

พหุวัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของสังคมผู้สูงอายุในชุมชน
สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยว
เชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ชุมชนวุฒากาศ เขตจอมทอง กรุงเทพฯ

Multicultural Belief, Faith, and Behavior of District's Aged Society to
The Identity of Creative Recreation Area for A Cultural Tourism:
A Case Study of Wutthakat Community, Jomthong Districts, Bangkok

Received : 17 April 2024

Revised : 12 August 2024

Accepted : 25 August 2024

อนุชา แพ่งเกษร¹

Anucha Paengkasorn¹

สุกานดา ถิ่นฐาน²

Sukanda Thinthan²

มนินทรา ทุมโกลิต³

Manintra Tumkositi³

บุษกร ฮาบแจ่ม⁴

Busakorn Houbcham⁴

¹ ศาสตราจารย์ ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : anuchapangkesorn@gmail.com

¹ Professor (Ph.D.), in Department of Interior Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university, E-mail : anuchapangkesorn@gmail.com

² นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : mindsukanda.th@gmail.com

² Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university, E-mail : mindsukanda.th@gmail.com

³ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : tmanintra@gmail.com

³ Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university, E-mail : tmanintra@gmail.com

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : busakorn_gang@hotmail.com

⁴ Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university, E-mail : busakorn_gang@hotmail.com

ภายใต้ชุดโครงการ “ภูมิทัศน์วัฒนธรรม : การปะทะสังสรรค์ในบริบทของชุมชนดั้งเดิมและการขยายตัวของเมืองสู่การออกแบบพื้นที่ชุมชนสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดท้องถิ่นวัฒนา : กรณีศึกษา ชุมชนวุฒากาศ กรุงเทพฯ” ได้รับสนับสนุนโดย กองทุนสนับสนุนการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

บทคัดย่อ

ชุมชนวุดมากาศอยู่บริเวณวัดโบราณ ที่มีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยม ในสมัยรัชกาลที่ 3 และชุมชนมีมรดกภูมิปัญญาที่หลากหลายในชุมชน การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน จากกลุ่มผู้สูงอายุคนดั้งเดิมในพื้นที่ ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่ ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงาน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ร่วมกับการบูรณาการศิลปะการออกแบบ และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ในรูปแบบที่เหมาะสมสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่า 1) บริบทพื้นที่ชุมชนวุดมากาศ มีจุดแข็ง คือ สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญและมีชื่อเสียง ซึ่งเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมไทย-จีน ที่ได้รับอิทธิพลมาตั้งแต่ช่วงรัชกาลที่ 3 และเป็นมรดกภูมิปัญญาที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เช่น คณะปี่พาทย์ครูทองคำ การละเล่นกระต๊วงแทงเสือ เป็นต้น 2) พฤติกรรมของผู้สูงอายุในพื้นที่ชุมชนวุดมากาศมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายใช้ชีวิตอย่างพอเพียง มีความสุขกับสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย และชอบทำกิจกรรมนันทนาการ เพื่อความสนุกและการผ่อนคลายร่วมกันเป็นกลุ่ม 3) ศักยภาพของต้นทุนวัฒนธรรมในพื้นที่สู่การออกแบบอัตลักษณ์ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้สูงอายุของคนในชุมชน และส่งเสริมการสร้างสุนทรียศาสตร์ โดยอยู่บนพื้นฐานของการอนุรักษ์และเน้นคุณค่าของสิ่งที่มีอยู่เดิม ที่เป็นเสน่ห์ของพื้นที่ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป พบว่าผู้นำและคนในพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วม และการสร้างความเข้าใจในวัตถุประสงค์การออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่สามารถส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชนให้มีคุณภาพที่ดี และช่วยสร้างพื้นที่ชุมชนให้มีความปลอดภัย พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : หุ่นวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, สังคมผู้สูงอายุ, พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

The Wutthakat community is located in the area of an ancient temple, it has royal architecture in the reign of King Rama III and the community has a diverse heritage of wisdom in the community. The research project was performed out using a mixed methods research design. A group of local elders was interviewed for qualitative study. Local artists, creatives, agency representatives, academics, and specialists to be evaluated, synthesized, and combined with theories to design a creative recreation area for cultural tourism.

The study indicated that 1) Wutthakat community context Famous tourist destinations, Thai-Chinese cultural resources influenced by King Rama III, and intellectual heritage like the Pi-phat Kru Thongkham group are its strengths, Cockatoo-tiger stabbing game, etc. 2) Wutthakat seniors live simply, be self-sufficient and happy with your home and enjoy group fun and relaxing activities. 3) The possibility of local expenses to develop an identity that matches community elderly behavior and encourage beautiful creation Preservation and emphasis on the area's original attractiveness are its goals.

Based on study results Researchers advise using research results and future research. Local leaders and residents It increase involvement and comprehension. Designing a creative cultural tourism leisure area. In order to enhance the overall well-being of the elderly population and foster the establishment of a secure community. The individual expresses a willingness to engage in sustainable adaptation.

Keyword : Multicultural, Aged Society, Identity, Creative Recreation Area, Cultural Tourism

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความเป็นมายาวนานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และ เชื้อชาติ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากการหล่อหลอมทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หลากหลายนี้ ทำให้เกิดการผสมผสาน กลมกลืนกัน จนเกิดเป็นวัฒนธรรม ร่วม ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของการมีส่วนร่วมของประเพณี และเทศกาล ต่าง ๆ ตลอดจนศิลปะ วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม ที่ปรากฏให้เห็นได้หลาย แห่ง องค์การยูเนสโกได้มีประกาศปฏิญญาสากลว่าด้วยความหลากหลายทาง วัฒนธรรม (The UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity) (Eriksen, T. H. ,2001) คำว่า “พหุวัฒนธรรม” (multicultural) ถูกนำมา ใช้แทนที่คำดังกล่าว เนื่องจากมีความหมายในเชิงบวกมากกว่าในสังคมไทย

จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ทำให้โครงสร้างประชากรของประเทศ อยู่ในระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งจำนวน ประชากรผู้สูงอายุ มีรายงานข้อมูลผู้สูงอายุของกรุงเทพมหานคร จากฐาน ประชากรในระบบทะเบียนราษฎร ณ เดือนธันวาคม 2566 โดยกรมการ ปกครอง กระทรวงมหาดไทย ซึ่งการนิยาม/คำจำกัดความการนิยามศัพท์ที่ เกี่ยวข้องในรายงานฉบับนี้ จะอ้างอิงคำจำกัดความตามรายงานสถานการณ์ ผู้สูงอายุไทย พ.ศ.2564 ซึ่งได้อธิบายค่านิยามของผู้สูงอายุไว้ว่า “ปัจจุบัน สหประชาชาติยังไม่มีค่านิยามที่แน่นอนว่าอายุเท่าไร จึงจะเรียกว่าเป็น ผู้สูงอายุ (older/elderly person) แต่สหประชาชาติใช้อายุ 60 ปีขึ้นไป ในการนำเสนอสถิติข้อมูลและตัวชี้วัดผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ” และได้ให้ คำจำกัดความอื่น ๆ ไว้ ดังนี้

- คำว่าสังคมสูงอายุ (aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 7)

- คำว่าสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (complete-aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 14)

- คำว่าสังคมสูงอายุระดับสุดยอด (super-aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 28 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20)

- ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีสิทธิได้รับ การคุ้มครอง ส่งเสริม และการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ

ผู้สูงอายุกับการดำรงอยู่อย่างสมดุลเมื่อมีการก้าวล่วงสู่วัยชราแล้ว การเปลี่ยนแปลงในวัยนี้จะเห็นได้ทางกายภาพ และสภาพสังคมอย่างชัดเจน ถึงแม้จะไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ แต่ก็มีภาระของร่างกายและการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ทำให้เกิดความเหนื่อยหน่ายไม่มีความสุขทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งเชื่อมโยงกับพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเคยชินในชีวิตประจำวันด้วย

ผู้วิจัยมีความคิดว่า หากผู้สูงอายุจะมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ควรเข้าถึงพื้นที่นันทนาการได้โดยง่าย ก็จะห่างไกลจากโรคภัยไข้เจ็บ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งทัศนคติ วิธีคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ โดยผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมภายในศูนย์นันทนาการมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ เนื่องจากผู้สูงอายุมีเวลาว่างมาก จะทำให้ชีวิตมีดุลยภาพระหว่างร่างกายกับจิตใจ มีความสุข มีความภูมิใจ ที่สามารถช่วยเหลือตนเอง และให้ความรู้จากประสบการณ์แก่คนรุ่นหลังได้มากขึ้นจากพฤติกรรมที่มีปัจจัยด้านความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของผู้สูงอายุอันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความเชื่อ (belief) คือ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริง หรือมีการดำรงอยู่จริง โดยอาศัยประสบการณ์ตรง การไตร่ตรอง หรือการอนุมาน ความเชื่อเป็นเจตสิกเกิดขึ้นกับจิต การอยู่คู่กับจิตอย่างอิงอาศัยกัน ซึ่งกล่าวได้ว่า ความเชื่อในฐานะเจตสิกเป็นพลังสัญชาตญาณ สามารถผลักดันจิตให้กระทำต่าง ๆ ออกไป เช่น การคิด การจำ การรับอารมณ์ เป็นต้น ความเชื่อ นั้นจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดการกระทำที่ถูกและผิด ความเชื่อจึงเป็นพลังพื้นฐานหรืออารมณ์เบื้องต้นของมนุษย์ ที่ทำให้มนุษย์เอียงไปสู่การยอมรับ และการกระทำที่เป็นความภักดี เคารพบูชา และการมอบตัวต่อความเชื่อ ความศรัทธานั้น โดยการกระทำที่มีความเชื่อเป็นแรงผลักดันให้เกิดการยึดถือปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมพิธีกรรม ซึ่งในที่สุดกลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีสืบต่อ ๆ กันมา บางที่ไม่อาจอธิบายได้ด้วยเหตุผล (ราชบัณฑิตยสถาน, 2532).

ศรัทธา (faith) หมายถึง ความเชื่อ ความรู้สึก เลื่อมใส เชื่อถือเชื่อมั่นในสิ่งที่หวังมีความมั่นใจว่าสิ่งที่ยังไม่ได้เห็นหรือเกิดขึ้นนั้นมีอยู่จริง ศรัทธาเปรียบเป็นรากฐานของจุดเริ่มต้นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เราจะกระทำในชีวิต ซึ่งศรัทธาที่แท้จริงมาจากศรัทธา ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเป็นพลังของมนุษย์ และของสังคม ที่ครอบคลุมกิจกรรมของมนุษย์ไปในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม การเมือง การศึกษา จริยธรรม และด้านวัฒนธรรม (พระธรรมปิฎก, (ป.อ.ปยุตโต), 2553)

พฤติกรรมกับความเชื่อเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งรูปแบบและวิวัฒนาการ ความเชื่อความศรัทธานั้นย่อมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามความเชื่อพื้นถิ่น ที่ถูกผสมผสานและบริบทของชุมชนนั้น ๆ

อย่างมีอัตลักษณ์ ซึ่งในปัจจุบันปรากฏการณ์ด้านความเชื่อ และความศรัทธา นั้นจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสินค้าแฟชั่น ที่มีความเป็นกระแส ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจที่จะวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบความเชื่อดังกล่าวเพื่อให้เกิดข้อค้นพบ เกิดกระบวนการการเปลี่ยนแปลง ความเชื่อ ความศรัทธาในปัจจุบันสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการ

“นันทนาการ” เป็นคำใหม่ ที่บัญญัติขึ้นใช้แทนคำ “สันทนาการ” ภาษาอังกฤษคือ “Recreation” ซึ่งมาจากคำ “Create” แปลว่าสร้างขึ้น หรือทำขึ้น เติมคำ “Re” เป็น “Recreate” แปลว่าสร้างขึ้นใหม่หรือทำขึ้นใหม่ เมื่อเป็น “Recreation” ก็ให้ความหมายว่า “การสร้างขึ้นมาใหม่” ซึ่งหมายความว่าคนเราเมื่อประกอบภารกิจประจำวัน ก็เกิดความเครียด ความอ่อนเพลีย เหนื่อยง่าย เมื่อยล้าทั้งร่างกายและจิตใจ จึงต้องหาสิ่งที่ทำให้ความเครียด เหนื่อยอ่อนเพลียหายไป ให้กลับมีพลังคืนสภาพปกติ ซึ่งสอดคล้องกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2555 ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ไว้ว่า “กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด”

ผู้วิจัยมีความคิดว่า จากความเชื่อ ความศรัทธา และอัตลักษณ์พื้นที่จะสามารถออกแบบนันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ มนสิชา อินทจักร (2552) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยสำหรับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น พบว่า องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมี 6 ด้าน คือ 1) ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2) ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น 3) ด้านตลาดการท่องเที่ยว 4) ด้านกระบวนการศึกษาสิ่งแวดล้อม 5) ด้านธุรกิจการท่องเที่ยว และ 6) ด้านการสร้างจิตสำนึกแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ในพื้นที่ที่มีองค์ประกอบอย่างน้อย 1 ใน 4Hs (heritage, history, habitat and handicraft) กล่าวคือ (1) พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งเป็นมรดก (heritage) ทำให้เกิดการท่องเที่ยวในทางวัฒนธรรมหรือโบราณคดี (2) พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งความเป็นประวัติศาสตร์ (history) จะเป็นแหล่งให้เกิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เป็นประวัติศาสตร์ (3) พื้นที่ประเภทที่มีปรากฏเป็นร่องรอยชุมชนการอยู่อาศัย (habitat) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด สามารถเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมชุมชน วิถีชีวิต และ (4) พื้นที่ประเภทที่มีงานศิลปหัตถกรรม (handicraft) จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทงานศิลปะ ประเพณี (Smith, 1996 อ้างในชนัญญ์ พงศ์ธราธิก, สุนทรตรี นิรมิตพันธ์ และอนันต์ มาลารัตน์, 2564)

ชุมชนวุฒากาศอยู่บริเวณวัดโบราณใต้แก่ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร และวัดหนึ่งราชวรวิหาร ซึ่งมีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 และชุมชนมีมรดกภูมิปัญญาที่หลากหลายในชุมชน ดังนั้นการฟื้นฟูชุมชนดั้งเดิมควบคู่ไปกับการพัฒนาเมือง น่าจะเป็นคำตอบของการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ที่เกิดกับสังคมของชุมชนวุฒากาศ เขตจอมทอง ซึ่งเป็นพื้นที่เขตที่เป็นสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (complete-aged society) ในอนาคต ซึ่งพหุวัฒนธรรมในรูปแบบของการอยู่ร่วมกันของผู้ที่ผู้สูงอายุและผู้ที่มาอยู่ใหม่ ในบริบทของการพัฒนาเมืองตามแผนการพัฒนาผังเมืองใหม่ควบคู่กับการเรียนรู้วิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิม ทำให้คนที่เข้ามาอยู่ใหม่เข้าใจในวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมเกิดความเคารพหวงแหนในมรดกทางวัฒนธรรมของย่าน จะส่งผลให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของตน ซึ่งการพัฒนาพื้นที่ทุกรูปแบบมีความสำคัญต่อการเติบโตของเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าโครงการนั้นจะเป็นการอนุรักษ์ พื้นฟูหรือสร้างพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้น อันเกิดจากความเชื่อ ความศรัทธา พฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทของชุมชนและความเข้าใจในพื้นที่อย่างลึกซึ้ง สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. การศึกษาองค์ประกอบของพหุวัฒนธรรมรวมถึงศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่นที่ยังคงอยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบัน เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่
2. การศึกษาพฤติกรรมสังคมผู้สูงอายุในบริบทของชุมชน การอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและกลุ่มคนทีมาใหม่ ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ
3. การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ด้วยการใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และแนวความคิด จากความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชนวุฒากาศ

วิธีการดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods) การวิจัยนี้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับเครื่องมือวิจัย คือ แบบสำรวจแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม และแบบประเมิน โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ครั้ง

ครั้งที่ 1 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ : ข้อมูลส่วนบุคคล และความคิดเห็น โดยสัมภาษณ์ สํารวจ สอบถาม บันทึกข้อมูล ใช้แบบสัมภาษณ์ และภาพถ่าย ชุมชนในบริบทวัฒนธรรม และพื้นที่นันทนาการ

ครั้งที่ 2 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ : นำข้อมูลทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการ สังเคราะห์ เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ และนำกลับสู่ชุมชน เพื่อทำการสอบถาม ความคิดเห็น และผู้สนใจภายนอกโดยใช้แบบประเมินการชมนิทรรศการ

สถานที่ดำเนินการวิจัย (venue of the study)

ชุมชนบริเวณที่มีภูมิทัศน์วัฒนธรรมดั้งเดิม ตามแนวถนนวุฒากาศ เขต จอมทอง ระยะทาง 2.5 กิโลเมตร โดยสัมพันธ์กับคลองด่าน อันเป็นที่ตั้งของ ชุมชนวุฒากาศดั้งเดิมจนถึงปัจจุบัน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา (stakeholder)

งานวิจัยนี้มีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล แบ่งการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยไม่จำกัดที่จะต้องเป็นกลุ่มเดียวกัน ดังนี้

1.1 การสำรวจแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้สูงอายุ ศิลปิน ในชุมชนผู้เกี่ยวข้องกับ การท่องเที่ยววัฒนธรรม ในบริบทความเชื่อ ความศรัทธา บนพื้นที่พหุวัฒนธรรม ของชุมชนวุฒากาศ

1.2 การสัมภาษณ์ ได้แก่

- ผู้สูงอายุคนดั้งเดิมในพื้นที่ จำนวน 5 คน
- ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่รวม จำนวน 3 คน
- ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และ กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 1 คน

1.3 การสนทนากลุ่ม

- กลุ่มผู้สูงอายุ ผู้เป็นตัวแทนชุมชน จำนวน 3 คน
- ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่ ผู้แทนชมรม สมาคม หรือ กลุ่มกิจกรรมในท้องถิ่น เช่น วงปี่พาทย์ มัคคุเทศก์ นักปราชญ์ ท้องถิ่น ผู้ประกอบการในท้องถิ่น จำนวน 3 คน
- ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และ กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 1 คน
- ประชากรทั่วไป ผู้ให้ความสนใจเข้าร่วมทั้งบุคคลในพื้นที่ หรือ ผู้ประกอบอาชีพจากนอกพื้นที่ แต่จำนวนไม่เกินร้อยละ 20 โดย

มีผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 5 คน ของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 1 ครั้ง

1.4 การทำแบบประเมิน โดยมีเกณฑ์คัดเลือกผู้ประเมินผลงานสร้างสรรค์ที่มีความร่วมสมัย ด้วยแบบประเมิน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ จากการได้รับชมและมีส่วนร่วมในพื้นที่สร้างสรรค์รวม ทั้งผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างน้อย 20 แบบประเมิน

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัย เพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ ประกอบด้วยการรายงานผลการดำเนินงาน 3 ส่วน ได้แก่

1) **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎีที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม** พบว่า บริบทพื้นที่ถนนวุฒากาศเป็นถนนที่วิ่งเกือบขนานไปกับเส้นคลองด่าน มีชุมชนดั้งเดิมตั้งอยู่ข้างวัดโบราณ ได้แก่ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร และวัดหนึ่งราชวรวิหาร ซึ่งชุมชนยังคงดำรงอยู่ในบริบท และมีวิถีชีวิตที่มีความเรียบง่ายตามริมคลอง และเป็นศูนย์รวมครอบครัวศิลปิน ช่างแขนงต่าง ๆ เช่น อาหาร ศิลปะการแสดงวัฒนธรรมไทย-จีน เป็นต้น โดยมีสภาพแวดล้อมและลักษณะทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่ในบริบทชุมชนวุฒากาศ ซึ่งมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเชื้อชาติ และความหลากหลายทางวัฒนธรรม อันประกอบด้วย สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ ศิลปวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลทางวัฒนธรรมจีนที่ยังคงเหลือ ผสมผสาน กลืนกลายอยู่ในบริบทความเป็นอยู่ และในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น สืบเนื่องจากในประวัติศาสตร์ที่มีคนจีนอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานเป็นแหล่งค้าขายในรัชกาลที่ 3 การศึกษานี้ได้พบความน่าสนใจอยู่ที่ชุมชนวุฒากาศในปัจจุบัน ที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมโดยมีความสัมพันธ์และมีวิถีชีวิตด้วยความเรียบง่าย ซึ่งเป็นการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมในบริบทเส้นทางการค้าในประวัติศาสตร์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม จนเกิดกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม และเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในพื้นที่ เพราะชุมชนวุฒากาศเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมทางฝั่งธนบุรี ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาเพื่อนำไปสู่กระบวนการเชิงสัญญาะ ที่ส่งผลให้เกิดกระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม

2) **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ** ที่ได้จากการสำรวจรวบรวม และการเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัย : แบบสัมภาษณ์แบบเจาะจง โดยวิเคราะห์ แจกแจงข้อมูลเป็นข้อค้นพบในการออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์

2.1) ข้อค้นพบจากการศึกษาองค์ประกอบของพหุวัฒนธรรมรวมถึง ศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่นที่ยังคงอยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบัน เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่ พบว่า มีความผสมกลมกลืนกันระหว่างวัฒนธรรมที่ยังคงกลิ่นอายความโดดเด่นความสัมพันธ์ที่กลืนกลายของอิทธิพลไทย-จีน ที่สอดคล้องตามอัตลักษณ์ในงานด้านสถาปัตยกรรม อาหารที่มีรสชาติอร่อย และตั้งเดิมสูตรโบราณที่ยังอยู่และสัมผัสได้ในพื้นที่ รวมถึงมีความเชื่อมโยงไปยังการท่องเที่ยวในปัจจุบัน ที่มีการอ้างอิงถึงความเชื่อ ความศรัทธาในพื้นที่ ศักดิ์สิทธิ์ของวัด ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในพื้นที่ที่ตั้งดูนักท่องเที่ยว ให้เดินทางเข้ามา หนึ่งในกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายที่สำคัญ คือ นักท่องเที่ยวจีน ที่ให้ความสนใจและมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม โดยเน้นการมากราบไหว้ตามความเชื่อ ความศรัทธา และมาท่องเที่ยวรูปแบบเนิบช้าในบริบทชุมชนภูเขา

2.2) ข้อค้นพบจากการศึกษาพฤติกรรมสังคมผู้สูงอายุในบริบทของชุมชน การอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้สูงอายุมีความสำคัญที่ส่งผลต่อการออกแบบพื้นที่วิจัย เนื่องจากพฤติกรรมผู้สูงอายุที่ใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงเช้าจะมีกิจกรรมออกกำลังกาย และช่วงบ่ายถึงเย็นจะใช้เป็นพื้นที่กิจกรรมนันทนาการสร้างสรรค์เพื่อผ่อนคลาย และพบปะพูดคุยกันของคนในชุมชน

จากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม และการลงพื้นที่สำรวจ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ทางผู้วิจัยจึงได้ข้อค้นพบที่นำไปสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพ 1

ภาพพื้นที่สำรวจแบบแผนที่ชุมชนนวมากาศเพื่อเดินเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ วันที่ 4 พฤษภาคม 2565



ภาพ 2

ภาพพื้นที่กิจกรรมการสร้างสรรค์ของคนในชุมชนนวมากาศ



ภาพ 3

ภาพแนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนวุดมาภาค



วุดมาภาค

ถนนวุดมาภาค เป็นถนนในเขตธนบุรีและเขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร ถนนเชื่อมต่อกับเทอดไทกับถนนจอมทอง เป็นถนนเลียบทางขนาด 4 ช่องทางจราจร ไม่มีเกาะกลาง เขตทางกว้าง 15-18 เมตร มีขอบเขตทั้งสองฝั่งถนนเป็นระยะ ประชากรหนาแน่นและอยู่ทางใต้เขตจอมทองประมาณ 1500 เมตร

ชื่อถนนแถบนี้เชื่อตามความเชื่อชาวมอญ (มอญ เรียกว่า) หนึ่งในแต่ละวันจะมี คนที่ 24 ยุคจอมพล ป. ดึงลูกจรวดมาเป็นขบวนมอญ นอกจากนี้ ยังเป็นที่ตั้งของสถานีวุดมาภาค ในเส้นทางรถไฟมีป้ายที่ชื่อ สายสีลม สถานีนี้ตั้งอยู่บริเวณสี่แยกราษฎร์วุดมาภาค ทำให้มีคนเดินมีมอญใหม่ขึ้นมา

ถนนวุดมาภาคเป็นถนนที่วิ่งเกือบขนานไปกับเส้นทางคลองด้าน มีชุมชนโบราณตั้งอยู่ มีวัดโบราณได้แก่ วัดบางมอญวิหาร วัดโพธิ์ราชวรวิหาร วัดราชโอรส ชุมชนโบราณอันเป็นชุมชนเก่าแก่สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นศูนย์รวมครอบครัวศิลปินช่าง ศิลปะการลวดลายลวดลายไทย-จีน ได้แก่ การลวดลายกระฉับกระชวย การเขียนสีลวดลาย คดแฉกรูปนกฟักทองขาว เป็นต้น

นวัตวัฒนธรรม ไทย-จีน ชุมชนเก่าแก่วัดน้ำ ริมทางรถไฟ



ภาพ 4

ภาพชุดสีอัตลักษณ์ชุมชนและการถอดองค์ประกอบอัตลักษณ์ การออกแบบกราฟิก

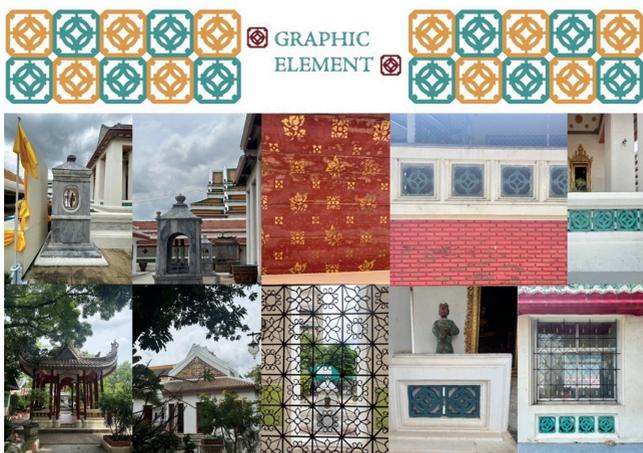
สีอัตลักษณ์ชุมชน



3) กระบวนการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ ชุมชนวุฒากาศ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ และรายงานผลภาคปฏิบัติในแต่ละ การทดลอง ตลอดจนการสรุปผลจากการสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

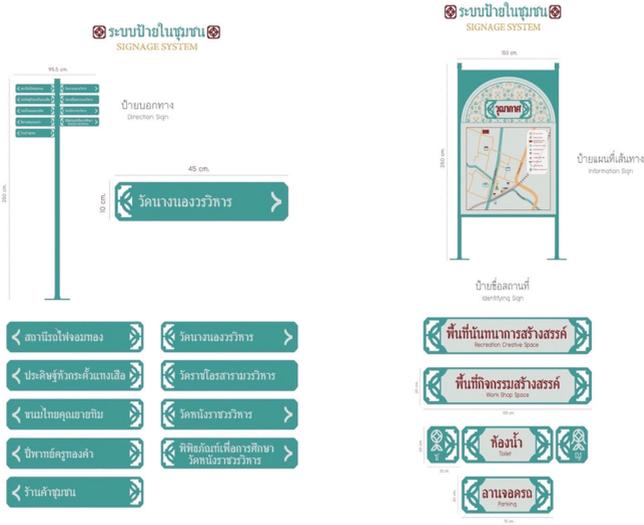
ภาพ 5

ภาพแสดงการถอดอัตลักษณ์พื้นที่ และการใช้ชุดกราฟิกจากสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ



ภาพ 6

ภาพแสดงการออกแบบระบบป้ายชุมชนนุฎผากาศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพ 7

การแสดงผลงานการออกแบบในพื้นที่นั้นนันทนาการสร้างสรรค์ และการถ่ายทอดองค์ความรู้แก่คนในชุมชน การจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงาน และการประเมินผลงานการออกแบบในพื้นที่นั้นนันทนาการสร้างสรรค์ จากผู้มีส่วนร่วมในชุมชนนุฎผากาศ



จากการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านผลงานการออกแบบพื้นที่
นันทนาการสร้างสรรค์ และจัดกิจกรรมการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลจาก
กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงผู้เข้าชมผลงานการออกแบบ ซึ่งมีผลการประเมิน
ผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้

ตาราง 1

วิเคราะห์ผลการประเมินการพิจารณาผลงานสร้างสรรค์

รายละเอียด
1. เป็นผลงานใหม่ที่สะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ เป็นการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ ด้วยเทคนิควิธีใหม่
2. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของความงามใน วิถีชีวิตของผู้คนที่แวดล้อมในภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้
3. พัฒนาให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนอย่างมีส่วนร่วม ในบริบทสังคมผู้สูงอายุ
4. ผลักดันพื้นที่พัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี
5. ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตในสังคมผู้สูงอายุ เป็นการอนุรักษ์ฟื้นฟูหรือสร้างพื้นที่นันทนาการ สร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดจากความเชื่อศรัทธา
สรุปผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ : ดีเด่น

ผลการประเมินการพิจารณาผลงานสร้างสรรค์จากกลุ่มเป้าหมาย พบว่า
ผู้เข้าร่วมประเมินมีความคิดเห็นให้ผ่านในแต่ละเกณฑ์การพิจารณา ซึ่งเมื่อ
พิจารณาจากผลการแสดงความคิดเห็น เห็นด้วยทั้ง 1-5 เกณฑ์ ระดับดีเด่น เพราะ
ตอบวัตถุประสงค์และความต้องการพัฒนาพื้นที่ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรม
ผู้สูงอายุและชุมชนทั้งคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่เห็นว่า เป็นพื้นที่ที่สามารถ
มาใช้ประโยชน์ร่วมกันได้

ทั้งนี้จากการทดลองได้รายงานผลภาคปฏิบัติจากการเก็บข้อมูล ผู้ประเมิน
ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความร่วมสมัย ด้วยแบบประเมิน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ศิลปะและการออกแบบจากการได้รับชมและมีส่วนร่วมในพื้นที่สร้างสรรค์

รวมทั้งผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างน้อย 20 แบบประเมิน มีข้อเสนอแนะในรายละเอียดเพื่อให้ทางผู้วิจัยได้นำไปพัฒนารูปแบบการ ออกแบบพื้นที่ มีประเด็นดังนี้

- สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญเพิ่มเติม ด้านร้านอาหารที่โดดเด่น เช่น 1. ขนม เบ็ญจายาสัน (อยู่บริเวณบ้านครูอ๊อด) 2. ร้านกินสปาเก็ตตี้ (อยู่หลังร้าน กาแฟคุณนิล) 3. ผัดไทยยายเซต (อยู่เส้นเลยทางโค้งหน้าวัดนางนอง เส้นเอกชัย วุฒากาศ) และ 4. ที่ไหว้พระจักรพรรดิ
- พื้นที่นันทนาการที่ออกแบบ ไม่ควรมีห้องน้ำเพราะอยู่ระหว่างเส้นทาง เชื่อมระหว่างวัดและชุมชนอาจทำให้เกิดอันตรายได้เพราะเป็นพื้นที่ สาธารณะและไม่มีหน่วยงานรักษาความปลอดภัยเฝ้าตลอด 24 ชั่วโมง
- เพิ่มไฟฟ้าแสงสว่าง เพื่อความปลอดภัยในเวลาากลางคืน

จากข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม จึงนำไปสู่ขั้นตอนการพัฒนาผลงานการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับ ความต้องการของคนในชุมชน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

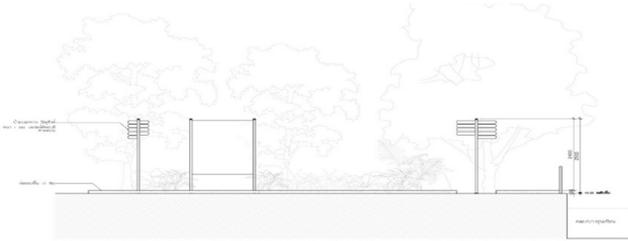
ภาพ 8

ภาพแผนที่บอกสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญต่าง ๆ ในชุมชนวุฒากาศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่ง ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพ 11

ภาพการออกแบบ (รูปด้าน) แสดงป้ายชุมชนขนาดภาค เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพ 12

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ชุมชนขนาดภาค ที่ตอบสนองพฤติกรรมของผู้สูงอายุ ในชุมชนใหม่พื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น สังสรรค์ สนทนาพูดคุย การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ผู้สูงอายุที่สนใจ ทิ้งอกกำลังกาย และทางเดินเล่นริมคลองด้าน



ภาพ 13

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ และอุปกรณ์การออกกำลังกาย



ภาพ 14

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ ชุมชนวงภาคแสดงการออกแบบระบบป้ายชุมชนวงภาค เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



สรุปและอภิปรายผล

1) จากการศึกษาสภาพการณ์บริบทของการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ชุมชนวงภาค พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งนักวิชาการระบุว่า เป็นการเดินทางเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยมีการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อสื่อสารให้เข้าใจ และซึมซับคุณค่าของการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้ สอดคล้องกับ Woodward, 1997; พิเศษภู คุณวโรดม, 2509; วนิดา ตรีสวัสดิ์, 2555; เสริมศักดิ์ ขุนพล, 2557 กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์ มีส่วนสัมพันธ์กับวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางคั่นระหว่างธรรมชาติของมนุษย์ และการหล่อหลอม บุคลิกภาพ (personality) ของคนคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอิทธิพลทางวัฒนธรรม ในเรื่องของ ความเชื่อ ค่านิยม โลกทัศน์ ดังนั้น วัฒนธรรมมีส่วนหล่อหลอมอัตลักษณ์ทั้งในระดับบุคคลและอัตลักษณ์ของกลุ่ม วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ นอกจากนี้ยังกล่าวสรุปว่า แท้จริงแล้วอัตลักษณ์ คือ เรื่องของภาพลักษณ์ของตัวตนของมนุษย์เรา (images of oneself) ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม (social interaction) และเป็นความเข้าใจ ทั้งในระดับที่เรามีต่อตนเองและในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมตลอดชั่วชีวิตของเราก็คือผลรวมของลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม โดยแสดงออกผ่านคติความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่ม และมีการสืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง โดยกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้คำว่า อัตลักษณ์ และ คำว่า เอกลักษณ์ แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของการใช้ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์ ที่การสื่อสารจากโลกออนไลน์รวดเร็ว

ขึ้นตั้งใจ อัตลักษณ์ (identity) จึงเป็นลักษณะเด่น เป็นจุดขาย เป็นสัญลักษณ์ รวมทั้งเป็นการแสดงเอกลักษณ์ (uniqueness) แผงไว้ในอัตลักษณ์ของทุกสิ่งในโลก ที่นำมาเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแล้ว พื้นที่ชุมชนวุดคาภาคเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นในเรื่องเส้นทางการเดินทางน้ำ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นของพื้นที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยว ในลักษณะทางธรรมชาติมีความสวยงามปลอดภัย อีกทั้งยังมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ กล่าวได้ว่าชุมชนวุดคาภาคมีศักยภาพในด้านคุณค่าและความมีชื่อเสียงของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ ทั้งคุณค่าทางอัตลักษณ์ คุณค่าทางความสมบูรณ์ คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางวิชาการ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ทรัพยากรการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่า บริบทการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนวุดคาภาค มีศักยภาพสูงและมีจุดแข็งของพื้นที่ที่ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่นแตกต่างจากที่อื่นได้

2) เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การเก็บข้อมูล และการลงพื้นที่ ผู้วิจัยจึงสรุปข้อค้นพบเพื่อออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์และแนวความคิดจากความเชื่อศรัทธาและพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชนวุดคาภาค ด้วยการกำหนดกรอบแนวทางการออกแบบภายใต้แนวคิด “พหุวัฒนธรรม ไทย-จีน” คือ “ชุมชนเก๋าริมน้ำ ริมหางรถไฟ” ผสมผสานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ตอบสนองกับความต้องการ พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายและผู้สูงอายุในชุมชนวุดคาภาค รูปแบบการนำเสนออัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมผ่านกระบวนการวิจัยที่ได้อธิบายไปแล้ว โดยเริ่มจากการสำรวจ การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อการพัฒนา ร่วมกับสมาชิกในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ โดยการตั้งองค์ประกอบด้านอัตลักษณ์จากพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งวัฒนธรรมทางเชื้อชาติ คือ อาหาร และศิลปะ ในบริบทการท่องเที่ยว ที่ใกล้เคียงกับสถานที่ บ้าน วัด โรงเรียน สามเสาหลักที่ประสานเป็นแกนหลักในการพัฒนา ไม่ว่าจะโลก สังคม สิ่งแวดล้อม เปรียบเสมือนคำสอนของพระพุทธศาสนาที่เรียกว่า “อากาลิโก” และใช้หลักการออกแบบ Universal Design เพื่อตอบรับพฤติกรรมการใช้งานที่หลากหลายของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ผู้สูงอายุและคนพิการ โดยการออกแบบพื้นที่นั้นเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมคุณภาพชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเส้นทางความสัมพันธู์สู่การออกแบบสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยของผู้สูงอายุ ที่พิจารณาจากพฤติกรรมภายใน และพฤติกรรมภายนอก จริยธรรม เทียนประภาส และพัชรีตันศิริ (2536) กล่าวว่า ผู้สูงอายุจะถูกจัดให้อยู่กับบ้านมากขึ้นจะถูกแยกตัวออกจากสังคม บางคนอยู่แต่ในห้องเพราะทางเดินไม่สะดวก จึงได้แต่นั่ง ๆ

นอน ๆ ไม่มีโอกาสเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมบ่อย ๆ มีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นน้อยลง
ขาดเพื่อนวัยเดียวกัน คู่ชีวิตก็ตายจากกัน เพื่อนที่เหลืออยู่ก็น้อยลงขาดการ
เยี่ยมเยียน เพราะต่างมีอุปสรรคต่าง ๆ กัน คนในบ้านก็ออกไปประกอบอาชีพ
กันหมด ทำให้ผู้สูงอายุห่อเหี่ยวลงทุกวัน ผลงานการออกแบบนี้จึงตอบรับ
พฤติกรรมของผู้สูงอายุในชุมชนให้มีพื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น สังสรรค์
สนทนาพูดคุย การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ผู้ที่สนใจ และการออกกำลังกาย
ที่มีความปลอดภัย มีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริม
ช่วยให้มีคุณภาพชีวิตโดยรวมที่ดีขึ้น

3) ข้อเสนอของกระบวนการโครงการวิจัย โดยเริ่มต้นจากการศึกษา
ค้นคว้าข้อมูล ทำให้เกิดการตั้งวัตถุประสงค์คือ การศึกษาองค์ประกอบของ
พหุวัฒนธรรมรวมถึงศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่น ที่ยังคง
อยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบันเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่ การศึกษาพฤติกรรมสังคม
ผู้สูงอายุในบริบทของชุมชนการอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและ
กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ และการออกแบบ
อัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการ
วิเคราะห์ สังเคราะห์และแนวความคิดจากความเชื่อศรัทธา และพฤติกรรม
ของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชน วุฒากาศ ทำให้เกิดข้อค้นพบตามที่ได้กล่าวไป
ข้างต้นนี้ ซึ่งข้อค้นพบและแนวการออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการ
สร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์และ
แนวความคิดจากความเชื่อศรัทธาและพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบท
ชุมชนวุฒากาศ ภายในการวิจัยครั้งนี้ทำให้พบองค์ประกอบการออกแบบพื้นที่
ที่ตอบรับพฤติกรรมของผู้สูงอายุและกลุ่มนัก ท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดความยั่งยืน
อย่างควบคู่ในการสืบสานวัฒนธรรมกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชน
วุฒากาศ ผ่านการออกแบบพื้นที่ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มี
วัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาให้เป็นพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการใช้
ประโยชน์ส่วนรวมในชุมชน อีกทั้งยังตอบโจทย์การพัฒนาอย่างยั่งยืน SDGs
ด้านที่ 3 เรื่อง Good Health and Well Being การพัฒนาพื้นที่เพื่อให้มี
คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ลดความเสี่ยงในการเกิดเจ็บป่วยด้วยอุบัติเหตุ และส่งเสริม
พื้นที่การใช้งานในรูปแบบ Universal Design ด้านที่ 11 เรื่อง Sustainable
cities and communities ทำให้พื้นที่ชุมชนมีความปลอดภัย พร้อมรับ
การเปลี่ยนแปลงและมีความยั่งยืน ด้านที่ 16 Peace ส่งเสริมสังคมที่สงบสุข
ลดความรุนแรงทุกรูปแบบและอัตราการตายที่เกี่ยวข้องกับทุกนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะวิชาการ

1) การได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำไปใช้ได้จริงจากกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการเจาะกลุ่มนักท่องเที่ยวเพิ่มเติมที่มีความสนใจในเส้นทางนี้จริง ๆ ไม่รวมกับนักท่องเที่ยวที่ผ่านเข้ามา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่นำไปสู่กระบวนการแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงประเด็น

2) เนื่องจากพื้นที่วิจัยนี้เป็นพื้นที่ชุมชนที่มีความดั้งเดิม และมีความผสมผสานกับรูปแบบการท่องเที่ยวปัจจุบัน การเก็บข้อมูลในรูปแบบการนัดหมาย ต้องมีการเผื่อเวลา

3) ผู้นำ และคนในพื้นที่ มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายในการนำเสนอการพัฒนาพื้นที่ให้โครงการเกิดขึ้นจริง

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1) ด้านความปลอดภัยและความสะอาด ต้องมีบุคลากรดูแล เพื่อให้มีความสะอาดตลอดเวลาและมีอายุการใช้งานที่ยืนยาวและยั่งยืน สู่พื้นที่ชุมชนในสังคมที่สงบสุข ลดการเกิดความเสียหาย ความรุนแรงทุกรูปแบบ

2) ด้านการบริการนักท่องเที่ยว คนในพื้นที่เพื่อสวมบทบาทการเป็นเจ้าบ้านที่ดี สร้างสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจและกลับมาเที่ยวซ้ำอีก

ข้อเสนอในการทำวิจัยในอนาคต

1) ในการทำกิจกรรมอาจขอความร่วมมือจากกลุ่มเอกชนของในการขอทุนสนับสนุนเพื่อได้รับข้อเสนอแนะเชิงเศรษฐกิจพัฒนาพื้นที่ให้ครอบคลุมทุกประเด็นมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมการสร้างรายได้ในพื้นที่

เอกสารอ้างอิง

- จรัสวรรณ เทียนประภาส และพัชรี ต้นศิริ. (2536). *การพยาบาลผู้สูงอายุ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชนัญญ์ พงศ์ธราธิก, สุมนรตรี นิ้มเนติพันธ์และอนันต์ มาลารัตน์. (2564). การพัฒนากลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 6(3), 77-91.
- พิศิษฐ์ คุณวโรดม. (2509). *อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV*. คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- มนสิชา อินทจักร. (2552). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยสำหรับนักท่องเที่ยวสูงอายุชาวญี่ปุ่น. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ*. 2552(1), 1-10.
- วนิดา ตรีสวัสดิ์. (2555). วัดมอญจังหวัดราชบุรี : การจัดการภูมิทัศน์และความหมายของอัตลักษณ์ชุมชน. *วารสารร่มพญักษ์*. 30(2), 20-21.
- พระธรรมปิฎก, (ป.อ.ปยุตฺโต). (2553). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์ (พิมพ์ครั้งที่9)*. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2532). *พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน)*. อัมรินทร์พรินต์ติ้ง
- เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2557). *การออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเกาะยอ*. รายงานวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- Eriksen, T. H. (2001). Between universalism and relativism: a critique of the UNESCO concept of culture. *Culture and rights: Anthropological perspectives*, 127-148.
- Smith, V.L. (1997) 'The four Hs of tribal tourism: Acoma - A Pueblo case study', in Cooper, C. and Wanhill, S. (eds) *Tourism Development: Environmental and Community Issues*, London: John Wiley and Sons, pp. 141-151.
- Woodward, K. (Ed.). (1997). *Identity and difference* (Vol. 3). Sage.