

การศึกษาความตระหนักในสถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมและปัจจัยในการ  
ขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม Satun UNESCO Global  
Geopark

The Studying an Awareness of Cultural Resource Development Situation and  
the Driving Forces Behind the Learning Ecosystem of Cultural Tourism  
in Satun UNESCO Global Geopark

พรยศ ฉัตรธรรากุล<sup>1</sup> กรุณา เคลือบมงคล<sup>2\*</sup> และ ณัฐพล วงศ์เยาว์<sup>3</sup>

Pronyos Chattarakul<sup>1</sup> Karuna Kleubmongkol<sup>2\*</sup> and Nutthapon Wongyao<sup>3</sup>

<sup>1, 2</sup> คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(School of Architecture and Design, King Mongkut's University of Technology Thonburi)

<sup>3</sup> สถาบันพัฒนาและฝึกอบรมโรงงานต้นแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(Pilot Plant Development and Training Institute, King Mongkut's University of Technology Thonburi)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา  
ระบบนิเวศการเรียนรู้ และปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun UNESCO  
Global Geopark โดยศึกษาข้อมูลจากกลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย จำนวน 6 กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มผู้ประกอบการด้านการ  
ท่องเที่ยวจำนวน 7 กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย การสำรวจและสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และ Co-  
Creation Workshop และวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือ Design Thinking และ Case Development กับผู้มีส่วนได้เสียใน  
พื้นที่อย่างเป็นระบบ ผสานการทำ Scenario Development โดยมีผลการวิจัยคือ แบบจำลองสถานการณ์พัฒนาของ  
ทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการพัฒนานิเวศการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์งานวิจัย และปัจจัยในการขับเคลื่อนระบบนิเวศการ  
เรียนรู้ คือ 1) เนื้อหาด้านวัฒนธรรม 2) รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) การพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ รวมถึงนำเสนอแนว  
ทางการใช้ประโยชน์งานวิจัยใน 3 ระดับ คือ 1) แนวทางคัดกรองทรัพยากรทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้  
บริการนักท่องเที่ยว 2) การพัฒนา Theme ท่องเที่ยวของพื้นที่ Satun UNESCO Global Geopark เพื่อการสร้างโอกาสทาง  
ธุรกิจการท่องเที่ยวแบบกลุ่ม และ 3) แนวนโยบายการพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิง  
วัฒนธรรมแบบต่าง ๆ ซึ่งผลลัพธ์ของงานวิจัยสามารถสร้างความตระหนักอย่างมากกับผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาทรัพยากรทาง  
วัฒนธรรมในการขับเคลื่อน Satun UNESCO Global Geopark Learning Ecology นอกเหนือจากการพึ่งพาทรัพยากรทาง  
ธรณีวิทยาเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ: อุทยานธรณีโลกสตูล ระบบนิเวศการเรียนรู้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

## ABSTRACT

This research aims to understand the cultural resource development situation for the advancement of learning ecology and factors driving learning ecology in cultural tourism in the Satun UNESCO Global Geopark area. This study involved collecting qualitative data through unstructured interviews, Co-Creation, and analyzing data using Design Thinking and Case Development tools. The research result engaged various stakeholders systematically, integrating Scenario Development to simulate cultural resource role in line with the objectives. The study identified three key factors driving the learning ecology: 1) Cultural content, 2) Learning activity formats, and 3) Development of learning spaces. Additionally, the research offers insights for utilizing the findings at three levels: 1) Cultural resource screening guidelines for product and service development for tourist 2) Theme development for creating opportunities for group tourism business 3) Development of area policies and amenities to support cultural tourism. The outcomes have raised awareness of the importance of cultural resource development in driving the Satun UNESCO Global Geopark Learning Ecology, beyond solely focusing on geological resources.

**KEYWORDS:** Satun UNESCO Global Geopark, Learning Ecology, Cultural Tourism

*\*Corresponding author, E-mail: karuna.kle@kmutt.ac.th, Tel. 089-4504510*

*Received: 7 November 2023 /Revised: 18 December 2023 /Accepted: 21 December 2023 /Published online: 28 December 2023*

## บทนำ

Satun UNESCO Global Geopark หรือ Satun Geopark เป็นพื้นที่ทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญครอบคลุมพื้นที่อำเภอทุ่งหว้า อำเภอมะนิง อำเภอละงู และอำเภอเมือง รวมพื้นที่ 2,597 ตารางกิโลเมตร มีความโดดเด่นจากภูเขาสูงที่ก่อตัวโดยภูมิประเทศแบบคาสต์ (Karst Topography) และแหล่งท่องเที่ยว อาทิ ถ้ำภูผาเพชร น้ำตกวังสายทอง เกาะหลีเป๊ะ เกาะอาดัง เกาะราวี หมู่เกาะหินซ้อน เป็นต้น (Khanhank, 2022) และเป็นพื้นที่ “Biodiversity Area” และได้รับการประกาศจาก UNESCO ให้เป็นพื้นที่ UNESCO Global Geopark มีคุณค่าด้านธรรมชาติวิทยามากกว่า 30 แห่ง จำพวกความหลากหลายของซากดึกดำบรรพ์สัตว์ทะเล ซึ่งพบอย่างต่อเนื่องและหลากหลายในชั้นหินทั้ง 6 ยุค (Ministry of Natural Resources and Environment, 2018; Bureau of International Cooperation, 2022) รวมถึงเป็นพื้นที่ที่มีความน่าสนใจทางวัฒนธรรมและประเพณี สามารถผลักดันและต่อยอดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ประชาชนในพื้นที่มีส่วนร่วมอีกด้วย

พื้นที่ Satun Geopark อยู่ในพื้นที่จังหวัดสตูลซึ่งนับว่า มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม เป็นเมืองสังคมพหุวัฒนธรรมที่น่าอยู่ (Satun Provincial Agriculture and Cooperatives Office, 2023) มีศักยภาพพัฒนาเป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยวเชิงธรณีวิทยา และเชิงวัฒนธรรม หากแต่ในปัจจุบันทรัพยากรทางวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ความเชื่อ ค่านิยม วิถีชีวิตในสังคมจากอดีตถึงปัจจุบัน (Letcharnit, 2016) หากแต่ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจมากเท่าที่ควร พื้นที่ Satun Geopark สามารถพัฒนา “ระบบนิเวศการเรียนรู้” ทั้งทางด้านธรณีวิทยาและวัฒนธรรม และเป็นหมุดหมายที่สำคัญในการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาเชื่อมโยงกับการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระบบของพื้นที่ ขยายพื้นที่กรเรียนรู้นอกห้องเรียน (Robinson & Aronica, 2021) รวมถึงนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการทางการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ ซึ่งจะช่วยให้ประชาชนทั้งในและนอกพื้นที่มีทุนทางความรู้ในการนำมาต่อยอดเพื่อพัฒนาอนาคตทางการเรียนรู้ สังคม และเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน ซึ่งนับว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบตลอดชีวิตที่มีประโยชน์เป็นอย่างมาก องค์ความรู้ที่มีอยู่ในพื้นที่ Satun Geopark นั้นนับว่ามีคุณค่าเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านธรณีวิทยา อาทิติน น้ำ พืช สัตว์

คน และด้านสังคม อาทิ วัฒนธรรม ประเพณีและความเชื่อ วิถีชีวิต และอาชีพ ซึ่งความรู้ที่แฝงอยู่ในพื้นที่ควรได้รับการรวบรวม คัดกรอง และเผยแพร่ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งกับประชาชนทั่วไป ภาคส่วนราชการ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจ นักเรียน นักศึกษา ทั้งในและนอกพื้นที่ แต่ในปัจจุบันนั้น ความสำคัญของเนื้อหาทางวัฒนธรรม มิได้ถูกนำเสนอมากเท่าที่ควร และยังเป็นอีกเหตุผลสำคัญ ที่ทำให้ผู้คนในพื้นที่ Satun Geopark ขาดการมีส่วนร่วมกับความเป็น UNESCO Global Geopark ทำให้ขาดเอกภาพในการพัฒนาในพื้นที่

งานวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับการศึกษาบริบททางสังคม กลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย และกลุ่มนักธุรกิจหรือวิสาหกิจชุมชนที่มีบทบาทในการนำเสนอคุณค่าทางวัฒนธรรม เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนากระบวนนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecology) และปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun UNESCO Global Geopark เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของทั้งผู้คนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวมากขึ้น ดังนั้นการส่งเสริมรวมทั้งการให้แนวทางในการพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมกับชุมชนและผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวจะทำให้ Satun Geopark เป็นพื้นที่ที่มีระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ที่เข้มแข็ง และมีเสน่ห์ของการเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงคุณภาพที่สมบูรณ์ ทั้งยังเป็นการเพิ่มความเชื่อมโยง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในพื้นที่ในการพัฒนาพื้นที่ Satun Geopark เชื่อมโยงเรื่องราวของวัฒนธรรม ประเพณี มรดกของชุมชนที่มีอยู่แล้ว (Realistic และ Practical) ในรูปแบบ Positive Approach คือการเริ่มต้นจากสิ่งที่ชุมชนมีหรือเป็น (Kaewthep, 2017) เพื่อสร้างอัตลักษณ์ทางการเรียนรู้ในพื้นที่ Satun Geopark โดยที่สามารถนำไปประยุกต์และต่อยอดแนวทางการคัดกรองวัฒนธรรมด้านประเพณีความเชื่อ วิถีชีวิต และอาชีพ มาเป็นทรัพยากรในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวในพื้นที่ เป็นการสร้างความสามารถในการพัฒนาชุมชนด้วยประชาชนในท้องถิ่นของตนเอง (Santasombut, 2016) เพิ่มโอกาสความสำเร็จและยั่งยืนในการพัฒนาพื้นที่ Satun Geopark สมาคมธุรกิจการท่องเที่ยวและสมาคมการค้าต่าง ๆ สามารถร่วมพัฒนา Theme การท่องเที่ยวเชิง Geo Culture และร่วมกับสมาชิกในการพัฒนาเนื้อหา กิจกรรม และพื้นที่ให้เกิดความต่อเนื่องในเชิงกิจกรรมและประสบการณ์การท่องเที่ยว เพื่อรองรับการท่องเที่ยวแบบกลุ่ม (Group Tour) รวมทั้งหน่วยงานราชการและผู้เกี่ยวข้องสามารถใช้ผลงานวิจัยในการออกแบบแนวทางการพัฒนากระบวนนิเวศการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกที่สนับสนุนการท่องเที่ยวและกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ในพื้นที่ท่องเที่ยวแต่ละจุดได้อีกด้วย

### วัตถุประสงค์

1. ทำความเข้าใจสถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนากระบวนนิเวศการเรียนรู้
2. ค้นหาปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun UNESCO Global

Geopark

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. อุทยานธรณีโลกสตูล หรือ Satun UNESCO Global Geopark คือพื้นที่ที่ได้รับการรับรองจากยูเนสโกเมื่อวันที่ 17 เมษายน 2561 โดยครอบคลุม 4 อำเภอของจังหวัดสตูล คือ ทูมหว้า มะนัง ละงู และบางส่วนของอำเภอเมือง โดยเป็นพื้นที่ที่โดดเด่นทางด้านธรณีวิทยา และคุณค่าทางด้านโบราณคดี นิเวศวิทยา และวัฒนธรรม ทั้งนี้เป็นพื้นที่ที่เกิดกระบวนการทางธรณีวิทยาหลายกระบวนการผ่านระยะเวลาหลายร้อยล้านปี ไม่ว่าจะเป็นการวิวัฒนาการทางเทคโทนิค การเปลี่ยนแปลงสภาวะแวดล้อมของการสะสมตะกอน การยกตัวของชั้นหิน และลักษณะทางกายภาพของชั้นหินที่แตกต่างกัน ทั้งนี้พื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูลนั้นยังเป็นที่ตั้งถิ่นฐานและชุมชนของมนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จึงมีทุนทางสังคม วัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง แสดงออกผ่านความเชื่อ ประเพณี และวิถีชีวิตที่มีคุณค่า ทั้งนี้โครงการอุทยานธรณีโลกของยูเนสโก เป็นโครงการสำคัญ อันจะส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมั่นคงของประชาคมโลก ซึ่งถือเป็นเป้าหมายที่สำคัญขององค์การสหประชาชาติ (United nations: UN) (Thungprue et al., 2022)

2. ระบบนิเวศการเรียนรู้ หมายถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตภายในสภาพแวดล้อม ซึ่งเมื่อเกิดความเปลี่ยนแปลงกับองค์ประกอบหนึ่ง จะส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ตามไปด้วย (Office of Knowledge Management and Development, 2023) ทั้งนี้ “ระบบนิเวศการเรียนรู้” ถูกปรับใช้กับระบบการเรียนรู้ ภายใต้ความเชื่อที่ว่าองค์ประกอบทุกอย่าง หรือกระทั่งโอกาสในการได้ทดลองลงมือจริง ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งสิ้น (Office of Knowledge Management and Development, 2023; Thailand Knowledge Park, 2023) โดยในบริบทนี้มีองค์ประกอบได้แก่ นักท่องเที่ยว วิชาทฤษฎีชุมชน ผู้ประกอบการการท่องเที่ยว เด็กและเยาวชนในพื้นที่ รวมทั้งสื่อการเรียนการสอน

3. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ สัมผัส และชื่นชมกับความเป็นเอกลักษณ์และความแตกต่างของวัฒนธรรมของพื้นที่ต่างถิ่นในด้านต่าง ๆ (Jittangwatana, 2014) เช่น ประวัติศาสตร์ ภาษา ประเพณี หรืออาหาร เป็นต้น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึงก่อให้เกิดความเข้าใจเชิงวัฒนธรรม สามารถสร้างรายได้ การจ้างงานและการพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่จังหวัดสตูล ในขณะที่การให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไว้ว่าเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวได้รับแรงตลใจหรือสิ่งกระตุ้นให้เดินทางไปยังจุดหมายปลายทางเพื่อสังเกต เรียนรู้ มีประสบการณ์ร่วม และตระหนักคุณค่า วัฒนธรรมของชุมชนในจุดหมายปลายทางนั้น ซึ่งครอบคลุมถึงงานสร้างสรรค์ ประเพณี ขนบธรรมเนียม และกิจกรรมต่างๆของชุมชนจุดหมายปลายทาง (Ratanasuwongchai, 2011)

### กรอบแนวคิด

งานวิจัยให้ความสำคัญกับการศึกษาข้อมูลนโยบายหน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคม ในการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนา Satun UNESCO Global Geopark เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์การใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการพัฒนาเมือง รวมถึงการร่วมกับกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ ผ่านกระบวนการ Design Thinking, Case Development และ Scenario Develop การพัฒนาปัจจัยที่สำคัญในการขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในพื้นที่ Satun UNESCO Global Geopark ให้มีความเฉพาะตัวและยั่งยืน



Figure 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้จัดตั้งคณะทำงานศึกษาข้อมูลภาคสนาม 3 ส่วน ได้แก่ นักวิจัยหลัก ผู้ช่วยวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยพื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกอย่างมีบริบท โดยการให้ความสำคัญกับสภาวะเงื่อนไขแวดล้อม คำนึงถึงความละเอียดอ่อนของปัญหาและโอกาสในพื้นที่ (Kanchanapan, 2022) รวมทั้งได้เสาะหาข้อมูลท้องถิ่นใหม่ ๆ จากคนในพื้นที่ที่เป็นเรื่องราวทั้งจากอดีตจนถึงปัจจุบันในหลายหัวข้อ อาทิ ข้อมูลวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้านที่มีส่วนในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ข้อมูลวิถีชีวิตและอาชีพที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ข้อมูลอาหารและอารมณ์ของพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของข้อมูลในทุก ๆ มิติ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลทางเอกสาร และการสำรวจข้อมูลในพื้นที่ Satun Geopark จากนั้นได้สังเคราะห์ประเด็นสำรวจและสัมภาษณ์ และกรอบวิธีคิดของ Co-Creation Workshop รวมถึงออกแบบและจัดทำเครื่องมือการเก็บข้อมูลเชิง

คุณภาพ 2 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการสำรวจและประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง จำนวน 3 ประเด็น และ 2) กรอบการสร้างสรรค์ หรือ Creation Framework สำหรับ Co-Creation Workshop

### กลุ่มเป้าหมายงานวิจัย และตัวอย่างวิจัย

กลุ่มเป้าหมายงานวิจัยครั้งนี้คือกลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย Satun Geopark และกลุ่มประกอบการด้านการท่องเที่ยว โดยกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย ฯ ได้รับการเลือกโดยให้มีความหลากหลาย (Maximal Variation Sampling) ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม ที่ล้วนแต่มีบทบาทในการขับเคลื่อนนโยบายในพื้นที่ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) เทศบาลเมืองสตูล 2) อุทยานธรณีโลกสตูล 3) สมาคมการค้าการท่องเที่ยวอาเซียนไทย-อาเซียน 4) สมาคมสตรีมุสลิมจังหวัดสตูล 5) วิทยาลัยการอาชีพละงู และ 6) ชุมชนโรงพระสามัคคี เทศบาลเมืองสตูล

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างของผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวยังถูกคัดเลือกจากวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มประชากรในพื้นที่ทั้ง 4 อำเภอของพื้นที่ Satun Geopark คือ 1) วิสาหกิจชุมชนจักสานต้นคลุ้ม 2) กลุ่มผู้ประกอบการประมงเกาะสาหร่าย 3) วิสาหกิจชุมชนปากน้ำ ซีแอนดร์ พิชชิงทัวร์ 4) วิสาหกิจชุมชนจักสานต้นจากรอเกาะ 5) วิสาหกิจชุมชนบ่อเจ็ดลูก 6) ชุมชนโดยรอบและเจ้าหน้าที่ป่าโกงกางท่าเรือตำมะลัง และ 7) กลุ่มทำขนมดั้งเดิมของชาวมุสลิมกะจิกและหาวาซา

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลภาคสนาม และเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียดตามลำดับขั้นตอนการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยมีเครื่องมือในการเก็บข้อมูลภาคสนามดังต่อไปนี้

#### 1.1 ทำการสำรวจและประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง จำนวน 3 ประเด็น

เป็นการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่จริง พร้อมกับการเดินสำรวจพื้นที่เชิงวัฒนธรรมร่วมกัน โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ คือ 1) บริบทเชิงพื้นที่และกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม 2) มุมมองการให้ความรู้เชิงวัฒนธรรม กับนักท่องเที่ยว หรือผู้เรียนรู้ (Learner) และ 3) แนวทางการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ หรือ Learning Space

#### 1.2 กรอบการสร้างสรรค์ Creation Framework สำหรับ Co-Creation Workshop

โดยเริ่มต้นจากการแจกแจงบทบาทความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาวัฒนธรรม และจับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายกัน (Homogeneous) เพื่อให้ได้มาซึ่งความคิดเห็นอย่างลงลึก โดยมีกรอบการสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 1) มุมมองที่มีต่อ Satun Geopark 2) มุมมองทางวัฒนธรรม (ความเป็นมากลุ่มคนอดีตสู่ปัจจุบัน ประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิต และอาชีพ) 3) มุมมองในการพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ



Figure 2 การทำกระบวนการ Co-Creation Workshop กับผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวที่ได้รับการคัดเลือกด้วยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในพื้นที่

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun UNESCO Global Geopark โดยมีเครื่องมือในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

### 1.1 Design Thinking

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำความเข้าใจสถานการณ์ในพื้นที่ การสร้างทางเลือกและทดสอบ การลงลึกด้วยการถาม “Why” การมองโอกาสมากกว่าการมองปัญหา และหาจุดร่วมทางความคิดของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายของบทบาทและภูมิหลัง (Brown, 2009) ในการพัฒนาพื้นที่ Satun Geopark มีขั้นตอนย่อย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize), การตั้งกรอบโจทย์ (Define), การสร้างความคิด (Ideate), การสร้างต้นแบบ (Prototype), และ การทดสอบ (Test) (Isarasena, Treeratanaphan, 2023)

### 1.2 Case Development

เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการแจ่มแจ้งและระบุลักษณะเฉพาะของนักท่องเที่ยวและนักเรียน (Learner) ที่ได้จากข้อมูลการสำรวจและสัมภาษณ์ และพัฒนาเป็น 4 กลุ่มเนื้อหาการเรียนรู้ และ 9 กลุ่มลักษณะของผู้เรียนรู้

### 1.3 Scenario Development

เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจำลองสถานการณ์การท่องเที่ยวและการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun Geopark เพื่อช่วยในการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้และแนวทางการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้



Figure 3 ตัวอย่าง Scenario Development เพื่อใช้จำลองสถานการณ์การท่องเที่ยวและการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมในพื้นที่

## ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการจัดเก็บข้อมูล วิเคราะห์ผล และนำเสนอผลการศึกษาทางออกเป็น 2 ประเด็นดังนี้

### 1. สถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนา ระบบนิเวศการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์แนวคิดด้วยกระบวนการ Design Thinking พบว่ากลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย กลุ่มนักธุรกิจและกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนด้านการท่องเที่ยวแสดงแนวคิดในการพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมเพื่อนำเสนอให้นักท่องเที่ยวหรือผู้เรียนรู้ได้เรียนรู้ไม่มาก เนื่องจากไม่มีประสบการณ์และข้อมูลที่มากพอ จะเห็นได้จากในสถานการณ์ปัจจุบันไม่มีการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้หรือท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในข้อมูลการท่องเที่ยว Satun Geopark หรือมีค่อนข้างน้อย โดยดูจากการกำหนดเส้นทางท่องเที่ยวที่เน้นในเรื่องสถานที่ที่สวยงาม หากแต่ขาดการนำเสนอการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในสถานที่สำคัญเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอเมือง

อย่างไรก็ตามกระบวนการ Empathy ทำให้รับรู้ถึงความต้องการของกลุ่มธุรกิจและวิสาหกิจชุมชนโดยเฉพาะในพื้นที่อำเภอเมืองที่ต้องการมีส่วนร่วมในโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ ซึ่งจะสามารถเพิ่มระยะเวลาในการท่องเที่ยวและเรียนรู้ในพื้นที่ Satun Geopark และเพิ่มเสน่ห์ของพื้นที่ได้อีกด้วย ในขณะที่กระบวนการ Ideation ช่วยให้เห็นภาพความเป็นไปได้ของการผสมผสานการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมเข้ามาอยู่ในโปรแกรมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ตัวแทนชุมชนโรงพระสามัคคีซึ่งเป็นชุมชนในพื้นที่อำเภอเมือง ได้กล่าวว่า “คิดว่า Satun Geopark ไม่ควรเน้นเฉพาะพื้นที่ธรรมชาติ เราสามารถนำเสนอวัฒนธรรมในเขตพื้นที่เมืองได้ เพื่อให้เส้นทางและกิจกรรมการท่องเที่ยวมีเสน่ห์มากขึ้น” ดังนั้นเราสามารถนำเสนอวัฒนธรรมเฉพาะของคนในแต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นด้าน ศาสนา เชื้อชาติ ภูมิศาสตร์ เป็นต้น และได้มีการสร้างต้นแบบโปรแกรมการท่องเที่ยว (Prototype) และทดสอบ (Test) แนวความคิดดังกล่าวกับตัวแทนสมาคมการค้าการท่องเที่ยวฮาลาลไทย-อาเซียน ซึ่งได้ผลตอบรับในเชิงบวก อีกทั้งภาคธุรกิจนำเที่ยวยังเพิ่มประเด็นที่เน้นกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวเชิงคุณภาพชาวมุสลิมที่มีรูปแบบการท่องเที่ยวสอดคล้องกับการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและเชิงวัฒนธรรม

## 2. ปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศของการท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ในพื้นที่ Satun Geopark

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านกระบวนการ Case Development และ Scenario Development ร่วมกับกลุ่มขับเคลื่อนนโยบายและวิสาหกิจชุมชน พบว่าพื้นที่ Satun Geopark มีวัฒนธรรมที่หลากหลายและมีความน่าสนใจในการนำเสนอเพื่อให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ที่ดีของนักท่องเที่ยวและผู้เรียนรู้ ในที่ประชุม Co-Creation Workshop ได้ทำการพัฒนา Case ของการคัดกรองวัฒนธรรมโดยการอภิปรายวัฒนธรรม 3 กลุ่มคือ กลุ่มชาวเมือง ชาวเกาะ และชาวประมงพื้นบ้าน ผ่านกลุ่มคนใน 4 พื้นที่คือ พื้นที่อำเภอเมือง อำเภอมะนิง อำเภอทุ่งหว้า และอำเภอละงู และการพัฒนา Persona กลุ่มนักท่องเที่ยวหรือนักเรียนจำนวน 9 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) ทีมเกษียณประจำจุดเช็คอิน 2) ทีมดูงาน 3) ทีมมัธยมพาเที่ยว 4) ทีมสะบัดผ้าร้อยครั้ง 5) ต่างชาติติดถิ่นร้อยสอยทุกจุด 6) ผู้เรียนรู้แบบรักโลก 7) นักอนุรักษ์ 8) ผู้เรียนรู้ไม่ถอย และ 9) ผู้เรียนรู้วิถีชุมชน จากนั้นผนวกเข้ากับทฤษฎีของ Erik Cohen และสร้างเป็นกลุ่มของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่สามารถนำเสนอผ่านกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมได้ รวมถึงมีการพัฒนา Scenario ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ต่าง ๆ จำนวน 7 เส้นทาง ในผ่าน 66 สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความหลากหลาย ที่ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน

การประชุม Co-Creation Workshop ยังได้ร่วมสรุปปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศของการท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ในพื้นที่ Satun Geopark ที่สำคัญ 3 ปัจจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 2.1 ปัจจัยเนื้อหาด้านวัฒนธรรม หรือ Cultural Contents

จากกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปการคัดกรองเนื้อหาวัฒนธรรมได้ 4 เนื้อหา คือ 1) ความเป็นมากลุ่มคนอดีตสู่ปัจจุบัน 2) ประเพณีความเชื่อ 3) วิถีชีวิต และ 4) อาชีพ โดยทั้ง 4 เนื้อหานี้ เป็นเนื้อหาใกล้ตัวประชาชนโดยทั่วไปรวมถึงวิสาหกิจชุมชนสามารถหยิบจับเนื้อหาใกล้ตัวของตนเอง ครอบครัวยุ หรือชุมชนมาพัฒนาเป็นเนื้อหากิจกรรมเพื่อนำเสนอให้นักท่องเที่ยวหรือนักเรียนได้

### 2.2 รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้

การนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำ Case Development และ Scenario Development มาผนวกกับแนวคิดของ Erik Cohen ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวและนักเรียนทั้ง 9 Persona โดยประกอบด้วยรูปแบบกิจกรรมดังนี้ 1) Recreational Activity คือกิจกรรมง่ายเน้นการถ่ายรูปกับสถานที่ 2) Diversionsary Activity คือกิจกรรมการลงมือทำและมีส่วนร่วมอย่างง่ายในเวลาสั้น 3) Experiential Activity คือกิจกรรมที่เน้นการเข้าถึงสถานที่ที่เข้าถึงยาก เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ 4) Experimental Activity คือกิจกรรมที่เน้นการลงมือทำสิ่งแปลกใหม่ และ 5) Existential Activity คือกิจกรรมที่เน้นการใช้ชีวิตแบบคนในพื้นที่ให้มากที่สุด โดย

เนื้อหาในปัจจัยที่ 1 สามารถถูกนำมาออกแบบตามฐานกิจกรรมทั้ง 5 รูปแบบเพื่อนำเสนอให้กับกลุ่มคนที่ 9 Persona

2.3 การพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ หรือ Learning Space

เนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมข้างต้นถูกนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวก ตลอดจนความต่อเนื่องของสถานที่และเส้นทาง จนเกิดเป็นเส้นทางการเรียนรู้เบื้องต้นจำนวน 7 เส้นทาง ครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 รูปแบบข้างต้น และแนวทางการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมในแต่ละสถานที่เรียนรู้เพื่อให้ประชาชน วิสาหกิจชุมชน ภาคธุรกิจ และหน่วยงานรัฐสามารถนำไปใช้ในการสร้างแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมได้ต่อไปในอนาคต อาทิ กลุ่ม Recreational ควรมีเส้นทางและสถานที่ที่สนับสนุนการเข้าถึง ง่ายรูป เน้นสถานที่เข้าถึงง่ายและไปได้หลายสถานที่ อาทิ ธรรมชาติที่สวยงาม สถาปัตยกรรม ตลาด และพื้นที่ชุมชน เป็นต้น กลุ่ม Diversionary และ Experiential ควรมีเส้นทางและสถานที่ที่ให้บริการกิจกรรมมีส่วนร่วม และลงมือทำอย่างง่ายในเวลาอันสั้น เช่น ได้ชิมหรือลงมือทำอาหาร สักรางทางธรรมชาติแบบง่าย ชมงานหัตถกรรม เป็นต้น กลุ่ม Experimental ควรมีเส้นทางและสถานที่ที่เปิดโอกาสในการทำกิจกรรมที่แปลกใหม่ เช่น การออกเรือประมงกับชุมชน ทดลองอาหารท้องถิ่น การเดินสำรวจธรรมชาติ และชมสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เป็นต้น และกลุ่ม Existential ควรมีเส้นทางที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ให้อรรถกาศของการเรียนรู้ผ่านการใช้ชีวิต และวัฒนธรรมแบบคนในพื้นที่มากที่สุด



Figure 4 กลุ่มนักท่องเที่ยวและนักเรียนจำนวน 9 Persona

Learning Space Concept: Recreation Route – 2 Days 1 Night

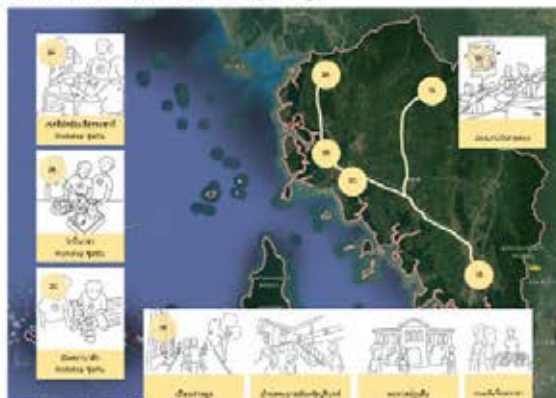


Figure 5 ตัวอย่างเส้นทางและสถานที่การเรียนรู้และแนวทางการกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ Recreational Activity



Learning Space Concept: Diversionary Route – 2 Days 1 Night



Figure 6 ตัวอย่างเส้นทางและสถานที่การเรียนรู้และแนวทางการกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ Diversionary Activity

Learning Space Concept: Experiential Route – 3 Days 2 Nights

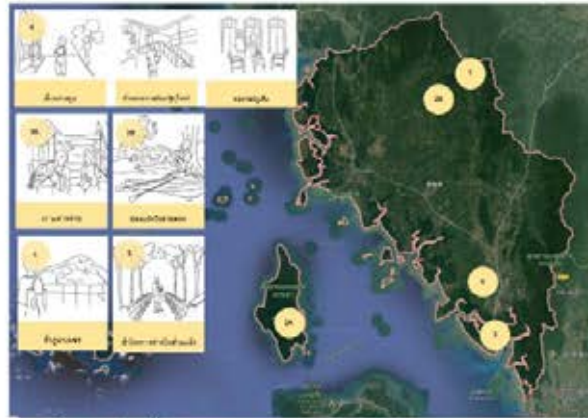


Figure 7 ตัวอย่างเส้นทางและสถานที่การเรียนรู้และแนวทางการกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ Experiential Activity

Learning Space Concept: Experimental Route (GEO Science) – 5 Days 4 Nights



Figure 8 ตัวอย่างเส้นทางและสถานที่การเรียนรู้และแนวทางการกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ Experimental Activity

Learning Space Concept: Existential Route – 3 Days 2 Nights

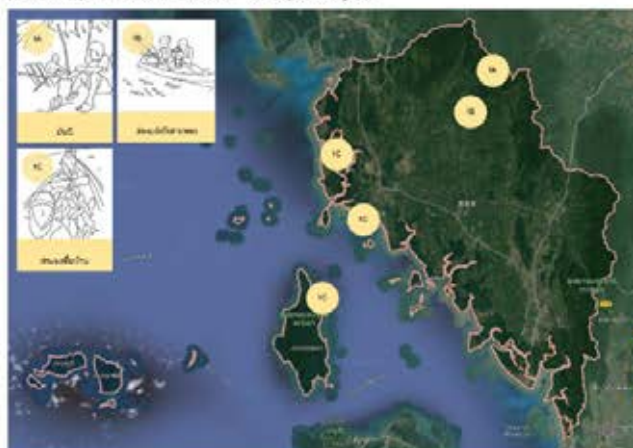


Figure 9 ตัวอย่างเส้นทางและสถานที่การเรียนรู้และแนวทางกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ Existential Activity

### อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้นำเสนอการอภิปราย ดังต่อไปนี้

#### 1. สถานการณ์การพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้

จากการศึกษาข้อมูลในพื้นที่อย่างต่อเนื่องผ่านการพูดคุยและสำรวจอย่างมีโครงสร้างถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของกลุ่มคนในพื้นที่ที่หิ้งกลุ่มขับเคลื่อนนโยบาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเทศบาลเมืองสตูล TK Park สำนักงานอุทยานธรณีโลก กลุ่มสมาคมการค้าการท่องเที่ยวอาลาไทย-อาเซียน กลุ่มสมาคมสตรีมุสลิมจังหวัดสตูล วิทยาลัยการอาชีพละงู และกลุ่มผู้ประกอบการทั้งในส่วนของนักรูทิจเจ้าของกิจการ และวิสาหกิจชุมชนด้านการท่องเที่ยวต่าง ๆ พบว่าทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สำคัญ อาทิ ที่มาที่ไปของผู้คนและชุมชน ชีวิตความเป็นอยู่ สังคมและวัฒนธรรมในพื้นที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับอาชีพในท้องถิ่นและศาสนาเป็นอย่างมาก ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ไม่ได้ถูกนำเสนอผ่าน Satun Geopark มากนัก กลุ่มประชาคมโรงพระสามัคคี โดยยกตัวอย่างถึงความพยายามในการนำเสนอสถานที่ทางประวัติศาสตร์ อาทิ เรือนมลายู เรือนพระยาสมันตรัฐบุรินทร์ ศาลเจ้าโปเจ๊เก็ง สมาคมจงหัว เป็นต้น และอาหารพื้นถิ่น อาทิ ข้าวเหนียวอัด ลอเป๊ะ อังกุ เป็นต้น ให้เป็นข้อมูลการเรียนรู้สำหรับการท่องเที่ยว Satun Geopark หากแต่ยังขาดการเชื่อมโยงและต่อยอดทางข้อมูล ทั้งที่สถานที่ทางประวัติศาสตร์และอาหารเป็นวัฒนธรรมหนึ่งในพื้นที่ Satun Geopark ในขณะที่ TK Park มีความตระหนักเป็นอย่างมากในการพัฒนาสื่อสารการเรียนรู้ หรือนิทรรศการที่อธิบายและนำเสนอเรื่องราวของธรณีวิทยาและวัฒนธรรมของผู้คนในพื้นที่ ในขณะที่นายกสมาคมการค้าการท่องเที่ยวอาลาไทย-อาเซียนได้เน้นย้ำถึงการละลายของวัฒนธรรมอาหารอาลาในจังหวัดสตูล ซึ่งสามารถนำมาขยายเป็นจุดเด่นของการท่องเที่ยวในพื้นที่ Satun Geopark ในขณะที่โรงแรมและร้านอาหารในพื้นที่ไม่ได้นำเสนอรายการอาหารหรือบริการที่สื่อถึงวัฒนธรรมมากนัก

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนยังได้ให้ความเห็นถึงการพัฒนาลิขสิทธิ์และบริการว่ามีผลกระทบจากทรัพยากรทางวัฒนธรรมไม่มากนัก เนื่องจากไม่สามารถจินตนาการหรือมีกระบวนการคิดหรือออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการจากทรัพยากรทางวัฒนธรรม โดยที่ผ่านมามีได้มุ่งไปที่การลอกเลียนแบบแนวคิดผลิตภัณฑ์และบริการจากพื้นที่ท่องเที่ยวอื่นที่ประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นร้านค้าแฟรนไชส์ การนำเที่ยว รายการอาหารที่เหมือนกับท่องเที่ยวอื่น ๆ ทำให้การท่องเที่ยวในพื้นที่ Satun Geopark ขาดความสอดคล้องกับผู้คนและวัฒนธรรม ขาดเสน่ห์ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวหรือนักเดินทางที่ต้องการทำกิจกรรมประเภท The Experimental Learner และ The Existential Learner สอดคล้องการแนวทางการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดของผู้ประกอบการ ไม่มาแข่งขันในระบบ Mass Production (Sawangchote, 2018) ซึ่งไปในทิศทางเดียวกับความเห็นที่ได้รับจากการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือ Co-Creation

Workshop ที่สะท้อนประเด็นสำคัญที่ทำให้คนในพื้นที่ไม่มีความรู้สึกยึดโยงกับการได้รับการรับรอง Satun Geopark มากเท่าที่ควร ซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นอ่อนไหวที่เป็นหนึ่งในเงื่อนไขของการคงสถานะ UNESCO Global Geopark ที่เกี่ยวข้องทั้งในเรื่องการกำหนดขอบเขตพื้นที่อุทยานธรณีที่ชัดเจน รวมถึงการอนุรักษ์ทั้งในส่วนที่แสดงถึงมรดกทางธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรม และการส่งเสริมเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (Ratanasuwongchai, 2011) ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการผลักดันให้ Satun Geopark เป็น "Learning City" แบบเต็มรูปแบบ (Bureau of International Cooperation, 2022) ทำให้ความร่วมมือในการพัฒนาพื้นที่อยู่ในวงจำกัด รวมถึงแนวโน้ม หรือ Trend การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพที่เปิดโอกาสในการเรียนรู้หรือมีประสบการณ์ร่วมกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมเกิดขึ้นน้อย ดังนั้นการส่งเสริม หรือให้แนวทางการพัฒนาทรัพยากรทางวัฒนธรรมกับชุมชนและผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวจะทำให้ Satun Geopark เป็นพื้นที่ที่มีระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มีอัตลักษณ์ที่เข้มแข็ง และมีเสน่ห์ของการเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงคุณภาพที่สมบูรณ์

## 2. ปัจจัยขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ Satun Geopark

สำนักงานอุทยานธรณีโลกสตูลมีการประชาสัมพันธ์และสนับสนุนให้วิสาหกิจชุมชนในพื้นที่นำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการเชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางธรณีวิทยาของพื้นที่ Satun Geopark ในขณะที่ประธานชมรมธุรกิจโรงแรมสตูลสนับสนุนการศึกษาและคัดกรองวัฒนธรรมที่สำคัญเพื่อประยุกต์และนำเสนอผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามเนื้อหาเพียงอย่างเดียวไม่อาจเป็นที่ดึงดูดผู้เรียนรู้นักท่องเที่ยวได้ (Gel, 2013) การสร้างประสบการณ์เรียนรู้ผ่านการลงมือทำหรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน รวมถึงการสังเกตผู้คนรอบข้าง ในระหว่างการเดินทางหรือการท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อเทียบเคียงกับรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยวในแต่ละกลุ่มตามแนวทางการแบ่งกลุ่มนักท่องเที่ยว (Cohen, 1979) คือ Recreational Tourist, Diversionary Tourist, Experiential Tourist, Experimental Tourist และ Existential Tourist จะสามารถสะท้อนกิจกรรมคาดหวังของนักท่องเที่ยวแต่ละรูปแบบในการท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ได้นอกจากนี้ที่ประชุม The 6th Regional Course on UNESCO Global Geopark & National Forum 2023 ซึ่งผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าร่วมยังเน้นย้ำถึงการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในพื้นที่ UNESCO Global Geopark เพื่อส่งเสริมระบบนิเวศการเรียนรู้ของการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมให้กับทั้งประชาชนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวรวมทั้งผู้เรียนรู้ทั่วไป

### 2.1 ปัจจัยเนื้อหาด้านวัฒนธรรม หรือ Cultural Contents ที่เกี่ยวกับความเป็นมากลุ่มคนอดีตสู่ปัจจุบัน ประเพณีความเชื่อ วิถีชีวิต และอาชีพ

การศึกษาข้อมูลผ่านการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์ย่อยร่วมกับตัวแทนภาครัฐ เอกชน และกลุ่มประชาชนผู้สนใจในการพัฒนาพื้นที่ สนับสนุนการรวบรวม เรียบเรียง และพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้อัตลักษณ์วิถีชีวิตและวัฒนธรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวข้องกับภูมิศาสตร์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) ความเป็นมากลุ่มคนอดีตสู่ปัจจุบัน 2) วัฒนธรรมประเพณีความเชื่อ 3) วัฒนธรรมวิถีชีวิต และ 4) วัฒนธรรมอาชีพ ทั้งนี้การพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้อาจรวมถึงการพัฒนาหลักสูตร Geo Culture สำหรับประชาชนในพื้นที่ที่สนใจ ซึ่งวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้สามารถถูกค้นคว้า คัดกรอง และเรียบเรียง เพื่อให้นักท่องเที่ยวหรือผู้เรียนรู้ได้เข้าใจภูมิหลัง หรือการวางลักษณะของสถานที่เรียนรู้ให้แตกต่างกันไปในแต่ละที่เพื่อสร้างความหมายของเมืองหรือพื้นที่เรียนรู้ผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Thailand Creative Design Center, 2012) ทั้งนี้สามารถประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ผ่านการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยว นักเดินทาง และผู้สนใจเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ

การศึกษาข้อมูลเชิงลึกกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนและการสำรวจ โดยการพูดคุยกับชุมชนในเขตอำเภอเมือง ชุมชนโรงพระสามัคคี ชุมชนเกาะสาหร่าย ชุมชนป่าโกงการท่าเรือท่ามะลิ พบว่าแต่ละชุมชนมีความภูมิใจที่จะสะท้อนความเป็นมาของชุมชนอดีตสู่ปัจจุบัน อาทิ การถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนจีนผ่านการโยกย้ายชุมชนจากเมืองปั้งสุสตูล การมีกลุ่มคนขนาดเล็กจากประเทศปากีสถานมาตั้งรกรากและทำธุรกิจนำค้าขายใน

อำเภอเมือง การขยายตัวของชุมชนจากจังหวัดข้างเคียงพร้อมนำวัฒนธรรมย่อย เช่น มโนราห์ ประเพณีชักพระเดือนสิบเอ็ด การทำบุญเดือนสิบ ประเพณีมีโอบที่อำเภอทุ่งหว้า และวัฒนธรรมไทย-พุทธมาสู่อำเภอมะนัง รวมทั้งชุมชนเกาะสาหร่ายที่ประชาชนโยกย้ายพร้อมนำวัฒนธรรมชาวมุสลิมมาจากเกาะลังกาวิ ประเทศมาเลเซีย

ทั้งนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และ Co-Creation Workshop ทำให้เห็นว่าจังหวัดสตูลมีความเข้มแข็งในวัฒนธรรมมุสลิมเป็นรองจากสามจังหวัดชายแดน ในขณะที่เดียวกันก็มีความหลากหลายในวัฒนธรรมย่อยผ่านประเพณีความเชื่อ อาทิ วัฒนธรรมพุทธ (ประเพณีงานบวชนอกพื้นที่มุสลิม) วัฒนธรรมจีน (ศาลเจ้าต้องมีศาลที่สามารถบูชาด้วยหมูได้ และไม่สามารถบูชาด้วยหมูได้) การเชื่อมโยงอย่างเหนียวแน่นของชุมชนเกาะสาหร่ายกับชุมชนในเกาะลังกาวิ เป็นต้น และสตูลยังมีวิถีชีวิตในสภาพแวดล้อมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ทั้งวัฒนธรรมชาวลู การมีสภาชาวลู (คล้ายสภากาแฟ) วัฒนธรรมอาหารที่ชาวมุสลิมไม่สามารถรับประทานอาหาร (ยกเว้นขนม) จากชาวไทยพุทธ การรับวัฒนธรรมอาหารและของหวานจากปิ้งของชุมชนโรงพระสามัคคี การถ่ายทอดวัฒนธรรมอาหารมุสลิมจากเกาะลังกาวิ นอกจากนั้นชุมชนในพื้นที่ Satun Geopark จะมีอาชีพเกษตรกรรมสวนยาง พริกไทย ผลไม้ และการเลี้ยงแพะและวัว เหมือนกับวิถีประชาชนในพื้นที่ภาคใต้ทั่วไปแล้ว ยังมีชาวประมงในพื้นที่เกาะสาหร่ายที่ขายอาหารทะเลสดให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในเกาะลังกาวิอีกด้วย

## 2.2 รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย Recreational Activity, Diversionary Activity, Experiential Activity, Experimental Activity และ Existential Activity

นอกจากนี้การทบทวนวรรณกรรมและการขยายผลกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวและกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียในการพัฒนา Satun Geopark ยังมีการสนับสนุนการทำเข้าใจกลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เรียนรู้ ผ่านความสนใจและรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับสถานที่และผู้คนในพื้นที่ การวิเคราะห์ข้อมูลในการประชุมกลุ่มย่อยในพื้นที่ได้นำเสนอ Persona ของนักท่องเที่ยวผ่านรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้ที่ได้จากการเก็บข้อมูล จำนวนทั้งสิ้น 9 Persona ประกอบด้วย 1) ทีมเกษียณประจำจุดเช็คอิน 2) ทีมดูงาน 3) ทีมมัธยมพาทัวร์ 4) ทีมสเปคต์มาร์รอยครั้ง 5) ต่างชาติติดถิ่นร้อยสอยทุกจุด 6) ผู้เรียนรู้แบบรักขโลก 7) นักอนุรักษ์ 8) ผู้เรียนรู้ไม่ถ้อย และ 9) ผู้เรียนรู้วิถีชุมชน เมื่อนำรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของแต่ละ Persona ที่ได้รับการอธิบายและจัดกลุ่มโดยประยุกต์แนวความคิดตามทฤษฎีของ Erik Cohen ในประเภทของนักท่องเที่ยว 5 รูปแบบ จะเห็นว่ามีความสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ Geo Culture 5 รูปแบบ ด้วยเช่นกัน ซึ่ง ประกอบด้วย 1) Recreational Activity 2) Diversionary Activity 3) Experiential Activity 4) Experimental Activity และ 5) Existential Activity เนื่องจากนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มมีความต้องการและมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตามลักษณะนิสัยและพฤติกรรม ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางการออกแบบและบริหารจัดการพื้นที่ท่องเที่ยวและพื้นที่เรียนรู้ให้สนับสนุนรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นและคล่องตัวในการให้บริการกิจกรรมที่ต่างกันในแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกันด้วยรูปแบบการจัดการพื้นที่ที่ต่างกัน (Center of Innovation for Society KMUTT, 2020)

## 2.3 การพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ หรือ Learning Space ประกอบด้วยเส้นทางและสถานที่เรียนรู้

นอกจากความโดดเด่นด้านทรัพยากรทางธรรมชาติแล้ว สตูลยังมีพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หรือพื้นที่เรียนรู้อีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น สถานที่และสถาปัตยกรรม เช่น เรือนมลายู เรือนพระยาสมันตรัฐบุรินทร์ ศาลเจ้าโป๊ะแจ๊ง สماعيلจงหัว และอื่น ๆ ในพื้นที่อำเภอเมือง รวมถึงการเรียนรู้วัฒนธรรมมุสลิมในพื้นที่เกาะสาหร่าย การเรียนรู้ความเชื่อเกี่ยวกับทะเลของชาวมุสลิม อาทิ การแก้เคล็ดเพื่อหลีกเลี่ยงพายุ หรือการเยี่ยมชมและเรียนรู้การปฏิบัติของศาลเจ้าจีนสำหรับทั้งไทยพุทธและไทยมุสลิม ทั้งนี้ยังรวมถึงพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม

ห้องดินดั้งเดิม หรือ ชาวป่าหรือชาติพันธุ์ อาทิ กลุ่มชาติพันธุ์ม้งในพื้นที่กลุ่มภูผาเพชรที่ถ่ายเทมาจากจังหวัด พัทลุง พื้นที่กลุ่มวังสายทอง หรือกลุ่มทุ่งนุ้ยที่มีการเปลี่ยนแปลงวิถีคนเมืองมากแล้ว พื้นที่เหล่านี้ยังสะท้อน รูปแบบที่อยู่อาศัย อาหาร และสภาพแวดล้อมดั้งเดิมอยู่บ้าง สมควรได้รับการสนับสนุนคัดกรองข้อมูลเพื่อนำเสนอสำหรับการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลยังนำเสนอความจำเป็นในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้หรือ Learning Space ให้สามารถสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้หรือการท่องเที่ยวที่แตกต่างกันสำหรับการเรียนรู้แต่ละรูปแบบไม่ว่าจะเป็น Recreational Activity, Diversionary Activity, Experiential Activity, Experimental Activity และ Existential Activity หรือการพัฒนาพื้นที่สาธารณะหรือสถานที่ทางราชการให้มี Educative Function เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเมือง (Montgomery, 2015) โดยในหนึ่งสถานที่ท่องเที่ยวอาจจะนำเสนอพื้นที่ที่สนับสนุนกิจกรรมดังกล่าวมากกว่าหนึ่งรูปแบบ อาทิ พื้นที่สถานที่เชิงวัฒนธรรมในอำเภอเมืองสามารถนำเสนอจุดถ่ายรูปที่สวยงามสำหรับกิจกรรมในรูปแบบ Recreation Activity ในขณะที่เดียวกันก็สามารถนำเสนอกิจกรรมการทำอาหารท้องถิ่น หรือบริการเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบ Experiential Activity หรือในส่วนของพื้นที่ชาวป่าสามารถนำเสนอพื้นที่การเรียนรู้ในพื้นที่ใกล้เคียงเพื่อเป็นการไม่รบกวนวิถีความเป็นอยู่เพื่อสร้างโอกาสในการนำเสนอข้อมูลประวัติความเป็นมา แบบจำลองชุมชน สถาปัตยกรรม สำหรับการเรียนรู้รูปแบบ Diversionary Activity และ Experiential Activity แต่ในขณะเดียวกันสามารถนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงกับผู้นำทางมืออาชีพในพื้นที่ในรูปแบบ Experimental Activity

ประเด็นอภิปรายนี้ได้เน้นย้ำถึงความแตกต่างเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบ Incentive Travel ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างโอกาสปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในพื้นที่กับ “คนนอก” หรือนักท่องเที่ยวและนักเรียน (Jaruworn, 2017) กระบวนการที่สำคัญคือการสนับสนุนให้ชุมชนริเริ่มการร่วมออกแบบโดยมีผลลัพธ์ วิธีการ และเส้นเวลาที่ชัดเจน จำเป็นต้องมุ่งสู่ทิศทางที่แตกต่างออกไปในเฉพาะระบบนิเวศที่เอื้ออำนวย (Manzini, 2023) อาทิ จากที่กิจกรรมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวแบบเดิมในพื้นที่ Satun Geopark ที่ให้ความสำคัญกับการเยี่ยมชมสถานที่ทางธรรมชาติทางธรณีวิทยา อาทิ สะพานข้ามกาลเวลา 500 ล้านปี ปราสาทหินพันยอด กลุ่มหินยุคต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเนื้อหาเรียนรู้เชิงธรณีวิทยา สู่การเพิ่มเติมเนื้อหาการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการเพิ่มเติมความน่าสนใจ และเสน่ห์ในการใช้ชีวิต และการท่องเที่ยวในพื้นที่ Satun Geopark

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ปัจจัยสำคัญในการพัฒนา Satun Geopark Learning Ecology ทั้ง 3 ปัจจัยคือ 1) Cultural Content 2) Learning Activity และ 3) Learning Space สามารถถูกนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา Learning Ecology ในพื้นที่ Geopark สำหรับหน่วยงานราชการ ภาคเอกชน และประชาชนทั่วไป คือ

1) แนวทางการคัดกรองวัฒนธรรมด้านประเพณีความเชื่อ วิถีชีวิต และอาชีพ ที่เกี่ยวเนื่องกับความเป็น Geopark มาเป็นทรัพยากรในการพัฒนาการเรียนรู้และการท่องเที่ยวในพื้นที่

2) สมาคมธุรกิจการท่องเที่ยว และสมาคมการค้าต่าง ๆ สามารถร่วมพัฒนา Theme การท่องเที่ยวเชิง Geo Culture ที่สนับสนุน Geo Science และร่วมกับสมาชิกในการพัฒนาเนื้อหา กิจกรรม และพื้นที่ให้เกิดความต่อเนื่องในเชิงกิจกรรม และประสบการณ์การท่องเที่ยว เพื่อรองรับการท่องเที่ยวแบบกลุ่ม (Group Tour)

3) หน่วยงานราชการและผู้เกี่ยวข้องใช้ผลงานวิจัยในการออกแบบแนวทางการพัฒนาระบบสาธารณูปโภค สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกที่สนับสนุนการท่องเที่ยวและกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ในพื้นที่ท่องเที่ยวแต่ละจุด

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยครั้งนี้มุ่งทำความเข้าใจสถานการณ์การประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการสร้าง Satun UNESCO Global Geopark Learning Ecology ตลอดจนการค้นหาปัจจัยสนับสนุนการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ อย่างไรก็ตามการศึกษาและพัฒนาเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ตลอดจนมาตรฐานการออกแบบและบริหารจัดการพื้นที่ท่องเที่ยวให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้จะทำให้การประยุกต์ใช้องค์ความรู้และการพัฒนาพื้นที่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น โดยมีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปดังนี้คือ 1) การพัฒนารายละเอียดเนื้อหา Geo Culture อย่างเป็นระบบให้สามารถใช้ได้ทั้งในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อเป็นการเน้นย้ำและปลูกฝังทัศนคติในการเรียนรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมกับคนทุกเพศทุกวัยทั้งในและนอกพื้นที่ 2) การศึกษาข้อมูลเชิงลึกกลุ่มนักท่องเที่ยว หรือผู้เรียนรู้เกี่ยวกับ Need และ Unmet Need ในการท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์การเรียนรู้และการท่องเที่ยวในพื้นที่ Satun UNESCO Global Geopark และ 3) การพัฒนามาตรฐานการออกแบบหรือ Design Guideline สำหรับการพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ หรือ Learning Space ที่สนับสนุนกิจกรรมและเนื้อหา Geo Culture ได้

### กิตติกรรมประกาศ

ในการดำเนินโครงการในครั้งนี้ ทางทีมงานมีความขอบคุณในการดำเนินงานเป็นอย่างดี ทั้งนี้ด้วยการสนับสนุนจากหลายฝ่ายและหลายปัจจัย ทั้งในการสืบค้นหาข้อมูล การทำกิจกรรมต่างๆ ภายในพื้นที่กับผู้ร่วมโครงการ ในหลายๆ กลุ่ม ทั้งนี้ขอขอบคุณอุทยานธรณีโลกสตูล (Satun UNESCO Global Geopark) สำนักงานอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะเภตรา วิทยาลัยการอาชีพละงู วิชาทฤษฎีชุมชนต่างๆในพื้นที่อุทยานธรณีโลกสตูล เทศบาลเมืองสตูล TK park สตูล สมาคมการค้า การท่องเที่ยวฮาลาล ไทย-อาเซียน, สมาคมสตรีมุสลิมจังหวัดสตูล และชุมชนโรงพระสามัคคี เทศบาลเมืองสตูล คุณกฤตานนท์ ทศกุล นักทำสารคดีท้องถิ่น และ INTI International University & Colleges , Penang

### References

- Brown, T. (2009). *Change By Design*. New York: HaperCollins Publishers.
- Bureau of International Cooperation. (2022). *Satun UNESCO Global Geopark*. Retrieved From <https://bic.moe.go.th/index.php/2021-08-19-21-31-29/796-unesco-global-geopark>. [In Thai]
- Center of Innovation for Society KMUTT. (2020). *The Standard of Space Management for Learning and Reading Space in Learning Park*. Bangkok: TK Park, Office of Knowledge Management and Development Public Organization.
- Cohen, E. (1979). *A Phenomenology of Tourist Experience*, *Sociology -the Journal of The British Sociological Association - SOCIOLOGY*, 13, 179-201.
- Gel, J. (2013). *Life Between Building*. Washington, DC: Island Press.
- Jaruworn, P. (2017). *Image Creation of Cultural Village : Folklore from Tourism Scene at Nong Kao Community*. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. [In Thai]
- Jittangwatana, B. (2014). *Sustainable tourism development. (Edition 2)*. Bangkok: Dharmasarn Printing Co.,Ltd. [In Thai]
- Kaewthep, K. (2017). *The tool of cultural community and ritual study*. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation). [In Thai]

- Kanchanapan, A. (2022). *Complex Thinking Approaches in Community Research*. Bangkok: Thailand Research Fund. [In Thai]
- Khamhank, S. (2022). *5 Considerations "Destruction Through Policy" Satun UNESCO Global Geopark*. Retrieved From <https://greennews.agency/?p=28200> [In Thai]
- Manzini, E. (2023). *When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. (Translated by Promsoa, K). Nonthaburi: IN-Innovation Network International Co.,Ltd.
- Ministry of Natural Resources and Environment. (2018). *UNESCO announces certification of Thailand's first UNESCO Global Geopark*. Retrieved from <https://www.mnre.go.th/th/news/detail/15120>.
- Montgomery, C. (2015). *Happy City Transforming Our Lives Through Urban Design*. United Kingdom: Penguin Books.
- Office of Knowledge Management and Development (Public Organization). (2023, 11 November). *The Learning Ecology for Future world*. Retrieved from [https://www.tkpark.or.th/tha/blog\\_detail/1606707624313/สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อรับมือโลกแห่งอนาคต](https://www.tkpark.or.th/tha/blog_detail/1606707624313/สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อรับมือโลกแห่งอนาคต). [In Thai]
- Office of Knowledge Management and Development (Public Organization). (2023, 1 November). *'The Learning City' The new Approaches of education*. Retrieved from <https://www.thekommon.co/learning-ecosystem-intro/>. [In Thai]
- Ratanasuwongchai, N. (2011). Cultural Tourism-Development Strategies. *Journal of Studies in the Field of Humanities*, 18 (1), 31-50.
- Robinson, K., and Aronica, L. (2021). *Creative Schools*. (Translated by Pitachamook, W). Bangkok: Bookscape.
- Santasombut, Y. (2016). *Human and Culture*. Bangkok: Thammasat University Publisher. [In Thai]
- Sawangchote, W. (2018). *Cultural Industry and Creative Economy*. Bangkok: Social Enterprise Leadership Center.
- Satun Provincial Agriculture and Cooperatives Office. (2023, 20 January). *Agriculture Information of Satun of Budget Year 2021*. Retrieved from <https://www.opsmoac.go.th/satun-dwl-files-431491791162>. [In Thai]
- Thailand Creative Design Center. (2012). *Creative City*. Bangkok: Thailand Creative Design Center.
- Thungprue, N., Saithanoo, S., Putsukee, T., Kecharananta, N. (2022). SATUN UNESCO GLOBAL GEOPARK AND COMMUNITY PARTICIPATION IN LOCAL ECONOMIC DEVELOPMENT. *NRRU Community Research Journal*, 17 (1), 55-68.
- Thailand Knowledge Park. (2023, 1 January). *The Learning City – Build the Lifelong Learning City*. Retrieved from [https://www.tkpark.or.th/eng/articles\\_detail/1651231619612/](https://www.tkpark.or.th/eng/articles_detail/1651231619612/). [In Thai]