

Maintaining the Wisdom Encapsulated in the Wat Chaisi Temple Wall Murals in the Digital Age

Sivakorn Kodta¹ Pattaraporn Weeranakin^{1*} and Kittithat Suwannajarern²

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University, Thailand

² Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: pattawe@kku.ac.th

ABSTRACT

This article's objectives are to: (1) Investigate the economic context and the role the Wat Chaisi Temple wall murals play in the Sawathi Community economy; and (2) Advise on ways to maintain the local wisdom encapsulated in the mural patterns that adorn Wat Chaisi Temple's walls. The target population in this qualitative study consisted of people with a knowledge and understanding of both local wisdom and tourism in the Sawathi Community. The 5 key informants were selected using purposive selective method and using descriptive analytic to explain the phenomenon. The findings showed that: 1) The economic system in the Sawathi Community could be divided into 2 periods, the first being Sawathi's development phase starting in 1881, when the main occupation of the majority of the community's population was agriculture, and the second being the industrial phase starting in 1987. The establishment of fishnet factories in the area led to the majority of community members leaving agricultural work. 2) The murals that adorn the Wat Chaisi temple walls play a significant role in the community. The artwork from the murals has been constructed and reproduced in design processes. The temple art has thus become central to learning and cultural tourism in the community, and it has become a source of income and supplementary work among community members. We have proposed guidelines for furthering wisdom, including: 1) Reduce undue attachments to traditional artistic formats order to avoid the phenomenon of cultural freezing; 2) Open up the area to allow relevant agencies to have a role and to facilitate development driven by or with the participation of "ban-wat-rong rien" (households, temples, and schools). These stakeholders should become the key driving forces within the community; and 3) Use the wall murals as a medium for the application and integration of the sciences and art with other areas of interest.

Keywords: Maintaining Wisdom, Wall Murals, Buddhist Art, Digital Age

แนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาสุปแต้มวัดไชยศรีในยุคดิจิทัล

ศิวกร โคตรทา¹ ภัทรพร วีระนาคินทร์^{1*} และ กิตติธัช สุวรรณเจริญ²

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประเทศไทย

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: pattawe@kku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาบริบทด้านเศรษฐกิจ และบทบาทของสุปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถี และ (2) เพื่อศึกษาแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายสุปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น การศึกษาวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นและการท่องเที่ยวภายในชุมชนสาวะถี จำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงเนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) ระบบเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถี แบ่งเป็น 2 ยุค ยุคแรกยุคสาวะถีพัฒนาช่วงปี พ.ศ. 2424 ประชากรส่วนใหญ่ในชุมชนทำอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก ต่อมาเป็นยุคของกระแสโรงงานอุตสาหกรรมในช่วงปี พ.ศ. 2530 การเข้ามาตั้งโรงงานแหวนทำให้ประชากรส่วนใหญ่ในชุมชนเลิกประกอบอาชีพเกษตรกรรม 2) สุปแต้มที่สิมวัดไชยศรีมีบทบาทอย่างมากต่อชุมชน ด้วยการถูกนำไปประกอบสร้างและการผลิตซ้ำผ่านกระบวนการคิด การออกแบบ จึงทำให้กลายเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน สร้างรายได้และอาชีพเสริมให้กับคนในชุมชนได้ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญา ได้แก่ 1) การลดการยึดติด และการปรับปรุงแบบ เพื่อลดการแข่งแข่งวัฒนธรรม 2) การเปิดพื้นที่ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทและในการพัฒนาผ่านการขับเคลื่อนหรือการมีส่วนร่วมของ “บวร” บ้าน วัด และโรงเรียน มาเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในชุมชน และ 3) การประยุกต์ศาสตร์และศิลป์ บูรณาการให้เข้ากับด้านอื่นๆ โดยการนำสุปแต้มเป็นสื่อกลาง

คำสำคัญ: การต่อยอดภูมิปัญญา, สุปแต้ม, พุทธศิลป์, ยุคดิจิทัล

© 2023 JSDP: Journal of Spatial Development and Policy

บทนำ

ภาพจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์ วิหาร เป็นงานจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรม ฝาผนังในภาคอีสานหรือที่เรียกว่า สุปแต้ม (Wall Murals) หากจะแปลอย่างตรงตัวคือ “สุป” คือ รูป ตามการออกเสียงของผู้คนท้องถิ่นอีสาน “แต้ม” คือ การวาด ระบาย ที่มีปรากฏอยู่ที่สิม (โบสถ์) วิหารหอไตร และหอแจก (ศาลาการเปรียญ) สุปแต้มที่พบกันเป็นส่วนใหญ่ทางภาคอีสาน มักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของสิม ซึ่งจากการสำรวจมักวาดเรื่อง สิ้นไซ พุทธประวัติทศชาติชาดกเรื่องพระเวชสังคร ซึ่งท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปรากฏการกระจายตัวของสุปแต้มอยู่ทั่วทั้งภูมิภาคกว่า 30 ที่ อีกทั้งยังปรากฏในประเทศเพื่อนบ้านในลุ่มน้ำโขง เช่น ลาว เมียนมาร์ กัมพูชา เป็นต้น รูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ของสุปแต้มอีสานไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มส่วนใหญ่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน ไม่มีกฎเกณฑ์หรือขนบข้อบังคับ มีอิสระเสรีในการออกแบบอย่างเต็มที่ ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะส่วนหรือ ตอนที่ช่างแต้มประทับใจมาพรรณนา เพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการมองเห็นความงามทาง

สุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรม ลักษณะเด่นของรูปปั้นที่ปรากฏประกอบด้วยรูปร่าง เส้นและสี ตัวละครต่างๆ จะไม่เน้นกล้ามเนื้อและสัดส่วนที่เหมือนจริง เป็นรูปร่างที่เน้นการสื่อความหมายและอารมณ์ ด้วยลักษณะเหล่านี้จึงเป็นเสน่ห์ของรูปปั้นอีสานมีความคล้ายเส้นของภาพการ์ตูนสีและโคร่งสีเป็นลักษณะเด่นเฉพาะของรูปปั้นที่เป็นศิลปะพื้นบ้านที่บริสุทธิ์ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง เน้นประโยชน์ใช้สอยมาเป็นอันดับแรกเหมือนการเขียนแบบง่ายๆ แต่มีการเก็บรายละเอียดที่สมบูรณ์และประณีต (ไพโรจน์ สโมสร, 2532) รูปปั้นนอกจากจะปรากฏเรื่องราววรรณกรรมท้องถิ่น หรือพุทธประวัติแล้ว รูปปั้นยังเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือทางประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็นถึงสภาพของสังคมในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี ทั้งคติความเชื่อ ค่านิยมและประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของสังคมอีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านรูปภาพที่มีเอกลักษณ์ของตนเองที่เรียกตามภาษา อีสานว่า “รูปปั้น”

ด้วยเอกลักษณ์อันโดดเด่นของรูปปั้นวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น พิเศษกว่าทุกที่ก็คือโดยปกติแล้วรูปปั้นมักจะมีการผสมผสานวรรณกรรมท้องถิ่นหลากหลายเรื่องราวผสมกันไป แต่รูปปั้นวัดไชยศรีนั้น ศิลปินผู้ปั้นลวดลายวาดเรื่องเดียวคือเรื่อง “สินไซ” จากต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง ซึ่งในปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้เป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ผ่านความร่วมมือของคนในชุมชนร่วมกับภาครัฐ หรือหน่วยงานต่างๆ ออกมาในรูปแบบของการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community – based tourism) ที่การท่องเที่ยวระดับนานาชาติให้การยอมรับว่าเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคนและชุมชน ทั้งในด้านการส่งเสริมคุณภาพชีวิตและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน รวมถึงเป็นเครื่องมือในการฟื้นฟูวัฒนธรรม สืบทอด เผยแพร่ และสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว หรือผู้คนในชุมชนกับผู้มาเยือน สร้างการรับรู้ ความผูกพันผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักท่องเที่ยว (ณัฐพัชรมณีโรจน์, 2560) การท่องเที่ยวจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจให้กลุ่มคนระดับล่างผ่านการจัดการ การออกแบบหรือการนำเสนอทรัพยากรหรือทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ภายในชุมชนออกมาด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เพื่อให้ชุมชนเกิดการพัฒนาและได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มอำนาจต่อรองให้กับชุมชน เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มสตรี การจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือการจัดตั้งชุมชนนวัตวิถี เป็นต้น

ปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์กระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตมากขึ้น เข้ามาเป็นตัวช่วยเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการทำกิจกรรมต่างๆ เพียงแค่ปลายนิ้วกด อีกทั้งเทคโนโลยียังเข้ามามีบทบาทในมิติของการพัฒนาต่อยอดอาชีพของตนเอง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับกลุ่มลูกค้า เพื่อที่จะได้เข้าถึงบริการสินค้าของตนได้ดียิ่งขึ้น ในมิติของศิลปะมีการปรับตัวด้วยเช่นกัน โดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาพัฒนางานสร้างสรรค์ที่หลากหลายในการนำเสนอผลงาน เพื่อแสดงออกถึงสุนทรียภาพของวิถีของศิลปะและวัฒนธรรม จากอดีตที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีทั้งวิธีการ รูปแบบแนวคิดที่ผสมผสานกับศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ตามการเปลี่ยนแปลงกระแสโลกของศิลปะร่วมสมัยที่ส่งผ่านการนำเสนอความคิดในรูปแบบงานศิลปกรรมดิจิทัล (Digital Art) (อรรคพล เชิดชูศิลป์, 2557) ดังที่เห็นได้จาก “ปรากฏการณ์หิมพานต์มาร์ชเมลโล่” ของอาจารย์คมกฤษ เทพเทียน นำสถาปัตยกรรมรูปปั้นสัตว์ป่าหิมพานต์ที่สร้างด้วยศิลปะฝีมือช่างท้องถิ่นแบบดั้งเดิม (Primeval Art) จากวัดต่างๆ ในท้องถิ่นนำมาออกแบบผสมผสานกับศิลปะร่วมสมัย จนเกิดเป็นกระแสในโลกโซเชียลที่กลุ่มวัยรุ่นเข้าถึงได้ง่าย และพัฒนากลายเป็นการปลุกกระแสของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับชุมชนท้องถิ่น (สุวิชา พิทักษ์กาญจนกุล, 2564)

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ภูมิปัญญาการปั้นลายจิตรกรรมรูปปั้นอีสานนั้น ควรค่าแก่การอนุรักษ์และต่อยอดพัฒนาในรูปแบบของงานศิลปะผสมผสานกับศิลปะร่วมสมัยและเทคโนโลยี เพื่อให้คนยุคใหม่เข้าถึงและได้นำรูปปั้นเข้ามามีบทบาท

ในการใช้งานอื่นๆ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าฮูปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสวະถီ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น มีบทบาทต่อเศรษฐกิจของชุมชนอย่างไรบ้าง และมีแนวทางต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในลักษณะใดได้บ้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทด้านเศรษฐกิจและบทบาทของฮูปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจของชุมชนสวະถี ตำบลสวະถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อศึกษาแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรีตำบลสวະถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selective Method) โดยเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากผู้มีความรู้และความเข้าใจในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นและการท่องเที่ยวภายในชุมชน ได้แก่ 1) ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้าน 2 คน และ 2) ผู้นำกิจกรรมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในพื้นที่ 3 คน รวมผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นจำนวน 5 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่

2.1 แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับผู้นำชุมชนและผู้ใช้ทรัพยากรความหลากหลายทางชีวภาพและภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย ข้อคำถามเกี่ยวกับการนำทรัพยากรความหลากหลายทางชีวภาพที่ชุมชน/ภูมิปัญญาในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ การใช้ประโยชน์ทรัพยากรความหลากหลายทางชีวภาพ/ภูมิปัญญาในท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

2.2 แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย ข้อคำถามเกี่ยวกับรูปแบบลักษณะการจัดการท่องเที่ยวแบบเดิมที่มีอยู่ในพื้นที่ รูปแบบและกิจกรรมที่ประยุกต์ทรัพยากรความหลากหลายทางชีวภาพกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชน การให้บริการที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชน

โดยแนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกนั้นได้ตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือจากนักวิชาการด้านการพัฒนาชุมชนและสังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น และผู้นำชุมชนในพื้นที่ตำบลสวະถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม แบบสอบถามสัมภาษณ์เชิงลึก การลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล และจึงทำการเปรียบเทียบกับข้อมูลทุติยภูมิเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ

3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากเอกสาร เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังศึกษาจากงานสัมมนาที่เกี่ยวข้องในสื่อโซเชียลต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยการบรรยายเชิงพรรณนา (Descriptive analytic) โดยนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างมาจัดกลุ่มและสรุปภาพรวมของข้อมูล โดยประยุกต์ใช้แนวทาง 6 ขั้นตอน ของ เมาสทากาส (Moustakas, 1994) ดังนี้

4.1 การถอดความข้อมูล (Data Transcribing) ด้วยการอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนคติต่อการดำเนินงาน ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่างๆ

4.2 การจัดการข้อมูล (Data Managing) โดยบันทึกทัศนคติต่อการดำเนินงาน ข้อคิดเห็น และ ข้อเสนอแนะลงในไฟล์คอมพิวเตอร์ จัดหมวดหมู่ของคำตอบแบบคร่าวๆ ตามกรอบแนวคิดในวิจัยในครั้งนี้ และส่วนข้อมูลที่ยังไม่มีหมวดหมู่ที่ชัดเจน หรือมีความหมายไม่ชัดเจน จะถูกบันทึกแยกไว้ก่อนเพื่อการทำความเข้าใจในขั้นตอนต่อไป

4.3 การอ่านและการบันทึก (Reading and Memoing) ในขั้นตอนนี้เป็นการอ่านทบทวน ข้อมูลปัญหา และ ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่ได้รับการบันทึกไว้ในไฟล์

4.4 การอธิบาย (Describing) เป็นขั้นตอนที่นำกรอบแนวคิดในการวิจัยมาช่วยในการอธิบายทัศนคติต่อการดำเนินงาน ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่างๆ โดยกรอบแนวคิดจะช่วยให้เห็นความเกี่ยวข้องกันมากยิ่งขึ้น

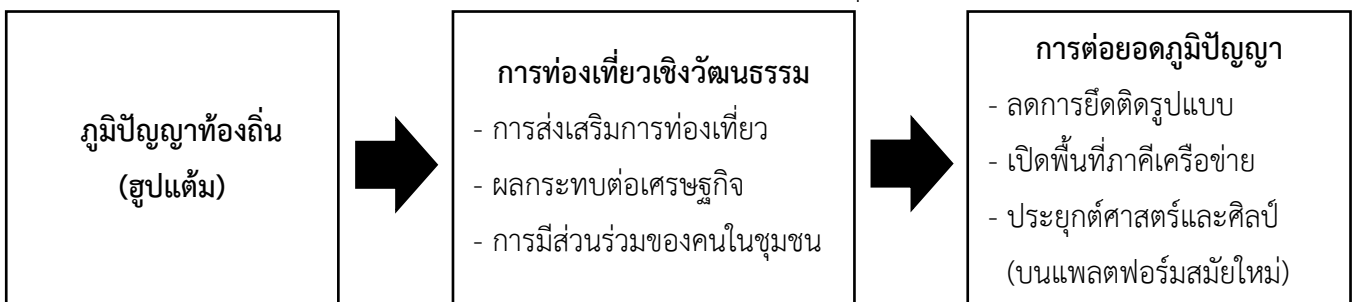
4.5 การจัดหมวดหมู่ข้อมูล (Classifying) นำข้อมูลทัศนคติต่อการดำเนินงาน ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะมาจัดเป็นหมวดหมู่ที่ชัดเจน โดยพิจารณาจัดเป็นหมวดหมู่ตามมิติตัวแปรตามของการวิจัย

4.6 การตีความหมายข้อมูล (Interpreting) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้เขียนบรรยายถึงประเด็นทัศนคติต่อการดำเนินงาน ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยใช้ความรู้ความเข้าใจของผู้วิจัย

4.7 การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulate) เป็นการใช่วิธีการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายเพื่อรวบรวมข้อมูลเดียวกันไว้ ในกรณีที่ไม่แน่ใจในคุณภาพของข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกัน แต่รวบรวมข้อมูลในเรื่องเดียวกัน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีคุณภาพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

“อุปแต้ม” เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผลักดันให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเชื่อมโยงกับบริบทชุมชนสาวะถี มีกิจกรรมและโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. บริบทด้านเศรษฐกิจของชุมชน และบทบาทของอุปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

1.1 บริบทด้านเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

บริบทเชิงเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถีในปัจจุบัน พัฒนาการของความเจริญด้านเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถีสามารถแบ่งได้เป็น 2 ยุค คือ

1.1.1 ในยุคสาวะถีพัฒนา ประมาณ พ.ศ. 2424 ที่หลังจากการยกฐานะขึ้นเป็นเมืองขอนแก่นตามคำสั่งของพระเจ้าน้องยาเธอ กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม ข้าหลวงในรัชกาลที่ 5 และด้วยพื้นที่ของบ้านสาวะถีที่อยู่ ติดกับบ้านทุ่มซึ่งเป็นเส้นทางที่สะดวกต่อการติดต่อกับหนองคายหรือนครราชสีมา อีกทั้งบ้านทุ่มอยู่ในเส้นทางการคมนาคมและเส้นทางสายโทรเลข จึงเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่เป็นปัจจัยต่อการอพยพของผู้คนเข้ามาอยู่อาศัยเพิ่มจำนวนมากยิ่งขึ้น ชุมชนสาวะถีจึงมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม จากการที่ผู้คนจากต่างถิ่นเริ่มอพยพเข้ามาในชุมชน นำเอาทักษะภูมิปัญญาท้องถิ่นติดตัวมาด้วย เช่น กลุ่มจากโคราชที่นำทักษะของการเล่นลิเกเข้ามา การปั้นหม้อจากกลุ่มศรีสะเกษและกลุ่มจากร้อยเอ็ดนำเอาความสามารถด้านหมอลำเข้ามา และกลุ่มชาวจีนที่เข้มานำเอาทักษะด้านการค้าขายเข้ามาในชุมชนแห่งนี้ ชุมชนสาวะถีจึงได้มีการพัฒนาในด้านต่างๆ และกลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีเส้นทางติดต่อกับชุมชนอื่นมากขึ้น ความเจริญจากภายนอกจึงเข้ามาในบ้านสาวะถี การประกอบอาชีพของคนในชุมชนสาวะถีในยุคนี้เป็นอาชีพอิงอาศัยวัฒนธรรม ชาวบ้านชุมชนสาวะถีส่วนใหญ่เป็นชุมชนเกษตรกรรม เป็นอาชีพหลักที่พบได้ทุกชุมชนในบริเวณลุ่มน้ำโขงในอดีต การปั้นหม้อ การเป็นหมอลำหรือหมอเว้า ต่อมาในกลุ่มคนจีนโพ้นทะเลที่อพยพมาอยู่อาศัยบริเวณบ้านสาวะถีและชุมชน คนจีนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ทำอาชีพค้าขายเป็นหลักหรือทำธุรกิจโรงฝิ่น ด้วยกิจการของคนจีนเหล่านี้มีบทบาทต่อการพัฒนาในทางเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถีให้มีความเจริญก้าวหน้า และได้สร้างวัฒนธรรมการค้าขายแบบใหม่เข้ามาในชุมชนสาวะถี แต่ด้วยบริบทสังคมของชุมชนสาวะถียุคสมัยนั้นยังไม่เอื้อต่อการขยายกิจการการค้า อีกทั้ง ชาวบ้านสาวะถียังมีวิถีวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่พึ่งพาธรรมชาติ กิจการของคนจีนจึงไม่ได้มีการขยายตัวออกไปได้เท่าที่ควร

1.1.2 ยุคกระแสโรงงานอุตสาหกรรม ประมาณ พ.ศ.2530 อาชีพเกษตรกรรมของชุมชนสาวะถียังคงเป็นอาชีพหลักของชุมชน เช่นเดียวกับในอดีตด้วยระบบของสังคม แต่ก็มีความที่น้อยลงหากเทียบกับในอดีตประกอบกับในบางฤดูแล้ง ชุมชนสาวะถีขาดแคลนน้ำในการนำมาอุปโภคบริโภคเนื่องจากเป็นบริเวณที่ราบสูง และด้วยการเกษตรในปัจจุบันรายได้ไม่เพียงพอและต้นทุนที่สูงขึ้น ทำให้อาชีพนี้เป็นอาชีพของผู้สูงอายุที่เคยทำมาในสมัยอดีตเป็นส่วนใหญ่ และการเข้ามาของโรงงานอุตสาหกรรมแหวน โดยบริษัทไทยนิปปอนแหวน จำกัด ที่เข้ามามีบทบาท และเป็นทางเลือกอาชีพใหม่ให้กับคนในชุมชน จึงทำให้คนในชุมชนส่วนใหญ่เข้าสู่ระบบแรงงานอุตสาหกรรม ชาวบ้านชุมชนสาวะถียังคงรักษาวัฒนธรรมและระบบของเศรษฐกิจสังคมดั้งเดิมที่ยังคงเน้นพึ่งพาตนเองกับธรรมชาติ การประกอบอาชีพและมีการสืบทอดคติความเชื่อ ค่านิยมดั้งเดิมของสังคม อีกทั้งในยุคนี้ชาวบ้านสาวะถีมีประกอบอาชีพที่หลากหลายไปจากเดิม ทั้งรับราชการ และการไปทำงานในเมืองหรือต่างจังหวัด เป็นต้น

1.2 บทบาทของอุปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจชุมชนสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

ปัจจุบันชุมชนสาวะถีนั้นได้พัฒนามาสู่ชุมชนการท่องเที่ยววัฒนธรรม อีกทั้งชุมชนสาวะถียังถือได้ว่าเป็นที่รู้จักของคนในจังหวัดมากขึ้นกว่าในอดีต ด้วยปัจจุบันมีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และสถานศึกษาที่เข้ามา

ส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนผ่านการจัดโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระตุ้นรายได้ให้กับคนในชุมชน โดยการนำเสนอผ่านอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือเรื่องราวโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่า และเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับท้องถิ่นสร้างแรงดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น หากกล่าวถึงบ้านสาวะถี คนจะนึกถึงวัดไชยศรีที่มีจิตรกรรมฝาผนังรอบบริเวณสิม (โบสถ์) หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “ฮูปแต้ม” ซึ่งภายหลังกลายมาเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญทางวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น และได้มีการนำเอาฮูปแต้มวัดไชยศรีเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวผ่านโครงการต่างๆ เช่น “สินไซโมเดล” ที่มีการจัดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2558 เป็นโครงการที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการประสานความร่วมมือและผลักดันให้ชุมชนสาวะถี ค้นพบและเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมของตนเอง ที่พร้อมจะนำเสนอให้กับคนภายนอกชุมชน และได้สร้างหลักสูตรกระบวนการการเรียนรู้ให้กับท้องถิ่น เกิดคณาภมรล่ำสินไซโดยนักเรียน และมัคคุเทศก์ชุมชน การจัดต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เชื่อมโยงกับตลาดฮูปแต้มสินไซ และการจัดเส้นทางท่องเที่ยว สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อการสร้างเศรษฐกิจของชุมชน

จากการศึกษายังพบว่า โครงการสินไซโมเดลเสมือนเป็นสื่อกลางที่คอยจัดกระบวนการ แต่ผู้ขับเคลื่อนนั้นคือคนในชุมชน เมื่อมีกิจกรรมในชุมชนเจ้าหน้าที่โครงการจะทำการจ้างงานกับคนในชุมชน โดยให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมผ่านการนำเอาทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณีความเชื่อมาเป็นศูนย์กลางของการท่องเที่ยวและการเรียนรู้ และเป็นกลไกในการขับเคลื่อนคนในชุมชน เช่น การจ้างทำอาหารท้องถิ่นให้กับนักท่องเที่ยว การจ้างมัคคุเทศก์ให้เป็นผู้นำเส้นทางท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในชุมชนเสมือนเป็นการซื้อสินค้าและบริการของชุมชน และยังเป็นการต่อยอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จะพบได้ว่าอาชีพการให้บริการนักท่องเที่ยวสามารถพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนได้ และไม่เพียงแต่เฉพาะกลุ่มที่ทำงานจะมีรายรับเพิ่มมากขึ้น อาชีพอื่นๆ ได้รับประโยชน์ด้วยเช่นกัน

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในการลงพื้นที่ติดตามที่บ้านสาวะถีในประเพณีของชุมชนบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติที่ผ่านมา (ปี พ.ศ.2566) ทำให้ได้เห็นบริบทของคนในชุมชนที่มีบทบาทต่างกันมารวมตัวกันอย่างครึกครื้น ทั้งคุณครูโรงเรียนในพื้นที่ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชนที่เป็นคนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนี้ เช่น การจัดขบวน การทำเครื่องสักการะ การจัดสถานที่ การจัดการและต้อนรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาร่วมชมประเพณี เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่า นอกจากอัตลักษณ์ฮูปแต้มที่ปรากฏอยู่ในวัดไชยศรีที่เป็นเสมือนจุดดึงดูดนักท่องเที่ยว และเป็นศูนย์ของการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน พระครูบุญชยากร เจ้าอาวาสวัดไชยศรียังได้นำประเพณีอีสาน 12 เดือน หรือในภาษาท้องถิ่นเรียกฮีต 12 มาเป็นอีกหนึ่งกลไกในการนำมาเป็นเครื่องมือการพัฒนาชุมชนทั้งด้านภูมิปัญญา ด้านสังคม และด้านเศรษฐกิจ โดยผ่านการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community-based tourism) จึงทำให้คนในชุมชนมีแนวคิดใน การรักษาอัตลักษณ์ทุนวัฒนธรรม ที่เป็นจุดแข็งของชุมชนสาวะถีและเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่เข้ามามีบทบาทในกระบวนการท่องเที่ยวและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชุมชน สร้างจิตสำนึกรักและหวงแหนชุมชนซึ่งเป็นบ้านเกิดของตน ตลอดจนเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนให้คงอยู่และปรับเข้าสู่วัฒนธรรมโลกสมัยใหม่ได้ ทั้งนี้นอกจากฮูปแต้มจะมีบทบาทในการเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวชุมชนที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจด้านการพัฒนาอาชีพ และสร้างรายได้เสริมให้กับคนในชุมชนสาวะถีแล้ว ยังสามารถสร้างผลประโยชน์ต่อชุมชนโดยรอบด้วยเช่นกัน ในการจัดกิจกรรมที่ผ่านมาของโครงการสินไซโมเดลที่มีการจัดกิจกรรมในชุมชนโดยการนำนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นบ้านสาวะถีเข้ามาเที่ยวชมนั้น ได้มีการดึงหมู่บ้านอื่นๆ โดยรอบเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนด้วยวิธีการ “ซื้อสินค้าและบริการของชุมชน” ด้วยการนำเงินที่ได้จากงบประมาณของโครงการมาทำการจัดจ้างคนในชุมชน ส่วนผู้ขับเคลื่อนดำเนินการ

กิจกรรมคือชาวบ้านในชุมชน เสมือนเป็นการต่อยอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยการนำเอาองค์ความรู้ในท้องถิ่นชุมชน มาพัฒนาไปสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากผลการศึกษาดังกล่าว พบว่า 1) ฮูปแต้มถูกประกอบสร้างให้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนสภาวะดีด้วยอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาที่เป็นจุดแข็งของชุมชน ที่สร้างแรงดึงดูดให้กับนักท่องเที่ยวมาเรียนรู้องค์ความรู้ท้องถิ่นของชุมชนเท่านั้น และ 2) ฮูปแต้มถูกผลิตซ้ำให้มาอยู่ในรูปแบบการเป็นศูนย์กลางของกิจกรรมต่างๆ ทั้งการประกอบเข้าไปกับประเพณีฮีต 12 ที่ถือเป็นกลไกการขับเคลื่อนและพัฒนาชุมชนด้วยคติ ความเชื่อ วิถีปฏิบัติของคนในชุมชนมาแต่ดั้งเดิม และยังได้รับการสนับสนุนขับเคลื่อนจากองค์กรภาครัฐ และภาคเอกชน ทำให้คนในชุมชนมีแรงบันดาลใจที่จะสร้างอัตลักษณ์ของตนเองต่อไป

2. แนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

ยุคที่โลกพัฒนาไปอย่างรวดเร็วนั้น จนทำให้ผู้คนหลงลืมภูมิหลังของตนเอง หรือพื้นฐานของสังคมของตนเองไว้ โดยไม่ได้มีการพัฒนาไปร่วมกันถือเป็นสิ่งที่น่ากลัวหรือเป็นอันตรายต่อวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชน ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากและอำนวยความสะดวกให้การดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันเป็นไปได้ง่ายขึ้น กล่าวคือเพียงแค่ปลายนิ้วกดก็เข้าถึงสิ่งนั้นๆ ได้โดยทันที และการเป็นกระแสนิยมของวัฒนธรรมตะวันตก ด้วยตามธรรมชาติของสังคมเมื่อเวลาเปลี่ยน สังคมก็เปลี่ยน และเมื่อสังคมเปลี่ยนวิถีปฏิบัติ คติความความนิยมก็เปลี่ยนตาม และยิ่งปัจจุบันกลุ่มคนที่เข้าถึงความทันสมัยเหล่านี้ได้ดีที่สุดคือกลุ่มวัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ ผลจากการศึกษา ผู้วิจัยสามารถจำแนกแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้ม ได้ใน 3 แนวทาง ดังต่อไปนี้

2.1 การลดการยึดติด และการปรับปรุงแบบ เพื่อลดการแข่งขังวัฒนธรรม จากการศึกษาพบว่า สิ่งที่ภูมิปัญญาท้องถิ่นต้องมีในยุคปัจจุบันคือการปรับตัว เพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้นโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่และวิธีการของคนรุ่นใหม่ จากการศึกษาสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลทำให้เห็นว่า ฮูปแต้มวัดไชยศรียังมีหลากหลายวิธีการในการต่อยอดและพัฒนา เช่น การผลิตหนังสือชุมชน การแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน ละครเวที และที่สำคัญคือการเผยแพร่ไปยังเด็กนักเรียนในชุมชน ด้วยการผลักดันฮูปแต้มเข้าสู่รั้วของสถานศึกษา

2.2 การเปิดพื้นที่ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทและในการพัฒนา ผ่านการขับเคลื่อนและการมีส่วนร่วมของ “บวร” บ้าน วัด และโรงเรียน ปัจจุบันฮูปแต้มวัดไชยศรีกลายเป็นอัตลักษณ์ในระดับชุมชนและในระดับจังหวัดขอนแก่น และมีการเปิดเป็นพื้นที่การท่องเที่ยวเต็มรูปแบบ มีหลากหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เข้ามาให้ความสนใจในการพัฒนาต่อยอดด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การสนับสนุนการผลิตหนังสือชุมชนของศูนย์ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น การพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวสร้างพื้นฐานให้กับชุมชนและการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชนยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยบริษัท สินไซโมเดล หรือการนำเอาเรื่องราวในฮูปแต้มวัดไชยศรี เรื่อง สินไซมาผลิตเป็นละครเวที โดยเทศบาลนครขอนแก่น เมื่อปี พ.ศ. 2554 เป็นต้น ชุมชนสาวะถีนอกจากจะมีจุดแข็งในด้านของทุนวัฒนธรรมของชุมชนที่เรียกว่า “เมือง 3 ดี” คือ สื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดีแล้วนั้น การมีผู้นำชุมชนที่เข้มแข็งอย่างพระครูบุญชยากร เจ้าอาวาสวัดไชยศรี มีการยกระดับเป็นชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญเมื่อกล่าวถึงจังหวัดขอนแก่น ด้วยวิธีการนำเอาสิมหรือโบสถ์ของวัดที่มีเอกลักษณ์ของฮูปแต้มเรื่องสินไซ และนำประเพณีฮีต 12 ของชุมชนมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาชุมชน ทำให้เกิดการร่วมมือร่วมใจของคนในชุมชน และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง นอกจากนี้แล้วภายในชุมชนมีการรวมกลุ่มกันของชาวบ้านที่เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ริเริ่มจากโครงการสินไซโมเดลเป็นการรวมกลุ่มของชาวบ้านในชุมชน และมีการนำเอาลวดลายจากภูมิปัญญาฮูปแต้มจากสิมวัดไชยศรีเรื่องสินไซมาพัฒนาสู่การเป็นผลิตภัณฑ์

ประจำชุมชน ต่อยอดจากการนำเอาความสวยงาม และเอกลักษณ์ของภาพวาดที่ฝาผนังโบสถ์ไปสู่ผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย เช่น แก้วน้ำ แก้วเก็บความเย็น การสกรีนลวดลายบนเสื้อ กระเป๋าผ้า ผ้าคลุมไหล่ โลโก้สินค้าของชุมชน เป็นต้น ล้วนใช้ตัวละครหลักของวรรณกรรมเรื่องสินไซมาคัดลอกและออกแบบเพื่อมาทำเป็นลายผลิตภัณฑ์ และมีการจัดจำหน่ายทั้งร้านค้าในชุมชนและในรูปแบบการซื้อขายออนไลน์











2.3 การประยุกต์ศาสตร์และศิลป์โดยบูรณาการให้เข้ากับด้านอื่นๆ การนำอุปถัมภ์มาเป็นสื่อกลางบนแพลตฟอร์มสมัยใหม่ การต่อยอดอุปถัมภ์วัดไชยศรีนี้ ได้มีการประยุกต์โดยการนำเอาแก่นแท้ของเรื่องราวอุปถัมภ์สินไซมาในรูปแบบของการเปิดพื้นที่เรียนรู้และพัฒนาสุขภาพ “โฮงสินไซ” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ ที่เป็นการนำมรดกภูมิปัญญาถิ่นท้องถิ่นมาประยุกต์โดยสร้างการมีส่วนร่วมให้กับคนรุ่นใหม่มากยิ่งขึ้น ผ่านการจัดทำแหล่งเรียนรู้วรรณกรรมเรื่องสินไซ และนำตัวละครจากอุปถัมภ์สินไซมาเป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะและสุขภาพ กล่าวคือ โฮงสินไซไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ที่จัดแสดงข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมสินไซเท่านั้น แต่ยังมีการเชื่อมโยงเรื่องเล่าหรือภูมิปัญญาในอดีตกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้ที่เข้ามาเรียนรู้ที่นี่ โดยบูรณาการเรื่อง ธรรมชาติ-วัฒนธรรม-ศิลปะที่ต้องใช้ผัสสะหรือประสาทการรับรู้ทั้ง 6 และการนำแก่นแท้ของวรรณกรรมเรื่องสินไซจากอุปถัมภ์วัดไชยศรี มาเชื่อมโยงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้ภูมิปัญญาและวรรณกรรมท้องถิ่น มาเป็นสื่อกลางในการนำมาบูรณาการและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสุขภาพของคนพิการและคนออทิสติก ผ่านการทำกิจกรรมของโฮงสินไซ เช่น กิจกรรม Sinxay Autism (สินไซ - ออทิสซึม) โดยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมศิลปะบำบัด “สินไซสู่การสื่อสารสาธารณะ” ด้วยพัฒนากลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเยาวชนออทิสติก ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสมาคมผู้ปกครองออทิสติกจังหวัดขอนแก่น ศูนย์วิจัยและบริการออทิสซึม มหาวิทยาลัยขอนแก่น และโฮงสินไซ จังหวัดขอนแก่น โดยนำวรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องสินไซมาประยุกต์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาสุขภาพของบุคคลออทิสติกที่จะนำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้ในมรดกภูมิปัญญาของตนก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ อีกทั้งยังได้สื่อสารความรู้ความเข้าใจผ่านกระบวนการศิลปกรรม (จิตรกรรมและดนตรี) นอกจากนี้โฮงสินไซยังได้มีการพัฒนาทั้งพื้นที่ทางกายภาพตลอดถึงการบริการทั้งในแง่องค์ความรู้ต่างๆ รวมไปถึงกระบวนการพัฒนาสุขภาพะกับกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ ผ่านมิติ ธรรมชาติ วัฒนธรรม ศิลปะอีกด้วย จากในอดีตที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันอุปถัมภ์วัดไชยศรี ได้ถูกนำไปประยุกต์และบูรณาการผ่านการประกอบสร้างและการประดิษฐ์สร้างมากมาย ทั้งในรูปแบบของการออกแบบศิลปสมัย เช่น ลวดลายบน เสื้อผ้า ผ้าคลุมไหล่ แก้วน้ำ เป็นต้น การถูกนำมาสร้างให้เป็นการแสดงหรือบทเพลงของนักศึกษาเฉพาะด้าน อย่างภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ เช่น การแสดง “เกี่ยวแก้วเกียงคำ” ของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น หรือการแสดง “พะมัยแก้วกลมสอง” ของนักศึกษาภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เป็นต้น

นอกจากนี้ อุปถัมภ์สินไซยังปรากฏในแง่มุมทางมิติด้านการเมืองจากการศึกษาพบเอกสารหลักฐานคำพูดปลุกใจของนายโกสอน พมวิหาน ประธานประเทศพรรคปฏิวัติลาว ความว่า “ชาวหนุ่มจงเป็นนกอินซี ที่บ่หวั่นกัวต่อพายุลมแดง, จงกายเป็นสินไซของยุคสะไหมพวกเรา” จากการศึกษาพบว่า ในจังหวัดขอนแก่นมีการนำอุปถัมภ์เข้ามามีบทบาทในเชิงการเมืองและการพัฒนาจังหวัดผ่านการต่อยอดและพัฒนาอุปถัมภ์เรื่องสินไซจากวัดไชยศรีนั้น และได้นำเสนอออกมาในช่วงปี 2549 ผ่านยุทธศาสตร์การพัฒนาเมือง โดยทางจังหวัดขอนแก่นได้ค้นหาอัตลักษณ์ของจังหวัดและสัญลักษณ์ใหม่ของเมืองขอนแก่น จึงได้เลือกนำเอาตัวละครจากวรรณกรรมเรื่องสินไซ ที่ปรากฏบนอุปถัมภ์วัดไชยศรี ตำบลสาวะถี ประยุกต์เป็นเสาไฟฟ้าส่วนบนสุดเป็นรูปสีโหหรือคชสีห์ และรูปสินไซ ที่เป็นส่วนหนึ่งในโครงการ “สินไซฐานที่มั่นทางวัฒนธรรมแห่งยุคสมัย” เพื่อเป็นการปลูกจิตสำนึกหวงแหน และตระหนักในคุณค่าของวรรณกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น แสดงให้เห็นว่าการที่

หน่วยงานภายนอกนำเอาอุปแต้มออกไปสร้างสรรค์เป็นผลงานที่เข้าถึงผู้คนได้ง่าย และกลายเป็นที่ยอมรับ เป็นการยกระดับให้อุปแต้มมีบทบาทในการพัฒนาเมือง ถือได้ว่าเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมการมีบทบาททางการเมืองอย่างยิ่ง และเป็นความภาคภูมิใจของคนในชุมชนสาวะถีที่ภูมิปัญญาหรือทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้มีโอกาสไปตั้งอยู่บริเวณใจกลางเมือง

ในทางกลับกัน ผลจากการศึกษาายังได้พบปัญหาด้านการขาดคนรุ่นใหม่เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาต่อยอดเนื่องด้วยชุมชนสาวะถีเป็นชุมชนผู้สูงอายุและคนรุ่นใหม่ ส่วนคนวัยกลางคนหรือวัยแรงงานเข้าสู่ระบบแรงงานอุตสาหกรรมหรือไปทำงานที่ต่างจังหวัด จึงทำให้แนวคิดใหม่ๆ ยังไม่ถูกนำมาใช้มากนัก เพราะด้วยชาวบ้านที่เป็นผู้สูงอายุยังคงยึดติดในวัฒนธรรม ขนบ จารีตดั้งเดิม ภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชนสาวะถีจึงยังไม่เป็นที่ตอบโจทยให้กับสังคมยุคใหม่ได้ดีเท่าที่ควร ทั้งนี้ชุมชนพยายามปรับตัวและปรับรูปอุปแต้มให้เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น

จากการศึกษาข้อมูลทำให้ผู้ศึกษาพบว่า อุปสรรคปัญหาที่พบดังกล่าวยังไม่ได้รับการแก้ไข เพราะคนรุ่นใหม่ขาดแรงจูงใจในการเข้ามาศึกษาวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น และเพื่อให้ไปตามเป้าประสงค์ของพระครูบุญชยากร เจ้าอาวาสวัดไชยศรี ที่ปัจจุบันต้องการผลักดันให้อุปแต้มจากวัดไชยศรีเป็นสิ่งใกล้ตัวสำหรับคนรุ่นใหม่ เข้าไปอยู่ในระบบการศึกษาลดกรอบจากรูปแบบเดิมออกไป เพื่อให้ภูมิปัญญาอุปแต้มได้ปรับตัวตามการใช้งานของคนรุ่นใหม่มากขึ้น และคอยแนะนำ ตักเตือนหากออกนอกกลุ่มนอกทางเกินไป ทั้งนี้ ผลจากการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำลวดลายอุปแต้มจากสิมวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น มาพัฒนารูปแบบภายใต้ชื่อผลงาน “แต้มศิลป์” ลงบนแทมเพลต Canva เพื่อให้อุปแต้มอันเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นได้เข้ามาอยู่ในการใช้งานที่ง่ายและเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ อีกทั้ง Canva ยังเป็นแพลตฟอร์มออกแบบกราฟิกที่เป็นที่นิยมในแวดวงการศึกษาเป็นอย่างมาก (ภาพที่ 2)

รูปต้นแบบจากstupamวัดไชยศรี	รูปstupamวัดไชยศรี ที่ผ่านการปรับเปลี่ยนรูปแบบกับศิลปะร่วมสมัย
1. ตัวละคร “ท้าวสินไช” 	
2. สิ้งข์ทอง 	
3. สีโห 	
4. ยักษ์กุมภภัณฑ์ 	
5. ชาวบ้าน 	

ภาพที่ 2 ภาพเปรียบเทียบระหว่างรูปต้นแบบจากstupamวัดไชยศรี และรูปstupamวัดไชยศรี ที่ผ่านการปรับเปลี่ยนรูปแบบกับศิลปะร่วมสมัย

ผู้ศึกษาได้นำลวดลายstupamจากตัวละครเอกในเรื่องสินไช มาทั้งหมด 5 ตัวละคร ได้แก่ 1) ท้าวสินไช 2) สิ้งข์ทอง 3) สีโห 4) ยักษ์กุมภภัณฑ์ และ 5) ภาพวิถีชีวิตของชาวบ้าน ซึ่งทั้งตัวละครนี้ถือเป็นอัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ ทำให้กลายเป็นภาพจำของคนในจังหวัดขอนแก่น และภาพจากstupamเหล่านี้ ยังมี

ความสำคัญต่อชุมชน และจังหวัดขอนแก่น ที่เป็นเสมือนหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นที่สามารถบ่งบอกได้ถึง ค่านิยม คติความเชื่อของชุมชนในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี และแสดงให้เห็นถึงความรู้ความสามารถด้านงานศิลป์ของคนใน ชุมชนผ่านการออกแบบवादการแต้มลวดลายวรรณกรรมเรื่องสินไซได้เป็นอย่างดี

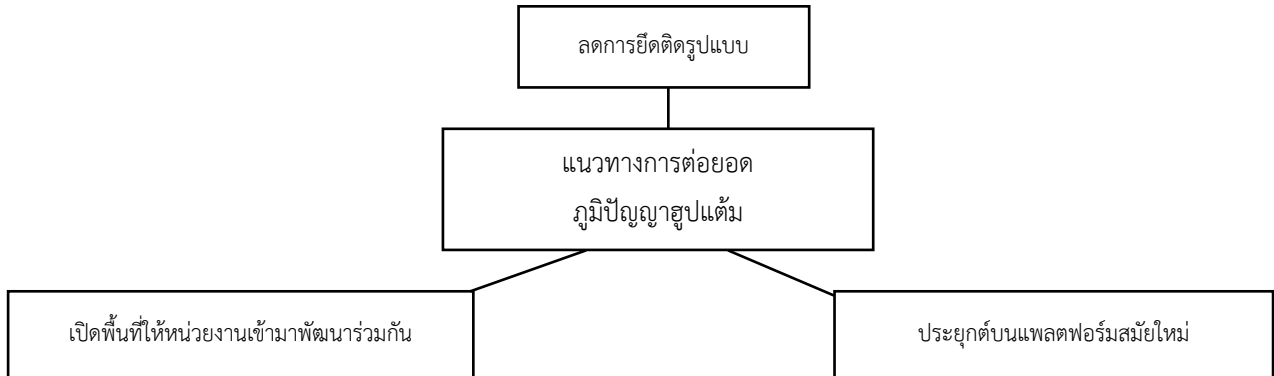
อภิปรายผล

บทบาทของฮูปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจชุมชนสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น การประกอบสร้างโดยการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นฮูปแต้มมาเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดและของชุมชนสาวะถี ผ่านกระบวนการการผลิตซ้ำด้วยแนวคิดสมัยใหม่ ร่วมกับแนวคิดการท่องเที่ยววัฒนธรรมในชุมชน ชุมชนสาวะถีจึงกลายมาเป็นที่รู้จักของคนในจังหวัดมากขึ้น ฮูปแต้มจึงกลายมาเป็นจุดศูนย์กลางของการจัดโครงการ หรือกิจกรรมท่องเที่ยวผ่านกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม เพื่อกระตุ้นรายได้ให้กับคนในชุมชนผ่านการนำเสนออัตลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐิติมา อังกรวัชรพันธ์ และกิงกนก เสาวภาวงศ์ (2561) ที่ศึกษารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มคุณค่าการท่องเที่ยวบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดอ่างทอง กล่าวว่า รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยคนในชุมชน ทำให้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการอนุรักษ์คุณค่าของมรดกวัฒนธรรมของชุมชน ขณะเดียวกันช่วยสร้างมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจให้กับคนในชุมชน ส่งผลต่อความสมดุลของเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของชุมชน ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชิชา มั่นคง (2560) ศึกษาบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน: กรณีศึกษาชุมชนในตำบลบ้านต๋อน อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน พบว่า ทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนในตำบลบ้านต๋อน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยประชาชนเห็นด้วยมากที่สุดในเรื่องชุมชนจะสามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน หากนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพัฒนาเป็นอาชีพต่างๆ การที่จะทำให้ทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน คือ ส่งเสริมให้ทุนบุคคลมีบทบาทเพิ่มขึ้น มีการถ่ายทอดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องผ่านศูนย์การเรียนรู้ในชุมชน และให้ประชาชนทุกหมู่บ้านมีส่วนร่วมใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นตัวเชื่อมกับกิจกรรมการพัฒนาชุมชน จะทำให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เกิดเป็นพลังในการขับเคลื่อนชุมชน ทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งสู่การพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

แนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากผล การศึกษามีแนวทางในการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรี การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ให้เข้ากับการใช้งานที่หลากหลาย และการปรับปรุงแบบด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่จะช่วยให้เกิดการเข้าถึงที่ง่ายมากยิ่งขึ้นและเอื้อต่อการนำไปใช้ตามความต้องการของคนในยุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไวกงจน์ ดวงจันทร์ และคณะ (2558) ได้ศึกษา แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าจากการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทของที่ระลึก : กรณีศึกษาแหล่งมรดกโลกบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ที่กล่าวว่าการสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ด้วยความคิดสร้างสรรค์สินค้าในรูปแบบที่มีความแตกต่างไปจากเดิม ทำให้ลูกค้ามีความสนใจมากขึ้น และขายได้เร็วมีการประยุกต์ให้แปลกใหม่ ดูน่าสนใจ นำมาแปรรูปแบบให้ทันสมัยเข้ากับกระแสนิยมในปัจจุบันขึ้นเพื่อให้เข้ากับกลุ่มลูกค้า การออกแบบให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน โดยการนำเอาความเป็นบ้านเชียงมาประยุกต์ให้เป็นเอกลักษณ์รักษาไว้ซึ่งภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ โดยลูกค้านักท่องเที่ยวสามารถบอกได้ว่าเป็นสินค้าที่มาจากชุมชนบ้านเชียง

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า แนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาฮูปแต้มวัดไชยศรีในยุคดิจิทัล มี 3 แนวทาง ได้แก่ 1) การลดการยึดติดรูปแบบ เพื่อลดการแข่งขันทางวัฒนธรรม 2) การเปิดพื้นที่ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทในการพัฒนา และ 3) การประยุกต์ศาสตร์และศิลป์บนแพลตฟอร์มสมัยใหม่ (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

บริบทเชิงเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถีในปัจจุบัน พัฒนาการของความเจริญด้านเศรษฐกิจของชุมชนสาวะถี สามารถแบ่งได้เป็น 2 ยุค คือ 1) ในยุคสาวะถีพัฒนา ประมาณ พ.ศ. 2424 ชุมชนสาวะถีประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก และมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่คนในชุมชนอพยพมาจากโคราช ศรีสะเกษ ร้อยเอ็ด และกลุ่มชาวจีน 2) ยุคกระแสโรงงานอุตสาหกรรม ปี พ.ศ.2530 อาชีพเกษตรกรรมของชุมชนสาวะถียังคงเป็นอาชีพหลักของชุมชน และมีการเข้ามาของโรงงานอุตสาหกรรมแหวน บริษัทไทยนิปปอนแหวน จำกัด ที่เข้ามามีบทบาท และเป็นทางเลือกอาชีพใหม่ให้กับคนในชุมชน จึงทำให้คนในชุมชนส่วนใหญ่เข้าสู่ระบบแรงงานอุตสาหกรรม บทบาทของฮูปแต้มที่มีต่อเศรษฐกิจชุมชนสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ปัจจุบันการประกอบสร้างโดยนำเอาฮูปแต้มมาเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัด และของชุมชนสาวะถี ผ่านกระบวนการการผลิตซ้ำด้วยแนวคิดสมัยใหม่ร่วมกับแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ชุมชนสาวะถีจึงกลายมาเป็นที่รู้จักของคนในจังหวัดขอนแก่นมากขึ้น

แนวทางในการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากผลการศึกษาศึกษาสามารถสรุปแนวทางในการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นลวดลายฮูปแต้มวัดไชยศรี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ได้ 3 แนวทางดังต่อไปนี้ 1) การลดการยึดติด และการปรับรูปแบบ เพื่อลดการแข่งขันทางวัฒนธรรม 2) การเปิดพื้นที่ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทและในการพัฒนา ผ่านการขับเคลื่อนหรือการมีส่วนร่วมของ “บวร” บ้าน วัด และโรงเรียน มาเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในชุมชน และ 3) การประยุกต์ศาสตร์และศิลป์บูรณาการให้เข้ากับด้านอื่นๆ โดยการนำฮูปแต้มเป็นสื่อกลางบนแพลตฟอร์มสมัยใหม่

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า การจะพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เป็นส่วนหนึ่งในการท่องเที่ยวจะต้องอาศัยความร่วมมือของคนในชุมชนอื่นๆ ที่อยู่ใกล้กับชุมชนสาวะถีร่วมด้วย แต่ในขณะนี้ยังไม่ได้มีการสร้างหรือผลักดันการมีส่วนร่วม

ระหว่างชุมชนอื่นๆ อย่างจริงจัง ด้วยชุมชนสาวะถีไม่เพียงแต่เป็นชุมชนเล็กๆ แต่ชุมชนนี้ยังมีการกระจายออกเป็นหมู่บ้านต่างๆ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นควรจะมีการจัดกิจกรรมพร้อมทั้งเพิ่มการมีส่วนร่วมให้กับคนในชุมชนอื่นๆ หรือ ดึงคนในชุมชนอื่นๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วม อีกทั้งต้องทำการศึกษาหาข้อมูลจุดเด่นของชุมชนอื่นๆ ร่วมด้วย เพื่อเป็นการยกระดับวัฒนธรรมท้องถิ่น เมื่อมีเพิ่มการมีส่วนร่วมให้กับชุมชนอื่นๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมได้ทุกหมู่บ้านก็จะเป็นประโยชน์ในการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน และเป็นการสร้างความตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะเจ้าของวัฒนธรรมอย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนในตำบลสาวะถี เพื่อให้คนในชุมชนอื่นๆ ได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง และเพื่อที่จะได้นำความรู้ ความสามารถนำประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้กับชุมชน หรือท้องถิ่นของตนเอง

2.2 เนื่องจากงานวิจัยนี้ มีขอบเขตศึกษาเฉพาะเรื่องบทบาทของฮูปแต้มต่อเศรษฐกิจของชุมชนและแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาฮูปแต้ม แต่ยังไม่ได้ศึกษาเรื่องความต้องการของคนรุ่นใหม่ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนลวดลาย ฮูปแต้ม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการศึกษาเพิ่มเติมจากคนรุ่นใหม่ ทั้งกลุ่มนักเรียน และนักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่เข้าถึงเทคโนโลยีและความทันสมัยของโลกสมัยใหม่ได้ดีที่สุด ทั้งนี้เพื่อหาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน และรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้สอดคล้องกับความต้องการของคนในสังคมได้

เอกสารอ้างอิง

- ฐิติมา อังกรวัชรพันธุ์ และ กิ่งกนก เสาวภาวงศ์. (2561). รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มคุณค่าการท่องเที่ยวบนฐาน. *วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 10(20), 29-42.
- ณัฐพัชร มณีโรจน์. (2560). การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทย นานาชาติ*, 13(2), 25-46.
- ไพโรจน์ สโมสร. (2532). *จิตรกรรมฝาผนังอีสาน*. ขอนแก่น: ศูนย์วัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ไวพจน์ ดวงจันทร์, จุฑามาส ทองบัวรุ่ง และ ภูมิพัฒน์ ชมภูวิเศษ. (2558). แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้า จากการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเภทของที่ระลึก : กรณีศึกษาแหล่งมรดกโลกบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 1(2), 1-7.
- สุวิชา พิทักษ์กาญจนกุล. (2564). *หิมพานต์มาร์ชเมลโล่ โมเดลแก๊งส์ตัวเฝ้าโบสถ์วัดไทยที่ยากคืนกำไรให้วัดและชุมชน*. สืบค้น 10 เมษายน 2566. จาก <https://adaymagazine.com/himmapan-marshmallow/>.
- อรรคพล เขิดชูศิลป์. (2557). ศิลปวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 1(2), 152-167.
- อัญธิชา มั่นคง. (2560). บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน กรณีศึกษาชุมชนในตำบลบ้านต๋อน อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 12(39), 90-100.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. New York: Sage publications.