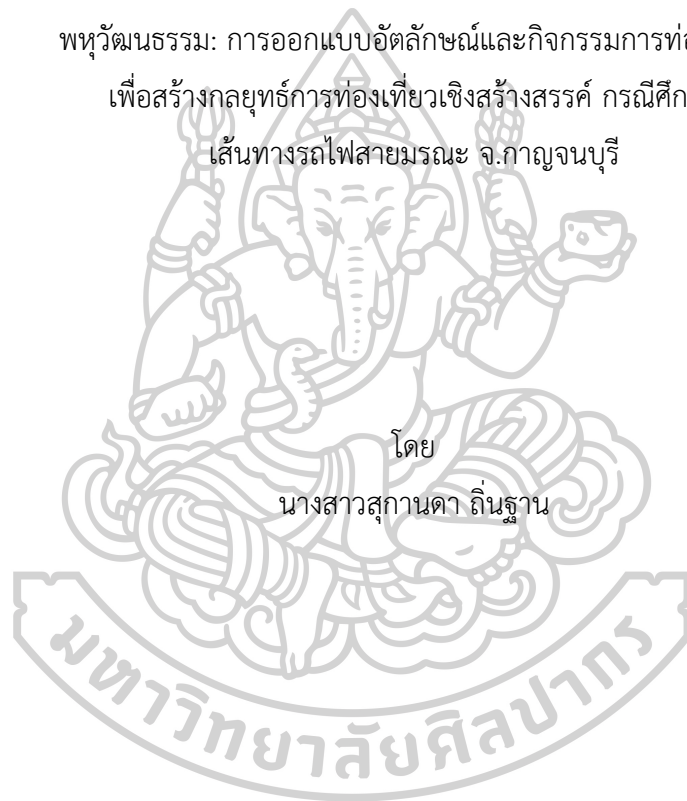




พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว  
เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา  
เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี



โดย  
นางสาวสุกานดา ถิ่นฐาน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว  
เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา  
เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

MULTICULTURALISM: IDENTITY DESIGN AND TOURISM ACTIVITIES  
FOR CREATING CREATIVE TOURISM STRATEGIES  
A CASE STUDY OF THE DEATH RAILWAY ROUTE  
AT KANCHANABURI PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Doctor of Philosophy CULTURE - BASED DESIGN ARTS  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2022  
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว  
เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์  
กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี

โดย นางสาวสุกานดา ถิ่นฐาน

สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎี  
บัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเพชร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (ผู้รักษาการแทน)  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัติศัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ ดร. แก้วตา ม่วงเกษม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเพชร)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตน์รังสีกุล)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(อาจารย์ ดร. ศราวุฒิ ปิ่นทอง)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ประดิพัทธ์ เลิศจรุจิตำรงค์กุล)

620430033 : ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : พหุวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, กิจกรรมการท่องเที่ยว, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

นางสาว สุกานดา ถิ่นฐาน: พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเพชร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวในพื้นที่พหุวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ 2) ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ 3) ออกแบบอัตลักษณ์และการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบวิธีการผสมผสาน เก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสอบถาม สัมภาษณ์จากกลุ่มประชากรคนในพื้นที่ รวมถึงนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง และเชิงปริมาณ โดยการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ ร่วมกับการบูรณาการศิลปะการออกแบบและทฤษฎีต่าง ๆ ในรูปแบบที่เหมาะสมสู่การสร้างโมเดลกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผลของการศึกษาพบว่า 1) บริบทการท่องเที่ยวในประเทศไทยที่มีทุนทางทรัพยากรมิติทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่ เป็นปัจจัยหนึ่งในการดึงดูดคนนอกพื้นที่เข้ามา กาญจนบุรี โดยถดถอยประกอบเป็น 3 ส่วนคือ พื้นที่คน อัตลักษณ์ เพื่อคัดเลือกมาใช้ในการออกแบบให้การเล่าเรื่องอดีตในเวลาปัจจุบัน 2) พฤติกรรมนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ในการเดินทางเพื่อความเพลิดเพลิน คือ การพักผ่อน ชมประวัติศาสตร์ และเรียนรู้วัฒนธรรม จัดอยู่ในกลุ่มนักท่องเที่ยวประเภทรักสนุกและพวกนิเวศนิยม 3) นำเสนอเสนอแนะเรื่องราวในพื้นที่ ให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ประทับใจผ่านการมีส่วนร่วมระหว่างคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวนำไปสู่การกลับมาเที่ยวซ้ำและบอกต่อ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่ สามารถนำกลยุทธ์การท่องเที่ยว “MOST MODEL” ไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวในพื้นที่อื่น ๆ ได้

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปพบว่า ผู้นำ และคนในพื้นที่ มีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วมและการสื่อความหมายเรื่องราวในพื้นที่ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจแลกเปลี่ยนในวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่และความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว และในการทำกิจกรรมอาจขอความร่วมมือจากกลุ่มเอกชนของในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงแบบองค์รวมตามแนวคิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

620430033 : Major CULTURE - BASED DESIGN ARTS

Keyword : MULTICULTURALISM, IDENTITY, TOURISM ACTIVITIES, Cultural Tourism, Creative Tourism

MISS SUKANDA THINTHAN : MULTICULTURALISM: IDENTITY DESIGN AND TOURISM ACTIVITIES FOR CREATING CREATIVE TOURISM STRATEGIES A CASE STUDY OF THE DEATH RAILWAY ROUTE AT KANCHANABURI PROVINCE THESIS ADVISOR : PROFESSOR POL. CAPT. ANUCHA PANGKESORN, Ph.D.

The purpose of this research was to study the context of tourism in the multicultural area of the Death Railway. Study the behavior of tourists in specific groups with special interests traveling on the Death Railway. and design identity and development of creative cultural history tourism activities It was carried out in the form of Research and Development (R&D), using a mix method, qualitative research by questioning and interviewing the local population including academics experts in related fields and quantitative by using a questionnaire to collect data from a sample group of 400 tourists to analyze, synthesize, together with the integration of art, design and various theories in an appropriate format to create a creative tourism strategy model.

The results of the study revealed that 1) the context of tourism in Thailand with historical resources in the area. It is one of the factors that attract outsiders to Kanchanaburi by dismantling the elements into 3 parts: area, people, and identity in order to select them for designing a narrative of the past in the present time. Pleasure is to relax and see history. and learn culture Classified as fun-loving tourists and eco-tourists. 3) Presenting the charm of local stories. Allowing tourists to have an impressive experience through participation between locals and tourists, leading to repeat visits and word of mouth to achieve sustainability in the area Able to apply the "MOST MODEL" tourism strategy in the area to solve problems and develop tourism models in other areas.

The researcher has suggestions for applying the research results and suggestions for further research. It was found that leaders and local people It plays an important role in the participation and interpretation of local stories for tourists to understand and exchange in culture. and history to create new experiences and impressions for tourists And in doing activities may ask for cooperation from private groups in the design of tourist routes. To create a holistic connection based on the concept of sustainable tourism.

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเรื่อง พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ในวิทยานิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือและกำลังใจจากบุคคลดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แฝงเกษร อาจารย์ที่ปรึกษาและประธานหลักสูตรศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภูวนาท รัตนรังสิกุล และอาจารย์ ดร.ศราวุธ ปิ่นทอง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ที่ให้ความกรุณาให้คำแนะนำและปรึกษารวมถึงให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อให้นักวิจัยได้ข้อมูลที่ตรงจุดตรงประเด็นตลอดระยะเวลาการศึกษา ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดกาญจนบุรี วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี ที่เอื้อเฟื้อและช่วยประสานงานในพื้นที่ เพื่อให้ทางผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มเป้าหมายได้ตรงประเด็น ประกอบด้วย กลุ่มชาติพันธุ์มอญ กลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง เจ้าอาวาสวัดพุทธะเคียนและวัดท่าขนุน ผู้ใหญ่บ้านพองกะ นักวิชาการวัฒนธรรมอำเภอไทรโยค และอำเภอทองผาภูมิ รวมถึงกลุ่มเจ้าของธุรกิจท่องเที่ยวภาคเอกชนในพื้นที่

ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการจากทุกแขนงสาขา ประกอบด้วย ด้านศิลปการออกแบบ ด้านวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยว รวมถึงด้านการจัดการกลยุทธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือด้านวิชาการ ข้อเสนอแนะในการศึกษารวมถึงคำแนะนำในการลงพื้นที่เพื่อให้การดำเนินเก็บข้อมูลสำเร็จลุล่วงและได้ข้อมูลที่นำมาใช้ประโยชน์อย่างตรงจุดตรงประเด็น

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ ครอบครัว พี่น้อง และกัลยาณมิตรทุกท่านที่สนับสนุนและคอยช่วยเหลือ ให้กำลังใจในการทำงาน ฝ่าฟันทุกอุปสรรคเสมอมา จวบจนการศึกษาวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นางสาว สุกานดา ถิ่นฐาน

## สารบัญ

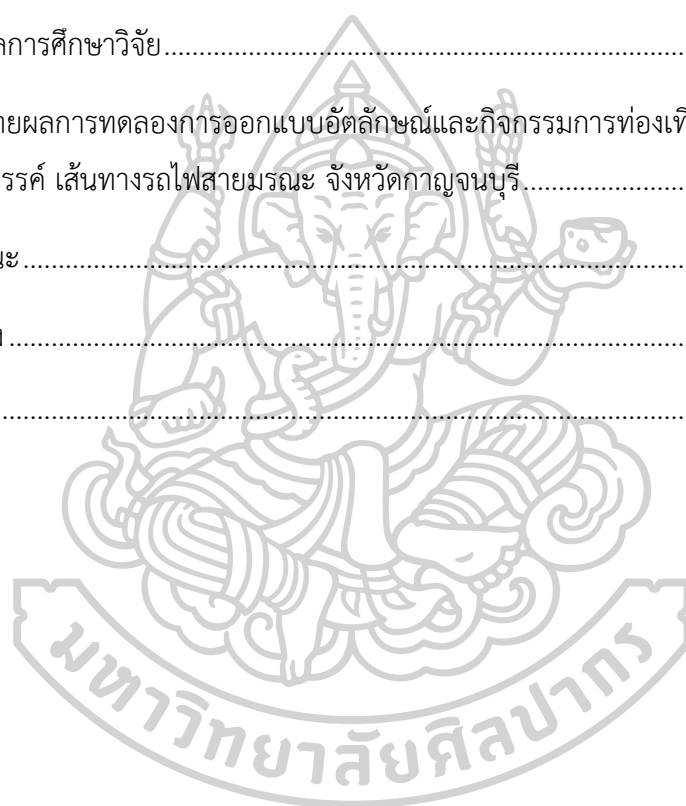
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	4
1.3 คำถามงานวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย.....	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 ภาพรวมของการท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวในประเทศไทย.....	9
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย.....	9
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่มีบทเรียนจากความสำเร็จ อุบัติภัย และมรณภัย... ..	26
2.1.3 แนวคิดด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	29
2.2 กลุ่มนักท่องเที่ยวและพฤติกรรมการท่องเที่ยว.....	32
2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนักท่องเที่ยว.....	32
2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว.....	34



2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว .....	35
2.3 พหุวัฒนธรรมละอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม .....	36
2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม .....	36
2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับ อัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม .....	39
2.4 กระบวนการออกแบบและการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยว .....	42
2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยว .....	42
2.4.2 แนวคิดการเป็นเจ้าของบ้านและการต้อนรับนักท่องเที่ยว.....	45
2.4.3 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ .....	47
2.4.4 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบบริการ .....	50
2.4.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวางแผนกลยุทธ์.....	52
2.4.6 การท่องเที่ยวกับวิกฤตการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019.....	56
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	57
2.6 บริบทของจังหวัดกาญจนบุรี.....	62
2.6.1 ข้อมูลพื้นฐานจังหวัด.....	62
2.6.2 บริบทด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรี.....	72
2.6.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ.....	73
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการดำเนินการวิจัย.....	101
3.1 บทนำ/ความนำ.....	101
3.2 แนวทางที่ใช้ในการศึกษา .....	102
3.2.1 แนวทางเชิงปริมาณ (quantitative approach) .....	103
3.2.2 แนวทางเชิงคุณภาพ (qualitative approach).....	103
3.2.3 ตัวแปรและกรอบแนวความคิด .....	103
3.3 ประชากร ขนาดกลุ่มตัวอย่าง.....	104

3.1.1 ประชากร.....	104
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย .....	107
3.4.1 เจริญปริมาณ .....	107
3.4.2 เจริญคุณภาพ.....	107
3.5 การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล .....	108
3.5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	109
3.6 มาตรวัด .....	111
3.7 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล .....	111
3.7.1 เจริญปริมาณ .....	111
3.7.2 เจริญคุณภาพ.....	112
3.7.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ.....	112
3.7.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	112
3.8 สรุป .....	113
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	115
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎี.....	115
4.1.1 ข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรม .....	115
4.1.2 ข้อค้นพบจากการเก็บข้อมูลด้วยการทบทวนวรรณกรรม.....	123
4.2 ผลการเก็บข้อมูลด้วยการลงพื้นที่.....	123
4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	123
4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ .....	149
4.2.3 ประมวลผลการวิเคราะห์ข้อมูล สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ.....	154
4.3 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ .....	157
4.4 การพัฒนาแบบจำลองกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	157

4.4.1	ข้อควรพิจารณาเบื้องต้นในแบบจำลององค์ประกอบกลยุทธ์การท่องเที่ยว.....	158
4.4.2	กิจกรรมสร้างสรรค์ในระยะที่ 1 .....	180
4.4.3	ผลงานสร้างสรรค์ในระยะที่ 2.....	199
4.4.4	ผลงานสร้างสรรค์ในระยะที่ 3.....	215
4.5	ผลการทดลอง.....	264
บทที่ 5	สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ .....	271
5.1	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	271
5.2	อภิปรายผลการทดลองการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยววัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี.....	276
	ข้อเสนอแนะ .....	280
	รายการอ้างอิง.....	282
	ประวัติผู้เขียน.....	286



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 รายงานสถิตินักท่องเที่ยวจังหว้ดกาญจนบุรีในปีพ.ศ. 2562 .....	3
ตารางที่ 1.2 รายงานสถิตินักท่องเที่ยวจังหว้ดกาญจนบุรีในปีพ.ศ. 2562-2564 .....	3
ตารางที่ 2.1 รูปแบบประสบการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	24
ตารางที่ 2.2 จำนวนนักท่องเที่ยวเซลยศึกษสงครวมและแรงงานชาวเอเชียที่เสียชีวิตในระหว่างเส้นทางรถไฟสายประเทศไทย-พม่า ในระหว่างปีพ.ศ. 2485 - 2488 .....	88
ตารางที่ 2.3 สรุปแนวทางการศึกษาและใช้ประโยชน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	97
ตารางที่ 3.1 ประเด็นการพิจารณาสำรวจ/สัมภาษณ์.....	108
ตารางที่ 3.2 แสดงประเภทตัวแปรในการวิจัย และวิธีการเก็บข้อมูล .....	110
ตารางที่ 4.1 แสดงการถอดรหัสบริบทพื้นที่สู่กระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม .....	121
ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ถอดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม .....	151
ตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์ถอดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจ/การรับรู้ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง.....	152
ตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ถอดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มที่ทำให้เกิดการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต .....	153
ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี.....	162
ตารางที่ 4.6 การวิเคราะห์การแสดงออกของวิถีชาติพันธุ์มอญภายใต้การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการท่องเที่ยว.....	227
ตารางที่ 4.7 แนวทางการแก้ปัญหา เพื่อกำหนดรูปแบบกิจกรรม .....	233

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย .....	6
ภาพที่ 2.1 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมู่บ้านปลายนาสวน ชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี .....	11
ภาพที่ 2.2 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมู่บ้านมอญ ชาติพันธุ์มอญ อำเภอไทรโยค จังหวัด กาญจนบุรี .....	11
ภาพที่ 2.3 สถานที่ท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี .....	12
ภาพที่ 2.4 สถานที่ท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี .....	13
ภาพที่ 2.5 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ปราสาทเมืองสิงห์ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี .....	13
ภาพที่ 2.6 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เส้นทางรถไฟไทย-พม่า บริเวณศูนย์ประวัติศาสตร์ช่อง เขาขาด อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี .....	14
ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงการชมวัฒนธรรมและประเพณี และวิถีชนบท หมู่บ้านปลายนาสวน อำเภอศรี สวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี .....	15
ภาพที่ 2.8 การแข่งขันกีฬากระดานยืนพาย หรือ Stand Up Paddle Board : SUP จังหวัด กาญจนบุรี .....	16
ภาพที่ 2.9 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวระนอง “การร่อนแร่” .....	20
ภาพที่ 2.10 การเคลื่อนของวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจากแบบเดิมสู่แบบใหม่ .....	22
ภาพที่ 2.11 การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยววัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ .....	23
ภาพที่ 2.12 หม้อดินเผา (งานศิลปะของ เผ่าเพลโบ (Pueblo) .....	24
ภาพที่ 2.13 การปรุงอาหาร ทะเลแบบชาวเมารี ประเทศนิวซีแลนด์ .....	26
ภาพที่ 2.14 สถานที่ท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ บริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแคว จังหวัด กาญจนบุรี .....	28

ภาพที่ 2.15 สถานที่ท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ บริเวณโค้งมรณะ สถานีถ้ำกระแซ จังหวัดกาญจนบุรี.....	29
ภาพที่ 2.16 การเปลี่ยนแปลงจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ .....	32
ภาพที่ 2.17 ภาพนักท่องเที่ยว หมู่บ้านปิล็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี .....	33
ภาพที่ 2.18 การจำแนกประเภทนักท่องเที่ยวโดย Steen ที่มา: Steen (1988).....	34
ภาพที่ 2.19 แสดงขั้นการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมตามแนวคิดของ Kroeber .....	37
ภาพที่ 2.20 แสดงหน้าที่ของวัฒนธรรมในฐานะตัวสื่อกลาง (Mediator) ในการพัฒนาการดำรงอยู่ของคนที่ให้มีจิตสำนึกทางสังคม (Gregory Bateson และ Jurgen Ruesch, 1980).....	38
ภาพที่ 2.21 รูปแบบการจัดการท่องเที่ยว.....	44
ภาพที่ 2.22 Double Diamond Model.....	48
ภาพที่ 2.23 Teaching implementation methods of introducing the double diamond design process into the packaging design course. ....	49
ภาพที่ 2.24 กระบวนการออกแบบบริการ .....	51
ภาพที่ 2.25 โมเดลการจัดการแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มา: นพ ศรีบุญนาถ (2545: 68) .....	54
ภาพที่ 2.26 แผนที่จังหวัดกาญจนบุรี .....	63
ภาพที่ 2.27 พระธาตุอินทร์แขวน วัดพุเตย.....	66
ภาพที่ 2.28 ร่องรอยเส้นทางรถไฟในสงครามมหาเอเซียบูรพา หลังวัดพุเตย อำเภไทรโยค....	66
ภาพที่ 2.29 ภาพวิถีชีวิตชาติพันธุ์มอญ สะพานไม้ อำเภอสังขละบุรี.....	67
ภาพที่ 2.30 ภาพวิถีชีวิตชาติพันธุ์กะเหรี่ยง บ้านปลายนาสวน อำเภอศรีสวัสดิ์ .....	68
ภาพที่ 2.31 บริเวณสำรวจไฟในจังหวัดกาญจนบุรี.....	70
ภาพที่ 2.32 วิถีชีวิตที่มีวิถีร่วมกับวัวสุดไม่ไฟ จังหวัดกาญจนบุรี .....	70
ภาพที่ 2.33 ภาพวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ที่นำไม้ไผ่มาสร้างเครื่องมือ เครื่องเรือน.....	71
ภาพที่ 2.34 แผนที่ที่ตั้งของแหล่งประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ.....	73

ภาพที่ 2.35 ลักษณะของค่ายพักทหารญี่ปุ่นและนักโทษเชลยศึกสงครามในจังหวัดกาญจนบุรี.....	74
ภาพที่ 2.36 ที่ตั้งเชลยศึกสงครามตลอดเส้นทางรถไฟสายไทย - พม่า .....	75
ภาพที่ 2.37 แผนที่ที่ตั้งค่ายเชลยศึกของกองกำลังต่างๆในจังหวัดกาญจนบุรี .....	76
ภาพที่ 2.38 ภาพถ่ายทางอากาศปี พ.ศ. 2486 บริเวณแคมป์ที่ตั้งสะพานข้ามแม่น้ำแคว.....	77
ภาพที่ 2.39 ภาพถ่ายสภาพความเป็นอยู่ของเชลยศึก .....	78
ภาพที่ 2.40 ภาพถ่ายสภาพที่พักอาศัยของเชลยศึก.....	79
ภาพที่ 2.41 การเดินทางเท้าของนักโทษเชลยศึกสงคราม เพื่อเข้าไปในพื้นที่ก่อสร้างทางรถไฟ .....	80
ภาพที่ 2.42 การขนนักโทษเชลยศึกสงครามและแรงงานชาวเอเชียโดยใช้เส้นทางรถไฟ .....	84
ภาพที่ 2.43 การทำงานของนักโทษเชลยศึกในการก่อสร้างทางรถไฟร่วมกับแรงงานชาวพื้นเมืองพม่า .....	85
ภาพที่ 2.44 แสดงสภาพความเป็นอยู่ของนักโทษเชลยศึก.....	86
ภาพที่ 2.45 สภานักโทษเชลยศึกที่มีสภาพร่างกายทรุดโทรมจากการเจ็บป่วยในเรือนพยาบาล ....	86
ภาพที่ 2.46 แสดงการก่อสร้างสะพานเหล็กถาวรข้ามแม่น้ำแคว .....	90
ภาพที่ 2.47 สภาพบริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแควในปัจจุบัน.....	91
ภาพที่ 2.48 สภาพบริเวณสุสานสหประชาชาติกาญจนบุรี (ดอนรัก) ในอดีต .....	92
ภาพที่ 2.49 สภาพบริเวณสุสานสหประชาชาติกาญจนบุรี (ดอนรัก) ปัจจุบัน .....	92
ภาพที่ 2.50 บริเวณสุสานสหประชาชาติช่องไก่อ่ (ช่องควาย) ในอดีต.....	93
ภาพที่ 2.51 บริเวณสุสานสหประชาชาติช่องไก่อ่ (ช่องควาย) ปัจจุบัน.....	93
ภาพที่ 2.52 สภาพบริเวณสะพานถ้ำกระแซ (โค้งมรณะที่อ้ายหิด) ในอดีต.....	94
ภาพที่ 2.53 สภาพบริเวณสะพานถ้ำกระแซ (โค้งมรณะที่อ้ายหิด) ปัจจุบัน .....	95
ภาพที่ 2.54 ภาพวาดของนักโทษเชลยศึกที่ทำงานขุดหินภูเขาในช่องเขาขาด (Hellfire Pass).....	96
ภาพที่ 2.55 บริเวณอนุสรณ์ช่องเขาขาด ที่มา: สุสานดา ถิ่นฐาน .....	96
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัย .....	102

ภาพที่ 3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	104
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงตารางการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างสำเร็จรูปของเครจซี่ & มอร์แกน .....	105
ภาพที่ 4.1 แสดงกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี .....	116
ภาพที่ 4.2 แผนภูมิการลำดับเวลาการศึกษาเหตุการณ์ทางสงครามที่ทำให้เกิดการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี .....	117
ภาพที่ 4.3 แสดงการให้ความหมายทางอัตลักษณ์พื้นที่ (Formation of Place Identity) จากแนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ของสจิวต ฮอลล์ (Stuart Hall) .....	119
ภาพที่ 4.4 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์และนักวิชาการ อ.สังขละบุรี .....	141
ภาพที่ 4.5 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.สังขละบุรี .....	141
ภาพที่ 4.6 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	142
ภาพที่ 4.7 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	142
ภาพที่ 4.8 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	142
ภาพที่ 4.9 ภาพจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและด้านการออกแบบ .....	143
ภาพที่ 4.10 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	143
ภาพที่ 4.11 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเส้นทางรถไฟสายมรณะ .....	144
ภาพที่ 4.12 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเส้นทางรถไฟสายมรณะ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	144
ภาพที่ 4.13 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.สังขละบุรี .....	145
ภาพที่ 4.14 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.สังขละบุรี .....	145
ภาพที่ 4.15 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.ไทรโยค .....	145



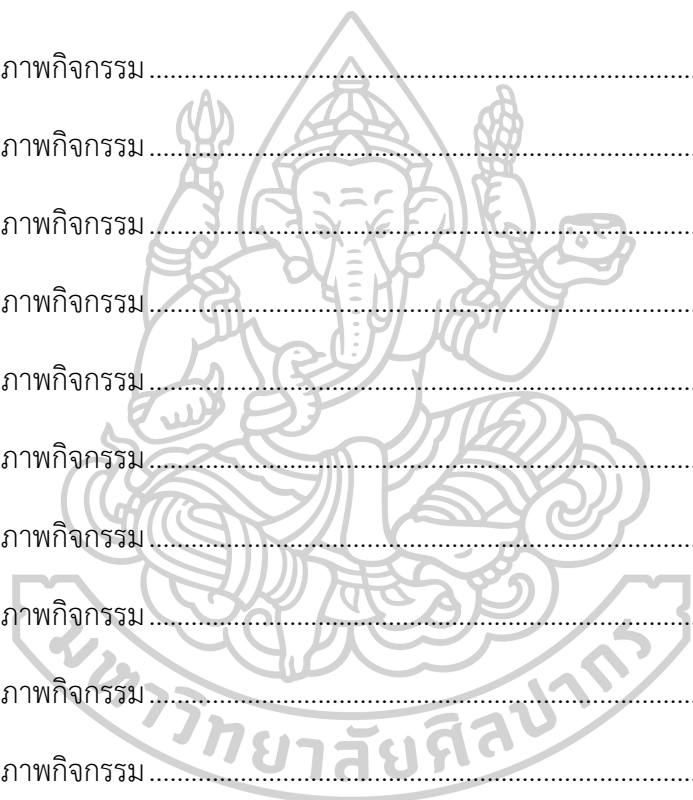
ภาพที่ 4.16 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์.....	146
ภาพที่ 4.17 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์.....	146
ภาพที่ 4.18 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์.....	146
ภาพที่ 4.19 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว	150
ภาพที่ 4.20 ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ.....	155
ภาพที่ 4.21 การถอดองค์ประกอบ พื้นที่ คน อัตลักษณ์ บริเวณเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี.....	155
ภาพที่ 4.22 ข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ.....	156
ภาพที่ 4.23 การเชื่อมโยงข้อมูลสู่การออกแบบ.....	157
ภาพที่ 4.24 กระบวนการคิดนำไปสู่การออกแบบกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	158
ภาพที่ 4.25 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ.....	161
ภาพที่ 4.26 กรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม.....	177
ภาพที่ 4.27 แนวคิดการออกแบบ PAST-PASS.....	178
ภาพที่ 4.28 การนำเสนอกระบวนการออกแบบผ่านแนวคิด.....	178
ภาพที่ 4.29 การคัดเลือกเนื้อหาของอัตลักษณ์พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ.....	179
ภาพที่ 4.30 กระบวนการคัดเลือกเนื้อหาสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่.....	181
ภาพที่ 4.31 การออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยวตามระดับความเข้มข้นการท่องเที่ยวแบบ Dark Tourism.....	182
ภาพที่ 4.32 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว 4 เส้นทาง 4 อำเภอ.....	183
ภาพที่ 4.33 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.เมือง.....	183
ภาพที่ 4.34 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่.....	184
ภาพที่ 4.35 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางรำลึก ชานชาลา..	185

ภาพที่ 4.36 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางรำลึก ชานชาลา..	186
ภาพที่ 4.37 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.ไทรโยค .....	187
ภาพที่ 4.38 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่.....	188
ภาพที่ 4.39 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสถานีกลางเขา....	189
ภาพที่ 4.40 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสถานีกลางเขา....	190
ภาพที่ 4.41 กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์การรำลึกจากวัสดุทางวัฒนธรรม.....	190
ภาพที่ 4.42 กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์การรำลึกจากวัสดุทางวัฒนธรรม.....	191
ภาพที่ 4.43 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ .....	192
ภาพที่ 4.44 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่.....	192
ภาพที่ 4.45 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางชวนทิววิวาสวย.....	193
ภาพที่ 4.46 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางชวนทิววิวาสวย.....	194
ภาพที่ 4.47 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.สังขละบุรี.....	195
ภาพที่ 4.48 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่.....	196
ภาพที่ 4.49 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสุดแดนแสนซึ้ง....	197
ภาพที่ 4.50 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสุดแดนแสนซึ้ง....	198
ภาพที่ 4.51 ภาพที่มาของการคัดเลือกเนื้อหาจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 .....	200
ภาพที่ 4.52 ภาพ Sketch 1 .....	201
ภาพที่ 4.53 ภาพ Sketch 2 .....	201
ภาพที่ 4.54 ภาพ Sketch 3 .....	202
ภาพที่ 4.55 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน.....	202
ภาพที่ 4.56 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน.....	203
ภาพที่ 4.57 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน.....	203

ภาพที่ 4.58 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน.....	204
ภาพที่ 4.59 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	204
ภาพที่ 4.60 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	205
ภาพที่ 4.61 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	205
ภาพที่ 4.62 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	206
ภาพที่ 4.63 ภาพแผนที่เปรียบเทียบที่ตั้งของสถานีในแผนที่อ.สังขละบุรี.....	208
ภาพที่ 4.64 ภาพแผนที่เปรียบเทียบเส้นทางรถไฟสายมรณะก่อนสร้างเขื่อน ในบริเวณแม่น้ำ 3 สาย บรรจบกัน.....	208
ภาพที่ 4.65 กระบวนการออกแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรม อย่างง่ายและรวดเร็ว.....	209
ภาพที่ 4.66 ภาพที่มาของการคัดเลือกเนื้อหาจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	209
ภาพที่ 4.67 ภาพแนวคิดการออกแบบ.....	210
ภาพที่ 4.68 ภาพ Sketch 2.....	210
ภาพที่ 4.69 ภาพ Sketch 3.....	211
ภาพที่ 4.70 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	212
ภาพที่ 4.71 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	212
ภาพที่ 4.72 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	213
ภาพที่ 4.73 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	213
ภาพที่ 4.74 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	214
ภาพที่ 4.75 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	214
ภาพที่ 4.76 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ.....	215
ภาพที่ 4.77 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับผู้ใหญ่บ้านพองกะ อ.ไทรโยค.....	216

ภาพที่ 4.78 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับผู้ใหญ่บ้านพองกะ อ.ไทรโยค .....	217
ภาพที่ 4.79 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับเจ้าอาวาสวัดพุตะเคียน อ.ไทรโยค .....	217
ภาพที่ 4.80 ภาพการลงพื้นที่สำรวจเส้นทาง อ.ไทรโยค.....	218
ภาพที่ 4.81 เครือข่ายองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ของพื้นที่ที่ผู้วิจัยเลือกเป็นพื้นที่ในการทดลอง กิจกรรม ณ บ้านพองกะ และบ้านพุตะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี.....	219
ภาพที่ 4.82 ร่องรอยรางรถไฟสายมรณะ หลังวัดพุตะเคียน.....	220
ภาพที่ 4.83 วัดพุตะเคียน.....	222
ภาพที่ 4.84 บ้านพองกะ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน).....	223
ภาพที่ 4.85 ประเพณีเทินหม้อ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน).....	224
ภาพที่ 4.86 วิธีการทำขนมทองโย๊ะ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน).....	224
ภาพที่ 4.87 อุปกรณ์ เครื่องมือ ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติในพื้นที่ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน) .....	226
ภาพที่ 4.88 การนำเสนออัตลักษณ์ของชาติพันธุ์มอญในกิจกรรมการท่องเที่ยว.....	229
ภาพที่ 4.89 คำสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ด้านพื้นที่.....	229
ภาพที่ 4.90 The 3S Principles .....	230
ภาพที่ 4.91 แผ่นพับสามเหลี่ยม สื่อเรื่องราวของพื้นที่ .....	232
ภาพที่ 4.92 ประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6.....	234
ภาพที่ 4.93 องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในขอบเขตของรูปแบบกิจกรรมสร้าง สรรค์ สุข .....	235
ภาพที่ 4.94 ศักยภาพของพื้นที่ด้านการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่.....	237
ภาพที่ 4.95 กะตู่ หรือปีกแมงดา ของชาวมอญทั้งชาวไร่ ชาวนา สามารถใช้กะตู่เป็นเครื่องบังแดดบัง ฝนได้ (เทคโนโลยีชาวบ้าน, สัจจภูมิ ละออ) .....	237
ภาพที่ 4.96 พิธีเกี่ยวข้าวกะเหรี่ยง เวลาออกไปเกี่ยวข้าว ด้านในจะพอกของกินเล็ก ๆ น้อย เช่น กล้วย ข้าวห่อ หมากพลู และอุปกรณ์เพิ่มเติมไปด้วย เช่น เคียวเกี่ยวข้าว .....	238

ภาพที่ 4.97 ภาพการใช้งานจริงในกิจกรรม .....	238
ภาพที่ 4.98 ภาพทำกิจกรรม Culture Matter.....	239
ภาพที่ 4.99 ภาพกิจกรรม .....	240
ภาพที่ 4.100 ภาพกิจกรรม .....	240
ภาพที่ 4.101 ภาพกิจกรรม .....	240
ภาพที่ 4.102 ภาพกิจกรรม .....	241
ภาพที่ 4.103 ภาพกิจกรรม .....	241
ภาพที่ 4.104 ภาพกิจกรรม .....	241
ภาพที่ 4.105 ภาพกิจกรรม .....	242
ภาพที่ 4.106 ภาพกิจกรรม .....	242
ภาพที่ 4.107 ภาพกิจกรรม .....	242
ภาพที่ 4.108 ภาพกิจกรรม .....	243
ภาพที่ 4.109 ภาพกิจกรรม .....	243
ภาพที่ 4.110 ภาพกิจกรรม .....	243
ภาพที่ 4.111 ภาพกิจกรรม .....	243
ภาพที่ 4.112 ภาพกิจกรรม .....	244
ภาพที่ 4.113 ภาพกิจกรรม .....	244
ภาพที่ 4.114 ภาพกิจกรรม .....	244
ภาพที่ 4.115 แผนงานสร้างสถานที่ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ บริเวณวัดท่าขนุน .....	246
ภาพที่ 4.116 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์ อำเภอทอง ผาภูมิ .....	246
ภาพที่ 4.117 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์ อำเภอทอง ผาภูมิ .....	247



ภาพที่ 4.118 ระว่างทางสำรวจเส้นทางพบนกเงือก แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ผืนป่า ในอ.ทองผาภูมิ .....	249
ภาพที่ 4.119 สะพานแขวน วัดท่าขุน (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน) .....	249
ภาพที่ 4.120 วางผังประทีป 10,000 ดวง วัดท่าขุน เนื่องในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา .....	250
ภาพที่ 4.121 ภาพเส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ .....	251
ภาพที่ 4.122 ภาพการสำรวจอัตลักษณ์พื้นที่เส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ .....	252
ภาพที่ 4.123 ภาพการแสดงประสาทสัมผัสทั้ง 6 ในอัตลักษณ์พื้นที่อ.ทองผาภูมิ .....	252
ภาพที่ 4.124 ภาพการแสดงกำหนดการเส้นทางท่องเที่ยว อ.ทองผาภูมิ วันที่ 2 .....	253
ภาพที่ 4.125 ภาพการมีส่วนร่วมระหว่างกลุ่มตัวอย่างและคนในพื้นที่ กิจกรรม กระดานเดอร์ .....	254
ภาพที่ 4.126 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร .....	255
ภาพที่ 4.127 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร .....	255
ภาพที่ 4.128 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร .....	256
ภาพที่ 4.129 ภาพกิจกรรม .....	257
ภาพที่ 4.130 ภาพกิจกรรม .....	257
ภาพที่ 4.131 ภาพกิจกรรม .....	258
ภาพที่ 4.132 ภาพกิจกรรม .....	258
ภาพที่ 4.133 ภาพกิจกรรม .....	259
ภาพที่ 4.134 ภาพกิจกรรม .....	259
ภาพที่ 4.135 ภาพกิจกรรม .....	260
ภาพที่ 4.136 ภาพกิจกรรม .....	260
ภาพที่ 4.137 ภาพกิจกรรม .....	261
ภาพที่ 4.138 ภาพกิจกรรม .....	261
ภาพที่ 4.139 ภาพกิจกรรม .....	262

ภาพที่ 4.140 ภาพกิจกรรม .....	263
ภาพที่ 4.141 ภาพกิจกรรม .....	263
ภาพที่ 4.142 ภาพผลการประเมินกิจกรรมเชิงปริมาณ .....	264
ภาพที่ 4.143 ผู้ให้สัมภาษณ์ (1) เจ้าอาวาสวัดพุทธะเคียน อ.ไทรโยค .....	265
ภาพที่ 4.144 ผู้ให้สัมภาษณ์ (2) ที่ปรึกษาด้านแผนกลยุทธ์ กระทรวงวัฒนธรรม .....	266
ภาพที่ 4.145 ผู้ให้สัมภาษณ์ (3) พัฒนาการอำเภอไทรโยค .....	266
ภาพที่ 4.146 ผู้ให้สัมภาษณ์ (4) รองผู้อำนวยการสำนักงาน ททท. จังหวัดกาญจนบุรี .....	267
ภาพที่ 4.147 ผู้ให้สัมภาษณ์ (5) ประชาสัมพันธ์อำเภอท่าขนุน .....	267
ภาพที่ 4.148 ผู้ให้สัมภาษณ์ (6) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร .....	268
ภาพที่ 4.149 ผู้ให้สัมภาษณ์ (7) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร .....	268
ภาพที่ 4.150 ผู้ให้สัมภาษณ์ (8) ครอบครัวผู้มีส่วนใกล้ชิดกับเชลยศึกในสงครามโลกครั้งที่ 2 .....	269
ภาพที่ 4.151 ผู้ให้สัมภาษณ์ (9) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร .....	269
ภาพที่ 4.152 ผู้ให้สัมภาษณ์ (10) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร .....	270
ภาพที่ 5.2 องค์ประกอบกลยุทธ์การท่องเที่ยว MOST MODEL .....	275
ภาพที่ 5.1 ภาพแสดงระบบการท่องเที่ยว .....	277
ภาพที่ 5.3 ห่วงโซ่ผลลัพธ์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน .....	280

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตถึงปัจจุบัน ส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นชนชาติใดใด ซึ่งส่วนใหญ่สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมาจากความต้องการของมนุษย์ เพื่อให้มีชีวิต ความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ความต้องการปรุงแต่งวัฒนธรรม มีการคิดค้นวัฒนธรรมใหม่ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน เรียกว่า “การยืมทางวัฒนธรรม” เช่นเดียวกับที่ ฟรานส์ โบแอส (Franz Bosa) นักวิชาการแห่งมหาวิทยาลัยโคลอมเบีย เรียกว่า “การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม” กล่าวคือ เป็นการเคลื่อนที่ของวัฒนธรรมจุดศูนย์กลางของสังคมหนึ่งและขยายวงกว้างออกไปยังสังคมอื่น

การปรับตัวข้ามวัฒนธรรม เช่น อาหาร ลักษณะการกิน การแต่งกาย ศาสนา ภาษา ขนบประเพณี สาเหตุหนึ่งมาจากการเดินทาง จากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งที่ทำให้ประสบพบเจอกับวัฒนธรรมที่แตกต่างและเกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ซึ่งผู้ที่เดินทางทางข้ามประเทศที่ตนเองเดินทางไป คือ นักท่องเที่ยวข้ามประเทศ (Tourists) เป็นกลุ่มคนที่มีโอกาสได้ประสบและรับรู้วัฒนธรรมใหม่ ๆ อย่างไรก็ตามการพบเจอกับวัฒนธรรมใหม่ที่แตกต่าง อาจนำไปสู่ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม (Culture Clash) หรืออาจจะก่อให้เกิดความรู้สึกว่าวัฒนธรรมของตนดีกว่าวัฒนธรรมอื่น (Culture Chauvinism) ดังนั้นกระบวนการการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญและจำเป็น เพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ตลอดจนสามารถปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมที่แตกต่างได้โดยปราศจากความรู้สึกในแง่ลบต่อวัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการปรับตัวทางวัฒนธรรม และพฤติกรรมท่องเที่ยวข้ามวัฒนธรรม (Cross - Cultural Behavior in Tourism) โดยกระบวนการถ่ายทอดข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการจากผู้ส่งสารโดยผ่านสื่อต่าง ๆ ที่อาจเป็นการพูด สัญลักษณ์ การแสดงหรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและมีปฏิริยาตอบสนองต่อกัน หรือเรียกว่า การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross - Cultural Communication) ในการศึกษาครั้งนี้ได้มุ่งไปยังประเด็นกระบวนการทำกิจกรรมระหว่างนักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและตีความสัญลักษณ์ โดยบุคคลที่มีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารนั้นมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากพอที่จะแสดงให้เห็นพฤติกรรมและความคิดแต่ละกลุ่มสังคม

การท่องเที่ยวประเทศไทยเป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวต่างประเทศให้ความสนใจและตัดสินใจเดินทางเข้ามา จึงทำให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวประเทศไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องทุกปี เป็นอุตสาหกรรมที่สามารถหารายได้เข้าประเทศได้มากที่สุดและเป็นหนึ่งใน



อุตสาหกรรมที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศตามแผนยุทธศาสตร์ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580 ในประเด็นหลักเรื่องการสร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และนิตยสาร CEOWORLD เปิดเผยรายงาน ปี 2564 เกี่ยวกับประเทศที่มีอิทธิพลด้านมรดกทางวัฒนธรรมดีที่สุดในโลก ซึ่งประเทศไทยได้อันดับที่ 5 จาก 165 ประเทศ โดยพิจารณาหลักเกณฑ์ 9 ด้าน ดังนี้ (1) สถาปัตยกรรม (2) มรดกด้านศิลปะ (3) แฟชั่น (4) อาหาร (5) ดนตรี (6) วรรณกรรม (7) ประวัติศาสตร์ (8) สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (9) การเข้าถึงทางวัฒนธรรม จัดอยู่ในกลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูง เนื่องจากมีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่อุดมสมบูรณ์และมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรทางธรรมชาติ เรื่องราวประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรม อันแสดงถึงอารยธรรมของคนและท้องถิ่น จึงเป็นประเทศที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติได้เป็นอย่างมากและส่งผลให้การท่องเที่ยวประเทศไทยมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในอนาคตมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่สำคัญ 3 ปัจจัยได้แก่ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ให้มีการพัฒนาอย่างสมดุล ภายใต้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการศึกษาพบว่า จังหวัดกาญจนบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางไปท่องเที่ยว จากข้อมูลรายงานสถิตินักท่องเที่ยว ปี 2562 (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) พบว่า มีนักท่องเที่ยวมากกว่า 38 ประเทศที่เดินทางมาจังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มีจำนวนมาก 5 อันดับแรกคือ อังกฤษ จีน รัสเซีย ญี่ปุ่น และเกาหลี ดังตารางที่ 1.1 โดยที่ เป็นนักท่องเที่ยวคนไทยมากกว่าคนต่างชาติ และมีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี และหลังจากเกิดสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ทั่วโลก ส่งผลให้จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางเข้าประเทศไทยลดน้อยลง ดังตารางที่ 1.2 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยจึงต้องพึ่งพาตลาดคนไทยเดินทางท่องเที่ยวภายในประเทศเป็นหลัก รวมทั้งพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่จะนิยมเที่ยวเป็นกลุ่มย่อย และแสวงหาประสบการณ์ในแหล่งท่องเที่ยวใหม่ๆ และมีการกระจายตัวมากขึ้น พื้นที่จึงต้องเจาะกลุ่มตลาดเฉพาะด้าน แยกตามเชื้อชาติ วัย และความสนใจ ให้ตอบโจทย์เป้าหมายของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม หรือให้นักท่องเที่ยวออกแบบทริปท่องเที่ยวของตัวเองได้ โดยการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และความศรัทธา การท่องเที่ยวแบบเดินทางคนเดียว การท่องเที่ยวเพื่อสัมผัสประสบการณ์ในท้องถิ่น การท่องเที่ยวเชิงอาหาร การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และผจญภัย และการท่องเที่ยวแบบรับผิดชอบต่อสังคม จะได้รับความนิยมสูงขึ้น และมีสภาพภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม เอื้ออำนวยต่อการเดินทาง สามารถเชื่อมโยงเส้นทางคมนาคมได้โดยสะดวกทั้งทางน้ำและทางบก มีแหล่งทรัพยากรที่มีความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากติดกับพื้นที่ชายแดนขอประเทศไทย-พม่า

นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่สำคัญของสงครามมหาเอเซียบูรพา (สงครามโลกครั้งที่ 2) ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

ตารางที่ 1.1 รายงานสถิตินักท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีในปีพ.ศ. 2562

ที่มา : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

	ประเทศ	มกราคม - ธันวาคม		2562/2561
		2564	2563	%Change
1	Thai	3,124,919	3,124,581	+0.01
2	United Kingdom	18,000	17,364	+3.66
3	China	15,954	15,357	+3.89
4	Russia	12,389	12,397	-0.06
5	Japan	8,793	8,436	+4.23
6	Korea	8,575	8,802	-2.58

ตารางที่ 1.2 รายงานสถิตินักท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีในปีพ.ศ. 2562-2564

ที่มา : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

สถิตินักท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีในปีพ.ศ. 2562-2564			
นักท่องเที่ยว	2562	2563	2564
ไทย	4,112,075	5,989,625	9,121,884
ต่างชาติ	3,174	78,641	496,168

ทางผู้วิจัยจึงเห็นว่าเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี มีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นกรณีศึกษา เพราะเป็นเส้นทางรถไฟที่เชื่อมโยงการท่องเที่ยวจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง ซึ่งการศึกษาครั้งนี้จะเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟ จากการสร้างสรรค์กระบวนการแก้ไขปัญหาเพื่อนำไปสู่กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยวในการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการทั้ง 3 ด้าน สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม ที่คนในพื้นที่สามารถเพิ่มศักยภาพและเห็นคุณค่าของทรัพยากรที่มีในพื้นที่ และนักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ประทับใจทำให้เกิดการเที่ยวซ้ำและบอกต่อ โดยเลือกศึกษาเส้นทางประวัติศาสตร์สงครามเอเซียบูรพาในอดีต

รวมถึงเส้นทางการท่องเที่ยวในปัจจุบัน และในบริบทพื้นที่ที่มีประชากรชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของกลุ่มชนในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวบนพื้นที่พหุวัฒนธรรม จะทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง จากการสร้างสรรค์กระบวนการเพื่อนำไปสู่กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สู่งานออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว ทัศนศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยวในการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการ สามารถเพิ่มศักยภาพและความสุขในการใช้ชีวิตได้มากขึ้น และสามารถนำข้อมูลไปใช้เป็นต้นแบบในการบริหารจัดการกับพื้นที่อื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้ต่อไปในอนาคต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ในการศึกษาวิจัยหัวข้อ “พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทัศนศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ประกอบด้วย

1.2.1 ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่พหุวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้ทราบถึงทุนทรัพยากรและบริบทด้านการท่องเที่ยว

1.2.2 ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้ทราบถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวเป้าหมายในปัจจุบัน

1.2.3 ออกแบบอัตลักษณ์และการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทัศนศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

## 1.3 คำถามงานวิจัย

1.3.1 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์บนพื้นที่พหุวัฒนธรรม เปรียบเทียบการท่องเที่ยวทั่วไป จะทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมได้ด้วยตนเองหรือไม่

1.3.2 คนในพื้นที่ให้การต้อนรับ และความเป็นมิตร กับนักท่องเที่ยวในการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการ สามารถเพิ่มศักยภาพและความสุขในการใช้ชีวิตได้มากขึ้นหรือแตกต่างจากเดิมหรือไม่

1.3.3 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด 19 นักท่องเที่ยวมีความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แตกต่างจากเดิมหรือไม่

#### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา “พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี” โดยมีรายละเอียดดังนี้

##### 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ เรื่อง การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมในบริบทพื้นที่พหุวัฒนธรรม โดยนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการปรับตัวทางวัฒนธรรม, แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว, แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการนำเสนอบริการหรือออกแบบบริการอย่างสร้างสรรค์

##### 1.4.2 ขอบเขตด้านประชากรที่ศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ มีประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย คนนอกพื้นที่ หมายถึง นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในเส้นทางท่องเที่ยวรถไฟมรณะ และ คนในพื้นที่ หมายถึง ประชาชนและกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เส้นทางรถไฟมรณะ รวมถึง ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในส่วนของ การท่องเที่ยวและวัฒนธรรม

##### 1.4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาทำวิจัยตั้งแต่ กรกฎาคม 2562 จนถึง เมษายน 2565

##### 1.4.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ อำเภอท่าม่วง, อำเภอเมือง, อำเภอไทรโยค, อำเภอทองผาภูมิและ อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี และได้เลือกพื้นที่ตำบลท่าเสา อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี เป็นพื้นที่ในการทำรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์

#### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย

**พหุวัฒนธรรม** หมายถึง พื้นที่พหุวัฒนธรรม ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ ศาสนา วิถีชีวิต การอยู่รวมกลุ่มของคนที่มีความหลากหลายทางด้านต่าง ๆ เช่น ภาษา ศาสนา การแต่งกาย หรือสิ่งที่มีความหลากหลายมาผสมกลมกลืนกัน

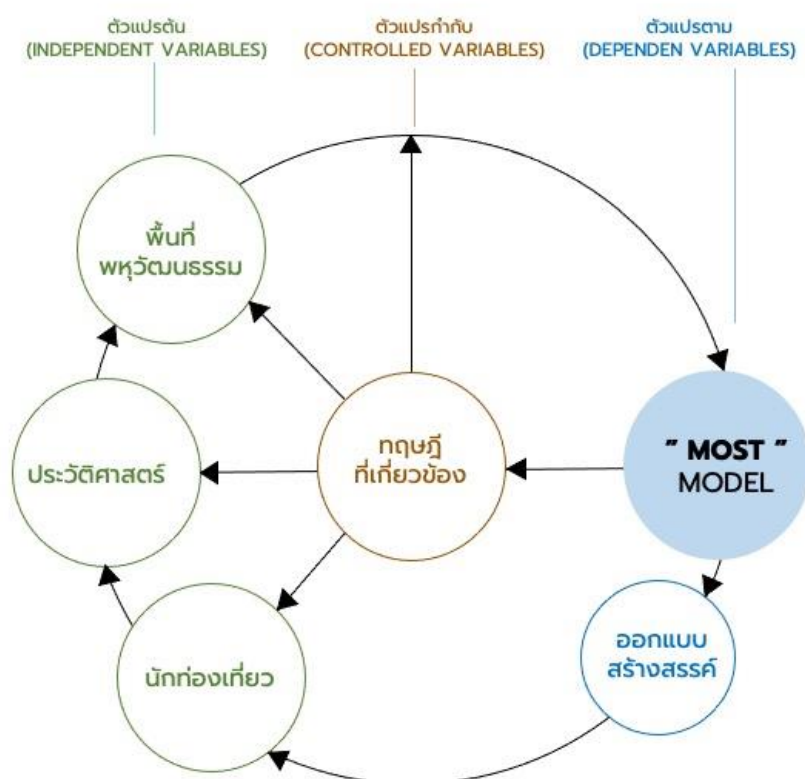
**อัตลักษณ์** หมายถึง เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม สิ่งที่เป็นลักษณะร่วม อันเป็นลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงวัฒนธรรมความเป็นชาติพันธุ์และคนในพื้นที่วิจัย ที่ปรากฏในวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ มีความเกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษา ศาสนา ความเชื่อ การแต่งกาย ที่มีความโดดเด่นทางวัฒนธรรม

**กิจกรรมการท่องเที่ยว** หมายถึง กิจกรรมการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ที่เกิดการกระบวนกาจัดการต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบระหว่าง มนุษย์ ทรัพยากร สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรม และมีส่วนร่วมกับคนในพื้นที่

**การท่องเที่ยวแบบสะเทือนใจ (Dark Tourism)** หมายถึง การเดินทางไปยังสถานที่ที่สร้างอารมณ์หม่นหมองให้กับผู้มาเยือน และมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่สะเทือนใจ เช่น การเสียชีวิต ความลำบาก การเอาชีวิตรอด รวมถึงสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบ ความเปลี่ยนแปลงจากการเกิดสงครามในพื้นที่

**การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism)** หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีการนำเสนอให้นักท่องเที่ยวได้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ให้ผู้มาเยือนหรือนักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้ ค้นพบ สัมผัส ท่องเที่ยววัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ในพื้นที่พหุวัฒนธรรม

**การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)** หมายถึง การท่องเที่ยวที่มุ่งไปสู่ความผูกพันและประสบการณ์อันแท้จริง ซึ่งได้มาจากการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ท่องเที่ยววัฒนธรรมหรือคุณลักษณะเฉพาะของพื้นที่ ให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในการปรับตัวเข้าหาวัฒนธรรมในพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างกลมกลืน



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวหลากหลายเชื้อชาติที่เดินทางมาท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรม

1.6.2 ทำให้ได้แนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มนักท่องเที่ยว จังหวัดกาญจนบุรี

1.6.3 ทำให้ชุมชน นักท่องเที่ยว หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลจากการศึกษาไปพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จังหวัดกาญจนบุรี

1.6.4 เพื่อให้เกิดความยั่งยืนอย่างควบคู่ในการสืบสานวัฒนธรรมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จังหวัดกาญจนบุรี



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูล โดยอาศัยพื้นฐานจากแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาวิจัย “พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะกาญจนบุรี” เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ และประกอบการศึกษาวิจัยในหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ภาพรวมของการท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวในประเทศไทย
  - 2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย
  - 2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่มีบทเรียนจากความสูญเสีย อุบัติภัย และมรณภัย
  - 2.1.3 แนวคิดด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
- 2.2 กลุ่มนักท่องเที่ยวและพฤติกรรมนักท่องเที่ยว
  - 2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนักท่องเที่ยว
  - 2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว
  - 2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว
- 2.3 พหุวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม
  - 2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม
  - 2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม
- 2.4 กระบวนการออกแบบและการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยว
  - 2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยว
  - 2.4.2 แนวคิดการเป็นเจ้าของบ้านและการต้อนรับนักท่องเที่ยว
  - 2.4.3 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
  - 2.4.4 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบบริการ
  - 2.4.5 แนวคิดนโยบายแผนและยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการท่องเที่ยว
  - 2.4.6 การท่องเที่ยวกับวิกฤตการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 บริบทของจังหวัดกาญจนบุรี
  - 2.4.1 ข้อมูลพื้นฐานจังหวัด
  - 2.4.2 บริบทด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรี
  - 2.4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ

## 2.1 ภาพรวมของการท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวในประเทศไทย

### 2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย

#### รูปแบบการท่องเที่ยวในประเทศไทย

การส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทย เกิดขึ้นโดยพระดำริของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน ครั้งทรงดำรงตำแหน่งผู้บัญชาการรถไฟ ได้ส่งเรื่องราวเกี่ยวกับเมืองไทยไปเผยแพร่ในสหรัฐอเมริกา เมื่อปี พ.ศ. 2467 และได้จัดตั้ง "องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย" ขึ้น เมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2503 องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยว จัดตั้งขึ้นโดยพระ ราชกฤษฎีกาจัดตั้งองค์การส่งเสริมการท่องเที่ยว พ.ศ. 2502 นั้น มีหน้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว เป็น ส่วนใหญ่ ต่อมาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้ขยายตัวอย่างกว้างขวางรวดเร็ว จำเป็นต้องปรับปรุงอำนาจ หน้าที่ของ อ.ส.ท. ให้มีขอบเขตการปฏิบัติงานกว้างขวางยิ่งขึ้น ในปี พ.ศ. 2522 จึงได้มีการร่าง พระราชบัญญัติการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย จัดตั้ง "การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย" ขึ้น มีชื่อย่อว่า "ททท."

รูปแบบของการแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบใหญ่ๆ คือ การท่องเที่ยวภายในประเทศ และการท่องเที่ยวระหว่างประเทศ ดังนี้ (กฤษรา สุวรรณพิมล, 2552: 36 – 37)

1. การท่องเที่ยวในประเทศ (Domestic Tourism) เป็นการท่องเที่ยวภายในเขตแดนของประเทศของตน ส่วนใหญ่นิยมใช้รถยนต์เป็นยานพาหนะในการท่องเที่ยว เนื่องจากสะดวกในการแวะชมตามรายทางที่ขับผ่าน การท่องเที่ยว ภายในประเทศเป็นที่แพร่หลาย เพราะเศรษฐกิจโลกเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วส่งผลให้คนมีรายได้ เพิ่มขึ้นจึงมีกำลังที่จะใช้จ่ายและมีค่านิยมของสังคมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไปโดย ถือว่าการท่องเที่ยว คือ รางวัลชีวิต

2. การท่องเที่ยวระหว่างประเทศ (International Tourism) เป็นการเดินทางท่องเที่ยวจากประเทศที่อาศัยอยู่ไปยังประเทศอื่น ส่วนใหญ่ถ้าเป็นประเทศในแถบยุโรป นักท่องเที่ยวมักจะเดินทางไปทางรถยนต์หรือรถไฟ แต่หากประเทศใดไม่อยู่ติด เขตแดนมักจะนิยมเดินทางโดยทางอากาศหรือทางน้ำ ผู้ที่ใช้บริการการท่องเที่ยวระหว่างประเทศส่วน ใหญ่เป็นกลุ่มคนที่มีรายได้ระดับกลาง มีตำแหน่งงานระดับวิชาชีพชั้นสูงหรือเป็นผู้บริหารและหัวหน้า งานในระดับช่างฝีมือ มีรายได้เพียงพอที่จะแบ่งส่วนเป็นค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว การท่องเที่ยว ระหว่างประเทศแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

2.1 Outbound Tour หมายถึง การที่นักท่องเที่ยวเดินทางออกจากประเทศของตนไปท่องเที่ยวประเทศอื่น ๆ ที่ตนสนใจ เช่น คนไทยเดินทางออกไปท่องเที่ยวประเทศต่าง ๆ

2.2 Inbound Tour หมายถึง การที่นักท่องเที่ยวจากประเทศอื่นๆ เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทย เช่น นักท่องเที่ยวประเทศต่าง ๆ เดินทางเข้ามาเที่ยวในประเทศไทย



**แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการท่องเที่ยว** รูปแบบการท่องเที่ยวในศตวรรษที่ 21 (Tourism Product and Activities) เป็น การท่องเที่ยวในสมัยโลกไร้พรมแดน นอกจากคำนึงถึงความคุ้มค่าในเชิงเศรษฐกิจและสังคมยัง คำนึงถึงการรักษาสีงแวดล้อม โดยใช้หลักการของแผนแม่บทของโลก (Agenda 21) เป็นกรอบในการจัดการ จึงเป็นการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน (Sustainable Tourism Development) (McIntosh and Goeldner, 2002: 25, อ้างถึง ใน วารสาร, 2552: 29 - 33) โดยคำนึงถึงหลักการ 4 ประการ คือ

1. การดำเนินกิจการการท่องเที่ยวในขอบเขตความสามารถการรองรับของธรรมชาติ ชุมชน ขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนต่อกิจกรรม การท่องเที่ยว
2. การตระหนักในกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีผลกระทบต่อชุมชน ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน (เอกลักษณ์และอัตลักษณ์)
3. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว ที่มีผลกระทบต่อระบบนิเวศ ชุมชน ขนบธรรมเนียมวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตที่มีต่อการท่องเที่ยว
4. การประสานความต้องการและกำหนดแผนงาน ทางเศรษฐกิจ การดำรงอยู่ของสังคม และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

ซึ่งปัจจุบันจังหวัดกาญจนบุรี มีกรอบในการดำเนินงานในด้านต่าง ๆ ภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี โดยมีแผนปฏิบัติการราชการระยะ 3 ปี (พ.ศ.2563-2565) ที่มีความสอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ คือ แผนปฏิบัติการเรื่องที่ 1 เรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าสินค้าและบริการการท่องเที่ยว โดยมุ่งเน้นการใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม ผสานกับจุดแข็งในด้านความหลากหลายทางทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิต เพื่อสร้างคุณค่าให้กับสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวที่ตอบสนองพฤติกรรม ความต้องการนักท่องเที่ยว และสร้างทางเลือกของประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว การใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวให้เอื้อต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนและเศรษฐกิจต่อเนื่อง พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเดิมและสร้างแหล่งท่องเที่ยวใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะโดยคำนึงถึงศักยภาพของแต่ละพื้นที่ เพื่อเป็นแม่เหล็กดึงดูดนักท่องเที่ยวอย่างประทับใจตลอดการท่องเที่ยวจนเกิดการท่องเที่ยวซ้ำและแนะนำต่อ



ภาพที่ 2.1 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมู่บ้านปลายนาสวน ชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน



ภาพที่ 2.2 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมู่บ้านมอญ ชาติพันธุ์มอญ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

1. รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ (Natural Based Tourism) ประกอบด้วย การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Ecotourism) หมายถึง รูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเป็นการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นและแหล่งวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึก

ต่อการรักษาระบบนิเวศอย่างยั่งยืน กิจกรรมหลักและกิจกรรมเสริมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ประกอบด้วยกิจกรรมดังต่อไปนี้ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2547, อ้างถึงใน พิมพ์พรณ สุจารินพงศ์, 2553) **กิจกรรมหลัก** เช่น: (1) กิจกรรมการเดินป่า (Hiking / Trekking) (2) กิจกรรมศึกษาธรรมชาติ (Nature Education) (3) กิจกรรมถ่ายภาพธรรมชาติ (Nature Photography) (4) กิจกรรมส่องนก/ ดูนก (Bird Watching) (5) กิจกรรมศึกษาถ้ำ/ เที้ยวถ้ำ (Cave Exploring/ or Cave Visiting) (6) กิจกรรมศึกษาท้องฟ้าและดาราศาสตร์ (Sky Interpretation) (7) กิจกรรมล่องเรือศึกษาธรรมชาติ (Boat Sightseeing) (8) กิจกรรมพายเรือ เรือคายัค เรือใบ (Canoeing / Kayak /Browbeating)**กิจกรรมเสริม** เช่น: (1) กิจกรรมชมทิวทัศน์ธรรมชาติในบรรยากาศที่สงบ (Relaxing) (2) กิจกรรมขี่จักรยานตามเส้นทางธรรมชาติ (Terrain / Mountain Biking) (3) กิจกรรมปีนเขา/ ไต่เขา (Rock Climbing / or Mountain Climbing) (4) กิจกรรมพักแรมด้วยเต็นท์ (Tent Camping) (5) กิจกรรมล่องแพยาง/ แพไม้ไผ่ (White Water Rafting) (6) กิจกรรมพักผ่อนรับประทานอาหาร (Picnicking) (7) กิจกรรมเที่ยวน้ำตก (Waterfall Visits / Waterfall Exploring)



ภาพที่ 2.3 สถานที่ท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

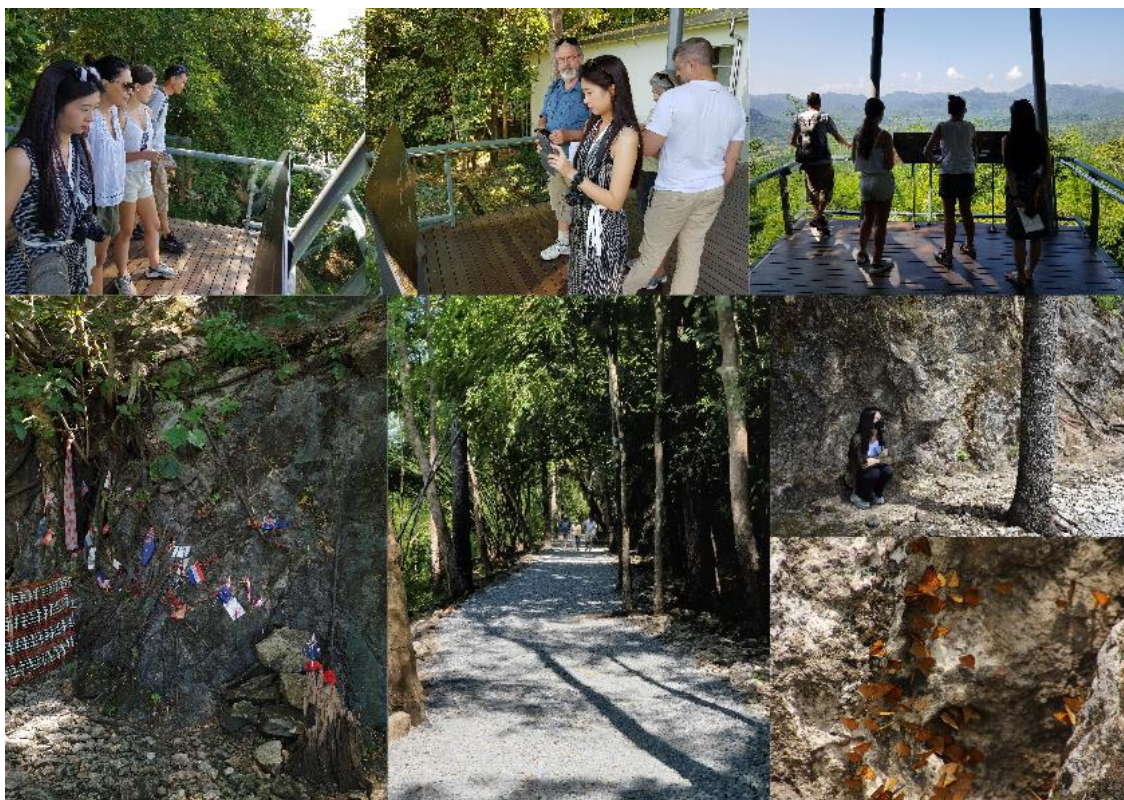


ภาพที่ 2.4 สถานที่ท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สுகานดา ถิ่นฐาน

2. รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism) ประกอบด้วย การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) หมายถึง การเดินทาง ท่องเที่ยวไปยัง แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และสิ่งก่อสร้างที่มีคุณค่าทางศิลปะและสถาปัตยกรรมเพื่อชื่นชม และเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยว ได้ความรู้มีความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์และโบราณคดีในท้องถิ่น พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของ สภาพแวดล้อม



ภาพที่ 2.5 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ปราสาทเมืองสิงห์ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สுகานดา ถิ่นฐาน



ภาพที่ 2.6 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เส้นทางรถไฟไทย-พม่า บริเวณศูนย์ประวัติศาสตร์ช่องเขาขาด อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สுகานดา ถิ่นฐาน

การท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and Traditional Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานประเพณีต่าง ๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้นได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อ การยอมรับนับถือ การเคารพพิธีกรรมต่าง ๆ และได้รับความรู้มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรม มีประสบการณ์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น และ การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท (Rural Tourism/ Village Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้าน ชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิต และผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษ มีความโดดเด่นเพื่อความเพลิดเพลินได้ความรู้ดูผลงานสร้างสรรค์และภูมิปัญญาพื้นบ้าน มีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรม และคุณค่าของสภาพแวดล้อม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงการชมวัฒนธรรมและประเพณี และวิถีชนบท หมู่บ้านปลายนาสวน อำเภอสรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

**3. รูปแบบการท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ (Special Interest Tourism)** ประกอบด้วย การท่องเที่ยวเพื่อศึกษากลุ่มชาติพันธุ์หรือวัฒนธรรมกลุ่มน้อย (Ethnic Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่วัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยหรือชนเผ่าต่าง ๆ เช่น หมู่บ้านชาวมอญ หมู่บ้านชาวกะเหรี่ยง เป็นต้น เพื่อประสบการณ์และความรู้ใหม่ๆ ด้วยการมีคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ดีเพิ่มขึ้นมีจิตสำนึกต่อการ รักษาสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การท่องเที่ยวแบบผจญภัย (Adventure Travel) หมายถึง เป็นการท่องเที่ยวที่สนุก ตื่นเต้น เร้าใจ เป็นการเดินทางท่องเที่ยวผจญภัยไปในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษที่นักท่องเที่ยวเข้าไปเที่ยวแล้วจะได้รับความทรงจำ ความประทับใจ ความปลอดภัย และได้ประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวแบบผสมผสาน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีผู้จัดการการท่องเที่ยวคัดสรร รูปแบบการท่องเที่ยวที่กล่าวมาแล้วข้างต้น นำมาจัดรายการนำเที่ยวเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับความแตกต่างระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว ในระยะยาวนานตั้งแต่ 2 – 7 วันหรือมากกว่านั้น เช่น การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและเกษตร (Eco-Agro Tourism) การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและประวัติศาสตร์ (Agro-

Historical Tourism) การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและผจญภัย (Eco-Adventure Travel) การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและ วัฒนธรรม (Agro-Cultural Tourism) เป็นต้น

นอกจากนี้ในปัจจุบัน การท่องเที่ยวได้พิจารณาจากความต้องการหรือพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเพิ่มเติมทำให้รูปแบบการท่องเที่ยวที่มีแนวคิดใหม่ขึ้นมา เช่น Green Tourism หรือ Low carbon tourism ที่คนมาท่องเที่ยวจะต้องการอนุรักษ์ธรรมชาติหรือช่วยลดภาวะโลกร้อน เช่น การแข่งขันกีฬากระดานยืนพาย หรือ Stand Up Paddle Board : SUP ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน หรือ War tourism ที่นักท่องเที่ยวต้องการสัมผัสกับอดีตในสมัยสงครามเช่นการท่องเที่ยวสะพานข้าม แม่น้ำแควจังหวัดกาญจนบุรี และหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด 19 ก็ทำให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวที่เป็นส่วนตัวมากขึ้น เช่น การแคมป์ปิ้งแบบส่วนตัว การเที่ยวในวันธรรมดา การได้ใช้ชีวิตท่ามกลางธรรมชาติ หรือวิถี Workcation ที่สามารถทำงานไปด้วยและเที่ยวไปด้วย เป็นต้น



ภาพที่ 2.8 การแข่งขันกีฬากระดานยืนพาย หรือ Stand Up Paddle Board : SUP จังหวัดกาญจนบุรี

ที่มา: ออนไลน์: <https://ngthai.com/featured/39197/kanchanaburi-sup-challenge/>

#### 4. การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด: ผลิตภัณฑ์ หรือ นวัตกรรมใหม่ (ฉัตรเฉลิม, 2551: 1-16) แนวคิดใหม่ของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่นับวันยังมีการเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วหลายประเทศต่างให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวในอันดับต้น ๆ เนื่องจากเล็งเห็นว่าอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่สามารถสร้างงานทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่ประชาชนเป็นจำนวนมาก

การเดินทางท่องเที่ยวในอดีตเป็นรูปแบบของการท่องเที่ยวแบบ "มวลชน" (Mass Tourism) เป็นการเดินทางท่องเที่ยวตามกระแสความนิยมของนักท่องเที่ยว ให้ความสำคัญกับแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมก่อให้เกิดการไหลเข้าของนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวหรือแหล่งท่องเที่ยวมีความสามารถในการรองรับอย่างจำกัดรูปแบบดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาทั้งในด้านการทำลายสภาวะแวดล้อมและวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากการขาดการบริหารจัดการทรัพยากรที่ดีของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายเพื่อหาหนทางใหม่ของการท่องเที่ยวที่สำคัญจะต้องไม่สร้างผลกระทบทางลบให้การท่องเที่ยว มีการจัดการทรัพยากรที่มีประสิทธิภาพตลอดจนมีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิผลจึงเกิดรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงแนวคิดขึ้น เป็นอีกรูปแบบการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถที่จะจัดรูปแบบการท่องเที่ยวได้หลากหลายขึ้นอยู่กับความพึงพอใจและความสนใจในแต่ละบุคคลเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับนักท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่มีส่วนช่วยให้นักท่องเที่ยวสร้างแนวคิดในการท่องเที่ยว มากขึ้น โดยลักษณะเด่นที่เป็นแก่นของการท่องเที่ยวเชิงแนวคิด (Thematic Tourism) นั่นก็คือ จะต้องเป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถเลือกได้จริง ๆ มิใช่การท่องเที่ยวตามกระแสนิยม การเลือกดังกล่าวควรมี Concept หรือ Theme ที่สอดคล้องหรือเกี่ยวข้องกันอยู่ไม่ว่าจะเลือกในเรื่องของสถานที่ท่องเที่ยวประเภทของที่พัก รวมถึงการจัดการและการควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการท่องเที่ยวโดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายทั้งด้านผู้ประกอบการและด้านของนักท่องเที่ยว อาจมีส่วนร่วมในการวางกรอบแนวคิดการท่องเที่ยวดังกล่าว

##### การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด

การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด ในระยะแรกๆ ที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยว คือ การท่องเที่ยวที่มีพื้นฐานกับธรรมชาติ (Nature Based Tourism) โดยมีการเรียกขานแตกต่างกัน อาทิ การท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism) ก็ได้รับความนิยมไม่แพ้เช่นกันโดยมีรูปแบบที่เด่นได้แก่

การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) หมายถึง การเดินทาง ท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์



การท่องเที่ยวงานชมวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and Traditional Tourism) คือ การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานประเพณีต่าง ๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้นได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อการยอมรับนับถือการเคารพพิธีกรรม

การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท (Rural Tourism/Village Tourism) เป็น การเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้านชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิตและผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษมีความโดดเด่น

การท่องเที่ยวเพื่อศึกษากลุ่มชาติพันธุ์หรือวัฒนธรรมกลุ่มน้อย (Ethnic Tourism) คือ การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่วัฒนธรรมของชาวบ้านวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยหรือชนเผ่าต่าง ๆ

ในอดีตเราพบว่ารูปแบบดังกล่าวส่วนใหญ่จัดเป็นการท่องเที่ยวแบบผจญภัย (Adventure Travel) คือ การเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษที่นักท่องเที่ยวแต่ละคนเข้าไปเที่ยวแล้วได้รับความสนุกสนานตื่นเต้นหวาดเสียวผจญภัยมีความทรงจำความปลอดภัยและได้ประสบการณ์ใหม่แต่ ณ ปัจจุบันยังมีหลาย

#### **ตัวอย่างรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงแนวคิด**

**การท่องเที่ยวเชิงโบราณคดี (Archaeological Tourism)** เป็นรูปแบบของการท่องเที่ยวแนวใหม่ซึ่งเป็นกลุ่มย่อยจากการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม (Cultural Tourism) โดยเน้นการท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และโบราณคดีรวมถึง การท่องเที่ยวในพื้นที่เขตอนุรักษทางประวัติศาสตร์

**การท่องเที่ยวชุมชน (Community Based Tourism)** การท่องเที่ยวชุมชนเป็นการท่องเที่ยวที่แตกแขนงออกจากการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ลักษณะของ Community Based Tourism มุ่งเน้นการศึกษาวิถีชีวิตของผู้คนศึกษาวัฒนธรรม ความเชื่อและมีกิจกรรมร่วมกับคนในชุมชน

**Dark Tourism** หรืออาจเรียกว่า Black Tourism หรือ Grief Tourism เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยวที่ยากลำบาก หรืออาจมีการเสียชีวิต โดยหมายรวมถึง ปราสาทและ สมรภูมিরบ

**การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Eco Tourism)** รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงนิเวศมุ่งเน้นให้การศึกษา นักท่องเที่ยวและให้ความสำคัญกับ ชุมชนท้องถิ่น

**การท่องเที่ยวในแหล่งมรดกแผ่นดิน (Heritage Tourism)** เป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) โดยมี ลักษณะสำคัญที่เป็นการท่องเที่ยวเพื่อสืบค้นอดีต เช่น คลองเก่า รางรถไฟสมรภูมিরบเก่า ตลอดจน การเดินทางเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ซึ่งเป็นรากเหง้าของบรรพบุรุษ

**Slow Travel** คือ การท่องเที่ยวที่เน้นช้าไม่เร่งรีบเน้นความละเอียดละไมโดยให้ความสำคัญกับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การรับประทานอาหารการเดินทางเมื่อรูปแบบ Slow Travel เริ่มได้รับความนิยม จึงได้มีการขยายผลไปสู่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวอื่น ๆ เช่น Slow Hotel/ Slow Package

**Village Tourism** หรือ Village Based Tourism วัตถุประสงค์ คือ การผลักดันให้การท่องเที่ยวตามหมู่บ้านชนบทวิถีชีวิตประเพณี การแต่งกายความเชื่อ

**War Tourism** เป็นคำที่สื่อใช้เรียกแนวคิดการท่องเที่ยวเข้าไปในสมรภูมิต้องการรับรู้บรรยากาศสงครามอย่างใกล้ชิดลักษณะท่องเที่ยวในรูปแบบ War Tourism ในช่วงเวลาที่ผ่านมาจะมีจุดหมายปลายทางทางการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับสงคราม อาทิ เวียดนาม (สงครามเวียดนาม) กัมพูชา เป็นต้น เมื่อระยะเวลาล่วงเลยไปพบว่า War Tourism หมายถึง การแอบเข้าไปสังเกตการณ์ในสถานที่อันตราย หรือสถานที่ต้องห้ามอีกด้วยนักท่องเที่ยวจำนวนมากถูกจับกุมในพื้นที่สงคราม เช่น ในอิสราเอล เลบานอน พม่า อัฟริกา และโคลัมเบีย นอกจากนี้ยังมีนักท่องเที่ยวหลายรายที่เรียก ตนเองอย่างติดตลกว่าเป็น “War Tourism” (เช่น นายพี.เจ. โอรอร์คนักข่าวอิสระชื่อดัง) รวมถึง ทหารรับจ้างที่ปลอมตัวเป็นนักท่องเที่ยวอย่างในกรณีนายไมเคิลฮอร์ที่ได้ปลอมตัวเป็นสมาชิกกลุ่ม ภาครัฐโบลวเวอร์ระหว่างภารกิจเข้ายึดพื้นที่ประเทศเซเชลส์

**Sustainable Tourism** คือ การท่องเที่ยวที่มีเจตนาจะสร้างผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมและ วัฒนธรรมของผู้อาศัยในชุมชนนั้น ๆ แต่ยังสามารถเพิ่มงานเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนได้

## 5. การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแนวใหม่ ที่เริ่มเกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2542 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากความมั่งคั่งของวัฒนธรรมในประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่ให้ความสำคัญกับความผูกพัน (Engaged) ของนักท่องเที่ยว (Guest) กับผู้ถูกท่องเที่ยว (Host) ส่งเสริมการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างจริงจังผ่านประสบการณ์ที่มาจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว (Authentic-active Participation) ซึ่งรูปแบบและลักษณะของการท่องเที่ยวดังกล่าวนี้ พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนไปพร้อมกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความจดจำ-ประทับใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ ของการท่องเที่ยว (Understanding Specific Cultural of the Place) และโดยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นี้ จะให้คำตอบใหม่ที่สอดคล้องกับบรรณนิยมของนักท่องเที่ยวในปัจจุบันที่ไม่เพียงแต่ต้องการ “มองดู” (Seeing) สังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากตน แต่มีความประสงค์ที่จะ “ลงมือทำ” (Doing) เพื่อเรียนรู้ ทำความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยวอย่างลึกซึ้ง พร้อม ๆ กันกับพัฒนาศักยภาพของตนผ่านการปฏิบัติ (Practice) กิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยว และเพื่อที่จะได้รับแรงบันดาลใจใหม่ๆ ภายหลังกลับไปดำเนินชีวิตปกติหลังการ

พักผ่อน นอกไปจากของที่ระลึกที่ซื้อมาจากร้านค้าและภาพถ่ายจำนวนมากในกล้องดิจิทัล ตามรูปแบบของการท่องเที่ยวแบบเดิม

คำ Creative Tourism สร้างขึ้นโดย คริสปิน เรย์มอนด์ (Crispin Raymond) และ เกร็ก ริชาร์ด (Greg Richards) ซึ่งกล่าวว่าเกิดขึ้นมาจากแรงบันดาลใจของเรื่องเล่าที่ได้รับจากนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ ที่เดินทางท่องเที่ยวในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือประเทศไทย อินโดนีเซีย และ ออสเตรเลีย ในช่วงปี พ.ศ.2542-2543

เกร็ก ริชาร์ด และ คริสปิน เรย์มอนด์ มองว่าน่าจะมีชื่อใหม่เพื่อที่จะเรียกการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสนใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของพื้นที่ ที่ตนเองได้ท่องเที่ยว ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวนอกจากจะช่วยให้นักท่องเที่ยวได้ทำความเข้าใจผ่านประสบการณ์ด้วยตนเองแล้ว นักท่องเที่ยวยังสามารถที่จะใช้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ใหม่นั้นมาใช้กับชีวิตหรือการงานของตนภายหลังที่กลับมาจากการท่องเที่ยวแล้วด้วย และในที่สุดทั้งเกร็ก ริชาร์ด และ คริสปิน เรย์มอนด์ ก็พบว่าคำ Creative Tourism มีความหมายเหมาะสมที่จะใช้เรียกการท่องเที่ยว ในลักษณะดังกล่าว ได้ร่วมกำหนดและให้คำนิยามการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การท่องเที่ยวซึ่งมอบโอกาสให้กับผู้เดินทางในการพัฒนาศักยภาพ การสร้างสรรค์ของตน ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์จริง ที่เป็นไปตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป้าหมายที่ได้ท่องเที่ยว



ภาพที่ 2.9 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวนอง “การร่อนแร่”

ที่มา: Designated Areas for Sustainable Tourism Administration (Public organization) - DASTA, 2019

คณะกรรมการวางแผนการประชุม Creative Cities Network นิยามความหมายให้กับ Creative Tourism ขึ้นใหม่ว่า คือการท่องเที่ยวที่มุ่งไปสู่ความผูกพันและประสบการณ์อันแท้จริง

ซึ่งได้มาจากการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้านศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรมหรือคุณลักษณะเฉพาะพื้นที่ เมื่อประมวลคุณลักษณะต่าง ๆ โดยรวมของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ก็จะพบว่าเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีคุณสมบัติซึ่งประกอบไปด้วย

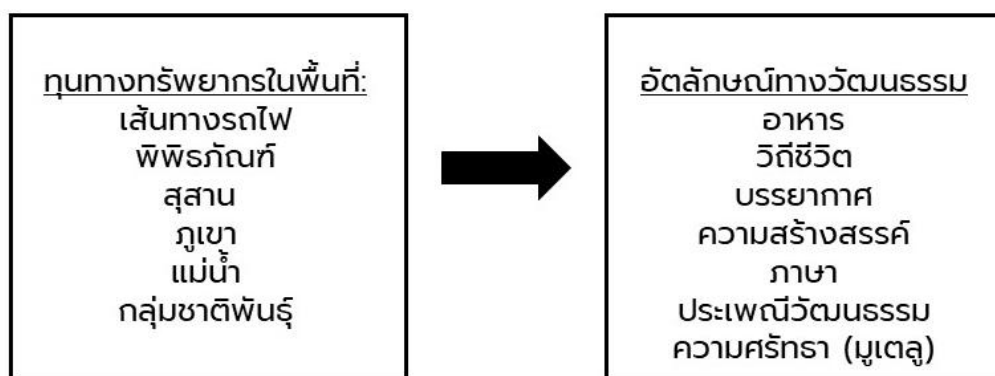
1. ผู้ท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีความผูกพันระหว่างกัน (Each engaging the other)
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural engagement/ Cultural experience)
3. มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งทางวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยว (Spirit of place/ deep meaning/ understanding of the specific cultural of the place)
4. ประสบการณ์จากการมีส่วนร่วม (Hands-on experience)
5. มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน/ ส่งผ่าน-ส่งต่อประสบการณ์ (Exchange information/ transformation and transformative experience)
6. เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าเป็นผู้ชม (More participate than observe)
7. นักท่องเที่ยวมีโอกาสพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ของตนเองและมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Co-creating tourism experience)
8. ความจริงแท้ทั้งในกระบวนการการผลิตและผลิตภัณฑ์, ประสบการณ์จริง (Authentic both process and product/ genuine experience)
9. จดจำประทับใจ, เข้าใจ (Memorable/ I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand.)
10. การท่องเที่ยวแบบจำเพาะเจาะจง (Tailor-made approach)

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นการท่องเที่ยวที่ไม่ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาท่องเที่ยวหรือเทศกาล ซึ่งจะเป็นประโยชน์กับคนทุกกลุ่มตลอดทั้งปี ไม่ว่าจะเป็นที่พักหรือร้านขายของที่ระลึก และเป็นการท่องเที่ยวที่ไม่ได้ติดยึดกับแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นสถานที่ เช่น โบราณสถาน เป็นการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกันไป (เพื่อการท่องเที่ยวชนบทหรือการท่องเที่ยวเมือง) และสามารถจัดการให้สอดคล้องเหมาะสมกับการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม และเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับสถานที่ท่องเที่ยวเดิมให้มีคุณค่าสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพ โดยลงทุนน้อยที่สุด โดยการให้คุณค่าเพิ่มจากทรัพยากรทางวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่ (ประเพณีวัฒนธรรม, มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Immaterial heritage, ศิลปะ) และในขณะเดียวกัน การสร้างศูนย์วัฒนธรรมชุมชน, ที่พัก, หน่วยบริการนักท่องเที่ยวก็มีความเป็นไปได้เช่นกัน หากเป็นไปได้เพื่อให้โครงสร้างพื้นฐานดังกล่าวอำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้หรือทำกิจกรรมทางวัฒนธรรมได้สะดวกขึ้น และประการสำคัญ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้ผลบวกแก่ชุมชน และสนับสนุนความยั่งยืนของชุมชนในระยะยาว

เนื่องจากจะช่วยให้ชุมชนมีความมั่นใจและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองเนื่องจากเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวสนใจและต้องการเข้ามาเรียนรู้

### ฐานคิดและที่มาของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

เกร็ก ริชาร์ด (2010) หนึ่งในผู้ก่อตั้งแนวความคิดเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้ชี้ให้เห็นว่า รูปแบบของการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เรียกว่า “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” (Creative Tourism) แม้จะเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Tourism) ก็จริงอยู่ แต่ก็เป็นการปรับเปลี่ยนไปจากการท่องเที่ยวแบบเดิมที่นานวันเข้าก็ยิ่งเป็นการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพต่ำลง เนื่องจากกลายเป็นการท่องเที่ยวมวลชนที่ใช้เวลาเดินทางไปกับการเข้าชมและถ่ายภาพตามสถานที่ที่น่าสนใจและมี ความสำคัญในทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นหาดทราย มรดกทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ อนุสรณ์สถาน แต่นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่มีความปรารถนาที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ตนเองไปเที่ยว หรือในอัตลักษณ์ของพื้นที่ท่องเที่ยววนั้น ๆ ในภาพรวม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการท่องเที่ยวที่มีความสนใจเลื่อนไปจากเดิม คือ จากวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Resources) ไปสู่ทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม (Intangible Cultural Resources)



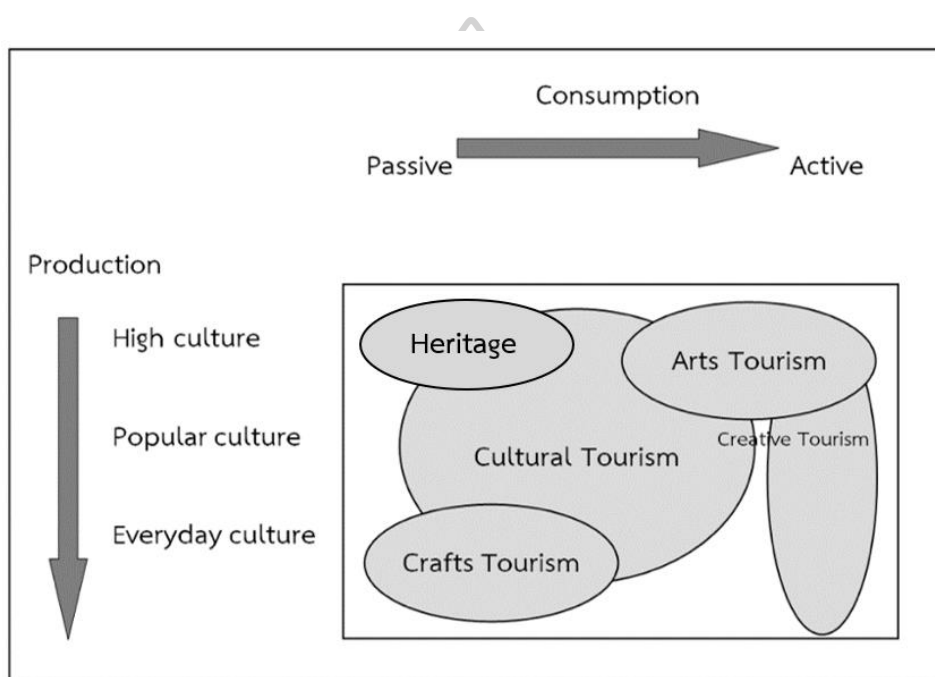
ภาพที่ 2.10 การเคลื่อนของวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจากแบบเดิมสู่แบบใหม่

ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน, 2564

### การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นพัฒนาการอีกลักษณะหนึ่งของการท่องเที่ยว กล่าวคือ เป็นการท่องเที่ยวที่แตกต่างไปจากการท่องเที่ยวทางศิลปหัตถกรรม (Crafts Tourism) หรือการท่องเที่ยวทางมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage Tourism) แบบเดิมที่นักท่องเที่ยวเป็นเพียงแต่ผู้ชม

อยู่ห่าง ๆ ถ่ายภาพ ซื่อของที่ระลึกเท่านั้น แต่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Tourism) หรือการท่องเที่ยว (เยี่ยมชม) ศิลปะ (Arts Tourism) แบบเดิม ที่เป็นการท่องเที่ยวแบบตั้งรับ (Passive) ไปสู่การท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างกระตือรือร้น (Active) ด้วยความมุ่งหมายว่า การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ผ่านประสบการณ์จริงจะมีส่วนในการสร้างเสริมศักยภาพในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ของตนเองและสามารถนำกลับมาใช้ในชีวิตประจำวันหรือหน้าที่การงานของตนเมื่อกลับไป



ภาพที่ 2.11 การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยววัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน, 2564

### รูปลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

เกร็ก ริชาร์ด (2010) เสนอรูปแบบพื้นฐานของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Basic Modes of Implementation of Creative Tourism) ในสองลักษณะคือ

1. ใช้การสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมของนักท่องเที่ยว (Using creativity as a tourist activity)
  2. ใช้การสร้างสรรค์เป็นฉากหลังของการท่องเที่ยว (Using creativity as backdrop for tourism)
- ในรูปแบบแรกจะเป็นสิ่งที่ได้รับการปฏิบัติอยู่แล้วในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ให้นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ท่องเที่ยววนั้น ๆ แต่ปัจจุบันการนำเอาการสร้างสรรค์มาเป็นฉากหลังของการท่องเที่ยว หรือการสร้าง “บรรยากาศ” ในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ นั้นได้รับความนิยม

เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้สถานที่ท่องเที่ยวนั้นมี “เสน่ห์” เพิ่มขึ้นตัวอย่างเช่นการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเมืองซานตาเฟเมืองซึ่งได้รับ การประกาศโดยยูเนสโก ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปหัตถกรรม โดยจัดให้มี กิจกรรมเกี่ยวเนื่องกับการเรียนรู้ อบรมเรื่องเกี่ยวกับการปั้นหม้อดินเผา (งานศิลปะของเผ่าเพลโบ (Pueblo) ในเขตนี้มีชื่อเสียงมาแต่เดิม) หลักสูตรการทำอาหารพื้นเมือง หรือ การทำเครื่องรางพื้นเมือง ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นเมือง มีความหลากหลายของรูปแบบประสบการณ์ที่จะนำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะเข้าร่วมนับตั้งแต่การซื้อผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในพื้นที่ไปจนถึงการเข้า ชม-ชิม หรือเรียนรู้ทักษะบางด้านในพื้นที่ท่องเที่ยว



ภาพที่ 2.12 หม้อดินเผา (งานศิลปะของ เผ่าเพลโบ (Pueblo)

ที่มา: ออนไลน์: <https://www.turquoisebear.com/blog/new-mexico-pueblos-and-top-events.html>

ตารางที่ 2.1 รูปแบบประสบการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Basic of activity	Type of Experience
Learning	Workshops
Testing	Experiences Open ateliers
Seeing	Itineraries
Buying	Galleries, Shop windows

รูปแบบของประสบการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีหลากหลายรูปแบบ เช่น ในกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning) เช่น การปั้นเซรามิก, การทอผ้า ก็สามารถใช้รูปแบบของกิจกรรมในการจัดการอบรม (Workshops) การชิม (Testing) อาหารท้องถิ่น ขนม ก็สามารถจัดให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์ผ่าน การเข้าร่วมการชิมไวน์/เหล้า ฟินบ้าน/ขนม พร้อมกับให้ความรู้ไปพร้อม ๆ กับการลงมือปฏิบัติ (Experience/open ateliers) การเยี่ยมชม (Seeing) แทนที่จะเป็นการเดินทางเข้าไปชมเฉพาะจุด ก็จัดให้เป็นการเยี่ยมชมตามเส้นทาง เช่น เส้นทางเที่ยวสวน/เส้นทางชนบททางตอนใต้ของ ฝรั่งเศส หรือเส้นทางถนนพระร่วง การซื้อของ (Buying) ก็สามารถปรับกิจกรรมดังกล่าวไปสู่รูปแบบ ประสบการณ์ของการเดินตามแกลเลอรีหรือการเยี่ยมชมตามห้างสรรพสินค้าชั้นนำ (Galleries/ Shop window)

คริสปิน เรย์มอนด์ (2003) หนึ่งในผู้ก่อตั้งแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และเป็นผู้หนึ่งที่บุกเบิกการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศนิวซีแลนด์ได้ให้ข้อคิดว่า นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourist) เป็นนักท่องเที่ยวที่กระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมของประเทศหรือชุมชนที่เข้าไปเยี่ยมชม ในขณะที่นักท่องเที่ยววัฒนธรรม สนใจการเยี่ยมชมห้องทำงานหรือโรงงานเซรามิก แต่นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สนใจที่จะเรียนรู้และลงมือทำการปั้นเซรามิกด้วยตนเอง เขาได้เสนอการปรับใช้แนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการการท่องเที่ยวที่เกาะใต้ ประเทศนิวซีแลนด์ โดยการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานท่องเที่ยวประจำภาค (Regional Tourist Office) และเครือข่ายการตลาดทางศิลปะเนลสัน เบย์ (NBAM-Nelson Bays Art Marketing Network) ซึ่งจัดให้มีเครือข่ายของศิลปินพื้นบ้าน เพื่อนำไปสู่การจัดอบรม (Workshop) เกี่ยวกับงานศิลปะหัตถกรรมให้กับนักท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างหลากหลายตั้งแต่การสานเส้นใยแบบพื้นเมือง (Harakeke-Flax Weaving) การแกะสลักไม้/กระดูกหรืองานโลหะ เซรามิก การปลูกพืชพื้นถิ่นหรือการปรุงอาหาร ทะเลแบบชาวเมารี การจัดการอบรมนั้นมีหลายรูปแบบนับตั้งแต่การใช้เวลา 2 ชั่วโมง ถึง 4 วัน และมีนักท่องเที่ยว เข้าร่วมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 12 คน





ภาพที่ 2.13 การปรุงอาหาร ทะเลแบบชาวเมารี ประเทศนิวซีแลนด์

ที่มา: ออนไลน์: <https://www.tourismnewzealand.com/about/about-the-tourism-industry/māori-tourism/>

นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้นพร้อมที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การลงมือทำและมีความสุข เพื่อที่จะได้บรรลุการพัฒนาความสามารถใหม่ ๆ ของตนเอง เช่นเดียวกับภัชิตจีนที่กล่าวว่า “เมื่อได้ยิน ก็จะลืม เมื่อเห็น ก็จะจำได้ แต่เมื่อลงมือทำ ก็จะเข้าใจ”

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) จึงเป็นทิศทางใหม่ของการท่องเที่ยวของโลกปัจจุบัน ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสนทนา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่าง วัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือของการทำความเข้าใจ เกี่ยวกับคุณค่าของความหลากหลายในวัฒนธรรม ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างการตระหนักรู้ในคุณค่าของชุมชนที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่พหุวัฒนธรรมแล้ว ขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพของการสร้างสรรค์ให้กับนักท่องเที่ยวเอง เพื่อที่จะนำประสบการณ์ที่ได้จากการเดินทางท่องเที่ยวไปปรับใช้ในวิถีชีวิตของตนเองอีกด้วย

### 2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่มีบทเรียนจากความสูญเสีย อุบัติภัย และมรณภัย

Lennon and Foley (2000) เป็นบุคคลแรกที่ใช้คำว่า Dark Tourism โดยตั้งชื่อหนังสือว่า Dark Tourism: The Attraction of Death and Disaster Biran et al. (2011) Lennon and Foley (2000) ให้ความหมายของคำว่า Dark Tourism ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่รวมถึง การนำเสนอและการบริโภคสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับความตายและภัยพิบัติโดยตรงหรือมีฉะนั้นอาจเป็น สถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์เชิงพาณิชย์

นอกจากคำว่า Dark Tourism นักวิชาการท่านอื่น ๆ ได้ใช้คำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน เช่น Black Spots Tourism (Rojek, 1993) หรือ ThanaTourism มาจาก Thanatos ในภาษากรีก ที่หมายถึงความตายอันรุนแรง เมื่อนำมารวมกับการท่องเที่ยว จึงเป็นการเที่ยวทัวร์เพื่อเยี่ยมชมความตาย อันแรงร้ายของใครบางคน จนบางคนต้องเรียกการท่องเที่ยวแบบนี้ว่า เป็น Black Tourism หรือการท่องเที่ยวสีดำ นักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้จะนิยมไปเยี่ยมชมสถานที่ที่เต็มไปด้วยความเศร้าโศกเพราะอุบัติเหตุภัยธรรมชาติ (Seaton, 1996) หรือ Morbid Tourism (Blom, 2000) นอกจากนี้ยังมีคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำว่า Dark Tourism ซึ่งเน้นไปใน เรื่องที่เกี่ยวข้องกับความตาย เช่น Holidays in Hell, Milking the Macabre (Stone, 2005)

Rojek (1993) เสนอคำว่า “Black Spots Tourism” หมายถึง สถานที่ฝังศพ หรือ สถานที่ที่ผู้มีชื่อเสียงเสียชีวิต หรือ เป็นสถานที่ที่คนจำนวนมากเสียชีวิตจากอุบัติเหตุหรือเหตุการณ์สำคัญและได้รับการพัฒนาในเชิงพาณิชย์หรือเพื่อการท่องเที่ยว เช่น สถานที่ที่ James Dean เสียชีวิตจากอุบัติเหตุรถยนต์ Elvis Presley ที่ Graceland

Blom (2000) เสนอคำว่า “Morbid Tourism” หมายถึง การท่องเที่ยวที่ให้ความสนใจในเรื่องของการเสียชีวิตอย่างกะทันหันและเกี่ยวข้องกับผู้คนจำนวนมาก

Seaton (1996) นำเสนอว่า Dark Tourism มีประวัติที่ยาวนานตั้งแต่สมัยยุคกลางแต่มีการพัฒนาอย่างมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ถึงต้นศตวรรษที่ 19 เช่น การเดินทางไป Battlefield of Waterloo Seaton (1996: 240) ท่องเที่ยวไปยังสถานที่หนึ่งๆ ซึ่งมีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องทั้งหมดหรือเกี่ยวข้องเพียงบางส่วนในการสัมผัส กับความตายอย่างแท้จริงหรือเชิงสัญลักษณ์ (Actual or Symbolic Encounter with Death) และ นำเสนอว่าสามารถแบ่งกิจกรรมของ Dark Tourism เป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. การเดินทางเพื่อเป็นพยานในเหตุการณ์ที่สาธารณชนเสียชีวิต (Travel to Witness Public Enactments of Death) เช่น สถานที่ที่เกิดภัยพิบัติ
2. การเดินทางเพื่อให้ได้ไปเห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์เสียชีวิตของบุคคลหรือกลุ่มคน (Travel to See the Sites of Individual or Mass Deaths after They Have Occurred) ซึ่งนับรวมแหล่งท่องเที่ยวหลายประเภท เช่น Gallipoli Batter Fields, Auschwitz Death Camps, Cambodia’s Killing Fields บ้านของฆาตกร สถานที่ที่ผู้มีชื่อเสียงเสียชีวิต
3. การเดินทางไปยังสถานที่เพื่อเป็นการระลึกถึง (Travel to Memorials or Internment Sites) เช่น สุสาน อนุสาวรีย์ ห้องฝังศพใต้ดิน
4. การเดินทางเพื่อให้ได้เห็นหลักฐานหรือสิ่งแทนสัญลักษณ์ของการเสียชีวิตในสถานที่ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรงกับเหตุการณ์การเสียชีวิต (Travel to See Evidence or Symbolic

Evidence of Death at Unconnected Sites) เช่น The Royal Armouries ที่ เมือง Leeds สหราชอาณาจักร

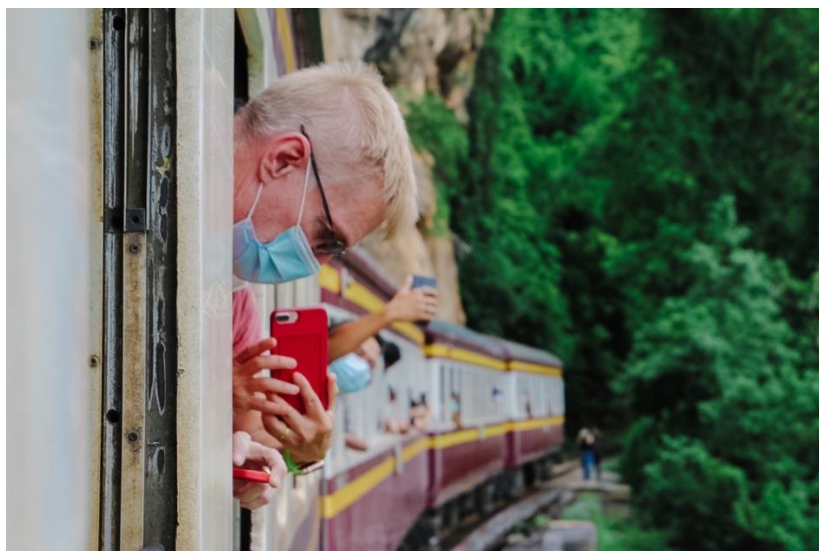
5. การเดินทางเพื่อไปเป็นพยานในการจำลองเหตุการณ์การเสียชีวิตที่เคยเกิดขึ้น (Travel to Witness Re-Enactments or Simulation of Death) เช่น เทศกาลประวัติศาสตร์ที่จำลองเหตุการณ์สงครามครั้งสำคัญในประวัติศาสตร์

มีความสอดคล้องกับพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นสถานที่ที่สำคัญแห่งหนึ่งในสงครามมหาเอเชียบูรพา (สงครามโลกครั้งที่ 2) เต็มไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้กาญจนบุรีมีชื่อเสียงไปทั่วโลก ดังภาพ 2.1



ภาพที่ 2.14 สถานที่ท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ บริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแคว จังหวัดกาญจนบุรี

ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน



ภาพที่ 2.15 สถานที่ท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ บริเวณโค้งมรณะ สถานีถ้ำกระแซ จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

### 2.1.3 แนวคิดด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ในปี 2017 สมัชชาใหญ่ของ UNWTO ได้นิยามความหมายของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมไว้ว่า “เป็นรูปแบบของกิจกรรมที่ใช้การเรียนรู้ การค้นพบ การได้รับประสบการณ์ และการได้ลิ้มรสกับแหล่งท่องเที่ยวหรือผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural) และที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Culture) ในการดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว โดยแหล่งท่องเที่ยวหรือผลิตภัณฑ์ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับวัตถุสิ่งของ ภูมิปัญญา จิตวิญญาณ และอารมณ์ความรู้สึกของสังคมที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางศิลปะและสถาปัตยกรรม มรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ การประกอบอาหาร ดนตรี อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมการดำรงชีวิตที่มีลักษณะเฉพาะของรูปแบบระบบคุณค่าชีวิต ความเชื่อ และประเพณี” และในบางประเทศยังได้รวมวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary Culture) เช่น ภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง การออกแบบ แฟชั่น และสื่อ เข้าไว้ในนิยามด้วย เช่น กรณีของเกาหลีใต้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้สร้างกระแสความนิยมเกาหลี (Korea Wave) หรือที่เรียกว่า “Hallyu” ส่งผลให้วัฒนธรรมเกาหลีใต้เป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และปัจจุบันจะพบได้ว่าขยายตัวไปประเทศต่าง ๆ อีกมากมายผ่านภาพยนตร์ อาหาร แฟชั่น ความงาม ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่ถูกหยิบออกมาสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Richards, 2018)

องค์การยูเนสโก ได้ให้นิยามความหมายไว้ว่า “เป็นการเดินทางที่มุ่งตรงสู่การมีส่วนร่วมและประสบการณ์จากของแท้ในรูปแบบการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรม หรือ

คุณลักษณะของสถานที่ที่มีความเป็นพิเศษและเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เชื่อมโยงสื่อสารกับชุมชนในพื้นที่ที่สร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่มีลักษณะเฉพาะในพื้นที่นั้น ๆ”

แนวคิดของศาสตราจารย์เกร็ก ริชาร์ดส และ คริสติน เรมอนด์ (Greg Richards & Crispin Raymond) ได้ให้นิยามการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์คือ “รูปแบบการท่องเที่ยวที่แตกต่าง นักเดินทางได้มีโอกาสลงมือทำ พบปะ แลกเปลี่ยนกับคนในพื้นที่อย่างแท้จริง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มครอบครัว นักเดินทางแบบหรูหรา รวมถึงนักเดินทางแบบแบกเป้เที่ยวผจญภัยมาเป็นนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทำให้เปลี่ยนรูปแบบการท่องเที่ยวเข้าสู่รูปแบบที่มีการเข้าถึงการเรียนรู้ เช่น การได้ทอผ้า การได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานกับศิลปินในท้องถิ่น สามารถทำได้ผ่านการร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นการสร้างความภาคภูมิใจให้กับชุมชน และนำผลดีสู่เศรษฐกิจและการจัดการอย่างรับผิดชอบและยั่งยืน ความร่วมมือจะทำให้เราสามารถสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์ได้อย่างมากมาย” เพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีรูปแบบที่ชัดเจน จำเป็นต้องมีเรื่องของการสร้างสรรค์ (Creativity) และกระบวนการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งเรียกว่า The 3S Principles ประกอบด้วย

1. เรื่องราว (Stories) มีเรื่องราวจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการ สืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบและนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ กระบวนการเชื่อมโยงระหว่างแก่นเรื่องกับแหล่งข้อมูล เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุดในการ เล่าเรื่อง สร้างประสบการณ์ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสตัวตนที่เป็นเนื้อแท้ และเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร

2. อรรถรส (Senses) ออกแบบพื้นที่เพื่อกิจกรรมสร้างสรรค์ การสร้างบรรยากาศผ่านสุนทรียภาพประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensory Analysis) ได้แก่ การมองเห็น (Seeing) การดมกลิ่น (Smelling) การได้ยิน (Hearing) การสัมผัส (Touching) และการลิ้มรส (Tasting) เพราะบรรยากาศสร้างบริบทในการสื่อสาร ก่อให้เกิดการรับรู้ เข้าใจ ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

3. ลีลา (Sophistication) กิจกรรมมีความลึกลับโดดเด่นและแตกต่าง สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ รังสรรค์ผลงานใหม่ๆ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีลีลาและชั้นเชิงในการสื่อความหมายและนำเสนอ รู้จังหวะ รู้วิธีที่เหมาะสมในการสร้างความน่าสนใจให้กับสิ่งที่นำเสนอ

ตัวอย่าง

### องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

**ด้านที่ 1 นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** จัดได้ว่าเป็นนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) ซึ่งมีคุณลักษณะพร้อมที่จะเปิดรับความแปลกใหม่ที่อยู่นอกเหนือจากการเดินทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม แต่ยังคงต้องการมีประสบการณ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้แก่นแท้ทางวัฒนธรรมและการดำรงชีวิตจากที่มีองค์ความรู้พื้นฐานมาบ้างแล้วส่วนหนึ่ง ทำให้การ

แยกแยะระหว่างนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และนักท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมทำได้ยาก เนื่องจากสิ่งที่ต้องการเข้าไปสัมผัส และเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงยังคงอยู่ในบริบทด้านวัฒนธรรม

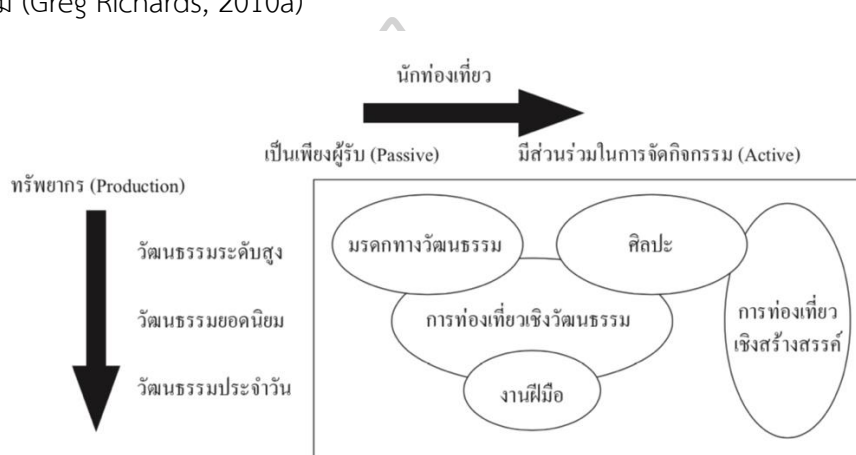
**ด้านที่ 2 มิติและปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** ประกอบด้วย 3 มิติ และปัจจัยสนับสนุน 6 ประการคือ

**มิติพื้นที่ (space)** ปัจจัยพื้นฐานที่ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 2 ปัจจัย ได้แก่ **ปัจจัยเมืองและชุมชน**และ**ปัจจัยอัตลักษณ์และเอกลักษณ์** ที่ครอบคลุมตั้งแต่ผังเมืองในเชิงสัญญาณวิทยา ลักษณะทางสถาปัตยกรรม วิถีชีวิตในชุมชน ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยาและจิตวิทยาในชุมชน อัตลักษณ์ที่สะท้อนตัวตนที่มีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่ง เช่นเดียวกับเอกลักษณ์ที่ถือเป็นลักษณะหนึ่งเดียวที่เป็นพื้นฐานสำหรับใช้เป็นจุดขายของพื้นที่

**มิติการปฏิสัมพันธ์ (Interaction)** ที่เกิดขึ้นระหว่างนักท่องเที่ยวกับจุดหมายปลายทางด้วย**ปัจจัยวัฒนธรรม**ที่มีชีวิตที่มีการสืบสานมาตั้งแต่เดิม รวมถึงวัฒนธรรมที่ถูกสร้างใหม่ตลอดจนวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น และ**ปัจจัยประสบการณ์จริง** ที่นักท่องเที่ยวพึงได้รับ ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในแต่ละบุคคล หรือเกิดขึ้นร่วมกับผู้อื่นโดยทั่วไป วิถีปฏิบัติหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นเสมือนสินค้าและบริการเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์สามารถทำได้ทั้ง 2 วิธีคือวิธีแรกเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว (Activity Based) ซึ่งเป็นรูปแบบที่เน้นการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวด้วยตัวเอง และวิธีที่สอง เป็นการอาศัยวิถีชีวิตของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ในการสร้างความดึงดูดใจให้กับนักท่องเที่ยว โดยอาจจะไม่ต้องให้นักท่องเที่ยวทำอะไรที่สร้างสรรค์ด้วยตัวเองเลย (Destination Based)

**มิติตัวกลาง (Agents)** หมายถึง แนวร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย**ปัจจัยคนในชุมชนหรือท้องถิ่น**ซึ่งได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญา ทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ให้เข้ากับบริบทปัจจุบัน และ**ปัจจัยกระบวนการเรียนรู้** ที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างชุมชนที่เป็นเจ้าของบ้านและนักท่องเที่ยว หรือเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรม รวมถึง บทบาทขององค์กรบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว บริษัทนำเที่ยว และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ทำหน้าที่เสมือนคนกลางในการคิดค้นสินค้าหรือบริการ และนำเสนอต่อนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นจะเห็นได้ว่า การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบที่มีฐานรากมาจากวัฒนธรรมเหมือนกัน ต่างกันตรงที่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้ความสำคัญมากขึ้นกับการผนวกรวมความคิดใหม่ๆ ที่เป็นนวัตกรรมนำมาเสริมความเข้มแข็ง และการเพิ่มบทบาทของนักท่องเที่ยวในการนำเสนอสินค้าและบริการของการท่องเที่ยววัฒนธรรม ดังนั้น การกล่าวถึงการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในบทความนี้จะหมายถึงรวมถึงการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมควบคู่กันไปในคำที่ใช้เรียกว่า “การท่องเที่ยววัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์”

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีวิวัฒนาการมาจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองพฤติกรรมและความต้องการที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยว ซึ่งในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น นักท่องเที่ยวจะเป็นเพียงผู้รับ (Passive) ทำได้เพียงมองดูวิถีชีวิตความเป็นอยู่หรือวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านสายตาหรือการเยี่ยมชม และการซื้อของที่ระลึกเท่านั้น แต่ในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยว (Active) ผ่านทางการกำหนดกิจกรรมการท่องเที่ยวตามความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อซึมซับเอกลักษณ์ (Identity) ของแต่ละท้องถิ่น ทำให้การท่องเที่ยวเต็มไปด้วยชีวิตชีวา และลดความน่าเบื่อหน่ายของการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม (Greg Richards, 2010a)



ภาพที่ 2.16 การเปลี่ยนแปลงจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์  
ที่มา: สுகานดา ถิ่นฐาน, 2564

## 2.2 กลุ่มนักท่องเที่ยวและพฤติกรรมกรการท่องเที่ยว

### 2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนักท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ได้กำหนดนิยามกรการท่องเที่ยวและวิธีการจัดทำข้อมูลสถิติ เพื่อให้สอดคล้องกับองค์การการท่องเที่ยวโลก (WTO) ดังนี้

#### 2.2.1.1 ความหมายและจุดประสงค์ของนักท่องเที่ยว

**นักท่องเที่ยวต่างชาติ** (Foreign Tourist) หมายถึง ผู้เยี่ยมชมเยือนระหว่างประเทศพักอาศัยอย่างน้อย 1 คืน แต่ไม่เกิน 1 ปี โดยมีจุดประสงค์ ดังนี้ (องค์การการท่องเที่ยวโลก, ม.ป.ป., อ้างถึงใน เลิศพร ภาระสกุล, 2559)

1. ความเพลิดเพลิน คือ การพักผ่อน ชมวัฒนธรรม เล่นกีฬา เยี่ยมเยือนญาติมิตร และเพื่อความเพลิดเพลินรูปแบบอื่น ๆ
2. ด้านวิชาการ เช่น การประชุม ทำภารกิจ ติดต่อธุรกิจ เป็นต้น
3. จุดมุ่งหมายเพื่อการท่องเที่ยวอื่น เช่น การรักษาสุขภาพ แสวงบุญ

**นักท่องเที่ยวภายในประเทศ (Domestic Tourist)** คือบุคคลเดินทางออกจากถิ่นที่ตนพำนักอยู่จากจังหวัดหนึ่งไปยังอีกจังหวัดหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่มิใช่เพื่อไปทำงานหาหรือหารายได้

**มีจุดประสงค์**อย่างใดอย่างหนึ่งในการเดินทาง ดังนี้ คือ

1. เดินทางเข้ามาเพื่อพักผ่อน/ท่องเที่ยว เยี่ยมญาติ/เพื่อนๆ พักผ่อน การศาสนา การกีฬา การประชุมสัมมนา การทูต
2. การเดินทางเข้าเพื่อประสงค์ติดต่อทางธุรกิจหรือการค้าขาย
3. เดินทางเข้ามาและออกไปกับเรือเดินสมุทรลำเดียวกันที่แวะจอด ณ ท่าเรือและขึ้นมาค้างคืนบนบก

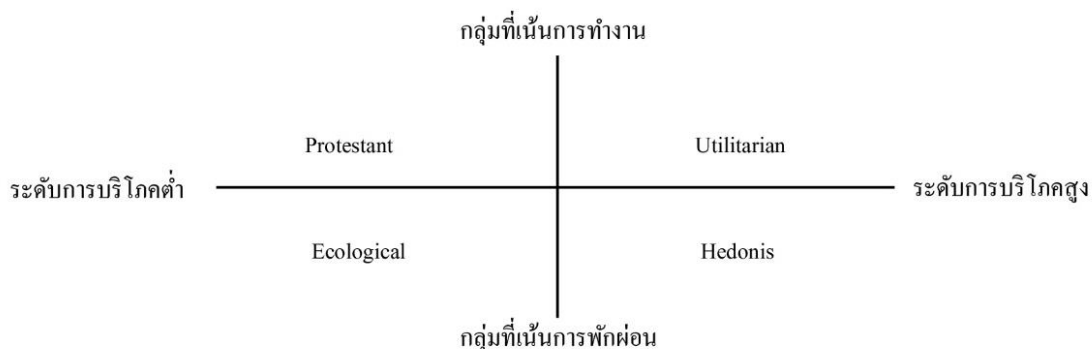


ภาพที่ 2.17 ภาพนักท่องเที่ยว หมู่บ้านปลีอก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

### 2.2.1.2 ประเภทของนักท่องเที่ยว

Steen (1988) ใช้ตัวแปรระดับการบริโภค และตัวแปรแนวโน้มที่จะทำงานหรือพักผ่อน เป็นเกณฑ์ในการจำแนกนักท่องเที่ยวออกเป็น 4 ประเภท





ภาพที่ 2.18 การจำแนกประเภทนักท่องเที่ยวโดย Steen ที่มา: Steen (1988)

1. พวกรักสนุก (The Hedonist) เน้นการพักผ่อน หาคความพึงพอใจและความสนุกสนานจากการท่องเที่ยวอย่างเต็มที่ โดยการทำงานเป็นเพียงวิธีการที่จะได้โอกาส และเวลาของความสนุกสนาน และใช้จ่ายในการท่องเที่ยวอย่างไม่มีจำกัด

2. พวกนิเวศนิยม (The Ecological Person) มุ่งหาความสนุกสนานจากการท่องเที่ยวชอบการท่องเที่ยวตามธรรมชาติ หาประสบการณ์จากการท่องเที่ยวที่ไม่ต้องแลกด้วยเงิน ใช้พาหนะท่องเที่ยวแบบธรรมชาติ วันหยุดไม่ใช่วันแห่งการบริโภค

3. กลุ่มจริยธรรมโปรเตสแตนต์ (The Protestant Ethics) จะเดินทางท่องเที่ยวเมื่อมีความกดดันจากสภาพแวดล้อม และการบริโภคถือเป็นความชั่วร้าย จึงเลือกพักผ่อนในรูปแบบที่ถูกที่สุด

4. พวกประโยชน์นิยม (The Utilitarian) เนื่องจากกลุ่มนี้มีเวลาน้อยสำหรับวันหยุด จึงต้องการประโยชน์มากที่สุดจากวันหยุดตามมูลค่าที่ใช้จ่ายไป ก่อนการซื้อสินค้าจะเปรียบเทียบกับหลักของเหตุและผลเพื่อให้คุ้มกับเงินที่จ่ายไป

การจำแนกประเภทนักท่องเที่ยว ยังแบ่งได้อีกหลายประเภทจากนักวิชาการอีกหลายคน อย่างไรก็ตาม ประเภทของนักท่องเที่ยวที่จำแนกออกยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด (เลิศพร ภาวะสกุล, 2559)

## 2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

พฤติกรรมนักท่องเที่ยว หมายถึง การกระทำทุกอย่างของนักท่องเที่ยวไม่ว่าการกระทำนั้น นักท่องเที่ยวจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ซึ่งการกระทำนั้นอาจขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อม ความรู้สึกนึกคิด และความรู้ความเข้าใจของนักท่องเที่ยวเอง เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (เบญญาภา อยูโพธิ์ทอง, 2559) การศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวจึงทำให้ช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถหาหนทางแก้ไขพฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อสินค้าของนักท่องเที่ยวในสังคมได้ถูกต้องและสอดคล้องกับความสามารถในการตอบสนองของธุรกิจท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้นทั้งยังช่วยในการปรับปรุงกลยุทธ์การตลาดของธุรกิจท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อความได้เปรียบคู่แข่ง (ชวัลนุช

อุทยาน, 2552) ทั้งนี้พฤติกรรมการท่องเที่ยวยังเกี่ยวข้องในเรื่องสถานที่ท่องเที่ยว วันเวลายานพาหนะ กิจกรรมทางการท่องเที่ยว และผู้ร่วมเดินทาง พฤติกรรมการท่องเที่ยวยังควบรวมถึงการตัดสินใจไปจนถึงพฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อผู้พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวคือ พฤติกรรมด้านการกลับมาเที่ยวซ้ำและการบอกต่อ

พฤติกรรมการกลับมาเที่ยวซ้ำการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่เคยมาท่องเที่ยวแล้วนั้นง่ายและได้ผลมากกว่านักท่องเที่ยวที่ไม่เคยมาท่องเที่ยวยังสถานที่นั้น ๆ มาก่อน เนื่องจากนักท่องเที่ยวที่เคยมาเที่ยวแล้วมีภาพจำความเข้าใจและความรู้สึกร่วมกับสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนั้นแล้ว ทำให้เกิดความต้องการได้มากขึ้น ทั้งนี้นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวยังสถานที่เดิม ๆ หลายหนมักจะกิจกรรมทางการท่องเที่ยวและพื้นที่ใหม่ ทำให้เกิดการกระจายรายได้ที่มากขึ้นซึ่งแตกต่างจากนักท่องเที่ยวที่มาครั้งแรกที่มักถูกดึงดูดโดยสถานที่ท่องเที่ยวขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียงเท่านั้น (Chi, 2011)

พฤติกรรมการบอกต่อ เป็นการแสดงออกถึงความภักดีของนักท่องเที่ยวต่อสถานที่ท่องเที่ยวที่สามารถรับรู้ผ่านการบอกต่อเกี่ยวกับจุดหมายปลายทางต่อเพื่อนและครอบครัว คำพูดบอกต่อเชิงบวกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ฟังได้เห็นภาพและลักษณะของสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการเดินทาง (Meleddu, Paci, & Pulina, 2015) การบอกต่อจึงเป็นอิทธิพลอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อและเลือกเดินทางท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก ดังนั้นหากนักท่องเที่ยวที่มีความพึงพอใจต่อสถานที่ท่องเที่ยวที่เคยได้ไป ย่อมมีการบอกต่อและกระตุ้นให้คนรอบข้างเดินทางมายังสถานที่เดียวกัน (Assael, 1984) การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบอกต่อจึงเป็นข้อมูลที่สำคัญต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้ตรงตามความต้องการของนักท่องเที่ยว

### 2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว

#### ความหมายของแรงจูงใจ

การจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือดิ้นรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่าง (Lovell, 1980 และ Domjan, 1996) ซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีไฉ่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่าง ลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ

#### ลักษณะของแรงจูงใจ มี 2 ลักษณะดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวนี้อิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร

2. แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives) แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะ กรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้นที่มาของแรงจูงใจ แรงจูงใจมีที่มาจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่น อาจจะเป็นเนื่องมาจากความต้องการ หรือแรงขับ หรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวัง จะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อน แรงจูงใจอย่างเดียวกัน อาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน

## 2.3 พหุวัฒนธรรมละอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

### 2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

#### ประเภทของวัฒนธรรม

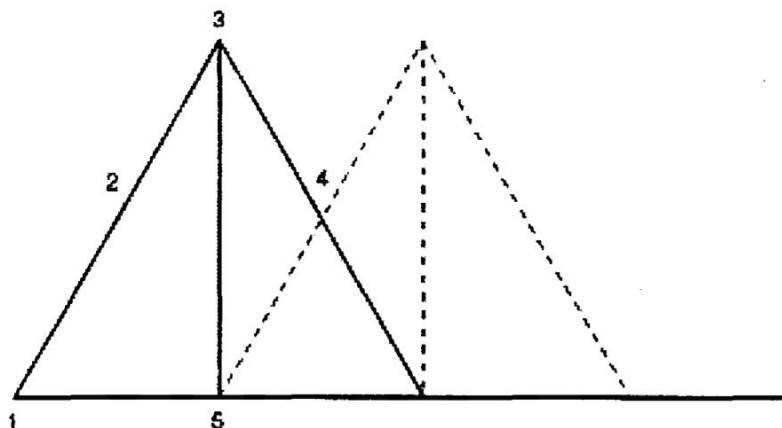
สมศักดิ์ ศรีสันติสุข (2529) กล่าวว่า ในการแบ่งประเภทของวัฒนธรรม นักสังคมวิทยา และ นักมานุษยวิทยาส่วนใหญ่จะแบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. วัฒนธรรมด้านวัตถุ (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้แก่ สิ่งของ หรือวัตถุที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์คิดค้นและสร้างขึ้น
2. วัฒนธรรมที่ไม่ใช่ด้านวัตถุ (Non-material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ภาษา ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณีต่าง ๆ ที่มีผลต่อการดำรงชีพของมนุษย์

#### การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

เพื่อความเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ในที่นี้ จะขอกกล่าวถึงลำดับขั้น การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ซึ่ง Kroeber (1944) ได้กล่าวไว้ 5 ขั้น คือ

1. ขั้นที่มีการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา และนำเข้ามาใช้ในสังคม
2. การที่คนในสังคมยอมรับเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ นั้นเข้ามาใช้ในสังคมจนถึงจุดอิ่มตัว
3. ขั้นอิ่มตัวของวัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ เป็นระยะที่ความเจริญก้าวหน้า ถึงขั้นสุดยอด
4. ขั้นที่มีการทำซ้ำแบบเดิมอยู่เป็นปกติ ไม่มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น
5. เมื่อถึงจุดอิ่มตัวแล้ว ลักษณะวัฒนธรรมเป็นไปตามเดิม จนคนในสังคมเกิดความเบื่อหน่าย จึงคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาอีก โดยแยกตัวออกจากวัฒนธรรมเดิม และสร้างแบบวัฒนธรรมใหม่ๆ ขึ้น



ภาพที่ 2.19 แสดงขั้นการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมตามแนวคิดของ Kroeber

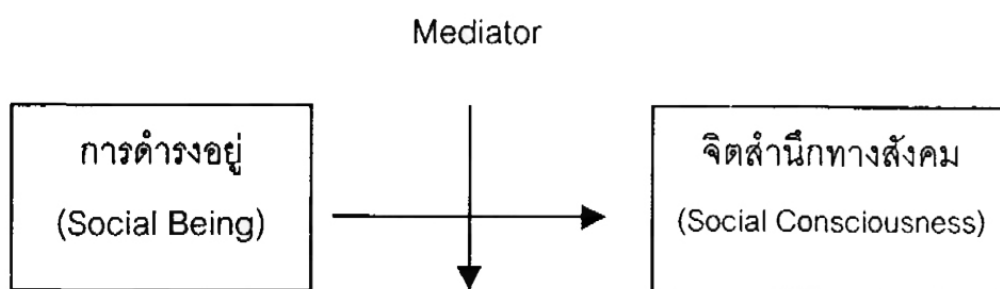
จากแผนภาพ แสดงการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมตามแนวคิดของ Kroeber คือ การกลายรูป หรือ การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมนั้น ย่อมเกิดขึ้นเมื่อวัฒนธรรมผ่านจุดอิมตัว (ขั้นที่ 3) ไปถึงขั้นที่ 4 ซึ่งก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายสำหรับคนในสังคมนั้นๆ จนทำให้มีการคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ หรือ แนวความคิดเห็นใหม่ๆ นำเข้ามาใช้ในวัฒนธรรม วัฒนธรรมเดิมจึงกลายรูปไป ในขั้นแรกย่อมมีการขัดแย้งกันในระหว่างผู้นิยมของเก่าและผู้ชอบของใหม่ โดยเหตุนี้ช่องว่าง (Gap) ระหว่างวันในคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่จึงเกิดขึ้นได้ง่าย และกลายเป็นปัญหาของความไม่เข้าใจกัน

สรุปแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในความเชื่อ ค่านิยม และบรรทัดฐาน โดยมีสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่สำคัญ 2 ประการ คือ การประดิษฐ์คิดค้น (Invention) และการขอยืมหรือลอกเลียนแบบกัน (Cultural Borrowing) จะเห็นได้ว่าการขอยืมวัฒนธรรมนั้นมีข้อสังเกตอยู่ประการหนึ่ง คือ มนุษย์จะไม่ยอมรับเอาวัฒนธรรมที่ตนถือว่ามีสถานภาพต่ำต่อยกกว่าวัฒนธรรมของตน แต่จะมีความโน้มเอียงรับเอาแบบแผนทางวัฒนธรรมหนึ่งเด่นกว่า (Dominant Culture) วัฒนธรรมอื่น สอดคล้องกับแนวความคิดที่ Malinowski (1945) ได้เสนอไว้ว่า วัฒนธรรมเด่นนั้นเปรียบเสมือนกับกระแสน้ำ ซึ่งอยู่ในที่สูงย่อมจะไหลลงไปสู่พื้นที่ต่ำกว่าเสมอ ซึ่งเขาหมายความถึงวัฒนธรรมที่มีสภาพต่ำต่อย (Inferior Cultures) แต่ก็ได้มีการปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมกับปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรม ตามความคิดของ Malinowski และของนักสังคมศาสตร์รุ่นต่อมาอีกไม่น้อยเห็นว่า วัฒนธรรมตะวันตก ปัจจุบันเป็นวัฒนธรรมที่เด่นมาก จึงมีการแพร่ขยายตัว (Diffuse) เข้าไปยังวัฒนธรรมอื่นๆ ทั่วโลก วัฒนธรรมของสังคมต่างๆ ทั้งในเอเชียและแอฟริกา ต่างก็พยายามจะลอกเลียนแบบหรือขอยืมแบบแผนการดำเนินชีวิตของคนตะวันตกในหลายประการมาปรับใช้ภายในแต่ละสังคมของตน การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมไปในทางเดียวกันขึ้นอยู่

กับกระบวนการความคิดของมนุษย์ ซึ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ได้แก่ การขอยืมจากวัฒนธรรมอื่น (Borrowing from Other Cultural) การค้นพบ (Discovery) การประดิษฐ์ (Invention) นวัตกรรมหรือการคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ (Innovation) และการกระจาย (Diffusion) ทางวัฒนธรรม หรือการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

### การสื่อสารกับวัฒนธรรม

Gregory Bateson และ Jurgen Ruesch ได้ให้คำนิยาม การสื่อสารกับวัฒนธรรม ว่า วัฒนธรรมเป็นชุดของกระบวนการสื่อสาร (Set of Communication Process) ซึ่งหมายความว่า “วัฒนธรรม” และ “การสื่อสาร” นั้นมีความหมายเท่าเทียมกัน และถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและการสื่อสารจะเป็นคนละอย่างกัน แต่ก็ยังเป็นสองสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกันได้ ดังนั้น ในยุคปัจจุบันนี้ จึงมีผู้ขนานนามว่าเป็นยุคแห่ง “อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรม” (Culture Industry)



### วัฒนธรรมเป็นตัวสื่อกลาง

ภาพที่ 2.20 แสดงหน้าที่ของวัฒนธรรมในฐานะตัวสื่อกลาง (Mediator) ในการพัฒนาการดำรงอยู่ของคนให้มีจิตสำนึกทางสังคม (Gregory Bateson และ Jurgen Ruesch, 1980)

จากภาพ วัฒนธรรมในความหมายของการสื่อสาร จึงทำหน้าที่เป็นตัวกลาง (Mediator) ในการพัฒนา “การดำรงอยู่” (Social Being) ของคนหนึ่งให้กลายเป็นมนุษย์ที่มี “จิตสำนึกทางสังคม” (Social Consciousness) ด้วยเหตุนี้ ลักษณะทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคม จึงขึ้นอยู่กับบริบทของสภาพความเป็นจริงของสังคมนั้นๆ

### การถ่ายทอดวัฒนธรรม

Raymond Williams นักคิดสำนักวัฒนธรรมนิยม (Culturalism) ชาวอังกฤษ ได้กล่าวไว้ว่า “สังคมกลุ่มหนึ่งๆ ประกอบด้วยปฏิบัติการสังคม (Social Practice) จำนวนมากมายที่ก่อตัวเป็นองค์

รวมที่เป็นรูปธรรมของสังคม (Concrete Social Whole Totality) และวัฒนธรรมก็คือการสถาปนาของการปฏิบัติทางสังคม (Constitution of Social Practices) ซึ่งหมายถึงการปฏิบัติที่มีมูลเหตุจูงใจเนื่องจากสังคมมีเป้าหมายที่จะบรรลุตามที่ได้รับการปลูกฝังมาจากสังคม และวิธีการที่จะใช้ให้บรรลุเป้าหมาย ก็ต้องเป็นไปตามกรอบที่สังคมกำหนดไว้”

จากอิทธิพลด้านความคิดที่ได้จากสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy) ทำให้วิลเลียมเน้นว่า แนวทางการศึกษาวัฒนธรรมนั้น จะต้องพิจารณาอย่างเป็นรูปธรรม คือ ต้องศึกษาทั้งกระบวนการผลิตวัฒนธรรม (Production) และกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมนั้น (Reproduction) ต้องศึกษาว่าวัฒนธรรมนั้นผลิตขึ้นมาได้อย่างไร ใครผลิตและดำเนินการได้อย่างไร

จากหลักการดังกล่าว Raymond Williams ได้นำมาประยุกต์อธิบายว่า ในขณะที่ทุกวันปฏิบัติการทางสังคมก่อให้เกิดวัฒนธรรมผ่านสื่อต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา แต่ในระยะยาวแล้ว จะมีเพียงบางวัฒนธรรมเท่านั้นที่จะยังคงมีชีวิตยืนยาว เพราะได้รับการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นแต่ละสังคม จะมีวัฒนธรรมในการเลือกสรรสื่อบางชนิดไว้ หรือตัดสื่อบางชนิดออก ที่เราเรียกว่า “วัฒนธรรมในการเลือกสรร” (Tradition of Selection)

เมื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารและวัฒนธรรม จะเห็นได้ว่าเป็นความสัมพันธ์ที่มีคุณค่าและละเอียดอ่อน กล่าวคือ มีคุณค่าในความรู้สึกที่ว่า การสื่อสารและวัฒนธรรมมีความเกี่ยวพันระหว่างกันเกือบทุก ๆ จุด และมีความละเอียดอ่อนในความรู้ที่ว่า การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านการสื่อสารและวัฒนธรรม น่าจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สัมพันธ์กันในการเปลี่ยนแปลงอื่น ๆ ที่เกิดขึ้น เหตุการณ์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น การแสดง ดนตรี การประกวด ความงาม และการกีฬาต่าง ๆ เป็นต้น

### 2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับ อัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม

#### ความหมายของอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ หมายถึง คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่เหมือนทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่นๆ (ศุภย์ข้าวอาเชียน กรมประชาสัมพันธ์, 2558; สุรินทร์ ยิงนิค, 2555) คำว่าอัตลักษณ์ มาจากภาษาบาลีจากคำว่า อตต รวมกับคำว่า ลักษณะ โดยที่คำว่า “อตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่ว่า “อัตลักษณ์” หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากคำว่า “เอกลักษณ์” มีคำว่า “เอก” หมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความว่าลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งที่มีร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรม (คมชัดลึกซีดีไลฟ์, 2551) การกำหนดความเหมือน (Similarity) และความต่าง (Difference) ระหว่างคนและสิ่งของ ความเหมือนและความต่างเป็นเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคม หรือเป็นผลมาจากสมาชิกของ

กลุ่ม อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลรู้จักตนเองว่าเป็นใคร จะดำเนิน ความสัมพันธ์กับคนอื่นหรือ สิ่งแวดล้อมอย่างไร เป็นสิ่งที่กำหนดทางเดินให้บุคคลและบ่งบอกว่าใครเป็น พวกเดียวกับเรา อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องของการรู้จักตนเองและการรับรู้ตัวตนของเราจากบุคคลอื่น เมื่อบุคคลรวมกัน เป็นสังคม สมาชิกในสังคมจะมีอัตลักษณ์ร่วมกัน มีการสร้างสำนึกร่วมของกลุ่มใน สังคม สำนึกร่วมนี้ สร้างและปรับเปลี่ยนได้โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของ กลุ่ม (Symbol) ที่ จะใช้แสดงตน สัญลักษณ์และการเป็นตัวแทน (Representative) คือสิ่งสำคัญใน การแสดงให้เห็น แนวทางที่เรามีอัตลักษณ์ร่วมกับบุคคลบางคนและแยกแยะตัวเราด้วยความแตกต่าง จากคนอื่น (Woodward, 1997; พิเศษภู์ คุณวโรดม, 2509; วนิดา ตรีสวัสดิ์, 2555; เสริมศักดิ์ ชุนพล, 2557) ในขณะเดียวกัน อัตลักษณ์ มีส่วนสัมพันธ์กับ วัฒนธรรม เพราะ วัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเป็น ตัวกลางคั่นระหว่างธรรมชาติของมนุษย์และการหล่อหลอม บุคลิกภาพ (Personality) ของคนคน หนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอิทธิพลทางวัฒนธรรม ในเรื่องของ ความเชื่อ ค่านิยม โลกทัศน์ ดังนั้น วัฒนธรรมมีส่วนหล่อหลอมอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลอย่างมาก มากมายทั้งในระดับบุคคลและอัต ลักษณ์ของกลุ่ม วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ นอกจากนี้ยังกล่าวสรุปว่า แท้จริงแล้ว อัตลักษณ์ คือเรื่องของภาพลักษณ์ของตัวตนของมนุษย์เรา (Images of oneself) ที่ได้ จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม (Social interaction) และเป็นความเข้าใจ ทั้งในระดับที่เรามีต่อตนเอง และในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมตลอดชั่วชีวิตของเรา ก็คือผลรวมของ ลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม โดยแสดงออกผ่านคติความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี ที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่ม และมีการสืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง โดยกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้คำว่า อัตลักษณ์ และ คำว่า เอกลักษณ์ แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของ การใช้ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์ ที่การสื่อสารจากโลกออนไลน์รวดเร็วขึ้นตั้งใจ อัตลักษณ์ (Identity) จึงเป็นลักษณะเด่น เป็นจุดขาย เป็นสัญลักษณ์รวมทั้งเป็นการแสดงเอกลักษณ์ (Uniqueness) แฝงไว้ในอัตลักษณ์ องค์กร ของทุกสิ่งในโลก นอกจากนี้ วนิดา ตรีสวัสดิ์ (2555) ได้กล่าวถึง อัตลักษณ์ชุมชน ว่าหมายถึง ลักษณะ เฉพาะถิ่นที่เกิดจากการสร้างความรู้สึกเป็นพวก เดียวกันของคนในพื้นที่นั้น ๆ จนเกิดเป็น ลักษณะเฉพาะร่วมกันและแสดงให้คนภายนอกพื้นที่หรือ นอกชุมชนรับรู้ลักษณะเฉพาะเหล่านั้น ยังหมายถึง ตัวตนและอัตลักษณ์ร่วมของสมาชิกในชุมชน ที่ผ่าน กระบวนการยอมรับซึ่งกันและกัน (Mutual recognition) และการยอมรับความเหมือนกัน ภายใน ซึ่ง จะส่งผลต่อความสมานฉันท์ภายในกลุ่ม ความพยายามความต้องการ หรือประสบการณ์ใน การแก้ไข ปัญหาาร่วมกัน (ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2553; อธิยุทธ บุญมี, 2547)

ผู้วิจัยได้สรุปความหมายของคำว่า อัตลักษณ์ ว่าหมายถึงสิ่งที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะตัวของ บุคคลในระดับร่วมของกลุ่ม ซึ่งแสดงออกถึงความเหมือนกันในสังคม เช่นเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม เพื่อบ่งบอกให้รู้ว่าเราเป็นใคร แตกต่างหรือเหมือนกับสังคมอื่น ๆ อย่างไร เช่นเดียวกับ

อัตลักษณ์ชุมชน หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคล ชุมชน หรือสังคม ที่มีเหมือนกัน รวมถึงลักษณะสำคัญที่บ่งชี้ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชุมชนหรือสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของกลุ่มคน สังคม/ชุมชนนั้น ๆ โดยงานวิจัยนี้ได้ศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มคนชาติพันธุ์ จึงหมายถึง ความเป็นตัวตนที่แสดงออกถึงเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น อันมีลักษณะเฉพาะถิ่นที่แสดง ความเหมือนและแตกต่างจากกลุ่มสังคม/ชุมชนอื่น ๆ

### ประเภทของอัตลักษณ์

อัตลักษณ์มีได้ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล (Individual identity) และอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม (Collective identity) ในระดับปัจเจกบุคคลบุคคลหนึ่งอาจจะมีหลายอัตลักษณ์อยู่ในตัวเองเช่น เพศชาติ ช่วงชั้นทางสังคม อาชีพ เป็นต้น ส่วนอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มนั้นถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความเหมือนกันของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่ง ย่อมมีความแตกต่างกับกลุ่มอื่นมาเป็นตัวกำหนดความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มของตน (ประสิทธิ์ ลิปรีชา, 2547)

แนวคิดอัตลักษณ์ของ เออร์วิง กอฟมัน (Erving Goffman) ซึ่งได้ทำการแยกแยะความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคมเอาไว้ 3 ประเภท ดังต่อไปนี้ 1. Ego identity คือความรู้สึกที่ปัจเจกมีต่อตัวเอง 2. Personal identity คือ ภาพของปัจเจกในสายตาผู้อื่น ในฐานะที่เป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น เป็นดารา ศิลปิน เป็นต้น 3. Social identity คือ สถานภาพทางสังคมของบุคคล เช่น อาชีพ ชนชั้น เพศ ชาติพันธุ์ หรือศาสนาที่ปัจเจกบุคคลนั้นสังกัดอยู่ เช่น เป็นกลุ่มคนใช้แรงงาน เป็นคนไทยเชื้อสายมอญ หรือคนไทยเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย เป็นต้น

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า งานวิจัยนี้จึงมีความเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เนื่องจากได้ศึกษา ปัจจัยเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ภาษา และวัฒนธรรมประเพณีของกลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญ กะเหรี่ยง และกลุ่มชาติพันธุ์อื่นๆ ที่ อาศัยอยู่พื้นที่พหุวัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ ที่ได้แสดงออกถึงความเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม โดยมีความเหมือนหรือแตกต่างจากสังคม/ชุมชนอื่น ๆ

### ความหมายของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม

สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นทางวัฒนธรรม ความเจริญอกงามของสังคม และวิถีชีวิตของชุมชน โดยการใช้สัญลักษณ์ เป็นตัวสื่อสารวัฒนธรรม หรือ สื่อความหมายเพื่อแสดงออกให้คนภายนอกได้รับรู้ และรู้จักวัฒนธรรมของกลุ่มคน/สังคม ผ่านสิ่งซึ่ง สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมได้ สิ่งเหล่านั้นจึงถูกเรียกว่า สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงความโดดเด่นทางวัฒนธรรม ซึ่งทุกคนมองดูแล้ว มีความคิด และเข้าใจไปในทางเดียวกันว่าเป็นสถานที่ใด ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง สัญลักษณ์ที่กำหนดเป็น รูปธรรม เป็นวัตถุ หรือ



โบราณสถาน กลุ่มชาติพันธุ์ วิถีชีวิตของคนในชุมชน ที่แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของตนเองที่ทำให้ผู้คนได้รู้จักและเกิดภาพจำ สิ่งที่ถูกกำหนดหรือนิยามขึ้นมาเพื่อใช้ สื่อความหมายแทนอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ตัวหนังสือ เป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของคำพูดหรือเสียงที่เปล่ง ออกมา เช่น สีแดง เป็นสัญลักษณ์ในการเตือนให้ระมัดระวังอันตรายหรือภัยต่าง ๆ หรืออาจหมายถึง การหยุดในการจราจร โดยมนุษย์รู้จักการใช้สัญลักษณ์มาตั้งแต่ยุคโบราณซึ่งมีมาก่อนที่มนุษย์จะคิด ประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นและมีวัตถุประสงค์ในการใช้สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายเหล่านี้หลากหลาย รูปแบบ เช่น เป็นตราสัญลักษณ์ระบุตำแหน่ง ฐานะ ความเป็นมาของบุคคล เป็นเครื่องราง หรือสิ่ง ยึดเหนี่ยวทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างขวัญกำลังใจ ก่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยจากสิ่งไม่พึงปรารถนา

## 2.4 กระบวนการออกแบบและการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยว

### 2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยว

ความหมายของการจัดการการท่องเที่ยว (Tourism Management) มีดังนี้

การจัดการท่องเที่ยว หมายถึง การกระทำที่เป้าหมายสอดคล้องกับหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดที่เหมาะสม ยิ่งไปกว่านี้ยังต้องคำนึงถึงสภาพที่แท้จริง รวมทั้งข้อจำกัดต่างๆ ของสังคม และสภาพแวดล้อม การกำหนดแนวทาง มาตรการและแผนปฏิบัติการที่ดีต้องคำนึงถึงกรอบความคิด ที่ได้กำหนดไว้ มิฉะนั้นแล้วการจัดการท่องเที่ยวจะดำเนินไปอย่างไรทิศทางและประสบความสำเร็จ (มนัส สุวรรณ และคณะ, 2541) ซึ่งสอดคล้องกับบุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2542) กล่าวว่า การจัดการท่องเที่ยว หมายถึง การวางแผนการท่องเที่ยว และดำเนินการให้เป็นไปตามแผน โดยมีการจัดองค์การ การบริหารงานบุคคล การอำนวยความสะดวก และการควบคุมอย่างเหมาะสม เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่ได้วางไว้พร้อมทั้งมีการประเมินผลการท่องเที่ยวด้วย

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการท่องเที่ยว หมายถึง กระบวนการในการจัดการการท่องเที่ยวที่มี รูปแบบการดำเนินการที่เหมาะสม ภายใต้สภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้น ๆ อีกทั้งมีเป้าหมายที่มีความสอดคล้องกับหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดที่มีความเหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

### หลักการและแนวทางบริหารจัดการการท่องเที่ยว

การจัดการการท่องเที่ยวประกอบไปด้วย 1) ผู้เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว (People who work in tourism) 2) วิธีการจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยว (Ways to manage the resources for tourism) 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชน (Interaction of tourists with physical resource and residents of tourist areas) และ 4) ผลกระทบจากการท่องเที่ยว (Tourism impact in tourism areas) เช่น สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้

นักท่องเที่ยวได้ศึกษา เรียนรู้ เกิดความเข้าใจ และนำไปสู่ความพึงพอใจกับองค์ความรู้และวัฒนธรรม ในท้องถิ่นนั้นๆ ทั้งด้านสถานที่ท่องเที่ยว การบริการและอำนวยความสะดวก การนำชมสถานที่ท่องเที่ยว อาหารและเครื่องดื่ม ของที่ระลึก ประกอบไปด้วยองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว ด้านกระบวนการศึกษาหาความรู้ ด้านธุรกิจท่องเที่ยว ด้านตลาดการท่องเที่ยว ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนและท้องถิ่น และด้านการสร้างจิตสำนึกแก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน (Mason, 1995) สอดคล้องกับ การจัดการท่องเที่ยว มุ่งไปที่เรื่อง “คน” ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวนั้นๆ (Mouthinho, 2020) ในขณะที่ Middleton and Hawkins (1998) กล่าวว่า การจัดการท่องเที่ยวมุ่งเน้นไปที่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้ท่องเที่ยว สถานที่และการเข้าถึง การจัดการเรื่องเวลาและผลิตภัณฑ์ รวมถึงการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจกับชุมชน

การที่การท่องเที่ยวของไทยจะก้าวไปสู่ศวรรษหน้าอย่างมีมาตรฐานและสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล ผู้บริหารจัดการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชนควรต้องมองการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบและตระหนักถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของระบบ เพราะทุกส่วนล้วนมีความสำคัญและจำเป็นต้องพิจารณา 2 เรื่องหลักดังนี้ (จุฑามาศ จันทรัตน์, 2544)

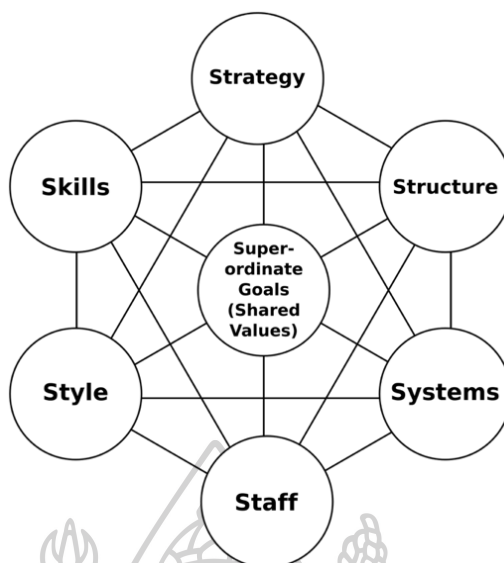
1. ระบบการท่องเที่ยว ซึ่ง ลีเพอร์ (Leiper, 1979) กล่าวว่า การท่องเที่ยวไม่ใช่เป็นอุตสาหกรรม แต่เป็นระบบเริ่มต้นจากนักท่องเที่ยวมีความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวด้วยเหตุผลและแรงกระตุ้นแตกต่างกันไปจากนั้นจึงเริ่มหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ แล้วจึงตัดสินใจเดินทางจากที่อยู่เดิม โดยอาศัยการคมนาคมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งไปยังจุดหมายปลายทาง และ ณ จุดหมายปลายทางแห่งนั้นนักท่องเที่ยวก็เกี่ยวข้องประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มากมาย

2. ลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว ซึ่ง ลีเพอร์ (Leiper, 1979) กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์ การท่องเที่ยวมีลักษณะเป็น “Partial Industrialization” มี 2 ส่วน คือ

2.1 เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยน โดยนักท่องเที่ยวซื้อบริการจากภาคเอกชน

2.2 ไม่มีการแลกเปลี่ยน ไม่ได้มีไว้เพื่อขาย แต่หากเป็นสาธารณสมบัติ เช่น ชายหาดที่สวยงามคนไทยที่มีความเอื้ออาทร วัฒนธรรมไทยที่มีความเป็นเอกลักษณ์ สิ่งเหล่านี้อยู่นอกเหนือ การควบคุมของภาคเอกชน และเป็นส่วนที่ต้องแบ่งปันและใช้ร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและ เจ้าของบ้าน ซึ่งส่วนนี้ทำให้ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวมีลักษณะแตกต่างจากการขายสินค้าอื่นๆ เพราะ จะต้องมีการพึ่งพาอาศัยกัน ต้องอาศัยความร่วมมืออย่างใกล้ชิด การท่องเที่ยวจึงจะนำ ประโยชน์ไปสู่ ทุกฝ่ายอย่างแท้จริง

อดิการ์รี ได้เสนอรูปแบบการจัดการการท่องเที่ยว (7 - S Model) เพื่อมาปรับใช้กับการท่องเที่ยวไว้ ดังนี้ (Adhikary, 1995)



ภาพที่ 2.21 รูปแบบการจัดการท่องเที่ยว

ที่ มา: M., Adhikary, Management of Ecotourism (Bangkok: Srinakarinwirot University, 1995).

Strategy คือ กลยุทธ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความผสมผสานกลมกลืนกันระหว่างวัตถุประสงค์ การจัดลำดับความสำคัญ การควบคุม และขอบเขตของกิจกรรมต่าง ๆ ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งต้องประกอบไปด้วยกลยุทธ์ ในการวางแผนการดำเนินงานที่สามารถปฏิบัติได้และต้องเป็นไปตามนโยบายของการท่องเที่ยวแห่งชาติด้วย

Structure คือ โครงสร้างในชุมชนซึ่งควรจะเกี่ยวข้องกับการจัดลำดับขั้นและการแบ่งหน้าที่ให้เหมาะสม เพราะโครงสร้างที่ดีจะเป็นกุญแจที่สำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในการจัดการ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

System คือ ระบบในการจัดการการท่องเที่ยวซึ่งมีความหมายที่ครอบคลุมไปถึงระบบการ จัดการข้อมูล ระบบการดำเนินงาน การปฏิบัติการ การเงิน การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและมนุษย์ การตลาดและระบบอื่น ๆ ด้วย โดยทุกระบบต้องมีการประสานร่วมมือกันและมีความสัมพันธ์กัน ใน ทุกชั้นตอน

Staff คือ คนในพื้นที่หรือการเจ้าบ้านที่ดี นับเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการดำเนินการต่าง ๆ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยเฉพาะบุคคลที่ทำหน้าที่บริการนักท่องเที่ยวจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ โดยจัดสรรบุคคลที่มีความละเอียดรอบคอบ มีความผูกพันกับงาน มีความรับผิดชอบ ให้ความ

ช่วยเหลือพนักงานท่องเที่ยวด้วยความเต็มใจ มีความจริงใจซื่อสัตย์ ทำงานดีประสบผลสำเร็จและสามารถทำให้นักท่องเที่ยวพึงพอใจเป็นสำคัญ

Skill คือ ปัจจัย 3 อย่างคือ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่องาน

Style คือ การรวมกันระหว่าง Staff และ Skill แต่ละคนจะมีรูปแบบในการดำเนินงานที่ต่างกัน ซึ่งในการบริหารภาพรวมงานในภาคชุมชนด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น โดยปกติมักจะเป็นในรูปแบบการบริหารแบบแนวนอน คือการได้มีส่วนร่วมและได้ประโยชน์ร่วมกัน

Share คือ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ วัฒนธรรมที่แตกต่างจากคนนอกพื้นที่ การปรับตัวด้านการออกแบบบริการ การรับฟังความคิดเห็น และความรู้ซึ่งนำไปสู่การจัดการท่องเที่ยวได้ดีที่สุด

## 2.4.2 แนวคิดการเป็นเจ้าของบ้านและการต้อนรับนักท่องเที่ยว

### 2.4.2.1 การต้อนรับนักท่องเที่ยว

การให้การต้อนรับนักท่องเที่ยวเปรียบเหมือนกับการให้บริการแก่ลูกค้า การที่จะทำให้ นักท่องเที่ยวพึงพอใจและอยากกลับมาเที่ยวอีกครั้งนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการต้อนรับที่ดีและบริการที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่พนักงานท่องเที่ยวได้ ดังนั้นผู้มีหน้าที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวควรศึกษา เรื่องการต้อนรับให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เช่น ลักษณะการต้อนรับที่ดี คุณสมบัติที่ดีของพนักงานต้อนรับ และให้บริการ เป็นต้น

### 2.4.2.2 ความสำคัญของการต้อนรับ

การต้อนรับเป็นงานด่านแรกของการตลาดการซื้อขายจะเกิดขึ้นหรือไม่การต้อนรับมีผลอย่างมากหากมีการต้อนรับดีก็เท่ากับช่วยให้ขายสำเร็จไปกว่าครึ่ง เพราะการต้อนรับจะสนับสนุนให้เกิดการซื้อขายหรือบริการเริ่มจากความประทับใจครั้งแรก

การต้อนรับที่ดี นอกจากทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสินค้าและบริการแล้ว ยังจะขยายผลเป็นความรู้สึกที่ดีต่อหน่วยงาน การสร้างภาพพจน์ที่ดีต่อหน่วยงานเท่ากับเป็นการประชาสัมพันธ์ให้แก่หน่วยงานนั้นโดยตรงหากธุรกิจการท่องเที่ยวนั้น ๆ ต้อนรับไม่ดีก็จะทำให้นักท่องเที่ยวไม่อยากกลับมาใช้บริการอีกแต่หากให้การต้อนรับที่ดีทำให้เกิดความประทับใจก็จะส่งผลให้นักท่องเที่ยวต้องการกลับมาใช้บริการอยู่เรื่อย ๆ เช่นกัน การต้อนรับเป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสาร ประกอบด้วย (1) การสร้างความเป็นมิตรอบอุ่นใจ (2) การให้ความสะดวกสบาย (3) การให้ข้อมูลข่าวสาร (4) การปฏิบัติตามคำร้องขอ (5) การให้ความช่วยเหลือตามควร

การต้อนรับมีทั้งทางตรง และทางอ้อม กล่าวคือ อาจจะพบปะเห็นหน้ากัน หรืออาจจะไม่ได้พบกันเลยก็ได้ แต่มีการติดต่อสื่อสารกันผ่านทางอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ อีเมลล์ หรือผ่านทางสัญญาณโทรคมนาคมต่าง ๆ เป็นต้น

### หลักในการให้การต้อนรับ

1. ยิ้มทักทายแสดงความรู้สึกที่ดีและจริงใจ
2. แสดงความสนใจและให้ความสำคัญ
3. กระตือรือร้นในการรับฟังและตอบข้อซักถาม
4. มีอัธยาศัยไมตรีอบอุ่น
5. ปฏิบัติต่อทุกคนอย่างเท่าเทียม

### ลักษณะการต้อนรับที่ดี

ควรพิจารณาถึงความต้องการพื้นฐานของนักท่องเที่ยวเป็นหลักและเทียบกับความรู้สึกหรือความต้องการของตัวเองด้วยซึ่งตัวเราก็กังต้องการ “ความรู้สึกยินดีต้อนรับ” (Welcome) ด้วยไมตรีจิตต้องการให้มีคนสนใจ เห็นความสำคัญได้รับเกียรติจากคนอื่น ๆ เช่นเดียวกัน เพราะฉะนั้นลักษณะการต้อนรับที่ดีที่ง่ายที่สุด คือ ให้รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรานั่นเอง

#### 2.4.2.3 เจ้าบ้านกับงานบริการ

เจ้าบ้านมีความเกี่ยวข้องกับการบริการนักท่องเที่ยวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ด้วยสถานะความเนคนในพื้นที่ เมื่อเราปฏิบัติหน้าที่ซึ่งจะต้องติดต่อกับนักท่องเที่ยวโดยตรงแล้ว เราคือ “ผู้ให้บริการ” แก่นักท่องเที่ยว ไม่ว่าจะตำแหน่งของเราจะเป็นพนักงานต้อนรับ พนักงานนำเที่ยว หรือทำหน้าที่ใดก็ถือว่าเป็นผู้ให้บริการซึ่งภาษาอังกฤษเรียกว่า SERVICE แปลความหมายว่า “ให้ ผู้ให้บริการ ตอบสนอง ที่เอื้อประโยชน์ดูแล ฯลฯ” ทำให้เราทราบว่าการบริการไม่ใช่เพียงการตอบคำถาม การเสิร์ฟอาหาร การให้ข้อมูลที่นักท่องเที่ยวต้องการ ฯลฯ แต่ยังรวมถึงการรับผิดชอบดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวด้วยความเต็มใจตั้งแต่แรกเริ่มจนจบกระบวนการ

หากเราคิดเพียงว่าเราคือ พนักงานต้อนรับ ซึ่งหน้าที่เราคือ การต้อนรับดูแลนักท่องเที่ยว (ลูกค้า) เราก้อาจจะให้บริการกับลูกค้าตามหน้าที่ความรับผิดชอบของเรา แต่ถ้าเมื่อใดเราสวมวิญญาณของ “ความเป็นเจ้าบ้าน” แล้วเริ่มเข้าไปให้บริการกับนักท่องเที่ยวก็จะเพิ่มความรู้สึกในการเป็นเจ้าของสถานที่ และเต็มใจที่จะให้บริการอย่างดี เสมือนหนึ่งต้อนรับแขกที่มาเยือนบ้านของเรา หน้าที่ของเราคือพยายามทำความเข้าใจลูกค้าและให้บริการที่เหมาะสมแก่ลูกค้าแต่ละคนตามความต้องการ

ดังนั้น แม้นักท่องเที่ยวบางคนจะอาจจะมึปัญหาเยอะ ขาดคุณธรรม แต่หากเจ้าบ้านไม่มีนักท่องเที่ยวเข้ามาซื้อสินค้าและใช้บริการของเราแล้ว ธุรกิจของเราก็จะไม่สามารถดำเนินการต่อไปให้เจริญก้าวหน้าได้อย่างยั่งยืน ดังนั้น เจ้าบ้านที่ดีต้องพยายามให้บริการเพื่อตอบสนองความพอใจของนักท่องเที่ยวหรือตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยว ด้วยเหตุนี้เราจึงจำเป็นต้องใส่ใจนักท่องเที่ยว และพยายามดูแลในทุก ๆ เวลา และทุก ๆ เรื่อง ผู้เป็นเจ้าบ้านซึ่งมีหน้าที่ให้บริการ ไม่มีสิทธิ์ที่จะแสดงอารมณ์โกรธ พุดจาไม่สุภาพ เมินเฉย หยิ่ง หรือแสดงความไม่พอใจต่อนักท่องเที่ยวโดย

ธรรมชาติแล้ว นักท่องเที่ยวแต่ละคนจะมีความต้องการ ความเร่งด่วนของช่วงเวลาที่ต้องการ รสนิยม นิสัย ฐานะ อารมณ์ และสุขภาพที่แตกต่างกัน ดังนั้น นักท่องเที่ยวแต่ละคนจึงมีความต้องการที่จะได้รับบริการที่ดีที่สุดไม่เหมือนกัน และแม้แต่นักท่องเที่ยวคนเดียวกันในสถานการณ์ที่ต่างกัน ความต้องการที่จะได้รับบริการก็แตกต่างกันด้วย ดังนั้นในฐานะเจ้าบ้านเราต้องสามารถเข้าใจถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวและสามารถให้บริการก็จะสร้างความพึงพอใจให้เขาได้ เพื่อที่เขาจะได้กลับมาเยือนในพื้นที่บ้านเราอีกครั้ง

#### 2.4.2.4 ปัจจัยสำคัญของการเป็นเจ้าบ้านที่ดี

ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้งานบริการประสบผลสำเร็จ ก็คือ “คน” หรือบุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ให้บริการ เขาจะต้องรักในการให้บริการและมีคุณสมบัติอื่น ๆ ประกอบ จึงจะช่วยให้การบริการนั้นสร้างความพอใจได้ ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของผู้ที่เป็นเจ้าบ้านในการให้บริการ ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ คือ

1. บุคลิกภาพ (Personality) ได้แก่ รูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทางน้ำเสียง การพูดจายิ้มแย้มแจ่มใส มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ความกระตือรือร้น ความซื่อสัตย์ ความจริงใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความรอบรู้ หน่วยงานใดหากมีพนักงานที่ทำหน้าที่เป็นเจ้าบ้านที่ดี และบุคลิกภาพดีเยี่ยมได้เปรียบคู่แข่งชั้นทั้งหลาย

2. ความรู้ (Knowledge) ผู้ที่เป็นเจ้าบ้านต้องมีความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับสถานที่และสิ่งต่าง ๆ เข้าใจขอบเขตความรับผิดชอบของตนเอง ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์/ สินค้า/ บริการที่เสนอให้กับลูกค้า ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคและการขายความรู้เกี่ยวกับตลาดและคู่แข่งชั้น ความรู้เกี่ยวกับรายละเอียดและขั้นตอนงาน ฯลฯ

3. ทักษะ (Skills) ความชำนาญหรือประสบการณ์จะช่วยให้การเป็นเจ้าบ้านมีความเชื่อมั่นสูงขึ้นโดยทักษะจะเกิดขึ้นได้จากการฝึกฝนที่ดี

4. ทศนคติ (Attitude) เจ้าบ้านที่ดีต้องมีทัศนคติที่ดีในการเป็นเจ้าของบ้าน มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสุขในการทำงาน มองโลกในแง่ดี ตระหนักถึงความสำคัญของการบริการ คือ มีความเป็นเจ้าบ้านที่ดีมีจิตใจของการบริการ (Service Mind)

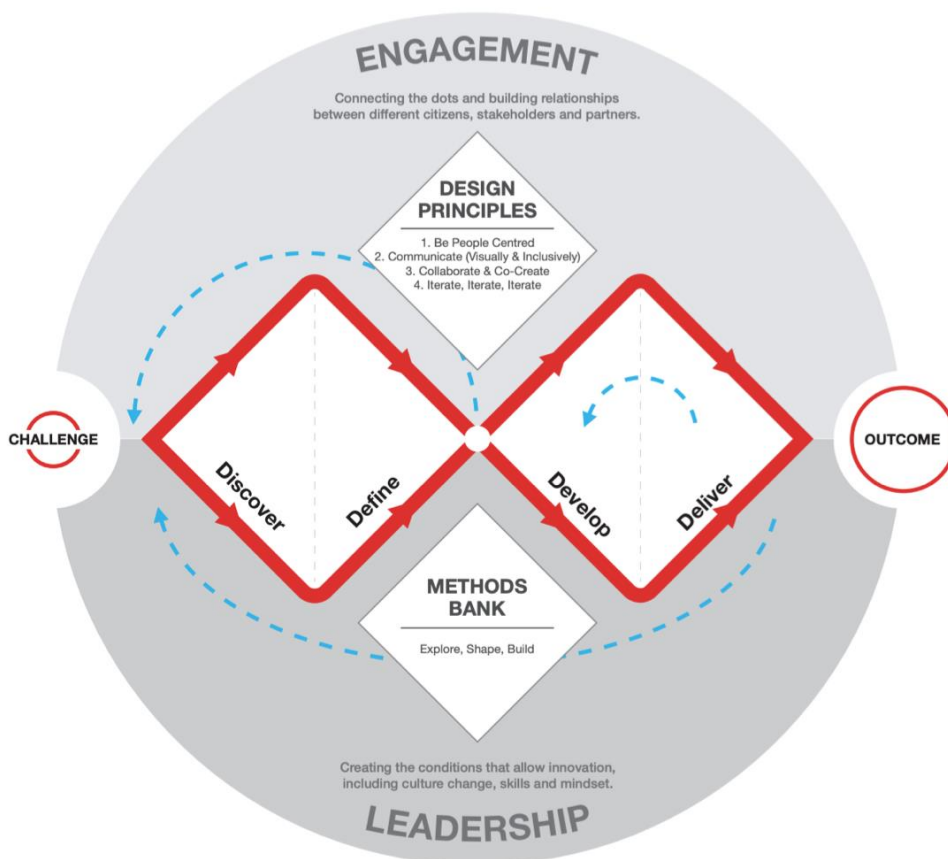
ปัจจัยทั้ง 4 ประการข้างต้นช่วยทำให้ผู้เป็นเจ้าบ้านประสบความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ คือ ถ้ามีคุณสมบัติครบถ้วนย่อมส่งผลให้เป็นผู้เป็นเจ้าบ้านที่สร้างความรู้สึกที่ดีต่อนักท่องเที่ยว ผลงานเป็นที่น่าพอใจตนเองก็จะได้รับความภาคภูมิใจเกิดความสุขและความพอใจ

#### 2.4.3 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

##### กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและสามารถนำไปปรับใช้ได้หลากหลายบริบท ทั้งในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบบริการก็จำเป็นต้องเกิดความเข้าใจความต้องการที่แท้จริง กระบวนการ Design Thinking คือการปรับเปลี่ยนมุมมองพิจารณา “ปัญหา” ให้เป็น “โอกาส” ในการแก้ปัญหา “กระบวนการคิดที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลายๆ สายมาสร้างไอเดีย แนวทางการแก้ไข และนำเอาแนวทางต่างๆ นั้นมาทดสอบและพัฒนาเพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์นั้นๆ” ( DEX Space, 2016)

การคิดเชิงออกแบบออกแบบสามารถทำได้ด้วยวิธีการอันหลากหลายแตกต่างกันไปตามลักษณะของโครงการและทีมออกแบบ แต่มีส่วนคล้ายคลึงกันคือ ขั้นตอนการทำงานซึ่ง Design Council ได้อธิบายไว้ด้วย Double Diamond Model ปี 2005 การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนภูมิที่พัฒนาต่อยอดจาก Double Diamond Model ในการจัดจำแนกวิธีการและเครื่องมือในการออกแบบบริการ Double Diamond Model หรือ 4D (Discover, Define, Develop, Deliver) Model ใช้แผนภูมิแสดงให้เห็นขั้นตอนการคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) และเอกนัย (Convergent Thinking) สองรอบในกระบวนการออกแบบ ทำให้มีรูปร่างคล้ายเพชรหรือสี่เหลี่ยมเปียกปูนสองก้อนต่อกัน ซึ่งสี่เหลี่ยมแต่ละก้อนจะแบ่งเป็นสองซีกแสดงขั้นตอนการทำงานด้วยวิธีคิดต่างกัน

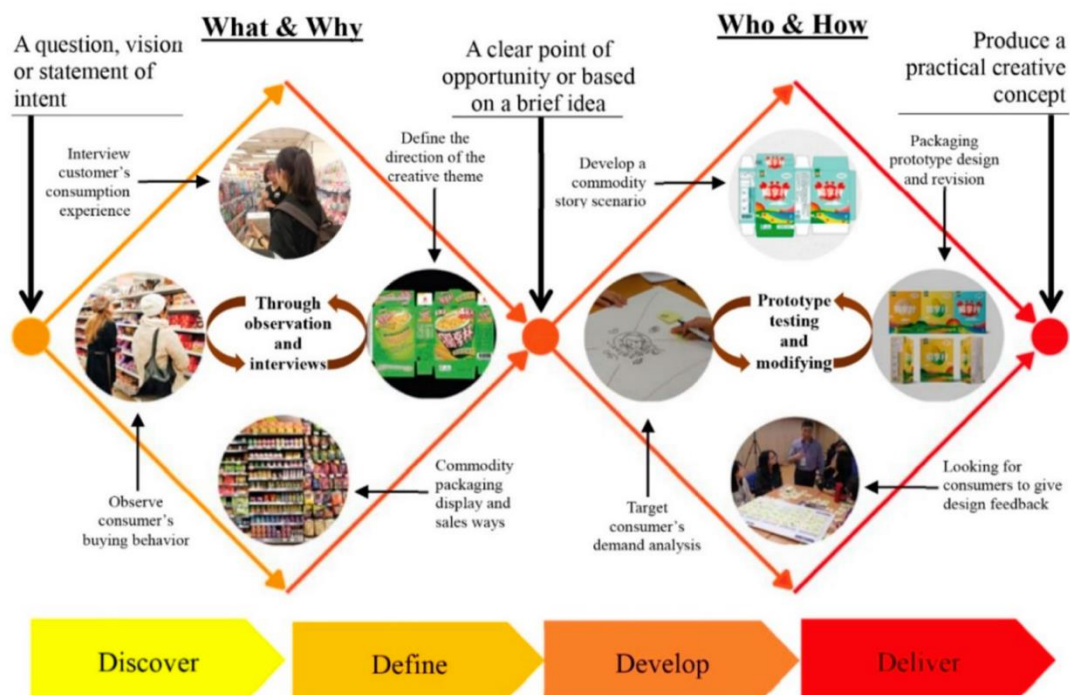


ภาพที่ 2.22 Double Diamond Model

ที่มา: Design Council, 2021

ครั้งแรกของสี่เหลี่ยมก่อนแรกแสดงให้เห็นจำนวนข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้นในขั้นตอนการค้นคว้าหาข้อมูลหรือ “Discover” ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของการออกแบบ ครั้งหลังแสดงให้เห็นจำนวนข้อมูลที่ลดลงจากการวิเคราะห์สรุปประเด็นสำคัญและเป้าหมายของการออกแบบบริการหรือ “Define” ขั้นตอนในเพชรก่อนแรกนี้ อาจนับได้ว่าเป็นการทำความเข้าใจข้อมูลตามที่เป็นจริง และวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ทีมสามารถสรุปเป้าหมายหรือโจทย์ของโครงการที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้องค์กร และการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ตามที่เป็นจริง

ขั้นตอนถัดมาในเพชรก่อนที่สองได้แก่การสังเคราะห์สร้างแนวคิดการบริการใหม่ๆ และการพัฒนาแบบให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดที่พร้อมสำหรับการกระจายออกสู่ตลาด ครั้งแรกของเพชรก่อนที่สองนี้ แสดงให้เห็นถึงปริมาณของวิธีแก้ปัญหา และแนวคิดการบริการต่าง ๆ ซึ่งสามารถพัฒนาได้อย่างหลากหลาย หรือ “Develop” โดยใช้การคิดสร้างสรรค์แบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) เพื่อให้ได้คำตอบหรือทางเลือกจำนวนมากที่สุดที่จะทำได้ จากนั้นในช่วงครึ่งหลังของเพชรก่อนที่สองคือการรวบรวมผลงานจุดที่ดีของแนวคิดต่าง ๆ เข้าเป็นการบริการหนึ่งเดียวที่ดีที่สุดเพื่อส่งมอบสู่ตลาดเป้าหมายหรือ “Deliver” ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.23 Teaching implementation methods of introducing the double diamond design process into the packaging design course.

ที่มา: Chao-Ming Yang and Tzu-Fan Hsu, 2020



ดังภาพที่ 2.23 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Double Diamond Design จะเห็นได้ว่าการออกแบบนั้นเริ่มจากการเข้าใจถึงปัญหาที่แท้จริงและค้นพบถึงมุมมองความต้องการของผู้บริโภค จึงทำให้เกิดการระดมความคิดในการร่างไอเดียเพื่อหารูปแบบในการแก้ปัญหาที่พบได้อย่างตรงจุดมากที่สุด นำไปสู่การผลิตผลงานที่เกิดจากการค้นพบปัญหาและนำข้อมูลที่ได้มาแก้ปัญหาเพื่อออกแบบชิ้นงานให้ตอบรับกับความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น

เช่นเดียวกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ที่จะนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการวิเคราะห์ซึ่งข้อมูลที่ได้มาร่วมกับแนวคิดการออกแบบบริการเพื่อออกแบบอัตลักษณ์และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์นี้

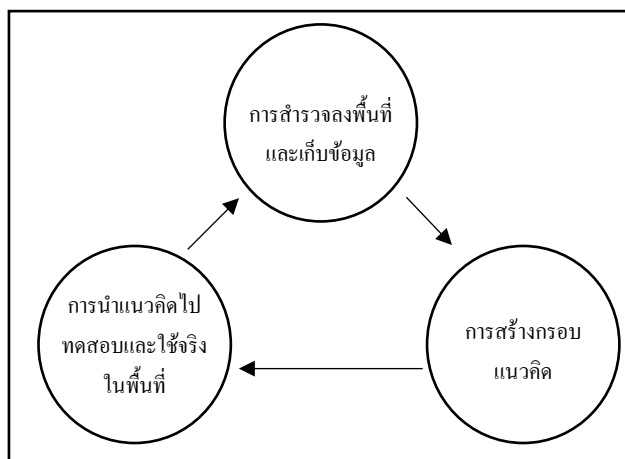
#### 2.4.4 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบบริการ

การออกแบบการบริการ (Service Design) เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยพัฒนาการบริการเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เพราะความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในปัจจัยที่จะทำให้เกิดความยั่งยืนต่อไปได้

การออกแบบการบริการ เป็นการนำวิธีคิดและปฏิบัติในกระบวนการออกแบบมาช่วย พัฒนารูปแบบงานบริการหรือผลิตภัณฑ์โดยใช้ข้อมูลความต้องการของลูกค้า เพื่อที่จะสามารถสร้างและส่งมอบชุดประสบการณ์อันน่าประทับใจให้กับลูกค้าได้มากที่สุด พร้อมทั้งสร้างผลตอบแทนคืนสู่องค์กรได้ทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม โดยมีผลลัพธ์ที่ได้เป็นมาตรฐานการบริการ (Service Standard) (TCDC, 2557)(Holmlid, 2007) ดังนั้นผู้ออกแบบบริการ (Service Designer) จะต้องสามารถสืบและกำกับ เพื่อทำในสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นให้ปรากฏเป็นรูปธรรม คาดการณ์ถึงวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ จากการสังเกตและตีความความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้าและนำเสนอบริการที่เป็นไปได้ในอนาคตเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้น (Holmlid, 2007)

##### 2.4.4.1 กระบวนการออกแบบบริการ

กระบวนการออกแบบบริการประกอบด้วย 3 ขั้นตอนซึ่งเป็นกระบวนการที่ ต้องมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ดังภาพ 2.10 (TCDC, 2014)



ภาพที่ 2.24 กระบวนการออกแบบบริการ

ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน, 2564

1. การสำรวจและเก็บข้อมูล (Exploration) ในขั้นตอนแรกของการออกแบบบริการ ต้องการศึกษาค้นคว้าและเก็บข้อมูลที่จะช่วยให้สามารถระบุความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า ช่องว่างในตลาดหรือโอกาสใหม่ ๆ เพื่อใช้ในการออกแบบบริการเพื่อเติมเต็มความต้องการเหล่านั้น โดยในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย 3 กิจกรรมย่อยได้แก่การทำความเข้าใจปัญหา (Understand the Challenge), เก็บข้อมูลเชิงลึก (Gather Insights) และการสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis)

2. การสร้างแนวคิดงานบริการ (Creation) เมื่อได้ผลการศึกษาค้นคว้าความต้องการและข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 แล้ว จะนำผลวิจัยดังกล่าวมาออกแบบแนวคิดงานบริการ โดยสิ่งสำคัญคือทำให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ทั้งหมด มีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ (Co-creation) เพื่อให้ได้มุมมองจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการบริการ และนำมาสร้างประสบการณ์ที่ ผู้บริโภคจะเชื่อมต่อกับงานบริการได้ในทุกจุดสัมผัสบริการ (Touchpoint) ไม่ว่าจะเป็นก่อนการใช้บริการ ระหว่างใช้บริการ หรือหลังการใช้บริการ การสร้างแนวคิดงานบริการประกอบด้วย 3 แนวคิด ได้แก่ การค้นหาแนวคิด (Idea Development), การสร้างสรรค์ร่วมกัน (Co-Creation) และการสรุปแนวคิดหลัก (Conceptualisation)

3. การนำแนวคิดไปทดสอบและปฏิบัติจริง (Reflection & Implementation) เมื่อได้แนวคิดงานบริการแล้ว นำแนวคิดดังกล่าวมาทดสอบว่าสามารถใช้ได้จริง หรือไม่ อาจทดสอบเข้าไปมาจนได้แนวคิดที่เหมาะสมที่สุดกับวัตถุประสงค์หรือปัญหาที่ระบุไว้ตอนต้น อาจมีการพัฒนาสร้างแบบจำลอง (Prototype) เพื่อศึกษาโอกาสและความเป็นไปได้ รวมถึง ข้อบกพร่อง พร้อมทั้งทดสอบการทำงานจริงของระบบบริการที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจสูงสุด

การออกแบบเส้นทางการท่องเที่ยว เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (DASTA) ได้นำแนวคิด **Service Design** มาทดลองใช้กับพื้นที่การท่องเที่ยวเขตจังหวัดน่าน เพื่อให้ได้ต้นแบบของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) โดยทางทีมงานได้ลองสำรวจเส้นทางท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน และมีการจัดบันทึกข้อมูลในทุก ๆ Touchpoint เพื่อรวบรวมข้อมูลและระบุเส้นทางการประสบการณ์ พร้อมทั้งบันทึกปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ในมุมมองของนักท่องเที่ยว หลังจากนั้นทางทีมงานได้ใช้เครื่องมือในการทำ **Service Design** อาทิ การทำ Brainstorming เส้นทาง กิจกรรม การจัดทำ Persona Development และ Journey Map ของกลุ่มนักท่องเที่ยว รวมถึงการทำ Idea Generation & Evaluation จนได้ Prototype เส้นทางเส้นทางท่องเที่ยวที่มีการผสมผสานกิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างผู้คน ชุมชน สถานที่ เรื่องราว และบรรยากาศ และได้เชิญนักท่องเที่ยวมาช่วยให้ความคิดเห็น เพื่อนำไปพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวต่อไป

#### 2.4.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวางแผนกลยุทธ์

##### ความหมายของการวางแผนกลยุทธ์

การวางแผน (Planning) หมายถึง การกำหนดพันธกิจ (Mission) เป้าหมาย (Goals) และแผนงาน (Plans) เพื่อให้องค์การปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามที่ประสงค์ตั้งนั้น กระบวนการวางแผนจึงประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนหลักได้แก่ 1) การกำหนดพันธกิจ 2) การกำหนดเป้าหมายและ 3) การกำหนดแผนงาน (Bartol, K & Martin, D. 1998 : 191) ซึ่งผู้บริหารจำเป็นต้องดำเนินการให้ครบถ้วนทั้งสามขั้นตอนจากนั้นจึงนำแผนงานไปสื่อสารให้สมาชิกในองค์การเข้าใจในทิศทางเดียวกันอย่างไรก็ตามในการบริหารจัดการทั่วไปผู้บริหารอาจมุ่งที่การปฏิบัติตามแผนงานจนละเลยเป้าหมายขององค์กรซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายหลักที่กำหนดไว้ได้จึงถือว่าการบริหารจัดการลักษณะนี้ไม่ได้ดำเนินการครบถ้วนตามกระบวนการวางแผน (สาคร สุขศรีวงศ์, 2550 : 99)

กลยุทธ์ หมายถึง วัตถุประสงค์ขององค์การและทางเลือกสำหรับการบรรลุถึง วัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้ เพราะการบริหารจัดการใด ๆ ก็ตาม โดยมีเป้าหมายอยู่ที่ผลสัมฤทธิ์ เพราะยุทธศาสตร์เป็นตัวกำหนดเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ในการบริหารจัดการ ระยะเวลาของ องค์การ เพื่อนำไปสู่แนวทางต่อการปฏิบัติพร้อมทั้งจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็น

แนวคิดด้านการวางแผนกลยุทธ์ (Strategic Planning) เป็นการวางแผนที่ นำมาใช้เพื่อกำหนดแผนการทำงานด้านต่าง ๆ ในระยะยาวอย่างสอดคล้องกับสถานการณ์หรือ สภาพแวดล้อมโดยให้ความสำคัญกับการก้าวไปในอนาคตมีการพิจารณาความสามารถขององค์กรและ วิเคราะห์ปัจจัยที่

จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบต่อองค์กรในอนาคตเพื่อบอกทิศทาง การดำเนินงานและแนวทางปฏิบัติที่จะบรรลุตามเป้าหมายต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ (คะนิงกรณ วงเวียน, 2554)

แนวคิดการวางแผนกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์จึงมีความจำเป็นในการศึกษาวิจัยเรื่อง พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ กาญจนบุรี โดยพิจารณาได้จากความสำคัญข้างต้นตลอดจนนิยามและขั้นตอนต่าง ๆ ของการวางแผนกลยุทธ์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ในด้านนิยามของการวางแผนกลยุทธ์มีผู้ให้ความหมายไว้มากมายดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานปี พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542 : 73) ให้คำจำกัดความของกลยุทธ์ว่าหมายถึงการรบที่มีเล่ห์เหลี่ยมและวิธีการต่อสู้ที่ต้องใช้อุบายต่าง ๆ หรือมีเล่ห์เหลี่ยมในการต่อสู้ส่วนกลยุทธ์ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Strategy มีที่มาจากรากศัพท์ภาษากรีกว่า Strategia มีความหมายว่าศาสตร์และศิลป์ในการบังคับบัญชากองทัพหรือความเป็นแม่ทัพซึ่งปัจจุบันการดำเนินธุรกิจก็ได้ต่างไปจากการทำสงครามที่ผู้บริหารระดับสูงเปรียบเสมือนแม่ทัพที่ต้องเข้าใจสถานการณ์สงครามและข้อมูลต่าง ๆ ของศัตรูและสามารถวางแผนและนำกองทัพให้ได้ชัยชนะในการรบหรือการแข่งขันทางธุรกิจแต่ละครั้ง (จินตนา บุญบังการ และณัฐพันธ์ เขจรนันท์, 2544 : 12-13) สอดคล้องกับ Wheelen and Hungor (2002: 68) กล่าวว่ากลยุทธ์ หมายถึง ชุดของการตัดสินใจ และการปฏิบัติการต่างๆ ซึ่งเป็นตัวกำหนดการดำเนินงานระยะยาว อันประกอบด้วย การตรวจสอบ สภาพแวดล้อม การปฏิบัติการ การประเมินผลและการควบคุม โดยมีการประเมินโอกาสและจุดอ่อน เป็นหลักสำคัญ Pearce, and Robinson (2003: 107) กล่าวว่า ยุทธศาสตร์ หมายถึง ชุดทางการตัดสินใจและ การปฏิบัติอันจะส่งผลต่อจากการวางแผนและการปฏิบัติตามแผน เพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ ประกอบด้วย การกำหนดพันธกิจ วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก วิเคราะห์ทางเลือก การกำหนดทางเลือก กำหนดวัตถุประสงค์ระยะยาวและยุทธศาสตร์แม่บท พัฒนา วัตถุประสงค์ ประจำปีและยุทธศาสตร์ระยะสั้นและการประเมินผลทั้งหมดถือว่าการปฏิบัติเชิงยุทธศาสตร์ ที่พัฒนาขึ้นมา ที่ทำให้องค์การนั้นประสบความสำเร็จและมีประสิทธิผล หากทำการเปรียบเทียบกับ ทฤษฎี 7S ของ Mckinsey แล้วจะเป็นดังต่อไปนี้

กลยุทธ์	แผน	←→	จังหวะ
โครงสร้าง	แบบเดียว	←→	หลายแบบ
ระบบ	การสั่งการ	←→	ความสุ่ม รอบคอบ
ค่านิยมร่วม	ใจแข็ง	←→	ใจอ่อน
สไตล์การบริหาร	จัดการ	←→	ปรับเปลี่ยนได้
พนักงาน	เป็นกลุ่ม	←→	ปัจเจกชน
ทักษะ	สูงสุด	←→	สายกลาง

ภาพที่ 2.25 โมเดลการจัดการแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มา: นพ ศรีบุญนาท (2545: 68)

1. กลยุทธ์ หมายถึงวัตถุประสงค์และทางเลือกในการบรรลุถึงนั้น ได้แก่ การจัดลำดับของแผนงานและการจัดสรรทรัพยากรให้เหมาะสม
2. โครงสร้าง หมายถึง ระดับชั้นการบังคับบัญชาและการติดต่อประสานงาน การแบ่งเป็นหน่วยงานที่จะกระทำกิจการงานต่าง ๆ
3. ระบบ หมายถึง กระบวนการปฏิบัติงานหลักและงานที่กำหนดขึ้นมาเมื่อกระทำ กิจกรรมต่าง ๆ
4. ค่านิยมร่วม ได้แก่ สิ่งที่เป็นพื้นฐานที่ทำให้มีและดำรงอยู่ได้ เป็นความเชื่อและความคาดหวังที่ทุกคนมีต่อองค์กรนั้น
5. สไตล์การบริหาร หมายถึง สิ่งที่ได้ตราขึ้นไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและเป็นการพิสูจน์ว่าฝ่ายบริหารให้ความสำคัญแก่เรื่องใดก่อนหลัง
6. พนักงาน ประกอบด้วย ร่างกายและความเป็นตัวตน การเตรียมความพร้อมและพัฒนา ศักยภาพ การสร้างความเข้าใจในการรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงสอดคล้องกับเป้าหมายเพื่อส่งผลให้การดำเนินงานได้ผลดีที่สุดและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
7. ทักษะ ได้แก่ สมรรถภาพ

สรุปได้ว่า กลยุทธ์ จะเป็นการระบุวัตถุประสงค์และทางเลือกในการบรรลุถึงนั้นเป็นการจัดลำดับของแผนงานและการจัดสรรทรัพยากรให้เหมาะสมประกอบด้วย การจัดโครงสร้าง การติดต่อประสานงานการแบ่งเป็นหน่วยงานที่จะกระทำกิจการงานต่าง ๆ มีการจัดระบบ ซึ่งเป็นกระบวนการปฏิบัติงานหลักและงานที่กำหนดขึ้นมาเมื่อกระทำกิจกรรมต่าง ๆ การสร้างค่านิยมร่วมเป็นความเชื่อและความคาดหวังที่ทุกคนมีสไตล์การบริหารที่เป็นการพิสูจน์ว่า ฝ่ายบริหารให้ความสำคัญและพัฒนาผู้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานร่วมกัน ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมและพัฒนา

ศักยภาพ การสร้างความเข้าใจในการรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงสอดคล้องกับเป้าหมายเพื่อส่งผลให้ การดำเนินงานได้ผลดีที่สุดและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างสมรรถภาพของกิจกรรม บรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้

### องค์ประกอบของการวางแผน

องค์ประกอบของการวางแผนที่สำคัญคือการกำหนดจุดหมายปลายทาง (Ends) ที่ต้องการ บรรลุซึ่งมีหลายระดับคือ (สาคร สุขศรีวงศ์, 2550)

1. จุดมุ่งหมายหรือเป้าประสงค์ (Goals) เป็นการแสดงถึงความคาดหวังที่ต้องการให้ เกิดขึ้น ในช่วงระยะเวลาข้างหน้าซึ่งมักจะมองในรูปของผลลัพธ์ (Outcomes) ในอนาคตกำหนด อย่างกว้างๆ

2. วัตถุประสงค์ (Objective) เป็นองค์ประกอบที่เป็นผลมาจากการแปลงจุดมุ่งหมาย (Goal) ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้นเพื่อใช้ในการนำไปปฏิบัติวัตถุประสงค์จึงเป็นการกำหนดผลผลิต (Output) ที่คาดหวังให้เกิดขึ้นอย่างกว้างๆแต่ชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้

3. เป้าหมาย (Targets) เป็นองค์ประกอบที่เป็นผลมาจากการแปลงวัตถุประสงค์ให้เป็น รูปธรรมในการปฏิบัติมากขึ้นเป้าหมายจึงเป็นการกำหนดผลลัพธ์สุดท้ายที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติตาม แผน โดยจะกำหนดเป็นหน่วยนับที่วัดผลได้เชิงปริมาณและกำหนดระยะเวลาที่จะบรรลุผลสำเร็จ นั้นด้วย

4. วิธีการและกระบวนการ (Means and Process) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการนำ ข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์และกำหนดเป็นทางเลือก (Alternative) สำหรับเป็นแนวทางปฏิบัติหรือ กลวิธี (Strategy) ให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ จากนั้นจะถ่ายทอดออกมาเป็นแผนงาน (Programs) และโครงการ (Projects) ที่เชื่อมโยงกันโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก คือ

4.1 กลวิธีการปฏิบัติหรือมาตรการ (Strategy) เป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติให้บรรลุ จุดหมาย (Ends) ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 แผนงาน (Programs) และโครงการ (Projects) เป็นการกำหนดแนวทางการ กระทำ ที่เป็นรูปธรรมในการปฏิบัติมากขึ้นซึ่งโดยทั่วไปจะมีประเด็นในการเขียนที่ชัดเจนครอบคลุม และ เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ

5. ทรัพยากร (Resources) และค่าใช้จ่าย (Cost) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการวางแผนและการนำไปปฏิบัติซึ่งได้แก่คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ซึ่งผู้วางแผนจะต้องระบุให้ชัดเจน และมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ

6. การนำแผนไปปฏิบัติ (Implementation) เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึงกรรมวิธีในการ ตัดสินใจเลือกแผนงานและโครงการไปปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จตามจุดหมาย (Ends) ที่กำหนดไว้ซึ่ง ขั้นตอนนี้จะต้องอาศัยกลยุทธ์หลายอย่างทั้งกลยุทธ์ภายในและกลยุทธ์ภายนอก

7. การประเมินผลแผน (Evaluation) เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึงการตรวจสอบการ ควบคุม และการวัดผลการปฏิบัติตามแผนเพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่องหรือข้อจำกัด ของแผนนั้น ๆ เพื่อจะได้ปรับปรุงแผนให้สามารถนำไปปฏิบัติได้บรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้

แนวความคิดการวางแผนกลยุทธ์จึงมีความจำเป็นในการศึกษาวิจัยพหุวัฒนธรรม: การออกแบบ อัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี โดยพิจารณาได้จากความสำคัญข้างต้นตลอดจนนิยามและ ขั้นตอนต่าง ๆ

#### 2.4.6 การท่องเที่ยวเกี่ยวกับวิกฤตการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

การระบาดของโรคติดเชื้อโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่ 2019 หรือโควิด-19 ที่เกิดขึ้นทั่วโลกนับ ตั้งแต่เดือนมกราคม ปีค.ศ. 2020 สร้างผลกระทบเป็นวงกว้างรวมถึงการท่องเที่ยวทุกตลาด ไม่ว่าจะเป็น inbound (ชาวต่างชาติเข้ามาเที่ยวเมืองไทย) outbound (ชาวไทยเดินทางออกไปต่างประเทศ) และการท่องเที่ยวภายในประเทศ สาเหตุสำคัญของการแพร่ระบาดเกิดจากการเคลื่อนย้ายของผู้คน ในยุคโลกไร้พรมแดนที่เป็นไปอย่างสะดวกมากขึ้นในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อการเดินทาง ข้ามแดนเป็นเรื่องง่ายขึ้น การท่องเที่ยวจึงเป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วและสร้างรายได้ ให้กับหลายประเทศ ปัญหาการแพร่ระบาดของ COVID-19 นอกจากส่งผลกระทบต่อมิติความ มั่นคงมนุษย์แล้ว ยังสร้างแรงสั่นสะเทือนต่อห่วงโซ่อุปทานทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประเทศที่ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นตัวแปรสำคัญในโครงสร้างทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะประเทศไทย

ผลกระทบต่อการท่องเที่ยวเริ่มปรากฏให้เห็นจากที่นักท่องเที่ยวมีความกังวลที่จะเดินทาง อีก ทั้งในภาพรวมบรรยากาศของการท่องเที่ยวก็จะเปลี่ยนไปที่ประชาชนยังไม่ชินกับ 'New Normal' ที่ ส่งผลให้พฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน เช่น ต้องการความเป็น ส่วนตัว ใกล้ชิดธรรมชาติ ความสะอาด และระยะทางที่ไม่ไกลมาจากที่อยู่อาศัยโดยรถยนต์ส่วนตัว เป็นต้น

สถานการณ์เช่นนี้จึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ที่ประเทศไทยจะต้องทบทวนถึงการรักษาสมดุล ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวควบคู่กับการรักษาความมั่นคงและความยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งในแง่ ปกป้องฐานทุนทางทรัพยากรวัฒนธรรมในพื้นที่ที่เป็นสิ่งที่จะต้องสืบสาน อนุรักษ์ไว้เพื่อส่งต่อ สื่อสาร ระหว่างวัฒนธรรม ความสมบูรณ์ของธรรมชาติ ฯลฯ เพื่อลดความเสี่ยงและสร้างหลักความยั่งยืนให้ ประเทศไทยสามารถรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างยั่งยืน และ ส่งผลให้พฤติกรรมนักท่องเที่ยวหันมาสนใจการรักษาสภาพ ในวิถีความปกติใหม่ เทรนด์การ ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นหลังจากสถานการณ์การแพร่

ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด-19) หนึ่งในโอกาสของการท่องเที่ยวประเทศไทยที่จะผลักดันวัฒนธรรมผ่านอาหาร และกิจกรรมเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชน ได้ใช้ชีวิต ผ่อนคลายท่ามกลางธรรมชาติ เพราะเนื่องจากการระบาดของโควิดจะไม่เพียงส่งผลกระทบต่อระยะสั้น แต่จะเปลี่ยนพฤติกรรมนักท่องเที่ยวทั่วโลก เน้นด้านสุขภาพและสุขอนามัยเพิ่มขึ้น เป็นการท่องเที่ยวที่ปลอดภัยหลีกเลี่ยงคนพลุกพล่าน เที่ยวระยะใกล้มากขึ้น นิยมเที่ยวแบบ niche travel มากกว่า mass travel แบบเดิม ซึ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายนี้เรียกว่า กลุ่ม Green & community-based tourism โดยเริ่มจากการต่อยอดกิจกรรมที่ไทยมีศักยภาพเดิมอยู่แล้ว เช่น ด้านธรรมชาติหรือวัฒนธรรม ควบคู่กับสร้างกิจกรรมใหม่ ๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวที่ได้สัมผัสชีวิตคนท้องถิ่นที่เพิ่มมูลค่าและแรงจูงใจ พร้อมไปกับการขยายกลุ่ม/ความถี่ของการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวทั้งไทย จากแนวโน้มการปรับพฤติกรรมที่นักท่องเที่ยวจะเลือกเดินทางท่องเที่ยวระยะใกล้มากขึ้น โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวที่นิยมเดินทางด้วยตนเอง

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2562) ทำการศึกษาเรื่อง แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สืบสน พบว่า การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ควรตระหนักและไตร่ตรององค์ความรู้และการนำไปใช้ให้ดี การรับรู้หรือค้นคว้าข้อมูลเพียงผิวเผินไม่ทราบรายละเอียดเชิงลึกที่แท้จริงอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดและนำไปใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงจากระแสสังคมที่หมุนไปข้างหน้า ทำให้เราต้องก้าวให้ทันกับการหมุนเปลี่ยนตามยุคสมัย เป็นการพัฒนาสร้างสรรค์ตามกระแสสังคม แต่กระนั้นเราเองก็ควรยึดมั่น ให้ความสำคัญต่อวัฒนธรรมตนเอง ดำรงความเป็นตัวตนของเราด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใหม่ๆ ที่รับเข้ามาจากโลกภายนอก มิได้เข้ามาทดแทนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาสั่งสมที่พัฒนาไว้เดิมทั้งหมด ภูมิปัญญาสั่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือกรับและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานเพื่อรองรับภูมิปัญญาใหม่ๆ หรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่เข้ามาผสมผสานอย่างต่อเนื่อง

มนสิชา อินทจักร (2552) ทำการศึกษาเรื่อง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย สำหรับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น พบว่า องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบคือ 1) องค์ประกอบด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2) องค์ประกอบด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น 3) องค์ประกอบด้านตลาดการท่องเที่ยว 4) องค์ประกอบด้านกระบวนการศึกษาสิ่งแวดล้อม 5) องค์ประกอบด้านธุรกิจการท่องเที่ยว และ 6) องค์ประกอบด้านการสร้างจิตสำนึกแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังสรุปประเภทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมออกเป็น



5 ประเภทคือ 1) การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ 2) การท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตชนบท 3) การท่องเที่ยว  
งานวัฒนธรรมประเพณี 4) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพวัฒนธรรม และ 5) การท่องเที่ยววิถี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวีร์ บุญคุ้ม และคณะ (2559) ทำการศึกษาเส้นทางท่องเที่ยววิถี  
ไทยสร้างสรรค์เส้นทางกาญจนบุรี-ทวาย พบว่า เส้นทางท่องเที่ยววิถีไทยสร้างสรรค์บนเส้นทาง  
กาญจนบุรี - ทวาย ที่ได้จากการศึกษาแบ่งเป็น 2 เส้นทางคือ 1) เส้นทางเมืองกาญจนบุรี-ช่องเขาขาด  
เป็นเส้นทางท่องเที่ยวที่เริ่มจุดที่ 1 จากสุสานทหารสัมพันธมิตร จุดที่ 2 พิพิธภัณฑสถานรถไฟไทย-พม่า  
จุดที่ 3 ทางรถไฟสายมรณะ และจุดที่ 4 ช่องเขาขาด 2) เส้นทางอุทยานประวัติศาสตร์ - บ้านน้ำพุร้อน  
เป็นเส้นทางท่องเที่ยวเริ่มจากจุดที่ 1 อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ จุดที่ 2 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ  
บ้านเก่า และจุดที่ 3 บ้านน้ำพุร้อน ทั้ง 2 เส้นทาง อยู่บนเส้นทางกาญจนบุรี-ทวาย และใช้เวลา  
เดินทางท่องเที่ยวในแต่ละเส้นทางประมาณ 1 วัน และได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวที่เรียกว่า  
Thai-Tavoy Model ขึ้นมา

Hearne and Santos (2005) ศึกษาความขึ้นชอต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวของ  
นักท่องเที่ยวต่างชาติและประชาชนที่อาศัยอยู่โดยรอบบริเวณเขตอนุรักษชีวะภาพมายา (Maya  
Biosphere Reserve) ประเทศกัวเตมาลา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยว  
ต่างชาติและประชาชนมีความขึ้นชอในเรื่องการพัฒนาการท่องเที่ยวในประเด็นที่คล้ายคลึงกันคือ  
การพัฒนาและบริหารจัดการสวนสาธารณะ

Parker (1999) ศึกษาวิจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยวของเยาวชนในเมืองยองเกอร์ มลรัฐ  
นิวยอร์ก ที่มีต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในสถานที่ท่องเที่ยว เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็น  
เยาวชนระหว่าง 12-20 ปี จำนวน 480 โดยใช้แบบสอบถามผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มี  
ความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับสูง มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่มีต่อการอนุรักษ์  
สิ่งแวดล้อมในสถานที่ท่องเที่ยวในระดับมากที่สุด ผลจากการศึกษาพบว่าเยาวชนที่มีความรู้  
เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแตกต่างกันมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่มีต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมใน  
สถานที่ท่องเที่ยวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พินทุอร ไทยกล้า (2550) ได้ศึกษาเรื่อง สถานีรถไฟสถานบนเส้นทางรถไฟสายมรณะ  
ผลการศึกษาพบว่า ในระหว่างความโหดร้ายของสงครามโลกครั้งที่ 2 เซลยศึกผู้ายพันธมิตรถูกเกณฑ์  
มา ให้สร้างทางรถไฟความยาว 415 กิโลเมตร เชื่อมต่อระหว่างประเทศไทยไปยังสหภาพพม่าเพื่อใช้  
เป็น เส้นทางหลักสำหรับการส่งกำลังบำรุงทหารของกองทัพญี่ปุ่นความหัยมโหดความทุกข์ทรมาน  
และ ความหิวโหยที่เหล่าเซลยศึกต้องจ่ายอมทนนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ทุกคนระลึกเสมอว่าทางรถไฟสายนี้  
เป็น อนุสรณ์แห่งความสามารถในการอยู่รอดของมนุษย์ถึงแม้ว่าจะต้องผจญความยากลำบาก  
นานัปการ ณ เชียงสะพานข้ามแม่น้ำแควแห่งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของเส้นทางรถไฟสายมรณะและถูกใช้  
เป็นค่ายขนาดใหญ่ที่สุดสำหรับพักเซลยศึกและแรงงานที่ถูกส่งตัวมาจากสิงคโปร์เพื่อก่อสร้างทาง

รถไฟให้สำเร็จลุล่วงตามเวลาเป็นที่ที่ทุกขั้วทรมานแสนสาหัสตั้งนั้นจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นอนุสรณ์สถานแห่งการรำลึกถึงผู้ที่สังเวชชีวิตในการสร้างทางรถไฟสายไทย-พม่ารวมถึงที่อื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชีย แปซิฟิกระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 โครงการสถานีรำลึกสถานบนเส้นทางรถไฟสายมรณะจังหวัดกาญจนบุรีนี้จะเป็นอนุสรณ์ สถานของชาติที่รวบรวมเอกสารหลักฐานสำคัญต่าง ๆ และเป็นสถานที่ให้ความรู้ในทางประวัติศาสตร์ สงครามและเป็นการแสดงความเคารพแต่เฉลยศึกเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีมาท่องเที่ยวได้รู้จักสภาพ ความเป็นอยู่ของเฉลยศึกและสภาพการทำงานตามเส้นทางรถไฟอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น การออกแบบโครงการและการกำหนดกิจกรรมรวมถึงการใช้พื้นที่ได้แสดงให้เห็นถึงมิตรภาพและเกียรติประวัติแห่งสงครามร่วมกันควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวของจังหวัด และการส่งเสริมระบบการคมนาคมโดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดรูปแบบของการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development)

สินารถ สรรพกิจ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี ผลการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างจากภาคกลางและกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุเฉลี่ย 33 ปี มีสถานภาพโสดเป็นนักเรียน/ นักศึกษาการศึกษาระดับปริญญาตรีรายได้ส่วนบุคคล 17,883 บาท/ เดือนปัจจัยที่มีผลต่อการเดินทางมาท่องเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมระดับมาก โดยปัจจัยที่มีผลมากเป็นอันดับ 1 คือด้านราคา ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่ รองลงมาคือด้านสถานที่ได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวกของแหล่งท่องเที่ยวและความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของแหล่งท่องเที่ยวและด้านบุคลากร ได้แก่ อธิษาศัยและความเป็นมิตรไมตรีของคนในท้องถิ่น ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักในการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีเฉลี่ย 4 ครั้ง บุคคลที่ร่วมเดินทางท่องเที่ยวคือเพื่อน แหล่งท่องเที่ยวที่เดินทางไปเที่ยวมากที่สุดคือสะพานข้ามแม่น้ำแควและการล่องแพชมแม่น้ำแคว กลุ่มตัวอย่างที่จัดการท่องเที่ยวด้วยตนเองมีค่าใช้จ่ายคนละ 1,442 บาท/วันระยะเวลาในการพักผ่อนเฉลี่ยคนละ 3 วัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มาเที่ยวกับบริษัทนำเที่ยวมีค่าใช้จ่ายในการเที่ยวคนละ 1,854 บาท / วัน ระยะเวลาในการพักผ่อนเฉลี่ยคนละ 2 วันกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ในการประมาณการค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างพบว่า รายได้และระยะเวลาในการท่องเที่ยวมีความสัมพันธ์ในทางเดียวกับค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือถ้ารายได้ของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้น 1,000 บาท เขาก็จะมีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น 20 บาท / คน / วันและระยะเวลาในการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น 1 วันเขาจะมีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น 1,016 บาท / คน / วันนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างจากภาคอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุเฉลี่ย 34 ปี มีสถานภาพโสดเป็นข้าราชการ / พนักงานของราชการการศึกษาระดับปริญญาตรีรายได้ส่วนบุคคล 19,171 บาท/ เดือนปัจจัยที่มีผลต่อการเดินทางมาท่องเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยใน

ภาพรวมระดับมากโดยปัจจัยที่มีผลมากเป็นอันดับ 1 คือ ด้านราคา ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว สอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่รองลงมาคือ ด้านบุคลากร ได้แก่ อัจฉริยะและ ความเป็นมิตรไมตรี ของคนในท้องถิ่นและด้านผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ความสวยงามและหลากหลายของสถานที่ท่องเที่ยว เทศกาลประเพณีและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักในการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีเฉลี่ย 4 ครั้ง บุคคลที่ร่วมเดินทางท่องเที่ยวคือ ครอบครัว /ญาติพี่น้องแหล่งท่องเที่ยวที่เดินทางไปเที่ยวมากที่สุด คือสะพานข้ามแม่น้ำแควและการ ล่องแพชมแม่น้ำแคว กลุ่มตัวอย่างที่จัดการท่องเที่ยวด้วยตนเองมีค่าใช้จ่ายคนละ 1,573 บาท /วัน ระยะเวลาในการพักผ่อนเฉลี่ยคนละ 3 วัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มาเที่ยวกับบริษัทท่องเที่ยวมีค่าใช้จ่ายในการ เที่ยวคนละ 1,767 บาท / วัน ระยะเวลาในการพักผ่อนเฉลี่ยคนละ 2 วัน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจใน การเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ในการประมาณการ ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว ของกลุ่มตัวอย่างพบว่าจะระยะเวลาในการท่องเที่ยวมีความสัมพันธ์ในทาง เดียวกับค่าใช้จ่ายใน การท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ ถ้าระยะเวลาในการท่องเที่ยว เพิ่มขึ้น 1 วันเขาจะมี ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น 1,819 บาท / คน / วันและนักท่องเที่ยวที่มี อาชีพพนักงานเอกชน จะมีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวน้อยกว่าอาชีพอื่นๆ 326 บาทต่อคนต่อวัน

อภิญา บัคคาลา อรุณภาพร (2555) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาความเป็นไปได้ใน การพัฒนาและตีความแหล่งท่องเที่ยวสำคัญตามเส้นทางรถไฟสายมรณะ ผลการศึกษาพบว่า เส้นทางรถไฟสายไทย - พม่า หรือทางรถไฟสายมรณะ (Death Railway) มีความสำคัญอย่างยิ่งในทาง ประวัติศาสตร์และในฐานะของความเป็นมรดกวัฒนธรรม แหล่งประวัติศาสตร์บางแห่งบนเส้นทางรถไฟนี้ได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวบ้างแล้ว ในขณะที่ยังมีแหล่งที่มีคุณค่าและความสำคัญ อีกมากมาย จึงเป็นที่มาของการศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาและตีความแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ บนเส้นทางรถไฟสายมรณะนี้ อันมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการสำรวจแหล่งทางประวัติศาสตร์ที่ยังไม่ได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมที่เหมาะสม เพื่อวางแผนการตีความและสื่อความหมาย ทางมรดกวัฒนธรรมของแหล่งต่าง ๆ นี้ ให้เป็นที่เข้าใจและรู้จักมากขึ้นในหมู่คนไทยและสากลโลก ผ่านการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมแบบยั่งยืน โดยในการศึกษานี้การวิจัยเชิงคุณภาพได้ ถูกนำมาใช้ในการศึกษา ด้วยเทคนิควิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่มและการสังเกตการณ์ แบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่มในระหว่างการทำงานเก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อที่จะสำรวจและ ศึกษาถึงคุณค่าของแหล่งประวัติศาสตร์ต่าง ๆ รวมถึงหลักในการพัฒนาแหล่งนั้น ๆ และการมีส่วน ร่วมของชุมชนในการพัฒนา ผลการศึกษาทำให้ทราบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ต้องการให้เกิดการพัฒนาและตีความ แหล่งท่องเที่ยวสำคัญและพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนา โดยเชื่อว่าการ ท่องเที่ยวจะเป็นการสื่อ ความหมายมรดกวัฒนธรรมที่ดีวิธีหนึ่ง ส่วนจะมีการจัดการการท่องเที่ยว

วัฒนธรรมอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับว่าเราต้องการตีความและสื่อความหมายเรื่องใด พร้อมทั้งได้ทราบถึงแหล่งประวัติศาสตร์ที่สมควร ได้รับการพัฒนามากที่สุดจำนวน 6 แหล่ง และเหตุผลสนับสนุนในด้านคุณค่า ความสำคัญทางมรดก วัฒนธรรมและสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย ส่วนรูปแบบในการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมนั้น สามารถนำเอาหลักการ พัฒนาแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนเข้ามาใช้ในการวางแผน งานวิจัยนี้ได้ ตอบโจทย์และร่วมวางรากฐานการมีส่วนร่วมของชุมชนเอาไว้แล้ว จากการให้โอกาสชุมชนเข้ามา แสดงความคิดเห็นถึงแหล่งต่าง ๆ ที่สมควร ได้รับการพัฒนา สิ่งสำคัญในการวางแผนการพัฒนา คือ การสืบค้น บันทึก ตีความและสื่อความหมายคุณค่าและความสำคัญทางมรดกวัฒนธรรมของทั้ง 6 แหล่ง โดยการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการสื่อความหมาย ล้วนเป็นสิ่งจำเป็นในการเล่าประวัติศาสตร์เส้นทาง รถไฟสายมรณะให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

Anna Farmaki (2013) ได้ศึกษาเรื่อง การกลับมาเที่ยวซ้ำ ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับอุปทานและความต้องการ วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิต โดยการประเมินทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านอุปทาน สำหรับการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวและแรงจูงใจด้านอุปสงค์ สำหรับการเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตทั้ง 2 แห่งในไซปรัส โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้ให้ข้อมูลหลัก มีจำนวน 12 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านอุปทาน และกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผลการวิจัย พบว่า การผลิตและการบริโภคสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตมีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน เป็นความต้องการด้านอุปทาน ที่ขับเคลื่อนด้วยสถานที่ ตามการตีความ ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยส่วนบุคคล ของนักท่องเที่ยวทางเดินของ "เวลา" และ ทางเว็บไซต์ของสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตโดยด้านอุปทาน กลยุทธ์การตลาดการแบ่งส่วนตลาด จะคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการเข้าชม ความเกี่ยวข้องของสถานที่ท่องเที่ยว และ คุณค่าของสถานที่ท่องเที่ยวโดยใช้แนวคิด ทฤษฎีและวิธีการปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวที่มี ความเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิต พิจารณาด้านอุปสงค์และอุปทาน ด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการท่องเที่ยว เช่น การทำความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์มากขึ้น

Carolyn Strange and Michael Kempa (2003) ได้ศึกษาเรื่อง การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการเสียชีวิต ความตายในอัลคาทราซและเกาะร็อบเป็นสถานที่ลงโทษและเรือนจำในอดีต ได้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม ประสบการณ์ที่เรือนจำ ความตายได้ถูกปรับเป็นพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งมรดกที่โดดเด่นที่สุดในหมู่อัลคาทราซในสหรัฐอเมริกา และเกาะร็อบเป็นในแอฟริกาใต้ในขณะนี้ นักวิชาการบางท่านได้จัดประเภทสถานที่ดังกล่าวเป็น “การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการเสียชีวิต ความตาย” ผลการศึกษาพบว่า จากการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านต่างๆ เช่น ด้านการตลาด ประวัติศาสตร์กฎหมายอาญาการตีความ ภาพวาดในเอกสาร กฎ ข้อบังคับ การสอบถามนักท่องเที่ยว และสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ โดยใช้วิธีการสำรวจหลายรูปแบบ และจากการตีความของ

สถานที่ดังกล่าว ไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญจากลำดับความสำคัญของความทรงจำแต่ยังเกี่ยวข้องกับ ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวและวาระการประชุมของกลุ่มที่สนใจภายนอก วิธีการศึกษา โดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร และใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเกต อย่างมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ และผู้บริหารใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้เข้าร่วมสังเกตการณ์จะเดินผ่านจุดจัดแสดงนิทรรศการต่างๆ และ สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่กว่า 30 คน โดยใช้แบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ จากนั้นทำการคัดลอกข้อมูล และวิเคราะห์เนื้อหา เรียบเรียงเป็นรายงานการวิจัยตลาด โดย KPMG แอฟริกาใต้

## 2.6 บริบทของจังหวัดกาญจนบุรี

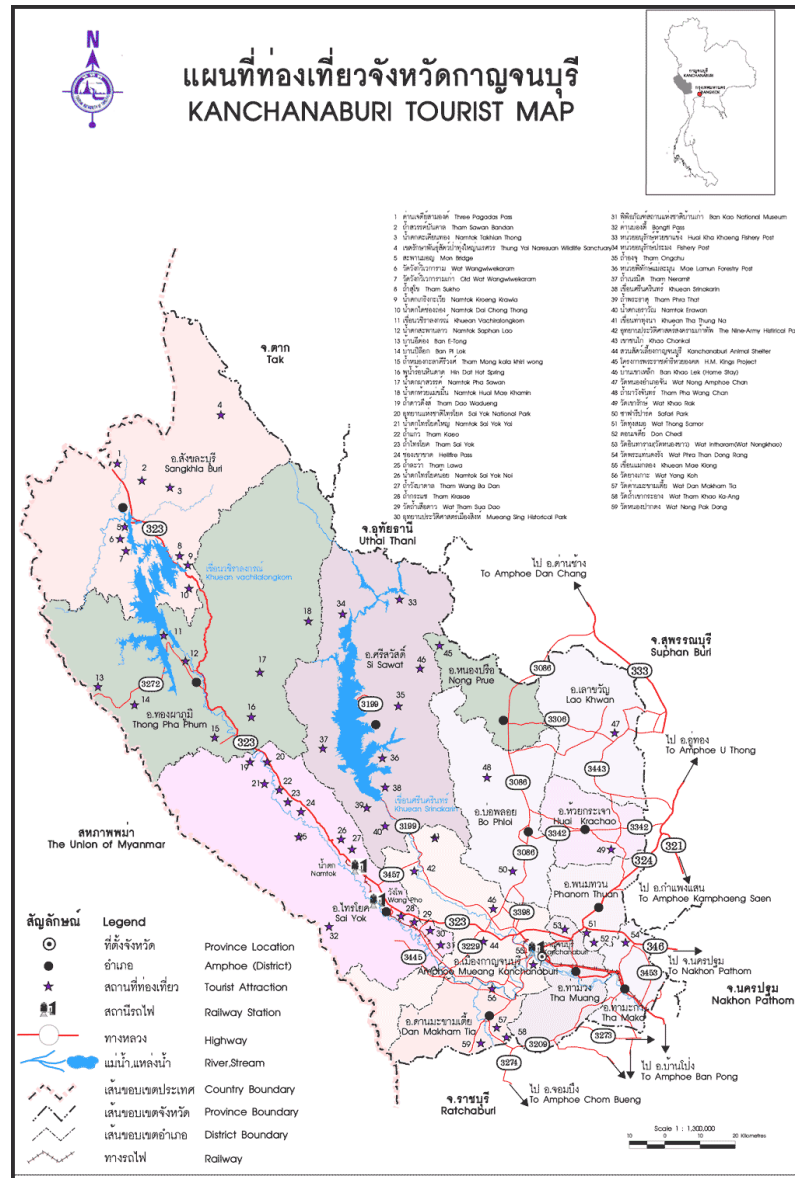
### 2.6.1 ข้อมูลพื้นฐานจังหวัด

จังหวัดกาญจนบุรี ตั้งอยู่ภาคตะวันตกของประเทศไทยห่างจากกรุงเทพมหานครไปตามถนนเพชรเกษม หรือถนนบรมราชชนนี ผ่านนครชัยศรี นครปฐม บ้านโป่ง ท่ามะกา ท่าม่วง ถึงจังหวัดกาญจนบุรี ระยะทาง 129 กิโลเมตร และโดยทางรถไฟ 133 กิโลเมตร มีพื้นที่ 12,176,967 ไร่ หรือ 19,483.148 ตารางกิโลเมตร ใหญ่เป็นอันดับ 3 ของประเทศ รองจากจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดนครราชสีมา ตั้งอยู่ระหว่างเส้นรุ้งที่ 13 องศา 42 ลิปดาเหนือถึง 15 องศา 40 ลิปดาเหนือ และเส้นแวง ที่ 98 องศา 10 ลิปดาตะวันออก ถึง 99 องศา 52 ลิปดาตะวันออก ภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นป่า มีทั้ง ป่าโปร่งและป่าดงดิบ มีแม่น้ำสำคัญสองสายคือ แม่น้ำแควใหญ่ และ แม่น้ำแควน้อยซึ่งไหลมาบรรจบรวมกัน เป็นแม่น้ำแม่กลองที่บริเวณอำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัด กาญจนบุรีแบ่งการปกครองออกเป็น 13 อำเภอ คือ อำเภอเมืองกาญจนบุรี อำเภอท่าม่วง อำเภอท่ามะกา อำเภอพนมทวน อำเภอปอพลอย อำเภอไทรโยค อำเภอทองผาภูมิ อำเภอสังขละบุรี อำเภอเลาขวัญ อำเภอศรีสวัสดิ์ อำเภอด่านมะขามเตี้ย อำเภอหนองปรือ และอำเภอห้วยกระเจา

กาญจนบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางที่มีผู้นิยมเดินทางไปท่องเที่ยว เต็มไปด้วยเรื่องราวในอดีตที่น่าสนใจ เป็นแหล่งอารย ธรรมเก่าแก่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เป็นสถานที่ตั้งของสะพานข้าม แม่น้ำแคว ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของไทย ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และมีชื่อเสียงโด่งดัง ทั่วโลก นอกจากนี้ยังมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นป่าเขาลานาไพโร ถ้ำหรือ น้ำตก จังหวัดกาญจนบุรีนับว่าเป็นจังหวัดเพชรน้ำหนึ่งของทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม ภูมิประเทศ ส่วนใหญ่เป็นป่าเขาและที่ราบสูงสลับหุบเขาแคบ ๆ ตามแนวเหนือใต้ทำให้เป็นต้นกำเนิดแหล่งน้ำหล่อเลี้ยง ที่ราบตอนใต้และตะวันออกของจังหวัดตลอดจนยังเป็นแหล่งโบราณคดียุคก่อนประวัติศาสตร์ เป็นเมืองหน้าด่านที่สำคัญยิ่งสมัยอยุธยา เป็นสถานที่เกิดประวัติศาสตร์ที่มีชื่อเสียงทั่วโลก เป็นเมืองอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวขนาดใหญ่ที่มีความได้เปรียบและมีศักยภาพของการพัฒนาการท่องเที่ยวสูง จึงกล่าวได้อย่างภาคภูมิใจว่า **กาญจนบุรี**

เป็นดินแดนที่รวบรวมธรรมชาติกับวัฒนธรรมไว้ด้วยกัน อุทยานสมบูร์ณเฝ้าด้วย ทรัพยากร แร่ธาตุ ป่าไม้ สัตว์ ตลอดจนลักษณะกายภาพและวัฒนธรรมอื่น ๆ

มีประชากรรวมทั้งสิ้น จำนวน 835,352 คน เพศชาย 419,092 คน และประชากรเพศหญิง 416,260 คน



ภาพที่ 2.26 แผนที่จังหวัดกาญจนบุรี

### สภาพสังคม

ประชากร ในจังหวัดกาญจนบุรีประกอบด้วยชนหลายเชื้อชาติ นอกจากกลุ่มคนไทยซึ่งเป็นประชากรส่วนใหญ่แล้วยังประกอบด้วย ประชากรชาติพันธุ์อื่น ๆ อีกหลายเชื้อชาติ เช่น

คนไทยเชื้อสายจีน เป็นประชากรที่มีการผสมผสานทางเชื้อชาติกับคนไทย โดยส่วนใหญ่กลุ่มคนจีนตั้งถิ่นฐานอยู่ตามหัวเมืองหรือแหล่งชุมชนที่สำคัญของจังหวัด คนจีนมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจ ภายในท้องถิ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการค้าขายในท้องถิ่น

คนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง เป็นกลุ่มประชากรที่ยังรักษาประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนไว้เป็นอย่างมาก ประชากรกลุ่มนี้จะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามบริเวณที่ราบหุบเขาระหว่างพรมแดนไทยกับ สาธารณรัฐ แห่งสหภาพเมียนมาร์ เช่น อำเภอสังขละบุรี อำเภอทองผาภูมิ อำเภอศรีสวัสดิ์ อำเภอไทรโยค และอำเภอเมืองกาญจนบุรี

คนไทยเชื้อสายมอญ เป็นประชากรอีกกลุ่มหนึ่ง ที่ยังคงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมของตนไว้ ประชากรเชื้อสายมอญส่วนใหญ่จะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามแนวพรมแดนไทย สาธารณรัฐแห่ง สหภาพเมียนมาร์ ท้องที่มีประชากร เชื้อสายมอญอาศัยอยู่มาก คือ อำเภอสังขละบุรี อำเภอทองผาภูมิ และอำเภอเมืองกาญจนบุรี

คนไทยเชื้อสายลาว ในที่นี้หมายถึง ลาวโซ่ง หรือที่เรียกกันในปัจจุบันว่า ไทยทรงดำ ไทยโซ่ง เป็นกลุ่มประชากร ที่มีลักษณะทางเชื้อสาย ประเพณีและวัฒนธรรมคล้ายกับกลุ่มคนไทยเป็นอย่างมาก อพยพ เข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย สันนิษฐานว่าตั้งแต่สมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี และในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อครั้งที่ทรงโปรดให้เจ้าพระยาธรรมาภัยยกกองทัพไปตีเมืองแตงเวียงจันทน์ เมื่อกลับมา ชาวลาวกลุ่มดังกล่าวตามมาตั้งหลักแหล่งอยู่ที่เมืองเพชรบุรี จากนั้นชนกลุ่มนี้ได้กระจายไปอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง เช่น จังหวัดราชบุรี จังหวัดนครปฐม จังหวัดสุพรรณบุรี และส่วนหนึ่งมาอยู่ที่กาญจนบุรี ยังคงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนไว้ ประชากรกลุ่มนี้ตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตที่ราบบางส่วน ของอำเภอพนมทวน ที่บ้านดอนเตาอิฐ อำเภอห้วยกระเจา ที่บ้านยาง และอำเภอบ่อพลอย นอกจากนี้คำว่าลาวที่เรียกกัน ในประเทศไทยในบ้านเจ้าของถิ่น มักใช้เรียกคนที่อพยพเข้ามาว่าลาว อย่างไรก็ตามไม่ว่าไทยหรือลาวต่างมี วัฒนธรรมประเพณี และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่คล้ายคลึงกัน รวมทั้งมีความผูกพันซึ่งกันและกัน

สำหรับประชากรกลุ่มอื่น ๆ ได้แก่ พม่า ละว้า ขมุ มีจำนวนไม่มากนัก โดยมีการตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตภูเขาทางตอนเหนือของพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งได้แก่เขตอำเภอสังขละบุรี อำเภอทองผาภูมิ และ อำเภอศรีสวัสดิ์

## พื้นที่พหุวัฒนธรรม

ลักษณะกายภาพจังหวัดกาญจนบุรีเป็นพื้นที่ชายแดนภาคตะวันตกประกอบไปด้วยป่าไม้และภูเขากว่าร้อยละ 60 ตามแนวเทือกเขาตะนาวศรีและเทือกเขาถนนธงชัย มีกลุ่มชาติพันธุ์อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานเพื่อหลบหนีจากภัยของสงครามและการรุกรานจากภายนอกทั้งสิ้น ทั้งฝั่งประเทศพม่าและฝั่งประเทศลาว ตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น จากการศึกษาพบว่ากลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยก่อนการเกิดสงครามเอเชียมหาบูรพา พบว่าพื้นที่ทางตอนเหนือของจังหวัดกาญจนบุรีมีกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง ขมุ ละว้า ข่า และสอูด อยู่อาศัยในพื้นที่บริเวณนี้ ตั้งแต่อดีต (Premphund, 2017)

จังหวัดกาญจนบุรีมีหลายชุมชนหลายภาษา (multilingual community) งานวิจัยการสำรวจแผนที่กลุ่มชาติพันธุ์และภาษาในภูมิภาคตะวันตกพบว่ามีกระจายตัวของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ โดยที่จังหวัดกาญจนบุรี มีกลุ่มชาติพันธุ์อาศัยอยู่ทั้งสิ้น 7 กลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ กะเหรี่ยง มอญ ไทยโซ่ง ไทยยวน ไทยพวน ลาวเวียง และลาวครั่ง โดยสาเหตุส่วนใหญ่ที่ ปัจจุบันกลุ่มชาติพันธุ์ได้สูญเสียเอกลักษณ์ทางภาษาและวัฒนธรรมกลายเป็นคนไทยไปหมด ซึ่งยากจะระบุได้ว่าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ใด แต่ในกลุ่ม มอญ กะเหรี่ยง และไทยโซ่ง มีเอกลักษณ์ทางภาษาและวัฒนธรรมที่เด่นชัดเช่น การแต่งกาย

กลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงและมอญมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมไทยได้ง่าย เนื่องจากอพยพมาจากทางใต้ของพม่าหรือหัวเมืองมอญ ซึ่งเป็นพื้นที่ราบ เมื่อเข้ามาสู่พื้นที่ประเทศไทยจึงเข้ากับคนไทยพื้นราบได้ค่อนข้างง่าย และกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยอย่างค่อยเป็นค่อยไป จนทุกวันนี้กลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีมีสภาพเฉกเช่นเดียวกับหมู่บ้านคนไทยโดยสมบูรณ์แทบจะแยกไม่ออก เป็นความต่างในความเหมือนที่เป็นภาพที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ยกตัวอย่าง วัดพุทธะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี เป็นวัดที่มีกลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่มอยู่ร่วมกับคนไทย โดยเฉพาะชาวมอญที่มีการสร้างพระธาตุอินทร์แขวนหรือ “ใจกัทธิโย” ซึ่งเป็นภาษามอญ หมายถึง **เจดีย์เหมือนศีระะฤๅษี** หรือ **เจดีย์หัวฤๅษี** ตั้งอยู่หลังวัดริมทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ ดังภาพที่ 2.27 และภาพที่ 2.28





ภาพที่ 2.27 พระธาตุนิทรแฉวน วัดพุตะเคียน



ภาพที่ 2.28 ร่องรอยเส้นทางรถไฟในสงครามมหาเอเชียบูรพา หลังวัดพุตะเคียน อำเภอไทรโยค  
ที่มา: สுகานดา ถิ่นฐาน

### อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ (Ethnic Identity)

พื้นที่ของจังหวัดกาญจนบุรี มีความอุดมสมบูรณ์ทั้งทางธรรมชาติ ทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม มีกิจกรรมท่องเที่ยวที่หลากหลาย มีศักยภาพการท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูง เป็นจังหวัดชายแดนที่มีประวัติศาสตร์เกี่ยวข้องกับการเกิดสงครามและการเดินทางข้ามแดนของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความหลากหลาย แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) ได้นิยามกลุ่มชาติพันธุ์ไว้ว่า หมายถึง “พวกกลุ่มชนที่มีความเชื่อแบบอติวิสัยเกี่ยวกับเชื้อสายร่วม ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปลักษณ์ทางกายภาพที่คล้ายคลึงกัน หรือประเพณีที่เหมือนกัน หรือทั้ง 2 ประการ หรือเพราะความทรงจำเกี่ยวกับการถูกปกครองโดยอาณานิคม หรือการอพยพย้ายถิ่น” (Weber, 1922: 389) ในทางมานุษยวิทยามีการนำคำว่า อัตลักษณ์ มาใช้กับการศึกษาชาติพันธุ์ จนเกิดเป็นคำว่า อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ (Ethnic Identity) ซึ่งเป็นแนวคิดที่นักมานุษยวิทยาตะวันตกนำมาใช้ในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา

อย่างไรก็ตามแนวคิดอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ผู้เขียนได้นำมาใช้ในการศึกษากลุ่มชาติพันธุ์วัฒนธรรม วิถีชีวิตและความสัมพันธ์ทางสังคมของกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงและกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ในบริบทพื้นที่สงครามมหาเอเชียบูรพา จังหวัดกาญจนบุรี เนื่องจากเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประชากรจำนวนมาก 3 อันดับแรกรองลงมาจากกลุ่มไทยพื้นราบ และมีความโดดเด่นทางเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ รวมถึงมีส่วนเกี่ยวข้องในเหตุการณ์สงครามเอเชียบูรพา ในปัจจุบันอยู่ร่วมกันด้วยวิถีที่เรียบง่ายท่ามกลางป่าเขาและธรรมชาติ ดังภาพที่ 2.27 และ ภาพที่ 2.28



ภาพที่ 2.29 ภาพวิถีชีวิตชาติพันธุ์มอญ สะพานไม้ อำเภอสังขละบุรี

ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน



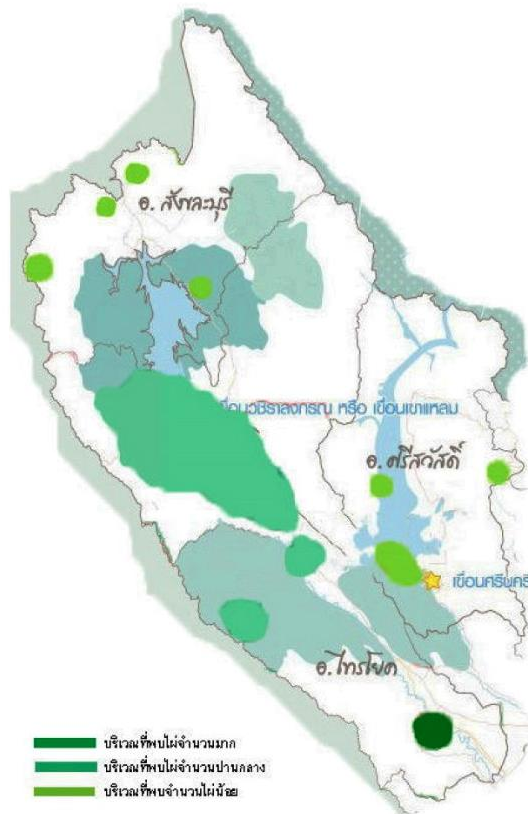
ภาพที่ 2.30 ภาพวิถีชีวิตชาติพันธุ์กะเหรี่ยง บ้านปลายนาสวน อำเภอศรีสวัสดิ์  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

### วิถีชีวิต

จังหวัดกาญจนบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีวัฒนธรรมและความเป็นมาเก่าแก่มาแต่โบราณมีความเจริญรุ่งเรืองในด้านศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีในชุมชนชาวเมือง นอกจากนี้กาญจนบุรี ยังมีวัดโบราณอยู่วัดหนึ่ง ซึ่งเป็นวัดพุทธศาสนานิกายฝ่ายมหายาน จึงทำให้มีประเพณีเกี่ยวกับความเชื่อเนื่องจากพุทธศาสนานิกายฝ่ายมหายานด้วย ส่วนทางตอนเหนือของจังหวัดกาญจนบุรี มีสภาพภูมิประเทศเป็นป่าทึบ และภูเขาสูง มีคนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงอาศัยอยู่ ประกอบกับมีอาณาเขต ติดต่อกับสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ด้านอำเภอสังขละบุรี จึงมีชุมชนชาวมอญ ซึ่งหลบหนีการรุกรานของ พม่าเข้ามาอยู่ในประเทศไทยมาช้านาน จึงทำให้ชาวกะเหรี่ยงและชาวมอญ มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่และขนบธรรมเนียมประเพณี รวมทั้งความเชื่อประจำเชื้อชาติของตนและมีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมาจนถึงทุกวันนี้ ในเรื่องประเพณีและวัฒนธรรมของจังหวัดกาญจนบุรี

การศึกษาครั้งนี้จะขอนำเสนอเพียงบางประเพณีที่มี การปฏิบัติสืบเนื่องกันตลอดมาทั้งประเพณีทางพุทธศาสนาและประเพณีของชาวไทยเชื้อสายต่าง ๆ ในจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้ได้รู้จักกาญจนบุรีในอีกมุมหนึ่งเท่านั้น ส่วนประเพณีอื่น ๆ ที่มีได้นำเสนอนั้นส่วนใหญ่จะเป็น ประเพณีที่ปฏิบัติเหมือน ๆ กับของประชาชนในเขตภาคกลางของประเทศไทย โดยมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายท่ามกลางภูเขา ต้นไม้ แม่น้ำ ตามธรรมชาติ พบได้จากอุปกรณ์เครื่องมือที่ทำจากวัสดุไม้ไผ่รวมถึงที่อยู่อาศัย ที่กล่าวมาข้างต้นนี้จะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ที่ใช้ชีวิตได้อย่างมีความกลมกลืนกับ

ธรรมชาติ เพราะ ในจังหวัดกาญจนบุรีมีแหล่งไฟในธรรมชาติอยู่ 4 อำเภอ ได้แก่ อำเภอไทรโยค อำเภอทองผาภูมิ อำเภอสังขละบุรี และอำเภอศรีสวัสดิ์ ซึ่งขึ้นกระจายอยู่ในเขตอุทยานแห่งชาติ ป่าสงวน ป่าชุมชน และในพื้นที่ของเกษตรกร จำนวนเป็นล้านไร่ ซึ่งเป็นแหล่งไม้ไผ่ธรรมชาติใหญ่ที่สุดในประเทศไทย และเกษตรกรก็ใช้ประโยชน์ได้บางส่วน เช่น ในป่าชุมชน หรือป่าสงวน ส่วนในเขตอุทยานแห่งชาติหรือเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าไม่มีการใช้ประโยชน์แต่อย่างใด ปล่อยให้ต้นไผ่เจริญเติบโตอยู่ในธรรมชาติ โดยต้นไผ่ดังกล่าวเกิดจากเมล็ดของต้นแม่ที่ออกดอกแล้วตายสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุ นับเป็น 1,000 ปี มาแล้ว จึงมีการผสมข้ามพันธุ์กันเกิดเป็นพันธุ์ไผ่ใหม่ ๆ ขึ้นอย่างมากมาย (อนันต์ ,2534) รวมทั้งพื้นที่ป่าสงวน ป่ารอยต่อหรือป่ากันชน ก็มีผู้บุกรุกทำลายป่าไผ่ลงเป็นจำนวนมาก เพื่อนำพื้นที่มาเพาะปลูกพืชเกษตร เช่นมันสำปะหลัง และข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น ทำให้พื้นที่ป่าไผ่ของจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งเป็นแหล่งของป่าไผ่ที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทยที่มีความหลากหลายทางพันธุกรรมไผ่มากที่สุด ถูกทำลายไปอย่างรวดเร็ว จึงต้องรีบสำรวจป่าไผ่และเก็บรวบรวมพันธุ์ไผ่ไว้ให้มากที่สุด ก่อนที่ป่าไผ่จะถูกทำลายไป รวมทั้งต้องศึกษาพันธุ์ไผ่ที่เก็บรวบรวมมาแล้วถึงการนำไปใช้ประโยชน์เพิ่มมูลค่าให้มากขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ เข้ามาช่วย ทำให้ไม้ไผ่เพิ่มมูลค่าได้อย่างมาก อีกทั้งไม้ไผ่ยังเป็นพืชสีเขียวที่ตัดไปใช้ประโยชน์อย่างไรก็ไม่หมด เนื่องจากจะตัดเฉพาะลำแก่อายุ 3 ปี ขึ้นไป หน่อใหม่ก็จะขึ้นมาทดแทนได้ดั้งเดิมหมุนเวียนกันไปตลอด ทำให้ป่าไผ่ยังเป็นป่าที่สมบูรณ์ได้ตลอดถึงแม้จะมีการนำไม้ไผ่ไปใช้ประโยชน์สร้างมูลค่าเพิ่มได้ทุกปี เมื่อออกดอกแล้วเมล็ดไผ่ที่ร่วงหล่นก็จะเกิดงอกใหม่ขึ้นมา ซึ่งต้นไผ่ที่ 7 ได้มาใหม่นั้นอาจมีการกลายพันธุ์ เนื่องจากไผ่มีการผสมข้ามพันธุ์กันอยู่เสมอ เมื่อออกดอกพร้อมกันทำให้เกิดพันธุ์ไผ่ที่มีความแตกต่างกันไป เกิดขึ้นในป่าธรรมชาติอย่างมากมาย และมีพันธุ์ที่ 7 แตกต่าง ๆ กันไปตามสภาพป่าที่ไม้ไผ่ขึ้นอยู่ และไม้แต่ละพันธุ์ที่เกิดขึ้นในป่าธรรมชาติที่มีมากมายหลายสิบสายพันธุ์นั้น มีประโยชน์แตกต่างกันไป



ภาพที่ 2.31 บริเวณสำรวจไฟในจังหวัดกาญจนบุรี  
 ที่มา: ธัญพิสิษฐ์ พวงจิก และพรชัย ทหาระโคตร, 2561

**ตรังฆวอด**

■ บริเวณที่ไฟจำนวนมาก  
■ บริเวณที่ไฟจำนวนปานกลาง  
■ บริเวณที่ไฟจำนวนน้อย

ภาพสำรวจบริเวณพื้นที่ป่าไฟในจังหวัดกาญจนบุรี

ที่มา: บทความวิจัย การสำรวจ ระบุวน และลักษณะเฉพาะของไฟธรรมชาติ ในจังหวัดกาญจนบุรี ปรากฏโกษ, ธัญพิสิษฐ์ พวงจิก และพรชัย ทหาระโคตร, สำนวนจากคณาจารย์ภาควิชาการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

# วัสดุ

**ไผ่** วัสดุธรรมชาติท้องถิ่น ที่นำมาใช้ประโยชน์เป็นที่อยู่อาศัย และสร้างรายได้ให้กับคนในพื้นที่

**วิถีชีวิต**

**อัครกาว**

Tourism eco-friendly accessories

ภาพที่ 2.32 วิถีชีวิตที่มีวิถีร่วมกับวัสดุไม้ไผ่ จังหวัดกาญจนบุรี  
 ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

ผลจากการศึกษาจากบทความวิจัยการสำรวจ รวบรวม และลักษณะเฉพาะของไผ่ธรรมชาติใน จังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย ของ ธัญพิสิษฐ์ พวงจิก และพรชัย ทหาระโคตร, 2561 พบว่า พันธุ์ไผ่ที่ พบในจังหวัดกาญจนบุรี ไม่ต่ำกว่า 90 พันธุ์กรรม โดยพันธุ์ไผ่ที่อำเภอทองผาภูมิ และสังขละบุรี จะมี ลักษณะลำโต ปล้องยาว และกอใหญ่กว่าที่พบในอำเภอไทรโยคและศรีสวัสดิ์ แต่ใน 2 อำเภอนี้ เนื้อไม้ ไผ่จะมีลักษณะแกร่งและแข็งแรงกว่า อีกทั้งไผ่ที่มีศักยภาพในการใช้ประโยชน์จากหน่อไม้และเนื้อไม้ จากลำไผ่ไม้ต่ำกว่า 10 สายพันธุ์ ได้แก่ ไผ่รวก ไผ่หางช้าง ไผ่คล้ายเลี้ยง ไผ่ผากมัน ไผ่ชางนาล ไผ่มัน หมู ไผ่บงใหญ่ ไผ่ใจแอนท์ ไผ่ตงหม้อ และข้าวหลาม

จากการลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูล ผู้วิจัยก็พบว่าคนในพื้นที่ที่มีวิถีร่วมกับวัสดุไม้ไผ่ เช่น ไผ่ กับอาหาร ไผ่กับหัตถกรรมเครื่องจักสาน ไผ่กับหัตถกรรมเครื่องเรือน ไผ่กับเชื้อเพลิง ไผ่กับ สถาปัตยกรรม ไผ่กับความเชื่อและพิธีกรรม ซึ่งส่วนใหญ่ไม้ไผ่ที่นิยมนำมาทำเครื่องจักสาน ได้แก่ ไผ่ ชางนาล และไผ่บง ซึ่งมีความยืดหยุ่นได้ สามารถนำไปตัด สานได้ง่ายกว่าไม้ไผ่ที่มีเนื้อแข็ง ซึ่งส่วน ใหญ่จะนำมาใช้ขึ้นโครงมากกว่า

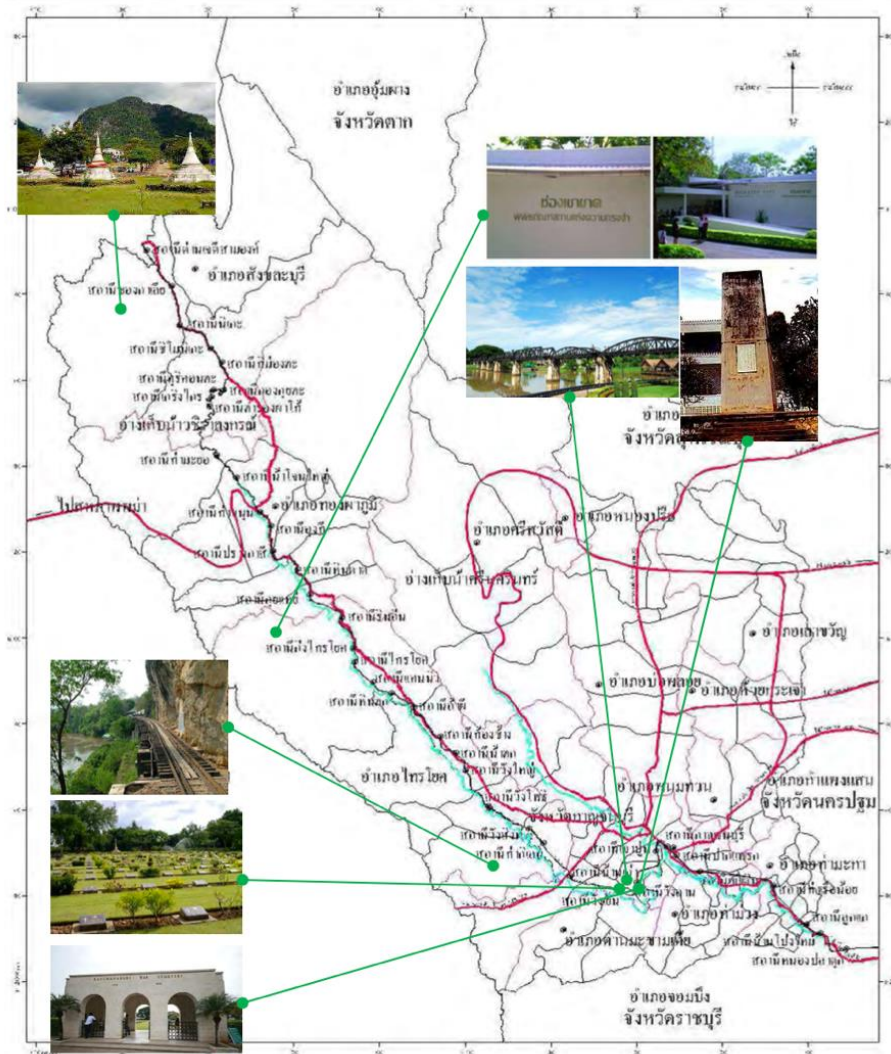


ภาพที่ 2.33 ภาพวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ที่นำไม้ไผ่มาสร้างเครื่องมือ เครื่องเรือน  
ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

## 2.6.2 บริบทด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรี

กาญจนบุรีเป็นดินแดนแห่งธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ด้วยผืนป่า พรรณไม้ ถ้ำ น้ำตก รวมถึงประเพณีวัฒนธรรมอันหลากหลายของผู้คนหลากหลายเชื้อชาติที่อาศัยอยู่ร่วมกัน ทั้งไทย พม่า มอญ กะเหรี่ยง เป็นต้น จังหวัดกาญจนบุรีมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง ทั้งแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ เช่น น้ำตก ป่าไม้ ภูเขา แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี มีกิจกรรมด้านนักท่องเที่ยวที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศและภายใน ประเทศเข้ามาท่องเที่ยวภายในกลุ่มจังหวัดเป็นจำนวนมาก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เลือกสถานที่จังหวัดกาญจนบุรี เป็นจังหวัดที่สำคัญแห่งหนึ่งในสงครามมหาเอเซียบูรพา (สงครามโลกครั้งที่ 2) เต็มไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้กาญจนบุรีมีชื่อเสียงไปทั่วโลก จากการที่ญี่ปุ่นได้ ขอบเดินทัพผ่านประเทศไทยไปยังประเทศพม่าโดยเส้นทางที่ใกล้ที่สุด คือ ด้านจังหวัดกาญจนบุรี ตัดสินใจสร้าง ทางรถไฟสายยุทธศาสตร์ โดยเริ่มจากสถานีรถไฟหนองปลาตุก อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ไปสิ้นสุดที่สถานี รถไฟถันบูชายัตในพม่า โดยเกณฑ์เชลยศึกและแรงงานจำนวนมากมาเร่งสร้างทางรถไฟ จนทำให้มีผู้คนล้มตาย เป็นจำนวนมาก ทั้งจากความเป็นอยู่ที่ยากแค้นและโรคภัยไข้เจ็บที่รุมเร้า ซึ่งภาพและเรื่องราวของความโหดร้าย ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ปรากฏอยู่ในพิพิธภัณฑ์หลายแห่งในกาญจนบุรี มีอนุสรณ์สถานหลายแห่งปรากฏให้เห็นเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับทางรถไฟสายมรณะ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก สะพานข้ามแม่น้ำแคว สุสานดอนรัก สุสานช่องไก่ พิพิธภัณฑ์ช่องเขาขาด เป็นต้น เป็นเหตุให้มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและ ชาวต่างชาติเดินทางมาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรำลึกถึงบรรพบุรุษของเขา และมาท่องเที่ยว ทั้งนี้จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในภาคตะวันตกเป็นจังหวัดท่องเที่ยวขนาดใหญ่ที่อยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพมหานคร อีกทั้งยังเป็นจังหวัดที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 3 ของประเทศรองจาก จังหวัดนครราชสีมาและจังหวัดเชียงใหม่ พื้นที่สามในสี่ของเมือง กาญจนบุรีเป็นเทือกเขาสลับซับซ้อนอันอุดมสมบูรณ์ไปด้วยผืนป่า พื้นที่ส่วนที่เหลือเป็นที่ราบเชิงเขาริมแม่น้ำ และพื้นที่ริมคลองชลประทาน จึงทำให้มีจำนวนนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเมื่อเทียบกับจังหวัดอื่น ๆ ในภาคตะวันตกของประเทศไทย

### 2.6.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ



ภาพที่ 2.34 แผนที่ที่ตั้งของแหล่งประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ  
ที่มา: วิญญู หมั่นการ, 2555

#### 1. ทางรถไฟสายมรณะ

“ทางรถไฟสายมรณะ” เป็นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ที่สำคัญในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากกองทัพญี่ปุ่นต้องการเร่งก่อสร้างให้แล้วเสร็จโดยเร็วเพื่อประโยชน์ในการลำเลียงทหารและยุทโธปกรณ์จึงเริ่มสร้างพร้อมกันหลายๆ จุดเข้ามาต่อกันใช้แรงงานเชลยศึกที่ถูกจับได้ในยุทธภูมิจาเอเชียและแปซิฟิกและกรรมกรอีกจำนวนมาก เนื่องจากในระหว่างการก่อสร้างนั้นเป็นฤดูฝน และต้องสร้างทางรถไฟผ่านป่าเขาที่มีอันตรายจากโรคภัยและสัตว์ร้ายนานาชนิด อีกทั้งขาดแคลนอาหารและยารักษาโรค ทำให้เชลยศึกและกรรมกรล้มป่วยและเสียชีวิตลงเป็นจำนวนมาก จนได้ชื่อว่าเป็นทาง



รถไฟสายมรณะ ซึ่งในทางรถไฟสายมรณะนี้จะมีสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญอีกด้วย เช่น สะพานข้ามแม่น้ำแคว ถ้ำกระแชะ สุสานทหารสัมพันธมิตรดอนรัก



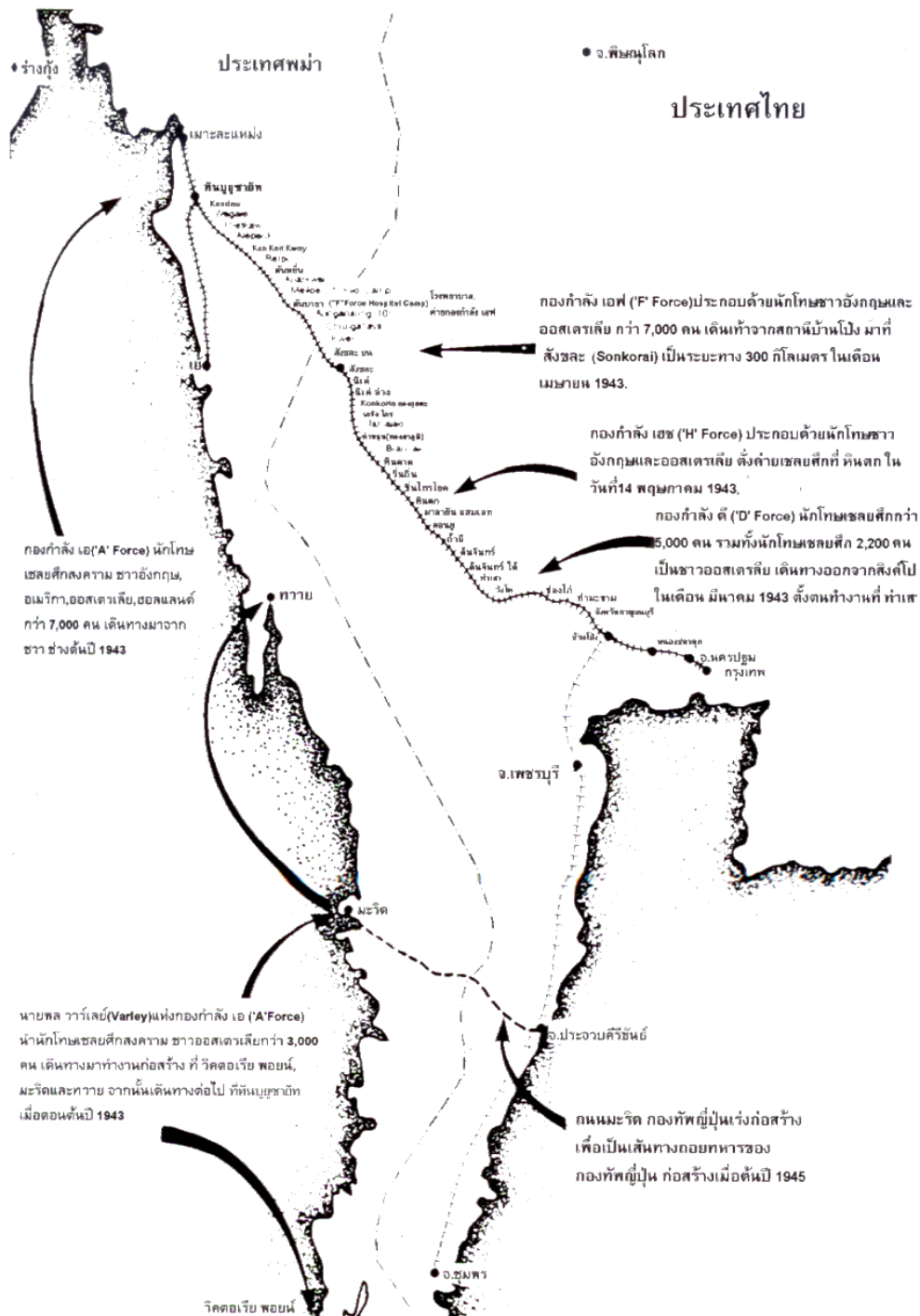
ภาพที่ 2.35 ลักษณะของค่ายพักทหารญี่ปุ่นและนักโทษเชลยศึกสงครามในจังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: อัสวิน โกมลเมณะ, 2536: 56

#### ความเป็นมาของทางรถไฟสายมรณะ

สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพญี่ปุ่นสร้างทางรถไฟสายยุทธศาสตร์ผ่านไทยไปโจมตีพม่าและอินเดียโดยเกณฑ์เชลยศึกกว่า 60,000 คน รวมทั้งกรรมกรชาวจีน ญวน มลายู พม่า และอินเดียจำนวนมาก เร่งสร้างทางรถไฟเสร็จภายในเวลาเพียง 1 ปี ทางรถไฟสายนี้จึงเป็นอนุสรณ์ของความโหดร้ายของสงคราม ความทุกข์ทรมานจากโรคภัย และการขาดแคลนอาหารที่ทำให้เชลยศึกเสียชีวิตมากกว่า 10,000 คน

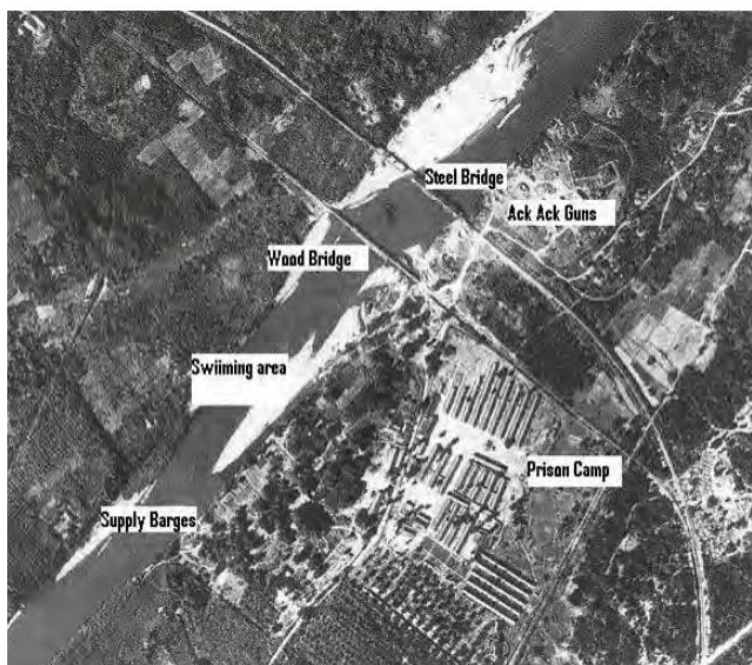


ภาพที่ 2.36 ที่ตั้งเขลยศึกสงครามตลอดเส้นทางรถไฟสายไทย - พม่า  
ที่มา: สำนักงานโยธาธิการและผังเมืองจังหวัดกาญจนบุรี, 2551



ภาพที่ 2.37 แผนที่ที่ตั้งค่ายเชลยศึกของกองกำลังต่างๆในจังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้าม  
แม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 13.

การก่อสร้างทางรถไฟสายนี้มีข้อตกลงให้ฝ่ายไทยสร้างตอนแรกจากหนองปลาตุกผ่านท้องที่จังหวัดกาญจนบุรีไปถึงฝั่งตะวันออกของแม่น้ำแควใหญ่ที่บ้านท่ามะขาม ระยะทาง 56 กิโลเมตร เป็นทางราบโดยตลอด เริ่มการก่อสร้างประมาณเมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2485 จนถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2486 ใช้เวลาเพียงแค่ 1 ปี 5 เดือนครึ่งซึ่งในเวลาปกติต้องใช้เวลาประมาณ 5-6 ปีในการก่อสร้าง โดยกองทัพญี่ปุ่นเข้าดำเนินการสำรวจเองและกรมรถไฟไทยช่วยเหลืออำนวยความสะดวก ในการก่อสร้างแต่ก่อนที่เส้นทางรถไฟสายนี้จะสร้างเสร็จนั้นได้คร่าชีวิตเชลยศึกและแรงงานรับจ้างชาวเอเชีย ไปเป็นจำนวนมากเป็นแสนคนจนกลายมาเป็นที่มาของชื่อเส้นทางรถไฟสายมรณะ จากหลักฐานทางเอกสารที่มีอยู่พบว่าเชลยศึกจำนวน 12,620 คนจากจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 60,000 คน ที่ถูกเกณฑ์ มาสร้างทางรถไฟได้เสียชีวิตลงและแรงงานรับจ้างชาวเอเชียอีกร่วมแสนคนจากประมาณร่วม 200,000 คนได้เสียชีวิตลงบนเส้นทางรถไฟสายนี้กองทัพญี่ปุ่นได้เก็บรายชื่อผู้เสียชีวิตที่เป็นเชลยศึก สัมพันธมิตรไว้เป็นหลักฐานสำคัญที่เป็นประจักษ์พยานการเสียชีวิตของเชลยศึกเหล่านี้หลงเหลือให้เราเห็นที่สุสานทหารสัมพันธมิตร 2 แห่งในจังหวัดกาญจนบุรี แห่งแรกคือที่ สุสานดอนรัก (สุสานกาญจนบุรี) ในตัวเมืองตรงข้ามสถานีรถไฟกาญจนบุรี และอีกแห่งที่ สุสานช่องไก่ ริมแม่น้ำแควน้อย นอกตัวเมืองกาญจน์ ส่วนสุสานทหารสัมพันธมิตรแห่งที่ 3 อยู่ที่เมืองตันบูซายัต ในประเทศพม่า



ภาพที่ 2.38 ภาพถ่ายทางอากาศปี พ.ศ. 2486 บริเวณแคมป์ที่ตั้งสะพานข้ามแม่น้ำแคว  
ที่มา: พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะ และเชลยศึก, 2554

ส่วนตอนที่สองต้องสร้างสะพานข้ามไปยังฝั่งตะวันตกของแม่น้ำแควใหญ่แล้วสร้างทางรถไฟเลียบบไปตามแม่น้ำแควน้อยถึงน้ำตก ภูมิประเทศเริ่มเป็นเนินสูงมีภูเขาเล็กน้อย และจากน้ำตกขึ้นไปเป็นทางเขาที่ลาดชันสูงจนถึงจุดสูงสุดที่เรียกกันว่า “ถ้ำผี” แล้วจึงลาดลงผ่านหมู่บ้านและตำบลน้ำตาไพรโยคน้อยจนถึงท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ เป็นระยะทางยาวรวม 88 กิโลเมตร จากนั้นเลียบลำน้ำแควน้อยขึ้นไปจนถึงนิเกะ กิ่งอำเภอสังขละบุรี และไปถึงพรมแดนไทย-พม่า ที่ด่านเจดีย์สามองค์ เป็นระยะทาง 303.950 กิโลเมตร (การรถไฟแห่งประเทศไทย, 2558, น. 29)

ตลอดเส้นทางรถไฟอันมีระยะทาง 415 กิโลเมตรจากหนองปลาตูกไปจนถึงตันบูชายัตน์นั้น มีหลายจุดที่การก่อสร้างเป็นไปด้วยความยากลำบากไม่ว่าจะเป็นการตัดผ่านช่องเขาหรือหน้าผา, การก่อสร้างเลาะริมหน้าผาและการก่อสร้างสะพานเชื่อมฝั่งแม่น้ำตัวอย่างเช่นที่ช่องเขาขาด, ถ้ำกระแซ, หินตกและตัวอย่างที่ดีที่สุดคงไม่พ้นการก่อสร้างสะพานข้ามแม่น้ำแม่กลองซึ่งในภายหลังถูกเปลี่ยนชื่อมาเป็น *สะพานข้ามแม่น้ำแคว(ใหญ่)* อันเป็นสะพานที่ยาวที่สุดในตลอดเส้นทาง



ภาพที่ 2.39 ภาพถ่ายสภาพความเป็นอยู่ของเชลยศึก

ที่มา: อัครวิณ โกลมเมนะ, (2550), ไม้หมอนแห่งความตายบนเส้นทางรถไฟสายมรณะ, พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอ็น เอส พี พรินติ้ง กรุ๊ป, น. 70.



ภาพที่ 2.40 ภาพถ่ายสภาพที่פקอาศัยของเซลยศึก

ที่มา: อัศวิน โกมลเมณะ, (2550), ไม้หมอนแห่งความตายบนเส้นทางรถไฟสายมรณะ, พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอ็น เอส พี พรินติ้ง กรุ๊ป, น. 57.

จากความยาวของสะพานนี้เองที่เป็นจุดอ่อนสำคัญของเส้นทางรถไฟสายนี้กองกำลังทหารสัมพันธมิตรได้ค้นพบในภายหลังว่าถ้าจะตัดทอนกำลังกองทัพญี่ปุ่นจะต้องตัดเส้นทางลำเลียงเสบียงอาหารและในการนี้จะต้องโจมตีเส้นทางรถไฟสายไทย-พม่าและเพื่อควมมีประสิทธิภาพในการโจมตีทางอากาศจะต้องหาจุดทิ้งระเบิดที่เป็นจุดยุทธศาสตร์ของเส้นทางรถไฟและสะพานข้ามแม่น้ำแควคือจุดอ่อนของกองทัพญี่ปุ่นที่กลายมาเป็นจุดแข็งของกองทัพสัมพันธมิตรไปในที่สุดสะพานข้ามแม่น้ำแควถูกทิ้งระเบิดทั้งหมดถึง๕ครั้งในสามครั้งแรกความเสียหายที่เกิดขึ้นมีไม่มากนักกองทัพญี่ปุ่นก็ได้เกณฑ์เชลยศึกมาทำการซ่อมแซมจนใช้งานได้แต่การทิ้งระเบิดลงบนสะพานสองครั้งสุดท้ายในเดือนเมษายนและเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2488 ติดต่อกัน สร้างความเสียหายเป็นอย่างมากจนกระทั่งกองทัพญี่ปุ่นท้อแท้และหมดกำลังใจที่จะซ่อมแซมอีกทั้งในช่วงนั้นญี่ปุ่นก็เริ่มเพลี่ยงพล้ำในสงครามและจบลงที่การยอมแพ้ในที่สุดหลังจากถูกทหารสัมพันธมิตรทิ้งระเบิดปรมาณูที่เมืองฮิโรชิมาและเมืองนางาซากิ ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2488 เป็นอันว่าสงครามโลกครั้งที่สองได้สิ้นสุดลง

หลังสิ้นสุดสงคราม รัฐบาลไทยต้องจ่ายเงิน 50 ล้านบาทเพื่อซื้อทางรถไฟสายนี้จากอังกฤษเมื่อซ่อมบำรุงบางส่วนแล้วจึงเปิดเดินรถจากสถานีชุมทางหนองปลาดุกถึงสถานีน้ำตก ปัจจุบันทางรถไฟสายมรณะเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดกาญจนบุรี ด้วยความสวยงามของวิวทิวทัศน์ขณะรถไฟเคลื่อนผ่านสะพานข้ามแม่น้ำแคว และบรรยากาศน่าตื่นเต้นขณะเคลื่อนผ่านถ้ำกระแซ (การรถไฟแห่งประเทศไทย, 2560ช, น.6)

ทางรถไฟสายมรณะ อาจเรียกได้ว่าเป็น พื้นที่ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ควรค่าแก่การสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมอันมีค่าร่วมกันกลุ่มสัมพันธมิตร เช่น สหราชอาณาจักร/ เนเธอร์แลนด์/ ออสเตรเลีย/ อเมริกา/ ญี่ปุ่น และประเทศต่าง ๆ ของแรงงานรับจ้างชาวเอเชียจะได้สรรเสริญยกย่องประเทศไทยเป็นผู้เจริญทางวัฒนธรรมที่ไม่ทอดทิ้งหรือกระทำการอันใดที่จะทำลายหรือบิดเบือนความสำคัญของมรดกวัฒนธรรมนี้ทั้งในประวัติศาสตร์ด้านสังคมและด้านวัฒนธรรม

- หนังสือเรื่องราวความทรงจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว โดย เจพี ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเดือนมิถุนายน ปี พ.ศ. 2485 ทางกองทัพญี่ปุ่นได้เกณฑ์ นักโทษเชลยศึกสงคราม จำนวนกว่า 61,000 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นทหารมาจากประเทศอังกฤษ ออสเตรเลีย อเมริกา นิวซีแลนด์ เดนมาร์ก และดัตช์ (เนเธอร์แลนด์) และเกณฑ์แรงงานชาวเอเชีย จำนวนกว่า 200,000 คนจากประเทศอินเดีย จีน อินโดนีเซีย มาเลเซีย สิงคโปร์ พม่า และไทย ได้ถูกใช้ให้ทำงานอย่างหนักจากทางกองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่น โดยให้มาทำการก่อสร้างเส้นทางรถไฟระหว่าง ประเทศไทยที่จังหวัดกาญจนบุรี กับค่ายทหารญี่ปุ่นในพม่า ที่เมืองทันบูชายัต (Thanbyuzayat) เป็นระยะทางยาว 415 กิโลเมตร ทางกองทัพญี่ปุ่นมีความต้องการใช้เส้นทางรถไฟสายนี้ ลำเลียง ทหารกองทัพญี่ปุ่นและอาวุธยุทโธปกรณ์โดยตรงจาก สิงคโปร์ ผ่าน มาเลเซียและไทยขึ้นไปเชื่อมต่อ กับเครือข่ายรถไฟของประเทศพม่าเพื่อแยกย้ายเส้นทางไปสู่พื้นที่ต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายที่จะโจมตี ประเทศอินเดียต่อไป (เจพี, ม.ป.ป.: 2)



ภาพที่ 2.41 การเดินทางเท้าของนักโทษเชลยศึกสงคราม เพื่อเข้าไปในพื้นที่ก่อสร้างทางรถไฟ ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 39.

การตัดสินใจที่จะสร้างทางรถไฟเส้นนี้ทางกองทัพญี่ปุ่นได้กำหนดและวางแผนการมาก่อนที่จะเข้าสู่สงครามและการออกคำสั่งให้ทำการก่อสร้างเส้นทางนี้ เกิดขึ้นในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2485 ในระหว่างที่เหล่าเสนาธิการทหารของกองทัพญี่ปุ่นกำลังประชุมเรื่องการโจมตีหมู่เกาะมิดเวย์ ซึ่งทางกองทัพเรือญี่ปุ่นก็กำลังต่อสู้โจมตีหมู่เกาะมิดเวย์ ในเวลานั้นกองทัพบกของญี่ปุ่นส่วนใหญ่ได้ตั้งฐานที่มั่นอยู่ในประเทศพม่าและประเทศอื่นๆ ส่วนทางกองทัพเรือของญี่ปุ่นก็ได้เข้าครอบครองพื้นที่ บางส่วนใหญ่ในหมู่เกาะนิวกินีและหมู่เกาะใกล้เคียง ต่อมาไม่นานหลังจากสงครามทางเรือที่หมู่เกาะ

มิดเวย์ ทางกองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่นได้เข้าครอบครองภาคพื้นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้ทั้งหมดและมีอำนาจอย่างเบ็ดเสร็จสมบูรณ์

ญี่ปุ่นได้ทราบมาก่อนแล้วว่า บริษัทก่อสร้างทางรถไฟของอังกฤษได้ออกแบบและสำรวจเส้นทางก่อสร้างทางรถไฟ เพื่อทำการเชื่อมเส้นทางรถไฟระหว่างประเทศพม่าและประเทศไทยในปี พ.ศ. 2453 แต่ก็ได้หยุดโครงการนี้ในปีพ.ศ. 2455 เพราะวาลักษณะของภูมิประเทศมีความยากลำบากในการก่อสร้าง และพื้นที่เหล่านั้นก็เต็มไปด้วยโรคประจำท้องถิ่นของลงมรสุมป่าเขตร้อนพร้อมเชื้อโรคต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย จากนั้นทางรัฐบาลญี่ปุ่นก็ได้นำแบบแปลนการก่อสร้างเส้นทางรถไฟของทางอังกฤษนี้มาทำการศึกษาและเป็นตำราเรียนที่มหาวิทยาลัยหลายแห่งในกรุงโตเกียว ด้วยสาเหตุที่การเข้าโจมตีกองทัพอังกฤษและยึดพม่าโดยใช้เส้นทางทะเลจากประเทศสิงคโปร์และช่องแคบมะละกานั้นไม่สะดวกด้วยเป็นเส้นทางที่ยาวไกลใช้เวลานานในการส่งกำลังบำรุงและไม่ปลอดภัยจากการขนส่งทางทะเล ดังนั้นสำหรับการก่อสร้างทางรถไฟระยะทาง 415 กิโลเมตรเส้นนี้ ดูเหมือนจะเป็นการแก้ปัญหาที่เด่นชัดที่สุดในการที่จะยกกองทัพและการส่งกำลังบำรุงเข้าไปในประเทศพม่า

ดังนั้นทางกองทัพญี่ปุ่นจึงเตรียมการจัดส่งทหารช่างญี่ปุ่นจำนวนกว่า 12,000 คน แบ่งแยกการก่อสร้างเป็น 2 เส้นทางโดยเส้นทางแรกเป็นของโครงการก่อสร้างทางรถไฟจากกรมทหารที่ 5 ของญี่ปุ่น โดยตั้งฐานบัญชาการอยู่ที่เมืองทันบูซายัต (Thanbyuzayat) ในประเทศพม่าส่วนอีกเส้นทางเป็นทหารจากกรมทหารที่ 9 ของญี่ปุ่น โดยตั้งฐานบัญชาการอยู่ที่จังหวัดกาญจนบุรีในประเทศไทย จากนั้นพอถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2485 ญี่ปุ่นเริ่มเคลื่อนย้ายนักโทษเชลยศึกสงครามสู่ประเทศพม่าและประเทศไทยและเริ่มต้นการก่อสร้างทางรถไฟอย่างจริงจังในระหว่างเดือนกันยายน พ.ศ. 2485

ในช่วงแรกทางวิศวกรญี่ปุ่นได้คำนวณระยะเวลาการก่อสร้างรถไฟไว้โดยเชื่อว่าเส้นทางรถไฟสายนี้ต้องใช้เวลาการก่อสร้างอย่างน้อยที่สุด 5 ปี แต่เมื่ออยู่ภายใต้ความกดดันอย่างสูงจากกองทัพญี่ปุ่นที่ต้องการให้เส้นทางนี้ก่อสร้างเสร็จอย่างรวดเร็วที่สุดและพร้อมใช้งานได้ภายในหนึ่งปี โดยกำหนดเส้นตายให้เสร็จในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2486 นักโทษเชลยศึกสงครามจึงต้องถูกบังคับให้ทำการก่อสร้างด้วยการทำงานอย่างหนักและเร่งรีบ จนในที่สุดเส้นทางรถไฟก็สามารถสร้างเสร็จภายใน 17 เดือน โดยมีพิธีเปิดอย่างเป็นทางการในวันที่ 25 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2486 เหตุที่เส้นทางรถไฟสายนี้มีชื่อเรียกว่า เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพราะการก่อสร้างที่ยากลำบากและแสนทรมานได้ส่งผลกระทบต่อแก่ผู้ทำงานก่อสร้างเป็นอย่างมาก โดยคร่าชีวิตนักโทษเชลยศึกสงครามไปกว่า 16,000 คน รวมทั้งผู้ใช้แรงงานทาสชาวเอเชีย (ผู้ซึ่งไม่ค่อยได้ถูกกล่าวถึงบ่อยครั้งมากนัก) เป็นจำนวนกว่า 100,000 คน ผู้ที่เสียชีวิตในการก่อสร้างนั้นเปรียบเทียบกับกับหนึ่งร่างเท่ากับหนึ่งไม้มอนรถไฟ ถ้าคิดถึงแต่เฉพาะนักโทษเชลยศึกสงครามนั้นจะมีผู้เสียชีวิตอยู่ในเส้นทาง 38 คนในทุกๆ หนึ่งกิโลเมตร เปรียบเสมือนพวกเขาเป็นบิตาผู้ให้กำเนิดเส้นทางรถไฟสายมรณะ



เส้นทางรถไฟสายมรณะแห่งนี้ถูกกำหนดให้เป็นเส้นทางรถไฟสายยุทธศาสตร์ระหว่างประเทศไทยและประเทศพม่า 152 กิโลเมตร ต่อมาเมื่อสิ้นสุดสงครามด้วยนโยบายความมั่นคงระหว่างประเทศทางประเทศไทยและประเทศพม่าได้ทำการตกลงและยอมรับที่จะทำลายเส้นทางสายนี้ให้อยู่ห่างจากชายแดนระหว่างประเทศ โดยกำหนดให้ห่างออกจากชายแดนด้านละ 100 กิโลเมตร

- หนังสือเรื่อง โบสถ์สันติภาพแห่งแม่น้ำแคว แปรจากหนังสือ *Crosses and Tiger (A Story of River Kwai Temple)* เขียนโดย นากาเซ่ ตากาชิ เมื่อพ.ศ. 2534 เป็นเรื่องราวหลังจากกองทัพญี่ปุ่นพ่ายแพ้สงครามซึ่งเป็นเรื่องราวอีกแง่มุมของทหารญี่ปุ่นที่ได้เล่าถึงเหตุการณ์ในช่วงเวลาที่ก่อสร้างทางรถไฟสายมรณะ จนถึงเรื่องราวหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางรถไฟสายมรณะแห่งนี้ ว่าเมื่อถูกส่งกลับประเทศญี่ปุ่นในเดือนมิถุนายนปี พ.ศ. 2489 ก็ตั้งใจว่าจะปฏิบัติภารกิจอันยิ่งใหญ่สองประการ (นากาเซ่ ตากาชิ, 2534: 7)

ประการที่หนึ่ง การภาวนาอุทิศส่วนกุศลให้แก่ดวงวิญญาณของผู้เสียชีวิตในการก่อสร้างทางรถไฟสายไทย - พม่า ประการที่สอง ไม่เพียงแต่ขออุกแกโทษต่อชาวไทยทั้งหมดที่ญี่ปุ่นได้บุกรุกประเทศไทยเท่านั้น หากแสดงความกตัญญูแก่คนไทยที่ได้ให้ความกรุณาปราณีแก่ชาวญี่ปุ่นในระหว่างสงครามด้วยความมุ่งหมายดังกล่าวนี เขาตั้งใจแน่วแน่ว่าจะต้องแสดงกตเวทิตาคุณแก่ชาวไทย (การสร้างโบสถ์สันติภาพแห่งแม่น้ำแคว และกรให้ทุนนักเรียน รวมทั้งการตั้งมูลนิธิขึ้นในประเทศไทย เป็นต้น)

ทุกครั้งที่ นากาเซ่ ตากาชิ ได้ไปเยี่ยมสุสานทหารที่กาญจนบุรีและใช้เวลาอยู่ที่ริมฝั่งแม่น้ำแคว เขาได้เห็นความโหดร้ายของทหารญี่ปุ่นระหว่างสงครามนั้นได้ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวมาเยือนสถานที่นี้เป็นจำนวนมาก เป็นสิ่งที่ทำให้เขารู้สึกเศร้าเสียใจมีหลุมฝังศพของอดีตเชลยศึกจำนวน 7,000 หลุมหน้าสถานีรถไฟกาญจนบุรีและประมาณ 4,000 หลุมที่ช่องไก่อ เมื่อข้ามแม่น้ำไปสะพานข้ามแม่น้ำแควได้เตือนให้นักถึงฉากอันโหดร้ายในภาพยนตร์ที่มีชื่อว่า “สะพานข้ามแม่น้ำแคว” (The Bridge Over the River Kwai) อนุสาวรีย์แห่งความทรงจำใกล้ๆ กันนั้นสร้างโดยกองทัพญี่ปุ่นและถูกทิ้งไว้อย่างปล่อยปะละเลย ที่พิพิธภัณฑ์สงครามอันทิมมีสิ่งจัดแสดงเอาไว้เป็นสิ่งที่ทำให้แขกผู้มาเยือนคิดไปถึงความโหดร้ายของชาวญี่ปุ่น

ภาพยนตร์ “สะพานข้ามแม่น้ำแคว” ได้ดึงดูดผู้คนทั่วโลกให้หันมาสนใจสถานที่นี้หลายปีที่ผ่านมา มีนักท่องเที่ยวมาเยือนกาญจนบุรีโดยเฉพาะจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พวกเขากลับบ้านด้วยความรู้สึกที่ไม่ดีนักหลังจากได้เห็นสภาพที่ที่เพื่อนร่วมชาติได้ถูกนำมาและถูกบังคับให้ทำงานจนถึงแก่ชีวิต นากาเซ่ ตากาชิ รู้สึกอับอายเมื่อได้เห็นถึงความจริงในข้อนี้ เขาจะอย่างไรจึงจะให้ผู้คนที่ได้มาร่วมกันสวดมนต์ให้แก่ดวงวิญญาณของผู้เสียชีวิต นอกเหนือไปจากการเดินชมสถานที่ต่างๆ ความปรารถนาของเขาก็คือการสร้างสถานที่แห่งความทรงจำ “โบสถ์สันติภาพแห่งแม่น้ำแคว”

- หนังสือเรื่อง “เส้นทางสายมรณะ แม่น้ำแคว” โดยสมาคมสื่อมวลชนจังหวัดกาญจนบุรี พ.ศ. 2536 ได้รวบรวมบันทึก บทสัมภาษณ์ งานเขียน การบอกเล่าของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับ

ประวัติศาสตร์การก่อสร้างทางรถไฟสายมรณะ (สมาคมสื่อมวลชนจังหวัดกาญจนบุรี, 2536ก: 1) โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

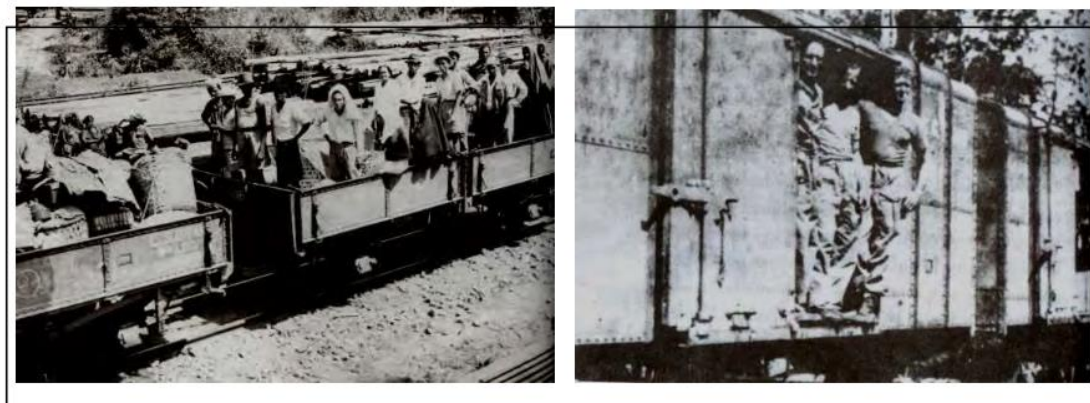
อัศวิน โกมลเมณะ (2536ข: 1) ได้เขียนบทความเรื่อง “หนองปลาตูก สะพานข้ามแม่น้ำแคว ด่านเจดีย์สามองค์ ทันบุญสุยัต และเส้นทางรถไฟสายมรณะ” เนื้อหากล่าวถึงการเข้ามาของญี่ปุ่นที่เตรียมการทำสงครามในภาคพื้นเอเชียอาคเนย์พร้อมๆกันในหลายประเทศ สงครามที่เกิดขึ้นทางแถบนี้จึงเรียกกันว่า “สงครามมหาเอเชียบูรพา” การก่อสร้างเส้นทางรถไฟสายไทย - พม่า อันโหดร้ายในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง จนสิ้นสุดสงครามหลังญี่ปุ่นยอมจำนนแก่ฝ่ายสัมพันธมิตร

ประคำร้อย (2536ค: 27) ได้เขียนบทความเรื่อง “ขบวนการเสรีไทยค่ายกาญจนบุรี” เนื้อหากล่าวว่า เกือบทันทีทันใดที่กองทัพของสมเด็จพระจักรพรรดิญี่ปุ่นบุกเข้าสู่ประเทศไทยตอนเช้าตรู่ของวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2484 ขบวนการต่อต้านกองทัพญี่ปุ่นซึ่งในตอนแรกยังไม่มีชื่อเรียกถือกำเนิดเกิดขึ้นอย่างทันควันด้วยเลือดของความรักชาติ รักเกียรติและรักความเป็นไท ด้วยความเสียสละอดทน กล้าหาญ กล้าตัดสินใจ ในการดำเนินงานใต้ดินของขบวนการเสรีไทย ทั้งภายในประเทศและนอกประเทศ ที่เข้าร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตร ทำให้ไทยกลายเป็นประเทศฝ่ายชนะสงครามไปกับเขาด้วยทั้งรัฐบาลไทยในสมัยนั้นได้ลงนามในสัญญาว่ามรกับญี่ปุ่นซึ่งเป็นฝ่ายแพ้สงคราม แนนอนถ้าสงครามครั้งนั้นถ้าเราไม่มีขบวนการใต้ดินเสรีไทยต่อต้านกองทัพญี่ปุ่นให้ประจักษ์แก่สายตาของชาวโลก ประเทศไทยก็คงจะต้องตกเป็นฝ่ายแพ้สงครามกับมหาสมุทรญี่ปุ่น

นิทัศน์ ถนอมทรัพย์ (2536ง: 37) ได้เขียนบทความเรื่อง “การสร้างสะพานข้ามแม่น้ำแคว” เนื้อหากล่าวว่า เมื่อประมาณปีพ.ศ. 2482 ได้มีชาวญี่ปุ่น 2-3 คน เข้ามาเปิดร้านขายผ้าที่ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี โดยชาวญี่ปุ่นได้จ้างผู้หญิงไทย 2-3 คนมาเป็นพนักงานขายอยู่ในร้านขายผ้าแห่งนี้ ภายหลังจากผู้หญิงไทยเหล่านั้นก็ตกเป็นภรรยาชาวญี่ปุ่นทั้งหมด ชาวญี่ปุ่นพวกนี้ได้ทำการค้าอยู่ 2 ปีกว่า แต่ร้านค้านี้มิได้มีความเจริญก้าวหน้าไปเท่าที่ควรและชาวญี่ปุ่นเองก็ได้ทำการค้าอยู่ 2 ปีกว่า แต่ร้านค้านี้มิได้มีความเจริญก้าวหน้าไปเท่าที่ควรและชาวญี่ปุ่นเองก็ได้มาควบคุมการขายผ้า คงปล่อยให้ผู้หญิงไทยค้าขายตามลำพัง ส่วนชาวญี่ปุ่นได้จ้างเรือยนต์บรรทุกสัมภาระขึ้นไปทำงานทางชายแดนพม่าตลอดเวลาในขณะที่มาประกอบการค้าผ้าอยู่ในจังหวัดกาญจนบุรี พอเกิดสงครามเมื่อปี พ.ศ. 2484 ชาวญี่ปุ่นทั้ง 3 คน ก็แต่งเครื่องแบบทหารญี่ปุ่น มียศ “ร้อยเอก” หัวหน้าชื่อนายเอส โอนะ ภายหลังจึงทราบกันว่าเป็นวิศวกรมาสำรวจและวางเส้นทางรถไฟเข้าสู่ประเทศพม่า

เสนา ธนรักษ์ (2536จ: 43) ได้เล่าถึง “ความทรงจำสงครามโลกครั้งที่ 2” เนื้อหากล่าวว่าเมื่อประมาณเดือนธันวาคมปี พ.ศ. 2484 หลังจากกองทัพญี่ปุ่นได้ยกพลขึ้นบกได้ประมาณ 6 เดือนที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และจังหวัดสงขลา กองทัพญี่ปุ่นได้เคลื่อนขบวนโดยรถไฟมายังสถานีหนองปลาตูก อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี แล้วเดินทางสู่จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อผ่านเข้าสู่ชายแดน

ประเทศพม่าทางด้านพระเจดีย์สามองค์ อำเภอสังขละบุรี ก็ได้มีกองทัพของทหารญี่ปุ่น พร้อมกับเหล่าเชลยศึกหลายประเทศถูกกวาดต้อนมาโดยการเดินเท้าเข้าสู่จังหวัดกาญจนบุรีเป็นระลอก บ้างก็ไม่มีเสื้อผ้าสวมใส่ บ้างก็เดินเท้าเปล่าเป็นครั้งแรกที่ชาวเมืองกาญจนบุรีได้เห็นเหล่าเชลยศึกต่างชาติที่อยู่ในสภาพเช่นนี้ ผมแดงก็มี คนผิวดำก็มีสร้างความสงสารยิ่งนัก จนชาวเมืองกาญจนบุรีต้องหยิบยื่นอาหารผลไม้ เช่น กล้วย ให้แก่เชลยศึก แต่หากทหารญี่ปุ่นพบเห็นเข้า ก็จะทำโทษเชลยนั้นทันที กองทัพญี่ปุ่นได้ทำการตั้งค่ายอยู่ที่บริเวณ “บ้านปากแพรก” และบริเวณ “บ้านท่ามะขาม” ริมฝั่งแม่น้ำแควใหญ่ทั้งสองฝั่ง ในช่วงนั้นมีชาวเมืองกาญจนบุรีได้ทำธุรกิจค้าขายกับบรรดาทหารญี่ปุ่นและเหล่าเชลยศึกกันอย่างเสรี ในตลาดเมืองกาญจนบุรี ก็ได้มีการค้าขายซึ่งบางครั้งเหล่าเชลยศึกก็ถูกปล่อยให้ออกมาเที่ยวตลาดได้ ซึ่งหากใครมีสิ่งของติดตัวมา เช่น นาฬิกาหรือทรัพย์สินอื่นๆ ก็จะนำมาแลกเปลี่ยนกับพ่อค้าแม่ค้าในตลาด ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นอาหารมากกว่า กองทัพญี่ปุ่นได้เกณฑ์เหล่าเชลยศึกลงมือสร้างทางรถไฟเรื่อยมา ตั้งแต่ หนองปลาตึก บ้านโป่ง ท่ามะกา ท่าม่วง เมืองกาญจนบุรี โดยสร้างค่ายใหญ่หลายแห่งเรื่อยมา โดยเฉพาะที่บ้านเขาดิน อำเภอท่าม่วง สร้างเป็นโรงงานซ่อมหัวจักรไอน้ำรถไฟ และที่ตำบลปากแพรก เมืองกาญจนบุรีได้สร้างเป็นค่ายใหญ่สะสมเสบียง



ภาพที่ 2.42 การขนนั้กโทษเชลยศึกสงครามและแรงงานชาวเอเชียโดยใช้เส้นทางรถไฟ  
ที่มา: อัศวิน โกมลเมนะ, (2550), ไม้หมอนแห่งความตายบนเส้นทางรถไฟสายมรณะ, พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอ็น เอส พี พรินติ้ง กรุ๊ป, น. 36.

ต่อมาในปี พ.ศ. 2488 ด้วยการทำงานของหน่วยใต้ดินหรือแนวที่ 5 ของเสรีไทยทำให้ทางสัมพันธมิตร สามารถรู้แนวที่ตั้งและการทำงานของกองทัพญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดีและได้มีการส่งเครื่องบินมาทิ้งระเบิด ณ บริเวณจุดยุทธศาสตร์สำคัญของกองทัพญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดีและได้มีการส่งเครื่องบินมาทิ้งระเบิด ณ บริเวณจุดยุทธศาสตร์สำคัญของกองทัพญี่ปุ่นคือ บริเวณค่ายที่บ้านโป่ง สะพานท่าข้าม นครปฐม และบริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแคว สงครามโลกครั้งที่ 2 ปิดฉากลงด้วยภาพเหตุการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งยังอยู่ในความทรงจำของชาวเมืองกาญจนบุรี และกำลังจะเลือนรางไปจาก

ความทรงจำ เมื่อทั่วโลกของเรามีสันติภาพ มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน สงครามที่โหดร้ายทารุณเช่นนี้ จะไม่เกิดขึ้นอีกต่อไป

ยอร์จ โวเกส (2536ฉ: 50) อดีตเชลยศึกชาวฮอลันดา ได้เล่าถึงเหตุการณ์ในครั้งนั้นว่าตนได้ถูกเกณฑ์มาพร้อมกับเพื่อนๆ เชลยศึกหลายหมื่นคน เดินทางขึ้นจากตอนใต้ของประเทศไทยสู่ค่ายเชลยศึกบ้านท่ามะขามจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อร่วมก่อสร้างทางรถไฟสู่ประเทศพม่า ด้วยระยะทางกว่า 400 กิโลเมตร การทำงานกว่า 16 ชั่วโมงต่อวัน การทำงานใช้มือล้วนๆ ไม่มีเครื่องทุ่นแรง ในบางช่วงต้องสกัดทุบหินให้แตกเพื่อวางรางรถไฟให้ผ่านไปได้ และบางช่วงทางยังไม่เสร็จแต่มีการเร่งเวลาก็กินทำงานกันตลอด 24 ชั่วโมง เป็นเวลา 3 วัน 3 คืนด้วยกัน จึงจะให้หยุดพักผ่อนหลับแล้วก็ตื่นขึ้นมาทำงานอีกครั้ง “เป็นเช่นนี้บ่อยครั้งจนงานล่าช้าเพราะกำลังคนงานไม่เพียงพอ” ต่อมาได้มีการเกณฑ์คนงานว่าจ้างมาทำงานเพิ่มอีกจากอินโดนีเซีย มลายู จีน พม่า เขมร และอื่นๆ อีกโดยจะมีแต่คนหนุ่มเท่านั้น ในเรื่องอาหารนั้น ญี่ปุ่นให้เรากินแต่พอดี มีปลาเค็ม มีข้าว มีผักในแต่ละมือซึ่งเป็น “แค่ปีเดียว” เท่านั้น ต่อจากนั้นอีก 3 ปีต้องเกิดการขาดแคลนอาหาร บางมือก็ได้กิน บางมือก็ไม่ได้กิน จนต้องทำให้เสียชีวิตกันเป็นจำนวนมาก “ญี่ปุ่นมากกว่าพวกเรา ฝรั่งเศสปัญหาเยอะ ไม่ชอบพวกเราเลย” โดยมักพูดให้กับคนงานที่มาร่วมกันก่อสร้างทางรถไฟสายนี้ ช่วงที่ยากลำบากมากที่สุดก็คือช่วงของการก่อสร้างสะพานข้ามแม่น้ำแคว เพราะต้องใช้มือล้วนๆ ในการก่อสร้าง บางครั้งก็มีการจมน้ำตายเป็นจำนวนมาก และสะพานข้ามแม่น้ำแควอันปัจจุบันนี้ไม่ใช่ที่พวกเราสร้าง สะพานเดิมนั้นจะอยู่ต่ำลงมาประมาณ 200 เมตร และสะพานแบบนี้ยังมีอีกหลายแห่ง ตลอดเส้นทางที่เราสร้างจนถึงประเทศพม่า



ภาพที่ 2.43 การทำงานของนักโทษเชลยศึกในการก่อสร้างทางรถไฟพร้อมกับแรงงานชาวพื้นเมืองพม่าที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 23.



ภาพที่ 2.44 แสดงสภาพความเป็นอยู่ของนักโทษเชลยศึก

ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 46.



ภาพที่ 2.45 สภาพนักโทษเชลยศึกที่มีสภาพร่างกายทรุดโทรมจากการเจ็บป่วยในเรือนพยาบาล

ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 42.

โยชิฮิสะ มาซูด้า (2536ช: 53) อดีตทหารช่างญี่ปุ่น ได้เล่าถึงเหตุการณ์ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ว่าเมื่อกองทัพญี่ปุ่นได้ยกพลขึ้นบกและยึดโจมตีพื้นที่แถวทวีปเอเชียได้เป็นส่วนใหญ่ก็ได้ลำเลียงพลและกวาดต้อนเหล่าเชลยศึกขึ้นแถบตอนใต้ของประเทศไทยตั้งแต่สิงคโปร์และมลายู ขึ้นมาเพื่อใช้ในการก่อสร้างทางรถไฟ และพร้อมกันนี้ก็ได้นำเชลยศึกที่ถูกจับเดินทางมาพร้อมกันสร้างทางรถไฟสายนี้ในเดือนธันวาคม ปีพ.ศ. 2484 ในการสร้างสะพานรถไฟสายนี้ได้แบ่งเป็นสัดส่วนคือชุดแรกได้เริ่มก่อสร้างภายในประเทศไทย โดยเริ่มต้นที่สถานีรถไฟบ้านหนองปลาตุ๊ก อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สูชายแดนประเทศไทย-พม่า ณ ด่านเจดีย์สามองค์ อำเภอสังขละบุรี ส่วนอีกชุดหนึ่งก็ได้สร้างขึ้นจากพม่าลงมาบรรจบกับเส้นทางของประเทศไทยโดยเริ่มลงมือทำการก่อสร้างรถไฟในเวลาพร้อมๆกัน แต่ด้วยเวลาของสงครามจึงมีการเร่งงานก่อสร้างให้เสร็จทันภายใน 1 ปี โดยการระดมกำลัง

ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์จากสิงคโปร์ มลายู คือ รางรถไฟและหัวจักรต่างๆ นอกจากนี้ยังได้เกณฑ์คนงาน และจ้างคนงานจากประเทศต่างๆมาร่วมก่อสร้าง การก่อสร้างเต็มไปด้วยความยากลำบาก เพราะเส้นทางเต็มไปด้วยป่าเขาและป่าดงดิบ ก่อให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บต่างๆ มากมาย ทั้งเหล่าเชลยศึกและบรรดาทหารญี่ปุ่นก็ต้องเสียชีวิตเป็นจำนวนมากในการก่อสร้างทางรถไฟสายนี้ เมื่อสงครามสิ้นสุดลงประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ในสภาพผู้แพ้สงครามทางสัมพันธมิตรได้ควบคุมสถานการณ์ไว้ได้ทั้งหมด และมีการสร้างรถถนนเส้นทางรถไฟบางช่วง ตลอดจนอุปกรณ์วัสดุก่อสร้างคืนประเทศมลายู และสิงคโปร์ ในการรื้อถอนขนย้าย ทำให้เหล่าทหารญี่ปุ่นซึ่งตกอยู่ฐานะเชลยศึกผู้แพ้สงคราม ต้องสูญเสียชีวิตเป็นจำนวนมากไม่น้อยเช่นกันด้วยการขาดอาหารและพืชไร่ต่างๆ “สงครามเกิดขึ้นจากการที่ไม่มีการพูดคุยกันจึงไม่เข้าใจกัน ตนเองก็ไม่อยากให้เกิดสงครามขึ้น”

ทองคำ วสุพันธ์ (2536ช: 56) ได้เล่าว่าตนเป็นผู้ดูแลอนุสาวรีย์กรรมกรและเชลยศึกไทยาณูสรณ์ กว่า 40 ปี ได้เล่าว่าในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้นตนได้เป็นผู้ทำการค้าขายกับทหารญี่ปุ่น โดยเริ่มจากทำการค้าขายผัก ขยายอาหาร ตลอดจนได้เป็นแม่ครัวในการหุงหาอาหารให้กับเหล่าบรรดาทหารเชลยศึก อาหารส่วนใหญ่จะเป็นต้มผัก ผัดผักกาด ผัดบวบ เรืองเนื้อหมู เนื้อวัว หรือไก่ ไม่ต้องพูดถึงเพราะไม่มีโอกาสจะได้กินสำหรับทหารเชลยศึก สร้างความหดหู่ยั้งนัก ร่างกายของเชลยศึกเริ่มผอมลง จากการทำงานหนักบางครั้งก็ต้องล้มตายกันเป็นจำนวนมากไม่น้อย ซึ่งทหารก็ได้ขุดหลุมเป็นบ่อยาวประมาณ 10 เมตรลึก 4 เมตร เมื่อมีการตายก็นำมาฝัง ในตอนเย็นก็จะมีเหล่าเชลยศึกพากันแบกหามหัวท้ายข้างละ 2 คน นำลงหลุม และมีการเป่าแตรไว้อาลัย แล้วจึงทำการฝังศพ เหตุการณ์แบบนี้มีบ่อยครั้งเป็นประจำพวกเขาจะมีความสุขได้อย่างไร “ผู้ที่ตายก็ตายกันไป ผู้ที่อยู่ก็ต้องทำงานกันต่อไป” เพื่อสร้างทางรถไฟมรณะแห่งนี้ให้แล้วเสร็จตามวันเวลาที่ญี่ปุ่นกำหนดไว้ พื้นที่เต็มไปด้วยอุปสรรคความยากลำบาก มีการเกณฑ์ทหารเชลยศึกและว่าจ้างกรรมกรทั้งชาวไทย ชาวจีน ลังกามาเพิ่มกันอย่างไม่ขาดระยะ มาใหม่ๆ อาหารการกินอุดมสมบูรณ์ดีต่อไปได้ 1 ปี ก็ขาดแคลนอาหารขาดยารักษาโรค เสียชีวิตกันอีกเป็นจำนวนมาก สำหรับค่ายเชลยศึก ซึ่งสร้างเป็นโรงนอนประมาณ 100 หลัง โดยตั้งอยู่ตรงบริเวณไร่เวชประสาทในปัจจุบัน ก็เป็นค่ายใหญ่ไม่เบา มีทหารเชลยศึกนับหมื่นคนอยู่กันตามมีตามเกิด ไม่มีความสุขเลย จนในที่สุดอนุสาวรีย์ดังกล่าวอยู่ใกล้กับสะพานข้ามแม่น้ำแคว โดยประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้สร้างไว้หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยการแสดงออกถึงส่วนหนึ่งของน้ำใจชาวญี่ปุ่นที่จะสรรเสริญดวงวิญญาณที่สูญเสียไป ซึ่งอนุสาวรีย์ลักษณะนี้มีด้วยกันสามแห่ง คือ ประเทศญี่ปุ่น เมืองมะละแหม่ง ประเทศพม่า และประเทศไทยที่จังหวัดกาญจนบุรี

วรวิฑูร์ สุวรรณฤทธิ (2536ฉ: 59) รองประธานชมรมประวัติศาสตร์เมืองกาญจนบุรี ได้เขียนบทความเรื่อง “หลักฐานทางประวัติศาสตร์บนซากทางรถไฟมรณะ” ได้กล่าวถึง เหตุการณ์จากสงครามมหาเอเซียบูรพา เมื่อปี พ.ศ. 2484 – 2488 ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย จนทำให้เกิดเส้นทางรถไฟที่ขนานนามว่า “ทางรถไฟมรณะ” ซึ่งเป็นเส้นทางประวัติศาสตร์ที่มีความสำคัญต่อชาวไทยและ

ชาวโลก ได้แก่ สถานีรถไฟหนองปลาตุ๊ก สถานีเขาตินกาญจนบุรี สุสานกรรมกร สุสานสหประชาชาติ (สุสานบ้านดอนรักและสุสานช่องไก่อ) สะพานข้ามแม่น้ำแคว อนุสรณ์ไทยอนุสรณ์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและ เซลยศึกสงครามโลกครั้งที่ 2 โค้งมรณะหรือถ้ำกระแซะ อนุสาวรีย์ช่องไฟนรก และสะพานหินตก ค่ายไทรโยค และด่านเจดีย์สามองค์ ซึ่งทั้งหมดเป็นความทรงจำของอดีตเหล่าเชลย ที่ได้ร่วมก่อสร้างทางรถไฟสายนี้ ภายใต้การบังคับบัญชาของทหารจักรพรรดิญี่ปุ่น

รวมศักดิ์ ไชโยโกมินทร์ (2536ณ : 99) ประธานชมรมประวัติศาสตร์เมืองกาญจนบุรี ได้เขียนบทความเรื่อง “แม่น้ำแคว และทางรถไฟสายมรณะ” ได้กล่าวถึงแผ่นดินเมืองกาญจน์ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2484-2488 มีเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ให้พวกเราได้ทราบในเรื่องความโหดร้ายทารุณความเมตตาปราณี ความอยู่รอดและความตาย ปิดท้ายด้วยความสันติอันขมขื่นและความชื่นชมของมวลมนุษยชาติหลายชาติหลายภาษาในแผ่นดินเมืองกาญจน์

- ภาพยนตร์เรื่อง สะพานข้ามแม่น้ำแคว “The Bridge on The River Kwai” โดย เดวิด ลีน (David Lean, 2500) เป็นเรื่องราวแห่งความทรงจำ ตำนานของการผจญภัยแห่งสงครามโลกครั้งที่ 2 บทภาพยนตร์ต่อต้านสงครามและเป็นครั้งแรกของผู้กำกับการแสดง เดวิด ลีน (David Lean) ที่ภาพยนตร์สามารถทำเงินได้หลายหลายล้านดอลลาร์ ภาพยนตร์ถ่ายทำแบบจอกว้าง เพื่อให้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเต็มตา และสร้างมาจากพื้นฐาน นวนิยายของนักประพันธ์ชาวฝรั่งเศสที่ชื่อว่า Pierre Boulle เขาแต่งนวนิยายเรื่องนี้ขึ้นมาในปี พ.ศ. 2497 ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงใช้ชื่อตามหนังสือ นวนิยายที่เขาแต่ง ส่วนชื่อผู้ร่วมงานอื่นๆ ในการเขียนบทภาพยนตร์ทบทวนข้อมูลและรายชื่อบุคคลทางประวัติศาสตร์ คือ Mr. Carl Foreman และ Mr. Michael Wilson ภาพยนตร์นี้เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง เป็นเรื่องราวชีวิตจริงของพันโท ฟิลิปป์ ทูสซี (Lieutenant Colonel Philip Toosey) หนึ่งในจำนวนทหารสัมพันธมิตรที่ตกเป็นนักโทษเชลยศึกสงคราม เรื่องราวของเขาถูกดำเนินเรื่องในระหว่างปี พ.ศ. 2485 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2486 เมื่อพวกเขาถูกสั่งให้ก่อสร้างสะพานข้ามแม่น้ำแควที่อยู่ในประเทศไทยทั้งสองสะพาน (สะพานไม้และสะพานเหล็ก) เพื่อให้กองทัพญี่ปุ่นเคลื่อนย้ายทหารและอาวุธจากกรุงเทพฯ ไปสู่อย่างกึ่ง สะพานนี้ตามความเป็นจริงถูกใช้และถูกทำลายในเวลาสองปีหลังการก่อสร้างในช่วงปลายเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2488 เรื่องราวสะพานที่เป็นความจริงนี้ได้ถูกตรวจสอบจากหนังสือ The Man Behind the Bridge ที่เป็นชีวิตจริงของพันเอก นิโคลสัน (Colonel Nicholson) ที่แต่งโดยนายปีเตอร์ เดวิส (Peter Davies) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความสำเร็จอย่างสูงสุดติดอันดับหนึ่งของภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปี ได้รับความเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ถึงแปดรางวัล และสามารถคว้ารางวัลมาได้ถึงเจ็ดรางวัล ตารางที่ 2.2 จำนวนนักโทษเชลยศึกสงครามและแรงงานชาวเอเชียที่เสียชีวิตในระหว่างเส้นทางรถไฟสายประเทศไทย-พม่า ในระหว่างปีพ.ศ. 2485 - 2488

ประเทศ	จำนวน/คน	ช่องไก่	กาญจนบุรี	ทันนุญชายัค	รวม/คน	รวมผู้ที่เสียชีวิต/คน
อังกฤษ	30,000 ±	1,384	3,568	1,588	6,540	6,540
คัทซ์	18,000 ±	313	1,896	622	2,830	2,830
ออสเตรเลีย	13,000 ±	-	1,362	1,348	2,710	2,710
มาลาอัน	ไม่ทราบจำนวน	37	104	79	220	220
อินเดีย	ไม่ทราบจำนวน	6	12	15	33	33
นิวซีแลนด์	ไม่ทราบจำนวน	-	2	3	5	5
คานาดา	ไม่ทราบจำนวน	-	1	1	2	2
พม่า	ไม่ทราบจำนวน	-	1	1	2	2
ไม่ทราบประเทศ	ไม่ทราบจำนวน	-	35	114	149	149
อเมริกา	700 ±	-	-	-	নারায়ণ ผู้เสียชีวิต กลับสู่มาตุภูมิ	356
ชาวเอเชีย	200,000 ±					80,000 ±
ญี่ปุ่น	15,000					1,000
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>275,000 ±</b>					<b>94,000 ±</b>

ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 55.

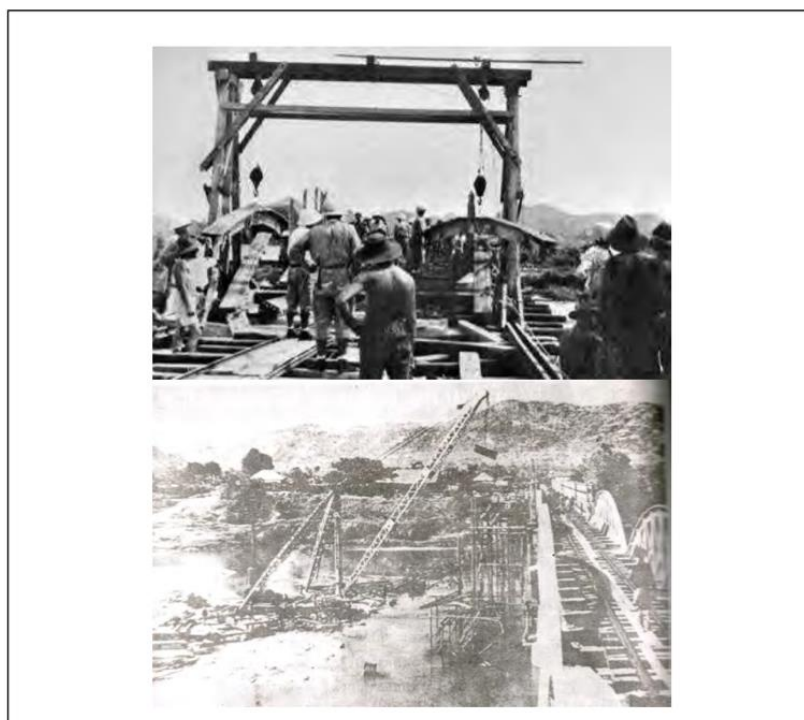
## 2. สะพานข้ามแม่น้ำแคว

เมื่อมาถึงจังหวัดกาญจนบุรีเส้นทางเริ่มลำบากเพราะเต็มไปด้วยแม่น้ำ ชุนเขา ป่ารกชัฏ โดยเฉพาะต้องสร้างสะพานข้ามแม่น้ำแควไปทางฝั่งตะวันตก กองทัพอังกฤษได้เลือกเอาบริเวณบ้านท่ามะขามเหนือเมืองกาญจนบุรีขึ้นไปประมาณ 2 กิโลเมตร เป็นที่ก่อสร้างสะพานเพราะเป็นที่มิดินแข็งสามารถวางรางรถไฟได้มั่นคงถาวร โดยกองทัพอังกฤษได้ใช้แรงงานจากเชลยศึกสร้างเป็นสะพานไม้ก่อนชั่วคราวเพื่อลำเลียงสัมภาระ สะพานไม้นี้อยู่ห่างจากสะพานเหล็กปัจจุบันทางใต้ 100 เมตร เริ่มลงมือก่อสร้างเมื่อระดับน้ำลดลง ในปลายเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2485 สร้างแล้วเสร็จในต้นเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2486 ใช้เวลาก่อสร้างประมาณ 3 เดือน ลดปริมาณงานลง โดยการไม่สร้างสะพานยาวข้ามแม่น้ำใหญ่ หรือด้วยการไม่ขุดเจาะอุโมงค์อันเป็นหลักการต่างๆ ไปของการสร้างทางรถไฟ เมื่อเป็นเช่นนี้จะต้องสร้างสะพานข้ามแม่น้ำผ่านบริเวณของแม่กลองสักช่วงหนึ่งเลยเลือกเอาบริเวณบ้านท่ามะขามเป็นที่ก่อสร้าง ซึ่งเป็นบริเวณที่มีฐานดินหนาแน่นที่สุด นั่นคือการสร้างสะพานชั่วคราวรันดินแม่กลองนั่นเอง สะพานนี้มีความยาวตามแนวตรง ประมาณ 300 เมตร (ยามาโมโตะ, 1982: 37)

สะพานข้ามแม่น้ำแควมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก เพราะปีแอร์ บูเย นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศสนำมาเขียนเป็นนิยายที่พูดถึงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการสร้างทางรถไฟสายไทย-พม่าและต่อมามี



ผู้นำไปสร้างภาพยนตร์ชื่อเรื่อง “Bridge On The River Kwai” โดยการนำของดารามีชื่อ เช่น อเล็ก กิเนส วิลเลียม โฮลเดนในปัจจุบันราวปลายเดือนพฤศจิกายน มีการแสดงงานแสงเสียงทุกปี เพื่อระลึกถึงความโหดร้ายของสงคราม (อนุสาร อ.ส.ท., 2513: 24-25) โดยสะพานแห่งนี้ตั้งอยู่ที่ริมลำน้ำแควใหญ่บ้านท่ามะขาม ในเขตเทศบาลเมือง เป็นอนุสรณ์สงครามที่ยิ่งใหญ่ เดิมสร้างเป็นสะพานไม้ เพื่อเร่งลำเลียงสิ่งของสัมภาระข้ามไปยังฝั่งด้านโน้น ต่อมาจึงสร้างเป็นสะพานคอนกรีตถาวร ห่างกับสะพานไม้ประมาณ 100 เมตร สะพานนี้ประกอบด้วยช่องสะพานเหล็ก 12 ช่อง มีความยาว 300 เมตร เริ่มสร้างเมื่อระดับน้ำในแม่น้ำแควใหญ่ลดลงในปลายเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2485 การก่อสร้างใช้ซุงทั้งต้นนำมาเป็นเสาเข็มตอกลงไปไม่มีทางหลุด โดยได้ลำเลียงโครงเหล็กมาจากขวา โดยทางเรือมาประกอบเป็นโครงสะพาน สะพานสร้างแล้วเสร็จเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2486 ทำพิธีเปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2486 ต่อมาฝ่ายสัมพันธมิตรเริ่มมีกำลังเข้มแข็งขึ้นจึงได้นำเครื่องบินมาทำลายทางรถไฟโดยเฉพาะบริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแควถูกทิ้งระเบิดจากฝ่ายสัมพันธมิตรรวมถึง 10 ครั้ง ถูกโจมตีครั้งแรกในวันที่ 29 พฤศจิกายน 2486 และในวันที่ 13 มกราคม 2487 แต่ทัศนวิสัยไม่ค่อยดี และต่อมาถูกโจมตีอีกหลายครั้งมีครั้งหนึ่งที่ถูกคอสะพานชำรุดไป 3 ช่วง แต่ได้รับการบูรณะใหม่จนสามารถใช้งานได้ หลังสงครามยุติไทยได้ซื้อเส้นทางรถไฟจากรัฐบาลอังกฤษ



ภาพที่ 2.46 แสดงการก่อสร้างสะพานเหล็กถาวรข้ามแม่น้ำแคว  
ที่มา: พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะ และเชลยศึก, 2554



ภาพที่ 2.47 สภาพบริเวณสะพานข้ามแม่น้ำแควในปัจจุบัน  
ที่มา: [www.google.co.th/สะพานข้ามแม่น้ำแคว\[ออนไลน์\], 2555](http://www.google.co.th/สะพานข้ามแม่น้ำแคว[ออนไลน์], 2555)

นับเป็นสะพานขั้วนิรันดร์ที่เป็นอนุสรณ์สำคัญหลังสงครามมาจนถึงทุกวันนี้ จังหวัดกาญจนบุรีได้จัดงานเพื่อเป็นเครื่องเตือนภัยของสงครามในปลายเดือนพฤศจิกายนของทุกปี เมื่อสิ้นสงครามรัฐบาลไทยได้เจรจากับอังกฤษ ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2489 โดยรัฐบาลไทยขอซื้อทางรถไฟสายนี้เป็นเงิน 1,500,000 ปอนด์สเตอร์ลิง เป็นเงินไทย 50 ล้านบาท (รวมทั้งวัสดุสิ่งของสถานี รางรถไฟ หัวรถจักร เครื่องมือ ฯลฯ) โดยรัฐบาลไทยได้ผ่อนใช้เป็นงวดเนื่องจากสภาพแวดล้อมเป็นป่าเขา ไม่มีเงินและความสามารถที่จะบำรุงรักษาไว้ตลอดเส้นทาง ครั้งหนึ่งในการสำรวจตามทางรถไฟที่จะตกลงซื้อขายกัน ม.ล.ตรี เดชาติวงศ์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงคมนาคมได้นั่งรถไฟสำรวจเนื่องจากไม่หมอนรถไฟในเขตอำเภอทองผาภูมิถูกไฟไหม้และมีต้นไม้ปกคลุมทำให้หัวรถจักรหล่นลงไปในหุบเหวถึงแก่กรรม ในปัจจุบันจึงรื้อทางรถไฟเหลือเพียงสถานีน้ำตก

### 3. สุสานทหารฝ่ายสัมพันธมิตรหรือสุสานสหประชาชาติ

เมื่อสิ้นสงคราม ได้มีการตกลงระหว่างรัฐบาลไทยกับฝ่ายสัมพันธมิตรที่กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2497 เพื่อได้จัดสร้างสุสานผู้เสียชีวิตในการสร้างทางรถไฟสายมรณะที่จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 2 แห่งด้วยกัน เพื่อฝังศพบรรดาเชลยที่เสียชีวิต ดังนี้



ภาพที่ 2.48 สภาพบริเวณสุสานสหประชาชาติกาญจนบุรี (ดอนรัก) ในอดีต  
ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้าม  
แม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 54.



ภาพที่ 2.49 สภาพบริเวณสุสานสหประชาชาติกาญจนบุรี (ดอนรัก) ปัจจุบัน

**3.1 สุสานกาญจนบุรี** ( Kanchanaburi War Cemetery) ตั้งอยู่ที่ บ้านดอนรัก เขตเทศบาลเมืองกาญจนบุรี หรือชาวบ้านเรียกกันว่า ป่าช้าฝรั่ง มีเนื้อที่ 17ไร่ ตัวสุสานล้อมรอบด้วย ต้นพุทธรักษาทั้ง 4 ด้าน และมีลวดหนามอีกชั้นหนึ่ง ทางเข้าด้านหน้าก่ออิฐถือปูนเป็นรูปซุ้มประตู มีตัวอักษรเขียนไว้ว่า Kanchanaburi War Cemetery 1939-1945 ภายในห้องโถงมีคำจารึกทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษว่า ความว่า คริสต์ศักราช 1939-1945 แผ่นดินซึ่งเป็นทั้งที่ตั้งแห่งสุสานนี้ เป็นสมบัติของประชาชนชาวไทย ได้อุทิศให้เป็นสถานที่พักตลอดกาล สำหรับทหารเรือ ทหารบก และ ทหารอากาศ ผู้ซึ่งได้รับเกียรติ ณ ที่นี้ บริเวณตรงกลางสนามหญ้าด้านในสุด สร้างเป็นไม้กางเขนขนาดใหญ่บริเวณรอบจัดทำเป็นหลุมฝังศพทำเป็นแถวเป็นระเบียบ มีแผ่นทองเหลืองจารึกชื่อ สังกัด อายุ และคำไว้อาลัยมีเลขศีกที่ถึงแก่กรรมและรวบรวมไว้ จำนวน 6,982 คน

**3.2 สุสานช่องไก่** (Chung Kai War Cemetery) บ้านเขาปูน ตำบลลิ้นช้าง อำเภอเมืองกาญจนบุรี ตั้งอยู่ใกล้ลำน้ำแควน้อยมีเนื้อที่ 11ไร่ ลักษณะการสร้างเหมือนกับที่สุสานดอนรัก สุสานนี้ เคยเป็นที่ตั้งค่ายใหญ่ของเชลยมาก่อน ในค่ายนี้มีทั้งโรงพยาบาล โบสถ์ โรงภาพยนตร์รวมทั้งเป็นที่พักเชลย มีผู้เสียชีวิตที่รวบรวมไว้ที่สุสานนี้จำนวน 1,740 คน



ภาพที่ 2.50 บริเวณสุสานสหประชาชาติช่องไก่อ่ (ช่องควาย) ในอดีต  
ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้าม  
แม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 54.



ภาพที่ 2.51 บริเวณสุสานสหประชาชาติช่องไก่อ่ (ช่องควาย) ปัจจุบัน

#### 4. โค้งมรณะหรือถ้ำกระแซ

เป็นบริเวณที่ทางรถไฟเลียบลำน้ำแควน้อย ที่ถ้ำกระแซ บ้านอ้ายทิต อำเภอไทรโยค การก่อสร้างทางรถไฟในช่วงนี้มีเทือกเขาสูงชันติดกับลำน้ำแควน้อย วิศวกรญี่ปุ่นจำเป็นต้องสร้าง

เลียบลำน้ำ ทางรถไฟแห่งนี้คิดเคี้ยวลัดเลาะไปตามภูเขา ยาว 400 เมตร บางช่วงสูงกว่าพื้นดินกว่า 10 เมตร โดยใช้ไม้ค้ำยันเพื่อความมั่นคง ด้านขวามีถ้ำอยู่ 2 ถ้ำ คือ ถ้ำกระแซ กับถ้ำชะนี ส่วนด้านซ้ายเป็นแม่น้ำแควน้อย จอนห์โคซ อุตติเชลยศึกได้บันทึกว่า ที่นั่นต้องบุกขึ้นไปทำงานที่แปลกใจพวกฝรั่งอย่างยิ่งคือ ที่นั่นมีสะพานยาวถึง 400 เมตร สร้างไว้อย่างน่าดูทั้งที่ไม่น่าจะเชื่อว่าจะทำได้เช่นนั้น แม่น้ำตอนนั้นทั้งหน้าผาทั้งลึกลับประกอบด้วยหน้าผาสูง ตรงที่สร้างสะพานอันน่าประหลาดใจนั้น เมื่อสามารถที่คิดว่าที่ตรงนั้นไม่มีอะไรเลยป่าเราดี ๆ แต่บัดนี้ได้เนรมิตสะพานใหญ่ขึ้น และใช้แต่เท่านั้นยังมีรถจักรแล่นไปมาอย่างสบาย ทาสแห่งพระราชราชสมัยคริสต์ศักราช 1943นี้จะสามารถแม้จะขู่เชลยบังคับให้ทาสสร้างสะพานยาว เท่ากับสะพานนี้ให้แล้วเสร็จในเวลาอันจำกัดเท่านั้นได้ นอกจากพระเจ้าจักรพรรดิชาติเดียวเท่านั้น (สาโรจน์ สวัสดิกุล, แปล, 1982: 20)หลังจากเปิดเดินรถไฟขบวนรถไฟญี่ปุ่น เคยมีขบวนรถไฟตกลงไปในแม่น้ำแควน้อย ทำให้ชาวอินโดนีเซีย มลายู ญี่ปุ่นเสียชีวิตจำนวนหนึ่ง



ภาพที่ 2.52 สภาพบริเวณสะพานถ้ำกระแซ (โค้งมรณะที่อ้ายหิด) ในอดีต  
ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้าม  
แม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 32.



ภาพที่ 2.53 สภาพบริเวณสะพานถ้ำกระแซ (โค้งมรณะที่อ้ายหิด) ปัจจุบัน

### 5. ช่องเขาขาดหรือช่องไฟนรก

อนุสาวรีย์ช่องเขาขาด ตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำการของ กรบ.กลาง ในเขตอำเภอไทรโยค เป็นหน้าผาสูงชันที่เชลยต้องสกัดภูเขาด้วยแรงงาน ทำงานทั้งวันทั้งคืนตลอดเวลา 12 สัปดาห์ เพื่อวางรางรถไฟอย่างรีบด่วนเชลยชาวออสเตรเลียที่รับผิดชอบบริเวณนี้ ยังจำเหตุการณ์ที่ทรหดแห่งนี้ได้อย่างไม่รู้ลืม เมื่อสงครามสงบผู้ที่รอดชีวิตชาวออสเตรเลียโดยการนำของ เซอร์ เอ็ดเวิร์ด ดันลอป ได้กลับมาสร้างอนุสรณ์บริเวณนี้และเรียกชื่อบริเวณนี้ว่า ช่องไฟนรกโดยสร้างเป็นบันไดไม้ลงไปข้างล่างที่วางรางรถไฟสูงประมาณ 15 เมตรเป็นบริเวณที่ทำการขุดเจาะระเบิดหินเป็นช่องทางกว้าง 10 เมตรเพื่อวางรางรถไฟซึ่งอยู่บนหน้าผาสูงชัน ความสูงจากยอดเขาลงไปประมาณ 17 เมตร ต่อมาได้เกิดไฟไหม้บันไดไม้ในปัจจุบันจึงได้มีการสร้างเป็นบันไดคอนกรีตและแผ่นป้ายทองเหลืองแสดงจุดที่สำคัญของเส้นทางรถไฟ ปัจจุบันได้รับความร่วมมือจากสมาคมออสเตรเลีย-ไทยก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ขึ้นแสดงภาพถ่ายของเชลยศึกและการสร้างทางรถไฟ โดยทำพิธีเปิดเมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2541 เพื่อเป็นการระลึกถึงสงคราม



ภาพที่ 2.54 ภาพวาดของนักโทษเชลยศึกที่ทำงานขุดหินภูเขาในช่องเขาขาด (Hellfire Pass) ที่มา: เจพี [นามแฝง]. ผู้รวบรวม. (ม.ป.ป.) เรื่องราวที่ควรจดจำเส้นทางรถไฟสายมรณะสะพานข้ามแม่น้ำแคว, (ม.ป.ท.), น. 36.



ภาพที่ 2.55 บริเวณอนุสรณ์ช่องเขาขาด ที่มา: สุกานดา ถิ่นฐาน

### สรุป

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงความสำคัญของปัจจัยต่างๆ หลายประการที่อาจส่งผลต่อรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง 'วัฒนธรรมสร้างสรรค์' ในเส้นทางรถไฟสาย

มรณะ จังหวัดกาญจนบุรี หลากหลายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบบริการผ่านกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และจากการศึกษางานวิจัยในอดีตพบว่าพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมให้ความสนใจกับสิ่งใหม่และนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเรื่องวัฒนธรรมที่แตกต่าง กันมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างระหว่างงานวิจัยนี้กับวิจัยในอดีต คือ การศึกษาปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่เพื่อนำมาสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว สร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ในเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี และศึกษา พฤติกรรมนักท่องเที่ยวต่างชาติเพื่อกำหนดหรือพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้ตอบสนองกับพฤติกรรมของ นักท่องเที่ยวได้อย่างสร้างสรรค์และก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ผู้วิจัยหวังว่าผลจากการทำวิจัยรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี จะเป็นประโยชน์ในการนำไปพัฒนารูปแบบกิจกรรม การท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวให้มากขึ้น และ ส่งเสริมการท่องเที่ยวและพื้นที่ชุมชนใกล้เคียงได้อย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยได้นำมาสรุปเป็นแนวทางการนำงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาใช้ประโยชน์ใน งานวิจัยครั้งนี้ ดังตารางที่ 2.3

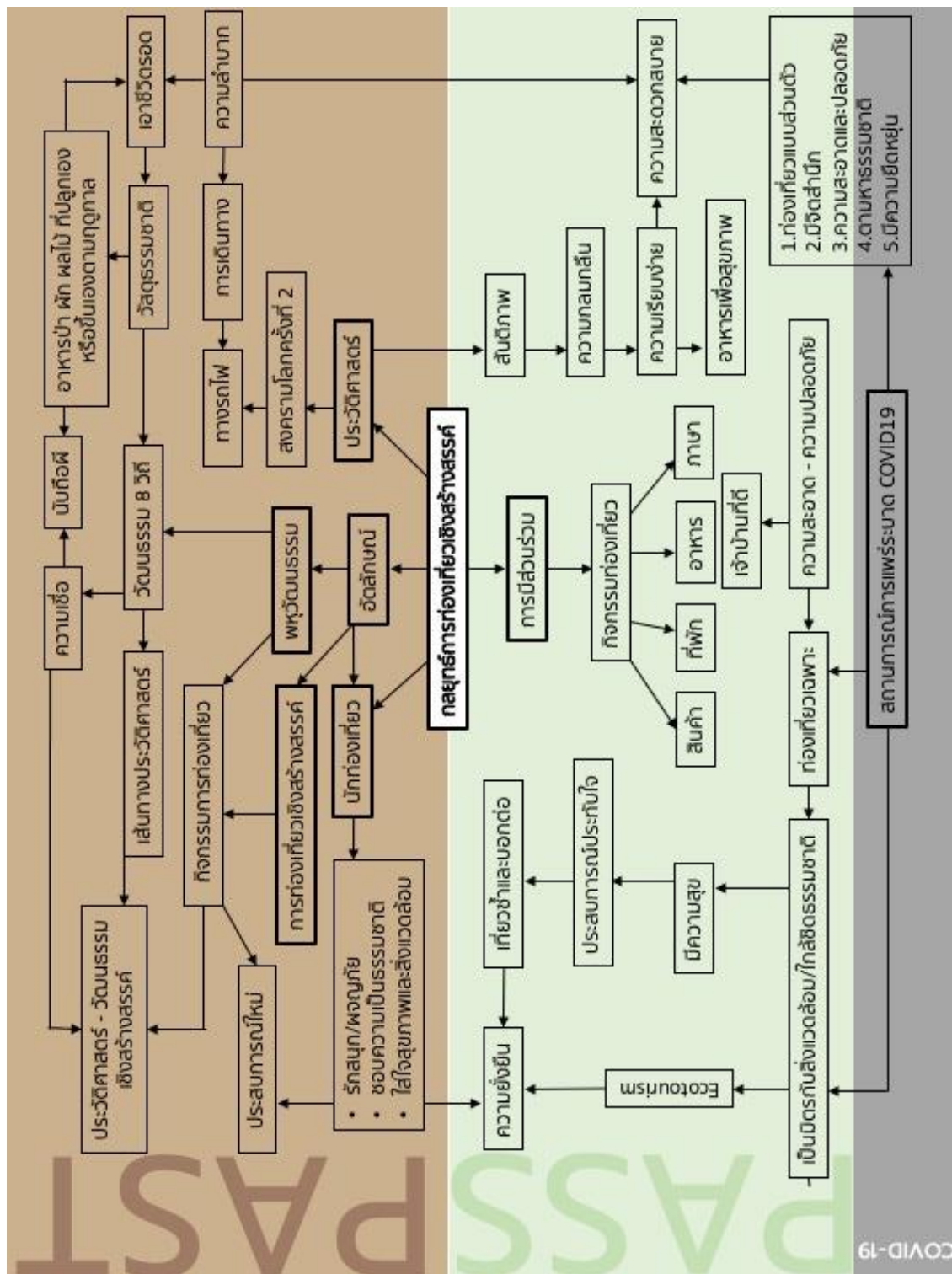
ตารางที่ 2.3 สรุปแนวทางการศึกษาและใช้ประโยชน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประเด็นที่เกี่ยวกับเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวทางการศึกษาและใช้ประโยชน์				
	สนับสนุน ความสำคัญ และปัญหา ของการวิจัย	การสร้าง กรอบ แนวความคิด การวิจัย	การสร้าง เครื่องมือ การวิจัย	เปรียบเทียบ ในการ วิเคราะห์ ข้อมูล	สนับสนุน การ อภิปราย ผลการวิจัย
แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่มีบทเรียนจาก ความสูญเสียอุบัติภัย และ มรณภัย	✓	✓	✓	✓	✓
แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย	✓	✓	✓		
แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการ การท่องเที่ยว			✓	✓	✓
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม และการแพร่กระจาย วัฒนธรรม		✓	✓	✓	



ตารางที่ 2.3 สรุปแนวทางการศึกษาและใช้ประโยชน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

ประเด็นที่เกี่ยวกับเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	แนวทางการศึกษาและใช้ประโยชน์				
	สนับสนุน ความสำคัญ และปัญหา ของการวิจัย	การสร้าง กรอบ แนวความคิด การวิจัย	การสร้าง เครื่องมือ การวิจัย	เปรียบเทียบ ในการ วิเคราะห์ ข้อมูล	สนับสนุน การ อภิปราย ผลการวิจัย
แนวคิดเกี่ยวกับนักท่องเที่ยว		✓			
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม นักท่องเที่ยว	✓	✓	✓	✓	
แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ ทางการท่องเที่ยว			✓	✓	✓
แนวคิดการเป็นเจ้าของบ้านและ การต้อนรับนักท่องเที่ยว			✓	✓	
แนวคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ ทางวัฒนธรรม		✓	✓	✓	
ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทพื้นที่ วิจัย เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี	✓	✓	✓		✓
เอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง	✓	✓	✓	✓	✓



แผนภาพที่ 2.1 โครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

จากแผนภาพที่ 2.1 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ในหัวข้อวิจัย เรื่อง พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี โดยแบ่งจากผลการทบทวนวรรณกรรมเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงเรื่องราวประวัติศาสตร์ในช่วงเวลาปัจจุบันจึงเป็นที่มาของ PAST – PASS โดยแยกองค์ประกอบส่วนที่ 1 PAST: พื้นที่ คือตัวแปรต้นทั้ง 3 ตัวแปรดังนี้

- 1) ประวัติศาสตร์: สงครามโลกครั้งที่ 2 ในการสร้างเส้นทางรถไฟที่ใช้ในการเดินทางขนส่งเชลยศึกและอุปรณ์เพื่อทำการสงครามในอดีตจนเป็นเส้นทางรถไฟเพื่อใช้คมนาคมในวิธีการท่องเที่ยวในปัจจุบัน ซึ่งในการก่อสร้างเส้นทางรถไฟนั้นมีความลำบากมากจนทำให้เชลยศึกบางคนหาวิธีในการเอาชีวิตรอดในป่าโดยการเชื่อมสัมพันธ์กับคนไทยเพื่อให้ได้อาหาร ที่อยู่ รวมถึงยารักษาโรค นำไปสู่ตัวแปรที่ 2) อัตลักษณ์: ในพื้นที่พหุวัฒนธรรมประกอบไปด้วยวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลายแต่อยู่อาศัยร่วมกันแบบพึ่งพาอาศัยกับธรรมชาติและเอื้อเพื่อเอื้อเผื่อแผ่ระหว่างกันกับกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ และใช้ชีวิตบนพื้นฐานของความเชื่อ ความศรัทธา โดยมีการอนุรักษ์และสืบทอด ส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น โดยส่วนมากจะอาศัยอยู่ตามแนวเขา ริมแม่น้ำ เนื่องจากอยู่ในป่าจึงต้องนำวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่อย่างไม่จำกัดมาทำอาหาร และสร้างเป็นที่อยู่อาศัย รวมถึงในบริเวณค่ายทหารเองก็สร้างที่อยู่จากไม้ไผ่ที่หาได้ง่ายในป่าให้พวกเชลยศึกนอน ซึ่งจากการศึกษาพบว่ากลุ่มชาติพันธุ์มีความสัมพันธ์โดยเป็นหนึ่งในกลุ่มแรงงานที่เข้ามารับจ้างในการสร้างเส้นทางรถไฟและมีที่อยู่อาศัยที่เส้นทางรถไฟตัดผ่าน ในการวิจัยครั้งนี้จึงเห็นความน่าสนใจในการเชื่อมโยงเส้นทางเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการท่องเที่ยวจากการมีส่วนร่วมหนึ่งในกระบวนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไปส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่ม รักสนุก/ ผจญภัย, ชอบความเป็นธรรมชาติ และใส่ใจสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ส่วนที่ 2 PASS: ประสบการณ์ คือตัวแปรกำกับ และตัวแปรตามกระบวนการสื่อความหมายและออกแบบรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวจากการมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการ ผ่าน สินค้า ที่พัก อาหาร ภาษา ให้เกิดการเรียนข้ามวัฒนธรรม ผ่านการออกแบบบริการอย่างครบวงจรรวมถึงรูปแบบการจัดการท่องเที่ยวในเรื่องของคน คือ ศักยภาพและความพร้อมในการเป็นเจ้าบ้านที่ดี ที่จะคอยต้อนรับนักท่องเที่ยวและให้ข้อมูลของสถานที่ในแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อให้นักท่องเที่ยวรับรู้ถึงความเป็นมาของประวัติศาสตร์จากความลำบากจนถึงสันติภาพจนกลายเป็นความกลมกลืนในพื้นที่ ที่ผู้คนมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและพึ่งพาอาศัยธรรมชาติซึ่งกันและกันแบบปลอดภัยซึ่งตอบปัญหาสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อ COVID-19 ที่ทำให้รูปแบบการท่องเที่ยวเป็นแบบส่วนตัว คำนี้ถึงเรื่องความสะอาดและความปลอดภัย มีจิตสำนึก อยากรักษาธรรมชาติและสามารถยืดหยุ่นเวลาได้อย่างอิสระ เพื่อสร้างความสุขและความสุนทรีย์ที่จะทำให้นักท่องเที่ยวประทับใจกลับมาเที่ยวซ้ำและบอกต่อก่อให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีการดำเนินการวิจัย

#### 3.1 บทนำ/ความนำ

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว ปัจจัยด้านพื้นที่และทรัพยากรทางธรรมชาติและวัฒนธรรม โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1.1 ศึกษาข้อมูล ทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในประเด็นเรื่องการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้การดำเนินไปตามขั้นตอนและถูกต้องตามระเบียบวิธีการ

3.1.2 สร้างเครื่องมือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล

3.1.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรเป้าหมาย โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์

3.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาปรับปรุง พัฒนาระบบการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับพื้นที่และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน

3.1.5 สรุปผลการวิจัยเชิงสำรวจ

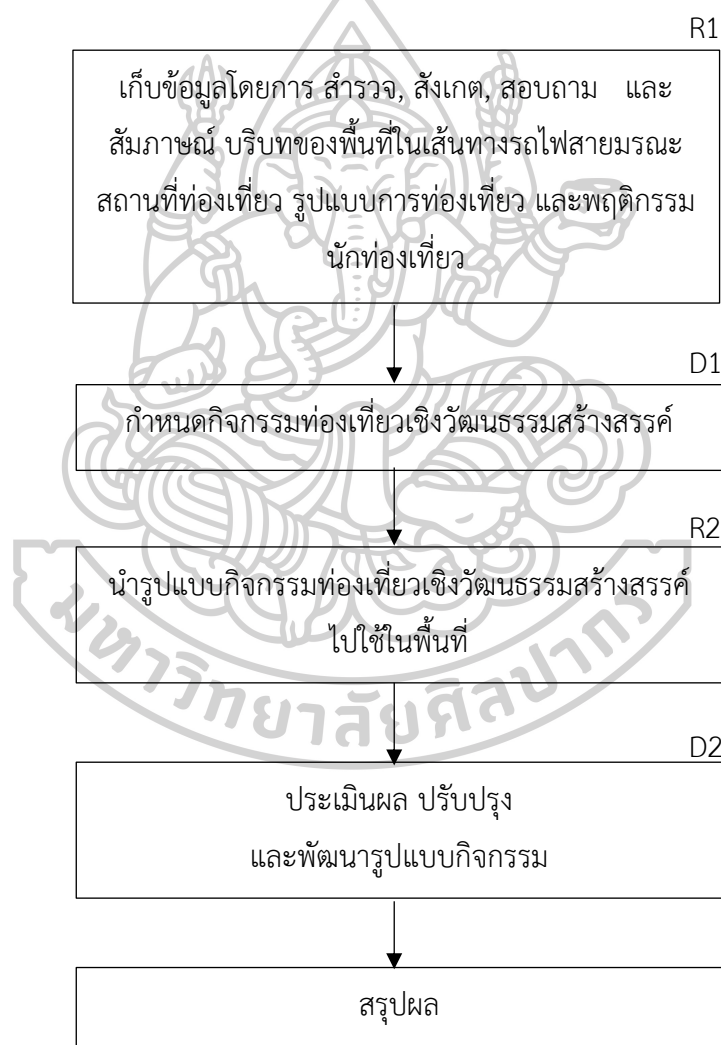
3.1.6 นำผลการวิจัยเชิงสำรวจไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานประกอบการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ในพื้นที่ทดลอง

3.1.7 สรุปผลการวิจัยและพัฒนา (R&D) และรายงานผลการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอระเบียบวิธีการดำเนินการวิจัย ซึ่งครอบคลุม (ก) แนวทางที่ใช้ในการศึกษา (ข) ประชากร ขนาดกลุ่มตัวอย่าง (ค) วิธีการสุ่มตัวอย่าง (ง) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (จ) การสร้างมาตรวัดและค่านิยามปฏิบัติการ (ฉ) เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.2 แนวทางที่ใช้ในการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี” การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบวิธีการผสมผสาน (Multi Methods) เก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสอบถาม สัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม และเชิงปริมาณ (Quantitative Data) โดยการใช้แบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์ มีขั้นตอนการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัย

**ขั้นตอนที่ R1** เก็บข้อมูลโดยการ สํารวจ, สํงเกต, สอบถาม และสัมภาษณ์ บริบทของพื้นที่ ในเส้นทางรถไฟสายมรณะ สถานที่ท่องเที่ยว รูปแบบการท่องเที่ยว และพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

**ขั้นตอนที่ D1** กำหนดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (ดูในบทที่ 4)

**ขั้นตอนที่ R2** นำรูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ไปใช้ในพื้นที่ (ดูในบทที่ 4)

**ขั้นตอนที่ D2** ประเมินผล ปรับปรุงและพัฒนาารูปแบบกิจกรรม ซึ่งจะได้นำเสนอรายละเอียด ในบทที่ 5

ขั้นตอนสรุปผล สรุปผลการศึกษาจากการประเมินผลการทำงานกิจกรรมท่องเที่ยวและ ข้อเสนอแนะ

### 3.2.1 แนวทางเชิงปริมาณ (quantitative approach)

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม จากนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวใน เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเฉพาะกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยมาตรวัดตัวแปรหลักที่มีอยู่ในกรอบแนวความคิดทุกตัว และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจะ นำไปวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์ (path analysis) ในด้านการวิเคราะห์ข้อมูลได้ใช้โปรแกรม สำเร็จรูปในการหาค่าสถิติต่าง ๆ ทั้งสถิติเบื้องต้นและสถิติวิเคราะห์ โดยมีการทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability test) ของมาตรวัดของตัวแปรต่างๆ ก่อนนำไปใช้จริง และได้แปลงข้อมูลเพื่อนำไป วิเคราะห์เชิงสังคมศาสตร์

### 3.2.2 แนวทางเชิงคุณภาพ (qualitative approach)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกตและสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) ในประเด็นเรื่อง การ ออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านพื้นที่ และปัจจัยทาง พฤติกรรมนักท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

### 3.2.3 ตัวแปรและกรอบแนวความคิด

#### 3.2.3.1 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

##### 3.2.3.1.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่

1. เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี และเส้นทางกาญจนบุรี
2. ลักษณะทางกายภาพ จ.กาญจนบุรี
3. พฤติกรรมของนักท่องเที่ยว

##### 3.2.3.1.2 ตัวแปรควบคุม (Moderator Variable) ได้แก่

1. กลยุทธ์ท่องเที่ยว
2. รูปแบบการจัดการท่องเที่ยว 7s Mackinsey

3.2.3.1.3 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ การออกแบบกิจกรรม

การท่องเที่ยวได้แก่

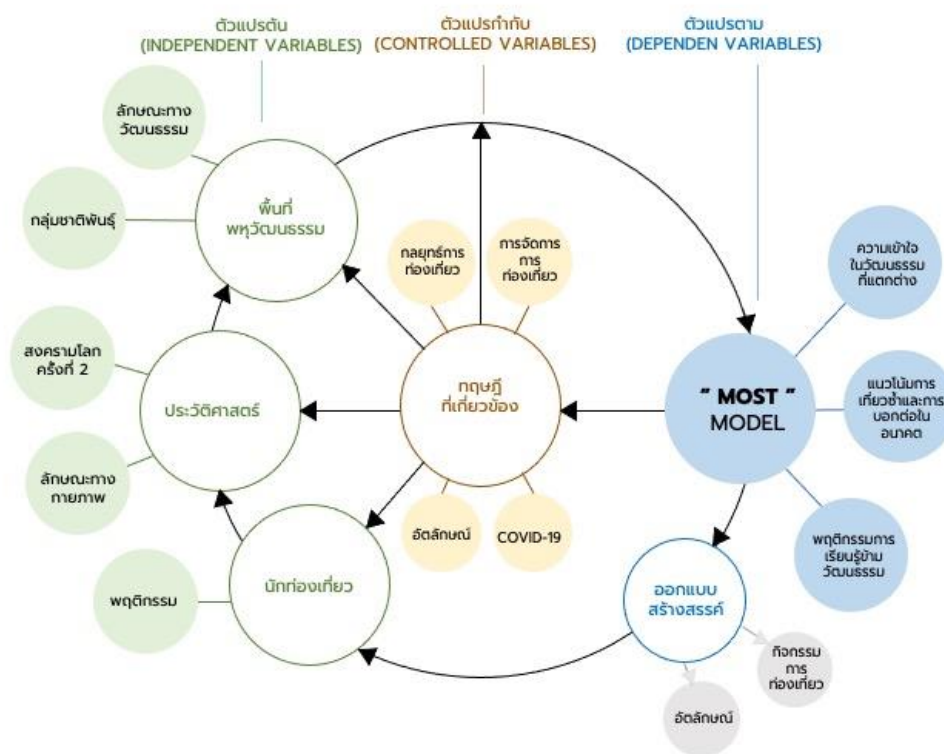
1. กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิง

สร้างสรรค์

1.1 พฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

1.2 แนวโน้มการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต

1.3 ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง



ภาพที่ 3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

3.3 ประชากร ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

3.1.1.1 เชิงปริมาณ

นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในเส้นทางรถไฟพรมณະ จังหวัดกาญจนบุรี

จำนวน 400 คน

### 3.1.1.1.1 ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ขนาดกลุ่มตัวอย่างการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในการวิจัย กำหนดขนาดโดยใช้วิธีการ เปิดตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan,1970) Cohen, Manion, and Morrison, 2000 : 94-95) ที่ประชากรจำนวนมากว่า 1,000,000 คน ระดับความเชื่อมั่นในการสุ่ม 95% โดยอ้างอิงจากจำนวนนักท่องเที่ยวไทยที่เดินทางมายังจังหวัดกาญจนบุรี มีจำนวนมากว่า 100,000 คน ได้ขนาด ตัวอย่างจำนวน 384 คน ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยจึง กำหนดขนาดของตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 400 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ในกลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่างที่เดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ โดยการแจกแบบสอบถามให้กับนักท่องเที่ยวที่ให้ความร่วมมือด้วยความสมัครใจ

ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง
10	10	100	80	280	162	800	260	2,800	338
15	14	110	86	290	165	850	265	3,000	341
20	19	120	92	300	169	900	269	3,500	346
25	24	130	97	320	175	950	274	4,000	351
30	28	140	103	340	181	1,000	278	4,500	354
35	32	150	108	360	186	1,100	285	5,000	357
40	36	160	113	380	191	1,200	291	6,000	361
45	40	170	118	400	196	1,300	297	7,000	364
50	44	180	123	420	201	1,400	302	8,000	367
55	48	190	127	440	205	1,500	306	9,000	368
60	52	200	132	460	210	1,600	310	10,000	370
65	56	210	136	480	214	1,700	313	15,000	375
70	59	220	140	500	217	1,800	317	20,000	377
75	63	230	144	550	226	1,900	320	30,000	379
80	66	240	148	600	234	2,000	322	40,000	380
85	70	250	152	650	242	2,200	327	50,000	381
90	73	260	155	700	248	2,400	331	75,000	382
95	76	270	159	750	254	2,600	335	100,000	384

ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงตารางการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างสำเร็จรูปของเครจซี่ & มอร์แกน (ที่มา: Krejcie and Morgan,1970)



### 3.1.1.2 เชิงคุณภาพ

แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

- คนในพื้นที่

1. นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟมรณะ จ.กาญจนบุรี

2. กลุ่มชาติพันธุ์อาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟมรณะ จ.กาญจนบุรี

3. ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับส่วนการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

- คนนอกพื้นที่

1. ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับส่วนการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน

2. ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น การออกแบบผังเมือง นักออกแบบ หรือนักปราชญ์ เป็นต้น

#### 3.1.1.2.1 ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ขนาดกลุ่มตัวอย่างการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในการวิจัย ได้แก่ นักท่องเที่ยวชุมชนในพื้นที่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง กำหนดขนาดโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม (Focus group) ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในกลุ่มเป้าหมายที่มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่ โดยการประสานงานโดยตรงเพื่อขอเข้าพบและนัดหมายประชุมเพื่อเก็บข้อมูลตามหลักการวิจัยอนาคตแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research)

#### 3.1.1.2.2 เกณฑ์ในการคัดเลือก

งานวิจัยนี้ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลโดยแบ่งผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 4 กลุ่มได้แก่

1. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางมาท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟมรณะ จ.กาญจนบุรี ต้องมีอายุมากกว่า 18 ปี เป็นผู้ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ในการท่องเที่ยว และสามารถแสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลในการตอบแบบสอบถามได้

2. ประชาชนและกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในชุมชนพื้นที่ใกล้เคียงเส้นทางรถไฟมรณะ จ.กาญจนบุรี ซึ่งสามารถแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์จริง ในฐานะที่เป็นคนพื้นที่และต้องการเสนอแนวทางการพัฒนาพื้นที่ กิจกรรมการท่องเที่ยวให้ดีขึ้น

3. ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการที่เกี่ยวกับด้านการออกแบบ ด้านวัฒนธรรม และด้านการท่องเที่ยว ซึ่งสามารถแสดงความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนทัศนคติ การวินิจฉัยเชิงวิชาการจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

4. ผู้บริหารองค์กรที่เป็นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการด้านวัฒนธรรมและด้านการท่องเที่ยว หรือเจ้าของธุรกิจด้านการท่องเที่ยว ในจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งสามารถแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะได้ถึงแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา หลังจากได้นิยามปฏิบัติการของตัวแปรทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในด้านการออกแบบ ด้านวัฒนธรรม และด้านกลยุทธ์ ทั้งหมด 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หลังจากนั้นนำมาหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item congruency) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

#### 3.4.1 เชิงปริมาณ

แบบสอบถามสำรวจพฤติกรรมนักท่องเที่ยวและปัจจัยรูปแบบการจัดการท่องเที่ยว

#### 3.4.2 เชิงคุณภาพ

##### 3.4.2.1 การบันทึกและการสำรวจลักษณะทางกายภาพของพื้นที่

การบันทึกและการสำรวจบริบทพื้นที่ที่แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ องค์ประกอบที่สำคัญในการจัดทำฐานข้อมูล ประกอบด้วย

3.4.2.2 ข้อมูลที่แสดง ลักษณะและรายละเอียดของข้อมูล ความมีคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม กลุ่มชาติพันธุ์ ความดั้งเดิม สถานะภาพการอนุรักษ์และภัยคุกคาม และข้อมูลทุติยภูมิที่แสดงถึง ประวัติความเป็นมาและความสำคัญต่อท้องถิ่น

##### 3.4.2.3 รูปแบบ/ เส้นทางท่องเที่ยว

##### 3.4.2.4 พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวหลากหลายเชื้อชาติ

สามารถแบ่งรายละเอียดการพิจารณาการสำรวจ โดยทางผู้วิจัยได้ปรับจากได้ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ประเด็นการพิจารณาสำรวจ/สัมภาษณ์

ประเด็นในการพิจารณา	รายละเอียด
1. การสำรวจแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะและบริบทพื้นที่กลุ่มชาติพันธุ์โดยรอบ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์/ บุคคลสำคัญ</li> <li>- ความงามหรือความรู้สึก</li> <li>- เอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่</li> <li>- ความสำคัญต่อพื้นที่</li> <li>- ลักษณะพื้นที่/ ความเป็นอยู่</li> <li>- การเปลี่ยนแปลงโดยรอบ</li> </ul>
2. รูปแบบ/ เส้นทางการท่องเที่ยว	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จุดเริ่มต้น/ จุดหมายปลายทาง</li> <li>- ลักษณะการเดินทาง</li> <li>- จำนวนวันที่เดินทางมาท่องเที่ยว</li> </ul>
3. พฤติกรรมของนักท่องเที่ยว	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จุดประสงค์การเดินทาง</li> <li>- ความสนใจท่องเที่ยวสถานที่อื่น</li> <li>- ความสนใจในจังหวัดกาญจนบุรี</li> <li>- แรงจูงใจในการเลือกเดินทางมาท่องเที่ยว</li> <li>- กิจกรรมท่องเที่ยวที่ชอบ</li> </ul>

### 3.5 การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลขณะเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยตรวจสอบ ความแม่นยำของข้อมูล (validity) และความเชื่อถือได้ (reliability) ของข้อมูลภาคสนาม ทุกครั้งที่เก็บข้อมูลด้วย การตรวจสอบวิธีการเก็บข้อมูล (methodology triangulation) และการรวบรวมข้อมูลหลายวิธีโดยเริ่มตั้งแต่ ขณะเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมที่นำมา บันทึกรวมทั้งการทำทางพฤติกรรมบรรยากาศต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้ข้อมูลเพื่อนามาประกอบการแปล ความหมายร่วมกับการถอดเทป MP3 และการบันทึกภาคสนามในหลาย ๆ วิธีและมีการตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลโดยวิธี investigator triangulation นำกลับไปให้ผู้ให้ข้อมูลอ่านหรือกลับไปถามผู้ให้ข้อมูล ซ้ำอีก (reflecting) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงเพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นโดยมีการตรวจสอบสามเส้าด้านต่าง ๆ ดังนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2539)

1. ตรวจสอบด้านปริมาณตรวจสอบข้อมูลที่สังเกตและบันทึกว่าได้ปริมาณเพียงพอครอบคลุมทุกข้อ ในแนวคำถามและเพียงพอตามวัตถุประสงค์หรือไม่หากข้อมูลไม่เพียงพอได้ทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมหลายครั้งจน สามารถสรุปข้อมูลที่ตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้
2. ตรวจสอบแหล่งข้อมูล (data triangulation) ตรวจสอบเรื่องเวลาสถานที่และบุคคลโดยตรวจสอบว่าเมื่อต่างเวลาต่างสถานที่ต่างบุคคลแล้วโดยการจัดวางตารางกำหนดเวลาในการสังเกตพฤติกรรมให้ ครอบคลุมทุกช่วงเวลาและเพื่อให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น
3. ตรวจสอบข้อมูลกับเจ้าของข้อมูลและผู้เกี่ยวข้องอื่น (cross check) ผู้วิจัยซักถามข้อมูล และ ตรวจสอบจากผู้เกี่ยวข้องอื่นว่าข้อมูลถูกต้องหรือไม่ด้วยการสอบถามซ้ำในประเด็นเดียวกันแล้ว ให้ความเห็นกับ ผู้วิจัยในการตีความการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นการยืนยันความเชื่อถือได้ของข้อมูล และการรายงาน
4. ตรวจสอบด้านทฤษฎีตรวจสอบข้อมูลขณะเก็บข้อมูลภาคสนามการตีความหมาย พฤติกรรมว่าตรง หรือแตกต่างไปจากทฤษฎีมากน้อยเพียงใดและตรวจสอบความเข้าใจของผู้วิจัยเอง (investigator triangulation) โดยศึกษาเอกสารเพิ่มเติมสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา เมื่อพบข้อมูลที่ขัดแย้งหรือ ข้อมูลไม่เพียงพอผู้วิจัยเก็บข้อมูลซ้ำเพื่อยืนยันความถูกต้อง
5. การตรวจสอบวิธีการเก็บข้อมูล (methodology triangulation) ตรวจสอบข้อมูลด้วยการ รวบรวมข้อมูลหลายวิธีด้านเอกสารสัมภาษณ์เจาะลึกสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม
6. ตรวจสอบด้านการวิเคราะห์-สังเกตข้อมูลเมื่อผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากสถานที่จริงแล้ว ได้ ตรวจสอบการแปลความหมายเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมที่แสดงออกมาว่ามีความถูกต้อง เพียงใดในการ ท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวในเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ทำให้ผู้วิจัย สามารถสรุปแนวทางในการดำเนินงานได้และปรับกรอบแนวคิดเบื้องต้นเป็นกรอบแนวคิดเพื่อใช้ในการวิจัย

### 3.5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่งดังนี้

#### 1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสอบถามแบบกึ่งโครงสร้าง จากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐ องค์กรต่าง ๆ ภาคเอกชน นักวิชาการ และสถาบันการศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี

#### 2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ได้จากการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากวิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องวารสารวิชาการ อินเทอร์เน็ต และสิ่งพิมพ์ เผยแพร่ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุดมหาวิทยาลัย

หลายแห่ง ตลอดจนข้อมูลที่ปรากฏอยู่ใน เว็บไซต์ต่างๆ โดยมุ่งเน้นศึกษาข้อมูลที่มาจากสถานศึกษา เพื่อให้ผลการวิจัยครั้งนี้สมบูรณ์ที่สุด

ตารางที่ 3.2 แสดงประเภทตัวแปรในการวิจัย และวิธีการเก็บข้อมูล

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	การเก็บข้อมูล		
		สังเกต/สำรวจ	สัมภาษณ์	การสังเคราะห์ข้อมูล
ลักษณะส่วนบุคคล ภูมิลำเนา นักท่องเที่ยว กลุ่มชาติพันธุ์	-	x	x	x
ลักษณะทางกายภาพ จ.กาญจนบุรี	-	x		
สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี	-	x		
พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย	-	x	x	
กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์	ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง	x	x	x
	แนวโน้มการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต			x
	พฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม	x	x	x

### 3.6 มาตรฐาน

การสร้างมาตรฐานเมื่อได้ผลจากการตรวจสอบความเที่ยงตรงจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาสร้างมาตรฐานเชิงจิตวิสัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดคะแนนมาตรฐานไว้เต็ม 5 คะแนน โดยเริ่มจากเห็นด้วยน้อยที่สุดหรือมีความสำคัญน้อยที่สุดอยู่ในระดับ 1 และเห็นด้วยด้วยมากที่สุดหรือมีความสำคัญมากที่สุดอยู่ในระดับ 5

### 3.7 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.7.1 เชิงปริมาณ

1. การจัดทำข้อมูล เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามจนครบ 400 ชุดแล้วผู้วิจัยได้จัดทำข้อมูลโดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

- ตรวจสอบข้อมูล (Editing) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
- ดำเนินการลงรหัส (Coding) เพื่อเปลี่ยนสภาพข้อมูล (Data) เป็นข้อมูล

(Information) แล้วนำข้อมูลมาบันทึกเพื่อประมวลผล

2. การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้รวบรวมจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS 22.0 (Statistical Package for the Social Science) เพื่อทำการพิสูจน์สมมติฐานของงานวิจัยนี้โดยเลือกสถิติที่เหมาะสมในการคำนวณตามลักษณะของสเกลในการวัด

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์และทดสอบสมมติฐาน การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ใช้ค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งแบ่งเป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

**สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)** คือ การใช้สถิติเพื่ออธิบายข้อมูลที่มีอยู่ใช้ในการอธิบายลักษณะทั่วไปส่วนบุคคลและพฤติกรรม ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ใช้อธิบายพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเพื่อดูการกระจายของตัวแปร และนำมาเปรียบเทียบสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) ใช้อธิบายลักษณะของข้อมูลและอธิบายตัวแปร

**สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)** การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ (Hypothesis Testing) กำหนดระดับนัยสำคัญ 0.05 และเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One-Way ANOVA หรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียวและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย (T-Test) เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม (Dependent Variable) ตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ (Independent Variable) กับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เพิ่มเติม (Post hoc test) โดยใช้สถิติ chi-square เพื่อวิเคราะห์หา

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนักท่องเที่ยว (เฉพาะ Objective Data) กับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

**สถิติ Multiple Regression Analysis** หรือการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์และทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม (Dependent Variable) กับตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05

### 3.7.2 เชิงคุณภาพ

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาและนำกระบวนการวิธีวิเคราะห์ ข้อมูลงานวิจัยเชิงคุณภาพดังนี้คือการวิเคราะห์ข้อมูลจะเริ่มต้นตั้งแต่เริ่มการวิจัยและดำเนินไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุด การวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการต่อเนื่องและลับประเด็นการวิจัยให้แหลมคมซึ่งก็คือการถกกันของ สามมูมใน “วงล้อแห่งความรู้” คือประเด็นหรือคำถามการวิจัย (Research question) แนวคิดทฤษฎี (Concept & Theory) และข้อมูลหรือสิ่งที่ค้นพบ (Data & Finding) เป็นการหมุนเกลียวการวิเคราะห์ให้เกิดความเข้าใจ แตกฉานคมชัดเชื่อมโยงกันมากขึ้น (โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์, 2553)

### 3.7.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

1. วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงพินิจ
2. วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
3. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด

### 3.7.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัย

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบัค (Alpha – Coefficient)

2. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการวิเคราะห์แบบองค์รวม ในลักษณะของการหาความสัมพันธ์ของผลการศึกษานำไปสู่การสรุปประเด็นที่เป็นตัวแปรสำคัญในการกำหนดรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ นำไปสู่การวางแผนการดำเนินงานการพัฒนาการท่องเที่ยวใน จังหวัดกาญจนบุรีเพื่อรองรับการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ก่อให้เกิดการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรีอย่างยั่งยืน

### 3.8 สรุป

ในบทนี้ได้นำเสนอระเบียบวิธีที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ โดยนำเสนอรายละเอียดของคุณสมบัติของประชากรตัวอย่าง จากการเก็บข้อมูลและการสำรวจ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์และแจกแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในเส้นทางรถไฟสายมรณะ จำนวน 400 ราย และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้ทำการวิเคราะห์ตามขั้นตอนและถูกต้องตามระเบียบวิธีการวิจัยเพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้โมเดลเพชรคู่ (Double Diamond) กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ที่นำมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

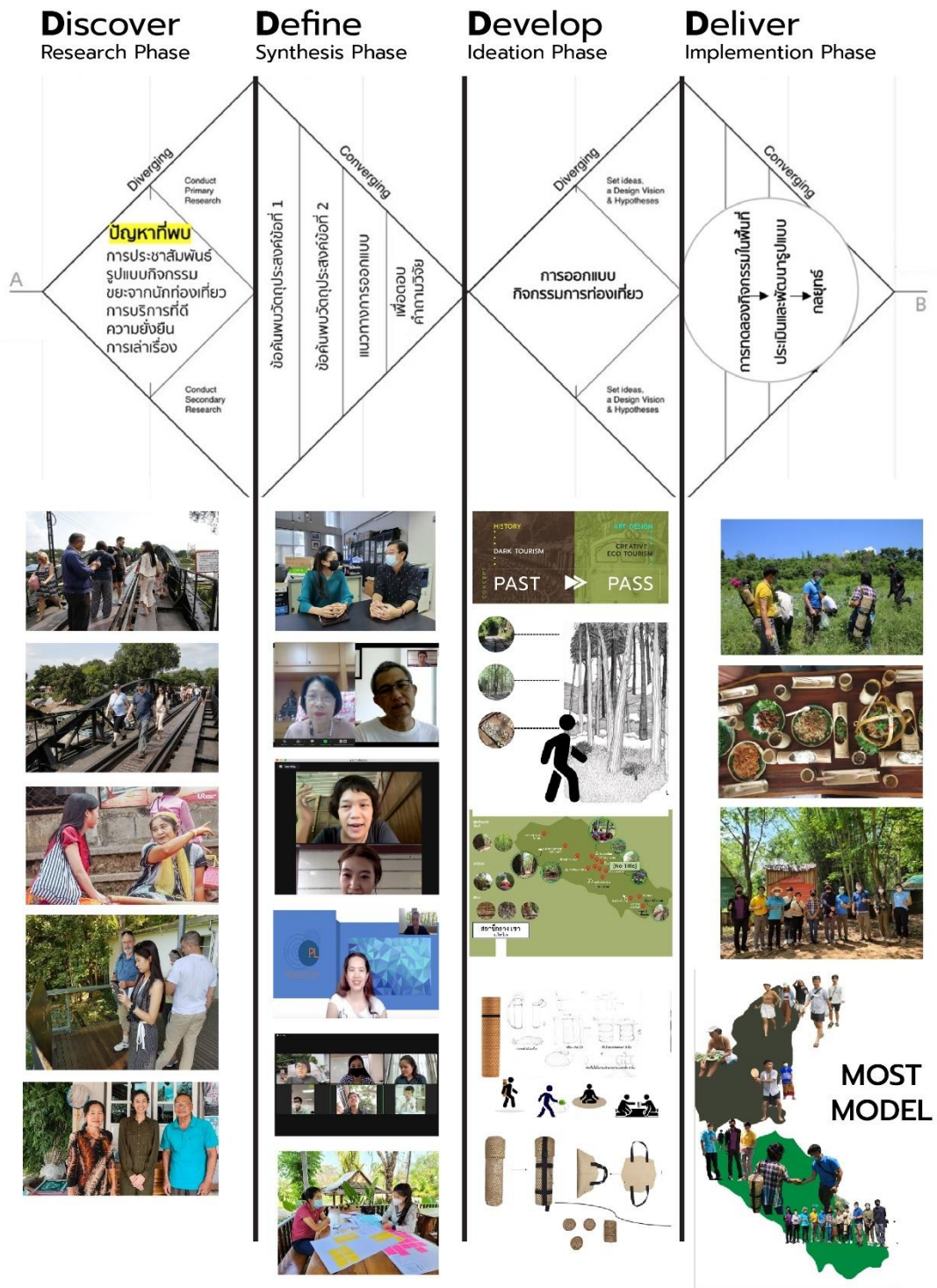
ขั้นตอนที่ 1: ค้นพบ ปัญหา (Discover) จากการลงพื้นที่สำรวจเบื้องต้น การทบทวนวรรณกรรม การสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม เพื่อให้เห็นถึงปัญหาปัจจุบันนำไปสู่กระบวนการออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหา

ขั้นตอนที่ 2: ป่งชี้/กำหนด (Define) วางแนวทางการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาจากกระบวนการเก็บข้อมูล จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ เพื่อแก้ปัญหาภายใต้บริบทวัฒนธรรมในพื้นที่

ขั้นตอนที่ 3: พัฒนา (Develop) กระบวนการออกแบบแก้ไขปัญหผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยการออกแบบรูปแบบกิจกรรมและทดลองในพื้นที่ 2 ครั้ง เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

และขั้นตอนที่ 4: นำไปปฏิบัติจริง (Deliver) การนำรูปแบบกิจกรรมและผลงานสร้างสรรค์ที่ได้ออกแบบจากการสังเคราะห์ข้อมูลไปใช้ในพื้นที่จริง เพื่อให้ทราบว่าวิธีแก้ไขปัญหา/ผลิตภัณฑ์ที่เราได้คิดมานั้นมีประสิทธิภาพหรือไม่ โดยการนำไปแก้ไขปัญหาลงจริง ๆ ตลอดจนเก็บข้อมูลเพื่อมาประมวลผลด้วย ดังแผนภาพที่ 3.1 ซึ่งจะอธิบายผลการศึกษาในบทต่อไป





แผนภาพที่ 3.1 วิธีการดำเนินการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยหัวข้อ พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้าง กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี มีวัตถุประสงค์การวิจัยที่สำคัญ 3 ข้อ คือ (1) ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (2) ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (3) การออกแบบอัตลักษณ์และการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี โดยการศึกษาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ ประกอบด้วยการรายงานผลการดำเนินงาน 3 ส่วน ได้แก่ (4.1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎีที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม (4.2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสำรวจ รวบรวมและเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัย: แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์แบบเจาะจง โดยวิเคราะห์แจกแจงข้อมูลเป็นข้อค้นพบในการออกแบบ และ (4.3) กระบวนการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ และรายงานผลภาคปฏิบัติในแต่ละการทดลอง ตลอดจนการสรุปผลจากการสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎี

##### 4.1.1 ข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรม

บริบทพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี นับเป็นจังหวัดชายขอบภาคตะวันตกของประเทศไทยที่ติดกับดินแดนของประเทศพม่า ในยุคของสงครามพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีนับได้ว่าเป็นทางผ่านของเส้นทางสงครามระหว่างไทย-พม่ามานับครั้งไม่ถ้วน ทำให้เกิดการอพยพของกลุ่มชาติพันธุ์จากการทำสงครามเข้ามาอาศัยอยู่ตามพื้นที่ชายขอบ แนวเขา ที่ราบสูง ในจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อหลีกเลี่ยงจากการถูกขับไล่ในประเทศของตน รวมถึงเป็นพื้นที่ทางผ่านในการสร้างเส้นทางรถไฟไปยังประเทศพม่าในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทางกองทัพญี่ปุ่นตั้งใจสร้างเป็นเส้นทางรถไฟสำหรับลำเลียงอาวุธยุทโธปกรณ์ และกำลังพลไปโจมตีพม่าและอินเดียซึ่งขณะนั้นเป็นอาณานิคมของอังกฤษ ทางรถไฟสายมรณะมีระยะทางทั้งสิ้น 415 กิโลเมตร สร้างอยู่ในเขตแดนไทย 304 กิโลเมตร และอยู่ในเขตแดนพม่า 111 กิโลเมตร กองทัพญี่ปุ่นได้เกณฑ์เชลยศึกต่างๆ เอามาใช้แรงงานในการสร้างทางรถไฟ รวมทั้งจ้างเกณฑ์พวกกุสึซาวทมิฬ พม่า ชาว ญวน มลายา และจีน ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี คนงานเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นเชลยศึกหรือคนงานซึ่งเกณฑ์จ้างต้องทำงานอย่างหนักที่สุด ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ทราบว่าในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีในบริเวณการสร้างเส้นทางรถไฟมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่

อาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างกลมกลืน ความน่าสนใจของการศึกษางานวิจัยคือในช่วงเวลาของการสร้างทางรถไฟเกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้โดยไม่ได้สื่อสารด้วยภาษาเดียวกันได้อย่างเข้าใจ ในการศึกษาส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวจากคนในพื้นที่สู่คนนอกพื้นที่ ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษามิติทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงและการอยู่ร่วมกันในบริบทพื้นที่สงคราม

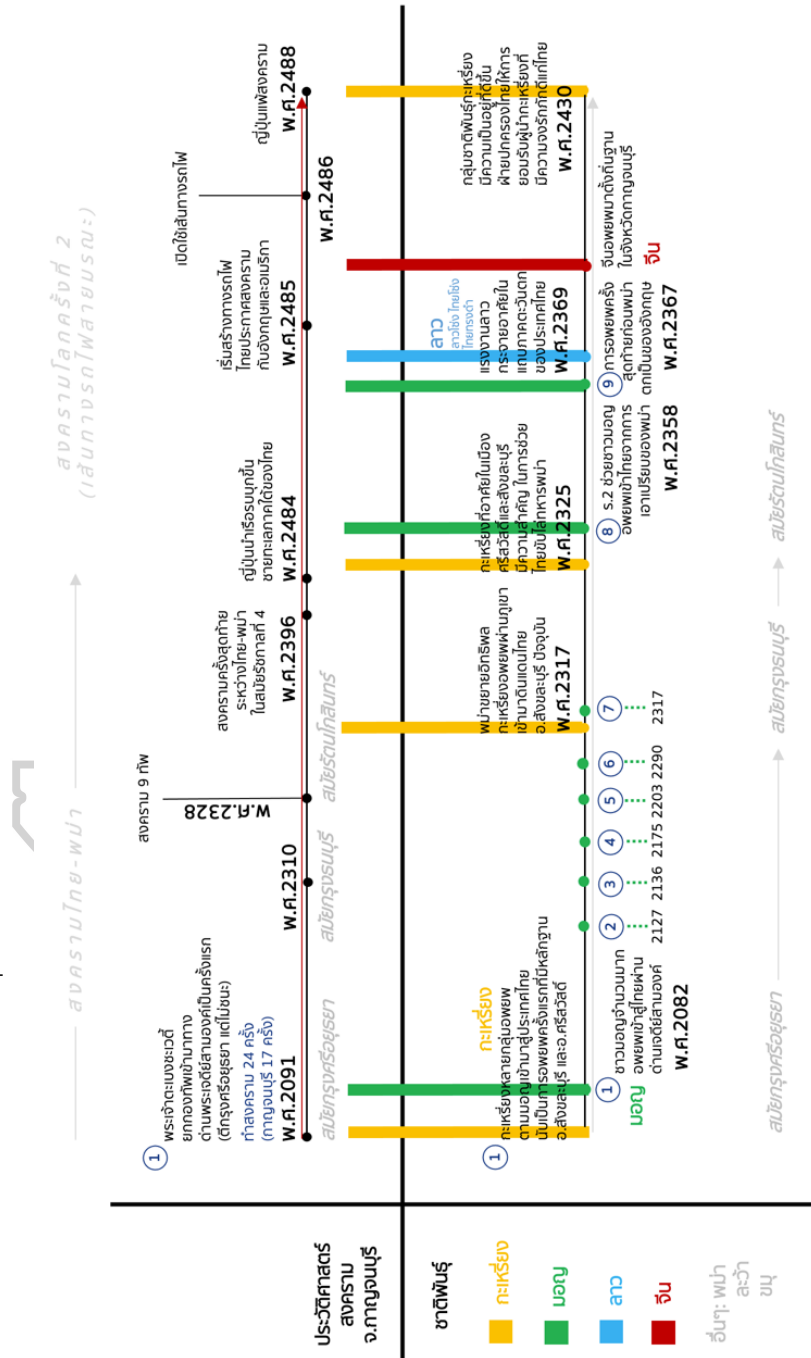


ภาพที่ 4.1 แสดงกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

เมื่อพิจารณาในมิติทางประวัติศาสตร์ในการเกิดสงครามในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีก่อนและหลังการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 พื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีนับได้ว่าเป็นเมืองหน้าด่านทางตะวันตกของไทย มีเขตแดนติดต่อกับพม่าทางด่านพระเจดีย์สามองค์ ซึ่งในอดีตทั้งสองเป็น “ประเทศคู่สงคราม” ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ การทบทวนวรรณกรรมในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูลบางส่วนเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการศึกษา จากหนังสือและเอกสารทั้งตีพิมพ์

และไม่ได้ตีพิมพ์ มาจัดเรียงข้อมูลเป็นแผนภูมิการลำดับเวลา (Chronology) เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงในการอพยพเข้ามาอาศัยในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ รวมทั้งเหตุการณ์สำคัญประวัติศาสตร์ทางสงครามที่มีผลต่อการอพยพของกลุ่มชาติพันธุ์ในช่วงเวลาต่าง ๆ ดังนี้

ภาพที่ 4.2 แผนภูมิการลำดับเวลาการศึกษาเหตุการณ์ทางสงครามที่ทำให้เกิดการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี



จากภาพที่ 4.2 แผนภูมิการลำดับเวลาการศึกษาเหตุการณ์ทางสงครามที่ทำให้เกิดการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี ข้างต้นจะพบว่าความเชื่อมโยงของที่มาของการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ โดยส่วนมากจะเป็นกลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญและกะเหรี่ยง อพยพหนีภัยสงครามในประเทศพม่าเข้ามาในประเทศไทย กลุ่มคนไทยเชื้อสายลาว หรือเรียกว่า กลุ่มลาวโซ่ง หรือ ไทยทรงดำ หรือ ไทยโซ่ง ได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย ตั้งแต่รัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ชาวลาวโซ่งจากเมืองแฉ่ง (เดียนเบียนฟู) และเมืองเวียงจันทน์ ได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตจังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มคนไทยเชื้อสายจีนส่วนใหญ่จะเป็นชาวจีนแคะ แต่จิ๋ว และไหหลำ อพยพเข้ามาตั้งหลักแหล่งแถบชุมชนในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดกาญจนบุรี ในช่วงรัตนโกสินทร์ สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว กลุ่มอื่น ๆ ได้แก่ พม่า ละว้า ขมุ มีจำนวนไม่มากนัก กระจายอยู่ในเขตภูเขา ทางตอนเหนือของจังหวัด ในเขตอำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ และศรีสวัสดิ์ จึงทำให้เห็นที่มาของกลุ่มชาติพันธุ์ที่ปรากฏในข้อมูลช่วงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2

#### 4.1.1.1 อัตลักษณ์ในพื้นที่พหุวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์

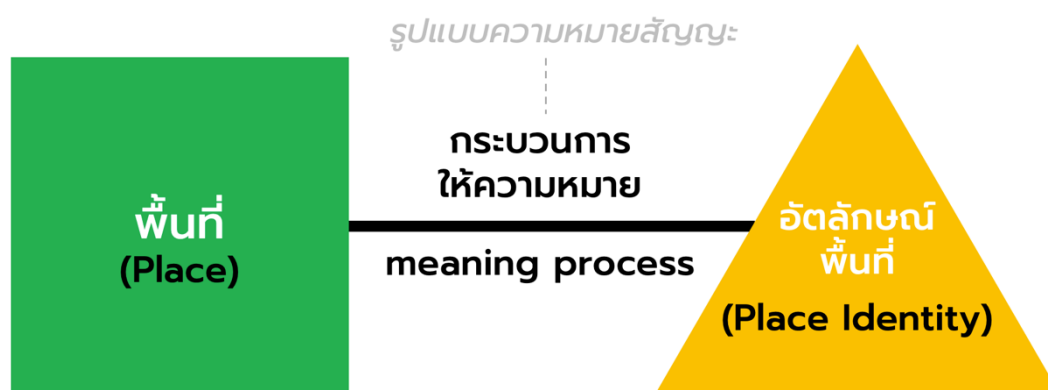
สภาพแวดล้อมทั่วไปและลักษณะทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัฒนธรรมตามชายขอบจังหวัด กาญจนบุรี แต่ละพื้นที่ในบริบทเส้นทางรถไฟ มีเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดจนมีเรื่องราวประวัติศาสตร์ในการอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐาน เป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่พบเห็นได้อย่างชัดเจน

##### 3 สัญชาติ ได้แก่ ชนชาติ กะเหรี่ยง ไทย และมอญ

โดยกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยในจังหวัดกาญจนบุรีจะมีความแตกต่างกับกลุ่มชาติพันธุ์บริเวณภูมิภาคอื่น ๆ ของประเทศไทย เช่น ภาษาที่ใช้และวิถีชีวิตที่ยังคงพึ่งพิงและอาศัยทรัพยากรธรรมชาติเป็นต้นทุนหลักในการดำรงชีวิต เพราะพื้นที่อาศัยยังมีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติอยู่มาก การประกอบอาชีพส่วนใหญ่ คือ การ ทำเกษตรกรรม ประมงและการหาของป่า ด้านประเพณีและวัฒนธรรมของนับว่าเป็นจุดเด่น ที่ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวได้อย่างมาก เนื่องจากชุมชนมี การรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่ถ่ายทอดอย่างเห็นได้ชัด ได้แก่ เครื่องแต่งกาย และประเพณีสำคัญทางพระพุทธศาสนา ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับพิธีกรรมทางความเชื่อของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า วัฒนธรรมที่ถูกยอมรับให้เป็นอัตลักษณ์ ส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมความเชื่อเก่าแก่ที่มีมายาวนาน มีเรื่องเล่าในเชิงมุขปาฐะและมีการจดบันทึกจากนักวิชาการภายนอกชุมชนในลักษณะซ้ำแล้วซ้ำเล่าหลายครั้ง ซึ่งเป็นที่รับรู้ร่วมกันทั้งจากคนภายนอกและคนภายในอยู่แล้ว แต่วัฒนธรรมความเชื่อเหล่านี้ยังคงใช้เป็นภาพตัวแทน (Representative) และ

มีการบริโภค (Consumption) อย่างต่อเนื่องจากนักท่องเที่ยว แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความเชื่อที่ผูกพันกับศาสนาและ ความเชื่อที่ผูกพันกับการดำรงชีวิตและทำมาหากินโดยแสดงออกมาในรูปแบบของพิธีกรรม บุคคล และประเพณีต่าง ๆ แม้ปัจจุบันคนรุ่นใหม่ในกลุ่มชาติพันธุ์จะไม่สนใจ แต่บางกลุ่มยังเห็นความสำคัญว่าสิ่งเหล่านี้เป็นอัตลักษณ์ที่แสดงตัวตนของวัฒนธรรมของตนได้ชัดเจนที่สุด และสามารถนำไปสื่อความหมายให้กับนักท่องเที่ยวได้ซาบซึ้งและสร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจ รวมถึงสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้มาเยือน นอกจากนี้ปัจจัยภายนอก เช่น กระแสวัฒนธรรมการท่องเที่ยว และความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ตัวคัดกรองวัฒนธรรมความเชื่อนั้นจะดำรงอยู่ เปลี่ยนแปลง หรือ สูญหายไปทิศทางใด ซึ่งไม่ได้หมายความว่าวัฒนธรรมทุกอย่างจะปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยเหล่านั้นทั้งหมด การตั้งมั่นอยู่บนรากฐานของความเชื่อศาสนาเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ทำให้แม้จะมีการเกิดใหม่ของความเชื่อ หรือศาสนสถานใหม่ ๆ ในชุมชน แต่หากขัดแย้งกับความเชื่อเดิมที่มีอยู่จะไม่สามารถสร้างศรัทธาของชุมชนให้ยอมรับว่าเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนได้



ภาพที่ 4.3 แสดงการให้ความหมายทางอัตลักษณ์พื้นที่ (Formation of Place Identity) จากแนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ของสจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall)

#### 4.1.1.2 การวิเคราะห์บริบทพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

จากการศึกษาบริบทเส้นทางรถไฟสายมรณะในปัจจุบัน พบว่าเส้นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ สูดปลายทางที่บ้านท่าเสาหรือป้ายหยุดรถไฟน้ำตกไทรโยคน้อย ระยะทางจากสถานีกาญจนบุรีถึงสถานีน้ำตกเป็นระยะทางประมาณ 77 กิโลเมตร อยู่ในพื้นที่อำเภอเมือง - อำเภอไทรโยค หากแต่ในทางกลับกัน ข้อมูลจากทีมสำรวจเส้นทางรถไฟ พบว่าในพื้นที่ที่เคยเป็นทางรถไฟในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น บางพื้นที่ถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่ทำเกษตรกรรม บางพื้นที่ก็ไม่สามารถเดิน

ทางเข้าไปได้ เนื่องจากเป็นทางป่าและเนินเขา ซึ่งมีความอันตรายในการเดินทาง อยู่ในพื้นที่อำเภอ ไทรโยค ทองผาภูมิ และสังขละบุรี

การศึกษานี้ได้พบความน่าสนใจในพื้นที่ที่ปัจจุบันไม่สามารถใช้เส้นทางรถไฟได้ในพื้นที่ อำเภอไทรโยค ทองผาภูมิ และสังขละบุรี มีความโดดเด่นด้านวัฒนธรรมในกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งมีความสัมพันธ์และมีวิถีชีวิตอยู่กับธรรมชาติที่ดำเนินไปด้วยความเรียบง่าย เป็นการอยู่ร่วมกันในสังคม พหุวัฒนธรรมในบริบทเส้นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมจนเกิด กระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาแสดงเป็นตาราง แสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ส่งผลให้เกิดกระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม



ตารางที่ 4.1 แสดงการถอดรหัสบริบทพื้นที่สู่กระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม

พื้นที่: อำเภอ	เส้นทางท่องเที่ยว (ความหมายสัญลักษณ์)	อัตลักษณ์ (รูปสัญลักษณ์)	การให้ความหมาย
<p>อำเภอเมือง</p> 	<p>สะพานข้ามแม่น้ำแคว สร้างขึ้นในระหว่าง สงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นส่วนหนึ่งของ เส้นทางรถไฟ</p> <p>การท่องเที่ยวเชิง ประวัติศาสตร์</p>	<p>สะพานข้ามแม่น้ำ แคว สุสาน พิพิธภัณฑ ์</p> <p>ร้านอาหารแพริมน้ำ อาหารพื้นถิ่น</p> <p>วิถีคนเมือง</p>	<p>การเรียนรู้สิ่งใหม่</p> <p>การอยู่ร่วมแบบ ผสมผสาน</p>
<p>อำเภอไทรโยค</p> 	<p>ช่องเขาขาด สถานที่ แห่งความทรงจำอัน เจ็บปวดของเชลยศึก ฝ่ายสัมพันธมิตรและ ครอบครัว ในช่วง สงครามโลกครั้งที่ 2</p> <p>การท่องเที่ยวแบบ ดาร์กทัวร์ริซึม</p> <p>การท่องเที่ยวเชิง ธรรมชาติ</p>	<p>ช่องเขาขาด เส้นทางรถไฟที่ วัดพุทธะเคียน</p> <p>ที่พักแพริมน้ำ งานจักสาน เครื่องใช้จากไม้ไผ่</p> <p>อาหารป่า</p> <p>ภาษาชาติพันธุ์ ส่วน ใหญ่เป็นมอญ</p>	<p>การเรียนรู้สิ่งใหม่</p> <p>การอยู่ร่วมแบบ ผสมผสาน</p> <p>การอยู่กับธรรมชาติ</p>
<p>อำเภอทองผาภูมิ</p> 	<p>บ้านหลบภัยเชลยศึก เมื่อครั้งสงคราม ระหว่างการสร้างทาง รถไฟ เหล่าเชลยศึก ไม่มีที่นอน จึงมานอน ใต้ ถุนบ้านยายไกร กลุ่มชาติพันธุ์ขมุ</p> <p>การท่องเที่ยวแบบ ดาร์กทัวร์ริซึม</p> <p>การท่องเที่ยวเชิง ธรรมชาติ</p>	<p>บ้านเชลยศึก เส้นทางรถไฟที่ สถานีท่าขนุน</p> <p>นับถือผี ไหว้บรรพบุรุษ</p> <p>ผ้าทอกะเหรี่ยง</p> <p>อาหารป่า อาหารชาติพันธุ์ ผลไม้ทองผาภูมิ</p>	<p>การเรียนรู้สิ่งใหม่</p> <p>การอยู่ร่วมแบบ ผสมผสาน</p> <p>การอยู่กับธรรมชาติ</p> <p>ความเชื่อจากความ ศรัทธา</p> <p>ความเชื่อจากความ ผูกพันในครอบครัว ระบบเครือญาติ</p>



ตารางที่ 4.1 แสดงการถอดรหัสบริบทพื้นที่สู่กระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม (ต่อ)

พื้นที่: อำเภอ	เส้นทางท่องเที่ยว (ความหมายสัญลักษณ์)	อัตลักษณ์ (รูปสัญลักษณ์)	การให้ความหมาย
<p>อำเภอสังขละบุรี</p> 	<p>สถานีด่านเจดีย์สามองค์ สุดชายแดนไทย-พม่า</p> <p>การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ</p> <p>การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม</p>	<p>ด่านเจดีย์สามองค์</p> <p>ไหว้บรรพบุรุษ</p> <p>สังคัมพุทธ</p> <p>ประเพณีตามความเชื่อ</p> <p>เครื่องแต่งกายชาติพันธุ์</p> <p>ดอกไม้</p> <p>อาหารชาติพันธุ์</p>	<p>การเรียนรู้สิ่งใหม่</p> <p>ความเชื่อจากความศรัทธา</p> <p>ความเชื่อจากความผูกพันในครอบครัว ระบบเครือญาติ</p> <p>การอยู่กับธรรมชาติ</p>

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากตารางจะพบการให้ความหมายเบื้องต้นใน  
อัตลักษณ์ของพื้นที่แต่ละอำเภอในบริบทเส้นทางรถไฟสายมรณะ พบเนื้อหาสำคัญ 4  
ประการ ได้แก่

#### 4.1.1.2.1 การเรียนรู้สิ่งใหม่

จากการแลกเปลี่ยนการรับรู้ผ่านประสบการณ์ที่แปลกใหม่ เสริมสร้าง ความคิด  
สร้างสรรค์ ได้เรียนรู้ เข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง คิดตามบทบาท บุคลิก ในบริบทของสถานที่นั้น ๆ  
และยังรู้สึกมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ตื่นเต้น ตื่นตาตื่นใจที่ได้ดู พร้อมกับไม่ทำลายทรัพยากร  
การท่องเที่ยว ซึ่งจะส่งผลให้ต่างฝ่ายก็ได้รับ การพัฒนาตัวเองไปในทิศทางที่ดีที่ สอดคล้องกับ  
แนวความคิดเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต และรู้จักตระหนักเห็นคุณค่า และช่วยกันอนุรักษ์ของ  
ทรัพยากรการท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่

#### 4.1.1.2.2 การอยู่ร่วมแบบผสมผสาน

สังคัมพหุวัฒนธรรมเป็นแนวคิดที่มีการพัฒนาเพื่อให้สังคมเกิดการเรียนรู้ เพื่อที่จะ  
อยู่ร่วมกันในสังคัมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ความเชื่อ แต่อย่างไรก็ตามการยอมรับความ  
แตกต่างทางศาสนาและวัฒนธรรม บนพื้นฐานเสรีภาพ จากการศึกษาพหุวัฒนธรรมได้รับความสนใจ  
มากขึ้นจนเห็นได้ในหลากหลายพื้นที่ และสืบเนื่องจาก การที่ประชากรมีการแลกเปลี่ยนความรู้และ  
สามารถย้ายถิ่นฐานอย่างถาวร จากเหตุที่มีการอพยพย้ายถิ่นฐาน จึงเกิดการเรียนรู้ภาษา ในเรื่อง  
วิถีชีวิตความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิตภายใต้เงื่อนไขทางกฎหมาย พร้อมระเบียบปฏิบัติใหม่  
แต่กลุ่มชาติพันธุ์ก็ไม่ทอดทิ้ง ภาษา วัฒนธรรม ความเชื่อ และศาสนาเดิมของตน

#### 4.1.1.2.3 การอยู่กับธรรมชาติ

วิถีชีวิตในบริบทที่โอบล้อมด้วยทรัพยากรธรรมชาติ ทำให้การใช้ชีวิตมีความเรียบง่าย นำไปสู่การนำธรรมชาติมาทำอาหาร ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ยารักษาโรค ที่พักอาศัย ครบทั้งปัจจัย 4 หมุนเวียนไปด้วยการอยู่ร่วมแบบพึ่งพาอาศัยกันระหว่างคนและธรรมชาติ

#### 4.1.1.2.4 แนวคิดเรื่องความเชื่อ

เมื่อพิจารณาพื้นฐานความเชื่อที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างพุทธศาสนา การนับถือธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่นเดียวกับความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย การเคารพบูชาบรรพบุรุษ ผู้ล่วงลับไปแล้วในครอบครัว เครื่องญาติ และพลังของสิ่งเหนือธรรมชาติที่สามารถดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ ทั้งดีและร้ายแก่ตน เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่ใช้ยึดเหนี่ยวจิตใจ ที่มีความคล้ายคลึงทั้งคนไทยและกลุ่มชาติพันธุ์

#### 4.1.2 ข้อค้นพบจากการเก็บข้อมูลด้วยการทบทวนวรรณกรรม

พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายที่อุดมสมบูรณ์ทั้งทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรม โดยมีความผสมผสานในแต่ละวัฒนธรรมไปตามการเปลี่ยนแปลงของปัจจัยทางสังคมต่าง ๆ เช่น วัฒนธรรมการกินอาหารใช้ภาชนะที่เป็นสาก รวมถึงรสชาติของอาหารที่ปรับเปลี่ยนไปตามค่านิยมความชอบของนักท่องเที่ยว การแต่งกายที่ทำให้เกิดความกลมกลืน รวมถึงความสะอาดในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

### 4.2 ผลการเก็บข้อมูลด้วยการลงพื้นที่

#### 4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

โดยการเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล ในการรวบรวมข้อมูลภาคสนามและรูปแบบออนไลน์เนื่องจากอยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID19 จะใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Deep Interview) จากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยการคัดเลือกด้วยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่เดินทางมาท่องเที่ยวพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ กลุ่มชาติพันธุ์ ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการที่เกี่ยวกับด้านการออกแบบ ด้านวัฒนธรรม และด้านการท่องเที่ยว ผู้บริหารองค์กรที่เป็นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว หรือเจ้าของธุรกิจด้านการท่องเที่ยว ในจังหวัดกาญจนบุรี ผลการวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยได้แบ่งประเด็น ดังนี้

## 1. สภาพปัจจุบันของการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 การท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะในปัจจุบัน เป็นมากกว่าสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยม แต่ยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นเส้นทางที่มีเสน่ห์ของตัวเอง และยังได้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาในจังหวัดเป็นหนึ่งในสถานที่ที่นักท่องเที่ยวห้ามพลาด ซึ่งเส้นทางที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี ทางททท.ได้นำเส้นทางรถไฟสายมรณะไปเชื่อมเส้นทางท่องเที่ยวที่ใกล้เคียง เช่น เส้นทางท่องเที่ยวเชิงเกษตร ตัวอย่าง ที่สถานีถ้ำกระแซ นักท่องเที่ยวอาจเลือกที่จะนั่ง 3 สถานี หรือ 5 สถานี หากนั่งจากเมืองมากจะมีรถไฟที่มีตู้แอร์เป็นตัวเลือก ในช่วงสถานการณ์ก่อนที่จะเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID - 19 มีจำนวนที่นั่งของนักท่องเที่ยวเต็มทุกวัน โดยมีบริษัททัวร์เป็นคนจัดการในการ Booking ที่นั่ง

1.2 กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาจังหวัดกาญจนบุรีและท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ ก่อนช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID19 ส่วนมากเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย 95% และอีก 5% เป็นนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ส่วนมากเป็นชาวยุโรปและรัสเซีย ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่นที่ไม่มีนักท่องเที่ยวยุโรป จากการสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวต่างชาติจะมีความสนใจในการเข้าพักที่ที่พักประเภทพลอยน้ำ เพื่อใกล้ชิดกับธรรมชาติ และทำกิจกรรมการท่องเที่ยวแบบผจญภัย 2-3 ปีล่าสุดพบว่ามีอีกกลุ่มคือนักท่องเที่ยวเป็นชาวอเมริกันที่เริ่มเดินทางเข้ามาพฤติกรรมจะแตกต่างกันกับนักท่องเที่ยวชาวยุโรปและรัสเซีย มีพฤติกรรมที่เน้นการพักผ่อน เข้าพักนานประมาณ 5 วัน - 1 สัปดาห์ จะเลือกที่พักที่ดี และอยู่ในอ.เมือง และอีกกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวเอเชีย ไม่ว่าจะเป็น ญี่ปุ่น เกาหลี ไต้หวัน ส่วนมากจะเดินทางมาเพื่อเล่นกอล์ฟและท่องเที่ยวในสถานที่ใกล้เคียงพื้นที่อ.เมือง อ.ไทรโยค แต่ตอนนี้หลังจากเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID19 ปัจจุบันมีการจัดการบริหารพื้นที่ในจังหวัดอยู่ภายใต้มาตรการสาธารณสุข แน่แน่นอนว่านักท่องเที่ยวเป็นชาวไทยทั้งหมด โดยมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ซึ่งภาพรวมการท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีได้รับความนิยมมากขึ้น ในการจัดอันดับนักท่องเที่ยวจากอันดับ 6 ขึ้นมาเป็น อันดับ 2 โดยช่วงที่คลายล็อคช่วงแรก นักท่องเที่ยวชาวไทยเดินทางเข้ามาในจังหวัดเยอะมาก ถ้ามหาที่มาพบว่ากลุ่มที่เดินทางมาจากกรุงเทพฯ เกิดจากความต้องการอยากเที่ยวธรรมชาติเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากในเมือง ซึ่งจะพบได้ตาม ร้านกาแฟ และมีพฤติกรรมนั่งพักผ่อน ถ้ารูป ร่องลงมาคือที่เที่ยวน้ำตกแต่อุทยานก็ยังไม่เปิดเต็มพื้นที่มากนัก ทั้งนี้การท่องเที่ยวในพื้นที่ดำเนินการภายใต้มาตรฐาน amazing Thailand (SHA) เพื่อสร้างมาตรการความปลอดภัยให้คนในพื้นที่ และนักท่องเที่ยว ซึ่งทางเมืองกาญจนบุรีตอนนี้ ยังมีคนติดเชื้อมีน้อย

1.3 กิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นรถไฟสายมรณะ เช่น ที่อำเภอทองผาภูมิ สถานีวัดท่าขนุน ปัจจุบันมีการจัดโครงการร่วมกับสภาวัฒนธรรม วัดท่าขนุน มีการท่องเที่ยวแบบบวร ออนทัวร์ ขายเป็นแพ็คเกจ 2 วัน 1 คืน คนละราคา 1500 บาท มีอาหารให้ มีนั่งรถซาเล้งทัวร์ตาม เส้นทางประวัติศาสตร์ มีชมทางรถไฟ มีชมพระพุทธรูป มีกิจกรรมหลายอย่าง เช่น ทัวร์สั้นประมาณ 3 ชั่วโมงโดยเริ่มจาก หน้าวัดท่าขนุน ชมหัตถ์จักร รางรถไฟที่กำลังจะทำเป็นอนุสรณ์สถาน ซึ่งกำลัง ดำเนินการอยู่ อากาศทองผาภูมิจะไม่ค่อยเหมือนที่อื่น เนื่องจากเมืองทองผาภูมิเป็นพื้นที่ติดทะเล ช่วงฤดูฝน ก็จะมีฝนตกตลอดเวลา จะหยุดตกแค่หน้าหนาว สมัยก่อนชาวพม่าก็เอากุ้งลือบสเตอร์มา ขายตัวละ 20 บาท คนทองผาภูมิก็จะได้กินตลอดเวลา ตอนก่อนช่วงที่จะมีโควิด สภาวัฒนธรรมจัด กิจกรรมแจกทัวร์ให้คนมาเที่ยว 10 ชุด เพื่อมาท่องเที่ยวจุดเช็คอิน 10 แห่งในโครงการบวรออนทัวร์ บ้านยายไกร บ้านประวัติศาสตร์ สมัยสงครามโลก จะมีบางส่วนที่อยู่จุดรางรถไฟ สถานีรถไฟ รวมถึง รอยพระพุทธรูป วัดสะพานแขวนหลวงปู่สาย วัดท่าขนุน พอหมดช่วงเริ่มเปิดได้ไม่นานก็มีโควิดมา โครงการจึงหยุดชะงักไปก่อน แต่ปัจจุบันทุกวันอาทิตย์ก็จะจัดให้ชาวบ้านในชุมชนใส่บาตรบริเวณ วัดท่าขนุน เป็นโครงการของสภาวัฒนธรรม หัวตะกร้า นุ่งผ้าซิ่น นั่งแคร่ไม้ ใส่บาตรพระ วันอาทิตย์ ซึ่งเปิดให้ทางชุมชน นักท่องเที่ยว กลุ่มชาติพันธุ์ มีแค่คนก็น้อย มาร่วมกิจกรรม ซึ่งนอกจาก นักท่องเที่ยวที่มาในโครงการบวรออนทัวร์ ก็จะมีนักท่องเที่ยวส่วนที่มาจากท่องเที่ยวเองด้วย ซึ่งจะมาที่วัด ท่าขนุน และขอให้คนในพื้นที่แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่ควรไปว่ามีอะไรบ้าง ส่วนใหญ่จะแนะนำ สถานที่ประวัติศาสตร์ทางรถไฟ บ้านยายไกร ที่เป็นจุดเด่น ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนมากจะเป็นคนไทย และกลุ่มคนญี่ปุ่น ที่มาดูสถานที่เกี่ยวกับทางรถไฟ ปัจจุบันรางรถไฟสามารถเดินชมได้แล้ว เนื่องจาก หลวงพ่อช่วยทำทางเดินรอบคันนาดิน ที่วัดท่าขนุน แต่พวกไม้หมอน หมดที่หายไปหมดแล้ว เก็บได้ เป็นบางส่วน เพราะในสมัยช่วงหลังสงครามจบคนในพื้นที่จะเอาไม้หมอนทางรถไฟมารองโองน้ำ ไม่ได้ เห็นคุณค่าอะไรเพราะเห็นว่าเป็นไม้ดีและมีขนาดเท่ากัน แต่ก็มีบางบ้านที่ไปลงพื้นที่ ไปงมเอาหมุดมา จากแม่น้ำ มาเก็บสะสมไว้ก็มี และมีบ้านของคุณตาที่ไปสนิทกับคนญี่ปุ่นและสามารถเข้าไปในแคมป์ ของคนญี่ปุ่นได้ รับจ้างซื้อข้างลากไม้ให้กับทางกองทัพญี่ปุ่นนำไปทำไม้หมอนรางรถไฟ การเดินทางมา ท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีจะได้เปรียบในช่วงหน้าฝน ธรรมชาติจะมีสีเขียว สวยงามไปตลอดการ เดินทาง และถนนไม่ติดขัดมาก หากเทียบเมืองใหญ่ในจังหวัดอื่น ๆ อีกหนึ่งของรูปแบบกิจกรรม ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมหรือการท่องเที่ยวตามเทรนด์ เนื่องจากภูมิทัศน์เมืองกาญจน์มีธรรมชาติ รายล้อม การเที่ยวแบบแคมป์ปิ้งได้รับความนิยมมา 2 ปีได้แล้ว แตกต่างจากเมื่อก่อนซึ่งปัจจุบันเป็น กลุ่มนักท่องเที่ยวที่กล้าใช้จ่ายเพราะต้องเตรียมของมาทำกินเอง บางกลุ่มก็ซื้อกุ้งมังกรมากิน กลุ่มนักท่องเที่ยวรวมเงินเนชั่น 3 รุ่นขึ้นไป เอากุ้งมังกรมาจากพื้ยาเนื่องจากราคาถูกขายไม่ได้ แล้วมาทางเดินที่เดียวกันที่เมืองกาญจน์ ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวดีขึ้น เป็นส่วนหนึ่งที่ค่านิยม การท่องเที่ยวในปัจจุบันเปลี่ยนไป

## 2. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในรูปแบบการท่องเที่ยว

เส้นทางการท่องเที่ยวรถไฟสายมรณะ มีศักยภาพที่สามารถพัฒนาและหาจุดขายได้อีก โดยดึงจุดเด่นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ตัวอย่างเช่น ช่องเขาขาดสามารถเชื่อมกับแหล่งท่องเที่ยวชุมชนใกล้เคียงได้ เป็นเส้นทางพหุวัฒนธรรม ที่ไม่ได้เป็นการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อย่างเดียว แต่มีเรื่องของวัฒนธรรมเข้ามาผสมผสาน ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาท่องเที่ยวได้ และการเดินทางโดยรถไฟก็ยังได้รับความนิยมเมื่อนักท่องเที่ยวมีพฤติกรรมความต้องการสร้างประสบการณ์ให้เข้าใจและซึมซับผ่านการได้สัมผัส จากภาพสถานที่และทรัพยากรทางธรรมชาติที่ผ่านการเกิดสงครามมาแล้ว เห็นได้จากการท่องเที่ยวง่าย ๆ ในจังหวัด ของนักท่องเที่ยวกลุ่มครอบครัวจะพาลูกมานั่งรถไฟ ถึงแม้จะอากาศร้อน แต่ก็มีจำนวนนักท่องเที่ยวเยอะ ทั้งนี้ เส้นทางนี้มีทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ และวัฒนธรรม ก็ยังต้องเป็นจุดดึงดูด สามารถเชื่อมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวอื่นได้หมด ไม่ว่าจะเป็นเชิงวัฒนธรรม เชิงประวัติศาสตร์ เชิงเกษตร และเชิงกีฬา ตัวอย่างเช่น สถานีลุ่มสุม ชุมชนตรงนั้นก็เป็ชชุมชนลุ่มสุม ที่มีไม้ไผ่เยอะ เรียกว่าตำบลสามัคคีธรรม และมีสวนสมุนไพรที่ปัจจุบันส่งให้โรงพยาบาล รูปแบบของการท่องเที่ยว เส้นทางนี้จึงสามารถดึงจุดเด่นมาเล่าเรื่องได้หมด เช่น เชื่อมประวัติศาสตร์ เชื่อมกับเชิงเกษตรและธรรมชาติ

ในมุมมองนักท่องเที่ยวทั่วไป ภาพลักษณ์ที่คนทั่วไปเห็น นึกถึง แม่น้ำแคว แหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ รถไฟสายมรณะ สงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เป็นจุดเด่น ความน่าสนใจหลากหลายอย่าง ประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ ชาติพันธุ์ ความเป็นนานาชาติ ซึ่งประเด็นนี้ผมมองว่ามีความอุดมสมบูรณ์และมีความหลากหลาย เราจึงต้องมีการจัดการให้มีความผสมผสานให้ได้ ยกตัวอย่างนักท่องเที่ยวที่ไปดูประวัติศาสตร์น้อยมากที่จะไปดูพิพิธภัณฑ์เชลยศึก พิพิธภัณฑ์ในหลาย ๆ ที่ในประเทศไทย ดูเขย มันเป็นสถานที่ที่จัดฉาก และไม่มีชีวิต คนจะไม่อยากดู ยกตัวอย่างพิพิธภัณฑ์มีชีวิตที่บึงกาฬในรูปแบบของแพชั่น ซึ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวก็เป็นเด็กสายสถาปัตย์ เด็กสายอีปสเตอร์ เพราะเอาเรื่องแพชั่นเข้ามา ทีนี้คำถามคือว่า พิพิธภัณฑ์จะทำอะไรให้เด็กไปเที่ยวเลยมองว่าจะเอาแพชั่นเข้าไปในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างไร ก็คือผู้ที่มีอิทธิพล หรือผู้นำเทรนด์แพชั่น หรือผู้ที่สนใจในเรื่องของดีไซน์ จะเป็นกลุ่มผู้นำและกระจายผลของรูปแบบดีไซน์ของพิพิธภัณฑ์นั่นเอง ซึ่งสถานที่เส้นทางรถไฟ ในระหว่างทางก็มีแต่ธรรมชาติ ไม่มีสีสัน แต่ไม่จำเป็นต้องสร้างสิ่งใหม่ หากมีการนำศิลปะร่วมสมัยเข้ามา ยกตัวอย่าง บ้านชาวบ้านที่เป็นบ้านธรรมดา ก็สามารถนำเรื่องราวของวิถีในอดีต เช่น รูปในช่วงสงครามโลก และกลุ่มชาติพันธุ์ และวาดสิ่งที่ทำให้เกิดเงินหรือรายได้เข้าพื้นที่ชุมชน เราต้องรู้ว่าคนญี่ปุ่นกินอะไรหรือกลุ่มชาติพันธุ์กินอะไร อาจจะต้องวาดผู้หญิงญี่ปุ่นกำลังเสิร์ฟชาจีนกินกับโมจิ นั่นก็แปลว่าที่นี้ต้องการพัฒนาขนมโมจิด้วย แต่ถ้าเป็นเมนู เก่งอ่อม หน่อไม้ต้ม อาจจะไม่ใช่ เพราะไม่ใช่วัฒนธรรมของเด็ก ต้องทำให้คนแต่ละรุ่นเข้าถึงตามวัตถุประสงค์

นอกจากนั้นก็ยังพบข้อจำกัดในรูปแบบการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี แบ่งประเด็น ได้ดังนี้

1. การบริหารจัดการของหน่วยงานต่าง ๆ ที่ไม่สอดคล้องกัน ทำให้กระทบเรื่องของการจัดการเวลาตารางการท่องเที่ยว

2. ในแต่ละอำเภอก็มีข้อจำกัด ด้วยระยะทางที่ค่อนข้างไกล เวล่านักท่องเที่ยวมีจุดหมายเขาก็จะขับตรงเข้าไปที่เที่ยวเลย

3. การรับรู้ถึงประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะและวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่

### 3.1 ประวัติเส้นทางรถไฟสายมรณะ

- การสำรวจพื้นที่

ข้อมูลจากนักสำรวจ พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้เวลาลงพื้นที่อย่างต่อเนื่อง 3 ปี จากการพยายามศึกษาค้นคว้าเส้นทางรถไฟโดยแผนที่ การใช้แผนที่ที่ทางสหรัฐทำไว้ตั้งแต่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ปลาย ๆ ปีค.ศ. 1945 และเช็คเทียบกับแผนที่ดาวเทียมของ Google ซึ่งบางจุดมีภาพถ่ายทางอากาศ บางจุดไม่มี ซึ่งมีความยาก จากการศึกษาข้อมูลเส้นทางรถไฟจากแผนที่ดาวเทียมในปี 1945 ยังเห็นคั่นทางรถไฟอยู่ แต่ปัจจุบันในปีค.ศ. 2021 เวลาผ่านไปกว่า 75 ปี ไม่หลงเหลืออะไรแล้ว เพราะโดนชาวบ้านไถทิ้งไปทำพื้นที่เกษตรกรรมหมดแล้ว เริ่มจากที่ อ.สังขละบุรี เมื่อปีก่อน บริเวณของกาเลีย แลวบริเวณแม่น้ำรันตี ซึ่งก็มีภาพถ่ายทางอากาศที่ทีมชาวต่างชาติส่งมาให้ที่เป็นข้อมูลสามารถมาเทียบกันได้ ทางรถไฟตรงสะพานข้ามแม่น้ำแคว ทางรถไฟตรงห้วยของกาเลียลงไปจนถึงสถานีนิเระ ที่เป็นสถานีใหญ่ก่อนไปพม่า เพื่อร่วมกันอนุรักษ์สถานที่ประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และเป็นส่วนหนึ่งให้ประชาชนได้รับรู้และอยากเป็นเสียงให้กับพื้นที่ ว่าอย่าไปทำลายพื้นที่ตรงนี้จนหมดคุณค่า

อัตลักษณ์ เส้นทาง วิถีชีวิต ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ในช่วงเวลาการสร้างเส้นทางรถไฟ: แรงงานมีหลายเชื้อชาติมาก เช่น มาเลเซีย อินเดียเป็นชาวทมิฬ ในช่วงที่อังกฤษโยกย้ายชาวอินเดียมาที่พม่า มาเลเซีย เพื่อที่มาใช้แรงงาน พม่า คนไทย ลาว เวียดนาม อินโด หรือจะเรียกว่าทั้ง South east Asia เลยกี่ว่าได้ นอกเหนือจากเชลยศึก ก็ยังมีผู้คุมชาวเกาหลี เพราะญี่ปุ่นเขาไปยึดเกาหลีได้ตั้งแต่ปี 1937 คราวนี้ญี่ปุ่นเลยให้คนเกาหลีมาเป็นผู้คุมในการสร้างทางรถไฟด้วย ในเส้นทางที่ไปสำรวจในแต่ละสถานที่ เขาจะตั้งชื่อตามหมู่บ้านในบริเวณ โดยเฉพาะคนที่อยู่ในพื้นที่เส้นทางรถไฟที่อยู่เลยอำเภอเมืองไปส่วนใหญ่จะเป็นชาวกะเหรี่ยง ในอดีตชาวกะเหรี่ยงเขาจะอาศัยอยู่ สถานีรถไฟที่ตัดเส้นทางผ่านตำบลต่าง ๆ ชาวญี่ปุ่นเขาจะตั้งชื่อตามภาษากะเหรี่ยง ยกตัวอย่าง เช่น สถานีเกรียงกรวยทะ ผมไปสอบถามชาวบ้านในพื้นที่ ชาวบ้านเขาบอกว่า คำว่า ทะ คือ เป็นลำน้ำที่จ่อลงไปปากห้วย ไปแม่น้ำใหญ่ และ เกรียงกรวย คือ ห้วยเกรียงกรวย อะไรประมาณนั้น

ซึ่งเส้นทางนี้มีสิ่งที่ทำให้เกิดความสับสนในการศึกษาเส้นทางรถไฟ ด้วยภาษา กะเหรี่ยง เขามีชื่อเขา แต่พอชาวญี่ปุ่นฟังแล้วผันการออกเสียงเป็นอีกแบบ เป็น Konkaita แล้วคนไทยก็หูเพี้ยน เป็น คอนคอยท่า ทำให้ชื่อสถานีเพี้ยนไปเรื่อย ๆ และอย่างสถานีนิเระ ชาวบ้านก็บอกว่าคำว่า นิเระ เป็นภาษา กะเหรี่ยงที่แปลว่า ต้นผึ้ง เพราะอยู่บริเวณนั้นเป็นบริเวณที่มีต้นไม้ที่ผึ้งมาทำรังอยู่เยอะมากและเป็น ชื่อหมู่บ้าน แต่ในปัจจุบันได้จมน้ำเนื่องจากการสร้างเขื่อน บางคนเขียน Nikki หรือ Nitea ชื่อแปลก ๆ แต่คล้าย ๆ กัน นี่ก็เป็นเรื่องที่น่าสนใจในชุมชนมีความเกี่ยวข้องในพื้นที่นั้น และมีสถานี กุยกะแห่ ทิมอง ทะ กีเลนคอนตะ เกร็งไกร น้ำโจรใหญ่ ท่ามะยอ ท่ากิเลน ซึ่งบางพื้นที่ตัวหมู่บ้านยังมีอยู่แต่เป็นการ ย้ายขึ้นมาจากการสร้างเขื่อน ซึ่งสถานีปัจจุบันได้เปลี่ยนเป็นการใช้ในการทำการเกษตรหมดแล้ว อย่าง สถานีท่ากิเลน สอบถามกับชาวบ้านที่มีอายุและอยู่มายาวนาน อายุประมาณ 90 กว่า ยายเขา บอกว่าเขาอยู่มานาน ซึ่งคำว่า ท่ากิเลน เป็นภาษามอญ คนมอญเขาจะเรียกว่า บักคะเลน อะไร ประมาณนั้นเขาบอกว่าพื้นที่ตรงนั้นมี หุ่นเสลียงหรือต้นเสลียง ซึ่งคนมอญเรียกว่า บักคะเลน แล้ว ปัจจุบันคนไทยก็มาเรียกว่า ท่ากิเลน อะไรประมาณนั้น ซึ่งมันก็เป็นวัฒนธรรมทางภาษาที่ผิดเพี้ยนไป ตามความเข้าใจของคนต่างภาษากัน พอญี่ปุ่นเข้ามา ก็ฟังเป็นอีกแบบหนึ่ง พอคนไทยฟังก็เป็นอีก แบบหนึ่ง

ข้อมูลภาพจำจากทั้ง 2 ฝ่ายช่วงสงคราม จากฝั่งตะวันตก เข้าใจว่าญี่ปุ่นมีความโหดร้ายที่ทุกคนเห็นภาพเหมือนกันจากที่วีเคราะห์และนักท่องเที่ยวยุโรป พบว่า ต่างจากมุมมอง การเขียนหนังสือฉบับญี่ปุ่น 2 เล่ม เป็นคำบอกเล่าของทหารที่มาร่วมสร้างเส้นทางรถไฟที่เป็นวิศวกร เขียนไว้ว่า ตอนแรกญี่ปุ่นจะยึดอาณานิคมของชาติตะวันตกทั้งหมดเพื่อที่จะสร้าง Place Asia คน ญี่ปุ่นมีความต้องการที่อยากให้ไทยเป็นเส้นทางผ่านไปพม่าและโจมตีอินเดียที่เป็นฐานใหญ่ของอังกฤษ พอการรบในช่วงแรกญี่ปุ่นใช้การขนส่งยุทธปัจจัยไปพม่าทางเรือ ซึ่งก็รวมถึงท่าเรือของญี่ปุ่นที่อยู่อย่าง กุ้ง เวียดนาม หลังจากเกิดการรบยุทธนาวีที่เกาะมิดเวย์ ที่เกาะมิดเวย์เป็นยุทธการที่สหรัฐรวมเรือรบ (เรือบรรทุก) ของญี่ปุ่น พอเขารู้ว่าญี่ปุ่นจะบุกเขาก็วางแผนและซุ่มโจมตีจนพังทลายเสียหายไปหมด เลยจากการใช้เรือขนส่งยุทธปัจจัยไปพม่า จึงมีความเสียเปรียบอย่างมาก เพราะไม่มีกองเรือคุ้มกัน เลยทำให้ไม่มีความเหนียวแน่นทางด้านทะเลแล้ว โดยใช้วิธีการสร้างทางรถไฟแทน แต่ต้องมาทำความเข้าใจก่อนว่าทำไมถึงมาสร้างทางรถไฟ ซึ่งจริง ๆ แล้วเขาสร้างพร้อมกัน ไม่ใช่แต่ฝั่งมาเจอกันอันนี้ คือเฉพาะการวางราง ทางญี่ปุ่นเอาเฮลยดิก กรรรมกร ส่งไปที่บ้านโป่ง คนเหล่านี้บางส่วน เดินทางทางบก เดินทางทางเรือ เดินเท้า ไปยังจุดต่าง ๆ ตามเส้นทางรถไฟที่เขาจะสร้างจากการสำรวจเส้นทางมาก่อนหน้านี้แล้ว ที่ทำการตัดต้นไม้ เคลียร์พื้นที่ เผื่อไว้ 10 เมตร เตรียมคันดิน ขุดเติม เพื่อให้เกิดความสม่ำเสมอ ไล่ระดับเท่า ๆ กัน เพราะรถไฟพรมน้ำหนักและไม่มีกำลังมากเหมือนรถยนต์ที่ลงเดินขึ้นเขาได้ โดยจะเห็นได้ว่าการสร้างทางรถไฟ มีการคำนวณอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้วที่ทางญี่ปุ่นคิดว่าเป็น ระยะทางที่สั้นที่สุด จากการสำรวจก็จะพบร่อง คันดิน ที่ขุดลงไปให้มันได้ระดับ เพื่อให้รถไฟวิ่งได้

ตรงไหนทำสะพานได้ก็ทำโครงรอ ซึ่งเป็นในส่วนของเตรียมพื้นที่ก่อนที่จะวางรางจากทั้ง 2 ฝั่ง จากสถานีต้นบุษยัต ประเทศพม่า และจากหนองปลาตุก ประเทศไทย จนไปบรรจบกันที่ เกริงกรวยทะ หรือแก่งคอยท่า ประเด็นคือ ในช่วงเวลาการส่งข้าวของอาหารที่อยู่กลางป่า ในขณะที่ทางรถไฟยังไม่เสร็จ บวกกับถนนเมืองกาญจน์ที่เดินทางลำบากเมื่อถึงหน้าฝน เดินทางไม่ได้ ผมมีภาพ รถบรรทุกติดหล่มที่ยังไม่เคยเอาลง จากบันทึกของคนญี่ปุ่นเขียนว่า ป่าเมืองกาญจน์เป็นป่าที่ฝนตกชุก ที่สุดป่าหนึ่งของโลก เลยต้องเปลี่ยนมาเดินทางทางเรือผ่านแม่น้ำแควน้อย พอฝนตกหนักน้ำก็หลาก เมื่อก่อนที่จะสร้างเขื่อนเขาแหลม น้ำท่วมทุกปี ซึ่งเป็นน้ำป่า ในประวัติสมมติเขาผูกเรืออยู่ริมน้ำซึ่ง ห่างจากค่ายบนเขาประมาณ 7-8 เมตร เข้ามาคนเฝ้าเรือต้องคอยปล่อยเชือกไม่ให้เรือจม ซึ่งเป็นเรื่อง ที่ทำให้รับรู้ได้ถึงความอันตรายในการขนส่งอาหาร ข้าวของเครื่องใช้ไปยังพื้นที่ชั้นในที่อยู่ตามเส้นทาง รถไฟ ทำให้เกิดความอดอยาก ไม่ใช่แค่เชลยศึก ทหารญี่ปุ่นก็อดอยากเช่นเดียวกัน และการล่องเรือ จากเมืองกาญจน์ไปท่าขนุนสมัยก่อนใช้เวลาเกือบ 5 วัน เราเลยมานั่งคิดว่า ทหารญี่ปุ่นต้องการสร้าง เส้นทางรถไฟให้เสร็จไว ซึ่งถ้าจะให้งานเสร็จไวก็ต้องมีแรง มีพลังงานในการทำ ต้องกินอึนอนหลับ พอมาเปรียบเทียบเรื่องนี้แล้วจากเรื่องราวประวัติที่บอกว่าทหารญี่ปุ่นไม่ให้ข้าวเชลยศึกก็คงไม่ใช่ซะ ที่เดียว แต่เจอปัญหาเรื่องการขนส่งเสบียงอาหาร ซึ่งวัตถุประสงค์ไม่ใช่เอาเชลยศึกไปทรมาน แต่ให้ ทำงานเพื่อที่จะวางแผนไปบุกยึดอินเดียต่อ ซึ่งทางญี่ปุ่นก็เคยขอซื้อควายจากรัฐบาลไทย 10,000 ตัว เพื่อเอาไปเป็นอาหาร แต่พอเสนอไปรัฐบาลไม่ขายเพราะกลัวเกษตรกรจะไม่มีควายในการไถนา จาก การอ่านหนังสือญี่ปุ่นเขาจะเล่าในมุมความลำบาก การที่เชลยศึกเสียชีวิตจำนวนมากมาจาก โรคระบาดและการขาดแคลนอาหาร ส่วนความโหดร้ายมันก็มี แต่ถ้าเราอ่านจากฝั่งตะวันตก เขาก็ จะเล่าถึงว่าทหารญี่ปุ่นโหดร้าย ไม่ใช่ให้อาหารเชลยศึก

การเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและธรรมชาติเอื้ออำนวย ที่สถานีวังเย็น ภาพถ่าย ในแผนที่ ในอดีตชื่อสถานีท่าโป่ง ปัจจุบันชื่อวังเย็น ซึ่งถูกย้ายจากสถานีเดิม 2 กิโลเมตร จะมีรถไฟ 2 ราง ตามแผนที่สหรัฐ ทีมนักสำรวจได้ลงพื้นที่ทำให้ไปเจอชาวบ้านที่เขาอยู่มานานมาก ซึ่งก็มี 2 คำถาม ว่าทำไมถึงย้ายจากสถานีท่าโป่งมาสถานีวังเย็น และทำไมถึงไม่ใช้รางข้างล่าง ทำไมถึงมาใช้ รางข้างบน เพราะถ้าดูจากแผนที่รางข้างล่างเป็นรางที่ตัดตรงซึ่งจะทำให้เสียเวลา เสียเงินน้ำมัน พลังงาน เลย ชาวบ้านเขาเลยบอกว่า สถานีวังเย็นเขาย้ายมาก่อนปี 2500 เพื่อที่ตอบรับการเดินทางของ ชาวบ้าน เพราะเมื่อก่อนตรงนั้นมีแม่น้ำแควน้อย เวลาชาวบ้านลงจากรถไฟก็จะต่อเรือกัน ทำให้ สะดวกมากกว่า ส่วน 2 รางนั้นคือ เมื่อก่อนน้ำจะท่วมรางข้างล่างตลอด สมัยนั้นญี่ปุ่นเขาเลยจะสร้าง รางข้างบน เลยใช้ประโยชน์จนทุกวันนี้ ส่วนปัจจุบันรางล่างก็เป็นไร่อ้อยเกือบหมดแล้ว ก็จะมีเห็น สิ่งก่อสร้างที่หลงเหลือเช่น บ่อซีเมนต์ ซึ่งก็รู้ว่าคืออะไร ที่รู้เพราะการก่อสร้างเป็นแบบสมัยก่อนที่ใช้ หินกรวดแม่น้ำที่มีขนาดไม่เท่ากัน เขาจะใช้วัสดุจากพื้นที่ในการก่อสร้างแถว ๆ นั้น



สิ่งที่หลงเหลือและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ในมุมมองที่ไม่อยากให้ทำลาย พื้นที่เส้นทางรถไฟ แต่ก็ต้องเข้าใจพื้นที่ว่าเขาก็ต้องใช้ชีวิต ทำมาหากิน แต่ถ้าเขาได้ประโยชน์จากตรงนี้ เขาก็อาจจะช่วยอนุรักษ์ต่อไปได้ เช่น เขาได้รายได้จากการท่องเที่ยวเส้นทางนี้ เพราะเป็นเรื่องที่น่าเสียดายมากในบางพื้นที่เป็นค่ายใหญ่เช่น ตรงบังกะสี วัดจัญเฑ็ญ ก่อนถึงทองผาภูมิ มีอาคาร และทางรถไฟเยอะมาก ปัจจุบันก็หายไปแล้ว และที่เขาดิน ที่เมืองกาญจน์ มีการขุดพบป้ายชื่อเยอะมาก ซึ่งเมื่อก่อนเป็นโรงซ่อมหัวรถจักร ซึ่งคนที่เก็บได้คือชาวต่างชาติ คนไทยไม่ได้สนใจเลย จริง ๆ แล้วเมืองกาญจน์มีอะไรเยอะมากให้ศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ ยังมีสิ่งที่เกี่ยวข้องแตกแยกย่อยไปเยอะมาก อย่างที่จ.นครปฐม ก็เคยมีค่ายเชลยศึกที่อยู่ไม่ไกลไม่ไกลจากวัดพระปฐมเจดีย์ รวมถึงจ.อุบล จ.ราชบุรี มีการสร้างสนามบินขึ้น ที่เอาเชลยศึกไปสร้าง จากบันทึกของเชลยศึกมีการเขียนไว้เลยว่าเดินทางวันไหนไปเส้นทางไหน เข้ากรุงเทพผ่านพระบรมราชวังวันไหน อย่างท่าเรือคลองเตย ที่แตกไปยังเส้นทางอีสานไป นครราชสีมา ไปจ.อุบลราชธานี เพื่อที่จะสร้างสนามบิน ในสมัยนั้นที่นครราชสีมา ก็โดนระเบิดทำลายเส้นทางรถไฟ

การส่งต่อวัฒนธรรมจากคนนอกพื้นที่สู่คนในพื้นที่ อำเภอทองผาภูมิมีหลายอย่างที่คนลืมไปแล้ว อย่างเช่น เกี่ยวกับการสร้างเส้นทางรถไฟ ส่วนใหญ่จะเป็นคนมีอายุหรืออยู่ในช่วงสงครามที่จำได้ นอกจากนี้ยังมีประเพณีบางอย่างการละเล่นบางอย่างที่สืบทอดมาจากช่วงสงครามโลก เวลาที่มีการจัดงานเทศกาลของญี่ปุ่น มีการละเล่น ก็จะมาสอนเด็ก ๆ ในหมู่บ้านเล่นด้วย ปัจจุบันยังมีคนเฒ่าคนแก่ที่อยู่ในช่วงนั้นสามารถร้องเพลงภาษาญี่ปุ่นได้ เมื่อก่อนท่านเป็นผู้ใหญ่บ้าน แต่ปัจจุบันเกษียณแล้ว เล่าว่าในตอนนั้นเวลาร้องเพลงให้คนญี่ปุ่นได้มาเพลงละ 5 บาท เรามีการละเล่นหนึ่งที่ได้รับสืบทอดมาจากทหารญี่ปุ่น ชาวบ้านเรียกว่า กระดานเตอร์ ซึ่งยังไม่แน่ใจมากกว่า เป็นของทหารญี่ปุ่นจริงมั้ย ซึ่งลักษณะการเล่นคล้ายกับเบสบอล จึงทำให้ในสมัยนั้นคนทองผาภูมิเล่นเป็น ซึ่งทหารญี่ปุ่นเป็นคนสอน อุปกรณ์การเล่นคล้ายกับเบสบอลแต่เป็นจากไม้เบสบอลเป็นไม้กระดานลักษณะแบน ๆ ยาว ๆ ก็คือชาวบ้านทำกันขึ้นมาเอง

การอยู่ร่วมกันระหว่างกองทัพญี่ปุ่น เหล่าเชลยศึก แรงงาน และคนในพื้นที่ เส้นทางรถไฟมาจากเกาหลี จีน เวียดนาม กัมพูชา ไทย พม่า ซึ่งเส้นทางรถไฟตรงอ.ทองผาภูมิ Based camp ทั้งหมด 5 แคมป์ ประกอบไปด้วย สถานีท่าขนุน ขนุนเหนือ ขนุนใต้ วัดท่าขนุน ท่าขนุน ออสเตรเลีย ซึ่งเป็นค่ายเชลยของออสเตรเลีย ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้การควบคุมของนายพล ชื่อว่ายานา กิตะ โซอิจิ ควบคุมกองกำลังประมาณ 9,000 คนที่อยู่ทั้งหมดในพื้นที่ ท่าขนุน ในช่วงที่เกิดสงครามโลกครั้งที่อ.ทองผาภูมิ เรื่องเล่าที่เขาเล่ากันมากคือ เป็นเรื่องขึ้นมาสำรวจก่อน เรือทหารประมาณ 5 ลำ ที่ขึ้นมาตามลำน้ำ ในขณะที่ทางอำเภอมิโตรีเลขจึงโทรไปถามทางจังหวัดว่าเกิดอะไรขึ้น เพราะในขณะนั้นต้องนับว่าอ.ทองผาภูมิเป็นพื้นที่ห่างไกล การเดินทางต้องใช้เวลาอย่างมาก โดยปกติประมาณ 1 เดือน ถ้าเร็วสุดก็ประมาณ 1-2 อาทิตย์ ในการเดินทางจากอ.ทองผาภูมิไปอ.เมือง

ดังนั้นพอเวลาอะไรขึ้นในเมือง ชาวบ้านหรือชุมชนในทองผาภูมิก็จะไม่รู้อะไรเลย เมื่อนั้นทางจังหวัด จึงแจ้งให้ทราบว่ามีโครงการทำสนธิสัญญาให้ญี่ปุ่นเข้ามาสร้างเส้นทางรถไฟซึ่งทางการอนุญาตแล้ว ในช่วงสงครามโลกจะมีทหารญี่ปุ่นมาลาดตระเวนเส้นทางในการสร้างทางรถไฟ และอยู่รวมบริเวณหน้าวัดท่าขนุน ชุมชนในสมัยนั้นจะอยู่ฝั่งเดียวกับวัดท่าขนุน ซึ่งจะต่างจากปัจจุบันที่ชุมชนจะอาศัยอยู่อีกฝั่งกับวัดท่าขนุน จึงจัดพื้นที่ให้ทหารอยู่ในพื้นที่ที่ปัจจุบันเรียกว่าป่าช้าเก่าวัดท่าขนุน แล้วพอสงครามมาถึงภาพที่เกิดขึ้น ณ ตอนนั้นจากการทำวิจัยและสอบถามข้อมูลจากชุมชนในพื้นที่ ไม่ได้เป็นอะไรที่โหดร้ายหรือน่ากลัวเลย กลายเป็นว่าเราอยู่ด้วยกันกับทางทหารญี่ปุ่นเป็นอย่างดี เกิดการสร้างงานให้ชาวบ้าน เช่น ขายอาหาร ขายผลไม้ ให้ทหารญี่ปุ่น และเวลามีเสบียงทางญี่ปุ่นส่งมา ซึ่งคนญี่ปุ่นไม่กินเครื่องในจึงมาแบ่งให้คนไทย พอนานวันเข้าคนญี่ปุ่นเลยเห็นคนไทยกินก็เลยลองกินบ้าง หลังจากนั้นก็ได้แบ่งเครื่องในให้คนไทยเลย มันมีเรื่องเล่าหลายอย่าง เวลาคนญี่ปุ่นได้ค่าแรงเงินไทยเอามาซื้อของบางที่ทางทหารญี่ปุ่นไม่รู้อัตราค่าแลกเปลี่ยนของเงินก็เลยใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่าย ในตอนนั้นจึงทำให้คนไทยที่ค้าขายบางส่วนสามารถตั้งเนื้อตั้งตัวได้เลย ต้องมองภาพนี้ไปสมัยนั้น ขายส้มโอให้ทหารญี่ปุ่นลูกละ 5 บาท ซึ่งสามารถซื้อข้าวสารได้ 2-3 กระสอบ แล้วอย่างที่บ้านหลาย ๆ คนเองก็ไม่ได้จะคิดราคายังไงก็มี เลยทำให้บางที่ได้เงินเยอะเกินไปเหตุเกิดจากความที่ไม่รู้อัตราค่าแลกเปลี่ยนของเงิน และมีเรื่องของคุณตาคนจีนท่านหนึ่งที่รับตัดเสื้อผ้าให้ทหารญี่ปุ่น ได้เงินสกุล เจแปนดอลลาร์หรือเงินกล้วยที่ยกเลิกไปแล้ว มา 3 กระเป๋าเดินทาง ตัดสินจะเดินทางกลับเกาะไหหลำที่เป็นบ้านเกิด แต่ในขณะที่เดินทางไปถึงสนามบินแล้ว ณ ตอนนั้นญี่ปุ่นประกาศแพ้สงคราม จึงทำให้ค่าเงินใช้ไม่ได้ จึงต้องกลับมาตั้งตัวใหม่ ซึ่งภาพจำของคนท่าขนุน อ.ทองผาภูมิจึงไม่ได้มีความโหดร้ายทารุณ แต่เป็นการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และมีเรื่องของการรักษาความปลอดภัย ในลักษณะที่ว่าทางญี่ปุ่นตั้งกฎว่าห้ามทำอะไรคนไทย ห้ามรังแกคนไทยเด็ดขาด ค่อนข้างจะเกรงใจคนไทย เวลาในเรื่องอะไรเขาก็จะให้คนญี่ปุ่นเป็นคนผิดก่อนเลย เมื่อก่อนทหารญี่ปุ่นเคยมีเรื่องทะเลาะกับชาวบ้านคนไทย สู้แรงทหารไม่ไหวก็โดนทำร้ายจนอาการหนัก ทางชาวบ้านเลยไปฟ้องนายพลยานากิตะ นายพลจึงลงโทษทหารคนนั้นหนักมาก ทั้งทางวินัยและอดอาหาร จากนั้นก็ไม่กล้ามีทหารคนไหนกล้ารังแกชาวบ้านอีกเลย แต่ในมุมมองความโหดร้าย ชาวบ้านจะเห็นในด้านของการใช้แรงงานเชลยที่คิดจะหนี เพราะจริง ๆ แล้วทหารญี่ปุ่นไม่ได้เข้มงวดมาก ขอแค่อย่าหนี และเวลาลงโทษเหล่าเชลยไม่ใช่ทหารญี่ปุ่น แต่เป็นทหารคนเกาหลีด้วยซ้ำ เนื่องจากญี่ปุ่นไปยึดเกาหลีก่อนเข้าจีนแล้วค่อยมาไทย จึงมีคนเกาหลีบางส่วนที่ทำงานเป็นผู้คุมเหล่าเชลย ส่วนใหญ่วัดท่าขนุนนั้นมีเชลยอยู่ ในสมัยนั้นที่พักเชลยไม่พอ จะมีเชลยบางส่วนมาขออาศัยอยู่ใต้ถุนชาวบ้าน และเวลาตอนเช้าประมาณตี 5 พวกเชลยก็จะตื่นทำงานกัน และในเวลาเชลยเจ็บป่วย ชาวบ้านก็จะให้ยาในการรักษา เมื่อก่อนจะเรียกว่ามีหมอเป่า เนื่องจากจะมีการรักษาด้วยยาและมีการเป่าเสกคาถา จะมีหมอชาวบ้าน 1 คนที่คอยช่วยรักษาเชลยยามเจ็บป่วย บรรยาการในช่วงสงครามเลยเป็นแบบถ้อยที่ถ้อยอาศัย มีการแบ่งปันอาหารกัน เช่น หอยกระป๋อง

ปลากระป๋อง ซึ่งทำให้ช่วงนั้นคนทองผาภูมิจะได้กินอาหารทะเลประจำเพราะญี่ปุ่นแบ่งให้ นอกจากการทำให้อาหารที่บ้านมีกินมีใช้แล้ว ก็ยังมีมุมของความยากลำบาก นอกจากชาวบ้านบางส่วนที่อยู่ใกล้กับค่ายญี่ปุ่นที่มีความอยู่ดีกินดีหรือคนที่อยู่ในพื้นที่เท่าที่ได้สัมผัสมาคือไม่มีใครลำบากเลย แถมยังทำมาค้าขึ้นด้วยซ้ำ ตรงต.ท่าขนุน บริเวณวัดท่าขนุนที่เป็นสถานีรถไฟมาก่อนเมื่อก่อนมีความเจริญมากที่สุด ในอำเภอ มีสถานีตำรวจ มีโรงเรียน วัด อยู่บริเวณนี้ เมื่อก่อนชาวบ้านก็จะขายผลไม้ พวกส้ม ส้มโอ ชาวบ้านจะมีต้นหนึ่งที่เรียกว่า ส้มโอญี่ปุ่น เพราะญี่ปุ่นชอบมาก และพวกมะพร้าว กล้วย เอาไปขายให้คนญี่ปุ่นบริเวณทางรถไฟ พอเวลารถไฟวิ่งมาถึงหลังเขา รถไฟจะหยุด ณ สถานีรถไฟวัดท่าขนุน ก็จะลงมาซื้อของกัน และกลุ่มแรงงานส่วนใหญ่จะเป็นพวกมลายู ชาวบ้านจะเรียกแขกมลายู จะมาในสวนส้มโอเพื่อหาผลไม้กิน และคนไทยก็ต้มเหล้าขาย เหล้าเถื่อน ขายให้พวกแรงงาน สมัยนั้นค่าแรงที่ทหารญี่ปุ่นจ้างคือได้วันละ 3 บาท แต่ว่าชาวบ้านคนไทยจะได้วันละ 5 บาท ซึ่งเข้าไปช่วยทำหน้าที่ยาม หนัก และงานจิป่าละ อย่างคุณตาท่านหนึ่งมีช้างที่มาจากขอมก็จะได้วันละ 12 บาท ซึ่งสมัยก่อนถือว่าเยอะมาก เนื่องจากแรงงานไม่พอ ส่วนใหญ่ที่ลำบากคือชาวบ้านที่หนีสงครามไป เพราะกลัวระเบิด ไปที่ห้วยแห้ง คนที่หนีไปเลยจะลำบากเพราะไม่ได้เอาอะไรไปด้วย และอาหารค่อนข้างขาดแคลน เป็นเรื่องเล่าจากคุณยายท่านหนึ่งที่เล่าให้ฟังว่าในวันที่ไม่มีอะไรกินก็ต้องไปเก็บใบดอกเข็มมาทำอาหาร เส้นทางรถไฟปัจจุบันก็ยังมีอยู่ในบางส่วน อย่างขบวนที่เกาหลีเหนือนั่งรถไฟมาเวียงจันทน์ ก็คือเส้นทางรถไฟเส้นนี้ ถ้าเส้นทางรถไฟสมบูรณ์ก็จะเป็นเส้นทางรถไฟที่ยาวที่สุดในตะวันออกเฉียงใต้เลย และมีเรื่องที่น่าสนใจอีกเรื่องก็คือ เป็นเรื่องที่ไม่ได้มีอยู่ในตำราแต่เป็นเรื่องชาวบ้านเล่าให้ฟัง ในสมัยก่อนในเวลาที่จะไปไหนมาไหนในช่วงที่ทางรถไฟเสร็จแล้วและเปิดใช้งานแล้วสักพัก ทำให้ชาวบ้านขึ้นไปใช้ได้ด้วยเสียค่าโดยสาร 5 บาท ทำให้ชาวบ้านได้เดินทางที่ใช้เวลาน้อยกว่านั่งเรือ ก็จะนิยมนั่งรถไฟกัน จนสงครามจบจึงทำให้เส้นทางรถไฟถูกตัดทางไปบางส่วน เพราะในช่วงนั้นมีหม่อมหลวงปรีดี เสนาวางค์มาประเมินเส้นทางรถไฟแต่ในขณะนั้นเกิดอุบัติเหตุเสียชีวิต บริเวณใกล้กับเขื่อนวชิราลงกรณ์ ทางการจึงให้ความเห็นว่ามีความอันตรายเกินไปจึงไม่เปิดเส้นทาง ส่วนของทองผาภูมิก็ไม่มีแล้ว ก็จะถึงแค่ไทรโยคน้อย ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเสียดาย

### 3.2 กลุ่มชาติพันธุ์

กลุ่มชาติพันธุ์มีบทบาทและเป็นแรงงานสำคัญในพื้นที่ในช่วงการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในประวัติศาสตร์ เป็นส่วนที่ขับเคลื่อนขบวนการหลาย ๆ อย่าง แต่ไม่ได้รับการพูดถึง ซึ่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์อิงข้อมูลจากการนับจำนวนหมอนรถไฟสำหรับผู้เสียชีวิตก็คน โดยมีการระบุว่าคนประเทศไหน แต่พอเป็นผู้เสียชีวิตในกลุ่มชาติพันธุ์จะไม่มีข้อมูลว่าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์อะไร ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ มีตั้งแต่ ไทรโยค วัดพุทธะเคียน จนถึง อ.สังขละบุรี เช่น กระเหรี่ยง เย้า ชุมชนมอญ ที่มีการอยู่ร่วมกันระหว่างกลุ่มธุรกิจและกลุ่มชาติพันธุ์ มีความเกื้อกูลกัน เป็นการบริหารอย่างยั่งยืน ในเรื่องแผน BCG model ท้องเที่ยวชุมชน การอนุรักษ์

ตัวอย่างเช่น เส้นทางท่องเที่ยว 3 วัน 2 คืน อ.สังขละบุรี ที่มีความโดดเด่นในความศรัทธาของหลวงอุตตมะ มีวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง เช่น ประเพณีสงกรานต์ ในกระบอกไม้ไผ่ เป็นงานใหญ่ ที่ชาวบ้านแต่งตัวสวยงาม บ่ายสามทุกคนจะมารวมตัวกันที่สะพานพุทธคยา ถ้าผู้ชายที่แข็งแรงหน่อยจะให้พระเหยียบหลังก็จะได้บุญ ช่วงสงกรานต์เขาได้ทำสะพานบวบเพื่อรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวจากไม้ไผ่ เนื่องจากเมืองกาญจน์มีป่าไม้ไผ่เยอะ ก่อนช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID19 วัดพุทธเคียน อ.ไทรโยค และวัดท่าขนุน อ.ทองผาภูมิ มีการบริหารแบบ บวร (บ้าน วัด โรงเรียน) เป็นการบริหารแบบยั่งยืนกับชุมชน เช่น วันอาทิตย์ตอนเช้าจะมีกิจกรรมนั่งขึ้นตักบาตรตอนเช้าตามวันพุทธศาสนา มีตลาดนั่งยอง ที่วัดมีพระบรมสารีริกธาตุ และมีพหุวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง ซึ่งปัจจุบันยังไม่ได้มาร่วมกัน เพราะมันคนละส่วน ก่อนหน้านั้นนักท่องเที่ยวไปเยอะ แต่ติดช่วงโควิด สมัยก่อนเคยจัด rally ขึ้นอ.สังขละบุรี ได้เปลี่ยนบริบทวิถีเรื่องของการเอาเปรียบเรื่องธุรกิจ เรื่องของประโยชน์ทำให้ปัจจุบันเสน่ห์หายไป

ชาติพันธุ์ส่วนใหญ่ คือ กะเหรี่ยงและมอญ ที่อำเภอสังขละบุรี ถ้าไม่รวมชาวมอญโบราณ เป็นชาวมอญที่อพยพมาจากพม่ามาจะอพยพหลังจากที่เกิดสงครามโลก จากการถามข้อมูลจากชาวบ้าน พื้นที่ตรงนี้มีชาวกะเหรี่ยงอยู่ ซึ่งพอมีหลวงพ่อบุญรอดเข้ามา ชาวมอญก็เข้ามาตั้งถิ่นฐานคนละฝั่งแม่น้ำกัน ซึ่งมีความเป็นมิตรกัน พอน้ำท่วมมีการย้ายขึ้นไปจึงสร้างสะพานมอญกลายเป็นสะพานท่องเที่ยวในปัจจุบัน แต่จริง ๆ แล้วชาติพันธุ์ที่มีเยอะจากอดีตคือกะเหรี่ยง ซึ่งชาวกะเหรี่ยงในปัจจุบันแม้จะมีสัญชาติกะเหรี่ยงแต่สามารถพูดไทยได้เหมือนคนไทยปกติ อาจจะไม่ออก ทางไปด้านเจดีย์สามองค์จะมีหมู่บ้านกะเหรี่ยงเยอะ ส่วนที่อ.ทองผาภูมิ กลุ่มชาติพันธุ์จะอยู่กระจายตัวกัน ซึ่งการท่องเที่ยวยังไม่ได้เปิดอย่างเป็นทางการ มีโครงการร่วมกับอ.ชะแล มีกลุ่มชาติพันธุ์ 9 ชาติพันธุ์ ซึ่งปกติถ้าเวลาทำงานเขาก็จะมีการร่วมกันก็จะจัดงานที่วัดท่าขนุน ซึ่งปกติก็จะจัดตามวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา มอญ กะเหรี่ยง ม้ง แม้ว เข้าย่า แต่ส่วนใหญ่จะอยู่บนเขาภูเตย ซึ่งปกติเวลานักท่องเที่ยวจะมาจากการประชาสัมพันธ์การจัดงานของหลวงพ่อบุญรอด เช่น งานสงกรานต์ เราจะมีขบวนแห่ กลุ่มชาติพันธุ์จะมารวมกัน และช่วงวันมาฆบูชาและวันสำคัญทางศาสนา บริเวณวัดท่าขนุน คนสมัยก่อนจริง ๆ แล้วเป็นคนขมุ สถานที่ท่องเที่ยวบ้านยายไกรก็เป็นคนขมุ สามิยายไกรชื่อลุงซุเป็นคนมอญที่หนีสงครามพม่ามา ญาติพี่น้องจะเป็นขมุดั้งเดิม มีมอญอาศัยอยู่บ้าง ซึ่งผู้คนที่สืบทอดเชื้อสายก็ไม่ได้ภาษาขมุเลยเพราะบุพการีไม่ได้สอน จึงพูดภาษาไทย ซึ่งกลุ่มขมุไม่ใช่พม่าเป็นอีกกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งเลย ที่พูดคนละภาษากันเลย เช่น ตะเมอะ, ปะมะ ที่แปลว่ากินข้าว ใช้ภาษาแทนตัวเองว่า โอะหรือ พัด ถ้าไม่รู้ ก็จะพูดว่า โอะอำเนิง แปลว่า ฉันไม่รู้, โอะจะหาน แปลว่า ฉันจะตายแล้ว (เป็นคำอุทาน) คนในพื้นที่เข้าใจว่าขมุอยู่ในทองผาภูมิมาก่อนช่วงการเกิดสงครามตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษ ซึ่งปัจจุบันไม่ค่อยมีคนขมุเท่าไรหรอก เหลือเป็นคนไทยทั้งหมด เพราะกลุ่มชาติพันธุ์มาสร้างครอบครัวกับคนไทย ในเชิงวัฒนธรรม ช่วงปีใหม่ก็จะมีจัดงาน ม้ง แม้ว บริเวณบนเขา ทุ่งนางครวญ ชะอี ภูเตย ที่

สามารถทะลุออกไปทางอ.ศรีสวัสดิ์ได้ ซึ่งมีการแต่งกายที่สวยงาม และนิยมทำการเกษตรเพราะเห็นที่เขาเอามาขายในตลาดจะมีผักจำพวก อะโวคาโด กะหล่ำปี การสังเกตรูปลักษณ์ภายนอกกว่าใครเป็นมัง จะถามเขาว่า มาจากไหน ถ้าเขาบอกว่า ทุ่งนางครวญ ก็คือใช่เลย ถ้าพูดคำว่าจะดี นี่ใช่เลย แล้วหน้าตาสามารถแยกแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ออกได้เลย คิดว่ากลุ่มมอญ.ทองผาภูมิและอ.สังขละบุรี เป็นกลุ่มเดียวกัน เพราะเมื่อตอนจัดงานวันมาฆบูชา กลุ่มมอญ อ.สังขละบุรี จะลงมาช่วยงาน รวมถึงกะเหรี่ยง อ.สังขละบุรี ก็ลงมาช่วยเช่นเดียวกัน มีขนาดกลุ่มใหญ่มาก

#### 4. ผลกระทบ การเปลี่ยนแปลงทางปัจจัยภายนอก (การเมือง, เศรษฐกิจ, สังคม, เทคโนโลยี, สถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID19) ต่อรูปแบบการท่องเที่ยวการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์-วัฒนธรรม บนพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

ปัจจัยภายนอกมีส่วนเกี่ยวข้องกันทุกภาคส่วน อย่างการท่องเที่ยวที่ผ่านมาได้ทำลายทรัพยากรสิ่งแวดล้อมอย่างมหาศาล แต่ก็ยังเป็นเครื่องมือที่จะทำให้มันดีขึ้นได้ สังคม วัฒนธรรม มนุษย์ก็มีส่วนที่จะรักษาหรือทำลาย คือมีทั้งบวกและลบ ทั้งหมด เป็นปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้ แต่สิ่งที่เราจะเดินหน้าได้คือผู้นำ ในหมู่บ้านผมในสถานการณ์นี้ เรายังมีความโดดเด่นเรื่อง ผู้นำที่แท้จริงจะพาชุมชนก้าวผ่านไป

หากกล่าวถึงสิ่งแวดล้อม ในปัจจุบันมันเป็นสิ่งที่ต้องทำ ในอนาคตเราไม่สามารถโฆษณาว่าการท่องเที่ยวของเราเป็นการท่องเที่ยวเชิงความรับผิดชอบต่อ (Responsible tourism) เช่น ชยะ และ มาตรการสาธารณสุข เพราะทุก ๆ ส่วนของการท่องเที่ยว ต้องรับผิดชอบต่อพื้นฐาน เหมือนกับเราบอกว่าการท่องเที่ยวเราปลอดภัย ซึ่งเป็นเรื่องพื้นฐานที่ทุกคนต้องมีต่อไป เพราะการท่องเที่ยวใช้ทรัพยากรที่เป็นของส่วนรวม เพราะฉะนั้นต้องมีการตั้งกติกา ซึ่ง Regulator ต้องมีวิธีที่จะบริหารจัดการ นักท่องเที่ยวก็ต้องวิธีบริการจัดการเฉพาะกลุ่ม ซึ่งอีกหน่อยก็จะมีภาคีองค์กรคนที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมในการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ เพราะไม่ใช่ทุกคนที่เหมาะสมจะไป Adventure ไม่ใช่ทุกคนที่เหมาะสมจะไปท่องเที่ยวชุมชน

ด้านเทคโนโลยี ถ้าถึงเวลาที่จะต้องปรับวิถีที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ชุมชนก็จะตกม้าตายแล้วบอกว่า ทำไม่ได้หรอก มันยาก ซึ่งจริง ๆ แล้ว ทั่วโลกมีดิจิทัลเข้าไปอยู่ในทุก ๆ ภาคส่วน เช่น AI, Internet แต่ประเทศไทยยังแยกกันอยู่เป็นชิ้นส่วน กรณีการท่องเที่ยวที่ประเทศ New Zealand ก็พบว่าในกลุ่ม SME ก็ใช้ดิจิทัลเป็นหลัก ซึ่งแตกต่างจากบ้านเราที่ยังมีน้อย และการท่องเที่ยวในอนาคต คงมีความเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบของแพลตฟอร์ม ซึ่งในช่วงโควิดก็ทำให้เห็นได้ว่าทุกคนมีความกล้าที่ใช้งานผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

#### 5. กิจกรรมการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ ในยุค Next Normal หลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19

5.1 การมีส่วนร่วมระหว่างคนในพื้นที่ที่เป็นเจ้าบ้านและคนนอกพื้นที่อย่าง นักท่องเที่ยว ที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยคือกลุ่มลูกค้าใหม่ ที่พื้นที่ต้องปรับเปลี่ยนการบริการให้เหมาะสมกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวชาวไทย เลือกที่จะท่องเที่ยวในประเทศมากขึ้น ทำให้มีความหลากหลายในการเลือกรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผ่านมาจากจังหวัดมีจัดแคมเปญ เที่ยวกาญจน์เอง หรือเที่ยวกาญจน์สบาย สบาย ในส่วนของททท. ช่วยในเรื่องของการประชาสัมพันธ์ เที่ยวเมืองไทย อะเมซิ่งยิ่งกว่าเดิม ในช่วงที่ปิดไป พอเปิดมาธรรมชาติก็เหมือนได้ซ่อมแซมตัวเอง ทำให้เปิดมาแล้วว้าว และมีการทำหนังสือขึ้นมาเรื่องหนึ่งเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

5.2 การตลาดการท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับพื้นที่และชุมชน เช่นการเชื่อม Travel Bubble จังหวัดใกล้เคียงและมีการเชื่อมโยงสถานที่ในเรื่องราวเดียวกันร่วมกัน หรือมีโครงการการท่องเที่ยวร่วมกัน เช่น อาจจะเป็นโครงการท่องเที่ยวศรียาสาหร่ายน้ำ ที่เป็นการท่องเที่ยวในรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับแม่น้ำแคว หรือการท่องเที่ยวแบบซีรี่ส์แบ่งกลุ่มตามช่วงอายุ กลุ่มผู้สูงอายุไปเที่ยวไหน, กลุ่ม Gen Y ไปเที่ยวไหน แบ่งตามพฤติกรรมและความต้องการของช่วงวัย ที่เป็นกลุ่มเล็ก ๆ และเป็นแบบเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ทุกพื้นที่ต้องให้ความสำคัญกับตลาดในประเทศ ก็คือ Domestic consumption ไม่ใช่แค่ว่าจะต้องการทำหลังโควิดเท่านั้น เนื่องจากการท่องเที่ยวประเทศไทยไม่ได้ทำตลาดนี่ยังลึกซึ้งมานานแล้ว ไม่ค่อยได้มาเจียระไนตลาดในประเทศของเรา ไม่ได้มาเจียระไน Demand ที่อยู่ในประเทศ ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ตลาดคนไทยอย่างเดียว แต่ถ้าพูดถึง Domestic มันมีหลายกลุ่ม หลาย Segment อีกเยอะมาก ที่อยู่ใน Domestic market ซึ่งไม่ได้หมายถึง Thai market แต่เราหมายถึง Domestic ที่อยู่ในประเทศ และการส่งเสริมให้เกิด Sustainable Brand คือเราไม่ควรจะชวนเขาไปเที่ยว ล่องแก่ง นั่งรถไฟ อย่างไร้เป้าหมาย ที่ดีกับโลกนี้และชีวิตเรา คือมันหมดยุคที่จะไปเที่ยวแบบที่มึนคิดว่าต้องการจะใช้ทรัพยากรในโลกนี้ให้หมดไป หรือการประคองความสุขใส่ตัวมันก็หมดยุคนั้นแล้ว ก็ต้องหันมามองว่าอะไรที่เราทำแล้วมันจะเกิดผลอะไร ต่อจากนี้บ้าง ทุกคนก็ต้องให้ความสำคัญกับทุกเรื่องที่มีมันจะเกิดตามมา เพราะตอนนี้ก็มีให้เห็นผลที่เกิดมีความรุนแรงในด้าน Climate Change อันนี้ก็คือ 2 เรื่องที่เป็นกลยุทธ์ สิ่งต่าง ๆ ควรเป็น Sustainable Brand เช่น การใช้ของท้องถิ่นอะไรที่เป็น Localism หรือท้องถิ่นนิยม ก็จะเป็นกลายเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความยั่งยืนมากกว่า และอีกเรื่องที่สำคัญคือการกระจายความเจริญ ต้องบริหารทั้งระบบมากขึ้น อย่างเมื่อก่อนนี้เราไปเราไปเส้นทางรถไฟ แล้วในเส้นทางรถไฟนั้น ๆ มันเกี่ยวข้องกับบุคคล หน่วยงาน อะไรอีกบ้างที่อยู่ใน Supply Chain ทั้งหมด แล้วเวลาจะบริหารทั้งระบบในแหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้น ต้องมีวิธีในการทำอย่างไร อันนี้ก็คือการกระจายรายได้และการกระจายความเจริญ เมื่อไหร่ที่เราคิดทั้ง Supply Chain จะเห็นเลยว่า อะไรบ้างที่กระจายได้ อีกหรืออะไรบ้างที่กระจายไม่ได้ หรือเส้นทางรถไฟของเรามีบริษัททัวร์บริษัทเดียวที่ได้เงินเท่านั้น ก็แสดง

ว่าไม่ผ่าน ถ้าจะทำแค่โปรแกรมเหล่านั้น แต่ถ้าสมมติว่าถ้าออกแบบโปรแกรมแล้วเนี่ย เราตอบได้บ้าง ตรงนั้นเราสร้างรายได้ เราสร้างประโยชน์อะไรได้บ้าง ให้กระจายมากที่สุดถึงจะถือว่าเป็นโปรแกรมที่ดี และเรื่องสุดท้ายก็คือ การท่องเที่ยวต้องไป Connect กับอุตสาหกรรมอื่นให้มากขึ้น ไม่คิดว่าแค่เราต้องทำให้คนมาท่องเที่ยว แต่ถ้าคิดถึงอุตสาหกรรมอื่นที่เกี่ยวข้อง อย่าง กาญจนบุรี ไปดูว่ามีอุตสาหกรรมอะไรที่พื้นที่ทำนอกเหนือจากท่องเที่ยวอีก แล้วเราจะไปเชื่อมอะไรได้บ้าง ถ้าประเทศไทยส่วนใหญ่ก็คงหนีไม่พ้นเรื่องการเกษตร เพราะทุกจังหวัดมีเรื่องเกษตรหมด ตัวอย่างเช่น การ Connect อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาหาร เราก็สามารถคิดออกมาเป็น Gastronomy Tourism จะได้ออกมาเป็น Creative Tourism

5.3 การปรับตัวยังงในสถานการณ์นี้ เป็นเรื่องของความยืดหยุ่นของการบริการให้มันตอบโจทย์วิถีที่เปลี่ยนไป ชาวต่างชาติเข้ามาไม่ได้ ความกังวลในการเดินทาง เผชิญปัญหาในการสำรวจเหมือนกัน ที่ไม่สามารถเดินทางได้ในช่วง Lockdown ซึ่งในอนาคตหลังจากนี้ในสถานการณ์ที่ควบคุมได้มากขึ้น การท่องเที่ยวน่าจะดีขึ้น ส่วนของคนที่มาท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟจะไม่ค่อยได้รับผลกระทบเท่าไร เพราะอยู่ในที่โล่ง ไม่ได้อยู่ในที่แออัด คือถ้าไปสะพานข้ามแม่น้ำแควก็จะเป็น Open Air เช่นเดียวกับพื้นที่บริเวณก็จะเป็นถ้ากระแซ อีกเรื่องคือผมอยากให้เราปลูกฝังการท่องเที่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

## 6. วิธีการออกแบบกลยุทธ์กิจกรรมการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

6.1 การศึกษาทรัพยากรพื้นที่ เวลาลงพื้นที่ จะมีกรอบกระบวนการทำงาน การสืบค้น ของดีของเด่น กิจกรรมที่มีในพื้นที่ ทักษะในพื้นที่ แต่จะไม่ได้มองจากแหล่งท่องเที่ยวก่อน ซึ่งเวลาทำอะไรจะมองเรื่องของคนและพื้นที่ โดยยกเรื่องการท่องเที่ยวออกไปก่อน เวลาทำงานเรานึกถึงโจทย์ สืบค้นเรื่องราวแนวทางก่อน เพราะมันหมดยุคที่เราทำท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองนักท่องเที่ยว แล้ว มุมจากการเข้าใจ อย่างเช่น ที่จ.กาญจนบุรี เขามีชาติพันธุ์ เราจะไม่จัดหรือกรอบการศึกษาแคบ ๆ ควรจะเริ่มจากการศึกษาประวัติเชิงลึกก่อน และทำงานกับคนในพื้นที่ เช่น ชาติพันธุ์ ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ รถไฟสายมรณะ เป็นต้น ซึ่งปกติเวลาท่องเที่ยวจะมีอยู่ 3 เรื่องหลัก ๆ อย่าง กาญจนบุรีก็มีจุดเด่นเรื่องธรรมชาติ หรือพื้นที่มีเรื่องพหุวัฒนธรรม ต้องเข้าใจวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาติพันธุ์ ก่อนที่พัฒนาโปรแกรมท่องเที่ยว โดยมีขั้นตอนดังนี้

6.1.1 เรียนรู้เป้าหมายพื้นที่ก่อน: ธรรมชาติของกาญจนบุรี มีอะไรบ้าง ธรรมชาติในที่นี้ คือภูมิประเทศ และภูมิอากาศ เราก็ต้องรู้เลยถ้านักท่องเที่ยวไปจะมีกิจกรรมอะไรให้ทำบ้าง เช่น ล่องแก่ง ล่องแพ และจากลักษณะภูมิประเทศมีอะไรอยู่ในนั้นบ้าง และภูมิอากาศ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ไปตอบ วิถีชีวิต

6.1.2 จนกระทั่งเข้าใจวิถีชีวิต ธรรมชาติ ความเป็นอยู่ สถานการณ์ทั่วไป: เรื่องราวของชาติพันธุ์ ที่คงอยู่ในลักษณะภูมิประเทศในแบบที่เป็นกาญจนบุรี ที่ต่างจากกลุ่มชาติพันธุ์ ในแถบภาคเหนือและภาคอื่น ๆ

6.1.3 เรื่องราวของศิลปะที่มีอยู่พื้นที่ว่ามีอะไรบ้าง: สำคัญมาก และคนมักจะลืมก็คือเรื่องของศิลปะ เพราะศิลปะมันก็คือการแสดงออกซึ่งธรรมชาติที่เค้าอยู่ด้วย ภูมิประเทศเขาเป็นแบบนี้ อย่างเครื่องแต่งกาย วิธีการกินอาหาร การปรุง วิธีการทุกอย่าง งานศิลปะของชาติพันธุ์ที่อยู่ในกาญจนบุรีก็จะต่างจากที่อื่น ๆ

ซึ่งทั้ง 3 เรื่องนี้ก็จะช่วยในการออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยวได้ด้วยวิธีง่ายที่สุด ต้องเอาข้อมูลทั้งหมด ค่อยไปร้อยเรียงมัน อย่างโมเดลที่เรียกว่า Community Based Design ก็คือรูปแบบในการออกแบบที่ใช้ Community เป็นตัวตั้ง ง่าย ๆ เลย สืบค้น-ร้อยเรียง-ออกแบบ ออกมาเป็น Content Concept แล้วก็ Design

6.2 การออกแบบกิจกรรม เน้นการสร้าง creative tourism คือการได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยน ที่ไม่ใช่ทางเดียว ซึ่งส่วนใหญ่การท่องเที่ยวชุมชนในปัจจุบันจะเป็นทางเดียว สมมติว่าเราไปเที่ยวชุมชนเราก็จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ชุมชนมี แต่ชุมชนไม่เคยเรียนรู้ในสิ่งที่นักท่องเที่ยวมี อันนั้นถือว่าไม่ได้เป็น Creative Tourism จริง ๆ เพราะ Creative จริง ๆ ก็คือสมมติไปชุมชนหนึ่ง เขาอาจจะทำจักสานเก่ง ในขณะที่นักท่องเที่ยวที่มาเนียเขาอาจจะเป็น นักออกแบบที่มีความรู้เรื่องการออกแบบ แต่ชุมชนไม่ได้ให้เขามาปล่อยของให้กับชุมชน ซึ่งอันนี้พบบ่อยมาก ตัวอย่างเช่น การทำ Artist Residency ซึ่งทั่วโลกมี เป็นการท่องเที่ยวไม่ได้มาเที่ยวแบบวันเดียว แต่อยู่กันแบบเป็นเดือน ๆ ซึ่งมันก็จะเป็นการพัฒนาทักษะ รูปแบบแบบนี้ประเทศไทยทำน้อยมาก ซึ่งมันคือการ Target นักท่องเที่ยวแบบใหม่ ที่นักท่องเที่ยวไม่ใช่ Tourist ถ้าเราจะทำ Domestic ประเทศที่น่าสนใจจะอย่างประเทศไทยมี Fashion Designer เยอะเลย มี Artist ทำงานจิตรกรรม กลุ่มนี้ไม่เคยได้ถูกดึงมาทำให้เกิดอะไรสนุกในชุมชนเท่าไร พวกนี้เป็น High Value พร้อมทั้งจะเปิดรับศิลปะในชุมชนมากกว่าด้วย

6.3 การใช้ทรัพยากรอย่างมีคุณค่า โดยการสังเกตในบริบทของเส้นทางรถไฟ มีจุดจอดที่มีชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์อะไรบ้าง และพวกเขามีบทบาทสำคัญอะไรในพื้นที่ตรงนั้น เพื่อนำเสนอมุมมองที่อยากให้นักท่องเที่ยวมองเห็นและได้สัมผัส อัตลักษณ์ ของชุมชนชาติพันธุ์เหล่านี้ ผ่านองค์ประกอบทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น อาหาร ผลิตภัณฑ์ หรืออะไรที่นักท่องเที่ยวมาแล้วจะเลือกเสพ หรือ ปัจจัย 4 และดึงความหมายกลุ่มชาติพันธุ์ที่ต้องส่งเสริมผ่านการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวหรือผลิตภัณฑ์ จนทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผนวกกับการหาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น การละเล่นพื้นบ้าน ความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ โดยหาวิธีถอดความหมายออกมาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวในเชิงรูปธรรม ไม่ลดทอน



ความเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ ทุกอย่างที่เป็นเรื่องของวัฒนธรรมชุมชน มันเป็นจุดเด่นของประเทศไทย ซึ่งตอนนี้เป็นโอกาสที่คนไทยต้องสร้างความเข้มแข็งเป็นพื้นฐาน โดยนิสัยคนไทย ชอบเที่ยว และการใช้ Social media คนไทยเป็นอันดับต้นของโลก เอาเรื่องในสิ่งที่คนไทยเป็นไปผสมกับสิ่งที่ชุมชนมีได้อย่างไร เอาสิ่งที่ชุมชนต้องขับเคลื่อนเลยจากคนที่มึรสนิยมเข้ามาจัดการพื้นที่ บูรณาการให้ได้ และให้มองในเรื่องของ เทรนด์ แฟชั่นโลกให้ได้ อย่างเส้นทางรถไฟนี้ ต้องจัดการยังไง ให้ดูมีความดีจิตใจ กราฟิกที่ดี เชื่อมโยงโดยการทำให้ 2 ภาพ ภาพแรกอาจจะเป็นหัวรถจักรแบบเดิม ภาพที่สองเป็นหัวรถจักรแบบลอยฟ้า นี่คือการคร่อมวัฒนธรรม ซึ่งเด็กจะชอบมาก และรถไฟก็จะมีหน้าต่าง ออกแบบให้มีช่องให้เด็กโผล่หน้าออกมา ทำให้รถไฟกลางเป็นจุดเช็คอินโดยธรรมชาติของมัน เอาสิ่งใหม่ไปอยู่กับสิ่งเดิม

6.4 เข้าไปเรียนรู้วัฒนธรรม ให้เกิดการท่องเที่ยวโดยธรรมชาติหรือเรียกว่าการท่องเที่ยวสีเขียว ต้องไปดูว่าบ้านแต่ละหลังใช้ชีวิตยังไง กินยังไง อยู่ยังไง จะรู้โดยธรรมชาติว่ากินนอนยังไง ถึงจะนำมาจัดการให้อยู่ในรูปแบบใหม่ สมมติว่ามีบ้านเป็นหลัง ก็ต้องเข้าไปจัดการให้ดูเรียบร้อย เพราะนักท่องเที่ยวไม่ชอบบ้านที่ดูรก หรือสกปรก เพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงได้ รวมถึงบอกกับชุมชนว่าเขาจะได้อะไรจากการทำเรื่องนี้ ได้ผลประโยชน์อะไรบ้าง รวมถึงการจัดการพื้นที่ในเรื่องของที่พัก ว่าเขามีความพร้อมเรื่องของที่พัก ห้องน้ำ เพียงพอมั้ย เหมาะสม มั้ย การเรียนรู้การทำอาหาร เรื่องของความสะอาดเป็นเรื่องสำคัญ อาหารที่จัดออกต้องมีความสวยงาม ทั้งหมดนี้เป็นศิลปะการออกแบบที่ขับเคลื่อนหมดเลย แต่วิธีที่จะแรงและเร็วเราอาจจะต้องนำเรื่อง กราฟฟิกดี ตามผนังบ้าน เข้ามาดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวให้เข้ามาในพื้นที่ รวมถึงการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ที่จะลากเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวไปต่อตามวิถีของกลุ่มชาติพันธุ์และในเรื่องของคนจำนวนมาก การท่องเที่ยวเข้า การไปท่องเที่ยวต้องมีความร่วมสมัย พูดถึงญี่ปุ่น เขามีไอศกรีมซอฟต์ครีม ชาเขียว อย่างที่ จ.กาญจนบุรี ร้อนมาก ก็ต้องมีไอศกรีม มีต้นไผ่ อาจจะมีร้านไอศกรีมในป่าไผ่ และเสิร์ฟชา กินกับโมจิ ใส่สตอเบอรี่ หรือกินชาสไตล์อังกฤษ อังกฤษเป็นเมืองขึ้นพม่า เป็นการผสมผสาน หรือเมนูอาหารพม่า เช่น แกงกระหรี่กับขนมปัง หรือที่พม่าชอบกิน เช่น ยำใบชา ในเรื่อง อาหารการกิน ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้คนไหลเข้ามา รวมถึง ของฝาก ต้องมีความน่าใช้ ไม่ดูเชย อย่างญี่ปุ่นเขาชอบแมว ก็เอาแมวมาฉลุเป็นรูปแมวไว้ประดับฝาบ้าน หรือสัตว์ชั้นสูง นกกระเรียน กวาง เหล่านี้เป็นการสื่อสารผ่านของฝากได้ หรือถุงผ้า หมอน ลายพิมพ์ที่เป็นรูปวาดของชาติพันธุ์ เป็นการวาดภาพประกอบน่ารัก ซึ่งผมคิดว่าเป็นการผสมผสานหลาย ๆ อย่าง ที่จะสร้างรายได้ให้ชุมชน ซึ่งแต่เดิมชุมชนไม่มีทักษะ ต้องนำคนมาสอน และเลือกผู้นำที่จะส่งเสริมชุมชนให้เติบโตได้ ไม่ได้มองแบบดั้งเดิมคือ อาหารดั้งเดิม แรงงานดั้งเดิม แต่กระบวนการต้องไม่ดั้งเดิม ต้องมีความร่วมสมัย ที่จะทำให้ชุมชนมีรายได้ รวมถึงหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจะใช้แค่ตัวชี้วัดคำว่า กินดีอยู่ดี ผมมองว่ามันไม่ใช่คำตอบแล้วในยุคนี้ จะต้องมองออกมาว่าต้องทำกิจกรรมเรื่องของเศรษฐกิจฐานรากที่ใช้ตัวเงินเป็นตัวจับต้องให้ได้

ยกตัวอย่างใน 1 สัปดาห์ชุมชนไหนเข้ามาแล้วได้เงินก็บาท ต้องใช้ตัวเลขเป็นตัวกำหนด ห้ามใช้คำว่า กินดีอยู่ดี เป็นแค่คำประดิษฐ์ที่สวยแต่กระเปาะแห้ง ถ้าว่าเอานักการตลาดนักการสื่อสารมาแปลงให้เกิดตัวเงินให้ได้ เพื่อให้ชุมชนทุกคนมีความสุข เพราะปฏิเสธไม่ได้ว่าตัวเงินทำให้ชุมชนใช้ชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนกัน ทุกคนต้องการมีตัวตน ถ้าทำให้เขาเป็นเศรษฐีได้ตอนนี้เขาอยู่บ้านนี้ก็คือความยั่งยืนที่เราสามารถทำให้เกิดขึ้นได้จริง

ตัวอย่างเช่น อาหาร: มอญ กะเหรี่ยง จะเป็นประเภท แกง กับ ยำ ซึ่งอาหารพวกนี้เป็นสิ่งที่คนในพื้นที่กิน ซึ่งยังต้องคงความดั้งเดิมไว้ แต่จะจัดการให้มีความน่าสนใจอย่างไร อย่างเวลาที่ต้มกะทิสีขาว แต่จะเพิ่มสีเข้าไปโดยใช้ถัวยักษ์ให้เป็นสีน้ำเงินโดยรสชาติไม่เปลี่ยน ซึ่งนำมาจับกับคู่สีน้ำเงิน ในทางศิลปะการออกแบบก็คือ สีส้ม ก็ต้องใช้กุ้งแม่น้ำหรือกุ้งทะเล มาจับคู่สีอาหาร มอญเป็นสีขาว ก็จับมาใส่ถ้วยสีดำ และเขากินกับอะไร ถ้าข้าวก็นำมาหุงด้วยถัวยักษ์ ให้เป็นสีน้ำเงิน นี่เป็นตัวอย่างวิธีการสื่อสารทำให้แพง นำมาใส่กระดิ่งเสริมให้หนักทองเที่ยว อาจจะเพิ่มไข่เจียวที่เป็นสีเหลืองและอะไรบางอย่าง ยำถัวยักษ์ใส่กับอะไรก็ได้ที่เป็นสีน้ำเงิน ก็จะได้รูปแบบอาหาร 3 อย่างที่มีธิมคำถามคือ รสชาติไม่ได้ผิดเพี้ยน แกงมอญไม่ได้ใส่ปลาแต่ใช้กุ้งแทน มาทำให้ดูน่าสนใจ เป็นต้น

6.5 ความเป็นป่ากาญจนบุรี ถ้าพูดถึงการท่องเที่ยวทั่วไปมันมีความหลากหลายมาก ถ้าเรื่องธรรมชาติเรื่องกาญจนบุรีมีความพร้อมเลย ทั้งภูเขา น้ำตก ซึ่งกาญจนบุรีมีความพร้อมอยู่แล้ว สร้างกิจกรรมให้คนมาเรียนรู้วิถีธรรมชาติ เพราะแต่เดิมคนไทยอยู่อาศัยมาอยู่กับป่าอยู่แล้วแต่คนไม่เห็นความสำคัญ ทางศูนย์อาบป่า เลยเอาประเด็นนี้มาทำเป็นกิจกรรมของบ้านกลางทุ่ง เกี่ยวกับการอาบป่า โดยพื้นที่จะขายเป็นกิจกรรม เพราะตอนแรกชวนนักท่องเที่ยวมาทำกิจกรรมเฉยๆ เขาก็ไปไม่เห็นค่า พอขายเป็นกิจกรรมราคา 200 รวมถึงถ้าไปเที่ยวที่อื่นเพิ่มมีค่าใช้จ่ายเท่าไร รวมอยู่ในทางเลือกของนักท่องเที่ยว ปรากฏว่าเริ่มมีคนสนใจเรื่อง การอาบป่า เพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันในกิจกรรมที่เกี่ยวกับป่า ปลุกต้นไม้ พบว่าปลูกก็ครั้งก็ตาย เนื่องจากป่าที่ปลูกไม่มีน้ำในหน้าแล้ง ก็เลยมีความคิดว่าเราปลูกไว้ในใจคนดีกว่า จึงเกิดเป็นกิจกรรมอาบป่าขึ้น ให้นักท่องเที่ยวรับรู้ว่ามีป่าช่วยเราอย่างไร แล้วได้อะไรจากป่าบ้าง ก็จะมีแนวโน้มนำต้นไม้ด้วย นั่นคือแนวคิด ในการเริ่มทำกิจกรรมนี้ขึ้น โดยการสนับสนุนของททท จังหวัดกาญจนบุรี สถานที่ใด มีป่า มีความสงบ มีความพร้อมเราก็จะเชิญชวนเข้าร่วมเพื่อสร้างเครือข่ายและกิจกรรมอาบป่าให้กว้างขวางขึ้น เป็นการท่องเที่ยวในรูปแบบเชิงสุขภาพ โดยใช้วิธีการอาบป่า เริ่มเข้ามาแล้วประมาณ 1 ปี โดยมีเป้าหมายจะเปิดกิจกรรมอาบป่า โดยเฉพาะ รวมถึงบริษัททัวร์ก็เริ่มความสนใจ ให้ความเห็นว่ายากให้มีการนอนในป่า ด้วย ที่ไม่ใช่การรับนักท่องเที่ยวมาจากโรงแรมแล้วมาปล่อยในป่า บรรยากาศมัน Contrast กันเกินไป จึงทำเป็นที่พักแบบเตนท์ที่ค่อนข้างหรู อยู่สบาย นอนสบาย เข้าทานข้าวกับกลุ่ม และเดินเข้าอาบป่า ทั้งหมดนี้คือที่มา ศึกษาแนวคิดญี่ปุ่น ที่เป็นประเทศแรกที่เริ่มทำ ศึกษาและทำวิจัย มีผลของการวิจัย หลังจากวิจัยเสร็จจึ้นก็เกิดพื้นที่อาบป่าทั้งหมด 48 แห่งทั่วประเทศ ญี่ปุ่น เป็นวิธีการวิทยาศาสตร์ จึงเอา

แนวทางในการได้ไปศึกษาดูงานกิจกรรมอาบป่าที่ญี่ปุ่น กระบวนการของเขามีความชัดเจนว่า มีการใช้เรื่องประสาธสัมพันธ์ทั้ง 5 ก็คือเรื่องเดียวกับเรา และรวมถึงเรื่องศาสนา เช่น เต่า พุทธ มีความคล้ายคลึงในการเชื่อมประสาธสัมพันธ์ทั้ง 5 ซึ่งหลักแนวคิดของญี่ปุ่นเชื่อว่า ถ้าเราใช้ประสาธสัมพันธ์ทั้ง 5 ควบคู่ไปกับการอาบป่า เมื่อเราเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ เราจะเกิดภาวะของความสุข ถ้าเป็นทางศาสนา ก็จะคล้ายกับการนั่งวิปัสสนา ที่ทำให้จิตว่าง จิตสว่าง เหมือนเป็นการเปิดให้ความสุขเข้ามาเติมเต็มร่างกายและจิตใจ โดยเขาจะจัดกิจกรรมของเขาเช่น ไทชิ คือการ ดี่มซา อะไรประมาณนั้น แต่เราก็จะเอามาปรับ ซึ่งใช้แนวของชินรินโยกุ แปลว่า การอาบป่า ในภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งกิจกรรมอื่นๆ เช่น ล้างพิษ กอดต้นไม้ ซึมซับดินเท้าเปล่าเหยียบแบคทีเรีย ผู้จัดการกิจกรรมมีความเชื่อว่า ถ้าเอาเรื่องการอาบป่าให้คนรับรู้ ให้คนเข้าใจ โอกาสที่จะทำให้คนสนใจจะมีจำนวนเยอะ โดยเฉพาะช่วงโควิด คนจะโยยหาธรรมชาติ ซึ่งมันเป็นเรื่องเดียวกับที่ การอาบป่าทำ ก็คือ เราจะต้องเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ ธรรมชาติดูแลเรา เพราะฉะนั้นเราคิดว่ากิจกรรมเป็นกิจกรรมที่คิดกับ ททท จังหวัดกาญจนบุรี และเสนอว่า มันเป็นกิจกรรมเชิงสุขภาพ ซึ่งต่อไปจะมีแนวโน้มว่าการท่องเที่ยวแบบนี้สามารถตอบรับกับปัญหาของสังคม แต่ประเทศไทยต้องยอมรับว่าเราล้าหลังเรื่องนี้มาก ซึ่งประเทศอื่นทั่วโลกมีการทำกิจกรรมนี้กัน และเป็นกิจกรรมที่ลงทุนน้อยเป็นมุมมองคนละเรื่องกับกลุ่มนักท่องเที่ยว เดินป่า แม้การกระทำอาจจะคล้าย แต่กระบวนการไม่ใช่ กิจกรรมอาบป่า กระบวนการใช้ประสาธสัมพันธ์ทั้ง 5 การสัมผัสกับธรรมชาติมันต่างกัน ถ้าเราเดินไปในป่าเฉย ๆ เราไม่ได้ประสาธสัมพันธ์ เช่นต้นไม้สวยดี แต่มันเป็นเรื่องของจิต ขณะที่เราได้ยินเสียงนกร้องตอนที่เรเดินเข้าไปใหม่ ๆ ซึ่งบางคนได้ยินน้อยมาก แต่ทำไมเวลาเราวิ่งเหยียบ ยิ่งสงบ ยิ่งนิ่ง กลับพบว่าเสียงนกมาจากไหนเต็มไปหมด บางคนถึงแม้กระทั่งว่าได้ยินเสียงผีเสื้อกระพือปีก มันเป็นเรื่องของการที่เราต้องสงบ โดยฟังธรรมชาติด้วย หู ตา จมูก และการโอบกอดของเรา เรียกได้ว่าเป็นการทรีทเมนต์ร่างกายระดับสูง เพราะเกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกายสูงมาก เช่น จากการทดลองทำให้ความดันลดลง หรือความดันเข้าสู่ภาวะปกติ การอาบป่า 2 ชั่วโมงทำให้การนอนหลับสนิทเพิ่มขึ้น 40-50 นาที ซึ่งเขาบอกว่ามีประโยชน์มากใน 1 วัน สารจากต้นไม้ ไฟทอนไซด์ ทำให้เรา รู้สึกปลอดภัย โปร่ง สบาย คลายเครียด และเมื่อคิดว่าในทุกวันที่คนเราป่วยสาเหตุมาจากความเครียด เพราะความเครียดตัวเดียวเท่านั้น และสามารถทำลายความเครียด สารในต้นไม้จะช่วยทำให้เราลดความเครียดลง ซึ่งอีกชื่อหนึ่งของการเรียกกิจกรรมอาบป่าของญี่ปุ่นคือ Forest therapy เป็นการใช้ป่าบำบัด

6.6 การบอกต่อและการทำให้เกิดการกลับมาเที่ยวซ้ำ โดยวิธีการหา Youtuber Influencer เข้าไปในพื้นที่ โดยเราออกแบบกิจกรรมให้เรียบร้อยก่อน ให้เขาทำกิจกรรมร่วมกับเรา แล้วคนจะค่อย ๆ ไหลไป ซึ่งจริง ๆ จะต้องมื่ออาสาสมัครเช่น กลุ่มมหาวิทยาลัย เข้าไปฝังตัวในพื้นที่ ไปทำกิจกรรมกับชาวบ้าน ไปทำค่ายอาสา ไปกินไปนอน ซึ่งถ้าเป็นคนที่มีศิลปะเข้าไปในพื้นที่ เขาจะมี

กระบวนการของเขา แล้วก็เอาคนที่เรียนสายดิจิทัลลงไปในพื้นที่ เพราะใช้สื่อเป็น กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มที่มีพลังในการดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้าไปในพื้นที่

จากข้างต้น ประมวลภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ดังนี้



ภาพที่ 4.4 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์และนักวิชาการ อ.สังขละบุรี (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



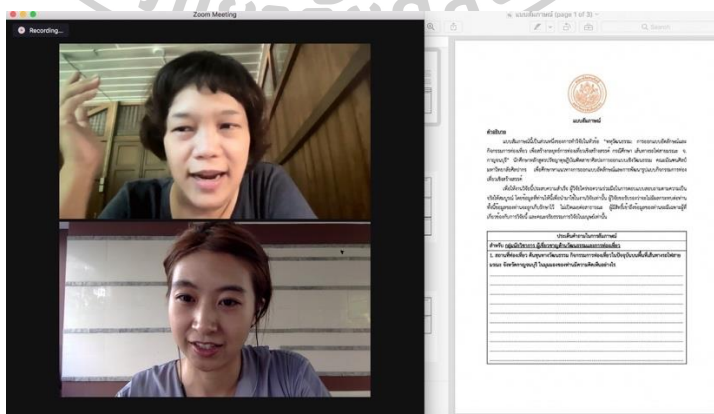
ภาพที่ 4.5 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.สังขละบุรี (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.6 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.7 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.8 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.9 ภาพจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและด้านการออกแบบ  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.10 ภาพจากการสัมภาษณ์ทางออนไลน์ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา  
2019  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.11 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเส้นทางรถไฟสายมรณะ  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.12 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเส้นทางรถไฟสายมรณะ ในช่วงสถานการณ์การแพร่  
ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.13 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.สังขละบุรี  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.14 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.สังขละบุรี  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.15 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์มอญ อ.ไทรโยค  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)





ภาพที่ 4.16 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.17 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 4.18 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง อ.ศรีสวัสดิ์  
(ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จากประเด็นที่กล่าวมาก่อนหน้า จึงนำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการออกแบบกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สู่การสร้างสรรคกิจกรรมการท่องเที่ยว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 7. แนวทางการพัฒนา ปัญหา หรืออุปสรรค หรือข้อเสนอแนะ ที่ควรพัฒนา

7.1 การบริหารความยั่งยืนในเรื่องของการท่องเที่ยว ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID19 ผู้ประกอบการไม่มีงานทำ ทางททท.จัดอบรมเรื่อง marketing การท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มศักยภาพผู้ประกอบการในพื้นที่ ในส่วนของสำนักงานการท่องเที่ยวภาคกลางทั้ง 9 สำนักงาน ก็จะมีเพจท่องเที่ยวภาคกลางที่ให้ข้อมูล และช่วยประชาสัมพันธ์ให้ผู้ประกอบการในพื้นที่ เพราะแต่ละพื้นที่บริบทไม่เหมือนกัน

7.2 การลดขยะ หนึ่งในปัญหาที่ยังคงต้องให้ความสำคัญและสร้างการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวพกถุงผ้า พกแก้วน้ำ ไม่ใช่พลาสติกครั้งเดียวแล้วทิ้ง หรือนำกลับมาใช้ใหม่ Reuse Reduce ในโครงการ BCG model ตอนนี้เป็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เรื่องของความยั่งยืน การท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบต่ออย่างกรณี สถานที่ท่องเที่ยวบ้านอีต่อง คือปัญหาขยะ ถึงแม้ว่าตอนนี้เขาจะมีเตาเผาที่ได้มาตรฐานตามกระทรวงอุตสาหกรรมอะไรก็ว่าไป แต่ก็ไม่เพียงพอกับนักท่องเที่ยวที่เดินทางขึ้นไปใช้ชีวิตแล้วไปทิ้งขยะ และนักท่องเที่ยวไม่ช่วยกันรักษาความสะอาด ให้นักท่องเที่ยวอ่านกฎระเบียบก่อนให้ดี โครงการนำขยะกลับบ้าน ซึ่งดีมาก โครงการปั่นจักรยานที่ชุมชนแล้วจัด New Normal ปั่นโตใครปั่นโตมัน เพราะอยากให้บ้านเรามีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งปั่นโตที่ให้พี่ก็อยากให้นักท่องเที่ยวเอาไปใช้ กิจกรรมตัดบาตร ส่วนใหญ่จะใช้ถุงพลาสติก แต่พี่ก็เริ่มเห็นคนเริ่มรณรงค์ไม่ใช้พลาสติกตัดบาตร ในปัจจุบันก็มีการจัดการบริหารพื้นที่ในจังหวัด ให้อยู่ภายใต้มาตรการสาธารณสุข ความรับผิดชอบต่อ เราจะเน้นเรื่อง Zero waste จริง ๆ หรือเป็นขยะที่ย่อยสลายได้ ภาชนะที่นำมาเองให้เกิดขยะน้อยที่สุด ก็อยากให้นำเสนอส่วนนี้ เพราะตอนนี้ทางยุโรปก็เริ่มให้ความสำคัญในการท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบต่อ

7.3 การให้ข้อมูลนักท่องเที่ยว Storytelling ผ่านการสื่อสารให้เกิดการรับรู้โดยไม่แยกส่วนกัน คือต้อง Destination first ต้องทำด้วยกัน เพื่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกัน เวลาคนเราคิดว่าเขาจะไปเที่ยวที่ไหน ถ้าเกิดคนกาญจนบุรีไม่ให้ความร่วมมือมันก็จะแย่นิดนึง เขาก็ต้องประชาสัมพันธ์ เมือง ชุมชน จังหวัด ด้วยกันก่อน Storytelling ในพื้นที่จุดที่รถไฟลงหรือจุดศูนย์รวมควรมีป้ายใหญ่ ๆ อาจจะวาดเป็นรูปประกอบเพื่อให้นักท่องเที่ยวเห็นว่าในพื้นที่มีจุดอะไรน่าสนใจบ้าง ซึ่งเป็นวิธีการสื่อสารที่ง่ายสุด และต้องบอกได้เลยว่า 10 สิ่งที่คุณต้องไม่พลาด เมื่อคุณมาเยือนที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ เหมือนคุณทำจุดเช็คอิน ประเด็นคือเราต้องสื่อสารด้วยภาพประกอบเพื่อให้เห็นใจให้เกิดความรื่นรมย์ ซึ่งแต่เดิมนั้นจะออกมาในรูปแบบสิ่งพิมพ์ คู่มือ ซึ่งไม่ตอบโจทย์คนปัจจุบัน และสื่อที่ดีที่สุดตอนนี้คือ Social Media แต่อย่าเพิ่งไปคิดว่าทำแอปเดียวแล้วได้ เขาทำกันเป็นปี

หลายสิบปี หลายแบรนด์ที่คนรู้จักเขาไม่ได้ทำแค่ 2 วัน 3 วัน แต่เป็น 10 ปี ก็คือต้องวางแผนระยะยาว การเล่าเรื่องเมือง เป็นขั้นตอน กระบวนการทั้งหมด ตั้งแต่เอาข้อมูลมาเชื่อมต่อกัน และใช้วิธีในการเล่าเรื่องได้หลายแบบ เช่น Documentary เชิงสารคดี

การสื่อสารอัตลักษณ์พื้นที่ มีอะไรที่โดดเด่นบ้าง ในเชิงที่เป็นข้อมูล และในเชิงพื้นที่ ข้อมูลเอามาทำเป็น Storytelling ในเชิงพื้นที่ก็มาดูว่ามี อาหาร งานหัตถกรรม หรืออาชีพอะไรบ้าง อันนี้ก็เป็นส่วนที่เราต้องเก็บข้อมูล เราก็ต้องมาดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เราจะต้องมองในเรื่อง Trend เพื่อที่จะทำให้มันไปต่อได้เร็ว คำนึงถึงวิวัฒนาการของคนรุ่นใหม่เขากำลังใช้อะไร เสพอะไร ซึ่งต้องเอามาบริหารจัดการให้ได้ ต้องมีหน่วยงานที่เป็นองค์ความรู้ เช่น ภาคการศึกษา พื้นที่พิเศษ ศูนย์การออกแบบ ซึ่งจริง ๆ แล้วต้องมีทีมนี้เข้ามาดูแล เพราะเปิดเสร็จแล้วต้องมีการทำงานแบบสหวิชาชีพ มีความหลากหลายเข้ามาจัดการ ถ้าให้คนพื้นที่ทำลำพังจะเป็นเรื่องยาก เพราะเรื่องของแต่ละคนจะมีข้อจำกัด แต่มีประเด็นสำคัญข้อเดียวคือ รสนิยมกับความเป็นชุมชน

7.4 ความยั่งยืนของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการทำงานที่ต้องขอความร่วมมือในหลายภาคส่วน ถ้าสามารถดึงกลุ่มเอกชน ก็จะเพิ่มยอดหรือว่าส่งเสริมการท่องเที่ยว ให้มันเกิดมีการท่องเที่ยวมากขึ้น หรือว่าสร้างเศรษฐกิจชุมชนอะไรต่าง ๆ ได้ และถ้าสามารถดึงทุกกลุ่มทุกพาร์ทเนอร์มาเกี่ยวข้องกันได้ เป็น Co-Creation เพราะเขาสามารถมีส่วนร่วมในการเข้ามาทำกิจกรรม เขาวงคนสามารถมาเป็นภาคีก็ได้ สามารถออกแบบของที่ระลึกได้ พวกเขาก็ช่วยเก็บข้อมูล ทำให้ได้มุมมองคนของในพื้นที่ว่าเขามีมุมมองเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ นักท่องเที่ยวก็จะได้ประโยชน์ ได้ความรู้ ซึ่งเรื่องการให้ข้อมูลนักท่องเที่ยวก็เป็นเรื่องสำคัญ การสื่อสารที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อนำไปออกแบบตัวอักษร ถ้อยคำ ระดับภาษารูปภาพ สี สันต่าง ๆ ให้เข้าใจตามวัตถุประสงค์ และการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว ก็ต้องคำนึงถึงกลุ่มนักท่องเที่ยว เช่น อายุ ถ้าอยู่ในกลุ่มผู้สูงอายุ ก็ต้องเป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุสามารถทำได้ตามสมรรถภาพร่างกาย หรือถ้าเป็นครอบครัว ก็เป็นกิจกรรมที่จะต้องมีส่วนร่วมด้วยกัน ซึ่งวิจัยนี้ก็จะเป็นการส่งเสริมความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ที่มีกิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นตัวสื่อสาร

7.5 การใช้ Social media คนไทยเป็นอันดับต้นของโลก จะเอาความเป็นคนไทย ผสานกับสิ่งที่ชุมชนมีได้อย่างไร เรื่องของวัฒนธรรมชุมชนเป็นจุดเด่นของประเทศไทย ซึ่งตอนนี้เป็นโอกาสที่คนไทยต้องสร้างความเข้มแข็งเป็นพื้นฐาน โดยนิสัยคนไทย ชอบเที่ยว และสิ่งที่ชุมชนต้องขับเคลื่อนเลยจากคนที่มีรสนิยมเข้ามาจัดการพื้นที่มาบูรณาการให้ได้ และให้มองในเรื่องของ เทรนด์โลกให้ได้ อย่างเส้นทางรถไฟนี้ ต้องจัดการยังไงให้ดูมีความเชื่อมโยง เช่น การทำ 2 ภาพ ภาพแรกอาจจะเห็นหัวรถจักรแบบเดิม ภาพที่สองเป็นหัวรถจักรแบบลอยฟ้า นี่คือการคร่อมวัฒนธรรม ซึ่งเด็กจะชอบมาก และรถไฟก็จะมีหน้าต่าง ออกแบบให้มีช่องให้เด็กโผล่หน้าออกมา ทำให้รถไฟกลายเป็นจุดเช็คอินโดยธรรมชาติของมัน เราเลยต้องเอาสิ่งใหม่ไปอยู่กับสิ่งเดิม

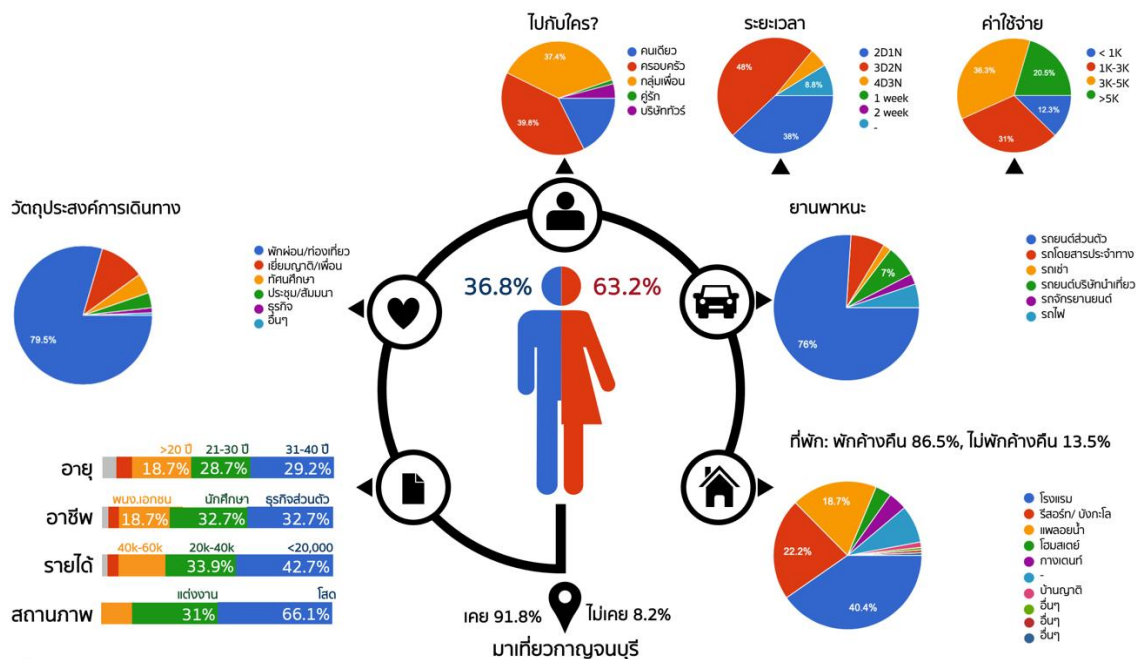
7.6 การกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ การไปท่องเที่ยวต้องมีความร่วมสมัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้คนไหลเข้ามา รวมถึง ของฝาก ต้องมีความน่าใช้ ไม่ดูเชย ต้องมีความร่วมสมัย ที่จะทำให้ชุมชนมีรายได้ ทุกคนต้องการมีตัวตน ถ้าทำให้คนในพื้นที่มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นได้ก็คือความยั่งยืนที่เราสามารถทำให้เกิดขึ้นได้จริง

7.7 การรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูลประวัติศาสตร์ ในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะที่ศึกษาค้นคว้าและค้นพบ จัดเก็บสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางรถไฟ แล้วมาจัดเรียงลำดับให้ดูว่าเป็นยังไง ซึ่งตอนนี้ประเทศไทยไม่มีเอกสาร หลักฐานอะไรที่ชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องพวกนี้เลย เนื่องจากพบว่า นักท่องเที่ยวบางคนที่มาท่องเที่ยวพื้นที่เส้นทางรถไฟ บางคนไม่เข้าใจเลย บางคนก็เข้าใจว่าเส้นทางรถไฟนี้สร้างไม่เสร็จด้วยซ้ำไป พวกเขาก็จะเข้าใจว่าต้องเป็นที่ช่องเขาขาด ภูเขามันระเบิด เส้นทางรถไฟยังสร้างไม่เสร็จ หรือปัจจุบันตอนนี้เส้นทางรถไฟถึงแค่สถานีน้ำตก คนก็จะเข้าใจว่าถึงแค่นี้ ซึ่งตรงนี้เป็นจุดอ่อนในเรื่องคนไทยไม่มีข้อมูล เป็นการสร้างความเข้าใจผิด ซึ่งปัจจุบันมี 2 ที่ที่เป็นของเอกชนและของชาวต่างชาติที่เข้ามาทำ คือ ช่องเขาขาด และพิพิธภัณฑสถาน TRBC ส่วนของคนไทยที่อยู่ตรงคอสะพานซึ่งเขาก็จะโชว์ของ แต่ไม่ได้มาเรียบเรียงให้เข้าใจได้ง่ายเท่าไรนัก ซึ่งอันนี้เป็นจุดที่เราต้องเสริมเข้าไป และอีกเรื่องคือเราต้องทำยังไงในการประชาสัมพันธ์ให้คนรับรู้ ไม่ว่าจะสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้คนเข้าใจเบื้องต้นว่ามีเรื่องอย่างนี้เกิดขึ้นในบ้านเรา และเรื่องสุดท้ายคือ ในพื้นที่เรามีสะพานข้ามแม่น้ำแคว เรามีถ้ำกระแซ ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวดึงดูดคน แต่บางอย่างที่เราไม่เราไม่ได้ใช้มันอย่างเหมาะสม หรือมีเรื่องราวที่น่าสนใจ ตัวอย่างเช่น พื้นที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ต่างประเทศ ทำไมเขาถึงมีอนุสาวรีย์เยอะ ทำไมเขาถึงมีพิพิธภัณฑสถานเยอะ ตามความเข้าใจผมนะเขาต้องการให้คนมาดูคิดว่า มันคืออะไร มันคือของใคร แล้วคนบางคนก็จะมีแค่ไปถ่ายรูปจบ คนบางคนก็อยากรู้มันคืออะไร พอยากรู้มันคืออะไร ก็จะเกิดการตามแล้วว่าข้อมูลพวกนี้มันคืออะไร มันก็เป็นการ Self education ตัวเองได้อีกอย่างนึง แต่สิ่งที่เรามีเราไม่เก็บ เช่น หัวรถจักรเอช หัวรถจักรเอช รถรางคันที่โพลสตีนเพจเหลือแค่ 2 คันในโลก ที่ญี่ปุ่นคันหนึ่งที่เขาดูแลรักษาดีมาก ส่วนที่เมืองไทยก็ตามสภาพที่เห็น ผุพังไปเยอะมาก ซึ่งเรื่องนี้ หน่วยงานที่รับผิดชอบเองน่าจะมีการปรับปรุงและอย่างน้อยน่าจะมีป้ายให้คนได้อ่าน เพราะคนที่เข้าไปเขาก็ไม่รู้ถ้าไม่ได้อ่านเรื่องราวมาก่อน

#### 4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) กับกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพียงครั้งเดียว (Cross-sectional design)

### 4.2.2.1 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง



ภาพที่ 4.19 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว

จากภาพที่ 4.19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง โดยมีจำนวน 251 คน คิดเป็นร้อยละ 62.7 มีอายุอยู่ในช่วง 31 – 40 ปี โดยมีจำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3 รองลงมาคือ ช่วงอายุ 21 – 30 ปี โดยมีจำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 มีอาชีพ นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา โดยมีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 รองลงมาคือ อาชีพ ธุรกิจส่วนตัว โดยมีจำนวน 127 คน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 20,000 บาท โดยมีจำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 มีสถานภาพโสด โดยมีจำนวน 268 คน คิดเป็นร้อยละ 67.0

### 4.2.2.2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว

พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ เคยเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรี โดยมีจำนวน 367 คน คิดเป็นร้อยละ 91.8 วัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อน/ท่องเที่ยว โดยมีจำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 79.8 มีลักษณะการเดินทางแบบครอบครัว โดยมีจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.0 รองลงมาคือ มีลักษณะการเดินทางแบบกลุ่มเพื่อน โดยมีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3 เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว โดยมีจำนวน 301 คน คิดเป็นร้อยละ 75.3 เลือกพักค้างคืน โดยมีจำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 86.3 มีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวโดยเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3,001-5,000 บาท โดยมีจำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.5 มีความสนใจในแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมประเภท เทียน้ำตก โดยมีจำนวน 398 คน คิดเป็นร้อยละ 99.5 รองลงมาคือ

มีความสนใจในแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมประเภท ล่องแพ เล่นน้ำ โดยมีจำนวน 251 คน คิดเป็นร้อยละ 62.8 อันดับสามคือ มีความสนใจในแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมประเภท แหล่งท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟ ร่องรอยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยมีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.75

#### 4.2.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี

การวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) ระหว่างตัวแปรต้นคือการรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่นักท่องเที่ยว ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว และ ตัวแปรกำกับด้าน ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ใช้ระดับความเชื่อมั่นที่ 95%

ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	0.249	0.161		1.545	0.123
	การรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม	0.082	0.044	0.080	1.835	0.067
	ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ	0.250	0.062	0.260	4.049	0.000**
	กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่นักท่องเที่ยว	0.103	0.050	0.114	2.059	0.040*
	ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว	0.147	0.044	0.145	3.337	0.001**
	ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19	0.326	0.045	0.322	7.276	0.000**
R = .754, R <sup>2</sup> = .568, Adj R <sup>2</sup> = .562, Std. Error = .520, Sig of F = .000						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ได้แก่

ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (sig = .000) กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว (Sig = .040) ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Sig = .001) และ ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 (Sig = .000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมมากที่สุดคือ ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 (Beta = .322) รองลงมาคือ ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (Beta = .260) ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Beta = .145) และ กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว (Beta = .114)

ตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจ/การรับรู้ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	0.494	0.155		3.185	0.002
	การรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม	0.094	0.043	0.097	2.201	0.028*
	ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ	0.146	0.059	0.160	2.464	0.014*
	กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว	0.187	0.048	0.217	3.879	0.000**
	ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว	0.127	0.042	0.131	2.988	0.003**
	ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19	0.307	0.043	0.318	7.107	0.000**
R = .747, R <sup>2</sup> = .558, Adj R <sup>2</sup> = .552, Std. Error = .500, Sig of F = .000						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจ/การรับรู้ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจ/การรับรู้ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง ได้แก่ การรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม (Sig = .028) ทรัพยากรการท่องเที่ยวใน

พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (Sig = .014) กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว (Sig = .000) ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Sig = .003) ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 (Sig = .000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจ/การรับรู้ในวัฒนธรรมที่แตกต่างมากที่สุดคือ ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 (Beta = .318) รองลงมาคือ กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว (Beta = .217) ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (Beta = .160) ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Beta = .131) และ การรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม (Beta = .097)

ตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มที่ทำให้เกิดการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	0.872	0.195		4.471	0.000
	การรับรู้ประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม	-0.097	0.054	-0.091	-1.797	0.073
	ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ	0.266	0.075	0.264	3.567	0.000**
	กิจกรรมการท่องเที่ยว (วัฒนธรรมท้องถิ่น) ที่น่าท่องเที่ยว	0.063	0.061	0.066	1.033	0.302
	ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว	0.302	0.053	0.283	5.655	0.000**
	ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19	0.248	0.054	0.233	4.570	0.000**
R = .652, R <sup>2</sup> = .425, Adj R <sup>2</sup> = .418, Std. Error = .629, Sig of F = .000						

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มที่ทำให้เกิดการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มที่ทำให้เกิดการเที่ยวซ้ำและการบอกต่อในอนาคต ได้แก่ ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (Sig = .000) ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Sig = .000) ผลกระทบสถานการณ์การแพร่



ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 (Sig = .000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มที่ทำให้เกิดการเที่ยวช้ำและการบอกต่อในอนาคตมากที่สุด คือ ความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว (Beta = .283) รองลงมาคือ ทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ (Beta = .264) และ ผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 (Beta = .233)

#### 4.2.3 ประมวลผลการวิเคราะห์ข้อมูล สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ

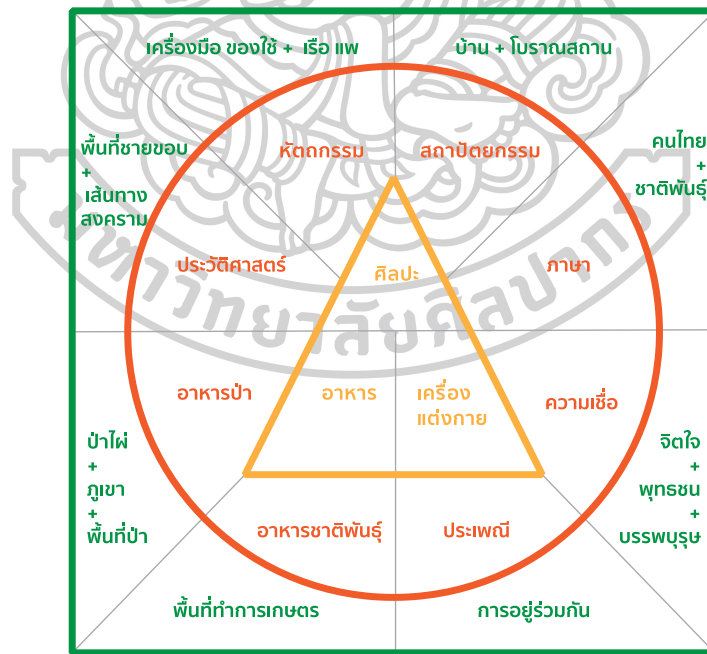
ผู้วิจัยสรุปผลเป็นข้อค้นพบเพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบโดยมีข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังนี้

##### 4.2.3.1 ข้อค้นพบจากการศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

มิติทางประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นปัจจัยหนึ่งในการดึงดูดคนนอกพื้นที่เข้าไปหาคนในพื้นที่ จากเหตุการณ์การสร้างทางรถไฟทำให้พบว่าจากคนที่ไม่ได้พูดภาษาเดียวกันก็สามารถสื่อสารกันเข้าใจได้ อีกทั้งยังสร้างวัฒนธรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้นในกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความสัมพันธ์ในพฤติกรรมการเล่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น กิจกรรมสันตนาการ เพื่อการผ่อนคลาย ในทางกลับกันการเกิดสงครามหรือการที่กองทัพญี่ปุ่นมาสร้างทางรถไฟ หากไม่มองในแง่การสูญเสียของเหล่าเชลยศึกหรือความเสียหายจากระเบิดในการแพ้สงคราม ในช่วงระหว่างการสร้างทางรถไฟกลับทำให้พื้นที่มีความคึกคักในการค้าขาย การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมด้านภาษา การแต่งกาย การหาคุ้มครอง อาหารส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมในพื้นที่ แต่ในกลุ่มชาติพันธุ์ยังคงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้



ภาพที่ 4.20 ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ



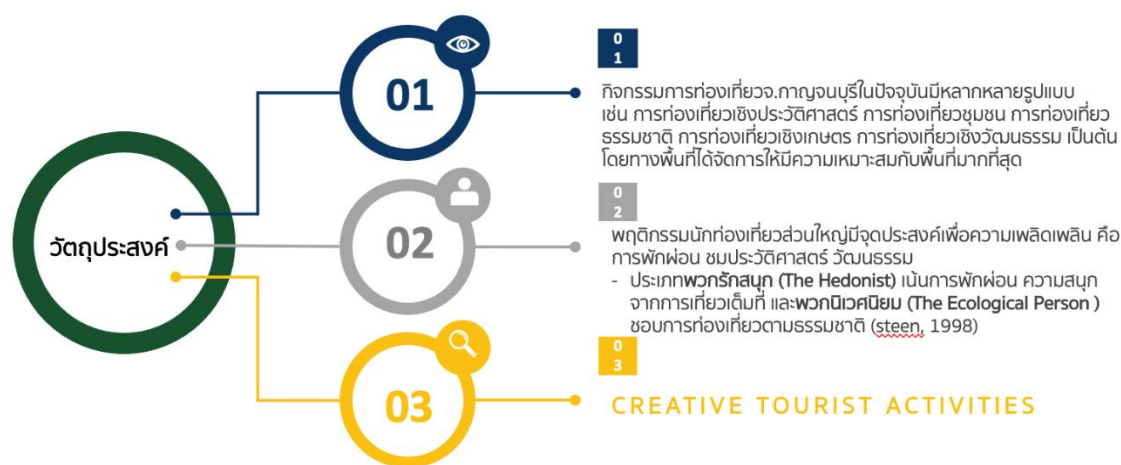
□ พื้นที่วิจัย: เส้นทางรถไฟสายมรณะ-จ.กาญจนบุรี    ○ คนในพื้นที่: วิถีชีวิต    △ อัตลักษณ์: ศิลปะ-อาหาร-เครื่องแต่ง

ภาพที่ 4.21 การถอดองค์ประกอบ พื้นที่ คน อัตลักษณ์ บริเวณเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

ในบริบทของพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี สามารถถอดองค์ประกอบเป็น 3 ส่วนคือ พื้นที่ คน อัตลักษณ์ เพื่อคัดเลือกมาใช้ในการออกแบบร่วมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างหลากหลายให้เหมาะสมกับความต้องการของนักท่องเที่ยว และเส้นทางพื้นที่นั้น ๆ ให้การเล่าเรื่องอดีตในเวลาปัจจุบันเกิดความน่าสนใจ แต่ยังคงรูปแบบการท่องเที่ยว Dark Tourism ผ่านประสบการณ์แปลกใหม่

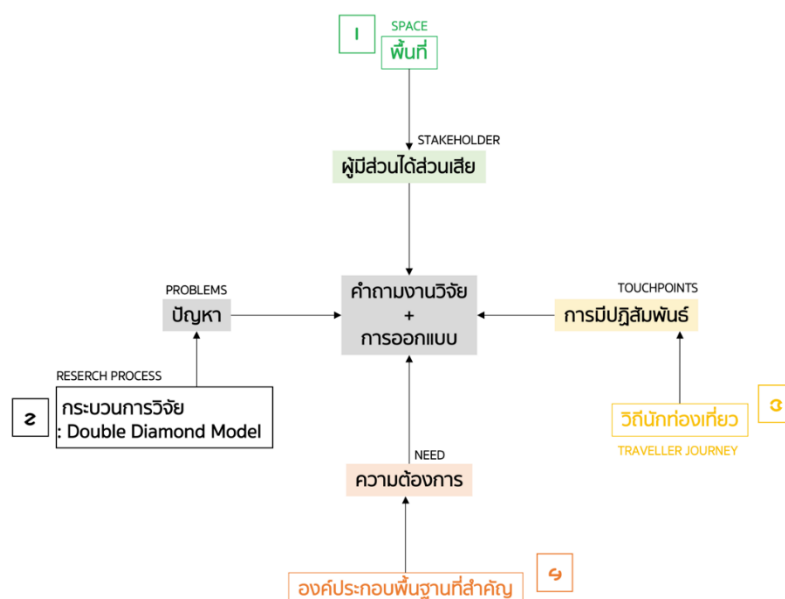
#### 4.2.3.2 ข้อค้นพบจากการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

เมื่อปัจจัยภายนอกมีการเปลี่ยนแปลงทุก ๆ วัน พฤติกรรมนักท่องเที่ยวย่อมเปลี่ยนแปลงตาม จากเมื่อก่อนที่นักท่องเที่ยวจะมีพฤติกรรมความสบายใจในการเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติในกาญจนบุรี กับเพื่อนร่วมเดินทางกลุ่มใหญ่ หรือพฤติกรรมชอบความสะดวก หรือเที่ยวตามใจโดยไม่คำนึงถึงสิ่งที่จะกระทบตามมา และด้วยปัจจุบันมีปัจจัยใหญ่หลักๆ ที่เข้ามามีผลในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดก็คือ ปรากฏการณ์ภาวะโลกรวน ด้วยอุณหภูมิอากาศเด็วร้อน เด็วฝน เด็วหนาว และสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 มีอิทธิพลที่ส่งผลให้พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน โดยนักท่องเที่ยวจะเลือกไปท่องเที่ยวในพื้นที่ที่คนไม่พลุกพล่าน และมีความสะอาดและความปลอดภัยมาเป็นอันดับแรก รวมถึงผลกระทบที่แทรกซึมมากับการกักตัวอยู่บ้านเป็นเวลานานในช่วงที่เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาด จึงทำให้ความต้องการอยากใกล้ชิดธรรมชาติเพิ่มมากขึ้น และจังหวัดกาญจนบุรียังเป็นจังหวัดที่เดินทางจากจังหวัดกรุงเทพมหานครใช้เวลาไม่นานนัก การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวจึงต้องคำนึงถึงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวปัจจุบัน



ภาพที่ 4.22 ข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

### 4.3 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.23 การเชื่อมโยงข้อมูลสู่การออกแบบ

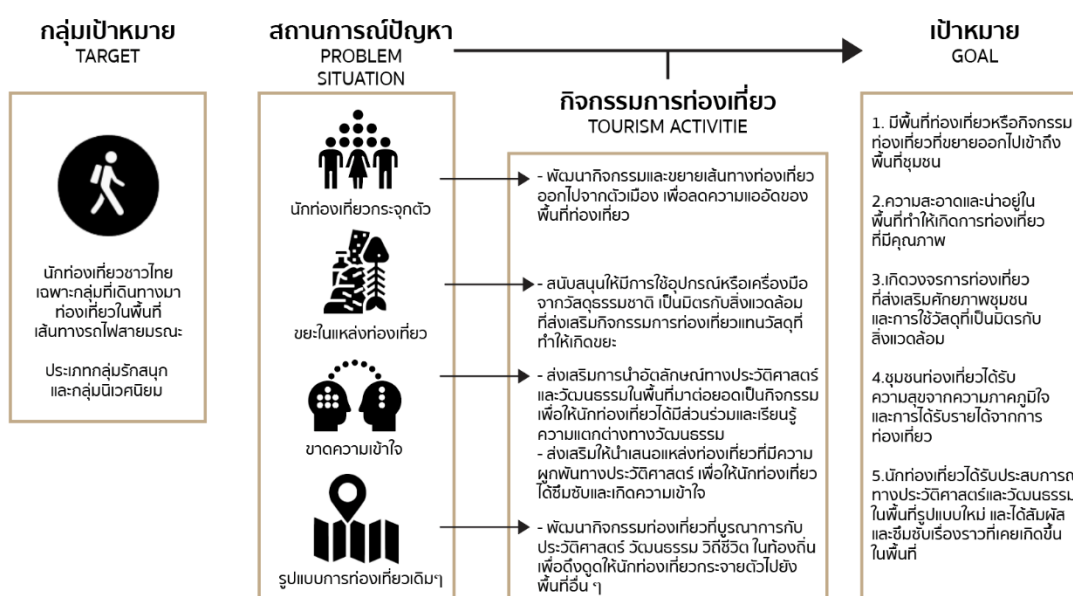
ในการสร้างสรรค์ผลงานจากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการออกแบบโดยอ้างอิงจากข้อค้นพบที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การสำรวจพื้นที่ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ในประเด็นต่าง ๆ โดยพิจารณาคัดเลือกเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบงานสร้างสรรค์ โดยสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ (semiology) เป็นศาสตร์ที่ทำการศึกษาการทำงานของสัญลักษณ์ (sign) และทำการสำรวจกระบวนการที่ได้มาซึ่งความหมาย (signification) ภายในกระบวนการนี้ สัญลักษณ์มีส่วนประกอบที่สำคัญสองส่วนคือ รูปสัญลักษณ์ (signifier) และความหมายของสัญลักษณ์ (signified) การแบ่งรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เป็นแนวคิดที่ได้มาจากปรัชญาของเพลโตหรือแบบเพลโตคริสเตียนที่จำแนกหารหว่างรูปและเนื้อหา (idea, form/ substance) หรือการแบ่งระหว่าง spirit/ matter หรือ soul/ body ที่จะแสดงถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะจังหวัดกาญจนบุรี ผ่านองค์ประกอบของงานสร้างสรรค์และกิจกรรม เพื่อทำให้เกิดการสื่อสารและการรับรู้เข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง จากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว

### 4.4 การพัฒนาแบบจำลองกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบกิจกรรมที่น่าเสนอนี้ได้รับการพัฒนาผ่านกระบวนการวิจัยที่ได้อธิบายไว้ในบทที่แล้ว โดยเริ่มจากการวิเคราะห์บริบทของพื้นที่ วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ โดยกระบวนการสังเคราะห์ใช้ Double Diamond Model ที่การจัดจำแนกวิธีการและเครื่องมือในการออกแบบบริการ Double Diamond Model หรือ 4D (Discover, Define, Develop, Deliver) Model ใช้แผนภูมิแสดงให้

เห็นขั้นตอนการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) และเอกนัย (Convergent Thinking) สองรอบในกระบวนการออกแบบ ทำให้มีรูปร่างคล้ายเพชรหรือสี่เหลี่ยมเปียกปูนสองก้อนต่อกัน ซึ่งสี่เหลี่ยมแต่ละก้อนจะแบ่งเป็นสองซีกแสดงขั้นตอนการทำงานด้วยวิธีคิดต่างกัน (Design Council, 2021) สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ค้นพบ บริบทของพื้นที่ นำไปสู่องค์ประกอบที่สำคัญ เกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย ความต้องการของคนในท้องถิ่น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียผ่านแนวทางที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง รวมถึงสภาพปัญหาของการท่องเที่ยวในปัจจุบัน
2. กำหนดนิยามใหม่และพัฒนาประเด็นจากการศึกษาขั้นตอนการค้นพบ เพื่อแก้ปัญหาเช่นวิธีการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในชุมชนท้องถิ่น ปัญหาด้านการจัดการหรือการพัฒนาคน
3. พัฒนา การออกแบบวิธีการแก้ปัญหาและการบริการที่ดีให้เหมาะสมกับปัญหา เป้าหมายและข้อจำกัดของพื้นที่เพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรม ดังภาพ 5.13
4. ส่งมอบ การออกแบบต้นแบบของรูปแบบการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างความสุขและความยั่งยืนของคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 4.24 กระบวนการคิดนำไปสู่การออกแบบกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

#### 4.4.1 ข้อควรพิจารณาเบื้องต้นในแบบจำลององค์ประกอบกลยุทธ์การท่องเที่ยว

แบบจำลองเบื้องต้นได้รับการพัฒนาจากแนวคิดในการออกแบบ

กระบวนการบริการที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ในหลายมิติของการพัฒนาการท่องเที่ยว การพัฒนารูปแบบโดยคำนึงถึงบริบทของ พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี ที่ประกอบด้วย

องค์ประกอบของการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารและวัฒนธรรม จะเห็นได้ว่าเป็นความสัมพันธ์ที่มีคุณค่าและละเอียดอ่อน กล่าวคือ การสื่อสารและวัฒนธรรมมีความเกี่ยวพันระหว่างกันเกือบทุก ๆ จุด และมีความละเอียดอ่อนในความรู้ที่ว่า การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านการสื่อสารและวัฒนธรรม น่าจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สัมพันธ์กันในการแสดงออกทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งการออกแบบรูปแบบของกิจกรรมครั้งนี้เน้นไปที่ “ความสุข” ระหว่างการทำกิจกรรม การเชื่อมโยงโลกของคนนอกพื้นที่กับคนในพื้นที่ เพื่อให้เข้าถึง เรียนรู้ เข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง เช่น

1. การเที่ยวแบบยืดหยุ่น แบบไม่จำกัดเวลา ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส พักผ่อน ได้อย่างเป็นส่วนตัวและมีความสุข ได้ตามความต้องการ เจ้าบ้านสามารถให้การต้อนรับและบริการได้อย่างทั่วถึง และใส่ใจนักท่องเที่ยวมากขึ้น

2. ความปลอดภัยและความสะอาดที่ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัย

3. การได้ใช้เวลาอย่างคุ้มค่าในสภาพแวดล้อมที่ดี อากาศที่ดี คนนิสัยดี

4. การได้มีปฏิสัมพันธ์เชื่อมต่อกับคนในท้องถิ่น ให้นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้และสร้างสรรค์ร่วมกับคนในท้องถิ่น ได้สัมผัสประสบการณ์ที่แปลกใหม่

5. การสร้างจิตสำนึกในการรักษาสีงแวดล้อม มองเห็นคุณค่าของวัสดุธรรมชาติ

6. การแลกเปลี่ยนทักษะ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ ของคนในท้องถิ่น

7. การทำให้เป็นที่รู้จักของเหล่าผู้มีอิทธิพลในการเล่าเรื่อง (Influencer) เพื่อดึงดูดให้คนนอกพื้นที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในพื้นที่

นอกจากนี้ องค์ประกอบสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในด้านของคนในพื้นที่ที่ค้นพบจากพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ ได้แก่ 1) การบริการที่ดี 2) ความจริงใจ 3) การสร้างคุณค่าและความยั่งยืน 4) การถ่ายทอด 5) เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 6) การทำงานเป็นทีม 7) การสื่อสาร และ 8) การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

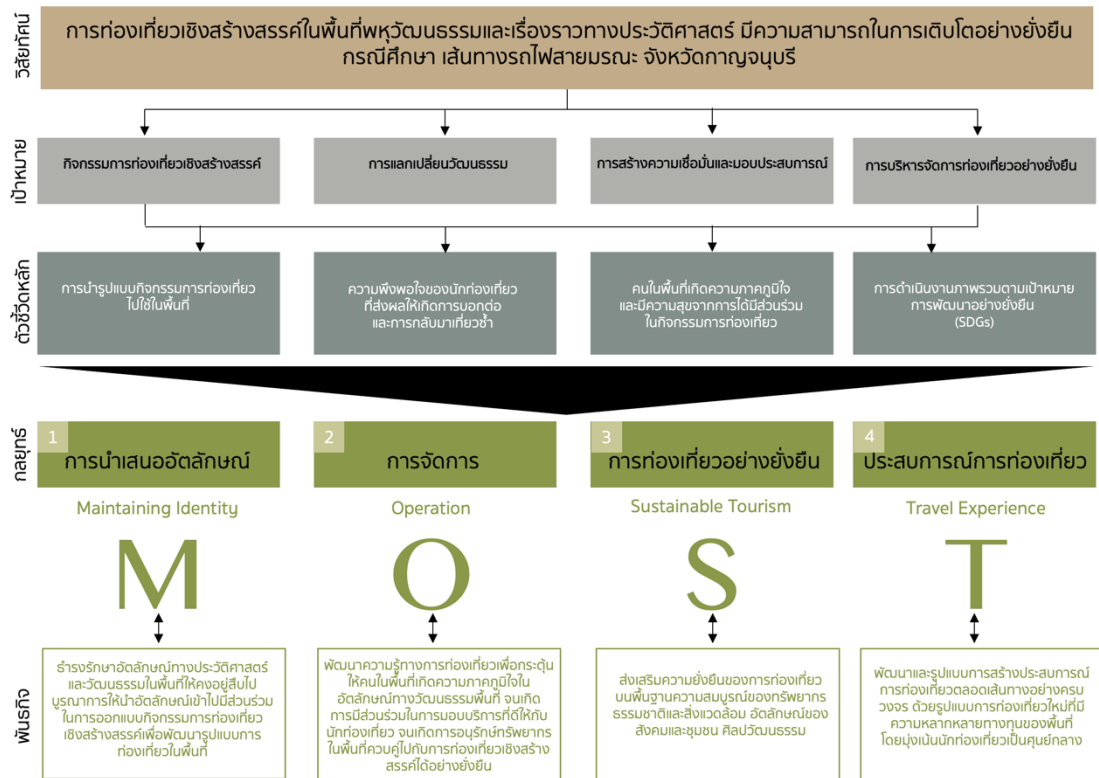
ดังนั้น ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงจะถูกพัฒนาเป็นแนวทางการสร้างประสบการณ์ให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือการออกแบบจากการเดินทางของลูกค้ำที่ได้จากวิเคราะห์ข้อมูลทางพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว 1) ขั้นตอนการเดินทางของลูกค้ำ 2) การมีปฏิสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยว และ 3) การมีปฏิสัมพันธ์ของชุมชน

กระบวนการขับเคลื่อนแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ การสำรวจบริบทพื้นที่ สังคม และอัตลักษณ์ ทรัพยากรทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ค้นหาความแตกต่าง แล้วเพิ่มความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าหรือนิยามใหม่ (วรุณทรัพย์ , 2018) รวมถึง การนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาถ่ายทอดให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม นำไปสู่รูปแบบการท่องเที่ยวที่แตกต่าง นักเดินทางได้มีโอกาสลงมือทำ พบปะ แลกเปลี่ยนกับคนในพื้นที่อย่างแท้จริง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้

เปลี่ยนรูปแบบการท่องเที่ยวเข้าสู่รูปแบบที่มีการเข้าถึงการเรียนรู้ เช่น การได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานกับศิลปินในท้องถิ่น สามารถทำได้ผ่านการร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นการสร้างความภาคภูมิใจให้กับชุมชน และนำผลดีสู่เศรษฐกิจและการจัดการอย่างรับผิดชอบและยั่งยืน ความร่วมมือจะทำให้เราสามารถสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์ได้อย่างมากมาย (ศาสตราจารย์เกร็ก ริชาร์ดส และ คริสติน เรมอนด์ (Greg Richards & Crispin Raymond), 2018) การจัดการการท่องเที่ยวประกอบไปด้วย 1) ผู้เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว (People who work in tourism) 2) วิธีการจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยว (Ways to manage the resources for tourism) 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชน (Interaction of tourists with physical resource and residents of tourist areas) และ 4) ผลกระทบจากการท่องเที่ยว (Tourism impact in tourism areas) เช่น สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษา เรียนรู้ เกิดความเข้าใจ และนำไปสู่ความพึงพอใจกับองค์ความรู้และวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้นๆ (Mason, 1995) ภายใต้อารมณ์แบบการจัดการการท่องเที่ยว (7 - S Model) เพื่อมาปรับใช้กับกิจกรรมการท่องเที่ยว (Adhikary, 1995) ให้ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนต้องเป็นการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการวางแผนและจัดการการท่องเที่ยวในท้องถิ่นของตน เช่น การกำหนดคุณภาพ ให้นักท่องเที่ยวได้ใช้สินค้าและบริการจากคนในท้องถิ่นโดยตรง (Okazaki, 2008) นอกจากนี้ยังต้องลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม รวมทั้งการจัดการอย่างยั่งยืน การจัดการสิ่งแวดล้อม (Salobon, 2003) จะสำเร็จได้ด้วยการควบคุมการพัฒนาการท่องเที่ยว โดยเน้นที่การจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนภายใต้เงื่อนไขความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนท้องถิ่นกับธรรมชาติเพื่อเป็นแนวททางสนับสนุนชีวิตในระบบนิเวศเดียวกันซึ่งไม่สามารถแยกออกได้ภายใต้หลักการที่ว่าผู้ที่รักษาทรัพยากรสมควรได้รับประโยชน์จากมัน

ประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวผ่านการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม มีความจำเป็นต้องพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยวที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพราะพวกเขาตอบสนองความต้องการภายใน เช่น ความคิดสร้างสรรค์และความอยากรู้อยากเห็น (Tan et al., 2013)

จากผลการศึกษาได้มีองค์ประกอบกลยุทธ์การท่องเที่ยว เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการออกแบบในรูปแบบของกิจกรรมการท่องเที่ยว สามารถแสดงสาระสำคัญของเนื้อหาได้ดังนี้



ภาพที่ 4.25 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ





ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การศึกษาศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

กลยุทธ์หลักที่ 1 การนำเสนออัตลักษณ์

วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อเผยแพร่และรักษาเรื่องราวของทางประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะและจำนวนแหล่งท่องเที่ยวที่มีความผูกพันกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 เพิ่มขึ้น</li> <li>2. เพื่ออนุรักษ์อัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของการท่องเที่ยวในเส้นทางรถไฟสายมรณะ ไม่ให้เลือนหายไป</li> <li>3. เพื่อสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้เป็นที่ยอมรับมากขึ้น</li> <li>4. เพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนาด้านศูนย์ประวัติศาสตร์ทางการท่องเที่ยว</li> </ol>
--------------	---

กลยุทธ์รอง	แนวทางการพัฒนา	กิจกรรม	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ผลผลิต/ผลลัพธ์
กลยุทธ์รองที่ 1 ประวัติศาสตร์ (History)	แนวทางการพัฒนา 1.1 ส่งเสริมให้นำเสนอแหล่งท่องเที่ยวที่มีความผูกพันกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวซึมซับความรู้สึกล้นประสบการณ์ที่ได้สัมผัสในแหล่งท่องเที่ยว	-พัฒนาการท่องเที่ยวแบบไทยหอยอดีต (Dark Tourism) เพื่อให้นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม	-จำนวนแหล่งท่องเที่ยวที่มีความผูกพันทางประวัติศาสตร์	<b>ผลผลิต:</b> เกิดการท่องเที่ยวแบบไทยหอยอดีตในกลุ่มนักท่องเที่ยวเฉพาะ <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มได้สัมผัสประสบการณ์ท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ใช้เวลาซึมซับความรู้สึกล้นอยู่ในสถานที่ประวัติศาสตร์

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

	<p><b>แนวทางการพัฒนา 1.2</b> สนับสนุนให้นำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ของเส้นทางรถไฟสายมรณะที่แตกต่างจากรูปแบบเดิมให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม</p>	<p>-ส่งเสริมและเผยแพร่การบอกเล่าเรื่องราวที่สะท้อนเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะที่โดดเด่น</p>	<p>-จำนวนเรื่องราวที่นำเสนออัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นของเส้นทางรถไฟสายมรณะไม่น้อยกว่า 3 เรื่องราว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> นำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟที่แตกต่าง <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มมีความสนใจเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ</p>
<p><b>กลยุทธ์รองที่ 2</b> พหุวัฒนธรรม (Multicultural)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 2.1</b> ส่งเสริมให้นำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่มาใช้เป็นตัวแทนประกอบในกิจกรรมการท่องเที่ยว ให้มาอยู่บนอุปกรณ์เครื่องมือ หรือการตกแต่งสถานที่/แหล่งท่องเที่ยว</p>	<p>-นำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่ผ่านอุปกรณ์หรือสินค้าทางการท่องเที่ยว ตามสถานที่/แหล่งท่องเที่ยว</p>	<p>-การปรับปรุงทางอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> งานออกแบบ/อุปกรณ์เครื่องมือ/สถานที่/แหล่งท่องเที่ยว ที่แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม <b>ผลลัพธ์:</b> พื้นที่อารงรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยนำเสนอที่สอดแทรกวัฒนธรรมมาสู่ความหมายให้นักท่องเที่ยวจดจำได้</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

	<p><b>แนวทางการพัฒนา</b> 2.2 สนับสนุนและส่งเสริมให้นำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนำมาต่อยอดเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรม</p>	<p>-งานแสดงศิลปวัฒนธรรม งานประเพณีเทศกาล ที่เห็นนักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับคนในพื้นที่</p>	<p>-ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มมีความเข้าใจในวัฒนธรรมพื้นที่มากขึ้น</p>
<p><b>กลยุทธ์รองที่ 3</b> การใช้ภาษา (Language)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา</b> 3.1 สนับสนุนและส่งเสริมให้ใช้ภาษาที่มีค่าบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ มาใช้ในการแสดงทางวัฒนธรรม เครื่องแต่งกายหรือการแสดงเพื่อให้นักท่องเที่ยวจดจำได้</p>	<p>-นำภูมิศาสตร์เข้าไป เช่น การแสดงทางวัฒนธรรม เครื่องแต่งกาย ในกิจกรรมการท่องเที่ยว</p>	<p>-ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> การแสดงทางศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มจดจำได้และได้รับความรู้ด้านวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการชมการแสดง การได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านกรณีปริสัพิมพ์นัธ์ หรือการใช้สินค้าท่องเที่ยว</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์รองที่ 4</b> สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 4.1</b> ส่งเสริมให้มีการพัฒนาด้านสุนทรียศาสตร์ทางการท่องเที่ยว โดยอยู่บนพื้นฐานของกรอนุรักษ์และเน้นคุณค่าเพื่อนำเสนอบรรยากาศและบริการด้วยความเป็นตัวตนของพื้นที่ให้กับนักท่องเที่ยว</p>	<p>-พัฒนาวิสัยทัศน์ความเรียง่ายของคนท้องถิ่น ให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงคนในพื้นที่ได้ง่ายขึ้น เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> สถานที่ท่องเที่ยวที่มีความน่าสนใจและมีคุณภาพปลอดภัย <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มได้ชื่นชมสัมผัสวิถีดั้งเดิมและความสมบูรณ์ของสิ่งแวดล้อมอย่างมีความสุข</p>
<p><b>แนวทางการพัฒนา 4.2</b> สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้ประกอบการหรือแหล่งท่องเที่ยว นำผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมาเพิ่มมูลค่า และนำมาประดับตกแต่งหรือเป็นของใช้ทั่วไป เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมบรรยากาศรอบตัวที่สะท้อนเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่</p>	<p>-พัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อนำมาเพิ่มมูลค่าให้นำมาใช้เป็น ตกแต่งหรือของใช้ทั่วไป</p>	<p>-ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่นำมาเป็นของประดับตกแต่ง ของใช้ทั่วไปในสถาน ประกอบการท่องเที่ยว/แหล่งท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> แหล่งท่องเที่ยว นำมาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมาเพิ่มมูลค่าที่นำมาใช้เป็นของประดับ ตกแต่งหรือของใช้ทั่วไปประกอบกิจกรรมการท่องเที่ยว <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มได้จดจำความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)  
**กลยุทธ์หลักที่ 2** ด้านประสบการณ์การท่องเที่ยว (Tourism Experience)

<b>วัตถุประสงค์</b>	<p>1. นักท่องเที่ยวชาวไทยเฉพาะกลุ่มมีความเชื่อมั่นในการเดินทางท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ พร้อมได้รับประสบการณ์ที่สะดวก ปลอดภัย และบริการที่ดี</p> <p>2. เพื่อรองรับความสนใจและพฤติกรรมการเดินทางร่วมกันของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม</p>
---------------------	--

กลยุทธ์รอง	แนวทางการพัฒนา	กิจกรรม	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ผลผลิต/ผลลัพธ์
<p><b>กลยุทธ์รองที่ 5</b> สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวอันน่าประทับใจที่มีคุณค่า (Value – Based Tourism)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 5.1</b> ส่งเสริมการนำเสนอลือที่เป็นจุดเด่นของสถานที่ผ่าน การออกแบบ เพื่อสร้างความแปลกใหม่และความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว</p>	<p>- นำเสนอสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวแบ่งตามความสนใจ (ประเภทนักท่องเที่ยว) ที่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน</p>	<p>- มีนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณภาพและศักยภาพเดินทางเข้ามาในพื้นที่เพิ่มมากขึ้น</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> การท่องเที่ยวหลากหลายรูปแบบ จุดหมายปลายทางและประสบการณ์ท่องเที่ยวใหม่</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มได้สัมผัสประสบการณ์ที่ตรงกับความต้องการอย่างเฉพาะเจาะจง</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

	<p><b>แนวทางการพัฒนา 5.2</b> สื่อสารและประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวและผู้ถึงคุณค่าในแหล่งท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ (Value – Based Communication)</p>	<p>- ออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ชุมชน ศิลปะวัฒนธรรม และประเพณีที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มและให้คนในพื้นที่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับนักท่องเที่ยวได้</p>	<p>- นักท่องเที่ยวได้ประสบการณ์ที่สะท้อนถึงคุณค่าทางอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> การท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ สร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจในวิถีและอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ และได้ประสบการณ์ท่องเที่ยวสร้างสรรค์ที่นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมและลงมือทำจริง</p>
<p><b>กลยุทธ์</b> ร่องที่ 6 ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายและสร้างสรรค์ (Creative Tourism)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 6.1</b> ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ด้วยการออกแบบกิจกรรมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ให้โดดเด่นและดึงดูดนักท่องเที่ยว</p>	<p>- บูรณาการความร่วมมือของคนในพื้นที่: ชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์ ชูอัตลักษณ์จุดเด่นมานำเสนอผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยว - พัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวที่เป็นชุดกิจกรรมสร้างขึ้นมาใหม่ และให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมเรียนรู้ไปกับ ชุมชนหรือผู้ประกอบการ</p>	<p>- ความเชื่อมโยงระหว่าง การนำเสนออัตลักษณ์กับกิจกรรมการท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> กิจกรรมการท่องเที่ยว <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่แตกต่างและประสบการณ์ใหม่</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

	<p><b>แนวทางการพัฒนา 6.2</b> สนับสนุนรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความเชื่อมโยงระหว่างชุมชน (Connectivity) ผ่านการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับศักยภาพในคนพื้นที่ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของประสบการณ์การท่องเที่ยว</p>	<p>-พัฒนาจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยว อัตลักษณ์ในพื้นที่ที่มีความสามารถในการแข่งขันและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ใหม่เพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามา</p>	<p>-เส้นทางทางการท่องเที่ยวใหม่ที่เข้าถึงชุมชน</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> เส้นทางท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวประสบการณ์ที่แปลกใหม่และน่าประทับใจในการเข้าชมแหล่งท่องเที่ยว และกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเยือนแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลายมากขึ้น</p>
<p><b>แนวทางการพัฒนา 6.3</b> ส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบต่อพัฒนากิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่ไม่เกิดการทำลาย แต่ยังคงผลกระทบเชิงบวกต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้เพื่อคงไว้ซึ่งความอุดมสมบูรณ์ของฐานทรัพยากร</p>	<p>-ฝึกอบรม ให้ความรู้และพัฒนาศักยภาพคนในพื้นที่ด้านการท่องเที่ยว เพื่อพัฒนาการบริการให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม</p>	<p>-สร้างจิตสำนึกในการรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> การท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวเกิดสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น</p>	

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์ที่ 7</b> เรื่องราวเชิงประสบการณ์ทางการท่องเที่ยว (Experience)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 7.1</b> ส่งเสริมให้มีการบอกเล่าเรื่องราวของสถานที่ท่องเที่ยวผ่านสื่อต่าง ๆ เพื่อช่วยนำเสนอและสะท้อนวิถีชีวิตของคนท้องถิ่นให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้และจดจำสถานที่ท่องเที่ยวได้</p>	<p>-สร้างภาพลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์วัฒนธรรมความเป็นเอกลักษณ์พื้นที่ -สนับสนุนประชาชนมีส่วนร่วมในพื้นที่เกี่ยวข้องับประวัติศาสตร์ เพื่อบอกเล่า ให้รับรู้สถานที่ท่องเที่ยวในอดีตเป็นอย่างดี</p>	<p>-กิจกรรมหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการบอกเล่าเรื่องราวของสถานที่</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> นักท่องเที่ยวได้รับรู้ถึงความหมายทางอารมณ์ความรู้สึก ประวัติศาสตร์ของพื้นที่มาเชื่อมโยงกับสินค้าท่องเที่ยว หรือที่ได้รับรู้ผ่านสื่อ หรือจากสถานที่หรือจากบุคคล <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวได้จดจำสถานที่หรือสินค้าท่องเที่ยวได้ และกลับมาเที่ยวซ้ำอีก</p>
---	--	---	---	---



ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

**กลยุทธ์หลักที่ 3** ด้านการจัดการ (Tourism Management)

วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์
	<p>1. เพื่อการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเส้นทางรถไฟสายมรณะให้ตอบสนองความต้องการนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม</p> <p>2. เพื่อพัฒนาผู้นำทางการท่องเที่ยวทุกภาคส่วนให้มีประสิทธิภาพและความพร้อมในการเป็นเจ้าบ้านที่ดี</p> <p>3. เพื่อพัฒนาความรู้ทางการท่องเที่ยวเกี่ยวกับทุกภาคส่วนเพื่อช่วยยกระดับให้ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น จนเกิดการอนุรักษ์ควบคู่ไปกับการท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน</p> <p>4. เพื่อสร้างให้เกิดความผูกพันทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์</p> <p>4. เพื่อกำหนดกฎระเบียบทางการท่องเที่ยวและสร้างความปลอดภัยทางการท่องเที่ยว</p>

กลยุทธ์รอง	แนวทางการพัฒนา	กิจกรรม	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ผลผลิต/ผลลัพธ์
<p>กลยุทธ์รองที่ 8</p> <p>การมีส่วนร่วม (Participation)</p>	<p>แนวทางการพัฒนา 8.1 ส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มของคนในชุมชนทุกระดับเพื่อช่วยกันอนุรักษ์ เชิดชู ดูแลรักษา ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมให้อยู่ต่อไป</p>	<p>-พัฒนาศักยภาพการดำเนินงาน ของเครือข่ายทางในพื้นที่ ภาครัฐ/ เอกชน/ ชุมชน</p> <p>สู่การท่องเที่ยวคุณภาพ</p> <p>-ส่งเสริมการแสดงทางวัฒนธรรม ของเยาวชนท้องถิ่นบนพื้นที่การจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยว</p>	<p>- เกิดการท่องเที่ยวโดยมีชุมชนเป็นฐานอย่างเข้มแข็ง</p>	<p>ผลผลิต: การรวมกลุ่มทางสังคมของคนในพื้นที่เพื่ออนุรักษ์รักษาทรัพยากร</p> <p>ผลลัพธ์: การท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์รองที่ 9</b> การให้ความรู้ (knowledge)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 9.1</b> สร้างความพร้อมให้กับชุมชน เพื่อเตรียมการรองรับนักท่องเที่ยว พัฒนาผู้นำทางการท่องเที่ยวทุกภาคส่วนให้มีภาวะความเป็นผู้นำ ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีอัตลักษณ์ เพื่อรองรับการท่องเที่ยว คุณภาพ</p>	<p>-พัฒนาเสริมสร้างศักยภาพ เครือข่ายทางการท่องเที่ยว เช่น กิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้บริหาร เครือข่ายทางกายภาพท่องเที่ยว กิจกรรมพัฒนาศักยภาพประสานงานเครือข่ายทางการท่องเที่ยว</p> <p>-พัฒนาศักยภาพผู้นำในการเชื่อมความร่วมมือทางการท่องเที่ยวไปสู่ชุมชน</p>	<p>- เกิดการท่องเที่ยวโดยมีชุมชนเป็นฐานอย่างเข้มแข็ง</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> -บุคลากรเครือข่ายทางการท่องเที่ยวได้พัฒนา ทักษะการบริหารจัดการทางการท่องเที่ยว -มีภาวะความเป็นผู้นำเพิ่มขึ้น <b>ผลลัพธ์:</b> ชุมชนมีการขับเคลื่อน การดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>
<p><b>กลยุทธ์ที่ 10</b> การสื่อสารสื่อความหมายทางการท่องเที่ยว (Interpretation)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 10.1</b> พัฒนาปรับปรุงสื่อความหมายที่อำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว</p>	<p>-สนับสนุนการจัดทำป้ายหน้าบริเวณสถานที่ท่องเที่ยว ที่ให้ข้อมูลที่ใช้อัตลักษณ์ขนาดใหญ่และสื่อป้ายให้เห็นได้ง่าย</p> <p>-จัดทำแผนที่ขนาดใหญ่ภายในบริเวณศูนย์ข้อมูลชุมชน ศูนย์บริการข้อมูลนักท่องเที่ยว</p>	<p>- ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการอ่านป้ายข้อมูลทางการท่องเที่ยวหน้าบริเวณสถานที่ท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> ป้ายสื่อความหมายในแหล่งท่องเที่ยว <b>ผลลัพธ์:</b> ป้ายสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกต่อนักท่องเที่ยว</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์ที่ 11</b>          ความสำเร็จ          (Awareness)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 10.2</b> การใช้ ภาพลักษณ์อัตลักษณ์ในพื้นที่เพื่อสื่อความหมายให้นักท่องเที่ยวรับรู้ว่าเป็นการท่องเที่ยวที่เป็นรูปแบบใหม่ น่าสนใจ</p>	<p>- กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพื้นที่</p>	<p>-ระดับความพึงพอใจของ นักท่องเที่ยวที่มีต่อการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์  <b>ผลลัพธ์:</b>          นักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่นมองเห็นคุณค่าของการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม</p>
<p><b>กลยุทธ์ที่ 11</b>          ความสำเร็จ          (Awareness)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 11.1</b> พัฒนาปรับปรุงป้ายสื่อความหมายที่อำนวยความสะดวก สะดวกแก่ นักท่องเที่ยว</p>	<p>-สนับสนุนการจัดทำป้ายหน้าบริเวณสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อให้ข้อมูลที่ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่และสีในป้ายให้เห็นได้ง่าย          -จัดทำแผนที่ขนาดใหญ่ภายในบริเวณศูนย์ข้อมูลชุมชน ศูนย์บริการข้อมูลนักท่องเที่ยว</p>	<p>- ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการอ่านป้ายข้อมูลทางการท่องเที่ยวหน้าบริเวณสถานที่ท่องเที่ยว</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> ป้ายสื่อความหมายในแหล่งท่องเที่ยว  <b>ผลลัพธ์:</b> ป้ายสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกต่อนักท่องเที่ยว</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

	<p><b>แนวทางการพัฒนา 11.2</b> ส่งเสริมให้ชุมชน ผู้ประกอบการ ร่วมมือกันดูแลรักษา ทรัพยากรทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ</p> <p><b>แนวทางการพัฒนา 11.3</b> ส่งเสริมและสนับสนุน ให้ทุกภาคส่วนมีความรักและความภาคภูมิใจในพื้นที่ เพื่อให้เกิดกระแสการปกป้องอัตลักษณ์อย่างเข้มข้น เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ค่อย ๆ สัมผัสและสัมผัสกับบรรยากาศในแหล่งท่องเที่ยว</p>	<p>- เสริมสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มต่างๆ ในชุมชน</p> <p>- เพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวคุณภาพ เพื่อรองรับการขยายตัวของการท่องเที่ยวอย่างมีคุณภาพ</p>	<p>- ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการให้บริการจากชุมชน</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> มีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดจากการยอมรับซึ่งกันและกันในชุมชน</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวได้เห็นและสัมผัสกับการท่องเที่ยวแบบคุณภาพ</p> <p><b>ผลผลิต:</b> คนในพื้นที่เกิดความรัก และความภาคภูมิใจ</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวได้ท่องเที่ยวแบบไม่เร่งรีบ ค่อย ๆ สัมผัสและสัมผัสกับบรรยากาศที่เป็นอัตลักษณ์ความดีไปกับกระแสการท่องเที่ยว</p>
--	--	--	---	---

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์รองที่ 12</b> ความปลอดภัย (Safety)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 12.1</b>ส่งเสริมและ พัฒนาการดูแลรักษาความปลอดภัย ให้แก่นักท่องเที่ยวอย่างทั่วถึงอย่าง สม่ำเสมอ</p>	<p>- จัดหาเจ้าหน้าที่มาตรวจความ ปลอดภัยในแหล่งท่องเที่ยว/ชุมชน ท่องเที่ยวต่าง ๆ ประจำทุกวันทั้ง กลางวันและกลางคืน</p>	<p>- ระดับความพึงพอใจ ของนักท่องเที่ยวต่อการ ให้บริการจากชุมชน</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> มีเจ้าหน้าที่ ตรวจตามแหล่ง ท่องเที่ยว <b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวรู้สึก ปลอดภัยจาก ท่องเที่ยวภายใน</p>
---	---	---	--	--

**กลยุทธ์หลักที่ 4** ด้านการส่งเสริมพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism)

<p><b>วัตถุประสงค์</b></p>	<p>1. เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวคุณภาพของการท่องเที่ยวในการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการกระจุกตัวในแหล่ง ท่องเที่ยว 2. วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และเอกลักษณ์ความเป็นไทยคงอยู่ในสังคมสืบต่อไป พร้อมทั้งมีการต่อยอดเพิ่มมูลค่าด้วย กระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ 3. เพื่อลดผลกระทบที่อาจเกิดต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ รวมถึงการใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อคงความเป็นแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์</p>
----------------------------	--

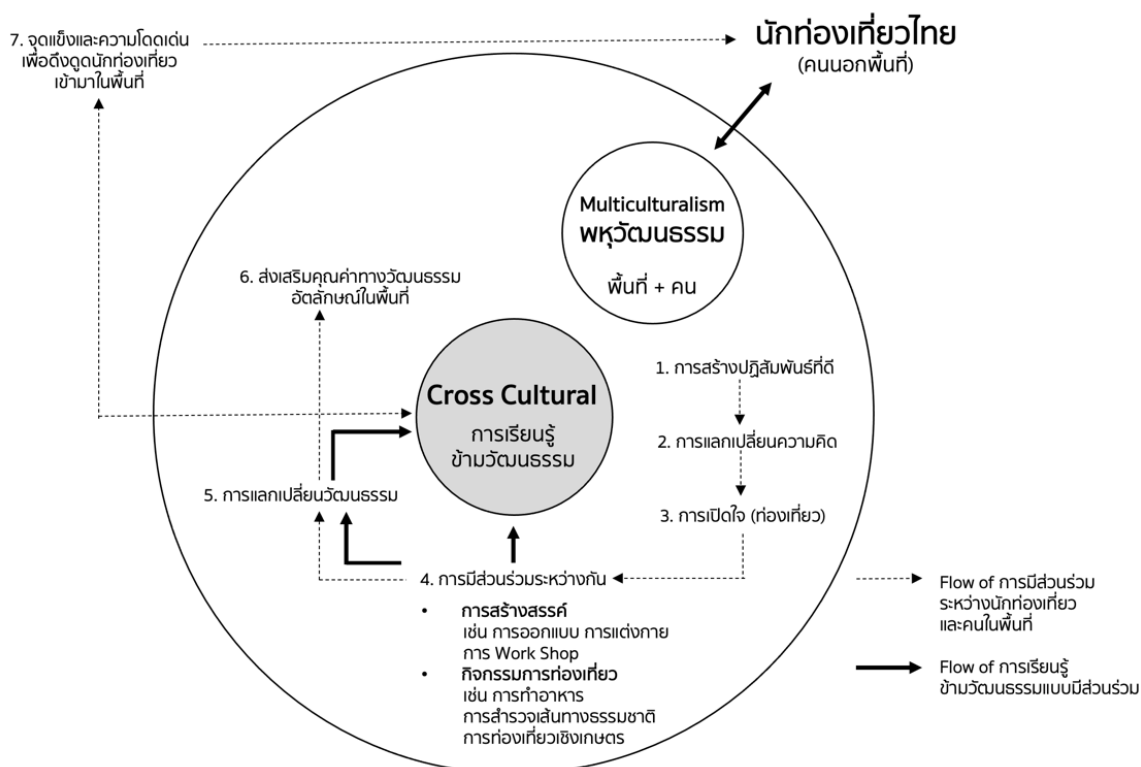
กลยุทธ์รอง	แนวทางการพัฒนา	กิจกรรม	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ผลผลิต/ผลลัพธ์
<p><b>กลยุทธ์รองที่ 13</b> เสริมสร้าง สมรรถนะ สิ่งแวดล้อมและ แหล่งท่องเที่ยว</p>	<p><b>แนวทางพัฒนา 13.1</b> อนุรักษ์และ ต่ออายุทรัพยากรธรรมชาติ จัดการแหล่ง ท่องเที่ยวธรรมชาติ และลดการแสวงหา ประโยชน์โดยมิชอบจากสิ่งแวดล้อม (Nature Preservation)</p>	<p>-พัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน ใน แหล่งท่องเที่ยว (Eco-friendly Tourism) ผ่านกระบวนการคิดเชิง ออกแบบในกิจกรรมการท่องเที่ยว</p>	<p>- ทรัพยากรธรรมชาติมี ความอุดมสมบูรณ์</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> แนวทางการ อนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติ ในพื้นที่</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p>ธรรมชาติ (Enriched Environment)</p>				<p><b>ผลลัพธ์:</b> เพื่อส่งเสริมและลดผลกระทบด้านลบทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม</p> <p>-เพื่อสนับสนุนความยั่งยืนของแหล่งท่องเที่ยวที่ยุทธศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม</p>
<p><b>กลยุทธ์รองที่ 14</b> ส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดทรัพย์สินทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์พื้นที่ (Cultures and Identities)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนา 14.1</b> เพิ่มมูลค่าและส่งเสริมอัตลักษณ์ทางอาหารผ่านการท่องเที่ยว โดยการออกแบบรูปแบบการนำเสนอใหม่อย่างสร้างสรรค์</p>	<p>-ส่งเสริม พัฒนารูปแบบการให้บริการอาหารท้องถิ่น เพื่อยกระดับเมนูและวัตถุดิบท้องถิ่น เพื่อสร้างการรับรู้ของประชาชนในพื้นที่ และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหาร</p>	<p>- จำนวนนักท่องเที่ยวเฉพาะที่เข้ามาในพื้นที่เพิ่มขึ้น</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> รูปแบบการท่องเที่ยวที่यीใหม่ที่มีความยั่งยืน</p> <p><b>ผลลัพธ์:</b> นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ใหม่ผ่านวัฒนธรรมด้านอาหาร</p>

ตารางที่ 4.5 กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี (ต่อ)

<p><b>กลยุทธ์รองที่ 15</b> กระจายรายได้ (Income Distribution)</p>	<p><b>แนวทางการพัฒนาที่ 15.1</b> ส่งเสริมให้ กระจายพื้นที่ท่องเที่ยวออกไปเพื่อ กระจายรายได้ไปสู่พื้นที่ที่มีการขยายการ ท่องเที่ยว</p>	<p>-พัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนเพื่อ เพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ด้วยมิติทางวัฒนธรรมเพื่อรองรับ นักท่องเที่ยว</p>	<p>-ระดับความพึงพอใจ ของคนในชุมชน</p>	<p><b>ผลผลิต:</b> ชุมชน ท่องเที่ยวได้รับ ความสุขจากความ ภาคภูมิใจและมี รายได้เข้ามาในพื้นที่ <b>ผลลัพธ์:</b> นำรายได้ เข้ามาพัฒนา ศักยภาพทางการ ท่องเที่ยวในพื้นที่ ชุมชน</p>
---	---	---	---	---



ภาพที่ 4.26 กรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงาน 2 ชิ้น และลงพื้นที่ทดลองกิจกรรม 2 ครั้ง โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ข้อมูลและการลงพื้นที่ โดยมีแนวคิด “PAST-PASS” การเดินทางของวัฒนธรรมผ่านกาลเวลาประวัติศาสตร์ เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ ซึ่งได้มาจากการถอดอัตลักษณ์ทางความหมายสัญลักษณ์ของพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะที่เป็นเส้นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ และเป็นอนุสรณ์จารึกไว้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 อีกนัยหนึ่งให้ความหมายได้ว่าเป็น “ทางผ่าน” ในแง่ของประวัติศาสตร์ยุคสงครามเป็นพื้นที่ชายขอบ ที่เป็นเมืองหน้าด่าน ที่เข้าศึกต้องผ่านเข้าทางนี้ไปให้ได้ก่อน และอีกแง่คือการท่องเที่ยว การเดินทางข้ามอำเภอในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีนั้นต้องใช้เวลาขับผ่านเป็นเส้นแนวตรงเปรียบเสมือนการเดินทางด้วยรถไฟ ไม่มีเส้นทางลัด ผู้วิจัยได้ขยายความแนวคิดดังนี้





ภาพที่ 4.27 แนวคิดการออกแบบ PAST-PASS

ทฤษฎี	สัญวิทยา	ความหมายสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์
การออกแบบ	ผลงานสร้างสรรค์	SPIRIT	MATTER
<i>CONCEPT</i>		<i>PAST</i>	<i>PASS</i>
การออกแบบ	กิจกรรม	DARK-TOURISM	CREATIVE-ECO TOURISM

ภาพที่ 4.28 การนำเสนอกระบวนการออกแบบผ่านแนวคิด



# THE PAST PASS ROUTE

พ.ศ.2484



เมื่อไทยได้ทำสัมพันธไมตรีกับญี่ปุ่น ในการขอใช้พื้นที่ไทยเป็น ทางผ่าน  
เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม

พ.ศ.2485



จักรวรรดิญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์ จะสร้างวงศิพยูลุมหาเอเชียบูรพา  
(The Greater East Asia Co-prosperity Sphere)  
และขอใช้ไทยเป็นทางผ่านไปยังพม่าและอินเดีย



ทั้งคนงานและเชลยศึกจำนวน 60,000+ กว่ารายถูกเกณฑ์ขึ้นรถไฟ  
จากทางใต้มากาญจนบุรีสร้างทางรถไฟภายในระยะเวลา 1 ปี



ใช้แรงคน  
สร้างทางรถไฟ

เส้นทางรถไฟมหาเอเชียบูรพาตัดผ่านจังหวัดกาญจนบุรี  
ระยะทาง 415 กม.

ฝ่ายแพ้  
ฝ่ายสัมพันธมิตร  
เกิดการสูญเสียครั้งใหญ่



พ.ศ.2486



วิถีการดำรงชีวิตในป่าด้วย  
การสร้างที่พัก พาหนะ  
เครื่องมือ อาหาร จากไม้ไผ่

กองทัพทหารญี่ปุ่น+เชลยศึก  
กับคนไทย



สงครามครั้งนี้ทำให้คนในพื้นที่ตั้งตัวได้จากการค้าขายผลไม้ อาหาร  
ให้กับทหาร และเชลยศึกเพราะได้ราคามากกว่าคนไทย  
เป็นมุมมองหนึ่งที่ทำให้คนในพื้นที่ มีความสุข



ดินแดนชายขอบที่หลอมรวมความหลากหลายทางกลุ่มชาติพันธุ์  
ที่เกิดจากการอพยพเข้ามาระหว่างการเกิดสงคราม จนกลายเป็น  
พื้นที่พหุวัฒนธรรม



ภาพที่ 4.29 การคัดเลือกเนื้อหาของอัตลักษณ์พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

โดยจำแนกผลการดำเนินงานออกแบบผลงานสร้างสรรค์ในการวิจัยนี้ออกเป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย

#### 4.4.2 กิจกรรมสร้างสรรค์ในระยะที่ 1

กิจกรรมสร้างสรรค์ขึ้นในช่วงหลังจากที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม ข้อมูลเชิงคุณภาพ ร่วมกับกระบวนการลงพื้นที่ในบริเวณเส้นทางรถไฟสายมรณะ 5 อำเภอได้แก่ อำเภอนาทม อำเภอเมือง ไท่โฮก ทองผาภูมิ และอำเภอสงขลาบุรี ผลงานในระยะนี้จึงออกแบบขึ้นเพื่อใช้ทดลองการนำอัตลักษณ์พื้นที่มาออกแบบรูปแบบกิจกรรมของแต่ละเส้นทาง

##### 4.4.2.1 ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 1

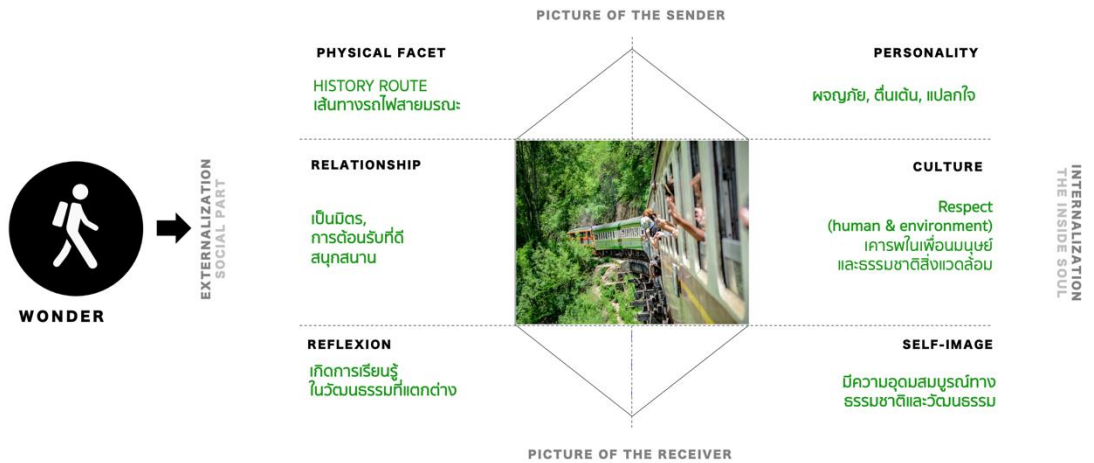
**ชื่อผลงาน: เส้นทางท่องเที่ยว 4 เส้นทาง**

**การคัดเลือกเนื้อหา และการสังเคราะห์รูปทรงจากข้อค้นพบ**

ผลงานนี้ได้ออกแบบจากข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านคุณภาพและจากการลงสำรวจพื้นที่ตามข้อค้นพบทำให้ได้ทราบถึงทรัพยากรทางวัฒนธรรม ทรัพยากรทางธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยว วิถีชีวิต โดยคัดเลือกจาก 3 องค์ประกอบหลัก คือ พื้นที่ วิถีคน และศิลปวัฒนธรรมที่สื่อถึงอัตลักษณ์ในพื้นที่แต่ละอำเภอ บริเวณ ... เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพื่อให้เป็นเส้นทางการท่องเที่ยวที่ใช้แนวคิด PAST-PASS เชื่อมโยงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเข้าด้วยกันในบริบทสถานการณ์ในปัจจุบัน

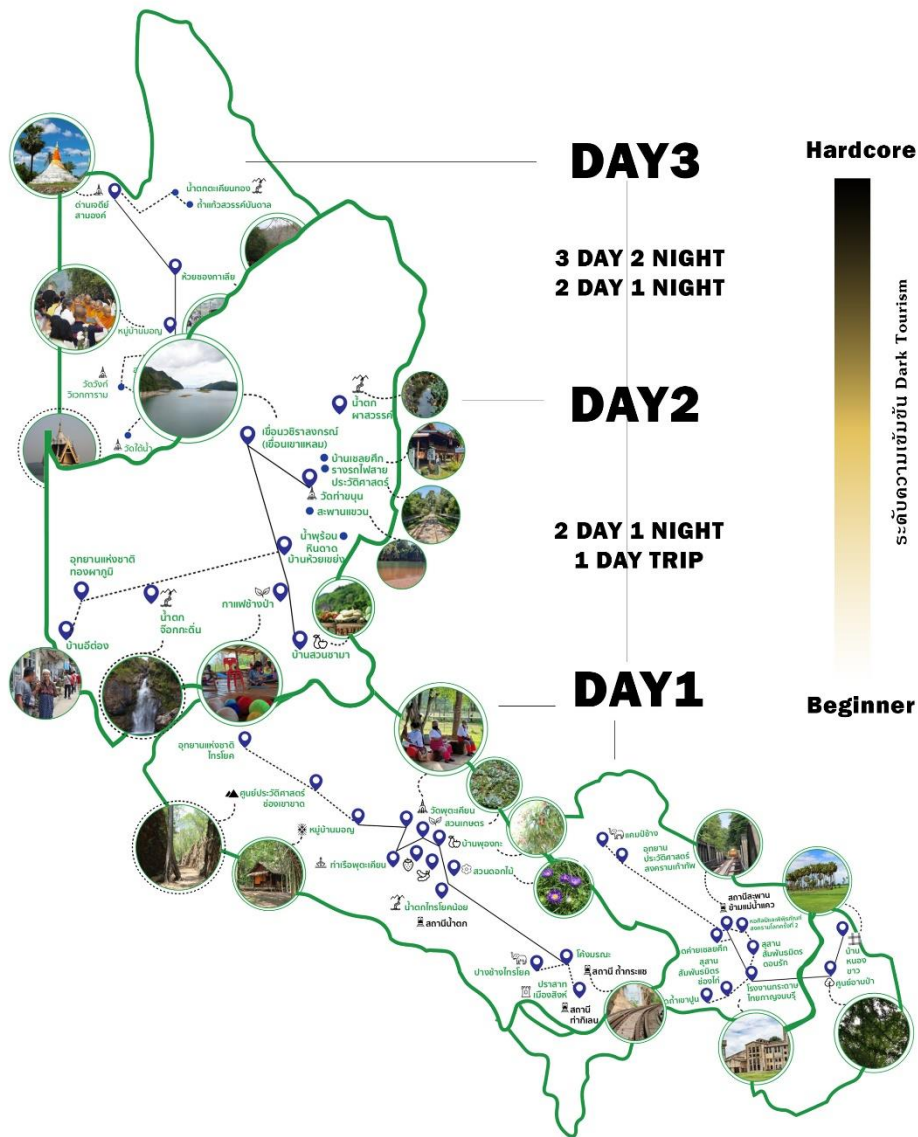
ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบอัตลักษณ์ของพื้นที่โดยใช้แนวคิดของ Kapferer's brand identity prism เพื่อจัดองค์ประกอบในการสื่อสารความเฉพาะเจาะจงในการท่องเที่ยวในรูปแบบ Dark Tourism ผสมกับ Creative-Eco Tourism ในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

**KAPFERER'S BRAND IDENTITY PRISM**  
 Identity diagrammatically as a six sided prism:



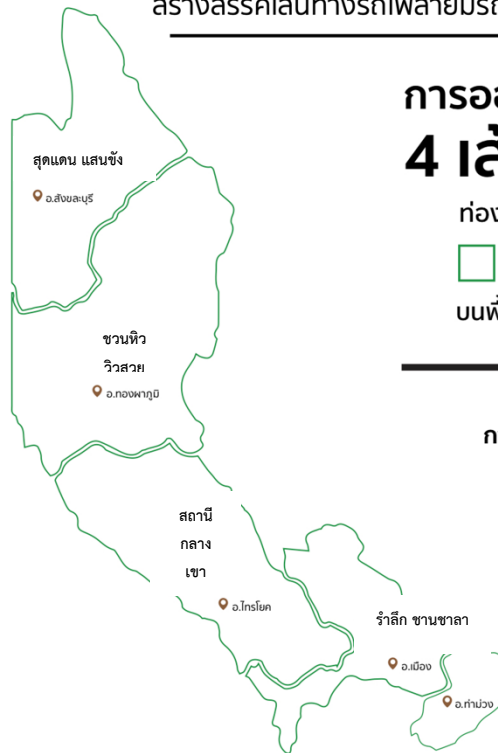
ภาพที่ 4.30 กระบวนการคัดเลือกเนื้อหาสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่





ภาพที่ 4.31 การออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยวตามระดับความเข้มข้นการท่องเที่ยวแบบ Dark Tourism

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3: การออกแบบอัตลักษณ์และการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี



### การออกแบบ 4 เส้นทางท่องเที่ยว

ท่องเที่ยวเชื่อมโยง เพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน  
 □ พื้นที่ ○ คน △ อัตลักษณ์  
 บนพื้นที่ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี

การวิเคราะห์: ทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงแนวคิด (CONCEPT & THEME)  
 ข้อมูลเชิงปริมาณ: พฤติกรรมนักท่องเที่ยว  
 ข้อมูลเชิงคุณภาพ: แบบสัมภาษณ์  
 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

\*ข้อจำกัด: ด้านระยะทางระหว่างอำเภอ

ภาพที่ 4.32 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว 4 เส้นทาง 4 อำเภอ

## ทาง... รำลึก ชานชาลา

อ.เมือง - อ.ท่าม่วง

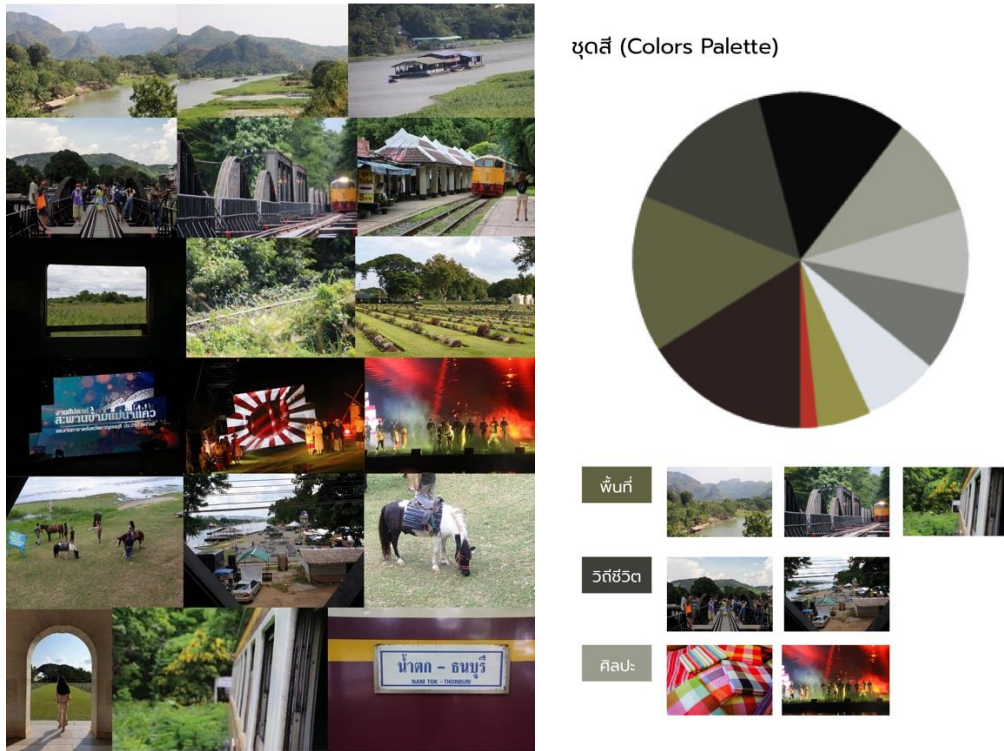
วัตถุประสงค์การเดินทาง:  
 เกี่ยวทวีประโยชน์  
 ต้องการใกล้ชิดธรรมชาติ

Exp.  
 ตามรอยประวัติศาสตร์  
 ออบป่า เติบโตขึ้นมา ทำอาหารออร์แกนิก  
 เรียนรู้การทอผ้าชาวมาท้องถิ่น

### ADVENTURE BASED TOURISM + ECOTOURISM

————— เส้นทางการเดินทาง  
 ..... สถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง

ภาพที่ 4.33 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.เมือง



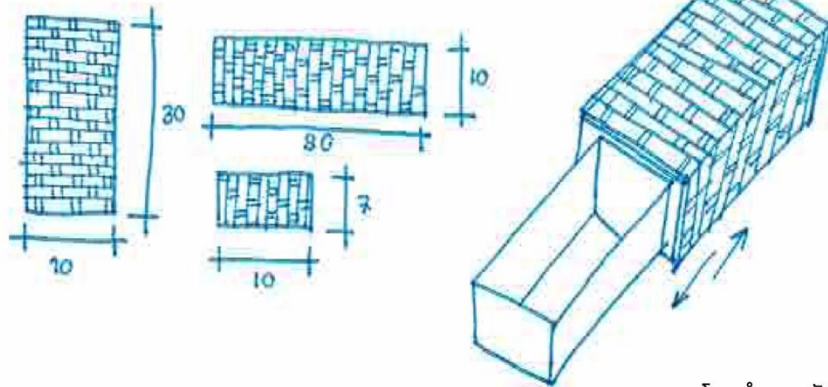
ภาพที่ 4.34 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่





ภาพที่ 4.35 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางรำลึก ชานชลา





ชุดเบนโต๊ะทำจากจักสานไม้ไผ่  
ใส่อาหารเป็นชุดสำหรับพกพา

ภาพที่ 4.36 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางรำลึก ชานชาลา

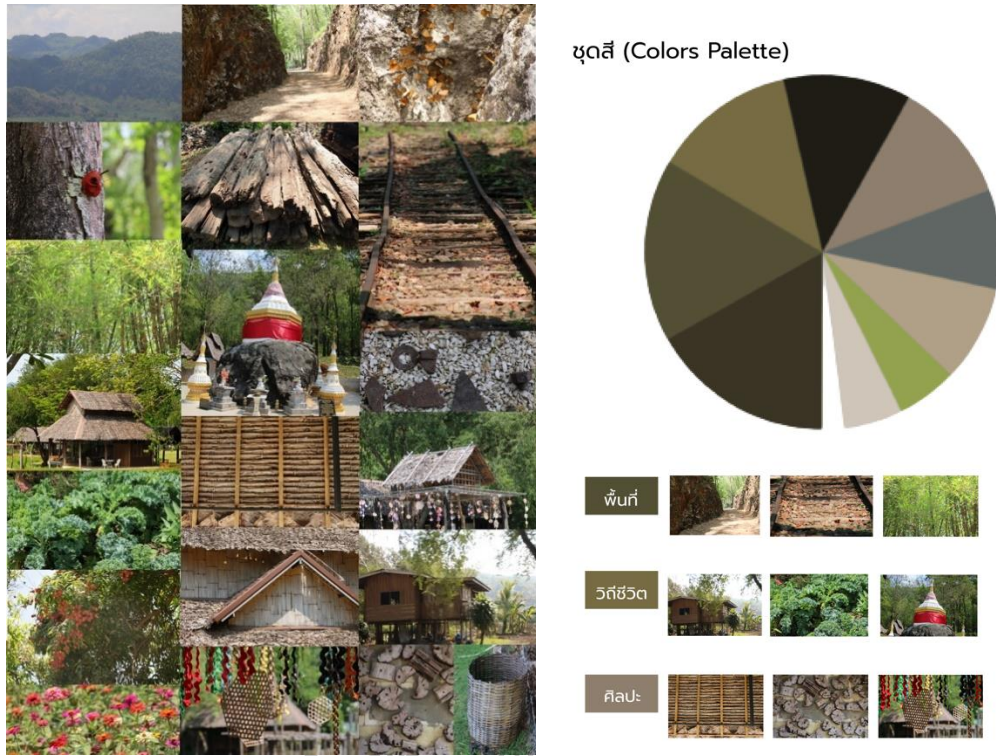
### การออกแบบ เส้นทางรำลึก ชาลา

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ: เส้นทางท่องเที่ยวระยะสั้น ที่นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางถึงตัวเมืองในระยะเวลาอันสั้น ก็จะได้พบกับสถานีสะพานแม่น้ำแคว สุสานสัมพันธมิตร พิพิธภัณฑท์ ที่เป็นจุดไฮไลท์หนึ่งของเส้นทางรถไฟสายมรณะ ให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านสถานที่ท่องเที่ยวในตัวอำเภอเมือง แล้วเชื่อมโยงกับป่าเมืองกาญจน์ไปสู่ตัวอำเภอท่าม่วงให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสธรรมชาติได้อย่างใกล้ชิด

การออกแบบอุปกรณ์และเครื่องมือจึงเป็นอุปกรณ์ที่น่าอัศจรรย์ในพื้นที่อย่างผ้าขาวม้า บ้านหนองขาว ซึ่งเป็นสินค้าอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นอุปกรณ์ในการพักผ่อน อย่างถุนนอน และเก้าอี้ ตอรับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่ต้องการความเป็นส่วนตัวในปัจจุบัน และความเป็นธรรมชาติของพื้นที่กาญจนบุรี ยังคงนำเสนอผ่านงานไม้ไผ่ ผ่านการใช้งาน ในรูปของแว่นตา และกล่องอาหาร ให้ความรู้สึกเรียบง่ายในคราวเดียวกัน

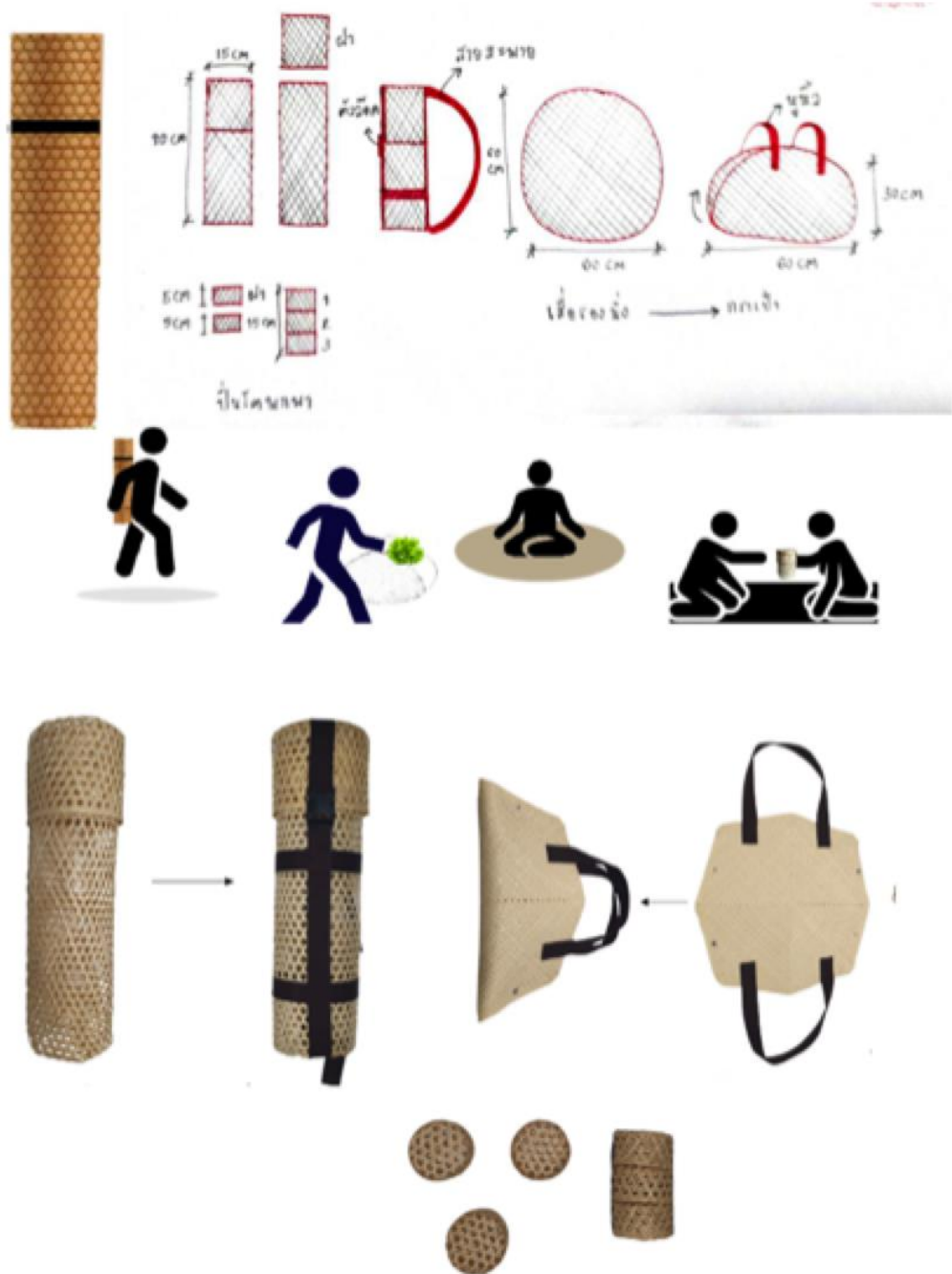


ภาพที่ 4.37 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.ไทรโยค

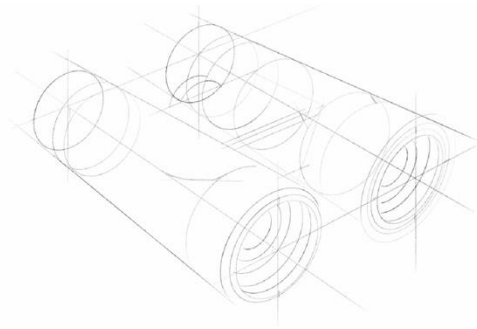


ภาพที่ 4.38 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่





ภาพที่ 4.39 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสถานีกลางเขา



กล้องส่องทางไกล Body ทำด้วยเทคนิคการจักสานไม้ไผ่

ภาพที่ 4.40 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสถานีกลางเขา

# Culture Matter วัฒนธรรม

ACTIVITY

เส้นทาง  
ประวัติศาสตร์



ตัวอย่างเศษขยะจากนักท่องเที่ยวและ  
วัฒนธรรมชาติก่อนย่อยสลาย



กิจกรรม: การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ  
ตามรอยเส้นทางประวัติศาสตร์  
บนวิถีของพื้นที่พหุวัฒนธรรม  
ที่เต็มไปด้วยความเชื่อและความหวัง  
นำไปสานต่อ ต่อยอด สร้างความทรงจำจากวิถีวัฒนธรรม  
เล่าเรื่องราวความมีสันติภาพที่เกิดขึ้นในพื้นที่

ภาพที่ 4.41 กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์การรำลึกจากวิถีทางวัฒนธรรม

# Tree of Peace ต้นไม้แห่งสันติภาพ

## EXHIBITION



นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้  
ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม  
ผ่านวิถีชีวิตความเป็นอยู่  
และเส้นทางประวัติศาสตร์  
ระหว่างการเดินทาง

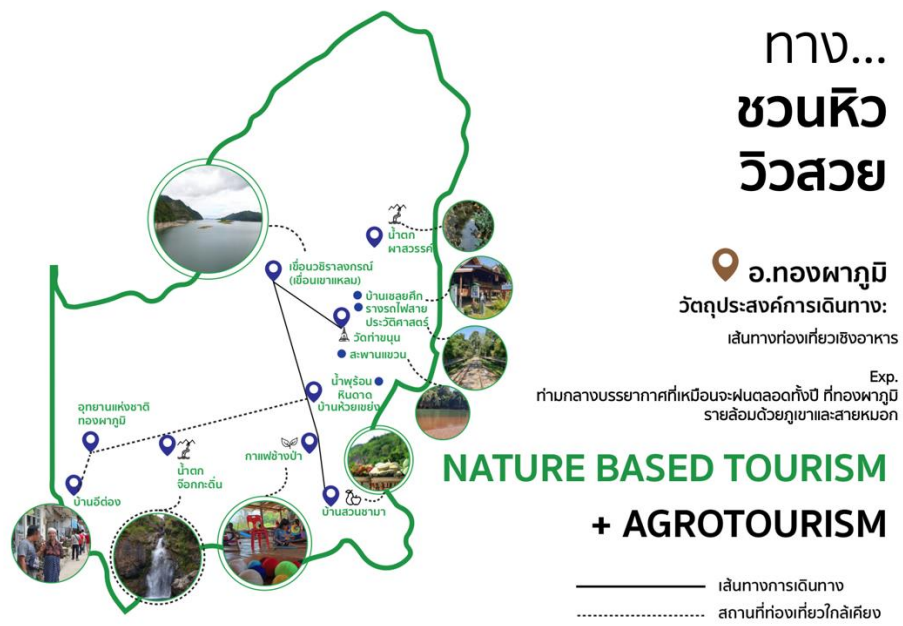
หากเปรียบในสงครามของเหล่าทหารก็เหมือน ธงโซคัต ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า Yosegaki hinomaru ทหารอเมริกันเรียกว่า meatball Flag เป็นของติดตัวมาพกไว้ข้างกายเพื่อความอุ่นใจรอวันที่จะได้กลับบ้าน เมื่อสงครามสงบ ทหารอเมริกันต่างพากันเอากลับไปเป็นของระลึกเพราะอ่านไม่ออก มีติดด้านชาติพันธุ์ ก็เช่นเดียวกันกับการประดับธงเรือสงเคราะห์เคราะห์ ที่มีการประดับตกแต่งธงและดอกไม้เพื่อชื่นหัวใจ เคารพต่อธรรมชาติ

ภาพที่ 4.42 กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานสัญลักษณ์การรำลึกจากวัสดุทางวัฒนธรรม

### การออกแบบ เส้นทางสถานีกลางเขา

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ: เส้นทางการท่องเที่ยวธรรมชาติและวัฒนธรรมท่ามกลางหุบเขา ถัดจากตัวอำเภอเมืองมา จึงพบว่านอกจากช่องเขาขาด ยังมี ช่องเขาและรางรถไฟที่หลงเหลืออยู่บริเวณวัดพุตะเคียน ซึ่งเป็นบริเวณที่มีกลุ่มชาติพันธุ์อาศัยอยู่ ผู้วิจัยจึงเลือกพื้นที่และเส้นทางนี้เพื่อขยายพื้นที่ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักพื้นที่ท่องเที่ยวใหม่ ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะและวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์

การออกแบบอุปกรณ์และเครื่องมือจึงเป็นอุปกรณ์ที่นำอัตลักษณ์ในพื้นที่อย่างงานจักสาน และวัสดุทางธรรมชาติ ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส และเรียนรู้วัฒนธรรมวิถีชีวิตผ่านได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



ภาพที่ 4.43 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ

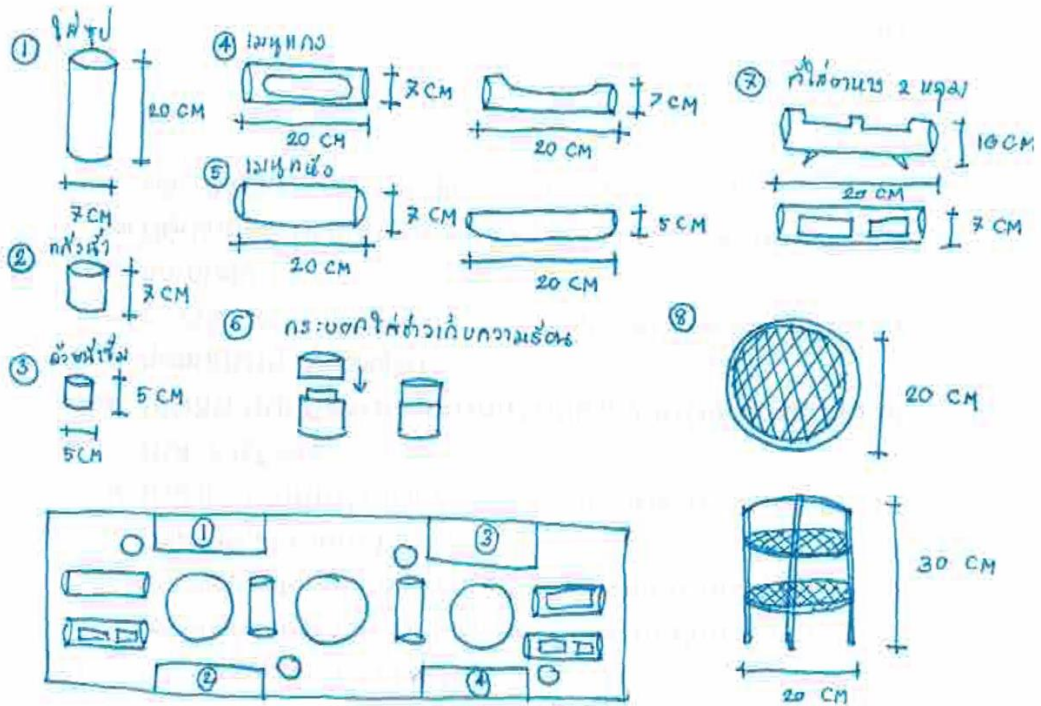
ชุดสี (Colors Palette)

พื้นที่

วิถีชีวิต

ศิลปะ

ภาพที่ 4.44 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่

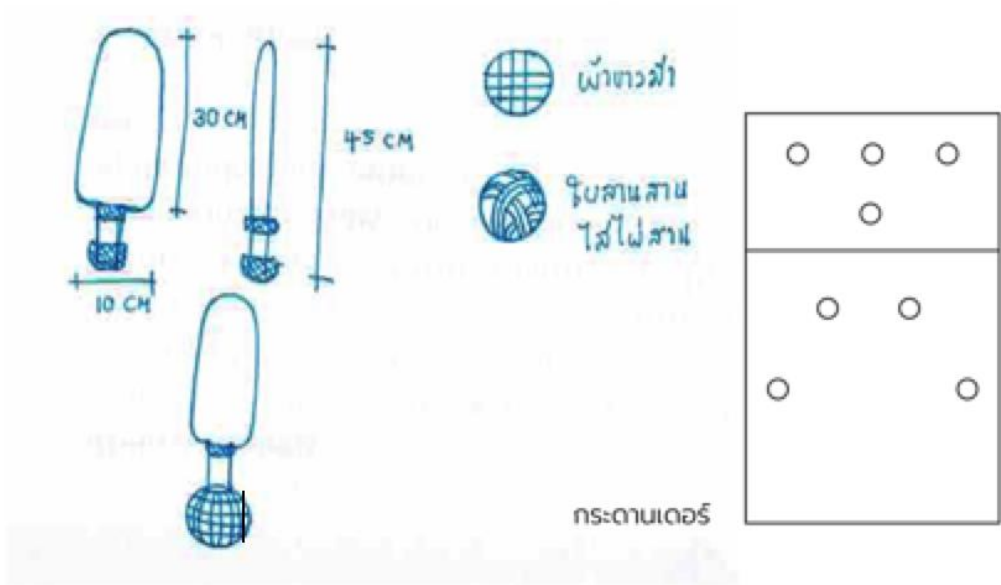


ชุดภาชนะอาหารจากวัสดุธรรมชาติ



ภาพที่ 4.45 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางชนทิววิวาสาย





ภาพที่ 4.46 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางชวนทิววิสวย

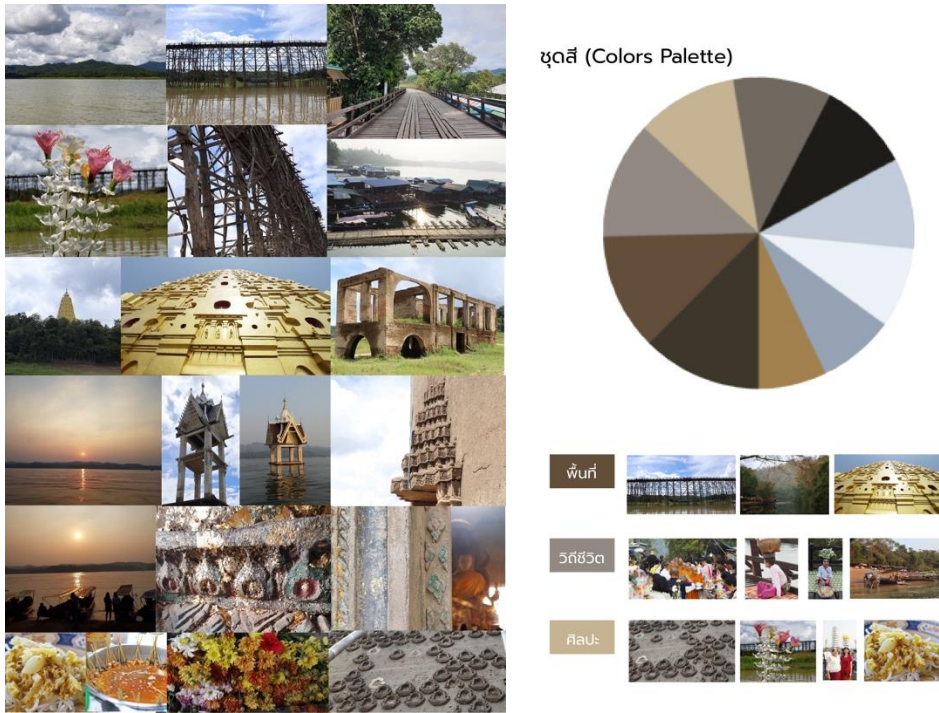
### การออกแบบ เส้นทางชวนทิววิสวย

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ: เส้นทางการท่องเที่ยวที่อุดมไปด้วยธรรมชาติ ประวัติศาสตร์อาหาร และวัฒนธรรม ท่ามกลางหุบเขาและม่านหมอก เพราะมีฝนตกตลอดทั้งปี พื้นที่เส้นทางนี้มีความน่าสนใจอย่างมากซึ่งเป็นเส้นทางใหม่ที่จะเชื่อมโยงกับนโยบายการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ในอำเภอทองผาภูมิ เส้นทางจึงให้ความรู้สึกรอภัยตามรอยเส้นทางรถไฟสายมรณะ แต่ก็ยังอบอุ่นด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์และความเป็นเจ้าบ้านที่ดี

การออกแบบอุปกรณ์และเครื่องมือจึงเป็นอุปกรณ์ที่น่าอัศจรรย์ในพื้นที่อย่างงานไม้ไผ่ และวัสดุทางธรรมชาติ ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส รู้สึกตื่นตาตื่นใจ กับประสบการณ์ใหม่ในแบบที่ไม่เคยได้เห็นมาก่อน

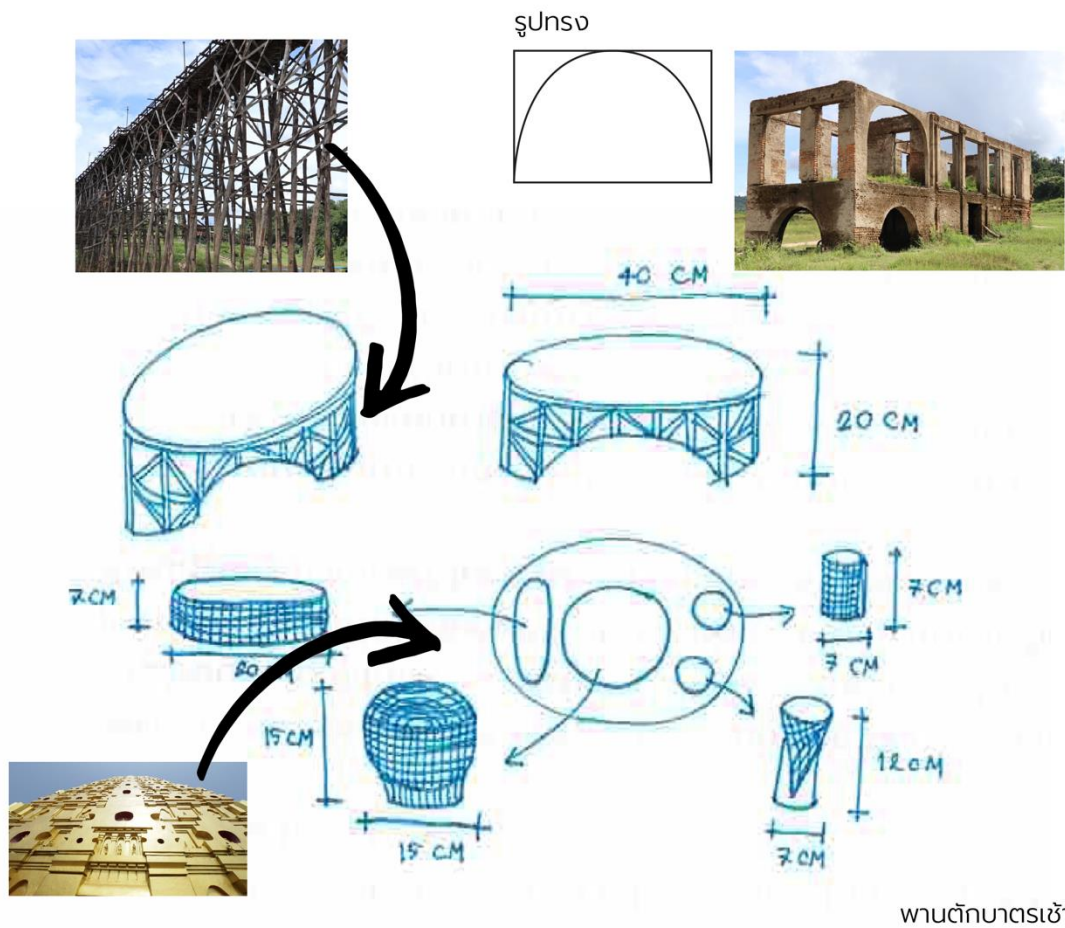


ภาพที่ 4.47 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวอ.สังขละบุรี



ภาพที่ 4.48 การถอดชุดสีจากอัตลักษณ์ในพื้นที่





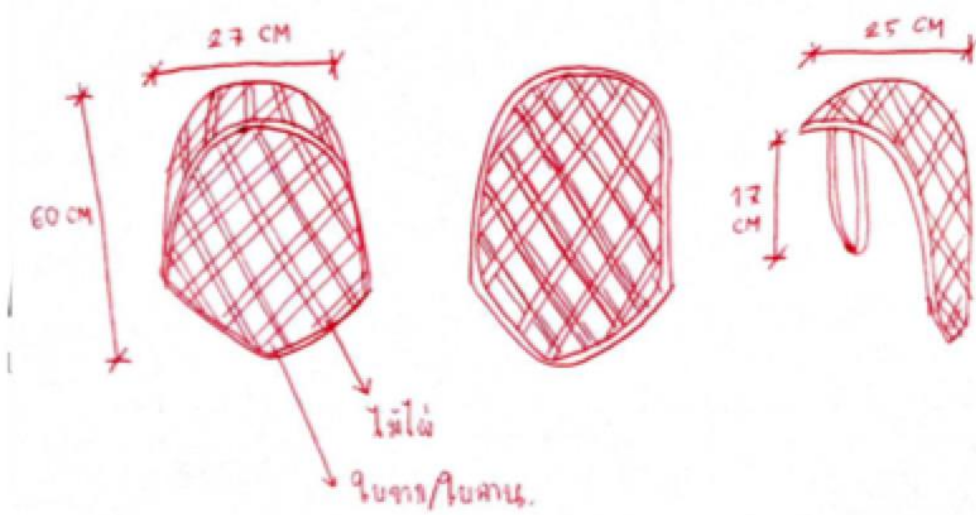
ภาพที่ 4.49 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสุดแดนแสนซึ้ง



+



ร่มหวด



ภาพที่ 4.50 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมจากอัตลักษณ์ในพื้นที่เส้นทางสุดแดนแสนซึ้ง

### การออกแบบ เส้นทางสุดแดนแสนซึ้ง

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ: เส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรม สุดชายขอบเต็มด้วย แรงศรัทธาของวิถีกลุ่มชาติพันธุ์ ด้วยความหลากหลายของพื้นที่ชายขอบทำให้มีความเชื่อมากมาย การเดินทางเส้นทางนี้จึงเปิดประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวัฒนธรรมที่มีความผูกพันกับ ประเพณีทางพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่

การออกแบบอุปกรณ์และเครื่องมือจึงเป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในประเพณีของชาวพุทธ อย่างเช่น ชุดตัดกบาตรเข้า หรือ กระบอกไม้ไผ่สำหรับใส่ดอกไม้เข้าวัด รวมถึงอุปกรณ์ที่จะอำนวยความสะดวกในการเดินทางเช่น หมวกกันแดดกันฝน และกระเป๋า ที่ดึงอัตลักษณ์ของพื้นที่มาใช้

#### **4.4.3 ผลงานสร้างสรรค์ในระยะที่ 2**

ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงระหว่างการเก็บข้อมูล โดยกระบวนการลงพื้นที่กลุ่มชาติพันธุ์ กะเหรี่ยง ผลงานในระยะนี้จึงออกแบบขึ้นเพื่อใช้รวบรวมข้อมูล ร่วมกับจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์จากการวิจัยในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะและการออกแบบ เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ชมโดยสังเคราะห์เป็น ข้อค้นพบ

##### **4.4.3.1 ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 1**

**ชื่อผลงาน: Spiritual**

**เทคนิค: งานไม้, งานจักสาน**


**การคัดเลือกเนื้อหา และการสังเคราะห์รูปทรงจากข้อค้นพบ**

แนวคิดการออกแบบผลงานขั้นที่ 1 ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาในการสร้างสรรค์ จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเป็นข้อมูลหลัก จากการได้สำรวจสถาปัตยกรรมที่พักอาศัยของ กลุ่มชาติพันธุ์มอญ และกะเหรี่ยง ที่ให้สำคัญในความเป็นพุทธศาสนิกชนและมีความเชื่อ ในการนับถือผีและบรรพบุรุษ เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ อย่าง หิ้งพระ ในบ้านของชาวมอญ จะติดหิ้งพระหรือโต๊ะหมู่บูชา ให้อยู่ออกมา นอกตัวบ้าน เพราะมีความเชื่อว่า “พระอยู่ คนละชั้นกับมนุษย์” สืบเนื่องจากเมื่อครั้งที่ชาวมอญ ย้ายถิ่นฐานมาพึ่งใบบุญหลวงพ่อดุตตะในอดีตขณะที่การไฟฟ้าได้สร้างเขื่อนเขาแหลม หลวงพ่อได้ให้ที่ ทั้งภูเขาด้านบนให้กับชาวมอญอาศัยอยู่จึงเกิดความศรัทธาและบูชามากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับ การนับถือศาสนาผีของกลุ่มกะเหรี่ยง เพราะเชื่อว่าการบูชาผีบรรพบุรุษทำแล้วดี บ้านก็จะอยู่เป็นสุข คนในบ้านไม่เจ็บป่วย และตามความเชื่อในพิธีทำบุญที่มีการแห่ตุ้งเปรี๊ยะเป็นกะโตสวรรค์เป็นตัวแทน ส่งบุญไปให้บรรพบุรุษหรือผู้ที่ล่วงลับไปแล้วไปสวรรค์


ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยนำอัตลักษณ์ที่ได้พบเรื่องวัสดุท้องถิ่นที่พบจำนวนมากคือ ไม้ไผ่ นำมาใช้กับเทคนิคการสานลายตุ้ง และงานไม้ ในสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ สะท้อนความหดหู่ โหดร้าย ของการเสียชีวิตของ เหล่าเชลยศึก

◆ Inspiration Mood Board

# “Spiritual”

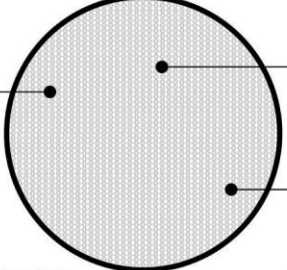






**ห้องพระ**  
ในบ้านของชาวนอญ



ชาวนอญเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความศรัทธาในพุทธศาสนาอย่างเคร่งครัด อย่างประเพณีที่สำคัญคือ การตักบาตรดอกไม้ เพื่อบูชาพระสันทิสนพุทธเจ้า


รูปแบบของบ้านนอญในทางสถาปัตยกรรมจะตั้งตักพระหรือโต๊ะหมู่บูชา ให้ยื่นออกมานอกตัวบ้าน เพราะเป็นความเชื่อว่า “พระอยู่คนละชั้นกับมนุษย์” สืบเนื่องจากเมื่อครั้งที่ชาวนอญย้ายถิ่นฐานมาพึ่งพิงในบึงหลวงพ่อดูดตะไคร่ติดขิมะที่การไฟฟ้าได้สร้างเขื่อนเขาแหลมหรือเขื่อนสิรินธรลงถล่มในปัจจุบัน



**ความรู้สึก**  
ความทรงจำในเส้นทางรถไฟลายมรกต:

ตลอดเส้นทางรถไฟลายมรกต ผ่านแนวภูเขาแม่น้ำ ต้นไม้ที่อุดมสมบูรณ์ของกาญจนบุรี ความโศกเศร้า ผงู ของเหล่าเชลยศึกในการสร้างทางรถไฟไทย-พม่า ค่อยๆจางหายไป เปลี่ยนกับแสงของพระอาทิตย์ที่ขึ้นและตกในแต่ละวัน เปลี่ยนเป็นความทรงจำที่อยู่ในใจของเหล่าญาติมิตรเชลยศึกและกลายเป็นประวัติศาสตร์ที่เป็นมรดกวัฒนธรรมให้คนในปัจจุบันได้เรียนรู้ รับรู้ความสวยงามจากอีกมิติ



**บันทึกศาสนาผี**  
บรรพบุรุษ และธรรมชาติผู้มีบุญคุณ

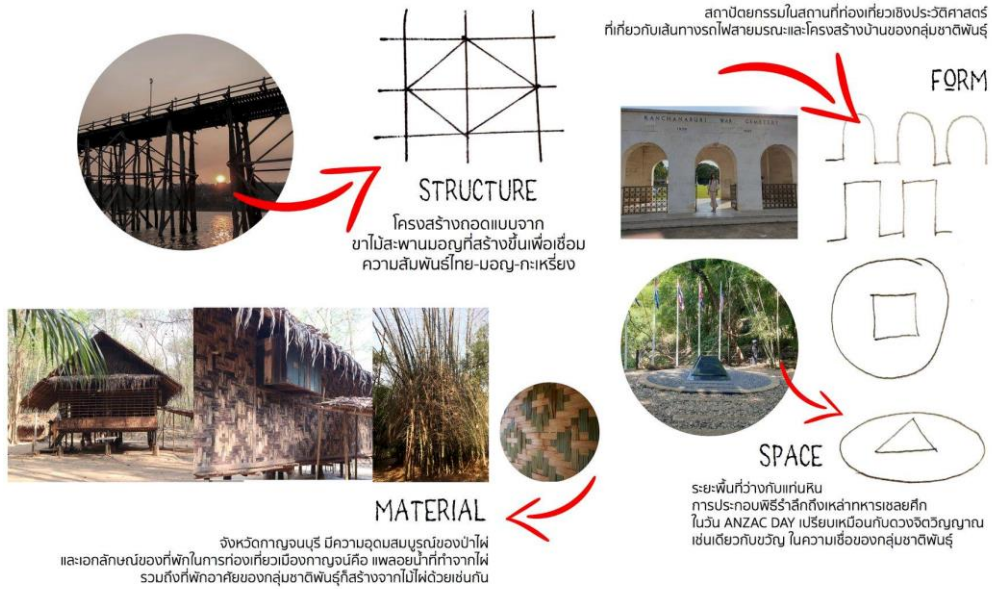
ความเชื่อในการบูชาผีบรรพบุรุษ เพราะเชื่อว่ากตัญญู บ้านก็จะอยู่เป็นสุข คนในบ้านไม่เจ็บไข้และตามความเชื่อในพิธีทำบุญที่มีการเผด็จเบรียมเป็นตะไคร้สวรรค์เป็นตุ๊กตาสูงบุญไปให้บรรพบุรุษหรือผู้ที่ล่วงลับไปแล้วขึ้นสวรรค์

ภาพที่ 4.51 ภาพที่มาของการคัดเลือกเนื้อหาจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1



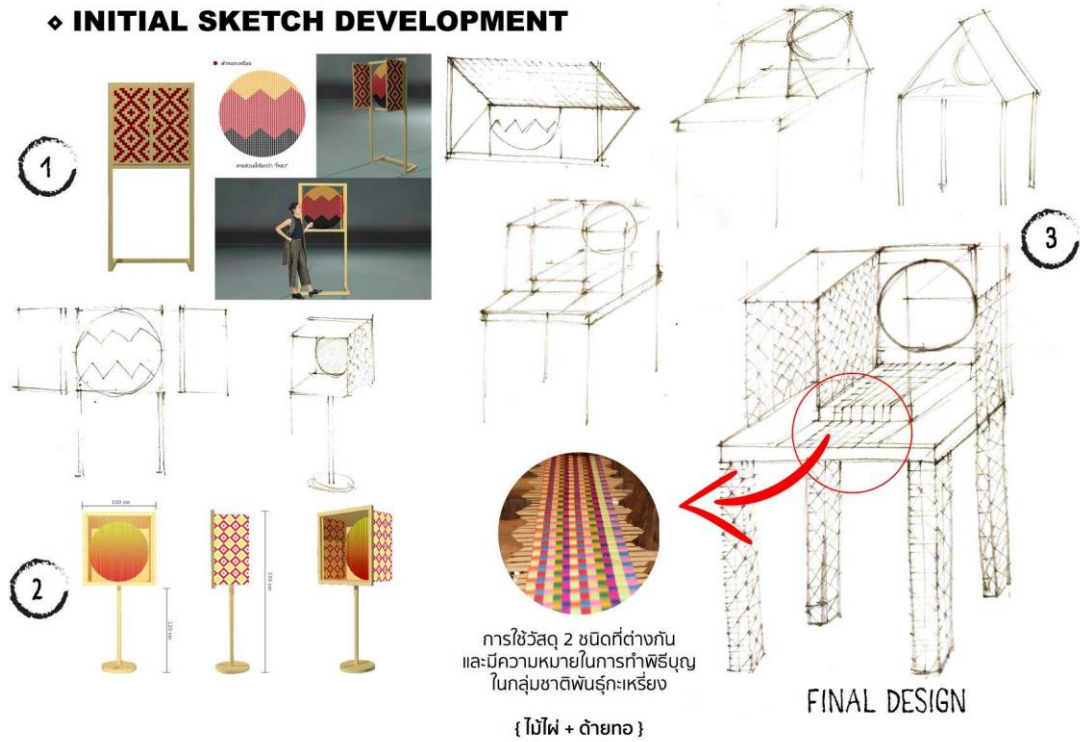
ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

◆ SKETCH



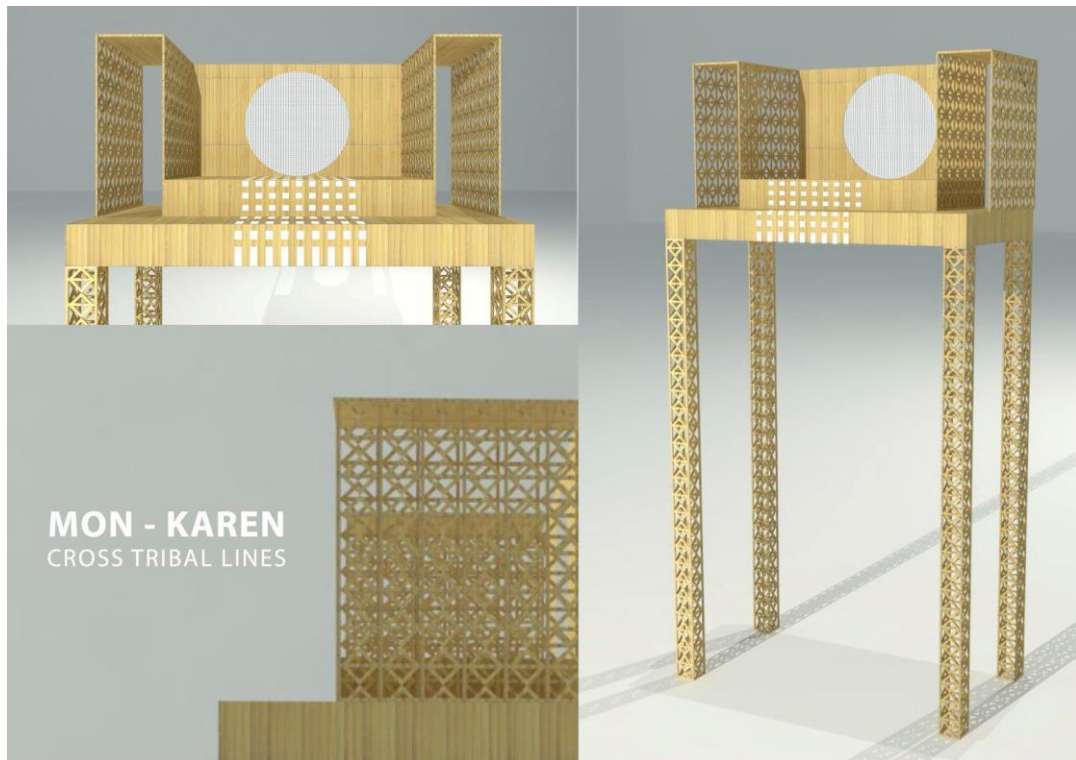
ภาพที่ 4.52 ภาพ Sketch 1

◆ INITIAL SKETCH DEVELOPMENT

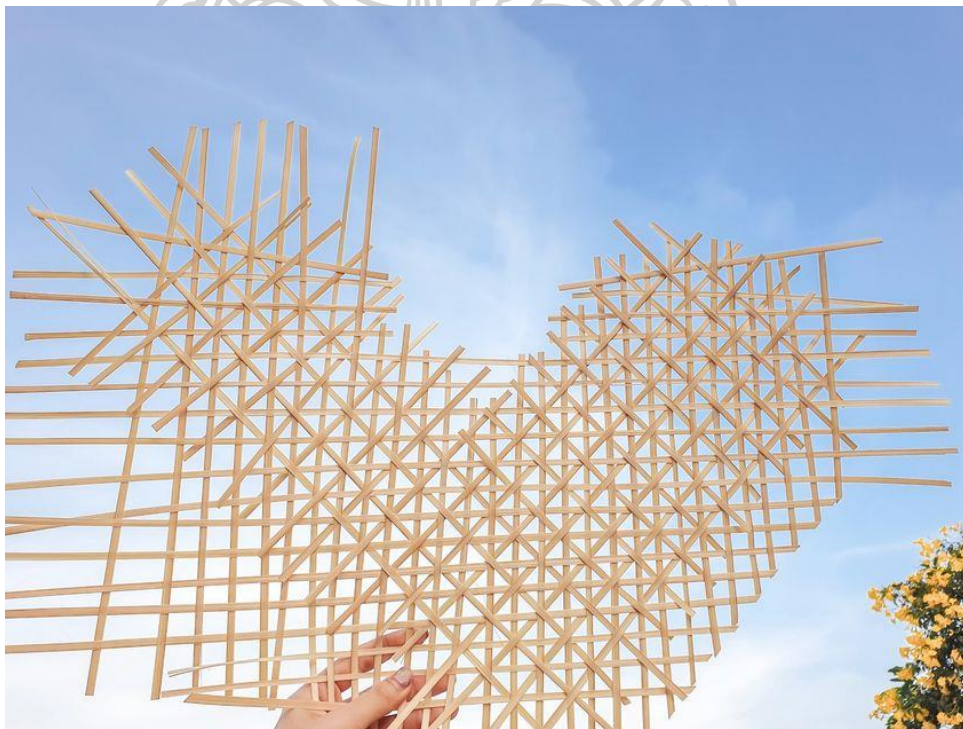


ภาพที่ 4.53 ภาพ Sketch 2

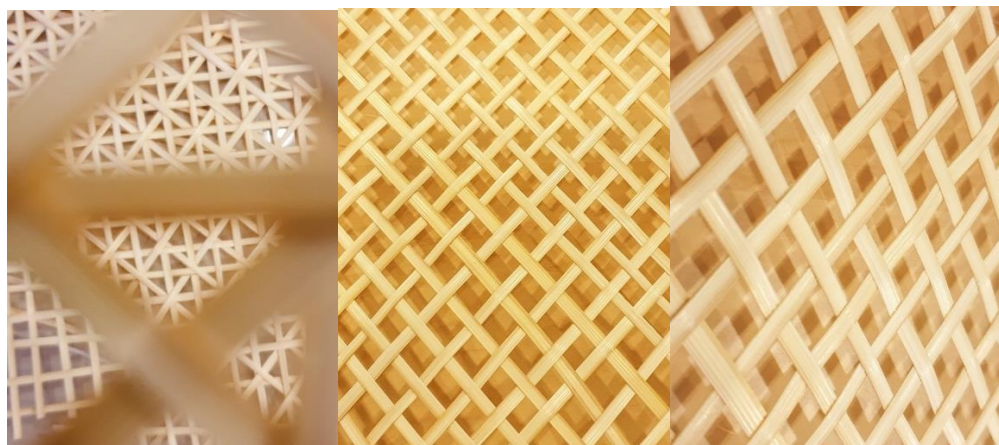




ภาพที่ 4.54 ภาพ Sketch 3



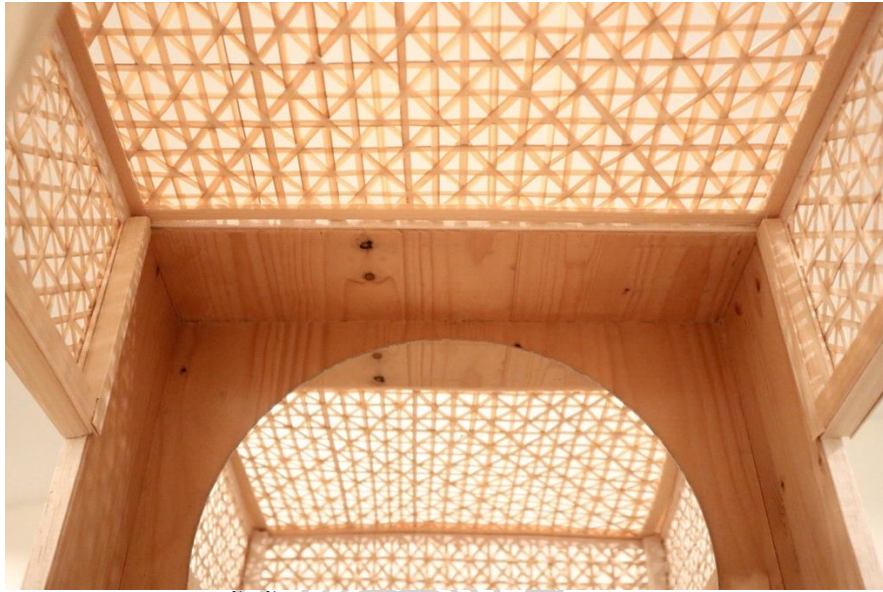
ภาพที่ 4.55 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน



ภาพที่ 4.56 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน



ภาพที่ 4.57 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน



ภาพที่ 4.58 ภาพกระบวนการขึ้นชิ้นงาน



ภาพที่ 4.59 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

- การทดลองผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1  
จัดแสดงผลงาน Spiritual ในนิทรรศการ “ย่ารุ่ง ย่าคำ: พื้นที่บันดาลใจ” ณ ล้ง 1919  
ระหว่างวันที่ 19-29 กรกฎาคม 2563



ภาพที่ 4.60 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.61 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.62 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ

#### 4.4.3.2 ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 2

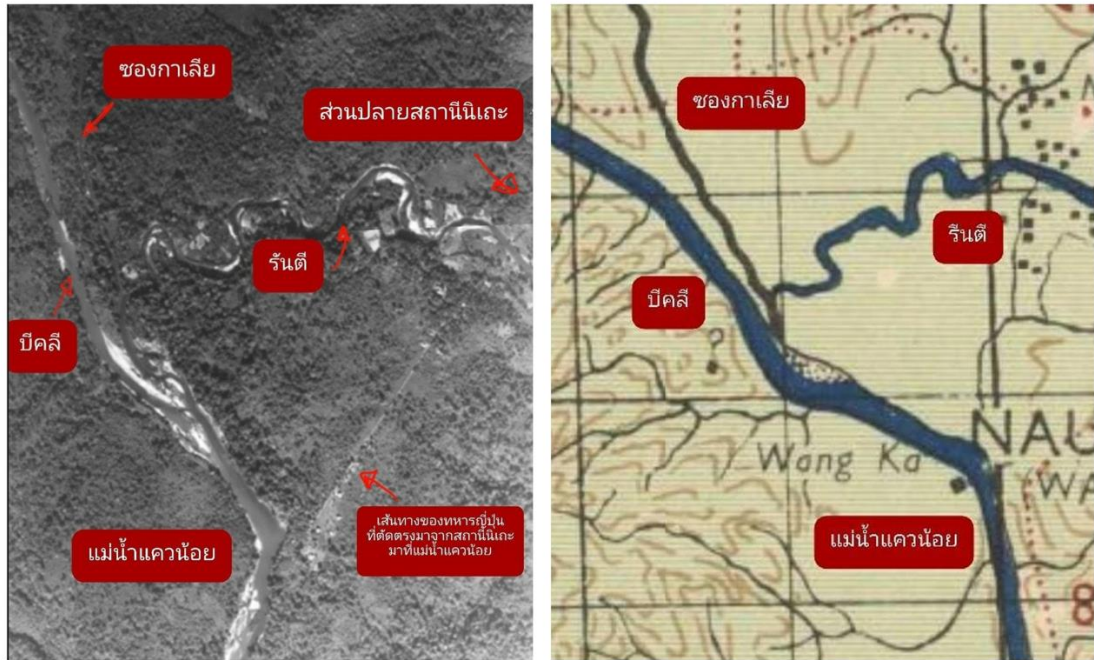
ชื่อผลงาน: Release

เทคนิค: งานไม้ไผ่, งานกระดาษ

การคัดเลือกเนื้อหา และการสังเคราะห์รูปทรงจากข้อค้นพบ

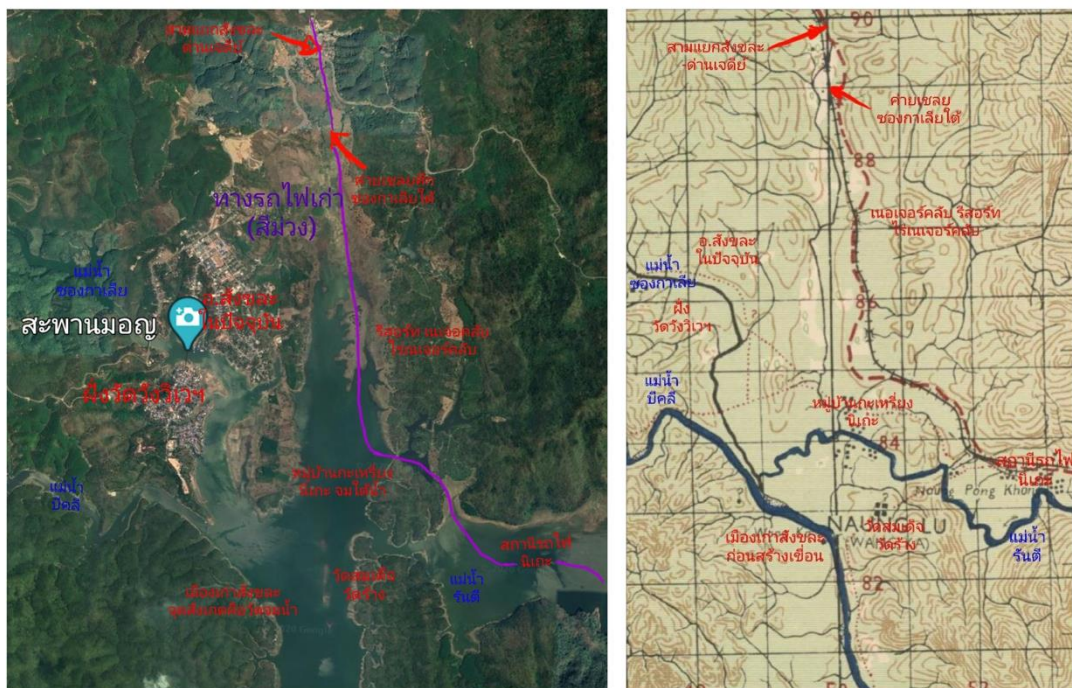
แนวคิดการออกแบบผลงานขั้นที่ 2 ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาในการสร้างสรรค์จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลและการทบทวนวรรณกรรมเป็นข้อมูลหลัก นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่ถอดอัตลักษณ์มาจากประเพณีลอยเรือสะเดาะเคราะห์ของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ เนื่องจากพบว่าเป็นประเพณีที่กลุ่มชาติพันธุ์มอญให้ความสำคัญและจัดงานใหญ่เป็นประจำทุกปี ซึ่งมีความเชื่อว่า เมื่อครั้งพระเจ้าธรรมเจดีย์ขึ้นครองราชย์ปกครองอาณาจักรมอญ เมืองหงสาวดี พระองค์ทรงเห็นพระภิกษุสามเณรในเมืองหงสาวดี มีความประพฤติย่อหย่อนต่อพระธรรมวินัย พระพุทธศาสนาในเมืองมอญเกิดมลทินต่างพร้อยมากมาย จึงมีพระราชประสงค์จะสังคายนาพระพุทธศาสนาในเมืองมอญเสียใหม่ เพื่อชำระหมู่พระภิกษุสงฆ์ให้มีความบริสุทธิ์ พระเจ้าธรรมเจดีย์มีพระราชโองการรับสั่งให้พระภิกษุสามเณรในเมืองมอญลาสิกขาเสียทั้งหมดทั้งประเทศ แล้วทรงส่งปะชาวถือศีล 8 คนหนึ่ง ซึ่งก็คืออดีตพระเถระผู้ทรงพระไตรปิฎก ทรงความรู้ ตั้งมั่นในศีล ที่พระองค์มีคำสั่งให้ลาสิกขามาถือศีล 8 เป็นปะชาวนั้นเอง ออกเดินทางไปยังประเทศศรีลังกา เพื่อให้ไปถือการอุปสมบทเป็นพระภิกษุมาใหม่จากคณะสงฆ์ในประเทศศรีลังกา เสร็จแล้วให้เดินทางกลับมาเป็นอุปัชฌาย์อาจารย์ บวชให้แก่คนมอญในเมืองมอญเสียใหม่ คณะของปะชาวนี้นี้ เมื่อเดินทางถึงประเทศศรีลังกาได้รับการอุปสมบทแล้วก็เดินทางกลับ ในระหว่างทางที่เดินทางกลับนั้น เรือสำเภาลำหนึ่งในจำนวนสอง ลำโดนพายุพัดให้หลงทิศไป ส่วนอีกลำหนึ่งเดินทางมาถึงเมืองหงสาวดีโดยปลอดภัย เมื่อทราบถึงพระกรรมของพระเจ้าธรรมเจดีย์ พระองค์จึงมีรับสั่งให้ทำเรือจำลองขึ้นมา ช่างในบรรจุด้วยของเช่นไหว้บูชาเหล่าเทวดาทุกหมู่เหล่า ด้วยเครื่องเช่นไหว้นั้น ให้เหล่าเทวดาทั้งหลาย ที่ดูแลพื้นดินก็ดี ที่ดูแลพื้นน้ำก็ดี ที่ดูแลพื้นอากาศก็ดี ได้มาช่วยปิดเป้าให้เรือสำเภาที่หลงทิศไปนั้น ได้เดินทางกลับมาโดยปลอดภัย หลังจากที่พระองค์ทรงทำพิธีสะเดาะเคราะห์แล้วไม่กี่วัน เรือที่หลงทิศนั้นก็เดินทางกลับมาถึง เมืองหงสาวดีโดยปลอดภัย ชาวมอญจึงถือเอาเหตุการณ์นี้ทำพิธีลอยเรือสะเดาะเคราะห์ในช่วงกลางเดือน 10 ของทุก ๆ ปี สืบต่อกันมาตราบจนปัจจุบันนี้

ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยนำอัตลักษณ์ที่ได้พบเรื่องวัสดุท้องถิ่นที่พบจำนวนมากคือ ไม้ไผ่ นำมาออกแบบการขึ้นรูปทรงให้คล้ายเรือ ในสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับเส้นทางรถไฟสายมรณะ จะเห็นได้จากรูปที่ 4.61 และ 4.62 การตั้งของสถานีนี้เกาะอยู่ในบริเวณแม่น้ำรันตี ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับแม่น้ำ 3 สาย: ของกาเลีย ปิคลี รันตี เพราะในประเพณีลอยเรือสะเดาะเคราะห์ชาวบ้านจะปล่อยเรือไปในจุดที่แม่น้ำ 3 สายบรรจบกัน



ที่มาภาพ: Thai Burma Railway ทางรถไฟสายมรณะ: Facebook Fan page

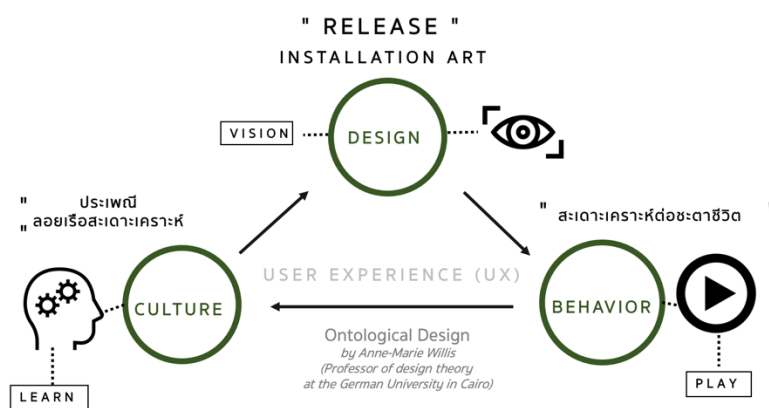
ภาพที่ 4.63 ภาพแผนที่เปรียบเทียบที่ตั้งของสถานีเกาะในพื้นที่อ.สังขละบุรี



ที่มาภาพ: Thai Burma Railway ทางรถไฟสายมรณะ: Facebook Fan page

ภาพที่ 4.64 ภาพแผนที่เปรียบเทียบเส้นทางรถไฟสายมรณะก่อนสร้างเขื่อน ในบริเวณแม่น้ำ 3 สายบรรจบกัน

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิด Ontological Design ในส่วนการสร้างประสบการณ์ User Experience (UX) มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้ที่มีส่วนร่วมได้รับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมได้อย่างง่ายและรวดเร็วผ่านรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์



ภาพที่ 4.65 กระบวนการออกแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมอย่างง่ายและรวดเร็ว



ภาพที่ 4.66 ภาพที่มาของการคัดเลือกเนื้อหาจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2



ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

CONCEPTUAL DESIGN



FORM

ถอดรูปรองมาจากโครง  
เรือไม้ที่ใช้ประกอบพิธีกรรม  
ประเพณีลอยเรือสะเดาะเคราะห์



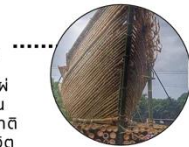
"สะเดาะเคราะห์ ต่อชะตาชีวิต"

FUNCTION



MATERIAL

ความอุดมสมบูรณ์ของป่าไฟ  
จ.กาญจนบุรี ทำให้ชาวบ้าน  
มีวิถีที่ใช้ทรัพยากรธรรมชาติ  
อย่างรู้คุณค่าในการดำรงชีวิต  
และการดัดแปลงสร้างสิ่งต่างๆ  
โดยไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

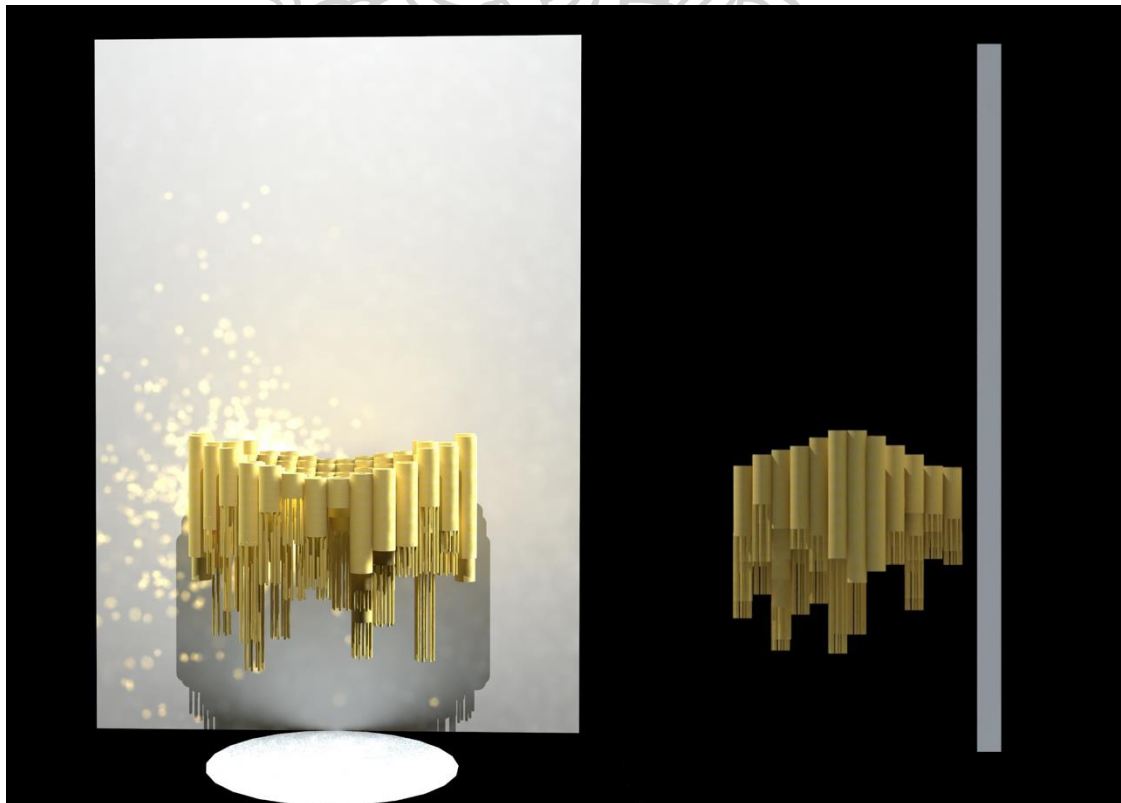


SPACE

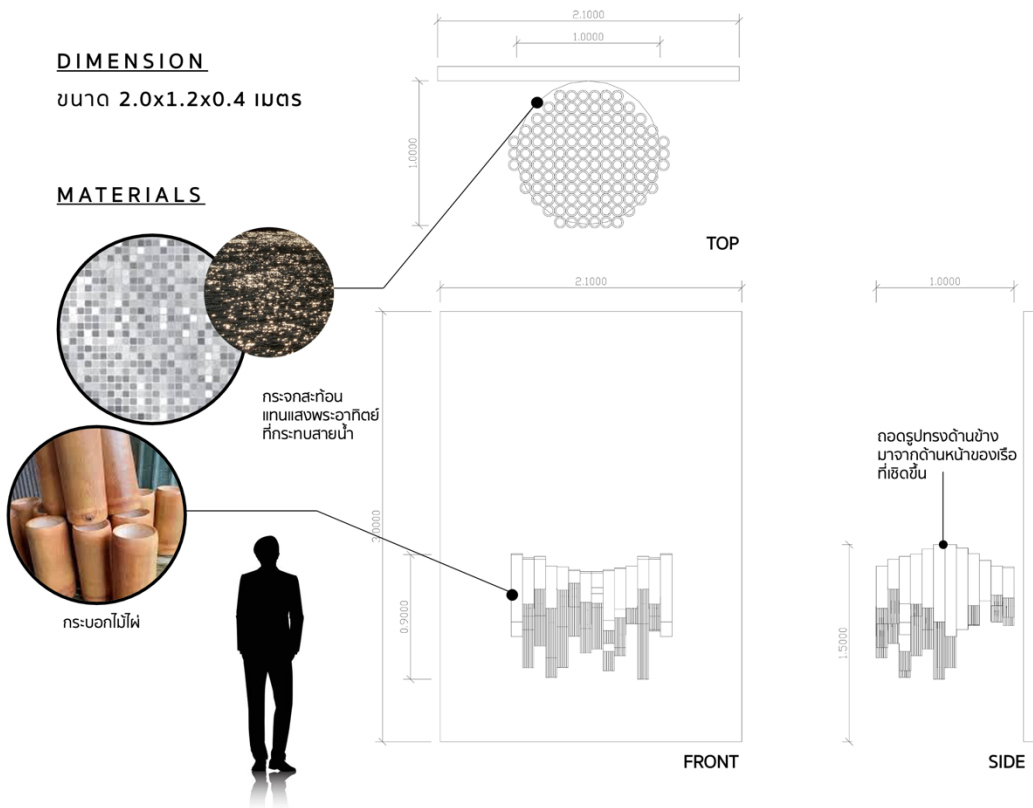
การลอย  
ในขั้นตอนการลากเรือสะเดาะเคราะห์  
ให้ลอยกลางแม่น้ำสามประสบเพื่อบูชาทวดตา



ภาพที่ 4.67 ภาพแนวความคิดการออกแบบ



ภาพที่ 4.68 ภาพ Sketch 2

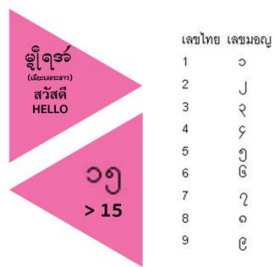
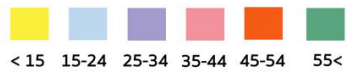


ภาพที่ 4.69 ภาพ Sketch 3

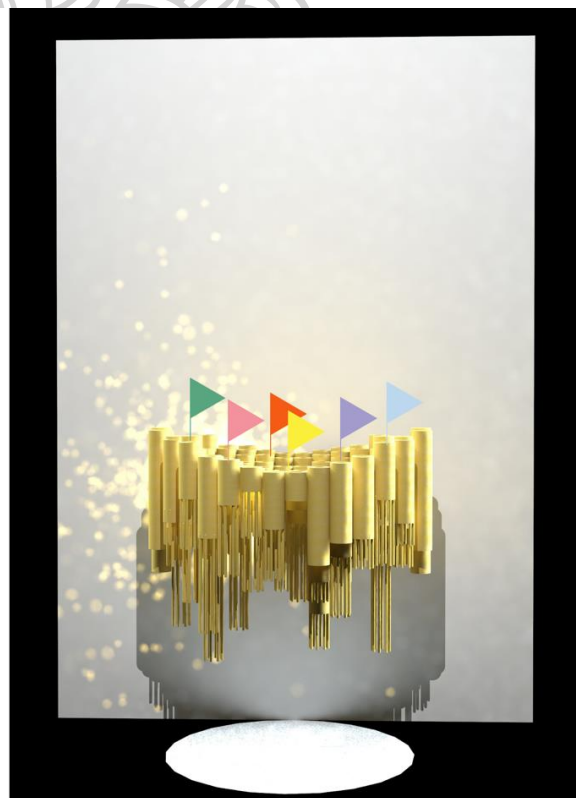
สะเดาะเคราะห์กัน...

เก็บข้อมูลผู้เข้าชมงาน

ช่วงอายุตามหลักประชากรศาสตร์  
ความสามารถในการเดินทาง



" ฟ้าดูมาประดับเรือ "



ภาพที่ 4.69 ภาพ Sketch 3



ภาพที่ 4.70 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

- การทดลองผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1  
จัดแสดงผลงาน Spiritual ในนิทรรศการ “หลงเสน่ห์” ณ พิพิธภัณฑ์บ้านเจ้าพระยา



ภาพที่ 4.71 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.72 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.73 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.74 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ



ภาพที่ 4.75 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ

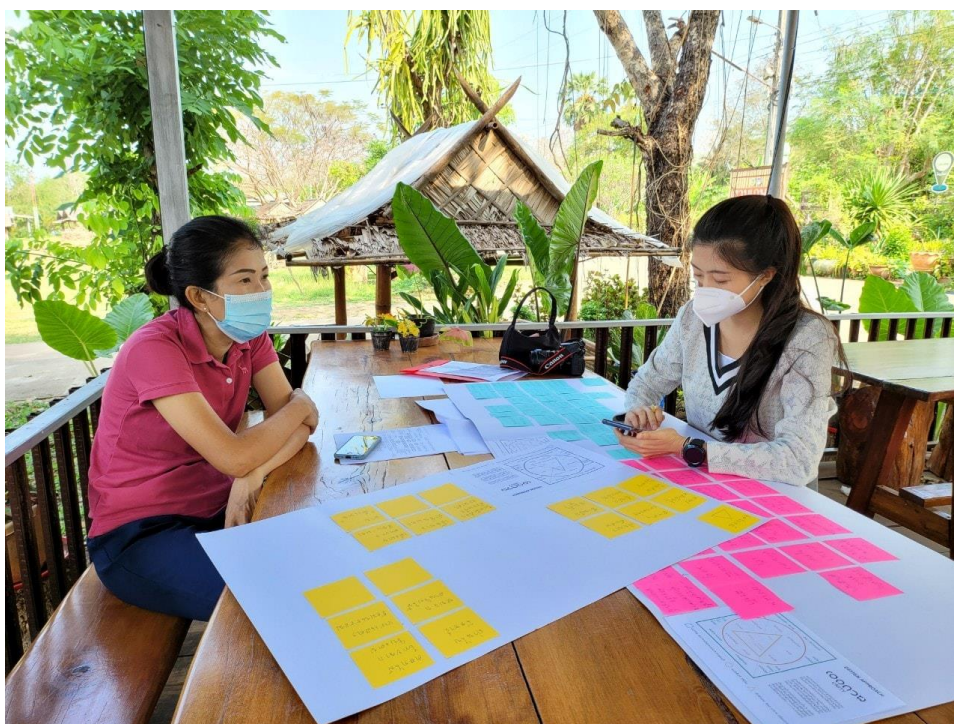


ภาพที่ 4.76 ภาพผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ

#### 4.4.4 ผลงานสร้างสรรค์ในระยะที่ 3

ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงระหว่างการเก็บข้อมูล โดยกระบวนการลงพื้นที่กลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง ผลงานในระยะนี้จึงออกแบบขึ้นเพื่อใช้รวบรวมข้อมูล ร่วมกับจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์จากการวิจัยในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะและการออกแบบ เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ชมโดยสังเคราะห์เป็นข้อค้นพบ

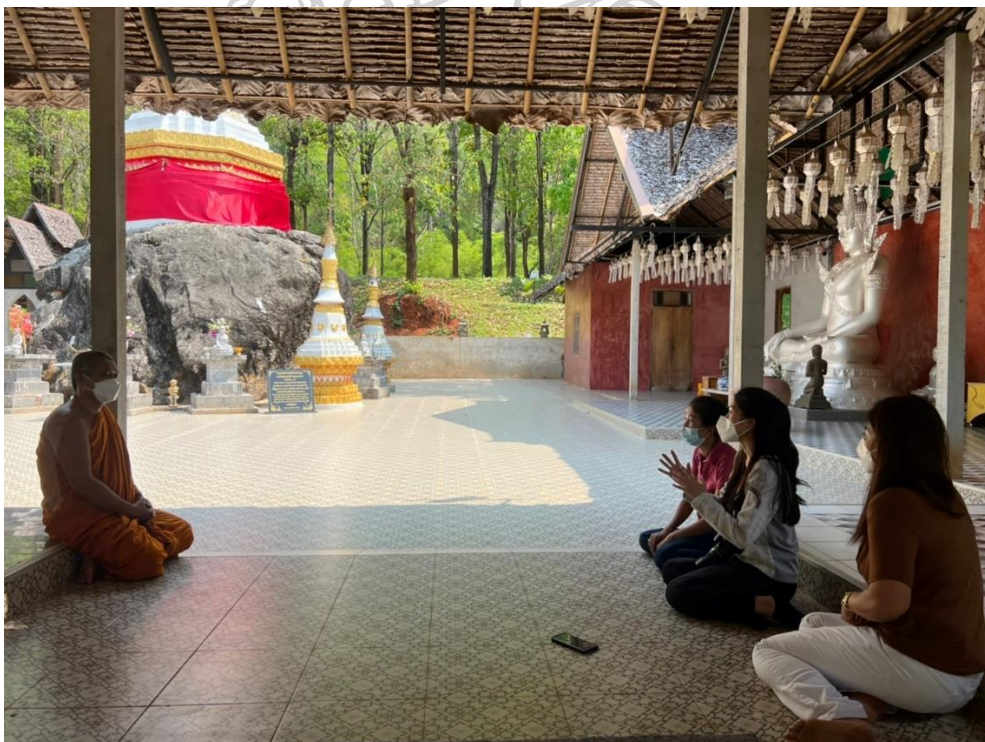
หลังจากที่ได้ออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว 4 เส้นทางแล้วนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือก 2 พื้นที่ในการทดลองกิจกรรมการท่องเที่ยว คือ อ.ไทรโยค และอ.ทองพูนภูมิ เนื่องจากทั้ง 2 เส้นทางมีความน่าสนใจในพื้นที่ที่มีจุด Unseen ในบริเวณเส้นทางรถไฟสายมรณะเป็นเส้นทางใหม่ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่กับกลุ่มสำรวจและประชุมการจัดกิจกรรมขอความร่วมมือกับคนในพื้นที่เพื่อทดลองการจัดบริการความเป็นเจ้าบ้านเมื่อนักท่องเที่ยวมาเยือน จะอธิบายต่อไปในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 2 ในระยะที่ 3



ภาพที่ 4.77 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับผู้ใหญ่บ้านพองกะ อ.ไทรโยค



ภาพที่ 4.78 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับผู้ใหญ่บ้านพองกะ อ.ไทรโยค



ภาพที่ 4.79 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับเจ้าอาวาสวัดพุทธะเคียน อ.ไทรโยค





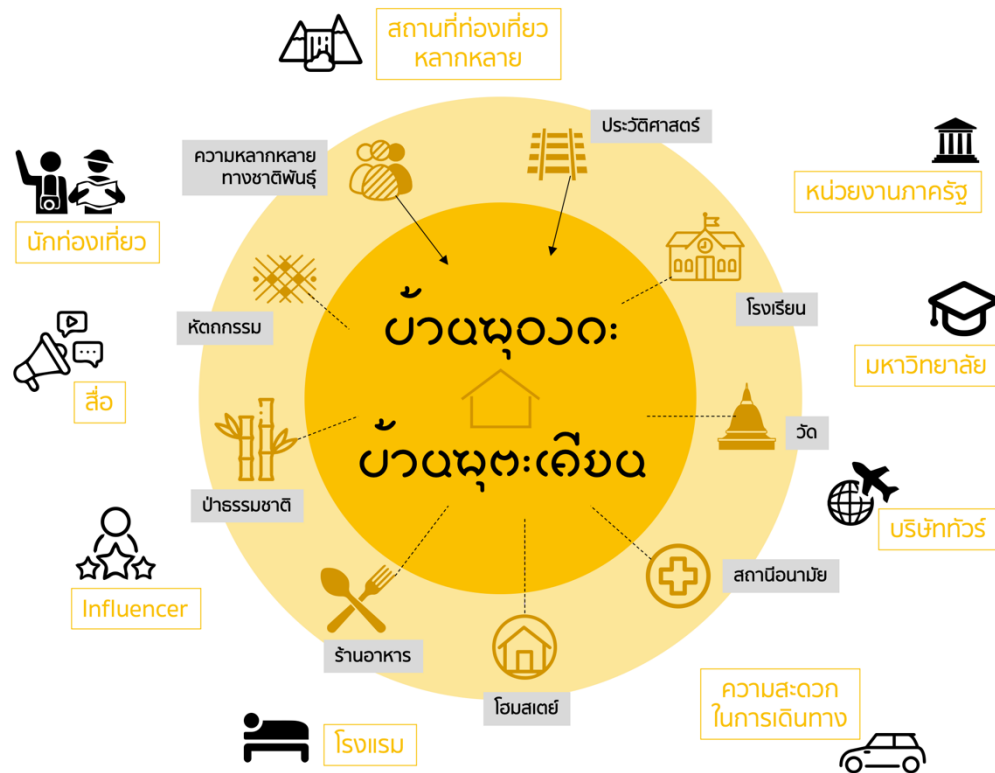
ภาพที่ 4.80 ภาพการลงพื้นที่สำรวจเส้นทาง อ.ไพรโยค



#### 4.4.4.1 ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน: เส้นทางท่องเที่ยวสถานีกกลางเขา อ.ไทรโยค

การคัดเลือกเนื้อหา และการสังเคราะห์รูปทรงจากข้อค้นพบ



ภาพที่ 4.81 เครือข่ายองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ของพื้นที่ที่ผู้วิจัยเลือกเป็นพื้นที่ในการทดลองกิจกรรม ณ บ้านพองกะ และบ้านพุตะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี

จากการคัดเลือกพื้นที่ทดลองกิจกรรมเพื่อการวิจัยกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตำบลท่าเสา อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า พื้นที่บ้านพองกะ และบ้านพุตะเคียน มีศักยภาพด้านทุนวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งและมีร่องรอยเส้นทางรถไฟสายมรณะหลงเหลืออยู่ที่วัดพุตะเคียน อีกทั้งวัดพุตะเคียน ยังเป็นสถานที่ที่สามารถเข้าไปเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเส้นทางรถไฟสายไทย-พม่า เพราะมีการพบชิ้นส่วนของรางและรถไฟในพื้นที่ อีกทั้งวัดพุตะเคียนยังเป็นศูนย์รวมจิตใจและรวมตัวกันของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มักจะเข้ามาจัดประเพณีตามความเชื่อตลอดทั้งปี ผนวกกับสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด 19 (COVID-19) ระบบเศรษฐกิจโลก รวมถึงอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง อย่างไรก็ตาม หลังจากเกิดวิกฤตโรคระบาดอย่างต่อเนื่องทำให้ความต้องการการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นเนื่องจากนักท่องเที่ยวไม่สามารถเดินทางข้ามประเทศได้

เพราะมีเงื่อนไขในการเดินทางมากขึ้น จึงเป็นโอกาสที่ดีในการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวในท้องถิ่นที่นักท่องเที่ยวภายในจังหวัดดังกล่าวหรือจากจังหวัดใกล้เคียงสามารถเดินทางมาท่องเที่ยวได้

ด้วยศักยภาพด้านการท่องเที่ยวระดับจังหวัดและระดับอำเภอของพื้นที่กรณีศึกษา มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและหลากหลายในพื้นที่อำเภอไทรโยคที่มีเส้นทางเชื่อมต่อไปยังแหล่งท่องเที่ยวในบริเวณใกล้เคียงและสร้างเส้นทางท่องเที่ยวทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ในพื้นที่ยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นในด้านทรัพยากรธรรมชาติตามทิวทัศน์ โดยมีจุดขายของวัฒนธรรมชาติพันธุ์และวิถีชีวิตที่โดดเด่นผสมผสานกับวิถีชีวิตไทยและประเทศเพื่อนบ้านรวมทั้งกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่อย่างกลมกลืน



ภาพที่ 4.82 ร่องรอยรางรถไฟสายมรณะ หลังวัดพุทธะเคียน

### การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาเบื้องต้นของการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่บ้านพองกะและบ้านพุทธะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี การออกแบบบริการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอนี้เป็นผลลัพธ์ของวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 โดยใช้หลักการออกแบบบริการและการสังเคราะห์ข้อมูลที่นำเสนอก่อนหน้านี้ มี 3 ตัวแปรที่มีความสำคัญเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ ได้แก่ พื้นที่พหุวัฒนธรรม นักท่องเที่ยว (คนนอกพื้นที่) และชุมชน (คนในพื้นที่)

มิติด้านพื้นที่ จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า พื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะมีความหลากหลายทั้งทรัพยากรทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม จึงทำให้มีรูปแบบ

กิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย และเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่หากแต่ไม่ทั่วถึงกับทุกพื้นที่ พบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจ.กาญจนบุรี มักจะเลือกเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงนำกระบวนการออกแบบมาเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวและออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวให้พื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางทุนวัฒนธรรม บ้านพองกะ และพุตะเคียน เป็นต้นแบบของการสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยดึงอัตลักษณ์ที่มีอยู่ในพื้นที่มาใช้เป็นองค์ประกอบในกิจกรรม เพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ และให้พื้นที่ชุมชนสามารถจัดการพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืน

มิตินักท่องเที่ยว (คนนอกพื้นที่) จากการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พบว่านักท่องเที่ยวจัดอยู่ในประเภทรักสนุก มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่มีความสนใจในองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ เช่น ธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิต องค์ประกอบเหล่านี้จะถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้ได้รับประสบการณ์ที่ดี ภายใต้ความต้องการของนักท่องเที่ยวจริง ความต้องการของตลาดจริง ในบริบทพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

มิตินักท่องเที่ยว (คนในพื้นที่) จากการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พบว่าคนในพื้นที่โดยเฉพาะในชุมชน มีศักยภาพและมีความพร้อมของการเป็นเจ้าบ้านที่ดี มีความเป็นผู้นำ เปิดรับนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่ เพื่อที่เป็นการหารายได้และได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ผ่านการได้สัมผัสอย่างภูมิใจ โดยนำผลสรุปที่ได้มาใช้ในการออกแบบแนวคิดเพื่อกำหนดรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่กรณีศึกษาครั้งนี้

### **การออกแบบการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม**

พื้นที่บ้านพองกะ บ้านพุตะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี

#### **สภาพทางสังคม**

บ้านพองกะ และบ้านพุตะเคียน มีลักษณะพิเศษ เนื่องด้วยเรื่องของเชื้อชาติที่มีความหลากหลายชาติพันธุ์ มีทั้งชนชาติมอญ กะเหรี่ยง ไทย พม่า ญวน ส่วย ทวาย พวน อาศัยอยู่ร่วมกัน มีวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนาที่แตกต่างกัน แต่ก็มีประเพณีที่เอื้อต่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข แม้จะมีความแตกต่างแต่อยู่ร่วมกันได้



ภาพที่ 4.83 วัดพุทธะเคียน  
(ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)

ชื่อของหมู่บ้านพองกะมาจากในสมัยก่อน มีชาวกะเหรี่ยงเข้ามาตั้งถิ่นฐาน มีหัวหน้ากลุ่มชื่อว่า นาย 'องกะ' และนายองกะได้ค้นพบพุน้ำ ซึ่งเป็นตาน้ำผุดที่มีน้ำตลอดปีของที่นี่เป็นคนแรก พุน้ำแห่งนี้เสมือนเป็นเส้นเลือดใหญ่ที่หล่อเลี้ยงผู้คนทุกชีวิตในหมู่บ้านพองกะมาจนถึงปัจจุบัน ชาวบ้านจึงให้เกียรติโดยการตั้งชื่อว่า 'พองกะ' ซึ่งกลายมาเป็นชื่อหมู่บ้านมาถึงปัจจุบัน บ้านพองกะมีจุดเด่นเรื่องการทำเกษตรผสมผสานเนื่องจากมีผู้ใหญ่บ้านที่มีความรู้นำมาประยุกต์ใช้กับพื้นที่ ทั้งผักและผลไม้ที่มีคุณภาพ ส่งออกและเปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร ส่วนบ้านพุทธะเคียนจะเด่นเรื่องวัฒนธรรมชาติพันธุ์ กลุ่มชาติพันธุ์มักจะร่วมทำกิจกรรมประกอบประเพณีที่วัดพุทธะเคียน เหมือนเป็นศูนย์รวมการทำกิจกรรมร่วมกันใน



ภาพที่ 4.84 บ้านพองกะ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)

### ประเพณี

เนื่องจากมีผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์มาอยู่ร่วมกัน จึงมีประเพณีที่หลากหลาย อย่างประเพณีที่มีเฉพาะในท้องถิ่น เช่น ประเพณีทำบุญต้นน้ำ เป็นประเพณีที่ชาวบ้านสืบทอดต่อกันมาหลายสิบปี ในหมู่บ้านพองกะมีชาวมอญ ซึ่งต้องเรียกว่าพี่น้องไทยมอญ อาศัยอยู่เยอะ คนที่มาเที่ยวมาเยี่ยมเยียนบ้านพองกะจึงจะได้ไปสัมผัสวิถีชาวมอญท้องถิ่นซึ่งมีประเพณีต่างๆ ตลอดทั้งปี อย่างเช่น ประเพณีทุกคตะทาน ออกเสียงอย่างมอญว่า “ตึกกะตะต่าน” เป็นธรรมเนียมปฏิบัติสำหรับชาวบ้านที่ต้องการทำบุญเลี้ยงพระที่บ้านตนเอง แสดงความประสงค์ เขียนชื่อตนเองลงในสลากพร้อมกับชาวบ้าน แล้วนิมนต์พระสงฆ์จับสลาก เมื่อถึงวันนัดหมายก็จะมารับพระสงฆ์จากวัดไปสวดมนต์ฉันเพลเรียงไปตามลำดับในสลาก เป็นการตัดปัญหาพระสงฆ์อาภรณ์นิมนต์เฉพาะบ้านผู้มีอันจะกิน อุบายนี้ทำให้ทั้งคนรวยคนจนมีโอกาสมอบบุญเสมอกัน หรือ ประเพณีเทินหม้อ จะจัดขึ้นในเดือนสิงหาคม เพื่อเป็นการทำบุญเสริมบารมีให้ตัวเองทั้งในชาตินี้และชาติหน้า โดยผู้หญิงจะนำหม้อดินบรรจุน้ำขึ้นเทินบนศีรษะและรำรำกันอย่างสนุกสนานและสวยงาม ประเพณีบุญหม้อนินิ เดือน 9 สิงหาคม เป็นเดือนแห่งการเก็บทรัพย์ มีประเพณีบุญหม้อนินิ จัดขึ้นในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 9 ชาวบ้านจะทำบุญด้วยการถวายหม้อนินิ คือ บรรจุกุ้งเตุทาน ตามแต่ต้องการจะถวายพระลงในหม้อ เพื่อเป็นการฝังขุมทรัพย์ คือบุญนี้ไว้เพื่อตนจะได้ใช้ในสัมปรายภพ ผลบุญที่ทำไว้จะส่งผลให้ได้ความสุขกาย สุขใจ ประเพณีลอยเรือสะเดาะเคราะห์ เป็นการบูชาเทวดา ด้วยการต่อเรือจากลำไม้ไผ่ขนาดใหญ่ สำหรับร่วมสะเดาะเคราะห์เพื่อต่ออายุและจุดเทียนอธิษฐานขอให้สิ่งไม่ดีหลุดพ้นไปจากชีวิตของผู้ร่วมทำบุญ พร้อมเครื่องเช่นไหว้วากหวานทั้ง 9 อย่าง มาลงเรือ เพื่อนำไปลอยกับเรือ



ภาพที่ 4.85 ประเพณีเทินหม้อ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)

### อาหารหลากวัฒนธรรม

อาหารที่เป็นอาหารพื้นถิ่นที่มีความโดดเด่นมาก มีทั้ง หมูร้า ท่อหมกมอญ ขนมนจีน หยวกกล้วย ข้าวมันมะพร้าว ผักหวานป่า แกงมัสมั่นร้า น้ำพริกจิ้งหรีด ขนมไข่นา ต้มเประหน่อไม้ เห็ดโคน น้ำพริกตะไคร้ น้ำพริกกะท้อน กะบองจ้อ และสินค้าชุมชน ซึ่งมีพืชผัก มะม่วงหาวมะนาวโห่ แซ่อ้อม มะขามแซ่อ้อม มะขามป้อมแซ่อ้อม กล้วยฉาบ เผือกฉาบ ไข่เค็ม น้ำพริกแกง ที่ชุมชนได้เก็บเกี่ยวผลตามฤดูกาลมารังสรรค์อาหารชาติพันธุ์ที่มีความผสมผสานอาหารไทย รวมทั้งมีขนมกำไร ขนมหองโย๊ะ หรือมอญเรียกว่า สะเปรียงาก หรือเรียกได้อีกชื่อว่า ขนมหแดง



ภาพที่ 4.86 วิธีการทำขนมทองโย๊ะ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)

### ที่อยู่อาศัย

ปัจจุบันที่อยู่อาศัยมีทั้งบ้านที่ทำจากไม้ไผ่ ซึ่งเป็นไม้ที่มีจำนวนมากในพื้นที่กาญจนบุรี และบ้านที่ทำจากปูน ซึ่งบ้านที่ก่อสร้างด้วยปูน แสดงให้เห็นถึงฐานะ โดยคนในหมู่บ้านจะเรียกกลุ่มนี้ว่า มอญไฮโซ ซึ่งเกิดจากนิสัยการเก็บหอมรอมริบจนมีเงินในการสร้างบ้านด้วยตนเองได้

### เครื่องแต่งกาย

จากการสำรวจที่พบเห็นคือกลุ่มชาติพันธุ์ชาวมอญจะออกมาใช้ชีวิต และต้อนรับนักท่องเที่ยว ส่วนกลุ่มชาติพันธุ์อื่นจะชอบใช้ชีวิตแบบเรียบง่ายและชอบความเป็นส่วนตัว ภาพจำเมื่อเดินทางไปเจอจึงเห็นชาวมอญใส่ชุดเครื่องแต่งกายชาติพันธุ์ โดยลายผ้าถุงคือลายลำแพน โทนสีขาว-แดง

### อุปกรณ์ เครื่องมือ

อุปกรณ์ เครื่องมือ แต่เดิมนั้นจะทำเองด้วยมือจากวัสดุในท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ ไม้ ใบไม้ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ซึ่งส่วนใหญ่จะนำไม้ไผ่มาจักสานทำเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันตั้งแต่ชิ้นเล็กถึงชิ้นใหญ่ เช่น หมวก ตะกร้า โต๊ะ เก้าอี้ บ้านเรือน เป็นต้น ซึ่งก็จะมีทั้งงานที่สานละเอียดและไม่ละเอียดขึ้นอยู่กับประโยชน์ใช้สอย และมีการผสมผสานวัสดุโดยการเลือกใช้ตามคุณสมบัติวัสดุเช่น ไม้ไผ่ทำโครงสร้าง และใช้ใบตองตึงเย็บทับซ้อนกันให้มีความหนาเพื่อไม่เวลาที่ฝนตก น้ำซึมลงมาได้ ทำเป็นหลังคาบ้าน เป็นต้น







ภาพที่ 4.87 อุปกรณ์ เครื่องมือ ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติในพื้นที่ (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)

การนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ในพื้นที่บ้านพองกะ บ้านพุตะเคียน ของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ภายใต้การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดอัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม สามารถอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 4.6 การวิเคราะห์การแสดงออกของวิถีชาติพันธุ์มอญภายใต้การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการท่องเที่ยว

อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญ	สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม	นิยาม
ที่อยู่อาศัย 		ความเชื่อจากความศรัทธา
อาหาร 		การเรียนรู้สิ่งใหม่
เครื่องแต่งกาย 		การอยู่ร่วมแบบผสมผสาน
อุปกรณ์ เครื่องมือ 		การอยู่กับธรรมชาติ

จากตาราง 4.6 การวิเคราะห์การแสดงออกของวิถีชาติพันธุ์มอญภายใต้การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่าการนำเสนอหรือแสดงออกอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญมีความแตกต่างกันอยู่บ้างระหว่างการใช้ชีวิตปกติและการใช้ชีวิตในบริบทของการท่องเที่ยว ภาพตัวแทนของความเป็นมอญในแต่ละการปฏิสัมพันธ์หรือในแต่ละสถานการณ์จึงแตกต่างกันจากรายละเอียดที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญภายใต้การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการท่องเที่ยวและการใช้ชีวิตปกตินั้นมีกระบวนการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่มีลักษณะร่วมกันคือ

1. การนิยามความเป็นมอญภายใต้บริบทที่เข้ามาเกี่ยวข้อง

2. การเลือกสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญหรือความเป็นมอญตามคำนิยามที่กำหนดขึ้น โดยมีวิธีการที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เลือกไว้มาใช้ คือ

- ความเชื่อจากความศรัทธา: อัตลักษณ์ ด้านที่อยู่อาศัย จะเห็นได้ว่าชาติพันธุ์มอญยังคงใช้หลักการออกแบบให้หิ้งพระยื่นออกมาจากตัวบ้านเพราะมีความเชื่อเรื่องพระท่านไม่ควรจะอยู่ร่วมชายคาเดียวกันกับคนในบ้าน โดยให้ยื่นออกไปนอกข้างฝาบ้าน และอยู่ทางทิศตะวันออกเพื่อให้พระท่านได้รับแสงตะวันแสงแรกของวัน และเป็นมงคลต่อคนในบ้านหลังนั้น

- การเรียนรู้สิ่งใหม่: อัตลักษณ์ ด้านอาหาร จะเห็นได้จากอาหารดั้งเดิมของชาติพันธุ์มอญนั้นมีการปรับเปลี่ยนรสชาติให้คนไทยสามารถกินได้ และมีการผสมผสานเมนูอาหารมอญ-ไทย รวมถึงขนมทองโย๊ะ ที่ปัจจุบันนำมากินกับน้ำผึ้งหรือนมข้นสด เพื่อให้มีรสชาติทานง่าย

- การอยู่ร่วมแบบผสมผสาน: อัตลักษณ์ ด้านเครื่องแต่งกาย โดยปกติชีวิตประจำวันของชาติพันธุ์มอญจะใส่เสื้อกับผ้าโสร่ง หรือผ้าซิ่น แต่เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ต้องแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเช่น รำมอญ ต้อนรับนักท่องเที่ยว มักจะใส่ชุดเสื้อผ้าประจำชาติพันธุ์คือ เสื้อผ้ายสีขาว กับผ้าซิ่นหรือผ้าโสร่งสีแดง

- การอยู่กับธรรมชาติ: อัตลักษณ์ ด้านอุปกรณ์เครื่องมือ จากเดิมวิถีชีวิตชาวมอญมีการประดิษฐ์อุปกรณ์ เครื่องมือของใช้ในบ้านและของใช้ในชีวิตประจำวันจากวัสดุธรรมชาติเป็นปกติ จะเห็นได้ตั้งแต่ ตะกร้า หมวกสาน ถาด เครื่องเรือน ที่อยู่อาศัย ส่วนมากทำจากวัสดุไม้ไผ่ ที่เป็นวัสดุหลักที่คนในพื้นที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งในบริบทการท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรีก็จะเห็นได้จาก แพไม้ไผ่ริมน้ำ ทั้งที่เป็นอาคารและที่เป็นแพล่องแม่น้ำ เป็นต้น

กระบวนการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญในบริบทการท่องเที่ยวนี้มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับ การปะทะสังสรรค์และการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ ที่มาเกี่ยวข้อง การออกแบบ การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวในการศึกษาครั้งนี้จึงประกอบไปด้วยอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นและดึงดูด สร้างภาพจำให้กับนักท่องเที่ยวได้ ประกอบด้วย อาหาร เครื่องแต่งกาย และ ศิลปะ และให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 การมองเห็น การลิ้มรส การได้กลิ่น การได้ยิน และการได้สัมผัส จนทำให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม



ภาพที่ 4.88 การนำเสนออัตลักษณ์ของชาติพันธุ์มอญในกิจกรรมการท่องเที่ยว



KEYWORD  
- คำสำคัญ -

อัตลักษณ์พื้นที่

HISTORY

สงคราม  
การค้าขาย  
การอพยพ  
ความโหดร้าย  
ความกลมกลืน  
การแลกเปลี่ยน  
การเดินทาง  
การสูญเสีย  
ความเป็นมิตร  
การเชื่อมต่อ

การเชื่อมต่อ

HUMAN

วิถีชีวิต  
เรียบง่าย  
ความเชื่อ  
ความสนุกสนาน  
ขนบธรรมเนียม  
อาหารป่า  
การปรับตัว  
ความกลมกลืน  
การสืบสาน

ความเรียบง่าย

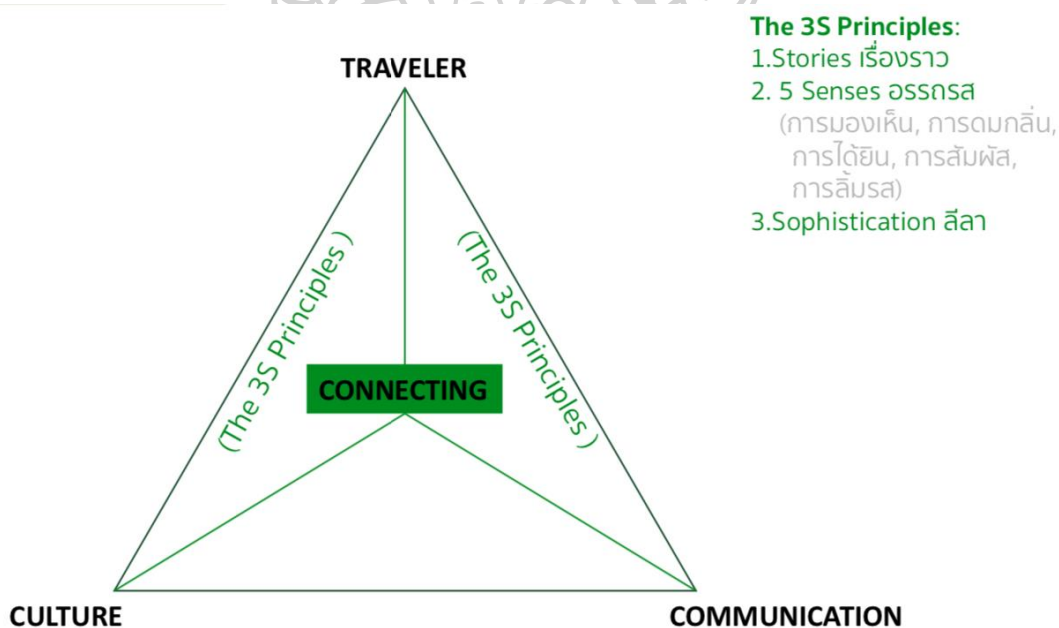


ภาพที่ 4.89 คำสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ด้านพื้นที่

### การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว

กระบวนการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ใช้การทำความเข้าใจในการแก้ปัญหาที่พบ จากการเก็บข้อมูล การสนทนากลุ่มกับชุมชนในพื้นที่ โดยใช้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบ โดยนำคนนอกพื้นที่ หรือนักท่องเที่ยว เข้ามาทำกิจกรรมกับคนในพื้นที่ หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ในพื้นที่พหุวัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ ในการศึกษาทดลองกิจกรรมการท่องเที่ยวครั้งนี้คือ บ้านพองกะ บ้านพุตะเคียน ต.ท่าเสา อ.ไทรโยค จ.กาญจนบุรี โดยมีแนวทางการออกแบบที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลการถอดองค์ประกอบ พื้นที่ คน อัตลักษณ์ มาร่วมสร้างสรรค์กิจกรรม โดยมีแนวทางการออกแบบให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวและมีความกลมกลืนกัน

กิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีองค์ประกอบ 3 ด้านคือ พื้นที่ คน และศิลปะ ซึ่งหมายถึงการท่องเที่ยวในพื้นที่พหุวัฒนธรรม ดังนั้น เพื่อให้มีรูปแบบที่ชัดเจน จึงนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบโดยใช้กระบวนการออกแบบ The 3S Principles ประกอบด้วย



ภาพที่ 4.90 The 3S Principles

- เรื่องราว (Stories)

การร้อยเรียงข้อมูลที่ได้มาจากการสืบค้น และวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาข้างต้น โดยเล่าถึงบริบทของพื้นที่ บ้านพองกะ บ้านพุตะเคียน เพื่อสร้างการรับรู้ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในพื้นที่

1. สร้าง: ประวัติศาสตร์ สร้าง วิถี

“พื้นที่ชายขอบ เส้นทางสงคราม เคยเกิดเหตุการณ์ที่สำคัญมากมาย การเดินทางอพยพ ที่פקพาความเชื่อและความหวังติดตัวมา ประวัติศาสตร์ที่ถูกจารึกไว้มีเพียงความโศกเศร้านั้น ยังมีมิติด้านที่สวยงาม: สุขจากสงคราม มิตรภาพต่างเชื้อชาติ ต่างชาติพันธุ์ ในพื้นที่แห่งนี้ ล้วนผสมผสานวัฒนธรรม ช่วยเหลือเกื้อกูลตามวิถีชีวิตบนผืนป่า ภูเขา และแม่น้ำ เรื่องราวประวัติศาสตร์จากวันนั้นได้สร้างตัวตน อัตลักษณ์ วิถีชีวิตของคนในพื้นที่ได้อย่างมีความกลมกลืน”

2. สรรค์: รังสรรค์ หลากหลาย วัฒนธรรม

“วิถีชีวิตเรียบง่าย บนผืนป่า ภูเขา แม่น้ำ แห่งนี้ ถูกหล่อเลี้ยงด้วย หลากหลายชาติพันธุ์ หลากหลายวัฒนธรรม หลากหลายธรรมชาติ พืชพรรณ ผักปลา ข้าวหอม เครื่องแกง สมุนไพรผลไม้ ที่อุดมสมบูรณ์ ส่งเสริมสุขภาพอย่างพอดีและพอเพียง ไม่ว่าจะเชื้อชาติไหน ชาติพันธุ์อะไร ต่างก็มีความเชื่อ การเคารพบรรพบุรุษ ครอบครัว บ้าน ที่เหมือนกัน ร่วมสืบสานประเพณีที่เกี่ยวกับการส่งผลบุญเพื่อไปสวรรค์หรือหมายถึงห้วงเวลา ความสบายทางใจ”

3. สุข: สัมผัส สุข สราญ

“หลากหลายเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ หลายวัฒนธรรมชาติพันธุ์บนผืนป่าแห่งนี้ จะรังสรรค์ สรรค์สร้าง บันดาลสุข สราญใจ ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสทุกประสบการณ์ผ่านกาลเวลาจากความโหดร้าย เศร้าสลด ผันเปลี่ยนเป็นความสุข สุขทั้งทางกายและทางใจ เป็นกิจกรรมท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ ที่มากกว่าการได้มาพักผ่อนผสมผสานระหว่างการมีสุขภาพดีและการใช้ชีวิตที่สมดุล”

การออกแบบเอกสารประกอบกิจกรรม แผ่นพับสามเหลี่ยม  
แนวคิด สร้างสรรค์ สุข: จากความวุ่นวายสู่ความสงบ (from chaos to peace)



ภาพที่ 4.91 แผ่นพับสามเหลี่ยม สื่อเรื่องราวของพื้นที่

ตารางที่ 4.7 แนวทางการแก้ปัญหา เพื่อกำหนดรูปแบบกิจกรรม

ปัญหาที่พบ (สำคัญ)	แนวทางการพัฒนา	แนวทางการแก้ปัญหา
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ความรู้เกี่ยวกับการจัดการท่องเที่ยว</li> <li>• การสื่อสาร</li> <li>• การประชาสัมพันธ์</li> <li>• รูปแบบกิจกรรม</li> <li>• ความสะอาด</li> <li>• ทรัพยากรธรรมชาติ</li> <li>• การบริการที่ดี</li> <li>• ความยั่งยืน</li> <li>• การถ่ายทอดเรื่องราว</li> <li>• ระบบข้อมูล</li> <li>• ร้านขายของชุมชน</li> <li>• อาหาร</li> <li>• จุดถ่ายภาพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• การหาอัตลักษณ์พื้นที่</li> <li>• การให้ความรู้คนในพื้นที่</li> <li>• การบริการ</li> <li>• การสื่อสาร</li> <li>• สร้างความแตกต่าง</li> <li>• การจัดการท่องเที่ยวอย่างมืออาชีพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีปฏิสัมพันธ์เชื่อมต่อกับคนในท้องถิ่น</li> <li>• สัมผัสประสบการณ์ที่แปลกใหม่</li> <li>• การต้อนรับนักท่องเที่ยวเป็นคนในพื้นที่ที่มีศักยภาพ</li> <li>• แลกเปลี่ยนทักษะกับคนในท้องถิ่น</li> </ul>

- อรรถรส (Senses)

จากปัญหาที่พบสู่การสร้างสรรคกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีความสุขผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อหาคำตอบของคำถามงานวิจัยในการศึกษาครั้ง โดยแบ่งองค์ประกอบด้านอัตลักษณ์ให้สอดคล้องกับความสามารถในการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5



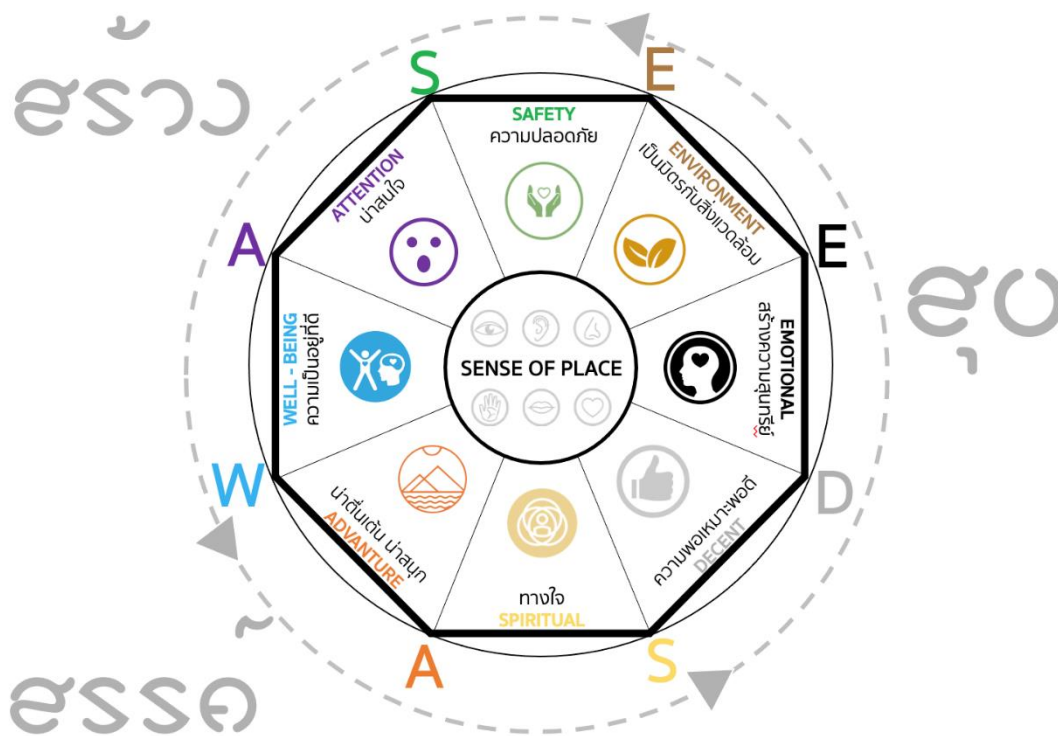


ภาพที่ 4.92 ประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6

จากภาพที่ 4.90 ได้กำหนดขอบเขตของรูปแบบกิจกรรม จากข้อมูลการวิเคราะห์ด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวและบริบทพื้นที่ และองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อกำหนดลักษณะเฉพาะในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว ให้ตรงกับความต้องการและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว

#### - ลีลา (Sophistication)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ทำให้พบว่าพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวมีความแตกต่างกันกับลักษณะประชากรศาสตร์ ซึ่งการทำกิจกรรมในครั้งนี้เป็นการทดลองเพื่อหาคำตอบ โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงกับลักษณะประชากรศาสตร์นั้นคืออายุ 31-40 ปี และใช้เวลาในการท่องเที่ยว 2 วัน 1 คืน มีวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อนและท่องเที่ยว และเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีอิทธิพลหรือมีประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากกว่า 3 ปี เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวในพื้นที่



ภาพที่ 4.93 องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในขอบเขตของรูปแบบกิจกรรมสร้าง สรรค์ สุข

- กำหนดการ กิจกรรม สร้าง สรรค์ สุข 2 วัน 1 คืน

#### วันที่ 1

08.00 - อาหารเช้าเพื่อสุขภาพจากผลผลิตเกษตรปลอดสารพิษ

09.00 - สวนเกษตรผสมผสาน ผัก และผลไม้ ตามฤดูกาล โดยผู้ใหญ่บ้านพองกะ

10.00 - เก็บดอกไม้ เพื่อมาจัดถวายสำหรับสักการบูชา

10.30 - สำรวจเส้นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ที่หลงเหลืออยู่ หลังวัดพุทธะเคียน  
โดยมีคัคเทศน์ชาติพันธุ์

11.00 - ร่วมสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุวัฒนธรรม ต้นไม้แห่งสันติภาพ

12.45 - รับประทานอาหารชาติพันธุ์ มื้อกลางวัน

13.15 - Workshop สาธิตวิธีการทำขนมสะเปี๊ยะ

13.30 - รับประทานอาหาร ขนมชาติพันธุ์

13.40 - รับชมการแสดงรำมอญ

14.00 - Workshop การจักสานไม้ไผ่ ชมวิถีชาติพันธุ์

15.50 - ล่องเรือท่ามกลางหุบเขาล้อมแม่น้ำแคว

- 16.30 - ถึงที่พัก พักผ่อนตามอัธยาศัย
- 17.30 - รับประทานอาหารพื้นบ้าน มื้อเย็น
- 18.00 - พักผ่อนไปกับบรรยากาศธรรมชาติ หลีกหนีความวุ่นวาย

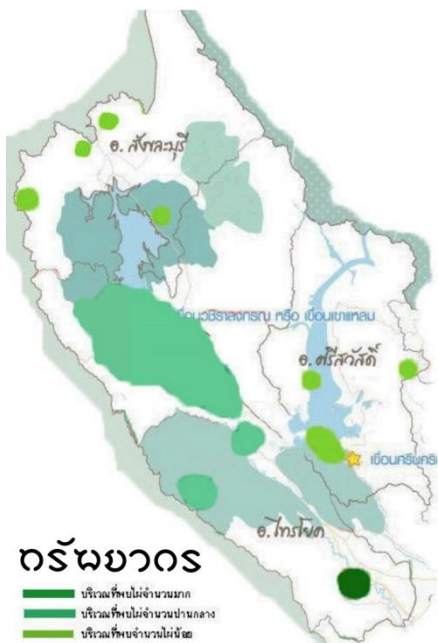
## วันที่ 2

- 08.00 - รับประทานอาหารพื้นบ้าน มื้อเช้า
- 09.00 - เดิมชมหมู่บ้านมอญ
- 11.00 - ให้อาหารช้าง
- 12.00 - ขึ้นเรือกลับ
- 12.45 - รับประทานอาหารป่า อาหารท้องถิ่น มื้อกลางวัน
- 14.25 - ขึ้นรถไฟ สถานี น้ำตก
- 16.30 - ลงที่สถานี สะพานข้ามแม่น้ำแคว

## จบกิจกรรม

การทดลองกิจกรรมการท่องเที่ยวครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์สำหรับใช้ในกิจกรรมซึ่งได้จากการเปรียบเทียบภาพสะท้อนวิถีชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ ที่มีการใช้อุปกรณ์เพื่อประกอบวิถีเกษตรกรรมจากสิ่งประดิษฐ์งานหัตถกรรมจากไม้ไผ่ เพื่อช่วยให้เกิดภาพบรรยากาศความกลมกลืนและให้นักท่องเที่ยวในกลุ่มตัวอย่างได้สัมผัสถึงพื้นผิว การทดลองใช้งาน การได้ลงมือทำจริงในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

ด้วยพื้นที่กาญจนบุรีเป็นแหล่งไม้ไผ่ที่อุดมสมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย และด้วยวิถีชีวิตของคนในพื้นที่มีความสัมพันธ์กับไม้ไผ่ในเกือบทุกบริบทพื้นที่ท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรีทางผู้วิจัยจึงเลือกใช้วัสดุไม้ไผ่เป็นวัสดุหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ชิ้นนี้



ภาพสำรวจบริเวณพื้นที่ป่าไผ่ในจังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: บทความวิจัย การสำรวจ วนระบบ และลักษณะเฉพาะของไผ่ธรรมชาติ ในจังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย, ธัญพิสมัย พวงจิก และพระชัย หาทระโคต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



# วัสดุ

**ไผ่หวาน** วัสดุธรรมชาติท้องถิ่น ที่นำมาใช้ประโยชน์เป็นที่อยู่อาศัย และสร้างรายได้ให้กับคนในพื้นที่

## วิถีชีวิต



## ผลิตภัณฑ์

Tourism eco-friendly accessories

ภาพที่ 4.94 ศักยภาพของพื้นที่ด้านการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่



ภาพที่ 4.95 กะตู หรือปีก

แมงดา ของชาวมอญทั้งชาวไร่ ชาวนา สามารถใช้กะตูเป็นเครื่องบังแดดบังฝนได้ (เทคโนโลยีชาวบ้าน, สัจภูมิ ละออ)



ภาพที่ 4.96 พิธีเกี่ยวข้าวกะเหรี่ยง เวลาออกไปเกี่ยวข้าว ตำนานจะพกของกินเล็ก ๆ น้อย เช่น กล้วย ข้าวห่อ หมากพลู และอุปกรณ์เพิ่มเติมไปด้วย เช่น เคียวเกี่ยวข้าว (ออนไลน์, <https://today.line.me/th/v2/article/EQRMjO>)



ภาพที่ 4.97 ภาพการใช้งานจริงในกิจกรรม

จากการทดลองใช้อุปกรณ์ในกิจกรรมสำหรับใช้ในการเก็บผัก ผลไม้ ดอกไม้ ในพื้นที่เกษตรผสมผสาน พบว่าอุปกรณ์สามารถใช้งานได้จริง กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองใช้แล้วให้ความสะดวกสบายในการเก็บผลผลิตทางการเกษตร ช่วยลดการใช้ถุงพลาสติก และสร้างประสบการณ์ใหม่ในการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชน ให้ความรู้สึกทางใจเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อม ลดการใช้ถุงพลาสติกใส่ของ ทั้งนี้ทางผู้เข้าร่วมยังให้คำแนะนำเกี่ยวกับขนาดการใช้งานถ้าทำให้สั้นลงจะช่วยให้หยิบเข้าออกได้ง่ายขึ้น ซึ่งทางผู้วิจัยจะนำคำแนะนำไปพัฒนาต่อไป



ภาพที่ 4.98 ภาพทำกิจกรรม Culture Matter

จากการได้เข้าร่วมกิจกรรม Culture Matter หลังจากได้สำรวจเส้นทางรถไฟที่หลงเหลืออยู่ พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ และเหตุการณ์ความสูญเสียชีวิตของเหล่าเชลยศึกหลังสงครามจบลง การแสดงสัญลักษณ์สันติภาพ (peace) เพื่อเป็นการรำลึกถึงผู้เสียชีวิตในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ หลังวัดพุทธเคียน หากเปรียบในทางพระพุทธศาสนา กล่าวได้ว่า “สันติภาพ คือ พุทธกรรมบุญ และ สงคราม คือ พุทธกรรมบาป” ผู้เข้าร่วมวิจัยได้ร่วมกันทำเครื่องหมายสันติภาพด้วยวัสดุทางวัฒนธรรมที่มีรอบตัวโดยไม่ทำลาย เป็นการใช้เศษวัสดุธรรมชาติมาทำ เพื่อให้ย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ

## วันที่ 1

08.00 – อาหารเช้าเพื่อสุขภาพจากผลผลิตเกษตรปลอดภัย



ภาพที่ 4.99 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้สัมผัสกับบรรยากาศหมอกยามเช้า กับอาหารเช้า่าง่าย ๆ ให้อารมณ์สดชื่นพร้อมทำกิจกรรมต่อไป

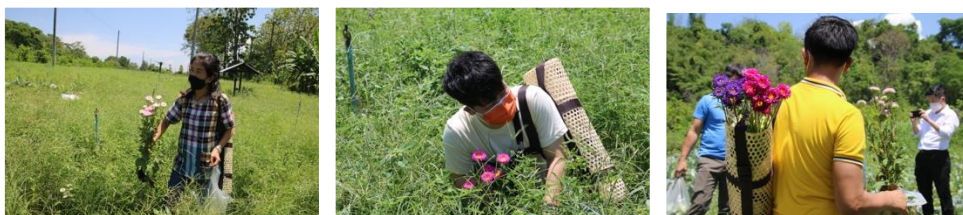
09.00 – สวนเกษตรผสมผสาน ผัก และผลไม้ ตามฤดูกาล โดยผู้ใหญ่บ้านพองกะ



ภาพที่ 4.100 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้เรียนรู้ถึงการทำเกษตรเบื้องต้น จากการให้ความรู้ของผู้ใหญ่บ้าน ชมสวนเกษตรผสมผสาน ได้ลงมือทำ เก็บผัก เก็บผลไม้ ด้วยตนเอง และได้ลองทานผลไม้สด ๆ ที่เพิ่งเด็ดจากต้น สร้างความแปลกใหม่ให้เข้าถึงวิถีชีวิตของคนในพื้นที่อย่างแท้จริง

10.00 - เก็บดอกไม้ เพื่อมาจัดถวายสำหรับสักการะบูชา



ภาพที่ 4.101 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: สัมผัสกับความสวยงามของสีสดดอกไม้ไฮสเตร์หลากสี นำไปเป็นแรงบันดาลใจในการร่วมทำ workshop กิจกรรมต่อไป

10.30 – สำรวจเส้นทางรถไฟสายประวัติศาสตร์ที่หลงเหลืออยู่ หลังวัดพุทธรักษา



ภาพที่ 4.102 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: สำรวจร่องรอยรางรถไฟที่หลงเหลืออยู่ เรียนเรื่องราวประวัติศาสตร์จากคนในพื้นที่ และการอนุรักษ์ ได้เห็นสภาพแวดล้อมและความยากลำบากในการก่อสร้าง ที่ยังเหลือร่องรอยของการใช้ระเบิดเพื่อระเบิดภูเขา เปรียบกับกาลเวลาที่ปัจจุบันที่ทำให้พื้นที่มีความหลากหลาย ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

11.00 - ร่วมสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุวัฒนธรรม ต้นไม้แห่งสันติภาพ



ภาพที่ 4.103 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: กิจกรรมวัสดุวัฒนธรรมสร้างสรรค์ คือการให้นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างรู้จักสังเกตและอนุรักษ์ไว้ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติ โดยจำลองการทำเครื่องหมายสันติภาพจากวัสดุธรรมชาติที่หลากหลาย ตามภาพที่ได้ตีความหมายของแต่ละคนที่มีต่อเส้นทางรถไฟ บางคนอาจจะนำกิ่งไม้มาทำ หรือบางคนอาจจะเอาไม้ไผ่มาทำ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ทางวัสดุสื่อถึงสันติภาพ ในบริเวณร่องรอยเส้นทางรถไฟ หลังวัดพุทธรักษา

12.45 - รับประทานอาหารชาติพันธุ์ มื้อกลางวัน



ภาพที่ 4.104 ภาพกิจกรรม



ประสบการณ์: ได้ลิ้มรสกับอาหารชาติพันธุ์มอญ โดยจัดแยกชุด 1:1 เพื่อความปลอดภัย และความสะอาด กับกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมทำกิจกรรม ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด 19

13.15 – Workshop สาธิตวิธีการทำขนมสะเปรียง



ภาพที่ 4.105 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้ลงมือทำ เรียนรู้วิธีการทำจากคนในพื้นที่อย่างแท้จริง แลกเปลี่ยนทักษะ ประสบการณ์ ลีลา ท่าทาง การทำขนม เพื่อให้เห็นถึงขั้นตอนวิธีการทำดั้งเดิมของการได้มาซึ่งขนมทองโย๊ะ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ที่กลุ่มชาติพันธุ์มักจะพกติดตัวไว้ทานระว่างเดินทาง

13.30 – รับประทาน ขนมชาติพันธุ์



ภาพที่ 4.106 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: หลังจากได้ลงมือทำเองแล้ว ก็ได้ลิ้มรสชาติจากขนมทองโย๊ะที่เพิ่งทำสดใหม่หอมงา

13.40 - รับชมการแสดงรำมอญ



ภาพที่ 4.107 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้เรียนรู้ท่าทาง ชมศิลปะการแสดง การรำมอญ การสื่อสารเรื่องราวการแสดง แม้จะมีความคล้ายกับการรำไทยแต่ก็ไม่เหมือนสักทีเดียว

14.00 – Workshop การจักสานไม้ไผ่ ชมวิถีชาติพันธุ์



ภาพที่ 4.108 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้ลงมือทำ เรียนรู้การจักสานขั้นพื้นฐานในการขึ้นรูปอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในวิถีชีวิต

15.50 – ล่องเรือท่ามกลางหุบเขาล้อมแม่น้ำแคว



ภาพที่ 4.109 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้สัมผัสกับบรรยากาศหมอกยามเช้า กับอาหารมื้อเช้าง่าย ๆ ให้อารมณ์สดชื่นพร้อมทำกิจกรรมต่อไป

16.30 - ถึงที่พัก พักผ่อนตามอัธยาศัย

วันที่ 2

09.00 – เติมชมหมู่บ้านมอญ



ภาพที่ 4.110 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้สัมผัสกับบรรยากาศธรรมชาติ โดยแท้จริง เห็นถึงวิถีชีวิตที่อยู่ท่ามกลางธรรมชาติด้วยความเรียบง่ายและเรียบง่าย

11.00 - ให้อาหารช้าง



ภาพที่ 4.111 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: สัมผัสกับสัตว์ป่า เห็นถึงความเป็นมิตร และรู้ว่าช่างเปรียบเหมือนเป็น  
ยานพาหนะของชาติพันธุ์มอญเพื่อขนของในเคลื่อนตัวในหมู่บ้าน

12.00 - ขึ้นเรือกลับ

12.45 - รับประทานอาหารป่า อาหารท้องถิ่น มื้อกลางวัน



ภาพที่ 4.112 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้ลิ้มรสชาติอาหารพื้นบ้านจากวัตถุดิบท้องถิ่น และรสชาติที่จัดจ้าน เอกลักษณ์ของ  
อาหารจังหวัดกาญจนบุรี

14.25 - ขึ้นรถไฟ สถานี น้ำตก



ภาพที่ 4.113 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: เปลี่ยนบรรยากาศการเดินทางให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสบรรยากาศจากภาพที่เห็น  
และความรู้สึกที่มีต่อ การเดินทางที่มาทำกิจกรรมครั้งนี้ การร้อยเรียงเรื่องราววิถีของคนในพื้นที่  
การท่องเที่ยวแบบบูรณาการ เพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่หลากหลาย เชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยว  
ในพื้นที่ให้เกิดความน่าสนใจ แปลกใหม่ ที่สำคัญคือการได้เรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมในกลุ่มชาติพันธุ์  
ผ่านวิถีชีวิตที่อาศัยอยู่ในพื้นที่พหุวัฒนธรรมนี้

16.30 - ลงที่สถานี สะพานข้ามแม่น้ำแคว



ภาพที่ 4.114 ภาพกิจกรรม

จบกิจกรรม

#### 4.4.4.2 ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

**ชื่อผลงาน: เส้นทางท่องเที่ยวชวนทิว วิวสวย อ.ทองผาภูมิ**

**การคัดเลือกเนื้อหา และการสังเคราะห์รูปทรงจากข้อค้นพบ**

จากการคัดเลือกพื้นที่ทดลองกิจกรรมเพื่อการวิจัยกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า พื้นที่ตำบลท่าขนุน มีศักยภาพด้านพื้นที่ที่มีสิ่งหลงเหลือทางประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีความน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงเลือกเส้นทางอ.ทองผาภูมิ มาเชื่อมโยงกับพื้นที่ปัจจุบันให้เกิดเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ โดยสร้างประสบการณ์ภาพตัวแทนเสมือนการเดินทางในสมัยสงคราม ซึ่งทางพื้นที่บริเวณวัดท่าขนุน แต่เดิมหลงเหลือรางรถไฟระยะสั้นๆ และทางเจ้าอาวาสได้มีแผนการดำเนินการก่อสร้างสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เส้นทางรถไฟสมัยสงครามโลก ครั้งที่ 2 ก่อสร้างสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ใช้เวลาการสร้าง 8 เดือน (ธันวาคม 64 - กรกฎาคม 2565) และได้มีการบูรณะรางรถไฟบางส่วน

การสำรวจเส้นทางบริเวณปากห้วยคลอง พบต่อม่อ ซึ่งสันนิษฐานว่า เป็นต่อม่อสะพานรถไฟสายประวัติศาสตร์ สมัยสงครามโลก ครั้งที่ 2 หรือเรียกว่า ทางรถไฟสายมรณะ จมอยู่ใต้น้ำ และบริเวณใกล้เคียงกันนั้น ยังพบหมุดและต่อม่อ มีรูขนาดใหญ่คล้ายรูหนอน สันนิษฐานว่าหมุดนั้น น่าจะเป็นหมุดตอกรางรถไฟ ส่วนต่อม่อน่าจะเป็นส่วนประกอบของช้อคานทางรถไฟสายประวัติศาสตร์จากสถานีหนองปลาตุกถึงสถานีตันบูช้ายัด ประเทศพม่า ระยะทาง 415 กิโลเมตร เคยเป็นเส้นทางรถไฟสมัยสงครามโลก ครั้งที่ 2 มีแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น บ้านเฉลยศึก สองฝั่งริมแม่น้ำแควน้อย มีทัศนียภาพที่สวยงาม มีผาหินขนาดใหญ่ หาดหิน แก่งหิน แม่น้ำสีเขียวมรกต

ด้วยศักยภาพด้านการท่องเที่ยวระดับจังหวัดและระดับอำเภอของพื้นที่การศึกษา มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและหลากหลายในพื้นที่อำเภอทองผาภูมิที่มีเส้นทางเชื่อมต่อไปยังแหล่งท่องเที่ยวในบริเวณใกล้เคียงและสร้างเส้นทางท่องเที่ยวทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ในพื้นที่ยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นในด้านทรัพยากรธรรมชาติตามทิวทัศน์ โดยมีจุดขายของวัฒนธรรมชาติพันธุ์และวิถีชีวิตที่โดดเด่นผสมผสานกับวิถีชีวิตไทยและประเทศเพื่อนบ้านรวมทั้งกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่อย่างกลมกลืน



ภาพที่ 4.115 แผนงานสร้างสถานที่ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ บริเวณวัดท่าขนุน

ที่มา: [https://thainews.prd.go.th/th/news/print\\_news/TCATG211109111316330](https://thainews.prd.go.th/th/news/print_news/TCATG211109111316330)



ภาพที่ 4.116 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์  
อำเภอทองผาภูมิ



ภาพที่ 4.117 ภาพการลงพื้นที่ ประชุมขอความร่วมมือกับทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์  
อำเภอทองผาภูมิ

### การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาเบื้องต้นของการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่ อ.ทองผาภูมิ จ.กาญจนบุรี การออกแบบบริการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอนี้เป็นผลลัพธ์ของวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 โดยใช้หลักการออกแบบบริการและการสังเคราะห์ข้อมูลที่นำเสนอก่อนหน้านี้ มี 3 ตัวแปรที่มีความสำคัญเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ ได้แก่ พื้นที่พหุวัฒนธรรม นักท่องเที่ยว (คนนอกพื้นที่) และชุมชน (คนในพื้นที่)

มิติด้านพื้นที่ จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า พื้นที่อ.ทองผาภูมิ มีความพิเศษทางด้านสภาพภูมิอากาศ มีโอกาสที่ฝนตกตลอดทั้งปี อากาศร้อนจัดในตอนกลางวัน และเย็นลงในตอนกลางคืน เนื่องจากสภาพภูมิประเทศอยู่ติดกับทะเลของประเทศพม่า อำเภอทองผาภูมิเป็นอำเภอที่มีเนื้อที่ใหญ่ที่สุดของจังหวัดกาญจนบุรีในด้านประวัติศาสตร์นั้น นับว่าอำเภอทองผาภูมิเป็นหัวเมืองเก่าแก่โดยในแผ่นดินของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชการที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ พระองค์ทรงเล็งเห็นว่ามีชุมชนที่หนาแน่นบริเวณแม่น้ำแควน้อย จึงได้ตั้งหัวเมืองขึ้น ได้แก่เมืองสังขละบุรี เมืองทองผาภูมิ เมืองไทรโยค ทางแควใหญ่ ได้แก่ เมืองศรีสวัสดิ์ เมืองท่ากระดานเพื่อให้เกิดยุทธศาสตร์ด้านการข่าวให้แพร่ไปถึงประเทศพม่าว่าไทยมีกำลังเข้มแข็ง พม่าจะได้ไม่กล้ารุกรานและยังเป็นเมืองกันชนคอยส่งข่าวข้าศึกที่จะมารุกรานให้เมืองหลวงทราบ สภาพพื้นที่เป็นป่าเขาสูงสลับซับซ้อนเป็นส่วนใหญ่ มีที่ราบบ้างตามริมแม่น้ำแควน้อย และที่ราบระหว่างภูเขา ซึ่งแปลงไม่ใหญ่

มาก ชุมชนได้อาศัยพื้นที่เหล่านี้เป็นที่ประกอบอาชีพ กสิกรรม เลี้ยงสัตว์ และเป็นที่อยู่อาศัย ในส่วนของพื้นที่สูงจากระดับน้ำทะเลปานกลางประมาณ 330 เมตร สำหรับที่ว่าการอำเภอสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลางประมาณ 110 เมตร

ภูเขา มีลักษณะเป็นภูเขาสลับซับซ้อนระหว่างชายแดนไทยกับพม่า คือ ทิวเขาตะนาวศรีซึ่งเป็นพรมแดนตามธรรมชาติที่สำคัญด้วย โดยมีช่องทางผ่าน เข้า-ออก ด้านชายแดนไทย-พม่า ในเขตอำเภอทองผาภูมิ ตลอดแนวชายแดนยาว 73 กิโลเมตร มีช่องทางเข้าออก 13 ช่องทาง คือ ทางรถยนต์ 4 ช่อง ทางคนเดิน 9 ช่อง

แม่น้ำ แม่น้ำสายสำคัญ คือ แม่น้ำแควน้อย เกิดจากทิวเขาตะนาวศรี ไหลลงสู่อ่างเก็บน้ำเขื่อนวชิราลงกรณ เขตอำเภอทองผาภูมิ และอำเภอสังขละบุรี แล้วไหลลงไปทางทิศเหนือจนถึงทิศใต้ผ่านลงไปอำเภอไทรโยค ไปประจบกับแม่น้ำแควใหญ่ที่หน้าเมืองกาญจนบุรี รวมเป็นแม่น้ำแม่กลองไหลผ่านจังหวัดราชบุรี ไหลลงทะเลที่จังหวัดสมุทรสงคราม

นอกจากนั้นความเป็นอยู่ อาหาร มีความอุดมสมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้ด้วยผลผลิตตามฤดูกาลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและค้าขายส่งออก เนื่องจากที่อ.ทองผาภูมิ มีชื่อเสียงด้านผลไม้ เช่น เงาะทองผาภูมิ จะมีเนื้อกรอบแห้ง แกะง่าย ไม่เหมือนที่จังหวัดอื่น ในความสัมพันธ์กับเส้นทางรถไฟสายมรณะก็พบว่าพื้นที่อ.ทองผาภูมิ ยังไม่ถูกทำลายหรือเป็นที่อาศัยของชาวบ้าน เนื่องจากสถานีที่ตัดผ่านทางอ.ทองผาภูมิ มีลักษณะคล้ายกับหน้าผา ต้องระเบิดภูเขา จึงมีความอันตรายที่จะอยู่อาศัย และเดินทางลำบาก การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงนำกระบวนการออกแบบมาเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวและออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวให้พื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางทุนวัฒนธรรม บ้านท่าขนุนเป็นต้นแบบของการสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยดึงอัตลักษณ์ที่มีอยู่ในพื้นที่มาใช้เป็นองค์ประกอบในกิจกรรม เพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ และให้พื้นที่ชุมชนสามารถจัดการพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืน

มิตินักท่องเที่ยว (คนนอกพื้นที่) จากการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พบว่า นักท่องเที่ยวจัดอยู่ในประเภทรักสนุก มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่มีความสนใจในองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ เช่น ธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิต องค์ประกอบเหล่านี้จะถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้ได้รับประสบการณ์ที่ดี ภายใต้อัตลักษณ์ของนักท่องเที่ยวจริง ความต้องการของตลาดจริง ในบริบทพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ

มิติของชุมชน (คนในพื้นที่) จากการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พบว่า คนในพื้นที่โดยเฉพาะในชุมชน มีศักยภาพและความพร้อมของการเป็นเจ้าของบ้านที่ดี มีความเป็นผู้นำ เปิดรับนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่ เพื่อที่เป็นการหารายได้และได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ผ่านการได้สัมผัสอย่างภูมิใจ โดยนำผลสรุปที่ได้มาใช้ในการออกแบบแนวคิดเพื่อกำหนดรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่กรณีศึกษาครั้งนี้



ภาพที่ 4.118 ว่างทางสำรวจเส้นทางพบนกเงือก แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ผืนป่า  
ในอ.ทองผาภูมิ

### การออกแบบการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

พื้นที่ ต.ท่าขนุน อ.ทองผาภูมิ จ.กาญจนบุรี

### สภาพทางสังคม

ดินแดนแห่งธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ด้วยผืนป่า พรรณไม้ โถงถ้ำ น้ำตก และ  
ประเพณีวัฒนธรรมอันหลากหลายของผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ทั้งไทย พม่า มอญ ปกาเกอญอ  
(กะเหรี่ยง) ฯลฯ อาศัยอยู่ร่วมกันอย่างเอื้อ เต็มไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และสถานที่  
ท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นแตกต่างกัน



ภาพที่ 4.119 สะพานแขวน วัดท่าขนุน (ถ่ายโดย สุกานดา ถิ่นฐาน)





ภาพที่ 4.120 วางผังประทีป 10,000 ดวง วัดท่าขนุน เนื่องในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

### อาหารหลากหลายวัฒนธรรม

อาหารที่เป็นอาหารพื้นถิ่นที่มีความความผสมผสานความเป็นไทยและอาหารชาติพันธุ์ ปัจจุบันที่ตลาดทองผาภูมิ ยังพบคนหลากหลายชาติพันธุ์มาค้าขาย รวมถึงมีวัดอุทิศเฉพาะเครื่องเทศ สมุนไพร ต่าง ๆ ที่นำมาปรุงอาหาร เช่น ตำขมุ น้ำพริกกระท้อน แกงฮังเลมอญ ลาบกระเหรี่ยง แกงส้มป่อย ยำส้มโอ และ ขนมมาลาวัลย์ ซึ่งทางคนในชุมชนมีศักยภาพส่งต่อความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ทำให้ยังคงอัตลักษณ์ไว้ได้เป็นอย่างดี

### ที่อยู่อาศัย

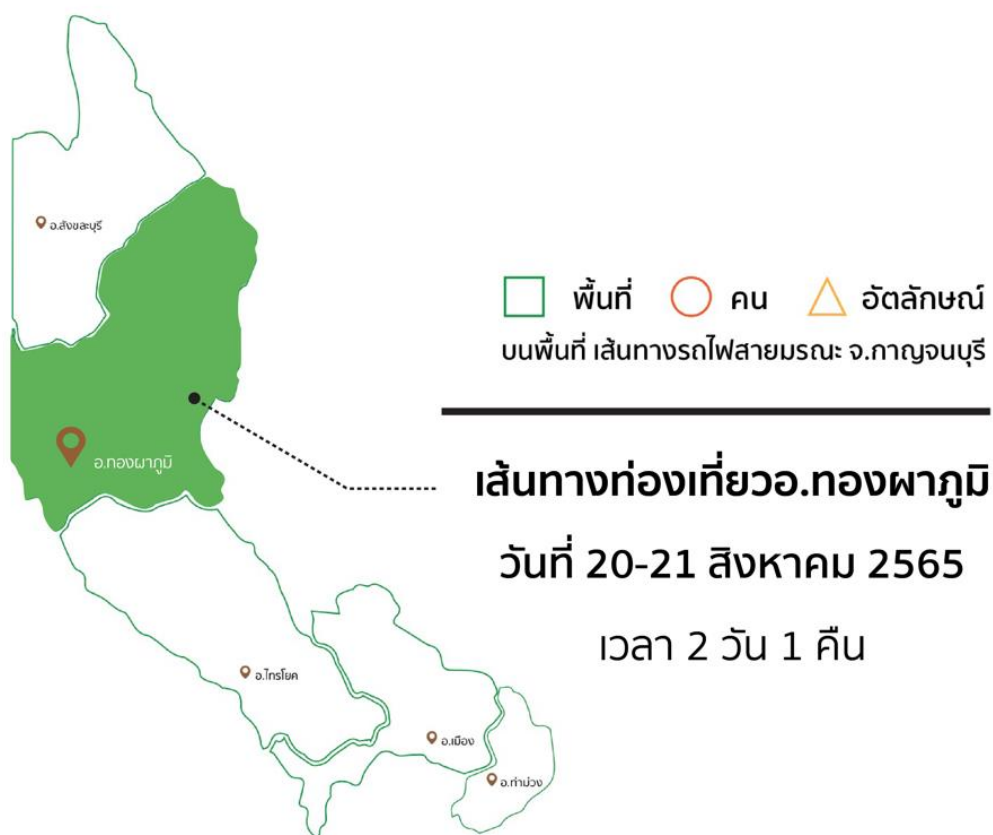
ที่พักอาศัยส่วนใหญ่เป็นบ้านปูน ในตัวเมืองส่วนมากจะเป็นคนไทยอาศัย แต่เชื่อเดิมเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ขมุ ที่มาแต่งงานกับคนไทย คนรุ่นหลังจึงพูดภาษาขมุ ไม่ได้แล้ว เป็นคนไทยโดยสมบูรณ์ ส่วนมากกลุ่มชาติพันธุ์จะลงมาค้าขายที่ตลาดช่วงเช้า และกลับบ้านอยู่ที่สูง อีกส่วนหนึ่งจะอาศัยในบ้านพักของนายจ้าง

### เครื่องแต่งกาย

จากการสำรวจที่พบเห็นคือกลุ่มชาติพันธุ์ พม่า ชาวมอญ กระเหรี่ยง จะออกมาใช้ชีวิตโดยแต่งกายนุ่งซิ่น และแต่งตัวกลมกลืนไปกับคนไทย

### อุปกรณ์ เครื่องมือ

อุปกรณ์ เครื่องมือ แต่เดิมนั้นจะทำเองด้วยมือจากวัสดุในท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ ไม้ ใบไม้ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ซึ่งส่วนใหญ่จะนำไม้ไผ่มาจักสานทำเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันตั้งแต่ชิ้นเล็กถึงชิ้นใหญ่ เช่น หมวก ตะกร้า โต๊ะ เก้าอี้ บ้านเรือน เป็นต้น ซึ่งก็จะมีทั้งงานที่สานละเอียดและไม่ละเอียดขึ้นอยู่กับประโยชน์ใช้สอย และมีการผสมผสานวัสดุโดยการเลือกใช้ตามคุณสมบัติวัสดุเช่น ไม้ไผ่ทำโครงสร้าง ให้เกิดความกลมกลืนและสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลายไปกับธรรมชาติ



ภาพที่ 4.121 ภาพเส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ

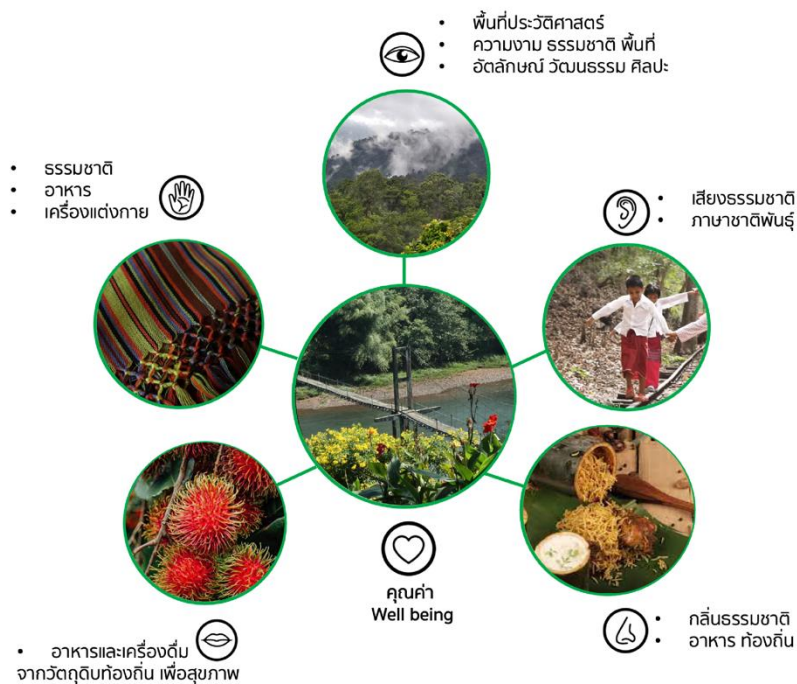
เส้นทางสำรวจและท่องเที่ยว



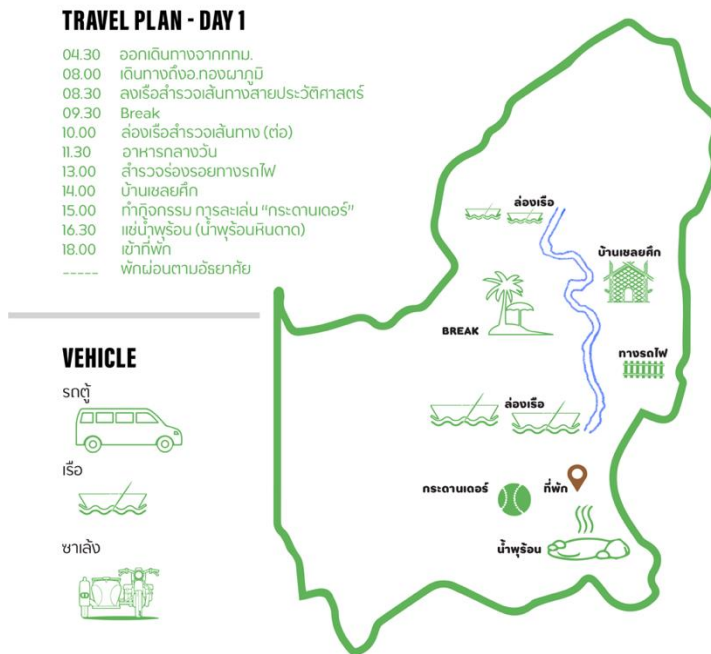
ภาพที่ 4.122 ภาพการสำรวจอัตลักษณ์พื้นที่เส้นทางท่องเที่ยวอ.ทองผาภูมิ

CREATIVE ACTIVITIES:

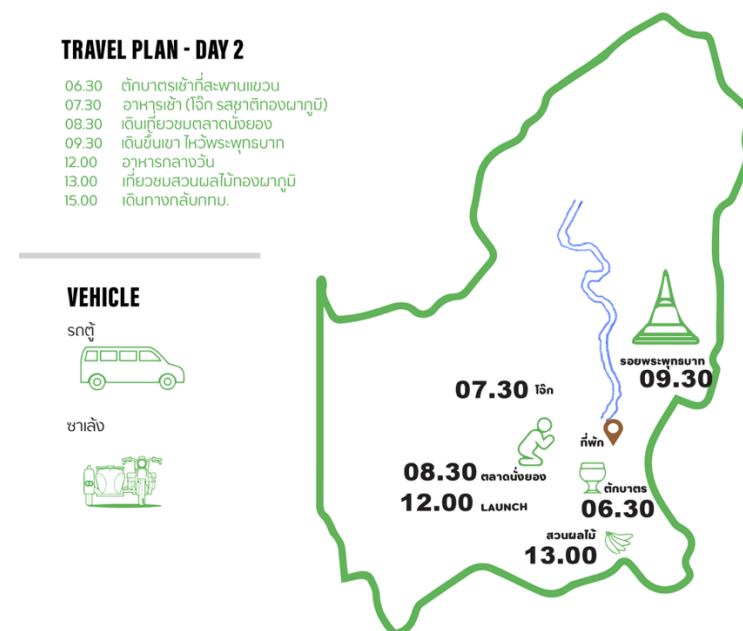
ประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6



ภาพที่ 4.123 ภาพการแสดงประสาทสัมผัสทั้ง 6 ในอัตลักษณ์พื้นที่อ.ทองผาภูมิ



ภาพที่ 4.172 ภาพการแสดงกำหนดการเดินทางท่องเที่ยว อ.ทองผาภูมิ วันที่ 1



ภาพที่ 4.124 ภาพการแสดงกำหนดการเดินทางท่องเที่ยว อ.ทองผาภูมิ วันที่ 2

การทดลองกิจกรรมในวันที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์สำหรับใช้ในกิจกรรมซึ่งได้จากการเปรียบเทียบภาพสะท้อนการใช้ชีวิตของการอยู่ร่วมกันแบบผสมผสาน ที่มีการใช้อุปกรณ์พื้นถิ่นที่หาได้รอบตัวมาทำให้เกิดการละเล่นที่ได้รับอิทธิพลมาในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 จากเรื่องเล่าของคนในยุค

PASS PAST

ปัจจุบันได้เล่าต่อๆ กันมา ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบ กฎกติกาและระเบียบวิธีการเล่น มีความคล้ายคลึงกับ กีฬาประเภทเบสบอล ดังนั้น จึง สันนิษฐานได้ว่าในขณะที่กำลังสร้างทางรถไฟ คนในพื้นที่มีโอกาสที่จะเกิดการละเล่นหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกองทัพญี่ปุ่นหรือเหล่าเชลยศึก ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบ อุปกรณ์ทดลองจากข้อมูลที่ได้รับมาเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างทดลองกิจกรรมการละเล่นร่วมกับคนในพื้นที่ ให้นักท่องเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างได้สัมผัสกับการละเล่นพื้นบ้าน หรือ “กระดานเดอร์” การได้ลงมือทำจริง ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม



ภาพที่ 4.125 ภาพการมีส่วนร่วมระหว่างกลุ่มตัวอย่างและคนในพื้นที่ กิจกรรม กระดานเดอร์

จากการทำกิจกรรม พบว่า ทางคนในพื้นที่รู้สึกภาคภูมิใจและรู้สึกดีที่ได้ถ่ายทอดการละเล่นนี้ เพราะเนื่องจากในปัจจุบันไม่ค่อยได้เล่นแล้วเพราะทุกคนมีอายุเข้าสู่ช่วงวัยผู้สูงอายุ แต่ทุกคนในพื้นที่ให้ความสนใจ และเป็นการให้ความรู้กับคนรุ่นหลังในพื้นที่ได้เข้าใจการละเล่นนี้แบบเห็นภาพไปพร้อมกัน ทางด้านของนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงความรู้สึกที่ได้รับความเป็นกันเอง และต้อนรับอย่างเป็นมิตร สามารถเข้าใจในการถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรมผ่านการทำกิจกรรม อีกทั้งยังรู้สึกประทับใจที่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับคนในพื้นที่ เพราะไม่เคยมาท่องเที่ยวในลักษณะแบบนี้มาก่อน

การทดลองประสบการณ์การรับประทานในรูปแบบใหม่ ในวันที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ ภาพสำหรับใส่อาหารสำหรับใช้ในกิจกรรมซึ่งได้จากการเปรียบเทียบภาพสะท้อนการใช้ชีวิตของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ด้วยพื้นที่กาญจนบุรีเป็นแหล่งไม้ไผ่ที่อุดมสมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย และ

ด้วยวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับไม้ไผ่ในเกือบทุกบริบทพื้นที่ท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรี ทางผู้วิจัยจึงเลือกใช้วัสดุไม้ไผ่เป็นวัสดุหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ชุดนี้



ภาพที่ 4.126 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร



ภาพที่ 4.127 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร



ภาพที่ 4.128 ภาพการมีทดลองใช้ชุดภาชนะใส่อาหาร

จากการทำกิจกรรม พบว่า เป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ของผู้สร้าง (คนในพื้นที่) และผู้รับ (คนนอกพื้นที่) ซึ่งกระบวนการปรุงอาหารทางผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือกับทางพื้นที่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านอาหารพื้นถิ่น ได้ผสมผสานอาหารรสชาติไทยกับอาหารชาติพันธุ์ที่ไม่มีที่ไหนมาก่อน ซึ่งครั้งนี้ถือว่าการได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการนำไปปรับปรุงในครั้งต่อไป ซึ่งด้านประสบการณ์และการได้สัมผัส ลิ้มรส ผ่านมืออาหารนี้ นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างรู้สึกตื่นตาตื่นใจและประทับใจอย่างมาก เพราะมีความแตกต่างจากการท่องเที่ยวรูปแบบอื่น ซึ่งนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แสดงผ่านอัตลักษณ์พื้นที่ผ่านกิจกรรม 2 วัน 1 คืน ทั้งในรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์

## วันที่ 1

08.00 – ลงเรือสำรวจเส้นทางประวัติศาสตร์ แม่น้ำแควน้อย จุดที่เคยเป็นค่ายเชลยศึก



ภาพที่ 4.129 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: เปิดทริปด้วยการท่องเที่ยวแบบผจญภัยในเส้นทางเดินเรือ เส้นทางเดียวกับสมัยสงครามโลกครั้งที่ เป็นบริเวณที่เหล่าเชลยศึกมาอาบน้ำที่ริมทาง โดยแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ เพราะไม่มีค่ายให้พักบังแดดหรือบังฝน ในช่วงการพักผ่อน เหล่าเชลยศึกจึงไปนอนตามใต้ถุนของชาวบ้านที่อยู่บริเวณใกล้เคียง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสบรรยากาศการเดินทางเปรียบเทียบกับทัศนปัจจุบันกับอดีต ซึ่งในระหว่างก็จะได้พบตอม่อ และสะพานไม้เก่าที่เคยใช้ตอนที่สร้างเส้นทางรถไฟ โดยในระหว่างการเดินทาง มีอุปสรรค ตามสภาพของแม่น้ำในแต่ละช่วงเวลา เพราะมีความเกี่ยวเนื่องในเวลากการปล่อยน้ำของเขื่อน บางจังหวะจึงไม่สามารถเดินเรือได้หากมีผู้โดยสาร ต้องลงเดินลุยน้ำข้ามโขดหินที่ตื้นเขินไป สลับกับนั่งเรือ ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง เพื่อไปสำรวจหน้าผาวังแก่นเม้น

09.00 – สำรวจเส้นทางรถไฟหน้าผาสถานีวังแก่นเม้น

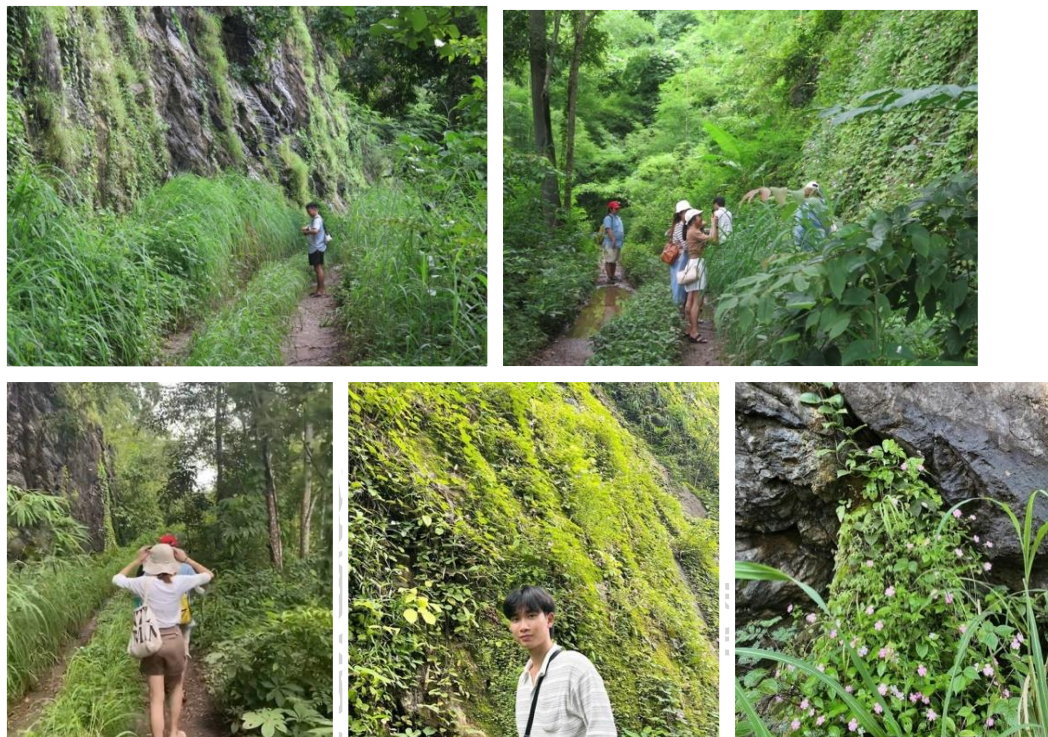


ภาพที่ 4.130 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ให้นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างได้รับประสบการณ์ผ่านการเดินขึ้นเขาจากจุดที่ลงเรือ เพื่อเดินเท้าไปยังหน้าผาวังแก่นเม้น ที่เมื่อก่อนเป็นสถานีวังแก่นเม้น เป็นการเดินทางในรูปแบบ Dark Tourism เสมือนนักท่องเที่ยวได้รับบทบาทคล้ายกับเป็นเชลยศึก



## 10.00 - ช่องเขาที่เคยเป็นทางรถไฟ



ภาพที่ 4.131 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์การสร้างรถไฟในสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านภาพที่ปรากฏร่องรอยระเบิดที่ทิ้งไว้ที่หน้าผาช่องเขา ของการระเบิดเขาเพื่อทำทางรถไฟ ปัจจุบันได้มีดอกไม้และวัชพืชขึ้นตามธรรมชาติ ให้ ความสวยงามอีกรูปแบบหนึ่ง

## 10.30 - ชมชุมชนในบริเวณเส้นทางรถไฟ



ภาพที่ 4.132 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้เห็นวิถีชีวิตจากอดีตที่มีความเชื่อมโยงจากเรื่องเล่าว่ามีการแลกเปลี่ยนผลไม้กับเงินตราระหว่างชาวบ้านกับแรงงาน เซลยศึก เพราะเป็นบริเวณที่มีสวนผลไม้อยู่ห่างจากช่องเขา ประมาณ 1 กิโลเมตร

## 11.00 - อาหารกลางวัน ภาพตัวแทน เซลยศึก



ภาพที่ 4.133 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างจะได้รับข้าวกลางวันที่ได้เตรียมไว้ให้คนละชุด โดยใช้วัสดุท้องถิ่นด้วยธรรมชาติ โดยให้นั่งพักกินระหว่างทางกลับไปยังจุดขึ้นเรือ โดยเป็นลานโขดหิน ซึ่งในอดีตเป็นบริเวณที่เหล่าเชลยศึกมาอาบน้ำ ซักผ้า บริเวณนี้ ซึ่งด้านในคือเมนูข้าวปลาอย่าง ไข่ผัดขมิ้น กับน้ำพริกกะปิมอญ

12.45 - สำนวรร่องรอยรางรถไฟที่หลงเหลืออยู่วัดท่าขนุน



ภาพที่ 4.134 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟ ในบริเวณวัดท่าขนุน ซึ่งอยู่ใกล้กับบริเวณป่าช้าข้าง ๆ ซึ่งเป็นเมื่อก่อนเป็นค่ายพักของทหารญี่ปุ่น และถัดไปเป็นที่ฝังศพของเชลยศึกที่เสียชีวิต

14.00 – บ้านหลบภัยเชลยศึก



ภาพที่ 4.135 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่พหุวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์และเหล่า  
 เชลยศึก วิถีชีวิตความเป็นอยู่ การได้เห็นสถาปัตยกรรมในรูปแบบเดิมเมื่อครั้งสงครามที่เหล่า  
 เชลยศึกมาขออนอนที่ใต้ถุนบ้านเพราะไม่มีที่นอน

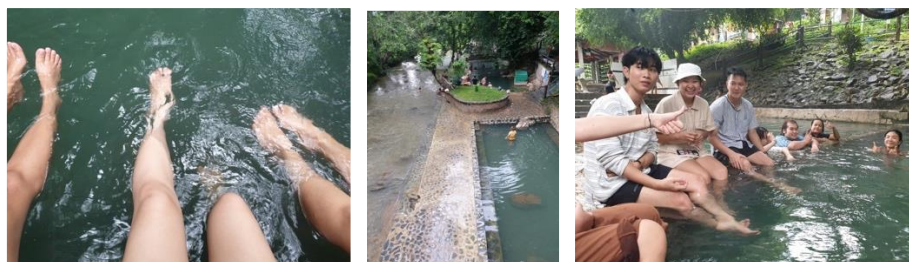
15.00 – กระดานเต๋อกับคนในชุมชน



ภาพที่ 4.136 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมการเล่นดั้งเดิมระหว่างคนในพื้นที่ (เจ้าบ้าน) และคนนอก  
 พื้นที่ (นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง)

16.00 - แช่น้ำพุร้อน - ผ่อนคลายกล้ามเนื้อจากกิจกรรมทั้งวันเช่นเดียวกับที่ทหารญี่ปุ่นเป็นผู้  
 ค้นพบบ่อน้ำพุร้อนและชอบมาแช่น้ำร้อนเพื่อให้ร่างกายผ่อนคลาย



ภาพที่ 4.137 ภาพกิจกรรม

## วันที่ 2

09.00 – ตักบาตรเช้าที่สะพานแขวนวัดท่าขนุน



ภาพที่ 4.138 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: เนื่องจากชุมชนท่าขนุนมีความศรัทธากับวัดท่าขนุน จึงมีวัฒนธรรมการตักบาตรเช้าทุกวัน กิจกรรมนี้จึงให้นักท่องเที่ยวได้เห็นวิถีชีวิตปัจจุบันของคนในพื้นที่

11.00 - อาหารเช้า ตลาดนั่งยอง



ภาพที่ 4.139 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้ลิ้มรสสัมผัสอาหารพื้นถิ่น มีอาหารหลากหลายชาติพันธุ์ ส่วนใหญ่เป็นประเภทอาหารมอญ และพม่า

12.00 – เดินขึ้นเขาไหว้พระพุทธรบาท: เนื่องจากภูมิประเทศอ.ทองผาภูมิ เป็นภูเขาส่วนใหญ่ พื้นที่คั่นพรอยพระพุทธรบาทและเจดีย์บนเขา สร้างศรัทธาให้กับคนในพื้นที่ อีกนัยคือชาวบ้านเชื่อว่าการเดินขึ้นเขาไปไหว้จะทำให้อายุยืน



ภาพที่ 4.140 ภาพกิจกรรม

#### 12.45 – อาหารกลางวัน



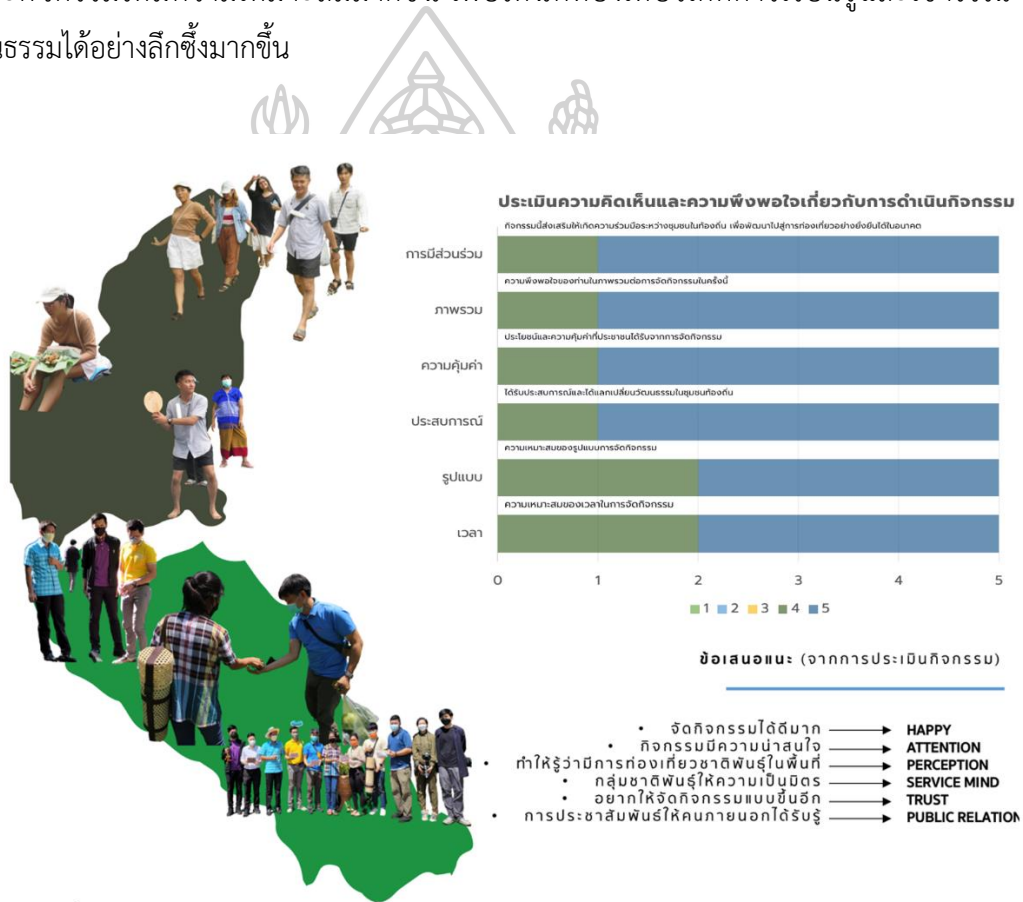
ภาพที่ 4.141 ภาพกิจกรรม

ประสบการณ์: ได้ลิ้มรสสัมผัสอาหารพื้นถิ่น อาหารชาติพันธุ์ ที่มีอัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารเฉพาะของอำเภอทองผาภูมิ ผ่านการนำเสนอในรูปแบบ Eco Creative Tourism โดยการใช้วัสดุท้องถิ่นนำมาออกแบบเป็นภาชนะใส่อาหาร

**จบกิจกรรม**

4.5 ผลการทดลอง

**เชิงปริมาณ** ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจทั้งสิ้น 6 องค์ประกอบของกิจกรรมท่องเที่ยว ได้แก่ เวลาในการจัดกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม ประสบการณ์แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ความร่วมมือระหว่างชุมชนในท้องถิ่น ประโยชน์และความคุ้มค่าจากการจัดกิจกรรม ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งแบ่งการประเมินเป็นระดับความพึงพอใจ โดย 5 คือพึงพอใจมากที่สุด และ 1 คือพึงพอใจน้อยที่สุด ซึ่งผลการประเมินพบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่างและคนในพื้นที่ที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และมีข้อเสนอแนะเรื่องการจัดช่วงเวลาแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมมากขึ้น เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น



ภาพที่ 4.142 ภาพผลการประเมินกิจกรรมเชิงปริมาณ

**เชิงคุณภาพ** ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ภาพลักษณ์ประสบการณ์ที่ได้รับจากกลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) นักท่องเที่ยว (คนนอกพื้นที่) 2) คนในพื้นที่ (เจ้าบ้าน) พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่างได้รับประสบการณ์ที่ไม่เคยได้สัมผัสมาก่อนและไม่เคยรู้เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟในรูปแบบที่มีความเกี่ยวเนื่องกับกลุ่มชาติพันธุ์ และยังคงความ

สมบูรณ์ ความหลากหลายทางชีววิทยาของธรรมชาติโดยรอบ ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมอย่างใกล้ชิด และได้รับการต้อนรับอย่างเป็นมิตรจากคนในพื้นที่ ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ที่อยากบอกต่อให้คนรู้จักมาท่องเที่ยวในเส้นทางและกิจกรรมนี้ ส่วนในกลุ่มคนในพื้นที่ตัวอย่าง มีความรู้สึกภาคภูมิใจ และได้เรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในกลุ่มใหม่ที่เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวเฉพาะที่สนใจในเส้นทางรถไฟสายมรณะ ทำให้รูปแบบกิจกรรมและบริการต้องพัฒนาออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงเรื่องราวของพื้นที่และเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างได้อย่างง่ายดายมากขึ้น

ผู้ให้ข้อมูล (1) แสดงความเห็นว่าเป็นชุมชนขนาดเล็ก แต่มีความหลากหลายของผู้คนชาติพันธุ์ที่อยู่รวมกัน ซึ่งถือว่าต้นทุนทางชุมชนมีหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ในส่วนกิจกรรมวันนี้ชุมชนเองก็รู้สึกภูมิใจ ตื่นเต้นที่ได้บริการนักท่องเที่ยว ที่ได้รับความสนใจจากคนภายนอกชุมชน เราก็จะเห็นว่าแท้จริงแล้วมันก็ไม่เกินศักยภาพที่ชุมชนจะบริหารจัดการการท่องเที่ยวแบบนี้ได้”



ภาพที่ 4.143 ผู้ให้สัมภาษณ์ (1) เจ้าอาวาสวัดพุทธะเคียน อ.ไทรโยค

ผู้ให้ข้อมูล (2) แสดงความเห็นว่าเป็น “กิจกรรมวันนี้ถูกเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ที่มีเชิงวัฒนธรรม สามารถท่องเที่ยวได้บูรณาการกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ได้ รวมไปถึงวัดถุดิบที่มีอยู่ ประสบการณ์ของผู้ที่ได้เข้ามา มาใช้ มาลอง มาสัมผัส มาเห็น ก็จะทำให้อินกับเรื่องราวที่พยายามจะสื่อสาร ทำให้การท่องเที่ยวในพื้นที่มีการพัฒนาทั้งคนในพื้นที่เองให้มีความพร้อมในการต้อนรับบริการนักท่องเที่ยวในอนาคตได้”





ภาพที่ 4.144 ผู้ให้สัมภาษณ์ (2) ที่ปรึกษาด้านแผนกลยุทธ์ กระทรวงวัฒนธรรม

ผู้ให้ข้อมูล (3) แสดงความเห็นว่ “นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วม ผมว่าสำคัญนะเพราะว่าตอนนี้นักท่องเที่ยวเราไม่ได้มีแค่มาถ่ายรูป ท่องเที่ยว แล้วก็กลับไป ส่วนหนึ่งต้องมีกิจกรรมชุมชนร่วมกับคนในหมู่บ้านให้เขาได้เกิดการสัมผัสรับรู้ถึงวัฒนธรรม สิ่งดีงามของชุมชนที่ยังคงปรากฏอยู่”



ภาพที่ 4.145 ผู้ให้สัมภาษณ์ (3) พัฒนาการอำเภอไทรโยค

ผู้ให้ข้อมูล (4) แสดงความเห็นว่ “กิจกรรมในวันนี้ผมว่ามันดีมาก ๆ เลย วันนี้ได้มาศึกษาเป็นตัวแทนให้กับทางททท. จังหวัดกาญจนบุรี และนำไปต่อยอดเพื่อให้ไปประชาสัมพันธ์ออกไปข้างนอก ให้ชาวบ้าน นักท่องเที่ยวได้รับรู้ว่ามึเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ที่มีทั้งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ที่มีระยะทางไกลจากสถานีน้้ตค เป็นการเชื่อมแหล่งท่องเที่ยวที่มีเรื่องราวเดียวกัน”



ภาพที่ 4.146 ผู้ให้สัมภาษณ์ (4) รองผู้อำนวยการสำนักงาน ททท. จังหวัดกาญจนบุรี

ผู้ให้ข้อมูล (5) แสดงความเห็นว่ “กิจกรรมนี้ในมุมมองของคนในพื้นที่ถือว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวคณะที่มาในวันนี้ เป็นการเริ่มที่ดีสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ เพราะว่ในพื้นที่ทองผาภูมิมีแหล่งท่องเที่ยวเยอะ ครบแหละ เพียงแต่ว่ไม่มีใครรู้จัก และส่วนของอาหาร และภาษาณะที่ทางนักศึกษาได้ออกแบบมาในกิจกรรมมองว่มันเป็นการเริ่มต้นที่ดี เหมือนเป็นทริบตัวอย่างที่อยากจะทำมีแบบนี้ต่อ ๆ ไป ซึ่งทางเราเองก็จะทำการประชาสัมพันธ์ถึงเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ตรงนี้ และนำไปพัฒนากิจกรรมให้ตรงกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายที่ต้องการมาเที่ยวในอนาคต ซึ่งมองว่เป็นการท่องเที่ยวที่รักสิ่งแวดล้อมได้ด้วย และดึงอัตลักษณ์ความเป็นประวัติศาสตร์ทองผาภูมิในอดีตให้คนรุ่นหลังและคนรุ่นต่อ ๆ ไปได้สัมผัสกลิ่นอายความเป็นทองผาภูมิ”



ภาพที่ 4.147 ผู้ให้สัมภาษณ์ (5) ประชาสัมพันธ์อำเภอท่าขนุน

ผู้ให้ข้อมูล (6) แสดงความเห็นว่ “การมาท่องเที่ยว Dark Tourism ในวันนี้เป็นประสบการณ์ใหม่เลย ทำให้เราารู้วิถีชีวิตดั้งเดิม อาหารชุมชน ทุกสถานที่ที่ได้ไปมันมีเรื่องราว (Story) รองรับ และให้ความรู้สึกสัมผัสที่แตกต่างจากการมาท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรีครั้งก่อน

ๆ คือสถานที่ที่ได้ไปวันนี้มันไม่ได้ปรุงแต่งขึ้นมา มันมีอยู่แล้ว มีอยู่เดิม มีก่อนเราเกิดซะอีก ที่จะจำลองยังไงก็ไม่เหมือนของจริง”



ภาพที่ 4.148 ผู้ให้สัมภาษณ์ (6) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร

ผู้ให้ข้อมูล (7) แสดงความเห็นว่ “ที่เคยมาเที่ยวเมืองกาญจน์ เราก็จะเคยไปเที่ยวเฉพาะจุดที่เป็น Landmark หรือไม่เราก็ขึ้นไปอุทยานแห่งชาติเลย ไม่ได้มาสถานที่ที่มีอยู่ในชุมชนเพราะไม่รู้มาก่อนว่ามีสถานที่ Unseen ขนาดนี้ แล้วยังเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟ สิ่งที่น่าประทับใจวันนี้คือได้เห็นคนในชุมชน คุณน้ำ คุณป่า คุณยาย ทุกคนช่วยกันบริการเราอย่างดี ที่อื่นมากเลยก็ได้สัมผัสว่าคนในพื้นที่มีความคุ้นเคยในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างเช่น คุณยายของคุณยายเคยช่วยเหลืออยู่ใต้ถุนบ้าน หรือเมนูอาหารที่ไม่มีที่ไหนเหมือน สูตรที่ไม่สามารถส่งต่อได้แล้ว ประทับใจว่าเป็นกิจกรรมที่ไม่เหมือนที่ไหน ต้องมาที่นี่เท่านั้น”



ภาพที่ 4.149 ผู้ให้สัมภาษณ์ (7) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร

ผู้ให้ข้อมูล (8) แสดงความเห็นว่ “กิจกรรมนี้ดีนะป่าว่าแต่มันเพิ่งเริ่มต้น เริ่มต้นในการส่งเสริมการท่องเที่ยว จริง ๆ ในมุมมองของป่าอยากให้คนทุกวัยที่มาเที่ยวในทองผาภูมิได้มีความสุขกลับไป เพราะฉะนั้นก็อยากจะฝากตรงนี้ให้ช่วยคิดและบูรณาการการท่องเที่ยวทองผาภูมิว่ามี

อะไรดีอีกเยอะ ให้เหมาะสมเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยวสอดคล้องกับความต้องการแต่ละวัยที่ทุกคน มาแล้วจะไม่พลาดโอกาส และได้ความประทับใจกลับมาเที่ยวอีกครั้ง”



ภาพที่ 4.150 ผู้ให้สัมภาษณ์ (8) ครอบครัวผู้มีส่วนใกล้ชิดกับเชลยศึกในสงครามโลกครั้งที่ 2

ผู้ให้ข้อมูล (9) แสดงความเห็นที่ “ทริปนี้รู้สึกประทับใจที่ได้มา เพราะว่าได้ความรู้แง่มุมทางประวัติศาสตร์ที่เราไม่สามารถหาอ่านในหนังสือแบบเป็นทางการได้ คือได้ท่องเที่ยวเกี่ยวกับคนในชุมชนที่มีความผูกพันกับพื้นที่และมีประสบการณ์โดยตรงทำให้รู้สึกอินและสัมผัสได้ถึงเรื่องราวที่เคยขึ้นในพื้นที่จริง ๆ รวมถึงการละเล่น หากเรามาเที่ยวกันเองเราก็จะไม่รู้ว่ามีการเล่นแบบนี้ อยู่ด้วยซ้ำและได้มีส่วนร่วมไปกับคนในชุมชนจริง ๆ ประทับใจในความใส่ใจของชุมชน”



ภาพที่ 4.151 ผู้ให้สัมภาษณ์ (9) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร

ผู้ให้ข้อมูล (10) แสดงความเห็นที่ “ปกติที่เคยมาเที่ยวกาญจนบุรี ไม่เคยลงลึกเรื่องประวัติศาสตร์ รู้สึกว่าเป็นการท่องเที่ยวที่แปลกใหม่สำหรับเรา เป็นทริปที่คนช่วง New Generation เข้ามาเที่ยวได้ในแบบที่เราไม่รู้สึกรู้สึกเป็นแปลกแยก การล่องลำธารในที่ที่ เชลยศึกเคยอยู่ การได้เดินขึ้นเขาเล็ก ๆ ที่สร้างรางรถไฟ หรือบ้านที่เชลยศึกขอเข้าไปนอน มันเป็นจุดเชื่อมโยง

ที่สร้างสถานการณ์ให้เราอินกับพื้นที่ได้จริง ๆ การทำกิจกรรมในวันนี้เป็นกิจกรรมที่ทำให้เรามีประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ต่างจากเดิม”



ภาพที่ 4.152 ผู้ให้สัมภาษณ์ (10) นักท่องเที่ยวอาสาสมัคร

สามารถสรุปผลจากการสัมภาษณ์ได้ว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวในทั้ง 2 รูปแบบในกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นผู้บริหาร ขับเคลื่อนการท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี มองเห็นถึงแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวจากทรัพยากรที่มีในพื้นที่ได้หลากหลาย เพื่อจัดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม ส่วนในกลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง แสดงความคิดเห็นในมุมมองของคนนอกพื้นที่พบว่าเป็นการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์รูปแบบใหม่ แบบที่ไม่เคยได้มาท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี อีกทั้งยังทำให้ได้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในพื้นที่จากสถานที่จริง และได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่ได้สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ในมุมมองของคนในพื้นที่มองว่ากิจกรรมครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นที่ดี ที่จะทำให้พื้นที่เป็นที่รู้จักและสามารถนำกิจกรรมครั้งนี้ไปปรับใช้เพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยวได้จริงในอนาคต

การพัฒนาเบื้องต้นของการออกแบบกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์-วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่เส้นทางตัวอย่าง 2 เส้นทาง ที่อ.ไทรโยค และอ.ทองผาภูมิ เป็นผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 โดยใช้หลักการกระบวนการคิดการออกแบบบริการและการสังเคราะห์ข้อมูลที่น่าเสนอก่อนหน้านี้ในบทนี้ องค์ประกอบแรกของการออกแบบบริการคือองค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว และความเกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ องค์ประกอบสำคัญเหล่านี้จะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะนำเสนอในบทที่ 5

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง พหุวัฒนธรรม: การออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นการศึกษาในรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวในบริบทพื้นที่พหุวัฒนธรรม ที่มีองค์ประกอบที่เกิดจากสงคราม 2 ด้านคือ คนและพื้นที่ ในงานวิจัยนี้ คน หมายถึง สงครามทำให้เกิดการอพยพกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์เข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่ จึงทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมภายใต้การอยู่ร่วมในรูปแบบที่พึ่งพาอาศัยกัน พื้นที่ หมายถึง ประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เกิดสถานที่ท่องเที่ยวในปัจจุบันและเป็นสิ่งที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี แต่เนื่องด้วยปัญหาที่พบในปัจจุบันเรื่องการกระจุกตัวของนักท่องเที่ยวในเมืองท่องเที่ยวสำคัญ ซึ่งส่งผลต่อความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ท้องถิ่น รวมถึงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จึงเป็นจุดเริ่มต้นในการเปลี่ยนวิกฤตเป็นโอกาสให้เกิดการท่องเที่ยวคุณภาพ ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวทำให้คนในพื้นที่เกิดการปรับตัวในรูปแบบวิถีใหม่ ที่ตอบสนองกับความต้องการที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยว นิยมเที่ยวเป็นกลุ่มย่อย และแสวงหาประสบการณ์ในแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ๆ วัตถุประสงค์ในการศึกษาจึงมุ่งเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาธุรกิจบริการโดยใช้ศิลปะการออกแบบเป็นตัวแปรที่เน้นอัตลักษณ์และวัฒนธรรมควบคู่กับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติมาส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ เพื่อกระตุ้นการเดินทาง และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้กระจายเข้าถึงพื้นที่ชุมชนมากขึ้น

#### 5.1 สรุปผลการศึกษาวิจัย

ในบทนี้เป็นการสรุปผลลัพธ์จากกระบวนการวิจัย โดยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ด้วยวิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Methodology) และวิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี 2) ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี 3) ออกแบบอัตลักษณ์และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลโดยวิธีการสำรวจ, สัมภาษณ์, สัมภาษณ์ และทำแบบสอบถาม เพื่อศึกษาสภาพการณ์ภาพรวมในบริบทการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ จาก 2 ประเภทกลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มคนในพื้นที่ และกลุ่มนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบอัตลักษณ์และรูปแบบ

กิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อหาคู่ประกอบของกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นำไปใช้ในพื้นที่  
 ขั้นตอนที่ 3 การนำรูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวไปทดลองใช้ในพื้นที่เพื่อพิสูจน์ข้อค้นพบที่ได้จากการทำ  
 กิจกรรมและนำไปสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 4 การสร้างกลยุทธ์  
 การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม  
 ที่ส่งเสริมการนำอัตลักษณ์ไปใช้ในการออกแบบพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวที่เน้นคุณค่าเพื่อให้เกิด  
 การท่องเที่ยวที่ยั่งยืนอย่างควบคู่ในด้านความปลอดภัย สะดวกสบาย มีความหลากหลาย สามารถ  
 เข้าถึงได้ และเกิดประโยชน์ต่อทุกภาคส่วน โดยมีข้อค้นพบและผลสรุปของการศึกษาดังนี้

**ข้อค้นพบจากวัตถุประสงค์การศึกษาข้อที่ 1: ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และ  
 วัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี**

จากการศึกษาในมิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา ผู้วิจัยพบว่าในบริบทพื้นที่การ  
 ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี มีจุดแข็งคือแหล่ง  
 ท่องเที่ยวที่หลากหลาย ทรัพยากรธรรมชาติที่มีความอุดมสมบูรณ์และมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น  
 ซึ่งหากเทียบกับทุนของพื้นที่กับจังหวัดอื่น ๆ จะพบว่าจังหวัดกาญจนบุรีมีความโดดเด่นในด้าน  
 เรื่องราวทางประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เป็นสิ่งดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาโดยสถานที่  
 ท่องเที่ยวที่เป็นที่รู้จักทั่วโลกคือ สะพานข้ามแม่น้ำแคว ถ้ำกระแซ และศูนย์ประวัติศาสตร์ช่องเขาขาด  
 ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่หลงเหลือจากการสร้างเส้นทางรถไฟสายไทย-พม่า ของกองทัพทหารญี่ปุ่น  
 ฝ่ายอักษะที่พ่ายแพ้สงครามให้ฝ่ายสัมพันธมิตร ที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยว จากการ  
 สำรวจเส้นทางรถไฟในทางประวัติศาสตร์ได้สร้างทางผ่านพื้นที่ในอำเภอท่าม่วง อำเภอเมือง อำเภอ  
 ไทรโยค อำเภอสังขละบุรี ซึ่งในเส้นทางรถไฟของแต่ละอำเภอจะพบเส้นทางทางรถไฟประวัติศาสตร์  
 อยู่ร่วมกับพื้นที่อาศัยของชุมชน บางพื้นที่ยังเหลือเป็นทางช่องเขาให้เห็นร่วมกับร่องรอยการเกิด  
 ระเบิด บางพื้นที่ถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่ทางการเกษตร ตามวิถีชีวิตของคนที่มาอาศัยในแต่ละพื้นที่  
 อีกทั้งยังพบว่าในบริเวณเส้นทางรถไฟจะสร้างเลียนแบบตามหน้าผาภูเขาติดกับเส้นทางรถไฟของ  
 แม่น้ำ บนพื้นที่เขาจึงพบกลุ่มชาติพันธุ์อาศัยอยู่ร่วมกันกับคนไทยอย่างกลมกลืน เมื่อพิจารณาแล้ว  
 พบว่าการเข้ามาสร้างเส้นทางรถไฟของกองทัพญี่ปุ่นและเหล่าเชลยศึกหลากหลายสัญชาติทำให้เกิด  
 การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างกันโดยไม่รู้ตัว เหตุจาก 2 ปัจจัยคือ การเอาชีวิตรอดและการมี  
 ปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมและปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมที่แตกต่างได้โดย  
 ปราศจากความรู้สึกในแง่ลบต่อวัฒนธรรมอื่น ทำให้ปัจจุบันคนในพื้นที่ปรุงแต่งวัฒนธรรม มีการคิดค้น  
 วัฒนธรรมใหม่ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับสังคมของตน โดยกลุ่มคนไทยและกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ใน  
 พื้นที่เส้นทางรถไฟมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ประกอบอาชีพหลักคือเกษตรกรรม งานรองคืองานหัตถกรรม  
 เพื่อหารายได้เลี้ยงชีพบางกลุ่มก็นำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละชาติพันธุ์ผ่านการแสดง

เชื่อมโยงกับธุรกิจท่องเที่ยวในพื้นที่ ซึ่งก็ได้รับความสนใจจากกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเช่นกัน

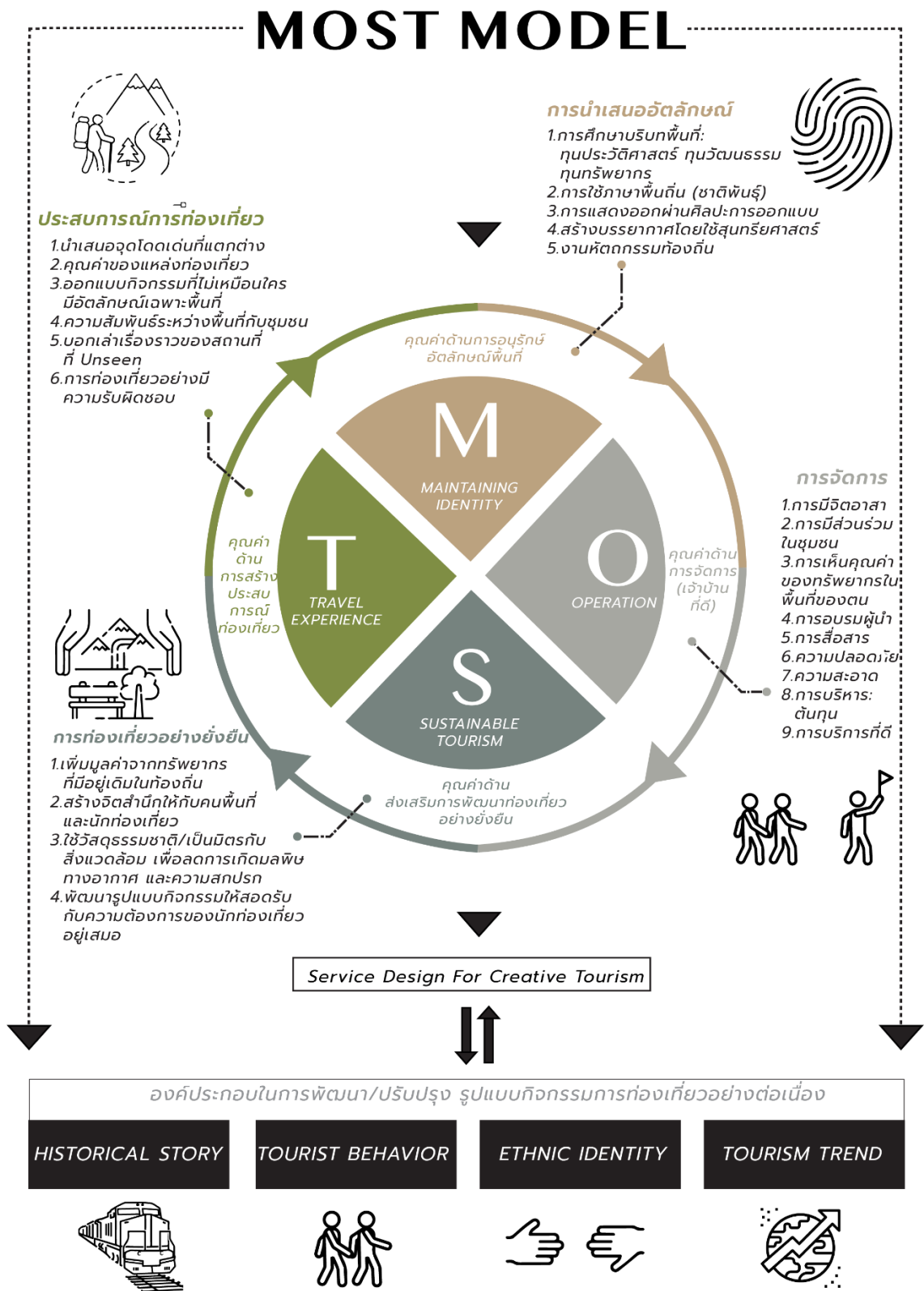
**ข้อค้นพบจากวัตถุประสงค์การศึกษาข้อที่ 2:** ศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี

จากการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถาม การออกแบบเครื่องมือโดยใช้แนวคิดในการศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่มีปัจจัยประกอบด้วย วัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยว ระยะเวลาในการท่องเที่ยว ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว กิจกรรมที่เลือกทำ แหล่งท่องเที่ยวที่สนใจ ลักษณะที่พัก ช่วงอายุของนักท่องเที่ยว ลักษณะการเดินทาง(จำนวนคนเดินทาง พาหนะในการเดินทาง รูปแบบการเดินทาง) เป็นต้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 31 – 40 ปี มีวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อน/ท่องเที่ยว มีลักษณะการเดินทางแบบครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว เลือกที่พักประเภทโรงแรม ใช้ระยะเวลาในการท่องเที่ยว 2 วัน 1 คืน มีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวโดยเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3,001-5,000 บาท พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มนี้คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดกาญจนบุรี เป็นกลุ่มที่ชอบการเดินทางแบบผจญภัยในเส้นทางรถไฟสายมรณะ ซึ่งมีระดับการรับรู้ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และพหุวัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ ในระดับมาก และให้ความสำคัญในแหล่งท่องเที่ยวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ และด้านวัฒนธรรมในระดับมาก รวมถึงด้านความเหมาะสมในการบริการท่องเที่ยว คือ ปิมน้ำมัน, ตู้ ATM, ห้องสุขา มากที่สุด การจดจำภาพตัวแทนของเส้นทางรถไฟสายมรณะคือสถานที่ท่องเที่ยว สะพานข้ามแม่น้ำแควนึกถึงก่อนเป็นอันดับแรก มากที่สุด โดยจำภาพบรรยากาศการท่องเที่ยวของกาญจนบุรีผ่านการแสดงออกเป็นสีเขียว ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในสถานการณ์โควิด-19 นักท่องเที่ยวจึงตัดสินใจเลือกเดินทางท่องเที่ยวสถานที่ใกล้ ๆ เมื่อพิจารณาแล้วพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรีจึงได้เปรียบในเรื่องนี้ เพราะมีระยะไม่ไกลจากกรุงเทพ ฯ สำหรับนักท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ในเมืองเจอความเครียดแล้วอยากมาท่องเที่ยวท่ามกลางธรรมชาติ พื้นที่กาญจนบุรีจึงเป็นสถานที่ที่ได้รับความนิยม เมื่อพิจารณาปัจจัยทางด้านทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ กิจกรรมการท่องเที่ยว และผลกระทบสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัส COVID-19 มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ รับรู้ เข้าใจ ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง และแนวโน้มด้านการกลับมาเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยว ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการนำเสนอพื้นที่และรูปแบบกิจกรรมมีผลโดยตรงในการดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่

**ข้อค้นพบจากวัตถุประสงค์การศึกษาข้อที่ 3:** การออกแบบอัตลักษณ์และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี



เมื่อพิจารณาจากข้อค้นพบทั้ง 2 ข้อ ในด้านบริบทพื้นที่ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมและด้านพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว ทำให้ทราบถึงศักยภาพของต้นทุนในพื้นที่: ทูทางประวัติศาสตร์ ทูทางวัฒนธรรม ทูทางทรัพยากร ทูคน ในการนำทุนในพื้นที่มาแสดงออกซึ่งความหมายทางสัญลักษณ์ให้เกิดอัตลักษณ์และการจดจำภาพตัวแทนของวัฒนธรรมนั้น ๆ ผนวกกับศาสตร์ศิลปะการออกแบบผ่านอุปกรณ์ เครื่องมือ การตกแต่งไว้ตามสถานที่ ของที่ระลึก ในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงการนำอัตลักษณ์มาต่อยอดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอต่อนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีพฤติกรรมให้ความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ อีกทั้งการนำเสนอด้านเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โดยที่กิจกรรมการท่องเที่ยวควรนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวที่มีความผูกพันหรือมีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพื่อสร้างความแตกต่างของการท่องเที่ยวในการดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามา และส่งเสริมการสร้างสุนทรียศาสตร์ โดยการนำเอาวัฒนธรรมในพื้นที่มาดึงดูดนักท่องเที่ยวเก่าและใหม่ โดยอยู่บนพื้นฐานของการอนุรักษ์และเน้นคุณค่า และการนำศักยภาพในผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมาใช้เป็นประดับตกแต่งหรือของใช้ในกิจกรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมสัมผัสวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ และได้ซึมซับอัตลักษณ์ วัฒนธรรมความเป็นชาติพันธุ์ เช่น อาหาร การแต่งกาย ภาษา การแสดง เพลง ดนตรี เป็นต้น พบว่ารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมที่พัฒนาขึ้นนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่อง การสร้างสรรค์ (Creation) ที่ได้นำความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไปต่อยอดให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การที่นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจความหมาย สามารถในการเชื่อมโยงความรู้ กับวิถีชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) หมายถึง การทำให้ในการดำรงชีวิต ภาษา และขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปหัตถกรรม ได้รับการสืบทอดสู่ชนรุ่นหลังสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการสร้างตระหนักรู้ (Awareness) ที่ในการศึกษาครั้งนี้หมายถึง การที่ชุมชนและนักท่องเที่ยวเห็นคุณค่ามีจิตสำนึก มีเจตคติที่ดี เห็นความสำคัญ และร่วมกันอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม



ภาพที่ 5.1 องค์ประกอบกลยุทธ์การท่องเที่ยว MOST MODEL

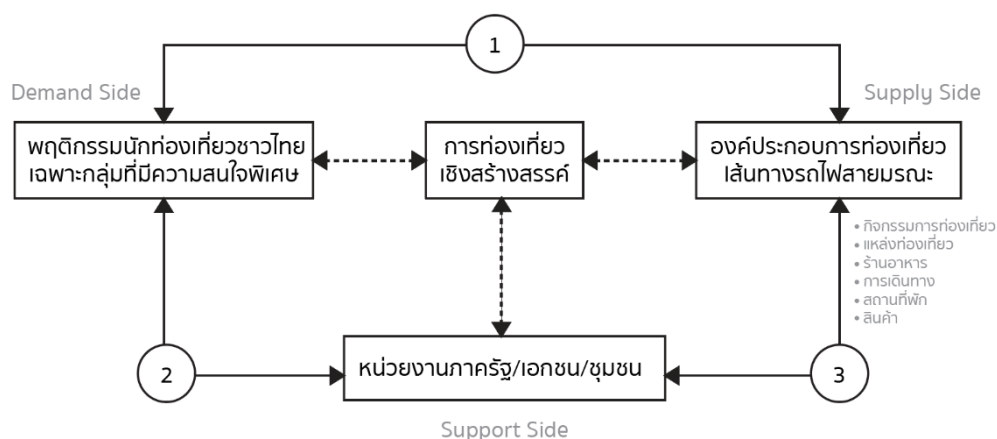
ข้อสรุปของกระบวนการโครงการวิจัย จากภาพที่ 5.2 โดยเริ่มต้นจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ทำให้เกิดการตั้งวัตถุประสงค์ขึ้นคือ ศึกษาบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษที่เดินทางมาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี และการออกแบบอัตลักษณ์และการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ทำให้เกิดข้อค้นพบตามที่ได้กล่าวไปข้างต้นนี้ ซึ่งข้อค้นพบและแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นที่มาของการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี ภายในการวิจัยครั้งนี้ทำให้พบ องค์ประกอบกลยุทธ์ภายใต้ชื่อ “MOST” (ที่ สุด หรือความสุดขีดทางปัจจัยด้านพื้นที่: ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม อากาศ ทรัพยากร การเดินทาง) โดยให้ความหมายว่า เมื่อนักท่องเที่ยวได้มาท่องเที่ยว เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี คุณจะได้รับประสบการณ์ที่ประทับใจที่สุดกลับไป ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการนำเสนออัตลักษณ์ (M = Maintaining Identity) ด้านการจัดการ (O=Operation) ด้านการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (S=Sustainability Tourism) ด้านประสบการณ์การท่องเที่ยว (Travel Experience) เพื่อให้เกิดความยั่งยืนอย่างควบคู่ในการสืบสานวัฒนธรรมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จังหวัดกาญจนบุรี

## 5.2 อภิปรายผลการทดลองการออกแบบอัตลักษณ์และกิจกรรมการท่องเที่ยววัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี

1) จากการศึกษาสภาพการณ์บริบทของการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เส้นทางรถไฟสายมรณะ พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งนักวิชาการระบุว่า เป็นการเดินทางเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ขนบธรรมเนียมประเพณี ประวัติศาสตร์ หรือวิถีชีวิต ของผู้คน (ชูเกียรติ นพเกตุ, 2542: 29; บุญเลิศ ตั้งจิตวัฒนา, 2542: 5; Swarbrooke, 2000: 306-308) และยังคงสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องภูมิปัญญาที่นักวิชาการกล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) เป็นความรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้ สัมผัสประสบการณ์และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคน ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยผ่านกระบวนการทางจารีต ประเพณี วิถีชีวิต และพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งในพื้นที่ทั้ง 4 เส้นทาง ในบริบท เส้นทางรถไฟสายมรณะ มีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลายซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวให้เข้ามา เยี่ยมชม ทั้งด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวแบบ Dark- Tourism ตลอดเส้นทางรถไฟสายมรณะ รวมถึงกิจกรรมประเพณีทางศาสนาของกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยว ที่เกี่ยวข้องกับประเพณีเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต

การประกอบอาชีพ ภูมิปัญญาและความเชื่อ ของกลุ่มชาติพันธุ์ อนุรักษ์และสืบทอด ดังที่ราชบัณฑิตยสถานกล่าวไว้ว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำและสืบทอดองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิม” และนำมาปรับปรุง เลือกรสรหรือประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 1044) นอกจากการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแล้ว พื้นที่เส้นทางไฟสายมรณะยังเชื่อมโยงกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศซึ่งเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นของจังหวัดกาญจนบุรีที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยว ที่มีความโดดเด่นในลักษณะทางธรรมชาติ มีความสวยงามปลอดภัย อีกทั้งยังมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเมื่อเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ กล่าวได้ว่าจังหวัดกาญจนบุรีมีศักยภาพในด้านคุณค่าและความมีชื่อเสียงของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ ในหลายลักษณะ ทั้งคุณค่าทางอัตลักษณ์ คุณค่าทางความสมบูรณ์ คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางวิชาการ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ทรัพยากรการท่องเที่ยว

จะเห็นได้ว่า บริบทการท่องเที่ยวในพื้นที่เส้นทางรถไฟสายมรณะ มีศักยภาพสูงและมีจุดแข็งของพื้นที่ที่ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่นแตกต่างจากที่อื่นได้ หากมองในด้านการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนพบที่มีความสัมพันธ์ตามตัวแปรต้นทั้ง 3 ระหว่างด้านอุปสงค์ (Demand Side) คือ ด้านพฤติกรรมนักท่องเที่ยว และอุปทาน (Supply Side) คือ ปัจจัยด้านพื้นที่ประวัติศาสตร์ และด้านวัฒนธรรม โดยมีฝ่ายสนับสนุน (Support Side) ที่มีอิทธิพลต่อการท่องเที่ยวช่วยขับเคลื่อนด้านกฎระเบียบ นโยบาย รวมถึงการประชาสัมพันธ์ ดังภาพที่ 5.1



ภาพที่ 5.2 ภาพแสดงระบบการท่องเที่ยว

2) เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การเก็บข้อมูล และการลงพื้นที่ ผู้วิจัยจึงสรุปข้อค้นพบเพื่อการออกแบบในการสร้างสรรค์รูปแบบกิจกรรมจากการวิจัยนี้ ด้วยการกำหนดกรอบแนวทางการออกแบบภายใต้แนวคิด “PAST-PASS” คือ “การเดินทางของวัฒนธรรมผ่านกาลเวลาประวัติศาสตร์” ผสมผสานการท่องเที่ยวเชิงแนวคิดโดยให้ความหมายของคำว่า PAST สะท้อนผ่านการที่นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์การท่องเที่ยว Dark Tourism และคำว่า PASS สะท้อนผ่านการ

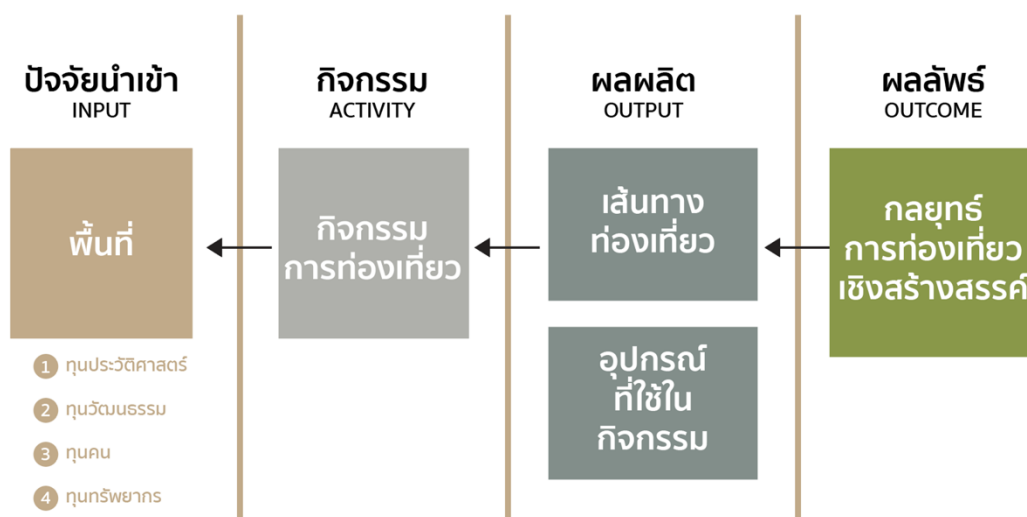
ที่นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์การท่องเที่ยว Creative Tourism และ Eco Tourism รูปแบบการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ผ่านกระบวนการวิจัยที่ได้อธิบายไว้ในบทที่แล้ว โดยเริ่มจากการสำรวจการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสัมภาษณ์เชิงลึกและการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อการพัฒนาร่วมกับสมาชิกในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ โดยการดึงองค์ประกอบด้านอัตลักษณ์จากพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งวัฒนธรรมทางชาติพันธุ์ คือ อาหาร เครื่องแต่งกาย และศิลปะ ในบริบทการท่องเที่ยวของชาติพันธุ์ กล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ มีส่วนสัมพันธ์กับ วัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางคั่นระหว่างธรรมชาติของมนุษย์และการหล่อหลอมบุคลิกภาพ (Personality) ของคนคนหนึ่ง วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ นอกจากนี้ยังกล่าวสรุปว่า แท้จริงแล้ว อัตลักษณ์ คือ เรื่องของภาพลักษณ์ของตัวตนของมนุษย์เรา (Images of oneself) ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม (Social interaction) และเป็นความเข้าใจทั้งในระดับที่เรามีต่อตนเองและในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมตลอดชั่วชีวิตของเรา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จูฑาพรรธ ผดุงชีวิต (2551) โดยใช้ศิลปะการออกแบบจากการศึกษาการให้ความหมายของสัญลักษณ์ผ่านงานออกแบบอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในกิจกรรมจากการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส เข้าใจ และเรียนรู้ วัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านประสบการณ์การได้สัมผัสทั้ง 5 (5S = 5 Senses Experience) ประกอบด้วย การมองเห็น (See) การลิ้มรส (Savor) การได้กลิ่น (Scent) การได้ยิน (Sound) และการบริการ (Service) ร่วมกับทฤษฎีการจัดการเชิงกลยุทธ์ การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ด้วย 7s McKinsey ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างกลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) โดยเริ่มจากการออกแบบช่วงที่ 1 เส้นทางท่องเที่ยวจากข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์การศึกษาข้อที่ 1 เพื่อแก้ปัญหาลดการกระจุกตัวของนักท่องเที่ยวในเมืองท่องเที่ยวที่สำคัญ กระจายจำนวนนักท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์และมีความโดดเด่นด้านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม รวมถึงการออกแบบผลงานช่วงที่ 2 จากการนำอัตลักษณ์มาสร้างสรรค์ชิ้นงานจากวัสดุท้องถิ่นที่มีอยู่จำนวนมาก คือ “ไม้ไผ่” เสมือนเป็นวัสดุที่หล่อเลี้ยงชีพผู้คนที่ยังพึ่งพาอาศัยธรรมชาติ เพื่อสร้างบรรยากาศในรูปแบบของการสร้างการรับรู้ทางอัตลักษณ์วัฒนธรรมเบื้องต้นผ่านชิ้นงาน ผู้วิจัยนำรูปแบบกิจกรรมไปทดลองในพื้นที่ช่วงผลงานสร้างสรรค์ช่วงที่ 3 ประกอบด้วยเครื่องมือที่นำเสนออัตลักษณ์ในพื้นที่ และรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากการคัดเลือกพื้นที่ทดลองและกลุ่มตัวอย่างจากเนื้อหา (Content) ทางพื้นที่จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่สอดคล้องกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว (Tourist Behavior) ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อทดลองการสร้างประสบการณ์รูปแบบใหม่แบบผสมผสานและปรับให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงไปของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวหลังจากสถานการณ์โควิด-19 ให้เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ผ่านการมีส่วนร่วมระหว่างคนในพื้นที่ (ชุมชน) และคนนอกพื้นที่ (นักท่องเที่ยว) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ซึ่ง

กันและกัน โดยที่นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น ภาษา เครื่องแต่งกาย อาหาร วิถีชีวิต ความเชื่อ ส่วนคนในพื้นที่ได้เรียนรู้ถึงความต้องการผ่าน วัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์การท่องเที่ยว เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวได้มากที่สุด ที่จะส่งผลให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจจน ทำให้เกิดการกลับมาเที่ยวซ้ำและบอกต่อในอนาคต ซึ่งการทดลองรูปแบบกิจกรรมครั้งนี้พิสูจน์ผลด้วยการเก็บข้อมูลชี้วัดเชิงปริมาณด้วยการทำแบบประเมินหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และการเก็บข้อมูลชี้วัดเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่าง และคนในพื้นที่ ประกอบด้วย ททท.จังหวัดกาญจนบุรี วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี เจ้าอาวาส ผู้ใหญ่บ้าน เจ้าของบ้าน ร้านอาหาร กลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งเป็นกลุ่มบริหารส่วนภาคการท่องเที่ยวในพื้นที่ จังหวัดกาญจนบุรี

3) กลยุทธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ MOST MODEL ที่มีองค์ประกอบปัจจัยด้านอัตลักษณ์ ด้านประสบการณ์ ด้านการจัดการ และด้านความยั่งยืน โดยนำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรมจากการ คัดสรรเนื้อหาหรือเรื่องราว (Content) มาใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์ เพื่อให้เกิดการรับรู้ทาง วัฒนธรรมผ่านประสบการณ์การท่องเที่ยวร่วมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างหลากหลายและ เหมาะสมกับความต้องการของนักท่องเที่ยวและเส้นทางพื้นที่นั้น ๆ สอดคล้องกับแนวคิดของ ศาสตราจารย์เกร็ก ริชาร์ดส และคริสฟิน เรมอนด์ (2010) กล่าวถึงกระบวนการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ คือการได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนกับคนในพื้นที่อย่างแท้จริง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่อย่างบูรณาการสู่ความยั่งยืนและเป็นระบบ เปลี่ยนรูปแบบการท่องเที่ยว เข้าสู่รูปแบบการเรียนรู้ สามารถทำได้ผ่านการร่วมกิจกรรมกับคนในพื้นที่เป็นการสร้างความ ภาคภูมิใจให้กับชุมชน และนำผลดีสู่เศรษฐกิจและการจัดการอย่างรับผิดชอบและยั่งยืน ความร่วมมือ จะทำให้พื้นที่สามารถสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมากมาย อีกทั้งกลยุทธ์ MOST MODEL ที่ได้จากการทำวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ชุมชนได้ประโยชน์ในการนำไปต่อยอด พัฒนา รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายและ แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้ด้วยตนเอง ทำให้พื้นที่ขับเคลื่อนพัฒนาศักยภาพของคน และทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการ ท่องเที่ยวซ้ำและบอกต่อในที่สุด อีกวิธีหนึ่งในการมอบคุณกลับไปยังทุนพื้นที่เพื่อตรวจสอบความ คุ่มค่าและความสอดคล้องต่อความต้องการของแต่ละปัจจัยหรือไม่ ดังภาพที่ 5.3 แสดงให้เห็นถึงการ ขับเคลื่อนด้วยกลยุทธ์ สามารถปรับเปลี่ยนตามรูปสถานการณ์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของ นักท่องเที่ยวที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ผ่านกระบวนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยว 3 กระบวนการคือ เรื่องราว (Stories) อรรถรส (Senses) และลีลา (Sophistication) จากทุนในพื้นที่ เป็นเส้นทางท่องเที่ยวในแต่ละฤดูกาล หรืออุปกรณ์เครื่องมือที่มีความกลมกลืนและแสดงถึงอัตลักษณ์

ทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น เพื่อสร้างความแตกต่างและจุดเด่นของพื้นที่ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้  
เกิดความสนใจ

### ห่วงโซ่ผลลัพธ์ (Impact Value Chain)



ภาพที่ 5.3 ห่วงโซ่ผลลัพธ์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

จากการค้นพบ บริบทพื้นที่ นำไปสู่องค์ประกอบที่สำคัญ เพื่อตอบสนองความต้องการของ  
นักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย และความต้องการของคนในพื้นที่ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียผ่านแนวทางที่  
นักท่องเที่ยวเป็นศูนย์กลาง รวมถึงสภาพปัญหาของการท่องเที่ยวปัจจุบัน กำหนดนิยามใหม่และ  
พัฒนาประเด็นจากการศึกษาขั้นตอนค้นพบ เพื่อแก้ปัญหาเช่น วิธีการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน  
ในชุมชน ปัญหาด้านการจัดการหรือการพัฒนาคน พัฒนาและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาและการ  
บริการที่ดีให้เหมาะสมกับปัญหา เป้าหมาย และข้อจำกัดของพื้นที่เพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนา  
รูปแบบกิจกรรมเพื่อสร้างความสุขอย่างมีส่วนร่วมและความยั่งยืนของคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว อีก  
ทั้งยังตอบโจทย์การพัฒนาอย่างยั่งยืน SDGs อย่างน้อย 4 เป้าหมาย ในด้านที่ 8 ส่งเสริมการ  
เจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน ด้านที่ 12 สร้างรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน ด้านที่ 15  
ส่งเสริมการใช้ประโยชน์ที่ยั่งยืนของระบบนิเวศ ด้านที่ 17 สร้างความร่วมมือระดับสากลต่อการ  
พัฒนาที่ยั่งยืน

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะวิชาการ

- การออกแบบจากกลยุทธ์ที่ได้จากกระบวนการเก็บข้อมูล ควรแยกประเด็นที่ใช้กลยุทธ์ใด  
ที่นำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรม

- การได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำไปใช้ได้จริงจากกลุ่มเป้าหมายควรมีการเจาะกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจในเส้นทางนี้จริง ๆ ไม่รวมกับนักท่องเที่ยวสัญจรที่ผ่านเข้ามาในเส้นทางเพื่อให้ได้ข้อมูลนำไปสู่กระบวนการแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงประเด็น

#### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- การแบ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวเป็นกลุ่มที่เคยมาท่องเที่ยวกาญจนบุรีและกลุ่มที่ยังไม่เคยมา เพื่อแยกข้อมูลในการนำมาออกแบบบริการและรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความหลากหลาย
- ผู้นำ และคนในพื้นที่ มีบทบาทสำคัญในการสื่อความหมายเรื่องราวในพื้นที่ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจแลกเปลี่ยนในวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่และความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว

#### ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

- ด้านการประชาสัมพันธ์ ทางพื้นที่ควรวางแผนการประชาสัมพันธ์เพื่อให้สถานที่ท่องเที่ยวในแต่ละเส้นทางเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และเล่าเรื่องประวัติศาสตร์เส้นทางรถไฟสายมรณะ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงพื้นที่ประวัติศาสตร์ตึง นักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่
- ด้านการบริการนักท่องเที่ยว การอบรมคนพื้นที่เพื่อสวมบทบาทการเป็นเจ้าบ้านที่ดี สร้างสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจแล้วกลับมาเที่ยวซ้ำอีก

#### ข้อเสนอในการทำวิจัยในอนาคต

- ในการทำกิจกรรมอาจขอความร่วมมือจากกลุ่มเอกชนของในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงแบบองค์รวมตามแนวคิดการท่องเที่ยวแบบ BCG Model ได้อย่างยั่งยืนมากขึ้น
- ควรมีการทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้ง เพื่อหาความสมดุลและเส้นทางการทำงานของคนในพื้นที่และคนนอกพื้นที่ให้เกิดความเป็นธรรมชาติในการบริการ



## รายการอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561ก). **รายงานสถิติจำนวนนักท่องเที่ยว**. (ออนไลน์).
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561ข). **สถิติจำนวนนักท่องเที่ยว ภาคตะวันตก**. (ออนไลน์).
- กรุงเทพธุรกิจ. (2556). **ท่องเที่ยวแบบเสรีๆ**. เข้าถึงเมื่อ 14 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/life-style/travel /20131 014/>
- จำนง อติวัฒน์ศิริ และคณะ. (2543). **สังคมวิทยา**. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: กรุงเทพฯ.
- ฉัตรเฉลิม งามอาจรณานศาล. (2551). **การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด: ผลิตภัณฑ์ หรือนวัตกรรมใหม่**. กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- ชวัลนุช อุทยาน. (2551). **พฤติกรรมนักท่องเที่ยว**. การท่องเที่ยว มทร.กรุงเทพ.
- ดำรง ฐานดี. (2520). **สังคมวิทยาว่าด้วยการอาชีพ**. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2550). **การท่องเที่ยวโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน...จุดเริ่มต้นของพัฒนาอย่างยั่งยืน**. Paper presented at the การประชุมเทศกาลท่องเที่ยวไทย, กรุงเทพฯ.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). **การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน**. กรุงเทพฯ: เพรส แอน ดีไซน์ จำกัด.
- ผจงจิตต์ อธิคมน์นทะ. (2531). **การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ โรงพิมพ์ชวนพิมพ์ กรุงเทพฯ.
- พระยาอนุমানราชชน. (2515). **ความหมายของวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พัฒนาการทางวัฒนธรรม. (2562). **ประวัติศาสตร์ จังหวัดกาญจนบุรี**. (ออนไลน์).
- พิมพ์วรรณ สุจารินพงศ์. (2553). **การจัดนำเที่ยว**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รัฐนันท์ พงศ์วิริทธิ์ธร และภาคภูมิ ภัควิภาส. (2013). "แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าเพื่อความยั่งยืน." คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคพายัพ.
- เลิศพร ภาระสกุล. (2556). **พฤติกรรมนักท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณวีร์ บุญคุ้ม และคณะ. (2559). **เส้นทางท่องเที่ยววิถีไทยสร้างสรรค์บนถนนเส้นกาญจนบุรี-ทวาย**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรวิฑูร์ สุวรรณฤทธิ์. (2537). **กาญจนบุรีดินแดนตะวันตก**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- ศิริเพ็ญ ดาบเพชร. (2557). "การเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวครั้งแรกและนักท่องเที่ยวซ้ำ." **วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร**, 9, 2: 39-59.

- สนิท สมัครการ. (2525). **การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาการของสังคม**. โอเดียน สโตร์.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2536). **การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: แนวทางศึกษาวิเคราะห์และวางแผน**. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- สมาคมสื่อมวลชนจังหวัดกาญจนบุรี. (2536). **เส้นทางสายมรณะ “แม่น้ำแคว”**. ม.ป.ท.
- สำนักงานจังหวัดกาญจนบุรี. (2557). **เที่ยวกาญจนบุรี**. เข้าถึงเมื่อ 22 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <http://www.kanchanaburi.go.th/au/travel/kanintro.php>
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ. (2556). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)**. กรุงเทพฯ: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- สุวิมล แม้นจริง. (2546). **การจัดการการตลาด**. กรุงเทพฯ: เอช.เอ็น.กรุ๊ป.
- เสฐียรโกเศศ (นามแฝง). (2514). **วัฒนธรรมและธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ของไทย**. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- อารง สุทธาศาสน์. (2519). **ปัญหาความขัดแย้งในสี่จังหวัดภาคใต้**. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาการพิมพ์.
- Arnold, W. G. (1975). **Sociology: An Analysis of Life in Modern Society**. McGraw-Hill.
- Carolyn, S., and Kempa, M. (2003). "Shades of Dark Tourism: Alcatraz and Robben Island." **Annals of Tourism Research**, 30, 2 (April): 386-405.
- Crompton, J. L., and McKay, S. L. (1997). "Motives of visitors attending festival events." **Annals of Tourism Research**, 24, 2: 425-439.
- Domjan, M. (1996). **The Principles of Learning and Behavior Belmont**. California: Thomson Wadsworth.
- Hearne and Stone. (1995). "undertook a review of the existing research on the talents and strengths of students with learning disabilities and such students' placement in educational environments."
- JURGEN, R., and BATESON, G. (1951). **Communication: The Social Matrix of Psychiatry**. Pp. vi, 314. New York: W. W. Norton & Company.
- Kotler, P. (2003). **Marketing Management**. 11<sup>th</sup> ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall International.
- Kroeber, A. L., and Kluckhohn, C. (1952). **Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions**. Peabody Museum, Cambridge, MA, 181.

- Lennon, J., and Malcolm, F. (2000). **Dark Tourism: The Attractions of Death and Disaster**. London: Thomson.
- Leslie, A. (1960). **White's Theory of Cultural Evolution**. Winter.
- Lovell, R. B. (1980). **Adult Learning**. New York: Halsted Press Wiley & Son.
- Malinowski, B. (1945). **The Dynamics of Culture Change: An Inquiry Into Race Relations in Africa**. Yale University Press.
- Malinowski, B. (2006). "A dark tourism spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions." **Tourism: An Interdisciplinary International Journal**, 54, 2: 145-160.
- Pulina, M., Meleddu, M., and Paci, R. **Article in Tourism Management : Article in TourismManagement**. 50.
- Richards, G., and Raymond, C. (2000). "Creative tourism." **ATLAS News**, 23: 16-20.
- Rusts, W. An Atlas of Resistance Genes. In R. A. McIntosh, C. R. Wellings, and R. F. Park (Eds.).
- Smith, N., and Croy, W. G. (2005). Presentation of Dark Tourism: TeWairoa, the Buried Village. In S. P. C. Ryan and M. Aicken (Eds.), **Taking Tourism to The limits: Issues, Concepts and Managerial Perspectives**. Amsterdam: Elsevier.
- Stone, P. R. (2005). "Dark Tourism Consumption – A Call for Research." **E-Review of Tourism Research**, 3, 5: 109 – 117.
- Stronza, A. (2007). "The economic promise of ecotourism for conservation." **Journal of ecotourism**, 6, 3: 210-230.
- Teye, V. B., and Timothy, D. J. (2004). "The Varied Colors of Slave Heritage in West Africa." **Space and Culture**, 7, 2: 145–155.
- Tylor, E. B. (1889). "On a Method of Investigating the Development of Institutions; Applied to Laws of Marriage and Descent." **Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland**, 18: 245-272.
- World Tourism Organization. (1997). **Tourism 2020 vision**. Madrid: World Tourism Organization.

Wu, Y. (2011). "Job stress and job performance among employees in the Taiwanese finance sector: The role of emotional intelligence." **Social Behavior and Personality: An international journal.**



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวสุกานดา ถิ่นฐาน
วัน เดือน ปี เกิด	9 ธันวาคม 2537
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2559   ปริญญาตรี สถาปัตยกรรมบัณฑิต สาขาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2561   ปริญญาโท การจัดการมหาบัณฑิต สาขาการจัดการธุรกิจ วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2565   ปริญญาเอก ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

