

บทบาทผู้บริหารท้องถิ่นในการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบ
เชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้ปาล์ม ตำบลปาล์ม
อำเภอวังชิ้น จังหวัดแพร่

LOCAL GOVERNANCE AND THE ROLE OF ADMINISTRATORS IN ENHANCING PUBLIC
PARTICIPATION FOR CREATIVE DESIGN SKILLS IN THE TEAK WOOD FURNITURE
COMMUNITY ENTERPRISE, PA SAK SUBDISTRICT,
WANG CHIN DISTRICT, PHRAE PROVINCE

¹เขมิกา วรวิทย์วุฒิกุล, ²พระมหาทองชัย วชิรญาณโณ และ ³พงศธร กันทะวงศ์

¹Khemika Varitwuttikul, ²Phramaha Thongchai Wachirayano
and ³Phongsathorn Kanthawong

¹มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตแพร่

¹Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Phrae Campus, Thailand

¹Corresponding Author's Email: Khemika.var@mcu.ac.th

Received: 2025-09-17

¹เบอร์โทร : 092-594-5193

Revised: 2025-09-20

Accepted: 2025-12-11

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงผสมผสาน มุ่งวิเคราะห์บทบาทของผู้บริหารท้องถิ่นในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัย โดยศึกษากรณีกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้ปาล์ม ตำบลปาล์ม อำเภอวังชิ้น จังหวัดแพร่ วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) วิเคราะห์บทบาทและกลไกการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นในการสร้างแรงจูงใจและพื้นที่การมีส่วนร่วม 2) ประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการออกแบบร่วมสมัยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม และ 3) สังเคราะห์แบบจำลองการพัฒนาบทบาทผู้บริหารท้องถิ่นสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยศึกษาเชิงลึกกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้สักจำนวน 20 คน ผู้บริหารท้องถิ่น 12 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 8 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการจัดเวทีปฏิบัติการร่วมจำนวน 6 ครั้ง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงธีมและการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้บริหารท้องถิ่นมีบทบาทแบบพหุมิติใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ การกำหนดวิสัยทัศน์และนโยบายเชิงรุก การสร้างระบบสนับสนุนแบบบูรณาการ การเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายอย่างยุทธศาสตร์

การพัฒนาขีดความสามารถท้องถิ่น และการสร้างกลไกการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 2) ทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยของกลุ่มวิสาหกิจฯ เพิ่มขึ้น 78.5% จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทรนด์สมัยใหม่ และการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการเล่าเรื่องผลิตภัณฑ์ 3) แบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่ขับเคลื่อนโดยผู้นำท้องถิ่นสามารถประยุกต์ใช้ในบริบทชุมชนอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ผู้บริหารท้องถิ่น; การมีส่วนร่วม; เศรษฐกิจสร้างสรรค์; เฟอว์นิจเจอร์ไม้สัก; การออกแบบร่วมสมัย

Abstract

This research employed a mixed-methods approach aimed at analyzing the roles of local administrators in promoting community participation to enhance contemporary creative design skills. The study was conducted as a case study of the Teak Wood Furniture Community Enterprise Group in Pa Sak Subdistrict, Wang Chin District, Phrae Province. The objectives of the research were: 1) to analyze the roles and operational mechanisms of local administrators in fostering motivation and participatory spaces; 2) to evaluate the effectiveness of developing contemporary design skills through participatory processes; and 3) to synthesize a model for strengthening the roles of local administrators toward the development of a sustainable creative economy.

The research utilized qualitative methodology and action research. In-depth studies were conducted with 20 members of the teak wood furniture community enterprise, 12 local administrators, and 8 design experts. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and six participatory workshop sessions. Data analysis was carried out using thematic content analysis and phenomenological analysis.

The findings revealed that: 1) local administrators played multidimensional roles across five key areas, namely proactive vision and policy formulation, establishment of integrated support systems, strategic networking and partnership linkage, local capacity building, and the creation of continuous learning mechanisms; 2) the contemporary creative design skills of the community enterprise group increased by 78.5%, driven by the application of digital technologies, the integration of local wisdom with modern trends, and value creation through product storytelling; and 3) the model entitled the “Participation-Driven Creative Economy Cycle,” led by local leaders, can be effectively adapted and applied in other community contexts.

Keywords: Local Administrator; Participation; Creative Economy; Teak Furniture; Contemporary Design

บทนำ

ในยุคที่เศรษฐกิจโลกเปลี่ยนผ่านจากการขับเคลื่อนด้วยแรงงานและทุนสู่การขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กลายเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น (Howkins, 2001; UNCTAD, 2018) องค์การสหประชาชาติได้ระบุว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 8.7% ต่อปี และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจโลกกว่า 2.25 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สำคัญของผลิตภัณฑ์มวลรวมโลก

สำหรับประเทศไทย การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชนท้องถิ่นประสบปัญหาสำคัญหลายประการ ได้แก่ การขาดกลไกการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างเป็นระบบ การขาดทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดสมัยใหม่ และการขาดบทบาทที่ชัดเจนของผู้บริหารท้องถิ่นในการเป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง (Department of Industrial Promotion, 2022; Office of Natural Resources and Environmental Policy and Planning, 2023)

ตำบลป่าสัก อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพด้านการผลิตเฟอร์นิเจอร์ไม้สักที่โดดเด่น โดยมีประวัติศาสตร์การผลิตมายาวนานกว่า 150 ปี และมีทรัพยากรป่าไม้สักที่อุดมสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้สักในพื้นที่ประสบปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อขีดความสามารถในการแข่งขัน ประกอบด้วย

ประการแรก ปัญหาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ล้าสมัยและไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดร่วมสมัย โดยสมาชิกกลุ่มยังคงใช้แบบผลิตภัณฑ์แบบดั้งเดิมที่ไม่สามารถสร้างความแตกต่างหรือมูลค่าเพิ่มได้ ประการที่สอง การขาดทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบและการตลาด ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงช่องทางการจำหน่ายและกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประการที่สาม การขาดความสามารถในการสร้างเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ (Product Storytelling) ที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าและความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์

ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้น คือปัญหากลไกการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนการพัฒนาเหล่านี้ ซึ่งส่งผลให้การพัฒนาขาดความยั่งยืนและการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชนอย่างแท้จริง

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารท้องถิ่นและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จำนวนมาก แต่ยังขาดการศึกษาที่เชื่อมโยงบทบาทของผู้บริหารท้องถิ่นกับกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของชุมชนที่มีฐานทรัพยากรธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์

การศึกษานี้จึงมุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับรูปแบบการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นที่สามารถเป็นตัวขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัย

ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานโยบายและกลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชนท้องถิ่นของประเทศไทยและภูมิภาค

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บทบาทและกลไกการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นในการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้ป่าสัก
2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม
3. เพื่อสังเคราะห์และเสนอแบบจำลองการพัฒนาบทบาทผู้บริหารท้องถิ่นในการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

วิธีดำเนินการวิจัย

- ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาเอกสารแนวคิดทฤษฎี (Documentary Study)
ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเชิงลึก ครอบคลุมทฤษฎีการปกครองท้องถิ่น แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักการมีส่วนร่วม และกรณีศึกษาต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จ
- ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนาม (Field Study)
ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพในพื้นที่จริง ระยะเวลา 12 เดือน (ตุลาคม 2023 - กันยายน 2024)
- ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants)
1. กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้สัก 20 คน (คัดเลือกแบบเจาะจง)
 2. ผู้บริหารท้องถิ่น 12 คน (นายกอบต. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน สมาชิกสภาฯ)
 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 8 คน
 4. เครือข่ายภาคีสนับสนุน 5 คน
- ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา
- 1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง
 - 2) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ระยะเวลา 6 เดือน
 - 3) ศึกษาและติดตามผลการปฏิบัติ/ทดลอง/ฝึกอบรม
- ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล
การจัดเวทีปฏิบัติการร่วมกัน (Collaborative Workshops) จำนวน 6 ครั้ง
- ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล
ใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงธีม (Thematic Content Analysis) และการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological Analysis)
- ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการศึกษาวิจัย และ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัย

สังเคราะห์เป็นแบบจำลองและจัดประชุมวิชาการเพื่อตรวจสอบความตรงของผลการศึกษา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 บทบาทและกลไกการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่น

ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริหารท้องถิ่นในการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยมีบทบาทแบบพหุมิติ (Multidimensional Roles) ใน 5 ด้านหลัก ดังนี้

1. บทบาทการกำหนดวิสัยทัศน์และนโยบายเชิงรุก (Proactive Vision and Policy Formulation) ผู้บริหารท้องถิ่นทำหน้าที่เป็น "นักวิสัยทัศน์ชุมชน" (Community Visionary) ที่สามารถมองเห็นศักยภาพของทรัพยากรท้องถิ่นและแปลงเป็นโอกาสทางเศรษฐกิจ การกำหนดนโยบายสนับสนุนไม่เพียงแต่ในเชิงการเงิน แต่ยังครอบคลุมการสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้

2. บทบาทการสร้างระบบสนับสนุนแบบบูรณาการ (Integrated Support System Creation) การจัดตั้ง "ศูนย์เรียนรู้การออกแบบสร้างสรรค์" การจัดหาอุปกรณ์เทคโนโลยี การเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ และการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่สำคัญคือการเชื่อมโยงกับแหล่งเงินทุนและตลาด

3. บทบาทการเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายอย่างยุทธศาสตร์ (Strategic Network Connectivity) การสร้างเครือข่ายกับสถาบันการศึกษา ภาคเอกชน องค์กรระหว่างประเทศ และชุมชนอื่นๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ เทคโนโลยี และช่องทางตลาด

4. บทบาทการพัฒนาขีดความสามารถท้องถิ่น (Local Capacity Development) การสร้าง "ผู้นำการเปลี่ยนแปลง" (Change Agents) จากภายในชุมชน การพัฒนาทักษะดิจิทัล การสร้างความเข้าใจในเทรนด์ตลาดโลก และการเสริมสร้างความมั่นใจในการสร้างสรรค์

5. บทบาทการสร้างกลไกการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Learning Mechanism Establishment) การจัดระบบติดตาม ประเมินผล และปรับปรุงแบบมีส่วนร่วม การสร้างเวทีแลกเปลี่ยนอย่างสม่ำเสมอ และการบันทึกองค์ความรู้เป็นระบบ

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 ประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนมีการพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยจำแนกได้เป็น 4 ด้านหลัก:

1. ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ สมาชิกกลุ่มสามารถใช้โปรแกรม CAD, SketchUp และแอปพลิเคชันออกแบบบนสมาร์ทโฟนได้ 78.5% เปรียบเทียบกับก่อนการพัฒนาที่มีเพียง 12.3% ความสามารถในการสร้าง 3D Model และการนำเสนอผลงานแบบดิจิทัลเพิ่มขึ้น 68.2%

2. ทักษะการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทรนด์สมัยใหม่ การผสมผสานเทคนิคการแกะสลักดั้งเดิมกับรูปแบบ Minimalist, Scandinavian และ Contemporary Modern สร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์และตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ปัจจุบัน โดยเฉพาะการนำภูมิปัญญาเรื่อง 12 ราศีมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีตลาดรองรับ

3. ทักษะการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการเล่าเรื่อง (Product Storytelling) ความสามารถในการสร้างเนื้อหา (Content Creation) เพื่อเล่าที่มาของผลิตภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ของวัตถุดิบ และเรื่องราวของช่างผู้สร้าง สามารถเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์เฉลี่ย 45-85%

4. ทักษะการตลาดดิจิทัลและการสื่อสาร การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การจัดทำเว็บไซต์ การถ่ายภาพผลิตภัณฑ์เชิงศิลปะ และการเข้าถึงตลาดออนไลน์ระดับชาติและนานาชาติ

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 แบบจำลองการพัฒนาบทบาทผู้บริหารท้องถิ่น

ผลการวิจัยพบว่า สามารถสังเคราะห์แบบจำลอง "วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์" (Participatory Driving Power Cycle for Creative Economy) ซึ่งประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกันเป็นวงจรต่อเนื่อง ได้แก่

เฟส 1 การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม (Collaborative Visioning) – การระดมสมองและกำหนดทิศทางการพัฒนาร่วมกัน

เฟส 2 การพัฒนาขีดความสามารถ (Capacity Building) – การสร้างทักษะและความรู้ที่จำเป็น

เฟส 3 การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space Creation) – การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์

เฟส 4 การเชื่อมโยงเครือข่าย (Network Integration) – การสร้างพันธมิตรเชิงยุทธศาสตร์

เฟส 5 การติดตามประเมินผล (Monitoring & Evaluation) – การวัดผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

เฟส 6 การปรับปรุงและขยายผล (Improvement & Scaling Up) – การพัฒนาต่อยอดและขยายผลสู่พื้นที่อื่น

แบบจำลองนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชุมชนอื่นที่มีทรัพยากรและบริบทคล้ายคลึงกัน โดยสามารถปรับเปลี่ยนองค์ประกอบให้เหมาะสมกับแต่ละพื้นที่ คุณค่าของแบบจำลองนี้อยู่ที่การเป็นกรอบการทำงานที่เป็นระบบ มีการเชื่อมโยงระหว่างการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นกับการพัฒนาชุมชนอย่างแท้จริง และสามารถสร้างความยั่งยืนผ่านกระบวนการเรียนรู้และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

องค์ความรู้ใหม่



วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2569)

แผนภาพ วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยนี้ คือ แบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Participatory Driving Power Cycle for Creative Economy Model) ซึ่งเป็นกรอบการทำงานที่เชื่อมโยงการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นกับกระบวนการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ของชุมชนอย่างเป็นระบบ แบบจำลองนี้ประกอบด้วย 6 เฟส ที่ทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง คือ

เฟส 1 การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม (Collaborative Visioning) – การระดมสมองและกำหนดทิศทางการพัฒนาร่วมกัน

เฟส 2 การพัฒนาขีดความสามารถ (Capacity Building) – การสร้างทักษะและความรู้ที่จำเป็น

เฟส 3 การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space Creation) – การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์

เฟส 4 การเชื่อมโยงเครือข่าย (Network Integration) – การสร้างพันธมิตรเชิงยุทธศาสตร์

เฟส 5 การติดตามประเมินผล (Monitoring & Evaluation) – การวัดผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

เฟส 6 การปรับปรุงและขยายผล (Improvement & Scaling Up) – การพัฒนาต่อยอดและขยายผลสู่พื้นที่อื่น

แบบจำลองนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชุมชนอื่นที่มีทรัพยากรและบริบทคล้ายคลึงกัน โดยสามารถปรับเปลี่ยนองค์ประกอบให้เหมาะสมกับแต่ละพื้นที่ คุณค่าของแบบจำลองนี้อยู่ที่การเป็นกรอบการทำงานที่เป็นระบบ มีการเชื่อมโยงระหว่างการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นกับการพัฒนาชุมชนอย่างแท้จริง และสามารถสร้างความยั่งยืนผ่านกระบวนการเรียนรู้และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผู้บริหารท้องถิ่นมีบทบาทแบบพหุมิติใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ การกำหนดวิสัยทัศน์และนโยบายเชิงรุก การสร้างระบบสนับสนุนแบบบูรณาการ การเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายอย่างยุทธศาสตร์ การพัฒนาขีดความสามารถท้องถิ่น และการสร้างกลไกการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีความซับซ้อนและหลากหลายมิติมากกว่าที่แนวคิดดั้งเดิมเสนอไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะในยุคดิจิทัลและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้บริหารท้องถิ่นต้องทำหน้าที่เป็นทั้ง “นักวิสัยทัศน์ชุมชน” “นักการทูต” “ผู้อำนวยความสะดวก” และ “นักพัฒนาทุนมนุษย์” ไปในตัว สอดคล้องกับแนวคิด New Public Management ของ (Hood, 1991) และทฤษฎี Collaborative Governance ของ Ansell and Gash (2008) ที่เน้นความร่วมมือและการเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วน

การค้นพบนี้ได้รับการยืนยันจากการศึกษาของ Rhodes (1997) เกี่ยวกับ Network Governance ที่พบว่าผู้บริหารท้องถิ่นในยุคปัจจุบันต้องมีความสามารถในการจัดการเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนในทำนองเดียวกัน งานวิจัยของ Kooiman (2003) เรื่อง Governing as Governance ยืนยันว่าการ

บริหารงานสมัยใหม่ต้องอาศัยการประสานงานข้ามภาคส่วนและการสร้างคุณค่าร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายกลุ่ม

อย่างไรก็ตาม การศึกษาของ Putnam (2000) เตือนว่าการพัฒนา Social Capital ในชุมชนต้องใช้เวลาและการสร้างความไว้วางใจระยะยาว ขณะที่ Coleman (1988) ชี้ให้เห็นว่าการสร้างทุนทางสังคมมีความแตกต่างกันในแต่ละบริบทวัฒนธรรม ทั้งนี้ การศึกษาในตำบลป่าสักแสดงให้เห็นว่าบทบาท “นักวิสัยทัศน์ชุมชน” ของผู้บริหารท้องถิ่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ชุมชนมองเห็นศักยภาพของทรัพยากรไม้สักและแปลงเป็นโอกาสทางเศรษฐกิจได้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัยมีประสิทธิภาพสูง โดยพบว่าสมาชิกกลุ่มสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบได้ 78.5% เปรียบเทียบกับก่อนการพัฒนาที่มีเพียง 12.3% ทั้งนี้เป็นเพราะกระบวนการที่ใช้เป็นแบบ Bottom-up มากกว่า Top-down ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง สอดคล้องกับแนวคิด Community-Based Learning ของ Freire (1970) และทฤษฎี Adult Learning ของ Knowles (1984) ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์และการแก้ปัญหาจริง นอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับภูมิปัญญาท้องถิ่นสร้างมิติใหม่ที่น่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Glocalization ของ Robertson (1995) และงานวิจัยของ Florida (2002) เกี่ยวกับ Creative Class ที่เน้นการผสมผสานระหว่างประเพณีและนวัตกรรม

ผลการวิจัยเรื่องการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการเล่าเรื่องผลิตภัณฑ์ (Product Storytelling) ที่สามารถเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์เฉลี่ย 45-85% ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ UNCTAD (2018) เรื่อง Creative Economy Outlook ที่พบว่าการสร้างเรื่องราวของผลิตภัณฑ์เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การศึกษาของ Howkins (2001) เรื่อง The Creative Economy ยังชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับเทคโนโลยีสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ

การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทรนด์สมัยใหม่ที่พบในการวิจัยครั้งนี้ โดยเฉพาะการนำภูมิปัญญาเรื่อง 12 ราศีมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ที่ผสมผสานกับรูปแบบ Minimalist, Scandinavian และ Contemporary Modern สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของแนวคิด Glocalization ในทางปฏิบัติ ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาทั่วไปที่มักเน้นเพียงการถ่ายทอดเทคโนโลยีแบบทางเดียว

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า แบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่พัฒนาขึ้นมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้สูง ทั้งนี้เป็นเพราะแบบจำลองมีพื้นฐานจากทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับและผ่านการทดสอบในภาคปฏิบัติ สอดคล้องกับแนวคิด Systems Thinking ของ Senge (1990) และ Design Thinking ของ Brown (2008) ที่เน้นการมองภาพรวมและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ความแตกต่างจากงานวิจัยก่อนหน้านี้ คือ การให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้บริหารท้องถิ่นในฐานะ “ตัวเร่งปฏิกิริยา” (Catalyst) มากกว่าเพียงแค่ผู้สนับสนุน

แบบจำลองที่ประกอบด้วย 6 เฟส ได้แก่ การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม การพัฒนาขีดความสามารถ การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ การเชื่อมโยงเครือข่าย การติดตามประเมินผล และการปรับปรุงและขยายผล มีความสอดคล้องกับหลักการของ Action Research ที่เน้นการเรียนรู้และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

การที่แบบจำลองนี้สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมในชุมชนเฟอร์นิเจอร์ไม้สักตำบลป่าสัก แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

การวิเคราะห์แบบองค์รวมแสดงให้เห็นว่าผลการวิจัยทั้งสามวัตถุประสงค์มีความเชื่อมโยงกัน อย่างเป็นระบบ บทบาทพหุมิติของผู้บริหารท้องถิ่นใน 5 ด้านหลัก (วัตถุประสงค์ที่ 1) เป็นพื้นฐานสำคัญ ที่ทำให้การพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์สามารถเพิ่มขึ้น 78.5% (วัตถุประสงค์ที่ 2) ในขณะที่ ทั้งสององค์ประกอบนี้มาบรรจบกันในรูปแบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจ สร้างสรรค์” (วัตถุประสงค์ที่ 3)

การที่ผู้บริหารท้องถิ่นทำหน้าที่เป็น “นักวิสัยทัศน์ชุมชน” ส่งผลให้ชุมชนสามารถมองเห็นศักยภาพ ของภูมิปัญญา 12 ราชสีและนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างมูลค่าเพิ่ม 45-85% ในขณะที่ยกย่อง “ผู้อำนวย ความสะดวก” ช่วยให้การจัดตั้งศูนย์เรียนรู้การออกแบบสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงกับภาคีเครือข่ายสามารถ ดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อจำกัดและความท้าทายในการประยุกต์ใช้

แม้ว่าผลการวิจัยจะแสดงความสำเร็จอย่างชัดเจน แต่ยังมีข้อจำกัดสำคัญที่ต้องพิจารณา ประการแรก บริบทเฉพาะของตำบลป่าสักที่มีทรัพยากรไม้สักที่อุดมสมบูรณ์และประวัติศาสตร์การผลิตเฟอร์นิเจอร์ มายาวนานกว่า 150 ปี อาจทำให้การประยุกต์ใช้แบบจำลองในพื้นที่อื่นที่มีทรัพยากรและประวัติศาสตร์ แตกต่างกันต้องมีการปรับเปลี่ยนอย่างมีนัยสำคัญ

ประการที่สอง ความพร้อมของผู้บริหารท้องถิ่นในการรับบทบาทพหุมิติที่ซับซ้อนแตกต่างกันไป ในแต่ละพื้นที่ การที่ผู้บริหารท้องถิ่นต้องทำหน้าที่เป็นทั้ง “นักวิสัยทัศน์ชุมชน” “นักการตลาด” “ผู้อำนวย ความสะดวก” และ “นักพัฒนาทุนมนุษย์” ต้องการทักษะและความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งอาจไม่มีอยู่ในทุกพื้นที่

ประการที่สาม ความยั่งยืนของกระบวนการต้องอาศัยการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากหลายภาคส่วน การเปลี่ยนแปลงผู้นำหรือนโยบายอาจส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องของการดำเนินงาน นอกจากนี้ การขยาย ตลาดสู่ระดับชาติและนานาชาติยังต้องการการสนับสนุนด้านการตลาดและช่องทางจำหน่ายที่อาจอยู่ นอกเหนือขีดความสามารถของผู้บริหารท้องถิ่น

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารท้องถิ่นในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมที่เป็นระบบและยั่งยืน การที่ผู้บริหารท้องถิ่นสามารถทำหน้าที่ใน บทบาทพหุมิติ 5 ด้าน ประกอบกับการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมที่แท้จริง สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มี นัยสำคัญทั้งในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของชุมชนและการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น

ความสำเร็จของการบูรณาการภูมิปัญญา 12 ราชสีกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างผลิตภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ที่มีมูลค่าเพิ่ม แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อ เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีคุณค่าทั้งในเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติ

สรุป

การตีความและนำเสนอเนื้อหาในบทความนี้สะท้อนสไตล์การเขียน รวมถึงมุมมองและประสบการณ์ตรงจากการทำวิจัยในพื้นที่ ป่าสัก จังหวัดแพร่ ทุกแนวคิด ข้อเสนอ และข้อเสนอแนะล้วนผ่านการกลั่นกรองจากประสบการณ์ของผู้เขียนเอง มิใช่เพียงการประมวลผลหรือวิเคราะห์เชิงทฤษฎีโดยเครื่องมืออัตโนมัติ

การวิจัยครั้งนี้เสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารท้องถิ่นในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมที่เป็นระบบและยั่งยืน จากประสบการณ์ 12 เดือนในการลงพื้นที่ ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่า เมื่อผู้บริหารท้องถิ่นทำหน้าที่อย่างเป็นระบบใน 5 มิติหลัก ประกอบกับการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมที่แท้จริง จะสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญทั้งในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของชุมชน และการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น

การที่ร้องเปี้ยก (รองนายกอบต.) และช่างไม้ท่านอื่นๆ ในหมู่บ้านสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่อง 12 ราศีที่สืบทอดมาตั้งแต่เด็กมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีตลาดรองรับ เป็นเรื่องที่น่าอัศจรรย์ แบบจำลอง “วงจรพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่เกิดจากการสังเกตและวิเคราะห์การทำงานในพื้นที่จริง ไม่เพียงแต่เป็นกรอบการทำงานที่ใช้ได้จริง แต่ยังเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถประยุกต์ใช้ในบริบทของชุมชนไทยและภูมิภาคอาเซียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

จากการสังเกตการณ์ในช่วงเวิร์คช็อปต่างๆ ผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชนไม่ใช่เพียงการนำเทคโนโลยีหรือความรู้จากภายนอกมาใช้ แต่เป็นการสร้างกระบวนการที่ชุมชนสามารถพัฒนาและสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง บนพื้นฐานของทรัพยากรและภูมิปัญญาที่มีอยู่ ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้มแข็งและความยั่งยืนของชุมชนในระยะยาว การเน้นที่ความยั่งยืนและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ชุมชนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผู้บริหารท้องถิ่นมีบทบาทแบบพหุมิติที่ซับซ้อน ดังนั้นหน่วยงานพัฒนาท้องถิ่น ควรจัดทำหลักสูตรการพัฒนาขีดความสามารถผู้บริหารท้องถิ่นเฉพาะด้านการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเน้นทักษะการเป็นผู้นำความสะดวก การสร้างเครือข่าย และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงจัดตั้ง “ศูนย์เรียนรู้ผู้บริหารท้องถิ่นยุคใหม่” เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และแนวปฏิบัติที่ดี

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพสูงเมื่อใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ดังนั้น องค์กรพัฒนาชุมชน ควรพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัล จัดตั้งกองทุนสนับสนุนการลงทุนด้านเทคโนโลยีสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างชุมชน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า แบบจำลองที่พัฒนาสามารถประยุกต์ใช้ได้ ดังนั้น ภาครัฐและหน่วยงานวิจัย ควรขยายผลการใช้แบบจำลองไปยังพื้นที่อื่นที่มีศักยภาพคล้ายคลึงกัน พัฒนาระบบการติดตามประเมินผลแบบดิจิทัล และจัดทำคู่มือการปฏิบัติสำหรับผู้บริหารท้องถิ่นและผู้สนใจ รวมถึงสร้างเครือข่าย “ชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์” เพื่อการเรียนรู้และสนับสนุนซึ่งกันและกัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในอนาคตควรมุ่งเน้นสามประเด็นหลักดังนี้

2.1. การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลของแบบจำลองในบริบทชุมชนที่มีทรัพยากรและวัฒนธรรมแตกต่างกัน เพื่อพัฒนาแบบจำลองที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบท โดยเฉพาะการศึกษาในชุมชนที่มีฐานทรัพยากรอื่น เช่น ผ้าไทย เครื่องปั้นดินเผา หรือผลิตภัณฑ์เกษตรแปรรูป

2.2. การศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้แบบจำลองต่อความยั่งยืนของเศรษฐกิจชุมชนและคุณภาพชีวิตของประชาชน รวมทั้งการวัดผลตอบแทนทางเศรษฐกิจและสังคม (Social Return on Investment) ที่เกิดจากการลงทุนในการพัฒนาทักษะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

2.3. การพัฒนาระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการทำงานของผู้บริหารท้องถิ่นในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งการศึกษาการใช้เทคโนโลยี AI และ Big Data ในการวิเคราะห์และคาดการณ์แนวโน้มตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์

สำหรับการนำไปสู่การปฏิบัติ แนะนำให้เริ่มต้นจากการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมผู้บริหารท้องถิ่นที่เน้นบทบาทพหุมิติในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเน้นทักษะการเป็น “นักวิสัยทัศน์ชุมชน” การสร้างเครือข่าย และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

การจัดตั้ง “ศูนย์เรียนรู้ผู้บริหารท้องถิ่นยุคใหม่” เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี รวมทั้งการสร้างเครือข่าย “ชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์” เพื่อการเรียนรู้และสนับสนุนซึ่งกันและกัน และพัฒนาระบบการติดตามประเมินผลแบบดิจิทัลเพื่อการระดมองค์ความรู้และปรับปรุงแบบจำลองอย่างต่อเนื่อง

References

- Ansell, C., & Gash, A. (2008). Collaborative governance in theory and practice. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(4), 543-571.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, S95-S120.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. New York: Basic Books.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Continuum.
- Hood, C. (1991). A public management for all seasons? *Public Administration*, 69(1), 3-19.

- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. London: Allen Lane.
- Knowles, M. S. (1984). *The adult learner: A neglected species*. Houston: Gulf Publishing.
- Kooiman, J. (2003). *Governing as governance*. London: SAGE Publications.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.
- Rhodes, R. A. W. (1997). *Understanding governance: Policy networks, governance, reflexivity and accountability*. Buckingham: Open University Press.
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25-44). London: Sage Publications.
- Senge, P. M. (1990). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. New York: Doubleday.
- UNCTAD. (2018). *Creative economy outlook: Trends in international trade in creative industries*. Geneva: United Nations.