

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่
ของกลุ่มดิจิทัลโนแมด

FACTORS AFFECTING DIGITAL NOMADS' DECISION TO COME
AND LIVE IN CHIANG MAI

ปวีณา แดงวิรุฬห์^{1*} แววรรณ ละอองศรี² ปัทมศรี อินทร์ขาว³

Paveena Dangviroon, Waewwan La-ongsri, Patarasri Inkhao

Received November 11, 2026

Revised January 5, 2026

Accepted March 5, 2026

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักในเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมด ได้แก่ ปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ รูปแบบพื้นที่ของชุมชน สิ่งอำนวยความสะดวก ค่าครองชีพ สภาพสังคม กิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ 2) แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด กลุ่มตัวอย่างเป็นดิจิทัลโนแมดชาวต่างชาติ จำนวน 435 คน ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ดังนี้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์แบบจำลองถดถอยเชิงพหุ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ทุกปัจจัยมีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักในระดับมาก ปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุชี้ว่า รูปแบบพื้นที่ของชุมชน สิ่งอำนวยความสะดวก ค่าครองชีพและสภาพสังคมมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ($p < 0.01$) ขณะที่สถานที่พักผ่อนหย่อนใจและกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ การวิเคราะห์แบบจำลองถดถอยเชิงพหุ พบว่าความแปรปรวนของตัวแปรตามได้ในระดับที่น่าพอใจ ค่า Adjusted R-squared เท่ากับ 0.732 (ร้อยละ 73.2) แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยนโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมดได้รับความเห็นชอบสูงสุด รองลงมา คือความคุ้มค่าและคุณภาพบริการ ส่วนการส่งเสริมโฮสเทลและโคเวิร์กิ้งได้รับความนิยมคิดเห็นต่ำสุด

การวิจัยนี้ ช่วยให้หน่วยงานภาครัฐและผู้ประกอบการวางกลยุทธ์และนโยบายเพื่อดึงดูดดิจิทัลโนแมดและพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงใหม่อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การตัดสินใจ ปัจจัย ดิจิทัลโนแมด วิถีชีวิตแบบร่อนเร่ การส่งเสริมการท่องเที่ยว

¹ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้ประพันธ์บรรณกิจ อีเมล: paveena_dan@g.cmru.ac.th

International College, International Business Management Program, Chiang Mai Rajabhat University

Corresponding Author, Email Address: paveena_dan@g.cmru.ac.th

² วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อีเมล: waewwan_lao@g.cmru.ac.th

International College, International Business Management Program, Chiang Mai Rajabhat University, Email

Address: waewwan_lao@g.cmru.ac.th

³ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อีเมล: patarasri_ink@g.cmru.ac.th

International College, International Business Management Program, Chiang Mai Rajabhat University,

Email Address: patarasri_ink@g.cmru.ac.th

Abstract

This study intended to examine the factors that affect the decision of digital nomads to reside in Chiang Mai, Thailand, including leisure facilities, community layout, infrastructure, living costs, social environment, and weekly special activities, as well as strategies for tourism development to accommodate this group. The sample consisted of 435 foreign digital nomads residing in Chiang Mai. A quantitative approach was employed using questionnaires, and data were analyzed through percentages, means scores, standard deviations, and multiple regression techniques.

The findings showed that, overall, the factors had a high impact on the decision to reside, with leisure facilities having the highest mean score. Multiple regression analysis revealed that community layout, infrastructure, living costs, and social environment significantly influenced the decision at a 0.01 level, while leisure facilities and weekly special activities had no significant effect. The model explained 73.2% of the variance in the dependent variable. Regarding tourism development strategies, all aspects were rated highly, with digital nomad visa policies receiving the highest approval, followed by cost-effectiveness and service quality. The promotion of hostels and co-working spaces received the lowest rating.

The findings provide guidance for government agencies and tourism operators in formulating strategies and policies to attract high-quality, long-term tourists, supporting sustainable local economic development in Chiang Mai.

Keywords: Decision-making, Factors, Digital Nomad, Nomadic Lifestyle, Tourism Promotion

บทนำ

ในปัจจุบันการทำงานแบบดิจิทัลโนแมด (Digital nomad) หรือการทำงานระยะไกลจากสถานที่ต่าง ๆ ที่ไม่ต้องผูกติดกับสำนักงานกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นทั่วโลกโดยเฉพาะในช่วงหลังจากการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 หน่วยงานหลายแห่งต่างปรับมาใช้รูปแบบการทำงานจากบ้านเป็นหลัก ในสมัยที่การทำงานจากที่พักอาศัยได้กลายเป็นแนวโน้มสำคัญของแรงงานยุคใหม่ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2567) กลุ่มที่เรียกว่า "ดิจิทัลโนแมด" (Digital Nomads) คือผู้ที่ทำงานจากที่ใดก็ได้ในโลก โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหลัก การกระทำแบบนี้ ทำให้การท่องเที่ยวกลับมาฟื้นตัวอีกครั้ง การย้ายที่อยู่อาศัย และการพัฒนาเมืองในมิติใหม่ ๆ จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย เป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางยอดนิยมของดิจิทัลโนแมดด้วยลักษณะเมืองที่มีความหลากหลายทั้งทางวัฒนธรรม ธรรมชาติ ค่าครองชีพที่ไม่สูงและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการอยู่อาศัย (นลินี คำกำยาน, 2567) ขณะเดียวกันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สนับสนุนให้การทำงานจากทุกที่เป็นไปได้โดยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากการเกิดโรคระบาดอย่างรวดเร็วของไวรัส Covid-19 ที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อมากขึ้นทั่วโลก ทำให้หลายบริษัทต้องเปลี่ยนระบบการปฏิบัติงานเพื่อลดความแออัดในบริเวณที่อยู่ด้วยกันของผู้คนและลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อไวรัสน้อยลง

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มดิจิทัลโนแมดเป็นกลุ่มเป้าหมายศักยภาพที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับเป้าหมายในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศอินเทอร์เน็ตที่เร็วขึ้นและการมีเครื่องมือออนไลน์ที่เอื้อต่อการรวมตัวกันเพื่อทำงาน ขณะเดียวกัน ภาวะเศรษฐกิจถดถอยได้ส่งต่อทั้งองค์กรและประชาชนและทุกภาคส่วน ครอบคลุมการเดินทาง ปัญหารถติด และมลภาวะทางอากาศ ประกอบกับไทยในการมุ่งสู่คุณภาพการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพและการเติบโตอย่างยั่งยืน ประกอบกับประเทศไทยที่มีภาพลักษณ์ในฐานะเมืองปลายทางที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มดิจิทัลโนแมด (พิสิทธิ์ พิพัฒน์โกคากุล, 2566) การทำงานจากที่บ้าน หรือ work from home นับเป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกนำมาใช้มากที่สุด บริษัททั่วโลก รวมทั้งในประเทศไทยเริ่มนำวิธีการทำงานจาก

ที่บ้านมาใช้เป็นรูปแบบการทำงานในองค์กร ปัญหาที่เกิดขึ้นนำไปสู่การปฏิรูประบบการทำงาน โดยปรับเปลี่ยนระบบใหม่ที่เรียกว่า Telework and work at home การแพร่ระบาดของโควิด-19 ประกอบกับการพัฒนาของเทคโนโลยี เป็นตัวเร่งสำคัญที่ทำให้ไลฟ์สไตล์ในการทำงาน ของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป เกิดการทำงานในรูปแบบ Remote Work และ Hybrid ซึ่งสามารถทำงานออนไลน์จากสถานที่ใดก็ได้ (Work from anywhere) ทำให้กลุ่มดิจิทัลโนแมดมีสถานภาพที่มีความจำเป็นและสำคัญต่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยวในระยะต่อไป จึงนับเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลายประเทศให้ความสำคัญเนื่องจากมีจุดเด่นเรื่องระยะเวลาพำนักเฉลี่ยสูงถึง 6 เดือน ส่งผลให้มีการใช้จ่ายสูงกว่านักท่องเที่ยวทั่วไปโดยไม่ขึ้นอยู่กับฤดูกาลท่องเที่ยวที่ชัดเจนแบบนักท่องเที่ยวกลุ่มอื่นทั่วไป (ธนา ตูลยกิจวัตร และคนอื่น ๆ, 2566)

นักท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมดได้มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม กลุ่มดิจิทัลโนแมดที่มาเยือนไทย นอกจากนำเงินจำนวนมากมาใช้จ่ายเท่านั้น แต่ยังมาเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจในชุมชน คนในพื้นที่ยังต้องเจอกับวัฒนธรรมและสังคมที่เปลี่ยนไปด้วย เพราะเมื่อมีดิจิทัลโนแมดมาอยู่อาศัยกันมากขึ้นเรื่อย ๆ คนในท้องถิ่น ร้านค้า ที่พักอาศัย ชีวิตประจำวันก็เปลี่ยนไปด้วย เพื่อรองรับการอยู่อาศัยของหลากหลายวัฒนธรรม ซึ่งก็เข้ามาสร้างความเจริญเติบโตให้กับจังหวัดเชียงใหม่ด้วย แต่ตอนนี้พบว่า หลังจากเหตุการณ์การเกิดระบาดของโควิด-19 พบว่าจำนวนชาวดิจิทัลโนแมดและนักเดินทางท่องเที่ยวลดจำนวนลงไปมาก โดยข้อมูลจาก Nomad List พบว่าในเดือนพฤศจิกายน 2562 มีดิจิทัลโนแมดชาวต่างชาติในจังหวัดเชียงใหม่ถึง 12,942 คน แต่ในเดือนมีนาคม 2567 ลดลงเหลืออยู่ 5,000 คน (นลินี คำกายาน, 2567) ดังนั้น การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดจึงมีความสำคัญในหลายด้านเช่น สนับสนุนการเจริญเติบโตของท้องถิ่นชนบท การบริการนักท่องเที่ยว การพัฒนาเมืองในเชิงยั่งยืน รวมทั้งการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในพื้นที่

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้ดิจิทัลโนแมดตัดสินใจมาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านพักผ่อนหย่อนใจ ด้านรูปแบบพื้นที่ของชุมชน ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านค่าครองชีพในชุมชน ด้านสภาพสังคม ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ เพื่อนำมาเป็นรูปแบบพัฒนาเมืองเชียงใหม่ ให้เตรียมพร้อมและรับการเข้ามาพำนักของเหล่าดิจิทัลโนแมด รวมถึงใช้ผลการวิจัยเป็นข้อมูล เปิดโอกาสให้กลุ่มดิจิทัลโนแมดเข้ามา มีบทบาทในภาคการท่องเที่ยว ภายใต้กรอบของการพัฒนาอย่างยั่งยืน สามารถช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจและเพิ่มมูลค่ารายได้แก่ภาคการท่องเที่ยวของประเทศไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากมีการผสานความร่วมมือร่วมใจ รวมทั้งช่วยกันส่งเสริมกันทั้งภาครัฐภาคเอกชนและชุมชนอย่างเหมาะสม จะเอื้อให้ประเทศสามารถดึงดูดดิจิทัลโนแมดให้มาทำงานและท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืนพร้อมเสริมสร้างให้เกิดความพึงพอใจอย่างยั่งยืนในระยะยาวของกลุ่มดิจิทัลโนแมดและในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจมาพำนักในเมืองเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมด
2. เพื่อศึกษาหาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

สมมติฐานการวิจัย

- H1: ปัจจัยด้านการพักผ่อนหย่อนใจสัมพันธ์กับการเลือกเชียงใหม่เป็นสถานที่พำนัก
- H2: รูปแบบพื้นที่ของชุมชนสามารถอธิบายการตัดสินใจพำนักที่เชียงใหม่ได้
- H3: ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกเป็นสิ่งสำคัญต่อการเลือกพำนักที่เชียงใหม่
- H4: ค่าครองชีพในชุมชนมีความสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกเชียงใหม่เป็นเมืองพำนัก
- H5: สภาพสังคมส่งผลต่อการเลือกเชียงใหม่เป็นสถานที่พำนัก
- H6: กิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์สัมพันธ์กับการตัดสินใจพำนักที่เชียงใหม่

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับดิจิทัลโนแมด (Digital nomad)

แนวคิดเกี่ยวกับดิจิทัลโนแมด (Digital nomad) เริ่มต้นจากงานของ Makimoto & Manners ซึ่งได้บัญญัติคำดังกล่าวเพื่ออธิบายกลุ่มบุคคลที่ดำเนินชีวิตในลักษณะเคลื่อนย้ายที่อยู่อาศัยไม่อยู่ประจำที่ใดที่หนึ่ง ระยะเวลาหนึ่งก็เคลื่อนย้าย โดยใช้เพียงคอมพิวเตอร์เื้อื่อให้การทำงานไม่ต้องผูกติดกับสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง

สถานการณ์ดังกล่าว สะท้อนว่าคนรุ่นใหม่มีมุมมองการทำงานเปลี่ยนแปลงไปจากที่เคยเป็นมา พวกเขาให้ความสำคัญกับความคล่องตัวและอิสระในการทำงานมากกว่าการทำงานในสำนักงานแบบที่เคยเป็นมาในอดีต

(Makimoto & Manners, 1997) สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2567) ได้นิยามดิจิทัลโนแมดว่าเป็นชนสมัยใหม่ที่ทำงานผ่านเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย สามารถเดินทางไปพร้อมกันกับการทำงานขณะเดินทางได้ ขณะที่ United Nations Development Programme (2020) ให้ความหมายว่าดิจิทัลโนแมดคือบุคคลที่ทำงานทางไกลจากประเทศที่ไม่ใช่ถิ่นพำนักของตนเอง โดยไม่มีที่อยู่อาศัยถาวร ซึ่งสะท้อนลักษณะของแรงงานเคลื่อนที่ในบริบทเศรษฐกิจดิจิทัล ในเชิงวัฒนธรรม แนวคิดดิจิทัลโนแมด มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยที่เรียกว่า **Lifhacking** ซึ่งมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต การรู้เท่าทันตนเอง และการตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผล ยอมรับผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองได้ แนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับรูปแบบการใช้ชีวิตแบบดิจิทัลโนแมดที่มุ่งแสวงหาอิสรภาพและความยืดหยุ่นในการใช้ชีวิต จากผลการศึกษา และการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องระบุว่า ปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจมีส่วนช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตและบริหารจัดการเวลาในการทำงานควบคู่กับการพักผ่อน เป็นที่ชุมชนที่มีสภาพแวดล้อมปลอดภัยและเป็นมิตรและมีเอกลักษณ์ ส่งผลต่อความรู้สึกผูกพันกับพื้นที่ ส่วนด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและบริเวณสถานที่สำหรับทำงานร่วมกัน ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่จำเป็นต่อทางเลือกการปฏิบัติงานของดิจิทัลโนแมด นอกจากนี้ ด้านค่าดำรงชีพขณะทำงานอยู่รวมถึงด้านสภาพสังคมที่เปิดโอกาสและมีมิตรภาพที่ดีต่อชาวต่างชาติ และเอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมแล้วแต่สำคัญอย่างยิ่งในการเลือกมาพักในพื้นหนึ่ง ๆ ส่วนกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ก็เป็นปัจจัยเสริมที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์และความน่าสนใจของพื้นที่ (รสสุคนธ์ ศึกษาภาพพัฒนา และคนอื่น ๆ, 2566) ส่วนงานวิจัยของ Wang et al. (2018) พบว่า ดิจิทัลโนแมดเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีสถานการทำงานเข้ากับการเดินทางท่องเที่ยว หรือที่เรียกว่า “ทำงานเพื่อพักผ่อน” โดยเลือกทำงานจากสถานที่ใดก็ได้ผ่านเครื่องมือสื่อสารที่ล้ำสมัยส่งเสริมการทำงานแบบผ่อนคลายเป็นขั้นการได้เดินทางท่องเที่ยว ระหว่างประเทศและการเลือกสถานที่พำนักตามความพึงพอใจถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของดิจิทัลโนแมด

แนวคิดที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการตัดสินใจของกลุ่มดิจิทัลโนแมด

การตัดสินใจ หมายถึงการเลือกทางที่เหมาะสมที่สุดภายใต้เงื่อนไขและข้อมูลที่มีอยู่ โดยได้รับอิทธิพลจากหลายด้าน เช่น ด้านสภาพสิ่งแวดล้อม อารมณ์ สังคมที่อยู่อาศัย เป็นต้น (Kotler, 2000) ในบริบทของการเลือกที่พำนัก แนวคิดการเลือกทำเลที่ตั้ง อธิบายว่าบุคคลจะพิจารณาความคุ้มค่า ประโยชน์ใช้สอย และคุณภาพชีวิตร่วมกัน (Florida, 2002)

สำหรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด การที่พวกเขาตัดสินใจเข้ามาพักในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการท่องเที่ยวระยะสั้น แต่เป็นการพำนักชั่วคราวเพื่อรองรับงานที่ทำและการดำรงชีพ งานวิจัยของ Makimoto & Manners (1997) ระบุให้เห็นว่า การไม่เคร่งครัดในงานบางอย่าง และการเคลื่อนย้ายพื้นที่เป็นหัวใจสำคัญของดิจิทัลโนแมด ขณะที่ Hannonen (2022) อธิบายว่า การตัดสินใจของดิจิทัลโนแมดได้รับอิทธิพลจากระบบนิเวศของพื้นที่ ที่ช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพและช่วยการดำเนินชีวิตในอนาคตได้ เมื่อเป็นเช่นนั้น กระบวนการตัดสินใจเข้ามาพำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมดจึงเป็นผลลัพธ์ของการประเมินปัจจัยด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และด้านสังคมร่วมกัน ไม่ใช่เพียงแรงจูงใจด้านการท่องเที่ยวเพียงอย่างเดียว

ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกจุดหมายปลายทางของดิจิทัลโนแมด

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกพำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมด ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิด แรงดึงดูดของจุดหมายปลายทาง (Destination pull factors) ของ Lee (1966) และ Crouch & Ritchie (2003) ร่วมกับทฤษฎีวิถีชีวิตแบบเคลื่อนที่ (Lifestyle Mobility) โดยสามารถจำแนกปัจจัยสำคัญออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านพักผ่อนหย่อนใจ (Recreation and Leisure)** ดิจิทัลโนแมดมุ่งประเด็นไปที่ความสมดุลระหว่างการทำงานและการใช้ชีวิต เป็นพื้นฐานสำคัญในการตัดสินใจ ตามแนวคิดของ Muller (2016) ที่ระบุว่ากลุ่มนักเดินทางกลุ่มนี้แสวงหาแหล่งท่องเที่ยวที่มีทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายเพื่อการผ่อนคลายหลังเวลาทำงาน ทั้งนี้ จังหวัดเชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่มีความพร้อมด้านการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ โดยมีทรัพยากรธรรมชาติที่เอื้อต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว มีคาเฟ่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ ซึ่งตอบโจทย์ความต้องการเชิงสุนทรียภาพ

2. **ด้านรูปแบบของพื้นที่ในชุมชน (Community space and urban design)** ประกอบด้วยสภาพแวดล้อมภูมิประเทศ และการจัดการผังเมืองมีผลอย่างมากต่อความพึงพอใจในการพำนักระยะยาว โดยเฉพาะแนวคิดเมืองสร้างสรรค์ ว่าเมืองที่มีโครงสร้างพื้นฐานด้านพื้นที่เอื้อต่อการใช้ชีวิต มีพื้นที่สาธารณะ ความปลอดภัย และเอกลักษณ์ของชุมชน จะสามารถดึงดูดกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์รวมถึงดิจิทัลโนแมดได้ รูปแบบพื้นที่ของชุมชนจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อความรู้สึกซึ่งนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่รูปแบบเมือง การเข้าถึงพื้นที่ และความสะดวกในการเดินทางมีผลกระทบบต่อการตัดสินใจของดิจิทัลโนแมด (Thompson, 2020) ดิจิทัลโนแมดมักเลือกสถานที่ที่มีประชากรของชุมชนอาศัยอยู่มากๆ ในระดับที่เอื้อต่อการทำกิจกรรมโดยไม่ต้องพึ่งพารถยนต์ส่วนบุคคล รวมถึงการมีพื้นที่สาธารณะหรือย่านสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมบรรยากาศการทำงาน

3. **ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Digital Infrastructure and Facilities)** ตามแนวคิด Digital Ecosystem ของ Reichenberger (2018) ปัจจัยที่เป็นเงื่อนไขบังคับ คือ โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เสถียร โดยเน้นการพัฒนาเครือข่ายโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วและความเสถียร เหมาะสมต่อการทำงานออนไลน์ รองรับการใช้งานในชีวิตประจำวันและการทำงาน และความหลากหลายของพื้นที่ทำงานร่วมกัน ซึ่งไม่ได้ทำหน้าที่แค่ที่ทำงานแต่เป็นสิ่งที่สนับสนุนการประกอบอาชีพในระยะยาว

4. **ด้านค่าครองชีพของชุมชน (Cost of living and geo-arbitrage)** โดยแนวคิดของ Geo-arbitrage ถูกนำมาใช้อธิบายแรงจูงใจทางเศรษฐศาสตร์ที่เกิดจากความแตกต่างของอัตราแลกเปลี่ยนและระดับค่าครองชีพระหว่างประเทศหรือพื้นที่ ซึ่งเอื้อต่อการเลือกสถานที่พำนักของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเอื้อต่อการเลือกสถานที่พำนักของกลุ่มเป้าหมาย (Nash, 2018) ดิจิทัลโนแมดตัดสินใจเลือกเชียงใหม่เนื่องจากคุณภาพชีวิตที่ได้รับเมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายรายเดือนมีความคุ้มค่าสูง สามารถรักษามาตรฐานความเป็นอยู่ที่ดีได้ ในขณะที่มีต้นทุนการผลิตที่ต่ำลง

5. **ด้านสภาพสังคม (Social Environment and Capital)** การตัดสินใจพำนักขึ้นอยู่กับระดับของทุนทางสังคมที่สะท้อนผ่านความรู้สึกผูกพันและการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน กลุ่มดิจิทัลโนแมดแสวงหาเมืองที่มีสภาพสังคมที่เปิดกว้าง คนในพื้นที่เป็นกันเองและต้อนรับอย่างอบอุ่น และมีเครือข่ายกลุ่มคนที่ทำงานในลักษณะเดียวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ (Hannonen, 2022)

6. **ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ (Special events and experience economy)** กิจกรรมพิเศษ เช่น ถนนคนเดิน งานเทศกาลท้องถิ่น หรือกิจกรรมเครือข่ายทางธุรกิจ กิจกรรมชุมชน แลกเปลี่ยนความรู้ หรือกิจกรรมทางวัฒนธรรม เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากยิ่งขึ้นและลดความโดดเดี่ยวของดิจิทัลโนแมดรวมถึง การจัดกิจกรรมสร้างเครือข่ายทางสังคมและวิชาชีพเอื้อต่อการพัฒนาความรู้สึกผูกพันระหว่างดิจิทัลโนแมด กับพื้นที่ ส่งผลต่อความสนใจเข้ามาพำนักมากยิ่งขึ้น (Thompson, 2020)

แนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับดิจิทัลโนแมด

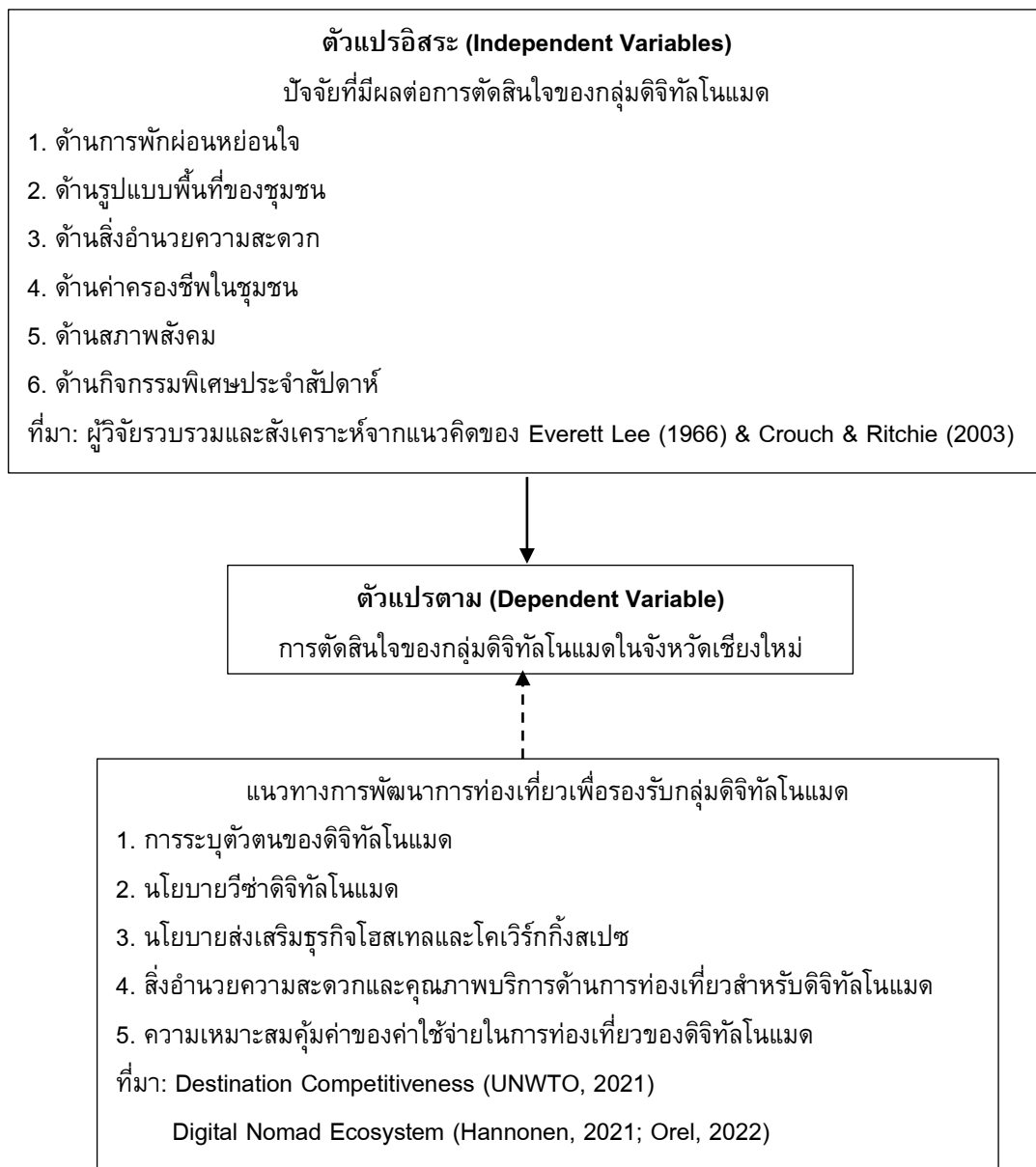
การพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมดเป็นแนวทางหนึ่งของการพัฒนาการท่องเที่ยวรูปแบบการพักผ่อนระยะยาว ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่และพักผ่อนระยะยาวมาประยุกต์ใช้ ซึ่งให้ความสำคัญกับนโยบายวิซ่า โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล พื้นที่ทำงานร่วม และการสร้างอัตลักษณ์ของเมือง (Hannonen, 2021; Orel, 2022) และ Destination competitiveness (World Tourism Organization, 2021) หลักฐานจากงานวิจัยก่อนหน้านี้สะท้อนว่า ความพร้อมด้านพื้นฐานดิจิทัลควบคู่กับนโยบายวิซ่าที่เอื้อต่อการพักผ่อนระยะยาว และระบบสนับสนุนการดำรงชีวิตที่เหมาะสม เป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของดิจิทัลโนแมด (Thompson, 2020; MBO Partners, 2020) คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2566) ให้ความสำคัญกับการพัฒนานโยบายวิซ่าระยะยาว การสนับสนุนพื้นที่ทำงานร่วมกัน และการยกระดับการบริการด้านการท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดกลุ่มที่รักการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพสูง ซึ่งแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด สามารถแบ่งได้ 5 ประการ ดังนี้

1. การระบุตัวตนของดิจิทัลโนแมด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Digital Nomad Ecosystem ของ Hannonen (2021) และ Destination Competitiveness โดย Ritchie & Crouch (2003) ให้ความเห็นว่า เมื่อมีการระบุกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน หน่วยงานท้องถิ่นสามารถออกแบบบริการและกิจกรรมที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย
2. นโยบายวิซ่าดิจิทัลโนแมด ซึ่งงานวิจัยของ Orel (2022) และรายงานของ United Nations World Tourism Organization. (2021) ชี้ให้เห็นว่า การกำหนดนโยบายและกฎระเบียบด้านวิซ่าที่เอื้อต่อการอยู่อาศัยระยะยาวควบคู่กับการทำงานรูปแบบทางไกล ช่วยสร้างความมั่นใจและความเชื่อมั่นให้กับผู้ที่ท่องเที่ยวคุณภาพสูง
3. การพัฒนาสนับสนุนธุรกิจโฮสเทลพร้อมกับโคเวิร์กิงสเปซ เป็นกลไกสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมสถานที่ทำงานและที่พักที่ช่วยให้การใช้ชีวิตและการทำงานของดิจิทัลโนแมด Richards (2018) การสนับสนุนการลงทุนและธุรกิจมีบทบาทในการสร้างชุมชนการทำงานร่วมกันมีเครือข่ายเชื่อมโยงกัน ทำให้พื้นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น
4. การพัฒนาระดับมาตรฐานระบบอินเทอร์เน็ต พื้นที่ทำงานร่วม ด้านคมนาคมช่วยเพิ่มความพึงพอใจให้แก่ผู้มาเยือน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Service Quality ของ Parasuraman et al. (1988) การจัดบริการด้านที่พัก อาหาร การขนส่ง และกิจกรรมอื่น ๆ จะยิ่งเพิ่มความพึงพอใจและประสบการณ์เชิงบวกของดิจิทัลโนแมด
5. ความเหมาะสมของค่าใช้จ่ายต่าง ๆ รวมถึงให้ความคุ้มค่าในการท่องเที่ยว ซึ่งอิงกับแนวคิด Perceived Value ของ Dolnicar & Leisch (2008) การวางแผนและกำหนดราคาบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ตลอดถึงมีการพัฒนาการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับงบประมาณ จะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวคุณภาพสูงและสนับสนุนให้พักผ่อนระยะยาว

การศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้พัฒนารอบแนวคิดการวิจัยโดยเลือกปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ รูปแบบพื้นที่ของชุมชน ความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวก ค่าครองชีพในชุมชน บริบททางสังคม และกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยนี้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านการพักผ่อนหย่อนใจ รูปแบบพื้นที่ของชุมชน สิ่งอำนวยความสะดวก ค่าครองชีพ สภาพสังคม และกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ สัมพันธ์กับการตัดสินใจการเลือกเชียงใหม่เป็นที่พำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมด นำไปวิเคราะห์ด้วยการถดถอยพหุ ขณะเดียวกันแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยว เช่น การระบุตัวตน นโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมด นโยบายส่งเสริมธุรกิจโฮสเทลและโคเวิร์กิงสเปซ สิ่งอำนวยความสะดวก และความคุ้มค่าด้านค่าใช้จ่าย ทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงนโยบายที่ช่วยสนับสนุนและเสริมสร้างการตัดสินใจพำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมดอย่างยั่งยืน ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้วิธีการสำรวจ (Survey Research) การรวบรวมข้อมูล ดำเนินการผ่านแบบสอบถามออนไลน์ แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประชากรที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มดิจิทัลโนแมด ที่เป็นชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยที่มีอายุ 20 ปี ขึ้นไป ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้สูตรการคำนวณหาขนาดตัวอย่างของ Cochran (1977) โดยหาความเชื่อมั่นที่ 95 เปอร์เซนต์ และยอมรับระดับความคลาดเคลื่อนที่ร้อยละ 5 จึงได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับเก็บข้อมูลคือ 400 คน และผู้วิจัยได้รับการตอบรับแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 435 คน จึงได้กลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 435 คน ซึ่งเป็นการเก็บตัวอย่างที่มากกว่าที่คำนวณได้ร้อยละ 10 เพื่อขาดเหลือ ไม่พบ ไม่ยอมตอบ และจะได้กลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมประชากรทั้งหมดเพื่อให้ผลงานวิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์มากขึ้น (ฐนัฐ วงศ์สายเชื้อ, 2559) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Digital Nomad Criteria) ดังต่อไปนี้

1. เป็นชาวต่างชาติที่พำนักในเมืองเชียงใหม่ในช่วงเวลาที่เก็บข้อมูล
2. ประกอบอาชีพ ที่สามารถทำงานทางไกลผ่านระบบดิจิทัลได้
3. ช่วงเวลาในการพำนักไม่น้อยกว่า 1 เดือน
4. ใช้พื้นที่ทำงาน เช่น ร้านกาแฟ หรือที่พักเป็นสถานที่ทำงาน
5. ไม่มีสถานะเป็นนักท่องเที่ยวระยะสั้น

ผู้ตอบแบบสอบถามต้องตอบ “ใช่” ทุกข้อจึงจะได้รับคัดเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่าง รวม 435 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามออนไลน์ที่ผู้วิจัยยัดบัจจยจากเว็บไซต์ nomad Live เป็นหลัก ออกแบบสร้างเครื่องมือโดยจัดลำดับเนื้อหาของแบบสอบถามให้มีความครอบคลุมกับประเด็นสำคัญของการสอบถาม รวมถึงนำแนวคิดบัจจยที่กระตุ้นให้กลุ่มดิจิทัลโนแมด มาพำนักที่จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งได้ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อคำถาม (Content Validity) ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 1) แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายรับเฉลี่ยต่อเดือน สัญชาติ ลักษณะคำถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list)
- 2) แบบสอบถามที่ออกแบบขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาบัจจยด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ
- 3) แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

เนื่องจากเป็นการวิเคราะห์เชิงพรรณนาเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด จึงไม่มีการตั้งสมมุติฐานการวิจัย ทั้งนี้ ส่วนที่ 2 และ 3 เป็นข้อคำถามที่มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และประยุกต์ตามมาตรวัด ลิเคิร์ท (Likert scale) 5 ระดับ โดยแบบสอบถามได้ผ่านการทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content validity)โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนด้วยการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ได้ผลการทดสอบค่า IOC = 0.90 (IOC >= 0.5) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563) แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามชุดนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และได้ทำการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha) จากการประเมินค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาบัจจยด้านต่าง ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 0.94 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด เท่ากับ 0.91 สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องมือวิจัยมีความน่าเชื่อถือ เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลจริง (กลยา วาณิชยัญญา, 2560)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ใช้สถิติเชิงพรรณนา (ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (MRA) เพื่อศึกษาผลของตัวแปรอิสระต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ของ

กลุ่มดิจิทัลโนแมด ก่อนทำการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ (Multicollinearity) โดยพิจารณาค่า Variance Inflation Factor และค่า Tolerance ซึ่งพบว่าค่า VIF ของตัวแปรอิสระทุกตัวมีค่าน้อยกว่า 10 และค่า Tolerance มากกว่า 0.10 แสดงว่าข้อมูลไม่เกิดปัญหา Multicollinearity และเหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ ผู้วิจัยใช้วิธี Enter Method

การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 222 คน จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 435 คน คิดเป็นร้อยละ 51 ด้านอายุมากที่สุดอยู่ระหว่าง 31 - 40 ปี จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 24.6 ด้านสถานภาพแต่งงานมากที่สุด จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 40.5 ด้านอาชีพส่วนใหญ่มีอาชีพหรือสาขาอาชีพอื่น ๆ จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9 ด้านรายรับต่อเดือนเท่ากับ มากกว่า 300,000 บาท จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 27.4 และด้านสัญชาติพบว่าส่วนใหญ่มีสัญชาติอเมริกัน จำนวน 89 คน คิดเป็น ร้อยละ 20.5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1

แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลให้ดิจิทัลโนแมดมาพำนักรในจังหวัดเชียงใหม่

ปัจจัยที่มีผลให้ดิจิทัลโนแมด มาพำนักรในจังหวัดเชียงใหม่	ระดับความเห็น		ผลลัพธ์
	ค่าเฉลี่ย	SD	
ด้านสถานที่เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ	4.04	.847	มาก
ด้านรูปแบบพื้นที่ของชุมชน	3.85	.930	มาก
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	3.96	.852	มาก
ด้านค่าครองชีพในชุมชน	3.96	.809	มาก
ด้านสภาพสังคม	3.94	.826	มาก
ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์	3.88	.861	มาก
เฉลี่ย	3.94	.854	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลให้ดิจิทัลโนแมดมาพำนักรในเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.94 (SD = .854) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยพบว่า ด้านที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.04 (SD = .847) รองลงมาคือ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกและด้านค่าครองชีพมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 (SD = .854, .809) ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 (SD = .826) ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 (SD = .861) น้อยที่สุดคือด้านผังพื้นที่ชุมชน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.85 (SD = .930)

ตารางที่ 2

แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยว

แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยว เพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด	ระดับความคิดเห็น		ผลลัพธ์
	ค่าเฉลี่ย	SD	
1. การระบุตัวตนของดิจิทัล โนแมด	3.81	.877	มาก
2. นโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมด	4.03	.860	มาก
3. นโยบายส่งเสริมธุรกิจโฮสเทลและโคเวิร์กกิ้ง	3.75	.934	มาก
4. สิ่งอำนวยความสะดวกและคุณภาพบริการ ด้านการท่องเที่ยวสำหรับดิจิทัลโนแมด	3.85	.860	มาก
5. ความเหมาะสมคําค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวของดิจิทัลโนแมด	4.00	.848	มาก
เฉลี่ย	3.88	.876	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยและเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับดิจิทัลโนแมด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับ แนวทางการพัฒนาในภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.88 (SD = .876) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ผลดังนี้ ความคิดเห็นมากที่สุดได้แก่ นโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมดมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.03 (SD = .860) รองลงมาได้แก่ ความเหมาะสมคําค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวของดิจิทัลโนแมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 (SD = .848) สิ่งอำนวยความสะดวกและคุณภาพบริการด้านการท่องเที่ยวสำหรับดิจิทัลโนแมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 (SD = .860) การระบุตัวตนของดิจิทัลโนแมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 (SD = .877) น้อยที่สุดคือนโยบายส่งเสริมธุรกิจโฮสเทลและโคเวิร์กกิ้ง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 (SD = .934)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

1. ผลการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย ด้วยการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลให้ดิจิทัลโนแมดมาพำนักร ในจังหวัดเชียงใหม่กับการตัดสินใจของกลุ่มดิจิทัลโนแมด

ตารางที่ 3

การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตัวแปร	CMRP	CSL	Am	CLCM	SE	WSA
ค่าเฉลี่ย	4.04	3.85	3.96	3.96	3.94	3.88
SD	0.847	0.930	0.852	0.809	0.826	0.861
ด้านสถานที่เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ	1					
ด้านรูปแบบพื้นที่ของชุมชน	.167**	1				
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	.293**	.284**	1			
ด้านค่าครองชีพในชุมชน	.084	.108*	.255**	1		
ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม	.110*	.207**	.253**	.144**	1	
ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์	.183**	.295**	.341**	.302**	.412**	1

หมายเหตุ. **นัยสำคัญที่ระดับ 0.01 *นัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากตาราง แสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของระหว่างตัวแปรอิสระทุกตัวมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ตัวแปรอิสระและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ (Correlation Coefficients) แสดงในตารางที่ 3 พบว่า ด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ (WSA) มีความสัมพันธ์สูงสุดกับด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม (SE) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนถึงความเชื่อมโยงระหว่างการจัดกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ปานกลาง ได้แก่ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Am) มีความสัมพันธ์ปานกลางกับด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ (WSA) แสดงให้เห็นถึงบทบาทของสิ่งอำนวยความสะดวกที่ส่งผลต่อกิจกรรมพิเศษ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์น้อย ได้แก่ ด้านค่าครองชีพในชุมชน (CLCM) กับด้านสถานที่เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ (CMRP)

2. การวิเคราะห์แบบจำลองถดถอยเชิงพหุ

โดยสมมติตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ การเข้ามาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมด ซึ่งแทนด้วยตัวแปร Factors Affecting Digital Nomads' Decision (FAD) เนื่องจากสะท้อนถึงการตัดสินใจดังกล่าวตามกรอบแนวคิด ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) คือปัจจัย 6 ด้านตามกรอบแนวคิด ได้แก่ สถานที่พักผ่อนหย่อนใจในเชียงใหม่ (CMRP), ฝั่งพื้นที่ชุมชน (CSL), สิ่งอำนวยความสะดวก (Am), ค่าครองชีพในเชียงใหม่ (CLC) สภาพแวดล้อมทางสังคม (SE) และด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ (WSA) แบบจำลองได้แก่

$$FAD = \beta_0 + \beta_1(CMRP) + \beta_2(CSL) + \beta_3(Am) + \beta_4(CLC) + \beta_5(SE) + \epsilon$$

ใช้การจำลองข้อมูลตามค่าสหสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับคำบรรยาย (เช่น ความสัมพันธ์สูงระหว่าง FAD กับ CSL; ความสัมพันธ์ปานกลางระหว่าง Am กับตัวแปรอื่น; และความสัมพันธ์ต่ำไม่มีความสำคัญทางสถิติระหว่าง CMRP กับ WSA ,โดยจำนวนตัวอย่าง $n = 435$ และระดับนัยสำคัญ 95% ($p < 0.05$) ผลลัพธ์แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4

ผลการวิเคราะห์แบบจำลองถดถอยเชิงพหุ

ตัวแปร (Variable)	ค่าสัมประสิทธิ์ ถดถอย (Coefficient)	ค่าความคลาด เคลื่อนมาตรฐาน (Std. Error)	ค่า t (t-value)	ค่า p (p-value)	นัยสำคัญที่ 95% (Sig. at 95%)
ค่าคงที่ (Constant)	-1.000	0.183	-5.473	0.000	มีนัยสำคัญ
CMRP	0.046	0.025	1.847	0.065	ไม่มีนัยสำคัญ
CSL	0.468	0.028	16.984	0.000	มีนัยสำคัญ
AM	0.139	0.029	4.740	0.000	มีนัยสำคัญ
CLCM	0.199	0.028	7.181	0.000	มีนัยสำคัญ
SE	0.403	0.042	9.657	0.000	มีนัยสำคัญ
WSA	0.043	0.024	1.832	0.054	ไม่มีนัยสำคัญ

$R^2 = 0.736$ Adjusted $R^2 = 0.732$ ค่า $F = 198.4$, $p < 0.01$

ผลการวิเคราะห์แบบจำลองถดถอยดังแสดงในตารางที่ 4 พบว่าแบบจำลองมีประสิทธิภาพอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามอยู่ในระดับที่ดี แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองมีความเหมาะสมและมีความเสถียรในการอธิบายข้อมูลเชิงประจักษ์

หากพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่ยอมรับสมมติฐาน จำนวน 4 ด้าน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของกลุ่มดิจิทัลโนแมด โดยเรียงลำดับตามค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน จากมากไปน้อย ได้แก่ ปัจจัยด้านรูปแบบพื้นที่ของชุมชน (CSL) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (AM) ด้านค่าครองชีพในชุมชน (CLCM) และด้านสภาพสังคม (SE) ตามลำดับ สมมติฐานที่ไม่ได้รับการยอมรับ (ปฏิเสธสมมติฐาน) ได้แก่ ด้านการพักผ่อนหย่อนใจ (CMRP) และด้านกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ (WSA) เนื่องจากมีค่าระดับนัยสำคัญมากกว่า 0.05 ($\text{Sig} > 0.05$) แสดงให้เห็นว่าปัจจัยทั้งสองด้านนี้ไม่มีอิทธิพลในการตัดสินใจเข้ามาพำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมด

สรุปและอภิปรายผล

1. ภาพรวมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเข้ามาพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมด อยู่ในระดับสูง โดยปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด อย่างไรก็ตาม ผลการทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านรูปแบบพื้นที่ชุมชน สิ่งอำนวยความสะดวก ค่าครองชีพในชุมชน และสภาพสังคมมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้ามาพำนักอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่งผลให้สมมติฐาน H2 H3 H4 และ H5 ได้รับการสนับสนุนเชิงประจักษ์ ขณะที่ปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ และกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ ไม่แสดงอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงไม่สนับสนุนสมมติฐาน H1 และ H6

การวิเคราะห์แบบจำลองเชิงลึกเห็นว่า แม้ตัวแปรด้านการพักผ่อนหย่อนใจ ($\text{CMRP}, p=0.065$) และกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ ($\text{WSA}, p=0.054$) จะได้รับการประเมินในระดับค่อนข้างสูงจากกลุ่มตัวอย่าง แต่เมื่อพิจารณาภายใต้กรอบการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ พบว่าปัจจัยดังกล่าวไม่สามารถอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจพำนักได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์นี้ สะท้อนให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านการท่องเที่ยวและกิจกรรมนันทนาการมีบทบาทในลักษณะของปัจจัยเสริมมากกว่าการเป็นตัวกำหนดหลักต่อการตัดสินใจมาพำนักในระยะยาวของกลุ่มดิจิทัลโนแมด ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Hannonen (2021) ที่อธิบายว่า กลุ่มดิจิทัลโนแมดมีลักษณะเป็นแรงงานเคลื่อนที่ที่ขับเคลื่อนด้วยรูปแบบการดำเนินชีวิต มากกว่าการเป็นนักเที่ยวเชิงนันทนาการ โดยมุ่งให้ความสำคัญกับปัจจัยที่สนับสนุนการทำงานและการใช้ชีวิตในระยะยาวเป็นหลัก

ในทางตรงกันข้าม ผลการวิเคราะห์พบว่า ปัจจัยด้านรูปแบบพื้นที่ชุมชน (CSL) เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจพำนักมากที่สุด ($t=16.984, p=0.000$) รองลงมาคือปัจจัยด้านสภาพสังคม (SE) ($t=9.657, p=0.000$) ผลลัพธ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะของสภาพแวดล้อมทั้งด้านกายภาพและบริบททางสังคมมีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกพำนักของกลุ่มดิจิทัลโนแมด โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน และการสร้างเครือข่ายทางสังคม ประกอบกับแนวคิด The Third Place ของ Oldenburg (1989) ที่ชี้ว่าเมืองที่เอื้อต่อการพบปะและการใช้งานพื้นที่ร่วมกันสามารถดึงดูดแรงงานสร้างสรรค์ได้

ส่วนองค์ประกอบเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวก (AM) และค่าครองชีพในชุมชน (CLCM) มีผลต่อการตัดสินใจพำนักอย่างมีนัยสำคัญ ($p = 0.000$) สนับสนุนแนวคิด Geo-arbitrage ของ Nash (2018) ที่อธิบายว่าดิจิทัลโนแมดมีแนวโน้มเลือกพำนักในเมืองที่มีความสมดุลระหว่างต้นทุนการดำรงชีวิตและคุณภาพของด้านบริการพื้นฐาน การที่จังหวัดเชียงใหม่ยังสามารถรักษาความได้เปรียบด้านค่าครองชีพควบคู่กับความสมดุลระหว่างชีวิตรวมถึงความสะดวกในการเข้าถึงบริการ จึงเป็นปัจจัยดึงดูดสำคัญในเชิงสถิติ

2. ผลการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด พบว่า ตัวแปรที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความเห็นทุกด้านอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นถึงความสำคัญขององค์ประกอบด้านคุณภาพชีวิตที่เหมาะสมและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานเป็นแนวทางการพัฒนาที่เสนอในการรองรับการท่องเที่ยวพำนักระยะยาวของกลุ่มนักท่องเที่ยวทำงานจากระยะไกล โดยเฉพาะด้านนโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมดซึ่งได้รับระดับความสำคัญสูงสุด ส่วนข้อมูลด้านปัจจัยด้านอื่น ๆ เช่น นโยบายเชิงบริหารการจัดการพื้นที่ ก็จำเป็นต้องมุ่งเน้นพัฒนาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของจุดหมายปลายทางและการตัดสินใจพำนักระยะยาวของดิจิทัลโนแมด

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการท่องเที่ยวพำนักระยะยาว (Long-stay tourism) ของ Makimoto & Manners (1997) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความยืดหยุ่นด้านการตรวจคนเข้าเมืองและระยะเวลาการพำนักเป็นปัจจัยพื้นฐานที่เอื้อต่อรูปแบบการทำงานและการใช้ชีวิตของนักท่องเที่ยวกลุ่มใหม่ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับรายงานของ United Nations World Tourism Organization (2021) และข้อค้นพบของ Orel (2022) ที่ชี้ให้เห็นว่านโยบายวีซ่าของดิจิทัลโนแมดมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของจุดหมายปลายทาง ทั้งในมิติของความเชื่อมั่น ด้านกฎระเบียบความสะดวกในการพำนัก และการสร้างแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกพำนักระยะยาวของกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพ

ข้อค้นพบจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ประเด็นด้านความคุ้มค่าของค่าใช้จ่ายและความเหมาะสมกับค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว รวมถึงด้านการอำนวยความสะดวกและการเข้าถึงบริการ ได้รับการประเมินในระดับสูง สะท้อนว่าดิจิทัลโนแมดเห็นความสำคัญของคุณภาพชีวิตและต้นทุนการดำรงชีวิตและความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการทำงานทางไกล ข้อค้นพบดังกล่าวในประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิด Perceived Value ของ Dolnicar & Leisch (2008) ซึ่งอธิบายว่า การรับรู้ถึงความคุ้มค่าโดยรวมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทาง นอกจากนี้ ผลการศึกษายังเป็นไปในทิศทางเดียวกับรายงานของ MBO Partners (2022) ที่ระบุว่าค่าครองชีพที่เหมาะสม เสถียรภาพของระบบอินเทอร์เน็ต และมาตรฐานของการบริการด้านการท่องเที่ยวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อระดับความพึงพอใจและแนวโน้มการพำนักในระยะยาวของดิจิทัลโนแมด ขณะเดียวกัน ด้านการระบุตัวตนของดิจิทัลโนแมดและนโยบายส่งเสริมธุรกิจโฮสเทลและโคเวิร์กิงสเปซ แม้จะได้รับการประเมินในระดับสูงแต่ระดับความสำคัญยังคงอยู่ในลำดับรองลงมา ผลการวิจัยสะท้อนว่าการพัฒนาเชิงกายภาพเพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอต่อการตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หากขาดการกำหนด อัตลักษณ์ของกลุ่มเป้าหมายและการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ในระดับนโยบาย ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Digital Nomad Ecosystem ของ Hannonen (2021) และงานของ Richards (2018) ที่เน้นว่าการสร้างชุมชนดิจิทัลโนแมดที่ยั่งยืนต้องอาศัยทั้งนโยบาย การสื่อสารอัตลักษณ์ และกิจกรรมทางสังคมที่สอดคล้องกับพื้นที่การทำงานร่วมในบริบทของจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลและพื้นที่ทำงานร่วมรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมดอยู่แล้ว

ข้อค้นพบจากการศึกษาค้นครั้งนี้สะท้อนให้เห็นอีกว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับกลุ่มดิจิทัลโนแมดจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกลไกเชิงนโยบายและการบริหารจัดการเชิงพื้นที่ มากกว่าการมุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเชิงกายภาพเพียงมิติเดียว แนวโน้มดังกล่าวมีความสอดคล้องกับข้อเสนอของ ณัฐวุฒิ อ่วมสกุล (2565) ที่เสนอว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อรองรับดิจิทัลโนแมดในจังหวัดเชียงใหม่ควรเน้นนโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมดควบคู่กับการยกระดับมาตรฐานบริการ การสร้างระบบนิเวศการใช้ชีวิตที่เหมาะสม การกำหนดอัตลักษณ์เมืองเพื่อยกระดับศักยภาพการแข่งขันของแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้รับการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกพำนักในจังหวัดเชียงใหม่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ด้านรูปแบบพื้นที่ชุมชน ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านค่าครองชีพ และด้านสภาพสังคม ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนวทางเชิงรูปธรรมดังต่อไปนี้

1. สำหรับภาครัฐ ควรกำหนดนโยบายการพัฒนาเมืองและชุมชนให้สอดคล้องกับรูปแบบการทำงานให้เอื้อต่อการอยู่อาศัยและการทำงานระยะไกล พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลและระบบขนส่งอย่างต่อเนื่อง รักษาความได้เปรียบด้านค่าครองชีพ รักษาความสามารถในการแข่งขันด้านค่าครองชีพ พร้อมทั้งส่งเสริมสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ปลอดภัย เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ และสนับสนุนการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควบคู่กับการผลักดันนโยบายวีซ่าดิจิทัลโนแมดอย่างเป็นรูปธรรม

2. สำหรับภาคเอกชน ควรพัฒนาที่พักอาศัยและบริการ เน้นความคุ้มค่าควบคู่กับการสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เอื้อต่อการอยู่อาศัยระยะยาว สนับสนุนการทำงานระยะไกล ความคุ้มค่าในด้านราคา พื้นที่ทำงานร่วมกัน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและพื้นที่ส่วนกลางที่เอื้อต่อการสร้างเครือข่ายทางสังคม ทั้งนี้ ปัจจัยด้านสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและกิจกรรมพิเศษประจำสัปดาห์ซึ่งไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ควรให้ความสำคัญในลำดับรอง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังจังหวัดหรือเมืองอื่น เพื่อศึกษากลุ่มดิจิทัลโนแมดในบริบทพื้นที่ที่แตกต่างกัน
2. ควรใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจและประสบการณ์เชิงลึกของดิจิทัลโนแมด
3. ควรศึกษาปัจจัยอื่นเพิ่มเติม เช่น นโยบายภาครัฐด้านภาษีหรือกฎหมายแรงงาน ที่อาจมีผลต่อการตัดสินใจพำนักระยะยาว

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จากโครงการอาสาสมัครวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ที่สนับสนุนให้ทุนวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วาณิชย์บัญชา. (2560). การวิเคราะห์สถิติขั้นสูงด้วย SPSS for Windows (พิมพ์ครั้งที่ 12). ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดา.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2567). ทำความรู้จัก “Digital Nomad” ในประเทศไทย. TAT Review. <https://tatreviewmagazine.com/digital-nomads-2023> [1]
- คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2566). แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566 - 2570). กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. <https://planning.dusit.ac.th/main/wp-content/uploads/2023/06/แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ-ฉบับที่3-พ.พ.pdf>
- ฐนัญ วงศ์สายเชื้อ. (2559, 14 สิงหาคม). การหาขนาดตัวอย่างกรณีไม่ทราบจำนวนประชากร: สูตร Cochran [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fZtwHMuF8Q> [1]
- ณัฐภูมิ อ่ำสกุล. (2565). แนวทางการส่งเสริมดิจิทัลโนแมดของภาครัฐเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจการท่องเที่ยว [เอกสารประกอบการพัฒนาผู้บริหารระดับสูงสำหรับข้าราชการรัฐสภาสามัญ รุ่นที่ 13]. สถาบันพระปกเกล้า. <https://kpi.ac.th/media/pdf/M965123.pdf>
- ธนา ตูลยกิจวัตร, สุจิตรา อันโน, และกณิส อ่ำสกุล. (2566). Digital Nomad เทรนด์ฮิตติดลมบน สร้างโอกาสท่องเที่ยวไทย. SCB EIC. <https://www.scbeic.com/th/detail/product/digital-nomad-240523>
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลสถิติด้วย SPSS และ AMOS (พิมพ์ครั้งที่ 18). สถาบันวิจัยและพัฒนาธุรกิจ.
- นลินี คำกายน. (2567, 1 เมษายน). เชียงใหม่ เมือง Digital Nomad เฝ้ามองร้อนเร่ในยุคดิจิทัล. Lanner. <https://www.lannernews.com/01042567-01/> [1]
- พิสิทธิ์ พิพัฒน์โกคากุล. (2566, 21 ธันวาคม). ทำความรู้จัก Digital Nomad: สไตล์การทำงานแบบใหม่ของยุคดิจิทัล. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/ทำความรู้จัก-digital-nomad-สไตล์การทำงานแบบใหม่ของยุคดิจิทัล-พิพัฒน์โกคากุล-9sygf/>

- รสสุคนธ์ ศึกษานภาพพัฒน์, วรพงศ์ วิรุฬห์ศรี, ปฎิพล อ่วมประเสริฐ, และสถาพร มั่งพูนผล. (2566). โอกาสทางเศรษฐกิจภาคเหนือจากการเข้ามาของ *Digital Nomad*. ธนาคารแห่งประเทศไทย สำนักงานภาคเหนือ.
https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/articles-and-publications/articles/Article_23May2023.html
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Dolnicar, S., & Leisch, F. (2008). Segmenting tourists by loyalty. *Journal of Travel Research*, 46(3), 287–296.
<https://doi.org/10.1177/0047287507301035>
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- Hannonen, J. (2021). Digital nomads and the transformation of tourism destinations. *Tourism Management Perspectives*, 43, Article 100997. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2022.100997>
- Hannonen, J. (2022). Digital nomadism and the future of tourism. *Annals of Tourism Research*, 94, Article 103463. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2022.103463>
- Kotler, P. (2000). *Marketing management* (10th ed.). Prentice Hall.
- Lee, E. S. (1966). A theory of migration. *Demography*, 3(1), 47–57. <https://doi.org/10.2307/2060063>
- Makimoto, T., & Manners, D. (1997). *Digital nomad*. John Wiley & Sons.
- MBO Partners. (2022). *Digital nomads: The new global workforce*. <https://www.mbopartners.com/state-of-independence/digital-nomads/>
- Muller, A. (2016). The digital nomad. *Transnational Social Review*, 6(3), 344–348.
<https://doi.org/10.1080/21931674.2016.1218573>
- Nash, C. (2018). *Digital nomads: What are they and how do they work?* University of Westminster.
<https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/q538x/digital-nomads-what-are-they-and-how-do-they-work>
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place*. Paragon House.
- Orel, M. (2021). The rise of digital nomads: Implications for tourism and policy. *Journal of Vacation Marketing*, 27(4), 425–439. <https://doi.org/10.1177/13567667211066487>
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. L. (1988). SERVQUAL: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64(1), 12–40.
[https://doi.org/10.1016/S0022-4359\(88\)80013-3](https://doi.org/10.1016/S0022-4359(88)80013-3)
- Reichenberger, I. (2018). Digital nomads – A quest for holistic freedom. *Annals of Leisure Research*, 21(3), 364–380. <https://doi.org/10.1080/11745398.2017.1358098>
- Richards, G. (2018). The new global nomads. *Tourism Recreation Research*, 40(3), 340–352.
<https://doi.org/10.1080/02508281.2018.1468012>
- Ritchie, J. R. B., & Crouch, G. I. (2003). *The competitive destination: A sustainable tourism perspective*. CABI Publishing.
- Thompson, B. Y. (2020). Digital nomads. *Glocalism: Journal of Culture, Politics and Innovation*, 2019(3), 1–15.
<https://doi.org/10.12893/glocalism.2019.3.2>
- United Nations Development Programme. (2020). *UNDP Thailand annual report 2020*.
<https://www.undp.org/thailand/publications/undp-thailand-annual-report-2020>

United Nations World Tourism Organization. (2021). *Digital nomads: A global perspective*. UNWTO.

<https://www.unwto.org/news/digital-nomads-a-new-type-of-work>

Wang, B., Schlagwein, D., Cecez-Kecmanovic, D., & Cahalane, M. (2018). Digital work and high-tech wanderers: Three theoretical framings of digital nomadism. *Proceedings of the 29th Australasian Conference on Information Systems (ACIS 2018)*. <https://aisel.aisnet.org/acis2018/81>