

นวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม  
เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร  
Innovation Management and Value Creation of Cultural Heritage  
To Support Tourism in the Ancient City of Kamphaeng Phet

รัชনীวรรณ บุญอนนท์<sup>1\*</sup> และวาสนา จรุงศรีโชติกำจร<sup>2</sup>

(Ratchaneewan Boonanont<sup>1\*</sup> and Wassana Jarunsrichotikhajorn<sup>2</sup>)

<sup>1\*</sup>สาขาวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ

<sup>2</sup>คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

<sup>1\*</sup>Department of Tourism Industry and International Business Management,

<sup>2</sup>Faculty of Management Science, Kamphaeng Phet Rajabhat University

อีเมลผู้แต่งหลัก : Ratchaneewanmadee@gmail.com เบอร์โทร : 09 6926 6698

วันที่รับบทความ 23 ธันวาคม 2568

Received: Dec. 23, 2025

วันที่รับแก้ไขบทความ 27 มิถุนายน 2568

Revised: Jun. 27, 2025

วันที่ตอบรับบทความ 30 มิถุนายน 2568

Accepted: Jun. 30, 2025

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้เพื่อ 1) วิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร 2) สร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร 3) เสนอแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร และ 4) ขั้บเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชรให้กับชุมชนท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว จำนวน 10 คน และแบบสอบถามถามนักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน การสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว จำนวน 15 คน และแบบสอบถามถามประชาชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณเมืองโบราณกำแพงเพชร จำนวน 30 คน ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ในรูปแบบค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) อัตลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชร มี 2 อัตลักษณ์ ได้แก่ ศิลาแลงและลวดลายปูนปั้นช้าง ณ วัดช้างรอบ 2) การสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึกพบว่า ได้ต้นแบบลวดลายในการสร้างสินค้าของที่ระลึกจากมรดกวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร จำนวน 4 แบบ และควรนำรูปแบบทั้ง 4 แบบ ประกอบด้วย ลวดลายกำแพงเพชร 1 ลวดลายกำแพงเพชร 2 ลวดลายกำแพงเพชร 3 และลวดลายกำแพงเพชร 4 ไปผลิตสินค้าของที่ระลึก 6 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เสื้อยืด แก้วน้ำ กระเป๋าไอแพด กระเป๋าผ้า เสนอโทรศัพท์ และสร้อยข้อมือ 3) การศึกษาแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวพบว่า มี 3 แนวทาง ประกอบด้วย (1) นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการ (2) ให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณรอบ ๆ เมืองโบราณฯ เข้ามามีส่วนร่วม และ (3) จัดสร้างเกมเกี่ยวกับเมืองโบราณฯ สำหรับนักท่องเที่ยว 4) การขั้บเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดก

ทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวให้กับชุมชนท้องถิ่น พบว่า ประชาชนมีความคิดเห็นต่อแนวทางการขับเคลื่อนการใช้นวัตกรรมการจัดการฯ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.97$ , S.D = 0.53)  
**คำสำคัญ:** นวัตกรรมจัดการ; มรดกทางวัฒนธรรม; อัตลักษณ์; สินค้าของที่ระลึก; เมืองโบราณ

### Abstract

This research had the aims as 1) to analyze the identity of cultural heritage tourism sites in the ancient cities of Kamphaeng Phet; 2) to create value for cultural heritage through souvenir products to support tourism for ancient cities; 3) to propose guidelines for using innovative management of cultural heritage; and 4) to drive the implementation of innovative management and value creation of cultural heritage. The data collected by using in-depth interviews with 10 key stakeholders involved. The questionnaires collected from 400 tourists. The second objective collected through focus group discussions with 10 stakeholders and questionnaires collected from 400 tourists, focus group discussions with 15 stakeholders, and questionnaire with local community people who live in Kamphaeng Phet Ancient City with 30 people. The quantitative data analyzed by using frequency, percentage, mean, and standard deviation and the qualitative data analyzed through content analysis.

The research findings found that 1) the identity of the ancient city of Kamphaeng Phet comprises two key elements as "Silalae", and the stucco elephant designs at Wat Chang Rob. 2) The 2<sup>nd</sup> objective found that Kamphaeng Phet derived four prototype patterns for creating souvenir products from the cultural heritage of the ancient city, and all 4 patterns should be included pattern of Kamphaeng Phet 1, 2, 3, and 4. All 4 patterns should be used to produce six types of souvenirs as t-shirts, mugs, iPad cases, fabric bags, phone cases, and bracelets. 3) The 3<sup>rd</sup> objective found that there were three guidelines as (1) using modern technology management, (2) involving people who live in surrounding ancient city, and (3) creating ancient city games for the tourists. 4) The last objective found that the community had the opinions on overall results were at a high level ( $\bar{X} = 3.97$ , S.D = 0.53).

**Keywords :** Innovative management; Cultural heritage; Identity; Souvenir products; Ancient cities

### บทนำ

มรดกทางวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงออกถึงรากฐาน และความเป็นมาของชาติบ้านเมืองซึ่งสมควรที่จะช่วยกันดูแลรักษาไว้ให้เป็นมรดกของคนในชาติ มีทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้ (สัมผัสได้) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ งานศิลปกรรมต่าง ๆ เป็นต้น และจับต้องไม่ได้ (สัมผัสไม่ได้) เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษา

และวรรณกรรม เป็นต้น แล้วเรียนรู้สืบทอดต่อกันมา รวมถึงสิ่งที่ยังคงเหลือเป็นหลักฐานให้เห็นในปัจจุบัน (ธนนันท์ บุนนวรรณา, 2563) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มรดกวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งจัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสังคมรวมถึงความผูกพันทางจิตใจต่อชนรุ่นหลัง เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความเป็นเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมเฉพาะในแต่ละท้องถิ่น ที่เป็นจุดดึงดูดสำคัญด้านการท่องเที่ยว อนึ่งนอกจากนี้ยังมีมรดกวัฒนธรรมประเภทโบราณสถาน โบราณวัตถุ ที่ยังคงเหลือเป็นหลักฐานให้เห็นในปัจจุบัน (กรมการท่องเที่ยว, 2567) มรดกวัฒนธรรมเชิงประวัติศาสตร์ที่สำคัญของประเทศไทยส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์หรือเมืองโบราณ ที่เป็นมรดกวัฒนธรรมประเภทโบราณสถานและโบราณวัตถุที่โดดเด่น มีความสวยงามและได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ตั้งอยู่ในจังหวัดกำแพงเพชร อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ตั้งอยู่ในจังหวัดสุโขทัย และอุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ ตั้งอยู่ในจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลกร่วมกับอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและศรีสัชชนาลัย เป็นส่วนหนึ่งของเมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวารที่ปัจจุบันถือว่าเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดกำแพงเพชร

อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรเป็นเมืองโบราณ มีพื้นที่ประมาณ 3.4 ตารางกิโลเมตร ได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมในปี พ.ศ. 2534 เนื่องจากหลักฐานที่ปรากฏแสดงให้เห็นถึงความงดงามอลังการของศิลปกรรมไทยในยุคแรก ๆ (กรมศิลปากร, 2565) และหากพิจารณาจากเป้าหมายในการพัฒนาจังหวัดกำแพงเพชร ที่มุ่งเน้น “แหล่งเกษตรปลอดภัย พลังงานทดแทน และท่องเที่ยวมรดกโลกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ” สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญและคุณค่าของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร แต่จากสถิตินักท่องเที่ยวปี 2565 ที่เดินทางมาเที่ยวในอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร มีจำนวน 52,141 คน ซึ่งลดลงจากปี 2564 ที่มีนักท่องเที่ยวจำนวน 57,818 คน (กรมศิลปากร, 2565) จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ถึงแม้ว่าอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรหรือเมืองโบราณกำแพงเพชร จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่มีมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า แต่ถ้าขาดการบริหารจัดการที่ดีอาจทำให้โบราณสถานและสภาพแวดล้อมของแหล่งประวัติศาสตร์เกิดความเสื่อมโทรมได้ จนบางครั้งยากต่อการฟื้นฟูแก้ไขให้กลับคืนสู่สภาพเดิม และส่งผลกระทบต่อทางลบต่อการท่องเที่ยวในที่สุด การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเป็นความสามารถในการควบคุมดูแลการดำเนินงาน การจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โดยมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) ด้านการจัดการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความยั่งยืน 2) การจัดการด้านความรู้และการสร้างจิตสำนึก 3) การจัดการด้านเศรษฐกิจและสังคม พิจารณาจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยการเปิดโอกาสให้ประชาชนหรือชุมชนได้มีส่วนร่วมในการคิด การพิจารณาตัดสินใจ การดำเนินการและร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่จะเกิดผลกระทบต่อประชาชนหรือชุมชนนั้น ๆ รวมทั้งการกระจายรายได้หรือผลประโยชน์สู่ท้องถิ่น (กรมการท่องเที่ยว, 2567) ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เช่น การใช้ QR Code ในการอธิบายให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ในการพัฒนาบริการท่องเที่ยวในระยะ 5 ปี ของแผนพัฒนาบริการ

ท่องเที่ยว พ.ศ. 2566 - 2577 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมการพัฒนาสินค้าและบริการท่องเที่ยว ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Innovative & Smart Tourism) โดยมุ่งเน้นการนำองค์ความรู้ ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีมารวมกันพัฒนาให้เกิดความสมดุล และความยั่งยืนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทย แต่การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ดังกล่าว ยังไม่สามารถกระตุ้นดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเที่ยวเพิ่มมากขึ้นได้ นอกจากนี้อุทยานฯ ยังไม่มีของที่ระลึกที่มีมูลค่าสูงที่สะท้อนถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว ดังนั้นจาก ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการพัฒนานวัตกรรมการจัดการและสร้าง มูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ซึ่งข้อมูลจากการ วิจัยจะทำให้แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเมืองโบราณกำแพงเพชร กระตุ้นจูงใจ ให้มีนักท่องเที่ยวเดินทางมาเที่ยวเพิ่มขึ้น ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และเอกลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชร ๆ จากประสบการณ์ตรงหรือร่วมสร้างประสบการณ์ที่ดี กับเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ผ่านสินค้าของที่ระลึก (กรมการท่องเที่ยว, 2566) ส่งผลให้เกิดการสร้างงานและรายได้ให้กับประชาชนในพื้นที่ และส่งผลดีต่อเศรษฐกิจระดับ ท้องถิ่น จังหวัดและประเทศต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร
2. เพื่อสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร
3. เพื่อเสนอแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุน การท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร
4. เพื่อขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ให้กับชุมชนท้องถิ่น

### ขอบเขต

ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งเน้นวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรม มุ่งสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึก มุ่งหาแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการ มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว และมุ่งเน้นการขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรม การจัดการและการสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมให้กับชุมชนท้องถิ่น

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล/ประชากร ประกอบด้วย (1) ภาควิชาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเมือง โบราณกำแพงเพชร จำนวน 10 คน และ 15 คน (2) นักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน และ (3) ประชาชน ที่อาศัยอยู่ในบริเวณเมืองโบราณกำแพงเพชร จำนวน 30 คน

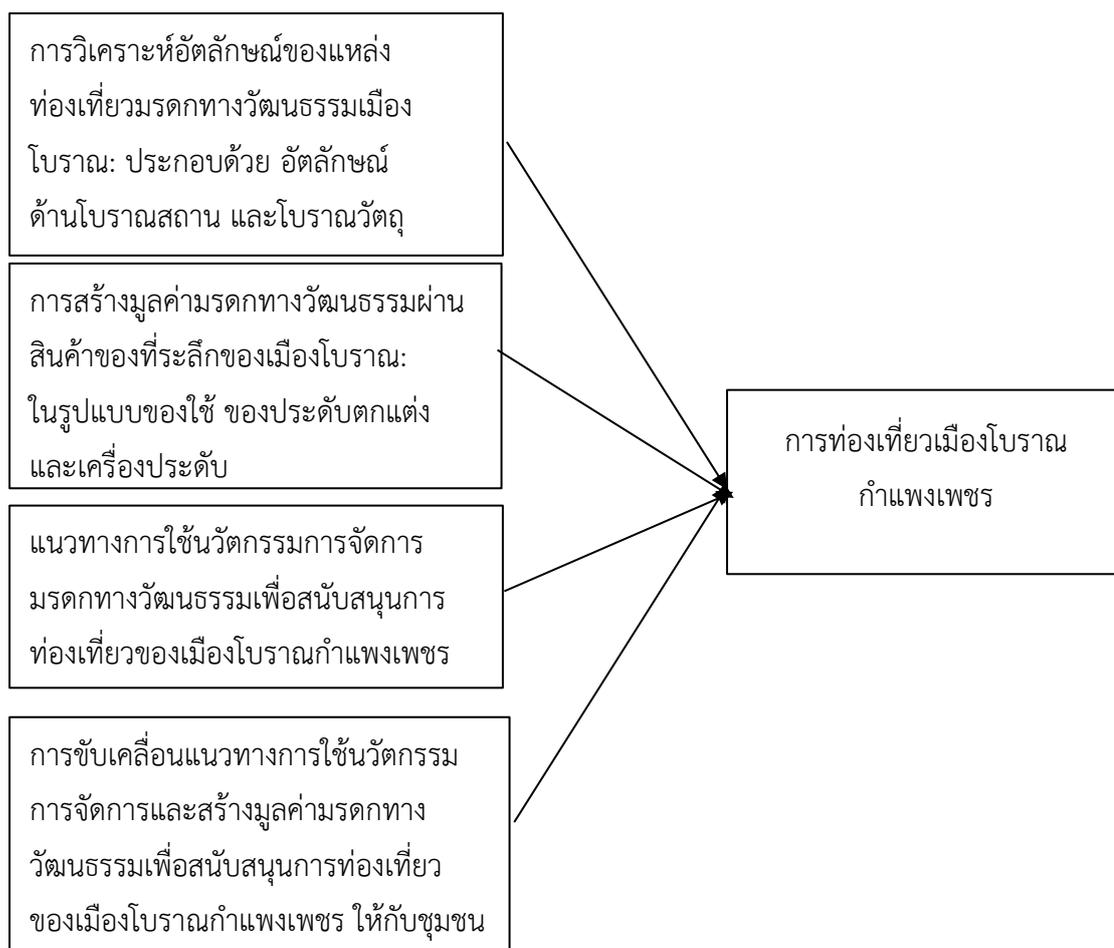
ขอบเขตด้านตัวแปร ประกอบด้วย (1) อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรม เมืองโบราณ กำแพงเพชร ประกอบด้วย อัตลักษณ์ด้านโบราณสถาน และด้านโบราณวัตถุ (2) มูลค่า มรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึก เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ในรูปแบบของใช้ ของประดับตกแต่ง และเครื่องประดับ (3) แนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการ

มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร และ (4) การขับเคลื่อนแนวทางการใช้วัตกรรมการจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร สุขุขทัย ให้กับชุมชนท้องถิ่น

ขอบเขตด้านพื้นที่วิจัย คือ เมืองโบราณกำแพงเพชร หรืออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร

### กรอบความคิด/สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีกรอบความคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบความคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัยและระเบียบวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร และการสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ผู้ให้ข้อมูล/ประชากร ประกอบด้วย (1) ภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร จำนวน 10 คน โดยคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลเป็นตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องหรือมีความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยว หรือมรดกวัฒนธรรม ของเมืองโบราณ

กำแพงเพชร อย่างน้อย 1 ปี หรือเป็นนักวิชาการที่มีความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวอย่างน้อย 1 ปี หรือเป็นผู้นำชุมชนหรือประชาชนที่มีถิ่นฐานตั้งอยู่ในบริเวณเมืองโบราณกำแพงเพชร อย่างน้อย 1 ปี กำหนดขนาดผู้ให้ข้อมูลตามวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (ชุตินา จันทรมณี, 2564) คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (2) นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 467,279 คน (กรมการท่องเที่ยว, 2564) ขนาดกลุ่มตัวอย่างหาได้โดยใช้สูตรของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (อัศวิน แสงพิบูล, 2556) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 399.65 หรือ 400 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยสร้างประเด็นการสัมภาษณ์เชิงลึก และสร้างแบบสอบถามตามกรอบวัตถุประสงค์ และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาส่วนข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในรูปของค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

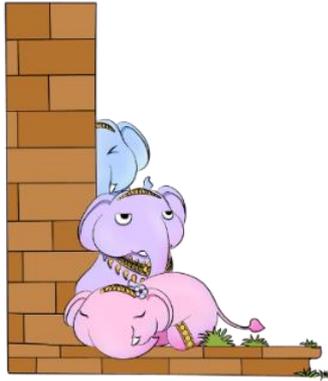
2. การหาแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ผู้ให้ข้อมูล คือ ภาศที่เกี่ยวข้อกับการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร จำนวน 15 คน โดยคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลเป็นตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐ หรือเป็นนักวิชาการ หรือเป็นผู้นำชุมชนหรือประชาชน ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องหรือมีความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวหรือมรดกทางวัฒนธรรม ของเมืองโบราณกำแพงเพชร อย่างน้อย 1 ปี กำหนดขนาดผู้ให้ข้อมูลตามวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (ชุตินา จันทรมณี, 2564) คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบบันทึกประเด็นการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยสร้างประเด็นการสนทนากลุ่มตามกรอบวัตถุประสงค์ และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

3. การขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ให้กับชุมชนท้องถิ่น ผู้ให้ข้อมูล คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณเมืองโบราณกำแพงเพชร อย่างน้อย 1 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยสร้างแบบสอบถาม ตามกรอบวัตถุประสงค์ และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในรูปของค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่าอัตลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชรมี 2 อัตลักษณ์ ได้แก่ ศิลาแลงและลวดลายปูนปั้นช่าง ฦ วัดช้างรอบในอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่ออัตลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่อัตลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชร คือ ศิลาแลง คิดเป็นร้อยละ 72.00 รองลงมาคือ ปูนปั้นช่าง ฦ วัดช้างรอบ คิดเป็นร้อยละ 26.50 และเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์หรือเจดีย์ทรงดอกบัวตูม คิดเป็นร้อยละ 1.00

2. ผลการสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึก เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร โดยการนำผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มาเป็นแนวคิดในการสร้างสินค้าของที่ระลึก พบว่า ได้ต้นแบบลวดลายในการสร้างสินค้าของที่ระลึก 4 แบบ ดังนี้ ลวดลายกำแพงเพชร 1, ลวดลายกำแพงเพชร 2, ลวดลายกำแพงเพชร 3 และลวดลายกำแพงเพชร 4 ดังภาพที่ 2 - 4



ภาพที่ 2 ลวดลายกำแพงเพชร 1



*Kamphaeng Phet*

ภาพที่ 3 ลวดลายกำแพงเพชร 2



ภาพที่ 4 ลวดลายกำแพงเพชร 3



ภาพที่ 5 ลวดลายกำแพงเพชร 4



ภาพที่ 6 ลวดลายกำแพงเพชร 2 ปรับแก้ไข

หลังจากนั้น จัดสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร เพื่อประเมินต้นแบบลวดลายสินค้าของที่ระลึกจากมรดกวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า มติของที่ประชุมให้มีการปรับเปลี่ยนลวดลาย 1 ลวดลาย คือ ลวดลายกำแพงเพชร 2 เนื่องจาก ลวดลายเดิม กำแพงศิลาแลงไม่เหมือนกับเสาศิลาแลงจริงและช่างตัวที่สองที่ยืนพิงเสาศิลาแลง มีองค์ประกอบที่ไม่สวยงาม ดังนั้น จึงควรแก้ไขเสาศิลาแลงโดยใช้สีและการลงสีให้ใกล้เคียงกับ เสาศิลาแลงจริงในเมืองโบราณกำแพงเพชรหรืออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และปรับแก้ไขช่าง ตัวที่สองที่ยืนพิงเสาศิลาแลงให้มีองค์ประกอบสมดุลและสวยงาม (ภาพที่ 6) อนึ่งนอกจากนี้ภาคี ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร มีมติร่วมกันว่า ควรนำลวดลายต้นแบบทั้ง 4 รูปแบบ ไปผลิตสินค้าของที่ระลึกที่นักท่องเที่ยวสามารถร่วมทำกับประชาชนได้ 6 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เสื้อยืด แก้วน้ำ กระเป๋าไอแพด กระเป๋าผ้า เคสโทรศัพท์ และสร้อยข้อมือ

2.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อการสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม ผ่านสินค้าของที่ระลึกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า ผู้ตอบ แบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60.50 มีอายุ 31 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.80 รองลงมาคือ อายุ 41 - 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.00 และอายุ 50 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 16.00 ตามลำดับ มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 35.30 รองลงมา คือ มัธยมศึกษา/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 32.00 และต่ำกว่ามัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 23.00 ตามลำดับ อาชีพค้าขาย/ธุรกิจ ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 37.30 รองลงมา คือ ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 23.50 และเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 14.70 ตามลำดับ มีรายได้ต่อเดือน 10,001 - 15,000 บาท คิดเป็น ร้อยละ 24.00 รองลงมาคือ 15,001 - 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.00 และต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 16.50 ตามลำดับ นักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นต่อต้นแบบของที่ระลึกจากมรดกวัฒนธรรม เมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.25$ , S.D = 0.49) และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสวยงาม ( $\bar{X} = 4.41$ , S.D = 0.63) รองลงมา คือ ด้านอัตลักษณ์ ( $\bar{X} = 4.29$ , S.D = 0.56) และด้านความคุ้มค่า ( $\bar{X} = 4.27$ , S.D = 0.55)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อต้นแบบของที่ระลึกจากมรดกวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร ในภาพรวม

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	ระดับ ความคิดเห็น
1. ด้านความสวยงาม	4.41	0.63	มาก
2. ด้านอัตลักษณ์	4.29	0.56	มาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.01	0.65	มาก
4. ด้านความคุ้มค่า	4.27	0.55	มาก
รวม	4.25	0.49	มาก

3. ผลการศึกษาแนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า นักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นต่อการจัดการมรดกทาง วัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร ในปัจจุบัน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ , S.D = 0.23)

โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเส้นทางการเข้าถึง ( $\bar{X} = 4.35$ , S.D = 0.58) รองลงมา คือ ด้านบุคลากร ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D = 0.45) และด้านโบราณสถาน/โบราณวัตถุ ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D = 0.45) ตามลำดับ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว ( $\bar{X} = 2.51$ , S.D = 0.41) และผลการจัดสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชรเกี่ยวกับแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า มี 3 แนวทาง ดังนี้ (1) มีการจัดการการท่องเที่ยวโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการ เช่น การใช้ระบบแอนิเมชัน การสร้างภาพ 3 มิติเมืองโบราณ หรือ AR code และการใช้ AI อธิบายให้ข้อมูลแทนพนักงาน เป็นต้น (2) ควรเปิดโอกาสให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณรอบ ๆ เมืองโบราณ เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการ โดยการให้ประชาชนท้องถิ่นเป็นอินฟลูเอนเซอร์แนะนำเมืองโบราณกำแพงเพชรผ่านคลิป์วิดีโอสั้น และ (3) จัดสร้างเกมเกี่ยวกับเมืองโบราณกำแพงเพชรหรืออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร สำหรับนักท่องเที่ยวกลุ่มเด็กและเยาวชน

4. ผลการขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร ให้กับชุมชนท้องถิ่น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 50 - 59 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท ส่วนความคิดเห็นของชุมชนต่อการเข้าร่วมประชุมการขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของชุมชนท้องถิ่นที่มีต่อการขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร ในภาพรวม

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	ระดับ ความ คิดเห็น
1. ด้านความรู้	3.76	0.56	มาก
2. ด้านสถานที่/ระยะเวลา	4.01	0.40	มาก
3. ด้านการนำเสนอของนักวิจัย	3.74	0.56	มาก
4. ด้านการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์	4.40	0.60	มาก
รวม	3.97	0.53	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ประชาชนมีความคิดเห็นต่อการขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการและการสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.97$ , S.D = 0.53) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D = 0.60) รองลงมา คือ ด้านสถานที่/ระยะเวลา ( $\bar{X} = 4.01$ , S.D = 0.40) ด้านความรู้ ( $\bar{X} = 3.76$ , S.D = 0.56) และด้านการนำเสนอของนักวิจัย ( $\bar{X} = 3.74$ , S.D = 0.56) ตามลำดับ

## อภิปรายผล

1. จากผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชรพบว่า อัตลักษณ์ของเมืองโบราณกำแพงเพชรมี 2 อัตลักษณ์ ได้แก่ ศิลาแลงและลวดลายปูนปั้นช่าง ฦ วัดช้างรอบในอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร สอดคล้องกับ กุลแก้วคล้ายแก้ว (2566) ทำการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนในพื้นที่ตำบลเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย พบว่า ชุมชนมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน เช่น การปั้นสังคโลก การแกะสลัก เป็นต้น (2) อัตลักษณ์ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นด้านภูมิปัญญาและองค์ความรู้ในการสร้างเมืองโบราณ กำแพงเมืองเก่า เป็นต้น และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์-สังคมวัฒนธรรม ที่มีความโดดเด่นในฐานะเป็นแหล่งประวัติศาสตร์ การค้นพบเตาทุเรียง เป็นต้น และสอดคล้องกับ ศัชพล จันเพชร (2564) ทำการศึกษาการจัดการแหล่งท่องเที่ยวด้านองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัย พบว่า มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและมีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งสามารถแสดงถึงประเพณีวิถีชีวิตที่ดำรงได้เป็นอย่างดี

2. จากการสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า การสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมผ่านสินค้าของที่ระลึก โดยการออกแบบลวดลายต้นแบบเมืองโบราณกำแพงเพชร ได้ลวดลายต้นแบบ 4 ลวดลาย โดยลวดลายที่ได้ออกแบบจากอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชรให้เป็นลวดลายใหม่ และได้นำลวดลายต้นแบบมาผลิตเป็นสินค้าของที่ระลึกที่นักท่องเที่ยวสามารถร่วมทำกับประชาชนได้ ใน 6 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เสื้อยืด แก้วน้ำ กระเป๋า ไอแพด กระเป๋าผ้า เคสโทรศัพท์ และสร้อยข้อมือ สอดคล้องกับ พงษ์วิภา ประภัสสร (2564) เกี่ยวกับการพัฒนาลวดลาย เอกลักษณ์จากโบราณสถานมรดกโลกเมืองกำแพงเพชร สำหรับการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม พบว่า ได้นำลวดลายของประติมากรรมรูปเครื่องทรงช่างทรงปูนปั้นของวัดช้างรอบ จังหวัดกำแพงเพชร และลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องทรงเทวรูปพระอิศวรเมืองกำแพงเพชร มาออกแบบโลโก้ บรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์เสื้อยืด และสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ยัง สอดคล้องกับ ตินณา อุดม (2566) ทำการพัฒนากระบวนการออกแบบลายผ้าเพื่อสร้างคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการเล่าเรื่อง และเพื่อประเมินความเป็นอัตลักษณ์และความพึงพอใจเกี่ยวกับลวดลายผ้าและผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พบว่า ลวดลายผ้ามีระดับการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พึงพอใจมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ เสื้อผ้า รองลงมา คือ หมวก และกระเป๋า ตามลำดับ

3. แนวทางการใช้นวัตกรรมจัดการมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า มี 3 แนวทาง ดังนี้ (1) มีการจัดการการท่องเที่ยวโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการ เช่น การใช้ระบบแอนิเมชัน การสร้างภาพ 3 มิติ เมืองโบราณ หรือ AR code และการใช้ AI อธิบายให้ข้อมูลแทนพนักงาน เป็นต้น (2) ควรเปิดโอกาสให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณรอบ ๆ เมืองโบราณ เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการ โดยการให้ประชาชนท้องถิ่นเป็นอินฟลูเอนเซอร์แนะนำเมืองโบราณกำแพงเพชรผ่านคลิปวิดีโอ สั้นและ (3) จัดสร้างเกมเกี่ยวกับเมืองโบราณกำแพงเพชร สำหรับนักท่องเที่ยวกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อกระตุ้นดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยว

กลุ่มนี้เดินทางมาท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชรเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ ธันยา นวลละออง (2566) ทำการศึกษาออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันระบบต้นแบบการจัดการท่องเที่ยวแบบครบวงจร พบว่า (1) Smart pay เป็นแอปพลิเคชันที่นักท่องเที่ยวผู้ใช้งานสามารถซื้อสินค้าและบริการภายในสถานที่ท่องเที่ยวแบบไม่ใช้เงินสด (2) Smart guide เป็นแอปพลิเคชันที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Augmented reality (AR) ร่วมกับเทคโนโลยี LiDAR sensor สำหรับนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวแบบความเป็นจริงเสริม สอดคล้องกับ ดิเรก อัครชาติ (2567) ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรีด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม พบว่า การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรี ซึ่งแอปพลิเคชันจะประกอบไปด้วยข้อมูลที่เป็นวิดีโอแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวจำนวน 19 สถานที่ โมเดล 3 มิติ และ AR code ที่จัดทำในรูปแบบของคู่มือท่องเที่ยว

4. การขับเคลื่อนแนวทางการใช้นวัตกรรมการจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของเมืองโบราณกำแพงเพชร พบว่า ประชาชนมีความคิดเห็น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ รองลงมา คือ ด้านสถานที่/ระยะเวลา, ด้านความรู้ และด้านการนำเสนอของนักวิจัย ตามลำดับ สอดคล้องกับ ประวิทย์ ประมานและคณะ (2567) ทำการศึกษานวัตกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพของเมืองมรดกโลกสำหรับผู้สูงอายุในเขตอุตสาหกรรม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่าความพึงพอใจต่อคู่มือการท่องเที่ยวชุมชนฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไป

1. หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบด้านการท่องเที่ยวและด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดกำแพงเพชร ควรเข้ามาสนับสนุนให้มีการนำรูปแบบของที่ระลึก จำนวน 6 ผลิตภัณฑ์ ไปผลิตเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดกำแพงเพชร เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ซื้อกลับไปเป็นของฝากของที่ระลึก โดยมอบให้ชุมชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่แหล่งท่องเที่ยวเมืองโบราณกำแพงเพชร ตั้งอยู่ไปผลิตเพื่อจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว ซึ่งจะเป็นการสร้างงานและสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้

2. หน่วยงานที่มีหน้าที่ดูแลเมืองโบราณกำแพงเพชร หรืออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ควรนำแนวทางเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการและสร้างมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมฯ ไปใช้ในการจัดการเมืองโบราณกำแพงเพชร เช่น การใช้ระบบแอนิเมชัน การใช้ AR code เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลให้การจัดการเมืองโบราณฯ มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้าไปเที่ยวชมเพิ่มมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการเมืองโบราณกำแพงเพชร ด้วยเทคโนโลยี AI เพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเมืองโบราณกำแพงเพชรต่อไป

2. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติต่อลวดลายต้นแบบสินค้าของที่ระลึกจากมรดกวัฒนธรรมเมืองโบราณกำแพงเพชร เพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาสินค้าของที่ระลึกต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- กรมการท่องเที่ยว. (2567). *คู่มือการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ: กรมการท่องเที่ยว.
- กรมการท่องเที่ยว. (2566). *คู่มือการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- กรมการท่องเที่ยว. (2567). *แผนพัฒนาบริการท่องเที่ยว พ.ศ.2566-2570*. กรุงเทพฯ: กองพัฒนาบริการท่องเที่ยว.
- กรมการท่องเที่ยว. (2564). *สถิตินักท่องเที่ยว*. <https://www.mots.go.th/news/category/741>.
- กรมศิลปากร. (2565). *อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร*. <https://www.finearts.go.th/main/view/8215-อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร>.
- กุลแก้ว คล้ายแก้ว และคณิต เขียววิชัย. (2566). เมืองมรดกโลกกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวกรณีศึกษา พื้นที่ตำบลเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*. 5(2). 25-40.
- คัชพล จันเพชร. (2564). การพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัย. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพปาง*. 10(2). 11-24.
- ชุตินา จันทรมณี. (2564). *การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักและวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ*. ศูนย์ประสานงานศูนย์วิชาการจังหวัดอุบลราชธานี.
- ดิเรก อัครชาติ. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรีด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม. *วารสารก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์*. 24(1). 20-39.
- ดิณณา อุดมและคณะ. (2566). สถาปัตยกรรมเมืองเก่าสงขลาสู่การเล่าเรื่องบนผืนผ้า: กระบวนการบูรณาการความรู้ด้านการเล่าเรื่องสู่การสร้างคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมและการออกแบบอย่างยั่งยืน. *วารสารกระแสวัฒนธรรม*. 24(45). 44-56.
- ธนันท์ บุนวรรณ. (2565). *การจัดการมรดกทางวัฒนธรรม*. [https://1tambon.kku.ac.th/files/km\\_items/files/65](https://1tambon.kku.ac.th/files/km_items/files/65).
- ฉันทยา นวลละออง. (2566). Smart Pay และ Smart Guide: ต้นแบบการท่องเที่ยววิถีใหม่โดยใช้เทคโนโลยีแบบครบวงจร. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*. 43(3). 53-68.
- ประวิทย์ ประมาน, เสาวลักษณ์ ประมาน และพัชร์ อัครพัฒน์กำชัย. (2567). นวัตกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพของเมืองมรดกโลกสำหรับผู้สูงอายุในเขตอุตสาหกรรมจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*. 8(5). 51-63.
- พชรไพ ประภัสสร. (2564). ต้นแบบผลิตภัณฑ์จากลวดลายเอกลักษณ์โบราณสถานมรดกโลกเมืองกำแพงเพชรสำหรับการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิกสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 8 (1). 216-227.
- อัศวิน แสงพิบูล. (2556). *ระเบียบวิธีวิจัยด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.