

วรรณกรรมกับการท่องเที่ยว: เศรษฐกิจ (การท่องเที่ยว) สร้างสรรค์จากฐานรากวัฒนธรรม

Literature and Tourism: From Cultural Capital to Creative Tourism and Creative Economy

สุภัทรา บุญปัญญาโรจน์¹

Supatra Boonpanyarote

บทคัดย่อ

วรรณกรรมถือเป็นส่วนที่สำคัญในการแสดงออกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติและวรรณกรรมมักจะถูกนำไปดัดแปลงเป็นศิลปะด้านอื่น ๆ เพราะวรรณกรรมเป็นตัวแทนของความรู้สึกนึกคิดของผู้คนและสะท้อนสภาพสังคมวัฒนธรรมมาทุกยุคทุกสมัย ปัจจุบันยุทธศาสตร์ทางวัฒนธรรม (Soft Power) ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบหนึ่งของขีดความสามารถของแต่ละประเทศและยังถือเป็นแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจยุคใหม่ที่เรียกว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจที่ถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาประเทศของหลาย ๆ ประเทศ สำหรับประเทศไทยนั้นได้รับการจัดอันดับเป็นประเทศที่มีขีดความสามารถทางวัฒนธรรมเป็นอันดับต้นๆ ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้นการดัดแปลงใช้ทรัพยากรทางวรรณกรรมของประเทศไทยผ่านวิธีการของการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourism) จึงถือเป็นวิธีการหนึ่งในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยดัดแปลงวรรณกรรมที่มีความโดดเด่นเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวผ่านการเชื่อมโยงตลอดจนวิเคราะห์ห่อหุ้มพลังทางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งทอดถึงกันในลักษณะของสหวิทยาการแล้วดัดแปลงเป็นการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ตามบริบทปัจจุบัน โดยสามารถดำรงเนื้อหาสำคัญหรือสื่อความหมายถึงความโดดเด่นของวรรณกรรมนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

คำสำคัญ : ยุทธศาสตร์ทางวัฒนธรรม, เศรษฐกิจสร้างสรรค์, วรรณกรรม, การท่องเที่ยวสร้างสรรค์

Abstract

Literature is an integral part of the cultural expression of humanity and literature is often converted into other aspects of art expression because it represents people's thoughts and reflections of society and culture throughout past to present. Nowadays, cultural strategy (Soft Power) is part of the capabilities of each country and is still considered as a way to promote a new economy called the Creative Economy, which it is an economic development concept that has been used as one of the main development strategies of many countries. Thailand is ranked as early of the countries with the highest

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาคติชนวิทยา ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Assistant Professor Dr., Folklore Section, Department of Thai and Eastern Language, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University,

E-mail: paper_poo@hotmail.com

*Manuscript received January 14, 2020; revised February 20, 2020 and accepted March 18, 2020

cultural competency of Southeast Asia, therefore, the adaptation of the use of Thailand's literary resources through the methods of creative tourism as a one of many methods to promote the creative economy of Thailand by adapt outstanding literature with social, cultural and interdisciplinary influences to create a tourist experience and converted to be a creative tourism in the current context which could be maintain important message or interpret the concept of the outstandingness literature interestingly.

Keywords : Soft Power, Creative Economy, Literature, Creative Tourism

บทนำ

วัฒนธรรมไม่ว่าด้านใดก็ตามนับเป็นสิ่งที่มีคุณค่าด้านต่าง ๆ มาตลอดทุกยุคทุกสมัย ปัจจุบันนี้ ในมุมมองของนักเศรษฐศาสตร์ วัฒนธรรมนั้นคือหนึ่งใน “ทุน” ที่สังคมนั้นมี เพราะการขายสินค้าหรือบริการนั้นไม่เพียงแต่ขายตัวสินค้าหรือบริการอันเป็นคุณค่าพื้นฐานของสินค้านั้นๆ เพียงอย่างเดียวแต่ ผู้บริโภคกลับต้องการความหมายที่เพิ่มเติมขึ้น เช่น นอกจากคุณค่าพื้นฐานของสินค้านั้นๆ ผู้บริโภค ชื้อสินค้านั้นเพราะทำให้ตัวเองได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้มีรสนิยม หรือบริโภคสินค้านั้นเพราะสินค้านั้นๆ ส่งเสริมทัศนคติบางอย่างของผู้บริโภค อาทิ ส่งเสริมค่านิยมอนุรักษ์ธรรมชาติ ค่านิยมทางด้านส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ค่านิยมอิสระเสรีในการใช้ชีวิต ค่านิยมส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศ ค่านิยมทางด้านมนุษยธรรม เป็นต้น พฤติกรรมของผู้บริโภคดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจที่ถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาประเทศของหลาย ๆ ประเทศชั้นนำของโลก ไม่ว่าจะเป็นสหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ รวมถึงประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างมาเลเซีย อินโดนีเซีย และประเทศไทยด้วย

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ทางวัฒนธรรม (Soft Power) คือ การใช้อำนาจทางวัฒนธรรม ประเพณี (เช่น อาหาร ดนตรี ศิลปะ การแสดง ภาษา วิถีชีวิต ความงาม เรื่องจุกจิกในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงเรื่องใหญ่ ๆ เช่น ค่านิยม วิถีคิด อุดมการณ์ทางสังคม) ในการทำสงครามเชิงจิตวิทยา กับเพื่อนบ้านเป็นการทดแทนการแข่งขันเศรษฐกิจยุคเก่าที่ใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิทยาการหรือ การแทรกแซงทางการทูต การเมืองโดยเปลี่ยนเป็นการใช้อำนาจทางวัฒนธรรม (ฮาม เชื้อสถาปนิก, 2561) ซึ่งหากพิจารณาผลการจัดอันดับประเทศที่ใช้ Soft Power (อำนาจทางด้านวัฒนธรรม) ได้ดีที่สุดในโลก 30 ประเทศ โดยประเทศที่ได้รับการจัดอันดับไว้ในระดับแถวหน้าคือประเทศในแถบยุโรป เช่น ฝรั่งเศส สหราชอาณาจักร เยอรมนี สวีเดน สหรัฐอเมริกา ที่มีประวัติการใช้นโยบาย Soft Power ได้เป็นอย่างดีมาโดยตลอด สำหรับประเทศในเอเชีย อันดับแรกคือ ญี่ปุ่น อันดับสองคือเกาหลีใต้ อันดับสามคือสิงคโปร์ อันดับสี่คือจีน อันดับห้าคือไต้หวันและอันดับหกคือไทย ซึ่งประเทศไทยจัดเป็นประเทศที่ใช้อำนาจทางวัฒนธรรมได้ดีเป็นอันดับหกของเอเชียติดต่อกันสองปี (2561-2562) ทำให้เมื่อพิจารณาจากมิติของขีด

ความสามารถด้านวัฒนธรรม สิงคโปร์และไทยถือว่าอยู่ในระดับต้น ๆ ของประเทศในกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ปรีชภัคดี ทีคาสุข, 2562)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์จากฐานรากวัฒนธรรม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้ถูกพูดถึงครั้งแรกในหนังสือของจอห์น ฮาวกินส์ (John Howkins) ที่มีชื่อว่า The Creative Economy: How People Make Money from Ideas ซึ่งจัดพิมพ์ขึ้นในปี พ.ศ.2544 เพื่อเผยแพร่แนวคิดเกี่ยวกับระบบเศรษฐกิจใหม่ ซึ่งจะเข้ามาแทนที่ระบบเศรษฐกิจที่เน้นการผลิต (Manufacturing) และใช้ทรัพยากรอันประกอบด้วยแรงงานและทุนรูปแบบเก่าในที่สุด ดังนั้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ ของปัจเจกบุคคล ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และมีความหมายครอบคลุมทุกกิจกรรมในระบบเศรษฐกิจ (พัฒนา มิตรภักดี, 2561) ดังนั้น “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” คือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ทางสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ สำหรับสังคมไทยแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับการระบุไว้ตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 8 จนถึงฉบับปัจจุบัน (ฉบับที่ 12, พ.ศ.2560-2564) โดยมีการดำเนินการผลักดันเรื่องการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าการผลิตสินค้าและบริการให้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมตามย่อหน้าข้างต้น อย่างน้อยที่สุดต้องมีพื้นฐานจากการใช้องค์ความรู้ซึ่งหากจะตัดแปลงใช้ความรู้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มจำเป็นต้องทำให้ความรู้เหล่านั้นมีการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ ดังนั้นนับตั้งแต่ปี 2548 กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมได้ดำเนินการจัดเก็บข้อมูล และจัดทำฐานข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเป็น 7 สาขา (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, กระทรวงวัฒนธรรม, 2562) คือ (1) ภาษา ภาษาถิ่น และภาษาชาติพันธุ์ (2) วรรณกรรมพื้นบ้าน (3) ศิลปะการแสดง (4) แนวปฏิบัติทางสังคม (5) งานช่างฝีมือดั้งเดิม ภูมิปัญญา ทักษะฝีมือช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน (6) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล องค์ความรู้ วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติ และการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ และ(7) กีฬามรดกภูมิปัญญาไทย และตั้งแต่ปี 2552-2562 กรมส่งเสริมวัฒนธรรมมีการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติจำนวน 354 รายการ (ไทยโพสต์ออนไลน์, 8 กรกฎาคม 2562) จากฐานข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมทั้ง 7 ประการดังกล่าว นับเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญเพื่อตัดแปลงใช้เพื่อการท่องเที่ยวได้ทั้งสิ้น

ปี พ.ศ.2506 มีการประชุมของสหประชาชาติว่าด้วยเรื่องของ “การเดินทางและการท่องเที่ยวระหว่างประเทศ” ที่กรุงโรม ประเทศอิตาลี ยอมรับคำจำกัดความของการท่องเที่ยวจากนักวิชาการองค์การ

การท่องเที่ยวระหว่างประเทศ (IUOTO: The International Union of Official Travel organizations ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นองค์การท่องเที่ยวโลก World Tourism Organization, WTO เมื่อพ.ศ.2513) ว่า การเดินทางที่จัดเป็นการท่องเที่ยวต้องมีลักษณะดังนี้ (Leonard & Carson, 1997, p.1) คือ (1) เป็นการเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว (2) เป็นการเดินทางด้วยความสมัครใจ และ (3) เป็นการเดินทางด้วยวัตถุประสงค์ใด ๆ ก็ตามที่มีไว้เพื่อการประกอบอาชีพและการหารายได้

ในปี พ.ศ.2537 องค์การท่องเที่ยวโลก ได้เพิ่มเติมปรับปรุงนิยามของการท่องเที่ยวที่ได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการสถิติแห่งองค์การสหประชาชาติ ใน 2 ประเด็น (Leonard and Carson, 1997, p.36) ได้แก่ (1) การท่องเที่ยว ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้เดินทางไปยังสถานที่อื่นใดที่มีไว้ที่พักอาศัยปกติและการพักผ่อน สถานที่นั้น ไม่มากไปกว่าหนึ่งปีอย่างต่อเนื่อง และ (2) การท่องเที่ยวหมายถึงกิจกรรมทุกอย่างของผู้มาเยือนทั้งที่เป็นนักท่องเที่ยว (ค้างคืน) และผู้มาเยือนแบบวันเดียว ขณะที่ยุทธวรรณ มาตกุล (2558, หน้า 13) สรุปความหมายของการท่องเที่ยวได้อย่างชัดเจนว่า หมายถึง การเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังสถานที่ต่าง ๆ เป็นการชั่วคราวด้วยความสมัครใจและพึงพอใจของผู้เดินทาง เช่น การเดินทางเพื่อการพักผ่อนการเดินทาง การเดินทางเพื่อแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การเดินทางเพื่อการศึกษา การเดินทางเพื่อเยี่ยมญาติพี่น้องหรือเพื่อน เป็นต้น ไม่ใช่การเดินทางเพื่อการประกอบอาชีพหรือหารายได้ ส่วนประเภทของการท่องเที่ยวนี้สามารถแบ่งเป็นรูปแบบกว้าง ๆ 8 ประเภท ตามที่ มโนพัศ อัมพาสล (2560) แบ่งไว้คือ (1) การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ (Nature Based Tourism) (2) การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism) (3) การท่องเที่ยวเชิงศาสนา (Meditation Tourism) (4) การท่องเที่ยวแบบไม่เร่งรีบ (Slow Tourism) เป็นการท่องเที่ยวแบบเน้นช้าให้ความสำคัญกับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน (5) การท่องเที่ยวเพื่อฟื้นฟูสุขภาพ (Health Tourism) (6) การท่องเที่ยวแบบบำเพ็ญประโยชน์ (Voluntourism) (7) การเดินทางตามรอยภาพยนตร์ ละครหรือเพลงที่กำลังได้รับความนิยม และ (8) การท่องเที่ยวในพื้นที่แห่งความสลดหดหู่

การท่องเที่ยวสร้างสรรค์...พื้นฐานของการท่องเที่ยวจากวรรณกรรม

วรรณกรรม (literature) ถือเป็นผลผลิตจากการคิดและจินตนาการของมนุษย์ที่แสดงออกมาเป็นงานเขียนหรือคำบอกเล่า บันทึก ขับร้อง หรือสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่าง ๆ โดยทั่วไปแล้วสามารถแบ่งวรรณกรรมเป็น 2 ประเภท คือ วรรณกรรมลายลักษณ์ คือวรรณกรรมที่บันทึกเป็นตัวหนังสือ และวรรณกรรมมุขปาฐะ อันได้แก่วรรณกรรมที่เล่าด้วยปาก ไม่ได้จดบันทึก ด้วยเหตุนี้ วรรณกรรมจึงมีความหมายครอบคลุมกว้างถึงประวัติ นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า เรื่องขำขัน เรื่องสั้น นวนิยาย บทเพลง คำคม เป็นต้น (ฉัตรชัย สุกระกาญจน์, 2525, หน้า 25) ซึ่งหากพิจารณาการให้ความหมายของวรรณกรรมในแต่ละยุคสมัยก็แตกต่างกันไป เช่น ในครึ่งหลังศตวรรษที่ 15 การให้ความหมายของวรรณกรรมนั้นว่าหมายถึงความหมายของตัวอักษร (Aguilar e Silva, 2011, p. 3) ในขณะที่ศตวรรษที่ 18 ความหมายของวรรณกรรมมีขอบเขตที่กว้างขวางออกไปว่าวรรณกรรมเป็นสื่อที่แสดงออกถึงความรู้สึกของผู้คน (Abrams, 1989, p. 3)

ส่วนวรรณกรรมในยุคศตวรรษที่ 21 อันเป็นยุคปัจจุบันนี้วรรณกรรมมักจะนำไปยึดโยงกับวาทกรรม (discourse) ในรูปแบบต่างๆ อันเป็นเรื่องของการประกอบสร้างทางประวัติศาสตร์สังคมและแง่มุมต่าง ๆ ของผู้คน (Baleiro, 2011, p. 87) ในแง่มุมนี้วรรณกรรมมุ่งเน้นเกิดการปะทะสังสรรค์กับผู้อ่านและสภาพแวดล้อมด้านต่าง ๆ เพื่อดึงเอาประสบการณ์ร่วมในตัวผู้อ่านมาใช้ประโยชน์ ทั้งนี้ผู้อ่านวรรณกรรมไม่เพียงแต่เป็นผู้รับสารแต่ยังสามารถกำหนดสารหรือเป็นผู้ร่วมเขียนสารจากวรรณกรรมขึ้นมาอีกครั้งซึ่งย่อมส่งผลต่อการนำเสนอแง่มุมใหม่ ๆ อันเกิดจากผู้อ่านวรรณกรรม งานวรรณกรรม กับพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมนั้น ดังนั้นสถานที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมตลอดจนเนื้อหาต่าง ๆ ที่น่าสนใจย่อมเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวหรือผู้อ่านวรรณกรรมหยิบเอาวรรณกรรมนั้นขึ้นมาอ่านอีกครั้งหนึ่งหรือเดินทางไปเยี่ยมชมพื้นที่ในวรรณกรรมซึ่งย่อมส่งผลให้วรรณกรรมเรื่องนั้น สถานที่ในวรรณกรรมตลอดจนตัวผู้อ่านเต็มเต็มให้งานวรรณกรรมนั้นทำหน้าที่ได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การท่องเที่ยวจากวรรณกรรมปรากฏหลักฐานนับตั้งแต่ในยุคกรีก จากงานเขียนของ เฮโรโดตัส (Herodotus, 480-430 B.C) นักประวัติศาสตร์วัฒนธรรมที่มีความรู้ความสามารถ ทั้งวัฒนธรรม วรรณคดี การเมือง จากการที่เฮโรโดตัส เข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อต้านการปกครองรัฐบาลที่กดขี่ข่มเหงประชาชน เขาจึงถูกเนรเทศออกนอกประเทศ จากเหตุนี้เองเขาจึงได้เดินทางไปยังที่ต่าง ๆ มากมาย เช่น ฟินีเชีย อียิปต์ เกาซีซีลี อิตาลี กรีก ฯลฯ การเดินทางดังกล่าวทำให้เขาได้รับรู้ถึงวิถีชีวิตของผู้คนกลุ่มต่างๆ จากสถานที่ที่เข้าไปสัมผัสด้วยตนเอง และได้รวบรวมเขียนเป็นหนังสือชื่อ *Historia* (แปลว่าการค้นคว้าวิจัย) หนังสือดังกล่าวใช้ข้อมูลจากทุกสิ่งเช่นบันทึกของนักบวช การบอกเล่าของคนทั่วไป การสังเกต ฯลฯ เฮโรโดตัสเขียน *Historia* โดยพรรณนาและอธิบายความ รวมทั้งการแทรกเรื่องราวทางภูมิศาสตร์ ประเพณี ความเป็นอยู่ และลักษณะของประชาชนผู้อาศัยในดินแดนต่าง ๆ ลงในหนังสือของเขาด้วย (วาทิน ศานต์ สันติ, 2563) การรับรู้ถึงความแปลกใหม่ ความเก่าแก่หรือแม้แต่สิ่งที่จินตนาการไปไม่ถึงย่อมมีเสน่ห์สำหรับผู้ที่ได้อ่านงานลักษณะนี้ของเฮโรโดตัส ในประเด็นนี้เองที่ผู้เขียนบทความเห็นว่าภาวะโหยหาอดีต (Nostalgia) ของผู้อ่าน รวมทั้งภาวะแปลกใหม่และภาวะเหนือจริงของเนื้อหาในวรรณกรรมย่อมกระตุ้นให้ผู้อ่านอยากรับรู้รสของวรรณกรรมนั้นๆ และสามารถกระตุ้นจินตนาการต่าง ๆ ของผู้อ่านสามารถนำพาผู้อ่านเข้าสู่โลกแห่งการหลีกหนีจากสภาพที่จำเจน่าเบื่อหน่าย อันคล้ายกับคุณสมบัติข้อหนึ่งของการท่องเที่ยวนั้นคือการสร้างประสบการณ์ร่วมนั่นเอง

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้มีการกล่าวถึงการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ซึ่งนับเป็นกระแสที่สืบเนื่องมาจากการประกาศเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโก โดยในปี พ.ศ.2547 องค์การยูเนสโกเสนอโครงการ “เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์” (The Creative Cities Network) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ที่จะนำไปสู่รูปแบบใหม่ของความร่วมมือในระดับนานาชาติ ในภาคประชาชน เอกชน สาธารณะ และประชาคม เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโก มีทั้งหมด 7 กลุ่ม ซึ่งเมืองหนึ่งเมืองใดที่จะเข้าร่วมเป็นเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ภายใต้การประกาศรับรองโดยยูเนสโกจะต้องเลือกเสนอตนเองได้เพียงประเภทเดียวเท่านั้นจากกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้ (1) วรรณกรรม (Literature) (2) งาน

หัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk art) (3) งานออกแบบ (Design) (4) ดนตรี (Music) (5) อาหาร (Gastronomy) (6) ภาพยนตร์ (Cinema) และ (7) สื่อศิลปะ (Media Arts)

นอกจากจะมีเป้าหมายที่จะสนับสนุนความร่วมมือระหว่างท้องถิ่นเพื่อสร้างสันติภาพและความยั่งยืนของชุมชนในระดับนานาชาติด้วยการเชื่อมโยงเมืองต่างๆ เข้าด้วยกันแล้ว องค์การยูเนสโกได้กล่าวถึงความเป็นไปได้ในการสร้างการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ (Creating New Tourism Opportunities) ที่เรียกว่าการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ที่องค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ว่าเป็นการท่องเที่ยวที่จัดให้เกิดกิจกรรมต่างๆ โดยเน้นการเรียนรู้ การศึกษาจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ตลอดจนการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับชุมชน ผ่านประสบการณ์อันเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมทั้งในส่วนที่จับต้องได้ (Tangible Cultural) และที่เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Intangible Cultural) (อ้างถึงใน องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2557)

วรรณกรรมกับการดัดแปลงเพื่อการท่องเที่ยว

เมื่อทราบถึงนิยามของวรรณกรรม การท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ข้างต้น คำถามต่อมาคือเมื่อความหมายของวรรณกรรมนั้นกว้างขวางมากแล้ววรรณกรรมประเภทไหนหรือวรรณกรรมชนิดใดจะถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว แน่นอนว่าวรรณกรรมที่โดดเด่นในพื้นที่นั้นหรือวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องเป็นวรรณคดีที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมักจะถูกนำมาดัดแปลงเพื่อการท่องเที่ยว ดังเช่นแนวคิดการใช้วรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยว (literary tourism) ของ Mike Robinson and Hans Christian Andersen (อ้างถึงในอมรรัตน์ เปี่ยมคนตรี และสุภกรณ์ ดิษฐพันธ์, 2558) คือ การใช้ข้อมูลของกวีหรือนักประพันธ์ สถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความเป็นของแท้และดั้งเดิม ตัวละครหรือตัวเอกของเรื่องซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเป็นทรัพยากรเพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งหากพิจารณาสังคมไทยซึ่งเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ดังนั้นในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละชุมชนในสังคมไทยล้วนมีเรื่องเล่านิทาน ตำนาน รวมทั้งประวัติศาสตร์ของชุมชนที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มคนในพื้นที่เช่นกัน

สำหรับสังคมไทย วรรณกรรมที่นับว่าโดดเด่นนั้นมีอยู่สองประเภทคือ วรรณกรรมสำคัญของชาติ อันได้แก่วรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องให้เป็นวรรณคดีของชาติ อีกประเภทหนึ่งคือวรรณกรรมของชาวบ้านหรือวรรณกรรมพื้นบ้านที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของวรรณกรรมพื้นบ้านว่าเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ เป็นสมบัติอันล้ำค่าที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ สัมผัสและสืบทอดมาถึงลูกหลาน รุ่นต่อรุ่น โดยวรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมทั้งวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งประเภทของวรรณกรรมพื้นบ้าน อาทิ นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์บอกเล่า บทสวดหรือบทกล่าวนิพนธ์กรรม บทร้องพื้นบ้าน ลำานวน ปริศนาคำทาย คำรา (ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

เหล่านี้ก็นับเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญเพื่อตัดแปลงใช้ในการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามการตัดแปลงทรัพยากรวรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยวต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการท่องเที่ยวอันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน ดังนั้นคำพิงเพียงแค่นี้อาจของวรรณกรรมอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ จำเป็นต้องใช้วิธีการทางด้านการตลาดและการสื่อสารเพื่อเหมาะสมกับผู้คนยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำความเข้าใจองค์ประกอบของเรื่องเล่าคือ โครงเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง ตัวละคร ฉาก และแนวคิด (อิราวดี ไตลังคะ, 2543) และนำเอาหลักการของศิลปะการเล่าเรื่องราว (storytelling) ที่ต้องเข้าใจเรื่อง เข้าใจวิธีการสื่อสารและเข้าใจกลุ่มเป้าหมายมาดัดแปลงใช้ประโยชน์

แนวโน้มวรรณกรรมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แนวโน้มวรรณกรรมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอนาคตคือการสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวโดยดัดแปลงมาจากวรรณกรรมที่มีความโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ฉาก แนวคิดและอนุภาค (ส่วนที่ปรากฏอย่างสม่ำเสมอในวรรณกรรม) ของวรรณกรรม นอกจากนี้วรรณกรรมที่นำมาดัดแปลงใช้เพื่อการท่องเที่ยวควรผ่านการวิเคราะห์จากแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) คือการวิเคราะห์วรรณกรรมในแง่ของการมองหาความเชื่อมโยง ตลอดจนอิทธิพลที่ส่งทอดถึงกัน ในลักษณะของ "สหวิทยาการ" (พิเชฐแสงทอง, 2555, หน้า 261) รวมทั้งพิจารณาตัดแปลงตามบริบททางสังคมวัฒนธรรมซึ่งเป็นไปตามการสื่อความหมายของวรรณกรรมในศตวรรษที่ 21 นั่นคือมุ่งนำวรรณกรรมนั้นมาตีความและวิเคราะห์ร่วมกับปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมและการประกอบสร้างทางสังคม จนอาจกลายเป็นวิธีการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวตามรอยวรรณกรรมหรือพื้นที่ของผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมนั้น

เช่น การตามรอยวรรณกรรมพระราชนิพนธ์ “ไกลบ้าน” ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ซึ่งเป็นวรรณคดีร้อยแก้วประเภทจดหมายจำนวน 43 ฉบับ แต่ละฉบับจะรวมพระราชบันทึกหลายฉบับ เช่น พระราชหัตถเลขฉบับที่ 1 รวมพระราชบันทึก 8 ชิ้น เป็นต้น รวมเป็นพระราชบันทึก 225 ชิ้น ในพระราชหัตถเลขา ทรงเรียกสมเด็จพระเจ้าฟ้ามงกุฎว่า “หญิงน้อย” และลงพระนามพระองค์ว่า “จุฬาลงกรณ์ ป.ร.” จุดเด่นของหนังสือไกลบ้านจึงอยู่ที่พระราชดำริและพระราชวิจารณ์ต่อสิ่งต่าง ๆ ในระหว่างเสด็จประพาสยุโรป ซึ่งโดยมากจะทรงเปรียบโยงกับสิ่งที่มีอยู่ในเมืองไทย (ฐานข้อมูลศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562) จากวรรณกรรมดังกล่าวจึงมีการท่องเที่ยวตามเส้นทางดังกล่าว อาทิเช่นเดินทางไปยัง นอร์ธเคป นอร์เวย์ ประเทศนอร์เวย์ โดยเมื่อปี พ.ศ.2450 ขณะที่เรือพระที่นั่งมุ่งหน้าไปยังนอร์ธเคป นอร์เวย์ ได้ทอดพระเนตรเห็นพระอาทิตย์เที่ยงคืนนับเป็นคนไทยกลุ่มแรกที่ได้เห็นสิ่งมหัศจรรย์ของโลกประจักษ์แก่ตาทั่วหน้ากัน ในคืนวันที่ 10 กรกฎาคม 2450 ทรงถ่ายรูปได้เพียง 4 รูป พระอาทิตย์ก็กลับเข้าไปในเมฆหมอก หรือตามรอยพระบาท รัชกาลที่ 5 ในดินแดนทางตอนใต้ของฝรั่งเศส เชื่อมต่อกับโมนาโกและอิตาลี เรียกว่า “โค้ทดาซู” ณ เมืองซานเรโม ซึ่งเป็นเมืองตากอากาศริมชายฝั่งทะเลเมดิเตอร์เรเนียน ณ เมืองซานโรเม รัชกาลที่ 5 ทรงเลือกประทับ “วิลลา โนเบล” เป็นเวลา 16 คืนเพื่อรักษาพระวรกาย โดยเชิญแพทย์ที่มีชื่อเสียงในด้านต่างๆ เข้ามารักษา ขณะประทับอยู่ที่เมืองซานเรโม ท่าน

ไม่เพียงแต่พักผ่อนพระวรกายเท่านั้น แต่ยังคงแสวงหาหนทางพัฒนาและการจัดการบ้านเมืองของชาวตะวันตกเพื่อไปปรับใช้กับสยามประเทศด้วย นอกจากนี้ยังว่าจ้าง จิตรกรชั้นแนวหน้าของ ยุโรป มองซิเออร์ คาโรลุส ดูรองค์ที่มีผลงานโดดเด่นในการวาด ภาพเหมือนของพระมหากษัตริย์ และ มหาเศรษฐี ในยุโรป เพื่อแสดงให้เห็นถึง พระราชนิยมในด้านศิลปะของพระองค์ และ ใช้ศิลปะเป็นสะพานเชื่อมสยามกับยุโรป และความสนพระทัยในเรื่องศิลปะตะวันตกของรัชกาลที่ 5 ยังสะท้อนผ่าน สถาปัตยกรรม ต่าง ๆ ที่พระองค์นำรูปแบบของตะวันตกมาสร้างสรรค์ เช่น พระที่นั่งอัมพรสถาน พระที่นั่งอนันตสมาคม และวัดนิเวศน์ธรรมประวัติ เป็นต้น

กิจกรรมท่องเที่ยวตามรอยวรรณกรรม “ผีเสื้อและดอกไม้” (ผีเสื้อและดอกไม้ ได้รับยกย่องว่าเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่มีคุณค่าที่สุดเล่มหนึ่งของไทย เป็นวรรณกรรมแห่งชาติ คัดเลือกโดยกระทรวงวัฒนธรรม ได้รับรางวัลจากการประกวดหนังสือแห่งชาติ พ.ศ. 2521 ได้รับเลือกเป็นหนังสือที่เด็กและเยาวชนไทยควรอ่าน 1 ใน 100 เล่ม ในโครงการวิจัยของ สกว. ได้รับเลือกเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกระทรวงศึกษาธิการ รวมถึงมีการแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น จีน และมลายู) หนังสือเรื่องนี้ถูกนำไปทำเป็นภาพยนตร์ กำกับโดย ยุทธนา มุกดาสนิท ได้รางวัลตุ๊กตาทองถึง 7 ตัว ใน พ.ศ. 2528 และได้รางวัลภาพยนตร์นานาชาติยอดเยี่ยมจากฮาวาย รวมถึงนำไปทำเป็นละครโทรทัศน์ทางสถานีไทยพีบีเอสด้วย ผีเสื้อและดอกไม้ เป็นเรื่องราวของ “สุยัน” เด็กชายมุสลิมวัย 13 ปี ที่ต้องช่วยครอบครัวหารายได้ด้วยการขายไอศกรีมแท่งและลักลอบขนสินค้าข้ามแดน กับ “มิมปี” เพื่อนร่วมชั้นของ “สุยัน” ที่ต้องช่วยแม่ขายของบนรถไฟเช่นกัน เรื่องนี้มีฉากเป็นชุมชนมุสลิมที่ต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ แต่แนวคิดสำคัญคือ มิตรภาพ ความฝัน ความมุ่งมั่น และความหมายของชีวิต

ผู้จัดเส้นทางท่องเที่ยว “ตามรอยวรรณกรรมผีเสื้อและดอกไม้” คือ เว็บไซต์ The Cloud (The Cloud Journey, 2562) ซึ่งผู้จัดงานไม่เพียงแค่นำชมสถานที่ในวรรณกรรมคือจังหวัดสงขลา แต่เพิ่มกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้มีการ “อ่านใหม่” หรือ “ทบทวน” วรรณกรรมดังกล่าวอีกครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่มีผู้เขียนวรรณกรรมเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งวรรณกรรมดังกล่าว ผู้เขียนคือ มกุฏ อรฤดี เขียนต้นฉบับหนังสือเล่มนี้จบเมื่อเดือนมิถุนายน 2518 ดังนั้นในปี 2562 ในวาระครบ 44 ปี The Cloud จึงจัดกิจกรรมให้ผู้เขียนคือ มกุฏ อรฤดีพาผู้อ่านเดินทางไปเยือนจังหวัดสงขลา เพื่อตามรอยเรื่องราวในหนังสือเล่มนี้ ระหว่างวันที่ 29 มิถุนายน – 1 กรกฎาคม 2562 ณ เขตตัวเมืองเก่าในอำเภอเมืองสงขลา และอำเภอเทพา จังหวัดสงขลา การเดินทางครั้งนี้มีความพิเศษ 5 อย่าง คือ (1) ล้อมวงฟังผู้เขียนเล่าเรื่องชีวิตในวัยเยาว์ซึ่งเป็นพื้นที่ซึ่งปรากฏในวรรณกรรม “ผีเสื้อและดอกไม้” (2) ฉายหนังเรื่องผีเสื้อและดอกไม้ (พ.ศ. 2528) (3) ตามรอยเส้นทางและสถานที่ซึ่งปรากฏในวรรณกรรม “ผีเสื้อและดอกไม้” (4) ล้อมวงฟังนักเขียนเล่าเรื่องสำนักพิมพ์ผีเสื้อ (ซึ่งเป็นผู้จัดพิมพ์วรรณกรรมผีเสื้อและดอกไม้) และ (5) เล่าถึงวรรณกรรม “ผีเสื้อและดอกไม้” ฉบับพิเศษ

2. การสร้างประสบการณ์ร่วมในการรับประทานอาหารเช้าที่ปรากฏในวรรณกรรม

สำหรับสังคมไทย ประสบการณ์ร่วมที่เห็นอย่างชัดเจนคือ การรับประทานอาหารเช้าที่ปรากฏในวรรณกรรมเพราะวัฒนธรรมอาหารของไทยมีความโดดเด่นเป็นพื้นฐานและได้รับการยอมรับไปทั่วโลกทั้งอาหารของผู้คนทั่วไปและอาหารที่เป็นตำรับชาววัง และยังหากมีการนำเอาอาหารนั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรมย่อมส่งผลให้การรับประทานอาหารเช้าคือการสร้างประสบการณ์ร่วมกับวรรณกรรม

อาทิเช่น มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จัดกิจกรรมท่องเที่ยว “ตามรอยกาพย์เห่ชมเครื่องคาว-หวาน บทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย” ในช่วงเดือนตุลาคม 2561 (BROADMIND CO.,LTD, 2561) เนื่องจากว่า กาพย์เห่ชมเครื่องคาว-หวาน สะท้อนให้เห็นความประณีต ละเอียดอ่อนของชนชาติไทยที่บรรจงประดิษฐ์ประคอยอาหารนานาชนิดและสะท้อนความเป็นอยู่ของคนไทยในสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ได้อย่างเด่นชัด ซึ่งบทเห่แบ่งเป็นชมเครื่องคาว ชมผลไม้และชมเครื่องหวาน และเมื่อจัดเส้นทางการท่องเที่ยวจึงใช้พื้นที่ของอุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยฯ หรืออุทยาน ร.2 (กาพย์เห่ชมเครื่องคาว – หวานเป็นพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2) เป็นพื้นที่หลักของการจัดเส้นทางครั้งนี้ ทั้งนี้พื้นที่อุทยาน ร.2 มีความโดดเด่นคือมี“เรือนไทยหมู่ 5 หลัง” อันเป็นเรือนไทยภาคกลางอันงดงาม และได้รับการตัดแปลงเป็นพิพิธภัณฑ์วิถีไทยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ โดยแบ่งออกเป็น “เรือนกลาง” (เรือนประธาน) ภายในแบ่งการจัดแสดงออกเป็นห้องต่างๆ อาทิ ห้องพระ ห้องนอนห้องนวดประคบ และห้องแต่งตัวที่จำลองให้เห็นถึงวิถีชีวิตของหญิงไทยในสมัยต้นกรุง อีกทั้งยังจัดแสดงศิลปวัตถุสมัยต้นรัตนโกสินทร์ในยุครัชกาลที่ 2 อาทิ เครื่องถ้วยเบญจรงค์ ส่วนด้านนอกจัดแสดงเกี่ยวกับสำรับกับข้าวคาวหวานตามบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้แก่ เครื่องคาว อาทิ มัสมั่น เนื้อ แกงเทโพ ก้อยกุ่ม หลน เป็นต้น และเครื่องหวาน ได้แก่ ลูกตาลเชื่อม ลูกชิดลอยแก้ว ข้าวเหนียวมะม่วง เป็นต้น บริเวณด้านหน้าอุทยาน ร.2 ยังมีพิพิธภัณฑ์ขนมไทยภายในเรือนไม้โบราณอายุกว่า 100 ปี ชื่อเรือน “อาศรมศึกษา” จัดแสดงขนมไทยจำลองและอาหารตามบทพระราชนิพนธ์ “กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน” ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ที่กล่าวถึงชื่ออาหารคาว 15 ชนิด อาหารหวาน 15 ชนิดและขนมประเภทต่างๆ กว่า 100 ชนิด รวมไปถึงเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำขนม เช่น กระจ่ายขูดมะพร้าวรูปแบบต่าง ๆ ปัจจุบันมีการจัดงาน “เที่ยวอุทยาน ร.2” ทุกปี ซึ่งงานอุทยาน ร.2 มีแนวคิดคือ “เที่ยวงานอุทยาน ร.2 คูโชน ละคร ชมอาหารชาววัง” โดยมีการแสดงสำคัญคือ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ (พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2) และละครในบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2 นอกจากนี้ภายในงานก็มีทั้งการสาธิตและจำหน่ายอาหารคาวหวานตำรับชาววังของราชสกุลในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เช่น มัสมั่น ทองพลู ม้าฮ่อ มะพร้าวรังวี่ ฯลฯ

ย่อหน้าข้างต้นนั้นเป็นการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวตามรอยอาหารชาววัง ส่วนตำรับชาวบ้าน เช่น “แกงหอยขม” จากวรรณกรรม “กลืนกาสะลอง” ที่มีการนำมาทำเป็นละครโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์สีช่อง 3 เมื่อปี 2562 ก็ทำให้มีคนรู้จัก “แกงหอย” ตามแบบล้านนามากขึ้น เนื่องจากวรรณกรรมดังกล่าวนำเอาอาหารพื้นบ้านภาคเหนือดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกถึงนิสัยใจคอของตัวละคร คือ

“กาสะลอง” และ “ซ้องปิบ” เมื่อแปลผู้น้องคือซ้องปิบ อยากรกิน “แกงหอย” แต่พี่สาวคือ “กาสะลอง” ผู้รับหน้าที่ทำอาหารในบ้าน ไม่อยากทำเพราะกลัวว่าปภกรรมเนื่องจากเป็นวัน โคนหรือวันก่อนวันพระ จนนำซึ่งการตบตีบีบบังคับให้พี่สาวทำอาหารดังกล่าว ทั้งนี้ธรรมเนียมอาหารภาคเหนือแต่โบราณชาวล้านนาหรือผู้คนที่อยู่ทางภาคเหนือนิยมหาอาหารจากธรรมชาติ พืชผักจากป่าสูง หรือหาปลา ปู หอยจากท้องนา หอยขม ซึ่งเป็นหอยน้ำจืดที่อาศัยอยู่ตามแหล่งน้ำหรือท้องนาเช่นเดียวกับสัตว์น้ำชนิดอื่น แต่ชาวล้านนาไม่นิยมนำมาทำอาหารเนื่องจากมีความเชื่อกับหอยขมว่าจะนำสิ่งไม่ดีมาสู่ครัวเรือน อย่างไรก็ตามเมื่อละคร “กลิ่นกาสะลอง” ฉายภาพตามทีผู้เขียนวรรณกรรมดังกล่าวเขียนถึงอาหารชนิดนี้ไว้ ทำให้ร้านอาหารทำอาหารชนิดนี้ออกมาวางขาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางไปเชียงใหม่ก็มักจะเสาะหาอาหารชนิดนี้มารับประทาน

เช่นเดียวกับที่ “สิมันทรารีสอร์ต” บ้านพักสไตล์ล้านนา และคาเฟ่กิ่งพิพิธภัณฑ์ อดีตบ้านพักนายไปรษณีย์หลังแรกในมณฑลพายัพ สร้างเมื่อปี พ.ศ. 2453 แต่เดิมตั้งอยู่ที่ทำการไปรษณีย์แม่ปิง ทางตระกูลสิมันตรา ได้ประมูลบ้านหลังนี้ไว้แล้วย้ายมาที่อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2549 โดยยังคงรูปแบบตัวบ้านไว้ ปรับเปลี่ยนแค่แบบหลังคาให้สวยงามเป็นทรงล้านนาแล้วดัดแปลงเป็นบ้านพักกิ่งพิพิธภัณฑ์ และเมื่อ “สิมันทรารีสอร์ต” ได้รับการคัดเลือกให้เป็นสถานที่ถ่ายทำละครกลิ่นกาสะลอง ทำให้ “สิมันทรารีสอร์ต” มีเมนูอาหารคือ “แกงหอย” เพิ่มเข้าไปในสำรับเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยว

วิธีการดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยว สองวิธีข้างต้น คือ การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวตามรอยวรรณกรรมหรือพื้นที่ของผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมนั้นและ การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมในการรับประทานอาหารที่ปรากฏในวรรณกรรม ปรากฏในสังคมไทยเป็นจำนวนมาก เนื่องจากวัฒนธรรมไทยมีความโดดเด่นอันเนื่องมาจากการเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม จึงส่งผลต่อการมีวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งล้วนเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการนำมาเขียนหรือเล่าเป็นวรรณกรรมรูปแบบต่างๆ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมนี้เองนับเป็นทรัพยากรสำคัญของการจัดกิจกรรมดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน ขณะที่วิธีการสองแบบแรกนี้คือการหยิบจับเนื้อหาในวรรณกรรมมาขยายความเป็นกิจกรรมและสร้างประสบการณ์ร่วมทางการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงอาหารถือเป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวทางเลือกและเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เป็นรูปแบบเฉพาะ ซึ่งในปัจจุบันมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการท่องเที่ยวเชิงอาหารและส่งผลให้แนวโน้มของการท่องเที่ยวเชิงอาหารได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น เช่นการเปลี่ยนแปลงทางประชากรศาสตร์ที่ผู้คนใส่ใจการท่องเที่ยวที่มีเรื่องราวมากขึ้น กระแสการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนที่เพิ่มมากขึ้น การแสวงหาความเป็นเอกลักษณ์ในท้องถิ่น การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีที่ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวได้ง่าย และแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจหลากหลาย อันส่งผลให้นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางท่องเที่ยวเชิงอาหารมากยิ่งขึ้น (เบญจมาภรณ์ ชำนาญญา, 2561, หน้า 114-115) ซึ่งเมื่อนำมาเชื่อมโยงกับเรื่องราวของอาหารในวรรณกรรม การท่องเที่ยวเชิงอาหารย่อมมีเรื่องราวหรือเนื้อหาที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

3. การสร้างประสบการณ์ร่วมเมื่อย้อนวันเวลากลับไปในฉากของวรรณกรรมโดยการสร้างสถานที่หรือภูมิทัศน์เพื่อการท่องเที่ยวโดยจำลองมาจากวรรณกรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบรรยากาศแบบดั้งเดิมที่ผู้คนยุคปัจจุบันไม่เคยมีประสบการณ์อันเป็นภาวะหวนระลึกอดีต (NOSTALGIA) คือ ผู้คนในสมัยนี้จะไม่สามารถจินตนาการไปถึงโลกวันข้างหน้าได้อีก เนื่องจากสังคมผ่านพ้นยุคสมัยโมเดิร์นมาแล้ว การพัฒนาทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี เครื่องใช้สอยในชีวิตประจำวันมาถึงจุดสูงสุดของการพัฒนาให้ชีวิตมีความสะดวกสบาย งานศิลปะ ประเพณี โบราณสถาน อาคารสถาปัตยกรรม ไม่มีอะไรใหม่กว่านี้ไปอีกแล้ว (นอกจากเอาของเก่าผสมของใหม่) จึงทำให้มนุษย์สมัยหลังใหม่ เริ่มคิดถึงอดีตที่เคยผ่านพ้นมาและมองหาคุณค่า ความทรงจำบางอย่างที่อยู่ในอดีต (เพราะตนเองผ่านพ้นมา จากคนรุ่นแต่ละรุ่น และสิ่งของ ร้อยรอยของอดีตยังปรากฏให้เห็นให้ทราบ) การหวนระลึกอดีตจึงกลายเป็นภาวะหนึ่งที่เกิดขึ้นกับคนรุ่นโพสต์โมเดิร์น อันเป็นสภาวะที่ “ผู้รับสาร/ผู้ดู/ผู้ชม” กลับไปสู่การคิดถึง ซึมซับ ระลึก นึกถึงเหตุการณ์ในวัยอดีต ซึ่งเคยพบเจอ ประสบการณ์นั้นผ่านโลกจริง หรือผ่านจากโลกสื่อ เช่น โทรทัศน์ นวนิยาย คำเล่า นิทาน ตำนานหรือการเดินทางชมโบราณสถานที่ต่าง ๆ จากนั้นมีความต้องการที่จะเข้าไปมีประสบการณ์นั้น ๆ ในเชิงความทรงจำ/การจำลองขึ้นมาใหม่ ตัวอย่างเช่น การจัดสร้างสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำขวัญเรียม ตามชื่อของตัวละครเอกในนิยายเรื่อง “แผลเก่า” ภูมิทัศน์ที่ตลาดแห่งนี้จัดตั้งขึ้นคือสองฝั่งคลองแสนแสบซึ่งเป็นฉากในนิยายเรื่องข้างต้น ทั้งนี้ตลาดน้ำขวัญเรียม เชื่อมสองฝั่งคลองของวัดบำเพ็ญเหนือ ซอยเสรีไทย 60 เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร กับ วัดบางเพ็งใต้ ซอยรามคำแหง 185 เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร ทั้งยังจัดทำจุดหมายตา (Landmark) คือ สะพานเรือและกองเรือโบราณ และทำสัญลักษณ์ (Mascot) ของตลาดเป็นรูปปั้น “ขวัญ” และ “เรียม” ตัวละครเอกในนิยาย “แผลเก่า” ทั้งยังมีกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย เช่นการตักบาตรพระทางเรือ การแสดงศิลปวัฒนธรรม และงานประเพณีทางน้ำ ฯลฯ อันเป็นสภาวะ “จำลอง” (simulation) ที่ผู้เสพสร้างขึ้นมาเพื่อจำลองความเสมือนจริง (hyperreality) ผ่านตัวละครที่พาผู้ชมเข้าสู่โลกจำลอง (simulation) ที่ไม่สามารถเป็นจริงได้ในปัจจุบัน แต่ผ่านการประกอบสร้างของสื่อ (นวนิยาย ละคร เพลง โฆษณา) เป็นการสร้างความเป็นจริงขึ้นมา (ชาม เชื้อสถาปนิก, 2561ข)

4. การนำเอาแก่นหรือแนวคิดของวรรณกรรมมาขยายความเป็นการท่องเที่ยว

เช่น การตามรอยอุดมการณ์ประชาธิปไตยในปารีสจากวรรณกรรมการเมืองในยุคก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครองของไทย อาทิ การท่องเที่ยวตามรอยคาเฟ่ที่คณะราษฎรชุมนุมในปารีสซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของคนหนุ่มสาวที่ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมในวรรณกรรม *Les Misérables* (ได้รับการยกย่องให้เป็นวรรณกรรมหนึ่งเล่มสำคัญที่สุดของฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 19) จากข้อเขียนของศิลปินนักเขียน “นักรบ มุลมานัส” (2560, Read the Cloud) ที่ว่า

นอกจากความสว่างไสวที่มองเห็นได้ด้วยสายตาแล้ว ปารีสยังได้ชื่อว่าเป็นเมืองที่จุดไฟส่องสว่างทั้งในสมองและจิตใจ เนื่องจากเป็นบ้านเกิดของปัญญาความคิดหลายสาขาตั้งแต่อดีตกาล กลิ่นหอมรัญจวนของน้ำหอมชโลมเมืองให้รื่นรมย์ คลอเคล้าไปกับอวลไออุดมการณ์ทางการเมือง

และการปฏิบัติ สำนึกของ “เสรีภาพ เสมอภาค ภราดรภาพ” (*Liberté, Égalité, Fraternité*-คำขวัญประจำชาติฝรั่งเศส) ล่องลอยอยู่ในบรรยากาศ กระตุ้นให้แรงบันดาลใจแห่งประชาธิปไตยของไทย กำเนิดขึ้นที่มหานครแห่งนี้เมื่อ 90 ปีก่อน...การประชุมของคณะราษฎรทำให้เรานึกถึงมาริอุส (แสดงโดย Eddie Redmayne) พระเอกของเรื่องกับแก๊งหนุ่มนักปฏิวัติ ซึ่งเป็นคนหนุ่มจากหลากหลายสาขา แต่มีอุดมการณ์ร่วมกันที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่ยุคสมัยใหม่

5. การสร้างวรรณกรรมขึ้นมาใหม่โดยมีการกำหนดแนวคิดเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อาทิ การสร้างซีรีส์ความร่วมมือระหว่างประเทศเกาหลีและประเทศสเปนแล้วออกอากาศไปทั่วโลกผ่าน Netflix (เว็บไซต์สตรีมมิ่งยอดนิยมจากอเมริกาที่เริ่มปรับเปลี่ยนจากธุรกิจเช่าดีวีดีภาพยนตร์ ที่มองการณ์ไกลแล้วรับเข้าสู่สตรีมมิ่งโดยการเช่ารับชมภาพยนตร์ผ่านทางเว็บไซต์โดยเรียกเก็บเงินสมาชิกเป็นรายเดือน) เรื่อง “Memories of the Alhambra” ในปี 2562 โดยนำชื่อมาจากเพลง Memories of Alhambra ซึ่งเป็นเพลงกีตาร์คลาสสิกที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก ของศิลปิน Francisco Tárrega (21 พฤศจิกายน 1852 – 15 ธันวาคม 1909 : นักแต่งเพลงและนักกีตาร์คลาสสิกยุคโรแมนติก) โดยนำเอา “ตำนานแห่งวิหาร Alhambra” (ที่เกี่ยวกับประตูแห่งความยุติธรรมและกุญแจแห่งสรรพสิ่ง) อนุภาคเรื่อง “เวทมนตร์” และ “นักรบชนชาติมัวร์” “นักรบโบราณเกาหลี” มาผสมผสานเป็นเนื้อหาในการดำเนินเรื่องของตัวละครหลักในโลกยุคปัจจุบันที่มีบทบาทโดยได้รับอิทธิพลจากการเล่นเกมเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) ในโลกสมัยใหม่ แล้วใช้ฉากเป็นสถานที่สำคัญของเมือง Granada (เมืองท่องเที่ยวของสเปน) และ Seoul (เมืองหลวงของเกาหลี)

การออกแบบวรรณกรรมซีรีส์ดังกล่าวคือการผสมผสานมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural) กับภูมิปัญญาวัฒนธรรมทางวัฒนธรรม (Intangible Cultural) มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ก็คือ สถาปัตยกรรมหลัก ได้แก่พระราชวัง Alhambra สถาปัตยกรรมรอง เช่น สถานีรถไฟ กลุ่มอาคารดั้งเดิม ภูมิทัศน์จัตุรัสเมืองและอนุสรณ์สถานและรูปปั้นนักรบ-นักรบราชย์ ย่านการค้า ย่านช้อปปิ้งของเมือง Granada และเมือง Seoul ส่วนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมคือ เพลง Memories of Alhambra และตำนานความเชื่อของชาวมัวร์ในสเปน แต่เพื่อสื่อสารกับผู้คนยุคปัจจุบันจึงได้นำเอาเกม AR มาเป็นวิธีการดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครมีวิถีชีวิตปัจจุบันท่ามกลางมรดกทางวัฒนธรรมทั้งในโลกโบราณและโลกร่วมสมัยดังกล่าว

สำหรับประเทศไทย ในปี 2562 รัฐบาลโดยกระทรวงวัฒนธรรมได้จัดทำโครงการประกวดและพัฒนาบทภาพยนตร์และบทละครโทรทัศน์ ส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทละครโทรทัศน์และบทภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถนำไปต่อยอดการผลิตเป็นผลงานสื่อสร้างสรรค์ที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และการท่องเที่ยวของประเทศไทย โดยเชิญ ผู้แทนสมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย นักเขียนบท ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องเข้าร่วม และทุกฝ่ายเห็นชอบร่วมกันถึงความสำคัญของการผลิตผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ และบทภาพยนตร์ส่งเสริมประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมไทยเชิงอุตสาหกรรม ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ปลุกจิตสำนึกความเป็นไทย สิ่งดีงาม รวมไปถึง

ศิลปะ วิธีชีวิตประเพณีท้องถิ่นของแต่ละภูมิภาค เพื่อนำเสนอผ่านละครและภาพยนตร์ได้อย่างทันสมัยและเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวาง

6. การผลักดันให้ได้รับการรับรองเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (ด้านวรรณกรรม) จาก UNESCO (UNESCO Creative Cities Network – UCCN) UNESCO (องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก) เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโกเป็นอีกหนึ่งโครงการใหญ่ที่ ยูเนสโกดำเนินงานควบคู่กับการประกาศแหล่งมรดกทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของโลก โดยเริ่มมาตั้งแต่ปี 2547 โดยพิจารณาเมืองที่มีศักยภาพในการพัฒนาการมีส่วนร่วมและขับเคลื่อนการดำเนินงานของเครือข่ายในระดับสากล สร้างโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างเมืองสมาชิกนำไปสู่การพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สู่ความร่วมมือในระดับนานาชาติของภาคประชาคม ประชาชน เอกชน และสาธารณะ

ข้อมูลเมื่อธันวาคม 2562 มีเมืองที่ได้รับการประกาศเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ จำนวน 246 เมือง จากทั่วโลก ครอบคลุมกิจกรรมสร้างสรรค์ 7 ด้านได้แก่ งานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts & Folk Art) การออกแบบ (Design) ภาพยนตร์ (Film) วิทยาการด้านอาหาร (Gastronomy) วรรณกรรม (Literature) ดนตรี (Music) ศิลปะสื่อ (Media art)

ตัวอย่างเมืองที่ได้รับการประกาศรับรองให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรม เช่น เมืองเอดินเบอระ ประเทศสกอตแลนด์ได้รับการรับรองเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมจนสามารถสร้างรายได้เกือบ 5 ล้านยูโรต่อปี หรือเมืองเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย เมืองสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรม เมื่อเมืองเมลเบิร์นกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ ในปี 2553 จึงมีการจัดทำสถาบันวัฒนธรรม The Wheeler Center ซึ่งเป็นศูนย์กลางที่สำคัญของการเป็นเมืองแห่งวรรณกรรมของเมลเบิร์น เพื่อการจัดงานวรรณกรรมมากกว่า 1,000 งานและมีผู้จัดงานกว่า 500 คนในแต่ละปี รวมทั้งมีการอภิปรายและฝึกอ่านหนังสือและการเขียนที่เป็นเอกลักษณ์ของโลก นอกจากนี้รัฐบาลออสเตรเลียยังส่งเสริมโครงการรางวัลวรรณกรรมประจำปีและเพิ่มการสนับสนุนนักเขียนด้วยการสร้างรางวัลวรรณกรรมวิกตอเรีย ซึ่งเป็นรางวัลวรรณกรรมที่ดีที่สุดของออสเตรเลีย

จะเห็นได้ว่า หากเมืองใดได้รับการประกาศเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมระดับนานาชาติย่อมช่วยสนับสนุนงานด้านวรรณกรรมและทำให้รัฐบาลและเอกชนมีกรอบการทำงานและมีการกำหนดจุดเน้นด้านวรรณกรรมที่ชัดเจนในอันที่จะผลักดันขับเคลื่อนพัฒนาประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมรวมถึงเหตุการณ์ทางวรรณกรรมเป็นสำคัญ

บทสรุป

การสื่อความหมายทางวัฒนธรรมผ่านทางวรรณกรรมแล้วดัดแปลงเป็นการท่องเที่ยวจำเป็นต้องคัดเลือกวรรณกรรมที่มีความโดดเด่น และการดัดแปลงใช้เพื่อการท่องเที่ยวควรผ่านการวิเคราะห์จากแนวคิดสัมพันธบท ชุมชนมีความเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมนั้น ๆ ผู้สื่อความหมายเข้าใจสารจากวรรณกรรมที่

ต้องการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยการดัดแปลงการทอ่งเที่ยวจากวรรณกรรมแต่ละกิจกรรม จำเป็นต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายการทอ่งเที่ยวให้ชัดเจนว่าเป็นผู้สนใจอ่านวรรณกรรมนั้น ๆ อยู่แล้วหรือเพื่อสื่อความหมายให้กลุ่มนักทอ่งเที่ยวทั่วไปเพื่อที่จะเลือกสารจากวรรณกรรมนำไปดัดแปลงให้เหมาะกับนักทอ่งเที่ยวในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ประเด็นหนึ่งที่พึงให้ความสำคัญยิ่งคือพึงระมัดระวังอย่าให้นักทอ่งเที่ยวเหมารวมว่าแหล่งทอ่งเที่ยวจากวรรณกรรม กิจกรรมการทอ่งเที่ยวจากวรรณกรรม เรื่องเล่า ณ แหล่งทอ่งเที่ยวจากวรรณกรรม ของที่ระลึกการทอ่งเที่ยวจากวรรณกรรมเรื่องนั้น พื้นที่นั้นก็เหมือนกับวรรณกรรมอื่น พื้นที่อื่น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสร้างอัตลักษณ์เป็นที่ประทับใจอันก่อให้เกิดจากจดจำและส่งต่อไปยังผู้คนกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป นอกจากนี้การพัฒนาให้วรรณกรรมเป็นรากฐานไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สังคมควรปลูกฝังให้คนไทยรักการอ่านให้มากขึ้น อ่าน (Reading) ในที่นี้คือทำความเข้าใจและตีความทรัพยากรทางวัฒนธรรมและวรรณกรรมที่มีเพื่อการใช้ประโยชน์ต่อการสื่อสารเพื่อการทอ่งเที่ยว โดยผ่านความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจวรรณกรรมแล้วนำมาออกแบบอารมณ์และออกแบบประสบการณ์ร่วมให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมวัฒนธรรม โดยยังสามารถตรงเนื้อหาสำคัญหรือสื่อความหมายถึงความโดดเด่นของวรรณกรรมนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงวัฒนธรรม, กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2562). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม: หมวดหมู่ของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/categories>
- ฉัตรชัย สุกระกาญจน์. (2525). *ห้องสมุดกับวัฒนธรรม*. นครศรีธรรมราช: วิทยาลัยครุนครศรีธรรมราช.
- ฐานข้อมูลศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2562). *นามานุกรมวรรณคดีไทย : ไกลบ้าน*. สืบค้นจาก https://www.sac.or.th/databases/thailitdir/detail.php?meta_id=28.
- ไทยโพสต์ออนไลน์. (8 กรกฎาคม 2562). *18 ภูมิปัญญาได้รับขึ้นบัญชีมรดกทางวัฒนธรรมปี62 "แห่หางดาน- หูเรียนนนท์- ปลายลิดิบางบ่อ - ว่าวคู่ยคู่ย" ได้รับยกย่องด้วย*. สืบค้นจาก <https://www.thaipost.net/main/detail/40434>
- ชาม เชื้อสถาปนิก. (2561ก). *คันท่องส่อง (ปรากฏการณ์) บุพเพสันนิวาส, มองมุมสัญญาวิทยาและโพสต์โมเดิร์นเปรียบอำนาจทางวัฒนธรรม (soft power) เทียบกระแส K-POP*. สืบค้นจาก <https://marketeeronline.co/archives/16173>
- ชาม เชื้อสถาปนิก. (2561ข). *คันท่องส่อง (ปรากฏการณ์) บุพเพสันนิวาส*. สืบค้นจาก https://marketeeronline.co/archives/16120?fbclid=IwAR3MacSRZ_ra_IBDn7dLAH4YKMXgZ-Wbz7LuU5BFfZOK8hRhgS-ByBD_Xw.
- ชอุบลวรรณ มาตกุล. (2558). *แรงจูงใจของนักทอ่งเที่ยวชาวไทยสู่การทอ่งเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอีสาน: กรณีศึกษาวัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) จังหวัดชัยภูมิ*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- นักรบ มุลมานัส. (2560). *Travelogue: Old Dream in Paris* เมื่อฝันและหวังของคนหนุ่มต่อประชาธิปไตย
ยังคงเรื่อรอง. สืบค้นจาก <https://readthecloud.co/travelogue-5/>.
- เบญจมาภรณ์ ชำนาญญา. (2561). การท่องเที่ยวเชิงอาหาร: ศักยภาพและความสำเร็จเปรียบของประเทศไทย.
วารสารสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพ
รัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 24(1), 114-115.
- ปรีชภัคดี ทีคาสุข. (2562). การทูตเชิงวัฒนธรรม และความเป็นมหาอำนาจด้าน *Soft Power* ของไทยบน
เวทีโลก. สืบค้นจาก <https://www.tcijthai.com/news/2019/12/article/9720>
- พิเชษฐ แสงทอง. (2555). Intertextuality จาก "ตัวบท" สู่อำนาจ "สัมพันธ์" .วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับ
สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 18 (3), 261-270.
- พัฒนา มิตรภักดี. (2561). *Creative Economy in Action*. สืบค้นจาก
<https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/CreativeEconomyinAction>.
- มโนพัศ อัมพาสล. (2560). ประเภทของการท่องเที่ยว. สืบค้นจาก <https://manopas.com/ประเภทและรูปแบบของการท่องเที่ยวในประเทศไทย/>
- วาทิน สานต์ สันติ. (2563). ประวัติศาสตร์นิพนธ์: นักประวัติศาสตร์ชาวกรีกท่านใดควรได้รับการขนานนาม
ว่าเป็นบิดาแห่งการเขียนประวัติศาสตร์. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/302006>
- ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์กระทรวงวัฒนธรรม. (2561). แนะนำหนังสือ เรื่อง "วรรณกรรมพื้นบ้าน". สืบค้น
จาก https://www.m-culture.go.th/adminli/ewt_news.php?nid=403&filename=index.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน). (2557). การท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <http://www.dasta.or.th/th/article/538-538.html>.
- อมรรัตน์ เปี่ยมคนตรี และศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. (2558). การใช้วรรณกรรมขุนช้างขุนแผนเพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสุพรรณบุรี. *Veridian E-Journal, Slipakorn University* ฉบับ
ภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 8(2).
- อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Abrams, M. H. (1989). *Doing things with texts: Essays in criticism and critical theory*. New York &
London: W.W. Norton & Company.
- Aguiar e Silva, V. M. (2011). *Teoria da literatura (8th ed.)*. Coimbra: Almedina.
- Baleiro, Rita (2011). *A literacia da leitura literária na universidade* (unpublished PhD thesis). Faculdade
de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Lisbon.
- Inês Carvalho , Maria Manuel Baptista, & Carlos Costa. (2012). Binding culture and tourism through
literature: The potential of literary tourism. *International Journal of Hospitality and Tourism*, 2(2).

Lickorish J. L., & Jenkins L. C. (1997). *An introduction to tourism*. Oxford: Reed Educational and Professional Publishing.

The Cloud Journey. (2562). *The Cloud Journey 05*: Retrieved from <https://readthecloud.co/butterfly-and-flowers/>.