

การบูรณาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม
และกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน: กรณีศึกษา ชุมชนเมืองเก่าสุโขทัย
INTEGRATING CREATIVE TOURISM STRATEGY WITH CULTURAL HERITAGE
ATTRACTION THROUGH PARTICIPATORY PROCESS:
A CASE STUDY OF THE HISTORY CITY OF SUKHOTHAI COMMUNITY.

วัชรพงษ์ ชุมดวง*

Watcharaphong Chumduang

Watcharapong.c@cmu.ac.th

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200

Faculty of Architecture, Chiang Mai University, Chiang Mai 50200 Thailand

*Corresponding author E-mail: Watcharapong.c@cmu.ac.th Tel. 09 9295 2569

(Received: August 3, 2018; Accepted: October 11, 2018)

บทคัดย่อ: การวิจัยเรื่องนี้กล่าวถึงการพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสำเร็จอย่างเป็นรูปธรรมด้วยแนวทางของต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีค่าที่บรรพบุรุษคิด ทำขึ้น แล้วสืบทอดกันมาด้วยการปฏิบัติ มีทั้งสิ่งที่จับต้องได้และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ จึงต้องอาศัยกระบวนการเพื่อให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน โดยอาศัยบริบทของพื้นที่และต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม นำไปสู่การพัฒนาชุมชน ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้แทนชุมชน ผู้แทนหน่วยงานท้องถิ่น และผู้แทนหน่วยงานของภาครัฐด้านการท่องเที่ยว กลุ่มละ 5 ท่าน รวมเป็นจำนวน 15 ท่าน เพื่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิทยากระบวนการสร้างทฤษฎีฐานราก จากการศึกษาผู้วิจัยได้เลือกประเด็นที่ค้นพบ เพื่อนำมาสร้างเป็นแนวคิดและสังเคราะห์ออกมาเป็นข้อสรุปเชิงทฤษฎี ภายใต้การบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมสู่การเป็นพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย ประกอบด้วย 1. เมื่อใดที่เกิดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการ 2. เมื่อใดที่ชุมชนมีความเข้มแข็งด้านการบริหารจัดการ จะได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ 3. เมื่อใดที่ชุมชนเกิดการเรียนรู้และเห็นประโยชน์ร่วมกัน จะนำไปสู่ความร่วมมือในการพัฒนาอย่างมีเอกภาพภายในชุมชน 4. เมื่อใดที่ชุมชนเกิดองค์ความรู้และเห็นคุณค่าของต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น จะนำไปสู่ความหวงแหนในสิ่งเหล่านั้น 5. เมื่อใดที่หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องกับองค์ความรู้ด้านการจัดการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น จะทำให้ชุมชนเกิดความตื่นตัวและสนใจในประโยชน์ของสิ่งเหล่านั้น เพื่อเกิดประโยชน์กับพื้นที่อื่นๆ ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: การบูรณาการท่องเที่ยว การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม กระบวนการมีส่วนร่วมเมืองเก่าสุโขทัย

Abstract: The research study investigated how tourist attraction had been developed and sustain under cultural heritage. This qualitative research employed in-depth interview to learn and understand the phenomenon. Stakeholder interview included government agencies of tourism, municipal district and community. The methodology of grounded theory was used to analyze the data 3 groups, group 1 is 5 persons in government, group 2 is 5 persons in private organization, and group 3 is 5 persons in community. The result were, firstly, when the partnership between community and agencies were form, it contributed to the effective management of tourist attraction. Secondly, the community's strengthened management induced support from organization both private and public sector. Thirdly, when the community had learned and shared the benefit, it led to more intense and extensive cooperation. Also when the community gains knowledge and

appreciation of cultural heritage, it leads to value highly of those in the community. Finally, with supporting role of involved organizations on the knowledge and management of cultural heritage, the community awareness and interest in the benefits of the local have been raised. It is recommended that future study focus on developing products of tourism from cultural heritage or replicate this study in other target areas.

Keywords: Integrate Tourism; Integrate Creative Tourism; Cultural Heritage; Participatory Approach; the historical city of Sukhothai

1. บทนำ

ประเทศไทยเป็นดินแดนที่มีความหลากหลายทางมรดกวัฒนธรรม มีหลากหลายสิ่งที่น่าสนใจ ดังจะเห็นได้จากภูมิภาคต่างๆ ที่อาศัยอยู่ร่วมกันบนรากฐานของต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มชุมชน และมีต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลของสังคมไทย อันเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ประชาชนคนไทยอยู่ร่วมกันมาได้อย่างมีความสุข เช่น ภูมิปัญญาแบบแผนพฤติกรรม ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ โลกทัศน์ต่างๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม เป็นรากฐานหรือพื้นฐานในการประพฤติปฏิบัติ เพื่อให้เข้าถึงความต้องการและความจำเป็นของแต่ละบุคคล ชุมชน และสังคม Boonmee [1] ในปัจจุบันสิ่งต่างๆ มีการพัฒนาเป็นไปอย่างรวดเร็ว วิถีชีวิตและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงสังคมไปอย่างมากมาย จนทำให้เกิดการละเลยสิ่งสำคัญที่เป็นมรดกสืบทอดจากบรรพบุรุษที่เรียกว่า ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม โดยภูมิภาคต่างๆ จะมีสิ่งที่เรียกว่า ภูมิปัญญา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้เกิดจากการลงมือทำ ทดลอง และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด จนกลายเป็นความสามารถเฉพาะตน Thongdee [2] จากการเป็นพื้นที่มรดกโลกของเมืองสุโขทัย เมืองบริวาร คือ เมืองศรีสัชนาลัยและเมืองกำแพงเพชร เมื่อปี พ.ศ. 2534 พื้นที่เมืองเก่าสุโขทัยเป็นโบราณสถาน โบราณวัตถุ และวัดวาอารามต่างๆ แต่ในอีกฟากหนึ่งจะมีชุมชนหมู่ 3 ที่ผู้คนในชุมชนให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์สิ่งต่างๆ ให้คงสภาพเดิม ไม่ว่าจะเป็นที่พักอาศัย ขนบธรรมเนียมประเพณี อาหารการกิน รวมถึงวิถีชีวิตที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่นได้เหมือนเดิม จากเดิมเป็นชุมชนที่มีวิถีชีวิตชาวบ้านทั่วไป แต่ในปัจจุบันกลับกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ที่มีความนิยม โดยเฉพาะในช่วงเย็นวันเสาร์ที่จัดให้มีถนนคนเดิน ชื่อว่า ถนนหัตถศิลป์ หมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย ซึ่งเกิดจากการร่วมแรงร่วมใจของคนในชุมชนและหน่วยงานต่างๆ ผลักดันจนประสบความสำเร็จ นำมาสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ และมีความสำคัญในการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน Muang Sukhothai Subdistrict Municipality [3] สิ่งสำคัญที่จะทำให้การพัฒนาประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน คงจะเป็นขั้นตอนในการเปิดโอกาสให้บุคคลต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานพัฒนา ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ และร่วมกันแก้ไขปัญหา ออกแบบกระบวนการแก้ปัญหาพร้อมทั้งวิทยากรผู้ทรงความรู้ โดยได้รับการสนับสนุน ติดตาม ประเมินผลอย่างใกล้ชิด ระหว่างองค์กรและบุคคลที่เกี่ยวข้อง William [4] ทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากความเห็นที่ตรงกันในเรื่องของความต้องการและทิศทางของการเปลี่ยนแปลง จนนำไปสู่ความคิดริเริ่มโครงการ โดยเหตุผลของการที่จะทำให้นิคมารวมกันได้ จำเป็นที่จะต้องมีการตระหนักว่า การปฏิบัติทั้งหมดที่ทำโดยกลุ่มหรือในนามกลุ่มนั้น กระทำการผ่านองค์กรที่มีลักษณะรูปแบบนิติบุคคล โดยองค์กรจะต้องเป็นเสมือนตัวนำ ให้บรรลุถึงความเปลี่ยนแปลง Rupngam [5] จึงเกิดการรวมกลุ่มกันอย่างจริงจังและจดทะเบียนในนามชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวบ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า

สิ่งสำคัญในการพัฒนาชุมชนบ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า ที่จะขาดไม่ได้ คือ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ของคนในชุมชน ซึ่งในที่นี้หมายถึง การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ Howkins [6] โดยเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม ผ่านภูมิปัญญาของสังคมไทยนำไปสู่การสร้างกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม Office of National Economics and Social Development [7] ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของชุมชนนั้น ส่วนใหญ่มาจากสภาพแวดล้อมของชุมชน โดยการบ่มเพาะความรู้ ทักษะ การเรียนรู้ในระดับบุคคล ซึ่งบุคคลในชุมชนต่างมีสิ่งเหล่านี้อยู่ในตนเอง ขาดแต่การนำศักยภาพออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ประกอบกับการชี้ให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ คุณค่า และความเป็นผู้นำที่เป็นลักษณะของชุมชนเชิงนวัตกรรม ที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการสร้างสรรค์ ควรเกิดจากตัวบุคคล และจะเป็นสิ่งที่มีศักยภาพขับเคลื่อนให้เกิดประโยชน์สูงสุด Mumford [8]

การพัฒนาของชุมชนบ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า โดยนำทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ ให้บุคคลในกลุ่มชุมชนเห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นของสถานที่นั้นๆ ไม่ใช่แนวคิดใหม่ ขึ้นอยู่กับว่าสถานที่ใดจะมีความสามารถในการจัดการกับกระบวนการต่างๆ ได้ดีกว่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ชุมชนบ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า มีความโดดเด่นและแตกต่างจากสถานที่อื่นๆ เนื่องจากคนในชุมชนร่วมแรงร่วมใจกัน ผลักดันให้เกิดสถานที่ท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ และเกิดมุมมองใหม่จากนักท่องเที่ยวที่มีต่อเมืองสุโขทัย สิ่งที่เกิดขึ้นทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงความสำคัญจากแนวคิดและรูปแบบในการพัฒนาชุมชน

บ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า ให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงโดยมีผู้ประกอบการและนักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างชาติ ที่เดินทางเข้ามาเยี่ยมชมชุมชนบ้านหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่าในทุกเย็นวันเสาร์เพิ่มขึ้นมา โดยในเดือนกุมภาพันธ์มีจำนวนถึง 3,600 คน Designated Area Of Sukhothai And Related Areas [9] ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ที่ได้นั้นสามารถนำไปเป็นต้นแบบหรือกรณีศึกษาในการพัฒนาชุมชนอื่นๆ ที่มีต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมด้วยกระบวนการของการมีส่วนร่วมแต่ละชุมชนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาบริบททุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น และขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์ถึงกระบวนการบูรณาการ เพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมของชุมชนหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า
- 2.3 เพื่อสร้างทฤษฎีรากฐานการบูรณาการทุนทางมรดกวัฒนธรรมสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนหมู่ 3 ตำบลเมืองเก่า

3. การทบทวนวรรณกรรม

3.1 แนวคิดด้านการมีส่วนร่วม

สำนักงานคณะกรรมการกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมืองแห่งชาติ, สำนักงานสภามหาวิทยาลัยราชภัฏ และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา Patanapongsa [10] ได้ระบุว่าการมีส่วนร่วม คือ การที่ประชาชนหรือชุมชนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ หรือร่วมกำหนดนโยบายในการพัฒนาท้องถิ่น และมีส่วนร่วมในการรับประโยชน์จากบริการ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการควบคุมประเมินผลโครงการต่างๆ ของท้องถิ่น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยให้ความหมายของการมีส่วนร่วม มี 2 ลักษณะ คือ

3.1.1 การมีส่วนร่วมในลักษณะที่เป็นกระบวนการของการพัฒนา โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาตั้งแต่เริ่มจนสิ้นสุดโครงการ เช่น การร่วมกันกำหนดปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ การระดมทรัพยากร และเทคโนโลยีท้องถิ่น การบริหารจัดการ การติดตามประเมินผล รวมทั้งรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการวิจัย

3.1.2 การมีส่วนร่วมทางการเมือง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1 การส่งเสริมสิทธิ, 2 พลังประชาชน เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนสามารถพัฒนาขีดความสามารถของตนในการจัดการ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของชุมชน รวมถึงควบคุมการใช้และการกระจายทรัพยากรของชุมชนอันจะก่อให้เกิดกระบวนการ นอกจากนั้นควรส่งเสริมโครงสร้างที่คนในชุมชนสามารถแสดงความสามารถของตนและได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนา

3.1.3 การเปลี่ยนแปลงกลไกการพัฒนาโดยรัฐมาเป็นการพัฒนาที่ประชาชนมีบทบาทหลัก โดยการกระจายอำนาจในการวางแผนจากส่วนกลางมาเป็นภูมิภาค เป็นการคืนอำนาจในการพัฒนาให้แก่ประชาชนให้มีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตของตนเอง ซึ่งสามารถนำไปสู่ความสำเร็จที่ยั่งยืนในระยะยาว

3.2 แนวคิดด้านการบูรณาการ

การบูรณาการ หมายถึง การทำให้หน่วยย่อยๆ ทั้งหลายที่สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เข้ามาร่วมทำหน้าที่ประสานกลมกลืนเป็นองค์รวมหนึ่งเดียว ที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวการบูรณาการนั้น การที่นำหน่วยย่อยหน่วยหนึ่งมารวมเข้าในองค์รวม ที่มีหน่วยอื่นอยู่แล้วก็สามารถเป็นได้ หรือจะนำหน่วยย่อยทั้งหลายที่แตกต่างกัน มารวมอยู่เข้าด้วยกันเป็นองค์รวมก็ได้ ซึ่งเรียกว่าบูรณาการทั้งสิ้น Wilber [11] แต่ข้อสำคัญจะต้องมีตัวยืนยันที่เป็นหลักอยู่ 3 อย่าง ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ด้านบูรณาการ คือ

3.2.1 การที่มีหน่วยย่อย องค์ประกอบ ขึ้น หรือระดับที่นำมาประมวลเข้าด้วยกัน

3.2.2 หน่วยย่อยนั้นมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงและอิงอาศัยซึ่งกันและกัน ลักษณะที่ว่ายืดหยุ่นปรับตัวได้

3.3.3 เมื่อรวมเข้าด้วยกันแล้วก็จะเกิดความครบถ้วนบริบูรณ์ โดยมีความกลมกลืน เกิดภาวะและวิถีสมดุลอันเป็นภาวะและวิถีของการบูรณาการ

ทั้งสามอย่างนี้จึงเป็นองค์ประกอบหลักที่จำเป็นตามภาวะส่วนในทางปฏิบัติจะมีหลักและกระบวนการวิธีอย่างไร ก็ต้องพิจารณาว่ากันอีกส่วนหนึ่ง แต่สิ่งที่ต้องเน้นก็คือ ความพอดีหรือความสมดุล ซึ่งเป็นภาวะที่ต้องการของการบูรณาการนั้น จะแสดงลักษณะออกมาให้เห็นเป็นข้อสำคัญ คือ เมื่อเป็นองค์รวมแล้วสิ่งเหล่านั้นมีชีวิตชีวา หรือดำเนินไปได้ด้วยดี โดยเกิดจากคุณสมบัติของตัวเอง

3.3 แนวคิดด้านต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม

ความเข้าใจของคนทั่วไป ต้นทุนทางวัฒนธรรม อาจหมายถึง ทรัพย์สิน เงินทอง บ้านเรือน หรืออาจจะเข้าใจในมิติทางเศรษฐศาสตร์ว่าต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม คือ ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุดิบ เงินทุน ที่ดิน แรงงาน เครื่องจักร ฯลฯ อย่างไรก็ตามทุนอาจอยู่ในรูปแบบอื่นๆ ได้อีก เช่น ต้นทุนทางสังคม ต้นทุนทางการเงิน ต้นทุนมนุษย์ ต้นทุนทางกายภาพ และต้นทุนทางธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ซึ่งต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของความรู้และภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น Patmasiriwat [12] ในขณะที่ David [13] ได้นิยามต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม หมายถึง สินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) การสะสม (Stores) และการให้ (Provides) คุณค่าทางมรดกวัฒนธรรมนอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น โดยแบ่งทุนทางมรดกวัฒนธรรมเป็น 2 ประเภท คือ

3.3.1 ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น สถาปัตยกรรม ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องได้นี้ ไม่ได้จำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังขยายขอบเขตไปถึงต้นทุนทางกายภาพ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วย เช่น อาคาร หรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบนี้สามารถสืบทอด ฝังตัวได้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา โดยสามารถวัดมูลค่าได้ในรูปของเงิน ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเอง หรือการบริการที่ใช้อยู่ในตัวนั้น เป็นส่วนเกี่ยวข้องกับการให้บริการ

3.3.2 ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา หรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ และค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะ การแสดง เพลง วรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน และดนตรี เป็นต้น

ถึงแม้ว่าต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องได้ และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องไม่ได้ แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากสิ่งที่สัมผัสจับต้องได้ มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลัง นอกจากนี้ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลาในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม โดย Samudavanija [14] ได้เรียกต้นทุนคงคลังนี้ว่า วัฒนธรรมคงคลัง (Inventory) นอกจากนั้น Bourdieu [15] อธิบายว่า ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมอาจจะปรากฏได้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งใน 3 รูปแบบ คือ 1. เป็นสิ่งที่ฝังในตัวคนหรือจิตใจ (Embodies as state of mind/body) เช่น ความคิดและความเชื่อ 2. เป็นสิ่งที่จับต้องได้ (Objectified) ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ทางสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง ภาพวาด เป็นต้น และ 3. ความเป็นสถาบัน (Institutionalized) หมายถึง กติกา ความเชื่อ หรือการยอมรับที่หลายคนเห็นร่วมกัน เช่น สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา โดยต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบที่ฝังตัวในคนหรือในจิตใจเป็นรูปแบบที่สำคัญที่สุด

4. ขอบเขตงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษา แนวความคิด และรูปแบบการบูรณาการต้นทุนทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการ การมีส่วนร่วมในพื้นที่ชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย ประกอบไปด้วย

ขอบเขตด้านประชากร ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรสำหรับใช้ในการเก็บข้อมูล ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้แทนชุมชน ผู้แทนหน่วยงานท้องถิ่น และผู้แทนหน่วยงานของภาครัฐด้านการท่องเที่ยว

ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่สำหรับการวิจัยครั้งนี้ คือ พื้นที่ชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาสำหรับการวิจัย โดยศึกษาแนวทางบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการ การมีส่วนร่วมของ ชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย สำหรับเป็นตัวแทนความสำเร็จเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน ซึ่งมีรายละเอียดประกอบด้วย 1. บริบทต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น 2. กระบวนการบูรณาการเพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย 3. การสร้างทฤษฎีฐานราก การบูรณาการต้นทุนมรดกวัฒนธรรมสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย

ขอบเขตด้านเวลา ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตระยะเวลาในการทำวิจัยครั้งนี้ ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2559 – ตุลาคม พ.ศ. 2560

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

นักวิจัย ผู้นำชุมชน และประชาชนคนทั่วไปที่สนใจนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุมชนอื่นๆ ด้านการบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมต่อไปได้

6. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้เลือกวิธีดำเนินการวิจัยตามหลักของการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดการสร้างกระบวนการต่างๆ ประกอบด้วย

วิธีวิทยา งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม (Phenomenology) เพื่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจ เรื่องการบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย โดยใช้กระบวนการสร้างทฤษฎีรากฐาน (Grounded Theory) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลลำดับแรกก่อนใช้วิธีการถอดข้อมูลแบบคำต่อคำ หลังจากนั้นจึงรวบรวมแนวคิด แล้วนำมาสู่การกำหนดสมมติฐานชั่วคราว เพื่อใช้เป็นแนวคำถามในการถามคนต่อไป จนกระทั่งทฤษฎีถึงจุดอิ่มตัว กล่าวคือ ไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้นเพิ่มเติมในลักษณะประเด็นใหม่ๆ ผู้วิจัยจึงหยุดเก็บข้อมูล ซึ่งจากการเก็บข้อมูลผู้วิจัยให้ความสำคัญโดยแนวคำถามได้เน้นในสิ่งที่บุคคลได้สร้างความหมายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ตามแนวคิดของตนเอง ซึ่งสามารถอธิบายถึงกระบวนการของเหตุการณ์ แนวทางกิจกรรม สิ่งที่ทำ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น Siri Wong [16]

วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสำคัญของประชากรผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ จึงได้คัดเลือกผู้ที่มีส่วนสำคัญและมีหน้าที่รับผิดชอบหลักในการพัฒนาพื้นที่ดังกล่าว จากภาคส่วนต่างๆ โดยจากผลการสัมภาษณ์ทำให้การเก็บข้อมูลมาถึงจุดอิ่มตัวที่ จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ในการวิจัย ได้แก่ นายกเทศบาลตำบลเมืองเก่า ผู้ใหญ่บ้านหมู 3 ประธานชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองเก่า รองประธานชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองเก่า ผู้นำชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า เจ้าหน้าที่พัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชน อพท. เจ้าหน้าที่พัฒนาพื้นที่พิเศษ สำนักงานพื้นที่พิเศษ สุโขทัย ศรีสัชนาลัย กำแพงเพชร และเจ้าหน้าที่การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Nonparticipant Observation) ซึ่งใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2559 – ตุลาคม พ.ศ. 2560

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การบันทึกข้อมูลด้วยวิธีการเขียน และการบันทึกเสียง โดยเลือกใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ แนวคำถาม เครื่องบันทึกเสียง สมุด ปากกา และกล้องถ่ายภาพ

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กระบวนการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยทำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์รายละเอียด เพื่อให้ทราบถึงความถูกต้องของเนื้อหา และทราบถึงความใกล้เคียงกัน เพื่อนำไปสู่จุดอิ่มตัวของข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งการวิเคราะห์ดังกล่าว ได้นำมาตรวจสอบเช็คข้อมูลจากทั้งหมด 4 แหล่ง ได้แก่

1. จากแหล่งที่มาของข้อมูล โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ คือ หนังสือ วารสารวิชาการ และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. ความคิดเห็นจากผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้แทนชุมชน ผู้แทนหน่วยงานท้องถิ่น และผู้แทนหน่วยงานของภาครัฐด้านการท่องเที่ยว
3. ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
4. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย จำนวน 3 แนวคิด ซึ่งเป็นแนวคิดของผู้ที่ได้รับการยอมรับและเป็นผู้ค้นพบแนวคิดดังกล่าว จนได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นทิศทางและพิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมบนรากฐานของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม

สรุปผลการศึกษา

1. บริบทของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย

เป็นเมืองท่องเที่ยวทางอารยธรรมที่สำคัญของโลก เป็นที่ตั้งของกรุงเก่าสุโขทัย ที่มีอายุยาวนาน 700 กว่าปี ความเจริญรุ่งเรืองในอดีต เมื่อ พ.ศ. 1780 ได้ส่งมอบทุนทางวัฒนธรรมสืบทอดถึงลูกหลานในยุคปัจจุบัน พ.ศ. 2561 ทั้งอารยธรรม ศาสนา โบราณสถาน สถาปัตยกรรม จิตรกรรม รวมทั้งภาษา วัฒนธรรม ประเพณีและน้ำใจที่งดงาม ซึ่งอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เปรียบเสมือนเพชรน้ำหนึ่ง และชุมชนเปรียบเสมือนขุมทองมหาศาลที่อยู่โดยรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและที่บ้านหมู 3 แห่งนี้มีชื่อเสียงในเรื่องงานหัตถกรรม เป็นแหล่งผลิตและส่งออกตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย และปัจจุบันก็ยังเป็นแหล่งผลิตและตลาดค้าส่งที่สำคัญในภูมิภาค มีเครื่องสังคโลก พุทธศิลป์ หัตถกรรมไม้ โดยเฉพาะการทำเป็นรูปสัตว์ต่างๆ นกคุ้ม นกแก้ว ปลา เรือจำลอง ไม้สัก และมีกระทงโบราณ โคมบายโบราณ มีอาหารคาวหวานพื้นถิ่น มีการละเล่นร้องเพลงพื้นบ้าน มีแหล่งเรียนรู้งานหัตถกรรม แหล่งเรียนรู้เกษตรพอเพียงผักปลอดสาร ซึ่งถือว่ามีความสามารถนำเสนอ ในเส้นทางถนนคนเดินเชิงวัฒนธรรมเมืองเก่าสุโขทัย โดยจัดทำถนนคนเดินเชิงวัฒนธรรม ระยะทาง 1 กิโลเมตร และลานวัฒนธรรม ณ เมืองเก่าสุโขทัย เพื่อให้ชุมชนอยู่ร่วมกับมรดกโลกอย่างสมดุล มีความสุขและได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน

2. การพัฒนาโดยใช้ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.1 ความหมายด้านต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น ในชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย

จากการเก็บข้อมูลกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาโดยใช้ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยขอกกล่าวโดยสรุป คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย มีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ 1. อาหาร 2. ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวเมืองเก่าสุโขทัย 3. สถาปัตยกรรมบ้านเรือนพื้นถิ่น 4. วัดและสถานประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการสั่งสมมาจากอดีตและสร้างสรรค์ไว้ จนสืบทอดมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้แก่ชุมชนและได้นำมาสู่ความงดงามของเอกลักษณ์ของชาวชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย

2.2 การพัฒนาโดยใช้ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนหมู 3 เมืองเก่า ซึ่งมาจากความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เทศบาลตำบลเมืองเก่า องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและชุมชน ได้ร่วมกันสร้างต้นแบบและต่อยอดผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งการจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชนเมืองเก่า เพื่อรักษาองค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหายไปคงอยู่ ในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้ชุมชนนำองค์ความรู้จากมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดให้มีคุณภาพหรือศักยภาพตามความเหมาะสมต่อเอกลักษณ์ของชุมชน ดังมีรายละเอียดการพัฒนาโดยใช้ต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วย

- 2.2.1 ส่งเสริมการสร้างผลิตภัณฑ์แก่ชุมชน โดยส่งเสริมชุมชนในการสร้างผลิตภัณฑ์อันเป็นมรดกภูมิปัญญาให้ท้องถิ่น เพื่ออนุรักษ์และสืบทอดฝีมือช่างพื้นถิ่นให้คงอยู่
- 2.2.2 การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม โดยนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบใหม่ เพื่ออนุรักษ์และสืบทอดมรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่อย่างมีคุณค่า
- 2.2.3 การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากแหล่งมรดกศิลปวัฒนธรรม โดยจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม ที่บูรณาการแหล่งวัฒนธรรม มรดกศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเชื่อ ภาษา วรรณกรรม และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องตามเส้นทาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ชุมชนสามารถพัฒนา และต่อยอดต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มรายได้ และยังเป็นการเผยแพร่ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนชาวบ้านหมู 3 เมืองเก่า

3. ขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่าสุโขทัย

การมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า ในการพัฒนาไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่ามีขั้นตอนการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการพัฒนากิจกรรมในชุมชน ได้แก่

3.1 การมีส่วนร่วมในการค้นหาสาเหตุของปัญหา

เพราะชุมชนถือเป็นองค์กรอย่างหนึ่งที่มีบทบาทและการบริหารจัดการกลไกต่างๆ ในสังคม อีกทั้งยังเป็นองค์กรลำดับต้นๆ ที่เป็นแหล่งขัดเกลาทรัพยากรมนุษย์ให้เติบโตไปตามครรลองคลองธรรมของสังคมนั้น ให้เป็นไปตามวิถีประชา เพราะฉะนั้นการที่จะนำนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาในชุมชนย่อมเป็นสิ่งท้าทาย และสิ่งที่ตามมาพร้อมกัน คือ ความคาดหวังกับนวัตกรรมนั้นในทางกลับกันความไม่ไว้วางใจต่อนวัตกรรมที่ถูกนำเข้ามาก็มีไม่น้อยเช่นกัน สิ่งที่เราเริ่มเป็นลำดับแรกๆ ของหน่วยงานที่เข้าไปพัฒนา คือ การสร้างความรู้ ความเข้าใจต่อกระบวนการที่จะนำมาใช้ในการดำเนินงานในชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย

3.2 การมีส่วนร่วมในการวางแผน

การระบุประเด็นปัญหาหรือความน่าสนใจที่โดดเด่น ที่มีความเชื่อมโยงกับประโยชน์และผลกระทบต่อชุมชน เพื่อเป็นหัวข้อหลักในการเปิดตัวประเด็นความสนใจไปสู่การนำเสนอถึงเรื่องราวต่างๆ ในการขับเคลื่อนการดำเนินกิจกรรม การสร้างชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมจึงนำไปสู่ขั้นตอนของการปฏิบัติ

3.3 การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน

การระดมกลุ่ม เพื่อจัดเวทีประชาคม เป็นการหารือถึงการดำเนินงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชน ให้เป็นไปตามที่ต้องการ และสามารถแก้ปัญหาที่ชุมชนกำลังเผชิญอยู่ได้

3.4 การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ในชุมชนนั้น

ผู้นำชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า มีการระดมทุน โดยมีกฎอยู่อย่างหนึ่งว่าสมาชิกในชุมชนจะต้องเข้าร่วม แล้วจะจัดสรรประโยชน์ตามผลการดำเนินงานให้เป็นหลัก

3.5 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล

สำหรับการประเมินผลจากคณะทำงานของชุมชนร่วมกันประเมินผลการดำเนินงาน โดยจะรายงานผลการดำเนินงานในที่ประชุมประจำเดือน พร้อมกับการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน นำกระบวนการดังกล่าวมาใช้ในการขับเคลื่อนการพัฒนาชุมชนเกิดขึ้นในช่วงที่ชุมชนกำลังประสบกับปัญหา อย่างไรก็ตามการสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชนในชุมชนต่อกระบวนการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรมนั้น จะต้องอาศัยปัจจัยหลายด้าน โดยเฉพาะการสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน โดยการใช้องค์ความรู้ประเพณีของชุมชนเป็นเครื่องมือไปสู่การขับเคลื่อน

4. กระบวนการบูรณาการความร่วมมือของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนบ้านหมู 3

การขับเคลื่อนชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า เพื่อให้เกิดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ประกอบด้วย องค์กรการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เทศบาลตำบลเมืองเก่า และชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า ได้จัดเวทีบูรณาการความร่วมมือ เพื่อพัฒนาชุมชนให้นำไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 กระบวนการก่อนดำเนินการ

ชุมชนได้เชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าร่วมเวที ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคีภาครัฐ ระดับตำบล และภาคเอกชน โดยมีการกำหนดเวลา และสถานที่ดำเนินการอย่างชัดเจน ซึ่งได้เตรียมเอกสารข้อมูลแผนการพัฒนาชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า และเตรียมข้อมูลทั่วไประดับตำบล รวมถึงยุทธศาสตร์จังหวัด สำหรับเป็นข้อมูลพื้นฐานให้แก่ผู้เข้าร่วม ซึ่งจากผลดำเนินงานดังกล่าว พบว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่จะมีความคิดเห็นเป็นของตนเอง จึงทำให้วิทยากรของกระบวนการจำเป็นต้องมีการละลายพฤติกรรม และชี้ให้เห็นถึงผลดีและผลเสียที่คาดว่าจะได้รับ และมอบหมายหน้าที่แต่ละอย่างตามความเหมาะสม เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกันและเป็นเจ้าของในการดำเนินงาน

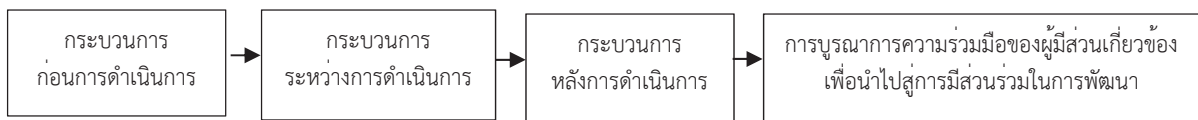
ระยะที่ 2 กระบวนการระหว่างดำเนินการ

ผู้แทนชุมชนได้นำเสนอแผนพัฒนาชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า โดยรายละเอียดได้นำข้อมูลของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า มาวิเคราะห์/สังเคราะห์ด้วยเทคนิค SWOT เพื่อกำหนดอัตลักษณ์ของชุมชน กำหนดตำแหน่งการพัฒนา และทิศทางการพัฒนาตามศักยภาพของชุมชน หลังจากนั้นได้นำแผนพัฒนาชุมชนมาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ และจัดลำดับความสำคัญก่อนและหลัง โดยจัดกลุ่มแผนงานตามแหล่งงบประมาณ เป็น 3 กลุ่ม กำหนดผู้รับผิดชอบและประสานงานของแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจน ได้แก่ 1. กิจกรรมชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าที่สามารถดำเนินการเองได้หรือใช้งบประมาณของชุมชน 2. กิจกรรมที่มีความจำเป็นต้องขอ

ความร่วมมือในการสนับสนุนงบประมาณ หรือร่วมดำเนินการจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือแหล่งทุนอื่นๆ 3. กิจกรรมที่ขอใช้เงินงบประมาณทั้งหมด หรือส่วนใหญ่จากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานราชการ หรือภาคเอกชนต่างๆ ซึ่งผลที่ได้รับจากการดำเนินงานดังกล่าวได้ออกมาเป็นแผนพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้สามารถยกระดับการขับเคลื่อนไปอีกระดับ เพื่อนำไปเสนอขอของงบประมาณสนับสนุนจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่อไปได้

ระยะที่ 3 กระบวนการหลังดำเนินการ

ชุมชนได้ร่วมกันจัดทำเอกสารรายละเอียดแผนงาน และส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนหรือ อพท.4 เทศบาลตำบลเมืองเก่า และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เป็นต้น โดยมีองค์ประกอบของแผนชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า ดังนี้ รายละเอียดข้อมูลสภาพทั่วไปของชุมชนบ้านหมู 3 ตำบลเมืองเก่า รายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของประชาชนในชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า รายละเอียดอัตลักษณ์ ตำแหน่งและจุดมุ่งเน้นการพัฒนาของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า (เช่น SWOT จุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรค และโอกาส) และกิจกรรมที่สำคัญในการพัฒนาที่ได้จากเวทีการสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า ซึ่งหลังจากนั้นทีมปฏิบัติการขับเคลื่อนแผนชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่า ได้จัดเวทีเจรจาภาคีในการสนับสนุนกิจกรรม โดยร่วมกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เทศบาลตำบลเมืองเก่า และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติโดยใช้หลักการบูรณาการความร่วมมือ ด้านพื้นที่ ด้านภารกิจ และด้านการมีส่วนร่วม โดยจัดลำดับความสำคัญของปัญหาและกำหนดภารกิจว่าหน่วยงานไหนเป็นเจ้าภาพเรื่องอะไร ซึ่งแต่ละภารกิจมีเจ้าภาพที่ชัดเจน พร้อมทั้งมีหน่วยงานที่สนับสนุนจากการมีส่วนร่วม ทั้งภาคประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชน



แผนภูมิที่ 1 กระบวนการบูรณาการความร่วมมือของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนบ้านหมู 3

ตารางที่ 1 แสดงค่าความพึงพอใจรายได้ของภาคี ภาคประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชนกับกระบวนการบูรณาการความร่วมมือ (n=140)

จำนวน	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ (\bar{X})	ค่าแสดงส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)
1. ด้านความสอดคล้องยุทธศาสตร์การพัฒนา	3.67	0.21
2. ด้านการกำหนดแผนงานและกิจกรรม	3.82	0.14
3. ด้านการต่อยอดทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม	3.90	0.41
4. ด้านการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง	3.55	0.04
ค่าเฉลี่ยรวม	3.73	0.20

จากตารางค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมของผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่ประเมินผลิตภัณฑ์เท่ากับ ($\bar{x} = 3.735$) อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

7. อภิปรายผลการศึกษา

จากข้อสรุปผลการศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการศึกษาออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

7.1 การบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย สู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างให้เกิดการบูรณาการความร่วมมือ โดยเน้นไปที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ องค์การบริหารพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เทศบาลตำบลเมืองเก่า และชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย จากการริเริ่มด้วยการระดมความรู้ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องผ่านเวทีประชาคมรับฟังความคิดเห็น เพื่อบูรณาการความร่วมมือพัฒนาชุมชน เพื่อนำไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งนี้เป็นจุดแข็งที่ทำให้การดำเนินงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลให้ประสบความสำเร็จ และสามารถพัฒนาไปสู่ความยั่งยืนได้ในอนาคต แต่สิ่งที่เป็จุดอ่อน คือ การริเริ่มของผู้นำท้องถิ่นซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถกำหนดทิศทางในการพัฒนา โดยจากการเก็บข้อมูลพบว่า จากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง เนื่องจากชุมชนมีความเป็นชุมชนที่

อยู่ในเมืองเก่าสุโขทัย พื้นที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิม แต่แนวคิดและวิถีชีวิตจะไปในทิศทางยุคใหม่มากขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลให้ต้องมีการประชุม เพื่อหาข้อสรุปในการพัฒนาอยู่หลายครั้ง จนกระทั่งสำเร็จออกมาเป็นแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าว

ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวความคิดของสุรศักดิ์และจตุรงค์ [17] ได้ให้ความหมายว่า การบูรณาการคือ การผนวก การประสาน การเติมเต็ม การเชื่อมโยง การร่วมกัน และการรวมกัน เป็นต้น ทฤษฎีการบูรณาการทางการเมืองมุ่งที่จะทำให้องค์การระหว่างประเทศเป็นเสมือนสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน แนวความคิดของทฤษฎีบูรณาการนี้อาจจะเทียบได้กับแนวความคิดของเกออร์ค ชาฟ นักสังคมวิทยาผู้มีชื่อเสียง ได้ให้นิยามความหมายไว้ว่า ลักษณะสังคมที่เน้นความสำคัญของสมาชิกในสังคมมีความใกล้ชิดสนิทสนมเป็นกันเอง เน้นความพร้อมเพรียงเข้าร่วมขนบธรรมเนียมประเพณีและค่านิยมในชุมชนร่วมกัน

7.2 การมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัยในการพัฒนาไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้น มีลำดับขั้นตอนในการขับเคลื่อนพัฒนากิจกรรมชุมชน ที่เป็นจุดแข็ง คือ ความเป็นระเบียบวินัยในการปฏิบัติตามกฎหรือข้อสรุปตามมติที่ประชุม แต่การจะได้มาซึ่งข้อสรุปตามมติดังกล่าวได้เกิดการถกเถียงเพื่อตักตักให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยที่ใช้แนวคิดของระบบเครือข่ายเพื่อการขับเคลื่อนกลุ่มต่างๆ ศึกษารูปแบบการพัฒนาเครือข่ายของกลุ่มสินค้าชุมชนศรีสัชลายและกำแพงเพชร ในประเด็นการขับเคลื่อนชุมชน โดยกระบวนการมีส่วนร่วมในลักษณะเป็นรูปแบบขั้นตอน โดยเรียงลำดับจากการเปลี่ยนแปลงทางกลไกของการพัฒนาโดยภาครัฐ มาเป็นการพัฒนาที่คนในชุมชนเอง นอกจากนั้นยังมีงานวิจัยที่เน้นการพัฒนาเครือข่ายองค์กรที่ทำงานสวัสดิการชุมชนทั้งองค์กร เช่น ได้ศึกษารูปแบบการเสริมสร้างเครือข่ายพัฒนาสังคมและสวัสดิการ โดยการกระจายอำนาจในการวางแผน จากส่วนกลางมาเป็นส่วนภูมิภาค ซึ่งมอบอำนาจในการพัฒนาให้แก่ประชาชนให้มีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตของตนเอง เป็นต้น

8. ข้อสรุปเชิงทฤษฎี

จากผลการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ จากมุมมองสู่การให้ความหมายของคนจากปรากฏการณ์ โดยใช้พื้นฐานแนวคิดการบูรณาการ [11] ประกอบกับการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสร้างแนวคิด (Concept) และหาความเชื่อมโยงจากแนวคิดต่างๆ จนได้ข้อสรุปสำหรับการอธิบาย และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นข้อสรุปเชิงทฤษฎีการบูรณาการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย ได้ดังนี้

1. เมื่อใดที่เกิดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการ
2. เมื่อใดที่ชุมชนมีความเข้มแข็งด้านการบริหารจัดการ จะได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ
3. เมื่อใดที่ชุมชนเกิดการเรียนรู้และเห็นประโยชน์ต่างๆ ร่วมกัน จะนำไปสู่ความร่วมมือในการพัฒนาสิ่งต่างๆ อย่างมีเอกภาพภายในชุมชน
4. เมื่อใดชุมชนเกิดองค์ความรู้และเห็นคุณค่าของต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น จะนำไปสู่ความห่วงใยในสิ่งเหล่านั้น
5. เมื่อใดที่หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องกับองค์ความรู้ด้านการจัดการต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น จะทำให้ชุมชนเกิดความตื่นตัวและความสนใจในประโยชน์ของสิ่งเหล่านั้น เพื่อเกิดประโยชน์กับพื้นที่อื่นๆ ต่อไปในอนาคต

9. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาการบูรณาการทางต้นทุนมรดกวัฒนธรรมสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านหมู 3 เมืองเก่าสุโขทัย เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ซึ่งผู้ที่สนใจควรศึกษาการนำต้นทุนทางมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสู่ผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว หรือนำงานวิจัยชิ้นนี้เป็นกรณีศึกษาสำหรับการใช้ในการพัฒนาชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมตามที่อื่นๆ ที่มีความน่าสนใจ เพื่อเกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผังแม่บทบูรณาการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน พื้นที่พิเศษอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย-ศรีสัชนาลัย-กำแพงเพชร เชื่อมโยงเมืองเก่าบางช้าง-บางพาน-ไตรตรังษ์ รหัสโครงการที่ 60178518993H200 โดยได้รับทุนอุดหนุนงานวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่สนับสนุนทุนวิจัย รวมถึง รศ.สุรศักดิ์ กังขาว รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง กลุ่มวิจัย HARC ประชาชน ชาวบ้าน ผู้ประกอบการ และภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- [1] Boonmee, T. (2003). **Diversity of Cultural Diversity (2nd Ed.)**. Bangkok: A Printing Company Limited in October.
- [2] Thongdee, I. (2005a). As a culture. **Journal of Cultural periscope**, 1(1) April-June, p. 16-29.
- [3] Muang Sukhothai Subdistrict Municipality. (2016). **The state and social background**. Retrieved from <http://www.muangsukhothai.go.th>.
- [4] William, E. (1997). Electoral Participation in a Low Stimulus Election. **Rural Development**, 4(1), p. 111-124.
- [5] Rupngam, Y. (2002). **The participation of the Commission of the Bureau of the Budget to reform the bureaucracy. (Master's thesis)**. National Institute of Development Administration, Bangkok.
- [6] Howkins, J. (2010). **Creative Ecologies: Where Thinking is a Proper Job**. (K. Vanichviroon, Trans.). Bangkok: Thailand Creative & Design Center.
- [7] Office of National Economics and Social Development. (2009). **Planning and Economic Development National Society No. 10 (2007-2011 BC)**. Bangkok: Office of the Prime Minister.
- [8] Mumford, M.D. (2012). **Handbook of Organizational Creativity**. United State of America: Elsevier.
- [9] Designated Area Of Sukhothai And Related Areas. (2016). **The number of tourists in Sukhothai. And Related Areas Report**. Retrieved from <http://dasta.or.th/dastaarea4/th>.
- [10] Patanapongsa, N. (2003). **Participation, The basic principles, technique and case examples**. Bangkok: 598 print.
- [11] Wilber, K. (2000). **A Theory of everything**. Boston, MA: Shambhala Publications.
- [12] Patmasirawat, D. (2004). **A survey of the status of knowledge and the development of cultural capital and local knowledge to human resource development: process report of the first study**. Phitsanulok: Faculty of Mangement and Information Science, Naresuan University.
- [13] Throsby, C. D. (2001). **Economics and culture**. Cambridge: Cambridge University Press.
- [14] Samudavanija, C. (1997). **Culture as capital**. Bangkok: p. Press.
- [15] Bourdieu, P. (1986). **The form of capital**. In J. G. Richardson (Ed.), **Handbook of theory and research for the sociology of education**, 21 February 1986 (p. 241-258). New York: Greenwood Press.
- [16] Siritwong, P. (2004). **Grounded Theory, Research Methodology to theorize in developing countries**. Library Msk.t. (19) April-September 2004, p. 13-21.
- [17] Kangkhao, S and Louhapensang, C. (2018). MASTER PLAN DEVELOPMENT ON CREATIVE TOURISM STRATEGY FOR SPECIALIZED MONUMENTAL AREAS OF HISTORICAL DISTRICTS-SUKHOTHAI, SI SATCHANALAI, AND KAMPHAENGPHET. **Journal of Industrial Education**, 16(1), p. 50. Retrieved from <https://tci-thaijo.org/index.php/JIE/article/view/123860>.