

การสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยการออกแบบประสบการณ์อาหาร
กรณีศึกษา ชุมชนมุสลิมเชื้อสายยะวา มัสยิดยะวา
Creating Cultural Value Through the Food Experience Design.
a Case Study of Javanese food, Jawa Mosque

¹สุจีรา เจ๊ะมัด Sujeera Jaymud

²ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล Pradiphat Lertrujdumrongkul

^{1,2}คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1,2}Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

¹Corresponding author, e-mail: sujeerayah23@gmail.com

Received November 15, 2024; Revised December 26, 2024; Accepted: December 27, 2024



บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา 2) เพื่อวิเคราะห์ด้วยวิธีการถอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นำมาซึ่งองค์ความรู้ 3) เพื่อออกแบบประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมอาหารยะวา โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาข้อมูล การลงพื้นที่สำรวจ และการสัมภาษณ์ ผลการศึกษาพบว่า 1) อาหารชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมเชื้อสายยะวาในกรุงเทพมหานครถือว่ามีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานควบคู่กับการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาอยู่ในประเทศไทยของชาวชวา แต่ในปัจจุบันอาหารยewanันได้ค่อยๆเลือนหายไปตามกาลเวลา สืบเนื่องมาจากการที่ไม่มีคนรุ่นใหม่สืบทอด 2) ในกระบวนการถอดอัตลักษณ์ พบว่าชาติพันธุ์ชวานันมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ทางด้านศาสนาซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา หรือศิลปวัฒนธรรม อาทิ ศิลปะบนลายผ้าบาติก และงานหัตถกรรมต่างๆ ซึ่งสามารถนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การยกระดับและสร้างความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ และ 3) การออกแบบประสบการณ์อาหารยewาร่วมกับชุมชนมุสลิมเชื้อสายยะวา ซึ่งประกอบด้วยการออกแบบทั้ง 6 ด้านนั้นถือเป็นกรณีศึกษาซึ่งสามารถเป็นโครงการต้นแบบหรือเป็นโมเดลธุรกิจให้กับชุมชนในการที่จะพัฒนาให้วัฒนธรรมอาหารยะวาคงอยู่คู่กับชุมชนต่อไป

คำสำคัญ: ยะวา; อัตลักษณ์; การออกแบบประสบการณ์อาหาร

Abstract

This article aims are 1) to study the identity, culture, wisdom, way of life, and food of Javanese Muslims, 2) to analyze by extracting the cultural identity of Javanese. To bring the knowledges 3) to design a Jawa food's experience. This



research is qualitative research by documentary studying, Field studying, and interviewing to obtain information for use in the design process. The results of the study found that: 1) Ethnic food of Thai Muslims of Javanese descent in Bangkok is considered to have a long history along with the migration of Javanese people into Thailand. But nowadays Jawa food has gradually disappeared with time due to the lack of new generations to inherit. 2) In the process of identity extracting, It was found that the Javanese ethnicity has its own distinctive identity. Whether it is a religious symbol which is considered the heart of Javanese Muslims or the cultural arts such as the batik patterns and another various handicraft. These diverse cultural identities can be applied in the design process in order to lead to raising the level and creating interest in the design work and 3) Designing the Jawa food experience with the Jawa Muslim community, which consists of the design of all 6 aspects, is considered a case study which can Be a role model for the community to develop their food culture to still remain with their community.

Keywords: Jawa; Identity; Food Experience Design

บทนำ

การดำรงอยู่ของชาวไทยมุสลิมเชื้อสายยะวาในกรุงเทพมหานครนั้น ถือได้ว่ามีประวัติศาสตร์ควบคู่กับประเทศไทยมาอย่างยาวนานนับตั้งแต่การอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาของชาวยาวา และเป็นที่แน่นอนว่าเมื่อมีการเข้ามาของกลุ่มสังคมใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นกับทุกกลุ่มชาติพันธุ์คือการผสมผสานและการกลืนกลายทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการละทิ้งวัฒนธรรมเดิมและรับเอาวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมซึ่งไม่ใช่แผ่นดินแม่ของตน แม้ว่าการกลืนกลายทางวัฒนธรรมจะเกิดกับชาวเชื้อสายยะวาเช่นกัน แต่อาหารยะวากลับเป็นเสมือนร่องรอยของบรรพบุรุษที่ใช้ในการดำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ดังจะเห็นได้จากอาหารยะวาแต่ละเมนูยังคงถูกเรียกด้วยชื่อดั้งเดิม และผู้คนก็ยังคงทำอาหารเหล่านั้นในวาระโอกาสต่างๆ ตามธรรมเนียมประเพณีอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นการเกิด การแต่ง หรืองานบุญ ควบคู่ไปกับ ‘ภาษาชาว’ ที่ใช้เรียกชื่อเมนูอาหารต่างๆ ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่แน่นแฟ้นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ (สุนิติ จุฑามาศ, 2562)

แม้จะเห็นได้ว่าที่ผ่านมา อาหารยะวานั้นเป็นอัตลักษณ์สำคัญของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาที่ยังคงดำรงอยู่ แต่ในปัจจุบันวัฒนธรรมการรับประทานอาหารแบบชาวยะวาก็เริ่มจะเลือนหายไป สืบเนื่องมาจากหลายๆ ปัจจัย อาทิ อาหารยะวาเป็นอาหารที่มีความเฉพาะกลุ่มและไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย สามารถเข้าถึงได้ยาก และวิธีการทำมีขั้นตอนที่หลากหลาย และอีกหนึ่งเหตุผลที่สำคัญคือการไม่สืบสานของชาวยะวารุ่นหลัง (จริยา ประเสริฐสมบูรณ์, 2567) เนื่องมาจากการมองไม่เห็นถึงคุณค่าในทางวัฒนธรรมของตนจึงทำให้เกิดการส่งต่อองค์ความรู้ จากปัญหาเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากมีเหตุผลใดที่จะทำให้เกิดการมองเห็นซึ่งคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้ก็จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการสืบสานต่อไป อีกทั้งยังเป็นการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมให้สังคมภายนอกหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวามากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน

จากประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงริเริ่มโครงการ ‘การสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยการออกแบบประสบการณ์อาหาร’ ขึ้นโดยร่วมมือชุมชนมุสลิมเชื้อสายยะวา มัสยิดยะวา กรุงเทพฯ เพื่อเป็นกรณีศึกษาและเป็นโครงการต้นแบบหรือเป็นโมเดลธุรกิจให้กับชุมชนในการที่จะพัฒนาให้วัฒนธรรมอาหารยะวาคงอยู่คู่กับชุมชนต่อไป

บทความนี้จึงต้องการนำเสนอกระบวนการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม กระบวนการถอดอัตลักษณ์ ไปจนถึงกระบวนการออกแบบที่ประกอบด้วย 6 ด้านซึ่งมีความครอบคลุมในการสร้างประสบการณ์ร่วมกับอาหารยะวาของผู้ที่เข้ามาเยือน ทั้งยังได้รับองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมของชุมชนมุสลิมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยทั้งหมดนี้นำมาซึ่งคุณประโยชน์ทางด้านการสร้างคุณค่าเชิงวัฒนธรรม ทั้งยังเป็นการสร้างคุณค่าเชิงอนุรักษ์ให้กับวัฒนธรรมอาหารยะวาและชุมชนมัสยิดยะวา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา เพื่อออกแบบสร้างตัวตนผ่านงานศิลปะในแบบ 3 มิติ
2. เพื่อวิเคราะห์ด้วยวิธีการถอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นำมาซึ่งองค์ความรู้ในกระบวนการออกแบบ
3. เพื่อออกแบบประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมอาหารยะวา นำมาซึ่งการสร้างแรงจูงใจให้คนรุ่นหลังได้อนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมต่อไป

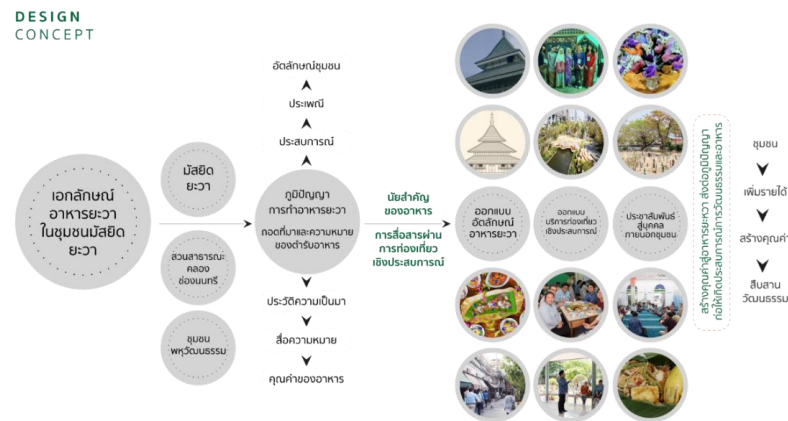
วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาเป็นสำคัญ โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยวิธีการศึกษามีดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลในลักษณะทุติยภูมิ (Secondary Data) ด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวารวมไปถึงแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
2. การศึกษาในภาคสนาม (Field Study) ผู้วิจัยดำเนินการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนามเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในลักษณะปฐมภูมิ (Primary Data) ด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา รวมถึงปัญหาและปัจจัยต่างๆ โดยมีขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า ดังนี้
 - 2.1 การสัมภาษณ์ (Interview)
 - 2.2 การสังเกตการณ์ (Observation) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นชาวเขามุสลิมเชื้อสายยะวา ผู้เชี่ยวชาญ หรืออาสาสมัครในชุมชน จำนวนรวม 10 คน จากนั้นจึงนำข้อมูลทุกส่วนที่ได้รับมาเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis) ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งส่วนการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาด้านเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

3.2) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) และการสังเกตการณ์ (Observation) ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analysis Induction) โดยการนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ แล้วจึงนำมาตีความหมายให้สอดคล้อง เชื่อมโยงความสัมพันธ์และสร้างข้อสรุป ดังนี้



ภาพที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาสู่แนวทางการออกแบบ
ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567

4. การออกแบบ (Design) หลังจากได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่างๆ แล้ว จึงดำเนินการออกแบบประสบการณ์อาหาร โดยประกอบด้วยการออกแบบทั้ง 6 ด้าน ดังนี้

4.1) การออกแบบบริการโดยรวม (Service and Journey Map) ในการออกแบบบริการโดยรวม ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบและจัดสรรกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในงานโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

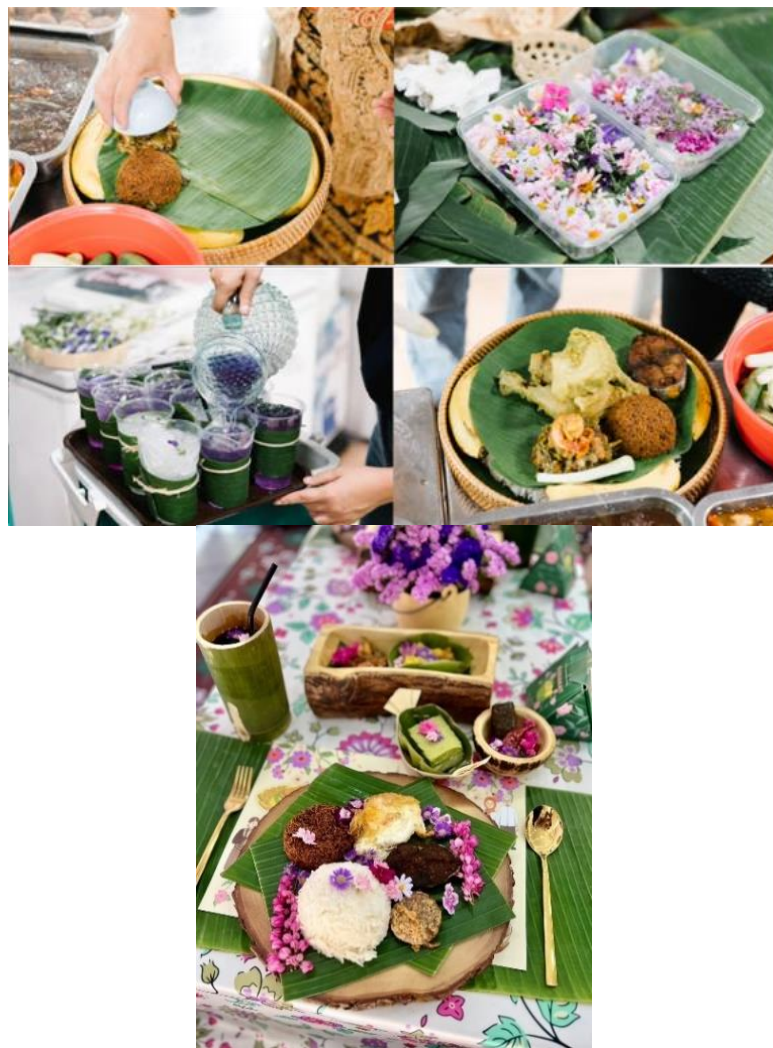
Activities Map



ภาพที่ 2 แผนผังการบริการโดยรวมของโครงการ
ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567

4.2) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการตกแต่งจานอาหารและรสชาติของอาหาร (Food Stylist and Taste) ในกระบวนการออกแบบเซตอาหาร ผู้วิจัยเลือกเมนูข้าว ‘อำเบ็ง’ เมนูอาหารซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชาวยะวามาใช้เป็นอาหารที่จะสร้างประสบการณ์การทานให้กับแขกผู้

มาเยือน โดยในอำเภิจะประกอบด้วย 7 เมนูย่อยที่มีความหลากหลายในแง่ของโภชนาการโดยผู้ออกแบบจะไม่มีการเปลี่ยนแปลงรสชาติใดๆ เนื่องจากต้องการที่จะนำเสนอรสชาติที่มีความดั้งเดิมอย่างแท้จริง ในขณะที่การตกแต่งจานอาหารนั้นจะมีการนำศิลปะการออกแบบมาใช้เพื่อยกระดับให้จานอาหารมีมูลค่ามากยิ่งขึ้น อาทิ การประดับด้วยดอกไม้ทานได้หลากสีและการนำท่อนไม้รูปทรงต่างๆมาทำเป็นจานเพื่อสื่อสารเรื่องราวของชาวชวากลุ่มแรกซึ่งอพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทยซึ่งมีอาชีพจัดสวนตกแต่งสวนให้กับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ในขณะที่ยังคงวิธีการทานแบบดั้งเดิมไว้แต่ปรับให้เข้ากับสุขลักษณะในปัจจุบัน นั่นคือการนั่งรับประทานร่วมกัน 2-4 คน โดยแยกอาหารออกเป็นสำรับเท่ากับจำนวนของผู้ทาน ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การจัดตกแต่งจานอาหาร

ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567

4.3) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการจัดโต๊ะอาหาร (Decoration Design) ในกระบวนการออกแบบโต๊ะอาหาร ผู้วิจัยได้มีการสร้างสรรค์ลายผ้าปูให้มีสีสันและดึงดูดความสนใจโดยการนำผ้าลายปาร์กและกาฐซึ่งเป็นลายผ้าบาติกยอดนิยมของชาว มาพัฒนาโทนสีและลดทอน

ลวดลายให้มีความทันสมัยและสวยงามมากยิ่งขึ้น ในส่วนของการออกแบบแผ่นรองจาน ได้มีการนำเทคโนโลยี AR เข้ามาใช้เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นอีกทางหนึ่ง นอกจากนี้ รูปแบบการนั่งรับประทานอาหารก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญต่อการสร้างประสบการณ์การรับประทานอาหารที่ดี โดยผู้ออกแบบได้ดำเนินการออกแบบรูปแบบการนั่งทานอาหารเอาไว้ 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 มีทั้งหมด 8 ที่นั่ง เหมาะสำหรับการทานเป็นกลุ่มใหญ่ รูปแบบที่ 2 มีทั้งหมด 6 ที่นั่ง เหมาะสำหรับกลุ่มขนาดกลางหรือครอบครัวขนาดใหญ่ และ รูปแบบที่ 3 มีทั้งหมด 4 ที่นั่ง เหมาะสำหรับการมาทานเป็นกลุ่มขนาดเล็กหรือครอบครัวขนาดเล็ก ดังในภาพที่ 4-5



ภาพที่ 4 การพัฒนารูปแบบการจัดโต๊ะอาหารครั้งที่ 1
ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 5 การพัฒนารูปแบบการจัดโต๊ะอาหารครั้งที่ 2
ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567

4.4) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการออกแบบบรรยากาศ (Atmosphere Design) ในกระบวนการออกแบบบรรยากาศในการรับประทานอาหาร ผู้วิจัยได้มีการทดลองและพัฒนาในหลายรูปแบบ เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบที่มีความเหมาะสมและสวยงามมากที่สุดในการที่จะสร้างบรรยากาศที่ดีให้กับแขกมาผู้มาเยือน โดยรูปแบบที่สมบูรณ์นั้นประกอบด้วยการสร้างซุ้มนั่งรับประทานอาหารแบบยกระดับเพื่อเพิ่มความสวยงามและความเป็นส่วนตัว โดยองค์ประกอบภายในอื่นๆก็ได้มีการนำลวดลายอัตลักษณ์ของชวามาประดับตกแต่ง ทั้งในส่วนของหมอน พรมปูพื้น ผ้าปูโต๊ะ และผ้า màn ดังในภาพที่ 5-6

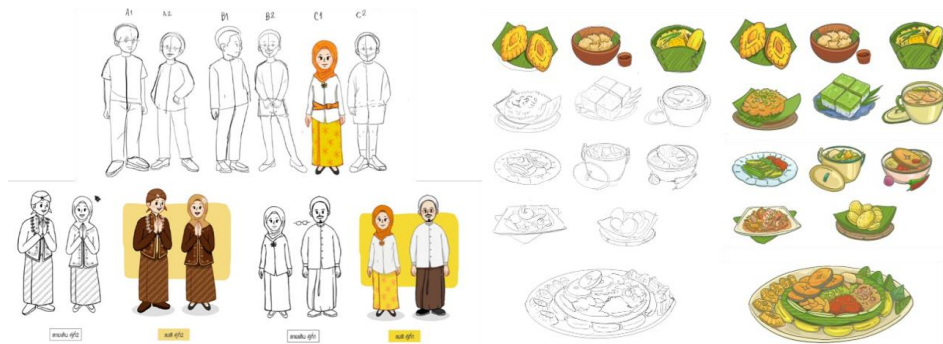


ภาพที่ 5 การพัฒนารูปแบบการจัดบรรยากาศครั้งที่ 1
ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 6 การพัฒนารูปแบบการจัดบรรยากาศครั้งที่ 2
ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567

4.5) ออกแบบการสื่อสารเรื่องราวด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ (Visual Communication Graphic Design) ในกระบวนการออกแบบเรขศิลป์ซึ่งประกอบด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบองค์ประกอบหลายส่วน ได้แก่ 1) การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของโครงการ รวมถึง Backdrop และแผ่นป้ายนำเสนอข้อมูลต่างๆ ซึ่งแสดงถึงความเป็น branding 2) การออกแบบแผ่นรองจาน โดยเลือกพิมพ์ลายบนวัสดุพลาสติกสังเคราะห์ที่สามารถเช็ดล้างทำความสะอาดได้ ทั้งยังมีการนำเทคโนโลยีการสแกนภาพ AR เข้ามาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ 3) การออกแบบลวดลายเรขศิลป์ (Pattern) ซึ่งได้มีการถอดอัตลักษณ์มาจากลายผ้าพื้นถิ่นชวาและนำมาพัฒนาลวดลายให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงมาใช้ในการตกแต่งบรรยากาศสถานที่และการจัดโต๊ะอาหาร และ 4) การออกแบบ User Interface ของสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์โครงการ นอกเหนือจากนี้ยังมีผลงานซึ่งต่อยอดเพิ่มเติมจากโครงการ ได้แก่ หนังสือสูตรอาหาร และโปสการ์ด เป็นต้น ดังในภาพที่ 7-10



ภาพที่ 7 การวาดออกแบบลวดลายบนแผ่นรองจาน
ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 8 การออกแบบแผ่นรองจาน
ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 9 การพัฒนาและลวดทอนลวดลายผ้า
ที่มา: สุจิรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 10 การถอดอัตลักษณ์และออกแบบBackdrop

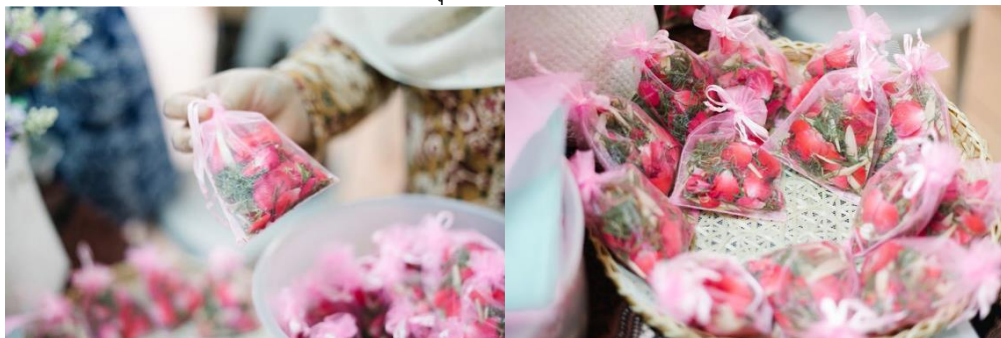
ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567

4.6) ออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเพื่อการยกระดับประสบการณ์ (Souvenir Design) การออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึก ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นบรรจุภัณฑ์กล่องบาร์กัต สำหรับการใส่อาหารกลับไปรับประทานที่บ้าน โดยมีการพัฒนามาจากรูปแบบดั้งเดิมซึ่งเป็นกระโทงใบตองที่ถือได้ลำบาก โดยออกแบบเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมซึ่งมีลวดลายคล้ายข้าวที่ห่อใบตองซึ่งสามารถสื่อสารเรื่องราวของบาร์กัตได้ดี ทั้งยังมีความสวยงามและถือได้สะดวก นอกเหนือจากนี้ยังมีการออกแบบของชำร่วยเป็นบุหงาดอกไม้สดซึ่งมีกลิ่นหอม โดยจะใส่ถุงผ้าแก้วสีสดใสทำให้เห็นความงามของดอกไม้และเป็นการสื่อสารวัฒนธรรมของชาวยะวา ดังในภาพที่ 11 และภาพที่ 12



ภาพที่ 11 บรรจุภัณฑ์กล่องบาร์กัต

ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567



ภาพที่ 12 บุหงาดอกไม้สด

ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567



ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นที่จะศึกษาด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา เพื่อนำมาซึ่งองค์ความรู้ในกระบวนการออกแบบประสบการณ์อาหาร เพื่อสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมในกับอาหารยะวา โดยจากการวิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา ร่วมกับการลงพื้นที่สังเกตการณ์และการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย พบว่า อาหารยะวาของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาในกรุงเทพมหานคร ถือว่ามีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่มีการอพยพเข้ามาของชาวมุสลิมในประเทศไทย อาหารยะวาเป็นอาหารที่มีอัตลักษณ์และรสชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชาวมุสลิม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมนู ‘อัมเบ็ง’ เป็นเมนูที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ามีความโดดเด่นทั้งในด้านรสชาติ เรื่องราว และธรรมเนียมต่างๆ ซึ่งสอดคล้องไว้อยู่ภายใน จึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาเผยแพร่และถ่ายทอดให้บุคคลภายนอกได้รับรู้ และได้ลิ้มลองผ่านการออกแบบประสบการณ์อาหารในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากกระบวนการถอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม พบว่า ยะวามีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ทางด้านศาสนาและสถาปัตยกรรมทางศาสนา หรือ ศาสนสถาน นอกเหนือจากนี้ยังมีศิลปะซึ่งถ่ายทอดผ่านลวดลายบนผืนผ้าบาติกและงานหัตถกรรมต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาอัตลักษณ์เหล่านี้มาถอดสัญญาณ พัฒนาลวดลาย และลดทอนเพื่อให้ได้มาซึ่งลวดลายใหม่ที่มีความเรียบง่ายมากขึ้น (minimalism) สำหรับนำมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์องค์ประกอบในโครงการออกแบบประสบการณ์อาหารในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากการออกแบบประสบการณ์อาหารเพื่อการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมในกับอาหารยะวา พบว่า ผู้วิจัยได้แบ่งส่วนการออกแบบโครงการออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ 1) การออกแบบบริการโดยรวม 2) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการตกแต่งจานอาหารและรสชาติของอาหาร 3) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการจัดโต๊ะอาหาร 4) ออกแบบประสบการณ์การกินด้วยศิลปะการออกแบบบรรยากาศ 5) ออกแบบการสื่อสารเรื่องราวด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ และ 6) ออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเพื่อการยกระดับประสบการณ์ โดยเล็งเห็นว่าการออกแบบทั้ง 6 ส่วนนี้จะสามารถสร้างประสบการณ์การทานยะวาในรูปแบบที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ที่มาเยือนได้ โดยผู้มาเยือนจะได้ประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส อีกทั้งโครงการนี้ยังสามารถนำไปสู่การอนุรักษ์ไว้ซึ่งอาหารและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของยะวา ทั้งยังสามารถยกระดับและสร้างมูลค่าให้กับสิ่งที่ชุมชนมีอยู่แล้วให้น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงประเด็นหนึ่งที่สำคัญได้แก่ ‘การกลืนกลายทางวัฒนธรรม’ กล่าวคือ ชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาได้มีการปรับตัวและปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมหลายประการของตน เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในประเทศไทยได้อย่างปกติสุข ในขณะที่วัฒนธรรมอาหารยะวานั้นยังคงเดิมและไม่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามการกลืนกลายทางวัฒนธรรมเหล่านั้น นั่นเป็นเพราะอาหารถือเป็นปัจจัย

สำคัญในการแสดงออกถึงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ความเป็นชนชาติ สอดคล้องกับ บุษกร สุทธิประภา และคณะ ความว่า ‘อาหาร’ เป็นสิ่งหนึ่งในการแสดงถึงวัฒนธรรมของท้องถิ่นและชาตินั้นๆ โดยมีวิถีการดำเนินชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ความแตกต่างของลักษณะทางภูมิศาสตร์ของชาติต่าง ๆ นั้นส่งผลต่อวัตถุดิบและกรรมวิธีการประกอบอาหาร อาหารจึงเป็นสิ่งที่มีความโดดเด่นและแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น อาหารไทยมีเอกลักษณ์เฉพาะคือความประณีตในการประกอบอาหาร ในขณะที่อาหารมุสลิม มีเอกลักษณ์เฉพาะคือการปรุงสุกอย่างสะอาดและถูกสุขลักษณะตามบทบัญญัติของพระอัลเลาะห์ เป็นต้น (บุษกร สุทธิประภา และคณะ, 2560)

2. จากกระบวนการถอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของยะวาเพื่อนำมาสู่กระบวนการออกแบบผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงประเด็นสำคัญคือ ‘ความเกี่ยวเนื่องของวัฒนธรรมและการออกแบบ’ พบว่า งานออกแบบส่วนใหญ่แล้วแล้วแต่มีความเกี่ยวเนื่องกับความเป็นอัตลักษณ์ของคนกลุ่มหนึ่งหรือวัฒนธรรมหนึ่งๆ เสมอ สอดคล้องกับชาตรี บัวคลี่ ความว่า วัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบในมิติของการแสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้คนในแต่ละวัฒนธรรม กล่าวคือ การออกแบบนั้นมีหน้าที่เป็น ‘ตัวกลาง’ ในการสื่อสารหรือแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดและเรื่องราวของผู้คนในวัฒนธรรมหนึ่งๆ ให้ไปสู่ผู้รับชมหรือผู้คนในอีกวัฒนธรรมหนึ่งๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อการตอบสนองความต้องการและการสร้างความดึงดูดใจ การออกแบบจึงถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ วิถีชีวิต ค่านิยม ความเชื่อ และความเจริญรุ่งเรืองของคนในแต่ละวัฒนธรรมนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี (ชาตรี บัวคลี่, 2556)

3. จากการออกแบบประสบการณ์อาหารเพื่อการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมในกับอาหารยะวา พบว่า ผู้วิจัยได้แบ่งส่วนการออกแบบโครงการออกเป็น 6 ส่วน โดยเล็งเห็นว่าการออกแบบทั้ง 6 ส่วนนี้จะสามารถสร้างประสบการณ์การทานยะวาในรูปแบบที่ครบถ้วนสมบูรณ์และสามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ที่มาเยือนได้ โดยผู้มาเยือนจะได้ประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Design) ซึ่งเป็นหลักการออกแบบที่ผู้ชมจะสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลายที่มากกว่าแค่ตาเห็น ซึ่ง Multisensory Design นั้นจะไม่ใช้ศาสตร์การออกแบบที่มีความใหม่หรือล้ำหน้า แต่เป็นการออกแบบที่ชักนำให้ผู้คนที่ได้สัมผัสได้ถอยหลังกลับมาคิดถึง ความแตกต่างหลากหลายของผู้คน ซึ่งในที่นี้หมายถึงผู้ที่มีความบกพร่องในการรับสัมผัส (ผู้พิการทางสายตาหรือหู เป็นต้น) ซึ่งผู้คนที่เหล่านั้นจะได้มีโอกาสรับชมผลงานการออกแบบและศิลปะผ่านทางประสาทสัมผัสอื่นๆ เช่น ผลงานการออกแบบ The Senses : Design Beyond Vision (2018) ของ Ellen Lupton และ Andrea Lipps เป็นต้น (อายดรอปปเปอร์ ฟิลล์, 2562)

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาเพื่อนำมาสู่กระบวนการออกแบบประสบการณ์อาหารที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์ โดยผู้วิจัยได้ทำการกำหนดสัดส่วนการออกแบบโดยประกอบไปด้วย 6 ด้าน ซึ่งถือได้ว่ามีความครบถ้วนในด้านการสร้างประสบการณ์ร่วมกับอาหารยะวาให้กับแขกผู้มาเยือน อีกทั้งยังครอบคลุมทั้งประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ 1. การออกแบบบริการโดยรวม (Service and Journey

Map) 2. ศิลปะการออกแบบตกแต่งจานอาหารและรสชาติของอาหาร (Food Stylist and Taste) 3. ศิลปะการออกแบบจัดโต๊ะอาหาร (Decoration Design) 4. ศิลปะการออกแบบบรรยากาศ (Atmosphere Design) 5. การออกแบบการสื่อสารเรื่องราวด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ (Visual Communication Graphic Design) และ 6. การออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเพื่อการยกระดับประสบการณ์ (Souvenir Design) โดยทั้งหมดนี้ถือเป็นองค์ความรู้ในการกำหนดแนวทางการออกแบบซึ่งนำมาซึ่งคุณประโยชน์ทางการสร้างประสบการณ์ รวมไปถึงคุณค่าเชิงวัฒนธรรม ดังแผนภาพ



กระบวนการออกแบบประสบการณ์อาหาร

ที่มา: สุจิตรา เจ๊ะมัด, 2567

บทสรุป

การออกแบบประสบการณ์อาหารร่วมกับการนำเสนอวัฒนธรรมของชุมชนมุสลิมเชื้อสายยะวานั้นสามารถสะท้อนถึงการศึกษาอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาออกมาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยกระบวนการออกแบบประสบการณ์ทั้ง 6 ด้านนี้จะสามารถสร้างคุณประโยชน์ให้กับชุมชนมุสลิมเชื้อสายยะวา มัสยิดยะวาได้ไม่มากนักน้อย ไม่ว่าจะเป็นในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน สร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมให้กับชุมชน อีกทั้งยังเป็นโครงการต้นแบบทางวัฒนธรรมที่สามารถสร้างแรงกระตุ้นจากปัจจัยภายนอกชุมชนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้คนรุ่นหลังได้สืบสานให้วัฒนธรรมอาหารของชาวมุสลิมเชื้อสายยะวาได้คงอยู่ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลการวิจัยในครั้งนี้ หน่วยงานทางด้านศาสนาและโภชนาการจะได้นำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดกับวัฒนธรรมอาหารในพื้นที่อื่นๆได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนให้กับพื้นที่นั้นๆ

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 คุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยการออกแบบประสบการณ์อาหารในชุมชนมุสลิม

2.2 การเปลี่ยนแปลงตัวตนทางด้านการออกแบบอาหารในชุมชนมุสลิม

เอกสารอ้างอิง

- สุนิติ จุฑามาศ. (2562). ข้าวอำบัง: สำหรับยะวา (ชาว) เรื่องเล่าจากอาหาร อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ และวิถีความเชื่อ. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 31 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/87>
- จริยา ประเสริฐสมบุรณ์. (2567, 8 มีนาคม). คุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยการออกแบบประสบการณ์อาหาร. (สุจิตรา เจ๊ะมัด, ผู้สัมภาษณ์).
- บุษกร สุทธิประภา และคณะ. (2560). วัฒนธรรมอาหารในเขตธนบุรี กรณีศึกษาอาหารมุสลิม. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 31 กรกฎาคม 2567 จาก <https://cms.dru.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1433/6/Unit%202.pdf>
- ชาตรี บัวคลี่. (2556). สัญญาที่ปรากฏในงานออกแบบนิเทศศิลป์กับการสะท้อนวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่. *วารสารVeridian E Journal SU*, 10(2): 134-147.
- อายดรอปปเปอร์ ฟิลล์. (2562). *The Senses: design beyond vision: ศาสตร์แห่งการออกแบบสัมผัส พางานดีไซน์ไปไกลกว่าตาเห็น*. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 31 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.the101.world/the-senses-design-beyond-vision/>

