

การพัฒนากรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG

THE DEVELOPMENT OF FRAMEWORK OF PRODUCT DESIGN FOR CREATIVE TOURISM WITH BCG GUIDELINE

อรช กระแสอินทร์ / ARACHA KRASAE-IN

สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
INTEGRATED PRODUCT DESIGN INNOVATION PROGRAM / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

เพกา เสนาะเมือง / PEGA SANOAMUANG

ภาควิชาสถาปัตยกรรม / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์ / NUNTACHAI TRIRUTWONG

ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
DEPARTMENT OF LANDSCAPE ARCHITECTURE / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

นภาพดี โรจนธรรม / NAPAWADEE RODJANATHUM

สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
INTEGRATED PRODUCT DESIGN INNOVATION PROGRAM / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

Received: October 18, 2022
Revised: December 17, 2022
Accepted: December 21, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษานี้ เป็นการพัฒนาและทดสอบแนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG โดยมีวัตถุประสงค์พัฒนารอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวรูปแบบ BCG อันได้แก่ การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนโดยเน้น เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว และออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG สำหรับแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี จำนวน 10 แห่ง โดยคณะผู้วิจัยได้พัฒนารอบแนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์กระบวนการออกแบบโดยเริ่มจากการสร้างแนวคิดเบื้องต้นจากการทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลทรัพยากรในแหล่งท่องเที่ยว ด้วยการบันทึกภาพ สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มย่อย นำผลสำรวจและเก็บข้อมูลมาพิจารณาปัจจัยจากกิจกรรมการท่องเที่ยวสวนกับข้อมูลทรัพยากรในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยผลงานที่ได้เป็นผลิตภัณฑ์ทั้งที่เป็นของที่ระลึก ของฝาก หรือเสริมประสบการณ์ในการท่องเที่ยวที่ผลิตจากทรัพยากร ทักษะ และเรื่องราวในแหล่งท่องเที่ยว โดนผลงานต้นแบบได้รับผลตอบแทนเป็นอย่างดีจากผู้ทรงคุณวุฒิทางด้าน

1 งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “การสร้างสรรคและออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” ภายใต้แผนงาน “พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี” ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.) ประจำปีงบประมาณ 2563 เลขที่สัญญา C10F630064

การท่องเที่ยวและผู้จัดการหรือผู้นำในแหล่งท่องเที่ยวในการทดสอบความพึงพอใจ ซึ่งแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวทาง BCG ในการวิจัยได้นำมาพัฒนาเป็นตารางพิจารณาผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG เพื่อเผยแพร่ต่อไป

คำสำคัญ: การออกแบบเพื่อการท่องเที่ยว, การออกแบบผลิตภัณฑ์, การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์,

Abstract

The research was the development and test of the application of BCG, the sustainable economic model focusing on Bio Economy, Circular Economy and Green Economy. The research has aimed for the development of framework on product design for tourism according to BCG, and to apply and tests the BCG framework by designing the product for 10 creative tourism destinations in the provinces of Chainat, Singburi and Lopburi. The framework started from preliminary concept by reviewing documents and collecting data using recording, photographing, interviewing and focus group techniques in the area of fieldworks. Then, the information was analyzed together with the tourism activity plan and local resources. The output was the design of the souvenirs, the gifts and the product that enhanced the creative tourism experience, which those products were created from the local resources, skills and stories in the communities of destinations. The prototypes have been well accepted from the preference test with the tourism experts and the managements and leaders of the communities. The framework of product design process according to BCG from this research was developed, refined and concluded as the BCG and Creative Tourism Benefit to Community Table.

Keywords: Design for Tourism; Product Design; Creative Tourism.

บทนำ

แนวทางการพัฒนาประเทศเพื่อให้เกิดความยั่งยืน นั้น เน้นการพัฒนาสินค้าและบริการให้มีมูลค่าที่สูงขึ้น สร้างผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด โดยอาศัยความเข้มแข็งด้านความหลากหลายทางชีวภาพและทางวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางที่ถูกนำเสนอในการพัฒนาการท่องเที่ยวนั้นคือโมเดล BCG ที่ย่อมาจาก เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นสร้างสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับความยั่งยืนของฐานทรัพยากรธรรมชาติโดยนำองค์ความรู้มาต่อยอดฐานความเข้มแข็งภายในของประเทศไทย คือ ความหลากหลายทางชีวภาพและผลผลิตทางการเกษตรที่อุดมสมบูรณ์พร้อมกับการปรับเปลี่ยนระบบการผลิตไปสู่การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า เพื่อรักษาความมั่นคงทางวัตถุดิบ สมดุลของสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพ (ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียนและเศรษฐกิจสีเขียว, 2561)

สำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ ความเกี่ยวข้องกับแนวทาง BCG คือการใช้องค์ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงกับทุนทางปัญญา ทุนทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชีวภาพ เพื่อรังสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์หรือบริการรูปแบบใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มสูง ตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวผ่านระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงอาหารไทย การท่องเที่ยวเชิงกีฬา การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เชื่อมโยงกับการแพทย์แผนไทย การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงเกษตร เป็นต้น และยังรวมถึงการพัฒนาเพื่อส่งออกสินค้าและบริการเหล่านี้ ผ่านของขวัญของฝากที่สร้างสรรค์อย่างมีอัตลักษณ์ (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562) ผลักดันให้เกิดการกระจายรายได้โอกาส และความมั่นคงแบบทั่วถึง ซึ่งการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยโมเดล BCG เนื่องจากการท่องเที่ยวสามารถก่อให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่บูรณาการวัฒนธรรม สินค้า และการบริการ

ให้เป็นประสบการณ์ที่น่าประทับใจและมีมูลค่าสูง

รูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่สามารถตอบสนองโมเดล BCG คือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) โดยมีรากฐานจากทรัพยากรในชุมชน อาทิ ผลผลิตทางการเกษตร ทรัพยากรระบบนิเวศ รวมถึงภูมิปัญญาเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ใช้ทุนวัฒนธรรมและทุนสังคมของท้องถิ่นเพื่อเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีอัตลักษณ์ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวอื่นและเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนอย่างแท้จริงเพื่อเรียนรู้และมีประสบการณ์จริงตามลักษณะของแหล่งท่องเที่ยวแต่ละแห่ง (Richard and Raymond, 2000; สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556) เป็นการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะและความเชี่ยวชาญของตนเองผ่านขนบธรรมเนียม ประเพณีของแหล่งท่องเที่ยว การพัฒนาตนเอง และการเปลี่ยนแปลงจากภายในให้นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Richards and Wilson, 2006) มุ่งเน้นความผูกพันและประสบการณ์ที่แท้จริงผ่านการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในงาน ศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรม และคุณลักษณะเฉพาะของพื้นที่ โดยเชื่อมโยงกับคนในท้องถิ่นซึ่งเป็นเจ้าของวัฒนธรรม (UNESCO, 2006) และเน้นที่กิจกรรมที่เกิดขึ้นที่จะสร้างคุณค่าให้ทรัพยากรด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของคนในชุมชน (Binkhorst, 2006) และกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา (2556) ระบุถึงคุณลักษณะสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ นักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมของชุมชนท้องถิ่น ทำให้นักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีความผูกพัน เกิดความประทับใจและส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนต่อไป

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาการท่องเที่ยวตามแนวทางที่กล่าวมายังขาดการใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ขาดการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่หลากหลาย ขาดบุคลากรที่มีความรู้ด้านการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวในระดับพื้นที่ และขาดการทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ (กรมการท่องเที่ยว, 2560) การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทยจึงยังขาดการบูรณาการองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ จุดท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว ความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูล ความรู้ และการตลาด การท่องเที่ยวให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน ซึ่งมีผล

ทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ยังไม่เกิดความยั่งยืน และเป็นที่มาสำคัญของการวิจัยในครั้งนี้

การดำเนินแผนงานวิจัยพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี (อรช กระแสนินทร์ และคณะ, 2564) เป็นการบูรณาการแนวคิด 3 ด้าน ได้แก่ 1) แนวคิดการจัดการความรู้ในเรื่องเล่าเรื่องราวและอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ 2) แนวคิดการออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างและผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และ 3) แนวคิดโลจิสติกส์การท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงจุดท่องเที่ยว พัฒนาการท่องเที่ยวโดยมีฐานจากทรัพยากรในพื้นที่ตามแนวทาง BCG in Action (ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว, 2561) ซึ่งการบูรณาการแนวคิดต่างๆ จะส่งเสริมคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ที่แตกต่างและมีคุณค่าให้นักท่องเที่ยวได้ โดยการจัดการความรู้เป็นกลไกที่สำคัญในการออกแบบประสบการณ์ สร้างนวัตกรรมต่างๆ รวมทั้งเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ (Beckman, 1999; Šimková, 2009; Ammirato et al., 2015) การสร้างคุณค่าและเชื่อมโยงเรื่องเล่า กิจกรรมการท่องเที่ยว สภาพกายภาพของพื้นที่ และสินค้าท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์จะส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (นุชนารถรัตนสุวงศ์ชัย และคณะ, 2560) ซึ่งการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้เป็นองค์ประกอบหนึ่งของมิติเชิงพื้นที่ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ก่อให้เกิดแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เสริมความโดดเด่น ความแตกต่าง และเพิ่มมูลค่าให้กับพื้นที่ท่องเที่ยวได้ (สยามล เทพทา และคณะ, 2553)

สำหรับพื้นที่วิจัยอันได้แก่จังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี เป็นรับผิดชอบของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สำนักงานลพบุรี ที่มีความเชื่อมโยงการเดินทางต่อเนื่องในระยะทางที่ไม่ไกล สามารถเดินทางท่องเที่ยวจากแหล่งต่าง ๆ ได้ใน 1-2 วัน แต่มีความแตกต่างของภูมิประเทศ วัฒนธรรม และทรัพยากรของแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย ตั้งแต่ภูเขา ไร่นาและการเกษตร จนถึงชุมชนตลาดและเมือง (อรช กระแสนินทร์ และคณะ, 2564) ซึ่งคณะผู้วิจัยลงพื้นที่ศึกษาแหล่งท่องเที่ยวจำนวน 30 แห่ง และพิจารณาเอกลักษณ์และอัตลักษณ์พร้อมกับทรัพยากรของชุมชนแหล่งท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG ของชุมชนแหล่ง

ท่องเที่ยวและความสมัครใจจำนวน 10 แห่ง เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยการสร้างสรรคและออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดลอมสรรคสร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (อรช กระแสนิธิ์ และคณะ, 2564) ซึ่งโครงการย่อยที่รับผิดชอบการพัฒนาและออกแบบสิ่งแวดลอมสรรคสร้างนั้นได้ทำการพัฒนารอบแนวคิดในการออกแบบ ออกแบบ พัฒนาและจัดทำต้นแบบ รวมถึงประเมิน และสรุปกรอบแนวคิด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนารอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวรูปแบบ BCG
2. ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG

วิธีดำเนินการวิจัยและการดำเนินงาน

ในการดำเนินการศึกษาเพื่อทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ แบบการวิจัยปฏิบัติการ โดยบูรณาการการวิจัยร่วมกับโครงการวิจัยอื่น ๆ ในแผนวิจัยพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี และการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแบบร่างเพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานสุดท้าย โดยมีกระบวนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1) การสร้างกรอบแนวคิด พัฒนารอบแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรม
- 2) การสำรวจชุมชนแหล่งท่องเที่ยว โดยลงพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวเก็บข้อมูลเบื้องต้น และพิจารณาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเข้าร่วมโครงการ จากนั้นทำการสำรวจทรัพยากรการและสัมภาษณ์ผู้จัดการท่องเที่ยวและบุคคลในชุมชนเพื่อการออกแบบ
- 3) กระบวนการออกแบบและสร้างต้นแบบดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล สร้างแนวทางการออกแบบทำการออกแบบร่าง และประสานงานกับชุมชนเพื่อผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์สำหรับแหล่งท่องเที่ยว
- 4) ทดสอบความพึงพอใจและการยอมรับผลิตภัณฑ์ โดยการสัมภาษณ์ผู้นำของชุมชน หรือผู้จัดท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว และผู้ทรงคุณวุฒิ

5) สรุปกรอบแนวคิด โดยนำกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นในโครงการวิจัยตั้งแต่การค้นคว้าและสำรวจข้อมูลในแหล่งท่องเที่ยว วิเคราะห์ และทำงานออกแบบ นำมาสรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการทั้งหมด และพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบ

2. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

- 1) ผู้นำของชุมชน หรือผู้มีส่วนในการตัดสินใจของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัด จังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรีและจังหวัดลพบุรี จำนวน 40 ตัวอย่าง สุ่มด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชน ที่มีความรู้และเชี่ยวชาญในการจัดการท่องเที่ยวหรือการพัฒนาการท่องเที่ยว

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้การทำงานวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) เครื่องมือและอุปกรณ์ในการบันทึกภาพ เพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการออกแบบ
- 2) เครื่องมือและอุปกรณ์เพื่อการบันทึกเสียงจากการสอบถามและสัมภาษณ์จากผู้นำและผู้เกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเป็นข้อมูลการดำเนินงาน และเพื่อการสัมภาษณ์เพื่อทดสอบความพึงพอใจของผลงานออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

1. สร้างกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัย

การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการทำงานแบบบูรณาการที่คณะผู้วิจัยได้พิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เพื่อการออกแบบทั้งกิจกรรมการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว วิเคราะห์ทางด้านโลจิสติกส์การท่องเที่ยวและการจัดการองค์ความรู้เป็นแนวทางไปสู่การออกแบบสิ่งแวดลอมสรรคสร้างและผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยคณะผู้วิจัย ได้สร้างกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการดำเนินงาน โดยแนวคิดเพื่อการออกแบบจะนำผลจากการวิเคราะห์สังเคราะห์เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และข้อมูลของทรัพยากร BCG ของแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ และพัฒนาเป็นผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเบื้องต้น
ที่มา : คณะผู้วิจัย

2. การสำรวจชุมชนแหล่งท่องเที่ยว

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามกรอบแนวคิดที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยได้ลงพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวในช่วงเดือนตุลาคมถึงเดือนธันวาคม พ.ศ.2563 จำนวน 30 แห่ง ในพื้นที่จังหวัดลพบุรี จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดชัยนาท ซึ่งได้รับรายชื่อจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานจังหวัดลพบุรี เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวการสร้างสรรค์ในแผนงานวิจัย โดยมีชื่อดังนี้

- 1) จังหวัดลพบุรี ได้แก่ ไร่ทรัพย์ประยูร, ชุมชนไทยเบ้ง, บ้านดินมดแดง, บ้านห้วยขมิ้น, ไร่ไผ่ทองสุขบ้านนิคมสาม, ชุมชนดินสอพอง บ้านถนนใหญ่, บ้านสมอคอน, วิสาหกิจชุมชนบ้านสวนขวัญ, บ้านบางพิง, บ้านสำโรงใหญ่
- 2) จังหวัดสิงห์บุรี ได้แก่ บ้านโกศาภิวัฒน์, บ้านชะลอน, ตลาดปากบาง, พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่, บ้านดอน

กระต่าย (วัดประชิด), ชุมชนหนองโหลง, สวนตะวันแสนภูมิ, ตลาดบางระจัน, สวนอินทผลัมทองเอน, บ้านตาลเดี่ยวได้

3) จังหวัดชัยนาท ได้แก่ ตลาดโพธิ์, ตลาดสรรพยา, ไร่หญิงมณีรัฐ, สวนส้มโอโชคชัย, ศูนย์การเรียนรู้ตาลโตนด, ตลาดเมืองสรรค์, บ้านดอนอรัญญิก บึงกระจัดใหญ่, บ้านบุทาจร

จากนั้นได้ทำการประเมินความเหมาะสมเบื้องต้นและความสมัครใจของแหล่งท่องเที่ยวที่จะเข้าร่วมโครงการจำนวน 10 แห่ง เข้าร่วมโครงการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้สำรวจทรัพยากรตามแนวทาง BCG ของแหล่งท่องเที่ยวในช่วงเวลา มีนาคมถึงพฤษภาคม พ.ศ.2564 และได้พิจารณากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของแหล่งท่องเที่ยวร่วมกันทั้งแผนงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดแหล่งท่องเที่ยว ทรัพยากรของแหล่งท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG และกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

แหล่ง	รายละเอียดแหล่ง	ทรัพยากร BCG	กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ชุมชนไทยเบ้ง (จ.ลพบุรี)	ชุมชนชาติพันธุ์พื้นที่ริมเขื่อนป่าสักชลสิทธิ์ จัดตั้งศูนย์ชุมชนและทำสวนสมุนไพรเพื่อเก็บรักษาภูมิปัญญา	- วัตถุดิบอาหาร สมุนไพร - ผ้าและเศษผ้า - ธรรมชาติและทิวทัศน์ริมเขื่อน	- เรียนรู้วิถีชุมชน การทอผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า - ชมสวนสมุนไพร และบรรยากาศริมเขื่อน - ทำและรับประทานอาหารตำรับไทยเบ้ง
บ้านสวนขวัญ (จ.ลพบุรี)	ศูนย์ท่องเที่ยวชุมชนมหาสอน ตั้งอยู่ริมน้ำ มีทิวทัศน์สวยงามและพร้อมต้อนรับนักท่องเที่ยว	- วัตถุดิบอาหารในชุมชน โดยเฉพาะกุ้งก้ามแดง - ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมแม่น้ำ	- เที่ยวชมชุมชนมหาสอน - ชมบ้านหลบโจร - รับประทานอาหารพื้นถิ่นจากวัตถุดิบในชุมชน
บ้านชลอน (จ.สิงห์บุรี)	ชุมชนริมแม่น้ำเจ้าพระยา มีชื่อเสียงด้านอาหารพื้นถิ่น ตำรับโบราณ ตามวิถีชุมชนภาคกลาง	- วัตถุดิบอาหาร (ปลา ผัก) ในชุมชน - ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมแม่น้ำ	เรียนทำอาหารตำรับครัวป่าและรับประทานอาหาร

แหล่ง	รายละเอียดแหล่ง	ทรัพยากร BCG	กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
บ้านดอน กระต่าย (จ.สิงห์บุรี)	ชุมชนการเกษตร จัดพื้นที่ การเรียนรู้และพักผ่อน สำหรับครอบครัว	- ไข่เค็ม น้ำพริกแมงดา - ฟาร์มและเกษตรต้นแบบ	- ดำนา / เก็บไข่เป็ด - รับประทานอาหาร (ปิกนิก)
บ้านหนอง โหลง (จ.สิงห์บุรี)	ศูนย์เรียนรู้การเกษตรของ ชุมชน ให้คนมาเรียนทำนา จับปลาช่อน และดูการเพาะ ปลูกพืชหลายชนิด	- วัตถุดิบอาหาร (ปลา ผัก) ในชุมชน - เพาะพันธุ์ปลาลำน้ำหมี/ การเกษตร	- เรียนรู้เกษตรอินทรีย์ ทำนา จับปลาช่อนนา - เน้นกิจกรรมสำหรับครอบครัว
ตลาดโพ นางดำ (จ.ชัยนาท)	ชุมชนตลาดเก่าคนจีนริม แม่น้ำเจ้าพระยา มีร้านขนม หน้างานที่ขึ้นชื่อ และอาคาร ตลาดเก่า	- ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมแม่น้ำ	- ชมตลาดชุมชนโบราณ - การทดลองทอดแหในแม่น้ำ - ทำขนมหน้างานและรับประทานเป็นชุด น้ำชา
ไร่หญิงมณีรัฐ (จ.ชัยนาท)	ไร่นาแบบเกษตร โคก- หนอง-นา เปิดให้คนมา เรียนรู้และมีผลผลิต การเกษตรหลากหลาย	- ผลผลิตการเกษตรในศูนย์ และชุมชนโดยรอบ - ของเหลือจากการเกษตร หมักเป็นปุ๋ยและน้ำหมัก	- เรียนรู้เกษตรอินทรีย์ และโคกหนอง นา - รับประทานอาหารพื้นบ้านชัยนาท โดย วัตถุดิบจากชุมชนรอบข้าง - ตลาดนัดชุมชนนักท่องเที่ยว
บ้านรักษาดาล (จ.ชัยนาท)	ศูนย์เรียนรู้ตาลโตนด ให้ ความรู้กิจกรรมเกี่ยวกับตาล ทั้งการปลูกและแปรรูป	- ต้นตาลที่ปลูกทั่วชุมชน - ผลผลิตจากลูกตาล	- เรียนรู้การปลูกตาล และปลูกตาล - การทำน้ำตาลและผลิตภัณฑ์จากต้นตาล - กิจกรรมตัดตัวด้วยก้านตาล
ส้มโอโชคชัย (จ.ชัยนาท)	สวนส้มโอที่เปิดให้คนเข้ามา เยี่ยมชม ทำอาหารเช่นยำ ส้มโอ และร้านกาแฟ	- ส้มโอ และของเหลือจากส้ม โอ เช่นเปลือก - ภูมิทัศน์สวนส้มโอ	- เรียนรู้การปลูกส้มโอ พายเรือชมสวน - ทำยำส้มโอ และรับประทานส้มโอ - รับประทานผลิตภัณฑ์จากส้มโออื่น ๆ
บ้านบุทุตร (จ.ชัยนาท)	ชุมชนการเกษตรรอบข้าง ป่าชุมชนที่อยู่บนเขาราว เทียน	- สมุนไพรบนเขาราวเทียน - กลุ่มอาชีพทำถุงจากเศษผ้า - การเกษตรพื้นที่โดยรอบ	- เดินชมเขาราวเทียน ดูสมุนไพรในศูนย์ อนุรักษ์และฟื้นฟูป่าชุมชนฯ - กิจกรรมกลุ่ม เช่นค่ายลูกเสือ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะผู้วิจัย ทำการวิเคราะห์ผลการสำรวจแหล่ง
ท่องเที่ยว เชื่อมโยงกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับ
ทรัพยากร BCG ในพื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยว เพื่อทำงาน

ออกแบบร่าง และส่งแบบเพื่อขอความคิดเห็นร่วมกับชุมชน
ในขณะเดียวกันก็ให้ชุมชนเป็นผู้จัดทำต้นแบบ โดยสามารถ
สรุปผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์

แหล่งท่องเที่ยว	งานออกแบบผลิตภัณฑ์	รายละเอียด
ชุมชนไทยเบ๊		ผ้ากันเปื้อนสำหรับนักท่องเที่ยวใส่ทำอาหาร และถุงผ้าใส่สินค้าชุมชน
บ้านสวนขวัญ		หนังสือนิทานเรื่องเล่าบ้านหลบโจร สำหรับอ่านขณะแช่เท้าหรือขณะที่รอเดินทาง
บ้านชลอน		กล่องผักตบชวาสำหรับใส่ขนมหรือของทานเล่น กลับ และประกาศนียบัตร
บ้านดอนกระต่าย		ผลิตภัณฑ์ อาทิ หมวก ตะกร้า และภาชนะสานจากใบมะพร้าว
บ้านหนองโหลง		นำลูกปาล์มหมีมาเป็นกิจกรรมให้ระบายนีเล่นหรือเป็นของเล่น

แหล่งท่องเที่ยว	งานออกแบบผลิตภัณฑ์	รายละเอียด
ตลาดโพนางคำ		กำหนดงานและอุปกรณ์ประกอบสำหรับน้ำชาและแผนที่ท่องเที่ยวชุมชน
ไร่หญิงมณีรัฐ		ที่รองแก้วและรองจานสำหรับให้บริการอาหารพื้นถิ่นและกาแฟ
บ้านรักษาดาล		กระบอกสานจากใบตาลเพื่อห่อขวดที่ใส่ต้นกล้าตาล
ส้มโอโชคชัย		ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มจากส้มโอ อาทิ น้ำส้มโอ ส้มโอปั่น และกาแฟส้มโอ
บ้านบุธารรถ		น้ำตาลอ้อยจากอ้อยในชุมชน และถุงผ้าสำหรับใส่ของขึ้นเขา ผลิตจากเศษผ้าโดยฝีมือตัดเย็บของคนในชุมชน

4. ทดสอบความพึงพอใจจากผู้ทรงคุณวุฒิและประเมินผลกระทบ

คณะผู้วิจัยได้นำผลงานต้นแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นำชุมชนแหล่งท่องเที่ยวประเมินความ

พึงพอใจ สอบถามข้อคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ในช่วงเวลาดังกล่าวมีสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถนำนักท่องเที่ยวเป็นอาสาสมัครหรือกลุ่มตัวอย่างในการประเมินได้ โดยผลที่ได้มีดังตารางนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินงานออกแบบแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดสิงห์บุรี

แหล่งท่องเที่ยว	สรุปผลการประเมินและความคิดเห็น
บ้านชลอน	ผลิตภัณฑ์ชุมชนมีความเหมาะสม ใช้ง่ายกับกิจกรรม และควรพิจารณาการติดสติ๊กเกอร์ชื่อของแหล่งท่องเที่ยวหรือมีตราสัญลักษณ์ เพื่อให้นักท่องเที่ยวจดจำได้เมื่อกลับไปถึงบ้าน
บ้านดอนกระต่าย	การออกแบบผลิตภัณฑ์จากใบมะพร้าวมีความน่าสนใจมาก นักท่องเที่ยวน่าจะชอบผลิตภัณฑ์ที่เป็นธรรมชาติ แต่หากว่าไม่ยากก็น่าจะให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมทำได้ เป็นกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งของแหล่งท่องเที่ยวแห่งนี้
บ้านหนองโหลง	กิจกรรมระบายสีลูกปาล์มมีความน่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่ใช้ของท้องถิ่น และควรเพิ่มเติมบรรจุภัณฑ์ที่จะใส่ผลงานระบายสีกลับไป
ชุมชนไทยเบ๊	ผลิตภัณฑ์ผ้ากันเปื้อนน่าสนใจ และแนะนำว่าควรจะต้องมีฉลากที่มีตราของชุมชน หรือติดอาจะเป็นอาร์มปักติดริมขอบเสื้อ เพื่อเวลาถ่ายรูปจะได้เห็นว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ไทยเบ๊ และให้เพิ่มการ์ดหรือใบปลิวเพื่อแนะนำว่าลายผ้ากันเปื้อนที่สวมใส่นั้นเป็นเอกลักษณ์ของไทยเบ๊ โคนสูง และถุงใส่ พริกเกลือกำจัด แนะนำให้มีโลโก้หรือ branding ของชุมชนอยู่ที่ถุงด้วย นอกจากจะเป็นฉลากที่ขูดเครื่องปรุงที่ขายมาอย่างเดียว
บ้านสวนขวัญ	นิยายหลบโจร แนะนำให้ทำเป็นวีดีโอหรือหนังสือเสียงมีการสแกน QR โค้ด เน้นเรื่องภาพมากกว่าตัวหนังสือ และสำหรับหนังสือนิยาย ถ้าเล่มเล็ก ขนาดประมาณ a6 หรือเล็กกว่า pocket book เกรงว่าตัวอักษรอาจจะตัวเล็กไปสำหรับผู้สูงอายุ ควรขยายตัวอักษรให้ใหญ่กว่านี้
ตลาดโพนางคำ	ชุดน้ำชาน่าสนใจ และควรทำการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียให้กระจายไป ให้คนอยากมาทานและถ่ายรูป แต่ต้องจัดสถานที่ควบคู่ไปด้วย
ไร่หญิงมณีรัฐ	งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมให้ใช้ผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นสิ่งที่ดี และควรทำให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ขายได้ มีตราสินค้าของชุมชน และเสนอให้ทำเป็นที่สวมขวดแก้วหรือเครื่องตี๋มเย็นจากผักตบชวาถือเดินตี๋มได้ที่ชุมชนท่องเที่ยวอื่น ๆ ได้ด้วย
ศูนย์ตาลโตนด	ผลิตภัณฑ์ชุมชนของฝากที่เป็นก๊าล้าตาลโดยมีกระบอกใบตาลสวมถือเป็นแนวคิดที่ดี แต่ก็ไม่ใช่ทุกคนอยากได้ต้นตาลกลับไปปลูก แต่แนวคิดของกระบอกใบตาลสานน่าจะต่อยอดได้มาก เอาเป็นของให้นักท่องเที่ยวทำต่อได้ อาจทำเป็นที่สวมขวดแก้วหรือเครื่องตี๋ม
ส้มโอโชคชัย	การเสิร์ฟเครื่องดื่มที่มาจากส้มโอน่าสนใจ อาจจะเอาภาชนะทำจากเปลือกหรือใบส้มโอมาใช้ใส่ขนมที่รับประทานคู่กับเครื่องดื่ม รวมถึงเสนอให้นำเปลือกส้มโอที่เกะมาเป็นของขำร่วยสำหรับนักท่องเที่ยวกลับ
บ้านบุธารรถ	ผลิตภัณฑ์ชุมชนควรมีตราของชุมชน โดยเฉพาะน้ำตาลอ้อย ควรมีตราหรือฉลากติดที่กล่อง ส่วนกระเป๋จากเศษผ้าใช้แล้วก็เป็นแนวคิดที่ดี แต่ควรคิดเป็นของแจกไปเลยและหาทางตกแต่งให้กระเป๋ามีลักษณะเด่น หรือมีลวดลาย เช่นวาดลายที่ผ้าได้

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ซึ่งผลที่ได้รับนั้นเป็นไปในทางบวก และคณะผู้วิจัยได้นำไปเป็นข้อเสนอแนะเพื่อถ่ายทอดสู่ผู้จัดการท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ต่อไป ขณะเดียวกัน คณะผู้วิจัยได้พิจารณาปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ได้นำมาใช้ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ประกอบ

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายที่จะทำให้เกิดผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนรอบแหล่งท่องเที่ยวให้มากที่สุด โดยเกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจที่มากขึ้นอย่างยั่งยืน และสามารถสรุปผลการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากผลิตภัณฑ์

แหล่งท่องเที่ยว	ผลที่เกิดขึ้น
บ้านชลอน	การจ้างงานหัตถกรรมจักสานผักตบชวา โดยชุมชนในตำบลหัวป่า ซึ่งเป็นตำบลเดียวกับบ้านชลอน และการใช้ขนมที่มาจากชุมชนบ้านชลอนเป็นของฝาก
บ้านดอนกระต่าย	การจ้างงานแม่บ้านในบ้านดอนกระต่ายทำงานผลิตชิ้นงานหัตถกรรมจักสานใบมะพร้าว ซึ่งก็ปลูกในตำบลเดียวกัน
บ้านหนองโหลง	การนำลูกปาล์มหมี ซึ่งเป็นผลของต้นปาล์มในพื้นที่รับนักท่องเที่ยว มาออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นกิจกรรมสำหรับรับนักท่องเที่ยว และสามารถพัฒนาเป็นของฝากได้
ชุมชนไทยเบิ้ง	ผ้ากันเปื้อนและถุงผ้าผลิตจากผ้าที่ทอในชุมชน และการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อรับกิจกรรมการท่องเที่ยวเกิดการจ้างงานตัดเย็บผ้าทอของชุมชนไทยเบิ้ง
บ้านสวนขวัญ	นำเรื่องราวของชุมชนมาเป็นผลิตภัณฑ์ประกอบเสริมประสบการณ์ในการท่องเที่ยว ทำให้เกิดความประทับใจและสร้างความจดจำในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อให้กลับมาอีกครั้ง ซึ่งจะส่งผลต่อการเข้ามาใช้จ่ายในชุมชน
ตลาดโพนางคำ	ชุดน้ำชากับขนมหน้างานช่วยสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจ ต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ และแผนที่ท่องเที่ยวช่วยชี้ชวนให้นักท่องเที่ยวใช้เวลาเดินในชุมชนตลาดโพนางคำ และสร้างโอกาสใช้จ่ายกับกิจการในชุมชน
ไร่หญิงมณีรัฐ	แผ่นรองจานและรองแก้วผลิตจากกลุ่มหัตถกรรมจักสานผักตบชวาในอำเภอสรรพยา เกิดการจ้างงานภายในชุมชนใกล้เคียง
บ้านรักษัตาล	ปลูกหมั้วชวดกล้าตาลจากใบตาลสาน เป็นการจ้างงานคนในชุมชนรอบบ้านรักษัตาล และใช้เศษจากใบตาลให้เป็นประโยชน์
ส้มโอโชตชัย	ใช้ผลผลิตของส้มโอ พัฒนาเป็นไซรัป และเป็นเครื่องดื่ม และมีการซื้อสินค้ารอบ ๆ แหล่งท่องเที่ยวมาเป็นของทางเล่นเวลาเสร็จเครื่องดื่ม
บ้านบุพการถ	ถุงผ้าจากเศษผ้าเหลือใช้ผลิตโดยแม่บ้านในชุมชน ทำให้เกิดการจ้างงาน และผลิตภัณฑ์น้ำตาลอ้อยเป็นของฝากสร้างรายได้มาจากอ้อยที่ปลูกในชุมชนบ้านบุพการถ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

5. การปรับปรุงกรอบแนวคิด

จากกรอบแนวคิดแรกที่น่าข้อมูลกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และข้อมูลจากการสำรวจทรัพยากรในชุมชนที่เข้าลักษณะ BCG เพื่อพัฒนาเป็นแนวคิดของผลิตภัณฑ์ ทำงานออกแบบและนำมาสู่ต้นแบบ และทำการทดสอบความพึงพอใจและประเมินผลที่เกิดขึ้นตามลำดับนั้น เมื่อพิจารณาการทำงานจะพบการดำเนินงานจะเป็นการนำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นปัจจัยนำเข้าหลักของกระบวนการ และมีทรัพยากรมาเป็นปัจจัยร่วมซึ่งในภาพ

รวมก็ยากที่พิจารณาจำแนกในด้านชีววิทยา (Bio) ทรัพยากรที่หมุนเวียน (Circular) และทรัพยากรสีเขียว (Green) และในการสร้างแนวคิดในการออกแบบนั้น ผลที่ได้ก็เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หรือการดำเนินงานที่เป็นตามแนวทาง BCG ที่ต่อยอดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และทรัพยากรของชุมชนเหล่านั้น จึงสามารถสรุปกรอบแนวคิดที่เกิดจากการดำเนินงานโดยเน้นการสร้างแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นไปตามแนวทาง BCG เพื่อให้เกิดผลกระทบสู่พื้นที่หรือท้องถิ่นของแหล่งท่องเที่ยว ดังในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ผ่านการปรับปรุง
ที่มา : คณะผู้วิจัย

เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปปฏิบัติและเผยแพร่ให้ผู้จัดการท่องเที่ยวหรือผู้สนใจสามารถนำกรอบแนวคิดนี้ไปใช้ได้ง่าย ให้มีผลกระทบเชิงบวกที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกระจายเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนโดยรอบแหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้นตามแนวทาง BCG คณะผู้วิจัยจึงนำกรอบแนวคิดมาพัฒนาเป็นหลักคิดเพื่อการสร้างผลประโยชน์ให้แก่ชุมชนและผู้

ประกอบแหล่งท่องเที่ยวนั้น นำทรัพยากรท้องถิ่นที่มีอยู่มาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์และการบริการต้อนรับหรือรับรองนักท่องเที่ยวโดยใช้แนวคิด BCG โดยการประเมินประโยชน์ที่ได้รับเพื่อพิจารณาแนวคิดที่จะทำต่อไป ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ถอดบทเรียนจากกระบวนการดังที่กล่าวมาแล้ว เป็น“ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG” ดังต่อไปนี้

กิจกรรม Activity	ชีวภาพ Bio	สิ่งหมุนเวียน Circular	สิ่งแวดล้อม Green	ประโยชน์สู่ท้องถิ่น Local Benefit
A	B	C	G	(A-B) (A-C) (A-G)

ภาพที่ 3 ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ซึ่งรายละเอียดในแต่ละช่องของตาราง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 รายละเอียดของตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG

ช่อง	รายละเอียด
A	กิจกรรมของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นในแหล่งท่องเที่ยว ทั้งกิจกรรมเดิมที่มีอยู่มาต่อยอด กิจกรรมที่คิดขึ้นใหม่ รวมถึงกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวตลอดช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่ท่องเที่ยว
B	การนำเสนอทรัพยากรทางชีวภาพ (Bio Resource) ในชุมชนรอบ ๆ แหล่งท่องเที่ยว อาทิ ผลผลิตการเกษตร พืชพันธุ์ที่มีขึ้นทั้งปลูกและตามธรรมชาติ สัตว์เลี้ยงปศุสัตว์ หรืออื่น ๆ ที่เอื้อต่อกิจกรรม (A) โดยทรัพยากรในช่องนี้เป็นข้อมูลฐานที่จะนำไปสู่การพัฒนาอื่น ๆ ของชุมชน
C	การนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) หรือการพัฒนากิจกรรมที่เป็นไปได้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ระบุในช่อง A
G	การนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Green Product) ไม่เกิดขยะหรือย่อยสลายตามธรรมชาติในเวลาอันสั้น ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
L	การสรุปและประเมินผลประโยชน์สู่ชุมชน ที่นำเอาข้อมูลจากช่อง A มาพิจารณาร่วมกับช่อง B, C และ G แล้วประเมินผลประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ที่จะเกิดกับชุมชน ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

ที่มา : คณะผู้วิจัย

โดยตัวอย่างของการใช้ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชน ทดสอบกับชุมชนที่ได้ลงพื้นที่ ทำให้คณะผู้วิจัยได้นำเสนอจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG เพื่อช่วยใน แนวคิดต่าง ๆ ได้มากขึ้น ดังที่แสดงในตาราง ที่ 6 การพิจารณาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยนำมา

ตารางที่ 6 ตัวอย่างการใช้ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG ของแหล่งท่องเที่ยวบ้านดอนกระต่าย จังหวัดสิงห์บุรี

กิจกรรม Activity	ชีวภาพ Bio	การหมุนเวียน Circular	สิ่งแวดล้อม Green	ประโยชน์สู่ท้องถิ่น Local Benefit
เก็บไข่ ดำนา ในแปลง เกษตรสาธิต	ใช้งานจักสาน ของชุมชนทำ ตะกร้า	-	งานจักสานจาก ธรรมชาติ ไข่แล้ว ทิ้ง	A-B การจ้างงานคนในชุมชน A-G วัสดุธรรมชาติ ย่อยสลาย ทำปุ๋ย
เครื่องดื่มน้ำ ผลไม้สำหรับ นักท่องเที่ยว	น้ำมะพร้าว น้ำอัญชัน	1. ลูกมะพร้าวที่ไม่มีเนื้อและน้ำแล้ว นำมาทำประโยชน์ 2. ปลูกพืชสมุนไพรทำน้ำในที่ท่องเที่ยว	ภาชนะธรรมชาติใช้หมุนเวียนได้และเมื่อทิ้งไม่เป็นขยะ	A-B การจ้างทำน้ำผลไม้ น้ำสมุนไพร A-C1 นำลูกมะพร้าวทำประโยชน์เพิ่มเติมหรือทำถ่านกะลา A-C2 ใช้ทรัพยากรหมุนเวียนในแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน A-G วัสดุธรรมชาติ ย่อยสลาย ทำปุ๋ย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จะเห็นได้ว่าตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG สามารถช่วยสร้างแนวคิดและช่วยพิจารณาประโยชน์ที่จะได้จากแนวคิดต่าง ๆ ได้ จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างแนวคิดเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และประเมินผลประโยชน์ที่ชุมชนได้รับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษา สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. กรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG ได้รับการพัฒนาเป็น “ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG” ซึ่งเป็นผลจากการประมวลการดำเนินงานตั้งแต่การสำรวจข้อมูล การวิเคราะห์พัฒนาแนวคิดเพื่อการออกแบบ และการดำเนินการออกแบบ ซึ่งน่าจะเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างแนวคิดของผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางของ BCG ที่สร้างผลประโยชน์แก่ชุมชนแหล่งท่องเที่ยวได้

2. ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่เข้าร่วมโครงการวิจัยเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีฐานแนวคิดจากทรัพยากรที่มีอยู่ของชุมชนหรือต่อยอดจากทรัพยากรที่มีอยู่ ได้รับผลตอบรับที่ดีต่อการประเมินความพึงพอใจโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นำชุมชนแหล่งท่องเที่ยว เหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติในการนำเสนอกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยยังมีข้อต้องปรับปรุง แต่ก็แสดงถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่ได้จากกระบวนการของการพิจารณากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และทรัพยากรของพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการผสมผสานแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวทาง BCG ให้เกิดเป็นรูปธรรมและก่อให้เกิดผลประโยชน์แก่ชุมชนหรือพื้นที่ที่ดำเนินการนั้น

หากพิจารณาผลงานออกแบบที่ได้เมื่อเทียบการดำเนินงานตามแนวทาง BCG นั้น จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์มีการตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เป็นของขวัญหรือของชำร่วยสำหรับนักท่องเที่ยวเท่านั้น แต่จะเป็นผลิตภัณฑ์ที่นักท่องเที่ยวจะใช้เพื่อกิจกรรมการท่องเที่ยวหรือเป็นของที่เสริมสร้างบรรยากาศหรือประสบการณ์ของการท่องเที่ยวให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะเน้นการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ดังที่กิจกรรมเป็นประเด็น

สำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (นุชนารถ รัตนสูงค์ชัย และคณะ, 2560) ในขณะเดียวกันผลิตภัณฑ์ที่ได้ก็มีเนื้อหา (Content) ที่มาจากชุมชนของแหล่งท่องเที่ยวอยู่ โดยเฉพาะในด้านทรัพยากรของชุมชนเหล่านั้น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อเศรษฐกิจของชุมชนแต่ก็ลดผลกระทบในเชิงสิ่งแวดล้อมไปด้วยตามแนวคิดทางด้าน BCG (สวทช., 2562)

อย่างไรก็ตาม การสร้างแนวคิดและการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG ก็ไม่จำเป็นจะต้องยึดติดกับเนื้อหาหรือข้อมูลของชุมชน ดังที่ในโครงการวิจัยนี้ได้แสดงในกรณีของ บ้านหนองโหลง ซึ่งการระบายสีก็ไม่ได้เป็นกิจกรรมเดิมที่มีอยู่ แต่เป็นการพลิกแพลงนำเอาทรัพยากรที่มีอยู่คือลูกปาล์มอำหมีมาสร้างเป็นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวอันเป็นกิจกรรมใหม่ไม่ได้เกี่ยวกับการเกษตรของศูนย์การเรียนรู้ของบ้านหนองโหลงแต่อย่างใด หรือกรณีของบ้านบุททางรด ที่นำเสนอถุงผ้าใช้แล้วเพื่อประกอบกิจกรรมเดินป่า ก็เป็นการนำผ้าจากนอกชุมชนเข้ามาแต่ใช้คนในชุมชนตัดเย็บเป็นถุงเพื่อเก็บของและลดขยะจะถูกทิ้งไปได้ และยังจ้างงานคนในชุมชนไปด้วย เหล่านี้แสดงถึงการสังเคราะห์แนวคิดที่ต้องอาศัยการศึกษาเก็บข้อมูลชุมชนแหล่งท่องเที่ยวให้เข้าใจถึงทรัพยากรและเนื้อหาที่มา ผสานกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG ที่ส่งผลประโยชน์ต่อท้องถิ่นได้ ซึ่งกระบวนการจากการศึกษาในครั้งนี้และตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG จะมีส่วนช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์นั้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG ไปทดสอบการใช้กับพื้นที่อื่น หรือกับจำนวนแหล่งท่องเที่ยวหรือชุมชนในจำนวนมากขึ้นเพื่อประเมินผลที่เกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงตารางและนำไปใช้ในวงกว้างหรือเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป

2. การประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นยังเป็นการประเมินโดยใช้การประมาณการของคณะผู้วิจัย ซึ่งควรพิจารณาการนำเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์หรือการประเมินในเชิงปริมาณที่สามารถวัดผลได้มาประกอบ ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่ระบบของการประเมินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่น ๆ โดยใช้ฐาน BCG ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย“การสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” ภายใต้แผนงาน“พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี” ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.) ประจำปีงบประมาณ 2563 เลขที่สัญญา C10F630064 และได้รับหนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยแบบยกเว้น (COE No. COE63/210) จากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์ของ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (รหัสโครงการวิจัย: KUREC-SS63/211) คณะผู้วิจัยในส่วนงานนี้ขอขอบคุณ สำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจังหวัดลพบุรี สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลพบุรี จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดชัยนาท และตัวแทนของชุมชนแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 10 แห่ง ใน 3 จังหวัด อันได้แก่ ไทยเบ๊และบ้านสวนขวัญ จังหวัดลพบุรี บ้านชลอน บ้านดอนกระต่าย และบ้านหนองโหลง จังหวัดสิงห์บุรี และตลาดโพนางดำ ไร่หญิงมณีรัฐ บ้านรักษิตาล สัมโงศชัย และบ้านบุทาหาร จังหวัดชัยนาท และขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานการวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ อาชีพ และเทคโนโลยี หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). **ข้อเสนอ BCG in Action: The New Sustainable Growth Engine โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน**. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/>
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2556). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สัมผัสภูมิปัญญาท้องถิ่น**. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก http://www.thaicreativetourism.com/detail_tour.php?id=1.
- กรมการท่องเที่ยว. (2560). **แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของประเทศ พ.ศ. 2560 – 2564**. กรุงเทพฯ: กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. ชัยวัช ทงอินทร์, 2549,
- นุชนารถ รัตนวงศ์ชัย, อรช กระแสอินทร์ และภูริวัจน์ เดชอ้อม. (2560). **Local Neo SME การพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: กระทรวงมหาดไทย. สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศไทย.
- ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียนและเศรษฐกิจสีเขียว. (2561). **สมุดปกขาว BCG in Action**. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/>
- สยามล เทพทา. (2561). **การพัฒนาสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างและการเพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นภาพลักษณ์ของจังหวัดชัยนาท**. วารสารวิชาการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ. 14(2). 76-93.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, พิเชฐ สายพันธ์, อรุมา เตพลกุล และ ธีระ สินเดชาภิรักษ์. (2556). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ Creative Tourism Thailand**. กรุงเทพฯ: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- อรช กระแสอินทร์, นุชนารถ รัตนวงศ์ชัย และ จริญญา สุพรรณ. (2564). **รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดชัยสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี**. หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.).
- อรช กระแสอินทร์, เพกา เสนาเมือง, นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์ และ นภาวดี โรจนธรรม. (2564). **รายงานโครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**. หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.).

- Ammirato, S., Felicetti, A.M. and Dell Gal, M. (2015). Rethinking Tourism Destinations: Collaborative Network Models for the Tourist 2.0. **International Journal Knowledge Based Development**. 6(3): 178 – 201. Retrieved May 11, 2018 from [https://www.researchgatenet/publication/277718523 _ Rethinking_tourism_destinations_Collaborative_network_models_for_the_tourist_20](https://www.researchgatenet/publication/277718523_Rethinking_tourism_destinations_Collaborative_network_models_for_the_tourist_20).
- Beckman, J. (1999). The Current State of Knowledge Management. In Jay Liebowitz (Ed.), **Knowledge Management Handbook** (p.1-5). Boca Raton: CRC Press.
- Binkhorst, E. (2006). **The co-creation tourism experience**. In The XV International in Tourism & Leisure Symposium 2006, Barcelona, Spain. Retrieved 15 June 2020 from [https://www.recercat.cat/bitstream/ handle/2072/443869/Binkhorst_2006_Barcelona_Cocr.pdf](https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/443869/Binkhorst_2006_Barcelona_Cocr.pdf)
- Richards, G. and Raymond, C. (2000). Creative Tourism. **ATLAS News 23: 16-20**. Retrieved 10 April 2015 from [https://www.researchgate.net/publication/254822440 _ Creative_Tourism](https://www.researchgate.net/publication/254822440_Creative_Tourism).
- Richards, G. and Wilson, J. (2006). Developing Creativity in Tourist Experiences: A Solution to the Serial Reproduction of Culture. **Tourism Management**, 27: 1408-1413.
- Šimková, Eva. (2009). **Knowledge management in tourism**. In Conference ICL2009 September 23 -25, 2009. Villach: Austria.
- UNESCO. (2006). **Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism Discussion**. In the Planning Meeting for 2008 International Conference on Creative Tourism. October 25-27, 2006 Santa Fe, New Mexico, USA