

การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์: ถอดบทเรียนการจัดการชุมชนย่านบางลำพู กรุงเทพมหานคร

พีรพัฒน์ พันศิริ^{1*} อรรถ อารีรอบ² และ รัชวินท์กั วิทวัสกุลวงศ์³

¹สาขาวิชาการพัฒนาชุมชน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

³ศูนย์วิชาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*Pheerathano@npru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวทางการพัฒนาชุมชน ผ่านการถอดบทเรียนการจัดการชุมชนย่านบางลำพู กรุงเทพมหานคร ภายใต้แนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ มุ่งให้เห็นถึง การขับเคลื่อนเมืองสร้างสรรค์ด้วยโครงการและกิจกรรมสร้างสรรค์ กระบวนการและกลไกการจัดการตลอดจนความสำเร็จและผลลัพธ์

จากบทเรียนสรุปได้ว่า การจัดการชุมชนย่านบางลำพูมีการจัดการชุมชนเพื่อให้เป็นพื้นที่ต้นแบบ ขับเคลื่อนด้วยกิจกรรมที่บูรณาการองค์ประกอบในหลายมิติของชุมชนประกอบด้วยมิติของคน มิติของเมืองและเศรษฐกิจ มิติของพื้นที่ และอัตลักษณ์เข้าด้วยกัน โดยมีการดำเนินกิจกรรมใน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การประชุมวางแผนการดำเนินงาน 2. การลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากผู้รู้ในชุมชน 3. การจัดทำแผนที่ชุมชน 4. การจัดกิจกรรมท่องเที่ยววัฒนธรรม 5. การจัดทำสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งผลการดำเนินงานเมื่อเสร็จสิ้นโครงการเกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณค่ามากมาย ซึ่งมาจากการดำเนินโครงการที่มุ่งดึงจุดเด่น อัตลักษณ์ รากเหง้าของศิลปะและวัฒนธรรมชุมชน ความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ในกระบวนการพัฒนาและสร้างการเปลี่ยนแปลง เน้นส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ ส่งเสริมกระบวนการ“จิตอาสา”และ “สร้างแกนนำอาสาสมัครชุมชนด้านศิลปะ-วัฒนธรรม”และมีส่วนร่วมต่อยอดนโยบายสาธารณะ เพื่อให้การจัดการชุมชนเมือง ไปสู่ชุมชนเมืองสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: เมืองสร้างสรรค์, การจัดการชุมชน, ถอดบทเรียน

Creative city development: Lesson learned from community management in Bang Lamphu, Bangkok

Phiraphath Phansiri^{1*}, Aut Areerob², and Raiwin witthawatsakulwong³

¹ Community Development Program Faculty of Humanity and Social Nkhon Pathom Rajabhat University

² Digital Art Design Faculty of Humanity and Social Nkhon Pathom Rajabhat University

³ accademic center for community development Nkhon Pathom Rajabhat University

*Pheerathano@npru.ac.th

Abstract

This article presents community development guidelines. Through the learn lesson in the community management in Bang Lamphu, Bangkok. Under the concept of creative city development, focusing on driving the creative city by the project and creative activities, management process and mechanism including success and results.

From the lesson, it's concluded that community management in Bang Lamphu has the community management to be a model community driven by integrated activities. The many elements dimensions of the community consist of the people, city and economy and space with identity. There are 5 steps of activities such as 1) meeting for the operational plan 2) Data collection or storage knowledgeable from local philosopher in the community. 3) Community map making 4) Cultural tourism activities 5) creating creative media

The results of operations when the project is finished, there is a value changed which came from the implementation of the project aimed at creating strengths, identity and The roots of media art and culture ,pride in local wisdom used in the development process and creating change. Emphasis on promoting community participation to be both of giver and receiver, promoting the "volunteer" and creating community volunteer leadership of art and culture "and participate in public policy to enable the management of urban communities to the creative and sustainable urban communities.

Keywords: Creative city, Community management, Lesson learned

บทนำ

การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นของไทยนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนดำเนินการตามนโยบายในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติโดยระบบเศรษฐกิจนั้นดำเนินการเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมที่เน้นการผลิตเป็นจำนวนมากซึ่งมีผลโดยตรงต่อการสร้างสภาพแวดล้อมเมืองและชุมชนรอบเมืองที่ประชากรในพื้นที่รอบนอกต่างอพยพเข้าสู่พื้นที่เมืองเพื่อเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมทำให้พื้นที่เมือง ชุมชนเมืองแออัดขาดพื้นที่สร้างสรรค์ ขณะเดียวกันงานด้านการพัฒนาชุมชนและชุมชนเมืองในกระแสหลักเน้นการนำนโยบายของรัฐสู่ปฏิบัติการระดับชุมชนโดยยึดกุมเป้าหมายทางยุทธศาสตร์และกลยุทธ์การพัฒนาโดยอาศัยหน่วยงานของรัฐในพื้นที่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน มีงบประมาณประจำปีเป็นทรัพยากรหลัก และใช้เครื่องมือ

เครื่องมือคือเจ้าหน้าที่ระดับท้องถิ่น ขับเคลื่อนงานพัฒนาตามประเด็นที่กำหนดโดยรัฐส่วนกลางเป็นหลัก เช่น การพัฒนาด้านระบบคมนาคม ด้านระบบสุขภาพ ด้านระบบสวัสดิการ ด้านระบบการศึกษา เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะตายตัวและขาดความยืดหยุ่น ทำให้การพัฒนาที่ผ่านมา มีลักษณะตายตัวขาดการมีส่วนร่วมอย่างจริงจังจากชุมชนในพื้นที่ทำให้การพัฒนาที่ผ่านมาดูเหมือนว่ายิ่งพัฒนายิ่งห่างจากคำว่า “การพัฒนา” อย่างไรก็ตามจากสถานการณ์ปัญหาดังกล่าว นับแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559) เป็นต้นมา ประเทศไทยปรับทิศทางการพัฒนาชุมชนและชุมชนเมืองที่ชัดเจนขึ้นภายใต้แนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative city) ควบคู่กับแนวคิดการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาที่เป็นการทบทวนความผิดพลาดในการพัฒนาเมืองภายใต้อิทธิพลของการพัฒนาเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 20 โดยการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาที่มองมนุษย์และทักษะเชิงสร้างสรรค์เป็นศูนย์กลางความเชื่อว่าการสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมคือกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจในทศวรรษหน้า

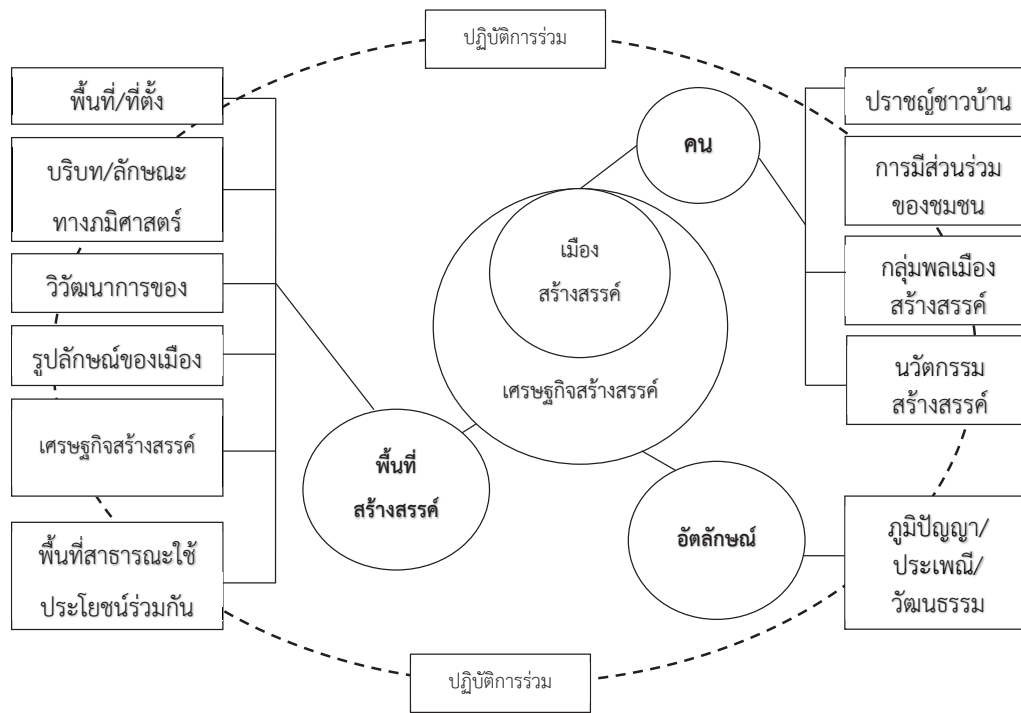
สำหรับความหมายของเมืองสร้างสรรค์นั้นที่ประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD-Conference on Trade and Development) ได้กล่าวว่ามีถึงเมืองที่มีกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจและสังคมเมืองนั้น ๆ และต้องประกอบด้วยรากฐานที่มั่นคงทางสังคมและวัฒนธรรม มีการรวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นของที่มีงานสร้างสรรค์และมีสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดการลงทุนเพราะความยั่งยืนของสถานที่ในเชิงวัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อนความเติบโตทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (UNCTAD, 2008)

ภายใต้ความหมายของเมืองสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ได้ให้ความสำคัญกับรากฐานทางสังคม วัฒนธรรมและพื้นที่ที่เป็นที่รวมผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มประชาชนผู้อาศัยในพื้นที่ซึ่งมีความเป็นเจ้าของและเป็นภาพสะท้อนลักษณะของท้องถิ่น รวมถึงความเป็นตัวตนของสังคมนั้นจนกลายเป็นชุมชน/ชุมชนเมืองที่มีอัตลักษณ์ชัดเจนมากขึ้น โดยปัจจัยที่สัมพันธ์กับเมืองสร้างสรรค์คือ คน สถานที่ และอัตลักษณ์ โดยเฉพาะอัตลักษณ์ของสถานที่ในมิติลักษณะทางภูมิประเทศ เช่น การวางผังเมือง การออกแบบชุมชนเมือง ภูมิสถาปัตยกรรม โดยบุคคลให้ความหมายและความสำคัญต่อสถานที่สำหรับอยู่อาศัยหรือได้ไปเยือน ซึ่งบุคคลนั้นเกิดความรู้สึกและความเข้าใจต่อสภาพแวดล้อมทางกายภาพแล้วรู้สึกผูกพันซึ่งนั้นหมายถึงความโดดเด่นเฉพาะตัว และความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นด้วย ซึ่งท้ายที่สุดแล้วจะนำไปสู่การพัฒนาแนวคิดชุมชนเมืองสร้างสรรค์ (Borchardt, 2013; Proshansky, 1978)

นอกจากนี้ภายใต้แนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ดังกล่าวในปฏิบัติการการพัฒนาหรือการจัดการชุมชนเมืองระดับพื้นที่ของประเทศไทย สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้มีการนำแนวคิดการพัฒนาพื้นที่/เมืองสร้างสรรค์ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วนสำคัญคือ พื้นที่สร้างสรรค์หรือพื้นที่ดี สื่อสร้างสรรค์หรือสื่อดี ภูมิปัญญาสร้างสรรค์หรือภูมิดี ซึ่งเรียกชื่อโดยย่อว่า เมือง 3D(ดี) วิถีสุข ซึ่งเป็นแนวคิดการพัฒนาพื้นที่/เมืองภายใต้ทรัพยากรที่ชุมชนมี เช่น ชุมชน/เมืองมีพื้นที่ทางภูมิสถาปัตยกรรม มีพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญ หรือมีแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจสำหรับคนในชุมชนหรือคนภายนอกชุมชน ก็ดำเนินกระบวนการพัฒนา จัดกระบวนการ/กิจกรรมนุ่เสริมเชิงสร้างสรรค์เผยแพร่สู่ชุมชนภายนอกให้ได้รับรู้รับทราบ ถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตนเองดังกล่าวซึ่งบางชุมชนส่งผลถึงความยั่งยืนระยะยาวในระดับพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นเรื่องผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือเรื่องแหล่งท่องเที่ยวชุมชน เป็นต้น ตัวอย่างชุมชนที่ประสบความสำเร็จจากการเข้าร่วมโครงการชุมชน/เมือง 3D วิถีสุขที่มีการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์และสามารถสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนตนเองได้อย่างชัดเจนและมีมีแหล่งท่องเที่ยวชุมชนมีกลุ่มไค้เด็กและเยาวชนในพื้นที่ เช่น ชุมชนสามัคคีวิถีสุขบ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น ชุมชนตำบลหมอนปิน จังหวัดแม่ฮ่องสอน ชุมชนบางลำพู กรุงเทพมหานคร เป็นต้น

โดยสรุปจากแนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้นในระดับแนวคิดนั้นแม้จะมองภาพของพื้นที่เมืองเป็นภาพใหญ่ แต่ในระดับปฏิบัติแล้วมักเริ่มต้นที่พื้นที่/ชุมชนเป็นพื้นที่ปฏิบัติการ โดยการแสวงหา สำนวจทรัพยากรที่ตนเองมี อาทิ มิติทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์ มิติของพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ มิติด้านอัตลักษณ์ที่ประกอบด้วยภูมิปัญญา ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นต้น แสวงหากระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มประชาชนในพื้นที่ และปฏิบัติการร่วมกันอย่างเป็นระบบผ่าน

มุมมองด้านการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ การพัฒนา/สร้างอัตลักษณ์ชุมชนที่สร้างสรรค์ร่วมกัน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 : ปรับจากกรอบแนวคิดทฤษฎีการศึกษาชุมชนเมืองสร้างสรรค์ (กรวรรณ รุ่งสว่าง, 2560)

จากองค์ประกอบแนวคิดชุมชนเมืองสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าแนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ได้ให้มุมมองการพัฒนา/การจัดการชุมชนที่คำนึงถึงมิติการพัฒนาที่เมืองประกอบที่หลากหลาย ครอบคลุม และมีความยืดหยุ่นเหมาะสมสำหรับใช้เป็นกรอบเบื้องต้นในการศึกษาทำความเข้าใจโครงการ/กิจกรรมการพัฒนาชุมชน/ชุมชนเมืองได้รอบด้านยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของบทความ

เพื่อนำเสนอบทเรียนการจัดการชุมชนย่านบางลำพู กรุงเทพมหานคร ภายใต้แนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์

การขับเคลื่อนเมืองสร้างสรรค์ด้วยโครงการและกิจกรรมสร้างสรรค์

1. ลักษณะการดำเนินโครงการ

จากแนวคิดการพัฒนาพื้นที่/ชุมชน/เมืองสร้างสรรค์ดังกล่าว ในบทความนี้มุ่งพิจารณาแนวคิดดังกล่าวผ่านการถอดบทเรียนการดำเนินโครงการเส้นบางลำพู ตอนเส้นทางการเรียนรู้ เมืองสามดี วิถีชุมชนบางลำพู โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ ภายใต้แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ และมีศูนย์วิชาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เป็นผู้สนับสนุนการติดตามประเมินการดำเนินงาน เป็นโครงการที่มุ่งพัฒนากิจกรรมและพื้นที่ไปสู่เมืองสามดี เพื่อให้เป็นชุมชนเมืองที่สร้างสรรค์ภายใต้แนวคิด “สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี” เพื่อนำไปสู่การพัฒนาพื้นที่อย่างยั่งยืน

การดำเนินโครงการภายใต้แนวคิดดังกล่าวมีลักษณะ ดังนี้

1. ขับเคลื่อนชุมชนเพื่อนำไปสู่พื้นที่แหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นเมืองสามมิติ ด้านสุขภาวะของ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และคนในชุมชนย่านบางลำพู
2. ออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาของดีชุมชนผ่านสื่อต่าง ๆ ในการเป็นเส้นทางการเรียนรู้ และการ อนุรักษ์ สืบสาน ศิลปะ ประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิต และประวัติศาสตร์ของชุมชนย่านบางลำพูอย่างยั่งยืน
3. ขับเคลื่อนกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนด้วยการนำภูมิปัญญาความรู้ของนักปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ชุมชน ผู้เฒ่าผู้แก่ และเครือข่ายชุมชนอื่น ๆ มาสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมในการพัฒนาศักยภาพของชุมชน
4. สานต่อไค้เด็กบางลำพูจากโครงการเส้นบางลำพูฯ ที่เคยทำมาแล้วเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการทำกิจกรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

สำหรับการดำเนินโครงการดังกล่าวมีชุมชนย่านบางลำพู กรุงเทพมหานคร เป็นชุมชนพื้นที่กลางในการดำเนินงาน และประกอบด้วยชุมชนล้อมรอบอื่น ๆ ได้แก่ ชุมชนวัดสังเวช ชุมชนวัดสามพระยา ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ และชุมชนบ้านพานถม การดำเนินงานได้ผลตอบรับเป็นอย่างดี ด้วยการนำศิลปะ วัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมของชุมชน มาสร้างกิจกรรม หรือด้าน ศิลปวัฒนธรรมในชุมชนใหม่ให้เกิดขึ้น จึงทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ใหญ่ และเด็กในชุมชนมากขึ้นผ่านสื่อกิจกรรมต่าง ๆ และยังต่อยอดขยายไปสู่กิจกรรมที่เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมขยายไปพื้นที่อื่น ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้ประวัติศาสตร์ ชุมชนเดียวกัน เพื่อให้เกิดการสืบทอดการทำงานไปสู่เด็กและเยาวชนในชุมชนต่าง ๆ ทำให้เกิดความร่วมมือกับผู้ใหญ่ หน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ ที่ให้การสนับสนุน และยังขยายไปต่อในกิจกรรมอื่นๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของคนและพื้นที่ อีกมากมาย

จากการดำเนินงาน ทั้งงานด้านดนตรี ศิลปะ วัฒนธรรม ชุมชน ตลอดจนการนำเสนอกิจกรรมที่สามารถนำความรู้ของ ชุมชนที่สืบทอดกันมาได้ขยายต่อ เพื่อให้คนในชุมชนและบุคคลภายนอกได้รับทราบอย่างทั่วถึงผ่านการจัดทำฐานข้อมูล ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การจัดทำแผนที่วัฒนธรรมบางลำพูพูดได้ การจัดทำแผ่นป้ายสัญลักษณ์บางลำพูพูดได้ เพื่อเป็นการ แนะนำสถานที่ที่น่าสนใจที่คนภายในชุมชนและคนนอกชุมชนเคยได้ยิน ได้รู้จัก ได้รับทราบข้อมูล เพื่อให้เป็นกิจกรรมท่องเที่ยว วิถีถิ่นตามเส้นทางบางลำพูพูดได้ นอกจากนี้ ยังจัดทำจุลสารท้องถิ่นที่จะเป็นสื่อในการบอกกล่าวเล่าเรื่องชุมชนบางลำพูใน ภาพรวม ซึ่งจะเป็นจุลสารบางลำพูฉบับแรกที่มีการจัดทำขึ้นจากฝีมือของเด็ก เยาวชน และคนในชุมชน และการสื่อสารผ่านสื่อ Social Media และสื่อมวลชน โทรทัศน์ วิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ และกิจกรรมต่างๆ ที่ชุมชนบางลำพูได้จัดทำขึ้น

2. กระบวนการและกลไกการจัดการ

2.1 การก่อตัว

โครงการเส้นบางลำพู ตอนเส้นทางการเรียนรู้ เมืองสามมิติ วิถีชุมชนบางลำพู ดำเนินการโดยคณะทำงานที่ ประกอบไปด้วยเยาวชนที่เป็นสมาชิกชมรมเกสรลำพู กว่า 30 คน โดยมีประธานชมรมเกสรลำพู เป็นแกนนำในการก่อเกิด โครงการ มีการประสาน และค้นหากลุ่มเป้าหมายของโครงการ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการ ประกอบด้วย

1) แกนนำจากเด็กและเยาวชน 7 ชุมชนในย่านบางลำพู ประกอบด้วย ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ ชุมชนวัดสามพระยา ชุมชนวัดใหม่อมตรส ชุมชนบ้านพานถม ชุมชนเขียนนิवासัน-ตรอกไก่แจ้ ชุมชนบวรรังษี และชุมชนวัดสังเวช ประมาณ 30-40 คน

2) นักปราชญ์ ผู้รู้ ผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชนต่าง ๆ ในย่านบางลำพูที่เป็นผู้ถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมชุมชน จำนวน 7 คน

3) เด็กด้อยโอกาส ที่ต้องการพื้นที่ในการแสดงออกในชุมชนบางลำพูหรือนอกพื้นที่

4) เด็กจากกลุ่มเสี่ยง อาทิ ดิดยา ดิดแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ มาเป็นแกนนำทำงาน ชิมจับความรู้ด้านการรณรงค์ ลด ละ เลิกเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ คาดว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น เพราะเยาวชนเหล่านี้ต้องทำหน้าที่เป็นตัวแกนนำในการ ทำกิจกรรม

นอกจากนี้ยังมีการสร้างภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่จะช่วยผลักดันให้โครงการมีความสมบูรณ์และเป็นการหนุนเสริมการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ ได้แก่

5) **ประชาคม** ประกอบด้วย ประชาบาลำพูน ประชาคมพื้นฟูวัฒนธรรมย่านบางลำพู สภาวัฒนธรรมเขตพระนคร ประชาคมเครื่องเงินถนนข้าวสาร ประชาคมถนนข้าวสาร และสโมสรไลออนเขตพระนคร จำนวน 20 คน

6) **ประธานชุมชน** ผู้ใหญ่ในชุมชนต่าง ๆ จำนวน 7 ชุมชน ที่ผู้สนับสนุนในการทำกิจกรรม

7) **สถาบันการศึกษา** โรงเรียนวัดสังเวช โรงเรียนวัดปริณายก โรงเรียนวัดตรีศกเทพ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยลาดกระบัง เป็นต้น

8) **กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร** สนับสนุนข้อมูล และนำการจัดทำข้อมูลของชุมชน

9) **ชุมชน** หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่เป็นแกนนำให้การสนับสนุนในและนอกชุมชน

10) **ผู้สนับสนุนหลัก** สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) แผนทุนอุปถัมภ์เชิงรุกเพื่อสื่อศิลปวัฒนธรรม

2.2 พัฒนาการและกลไกการดำเนินงาน

การดำเนินการตามโครงการมีการกำหนดกระบวนการหลัก 5 กระบวนการได้แก่

กระบวนการที่ 1 การประชุม เพื่อกำหนดแนวคิด รูปแบบกิจกรรม แผนดำเนินงาน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนชุมชนเพื่อนำไปสู่พื้นที่แหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นเมืองสามมิติ ด้านสุขภาวะของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และคนในชุมชนย่านบางลำพู โดยเป็นการพูดคุยหารือระหว่างผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชนและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายในโครงการ

กระบวนการที่ 2 การลงพื้นที่ การศึกษาข้อมูล สำรวจข้อมูล การตรวจสอบข้อมูลจากนักปราชญ์ ผู้รู้ในชุมชน 7 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนวัดสังเวช ชุมชนวัดสามพระยา ชุมชนวัดใหม่อมตรส ชุมชนบ้านพานถม ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ ชุมชนเขียนนิวาสน์ – ตรอกไก่แจ้ และชุมชนบวรรังษี โดยกระบวนการนี้จะมีการประสานงาน เพื่อลงพื้นที่พูดคุยกับชุมชน การสำรวจหาข้อมูล บุคคล ประวัติศาสตร์ ชุมชน การพูดคุยกับผู้รู้ นักปราชญ์ ผู้ใหญ่ในชุมชน และการเก็บข้อมูล การจดบันทึก การจัดทำรายงาน โดยรูปแบบการเก็บข้อมูลเป็นลักษณะให้ผู้ใหญ่ในชุมชน เจ้าของกิจการ เจ้าของพื้นที่ที่มีเรื่องราวน่าสนใจ และมีความสมัครใจที่จะเข้าร่วมการรื้อฟื้นเส้นทางการศึกษาเรียนรู้ในย่านบางลำพู มาช่วยแบ่งปันเล่าเรื่องในอดีต ให้เยาวชนได้ช่วยกันบันทึกเป็นข้อมูลแหล่งเรียนรู้เชิงลึกที่ได้รับโดยตรงจากเจ้าของแหล่ง ซึ่งการจัดการเก็บข้อมูลก็มีความแตกต่างกันไป บางแห่งใช้การเปิดเวทีในชุมชนให้ชุมชนเข้ามาร่วมแบ่งปันข้อมูลพร้อมกันในเวทีเดียวกัน บางแห่งใช้วิธีให้เยาวชนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้โดยการนัดหมายล่วงหน้า แล้วเดินทางไปเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งการเลือกรูปแบบการเก็บข้อมูลนั้นขึ้นอยู่กับความพร้อมและความสะดวกของผู้ให้ข้อมูลเป็นหลัก จากนั้นเยาวชนจะนำข้อมูลที่ได้ มารวบรวม และตรวจสอบความถูกต้องโดยการนำไปพูดคุยกับผู้ให้ข้อมูลอีกครั้ง และปรับแก้ไขให้พร้อมสำหรับใช้ในการจัดการท่องเที่ยวต่อไป

กระบวนการที่ 3 การจัดทำเส้นทางการศึกษาเรียนรู้ หรือแผนที่ชุมชนของแต่ละชุมชน จำนวน 7 ชุมชน 7 ชิ้นงาน โดยผู้เก็บข้อมูลในกระบวนการนี้คือเยาวชนในชุมชนย่านบางลำพู ซึ่งจะทำกรรเรื่องราวของดี ศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของชุมชนต่าง ๆ ในย่านบางลำพู พร้อมกับการวาดเส้นทางเป็นแผนที่ท่องเที่ยว เพื่อเป็นคู่มือในการเดินทางท่องเที่ยวในชุมชน โดยเด็ก และเยาวชนในย่านบางลำพูได้มีการวางแผนแบ่งเส้นทางเพื่อลงพื้นที่แต่ละชุมชนโดยจะมีคณะทำงานของผลงานการวาดแผนที่ของเยาวชนนำไปออกแบบในคอมพิวเตอร์เพื่อความสวยงามอีกครั้งหนึ่ง โดยจะมีขั้นตอนการแก้ไข ตรวจสอบข้อมูลแหล่งเรียนรู้และจุดปักหมุดบนแผนที่เพื่อความถูกต้องซึ่งจะนำไปผลิตบนสิ่งพิมพ์ต่อไป

กระบวนการที่ 4 กิจกรรมท่องเที่ยว เสน่ห์บางลำพู ตอน เส้นทางการศึกษาเรียนรู้ เมืองสามมิติ วิถีชุมชนบางลำพู เป็นการจัดการท่องเที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวที่ได้มีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึก เพื่อทดสอบการท่องเที่ยว โดยกลุ่ม “ไก่อัดเด็กบางลำพู” จะมีการวางแผน นำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ ได้แก่ สถานที่สำคัญในชุมชน ประวัติความเป็นมา และเรื่องราวที่น่าสนใจในอดีต มาเขียนเป็นเป็นบทพูดเพื่อใช้ในการแนะนำการท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยจะมีการ

จัดสรรจุดท่องเที่ยวให้โดดเด่นแต่ละคนรับผิดชอบ และทำการจัดกิจกรรมรับสมัครนักท่องเที่ยวที่เข้านำร่วมเดินทางหลักจากนั้นจะมีการถอดบทเรียนการทำงานของแต่ละชุมชน

กระบวนการที่ 5 การจัดทำสื่อจุลสารบางลำพู โดยทางคณะทำงานมุ่งหวังให้สื่อจุลสารบางลำพูเป็นสื่อที่รวบรวมข้อมูลข่าวสาร รวมถึงองค์ความรู้ต่างๆ ที่ได้จากการลงพื้นที่จัดกิจกรรม “ผู้ใหญ่เล่า เยาวชนจดและจำ” ซึ่งในการลงพื้นที่จริงพบว่าข้อมูลเรื่องเล่า และเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นใหม่ และไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนจากผู้ใหญ่ในชุมชนร่วมกันนำเสนอ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมที่จะนำไปสู่การขับเคลื่อนชุมชนเพื่อนำไปสู่พื้นที่แหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง

3. ความสำเร็จและผลลัพธ์

ระดับการมีส่วนร่วมของชุมชน พบว่า สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในระดับสูง เนื่องจากโครงการฯ มีภาคีเครือข่ายที่ร่วมขับเคลื่อนโครงการที่กว้างขวาง อาทิ ชมรมเกสรลำพู โกดี้เด็กบางลำพู แกนนำจากเด็กและเยาวชน 7 ชุมชนในย่านบางลำพู นักปราชญ์ ผู้รู้ ผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชนต่างๆ ประธานชุมชน สถาบันการศึกษา กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร สนับสนุนข้อมูล แนะนำการจัดทำข้อมูลของชุมชน ประชาคมชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่เป็นแกนนำให้การสนับสนุนในและนอกชุมชน ซึ่งกลุ่มคนหรือองค์กรดังกล่าว มีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันในฐานะที่เป็นเจ้าของพื้นที่ เป็นเจ้าของแหล่งเรียนรู้ เป็นผู้สนับสนุนการจัดกิจกรรมท่องเที่ยว ตลอดจนการร่วมกันเป็นเจ้าภาพ เป็นแม่ข่ายในการร่วมกันถ่ายทอดข้อมูลของดีของชุมชนย่านบางลำพู โดยที่ระหว่างเส้นทางของการดำเนินโครงการนั้น ยังเกิดการสร้างสรรค์สังคมเยาวชนในชุมชน ที่เป็นเหมือนบ้านหลังที่สอง ที่มีการถ่ายทอดประสบการณ์ การพัฒนาตนเอง เกิดการใช้ชีวิตร่วมกันบนพื้นฐานของการร่วมกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์ อย่างเป็นกระบวนการ มีการวางแผน การแบ่งหน้าที่ การสร้างความรับผิดชอบ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ เด็กๆหรือเยาวชนจะต้องมีความสนใจ ใส่ใจ และมีความผูกพันกับกิจกรรม เกิดเป็นเกราะกำบังที่สามารถช่วยให้เด็กๆ ละเลยไม่สนใจอบายมุข สิ่งเสพติด และสิ่งชั่วร้ายในทางเสื่อมได้

3.1 ผลผลิต

1. โกดี้เด็กบางลำพู และแกนนำเยาวชนจาก 7 ชุมชนเข้าร่วมโครงการ จำนวน 40 คน
2. เกิดพื้นที่แหล่งเรียนรู้ย่านบางลำพู 7 พื้นที่ ได้แก่ ชุมชนวัดสังเวช ชุมชนวัดสามพระยา ชุมชนวัดใหม่อมตรส ชุมชนบ้านพานถม ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ ชุมชนเขียนนิवासัน-ตรอกไก่แจ้ และชุมชนบวรรังสี
3. เกิดประชาคมผู้สนับสนุนโครงการ ประกอบด้วย ประชาบางลำพู ประชาคมฟื้นฟูวัฒนธรรมย่านบางลำพู สภาวัฒนธรรมเขตพระนคร ประชาคมเครื่องเงินถนนข้าวสาร ประชาคมถนนข้าวสาร และสโมสรไล่ออนเขตพระนคร จำนวน 20 คน
4. เกิดกิจกรรม “ผู้ใหญ่เล่า เยาวชนจดและจำ” เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกของแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน 7 ชุมชน
5. ได้ข้อมูลเชิงลึกและแผนที่เส้นทางท่องเที่ยวของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 7 ชุมชน
6. เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้เสน่ห์บางลำพู ในการเป็นเมืองสามมิติ (ในแต่ละชุมชน) จำนวน 7 ชุมชน

3.2 ผลลัพธ์

1. โกดี้เด็กบางลำพู และแกนนำเยาวชนจาก 7 ชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชุมชน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนตลอดจนความเชื่อมโยงของแต่ละชุมชนในย่านบางลำพู
2. สมาชิกในชุมชนพื้นที่เป้าหมาย 7 ชุมชน มีความเข้าใจในการปรับตัวเข้าสู่การเป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้ในชุมชน รวมถึงมีความตระหนัก ห่วงเห่น ในคุณค่าของสิ่งต่างๆในอดีต ทั้งเรื่องราว ภาพถ่าย วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในการใช้ชีวิตมาสู่ยุคปัจจุบัน
3. หน่วยงานภาคีต่างๆ ในชุมชน เห็นความสำคัญของกระบวนการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แท้จริง จนเกิดความร่วมมือ เกิดการสนับสนุน เพื่อให้ได้องค์ความรู้ หรือเรื่องราวในอดีตที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอด

4. ผู้ใหญ่ในชุมชนให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเรื่องราวและองค์ความรู้ที่ติดอยู่กับตัวบุคคลสู่รุ่นลูกหลานด้วยความสมัครใจและเห็นในคุณค่าของเรื่องราว ของเก่า และหลักฐานทางประวัติศาสตร์

5. โกดี้เด็กบางลำพู และเยาวชนแกนนำมีทักษะในการสืบค้นข้อมูล การเล่าเรื่อง ตลอดจนการนำเสนอและการแนวทางการพัฒนาตนเองระหว่างรุ่นพี่ กลุ่มเพื่อน และรุ่นน้องซึ่งเป็นพื้นฐานของความเป็นผู้นำและการใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพเมื่อถึงวัยผู้ใหญ่

3.3 ปัจจัยที่ทำให้โครงการประสบความสำเร็จ

การดำเนินโครงการ เสน่ห์บางลำพู ตอน เส้นทางการเรียนรู้ เมืองสามดี วิถีชุมชนบางลำพู มีองค์ประกอบหลายส่วนที่มีประสิทธิผลในกิจกรรมหลักของโครงการ เช่น กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มโกดี้เด็กบางลำพู และเยาวชนใน 7 ชุมชน ภาคีเครือข่ายจากโครงการ เสน่ห์บางลำพู ปี พ.ศ. 2560 ซึ่งกิจกรรมในโครงการนี้ล้วนเป็นการต่อยอดจากกิจกรรมเดิมที่คุ้นเคย ทำให้การสร้างกิจกรรมใหม่ที่พัฒนาทั้งตัวเยาวชนและชุมชนที่มีความแตกต่างไปจากเดิมนั้นไม่เป็นอุปสรรคต่อการขับเคลื่อนงาน

ผู้รับผิดชอบโครงการมีประสบการณ์ในการบริหารจัดการโครงการ เสน่ห์บางลำพู มากกว่า 2 ปี ทำให้มองเห็นสภาพปัญหาในอดีตแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข และสอดแทรกกิจกรรมใหม่ที่จะเป็นประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งในส่วนของโกดี้เด็กบางลำพู เยาวชนแกนนำ ผู้ใหญ่ในชุมชน ประชาชนชุมชน ผู้รู้ นักวิชาการในพื้นที่และภาคีเครือข่ายได้อย่างบูรณาการ นอกจากนี้ผู้รับผิดชอบโครงการยังสามารถนำเครือข่ายจากภายนอกชุมชน เช่น สื่อมวลชน รายการโทรทัศน์ กลุ่มศิลปิน และผู้สนับสนุนภายนอกชุมชน เข้ามาส่งเสริมให้กิจกรรมต่างๆของโครงการมีพลังในการเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างความภาคภูมิใจให้แก่สมาชิกในชุมชนหนุนเสริมให้การขับเคลื่อนกิจกรรมตลอดโครงการเป็นไปด้วยความราบรื่น

3.4 ผลกระทบ

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือกลุ่มโกดี้เด็กบางลำพู และแกนนำเยาวชนใน 7 ชุมชน มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมของโครงการเสน่ห์บางลำพู คู่เคียงกับกิจกรรมที่สอดแทรกประเด็นเนื้อหาสุขภาวะในกิจกรรม มีความเข้าใจในองค์ความรู้ด้านสุขภาวะ ทั้ง 4 มิติในระดับที่ดี มีการเปลี่ยนแปลงทางสุขภาวะทั้ง 4 มิติ ดังนี้

1. สุขภาวะด้านร่างกาย พบว่า เยาวชนกลุ่มเป้าหมาย เกิดทักษะในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนด้วยการเล่าเรื่อง มีทักษะที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างผลกระทบต่อผู้ฟังได้ มีไหวพริบปฏิภาณสามารถปรับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่กำลังเล่าให้เหมาะสมกับผู้ฟังหรือนักท่องเที่ยวได้อย่างทันท่วงที และได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ได้รับข้อมูลและนักท่องเที่ยว

2. สุขภาวะด้านอารมณ์หรือจิตใจ พบว่า กลุ่มเป้าหมายได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการฯ มีความเต็มใจและมีใจอาสาในการเข้าร่วมกิจกรรม ชิมซบความรู้ด้านการรณรงค์ลด ละ เลิกเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในแต่ละกิจกรรม พบว่าเยาวชนมีใจเปิดรับ สามารถแยกแยะสิ่งที่จะก่อให้เกิดโทษกับตนเองได้ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนในด้านของทัศนคติ เยาวชนมีความเข้าใจในการเลือกเข้าสู่กิจกรรมเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ได้

3. สุขภาวะด้านสังคม พบว่า กลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนที่เป็นกลุ่มโกดี้เด็กบางลำพู รวมถึงแกนนำเยาวชนทั้ง 7 ชุมชน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน การวางแผนงานเพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึกของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน จะต้องมีการจัดตั้งทีมงาน การแบ่งฝ่ายเพื่อรับผิดชอบในแต่ละส่วนงาน กลุ่มเพื่อนมีการแบ่งปันและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดเห็น มีการแสดงความยอมรับและให้อภัยในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น มีการให้เกียรติผู้ที่ยกให้เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งถือว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสามารถบริหารจัดการสังคมเล็กๆ ที่ถึงแม้จะมาจากต่างชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สุขภาวะด้านปัญญา พบว่า จากการร่วมกิจกรรมในระบบทีม และได้รับการถ่ายทอดวิถีชีวิตอย่างถ้อยทีถ้อยอาศัยที่มีผู้ใหญ่ในชุมชนเป็นแบบอย่าง ทำให้เยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการปรับปรุงจิตใจให้มีความเมตตาและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น และแสดงออกมาในรูปแบบการช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่เพื่อนร่วมงาน ชุมชน ตลอดจนนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในชุมชน เท่าที่ตนเองสามารถทำได้ โดยไม่หวังผลตอบแทน หรือแม้กระทั่งการถ่ายทอดข้อมูลในชุมชนที่ช่วยสร้างความสุขให้แก่ผู้มาเยือน เยาวชนเหล่านี้ก็สามารถทำได้ในรูปแบบของคนที่มีความจิตอาสา มีจิตใจ

เสียสละ และยังพบว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีใจมุ่งมั่นที่จะถ่ายทอดข้อมูลและประสบการณ์ที่ตนสะสมมาให้แก่เด็กๆ รุ่นน้องในชุมชน และชุมชนใกล้เคียงโดยการผันตัวเองมาเป็นแกนนำ มาเป็นที่เลี้ยง และเป็นอาสาสมัครทีมหลักในการจัดกิจกรรมในชุมชนอีกด้วย

5. ด้านความร่วมมือ เกิดความร่วมมือ ระหว่างผู้รับผิดชอบโครงการ กับ ภาศึเครือข่ายแกนนำจากเด็กและเยาวชน 7 ชุมชนในย่านบางลำพู ประธานชุมชน จำนวน 7 ชุมชน สถาบันการศึกษา โรงเรียนวัดสังเวช โรงเรียนวัดปรีณายก โรงเรียนวัดตรีทศเทพ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยลาดกระบัง กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร ชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่เป็นแกนนำให้การสนับสนุนในและนอกชุมชน และด้วยกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอของชุมชนในบริบทที่หลากหลายเข้าสู่กระบวนการของการสร้างพื้นที่เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความร่วมมือจากภาศึเครือข่ายรายใหม่ ซึ่งสามารถพัฒนาสู่การเป็นผู้สนับสนุนการจัดกิจกรรมของเยาวชนในพื้นที่ได้ในอนาคต

4. การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณค่า

การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณค่าในปัจจุบันบุคคล พบว่า เยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจ และเข้าถึงการใช้เวลาว่างที่มีในวัยเรียนมาทำกิจกรรมที่เกิดประโยชน์แต่ชุมชนส่วนรวมและต่อตนเองได้ โดยในการร่วมกิจกรรมต่างๆ ในโครงการฯ ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในการเปลี่ยนแปลงของตนเอง ซึ่งเยาวชนก็ตระหนักได้เป็นอย่างดีว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นมาจากการเปลี่ยนแปลงความคิดของตนเองที่จะสละเวลาเพื่อมาเรียนรู้ เพิ่มทักษะ พัฒนาตนเอง ให้เป็นผู้ที่มีศักยภาพ ให้พ่อแม่ ผู้ใหญ่ในชุมชน รวมถึงบุคคลภายนอกที่เข้ามาเยี่ยมเยียนชุมชนเกิดการยอมรับ แสดงความชื่นชม และให้กำลังใจ ซึ่งส่งผลทางตรงให้เยาวชนมีความเชื่อมั่นว่าสิ่งที่ตนเองเลือกปฏิบัติอยู่นี้เป็นเส้นทางที่ผู้คนต่างสนับสนุนและส่งเสริมให้เดินหน้า และเป็นสิ่งที่ถูกต้องแล้วสำหรับการใช้ชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุขและพร้อมจะแบ่งปันให้เยาวชนคนอื่นๆ ในชุมชนได้ สำหรับการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณค่าอันเกิดจากโครงการ ได้แก่ ประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. เกิดเครือข่ายเชิงประเด็น และเชิงพื้นที่ ได้มีการทำงานร่วมกันระหว่าง คณะทำงาน ภาศึเครือข่ายแกนนำจากเด็กและเยาวชน 7 ชุมชนในย่าน นักปราชญ์ ผู้รู้ ในชุมชนต่างๆ ประชาคมบางลำพู ประชาคมพื้นที่วัฒนธรรมย่านบางลำพู สภาวัฒนธรรมเขตพระนคร ประชาคมเครื่องเงินถนนข้าวสาร ประชาคมถนนข้าวสาร สโมสรไล่ออนเขตพระนคร ประธานชุมชน จำนวน 7 ชุมชน สถาบันการศึกษา โรงเรียนวัดสังเวช โรงเรียนวัดปรีณายก โรงเรียนวัดตรีทศเทพ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยลาดกระบัง กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร ชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่เป็นแกนนำให้การสนับสนุนในและนอกชุมชน ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมในโครงการฯ มีพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ มีพื้นที่สำหรับกระบวนการระดมความคิดเห็นของเยาวชนโดยการอำนวยความสะดวกของชุมชน

2. เกิดแนวปฏิบัติที่ดี คือการก่อให้เกิดเครื่องมือที่ช่วยให้การดำเนินงานตามกระบวนการมีความราบรื่น ได้แก่

2.1 มีการจัดตั้งทีมงานหลัก ซึ่งได้แก่ กลุ่มไคด์เด็กบางลำพู ซึ่งเป็นทีมหลักในการขับเคลื่อนและเป็นแกนนำที่จะร่วมวางแผนการดำเนินการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง

2.2 มีทีมงานสร้างสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของโครงการฯ เสน่ห์บางลำพูผ่าน FACEBOOK PAGE เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้เข้าถึงกิจกรรมที่โครงการได้จัดขึ้นในแต่ละครั้ง รวมถึงเป็นช่องทางในการรายงานผลการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้งด้วยเช่นกัน

2.3 มีทีมงานจัดทำแผนที่เส้นทางท่องเที่ยวเรียนรู้ในชุมชน 7 ชุมชน เพื่อเป็นคู่มือในการเดินทางท่องเที่ยวในชุมชนย่านบางลำพู

2.4 รูปแบบกิจกรรม “ผู้ใหญ่เล่าเยาวชนจดและจำ” ซึ่งเป็นรูปแบบการเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการเข้าถึงแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ และมีเยาวชนเป็นผู้บันทึกและถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของเรื่องเล่าแหล่งท่องเที่ยวเรียนรู้ของชุมชน

3. มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ส่งผลต่อสุขภาพ พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพในทางที่ดีทั้ง 4 มิติ คือ สุขภาพด้านร่างกาย สุขภาพด้านจิตใจ สุขภาพด้านสังคม และสุขภาพด้านปัญญา

4. มีการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่น พบว่า ชุมชนมีความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเองมากยิ่งขึ้นเมื่อได้เข้าสู่กระบวนการของกิจกรรมลงพื้นที่เก็บข้อมูล ในฐานะผู้ให้ข้อมูลหลัก เกิดการมีส่วนร่วมและมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ใหญ่และเยาวชนในชุมชน มีการตื่นตัวและเข้ารับการเปลี่ยนแปลงในฐานะของการเป็นเจ้าของที่ดี เมื่อเกิดการเยี่ยมเยือนของนักท่องเที่ยวหรือบุคคลภายนอกชุมชน มีความสนใจในการให้ข้อมูลเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ และมีความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่มีเยาวชนหรือลูกหลานในชุมชนเป็นผู้ขับเคลื่อน

5. เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน พบว่า กิจกรรมนี้ มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจ และให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเรียนรู้ย่านบางลำพู โดยมีเยาวชนในชุมชนเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดความร่วมมือและการส่งเสริมที่เพิ่มมากขึ้น เช่น ผู้ประกอบการยินดีให้เยาวชนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เป็นเรื่องราวสำคัญในธุรกิจเพื่อเป็นวิทยาทานแก่ลูกหลาน ไปจนถึงนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจ หรือเจ้าของบ้านเก่าแก่ในชุมชนอยากมีส่วนร่วมในการแบ่งปันประวัติศาสตร์ของครอบครัวที่มีมายาวนานให้เยาวชนและผู้สนใจได้ศึกษาและมีความสนใจที่จะให้เรื่องราวในอดีตที่มีค่ากลายเป็นเสน่ห์ที่นำหลงไหลของบางลำพูต่อไปนานเท่านาน

บทสรุป

การดำเนินงานในโครงการเสน่ห์บางลำพู ถือเป็นโครงการที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยลักษณะของโครงการเน้นพื้นที่การทำงานเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่เมืองซึ่งมีองค์ประกอบที่หลากหลาย ส่งผลให้ เด็ก เยาวชนและผู้ใหญ่ในชุมชนเข้าถึงสื่อ เข้าใจในอิทธิพลของสื่อ ใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ มีกิจกรรมที่บูรณาการสมาชิกของชุมชนเข้าด้วยกัน แม้จะมีความใกล้ชิดและคุ้นเคยจากตำแหน่งที่ตั้งของชุมชนที่มีความใกล้ชิดกัน รู้จักมักคุ้นกันมาตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายาย แต่ก็ยังมีความแตกต่างทางด้านช่วงวัยที่ค่อนข้างมาก การหลอมรวมความแตกต่างนี้ ผู้ดำเนินโครงการเลือกใช้วิธีการผ่านกิจกรรม “ผู้ใหญ่เล่า เยาวชนจดและจำ” เป็นกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ในชุมชน ร่วมกันบอกเล่าเรื่องราวของดีในชุมชน ภาพความทรงจำในอดีตของปู่ย่าตายาย ลุงข้างบ้าน น้าข้างซอย ทั้ง 7 ชุมชน แล้วเยาวชนในชุมชนเป็นผู้รวบรวมข้อมูล เกิดการปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปแบบของความปรารถนาดี จนเด็กและเยาวชนสามารถสังเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากที่ได้ ผ่านการสื่อสารการบอกเล่าเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นในฐานะของ “ไกด์เด็กบางลำพู” เด็กและเยาวชนพูดภาษาถิ่นด้วยความมั่นใจและภูมิใจ และต่อยอดกิจกรรมด้วยการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมการใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือชมรมทำกิจกรรมสร้างสรรค์ และมีความสำเร็จที่เป็น “ต้นแบบของการทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นประตูด้านแรกของการเปิดพื้นที่การพัฒนาเมืองเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรวรรณ รุ่งสว่าง. (2516). การวิเคราะห์สถานภาพการเป็นเมืองสรรค์ กรณีศึกษาชุมชนเมืองขอนแก่น ราชบุรี และบางเลน. วิทยานิพนธ์หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบและวางผังเมืองชุมชนเมือง. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เกศินี จุฑาวิจิตร. (2556). เมืองสื่อสร้างสรรค์: ตัวชี้วัดและการนำไปใช้. นครปฐม: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

เกศินี ประทุมสุวรรณ. (2559, เมษายน-มิถุนายน). “เมืองสื่อสร้างสรรค์ : ตัวชี้วัดเพื่อการพัฒนาเยาวชน” วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ปีที่ 36, ฉบับที่ 2, หน้า 55-69

Borchardt, A. (2013). The Creative City: Place, Creativity & People, Glasgow and Portland. The Glasgow School of Art. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563 จาก <https://issuu.com/thecreativecity/docs/creative-city>

Proshansky, H.M. (1978). The City and Self-identity. Journal of Environment and Behaviour, 10 (2). สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563, จาก <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0013916578102002>

UNCTAD. (2008). Creative Economy Report 2008. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563, จาก unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf