

การศึกษาองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง
กรณีศึกษา อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

A Composition Study of Virtual Community Based Agrotourism: A Case Study of Na
Wang District, Nongbualamphu Province

ศิวัชญา บัวสาย¹ รุธิรญา ชัยเกษม²

E-mail: b_siwatchaya@kkumail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาบริบทการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู 2) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 11 คน ตัวแทนหน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 7 คน ตัวแทนชุมชนและผู้ประกอบการด้านการเกษตรในพื้นที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 20 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวน 400 คน เครื่องมือรวบรวมข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) แบบประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์จากแบบสอบถามนักท่องเที่ยวโดยการหาค่าสถิติร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) และการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD)

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า 1) บริบทการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูนั้น มีจุดเด่นที่สามารถพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวได้เนื่องจากอำเภอนาวังมีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ และสามารถสร้างผลผลิตได้ทุกฤดูกาล ขึ้นชื่อเรื่องเป็นเมือง “อารยเกษตร และอาหารปลอดภัย” และทั้งยังเป็นพื้นที่ส่งออกผลผลิตทางการเกษตรขนาดใหญ่ มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย และเป็นพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตที่มีอัตลักษณ์มายาวนาน และเสน่ห์ที่โดดเด่นของชาวอำเภอนาวังนี้คือนุชชยสัมพันธ์และการบริการที่เป็นมิตรพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และยังมีกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เป็นอัตลักษณ์ ทั้งนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ OTOP ที่มีความโดดเด่นและไม่เหมือนใครในแต่ละตำบลอีกด้วย 2) พบว่าองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ควรมีในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างสมจริง และชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ให้ประสบความสำเร็จได้ ซึ่งภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.72) ควรประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ (1) ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources) ($\bar{X} = 4.28$) (2) ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management) ($\bar{X} = 4.30$) (3) ด้านการบริการ (Service) ($\bar{X} = 3.80$) (4) ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment) ($\bar{X} = 4.10$) (5) ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People) ($\bar{X} = 4.24$) และ (6) ด้านผลิตภัณฑ์ (Products) ($\bar{X} = 4.26$)

คำสำคัญ: องค์ประกอบ การท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน การท่องเที่ยวรูปแบบเสมือนจริง

Abstract

This research includes two main purposes. To begin, research the agrotourism context of Nawang District, Nong Bua Lamphu Province. Next, analyze the components of the virtual agrotourism of Nawang District, Nong Bua Lamphu Province. The Mixed Methods Research will help achieve these two goals. According to qualitative research, the sample group consists of 11 people from government agency representatives in tourism, 7 people from private agency representatives in tourism, and 20 people from community representatives and agricultural entrepreneurs in Nawang District, Nong Bua Lamphu Province. In addition, the sample group for quantitative research was 400 people of Thai tourists. The data collection tools include in-depth interviews, focus group discussions, workshops, and questionnaires. The quantitative research was analyzed from the tourist questionnaires by finding the statistical percentage, mean, and standard deviation.

¹ นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมการท่องเที่ยวและไมซ์ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมการท่องเที่ยวและไมซ์ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

The results show that; firstly, the agrotourism context of Nawang District, Nong Bua Lamphu Province possesses the main strengths that have the possibility to develop and upgrade tourism because of the plentiful resources of Nawang District. For instance, this area could be productive in every season, so it is also known as “Civilized Agriculture and Safe Food.” Besides, Nawang District is one of the major agricultural producing areas, and the district has numerous tourist attractions with many unique things such as cultures, traditions, and former ways of life. As well, the other fascination of people in Nawang District is friendly relations and services, and they are willing to learn modern technologies. Individual agrotourism activities and OTOP, in which each sub-district has its own identity, can be founded in this area. Following that, the results indicate that the components of the agritourism should be shown on the virtual media, allowing tourists to realistically sense the agrotourism, and the community can apply it to make the district successful. The overview is at a high level (\bar{X} = 4.16, S.D. = 0.72), and should include these main factors; tourism resources (\bar{X} = 4.28); zoning management (\bar{X} = 4.30); services (\bar{X} = 3.80); activities, learning, and entertainment (\bar{X} = 4.10); groups of people (\bar{X} = 4.24); products (\bar{X} = 4.26).

Keywords: composition, community based agritourism, virtual tourism

ความเป็นมาของปัญหา

“ท่องเที่ยวเชิงเกษตร” เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่กำลังจะขึ้นมาเป็นกระแสหลักหลังโรค COVID-19 จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญหลายคนที่มีมองว่า การท่องเที่ยวแบบนี้ตอบโจทย์ทั้งการหลีกเลี่ยงพื้นที่ชุมชนหนาแน่น ได้ประสบการณ์ที่ผจญภัย ได้เรียนรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมและสุขภาพ ทั้งนี้ สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ก็ยังทำให้กระแสการท่องเที่ยวหลายอย่างเปลี่ยนไป จนทำให้เกิดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมจนเกิดแฮชแท็กที่เรียกว่า “เที่ยวทิพย์” เป็นศัพท์ใหม่ถูกบัญญัติขึ้น ท่ามกลางการระบอบหนักของ COVID-19 ด้วยการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาพัฒนาต่อยอดอย่างหลากหลาย เอาใจนักท่องเที่ยว จนกลายเป็นเทรนด์ใหม่ในการท่องเที่ยวทิพย์ เพื่อผ่อนคลายความเครียด หรือใครชอบธรรมชาติ ก็จะได้สัมผัสเสมือนอยู่สถานที่จริง ๆ (ไทยรัฐออนไลน์, 2564)

“Virtual Tours” หรือการท่องเที่ยวเสมือนจริงผ่านระบบออนไลน์ เป็นกระแสการท่องเที่ยวที่มีความนิยมเพิ่มมากขึ้น เพราะเป็นการเปิดประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่ไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน เพียงแค่มีคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน และอินเทอร์เน็ต ก็สามารถท่องเที่ยวได้แค่ปลายนิ้วสัมผัส ทั้งนี้ การพัฒนาและใช้งาน Virtual Tour หรือ Virtual Tourism มีมากกว่า 10 ปีแล้ว ในฐานะเครื่องมือทางการตลาดและส่งเสริมการขายสำหรับธุรกิจการท่องเที่ยว และบางครั้งถูกนำไปใช้เป็นโอกาสหรือทางเลือกประสบการณ์ท่องเที่ยวในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวที่ถือว่ามีความอ่อนไหวต่อสิ่งแวดล้อมหรือวัฒนธรรมมากเกินไปที่จะอนุญาตให้นักท่องเที่ยวเข้าชมสถานที่จริงได้ และยังสามารถสร้างการเข้าถึง สร้างประสบการณ์ รวมถึงให้ข้อมูลต่างๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจ หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวก่อนเดินทางไปจริง

จังหวัดหนองบัวลำภู เป็นจังหวัดเล็กๆ ของภาคอีสานตอนบน และเป็นจังหวัดที่แยกตัวมาจากอุดรธานี ซึ่งได้รับการจัดตั้งขึ้นเป็นจังหวัดหนองบัวลำภู เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2536 นับถึงปัจจุบันมีอายุครบรอบ 28 ปีพร้อมก้าวย่างเข้าสู่ปีที่ 29 ภายใต้สโลแกน “หนองบัวลำภู เมืองน่าอยู่ น่าเที่ยว” แต่ถ้าถามว่าใครเคยมาเที่ยวหนองบัวลำภู หรือรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวเด่นๆ ของหนองบัวลำภูบ้าง คงมีไม่กี่คนที่ตอบได้ อาจเพราะด้วยความที่หนองบัวลำภู เป็นจังหวัดที่อยู่ท่ามกลาง 4 จังหวัดที่ใหญ่ที่เป็นทั้งศูนย์กลางการเดินทางและการท่องเที่ยวอย่างอุดรธานี เลย หนองคาย และขอนแก่น จึงทำให้หนองบัวลำภู กลายเป็นเมืองผ่านที่น้อยคนนักจะแวะเที่ยวชมแต่เวลานี้จังหวัดหนองบัวลำภู มีผู้นำแกร่ง ที่จะนำพาจังหวัดหนองบัวลำภู สู่อำนาจเป็นจังหวัดที่น่าอยู่ และน่าเที่ยว ในขณะที่อำเภอนาวัง เป็นอำเภอหนึ่งของจังหวัดหนองบัวลำภู ซึ่งเป็นอำเภอที่ใครจะผ่านไปจังหวัดทางภาคเหนือ และชายแดนสุดของภาคอีสานต้องผ่านอำเภอนาวัง มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ที่มองเห็นความสวยงาม ที่หลายคนยังไม่เคยเห็น อำเภอนาวัง เป็นเมือง “อารยเกษตร และอาหารปลอดภัย” อีกทั้งยังมีสถานที่ท่องเที่ยว เช่น ถ้ำเอนาวัน ถ้ำผาเจาะ ถ้ำผาเวียง อ่างเก็บน้ำห้วยผาวัง ศูนย์จำหน่ายพืชผลทางเกษตร โดยเฉพาะกล้วยหอมทอง และผ้าทอมือที่มีคุณภาพเลิศล้ำและสวยงาม และยังมีสถานศึกษาต้นแบบ “นาวังศึกษาวิช” ที่ได้เป็น 1 ของภาคอีสาน กับรางวัลโรงเรียนมัธยมต้นแบบอารยเกษตร (อีสานเดลี, 2564)

ทั้งนี้ ปัญหาการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (COVID-19) ที่ทำให้พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวเปลี่ยนไปไม่สามารถออกมาท่องเที่ยวได้ตามปกติ ผู้คนหวาดกลัวโรคที่ไม่ต้องการให้เกิด เนื่องจากยอดการเสียชีวิตเพิ่มขึ้นทุกวัน (ศูนย์ข้อมูล COVID-19 กรมประชาสัมพันธ์, 2565) มีผู้ประกอบการหลายรายที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวต้องปรับตัวหันมาพึ่งเทคโนโลยีที่ช่วยให้

ธุรกิจยังคงเติบโตไปอย่างการขยายของออนไลน์ มีการส่งเสริมการตลาดและการขายโดยการลด แลก แจก แถม เพื่อให้สภาพธุรกิจดำเนินต่อไปได้แบบคงตัว หรือผู้ประกอบการบางรายเริ่มการเข้าถึงการขายกิจกรรมและบริการการท่องเที่ยวผ่าน Fanpage Facebook, การ Live สดให้เห็นบรรยากาศสถานที่ท่องเที่ยว, การถ่ายภาพสถานที่ท่องเที่ยวให้เป็นสามมิติเพื่อความสมจริง, การถ่ายทำคลิปวิดีโอท่องเที่ยว ฯลฯ เพื่อขยายช่องทางการหารายได้ให้มากขึ้น จากสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 ส่งผลให้ธุรกิจท่องเที่ยวต้องหยุดชะงัก จนหลายบริษัทเริ่มหาทางออกด้วยการกระโดดเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เป็นหนึ่งในนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่กำลังถูกจ้องมองเป็นอย่างมาก เพื่อจัดงานในรูปแบบระบบนำเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) มากขึ้น เพื่อกระตุ้นความอยากเที่ยว พร้อมปรับตัวให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวอยู่รอดได้ในอนาคต และให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงประสบการณ์แบบใหม่ในยุค COVID -19 (ธนาคารกรุงเทพ, 2565)

ทั้งนี้ชุมชนที่อยู่ในอำเภอนาวังเป็นชุมชนท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่มีการประกอบอาชีพเกษตรกรรมมาอย่างยาวนานอยู่แล้ว บางชุมชนได้รับรางวัลต้นแบบอารยเกษตร แต่เนื่องด้วยสถานการณ์การระบาดของ COVID -19 ทำให้จำนวนนักท่องเที่ยวลดลงอย่างมาก ทางผู้ศึกษาวิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญในจุดนี้ จึงต้องการศึกษายองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง เพื่อที่จะนำไปเป็นแผนการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในอนาคต โดยสามารถนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Technology) เข้ามาปรับใช้กับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในอำเภอนาวังได้ และยังสามารถให้ชุมชนอื่นๆ ที่มีบริบทพื้นที่ใกล้เคียงกับอำเภอนาวังในภาคอีสานนำไปปรับใช้ได้ในอนาคตเช่นกัน หากเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสอื่นๆ อาจจะไม่ใช้การระบาดของ COVID -19 อย่างเดียว ซึ่งอาจทวีความรุนแรงมากขึ้นกว่าที่ทั่วโลกพบเจอมา และส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวโดยตรง ทางชุมชนก็สามารถนำผลที่ได้ไปปรับตัวและรับมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู
2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

ผู้ศึกษาวิจัยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โดยมีผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วย 1) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 11 คน 2) หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 7 คน 3) ชุมชนและผู้ประกอบการด้านการเกษตรในพื้นที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 20 คน และ 4) นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 400 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้ศึกษาวิจัยได้สรุปขั้นตอนในการวิจัยองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง ที่ได้จากการวิเคราะห์หามาประมวลผลเข้าด้วยกันโดยดำเนินการตามกระบวนการซึ่งได้เลือกเครื่องมือหลายประเภททั้งเครื่องมือเชิงคุณภาพ และเครื่องมือเชิงปริมาณ เพื่อให้เหมาะสมกับการตอบคำถามการวิจัยและตอบตามวัตถุประสงค์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นรายบุคคล ซึ่งจะสัมภาษณ์คำถามที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง โดยเก็บรวบรวมจาก 3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักดังต่อไปนี้ 1) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 11 คน 2) หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 7 คน 3) ชุมชนและผู้ประกอบการด้านการเกษตรในพื้นที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 20 คน

3.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์ในอีกรูปแบบหนึ่งที่รวบรวมข้อมูลจากการสนทนากับกลุ่มหน่วยงานภาครัฐ กลุ่มหน่วยงานภาคเอกชน และกลุ่มชุมชนในประเด็นปัญหาที่เฉพาะเจาะจง โดยผู้ศึกษาวิจัยจะดำเนินการสนทนากลุ่ม (Moderator) เป็นผู้คอยจุดประเด็นในการสนทนา เพื่อชักจูงให้กลุ่มเกิดแนวคิดและแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมศักยภาพของแต่ละชุมชนให้เป็นสถานที่แห่งการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างยั่งยืน

3.3 แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้ศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลหลักอย่างนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวยังจังหวัดหนองบัวลำภู เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะของคำถามปลายเปิดและคำถามปลายปิด จำนวน 400 ชุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบจำนวน 5 ระดับ ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่าของ Linkert's Scale (Rating Scale) โดยแบบสอบถามได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นนำไปหาค่าความเที่ยงตรง (Content Validity) และนำค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) ของแบบสอบถามโดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวจำนวน 3 คน ตามสูตรของโรวินลลีและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton, 1976) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และเพื่อช่วยในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย โดยการใช้สูตรวิธีการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) โดยใช้สูตรวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีการของ Cronbach (1984) เพื่อทดสอบหาค่าความเชื่อถือแบบสอบถาม โดยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟายอมรับได้ต้องมีค่ามากกว่า 0.75 ขึ้นไป ซึ่งการทดลองนี้ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงเท่ากับ 0.98 และได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย

3.4 แบบประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) แบบประชุมเชิงปฏิบัติการถูกจัดทำขึ้นเพื่อพิจารณาประเด็นมุมมองขององค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน ตามบทบาทหน้าที่ของการท่องเที่ยวเชิงระดับการปฏิบัติการ หรือการทดลองสร้างกิจกรรมภายในแหล่งท่องเที่ยว เช่น การสาธิตการทำกิจกรรมด้านการเกษตรอย่างสร้างสรรค์ โดยนำเครื่องมือ Virtual Technology มาทดลองใช้ และให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุมแสดงความคิดเห็น พร้อมเสนอแนะแนวทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ร่วมกันอย่างบูรณาการ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาวิจัยได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการเก็บจากข้อมูลปฐมภูมิ และข้อมูลทุติยภูมิ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้ศึกษาวิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

4.1.1 การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) หน่วยงานภาครัฐ 2) หน่วยงานภาคเอกชน และ 3) ชุมชนท้องถิ่นและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอำเภอนาวัง

4.1.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากคนในชุมชนเพื่อร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

4.1.3 การแจกแบบสอบถาม (Questionnaire Survey) สำหรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวยังจังหวัดหนองบัวลำภู รวมทั้งสิ้นแบบสอบถามจำนวน 400 ชุด

4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ผู้ศึกษาวิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง รวมทั้งการสร้างเครื่องมือโดยการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร วิทยานิพนธ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงการสืบค้นจากฐานข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้

- 4.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว (Concept of Tourism)
- 4.2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยว (Theory of Tourism)
- 4.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Concept of Agritourism)
- 4.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม (Concept of Innovation)
- 4.2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Concept of Virtual Reality Technology)
- 4.2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Concept of Sustainable Development Goals)
- 4.2.7 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Concept of Identity)
- 4.2.8 ข้อมูลเชิงบริบท อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู
- 4.2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ผู้ศึกษาวิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว 2) หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว 3) ชุมชนและผู้ประกอบการด้านการเกษตรในพื้นที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยจะมีการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

5.1.1 วิเคราะห์กลุ่มคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ โดยจัดกลุ่มประเด็นสำคัญของคำถามในแต่ละส่วนของแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ ประเด็นเกี่ยวกับบริบทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน, ประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตร มีผลต่อการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน, ประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

5.1.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ โดยการสรุปสาระสำคัญตามขอบเขตเนื้อหาที่ผู้ศึกษาวิจัยกำหนดไว้เกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้ศึกษาวิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา วิเคราะห์เนื้อหาที่ได้มาจากรวบรวมและศึกษาข้อมูล และจากการสัมภาษณ์มาจำแนกเป็นประเด็นต่างๆ รวมมีกันแสดงความคิดเห็นเพื่อสร้างมติในการวางแผนยกระดับโดยนำองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงมาปรับใช้ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาครัฐ เอกชน และชุมชนที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร โดยกลุ่มตัวอย่างที่กล่าวมาจะใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและน่าเชื่อถือที่สุด โดยขอบเขตของการสนทนากลุ่มจะได้ข้อมูลที่ลึกมากขึ้นและสามารถจับประเด็นที่จะนำมาวิเคราะห์ได้ง่ายขึ้น

5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผู้ศึกษาวิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา จากการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพิจารณาประเด็นมุมมองขององค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน ตามบทบาทหน้าที่ของการท่องเที่ยวเชิงระดับการปฏิบัติการ โดยมีการวิเคราะห์สถานการณ์ทางการท่องเที่ยวในพื้นที่อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูแล้วมีการนำมาลงมือทดลองทำจริงเพื่อให้ทราบถึงความเป็นไปได้ของแต่ละกิจกรรมให้สอดคล้องกับเครื่องมือสร้างความเสมือนจริง (Virtual Technology) และให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุมแสดงความคิดเห็น พร้อมเสนอแนะแนวทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ร่วมกันอย่างบูรณาการ

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามนักท่องเที่ยว (Questionnaire) ผู้ศึกษาวิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คำถามปลายปิด สืบสวนข้อมูลพื้นฐานของนักท่องเที่ยวเพื่อเก็บข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้ององค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตร โดยมีการคำนวณจากโปรแกรมประมวลผลในคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา วิเคราะห์ข้อมูลในมาตรวัดนามบัญญัติ และนำเสนอในรูปแบบของตารางพร้อมคำอธิบายผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้วิเคราะห์จะมีดังต่อไปนี้ 1) การหาค่าสถิติร้อยละ (Percentage) 2) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) และ 3) การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 บริบทการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

1.1 สถานการณ์ทางการท่องเที่ยวในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

จากการลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์ และเก็บข้อมูล พบว่า อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ควรมีแนวทางการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร โดยนำเทคโนโลยีรูปแบบเสมือนจริงเข้ามาปรับใช้เพื่อรองรับการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสอื่นๆ ในอนาคต อาจจะไม่ใช้การระบาดของ COVID -19 อย่างเดียว ซึ่งอาจทวีความรุนแรงมากขึ้นกว่าที่ทั่วโลกพบเจอมา และส่งผลกระทบต่อ การท่องเที่ยวโดยตรง รวมทั้งพัฒนาอำเภอนาวังให้เป็นเมืองท่องเที่ยวด้านการเกษตรที่ได้การยอมรับทั้งโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนจริง ทางผู้ศึกษาวิจัยจึงได้มีการวิเคราะห์สถานการณ์ทางการท่องเที่ยวในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์สถานการณ์ทางการท่องเที่ยวของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยใช้ “SWOT Analysis”

จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<ol style="list-style-type: none"> 1. อำเภอนาวังมีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ และสามารถสร้างผลผลิตได้ทุกฤดูกาล 2. มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวทางเกษตร เป็นต้น 3. เป็นพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์ 4. เป็นพื้นที่ที่ส่งออกผลผลิตทางการเกษตรขนาดใหญ่ 5. หน่วยงานและบุคลากรในอำเภอนาวังมีความเข้มแข็งทำงานเป็นทีม และมีความคิดสมัยใหม่ พร้อมเปิดรับ เรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ 6. มีผู้นำแกร่งและมีวิสัยทัศน์กว้างไกล 7. ขึ้นชื่อเรื่องเป็นเมือง “อารยเกษตร และอาหารปลอดภัย” และมีสถานศึกษาต้นแบบ “นาวังศึกษาวิษ” ที่ได้เป็น 1 ของภาคอีสานกับรางวัล โรงเรียนมัธยมต้นแบบอารยเกษตร โคกหนองนา สร้างความหวังของภาคอีสาน 8. แต่ละตำบลมีผลผลิตทางการเกษตรที่โด่งดังแตกต่างกันทำให้เป็นพื้นที่ที่มีแต่ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความจำกัดและความไม่เป็นระบบของระบบขนส่งสาธารณะที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยว 2. ถนนหลายเส้นที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวยังไม่ได้รับการพัฒนา 3. ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตรยังไม่ชัดเจน ขาดการประชาสัมพันธ์ของดีในชุมชน 4. ขาดมัคคุเทศก์ท้องถิ่นประจำแต่ละตำบล 5. ชาวบ้านที่เป็นผู้ประกอบการขาดความรู้ด้านธุรกิจในบางประการ จึงทำให้โดนหลอกขายจากพ่อค้าได้ง่าย เช่น การสั่งซื้อเมล็ดพันธุ์จากพ่อค้าและพ่อค้าจะรับซื้อหากพืชพันธุ์ทางเกษตรถึงเวลาเก็บเกี่ยว แต่เมื่อถึงเวลาก็ไม่มารับซื้อตามที่ตกลงกัน โดยพืชพันธุ์ทางการเกษตรนั้นก็ขายออกไม่ได้มากเท่าที่ควร และเปื่อยเน่าไปตามกาลเวลา 6. ขาดการเชื่อมโยงในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 7. แนวทางการจัดสรรงบประมาณมีข้อจำกัดไม่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่ 8. บุคลากรแต่ละหน่วยงานขาดการพัฒนาและอบรมความรู้ด้านวิชาการที่เกี่ยวข้อง เช่น การเป็นวิทยากรกลุ่ม การวิจัยชุมชน การนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในชุมชน
โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
<ol style="list-style-type: none"> 1. รัฐบาลให้ความสำคัญกับนโยบายการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาด้านการเกษตรมากขึ้น 2. หน่วยงานและบุคลากรที่เกี่ยวข้องได้รับโอกาสจากจังหวัดให้จัดกิจกรรมหลักที่สำคัญของจังหวัดมากมายทำให้เป็นที่ยอมรับต่อศักยภาพของชุมชน 3. องค์กรเครือข่ายของแต่ละชุมชนมีความเข้มแข็ง ส่งผลดีต่อการขยายเครือข่ายและพัฒนางานด้านการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในพื้นที่ 4. จังหวัดให้โอกาสจัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ให้สอดคล้องต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของจังหวัด 5. ถนนเส้นหลักได้รับการปรับปรุงให้ใหญ่และกว้างขึ้น ทำให้ในอนาคตจะมีการสัญจรของยานพาหนะที่เพิ่มมากขึ้น 6. กระแสการท่องเที่ยวทางเลือกที่มีมากขึ้น 7. ความต้องการทางด้านการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เพิ่มมากขึ้นจากการอัดอั้นในสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID -19 8. แนวโน้มการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้กับการท่องเที่ยวที่เพิ่มมากขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภัยพิบัติทางธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม ไฟไหม้ วาตภัย ฯลฯ 2. สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID -19 หรือเชื้อไวรัสอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยว 3. เทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้มีการพัฒนาระบบการทำงานไม่ทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ 4. อำนาจการต่อรองของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูง 5. ภาวะเศรษฐกิจชะลอตัว มีการใช้จ่ายลดน้อยลง 6. ความขัดแย้งทางการเมือง 7. โรคระบาดของพืชและศัตรูพืชในแต่ละฤดูกาล

1.2 อัตลักษณ์การท่องเที่ยวในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

ตารางที่ 2 แสดงอัตลักษณ์การท่องเที่ยวในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

ประเด็นของอัตลักษณ์	อัตลักษณ์ของอำเภอนาวังจังหวัดหนองบัวลำภู
1. วัฒนธรรมและประเพณี (Traditional and Culture)	- ความยาวนานของวัฒนธรรม คือ พิธีกรรมที่สุสานหอย 150 ล้านปี ที่บ้านห้วยเตือ ตำบลโนนทัน อำเภอเมืองหนองบัวลำภู และการขุดค้นเครื่องใช้ของคนในสมัยโบราณ ที่บ้านกุดขวางสร้อย อำเภอโนนสัง อายุหลายพันปี
	- ประเพณีโดดเด่น คือ การร่วมขบวนแห่ผ้าฮ้างสะยาว 70 เมตร ขึ้นเขาไหว้พระ 611 ชั้นบริเวณปากถ้ำเอราวัณ อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

ตารางที่ 2 แสดงอัตลักษณ์ทางการท่องเที่ยวในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

ประเด็นของอัตลักษณ์	อัตลักษณ์ของอำเภอนาวังจังหวัดหนองบัวลำภู
2. ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (Local Product)	- ผลิตภัณฑ์ OTOP เช่น งานเครื่องแก้ว (การเป่าแก้ว) การผลิตและแปรรูปข้าวฮางอกหอมมะลิ 105 การทำกล้วยฉาบ กล้วยตากที่มีรสชาติดกกล่อมและอร่อยเป็นพิเศษ หรือแม้กระทั่งผ้าทอยกดอกที่มีความสวยงาม จนถึงขึ้นส่งออกไปยังหลายๆ ที่ในภาคอีสาน
3. การบริการ (Service)	- ความเป็นมิตรของคนในชุมชน - ความคิดที่ทันสมัย พร้อมปรับตัวกับทุกสถานการณ์ อีกทั้งยังเป็นชุมชนที่พร้อมรับนักท่องเที่ยวต่างถิ่น - การนำวิถีบริหารธุรกิจจากชาตินักมวยมาปรับใช้ภายในชุมชน
4. กิจกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Activities)	- การเข้าไปศึกษาวิถีชีวิตในฟาร์มโคนมขนาดใหญ่ที่มีวัวเกือบ 1,000 ตัว - การทำกิจกรรมการปลูกผักปลอดภัย กริดยางพารา ปลูกและเก็บผลไม้ เช่น ไร่ทุเรียนภูเขาไฟ-ไร่เคนคำ การทำลองทำกล้วยตาก ฯลฯ

จากตารางที่ 2 สามารถอธิบายอัตลักษณ์ด้านต่างๆ ของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ได้ดังนี้

ด้านวัฒนธรรมประเพณี (Traditional and Culture) ที่มีอัตลักษณ์มายาวนาน โดยจังหวัดหนองบัวลำภูแต่เดิมนั้นมี วิถี วิถีชีวิตเชิงวัฒนธรรม มายาวนานร่วม 2 ล้านปี โดยเฉพาะที่พิพิธภัณฑ์สุสานหอย 150 ล้านปี ที่บ้านห้วยเตือ ตำบลโนนทัน อำเภอเมืองหนองบัวลำภู หรือแม้แต่การชุดคันเครื่องใช้ของคนในสมัยโบราณ ที่บ้านกุดกวาส้อย อำเภอโนนสัง อายุหลายพันปีเช่นเดียวกัน ซึ่งยังคงปรากฏควบคู่ไปกับอารยธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ทางศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติที่งดงาม ของจังหวัดหนองบัวลำภู มายาวนาน ซึ่งอำเภอนาวังมีสถานที่สำคัญด้านวัฒนธรรมประเพณี ได้แก่ วัดถ้ำเกราวัน ถ้ำผาเจาะ ซึ่งสถานที่เหล่านี้มาซึ่งอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประเพณี เช่น การร่วมขบวนแห่ผ้าอ้งสะยาว 70 เมตร ขึ้นเขาไหว้พระ 611 ขึ้นบริเวณปากถ้ำเกราวัน พร้อมปักหมุดการท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ วิถีวิถีหนองบัวลำภู อีก 6 จุดกับ “งานประเพณีขึ้นเขาไหว้พระวัดถ้ำเกราวัน” สืบสานนิทานพื้นบ้านตำนานนางผมหมอม

ด้านความเป็นมิตรของคนในชุมชน (Service) ถือได้ว่าเป็นอัตลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่ง โดยคนในชุมชนนั้นจะมีกิจกรรมต้อนรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้าไปเยี่ยมชมชุมชน ซึ่งเสน่ห์ที่โดดเด่นของชาวอำเภอนาวังนี้คือมนุษยสัมพันธ์และการบริการที่เป็นมิตร อีกทั้งยังมีความคิดที่ทันสมัย พร้อมปรับตัวกับทุกสถานการณ์ อีกทั้งยังเป็นชุมชนที่พร้อมรับนักท่องเที่ยวต่างถิ่น พร้อมพร้อมด้วยทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่ให้ผู้ไปเยือนได้สัมผัส ท่ามกลางบรรยากาศที่เรียบง่าย ผู้คนในชุมชนมีความเป็นกันเอง และเท่าที่สังเกตผู้คนที่นั่นแม้เรียบง่ายและมีความทันสมัย ในเรื่องความเป็นอยู่และการใช้ชีวิตด้วย จะสังเกตได้จากการสร้างบ้านเรือน อาคาร การพูดคุย ต้อนรับ หรือการนำวิถีบริหารธุรกิจภายในชุมชนมาปรับใช้ เนื่องจากชาวอำเภอนาวังที่เป็นผู้หญิงบางส่วนจะมีสามีเป็นฝรั่งซึ่งเป็นที่เขินหน้าชูตาเสียด้วย

ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Activities) และผลิตภัณฑ์ OTOP (Local Product) ผลิตภัณฑ์ด้านการเกษตรของคนในแต่ละตำบล ได้แก่ ตำบลเทพศิรี จะโดดเด่นในเรื่องของ งานเครื่องแก้ว (การเป่าแก้ว) การทำกล้วยฉาบ กล้วยตากที่มีรสชาติดกกล่อมและอร่อยเป็นพิเศษ หรือแม้กระทั่งผ้าทอยกดอกที่มีความสวยงาม จนถึงขึ้นส่งออกไปยังหลายๆ ที่ในภาคอีสาน อย่างเช่นที่ตำบลนาข่า จังหวัดอุดรธานี หรือตลาดผ่านาข่าที่ขึ้นชื่อเรื่องของคุณภาพของผ้าและราคา โดยตลาดนาข่านี้ที่รับผ้าทอยกดอกจากที่บ้านเทพศิรีไปนั่นเอง อีกทั้งยังมีฟาร์มโคนมขนาดใหญ่ที่มีวัวเกือบ 1,000 ตัว ตำบลนาเหล่า จะโดดเด่นในเรื่องของผ้าฝ้ายมัดหมี่บ้านนากลาง เป็นการสืบทอดจากภูมิปัญญาจากบิดา มารดา ซึ่งได้ทำขึ้นเพื่อไว้ใช้ในบ้านเรือน ลวดลายการมัดหมี่เกิดจากจินตนาการของผู้ทอ ซึ่งได้มาจากการคิดลายตามสิ่งแวดล้อม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่พบเห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น ลายสัตว์ ลายใบไม้ ลายดอกไม้ ลายเครื่องใช้ไม้สอย เช่น ลายไห เป็นต้น บ้านนากลาง หมู่ 7 ได้มีการสืบทอดจากบรรพบุรุษรุ่นต่อรุ่นจนมาถึงปัจจุบัน โดยการนำเอาวิถีชีวิตแบบภูมิปัญญาสมัยเก่ามาผสมผสานกับสมัยใหม่ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยอัตลักษณ์เฉพาะตัวนั้นคือ 1. ผ้าฝ้ายมัดหมี่ผ้ามีเนื้อเรียบแน่น ไม่หนาหรือบางเกินไป 2. ลายผ้า ลวดลายมีความสม่ำเสมอจนตลอดทั้งผืนผ้า และ 3. สี ผ้ามีสีสม่ำเสมอทั้งผืน และใช้สีธรรมชาติในการย้อม ตำบลนาแก จะโดดเด่นเรื่องการแปรรูปข้าว นั่นก็คือ ข้าวฮางอกหอมมะลิ 105 ลักษณะเด่นของข้าวฮางบ้านนาแก มีการคัดเลือกวัตถุดิบที่มีคุณภาพ โดยคัดเลือกเมล็ดข้าวที่ไม่สมบูรณ์ออก จึงเป็นข้าวฮางที่มีคุณภาพ เมล็ดเต็ม และผ่านกรรมวิธีจากภูมิปัญญาของชาวอีสาน ซึ่งเมล็ดข้าวจะมีสีเหลืองทอง ซึ่งเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ข้าวหอมทอง” เมื่อนำข้าวเปลือกอกมานึ่งจะเรียกว่า ข้าวฮางอก ซึ่งข้าวฮางอกนี้จะมีจุดเด่นของผลิตภัณฑ์คือ การคัดสรรเมล็ดข้าวที่มีคุณภาพ ขั้นตอนการผลิตที่ได้มาตรฐาน มีความสะอาด ปลอดภัยต่อผู้บริโภค มีบรรจุภัณฑ์ที่มิดชิดด้วยระบบสุญญากาศ ทำให้สามารถเก็บรักษาไว้ได้นาน ตำบลวังทอง จะโดดเด่นในเรื่องของ การปลูกผักปลอดภัย สวนยางพารา และสวนผลไม้ อาทิ ไร่ทุเรียนภูเขาไฟ-ไร่เคนคำ

ที่ส่งออกไปยังหลายๆ พื้นที่ในภาคอีสาน ตำบลวังปลาบ่อม จะโดดเด่นเรื่องการเกษตร เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ติดกับหลายตำบลในจังหวัดเลยจึงเป็นพื้นที่ลุ่มและลาดชัน โดยตั้งอยู่ในเขตที่ราบเชิงเขา ล้อมรอบด้วยภูเขา กิจกรรมทางการเกษตรส่วนใหญ่จะเป็นการทำนาปลูกข้าว ทำไร่อ้อย ข้าวโพด มันสำปะหลัง ทำสวนยางพารา อีกทั้งยังมีพื้นที่สำหรับเลี้ยงโคนม สุกรอีกด้วย และผลิตภัณฑ์ OTOP อย่างหนึ่งที่ขึ้นชื่อและเป็นอัตลักษณ์นั้นคือ เสื้อม่อฮ่อม

ตอนที่ 2 องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงของอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน โดยนำเทคโนโลยีรูปแบบเสมือนจริงมาปรับใช้ จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามพบว่า นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวยังอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 210 คน (คิดเป็นร้อยละ 52.5) รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 190 คน (คิดเป็นร้อยละ 47.5) โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ที่มาท่องเที่ยวมีอายุ 26-30 ปี จำนวน 150 คน (คิดเป็นร้อยละ 37.5) รองลงมาคืออายุ 31-35 ปี (คิดเป็นร้อยละ 27.5) มีสถานภาพโสด โดยส่วนใหญ่ จำนวน 330 คน (คิดเป็นร้อยละ 82.5) และส่วนใหญ่จบการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 290 คน (คิดเป็นร้อยละ 72.5) รองลงมาคือสูงกว่าปริญญาตรี 60 คน (คิดเป็นร้อยละ 15.0) รวมทั้งมีอาชีพเป็นพนักงานในบริษัทเอกชนจำนวน 160 คน (คิดเป็นร้อยละ 40.0) รองลงมาคือ นักเรียนนักศึกษา 80 คน (คิดเป็นร้อยละ 20.0) ซึ่งรายได้ส่วนใหญ่ที่ได้รับคือ 15,001-20,000 บาท จำนวน 100 คน รองลงมาคือ 20,001-25,000 บาท และ 25,001-30,000 บาท จำนวน 90 คนเท่ากัน (คิดเป็นร้อยละ 22.5 เท่ากัน) ตามลำดับ

ในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ควรมีในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างสมจริง และชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ให้ประสบความสำเร็จได้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.72) ซึ่งควรประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ 1. ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources) ($\bar{X} = 4.28$) 2. ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management) ($\bar{X} = 4.30$) 3. ด้านการบริการ (Service) ($\bar{X} = 3.80$) 4. ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment) ($\bar{X} = 4.10$) 5. ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People) ($\bar{X} = 4.24$) และ 6. ด้านผลิตภัณฑ์ (Products) ($\bar{X} = 4.26$) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ควรมีในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างสมจริง และชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ให้ประสบความสำเร็จได้

องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Tourism)	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources)			
1. ควรมีทัศนียภาพที่ตรงความเป็นจริงและสวยงาม สะอาด น่าดึงดูดใจ	4.20	.769	มาก
2. ควรมีการอัปเดตภาพตามฤดูกาล	4.27	.798	มาก
3. ควรมีพืชผลหรือผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่หลากหลายและน่าสนใจเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับชม	4.36	.648	มาก
รวม	4.28	.738	มาก
ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management)			
1. ควรถ่ายทำให้เห็นสภาพถนนที่สามารถรองรับยานพาหนะของนักท่องเที่ยวได้หลายรูปแบบ เช่น มีทางสำหรับจักรยาน ทางเดินเท้า ทางคนพิการ เป็นต้น ฯลฯ	4.29	.681	มาก
2. ควรมีป้ายบอกทางที่สื่อความหมายได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.33	.665	มาก
3. สื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรมีการบอกถึงโซนกิจกรรมการเกษตรที่หลากหลายเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม	4.27	.709	มาก
รวม	4.30	.685	มาก
ด้านการบริการ (Service)			
1. ควรมีศูนย์บริการให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของชุมชนแก่นักท่องเที่ยว	3.78	.774	มาก
2. ควรมีแสดงจุดบริการร้านอาหารและเครื่องดื่ม ร้านสะดวกซื้อ ร้านขายของที่ระลึก ฯลฯ	3.66	.763	มาก
3. ควรมีการถ่ายทำให้เห็นถึงยานพาหนะท้องถิ่นที่คอยให้บริการระหว่างการทำกิจกรรมแต่ละสถานที่	3.97	.687	มาก
รวม	3.80	.741	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Tourism)	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment)			
1. ควรมีกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่มีความหลากหลาย ให้ประสบการณ์ใหม่และน่าสนใจ	4.18	.655	มาก
2. ควรมีวิทยากร กติการในการร่วมกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้และนันทนาการไว้อย่างชัดเจน	4.19	.698	มาก
3. ควรปรับกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเหมือนได้ออกไปทำกิจกรรมจริง	3.94	.850	มาก
รวม	4.10	.734	มาก
ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People)			
1. ควรมีการเกษตรทาสีและบรรยายตามโซนกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้องค์ประกอบภาพรวมดูสมจริง และให้นักท่องเที่ยวรู้สึกถึงการมาท่องเที่ยวจริง	4.25	.679	มาก
2. ควรมีบุคคลที่ท้องถิ่นให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวเพื่อความสมจริง	4.21	.707	มาก
3. ในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรมีนักท่องเที่ยวในแต่ละโซนกิจกรรมเพื่อให้บรรยากาศดูครึกครื้น และเป็นธรรมชาติ	4.25	.684	มาก
รวม	4.24	.690	มาก
ด้านผลิตภัณฑ์ (Products)			
1. บรรจุภัณฑ์สินค้าทางการเกษตรที่สื่อออกมาควรมีความสวยงาม เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ น่าซื้อ รักโลก ย่อยสลาย และนำกลับมาใช้ใหม่ได้	4.27	.716	มาก
2. ควรมีการใส่รายละเอียดข้อมูล, ส่วนผสม, ขั้นตอนการผลิตของผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรแต่ละชนิดเพื่อการตัดสินใจซื้อที่ง่ายขึ้น	4.28	.757	มาก
3. ควรมีการอธิบายช่องทางการจัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรแต่ละชนิดเพื่ออำนวยความสะดวก	4.24	.776	มาก
รวม	4.26	.750	มาก
รวมทั้งหมด	4.16	0.72	มาก

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับความคิดเห็นขององค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ควรมีในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างสมจริง และชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ให้ประสบความสำเร็จได้จากเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว พบว่า สามารถพิจารณาองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงได้เป็น 6 องค์ประกอบสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านทรัพยากรการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยที่สำคัญ ($\bar{X} = 4.28$) เนื่องจาก การที่จะยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน โดยนำเทคโนโลยีรูปแบบเสมือนจริงมาปรับใช้ (Virtual Technology) ต้องมีการสำรวจทรัพยากรการท่องเที่ยวภายในชุมชนเสียก่อน เพื่อประเมินศักยภาพ ความเป็นไปได้ ความพร้อมภายในชุมชน ฯลฯ ซึ่งผลการสำรวจออกมาว่า ชุมชนในอำเภอนาวังมีศักยภาพทางด้านทรัพยากรการท่องเที่ยวที่พร้อมรับการพัฒนาระดับให้ดียิ่งขึ้นทั้งวิถีถิ่นวัฒนธรรมและประเพณี (Traditional and Culture) ลักษณะที่อยู่อาศัยท้องถิ่น (Local Residence) กิจกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Activities) ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นและบริการ (Local Product and Service) และสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง (Nearby Attractions) ทั้งนี้การประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรผ่านสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ในด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว ควรมีทัศนียภาพที่ตรงความเป็นจริงและสวยงาม สะอาด น่าดึงดูดใจ มีการอัปเดตภาพตามฤดูกาลเพื่อความสมจริง อีกทั้ง ควรมีพืชผลหรือผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าชม และยกระดับด้วยการซื้อผลผลิตทางการเกษตรผ่านสื่อรูปแบบเสมือนจริง ยกตัวอย่างเช่น ผู้ประกอบการสวนทุเรียนในตำบลวังทอง ที่ได้รับความนิยมและมีการจับจองลูกทุเรียนจากลูกค้าทั่วประเทศ ซึ่งลูกค้าบางกลุ่มมา Walk in อาจจะไม่กลับบ้านเมื่อเปล่า เนื่องจากทุเรียนไม่เพียงพอต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว จึงควรมีการนำสื่อฯ มาปรับใช้โดยการทำเป็นวิดีโอ 360 องศา ถ่ายทำการเดินทางเข้าสวนทุเรียนตั้งแต่ข้างหน้า จนเข้ามาถึงพื้นที่ในสวนทุเรียนทุกซอกทุกมุม มีการอัปเดตการเติบโตของลูกทุเรียนเป็นรอบๆ ผ่านสื่อฯ ให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาเข้าชม และรู้สึกเหมือนได้เข้ามาเที่ยวสวนทุเรียนจริง รวมทั้งยังสามารถจับจองทุเรียนที่ต้องการได้ตามต้นนั้นๆ และยังมีการอัปเดตลูกทุเรียนที่โดนจองแล้วผ่านหน้าเพจ Facebook เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการจอง

ซ้ำซ้อน และลดเวลาให้กับผู้ประกอบการในการพูดคุยกับลูกค้าที่ละราย เมื่อถึงเวลาที่ลูกค้าเรียนเติบโตพร้อมรับประทาน เพียงแค่ให้นักท่องเที่ยวส่งที่อยู่ในการจัดส่งมายังช่องทางต่างๆ และรอรับลูกค้าเรียนหอมหวานกลับไปรับประทานอย่างง่ายดายโดยไม่ต้องเดินทางมาสวนด้วยตัวเอง

2. ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านการจัดการพื้นที่เป็นปัจจัยสำคัญเช่นกัน ($\bar{X} = 4.30$) เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจะต้องมีการจัดการพื้นที่อย่างเป็นระบบ ควรมีการจัดโซนที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ โดยควรแบ่งการจัดโซนได้ดังนี้ 1. ศูนย์กลางการเรียนรู้ด้านการเกษตรโดยรวม 2. สถานที่ทำกิจกรรมทางการเกษตร (ปลูกพืชผักปลอดภัย เก็บพืชผักปลอดภัย สาธิตการทำอาหารจากพืชผักปลอดภัย การทำนา เกี่ยวข้าว ตีข้าว พื้นที่ให้เรียนรู้ด้านปศุสัตว์ การแปรรูปผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร ฯลฯ) 3. สถานที่อำนวยความสะดวกพื้นฐาน เช่น ห้องน้ำ ตู้ ATM ร้านสะดวกซื้อ ลานจอดรถ พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ ร้านอาหารและเครื่องดื่ม เป็นต้น โดยการประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรผ่านสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรถ่ายทำให้เห็นสภาพสถานที่ที่สามารถรองรับยานพาหนะของนักท่องเที่ยวได้หลายรูปแบบ เช่น มีทางสำหรับจักรยาน ทางเดินเท้า ทางคนพิการ เป็นต้น ฯลฯ รวมทั้งควรมีป้ายบอกทางที่สื่อความหมายได้ชัดเจน มีป้ายบอกถึงโซนกิจกรรมการเกษตรที่เข้าใจง่าย เป็นต้น จากที่กล่าวมาเมื่อนักท่องเที่ยวได้ลองใช้สื่อฯ ของอำเภอनावังแล้ว โดยเข้าใจถึงภาพรวม วัตถุประสงค์ กระบวนการการเที่ยววิถีแล้ว นักท่องเที่ยวก็สามารถมาท่องเที่ยวจริงในพื้นที่ได้อีกด้วย

3. ด้านการบริการ (Service) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านการบริการ ก็เป็นปัจจัยสำคัญ ($\bar{X} = 3.80$) เนื่องจากปัจจุบันสิ่งอำนวยความสะดวกในด้านการบริการควรมีมาตรฐานที่ชัดเจนเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว ทั้งนี้การให้ความช่วยเหลือ หรือการดำเนินการเพื่อประโยชน์ของผู้ใช้บริการที่ดี นักท่องเที่ยวจะได้รับความประทับใจ และชื่นชมชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งดีสิ่งหนึ่งอันเป็นผลดีกับชุมชนของเรา เบื้องหลังความสำเร็จเกือบทุกงาน มักพบว่างานบริการเป็นเครื่องมือสนับสนุนงานด้านต่างๆ โดยชุมชนควรพัฒนาการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวและบริการเสริม อาทิเช่น ยานพาหนะรองรับนักท่องเที่ยว ธนาคาร ตู้ ATM ลานจอดรถร้านขายของที่ระลึก ซึ่งอำเภอनावังมีการบริการเสริมอยู่บ้างแต่ยังไม่ครบครัน และควรพัฒนาธุรกิจร้านอาหารและเครื่องดื่มให้เพียงพอต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว ควรพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวเพื่อจัดการการบริหารแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และในการสำรวจด้านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรผ่านสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรมีองค์ประกอบของสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างศูนย์บริการให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของชุมชนแก่นักท่องเที่ยว ควรมีแสดงจุดบริการร้านอาหารและเครื่องดื่ม ร้านสะดวกซื้อ ร้านขายของที่ระลึก ฯลฯ และควรมีการถ่ายทำให้เห็นถึงยานพาหนะท้องถิ่นที่คอยให้บริการระหว่างการทำกิจกรรมแต่ละสถานที่

4. ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่ง ($\bar{X} = 4.10$) เนื่องจากการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยวเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วิถีดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่น รวมไปถึงการประกอบอาชีพ ประเพณีวัฒนธรรม กิจกรรมการเรียนรู้ และนันทนาการต่างๆอย่างสร้างสรรค์ ให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์โดยตรงจากกิจกรรมที่ทำและเข้าใจถึงจิตวิญญาณของพื้นที่ โดยการเรียนรู้สิ่งใหม่จะเป็นการเพิ่มพูนศักยภาพของตนเองอย่างไม่สิ้นสุด ทั้งนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการสนับสนุนชุมชนในทุกๆด้าน และจัดสรรงบประมาณให้ทุกชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อให้ดำเนินกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องและมีความสม่ำเสมอ และในการสำรวจด้านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรผ่านสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรมีกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่มีความหลากหลาย ให้ประสบการณ์ใหม่และน่าสนใจ เพื่อให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเหมือนได้ออกไปทำกิจกรรมทางการเกษตรจริง ในแต่ละกิจกรรมควรอธิบายกฎ กติกาในการร่วมกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้และนันทนาการไว้อย่างชัดเจน โดยสามารถติดตามกิจกรรมต่างๆ ได้ในชีวิตจริงและเพิ่มความอยากออกไปท่องเที่ยวในสถานที่นั้นจริงๆ ได้อีกด้วย

5. ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านกลุ่มบุคคล เป็นปัจจัยที่สำคัญ ($\bar{X} = 4.24$) เนื่องจากการที่จะนำเทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ามาปรับใช้กับการเกษตร ต้องเกิดจากความร่วมมือของกลุ่มบุคคลหลายๆหน่วยงาน มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้ชัดเจน และนำมาพูดคุย วางแผนเพื่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล โดยรวมบุคลากรที่มีความเกี่ยวข้องมีความพร้อมที่จะพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งการที่จะนำสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) มาใช้เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรนั้น ควรจะเป็นในรูปแบบภาพและวิดีโอ 360 องศา ที่องค์ประกอบภายในภาพและ

วิถีโคอีโควมีเกษตรกรรมและบรรยายตามโซนกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้องค์ประกอบภาพรวมดูสมจริงและให้นักท่องเที่ยวรู้สึกถึงการมาท่องเที่ยวจริง อีกทั้งควรมีมีคฤหาสน์ที่ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสและนั่งรถม้าชมทิวทัศน์ที่สวยงามและให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของชาวนาและความเป็นธรรมชาติเพื่อความสะดวกสบาย

6. ด้านผลิตภัณฑ์ (Products) พบว่า ทางผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบไปด้วยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่าองค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงด้านผลิตภัณฑ์ เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดท้าย ($\bar{X} = 4.26$) โดยผลิตภัณฑ์ควรเป็นผลผลิตที่มีตัวตน สัมผัสได้ และควรมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งราคาต้องสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ ควรมีการสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์โดยการเพิ่ม Storytelling ของชุมชนเข้าไป กรรมวิธี และความใส่ใจในการผลิต ในการสำรวจด้านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางการเกษตรผ่านสื่อในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) ควรมีบรรจุภัณฑ์สินค้าทางการเกษตรที่สื่อออกมาควรมีความสวยงาม เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ น่าซื้อ รักโลก ย่อยสลาย และนำกลับมาใช้ใหม่ได้ ควรมีการใส่รายละเอียดข้อมูล, ส่วนผสม, ขั้นตอนการผลิตของผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรแต่ละชนิด เพื่อการตัดสินใจซื้อที่ง่ายขึ้น สุดท้ายนี้ควรมีการอธิบายของทางการจัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรแต่ละชนิดเพื่ออำนวยความสะดวก

อภิปรายผล

ผลการศึกษาองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง กรณีศึกษา อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู สรุปได้ว่า สถานการณ์การท่องเที่ยวในอำเภอนาวังมีอัตราการเติบโตเพิ่มมากขึ้น มีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ และสามารถสร้างผลผลิตได้ทุกฤดูกาล มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวทางเกษตร หน่วยงานและบุคลากรในอำเภอนาวังมีความเข้มแข็งทำงานเป็นทีม และมีความคิดสมัยใหม่ พร้อมเปิดรับเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และยังมีอัตลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมายาวนาน อัตลักษณ์ที่แสดงความเป็นมิตรของคนในชุมชน และยังมีมีความโดดเด่นของกิจกรรมหรือผลิตภัณฑ์ OTOP ผลิตภัณฑ์ด้านการเกษตรของคนในแต่ละตำบล ซึ่งสอดคล้องกับ Mead (1934) ได้อธิบายว่า ความเชื่อมโยงระหว่างกันที่ “เราเห็นตนเองอย่างไร” และความสามารถในตัวบุคคลที่จะจินตนาการว่า “คนอื่นเห็นเราอย่างไร” จึงเป็นเรื่องความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันระหว่างภายใน (Internal) และภายนอก (External) เพราะถึงแม้ว่าอัตลักษณ์คือสิ่งที่ถูกสร้างจากบริบททางสังคม แต่จะต้องผ่านขั้นตอนการคิดของปัจเจกที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับโลกทางสังคมด้วย ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีทั้งอัตลักษณ์เชิงเดี่ยว และอัตลักษณ์ที่หลากหลาย โดยสามารถพบเห็นอัตลักษณ์ได้ทั้งในลักษณะที่จำกัดหยุดนิ่ง และอัตลักษณ์ที่เลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และยังสอดคล้องกับนักวิชาการอีก 2 ท่าน คือ นันทนา น้าฝน (2536) และประสิทธิ์ ลิขิธา (2547) ได้กล่าวถึง อัตลักษณ์ส่วนบุคคลไว้ในทิศทางเดียวกันว่า เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้บุคคลนั้นมีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นการมองตนเองในแง่มุมต่างๆ ของสังคมว่าเราเป็นใคร เช่น นายเอ มองตนเองว่าเป็นคนไทย เป็นคนอีสาน มองตนเองว่าเป็นพุทธศาสนิกชน ก็คืออัตลักษณ์ในแง่มุมต่างๆ ของนายเอนั่นเอง ซึ่งจะแตกต่างจากผู้อื่น พฤติกรรมที่แต่ละบุคคลแสดงออกมาจะขึ้นอยู่กับทัศนคติทางสังคมตามโครงสร้างทางสังคมนั้นๆ ในด้านขององค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง สามารถพิจารณาองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงได้เป็น 6 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1. ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources) 2. ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management) 3. ด้านการบริการ (Service) 4. ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment) 5. ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People) และ 6. ด้านผลิตภัณฑ์ (Products) ซึ่งสอดคล้องกับ นกตล แสงแข และคณะ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจังหวัดจันทบุรี การเสนอรูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจังหวัดจันทบุรีโดยการนำข้อมูลการจัดการทั้ง 4 มิติ มาแยกออกเป็นส่วนๆ แล้วนำมาประกอบใหม่ให้กลายเป็นวิธีการใหม่ ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจังหวัดจันทบุรีได้ 3 รูปแบบนั่นคือ 1) รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เน้นตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market Style) 2) รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแบบการจัดการพื้นที่ (Zoning Style) 3) รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เรียนรู้วิถีเกษตร (Learning Style) และยังสอดคล้องกับอภิรมย์ พรหมจรรย์, ชุตินา ต่อเจริญ, และคมสัน รัชตพันธ์ (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวพบว่านักท่องเที่ยวต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลัก 3 ประการ คือ 1. ทรัพยากรการท่องเที่ยว หมายถึง สถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวสำหรับการท่องเที่ยวในสถานที่ที่ไม่จัดเป็นสถานที่ท่องเที่ยวในปัจจุบันหรือเป็นการท่องเที่ยวในแหล่งเฉพาะที่ได้คัดเลือกไว้ 2. ตลาดการท่องเที่ยว หมายถึง ตลาดที่มีความต้องการการท่องเที่ยว ลักษณะ รูปแบบกิจกรรม และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวสะท้อนความต้องการซึ่งก่อให้เกิดการตอบสนองในรูปแบบของการบริการ และ 3. องค์การและการบริการ หมายถึง ภายในสถานที่ท่องเที่ยวชนบท ควรจะต้องมีการจัดการเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของการท่องเที่ยวชนบท และความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งได้แก่ การพักผ่อน การจัดกิจกรรมเพื่อ

การศึกษา เป็นต้น ในส่วนของการท่องเที่ยวในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Tourism) ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น งานวิจัยของ วันชนะ จุฬารัตน์ และคณะ (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง พบว่า งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวจังหวัดตากซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีจุดเด่นด้านการแสดงภาพหรือสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในลักษณะ 3 มิติ ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกเสมือนอยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวจริง ซึ่งได้ดำเนินการพัฒนาสื่อในรูปแบบภาพเสมือนจริงแบบ 360 องศาและโมเดล 3 มิติใช้โปรแกรมยูนิตีร่วมกับอุปกรณ์ประมวลผล ภาพเสมือนจริงช่วยทำให้นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงลักษณะรูปทรงสัดส่วนและแสดงผลได้ละเอียดชัดเจนเสมือนได้เห็นในสถานที่จริงแล้ว นำเสนอร่วมกับข้อเท็จจริงและเกร็ดความรู้เชิงวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวด้วยเว็บแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมความน่าสนใจของ แหล่งท่องเที่ยว ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, $S.D. = 0.55$) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษ์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นทน (2562) ศึกษาวิจัยเรื่อง การส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง พบว่า การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม และ 2) ศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันเสมือนจริงจังหวัดมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการพัฒนาแอปพลิเคชัน AR มหาสารคาม ได้ผลลัพธ์ 3 ส่วน ดังนี้ 1.1) Marker ในรูปแบบโปสเตอร์ที่ระลึกประชาสัมพันธ์ข้อมูลท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม 5 แห่ง ประกอบด้วย พระธาตุนาดูน กู่สันตรัตน์ กู่บ้านเขว พระยืนก้นกรรเชียง (พระพุทธรูป) และสะพานไม้แกดำ 1.2) Model ในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีการเคลื่อนไหว ของแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม 5 แห่ง ประกอบด้วย พระธาตุนาดูน กู่สันตรัตน์ กู่บ้านเขว พระยืนก้นกรรเชียง (พระพุทธรูป) และสะพานไม้แกดำ 1.3) แอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ จำนวน 1 แอปพลิเคชันภายใต้ ชื่อ AR มหาสารคาม ที่สามารถถ่ายภาพและแชร์ภาพไปยังสังคมออนไลน์ต่างๆ ได้ผลการประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน AR มหาสารคาม 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการทำงานได้ตามความเหมาะสม ด้านประสิทธิภาพการทำงาน และด้านการใช้งาน พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และ 2) ผลการยอมรับและพึงพอใจของนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อ แอปพลิเคชันเสมือนจริงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก บทความวิจัยถัดมาที่มีความสอดคล้องกันก็คือ แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ของดวงจันทร์ สีหาราช และคณะ (2563) พบว่า การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของ นักท่องเที่ยวที่มีต่อแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า (1) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมานั้นมีหลักการทำงานโดยการไคลกบนมือถือเพื่อนำไปส่อง Markers จากนั้น วิดีโอส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศแสดงในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง และ (2) ความพึงพอใจพบว่า นักท่องเที่ยวมีความ พึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, $S.D. = 0.61$) ทั้งนี้ที่กล่าวมายังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมเกียรติ น่วมนา, คงทัด ทองพูน และ ปิตพงษ์ ยอดมงคล (2563) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่า งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง Application ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Augmented Reality มาสร้างเป็นโลกเสมือนจริงกับการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ โดยการผสมผสานความทันสมัยในเรื่องของ เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง เนื่องจากจังหวัดเชียงใหม่เป็นเมืองเก่าแก่และเป็นเมืองอนุรักษ์ที่มีอายุถึง 700 ปี ซึ่งงานวิจัยนี้จะใช้ เทคโนโลยีการสร้างโลกเสมือนจริงเข้ามาประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยการผสมผสานการสร้างแบบจำลองทาง คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสิ่งเสมือนจริงให้กับผู้ใช้งานให้เห็นมุมมองของรูปจำลองสามมิติผ่านการแสดงผลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ทำให้เกิด โมเดลสิ่งก่อสร้างลักษณะที่เสมือนจริงด้วยการสร้างโบราณสถานแบบโมเดลสามมิติแบบดั้งเดิมของวัดเจดีย์หลวงในจังหวัดเชียงใหม่ แบบโลกเสมือนจริงบนแอปพลิเคชันด้วย เทคโนโลยีเออาร์เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้แก่นักท่องเที่ยว โดยแอปพลิเคชันนี้ประกอบไปด้วยการสร้างโลกเสมือนจริงย้อนยุค (Virtual reality history system) จากฟังก์ชันการแสดงผล โลกเสมือนจริง ที่จะช่วยทำให้นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงลักษณะของโบราณสถานที่ที่พังทลาย หรือไม่สมบูรณ์ที่เห็นอยู่ในปัจจุบัน แต่สามารถที่จะเห็นได้ถึงความสมบูรณ์ในรูปแบบดั้งเดิมผ่านระบบแอปพลิเคชัน

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาด้านบริบทการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูนั้น มีมีจุดเด่นที่สามารถพัฒนา และยกระดับการท่องเที่ยวได้เนื่องจากอำเภอนาวังมีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ และสามารถสร้างผลผลิตได้ ทุกฤดูกาล ขึ้นชื่อเรื่องเป็นเมือง “อารยเกษตร และอาหารปลอดภัย” และทั้งยังเป็นพื้นที่ส่งออกผลผลิตทางการเกษตร ขนาดใหญ่ มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย และเป็นพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตที่มีอัตลักษณ์มายาวนาน และเสน่ห์ที่โดดเด่น

เด่นของชาวอำเภอนาวังนี้คือมนุษย์สัมพันธ์และการบริการที่เป็นมิตรพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และยังมีกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เป็นอัตลักษณ์ ทั้งนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ OTOP ที่มีความโดดเด่นและไม่เหมือนใครในแต่ละตำบลอีกด้วย และจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ เจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ในด้านองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ควรมีในสื่อรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Media) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างสมจริง และชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ให้ประสบความสำเร็จได้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.72) ควรประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) ด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว (Tourism Resources) ($\bar{X} = 4.28$) 2) ด้านการจัดการพื้นที่ (Zoning Management) ($\bar{X} = 4.30$) 3) ด้านการบริการ (Service) ($\bar{X} = 3.80$) 4) ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ และนันทนาการ (Activities, Learning and Entertainment) ($\bar{X} = 4.10$) 5) ด้านกลุ่มบุคคล (Group of People) ($\bar{X} = 4.24$) และ 6) ด้านผลิตภัณฑ์ (Products) ($\bar{X} = 4.26$) ซึ่งจากผลการวิจัยที่กล่าวมา อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูมีบริบทพื้นที่ที่เหมาะสมแก่การนำเทคโนโลยีรูปแบบเสมือนจริงเข้ามาปรับใช้เพื่อรองรับสถานการณ์ที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ในอนาคต อาทิเช่น สถานการณ์การระบาดของ COVID-19 หรือหากเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสอื่นๆ อาจจะไม่ใช้การระบาดของ COVID-19 อย่างเดียว ซึ่งอาจทวีความรุนแรงมากขึ้นกว่าที่ทั่วโลกพบเจอมา และส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวโดยตรง ทางชุมชนก็สามารถนำผลที่ได้ไปปรับตัวและรับมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรควรพิจารณาความคิด พุดคุย และเสนอแนะร่วมกันเกี่ยวกับการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริง อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความรู้ด้านการนำเทคโนโลยีรูปแบบเสมือนจริงมาปรับใช้ (Virtual Technology) และจัดทำแผนที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในอำเภอนาวัง ที่มีการเชื่อมโยงกิจกรรมในแต่ละพื้นที่ โดยจัดทำแผนที่แบบสามมิติ มี QR Code ให้สแกนเข้าไปดูภาพจริง สถานที่จริง และกิจกรรมที่มีจริงในพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรนั้นๆ ให้นักท่องเที่ยวได้รู้สึกเหมือนไปท่องเที่ยวจริง เมื่อวันใดที่นักท่องเที่ยวรู้จักถึงเส้นทางท่องเที่ยวภายในอำเภอแล้ว นักท่องเที่ยวก็สามารถมาลงพื้นที่ท่องเที่ยวจริงตามสื่อรูปแบบเสมือนจริงได้ โดยอาจจะมีการกิจกรรมใน Virtual 360° NawangPaTour ให้นักท่องเที่ยวได้ติดตามตอนต่อไป หรือเป็นการจ่ายเงินเพื่อซื้อกิจกรรมหนึ่งใน Virtual 360° แล้วสามารถกลับมาต่อยอดกิจกรรมนั้นๆ ได้ในชีวิตจริง

2. ควรจัดสรรงบประมาณในการพัฒนากิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงเกษตร โดยจัดสรรให้ตรงตามแผนที่วางไว้และครอบคลุมทุกพื้นที่ในอำเภอนาวัง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน โดยใช้แนวคิดการตลาดออนไลน์รูปแบบ “Virtual Tourism”
2. ควรมีการปัจจัยเพิ่มเติมที่มีผลต่อการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชน
3. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงในพื้นที่ข้างเคียงที่มีบริบทพื้นที่คล้ายคลึงกับอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู
4. ควรนำเสนอแนวทางการยกระดับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรชุมชนในรูปแบบเสมือนจริงออกมาผ่านสื่อที่สามารถอธิบายขั้นตอนกระบวนการได้ชัดเจนมากกว่านี้

เอกสารอ้างอิง

ดวงจันทร์ สีหาราช, ยุภา คำตะพล, จินาภรณ์ นิธิวิทยุทัย, ศรัณญา ตรีทศ. (2563). วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 12(1).

ไทยรัฐออนไลน์. (2564). "เที่ยวทิพย์" ไปได้ทั่วโลกเสมือนจริง ผ่านนวัตกรรม-เทคโนโลยี ฝ่าวิกฤติโควิด. <<https://www.thairath.co.th/scoop/theissue/2147481>> (สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2565)

ธนาคารกรุงเทพ. (2565). “Virtual Tour” เที่ยวทิพย์พลิกฟื้น Tourism Industry ยุคโควิด สู่การปรับตัวธุรกิจท่องเที่ยวไทย. <<https://www.bangkokbanksme.com/en/virtual-tour-tourism-industry>> (สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2565)

นภดล แสงแข, วราภรณ์ ศรีบัณฑิต, นิศาตร์น แสงแข, กัลยรัตน์ เจียมโฆสิต, และรมิดา กาญจนวงศ์. (2563). รูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจังหวัดจันทบุรี. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี. 9(1).

- นันทนา น้าฝน. (2536). **เอกลักษณ์ของพยาบาลวิชาชีพ**. สงขลา: ภาควิชาการบริหารการศึกษาพยาบาลและบริการการพยาบาล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ประสิทธิ์ สิริขันธ์. (2547). “การสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง”. ใน **วาทกรรมอัตลักษณ์**, 31-72. วิทยาศาสตร์, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- พจน์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2562). **วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม**. 6(1)
- วันชนะ จูบรรจง, วิโรวรรณ แสนชนะ, รุ่ง หมูล้อม และ อภิชัย ชื้อสัตย์สกุลชัย. (2564). **วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ**. 11(1).
- ศูนย์ข้อมูล COVID -19 กรมประชาสัมพันธ์. (2565). **สถานการณ์ COVID -19 ในประเทศไทย ข้อมูลวันที่ 1 มกราคม – 5 เมษายน 2565**. <<https://www.sanook.com/news/8542430>> (สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2565)
- สมเกียรติ น่วมนา, คงทัต ทองพูน และ ปิติพงษ์ ยอดมงคล. (2563). **วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ**. 10(2).
- อภิรมย์ พรหมจรรยา, ชุติมา ต่อเจริญ, และ คมสัณ รัชตพันธ์. (2546). **การพัฒนาการท่องเที่ยวชนบท**, ภูเก็ต: [ม.ป.พ.]
- อิสานเดลี. (2564). **หนองบัวลำภู-นายอำเภอनावง เนรมิตรมถนนหน้าว่าการอำเภอनावง เป็นจุดเช็คอิน “नावง เมืองอารยเกษตร ปลอดภัย”**. <<https://www.esandailyonline.com/99625>> (สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2565)
- Cronbach, L. J. (1984). **Essentials of psychological testing (4th ed.)**. New York, NY: Harper & Row.
- George Herbert Mead. (1934). **Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist**. Chicago: University of Chicago.
- Rovinelli, R.J. and Hambleton, R.K. (1976). **On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion – Referenced Test Item Validity**. Amherst, MA: The University of Massachusetts.