

รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การจัดการมหาบัณฑิต (การจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ)
คณะกรรมการการท่องเที่ยว
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

2565

รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

นภชนก ตลับเงิน

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต (การจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ)

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลวรา สุวรรณพิมล)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แสงแข บุญศิริ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง)

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
ชื่อผู้เขียน	นางสาวนภชนก ตลับเงิน
ชื่อปริญญา	การจัดการมหาบัณฑิต (การจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ)
ปีการศึกษา	2565

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการศึกษา เอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากประธานวิสาหกิจชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ผู้เล่าเรื่อง สมาชิก ชุมชน ประชาชนชาวบ้าน/ผู้อาวุโส นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยว รวมจำนวน 30 คน และเก็บแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 384 คน

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) ด้านเรื่องราว คือ เรื่องราวมาจากทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและการออกแบบเรื่องราวมาจากประชาชนบ้าน 2) ด้านบรรณารักษ์ คือ มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง มีกิจกรรมให้ลงมือทำ มีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีการจัดกิจกรรมในสถานที่จริง และ 3) ด้านลีลา คือ การสร้างจุดเด่นทางการตลาด นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษา และอาชีพที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ รูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 7 ด้าน คือ การถ่ายทอดความรู้ การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ กิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ พื้นที่สร้างสรรค์ กิจกรรมการท่องเที่ยวตามกลุ่มเป้าหมาย ช่องทางรับรอง และสินค้าของที่ระลึกชุมชน

ABSTRACT

Title of Thesis	Development Model of Creative Tourism Activities in Phuket Old Town Community
Author	Miss Naphachanok Talabngoen
Degree	Master of Management (Integrated Tourism and Hospitality Management)
Year	2022

The objectives of this mixed method research were 1) to study on the potential activities in creative tourism of Phuket Old Town community 2) to survey tourist satisfaction toward creative tourism activities in Phuket Old Town community and 3) to propose the development model of creative tourism activities in Phuket Old Town community. Qualitative analysis was utilized as a research method of the study, where 30 in-depth interviews with leaders, storyteller, members, local scholars/elderly person, specialists and tourists were conducted. Quantitative results were collected from the questionnaire of 384 Thai tourists who travel in Phuket Old Town community.

The Results indicated that the potential activities in creative tourism of Phuket Old Town community consist of 3 aspects, as follow: 1) Stories; stories of unique cultural capital and design of stories by local scholars 2) Sense; learning from local scholars, hands-on activities, utilizing the five senses and authentic creative places 3) sophistication; differentiated marketing. The tourists having different age, education and occupation had different satisfaction significantly at the .05 level towards creative tourism activities. The development model of creative tourism activities consists of 7 aspects, as follow: knowledge transfer, modern technology, hands-on activities, creative places, tourism activities according to target groups, booking channel and community souvenir products.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่า
ภูเก็ต สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง อาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนการตรวจสอบแก้ไขและ
ปรับปรุงให้งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณคณาจารย์คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ในระหว่างการศึกษา ขอขอบพระคุณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลวรา สุวรรณพิมล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แสงแข บุญศิริ ที่กรุณาให้
เกียรติมาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นงเยาว์ ประสมทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิมิตร ชื่นสัน และคุณสมยศ ปาทาน ที่เสียสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ
เครื่องมือวิจัยและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะกรรมการจัดการ
ท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ที่ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการจัดทำ
วิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลและนักท่องเที่ยวทุกคนที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อ
การวิจัย ท้ายสุดนี้ ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนร่วมงานที่ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยมาโดยตลอด

นภชนก ตลับเงิน

ธันวาคม 2565

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย	4
1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.7 นิยามคำศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	7
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม	24
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน	30
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ	33
2.5 บริบทพื้นที่ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต	36
2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40

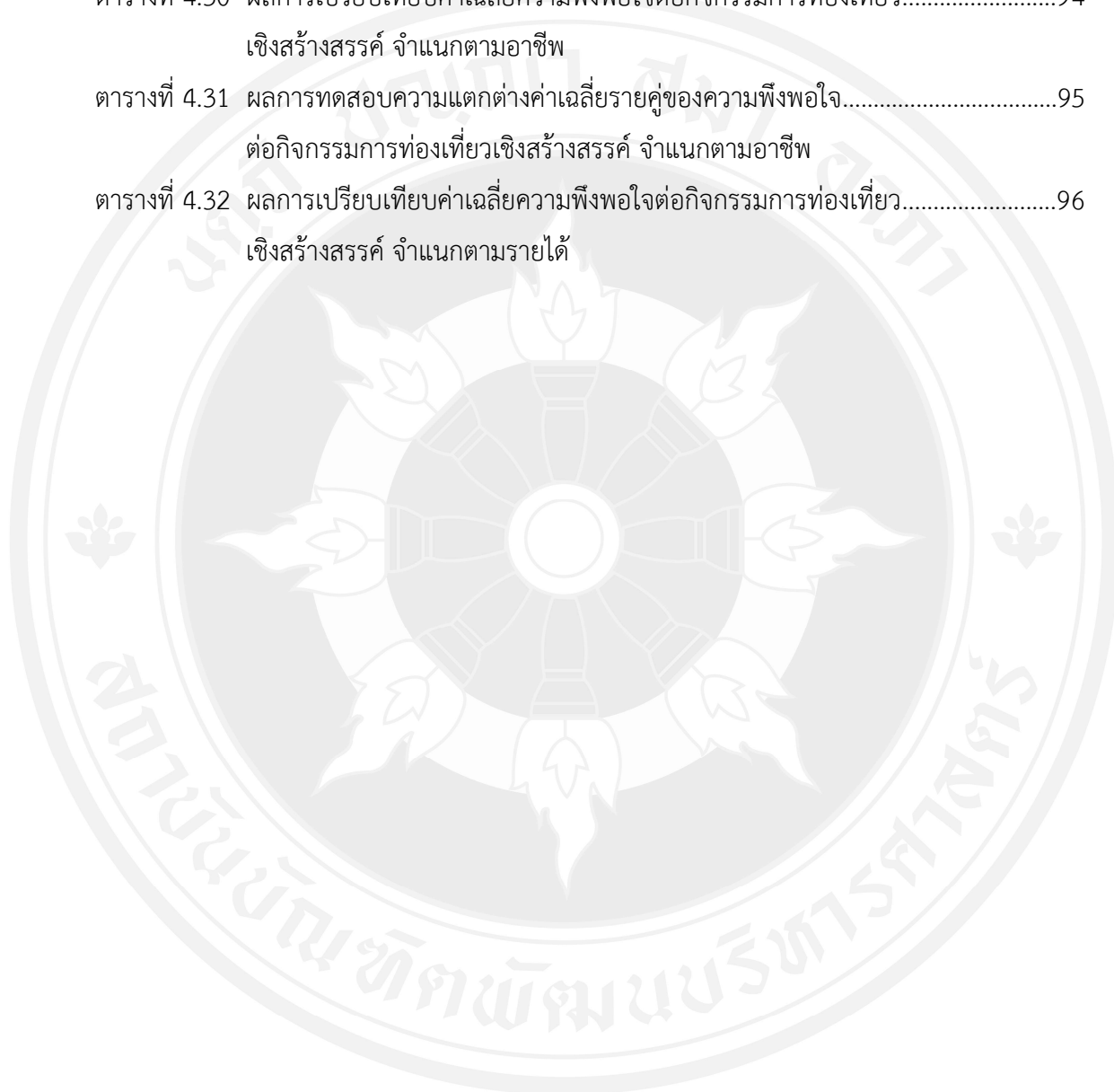
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	45
3.1 กรอบการวิจัย	45
3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย	46
3.3 การวิจัยเชิงคุณภาพ	47
3.4 การวิจัยเชิงปริมาณ	48
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ	52
4.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ	66
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	97
5.1 สรุปผลการวิจัย	97
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	102
5.3 ข้อเสนอแนะในการผลการวิจัยไปใช้	105
5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	105
บรรณานุกรม	106
ภาคผนวก	111
ภาคผนวก ก หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	112
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์	116
ภาคผนวก ค แบบสอบถาม	120
ภาคผนวก ง ผลการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย	127
ภาคผนวก จ ผลการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม	137
ประวัติผู้เขียน	139

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1	ตัวอย่างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย.....	15
ตารางที่ 2.2	ตัวอย่างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในต่างประเทศ.....	20
ตารางที่ 4.1	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	66
ตารางที่ 4.2	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อศักยภาพ.....	68
	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	
ตารางที่ 4.3	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อรูปแบบ.....	71
	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	
ตารางที่ 4.4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ.....	71
	ต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	
ตารางที่ 4.5	ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	72
ตารางที่ 4.6	ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยว.....	74
	เชิงสร้างสรรค์	
ตารางที่ 4.7	ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	76
ตารางที่ 4.8	ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนา.....	77
	เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	
ตารางที่ 4.9	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพ.....	80
	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ	
ตารางที่ 4.10	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	81
	เชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ	
ตารางที่ 4.11	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	81
	เชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ	
ตารางที่ 4.12	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพ.....	82
	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ	

ตารางที่ 4.28 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	93
เชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา	
ตารางที่ 4.29 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจ.....	94
ต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา	
ตารางที่ 4.30 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	94
เชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ	
ตารางที่ 4.31 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจ.....	95
ต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ	
ตารางที่ 4.32 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	96
เชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้	



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1	The shift from tangible to intangible resources in tourism	11
ภาพที่ 2.2	The shift from cultural to creative tourism.....	12
ภาพที่ 2.3	Model of creative tourism	13
ภาพที่ 2.4	กระบวนการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	29

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวคิดในการนำสินค้าและบริการมาผนวกกับการคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่า สร้างความแตกต่างและโดดเด่นทางการตลาด การท่องเที่ยวถูกบรรจุเป็นหนึ่งในสาขาที่ได้รับการส่งเสริมให้เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศที่สามารถกระจายรายได้สู่ชุมชนและภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง แผนแม่บทด้านการท่องเที่ยวภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) มีการกำหนดแผนงานการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยเน้นการนำองค์ความรู้และนวัตกรรมมาผนวกกับความโดดเด่นของทรัพยากรการท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยว แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ (พ.ศ. 2564 - 2565) ได้ระบุแผนงานการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวในรูปแบบที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เช่น โครงการส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบอาชีว บำบัด โครงการพัฒนาอัตลักษณ์เมืองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ โครงการส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม เป็นต้น ภาวะการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบันส่งผล ต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวต้องการประสบการณ์ แลกเปลี่ยนจากการเดินทางท่องเที่ยว (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2564) โดยหลีกเลี่ยงการ เดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ยอดนิยมและในช่วงฤดูกาลท่องเที่ยว และมองหาสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้มี ส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์แปลกใหม่และสัมผัสวิถีชีวิตท้องถิ่น (ศุภรัตน์ แสง ฉัตรแก้ว, 2562) การท่องเที่ยวในรูปแบบเดิมที่มีเฉพาะการเยี่ยมชม ถ่ายรูปและซื้อของ ไม่สามารถ ตอบสนองต่อพฤติกรรมดังกล่าว รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มักพบในการท่องเที่ยวโดยชุมชน เนื่องจากเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่นำเสนอวิถีชีวิตชุมชนผ่านกิจกรรมการเยี่ยมชมวิถีชีวิตและเรียนรู้ วัฒนธรรม จากการศึกษา พบว่า ชุมชนมีจุดอ่อนด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีส่วนร่วมและลงมือ ปฏิบัติเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์แปลกใหม่และมีความเข้าใจในวิถีชีวิตอย่างลึกซึ้ง (นงลักษณ์ โพธิ์ไพบูลย์, กฤษณพร ประสิทธิ์วิเศษ, ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และสุภารัตน์ น้ำใจดี, 2561;

กชมน วงศ์คำ, ชาตรี ไกรพิพรรณ และเวธกา มณีเนตร, 2563) กิจกรรมส่วนใหญ่มักมีรูปแบบการเยี่ยมชมเป็นหลัก ไม่สามารถสร้างทักษะและประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Richard (2010) อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่สร้างความผูกพันและความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ได้รับทักษะและประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือนเพื่อนำไปสู่ศักยภาพการคิดสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้รับการส่งเสริมให้นำมาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเนื่องจากสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว สร้างความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรมช่วยอนุรักษ์ ฟื้นฟูและสืบสานวัฒนธรรม ตลอดจนกระจายรายได้สู่ชุมชนและสร้างรายได้ให้กับประเทศ ปัจจุบันเมืองที่ได้รับการขึ้นทะเบียนจากยูเนสโกให้เป็นเมืองสร้างสรรค์สามารถสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นจำนวนมาก เช่น เมืองซานตา เฟ รัฐนิวเม็กซิโก ประเทศสหรัฐอเมริกา สร้างรายได้ภายในระยะเวลา 5 ปี (ปี 2553- 2558) เป็นเงิน 297,466 ดอลลาร์สหรัฐ เมืองบาร์เซโลน่า ประเทศสเปน มีรายได้จากการท่องเที่ยวร้อยละ 12 ของมูลค่าเศรษฐกิจโดยรวม ประเทศเกาหลีใต้ใช้การคิดสร้างสรรค์ภายใต้ “การท่องเที่ยวแบบ Hallyu” คือ การเดินทางเข้าประเทศที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม K-Pop โดยสามารถสร้างรายได้ประมาณ 6.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2555 (กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้ส่งเสริมการตลาดโดยการนำเสนอประสบการณ์ที่น่าจดจำให้กับนักท่องเที่ยวผ่านแคมเปญการท่องเที่ยว เช่น “Amazing Thailand, Open to the New Shades”, “Amazing ไทยเท เมืองไทยสวยทุกที่ เททุกสไตล์” ซึ่งเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้วิถีชีวิตท้องถิ่นเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมการท่องเที่ยว นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐได้จัดตั้งองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน หรือ อพท. โดยมีการกิจในการสนับสนุนการดำเนินงานของการท่องเที่ยวโดยชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อพท. เล็งเห็นความสำคัญของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงจัดทำคู่มือกระบวนการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์ The 3S Principles ประกอบด้วย เรื่องราว (Stories) อรรถรส (Senses) และลีลา (Sophistication) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของ โดย Richard (2010) อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบพื้นฐานของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไว้ 2 ลักษณะ คือ การใช้การสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมของนักท่องเที่ยว โดยกิจกรรมดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้รับทักษะและประสบการณ์จากการลงมือทำ และการใช้การสร้างสรรคเป็นฉากหลังของการท่องเที่ยว หมายถึง การสร้างบรรยากาศของชุมชนหรือเมืองให้เป็นบรรยากาศของการสร้างสรรค์ โดยมีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และสร้างทักษะประสบการณ์ ทิวทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เป็นหลักและสะท้อนถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยว วัฒนธรรมเหล่านี้ถูกนำมาผนวกกับ

ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ โดยนำเสนอผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ การทดลองทำ การดู และการซื้อสินค้า

ชุมชนท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าภูเก็ตเป็นชุมชนการท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นเนื่องมาจากการอพยพของชาวจีนที่เข้ามาทำงานเหมืองแร่และการติดต่อค้าขายของชาวตะวันตก ทำให้กลายเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม การผสมผสานทางวัฒนธรรมเหล่านี้สามารถพบเห็นทั่วไปในวิถีชีวิตของคนในชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต เช่น อาคารบ้านเรือน อาหารท้องถิ่น การแต่งกาย ประเพณี และความเชื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะอาหารท้องถิ่นของชุมชนที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากพหุสังคมและการใช้วัตถุดิบที่มีเฉพาะท้องถิ่น ตลอดจนเป็นองค์ประกอบสำคัญในเทศกาล พิธีการ ความเชื่อ และวิถีชีวิตในครอบครัว จากที่กล่าวมาเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ยูเนสโกประกาศให้จังหวัดภูเก็ตเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านวิทยาการอาหาร หรือ City of Gastronomy นอกจากนี้ ผลการศึกษางานวิจัยโครงการยกระดับการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดนักท่องเที่ยวคุณภาพเพื่อรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงภายหลังภาวะวิกฤต โดย อพท. ได้ประเมินว่า ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีความพร้อมเป็นต้นแบบการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ สามารถรองรับนักท่องเที่ยวกลุ่มคุณภาพ (ผู้จัดการออนไลน์, 2564) แต่อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า การศึกษาเกี่ยวกับชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์หรือกิจกรรมการท่องเที่ยวมีค่อนข้างน้อย โดยส่วนใหญ่เป็นศึกษาในบริบทการจัดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (ศิริินทร์ สังข์ทอง และอารีย์ภา ธีรสัตยาพิทักษ์, 2562) การศึกษาในบริบทการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (สุธาสนี วิทยาภรณ์, ตุลา ไชยาศิริรินทร์โรจน์ และรุจิภา สินสมบุรณ์ทอง, 2564) การศึกษาในบริบทอาหารท้องถิ่นภูเก็ต (วิมลรัตน์ บุญศรีรัตน์, 2561) ดังนั้น การศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวคุณภาพ ช่วยกระจายรายได้สู่ชุมชนและขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้กับประเทศ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตและศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต เพื่อนำเสนอเป็นรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต การวิจัยในครั้งนี้จะทำให้ชุมชนมีแนวทางในการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สร้างความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรม ยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวของชุมชนสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้จากการวิจัยไปใช้ประกอบการวางแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อยกระดับการท่องเที่ยวไทยให้มีคุณภาพอย่างยั่งยืน

1.2 คำถามการวิจัย

- 1) ศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตเป็นอย่างไร
- 2) นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตอย่างไร
- 3) รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตควรเป็นอย่างไร

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษา และอาชีพที่ต่างกันจะมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกัน

1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
- 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยนี้ มุ่งศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในบริบทความหมายและแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คุณลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ The 3S Principles และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

1.5.2 ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีขอบเขตด้านประชากร ดังนี้

- 1) การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูล คือ สมาชิกชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวชาวไทย
- 2) การวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

1.5.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
- 2) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวทุกภาคส่วน สามารถนำข้อมูลการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปประกอบการวางแผนการดำเนินงานในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
- 3) นักวิชาการ นักวิจัยและผู้สนใจสามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์หรือต่อยอดองค์ความรู้ต่อไป

1.7 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การท่องเที่ยวที่ใช้วิถีชีวิต ศิลปะ และวัฒนธรรมแท้จริงของชุมชนเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างทักษะ ประสบการณ์ และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งให้แก่ นักท่องเที่ยว โดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนรู้ระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชน เพื่อให้สามารถพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรคผลงานของตนเอง

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์จริง ได้ลงมือปฏิบัติหรือร่วมกิจกรรมกับเจ้าบ้าน เพื่อ

ความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งและความผูกพันซึ่งกันและกัน ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ต่อไป

การท่องเที่ยวโดยชุมชน หมายถึง การท่องเที่ยวที่คนในชุมชนเป็นผู้บริหารจัดการด้วยตนเอง บนพื้นฐานของความสมดุลและยั่งยืนในด้านสังคม เศรษฐกิจ และทรัพยากร โดยใช้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจแก่ผู้มาเยือน สร้างความเข้าใจระหว่างผู้มาเยือนและเจ้าบ้าน



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และ 3) เพื่อนำเสนอเป็นรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยศึกษา ดังนี้

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
- 2) แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน
- 4) แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 5) บริบทพื้นที่ชุมชนย่านเมืองเก่า
- 6) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวใหม่ที่มีการส่งเสริมให้นำมาใช้ในหลายประเทศเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนไป ตลอดจนเพื่อช่วยลดปัญหาการท่องเที่ยวรูปแบบเดิมที่สร้างปัญหาให้กับสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม Greg Richard และ Crispin Raymond เป็นนักวิชาการที่เริ่มใช้คำว่า “Creative Tourism” เพื่อนิยามรูปแบบการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยว ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถนำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ใหม่มาปรับใช้กับการดำรงชีวิตหรือการทำงานของตน Richard and Raymond (2000) ได้ให้นิยามความหมายของ

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ไว้ดังนี้ “tourism which offer visitor the opportunities to develop their creative potential through active participation in courses and learning experiences which are characteristic of the holiday destination where they are undertaken” หมายถึง การท่องเที่ยวที่มอบโอกาสแก่ผู้มาเยือนได้พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วมอย่างจริงจังในการเรียนและประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของจุดหมายปลายทางในวันหยุดที่ตนเองมาเยือน แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของ Richard และ Raymond ได้รับการตอบรับและสนับสนุนเป็นอย่างดี โดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) และสนับสนุนการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ตามแนวคิดของ Richard และ Raymond โดย UNESCO ได้เสนอให้มีการจัดโครงการ “เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์” (The Creative Cities Network) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) โครงการเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO ประกอบด้วย 7 กลุ่ม โดยแต่ละเมืองสามารถเลือกเป็นเมืองสร้างสรรค์ได้เพียงประเภทเดียว เมืองสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์ของ UNESCO ประกอบด้วยเมืองแห่งวรรณกรรม (City of Literature) เมืองแห่งภาพยนตร์ (City of Film) เมืองแห่งดนตรี (City of Music) เมืองแห่งหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (City of Crafts & Folk Arts) เมืองแห่งการออกแบบ (City of Design) เมืองแห่งศิลปะสื่อประชาสัมพันธ์ (City of Media art) และเมืองแห่งวิทยาการอาหาร (City of Gastronomy) หลังจากจัดตั้งเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) ได้มีการกำหนดนิยามใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไว้ในการประชุม Santa Fe International Conference on Creative Tourism โดยได้ให้นิยามใหม่ว่า “Creative Tourism is a tourism directed toward an engaged and authentic experience, with participative learning in the arts, heritage or special character of a place.” มีความหมายว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นความผูกพันและประสบการณ์อันแท้จริงที่ได้จากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรม และคุณลักษณะเฉพาะของพื้นที่หนึ่ง โดยนิยามดังกล่าวยังคงยึดหลักนิยามที่ Richard และ Raymond คิดขึ้นมา องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลด้านการประสาน ส่งเสริม และสนับสนุน เพื่อบริหารจัดการการท่องเที่ยวในพื้นที่พิเศษให้เกิดความยั่งยืนมีการกิจดำเนินงานส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท., 2560) อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนและเอกลักษณ์ของสถานที่ โดยนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรม วิถีชุมชนและเอกลักษณ์ของสถานที่ ไม่ใช่กิจกรรมที่เน้นรายได้ของชุมชน แต่เป็นกิจกรรมที่เน้นคุณค่าของชุมชน

สโรชา อมรพงษ์มงคล (2561) อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยนักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมผ่านการมีประสบการณ์ การเข้าไปมีส่วนร่วม ตลอดจนการเรียนรู้ ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเสริมสร้างศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนเองและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการทำงาน นอกจากนี้ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ถือเป็นการท่องเที่ยวที่บูรณาการแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการเพิ่มมูลค่าด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยใช้ความเป็นไทย วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรม ฯลฯ ผ่านกิจกรรมท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของนักท่องเที่ยวและเจ้าบ้าน (ดาริน วรณทรัพย์, 2561)

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสและเข้าใจถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันแท้จริงที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่ท่องเที่ยว การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับคนในชุมชนทำให้เกิดประสบการณ์แท้จริงจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนเอง

2.1.2 คุณลักษณะเฉพาะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์และเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแนวใหม่ที่อยู่ในกระแสการเปลี่ยนแปลงตามพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยว การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่สร้างความผูกพันระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วม อพท. (2561) ได้นำเสนอหัวใจหลักของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ ความจริงแท้ - ดั้งเดิม (REAL) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

R = Reciprocating คือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

E = Experiencing คือ มีประสบการณ์ตรงในพื้นที่ท่องเที่ยว

A = Appreciating คือ ชื่นชมและเข้าใจจิตวิญญาณของพื้นที่

L = Lifelong Learning คือ เรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของตนเองอย่างไม่สิ้นสุด

ความจริงแท้ - ดั้งเดิม (REAL) ดังกล่าวข้างต้นทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้มรดกวัฒนธรรมผ่านการมีประสบการณ์ตรง ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจและชื่นชมในจิตวิญญาณของพื้นที่ เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และช่วยเพิ่มพูนศักยภาพของตนเองอย่างไม่สิ้นสุด ความจริงแท้ - ดั้งเดิม (REAL) ที่นำเสนอข้างต้นสอดคล้องกับคุณลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Richard (อพท., 2561) ดังนี้

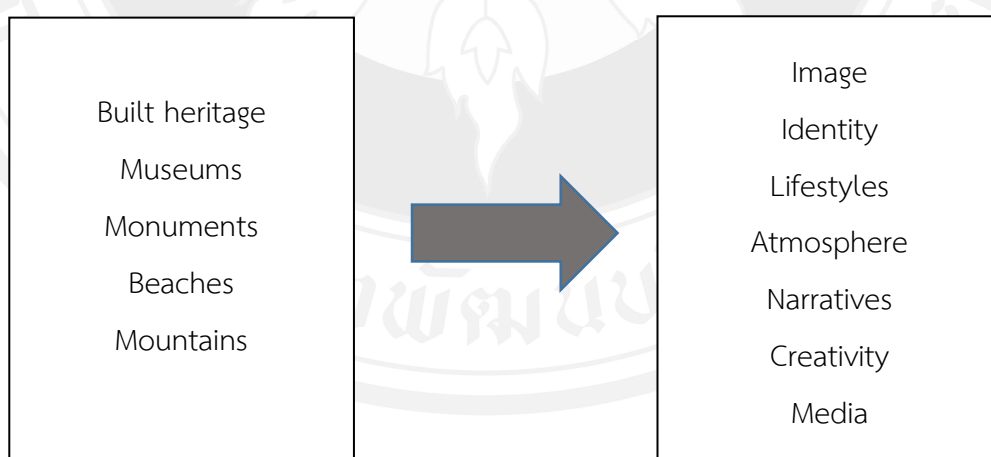
- 1) นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีความผูกพันระหว่างกัน (Each Engaging the Other)
- 2) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้าน (Cross - Cultural Engagement/ Cultural Experience)
- 3) นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่เป็น แหล่งท่องเที่ยว (Spirit of Place/ Deep Meaning/ Understanding of the Specific Cultural of the Place)
- 4) นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีประสบการณ์จากการมีส่วนร่วม (Hands - on Experience)
- 5) นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน/ส่งต่อ - ส่งผ่าน ประสบการณ์ (Exchange Information/ Transformation and Transformative Experiences)
- 6) นักท่องเที่ยวเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าเป็นผู้ชม (More Participate than Observe)
- 7) นักท่องเที่ยวมีโอกาสพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ของตนเองและมีส่วนร่วมในการ สร้างประสบการณ์กับเจ้าของบ้าน (Co - Creating Tourism Experience)
- 8) ความเป็นของแท้ เป็นของจริงแท้ทั้งในกระบวนการการผลิตและผลิตภัณฑ์/ ประสบการณ์จริง (Authentic Both Process and Product/ Genuine Experience)
- 9) เป็นกิจกรรมที่น่าจดจำ มีความประทับใจและเข้าใจ (Memorable/ I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand)
- 10) เป็นการท่องเที่ยวแบบจำเพาะเจาะจงของนักท่องเที่ยวแต่ละคน (Tailor - Made Approach)

จากแนวคิดคุณลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่กล่าวมา สังเกตได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีคุณลักษณะที่แตกต่างจากการท่องเที่ยวประเภทอื่นที่ใช้ทรัพยากรการท่องเที่ยวอย่างสิ้นเปลืองและก่อให้เกิดปัญหาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากคุณลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ใช้ทรัพยากรการท่องเที่ยวหรือวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ผ่าน “กิจกรรมที่ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์โดยนักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับเจ้าของบ้าน” เป็นเครื่องมือในการสร้าง “ประสบการณ์การท่องเที่ยว” ในมิติของการเรียนรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่น ก่อให้เกิดประสบการณ์แปลกใหม่เฉพาะตัว ความสุข ความพึงพอใจ การพัฒนาตนเอง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ดังนั้น การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการท่องเที่ยวที่ช่วยฟื้นฟูและบำรุงรักษาทรัพยากรการท่องเที่ยวทุกประเภทให้เกิดความสมดุลและยั่งยืน รวมทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของผู้มาเยือนกับคนในท้องถิ่นซึ่งเป็นเจ้าของบ้าน และยัง

สามารถสร้างความสมดุลทั้งในมิติของทรัพยากร สังคม และวัฒนธรรม นอกจากนี้ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เปรียบเสมือนคลังความรู้ด้านวัฒนธรรมที่หลากหลายที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ สิ่งเหล่านี้ถือเป็นความภาคภูมิใจสำหรับอนุชนรุ่นหลังที่ได้รับรู้และเข้าใจในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของบรรพบุรุษที่สืบทอดและสั่งสมมาเพื่อลูกหลานได้สืบสานสิ่งที่มีคุณค่า และเผยแพร่สิ่งเหล่านี้ให้เป็นที่รู้จักโดยผ่านการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ความรู้และทักษะผ่านทุนทางวัฒนธรรมอันงดงามและมีคุณค่า

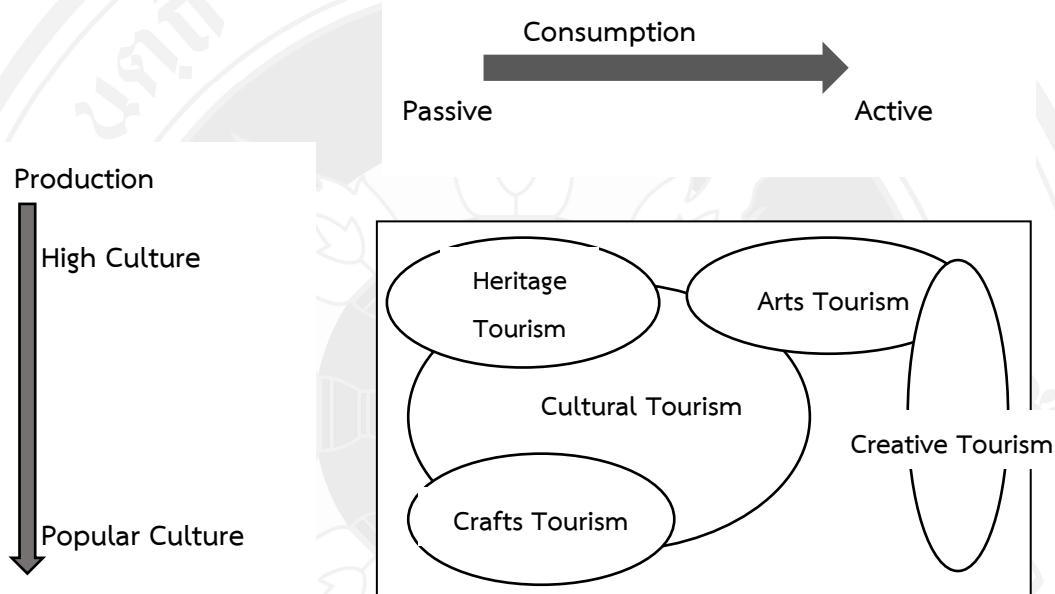
2.1.3 รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่พัฒนามาจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือกล่าวได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์พัฒนามาจากปัจจัยของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป กล่าวคือ นักท่องเที่ยวต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมมากกว่าการเป็นเพียงผู้ชม และต้องการสัมผัสวัฒนธรรมของคนทั่วไปมากกว่าวัฒนธรรมชั้นสูง วัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมของชนชั้นสูงที่มีความห่างไกลจากวิถีชีวิตของนักท่องเที่ยวทั่วไป เช่น การเยี่ยมชมปราสาท พระราชวัง โบราณสถาน เป็นต้น ความสำคัญของประสบการณ์เป็นส่วนสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำให้ทรัพยากรการท่องเที่ยวที่ถูกนำมาใช้เปลี่ยนไป โดยมีการเลื่อนไหลจากทรัพยากรการท่องเที่ยวที่จับต้องได้ (Tangible Resources) เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Resources) ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 The shift from tangible to intangible resources in tourism
แหล่งที่มา: Richard (2009).

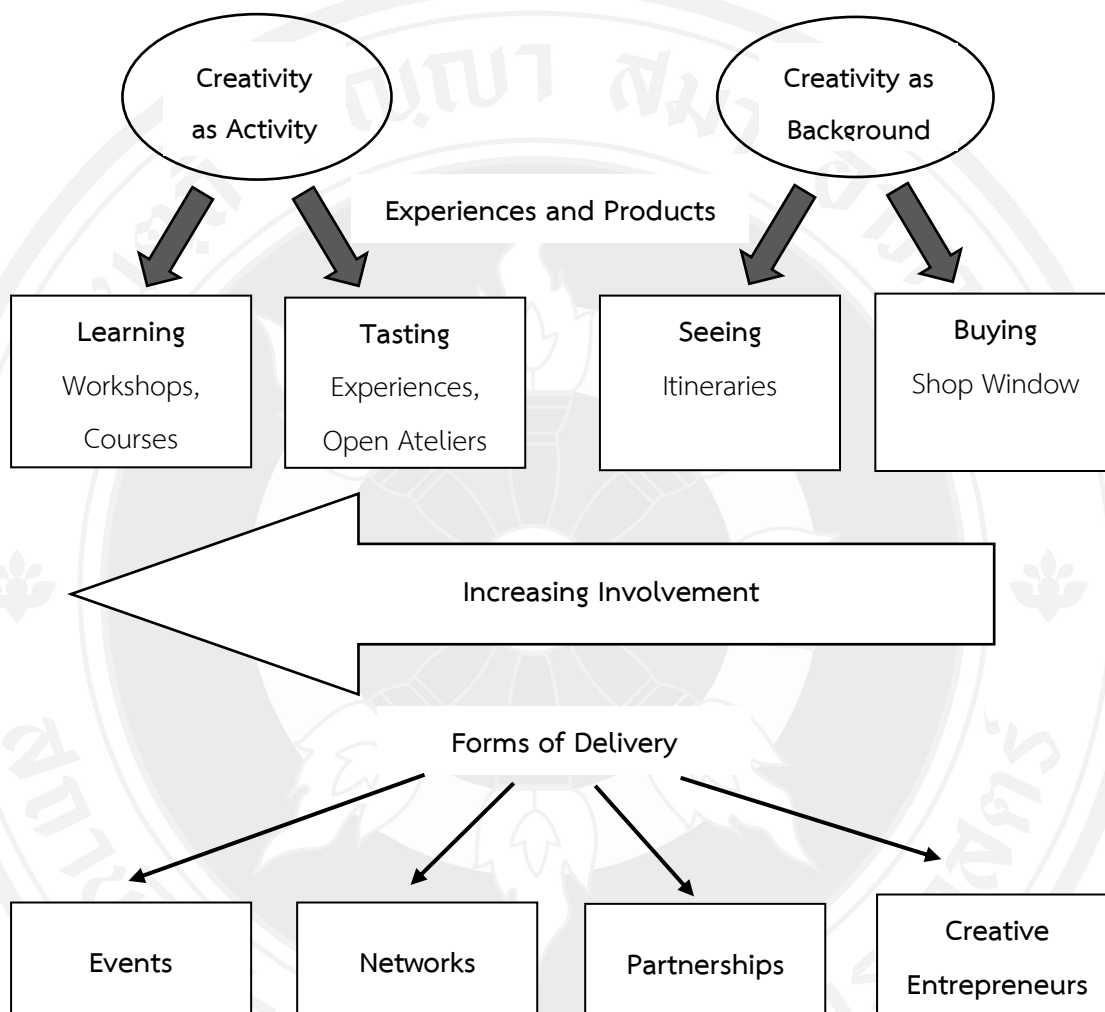
ภาพที่ 2.1 แสดงถึงการเลื่อนไหลของทรัพยากรการท่องเที่ยวจากเดิมที่เป็นทรัพยากรที่จับต้องได้เป็นทรัพยากรที่จับต้องไม่ได้ กล่าวคือ รูปแบบการท่องเที่ยวเดิมที่นำเสนอทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้เป็นหลัก เช่น มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งก่อสร้าง พิพิธภัณฑ์ อนุสรณ์สถาน เป็นต้น ทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ต้องการ ดังนั้น ทุนทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้เป็นทรัพยากรหลักของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงกลายเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น ภาพลักษณ์ อัตลักษณ์ วิถีชีวิต บรรยากาศ เรื่องเล่า เป็นต้น รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเดิมจึงมีการเปลี่ยนผ่านสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 The Shift from Cultural to Creative Tourism
แหล่งที่มา: Richard (2009).

ภาพที่ 2.2 แสดงให้เห็นการเลื่อนผ่านจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเข้าสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ใน 2 มิติ คือ การผลิตและการบริโภค ในมิติของการผลิต ผู้ผลิตที่นำเสนอวัฒนธรรมที่นำมาใช้เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวได้เปลี่ยนแปลงการใช้วัฒนธรรมจากเดิมที่เป็นวัฒนธรรมของชนชั้นสูง (High Culture) เปลี่ยนเป็นวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม (Popular Culture) และวัฒนธรรมของสามัญชนทั่วไป (Everyday Culture) ในมิติของการบริโภค ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวจะเปลี่ยนบทบาทจากเป็นผู้รับ (Passive) ซึ่งได้เพียงชมและมองดูวัฒนธรรมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติ (Active) รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนผ่านไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถสร้างประสบการณ์และความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตท้องถิ่นได้ลึกซึ้งขึ้น

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ผู้ดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีการนำเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวหลากหลายในการสร้างประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน Richard ได้นำเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 Model of Creative Tourism
แหล่งที่มา: Richard (2010).

ภาพ 2.3 แสดงถึงรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Richard โดยนำเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ไว้ 2 ลักษณะ คือ

1) การใช้การสร้างสรรค์เป็นกิจกรรม (Creativity as activity) เป็นรูปแบบพื้นฐานของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับทักษะและประสบการณ์จากการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ โดยกิจกรรมการท่องเที่ยว ถูกนำเสนอในรูปแบบ (1) การเรียนรู้ (Learning) โดยการเรียนรู้ผ่าน Workshop และหลักสูตรการเรียนต่าง ๆ เช่น การเรียนทอผ้า การเรียนปลูกข้าว การเพ้นท์กระเป่า เป็นต้น และ (2) การทดลอง (Tasting) เช่น การทดลองเกี่ยวข้าว การทดลองรีดนมวัว เป็นต้น

2) การใช้การสร้างสรรค์เป็นฉากหลัง (Creativity as a background) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอผ่านบรรยากาศของการสร้างสรรค์ ซึ่งนักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์โดยไม่จำเป็นต้องเข้าร่วมกิจกรรมหรือลงมือปฏิบัติ รูปแบบการท่องเที่ยวนี้ถูกนำเสนอผ่าน (1) การดู (Seeing) เช่น การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวตามโปรแกรมนำเที่ยว และ (2) การซื้อ (Buying) เช่น การซื้อสินค้าและผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ตามร้านค้าในแหล่งท่องเที่ยว

2.1.4 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของ อพท.

Richard (2010) ได้นำเสนอกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวไว้ 4 รูปแบบ คือ การเรียนรู้ (Learning) การทดลอง (Tasting) การดู (Seeing) และการซื้อ (Buying) โดยประสบการณ์ที่ได้จากรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวข้างต้นมีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Increasing involvement) โดยเรียงลำดับจากกิจกรรมที่มีระดับการมีส่วนร่วมจากน้อยไปหามาก คือ การซื้อ (Buying) การดู (Seeing) การทดลอง (Tasting) และการเรียนรู้ (Learning) ระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งผลต่อระดับประสบการณ์ที่ได้รับ กล่าวคือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมในระดับมากมีผลต่อความลึกซึ้งของประสบการณ์ที่ได้รับมากขึ้นตามลำดับ กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ดังกล่าวครอบคลุมประสบการณ์หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวและมีประโยชน์อย่างมากต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ เช่น กิจกรรมสร้างสรรค์ เครือข่ายสร้างสรรค์ ความร่วมมือเชิงสร้างสรรค์ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ เป็นต้น นอกจากกิจกรรมสร้างสรรค์ควรมีการออกแบบตามประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์ การสร้างเครือข่ายสร้างสรรค์และความร่วมมือสร้างสรรค์มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เครือข่ายสร้างสรรค์หมายถึง กลุ่มบุคคล องค์กรภาครัฐหรือเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนให้มีประสิทธิภาพ เครือข่ายเหล่านี้ต้องมีความเข้มแข็งและยึดมั่นในหลักเกณฑ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยไม่หวังผลประโยชน์ นอกจากนี้ ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากต้องออกแบบ

กิจกรรมการท่องเที่ยว สินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

อพท. และคณะทำงานโครงการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ร่วมกันค้นหากิจกรรมที่มีต้นทุนทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่มีศักยภาพเพื่อพัฒนาให้เป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ศิลปหัตถกรรม อาหาร การแสดงและงานสร้างสรรค์ที่เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ วิถีชีวิตและมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน กิจกรรมที่ถูกคัดเลือกมีความเหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างแท้จริง สามารถสร้างความผูกพันและความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ทั้งยังเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม และมีประสบการณ์ตรงร่วมกับเจ้าของพื้นที่ผ่านการปฏิบัติเพื่อพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ อพท. ดำเนินการพัฒนาโครงการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สร้างประสบการณ์แปลกใหม่และเป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง โดยนำเสนอตัวอย่างกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
บ้านกล้วย	เรียนรู้นาฏศิลป์สุโขทัย
จ.สุโขทัย	- เรียนรู้ภาษานาฏศิลป์ เช่น จีบยาว ยืนเข้า ฯลฯ - เรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านสุโขทัย เช่น การรำระบำ - กิจกรรมการแต่งกายของนาฏศิลป์ไทย - กิจกรรมการรำ
โมทนาเชรามิก	เรียนรู้งานปั้นและเขียนลายสังคโลก
ต.เกาะตาเลี้ยง จ.สุโขทัย	- เรียนรู้ประวัติงานปั้นและการเขียนลายสังคโลก - เรียนรู้เทคนิคการทำเชรามิก เช่น การปั้นด้วยมือ การกดการใช้แป้นหมุน การเคลือบ - กิจกรรมสร้างสรรค์งานเชรามิกจากแรงบันดาลใจเมืองสุโขทัย
บ้านปรีดาภิรมย์ จ.สุโขทัย	- เรียนรู้ลวดลายสังคโลกผ่านการวาดลงผืนผ้า - เรียนรู้ความเป็นมาของลวดลายสังคโลก - เรียนรู้วิธีการวาดลวดลายสังคโลกลงผืนผ้า เช่น ลายสัตว์ลายพืชพรรณ ลายเรขาคณิต

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ร้านสุนทรียาไทย 329 ต.หนองอ้อ จ.สุโขทัย	- กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานพื้นผ้าจากลายสังคโลก - เรียนรู้การทอผ้าตีนจกไทยพวน - เรียนรู้เรื่องราวของผ้าตีนจกชาวไทยพวน - เรียนรู้วิธีการทอผ้าตีนจก - กิจกรรมการทอผ้าตีนจก
บ้านพระพิมพ์ลักขมณศิลป์ ต.เมืองเก่า จ.สุโขทัย	- เรียนรู้การทำพระพิมพ์ดินเผา - เรียนรู้รูปแบบของพุทธศิลป์สุโขทัย - เรียนรู้การพิมพ์พระแบบดั้งเดิม - กิจกรรมการทำพระพิมพ์ดินเผา
ชุมชนบ้านทุ่งหลวง อ.ศรีมาศ จ.สุโขทัย	- เรียนรู้การปั้นเครื่องปั้นดินเผา - เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา - เรียนรู้กระบวนการทำเครื่องปั้นดินเผา การพิมพ์ ลายด้วยไม้แกะสลัก - กิจกรรมการทำเครื่องปั้นดินเผา
สวนปั้นสุข ต.บ้านหลุม จ.สุโขทัย	- เรียนรู้การทำเซรามิกสุโขทัย - เรียนรู้ประวัติการทำเซรามิกของสุโขทัย - เรียนรู้การประยุกต์และผสมผสานการปั้น การเคลือบแบบดั้งเดิม - เรียนรู้วิธีการปั้นสัตว์มงคลสุโขทัย เช่น นกคัม ปลาพระร่วง ลวดลายรูปสัตว์และพรรณพืชจากแผ่นกระดานชนวนสมัยสุโขทัยของวัดศรีชุม - กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานการปั้นเซรามิก
ชุมชนบ้านทุ่งหลวง อ.ศรีมาศ จ.สุโขทัย	- เรียนรู้การปั้นเครื่องปั้นดินเผา - เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผา - เรียนรู้กระบวนการทำเครื่องปั้นดินเผา การพิมพ์ลายด้วยไม้แกะสลัก - กิจกรรมการทำเครื่องปั้นดินเผา
อุ้มทอง จ.สุพรรณบุรี	- เรียนรู้การทำลูกปัดแบบโบราณ - เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของลูกปัดโบราณ - เรียนรู้วิธีการผลิตลูกปัดโบราณ ขั้นตอนการผลิตลูกปัด

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
	โบราณเมืองอุทอง อาณาจักรทวารวดี
	- เรียนรู้วิธีการร้อยลูกปัดทวารวดีแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์
	- กิจกรรมการทำลูกปัดแก้ว
บ้านเซฟชุมชน	เรียนรู้การทำขนมตาล
ต.ถ้ำรงค์ จ.เพชรบุรี	- เรียนรู้วิธีการปลูกต้นตาลและประโยชน์ของต้นตาล
	- เรียนรู้วิธีการทำขนมตาล
	- กิจกรรมการทำขนมตาล
วัดพลับพลาชัย	เรียนรู้การตอกหนัง
วิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวชุมชน	- เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของการตอกหนัง ตัวละครต่าง
เมืองเพชร ต.คลองกระแซง	ที่นำมาใช้เป็นลายตอกหนัง
จ.เพชรบุรี	- เรียนรู้เครื่องมือและวิธีการตอกหนังสมัยเก่า
	- กิจกรรมการตอกหนัง
กลุ่มศิลปะปูนปั้น	เรียนรู้ศิลปะปูนปั้น
ต.ช่องสะแก จ.เพชรบุรี	- เรียนรู้ความเป็นมาของปูนปั้นเมืองเพชรบุรี
	- เรียนรู้การปั้น
	- กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานปั้นปูน
ถนนวัดบางกระสอบ	เรียนรู้การทำสวนเกษตรแบบผสมผสาน
ต.บางกระสอบ	- เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตการทำเกษตร
จ.สมุทรปราการ	- เรียนรู้วิธีการปลูกต้นจากและประโยชน์ของต้นจาก
	- เรียนรู้ภูมิปัญญาการจักสาน
	- กิจกรรมการสาน “หมาจาก”
	- กิจกรรมทำผ้ามัดย้อมดอกจาก
	- กิจกรรมการทำขนมทาร์ตจาก
	- กิจกรรมการทำขนมจาก
บ้านน้ำเขียว จ.ตราด	เรียนรู้วิถีชีวิตมุสลิมจาม
	- เรียนรู้วิถีชีวิตชาวจาม
	- กิจกรรมการงมหอยปากเปิดและนำมาปรุงเป็นอาหาร
	- กิจกรรมการทำข้าวเกรียบยาหน้า
	- กิจกรรมการทำตังเมกรอบ

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
บางละมุง จ.ชลบุรี	- กิจกรรมการเย็บอบบ้านน้ำเขียว - เรียนรู้วิถีชีวิตประมงพื้นบ้าน - เรียนรู้วิถีชีวิตชาวประมง - กิจกรรมการถักอวน การวางอวน และปลดปู-ปลาออกจากอวน - กิจกรรมการตกหมึก
ชุมชนเกาะสีชัง ต.ท่าเทววงศ์ จ.ชลบุรี	- เรียนรู้การทำผ้าบาติกเย็บมือ - เรียนรู้วิถีชีวิตชาวบ้านเกาะสีชัง - เรียนรู้การทำผ้าบาติกเย็บมือ - กิจกรรมการทำผ้าบาติกเย็บมือ
บ้านด้าม ต.บ่อสวก จ.น่าน	- เรียนรู้การจักสาน - เรียนรู้ภูมิปัญญาการจักสาน - เรียนรู้วิธีการจักสานจากเส้นไม้ไผ่ - กิจกรรมการสานเส้นไม้ไผ่เป็นรูปต่าง ๆ
คุ้มเจ้าเมฆวัด ต.ในเวียง จ.น่าน	- เรียนรู้การทำแกงสะนัด - เรียนรู้เกี่ยวกับอาหารถิ่นโบราณ - เรียนรู้วิธีการทำแกงสะนัด - กิจกรรมการทำแกงสะนัด
วัดพระเกิด ต.ในเวียง จ.น่าน	- เรียนรู้การทำตุ้ดค่าคิง วัดพระเกิด - เรียนรู้ความหมายและความสำคัญของตุ้ดค่าคิง - เรียนรู้อุปกรณ์และวิธีการทำตุ้ดค่าคิง - กิจกรรมสร้างสรรค์ตุ้ดค่าคิง
วัดโพธิ์ศรี บ้านนาเวียงใหญ่ ต.ด่านซ้าย จ.เลย	- เรียนรู้การทำหน้ากากผีตาโขน - เรียนรู้ความเป็นมาของประเพณีผีตาโขน - เรียนรู้อุปกรณ์และวิธีการทำหน้ากากผีตาโขน - กิจกรรมการวาดหน้ากากผีตาโขน
ต. ด่านซ้าย จ.เลย	- เรียนรู้การทำอาหารพื้นบ้านด่านซ้าย - เรียนรู้อาหารพื้นบ้านเมืองด่านซ้าย - เรียนรู้วิธีการทำอาหารพื้นบ้านเมืองด่านซ้าย - กิจกรรมการปรุงสำหรับพื้นบ้านเมืองด่านซ้าย

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
เชียงคาน จ.เลย	เรียนรู้การทำผ้าหม่นวมเชียงคาน - เรียนรู้วิถีชีวิตชาวเชียงคาน - เรียนรู้ภูมิปัญญาการทำผ้าหม่นวมเชียงคาน - กิจกรรมการทำผ้าหม่นวมเชียงคาน
ชุมชนเขมราฐ ต.เขมราฐ จ.อุบลราชธานี	เรียนรู้การทำผ้ามัดหมี่หอมมือ - เรียนรู้ตำนานของผ้ามัดหมี่ - เรียนรู้ภูมิปัญญาการทำผ้ามัดหมี่ - กิจกรรมการทำมัดย้อมจากครามและการปักผ้าด้วยฝ้าย หอมือย้อมสีธรรมชาติ
ชุมชนตำบลอ่าวน้อย จ.ประจวบคีรีขันธ์	เรียนรู้วิถีชีวิตชาวสวนสับปะรด - เรียนรู้วิถีชีวิตเกษตรกรสวนสับปะรด - เรียนรู้วิธีการปลูกและประโยชน์ของสับปะรด - เรียนรู้วิธีการทำอาหารจากสับปะรด - กิจกรรมการทำอาหารจากวัตถุดิบท้องถิ่น
ชุมชนบ้านหาดส้มแป้น ต.หาดส้มแป้น จ.ระนอง	เรียนรู้การปั้นเซรามิก - เรียนรู้ความเป็นมาของเซรามิก - เรียนรู้กรรมวิธีการเลือก การคัดแยก การผสมดิน - เรียนรู้วิธีการปั้นเซรามิกเป็นรูปต่าง ๆ เช่น ถังแระ ใบบัว ชุดกาแฟ เป็นต้น - กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานการปั้นเซรามิก
ชุมชนบ้านนาหมื่นศรี ต.นาหมื่นศรี จ.ตรัง	เรียนรู้การทำลูกกลม - เรียนรู้ความเป็นมาและความเชื่อของลูกกลม - เรียนรู้ขั้นตอนการทำลูกกลม - กิจกรรมการทำลูกกลม

กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ข้างต้น สังเกตได้ว่า รูปแบบการท่องเที่ยวส่วนใหญ่ใช้การสร้างสรรคเป็นกิจกรรม (Creativity as activity) กล่าวคือ มีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตท้องถิ่นและมีประสบการณ์ร่วมจากการลงมือทำและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังใช้การสร้างสรรคเป็นฉากหลัง (Creativity as background) โดยการนำนักท่องเที่ยวเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวและวิถีชีวิตชุมชน ตลอดจนซื้อสินค้าของที่ระลึก เพื่อสร้างบรรยากาศของการสร้างสรรค์ ส่งผลต่อการความเข้าใจในวัฒนธรรมและเกิดสุนทรียภาพมากขึ้น กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ อพท. มีส่วนร่วมในการพัฒนาเป็นไปตามแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองความต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ของนักท่องเที่ยว และสอดคล้องกับหลักการท่องเที่ยวโดยชุมชน

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในต่างประเทศมีรูปแบบกิจกรรมตามแนวคิดของ Richard ได้แก่ การเยี่ยมชมวิถีชีวิต การทดลองทำกิจกรรม และการเยี่ยมชม ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในต่างประเทศ

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
เมืองบาร์เซโลนา ประเทศสเปน	- เดินเล่นในถนนแห่งอาหาร - เรียนรู้การจีบไวน์ - เรียนรู้การเต้นสไตร์สเปน - เข้าร่วมเทศกาลดนตรีและเต้นรำ
เมืองคานาซาวะ ประเทศญี่ปุ่น	- เรียนรู้การทำแผ่นทองคำ - เรียนรู้การทำขนมประจำถิ่น - ปั่นเซรามิคโบราณ - ชมศิลปะการแสดงโน - เรียนรู้วิถีชีวิตชาวนาดังเดิม (การสร้างบ้าน การปลูกข้าว)
ชุมชนท่องเที่ยวภูผาอิน ประเทศญี่ปุ่น	- เดินชมอาคารเก่าแก่ - เรียนรู้ การทำอาหารแบบญี่ปุ่น - แช่น้ำแร่ร้อนหรือการออนเซ็นแบบธรรมชาติ
เมืองเก่ามะละกา ประเทศมาเลเซีย	- เดินชมอาคารตึกเก่า พิพิธภัณฑ์แหล่งประวัติศาสตร์ - ล่องเรือชมธรรมชาติและอาคารเก่า - ชมอาหารท้องถิ่นและเข้าพักโฮมสเตย์ - เรียนรู้กิจกรรมชุมชน

สถานที่	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
เมืองอินเทอร์ลาเคน	- เดินทางโดยรถไฟใต้เขาขึ้นยอดเขาจุงเฟรา
ประเทศสวิตเซอร์แลนด์	- กิจกรรมกีฬาทำห้าย

แหล่งที่มา: อพท. (2560); กรมการท่องเที่ยว (2560).

ตัวอย่างกิจกรรมการท่องเที่ยวในประเทศและต่างประเทศมีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างกันไปตามทุนทางวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ โดยรูปแบบส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจวิถีชีวิตท้องถิ่นผ่านกิจกรรมการเยี่ยมชม การทดลองทำ และการเรียนรู้วิถีชีวิตเป็นหลัก ซึ่งรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์แปลกใหม่และเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม

2.1.5 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การศึกษาความหมาย คุณลักษณะเฉพาะและรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ทำให้เข้าใจถึงขอบเขตและจุดมุ่งหมายของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ชัดเจนขึ้น การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จำเป็นต้องใช้การสร้างสรรค์ (Creativity) ในการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์แท้จริงตามแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อพท. (2561) ได้นำแนวคิดคุณลักษณะเฉพาะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอโดย Richard มาจัดทำเป็นแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เรียกว่า The 3S Principles ประกอบด้วย 1) เรื่องราว (Stories) หมายถึง กิจกรรมการท่องเที่ยวนำเรื่องราวจากทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการสืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบและนำเสนอได้น่าสนใจ ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง 2) อรรถรส (Senses) หมายถึง การออกแบบกิจกรรมที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น (Seeing) การดมกลิ่น (Smelling) การได้ยิน (Hearing) การสัมผัส (Touching) การลิ้มรส (Tasting) ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความสนุกและเกิดสุนทรียภาพ และ 3) ลีลา (Sophistication) หมายถึง การออกแบบกิจกรรมให้มีความล้ำลึก สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ มีการพัฒนาการท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ อพท. ได้นำเสนอกระบวนการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไว้ 10 ข้อตามหลักเกณฑ์ The 3S Principles ดังนี้

2.1.5.1 เรื่องราว (Stories) ประกอบด้วย 2 ข้อ ดังนี้

1) กิจกรรมถูกออกแบบมาจากพื้นฐานของทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น

2) มีปราชญ์/ศิลปิน หรือ คนเล่าเรื่อง ที่สามารถออกแบบเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจและเกิดความดึงดูดความน่าสนใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1.5.2 อรรถรส (Senses) ประกอบด้วย 4 ข้อ ดังนี้

1) การออกแบบกิจกรรมเป็นการได้ฟังเพื่อเรียนรู้จากผู้รู้ที่มีประสบการณ์จริง ได้ร่วมทำสัมผัสจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และได้ความสนุก

2) มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้มีส่วนร่วมพูดคุยโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้มาเยือนกับเจ้าของบ้านหรือศิลปิน

3) กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (สุนทรีภาพ) คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส อย่างครบถ้วน

4) สถานที่จัดกิจกรรมมีการออกแบบไว้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและทำกิจกรรม

2.1.5.3 ลีลา (Sophistication) ประกอบด้วย 4 ข้อ ดังนี้

1) กิจกรรมถูกออกแบบไว้ให้มีความสลับไหล สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้สุนทรีภาพ

2) การออกแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวอาจจะถึงขั้นสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งผู้มาเยือนและเจ้าของบ้านหรือศิลปิน

3) นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีศักยภาพในการสร้างความแตกต่างของกิจกรรม สร้างเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใครเพื่อประโยชน์ทางการตลาด

4) นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสื่อสารประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (ความคิดสร้างสรรค์ไม่หยุดนิ่ง)

“เรื่องราว” เป็นปัจจัยหลักของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเรื่องราวเป็นสิ่งบอกเล่าความเป็นมาของวัฒนธรรมท้องถิ่น กิจกรรมการท่องเที่ยวที่นำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่นและแสดงคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสามารถสร้างประสบการณ์และความเข้าใจในวัฒนธรรมให้แก่นักท่องเที่ยว (ลัดดาวรรณ ทองใบ, 2561; นฤมล ดวงชาทม, 2561) การนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมให้ดึงดูดใจควรนำอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นเป็นที่รู้จักมากที่สุดมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (หัตถ์ชัย ผดุงศ์, 2561) ตลอดจนควรมีการตีความเพื่อหาความเชื่อมโยงระหว่างแก่นเรื่องกับแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม โดยกำหนดโครงเรื่อง วิธีการนำเสนอ และกิจกรรมให้สอดคล้องกัน ทั้งนี้ ผู้เล่าเรื่องที่เป็นศิลปิน ปราชญ์ชุมชน หรือผู้มีประสบการณ์ตรงสามารถสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ได้มากขึ้น (อพท., 2561) นอกจากนี้ ผู้ถ่ายทอดเรื่องราวสามารถนำเสนอ

และเทคโนโลยีมาช่วยในการนำเสนอให้น่าสนใจมากขึ้น เช่น แผ่นพับ วิดีโอ เป็นต้น (กรมการท่องเที่ยว, 2560) และควรใช้สื่อในการนำเสนอที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและนักท่องเที่ยวสามารถศึกษาเรื่องราวได้ด้วยตนเอง (นงลักษณ์ โพธิ์ไพจิตร และคณะ, 2561) ปัจจุบันผู้คนให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยส่งเสริมการถ่ายทอดเรื่องราวซึ่งช่วยให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจได้ง่ายและจดจำได้ดีขึ้น เช่น เทคโนโลยีความจริงเสมือน (AR) (ไกรทพนธ์ เต็มวิทย์ขจร และอมรเทพ มณีเนียม, 2561; ทรงสิริ วิจิธรานนท์, รุ่งอรุณ พรเจริญ, สุนารี จุลพันธ์ และฉันทนา ปาปัดดา, 2562; วันชนะ จูบรรจง, วิโรวรรณ แสนชนะ, รุ่ง หมูล้อม และอภิชัย ชื้อสตัยสกุลชัย, 2564) ดังนั้น การสร้างเรื่องราวของกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความน่าสนใจ คือ การค้นหาสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมแท้จริงและนำเสนอผ่านบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องราว โดยสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีตามยุคสมัยช่วยเสริมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้

“อรรถรส” เป็นปัจจัยที่บ่งบอกถึงสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบกิจกรรมจึงควรคำนึงถึงการรับรู้จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 เนื่องจากประสาทสัมผัสดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดอารมณ์และความเพลิดเพลิน การสร้างประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 จะช่วยสร้างสุนทรียภาพได้เป็นอย่างดี (อชิป จันทรสุริย์, ธีระวัฒน์ จันทิก และพิทักษ์ ศิริวงศ์, 2563) การออกแบบกิจกรรมควรให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง (กรมการท่องเที่ยว, 2560) นอกจากนี้ การทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่จริงที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถกระตุ้นอารมณ์ให้เกิดสุนทรียภาพได้ เนื่องจาก “พื้นที่สร้างสรรค์แท้จริง” ส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจและสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ (สโรชา อมรพงษ์มงคล, 2561) นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่จัดกิจกรรมให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ โดยออกแบบให้สะท้อนวัฒนธรรม มีการใช้สี แสง หรือเสียงเพลง ประกอบเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยว (อพท., 2561) นอกจากการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับกิจกรรม การสร้างพื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์สามารถสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้เข้ามามีส่วนร่วมและทำให้กลายเป็นเมืองสร้างสรรค์ (Richard, 2020) ประสบการณ์ที่เกิดจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่นักท่องเที่ยวแต่ละคนได้รับมีความแตกต่างกันไป อาจกล่าวได้ว่า ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลเป็นประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ประสบการณ์ที่มีความแตกต่างกันของแต่ละบุคคลส่งผลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยวซ้ำ (เบญจมาภรณ์ ชำนาญฉวี, 2562).

“ลีลา” เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวในการพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์ตลอดจนการสร้างความแปลกใหม่และความแตกต่างให้กับกิจกรรมเพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว การนำเสนอกิจกรรมจำเป็นต้องคำนึงถึงความต้องการที่แตกต่างกันของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม ปัจจุบันผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีการใช้การตลาดดิจิทัลเพื่อสร้างความแตกต่างและโดดเด่น

เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว แต่ทั้งนี้ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมของเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลที่นำมาใช้ เช่น Facebook, Instagram หรือ Line เนื่องจากอาจไม่สามารถตอบโจทย์ของนักท่องเที่ยวบางกลุ่มหรือบางประเทศไทย ดังนั้น บุคลากรจึงต้องมีความรู้ให้ทันการเปลี่ยนแปลงจึงสามารถผลิตสินค้าและบริการที่มีความแตกต่างโดดเด่น สามารถแข่งขันทางการตลาดได้ (ณัฐวุฒิ ปัญญา, 2564) ตลอดจนเลือกใช้ช่องทางประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยคำนึงถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิต การสร้างเครือข่ายความร่วมมือเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นที่รู้จัก

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

2.2.1 ความหมายและประเภทของทุนทางวัฒนธรรม

คำว่า “วัฒนธรรม” มาจากคำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง ความเจริญงอกงามรุ่งเรือง และคำว่า “ธรรม” หมายถึง การกระทำหรือข้อปฏิบัติ ดังนั้น “วัฒนธรรม” หมายถึง ข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) หรือเป็นสิ่งที่ทำความเจริญงอกงาม เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2553 ได้ให้ความหมายของ “วัฒนธรรม” ไว้ว่า “วิถีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สืบส่ง ปูปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและวัตถุอย่างสันติสุขและยั่งยืน ” จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง สิ่งเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิตของผู้คนในกลุ่มชนหรือสังคมนั้น ๆ ทำให้ทราบถึงการดำรงชีวิต ความคิด ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น ดังนั้น วัฒนธรรมจึงมีความสำคัญกับการท่องเที่ยว เนื่องจากเป็นสิ่งดึงดูดใจหลักทางการท่องเที่ยวในการมาเยือนของนักท่องเที่ยว เพื่อเรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมต่างถิ่นที่มีคุณค่า กล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเป็น “ทุน” อย่างหนึ่งในการดำเนินงานด้านการท่องเที่ยว “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) หมายถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) ทุนทางวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น เป็นต้น และทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible) เช่น วิถีชีวิต ประเพณี ความเชื่อ ภูมิปัญญา เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและเป็นทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่

สำคัญของประเทศไทย กรมส่งเสริมวัฒนธรรม อธิบายว่า มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แบ่งเป็น 6 สาขา

1) ภาษา และวรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น นิทานพื้นบ้าน ตำนานพื้นบ้าน บทสวดหรือบทกล่าวนในพิธีกรรม บทร้องพื้นบ้าน สำนวน ภาษิต ปริศนาคำทาย ตำรา

2) ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี รำ-เต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน มีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง และ/หรือ การแสดงร่วมสมัย การแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม เช่น ดนตรี นาฏศิลป์และการละคร

3) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล หมายถึง การประพฤติปฏิบัติในแนวทางเดียวกันของคนในชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาบนหนทางของมงคลวิถี นำไปสู่สังคมแห่งสันติสุขแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนและชาติพันธุ์นั้น ๆ แบ่งออกเป็น เช่น มารยาท ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประเพณีต่าง ๆ

4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม หมายถึง ภูมิปัญญา ทักษะฝีมือช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน เช่น ผ้า และผลิตภัณฑ์จากผ้า เครื่องจักสาน เครื่องรัก เครื่องปั้นดินเผา เครื่องโลหะ เครื่องไม้ เครื่องหนัง เครื่องประดับ งานศิลปกรรมพื้นบ้าน ฯลฯ)

5) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล หมายถึง องค์ความรู้ วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติและการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ ได้แก่ อาหารและโภชนาการ การแพทย์แผนไทย และการแพทย์ โหราศาสตร์ การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ ชัยภูมิและการตั้งถิ่นฐาน

6) กีฬาภูมิปัญญาไทย หมายถึง การเล่น กีฬาและศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ที่มีการปฏิบัติกันอยู่ในประเทศไทยและมีเอกลักษณ์สะท้อนวิถีไทย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ การเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว)

ทุนทางวัฒนธรรมแต่ละประเภทมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลักษณะและวิธีการเกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม ทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวมีความน่าสนใจและมีคุณค่าประเทศที่มีความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางวัฒนธรรมจึงมีรูปแบบและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ทุกเพศทุกวัย และสามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพและเป็นที่ต้องการมาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งใน

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มุ่งเน้นการนำทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้สำหรับจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงผู้มาเยือนและเจ้าของบ้าน กล่าวคือ ผู้จัดกิจกรรมท่องเที่ยวควรคำนึงถึงระดับความต้องการของนักท่องเที่ยวต่อการเรียนรู้ ความเข้าใจในวัฒนธรรม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันเพื่อพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ ตลอดจนการไม่ทำลายความดั้งเดิมของวัฒนธรรมท้องถิ่น สิ่งเหล่านี้ถือเป็นหัวใจหลักของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.2.2 ทุนวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวของประเทศไทยใช้ทรัพยากรการท่องเที่ยวทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรมในการนำเสนอการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมความต้องการของนักท่องเที่ยวแต่ละประเภท ตัวอย่างรูปแบบการท่องเที่ยวที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการท่องเที่ยว (บุญยสฤกษ์ อเนกสุข, 2559) เช่น

การท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ (Ethnic Tourism) เป็นการท่องเที่ยวที่มีจุดดึงดูดใจหลัก คือ การชมวัฒนธรรมของคนพื้นเมืองที่แปลกตาและแปลกใหม่ (Smith, 1989 อ้างถึงใน บุญยสฤกษ์ อเนกสุข, 2559) โดยกิจกรรมการท่องเที่ยวต้องเกิดขึ้นในแหล่งเจ้าของวัฒนธรรม เช่น การชมหมู่บ้านชาวเขา การชมการแสดงหรือประเพณีพื้นเมืองของชาวเล การท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยวที่สนใจความแปลกตาและแปลกใหม่ของกลุ่มชาติพันธุ์หรือคนพื้นเมืองที่มีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะชาติพันธุ์ แต่รูปแบบการท่องเที่ยวประเภทนี้ค่อนข้างมีความอ่อนไหวต่อความรู้สึกของผู้คนที่เคารพสิทธิความเป็นมนุษย์ เนื่องจากถูกมองว่าการนำวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์มาใช้เป็นสินค้าทางการท่องเที่ยว ทำให้เกิดความด้อยค่าของกลุ่มชาติพันธุ์นั้น ๆ ที่ไม่ได้เพียงสินค้าในการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเท่านั้น

การท่องเที่ยวเชิงมรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage Tourism) หรือ การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่นำนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่สะท้อนให้เห็นเรื่องราวความเป็นมาของกลุ่มคนหรือสังคม โดยส่วนใหญ่จะเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นโบราณสถาน อนุสรณ์สถาน หรือซากปรักหักพังที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตและวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agricultural Tourism, Agri Tourism, Agrotourism, Farm Tourism) การท่องเที่ยวที่ใช้การเกษตรในท้องถิ่นเป็นทุนทางวัฒนธรรมหรือสิ่งดึงดูดใจหลัก เช่น การชมวิธีการทำนา การเลี้ยงสัตว์ การประมง รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตการเกษตรของแต่ละพื้นที่ ปัจจุบันการท่องเที่ยวเชิงเกษตรสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนเพิ่มขึ้นจากการขายผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร สินค้าหรือของที่ระลึกจากวัตถุดิบในท้องถิ่น

การท่องเที่ยวเชิงอาหาร (Food Tourism, Gourmet Tourism, Gastronomy Tourism, Cuisine Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับนักท่องเที่ยว เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงอาหาร เป็นการท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับอาหาร และกระบวนการผลิตอาหาร โดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย เช่น การชมโรงงานผลิตไวน์ การทดลองประกอบอาหารท้องถิ่น

การท่องเที่ยวในตัวเมือง (Urban Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่พัฒนามาจากการจาริกแสวงบุญในช่วงศตวรรษที่ 14 โดยนักแสวงบุญที่เดินทางไปยังศาสนสถานสำคัญ ๆ ตามตัวเมืองใหญ่ในทวีปยุโรป ตลอดจนนักท่องเที่ยวแบบแกรนด์ทัวร์ที่เดินทางไปยังทวีปยุโรปเพื่อเยี่ยมชมและศึกษาเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมที่สวยงามในตัวเมือง ต่อมาได้พัฒนาเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองคนหนุ่มสาวที่ทำงานในเมืองและมีเวลาจำกัดในการท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวที่ห่างไกล จึงจำเป็นต้องเที่ยวชมในตัวเมืองที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบถ้วน เช่น ที่พัก การคมนาคมขนส่ง วัฒนธรรมที่หลากหลาย แหล่งบันเทิง ทั้งนี้ องค์ประกอบสำคัญของการท่องเที่ยวในตัวเมือง คือ สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับตำนานเมือง ชื่อบ้านเมือง หรือพื้นที่อาศัยของกลุ่มคนในตัวเมือง ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกที่หลากหลายแบบสังคมเมืองที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมจากการพูดคุยกับผู้คน การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยว การนั่งรถชมเมือง การชิมและการซื้ออาหาร เป็นต้น

การท่องเที่ยวเชิงศาสนา (Religious Tourism) และการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Tourism) กับการท่องเที่ยวเชิงแสวงบุญ (Pilgrimage Tourism) เป็นการท่องเที่ยวในศาสนสถานที่สำคัญและสถานที่ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา เช่น การเดินทางเพื่อประกอบพิธีฮัจญ์ของชาวมุสลิมที่เมืองเมกกะ ประเทศซาอุดีอาระเบีย การเดินทางของชาวคริสต์ไปเมืองเยรูซาเล็ม ประเทศอิสราเอล การเดินทางไปร่วมงานบั้งไฟพญานาค จังหวัดหนองคาย การท่องเที่ยวเชิงศาสนา เป็นการท่องเที่ยวที่มีแรงบันดาลใจทางศาสนา นักท่องเที่ยวเดินทางไปเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา โดยไม่มีจุดมุ่งหมายเพื่อปฏิบัติธรรมตามคำสอนของศาสนา การท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณและการท่องเที่ยวเชิงแสวงบุญ เป็นการท่องเที่ยวที่เดินทางไปยังสถานที่อันเกี่ยวข้องกับศาสนาเพื่อแสวงหาความหมายทางจิตวิญญาณ โดยการเข้าร่วมกิจกรรมหรือประกอบพิธีทางศาสนาตามความศรัทธา

การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health/Wellness Tourism) เป็นการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นการดูแลและเสริมสร้างสุขภาพโดยใช้น้ำเป็นหลัก หรือที่รู้จักกันว่า “สปา” สะท้อนวัฒนธรรมการอาบน้ำในโรงอาบน้ำสาธารณะในดินแดนต่าง ๆ โดยเฉพาะในยุโรปได้รับความนิยมจนพัฒนาไปสู่ค่านิยมของชาวตะวันตกในการดื่มน้ำแร่เพื่อสุขภาพในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 15-16 ต่อมาคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีค่านิยมการทำสปาเพื่อสุขภาพและเป็นศูนย์รวมการพบปะของผู้คน จึงทำให้มีการสร้างสิ่งอำนวยความสะดวก

ความสะดวกเพื่อรองรับผู้ที่มาใช้บริการเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ เช่น โรงแรม สถานที่บริการสปา โรงละคร ห้องดื่มชา และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเชิงเทศกาล (Festival Tourism) เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จัดขึ้นในโอกาสพิเศษต่าง ๆ โดยหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชนเป็นผู้สนับสนุน เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเที่ยวชม ส่งเสริมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจให้ดีขึ้น กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเทศกาลส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมงานเฉลิมฉลองหรืองานบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเป็นหลัก เช่น งานประเพณีลอยกระทง งานสงกรานต์ นอกจากนี้อาจเป็นเทศกาลที่คิดค้นขึ้นใหม่หรือเป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น เช่น งานถนนสายวัฒนธรรมกะทู้ จังหวัดภูเก็ต

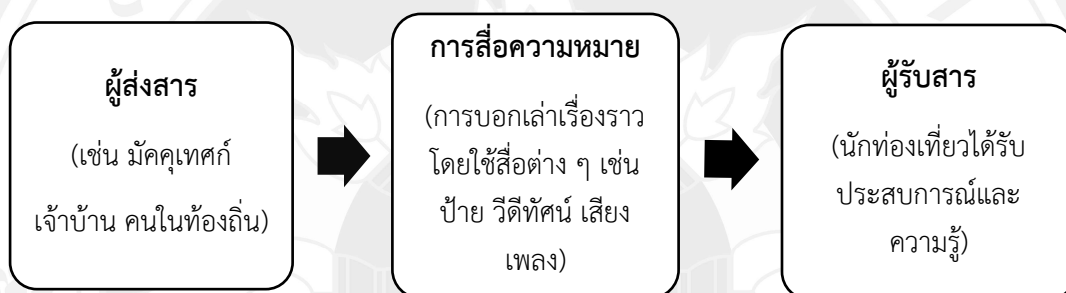
การท่องเที่ยวด้านมืด (Dark Tourism) เป็นการท่องเที่ยวตามสถานที่ซึ่งเกี่ยวข้องกับความตายและความน่ากลัว เช่น สนามรบ สถานที่ประสพภัยธรรมชาติ สถานที่สังหารหรือถูกฆาตกรรม เช่น สุสานทหารสัมพันธมิตรดอนรัก จังหวัดกาญจนบุรี อนุสรณ์สถานผู้ประสบภัยสึนามิ จังหวัดพังงา รูปแบบการท่องเที่ยวด้านมืด ถือเป็นรูปแบบที่มีความละเอียดอ่อนต่อจริยธรรมในการละเมิดสิทธิของผู้เสียชีวิต โดยการนำมาเป็นสินค้าทางการท่องเที่ยว ดังนั้น ในการจัดการท่องเที่ยวรูปแบบดังกล่าว จำเป็นต้องคำนึงถึงการสื่อความหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในคุณค่าของสถานที่มากกว่าการนำเรื่องราวมาใช้เป็นสินค้าที่สร้างรายได้ให้กับการท่องเที่ยว

รูปแบบการท่องเที่ยวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมมีความสำคัญอย่างมากต่อการท่องเที่ยวของประเทศไทย เนื่องจากประเทศไทยมีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีความหลากหลายทั้งทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทรัพยากรการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างและมีคุณค่าเฉพาะตามพื้นที่ ซึ่งเป็นต้นทุนทางการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างสรรค์รูปแบบการท่องเที่ยว กิจกรรมการท่องเที่ยว และสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวได้หลากหลาย

2.2.3 ทุนทางวัฒนธรรมกับการสื่อความหมาย

การสื่อความหมายในการท่องเที่ยวเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจในเรื่องราวที่ผู้เล่าหรือนักสื่อความหมายนำเสนอ และเป็นการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวใช้จินตนาการในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอด้วยความคิดของตนเอง การสื่อความหมายเป็นกิจกรรมการทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความหมายและความสัมพันธ์ของสิ่งที่จะสื่อความหมายให้กับผู้ฟังผ่านสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น สิ่งของ สื่อการสอน หรือประสบการณ์ตรง มากกว่าการให้ข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียว สมาคมอิโคโมสไทยให้ความหมายของการสื่อความหมาย (Interpretation) หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่มีเจตนาเพื่อส่งเสริมการรับรู้ของสาธารณชนและเสริมสร้างความเข้าใจต่อแหล่งมรดกวัฒนธรรม ทั้งนี้รวมถึงสิ่งพิมพ์ทางวิชาการและทั่วไป การบรรยายสาธารณะ อุปกรณ์ที่ติดตั้งในแหล่งโปรแกรมการศึกษาทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ กิจกรรมชุมชน และการศึกษาค้นคว้า

การฝึกอบรม และการประเมินกระบวนการสื่อความหมาย การสื่อความหมาย เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่ง ที่สร้างความเข้าใจให้แก่ผู้รับสารหรือผู้ฟัง โดยอาจใช้สื่อประกอบเพื่อให้ผู้ฟังมีความเข้าใจอย่างแท้จริง ตลอดจนมีประสบการณ์ หรือความรู้สึกร่วมต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวนั้น ๆ การสื่อความหมายในการท่องเที่ยวจึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจในเรื่องราวที่มีคุณค่าหรือเจ้านบ้านนำเสนอ และยังเป็นการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวใช้จินตนาการในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอด้วยความคิดของตนเอง ดังนั้น การสื่อความหมายในการท่องเที่ยวจึงเป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างประสบการณ์และความพึงพอใจให้แก่นักท่องเที่ยว ตลอดจนก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและการเคารพคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม กระบวนการสื่อความหมายทางวัฒนธรรม เริ่มต้นจากผู้ส่งสารใช้สื่อในการสื่อความหมายและส่งให้ผู้รับสาร ดังภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 กระบวนการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
แหล่งที่มา: บุญยสฤกษ์ อเนกสุข (2559).

ภาพที่ 2.4 แสดงถึงกระบวนการสื่อความหมาย โดยเริ่มจากผู้ส่งสารซึ่งหมายถึงผู้เล่าเรื่องราวทางการท่องเที่ยว เช่น มัคคุเทศก์ เจ้าบ้านหรือคนในท้องถิ่นบอกเล่าเรื่องราวโดยใช้สื่อต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการช่วยสื่อความหมายให้เข้าใจและน่าสนใจมากขึ้น เช่น ป้าย วิดีทัศน์ เสียง เพลง เป็นต้น ผู้รับสารหรือนักท่องเที่ยวเมื่อได้รับฟังเรื่องเล่าจะเกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรม และได้รับประสบการณ์ที่น่าจดจำ

สมพงษ์ อำนวยเงินตรา (2555; 2556 อ้างถึงใน บุญยสฤกษ์ อเนกสุข, 2559) นำเสนอหลักการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1) สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ประกอบด้วย

(1) การใช้ภาษาในการสื่อความหมาย ผู้เล่าเรื่องหรือนักสื่อความหมายควรใช้ภาษาที่น่าฟัง เข้าใจง่าย และไม่เป็นทางการจนเกินไป

(2) กลวิธีการสื่อความหมาย ผู้เล่าเรื่องหรือนักสื่อความหมายควรมีวิธีการเชื่อมโยงเรื่องราวให้ความสอดคล้องระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว

โดยใช้ศิลปะในการนำเสนอหรือเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรมผ่านการตีความ ไม่นำเสนอรูปแบบการบรรยายในชั้น ทั้งนี้ ควรนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมในภาพรวมมากกว่าเล่าเรื่องราวเป็นส่วน ๆ เนื่องจากจะทำให้ขาด ความเชื่อมโยงระหว่างกันและทำให้นักท่องเที่ยวไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ ตลอดจนคำนึงถึงความสนใจของนักท่องเที่ยวเพื่อนำเสนอได้ตรงตามความสนใจ

(3) กิจกรรมในการสื่อความหมาย ควรให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยการทดลองปฏิบัติด้วยตนเองมากกว่าการอ่านหรือฟังบรรยายอย่างเดียว เพื่อให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจและประสบการณ์ลึกซึ้งขึ้น เช่น การร่วมเล่นเกม การร่วมฟ้อนรำ การร่วมประดิษฐ์หัตถกรรมท้องถิ่น

2) สามารถเชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยวได้ หมายถึง สามารถเชื่อมโยงข้อมูลให้ตรงกับประสบการณ์และวิถีชีวิตของนักท่องเที่ยว โดยทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเหมือนเป็นเรื่องใกล้ตัว เช่น การเชื่อมโยงกิจกรรมเข้ากับสุภาษิตหรือคำพังเพยที่เป็นที่รู้จัก หรือการกล่าวถึงการใช้ชีวิตในช่วงหนึ่ง เช่น “คนรุ่นก่อนที่ต้องซื้อเห็บฟังกัน แต่ปัจจุบันนี้ซื้อจากแพลตฟอร์มกันหมดแล้ว”

3) การเรียบเรียงเนื้อเรื่องอย่างเป็นระบบ หมายถึง การเรียบเรียงเนื้อหาให้ตรงประเด็น ไม่ซับซ้อน ซึ่งโดยทั่วไปโครงสร้างเนื้อหาในการสื่อความหมายแก่นักท่องเที่ยว ประกอบด้วย หัวเรื่องหรือชื่อเรื่องในการนำเสนอ การเกริ่นนำ อารัมภบท หรือ คำนำ การเล่าความเป็นมาของมรดกทางวัฒนธรรมตามลำดับขั้นตอนสอดคล้องกันและมีคำอธิบายที่ชัดเจน โดยสามารถนำเสนอพร้อมสื่อประกอบต่าง ๆ นอกจากนี้ไม่ควรนำเสนอข้อมูลเกิน 4 ประเด็นหลัก เนื่องจากจะทำให้ นักท่องเที่ยวจดจำเรื่องราวที่เป็นประเด็นหลักได้ยากขึ้น เช่น ถ้านำเสนอประเพณีกินเจของจังหวัดภูเก็ต อาจกำหนดประเด็นหลัก เช่น ประเพณีกินเจคืออะไร มีประวัติความเป็นมาอย่างไร ข้อห้ามของประเพณีกินเจ พิธีกรรมสำคัญในประเพณี

4) การมีใจความหลัก หมายถึง การมีใจความหลัก แนวคิด หรือแก่นในการบอกเล่าหรือนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจเรื่องราวทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน

การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community-Based Tourism) เป็นเครื่องมือหนึ่งในการช่วยแก้ไขและพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งและยั่งยืน โดยการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรมให้เกิดความยั่งยืน ช่วยยกระดับความเป็นอยู่ของคนในชุมชนดีขึ้น โดยรักษาไว้ซึ่งวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่งดงามของชุมชนอันแสดงถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของชุมชนนั้น ๆ อพท. (2558) อธิบายว่า การ

ท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นการท่องเที่ยวทางเลือกที่บริหารจัดการโดยชุมชนอย่างสร้างสรรค์และมีมาตรฐานก่อให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่ความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมท้องถิ่น และคุณภาพชีวิตที่ดี พจนา สวนศรี (2560) สรุปว่า การท่องเที่ยวโดยชุมชน คือ การท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม กำหนดทิศทางโดยชุมชน จัดการโดยชุมชน เพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของ มีสิทธิในการจัดการดูแลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน ทั้งนี้ การท่องเที่ยวโดยชุมชนจึงเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ดำเนินงานโดยชุมชน ชุมชนมีบทบาทในการกำหนดทิศทางการบริหารจัดการการท่องเที่ยว โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของผลประโยชน์ส่วนรวมของสมาชิกในชุมชน เพื่อพัฒนาชุมชนให้มีความมั่นคงและยั่งยืนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวโดยชุมชนจำเป็นต้องอาศัยหลักการในการดำเนินงานเพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งและยั่งยืน และขจัดปัญหาอันเกิดจากการเติบโตของการท่องเที่ยวโดยชุมชนอย่างรวดเร็วและไม่มีคุณภาพ โดยองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน หรือ อพท. ได้กำหนดหลักการท่องเที่ยวโดยชุมชนไว้ 10 ข้อ ดังนี้

- 1) ชุมชนเป็นเจ้าของ
- 2) ชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางและตัดสินใจ
- 3) ส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง
- 4) ยกระดับคุณภาพชีวิต
- 5) มีความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม
- 6) คงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 7) ก่อให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างคนต่างวัฒนธรรม
- 8) เคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่างและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
- 9) เกิดผลตอบแทนที่เป็นธรรมแก่คนท้องถิ่น
- 10) มีการกระจายรายได้สู่สาธารณประโยชน์ของชุมชน

พจนา สวนศรี (2560) มีความเห็นสอดคล้องกับหลักการของการท่องเที่ยวชุมชนดังกล่าว โดยอธิบายเกี่ยวกับหัวใจสำคัญของการท่องเที่ยวโดยชุมชน 4 ประการ คือ 1) การบริหารจัดการโดยการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน 2) การบริหารจัดการบนพื้นฐานความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต วัฒนธรรมของตน และการจัดการทรัพยากรของชุมชน 3) มีการนำเสนอ “ของดีชุมชนและความภาคภูมิใจ” ผ่านการนำเที่ยวและกิจกรรมท่องเที่ยว และ 4) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเจ้าบ้านกับผู้มาเยือน หลักการของการท่องเที่ยวโดยชุมชนตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างความรู้ ความเข้าใจในการท่องเที่ยวที่เน้นการพึ่งตนเองเป็นหลัก โดยไม่ได้คาดหวังถึงผลกำไรหรือรายได้จากการท่องเที่ยวเป็นลำดับแรก ดังนั้น หากชุมชนต้องการให้การท่องเที่ยวโดยชุมชนของตนเองมีความเข้มแข็งและยั่งยืน จำเป็นที่จะต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ให้กับสมาชิกในชุมชน

เกี่ยวกับหลักการของการท่องเที่ยวโดยชุมชน ตลอดจนจำเป็นต้องมีการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน เพื่อให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็ง และสามารถบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้ อพท. ได้กำหนดเกณฑ์การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชน ประกอบด้วย 5 ด้าน (อพท., 2559) ดังนี้

ด้านการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน มีเป้าประสงค์ ดังนี้

- 1) การบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 2) ข้อตกลงร่วมกันสำหรับการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 3) ข้อควรปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพ
- 4) พัฒนาบุคลากรในกลุ่มบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 5) การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายมีประสิทธิภาพ
- 6) การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายต่าง ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- 7) การจัดการการตลาดและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 8) ระบบบัญชี การเงินมีประสิทธิภาพ

9) เด็กและเยาวชนได้รับการให้ความสำคัญในการท่องเที่ยวโดยชุมชน
ด้านการจัดการเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิตที่ดี มีเป้าประสงค์ ดังนี้

- 1) การจัดสรรรายได้มีประสิทธิภาพ
- 2) การส่งเสริมการยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) ผลลัพธ์ชุมชนมีคุณภาพเพื่อเสริมสร้างโอกาสในการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว
- 4) สิทธิมนุษยชนในการท่องเที่ยวได้รับการให้ความสำคัญ

ด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมชุมชน มีเป้าประสงค์ ดังนี้

- 1) ฐานข้อมูลด้านมรดกวัฒนธรรมชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวมีคุณภาพ
- 2) การเผยแพร่มรดกวัฒนธรรมชุมชนผ่านการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 3) การอนุรักษ์ฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่นมีประสิทธิภาพ

ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบและยั่งยืน มีเป้าประสงค์

ดังนี้

- 1) การจัดการพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพ
- 2) ฐานข้อมูลด้านทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมมีคุณภาพ
- 3) การเผยแพร่ภูมิปัญญาด้านทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมผ่านการท่องเที่ยวโดย

ชุมชนมีประสิทธิภาพ

- 4) การอนุรักษ์ฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมในชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 5) การสร้างความตระหนักถึงสำคัญของการรักษาทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมผ่านการท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพ

ด้านคุณภาพการบริการการท่องเที่ยวโดยชุมชน มีเป้าประสงค์ ดังนี้

- 1) การให้บริการด้านการท่องเที่ยวเป็นไปอย่างน่าพึงพอใจ
- 2) นักสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ
- 3) จุดบริการท่องเที่ยวมีคุณภาพ
- 4) การติดต่อประสานงานด้านบริการมีประสิทธิภาพ
- 5) เส้นทางและกิจกรรมท่องเที่ยวมีความปลอดภัย
- 6) จุดบริการการท่องเที่ยวมีความปลอดภัย
- 7) การบริหารจัดการเส้นทางการเดินทางท่องเที่ยวในชุมชนมีประสิทธิภาพ
- 8) การบริหารจัดการกรณีฉุกเฉินมีประสิทธิภาพ

เกณฑ์การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนข้างต้น เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนให้มีประสิทธิภาพบนพื้นฐานของความยั่งยืน ตลอดจนชุมชนสามารถวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของชุมชนเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงการท่องเที่ยวโดยชุมชนของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นเป้าหมายสำคัญในการดำเนินงานด้านการท่องเที่ยว เนื่องจากความพึงพอใจเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการประเมินความสำเร็จของการดำเนินงาน การดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ ดังนั้น การดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวจึงควรมีการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อการดำเนินงานเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป การศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจจำเป็นต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของนักท่องเที่ยวเพื่อให้สามารถวางแผนและดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ Abraham Harold Maslow ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยาได้นำเสนอทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดต้นแบบในการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการ ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์แบ่งออกเป็น 5 ขั้น (นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย, ภูมิวัฒน์ เดชอุ่ม, ประพนธ์ โอสธสัมพันธ์สุข และธารดล ธาตุสุริยา, 2562) ดังนี้

ขั้นที่ 1 : ความต้องการทางด้านสรีรวิทยา หรือความต้องการทางกายภาพ (Physiological Needs) เป็นความต้องการในระดับแรกสุดของมนุษย์ ซึ่งหมายถึง ความต้องการทางด้านร่างกายเพื่อทำให้มีชีวิตรอดและสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ ที่อยู่อาศัย ยารักษา

โรค ซึ่งในมิติของนักท่องเที่ยวหมายถึง ความต้องการที่พักสำหรับการเดินทาง อาหาร สถานพยาบาล เป็นต้น

ขั้นที่ 2: ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการในระดับต่อจากความต้องการทางด้านสรีรวิทยา หมายรวมถึงความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน เช่น ความปลอดภัยในการคมนาคม ความปลอดภัยในการบริโภค นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการดูแลความปลอดภัยในแหล่งท่องเที่ยวอย่างมาก

ขั้นที่ 3 : ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs) หรือความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมที่ตนคิดว่าเป็นที่ยอมรับในกลุ่มหรือสังคม เพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับในกลุ่มหรือในสังคมนั้น ๆ เช่น การได้รับความรัก ความเป็นมิตร การมีส่วนร่วม เป็นต้น

ขั้นที่ 4 : ความต้องการการยกย่อง หรือ ความต้องการมีชื่อเสียงและเป็นที่นับถือ (Esteem Needs) เป็นความต้องการของบุคคลที่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มหรือสังคม และมีความต้องการเพิ่มขึ้นในการให้สมาชิกในกลุ่มหรือสังคมยกย่องหรือนับถือ ซึ่งการเป็นที่ยกย่องหรือนับถือจำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมที่เหนือหรือดีกว่าสมาชิกในกลุ่มหรือสังคม บุคคลนั้นจึงจะบรรลุความต้องการในระดับนี้ ความต้องการในระดับนี้ เช่น ความต้องการมีชื่อเสียง ความสำเร็จ ศักดิ์ศรี เป็นต้น

ขั้นที่ 5 : ความต้องการความสำเร็จสูงสุด (Self - Actualization Needs) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ในการได้รับความสำเร็จสูงสุดตามที่ตั้งใจไว้ ความสำเร็จ คือ การได้ทำตามความฝันที่ตั้งใจได้สำเร็จ บุคคลแต่ละคนต้องการความสำเร็จในชีวิตที่แตกต่างกันไป เช่น การเป็นผู้บริหารในระดับสูง การได้รางวัลระดับชาติหรือนานาชาติ เป็นต้น

ความต้องการตามทฤษฎีของมาสโลว์ที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความต้องการของมนุษย์มีหลายระดับ ดังนั้น การดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวจึงควรพิจารณาถึงระดับความต้องการของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มเป้าหมายเพื่อปรับปรุงและพัฒนาสินค้าและบริการการท่องเที่ยวให้ตรงความต้องการ นอกจากการศึกษาความต้องการของนักท่องเที่ยว ผู้ดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวจำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดความต้องการการท่องเที่ยว เช่น

แรงจูงใจทางด้านสรีระหรือกายภาพ (Physical) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากความต้องการการพักผ่อนจากความเหนื่อยล้าในการทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ และต้องการหลีกเลี่ยงจากสภาพแวดล้อมเดิมที่จำเจ

แรงจูงใจทางด้านวัฒนธรรม (Cultural) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากความต้องการหาประสบการณ์จากวัฒนธรรมแปลกใหม่ เช่น การเยี่ยมชมสถาปัตยกรรม วิถีชีวิต การร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรม เป็นต้น

แรงจูงใจทางด้านอารมณ์ (Emotional) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากความต้องการทางความรู้สึก อาจเรียกได้ว่าเป็นความต้องการแบบถวิลหา นักท่องเที่ยวเหล่านี้ต้องการท่องเที่ยวในสถานที่ที่ส่งผลต่อความรู้สึก เช่น ความรู้สึกโรแมนติก ความตื่นเต้น ความสนุก เป็นต้น

แรงจูงใจทางด้านสถานภาพ (Status) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากความต้องการในการยอมรับ โดยมีความเชื่อว่า หากเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ดังกล่าวจะได้รับการชื่นชมหรือมีเกียรติ เช่น การท่องเที่ยวในสถานที่ยากแก่การเข้าถึง การท่องเที่ยวในสถานที่ขายสินค้าชั้นนำ เป็นต้น

แรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง (Personal Development) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากความต้องการหาความรู้และฝึกทักษะเพื่อพัฒนาตนเอง เช่น การเดินทางไปเรียนภาษาอังกฤษในต่างประเทศ การเดินทางไปเรียนการทำขนมหรืออาหารในประเทศต้นตำรับ เป็นต้น

แรงจูงใจบุคคล (Personal) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากเหตุผลส่วนตัว เช่น การเดินทางเยี่ยมญาติหรือเพื่อน ความต้องการหาเพื่อนใหม่ ความต้องการเอาใจผู้อื่น เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สังเกตได้ว่า นักท่องเที่ยวมีความต้องการและแรงจูงใจในการท่องเที่ยวแตกต่างกัน ดังนั้น เป้าหมายของการสร้างความพึงพอใจในการท่องเที่ยวจึงเป็นการตอบสนองต่อความต้องการในแต่ละระดับขั้นของนักท่องเที่ยว ตลอดจนวิเคราะห์มูลเหตุของแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการท่องเที่ยว

การสร้างความประทับใจหรือความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อผู้ให้บริการสามารถจัดหาสินค้าหรือบริการได้ตรงตามความต้องการหรือความจำเป็นให้กับผู้รับบริการ ซึ่งจำเป็นต้องวิเคราะห์ผู้รับบริการตามลักษณะประชากรศาสตร์ (นุชนารถ รัตนสูงศักดิ์ และคณะ, 2562) เช่น สภาพเพศ เป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่แสดงถึงบุคลิกภาพ ความจำเป็นและความต้องการอย่างเด่นชัด ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึก ความคิด ความต้องการ และบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน ตลอดจนมีความสัมพันธ์กับความเชื่อ บรรทัดฐานหรือค่านิยมทางสังคม เช่น ผู้ชายต้องเข้มแข็ง เป็นผู้นำ มีความมุ่งมั่น ผู้หญิงต้องมีการีความเรียบร้อย อ่อนโยน ดูแลครอบครัว เป็นต้น ช่วงอายุต่าง ๆ ส่งผลต่อค่านิยมและการใช้จ่ายเพื่อซื้อสินค้าและบริการ เช่น กลุ่มคนช่วงวัยรุ่นสนใจผลิตภัณฑ์บริการที่แสดงถึงการยกระดับสถานภาพทางการเงิน เช่น โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ รถรุ่นใหม่ บริการความงาม การท่องเที่ยว เป็นต้น กลุ่มคนสูงอายุจะสนใจผลิตภัณฑ์บริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพเป็นหลัก สำหรับผู้ที่มีระดับขั้นทางสังคมต่างกัน เช่น การศึกษาหรืออาชีพที่ต่างกันจะมีค่านิยมในการซื้อสินค้าและบริการต่างกัน เช่น ผู้ที่มีการศึกษาสูงหรืออาชีพที่ดีจะเลือกผลิตภัณฑ์บริการที่ส่งเสริมความรู้หรือเพิ่มคุณค่าทางภูมิปัญญา ส่วนผู้ที่มาจากตระกูลที่มีชื่อเสียงหรือมีความร่ำรวยจะเลือกผลิตภัณฑ์บริการที่หรูหรา มีรสนิยม และมีคุณภาพดีมากเพื่อส่งเสริมฐานะและชื่อเสียงตนเอง

2.5 บริบทพื้นที่ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

2.5.1 ข้อมูลทั่วไปของชุมชน

2.5.1.1 ประวัติความเป็นมาของชุมชน

ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต เป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งอยู่ในตัวเมืองภูเก็ต หรือบ้านทุ่งคาในสมัยก่อนพระยาวิชิตสงคราม เจ้าเมืองภูเก็ต ได้ย้ายการตั้งเมืองจากเดิมที่บ้านเก็ตโฮ่มายังบ้านทุ่งคาเนื่องจากอยู่ใกล้ปากอ่าวทุ่งคาที่มีคลองบางใหญ่เป็นเส้นทางสัญจร ทำให้สะดวกต่อการทำการค้าขายแร่ดีบุก ความเจริญเติบโตของการทำเหมืองแร่ดีบุกส่งผลให้ชาวจีนฮกเกี้ยนอพยพเข้ามาทำงานเหมืองแร่และอาศัยอยู่ในบริเวณนี้เป็นจำนวนมาก ตลอดจนชาวตะวันตกที่เข้ามาติดต่อค้าขายแร่ดีบุก จึงทำให้ชุมชนนี้มีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรมจากการรับวัฒนธรรมของชนชาติอื่นมารวมกัน ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตจึงถูกเรียกว่า ชุมชนเพอรานากัน (Peranakan) ซึ่งเป็นคำที่เรียกชาวจีนเชื้อสายมลายูเนื่องจากในสมัยก่อนพ่อค้าชาวจีนโดยเฉพาะชาวฮกเกี้ยนเข้ามาค้าขายและตั้งถิ่นฐานในบริเวณคาบสมุทรมลายู มะละกา ปีนัง สิงคโปร์ เมื่อแต่งงานกับคนท้องถิ่นจึงเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม คำว่า “เพอรานากัน” เป็นภาษามลายู หมายถึง “เกิดที่นี่” คำนี้จึงถูกใช้เรียกสายเลือดลูกผสมที่เกิดในคาบสมุทรมลายู-อินโดนีเซีย (Shamsul, 2011 อ้างถึงใน อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ และ ศศิณัฐ สรรคบุรานุรักษ์, 2561) ลูกหลานที่เกิดมา หากเป็นผู้ชาย จะเรียกว่า “بابา (Baba)” และผู้หญิง จะเรียกว่า “ยาหย่า” หรือ “ยอนย่า (Nyonya)” อย่างไรก็ตาม ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตจะเรียกผู้ชายและผู้หญิงที่เป็นสายเลือดผสมว่า “بابา” ไม่แบ่งตามเพศ โดยให้หมายถึงเด็กที่เกิดจากสายเลือดผสมเช่นเดียวกัน ดังนั้น วัฒนธรรมของชุมชนจึงถูกเรียกว่าทั้ง “วัฒนธรรมเพอรานากัน” และ “วัฒนธรรมبابา”

2.5.1.2 วัฒนธรรมด้านที่อยู่อาศัย

รูปแบบอาคารบ้านเรือนของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีการผสมผสานสถาปัตยกรรมแบบจีนและยุโรป เนื่องจากการอพยพของชาวจีนที่เข้ามาทำงานเหมืองแร่และชาวตะวันตกที่เข้ามาติดต่อค้าขายในสมัยก่อน รูปแบบสถาปัตยกรรมแบบผสมนี้เรียกกันว่า สถาปัตยกรรมแบบชิโน-โปรตุกีส โดยคำว่า “ชิโน” แสดงถึง วัฒนธรรมจีน และคำว่า “โปรตุกีส” แสดงถึง วัฒนธรรมยุโรป สันนิษฐานได้ว่า ชาวโปรตุเกสเป็นชาวตะวันตกชาติแรกที่เข้ามาติดต่อค้าขายกับสยาม คนไทยในสมัยก่อนจึงเรียกลักษณะอาคารที่ได้รับอิทธิพลจากยุโรปว่า “โปรตุกีส” อย่างไรก็ตาม นักวิชาการด้านสถาปัตยกรรมบางคนมีความเห็นควรเรียกรูปแบบดังกล่าวว่า สถาปัตยกรรมแบบโคโลเนียลเนื่องจากสามารถพบเห็นโดยทั่วไปในประเทศอาณานิคม จึงควรเรียกว่า สถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียน (ปิยะนาถ อังควาณิกุล, 2563) ชุมชนการท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีการส่งเสริมและ

ผลักดันการใช้ชื่อรูปแบบ “สถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียน” แทน “สถาปัตยกรรมแบบชิโน-โปรตุเกส” เพื่อให้สอดคล้องตามลักษณะของสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียนเผยแพร่เข้าสู่ประเทศไทยในสมัยพระยารัษฎานุประดิษฐ์มหิศรภักดี (คอซิมบี๊ ณ ระนอง) ซึ่งเป็นสมุหเทศาภิบาลสำเร็จราชการมณฑลภูเก็ตในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 พระยารัษฎานุประดิษฐ์มหิศรภักดีได้ติดต่อค้าขายกับปิ่น และรับเอาวัฒนธรรมและวิทยาการที่ทันสมัยมาพัฒนาเมืองภูเก็ตให้มีความเจริญและทันสมัย รวมถึงการสร้างอาคารบ้านเรือนแบบชิโน-ยูโรเปียน โดยเริ่มนำมาใช้สร้างอาคารสถานที่ราชการเป็นลำดับแรก จากนั้นนักธุรกิจชาวจีนที่ร่ำรวยจึงนำไปสร้างเป็นอาคารบ้านเรือนและแพร่หลายโดยทั่วไป (ถนอม พูนวงศ์, 2556) ลักษณะการสร้างอาคารบ้านเรือนแบบชิโน-ยูโรเปียน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 : อาคารสาธารณะ ได้แก่ อาคารสถานที่ราชการ สมาคม โรงเรียน และบริษัทเอกชน ตัวอาคารส่วนใหญ่จะก่ออิฐถือปูนผนังหนา มีลวดลายสถาปัตยกรรมยุคนีโอคลาสสิก และโรมันยุโรป รวมถึงยุคต่อ ๆ มาด้วย

กลุ่มที่ 2 : อาคารพาณิชย์ หรือ ตึกแถว ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่เรียกว่า “หง่อเก็ก” หมายถึงทางเดินที่มีความกว้าง 5 ฟุตจีน ช่องทางเดินดังกล่าวทำให้อากาศถ่ายเทและป้องกันแดดฝน อาคารกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นทรงสูงมุงด้วยกระเบื้องดินเผาที่เรียกว่า Indian Profile คือมีร่องมุมแหลมรูปตัววี ประตูหน้าต่างชั้นล่างตกแต่งลวดลายแบบจีน ส่วนด้านบนเป็นหน้าต่างบานใหญ่ที่มีบานเกล็ดไม้กรอบหน้าต่างตกแต่งลวดลายปูนปั้นหลายรูปแบบ เช่น รูปโค้งครึ่งวงกลม โค้งเสี้ยว ตกแต่งด้วยหินหลักช่องโค้งหรือเป็นกรอบสี่เหลี่ยม

กลุ่มที่ 3 : คฤหาสน์ หรือ ตึกแบบฝรั่ง ซึ่งภาษาจีนฮกเกี้ยนและแต้จิ๋วเรียกว่า “อ้งม้อหลาว” โดยคำว่า “อ้งม้อ” หมายถึง ผมแดง ซึ่งหมายถึงชาวตะวันตก ส่วนคำว่า “หลาว” หมายถึง ตึก โดยคฤหาสน์เหล่านี้มีลักษณะเป็นตึก 2 ชั้นขนาดใหญ่ ผนังก่ออิฐฉาบปูน มีความหนาแข็งแรง มีลวดลายปูนปั้นตกแต่งคล้ายตึกแถว

2.5.1.3 วัฒนธรรมด้านอาหาร

อาหารของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตส่วนใหญ่เป็นอาหารจีนที่มีลักษณะเฉพาะจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนฮกเกี้ยน วัฒนธรรมมลายูและวัฒนธรรมไทยพื้นถิ่น เรียกว่า อาหารบาบ๋าเพอรานากัน ซึ่งมีรสชาติหวานแบบจีน มีรสเครื่องเทศ และความเผ็ดเหมือนอาหารไทยและมลายู (วิมลรัตน์ บุญศรีรัตน์ 2561) อาหารส่วนใหญ่ใช้วัตถุดิบในท้องถิ่นและปรุงรสชาติให้เข้ากับคนท้องถิ่น จึงทำให้อาหารมีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากอาหารจีนทั่วไป คนในชุมชนนิยมรับประทานขนม น้ำชา กาแฟหรือขนมจีนแทนการรับประทานข้าวในมื้อเช้า (ถนอม พูนวงศ์, 2556) อาหารที่รับประทานโดยทั่วไป เช่น หมี่ผัดฮกเกี้ยน หมี่หุ้นปาฉ่าง หมี่สั่ว กาหรี่ไหมผัด โอวต้าว ปอเปี๊ยะสด โลบะ เป็นต้น สำหรับขนมหวาน เช่น อังก้วย (ขนมเต่าสีแดง) ฮวดโก้ย (ขนมฟู) โอเอ๋ว ตู๊บัว เกี่ยมโก้ย

อาโป่ง เป็นต้น ทั้งนี้ อาหารท้องถิ่นของชุมชนเป็นอาหารที่นำมารับประทานในชีวิตประจำวัน อาหารสำหรับการไหว้บรรพบุรุษ และอาหารสำหรับไหว้เทพเจ้าตามความเชื่อในพิธีกรรมต่าง ๆ

2.5.1.4 วัฒนธรรมด้านการแต่งกาย

การแต่งกายของชุมชนได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมเพอรานากัน ซึ่งการแต่งกายสามารถบ่งบอกสถานะทางสังคมของผู้สวมใส่ เช่น ชุดแต่งกายนายเหมืองและภรรยา เป็นชุดที่แสดงให้เห็นถึงฐานะทางสังคมของผู้สวมใส่ โดยเฉพาะฝ่ายหญิงที่ต้องสวมใส่เครื่องประดับที่สวยงามและมีราคา สำหรับชุดแต่งกายที่สวมใส่ในชีวิตประจำวันของผู้หญิง นิยมสวมเสื้อคอตั้งแขนจีบ ตัวเสื้อตกแต่งด้วยลูกไม้บริเวณชายเสื้อ มีความยาวระดับเอว นิยมสวมกับผ้าปาเต๊ะ ส่วนชุดย่าหยา เป็นชุดลำลองที่ใช้ผ้าลูกไม้หรือผ้าป่านูเปีย ตัวเสื้อเป็นแขนยาว เข้ารูป ใส่คู่กับผ้าถุงปักเลื่อม

2.5.1.5 ประเพณี

ชาวจีนส่วนใหญ่มีความเชื่อและความศรัทธาต่อเทพเจ้าที่ตนเองเคารพ ตลอดจนการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว ประเพณีส่วนใหญ่ของชาวจีนชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จึงเกิดขึ้นเพื่อแสดงความเคารพต่อเทพเจ้าและแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ เพื่อส่งเสริมให้ชีวิตเจริญรุ่งเรืองและมีความสุข เช่น ประเพณีกินเจ ประเพณีตรุษจีน ประเพณีสารทจีน ประเพณีไหว้พระจันทร์ ประเพณีพ้อต่อ เป็นต้น

2.5.2 การท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

2.5.2.1 รางวัลด้านการท่องเที่ยว

- 1) รางวัลมาตรฐานการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของอาเซียน ประจำปี 2561 ประเภทผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวในเมือง
- 2) ASEAN Sustainable Tourism Award – ASTA 2018 Urban Product
- 3) รางวัลมาตรฐานการท่องเที่ยวโดยชุมชนของอาเซียน ใบรับรองมาตรฐานระหว่างปี 2552 – 2554
- 4) ASEAN Community Based Tourism Standard 2019 – 2021 รางวัลกินรี (Thailand Tourism Awards 2019) ประเภทสาขาแหล่งท่องเที่ยวชุมชนในปี 2562
- 5) รางวัลอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย ระดับยอดเยี่ยม (Thailand Tourism Gold Award) สาขาแหล่งท่องเที่ยวชุมชน ครั้งที่ 13 ประจำปี 2564

2.5.2.2 กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน

กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีกิจกรรมหลากหลายและสามารถปรับเปลี่ยนตามความต้องการของนักท่องเที่ยว ดังนี้

- 1) กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมอาคารบ้านเรือนในบริเวณย่านเมืองเก่าภูเก็ตที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ตลอดจนได้เห็นถึงความเป็นอยู่ของผู้คนที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและศาสนาในระหว่างการเดินทางเยี่ยมชม
- 2) กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ชมงานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะ (Street Art) ซึ่งเป็นงานศิลปะที่แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
- 3) กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเดิมเป็นโรงเรียนจีนชื่อดังในสมัยก่อน ภายในพิพิธภัณฑ์จัดแสดงเรื่องราวความเป็นมาของบรรพบุรุษชาวจีนฮกเกี้ยน ตลอดจนวัฒนธรรมที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวเพอรานากันในบริเวณชุมชนย่านเมืองเก่า เช่น การทำเหมืองแร่ การแต่งกาย อาหารท้องถิ่น ประเพณี การศึกษา เป็นต้น
- 4) กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ที่แสดงเรื่องราวการอพยพของชาวจีนเข้ามาทำงานเหมืองแร่ในภูเก็ต และวิถีชีวิตของชาวจีนฮกเกี้ยนในจังหวัดภูเก็ต
- 5) กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House เป็นกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมอาคารแบบชิโน – ยูโรเปียน ตลอดจนพื้นที่ใช้สอย เครื่องเรือนและเครื่องมือเครื่องใช้ภายในบ้าน
- 6) กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมและชิมขนมท้องถิ่นของชุมชน ซึ่งขนมบางชนิดเป็นขนมที่สูญหายหรือไม่พบเห็นโดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน
- 7) กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อามัณเตรธรรม เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมศาลเจ้าบริเวณตัวเมืองภูเก็ต ซึ่งเป็นสถานที่ที่ชาวจีนให้ความเคารพและมีความศรัทธาต่อเทพเจ้าที่สถิต ณ ศาลเจ้าแห่งนี้ ภายในศาลเจ้ามีงานศิลปะรูปปั้นแกะสลักองค์เทพเจ้าจีนและจิตรกรรมฝาผนังโบราณบอกเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตและความเชื่อของคนในท้องถิ่น
- 8) กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ร่วมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า ได้แก่ หมี่ผัดฮกเกี้ยน อาหารประจำท้องถิ่นของชุมชน และขนมอังกู หรือขนมเต่าสีแดงซึ่งเป็นขนมมงคลที่ใช้ในประเพณีต่าง ๆ โดยในกิจกรรมจะมีผู้จัดกิจกรรมของชุมชนให้

ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของอาหารท้องถิ่น วัตถุดิบที่นำมาปรุง จากนั้นสาธิตวิธีการปรุง โดยนักท่องเที่ยวสามารถลงมือปรุงอาหารได้ด้วยตนเอง

9) กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้อาชีพการตีเหล็ก ณ โรงตีเหล็กไต้ส่นอัน ซึ่งก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2467 ผู้ก่อตั้งรุ่นแรกเป็นชาวจีนที่อพยพมาทำงานในภูเก็ตในยุคการทำเหมืองแร่ดีบุก ซึ่งมีความรู้เรื่องการตีเหล็ก จึงเปิดโรงตีเหล็กเพื่อทำอุปกรณ์เครื่องใช้สำหรับการทำงานเหมืองแร่และสำหรับใช้ทั่วไป ทั้งนี้ นักท่องเที่ยวสามารถร่วมกิจกรรมการตีเหล็กกับเจ้าของบ้านได้

10) กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 เป็นกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านของผู้สูงอายุในท้องถิ่น นักท่องเที่ยวได้ชมรูปแบบบ้านเรือนของคนทั่วไป โดยภายในบ้านมีรูปภาพเก่าแก่ อุปกรณ์เครื่องครัวโบราณ เช่น หินโม่แป้ง เตาไฟ ตาซัง และบ่อน้ำกลางบ้าน นอกจากนี้ยังได้ร่วมพูดคุยและร่วมกิจกรรมร้องเพลงกับผู้สูงอายุที่เป็นเจ้าของบ้าน

2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางลักษณ์ โพธิ์ไพจิตร และคณะ (2561) ศึกษาการพัฒนาศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษากลุ่มชนไทยทรงดำ ตำบลบ้านดอน อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิม ประเพณีวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของกลุ่มชนไทยทรงดำ ตลอดจนศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชนไทยทรงดำ ผลการศึกษา สรุปว่า กลุ่มชนไทยทรงดำมีการสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมมาจากบรรพบุรุษ โดยมีกิจกรรมที่จะพัฒนาเป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การย้อมผ้า การเรียนภาษาไทดำ และการเย็บลายดอก ปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยว ประกอบด้วย สิ่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยวภายในพื้นที่ การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในการจัดการท่องเที่ยว และมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุน แนวทางการพัฒนาศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชนไทยทรงดำ ประกอบด้วย 4 แนวทาง คือ ด้านผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรม ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านสื่อการนำเสนอ และด้านสภาพแวดล้อม

ณัฐนันท์ ลิ้มโสภิตพรรณ (2560) ศึกษาแบบจำลองการปรับตัวของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาเส้นทางถนนเศรษฐกิจในเขาใหญ่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการปรับตัวของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และศึกษาระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการปรับตัวของธุรกิจ

ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอแบบจำลองการปรับตัวของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษา พบว่า นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่มีต่อความพึงพอใจในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจในด้านการดูแลหรือการชมมากที่สุด และมีความพึงพอใจในด้านการร่วมสร้างน้อยที่สุด รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วยกิจกรรมการดำเนินงานใน 2 ระดับ คือ 1) ระดับของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย (1) พื้นฐานของการท่องเที่ยว จำนวน 3 กิจกรรม คือ การดูแลหรือการชม การพินิจพิจารณาข้อมูล และการซื้อของที่ระลึก และ (2) กิจกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 3 กิจกรรม คือ การเรียนรู้ การทดลองปฏิบัติหรือการมีส่วนร่วม และการร่วมสร้าง 2) ระดับของกิจกรรมการปรับตัวของผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) กิจกรรม (2) เครือข่าย (3) ความร่วมมือ (4) การสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการ และ (5) มัคคุเทศก์

ลัดดาวรรณ ทองใบ (2561) ศึกษาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน สรุปว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความเชื่อมโยงกับกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน เนื่องจากสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว ตลอดจนการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างผู้มาเยือนและเจ้าบ้าน ดังนั้น กระบวนการในการจัดกิจกรรมท่องเที่ยว คือ การนำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนภายใต้การบริหารจัดการโดยชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์อันล้ำค่าอย่างแท้จริง

ดาริน วรณทรัพย์ (2561) ศึกษาแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไป ปัญหาและอุปสรรค เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการทุนทางวัฒนธรรม ผลการศึกษา สรุปว่า รูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ควรใช้ 5CM-model ประกอบด้วย 1) การจัดการชุมชนเชิงสร้างสรรค์ 2) การจัดการเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ 3) การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ 4) การจัดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และ 5) การจัดการผลกระทบเชิงสร้างสรรค์

พนิตสุภา ธรรมประมวล (2562) ศึกษากลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนฐานทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนลุ่มน้ำบางขาม จังหวัดลพบุรี ผลการศึกษา สรุปว่า ศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนลุ่มน้ำบางขาม ประกอบด้วย 1) การสร้างคุณค่าจากความเป็นธรรมชาติ วัฒนธรรมวิถีชีวิต ที่พักที่ได้สัมผัสวัฒนธรรม และภาพลักษณ์การบริการ 2) ส่วนแบ่งการตลาด 3) การเพิ่มช่องทางการตลาด 4) การสร้างสัมพันธภาพที่ดี 5) แหล่งทรัพยากรหลักทางกายภาพ การเงิน ภูมิปัญญา และทรัพยากรมนุษย์ 6) กิจกรรมหลักที่ทำ 7) พันธมิตรทางการค้า 8) โครงสร้างต้นทุน และ 9) รูปแบบรายได้จากที่พัก สินค้าและบริการ ทั้งนี้ กลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มี 2 กลยุทธ์ คือ 1) การพัฒนาการท่องเที่ยวให้มีความหลากหลายตอบสนองตลาด

เป้าหมายโดยการสร้างเครือข่ายความร่วมมืออย่างเข้มแข็ง และ 2) การเพิ่มคุณค่าการท่องเที่ยวโดยชุมชนด้วยการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง

สโรชา อมรพงษ์มงคล (2561) ศึกษาการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในมิติความจริงแท้ และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของเมืองมัลลิกา ร.ศ.124 จังหวัดกาญจนบุรี ผลการศึกษา พบว่าการบริหารจัดการของเมืองมัลลิกา มีจุดแข็งด้านการจัดการองค์กรและการควบคุม แต่มีจุดอ่อนด้านการจัดการด้านการวางแผนและการเป็นผู้นำ เนื่องด้วยใช้รูปแบบการบริหารจัดการแบบครัวเรือนภายใต้ความเข้าใจทำให้สามารถดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมาย การประเมินความจริงแท้มิติของตำแหน่งและสถานที่ตั้ง อยู่ในระดับปานกลาง กระบวนการสร้างสรรค์ในเรื่องของการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากเมืองมัลลิกา ร.ศ.124 นำกระบวนการสร้างสรรค์มาใช้มากและคำนึงถึงความจริงแท้ด้วย

หัตสนัย ผัดวงศ์ (2561) ศึกษาการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอัตลักษณ์ทางกลุ่มชาติพันธุ์ม้งผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของหมู่บ้านม้งกัวกาญจน์ จังหวัดเชียงราย ผลการศึกษา พบว่ากลุ่มชาติพันธุ์ม้งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีศักยภาพในการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรเป็นการท่องเที่ยวแบบผสมผสาน ประกอบด้วยกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 8 ฐานที่แสดงถึงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

พองจันทร์ หลวงจันทร์ดวง (2561) ศึกษาตัวชี้วัดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ผลการศึกษา พบว่า ตัวชี้วัดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบโดยเรียงลำดับตามความสำคัญ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ชุมชนมีการจัดการด้านการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยว ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบที่ 2 การมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวและมีกลุ่มเครือข่าย องค์ประกอบที่ 3 การจัดการกิจกรรม องค์ประกอบที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐาน และ องค์ประกอบที่ 5 บุคลากรและนักสื่อความหมายท้องถิ่น

นฤมล ดวงชาต (2561) ศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่านภูมิปัญญาการทอผ้ากบับชุมชนบ้านหนองบ่อและบ้านบอน จังหวัดอุบลราชธานี ผลการศึกษา พบว่าชุมชนมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เป็นวิถีชีวิตชุมชนดั้งเดิม แต่ต้องพัฒนาองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ โดยนำเสนอแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 5 แนวทาง คือ 1) การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวพื้นที่ชุมชนสร้างสรรค์ 2) การพัฒนาการด้านกิจกรรมและสินค้าทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 3) แนวทางการสร้างคุณค่าและมูลค่าของงานหัตถกรรมทอผ้า และแหล่งท่องเที่ยวชุมชนเชิงสร้างสรรค์ 4) แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้านการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและเครือข่ายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และ 5) แนวทางการพัฒนาด้านประชาสัมพันธ์และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์

เจมณี ทะริยะ (2563) ศึกษา รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับ ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี โดยศึกษา การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมการทำ ของที่ระลึกพวงกุญแจจากผ้าทอ 2) กิจกรรมการทำอาหารเพื่อสุขภาพ 3) กิจกรรมการหล่อเทียน หอมสปา 4) กิจกรรมการทำของที่ระลึกช่อดอกไม้ตุ๊กตา และ 5) กิจกรรมการผสมเครื่องดื่ม ตลอดจน เสนอโปรแกรมนำเที่ยว จำนวน 3 รูปแบบ คือ รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แบบครึ่ง วัน รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แบบ 1 วัน และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์แบบ 2 วัน 1 คืน

เมทินี ทะนงกิจ (2561) ศึกษาวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะด้าน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษา สรุปว่า รูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะนักสร้างผู้สืบทอด ด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 โมดูล คือ 1) โมดูลการถ่ายทอดความรู้ และ ประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยชุมชน 2) โมดูลการจัดการสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง กับการสอนงาน 3) โมดูลบุคลิกภาพของนักสร้างผู้สืบทอดด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 4) โมดูล การอุทิศตนเพื่อการพัฒนา สำหรับแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างสมรรถนะนักสร้างผู้สืบทอดด้านการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ช่วงก่อนดำเนินการ ได้แก่ กลยุทธ์การสร้าง สัมพันธภาพ กลยุทธ์การทำความเข้าใจองค์การ กลยุทธ์การวิเคราะห์ความจำเป็น กลยุทธ์การจูงใจ 2) ช่วงระหว่างดำเนินการ ได้แก่ กลยุทธ์การกระตุ้นการมีส่วนร่วม กลยุทธ์การถ่ายโยงการเรียนรู้ และ 3) ช่วงหลังดำเนินการ ได้แก่ กลยุทธ์การประเมินผล กลยุทธ์การติดตามผลการถ่ายโยงการ เรียนรู้

สุวิมล สาแหรกทอง, วงศ์ธีรา สุวรรณิน และสุรเชษฐ์ โชวเกียรติรุ่ง. (2560) ศึกษา กิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนมอญบางกระดี่ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา สรุปว่า กิจกรรมด้านการทดลองปฏิบัติ และด้านการดู ส่งผล ต่อศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนมอญบางกระดี่ กิจกรรมที่มีระดับกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์มากที่สุด คือ ด้านการทดลองปฏิบัติ ชุมชนมีระดับศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวใน ระดับการจัดการมากที่สุด โดยด้านที่มีระดับน้อยที่สุดในศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยว คือ ด้าน สิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยว โดยควรให้ความสำคัญในด้านระบบรักษา ความปลอดภัย

เบญจมาภรณ์ ชำนาญฉา (2562) ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ ในพื้นที่ตำบลบางน้ำผึ้ง จังหวัดสมุทรปราการ ผลการศึกษา สรุปว่า ประสบการณ์ด้านการ เรียนรู้ ด้านการทดลองทำ ด้านการดู และด้านการซื้อจากการท่องเที่ยวในพื้นที่อยู่ในระดับมาก ความ ต้องการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำโดยการบอกต่อและแนะนำแหล่งท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก การทดสอบ สมมติฐาน พบว่า จำนวนครั้งและวัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยวแตกต่างกันส่งผลต่อประสบการณ์ที่

ได้รับแตกต่างกันอย่าง ประสพการณ์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้านการเรียนรู้และการซื้อมือถือพลต่อความต้องการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ

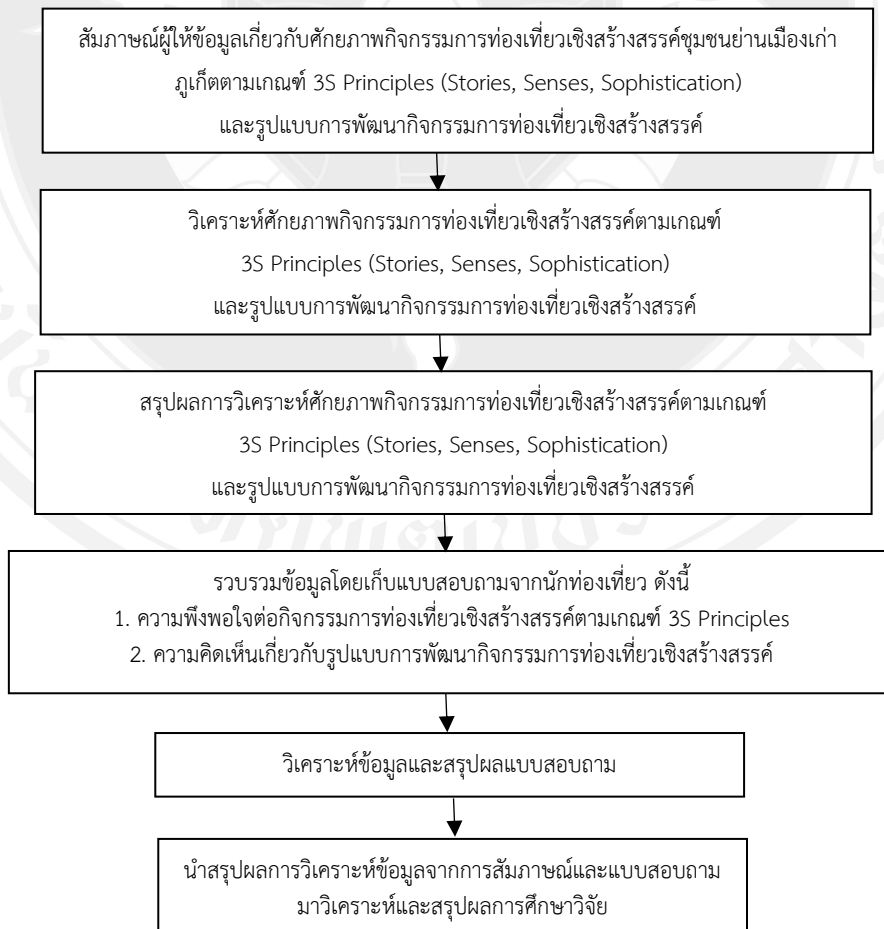
ปณมนัส ทรัพย์เกรียงเดช (2562) แนวทางในการส่งเสริมหัตถกรรมจักสานอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี สู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษา พบว่า หัตถกรรมจักสานเป็นกิจกรรมที่สามารถสอดแทรกในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมชุมชน มีการบริหารจัดการในรูปกลุ่มอาชีพ มีกิจกรรมการขายและการตลาด และได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ แนวทางการส่งเสริมหัตถกรรมจักสานให้เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ 1) การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้ได้มาตรฐานและยั่งยืน 2) การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับสภาพพื้นที่ 3) การส่งเสริมศักยภาพผู้ประกอบการในการให้บริการด้านการท่องเที่ยวและมีรายได้เพิ่มขึ้น 4) การยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่น/ วัฒนธรรมให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว และคงเอกลักษณ์ชุมชน และ 5) การส่งเสริมการบริการ การตลาด และการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว

บทที่ 3

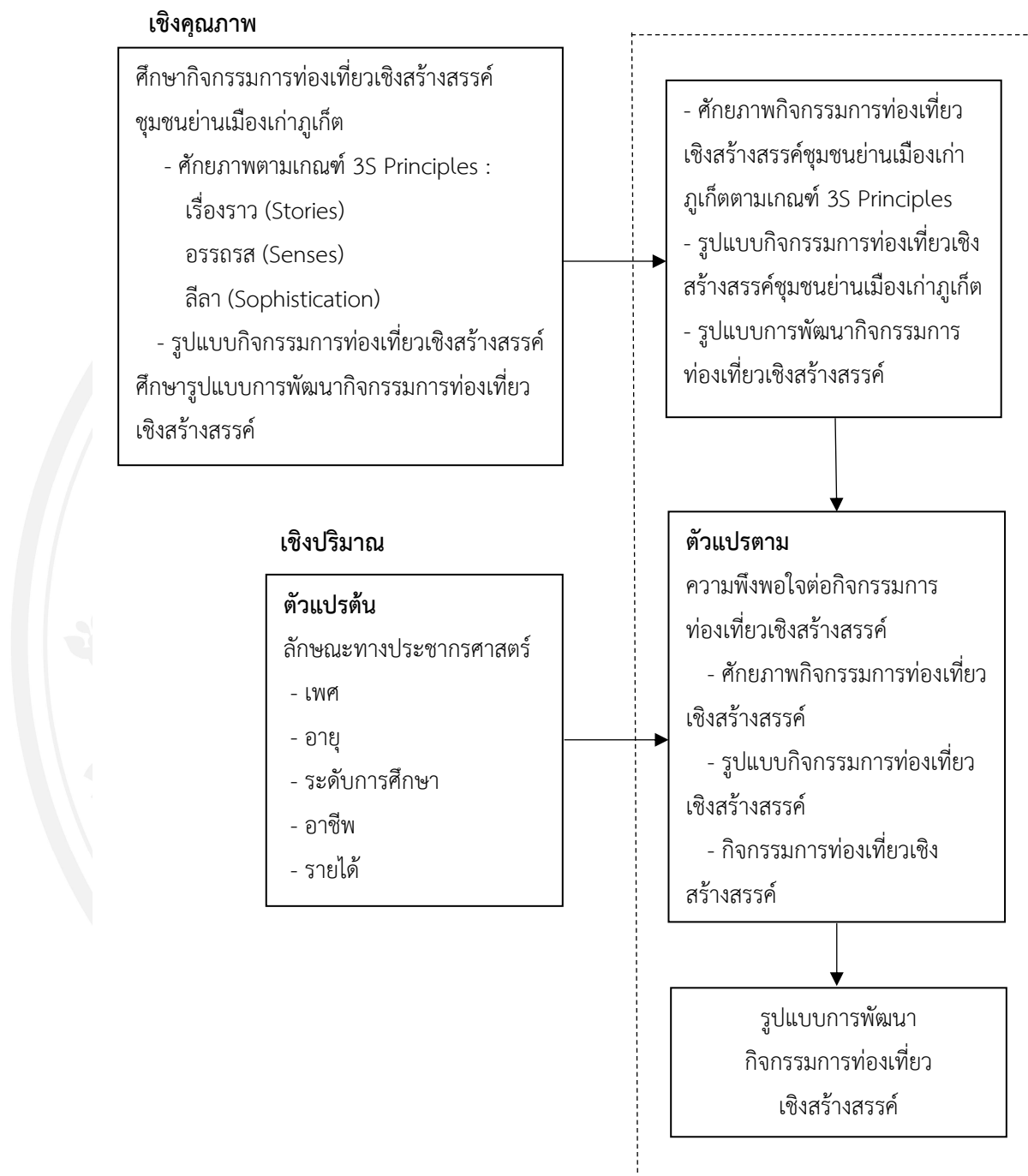
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 กรอบการวิจัย



3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย



3.3 การวิจัยเชิงคุณภาพ

3.3.1 ผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ

1) สมาชิกชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ประกอบด้วย ประธานวิสาหกิจชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ผู้เล่าเรื่องสมาชิกชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้อาวุโส จำนวน 10 คน

2) นักวิชาการด้านการท่องเที่ยวจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตหรือมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 5 คน

3) นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 15 คน

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 2 รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 13 ข้อ จากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย และคำนวณคะแนนเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ โดยคะแนนเฉลี่ยของทุกข้อคำถามมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งหมายความว่าแบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3.3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และเลือกการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กับผู้ให้ข้อมูลทั้ง 3 กลุ่ม โดยการสัมภาษณ์โดยตรงและการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

3.3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยถอดบทสัมภาษณ์ และดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสร้างข้อสรุป และรายงานผลโดยการบรรยายเชิงพรรณนา โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) การจัดระเบียบข้อมูลและการจัดทำดัชนีข้อมูล หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดคำหลักในการจัดทำดัชนีข้อมูล จากนั้นคัดเลือกเฉพาะประโยคและข้อความจากบทสัมภาษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับคำหลักที่กำหนดไว้และจัดเข้าหมวดหมู่ที่กำหนดเพื่อการวิเคราะห์ต่อไป
- 2) การกำจัดข้อมูลเพื่อสร้างข้อสรุป ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล และลดทอนข้อมูลโดยการตัดข้อมูลย่อยและเชื่อมโยงข้อมูลตามประเด็นสำคัญ โดยพิจารณาจากการทบทวนวรรณกรรม
- 3) การสร้างข้อสรุปเพื่อนำเสนอ ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยเรียบเรียงข้อมูลและสร้างข้อสรุปตามประเด็นต่าง ๆ และนำเสนอแบบบรรยายเชิงพรรณนา

3.4 การวิจัยเชิงปริมาณ

3.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

3.4.2 การกำหนดขนาดตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษาเป็นประชากรแบบไม่จำกัด จึงกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (สุวิมล ติรภานันท์, 2553) โดยคำนวณจากนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษาในระยะเวลา 12 เดือน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 40,000 คน เลือกสุ่มที่ระดับความเชื่อมั่น 95% เป็นจำนวน 380 คน

3.4.3 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) และเก็บแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 384 คน

3.4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

ส่วนที่ 2 ของแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ดังนี้

5 หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4 หมายถึง	พึงพอใจมาก
3 หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2 หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1 หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

โดยใช้เกณฑ์การแปลผลตามช่วงของค่าเฉลี่ย (ละเอียด ศิลาน้อย, 2562) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

3.4.5 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสร้างเป็นแบบสอบถามปลายปิด จำนวน 75 ข้อ จากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย และคำนวณคะแนนเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ โดยคะแนนเฉลี่ยของทุกข้อคำถามมีค่ามากกว่า 0.50 ซึ่งหมายความว่า แบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3.4.6 การนำแบบสอบถามไปทดลองใช้

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับการประเมินความเที่ยงตรงไปทดลองเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำมาคำนวณค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.98 โดยมีค่าความเชื่อมั่นในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีค่าความเชื่อมั่น 0.97 ด้านรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีค่าความเชื่อมั่น 0.89 และด้านกิจกรรมที่สร้างทักษะประสบการณ์ ความเข้าใจในวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ มีค่าความเชื่อมั่น 0.96

3.4.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

3.4.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ในการวิจัยจะใช้สถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคำนวณค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติอนุมาน (Inferential Statistics) ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย Independent t-test และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย One-way ANOVA

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบสอบถาม โดยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

- 1) ด้านศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
- 2) ด้านรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย ประกอบด้วย

- 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
- 3) ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติอนุมาน ประกอบด้วย

1) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย Independent t-test ประกอบด้วย ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จำแนกตามเพศ

2) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย One-way ANOVA ประกอบด้วย ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต จำแนกตามอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

4.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ

4.1.1 ด้านศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

4.1.1.1 ด้านเรื่องราว (Stories) การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีศักยภาพด้านเรื่องราวที่ถูกนำมาใช้จัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยว ดังนี้

1) เรื่องราวมาจากทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ชุมชนมีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ของชุมชน และประชุมร่วมกันเพื่อคัดเลือกวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ สามารถบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของคนในชุมชน เพื่อนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน โดยทุนทางวัฒนธรรมที่ชุมชนนำมาใช้สร้างเรื่องเล่าเพื่อนำเสนอวิถีชีวิตชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ประกอบด้วย 4 ประเภท ได้แก่

(1) อาคารสถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียน เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตชุมชนในการสร้างที่อยู่อาศัยในสมัยที่มีความเจริญรุ่งเรืองจากการทำเหมืองแร่ จึงมีการติดต่อค้าขายกับชาวป็นังและชาวตะวันตก และรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาพัฒนาเมืองให้ทันสมัย ตลอดจนการอพยพเข้ามาทำงานเหมืองแร่และตั้งถิ่นฐานของชาวจีน จึงทำให้การสร้างที่อยู่อาศัยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมของชาวจีนและชาวตะวันตก อาคารบ้านเรือนของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตจึงมีเอกลักษณ์เฉพาะจากการผสมผสานรูปแบบสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกัน ซึ่งเรียกว่ารูปแบบสถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียน โดยนักท่องเที่ยวได้รับทราบเรื่องราวเหล่านี้จากกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน มีจำนวน 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 กิจกรรมดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนในการสร้างที่อยู่อาศัย หลักฮวงจุ้ย การตกแต่งอาคารบ้านเรือน และเครื่องใช้ภายในบ้าน ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ตอนที่สมาชิกในชุมชนคุยกันว่าชุมชนเรามีอะไรเด่นที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ สิ่งแรกที่คุณคิดเหมือนกัน คือ ตึกชิโน ที่เป็นบ้านที่พวกเราอยู่กัน และก็ชอบมีคนมาถ่ายรูป เขาบอกมันสวย

มาภูเก็ตก็ต้องมาถ่ายรูปกับตึกสวย ๆ พวกเราก็จัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ มีเดินชมตึกชิโนไปพิพิธภัณฑ์ฟังข้อมูล แล้วก็เยี่ยมชมบ้านชิโนของจริงด้วย เพราะอยากให้เขาได้เข้าใจและสัมผัสได้จริง” (สมาชิกชุมชนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2564)

“กิจกรรมที่ชุมชนนำเสนอ มันแสดงถึงวิถีชีวิตของชุมชน ที่โดดเด่น ก็มีบ้านเรือนแบบชิโน ซึ่งทางชุมชนนำเสนอกิจกรรมออกมาได้ดี เพราะมีทั้งการให้ความรู้ การพาเดินชมตามถนน และบ้านคนจริง ๆ ซึ่งถ้าไม่มาท่องเที่ยวกับชุมชน คงมีโอกาสน้อยที่จะได้เห็นบ้านแบบดั้งเดิม รวมถึงเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่หาดูยาก” (นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“มาเที่ยวที่นี่สนุก ได้รู้เรื่องราวของชุมชนเยอะขึ้นกว่าเดิมที่เคยเห็นผ่านๆ เติบโตที่สุด คงเป็นตึกชิโน โดยส่วนตัวชอบกิจกรรมตอนเดินดูอาคารตามถนน กับตอนที่ไปชมบ้านคนจริง ๆ ได้เห็นได้สัมผัสของจริง ชอบมาก” (นักท่องเที่ยวคนที่ 7, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

(2) การแต่งกายชุดบาบ๋า เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้หรือมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ การแต่งกายแบบบาบ๋าได้รับอิทธิพลมาจากชาวเพอรานากันที่เป็นบรรพบุรุษของชาวจีนแถบมลายู วัฒนธรรมการแต่งกายดังกล่าวสะท้อนถึงความเป็นอยู่ สถานะทางสังคม ความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ ประเพณีและความเชื่อของคนในชุมชน นักท่องเที่ยวได้รับฟังเรื่องราวเกี่ยวกับการแต่งกายชุดบาบ๋าจากกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน จำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว และกิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ กิจกรรมดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจเกี่ยวกับการแต่งกายชุดบาบ๋าตามสถานทางสังคมและในโอกาสต่าง ๆ เครื่องประดับตกแต่ง และประวัติความเป็นมาของชาวเพอรานากัน ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“การแต่งกายชุดบาบ๋า เป็นอีกหนึ่งจุดเด่นของชุมชนที่เรานำเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมท่องเที่ยว เพราะอยากให้นักท่องเที่ยวได้รู้จัก ได้เข้าใจ เพราะปัจจุบันมีคนใส่ชุดบาบ๋ากันน้อยในงานต่าง ๆ โดยเฉพาะคนทำงานราชการ เอกชนก็เห็นมี เพราะจังหวัดตรังรณรงค์ให้ใส่ผ้าพื้นเมือง ยิ่งทำให้คนรู้จักชุดบาบ๋ามากขึ้น กิจกรรมที่เราจัดขึ้น นักท่องเที่ยวได้เห็นและสัมผัสจริงทั้งของจำลองและของแท้ดั้งเดิม” (สมาชิกชุมชนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2564)

“ชุมชนมีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมการแต่งกายชุดบาบ๋า ซึ่งถือว่าทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนสมัยก่อน เพราะการแต่งกายทำให้รับรู้ถึงสภาพสังคม สภาพแวดล้อมในสมัยก่อน รวมถึงประเพณี ความเชื่อต่าง ๆ” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ปกติชอบพวกผ้าไทย ผ้าพื้นเมืองอยู่แล้ว ก่อนมาเที่ยวก็เคยเห็นชุดบาบ๋าบ้างตามอินเทอร์เน็ต พอได้มาที่นี่ได้รู้ข้อมูลรายละเอียดมากขึ้น มันมีธรรมเนียมการแต่งกายหลายอย่าง ทำให้เราเข้าใจความเป็นอยู่ของคนสมัยก่อน” (นักท่องเที่ยวคนที่ 13, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

(3) งานช่างตีเหล็ก เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ประเภทงานช่างฝีมือดั้งเดิมที่สะท้อนวิถีชีวิตภูมิปัญญางานตีเหล็ก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งอาชีพในสมัยก่อนที่ตีเหล็กเป็นเครื่องมือสำหรับการทำงานเหมืองแร่และเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เรื่องราวอาชีพการตีเหล็กจากการเข้าร่วมกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กใต้ส่นอัน โดยชุมชนออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจเกี่ยวกับการตีเหล็ก อุปกรณ์ที่ใช้ และวิธีการตีเหล็กแบบดั้งเดิม ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ตอนที่สำรวจหาข้อมูลทำกิจกรรมท่องเที่ยวชุมชน เราได้เจอโรงตีเหล็กเก่าแก่ ซึ่งเหลือเพียงแห่งเดียวในภูเก็ตที่ยังคงทำแบบเก่า ชุมชนจึงอยากอนุรักษ์ภูมิปัญญาการตีเหล็ก ทำให้คนได้รู้จักและเข้าใจถึงอาชีพตีเหล็ก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งอาชีพของคนในสมัยก่อน เราก็เลยเอามาทำเป็นอีกกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้” (สมาชิกชุมชนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“นอกจาก อาหาร อาคาร อาภรณ์ แล้ว ชุมชนก็นำเอาอาชีพตีเหล็กที่เป็นภูมิปัญญาอย่างหนึ่งมาใช้จัดกิจกรรม ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจวิถีชีวิตชุมชนมากขึ้นว่าคนจีนสมัยก่อน ไม่ได้ทำแค่งานเหมืองอย่างเดียว ยังมีอาชีพอื่นด้วย” (นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2564)

“ตอนแรกก็คิดว่า คนจีนในภูเก็ตสมัยก่อนทำแค่งานเหมืองแร่อย่างเดียว แต่พอมาเที่ยวที่นี่ถึงได้รู้ว่า มีอาชีพตีเหล็กด้วย ได้ความรู้เยอะขึ้นดี” (นักท่องเที่ยวคนที่ 3, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2564)

(4) อาหารท้องถิ่น เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ สะท้อนถึงวัฒนธรรมการรับประทานอาหารและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติในสมัยก่อน โดยการนำอาหารจีนของบรรพบุรุษมาผสมผสานกับวัตถุดิบท้องถิ่นจนกลายเป็นอาหารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ แสดงความหลากหลายทางวัฒนธรรม กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เรื่องราวของอาหารท้องถิ่น มีจำนวน 4 กิจกรรม คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจีนารักษ์ และกิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า กิจกรรมดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นที่รับประทานในชีวิตประจำวันและในประเพณีต่าง ๆ วัตถุดิบท้องถิ่น และวิธีการปรุงอาหารแบบดั้งเดิม ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชุมชนเราเอาอาหารมาเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว เพราะมันทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนอาหารส่วนใหญ่เป็นอาหารจีนก็จริง แต่ไม่เหมือนจีนทั่วไป เพราะเราใช้วัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น แล้วปรับรสชาติให้เข้ากับคนท้องถิ่น มันเลยไม่เหมือนที่ไหน ส่วนกิจกรรมที่เรามี นักท่องเที่ยวก็ได้ทั้งความรู้ ได้ชิม แล้วก็ลงมือทำอาหารเอง” (สมาชิกชุมชนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2564)

“วัฒนธรรมของชุมชนนี้จะโดดเด่นกว่าวัฒนธรรมของชาวจีนที่อื่น เพราะที่นี่จะมีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรม ผสมทั้งจีนฮกเกี้ยน มลายู แล้วก็ไทยพื้นถิ่น มีชาวตะวันตกเข้ามาค้าขาย ที่นี่เลยมีอะไร

หลายอย่างที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์มาก ๆ อย่างเช่น อาหารของที่นี่ ส่วนใหญ่เป็นอาหารจีน แต่ก็ไม่เหมือนกับจีนทั่ว ๆ ไป ซึ่งชุมชนก็เอาจุดเด่นตรงนี้มาใช้เป็นกิจกรรมท่องเที่ยวต่าง ๆ ทำให้คนมาเที่ยวได้รับรู้ ได้ชิม ได้ลองทำด้วย ถือว่าช่วยทำให้เข้าใจวัฒนธรรมของชุมชนได้ดี” (นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ชุมชนมีกิจกรรมเรียนรู้หลายอย่าง พอได้มาเที่ยวแล้ว ก็รู้ว่าเป็นยังไง กินอะไรกัน แต่งตัวยังไง อย่างหมี่ผัดฮกเกี้ยนนี่ เคยเห็นแต่ในเน็ต คิดว่าก็คงเป็นหมี่ผัดทั่วไป แต่พอมาเห็นของจริง ได้รู้ข้อมูล เข้าใจถึงความต่างเลย มันดูยูนิค” (นักท่องเที่ยวคนที่ 11, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

2) การออกแบบเรื่องราวมาจากปราชญ์ชาวบ้าน การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ชุมชนมีการออกแบบเรื่องราวในกิจกรรมการท่องเที่ยวร่วมกับปราชญ์ชาวบ้าน โดยเรื่องเล่าในแต่ละกิจกรรมการท่องเที่ยวมาจากประสบการณ์ตรงของปราชญ์ชาวบ้าน และจากการค้นคว้าเพิ่มเติมของผู้นำชุมชนและสมาชิกเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือสำหรับนำมาจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยมีการกำหนดหัวข้อ เนื้อเรื่อง วิธีการเล่าเรื่อง และอุปกรณ์ที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวเข้ากับวิถีชีวิตชุมชนที่ต้องการนำเสนอให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจในวัฒนธรรมชุมชนและสัมผัสประสบการณ์จริง นอกจากนี้ชุมชนได้ให้ปราชญ์ชาวบ้านมีส่วนร่วมในบอกเล่าเรื่องราวโดยตรง เพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจและเข้าถึงในวัฒนธรรมได้โดยง่าย โดยชุมชนมีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีปราชญ์ชาวบ้านเป็นคนเล่าเรื่อง จำนวน 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจิณารักษ์ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชุมชนเราส่งเสริมให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วม อย่างบ้านไหนที่พร้อมเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชม เราก็ให้เขาเป็นคนเล่าเรื่อง แต่จะมีมีคฤหัสถ์ท้องถิ่นเพิ่มเติมข้อมูลให้” (สมาชิกชุมชนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“คนที่เล่าเรื่องอยู่ในชุมชนทุกคน เจ้าของบ้านก็คนเก่าแก่ บ้านที่ไปก็บ้านดั้งเดิม เวลาเล่าเรื่องก็เลยเหมือนเล่าเรื่องตัวเองให้ฟัง เรื่องที่เอามาเล่า ก็จากเจ้าของบ้านบอกมา เราก็มาหาข้อมูลเพิ่มเติม” (สมาชิกชุมชนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2564)

“ทุกคนช่วยกันคิดว่าจะพูดอะไรกันดี คนที่เป็นเจ้าของบ้านก็จะเป็นคนหลักที่คิดเนื้อหาหัวข้อ เพราะเขารู้เรื่องมากที่สุด แล้วสมาชิกคนอื่น ๆ ก็ช่วยกันเสริม ก็ปรับ ๆ กันไป พวกเราประชุมกันมาก” (สมาชิกชุมชนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2564)

“ชุมชนมีการประชุมกันว่าจะต้องเล่าเรื่องยังไง อะไรต้องพูดบ้าง แล้วต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้าง เวลาเล่าเรื่องเลยไม่เกร็ง เหมือนชวนพูดชวนคุย แล้วก็ตอบคำถาม” (สมาชิกชุมชนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2564)

“วิธีการนำเสนอของชุมชนดี เพราะการให้เจ้าบ้านมาเล่าเรื่องด้วยตนเอง มันช่วยสร้างความน่าสนใจได้ อีกอย่าง แต่ละคนถ่ายทอดได้ดี ฟังเพลิน เพราะนอกจากประสบการณ์ตรงแล้ว ยังมีการศึกษาข้อมูลเพิ่มมาด้วย” (นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ในแต่ละกิจกรรมที่ชุมชนจัด ผู้เล่าจะขอให้ดูอุปกรณ์หรือสิ่งของจริง ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจง่ายและทำให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ชอบกิจกรรมที่ได้พูดคุยกับเจ้าของบ้าน ดูเขาเป็นกันเองดี มันดูเหมือนมาเที่ยวบ้านแล้วก็เจ้าของบ้านเล่าโน่นนี่ให้ฟัง สนุก ไม่น่าเบื่อ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 4, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2564)

“เจ้าของบ้านน่ารัก พยายามชวนคุย เป็นธรรมชาติ เรื่องที่เขาเล่าก็มาจากประสบการณ์จริงของเขา ทำให้เรารู้สึกสนใจอยากรู้ อยากถาม” (นักท่องเที่ยวคนที่ 8, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

“คนเล่าเรื่องอธิบายดีมาก เข้าใจดี ดูเหมือนมีประสบการณ์กับสิ่งที่เขาเล่าจริง ๆ และก็อัธยาศัยดีด้วย ยิ้มตลอด เหมือนเอ็นดูลูกหลานเวลามาเยี่ยมบ้าน” (นักท่องเที่ยวคนที่ 14, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

4.1.1.2 ด้านอรรถรส (Senses) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีศักยภาพด้านอรรถรสที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ประสบการณ์ และความเพลิดเพลิน ดังนี้

1) มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง ชุมชนมีปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้มีประสบการณ์ตรงและความรู้ในเรื่องราววัฒนธรรมของชุมชน ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตชุมชน สานิต ปฏิบัติ ให้คำแนะนำ ตลอดจนพูดคุยและตอบข้อซักถาม เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและได้รับประสบการณ์จริง โดยกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง ประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“กิจกรรมของเราเน้นให้เจ้าบ้านตัวจริงเป็นคนให้ข้อมูล เพราะเราคิดว่า คนที่รู้เรื่องดีที่สุด ก็คือเจ้าของบ้าน เขาจะมีประสบการณ์ตรง เวลาอธิบายหรือตอบคำถาม นักท่องเที่ยวจะสนใจมากกว่า แล้วชุมชนเราก็อยากให้สมาชิกในชุมชนมาร่วมกัน เขาจะได้รู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่ง” (สมาชิกชุมชนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“เจ้าของบ้านของชุมชนอัธยาศัยดี ด้วยความที่ชุมชนตั้งอยู่ในเขตตัวเมืองย่านการค้า ทำให้ปกติต้องพูดคุยอยู่แล้ว พอต้องมาเปิดบ้านรับนักท่องเที่ยว เขาเลยไม่ได้รู้สึกเงินที่จะต้องพูด สอนและอธิบายเข้าใจง่าย ทำให้นักท่องเที่ยวเพลิดเพลินเวลาได้ปฏิบัติร่วมกัน” (นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“คุณยายที่เป็นเจ้าของบ้านน่ารักมาก อายุเยอะ แต่สร้างความสนุกสนานได้ ชอบชวนคุย ชอบร้องเพลง น่ารักมาก” (นักท่องเที่ยวกคนที่ 14, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

2) มีกิจกรรมให้ลงมือทำ ชุมชนมีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำจำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า และกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน โดยนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ตั้งแต่เรื่องราวความเป็นมา วัตถุดิบหรืออุปกรณ์ที่ใช้ และวิธีการทำ จากนั้นจึงลงมือทำด้วยตนเองโดยมีปราชญ์ชาวบ้านให้คำแนะนำตลอดการทำกิจกรรม ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชุมชนเราอยากให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจจริง ๆ อุปกรณ์ที่เอามาใช้ผลิตหมี่ก็เป็นของจริงที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยก่อน ทั้งกระทะ เต้า พอนักท่องเที่ยวได้ลงมือทำจริง เขาก็เข้าใจนะ บางคนก็บอกว่าคนสมัยก่อนนี่เก่งจริง” (สมาชิกชุมชนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2564)

“กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ลงทำจริง เช่น การผลิตหมี่ฮกเกี้ยน นอกจากนักท่องเที่ยวจะได้ความรู้ เข้าถึงวัฒนธรรมแล้ว ยังสร้างความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ นี่ถือเป็นการออกแบบกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์แปลกใหม่” (นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ชอบตอนทำอาหาร มันได้ลงทำจริง ได้รู้ตั้งแต่ว่าต้องใช้อะไรบ้าง ทำยังไง สนุกดี” (นักท่องเที่ยวกคนที่ 1, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2564)

“การตีเหล็กเป็นอะไรที่เหนื่อยมาก ร้อนด้วย คือเป็นงานที่ต้องใช้ความอดทนสูงมาก กว่าจะทำได้แต่ละชิ้น” (นักท่องเที่ยวกคนที่ 4, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2564)

3) มีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (มองเห็น ดมกลิ่น ได้ยิน สัมผัส และลิ้มรส) ชุมชนมีการออกแบบให้นักท่องเที่ยวเกิดสุนทรียภาพผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างครบถ้วน ได้แก่ การมองเห็น การดมกลิ่น การได้ยิน การสัมผัส และการลิ้มรส นักท่องเที่ยวใช้ประสาทสัมผัสการมองเห็นทั้งในระหว่างทำกิจกรรมเยี่ยมชม เรียนรู้ และทดลองทำ โดยมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของชุมชน เช่น อาคารชิโน - ยูโรเปียน อาหารท้องถิ่น ร้านขายผ้าพื้นเมือง ส่วนกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ และกิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ใช้ประสาทสัมผัสการดมกลิ่นและลิ้มรสมากที่สุด เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ได้ทดลองชิมและลงมือทำอาหารท้องถิ่น สำหรับด้านการได้ยิน นักท่องเที่ยวได้รับฟังการบรรยายดนตรีภูเง็จในระหว่างการทำกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ และฟังเพลงจีนที่ขับร้องโดยผู้สูงอายุในกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 นอกจากนี้ ระหว่างการทำกิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อามแสงธรรม กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 นักท่องเที่ยวได้สัมผัสสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันและในประเพณีต่าง ๆ เช่น เครื่องใช้ในบ้านเรือน เครื่องแต่งกาย อาหารและ

วัตถุดิบในการประกอบอาหาร เครื่องใช้ในการประกอบพิธีไหว้บรรพบุรุษและเทพเจ้า เป็นต้น โดยสิ่งของทุกอย่างนี้เป็นของแท้ดั้งเดิมในสมัยก่อนที่ตกทอดมาจากรุ่นสู่รุ่นและได้รับการเก็บรักษาดูแลเป็นอย่างดี ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“กิจกรรมเรามีครบนะ อย่างพาไปดูไปเห็นของจริง แล้วเจ้าของบ้านก็ไม่หวงของด้วย หยิบจับได้ ส่วนการทำอาหารกับชิมขนม นักท่องเที่ยวชอบมาก ได้ทั้งทำทั้งกิน เราสร้างบรรยากาศให้เข้ากับวิถีชีวิตชุมชน สมาชิกที่จัดกิจกรรมทุกคนก็ใส่ชุดบาบา” (สมาชิกชุมชนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2564)

“ด้วยพื้นที่ชุมชนมีบรรยากาศเมืองเก่าอยู่แล้ว แล้วตัวกิจกรรมท่องเที่ยวเองก็ส่งเสริมประสบการณ์กับความเพลิดเพลินได้ดี นักท่องเที่ยวได้สัมผัสจากการดู การทำ การชิมอาหาร” (นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2564)

“ชอบกิจกรรมที่เกี่ยวกับอาหารนะ เพราะได้ทั้งลองทำจริง และได้ชิมด้วย กิจกรรมที่ไปบ้านที่มีขนมเยอะ ๆ อันนี้ชอบมาก มันมีขนมแปลก ๆ ที่ไม่รู้จัก ได้ชิม แล้วก็ฟังเพลงทุ่งเจิงด้วย มันได้บรรยากาศดี ชิมขนมไป ฟังเพลงไปด้วย” (นักท่องเที่ยวคนที่ 13, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

4) มีการจัดกิจกรรมในสถานที่จริง สถานที่จัดกิจกรรมการท่องเที่ยวทุกกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้เรื่องราววิถีชีวิตชุมชน เนื่องจากทุกสถานที่จัดกิจกรรมเป็นสถานที่จริงของคนในชุมชนที่ใช้ชีวิตอยู่และมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าภูเก็ต ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“บ้านไหนที่มีความพร้อมและอยากจะเปิดบ้านให้คนมาเยี่ยมชม ทางชุมชนเราก็ยินดี เราอยากให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จักวัฒนธรรมของเรา อยากให้ช่วยอนุรักษ์ บ้านทุกหลังที่ไป เป็นบ้านจริงที่ปัจจุบันก็ใช้งานอยู่” (สมาชิกชุมชนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“ชุมชนค่อนข้างเด่นเรื่องพื้นที่ในการจัดกิจกรรมที่เป็นของจริง เพราะมันทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจและสัมผัสได้จริง ซึ่งเจ้าของบ้านแต่ละคนก็เต็มใจเปิดบ้านให้เข้าชม เอาข้าวของเครื่องใช้จริง ๆ มาให้ดู ให้สัมผัส ทำให้กิจกรรมน่าสนใจ” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“เคยเห็นตึกชิโนแค่ด้านหน้าเวลาไปเดินเล่นหรือซื้อของ แต่พอได้เข้าไปในบ้านจริง รู้สึกตื่นเต้นและรู้สึกดีที่ชุมชนยังมีบ้านดั้งเดิมให้นักท่องเที่ยวได้ดู เวลาได้เห็นของจริง มันทำให้เข้าใจวิถีชีวิตเขาได้ง่ายขึ้น” (นักท่องเที่ยวคนที่ 5, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2564)

“กิจกรรมที่นี้ดีมาก ได้เห็นของใช้จริง เจ้าของบ้านใจดีให้จับได้ ถ้าเป็นที่อื่นก็อาจแค่ดูเฉย ๆ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 10, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.1.3 ด้านลีลา (Sophistication) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีศักยภาพด้านลีลาในการนำเสนอความโดดเด่นและแตกต่าง ดังนี้

1) การสร้างจุดเด่นทางการตลาด ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตใช้หลักคิดในการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวผ่านการนำเสนอด้วยแนวคิด 4 อ. ได้แก่ อาคาร อาหาร อาภรณ์ และอารมณ์ เป็นจุดขายเพื่อสร้างความแตกต่างและโดดเด่นให้กับกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชน โดยการออกแบบกิจกรรมคำนึงถึงกิจกรรมที่สะท้อนวิถีชีวิตชุมชนและเชื่อมโยงกับแนวคิด 4 อ. ของชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนเกี่ยวกับอาคารบ้านเรือนแบบชิโน-ยูโรเปียน อาหารท้องถิ่น การแต่งกาย ตลอดจนกระตุ้นอารมณ์ให้เกิดสุนทรีภาพในระหว่างการทำกิจกรรมการท่องเที่ยว จากการดำเนินงานดังกล่าวทำให้ชุมชนได้รับรางวัลอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยระดับยอดเยี่ยม (Thailand Tourism Gold Award) สาขาแหล่งท่องเที่ยวชุมชน ครั้งที่ 13 ประจำปี 2564 ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชุมชนมีจุดขายด้วย 4 อ. คือ อาคาร อาหาร อาภรณ์ และอารมณ์ ถ้ามาท่องเที่ยวที่ชุมชนก็จะได้เรียนรู้เรื่องอาคารบ้านเรือน อาหารการกิน การแต่งกาย แล้วก็มีความสุขกลับไปด้วย” (สมาชิกชุมชนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2564)

“เรารู้ว่าเราต้องมีจุดขายของชุมชน ก็มาช่วยกันคิด สรุพออกมา ตอนแรกก็เป็น 3 อ. มีอาคาร อาหาร อาภรณ์ ตอนหลังก็เพิ่ม อารมณ์ มาด้วย เป็น 4 อ. เพราะเราก็คอยให้นักท่องเที่ยวมีความสุขเพลิดเพลิน” (สมาชิกชุมชนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2564)

“จุดขายทางการตลาดของชุมชนชัดเจน ทำให้รู้ว่าต้องออกแบบยังไง นำเสนออย่างไรให้นักท่องเที่ยวสนใจ จุดขายของเขาทำให้คนที่พบเห็นตามสื่อต่าง ๆ พอนึกภาพออกว่าชุมชนนี้มีอะไรเด่น มันช่วยประกอบการตัดสินใจซื้อได้ดี” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ตอนที่เห็นคำโฆษณาครั้งแรกก็สะดุดตา คือ เราก็เคยเห็นพวกตึกชิโน อาหารภูเก็ต ตามที่เขารีวิว ก็อยากมาเที่ยวอยู่แล้ว พอเห็นคำโฆษณาก็ยิ่งสนใจ พอมาจริง ก็ได้ตามที่เขายกไว้เลย คอนเซ็ปต์เขาตรงดี เข้าใจง่าย” (นักท่องเที่ยวคนที่ 4, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2564)

“ชอบคำที่เขาใช้นำเสนอ สะดุดหูตั้งแต่แรก คนเล่าเรื่องก็พูดบ่อย อาคาร อาหาร อาภรณ์ กลับมาจากเที่ยวก็จำขึ้นใจ มันทำให้เราจำชุมชนนี้ได้ง่ายขึ้นว่าบ้านเขามีอะไรบ้าง” (นักท่องเที่ยวคนที่ 11, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.2 ด้านรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 4 ลักษณะ ดังนี้

4.1.2.1 การเยี่ยมชม เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต โดยมีการเรียนรู้เรื่องราวผ่านการบอกเล่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีรูปแบบการเยี่ยมชม ประกอบด้วย 8 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตศน์ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88 ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“กิจกรรมของเราส่วนใหญ่เป็นการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน อย่างชมตึกชิโนตรงถนนกลาง เข้าไปชมพิพิธภัณฑ์ แล้วก็บ้านผู้สูงอายุ แต่ละกิจกรรมก็มีคนให้ข้อมูลความเป็นมา ” (สมาชิกชุมชนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2564)

“กิจกรรมท่องเที่ยวของชุมชนมีลักษณะเป็นการดูการชมเป็นส่วนใหญ่ แล้วมีการให้ข้อมูลโดยเจ้าของบ้านและมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเป็นหลัก” (นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“กิจกรรมส่วนใหญ่จะเป็นการชมสถานที่ พวกอาคารแบบชิโน ไปดูบ้านแบบดั้งเดิม ของกินของใช้ ส่วนใหญ่เขาก็พาไปดูไปชมที่มันเด่น ๆ ของชุมชน ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 6, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

“ส่วนใหญ่เขาพาไปชมสถานที่ต่าง ๆ แล้วก็เล่าข้อมูลให้ฟัง ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 10, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.2.2 การทดลองปฏิบัติ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ทดลองทำหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้สาธิตและให้นักท่องเที่ยวทดลองทำ กิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีรูปแบบการทดลองปฏิบัติ ประกอบด้วย 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา และกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้สู่นั่น ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เราออกแบบกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์ ลองทำจริง 2 กิจกรรม ก็จะมีกิจกรรมครัวบาบา มีการทำอาหารท้องถิ่น เช่น หมี่ผัดฮกเกี้ยน แล้วอีกกิจกรรมก็จะเป็นการเรียนรู้วิธีการตีเหล็กที่โรงเหล็กเก่าแก่” (สมาชิกชุมชนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2564)

“กิจกรรมผัดหมี่ฮกเกี้ยนกับตีเหล็ก เป็นกิจกรรมที่ชุมชนเขาออกแบบให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองทำ จะได้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อเกินไป” (นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2564)

“ได้ทดลองทำอยู่ 2 อย่าง มีผัดหมี่ กับ ตีเหล็ก ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 7, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

“มีกิจกรรมที่ได้ทดลองทำเอง ได้ทำหมีผัดชกเกี่ยวกับทดลองตีเหล็ก ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 14, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

4.1.2.3 การเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เรื่องราวทางวัฒนธรรมของชุมชนจากผู้มีประสบการณ์ตรงโดยผ่านการบอกเล่า อธิบายขั้นตอนและตอบข้อสงสัย กิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีรูปแบบการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า และกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เราอยากให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและสัมผัสถึงวัฒนธรรมของชุมชน เราจึงให้เจ้าของบ้านจริงและผู้รู้จริงมาให้ข้อมูล อธิบาย และสาธิตให้ดู เวล่านักท่องเที่ยวสงสัย แล้วถามจากเจ้าของกิจกรรมโดยตรง จะทำให้น่าสนใจมากกว่า” (สมาชิกชุมชนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2564)

“จุดเด่นของชุมชน คือ เน้นการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงประสบการณ์ได้มากกว่าการเยี่ยมชมที่มีแค่แค่ดูให้ข้อมูล” (นักวิชาการคนที่ 4, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ได้เรียนรู้วิถีชีวิตจากเจ้าของบ้าน เขาอธิบายละเอียด เวลาซักถามก็ตอบได้หมด รู้สึกได้รับประสบการณ์ตรง” (นักท่องเที่ยวคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

4.1.2.4 การซื้อสินค้าและบริการ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ซื้อสินค้าตามร้านค้าที่ตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำกิจกรรม เช่น ขนมพื้นเมือง ชุดแต่งกาย เครื่องประดับ และผ้าพื้นเมือง โดยนักท่องเที่ยวสามารถแวะซื้อสินค้าได้ในระหว่างการทำกิจกรรมหรือหลังจากเสร็จกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ชุมชนจัดไว้ สินค้าดังกล่าวเป็นของคนในพื้นที่และผู้ประกอบการบริเวณย่านเมืองเก่า โดยชุมชนยังไม่มีการผลิตสินค้าและบริการที่เป็นของชุมชนเอง

“ที่ถนนกลางร้านค้ามีมาก นักท่องเที่ยวสามารถเลือกซื้อเลือกดูได้ เราไม่จำกัดว่าจะต้องซื้อจากร้านไหน แต่ส่วนใหญ่เขาก็ชอบซื้อพวกของพื้นเมือง โดยเฉพาะผู้หญิง ชอบชุดบาบ๋ามาก ” (สมาชิกชุมชนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

“เวลานักท่องเที่ยวมาถนนกลาง นอกจากไฮไลท์เรื่องตีเหล็กแล้ว ก็คงเป็นของที่ขายทั่วไปอย่างพวกขนมพื้นเมือง กับเสื้อผ้า คนก็ชอบ” (นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ถนนกลางของขายเยอะมาก ชุมชนก็ตื่นะ ไม่ได้บังคับว่าจะต้องซื้อร้านไหน เวลาเดินชมตึกบางทีเจอของถูกใจ ก็แวะซื้อ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 12, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.3 ด้านรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่า ภูเก็ต

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 7 ด้าน ดังนี้

4.1.3.1 การถ่ายทอดความรู้ ชุมชนควรถ่ายทอดความรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่คนรุ่นใหม่ ตลอดจนพัฒนาและฝึกทักษะการเล่าเรื่องและการสื่อสารให้กับคนเล่าเรื่องทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างแรงดึงดูดและความน่าสนใจต่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“คนให้ข้อมูลแต่ละกิจกรรมอายุมากแล้ว ทางชุมชนคิดว่าควรต้องถ่ายทอดให้คนรุ่นใหม่ในชุมชน ไม่งั้นความรู้พวกนี้คงหายไป ถ้าไม่มีคนสืบทอด” (สมาชิกชุมชนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2564)

“ควรฝึกทักษะการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง เพราะปัจจุบันความนึกคิดสนใจของคนเปลี่ยนไปมาก วิธีการเล่าเรื่องแบบเก่า ๆ อาจไม่ดึงดูดต่อการเรียนรู้ อีกอย่างที่สำคัญ ชุมชนควรมีการจัดบันทึกเรื่องราวหรือเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ เพราะคนเล่าเรื่องหลัก ๆ ของชุมชน อายุมากแล้ว อาจมีการหลงลืมตามเวลา” (นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ชุมชนควรวางแผนเรื่องการถ่ายทอดความรู้ให้กับคนรุ่นใหม่อย่างชัดเจน เพราะคนเล่าเรื่องในปัจจุบันส่วนใหญ่อายุค่อนข้างมาก ถ้าไม่มีการบริหารจัดการที่ดีจะเกิดปัญหาได้ อาจต้องมีการฝึกอบรมให้ทั้งกับคนเล่าทั้งใหม่และเก่า” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“เจ้าของบ้านแต่ละคนเป็นคนมีอายุ ในอนาคตควรจะต้องมีการฝึกคนรุ่นใหม่มาทดแทน ไม่งั้นวัฒนธรรมดี ๆ อาจสูญหายไป ไม่มีคนรู้จัก” (นักท่องเที่ยวคนที่ 15, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.2 การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ชุมชนควรนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เสริมการเล่าเรื่องด้วยบุคคล เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับฟังเรื่องราวทางวัฒนธรรมตลอดการร่วมกิจกรรม เนื่องจากบางกิจกรรมมีข้อจำกัดในเรื่องความเหมาะสมของสถานที่และพื้นที่จัดกิจกรรม จึงทำให้การเล่าเรื่องด้วยบุคคลไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจส่งผลต่อความเข้าใจ ทักษะและประสบการณ์ที่จะได้รับ นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้จะช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มีพฤติกรรมสอดคล้องกับยุคดิจิทัล ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“นักท่องเที่ยวที่มาปัจจุบันนี้ ชอบอะไรที่ดูทันสมัย เลยคิดว่า ควรหาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ โดยเฉพาะตอนพูดให้ข้อมูล เพราะปัจจุบันต้องถือลำโพงเคลื่อนที่กับไมค์ นักท่องเที่ยวที่อยู่ไกล ๆ

เพราะอยากถ่ายรูป ก็ไม่ค่อยได้ยินข้อมูล อาจจะทำให้ไม่เข้าใจสิ่งที่เราบรรยายไป” (สมาชิกชุมชนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“ถ้าชุมชนใช้เทคโนโลยีมาช่วยในกิจกรรมท่องเที่ยว จะดึงดูดความสนใจได้มาก โดยเฉพาะถ้าเอามาใช้ในการเล่าเรื่อง เพราะจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจได้ดีขึ้น ลดปัญหาได้หลายอย่าง เพราะเทคโนโลยีพวกนี้เขาออกแบบมาดี เช่น เทคโนโลยีเสมือน AR” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ควรมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยในการบรรยาย อย่างเช่น AR จะทำให้น่าสนใจขึ้น แล้วได้เรียนรู้อย่างทั่วถึงด้วย เพราะเวลาอยู่ห่างจากมัลติเมดที่ให้อินโฟ ถึงเขาจะใช้ไมค์ แต่บางทีก็ไม่ได้ยินไม่ชัด เพราะมีทั้งเสียงคน เสียงรถ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 2, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2564)

“นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ ๆ ชอบอะไรที่ล้ำสมัย บางทีฟังแต่คนบรรยายอย่างเดียวก็น่าเบื่อ ถ้าเอาเทคโนโลยีแบบโลกเสมือนมาใช้ นักท่องเที่ยวน่าจะสนใจขึ้น แล้วก็หิบบมาดูตอนไหนก็ได้ มันได้บรรยากาศแบบ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 10, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.3 กิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ ชุมชนควรออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติจริงหรือมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือการพัฒนาตนเอง ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ควรปรับปรุงกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำจริง อาจจะปรับจากกิจกรรมที่เป็นเยี่ยมชมอย่างเดียวให้มีกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติด้วย เพราะจะทำให้เขาได้ประสบการณ์จริงจากการลงมือทำ” (สมาชิกชุมชนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2564)

“ควรออกแบบกิจกรรมให้มีการลงมือทำเพิ่มขึ้น เพราะการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมและได้ลงมือทำจริง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์” (นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2564)

“ควรเพิ่มกิจกรรมที่ได้ทำจริงมากขึ้น เพราะส่วนใหญ่จะพาไปดูสถานที่ ถ้าได้ลงมือทำกิจกรรม นักท่องเที่ยวจะได้ทั้งความเข้าใจแบบจริง ๆ และก็สนุกสนานด้วย มันเข้าใจง่ายกว่าแค่ไปดูเฉย ๆ” (นักท่องเที่ยวคนที่ 12, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.4 พื้นที่สร้างสรรค์ ชุมชนควรกำหนดจำนวนนักท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นการลงมือปฏิบัติจริง โดยคำนึงถึงขนาดพื้นที่รองรับ สื่อสำหรับการเรียนรู้และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติ เพื่อให้นักท่องเที่ยวทุกคนมีความเข้าใจลึกซึ้ง มีทักษะประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ควรปรับปรุงเรื่องพื้นที่ทำกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ ถ้ามีนักท่องเที่ยวจำนวนมาก รวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรให้ทุกคนได้ลองทำจริง เพื่อจะได้รับประสบการณ์อย่างทั่วถึง” (สมาชิกชุมชนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“สิ่งที่ควรพัฒนา ควรเป็นเรื่องของพื้นที่จัดกิจกรรม เพราะมีขนาดเล็ก ไม่เหมาะกับนักท่องเที่ยวกลุ่มใหญ่ ชุมชนควรพัฒนากิจกรรมให้เหมาะสมกับพื้นที่ที่มีอยู่ และกำหนดจำนวนนักท่องเที่ยวในแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและได้ประสบการณ์จริง” (นักวิชาการคนที่ 4, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ควรต้องกำหนดจำนวนนักท่องเที่ยวให้เหมาะกับพื้นที่ เพราะบางกิจกรรมน่าสนใจ อยากลองทำ แต่คนเยอะ อุปกรณ์มีน้อย เลยได้แค่ดู” (นักท่องเที่ยวคนที่ 3, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.5 กิจกรรมการท่องเที่ยวตามกลุ่มเป้าหมาย ชุมชนควรพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความหลากหลายและสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวทุกเพศทุกวัย และจัดกิจกรรมตามความสนใจของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม ชุมชนควรมีตัวเลือกกิจกรรมตามความสนใจให้กับนักท่องเที่ยว โดยอาจกำหนดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวประจำวันหรือกิจกรรมการท่องเที่ยวตามเทศกาลพิเศษ เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ควรพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวให้มีความหลากหลาย ไม่เป็นการผูกมัดจนเกินไป และให้นักท่องเที่ยวเลือกได้ตามชอบ เช่น ถ้านักท่องเที่ยวอยากทำเฉพาะกิจกรรมที่สนใจ ชุมชนก็จัดแค่กิจกรรมที่เขาต้องการ” (สมาชิกชุมชนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2564)

“ชุมชนควรออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายหลากหลาย อาจจะออกแบบกิจกรรมให้เหมาะกับแต่ละ Gen แล้วควรมีตัวเลือกกิจกรรมให้นักท่องเที่ยว เพราะปัจจุบันคนจะสนใจในสิ่งที่เลือกเองมากกว่าการบังคับให้ทำตาม” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ควรมีตัวเลือกกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยว ไม่จำเป็นต้องทำตามโปรแกรมที่ชุมชนทำไว้ทั้งหมด ชอบแบบไหน ก็เลือกแบบนั้น ชุมชนอาจกำหนดโปรแกรมพิเศษประจำวัน เช่น วันเสาร์อาทิตย์ มีกิจกรรมเรียนรู้การทำขนม วันพุธ มีกิจกรรมเรียนรู้การทำหัตถ์จักสาน” (นักท่องเที่ยวคนที่ 2, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.6 ช่องทางการรับรอง ชุมชนควรเพิ่มช่องทางการจองให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการรับรอง เพื่อความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ ตลอดจนสามารถจัดเก็บข้อมูลของนักท่องเที่ยวเพื่อนำมาวิเคราะห์สำหรับการพัฒนากิจกรรมต่อไป ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชุมชนควรมีเทคโนโลยีมาใช้ในการจองทัวร์ เพราะการจองโดยผ่านบุคคล อาจไม่เหมาะกับยุคปัจจุบัน เพราะไม่สะดวกรวดเร็ว ลูกค้าอาจเปลี่ยนใจได้” (สมาชิกชุมชนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2564)

“ชุมชนควรเพิ่มช่องทางในการรับจองทัวร์ จะได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ทำให้ตัดสินใจง่ายขึ้น แล้วสามารถเอาข้อมูลไปวิเคราะห์ใช้ประโยชน์ในอีกหลายด้าน ทำให้ลดเวลาทำงานของสมาชิก ช่วยในการบริหารจัดการชุมชนได้ดีขึ้น” (นักวิชาการคนที่ 5, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2564)

“ถ้าชุมชนมีระบบจองโดยตรงกับชุมชนจะดีมาก เราจะได้รู้ว่าเขามีอะไรน่าสนใจบ้าง ราคาจริงคือเท่าไร และถ้าเอาเทคโนโลยีระบบการจองดี ๆ มาใช้ ก็จะทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย เพราะปัจจุบันคนใช้เทคโนโลยีกันเยอะขึ้น” (นักท่องเที่ยวคนที่ 9, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

4.1.3.7 สินค้าของที่ระลึกชุมชน ชุมชนควรพัฒนาสินค้าของที่ระลึกของชุมชน เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่ต้องการซื้อสินค้าของที่ระลึกเก็บไว้เป็นความทรงจำในการมาท่องเที่ยว โดยสินค้าเหล่านี้อาจเป็นสินค้าที่ชุมชนผลิตขึ้นเองหรือเป็นสินค้าที่มาจากการสร้างสรรค์ผลงานของนักท่องเที่ยว ทั้งนี้สามารถดำเนินการร่วมกับกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวลงมือปฏิบัติจริง ดังแสดงตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ควรมีการผลิตสินค้าของชุมชนเป็นของที่ระลึกให้นักท่องเที่ยวได้ซื้อกลับไป เช่น ของกินสำเร็จรูป หรือของประดับตกแต่ง นักท่องเที่ยวที่มาจะได้จำชุมชนได้ และก็เป็นโปรโมทชุมชนด้วย” (สมาชิกชุมชนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2564)

“ชุมชนควรมีสินค้าของที่ระลึกที่เป็นของชุมชนเอง เพราะนอกจากจะส่งเสริมรายได้แล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์สำคัญทำให้คนรู้จักชุมชน เหมือนเป็นการสร้างแบรนด์อย่างหนึ่ง อาจทำเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย หรืออาจให้นักท่องเที่ยวทำเองในกิจกรรมการท่องเที่ยว แล้วเอากลับไปเป็นของที่ระลึกจากฝีมือตนเอง” (นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2564)

“ควรมีสินค้าของที่ระลึกให้ซื้อกลับ เพราะมันช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน แล้วยังเป็นการประชาสัมพันธ์ไปในตัว” (นักท่องเที่ยวคนที่ 7, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2564)

4.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย

4.2.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม (N=384)

	ลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	80	20.83
	หญิง	304	79.17
อายุ	ต่ำกว่า 12	3	.78
	12 – 23	153	39.84
	24 – 41	137	35.68
	42 – 56	78	20.31
	มากกว่า 56	13	3.39
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรี	43	11.20
	ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	290	75.52
	ปริญญาโทหรือสูงกว่า	51	13.28
อาชีพ	นักเรียน/นักศึกษา	138	35.94
	ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	43	11.20
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	23	5.99
	พนักงานเอกชน	72	18.75
	เจ้าของธุรกิจ	46	11.98
	อาชีพอิสระ	38	9.90
	อื่น ๆ	24	6.25

ลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
รายได้ต่อเดือน		
น้อยกว่า 15,000 บาท	137	35.68
15,000 – 25,000 บาท	125	32.55
25,001 – 35,000 บาท	83	21.61
มากกว่า 35,000 บาท	39	10.16

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 304 คน คิดเป็นร้อยละ 79.17 และเพศชาย จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.83 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีช่วงอายุมากที่สุด อยู่ระหว่าง 12 – 23 ปี จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 39.84 รองลงมา มีอายุระหว่าง 24 – 41 ปี จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 35.68 อายุระหว่าง 42 – 56 ปี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 20.31 อายุมากกว่า 56 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.39 และอายุต่ำกว่า 12 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.78 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่ามากที่สุด จำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 75.52 รองลงมา รองลงมา ระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 13.28 คน และระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 11.20 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียน/นักศึกษามากที่สุด จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 35.94 รองลงมา เป็นพนักงานเอกชน จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 เจ้าของธุรกิจ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.98 ข้าราชการ/พนักงานของรัฐ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 11.20 อาชีพอิสระ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.99 และอื่น ๆ จำนวน 24 คน คิดเป็น 6.25 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้ต่อเดือนมากที่สุดอยู่ในระดับน้อยกว่า 15,000 บาท จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 35.68 รองลงมา มีรายได้ 15,000 – 25,000 บาท จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 32.55 รายได้ 25,001 – 35,000 บาท จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 21.61 และรายได้มากกว่า 35,000 บาท จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 10.16 ตามลำดับ

4.2.1.2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ศักยภาพ	$\bar{x}$	S.D.	การแปล ข้อมูล	อันดับ ของทุก ด้าน	อันดับ เฉพาะ ด้าน
ด้านเรื่องราว (Stories)					
การแสดงถึงวัฒนธรรมที่มี เอกลักษณ์เฉพาะ	4.49	.69	พึงพอใจมาก	1	1
ปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่า เรื่องออกแบบเรื่องราวได้ น่าสนใจ	3.96	.77	พึงพอใจมาก	8	2
ค่าเฉลี่ย	4.23	.73	พึงพอใจมาก	2	-
ด้านอรรถรส (Senses)					
การเรียนรู้จากผู้มี ประสบการณ์จริงและได้สัมผัส ประสบการณ์จริง	4.16	.84	พึงพอใจมาก	5	4
การทำกิจกรรมร่วมกับเจ้า บ้าน	4.18	.91	พึงพอใจมาก	4	3
กิจกรรมออกแบบโดยใช้ ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (ดู ตม กลิ่น ฟัง สัมผัส และลิ้มรส)	4.23	.76	พึงพอใจมาก	3	2
สถานที่จัดกิจกรรมมีความ เหมาะสมต่อการเรียนรู้และ สร้างสรรค์ผลงาน	4.37	.72	พึงพอใจมาก	2	1
ค่าเฉลี่ย	4.24	.81	พึงพอใจมาก	1	-

ศักยภาพ	$\bar{X}$	S.D.	การแปล ข้อมูล	อันดับ ของทุก ด้าน	อันดับ เฉพาะ ด้าน
ด้านลีลา (Sophistication)					
การจัดกิจกรรมกระตุ้นให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์	4.02	.81	พึงพอใจมาก	6	1
การออกแบบกิจกรรมสามารถ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์	3.99	.82	พึงพอใจมาก	7	2
การสร้างความแตกต่างและ เอกลักษณ์ของกิจกรรม	3.92	.74	พึงพอใจมาก	9	3
การประชาสัมพันธ์และพัฒนา กิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	3.91	.81	พึงพอใจมาก	10	4
ค่าเฉลี่ย	3.96	.80	พึงพอใจมาก	3	-
ค่าเฉลี่ยรวม 3 ด้าน	4.12	.79	พึงพอใจมาก		

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านเรื่องราว (Stories) ด้านอารมณ์ (Senses) และด้านลีลา (Sophistication) จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรวม 3 ด้าน : เรื่องราว อารมณ์ ลีลา

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.12) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อศักยภาพในแต่ละด้านพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อศักยภาพด้านอารมณ์มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.24) รองลงมา คือ ด้านเรื่องราว (ค่าเฉลี่ย 4.23) และด้านลีลา (ค่าเฉลี่ย 3.96) ตามลำดับ และผลจากการวิเคราะห์รายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจสูงสุดต่อการแสดงถึงวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.49) รองลงมา คือ สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.37) และกิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (ดู ตมกลิ่น ฟัง สัมผัส และลิ้มรส) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.23) ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเรื่องราว (Stories)

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนด้านเรื่องราวอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.23) จากการวิเคราะห์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการแสดงถึงวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะมากที่สุด อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.49) รองลงมา คือ ปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่องออกแบบเรื่องราวได้น่าสนใจ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 3.96) ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอรรถรส (Senses)

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนด้านอรรถรสอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.24) จากการวิเคราะห์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุด อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.37) รองลงมา คือ กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (ดู ดม กลิ่น ฟัง สัมผัส และลิ้มรส) อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.23) การทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน (ค่าเฉลี่ย 4.18) และการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริงและได้สัมผัสประสบการณ์จริง (ค่าเฉลี่ย 4.16) ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลีลา (Sophistication)

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนด้านลีลาอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 3.96) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.02) รองลงมา คือ การออกแบบกิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 3.99) การสร้างความแตกต่างและเอกลักษณ์ของกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.92) และการประชาสัมพันธ์และพัฒนางานกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง (ค่าเฉลี่ย 3.91) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบกิจกรรม	$\bar{x}$	S.D.	การแปลข้อมูล	อันดับ
การเรียนรู้	4.31	.74	พึงพอใจมาก	2
การเยี่ยมชม	4.42	.66	พึงพอใจมาก	1
การทดลองปฏิบัติ	4.14	.80	พึงพอใจมาก	3
การซื้อสินค้าและบริการ	3.99	.83	พึงพอใจมาก	4

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจสูงสุดต่อการเยี่ยมชม อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.42) รองลงมา คือ การเรียนรู้ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.31) การทดลองปฏิบัติ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) และการซื้อสินค้าและบริการ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 3.99) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมการท่องเที่ยว	$\bar{x}$	S.D.	การแปลข้อมูล	อันดับ
กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	4.48	.69	พึงพอใจมาก	1
กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	4.38	.77	พึงพอใจมาก	2
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	4.13	.81	พึงพอใจมาก	7
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์	4.15	.78	พึงพอใจมาก	6
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House	4.20	.75	พึงพอใจมาก	5
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจันารักษ์	4.33	.75	พึงพอใจมาก	3
กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม	4.00	.80	พึงพอใจมาก	10
กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา	4.23	.84	พึงพอใจมาก	4

กิจกรรมการท่องเที่ยว	$\bar{x}$	S.D.	การแปลข้อมูล	อันดับ
กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพดีเหล็ก ใต้ส่นอัน	4.03	.83	พึงพอใจมาก	9
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	4.09	.78	พึงพอใจมาก	8

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจสูงสุดต่อกิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.48) รองลงมา คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.38) และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.33) ตามลำดับ

4.2.1.3 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ตารางที่ 4.5 ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 1		
การเยี่ยมชม	174	45.31
การเรียนรู้	147	38.28
การทดลองปฏิบัติ	63	16.41
รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 2		
การเรียนรู้	216	56.25
การเยี่ยมชม	168	43.75
รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 3		
การทดลองปฏิบัติ	282	73.44
การเยี่ยมชม	42	10.94
การเรียนรู้	39	10.16

รูปแบบกิจกรรม		จำนวน	ร้อยละ
การซื้อสินค้าหรือบริการ		21	5.47
รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 4			
การซื้อสินค้าหรือบริการ		345	89.84
การทดลองปฏิบัติ		39	10.16
สรุปผลวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมที่พบมากที่สุดแต่ละลำดับ (จากค่าร้อยละสูงสุด)			
ลำดับที่ 1	การเยี่ยมชม	174	45.31
ลำดับที่ 2	การเรียนรู้	216	56.25
ลำดับที่ 3	การทดลองปฏิบัติ	282	73.44
ลำดับที่ 4	การซื้อสินค้าหรือบริการ	345	89.84

ตารางที่ 4.5 แสดงผลการวิเคราะห์ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ การเยี่ยมชม จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 45.31 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 2 คือ การเรียนรู้ จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 56.25 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 คือ การทดลองปฏิบัติ จำนวน 282 คิดเป็นร้อยละ 73.44 และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 4 คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 89.84 โดยแต่ละลำดับ สรุปผลดังนี้

รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 1

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าที่พบมากเป็นลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ การเยี่ยมชม จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 45.31 รองลงมา คือ การเรียนรู้ จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 38.28 และการทดลองปฏิบัติ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 16.41 ตามลำดับ

รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 2

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าที่พบมากเป็นลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ การเรียนรู้ จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 56.25 รองลงมา คือ การเยี่ยมชม จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75

รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 3

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าที่พบมากเป็นลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ การทดลองปฏิบัติ จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 73.44

รองลงมา คือ การเยี่ยมชม จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 การเรียนรู้ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 10.16 และการซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.47 ตามลำดับ

รูปแบบกิจกรรมที่พบมากเป็นลำดับที่ 4

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าที่พบมากเป็นลำดับที่ 4 มากที่สุด คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 89.84 รองลงมา คือ การทดลองปฏิบัติ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 10.16

ตารางที่ 4.6 ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 1		
การเรียนรู้	177	46.09
การเยี่ยมชม	135	35.16
การทดลองปฏิบัติ	42	10.94
การซื้อสินค้าหรือบริการ	30	7.81
รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 2		
การเยี่ยมชม	177	46.09
การเรียนรู้	90	23.44
การซื้อสินค้าหรือบริการ	87	22.66
การทดลองปฏิบัติ	30	7.81
รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 3		
การทดลองปฏิบัติ	312	81.25
การเรียนรู้	54	14.06
การเยี่ยมชม	18	4.69
รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 4		
การซื้อสินค้าหรือบริการ	267	69.53
การเรียนรู้	63	16.41
การเยี่ยมชม	54	14.06

	รูปแบบกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
สรุปผลวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากที่สุดแต่ละลำดับ (จากค่าร้อยละสูงสุด)			
ลำดับที่ 1	การเรียนรู้	177	46.09
ลำดับที่ 2	การเยี่ยมชม	177	46.09
ลำดับที่ 3	การทดลองปฏิบัติ	312	81.25
ลำดับที่ 4	การซื้อสินค้าหรือบริการ	267	69.53

ตารางที่ 4.6 แสดงผลการวิเคราะห์ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนามากที่สุดในลำดับที่ 1 คือ การเรียนรู้ จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนามากที่สุดในลำดับที่ 2 คือ การเยี่ยมชม จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนามากที่สุดในลำดับที่ 3 คือ การทดลองปฏิบัติ จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนามากที่สุดในลำดับที่ 4 คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 69.53 โดยแต่ละลำดับ สรุปผลดังนี้

รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 1

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ การเรียนรู้ จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 รองลงมา คือ การเยี่ยมชม จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 35.16 การทดลองปฏิบัติ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 และการซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 ตามลำดับ

รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 2

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดเป็นลำดับที่ 2 คือ การเยี่ยมชม จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 รองลงมา คือ การเรียนรู้ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 23.44 การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 22.66 และการทดลองปฏิบัติ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 ตามลำดับ

รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 3

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 คือ การทดลองปฏิบัติ จำนวน 312

คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 รองลงมา คือ การเรียนรู้ จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 และการ
เยี่ยมชม จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.69 ตามลำดับ

รูปแบบกิจกรรมที่ควรพัฒนามากเป็นลำดับที่ 4

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต
เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดเป็นลำดับที่ 4 คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน
267 คน คิดเป็นร้อยละ 69.53 รองลงมา คือ การเรียนรู้ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 16.41 และ
การเยี่ยมชม จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมการท่องเที่ยว	สรุปผล	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน	เป็น	237	61.72	2
- ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	ไม่เป็น	147	38.28	
กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	เป็น	255	66.41	1
	ไม่เป็น	129	33.59	
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	เป็น	192	50.00	6
	ไม่เป็น	192	50.00	
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	เป็น	183	47.66	7
เพอรานากันนิทัศน์	ไม่เป็น	201	52.34	
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	เป็น	207	53.91	4
Woo Gallery historical House	ไม่เป็น	177	46.09	
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์	เป็น	198	51.56	5
	ไม่เป็น	186	48.44	
กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม	เป็น	171	44.53	8
	ไม่เป็น	213	55.47	
กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า	เป็น	210	54.69	3
	ไม่เป็น	174	45.31	
กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็ก	เป็น	198	51.56	5
ไต้ส่นอัน	ไม่เป็น	186	48.44	
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ	เป็น	192	50.00	6
บ้านเลขที่ 88	ไม่เป็น	192	50.00	

ตารางที่ 4.7 แสดงผลการวิเคราะห์ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ประกอบด้วย กิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีลักษณะเป็นและไม่เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 66.41 รองลงมา คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 61.72 และกิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 54.69 กิจกรรมที่ไม่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด คือ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม จำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 55.47 รองลงมา คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 52.34 ทั้งนี้ กิจกรรมที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นหรือไม่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่ามีลักษณะเป็นและไม่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในปริมาณที่เท่ากัน จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 50 คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88

ตารางที่ 4.8 ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมการท่องเที่ยว	จำนวน	ร้อยละ
กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นลำดับที่ 1		
กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	168	43.75
กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	81	21.09
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจันารักษ์	45	11.72
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์	27	7.03
กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา	21	5.47
กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม	15	3.91
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	12	3.13
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	9	2.34
กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กใต้ส่นอัน	6	1.56
กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นลำดับที่ 2		
กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	102	26.56

กิจกรรมการท่องเที่ยว	จำนวน	ร้อยละ
กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า	72	18.75
กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียน ในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	48	12.50
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	39	10.16
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์	39	10.16
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตศน์	30	7.81
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	30	7.81
Woo Gallery historical House		
กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กใต้ส่นอัน	12	3.13
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	12	3.13
กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นลำดับที่ 3		
กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า	78	20.31
กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	57	14.84
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์	48	12.50
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	39	10.16
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตศน์	39	10.16
กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กใต้ส่นอัน	36	9.38
กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	30	7.81
กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	27	7.03
กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	15	3.91
Woo Gallery historical House		
กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม	15	3.91
สรุปผลวิเคราะห์กิจกรรมควรพัฒนามากที่สุดแต่ละลำดับ (จากค่าร้อยละสูงสุดแต่ละลำดับ)		
ลำดับที่ 1 กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	168	43.75
ลำดับที่ 2 กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	102	26.56
ลำดับที่ 3 กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า	78	20.31

ตารางที่ 4.8 แสดงผลการวิเคราะห์ร้อยละของความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดในลำดับที่ 1 คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต ลำดับที่ 2 คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art ลำดับที่ 3 คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา โดยแต่ละลำดับ สรุปผลดังนี้

กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ลำดับที่ 1

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 รองลงมา คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 21.09 และ กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.72 ตามลำดับ

กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ลำดับที่ 2

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 26.56 รองลงมา คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 26.56 และกิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน – ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ตามลำดับ

กิจกรรมที่ควรพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ลำดับที่ 3

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 20.31 รองลงมา คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.84 และกิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 20.31 ตามลำดับ

4.2.1.4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะสำหรับรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต สรุปดังนี้

- 1) ควรจัดกิจกรรมในรูปแบบที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
- 2) ควรมีกิจกรรมที่สนุก สร้างสรรค์การเรียนรู้ที่ให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในทุกจุดที่ไปในชุมชน นอกจากการฟังบรรยาย
- 3) ควรมีกิจกรรมที่แปลกใหม่ สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้สนใจมากขึ้น นอกจากการเดินเยี่ยมชม

- 4) ควรปรับกิจกรรมให้มีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้น่าสนใจ ไม่ควรมีกิจกรรมในรูปแบบเดิมมากเกินไป เนื่องจากทำให้น่าเบื่อ ไม่กระตุ้นการเรียนรู้
- 5) ควรเพิ่มเติมกิจกรรมที่นอกเหนือจากการให้ความรู้ การเยี่ยมชมและการถ่ายภาพ
- 6) ควรมีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้มีประสบการณ์ร่วมกับคนในชุมชนมากขึ้น
- 7) ควรมีตารางสำหรับนำชมสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เนื่องจากสภาพอากาศค่อนข้างร้อน และมีระยะทางค่อนข้างห่างกันในแต่ละสถานที่
- 8) ควรออกแบบถึงขยะแบบสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวนิยมถ่ายภาพ
- 9) ควรพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐาน เช่น ที่จอดรถ ห้องน้ำ
- 10) ควรเพิ่มช่องทางประชาสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง
- 11) ควรพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านเอกลักษณ์การแต่งกาย

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติอนุมาน

4.2.2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย Independent t-test

ตารางที่ 4.9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ

เพศ	N	$\bar{x}$	SD	t	P
ชาย	80	4.18	.742	-.544	.587
หญิง	304	4.23	.707		

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ พบว่า ความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่ขึ้นอยู่กับเพศของนักท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 กล่าวคือนักท่องเที่ยวเพศชายและเพศหญิงมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ

เพศ	N	$\bar{x}$	SD	t	P
ชาย	80	4.17	.759	-.500	.618
หญิง	304	4.21	.730		

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.10 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ พบว่า ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตไม่ขึ้นอยู่กับเพศของนักท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 กล่าวคือ นักท่องเที่ยวเพศชายและเพศหญิงมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ

เพศ	N	$\bar{x}$	SD	t	P
ชาย	80	4.17	.759	-.500	.618
หญิง	304	4.21	.730		

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.11 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามเพศ พบว่า ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตไม่ขึ้นอยู่กับเพศของนักท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 กล่าวคือ นักท่องเที่ยวเพศชายและเพศหญิงมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตไม่แตกต่างกัน

4.2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างด้วย One-way ANOVA

4.2.3.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	15.527	4	3.882	8.191	.000
ภายในกลุ่ม	179.612	379	.474		
รวม	195.139	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.12 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อายุมีความสัมพันธ์กับศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.13 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 12	12 - 23	24 - 41	42 - 56	มากกว่า 56
ต่ำกว่า 12	3.25	-	-1.013*	-.837*	-1.237*	-
12 - 23	4.26	-	-	.175*	-.224*	.628*
24 - 41	4.08	-	-	-	-.399*	.452*
42 - 56	4.49	-	-	-	-	.852*
มากกว่า 56	3.63	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.13 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 9 คู่ คือ นักท่องเที่ยวอายุต่ำกว่า 12 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่มอายุ 12 - 23 ปี กลุ่มอายุ 24 - 41 ปี และกลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 12 - 23 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุ 24 - 41 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 24 - 41 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 42 - 56 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี

ตารางที่ 4.14 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	6.226	2	3.113	6.278	.002
ภายในกลุ่ม	188.913	381	.496		
รวม	195.139	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.14 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.15 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรีหรือ เทียบเท่า	ปริญญาโทหรือ สูงกว่า
ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.21	-		-.324*
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	4.16	-	-	-.378*
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	4.53	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.15 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อ
ศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า นักท่องเที่ยวที่มี
ระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 2 คู่ คือ นักท่องเที่ยวที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี
และระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า มีความพึงพอใจน้อยกว่าปริญญาโทหรือสูงกว่า

ตารางที่ 4.16 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	66.751	6	11.125	32.668	.000
ภายในกลุ่ม	128.388	377	.341		
รวม	195.139	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.16 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพ
แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อาชีพมีความสัมพันธ์กับศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.17 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ค่าเฉลี่ย	นักเรียน/นักศึกษา	ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	พนักงานเอกชน	เจ้าของธุรกิจ	อาชีพอิสระ	อื่น ๆ
นักเรียน/นักศึกษา	4.27	-	-.575*	-	.318*	-.400*	.286*	1.221*
ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	4.84	-	-	.653*	.893*	-	.862*	1.796*
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	4.19	-	-	-	-	-.478*	-	1.143*
พนักงานเอกชน	3.95	-	-	-	-	-.719*	-	.902*
เจ้าของธุรกิจ	4.67	-	-	-	-	-	.687*	1.621*
อาชีพอิสระ	3.99	-	-	-	-	-	-	.934*
อื่น ๆ	3.05	-	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.17 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 16 คู่ คือ นักเรียน/นักศึกษามีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ แต่น้อยกว่าข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ และเจ้าของธุรกิจ ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ มีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ

พนักงานรัฐวิสาหกิจมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอื่น ๆ แต่น้อยกว่าเจ้าของธุรกิจ พนักงานเอกชนมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอื่น ๆ แต่น้อยกว่าเจ้าของธุรกิจ เจ้าของธุรกิจมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอิสระและอาชีพอื่น ๆ อาชีพอิสระมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่น ๆ

ตารางที่ 4.18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	.026	3	.009	.017	.997
ภายในกลุ่ม	195.113	380	.513		
รวม	195.139	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.18 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รายได้ไม่มีความสัมพันธ์กับศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงไม่ทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

4.2.3.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	19.298	4	4.824	9.745	.000
ภายในกลุ่ม	187.641	379	.495		
รวม	206.939	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.19 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อายุมีความสัมพันธ์กับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.20 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 12	12 - 23	24 - 41	42 - 56	มากกว่า 56
ต่ำกว่า 12	3.17	-	-1.085*	-.915*	-1.312*	-
12 - 23	4.25	-	-	.169*	-.227*	.821*
24 - 41	4.08	-	-	-	-.397*	.651*
42 - 56	4.48	-	-	-	-	1.048*
มากกว่า 56	3.43	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.20 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 9 คู่ คือ นักท่องเที่ยวอายุต่ำกว่า 12 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่มอายุ 12 - 23 ปี กลุ่มอายุ 24 - 41 ปี กลุ่มอายุ 42 - 56 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 12 - 23 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุ 24 - 41 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี กลุ่มอายุ 24 - 41 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 42 - 56 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี

ตารางที่ 4.21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	8.285	2	4.143	7.945	.000
ภายในกลุ่ม	198.654	381	.521		
รวม	206.939	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.21 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.22 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรีหรือ เทียบเท่า	ปริญญาโทหรือ สูงกว่า
ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.20	-	-	-.365*
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	4.14	-	-	-.437*
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	4.57	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.22 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 2 คู่ คือ นักท่องเที่ยวที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า มีความพึงพอใจน้อยกว่าปริญญาโทหรือสูงกว่า

ตารางที่ 4.23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	77.640	6	12.940	37.729	.000
ภายในกลุ่ม	129.299	377	.343		
รวม	206.939	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.23 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อาชีพมีความสัมพันธ์กับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ค่าเฉลี่ย	นักเรียน/นักศึกษา	ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	พนักงานเอกชน	เจ้าของธุรกิจ	อาชีพอิสระ	อื่น ๆ
นักเรียน/นักศึกษา	4.26	-	-.638*	-	.370*	-.455*	.348*	1.246*
ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	4.90	-	-	.671*	1.008*	-	.987*	1.885*
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	4.23	-	-	-	.337*	-.489*	.315*	1.213*
พนักงานเอกชน	3.89	-	-	-	-	-.826*	-	.876*
เจ้าของธุรกิจ	4.72	-	-	-	-	-	.804*	1.702*
อาชีพอิสระ	3.91	-	-	-	-	-	-	.898*
อื่น ๆ	3.01	-	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.24 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 18 คู่ คือ นักเรียน/นักศึกษามีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ แต่น้อยกว่าข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ และเจ้าของธุรกิจ ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐมีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ พนักงาน

รัฐวิสาหกิจมีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ แต่น้อยกว่าเจ้าของธุรกิจ กลุ่มพนักงานเอกชนมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอื่น ๆ แต่น้อยกว่าเจ้าของธุรกิจ เจ้าของธุรกิจมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอิสระและอื่น ๆ อาชีพอิสระมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอื่น ๆ

ตารางที่ 4.25 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	.372	3	.124	.228	.877
ภายในกลุ่ม	206.567	380	.544		
รวม	206.939	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.25 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รายได้ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงไม่ทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

4.2.3.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.26 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	16.057	4	4.014	10.005	.000
ภายในกลุ่ม	152.062	379	.401		
รวม	168.119	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.26 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อายุมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.27 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 12	12 - 23	24 - 41	42 - 56	มากกว่า 56
ต่ำกว่า 12	2.87	-	-.979*	-.822*	-1.194*	-
12 - 23	3.85	-	-	.157*	-.215*	.731*
24 - 41	3.69	-	-	-	-.372*	.573*
42 - 56	4.06	-	-	-	-	.946*
มากกว่า 56	3.11	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.27 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอายุ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 9 คู่ ได้แก่ นักท่องเที่ยวอายุต่ำกว่า 12 ปี มีความพึงพอใจน้อยกว่ากลุ่มอายุ 12 - 23 ปี กลุ่มอายุ 24 - 41 ปี และกลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 12 - 23 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุ 24 - 41 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 24 - 41 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี แต่น้อยกว่ากลุ่มอายุ 42 - 56 ปี นักท่องเที่ยวอายุ 42 - 56 ปี มีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 56 ปี

ตารางที่ 4.28 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	7.081	2	3.541	8.377	.000
ภายในกลุ่ม	161.038	381	.423		
รวม	168.119	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.28 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.29 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรีหรือ เทียบเท่า	ปริญญาโทหรือ สูงกว่า
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.80	-	-	-.342*
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	3.74	-	-	-.404*
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	4.14	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.29 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 2 คู่ คือ นักท่องเที่ยวที่มีการศึกษต่ำกว่าปริญญาตรีและระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า มีความพึงพอใจน้อยกว่าปริญญาโทหรือสูงกว่า

ตารางที่ 4.30 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	64.936	6	10.823	39.543	.000
ภายในกลุ่ม	103.183	377	.274		
รวม	168.119	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.30 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 กล่าวคือ อาชีพมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

ตารางที่ 4.31 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ค่าเฉลี่ย	นักเรียน/นักศึกษา	ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	พนักงานเอกชน	เจ้าของธุรกิจ	อาชีพอิสระ	อื่น ๆ
นักเรียน/นักศึกษา	3.85	-	-.589*	-	.343*	-.432*	.333*	1.110*
ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	4.44	-	-	.615*	.933*	-	.923*	1.700*
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	3.82	-	-	-	.317*	-.458*	.307*	1.084*
พนักงานเอกชน	3.51	-	-	-	-	-.776*	-	.766*
เจ้าของธุรกิจ	4.28	-	-	-	-	-	.766*	1.543*
อาชีพอิสระ	3.52	-	-	-	-	-	-	.776*
อื่น ๆ	2.74	-	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.31 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามอาชีพ พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 18 คู่ คือ นักเรียน/นักศึกษามีความพึงพอใจมากกว่าพนักงานเอกชน เจ้าของธุรกิจ อาชีพอิสระ และอื่น ๆ แต่น้อยกว่าข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มพนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานเอกชน อาชีพอิสระ และอื่น ๆ พนักงานรัฐวิสาหกิจมีความพึงพอใจ

มากกว่าพนักงานเอกชน เจ้าของธุรกิจ อาชีพอิสระ และอื่น ๆ พนักงานเอกชนมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่น ๆ แต่น้อยกว่าเจ้าของธุรกิจ เจ้าของธุรกิจมีความพึงพอใจมากกว่าอาชีพอิสระ และอื่น ๆ อาชีพอิสระมีความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่น ๆ

ตารางที่ 4.32 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม	.438	3	.146	.331	.803
ภายในกลุ่ม	167.681	380	.441		
รวม	168.119	383			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.32 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำแนกตามรายได้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รายได้ไม่มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงไม่ทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ LSD

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต และรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต สรุปผลการวิจัย ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลทั้ง 3 กลุ่ม สามารถสรุปผลการศึกษิตตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1.1.1 ด้านศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1) ศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ด้านเรื่องราว (Stories) มี 2 ข้อ คือ (1) เรื่องราวมาจากทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ประกอบด้วย อาคารสถาปัตยกรรมแบบชิโน-ยูโรเปียน การแต่งกายชุดบาบ๋า งานช่างตีเหล็ก และอาหารท้องถิ่น และ (2) การออกแบบเรื่องราวมาจากปราชญ์ชาวบ้าน

2) ศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ด้านอรรถรส (Senses) มี 4 ข้อ คือ (1) มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง (2) มีกิจกรรมให้ลงมือทำ (3) มีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (มองเห็น ตมกลิ่น ได้ยิน สัมผัส และลิ้มรส) และ (4) มีการจัดกิจกรรมในสถานที่จริง

3) ศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ด้านลีลา (Sophistication) มี 1 ข้อ คือ การสร้างจุดเด่นทางการตลาด โดยการนำเสนอด้วยแนวคิด 4 อ. ได้แก่ อาคาร อาหาร อาภรณ์ และอารมณ์

5.1.1.2 ด้านรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 4 ลักษณะ คือ

1) การเยี่ยมชม มีจำนวน 8 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อามแสงธรรม และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88

2) การทดลองปฏิบัติ มีจำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า และกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้สุนอัน

3) การเรียนรู้ มีจำนวน 4 กิจกรรม คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า และกิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้สุนอัน

4) การซื้อสินค้าและบริการ เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสามารถซื้อสินค้าได้ตามร้านค้าทั่วไปบริเวณย่านเมืองเก่าภูเก็ตในระหว่างและหลังจากการทำกิจกรรมการท่องเที่ยว

5.1.2 สรุปผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต สรุปผลการศึกษา ดังนี้

5.1.2.1 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

1) นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.12) จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อศักยภาพในแต่ละด้าน พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อศักยภาพด้านธรรมชาติมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.24) รองลงมา คือ ด้านเรื่องราว (ค่าเฉลี่ย 4.23) และด้านลีลาการนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย 3.96) ตามลำดับ

2) ผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพรายข้อ พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อเรื่องราวที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.49) รองลงมา คือ สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.37) และกิจกรรมทำให้เกิดสุนทรียภาพผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างครบถ้วน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.23) ตามลำดับ

3) นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อการเยี่ยมชมวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.42) รองลงมา คือ การเรียนรู้เพื่อความเข้าใจในวัฒนธรรม อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.31) และการทดลองปฏิบัติหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรม อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) ตามลำดับ

4) นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.48) รองลงมา คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.38) และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.33) ตามลำดับ

5) นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนี้

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6) นักท่องเที่ยวที่มีเพศและรายได้แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนี้

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษาและอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

1) นักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ การเยี่ยมชมวิถีชีวิต จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 45.31 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 2 คือ การเรียนรู้เพื่อความเข้าใจในวัฒนธรรม จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 56.25 รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 คือ การทดลองปฏิบัติหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรม จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 73.44 และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พบมากที่สุดเป็นลำดับที่ 4 คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 89.84

2) นักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาและนำมาใช้เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดในลำดับที่ 1 คือ การเรียนรู้เพื่อความเข้าใจในวัฒนธรรม จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 ลำดับที่ 2 คือ การเยี่ยมชมวิถีชีวิตและวัฒนธรรม จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 46.09 ลำดับที่ 3 คือ การทดลองปฏิบัติหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรม จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และลำดับที่ 4 คือ การซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 69.53

3) นักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมที่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 66.41 รองลงมา คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 61.72 และกิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 54.69 กิจกรรมที่ไม่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด คือ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม จำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 55.47 รองลงมา คือ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากัน ภูเก็ต จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 52.34 กิจกรรมที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นหรือไม่เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากมีนักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นในจำนวนร้อยละที่เท่ากัน (ร้อยละ 50) ได้แก่ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว และกิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88

4) นักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ควรพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดในลำดับที่ 1 คือ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ลำดับที่ 2 คือ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 26.56 ลำดับที่ 3 คือ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 20.31

5.1.3 สรุปผลการศึกษารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบสอบถามนักท่องเที่ยว สามารถสรุปรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ประกอบด้วย 7 ด้าน ดังนี้

- 1) การถ่ายทอดความรู้ ชุมชนควรมีการถ่ายทอดความรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่คนรุ่นใหม่ ตลอดจนพัฒนาทักษะการสื่อสารทางวัฒนธรรมให้กับผู้เล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง
- 2) การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ชุมชนควรนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เสริมการเล่าเรื่องด้วยบุคคล เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการให้ข้อมูลทางวัฒนธรรม สร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มีพฤติกรรมสอดคล้องกับยุคดิจิทัล และลดปัญหาข้อจำกัดเรื่องความเหมาะสมของสถานที่และพื้นที่จัดกิจกรรม
- 3) กิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ ชุมชนควรออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติจริงหรือมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือการพัฒนาตนเอง
- 4) พื้นที่สร้างสรรค์ ชุมชนควรกำหนดจำนวนนักท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นการลงมือปฏิบัติจริง โดยคำนึงถึงขนาดพื้นที่รองรับ สื่อสำหรับการเรียนรู้ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรม ทักษะประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักท่องเที่ยว
- 5) กิจกรรมการท่องเที่ยวตามกลุ่มเป้าหมาย ชุมชนควรพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวให้สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวทุกเพศทุกวัย และจัดกิจกรรมตามความสนใจของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม และมีตัวเลือกกิจกรรมตามความสนใจ เช่น กิจกรรมการท่องเที่ยวประจำวัน กิจกรรมการท่องเที่ยวตามเทศกาลพิเศษ เป็นต้น เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดใจนักท่องเที่ยว
- 6) ช่องทางการรับรอง ชุมชนควรเพิ่มช่องทางการจองให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวยุคดิจิทัล โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการรับรอง เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการของชุมชน
- 7) สินค้าของที่ระลึกชุมชน ชุมชนควรเพิ่มเติมกิจกรรมการซื้อสินค้าของชุมชนซึ่งเป็นสินค้าที่ชุมชนผลิตขึ้นเองหรือเป็นสินค้าที่มาจากการสร้างสรรค์ผลงานของนักท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มรายได้และเป็นการประชาสัมพันธ์ชุมชนให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเรื่องราว (Stories) ด้านอารมณ์ (Senses) และด้านลีลา (Sophistication) ทั้งนี้ ศักยภาพด้านเรื่องราวประกอบด้วย เรื่องราวมาจากทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและการออกแบบเรื่องราวมาจากปราชญ์ชาวบ้าน ศักยภาพด้านอารมณ์ ประกอบด้วย มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง มีกิจกรรมให้ลงมือทำ มีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และมีการจัดกิจกรรมในสถานที่จริง และศักยภาพด้านลีลา คือ การสร้างจุดเด่นทางการตลาด ทั้งนี้เนื่องจากชุมชนมีการสืบค้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมแท้จริงของชุมชนและคัดเลือกวัฒนธรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์มาสร้างเป็นเรื่องราวในกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยมีปราชญ์ชาวบ้านและผู้มีประสบการณ์ตรงช่วยออกแบบเรื่องเล่าที่แสดงถึงวิถีชีวิตการสร้างที่อยู่อาศัย อาหารการกิน การแต่งกาย ภูมิปัญญางานช่างดีเลิศ และความเชื่อของคนในชุมชน ซึ่งแตกต่างจากชุมชนเชื้อสายจีนชุมชนอื่น เนื่องจากชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตมีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรม มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทยพื้นถิ่น ตลอดจนการรับอิทธิพลวัฒนธรรมของชาวตะวันตกที่เข้ามาติดต่อค้าขายในช่วงสมัยการทำเหมืองแร่ นอกจากนี้ กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนทำให้เกิดสุนทรียภาพผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างครบถ้วน มีการสร้างความแตกต่างทางการตลาดโดยการใช้แนวคิด 4 อ. คือ อาคาร อาหาร อาภรณ์ และอารมณ์ ซึ่งบ่งบอกเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนมาเป็นจุดขายเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยว

ผลการวิจัยนี้สนับสนุนแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของ Richard (2010) อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่มอบประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้ในศิลปะและมรดกทางวัฒนธรรมที่มีความแท้จริง (Authenticity) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับหลักเกณฑ์การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อพท. (2561) นำเสนอว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรออกแบบจากทุนวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ แสดงถึงวิถีชีวิตของคนท้องถิ่น และนำเสนอประสบการณ์แปลกใหม่ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อกระตุ้นให้เกิดสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการออกแบบกิจกรรมให้มีความสร้างสรรค์และแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว ผลการวิจัยสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ลัดดาวรรณ ทองใบ (2561) พบว่า ชุมชนควรมีกระบวนการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยการนำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่น เพื่อให้ นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์อย่างแท้จริง และสอดคล้องกับการศึกษาของ หัสณัย ผีดวงศ์ (2561) พบว่า การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรสร้างความแตกต่างโดยให้ความสำคัญกับคุณค่า

ทางอัตลักษณ์และนำอัตลักษณ์ที่โดดเด่นที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดมาสร้างเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นไปในแนวทางเดียวกับ อพท. (2561) ที่นำเสนอว่า ชุมชนควรมีการคิดประโยชน์ที่โฆษณาจุดขายของกิจกรรม การสร้างความแตกต่างทางการตลาด

2) ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุ ระดับการศึกษา และอาชีพที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้เนื่องจากชุมชนไม่มีการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวหรือตัวเลือกเฉพาะที่เหมาะสมตามช่วงอายุ ระดับการศึกษา และอาชีพของนักท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวทุกคนได้ทำกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีลักษณะเดียวกัน คือ การเยี่ยมชมและเรียนรู้วิถีชีวิต การทดลองทำกิจกรรมและซื้อสินค้า จึงส่งผลให้นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน

ผลการวิจัยนี้สนับสนุนแนวทางการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของ อพท. (2561) อธิบายว่า การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรพิจารณาถึงรายละเอียดข้อมูลของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายหลักอย่างละเอียด เช่น อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ ความชอบ การแต่งตัว รสนิยม รายได้ งานอดิเรก เป็นต้น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการทักษะและประสบการณ์แปลกใหม่ของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และส่งผลต่อความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยว Richard (2010) อธิบายว่า ระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งผลต่อระดับประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวจะได้รับมากขึ้นตามลำดับ กล่าวคือ การเยี่ยมชมและการซื้อสินค้าเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอผ่านบรรยากาศของการสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์โดยไม่จำเป็นต้องลงมือปฏิบัติ ส่วนการทดลองและการเรียนรู้ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับทักษะและประสบการณ์ที่ลึกซึ้งขึ้น นุชนารถ รัตนสูงค์ชัย และคณะ (2562) อธิบายว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น เพศ อายุ สถานภาพครอบครัว ระดับชั้นทางสังคม เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้แต่ละบุคคลมีความต้องการและความพึงพอใจแตกต่างกัน การศึกษาของ เบญจมาภรณ์ ชำนาญฉา (2562) สรุปว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อประสบการณ์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แตกต่างกัน ดังนั้นผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวควรคำนึงถึงความแตกต่างของปัจจัยประชากรศาสตร์ เพื่อให้สามารถออกแบบสินค้าและบริการสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว

3) ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ประกอบด้วย 7 ด้าน คือ การถ่ายทอดความรู้ การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ กิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ พื้นที่สร้างสรรค์ กิจกรรมการท่องเที่ยวตามกลุ่มเป้าหมาย ช่องทางการรับจอง และสินค้าของที่ระลึกชุมชน ทั้งนี้เนื่องจากคนเฒ่าเรื่องส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและยังไม่

มีความชำนาญในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ และใช้วิธีการเล่าเรื่องโดยวาจาเพียงอย่างเดียว ชุมชนมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวลงมือปฏิบัติค่อนข้างน้อยและจัดในพื้นที่ที่มีข้อจำกัดในการรองรับนักท่องเที่ยวจำนวนมาก นักท่องเที่ยวไม่สามารถจองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่และไม่สามารถเลือกเข้าร่วมเฉพาะกิจกรรมที่สนใจ ตลอดจนชุมชนไม่มีสินค้าของที่ระลึกที่ผลิตโดยชุมชน

ผลการวิจัยดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดของ อพท. (2561) นำเสนอว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้รับความเข้าใจ ทักษะประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง การเล่าเรื่องโดยตรงจากเจ้าบ้านเป็นวิธีการสื่อสารอย่างหนึ่งที่กระตุ้นการเรียนรู้ กิจกรรมที่มีการลงมือทำและอยู่ในพื้นที่ที่มีบรรยากาศของการสร้างสรรค์จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 การสร้างแบรนด์หรือการสื่อสารทางการตลาดเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยง่าย นอกจากนี้สินค้าของที่ระลึกเป็นสิ่งที่สร้างความทรงจำร่วมกับสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วม ตลอดจนสร้างรายได้และผลประโยชน์ให้แก่ชุมชน (บุญยสฤษฎ์ อเนกสุข, 2559) นางลลิตา โพธิ์ไพจิตร และคณะ (2561) สรุปว่า การพัฒนาศักยภาพกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรมีการถ่ายทอดความรู้จากผู้สูงอายุให้กับคนรุ่นใหม่และฝึกทักษะคนรุ่นใหม่ให้มีความชำนาญ การศึกษาของพองจันทร์ หลวงจันทร์ดวง (2561) สรุปว่า บุคลากรและนักสื่อความหมายท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพและยั่งยืน ตลอดจนการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเสริมการเล่าเรื่องสามารถสร้างความน่าสนใจความเข้าใจต่อเรื่องราวและการจดจำได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของทรงสิริ วิชิรา นนท์ และคณะ (2562) อธิบายว่า การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มาส่งเสริมการท่องเที่ยวในการถ่ายทอดเรื่องราวแหล่งท่องเที่ยวทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจชัดเจนขึ้น ผลการศึกษาวิจัยของสโรชา อมรพงษ์มงคล (2561) อธิบายว่า การได้พบเห็นและได้สัมผัสประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และการเข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมในพื้นที่จริง ทำให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจและความสนุกสนาน สอดคล้องกับการศึกษาของเจมณี ทะริยะ (2563) อธิบายว่า การลงมือปฏิบัติและออกแบบผลงานด้วยตนเองเป็นการเพิ่มพูนทักษะและความคิดสร้างสรรค์ทำให้ผลงานที่ออกมามีลักษณะเฉพาะและมีคุณค่า กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2560) อธิบายว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรพัฒนาให้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มองหารูปแบบการท่องเที่ยวใหม่ที่สามารถสร้างประสบการณ์การจากร่วมเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดกับคนในท้องถิ่น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีใหม่สามารถสร้างความแตกต่างทางการตลาดให้กับการท่องเที่ยวชุมชนและยังสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงสังคมในยุคดิจิทัล การศึกษาของณัฐฉา ปัญญา (2564) พบว่า การดำเนินธุรกิจ

ในปัจจุบันควรมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสร้างบริการแปลกใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจและความต้องการซื้อให้กับลูกค้า โดยเน้นวิธีการเข้าถึงง่ายและไม่มีความซับซ้อนจนเกินไปเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าและขยายฐานกลุ่มลูกค้าเพิ่มขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะในการผลการวิจัยไปใช้

- 1) ชุมชนสามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มเป้าหมาย
- 2) นักวิจัยหรือนักวิชาการสามารถนำองค์ความรู้จากผลการวิจัยไปต่อยอดในการศึกษาหรือวิจัย
- 3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยวสามารถนำผลวิจัยไปใช้ในการวิเคราะห์และวางแผนเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวโดยชุมชนให้มีคุณภาพ

5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมหรือลงมือปฏิบัติ
- 2) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มเป้าหมาย
- 3) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

บรรณานุกรม

- กชธมน วงศ์คำ, ชาตรี ไกรพิรพรรณ และเวธกา มณีเนตร. (2563). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนบ้านดอนบม ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น (รายงานการวิจัย). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กรมการท่องเที่ยว. (2560). คู่มือบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). ทู่นวัตกรรม 9 สมัย. อุตสาหกรรมสาร, 58(2), 5-8.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). วัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กลยุทธ์สู่การเติบโตอย่างทั่วถึง และการนำส่งคุณค่าพิเศษ. รายงานภาวะเศรษฐกิจการท่องเที่ยว, 1(3), 30-44.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562ก). การนำเสนอทิศทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวของ ททท. ปี 2563. TAT REVIEW, 5(4), 14-25.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562ข). Flash Mobility. TAT REVIEW, 5(4), 35-37.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562ค). Neverending Story : เหตุเกิดจากจินตนาการ. TAT REVIEW, 5(4), 26-33.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2564). Traveler of Tomorrow Elite Travel Trends. TAT REVIEW, 7(2), 26-35.
- ไกรทพนธ์ เดิมวิทย์ขจร และอมรเทพ มณีเนียม. (2561). การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดยะลาโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมร่วมกับบริการพิกัดตำแหน่งบนโมบายแอปพลิเคชัน (รายงานการวิจัย). ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- เจมณี ทะริยะ. (2563). รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับศูนย์บ่มเพาะธุรกิจอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- ชลิดา แยมศรีสุข, จิณา จินดาพล และอัญญาณี ลีลา. (2563). กระบวนการกลายเป็นสินค้าของ อาหารพื้นเมือง: ภูเก็สู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหาร. วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 9(1), 142-153.
- ณัฐนันท์ ลิ้มโสภิตพรรณ. (2560). แบบจำลองการปรับตัวของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาเส้นทางถนนเศรษฐกิจในเขาใหญ่ (วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, ปทุมธานี.

- ณัฐวดี นุ่นมี. (2561). การจัดการวัฒนธรรมเพอรานากันของหน่วยงานและเครือข่ายเพื่อความยั่งยืนใน จังหวัดภูเก็ต (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- ณัฐวดี ปัญญา. (2564). การสร้างสรรค์การตลาดดิจิทัลเชิงกลยุทธ์ : หลักฐานเชิงประจักษ์จากธุรกิจท่องเที่ยวในประเทศไทย. *Burapha Journal of Business Management*, 10(1), 20-44.
- ดาริน วรณทรัพย์. (2561). รูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- ถนอม พูนวงศ์. (2556). ประวัติศาสตร์เมืองภูเก็ต. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทรงสิริ วิชิรานนท์, รุ่งอรุณ พรเจริญ, สุนารี จุลพันธ์ และฉันทนา ปาปัดถา. (2562, ธันวาคม). การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีเสมือนจริงส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคุบัว. เอกสารนำเสนอในการประชุม คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นงลักษณ์ โพธิ์ไพจิตร, กฤษณพร ประสิทธิ์วิเศษ, ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และสุภารัตน์ น้ำใจดี. (2561). การพัฒนาศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษากลุ่มชนไทยทรงดำ ตำบลบ้านดอน อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- นฤมล ดวงชาทม. (2561). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่านภูมิปัญญาการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อและบ้านบอน จังหวัดอุบลราชธานี (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- นุชนารถ รัตนสูงค์ชัย, ภูริวัจน์ เดชอุ่ม, ประพนธ์ ไอสถสัมพันธุ์สุข และธารดล ธาดาดุสิตา. (2562). จิตวิทยาการบริการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยสฤกษ์ อเนกสุข. (2559). ยล เยี่ยม เยือน หย้า : แนวคิดและทฤษฎีว่าด้วยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เบญจมาภรณ์ ชำนาญฉา. (2562). แนวทางการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่ตำบลบางน้ำผึ้ง จังหวัดสมุทรปราการ. *Journal Humanities*, 25(2), 22-39.
- ปิ่นมนัส ทรัพย์เกรียงเดช. (2562). แนวทางในการส่งเสริมหัตถกรรมจักสานอำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรีสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์*, 7(1), 161-178.
- ปิยะนาถ อังควาณิชกุล. (2563). การเปลี่ยนแปลงทางภูมิทัศน์และลักษณะอาคารของสถาปัตยกรรมชิโน-โปรตุกีสในเมืองภูเก็ตระหว่าง พ.ศ. 2545-2559. กรุงเทพฯ: วีรณาเพรส.
- ผู้จัดการออนไลน์. ยกระดับ 8 ชุมชน ต้นแบบท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ รับนักท่องเที่ยวคุณภาพ ผู้จัดการออนไลน์ สืบค้นจาก <https://mgronline.com/travel/detail/9640000072292>.
- พจนา สวนศรี. (2560). การท่องเที่ยวโดยชุมชน. *รายงานภาวะเศรษฐกิจท่องเที่ยว*, 7(1), 54-67.

- พนิตสุภา ธรรมประมวล. (2562). กลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนฐานทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนลุ่มน้ำบางขาม จังหวัดลพบุรี (รายงานการวิจัย). ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- พองจันทร์ หลวงจันทร์ดวง. (2561). ตัวชี้วัดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยแม่โจ้, เชียงใหม่.
- เมทินี ทะนงกิจ. (2561). การวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ละเอียด ศิลาน้อย และกันทิมาลย์ จินดาประเสริฐ. (2562). การใช้มาตรฐานค่าในการศึกษาวิจัยทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ การโรงแรม และการท่องเที่ยว. *วารสารบริหารศาสตร์*, 8(15), 112-126.
- ลัดดาวรรณ ทองใบ. (2561). การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 8(2), 103-112.
- วันชนะ จุปรรจ, วิไลวรรณ แสนชนะ, รุ่ง หมูล้อม และอภิชัย ชื้อสตัยสกุลชัย. (2564). การส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. *Journal of Information Science and Technology*, 11(1), 56-64.
- วิมลรัตน์ บุญศรีรัตน์. (2561). แนวทางการจัดการมาตรฐานอาหารเพื่อการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ศิรินทร์ สังข์ทอง และอารีย์ญา ถิรสัตยาพิทักษ์ (2562). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน: กรณีศึกษา ย่านเมืองเก่าภูเก็ต. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทย นานาชาติ*, 15(1), 1-21.
- ศุภรัตน์ แสงฉัตรแก้ว. (2562). การศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติกลุ่มเป้าหมาย ภายใต้โครงการ The LINK (รายงานการวิจัย). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สโรชา อมรพงษ์มงคล. (2561). การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในมิติความจริงแท้ และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา: เมืองมัลลิกา ร.ศ.124 จังหวัดกาญจนบุรี (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, พิเชฐ สายพันธ์, อรุมา เตพลกุล และธีระ สินเดชารักษ์. (2556). การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism). กรุงเทพฯ: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน.

- สุธาสนี วิทยาภรณ์, ตุลา ไชยาศิริรินทร์โรจน์ และรุจิภา สันสมบุรณ์ทอง (2564). แนวทางพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ย่านเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต. *วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก*, 7(1), 177-185.
- สุวิมล ตีรกานันท์. (2553). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล สาแทรกทอง, วงศ์ธีรา สุวรรณิน และสุรเชษฐ์ โชวเกียรติรุ่ง. (2560). *กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนมอญบางกระบือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร*. เอกสารนำเสนอในการประชุม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
- หัตถ์ชัย ผดุงศ์. (2561). *การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอัตลักษณ์ทางกลุ่มชาติพันธุ์ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาหมู่บ้านมั่งคั่งกาญจน์ ตำบลริมโขง อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย* (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2558). *การท่องเที่ยวโดยชุมชน ใส่ใจไปเกี่ยวกับ อพท.* กรุงเทพฯ: โคคุน แอนด์ โค.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2559). *เกณฑ์การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนของประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2560). *การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 2560 ใส่ใจไปเกี่ยวกับ อพท.* กรุงเทพฯ: โคคุน แอนด์ โค.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2561). *คู่มือกระบวนการพัฒนาและยกระดับกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตส์ พับลิชชิง.
- อดิยศ สรรคบุรณารักษ์ และศศิณัฐ สรรคบุรณารักษ์. (2561). เปอรานากัน : บาบ๋า-ย่าหยา มรดกทางวัฒนธรรมสายเลือดลูกผสมมลายู-จีน. *Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(3), 2740-2755.
- อธิป จันทรสุรีย์, ธีระวัฒน์ จันทิก และพิทักษ์ ศิริวงศ์. (2563) การพัฒนาตัวบ่งชี้การจัดการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเป็นฐานสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จังหวัดชุมพร. *วารสารการเมืองการบริหาร และกฎหมาย*, 12(1), 371-395.
- Colombo, A., & Richards, G. (2017). Eventful cities as global innovation catalysts: The Sónar Festival network. *Event Management*, 21(5), 621-634.
- Ferreira, J., & Sousa, B. (2020). Experiential marketing as leverage for growth of creative tourism: a co-creative process. In *Advances in tourism, technology and smart*

systems (pp. 567-577). Springer, Singapore.

Raymond, C. (2008). Creativetourismnew Zealand. *Tourism, Creativity and Development*, 145.

Richards, G. (2009). Creative tourism and local development. *Creative Tourism: A global conversation*, 78-90.

Richards, G. (2010, October). *Creative tourism and cultural events*. In 2nd Forum on UNESCO Creative Cities Network Icheon, Republic of Korea

Richards, G. (2019). Creative tourism: opportunities for smaller places?. *Tourism & Management Studies*, 15(1S1), 7-10. doi: <https://doi.org/10.18089/tms.2019.15S101>.

Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of tourism research*, 85, 102922.

Richards, G. and Raymond, C. (2000). Creative tourism. *ATLAS news*, 23(8), 16-20.

Ross, D., & Saxena, G. (2019). Participative co-creation of archaeological heritage: Case insights on creative tourism in Alentejo, Portugal. *Annals of Tourism Research*, 79, 102790.

Wang, C., Liu, J., Wei, L., & Zhang, T. (2020). Impact of tourist experience on memorability and authenticity: a study of creative tourism. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 37(1), 48-63.





ภาคผนวก ก

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ



ที่ อว ๗๒๑๖/ว ๑๗๗

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
๑๔๘ ถนนเสรีไทย แขวงคลองจั่น
เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ ๑๐๒๔๐

๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายเยาว์ ประสมทอง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการธุรกิจโรงแรม มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คำโคร่งวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวนภชนก ตลับเงิน รหัสประจำตัว ๕๙๒๑๗๗๒๐๐๑ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ คณะการจัดการการท่องเที่ยว ภาคพิเศษ ในส่วนภูมิภาค จังหวัดภูเก็ต ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งนักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้กับนางสาวนภชนก ตลับเงิน เพื่อให้เครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ รายละเอียดตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง)

คณบดีคณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว

สำนักงานเลขานุการคณะ

โทรศัพท์ ๐-๒๒๒๗-๓๖๗๒

นางสาวนภชนก ตลับเงิน โทร. ๐๘-๕๕๘๘-๐๙๐๐ Email: ajamdeutsch@hotmail.com



ที่ อว ๗๒๑๖/ว ๑๗๗

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
๑๔๘ ถนนเสรีไทย แขวงคลองจั่น
เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ ๑๐๒๔๐

๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิมิต ชื่นสัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการเป็นผู้ประกอบการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คำโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวนภชนก ตลับเงิน รหัสประจำตัว ๕๙๒๑๗๗๒๐๐๑ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ คณะการจัดการการท่องเที่ยว ภาคพิเศษ ในส่วนภูมิภาค จังหวัดภูเก็ต ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งนักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวนภชนก ตลับเงิน เพื่อให้เครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ รายละเอียดตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง)

คณบดีคณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว

สำนักงานเลขานุการคณะ

โทรศัพท์ ๐-๒๗๒๗-๓๖๗๒

นางสาวนภชนก ตลับเงิน โทร. ๐๘-๙๕๘๘-๐๙๐๐ Email: ajamdeutsch@hotmail.com



ที่ อว ๗๒๑๖/ว ๑๗๗

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
๑๔๘ ถนนเสรีไทย แขวงคลองจั่น
เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ ๑๐๒๔๐

๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน คุณสมยศ ปาทาน

รองประธานชุมชนการท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าภูเก็ต

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คำโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวนภชนก ตลับเงิน รหัสประจำตัว ๕๙๒๑๗๗๒๐๐๑ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ คณะการจัดการการท่องเที่ยว ภาคพิเศษ ในส่วนภูมิภาค จังหวัดภูเก็ต ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งนักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้กับ นางสาวนภชนก ตลับเงิน เพื่อให้เครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ รายละเอียดตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มนต์พานทอง)

คณบดีคณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว

สำนักงานเลขานุการคณะ

โทรศัพท์ ๐-๒๗๒๗-๓๖๗๒

นางสาวนภชนก ตลับเงิน โทร. ๐๘-๙๕๘๘-๐๙๐๐ Email: ajarndeutsch@hotmail.com



ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์



แบบสัมภาษณ์งานวิจัย

เรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต”

ผู้วิจัย นภชนก ตลับเงิน

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ส่วนที่ 2 รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ส่วนที่ 1 การประเมินศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ 3S Principles

รายการประเมิน		ผลการศึกษา
เรื่องราว	1. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น	
	2. มีปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่องที่สามารสร้างแรงดึงดูดและความน่าสนใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน	
อรรถรส	3. มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง และได้ร่วมทำกิจกรรมที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจลึกซึ้งและสนุกสนาน	
	4. มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม และลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและชาวบ้าน	
	5. มีการออกแบบกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส)	

รายการประเมิน		ผลการศึกษา
	อย่างครบถ้วน ทำให้เกิดสุนทรียภาพ	
	6. สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ผลงาน	
ลีลา	7. กิจกรรมมีความลื่นไหล กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ	
	8. มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	
	9. นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีศักยภาพในการสร้างความแตกต่างและโดดเด่นทางการตลาด	
	10. นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสื่อสารประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	

2. รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนเป็นอย่างไร

ผลการศึกษา

.....

.....

ส่วนที่ 2 รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

1. ชุมชนควรมีการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง/ด้านใดบ้าง

ผลการศึกษา

.....

.....

2. กิจกรรมการท่องเที่ยวใดที่สามารถพัฒนาหรือปรับให้เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และควรพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างไร

.....

.....

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.



ภาคผนวก ค

แบบสอบถาม



แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต”

ผู้วิจัย : นกชนก ตลับเงิน

คำชี้แจง :

1. แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต” ซึ่งเป็นงานวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการ การท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ คณะการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาศักยภาพของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ตลอดจนศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

2. แบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

3. นิยามคำศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์จริง เพื่อได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต สังคม และวัฒนธรรมอย่างแท้จริง ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การพัฒนาตนเองต่อไป

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง ☐ 3. อื่น ๆ
2. อายุ ☐ 1. ต่ำกว่า 12 ปี
☐ 2. 12 – 23 ปี
☐ 3. 24 – 41 ปี
☐ 4. 42 – 56 ปี
☐ 5. มากกว่า 56 ปี
3. ระดับการศึกษา ☐ 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี
☐ 2. ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
☐ 3. ปริญญาโทหรือสูงกว่า
4. อาชีพ ☐ 1. นักเรียน/นักศึกษา ☐ 5. เจ้าของธุรกิจ
☐ 2. ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ ☐ 6. อาชีพอิสระ
☐ 3. พนักงานรัฐวิสาหกิจ ☐ 7. อื่น ๆ
☐ 4. พนักงานเอกชน
5. รายได้ต่อเดือน (บาท) ☐ 1. น้อยกว่า 15,000 ☐ 3. 25,001 – 35,000
☐ 2. 15,000 – 25,000 ☐ 4. มากกว่า 35,000

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ดังนี้

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ลำดับ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ความพึงพอใจต่อศักยภาพด้านเรื่องราว (Stories)						
1	การแสดงถึงวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ					
2	ปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่องออกแบบเรื่องราวที่น่าสนใจ					
ความพึงพอใจต่อศักยภาพด้านอรรถรส (Senses)						
3	การเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริงและได้สัมผัสประสบการณ์จริง					
4	การทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน					
5	กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (ดู ดม กลิ่น ฟัง สัมผัส และลิ้มรส)					
6	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน					
ความพึงพอใจต่อศักยภาพด้านลีลา (Sophistication)						
7	การจัดกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
8	การออกแบบกิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์					
9	การสร้างความแตกต่างและเอกลักษณ์ของกิจกรรม					
10	การประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง					

ลำดับ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว						
11	การเรียนรู้					
12	การเยี่ยมชม					
13	การทดลองปฏิบัติ					
14	การซื้อสินค้าหรือบริการ					
ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างทักษะประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์						
15	กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต					
16	กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art					
17	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว					
18	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์					
19	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House					
20	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจีนารักษ์					
21	กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม					
22	กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบา					
23	กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กใต้ส่นอัน					
24	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88					

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต มีลักษณะเป็นอย่างไรมากที่สุด

(กรุณาเรียงลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 – 4)

- ☐ การเรียนรู้
- ☐ การซื้อสินค้าหรือบริการ
- ☐ การทดลองปฏิบัติ
- ☐ การเยี่ยมชม

2. รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตควรเป็นอย่างไรมากที่สุด เพื่อส่งเสริมทักษะประสบการณ์ ความเข้าใจในวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองของนักท่องเที่ยว

(กรุณาเรียงลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 – 4)

- ☐ การเรียนรู้
- ☐ การซื้อสินค้าหรือบริการ
- ☐ การทดลองปฏิบัติ
- ☐ การเยี่ยมชม

3. กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต มีลักษณะเป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์หรือไม่

	เป็น	ไม่เป็น
1. กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	☐	☐
2. กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	☐	☐
3. กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	☐	☐
4. กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เฟอร์รารีกันนัทสัน	☐	☐
5. กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House	☐	☐
6. กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจันารักษ์	☐	☐

	เป็น	ไม่เป็น
7. กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อัมมแสธรรม	☐	☐
8. กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า (หมี่ผัดฮกเกี้ยน)	☐	☐
9. กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน	☐	☐
10. กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	☐	☐

4. กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตกิจกรรมใดต่อไปนี้เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้มากที่สุด

(เลือกเพียง 3 ลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 - 3)

- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต
- ☐ กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art
- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว
- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากัน ภูเก็ต
- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House
- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจินารักษ์ (จิบน้ำชาและชิมขนมพื้นเมือง)
- ☐ กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อัมมแสธรรม
- ☐ กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ่า (หมี่ผัดฮกเกี้ยน)
- ☐ กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน
- ☐ กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

----- ขอขอบคุณสำหรับความร่วมมือ -----



ภาคผนวก ง

ผลการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย

ผลการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย แบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 13 ข้อ จากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย และคำนวณคะแนนเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ โดยคะแนนเฉลี่ยของทุกข้อคำถามมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งหมายความว่าแบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

ข้อ	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ส่วนที่ 1 การประเมินศักยภาพกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ 3S Principles						
	ด้านเรื่องราว (Stories)					
1	กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	มีปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่องที่สามารถสร้างแรงดึงดูดและความน่าสนใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านอรรถรส (Senses)					
3	มีการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริงและได้ร่วมทำกิจกรรมที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจลึกซึ้ง และสนุกสนาน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม และลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยว	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	และเจ้าบ้าน					
5	มีการออกแบบกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส) อย่างครบถ้วน ทำให้เกิดสุนทรียภาพ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ผลงาน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านลีลา (Sophistication)					
7	กิจกรรมมีความลื่นไหล กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีศักยภาพในการสร้างความแตกต่างและโดดเด่นทางการตลาด	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสื่อสารประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต						
11	รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต ควรพัฒนาให้มีรูปแบบอย่างไร เพื่อส่งเสริมทักษะประสบการณ์ ความเข้าใจใน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองของนักท่องเที่ยว					
13	กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตกิจกรรมใด สามารถพัฒนาให้เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และควรพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

จำนวนข้อความคำถาม 13 ข้อ

ผลรวมดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 39

ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00

ผลการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย แบบสอบถาม

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 75 ข้อ จากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือวิจัย และคำนวณคะแนนเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ โดยคะแนนเฉลี่ยของทุกข้อคำถามมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งหมายความว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

ข้อ	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม						
	เพศ					
1	ชาย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	หญิง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	อายุ					
3	ต่ำกว่า 12 ปี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	12 – 13 ปี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	24 – 41 ปี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	42 – 56 ปี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	มากกว่า 56 ปี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ระดับการศึกษา					
8	ต่ำกว่าปริญญาตรี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	ปริญญาโทหรือสูงกว่า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	อาชีพ					
11	นักเรียน/นักศึกษา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	ข้าราชการ/พนักงานภาครัฐ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
14	พนักงานเอกชน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	เจ้าของธุรกิจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	อาชีพอิสระ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	อื่น ๆ (.....)	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	รายได้ต่อเดือน (บาท)					
18	น้อยกว่า 15,000	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	15,000 – 25,000	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	25,001 – 35,000	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	มากกว่า 35,000	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์						
	ศักยภาพกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ 3S Principles					
	ด้านเรื่องราว (Stories)					
22	การแสดงถึงวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	ปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่อง ออกแบบเรื่องราวได้น่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านอรรถรส (Senses)					
24	การเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง และได้สัมผัสประสบการณ์จริง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	การทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาท สัมผัสทั้ง 5 (ดู ดม กลิ่น ฟัง สัมผัส และ ลิ้มรส)	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ต่อการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านลีลา (Sophistication)					
28	การจัดกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
29	การออกแบบกิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	การสร้างความแตกต่างและเอกลักษณ์ของกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	การประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
รูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์						
32	การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	การเยี่ยมชม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	การทดลองปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	การซื้อสินค้าหรือบริการ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนที่สามารถสร้างทักษะประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์						
37	กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
42	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจีนารักษ์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
43	กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อำมแสงธรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44	กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต้ส่นอัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
46	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต						
	รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต มีลักษณะเป็นอย่างไรมากที่สุด (กรุณาเรียงลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 – 4)					
47	การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	การเยี่ยมชม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
49	การทดลองปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
50	การซื้อสินค้าหรือบริการ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตควรเป็นอย่างไรมากที่สุด เพื่อส่งเสริมทักษะประสบการณ์ ความเข้าใจในวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนา ตนเองของนักท่องเที่ยว (กรุณาเรียงลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 – 4)					
51	การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
52	การเยี่ยมชม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
53	การทดลองปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
54	การซื้อสินค้าหรือบริการ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต มีลักษณะเป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์หรือไม่					
55	กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิ โน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่า ภูเก็ต	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
56	กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
57	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทย หัว	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
58	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เฟอร์รานา กันนิทัศน์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
59	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	Woo Gallery historical House					
60	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจิณารักษ์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
61	กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อัมมแสวงธรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
62	กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
63	กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต่ส่นอัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
64	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุบ้านเลขที่ 88	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ตกิจกรรมใดต่อไปนี้เป็นรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้มากที่สุด (เลือกเพียง 3 ลำดับ โดยระบุหมายเลข 1 - 3)						
65	กิจกรรมเยี่ยมชมสถาปัตยกรรมแบบชิโน - ยูโรเปียนในย่านการค้าเมืองเก่าภูเก็ต	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
66	กิจกรรมเดินถ่ายภาพ Street Art	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
67	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
68	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
69	กิจกรรมเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ Woo Gallery historical House	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
70	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านขุนนิเทศจิณารักษ์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
71	กิจกรรมไหว้พระขอพรที่อัมมแสวงธรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
72	กิจกรรมทำอาหารท้องถิ่นครัวบาบ๋า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
73	กิจกรรมร่วมอนุรักษ์อาชีพตีเหล็กไต่ส่นอัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อ	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
74	กิจกรรมเยี่ยมชมบ้านผู้สูงอายุ บ้านเลขที่ 88	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
75	ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม					

จำนวนข้อคำถาม 75 ข้อ

ผลรวมดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 225

ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00



นักปี ปณฺณว สมนา จาภา

ภาคผนวก จ

ผลการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	29	96.7
	Excluded ^a	1	3.3
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	24

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวณชนก ตลับเงิน

ประวัติการศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาเยอรมัน)
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2544
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาเยอรมันในฐานะภาษาต่างประเทศ)
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2556

ประสบการณ์การทำงาน พ.ศ. 2546 – ปัจจุบัน
อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

