

การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้า บ้านไฮตาก อำเภอกุเรื่อ จังหวัดเลย
KNOWLEDGE MANAGEMENT OF THE PHI BUNG TAO CULTURAL TRADITION IN BAN HAI
TAK, PHU RUEA DISTRICT, LOEI PROVINCE

ไทยโรจน์ พวงมณี, พรกมล ระหาญนอก, คชสิทธิ์ เจริญสุข, จีรภา คงสุข, สมฤทัย นาราตี

Thairoj Phoungmanee, Pornkamon Rahannok, Kochasee Jareansuk, Jirapa Khongsuk, Somruethai Narasri

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย

Loei Rajabhat University, Loei Provincial Cultural Office

Corresponding Author E-mail: thai-roj@hotmail.com

Received March 5, 2026

Revised May 9, 2026

Accepted May 19, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าของอำเภอกุเรื่อ จังหวัดเลย มีสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย อำเภอกุเรื่อ และชุมชนร่วมจัดประชุมระดมความคิดเห็นตามความต้องการของชุมชนเพื่อค้นหาองค์ความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าสำหรับนำไปใช้เป็นข้อมูลการวางแผนการพัฒนาพื้นที่และการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ใช้แนวคิดการจัดการความรู้ แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน แนวคิดคติชนสร้างสรรค์และประเพณีประติมากรรมในการศึกษา ส่วนวิธีการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมใช้กระบวนการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนร่วมระบุมุมมองการค้นคว้าความรู้ การแสวงหาปราชญ์ท้องถิ่น การระบุคุณสมบัติผู้เข้าร่วมจัดการความรู้ การระบุขั้นตอนและกระบวนการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้า ผลการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้า พบว่า วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าเป็นประเพณีประติมากรรมที่ชุมชนสร้างขึ้นมาหนุนเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดเลย ผู้เข้าร่วมประชุมลงความเห็นว่าเป็นวัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าอยู่ในขอบเขตภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมเฉพาะของอำเภอกุเรื่อที่สะท้อนถึงการแก้ปัญหาผลผลิตทางการเกษตรกับวิถีชีวิตและประเพณีท้องถิ่น ส่วนการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าใช้กระบวนการมีส่วนร่วมดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการบ่งชี้ความรู้ ร่วมคิดหาแหล่งสืบค้นข้อมูล เช่น ตัวผู้ใหญ่บ้าน ปราชญ์ท้องถิ่น กลุ่มจัดการท่องเที่ยว โดยแบ่งปันรายละเอียดข้อมูลที่ฝังลึกในตัวเอง ตามทัศนคติของแต่ละคน 2) ขั้นการสร้างความรู้ ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้กำหนดประเด็นหัวข้อองค์ความรู้ และร่วมกับเรียบเรียงความรู้ให้เป็นระบบ 3) ขั้นการจัดเก็บและเข้าถึงความรู้ ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้ให้แนวคิดหาควรบันทึกผ่านการพิมพ์เป็นเอกสาร หนังสือ และสร้างฐานข้อมูลระดับอำเภอและตำบล 4) ขั้นการเผยแพร่ ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้ให้แนวทางการเผยแพร่ไปยังสถาบันการศึกษา ชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบล และหน่วยงานการท่องเที่ยว และ 5) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้ได้นำข้อมูลไปใช้สื่อสารการท่องเที่ยว การพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และการวางแผนจัดการท่องเที่ยว

คำสำคัญ: การจัดการความรู้, วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้า, ประเพณีประติมากรรม, ชุมชนบ้านไฮตาก

Abstract

This academic article aimed to manage knowledge of the Phi Bung Tao cultural tradition in Phu Ruea District, Loei Province. The Loei Provincial Cultural Office, Phu Ruea District authorities, and local communities collaboratively organized consultative meetings to brainstorm

in response to community needs to identify knowledge related to the Phi Bung Tao cultural tradition. The identified knowledge was intended to serve as a foundation for area development planning and cultural tourism management. The study was guided by the concepts of knowledge management, community participation, creative folklore, and invented tradition. A participatory approach was employed in the cultural knowledge management process, providing opportunities for stakeholders from all sectors to jointly identify methods for knowledge exploration, locate local wisdom holders, determine the qualifications of knowledge management participants, and establish the steps and procedures for managing knowledge related to the Phi Bung Tao cultural tradition. The results revealed that Phi Bung Toal cultural tradition is an invented tradition created by the community to support tourism in Loei Province. The participants agreed that the Phi Bung Tao cultural tradition was within the scope of local wisdom and the specific culture of Phu Ruea District, reflecting the resolution of agricultural products that related to local livelihoods and traditions. Additionally, the participatory process employed for the knowledge management consisted of 5 steps: 1) Knowledge identification: participants took part in identifying sources of information, such as village heads, local scholars, and tourism management groups to share tacit knowledge embedded in their own experiences and attitudes; 2) Knowledge creation: participants took part in creating knowledge and organized the knowledge into a systematic framework; 3) Knowledge storage and accessibility: participants suggested recording the knowledge through printed materials, books, and the database created at the district and sub-district levels; 4) Knowledge dissemination: participants suggested guidelines for disseminating knowledge to educational institutions, communities, sub-district administrative organizations, and tourism agencies; and 5) Knowledge application: Participants utilized the knowledge for tourism communication, the development of cultural products, and the planning of tourism management

Keywords: Knowledge management, Phi bung tao culture, Invented tradition, Ban hai tak Community

บทนำ

อำเภอภูเรือ จังหวัดเลยเป็นพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติที่มีชื่อเสียง มีคำขวัญว่า “เมืองแห่งทะเลภูเขา สุดหนาวในสยาม ดอกไม้งามสามฤดู” มีต้นสนเป็นต้นไม้ประจำอำเภอ สภาพพื้นที่เป็นภูเขาสูง อากาศหนาวเย็นในฤดูหนาว ฝนตกมากในฤดูฝน และเย็นสบายในฤดูร้อน ชาวบ้านส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกรรมปลูกแก้วมังกร น้ำเต้า ยางพารา และไม้ดอกไม้ประดับ (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565) มีพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ได้แก่ วัดป่าห้วยลาด และวัดสมเด็จภูเรือมิ่งเมือง นอกจากนี้ยังมีงานเทศกาลและงานประเพณีที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว ได้แก่ งานเทศกาลดอกไม้เมืองหนาว งานเทศกาลศิลปะสายหมอกและดอกไม้ และประเพณีสักการะพระพุทธรูปนาบรพต สำหรับงานประเพณีสักการะพระพุทธรูปนาบรพตถูกจัดขึ้นมาบนฐานของความเชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ ดังเรื่องเล่าต่อกันมาว่า “...ยายโอบแต่งงานมาแล้วหลายปี แต่ไม่มีลูก จึงเดินเท้าจากบ้านไฮตากขึ้นไปบนยอดภูเรือ เพื่อขอลูกจากหลวงพ่อบูญ้อย จากนั้นไม่นานยายโอบก็ได้ลูกสาวสมความปรารถนา” เมื่อข่าวการได้ลูกแพร่กระจายออกไป ได้ทำให้ชาวบ้านเดินเท้าไปสักการะขอพรกันอย่างต่อเนื่อง จนปี พ.ศ. 2562 ผู้ใหญ่บ้านไฮตากได้ประชุมหาความร่วมมือกับชาวบ้านจัดทำ

ขบวนแห่ต้นผึ้ง ต้นดอกไม้ และทุงขึ้นไปประกอบพิธีกรรมสงฆ์พระพุทธรูป (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565)

ช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2561-2562 ชาวบ้านได้คิดและพัฒนาการทำผึ้งเต้าขึ้นมาเป็นหน้ากากสวมใส่ ซึ่งเป็นผลพวงมาจากการพยายามแก้ปัญหาการจำหน่ายผลน้ำเต้าให้มีคุณค่าและมีมูลค่ามากกว่าถูกทิ้งไป เมื่อโครงการโอทอปนวัตกรรมวิถีของสำนักงานพัฒนาชุมชนได้เข้ามาส่งเสริมจึงทำให้ชุมชนได้พัฒนาทักษะและการคิดที่มีคุณภาพมากขึ้น สำหรับการจัดงานสักการะพระพุทธรูปได้ทำให้เป็นระบบผ่านโครงสร้างของบทบาทหน้าที่ในชุมชน ดังนั้นก่อนจัดงานจึงได้ประชุมผู้นำชุมชน ชาวบ้าน ปราชญ์ท้องถิ่น ภาครัฐที่เกี่ยวข้องและตัวแทน 5 หมู่บ้านที่เคยอาศัยอยู่บนอุทยานแห่งชาติภูเรือได้เข้ามาร่วมกำหนดรูปแบบของงานประเพณีด้วยการนำผึ้งเต้าเข้ามาร่วมเป็นองค์ประกอบในขบวนแห่ด้วย โดยเน้นให้ผึ้งเต้ามีบทบาทในการเป็นผู้พ่อน ถือบาย ถือต้นผึ้ง หาดน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง ถือทุงผึ้งเต้า และหาดต้นดอกไม้ (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565) ดังนั้นประเพณีสักการะพระพุทธรูปจึงเป็นระบบและมีความสวยงาม กล่าวได้ว่าการร่วมจัดคิดสร้างให้เกิดรูปแบบของประเพณีใหม่เป็นประเพณีประดิษฐ์ที่ชุมชนมุ่งสร้างการรับรู้ถึงการมีอยู่ของพื้นที่การท่องเที่ยวใหม่ที่มีความแตกต่าง ดังที่ สุทธินันท์ ศรีอ่อน (2565) กล่าวว่า การเกิดขึ้นของผึ้งเต้าได้สร้างการเปลี่ยนแปลงในวิธีการคิดและการปฏิบัติที่นอกเหนือจากวิถีชีวิตชุมชน ที่พร้อมก้าวไกลไปสู่วัฒนธรรมใหม่ที่มีความหมายและมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ที่สัมผัสจับต้องได้ เช่น การทำต้นผึ้งต้องมีรูปแบบเหมือนกัน ผู้ถือต้นผึ้งต้องแต่งกายเหมือนกัน และการเดินในขบวนแห่ต้องมีช่วงเวลาการจัดลำดับตำแหน่งการเดิน รวมถึงจังหวะการเดินที่สม่ำเสมอ ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดประเพณีประดิษฐ์ที่ว่า การเปลี่ยนแปลงไปสู่โลกสมัยใหม่ที่ไม่พึงพอใจกับของเดิมหรือสิ่งที่แท้จริงบางสิ่งจะถูกแปรรูปใหม่ทันที (ก้องสกล กวินวิกุล, 2560) โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายผึ้งเต้าที่เดิมสวมเสื้อลายดอก ปัจจุบันปรับให้มีความเป็นอีสานขึ้น จึงทำให้ชุมชนมีอัตลักษณ์ที่ส่งสารถึงความพร้อมที่จะจัดการท่องเที่ยวของชุมชน ดังที่ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม (2557) กล่าวว่า ความรู้และทักษะทางวัฒนธรรมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทำให้ชุมชนรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน สามารถปรับเปลี่ยนใหม่ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตได้ ส่วนวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้าได้มีการปรับตัวมาอย่างต่อเนื่อง จนทำให้เป็นประเพณีโดดเด่นจากการนำผึ้งเต้ามาเป็นภาพแทนที่มีอัตลักษณ์ของอำเภอภูเรือ

แม้ว่าการขับเคลื่อนวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้าของภาครัฐจะมีมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2561 จนสามารถสร้างการรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยว และได้ถูกผนวกรวมเข้ากับประเพณีผีตาโชนและประเพณีผีขนน้ำที่มีอยู่ก่อนในจังหวัดเลยให้เป็น “วัฒนธรรมสามผี” เพื่อขยายพื้นที่การท่องเที่ยว จึงทำให้ผึ้งเต้ามีชื่อเสียงระดับชาติและนานาชาติ ประเด็นการหลอมรวมเพื่อสร้างองค์ความรู้วัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้าที่เป็นเอกภาพนั้นจำเป็นต้องใช้แนวคิดการจัดการความรู้ แนวคิดคตินวิทยา และแนวคิดมานุษยวิทยาเข้ามาร่วมศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลด้วย จากการลงพื้นที่สำรวจ พบว่าวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้ายังไม่มีมีการจัดการความรู้มาก่อน และคนในชุมชนขาดทักษะการจัดการความรู้ สอดคล้องกับ ลักษณะ เกตุราพันธ์ (2561) ที่ระบุว่า พื้นที่ทางวัฒนธรรมส่วนใหญ่ขาดผู้นำจัดการความรู้ ประเด็นนี้ พระครูปลัดสุวัฒนพุทธิคุณ (สุเทพ ตีเยี่ยม) (2565) กล่าวว่า การจัดการความรู้วัฒนธรรมที่ดั้นด้นภาครัฐ เอกชน และชุมชนต้องร่วมมือจัดกิจกรรมด้วยการนำบุคคลที่มีความรู้เฉพาะประเด็นมาแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้เป็นระบบและนำออกเผยแพร่ เช่นเดียวกับองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้าที่จะต้องนำไปใช้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักวิชาการเชื่อว่า “ความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลเมื่อถูกถอดบทเรียนจะนำมาใช้พัฒนาและแก้ปัญหาขององค์กรได้” (Intezari et al., 2017 และ Albescu et al., 2009) ส่วนประเด็นการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมนั้น (Cultural Knowledge Management: CKM) เป็นกลไกการสร้างองค์ความรู้บนฐานความคิดที่ว่า “วัฒนธรรมเป็นของทุกคน” (พระครูปลัดสุวัฒนพุทธิคุณ (สุเทพ ตีเยี่ยม), 2565) ดังนั้นการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต้าจึงเป็นกระบวนการที่มุ่งแบ่งปันความรู้เป็นหลัก ซึ่งผลการจัดการความรู้จะนำไปเผยแพร่ผ่านเอกสาร และฐานข้อมูลออนไลน์ (ดวงรักษ์ จันแดง, 2564) ส่วนกระบวนการจัดการความรู้

จะได้ข้อมูลคติชนอันเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมจากผู้เข้าร่วมด้วย (กริมา วินิชาสถิตกุล และพระมหาจิรฉันท จิรเมธี (โลวะลุน), 2558) นอกจากนี้ยังต้องใช้แนวคิดมานุษยวิทยาเข้ามาร่วมวิเคราะห์เพื่อให้เห็นมิติของสังคมศาสตร์ ศีล และ วิทยุญาณที่เป็นเครื่องมือทำให้สังคมเกิดเสถียรภาพ (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2560)

จากที่กล่าวมาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และคติชนของคนบ้านไฮตาก ที่ถูกคิดบนฐานของการแก้ปัญหาผลผลิตทางการเกษตรของชุมชนจนนำไปสู่การเป็นองค์ประกอบของประเพณีสักการะพระพุทธรูปนาบวรพต ปัจจุบันวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้าได้ถูกยกระดับจากหน่วยงานภาครัฐให้เป็นผีใหม่ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการท่องเที่ยว ประเพณีดังกล่าวสอดคล้องกับคติชนสร้างสรรค์และประเพณีประดิษฐ์ที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนา ซึ่งก้องสกุล กวินรวีกุล (2560) และนฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (2560) กล่าวว่า พิธีกรรมเป็นตัวแทนของโลกแห่งความศักดิ์สิทธิ์ มีหน้าที่สร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในสังคมและสร้างการยึดเหนี่ยวทางสังคม ดังนั้นคนท้องถิ่นจึงมีกสมณสถานความเชื่อพุทธศาสนาและการนับถือผีเข้าด้วยกัน จึงเป็นแบบแผนที่สะท้อนถึงสังคมพุทธวัฒนธรรม ผู้เขียนจึงต้องการนำเสนอกระบวนการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้า 5 ขั้นตอนด้วยแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนดังนี้ 1) ขั้นการบ่งชี้ความรู้ 2) ขั้นการสร้างและแสวงหาความรู้ 3) ขั้นการจัดเก็บความรู้และเข้าถึงความรู้ 4) ขั้นเผยแพร่ข้อมูล และ 5) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ โดยบทบาทของตัวแทนชุมชนที่มีความรู้จะแสดงบทบาทในการให้ข้อมูล การร่วมวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล การค้นหาวิธีการจัดเก็บข้อมูล การเผยแพร่ และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ โดยมีเป้าหมายคือ การได้องค์ความรู้ใหม่สำหรับนำไปใช้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาพื้นที่ของอำเภอภูเรือ

การทบทวนวรรณกรรม

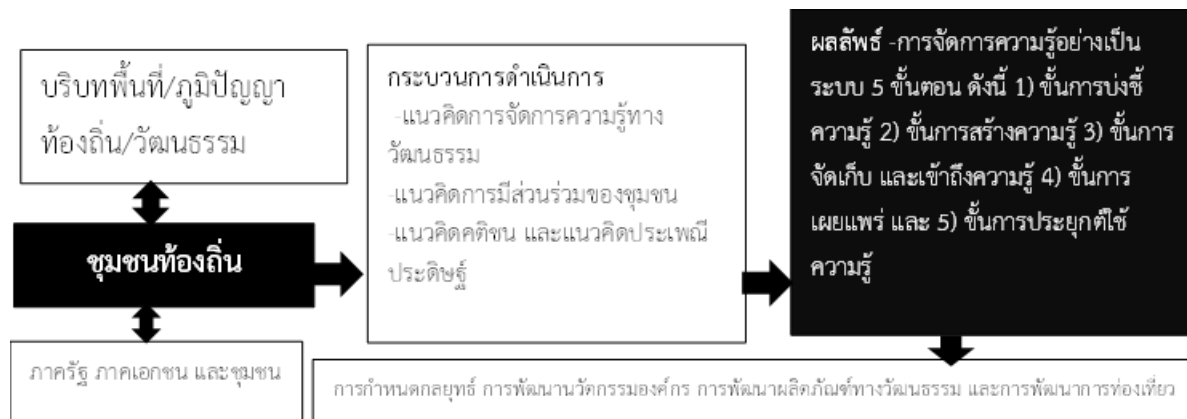
1. การจัดการความรู้ คำว่า “การจัดการความรู้” หรือ “Knowledge Management” จะมีนิยามถึง กิจกรรมการสร้างองค์ความรู้สำหรับนำไปใช้ประโยชน์กับองค์กร หรือชุมชนที่มีกระบวนการ เช่น การเข้าถึง การวัดผล การสะสม การจัดเก็บข้อมูล การจัดระเบียบ การประเมินผล การเข้ารหัสและการถอดรหัส การแบ่งปันประสบการณ์ และการนำข้อมูลไปใช้สร้างองค์ความรู้ใหม่ต่อไป (Intezari et al., 2017) จึงเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge) ออกมาเป็นองค์ความรู้ชัดเจน (Explicit Knowledge) ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนในกระบวนการ คือ 1) คน (People) 2) กระบวนการ (Process) และ 3) เทคโนโลยี (Technology) (Albescu et al., 2009) ที่ก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่ชัดเจน จนถูกจัดเก็บและการเผยแพร่ให้ภาครัฐหรือผู้เกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป สำหรับการจัดการความรู้ตามแนวคิดของลักษณะ เกยุราพันธ์ (2561) มี 6 ขั้นตอนคือ 1) การกำหนดรูปแบบความรู้ 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ 4) การสร้างคุณค่า 5) การอนุรักษ์ และ 6) การพึ่งพาตนเอง ส่วนดวงรักษ์ จันแดง (2564) มี 5 ขั้นตอนดังนี้ 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การแสวงหาแหล่งข้อมูลความรู้ 3) การจัดเก็บความรู้อย่างเป็นระบบ 4) การแบ่งปันความรู้ และ 5) การประยุกต์ใช้ และแนวคิดของ Chang & Lin (2015) มี 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) การสร้างความรู้จากความรู้ที่เห็นแจ้งและความรู้ที่ฝังลึก 2) การจัดเก็บความรู้ ด้วยการบูรณาการหลายฝ่ายให้กระจายข้อมูลออกไปให้กว้างขวาง 3) การถ่ายทอดความรู้ จากผู้ที่มีความรู้ไปยังบุคคลอื่น ๆ โดยองค์ความรู้ที่นำไปใช้งานได้ 4) การประยุกต์ใช้งาน เช่น การสร้างกลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามแนวคิดของการจัดการความรู้ของนักทฤษฎีย่อมคำนึงถึงบริบทความรู้ที่ต้องการจัดการให้เกิดขึ้น และระดับองค์ความรู้ที่ต้องการให้เกิดการแลกเปลี่ยนและสะท้อนออกมาสำหรับนำไปใช้ประโยชน์

2. แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน มีจุดเริ่มต้นมาจากปัญหาความเดือดร้อนจากการอยู่ร่วมกัน เช่น ความไม่พึงพอใจในการจัดกิจกรรมของภาครัฐ ดังนั้นคนชุมชนจึงต้องเข้ามาร่วมพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปัน ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาของภาครัฐมากขึ้น ดังนั้นการมีแนวคิดการร่วมสะท้อน ร่วมหา

แนวทาง ร่วมวางแผน ร่วมตรวจสอบ และร่วมรับผลประโยชน์ จึงเป็นจุดหมายที่ส่งผลต่อความยั่งยืน (สุพัตรา ยอดสุรางค์, 2562) ส่วน สมบัติ นามบุรี และธิดา หมั่นมี (2564) ค้นพบ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นค้นหาปัญหา และวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา 2) ขั้นร่วมวางแผนพัฒนา 3) ขั้นการร่วมดำเนินงาน 4) ขั้นร่วมรับผลประโยชน์ และ 5) ขั้นร่วมติดตามและประเมินผล ซึ่งการเข้าร่วมจัดการความรู้ของชุมชนอย่างต่อเนื่องจะช่วยลดปัญหา จนนำไปสู่การสร้างเสริมความเสมอภาค ความเท่าเทียม ความร่วมมือร่วมใจ และความสามัคคีของทุกภาคส่วนขึ้น

3. แนวคิดและทฤษฎีคติชนสร้างสรรค์และประเพณีประดิษฐ์ คำว่า “คติชน (folklore)” จะหมายถึง ข้อมูลที่เป็นผลผลิตและเป็นวิถีชีวิตชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาผ่านการบอกเล่า หรือจดจำ หรือปฏิบัติ โดยไม่ทราบแหล่งที่มา อาจมีลักษณะเป็นมุขปาฐะที่ถ่ายทอดด้วยการใช้ถ้อยคำ เช่น ความเชื่อ โศกนาฏ ภาษา เพลงกล่อมเด็ก ปริศนาคำทาย หรือเป็นแบบมุขปาฐะที่ถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติ เช่น ศิลปะ สถาปัตยกรรม หัตถกรรม การแต่งกาย ดนตรีพื้นบ้าน และเป็นแบบผสม เช่น การละเล่น การละคร ประเพณี และพิธีกรรม ส่วนคำว่า “คติชนสร้างสรรค์” (Creative Folklore) หมายถึง คติชนที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อสืบทอด ประยุกต์ และการต่อยอดจากคติชนเดิมโดยนำมาวิเคราะห์ ตีความ และสร้างความหมายใหม่ ทั้งนี้คติชน สร้างสรรค์จะสร้างอัตลักษณ์ และมูลค่าให้กับท้องถิ่น (ศิริพร ณ ถลาง, 2559) แม้ว่าคติชนสร้างสรรค์จะมี บทบาทต่อการสร้างความรู้ และทักษะบุคคลที่พร้อมจะนำไปสร้างมูลค่าก็ตาม แต่สิ่งที่ชุมชนจะได้รับคือ ความ ภาคภูมิใจ อย่างไรก็ตามคติชนสร้างสรรค์ย่อมสัมพันธ์ประเพณีประดิษฐ์ (Invented Tradition) โดยที่คติชน สร้างสรรค์นั้นจะมีลักษณะเป็น “กระบวนการ” ที่นำไปสู่ประเพณีประดิษฐ์ กล่าวคือ เมื่อนำวัฒนธรรมเดิมมา ปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมองค์ประกอบใหม่ จนมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม ก็จะกลายเป็นประเพณีประดิษฐ์ที่ ชุมชนได้ร่วมมือกันสร้างสรรค์จากสิ่งดั้งเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือหายไปแล้ว ได้อีกขึ้นใหม่ เพื่อสร้างรายได้และ เศรษฐกิจ (เมธาวี ศิริวงศ์, 2556) ดังนั้นประเพณีประดิษฐ์จึงสะพานเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมให้ก้าวไปสู่สังคม สมัยใหม่ที่เป็นภาพตัวแทนของวัฒนธรรมที่มีชีวิต (ก้องสกุล กวินรวีกุล, 2560) กล่าวได้ว่า ประเพณีประดิษฐ์ ไม่ใช่เรื่องของปลอม แต่เป็นเรื่องการคัดสรรและปรุงแต่งอดีต เพื่อนำไปปรับใช้เศรษฐกิจ สังคม การท่องเที่ยว และอำนาจการต่อรองทางวัฒนธรรม

จากที่กล่าวมาเกี่ยวกับการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม ซึ่งต้องใช้คนในชุมชนมาร่วมสร้างองค์ความรู้ ใหม่ที่แฝงอยู่ในตัวคนออกมาด้วยขั้นตอนจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่สูงขึ้น โดยแนวคิดการจัดการความรู้ใน บทความวิชาการนี้ใช้ 5 ขั้นตอนการจัดการความรู้ตามแนวทางของนักวิชาการ ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ กลุ่มสมาชิกที่เข้าร่วมจัดการความรู้และเป้าหมายปลายทาง โดยผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดการความรู้ต้องเป็น ความรู้ที่จับต้องได้ เมื่อนำไปเผยแพร่จะเอื้อต่อการใช้ประโยชน์ เช่น การกำหนดกลยุทธ์ การพัฒนานวัตกรรม องค์การ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และการพัฒนาการท่องเที่ยว



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของบทความ

กระบวนการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้า

การจัดการความรู้เป็นกระบวนการถอดบทเรียนที่ต้องใช้ทักษะการเจรจาด้วยความไว้วางใจ (Zhu, 2004) เพื่อถอดและประกอบสร้างความรู้ 3 ลักษณะ คือ ความรู้เดิมที่ฝังอยู่ในตัวคน การผสมผสานความรู้ที่มีอยู่ และการผลิตความรู้ใหม่ (Intezari et al., 2017) ส่วนประเด็นการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้า นั้นเป็นความต้องการชุมชนที่จะมีองค์ความรู้เพื่อนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ จึงค้นหาผู้ที่เชี่ยวชาญมาร่วมกระบวนการจัดการความรู้ จำนวน 15 คน ได้แก่ พระสงฆ์ ประชาชนท้องถิ่น ตัวแทนภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้ประกอบการท่องเที่ยว ใช้การจัดประชุม 3 ครั้ง ระหว่างเดือนสิงหาคมถึงเดือนพฤศจิกายน โดยใช้แนวคิดการจัดการความรู้ของดวงรักษ์ จันแดง (2564) และ ลักษณะ เกยุราพันธ์ (2561) สักระยะออกมาได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนแรกคือ การระบุและบ่งชี้ความรู้ (Knowledge Identification) ได้แก่ ผู้รู้และแหล่งข้อมูล วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้าแฝงอยู่ในบุคคลและแหล่งความรู้ดังนี้ (1) ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้คิดค้นจนเกิดวัฒนธรรมผีบั้งเต้า และสมาชิกกลุ่มการจัดการท่องเที่ยว (2) สื่อออนไลน์ เช่น Facebook YouTube และ Website เผยแพร่ข้อมูลผีบั้งเต้าในมิติการท่องเที่ยว และ (3) เอกสาร แผ่นพับ บทความวิชาการ และบทความวิจัย โดยข้อมูลมีหลายมิติ เช่น มิติการวิเคราะห์สุนทรียภาพ มิติการอธิบายขั้นตอนการทำผีบั้งเต้า และมิติการท่องเที่ยว บ้านไฮตาก ส่วนขั้นตอนที่ 2 การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ในประเด็นความเป็นมา อัตลักษณ์ บุคลิกภาพ วิธีการเตรียมวัสดุ การนำผีบั้งเต้าเข้าร่วมงานประเพณีสักการะพระพุทธรูปนาบรพต นัยเชิงความหมาย และผลกระทบของวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้า

เมื่อได้องค์ความรู้ที่ชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้น จึงนำเข้าสู่ขั้นตอนที่ 3 การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Storage and Access) ด้วยการสร้างฐานข้อมูล และการจัดทำเอกสาร โดยมีภาครัฐหนุนเสริมบุคลากรและงบประมาณจัดการผลิต และร่วมตรวจสอบข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลเป็นชุดเดียวกัน และมีการสร้างการรับรู้ที่ชัดเจนถึงวิธีการและเงื่อนไขการเข้าถึงข้อมูลให้กับภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนในพื้นที่ กลุ่มผู้ประกอบการท่องเที่ยว ส่วน ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่ความรู้ (Knowledge Sharing) ด้วยการจัดทำเอกสาร สิ่งพิมพ์ วิทยากรบรรยาย และผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมจำหน่ายบนสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ และขั้นตอนที่ 5 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Knowledge Application) ของภาครัฐ ภาคเอกชน หรือชุมชนไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่ม เช่น อำเภอกุเรื่อ องค์รกรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้เป็นข้อมูลกำหนดยุทธศาสตร์พัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่วนไกด์ท้องถิ่นและผู้ประกอบการท่องเที่ยวได้ใช้เป็นข้อมูลการจัดทำเส้นทางท่องเที่ยว และเป็นสารสนเทศใช้สื่อสารความหมายวัฒนธรรมท้องถิ่นกับนักท่องเที่ยว

คุณค่าการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต้า

การจัดการความรู้เป็นการจัดความคิดของผู้เข้าร่วมสะท้อนความคิดแต่ละคนที่แตกต่างกัน เน้นความรู้ที่ฝังลึกและซ่อนเร้น ผ่านกลไกการแบ่งปันประสบการณ์กับคนอื่น ๆ การจัดหมวดหมู่ การผสมผสาน การสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิบัติการ (Albescu et al., 2009) ผู้เขียนขอเสนอประเด็นคุณค่าดังนี้

1. คุณค่าความเชื่อความศรัทธาท้องถิ่นและพุทธศาสนา พบว่า ผีบั้งเต้าถูกนำมาเชื่อมโยงจากการเริ่มสร้างแนวคิดในการสร้างผีบั้งเต้าด้วยการนำแรงบันดาลใจมาจากทวารบาลยักษ์ โดยสร้างแนวคิดและความเชื่อใหม่ที่ว่า ผีบั้งเต้าที่มีภาพลักษณ์เป็นยักษ์จะเป็นตัวแทนสิ่งปกป้องพุทธศาสนา โดยเฉพาะพระพุทธรูปนาบรพตที่เป็นศูนย์รวมใจของชาวกุเรื่อที่เชื่อว่า “ศักดิ์สิทธิ์” ที่ชาวบ้านขอสิ่งใดจะให้ความสมหวัง ดังเช่นกรณีนางใบที่แต่งงานมานานไม่มีลูก จึงเดินเท้าขึ้นไปพร้อมกับน้ำหมันสัมป่อยปรุงให้เป็นน้ำอบหอมใส่ผลไม้เต้าหู้ นำติดตัวไปสรงน้ำพระใหญ่ ซึ่ง นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (2560) พบว่า ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ระดับมากจะช่วยลดความทุกข์ของชีวิตและสามารถแสวงหาทางออกให้กับชีวิตเมื่อมีปัญหาได้ ดังนั้นนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2561 เป็นต้น

มา บ้านไฮตากได้เชื่อมโยงวันสงกรานต์กับเรื่องการเปลี่ยนผ้าอังสะและสงฆ์พระพุทธรูปนาบรพตเข้าด้วยกัน ซึ่งการปรับดังกล่าวได้ทำให้ประเพณีท้องถิ่นได้ก้าวไปสู่ประเพณีรูปแบบใหม่ระดับจังหวัด มีการจัดการที่เป็นระบบ มีความสวยงามที่แตกต่างไปจากเดิม แนวคิดนี้ เมธาวิ ศิริวงศ์ (2556) เรียกว่า กระบวนการทำให้ประเพณีกลายเป็นสินค้าทางการท่องเที่ยวผ่านเรื่องราวเดิม ความเชื่อ ความศรัทธา และบรรยากาศของชุมชนที่นักท่องเที่ยวบางกลุ่มไม่เคยมีประสบการณ์ร่วม ซึ่งการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงย่อมสร้างการรับรู้แบบใหม่ตามที่นักท่องเที่ยวต้องการรู้และสัมผัส นอกจากนี้ยังใช้พื้นที่วัดโพธิ์ชัยซึ่งมีอายุกว่า 100 ปี จัดกิจกรรมการสักการะไหว้ขอพรพระพุทธรูปนามมงคลโพธิ์ชัย ที่หมายถึง พระที่เป็นมงคลในฐานะพระประธานของหมู่บ้าน เป้าหมายคือ การเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมทำบุญตามแบบวิถีร่วมกับชาวบ้าน ก่อนที่จะเดินทางไปศึกษาตามเส้นทางผิบบึงเต้านับตั้งแต่ภายในหมู่บ้านไฮตากไปถึงจุดสุดท้ายบนยอดภูเรือที่ประดิษฐานพระพุทธรูปนาบรพต ซึ่งนักท่องเที่ยวจะเข้าใจวิถีชุมชนและมีประสบการณ์เชิงคุณค่าผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

2. คุณค่าภูมิปัญญาการแก้ปัญหาผลผลิตเกษตรกรรมด้วยการเพิ่มมูลค่าและการสร้างสรรค์ พบว่า บ้านไฮตากเป็นหมู่บ้านเกษตรกรรมที่ปลูกน้ำเต้าไว้ขายให้กับผู้ประกอบการแปรรูปน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทองนอกพื้นที่ประเด็นคือน้ำเต้าที่ปลูกจำหน่ายไม่ได้จำนวนมาก เนื่องจากรูปทรงไม่สวย ขนาดไม่ได้มาตรฐาน ผู้นำจึงคิดวาดรูปยักษ์ลงบนน้ำเต้า จากนั้นจึงทดลองทำจำหน่าย จนมีทักษะ และปรับปรุงให้สวยงาม และมีความหมายทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ส่วนการตั้งชื่อว่า “ผิบบึงเต้า” นั้น สุทธิพันธ์ ศรีอ่อน (2565) กล่าวว่า แนวคิดการสร้างผิบบึงเต้านั้นมาจากการค้นเคยกับยักษ์ที่เป็นทวารบาลเฝ้าอุโบสถที่วัดศรีโพธิ์ชัย อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย จึงนำมาเชื่อมโยงกับน้ำเต้าที่เป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างเรื่องราวของผิบบึงเต้าใหม่ในจังหวัดเลย กล่าวได้ว่าผิบบึงเต้าเกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2561 โดยผู้ใหญ่บ้านไฮตากได้นำผิบบึงเต้ามาแปรรูปด้วยการวาดระบายสีให้มีรูปลักษณะอย่างยักษ์ เพื่อสื่อสารถึงการเป็นตัวแทนสิ่งปกป้องคุ้มครอง และนำออกจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวและผู้สนใจบนเว็บไซต์ ความหมายของน้ำเต้า ยังสื่อสารถึงความอุดมสมบูรณ์ และความร่ำรวยที่จะเกิดขึ้นกับคนในชุมชน ส่วนหน้ากากผิบบึงเต้า มีนัยซ่อนทักทายหลายมิติทั้งการป้องกันสิ่งชั่วร้ายไม่ให้เข้าใกล้พุทธสถาน และการปกป้องคุ้มครองคนในหมู่บ้าน (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565; สุทธิพันธ์ ศรีอ่อน, 2565) แนวคิดนี้สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องวิญญาณบรรพบุรุษตามแนวคิดคติชนที่ว่า การประกอบพิธีกรรมการบูชาบวงสรวงของชาวบ้าน จะทำให้วิญญาณบรรพบุรุษ และตัวแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ได้คุ้มครองหมู่บ้านให้อยู่เย็นเป็นสุข (กริมา วิจิตรสถิตกุล และพระมหาจิรฉัตร จิรเมธี (โลวะลุน), 2558) นอกจากนี้ยังใช้ความรู้ไปสู่การทำกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การวาดผิบบึงเต้า การทำผิบบึงเต้า กิจกรรมสำรวจเส้นทางวัฒนธรรมประเพณีผิบบึงเต้า และการเรียนรู้วิถีเกษตรที่เชื่อมโยงกับผิบบึงเต้า กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์เชิงคุณค่า นอกจากนี้ยังได้ถูกหนุนเสริมการแปรรูปวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าจากภาครัฐด้วย เช่น ผลิตภัณฑ์ OTOP (One Tambon One Product) และผลิตภัณฑ์ CPOT (Cultural Product of Thailand)

3. คุณค่าความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า ชาวบ้านบ้านไฮตากร่วมมือร่วมใจกันจัดงานสักการะพระพุทธรูปนาบรพต โดยการจัดงานต้องอาศัยความร่วมมือจากคนในชุมชนที่ต้องแบ่งออกเป็นหลายฝ่าย เช่น ฝ่ายเตรียมสถานที่ ฝ่ายจัดหาเครื่องประกอบพิธีกรรม หรือฝ่ายพิธีกรรม ฝ่ายประสานความร่วมมือจากภายนอก เช่น ประธานเปิดงานและการเชิญแขกผู้มีเกียรติ และฝ่ายรักษาความปลอดภัย จึงเป็นกิจกรรมชุมชนที่สร้างความรักความสามัคคี สร้างความผูกพัน และสร้างความรู้สึกร่วมกันอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้น ทั้งนี้มาจากจุดร่วมความศรัทธาเดียวกัน คือ พระพุทธรูปนาบรพต ที่ได้ัญเชิญมาตั้งแต่วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2520 จากวัดพระญาติ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งชุมชนเชื่อว่ามีคุณค่าศักดิ์สิทธิ์ จึงทำให้คนในชุมชนบ้านไฮตากองค์การบริหารส่วนตำบลลาดค่าง อำเภอกุเรื่อ และอีก 4 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านกุเรื่อ บ้านป่าจันทม บ้านหนองเสือคราง อำเภอกุเรื่อ และบ้านน้ำมี อำเภอกุเรื่อ ที่ตั้งอยู่รอบอุทยานแห่งชาติภูเรือ เข้าร่วมกิจกรรมด้วยจิต

ศรัทธา โดยการร่วมมือทำสิ่งประกอบขบวนแห่ เช่น ต้นดอกไม้ พวงผึ้งเต่า พานบายศรี กลุ่มผู้ฟ้อน กลุ่มผู้เล่นดนตรี และรถแห่เครื่องเสียง นอกจากนี้วัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต่ายังได้ถูกนำเข้าร่วมงานเปิดฤดูกาลท่องเที่ยว งานกาชาดดอกฝ้ายบานมะขามหวาน และงานวัฒนธรรมสามผีเสื้อ Soft Power ของจังหวัดเลยด้วย โดยเป็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน ทั้งนี้เป้าหมายสำคัญคือ การนำวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต่าออกนอกพื้นที่ เพื่อสร้างความคุ้นเคยและสร้างการรับรู้ใหม่ให้กับคนในสังคมและนักท่องเที่ยว โดยชุมชนจะต้องเตรียมการดังนี้ 1) ตัวแทนชุมชนทั้งหญิงและชายตามจำนวนที่ระบุไว้ 2) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาหาร เครื่องดื่ม 3) พาหนะเดินทาง และ 4) วิธีการสร้างความสนุกสนานในขบวนแห่เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามสิ่งที่ท่านผึ้งเต่าได้ถูกนำเข้าร่วมงานของอำเภอภูเรือและจังหวัดเลยเพื่อสื่อสารตัวตนและการเป็นเจ้าบ้านที่ดีโดยหวังผลด้านการสร้างความประทับใจ และการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยว

4. คุณค่าในบริบทการท่องเที่ยวโดยชุมชน พบว่า บ้านโฮดากถูกพัฒนาให้เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากโครงการโทปอววิถิ ในปี พ.ศ. 2561 โดยผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้ลงความเห็นว่า การมีอยู่ของผึ้งเต่าต้องเชื่อมโยงร่วมกับผลผลิตทางการเกษตร อาหารท้องถิ่น การทำต้นผึ้ง การทำต้นดอกไม้ ส่วนการนำผึ้งเต่ามาสู่กิจกรรมการท่องเที่ยวนั้นชุมชนต้องมีทักษะการเลือกใช้น้ำเต้า เช่น ขนาดใหญ่ใช้ทำหน้ากาก และขนาดเล็กทำผึ้งเต่าประดับหัวฟาง โดยกระบวนการทำหน้ากากไม่มีความซับซ้อน แต่ต้องมีทักษะการวาดและการระบายสี นอกจากนี้ยังต้องเข้าใจถึงการเลือกขนาดน้ำเต้าที่เหมาะสมเพื่อนำมาทำหน้ากาก การผ่าครึ่งหรือเจาะให้เป็นรูหน้ากาก การทำความสะอาด การขัดให้สะอาด การเจาะช่องตา การลงสีพื้น การร่างลวดลาย การระบายสี การตัดเส้นลวดลาย และการติดสายยึดหู ซึ่งเป้าหมายของกิจกรรมคือ การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นของที่ระลึกนำกลับบ้าน อย่างไรก็ตามกิจกรรมการท่องเที่ยวอาจใช้วิธีการเล่าเรื่อง เช่น ผึ้งเต่าประดับหัวฟางที่ต้องใช้น้ำเต้าผลเล็ก เพื่อให้มีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับฟางใบแมงมุม จำนวน 9 อัน ที่มีขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ที่นำมาต่อให้ลดหลั่นกัน จนมีความยาว 1.80 เมตร จากนั้นนำฟางไปแขวนปลายไม้ไผ่ที่มีความยาว 6 เมตร และใช้ผึ้งเต่าติดบริเวณยอดฟาง ซึ่งนักท่องเที่ยวจะเข้าใจที่มาถึงรูปแบบที่ยึดถือปฏิบัติ คือ แต่เดิมชาวบ้านใช้น้ำเต้าเงินน้ำเต้าทองมาประดับหัวฟางเพื่อสื่อถึงความมั่งคั่ง และร่ำรวย เมื่อผึ้งเต่าเข้ามาจึงร่วมกันสร้างนัยความหมายใหม่คือ การปกป้องคุ้มครองศาสนาและชุมชนจากสิ่งชั่วร้าย จึงเป็นผีที่อยู่ภายใต้ร่มเงาของพุทธศาสนา (สุทธิพันธ์ ศรีอ่อน, 2565; ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565) ส่วนกิจกรรมการวาดหน้ากากผึ้งเต่า มีรายละเอียดดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เช่น ผลน้ำเต้าที่ผ่านการแช่น้ำ นำมาผ่าครึ่งให้ด้านหลังเป็นช่อง จากนั้นจึงทำความสะอาดและปล่อยให้แห้ง ทำการเจาะช่องตา และขัดให้เรียบ วางผืนลมห้างสนิทเพื่อเตรียมนำไปสู่ขั้นตอนการระบายสี 2) ขั้นตอนการวาดระบายสี มีดังนี้ การลงสีรองพื้นบนหน้ากาก ปล่อยให้แห้ง จึงวาดลวดลายที่คว่ำ ขอบตา มุมปาก และปากให้เป็นรูปยักษ์ ส่วนการลงสีพื้นหน้ายักษ์นั้นอาจใช้สีแดง สีเขียว สีขาว หรือสีอื่น ๆ ตามรสนิยม และความชอบของผู้วาด และ 3) ขั้นตอนตกแต่งด้วยเชือกร้อยหูหน้ากาก (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2565)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต่าได้สะท้อนถึงคุณค่าที่มีต่อชุมชน อำเภอ และจังหวัดในมิติความสัมพันธ์กับความเชื่อในพุทธศาสนา มิติการความคิดเชิงสร้างสรรค์ มิติสังคม และมิติการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน โดยทุกมิตินั้นจะสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ที่จะพร้อมจะนำข้อมูลไปสู่การสร้างเศรษฐกิจ การจัดการเครือข่ายสังคม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่อยู่ในอำเภอภูเรือให้คงอยู่ต่อไป

ผลกระทบของการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต่า

การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีผึ้งเต่าไม่เพียงช่วยรักษาเอกลักษณ์ท้องถิ่นให้คงอยู่ แต่ยังเสริมสร้างพลังทางสังคม เศรษฐกิจ และการเรียนรู้ด้วย Zhu (2004) Zhu, 2004 Chang & Lin (2015)

ช่วยวัยมีบทบาทร่วมชบวนแห่งนี้ เช่น การเป็นผู้พ้อน การถือถุงน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทองและผีbungเต้า การถือต้นดอกไม้ การหาบต้นผึ้ง และร่วมเดิน (ภาพที่ 2-3) นอกจากนี้ยังสืบทอดวิธีการทำผีbungเต้าสำหรับการจำหน่าย รวมถึงการพัฒนาบ้านโฮดากเป็นพื้นที่การเรียนรู้วัฒนธรรม มีการจัดตั้งกลุ่มโฮมสเตย์ให้กับนักท่องเที่ยวเข้ามาพักค้างแรม จัดกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การระบายสีผีbungเต้า การประดิษฐ์ถุงย่าแมงมุม การสวมเครื่องแต่งกายผีbungเต้า ส่วนโรงเรียนบ้านโฮดากได้นำองค์ความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าไปใช้จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อสร้างการตระหนักรู้ และรายได้ อย่างไม่ก็ติชุมชนได้จัดศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมประเพณีผีbungเต้าไว้ที่บ้านผู้นำชุมชนเนื่องจากเป็นบทบาทที่ต้องดำเนินการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ เน้นการเข้าถึงของนักเรียนนักศึกษาและนักท่องเที่ยวที่ต้องการเรียนรู้ร่วมกับชาวบ้าน และสัมผัสถึงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นได้สะดวก



ภาพที่ 2 (ซ้าย) ขบวนแห่ประเพณีสักการะพระพุทธรูป (ขวา) ชาวบ้านหาน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง



ภาพที่ 3 (ซ้าย-ขวา) ชาวบ้านที่เข้าร่วมขบวนแห่ถวายต้นผึ้งและสรงน้ำพระพุทธรูป

4. มิติด้านสังคม (Social Impact) จากการที่ชุมชนบ้านไฮตากมีประวัติการอยู่อาศัยที่บ้านโห่งมาก่อน เมื่อเกิดโรคระบาดจึงอพยพไปหาหลักแหล่งที่ตั้งใหม่ เมื่อมีการติดต่อให้เข้าร่วมงานสักการะพระพุทธรูปนาบวรพต จึงต้องการจะเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชน เนื่องจากเคยรู้จักกันและเป็นหนึ่งเดียวกันมาก่อน จึงทำให้มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ดังนั้นเมื่อถึงงานบุญที่วัดโพธิ์ชัย ได้ทำให้ชาวบ้านเข้าร่วมงานด้วยจิตศรัทธาเป็นอย่างยิ่ง เช่นเดียวกับการเข้าร่วมจัดการและเข้าร่วมขบวนแห่ตามแนวทางการจัดระบบโครงสร้างทางสังคมออกเป็นฝ่าย เพื่อให้การจัดงานเป็นระบบชัดเจน เช่น กลุ่มที่ปรึกษา กลุ่มผู้รับผิดชอบขบวนแห่ กลุ่มผู้รับผิดชอบการทำต้นดอกไม้ กลุ่มฟ้อนผีปู่ย่า กลุ่มรับผิดชอบดนตรีในขบวนแห่ กลุ่มลงทะเบียนและต้อนรับ นอกจากนี้ยังได้สร้างกฎระเบียบทางสังคมเกิดขึ้น เช่น การไม่ดื่มเหล้า หรือความตรงต่อเวลา ซึ่งส่งผลทำให้งานประเพณีมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย อันเป็นผลงานจากการได้ประชุมชนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิธีการทำให้ประเพณียิ่งใหญ่ และการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม ส่วนผลลัพธ์จากความเป็นเอกภาพทางสังคม คือมีความสามัคคี และความหวงแหนวัฒนธรรมได้ส่งให้มีความภาคภูมิใจร่วมกันของคนในชุมชน

อย่างไรก็ดีผลกระทบจากการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีปู่ย่าได้ทำให้ชุมชนได้ตระหนักรู้ถึงคุณค่าขององค์ความรู้ที่เกิดขึ้น และถูกนำไปใช้จัดทำยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนชุมชนและอำเภอภูเรือให้เป็นเมืองแห่งวัฒนธรรมประเพณีผีปู่ย่า เป้าหมายคือนักท่องเที่ยวได้อยู่ในพื้นที่อำเภอภูเรือได้ยาวนานขึ้น สอดคล้องกับเมธาวิ ศิริวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า ทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นผลผลิตของระบบสังคมจึงจำเป็นต้องบริหาร

จัดการให้เป็นระบบ รวมถึงการรวบรวมความรู้ดั้งเดิมและความรู้ใหม่มาเปรียบเทียบกัน เพื่อให้เห็นถึงการพัฒนา ส่วนปลายทางคือการนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับชุมชน สังคมและประเทศชาติ

อภิปรายผล

องค์ความรู้จากการค้นพบในกระบวนการจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต๋ามีประเด็นอภิปราย ดังนี้ บทบาทของผู้เข้าร่วมกระบวนการมีความรู้ฝังอยู่ในตัวเอง ถือว่าเป็นความรู้เฉพาะประเด็นที่สนใจ เมื่อนำมารวมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปัน จะทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย เพื่อนำไปสู่การประมวลองค์ความรู้ ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนการจัดการความรู้ ตั้งแต่ขั้นการบ่งชี้ความรู้ ขั้นการสร้างและแสวงหาความรู้ ขั้นการจัดเก็บความรู้และเข้าถึงความรู้ ขั้นการเรียนรู้ ดังผลสรุปองค์ความรู้ร่วมกันในที่ประชุมพบว่า วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต๋ามีในระยั้งแรกนั้นเป็นเพียงการประดิษฐ์ผลน้ำเต้าให้เป็นหน้ากาก เพื่อแก้ปัญหาผลผลิตทางการเกษตรกรรมเท่านั้น ส่วนองค์ความรู้การทำหน้ากากผีบั้งเต๋านั้น ผู้ทำต้องมีทักษะการเตรียมวัสดุและการทำหน้ากากผีบั้งเต๋าคือเป็นขั้นตอน ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ (2565) กล่าวว่า ความรู้จะถูกหลอมรวมให้เป็นเอกภาพ และพร้อมนำไปใช้สื่อความหมายการท่องเที่ยวและออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่ง ยุทธกาน ดิสกุล (2567) และ ก้องสกล กวินรวีกุล (2560) กล่าวว่า การสร้างประเพณีประดิษฐ์ย้อมทำให้ความเป็นชาตินิยมตามกระแสการบริโภค ทำให้วัฒนธรรมประเพณีกลายเป็นสินค้า ดังนั้นการประดิษฐ์วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต๋าคงมีนัยเชิงความหมายในสายตาของนักท่องเที่ยวที่ต้องการเข้าถึงประสบการณ์ในพื้นที่ และพร้อมจะกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ ส่วนประเด็นองค์ความรู้จากการจัดขบวนแห่ประเพณีสักการะพระพุทธรูปวชิรพัฒน์นั้นได้ถูกภาครัฐ และเอกชน ได้แก่ อำเภอกุเรื่อ องค์การบริหารส่วนตำบลลาดค่าง กลุ่มจัดการท่องเที่ยว และชุมชนบ้านไฮตากได้ร่วมประชุมทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดงาน กำหนดการ และการเป็นผู้ร่วมขบวนแห่ที่ถูกจัดวางตำแหน่งไว้อย่างเป็นระบบ เช่น ผู้ถือป้าย ผู้พ้อง ผู้หอบต้นดอกไม้ ผู้ถือต้นผึ้ง ซึ่งความน่าสนใจอยู่ผู้เข้าร่วมขบวนแห่สวมเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน จึงเป็นโครงสร้างทางสังคมที่มุ่งเน้นผลลัพธ์เชิงประสิทธิภาพ จึงทำให้เห็นว่า ประเพณีประดิษฐ์เป็นการจำลองภาพประเพณีใหม่ที่ยิ่งใหญ่มากกว่าเดิม ด้วยแบบแผนเชิงกลยุทธ์ที่ก้าวหน้าของชุมชน แนวคิดนี้ ถนอม บุญประจง และคณะ (2562) กล่าวว่า ประเพณีประดิษฐ์เป็นวิธีการประยุกต์ให้ยอมรับ เห็นคุณค่าความหมายใหม่ และการผลิตซ้ำที่มีมาตรฐาน ซึ่งปฐม หงษ์สุวรรณ (2560) และ ยุทธกาน ดิสกุล (2553) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ใหม่ย่อมสร้างการรับรู้ได้ว่าสิ่งนั้นมีมาตั้งแต่โบราณ ดังนั้นบ้านไฮตากจึงประดิษฐ์วัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต๋าคืนเพื่อสร้างความหมายใหม่ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

แม้ว่าการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมจะเป็นกระบวนการสร้างคุณค่าที่พร้อมจะถ่ายทอดให้กับคนรุ่นหลังก็ตาม แต่การสืบทอดนั้นต้องตอบสนองต่อวิถีการดำเนินชีวิตและเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ พร้อมกับการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ด้วย (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2557) ดังนั้น การประดิษฐ์วัฒนธรรมประเพณีขึ้นมาใหม่จึงเป็นการสื่อสารถึงการเคยมีอยู่ของวัฒนธรรม (ยุทธกาน ดิสกุล, 2567) โดยที่การประดิษฐ์นั้นต้องรักษาความดั้งเดิมให้คงอยู่ (ถนอม บุญประจง และคณะ, 2562) ดังเช่นงานประเพณีสักการะพระพุทธรูปวชิรพัฒน์ได้ถูกจัดการให้มีระบบ และมีรูปแบบการจัดงานที่มีนัยซ้อนทับกันบนพื้นที่ดั้งเดิมมากขึ้น ศิราพร ณ ถลาง (2559) เรียกสิ่งนี้ว่า คติชนสร้างสรรค์ที่มีนัยถึง การประยุกต์ประเพณีให้มีเอกลักษณ์เฉพาะแปลกใหม่จนมีมูลค่าสูงขึ้น ดังนั้นการจัดการวัฒนธรรมประเพณีผีบั้งเต๋าคงให้มีระบบย้อนสะท้อนถึงความสามัคคีและคติชนสร้างสรรค์ได้ ส่วนกระบวนการจัดการความรู้วัฒนธรรมนั้นพบว่า มี 5 ขั้นตอนที่ถูกดำเนินการด้วยวิธีการล้อมวงพูดคุยกันความแน่นแฟ้นทางความรู้สึกจึงเกิดขึ้น สอดคล้องกับ Intezari et al. (2017) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการความรู้ที่ให้ความรู้สึกที่ดี มีบรรยากาศที่ดี การยอมรับฟัง การให้คุณค่าจากการแบ่งปันความรู้ ย่อมทำให้ความรู้ที่ฝังลึกถูกแบ่งปันและสะท้อนออกมา จึงเป็นประโยชน์ต่อการสร้างมุมมองใหม่ ส่วน

Albescu et al. (2009) กล่าวว่า การถอดบทเรียนทุกขั้นตอนจะทำให้มีการต่อเติมข้อมูลจากข้อเท็จจริงและความรู้สึกอย่างมีความหมาย และมีความภาคภูมิใจ สอดคล้องกับ ลักษณะ เกยูราพันธ์ (2561) และดวงรักษ์ จันแดง (2564) ที่กล่าวว่า ข้อมูลที่ฝังลึกในตัวผู้เข้าร่วมจัดการความรู้จะถูกคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์จนได้องค์ความรู้ที่สมบูรณ์และนำไปใช้งานได้จริง ดังเช่น การนำข้อมูลไปส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในพื้นที่พิธีกรรม และความเชื่อ สอดคล้องกับ ก้องสกล กวินรวีกุล (2560) ที่กล่าวว่า นักท่องเที่ยวต้องการมีประสบการณ์สัมผัสกับความเชื่อเฉพาะ จึงทำให้คนในชุมชนมีอำนาจจัดการข้อมูลได้ทุกมิติ

สรุป

การจัดการความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีปู่เต้า บ้านไฮตาก อำเภอภูเรือ จังหวัดเลยนั้นเป็นกระบวนการถอดบทเรียนเพื่อให้ได้องค์ความรู้สำหรับใช้ประโยชน์กับภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนโดยเฉพาะการนำข้อมูลไปเผยแพร่และสื่อสารความหมายการท่องเที่ยว ความสำคัญของกระบวนการจัดการความรู้คือ การเปิดพื้นที่สาธารณะ และการเปิดโอกาสให้บุคคลมาร่วมแบ่งปันความรู้ด้วยรูปแบบสุนทรียสนทนา ส่วนประเด็นขั้นตอนการจัดการความรู้จะขึ้นอยู่กับความต้องการข้อมูล เวลา ความอึดตัวของข้อมูล สำหรับองค์ความรู้ใหม่ที่รับรู้ร่วมกัน คือ วัฒนธรรมประเพณีผีปู่เต้าที่ผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมโดยใช้น้ำเต้าสร้างสรรค์เป็นผีปู่เต้า ส่วนการประดิษฐ์ขบวนแห่สักการะพระพุทธรูปนาบรพตนั้นได้ถูกจัดการขึ้นตามโครงสร้างทางสังคมที่มีลักษณะผู้นำและผู้ตาม จึงทำให้ขบวนแห่มีระบบ เช่น กลุ่มผู้ถือป้ายงาน กลุ่มผู้ฟ้อน กลุ่มผู้ถือต้นผึ้ง กลุ่มผู้หามต้นดอกไม้ กลุ่มผู้ถือธง และกลุ่มผู้ร่วมขบวนแห่ โดยใช้รถแห่มาเปิดเพลงผีปู่เต้าสร้างบรรยากาศความสนุกสนานตามแบบงานบุญสงกรานต์ของภาคอีสาน และความเป็นงานเทศกาลเฉลิมฉลอง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการนำไปใช้

อำเภอภูเรือ เทศบาล องค์การบริหารส่วนตำบล สถาบันการศึกษาสามารถนำองค์ความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีปู่เต้าไปใช้กำหนดนโยบายขององค์กรที่ครอบคลุมหลายมิติดังนี้ มิติแรก คือ การมุ่งเน้นการอนุรักษ์ด้วยการรวบรวมองค์ความรู้ในมิติความเชื่อ ความศรัทธา ประวัติศาสตร์ อาหาร เครื่องแต่งกาย ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม โดยส่งเสริมให้จัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ การจัดทำสื่อดิจิทัล และการพัฒนาฐานข้อมูลออนไลน์ ส่วนมิติที่สอง คือ การบูรณาการองค์ความรู้วัฒนธรรมประเพณีผีปู่เต้าเข้าสู่ระบบการศึกษา ด้วยการบรรจุเนื้อหาในหลักสูตรท้องถิ่น มิติที่สาม การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากองค์ความรู้ผีปู่เต้า ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การจัดงานเทศกาล การพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม และการกำหนดเส้นทางท่องเที่ยว มิติที่สี่ การถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อสืบสานวัฒนธรรม และสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชน โดยเปิดโอกาสให้คนทุกช่วงได้ร่วมมือปฏิสัมพันธ์ เช่น การจัดค่ายวัฒนธรรม หรือกิจกรรมคนสามวัย เล่าเรื่องวัฒนธรรมประเพณีผีปู่เต้า มิติที่ห้า การนำเทคโนโลยีมาใช้เผยแพร่ และต่อยอดองค์ความรู้ใหม่ เช่น การสร้างเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง และมิติที่หก การคุ้มครองและการเคารพบริบททางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชน โดยกำหนดแนวทางการใช้ประโยชน์ที่เหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2557). มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.
- ก้องสกล กวินรวีกุล. (2560). มานุษยวิทยาการท่องเที่ยว: กรอบแนวคิดและคุณูปการทางทฤษฎี. วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, 36(2), 1-26.

- ดวงรักษ์ จันแดง. (2564). การจัดการความรู้รศกรภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีผ้าขึ้นน้ำอ่ำ จังหวัดอุดรดิตรดิ. FOYER: The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education, 4(1), 50-86
- ถนอม บุญประจง ฉลอง พันธจันทร และธีระพงษ์ มีไธสง. (2562). ความทรงจำพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์กับประเพณีประดิษฐ์ของชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศาสนาในเขตพื้นที่อำเภอบ้านใหม่ไชยพจน์ จังหวัดบุรีรัมย์ กรณีศึกษา: ปรางค์กุสวณแแต่ง และกุฎย. วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 9(3), 69-95.
- ไทยโรจน์ พวงมณี คชสีห์ เจริญสุข และสุภาวดี สำราญ. (2565). อัตรลักษณะและสุนทรียภาพของหน้าากาผีบั้งเต้าที่ส่งผลต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวบ้านไฮตาก อำเภอกุเรื่อ จังหวัดเลย. มังรายสาร, 10(2), 67-81.
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2560). แนวคิดมานุษยวิทยากับการศึกษาความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 25(47), 173-197.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. (2560). ประเพณีประดิษฐ์ในชุมชนอีสานลุ่มน้ำโขง. ขอนแก่น: คลังนนวนวิทยา.
- พระครูปลัดสุวัฒนพุทธิคุณ (สุเทพ ดีเยี่ยม). (2565). การจัดการความรู้บนฐานทุนชุมชนในการยกระดับคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น. วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 11(1), 214-230.
- ภริมา วินิธาสถิตกุล และพระมหาจิรฉันท จิรเมธี (โลวะลุน). (2558). คติชนวิทยา: ความเชื่อกับสังคมไทย. วารสารจิตวิทยาพุทธศาสตร์ประยุกต์เพื่อสังคม, 1(1), 31-44.
- เมธาวี ศิริวงศ์. (2556). ประเพณีประดิษฐ์กับการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม กรณีศึกษางานเทศกาลประเพณีแซนโฎนตา อำเภอกุซันธุ์ จังหวัดศรีสะเกษ. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขากาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุทธกาน ดิสกุล. (2567). กาโยหาอดีตสู่ประเพณีประดิษฐ์ในพื้นที่การท่องเที่ยวในสังคมไทย. วารสารวิชาการสังคมมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 14(1), 30-49.
- ลักขณา เกยุราพันธ์. (2561). รูปแบบกาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นกรณีศึกษา: อำเภopakพลี จังหวัดนครนายก. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 13(2), 75-85.
- ศิริพร ณ ถลา. (2559). คติชนสร้างสรรค์: บทสังเคราะห์และทฤษฎี. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสรินธร (องคการมหาชน).
- สมบัติ นามบุรี และธิดาดี หมั่นมี. (2564). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการอนุรักษ์ฟื้นฟูประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดชัยภูมิ. วารสารกาบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(6), 125-136.
- สุทธินันท์ ศรีอ่อน. (2565). จินตนาการหน้าากาผีในวัฒนธรรมพุทธสองฝั่งโขง. วารสารวิจิตรวรรณสาร, 6(3), 87-104.
- สุพัตรยา ยอดสุรางค์. (2562). แนวคิดว่าด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชุมชน. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 14(1), 122-132.
- Albescu, F., Pugna, B. I., & Paraschiv, M. D. (2009). Cross-cultural knowledge management. Informatica Economica, 13(4), 39-50.
- Chang, C. L. H. & Lin, T. C. (2015). The role of organizational culture in the knowledge management process. Journal of Knowledge Management, 19(3), 433-455.
- Intezari, A., Taskin, N., & Pauleen, J. D. (2017). Looking beyond knowledge sharing: an integrative approach to knowledge management culture. Journal of Knowledge Management, 21(2), 492-515

Zhu, Z. (2004). Knowledge management: towards a universal concept or cross-cultural contexts?. *Knowledge Management Research & Practice*, 2(2), 67-79.