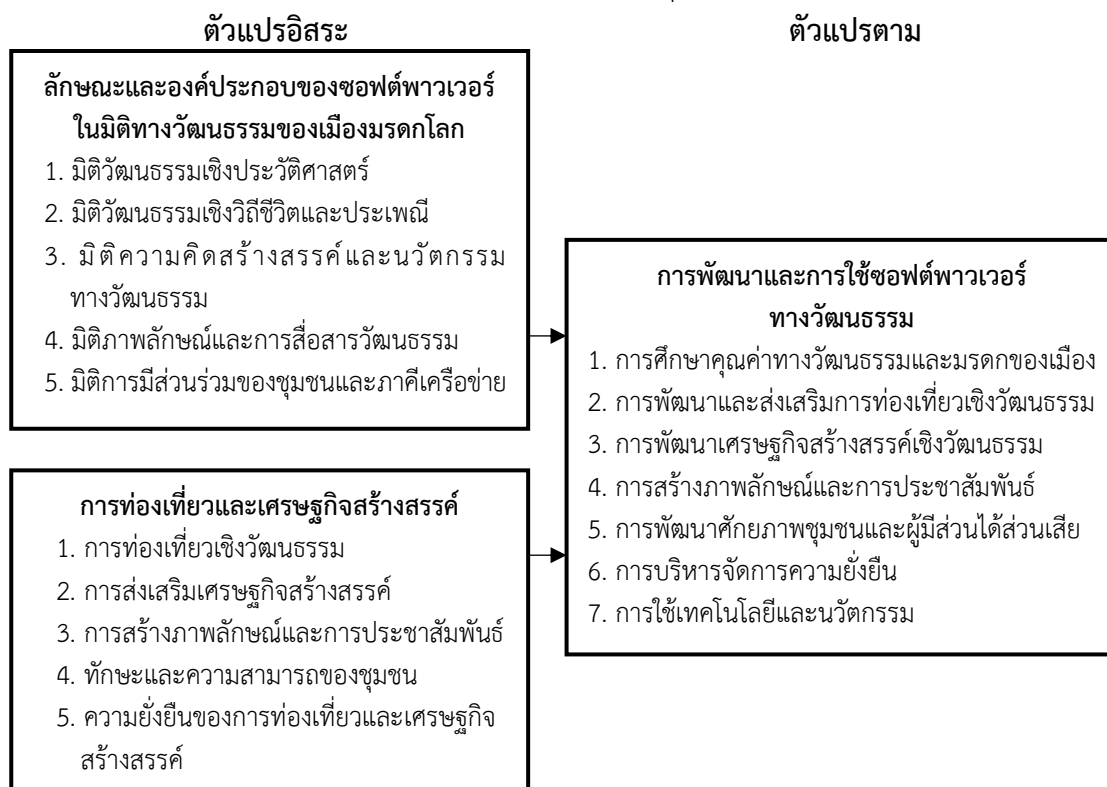
5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

5.2.1 รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งบันทึกข้อความและบันทึกเสียง แล้วจำแนกเนื้อหาตามประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย และนำประเด็นจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบกับเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย เพื่อยืนยันความถูกต้องและตรวจสอบความสอดคล้องกันของข้อมูล

5.2.2 สังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ผ่านการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ เพื่อจัดทำข้อค้นพบและสรุปผลเชิงพรรณนาเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ในวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลในพื้นที่วิจัย แนวคิด และทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก จากแนวคิดของ (UNESCO, 2021; สำนักศิลปากรที่ 6 สุโขทัย, 2564) ศึกษาแนวคิดการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก ตามแนวคิดของ Timothy (2011) และแนวทางการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ในมิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ตามแนวคิดของ (Nye, 2004; UNESCO, 2013) มาประยุกต์เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการวิจัย พบว่า

1. ผลการวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก

ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับ
1. มิตวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์	4.16	.575	มาก	1
2. มิตวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี	4.06	.685	มาก	5
3. มิตความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม	4.07	.684	มาก	4
4. มิติภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม	4.10	.608	มาก	2
5. มิติการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย	4.08	.615	มาก	3
รวม	4.09	.581	มาก	

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จัดเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ มิตวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ รองลงมา คือ มิติภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม มิติการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย มิตความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม และอันดับสุดท้าย คือ มิตวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก

การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับ
1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.04	.685	มาก	2
2. การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4.06	.421	มาก	1
3. การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์	4.00	.456	มาก	5
4. ทักษะและความสามารถของชุมชน	4.02	.479	มาก	3
5. ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4.01	.466	มาก	4
รวม	4.01	.434	มาก	

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติทางวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จัดเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รองลงมา คือ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทักษะและความสามารถของชุมชน ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอันดับสุดท้าย คือ การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ตารางที่ 3 ค่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์	การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ (Z)	
	Pearson's Correlation	Sig. (2-tailed)
1. มิติวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ (X ₁)	0.846**	0.000
2. มิติวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี (X ₂)	0.831**	0.000
3. มิติความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (X ₃)	0.854**	0.000
4. มิติภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม (X ₄)	0.841**	0.000
5. มิติการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย (X ₅)	0.821**	0.000

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ความสัมพันธ์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อยู่ในระดับสูงมาก ได้แก่ มิติวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ (X₁) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .846 มิติวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี (X₂) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .831 มิติความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (X₃) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .854 มิติภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม (X₄) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .841 และมิติการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย (X₅) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .821 ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 4 ค่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ (Z)	
	Pearson's Correlation	Sig. (2-tailed)
1. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Y ₁)	0.857**	0.000
2. การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y ₂)	0.890**	0.000
3. การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ (Y ₃)	0.859**	0.000
4. ทักษะและความสามารถของชุมชน (Y ₄)	0.854**	0.000
5. ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y ₅)	0.821**	0.000

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 พบว่า ความสัมพันธ์การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อยู่ในระดับสูงมาก ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Y₁) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .857 การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y₂) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .890 การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ (Y₃) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .859 ทักษะและความสามารถของชุมชน (Y₄) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .854 และความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y₅) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .821 ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์อิทธิพลลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) โดยใช้ตัวแปรทุกตัว ร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ตัวแปรพยากรณ์	b	SE _b	β	t	Sig.
1. มิตินความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (X ₃)	.550	.019	.235	22.063	.000**
2. มิตินวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ (X ₁)	.378	.017	.198	5.077	.000**
3. มิตินวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี (X ₂)	.257	.021	.236	20.820	.000**
4. มิตินการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย (X ₅)	.236	.032	.212	28.048	.000**
5. มิตินภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม (X ₄)	.182	.014	.209	17.574	.000**
a=.501, R=.893, R ² =.798, Adj R ² = .797, SEE=.188, F=1811.160, Sig=0.000					

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 5 พบว่า ตัวแปรทุกตัวร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ แสดงว่าตัวแปร มิตินความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม (X₃) มิตินวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ (X₁) มิตินวัฒนธรรมเชิงวิถีชีวิตและประเพณี (X₂) มิตินการมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย (X₅) และมิตินภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรม (X₄) สามารถร่วมกันพยากรณ์การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณ ในรูปคะแนนดิบ (b) เท่ากับ .550, .378, .257, .236 และ .182 และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณ ในรูปคะแนนมาตรฐาน (β) เท่ากับ .235, .198, .236, .212 และ .209 ดังนั้น ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณของเกณฑ์การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน มีอำนาจพยากรณ์ร้อยละ 79.80 (R²=.798) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) โดยใช้ตัวแปรทุกตัว ร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ตัวแปรพยากรณ์	b	SE _b	β	t	Sig.
1. การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ (Y ₃)	.395	.009	.210	32.238	.000**
2. การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y ₂)	.327	.014	.194	5.484	.000**
3. ทักษะและความสามารถของชุมชน (Y ₄)	.268	.013	.220	34.490	.000**
4. ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y ₅)	.228	.022	.215	25.106	.000**
5. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Y ₁)	.189	.007	.315	23.416	.000**
a=.565, R=.966, R ² =.933, Adj R ² = .933, SEE=.108, F=6367.111, Sig=0.000					

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 6 พบว่า ตัวแปรทุกตัวร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แสดงว่าตัวแปร การสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ (Y₃) การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y₂) ทักษะและความสามารถของชุมชน (Y₄) ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Y₅) และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Y₁) สามารถร่วมกันพยากรณ์การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิตินทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณ ในรูปคะแนนดิบ (b) เท่ากับ .395, .327, .268, .228 และ .189 และค่าสัมประสิทธิ์

การถดถอยพหุคูณ ในรูปคะแนนมาตรฐาน (β) เท่ากับ .210, .194, .220, .215 และ .315 ดังนั้น ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณของเกณฑ์การพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติต่างวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน มีอำนาจพยากรณ์ร้อยละ 93.30 ($R^2=.933$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการทดสอบสมมติฐานลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลสังเคราะห์การสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติต่างวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

จากผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 11 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ว่า แนวทางการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติต่างวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เป็นทั้งสัญลักษณ์อัตลักษณ์และภูมิปัญญา เป็นทุนทางสังคมและฐานรากในการเรียนรู้ ผู้ให้ข้อมูลเน้นความสำคัญของการสร้างความรู้สึกร่วมกัน การมีส่วนร่วมของชุมชน และการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่คนรุ่นใหม่ผ่านกิจกรรมเรียนรู้ พิธีกรรม และเวิร์กช็อป พร้อมการอนุรักษ์บนพื้นฐานโบราณคดี การรักษาบริบทดั้งเดิม และการจัดการนักท่องเที่ยวอย่างระมัดระวังเพื่อป้องกันความเสื่อมสภาพ มรดกยังมีคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษา การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ แผนแม่บทระยะยาว และการทำงานแบบบูรณาการระหว่างชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และโรงเรียน จึงมีความจำเป็นเพื่อให้มรดกมีชีวิตและสืบต่ออย่างยั่งยืน การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมควรเริ่มจากการตีความและสื่อสารคุณค่าของมรดกอย่างถูกต้อง พร้อมสร้างประสบการณ์เชิงปฏิบัติ เช่น การเรียนรู้งานช่าง พิธีกรรม อาหาร และกิจกรรมชุมชน การจัดเส้นทางท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ การควบคุมจำนวนผู้เข้าชม และการใช้สื่อ Interactive หรือดิจิทัล สนับสนุนความยั่งยืน การมีส่วนร่วมของเยาวชน โรงเรียน และชุมชนเป็นสิ่งสำคัญ การสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจต้องอาศัยผลิตภัณฑ์และกิจกรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ เช่น งานหัตถกรรม อาหารท้องถิ่น กิจกรรมประวัติศาสตร์ และเทศกาลวัฒนธรรม พร้อมเชื่อมโยงเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับตลาดออนไลน์ ความท้าทายคือการรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์ และการสร้างภาพลักษณ์เมืองมรดกโลกต้องเน้นอัตลักษณ์และคุณค่าทางประวัติศาสตร์ การประชาสัมพันธ์ควรใช้สื่อร่วมสมัย ดิจิทัล และชุมชนเป็นผู้สื่อสารหลัก เทคโนโลยีและนวัตกรรม AR/VR และระบบข้อมูลนักท่องเที่ยวช่วยสร้างประสบการณ์ เชื่อมโยงชุมชน ภาครัฐ และเอกชน และสนับสนุนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

อภิปรายผล

ผลจากการวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติต่างวัฒนธรรมของเมืองมรดกโลก ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า คุณค่าทางประวัติศาสตร์จากโบราณสถานและโบราณวัตถุเป็นแรงดึงดูดหลักและสร้างการรับรู้เชิงบวกต่อเมืองมรดกโลก โดยได้รับการสนับสนุนจากการอนุรักษ์ของรัฐและชุมชน แม้มีติด้านภาพลักษณ์และการสื่อสารวัฒนธรรมยังมีข้อจำกัด ทำให้ซอฟต์แวร์มิติต่างวัฒนธรรมเป็นทางเลือกที่สอดคล้องกับ เบญจรงค์ เจริญมหาวิทยาลัย (2567) พบว่า ซอฟต์แวร์มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาประกอบด้วยมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปะจิตรกรรม และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หรือมรดกวัฒนธรรมทางภูมิปัญญา เช่น อาหารไทยโบราณ โรตีสายไหม กุ้งแม่น้ำเผา ขนมไทย งานช่างฝีมือดั้งเดิม ศิลปะการแสดงโขนอยุธยา และงานประเพณีเทศกาลงานลอยกระทงไฟอยุธยาและมรดกโลก และสอดคล้องกับ นัสชนะ ส่างช้าง (2568) พบว่า การบูรณาการเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยวสามารถสร้างอัตลักษณ์และแบรนด์เมืองที่แตกต่าง เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และรักษาสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตาม เมืองท่องเที่ยวในปัจจุบันยังเผชิญความท้าทายด้านโครงสร้างพื้นฐาน การจัดการเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อม และการปรับตัวต่อกระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล

ผลจากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มิติต่างวัฒนธรรมเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่น สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและสนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่น การมีส่วนร่วมของชุมชนและการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบทำให้ซอฟต์แวร์เกิดประสิทธิผลการประยุกต์เทคโนโลยีและนวัตกรรมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำให้ซอฟต์แวร์สนับสนุนความยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับ นน อัครประเสริฐกุล (2566) พบว่า เมืองอัจฉริยะกำลังได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากรัฐบาลและบริษัทเทคโนโลยีต่างให้ความสำคัญว่าจะมอบอนาคตอันสดใสแห่งนวัตกรรมแต่โครงการริเริ่มมากมายกลับกลายเป็นเพียงคำขวัญแทนที่จะเป็นทางออกที่แท้จริง โดยไม่ได้นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน จะเป็นอย่างไรหากเรามองเมืองอัจฉริยะ ในมุมมองที่แตกต่างออกไป มองว่าเป็นโอกาสในการเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน ตอบสนองความต้องการในท้องถิ่น และเผยแพร่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนมากขึ้น และสอดคล้องกับ เชิญขวัญ ขำเปรม และศุภราภรณ์ แต่งตั้งลำ (2568) พบว่า วิถีความเชื่อในด้านความต้องการกับการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณกับเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณจังหวัดสิงห์บุรี มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 หากวิถีความเชื่อในด้านความต้องการกับการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณมีมาก ส่งผลให้เส้นทางการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณจังหวัดสิงห์บุรีมีความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้น

ผลจากการวิเคราะห์อิทธิพลลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์มีทิศทางวัฒนธรรมเมืองมรดกโลก มีอำนาจพยากรณ์ร้อยละ 79.80 ($R^2=0.798$) และร้อยละ 93.30 ($R^2=0.933$) ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ตัวแปรด้านซอฟต์แวร์สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์ได้อย่างชัดเจน อัตลักษณ์ท้องถิ่น การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้และดึงดูดนักท่องเที่ยว ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ชุมชน และผู้ประกอบการท่องเที่ยวช่วยเสริมผลเชิงบวก ส่งผลให้แบบจำลองสามารถทำนายตัวแปรตามได้สูง ซึ่งสอดคล้องกับวัชรินทร์ เกิดทรัพย์ และดรณี ภูเก็ม (2566) พบว่า ผู้มีอิทธิพลออนไลน์ขนาดเล็กส่งผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต ในบริบทภูเก็ตเมืองสร้างสรรค์นวัตกรรมอาหาร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสามารถทำนายได้ร้อยละ 94.0 และสอดคล้องกับ จริยา โกเมนต์ และคณะ (2568) พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับความเข้มแข็ง ได้แก่ เจตคติต่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของประธานกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของกลุ่ม การมีเครือข่ายกับองค์กรภายนอกชุมชน และจำนวนสมาชิกกลุ่ม โดยปัจจัยทั้งหมดรวมกันอธิบายความผันแปรของความเข้มแข็งในการบริหารจัดการของกลุ่ม ร้อยละ 78.30

ผลจากการทดสอบสมมติฐานลักษณะและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์ และการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการพัฒนาและการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า แต่ละองค์ประกอบสะท้อนคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมที่สร้างแรงดึงดูดและการยอมรับในระดับสากล มิติเชิงประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตประเพณีสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัว มิติวัฒนธรรมต่อยอดคุณค่าดั้งเดิมสู่รูปแบบร่วมสมัย มิติภาพลักษณ์และการสื่อสารขยายการรับรู้ ขณะที่มิติการมีส่วนร่วมของชุมชนเสริมความเข้มแข็งและความยั่งยืน เมื่อองค์ประกอบเหล่านี้ทำงานเกื้อหนุนกัน ซอฟต์แวร์สามารถพัฒนาและใช้อย่างมีประสิทธิภาพต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพิ่มมูลค่าและนวัตกรรมให้ทุนวัฒนธรรม การสื่อสารและภาพลักษณ์ขยายการรับรู้ ส่วนชุมชนสร้างความน่าเชื่อถือและสะท้อนตัวตนที่แท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับ หิรัญญา กลางนุรักษ์ และคณะ (2567) ผลทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า องค์ประกอบอัตลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมมีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้คุณค่าของนักท่องเที่ยว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับ ศิวพร มินาภา (2561) ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยแรงจูงใจในการท่องเที่ยว และปัจจัยองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวส่งผลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

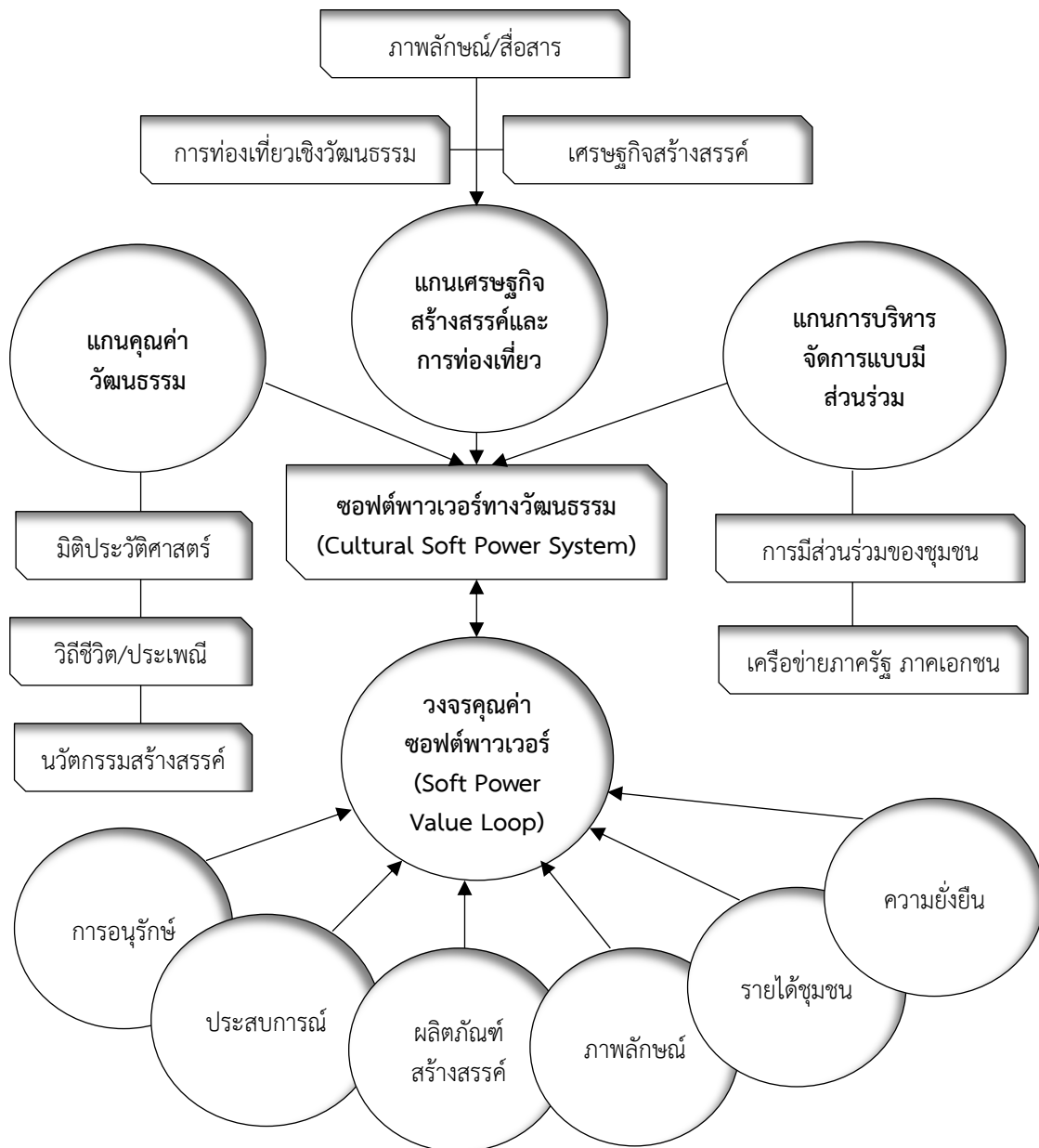
ผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พบว่า แนวทางพัฒนาและใช้ซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรมในเมืองมรดกโลกเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเน้นมรดกเป็นอัตลักษณ์และทุนทางสังคม การสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมและการมีส่วนร่วมของชุมชน รวมถึงการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่คนรุ่นใหม่ผ่านพิธีกรรม เวิร์กช็อป และกิจกรรมเชิงเรียนรู้ มีความสำคัญ

การอนุรักษ์ต้องคำนึงบริบทดั้งเดิมและการจัดการนักท่องเที่ยวอย่างระมัดระวัง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ แผนแม่บทระยะยาว และการทำงานแบบบูรณาการระหว่างชุมชน อปท. และโรงเรียนช่วยให้มรดกมีชีวิตและสืบทอดอย่างยั่งยืน การสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจอาศัยผลิตภัณฑ์และกิจกรรมสะท้อนอัตลักษณ์ เช่น งานหัตถกรรม อาหารท้องถิ่น และเทศกาลวัฒนธรรม ขณะเดียวกัน การใช้สื่อดิจิทัล เทคโนโลยี AR/VR และระบบข้อมูลนักท่องเที่ยวเสริมประสบการณ์ เชื่อมโยงชุมชน ภาครัฐ และเอกชน สนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับ ศรัณยู จันทรวงศ์ และศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ (2565) พบว่า แนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเส้นทางวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยการจัดการที่ดีและความมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเนื่องจากชุมชนมีทั้งจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงของชุมชนที่สามารถพัฒนาไปเป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และกระตุ้นเศรษฐกิจภายในชุมชนไปในทิศทางที่ดียิ่งขึ้น โดยในชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าริมแม่น้ำเพชรบุรีมีปัจจัยอยู่ 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านการจัดการปัจจัยด้านการมีส่วนร่วม ปัจจัยด้านการเข้าถึงและปัจจัยด้านสถานที่ท่องเที่ยว และสอดคล้องกับ ญัฐวิชัย ราชแก้ว และเสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร (2567) พบว่า แนวการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดอำนาจละมุนสู่ชุมชนท้องถิ่นรัฐบาลควรมองในมิติต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงจุด
- 2) เพิ่มโครงการเพื่อรองรับความคิดของผู้ประกอบการ
- 3) บูรณาการความร่วมมือในการผลักดันอำนาจละมุน ของหน่วยงานภาครัฐ ตามหาทรัพยากรที่เป็นอัตลักษณ์ในท้องถิ่น
- 4) การสนับสนุนการศึกษาและการฝึกอบรม
- 5) การให้โอกาสในการมีส่วนร่วม
- 6) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาซอฟต์แวร์พาเวอร์ทางวัฒนธรรมในเมืองมรดกโลก ได้แก่ สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร พบว่าเป็นระบบพลวัตแห่งคุณค่าทางวัฒนธรรม ที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างมิติทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์พื้นที่ การบริหารจัดการการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของชุมชน ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างแรงดึงดูด ความเชื่อถือ และผลเชิงบวกอย่างยั่งยืน ซอฟต์แวร์พาเวอร์ทำหน้าที่เปลี่ยนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เป็นทรัพยากรเชิงยุทธศาสตร์ สร้างผลประโยชน์ด้านอนุรักษ์มรดก การพัฒนาเศรษฐกิจเชิงวัฒนธรรม และการสร้างอัตลักษณ์เมืองสู่ระดับสากล องค์ประกอบสำคัญ 5 มิติ ได้แก่ วัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตและประเพณี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ภาพลักษณ์และการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมของชุมชน ทำงานร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ก่อเกิดวงจรคุณค่าซอฟต์แวร์พาเวอร์ (Soft Power Value Loop) ที่สร้างประสบการณ์ วัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์ สร้างภาพลักษณ์เมือง และคืนประโยชน์ให้ชุมชน กรอบแนวคิด Integrated Cultural Soft Power Model for World Heritage Cities จึงเสนอ 3 แกนหลัก คือ แกนคุณค่าทางวัฒนธรรม แกนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยว และแกนการบริหารจัดการมีส่วนร่วม ซึ่งช่วยให้เมืองมรดกโลกสามารถใช้ซอฟต์แวร์พาเวอร์ขับเคลื่อนการท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ดังภาพที่ 2 ดังนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์การพัฒนาและใช้ซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรมในเมืองมรดกโลก เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ได้แก่

1) คุณค่าทางวัฒนธรรมและมรดกของเมืองมรดกโลก ช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างนักท่องเที่ยวกับชุมชนท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่มีความหมายและน่าประทับใจ พร้อมนำเสนอเอกลักษณ์โบราณสถาน สถาปัตยกรรม และศิลปกรรมอย่างชัดเจน

2) การสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เน้นกิจกรรมเชิงประสบการณ์ เช่น การชมโบราณสถาน การเข้าร่วมเทศกาลท้องถิ่น และการอนุรักษ์สถานที่สำคัญ ทำให้เกิดแรงดึงดูดนักท่องเที่ยว เพิ่มรายได้และโอกาสทางเศรษฐกิจควบคู่กับการรักษาวัฒนธรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการสะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่น ช่วยสืบทอดวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ ส่วนการสร้างภาพลักษณ์และประชาสัมพันธ์ใช้เรื่องเล่า กิจกรรม และสื่อประชาสัมพันธ์สร้างความโดดเด่นและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาศักยภาพชุมชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3) การบริหารจัดการความยั่งยืน ช่วยให้เมืองมรดกโลกสามารถดำเนินกิจกรรมท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยทุกภาคส่วนร่วมวางแผนและดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เช่น ระบบบริหารจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม และสื่อดิจิทัล ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ

จึงกล่าวสรุปได้ว่า การบูรณาการซอฟต์แวร์พาวเวอร์ทุกมิติทำให้เมืองมรดกโลกสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และเพิ่มมูลค่าเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 กรมศิลปากร ควรกำหนดยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์พาวเวอร์แบบบูรณาการ โดยกำหนดยุทธศาสตร์เฉพาะเมืองมรดกโลก (สุโขทัย ศรีสัชนาลัย กำแพงเพชร) ครอบคลุมการอนุรักษ์วัฒนธรรม การสร้างกิจกรรม และการสื่อสารภาพลักษณ์อย่างเป็นระบบ โดยอิงข้อมูลเชิงประจักษ์และงานวิจัย สอดคล้องกับนโยบาย วัฒนธรรม และความต้องการของชุมชน

1.2 หน่วยงานท้องถิ่น ควรส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และชุมชนเป็นศูนย์กลาง มีการสนับสนุนอาชีพและวิสาหกิจชุมชนด้านหัตถกรรม ศิลปวัฒนธรรม อาหาร และประสบการณ์วัฒนธรรม พัฒนาทักษะสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการต่อยอดทุนวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ รวมถึงการเข้าถึงตลาดดิจิทัล เพื่อสร้างรายได้อย่างยั่งยืน

1.3 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ควรสร้างระบบสื่อสารภาพลักษณ์และการพัฒนาศักยภาพชุมชน มุ่งพัฒนาการสื่อสารวัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี VR/AR เรื่องเล่าเชิงประวัติศาสตร์ และกิจกรรม City Branding เน้นอัตลักษณ์ครบมิติของเมืองมรดกโลก พร้อมสร้างกลไกมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่ายในการวางแผน ออกแบบ กิจกรรม และติดตามผล นอกจากนี้ควรอบรมชุมชนและผู้ประกอบการด้านการถ่ายทอดวัฒนธรรม การบริการ และ การใช้เทคโนโลยีเพื่อให้เมืองมรดกโลกขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาวเวอร์ได้อย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมถึงกลไกการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรม มุ่งเน้นการวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชนในการจัดการโบราณสถาน วิถีชีวิต ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการถ่ายทอดวัฒนธรรมสู่กิจกรรมเชิงประสบการณ์ เพื่อสร้างความยั่งยืนและเอกลักษณ์ของเมืองมรดกโลกในระยะยาว

2.2 การวิจัยเชิงระบบสารสนเทศเพื่อสร้างความเข้าใจซอฟต์แวร์พาวเวอร์ทางวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาชุดข้อมูลหรือแพลตฟอร์มสารสนเทศที่ช่วยให้ผู้บริหาร ผู้วางนโยบาย และชุมชนเข้าใจคุณค่าและศักยภาพของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ทางวัฒนธรรม ช่วยสนับสนุนการสื่อสารอัตลักษณ์ การสร้างภาพลักษณ์เมือง และการตัดสินใจเชิงนโยบายอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาพัฒนาเมืองมรดกโลกอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2565). *อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย: มรดกโลกแห่งอารยธรรมไทย*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- _____. (2567). *รายงานสรุปสถิติผู้เข้าใช้/เข้าชมของกรมศิลปากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*. สืบค้นจาก <https://www.finearts.go.th>.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2565). *ยุทธศาสตร์การสร้างแบรนด์ประเทศไทยเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- จริยา โกเมนต์, เฉลิมชัย ปัญญาดี, ปานแพรว เขาวนประยูร, อุดมรักษาทรัพย์ และ ทัดพงศ์ อวิโรธนานนท์. (2568). การพัฒนาความเข้มแข็งในการบริหารจัดการกลุ่มเกษตรกรเพื่อยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรบนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในพื้นที่อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*, 7(5), 30–44.
- เชิญขวัญ ขำเปรม และ ศุภราภรณ์ แต่งตั้งลำ. (2568). การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณเชื่อมโยงวิถีความเชื่อไทยเพื่อส่งเสริมซอฟต์แวร์ จังหวัดสิงห์บุรี. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 8(5), 2313–2328.
- ณัฐวิชัย ราชแก้ว และเสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร. (2567). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ อำนาจละมุน : การกระตุ้นเศรษฐกิจไทยในอนาคต. *วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 4(1), 128-144.
- นน อัครประเสริฐกุล. (2566). การใช้ซอฟต์แวร์ (อิทธิพลอ่อน) อย่างมีประสิทธิภาพ: การใช้สื่อในการช่วยเมืองให้ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*, 2(2), 1-30.
- นัสชนะ ส่างช้าง. (2568). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน. *วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์*, 2(4), 40-51.
- เบญจศักดิ์ เจริญมหาวิทย์. (2567). ซอฟต์แวร์ มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา*, 16(1), 84-101.
- วัชรินทร์ เกิดทรัพย์ และดรณี มุแกม. (2566). *ผู้มีอิทธิพลออนไลน์ขนาดเล็ก (Online Micro-Influencers) ต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต ในบริบทภูเก็ตเมืองสร้างสรรค์นวัตกรรม* (รายงานการวิจัย). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.
- ศรัญญู จันทรวงศ์ และศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2565). ปัจจัยการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเส้นทางวัฒนธรรมกรณีศึกษา : ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าริมแม่น้ำเพชรบุรี. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 9(2), 94-110.
- ศิวพร มีนาภา. (2562). *ปัจจัยแรงจูงใจในการท่องเที่ยว และปัจจัยองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา*. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566). *ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์.
- สำนักศิลปากรที่ 6 สุโขทัย. (2563). *รายงานการอนุรักษ์และพัฒนาอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ประจำปี 2563*. สุโขทัย: กรมศิลปากร.
- _____. (2564). *แผนแม่บทการอนุรักษ์และพัฒนาเมืองเก่าสุโขทัยและศรีสัชนาลัย*. สุโขทัย: สำนักศิลปากรที่ 6 สุโขทัย กรมศิลปากร.
- หิรัญญา กลางนุรักษ์, สันติธร ภูริภักดี และ มนัสสินี บุญมีศรีสง่า. (2567). ซอฟต์แวร์มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต. *วารสารวิจัยวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 8(3), 629-641.
- Anholt, S. (2007). *Competitive identity: The new brand management for nations, cities and regions*. London: Palgrave Macmillan.

- Nye, J. S. (1990). *Bound to lead : the changing nature of American power*. New York :Basic Books
- _____. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. New York: Public Affairs.
- _____. (2021). *Soft power: the evolution of a concept*. In *Essays on evolutions in the study of political power* (pp. 196-208). Oxfordshire: Routledge.
- Throsby, D. (2008). The concentric circles model of the cultural industries. *Cultural trends*, 17(3), 147-164.
- Timothy, D. J. (2011). *Cultural heritage and tourism: An introduction*. Bristol: Channel View Publications.
- UNCTAD. (2010). *Creative economy report 2010*. Geneva: United Nations.
- UNESCO. (2013). *Creative economy report, 2013, special edition: widening local development pathways*. Paris: UNESCO.
- _____. (2021). *World heritage and sustainable tourism programmed*. Paris: UNESCO.
- _____. (2023). *Culture for sustainable development*. Paris: UNESCO.
- Weiers, M. R. (2005). *Introduction to business statistics*. (5th ed.). Pennsylvania: Brooks/Cole.