

## นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ในล้านนา

### LEARNING INNOVATION OF CULTURAL TOURISM ATTRACTIONS AND LANNA WISDOM

พระมหาธีรวัฒน์ เสดบุญโญ

PhramahaTeerawat Sesapuny

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, วิทยาลัยสงฆ์เชียงใหม่

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chinghai Buddhist Campus, Thailand

Corresponding Author's Email: [Sutwathnbanthit887@gmail.com](mailto:Sutwathnbanthit887@gmail.com)

Received: 2025-09-16

เบอร์โทร : 061-515-8585

Revised: 2025-09-23

Accepted: 2025-12-11

#### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา 2) เพื่อศึกษาการบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา 3) เพื่อพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ชุมชนหรือกลุ่มวัฒนธรรม ท้องถิ่นที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว จำนวน 30 รูป/คน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาโดยการพรรณนาความ

ผลการวิจัย พบว่า

1. รูปแบบการใช้นวัตกรรมเรียนรู้ในแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในพื้นที่ล้านนาพบว่า มีการนำวัฒนธรรมทางศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยเน้นการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของชุมชน ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ วัฒนธรรม และองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น อันสะท้อนถึงการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ ศิลปะ และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

2. การบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาพบว่า เป็นการศึกษานำเอาความรู้ และความเข้าใจในการทำงานร่วมกันของปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือในเอกสารมาเก็บรวบรวมและเรียบเรียงเพื่อเป็นประโยชน์ให้กับผู้ประกอบการ โดยใช้องค์ความรู้ คือ 1) การสร้างสมองค์ความรู้ 2) การจัดเก็บองค์ความรู้ 3) การถ่ายทอดองค์ความรู้ 4) การใช้งานองค์ความรู้

3. พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา ด้วยระบบ GPS พบว่า นำข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาดังกล่าวมาสร้างเว็บไซต์ ภูมิสารสนเทศแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาต้นแบบเว็บไซต์ <http://www.lanna.info> นำไปเผยแพร่ให้นักท่องเที่ยวและหน่วยงานภาครัฐได้เข้าไปใช้บริการ และนำผลการใช้บริการจากการตอบแบบประเมินกลับมา เพื่อกำหนดแนวทางพัฒนาระบบภูมิสารสนเทศของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

**คำสำคัญ:** นวัตกรรม; การเรียนรู้; แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม; ภูมิปัญญาในล้านนา

## Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) to study the patterns of learning innovation utilization at cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region; 2) to examine the knowledge management practices of cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region; and 3) to develop learning innovations for cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region through a GPS-based system. This study employed a qualitative research methodology. The key informants were local communities or cultural groups that served as tourism sites, totaling 30 persons. The data were analyzed using content analysis with descriptive interpretation.

The research findings revealed that:

1) Regarding the patterns of learning innovation utilization at cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region, it was found that artistic innovations were employed as a key instrument in promoting tourism. The emphasis was placed on the application of local culture and indigenous wisdom, which represented the identity and uniqueness of the community, through artistic, cultural, and local wisdom-based activities. These practices reflected the integration of learning, art, and creative tourism, which played a significant role in promoting sustainable local development.

2) With regard to the knowledge management of cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region, the findings indicated that this involved the study and integration of knowledge and understanding derived from collaborative practices among various related factors. Such knowledge, which was dispersed among individuals or documented in various sources, was collected and systematically organized for the benefit of entrepreneurs. The knowledge management process consisted of four components: 1) knowledge creation, 2) knowledge storage, 3) knowledge transfer, and 4) knowledge utilization.

3) In terms of the development of learning innovations for cultural and local wisdom-based tourism sites in the Lanna region through a GPS-based system, it was found that data on cultural and local wisdom tourism sites in the Lanna region were used to develop a prototype cultural and local wisdom tourism geoinformatics website (<http://www.lanna.info>). This website was disseminated for use by tourists and government agencies. Feedback obtained from user evaluation questionnaires was then utilized to determine guidelines for further development of the cultural tourism geoinformatics system.

**Keywords:** Learning; Innovation; Cultural Tourism Attractions; Lanna Wisdom

## บทนำ

ประเทศไทยประสบความสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศกำลังพัฒนาด้วยกัน โดยการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจจากการพึ่งพาภาคเกษตรกรรมเป็นหลัก เป็นการใช้อุตสาหกรรมการผลิตที่เน้นการส่งออกเป็นพลังขับเคลื่อน ในปัจจุบัน สัดส่วนมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมการผลิตในผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ (GDP) ของไทยสูงถึงร้อยละ 35.6 ซึ่งสูงกว่าสัดส่วนของประเทศอื่นๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่วนใหญ่สร้างการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจากการพัฒนาอุตสาหกรรมเช่นเดียวกัน ความสามารถในการผนวกเข้ากับเครือข่ายการผลิตระหว่างประเทศของผู้ประกอบการในประเทศไทย ซึ่งจำนวนไม่น้อยเป็นผู้รับจ้างผลิตให้กับผู้ประกอบการในต่างประเทศ นอกจากนี้ ประเทศไทยยังประสบความสำเร็จในการกระจายการส่งออก ทั้งการกระจายสินค้าที่หลากหลาย และกระจายการส่งออกไปยังหลายประเทศ (Cheewasat, 2009)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 ระบุผลการพัฒนาที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างเศรษฐกิจของไทยไม่สามารถรองรับการเจริญเติบโตได้อย่างยั่งยืน โดยยังต้องพึ่งพิงและเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยภายนอกประเทศมากขึ้นตามลำดับ นอกจากนี้ ระบบเศรษฐกิจของไทยยังมีความอ่อนแอด้านปัจจัยสนับสนุนในส่วนของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คุณภาพการให้บริการของโครงสร้างพื้นฐาน กฎหมาย กฎ และระเบียบทางเศรษฐกิจที่ไม่เอื้อต่อการจัดระบบการแข่งขันที่เป็นธรรม และเหมาะสมกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ในขณะที่ประเทศไทยมีภูมิคุ้มกันทางเศรษฐกิจที่ดีอยู่แล้ว แต่ยังไม่เพียงพอที่จะเป็นปัจจัยขับเคลื่อนไปอย่างมั่นคงภายใต้สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น แนวทางการพัฒนาในระยะต่อไปจะต้องให้ความสำคัญกับการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่มีคุณภาพและยั่งยืน โดยใช้ปัญญา ความรู้ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐานสำคัญในการขับเคลื่อน ภายใต้การสร้างปัจจัยสนับสนุนที่เอื้ออำนวยและมีบรรยากาศในการแข่งขัน ที่เป็นธรรม พร้อมทั้งใช้โอกาสจากปัจจัยภายนอกให้เกิดประโยชน์กับประเทศได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประเทศเมื่อเกิดความผันผวนจากปัจจัยภายนอกประเทศ

รวมทั้งจะต้องสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นจากปัจจัยภายในประเทศเป็นสำคัญ (Office of the National Economic and Social Development Board, 2001) ปัญหาสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรม การผลิตของไทยก็คือนำเข้าวัตถุดิบได้มากพอ ซึ่งหมายถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มในระดับสูงขึ้น โดยใช้ปัจจัยนำเข้าเท่าเดิม นอกจากนี้ ประเทศไทยยังมีแนวโน้มการใช้พลังงานในระดับสูง เมื่อเปรียบเทียบกับ ประเทศในเอเชียตะวันออก และที่สำคัญก็คือ อุตสาหกรรมการผลิตของไทยยังมีความสามารถในการสร้าง นวัตกรรมที่จำกัดปัญหาหลักของการพัฒนาเศรษฐกิจไทยก็คือ การเติบโตทางเศรษฐกิจที่ผ่านมาเกิดจาก การเคลื่อนย้ายแรงงานจากภาคเกษตรกรรมมายังภาคอุตสาหกรรมการผลิตเป็นหลัก โดยมีการกระจาย การผลิตไปในหลายสินค้า แต่ไม่สามารถเพิ่มผลิตภาพได้มาก ซึ่งน่าจะให้อัตราการเจริญเติบโตของไทย มีแนวโน้มลดลงในอนาคต เนื่องจากมีแรงงานในภาคเกษตรกรรมเหลือให้เคลื่อนย้ายไปยังภาคอุตสาหกรรม การผลิตน้อยลงเรื่อย ๆ และไม่สามารถกระจายการผลิตได้มากกว่านี้โดยง่ายอีกแล้ว การพัฒนาเศรษฐกิจ ของไทยในลักษณะดังกล่าวจึงแฝงไว้ด้วยความไม่ยั่งยืน หากไม่สามารถเพิ่มผลิตภาพในภาคการผลิตที่สำคัญ

ทรัพยากรการท่องเที่ยวประเภทประเพณี ศาสตร์ ศาสนสถานและศิลปวัฒนธรรม ที่สำคัญ ของมนุษย์สร้างขึ้น เช่น วัด พระปรางค์ อุโบสถ วิหาร สถูปเจดีย์ พระพุทธรูป ศาลาการเปรียญ หอไตร นั้น เป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของชนชาติไทยสะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และเทคโนโลยี การจัดการของผู้คนในสังคมเป็นแหล่งรวมศิลปวิทยาการในสาขาต่าง ๆ ทั้งด้านโบราณคดี ศาสนสถาน วัฒนธรรม จารีตประเพณี สถาปัตยกรรม ศิลปกรรมสุนทรียศาสตร์ ฯลฯ ทรัพยากรการท่องเที่ยวโดยเฉพาะ แหล่งท่องเที่ยวประเภทวัดนั้น นับว่ามีคุณค่าและมีบทบาทที่สำคัญยิ่ง เพราะวัดเป็นแหล่งที่เชื่อมโยง ความเป็นมาของวัฒนธรรมกับชุมชนและเป็นสถานที่ รวบรวมมรดกศิลปวัฒนธรรม และศิลปกรรมอันวิจิตร งดงามเพียบพร้อมด้วยคุณค่าทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาและความเป็นอัจฉริยะของบรรพบุรุษ นอกจากนี้วัดยังประกอบด้วยสภาพแวดล้อมทั้งทางภูมิ สถาปัตยกรรมที่ สวยงาม วัดจึงเป็นทรัพยากร การท่องเที่ยวที่มี ความสำคัญทางประวัต ศาสตร์และมีคุณค่าทางศิลปะที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจ Thailand Institute of Scientific and Technological Research (1997) แนวทางการบริหารจัดการ เพื่อสนับสนุนให้ศาสนสถานที่สำคัญของวัดเป็นสถานที่แหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว โดยมีแนวทาง และมาตรการที่ หลากหลาย เช่น การจัดการบริหาร อนุรักษ์วัด ด้วยการร่วมมือกันระหว่างวัด กรมศิลปากร และภาคเอกชน การพัฒนาการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์โบราณวัตถุ โบราณสถานอันเป็นสมบัติของชาติได้ และถ้าหากวัดที่ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวได้มีการดำเนินการในลักษณะของการเสริมสร้างคุณค่าของการพัฒนา ศักยภาพในการบริหารจัดการและส่งเสริมให้ ชุมชน และผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม การท่องเที่ยว และการจัดรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เหมาะสม รวมทั้งการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยว ประเภทวัดเข้าด้วยกัน ก็นับว่าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งของ ผู้ที่สนใจ และนักท่องเที่ยวอีกทั้งยัง จะเป็นประโยชน์ต่อการกิจกรรมการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมที่มีการเรียนรู้ในทางพุทธศาสนา ประวัต ศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรมของชาติ

ดังนั้น การปรับโครงสร้างภาคบริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มกับสาขาบริการที่มีศักยภาพ และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมบนฐานความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยเสริมสร้างขีดความสามารถ

ในการแข่งขันของธุรกิจบริการที่มีศักยภาพสู่ธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรมให้กับธุรกิจ ส่งเสริมการใช้องค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการพัฒนาสินค้าและบริการ และส่งเสริมการลงทุนในธุรกิจบริการที่มีศักยภาพ Boonyaphak (1990) โดยอาศัยความได้เปรียบของทำเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของประเทศ ความหลากหลายทางชีวภาพและวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ความเป็นไทย ตลอดจนสามารถรองรับการเปิดเสรีทางการค้าและกระแสความต้องการของตลาดโลก ได้แก่ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจบริการสุขภาพ ธุรกิจบริการโลจิสติกส์ ธุรกิจภาพยนตร์ ธุรกิจการจัดประชุม และแสดงนิทรรศการนานาชาติ เป็นต้น การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม ให้เป็นพลังขับเคลื่อนการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจให้เติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน ที่เน้นการนำความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นทรัพยากรสินทางปัญญา งานวิจัยและพัฒนา ไปต่อยอด ถ่ายทอด และประยุกต์ใช้ประโยชน์ ทั้งเชิงพาณิชย์ สังคมและชุมชน (Tourism Authority of Thailand, 2001)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาส่วนใหญ่ยังขาดการพัฒนาในรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทำให้คุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสื่อสารได้อย่างไม่เต็มที่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา เพื่อค้นหาแนวทางการพัฒนาในรูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อผู้เรียนและผู้ท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบสาน และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา
2. เพื่อศึกษาการบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา
3. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้มีขั้นตอนในการศึกษา ดังนี้

1. วิธีการวิจัย การศึกษาวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก ประชุมกลุ่มย่อย และปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS ดังนี้

- 1.1. การศึกษาเอกสาร คือศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง หนังสือ รายงานการวิจัย รายงานการประชุม เพื่อนำไปสู่การสร้างเครื่องมือการวิจัยทั้งแบบสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อยและปฏิบัติการ

## วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2569)

1.2. การสำรวจวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา เพื่อนำไปสู่สู่นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

1.3. สนทนากลุ่มเป้าหมายเพื่อช่วยระดมความเห็นเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

2. พื้นที่การวิจัย ได้แก่ จังหวัดเชียงราย ได้แก่ วัดร่องเสือเต็น ชุมชนดอยดินแดง จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ชุมชนวัวลาย ชุมชนไถลือเมืองลงใต้ จังหวัดลำปาง ได้แก่ วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุมชนบ้านหลุก ซึ่งเป็นชุมชนต้นแบบที่การอนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มประชาชนชายขอบ

3. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้วิจัยได้แบ่งผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 3 จังหวัด รวมทั้งหมด 6 ชุมชน  
1) จังหวัดเชียงราย ได้แก่ วัดร่องเสือเต็น จำนวน 5 คน ชุมชนดอยดินแดง จำนวน 5 คน 2) จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ชุมชนวัวลาย จำนวน 5 คน ชุมชนไถลือเมืองลงใต้ จำนวน 5 คน 3) จังหวัดลำปาง ชุมชนลำปางหลวง จำนวน 5 คน ชุมชนบ้านหลุก 5 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

4. ขอบเขตระยะเวลา ตั้งแต่ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2564 ถึง เดือน กันยายน พ.ศ. 2565

5. เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ เพื่อสัมภาษณ์การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา และการบริหารจัดการองค์ความรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในล้านนา

6. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังนี้

6.1 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ เพื่อสำรวจความเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา เพื่อนำไปสู่สู่นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

6.2 คัดเลือกเป้าหมายแต่ละพื้นที่ โดยคัดเลือกจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีชื่อเสียง สะท้อนความหลากหลายของล้านนา มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และผู้มีส่วนได้เสียมีความพร้อมในการให้ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 3 จังหวัด รวมทั้งหมด 6 ชุมชน  
1) จังหวัดเชียงราย ได้แก่ วัดร่องเสือเต็น ชุมชนดอยดินแดง 2) จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ชุมชนวัวลาย ชุมชนไถลือเมืองลงใต้ 3) จังหวัดลำปาง ชุมชนลำปางหลวง ชุมชนบ้านหลุก

6.3 วิเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

6.6 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา โดยนำข้อมูลทั้งที่ได้จากการจดบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมถึงภาพถ่ายและทำการจัดระบบหมวดหมู่เพื่อสรุปรูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ การบริหารจัดการองค์ความรู้ และการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS

## ผลการวิจัย

**วัตถุประสงค์ที่ 1** เพื่อศึกษารูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา ผลการวิจัยพบว่า เป็นการผสมผสานองค์ความรู้ดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีและวิธีการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ เพื่อถ่ายทอดคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแก่ผู้เยี่ยมชม แหล่งท่องเที่ยวแต่ละแห่ง เช่น วัดร่องเสือเต้น ชุมชนวัวลาย หรือชุมชนไต้ล้อมเมืองลวงใต้ ต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถนำเสนอผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการจัดนิทรรศการเชิงโต้ตอบ การใช้สื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย หรือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมจริง การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ช่วยให้การถ่ายทอดองค์ความรู้ไม่หยุดอยู่แค่การเล่าเรื่องหรือการแสดงวัตถุโบราณเท่านั้น แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก และความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นแก่ผู้เรียน เช่น การทดลองทำหัตถกรรมด้วยตนเอง การฟังเรื่องเล่าจากปราชญ์ชุมชน หรือการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการนำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สิ่งเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและยั่งยืน การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ยังส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยชุมชนกลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาและผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ร่วมกับนักท่องเที่ยว ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในท้องถิ่นกับผู้มาเยือน ดังนั้น รูปแบบดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาล้านนา แต่ยังสร้างคุณค่าใหม่ทางเศรษฐกิจ สังคม และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

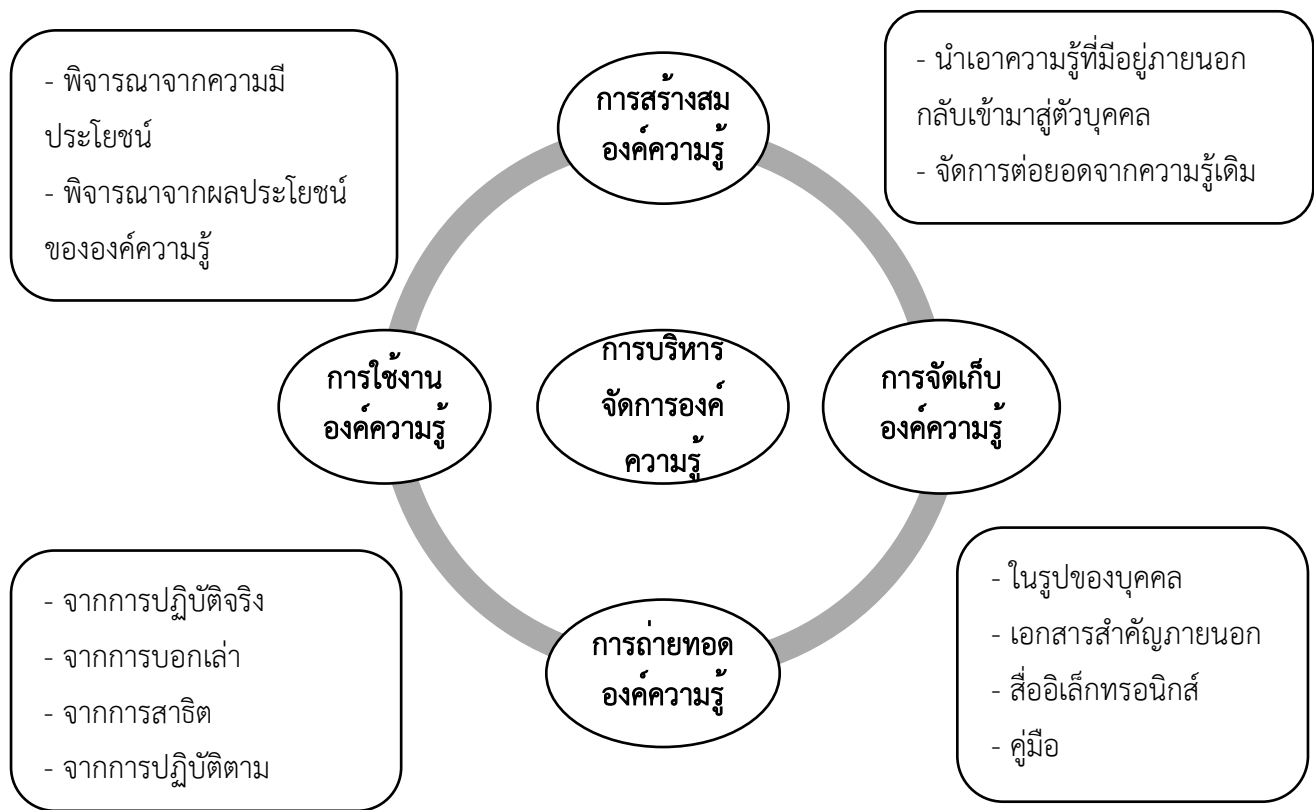
**วัตถุประสงค์ที่ 2** เพื่อศึกษาการบริหารจัดการองค์ความรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในล้านนา ผลการวิจัยพบว่า พื้นที่ส่วนใหญ่ในภูมิภาคล้านนายังคงประสบปัญหาในด้านโครงสร้างพื้นฐานที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นเกี่ยวกับระบบสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานที่ยังไม่เพียงพอ ซึ่งได้แก่ การคมนาคมที่ยังไม่สะดวก ถนนหนทางภายในและระหว่างหมู่บ้านอยู่ในสภาพชำรุดหรือเข้าถึงได้ยาก การไม่มีระบบจัดการขยะที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการขาดแคลนระบบบำบัดน้ำเสียและสิ่งปฏิกูลอย่างถูกสุขลักษณะ ปัญหาเหล่านี้ไม่เพียงส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่เท่านั้น แต่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ที่จำเป็นต้องอาศัยความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานเป็นฐานรองรับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนหลายแห่ง สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนส่วนใหญ่ยังมีทัศนคติที่ไม่เห็นด้วยกับการนำโครงการสาธารณูปโภคบางประเภทเข้ามาดำเนินการในพื้นที่ แม้ว่าโครงการเหล่านี้จะมีเป้าหมายในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและการศึกษา เหตุผลหลักที่ชุมชนไม่ให้การสนับสนุนมีอยู่ 3 ประการสำคัญ ได้แก่ ความกังวลว่าโครงการดังกล่าวจะสร้างภาระทางการเงินเพิ่มขึ้นแก่ครัวเรือน เช่น ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งและบำรุงรักษา ความยุ่งยากในกระบวนการบริหารจัดการที่ซับซ้อน ซึ่งอาจนำไปสู่ความขัดแย้งภายในชุมชน โดยเฉพาะหากขาดผู้นำหรือคณะกรรมการที่มีความรู้ความไม่มั่นใจใน ความสามารถของชุมชนในการดูแลรักษาโครงการในระยะยาว โดยเฉพาะเมื่อขาดทักษะทางเทคนิคหรือการสนับสนุนจากภายนอกอย่างต่อเนื่อง อีกหนึ่งปัญหาที่สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ คือ การที่ประชาชนบางส่วนเลือก ขายที่ดินให้กับนักลงทุนภายนอก เพื่อนำไปพัฒนาเป็นสิ่งปลูกสร้างหรือที่พักเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว แม้การดำเนินการลักษณะนี้จะส่งผลดีต่อเศรษฐกิจในระยะสั้น

แต่กลับก่อให้เกิดผลกระทบทางลบในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นปัญหา มลพิษทางเสียงและสิ่งแวดล้อม ความแออัดของพื้นที่ และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างเกินขีดความสามารถ ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่คุกคามความมั่นคงทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ท้องถิ่น และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชนอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้การบริหารจัดการองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นยังเผชิญกับความท้าทายด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปยังคนรุ่นใหม่ โดยพบว่าประชาชนจำนวนไม่น้อยยังขาดจิตสำนึกและความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงไม่มีแรงจูงใจเพียงพอที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการอนุรักษ์ พื้นฟู หรือสืบทอดความรู้ที่เคยมีอยู่ในชุมชนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น แนวทางการแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างเหล่านี้จึงควรเริ่มจากการ สร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นและความหวงแหนในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง ผ่านกลไกการมีส่วนร่วมที่เป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้คนในพื้นที่รู้สึกว่าเป็นเจ้าของกระบวนการพัฒนาอย่างแท้จริง ทั้งนี้ควรควบคู่กับการ ส่งเสริมการเรียนรู้ภายในชุมชน โดยใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานความรู้แห่งการพัฒนา มิใช่เพียงทรัพยากรที่นำมาใช้เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเชิงพาณิชย์เท่านั้น

**วัตถุประสงค์ที่ 3** เพื่อพัฒนานวัตกรรมทางวัฒนธรรมล้านนาและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยระบบ GPS ผลการวิจัยพบว่า ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในการขับเคลื่อนสังคม การประยุกต์ใช้ระบบภูมิสารสนเทศ (Geographic Information System: GIS) และเทคโนโลยี GPS เพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในพื้นที่ล้านนาจึงเป็นแนวทางที่มีความเหมาะสมและทันสมัยอย่างยิ่ง โดยนวัตกรรมดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับการจัดการข้อมูลพื้นที่ให้มีความแม่นยำและทันสมัยเท่านั้น แต่ยังเอื้อต่อการเผยแพร่ข้อมูลด้านวัฒนธรรมให้เข้าถึงนักท่องเที่ยวและผู้สนใจได้อย่างครอบคลุมและเข้าใจง่าย ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาพบว่า แม้เทคโนโลยีจะพร้อมใช้งาน แต่การขับเคลื่อนและบูรณาการให้เกิดผลอย่างแท้จริงยังคงประสบปัญหาในระดับพื้นที่ โดยเฉพาะในแง่ของการบริหารจัดการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ซึ่งยังขาดความพร้อมทั้งในด้านจำนวนบุคลากรและทักษะที่จำเป็นในการรองรับงานด้านนวัตกรรม บุคลากรจำนวนมากยังไม่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างทั่วถึง และยังขาดการอบรมให้มีความรู้ในด้านกฎหมาย ข้อบังคับ และแนวทางการพัฒนาตามหลักธรรมาภิบาล นอกจากนี้ ยังพบข้อจำกัดในการบริหารจัดการงบประมาณที่ยังไม่ตอบโจทย์ความต้องการที่แท้จริงของชุมชนในแต่ละพื้นที่ในอีกด้านหนึ่ง การเรียนรู้ร่วมกันของภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องถิ่นเริ่มมีแนวโน้มที่ดีขึ้น มีความพยายามในการสร้างกลไกร่วม เช่น การจัดตั้งศูนย์กลางข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลที่พัฒนาโดยใช้เทคโนโลยี GPS และ GIS เป็นเครื่องมือหลัก เช่น เว็บไซต์ต้นแบบอย่าง [www.lanna.info](http://www.lanna.info) ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกและต่อเนื่อง ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่นกับโลกภายนอกได้อย่างมีประสิทธิภาพถึงแม้จะมีความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยี การพัฒนาอย่างยั่งยืนในบริบทของล้านนายังคงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ เป็นหัวใจสำคัญ ชุมชนต้องมียุทธศาสตร์ในการกำหนดทิศทางการพัฒนา โดยพิจารณาถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับตนเองในทั้งมิติของเศรษฐกิจ สังคม

และวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน โครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ความเชื่อ ค่านิยม และโครงสร้างของชุมชน เพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้น ทั้งต่อวิถีชีวิตและระบบนิเวศในพื้นที่อีกทั้ง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี GIS และ GPS จะมีคุณค่าอย่างแท้จริง ก็ต่อเมื่อมีการพัฒนาองค์ความรู้ของคนในพื้นที่ควบคู่ไปด้วย เช่น การจัดเวิร์กช็อปหรือการฝึกอบรมเพื่อให้คนในชุมชนสามารถใช้งานระบบเหล่านี้ได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องและเข้าใจ การจัดเก็บข้อมูลโดยคนในพื้นที่เองยังช่วยให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้อง สะท้อนบริบทท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง และสามารถถ่ายทอดได้ในระยะยาวนอกจากนี้ การนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาถ่ายทอดผ่านสื่อดิจิทัลยังช่วยให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงและเข้าใจมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองได้ง่ายขึ้น เสริมสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบต่อวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้คงอยู่กับพื้นที่อย่างยั่งยืน ทั้งในรูปแบบการเรียนรู้ การท่องเที่ยว หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ

## องค์ความรู้ใหม่



แผนภาพที่ 1 Model องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการศึกษาวิจัยจากข้อเท็จจริง การสำรวจเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มเฉพาะ มีการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ที่ศึกษาวิจัย มีความชัดเจนเหมาะสมสามารถนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อเป็นแนวทาง นวัตกรรม

การเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา สามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปสร้าง Model ซึ่งเป็นต้นแบบ รูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา การบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาด้วยระบบ GPS สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ดังนี้

1) การสร้างสมองค์ความรู้ เป็นกระบวนการนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาจากแหล่งต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกกลุ่มของผู้ประกอบการมาสร้างสมเก็บไว้กับตนเองผ่านวงจรการเรียนรู้ (knowledge spiral) อันได้แก่ การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์จากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคล ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีการแปลงความรู้ของตนเองให้เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อระบบของผู้ประกอบการ จากนั้นเป็นการนำเอาความรู้ที่แปลงแล้วมาจัดเรียงและรวบรวมให้เป็นระบบ และนำเอาความรู้ที่มีอยู่ภายนอกกลับเข้ามาสู่ตัวบุคคลและจัดการต่อยอดจากความรู้เดิม ไม่ว่าจะจากภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือจากหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เข้ามาถ่ายทอดความรู้ เพื่อเกิดประโยชน์แก่ภูมิปัญญา ผู้ให้ข้อมูลมีการปฏิบัติในการสร้างสมองค์ความรู้ มีการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ให้กับเพื่อนร่วมงาน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากภูมิปัญญาในล้านนาในแต่ละพื้นที่มีความสนิทสนมเป็นกันเอง ทำให้การสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้แบบไม่เป็นทางการมีอยู่เสมอ

2) การจัดเก็บองค์ความรู้ เป็นกระบวนการนำข้อมูลต่าง ๆ ที่องค์กรมีอยู่ มาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเพื่อนำมาใช้งานได้ง่ายและรวดเร็วที่สุด ซึ่งองค์ความรู้จะถูกจัดเก็บในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ในรูปของบุคคล (individual) เอกสารสำคัญจากภายนอก (external archives) เป็นต้น จากการสัมภาษณ์ภูมิปัญญานครชัยบุรีนทร์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลมีการปฏิบัติในการจัดเก็บ องค์ความรู้ โดยผู้ให้ข้อมูลระบุว่า ผู้ประกอบการได้มีการจัดทำระบบการจัดความรู้ที่ง่ายต่อการใช้โดยได้รับความรู้จากการฝึกอบรมจากหน่วยงานภาครัฐและสถาบันการศึกษา

3) การถ่ายทอดองค์ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากอีกกระบวนการหนึ่งสำหรับการจัดการความรู้ เพื่อให้ภูมิปัญญาสามารถได้รับความรู้อย่างถูกต้องและครบถ้วน ซึ่งจากการสัมภาษณ์ภูมิปัญญานครชัยบุรีนทร์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลมีการปฏิบัติในการถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยมีการศึกษาวิธีการทำงานก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงานซึ่งภูมิปัญญาจะมุ่งเน้นให้ผู้ผลิตได้ทำงานตรงกับความรู้ความสามารถที่มี ซึ่งการที่ผู้ผลิตสามารถทำงานตามความถนัดของตนจะส่งผลให้การสร้างและการถ่ายทอดความรู้เป็นไปอย่างสะดวกขึ้น ทั้งนี้ ภูมิปัญญาได้มีการจัดการทบทวนความรู้อยู่เสมอ เมื่อเริ่มปฏิบัติงานจริงจะมีระบบการเรียนรู้งานขั้นตอนอื่น ๆ อีกต่อไป ไม่ว่าจะเป็นระบบแม่สอนลูก ภูมิปัญญาถ่ายทอดความรู้ที่ซึ่งความสำคัญของการเรียนรู้อยู่ที่การปฏิบัติจริง (learning by doing) โดยก่อนเริ่มงานจะต้องมีการศึกษาทำความเข้าใจในงานที่กำลังจะทำไม่ว่าจะเป็นการทำเครื่องเงินที่จะต้องมีความละเอียดเพื่อมีความสวยงาม โดยเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรืออาศัยความช่วยเหลือจากการถ่ายทอดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

4) การใช้งานองค์ความรู้ เป็นกระบวนการนำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาตัดสินใจใช้งาน โดยพิจารณาจากความมีประโยชน์และผลประโยชน์ขององค์ความรู้นั้นผ่านการประยุกต์องค์ความรู้ต่าง ๆ เข้าไป

ในกระบวนการทางธุรกิจ จากการสัมภาษณ์ พบว่า มีการปฏิบัติในการใช้งานองค์ความรู้ โดยผู้ให้ข้อมูลเกือบทั้งหมดระบุว่าได้นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับงานที่ทำอยู่ และสามารถประยุกต์องค์ความรู้ต่าง ๆ เข้าไปในกระบวนการทำงานจนสามารถผลิตสินค้าให้มีคุณภาพตรงตามมาตรฐาน และตรงตามความต้องการของผู้บริโภคได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากภูมิปัญญาได้กำหนดเป้าหมายการทำงานของบุคลากรที่สนองความต้องการของนักท่องเที่ยว กล่าวคือ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวถือว่าเป็นคุณภาพของภูมิปัญญา ดังนั้นจึงให้การสนับสนุนและเห็นคุณค่าของการลงทุนในการเรียนรู้ของบุคลากร ซึ่งต้องลงทุนทั้งเงินและเวลาเพื่อพัฒนาความรู้และฝึกฝนทักษะของผู้ผลิต โดยเฉพาะกิจกรรมทางธุรกิจที่เป็นขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การผลิต รวมไปถึงการขาย การบริการ และการส่งมอบสินค้า ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกันที่กล่าวว่าหนึ่งในปัจจัยภายนอกที่เป็นแรงผลักดันให้องค์กรต้องการบริหารจัดการความรู้

### อภิปรายผลการวิจัย

**ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1** พบว่า รูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีและวิธีการเรียนรู้สมัยใหม่ เพื่อถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ แต่ละแหล่งท่องเที่ยว เช่น วัดร่องเสือเต้น ชุมชนวัวลาย และชุมชนไตลื้อเมืองหลวงใต้ มีเอกลักษณ์ที่นำเสนอผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบและสื่อดิจิทัลได้หลากหลาย การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เช่น การทำหัตถกรรม การฟังเรื่องเล่าจากปราชญ์ชุมชน หรือการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งแก่ผู้เข้าชม นวัตกรรมนี้ยังเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาและถ่ายทอดองค์ความรู้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและความสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยว การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ไม่เพียงอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาล้านนา แต่ยังสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน แต่ยังพบว่าการมีส่วนร่วมของประชาชนในพื้นที่ยังคงอยู่ในระดับต่ำอย่างน่าเป็นห่วง แม้ว่าท้องถิ่นจะมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หลากหลายและทรงคุณค่า แต่การมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการบริหารจัดการกลับจำกัดอยู่เพียงบางกลุ่ม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการขาดระบบการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน โดยเฉพาะการจัดการต้นทุนทางการเรียนรู้และทุนทางสังคมที่ไม่ถูกนำมาใช้ประโยชน์อย่างเต็มศักยภาพ หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อระดับความร่วมมือของประชาชนคือปัญหาการเข้าถึงการศึกษาและความรู้ที่ยังอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลหรือกลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้ประชาชนขาดความเข้าใจในบทบาทของตนในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวหรือจัดการทรัพยากรในชุมชน การที่ประชาชนไม่ได้มีส่วนร่วมตั้งแต่ต้นทาง ส่งผลให้การบริหารจัดการขาดความยั่งยืน และเปิดช่องให้เกิดปัญหาการบุกรุกป่าเพื่อการเกษตร การท่องเที่ยวเชิงพาณิชย์ และการขายที่ดินให้กับนายทุน ซึ่งสวนทางกับหลักการพัฒนาท้องถิ่นที่เน้นความยั่งยืนและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนสภาพปัญหาดังกล่าวทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ข้อจำกัดด้านโครงสร้างการศึกษาและการเข้าถึงความรู้ ระบบการศึกษาท้องถิ่นยังไม่สามารถกระจายโอกาสได้อย่างทั่วถึง โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลและในกลุ่มชาติพันธุ์ การขาดแคลนสื่อการเรียนรู้ แหล่งความรู้ และบุคลากรด้านการจัดการท่องเที่ยว ทำให้ประชาชนจำนวนมากไม่ตระหนักถึงศักยภาพของภูมิปัญญาท้องถิ่นและบทบาทของตนในกระบวนการพัฒนา การขาดกลไกการมีส่วนร่วม

ที่เป็นระบบ การจัดเวที การประชุม หรือกระบวนการมีส่วนร่วมมักถูกจำกัดอยู่เพียงผู้นำชุมชนหรือกลุ่มเล็ก ๆ ไม่ได้เปิดกว้างให้ประชาชนทุกกลุ่มเข้ามามีบทบาท ส่งผลให้คนส่วนใหญ่ถูกกันออกจากระบวนการตัดสินใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khamasuk (2018) ที่ศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคเหนือของประเทศไทย และพบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการจัดการทรัพยากรท้องถิ่นมักเป็นไปในลักษณะที่ถูกกำหนดโดยภายนอก ขาดการเสริมสร้างความรู้และศักยภาพจากภายในชุมชน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tinnasulanon (2016) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การจัดการแหล่งเรียนรู้ในชุมชนต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างองค์ความรู้ท้องถิ่นกับแนวทางการจัดการสมัยใหม่ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงอีกประเด็นที่มีความสำคัญคือ ความท้าทายจากอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและค่านิยมของคนในชุมชน โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่อาจมองข้ามคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งผลให้กระบวนการถ่ายทอดความรู้และวัฒนธรรมดั้งเดิมเริ่มลดบทบาทลง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Saengthong (2020) ที่ศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในชุมชนชนบท และพบว่า การขาดกลไกในการรับมือกับวัฒนธรรมภายนอกส่งผลต่อความมั่นคงทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างมาก การเชื่อมโยงเครือข่ายระหว่างชุมชน รวมถึงการประสานงานระหว่างหน่วยงานรัฐและภาคเอกชน ก็ยังไม่สามารถตอบโจทย์การพัฒนาได้อย่างแท้จริง การพัฒนาอย่างยั่งยืนในบริบทของล้านนาจึงจำเป็นต้องตระหนักถึงขีดความสามารถของคนในพื้นที่ในทุกมิติ ทั้งในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและเทคโนโลยี ตลอดจนการส่งเสริมบทบาทของชุมชนในการบริหารจัดการตนเอง เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

**ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2** พบว่า การบริหารจัดการองค์ความรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในล้านนา พื้นที่ส่วนใหญ่ยังคงประสบปัญหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในประเด็นด้าน สาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานที่ยังไม่เพียงพอ เช่น ปัญหาการคมนาคมที่ยากลำบาก ถนนเข้าออกหมู่บ้านไม่สะดวก การไม่มีระบบกำจัดขยะที่เหมาะสม หรือขาดระบบการบำบัดสิ่งปฏิกูล ส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน รวมถึงขัดขวางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานเป็นฐานรองรับ ปัญหาเหล่านี้สะท้อนผ่านการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนซึ่งให้ข้อมูลว่า ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นด้วยกับการนำโครงการสาธารณูปโภคบางประเภทเข้ามาในพื้นที่ แม้จะเป็นโครงการที่ภาครัฐเสนอเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชนก็ตาม เหตุผลหลักที่ชุมชนปฏิเสธ ได้แก่ ความกังวลต่อ ภาระค่าใช้จ่าย ในครัวเรือน ความยุ่งยากใน การบริหารจัดการโครงการ ที่อาจนำไปสู่ความขัดแย้งภายในชุมชน ความไม่พร้อมของชุมชนในการ ดูแลรักษาโครงการ ในระยะยาวเนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจด้านเทคนิค ปัญหาอีกประการที่น่าเป็นห่วงคือ การขายพื้นที่ให้กับนักธุรกิจเพื่อนำไปพัฒนาเป็นที่พักหรือสิ่งปลูกสร้างรองรับนักท่องเที่ยว แม้จะส่งผลดีทางเศรษฐกิจในระยะสั้น แต่กลับสร้างผลกระทบในด้านต่าง ๆ เช่น เสียสมดุลพืช ความแออัด และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างไม่ยั่งยืน ซึ่งส่งผลให้ชุมชนสูญเสียอัตลักษณ์ดั้งเดิม และพื้นที่วัฒนธรรมอันมีคุณค่าไปอย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้น การบริหารจัดการองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นยังประสบปัญหาในด้านการ ถ่ายทอดความรู้และปลูกฝังจิตสำนึกให้กับคนในพื้นที่

ประชาชนบางส่วนยังไม่ตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น และขาดแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์ พื้นฟู หรือสืบสานองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิม ดังนั้น แนวทางการแก้ไขจึงควรมุ่งเน้นไปที่การ สร้างจิตสำนึก รักท้องถิ่นและหวงแหนวัฒนธรรมของตนเอง ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง และต้องมีการ ส่งเสริมการเรียนรู้ของคนในชุมชน โดยใช้วัฒนธรรมเป็นฐานของการพัฒนา ไม่ใช่เพียงวัตถุดิบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเพียงอย่างเดียว ที่เป็นเช่นนี้เพราะ การขาดความพร้อมด้านสาธารณูปโภคพื้นฐาน เช่น ถนน ระบบขยะ และการบำบัดน้ำเสีย เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพราะการท่องเที่ยวต้องการ “ระบบรองรับ” ที่มั่นคงเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยวและรักษาสิ่งแวดล้อมไปพร้อมกัน เมื่อโครงสร้างพื้นฐานไม่สมบูรณ์ การจัดการองค์ความรู้ก็ไม่สามารถต่อยอดไปสู่การใช้ประโยชน์ได้อย่างยั่งยืน การขายพื้นที่ให้นักธุรกิจสร้างสิ่งปลูกสร้างเพื่อการท่องเที่ยว แม้จะสร้างรายได้ในระยะสั้น แต่ทำลายทุนวัฒนธรรมในระยะยาว สอดคล้องกับแนวคิดของ Bourdieu (1986) ที่อธิบายว่า เมื่อทุนวัฒนธรรมไม่ถูกปกป้อง จะถูกแปรเปลี่ยนเป็นทุนเศรษฐกิจอย่างไม่ยั่งยืน ทำให้ชุมชนสูญเสีย “อัตลักษณ์” และความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของตน และสอดคล้องกับงานของ (Sukkasem, 2018) ซึ่งศึกษาปัญหาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรม พบว่าชุมชนจำนวนมากยังขาดการรับรู้ถึงบทบาทของตนในการดูแลรักษาทรัพยากรทางวัฒนธรรม และขาดความเชื่อมั่นในกระบวนการจัดการโดยตนเอง

**ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3** พบว่า การพัฒนานวัตกรรมทางวัฒนธรรมล้านนาและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยระบบ GPS โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี GPS ถือเป็นนวัตกรรมที่มีศักยภาพสูงในการยกระดับการจัดการข้อมูลและส่งเสริมการเข้าถึงของนักท่องเที่ยว ตลอดจนช่วยสร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างเป็นระบบและชัดเจน อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานด้านนี้ยังเผชิญกับข้อจำกัดหลายประการ ในระดับพื้นที่ โดยเฉพาะในด้านการบริหารจัดการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หนึ่งในประเด็นสำคัญที่พบคือ บุคลากรขององค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ยังขาดความพร้อมทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ ไม่สามารถให้บริการประชาชนได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังขาดการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในด้านความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย กฎระเบียบ และการบังคับใช้ในบริบทของท้องถิ่น รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่อย่างสุจริต โปร่งใส และรับผิดชอบต่อสาธารณะ การทำงานเป็นทีมและการบริหารงบประมาณยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนในพื้นที่อย่างแท้จริง ซึ่งส่งผลให้กระบวนการพัฒนายังไม่สามารถตอบสนองต่อสภาพปัญหาและศักยภาพในเชิงพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านการเรียนรู้และการสร้างเครือข่าย พบว่ามีแนวโน้มในทางที่ดี คือ การริเริ่มสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อจัดตั้งศูนย์ประสานงานเฉพาะกิจหรือศูนย์กลางข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบดิจิทัลผ่านระบบ GPS และเว็บไซต์ต้นแบบ เช่น [www.lanna.info](http://www.lanna.info) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ข้อมูลเข้าถึงง่าย มีความชัดเจน และสามารถอัปเดตได้ต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การพัฒนาในทุกขั้นตอนยังจำเป็นต้องเน้นการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่เป็นหลัก โดยชุมชนต้องเป็นผู้มีบทบาทในการกำหนดแนวทาง และเห็นว่าการพัฒนานั้น เป็นประโยชน์ต่อตนเองและพื้นที่ของตน” ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว กิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ จะต้องมีความเหมาะสมกับบริบททางกายภาพของพื้นที่ สอดคล้อง

กับความต้องการของคนในชุมชน และไม่ก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบกับโครงสร้างทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ในท้องถิ่น นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยี GPS และ GIS มาใช้ยังต้องได้รับการบูรณาการร่วมกับการพัฒนา องค์ความรู้ในชุมชน เช่น การฝึกอบรมให้คนในพื้นที่สามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้จริง การจัดเก็บข้อมูลที่ เชื่อถือได้และสะท้อนความจริงของพื้นที่ รวมถึงการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านระบบดิจิทัลให้กับ คนรุ่นใหม่ในลักษณะที่เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ทุกกลุ่มวัย ที่เป็นเช่นนี้เพราะ การนำเทคโนโลยี GPS/GIS เข้ามาช่วยพัฒนานวัตกรรมทางวัฒนธรรมจะมีศักยภาพสูง แต่บุคลากรขององค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ส่วนใหญ่ยังขาดทั้งปริมาณและคุณภาพ ทำให้ไม่สามารถขับเคลื่อนโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขาดทักษะ ด้านกฎหมาย การจัดการโครงการดิจิทัล และการบังคับใช้ระเบียบในท้องถิ่น อีกทั้งยังขาดความรู้ ด้านจริยธรรมการทำงานสาธารณะ ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและความโปร่งใสของการบริหาร การขาด การบูรณาการเชิงเครือข่าย แม้จะเริ่มมีการริเริ่มตั้งศูนย์ข้อมูลดิจิทัลเพื่อประสานความร่วมมือ แต่เครือข่าย ที่เกิดขึ้นยังอยู่ในระยะเริ่มต้น การมีส่วนร่วมของชุมชน ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษายังไม่เข้มแข็ง ทำให้ระบบข้อมูลยังไม่สมบูรณ์และไม่สามารถอัปเดตได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Arnstein (1989) กล่าวว่า การบริหารจัดการเชิงมีส่วนร่วมเน้นให้ประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทุกภาคส่วนเข้ามามีบทบาทในกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน และประเมินผลโครงการพัฒนา โดยเฉพาะ ในระดับท้องถิ่นซึ่งความสำเร็จของนวัตกรรมมีได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการยอมรับ และการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Manomai (2018) ที่ระบุว่า การใช้เทคโนโลยี GIS และ GPS ในการจัดการข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในด้านการเข้าถึงข้อมูลและการบริหาร จัดการร่วมกันของภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน

## สรุป

การศึกษารูปแบบการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในพื้นที่ ล้านนา พบว่ามีการนำนวัตกรรมทางศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้อัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นผ่านกิจกรรมทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ การดำเนินงานในลักษณะนี้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ที่มีความหมายแก่นักท่องเที่ยวและคนในพื้นที่ สะท้อนถึงการบูรณาการองค์ความรู้ในรูปแบบที่เชื่อมโยง ระหว่างศิลปะ การเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมในระดับชุมชนอย่างยั่งยืน ในด้านการบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาในล้านนา พบว่าเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการรวบรวม จัดเก็บ และถ่ายทอดองค์ความรู้ จากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคล เอกสาร หรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นระบบและถ่ายทอดไปยังผู้ประกอบการในชุมชนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องให้สามารถนำไป ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง รวมถึงการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มากยิ่งขึ้น การบริหารจัดการความรู้เชิงระบบในลักษณะนี้จึงเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างศักยภาพ

ของชุมชนท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาและแข่งขันในระดับที่กว้างขึ้นได้ นอกจากนี้ ยังได้มีการพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนาโดยใช้ระบบ GPS เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการจัดการข้อมูลเชิงพื้นที่ โดยการนำข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนามาสร้าง เป็นเว็บภูมิสารสนเทศต้นแบบ ภายใต้ชื่อเว็บไซต์ <http://www.lanna.info> ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยว หน่วยงานภาครัฐ และประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว ได้สะดวกยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศดังกล่าวช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีความทันสมัย ตรงต่อความต้องการของผู้ใช้ และยังสามารถนำผลการประเมินจากผู้ใช้งานกลับมาใช้ในการปรับปรุงพัฒนา เว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยชุมชนท้องถิ่นทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ผลิตเนื้อหาและผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ร่วมกับ นักท่องเที่ยว ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างเจ้าของพื้นที่ กับผู้มาเยือน อันนำไปสู่การต่อยอดคุณค่าในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ หน่วยงานภาครัฐและองค์กรท้องถิ่นควรสนับสนุน งบประมาณ เทคโนโลยี และองค์ความรู้ เพื่อส่งเสริมให้แหล่งท่องเที่ยวสามารถออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การบริหารจัดการองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ ล้านนา เป็นกระบวนการเชิงระบบที่มุ่งรวบรวมองค์ความรู้ที่กระจัดกระจายทั้งในรูปแบบความรู้ฝังลึก จากบุคคล เช่น ปราชญ์ชุมชน และความรู้ชัดแจ้ง จากเอกสารหรือสื่อ มาทำการจัดระเบียบและพัฒนา ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ประกอบการและผู้เกี่ยวข้อง ในภาคการท่องเที่ยว ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ หน่วยงานภาครัฐควรสนับสนุน การจัดทำฐานข้อมูลกลางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้สามารถรวบรวม จัดเก็บ และเชื่อมโยง องค์ความรู้ได้อย่างเป็นระ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า การนำเทคโนโลยีระบบกำหนดตำแหน่งบนโลก (GPS) และ ระบบภูมิสารสนเทศ (GIS) มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในล้านนา สามารถสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย โดยมีการพัฒนาเป็นเว็บไซต์ต้นแบบด้านภูมิ สารสนเทศ เพื่อรวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวในเชิงพื้นที่ และเนื้อหาทางวัฒนธรรมไว้ในระบบเดียว ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ หน่วยงานภาครัฐควรผลักดันการนำระบบ GPS/GIS และ แพลตฟอร์มออนไลน์มาใช้ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มศักยภาพด้านการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ ของนักท่องเที่ยว

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1. ศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงลึกที่ส่งผลต่อระดับการมีส่วนร่วมของชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ของนักท่องเที่ยวโดยอาจใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน เพื่อวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รวมถึงควรศึกษาปัจจัยความสำเร็จ และตัวชี้วัดผลลัพธ์ เช่น ความพึงพอใจ ความผูกพัน และการเรียนรู้เชิงความหมาย

2.2. การพัฒนารูปแบบการจัดการองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับบริบทชุมชน โดยเน้นการบูรณาการความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้งอย่างเป็นระบบ รวมถึงควรวิจัยการออกแบบแพลตฟอร์มฐานข้อมูลกลางที่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างชุมชน แหล่งท่องเที่ยว และหน่วยงานภาครัฐได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3. มุ่งศึกษาการเชื่อมโยงระหว่างระดับนโยบายกับระดับปฏิบัติ โดยวิเคราะห์บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคีเครือข่ายในการสนับสนุนการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงควรมีการวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ เพื่อหาแนวปฏิบัติที่ดี

## References

- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216–224.
- Boonyaphak, W. (1990). “Tourism.” In *Academic textbooks and documents*. Bangkok: Department of Textbook and Academic Document Development, Supervision and Inspection Division.
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. New York: Greenwood.
- Cheewasat, W. (2009). *Religious sites in Buddhism: Sources and roles*. Bangkok: Bunnakit.
- Khamsuk, A. (2018). Community participation in the development of cultural tourism sites in northern Thailand. *Chiang Mai University Journal of Research and Development*, 12(2), 145–160.
- Manomai, S. (2018). The use of geographic information systems (GIS) for the development of cultural tourism sites. *Journal of Local Research and Development*, 10(2), 45–59.
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2001). *The ninth national economic and social development plan (2002–2006)*. Bangkok: Office of the Prime Minister.
- Saengthong, T. (2020). The impact of Western culture on the existence of community culture in northern Thailand. *Maejo University Journal of Liberal Arts*, 25(3), 55–71.

- Sukkasem, T. (2018). Community participation in the conservation of cultural learning resources. *Academic Journal of Humanities and Social Sciences*, 10(2), 89–105.
- Thailand Institute of Scientific and Technological Research. (1997). *Draft policy on ecotourism*. Bangkok: Tourism Authority of Thailand.
- Tinnasulanon, S. (2016). Management of learning resources through the integration of local wisdom and information technology in rural communities. *Community Development Academic Journal*, 18(1), 87–102.
- Tourism Authority of Thailand. (2001). *National ecotourism action plan*. Bangkok: Tourism Authority of Thailand.