



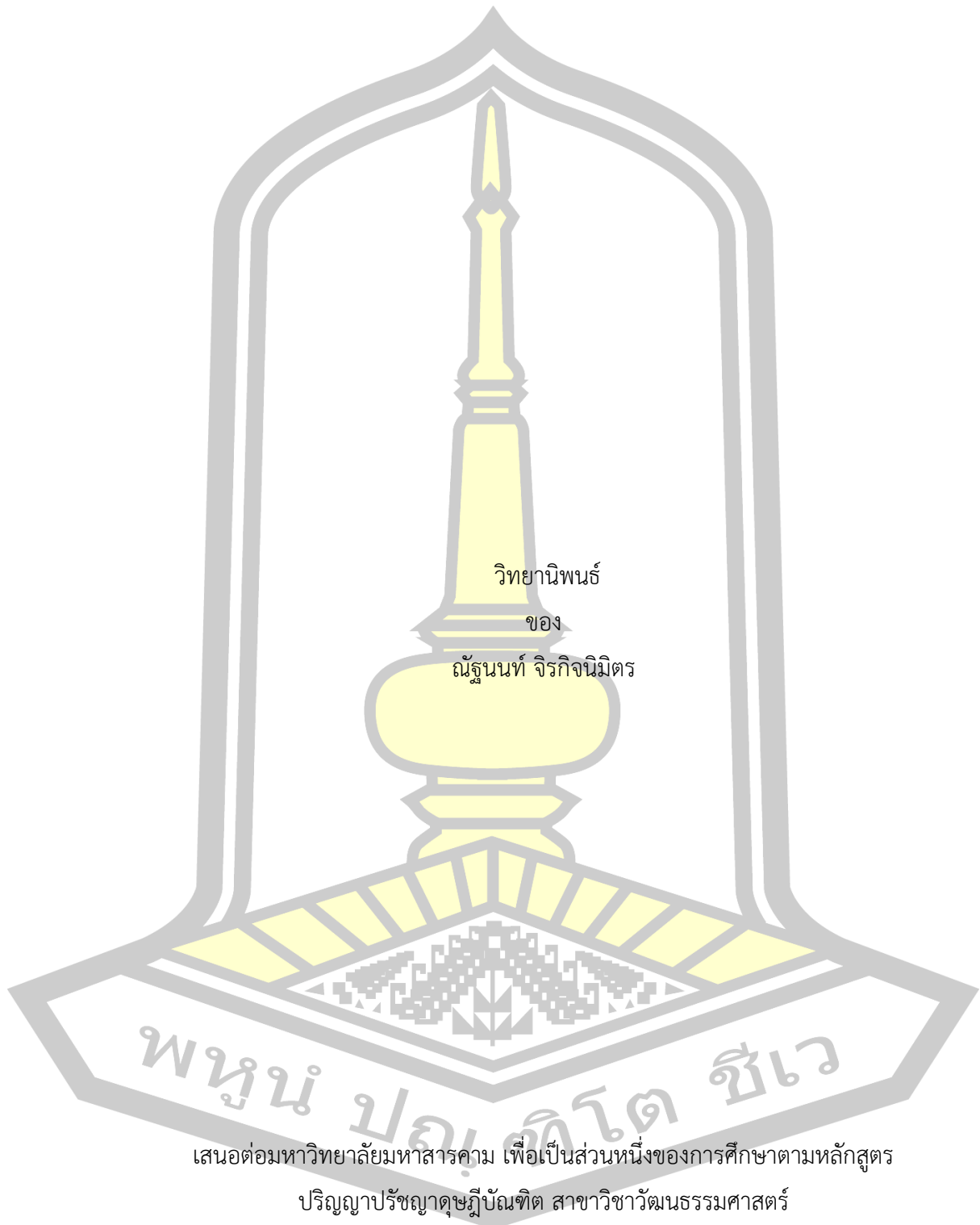
การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์
ของ
ณัฐนันท์ จีระกิจนิมิตร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์
พฤศจิกายน 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์



วิถยานิพนธ์

ของ

ธีรฐนนท์ จีรกีจนิมิตร

พหุณ ปอญคิโต ชีเว

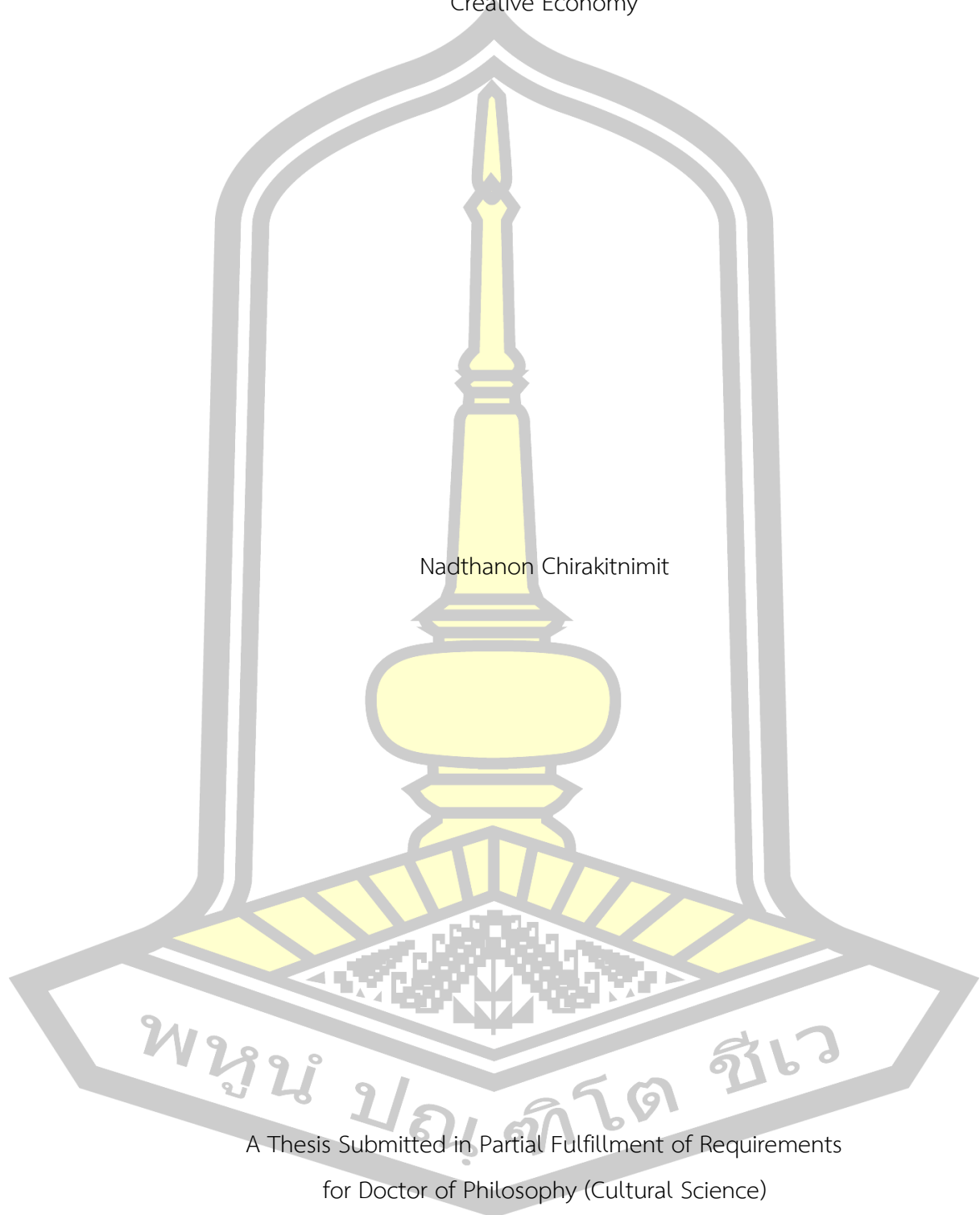
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Development of the Lamphun Digital Cultural Heritage Archive to Promote the
Creative Economy



Nadthanon Chirakitnimit

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Doctor of Philosophy (Cultural Science)

November 2020

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายณัฐนนท์ จิรกิจนิมิตร แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา วัฒนธรรมศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. นิยม วงศ์พงษ์คำ)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. ศาสตรา เหล่าอรรคยะ)

กรรมการ

(รศ. ดร. ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)

กรรมการ

(รศ. ดร. สิทธิศักดิ์ จำปาแดง)

กรรมการ

(อ. ดร. สมคิด สุขเอิบ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรม

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ศาสตร์

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์		
ผู้วิจัย	ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศาสตรา เหล่าอรรคะ		
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	สาขาวิชา	วัฒนธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2563

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพและปัญหาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน และการพัฒนาให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพและปัญหาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ใช้การศึกษาสารสนเทศจากเอกสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสังเกตและการสัมภาษณ์ตามแบบบันทึกข้อมูลและแบบสัมภาษณ์ นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา แล้วจึงนำสภาพและปัญหามาศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการศึกษาสารสนเทศจากเอกสาร และการจัดสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสนทนากลุ่ม ขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้ ด้านเนื้อหา มี 4 หมวดหมู่ ได้แก่ ประเพณีและศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านพื้นที่มี 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองลำพูน อำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอแม่ทา อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี้ ด้านเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เดือนธันวาคม 2562 ถึง มิถุนายน 2563

กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพและปัญหาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ได้แก่ ผู้ที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแล การเก็บรวบรวม การเก็บรักษา การจัดแสดง หรือการใช้ประโยชน์ข้อมูล จำนวน 44 คน โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้แก่ ผู้มีองค์ความรู้ในการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม จำนวน 15 คน แล้วนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนา ดังนี้

ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่พบในพื้นที่วิจัย เก็บรวบรวมจากพิพิธภัณฑ์ วัด โรงเรียน หรือชุมชน จำนวน 30 แห่ง ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลประเภทภาพถ่ายในอดีตและในปัจจุบัน ที่บันทึกโดยบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการวัฒนธรรมและบุคคลทั่วไป เกือบทั้งหมดของ ภาพถ่ายที่พบ เป็นการถ่ายภาพไว้เป็นที่ระลึกถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น มีเป็นส่วนน้อยที่นำข้อมูลภาพถ่ายและวีดิทัศน์รูปแบบดิจิทัลแสดงผ่านเว็บไซต์ของส่วนราชการ คือ เว็บไซต์ของสำนักงานจังหวัดลำพูน และของกระทรวงวัฒนธรรม และมีน้อยมากที่ดำเนินการเองในด้านฐานข้อมูลของเว็บไซต์ ข้อมูลที่มีอยู่ในแต่ละแห่งมีความคลาดเคลื่อนและไม่ครบถ้วน จึงไม่อาจเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ได้ ผู้รับผิดชอบดำเนินการในแต่ละแห่งมีแนวทางดำเนินการตามแนวคิดและตามข้อจำกัดด้านงบประมาณของแต่ละแห่ง ที่มีการดำเนินการจัดทำข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลและเผยแพร่ทางเว็บไซต์ซึ่งมีการดำเนินการในบางแห่ง พบว่า มีการพัฒนาไม่มากพอที่จะสนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ นอกจากนี้ ยังมีปัญหาด้านการเชื่อมโยงข้อมูล การเรียกใช้ข้อมูลหรือการเข้าถึงข้อมูล ซึ่งเกิดจากการที่ไม่มีข้อมูล หรือข้อมูลไม่เหมาะสมกับระบบปฏิบัติการ หรือการเชื่อมโยงบกพร่อง หรือเกิดความผิดพลาดของระบบฐานข้อมูล หรือผู้ดูแลระบบขาดการบริหารจัดการที่ดี

การพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดำเนินการตามแนวทางที่สังเคราะห์ได้จากองค์ความรู้และประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อให้ได้ข้อมูลรูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ การวิจัยนี้ ได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาข้อมูลด้านเนื้อหา ภาษา เสียง ภาพ ภาพ 360 องศา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือวีดิทัศน์ แล้วจึงนำข้อมูลรูปแบบดิจิทัลมาออกแบบและจัดทำเป็นระบบคลังข้อมูลที่มีคุณลักษณะ ดังนี้ เป็นระบบฐานข้อมูล มีระบบคัดกรองการนำเข้า รongรับการใช้อข้อมูลหลากหลายระบบและหลากหลายอุปกรณ์ และมีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่สามารถควบคุมการทำงาน การใช้งาน และรองรับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาคลังข้อมูลของผู้ใช้งาน (End User)

ผลการวิจัยในครั้งนี้ เป็นผลงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) คลังข้อมูลดิจิทัล ที่ผ่านการตรวจสอบและรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ทั้งที่เป็นนักวิจัย อาจารย์ และนักวิชาการ ใช้ในการพัฒนาและบันทึกข้อมูลรูปแบบดิจิทัล ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ที่ถูกต้อง น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ และคุณค่าของวัฒนธรรมตนเอง ส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับ พื้นที่ บุคคล รวมถึง สินค้าและบริการ และที่สำคัญ คือ สามารถพัฒนาตัวเองได้อย่างต่อเนื่องด้วยการที่มีช่องทาง

ในการรับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาคลังข้อมูลจากภาคประชาชน ชุมชน และสังคม จึงเป็นนวัตกรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ (Strategies) การพัฒนาจังหวัดลำพูน ให้เป็นเมืองหัตถ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis) และให้เป็นเมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination) ในพันธกิจ (Missions) การส่งเสริม ยกกระต๊บ และพัฒนาหัตถกรรม ด้วยนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ การสร้างมูลค่าเพิ่มและกระจายรายได้จากการท่องเที่ยว บนฐานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และการพัฒนาระบบการบริหารจัดการที่ยกระดับสมรรถนะของบุคลากร บูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

คำสำคัญ : คลังข้อมูลดิจิทัล, มรดกทางวัฒนธรรม, เศรษฐกิจสร้างสรรค์



TITLE	Development of the Lamphun Digital Cultural Heritage Archive to Promote the Creative Economy		
AUTHOR	Nadthanon Chirakitnimit		
ADVISORS	Assistant Professor Sastra Laoakka , Ph.D.		
DEGREE	Doctor of Philosophy	MAJOR	Cultural Science
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2020

ABSTRACT

The aim of this research was to study Lamphun digital cultural heritage archive, current conditions and problems of Lamphun digital cultural heritage archive to promote the creative economy, development of the Lamphun digital cultural heritage archive to promote the creative economy. The Sampling groups were purposive selection people such as key informants. Tools were survey's form, interview guide, observation, focus group discussion and workshop seminar. Data analyzed by content analysis.

The results were as follows: Lamphun digital cultural heritage archive found that, most of archive are in the museum style, operated by the public, private, temple, school or community. The collection of archives are traditions, art, culture, history, way of life, local wisdom and ethnic. Almost all archives are not digitally stored. There are only some places that created and offered via the website.

Conditions and problems of Lamphun digital cultural heritage archive to promote the creative economy, it found that most of archive have various knowledge content that displayed by story, text, image, video, 360 Image, but still lacking operations the promotion of creative economy. Development of the Lamphun digital cultural heritage archive to promote the creative economy can accessed by responsive website that can respond to work on many devices.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคคะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ ประธานกรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิศักดิ์ จำปาแดง และอาจารย์ ดร.สมคิด สุขเอิบ กรรมการสอบ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องในการเขียนวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน และ Professor Richard A.Engelhardt คุณศิริวัฒน์ สุจริตกุล รวมถึงญาติพี่น้อง และประชาชนในชุมชนแหล่งข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูนทั้ง 6 อำเภอ ที่กรุณาให้ข้อมูลในการทำวิจัย คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องสักการบูชา แต่คุณพ่อ คุณแม่ ครูบาอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาสั่งสอนและให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนตราบกระทั่งความสำเร็จในวันนี้

ณัฐนนท์ จิระกิจนิมิตร



สารบัญ

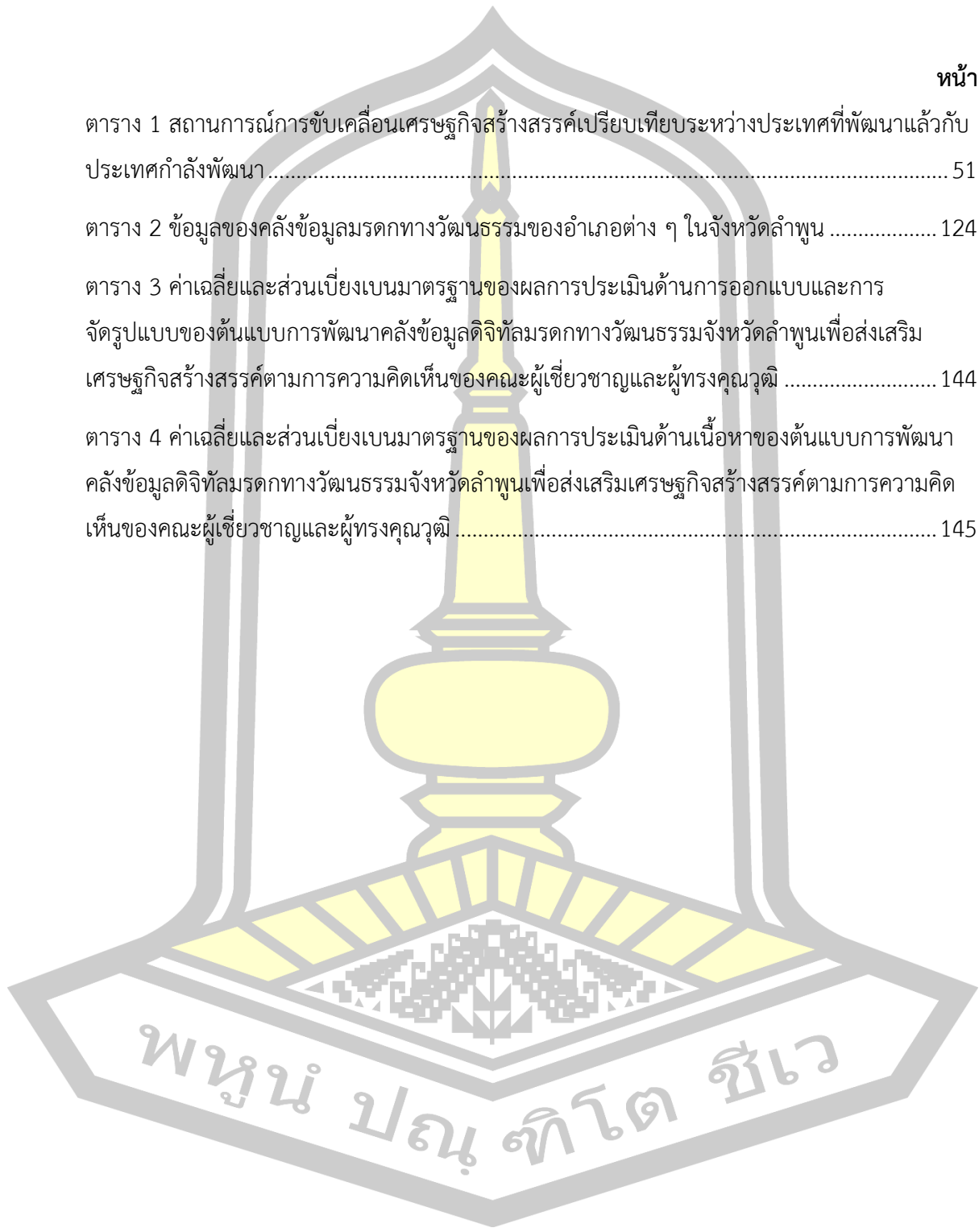
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ช
กิตติกรรมประกาศ.....	ฅ
สารบัญ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	7
คำถามในการวิจัย.....	7
ความสำคัญของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
ความรู้ทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณีภาคเหนือตอนบน.....	11
องค์ความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้เกี่ยวกับระบบคลังข้อมูล.....	13
บริบทพื้นที่วิจัยจังหวัดลำพูน.....	23
กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง.....	37
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	60
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	89

ขอบเขตของการวิจัย.....	89
วิธีดำเนินการวิจัย	92
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	99
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน.....	99
ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อ ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	133
ตอนที่ 3 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์.....	138
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	162
สรุป 162	
อภิปรายผล.....	167
ข้อเสนอแนะ	170
บรรณานุกรม.....	172
ภาคผนวก.....	178
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	179
ภาคผนวก ข ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์	188
ภาคผนวก ค รายนามผู้ให้ข้อมูล	193
ภาคผนวก ง ตัวอย่างภาพการเก็บข้อมูลการวิจัยโดยการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม.....	199
ประวัติผู้เขียน.....	211

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 สถานการณ์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์เปรียบเทียบระหว่างประเทศที่พัฒนาแล้วกับประเทศกำลังพัฒนา.....	51
ตาราง 2 ข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดลำพูน	124
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบของต้นแบบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามการความคิดเห็นของคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ	144
ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินด้านเนื้อหาของต้นแบบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามการความคิดเห็นของคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ	145



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
ภาพประกอบ 2 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอเมืองลำพูน.....	105
ภาพประกอบ 3 พิพิธภัณฑ์เครื่องอัฐบริขารโพธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) อำเภอเมืองลำพูน	108
ภาพประกอบ 4 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอบ้านธิ	110
ภาพประกอบ 5 พิพิธภัณฑ์บ้านไต้ลื้อ อำเภอบ้านธิ.....	111
ภาพประกอบ 6 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอป่าซาง	113
ภาพประกอบ 7 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอแม่ทา	116
ภาพประกอบ 8 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอบ้านโฮ่ง	118
ภาพประกอบ 9 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอลี้.....	121
ภาพประกอบ 10 พิพิธภัณฑ์บริขารพระครูบาเจ้าศรีวิชัย อำเภอลี้.....	122
ภาพประกอบ 11 พิพิธภัณฑ์วัดป่าซางงาม อำเภอป่าซาง เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีการนำเสนอข้อมูล โบราณวัตถุ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ.....	125
ภาพประกอบ 12 ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ที่ดำเนินการโดยภาครัฐ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ดำเนินงานโดยเทศบาล ตำบลบ้านธิ ซึ่งมีการจัดสรรงบประมาณจากภาครัฐมาโดยเฉพาะ.....	125
ภาพประกอบ 13 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเก่า ที่พิพิธภัณฑ์ชุมชนเมืองมีการใช้ภาพเก่า มา นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ของจังหวัดลำพูน.....	126
ภาพประกอบ 14 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเก่า โสงนิทัศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย วัดจามเทวี มี การนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ด้วยภาพเก่า ๆ มากมาย	126
ภาพประกอบ 15 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยอุปกรณ์ เครื่องใช้ต่าง ๆ หลายพิพิธภัณฑ์มีการนำ อุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ มาจัดแสดงเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชม	127
ภาพประกอบ 16 ตัวอย่างโบราณสถานที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง.....	128
ภาพประกอบ 17 ตัวอย่างโบราณสถานที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง.....	128

ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างโบราณวัตถุที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง	129
ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างโบราณวัตถุที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง	130
ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถเยี่ยมชมผ่านเว็บไซต์	131
ภาพประกอบ 21 เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย.....	132
ภาพประกอบ 22 เว็บไซต์ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน.....	132
ภาพประกอบ 23 คลังข้อมูลต้นแบบในแต่ละส่วนมีกระบวนการจัดทำ และพัฒนาได้ด้วยการมีส่วนร่วม	140
ภาพประกอบ 24 คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเป็นเครื่องมือในการบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	143
ภาพประกอบ 25 โคมเพจคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เข้าถึงทาง URL : https://lamphun-e-archive.com/	146
ภาพประกอบ 26 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น	146
ภาพประกอบ 27 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม	147
ภาพประกอบ 28 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “กลองสะบัดชัย ” ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวด..... ประเพณีและศิลปวัฒนธรรม	147
ภาพประกอบ 29 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน	148
ภาพประกอบ 30 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 1).....	148

ภาพประกอบ 31 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 2)	149
ภาพประกอบ 32 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง ภาพประกอบ 33360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 3)	149
ภาพประกอบ 34 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณวัตถุ.....	150
ภาพประกอบ 35 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “พิพิธภัณฑ์พระเมืองแก้ว” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณวัตถุ	150
ภาพประกอบ 36 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น	151
ภาพประกอบ 37 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “สวนอนุรักษ์พันธุ์พืชและสมุนไพร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น	151
ภาพประกอบ 38 ข้อมูลมรดกทาง “โบราณอิเล็กทรอนิกส์ช่างเขียน” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	152
ภาพประกอบ 39 ข้อมูลมรดกทาง “อู่ปักพันสาวัดช่างเขียน” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	153
ภาพประกอบ 40 ข้อมูลเนื้อหาองค์ความรู้ ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	154
ภาพประกอบ 41 การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ข้อมูล ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา	155
ภาพประกอบ 42 การส่งเสริมพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา	156

ภาพประกอบ 43 การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา.....	157
ภาพประกอบ 44 การแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทาง วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา	158
ภาพประกอบ 45 ข้อมูลระบบนำทาง ในต้นแบบเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	159
ภาพประกอบ 46 การใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์เข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัด ลำพูน	160
ภาพประกอบ 47 ระบบหลังบ้าน (Back Office System) ทำหน้าที่กำกับดูแล-ควบคุม-พัฒนา....	161
ภาพประกอบ 48 กลไกการทำงานคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นนวัตกรรม การบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์	167
ภาพประกอบ 49 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 1.....	200
ภาพประกอบ 50 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 2.....	201
ภาพประกอบ 51 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 3.....	202
ภาพประกอบ 52 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 4.....	203
ภาพประกอบ 53 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 5.....	204
ภาพประกอบ 54 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 6.....	205
ภาพประกอบ 55 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 7.....	206
ภาพประกอบ 56 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 8.....	207
ภาพประกอบ 57 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 9.....	208
ภาพประกอบ 58 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 10	209
ภาพประกอบ 59 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 11	210

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกเริ่มเข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริง และจะเปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการและกระบวนการทางสังคมอื่นๆ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ปัจจุบันข้อมูลเนื้อหาความรู้ต่างๆ ส่วนใหญ่ได้ถูกทำให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Format) ทำให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ต่างๆ เช่น ระบบอินเทอร์เน็ต โปรแกรมสำเร็จรูป หรือ Smartphone Applications ทำให้มีผู้ใช้มากขึ้นเช่นกัน ซึ่งหลายประเทศได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว โดยได้ดำเนินการนำข้อมูลด้านต่างๆ ที่สำคัญของประเทศตนมาพัฒนาเป็นรูปแบบดิจิทัลแล้ว เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย National Archive and Record Administration (NARA) ประเทศอิสราเอล โดย National Archive of Israel (NAI) ประเทศออสเตรเลีย โดย National Archive of Australia (NAA) ประเทศอียิปต์ โดย Egyptian Center for Documentation of Cultural and Natural Heritage (Cult Nat) ประเทศญี่ปุ่น โดย National Archives of Japan ประเทศไต้หวัน โดย National Digital Archives Program (NDAP) ขณะที่ประเทศไทยได้มีโครงการดิจิทัลไทย (Digitized Thailand) (2558) ซึ่งเป็นโครงการนำร่องการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลแห่งชาติ

ซึ่งกล่าวถึงการเติบโตของปริมาณข้อมูลดิจิทัลจะต้องเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เนื่องจากความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารได้อย่างสะดวก ง่ายตายทั้งผู้สร้างและผู้แสวงหาและอีกไม่นาน ข่าวสารและการสื่อสารต่าง ๆ ก็คงจะถูกปรับเปลี่ยนหรือแปลงเป็นดิจิทัล (Digitized) แทบทั้งหมด โดยที่การเพิ่มขึ้นของข้อมูลดิจิทัลมีประเด็นเกี่ยวเนื่องที่ต้องพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ 1) ข้อมูลเดิม ยังอยู่ในสื่ออื่น ๆ อาจจะเป็นหนังสือ รูปภาพ หรือเทปเสียงนั้น เมื่อความสะดวกความรวดเร็วและความนิยมในการสร้างและใช้ข้อมูลดิจิทัลมีเพิ่มมากขึ้นก็อาจจะทำให้ข้อมูลที่ยังมิได้ถูกแปลงหรือจัดเก็บเป็นข้อมูลดิจิทัลได้รับความนิยมจัดเก็บหรือเรียกใช้น้อยลงจนอาจจะสูญหายไปได้ในที่สุด 2) ข้อมูลดิจิทัลที่จะเกิดขึ้นใหม่ ได้อย่างไม่มีขีดจำกัดนั้นก็ต้องคำนึงถึงคุณภาพ การจัดการ และการนำไปใช้ หากมิได้มีการดูแลเรื่องความถูกต้องและควบคุมเรื่องคุณภาพของข้อมูล ปล่อยให้ข้อมูลของชาติถูกบิดเบือนไปตามศักยภาพของผู้เสนอ หรือหากไม่มีการจัดระบบเพื่อการจัดเก็บที่ได้มาตรฐานก็อาจจะมีปัญหาเรื่องการเผยแพร่ การเชื่อมต่อและสืบค้นได้

ด้วยเหตุนี้ประเทศไทยจึงต้องเร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถตอบปัญหาความท้าทายที่ประเทศกำลังเผชิญอยู่หรือเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม เช่น ประการแรก การก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลางที่เป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาประเทศเร่งด่วนของรัฐบาล ด้วยการลงทุนและพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีอยู่แล้วในประเทศและอุตสาหกรรมกระแสใหม่ ที่รวมถึงอุตสาหกรรมดิจิทัล ประการที่สอง การพัฒนาขีดความสามารถของธุรกิจในประเทศทั้งภาคการเกษตร การผลิตและการบริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่ม SMEs และวิสาหกิจชุมชน ให้แข่งขันในโลกสมัยใหม่ได้ ประการที่สาม การปรับตัวและฉกฉวยโอกาสจากการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 ที่มีนัยสำคัญต่อการเคลื่อนย้ายสินค้าและกำลังคนจากไทยไปสู่โลก และประการสุดท้าย การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านรายได้ การศึกษา การรักษาพยาบาล สิทธิประโยชน์การเข้าถึงข้อมูล ฯลฯ ให้เกิดการกระจายทรัพยากรและโอกาสที่ทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรมยิ่งขึ้น

ขณะนี้โครงการดิจิทัลไทย (Digitized Thailand) ได้ดำเนินงานแล้วในบางพื้นที่และบางเรื่อง โดยการดำเนินงานดังกล่าวยังไม่ได้มีการพัฒนาคลังข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรู้หรือมรดกทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของจังหวัดลำพูน เช่น ข้อมูลด้านเอกสารโบราณ อาทิ ใบลาน พับสา หนังสือ รูปภาพ ข้อมูลด้านศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน โดยเฉพาะเพื่อการส่งเสริมให้เกิดคุณค่าและมูลค่าของ “มรดกทางวัฒนธรรม” ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งทางสังคม ทั้งนี้เนื่องจากมรดกทางวัฒนธรรมนั้นเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์และมีคุณค่าซึ่งเกิดขึ้นในอดีตและได้รับการสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง มรดกทางวัฒนธรรมบางอย่างกลายเป็นแบบแผนทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญและเป็นความภาคภูมิใจของคนในสังคมสืบเนื่องมาจนกระทั่งปัจจุบัน ซึ่งองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ และกฎหมายประเทศต่าง ๆ ทั้งในแถบทวีปยุโรปและเอเชีย ได้แบ่ง ประเภทของวัฒนธรรมออกเป็นสองประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน แหล่งโบราณคดีงานจิตรกรรม เป็นต้น และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หรือตามกฎหมายไทยที่เรียกว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” ได้แก่ ภาษา ศิลปะการแสดง งานช่างฝีมือดั้งเดิม เป็นต้น แม้ว่ามรดกทางวัฒนธรรมทั้งสองประเภทจะมีความหลากหลายในตัวเองอยู่มากก็ตาม แต่ก็ไม่สามารถแบ่งแยกเนื้อหางานทั้งสองประเภทได้ชัดเจนเด็ดขาด เนื่องจากมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาโดยตลอด โดยเฉพาะงานจับต้องได้ซึ่งเป็นรูปธรรมนั้น มีพื้นฐานมาจากแนวความคิด ความเชื่อและทักษะเทคนิคอันเป็นลักษณะนามธรรมของงานจับต้องไม่ได้ ลักษณะดังกล่าว จึงก่อให้เกิดความไม่หลากหลายในความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรมขึ้น แสดงให้

เห็นความโดดเด่นของพัฒนาการทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับและถ่ายทอด สืบมา อันจะนำไปสู่การคุ้มครองและสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมสืบไป (ชาคริต สิทธิฤทธิ, 2559)

จังหวัดลำพูนเป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือของประเทศไทยซึ่งมีความเป็นมายาวนาน มีอายุประมาณ 1,343 ปี ผ่านการปกครองจากกษัตริย์และเจ้าเมืองต่าง ๆ ตามที่บันทึกในพงศาวดารโยนก เป็นต้นมา ได้มีการเล่าสืบต่อกันถึงการสร้างเมืองหริภุญชัยโดยฤๅษีวาสุเทพ เป็นผู้เกณฑ์พวกเม็งคบุตร หรือชนเชื้อชาติมอญมาสร้างเมืองนี้ขึ้น ในพื้นที่ระหว่างแม่น้ำสองสาย คือ แม่น้ำกวางและแม่น้ำปิง เมื่อมาสร้างเสร็จได้ส่งทูตไปเชิญ ราชธิดากษัตริย์เมืองละโว้พระนาม “จามเทวี” มาเป็นปฐมกษัตริย์ปกครองเมืองหริภุญชัย สืบราชวงศ์กษัตริย์ ต่อมาหลายพระองค์ จนกระทั่งถึงสมัยพระยาธิบยาจึงได้เสียการปกครองให้แก่พ่อขุนเม็งรายมหาราช ผู้รวบรวมแคว้นทางเหนือเข้าเป็นอาณาจักรล้านนา เมืองลำพูน ถึงแม้ว่าจะตกอยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรล้านนา แต่ก็ได้เป็นผู้ถ่ายทอดมรดกทางศิลปะและวัฒนธรรมให้แก่ผู้ที่เข้ามาปกครอง ดังปรากฏหลักฐานทั่วไปในเวียงกุมกาม เชียงใหม่และเชียงราย เมืองลำพูนจึงยังคงความสำคัญในทางศิลปะและวัฒนธรรมของอาณาจักรล้านนา จนกระทั่งสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมืองลำพูนจึงได้เข้ามาอยู่ในราชอาณาจักรไทย มีผู้ครองนครสืบต่อกันมาจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ต่อมาภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 เมื่อเจ้าผู้ครองนครองค์สุดท้าย คือ พลตรีเจ้าจักรคำ ขจรศักดิ์ ถึงแก่พิราลัย เมืองลำพูนจึงเปลี่ยนเป็นจังหวัด มีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นผู้ปกครอง สืบมา จนกระทั่งถึงปัจจุบัน

เมืองลำพูนหรือนครหริภุญชัยเป็นเมืองที่มีสำคัญทางประวัติศาสตร์โดยเป็นราชธานีแห่งแรกของดินแดนภาคเหนือ ลักษณะของเมืองจะมีคูน้ำคันดินล้อมรอบ มีผังเมืองเป็นรูปปรีหรือรูปหอยสังข์ ขนาดกว้างประมาณ 450 เมตร ยาวประมาณ 825 เมตร ซึ่งเป็นลักษณะผังเมืองโบราณที่นิยมสร้างในพุทธศตวรรษที่ 11 – 15 มีความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์ และด้วยที่มีความเจริญในด้านต่าง ๆ อย่างมากในอดีต ทำให้จังหวัดลำพูนในปัจจุบันจึงมีมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดทอดมาอย่างมากมายหลายลักษณะ หลายรูปแบบ ทั้งโบราณสถาน โบราณวัตถุที่มีคุณค่าทางโบราณคดี ประเพณีศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็น อัตลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าและสำคัญ ได้แก่ ด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ พบว่า จากข้อมูลของกรมศิลปากร รายงานว่า จังหวัดลำพูน หรือนครหริภุญชัย มีแหล่งหรือพื้นที่ที่เป็นโบราณสถานและศาสนสถานมากมาย ทั้งที่ได้ขึ้นทะเบียนกับกรมศิลปากรแล้ว จำนวนถึง 18 แห่ง และกำลังรอ การขึ้นทะเบียนอีก 138 แห่ง ลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองในด้านต่าง ๆ อย่างมาก โดยแต่ละแห่งมีประวัติความเป็นมายาวนาน เช่น เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี กู่ช้างกู่ม้า อายุมากกว่า 1,300 ปี หรือวัดพระธาตุหริภุญชัย โดยนครหริภุญชัยมีแหล่งโบราณคดีจำนวนมากที่ทับซ้อนกันหลายยุคหลายสมัย โดยเฉพาะยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่ยังมีสภาพไม่ถูกรบกวน โดยถูกขุดค้นศึกษาและรอการสำรวจต่อไป ที่โดดเด่นได้แก่ บ้านวังโฮ ตำบลเวียงยอง อำเภอเมือง พบโครงกระดูกมากกว่า 32 ชิ้น พบเครื่องประดับและภาชนะในหลุมศพมีอายุราว 2,500 – 4,000 ปีมาแล้ว ตลอดจนสองฟากฝั่งแม่น้ำปิง

แม่น้ำกวาง แม่น้ำทา จากอำเภอบ้านธิ อำเภอเมือง อำเภอป่าซาง และอำเภอลี้ มีการพบแหล่งโบราณคดี เป็นระยะ ๆ และยังมีแหล่งโบราณสถาน ประเภทเนินดิน ชากเจดีย์ กู่หรือเจดีย์ วิหารร้าง ที่รื้อการศึกษา และขุดแต่งไม่ต่ำกว่า 400 แห่ง ที่สำคัญมีสถาปัตยกรรมสมัยทวารวดีที่ยังเหลืออยู่ เช่น วัดเกาะกลาง ด้านศิลปวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดลำพูนนั้น มีที่น่าสนใจและสำคัญหลายประการ เช่น ประเพณีสลาก ย้อม ประเพณีแหวนโคม ปล่อยโคม ซึ่งได้รับความสนใจอย่างมากทั้งในอดีตและปัจจุบัน โดยในปี พ.ศ. 2505 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 และสมเด็จพระเจ้าเฟรดเดอริกที่ 9 แห่งประเทศเดนมาร์ก ทรงเสด็จพระราชดำเนินและทรงทอดพระเนตรประเพณีปล่อยโคมลอย ณ วัดพระบาทตากผ้า จังหวัดลำพูน ส่วนประเพณีอื่น ๆ ของจังหวัดลำพูนที่ไม่ได้เป็นประเพณีตามวาระประจำ เช่น การฟ้อนรำ การฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง การบวช ก็มีความสวยงามและน่าสนใจ มีคุณค่าแสดงถึงอัตลักษณ์ที่สำคัญของกลุ่มชาติพันธุ์ใน ลำพูนได้เป็นอย่างดี สำหรับด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของลำพูนก็มีคุณค่าและความสำคัญทั้งด้านการทอผ้า ด้านการดูแลสุขภาพร่างกาย (หมอมือเมือง) ด้านหัตถกรรม ฯลฯ โดยช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ก็ได้รับความสนใจ จากบุคคลสำคัญต่าง ๆ เช่น สมเด็จพระเจ้าราชาธิบดีฟิโรซที่ 5 แห่งมาเลเซียทอดพระเนตรผ้าไหมยกดอก ของโรงทอผ้ายกดอกบ้าน ฟ.ภูษาคาร

ลักษณะมรดกทางวัฒนธรรมข้างต้นของเมืองลำพูนสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม ความคิด รวมถึงข้อมูลองค์ความรู้ของคนและบริบท ทางสังคมในสมัยดั้งเดิม ซึ่งสิ่งที่ตั้งงาม สิ่งที่เหมาะสม สิ่งที่ทำให้เกิดความเจริญต่าง ๆ เหล่านี้ก็ได้ถูก ถ่ายทอดสืบสานให้กับคนรุ่นหลังต่อ ๆ กันมา ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับสังคม วัฒนธรรมของเมืองลำพูน เพราะช่วยส่งเสริมให้เกิดความเจริญก้าวหน้า ช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ประดิษฐ์ คิดค้นนวัตกรรม ช่วยเสริมสร้างลักษณะเฉพาะตน ความเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่ปรากฏหรือแสดง ออกมาในรูปแบบหรือลักษณะที่หลากหลาย เช่น ประเพณีศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน ฯลฯ โดยลักษณะต่าง ๆ ของมรดกทางวัฒนธรรมสามารถนำมาเป็นแนวทางพัฒนาต่อยอด เพื่อส่งเสริมด้าน “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ได้ ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าจากสิ่งที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน สังคมและประเทศได้อย่างดี คำว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy) ถือเป็นคำที่ค่อนข้างใหม่ และมีลักษณะของความเป็นนามธรรมมากกว่าความเป็นรูปธรรมในความเข้าใจของคนทั่วไป โดยเฉพาะระยะ เริ่มแรกที่มีมักจะพูดถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นหลัก ทำให้เกิดความสับสนระหว่างคำว่า “เศรษฐกิจวัฒนธรรม (Cultural Economy)” และ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy) อยู่ไม่น้อย ซึ่งความสับสนและความเข้าใจดังกล่าว ทำให้การแบ่งประเภทและขอบเขตของอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ในปัจจุบันยังไม่มีชัดเจนและเป็นสากล ดังนั้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จึงเป็นรูปแบบการดำเนินกิจกรรมทางด้านเศรษฐกิจที่รัฐต้องให้ความสำคัญกับการเพิ่มมูลค่า (Value Creation) ของสินค้าและบริการต่าง ๆ ของธุรกิจที่มีศักยภาพพอที่จะทำการผลิตผลิตภัณฑ์ในลักษณะที่ สนับสนุนระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product)

โดยรัฐบาลไทยได้นำแนวคิดดังกล่าวเข้ามาเป็นแนวทางในการบริหารจัดการด้านเศรษฐกิจ โดยมี การระบุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (2550 - 2554) (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) ซึ่งได้ให้ความสำคัญต่อมรดกทางวัฒนธรรมที่เรามีอยู่อย่างชัดเจน และหากมีการนำข้อมูลดังกล่าวข้างต้นมาพัฒนาเป็นข้อมูลดิจิทัลและจัดเก็บเป็นระบบคลังข้อมูล ซึ่งนอกจากจะช่วย ทำให้ข้อมูลนั้นคงอยู่ได้แม้เวลาจะผ่านไป การนำข้อมูลดิจิทัลนี้มาสกัดเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือบูรณาการ ประยุกต์ใช้ประโยชน์ในด้านอื่นได้แล้ว ยังช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว ก่อให้เกิดคุณประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ทั้งการอนุรักษ์ การเรียนรู้ การศึกษาวิจัยการส่งเสริมการพัฒนาหรือ การต่อยอดให้เกิดประโยชน์เชิงสังคม เชิงเศรษฐกิจ ทั้งในระดับชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค ระดับประเทศและ นานาชาติได้อย่างมากมายในวงกว้าง

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ศึกษาสำรวจเบื้องต้นเกี่ยวกับคลังข้อมูลดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับมรดกทาง วัฒนธรรมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับ ต้องไม่ได้ เช่น ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นเว็บไซต์ของประเทศไทย จำนวน 28 แห่ง เช่น คลังข้อมูลวัฒนธรรมดิจิทัล คลังข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม คลังข้อมูล จังหวัดลำพูน สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน คลังข้อมูลดิจิทัลเชียงใหม่ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ศูนย์ มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ระบบคลังข้อมูลดิจิทัลกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม หอสมุด แห่งชาติรัชมังคลาภิเษกจันทบุรี สำนักศิลปากรที่ 7 เชียงใหม่ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศมรดก ศิลปวัฒนธรรม ศูนย์ข้อมูลอนุรักษ์อยุธยา สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ คลังข้อมูล พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอินทร์บุรี คลังข้อมูลงานวิจัยไทย มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม คลังภูมิปัญญา ดิจิทัลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้นโดยเมื่อพิจารณาคุณลักษณะที่ควรมี (Recommended Features) ตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ(Government Website Standard) ซึ่งกำหนดโดยสำนักงานรัฐบาล อิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พบว่า

เว็บไซต์ในประเทศไทยที่ขาดคุณลักษณะที่ควรมี ตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ เวอร์ชัน 2.0 คือ ด้านเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลขาดคุณลักษณะมากที่สุด จำนวน 13 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 46.43 รองลงมาคือ ด้านการแสดงผล จำนวน 12 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 42.86 (หมวดเพิ่ม/ลดขนาด ร้อยละ 71.43 และหมวดภาษา ร้อยละ 64.29) ด้านเครื่องมือสนับสนุน จำนวน 10 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 35.71 (หมวดแนะนำการใช้งานร้อยละ 67.86 และหมวดระบบ Navigation ร้อยละ 57.14) ด้านการ ให้บริการเฉพาะบุคคล จำนวน 6 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 21.43 (หมวดจัดเก็บข้อมูลการใช้งาน ร้อยละ 85.71 หมวดใช้งานครั้งล่าสุด ร้อยละ 67.86 หมวดบริการส่งข้อมูล ร้อยละ 53.57 และหมวดกำหนด รูปแบบ ร้อยละ 42.86) และด้านระบบสืบค้น จำนวน 5 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 17.86 และเมื่อสำรวจ เว็บไซต์ในต่างประเทศ จำนวน 20 แห่งเพื่อศึกษาเปรียบเทียบ เช่น UNESCO, BBC., The British Museum, World Monuments Fund, United Nations Educational, Scientific and Cultural

Organization, The National Archives, Ancient Origins, National Archives, Discover Greece, Visit Derry, Collector Antiquities, Artemis Gallery, Israel Antiquities Authority, Medusa Ancient Art, Archived website, Science and policy for people and nature, The Portable Antiquities Scheme Website, Indigenous knowledge wisdom centre etc. พบว่า เว็บไซต์ต่างประเทศ ที่ขาดคุณลักษณะที่ควรมี ตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ เวอร์ชัน 2.0 คือ ด้านเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลขาดคุณลักษณะมากที่สุด จำนวน 17 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 85.0 รองลงมาคือ ด้านการแสดงผล จำนวน 15 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 75.0 (หมวดเพิ่ม/ลดขนาด ร้อยละ 100.0 หมวดฟังก์ชันสำหรับผู้พิการ ร้อยละ 95.0 หมวดภาษา ร้อยละ 75.0) ด้านการให้บริการเฉพาะบุคคล จำนวน 8 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 40.0 (หมวดจัดเก็บข้อมูลการใช้งาน ร้อยละ 100.0 หมวดใช้งานครั้งล่าสุด ร้อยละ 85.0 หมวดบริการส่งข้อมูล และหมวดกำหนดรูปแบบ มีร้อยละเท่ากัน 45.0) ด้านเครื่องมือสนับสนุน จำนวน 3 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 15.0 (หมวดดาวน์โหลดแอป ร้อยละ 95.0 หมวดการสั่งซื้อ ร้อยละ 80.0 หมวดดาวน์โหลดไฟล์ ร้อยละ 65.0) หมวดระบบ Navigation และหมวดแนะนำการใช้งาน มีร้อยละเท่ากัน 50.0) และด้านระบบสืบค้น จำนวน 2 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 10.0 และจากการสำรวจข้อมูลเปรียบเทียบเว็บไซต์ในประเทศไทยกับเว็บไซต์ต่างประเทศที่ขาดคุณลักษณะที่ควรมี ตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐข้างต้น พบว่า โดยส่วนใหญ่เว็บไซต์ในประเทศไทยขาดคุณลักษณะที่ควรมีตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐมากกว่าเว็บไซต์ต่างประเทศในหลายด้าน เช่น ด้านการมีภาษาให้เลือกใช้ การแสดง Animation ระบบ Navigation การบริการรับส่งข้อมูล เมนูหลัก การประกาศนโยบาย การเก็บข้อมูลการใช้งาน การกำหนดรูปแบบ เป็นต้น

จากประเด็นดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเว็บไซต์ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลหรือเป็นคลังข้อมูลดิจิทัลของมรดกวัฒนธรรมของประเทศไทยยังขาดคุณลักษณะที่ควรมีตามมาตรฐานหลายด้าน และมีน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศ ซึ่งลักษณะดังกล่าวส่งผลต่อการนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาลักษณะต่าง ๆ ข้างต้นจะพบว่า จังหวัดลำพูนถือเป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญของประเทศไทยทั้งในด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงมีสภาพทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมเนื่องจากใกล้เมืองเชียงใหม่ที่เป็นศูนย์กลางของภาคเหนือ และมีความพร้อมด้านสิ่งอำนวยความสะดวก สาธารณูปโภคสาธารณูปการ เส้นทางคมนาคมขนส่ง รวมถึงความพร้อมในการสนับสนุนจากภาครัฐ อาทิ นโยบายขององค์การบริหารส่วนจังหวัดที่ส่งเสริมให้จังหวัดลำพูนเป็นนครแห่งทุนทางวัฒนธรรมชุมชน โดยมียุทธศาสตร์สำคัญคือ การพัฒนาและเพิ่มขีดความสามารถประชาชนบนรากฐานทุนทางวัฒนธรรมชุมชน การพัฒนาเมืองวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจชุมชนสร้างสรรค์ โดยเน้นสร้างคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น ทุนทางวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจชุมชน ฯลฯ และยังมีความพร้อมในการสนับสนุนจากภาคประชาสังคมต่าง ๆ ทั้งประชาชน พระสงฆ์ และสถานประกอบการที่จะมาช่วยในการร่วมพัฒนา กล่าวได้ว่า จังหวัดลำพูนสามารถเป็นต้นแบบของการพัฒนาค้นคว้าดิจิทัลทางวัฒนธรรมที่มีคุณลักษณะมาตรฐานอย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. เพื่อพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำถามในการวิจัย

1. คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนมีเนื้อหา ประเภท ลักษณะ รูปแบบอย่างไร รวมถึงมีวิธีการ เทคนิคอย่างไรในการพัฒนาหรือจัดเก็บข้อมูลอย่างไร
2. สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีลักษณะ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการดำเนินงาน ประสิทธิภาพและประสิทธิผลเป็นอย่างไร
3. การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีแนวทาง แนวคิด ลักษณะ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการดำเนินงานอย่างไร

ความสำคัญของการวิจัย

ความสำคัญของการวิจัยเรื่องนี้ ทำให้เกิดประโยชน์ในทางวิชาการด้านมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ดังนี้

1. ได้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน เช่น เนื้อหา ประเภท ลักษณะ รูปแบบ วิธีการ หรือเทคนิคในการพัฒนาหรือจัดเก็บข้อมูล
2. ได้ทราบถึงสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ทั้งลักษณะ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการดำเนินงาน ประสิทธิภาพและประสิทธิผล
3. ได้แนวทาง แนวคิด ลักษณะ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการดำเนินงานการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
4. ทำให้ประชาชน หน่วยงานหรือองค์กรที่สนใจสามารถเข้าถึงและนำข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนไปใช้ประโยชน์ได้
5. ช่วยส่งเสริมเพิ่มคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นที่ประจักษ์และจัดเก็บไว้ไม่ให้เสื่อมสลายหรือสูญหายไปกับกาลเวลา

6. ได้แนวทางในการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับจังหวัดอื่น ๆ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. คลังข้อมูล หมายถึง แหล่งหรือพื้นที่ที่รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โดยมีการจัดข้อมูล เป็นหมวดหมู่ สามารถค้นหา เลือกรหัสหรือแสดงข้อมูลได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งจากการศึกษาประเภทของคลังข้อมูลร่วมกับเนื้อหาข้อมูลทางวัฒนธรรมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น กระทรวงวัฒนธรรม องค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น เบญจมาศ เดิมอุดม (2545) ชาคิริต สิทธิฤทธิ์ (2559) กรด เหล็กสมบุรณ์ (2560) เป็นต้น จึงได้กำหนดเนื้อหาของคลังข้อมูลให้ประกอบด้วยข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน 4 หมวดหมู่ คือ 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. ข้อมูลดิจิทัล หมายถึง ข้อเท็จจริง สิ่งที่เกี่ยวข้องหรือยอมรับว่าเป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ ที่แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งมีความหมายเฉพาะ โดยได้ถูกแปลงให้เป็นข้อมูลดิจิทัล (Digitization) ด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการวิจัยนี้หมายถึง 1) ข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดลำพูน

3. คลังข้อมูลดิจิทัล (Digital Archives) หมายถึง แหล่งหรือพื้นที่ที่รวบรวมข้อมูลดิจิทัลด้าน 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดลำพูน โดยมีพื้นฐานแนวคิดที่จากการศึกษาข้อมูลแหล่งต่าง ๆ ทั้งจากกระทรวงวัฒนธรรม องค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น เบญจมาศ เดิมอุดม (2545) ชาคิริต สิทธิฤทธิ์ (2559) กรด เหล็กสมบุรณ์ (2560) เป็นต้น ซึ่งคลังข้อมูลดิจิทัลจะแสดงข้อมูลในลักษณะของภาพถ่าย วิดิทัศน์ 360o หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) และเว็บไซต์ ในการวิจัยครั้งนี้ คลังข้อมูลถูกพัฒนาขึ้นและสามารถเข้าถึงได้ผ่านทางเว็บไซต์ (Responsive Website) ที่สามารถสนองตอบการทำงานในหลากหลายอุปกรณ์ (Devices)

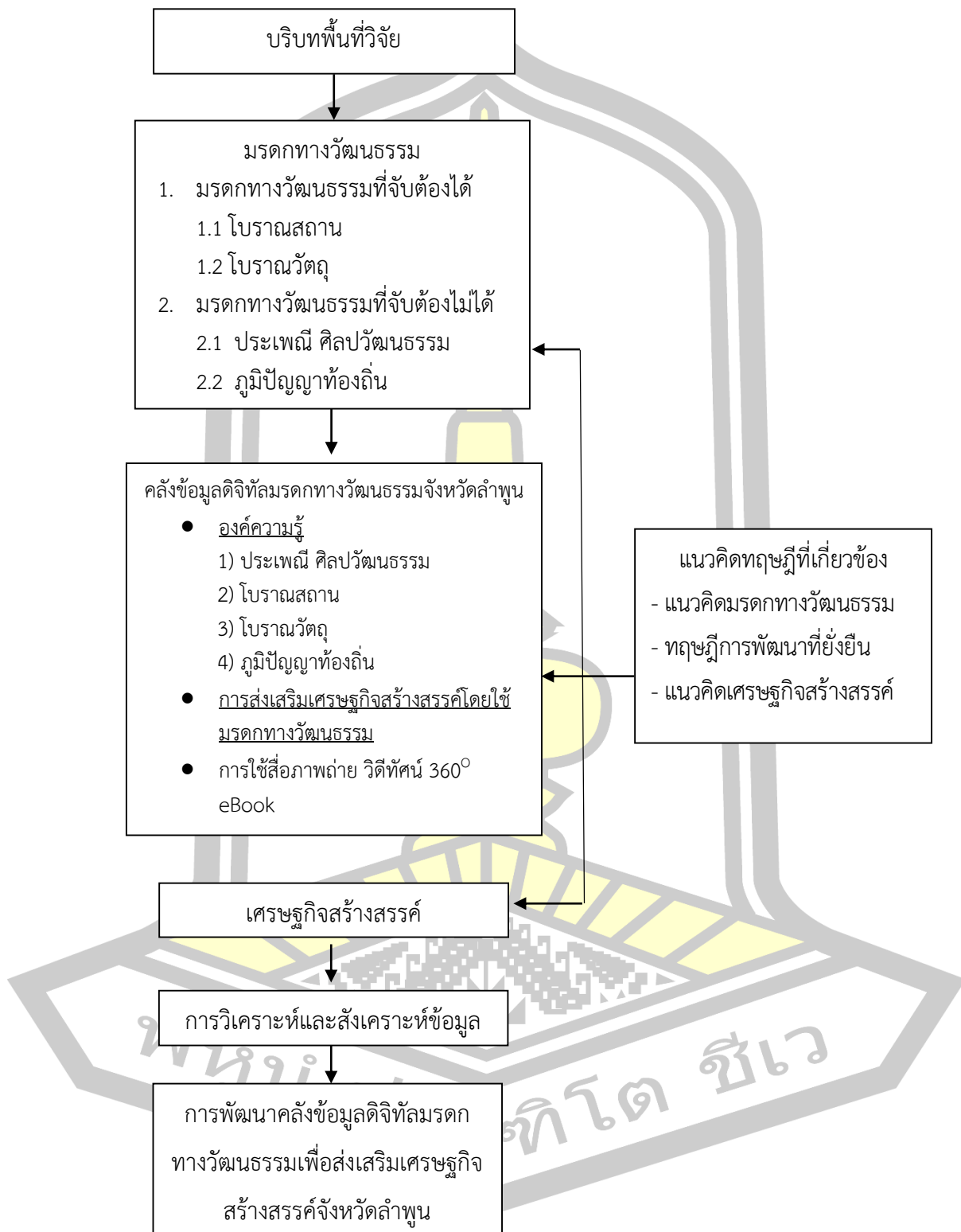
4. มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage) หมายถึง วัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงได้ด้วยกระบวนการสั่งสมความรู้และการประยุกต์ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ มรดกทางวัฒนธรรมประกอบด้วย 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) หมายถึง เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้ทางกายภาพ ทั้งเคลื่อนที่ได้และเคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน และ 2) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) เช่น ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) หมายถึง การขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้พื้นฐานขององค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ทางสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ ในการวิจัยนี้หมายถึง การขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อให้ผลิตหรือผลลัพธ์ที่ชัดเจน เช่น ผลิตภัณฑ์ สินค้า สิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร

6. การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัล หมายถึง การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ของคลังข้อมูลดิจิทัลที่มีความเหมาะสม มีคุณภาพ และสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งาน สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างความร่วมมือและต่อยอดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ จากทุกภาคส่วน เช่น การร่วมงานในการส่งเสริมพัฒนา การส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นประเภทหัวข้อตามสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความรู้ทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณีภาคเหนือตอนบน
2. องค์ความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้เกี่ยวกับระบบคลังข้อมูล
3. บริบทพื้นที่วิจัยจังหวัดลำพูน
4. กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง
5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความรู้ทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณีภาคเหนือตอนบน

ภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยเดิมคือ อาณาจักรล้านนา ปัจจุบันประกอบด้วย 8 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดลำพูน จังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงราย จังหวัดพะเยา จังหวัดแพร่ จังหวัดน่าน และจังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นกลุ่มจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของราชอาณาจักรล้านนาในอดีต ล้านนาประกอบด้วยกลุ่มชาติพันธุ์ไทหลายกลุ่ม เช่น ชาวไทยวน ชาวไทลื้อ ชาวไทยอง ชาวไทเขิน ชาวไทใหญ่ โดยกลุ่มชาติพันธุ์กลุ่มแรกๆที่อาศัยอยู่ คือ ลีวะ เป็นชาวพื้นเมืองในกลุ่มมอญเขมร (ลิปิก มาแก้ว, 2562) โดยแต่ละกลุ่มในล้านนาแม้จะมีลักษณะความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน แต่ด้วยความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันมายาวนานก็มีสิ่งที่เป็นลักษณะร่วมกันในหลายเรื่องทั้งในด้านศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น ซึ่งด้วยความที่เป็นอาณาจักรโบราณที่มีอารยธรรมในด้านต่าง ๆ มาอย่างยาวนาน ล้านนาปัจจุบันจึงมีมรดกที่มีคุณค่าหลากหลายมากมาย เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ แหล่งการเรียนรู้ วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม ภูมิปัญญา ความเชื่อ วิถีชีวิต ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้บางลักษณะก็ปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป บางลักษณะก็มีเฉพาะกลุ่ม เฉพาะพื้นที่ และเฉพาะเวลา ขณะที่บางลักษณะก็กำลังจะสูญหาย ถูกกลืน ลืมเลือน ถูกบิดเบือนหรือถูกทำลาย เช่น วัดร้าง โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ ประเพณีเก่าแก่ในกลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งโดยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดการตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญ ขาดการดูแล มีวิธีการ วัสดุที่ใช้จัดเก็บ ตลอดจนวิธีการถ่ายทอดที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น (กรต เหล็กสมบูรณ์, 2560)

สังคัมภีร์ล้านนามีความเป็นเอกลักษณ์ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน วัฒนธรรม และประเพณี ด้วยสภาพภูมิอากาศที่หนาวเย็นกว่าทุกภาค ทำให้การดำเนินชีวิตของผู้คนเป็นไปอย่างเรียบง่ายละมุนละม่อม ทั้งภาษาพูดแบบคำเมืองที่ไพเราะอ่อนหวาน ประเพณีและการแสดงพื้นเมืองอันอ่อนช้อยสวยงาม เช่น ประเพณีบอยหลวง ยี่เป็ง ลอยโคม การแสดงฟ้อนเล็บ ฟ้อนเงี้ยว ตีกลองสะบัดชัย อีกทั้งผู้คนในภูมิภาคนี้ยังมีความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนาเป็นอย่างมาก แต่บางพื้นที่ก็ยังคงนับถือผีตามความเชื่อที่มีมาแต่เดิม เห็นได้จากการทำพิธีสืบชะตาหรือการส่งแถน ส่วนวัฒนธรรมการกินมีความคล้ายคลึงกับชาวอีสาน คือ นิยมรับประทานข้าวเหนียวเป็นหลัก อาหารที่มีชื่อของชาวล้านนา ได้แก่ น้ำพริกหนุ่ม ใส่อั่ว ขนมน้ำเงินน้ำเงี้ยว เป็นต้น เนื่องจากสภาพภูมิประเทศที่เป็นภูเขาสูงซึ่งอุดมไปด้วยป่าไม้มานานานาน พันธุ์ชาวล้านนาในอดีตส่วนใหญ่จึงนิยมเลี้ยงสัตว์และทำเกษตรกรรมอยู่ตามพื้นที่ราบระหว่างหุบเขา สำหรับที่อยู่อาศัยหรือเรือนล้านนา โดยทั่วไปมีลักษณะเป็นเรือนไม้ ยกพื้น มีใต้ถุน หลังคาจั่ว มีชายคาปีกนกกันแดดกันฝนด้านหน้า และหลัง แนวจั่วของหลังคาเรือนนอนจะหันสู่แนวเหนือ-ใต้ ตัวบ้านใต้เรือนจะหลบอยู่ใต้ชายคาบ้านด้านซ้ายมือเสมอ จึงต้องมีเสาลอยรับโครงสร้างหลังคาด้านบนตั้งลอยอยู่ รูปแบบของเรือนในแต่ละท้องถิ่นจะคล้ายคลึงกัน แตกต่างกันบ้างในรายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละสกุลช่าง เช่น หลังคาเรือนล้านนาสกุลช่างลำปางมีลักษณะเด่นคือ มุมหลังคาไม่ลาดชันมาก ยอดจั่วไม่แหลมสูง ส่วนเรือนกาแลของช่างเชียงใหม่ ยอดจั่วประดับกาแล หรืองามไม้ แกะสลักอย่างงดงาม ส่วนประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ในเรือนภาคเหนือคือ รัานน้ำหรือฮ้านน้ำ สำหรับวางหมอนน้ำดื่มประจำบ้าน และน้ำเดินหรือคนโทที่ใส่น้ำสำหรับแขก (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2559)

วัฒนธรรมประเพณีวิถีชีวิตคนเมือง วัฏจักรชีวิตของชาวล้านนา เกี่ยวข้องกับประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อมานับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วิถีชีวิตในแต่ละพื้นถิ่นอาจแตกต่างกันไปตามสภาพภูมิประเทศ รวมทั้งประเพณีพิธีกรรม ความเชื่อ ต่างๆก็อาจแตกต่างกันไปตามสังคัมวัฒนธรรมนั้นๆ แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ (ลิปิกร มาแก้ว, 2562)

ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด หรือคลอดบุตรในล้านนามีข้อวัตรปฏิบัติที่ต้องยึดถือกันมานาน ข้อวัตรปฏิบัติเหล่านั้นไม่ค่อยจะมีการบันทึกไว้เป็นเอกสาร แต่แท้ที่จริงแล้วเรื่องการเกิดเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับผู้หญิง ข้อยึดถือปฏิบัติของหญิงแม่และหลังเกิดในปัจจุบันได้เลือนหายไป แม้ในชนบทที่ห่างไกลก็มีเพียงบางอย่างที่ยังใช้ยึดถือกันอยู่ ซึ่งก็เพื่อความอยู่รอดของชีวิตแต่ก็ต้องยอมรับกันว่าประเพณีการเชื่อถือเหล่านั้นก็ย่อมเหมาะสมกับความต้องการของคนในสมัย นั้น ถ้าใครไม่ปฏิบัติตามประเพณีที่เชื่อถือกันมา จะเป็นการ “เหลือคำ” หรือฝันคืดปู้ยาตายาย ซึ่งมักทำให้เกิดเรื่องร้ายไม่สบายทั้งกายและใจ เป็นการผิดจริต (อ่าน”ฮีด”) คือผิดจารีตประเพณีไป

ประเพณีเกี่ยวกับการอยู่ การใช้ชีวิตประจำวันของชาวล้านนาในอดีต ส่วนมากจะเป็นสังคัมเกษตรกรรม ทำนา ทำไร่เป็นหลัก หลังเสร็จจากการทำนาแล้ว จึงมักมีกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้น เช่น การแ่้วสาว การอู้บ่าอู้สาว (การจับ) การกินแขกแต่งงาน/เอาฝัวเอาเมีย (การแต่งงาน) การแปลงหอยอเอื้อน/ปกหอยอ

เฮือน (การสร้างห้องหอ) การเสีศพ/ลากศพ (การตาย) ปอยล้อ (งานบุญ) นอกจากนี้ยังมีประเพณีที่กำหนดขึ้นในเดือนต่าง ๆ เช่น ประเพณีสงกรานต์ (เดือน 7 เหนือ) ประเพณีสงกรานต์น้ำพระ (เดือน 8 เหนือ) ประเพณีเลี้ยงผีปู่ย่า (เดือน 9 เหนือ) ประเพณีเข้าพรรษา (เดือน 10 เหนือ)

ประเพณีฟังธัมม์ (เดือน 11 เหนือ) ประเพณีทอดกฐิน (เดือนเกียงเหนือ) เป็นต้น

ประเพณีเกี่ยวกับการตาย การเสีศพ/ลากศพ ซึ่งมีข้อปฏิบัติต่าง ๆ มากมายเช่นกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะการตายที่เกิดขึ้นทั้งตายดี คือ การตายตามอายุขัย โรคชรา เจ็บป่วย และตายร้าย คือ ตายโหงหรือการตายผิดปกติ เช่น ตายด้วยอุบัติเหตุ โดนพิษ ฆ่าตัวตายหรือถูกฆ่าตาย และนอนหลับตาย ข้อปฏิบัติที่เกี่ยวข้องเช่น การเลือกสถานที่การตั้งศพ การเลือกวันเผา การเตรียมงาน การสวด การทำพิธีเรียกวิญญาณ การเลือกอาหารเลี้ยงคนร่วมงาน เส้นทางกำหามศพ ฯลฯ (ชัชปนะ ปิ่นเงิน, ม.ป.ท)

สรุปได้ว่า ภาคเหนือตอนบนหรือล้านนามีลักษณะสังคม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมและประเพณีเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งในด้านอาหาร การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย มีความคิดความเชื่อ ค่านิยมขนบธรรมเนียม ส่งผลให้มรดกทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ เช่น ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความแตกต่างจากพื้นที่อื่นของประเทศไทยด้วย

องค์ความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้เกี่ยวกับระบบคลังข้อมูล

องค์ความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม

มรดกวัฒนธรรม หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ของคนในชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันมีคุณค่าที่ตกทอดมาจากรุ่นก่อนเป็นประจักษ์พยานของการพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ หมายรวมถึงสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นรวมทั้งระบบนิเวศซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าไม่สามารถหาทดแทนได้ เป็นเครื่องหมายที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของคนในอดีต แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่โดดเด่นและเอกลักษณ์ของพื้นที่ที่มีการสืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและควรแก่การสืบสานต่อไปในอนาคต

ประเภทของ มรดกวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถจับต้องและมองเห็นได้ อันได้แก่ โบราณวัตถุ โบราณสถาน แหล่งโบราณคดีงานจิตรกรรม อนุสาวรีย์ สถาปัตยกรรม อาคาร กลุ่มอาคาร ชุมชน ชุมชนท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่นดั้งเดิม พื้นที่ทางประวัติศาสตร์ และโบราณวัตถุ แหล่งภูมิทัศน์วัฒนธรรม และผลงานทางศิลปะแขนงต่างๆ เป็นต้น

2. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องหรือแสดงออกมาทางกายภาพ หรือตามกฎหมายไทยที่เรียกว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” อันได้แก่ ภาษา ศิลปะการแสดง งานช่างฝีมือดั้งเดิม

ภูมิปัญญา ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ขนบธรรมเนียม ประเพณี จารีตที่บุคคลหรือชุมชนได้สร้างสรรค์ขึ้น และได้ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งจนถึงปัจจุบัน

แม้ว่ามรดกทางวัฒนธรรมทั้งสองประเภทจะมีความหลากหลายในตัวเองอยู่มากก็ตาม แต่ก็ไม่สามารถแบ่งแยกเนื้อหางานทั้งสองประเภทได้ชัดเจนเด็ดขาด เนื่องจากมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาโดยตลอด โดยเฉพาะงานจับต้องได้ซึ่งเป็นรูปธรรมนั้น มีพื้นฐานมาจากแนวความคิด ความเชื่อและทักษะเทคนิคอันเป็นลักษณะนามธรรมของงานจับต้องไม่ได้ ลักษณะดังกล่าว จึงก่อให้เกิดความไม่หลากหลายในความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรมขึ้น แสดงให้เห็นความโดดเด่นของพัฒนาการทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับและถ่ายทอด สืบมา อันจะนำไปสู่การคุ้มครองและสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมสืบไป (ชาคริต สิทธิฤทธิ, 2559)

การบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรม

หลักการทั่วไป

1. ให้นโยบายด้านการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมมีความสำคัญในระดับนโยบายหลักของชาติ
2. ให้มีการวางแผนบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ
3. รัฐต้องมีมาตรการทางการเงินการคลังที่มีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรมในทุกระดับ
4. รัฐต้องมีมาตรการในการส่งเสริมให้รางวัลยกย่องเชิดชูบุคคลหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม
5. ให้บูรณาการแนวทางการพัฒนา การบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างถูกต้อง ตลอดจนการใช้ประโยชน์และการบำรุงรักษาควบคู่ไปกับการบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรมจะขาดอย่างใดอย่างหนึ่งไปไม่ได้
6. ให้มีการจัดองค์ความรู้ด้านมรดกวัฒนธรรม
7. ให้มีการอนุรักษ์อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการอย่างมีประสิทธิภาพ
8. ให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในทุกขั้นตอนเพื่อความยั่งยืนของการอนุรักษ์

หลักในการจัดทำแผน

(ก) แผนแม่บท

1. ให้จัดทำแผนแม่บทไว้เป็นกรอบและแนวทางในการดำเนินการอนุรักษ์ โดยจะต้องดำเนินการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ทั้งนี้ แผนแม่บทควรประกอบด้วยวัตถุประสงค์ เป้าหมาย แนวทาง และวิธีการอนุรักษ์ ตลอดจนกำหนดหน่วยงานที่รับผิดชอบให้ชัดเจน มีแผนงานที่ครอบคลุมส่วนที่เกี่ยวข้องในภาพรวมทั้งหมด เช่น งานโบราณคดีประวัติศาสตร์ งานบูรณะ การใช้ประโยชน์ที่ดิน การสื่อความหมาย การให้การศึกษา การจัดทำองค์ความรู้ งบประมาณ การบริหารจัดการ ฯลฯ

2. การจัดทำแผนแม่บทโดยกำหนดระยะเวลาทั้งระยะสั้นและระยะยาว โดยให้การ ทบทวนและประเมินแผนแม่บทการอนุรักษ์เป็นระยะ
3. ให้มีแผนแม่บทที่บูรณาการณ้ควบคู่ไปกับแผนพัฒนาเมือง หรือท้องถิ่น เพื่อกำหนดใช้ ตามกระบวนการทางกฎหมาย แต่หากมีความบกพร่องในแผนพัฒนาเมืองหรือท้องถิ่นให้กำหนดไว้เป็น ข้อเสนอแนะในการทบทวนปรับแก้ไขแผนพัฒนานั้น
4. ในการจัดทำแผนแม่บท หรือระบบการบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรมทุกรูปแบบให้ยึด แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงเป็นพื้นฐานควบคู่ไปด้วยเสมอ เพื่อให้มีการพัฒนาอย่างยั่งยืน
 - (ข) แผนปฏิบัติการ

ต้องดำเนินการตามแผนแม่บท มีความชัดเจน ครบถ้วนและเป็นไปได้ ทั้งนี้ต้องมีการ ปรับปรุงให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน ก่อนลงมือปฏิบัติจริง

หลักการในการจัดการองค์ความรู้
 - (ก) การจัดทำข้อมูล
 1. จัดทำฐานข้อมูลของแหล่งมรดกวัฒนธรรมในประเทศไทย ด้วยวิธีถูกต้องตามหลัก วิชาการ ทั้งนี้ต้องเป็นข้อมูลที่มีคุณภาพ โดยมีการตรวจสอบและรับรองจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว
 2. สนับสนุนให้มีการรวบรวม เรียบเรียงองค์ความรู้เดิมอย่างเป็นระบบ ในลักษณะการ จัดทำฐานข้อมูล การศึกษา วิจัย โดยให้มีการเชื่อมโยงข้อมูล และมีการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ
 3. จัดการประเมินคุณค่าและจัดลำดับความสำคัญของแหล่งมรดกวัฒนธรรมอย่างมีส่วนร่วมโดยส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย ฝึกอบรม และประเมินผลอย่างต่อเนื่อง
 4. จัดทำหลักฐานแสดงกระทำต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพต่อมรดก วัฒนธรรม เช่น การบันทึกเป็นเอกสาร ภาพถ่าย การเขียนแบบ หุ่นจำลอง เป็นต้น
 5. จัดทำการศึกษาวิจัยในทุกขั้นตอนของการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม เพื่อทำความเข้าใจมรดกวัฒนธรรมให้ถ่องแท้ และกว้างขวาง ดังนั้นงานอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมเป็นงานในลักษณะ สหวิชาการที่จะต้องบูรณาการ มาตรฐานทางวิชาการของทุกวิชาชีพที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการอนุรักษ์ให้ เหมาะสมกับมรดกวัฒนธรรมนั้น
 6. จัดทำการรวบรวมข้อมูล เพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่ยังไม่มีการคุกคามโดยต้อง ไม่ทำลายหลักฐานมากเกินไปจนเกินความจำเป็น ควรเหลือส่วนที่ไม่มีการรบกวนไว้เพื่อการวิจัยต่อไปในอนาคตเพื่อ บรรลุถึงเป้าหมายทางวิชาการ การชูดค้นอย่างเต็มพื้นที่ควรดำเนินการตามแผนงานที่ได้ไตร่ตรองอย่างถึ ถ้วน โดยผ่านขั้นตอนการประเมินความสำคัญเป็นอย่างดีแล้ว
 7. จัดให้มีการศึกษาถึงผลกระทบที่จะมีต่อมรดกวัฒนธรรมและแหล่งโบราณคดี โดยให้ หน้าที่ของผู้ลงทุนในโครงการพัฒนาใดๆ ที่จะต้องรับผิดชอบดำเนินการ ทั้งนี้การพัฒนาถือเป็นจะต้อง เป็นไปในแนวทางที่มีผลกระทบต่อมรดกวัฒนธรรมน้อยที่สุด ในกรณีที่จำเป็นต้องรื้อถอน รบกวน หรือ

ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับมรดกวัฒนธรรมจะต้องมีการสำรวจจุดค้นเก็บข้อมูลทางโบราณคดี ศึกษาผลกระทบและนำเสนอแนวทางลดผลกระทบอย่างเต็มรูปแบบ พร้อมทั้งจัดทำเป็นรายงานไว้อย่างเรียนร้อย สมบูรณ์ก่อนดำเนินการพัฒนา

8. ให้มีมาตรการและกลไกการรักษา คุ้มครอง และพัฒนาองค์ความรู้

(ข) การเผยแพร่ข้อมูล การสื่อความหมาย และการนำเสนอ

1. จัดให้มีกระบวนการและช่องทางเผยแพร่ความรู้ และองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพแพร่หลาย และทั่วถึงในทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกระดับอายุและระดับความเข้าใจ

2. จัดให้การเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ และแหล่งความรู้โดยสะดวก ผลักดันให้มีการสื่อความหมายและการนำเสนอมรดกวัฒนธรรมในทุกแหล่งโดยถือให้เป็นกระบวนการหนึ่งในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม

3. เปิดโอกาสให้มีเวทีสาธารณะในการสนทนาอภิปราย เพื่อสื่อความหมายและนำเสนอ มรดกวัฒนธรรม

หลักการมีส่วนร่วม

1. มรดกวัฒนธรรมเป็นสมบัติของทุกคนในชาติ ชุมชนและประชาชนในท้องถิ่นจึงมีสิทธิและหน้าที่ในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์และบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเฝ้าระวังติดตาม ตรวจสอบ มิให้แหล่งมรดกวัฒนธรรมถูกบุกรุกทำลายทำให้เสียหาย ทำให้เสื่อมค่า หรือทำให้ไร้ประโยชน์

2. หน่วยงานของรัฐมีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนการกำหนดนโยบาย การเฝ้าระวัง การตัดสินใจ การตรวจสอบในการอนุรักษ์และพัฒนา มรดก วัฒนธรรม เช่น การพัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างความเข้าใจ การสร้างจิตสำนึกรับผิดชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสนับสนุนให้มีการขับเคลื่อนเครือข่ายเพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในทุกพื้นที่

3. กระบวนการการมีส่วนร่วมต้องมีส่วนร่วมทุกขั้นตอนและจากทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง

4. กลไกสำคัญของการมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การจัดการองค์ความรู้และการสร้างความเข้าใจ เพื่อสร้างความพร้อมในการมีส่วนร่วม เป็นต้น โดยเคารพในภูมิปัญญาและความหลากหลายทางวัฒนธรรมเหล่านั้น (ทม เกตุวงศา และคณะ, 2551)

องค์ความรู้เกี่ยวกับระบบคลังข้อมูล

คลังข้อมูล คือ ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ขององค์กร ที่รวบรวมฐานข้อมูลจากหลายแหล่ง หลายช่วงเวลา เป็นระบบฐานข้อมูลที่ผ่านการปรับแก้ให้ถูกต้องแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้ จะถูกนำมาช่วยในการตัดสินใจได้ แหล่งจัดเก็บข้อมูลขององค์กรที่ได้รับการออกแบบ เพื่อช่วยสำหรับวิเคราะห์และตัดสินใจของผู้บริหารโดยระบบข้อมูล เพื่อการบริหารจะแยกจากฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติงาน ซึ่งอาจได้ข้อมูลจากฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติงานหรือจากภายนอกองค์กร มาประมวลผลร่วมกัน ซึ่งข้อมูลที่นำมาประมวลผลจะเป็นข้อมูลย้อนหลังหรือเป็นข้อมูลในอดีต โดยจะไม่มีเปลี่ยนแปลงข้อมูลใดๆ แต่อาจจะปรับเพื่อความเหมาะสม

ก่อนที่จะนำไปเก็บไว้ในคลังข้อมูลและมักจะเก็บเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นต่อการใช้งานเท่านั้น โดยข้อมูลที่จัดเก็บในคลังนั้นมักจะจัดเก็บอยู่ในรูปแบบของฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์และเก็บข้อมูลในรูปแบบข้อมูลสรุป (ปิ่นณวิชญ์ วงศ์วิวัฒน์นานนท์, 2552)

ส่วนประกอบของคลังข้อมูล

ชนวัฒน์ ศรีสอ้าน, 2563 อธิบายว่า ในคลังข้อมูลมีองค์ประกอบเป็นภาพรวมที่ไม่ใหญ่มาก ซึ่งส่วนประกอบที่สำคัญจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. ส่วนของการใส่ข้อมูล ได้แก่ การพัฒนาข้อมูล (Development) จะต้องมีการวางแผนในการดึงข้อมูลว่าทำอะไรและด้วยวิธีการใดที่ทำให้ข้อมูลสามารถพัฒนาการจัดเก็บได้ รวมถึงการได้มาซึ่งผลของข้อมูล (Data Acquisition)
2. ส่วนของการจัดเก็บข้อมูล ประกอบด้วย คลังข้อมูลซึ่งเป็น ส่วนของการบันทึกสถิติของข้อมูล รายละเอียดทั้งหมดของข้อมูลและมีลักษณะเป็นข้อมูลของข้อมูล เช่น ชื่อของแฟ้มข้อมูล โปรแกรมที่เขียน ที่มาของข้อมูลทั้งนี้เพื่อให้เกิดความง่ายต่อการค้นหา
3. ส่วนที่ได้รับจากการใช้คลังข้อมูล หรือ การรองรับ จากการทำงาน (End User) เพื่อให้ผู้ใช้งานได้เข้าถึงข้อมูล ได้แก่ การสอบถามข้อมูลเบื้องต้น (Information Directory) และการเข้าถึงข้อมูล (Data Access)

คุณลักษณะเฉพาะของคลังข้อมูล

การที่ระบบคลังข้อมูลสามารถนำมาใช้ช่วยในการวิเคราะห์และตัดสินใจได้เพราะมีคุณลักษณะเฉพาะที่สำคัญ (เบญจมาศ เต็มอุดม, 2545) ดังนี้

1. การแบ่งโครงสร้างตามเนื้อหา (Subject Oriented)
คลังข้อมูลถูกออกแบบมาเพื่อมุ่งเน้นไปในแต่ละเนื้อหาที่สนใจ ไม่ได้เน้นไปที่การทำงานหรือกระบวนการแต่ละอย่าง โดยเฉพาะเหมือนกับฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติการในส่วนของรายละเอียดข้อมูลที่จัดเก็บ ในระบบทั้งสองแบบก็จะแตกต่างกันไปตามความต้องการใช้งานด้วย เช่นกัน คลังข้อมูลจะไม่จำกัดการเก็บข้อมูลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประมวลผล เพื่อสนับสนุนในการตัดสินใจ ในขณะที่ข้อมูลนั้นจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติการหากมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการการทำงาน
2. การรวมเป็นหนึ่งเดียว (Integrated)
การรวมเป็นหนึ่ง ซึ่งถือได้ว่าเป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่สุดของคลังข้อมูล การรวบรวมข้อมูลจากหลายฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติการเข้าด้วยกันและทำให้ข้อมูลมีมาตรฐานเดียวกัน เช่น กำหนดให้มีความสัมพันธ์ของข้อมูลในเนื้อหาเดียวกันให้เป็นแบบเดียวกันทั้งหมด
3. ความสัมพันธ์กับเวลา (Time Variant)

ลักษณะของข้อมูลในอดีต คือ จะเก็บย้อนหลังเป็นเวลาหลายๆ ปี ทั้งนี้เพื่อที่จะได้นำไปวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวโน้มของข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูลปัจจุบันกับข้อมูลในอดีต ซึ่งแตกต่างจากลักษณะข้อมูลของระบบการจัดการข้อมูลรายวันที่เก็บเฉพาะข้อมูลที่ใช้เฉพาะปัจจุบัน

4. ความเสถียรของข้อมูล (Non-Volatile)

ข้อมูลจะไม่มี การแก้ไขเปลี่ยนแปลงอีกหลังจากที่ถูกนำเข้าสู่ฐานข้อมูลแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มเติมข้อมูลใหม่ หรือการปรับปรุงแก้ไขข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้ว ผู้ใช้งานจะทำได้เพียงการเข้าถึงข้อมูลเท่านั้น

ลักษณะของระบบคลังข้อมูล

ลักษณะของระบบคลังข้อมูล ที่แตกต่างจากฐานข้อมูลปฏิบัติการ ประกอบด้วย 4 ประการ ดังนี้ (Inmon William H., 2005)

1. การจัดกลุ่มตามเนื้อหาของข้อมูล (Subject-Oriented Data) คลังข้อมูลสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ในองค์กรแต่ละแห่งมักจะพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อตอบสนองต่อการทำงานขององค์กรที่แตกต่างกัน พัฒนาระบบสารสนเทศการขาย เพื่อตอบสนองต่อการวิเคราะห์ข้อมูลการขายสินค้า พัฒนาระบบสินค้าคงคลัง เพื่อตอบสนองต่อการวิเคราะห์ข้อมูล การส่งสินค้า เป็นต้น การจัดกลุ่มข้อมูลตามระบบสารสนเทศดังกล่าว เป็นการแบ่งข้อมูลตามกิจกรรมขององค์กรที่แตกต่างกันในคลังข้อมูล ข้อมูลจะถูกจัดกลุ่มตามเนื้อหาของข้อมูล โดยการพิจารณาว่า ในบรรดาข้อมูลที่มีอยู่ในทุกๆ ระบบนั้นมีข้อมูลใดบ้างที่บอกเล่าเรื่องราวเดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้

2. การรวมข้อมูลเป็นหนึ่งเดียว (Integrated Data) ข้อมูลที่เข้ามาสู่คลังข้อมูลนั้นมีที่มาจากหลายๆ แหล่ง ข้อมูลที่มีความหมายเดียวกันแต่อาจจะมีชนิดข้อมูลที่แตกต่างกันไป เช่น จากระบบปฏิบัติงานประจำวันขององค์กร จากระบบสารสนเทศต่างๆ ในองค์กร หรือจากแหล่งข้อมูลภายนอก ดังนั้นเมื่อแหล่งข้อมูลมีมากมายหลากหลาย จึงเป็นไปได้ที่จะเกิดความซ้ำซ้อนของข้อมูลขึ้น หน้าที่ของคลังข้อมูล คือ การกำจัดความซ้ำซ้อนของข้อมูลทำให้ชนิดของข้อมูลที่แตกต่างกันรวมเป็นชนิดเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ความสัมพันธ์กับเวลา (Time Referenced Data) ข้อมูลในคลังข้อมูลแตกต่างจากข้อมูลในระบบปฏิบัติการตรงที่ในข้อมูลปฏิบัติการจะเก็บเฉพาะข้อมูลในปัจจุบัน ซึ่งมีผลต่อการดำเนินธุรกิจขององค์กร ณ ขณะนั้น แต่ระบบคลังข้อมูลจะมุ่งเน้นไปที่การเก็บข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลตามช่วงเวลา ดังนั้นระบบคลังข้อมูลต้องจัดเก็บข้อมูลทั้งในอดีตและปัจจุบันขององค์กร โดยเมื่อนำมาใช้งานระบบจะสามารถแสดงข้อมูลย้อนหลังได้เช่น 3 เดือน 6 เดือน 12 เดือน

4. ความเสถียรของข้อมูล (Non Volatile Data) เพื่อรักษาคุณสมบัติที่มีความสัมพันธ์กับเวลา ข้อมูลในคลังข้อมูลจึงเป็นข้อมูลที่คงอยู่ตลอดไปไม่ว่าข้อมูลจะเก่าเพียงใด ก็ยังจะอยู่ในคลังข้อมูล

ตลอดไม่เปลี่ยนแปลงเราเรียกคุณสมบัตินี้ว่าความเสถียรของข้อมูล ทั้งนี้เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบช่วงเวลาให้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามถึงแม้ข้อมูลจะไม่ถูกลบออกจากคลังข้อมูล แต่เพื่อการจัดการพื้นที่ในคลังข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถถูกเปลี่ยนแปลงรูปแบบไป เพื่อให้ข้อมูลมีขนาดเล็กลงได้โดยการเปลี่ยนแปลงรูปแบบดังกล่าวไม่กระทบต่อการวิเคราะห์ข้อมูล

องค์ประกอบที่ทำให้หน้าที่ในการเก็บข้อมูล

จากความหมายของระบบคลังข้อมูล เป็นระบบข้อมูลขนาดใหญ่ ในทางปฏิบัติสิ่งที่จัดเก็บในคลังข้อมูล ไม่ได้มีข้อมูลเพียงอย่างเดียว หากยังมีข้อมูลสำหรับดำเนินการรวมอยู่ด้วย องค์ประกอบคลังข้อมูล ได้แก่

1. ฐานข้อมูลคลังข้อมูล เป็นฐานข้อมูลที่ทำหน้าที่ในการจัดเก็บข้อมูลทางธุรกิจขององค์กร จัดเป็นส่วนที่มีความสำคัญของคลังข้อมูล
2. พื้นที่พักข้อมูล เนื่องจากข้อมูลที่มาจากระบบปฏิบัติงานขององค์กร อาจมีความหลากหลายทั้งในแง่ของมาตรฐานและวิธีการจัดเก็บและอาจมีความซ้ำซ้อนกัน ดังนั้น ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลจำเป็นต้องถูกปรับให้เข้ากับมาตรฐานของคลังข้อมูลก่อนที่จะเข้ามาอยู่ในคลังข้อมูล ดังนั้นคลังข้อมูลจึงจำเป็นต้องพื้นที่พักข้อมูล ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่ทำหน้าที่เป็นที่พักข้อมูล ขณะที่ถูกปรับให้เข้ากับมาตรฐานของคลังข้อมูล
3. ดาตามาร์ท เนื่องจากฐานข้อมูลคลังข้อมูลมีหน้าที่ในการเก็บข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจขององค์กรให้ครบถ้วนถูกต้อง ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวอาจทำให้ข้อมูลในฐานข้อมูล คลังข้อมูล มีรูปแบบไม่เหมาะสมต่อการใช้งานหรือนำมาวิเคราะห์ได้ยาก จึงต้องมีดาตามาร์ท เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับจัดเก็บข้อมูลที่มีโครงสร้างที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน

การพัฒนาคลังข้อมูล

การจำแนกประเภทของการพัฒนาจะพิจารณาจากลักษณะและลำดับเวลา ก่อน-หลัง มี 3 วิธี คือ การพัฒนาคลังข้อมูลด้วยหลักการพัฒนาจากบนลงล่าง การพัฒนาคลังข้อมูลด้วยหลักการพัฒนาจากล่างขึ้นบน และการพัฒนาด้วยหลักการผสม

1. การพัฒนาคลังข้อมูลด้วยหลักการพัฒนาจากบนลงล่าง (Top-Down Data Warehouse Development) เป็นหลักการที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาสถาปัตยกรรมแบบรวม จะทำให้ได้คลังข้อมูลรวมของทั้งองค์กรในคราวเดียว โดยวิธีพัฒนาจะเริ่มจากการวิเคราะห์ห้องค์กรธุรกิจและออกแบบแบบจำลองข้อมูลที่เป็นภาพรวมแล้วจึงวิเคราะห์ข้อมูลนำเข้าและผลลัพธ์ เพื่อการออกแบบและสร้างดาตามาร์ทต่อไป

2. การพัฒนาคลังข้อมูลด้วยหลักการพัฒนาจากล่างขึ้นบน (Bottom-Up Data Warehouse Development) ตรงกันข้ามกับแนวทางบนลงล่าง การวิเคราะห์และออกแบบเพื่อสร้าง

คลังข้อมูลจะเริ่มด้วยวิธีการวิเคราะห์และออกแบบผลลัพธ์และข้อมูลนำเข้าที่ละส่วนแล้วจึงออกแบบแบบจำลองข้อมูลหลังจากนั้นจึงมีการนำข้อมูลที่มีอยู่ในแต่ละส่วนมารวมกัน

3. การพัฒนาคลังข้อมูลด้วยหลักการพัฒนาแบบผสม (Mixed Data Warehouse Development) โดยแยกข้อมูลออกเป็นส่วนๆ แล้วพิจารณาเลือกวิธีการวิเคราะห์และออกแบบที่เหมาะสมสำหรับข้อมูลแต่ละส่วน แล้วจึงนำเอาแต่ละส่วนที่ได้พัฒนาขึ้นมา แล้วมารวมกันในภายหลัง

การจัดเตรียมข้อมูลเข้าสู่คลังข้อมูล

ชนวัฒน์ ศรีสอาน, 2563 ได้อธิบายว่า ข้อมูลที่ให้ในคลังข้อมูลนั้นเป็นข้อมูลที่ได้มาจากหลาย ๆ แหล่งจึงต้องมีการหาแนวทางที่จะเก็บข้อมูลไว้ในรูปแบบเดียวกัน ซึ่งมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลประจำวัน ซึ่งจะเป็นการเก็บข้อมูลในรูปแบบของฐานข้อมูลปฏิบัติการ อันได้แก่ ข้อมูลด้านการเงิน การสั่งซื้อ และรายการสินค้าคงคลัง ฮาร์ดแวร์ที่ใช้มีตั้งแต่เซิร์ฟเวอร์ทั่วไปบนระบบยูนิกซ์ (UNIX) วินโดวส์ เอ็นที (Windows NT) และเมนเฟรม เริ่มจากการจัดทำรายการระบบข้อมูลด้วยระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database) เช่น ดีบีทู (DB2) ออราเคิล (Oracle) อินฟอร์มิค (Informix) เป็นต้น

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล แก้ไขหรือปรับแต่งให้ถูกต้อง และดึงข้อมูลที่จำเป็นเพื่อให้การเก็บข้อมูลในด้านคลังข้อมูลเป็นรูปแบบเดียวกัน เพื่อรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกัน ขั้นตอนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

2.1 การกรองข้อมูลในคลังข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญในการนำไปใช้เพื่อการตัดสินใจจึงจำเป็นต้องมีความถูกต้องของข้อมูลสูง แต่เนื่องจากข้อมูลที่นำเข้าสู่คลังข้อมูลมาจากหลายแหล่ง และมีปริมาณข้อมูลมากทำให้อาจมีข้อมูลที่ไม่ถูกต้องเข้าสู่คลังข้อมูลได้ ดังนั้น ก่อนที่จะมีการนำข้อมูลเข้าจะต้องมีกระบวนการในการตรวจสอบความผิดปกติของข้อมูลและทำการแก้ไขให้ถูกต้องเสียก่อน

2.2 การแปลงข้อมูลเกิดมาจากการที่ข้อมูลมาจากแหล่งต่างๆ อาจจะมีวิธีและรูปแบบการเก็บข้อมูลต่างกัน แต่ข้อมูลเหล่านั้นหมายถึงสิ่งเดียวกัน การจัดเก็บข้อมูลที่มีความหมายเดียวกันจากแหล่งต่างๆ เข้าสู่คลังข้อมูลจึงจำเป็นต้องแปลงข้อมูลเหล่านั้นให้อยู่ในรูปแบบที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน

2.3 การรวมข้อมูลเป็นกลุ่มและการสรุปยอด คือ การเก็บข้อมูลแบบสรุปรวมไว้ในฐานข้อมูล เป็นวิธีการคำนวณหาผลรวมของข้อมูลในรายละเอียดในระดับชั้นล่างๆ และจัดเก็บในคลังข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลสรุปในภาพรวมของระดับชั้นที่อยู่ถัดไป เพื่อสนับสนุนการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมและเพิ่มประสิทธิภาพในการสอบถามข้อมูลที่เป็นผลรวมและช่วยประหยัดเนื้อที่เก็บข้อมูลในกรณีที่ไม่ได้สนใจข้อมูลในรายละเอียด

3. การนำข้อมูลเข้าสู่คลังข้อมูล มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

3.1 การนำเข้าข้อมูล หลังจากผ่านกระบวนการดังกล่าวข้างต้นแล้วข้อมูลต่างๆ จะอยู่ในรูปแบบที่พร้อมจะนำเข้าสู่คลังข้อมูลโปรแกรมที่ทำหน้าที่นำข้อมูลเข้าสู่คลังข้อมูลจะต้องมีประสิทธิภาพสูงในการนำเข้าข้อมูล

3.2 การปรับปรุงข้อมูล เป็นขั้นตอนการปรับปรุงข้อมูลในคลังข้อมูลซึ่งมีปัจจัยที่ต้องพิจารณา คือ จะปรับปรุงข้อมูลเมื่อไรและปรับปรุงข้อมูลอย่างไร ซึ่งนโยบายการกำหนดความถี่ในการปรับปรุงข้อมูลนั้นขึ้นกับความต้องการใช้ข้อมูล นอกจากนี้ยังขึ้นกับปริมาณของข้อมูลและประสิทธิภาพของระบบจัดการฐานข้อมูล

ข้อมูลดิจิทัล

ดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งในสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของทุกๆประเทศในโลกรวมทั้งประเทศไทย ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมแล้ว ยังสร้างรายได้ให้แก่ประเทศและก่อให้เกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพและรายได้สูง ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมจากวัฒนธรรมของชาติเพื่อทำรายได้เข้าประเทศ เพิ่มความหลากหลาย สร้างมูลค่าและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจบริการ

ดิจิทัลคอนเทนต์เป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเผยแพร่ จำหน่ายและให้บริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ เกม สื่อในรูปแบบใหม่ อาทิ AR VR MR การ์ตูนการ์ตูนแรคเตอร์ รวมไปถึงอี-เลิร์นนิ่ง อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของคำว่าดิจิทัลคอนเทนต์ค่อนข้างกว้างมาก และมีการนิยามต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน แต่จากการบริโภคดิจิทัลคอนเทนต์ในปัจจุบัน อาจสรุปแปลความหมายของมันได้ว่าเป็น Real Content ทั้งหมดในชีวิตประจำวัน ที่ถูกแปลงออกมาเป็นรูปแบบ Digital และแสดงผลออกมาผ่านเครื่องมือสื่อสาร (Device) ใดก็ได้ (Any Content to Any Device) และมีความเชื่อมโยงกันระหว่างการสื่อสารข้อมูลนั้นผ่านคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ มือถือ ดาวเทียมอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถแบ่งผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมนี้ได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator) และ ผู้ให้บริการ (Service Provider)

ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) คือ สารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล โดยอาศัยการสื่อหรือ การแสดงเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร หรือแม้แต่โทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์ซึ่งปัจจุบันใช้ระบบดิจิทัลเป็นหลัก คำนิยามที่ได้มีการจัดทำขึ้นโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2545) เสนอให้ Digital Content ประกอบด้วย (สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์, 2563)

1. แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งที่แสดงการเปลี่ยนแปลงตามลำดับของเวลา (In-betweens) หลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้ผู้ดูเกิดการรับรู้ว่าเป็นภาพเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันสามารถทำได้โดยการวาดด้วยมือ

หรือใช้โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างภาพ ภาพต่อเนื่องที่เกิดขึ้นอาจเป็นภาพแบบ สองมิติ หรือสามมิติ ขึ้นอยู่กับข้อมูลนำเข้า นั่นคือ เป็นภาพที่วาดด้วยมือ หรือเป็นวัตถุที่กำหนดในระบบภาพสามมิติ กล่าวคือ มีข้อมูลในส่วนที่เป็นความลึกของวัตถุนั้นเอง

2. เกม (Game) หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ที่พัฒนาขึ้นตามกฎหมาย หน้าที่ และเป้าหมายของผู้สร้างเกม โดยมีการนำเทคนิคด้านการสร้างภาพกราฟิกมาใช้ในการสร้างภาพ

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning) หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่าย คอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราว ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่มีขีดจำกัดเรื่องระยะเวลาและสถานที่ โดยที่การเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ได้ e-learning มักใช้เทคโนโลยีของเว็บ (Web Based Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งระบบการจัดการหลักสูตร (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ ด้วย จากการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดความรู้ทำให้ระบบการเรียนการสอนแบบบนสามารถนำเสนอเนื้อหาต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหาเรียน

4. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) หมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน หรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด โดยมีเป้าหมายที่สำคัญคือ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นตัวอย่างที่ดีของสื่อการศึกษาในลักษณะตัวต่อตัว ซึ่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการโต้ตอบพร้อมทั้งการได้รับผลป้อนกลับ (FEEDBACK) นอกจากนี้ ยังเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดีรวมทั้งสามารถที่จะประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

5. เนื้อหาต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Content) หมายถึง ไฟล์ภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว หรือโปรแกรมเกม หรือโปรแกรมอื่นใดที่ผลิต ออกแบบ และพัฒนาไว้เพื่อใช้งานได้บนโทรศัพท์มือถือ โดยผู้ใช้จะสามารถซื้อผ่านระบบเก็บค่าบริการของผู้ให้บริการที่เตรียมไว้ให้

6. การออกแบบเว็บ (Web Design) หมายถึง การออกแบบและวางแผนการแสดงผลและการจัดวางข้อมูลต่างๆ ของเว็บไซต์ให้เกิดความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหาหรือข้อมูลต่างๆ แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเกิดความน่าสนใจเนื้อหาทั้งเว็บให้มากที่สุด (อย่างเช่น เนื้อหาในเว็บไซต์แห่งนี้ ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของ digital content)

สรุปได้ว่า ข้อมูลดิจิทัล คือ ข้อมูลที่ถูกนำมาผ่านกระบวนการประมวลผลแล้วแสดงผลทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์สื่อสาร โทรศัพท์ โทรทัศน์ ฯลฯ ใช้ระบบดิจิทัล รวมถึงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

บริบทพื้นที่วิจัยจังหวัดลำพูน

ประวัติความเป็นมา

จังหวัดลำพูน (คำเมือง: LN-Lamphun.png หละปูน) เป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กที่สุดในภาคเหนือ นับเป็นอีกจังหวัดหนึ่งที่มีประวัติศาสตร์เก่าแก่ ยาวนาน เคยเป็นที่ตั้งของนครหริภุญชัย ในสมัยพระนางจามเทวีเดิมชื่อเมืองหริภุญชัย เป็นเมืองโบราณ มีอายุประมาณ 1,343 ปี ตามพงศาวดารโยนกเล่าสืบต่อกันถึงการสร้างเมืองหริภุญชัย โดยฤๅษีวาสุเทพ เป็นผู้เกณฑ์พวกเม็งคบุตรหรือชนเชื้อชาติมอญมาสร้างเมืองขึ้นในพื้นที่ระหว่างแม่น้ำสองสาย คือ แม่น้ำกวังและแม่น้ำปิง เมื่อมาสร้างเสร็จได้ส่งทูตไปเชิญราชธิดากษัตริย์เมืองละโว้พระนาม “จามเทวี” มาเป็นปฐมกษัตริย์ปกครองเมืองหริภุญชัยสืบราชวงศ์ กษัตริย์ต่อมาหลายพระองค์ จนกระทั่งถึงสมัยพญาธิบายจึงได้เสียการปกครองให้แก่พญามังราย ผู้รวบรวมแคว้นแคว้นทางเหนือเข้าเป็นอาณาจักรล้านนา (“จังหวัดลำพูน”, 2563)

ถึงแม้ว่าเมืองลำพูนจะตกอยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรล้านนา แต่ก็ได้เป็นผู้ถ่ายทอดมรดกทางศิลปะและวัฒนธรรมให้แก่ผู้ที่เข้ามาปกครอง ดังปรากฏหลักฐานทั่วไปในเวียงกุมกาม เชียงใหม่ และเชียงราย เมืองลำพูนจึงยังคงความสำคัญในทางศิลปะและวัฒนธรรมของอาณาจักรล้านนา จนกระทั่งสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมืองลำพูนจึงได้เข้ามาอยู่ในราชอาณาจักรไทย มีผู้ครองนครสืบต่อกันมาจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ต่อมาภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 เมื่อเจ้าผู้ครองนครองค์สุดท้าย คือ พลตรี เจ้าจักรคำจรดศักดิ์ ถึงแก่พิราลัย เมืองลำพูนจึงเปลี่ยนเป็นจังหวัด มีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นผู้ปกครอง สืบมาจนกระทั่งปัจจุบัน

เมืองลำพูนหรือเมืองหริภุญชัย เป็นอาณาจักรอันรุ่งเรืองและเก่าแก่ที่สุดในภาคเหนือ แบ่งเป็น 4 ยุค คือ

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์ กล่าวว่าเป็นนครในตำนานถึงบ้านวังไฮก่อนที่จะเป็นเมืองลำพูนหรืออาณาจักรหริภุญชัย ในอดีตดินแดนแถบลุ่มแม่น้ำปิง น้ำปิงน้ำกวังผืนนี้ เคยมีชื่อว่า “สมันตรประเทศ” มาก่อน เหตุการณ์เกิดขึ้นในช่วงหลังพุทธกาลเล็กน้อย หรือราว 2,000 ปีที่ผ่านมา ว่าด้วยเรื่องราวของนักพรตฤๅษีที่เดินทางไกลมาจากชมพูทวีปสู่สุวรรณภูมิ ได้เข้ามาเผยแผ่ศาสนาพราหมณ์ ต่อมาได้ผสมเผ่าพันธุ์กับคนพื้นเมือง ก่อกำเนิดชุมชนกลุ่มแรกกลายเป็นบรรพบุรุษของชาว “ลัวะ” “เม็ง” (มอญ) ณ ริมฝั่งแม่ระมิงค์ (แม่น้ำปิง) หลักฐานที่รองรับยืนยันถึงการมีอยู่จริงของมนุษย์ยุคก่อนอาณาจักรหริภุญชัย ได้แก่ โครงกระดูกที่ขุดพบ ณ บ้านวังไฮ ตำบลเวียงยอง อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน เมื่อปี พ.ศ. 2530 ซึ่งนักโบราณคดีได้ทำการศึกษาพบว่ามียุระหว่าง 2,800 - 3,000 ปีมาแล้ว จัดเป็นมนุษย์ในยุคก่อน

ประวัติศาสตร์ตอนปลายที่รู้จักประเพณีฝังศพด้วยการอุทิศสิ่งของให้ผู้ตายไว้ใช้ในปรโลก รู้จักทำเกษตรกรรม และตั้งหลักแหล่งไม่เร่ร่อน มีการติดต่อกับภายนอก ทั้งซีกโลกตะวันตกคือกลุ่มของพ่อค้าอินโด-โรมัน เห็นได้จากการพบลูกปัด สร้อยกำไรในหลุมศพทำด้วยหินควอทซ์ และซีกโลกตะวันออก คือกลุ่มของอารยธรรมดองซอน กวางสี แลบเวียดนามเหนือและจีนใต้ ซึ่งได้นำเอาเครื่องประดับที่ทำด้วยสำริดมาแลกเปลี่ยนค้าขาย ชนกลุ่มนี้ต่อมาได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของประชากรในแคว้นทริภุญชัย อีก 1,000 ปีต่อมา กำนิตมณูย์ถ้ำสู่สัญลักษณ์ภาพเขียนสีเมืองลำพูน มีสภาพภูมิศาสตร์สองลักษณะ กล่าวคือบริเวณอำเภอเมือง บ้านธิ ป่าซาง และเวียงหนองล่อง เป็นเขตที่ราบลุ่มริมน้ำ ประเภท “ดินดำน้ำขุ่น” ส่วนอำเภอ แม่ทา-ทุ่งหัวช้าง-ลี และบ้านโฮ้ง เป็นเขตของเทือกเขาสูงชัน โดยมากเป็นหินปูนมีทำเลที่ตั้งเหมาะแก่การ ตั้งหลักแหล่งที่อยู่อาศัยของมนุษย์ยุคหิน ซึ่งต้องใช้เพิงผาถ้ำ ไม่ไกลจากแหล่งที่เป็นที่กำบังกาย จากหลักฐานที่ค้นพบใหม่ล่าสุดในปี พ.ศ. 2552 ณ ดอยแตฮ้อ ดอนผาผึ้ง ตำบลป่าพูล อำเภอ บ้านโฮ้ง และดอยผาแดงกับดอยนกยูง ตำบลศรีวิชัย อำเภอลี รวมถึงการขุดขีดเพิงผาหินเป็นรูปรอยเท้าแบบ Rock Art ณ ด้านหลังวัดดอยสารภี อำเภอแม่ทา ได้พบ ล่องรอยของมนุษย์ยุคหินกลางถึงยุคหินใหม่ มีอายุราว 1,000-4,000 ปีมาแล้ว คนกลุ่มนี้นับถือผี วิถีเร่ร่อน

ย้ายถิ่นฐานตามฤดูกาล บูชาอำนาจเหนือธรรมชาติที่มองไม่เห็น (Animism) สามารถผลิตเครื่องมือขวานหิน ใบหอกเป็นอาวุธ ข้อสำคัญรู้จักเขียนภาพบนผนังถ้ำด้วยสีแดง สีที่ใช้มีส่วนผสมของเลือดนกพิราบ ไข่ขาว กาวยาง หนังสัตว์หรือสามารถสื่อสัญลักษณ์ด้วยการใช้ขวานหินขุดขีดลวดลาย ภาพเหล่านี้สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องการบูชารอยเท้า งานพิธีกรรมฝังศพ การตัดไม้ข่มนาม ก่อนการออกล่าสัตว์ ต่อมาเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักใช้ไฟฟ้า ทำให้เปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคจากเนื้อดิบเป็นปรุงอาหารให้สุก มีการปั้นภาชนะดินเผาสำหรับใส่กระบอกธนูหรือกระดูก มีการตกแต่ง ขุดขีดผิวดินภาชนะเป็นรูปงูไขว้ ในที่สุดเริ่มตั้งเตียยุคเร่ร่อน มีการเลือกผู้นำเผ่า และเข้าสู่ยุคสังคมเกษตร ราว 3,000 ปี ที่ผ่านมา

2. ยุคทริภุญชัย เป็นยุคปฐมอารยธรรมแห่งล้านนาทริภุญชัย มีฐานะเป็นราชธานีแห่งแรกของภาคเหนือ เป็นรากฐานอารยธรรมอันเจริญรุ่งเรืองสูงสุดในทุกๆ ด้าน ให้แก่อาณาจักรล้านนา นับตั้งแต่นั้นด้านพุทธศาสนา เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง ศิลปกรรม วัฒนธรรม การทหาร ดังมีหลักฐานยืนยันจากศิลาจารึก ตำนาน โบราณสถาน โบราณวัตถุ ฯลฯ ปฐมอารยธรรมแห่งนี้ เป็นบ่อเกิดแห่งการประดิษฐ์อักษรขอมอญโบราณในพุทธศตวรรษที่ 15-17 พบจำนวนมากถึง 10 หลักเรื่องราวจากศิลาจารึก แสดงถึงอัจฉริยภาพด้านการปกครอง และความรุ่งเรืองทางศาสนา อักษรขอมอญโบราณเหล่านี้ส่งอิทธิพลด้านรูปแบบอักษรให้แก่อักษรในพุกาม สะเทิม รวมไปถึงอักษรพม่าและมอญที่ใช้ในปัจจุบัน นอกจากนี้แล้วยังเป็นต้นกำเนิดลายสือไท สมัยสุโขทัยในอีก 400 ปีต่อมา และอักษรธรรมล้านนาให้แก่ชาวไทยภาคเหนือ (ไทยวน) และต่อมาได้แพร่หลายไปสู่อักษรไทลื้อ ไทอาหม ไทใหญ่ ทริภุญชัยนครมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างยิ่ง และเป็นทีที่เลื่องลือในกลุ่มชนชาวตะวันออกเฉียงใต้ อัน ได้แก่ พุกาม นครวัด (เขมร) จำปา ศรีวิชัย นครศรีธรรมราช ละโว้ และจีน ทริภุญชัยได้กลายเป็นยุคศตวรรษที่หลายๆ แคว้นได้เข้ามาเยือนเพื่อ

สร้างสัมพันธ์ไมตรีทางการทูต ทางการค้า ทางสวัสดิการสังคม ความเป็นอยู่ สุขภาพเห็นพ้องทางด้าน
วัฒนธรรมอันทรงคุณค่า ด้วยเหตุนี้ศิลปวัฒนธรรมสมัยหรือภูษัย จึงเป็นผสมผสานศิลปะอันมีค่าได้อย่างลง
ตัว กษัตริย์ในราชสกุลจามเทวีวงศ์แห่งหรือภูษัยนคร ได้ครองราชสมบัติยาวนานสืบเนื่องต่อมาราว 620 ปี
มีพระมหากษัตริย์ทั้งสิ้นประมาณ 50 พระองค์

สงครามสามนครสู่สายสัมพันธ์มอญหงสาวดี เมื่อหรือภูษัยนครผ่านกาลเวลามาได้สาม
ศตวรรษ รัฐละโว้เมืองแม่แต่เดิม เคยเป็นเครือข่ายทวารวดีได้ถูกปกครองโดยขอม ทำให้ละโว้กลายเป็นศัตรู
กับหรือภูษัย ยุคนี้รัฐทางใต้มีการแผ่แสนยานุภาพจากชายฝั่งทะเลมาสู่เขตที่ราบลุ่มภูเขาตอนในเพื่อขยาย
เส้นทางการค้าหลายระลอกทำให้เกิดสงครามครั้งใหญ่ระหว่าง “นครศรีธรรมราช-ละโว้-หรือภูษัย”
จนกระทั่งถึงสมัยพระเจ้ากมลราชนครหรือภูษัยเกิดโรคห่าครั้งใหญ่ ประชาชนชาวมอญหรือภูษัยอพยพหนี
ไปอยู่เมือง หงสาวดี และสะเทิม (สุธรรมวดี) เป็นเวลา 6 ปี เมื่อสร้างจากโรคระบาดได้นำเอาชาวมอญ-หง
สาวดี และมีการถ่ายเททางอารยธรรมระหว่างชาวแม่ระมิงค์กับลุ่มน้ำสาละวิน จนเกิดประเพณีลอยหะมอด
ในฤดูน้ำหลาก อันเป็นต้นกำเนิดของประเพณีลอยกระทงของสุโขทัยปัจจุบันชาวมอญจากหงสาวดียังคงตั้ง
ถิ่นฐานอยู่ที่บ้านหนองคู เวียงเกาะกลาง ตำบลบ้านเรื่อน อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน และบ้านต้นโชค บ้าน
หนองตอง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ด้วยการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีชาวมอญ

พุทธศตวรรษที่ 16-17 ถือว่าเป็นยุครุ่งเรืองของความเจริญทุกๆ ด้าน ประวัติศาสตร์ยุคนี้
มีความชัดเจนขึ้นทีละน้อยๆ ไม่เพียงแต่ปรากฏหลักฐานทางโบราณคดีอย่างมากมายเท่านั้น หากยังอ้างอิง
ได้ถึงหลักฐานทางด้านอักษรศาสตร์ กล่าวคือมีการพบศิลาจารึกอักษรมอญ-โบราณมากที่สุดในประเทศไทย
หลังจากยุคของพญาอาทิตย์ราช มหาราชแห่งหรือภูษัยนคร ผู้ทรงขุดพบพระธาตุ และกระทำการสถาปนา
พระบรมสารีริกธาตุกลางมหานครขึ้นเป็นศูนย์รวมความศรัทธาครั้งแรกของภาคเหนือแล้ว พระราชโอรสของ
พระองค์ คือพระเจ้าธรรมิกราชได้สร้างพระอัฐารส (พระยืนสูง 18 ศอก) ที่วัดอรัญญิการาม (วัดพระยืน)
จนถึงยุคสมัยของพญาสวาวิสิทธิหรือพญาสรรพสิทธิ กษัตริย์ผู้ทรงผนวช ระหว่างครองราชย์ ทรงถวาย
พระราชวังเขตวนาลัยให้สร้างวัดเขตวนาราม (วัดดอนแก้ว) ทรงผนวชพร้อมมเหสีและโอรส ทรงสร้างต้นโพธิ์
และประกาศเชิญชวนประชาชนให้ค้ำจุนต้นโพธิ์ถือเป็นต้นแบบของกษัตริย์ในยุคต่อมา ที่ดำเนินรอยตามใน
ส่วนของการกัลปนาวัง เพื่อสร้างวัด การผนวชขณะครองราชย์ และประเพณี “ไม้ก้ำสะหลี” ของชาวล้านนา
ต่อมา

ก่อนยุคหรือภูษัยนคร คนพื้นเมืองชาวลัวะดั้งเดิม เคยบูชาผีแถน ผีบรรพบุรุษที่เรียกว่า
“ผีปู่และย่าและ” มีการบูชาเสาสะกั้งหรือเสาอินทขิล ต่อมายอมรับเอาศาสนาพราหมณ์จากฤาษีนักพรต
ล่องสู่ยุคหรือภูษัยจึงมีการสถาปนาศาสนาพุทธแห่งแรกของภาคเหนือ กระทั่งเปลี่ยนเป็นนิกายลังกาวงศ์
รามัญวงศ์ ฯลฯ ศาสนาทุกวิถีในหรือภูษัยนคร ได้รับการพ่องถ่ายไปสู่เมืองอื่นๆ ทั้งในล้านนา ล้านช้าง
สิบสองปันนา ลำแสงแรกแห่งพระพุทธศาสนารุ่งเรืองไสวขึ้น นับตั้งแต่ได้มีการขุดพบพระบรมสารีริกธาตุ
ในส่วนของพระเศียรธาตุ ณ บริเวณวัดพระธาตุหรือภูษัยปัจจุบัน ในรัชสมัยของพญาอาทิตย์ราช ราวพุทธ

ศตวรรษที่ 16-17 ทรงสถาปนาพระบรมธาตุเจดีย์ชั้นแห่งแรกในภาคเหนือ โบราณราชประเพณีกำหนดให้พระมหากษัตริย์ทุกพระองค์จักต้องมากราบนมัสการพระบรมธาตุเจดีย์แห่งนี้ก่อนพระราชพิธีบรมราชาภิเษก มีหลักฐานปรากฏว่าแม้แต่หลวงจีนทิเบตในแต่ละปีก็ต้องจาริกแสวงบุญด้วยการมาสักการะพระมหาธาตุเจดีย์หรือภูซัย สะท้อนว่าเมืองลำพูนคือศูนย์กลางของพุทธศาสนาแห่งลุ่มแม่น้ำปิง วัง ยม น่าน ตลอดจนลุ่มน้ำโขง-สาละวิน ตราบถึงวันนี้

เมืองลำพูนจึงได้กลายเป็นศูนย์รวมอารยธรรมทางพุทธศาสนาแห่งอาณาจักรล้านนา ซึ่งศาสนสถานปรากฏให้เห็นในปัจจุบันได้แก่ วัดพระธาตุหรือภูซัยในอำเภอเมืองลำพูน วัดพระพุทบาทตากผ้าในอำเภอป่าซาง และวัดพระพุทบาทห้วยต้มในอำเภอลี้ เป็นต้น องค์พระบรมเจดีย์ในวัดพระธาตุหรือภูซัย เชื่อว่าเป็นพระเจดีย์ที่เก่าแก่ที่สุดโดยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลที่ 4 ได้ทรงยกย่องและสถาปนาพระบรมธาตุเจดีย์องค์นี้พร้อมทั้งได้จารึกไว้ว่าเป็นพระเจดีย์องค์หนึ่งในแปดพระบรมธาตุเจดีย์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในประเทศไทย วัดพระธาตุหรือภูซัยยังได้ชื่อว่าเป็นพระบรมธาตุเจดีย์ประจำราศีของผู้เกิดปีระกาอีกด้วย

ภายหลังจากการล่มสลายของเมือง “สมันตรประเทศ” ด้วยการขาดผู้นำที่ทรงคุณธรรม กลุ่มนักพรตเถาฬิมิบทบาทในการสร้างเมืองตั้งแต่เริ่มแรก ได้กอบบ้านกู้เมืองขึ้นมาใหม่ ในราวปี พ.ศ. 1204 เฉลิมนามว่า “หรือภูซัยนคร” โดยได้อัญเชิญราชธิดาของพระเจ้ากรุงละโว้ นามว่า “พระนางจามเทวี” มาเป็นปฐมกษัตริย์ในปี พ.ศ. 1206 พระนางทรงนำเอาอารยธรรมชั้นสูงแบบทวารวดีขึ้นมาทางแม่น้ำปิงสู่ดินแดนภาคเหนือของไทยเป็นครั้งแรก ทรงรวบรวมชนพื้นเมืองกลุ่มต่างๆ เข้าด้วยกัน ภายใต้การปกครองแบบทศพิธราชธรรม ทรงประกาศพระพุทธศาสนาให้เลื่องลือไกล ด้วยการสร้างวัดวาอาราม กระจายทั่วดินแดน อีกทั้งยังทรงขยายอาณาเขตความเจริญไปยังลุ่มน้ำต่างๆ อาทิ เมืองเขลางค์นคร-อ่าลัม พางค์ (ลำปาง) แห่งลุ่มน้ำวัง เวียงเกาะ เวียงท่ากาน เวียงมะโน เวียงฮอด บั้นปลายพระชนม์ชีพทรงสละราชสมบัติให้แก่พระราชโอรสฝาแฝด “เจ้ามหันตยศและเจ้านันยศ” ให้ครองแว่นหรือภูซัย-เขลางค์นครสืบมา ในขณะที่พระองค์ทรงครองศิลาอุบาสิกา คุณงามความดีที่ทรงกระทำไว้เป็นที่ขจรขยายมีมากเกินคณานับ จนได้รับฉายาว่าเป็น “พระแม่เมือง-พระมิ่งเมือง” ของชาวเมืองหรือภูซัย

3. ยุคล้านนา เป็นยุคยามสิ้นแสงอสดงคต หรือภูซัยนครผ่านกาลเวลอันรุ่งโรจน์มานานถึงหกศตวรรษด้วยกิตติศัพท์ความอุดมสมบูรณ์มั่งคั่งทำให้เป็นที่หมายปองของ “พญามังราย” เจ้าผู้ครองแคว้น “หรือภูซัยนครเงินยาง” แถบเมืองเชียงราย ปี พ.ศ. 124 พญามังรายได้ยกกองทัพอันแข็งแกร่งมาเผาแคว้นหรือภูซัยจนวายวอด ในสมัย “พญาธิบ” แต่พญามังรายก็ไม่ประทับอยู่ที่เมืองหรือภูซัย โดยให้เหตุผลว่าเป็นเมืองพระธาตุ อีกเหตุผลหนึ่งซึ่งภูมิไม่เหมาะสมเป็นเมืองขนาดเล็ก การขยายตัวของเมืองเป็นไปได้ยาก จึงให้อ้ายฟ้าหรือขุนฟ้าครองเมืองหรือภูซัย แทนและย้ายราชธานีใหม่ ไปอยู่ที่ “เวียงชะแ่ว” หรือ “เวียงแจ้เจียงกุม” และย้ายไปอยู่ที่ “เวียงกุมกาม” และ “นพบุรีนครพิงค์เชียงใหม่” ในปี พ.ศ. 1239 โดยการผนวกแคว้นหรือภูซัยและแคว้นโยนกเข้าด้วยกัน โดยมีเชียงใหม่เป็นศูนย์กลาง ส่วนหรือภูซัยเป็น

ส่วนกลางด้านศาสนา โดยให้บูรณะพระธาตุหริภุญชัยสร้างมณฑปทรงปราสาทที่พญาสีปolithicสร้างไว้ให้สูงขึ้นเป็น 32 คอก ได้ถวายข้าทาสบริวารแก่วัดพระธาตุหริภุญชัย และสั่งให้กษัตริย์เมืองเชียงใหม่องค์ต่อ ๆ มาทุกพระองค์ มีหน้าที่ในการดูแลบูรณะวัดพระธาตุหริภุญชัยสืบต่อมา

ในปี พ.ศ. 1990 สมัยพญาติโลกราชกษัตริย์เมืองเชียงใหม่ ราชวงศ์มังรายลำดับที่ 9 ได้อาราธนาพระมหาเมธังกรมาเป็นผู้ควบคุมการบูรณะและเสริมองค์พระธาตุขึ้นใหม่ โดยปรับปรุงโดยสร้างพระธาตุจากเจดีย์ทรงปราสาทเป็นทรงพระฆ้องหรือทรงลังกา ตามแบบพระพุทธรูปศาสนาแบบลังกาวงศ์ของเมืองเชียงใหม่ โดยก่อเป็นเจดีย์สูงขึ้นเป็น 32 คอก กว้างขึ้นเป็น 52 คอกเป็นรูปทรงที่เห็นอยู่ในปัจจุบัน ในปี พ.ศ. 2054 สมัยพระเมืองแก้ว กษัตริย์เมืองเชียงใหม่ ราชวงศ์มังราย ลำดับที่ 11 ได้ทรงบำเพ็ญพระราชกุศลที่วัดพระธาตุหริภุญชัยเป็นประจำทุกปี ได้บำเพ็ญชยันตีร้อยไร่ จ่ายซื้อทองบงค์พระธาตุเจดีย์เป็นทองแดงหนักสิบเก้าแสนแปดหมื่นห้าพันสี่ร้อยบาทสองสลึงแล้วลงรักปิดทองคำเปลว ให้สร้างพระวิหารหลวง แล้วสร้างรั้วรอบพระบรมธาตุ (สัตตบัณฺฑูร) ระเบียบงอก 500 เล่ม เหนือกำแพงพลูหรือและก่อกำแพงเมืองหริภุญชัยด้วยอิฐ ในปี พ.ศ. 2059 เพื่อป้องกันภัยจากอยุธยา

มาถึงสมัยพญาเกือนา กษัตริย์ล้านนาองค์ที่ 6 ทรงอาราธนาพระสุนทรเถรจากสุโขทัยมาจำพรรษาที่วัดพระยืน พ.ศ. 1912 เมืองหริภุญชัยก่อน เมื่อสร้างวัดบุปผาราม (สวนดอก) พระสุนทรเถรจึงมาจำพรรษาที่แห่งนี้จนถึงแก่กรรมในปี พ.ศ. 1932 นับว่าพระสุนทรเถรได้มาวางรากฐานพระพุทธศาสนาที่วัดพระยืนในเมืองเชียงใหม่ให้เป็นศูนย์กลางแทนนิกายเดิม (รามัญวงศ์) ที่มีหริภุญชัยเป็นศูนย์กลางแต่เมืองเดิม และในสมัยต่อมาคือ พญาแสนเมืองมา ในราวปี พ.ศ. 1951 มีพระราชกรณียกิจด้านทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา โดยโปรดให้หุ้มพระบรมธาตุเจดีย์หริภุญชัยด้วยแผ่นทองคำหนักสองแสนหนึ่งหมื่นบาทหรือ 252 กิโลกรัม

4. ยุคต้นรัตนโกสินทร์ เป็นยุคที่มีการใช้วิถีโคบายทางการเมืองระหว่างล้านนา (เชียงใหม่) กับสยามประเทศเป็นไปอย่างชิงไหวชิงพริบ เจ้าเมืองฝ่ายเหนือใช้ความพยายามอย่างยิ่งยวดที่จะรักษาประเทศล้านนาเอาไว้ แต่มีอาจต้านแรงคุกคามข้างฝ่ายสยามประเทศได้ เนื่องจากสยามได้ใช้วิธีหลายรูปแบบที่จะรวมล้านนาให้เป็นหนึ่งเดียว อาทิ ส่งนักกฎหมายฝรั่งและหมอสอนศาสนาเข้ามาอยู่ในเชียงใหม่ อีกทั้งส่งข้าหลวงสามหัวเมืองมาประจำ

หลังจากที่รัฐบาลส่วนกลางสยามได้เซ็นสนธิสัญญาเบาริง กับอังกฤษในปี พ.ศ. 2398 (สมัยรัชกาลที่ 4) บริษัทอังกฤษก็มีสิทธิเข้ามาสัมปทานไม้ในล้านนาได้ เพียงแค่ขออนุญาตต่อเจ้าผู้ครองนครโดยตรงจนเกิดกรณีพิพาทขึ้นหลายครั้งระหว่างเจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่กับบริษัททำไม้รัฐบาลกลางเห็นว่าผลประโยชน์การทำไม้กับชาวตะวันตกมีรายได้มหาศาล จึงทำสนธิสัญญาเชียงใหม่ขึ้น 2 ครั้ง ในปี พ.ศ. 2416 และ พ.ศ. 2426 เนื้อหาสาระอยู่ที่การลดอำนาจเจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ลงไม่ให้เข้ามามีบทบาทด้านสัมปทานได้ พร้อมส่งเจ้าหน้าที่จากส่วนกลางเข้ามาดูแลเชียงใหม่ และจัดตั้งกรมป่าไม้ขึ้นที่นี้ในปี พ.ศ. 2437 สถานการณ์ครั้งนั้น เป็นเหตุสำคัญให้เกิดการปฏิรูปการปกครองแผ่นดินขึ้น โดยรวบรวมอำนาจการ

ปกครองทั้งหมดให้อยู่กับส่วนกลาง ลดบทบาทของเจ้าเมืองฝ่ายเหนือให้น้อยลง ยกเลิกฐานะหัวเมืองประเทศราช จัดเป็นหน่วยปกครองที่เรียกว่า “มณฑล” โดยส่งข้าราชการจากส่วนกลางเข้ามาปกครอง กระทั่งเจ้าดาราดิเรกรัตนไพโรจน์ เจ้าผู้ครองนครลำพูน องค์ที่ 7 ถึงแก่พิราลัย ได้เกิดการแย่งชิงอำนาจขึ้นท่ามกลางทายาท จึงเป็นโอกาสอันดีของทางส่วนกลางที่จะใช้ฉวยโอกาสข้ออ้างเข้ามาจัดระเบียบการปกครองเมืองลำพูนใหม่ อย่างเบ็ดเสร็จเรียบร้อย

“ยุคเก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง” หลังจากขับไล่พม่าออกจากเมืองล้านนาแล้ว พญาจำบ้านได้รับการแต่งตั้งให้เป็นเจ้าเมืองเชียงใหม่ ส่วนพญากาวิละให้เป็นเจ้าเมืองลำปาง โดยพิธีดังกล่าวทำขึ้นที่วัดพระธาตุหริภุญชัย เชียงใหม่สามารถปกครองตนเองได้ในฐานะเมืองประเทศราชของราชอาณาจักรสยาม แต่ในขณะที่เดียวกันพม่ายังไม่หมดอำนาจเสียทีเดียว คอยมาคุกคามเชียงใหม่อยู่ไม่ขาด พญาจำบ้านซึ่งมีประชากรอยู่น้อยนิดไม่สามารถต่อสู้กับพม่าได้จึงชักชวนกันทิ้งบ้านเมือง และหนีไปอยู่กับเจ้าเจ็ดตนที่เมืองลำปางเมื่อพญาจำบ้านเสียชีวิตลง พระเจ้ากรุงธนบุรีได้แต่งตั้งพญากาวิละขึ้นครองเมืองเชียงใหม่แทนในปี พ.ศ. 2324 ซึ่งในขณะนั้นเชียงใหม่เป็นเมืองร้าง พม่ายังมีอิทธิพลอยู่ การที่จะฟื้นฟูเชียงใหม่จึงเป็นปัญหาหนักพญากาวิละจำต้องค่อยๆ รวบรวมไพร่พลให้มั่นคง โดยขอผู้คนจากเมืองลำปางและกลุ่มไพร่เดิมอีกจำนวนหนึ่งใช้ เวียงป่าซาง เป็นฐานะที่มั่นรวบรวมผู้คนซึ่งเรียกว่า “เก็บหอมตอมไพร่” พญากาวิละใช้เวลารวบรวมชาวบ้านนานถึง 14 ปี จึงจักสามารถเข้าไปฟื้นฟูและตั้งเมืองเชียงใหม่ได้ในปี พ.ศ. 2388 และฟื้นฟูเมืองลำพูนขึ้นมาใหม่ แต่งตั้งพญาบุรีรัตน์คำพันธ์ เป็นเจ้าเมืองลำพูนชื่อว่า พญาลำพูนชัย และเจ้าบุญมา น้องคนสุดท้องของเจ้าเจ็ดตน เป็นพญาอุปราช โดยนำคนมาจากเมืองลำปาง 500 คน จากเมืองเชียงใหม่อีก 1,000 คน และกวาดต้อนคนของ จำนวน 10,000 คน ให้อยู่ที่เมืองลำพูน ตรงข้ามกับพระธาตุเจ้าหริภุญชัย อีกฟากหนึ่งของแม่น้ำกวัง กลุ่มชาวยองเหล่านี้ต่อมาได้เป็นช่างทอผ้า สล่าช่างฝีมือผู้มีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูวัฒนธรรมล้านนาให้แก่เมืองลำพูน

นอกจากชาวยองแล้ว ยังมีอีกกลุ่มคนที่เคยกวาดต้อนมาได้สมัยเมื่อพญากาวิละอยู่เวียงป่าซาง คือกลุ่มเมืองแถบตะวันตกริมแม่น้ำคง ได้แก่ บ้านสะต๋อยสอยไร่ บ้านวังลุง วังกาศ น่าจะเป็นกลุ่มชาวลัวะ ชาวเม็ง อีกกลุ่มคือพวกชาวไตใหญ่จากเมืองปู้ เมืองปัน เมืองสาด เมืองนาย เมืองชาวต เมืองแหน กลุ่มที่ตามมาภายหลังก็คือกลุ่มชาวไตเขินจากเมืองเชียงตุง และทยอยกันเข้ามาอีกระลอก เพื่อหนีภัยสงคราม คือกลุ่มไตลื้อในเขตอำเภอบ้านธิ ชาวหลวย จากบ้านออนหลวย ในยุคนี้นักประวัติศาสตร์ขนานนามว่ายุค “เก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง” การอพยพยังคงมีมาอย่างต่อเนื่อง จนถึงหลังสงครามมหาเอเชียบูรพา การหลังไหลถ่ายเทชาวยองและชาวลื้อได้สิ้นสุดลง เมื่อมีการกำหนด ปักปันเขตแดนประเทศไทย-จีน-พม่า-ลาวอย่างชัดเจน และปัจจุบันเมืองของขึ้นอยู่กับการปกครองของสหภาพพม่า

นอกจากจังหวัดลำพูนจะมีชื่อเสียงในฐานะเป็นเมืองประวัติศาสตร์แล้ว ยังเป็นแหล่งเพาะปลูกกล้วย พระเครื่อง โบราณสถานที่สำคัญ และผ้าทอฝีมือดี ปัจจุบันมีประตูเมืองหลักทั้งสี่ทิศคือ ทิศ

เหนือประตูช้างสี ทิศตะวันออกประตูท่าข้าม ทิศใต้ประตูลิ้น ทิศตะวันตกประตูมหาวัน มีกำแพงเมืองเก่าทาง
ทิศตะวันออกเฉียงเหนือคือ ประตูท่านาง

ลักษณะทางภูมิศาสตร์

ลำพูนมีพื้นที่ติดกับจังหวัดอื่นๆ 3 จังหวัด ดังนี้

ทิศเหนือ จรดอำเภอสารภี และอำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ทิศตะวันออก จรดอำเภอห้างฉัตร อำเภอสบปราบ และอำเภอเสริมงาม จังหวัดลำปาง

ทิศใต้ จรดอำเภอเถิน อำเภอแม่พริก จังหวัดลำปาง และอำเภอสามเงา จังหวัดตาก

ทิศตะวันตก จรดอำเภอฮอด อำเภอจอมทอง อำเภอหางดง และอำเภอสันป่าตอง จังหวัด

เชียงใหม่

ที่ตั้ง

จังหวัดลำพูน ตั้งอยู่ทางภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย อยู่ห่างจากกรุงเทพมหานคร ตาม
ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 11 (สายเอเชีย) เป็นระยะทาง 689 กิโลเมตร ตามทางหลวงแผ่นดินสาย
พหลโยธิน เป็นระยะทาง 724 กิโลเมตร และตามทางรถไฟ 729 กิโลเมตร ตั้งอยู่ระหว่างเส้นรุ้งที่ 18 องศา
เหนือ และเส้นแวงที่ 99 องศาตะวันออก อยู่ในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน อยู่ห่างจากจังหวัดเชียงใหม่
เพียง 22 ก.ม. เป็นพื้นที่ ที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นศูนย์กลางความเจริญของภาคเหนือตอนบน และอนุ
ภูมิภาค ลุ่มน้ำโขง หรือพื้นที่ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจร่วมกับ จังหวัดเชียงใหม่

จังหวัดลำพูนเป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กที่สุดของภาคเหนือมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 4,505.882
ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 2,815,675 ไร่ หรือคิดเป็นร้อยละ 4.85 ของพื้นที่ ภาคเหนือตอนบน บริเวณ
ที่กว้างที่สุดประมาณ 43 กิโลเมตร และยาวจากเหนือจดใต้ 136 กิโลเมตร

ลักษณะภูมิอากาศ จังหวัดลำพูนตั้งอยู่ในภาคเหนือ ซึ่งตามตำแหน่งที่ตั้งอยู่ในเขตร้อนที่ค่อนข้าง
ไปทาง เขตอากาศอบอุ่น ในฤดูหนาวจึงมีอากาศเย็นค่อนข้างหนาว แต่เนื่องจากอยู่ลึกเข้าไปใน แผ่นดิน
ห่างไกลจากทะเล จึงมีฤดูแล้งที่ยาวนานและอากาศจะร้อนถึงร้อนจัดในฤดูร้อน จังหวัดลำพูนมีสภาพ
ภูมิอากาศแตกต่างกันอย่างเด่นชัด 3 ช่วงฤดู คือช่วงเดือนมีนาคม กับเมษายนมีอากาศร้อน ช่วงเดือน
พฤษภาคมถึงเดือนตุลาคม จะมีฝนตกชุกเป็นฤดูฝน และช่วงเดือนพฤศจิกายนถึง เดือนกุมภาพันธ์มีอากาศ
หนาวเย็นเป็นฤดูหนาว ซึ่งฤดูหนาวและฤดูร้อนนั้น เป็นช่วงฤดูแล้ง ที่มีระยะเวลาติดต่อกันประมาณ 6
เดือน ในช่วงฤดูฝนอีก 6 เดือนนั้น อากาศจะไม่ร้อนเท่ากับ ในฤดูร้อน และไม่หนาวเย็นเท่า ฤดูหนาว คือมี
อุณหภูมิปานกลางอยู่ระหว่างสองฤดูดังกล่าว (สำนักงานจังหวัดลำพูน. 2562)

1. การปกครอง ประชากร สังคมและวัฒนธรรม

1.1 การแบ่งเขตการปกครอง

จังหวัดลำพูน แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 8 อำเภอ 51 ตำบล 577 หมู่บ้าน 1 องค์การ
บริหารส่วนจังหวัด 1 เทศบาลเมือง 39 เทศบาลตำบล 17 องค์การบริหารส่วนตำบล และ 17 ชุมชน

1.2 ประชากร

ปี 2561 จังหวัดลำพูน มีประชากร จำนวน 406,168 คน แยกรายละเอียดดังนี้

- เพศชาย จำนวน 196,196 คน
- เพศหญิง จำนวน 209,972 คน
- ความหนาแน่นของประชากรโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 90.11 คนต่อตารางกิโลเมตร

1.3 วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีที่สำคัญ

1) จังหวัดลำพูนมีแหล่งข้อมูลและความรู้ด้านวัฒนธรรม ดังนี้

(1) ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี	1	แห่ง
(2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย	1	แห่ง
(3) พิพิธภัณฑ์วัด	1	แห่ง
(4) พิพิธภัณฑ์เอกชน	2	แห่ง
(5) ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด	1	แห่ง
(6) ศูนย์วัฒนธรรมอำเภอ	8	แห่ง
(7) ศูนย์วัฒนธรรมไทยในสถานศึกษา	18	แห่ง
(8) สภาวัฒนธรรมจังหวัด	1	แห่ง
(9) สภาวัฒนธรรมอำเภอ	8	แห่ง
(10) สภาวัฒนธรรมตำบล	51	แห่ง
(11) โบราณสถาน	17	แห่ง
(12) ศูนย์ศึกษาพระพุทธศาสนาวันอาทิตย์	43	แห่ง
(13) ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน	1	แห่ง
(14) ช่างฝีมือพื้นบ้าน	10	สาขา

2) ด้านการสืบทอดวัฒนธรรมจากบรรพชนจนถึงลูกหลาน ในปัจจุบันได้มีการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน ซึ่งได้มีการจัดการเรียนการสอนขึ้นในชุมชนของตนเอง เช่น หมู่บ้าน โรงเรียน โดยได้เชิญบุคลากรที่มีความรู้ด้านวัฒนธรรมและมีความชำนาญด้านภูมิปัญญาของท้องถิ่นมาเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ กิจกรรมที่ได้ดำเนินการ ดังนี้

(1) การเรียนการสอนในวัด ได้แก่ การอ่านและการเขียนอักษรพื้นเมือง ศิลปะการตีกลองหลวง การเรียนรู้ศิลปะการฟ้อนรำ เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนยอง ฟ้อนหริภุญชัย

(2) การเรียนการสอนในหมู่บ้านและสถานศึกษาได้แก่

- การฝึกสอนดนตรีพื้นเมือง เช่น สะล้อ ซอ ซึง
- การฝึกสอน จ้อย ค่าว ซอ
- การทอผ้าพื้นเมือง

- ช่างฝีมือ เช่น การแกะสลัก จักสาน
- งานปั้นหม้อน้ำดินเผา
- ผลิตภัณฑ์จากมะพร้าว
- มีดสาวหวง
- งานปั้นปูน
- สานสานแหย่ง
- ฝ้ายกดอก
- ปราสาทนก
- น้ำอู้ง
- ผ้าทอกีเอา

3) ขนบธรรมเนียมประเพณีที่สำคัญ

- (1) ประเพณีสงฆ์พระบรมธาตุหริภุญชัย
- (2) ประเพณีทำบุญสลากกัต (ตานก้วยสลาก)
- (3) ประเพณีวันสงกรานต์ (ปีใหม่เมือง)
- (4) ป่าเวณีสรงน้ำพระพุทธรูปปีใหม่เมืองหละปูน
- (5) ป่าเวณีสรงน้ำพระพุทธรูปปีใหม่เมืองหละปูน
- (6) ประเพณีบวงสรวงเจ้าพ่อผาด่าน
- (7) ประเพณีแห่คว้านและพิธีเปลี่ยนผ้าห่มสรีระครูบาเจ้าชียงศาพัฒนา
- (8) ประเพณีตักน้ำทิพย์ตอยขมมือ
- (9) ประเพณีสงฆ์พระธาตุตอยกวางคำ
- (10) ประเพณีตวยฮอยครูบาไหว้สาพระพุทธรูปสามยอด
- (11) ประเพณีสงฆ์พระเจ้าตนหลวง
- (12) ประเพณีใส่ขันดอกบูชาเสาอินทขิล
- (13) ประเพณีสืบชะตาหลวงและเปลี่ยนผ้าห่มรูปเหมือนครูบาเจ้าศรีวิชัย
- (14) ประเพณีไหว้สาป่ารมีครูบาเจ้าศรีวิชัยนักบุญแห่งล้านนาไทย
- (15) ประเพณีเลี้ยงผีขุนน้ำบ้านธิ
- (16) ประเพณีแต่งสือวตลายผ้าฝ้ายดอนหลวง
- (17) ประเพณีแห่ลูกแก้ววัดพระพุทธรูปตากฟ้า
- (18) ประเพณีลอยกระทง (ยี่เป็ง)
- (19) ประเพณีทำบุญปอยหลวง
- (20) ประเพณีทานข้าวใหม่

- (21) ประเพณีแห่แค่หลวง
- (22) ประเพณีการแข่งขันกลองหลวงล้านนา
- (23) ประเพณีเข้าโสสานกรรม (เข้ากรรม)
- (24) ประเพณีฟิงเทศน์มหาชาติ

เศรษฐกิจ

1. โครงสร้างเศรษฐกิจหลัก

จังหวัดลำพูนมีแม่น้ำสำคัญไหลผ่านถึง 4 สาย ได้แก่ แม่น้ำกวาง แม่น้ำปิง แม่น้ำลี้ และ แม่น้ำแม่ทา ชาวลำพูนส่วนใหญ่ จึงประกอบอาชีพเกษตรกรรมกันมาก สภาพทางเศรษฐกิจของจังหวัดส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับผลผลิตทางการเกษตร ได้แก่ ลำไย มะม่วง หอมแดง กระเทียม ซึ่งมีพื้นที่ปลูกมากที่สุดในประเทศ นอกจากนี้ยังมีการประกอบอาชีพในลักษณะการทำอุตสาหกรรมในครัวเรือน เช่น การทอผ้า แกะสลักไม้ และการจักสานในช่วงนอกฤดูเก็บเกี่ยวอีกด้วย ส่วนด้านปศุสัตว์ของจังหวัดลำพูนมีลักษณะการเลี้ยงสัตว์เป็นการเลี้ยงแบบรายย่อยภายในครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ การเลี้ยงเป็นฟาร์มมีบ้างแต่ไม่แพร่หลาย เช่น อ้าเภอป่าซาง อ้าเภอบ้านโฮ้ง และอ้าเภอลี่ โดยใช้ทุ่งหญ้าในเขตป่าสงวนและพื้นที่ป่าเสื่อมโทรม สัตว์ที่เลี้ยง ได้แก่ สุกร โค เป็ด กระจับปี่ แพะ ห่าน นอกจากนี้จังหวัดลำพูน เป็นจังหวัดที่เป็นฐานการผลิตอุตสาหกรรมที่สำคัญแห่งหนึ่งของภาคเหนือ โดยเศรษฐกิจของจังหวัดจะขึ้นอยู่กับภาคอุตสาหกรรมเป็นสำคัญ โดยมีสัดส่วนมูลค่าการผลิตอุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 68 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด รองลงมา เป็นภาคการเกษตร และภาคการค้าที่ร้อยละ 9 และร้อยละ 7 ตามลำดับ โดยการผลิตในภาคอุตสาหกรรมส่วนใหญ่จะเป็นภาคอุตสาหกรรมผลิตเพื่อส่งออก ทำให้มีมูลค่า การลงทุนในแต่ละปีค่อนข้างมาก ทำให้จังหวัดลำพูน เป็นจังหวัดที่มีรายได้เฉลี่ยต่อหัวสูงที่สุดในภาคเหนือ

2. มูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด (Gross Provincial Product : GPP)

ผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด (Gross Provincial Product : GPP) ปี พ.ศ. 2561 มูลค่าเพิ่มขึ้น ราคาประจำปี เท่ากับ 75,648 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 2.45 โดยผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัดต่อหัว (GPP per capita) เท่ากับ 185,956 บาทต่อปี

แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน

จังหวัดลำพูนเป็นจังหวัดเล็ก ๆ ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของจังหวัดเชียงใหม่ มีระยะห่างกันเพียง 21 กิโลเมตร ด้วยความเป็นเมืองเล็ก ๆ จึงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ภายในตัวเมืองมีการเปลี่ยนแปลงน้อยมาก จึงพบเห็นวัดวาอาราม ดึกเก่า เรือนแถวโบราณ รายเรียงอยู่สองข้างทาง ถึงแม้จะเป็นเมืองเล็ก ๆ แต่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานที่สุดในแผ่นดินล้านนา อาณาจักรหริภุญชัยเป็นอาณาจักรพระพุทธศาสนาที่เจริญรุ่งเรืองมากกว่า 600 ปีก่อน ก่อนที่พญาเม็งรายจะสร้างเมืองเชียงใหม่ขึ้น นับได้ว่าเป็นเมืองโบราณที่มีอายุยาวนานถึง 1,300 ปี

จังหวัดลำพูนเหมาะแก่การท่องเที่ยวชมวัดวาอาราม ศิลปวัฒนธรรม และงานหัตถกรรม โดยเฉพาะความเก่าแก่ในเขตอำเภอเมืองลำพูน ส่วนมากมีความเป็นมาย้อนหลังไปไกลถึงพุทธศตวรรษที่ 16 - 17

ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในจังหวัดลำพูน

1. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอเมืองลำพูน

- 1.1 วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร ตั้งอยู่ใจกลางเมืองลำพูน ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.2 อนุสาวรีย์พระนางจามเทวี ตั้งอยู่ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.3 วัดจามเทวี ตั้งอยู่ริมถนนจามเทวี หมู่ 5 ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.4 โบราณสถานกู่ช้าง - กู่ม้า ตั้งอยู่บริเวณชุมชนวัดไก่อ่แก้ว ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.5 วัดมหาวัน ตั้งอยู่ริมถนนจามเทวี ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.6 อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ตั้งอยู่เชิงดอยติ บริเวณวัดดอยติ ตำบลป่าสัก ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.7 วัดพระยืน ตั้งอยู่บ้านพระยืน ตำบลเวียงยอง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.8 วัดพระคงฤาษี ตั้งอยู่ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.9 บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ดอยชะม่อ ตั้งอยู่หมู่ 12 ตำบลมะเขือแจ้ อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน
- 1.10 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย ตั้งอยู่ถนนอินทยงยศเยื้องกับวัดพระธาตุหริภุญชัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.11 พิพิธภัณฑวัดต้นแก้ว ตั้งอยู่ที่บ้านเวียงยอง หมู่ 3 ตำบลเวียงยอง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.12 วัดสันป่ายางหลวง ที่ตั้งเลขที่ 113 หมู่ 6 สันป่ายางหลวง ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.13 พิพิธภัณฑชุมชนเมือง ตั้งอยู่บนถนนวังซ้าย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน
- 1.14 ชั่วมุงทำสิ่งทอและชุมชนเวียงยอง เป็นแหล่งสินค้า OTOP อำเภอเมืองลำพูน ตั้งอยู่บริเวณบ้านศรีเมืองอยู่ ตำบลเวียงยอง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน

2. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอป่าซาง

- 2.1 วัดพระพุทธรูปบาทตากผ้า เลขที่ 279 หมู่ 6 ตำบลมะกอก อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
- 2.2 โบราณสถานเวียงเกาะกลาง ตั้งอยู่ที่บ้านบ่อควา ตำบลบ้านเรื่อน อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
- 2.3 แหล่งทอผ้าบ้านดอนหลวง ตั้งอยู่ที่ บ้านดอนหลวง หมู่ 7 ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
- 2.4 แหล่งทอผ้าบ้านหนองเจีอก ตั้งอยู่ที่ บ้านหนองเจีอก ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
3. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอบ้านธิ
- 3.1 วัดศรีดอนชัย ตั้งอยู่เลขที่ 147 บ้านสันมะนะ หมู่ 10 ตำบลบ้านธิ อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน
- 3.2 วัดพระธาตุดอยเวียง ตั้งอยู่บ้านดอยเวียง หมู่ที่ 9 ตำบลบ้านธิ อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน
- 3.3 พระธาตุดอยห้างบาตร อยู่ที่วัดพระธาตุดอยห้างบาตร ตั้งอยู่ ณ บ้านห้วยไข่ใต้ ตำบลห้วยยาบ อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน
- 3.4 แหล่งผลิตสินค้า OTOP ลำไยอบแห้ง ของกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านสันพระเจ้าแดง ตั้งอยู่ที่ 84/2 หมู่ที่ 6 ตำบลห้วยยาบ อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน
4. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอแม่ทา
- 4.1 สะพานขาวทาชมภู บ้านทาชมภู ตั้งอยู่บริเวณบ้านทาชมพู หมู่ 4 ตำบลทาปลา ดุก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
- 4.2 อุทยานแห่งชาติดอยขุนตาล ตำบลทาปลา ดุก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
- 4.3 อุโมงค์รถไฟขุนตาล บ้านขุนตาล ตำบลทาปลา ดุก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
- 4.4 หมู่บ้านกะเหรี่ยงแม่ขนาด ตั้งอยู่เลขที่ 99 หมู่ 8 ตำบลทากาศ อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
- 4.5 หมู่บ้านกะสลักอำเภอแม่ทา บริเวณบ้านหนองยางโคก ตำบลทาทุ่งหลวง อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
5. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอบ้านโฮ่ง
- 5.1 วัดพระเจ้าตนหลวง ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 ตำบลศรีเตี้ย อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน
- 5.2 ถ้ำหลวงผาเวียง ตั้งอยู่หมู่ที่ 2 ตำบลป่าพลู อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน
- 5.3 หมู่บ้านกะเหรี่ยงพัฒนาห้วยหละ ตั้งอยู่หมู่ที่ 2 ตำบลป่าพลู อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน

6. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอทุ่งหัวช้าง

- 6.1 ศูนย์หัตถกรรมทอผ้าไหม ตั้งอยู่บ้านสันตอยหอม ตำบลบ้านปวง อำเภอทุ่งหัวช้าง จังหวัดลำพูน
- 6.2 วัดพระธาตุตอยกวางคำ บ้านโป่งแดง - สัญชัย ตำบลทุ่งหัวช้าง อำเภอทุ่งหัวช้าง จังหวัดลำพูน

7. แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในอำเภอลี่

- 7.1 วัดพระพุทธรูปห้วยต้ม ตั้งอยู่เลขที่ 499 หมู่ 8 บ้านห้วยต้ม ตำบลนาทราย อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.2 วัดมหาธาตุเจดีย์ศรีเวียงชัย หมู่ที่ 9 บ้านหนองปู (ห้วยต้ม) ตำบลนาทราย อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.3 วัดบ้านปาง เป็นวัดซึ่งครูบาทศรีวิชัยบวชเรียนเป็นวัดแรก ตั้งอยู่บนเนินเขาบ้านปาง หมู่ที่ 1 ตำบลศรีวิชัย อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.4 วัดพระธาตุห้าดวง หรือ เวียงเจดีย์ห้าหลัง ตั้งอยู่เลขที่ 1 บ้านพระธาตุห้าดวง ตำบลลี่ อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.5 อุทยานแห่งชาติแม่ปิง มีพื้นที่ 1,003 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่อำเภอตอยเต่า จังหวัดเชียงใหม่ อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน และอำเภอสามเงา จังหวัดตาก ที่ทำการอุทยานแห่งชาติแม่ปิงตั้งอยู่ในท้องที่ตำบลแม่ลาน อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน สถานที่ที่น่าสนใจภายในอุทยานแห่งชาติแม่ปิง มีดังนี้
- 7.5.1 ถ้ำยางวี
- 7.5.2 ป่าพระบาทยางวี
- 7.5.3 ทุ่งกิ๊ก
- 7.5.4 น้ำตกก้อน้อย
- 7.5.5 น้ำตกก้อหลวง
- 7.5.6 แก่ง
- 7.5.7 ถ้ำช้างร้อง
- 7.5.8 จุดชมวิวน้ำปิงผาแดงหลวง
- 7.5.9 ผาแมว
- 7.6 อนุสาวรีย์สามครูบา ตั้งอยู่บริเวณใจกลางอำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.7 วัดพระธาตุดวงเดี่ยว บ้านสันตอยเวียง ตำบลลี่ อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
- 7.8 วัดพระพุทธรูปผาหนาม ตั้งอยู่เลขที่ 1 หมู่ 6 บ้านผาหนาม ตำบลป่าไผ่ อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน

7.9 ศูนย์วิจัยงานหัตถกรรมบ้านห้วยต้ม ตั้งอยู่หมู่ที่ 12 บ้านเด่นยางมุล
วิสัยทัศน์ จังหวัดลำพูน

“เมืองแห่งความสุข บนความพอเพียง”

พันธกิจ จังหวัดลำพูน

ยุทธศาสตร์ในการพัฒนาจังหวัดลำพูน ปี พ.ศ.2561 – 2564 มีพันธกิจ 6 ด้าน ดังนี้

1. ส่งเสริม ยกระดับ และ พัฒนาหัตถกรรมในจังหวัดลำพูน ด้วยนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์
 2. สร้างมูลค่าเพิ่ม ให้สินค้าเกษตรด้วยมาตรฐานความปลอดภัย อย่างปราดเปรื่อง
 3. สร้างมูลค่าเพิ่มและกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวในจังหวัดลำพูน บนฐานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน
 4. ยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชนในจังหวัดลำพูน อย่างเท่าเทียม
 5. อนุรักษ์และจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม อย่างสมดุล
 6. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ยกระดับสรรถนะของบุคลากรให้มีคุณภาพบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของจังหวัด
- เป้าประสงค์ จังหวัดลำพูน
1. การเติบโตของรายได้ของครัวเรือน (household income) และการจ้างงาน (employment) ที่เกิดจากการพัฒนาสินค้าหัตถกรรมด้วยความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 2. การเติบโตของรายได้ของครัวเรือน (household income) และการจ้างงาน (employment) ที่เกิดจากการพัฒนาสินค้าเกษตรที่ได้รับการยกระดับมาตรฐานความปลอดภัยและเทคโนโลยี
 3. การเติบโตของรายได้ของครัวเรือน (household income) และการจ้างงาน (employment) ที่เกิดจากการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม
 4. การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย (ปฐมวัย แรงงาน ผู้สูงอายุ และผู้ด้อยโอกาส)
 5. เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อเป็นฐานการพัฒนาอย่างยั่งยืน
- ยุทธศาสตร์ จังหวัดลำพูน
- ประเด็นยุทธศาสตร์ (Strategies) (เรียงตามลำดับความสำคัญ)
1. เมืองหัตถ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis)
 2. เมืองเกษตรสีเขียว (Green Agricultural City)

3. เมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination)
4. เมืองแห่งคุณภาพชีวิต (Quality of Life)
5. เมืองนิเวศน์ (Eco – Town)

กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง

กฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แม้ว่าโดยหลักการแล้วการสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องเน้น ที่การจูงใจ (Attraction) และการกระตุ้น (Stimulation) มากกว่าการควบคุม (Regulation) โดยภาครัฐ แต่การจูงใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เชิงการค้า เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจที่ได้ผลนั้นทั้งเจ้าของงานสร้างสรรค์ และผู้บริโภคจำเป็นต้องได้รับการคุ้มครองอย่างเป็นธรรม และผู้ละเมิดต้องได้รับการลงโทษที่เหมาะสม ดังนั้นนักกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การคุ้มครองอุตสาหกรรมจึงเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาและการคุ้มครองผู้บริโภคเป็นส่วนใหญ่

ประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นภาคีสมาชิกความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาครั้งแรกในปี พ.ศ. 2474 โดยเข้าเป็นภาคีในอนุสัญญากรุงเบิร์นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรมและยังขยายการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในทุกประเภทตามความตกลงทริปส์ เนื่องจากไทยเป็นสมาชิกถาวรขององค์การการค้าโลกนอกเหนือจากนั้น ประเทศไทยยังเข้าเป็นภาคีองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization : WIPO) ในปี พ.ศ. 2532 การที่ประเทศไทยเป็นภาคีสมาชิกองค์การการค้าโลกจึงมีพันธกิจที่จะต้องออกกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาตามบทบัญญัติของความตกลงทริปส์ (Related Aspects of TRIPS: Agreement of Trade of Intellectual Property Rights) ประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ดังนี้ (สถาบันการค้าเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศ, 2553)

1. พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 แก้ไขเพิ่มเติม โดยพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2535 และพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2542
2. พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543
3. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
4. พระราชบัญญัติคุ้มครองแบบผังภูมิของวงจรรวม พ.ศ. 2543
5. พระราชบัญญัติความลับทางการค้า พ.ศ. 2545
6. พระราชบัญญัติคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ พ.ศ. 2546
7. พระราชบัญญัติการผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี พ.ศ. 2548

8. พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

9. พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2554

นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แม้ว่าประเทศไทยยังอยู่ในขั้นตอนการริเริ่มให้ความสำคัญต่อการกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพไม่ฉาบฉวย เนื่องจากเป็นแนวคิดการพัฒนาใหม่ อย่างไรก็ตาม ใดมีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการใหม่ๆ ที่อยู่บนพื้นฐานองค์ความรู้และนวัตกรรม ซึ่งมีส่วนเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นโยบาย การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของรัฐบาลได้เริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดมาตั้งแต่ปี 2545 โดยมีการจัดตั้งองค์การอิสระที่ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์หลายองค์กร เช่น สำนักงานพัฒนาองค์ความรู้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ องค์การพิพิธภัณฑท์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่มในระยะยาว อย่างไรก็ตาม นโยบายและการดำเนินงานขององค์กรเหล่านี้ในระยะที่ผ่านมายังขาดความต่อเนื่อง และการบูรณาการ

นโยบายรัฐบาลของคณะรัฐมนตรี นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ มีการกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ชัดเจนมากขึ้น และเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาตั้งแต่แรกเริ่มเข้า บริหารประเทศ โดยได้ระบุไว้ในคำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภาในวันที่ 29 ธันวาคม 2551 ในหัวข้อ 4.2.3.1 ว่า “ขยายฐานบริการในโครงสร้างการผลิตของประเทศ และเชื่อมโยงธุรกิจภาคบริการ อุตสาหกรรม และเกษตรเข้าด้วยกันให้เป็นกลุ่มสินค้า เช่น ธุรกิจสุขภาพ อาหารและการท่องเที่ยว รวมทั้งสินค้าบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่” ซึ่งการกำหนดนโยบายดังกล่าวส่งผลให้มีการใช้ศักยภาพและการพัฒนาต่อยอดของ อุตสาหกรรมและบริการสร้างสรรค์ไทยได้มีการริเริ่มและต่อยอดจากการดำเนินงานที่มีอยู่บ้างแล้ว ให้เป็นไปอย่างมีทิศทางและจริงจังมากขึ้น ดังนี้

1. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ไม่ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่กล่าวถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยตรง แต่ได้กล่าวถึงนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างทางเศรษฐกิจให้สมดุลและยั่งยืน ซึ่งประกอบไปด้วย 3 แนวทางหลัก ได้แก่

(1) การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจที่ให้ความสำคัญกับภาคเศรษฐกิจที่แท้จริง

(2) การเสริมสร้างความเท่าเทียมและเป็นธรรมในระบบเศรษฐกิจ

(3) การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันของระบบเศรษฐกิจ โดยให้ความสำคัญกับการศึกษา การ

เพิ่มผลิตภาพการผลิต และการนำภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นไปสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ในกลุ่มต่างๆ

2. นโยบายของรัฐบาลของคณะรัฐมนตรีนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรี

นโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของรัฐบาล ได้เริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดมาตั้งแต่ปี 2545 โดยมีการจัดการตั้งองค์กรอิสระที่ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์หลายองค์กร เช่น สำนักงานบริหารและจัดการองค์ความรู้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ องค์กรพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่มในระยะยาว อย่างไรก็ตาม นโยบายและการดำเนินงานขององค์กรเหล่านี้ในระยะที่ผ่านมาขาดความต่อเนื่องและการบูรณาการ

สำหรับนโยบายของรัฐบาลของคณะรัฐมนตรีนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรี ได้เห็นความสำคัญต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยได้กล่าวไว้ในคำแถลงนโยบายของรัฐบาลที่ได้แถลงต่อรัฐสภาในหลายส่วนด้วยกัน โดยเฉพาะนโยบายปรับโครงสร้างเศรษฐกิจ ในส่วนของภาคการท่องเที่ยวและบริการ ซึ่งให้ความสำคัญกับการขยายฐานภาคบริการในโครงสร้างการผลิตของประเทศ โดยเพิ่มความหลากหลายของธุรกิจบริการ เพิ่มมูลค่า และเชื่อมโยงธุรกิจบริการ อุตสาหกรรม และการเกษตรเข้าด้วยกันให้เป็นกลุ่มสินค้า เช่น ธุรกิจสุขภาพ อาหาร และการท่องเที่ยว รวมทั้งสินค้าบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ นอกจากนี้ในภาคการตลาด การค้าและการลงทุน ยังได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการลงทุนในภาคเกษตรอุตสาหกรรม และบริการที่ไทยมีศักยภาพ โดยเฉพาะสินค้าอาหารและบริการฮาลาล อุตสาหกรรมภาพยนตร์ สินค้าและบริการที่ใช้นวัตกรรมและภูมิปัญญา และมีแผนการจัดทำแผนแม่บทการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสร้างนวัตกรรม สร้างความเข้มแข็งแก่ผู้ประกอบการไทย สร้างมาตรฐานทางธุรกิจ พัฒนาการตลาด และพัฒนาบุคลากร

รัฐบาลไทยในยุคต่อมาได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จนถึงปัจจุบันที่แนวคิดประเทศไทย 4.0 ได้ถูกนำมาใช้ เพื่อสร้างเครื่องยนต์ขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่ (New Engine of Growth) และการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีมูลค่าสูง (Creative, Culture and High Value Services) สู่การเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมายใหม่ (New S-Curve) ควบคู่ไปกับอุตสาหกรรมอื่น เช่น ดิจิทัล เป็นต้น โดยในปี พ.ศ. 2561 ได้มีการจัดตั้ง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ Creative Economy Agency (CEA) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการสร้างปัจจัยสนับสนุนต่างๆ การส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การสร้างพื้นที่ต้นแบบที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์และเริ่มต้นธุรกิจ รวมถึงย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวบรวมข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้อง การประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น และการพัฒนาผู้ประกอบการให้นำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้แก่สินค้าและบริการ เพื่อยกระดับและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งแนวคิด

เบื้องต้นในการดำเนินงานของ CEA อยู่ภายใต้กรอบการพัฒนาองค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3 ส่วน คือ สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Assets) ภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Sector) และภาคเศรษฐกิจจริง (Real Sector) โดยมีแนวทางหลักอยู่ 2 ประการ แนวทางแรกคือการส่งเสริมกิจกรรมทางเศรษฐกิจของภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้ขยายตัวเพิ่มขึ้น โดยจะใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือไม่ได้ รวมถึงผลิตภัณฑ์ของภาคเศรษฐกิจอื่น และแนวทางที่สองคือการพัฒนา รูปแบบการบูรณาการระหว่างกิจกรรมในทุกภาคส่วนให้ซึ้นทับกัน เพื่อให้กิจกรรมของอุตสาหกรรม สร้างสรรค์สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ทุกประเภท ทั้งในส่วนของวัฒนธรรมและภาคเศรษฐกิจจริงด้วย นโยบายและทิศทางการบริหารงานของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กำหนดนโยบายและทิศทางการบริหารงาน ของกระทรวงที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลด้านเศรษฐกิจและ สังคมดิจิทัล ซึ่งกล่าวในข้อที่ 6.18 ว่า ส่งเสริมภาคเศรษฐกิจดิจิทัลและวางรากฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลให้ เริ่มขับเคลื่อนได้อย่างจริงจัง ซึ่งจะทำให้ทุกภาคเศรษฐกิจก้าวหน้าไปได้ทันโลกและสามารถแข่งขันในโลก สมัยใหม่ได้ ซึ่งหมายรวมถึงการผลิตและการค้าผลิตภัณฑ์ดิจิทัลโดยตรง ทั้งผลิตภัณฑ์ฮาร์ดแวร์ ผลิตภัณฑ์ ซอฟต์แวร์ อุปกรณ์สื่อสารดิจิทัล อุปกรณ์โทรคมนาคมดิจิทัล และการใช้ดิจิทัลรองรับการให้บริการของ ภาคธุรกิจการเงินและธุรกิจบริการอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาคสื่อสารและบันเทิง ตลอดจนการใช้ดิจิทัล รองรับการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปรับปรุงบทบาทและภารกิจของ หน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงให้ดูแลและผลักดันงานสำคัญของประเทศชาติในเรื่องนี้ และจะจัดให้มี คณะกรรมการระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนเรื่องนี้อย่างจริงจัง โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีสาระสำคัญที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดังนี้

ด้านวิสัยทัศน์

- เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยการใช้นวัตกรรมและ เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการผลิต การบริการ
- สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน
- เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล
- ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและ การใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กำหนดยุทธศาสตร์สำคัญในการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลและวิสัยทัศน์ของกระทรวงไว้ 6 ยุทธศาสตร์ คือ

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

โดยในยุทธศาสตร์ที่ 1 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทย (Thailand Digital Landscape) ในมิติด้านเศรษฐกิจ คือ สร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจภายในประเทศเพื่อปรับสมดุลทางเศรษฐกิจด้วยการปรับปรุงและปรับเปลี่ยนบริบทในการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลให้ลื่นไหลมากขึ้น (Frictionless) รวมถึงการส่งเสริมให้กลุ่มธุรกิจที่เดิมยังไม่ได้ใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลมากนักให้เข้ามาสู่ระบบเศรษฐกิจที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และวิสาหกิจชุมชน

ส่วนยุทธศาสตร์ที่ 6 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กำหนดแนวทางการสร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยจะมุ่งเน้นการมีกฎหมาย กฎระเบียบ กติกาและมาตรฐานที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และสอดคล้องกับหลักเกณฑ์สากล เพื่ออำนวยความสะดวก ลดอุปสรรค เพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบกิจกรรมและทำธุรกรรมออนไลน์ต่างๆ รวมถึงสร้างความมั่นคงปลอดภัย และความเชื่อมั่น ตลอดจนคุ้มครองสิทธิให้แก่ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนเพื่อรองรับการเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้งานที่เพิ่มขึ้นในอนาคต โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วยแผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ คือ การกำหนดมาตรฐาน กฎ ระเบียบ และกติกาด้านดิจิทัลให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่ออำนวยความสะดวกด้านการค้าและการใช้ประโยชน์ในภาคเศรษฐกิจและสังคม และปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลให้มีความทันสมัย สอดคล้องต่อพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลและบริบทของสังคม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ปัจจุบันประเทศไทยมีกฎหมายและนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากภาครัฐหลายประการโดยเริ่มมีการดำเนินงานแล้วในบางยุทธศาสตร์บางแผนงาน ซึ่งผลของการดำเนินงานดังกล่าวสามารถช่วยส่งเสริมและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยได้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดมรดกทางวัฒนธรรม

Feilden and Jokileht, 1998 ได้ให้ความหมายของมรดกทางวัฒนธรรมว่า มรดกทางวัฒนธรรมนั้นมีหลายประเภท มิได้เป็นเพียงโบราณสถาน อาคาร พื้นที่ประวัติศาสตร์และสวนเท่านั้น แต่หมายรวมถึงสิ่งแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นทั้งหมดรวมทั้งระบบนิเวศ เป็นเครื่องหมายแสดงกิจกรรมและความสำเร็จของมนุษย์ในอดีต และเป็นหนึ่งในทรัพยากรที่ไม่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้ที่สำคัญของโลก

องค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้กำหนดว่า มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ประกอบด้วยสิ่งสร้างสรรค์ ของคนในอดีตที่เป็นรูปแบบที่จับต้องได้ เช่น ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง แต่รวมทั้งนามธรรม (Intangible) เช่น ภาษา ศิลปกรรม จริยธรรม สุนทรียศาสตร์ ตลอดจนอาหารการกิน การแต่งกาย ศาสนา และความเชื่อ ฯลฯ ในการประชุมสมัยสามัญของ องค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ครั้งที่ 17 เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน ปี 2515 ณ กรุงปารีส ที่ประชุมได้มติอนุมัติ ว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติของโลก ได้ให้คำจำกัดความในเรื่องของมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) และมรดกทางธรรมชาติ (Natural Heritage) ไว้ดังนี้

1. มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) หมายถึง

- อนุสรณ์ (Monuments) คือ ผลงานทางสถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ส่วนประกอบหรือโครงสร้างทางโบราณคดี ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์
- กลุ่มอาคาร (Groups of building) เป็นกลุ่มของอาคารที่แยกกัน หรือต่อเนื่องกัน โดยลักษณะทางสถาปัตยกรรม ความร่วมลักษณะ หรือที่ตั้งอันเหมาะสมในภูมิทัศน์
- สถานที่ (Sites) คือ ผลงานของมนุษย์ หรือผลงานอันผสมกันระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ เป็นสถานที่ซึ่งไม่มีอาคารอยู่เลย แต่เป็นสถานที่ที่มีความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ (Historical) สุนทรียภาพ (Aesthetic) ชาติพันธุ์วิทยา (Ethnological) หรือมานุษยวิทยา (Anthropological)

2. มรดกทางธรรมชาติ (Natural Heritage) หมายถึง ลักษณะทางธรรมชาติ อัน

ประกอบด้วยภูมิทัศน์ทางกายภาพ – ชีวภาพ มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ รวมไปถึงสถานที่ทางธรรมชาติ หรือพื้นที่ที่ธรรมชาติกำหนดของเขตไวแ่นซ์ด มีคุณค่าทางด้านวิทยาศาสตร์ (Science) การอนุรักษ์ (Conservation) หรือความงามแห่งธรรมชาติ (Natural Beauty) ในการจัดมรดกทางวัฒนธรรม ได้จัดประเภทของอนุสรณ์สถานเอาไว้ 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

- กลุ่มที่ 1 ซากอารยธรรม (Dead Monuments) คือ สถานภาพของโบราณสถานนั้น มีลักษณะเป็นซากหลักฐานทางอารยธรรมในอดีต มากกว่าจะใช้สอยได้ในปัจจุบัน

- กลุ่มที่ 2 อนุสรณ์ที่ยังใช้ประโยชน์ (Living Monuments) คืออนุสรณ์สถานที่ยังคงใช้ประโยชน์ทางการใช้สอยสืบทอดประเพณีทางศิลปะ และมีการตกแต่งเสริมความมั่นคงตามลักษณะของสถาปัตยกรรมนั้น ๆ

ทฤษฎีการพัฒนาที่ยั่งยืน

การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable development) นั้น เป็นคำที่ใช้กันมากในการพัฒนาประเทศ มีการให้คำนิยามแตกต่างกันไปตามการแปลความของประเทศต่าง ๆ และได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลายทัศนะ ดังนี้

คณะกรรมการโลกว่าด้วยสิ่งแวดล้อมและการพัฒนา (World Commission on Environment and Development [WCED], 1990) หรือที่เรียกในอีกนามหนึ่งว่าคณะกรรมการรันท์แลนด์ (Brundtland Commission) กล่าวว่าไว้ว่าการพัฒนาที่ยั่งยืน คือ “การพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นการพัฒนาที่สนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ลดทอนความสามารถของคนรุ่นต่อมาที่จะตอบสนองความต้องการของพวกเขา” (Sustainable development is development which meets the needs current generations without compromising the ability of future generations to meet their own needs) ทั้งนี้ การพัฒนาที่ยั่งยืนจะต้องทำให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น มีระบบสังคมที่เป็นสังคมธรรมรัฐ มีระบบการพัฒนาเศรษฐกิจที่มั่นคง ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากภายนอก มีคุณภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีประชาชนรู้จักใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างรู้คุณค่า โดยเฉพาะการใช้ทรัพยากรธรรมชาติเพื่อเป็นฐานในการผลิตเพื่อนำไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ องค์การศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ยังเสนอเพิ่มเติมว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนควรตั้งอยู่บนรากฐานทางวัฒนธรรมที่ยึดถือคุณค่าของความเป็นมนุษย์ด้วย

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Hawkins J., 2001 ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าหมายถึง "การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์" โดยสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เรียกว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries: CI) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ ซึ่งต่อมองค์กรต่างๆ ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากขึ้นเป็นลำดับ โดยองค์กรระหว่างประเทศที่ทำหน้าที่ดูแลควบคุมและส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2 องค์กรหลักได้แก่ องค์กรการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO: United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) และ องค์กรความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD : The United Nations Conference on Trade and Development) ต่างให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ โดยคำจำกัดความของ UNESCO อธิบายว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ

อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่ง โดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา ในขณะที่องค์กรที่ให้ความสำคัญค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างละเอียด และมีการนำเสนอในรูปแบบของรายงานอย่างเป็นทางการมากที่สุดคือ UNCTAD ในรายงาน "Creative Economy Report 2008" โดย UNCTAD ได้ให้คำนิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นแนวความคิดในการสร้างความเจริญเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ โดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้เกิดการสร้างรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากการส่งออก ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม และสนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทั้งนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เชื่อมโยงระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมให้มีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญาและการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เน้นองค์ความรู้ เกี่ยวข้องกับมิติทางด้านการพัฒนาการ เป็นการเชื่อมโยงทุกภาคส่วนทางเศรษฐกิจ ทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค และเพื่อเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศต่างๆ จึงต้องการนโยบายที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีความหลากหลายทางแนวคิด และต้องการการปฏิบัติงานร่วมกันในทุกๆ หน่วยงาน และหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดย ชูวิทย์มิตรชอบ, 2553 นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าหมายถึง แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Social wisdom) และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation) ซึ่งคล้ายคลึงกับคำนิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ พวงแก้ว พรพิพัฒน์ (2553) ที่ว่าเป็นแนวคิดใหม่ในการสร้างรายได้จากการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสิ่งใหม่ๆ ผ่านการค้าและลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา บนพื้นฐานขององค์ความรู้และการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม รวมทั้งการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมที่ทำให้เกิดการพัฒนาศรษฐกิจอย่างมีประสิทธิภาพ

ส่วนคำนิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556 หมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรม (Process or Activity) โดยเกิดจาก 2 ส่วนปัจจัยหลักด้วยกันคือ 1) ทุนทางปัญญา หรือองค์ความรู้และ 2) ทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์หมายถึง การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ โดยใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งานโดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ผสมกับจุดแข็งในด้านความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นไทยเกิดเป็นสินค้าและบริการที่มีความโดดเด่นนำมาสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจของประเทศ

การเปรียบเทียบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยและต่างประเทศ

การเผชิญกับภาวะวิกฤตเศรษฐกิจแฮมเบอร์เกอร์ทำให้เกิดภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจอย่างรุนแรงและต่อเนื่องในหลายประเทศทั่วโลก ดังนั้นรัฐบาลแต่ละประเทศจึงเริ่มมีกลยุทธ์ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเร่งด่วน ซึ่งบทความของ เสาวภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2553 ได้ยกตัวอย่างกรณีการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของบางประเทศ ได้แก่

ประเทศสหราชอาณาจักรซึ่งถือว่าเป็นต้นแบบที่มีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบตั้งแต่การจัดตั้งทีมงานเพื่อทำการศึกษาและจำแนกประเภทอุตสาหกรรม การจัดเก็บข้อมูลและสถิติและการวางแผนงานในระดับต่างๆ คือ นโยบายระดับชาติ (National Policies) นโยบายรายอุตสาหกรรม (Sectorial Policies) และนโยบายเฉพาะเรื่อง (Emerging Policies) นอกจากนี้ยังได้มีการจัดตั้งหน่วยงานต่างๆ เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนนโยบายทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การพัฒนาคน การสนับสนุนทางการเงิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนที่ให้กับธุรกิจขนาดย่อม และการสนับสนุนทางด้านการวิจัยและพัฒนาผ่านสิทธิทางภาษีและโครงการต่างๆ นอกจากหน่วยงานภาครัฐแล้ว ภาคเอกชนและภาคการศึกษาที่มีส่วนสำคัญในการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสหราชอาณาจักร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการป้อนบุคลากรสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตลอดจนการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี

สำหรับกรณีของประเทศฮ่องกง ภาครัฐมีกลยุทธ์ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยเน้นทางด้านบริการ ซึ่งรวมถึงการจัดการทางการเงิน การตลาด และโลจิสติกส์โดยเน้นการจัดทำโครงการขนาดใหญ่เพื่อสร้างให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฮ่องกงเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ

ในส่วนของประเทศออสเตรเลียได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 โดยรัฐควีนส์แลนด์ได้กำหนดนโยบาย Creative Queensland มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม และศิลปะของรัฐควีนส์แลนด์ นอกจากนี้รัฐบาลยังได้ดำเนินมาตรการทางด้านภาษีเช่น นโยบายสิทธิภาษีสำหรับการผลิตภาพยนตร์และโทรทัศน์ส่งเสริมให้ภาคเอกชนบริจาคสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมหรือผลงานศิลปะ เช่น รูปวาด หนังสือ รูปปั้น เอกสารส่วนตัว อัญมณีเซรามิก และวัตถุทางประวัติศาสตร์หรือทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ให้แก่องค์กรสาธารณะ และเปิดโอกาสให้องค์กรที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมขึ้นทะเบียนผู้บริจาคให้แก่องค์กร เพื่อได้รับสิทธิการลดหย่อนภาษี เป็นต้น

ในประเทศญี่ปุ่นมีการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยภาครัฐเองมีนโยบายในการสนับสนุนเรื่องต่างๆ เช่น การส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญา การส่งเสริมการลงทุนสำหรับผู้ประกอบการด้านความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มอุตสาหกรรม (Creative Cluster) และเมืองแห่งความคิดสร้างสรรค์ (Creative City) การมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นจุดแข็งที่สำคัญในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของญี่ปุ่นจึงเน้นไปที่อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา (Content Industry) ซึ่งรวมถึงแอนิเมชัน ภาพยนตร์ดนตรีและซอฟต์แวร์เกมส์ เป็นต้น

นอกจากนี้ ภัทรจิต จุมพล กอซโซลี, 2553 ได้เปรียบเทียบการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำประเด็นที่เป็นจุดเด่นของประเทศต่างๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาเป็น

แนวความคิดในการใช้ประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งเป็นการนำเสนอเปรียบเทียบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จาก 2 ประเทศ ได้แก่ สหราชอาณาจักรและประเทศอิตาลีมาเปรียบเทียบกับประเทศไทย เนื่องจากทั้งสองประเทศมีมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และจารีตประเพณีอันยาวนานที่คล้ายคลึงกับประเทศไทยหลายประการ อาทิระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ขนาดของประเทศ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และรากเหง้าของอารยธรรมเมืองโบราณและสถาปัตยกรรม รวมทั้งชีวิตความเป็นอยู่ของคนทั้งในเขตเมืองและชนบทที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจากการศึกษาเปรียบเทียบทั้งสามประเทศพบว่า รัฐบาลของสหราชอาณาจักรเห็นความสำคัญและผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างจริงจัง ตั้งแต่ระดับชาติจนถึงระดับท้องถิ่นจนบังเกิดผลเป็นรูปธรรมสามารถกระจายโอกาสการพัฒนาประเทศได้อย่างทั่วถึงทั้งที่มีทุนทางวัฒนธรรมไม่มากเหมือนหลายประเทศ ขณะที่ประเทศอิตาลีแม้จะเริ่มขับเคลื่อนการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ช้ากว่า แต่การเป็นเมืองวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ (1) การเป็นศูนย์กลางทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรม (2) มีเอกลักษณ์เฉพาะในแต่ละเมือง (3) มีสถาปัตยกรรมและงานศิลปะที่ทรงคุณค่า (4) คนในชุมชนมีความผูกพันใกล้ชิด (5) มีการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง (6) แรงงานท้องถิ่นมีความชำนาญเฉพาะด้าน (7) วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมได้รับการพัฒนาและ (8) ช่างฝีมือในชุมชนมีทักษะและปรับตัวเข้าสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทำให้สามารถพัฒนาและสร้างสรรค์ผลผลิตของแต่ละเมืองให้มีเอกลักษณ์ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองด้านต่างๆ และสามารถกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นร่วมมือกันพัฒนาให้เป็นเมืองสร้างสรรค์อยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน ระหว่างความเก่าแก่และคุณค่าทางวัฒนธรรมกับความทันสมัยในปัจจุบัน องค์กรในท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะการบริหารจัดการชุมชนที่ดีให้สามารถดูแลตนเองในเรื่องทุนทางวัฒนธรรมและการพัฒนาต่างๆ ตั้งแต่การศึกษา วิจัย ฝึกอบรม การแบ่งเขตที่อยู่อาศัย และเขตอุตสาหกรรม การจัดการขยะมูลฝอย ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม และการปรับตัวของคนในชุมชนที่อาจมาจากความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม

สำหรับประเทศไทยการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวทางหนึ่งของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างการผลิตให้สมดุลและยั่งยืนภายใต้แผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 - 11 ซึ่งมีหลักการสำคัญคือ การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ (Value Creation) โดยใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม อีกทั้งความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นไทยซึ่งจะทำให้การพัฒนาประเทศไทยมีความสอดคล้องกับกระแสการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศที่พัฒนาแล้ว ที่ได้นำกระบวนการความคิดอย่างสร้างสรรค์บนแรงบันดาลใจจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสมยาวนานของสังคม เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและเชื่อมโยงไปสู่คุณค่าทางสังคมจนกลายเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในที่สุด ถึงแม้ว่าการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยยังอยู่ในระยะเริ่มต้น แต่มีข้อได้เปรียบหลายประการ อาทิมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมรวมทั้งขนบธรรมเนียม

ประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของไทยมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการสืบทอดและรักษาไว้มีภูมิประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังดำรงอยู่และได้รับการอนุรักษ์ไว้เป็นอย่างดีและบางสถานที่ยังได้รับการอนุรักษ์ในฐานะมรดกโลก มีช่างฝีมือที่ทำงานประณีตละเอียดอ่อน มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงามและหลากหลายทั้งป่าไม้ภูเขา ทะเล ได้ริเริ่มดำเนินการมาระยะหนึ่ง เช่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมออกแบบวิสาหกิจสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านเพื่อส่งออก เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังคงต้องมีความชัดเจนในเรื่องหน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เสริมสร้างการทำงานแบบบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง ให้เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ปรับปรุงการถ่ายทอดความรู้การศึกษา วิจัยและพัฒนาการประดิษฐ์คิดค้นหรือนวัตกรรม รวมทั้งปรับปรุงระเบียบกฎหมายที่คุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่ล้ำสมัยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หากการเสริมสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยเป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ประเทศไทยจะสามารถสร้างผลผลิตที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย เข้ากับองค์ความรู้ที่ครอบคลุมทั้งเทคโนโลยีนวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์เพื่อผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัว สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลผลิตให้เป็นที่รู้จัก ตลอดจนสร้างงาน สร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนอย่างยั่งยืน (ภัทรจิต จุมพล กอซโซลี, 2553)

การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมต่างๆ ที่ได้รับการจัดกลุ่มบนพื้นฐาน 2 แนวคิดหลัก ได้แก่ กลุ่มที่แยกประเภทตามชนิดของสินค้าและบริการ และกลุ่มที่แยกประเภทตามกิจกรรมการผลิตและห่วงโซ่การผลิต โดยมีตัวอย่างรูปแบบการจัดกลุ่มที่รู้จักกันในปัจจุบัน 6 รูปแบบ เมื่อพิจารณาการจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะพบว่ามีแนวคิดในการจัดกลุ่มคล้ายคลึงกัน แต่ก็มี ความแตกต่างกันเฉพาะในการเลือกกลุ่มอุตสาหกรรมที่ประเทศของตนมีความได้เปรียบ ดังนี้ (ชูวิทย์ มิตรชอบ, 2553)

1. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศอังกฤษ (UK DCMS model) แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 13 กลุ่ม แยกตามสินค้าและบริการ คือ โฆษณา สถาปัตยกรรม งานศิลปะและวัตถุโบราณ งานฝีมือ แฟชั่น งานออกแบบ ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ และวิดีโอและคอมพิวเตอร์เกมส์
2. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้วัฒนธรรมเป็นหลัก (Symbolic texts model) แบ่งออกเป็น 11 กลุ่มได้แก่ โฆษณา ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ดนตรี สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และวิดีโอ ศิลปะสร้างสรรค์ เครื่องใช้ไฟฟ้า แฟชั่น ซอฟต์แวร์ และกีฬา
3. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก (Concentric circle model) แบ่งออกเป็น 14 กลุ่มได้แก่ วรรณกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง งานศิลปะ ภาพยนตร์ พิพิธภัณฑ

และห้องสมุดการดูแลศิลปวัตถุและโบราณสถาน สื่อสิ่งพิมพ์ การบันทึกเสียง วิทยุและคอมพิวเตอร์เกมส์
โฆษณาสถาปัตยกรรม งานออกแบบ และแฟชั่น

4. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright model) ใช้ประเด็นด้านลิขสิทธิ์เป็นตัวกำหนดแบ่งออกเป็น 20 กลุ่ม ได้แก่ โฆษณางานสะสม ภาพยนตร์ และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ งานศิลปะและกราฟิก สื่อบันทึก เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องดนตรี กระจดาช เครื่องถ่ายเอกสารและอุปกรณ์ถ่ายภาพ สถาปัตยกรรม เครื่องนุ่มห่มและรองเท้า งานออกแบบ แฟชั่น สินค้าตกแต่งบ้าน และของเล่น

5. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดย UNESCO ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นเฉพาะด้านวัฒนธรรมออกเป็น 5 กลุ่มหลัก (Core culture domains) ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ (Culture and Natural heritage) การแสดง (Performance and Celebration) ทัศนศิลป์ งานฝีมือ และการออกแบบ (Visual arts, Crafts and Design) หนังสือ และสิ่งพิมพ์ (Books and Press) และสื่อทัศน์และสื่อดิจิทัล (Audio visual and Digital media) และกลุ่มอื่นที่เกี่ยวข้อง (Related domains) เพื่อเป็นทางเลือกในการจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับลักษณะและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ

6. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดย UNCTAD ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural heritage) ศิลปะ (Arts) สื่อ (Media) และงานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน (Functional creation)

สำหรับการจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ซึ่งเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้างเพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทาง เศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของไทย และสะท้อนถึงความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจไทย โดยยึดรูปแบบของ UNCTAD เป็นกรอบ และปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมตามรูปแบบของ UNESCO แบ่งเป็น 4 กลุ่มหลักและ 15 สาขาย่อย (เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2553) ประกอบด้วย

1. มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Heritage or Cultural/Biodiversity - Based Heritage) แบ่งเป็น 4 กลุ่มคือ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม/ความหลากหลายทางชีวภาพการแพทย์แผนไทย และอาหารไทย

2. ศิลปะ (Arts) แบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

3. สื่อ (Media) แบ่งเป็น 4 กลุ่มคือ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์การพิมพ์การกระจายเสียงและดนตรี

4. งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) แบ่งเป็น 5 กลุ่มคือ การออกแบบแฟชั่นสถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

การที่ประเทศไทยจะมุ่งให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นพลังขับเคลื่อนใหม่ของเศรษฐกิจไทย จะต้องพิจารณาจากสถานะ ศักยภาพ และปัจจัยแวดล้อมของประเทศ ดังนี้ (พวงแก้ว พรพิพัฒน์, 2553)

1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) วัดมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์เปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศในช่วงปี 2548-2552 สูงถึงร้อยละ 10.6 และขยายตัวทุกปีโดยสาขาการออกแบบ แฟชั่น และงานฝีมือและหัตถกรรม เป็นกลุ่มที่สร้างมูลค่าเพิ่มสูงสุดคิดเป็นร้อยละ 9.3 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ รองลงมาเป็นสาขา การกระจายเสียง ธุรกิจการพิมพ์ธุรกิจโฆษณา และสถาปัตยกรรม ตามลำดับ ซึ่งมูลค่าของอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) งานออกแบบ 3) แฟชั่น 4) ภาพยนตร์และวิดีโอ 5) การกระจายเสียง 6) ศิลปะการแสดง 7) ธุรกิจโฆษณา 8) ธุรกิจการพิมพ์ 9) สถาปัตยกรรม มีมูลค่ารวม เฉลี่ย 5 ปีที่ 875,488 ล้านบาท

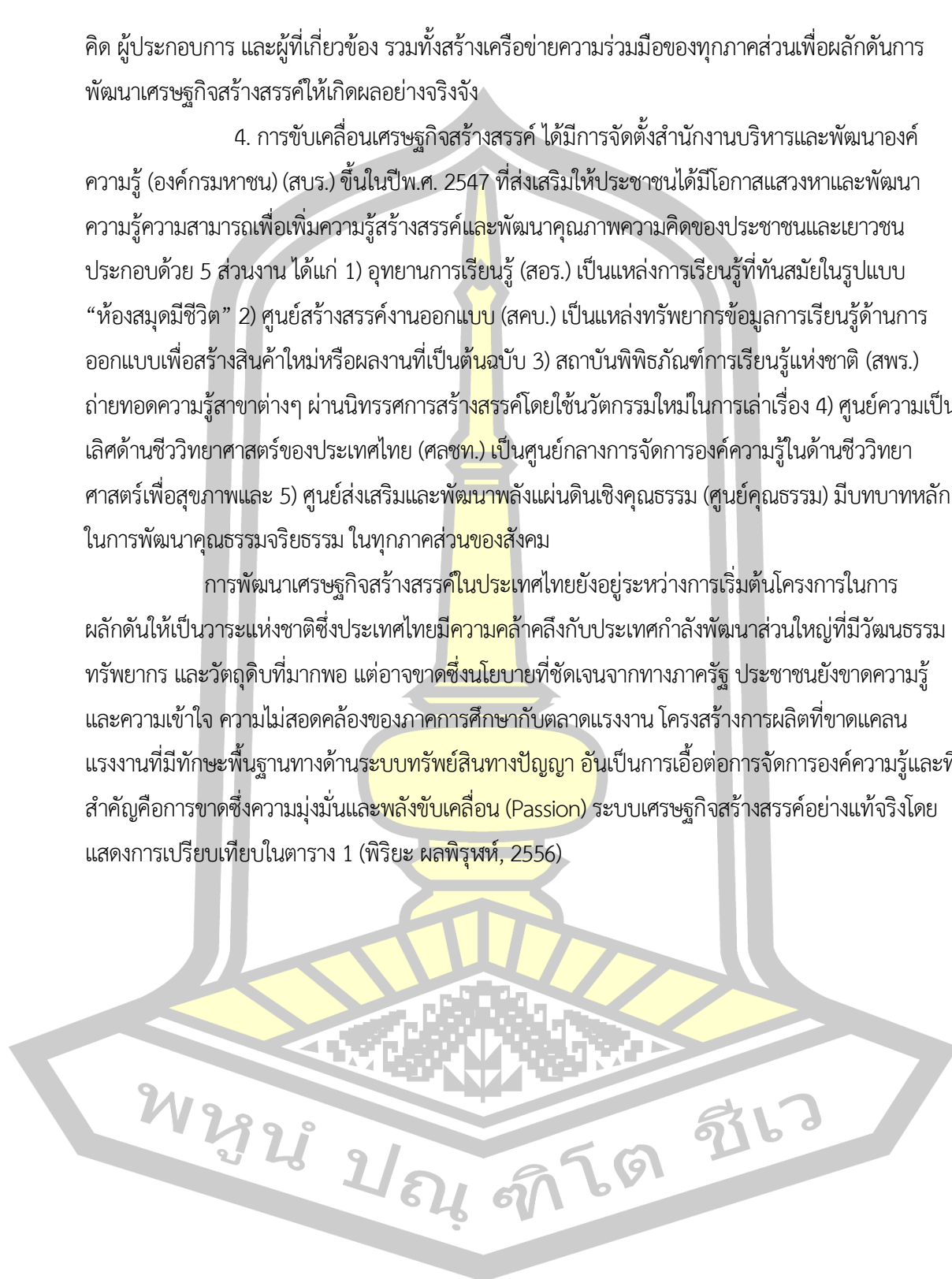
2. ศักยภาพของประเทศไทย ผลการศึกษาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ สศช. ร่วมกับศูนย์ สร้างสรรค์งานออกแบบพบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยมีจุดแข็งด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์การมีประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมสืบทอดกันมา ความประณีตละเอียดอ่อนในการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ฝีมือหรือหัตถศิลป์จนเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงในระดับโลก แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงามและหลากหลายทั้งทางทะเลและป่าไม้การมีต้นทุน และ ค่าครองชีพต่อเมื่อเทียบกับหลายประเทศและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีหลากหลาย อย่างไรก็ตาม จุดอ่อนที่ จะต้องแก้ไขและปรับปรุงมีทั้งความต่อเนื่องของนโยบาย การพัฒนาการบูรณาการการดำเนินงานของ หน่วยงานภาครัฐ ระบบและการจัดเก็บข้อมูลทางสถิติโครงสร้างพื้นฐานการวิจัยและพัฒนาที่สนับสนุน เศรษฐกิจสร้างสรรค์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

3. ปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศไทยในเวทีโลก จำเป็นต้องมีการพัฒนาและสร้างเสริมปัจจัยต่างๆ ให้เอื้อต่อการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมทั้งการพัฒนาระบบฐานข้อมูลใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการคมนาคมขนส่งที่มีประสิทธิภาพพร้อมรับภาคการผลิตเชิงสร้างสรรค์พัฒนา ระบบการดูแลและบริหารทรัพย์สินทางปัญญาให้มีประสิทธิภาพ อาทิออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เชิงสร้างสรรค์กฎระเบียบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และกระบวนการบังคับใช้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการลงทุนด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่สนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น การสร้างนัก สร้างสรรค์และแนวทางการประกอบอาชีพ เป็นต้น สร้างแหล่งเรียนรู้พัฒนาพื้นที่สาธารณะรูปแบบต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับบริบทของชุมชนและวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสร้างเมืองสร้างสรรค์ให้เป็นพื้นที่สำหรับนัก คิดสร้างสรรค์ได้แสดงผลงานเชิงพาณิชย์เป็นศูนย์รวมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างแรงบันดาลใจให้กับนัก

คิด ผู้ประกอบการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสร้างเครือข่ายความร่วมมือของทุกภาคส่วนเพื่อผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดผลอย่างจริงจัง

4. การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้มีการจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมมหาชน) (สปร.) ขึ้นในปีพ.ศ. 2547 ที่ส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสแสวงหาและพัฒนาความรู้ความสามารถเพื่อเพิ่มความรู้สร้างสรรค์และพัฒนาคุณภาพความคิดของประชาชนและเยาวชน ประกอบด้วย 5 ส่วนงาน ได้แก่ 1) อุทยานการเรียนรู้ (สอร.) เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ทันสมัยในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” 2) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (สคบ.) เป็นแหล่งทรัพยากรข้อมูลการเรียนรู้ด้านการออกแบบเพื่อสร้างสินค้าใหม่หรือผลงานที่เป็นต้นฉบับ 3) สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ถ่ายทอดความรู้สาขาต่างๆ ผ่านนิทรรศการสร้างสรรค์โดยใช้นวัตกรรมใหม่ในการเล่าเรื่อง 4) ศูนย์ความเป็นเลิศด้านชีววิทยาศาสตร์ของประเทศไทย (สลชท.) เป็นศูนย์กลางการจัดการองค์ความรู้ในด้านชีววิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพและ 5) ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (ศูนย์คุณธรรม) มีบทบาทหลักในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ในทุกภาคส่วนของสังคม

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยยังอยู่ระหว่างการเริ่มต้นโครงการในการผลักดันให้เป็นวาระแห่งชาติซึ่งประเทศไทยมีความคล้ายคลึงกับประเทศกำลังพัฒนาส่วนใหญ่ที่มีวัฒนธรรมทรัพยากร และวัตถุดิบที่มากพอ แต่อาจขาดซึ่งนโยบายที่ชัดเจนจากทางภาครัฐ ประชาชนยังขาดความรู้และความเข้าใจ ความไม่สอดคล้องของภาคการศึกษากับตลาดแรงงาน โครงสร้างการผลิตที่ขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะพื้นฐานทางด้านระบบทรัพย์สินทางปัญญา อันเป็นการเอื้อต่อการจัดการองค์ความรู้และที่สำคัญคือการขาดซึ่งความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Passion) ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างแท้จริงโดยแสดงการเปรียบเทียบในตาราง 1 (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556)



ตาราง 1 สถานการณ์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์เปรียบเทียบระหว่างประเทศที่พัฒนาแล้วกับ
ประเทศกำลังพัฒนา

ประเทศที่พัฒนาแล้ว	ประเทศกำลังพัฒนา
อุตสาหกรรมที่ใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็น สินค้า/บริการที่มีมูลค่าสูงสุดในเวทีการค้า โลก มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิด สร้างสรรค์เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการ กระตุ้นเศรษฐกิจ ประชาชนของรัฐบาลตระหนักถึงการมี ความรู้ และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา	อยู่ระหว่างการเริ่มต้นโครงการและผลักดันให้เป็น วาระแห่งชาติโดยสินค้าเกษตรและอุตสาหกรรมมี บทบาทมากกว่าสินค้าที่ใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัฒนธรรมทรัพยากรและวัตถุดิบแต่ขาดซึ่ง นโยบายรัฐบาลที่ชัดเจนในการปฏิบัติที่เป็นองค์ รวม ประชาชนยังไม่ตระหนักถึงความสำคัญของการ สร้างความรู้และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งยังขาดซึ่งพลังขับเคลื่อน

ที่มา: พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556)

จุดอ่อนและจุดแข็งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย

การขยายตัวของความต้องการสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเฉพาะในกลุ่มผู้
มีรายได้สูง จึงเป็นโอกาสในการพัฒนาตลาดภายในประเทศให้มากขึ้น รวมทั้งทำให้เกิดการแสวงหา
ผลิตภัณฑ์และบริการเชิงสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ประเทศไทยมีศักยภาพและเป็นที่ต้องการในตลาดโลก เช่น
แฟชั่น ผลิตภัณฑ์สุขภาพ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นต้น ประกอบกับความก้าวหน้าของระบบ
เทคโนโลยีสารสนเทศและการเชื่อมโยงเครือข่ายได้สร้างโอกาสที่สำคัญหลายด้าน เช่น การพัฒนาต่อยอด
ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยองค์ความรู้และเทคโนโลยีจากต่างประเทศ เป็นต้น ถือเป็นโอกาสสำคัญในการพัฒนา
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยนำมาสู่การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ อย่างไรก็ตามแนวทางการ
พัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยมีทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนที่รัฐบาลต้องทำความเข้าใจเพื่อให้เกิดการ
สนับสนุนและปรับปรุงแก้ไข นำไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้เกิดประสิทธิภาพ สำหรับการ
วิเคราะห์จุดอ่อน และจุดแข็งในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้
(ชูวิทย์ มิตรชอบ, 2553 ; เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2553)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ泰国有จุดแข็งหลายประการ ที่มีส่วนส่งเสริมและสนับสนุนให้
ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลกได้เป็นอย่างดี ดังนี้

1. มีประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถสืบทอดจนเป็นมรดกโลกที่สำคัญ
2. มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนภูมิปัญญา

ท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคนไทย

3. มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงามและหลากหลายทั้งทางทะเลและป่าไม้
4. มีความประณีตละเอียดในการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ฝีมือผ่านการถ่ายทอดสู่ภูมิปัญญาไทย จนเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงในระดับโลก
5. มีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความหลากหลาย ตลอดจนสามารถถ่ายทอดและรักษาไว้ได้เป็นจำนวนมาก
6. มีต้นทุนและค่าครองชีพที่ต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับหลายประเทศในระดับเดียวกันทำให้สามารถใช้เวลา ใช้ทรัพยากรธรรมชาติและทรัพยากรบุคคลเพื่อการสร้างสรรคได้อย่างเต็มที่
7. ประเทศไทยมีการดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา เช่น การจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการใหม่ การจัดตั้งอุทยานวิทยาศาสตร์ และแหล่งบริการความรู้นอกระบบการศึกษา (อาทิสูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ และสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้) เป็นต้น ที่สามารถสนับสนุนการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่น และสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้
8. หน่วยงานรัฐให้ความรู้ด้านการตลาดและการสนับสนุนการเข้าสู่ตลาดใหม่สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้มากขึ้น เช่น การใช้สินทรัพย์ทาปัญญาที่มีอยู่ เช่น ลิขสิทธิ์ และสิทธิบัตร ค้ำประกันสินเชื่อเพื่อการลงทุน กองทุนหมู่บ้านสำหรับผู้ประกอบการขนาดเล็กในระดับท้องถิ่นและชุมชน และกองทุนร่วมลงทุน (venture capital) เป็นต้น

สำหรับจุดอ่อนในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ประเทศไทยควรปรับปรุงอย่างเร่งด่วนเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางเศรษฐศาสตร์ที่สำคัญดังนี้

1. ระบบข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูลทางสถิติ และการจำแนกประเภททางอุตสาหกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังไม่มีความชัดเจน
2. ขาดการบูรณาการและความต่อเนื่องของนโยบายการพัฒนา ตลอดจนกลไกการขับเคลื่อนและการประสานงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การสนับสนุนทางการเงินของสถาบันทางการเงินของไทยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังคงอยู่ในวงจำกัดทั้งในเรื่องการผลิตและการวิจัยพัฒนา
4. ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญายังเป็นปัญหาสำคัญโดยเฉพาะการบังคับใช้กฎหมายให้เด็ดขาดและมีประสิทธิภาพ
5. การถ่ายทอดภูมิปัญญาและความรู้ในกระบวนการที่ต้องใช้ระยะเวลา ซึ่งประเทศไทยยังไม่มีแนวทางการถ่ายทอดและจัดเก็บอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ
6. โครงสร้างพื้นฐานและศูนย์รวมอุตสาหกรรมแต่ละกลุ่มยังอยู่ในระดับที่ต้องการพัฒนาอีกมาก

7. ระบบมาตรฐานต่างๆ ทั้งเรื่องบริการ การผลิต สุขอนามัย และสิ่งแวดล้อม ยังต้องได้รับการพัฒนาและปรับปรุงอีกมาก

8. การขาดแคลนบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยเฉพาะในระดับผู้ประกอบการทำให้อุตสาหกรรมการผลิตของไทยอาศัยทรัพยากรที่จับต้องได้ เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ เครื่องมือ เครื่องจักร มากกว่าทรัพยากรที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาเป็นสำคัญ

9. การขาดกลไกบูรณาการและการเชื่อมโยงการทำงานและช่องทางการแลกเปลี่ยน ความรู้ขององค์กรที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้การปฏิบัติงานในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศมีทิศทางแตกต่างกัน ส่งผลให้ลักษณะงานขาดความสอดคล้อง

10. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับน้อย เช่น กระทรวงศึกษาธิการยังมุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในระดับมหภาค จึงขาดการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตรายสาขา เป็นต้น

11. สภาพแวดล้อมโดยรวมไม่เอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญา ในเรื่องระเบียบและกระบวนการขอขึ้นทะเบียนสิทธิบัตรที่มีความล่าช้า และขาดมาตรการจูงใจที่เอื้อต่อการพัฒนาระบบการผลิตที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งขาดกลไกในการจัดสรรผลประโยชน์ที่เกิดจากการวิจัยและพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงพาณิชย์อย่างเป็นธรรม

แนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

แม้ว่าประเทศที่พัฒนาแล้วจะมีความได้เปรียบจากการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปแล้วในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นการยากสำหรับประเทศกำลังพัฒนาอย่างประเทศไทยในการแข่งขันเพื่อเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาด อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยมีความได้เปรียบด้านทรัพยากรทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ จึงเป็นโอกาสสำคัญในการต่อยอดการพัฒนาและสร้างมูลค่าในเชิงพาณิชย์ ทั้งนี้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะภาครัฐซึ่งมีบทบาทหลักในการวางนโยบายต้องมีความเข้าใจในห่วงโซ่มูลค่า (value chain) ของการผลิตและช่องทางการจัดจำหน่าย รวมทั้งความเชื่อมโยงของเครือข่ายการผลิตส่วนต่างๆ เพื่อกำหนดนโยบายสนับสนุนหรือแทรกแซงให้เหมาะสม (ชูวิทย์ มิตรชอบ, 2553)

การกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสังคมไทย ควรพิจารณาประเด็นดังต่อไปนี้ (พวงแก้ว พรพิพัฒน์, 2553)

1. สร้างเศรษฐกิจไทยให้เข้มแข็งบนฐานการผลิตที่แข็งแกร่ง และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงจากการสร้างฐานเศรษฐกิจใหม่แทนการพึ่งอุตสาหกรรมเพื่อการส่งออก โดยใช้ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ความได้เปรียบด้านอัตลักษณ์และคุณค่าของทุนวัฒนธรรมที่สะสมมานานและเลียนแบบได้ยากมาต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้งภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการให้มีศักยภาพ รวมทั้งการวิจัยพัฒนาสร้างนวัตกรรมที่เหมาะสมได้ด้วยตนเอง โดยเน้นการสร้างคุณค่าและผลิตภาพการผลิตให้กับสินค้าและ

บริการเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้โครงสร้างการผลิตของประเทศเข้มแข็งและแข่งขันได้ นอกจากนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการไทยโดยเฉพาะธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม รวมทั้งธุรกิจชุมชนที่มีทัศนคติและขีดความสามารถในการทำธุรกิจเชิงสร้างสรรค์พัฒนาธุรกิจให้เข้มแข็ง อาทิ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนทั้งด้านการออกแบบให้มีรูปแบบและบรรจุภัณฑ์ที่โดดเด่นและคุณภาพมาตรฐานที่ได้รับ การรับรอง การพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการสร้างสรรค์ที่ไทยมีศักยภาพทั้งขั้นตอนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกระบวนการทางการตลาด ส่งผลให้เกิดการจ้างงานและสร้างรายได้ให้กับประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศนำไปสู่การปรับสมดุลระหว่างเศรษฐกิจและสังคมของคนเมืองกับคนชนบท ระหว่างภาคเศรษฐกิจในประเทศและระหว่างประเทศ เป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยให้ขยายตัวอย่างมีคุณภาพสามารถพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยภายนอก

2. เกิดสังคมสร้างสรรค์และสงบสุข เนื่องจากเงื่อนไขความสำเร็จของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถยืนหยัดอยู่ในโลกอนาคตได้อย่างมีความสุขทั้งในด้านการดำเนินชีวิตและในด้านการทำงาน สามารถปรับตัวให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ด้วยการพัฒนากระบวนการรับรู้และการคิดอย่างเป็นระบบ ควบคู่ไปกับการพัฒนาจิตใจทั้ง 5 ด้าน ประกอบด้วยจิตแห่งวิทยาการ จิตแห่งการสังเคราะห์จิตแห่งการสร้างสรรค์จิตแห่งความเคารพ และจิตแห่งคุณธรรม โดยจิตแห่งการสร้างสรรค์หมายถึง “การมีความคิดสร้างสรรค์และคิดนอกกรอบ” เป็นการเปิดรับมุมมองใหม่ ๆ ทางความคิด และแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ ที่ออกนอกกรอบความคิดเดิม บนฐานคิดและแนวทางปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง นำมาสู่การเพิ่มศักยภาพพลเมืองไทยที่สามารถใช้คุณธรรมกำกับการใช้ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องที่ถูกต้อง เป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติยกระดับประชาชนทุกกลุ่มทุกพื้นที่ให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการคิดสร้างสรรค์ตลอดจนการปรับใช้เทคโนโลยีในระดับที่เพียงพอต่อการเพิ่มผลิตภาพการผลิต และยกระดับรายได้ลดความแตกต่างระหว่างอาชีพและพื้นที่ ทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

3. สร้างเศรษฐกิจสังคมสีเขียว เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสังคมสีเขียว ตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสังคมที่ยั่งยืน ไม่เปียดเบียนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเตรียมพร้อมรองรับความผันผวนของเศรษฐกิจ การเพิ่มขึ้นของราคาอาหารและพลังงาน และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยอาศัยการคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ใช้ความรู้และภูมิปัญญารวมทั้งต้องพึ่งการมีส่วนร่วมของทุกคน ในการพัฒนากระบวนการผลิตที่ใช้ความรู้และเทคโนโลยีการผลิตที่สะอาด เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่มีการใช้ทรัพยากรและพลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีผลต่อการลดปรากฏการณ์เรือนกระจกซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของการเกิดโลกร้อน การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และการสร้างสมดุลของระบบนิเวศ อาทิ การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์และการเลือกใช้พลังงานทดแทน บนฐานศักยภาพของพื้นที่ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่นเพื่อมุ่งสู่สังคมคาร์บอนต่ำ

นอกจากนี้ เพื่อให้การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยสามารถขับเคลื่อนได้อย่างเป็นรูปธรรมและสามารถพัฒนาแบบยั่งยืนภายใต้ความร่วมมือของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ร่วมกับศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) ได้กำหนดยุทธศาสตร์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ดังนี้ (เสาวรภย์ กุสุมาณ อยุธยา, 2553)

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมภายในประเทศ เพื่อให้เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ภาครัฐต้องให้ความสำคัญสำหรับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ด้านการสื่อสารและการคมนาคม การส่งเสริมการลงทุนทางด้านวิจัยและพัฒนา การจัดหาแหล่งเงินทุน การพัฒนาการศึกษาอย่างเป็นระบบและครบวงจรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด รวมทั้งสร้างบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์การพัฒนาการตลาดสมัยใหม่และการบังคับใช้กฎหมาย โดยเฉพาะกฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญา มีการศึกษาปัญหาและอุปสรรคที่มาจากกฎหมายและกฎระเบียบเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและแก้ไขต่อไป

2. การบูรณาการและการดำเนินงานของหน่วยงานการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีการบูรณาการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจำนวนมาก การดำเนินงานขับเคลื่อนการพัฒนาในระดับปฏิบัติจำเป็นต้องมีหน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบหลัก และมีกรอบนโยบายและกลไกการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนรวมทั้งมีการจัดทำแผนแม่บทการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และจัดทำแผนที่นำทางการพัฒนา (Roadmap) ขึ้นมาให้ชัดเจนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติให้เกิดผลสัมฤทธิ์

3. การศึกษาวิจัยและพัฒนาเชิงลึกในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และทุนวัฒนธรรม ภาครัฐควรขับเคลื่อนในการทำการศึกษาค้นคว้าความรู้เพื่อการพัฒนาในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5 สาขา คือ

3.1 มรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา และความหลากหลายทางชีวภาพ

3.2 เอกลักษณ์ศิลปะและวัฒนธรรม

3.3 งานช่างฝีมือและหัตถกรรม

3.4 อุตสาหกรรมสื่อ บ้านเทิง และซอฟต์แวร์

3.5 การออกแบบและพัฒนาสินค้าสร้างสรรค์

การพัฒนาสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 5 สาขาจะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและนำผลิตภัณฑ์และบริการออกสู่ตลาดทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ นอกจากนี้ควรมีการศึกษาและสร้างงานวิจัยที่มีการจัดทำฐานข้อมูลและมีระบบการจัดเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ โดยมีการกำหนดมาตรฐานขอบเขตของอุตสาหกรรมและบริการเชิงสร้างสรรค์ให้ชัดเจน มีวิธีการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นที่ยอมรับและมีความน่าเชื่อถือ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการประเมิน ติดตามผล และกำหนดนโยบายการพัฒนาลำดับต่อไป

4. การสร้างความตระหนักและสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการ กล่าวคือภาครัฐควรมีการผลักดันและสนับสนุนผู้ประกอบการของไทยให้ได้รับการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์

สินค้าและบริการรูปแบบใหม่ที่มีจุดเด่น และสามารถต่อยอดความคิดและนวัตกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดและก้าวทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

สำหรับการรักษาชุมชนทรัพย์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้มั่นคงเพื่อเป็นทุนของประเทศที่ยั่งยืน มีประเด็นที่ควรให้ความสำคัญ ดังนี้ (นิสวันต์ พิษณุดำรง, 2553)

1. การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานทุนวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ต้องเริ่มจากความเข้าใจความเข้าใจรากฐานทางวัฒนธรรม คำนึงถึงการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์อย่างรอบคอบ ต้องเข้าถึงและร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่นด้วยความไว้วางใจกัน เนื่องจากทุนวัฒนธรรมเป็นสมบัติสาธารณะ ชุมชนเป็นเจ้าของร่วมกันเพื่อธำรงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างมีศักดิ์ศรีและยั่งยืน สามารถเผชิญผลกระทบการเปลี่ยนแปลงและภัยคุกคามจากภายนอก โดยเฉพาะการครอบงำจากทุนนิยมที่เน้นผลกำไรมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ อาทิการทำธุรกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นสำคัญอาจทำลายศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น

2. การขับเคลื่อนทุนวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องจัดทำยุทธศาสตร์และแนวทางผลักดันสู่การปฏิบัติที่ชัดเจน ให้ความสำคัญกับทุนวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ มีความพร้อมด้านองค์ความรู้และเทคโนโลยีวางระบบบริหารจัดการที่เหมาะสมตลอดห่วงโซ่อุปทาน การศึกษาวิจัยพฤติกรรมกรรมการบริโภคและกลุ่มผู้บริโภค เพื่อสร้างตลาดในประเทศที่สามารถบริโภคสินค้าวัฒนธรรมที่มีคุณภาพได้ก่อนที่ จะนำไปสู่การส่งออกในระยะต่อไป การพัฒนาฐานข้อมูลวัฒนธรรมและการจัดการองค์ความรู้พร้อมทั้งวางระบบการติดตามประเมินผลภายใต้กระบวนการทำงานเป็นเครือข่ายทั้งหน่วยงานส่วนกลาง ภูมิภาคท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และกลุ่มประชาคม ตลอดจนพัฒนากฎหมายระเบียบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนและดำเนินการอย่างจริงจัง

3. ให้ความสำคัญกับการพัฒนามนุษย์ทั้งการศึกษาวัฒนธรรมไทยอย่างลึกซึ้ง และการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับระบบเศรษฐกิจและการบริหารจัดการยุคใหม่ โดยปลูกฝังความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมไทยตั้งแต่เด็ก สอดแทรกการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนสนับสนุนอาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนส่งเสริมศักยภาพและความรู้ในด้านความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้ประกอบการทั่วไป โดยเฉพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่ เพื่อพัฒนาและเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์

4. อนุรักษ์ฟื้นฟูวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ใกล้จะสูญหาย โดยจัดให้มีเวทีหรือช่องทางในการถ่ายทอดความรู้และภูมิปัญญาไทยจากรุ่นสู่รุ่นอย่างสม่ำเสมอ สร้างเครือข่ายวัฒนธรรมไทยเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้พร้อมทั้งกำหนดมาตรการคัดกรองวัฒนธรรมจากภายนอก อาทิมาตรการทางกฎหมาย มาตรการทางสังคม เพื่อให้เลือกรับแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์

พริยะ ผลพิรุฬห์, 2556 ได้ทำการวิเคราะห์บทบาทและความสำคัญของการใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อเป็นปัจจัยช่วยในการพัฒนาประเทศในระยะยาว โดยกำหนดกรอบการวิเคราะห์ทางด้านการพัฒนาประเทศภายใต้บริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายของการพัฒนาประเทศในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์การวิเคราะห์ถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในมิติของการพัฒนาที่ยั่งยืน ทั้งในด้านการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ การจ้างงาน การกระจายรายได้และผลกระทบต่อการพัฒนาสังคมและชุมชนเป็นมิติที่ควรทำการวิเคราะห์ให้ครอบคลุม โดยในการศึกษาเชิงปริมาณจะสามารถใช้ในการวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเชิงเศรษฐกิจไม่ว่าจะเป็นขนาดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขนาดของการจ้างงาน และมูลค่าการจ้างงาน ผลตอบแทนในรูปแบบของกำไรและการกระจายรายได้นอกจากนี้ประเด็นในด้านความเท่าเทียมของการจัดสรรและการกระจายของผลผลิตและความมั่งคั่งที่เกิดขึ้น รวมถึงการมีส่วนร่วมทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจของประชาชนในทุกภาคส่วนยังคงเป็นประเด็นที่ได้รับความสำคัญและคำนึงถึงจากผู้นโยบายและหน่วยงานในส่วนต่างๆ การศึกษาในเชิงคุณภาพจะช่วยให้เข้าใจถึงความเชื่อมโยงของแนวคิดและรูปแบบแนวทางในการขับเคลื่อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชนไทยในระดับจุลภาค

2. การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งเกิดขึ้นได้จาก 2 ทาง ดังนี้

2.1 การขับเคลื่อนทางด้านอุปทาน การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างสูงต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่จะส่งผลกระทบได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมได้โดยผลกระทบทางตรง เช่น การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยในการสร้างสรรคงานที่หลากหลายในธุรกิจเพลง ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ โทรศัพท์ เคเบิล และการออกแบบใหม่ๆ หรือการเกิดขึ้นของระบบอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาของเกมส์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่ายทางสังคม ส่วนผลกระทบทางอ้อม เป็นการเกิดขึ้นของระบบอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อเจริญเติบโตของธุรกิจโฆษณา รวมไปถึงการขยายตลาดการท่องเที่ยว นอกจากนี้การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ยังนำมาสู่ “อุปสงค์สืบเนื่อง” (Derived Demand) ของการจ้างงานแรงงานที่มีทักษะเฉพาะด้านและการบริโภคในสินค้าอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น โทรศัพท์แบบ Smart Phone หรือหน้าจอแบบระบบสัมผัส เป็นต้น

2.2 การขับเคลื่อนทางด้านอุปสงค์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะเจริญเติบโตได้ก็ต่อเมื่อการผลิตนั้นเป็นที่ยอมรับของคนจำนวนมากและสามารถสร้างประโยชน์ได้ในเชิงพาณิชย์

(Commercialization) จากการวิเคราะห์ของ UNCTAD พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) กล่าวว่า ความต้องการ (อุปสงค์) ในเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมดังกล่าว โดยปัจจัยขับเคลื่อนทางด้านอุปสงค์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้จาก 2 ช่องทางหลัก ได้แก่

1) การส่งออกสินค้า เนื่องจากการบริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยทั่วไปแล้วจะเป็นไปในทางเดียวกัน

กับการเพิ่มขึ้นของรายได้ของคนในประเทศ กล่าวคือประเทศที่คนมีรายได้ต่อหัวสูงมักจะมีสัดส่วน/มูลค่าของการบริโภคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สูงกว่าประเทศที่มีรายได้ต่ำ และ 2) การท่องเที่ยว การท่องเที่ยวส่งผลกระทบต่อการยอมรับในวัฒนธรรม โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ถูกกำหนดให้เป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในหลายๆ ประเทศ นักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีความต้องการที่แตกต่างจากนักท่องเที่ยวโดยทั่วไปและสามารถดึงดูดจากสื่อโฆษณาและสื่อบันเทิงได้ง่ายกว่านักท่องเที่ยวประเภทอื่นๆ

3. การสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2 ด้าน ได้แก่ 1) โครงสร้างพื้นฐานทางการจัดการนวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญา และ 2) โครงสร้างพื้นฐานทางการศึกษาและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งโครงสร้างพื้นฐานทั้งสองด้านมีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน เนื่องจากจำนวนของนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์มักเกิดขึ้นจากระบบการบริหารนวัตกรรม และการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาที่เข้มแข็ง ในขณะที่ระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพที่ดีเป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างสรรค์งานนวัตกรรม ทั้งนี้ทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยที่สำคัญในการเป็นผู้สร้างงานสร้างสรรค์ดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

4. การสร้างความรักและพลังในสังคมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากเดิมที่ประเทศไทยได้กำหนดแนวทางการพัฒนาจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรม ที่เน้นให้ความสำคัญกับการผลิตที่ใช้ทรัพยากรราคาถูกลงสู่การผลิตที่ใช้ทักษะและความรู้เป็นศูนย์กลางซึ่งจะนำมาสู่การเป็นสังคมฐานความรู้จำเป็นที่จะต้องเน้นการเพิ่มทักษะและความรู้ของประชากรในประเทศ โดยเน้นทำงานที่ใช้สติปัญญามากกว่างานที่ใช้แรงงาน ทั้งนี้การใช้ความรู้แต่เพียงอย่างเดียว แต่ขาดซึ่งความสร้างสรรค์อันเกิดจากความมุ่งมั่นจะทำให้การผลิตสินค้าและบริการขาดซึ่งชีวิตชีวา ดังนั้นการสร้างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนของคนในสังคมเป็นการพัฒนาในรูปแบบนามธรรมที่มีความสำคัญที่สุดในการทำให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

การวิเคราะห์เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบองค์รวม

การวิเคราะห์กระบวนการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบองค์รวมซึ่ง กฤษดา แพทย์หลวง, 2554 ได้ทำการสรุปเพื่อใช้เป็นพื้นฐานการกำหนดและประยุกต์ใช้นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปในทิศทางที่ทำให้ได้รับประโยชน์จากเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ประกอบด้วย กระบวนการย่อย 2 กระบวนการ คือ กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ในเชิงพาณิชย์ โดยพัฒนามาจากพื้นฐานทางทฤษฎีนวัตกรรมทางเศรษฐกิจของ Schumpeter ซึ่งกำหนดให้นักนวัตกรรม (entrepreneur) เป็นผู้นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีอยู่แล้ว หรือจากการวิจัยและพัฒนาขึ้นมาใหม่มาใช้ในเชิงพาณิชย์จนเกิดเป็นนวัตกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งกำไรและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ในแบบจำลองกระบวนการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบองค์รวม ความคิดสร้างสรรค์จะถูกผนวกไว้ในกระบวนการแรก ได้แก่ กระบวนการสร้างความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และ

เทคโนโลยีตลอดจนองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ในกระบวนการดังกล่าว รวมถึงการศึกษา การเรียนรู้ ประสบการณ์การพัฒนาทักษะ การใช้ความรู้และทรัพย์สินทางปัญญา

ความคิดสร้างสรรค์ คือ การสร้างความรู้และเทคโนโลยีใหม่หรือเพิ่มเติมจากของเดิม เนื่องจากเป็นความคิดที่มีศักยภาพใน “การสร้าง” หรือ “เป็นประโยชน์” ไม่ใช่ความคิดที่ไม่เป็นประโยชน์ ซึ่งไม่นับว่าเป็นความรู้ อีกทั้งความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่ข้อมูลที่ถูกจัดหามาและวิเคราะห์จัดเก็บไว้เป็นสารสนเทศทั่วไป แต่เป็นข้อมูลที่มีคุณสมบัติของความรู้ ได้แก่ ข้อมูลที่มีศักยภาพในการใช้ประโยชน์ ซึ่งไม่ใช่เฉพาะความคิดใหม่ (new idea) แต่รวมถึงความคิดเดิมหรือประเด็นปัญหาที่เผชิญอยู่ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงเกิดจากพรสวรรค์จินตนาการ และการคิดค้นใหม่ๆ แต่อาจเป็นผลของการศึกษา การเรียนรู้ ประสบการณ์การพัฒนาทักษะการใช้ความรู้การแก้ไขปัญหาในการทำงานและการมีปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า

ความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้อาจอยู่ในรูปสิ่งประดิษฐ์ (invention) ที่เกิดจากพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเป็นสิ่งแรกในโลก หรือเป็นต้นแบบ (prototype) อาจอยู่ในรูปสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (intellectual property rights) เช่น สิทธิบัตร (patent) สิทธิบัตรการออกแบบ (design rights) ความลับทางการค้า (trade secrets) ลิขสิทธิ์ (copyright) และเครื่องหมายการค้า (trademark) ทั้งหมดนี้เป็นเพียงศักยภาพที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และจำเป็นจะต้องถูกนำไปใช้ในกระบวนการที่สอง ซึ่งได้แก่ กระบวนการใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีในเชิงพาณิชย์ได้จริงในทางปฏิบัติในรูปนวัตกรรมทางการผลิตในแบบจำลองข้างต้น 5 ประการ ได้แก่ สินค้าและบริการใหม่ กระบวนการผลิตแบบใหม่ การใช้วัตถุดิบใหม่ การจัดองค์กรธุรกิจแบบใหม่ และการสร้างสาขาธุรกิจและตลาดใหม่ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ประการใดประการหนึ่ง หรือหลายประการพร้อมกัน จึงจะทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างสมบูรณ์อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีในเชิงพาณิชย์ ผู้บริโภค และกระบวนการตลาด (market process) มีส่วนในการคัดสรรนวัตกรรมในขั้นสุดท้าย

จากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวทางหนึ่งของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างการผลิตให้สมดุลและยั่งยืน ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานของแนวคิดสำคัญประการหนึ่ง คือ การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ โดยใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ผสมกับจุดแข็งในด้านความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นไทย ดังนั้นการปรับโครงสร้างการผลิตสินค้าและบริการ เพื่อปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศไทยจากการพึ่งพิงปัจจัยการผลิตที่มีราคาถูกและใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง ไปเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างนวัตกรรม โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างจริงจัง จะเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศไทย เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมไทยให้สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง โดยใช้ทุนทางสังคม และทุนทางปัญญาในการสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจของประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วนสำคัญคือ งานวิจัยด้านมรดกทางวัฒนธรรม ด้านคลังข้อมูลดิจิทัลและด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีจำแนกได้ดังนี้

ด้านมรดกทางวัฒนธรรม

ปรัชมาศ ลัญชานนท์, 2554 ศึกษาเรื่อง การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเมืองท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ : กรณีศึกษาชุมชนในเมืองเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมและผลของการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมต่อการคงอยู่ของมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนในเมืองท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเมืองท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เชียงใหม่ที่มีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการคงอยู่ของมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน ได้แก่ การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมแบบไม่เป็นทางการผ่านกลไกทางสังคม ผู้มีบทบาทหลักในการจัดการ ได้แก่ คนในชุมชน กลุ่มที่เป็นทางการในชุมชน สถาบันศาสนาในชุมชน ภาครัฐ ขณะที่ผู้มีบทบาทส่งเสริม ได้แก่ กลุ่มไม่เป็นทางการในชุมชน กลุ่มสถานศึกษาในชุมชน ภาคเอกชนในชุมชน กลุ่มทางการนอกชุมชน กลุ่มนักวิชาการอิสระและกลุ่มไม่เป็นทางการนอกชุมชน ส่วนกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนประกอบด้วยขั้นตอนการริเริ่ม การวางแผน การปฏิบัติและการประเมินผล สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ได้แก่ ปัจจัยทางวัฒนธรรมด้านความศรัทธาในศาสนา ปัจจัยทางสังคม ด้านความสัมพันธ์ในระบบเครือข่ายและการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในชุมชน ปัจจัยการได้รับผลประโยชน์ทั้งด้านการอนุรักษ์อาคาร การรักษาสภาพแวดล้อมและการได้รับข้อมูลข่าวสาร ผลการศึกษาสามารถสรุปเป็นแบบจำลองการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเมืองท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

รณัน จุลชาติ, 2560 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและอนุรักษ์พื้นที่พิเศษเกาะรัตนโกสินทร์สู่มรดกทางวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์สำคัญ 5 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพ อัจฉริยภาพและสภาพแวดล้อม 2) เพื่อศึกษาลักษณะและแนวทางการจัดการเมือง อนุรักษ์ หรือเมืองมรดกทางวัฒนธรรม 3) เพื่อศึกษาแนวคิด แนวทางปฏิบัติของกลุ่มบุคคลหรือหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาและอนุรักษ์ 4) เพื่อศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาและอนุรักษ์พื้นที่พิเศษเกาะรัตนโกสินทร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และ 5) เพื่อเสนอแนวทางในการจัดการเพื่อนำไปสู่การเป็นเมืองอนุรักษ์ หรือเมืองมรดกทางวัฒนธรรมระดับโลก ผลการศึกษาพบว่า สามารถสรุปข้อค้นพบและแนวทางการจัดการชุมชนประวัติศาสตร์ในเกาะรัตนโกสินทร์ ได้ดังนี้ 1) การประเมินคุณค่าเชิงอนุรักษ์ของอาคาร วัฒนธรรม และประเพณีควรพิจารณาเกณฑ์ 3 ประเด็น คือ การออกแบบที่มีคุณค่าระดับสูง สามารถอนุรักษ์สภาพดั้งเดิมได้อย่างดี และมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตโดยรอบ 2) แรงผลักดันการอนุรักษ์เกิดได้จากสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อมและความต้องการของประชาชน 3) กลไกผลักดันการ

เปลี่ยนแปลง ได้แก่ รัฐบาล ท้องถิ่น เอกชน ประชาชน สถาบันทางวิชาการ และองค์กรอิสระ 4) กระบวนการจัดการพื้นที่อนุรักษ์ก่อให้เกิดผลหลากหลาย อาทิ วิสัยทัศน์ร่วมกัน การส่งเสริมความรู้ ข่าวสาร การจัดตั้งเครือข่ายประชาสังคม เป็นต้น และ 5) มีกระบวนการเฉพาะ อาทิ การประนีประนอม/ การเจรจาต่อรอง มาตรการสร้างแรงจูงใจและมาตรการด้านภาษี เป็นต้น

ภัทรธอร์ พิพัฒน์กุล, 2557 ศึกษาเรื่อง โคะจิก : จากตำนานเทพสุหนังสือเรียนและวรรณกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) บริบททางการเมือง สังคม และวัฒนธรรมของญี่ปุ่นซึ่งมีผลต่อการผลิตตำนานเทพ โคะจิก ตั้งแต่สมัยเอโดะจนถึงปัจจุบัน 2) การถ่ายทอดแนวคิดและอุดมการณ์ในตำนานเทพ โคะจิก ในหนังสือเรียนระดับ ประถมศึกษาและวรรณกรรมสำหรับเด็กชื่อ โคะจิกโมะโนะงะตะริ ผลการวิจัยพบว่า 1) ตำนานเทพใน โคะจิก ได้ถูกผลิตโดยเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเล่าเรื่องซึ่งสัมพันธ์กับบริบททางการเมือง และแนวคิดทางสังคมที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุค โดยเฉพาะในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง โคะจิกในหนังสือเรียน ถูกดัดแปลงและเลือกใช้ตำนานที่เกี่ยวข้องกับสุริยเทพ และจักรพรรดิผู้เป็นต้นราชวงศ์มีหน้าที่เป็น “ตำนานแห่งชาติ” ที่สร้างอัตลักษณ์ความเป็น “ชาติ” ให้จักรพรรดิเป็นศูนย์กลางอำนาจอันยิ่งใหญ่ 2) โคะจิก ในรูปแบบของวรรณกรรมสำหรับเด็กและหนังสือภาพมีบทบาทในการสืบสานอุดมการณ์ชาตินิยมเชิง วัฒนธรรม (Cultural Nationalism) คือเป็นตำนานเทพที่แสดงความสำคัญของท้องถิ่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน และเรื่องเล่าโบราณเป็นความภูมิใจของคนในชาติ หลังสงครามโลกครั้งที่สอง จักรพรรดิไม่ได้เป็นศูนย์กลางอำนาจทางการเมืองอีกต่อไป สุริยเทพและปวงเทพทั้งหลายเปลี่ยนความหมายเป็นสัญลักษณ์ทางธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนแนวคิดที่ชาวญี่ปุ่นมีความผูกพันกับธรรมชาติ 3) ในยุคปัจจุบัน โคะจิก มีความหลากหลายและเป็นสากล (Universal) สื่อได้ถึงผู้คนทั่วโลก โคะจิกสืบทอดมากกว่า 1300 ปีได้นั้นเกิดจากความพยายามของนักวิชาการ นักเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก สื่อมวลชน รวมทั้งผู้คนในระดับภูมิภาคที่ต้องการให้ความสำคัญกับ โคะจิก ในฐานะ “โมะโนะงะตะริ” หรือเรื่องเล่า ไม่ใช่ “ประวัติศาสตร์” ซึ่งมีนัยยะทางการเมืองในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง ความนิยมการอ่านโคะจิก เกิดเมื่อสังคมอยู่ในภาวะวิกฤติทางอัต ลักษณ์ เพื่อค้นหาตัวตนหรือความเป็นญี่ปุ่น

ลัดดาวัลย์ มหาโชติ, 2557 ศึกษาเรื่อง สิมอีสานการสะท้อนคุณค่าการใช้ประโยชน์และมรดกทางวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาของสิมในภาคอีสาน 2) เพื่อสะท้อนคุณค่าการใช้ประโยชน์และมรดกทางวัฒนธรรมของสิมในภาคอีสาน การวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร และข้อมูลภาคสนาม โดยกำหนดพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม กาฬสินธุ์ และร้อยเอ็ดเป็นพื้นที่ที่ศึกษาประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ให้ข้อมูลจำนวน 81 คน การตรวจสอบข้อมูลใช้เทคนิคการตรวจสอบแบบสามเส้า และนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า สมัยทวารวดี ซึ่งถือว่าเป็นระยะเริ่มต้นพระพุทธศาสนาในภาคอีสานนั้นใช้เสมาหินปักบอกสถานที่ประกอบพิธีกรรม ต่อมาได้พัฒนาขึ้นเป็นอาคารก่ออิฐ ดังที่พบฐานอาคารมีใบเสมาปักไว้ล้อมรอบภายในบริเวณเมืองฟ้าแดดสงยาง สมัยลพบุรีได้หันไปสร้างศาสนสถานแบบขอม เช่น อโรคยา ศาล ตามแบบเขมร สมัยต่อมาอิทธิพลของอาณาจักรล้านช้างเริ่ม

แพร่เข้ามายังภาคอีสานมีการตั้งถิ่นฐานสร้างบ้านเมืองขึ้นมาใหม่ ก็ได้มีการสร้าง ศาสนาคารไว้สำหรับ ประกอบพิธีกรรมที่สำคัญ คือ สิม สิมในระยะเริ่มแรก คงสร้างสิมตามสมัยนิยมของล้านช้างสมัยต่อมาได้คลี่คลายโดยการผสมแบบรัตนโกสินทร์เข้าไป ในที่สุดก็กลายเป็นเอกลักษณ์ของสิมอีสาน สิมอีสานเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อได้ถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ สิมเกือบทุกหลังคงสร้างขึ้นไม่เก่าไปกว่าปลายสมัยรัชกาลที่ 3 ถึงสมัยรัชกาลที่ 7 เพราะได้มีอิทธิพลของศิลปะจากภาคกลางเข้ามาผสมผสานมากแล้ว ดังปรากฏสิมในจังหวัดมหาสารคาม วัดโพธาราม วัดบ้านยางและวัดกลางโกสุมที่ระบุปีการสร้างใกล้เคียงกันคือระหว่าง ปี พ.ศ.2123-2447 สิมในจังหวัดร้อยเอ็ด เมืองร้อยเอ็ดนับได้ว่าเป็นเมืองแรกในภาคอีสานที่กลุ่มวัฒนธรรมไทยลาวได้เข้ามาสร้างบ้านเมืองขึ้น สิมในจังหวัดร้อยเอ็ดนั้น พบว่าปีที่สร้างอยู่ระหว่าง พ.ศ. 2112-2439 ส่วนสิมในจังหวัดกาฬสินธุ์นั้นพบว่า ปีที่สร้างสิมในจังหวัดกาฬสินธุ์ได้จากจารึกที่ฐานพระพุทธรูประบุปีที่สร้างสิมเช่นที่วัดกลางโคกคือว่าอยู่ในปี พ.ศ.2396 และปีพ.ศ. 2472 ซึ่งเป็นปีที่สร้างสิมวัดอุดประจักษ์ราษฎร์

การใช้ประโยชน์จากสิมจากอดีต-ปัจจุบัน ยังพบว่ามีมีการการทำอุโบสถกรรมตามพระวินัยที่บัญญัติไว้สำหรับการสวดปาฏิโมกข์ของพระสงฆ์ภายในสิมทุกวัน 14 หรือ 15 คำ สำหรับพิธีกรรมที่สำคัญที่สุดคือ พิธีบรรพชาอุปสมบทซึ่งจะต้องจัดภายในสิมเท่านั้น นอกจากนี้สิมยังใช้ในพิธีสวดผ้ากฐิน (กรานกฐิน) และใช้ในการทำสังฆกรรมเพื่อสวดในงานปริวาสกรรม คือการสวดอัพทาน (สวดระงับสังฆาทิเสส) ซึ่งสถานที่ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม ภายในสิมเท่านั้น ด้านความเป็นมรดกวัฒนธรรม Mahasarakham University ผลการศึกษาพบว่า ด้านเอกลักษณ์นั้น สิมมีเอกลักษณ์ที่สำคัญคือจังหวัดมหาสารคามเป็นสิมมีลวดบัวขนาดใหญ่ตรงปลายตัวอ่อนโค้ง คล้ายฐานของพระพุทธรูปที่พบที่วัดศรีชะเอมและหอพระแก้ว นครหลวงเวียงจันทน์ จังหวัดร้อยเอ็ดสิมได้มีการแกะสลักรวงผึ้งโค้งตามแฝงด้วยปริศนาธรรมและยังมีทางหงส์ที่แกะสลักเป็นรูปพญานาค 3 เศียร ส่วนจังหวัดกาฬสินธุ์นั้นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของสิมคือ ลักษณะวงโค้งซึ่งเป็นอิทธิพลของช่างญวนและ หน้าบันที่เป็นฝาปะกนแบบภาคกลาง ส่วนคติความเชื่อ พบว่า การปลูกสร้างสิมจะไม่สร้างสิมขวางตะวัน การตัดไม้ควรตัดจากป่าเดียวกัน และที่สำคัญคือ คติความเชื่อเรื่องพญานาค ซึ่งเชื่อว่าเป็นสัตว์ที่ปกป้องคุ้มครองพระพุทธรูปศาสนา ประการสุดท้ายคือการสะท้อนคุณค่าของสิม ด้านวัฒนธรรม สิมได้สะท้อนคุณค่าในฐานะที่เป็นสิ่งที่เก็บข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของชุมชนที่มีคุณค่าต่อชุมชนอย่างมาก นอกจากนี้สิมยังมีคุณค่าทางด้านสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น รวมถึงการสะท้อนความอายุนิยม การการใช้งานมายาวนาน ส่งผลให้สะท้อนการเป็นป่อเกิดของประเพณีและพิธีกรรมของท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับสิมของชุมชน ที่สำคัญที่สุดคือ ประเพณีอุปสมบท ด้านการศึกษาสิมได้ทำหน้าที่ศึกษาหาความรู้ของผู้คนจากที่ต่างๆ ด้านสังคม สะท้อนคุณค่าทางสังคม ความผูกพันต่อชุมชนและท้องถิ่นสิม นอกจากนี้ยังสะท้อนความเป็นศิลปกรรมของแท้ดั้งเดิม ด้านสุนทรียภาพ สิมทุกหลังล้วนเป็นสิมที่เกิดจากการผสมผสานทางศิลปกรรมไท-ลาว แล้วยังปรากฏอิทธิพลญวนสอดแทรกอยู่ด้วย มีคุณค่าด้านความงามและเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ซึ่งรูปแบบและโครงสร้างสิมที่

เกิดการผสมผสานระหว่างช่างฝีมือของท้องถิ่นหลายแขนง สืบยังสะท้อนถึงหลักคำสอนที่สำคัญของ พระพุทธศาสนาที่ปรากฏในลัทธิธรรมนั้น ซึ่งได้แสดงออกมาในรูปจิตรกรรมหรือรูปปั้น ทั้งผนังด้านในและด้านนอกสิม เช่น มหาเวสสันดร พุทธประวัติตอนผจญมาร นิทานพื้นบ้านเช่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย นางอรพิม สิ มทุกหลังมีความกลมกลืนของสถาปัตยกรรมการคงอยู่ในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ แต่ปัจจุบันมีสิมหลายหลังที่พื้นที่รอบสิมมีการเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของบ้านเมือง

ชนัญญา ชูนาถ, 2558 ศึกษาเรื่อง ละครคนเล็ก : การสร้างสรรค์การแสดง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในศิลปะการแสดงหุ่นละครเล็ก สำหรับคนรุ่นใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดง และค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในศิลปะการแสดงหุ่นละครเล็กสำหรับคนรุ่นใหม่ ท่ามกลางกระแสอันแปรปรวนของวัฒนธรรมที่หลากหลายจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งโลกาภิวัตน์ ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและค่านิยมของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน โยใช้วิธีการวิจัยทางวิชาการวิจัยแบบสหสาขาวิชาจากองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงหุ่นละครเล็ก ศิลปกรรมศาสตร์ (นาฏยศิลป์ ทัศนศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ ศิลปะการละคร และนาฏยศิลป์) จิตวิทยา สังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ของคนรุ่นใหม่ (Generation Y) รวมถึงแนวคิดวิเคราะห์ทางการตลาดแบบกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารตำรา และสื่อสารสนเทศ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสำรวจข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การเข้าร่วมสัมมนา และการใช้เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน โยการเก็บข้อมูลในช่วงเดือน มิถุนายน 2553 ถึงเดือนมิถุนายน 2558 ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า ในด้านการสร้างสรรค์การแสดงสามารถจำแนกตามองค์ประกอบการแสดงได้ 8 ประการ คือ 1) บทการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วยเทคนิคการปะติด (Collage) สะท้อนถึงองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะการแสดงหุ่นละครเล็ก ความเชื่อและความคิดของศิลปินหุ่นละครเล็ก และทัศนคติของคนรุ่นใหม่ต่อศิลปะไทย 2) นักแสดง มีความสามารถหลากหลาย ทั้งทางด้าน การแสดง การเชิดหุ่นละครเล็ก นาฏยศิลป์ไทย และนาฏยศิลป์ตะวันตกสมัยนิยม แนวสตรีทแดนซ์ (Street Dance) รวมถึงการสื่ออารมณ์ และความหมาย 3) ลีลา นำเสนอผ่านรูปแบบนาฏยศิลป์การละคร (Dance-Theatre) ที่ผสมผสานศิลปะการละคร นาฏยศิลป์ไทย และนาฏยศิลป์ตะวันตกสมัยนิยมเข้าไว้ด้วยกันอย่างบูรณาการ 4) ดนตรีและเสียงประกอบ ใช้ทั้งเพลงประกอบการแสดงแบบดั้งเดิม และเพลงร่วมสมัยที่ประพันธ์ขึ้นมาใหม่ เน้นเสียงประกอบที่เสริมสร้างบรรยากาศ และสอดคล้องกับการแสดง 5) อุปกรณ์การแสดง สร้างสรรค์ตาม แนวคิดสังคมนิยม (Realism) และเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) เพื่อสร้างความสมจริง และสื่อสารการแสดง 6) พื้นที่การแสดง ใช้พื้นที่ที่หลากหลาย ทั้งบนเวทีกลาง เวทีเสริมต่างระดับ บริเวณทางเดิน และที่นั่งของผู้ชม เพื่อสร้างบรรยากาศและความแปลกใหม่ 7) เครื่องแต่งกาย ออกแบบตามแนวคิดสังคมนิยม (Realism) เน้นความสมจริงตามลำดับยุคสมัยภายในเรื่อง แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) เพื่อสื่อความหมายในเชิงลึก และแนวคิดเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดยใช้เทคนิคการแต่งหน้าและผิวกายพิเศษ ในการสื่อความคิดให้เป็นรูปธรรม 8) แสงและเทคนิคพิเศษ ผสมผสาน

การจัดแสงแบบนาฏศิลป์ที่เน้นลักษณะของการเดินรำและการจัดแสงแบบละครเวที เพื่อเล่าเรื่องและเสริมสร้างบรรยากาศ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีของสีและทิศทางของแสง ในการถ่ายทอดอารมณ์ พร้อมเทคนิคพิเศษ เพื่อเสริมสร้างความสวยงามและความสมจริง ส่วนแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในศิลปะการแสดงท่อนสำหรับคนรุ่นใหม่ เรื่อง “ละครคนเล็ก” นั้น ได้ให้ความสำคัญใน 8 ประเด็น ดังนี้ คือ 1) การคำนึงถึงการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อเยาวชนคนรุ่นใหม่ 2) การอนุรักษ์ ถ่ายทอด และสืบสานศิลปะการแสดงท่อนละครเล็ก ในฐานะศิลปะการแสดงประจำชาติ 3) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการแสดง 4) การใช้ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง 5) การใช้ทฤษฎีด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และศิลปการละคร 6) การคำนึงถึงการสะท้อนสภาพสังคมปัจจุบัน และปัญหาที่เกิดขึ้น 7) การใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารการแสดง และ 8) การคำนึงถึงทฤษฎี และแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) ดังนั้น ผลการวิจัยทั้งหมดนี้ จึงมีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ โดยผลงาน การสร้างสรรค์การแสดงชิ้นนี้ ได้เป็นตัวอย่างของสื่อที่แสดงถึงการสร้างความเข้าใจ และกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่ เกิดความภาคภูมิใจ ในศิลปะการแสดงท่อนละครเล็ก มรดกทางวัฒนธรรมของชาติต่อไป

ชัชวีสส์ คติพิพัฒน์พร, 2558 ศึกษาเรื่อง คุณค่าของพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ชาบนเส้นทางภูเพ็กราชอาณาจักรไทยจรดพนมบาเค็งราชอาณาจักรกัมพูชา มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาความเชื่อและคุณค่าพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาใส่ในชีวิตมณฑลศาสนสถานภูเพ็กร จังหวัดสกลนคร ราชอาณาจักรไทย และกลุ่มชาติพันธุ์ชาเขมร ราชอาณาจักรกัมพูชา จังหวัดเสียมเรียบ ในชีวิตมณฑลศาสนสถานพนมบาเค็ง 2) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบคุณค่าเกี่ยวกับพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ชาใส่และกลุ่มชาติพันธุ์ชาเขมรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของราชอาณาจักรไทย และ 3) จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเทคโนโลยีเหมาะสมเพื่อการพัฒนาพลังงานสุริยะอย่างยั่งยืนในราชอาณาจักรไทย ผลการวิจัยพบว่า มุมมองของความเชื่อและคุณค่าของพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ชาใส่ในราชอาณาจักรไทย และกลุ่มชาติพันธุ์ชาเขมรในราชอาณาจักรกัมพูชา มีมุมมองที่คล้ายคลึงกัน โดยมีอัตลักษณ์มีโนคติความเชื่อในพลังงานสุริยะเป็นสายใยเชื่อมโยงระหว่างสังคมและนิเวศวิทยาวัฒนธรรม แสงอาทิตย์จนเกิดเป็นสังคมสุริยะอันนำมาซึ่งคุณค่าของพลังงานสุริยะดังกล่าว หลังจากใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบคุณค่าที่เกี่ยวกับพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ชาใส่และกลุ่มชาติพันธุ์ชาเขมรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของราชอาณาจักรไทย มี 9 องค์ประกอบดังนี้ คือ 1) มูลค่าและประโยชน์ของพลังงานสุริยะในทิวาราตรี 2) ความสว่างของแสงอาทิตย์ คือ อัตลักษณ์และความเชื่อของชาวอุษาคเนย์ 3) แสงแห่งวันใหม่คือสุนทรียะที่ให้คุณค่าแห่งชีวิต 4) พลังหยินหยางเพื่อสุขภาพกายและจิตเป็นคุณค่าต่อวิชาการแพทย์ตะวันออก 5) พลังสุริยะและจารีต 12 เดือนมีนัยสำคัญกับวัฒนธรรมข้าวและการเกษตร 6) คติชนสุริยันจันทราคือความรู้ทางดาราศาสตร์และโหราศาสตร์บนเส้นทางภูเพ็กรสู่พนม บาเค็ง 7) แสงแดดและน้ำมีความหมายภาพธรรมชาติและระบบนิเวศ 8) แหล่งโบราณคดีและศาสนสถานชั้นนำคุณค่าพระอาทิตย์คือมรดกทางวัฒนธรรม 9) ดวงอาทิตย์ศูนย์กลางจักรวาลการ

ปกครอง ผลการศึกษาสรุปได้เป็นนโยบายหลัก 4 ข้อ 1) ส่งเสริมให้พลังสุริยะทั้งกลางวันและกลางคืนมีมูลค่าและประโยชน์ 2) อนุรักษ์ พื้นฟูทรัพยากร ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของระบบนิเวศธรรมชาติให้อยู่คู่กับชุมชน 3) ส่งเสริมระบบสุขภาพขั้นพื้นฐานด้วยการพึ่งพาตนเองโดยใช้หลักการของการปรับสมดุลพลังหยิน หยาง และ 4) เสริมสร้างคุณค่าและมูลค่าของข้าวโดยใช้โมโนคูลเจอร์และเทคโนโลยีหลังเก็บเกี่ยวที่เหมาะสม

นโยบายสนับสนุน 5 ข้อคือ 1) ส่งเสริมสนับสนุนความเชื่อในพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ข้าในการให้ได้มาซึ่งการต่อยอดเทคโนโลยีที่จะนำพลังงานสุริยะมาใช้ประโยชน์ในแบบอื่น ๆ 2) ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างที่อยู่อาศัยของประชาชน ให้สอดคล้องกับอิทธิพลของพลังงานสุริยะในความหมายบ้านนี้มีพลัง 3) ส่งเสริมให้แหล่งโบราณคดีเป็นแหล่งเรียนรู้สหวิชาการเพื่อการวางแผนพัฒนาประเทศในอนาคต 4) พัฒนาระดับความรู้ความเข้าใจในวิชาดาราศาสตร์ของบุคคลากรของประเทศให้เท่าเทียมกันกับต่างประเทศ เพื่อสร้างองค์ความรู้ทางดาราศาสตร์แบบพึ่งตนเองในอนาคต 5) การสนับสนุนระบบการปกครอง ผ่านปรัชญาแนวคิดดวงอาทิตย์ศูนย์กลางจักรวาล เพื่อการบริหารราชการแผ่นดินในราชอาณาจักรไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

นฤมล วลีประทานพร, 2558 ศึกษาเรื่อง ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำราชอาณาจักรไทยและราชอาณาจักรกัมพูชา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์เศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำราชอาณาจักรไทยและราชอาณาจักรกัมพูชา เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบด้านศักยภาพทางเศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำและจัดทำเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายทางเศรษฐกิจชุมชนชาวน้ำเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในราชอาณาจักรไทย ผลการศึกษาพบว่า การศึกษาประวัติศาสตร์เศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำราชอาณาจักรไทย พบว่าชุมชนน้ำเขี้ยว ตำบลน้ำเขี้ยว อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด ราชอาณาจักรไทยในอดีตมีบรรพบุรุษเป็นมุสลิมจามที่อาศัยอยู่ราชอาณาจักรกัมพูชาอพยพล่องเรือเข้ามา ราชอาณาจักรไทยด้วย สาเหตุเกิดสงครามอันนัมสยามยุทธสงครามไทยญวนในช่วง พ.ศ. 2376 – 2390 อยู่ในราชอาณาจักรพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 3 ในปี พ.ศ. 2367 – 2394 มุสลิมจามจึงได้อพยพเข้ามาอยู่ที่บ้านน้ำเขี้ยว อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด และตั้งหลักปักฐานอยู่ที่บ้านน้ำเขี้ยวเพียงแห่งเดียว ต่อมามุสลิมจามอพยพ ครั้งที่ 2 เข้ามาในราชอาณาจักรไทยในสมัยต้นรัชกาลสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวมุสลิมจามอพยพหนีการบีบบังคับทางด้านศาสนาของฝรั่งเศสที่ยึดเขมรในขณะนั้น โดยอพยพทางเรือไล่ชายฝั่งมาจนถึงอ่าวไทยมาที่ปากอ่าวหน้าลำคลองท่าตะเภาและหน้าลำคลองเขี้ยวมีเรือ 3 ลำ แยกสู่ลำคลองน้ำเขี้ยวส่วนที่เหลือเดินทางต่อไปที่ปากน้ำจังหวัดระยอง 2 ลำ และมุสลิมจามที่เหลืออีก 1 ลำ ล่องเรือไปกรุงเทพมหานคร รัชกาลที่ 5 ทรงทราบทรงจัดที่พระราชทานให้อยู่ที่บ้านครัวจนถึงทุกวันนี้ การศึกษามุสลิมจามในชุมชนจกจะเนียะ จังหวัดเสียมเรียบ พบว่า มุสลิมจามที่อาศัยอยู่ในชุมชนจกจะเนียะ บริเวณโตนเลสาบ จังหวัดเสียมเรียบ ในปัจจุบันส่วนใหญ่แต่เดิมอาศัยในหมู่บ้านรือไซจรวาย จังหวัดกันดาล (Kandal) ซึ่งอยู่ติดกับแม่น้ำโขงมีปลาอุคมสมบูรณ์มุสลิมจามสร้างบ้านเรือนติดริมแม่น้ำโขงซึ่งเหมาะกับการประกอบอาชีพประมงเพื่อหาปลาในแม่น้ำโขงเพื่อขายและยังชีพ ต่อมาในช่วงที่

กัมพูชาอยู่ภายใต้การปกครองของพอลพตหรือเขมรแดง พ.ศ. 2518 ในเวลานั้นผู้นำเขมรแดงได้สั่งอพยพประชาชนประมาณ 2.5 ล้านคนออกจากกรุงพนมเปญและเมืองต่าง ๆ รวมถึงกันดาลไปสู่ค่ายแรงงานในจังหวัดพระตะบอง เมื่อกองทัพเวียดนามเริ่มเข้ามาขับไล่เขมรแดงจึงได้อพยพมาอยู่ชุมชนจางคะเนียะ (พ.ศ. 2522) โดยการอพยพชุมชนจางคะเนียะจากจังหวัดพระตะบองมี 3 ระยะในช่วงปีดังกล่าว และอาศัยอยู่ในชุมชนจางคะเนียะจวบจนปัจจุบัน จากการศึกษาองค์ประกอบศักยภาพทางเศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำ ราชอาณาจักรไทยพบว่าเมืองคัมพูชาประกอบด้วย 1) ความภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมอาณาจักรจามปา การปกครองระบอบประชาธิปไตย การคำนวณพลังงานลมและน้ำ รวมถึงวินัยทางศาสนาอิสลาม เป็นกลไกการอนุรักษ์ป่าชายเลนและชุมชนเพื่อพัฒนานิเวศวิทยาวัฒนธรรม 2) วิถีชีวิตคนกับปลาของชาวมุสลิมจาม คือ พลังอำนาจเพื่อสัมพันธ์กับชนชาติอื่น ความศรัทธาต่อพระเจ้าในศาสนาและการปกครอง 3) ความซื่อสัตย์ ศีลธรรมและความพอเพียงคือหลักทางเศรษฐกิจของมุสลิม เพื่อการผลิตทุนแรงงาน และการจัดจำหน่าย 4) ประสิทธิภาพของการแลกเปลี่ยนข้าวและเกลือสินเธาว์ คือ พลังเศรษฐกิจในบทบาทหญิงชาวมุสลิมจาม 5) การสืบทอดภูมิปัญญา นิเวศวิทยา และดาราศาสตร์ของมุสลิมจามชาวน้ำผ่านมัสยิดสู่ชุมชนจามอย่างต่อเนื่อง และเป็นฐานความรู้ทางเศรษฐกิจจาม แนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนที่ยั่งยืนได้เสนอเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายหลักได้ 2 ข้อ ประกอบด้วย 1) การส่งเสริมการทำความดีด้วยความซื่อสัตย์ยุติธรรมและความพอเพียงเพื่อการผลิตทุนแรงงานและการจัดจำหน่าย 2) การอนุรักษ์ฟื้นฟูและรักษาทรัพยากรธรรมชาติเพื่อการดำรงของมุสลิมจามและนโยบายสนับสนุนที่ได้มีทั้งหมด 3 ข้อ ประกอบด้วย 1) ส่งเสริมมรดกทางภูมิปัญญาของมุสลิมจามในการหาปลาที่ส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจชุมชน 2) อนุรักษ์และสืบทอดมรดกภูมิปัญญาการเรียนรู้ดินฟ้าอากาศที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของมุสลิมจาม และ 3) การสร้างความสัมพันธ์ในบทบาทและหน้าที่หญิงชายของมุสลิมจามคือพลังแห่งเศรษฐกิจที่สร้างความมั่งคั่งและยั่งยืนในระบบเศรษฐกิจและการค้า

อริราชย์ นันขันตี, 2558 ศึกษาเรื่อง การนับถือผีของชาวไทยย้อย : ความสัมพันธ์ด้านความเชื่อและนิเวศวิทยาวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงการนับถือผีของชาวไทยย้อยอำเภอท่าอุเทน จังหวัดนครพนม 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ด้านความเชื่อกับชุมชนลุ่มแม่น้ำโขง และนิเวศวิทยาวัฒนธรรมผ่านการนับถือผีของชาวไทยย้อย อำเภอท่าอุเทน จังหวัดนครพนม และ 3) เพื่อศึกษาบทบาทและความสำคัญของการนับถือผีต่อวิถีชีวิตชาวไทยย้อย อำเภอท่าอุเทน จังหวัดนครพนม โดยวิธีการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ผลการวิจัยพบว่า การนับถือผีของชาวไทยย้อยท่าอุเทน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมเชิงสหวิทยาการที่คอยชี้แนะ อธิบาย ให้ความรู้ ช่วยเหลือ ค้ำครอง ป้องกัน ชาวไทยย้อยจากภาวะการณ์ต่างๆ เมื่อประสบปัญหาและขาดที่พึ่ง ขณะเดียวกันการนับถือผีของชาวไทยย้อยยังสัมพันธ์กับเครือข่ายทางสังคมความเชื่อของชุมชนลุ่มแม่น้ำโขง ซึ่งมีรากฐานวัฒนธรรมในฐานะผีประจำพื้นที่จากตำนานอุรังคธาตุ แต่เมื่อเวลาผ่านไปเรื่องเล่าประสบการณ์อาจส่งผลให้เกิดความเชื่อแตกต่างกันมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยของแต่ละพื้นที่ โดยปัจจุบันชาวไทยย้อยได้สถาปนาผีประจำ

ชาติพันธุ์ (ผีญาพ่อ) ขึ้นเป็นศาลเจ้าพ่อหลักเมืองท่าอุเทน ซึ่งเปรียบเสมือนเอกลักษณ์หรือตัวแทนของทุกคนที่สร้างความผูกพันบนสำนึกแห่งชุมชน (Community sense) อันจะส่งผลถึงความเป็นเอกภาพให้ชุมชนดำรงอยู่ต่อไป โดยมีพิธีกรรมทรงเมืองเป็นกลไกกระชับความสัมพันธ์ของความเป็นพวกเดียวกันอันจะก่อให้เกิดความรักสามัคคีกัน และธำรงวัฒนธรรมของกลุ่มชนสืบไป นอกจากนี้การนับถือผีของชาวไทยย้อท่าอุเทนยังมีบทบาทสำคัญเกี่ยวกับนิเวศวิทยา วัฒนธรรม เป็นการใช้อนุภูมิปัญญาจัดการทรัพยากรธรรมชาติของชุมชนโดยมีข้อปฏิบัติในการใช้ทรัพยากรที่มีส่วนในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนและเป็นระบบ จนนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตและประยุกต์ภูมิปัญญาทำให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมและร่วมกันหาทางออกของปัญหาทรัพยากรที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

จิรายุทธ พนมรักษ์, 2559 ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดแนวความคิดด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยประเภทศิลปะการแสดงเต้นรำเฉพาะพื้นที่ของนราพงษ์ จรัสศรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการถ่ายทอดแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยประเภทศิลปะการแสดงเต้นรำเฉพาะที่ (Site-specific dance performance) มีขอบเขตในการศึกษาเฉพาะแนวความคิดด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ประเภทศิลปะการแสดงเต้นรำเฉพาะที่ของศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ผลการศึกษาพบว่า พื้นที่ในทางการสร้างสรรค์มีอยู่หลายระดับ และอาจพิจารณาได้ว่า คำว่าพื้นที่ อาจมีความหมายถึงอาณาบริเวณ 2 ลักษณะ คือ พื้นที่ ที่เป็นอาณาบริเวณว่างเปล่า (space) และพื้นที่ที่มีนัยสำคัญเฉพาะ (site) การศึกษาพบว่า ศิลปินในสาขาต่างๆ นิยมสร้างผลงานอันมีพื้นที่เฉพาะหรือพื้นที่ที่มีนัยสำคัญจำนวนมาก และงานศิลปกรรมในลักษณะดังกล่าว มีงานที่เป็นงานชิ้นเอกอยู่จำนวนไม่น้อย ตามแขนงสาขาทางศิลปะ ทั้งจิตรกรรมและประติมากรรม วรรณศิลป์และดุริยางคศิลป์ และศิลปะการละคร การศึกษพบว่า การได้ร่วมงานกับศิลปินสำคัญๆ ขณะพำนักอยู่ในต่างประเทศนั้นทำให้ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้มีส่วนร่วมทั้งในฐานะเป็นผู้แสดง และผู้สร้างสรรค์ จึงมีประโยชน์อย่างมาก เพราะวงการนาฏศิลป์ในโลกตะวันตกนั้น นิยมการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัยประเภทการเต้นรำเฉพาะพื้นที่ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ การแสดงที่นำเสนอมรดกทางวัฒนธรรม และการแสดงที่นำเสนอวัฒนธรรมร่วมสมัย ในการถ่ายทอดศิลปะการแสดงประเภทการเต้นรำเฉพาะพื้นที่ ได้มีการศึกษาแบ่งแยกเป็น 2 ประเด็น คือในฐานะที่เป็นการถ่ายทอดงานงานสร้างสรรค์ให้ผู้ชม การศึกษาครั้งนี้ได้วิเคราะห์องค์ประกอบที่พบในการแสดงชุดต่างๆ ได้แก่ บท ลีลา เครื่องแต่งกาย เสียงและดนตรี แสง และผู้แสดง นอกจากนี้ยังได้พิจารณาการถ่ายทอดในฐานะที่เป็นการให้ความรู้ในองค์การศึกษา พบว่า ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงประเภทเต้นรำเฉพาะพื้นที่ในวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฐิตาภา บำรุงศิลป์, 2559 ศึกษาเรื่อง รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดศรีสะเกษ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิง

สร้างสรรค์ในประเทศไทย คุณค่าของทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดศรีสะเกษความคิดเห็นและความต้องการของ ชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ใน จังหวัดศรีสะเกษ สํารวจพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ใน จังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการอนุรักษ์กลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัด ศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ตัวแทนภาคส่วนทั้งของรัฐ เอกชน ชุมชน ราษฎรชาวบ้าน และนักวิชาการ จำนวน 70 คน นักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 395 คน และกลุ่มชาติพันธุ์ จำนวน 400 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในบริบทประเทศไทยเป็นการเน้นให้เห็นคุณค่าและการทำความเข้าใจในวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมที่กำลังเรียนรู้และจะต้องมีผู้สืบสานและมีการออกแบบและบริหารกิจกรรมเพื่อนำมาซึ่งการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ ดังนั้นจึงให้ความสำคัญกับผู้สืบสาน 2) คุณค่าของทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดศรีสะเกษของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ พบว่าการให้คุณค่าทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดศรีสะเกษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และให้คุณค่าสูงสุดด้านสังคม 3) ความคิดเห็นของชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่อแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยรวม 6 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีความคิดเห็นต่อแนวทางการ พัฒนาด้านการอนุรักษ์มากที่สุดส่วนความต้องการของชุมชนต่อแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่าชุมชนมีความต้องการต่อแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในด้านการจัดการ และด้านด้านการเข้าถึงพื้นที่มากที่สุด 4) พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาส่วนใหญ่เดินทางมาเที่ยวเพียง 1 วัน ในช่วงเสาร์อาทิตย์ และเดินทางมากับบริษัทนำเที่ยว สิ่งดึงดูดใจในการเดินทางมาท่องเที่ยวคือมาชมวิถีชีวิตของชนสี่เผ่าและแหล่งท่องเที่ยวอารยธรรมขอม ส่วนความต้องการของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมี ความต้องการด้านการจัดการมากที่สุด 5) ผลการศึกษา รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการ อนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่าประกอบด้วยส่วนหลักคือ 1) องค์ประกอบ 2) คุณลักษณะ 3) กระบวนการ และ 4) กิจกรรม

ปราชญา สายสุข, 2560 ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุด ตาลเมืองเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตน้ำตาลโตนด อันเป็นแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุดตาลเมืองเพชร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษากระบวนการผลิตน้ำตาลโตนดจากสวนตาล ลุงถนอม ภูเงิน ซึ่งนับว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาตาลโตนดแหล่งสำคัญของจังหวัดเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้ทางด้านกระบวนการผลิตน้ำตาลโตนด กรณีศึกษา สวนตาลลุงถนอม ภูเงิน ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนหลัก คือ การพาดตาล การนวดตาล การปาดตาล การรองตาล และการเคี้ยวตาล อันเป็นวิถีชีวิตที่สำคัญแสดงถึงอัตลักษณ์ของชาวจังหวัดเพชรบุรี จากอดีตจนถึงปัจจุบัน

ปราชญา สายสุข, 2560 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาอัลกอริทึมสำหรับแปลข้อความอักษรธรรมอีสานบนใบลานเป็นภาษาไทย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์วิธีการแปลตัวเขียนอักษรธรรมอีสานเป็น

ภาษาไทย 2) เพื่อพัฒนาอัลกอริทึมในการแปลตัวเขียนและข้อความอักขรธรรมอีสานจากภาพดิจิทัลเป็นภาษาไทย 3) เพื่อหาประสิทธิภาพของอัลกอริทึมในการแปลตัวเขียนและข้อความอักขรธรรมอีสานจากภาพดิจิทัลเป็นภาษาไทยจากการทดลองกับภาพถ่ายใบลานจำนวน 20 ภาพ ผลการวิจัยพบว่า มีการทำเทรซโฮลด์แบบโอซุส (Ostu) ให้ผลดีกว่าการแยกตัวอักษรโดยการทำเทรซโฮลด์แบบอื่น ๆ แต่วัตถุที่ได้เหล่านั้นจากขั้นตอนที่สองมีทั้งส่วนที่เป็นลายเส้นตัวอักษรจริงและส่วนที่เป็นสัญญาณรบกวน จึงต้องทำการขจัดส่วนที่เป็นสัญญาณรบกวนออก ก็จะเหลือส่วนที่เป็นลายเส้นตัวอักษรซึ่งได้แยกออกจากกันแล้วในขั้นตอนที่สาม ในขั้นตอนที่สี่ทำการนำรูปตัวอักษรที่ถูกแยกแล้วมาเปรียบเทียบกับฐานข้อมูลโดยใช้โครงข่ายประสาทเทียม สำหรับผลการทดลองมีความถูกต้องในระดับ 85.50 %

ภูวเดช สีนทับศาล, 2560 ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาหลักการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2) เพื่อศึกษาการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย 3) เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เป็นการศึกษาเชิงเอกสารและเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า หลักการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว หรือโน้มน้าวใจให้เกิดความสนใจปรารถนาที่จะไปท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยว 2) สิ่งอำนวยความสะดวก ที่รองรับการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อให้การเดินทางท่องเที่ยวเป็นไปด้วยความสะดวกสบาย 3) การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ต้องมีเจ้าหน้าที่หรือมัคคุเทศก์ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดำเนินการตามแผนพัฒนาจังหวัด พ.ศ. 2561-2564 วิสัยทัศน์เมืองมรดกโลกล้ำ เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมเมืองแห่งอารยธรรมและความสุขอย่างยั่งยืน 3.1) การจัดทำผังการใช้สอยพื้นที่เขตอุทยานประวัติศาสตร์ การจัดทำแผนพัฒนาทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และการจัดทำแผนพัฒนาฟื้นฟูโบราณสถานในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ 3.2) การจัดทำฐานข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ในระบบสารสนเทศ และการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมประเพณี วัฒนธรรมหรือเทศกาลสำคัญ 3.3) การบริหารจัดการบุคลากรการท่องเที่ยว ได้แก่ การพัฒนาบุคลากรเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลอำนวยความสะดวกในอุทยานประวัติศาสตร์ในด้านการท่องเที่ยว และการพัฒนาจริยธรรมในการให้บริการนักท่องเที่ยวที่สำคัญการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยทุกภาคส่วนโดยเฉพาะชุมชนบริเวณใกล้เคียงต้องมีส่วนร่วมในการดูแลรักษา โดยให้ถือว่าทุกคนมีหน้าที่ดูแลรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติ วิเคราะห์รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยโดยการพัฒนางานองค์ความรู้ด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ พัฒนาและส่งเสริมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าผลิตภัณฑ์และบริการการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ ส่งเสริมการเชื่อมโยงความร่วมมือเป็นเครือข่ายการท่องเที่ยวแหล่งมรดกโลกในภูมิภาคอาเซียน พัฒนาเป็นศูนย์การเรียนรู้ หรือศูนย์วิชาการด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ในระดับนานาชาติ พัฒนาส่งเสริมมาตรฐานการท่องเที่ยวสู่มาตรฐานที่เป็นสากลตามแนวทางเศรษฐกิจ และประชาสัมพันธ์ความพร้อมในการต้อนรับ

นักท่องเที่ยวยกจากทั่วโลก โดยดำเนินการตามแผนพันธกิจ ๓ ประการ (1) ประสานกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคี เครือข่ายภาคเอกชนและประชาชนทั้งด้านการใช้อำนาจและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (2) ส่งเสริมให้ พื้นที่ท่องเที่ยวที่มีศักยภาพให้มีการบริหารจัดการด้วยการระดมบุคคลากรงบประมาณเครื่องมือเครื่องใช้ และองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการเพื่อให้บรรลุผล (3) สนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ประชาชนและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว

อนันต์ ไพรสมทน์วัฒน์, 2560 ศึกษาเรื่อง เทคโนโลยีวัฒนธรรมพุทธศาสนิกชนในแหล่งโบราณสถาน ที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองเพื่อสันติสุขของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิเลือกตั้งในประเทศไทย ประเทศกัมพูชาและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาเทคโนโลยี วัฒนธรรมพุทธศาสนิกชนในแหล่งโบราณสถาน ที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่พินาย ประเทศไทย นครวัด ประเทศกัมพูชา และวัดพู สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว 2) เพื่อศึกษาทัศนคติของ กลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิเลือกตั้งที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการอนุรักษ์ นิเวศวิทยา ในแหล่งโบราณสถานของประเทศไทย 3) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเทคโนโลยีวัฒนธรรม ของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิเลือกตั้งที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองในประเทศไทย และกำหนดข้อเสนอ เจริญนโยบายการพัฒนาการเมืองและการมีส่วนร่วมของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิเลือกตั้ง เพื่อสันติสุขในประเทศ ไทยและถอดรหัสเทคโนโลยีวัฒนธรรมเพื่อสันติสุขทางการเมืองของอนุภูมิภาคลุ่มน้ำแม่โขง ผลการวิจัย พบว่า (1) ผลการศึกษาเทคโนโลยีวัฒนธรรมพุทธศาสนิกชนในแหล่งโบราณสถาน ที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่พินาย นครวัด และวัดพู ในไทย กัมพูชาและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว พบว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกันจากการนับถือศาสนาพุทธเป็นพื้นฐานและเป็นศาสนาหลักของแต่ละ ประเทศ ประชาชนที่นับถือพระพุทธศาสนาต่างก็มีแนวทางการปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และกิจกรรมทางศาสนาต่างๆ รวมไปถึงการเลือกหรือการสร้างที่อยู่อาศัย ต่างก็ต้องการเลือกพื้นที่เป็นถิ่นที่อยู่อาศัย ว่าต้องอยู่แล้วสบายใจปลอดภัยจาก ภัยอันตราย อยู่แล้วสบาย ภายไม่อดอยาก ซึ่งประชาชนในสมัยนี้เอง บางส่วนก็มักเลือกถิ่นที่อยู่อาศัยด้วยเหตุผลที่คล้ายคลึงกันนี้ จากนั้นก็มีอีกหลายเหตุผลในการเลือกถิ่นที่อยู่อาศัย อาจเลือกเพราะอยู่ใกล้กับญาติพี่น้อง อยู่ในชุมชน สังคมที่คุ้นเคย มีแนวคิดที่ไปในทิศทางเดียวกัน หรืออาจเลือกเพราะเหตุผลว่าสะดวกกับการเดินทางไป ทำงาน เลือกเพราะเป็นชุมชนชาติพันธุ์เดิมเดียวกัน เลือกเพราะเป็นพื้นที่นิยมแนวความคิดการเมืองการปกครอง ที่คล้ายคลึงกัน สิ่งที่เป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบสำคัญ (2) ผลการศึกษาทัศนคติของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิ เลือกตั้งที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่ เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการอนุรักษ์นิเวศวิทยา ใน แหล่งโบราณสถานของประเทศไทยพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ คะแนนค่าเฉลี่ยระดับทัศนคติส่วนใหญ่อยู่ใน ระดับมากถึงมากที่สุด และสูงสุด 3 ลำดับแรก ในประเด็นดังนี้ คือ ระบบการศึกษาเพื่อประชาธิปไตย ควร เป็นระบบที่เกิดจากรากเหง้าและภูมิปัญญาทางศาสนาของประเทศ นั้นๆ โดยเฉพาะ “ศีล 5” คือ เทคโนโลยีวัฒนธรรมที่เรียบง่ายเพื่อพัฒนาสันติสุข, เมื่อ “บ้าน-วัด-โรงเรียน” ไม่ สามารถเป็นหวังไซ่ทาง

ประชาธิปไตยแก่กันและกันได้ เยาวชนก็อ่อนแอและขาดสำนึกความเป็นพลเมืองที่ดี, จิตอาสาและจิต
 ประชาธิปไตย ย่อมปลูกฝังได้ดีและเร็วกับเยาวชนที่มีศีล 5 และอาศัยอยู่ในวงจร “สัมพันธ์บ้าน วัด
 โรงเรียน” มีระดับคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นสูงสุดเท่ากัน 4.82 และ (3) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของ
 เทคโนโลยีวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิ์เลือกตั้งที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองในประเทศไทย
 สามารถสกัดองค์ประกอบได้ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แหล่งโบราณสถานมีอิทธิพลให้พระสงฆ์ นักเรียน ครู
 ผู้ปกครอง เป็นผู้รอบรู้ทางวัฒนธรรม ศาสนา การเมืองการปกครอง การอาชีพและเทคโนโลยี 2) จิตอาสา 3)
 บวร 4) ภูมิปัญญาประวัติศาสตร์ของโบราณสถาน 5) เทคโนโลยีวัฒนธรรมพุทธศาสนิกชนในบุญประเพณี
 ของแหล่งโบราณคดี 6) วัดและส่วนราชการ (รวมทั้งโรงเรียน) 7) ศาสนสถานโบราณ

Yanxiong, 2017 ศึกษาเรื่อง กลองมโหระทึก : มรดกทางวัฒนธรรมกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง มี
 วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบคติสัญลักษณ์ของกลองมโหระทึกในประเทศกลุ่มลุ่มน้ำโขงที่ปรากฏตาม
 หลักฐานทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน 2) วิเคราะห์ถึงบทบาทของกลองมโหระทึกในวิถีชีวิต
 คนในสังคมเกษตรกรรมลุ่มน้ำโขง 3) วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงบทบาท และสถานภาพของกลองมโหระทึก
 ในประเทศไทย เพื่อหาแนวทางการอนุรักษ์สืบสานและพัฒนา มรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้ให้ดำรง
 อยู่สืบไป ผลการวิจัยพบว่า กลองมโหระทึกเป็นมรดกภูมิปัญญาที่สืบสานขับเคลื่อนเชื่อมโยงทางด้าน
 วัฒนธรรมร่วมระหว่างภาคใต้ของประเทศจีนกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กลองมโหระทึกได้แพร่กระจาย
 อยู่ในภาคใต้ของประเทศจีนและบรรดาประเทศอาเซียน ได้แก่ ประเทศจีน พม่า ลาว ไทย กัมพูชาและ
 เวียดนาม บทบาทสำคัญคือการใช้ประกอบในพิธีกรรมตามความเชื่อที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใช้เป็นสัญลักษณ์
 ของอำนาจเกียรติยศ ความร่ำรวย ฐานันดรการใช้สำหรับส่งอาณัติสัญญาณในการระดมพลการสงคราม การ
 แข่งข่า รวมถึงการใช้เป็นเครื่องดนตรีในงานบันเทิงและงานประเพณีต่างๆ ด้วย ปัจจุบันแม้ว่ากลอง
 มโหระทึกจะยังมีใช้อยู่ทั้งในงานพระราชพิธีประเพณีสำคัญ รวมถึงการใช้ในการประกอบพิธีกรรมของกลุ่ม
 ชนเผ่าต่างๆ ของหลายประเทศ ทว่าได้ลดบทบาทและความสำคัญลงที่สำคัญยังคงอยู่ในภาวะเสื่อมเสี่ยงต่อ
 การสูญหายอย่างมาก ทั้งในมิติของศิลปะรวมถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกลองมโหระทึกที่เกิดขึ้นทั่วไปใน
 กลุ่มประเทศที่ทำการศึกษา ดังนั้นจึงควรมีการนำผลวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการอนุรักษ์สืบทอดและ
 ฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองมโหระทึกให้ดำรงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมสืบต่อไป

พระครูสิทธิวิจิตรโสภิต (ประสิทธิ์ สมมาบุญ), 2561 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการอนุรักษ์พุทธ
 สถานของพระสังฆาธิการ ในจังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สภาพทั่วไปการ
 พัฒนาการอนุรักษ์พุทธสถานในจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการอนุรักษ์พุทธสถานใน
 จังหวัดกำแพงเพชร 3) เพื่อนำเสนอการอนุรักษ์พุทธสถานของพระสังฆาธิการในจังหวัดกำแพงเพชร
 การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธีระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการวิจัยเชิงเอกสารกับการ
 สัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 25 รูป/คน และการสนทนากลุ่มเฉพาะ จำนวน 12 รูป/คน
 การวิจัยเชิงปริมาณที่ใช้การศึกษาวิจัยเชิงสำรวจจากแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้ทำการ

สุ่มมาจากพระสังฆาธิการและคณะกรรมการวัดในพื้นที่จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 382 รูป/คน ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพทั่วไป การพัฒนาการอนุรักษ์พุทธสถานของพระสังฆาธิการในจังหวัดกำแพงเพชร พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า 1) ด้านการดูแลรักษา มีการดำเนินการรักษาทำความสะอาดโดยรอบโบราณสถานภายในวัดเป็นประจำ ตรวจสอบความเสียหายและความเสื่อมโทรมของโบราณสถานในวัดอย่างต่อเนื่อง 2) ด้านการปกป้องคุ้มครอง มีการป้องกัน สำรองไม่ให้มีสิ่งบดบังทัศนียภาพของโบราณสถาน และมีการป้องกันไม่ให้เกิดการบุกรุกทำลายหรือขุดหาโบราณวัตถุในเขตโบราณสถาน 3) ด้านการเสริมความมั่นคง พิจารณาถึงคุณค่าโบราณสถานไม่ให้เสื่อมลง ซ่อมแซมโบราณสถานส่วนที่ชำรุด ให้เหลือวัสดุที่เหมาะสมและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และ 4) ด้านการใช้ประโยชน์ มีการเปิดเป็นสถานที่เพื่อบริการค้ำคว่ำวิจัยวัดที่มีโบราณสถาน วัดมีหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนในเชิงวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์โบราณคดีและการอนุรักษ์เบื้องต้นของโบราณสถานนั้น รวมถึงมีการจัดการเผยแพร่เอกสารประชาสัมพันธ์การส่งเสริมการอนุรักษ์โบราณสถานแก่พระสงฆ์และพุทธศาสนิกชน และการใช้ประโยชน์โบราณสถานต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะมีต่อโบราณสถาน มีการกำหนดพื้นที่ใช้ประโยชน์ให้ชัดเจน และไม่เปลี่ยนแปลงรูปแบบของโบราณสถาน (2) องค์ประกอบการพัฒนาบทบาทของพระสังฆาธิการในการอนุรักษ์พุทธสถานในจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า 1) ด้านการดูแลรักษา มีการดำเนินการรักษาทำความสะอาดโดยรอบพุทธสถานภายในวัดเป็นประจำ ตรวจสอบความเสียหายและความเสื่อมโทรมของพุทธสถานในวัดอย่างต่อเนื่อง 2) ด้านการปกป้องคุ้มครอง มีการป้องกัน สำรองไม่ให้มีสิ่งบดบังทัศนียภาพของพุทธสถาน และมีการป้องกันไม่ให้เกิดการบุกรุกทำลายหรือขุดหาโบราณวัตถุและในเขตพุทธสถาน 3) ด้านการเสริมความมั่นคง พิจารณาถึงคุณค่าพุทธสถานไม่ให้เสื่อมลง ซ่อมแซมพุทธสถานส่วนที่ชำรุด ให้เหลือวัสดุที่เหมาะสมและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และ 4) ด้านการใช้ประโยชน์ มีการเปิดเป็นสถานที่เพื่อบริการค้ำคว่ำวิจัยวัดที่มีพุทธสถาน วัดมีหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนในเชิงวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดีและการอนุรักษ์เบื้องต้นของพุทธสถานนั้น รวมถึงมีการจัดการเผยแพร่เอกสารประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการอนุรักษ์พุทธสถานแก่พระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนและใช้ประโยชน์พุทธสถานต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะมีต่อพุทธสถาน มีการกำหนดพื้นที่ใช้ประโยชน์ให้ชัดเจน และไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทของพุทธสถาน ในการอนุรักษ์โบราณสถาน กรมศิลปากรเป็นหน่วยงานในการกำหนดกรอบและวิธีการ หรือแนวทางในการดำเนินการอนุรักษ์โบราณสถานอย่างชัดเจน เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการดำเนินการของทุกฝ่ายซึ่งต้องปฏิบัติให้ถูกต้องตามพระราชบัญญัติของกรมศิลปากรในการอนุรักษ์ โบราณสถานของวัดได้มีการสำรวจโบราณสถานอย่างเป็นระบบ มีการบันทึกที่มา รูปพรรณสัณฐาน เพื่อให้การสำรวจโบราณสถานเป็นไปอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน (3) แนวทางของพระสังฆาธิการในการอนุรักษ์พุทธสถาน ในจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า 1) ด้านการอนุรักษ์ รูปแบบอนุรักษ์ควรทำความเข้าใจให้ชัดเจนในด้านความคิด หลักการที่ถูกต้องเกี่ยวกับการสงวนรักษา การบูรณะและการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรม 2) ด้านการฟื้นฟูควรมีการวางแผนงานเป็นขั้นตอนโดยนักวิชาการและสร้างกิจกรรมการเรียนรู้และการเป็นเครือข่ายเพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้ภูมิปัญญา และ 3) ด้านการพัฒนา ควรส่งเสริมสินค้าหัตถกรรมซึ่งก่อให้เกิดรายได้ต่อชุมชน ดำเนินการอนุรักษ์และพัฒนาสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม และการพัฒนาองค์ความรู้แก่ชุมชนและเยาวชน

ปราณี จุลภักดี, 2561 ศึกษาเรื่อง การขับเคลื่อนของประชาชนในการผลักดันวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช สู่การเป็นมรดกโลก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดำเนินการจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินการเพื่อขับเคลื่อนวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหารสู่มรดกโลก ทางวัฒนธรรม เป็นการทำงานร่วมกันของชาวนครศรีธรรมราชในลักษณะสานพลังประชารัฐ โดยภาครัฐมีหน้าที่หลักในการดำเนินการให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ขององค์การยูเนสโก ส่วนผู้ประกอบการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ชุมชน และประชาชนซึ่งมีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับแหล่งมรดก ตระหนักในคุณค่า เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ ห่วงแหน จึงนำตนเองเข้ามามีส่วนร่วมอนุรักษ์และพัฒนาในลักษณะต่างๆ ตามความสนใจ การดำเนินการมีปัญหาต่างๆ แต่เมื่อวิเคราะห์สภาพปัญหา กลับพบว่า ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากความรู้สึกเป็นเจ้าของ ส่วนปัจจัยสู่ความสำเร็จอยู่ที่คณะทำงาน โดยมีหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนให้การสนับสนุนและเข้ามามีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนด้วยแนวทางการบริหารแบบมีส่วนร่วมและประชาธิปไตยแบบปรึกษาหารือ

ภูวเดช สีนทับศาล, 2560 ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อศึกษาการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และเพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เป็นการวิจัยเชิงเอกสารและเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า หลักการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีองค์ประกอบหลัก คือ สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว หรือโน้มน้าวใจให้เกิดความสนใจปรารถนาที่จะไปท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยว สิ่งอำนวยความสะดวก ที่รองรับการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อทำให้การเดินทางท่องเที่ยวเป็นไปได้ด้วยความสะดวกสบาย และการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ต้องมีเจ้าหน้าที่หรือมัคคุเทศก์ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว

ด้านคลังข้อมูลดิจิทัล

อรพิน ศิริสัมพันธ์, 2545 ศึกษาเรื่อง กรอบการพัฒนาสารสนเทศเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถาบันอุดมศึกษา การนำเสนอแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี การนำเสนอกรอบการพัฒนาสารสนเทศและคลังข้อมูลเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ซึ่งมีขอบเขตเพียงการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาระบบสารสนเทศและคลังข้อมูล จากการศึกษาและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถาบันอุดมศึกษา จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษาฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็น

ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาทั้งอดีตและปัจจุบัน ผู้บริหารทบวงมหาวิทยาลัย และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผน จำนวน 20 คน จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถาบันอุดมศึกษา ไปพร้อมกับการวิเคราะห์ SWOT ผลการวิจัยพบว่า จุดแข็ง คือ นโยบาย/แผนงานของสถาบันอุดมศึกษา ความร่วมมือกับสถานประกอบการ ระบบประกันคุณภาพ ความสามารถระดมทุนและทรัพยากร ความคล่องตัวในการใช้จ่ายเงินงบประมาณ จุดอ่อน คือ บุคลากรขาดทักษะสถาบันอุดมศึกษาขนาดเล็กที่เกิดขึ้นใหม่ โอกาส คือ ประชากรที่เข้าสู่อุดมศึกษาเพิ่มขึ้น ตลาดแรงงานต้องการบัณฑิตที่มีคุณภาพ การขยายตัวของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนและมหาวิทยาลัยต่างชาติมีจำนวนเพิ่มขึ้น ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และนโยบายของรัฐบาลทางการอุดมศึกษา ภาวะคุกคาม คือ ภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ และภาระหนี้ต่างประเทศ มีผลกระทบต่อการจัดสรรงบประมาณของรัฐ ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ SWOT มาจัดทำแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตในระดับปริญญาตรี ได้แก่ ปฏิรูปหลักสูตรและการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมขององค์กร/หน่วยงานภายนอกหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น พัฒนาระบบการมีงานทำ พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษา จากแผนกลยุทธ์ที่ได้จากการวิจัยในขั้นต้นแรกนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบระบบสารสนเทศเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ ระบบงานหลักสูตรและการสอน ประกอบด้วยงานย่อย ได้แก่ รับเข้าศึกษา ทุนการศึกษา หลักสูตร ทะเบียนรายวิชา ทะเบียนอาจารย์ ตารางสอนตารางสอบ ทะเบียนเรียน ระเบียบประวัตินักศึกษา ระเบียบการศึกษา วางแผนการสอน และประเมินการสอน ระบบงานความร่วมมือ เป็นงานสอนร่วมระหว่างภาคธุรกิจ - มหาวิทยาลัย ประกอบด้วยงานย่อย ได้แก่ ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา การวิจัย และบริการวิชาการ ระบบการมีงานทำ ประกอบด้วยงานย่อย ได้แก่ ผู้สำเร็จการศึกษา และศิษย์เก่า ระบบงานประกันคุณภาพประกอบด้วยงานย่อย ประกันคุณภาพด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน และประเมินคุณภาพภายนอกด้านคุณภาพบัณฑิต ผังการไหลของข้อมูลของระบบย่อยแสดงตามพจนานุกรมข้อมูลและโดยระบบคลังข้อมูลเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ระบบเหล่านี้เป็นแนวทางให้สถาบันอุดมศึกษาอื่นนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดทำระบบข้อมูลและไปพัฒนาระบบสำหรับการวางแผนกลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ

คเชนทร์ ตัญศิริ, 2548 ศึกษาเรื่อง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการณัฏษณะทางไวยากรณ์และการณัฏษณะประจำคำ : การศึกษาแบบอิงคลังข้อมูลภาษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการณัฏษณะประจำคำกับคำบ่งชี้การณัฏษณะทางไวยากรณ์จำนวน 6 คำในภาษาไทย ได้แก่ “กำลัง” “ยัง” “อยู่” “แล้ว” “เคย” และ “จะ” และเพื่อระบุรูปแบบการปรากฏร่วมระหว่างคำบ่งชี้การณัฏษณะทางไวยากรณ์ดังกล่าว และวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคำบ่งชี้การณัฏษณะทางไวยากรณ์ 6 คำ เมื่อปรากฏร่วมกันตามรูปแบบที่พบ ผลการวิจัยพบว่า คำว่า “กำลัง” จัดเป็นคำบ่งชี้การณัฏษณะทางไวยากรณ์กำลังดำเนิน เนื่องจากคำว่า “กำลัง” ทำหน้าที่เลือกเน้นส่วนกลางที่มีลักษณะพลวัตและแสดงความหมายเชิงการณัฏษณะว่า เหตุการณ์ที่อ้างถึงกำลังเกิดขึ้น ณ เวลาอ้างอิง คำว่า “อยู่” จัดเป็นคำบ่งชี้

การณั้ลักษณะมีอยู่ เนื่องจากคำว่า “อยู่” ทำหน้าที่เลือกเน้นส่วนกลางของเหตุการณ์ และแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงมีอยู่หรือปรากฏอยู่ ณ เวลาอ้างอิง คำว่า “ยัง” จัดเป็นคำบ่งชี้การณั้ลักษณะคงอยู่ เนื่องจากทำหน้าที่เลือกเน้นส่วนกลางของเหตุการณ์ที่อ้างถึงและแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงยังคงดำเนินอยู่ ณ เวลาอ้างอิง นอกจากนี้ คำว่า “ยัง” ยังแสดงความหมายเหตุการณั้คู่ตรงข้ามกับเหตุการณั้ที่อ้างถึง ซึ่งอาจจะเป็นเหตุการณั้คู่ตรงข้ามที่ปรากฏก่อน หรือเหตุการณั้คู่ตรงข้ามที่ควรจะปรากฏ ณ เวลาอ้างอิง คำว่า “แล้ว” จัดเป็นคำบ่งชี้การณั้ลักษณะเหตุการณั้ก่อน เนื่องจากคำว่า “แล้ว” สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับการณั้ลักษณะประจำค่าได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) เลือกเน้นส่วนกลางของเหตุการณ์และแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงเป็นเหตุการณั้ที่เกิดขึ้นก่อนเวลาอ้างอิง และดำเนินมาจนถึงเวลาอ้างอิง หรือ 2) เลือกเน้นบริเวณสภาพหลัง และแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงได้จบสิ้นลงก่อนเวลาอ้างอิง แต่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ ณ เวลาอ้างอิง นอกจากนี้ คำว่า “แล้ว” ยังแสดงความหมายเหตุการณั้ คู่ตรงข้ามกับเหตุการณั้ที่อ้างถึง ซึ่งอาจจะเป็นเหตุการณั้คู่ตรงข้ามที่ปรากฏก่อน หรือเหตุการณั้คู่ตรงข้ามที่ควรจะปรากฏ ณ เวลาอ้างอิง คำว่า “เคย” จัดเป็นคำบ่งชี้การณั้ลักษณะเชิงประสบการณ์ เนื่องจากทำหน้าที่เลือกเน้นบริเวณสภาพหลังและแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงเป็นเหตุการณั้ที่ได้เกิดขึ้นและสิ้นสุดลงก่อนเวลาอ้างอิงอย่างน้อยหนึ่งครั้ง คำว่า “จะ” จัดเป็นคำบ่งชี้เหตุการณั้ที่ไม่เกิดขึ้นจริง เนื่องจากสามารถแสดงความหมายได้หลากหลายทั้งที่เป็นความหมายเชิงการณั้ลักษณะความหมายความตั้งใจ และความหมายเชิงทัศนภาวะ เมื่อแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะคำว่า “จะ” จัดเป็นคำบ่งชี้การณั้ลักษณะคาดหวัง เนื่องจากทำหน้าที่เลือกเน้นบริเวณสภาพก่อน และแสดงความหมายเชิงการณั้ลักษณะว่า เหตุการณั้ที่อ้างถึงมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นหลังจากเวลาอ้างอิง คำบ่งชี้การณั้ลักษณะทางไวยากรณ์ทั้ง 6 คำนี้สามารถปรากฏร่วมกันได้ตั้งแต่ 2 คำไปจนถึง 4 คำ เมื่อปรากฏร่วมกันในประโยค คำบ่งชี้การณั้ลักษณะทางไวยากรณ์ที่ปรากฏหน้ากริยาจะเข้าขยายความหมายก่อนคำบ่งชี้การณั้ลักษณะทางไวยากรณ์ที่ปรากฏหลังกริยา และคำบ่งชี้การณั้ลักษณะทางไวยากรณ์ที่ปรากฏใกล้กับคำกริยามากที่สุดจะขยายความหมายก่อนคำบ่งชี้การณั้ลักษณะทางไวยากรณ์ที่ปรากฏห่างออกไปตามลำดับ

ศุภฤกษ์ รักชาติ, 2558 ศึกษาเรื่อง การพัฒนากลยุทธ์เพื่อส่งเสริมเครือข่ายการวิจัยทางการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของเครือข่ายการวิจัยในประเทศไทย วิเคราะห์สภาพที่พึงประสงค์ของเครือข่ายการวิจัย วิเคราะห์โครงสร้างของปัญหาในการสร้างเครือข่ายการวิจัยของประเทศไทย พัฒนากลยุทธ์ในการส่งเสริมความสำเร็จของเครือข่ายการวิจัยทางการศึกษา และตรวจสอบความเหมาะสมของกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้น โดยเปรียบเทียบกับเครือข่ายการวิจัยที่ประสบความสำเร็จในบริบทของประเทศไทย ใช้วิธีวิจัยแบบผสมระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ข้อมูลที่นำมาใช้วิเคราะห์เชิงปริมาณเป็นข้อมูลนักวิจัยในประเทศไทย จำนวน 130,455 คน จากฐานข้อมูลฐานข้อมูลระบบคลังข้อมูลงานวิจัยไทยและฐานข้อมูลการประกันคุณภาพภายนอกของสำนักงาน

คณะกรรมการอุดมศึกษา โดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนักวิจัยในช่วงปี 2545 - 2555 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม โมเดลการเปลี่ยนกลุ่มแฝง และโมเดลเชิงสาเหตุ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์อาจารย์มหาวิทยาลัยในประเทศไทยและต่างประเทศเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของเครือข่ายการวิจัยในประเทศไทย ข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ประเมินความต้องการจำเป็นและสังเคราะห์เป็นกลยุทธ์ในการพัฒนาเครือข่ายการวิจัยในประเทศไทย จากนั้นนำกลยุทธ์ที่สังเคราะห์ได้ไปตรวจสอบกับเครือข่ายการวิจัยในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยพบว่า สภาพเครือข่ายที่พึงประสงค์ควรมีสมาชิกเครือข่ายเป็นนักวิจัยที่มีเครือข่ายของตนเอง มีการผูกโยงเครือข่ายระหว่างกันระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ อย่างหนาแน่น แต่การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันพบว่านักวิจัยส่วนใหญ่ในประเทศไทยมีเครือข่ายในระดับน้อยจนถึงปานกลาง มีนักวิจัยเพียงกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้นที่ประสบความสำเร็จในการสร้างเครือข่ายการวิจัยในระดับสูง ผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนกลุ่มแฝงชี้ให้เห็นว่าในช่วงปี 2545 - 2555 มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในเครือข่ายการวิจัยเพียงเล็กน้อย แม้ว่าจะมีนโยบายสนับสนุนเครือข่ายในช่วงเวลาดังกล่าวก็ตาม กลยุทธ์การส่งเสริมเครือข่ายการวิจัยที่พัฒนาขึ้น พบว่า ควรส่งเสริมทรัพยากรในการวิจัย ความรู้ความสามารถในการวิจัย และสร้างโอกาสในการร่วมมือวิจัย เพื่อให้ นักวิจัยมีความพร้อมที่จะสร้างเครือข่าย นอกจากนี้กลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นยังสามารถนำไปใช้ได้เหมาะสมจากผลการตรวจสอบด้วยเครือข่ายกรณีศึกษา

ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ประภัสสร จันทรสถิตพร, 2554 ศึกษาเรื่อง การสร้างสารเพื่อเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของหน่วยงานภาครัฐในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การเล่าเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สื่อสารโดยหน่วยงานภาครัฐในประเทศไทย ศึกษาและวิเคราะห์การสร้างสารที่ปรากฏในสื่อต่างๆที่หน่วยงานเลือกใช้ และสร้างแบบจำลองการสร้างสารของหน่วยงานภาครัฐเพื่อเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยมุ่งหมายให้เกิดการค้นพบองค์ประกอบของเรื่องเล่า และเนื้อหาสารที่ปรากฏจากสื่อต่างๆที่เหมาะสมสำหรับการเสริมให้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีความเด่นชัดขึ้น หน่วยงานภาครัฐในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ หน่วยงานภายใต้การกำกับของสำนักงานบริหารจัดการองค์ความรู้ 3 หน่วยงาน คือ สำนักอุทยานการเรียนรู้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ และสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ วิเคราะห์บทสัมภาษณ์บุคคลในตำแหน่งผู้อำนวยการหรือผู้รับผิดชอบการกำหนดเนื้อหาสารของหน่วยงานทั้งสิ้น 7 คน ด้วยแนวคิดองค์ประกอบและการประเมินเรื่องเล่าประกอบกับวิเคราะห์เนื้อหาสารที่ปรากฏจากสื่อต่างๆที่หน่วยงานใช้ ได้แก่ สื่อพื้นที่ สื่อนิทรรศการ สื่อเว็บไซต์ สื่อกิจกรรมและสื่อนิตยสาร ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2553 - เมษายน 2554 ภายใต้แนวคิดเรื่องทุนสร้างสรรค์ 4 ประการ ผลการวิจัยพบว่า แต่ละหน่วยงานมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องซึ่งได้แก่ ตัวละคร แก่นเรื่อง ผู้เล่าเรื่อง ฉาก เหตุการณ์ ผู้ฟัง ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล และความสัมพันธ์เชิงเวลา แตกต่างกันทุกองค์ประกอบตามบทบาทหน้าที่และพันธกิจของแต่ละหน่วยงาน ส่งผลให้การเล่าเรื่องไม่มีเอกภาพและไม่มีทิศทางที่ชัดเจนมากพอที่จะเสริม

ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ขณะที่เนื้อหาสาระที่ปรากฏในแต่ละสื่อ เมื่อพิจารณาจุดเน้นเรื่องทุนสร้างสรรค์ 4 ประการ ซึ่งได้แก่ ทุนทางมนุษย์ ทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางโครงสร้าง ทุกหน่วยงานเน้นเนื้อหาเหมือนกันเพียงด้านเดียว คือ ทุนทางมนุษย์เนื่องจากบทบาทการเป็นศูนย์การเรียนรู้ ส่วนเนื้อหาสาระด้านทุนประเภทอื่นๆ จะมีความแตกต่างกันไปตามเอกลักษณ์เฉพาะของหน่วยงาน โดยสำนักอุทยานการเรียนรู้เน้นเนื้อหาเรื่องทุนทางสังคม ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบเน้นเนื้อหาเรื่องทุนทางโครงสร้าง และสถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้เน้นเรื่องทุนทางวัฒนธรรม ขณะที่พิจารณาตามแต่ละสื่อ สื่อกิจกรรมสะท้อนทุนทางสังคมมากที่สุด สื่อนิทรรศการและสื่อพื้นที่สะท้อนเรื่องทุนทางวัฒนธรรมมากที่สุด สื่อเว็บไซต์และสื่อนิตยสารสะท้อนทุนทางโครงสร้างมากที่สุด ขณะที่แบบจำลองการสร้างสารเพื่อเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดเรื่องเล่านั้นสร้างจากการบูรณาการหน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาชนเข้าด้วยกันด้วยองค์ประกอบการเล่าเรื่องและเนื้อหาสาระที่สะท้อนทุนสร้างสรรค์ 4 ประการที่เป็นเอกภาพ

ปถุฉัต นัจนถตุย้, 2555 คีกษาเรื่ง การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตคแตงอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้าสรรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาหลักสูตรการออกแบบตคแตงอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้าสรรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน วิธีดำเนินการวิจัยโดย คีกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการจำเป็น ออกแบบและพัฒนาหลักสูตร หาประสิทธิภาพของหลักสูตรทดลองนำหลักสูตรไปใช้ และประเมินผลการใช้หลักสูตร กลุ่มเป้าหมายคือ บุคลากรธุรกิจอาหาร จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความรู้ การออกแบบตคแตงอาหาร แบบประเมินปฏิบัติการออกแบบตคแตงอาหาร และแบบวัดทัศนคติที่มีต่อหลักสูตรและการออกแบบตคแตงอาหาร วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า T (t-test Dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ผลการคีกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ควรมีหลักสูตรการออกแบบตคแตงอาหารเป็นหลักสูตรฝีกอบรม ควรเน้นการปฏิบัติการออกแบบอาหารตามสถานการณ์จริงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้าสรรรค์ หลักสูตรการออกแบบตคแตงอาหารที่พัฒนาขึ้นมีหลักการเน้นการสร้างรูปลักษณ์อาหารเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจสร้าสรรรค์ด้วยรูปแบบอาหารที่มีความคิดสร้าสรรรค์แปลกใหม่ วัตถุประสงค์หลักสูตร เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านอาหาร โดยการเน้นการปฏิบัติการมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้น ทัศนธาตุและหลักการศิลปะ ภาพชนะและบรรจุภัณฑ์ และการนำเสนอรูปลักษณ์อาหาร มีขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีรูปแบบ PLATE ประกอบด้วยขั้นการเตรียมการ (P: Preparing) ขั้นจัดกระบวนการเรียนรู้ (L: Learning) ขั้นการประเมินผล (A: Assessment) การลำดับเนื้อหาของการอบรม (T: Topic of Content) และการเพิ่มความเป็นมืออาชีพ (E: Enhancements of professional skills)⁴ ผลการประเมินหลักสูตร พบว่า ความรู้การออกแบบตคแตงอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจ อาหารมีความรู้ในการออกแบบตคแตงอาหารสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 ความสามารถปฏิบัติการออกแบบตคแตงอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจอาหาร

มีความสามารถในการปฏิบัติออกแบบตกแต่งอาหารสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 ผลการปฏิบัติภารกิจระหว่างเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารอยู่ในระดับดีมาก บุคลากรธุรกิจอาหารมีทัศนคติที่ดีต่อหลักสูตรและการออกแบบตกแต่งอาหาร เพราะได้ความรู้และแนวมุมมองใหม่เพิ่มมากขึ้น ได้เทคนิควิธีการช่วยออกแบบอาหาร มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสร้างงานและนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน และผู้เรียนและวิทยากร มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับสูง และผู้เชี่ยวชาญรับรองผลว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมในระดับสูง

สุชาติ จรประดิษฐ์, 2556 ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (โอท็อป) ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาอิทธิพลของการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย
- 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย
- 3) เปรียบเทียบความสำเร็จทางการตลาดจำแนกตามคุณลักษณะของผู้ประกอบการสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทยและ
- 4) เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ระหว่างการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย จำแนกตามกลุ่มสินค้า ประชากรคือผู้ประกอบการที่ผลิตสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ที่ได้รับการคัดสรรให้เป็นสุดยอดผลิตภัณฑ์ ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย โดยตัวอย่างมีจำนวน 322 ราย และใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified random sampling) จำแนกตามกลุ่มสินค้า และตามภูมิภาค เป็นสัดส่วนกับขนาดตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเป็นเครื่องมือในการวิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) และการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) ผลการวิจัยพบว่าเมื่อจำแนกตามกลุ่มสินค้าทั้งประเภทอุปโภคและบริโภคของการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านความยากต่อการลอกเลียนแบบมีผลทางตรงต่อความสำเร็จทางการตลาด ส่วนความมีเอกลักษณ์ของสินค้า และด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นมีผลทางอ้อมต่อความสำเร็จทางการตลาด นอกจากนี้ยังพบว่า สำหรับสินค้าอุปโภคนั้นด้านการขายได้ราคายังมีผลทางตรงต่อความสำเร็จทางการตลาดอีกด้วย เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมปัจจัยของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทุกด้านมีผลต่อความสำเร็จทางการตลาด ส่วนการศึกษาเรื่องปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับกลุ่มสินค้าบริโภค และอุปโภค ปัจจัยที่มีผลโดยตรงต่อความสำเร็จทางการตลาดคือ ปัจจัยด้านความต้องการสินค้า นอกจากนี้ยังพบว่า สำหรับสินค้าอุปโภคนั้น ปัจจัยด้านเทคโนโลยียังมีผลโดยตรงต่อความสำเร็จทางการตลาดอีกด้วยแต่กลับมีผลทางอ้อมสำหรับสินค้าบริโภค ส่วนปัจจัยที่มีผลทางอ้อมได้แก่ด้านการท่องเที่ยว ทั้งสินค้าบริโภคและอุปโภค หากพิจารณาโดยภาพรวมทุกด้าน พบว่าปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีผลต่อความสำเร็จทางการตลาด

เมื่อพิจารณาปัจจัยของคุณลักษณะผู้ประกอบการพบว่า ระดับการศึกษา และประสบการณ์ทำงานของผู้ประกอบการ มีผลต่อความสำเร็จทางการตลาดในทิศทางเดียวกัน

ฉันทนา ปาปัดถา, 2557 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์ตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน 2) พัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน 3) วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน และ 4) ประเมินรับรองตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยด้านสื่อสารมวลชน และนักสื่อสารมวลชน 600 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างแบบสอบถามเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะ แบบสอบถามตัวบ่งชี้สมรรถนะ และแบบประเมินรับรอง ผลการวิจัยพบว่า ตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชนมี 87 ตัวบ่งชี้ประกอบด้วย 1) สมรรถนะหลักนักสื่อสารมวลชน 43 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ สมรรถนะด้านเนื้อหา 18 ตัวบ่งชี้ สมรรถนะด้านเทคนิคการผลิต 10 ตัวบ่งชี้ สมรรถนะด้านบริหารจัดการและการทำงาน 8 ตัวบ่งชี้ และสมรรถนะด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 7 ตัวบ่งชี้ และ 2) สมรรถนะวิชาชีพนักสื่อสารมวลชน 44 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ สมรรถนะด้านสื่อสิ่งพิมพ์ 10 ตัวบ่งชี้ สมรรถนะด้านสื่อวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ 13 ตัวบ่งชี้ สมรรถนะด้านด้านสื่อภาพยนตร์ 10 ตัวบ่งชี้ และสมรรถนะด้านสื่อดิจิทัล 11 ตัวบ่งชี้ ซึ่งได้ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันและการประเมินรับรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ชลิต กังวาราวุฒิ, 2557 ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชา มัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 30 คนได้จากการสุ่มแบบกลุ่มระยะเวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test และทดสอบสมมติฐานสหสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ 1. การกำหนดความคิด 2. การบันทึกความคิด 3. การร่างความคิด 4. การสร้างสรรค์ 5. การแลกเปลี่ยนทบทวนความรู้ 6. การประยุกต์ชิ้นงานและ 7. การประเมินผลด้านผลงานสร้างสรรค์ และผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีมีคุณภาพผลงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด 4) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยี มีคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก 5) ความคิดสร้างสรรค์กับผลงานสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กันสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 6) ความคิดสร้างสรรค์กับผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กันสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 7) ผลงานสร้างสรรค์กับผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กันสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 8) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด 9) ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์, 2557 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมืองด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ นครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความเป็นมาและสภาพปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมือง ด้วยการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ นครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว การดำเนินการด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินความคิดเห็นรูปแบบงานหัตถกรรมพื้นเมืองในด้านอัตลักษณ์จากการสนทนากลุ่ม ในการการวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูล ในสภาพปัจจุบันสภาพปัจจุบัน พบว่า การเจริญเติบโตของตลาดหัตถกรรมพื้นเมือง ทั้งหมด 73 แห่ง มีสินค้าที่จำหน่ายในตลาดส่วนใหญ่ 60 เปอร์เซนต์ เป็นสินค้าจากต่างประเทศ และ 40 เปอร์เซนต์เป็นคนท้องถิ่นใน สปป. ลาว ซึ่งนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงประวัติที่สำคัญได้ 4 ช่วง ช่วงแรกเป็นช่วงรากฐานทางวัฒนธรรม "จินตนาการใหม่" ช่วงที่สองเป็นช่วงภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมลาว ช่วงที่สามเป็นช่วงพัฒนาด้านเศรษฐกิจความร่วมมือภาครัฐบาลผลิตภัณฑ์หัตถกรรมลาว ช่วงที่สี่เป็นช่วงหัตถกรรมตลาดใหม่สู่เศรษฐกิจโลก และกลุ่มงานหัตถกรรมพื้นเมืองทั้งหมดจาก 120 ผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็น 6 กลุ่ม โดยสมาคมหัตถกรรมลาว (LHA) สปป. ลาว โดย 60% เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือ (textiles products) 8% เป็นกลุ่มงานเครื่องเงิน เครื่องประดับ (silver jewelry) 10% เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์จากไม้และของป่า (Non Timber Products Forest) 10% เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์แปรรูปจากวัสดุเหลือใช้และไม้อัด (Recycled Products) 2% เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Pottery products) 10% เป็นกลุ่มงานหัตถกรรมพื้นบ้านและวัฒนธรรม (Cultural Products) ผลการวิจัยพบว่าจากการพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมืองด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การปฏิบัติการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยกระบวนการที่สำคัญ ประกอบด้วยการนำทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ โดยนำมาวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ด้วยแนวทางสนทนากลุ่ม (Focus group) จากการหารูปแบบการนำเสนอ ด้วยแบบ ที่ 1 ว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวของกลุ่มมีประวัติเรื่องราวอย่างไร แบบที่ 2 ว่าด้วยเรื่องด้านการผลิตและทักษะของช่าง งานฝีมือที่มีอยู่ในแนวทาง

เฉพาะตัวไม่สามารถลอกเลียนแบบได้ แบบที่ 3 ว่าด้วยเรื่อง ด้านลวดลาย สี สัน เอกลักษณ์ที่โดดเด่นจดจำได้ง่ายในกลุ่มสินค้าประเภทเดียวกัน ผสมกับความคิดสร้างสรรค์ อันเกิดจากประสบการณ์ของบุคคลเพื่อนำมานำมาสู่กิจกรรมการปฏิบัติการในองค์ความรู้ สนทนากลุ่มเชิงลึก (Focus Group Meeting) อันเป็นแกนหลักในองค์ความรู้ของแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์

วิริษา พานิชย์, 2557 ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดสกลนคร มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดสกลนคร 2) ศึกษาคุณค่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3) ศึกษารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดสกลนคร 4) ศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดสกลนคร และ 5) สร้างรูปแบบ (Model) กลยุทธ์ในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดสกลนครให้มีรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1) นักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศที่เข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดสกลนคร จำนวน 800 คน เก็บข้อมูลโดยแบบสอบถาม 2) ผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 20 คน เก็บข้อมูลโดยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก และ 3) ตัวแทนผู้นำท้องถิ่นทั้ง 6 ชุมชนๆ ละ 10 คน รวม 60 คน เก็บข้อมูลโดยการประชุมกลุ่มย่อย และมีการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และค่าระดับความสัมพันธ์ โดยใช้สถิติทดสอบ Chi - Square แล้วแปลผล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดสกลนครมีอัตลักษณ์ คือ สถาปัตยกรรม ท้องถิ่น สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ศิลปะและประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อท้องถิ่น วรรณกรรม และภาษา การแต่งกายและอาหารท้องถิ่น รูปแบบ (Model) กลยุทธ์การจัดการ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดสกลนคร เมื่อปรับความสอดคล้องของ Model แล้วมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับดีมาก พิจารณาได้จากค่าสถิติ Chi - Square มีค่าเท่ากับ 347.79 และมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทุกค่า โดยที่เมื่อจัดลำดับองค์ประกอบที่มีความเหมาะสม ซึ่งเป็นการยืนยันกลยุทธ์การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม บนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดสกลนคร

อริยานันท์ จิตรโรจนรักษ์, 2557 ศึกษาเรื่อง แนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์อัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย 2) วิเคราะห์คุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย 3) นำเสนอแนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย วิธีการดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การวิจัยเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญในสาขาสถาปัตยกรรม เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย 2) การวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยผู้ให้ข้อมูลจากหลากหลายสาขาเพื่อ

วิเคราะห์คุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย 3) การวิจัยเอกสาร การศึกษาภาคสนาม และจัดการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เพื่อนำเสนอแนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และ 4) สรุปและประมวลผลการวิจัย ผลการวิจัยพบว่าอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย: เรือนไทย ปรากฏเป็น 2 ลักษณะด้วยกัน คือ อัตลักษณ์เรือนไทยที่เป็นรูปธรรม และอัตลักษณ์เรือนไทยที่เป็นนามธรรม อัตลักษณ์เรือนไทยที่เป็นรูปธรรมมีความสอดคล้องกับสภาพที่ตั้ง สภาพภูมิอากาศ ทรัพยากรธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น เป็นอัตลักษณ์ที่สรรสร้างมาจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ตลอดจนสอดคล้องกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรม อันได้แก่ เรือนไทยยกใต้ถุน มีหลังคาทรงจั่วมีปั้นลม(ปั้นลม) โด่งอ่อนช้อยประกอบสร้างขึ้นด้วยไม้เป็นวัสดุหลัก มีเสาสอบเข้าหาเรือน ตัวเรือนสามารถถอดประกอบได้ และมีชานเรือนเชื่อมต่อกัน ส่วนอัตลักษณ์เรือนไทยที่เป็นนามธรรมได้แฝงอยู่ภายใต้งานสถาปัตยกรรมที่ไม่อาจจับต้องได้แต่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากความรู้สึกรับรู้ได้จากการเข้าอยู่ใช้สอย และงานการสัมผัสเรือนไทย ทั้งนี้การปลูกเรือนไทยมีความสัมพันธ์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติอันได้แก่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ศาสนา และความเชื่อปรากฏให้เห็นผ่านเรื่องฤกษ์ยาม การตั้งชื่อ การคำนวณสัดส่วนของตัวเรือนที่กลายมาเป็นขนาดของเรือน ในคติความเชื่อต่างๆ ในการปลูกเรือนจึงได้สะท้อนให้เห็นทั้งส่วนที่เป็นพิธีกรรม ความเชื่อถือด้านโชคลางและฤกษ์ยาม คุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรม : เรือนไทย สามารถแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก ประเด็นแรกคุณค่าของอัตลักษณ์เรือนไทยต่อตน จะประกอบด้วยคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยผ่านอัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมของตัวเรือน คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ต่อผู้พบเห็น คุณค่าด้านสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้อยู่อาศัย คุณค่าส่งเสริมความดีงามแก่ผู้ใช้สอยภายในครอบครัว และคุณค่าด้านความตระหนักรู้และสำนึกรักแผ่นดิน ประเด็นที่สองคุณค่าของอัตลักษณ์เรือนไทยต่อสังคม ประกอบด้วยคุณค่าแห่งหลักธรรมพุทธศาสนา คุณค่าส่งเสริมความผูกพันของคนในครอบครัว คุณค่าก่อเกิดความสามัคคี ความเกื้อกูลและสร้างความเข้าใจอันดีในชุมชนและคุณค่าในการแสดงออกซึ่งสถานะทางสังคม และประเด็นสุดท้ายคือคุณค่าของอัตลักษณ์เรือนไทยต่อประเทศชาติ ด้วยเรือนไทยคือมรดกทางภูมิปัญญาของชาติไทย และนำชาติสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน แนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย ที่ผู้วิจัยเสนอสามารถนำไปปรับใช้ได้กับทุกกลุ่มคน เพื่อจะได้เป็นการเผยแพร่ภูมิปัญญาที่สำคัญของชาติและสืบสานคุณค่าให้อยู่คู่กับสังคมไทยสืบไป โดยมีแนวทางการสืบสานดังนี้ 1) การเน้นย้ำให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของอัตลักษณ์เรือนไทย 2) การปลูกจิตสำนึกในการอนุรักษ์ถึงภูมิปัญญา 3) การปรับประยุกต์ภูมิปัญญาที่มีอยู่เดิมให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน 4) การปลูกฝังให้เกิดอุปนิสัยแห่งความเพียรพยายาม 5) การถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้งรูปแบบและจิตวิญญาณของความเป็นเรือนไทยและคนไทยผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ตลอดจนภาครัฐที่เกี่ยวข้อง 6) การส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายและกระจายองค์ความรู้สู่ชุมชน 7) การบูรณาการเข้าสู่การเรียนรู้ในลักษณะของการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) 8) การต่อยอดเพื่อเข้าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 9) การเผยแพร่คุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยผ่านสื่อในรูปแบบ

ต่างๆ ซึ่งแนวทางดังกล่าวนี้คือรากฐานของการพัฒนาคนผ่านฐานวัฒนธรรมของไทยในการพัฒนาจิตใจและจิตสำนึกให้ตระหนักในคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยตามวิถีไทยเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนในสังคมไทยต่อไป

ลาวัลย์ ภักดีลิขิต และคณะ, 2558 ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและวิเคราะห์การถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทย 2) สังเคราะห์แนวทาง การถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน และ 3) ทวนสอบแนวทางการถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืนโดยได้ดำเนินการกับผู้ที่มีความรู้ความสามารถในอาชีพช่างทองโดยเฉพาะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อความถูกต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ สร้างข้อสรุปเชิงพรรณนาโดยพิจารณาจากความสอดคล้องของข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า การถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืนมีการถ่ายทอดความรู้ผ่านมุมมองด้านการศึกษา ได้แก่ การศึกษาในระบบถ่ายทอดความรู้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับปริญญาตรี เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์การเป็นผู้สืบทอดภูมิปัญญาอาชีพช่างทองไทยการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ภาวะการทำงาน และการประกอบอาชีพ การศึกษานอกระบบ ถ่ายทอดความรู้ผ่านหลักสูตรระยะสั้น การศึกษาตามอัธยาศัย ถ่ายทอดความรู้ผ่านศูนย์การเรียนรู้วิชาชีพช่างทองไทย มุมมองด้านสังคมและวัฒนธรรม ถ่ายทอดความรู้ผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา พระราชวัง แหล่งเรียนรู้และสถาบันการศึกษา มุมมองด้านเศรษฐกิจ ถ่ายทอดความรู้ผ่านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาศักยภาพกลุ่มอาชีพช่างทองและกลุ่มอาชีพเกี่ยวเนื่อง ช่างทองไทยได้ผ่านการสั่งสมองค์ความรู้มายาวนานจากบรรพบุรุษถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ รากฐานภูมิปัญญาของคนไทยที่ต้องอนุรักษ์สืบสานภายใต้การมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน และท้องถิ่น ระดับภาคเอกชนภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรม ระดับสถาบันการศึกษา ระดับหน่วยงานภาครัฐกระทรวง และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อการดำรงอยู่ของอาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน

รัฐจวน ประวัตินเมือง และคณะ, 2560 ศึกษาเรื่อง แนวทางการยกระดับวิถีชีวิตชาวนาไทยด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีพื้นที่ปราจีนบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์และวิถีชีวิตการทำงานในพื้นที่จังหวัดปราจีนบุรี 2) เพื่อศึกษาทิศทางและความต้องการในการยกระดับวิถีชีวิตของเกษตรกรผู้ทำนาข้าว 3) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคการยกระดับวิถีชีวิตด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 4) เพื่อเสนอแนวทางการยกระดับวิถีชีวิตด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการศึกษาแบบผสมผสาน (Mixed Method) ทั้งวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรตัวอย่างในการศึกษาคือเกษตรกรผู้ทำนาข้าวในพื้นที่จังหวัดปราจีนบุรี สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.05 ได้จำนวน 400 ตัวอย่าง ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในการหาค่าสถิติวิเคราะห์

คุกคามถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่า t-Test และ F-Test ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการศึกษาจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับทั้งชาวนา เจ้าหน้าที่สำนักงานเกษตรจังหวัด เกษตรอำเภอ ส่วนงานปกครอง ส่วนท้องถิ่นจำนวนทั้งสิ้นและการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 30 รายด้วยการ สัมภาษณ์เชิงลึก นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แบบ Content Analysis เชื่อมโยงประเด็นที่เกี่ยวข้อง เสนอแบบพรรณนาความ ผลการวิจัยพบว่า 1) สถานการณ์และวิถีชีวิตเกษตรกรผู้ทำนา เกษตรกรผู้ทำนาในพื้นที่จังหวัดปราจีนบุรี ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไป การศึกษาดำเนินการปริญญาตรี มีที่นากอยู่ ระหว่างจำนวน 11-30 ไร่ ส่วนใหญ่เป็นของตนเอง และมีอาชีพเสริมคือการทำไร่ทำสวน ไร่จ้างในภาคเอกชน มีรายได้ไม่ถึง 10,000 บาทต่อเดือน สมาชิกในครอบครัวไม่เกิน 5 คน และเป็นคนปราจีนบุรีมาแต่กำเนิด สถานการณ์ในการทำงานจังหวัดปราจีนบุรีร้อยละ 37.29 ของพื้นที่ทั้งหมดปลูกข้าวเป็นการทำนาปี 523,978 ไร่ ผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ 529.76 กิโลกรัม ส่วนชาวนาปรังมีพื้นที่ 147,439 ไร่ และเป็นพื้นที่ทับซ้อนกับชาวนาปีมีเกษตรกรผู้ทำนาจำนวนทั้งสิ้น 32,259 ครัวเรือน อำเภออินทร์บุรีมีเกษตรกรผู้ทำนามากที่สุด รองลงมาได้แก่อำเภอประจันตคาม และอำเภอบ้านสร้าง ตามลำดับ ส่วนวิถีชีวิตการทำงานมีทั้งที่ทำอย่างเดี่ยวและทำนาพร้อมมีอาชีพเสริม จุดมุ่งหมายทั้ง เพื่อการบริโภคและขายร้อยละ 64.75 เพื่อการขายอย่างเดียวร้อยละ 19.25 การทำงานที่มีการใช้ทั้ง แรงงานคนและเครื่องจักร รูปแบบเป็นการทำนาปีอาศัยน้ำจากธรรมชาติ มีประสบการณ์ทำนามากกว่าแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะยกระดับวิถีชาวนาควรได้มีการวิจัยพัฒนาการลงพื้นที่ปฏิบัติ จริงอย่างต่อเนืองกับชาวนาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 20 ปีขึ้นไป การดูแลส่วนใหญ่ไปช่วงเช้าและเย็นร้อยละ 44.25 ไปทั้งวันร้อยละ 13.25 ชาวนากลุ่มนี้มีการบันทึกข้อมูลทางบัญชีพอๆกับที่ไม่บันทึก และเป็นผู้ที่มีความภูมิใจต่ออาชีพ และ มองว่าเป็นอาชีพที่มีความอิสระสูง ได้อยู่กับธรรมชาติ และเป็นภูมิปัญญาที่มีมาแต่ดั้งเดิม แต่ยังขาด ความมั่นใจต่อการสืบทอดทางอาชีพ และจะทำนาต่อไปเรื่อย ๆจนกว่าร่างกายไม่ไหว 2) ในเรื่องทิศทางการและความต้องการการยกระดับวิถีชีวิตของเกษตรกรผู้ทำนาข้าวในพื้นที่ปราจีนบุรีพบว่า เกษตรกรผู้ทำนาข้าวมีความเชื่อว่าการยกระดับวิถีชีวิตให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นนั้นควรต้องใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตและสร้างสรรค์การดำรงอยู่ ด้วยการใช้น้ำในการทำนาเพาะปลูกพืชที่หลากหลาย และมีความต้องการยกระดับด้านบุคคลเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ การผลิต การตลาดและการเงินการบัญชี โดยต้องการให้คนในชุมชนทำหน้าที่ของการเป็นเจ้าภาพที่ดี และมีความสุขมองเห็นคุณค่าของชุมชนและการเป็นเกษตรกรผู้ทำนาต้องการให้ทุกคนรู้สึกหวงแหนพื้นที่ส่วนรวมเหมือนบ้านของตนเอง และต้องการให้พิธีกรรมการทำนาดั้งเดิมอยู่คู่กับปราจีนบุรี แต่ 3) ในขณะนี้ชาวนามีปัญหาหลักๆ คือเรื่องน้ำ ราคาข้าว และการเงินเพื่อการลงทุน ส่วนปัญหาในการยกระดับวิถีชีวิตของชาวนาด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการค้นหาความเป็นตัวตนและภูมิปัญญาที่สะท้อนอัตลักษณ์โดดเด่น ขาดการวางแผนการทำงานและการสร้างเครือข่าย การมีส่วนร่วมของคนภายในชุมชนและกับทุกภาคส่วน ชุมชนขาดการมองถึงวิธีการหารายได้เข้ามาในชุมชนด้วยตนเองดังนั้น 4) แนวทางในการยกระดับวิถีชีวิตของชาวนาในชุมชนด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงต้องค้นหาจุดเด่นเป็นอัตลักษณ์ของตนเองให้ได้

กำหนดผังความคิดโดยคนในชุมชนมีส่วนร่วมและ จัดลำดับกิจกรรม แบ่งบทบาทหน้าที่ มีการจัดการในรูปแบบ คณะกรรมการ ผู้นำชุมชนต้องเป็นแกนในการ ประสานงานพัฒนาบุคลากรให้เข้มแข็ง จัดการงบประมาณ ด้วยความโปร่งใส มีการประชาสัมพันธ์ และประเมินร่วมกันของคนในชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นระยะ ๆ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป

จากการการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น พบว่า งานวิจัยทั้งด้านมรดกทางวัฒนธรรม ด้านคลังข้อมูลดิจิทัลและด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการศึกษาวิจัยถึงสภาพปัญหา ข้อจำกัด อุปสรรคที่เกิดขึ้น เพื่อหาแนวทาง วิธีการ กระบวนการ หรือการดำเนินงานในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้การดำเนินงานในด้านนั้น ๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยหรือเงื่อนไขหลายประการมาเป็น กลไกผลักดัน เช่น ทรัพยากรที่มีอยู่เดิม บุคลากร เครือข่าย ความร่วมมือ การประสานงาน งบประมาณ การส่งเสริมสนับสนุน รวมถึงการบริหารจัดการในด้านต่าง ๆ

งานวิจัยต่างประเทศ

Jiri Zara, 2004 นำเสนอเรื่อง ความเสมือนจริงและมรดกทางวัฒนธรรมบนเว็บไซต์ โดย นำเสนอประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการนำเสนอทางวัฒนธรรมในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งความสนใจจะมุ่งไปที่แนวทางการสร้างภาพสำหรับผู้ชมในวงกว้าง โดยการใช้เว็บไซต์ เนื่องจากความ หลากหลายของการเชื่อมต่อเครือข่ายและประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ที่ใช้กันโดยทั่วไป การแสดงวัตถุ เสมือนอย่างมีประสิทธิภาพจึงมีบทบาทสำคัญ การนำเสนอภาพแบบสามมิติบนเว็บนั้นต้องคำนึงถึงความ ต้องการเฉพาะในการใช้งานของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (User Interfaces)

Atom Nuntiyagul, 2006 ศึกษาเรื่อง การจำแนกและการค้นคืนข้อความตัวอักษร สำหรับ คลังข้อมูลภาษาไทยโดยใช้รูปแบบของคำหลักในวลี พบว่า มีการนำเสนอแนวคิดสำหรับการจำแนกและการ ค้นคืนข้อความตัวอักษรสำหรับคลังข้อมูลภาษาไทย คลังข้อมูล คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลหรือ ข้อความที่เป็นตัวอักษร ในแต่ละข้อความจะมีจำนวนคำประกอบอยู่เป็นจำนวนน้อย การนำเทคนิคการ จำแนกข้อความตัวอักษรที่มีผู้นำเสนออยู่แล้วมาใช้กับข้อมูลของคลังข้อมูลภาษาไทยโดยตรงจะไม่สามารถ ให้ผลลัพธ์ออกมาได้อย่างถูกต้องแม่นยำเพียงพอ เนื่องมาจากปัญหาลักษณะของข้อมูลชนิดนี้ที่มีจำนวนคำ ในแต่ละข้อความประกอบอยู่เป็นจำนวนน้อย จากการสังเกตพบว่า ข้อความต่างๆที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่ม เดียวกัน มักจะมีการใช้กลุ่มคำสำคัญซ้ำกลุ่มกัน และถ้าข้อความที่มีลักษณะรูปแบบการเรียงลำดับของ กลุ่มคำสำคัญดังกล่าวในแต่ละวลีคล้ายกัน ข้อความนั้นก็มีโอกาสสูงที่จะถูกจำแนกให้อยู่ในกลุ่ม เดียวกัน อีกด้วย จากหลักการดังกล่าวจึงได้มีการนำเสนอเทคนิค “การจัดรูปแบบคำหลักในวลี” (Patterned Keywords in Phrase, PKIP) ของข้อความต่างๆ เพื่อใช้เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการ จำแนกกลุ่ม และเป็น การแก้ไขปัญหาการมีจำนวนคำน้อยในแต่ละข้อความในคลังข้อมูลดังกล่าว จากแนวคิดดังกล่าวได้ถูก นำมาทดลองพัฒนาเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการคลังข้อมูลที่สามารถ ปรับปรุงการเรียนรู้ในการจำแนก คลังข้อมูลได้ (adaptable learning categorization) เพื่อเป็นการ ยืดหยุ่นการใช้งานและเพิ่มความ

ถูกต้องแม่นยำของการจำแนกข้อความเอาไว้อีกด้วย โดยตัวอย่างข้อมูลที่นำมาใช้ในการวิจัยนี้เป็นข้อมูลที่ได้มาจากคลังข้อสอบโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ภาษาไทย ระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นการทดสอบการนำมาใช้งานทางด้านการศึกษาโดยตรง นอกจากนี้ขั้นตอนการจำแนกข้อความตัวอักษรสำหรับคลังข้อสอบภาษาไทยแล้ว เครื่องมือนี้ยังมีขั้นตอนการค้นคืนข้อความตัวอักษรที่ได้ถูกจำแนกอยู่ในกลุ่มต่างๆได้อย่างถูกต้องแล้ว โดยขั้นตอนนี้ได้ถูกออกแบบให้ผู้ใช้ทำการค้นคืนข้อความตัวอักษรได้อย่างสะดวกและง่ายดาย เครื่องมือนี้ได้ถูกทำการทดสอบและประเมินผลทั้งทางด้านความถูกต้องแม่นยำในการจำแนกข้อความของ ระบบและความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลการประเมินแสดงว่าเครื่องมือนี้ให้ความถูกต้องในการจำแนกข้อความอยู่ในระดับที่ยอมรับกันทั่วไปและยังสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างน่าพอใจ

Reim DoumatElöd, 2010 ศึกษากระบวนการใช้งานคลังข้อมูลดิจิทัลสำหรับผู้ใช้งานพบว่า คลังเก็บเอกสารมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าที่ศึกษาผ่านทางอินเทอร์เน็ตและคลังข้อมูลที่เพิ่มโดยอัตโนมัติจากเอกสารสแกน ไม่สามารถที่จะทำการค้นหาแบบเฉพาะได้ ผู้ใช้งานจำเป็นต้องใช้ความพยายามในการเพิ่มคำอธิบายประกอบด้วยตนเองเพื่อเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาเอกสารและการใช้ประโยชน์ ซึ่งผู้ที่เพิ่มคำอธิบายประกอบเหล่านั้นในก็มีประสบการณ์ในการเพิ่มที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงควรมีการนำประสบการณ์ของผู้ใช้งานมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการใส่คำอธิบายประกอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้ใช้ การวิจัยนี้นำเสนอแบบจำลองการจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลและต้นแบบสำหรับการใส่คำอธิบายประกอบต้นฉบับโบราณออนไลน์ร่วมกัน ระบบจะติดตามการกระทำที่สำคัญของผู้ใช้งานและบันทึกไว้ตามลำดับ ขั้นตอนเหล่านี้ถือเป็นกรณีที่ต้องนำกลับมาใช้โดยระบบผู้แนะนำ

Pille Prүүлmann-Vengerfeldt, 2011 ศึกษาเรื่อง มรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล ความท้าทายของพิพิธภัณฑ์ คลังข้อมูล และผู้ใช้งาน พบว่า เป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมากในการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ จัดเก็บ และการใช้งานในลักษณะรูปแบบดิจิทัล เนื่องจากปัจจุบันมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนมากขึ้นในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งการแปลงเป็นดิจิทัล (Digitization) จะช่วยทั้งในด้านการอนุรักษ์ (Preservation) ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก (Opening access) และการช่วยกระตุ้นให้ผู้สนใจสามารถมีส่วนร่วมหรือมีกิจกรรมร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรมมากขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อมีการแปลงเป็นดิจิทัลแล้ว พิพิธภัณฑ์ควรมีการพัฒนา ปรับปรุงรายการ (Cataloguing) หรือรายละเอียดข้อมูล (Metadata) เพื่อนำเสนอแก่ผู้ชมให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ เป็นการใช้เทคโนโลยีให้เกิดศักยภาพอย่างเต็มที่

Carlos Andujar Antoni Chica and Pere Brunet, 2012 ศึกษา มรดกทางวัฒนธรรม: การออกแบบ User Interfaces กับผู้ใช้สำหรับนิทรรศการวิหาร Ripoll ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติคาตาลุญญาพบว่า คอมพิวเตอร์กราฟิกและเทคโนโลยีความจริงเสมือนเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการแสดงภาพเอกสารและเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรม อุปกรณ์สร้างภาพเสมือนจริงถูกนำมาใช้ทั้งแสดงสิ่งประดิษฐ์ทาง

วัฒนธรรมผ่านเว็บหรือการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ความสามารถในการใช้งานของผู้ใช้มีบทบาทสำคัญกับทัศนคติที่มีต่อชุมชนมรดกทางวัฒนธรรม การออกแบบ User Interfaces ใช้สำหรับทางเข้าวิหาร Ripoll ในสเปน ระบบดังกล่าวจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติคาเทโลเนีย (MNAC) และปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการโรมานเนสก์ที่มูลนิธิ MAPFRE MNAC เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีผู้เยี่ยมชมมากที่สุดเป็นอันดับสามในสเปนและมีคอลเล็กชันศิลปะโรมานเนสก์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ระบบ User Interfaces ผสมผสานระหว่าง (ก) การแสดงภาพเฉพาะจุดและภาพ บริบท (ภาพรวม) ที่แยกจอลงแสดงผล (ข) เทคนิคการควบคุมกล้องแบบสัมผัสและ (ค) ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับตำแหน่งของรายละเอียดพื้นที่ภายในทางเข้า

Julia Marden, Carolyn Li-Madeo, 2013 ศึกษาการเชื่อมโยงข้อมูลสำหรับมรดกทางวัฒนธรรม: วิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า การออกแบบการสื่อสาร การจัดโครงสร้างข้อมูลเบื้องต้น การแชร์ข้อมูลผ่านเครือข่าย และสถาปัตยกรรมข้อมูลสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างมาก ปัจจุบันสถาบันที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม เช่น ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ กำลังค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ในการมีส่วนร่วมและให้ความรู้แก่ผู้อุปถัมภ์ (Patrons) โดยข้อมูลเปิดที่เชื่อมโยง (Linked Open Data: LOD) สามารถแก้ปัญหาการออกแบบการสื่อสารที่สถาบันเหล่านี้เผชิญได้ และช่วยผู้อุปถัมภ์ค้นหาความหมายใหม่ในสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมได้

Elisabeth Steiner and Carina Koch, 2015 ศึกษาเรื่องคลังดิจิทัลข้อมูลวัฒนธรรมมรดกทางวัฒนธรรม: มาตรฐานของรายละเอียดข้อมูลและหมวดหมู่การอ้างอิง พบว่า การจัดการเนื้อหาและการควบคุมคุณภาพที่ดีในการดำเนินงานคือ การต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การอนุรักษ์เก็บรักษา การอ้างอิง ดิจิทัล โดยดำเนินการร่วมกันตั้งแต่เริ่มต้น ควรมีการกำหนดเป้าหมายและขอบเขตงานการใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมชัดเจน รวมถึงการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินงานก็เป็นส่วนสำคัญ

Cristian Ciurea and Florin Gheorghe Filip, 2016 รายงานถึงบทบาทของการจัดนิทรรศการเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัล การเก็บรักษาและการกำหนดคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม พบว่าปัจจุบันมีการนำเสนอนิทรรศการเสมือนออนไลน์บนอุปกรณ์พกพาเพื่อเพิ่มจำนวนผู้เยี่ยมชมภายในสถาบันทางวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น หอศิลป์ ห้องสมุด หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์ (Galleries, Libraries, Archives and Museums (GLAM) เพื่อส่งเสริมและกำหนดคุณค่าของมรดกวัฒนธรรมนั้น ๆ (Valorization) และเพื่อสร้างรายได้ให้กับสถาบันและมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยในการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลนั้น ต้องพิจารณาถึงกระบวนการที่สำคัญคือ 1. การแปลงเป็นดิจิทัลด้วยการสแกน การถ่ายภาพ และการกำหนดลักษณะของข้อมูล (Metadata) ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับฐานข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล การแปลงเป็นดิจิทัลต้องทำให้มีคุณภาพสูง (High Quality of digital formats) และมีการสำรองข้อมูลเพื่อความปลอดภัยในการเก็บรักษา การนำเสนอนิทรรศการเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัล ต้องออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และดูแลรักษา เพื่อส่งเสริมประชาสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ให้ผู้สนใจเข้าชมและเห็นถึงคุณค่าความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม

Mauro Dragoni, Sara Tonelli, 2017 ศึกษาลักษณะโครงสร้างการจัดการความรู้สำหรับมรดกทางวัฒนธรรมดิจิทัล พบว่า แกลเลอรี พิพิธภัณฑสถานและหอจดหมายเหตุความต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกทางเทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้น ทำให้มีความจำเป็นในการออกแบบแนวทางที่ใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพเพื่อการจัดการระบบดิจิทัลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งสิ่งอำนวยความสะดวกเหล่านั้นจะต้องสนับสนุนผู้ใช้งานคลังข้อมูลดิจิทัลทั้งเพื่อการสร้าง การจัดการ การเก็บรักษาและการสร้างภาพการนำเสนอความท้าทายดังกล่าวรวมถึงการสนับสนุนการจัดการร่วมมือผลิตข้อมูล การเสนอที่มุมมองที่หลากหลายและมีหลายภาษา การทำให้คลังข้อมูลพร้อมใช้งานสำหรับผู้(Mauro Dragoni, Sara Tonelli, 2017)มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกันและการพัฒนาบริการสำหรับการเปิดเผยข้อมูลในหลาย ๆ เวอร์ชัน แพลตฟอร์มต้องเหมาะสมตรงตามข้อกำหนด โดยทั้งหมดจะต้องสนับสนุนกิจกรรมของภัณฑารักษ์ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภค

Lise Stork, Andreas Weber, Jaap van den Herik, Aske Plaat, 2018 นำเสนอบทความเรื่อง From Historical Handwritten Manuscripts to Linked Data โดยกล่าวว่า พิพิธภัณฑสถาน หอจดหมายเหตุ ห้องสมุดและสถาบันอื่น ๆ โดยเฉพาะที่อยู่ในด้านมรดกทางวัฒนธรรมต้องใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการพัฒนาเว็บเพื่อเพิ่มคุณค่าและเผยแพร่รายการข้อมูลที่เก็บไว้ โดยมีนัยยะที่ได้ดำเนินการนำเสนอรายละเอียดข้อมูลจากต้นฉบับที่เขียนด้วยลายมือในอดีต ซึ่งการปรับปรุงต้นฉบับทางประวัติศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเปิดเผยจดหมายเหตุมรดกทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามการอธิบายเนื้อหาของต้นฉบับทางประวัติศาสตร์เป็นกระบวนการที่ใช้เวลานานและต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ดังนั้นจึงควรมีขั้นตอนการทำงานที่แตกต่างกันเพื่อเร่งและปรับปรุงกระบวนการ โดยเฉพาะข้อกำหนดเรื่องแหล่งที่มาของข้อมูลสำหรับการใส่คำอธิบายประกอบและการตีความต้นฉบับในอดีตเพื่อให้เนื้อหาสามารถเผยแพร่ทางออนไลน์ในรูปแบบข้อมูล FAIR: Findable, Accessible, Interoperable and Reusable (ค้นหาได้ เข้าถึงได้ ใช้งานร่วมกันได้ และนำกลับมาใช้ใหม่ได้) เพราะแหล่งที่มาถือว่ามีบทบาทสำคัญในการประเมินคุณภาพ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้แสดงข้อมูลในลักษณะของภาพถ่าย วิดีทัศน์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) โดยคลังข้อมูลถูกพัฒนาขึ้นในรูปแบบเว็บไซต์ (Responsive Website) ที่สามารถสนองตอบการทำงานในหลากหลายอุปกรณ์ (Devices)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นโครงการวิจัยและพัฒนา ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย
 - 1.1 ขอบเขตเนื้อหาของการวิจัย
 - 1.2 วิธีการวิจัย
 - 1.3 ระยะเวลาการวิจัย
 - 1.4 พื้นที่การวิจัย
 - 1.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีดำเนินการวิจัย
 - 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.3 การจัดกระทำข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล
 - 2.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประกอบด้วยเนื้อหาสำคัญ 3 ส่วนคือ

1. การศึกษาค้นคว้าคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน
2. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เน้นการวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied Research) โดยเน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลในเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของ

จังหวัดลำพูน และการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งจะนำข้อมูลดังกล่าวมาพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ในด้าน ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดลำพูน โดยมีวิธีการสำคัญคือ

1. การศึกษาวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis)
2. การสำรวจเบื้องต้น (Survey)
3. การสัมภาษณ์ (Interview)
4. การสังเกต (Observation)
5. การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

ระยะเวลาการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเริ่มดำเนินงานหลังจากการได้รับอนุญาตผ่านการสอบเค้าโครงจากมหาวิทยาลัย ถึงเดือนมิถุนายน 2563

พื้นที่วิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การเลือกพื้นที่ คือ เลือกภาคเหนือตอนบนซึ่งในอดีตเคยเป็นอาณาจักรล้านนาที่มีความเจริญรุ่งเรืองในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทยโดยมีความสัมพันธ์กับอาณาจักรสยามในช่วงต่าง ๆ เช่น สุโขทัย อยุธยา หรือรัตนโกสินทร์ โดยผู้วิจัยเลือกจังหวัดลำพูนเป็นต้นแบบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาเก่าแก่ยาวนานกว่าหนึ่งพันสามร้อยปี มีมรดกทางวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ที่เป็นอัตลักษณ์ตกทอดสืบต่อมาถึงปัจจุบันมากมายและหลากหลาย และยังมีรายงานการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการศึกษาวิจัยจะเน้นพื้นที่ที่ปรากฏข้อมูลด้าน 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น วัดพระนอน วัดพระธาตุหริภุญชัย วัดจามเทวี ประเพณีสลากย้อม ประเพณีไหว้สาครูบาเจ้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ

โดยในการวิจัยครั้งนี้มี 6 พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1. อำเภอเมืองลำพูน
2. อำเภอบ้านธิ
3. อำเภอป่าซาง
4. อำเภอแม่ทา
5. อำเภอบ้านโฮ่ง
6. อำเภอลี้

โดยแต่ละอำเภอมีมรดกทางวัฒนธรรมแตกต่างกันไป กล่าวคือ มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นโบราณสถาน โบราณวัตถุ มักพบที่อำเภอเมืองลำพูน อำเภอป่าซาง ส่วนมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นประเพณี ศิลปวัฒนธรรม พบในเกือบทุกอำเภอ ขณะที่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่วนใหญ่พบในอำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการวิจัยคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการวิจัยคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป จำนวนรวม 50 คน โดยกลุ่มนี้ประกอบด้วย

กลุ่มผู้รู้ (Key informants) บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ความเข้าใจในด้านมรดกทางวัฒนธรรม และด้านคลังข้อมูลดิจิทัล ได้แก่

1. ผู้เชี่ยวชาญ ด้านมรดกวัฒนธรรม และคลังข้อมูลดิจิทัล	2	คน
2. ประชาชนชาวบ้าน ด้านมรดกวัฒนธรรม	2	คน
3. นักวิชาการ ด้านมรดกวัฒนธรรม	2	คน
4. นักวิจัยด้านมรดกวัฒนธรรม และคลังข้อมูลดิจิทัล	4	คน

กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ได้แก่

1. นักวัฒนธรรม	4	คน
2. นักเศรษฐศาสตร์	2	คน
3. พระสงฆ์	4	รูป
4. วัฒนธรรมจังหวัด	1	คน
5. เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม	2	คน
6. นักวิชาการกรมศิลปากรที่ 7	2	คน

7. นักวิชาการสำนักพุทธ	1	คน
8. ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เหรียญไชย	1	คน
9. ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน	7	คน

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Informants) ได้แก่

1. ผู้ประกอบการกิจการค้า	4	คน
2. ผู้ประกอบการกิจการท่องเที่ยว	4	คน
3. ผู้ประกอบการกิจการลงทุนที่เกี่ยวข้อง	4	คน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- | | | |
|------------------------|---|----|
| 1. นักวิจัย นักวิชาการ | 1 | คน |
| 2. อาจารย์ | 3 | คน |

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบการสำรวจเบื้องต้น (Survey Form) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ผู้รับผิดชอบในการดำเนินการ ลักษณะคลังข้อมูล การจัดหมวดหมู่ของคลังข้อมูล การจัดแสดง นำเสนอข้อมูล และข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสำรวจ

2. แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 3 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 สัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในด้านต่าง ๆ เช่น รูปแบบและลักษณะทั่วไปของคลังข้อมูล การจัดหมวดหมู่ของคลังข้อมูล ลักษณะการนำเสนอ

ชุดที่ 2 สัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ เช่น ลักษณะการดำเนินงาน การใช้สื่อ ปัญหาที่เกิดขึ้น

ชุดที่ 3 สัมภาษณ์ถึงแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น ลักษณะคลังข้อมูลดิจิทัลฯ เนื้อหา การใช้งาน การดูแลบริหารจัดการ การมีส่วนร่วม เครือข่ายการทำงาน

โดยแต่ละชุดมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- ศึกษาเนื้อหารายละเอียดของการวิจัยและกำหนดประเด็นที่ต้องการศึกษาในแต่ละด้านให้ชัดเจน

- ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของประเด็นที่ศึกษากับวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

- พัฒนาและทดลองใช้เครื่องมือประเภทต่างๆ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

3. แบบบันทึกการสังเกต (Observation Form) เป็นเครื่องมือทางการวิจัยเพื่อใช้ในการบันทึกปรากฏการณ์หรือสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในพื้นที่วิจัย ประกอบด้วย การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participatory Observation)

4. แนวทางการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นกระบวนการเก็บรวบรวมทางการวิจัยจากการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) เพื่อให้ได้ข้อมูลในประเด็นสำคัญต่าง ๆ จากการสนทนาของกลุ่มผู้รู้ (Key Information) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Information) และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Information)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากดำเนินการดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนแต่ละแห่ง จากเอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลออนไลน์ และการสอบถามจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งทำบันทึกโดยย่อ
 - 1.2 ติดต่อประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อขอข้อมูล และลงสำรวจพื้นที่สำรวจ
 - 1.3 ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสำรวจและศึกษาสภาพเบื้องต้นของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน โดยใช้แบบการสำรวจเบื้องต้น (Survey Form) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน
 - 1.4 ประสานงานติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) แล้วจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูล
 - 1.5 ติดต่อขอเข้าพบเพื่อชี้แจง อธิบายถึงวัตถุประสงค์ วิธีการ ผลที่ได้รับจากการดำเนินการ ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พร้อมนัดหมายวันเวลาสถานที่เพื่อขอเก็บรวบรวมข้อมูลรอบที่ 1 โดยการสัมภาษณ์ และขอเชิญให้ข้อมูลรอบที่ 2 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
 - 1.6 ดำเนินการสัมภาษณ์ และขอเชิญเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
 - 1.7 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น
 - 1.8 ดำเนินการสนทนากลุ่ม แล้วนำข้อมูลจากการสนทนากลุ่มทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น
 - 1.9 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ และสรุปแยกประเด็นอีกครั้ง
 - 1.10 สรุปข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 2.1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2.2 ประสานงานติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) แล้วจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูล
- 2.3 ติดต่อขอเข้าพบเพื่อชี้แจง อธิบายถึงวัตถุประสงค์ วิธีการ ผลที่ได้รับจากการดำเนินการ ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พร้อมนัดหมายวันเวลาสถานที่เพื่อขอเก็บรวบรวมข้อมูลรอบที่ 1 โดยการสัมภาษณ์ และขอเชิญให้ข้อมูลรอบที่ 2 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- 2.4 ดำเนินการสัมภาษณ์ และขออนุญาตเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
- 2.5 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น
- 2.6 ดำเนินการสนทนากลุ่ม แล้วนำข้อมูลจากการสนทนากลุ่มทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น
- 2.7 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ และสรุปแยกประเด็นอีกครั้ง
- 2.8 สรุปสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 3.1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 3.2 ประสานงานติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) แล้วจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูล
- 3.3 ติดต่อขอเข้าพบเพื่อชี้แจง อธิบายถึงวัตถุประสงค์ วิธีการ ผลที่ได้รับจากการดำเนินการ ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พร้อมนัดหมายวันเวลาสถานที่เพื่อขอเก็บรวบรวมข้อมูลรอบที่ 1 โดยการสัมภาษณ์ และขอเชิญให้ข้อมูลรอบที่ 2 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- 3.4 ดำเนินการสัมภาษณ์ และขออนุญาตเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
- 3.5 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น
- 3.6 ดำเนินการสนทนากลุ่ม แล้วนำข้อมูลจากการสนทนากลุ่มทั้งหมดมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วสรุปแยกประเด็น

3.7 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ และสรุปแยกประเด็นอีกครั้ง

3.8 สรุปสภาพแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

7. ขอคำแนะนำผู้ให้ข้อมูลหลักท่านอื่น ๆ ที่มีความรู้ความสามารถ ความชำนาญ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อไปสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักเหล่านั้นต่อ (Snowball Technique) จนกว่าจะได้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ที่เพียงพอสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Delphi Technique Method)

5. นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การจัดกระทำข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล

คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นคลังข้อมูลที่พัฒนาขึ้นจากข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งได้จากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาข้อมูลด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากหนังสือ วารสาร งานวิจัย ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาและข้อมูลของการศึกษาให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 2) การลงพื้นที่ภาคสนามเก็บรวบรวมข้อมูลในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น วัด โบราณสถาน ศาสนสถาน แหล่งท่องเที่ยว พื้นที่จัดกิจกรรมสำคัญ ๆ ของจังหวัดลำพูน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของจังหวัดลำพูน สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบการสำรวจเบื้องต้น (Survey Form) ใช้สำหรับการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

2. แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) ใช้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักคือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับลักษณะของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. แบบบันทึกการสังเกต (Observation Form) แบ่งเป็นการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participatory Observation) ใช้ร่วมกับการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยสังเกตเกี่ยวกับกระบวนการ วิธีการจัดแสดง หรือนำเสนอข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ความโดดเด่นของคลังข้อมูลฯ (เนื้อหาข้อมูล ชิ้นงาน สถานที่ตั้ง สิ่งปลูกสร้าง)อุปสรรค ข้อจำกัดในการดูแล พัฒนา หรือส่งเสริมคลังข้อมูลฯ ส่วนการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) ใช้ร่วมกับการสนทนากลุ่มเพื่อสังเกตกิจกรรม การแสดงความคิดเห็น การให้ข้อมูล หรือข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มต่อประเด็นต่าง ๆ

4. แนวทางการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ใช้ประกอบการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลหลักคือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับลักษณะของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

5. การถ่ายภาพนิ่ง และการถ่ายวิดีโอ สำหรับการลงพื้นที่เพื่อนำเสนอคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาข้อมูลดิจิทัลและคลังข้อมูลดิจิทัล

ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมในขั้นตอนที่ 2 ทั้งจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) นำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วสรุปร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาเป็นรูปแบบดิจิทัลและพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัล ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการ ขั้นตอน และเทคโนโลยีที่สำหรับการพัฒนาข้อมูลดิจิทัล
2. การดำเนินงานพัฒนาข้อมูลดิจิทัล
3. ศึกษาวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีหรือเครื่องมือต่างๆ เพื่อการจัดการข้อมูลในคลังข้อมูลดิจิทัล
4. การดำเนินงานการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่ท้องถิ่น โดยกำหนดชื่อในการศึกษาครั้งนี้ คือ “คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมลำพูน” www.lamphun-e-archive.com

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลและการประเมินผล

1. นำเสนอและเผยแพร่ข้อมูล ความรู้ มรดกทางวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ของจังหวัดลำพูน ในรูปแบบคลังข้อมูลดิจิทัล โดยเผยแพร่ข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ที่

<http://culturalscience.msu.ac.th>

2. การประเมินผลการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่ “คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมลำพูน” โดยให้ผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ จำนวน 15 ท่าน มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ผู้ประเมินประกอบด้วย

2.1.1 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณด้านมรดกทางวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ รองผู้ว่าราชการจังหวัดลำพูน วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์สิรินทน์ไชย ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และรองอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน

2.1.2 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านคลังข้อมูลดิจิทัล จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ จันทร์นอก อ.ดร.ณัฐกานต์ ชุติมารังสรรค์ อ.ดร.สมหมาย ชื่นทอง อ.ดร.เอกชัย แน่นอุดร อาจารย์ประจำสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ อ.ดร.อุทิศ อติมานะ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อ ศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.1.3 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ อุตสาหกรรมจังหวัดลำพูน ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน หอการค้าจังหวัดลำพูน สำนักงานจังหวัดลำพูน และพัฒนาชุมชนจังหวัดลำพูน

2.2 วิธีการประเมินและตัวชี้วัด

2.2.1 ศึกษาข้อมูลแนวทางการประเมินคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วพัฒนาแบบประเมิน ซึ่งแบ่งเนื้อหาการประเมินได้ 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ประเมินด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ

ตอนที่ 2 ประเมินด้านเนื้อหา โดยทั้ง 2 ตอนเป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Likert) ซึ่งได้ผ่านการทดสอบหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านแล้ว มีค่าความเที่ยงตรงอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ (0.50-1.00)

2.2.2 ติดต่อประสานงานขอเข้าพบผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อชี้แจง อธิบายถึงวัตถุประสงค์ วิธีการประเมินคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลที่ได้รับจากการดำเนินการ ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พร้อมแนะนำ “คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมลำพูน” www.lamphun-e-archive.com ที่ต้องการให้ประเมิน โดยส่ง แบบประเมินในรูปแบบออนไลน์ให้

2.2.3 ให้ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2.4 นำข้อมูลจากแบบประเมินมาวิเคราะห์ แยกประเด็น และสรุป

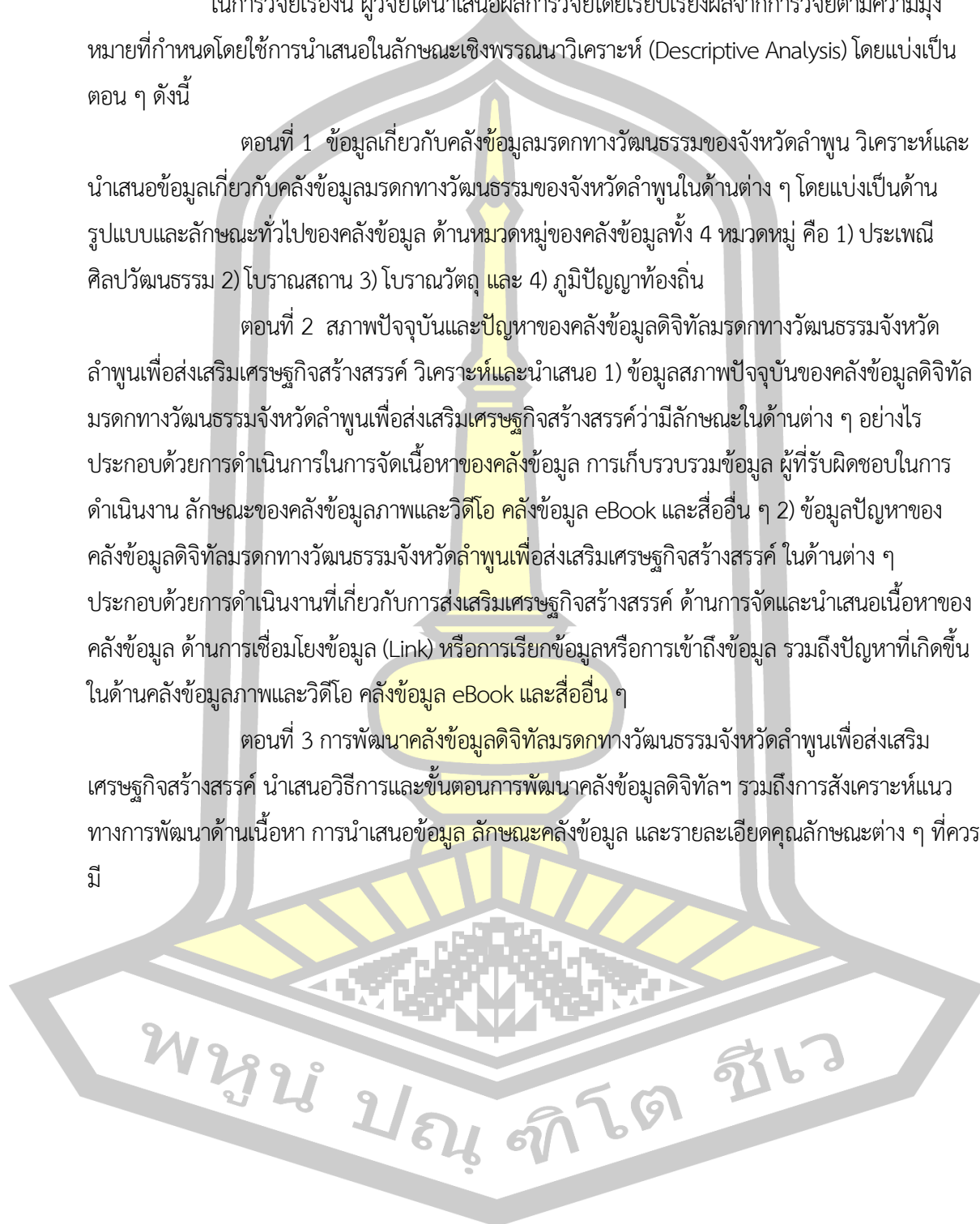
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยโดยเรียบเรียงผลจากการวิจัยตามความมุ่งหมายที่กำหนดโดยใช้การนำเสนอในลักษณะเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในด้านต่าง ๆ โดยแบ่งเป็นด้านรูปแบบและลักษณะทั่วไปของคลังข้อมูล ด้านหมวดหมู่ของคลังข้อมูลทั้ง 4 หมวดหมู่ คือ 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วิเคราะห์และนำเสนอ 1) ข้อมูลสภาพปัจจุบันของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะในด้านต่าง ๆ อย่างไร ประกอบด้วย การดำเนินการในการจัดเนื้อหาของคลังข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ที่รับผิดชอบในการดำเนินงาน ลักษณะของคลังข้อมูลภาพและวิดีโอ คลังข้อมูล eBook และสื่ออื่น ๆ 2) ข้อมูลปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย การดำเนินการที่เกี่ยวกับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการจัดและนำเสนอเนื้อหาของคลังข้อมูล ด้านการเชื่อมโยงข้อมูล (Link) หรือการเรียกข้อมูลหรือการเข้าถึงข้อมูล รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านคลังข้อมูลภาพและวิดีโอ คลังข้อมูล eBook และสื่ออื่น ๆ

ตอนที่ 3 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นำเสนอวิธีการและขั้นตอนการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลฯ รวมถึงการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาด้านเนื้อหา การนำเสนอข้อมูล ลักษณะคลังข้อมูล และรายละเอียดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ควรมี



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการศึกษารวบรวมข้อมูลวิเคราะห์งานเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม ด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การสำรวจ การสัมภาษณ์ การสังเกต การสนทนากลุ่ม และการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอได้ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยแบ่งเป็นตอน ๆ ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยค้นคว้าศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย เว็บไซต์ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เว็บไซต์จังหวัดลำพูน นอกจากนี้ยังได้สอบถามจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กรมศิลปากรที่ 7 พิพิธภัณฑ์จังหวัดลำพูน ฯลฯ ซึ่งได้ข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนทั้ง 4 หมวดหมู่ คือ ด้านประเพณี

ศิลปวัฒนธรรม ด้านโบราณสถาน ด้านโบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยพบว่า มีจำนวน 30 แห่ง

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยลงพื้นที่ภาคสนามสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ในจังหวัดลำพูนที่ปรากฏข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดทำแผนการลงพื้นที่ในอำเภอต่าง ๆ ประกอบด้วยอำเภอเมืองลำพูน อำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอแม่ทา อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี้ ซึ่งในแต่ละอำเภอได้จัดทำรายชื่อและลำดับการลงพื้นที่สำรวจแหล่งข้อมูลภาคสนาม พร้อมทั้งขอ

ความอนุเคราะห์หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง วัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ผู้นำท้องถิ่น พระภิกษุสงฆ์เพื่อช่วยติดต่อประสานงานกับพื้นที่ในการขอข้อมูล เช่น การลงพื้นที่อำเภอเมืองลำพูน ได้ประสานงานกับคณะสงฆ์อำเภอ ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานลำพูน วัฒนธรรมอำเภอ ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานวัดพระยืน พิพิธภัณฑสถานวัดพระธาตุหรือภูชัย พิพิธภัณฑสถานบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑสถานชุมชนเมืองลำพูน ฯลฯ การลงพื้นที่อำเภอบ้านธิได้ประสานงานกับวัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบ้านธิ การลงพื้นที่อำเภอป่าซางได้ประสานงานกับวัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานวัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑสถานวัดร่องช้าง พิพิธภัณฑสถานวัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑสถานวัดพระพุทธบาทตากผ้า พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนน้ำดีวิทยาพิทยาคม พิพิธภัณฑสถานไทยของบ้านหนองเงือก การลงพื้นที่อำเภอแม่ทา ได้ประสานงานกับวัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาชาวบ้านโรงเรียนแม่ทาพิทยาคม ศูนย์วัฒนธรรมอำเภอแม่ทา การลงพื้นที่อำเภอบ้านโฮ่ง ได้ประสานงานกับวัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานวัดห้วยกาน บ้านมณีทอง การลงพื้นที่อำเภอลี้ได้ประสานงานกับวัฒนธรรมอำเภอ ผู้นำชุมชน ลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑสถานครูบาเจ้าศรีวิชัย ศูนย์วัฒนธรรมกะเหรี่ยง พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นบนพื้นที่สูงบ้านพระบาทห้วยต้ม โดยข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามบันทึกลงในแบบการสำรวจเบื้องต้น (Survey Form) เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยประสานติดต่อกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มผู้รู้ (Key Information) หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในด้านคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ปรมาจารย์ชาวบ้าน นักวิชาการ และนักวิจัย เช่น ท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน Professor Richard A. Engelhardt รองศาสตราจารย์วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์ ฯลฯ กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Information) หมายถึง บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานหรือมีการปฏิบัติหรือมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ได้แก่ นักวัฒนธรรม นักเศรษฐศาสตร์ พระสงฆ์ วัฒนธรรมจังหวัด เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม นักวิชาการกรมศิลปากร นักวิชาการสำนักพุทธ ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานหรือภูชัย ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Information) เช่น ผู้ประกอบธุรกิจการค้า การลงทุนที่เกี่ยวข้อง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ (เก็บข้อมูลรอบที่ 1) แล้วขอความอนุเคราะห์เชิญเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (เก็บข้อมูลรอบที่ 2) ซึ่งแบบสัมภาษณ์และแนวทางการสนทนากลุ่มได้ผ่านการตรวจสอบจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ที่เป็นนักวิจัย นักวิชาการ และอาจารย์ ประกอบด้วยดร.กรด เหล็กสมบูรณ์ อาจารย์ ดร.เฉลิมพล คงจิตต์ รองศาสตราจารย์พลสิทธิ์ สิทธิขมภู และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรวัย สาวิลี โดยผลจากการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม สรุปลงข้อมูลเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนได้ดังนี้

จังหวัดลำพูนมีพื้นที่ซึ่งพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในสภาพและรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยคลังข้อมูลที่มีลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์ของการสำรวจ คือ เป็นแหล่งที่รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โดยมีการจัด

ข้อมูลเป็นหมวดหมู่ สามารถค้นหา เลือกรหัสหรือแสดงข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยเมื่อตรวจสอบและพิจารณาข้อมูลต่าง ๆ จากคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน สามารถสรุปข้อมูลนำเสนอได้ดังนี้

รูปแบบและลักษณะทั่วไปของคลังข้อมูล

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนมีจำนวน 30 แห่ง ส่วนใหญ่จัดในรูปแบบหรือลักษณะของพิพิธภัณฑ์ ที่ดำเนินการโดยทั้งภาครัฐ เอกชน วัด โรงเรียน หรือชุมชน เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์ชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดประตูป่าม่วงจุม พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑ์วัดพระยืน พิพิธภัณฑ์พระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์ของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑ์วัดป่าช่างงาม พิพิธภัณฑ์อัฐบริหารครูบาเจ้าศรีวิชัย พิพิธภัณฑ์วัดพระพุทธบาทตากผ้า พิพิธภัณฑ์วัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑ์วัดห้วยกาน พิพิธภัณฑ์ครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑ์โรงเรียนน้ำตบวิทยาคม พิพิธภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านโรงเรียนบ้านแม่ทา พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นที่สูงบ้านพระบาทห้วยต้ม พิพิธภัณฑ์บ้านไถลือ โรงเรียนวัดบ้านธิ พิพิธภัณฑ์ไทยองบ้านหนองเงือก พิพิธภัณฑ์เครื่องอัฐบริหารโทธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) อุทยานธรรมะและหอศิลป์ หอศิลป์บ้านบัวแก้ว โขนงนิทัศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย วัดจามเทวี และศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ โดยข้อมูลบางส่วนที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนที่มีในปัจจุบัน แสดงดังนี้

หัวหน้าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย กล่าวว่า “คลังข้อมูลมรดกวัฒนธรรมส่วนใหญ่ของลำพูนมักเป็นพิพิธภัณฑ์ ที่เป็นแบบหอศิลป์ก็มี หอมนิทรรศการก็มี แต่ไม่เยอะ ส่วนมากเจ้าของหรือผู้ดูแลมักเป็นชุมชน โรงเรียน หรือวัดต่าง ๆ แต่ที่เอกชนหรือชาวบ้านก็มีบ้าง”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “พิพิธภัณฑ์ในวัดที่เป็นแหล่งเก็บข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่วัดก็ดูแลจัดการ บริหารกันเอง ส่วนที่เป็นเอกชนหรือของชุมชน เจ้าของหรือชุมชนชาวบ้านก็ดูแลกันเอง ภาครัฐไม่ค่อยได้เข้าไปยุ่ง มีบางเรื่องก็ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือบ้าง เช่น การจัดแสดง การดูแลรักษา”

เจ้าหน้าที่จากเทศบาลตำบลบ้านธิ ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “วัดต่าง ๆ มักเป็นผู้ดูแลเก็บรักษามรดกเหล่านั้นเอง วัดไหนมีทุน มีผู้บริจาคเยอะ ก็ดูแลดีหน่อย โดยส่วนตัวเห็นว่า พิพิธภัณฑ์เกือบทั้งหมดมักเป็นของวัดและกลุ่มชุมชน ของภาครัฐที่จัดตั้งก็มีแค่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชยเท่านั้น”

พระสงฆ์จากวิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย กล่าวว่า “วัดเป็นแหล่งเรียนรู้ให้ข้อมูลต่าง ๆ สำหรับประชาชนชาวบ้านอยู่แล้ว การจัดให้มีแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม ข้อมูลที่สำคัญ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เป็นมรดก ถือเป็นสิ่งที่ดี แต่ก็ไม่สามารถทำได้ในทุกวัด บางวัดต้องอาศัยญาติโยม ชาวบ้านมาช่วยกันดูแล พระก็มีกิจของสงฆ์ที่ต้องปฏิบัติเป็นประจำอยู่แล้ว ดังนั้นก็ต้องช่วย ๆ กันไป”

การจัดหมวดหมู่

ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี และวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรือ อดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบประเพณีหรือศิลปวัฒนธรรมนั้น ๆ ว่าถ่ายที่ไหน เมื่อไร นอกจากนี้ยังมีการจัดแสดงอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเพณี ศิลปวัฒนธรรม รวมถึงวิถีชีวิต เช่น เครื่องประกอบพิธีกรรม เครื่องใช้ เครื่องดนตรี เสื้อผ้าเครื่องนุ่มห่ม เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการทำมาหากินประกอบอาชีพ การทำเกษตรกรรม เครื่องมือล่าสัตว์ทำประมง เครื่องจักสาน เครื่องใช้ในงานประเพณี เครื่องใช้ในบ้าน การเข้าถึงเพื่อท่องเที่ยวเยี่ยมชมสามารถเดินทางไปคลังข้อมูลนั้น ๆ หรือบางแห่งมีการจัดทำเป็นเว็บไซต์เพื่อนำเสนอ

ด้านโบราณสถาน พบว่า สถานที่ในจังหวัดลำพูนที่ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของกรมศิลปากรเกือบทั้งหมดเป็นศาสนสถาน เช่น วัดพระธาตุหริภุญชัย วัดจามเทวี (วัดกู่กุด) เจดีย์เชียงยัน วัดต้นก้อ กำแพงเมือง วัดพระยืน เจดีย์กู่ช้าง หอพระไตรปิฎกวัดประตูป่า วัดกู่ปาลาน วัดกู่เอื้อง ฯลฯ การเข้าถึงเพื่อท่องเที่ยวเยี่ยมชมสามารถเดินทางไปโบราณสถานนั้น ๆ หรือบางแห่งมีการจัดทำเป็นเว็บไซต์เพื่อนำเสนอ

คลังข้อมูลด้านโบราณวัตถุ พบว่า มีการนำเสนอหรือจัดแสดงโดยการตั้งวางไว้ จัดใส่ในตู้กระจก หรือตู้โชว์ บางทีใส่ในหีบหรือทำกรงกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น งบประมาณการจัดแสดง แนวคิดของผู้ที่ดูแลรักษา ความสะดวกเหมาะสมของพื้นที่จัด เป็นต้น ซึ่งการเยี่ยมชมโบราณวัตถุเหล่านี้ผู้สนใจต้องเดินทางไปแหล่งที่เก็บหรือจัดแสดงด้วยตนเอง แต่บางชิ้นสามารถเข้าชมผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการได้

คลังข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า การนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีการจัดแสดงโดยใช้อุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ รวมถึงผลผลิตที่เกิดจากภูมิปัญญานั้น ๆ การท่องเที่ยวเยี่ยมชมส่วนใหญ่ต้องเดินทางไปด้วยตนเอง แต่บางแห่งก็มีการนำเสนอข้อมูลบางส่วนผ่านทางเว็บไซต์

อย่างไรก็ตามในการจัดการหมวดหมู่ของมรดกทางวัฒนธรรมดังกล่าวข้างต้นภายในคลังข้อมูลนั้น พบว่า โดยทั่วไปมีลักษณะที่ผสมผสานกันไป ไม่ได้แยกเฉพาะเจาะจงเป็นหมวดใดหมวดหนึ่งอย่างเด่นชัด กล่าวคือ คลังข้อมูลบางแห่งเป็นทั้งโบราณสถานและมีการจัดเก็บข้อมูลของโบราณวัตถุด้วย เช่น พิพิธภัณฑวัดพระยืน พิพิธภัณฑพระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย ฯลฯ หรือบางแห่งรวบรวมข้อมูลวัสดุอุปกรณ์ของใช้ทั้งที่เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านและโบราณวัตถุต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑภูมิปัญญาชาวบ้าน โรงเรียนบ้านแม่ทา หรือคลังข้อมูลบางแห่งมีข้อมูลทั้งประเพณีศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น บางทีเป็นคลังข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ผสมผสานบางส่วนเป็นเรื่องวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และชาติพันธุ์ เช่น พิพิธภัณฑท้องถิ่นบนพื้นที่สูงบ้านพระบาทห้วยต้ม พิพิธภัณฑบ้านไถลือ โรงเรียนวัดบ้านธิ พิพิธภัณฑไทยองบ้านหนองเงือก โดยคลังข้อมูลเหล่านั้นส่วนใหญ่มีการเก็บรักษา

โบราณวัตถุและของเก่าในลักษณะเป็นชิ้นงาน เช่น เครื่องเรือน อุปกรณ์เครื่องใช้ เสื้อผ้า พับสา ใบลาน โบราณวัตถุ เครื่องปั้นดินเผา ศิลปวัตถุต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งที่ค้นพบในบริเวณพื้นที่ชุมชน หรือมีผู้บริจาคให้ช่วยดูแลเก็บรักษา โดยส่วนใหญ่เปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าชมได้แบบไม่มีค่าใช้จ่าย บางกรณีใช้การบริจาคตามจิตศรัทธา ซึ่งคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนเกือบทั้งหมดไม่ได้จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล มีเพียงบางแห่งที่มีการจัดทำและนำเสนอผ่านทางเว็บไซต์ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนที่มีอยู่แม้จะมีครบทั้ง 4 หมวดหมู่ แต่ในการรวบรวมและการนำเสนอก็เป็นการผสมผสานระหว่างหมวดหมู่ด้วยตัวเอง ซึ่งมีทั้งแบบ 2 หมวดหมู่ 3 หมวดหมู่ หรือมีครบทั้ง 4 หมวดหมู่ และไม่มีสัดส่วนหรือเกณฑ์ที่แน่นอนในการรวบรวมข้อมูลของแต่ละหมวดหมู่เหล่านั้น ขึ้นอยู่ปัจจัยหลายประการ เช่น สภาพหรือลักษณะของข้อมูลที่รวบรวมมาได้ การบริจาคจากชุมชนหรือชาวบ้าน เจตนาหรือความสนใจของแต่ละวัด บุคลากรที่ดูแลจัดการข้อมูล เป็นต้น

โดยข้อมูลบางส่วนที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องกับหมวดหมู่ของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนที่มีในปัจจุบัน แสดงดังนี้

พระอาจารย์จากวิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย กล่าวว่า “ข้อมูลต่าง ๆ ที่เรามี ที่เรารวบรวมไม่ได้แยก เพราะบางทีมันมีความเกี่ยวข้องกัน มีความสัมพันธ์กัน บางเรื่องบางชิ้นก็เกี่ยวกับทั้งภูมิปัญญาและประเพณีวัฒนธรรม บางชิ้นเป็นโบราณวัตถุแต่ก็เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย อันนี้ก็แยกกันไม่ออก”

หัวหน้าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย กล่าวว่า “ข้อมูลมรดกวัฒนธรรมบางเรื่องไม่สามารถจัดหมวดหมู่ได้อย่างชัดเจน เช่น ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา เพราะเป็นเรื่องที่ไม่สามารถจับต้องได้ แยกกันลำบาก ไม่เหมือนกับสิ่งที่ถึงความแตกต่างกันที่สามารถทำได้ แยกได้ค่อนข้างชัดเจน เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน แบบนี้เป็นได้ชัดเจน แต่ก็มีบ้างที่หากใช้เรื่องของข้อมูลหรือเนื้อหาเป็นเกณฑ์ เพราะบางเรื่องยังคาบเกี่ยวกัน เช่น โบราณวัตถุบางชิ้นก็มีเรื่องราวของภูมิปัญญาแฝงอยู่ หรือโบราณสถานก็มีเรื่องของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมประเพณีสอดแทรกอยู่ ดังนั้นการจะแยกหมวดหมู่ให้ได้อย่างชัดเจนนั้นอาจต้องมีเกณฑ์ที่ชัดเจน คือการใช้ลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างเป็นหลัก”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้ข้อมูลว่า “แหล่งข้อมูลบางแห่งเกิดจากการรวมตัวของชุมชน วัด และโรงเรียน ดังนั้นข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมได้จึงมีความหลากหลาย การจำแนกเป็นหมวดหมู่บางครั้งจึงไม่ชัดเจน อยู่ที่มุมมอง หรือความคิดของกลุ่มที่จัดตั้งนั้น ๆ”

บุคลากรจากสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “การจัดหมวดหมู่มีแบ่งตามความต้องการและสภาพของข้อมูลที่ปรากฏให้เห็น อาจเป็นหมวดหมู่ร่วมกัน หมายถึง ข้อมูลหนึ่งอาจเป็นทั้งประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาด้วยกันก็ได้ ไม่ต้องกำหนดแบบตายตัว แต่อาจกำหนดไว้เพื่อให้

สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกมากกว่า เวลาจะเรียกหรือสืบค้นก็จะทำให้มีแนวทางในการสืบค้นที่รวดเร็วกว่า”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “การแบ่งหมวดหมู่หมวดกทางวัฒนธรรมก็เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะความต่างของมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านั้น เพื่อให้สามารถดำเนินงานต่าง ๆ ที่ถูกต้องหรือเหมาะสมกับวัฒนธรรมแต่ละประเภท เช่น การนำข้อมูลไปใช้ การสงวน การรักษาดูแล การสืบสาน การอนุรักษ์ฟื้นฟูซ่อมแซม หรือการบริหารจัดการ แต่บางที่เนื้อหาหรือข้อมูลที่แฝงอยู่ข้างในหมวดหมู่นั้นก็เป็นเนื้อหาร่วมกัน เช่น อาจมีทั้งประเพณี ศิลปวัฒนธรรม โบราณวัตถุ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น”

เจ้าหน้าที่จากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “ข้อมูลของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย จะจัดเก็บเป็นหมวดค่อนข้างชัดเจน เพื่อให้สามารถสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก” ขณะที่นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เสริมข้อมูลว่า “ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมก็มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ข้อมูลที่ชัดเจน โดยสามารถเข้าถึงได้หลายทาง หลายวิธีการ เช่น การเลือกตามหมวดหมู่ การเลือกตามพื้นที่ การเลือกตามเนื้อหา”

ซึ่งจากการศึกษาคลังข้อมูลในอำเภอเมืองลำพูน อำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอแม่ทา อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี้ ของจังหวัดลำพูน โดยการลงพื้นที่สำรวจ การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน จำแนกเป็นรายอำเภอได้ดังนี้

1. อำเภอเมืองลำพูน

เมืองลำพูน เป็นอำเภอศูนย์กลางเศรษฐกิจ การค้า การลงทุนของจังหวัดลำพูน เดิมเป็นที่ตั้งของอาณาจักรหริภุญชัยที่เรืองอำนาจของภาคเหนือตอนบนในอดีต ภายในเมืองมีโบราณสถานที่เก่าแก่อายุกว่า 1,300 ปี ตั้งอยู่มากมาย เช่น พระรอดอายุ 1,300 ปี กำแพงเมืองโบราณ โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมมากถึง 16 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑสถานวัดประตูป่าม่วงจุม พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑสถานวัดพระยืน พิพิธภัณฑสถานพระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานวัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑสถานครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑสถานเครื่องอัฐบริวารโพธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โรงเรียนสวนบุญโญบลัมภ์ พิพิธภัณฑสถานปั้มน้ำมันสามทหาร โรงแนันทศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย หอศิลป์บ้านบัวแก้ว พิพิธภัณฑสถานวัดพระธาตุหริภุญไชย อุทยานธรรมะและหอศิลป์อินสน วงศ์สาม พิพิธภัณฑสถานผ้าทอมือหริภุญไชย

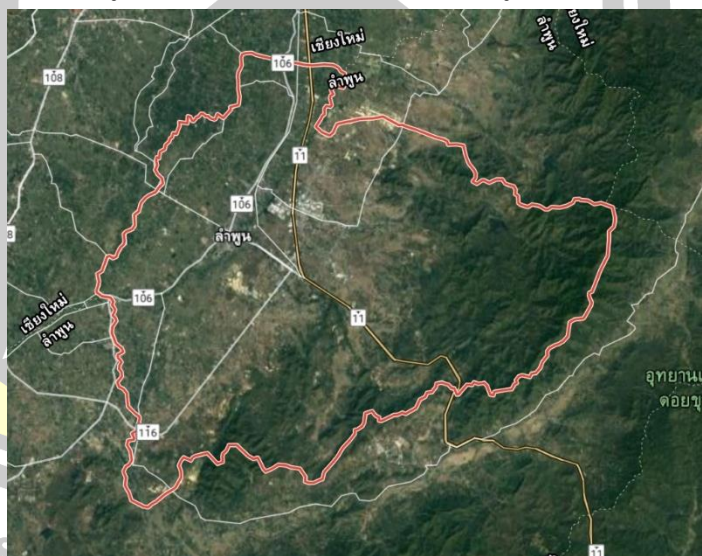
จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอเมือง ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น

นายธงชัย ชัยศรีมา ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอเมืองลำพูน กล่าวว่า “คลังข้อมูลในอำเภอเมืองลำพูน ส่วนใหญ่มีการนำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ด้านโบราณสถานในลักษณะของภาพถ่ายที่เป็นภาพเก่า ส่วนโบราณวัตถุมีการจัดแสดงบางแห่ง ขณะที่ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีการนำเสนอในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ และการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ”

หัวหน้าพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย กล่าวเพิ่มเติมว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนบางแห่งมีการจัดแสดงโบราณวัตถุและมีการบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับโบราณวัตถุ นั้นด้วยข้อความ นอกจากนี้มีการจัดทำเป็นเว็บไซต์อยู่ 3 แห่งคือ เว็บไซต์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หริภุญไชย เว็บไซต์สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรม ส่วนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวีดิทัศน์นั้นยังไม่ได้มีการจัดทำ”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้ข้อมูลว่า “สามารถสืบค้นข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนผ่านทางเว็บไซต์ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรมได้ โดยเว็บไซต์ของกระทรวงนั้นเป็นเว็บไซต์ส่วนกลางที่รวบรวมข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของทุกจังหวัดไว้ที่เดียวกัน โดยใช้ Server เดียวกัน”

ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอเมือง เกี่ยวกับด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอเมืองลำพูน (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก Google map)

1.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑชุมชนวัดประตูป่าม่วงจุม

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑ์วัดพระยืน พิพิธภัณฑ์พระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย
 พิพิธภัณฑ์วัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑ์ครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑ์เครื่องอัฐบริขารโพธิเถรานุสรณ์วัด
 ชัยมงคล (วัดวังมุย) ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โรงเรียนส่วนบุญโญปถัมภ์ พิพิธภัณฑ์ปืมน้ำมันสามทหาร
 โสงนิทัศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย หอศิลป์บ้านบัวแก้ว พิพิธภัณฑ์วัดพระธาตุหริภุญไชย อุทยานธรรมะและหอ
 ศิลป์อินสน วงศ์สาม พิพิธภัณฑ์ผ้าทอมือหริภุญไชย

1.1.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของใน
 รูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความ
 อธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการ
 จัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

1.1.2 วีดิทัศน์ ــــــــــــــــــــــــ ــــــــــــــــ

1.1.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ــــــــــــــــ

1.1.4 เว็บไซต์

1) สภาพปัจจุบัน มีบางแห่งจัดทำเป็นเว็บไซต์ ได้แก่ เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์สถาน
 แห่งชาติ หริภุญไชย เว็บไซต์สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรม

2) สภาพปัญหา ขาดข้อมูลที่ปัจจุบัน (Update) ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลบาง
 เรื่องได้

1.2 ด้านโบราณสถาน

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านโบราณสถาน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์
 สถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์ชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดประตูป่าม่วงจุม พิพิธภัณฑ์
 พื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑ์วัดพระยืน พิพิธภัณฑ์พระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์
 วัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑ์ครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑ์วัดพระธาตุหริภุญไชย

1.2.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลโบราณสถานในรูปแบบภาพถ่ายเก่า ทั้งที่
 เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราว
 ประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการ
 จัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

1.2.2 วีดิทัศน์ ــــــــــــــــــــــــ ــــــــــــــــ

1.2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ــــــــــــــــ

1.2.4 เว็บไซต์

1.3 ด้านโบราณวัตถุ

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านโบราณวัตถุ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑสถานวัดพระยืน พิพิธภัณฑสถานพระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานวัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑสถานครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑสถานเครื่องอัฐบริขารโพธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) พิพิธภัณฑสถานวัดพระธาตุหริภุญไชย

1.3.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลโบราณวัตถุในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

1.3.2 วิดีทัศน์

ไม่มี

1.3.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

ไม่มี

1.3.4 เว็บไซต์

1) สภาพปัจจุบัน มีบางแห่งจัดทำเป็นเว็บไซต์ ได้แก่ เว็บไซต์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หริภุญไชย เว็บไซต์สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรม

2) สภาพปัญหา ขาดข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลบางเรื่องได้

1.4 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑสถานวัดประตูป่าม่วงจุม พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑสถานวัดพระยืน พิพิธภัณฑสถานพระเมืองแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานวัดบ้านหลุก พิพิธภัณฑสถานครูบาศรีวิชัย วัดจามเทวี พิพิธภัณฑสถานเครื่องอัฐบริขารโพธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โรงเรียนสวนบุญญาลัยปัทมภัท พิพิธภัณฑสถานป่าน้ำมันสามทหาร โสภนิทัศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย หอศิลป์บ้านบัวแก้ว พิพิธภัณฑสถานวัดพระธาตุหริภุญไชย พิพิธภัณฑสถานผ้าทอมือหริภุญไชย

1.4.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

1.4.2 วิดีทัศน์

ไม่มี

1.4.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

ไม่มี

1.4.4 เว็บไซต์

- 1) สภาพปัจจุบัน มีบางแห่งจัดทำเป็นเว็บไซต์ ได้แก่ เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย เว็บไซต์สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรม
- 2) สภาพปัญหา ขาดข้อมูลที่ปัจจุบัน (Update) ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลบางเรื่องได้



ภาพประกอบ 3 พิพิธภัณฑ์เครื่องอัฐบริขารโพธิเถรานุสรณ์ วัดชัยมงคล (วัดวังมุย) อำเภอเมืองลำพูน (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)

พหุ ประ โภ ชี เว



ภาพประกอบ 3 พิพิธภัณฑ์วัดพระธาตุหริภุญไชย อำเภอเมืองลำพูน
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)

2. อำเภอบ้านธิ

เป็นอำเภอขนาดเล็ก อยู่ทางตอนเหนือสุดของจังหวัดลำพูน แยกตัวออกจากอำเภอเมืองลำพูน มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน มีแหล่งมรดกทางประวัติศาสตร์โบราณคดีที่น่าสนใจ เช่น กู่ป่าลาน กู่เฮือง วัดพระธาตุดอยเวียง โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมเพียงแห่งเดียว คือ พิพิธภัณฑ์บ้านไถลื้อ โรงเรียนวัดบ้านธิ

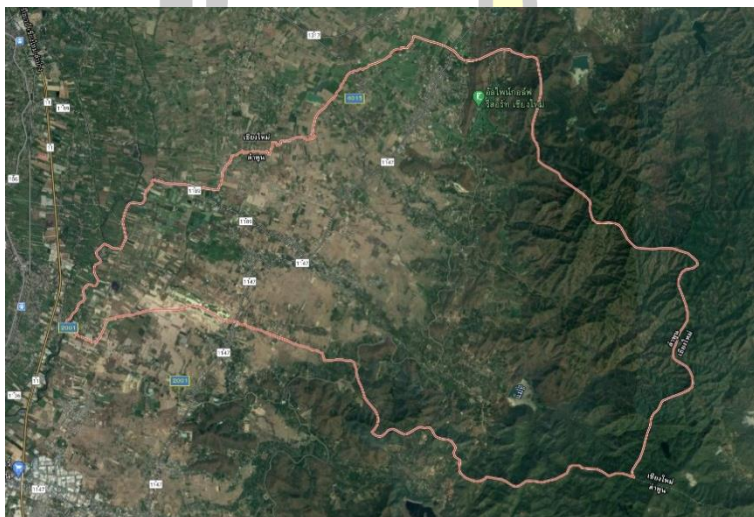
จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอบ้านธิ ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น

นายเมืองดี ศุภวัฒน์ภิญโญ ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอมืองลำพูน กล่าวว่า “คลังข้อมูลในอำเภอบ้านธิ คือ พิพิธภัณฑ์บ้านไถลื้อ โรงเรียนวัดบ้านธิ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี และศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้า การแต่งกาย อาหาร ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนำเสนอในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ และการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ แต่สภาพเริ่มเลือนลางชำรุด”

รองปลัดเทศบาลตำบลบ้านธิ กล่าวเพิ่มเติมว่า “พิพิธภัณฑ์บ้านไถลื้อ โรงเรียนวัดบ้านธิ ปัจจุบันไม่ได้มีการจัดทำเป็นเว็บไซต์ แต่หากต้องการข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ที่เว็บไซต์ของเทศบาล ส่วน วัตถุประสงค์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นยังไม่ได้มีการจัดทำ”

หัวหน้าฝ่ายปกครอง เทศบาลตำบลบ้านธิ ให้ข้อมูลว่า “ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของ บ้านธิที่เป็นเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ยังขาดข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ซึ่งอาจต้องมีบุคลากรที่ดูแล รับผิดชอบโดยตรง และมีการประสานงานระหว่างเครือข่ายข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อได้รับข้อมูลใหม่ๆ”

ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอบ้านธิ เกี่ยวกับด้านข้อมูลด้าน ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 4 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอบ้านธิ (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก Google map)

2.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์บ้านไถลื้อ โรงเรียนวัดบ้านธิ

ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมในรูปแบบ ภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัปเดตขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบาย เล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี

2.1.2 วัตถุประสงค์

ไม่มี

2.1.3	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)	ไม่มี
2.1.4	เว็บไซต์	ไม่มี
2.2	ด้านโบราณสถาน	ไม่มี
2.3	ด้านโบราณวัตถุ	ไม่มี
2.4	ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	
คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่		
พิพิธภัณฑ์บ้านไต้ลื้อ โรงเรียนวัดบ้านธิ		
2.4.1	ภาพถ่าย	
1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ		
2) สภาพปัญหา ขาดข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update)		
2.4.2	วีดิทัศน์	ไม่มี
2.4.3	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)	ไม่มี
2.4.4	เว็บไซต์	ไม่มี



ภาพประกอบ 5 พิพิธภัณฑ์บ้านไต้ลื้อ อำเภอบ้านธิ
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)

3. อำเภอป่าซาง

เดิมชื่อ อำเภอปากบ่อง เป็นเมืองเก่าชุมชนเก่าแก่ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขา ตั้งอยู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำท่ากกับแม่น้ำปิง เดิมบ้านป่าซางเป็นตำบลหนึ่งของอำเภอปากบ่อง จังหวัดลำพูน ในอดีตเมื่อครั้งสมัย พระยาวชิรปราการ (เจ้ากาวิละ) ทรงขับไล่พม่าออกจากแผ่นดินล้านนาได้แล้ว เป็นยุคของการ "เก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง" ทรงรวบรวมสะสมไพร่พลไว้ที่ป่าซาง โดยใช้ชื่อว่า เวียงเวฬุคาม ตั้งอยู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำกวางด้านทิศตะวันตก มีแนวกำแพงเมืองลักษณะในรูปเกือบห้าหรือรูปครึ่งวงเดือน คูน้ำที่ล้อมรอบเวียงเวฬุคามนั้นใช้น้ำไหลเข้าจากน้ำแม่ทา ลักษณะกำแพงเมืองเวฬุคามกว้างประมาณ 1 เมตร และมีป้อมยามรักษาการณ์ตลอดแนวกำแพงเมืองระยะห่างประมาณ 100 เมตร โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม 6 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑสถานวัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑสถานวัดพระพุทธรูปตากผ้า พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนน้ำตึบวิทยาคม พิพิธภัณฑสถานไทยองบ้านหนองเงือก และพิพิธภัณฑสถานร่องช้าง

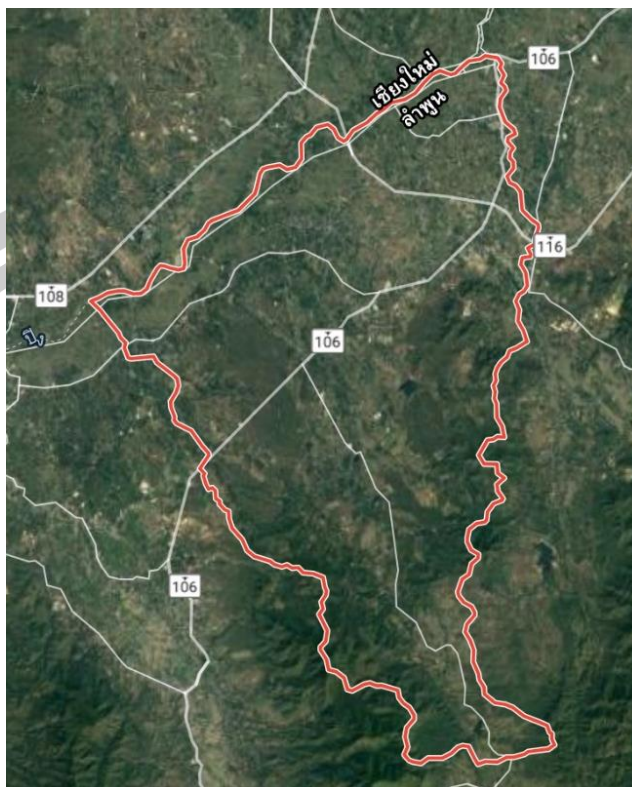
จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอป่าซาง ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น

นายบรรจง วิพรหมชัย ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอป่าซาง กล่าวว่า “อำเภอป่าซางมีคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงหรือนำเสนอข้อมูลด้วยภาพถ่ายเป็นส่วนใหญ่ในทุกด้านทั้งในด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีการใช้ข้อความอธิบายเหล่านั้น”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอป่าซาง ยังไม่มีการจัดทำเป็นเว็บไซต์ วิดีทัศน์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อาจเนื่องจากขาดความพร้อมในหลายด้าน เช่น งบประมาณ บุคลากร หรือสถานที่”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “ภาพถ่ายที่นำเสนอข้อมูลในคลังต่าง ๆ มักเป็นภาพเก่าที่บางภาพเริ่มเสื่อมสภาพแล้ว และบางคลังก็ไม่มีแสดงครบทุกด้าน”

ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอป่าซางเกี่ยวกับด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 6 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอป่าซาง
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก google map)

3.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑ์วัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑ์วัดพระพุทธรบาทตากผ้า พิพิธภัณฑ์โรงเรียนน้ำดิบวิทยาคม พิพิธภัณฑ์ไทยองบ้านหนองเงือก และพิพิธภัณฑ์วัดร่องช้าง

3.1.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ชำรุด ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

3.1.2 วิดิทัศน์ ไม่มี

3.1.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

3.1.4 เว็บไซต์ ไม่มี

3.2 ด้านโบราณสถาน

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านโบราณสถาน ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑสถานวัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑสถานวัดพระพุทธรบาทตากผ้า และพิพิธภัณฑสถานวัดร่องช้าง

3.2.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลโบราณสถานในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

3.2.2 วีดิทัศน์

ไม่มี

3.2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

ไม่มี

3.2.4 เว็บไซต์

ไม่มี

3.3 ด้านโบราณวัตถุ

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านโบราณวัตถุ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑสถานวัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑสถานวัดพระพุทธรบาทตากผ้า และพิพิธภัณฑสถานวัดร่องช้าง

3.3.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลโบราณวัตถุในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

3.3.2 วีดิทัศน์

ไม่มี

3.3.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

ไม่มี

3.3.4 เว็บไซต์

1) สภาพปัจจุบันมีบางแห่งจัดทำเป็นเว็บไซต์

2) สภาพปัญหาขาดข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลบางเรื่องได้

3.4 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานของพระแม่เจ้าจามเทวี วัดเกาะกลาง พิพิธภัณฑสถานวัดป่าซางงาม พิพิธภัณฑสถานวัดพระพุทธรบาทตากผ้า พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนน้ำตบวิทยาคม พิพิธภัณฑสถานไทยของบ้านหนองเงือก และพิพิธภัณฑสถานวัดร่องช้าง

3.4.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

3.4.2 วิกิทัศน์ ไม่มี

3.4.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

3.4.4 เว็บไซต์ ไม่มี

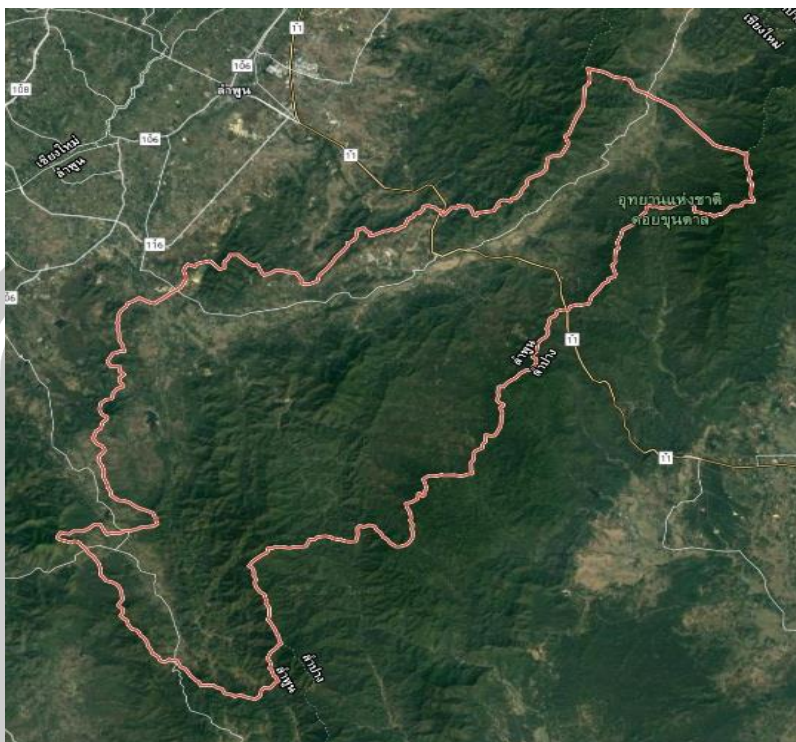
4. อำเภอแม่ทา

เดิมเป็นพื้นที่ป่าไม้อยู่เชิงเทือกเขาขุนตาน ไม่มีผู้คนตั้งบ้านเรือนอาศัย ราว 200 ปี ก่อนได้มีหัวหน้าไทยใหญ่คนหนึ่งชื่อ นายฮ้อย คำอ่าง เป็นผู้อพยพครอบครัวและบริวารมาตั้งรกราก ทำมาหากินตั้งเป็นหมู่บ้านขึ้น ในขั้นแรกมีบ้านศาลาแม่ทา ต่อมาได้ขยายเป็นชุมชนใหญ่และอยู่ในเขตการปกครองของอำเภอเมืองลำพูน โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม 2 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านโรงเรียนบ้านแม่ทา และศูนย์วัฒนธรรมอำเภอแม่ทา โรงเรียนทาชุมชนวิทยาคาร จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอแม่ทา ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น

นายทศ เสาวภาณี ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอแม่ทา ให้ข้อมูลว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอแม่ทาจะเป็นด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่วนข้อมูลด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ นั้นไม่มีการดำเนินงาน”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “ภายในคลังข้อมูลจะมีภาพถ่ายที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ส่วนใหญ่เป็นภาพเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ และมีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอแม่ทา ยังไม่มีการจัดทำเป็นเว็บไซต์ วิกิทัศน์หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์” ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอแม่ทา เกี่ยวกับด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 7 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอแม่ทา

(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก google map)

4.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาชาวบ้านโรงเรียนบ้านแม่ทา และศูนย์วัฒนธรรมอำเภอแม่ทา โรงเรียนทาชุมชนวิทยาคาร

4.4.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

4.1.2 วีดิทัศน์ ไม่มี

4.1.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

4.1.4 เว็บไซต์ ไม่มี

4.2 ด้านโบราณสถาน ไม่มี

4.3 ด้านโบราณวัตถุ ไม่มี

4.4 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านโรงเรียนบ้านแม่ทา และศูนย์วัฒนธรรมอำเภอแม่ทา โรงเรียนทาชุมชนเงินวิทยาคาร

4.4.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

4.4.2 วิดีทัศน์ ไม่มี

4.4.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

4.4.4 เว็บไซต์ ไม่มี

5. อำเภอบ้านโฮ้ง

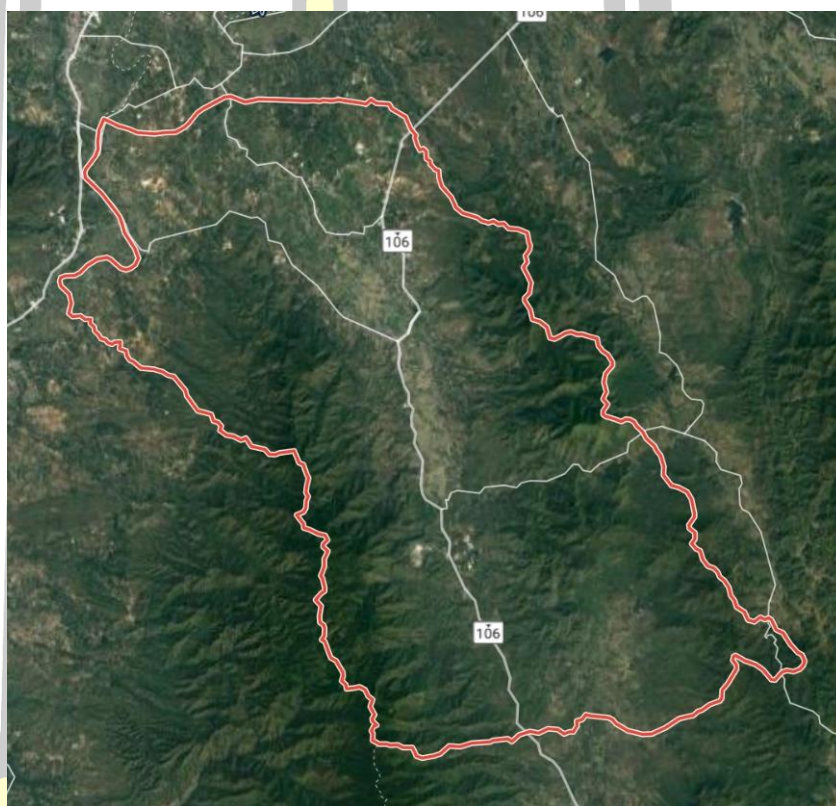
เดิมมีฐานะเป็นตำบลขึ้นกับอำเภอป่าซาง ต่อมาแยกเป็นกิ่งอำเภอบ้านโฮ้ง เมื่อปี พ.ศ. 2460 และได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอ เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2499 ในอดีตสมัยพระเจ้ากาวิละ ฟื้นฟูบ้านเมืองได้กวาดต้อนผู้คนจากเมืองยองและเมืองใกล้เคียงมาไว้ที่เมืองลำพูน พื้นที่อำเภอบ้านโฮ้งก็เป็นพื้นที่หนึ่งที่รองรับผู้คนอพยพเหล่านั้น โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม 2 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์วัดห้วยกาน และบ้านมณีทอง

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอบ้านโฮ้ง ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น นายประสงค์ อุดสาห์ปัน ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอบ้านโฮ้ง ให้ข้อมูลว่า “อำเภอบ้านโฮ้งจะมีคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และประเพณีศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับชาวไตยอง”

เจ้าหน้าที่จากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย กล่าวว่า “คลังข้อมูลของอำเภอบ้านโฮ้งจะมี 2 แห่ง คือ พิพิธภัณฑ์วัดห้วยกาน และบ้านมณีทอง โดยนำเสนอข้อมูลเรื่องราวด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยการใช้วัสดุอุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ มาจัดแสดงและยังไม่มีมีการจัดทำเป็นเว็บไซต์ หรือวีดิทัศน์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอบ้านโฮ่ง มีการนำเสนอภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ และมีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ แต่สภาพเริ่มชำรุด เลือนราง ขาดการดูแลรักษาที่เหมาะสม”

ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอบ้านโฮ่งเกี่ยวกับด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 8 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอบ้านโฮ่ง

(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก Google map)

5.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑวัดห้วยกาน และบ้านมณีทอง

5.1.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบันมีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหาภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

5.1.2 วิดีทัศน์ ไม่มี

5.1.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

5.1.4 เว็บไซต์ ไม่มี

5.2 ด้านโบราณสถาน ไม่มี

5.3 ด้านโบราณวัตถุ ไม่มี

5.4 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ พิพิธภัณฑ์วัดห้วยกาน และบ้านมณีทอง

5.4.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบันมีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายเก่า มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหาที่มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

5.4.2 วิดีทัศน์ ไม่มี

5.4.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไม่มี

5.4.4 เว็บไซต์ ไม่มี

6. อำเภอลี้

เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาเก่าแก่ ก่อตั้งเมืองมาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย ก่อนปี พ.ศ. 1800 มีพระนางจามะรี ราชธิดาของเจ้าเมืองหลวงพระบาง เป็นหัวหน้าในการอพยพผู้คน หลบหนีภัยข้าศึกและโรคระบาดจากเมืองหลวงพระบางลงมายังทางทิศใต้สู่แคว้นล้านนา ได้สร้างเมือง ณ บริเวณวัดพระธาตุดวงเดียว เนื่องจากมีลักษณะภูมิประเทศเหมาะสม มีสายน้ำ 3 สายมาบรรจบกัน ปัจจุบันเรียกว่า "แม่ลี้" "แม่เต๊ะ" และ "แม่ไป" จึงตั้งชื่อเมืองว่า เมืองลี้ เมืองลี้เจริญรุ่งเรืองตลอดมา จวบจนทางกรุงสุโขทัยได้ยกทัพมาตี โดยกวาดต้อนผู้คนและทรัพย์สินไปยังกรุงสุโขทัย เมืองลี้จึงกลายเป็นเมืองร้าง ต่อมา มีผู้คนอพยพมาจากเมืองเชียงใหม่ ลำพูน เถิน และตาก เข้ามาตั้งหลักแหล่งอยู่อาศัย จนถึงกลางสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ เจ้าเมืองลำพูนหรือนครทริภุญไชยได้แต่งตั้งเจ้าเมืองมาปกครองและตั้งเป็นเมืองลี้ขึ้นอีกครั้งหนึ่ง ในปี พ.ศ. 2454 ได้เปลี่ยนแปลงฐานะเป็น อำเภอเมืองลี้ กระทั่งในปี พ.ศ. 2460

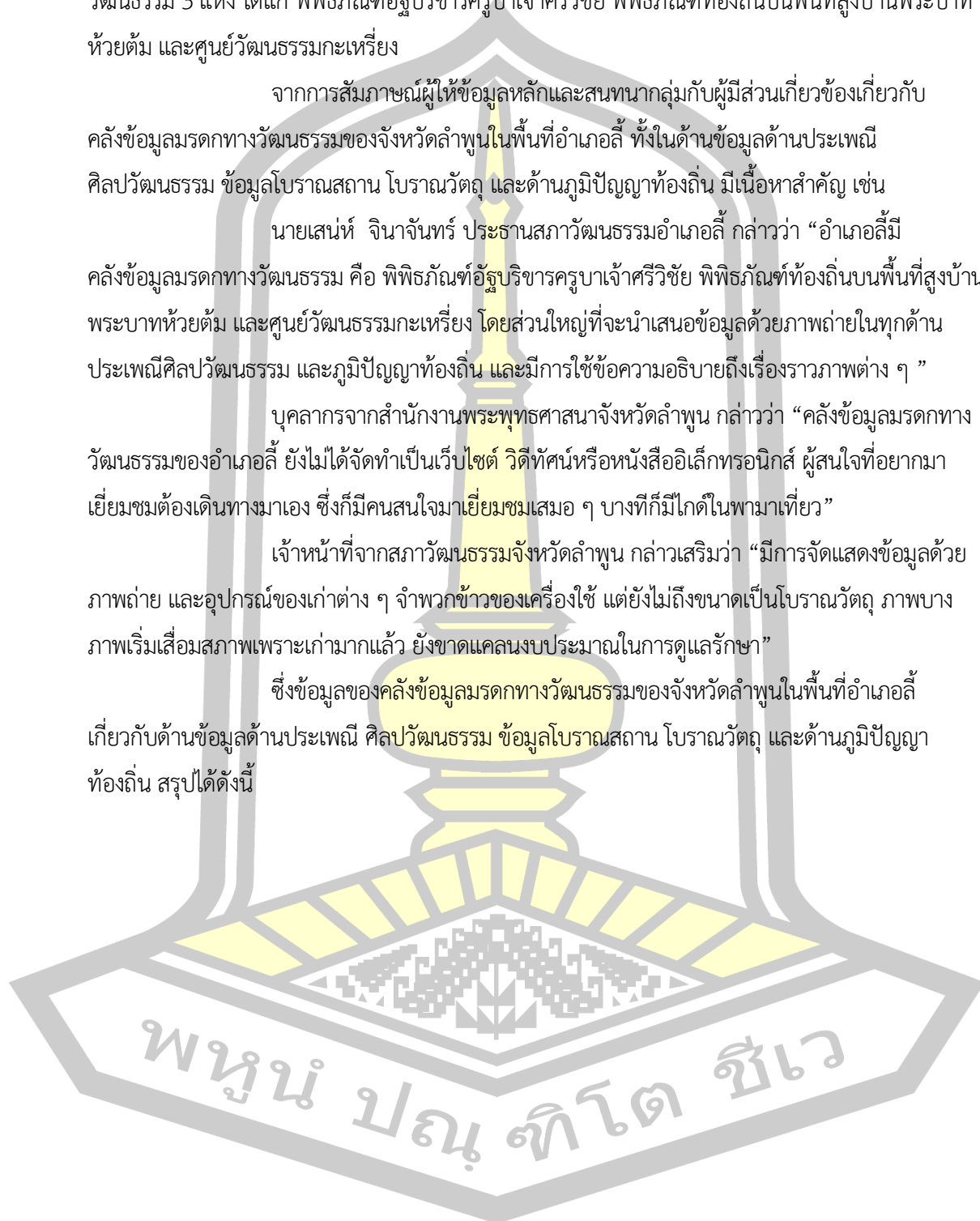
จึงเปลี่ยนชื่อเป็น อำเภอสี ได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอจนถึงปัจจุบัน โดยพบคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม 3 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติศรีวิชัย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบนพื้นที่สูงบ้านพระบาท ห้วยต้ม และศูนย์วัฒนธรรมกะเหรี่ยง

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอสี ทั้งในด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเนื้อหาสำคัญ เช่น นายเสน่ห์ จินาจันทร์ ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอสี กล่าวว่า “อำเภอสีมีคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม คือ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติศรีวิชัย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบนพื้นที่สูงบ้านพระบาทห้วยต้ม และศูนย์วัฒนธรรมกะเหรี่ยง โดยส่วนใหญ่ที่จะนำเสนอข้อมูลด้วยภาพถ่ายในทุกด้าน ประเพณีศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีการใช้ข้อความอธิบายถึงเรื่องราวภาพต่าง ๆ ”

บุคลากรจากสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอสี ยังไม่ได้จัดทำเป็นเว็บไซต์ วิกิทัศน์หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้สนใจที่อยากมาเยี่ยมชมต้องเดินทางมาเอง ซึ่งก็มีคนสนใจมาเยี่ยมชมเสมอ ๆ บางทีก็มีไกด์ในพามาเที่ยว”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน กล่าวเสริมว่า “มีการจัดแสดงข้อมูลด้วยภาพถ่าย และอุปกรณ์ของเก่าต่าง ๆ จำพวกข้าวของเครื่องใช้ แต่ยังไม่ถึงขนาดเป็นโบราณวัตถุ ภาพบางภาพเริ่มเสื่อมสภาพเพราะเก่ามากแล้ว ยังขาดแคลนงบประมาณในการดูแลรักษา”

ซึ่งข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนในพื้นที่อำเภอสี เกี่ยวกับด้านข้อมูลด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ข้อมูลโบราณสถาน โบราณวัตถุ และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปได้ดังนี้





ภาพประกอบ 9 แผนที่แสดงอาณาเขตของอำเภอลี่
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2563 ข้อมูลจาก google map)

6.1 ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านประเพณีศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์อัฐบริวารครูบาเจ้าศรีวิชัย พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นที่สูงบ้านพระบาทห้วยต้ม และศูนย์วัฒนธรรมกะเหรี่ยง

6.1.1 ภาพถ่าย

1) สภาพปัจจุบัน มีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของในรูปแบบภาพถ่ายเก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ

2) สภาพปัญหา ภาพถ่ายเริ่มเสื่อมคุณภาพ ขำรุค ขาดการดูแลรักษาที่ดี มีการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล

6.1.2 วิดีทัศน์

ไม่มี

6.1.3	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)	ไม่มี
6.1.4	เว็บไซต์	ไม่มี
6.2	ด้านโบราณสถาน	ไม่มี
6.3	ด้านโบราณวัตถุ	ไม่มี
6.4	ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	
	คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสิรินธร พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสุโขทัย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสุพรรณบุรี พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงใหม่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขอนแก่น และศูนย์วัฒนธรรมกะเหรี่ยง	
6.4.1	ภาพถ่าย	
	1) สภาพปัจจุบันมีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบภาพถ่ายทั้งเก่าและใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ	
	2) สภาพปัญหาการจัดทำภาพถ่ายเพียงบางคลังข้อมูล	
6.4.2	วีดิทัศน์	ไม่มี
6.4.3	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)	ไม่มี
6.4.4	เว็บไซต์	ไม่มี



ภาพประกอบ 10 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครเจ้าศรีวิชัย อำเภอถ้ำ
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)

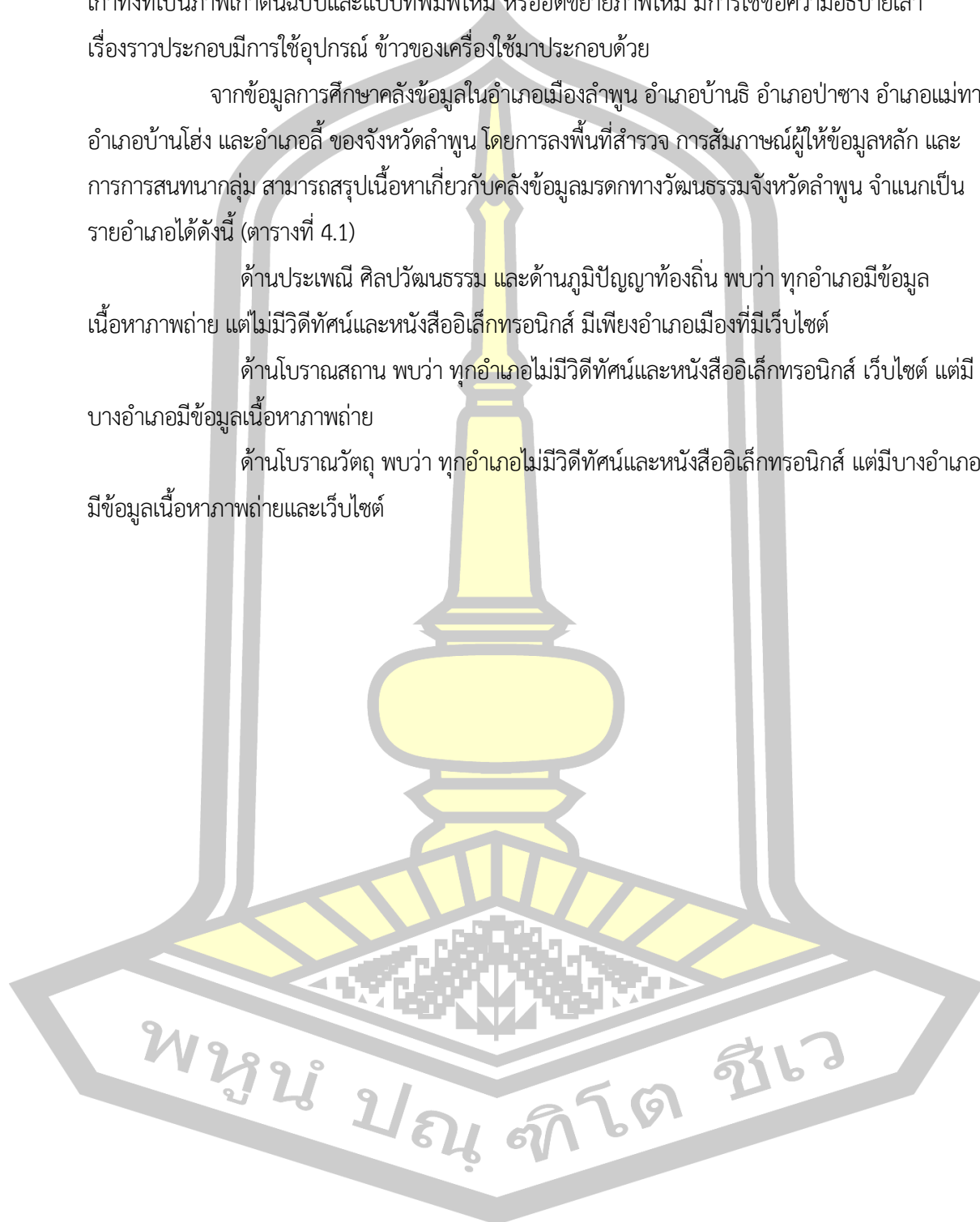
พิพิธภัณฑน์ี่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของในรูปแบบภาพถ่าย
เก่าทั้งที่เป็นภาพเก่าต้นฉบับและแบบที่พิมพ์ใหม่ หรืออัดขยายภาพใหม่ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่า
เรื่องราวประกอบมีการใช้อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้มาประกอบด้วย

จากข้อมูลการศึกษาคลังข้อมูลในอำเภอเมืองลำพูน อำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอแม่ทา
อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี่ ของจังหวัดลำพูน โดยการลงพื้นที่สำรวจ การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก และ
การการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน จำแนกเป็น
รายอำเภอได้ดังนี้ (ตารางที่ 4.1)

ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ทุกอำเภอมีข้อมูล
เนื้อหาภาพถ่าย แต่ไม่มีวีดิทัศน์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีเพียงอำเภอเมืองที่มีเว็บไซต์

ด้านโบราณสถาน พบว่า ทุกอำเภอไม่มีวีดิทัศน์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ แต่มี
บางอำเภอมีข้อมูลเนื้อหาภาพถ่าย

ด้านโบราณวัตถุ พบว่า ทุกอำเภอไม่มีวีดิทัศน์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แต่มีบางอำเภอ
มีข้อมูลเนื้อหาภาพถ่ายและเว็บไซต์



ตาราง 2 ข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดลำพูน

คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม	อำเภอ						รวม
	เมือง ลำพูน	บ้านธิ	ป่าซาง	แม่ทา	บ้านโฮ่ง	ลี้	
ด้านประเพณี ศิลปวัฒนธรรม							
ภาพถ่าย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
วีดิทัศน์	-	-	-	-	-	-	0
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	-	-	-	-	-	-	0
เว็บไซต์	✓	-	-	-	-	-	1
ด้านโบราณสถาน							
ภาพถ่าย	✓	-	✓	-	-	-	2
วีดิทัศน์	-	-	-	-	-	-	0
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	-	-	-	-	-	-	0
เว็บไซต์	-	-	-	-	-	-	0
ด้านโบราณวัตถุ							
ภาพถ่าย	✓	-	✓	-	-	-	2
วีดิทัศน์	-	-	-	-	-	-	0
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	-	-	-	-	-	-	0
เว็บไซต์	✓	-	✓	-	-	-	2
ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น							
ภาพถ่าย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
วีดิทัศน์	-	-	-	-	-	-	0
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	-	-	-	-	-	-	0
เว็บไซต์	✓	-	-	-	-	-	1



ภาพประกอบ 11 พิพิธภัณฑวัดป่าซางงาม อำเภอป่าซาง เป็นพิพิธภัณฑที่มีการนำเสนอข้อมูล
โบราณวัตถุ มีการใช้ข้อความอธิบายเล่าเรื่องราวประกอบ
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)



ภาพประกอบ 12 ตัวอย่างพิพิธภัณฑที่ดำเนินการโดยภาครัฐ เป็นพิพิธภัณฑที่ดำเนินงานโดยเทศบาล
ตำบลบ้านธิ ซึ่งมีการจัดสรรงบประมาณจากภาครัฐมาโดยเฉพาะ
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562)



ภาพประกอบ 13 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเก่า ที่พิพิธภัณฑ์ชุมชนเมืองมีการใช้ภาพเก่า
มานำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ของจังหวัดลำพูน
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)



ภาพประกอบ 14 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเก่า โสงนิทศน์ครูบาเจ้าศรีวิชัย วัดจามเทวี
มีการนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ด้วยภาพเก่า ๆ มากมาย
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)



ภาพประกอบ 15 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลด้วยอุปกรณ์ เครื่องใช้ต่าง ๆ หลายพิพิธภัณฑ์มีการนำ
 อุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ มาจัดแสดงเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชม
 (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)



ภาพประกอบ 16 ตัวอย่างโบราณสถานที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)

กุฎีศาลาน วัดจามเทวี เป็นโบราณสถานแห่งหนึ่งที่น่าสนใจต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง



ภาพประกอบ 17 ตัวอย่างโบราณสถานที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)

กูเฮือง เป็นโบราณสถานแห่งหนึ่งในตำบลบ้านธิที่ผู้สนใจต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเองโดย
ต้องติดต่อขอข้อมูลจากเทศบาลตำบลบ้านธิ เนื่องจากสภาพเส้นทางรถเข้าถึงค่อนข้างลำบาก



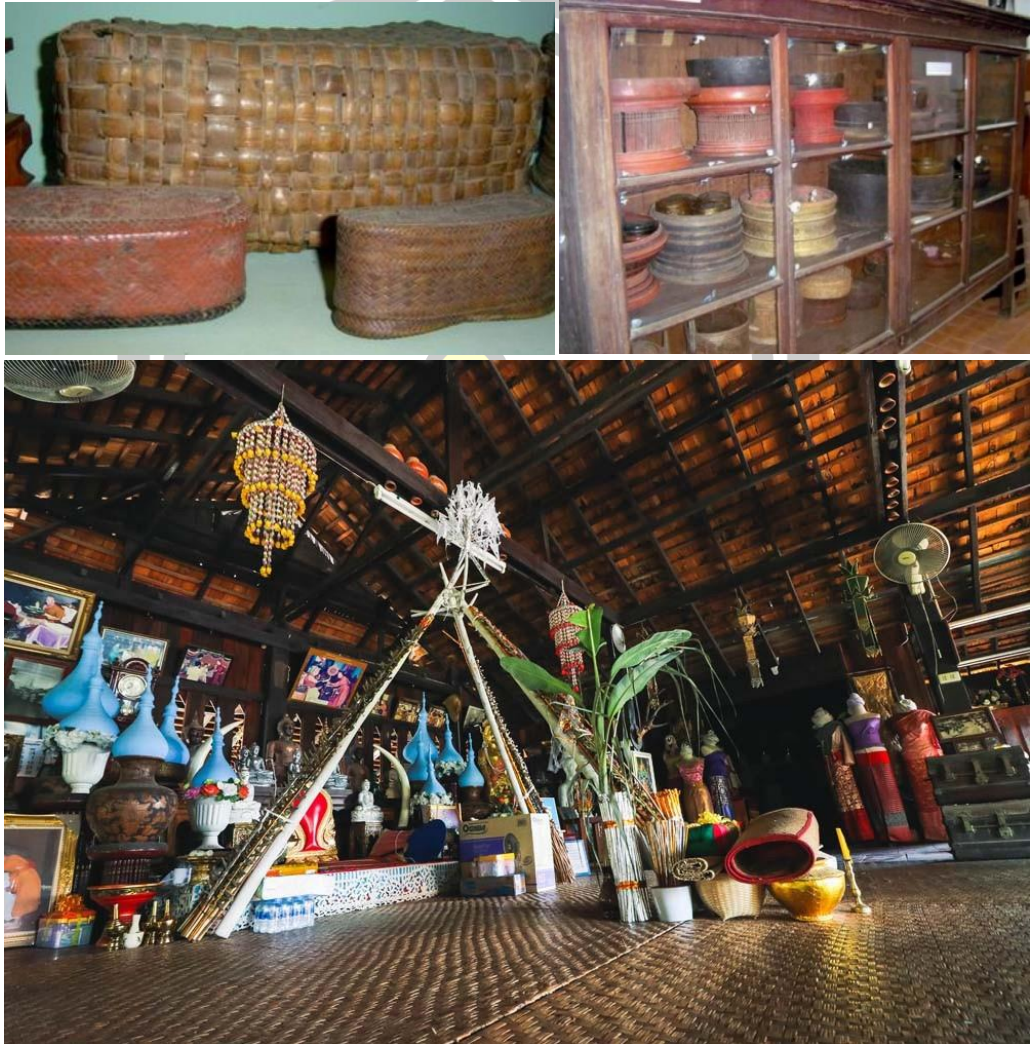
ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างโบราณวัตถุที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)

พิพิธภัณฑ์บางแห่งที่มีพื้นที่จัดเก็บ จัดแสดง และมีงบประมาณสนับสนุน ทำให้สามารถนำเสนอโบราณวัตถุหรืองานศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ ได้



ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างโบราณวัตถุที่ต้องเดินทางไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง
(ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)

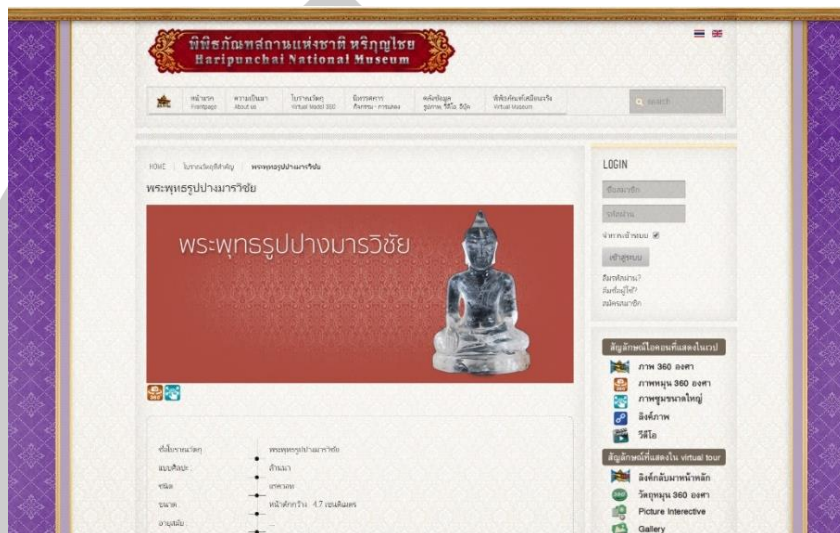
พิพิธภัณฑ์ที่มีโบราณวัตถุหรือของสำคัญต่าง ๆ มักจะหาวิธีการดูแลรักษาเพื่อป้องกันการถูกโจรกรรม เช่นดังที่วัดตันโศค



ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถเยี่ยมชมผ่านเว็บไซต์
(ที่มาภาพ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร วันที่ 18 มกราคม 2563)

พูน ปณ ทิโต ชเว

บางพิพิธภัณฑ์มีการนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์เพื่อให้บุคคลที่สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย โดยอาศัย การส่งข้อมูลไปยังเว็บไซต์สำคัญ เช่น เว็บไซต์ของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร



ภาพประกอบ 21 เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)



ภาพประกอบ 22 เว็บไซต์ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน (ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2563)

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชยและศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน นำเสนอข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ โดยพัฒนาเว็บไซต์ของตนเอง

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่เก็บรวบรวมได้จาก ตอนที่ 1 มาตรวจสอบและปรับปรุงข้อมูลให้มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ โดยใช้วิธีการ 2 วิธี คือ (1) โดยการพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนกับเอกสารที่เกี่ยวข้องที่พบในแหล่งต่าง ๆ ดังนี้ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์จังหวัดลำพูน และศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และ (2) โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม กับกลุ่มผู้รู้ ซึ่งก็คือ บุคคลผู้มีความรู้ มีความเข้าใจ มีความเชี่ยวชาญ ด้านข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โดยมีนักวิชาการ นักวิจัย ที่เป็นผู้รู้หลัก คือ รองศาสตราจารย์วรลัญจก์ บุญสุรัตน์ และ กับกลุ่มผู้ปฏิบัติ ซึ่งก็คือ บุคคลที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน การปฏิบัติการ หรือ มีการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับการเก็บรวบรวมและจัดแสดง ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ได้แก่ พระสงฆ์ นักวัฒนธรรม เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม นักวิชาการกรมศิลปากร นักวิชาการสำนักพุทธ ผู้ดำเนินการพิพิธภัณฑ์ส่วนบุคคล ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์หริภุญไชย ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงเนื้อหาข้อมูลให้ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และเป็นหนึ่งเดียว

ในขั้นตอนการตรวจสอบและปรับปรุงเนื้อหา ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการปรับปรุงข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัล (Digitalization) เพื่อเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพในการจัดแสดงข้อมูล และเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการนำข้อมูลไปใช้ในการสนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลขึ้นตอนต่อมา ไปพร้อมกันด้วย นอกจากกลุ่มผู้รู้และกลุ่มผู้ปฏิบัติแล้ว ยังได้เก็บรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการปรับปรุงข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากกลุ่มผู้ประกอบการค้าและการลงทุน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจและการลงทุน และผู้เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

ผลการตรวจสอบและปรับปรุงข้อมูล และความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการปรับปรุงข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถใช้ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เก็บรวบรวมได้ ผู้วิจัยนำมาสรุปและสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้รูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ ดังนี้

1. ทมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ได้แก่ ประเพณีสงฆ์น้ำพระบรมธาตุหริภุญชัย ประเพณีทำบุญสลากภัต (ตานก๋วยสลาก) ประเพณีวันสงกรานต์ (ปีใหม่เมือง) ป่าเวณีสงฆ์น้ำพระพุทธรูปปี

ใหม่เมืองหละปูน ป่าเวณีแห่ไม้ค้ำโพธิ์สะหลี ประเพณีบวงสรวงเจ้าพ่อผาด่าน ประเพณีแห่คว้านและพิธีเปลี่ยนผ้าห่มสรีระครุบาเจ้าชัยวงศาพัฒนา ประเพณีตักน้ำทิพย์ดอยชะม้อ ประเพณีสรงน้ำพระธาตุดอยกวางคำ ประเพณีตวยฮอยครุบาไหว้สาพระพุทธรบาทสามยอด ประเพณีสรงน้ำพระเจ้าตนหลวง ประเพณีใส่ขันดอกบูชาเสาอินทขิล ประเพณีสืบชะตาหลวงและเปลี่ยนผ้าห่มรูปเหมือนครุบาเจ้าศรีวิชัย ประเพณีไหว้สาปารมีครุบาเจ้าศรีวิชัยนักบุญแห่งล้านนาไทย ประเพณีเลี้ยงผีขุนน้ำบ้านธิ ประเพณีแต่งสือวดลายผ้าฝ้ายดอนหลวง ประเพณีแห่ลูกแก้ววัดพระพุทธรบาทตากผ้า ประเพณีลอยกระทง (ยี่เป็ง) ประเพณีทำบุญปอยหลวง ประเพณีทานข้าวใหม่ ประเพณีแห่แค่หลวง ประเพณีการแข่งขันกลองหลวงล้านนา ประเพณีเข้าโสมสาทรกรรม (เข้ากรรม) และประเพณีฟังเทศน์มหาชาติ ส่วนศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ การตีกลองหลวง การฟ้อนเล็บ การฟ้อนยอ และการฟ้อนหริภุญชัย

ข้อมูลที่พบ ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลประเภทภาพถ่ายในอดีตและในปัจจุบันที่บันทึกโดยบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการวัฒนธรรมและบุคคลทั่วไป เกือบทั้งหมดของภาพถ่ายที่พบ เป็นการถ่ายภาพไว้เป็นที่ระลึกถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น จัดแสดงโดยการติดตั้งบนผนังอาคารและโดยการจัดวางประกอบไปกับการจัดแสดงโบราณวัตถุ จึงเกิดการเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา และเป็นปัญหาในประเด็นที่ไม่สามารถนำมาใช้เป็นคลังข้อมูลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพราะข้อมูลภาพถ่ายที่พบในแต่ละแหล่งขาดการร้อยเรียงเพื่อบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของประเพณีและศิลปวัฒนธรรม จึงไม่อาจสร้างปลูกจิตสำนึกให้เห็นในคุณค่ามากพอที่จะจูงใจให้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์ การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อร่วมชมประเพณีและศิลปวัฒนธรรม และรวมไปถึงความต้องการซื้อหาสิ่งของที่เป็นที่สื่อความหมายถึงประเพณีและศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของจังหวัดลำพูน แนวทางการพัฒนาข้อมูล “ภาพถ่าย” มรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ คือ

- (1) ตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- (2) จาก “ภาพถ่ายเดิม” นำมาจัดทำ “ภาพถ่ายดิจิทัล” ที่ไม่เสื่อมสภาพตามกาลเวลา
- (3) ปรับปรุงข้อมูลโดยการเพิ่มเติมภาพถ่ายดิจิทัลให้เชื่อมโยงถึงช่วงเวลาปัจจุบัน
- (4) ร้อยเรียงชุดภาพถ่ายดิจิทัลให้สื่อถึงคุณค่า ด้วยการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีที่มีการใช้ข้อความและเสียง เชื่อมโยงภาพทั้งหมดให้บอกเรื่องราว-ความเป็นมา

ข้อมูลประเพณีและศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน มีเป็นส่วนน้อยที่อยู่ในรูปแบบวีดิทัศน์ดิจิทัล เกือบทั้งหมดจัดแสดงผ่านเว็บไซต์ของ 3 หน่วยงาน คือ

- (1) สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

<https://www.m-culture.go.th/lamphun/main.php?filename=index>

- (2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย

<https://www.museumthailand.com/th/museum/Hariphunchai-National-Museum>

<http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/hariphunchai/index.php/th/>

(3) กระทรวงวัฒนธรรม (ศูนย์ข้อมูลกลาง) <http://m-culture.in.th/tag/>

และมีบางส่วนพบในเว็บไซต์ของธุรกิจท่องเที่ยว ข้อมูลประเพณีและศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนรูปแบบวิถีทัศน์ดิจิทัล มีลักษณะเด่นที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงบรรยายประกอบ จึงกระตุ้นให้ผู้เยี่ยมชมสนใจติดตามได้ในตัวเอง มีศักยภาพมากในการที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ด้วยขาดการตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว และขาดการปรับปรุงให้เชื่อมโยงถึงช่วงเวลาปัจจุบัน ข้อมูลที่พบในการวิจัยนี้ จึงยังคงมีศักยภาพน้อยกว่าที่ควรจะเป็น และยังมีปัญหาอีกประการหนึ่งในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการที่ต้องใช้พื้นที่เก็บข้อมูลปะปนกับข้อมูลประจำหน่วยงาน จึงทำให้ขาดศักยภาพในด้านการบริหารจัดการหมวดหมู่ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม ผลักดันข้อมูลประเพณีและศิลปวัฒนธรรมให้โดดเด่น ให้เข้าถึงและสืบค้นได้ง่าย ผู้ที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการเก็บรวบรวมและจัดแสดงข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้คำสัมภาษณ์ไว้ ดังนี้

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้คำสัมภาษณ์ว่า “ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้มีการรวบรวมรวมอยู่ในเว็บไซต์ของสำนักงาน ไม่ได้แยกเป็นการเฉพาะ ต้องอาศัยพื้นที่เก็บข้อมูล (Server) ของสำนักงานฯ ข้อมูลจึงปะปนอยู่กับข้อมูลของสำนักงาน เช่น ข่าวสาร ประกาศ เอกสาร ราชการอื่น ๆ”

เจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลบ้านธิ ให้คำสัมภาษณ์ว่า “เว็บไซต์ของธุรกิจที่ดำเนินกิจการการท่องเที่ยว หรือเว็บไซต์เอกชน มีการนำเสนอข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑสถาน ประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ โดยไม่มีการตรวจสอบและปรับปรุงข้อมูล ใช้ข้อมูลเดิม ๆ ภาพที่นำเสนอเป็นเก่าเมื่อหลายปี ไม่มีการถ่ายใหม่ ทำให้ผู้ที่เข้าชมออนไลน์ได้รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เมื่อมาเยี่ยมชมในสถานที่จริง เห็นของจริง ซึ่งไม่ตรงกับที่นำเสนอในเว็บไซต์ ก็จะทำให้ทัศนคติที่ไม่ดีขึ้นได้”

แนวทางการพัฒนาข้อมูล “วิถีทัศน์ดิจิทัล” มรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ คือ

- (1) ตรวจสอบ คัดกรอง และปรับปรุงวิถีทัศน์ดิจิทัลเดิม ให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- (2) สร้างวิถีทัศน์ดิจิทัลของประเพณีและศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพิ่มให้ครบถ้วน ด้วยกระบวนการที่รองรับการมีส่วนร่วมของชุมชนผู้เป็นเจ้าของ
- (3) จัดเก็บและนำเสนอเผยแพร่ด้วย “ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล” ที่ใช้ “คลาวด์เซิร์ฟเวอร์”
- (4) พัฒนาวิถีทัศน์ดิจิทัลให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นด้วยการเพิ่มคำบรรยายเสียงในภาษาที่สื่อสารได้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

(5) พัฒนาให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในด้านการสนับสนุนส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการเพิ่ม “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” แสดงสาระที่เชิดชูคุณค่าของประเพณีและศิลปวัฒนธรรม

2. หมวดโบราณสถาน สถานที่ที่กรมศิลปากรขึ้นทะเบียนโบราณสถานของจังหวัดลำพูนเกือบทั้งหมดเป็นพุทธสถานซึ่งมีการดำเนินศาสนกิจสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน จึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมพุทธศรัทธาและการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา โบราณสถานที่ไม่มีสภาพเป็นพุทธสถานมีสองแห่งคือ โบราณสถานกู่ช้าง-กู่ม้า และโบราณสถานเวียงเกาะกลาง ผู้วิจัยพบข้อมูลภาพถ่ายที่บันทึกโดยบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการวัฒนธรรมและบุคคลทั่วไป เป็นภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นถึง สภาพที่เป็นอยู่ ณ จุดชมต่างๆ ของโบราณสถาน นำมาจัดแสดงโดยการติดตั้งบนผนังอาคารและโดยการจัดวางประกอบไปกับการจัดแสดงโบราณวัตถุ ทั้งในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ คือ บ่งบอกที่มาของโบราณวัตถุ ในลักษณะประดับสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และในลักษณะเชิดชูความเป็นมาที่ยาวนานของเมืองลำพูน จึงเป็นปัญหาในประเด็นที่ไม่สามารถนำมาใช้เป็นคลังข้อมูลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพราะข้อมูลภาพถ่ายที่พบในแต่ละแหล่ง ขาดการร้อยเรียงเพื่อบ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณสถาน จึงไม่อาจปลูกจิตสำนึกให้เห็นในคุณค่า ไม่จูงใจให้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเดินทางท่องเที่ยวเยี่ยมชมโบราณสถาน และรวมไปถึงความต้องการซื้อหาสิ่งของที่สื่อความหมายถึงโบราณสถานอันทรงคุณค่าของจังหวัดลำพูน ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการใช้มรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนในหมวดโบราณสถาน จึงต้องจัดทำข้อมูลรูปแบบดิจิทัลและพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่สามารถนำข้อมูลที่จัดทำขึ้นมาบ่งบอกเรื่องราว ความเป็นมา สื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณสถาน เพิ่มความประทับใจในการเยี่ยมชมโบราณสถาน และจูงใจให้ซื้อหา สละสลึงของที่สื่อความหมายถึงโบราณสถาน โดยดำเนินการ ดังนี้

- (1) จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่การเดินทาง (Google Maps) เข้าเยี่ยมชมโบราณสถาน
- (2) จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่จุดชมโบราณสถาน (Digital Map)
- (3) จัดทำข้อมูลดิจิทัล ทัศนียภาพประกอบเสียงบรรยาย แสดงภาพในมุมมองต่างๆ ที่จะปรากฏให้เห็น เมื่อผู้เยี่ยมชมมาถึงในบริเวณทางเข้า-ออกโบราณสถาน
- (4) จัดทำข้อมูลดิจิทัล ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือ ทัศนียภาพประกอบเสียงบรรยาย บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของจุดชมต่างๆ ในโบราณสถาน

(5) พัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) นำข้อมูล (1) , (2) , (3) และ (4) มาแสดงอย่างเป็นระบบ

3. หมวดโบราณวัตถุ ได้แก่ พระพุทธรูป พระพิมพ์ ชิ้นส่วนของโบราณวัตถุ ภาชนะใช้สอย และเครื่องประดับโบราณ ผู้วิจัยพบว่า มีการจัดแสดงโบราณวัตถุ ภาพโบราณวัตถุ และทัศนียภาพโบราณวัตถุ ประกอบกันเป็นเรื่องราว ความเป็นมา เพื่อสื่อให้ระลึกถึงอดีตและเชิดชูความเป็นมาที่ยาวนานของเมือง

ลำพูน ซึ่งเป็นไปตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ส่งเสริมการปลูกจิตสำนึกให้เห็นในคุณค่า เพื่อจูงใจให้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเดินทางท่องเที่ยวเข้าเยี่ยมชมสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และรวมไปถึงความต้องการซื้อหาสิ่งของที่สื่อความหมายถึงโบราณวัตถุอันทรงคุณค่าของจังหวัดลำพูน สะสมไว้เป็นที่ระลึก แต่อย่างไรก็ตามนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในด้านการปฏิบัติการ ได้มีความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อบกพร่องและข้อควรพัฒนา ดังนี้

บุคลากรจากสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดลำพูน ให้คำสัมภาษณ์ว่า “เนื้อหาในบางเรื่องไม่ครบถ้วน ไม่เป็นปัจจุบัน ทำให้ผู้เข้าชมได้รับข้อมูลไม่ตรง ไม่ถูกต้อง ควรมีการดูแลเรื่องนี้ โดยอาจมีส่วนกลางช่วยกำกับดูแลในด้านเนื้อหา”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้คำสัมภาษณ์ว่า “ข้อมูลบางส่วนยังต้องมีการจัดการ มีการดูแลที่เป็นระบบ เพราะบางครั้งไม่สามารถดูแลหรือจัดการได้ทั่วถึง”

เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย ให้คำสัมภาษณ์ว่า “บางส่วนของข้อมูลอาจยังไม่ครบ เนื่องจากมีการจัดระบบใหม่ มีการปรับพื้นที่ตกแต่งใหม่ มีแนวทางการทำเสนอใหม่ ๆ แต่ตอนนี้อยู่ในช่วงกำลังเริ่มดำเนินการ เพราะบางครั้งก็ต้องรอเรื่อง รอการดำเนินงานที่เป็นขั้นตอน”

แนวทางการพัฒนาให้มรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนหมวดโบราณวัตถุ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ จึงต้องมีการปรับปรุงข้อมูลรูปแบบดิจิทัลที่มีอยู่เดิมให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว การจัดทำข้อมูลรูปแบบดิจิทัลเพิ่มเติมให้เนื้อหาสมบูรณ์ และพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่สามารถนำข้อมูลที่จัดทำขึ้นมาบ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา สื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณวัตถุ เพิ่มความประทับใจในคุณค่าของการเยี่ยมชมสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และจูงใจให้ซื้อหาสิ่งของที่สื่อถึงคุณค่าของโบราณวัตถุสะสมไว้เป็นที่ระลึก ดังนี้

(1) จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่การเดินทาง (Google Maps) เข้าเยี่ยมชมสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ

(2) จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่จุดแสดงโบราณวัตถุ (Digital Map)

(3) จัดทำข้อมูลดิจิทัล วิกิทัศน์ประกอบเสียงบรรยาย แสดงภาพในมุมมองต่างๆ ที่จะปรากฏให้เห็น เมื่อผู้เยี่ยมชมมาถึงในบริเวณสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ

(4) ข้อมูลดิจิทัล ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือ วิกิทัศน์ประกอบเสียงบรรยาย บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณวัตถุ

(5) พัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) นำข้อมูล (1) , (2) , (3) และ (4) มาแสดงอย่างเป็นระบบ

4. หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ การทอผ้าฝ้าย การจักสาน การทำพัดใบลาน และการตัดตุ๊ก เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีการประกอบอาชีพสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ผู้วิจัย

พบข้อมูลภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นถึง ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นในช่วงเวลาต่างๆ ณ แหล่งผลิตสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นและในเว็บไซต์ และพบการจัดทำวีดิทัศน์ดิจิทัลแสดงภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่ในเว็บไซต์ ข้อมูลที่พบ มีลักษณะเป็นการแสดงความสวยงาม-ความเป็นเอกลักษณ์ของสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อจูงใจให้ซื้อหาไว้ใช้สอย-สะสมไว้เป็นที่ระลึก สภาพการณ์ที่เป็นอยู่ แม้จะเป็นไปตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่อย่างไรก็ตาม นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการค้าและการลงทุนยังมีความเห็นว่า ควรส่งเสริมให้สินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนมีคุณค่าด้านการสะสมไว้เป็นที่ระลึกเพิ่มขึ้น ด้วยการเพิ่มเรื่องราว-ความเป็นมา ที่สื่อให้เห็นถึงการมีคุณค่าควรแก่การระลึกถึง และที่สื่อให้เห็นเอกลักษณ์ที่เป็นสิ่งบ่งชี้ถึงมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน จึงควรมีการพัฒนาข้อมูล ดังนี้

- (1) ตรวจสอบ คัดกรอง และปรับปรุง ภาพถ่ายและวีดิทัศน์เดิม ให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- (2) สร้างวีดิทัศน์ดิจิทัลแสดงเรื่องราว-ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ในแนวทางที่จูงใจให้เกิดการเห็นคุณค่าควรแก่การระลึกถึง และต้องมีกระบวนการที่รองรับการมีส่วนร่วมของชุมชนผู้เป็นเจ้าของ
- (3) จัดเก็บและนำออกเผยแพร่ด้วย “ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล” ที่ใช้ “คลาวด์เซิร์ฟเวอร์”
- (4) พัฒนาวีดิทัศน์ดิจิทัลให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นด้วยการเพิ่มคำบรรยายเสียงในภาษาที่สื่อสารได้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

ตอนที่ 3 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในการออกแบบคลังข้อมูลต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยคำนึงถึง ปัญหาที่เคยประสบ แนวทางการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สังเคราะห์ได้จาก ตอนที่ 2 และความคิดเห็นเพิ่มเติมจากคำให้สัมภาษณ์ของผู้มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

บุคลากรจากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้สัมภาษณ์ว่า “ข้อมูลบางส่วนเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ไม่ได้มาจากผู้ที่มีความรู้ เกิดจากการคิดเอง เอาเนื้อหาตรงนั้นมาใส่ตรงนี้ โดยหาจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งโดยที่จริงแล้วต้องมาถามผู้รู้ ต้องมีพล็อตเรื่องที่น่าสนใจ อย่างเรื่องภูมิปัญญานี้ ต้องมาถามชาวบ้านที่ทำ ที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน ต้องศึกษาข้อมูลให้รอบด้าน เพราะหากเขียนไปแล้ว คนอ่านก็เชื่อตาม ซึ่งไม่ดีไม่ถูกต้อง”

พระสงฆ์จากวิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ให้สัมภาษณ์ว่า “เรื่องข้อมูลนี้สำคัญ ต้องไต่ตรอง ต้องคัดกรอง ไม่ใช่ใครอยากเขียนเรื่องอะไรก็เขียน ถูก ๆ ผิด ๆ เขียนบรรยายไปเรื่อย ๆ ตามใจอยาก ไม่ตรวจสอบ อันนี้ก็ทำให้คนเข้าใจผิดกันไปใหญ่ ควรมีหน่วยงานหรือคนมารับผิดชอบดูแล”

นักวิชาการจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้สัมภาษณ์ว่า “การดูแลคลังข้อมูลนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างยากเพราะเกี่ยวข้องกันหลายฝ่าย ต้องมีการประสานงานกันทั้งในหน่วยงานที่ดูแล และระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกัน โดยต้องมีหน่วยหนึ่งเป็นแม่งานหลักเพื่อให้ขับเคลื่อนได้”

เจ้าหน้าที่จากเทศบาลตำบลบ้านธิ ให้สัมภาษณ์ว่า “ระบบของการดูแลข้อมูลและนำเสนอข้อมูล ถ้าหากเราดูแลเอง สามารถทำได้ไม่ยาก เพราะบริหารจัดการเองหมด แต่ต้องมีปัจจัยหลายด้านมาสนับสนุน เช่น กำลังทรัพย์ กำลังคน กำลังสนับสนุนด้านต่าง ๆ มีเครือข่ายที่จะช่วยเหลือได้ตลอดเวลา แต่หากเราต้องไปพึ่งพาคณะอื่น หน่วยงานอื่น ๆ อันนี้ลำบาก เพราะเราควบคุมไม่ได้ แรงไม่ได้ จัดการไม่ได้ เวลามีปัญหาที่ต้องแก้ตามขั้นตอน เกิดความยุ่งยากมากมาย”

เจ้าหน้าที่จากสภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้สัมภาษณ์ว่า “ปัญหาที่ชัดเจนอย่างหนึ่งคือข้อมูลที่เราไม่พร้อมหรือเหมาะสม เช่น ภาพที่ถ่ายจากกล้องมือถือ การทำวิดีโอต้องมีการถ่าย มีการตัดต่อ มีเรื่องราว ซึ่งบางทีก็ขาดทักษะความรู้ตรงนี้ หรือถ้าจะทำผ่านสื่อใหม่ ๆ ก็ต้องใช้งบค่อนข้างเยอะ ใช้คนที่ต้องมาดูแลด้วย ซึ่งบางทีเราไม่มีส่วนนี้”

ผู้วิจัยออกแบบคลังข้อมูลต้นแบบ (Prototype) ภายใต้การให้คำแนะนำและกำกับดูแลโดยนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัล และด้านคลังข้อมูลดิจิทัล จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

- | | |
|--|-----------------------------------|
| (1) อาจารย์ ดร.กรด เหล็กสมบุญรัมย์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านคลังข้อมูลดิจิทัล |
| (2) อาจารย์ ดร.เฉลิมพล คงจิตต์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลดิจิทัล |
| (3) รองศาสตราจารย์พลสิทธิ์ สิทธิชมภู | ผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศดิจิทัล |
| (4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรยา สาวิติ | ผู้เชี่ยวชาญด้านคลังข้อมูลดิจิทัล |

โดยได้กำหนดคุณลักษณะของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

- (1) ข้อมูลที่นำเข้าเก็บในคลังข้อมูล มีความถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- (2) มีระบบการปรับแก้ไขข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน
- (3) ในการเรียกใช้ข้อมูล มีข้อจำกัดน้อยที่สุด ทั้งในด้านสถานที่และด้านอุปกรณ์
- (4) เป็นคลังข้อมูลที่สามารถพัฒนาได้ด้วยการมีส่วนร่วมทั้งจากชุมชนผู้เป็นเจ้าของมรดก

ทางวัฒนธรรมและจากผู้ใช้ประโยชน์คลังข้อมูล

จึงได้คลังข้อมูลต้นแบบที่มีองค์ประกอบ ดังนี้

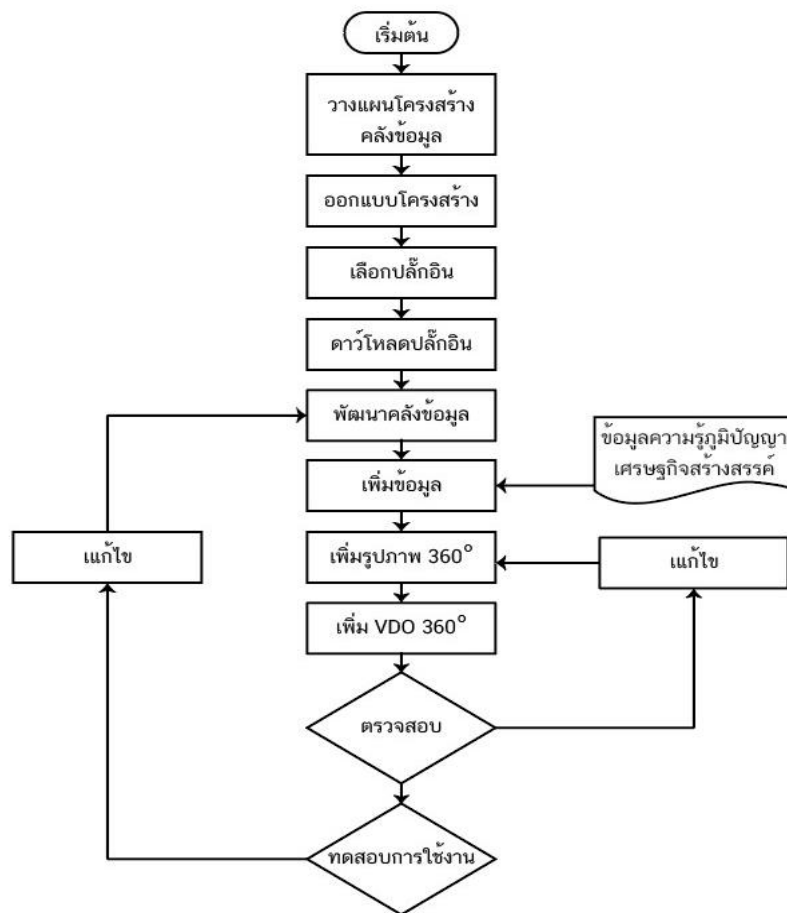
(1) มีคณะกรรมการทำหน้าที่บริหารจัดการ การคัดกรอง-การปรับปรุงข้อมูลเดิม-การจัดทำขึ้นใหม่-การใช้ประโยชน์ข้อมูลในคลังข้อมูล และด้วยได้มีการพิจารณาในประเด็นที่ว่า ส่วนราชการระดับจังหวัดลำพูนเป็นผู้มีหน้าที่รับผิดชอบและมีอำนาจครอบคลุมทั้งกระบวนการ จึงต้องเป็นผู้ออกคำสั่ง

แต่งตั้งคณะกรรมการให้มืองค์ประกอบจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดลำพูน

(2) ใช้คลาวด์เซิร์ฟเวอร์ (Cloud Server) เป็นอุปกรณ์ในการจัดเก็บ-จัดส่งข้อมูล เพื่อรองรับการทำงานทั้งจากสถานที่ (Place) และจากอุปกรณ์ (Device) ที่อยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งมีแพร่หลายทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย

(3) มีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่มีผู้ดูแลระบบ (Admin) ซึ่งเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุม ดูแล ประสานงาน และรวมถึงการจัดทำแอปพลิเคชัน ในการอัปโหลด (Upload) ข้อมูลขึ้นสู่คลังข้อมูล การดาวน์โหลด (Download) ข้อมูลลงมาใช้งาน และการตอบสนอง (Response) ต่อผู้ใช้งาน การดำเนินงานของระบบหลังบ้านคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ภายใต้การบริหารจัดการของคณะกรรมการใน ข้อ (1)

คลังข้อมูลต้นแบบในแต่ละส่วนมีกระบวนการจัดทำและพัฒนาได้ด้วยการมีส่วนร่วม ซึ่งแสดงได้ด้วยแผนภาพ ดังนี้



ภาพประกอบ 23 คลังข้อมูลต้นแบบในแต่ละส่วนมีกระบวนการจัดทำและพัฒนาได้ด้วยการมีส่วนร่วม

การพัฒนาให้มีคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามที่นำเสนอมา เป็นการลงทุนที่ก่อให้เกิดผลตอบแทนกับบุคคล ธุรกิจ และสังคม จึงเหมาะสมที่จะ ดำเนินการพัฒนาโดยการจัดตั้งงบประมาณแผ่นดินมาใช้ในการดำเนินงาน และเปิดช่องทางให้บุคคล ธุรกิจ และองค์กร มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วม ทั้งในฐานะผู้มีจิตสำนึก-มีจิตอาสาธำรงรักษาไว้ซึ่งคุณค่าของมรดก ทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และ/หรือ ในฐานะผู้ใช้-ผู้ได้รับประโยชน์จากการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คลังข้อมูลต้นแบบที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้ มีช่องทางให้บุคคล ธุรกิจ และองค์กร เข้ามามี ส่วนร่วมใน 2 ช่องทาง คือ

- (1) การมีส่วนร่วมเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ในการบริหารจัดการคลังข้อมูล เป็นช่องทางให้ผู้นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลการบริหารจัดการคลังข้อมูล
- (2) การมีส่วนร่วมบริหารจัดการคลังข้อมูลในฐานะบุคคลทั่วไป เป็นช่องทางให้บุคคล เสนอข้อคิดเห็น ข้อทักท้วง และข้อเสนอแนะ ผ่านผู้ดูแลระบบเข้าสู่คณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ในการ บริหารจัดการคลังข้อมูล

การมีส่วนร่วมตามช่องทางทั้งสอง เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เข้ามามีส่วน ร่วมใน 4 ลักษณะ คือ

- (1) การมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ ในเรื่องเกี่ยวกับการคัดกรอง-การ ปรับปรุงข้อมูลเดิม-การจัดทำขึ้นใหม่-การใช้ประโยชน์ข้อมูลในคลังข้อมูล
- (2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ ในลักษณะให้การสนับสนุนเงินทุน (Incash) และ/ หรือ ให้ความร่วมมือช่วยเหลือ (Inkind)
- (3) การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ ในลักษณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคม และ/ หรือ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์
- (4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล ซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมที่มีความสำคัญต่อการใช้อำนาจหน้าที่บริหารจัดการคลังข้อมูลให้บังเกิดที่เหมาะสมกับผู้มีส่วนได้เสีย

โดยจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องของภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ถึงการมีส่วนร่วมใน การดำเนินงานของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนในด้านต่าง ๆ ทั้งการคิดวิเคราะห์และ ตัดสินใจ การดำเนินงาน การใช้ประโยชน์ รวมถึงการประเมินผล ต่างก็เห็นถึงความสำคัญถึงการบริหาร จัดการคลังข้อมูลดิจิทัลและยินดีเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวด้วย โดยมี ข้อคิดเห็นสำคัญจากคำให้สัมภาษณ์ดังนี้

รองผู้ว่าราชการจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “ยินดีจะให้การสนับสนุนข้อมูลต่าง ๆ ของจังหวัดใน ทุก ๆ ด้าน และจะนำผลงานจากการวิจัยไปใช้ต่อ โดยร่วมในการดำเนินงานให้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทาง วัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ”

หัวหน้าสำนักงานจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทางสำนักงานพร้อมประสานให้ความร่วมมือ และยินดีเข้าร่วมในการบริหารจัดการให้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดำเนินงานได้”

อุตสาหกรรมจังหวัดลำพูน ให้สัมภาษณ์ว่า “อุตสาหกรรมจังหวัดยินดีเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการเพื่อช่วยให้การบริหารจัดการคลังข้อมูลมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดได้ โดยพร้อมสนับสนุนในทุกด้าน เบื้องต้นจะช่วยประชาสัมพันธ์ให้เครือข่ายรับทราบข้อมูลข่าวสารของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอาจมีการหารือในด้านต่าง ๆ ต่อไป”

ประธานหอการค้าจังหวัดลำพูน ให้สัมภาษณ์ว่า “การมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ถือเป็นแนวทางการดำเนินงานที่ดีที่ทุกภาคส่วนจะได้มาช่วยกัน ทางหอการค้ายินดีให้การสนับสนุนและเข้าร่วมในการดำเนินงาน”

ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน กล่าวว่า “ต้นแบบของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะช่วยให้เกิดการต่อยอดในการส่งเสริมและพัฒนาจังหวัดลำพูนให้มีสภาพเศรษฐกิจที่ดีมากยิ่งขึ้น รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของกลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ โดยเฉพาะภาคประชาชน”

การวิจัยในครั้งนี้ ได้ออกแบบให้ต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบที่ใช้รองรับการมีส่วนร่วม (Participation) จากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) จึงมีผลทำให้ได้คลังข้อมูลที่มีระบบการพัฒนาในตัวเองได้อย่างยั่งยืน จึงเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาจังหวัดลำพูน ตามยุทธศาสตร์ (Strategies) ในการพัฒนาจังหวัดลำพูน ปี พ.ศ. 2561–2564 จำนวนสองยุทธศาสตร์ คือ

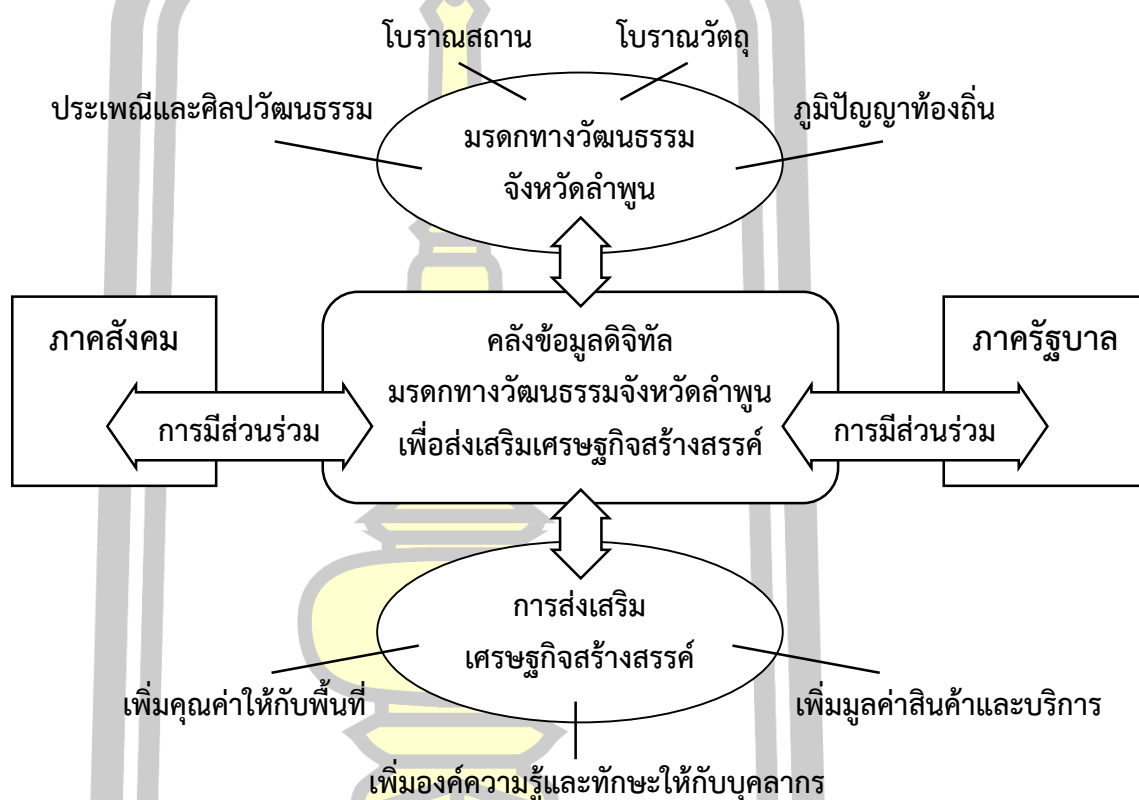
- (1) ยุทธศาสตร์ เมืองหัตถ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis)
- (2) ยุทธศาสตร์ เมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination)

โดยที่สามารถใช้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินการตามพันธกิจ (Missions) จำนวน 3 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 การส่งเสริม ยกระดับ และ พัฒนาหัตถกรรมในจังหวัดลำพูน ด้วยนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์

ด้านที่ 3 การสร้างมูลค่าเพิ่มและกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวในจังหวัดลำพูน บนฐานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

ด้านที่ 6 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ยกระดับสรรณะของบุคลากรให้มีคุณภาพ บูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของจังหวัด การเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินการตามพันธกิจในการพัฒนาจังหวัดลำพูนในด้านที่ 6 อาจแสดงกลไกการทำงานได้ตามแผนภาพ ดังนี้



ภาพประกอบ 24 คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเป็นเครื่องมือในการบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำ ต้นแบบ (Prototype) คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ขอรับการประเมินผลการพัฒนาจากคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านมรดกทางวัฒนธรรม ด้านคลังข้อมูลดิจิทัล และด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปรากฏผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบของต้นแบบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามการความคิดเห็นของคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

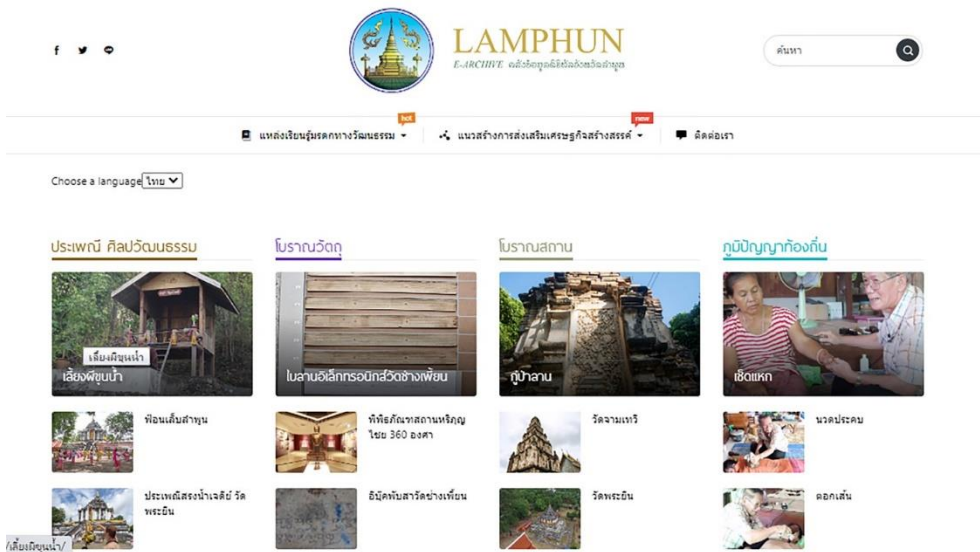
การออกแบบและการจัดรูปแบบ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
- ความสวยงามและน่าสนใจของคลังข้อมูลดิจิทัล	4.53	0.85	มากที่สุด
- ความสวยงามและความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษร (รูปแบบ ขนาด สี)	4.22	0.91	มาก
- การเลือกใช้สี โทนสีในการออกแบบ มีความสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหาออกแบบ	4.31	0.85	มาก
- เมนูต่างๆ และแถบเครื่องมือใช้งานได้ง่าย มีความสวยงามทันสมัยและน่าสนใจ	4.48	0.80	มาก
- การจัดรูปแบบคลังข้อมูลดิจิทัลง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน	4.35	0.78	มาก
- การใช้ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี ตรงตามเนื้อหานั้น ๆ	4.26	0.87	มาก
- ภาพประกอบมีขนาด ความคมชัด การจัดวางตำแหน่ง และการสื่อความหมาย ได้สวยงาม	4.17	0.74	มาก
- การเลือกใช้สื่อมัลติมีเดีย (ภาพวิดีโอ ภาพอนิเมชัน เสียง) เหมาะสมกับเนื้อหา	4.51	0.93	มากที่สุด
- เทคโนโลยีมีความทันสมัยและสะดวกรวดเร็วต่อการใช้งาน	4.42	0.87	มาก
- ขั้นตอนในการใช้บริการแอปพลิเคชันทำได้ง่ายไม่ซับซ้อน	4.34	0.95	มาก
รวมเฉลี่ย	4.36	0.86	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิต่อการออกแบบและการจัดรูปแบบของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.36 โดยมีประเด็นเรื่องความสวยงามและน่าสนใจของคลังข้อมูลดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในอันดับแรก 4.53 รองลงมาคือ ประเด็นเรื่องการใช้สื่อมัลติมีเดีย (ภาพวิดีโอ ภาพอนิเมชัน เสียง) เหมาะสมกับเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 4.51

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินด้านเนื้อหาของต้นแบบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามการความคิดเห็นของคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

เนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
- ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายใน (เว็บไซต์/ฐานข้อมูล)	4.42	0.87	มาก
- ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลไปยังข้อมูลภายนอก (เว็บไซต์/ฐานข้อมูล)	4.47	0.72	มาก
- การใช้เนื้อหา (ความน่าสนใจ ชวนติดตาม)	4.54	0.92	มากที่สุด
- มีความชัดเจน ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และข้อมูลมีการปรับปรุง	4.40	0.76	มาก
- เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกันและใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	4.43	0.88	มาก
- ระบบแสดงแผนการท่องเที่ยวในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และนำไปใช้ได้จริง	4.38	0.98	มาก
- สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้หลายระดับ	4.27	0.79	มาก
- สามารถลดระยะเวลาในการวางแผนท่องเที่ยวได้ดีกว่าการวางแผนด้วยตนเอง	4.36	0.88	มาก
- ใช้เป็นช่องทางระบายความรู้สึก หรือมีส่วนช่วยในการผ่อนคลายและคลายเครียด	4.12	0.89	มาก
- ให้ความรู้สึกเหมือนได้ท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง	4.51	0.78	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.39	0.85	มาก

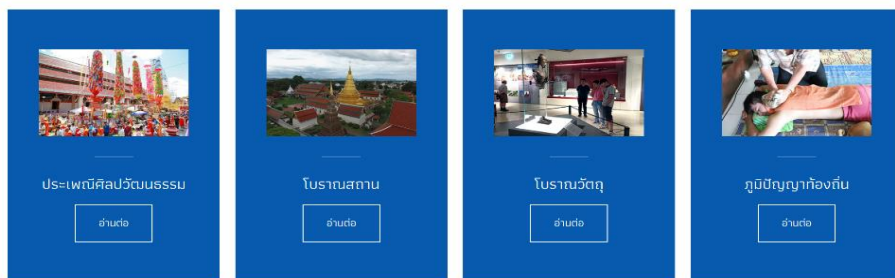
จากตาราง 4 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิต่อด้านเนื้อหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อเสริมสร้างคุณค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.39 โดยมีประเด็นเรื่องการใช้เนื้อหา (ความน่าสนใจ ชวนติดตาม) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ในอันดับแรก 4.54 รองลงมาคือ ประเด็นเรื่องให้ความรู้สึกเหมือนได้ท่องเที่ยวแบบเสมือนจริงค่าเฉลี่ย 4.51



ภาพประกอบ 25 โสमเพจคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เข้าถึงทาง URL : <https://lamphun-e-archive.com/>

แหล่งเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรม

คลังข้อมูลดิจิทัล



ภาพประกอบ 26 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาท้องถิ่น



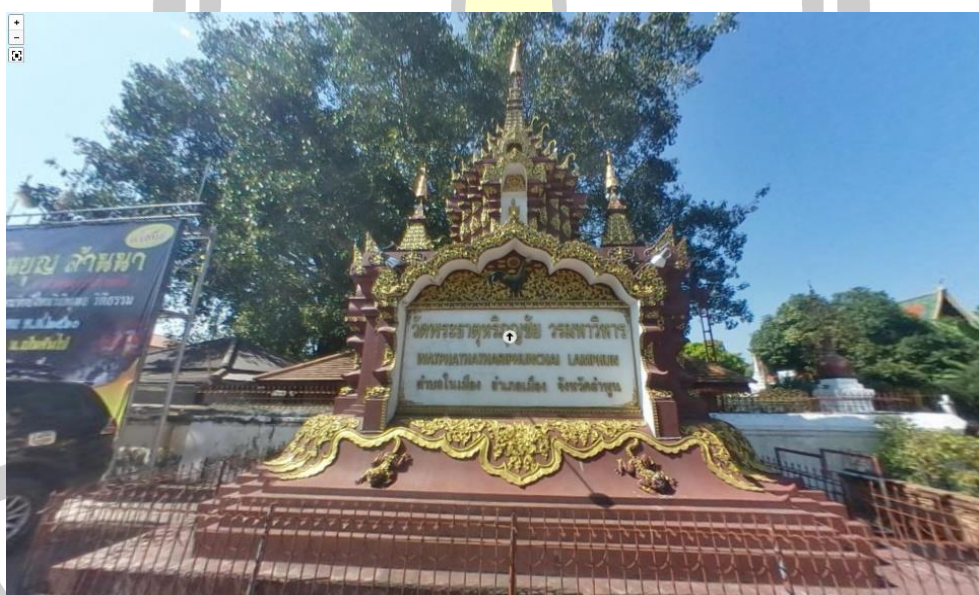
ภาพประกอบ 27 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 28 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “กลองสะบัดชัย” ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวด ประเพณีและศิลปวัฒนธรรม



ภาพประกอบ 29 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน



ภาพประกอบ 30 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุทริภุชชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 1)



ภาพประกอบ 31 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 2)



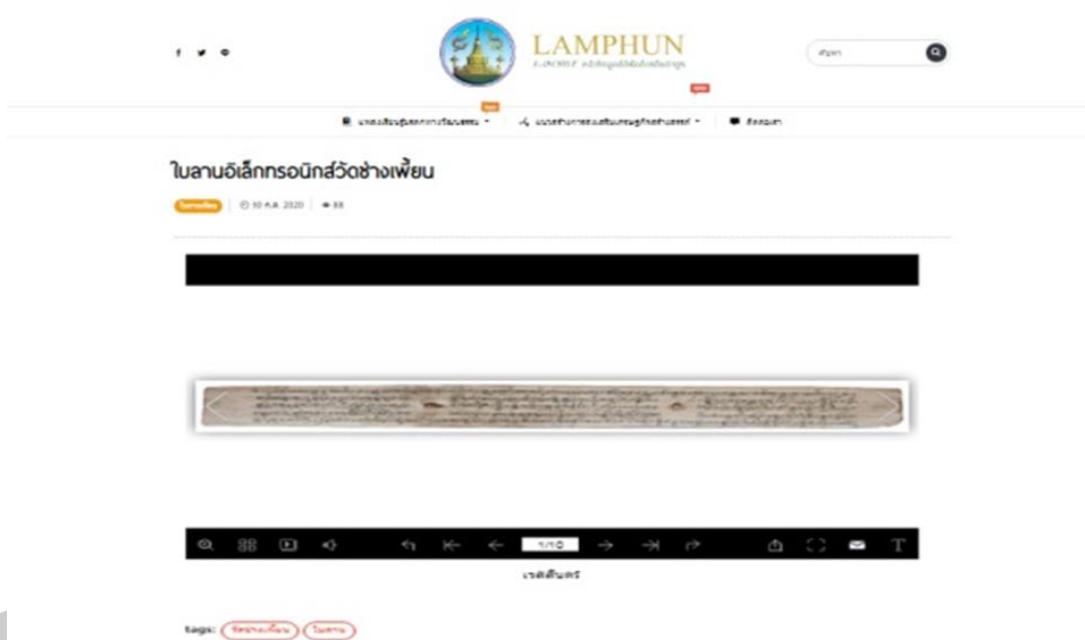
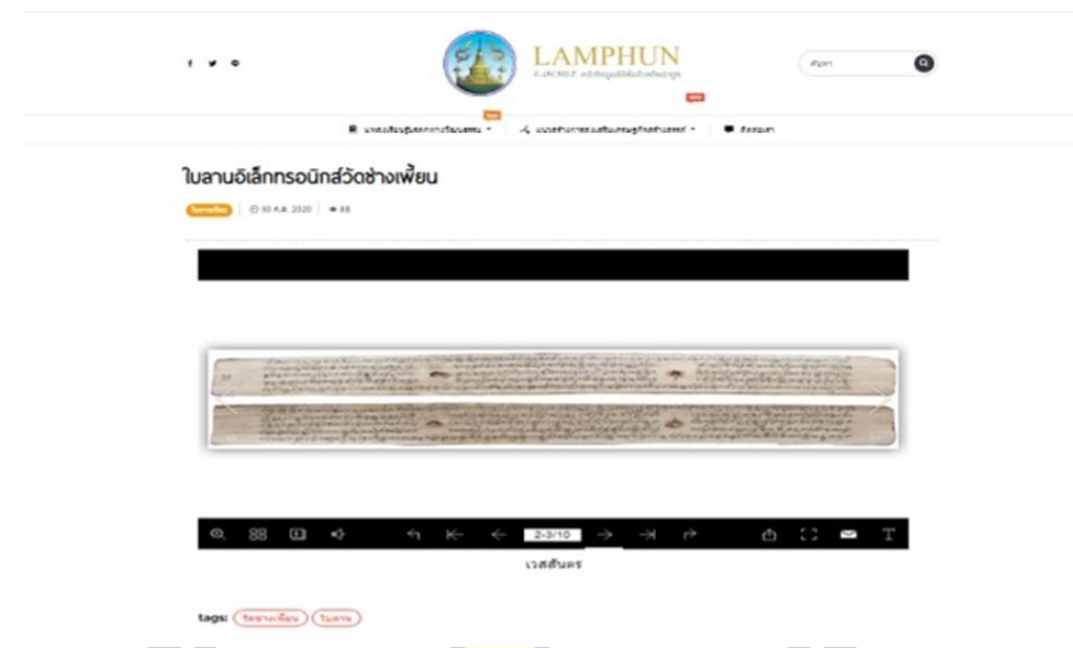
ภาพประกอบ 32 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร” รูปแบบภาพเสมือนจริง ภาพประกอบ 33360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดโบราณสถาน (ภาพที่ 3)



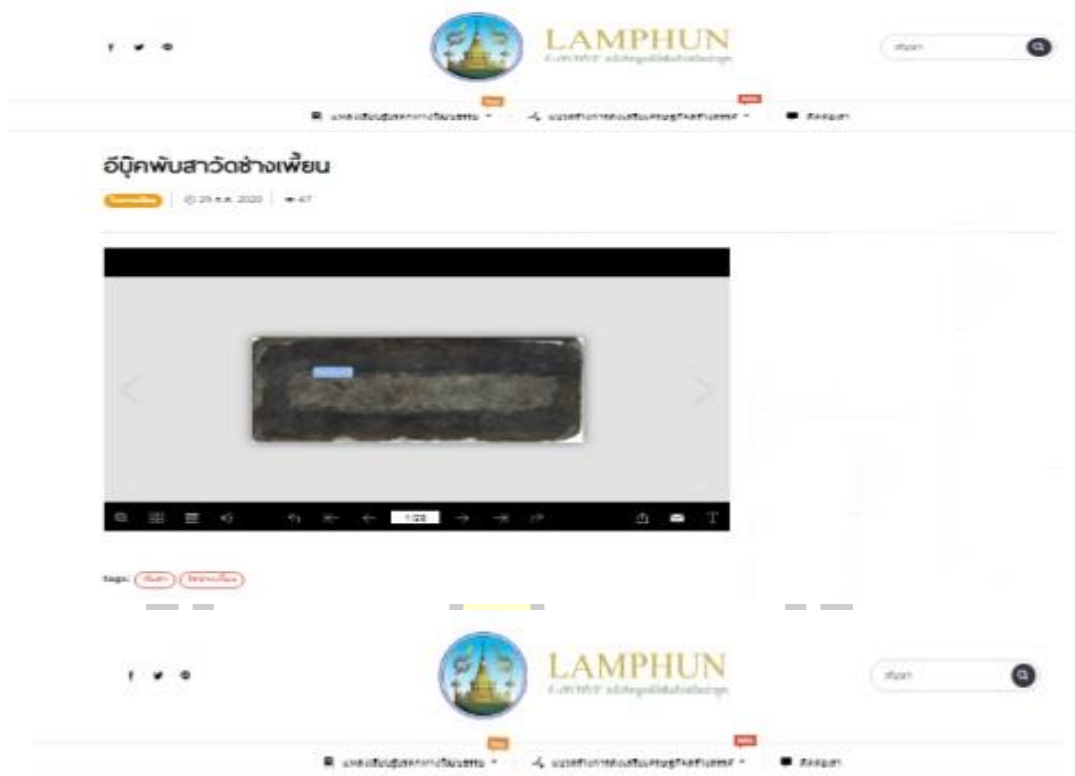
ภาพประกอบ 36 หน้าเพจช่องทางเข้าถึงคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น



ภาพประกอบ 37 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม “สวนอนุรักษ์พันธุ์พืชและสมุนไพร” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น



ภาพประกอบ 38 ข้อมูลรุดกทาง “ใบลานอิเล็กทรอนิกส์ข้างเพ็ญ” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์



อัญมณีพันสาวัดช้างเผือก

20 ก.ค. 2020 47



tags: อัญมณี พันสาวัด

ภาพประกอบ 39 ข้อมูลมรดกทาง “อัญมณีพันสาวัดช้างเผือก” รูปแบบภาพเสมือนจริง 360 องศา
 ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์


← → 🏠 📄 lamphun-e-archive.com/เช็ดแก/

Apps Amadeus Selling Pl... Outlook.com - Micr... Login on Twitter Sign up for Facebo... LINE Official Accou... WeTV Netflix งามซิงส์คำพิชัยเดช pa... ReadAWrite ซิสเต... 3

เช็ดแก

📄 30 ก.ย. 2020 | 39

📄 share 📄 tweet 📄 share



คำกล่าวถึง: ค้นหา

เรื่องล่าสุด

- ใบลานอิเล็กทรอนิกส์ข้างพื้น
- บ้านโฮมโฮม
- ศูนย์วิจัยฯ ศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่วรรณคดีล้านนา
- ฐานเรียนรู้ฯ ฐานพิพิธภัณฑ์บ้าน
- เช็ดแก

ความเห็นล่าสุด

เรื่องใหม่

ใบลานอิเล็กทรอนิกส์ข้างพื้น

📄 share 📄 tweet 📄 share

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

กาเช็ดแก เป็นอาชีพชาวชนบทบ้านท่าขนาน แยกออกเป็นชายเช็ด และกาแกหมก ซึ่งเช็ดแกเป็นมาจากสำรดแก ในกาเช็ดจะไม่มีใบกาแกหมก แต่ทำกาแกหมกไว้ เขา เช็ดแก กระจายตามบ้านมีเช็ดแกอยู่บ้าน มีดอกสีขาว เป็นต้นกาแกหมก สีกาแก เขา เช็ดแก กระจายตามบ้านมีเช็ดแกอยู่บ้าน มีดอกสีขาวมากมายในบริเวณ กาแกหมกจะผลิดอกและร่วงลงไปในน้ำที่กาแกหมกตากากัน แล้วคนเช็ดแกก็เอามาตากแดด ตากกับกัวรา แต่กัวราไม่มีคลากกับ จะดูอย่างเดียว ของเขาที่จะใช้กาแกหมกใช้ที่ของตากากานตากากันในน้ำตากาก


← → 🏠 📄 lamphun-e-archive.com/พ็อนเล็บลำพูน/

Apps Amadeus Selling Pl... Outlook.com - Micr... Login on Twitter Sign up for Facebo... LINE Official Accou... WeTV Netflix งามซิงส์คำพิชัยเดช pa... ReadAWrite ซิสเต... 3

พ็อนเล็บลำพูน

📄 30 ก.ย. 2020 | 36

📄 share 📄 tweet 📄 share



คำกล่าวถึง: ค้นหา

เรื่องล่าสุด

- ใบลานอิเล็กทรอนิกส์ข้างพื้น
- บ้านโฮมโฮม
- ศูนย์วิจัยฯ ศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่วรรณคดีล้านนา
- ฐานเรียนรู้ฯ ฐานพิพิธภัณฑ์บ้าน
- เช็ดแก

ความเห็นล่าสุด

เรื่องใหม่

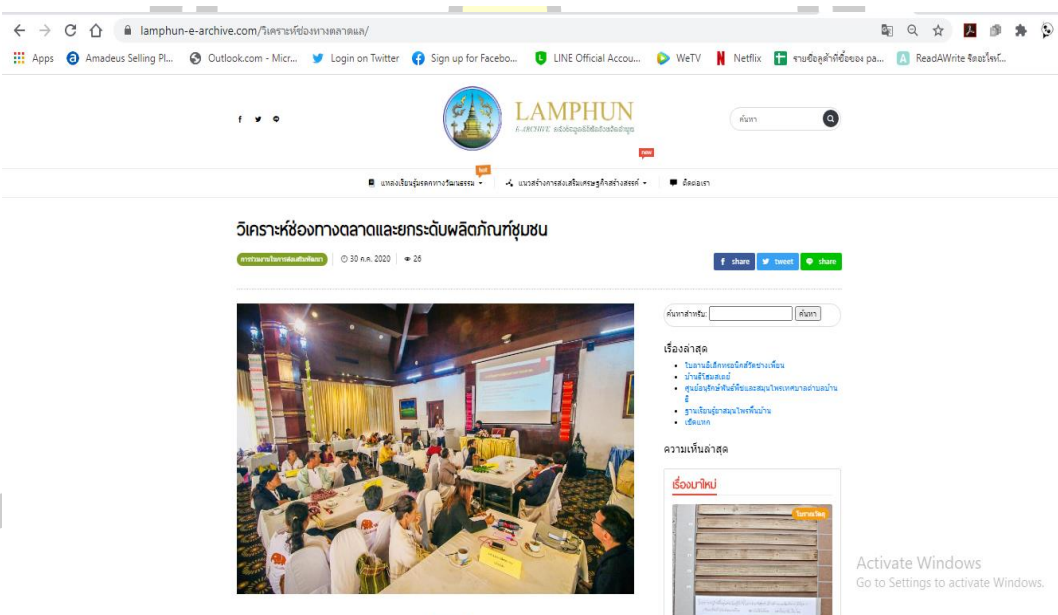
ใบลานอิเล็กทรอนิกส์ข้างพื้น

📄 share 📄 tweet 📄 share

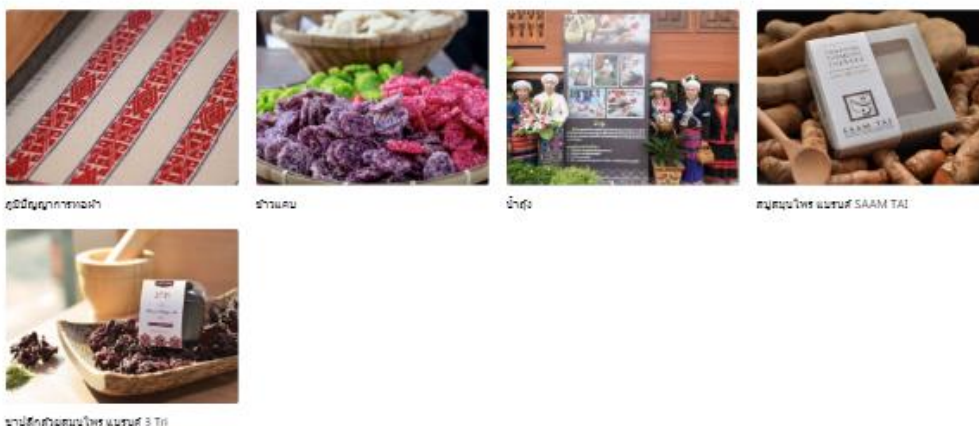
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

พ็อนเล็บ เป็นการพ็อนหนังของชาวไทยในภาคเหนือ ผู้พ็อนจะสวมเสื้อยาว สีลาทำของพ็อนเล็บคล้ายกับพ็อนเทียน ต่างกับพ็อนเทียนคือพ็อนสีทองสีเงิน ตามแบบฉบับของการพ็อน นางอมล วัฒนพงศ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย ได้มีสีลาทำพ็อนฉบับนี้แบบแรกมาจากคัมเจ้าหลวงวชิรภิกษอน จึงเป็นชุดการแสดงที่มีมาจนถึงยุคหนึ่ง





ภาพประกอบ 41 การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ข้อมูล ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การร่วมงานในการส่งเสริมพัฒนา



ภูมิปัญญาการทอผ้า

ผ้าไหม

ผ้าฝ้าย

สมุนไพรไทย แบนด์ SAAM TAI

ขมิ้นชันสมุนไพรไทย แบนด์ SAAM TAI



สมุนไพรไทย แบนด์ SAAM TAI



แชร์ | ส่งข้อความ | แชร์

ค้นหา: [] [ค้นหา]

- เรื่องล่าสุด
- วิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 - ภาษาอังกฤษ
 - คู่มือผู้จัดทำสื่อและชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - ฐานข้อมูลสมุนไพรไทยพื้นบ้าน
 - ระเบียบ

ความเห็นล่าสุด



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

ภาพประกอบ 42 การส่งเสริมพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา



การอนุรักษ์ พิษณุแหล่งเรียนรู้ที่สืบสาน

30 ก.ย. 2020 • 29

แชร์

เรื่องล่าสุด

- บ้านสี่วัฒนธรรม
- บ้านสี่วัฒนธรรม
- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพผู้สูงอายุ
- ฐานเรียนรู้วิถีชุมชนโบราณ
- อนุรักษ์

ความเห็นล่าสุด

เรื่องเก่าๆ

ภาพประกอบ 43 การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา

The screenshot shows the website for Lamphun, featuring a header with social media icons, the Lamphun logo, and a search bar. Below the header is a navigation menu with items like 'หน่วยงานราชการวัฒนธรรม', 'แนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์', and 'ติดต่อเรา'. The main content area has a dark blue banner with the title 'การแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์' (Data Exchange of Experience). Below the banner are four thumbnail images with captions: 'ลงพื้นที่เก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์' (Field data collection at the museum), 'ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลภาคสนาม' (Field data survey), 'สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ' (Interview with experts), and 'ศึกษาสภาพความเป็นและปัญหาชุมชน' (Study of community conditions and problems).

ลงพื้นที่เก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์

การแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์

30 ค.ค. 2020

41

ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยสังเกตุเกี่ยวกับกระบวนการ วิธีการจัดแสดง หรือนำเสนอข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ความโดดเด่นของ คลังข้อมูลฯ (เนื้อหาข้อมูล ช่างงาน สถานที่ตั้ง สิ่งปลูกสร้าง)อุปสรรค ข้อจำกัดในการดูแล พัฒนา หรือส่งเสริม คลังข้อมูลฯ



ภาพประกอบ 44 การแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ ในต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การรวมงานในการส่งเสริมพัฒนา



ภาพประกอบ 45 ข้อมูลระบบนำทาง ในต้นแบบเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์



The screenshot shows the WordPress dashboard interface. On the left is a sidebar menu with options like 'หน้าควบคุม', 'หน้าแรก', 'อัปเดต', 'เรื่อง', 'สื่อ', 'หน้า', 'ความเห็น', 'WPForms', 'Elementor', 'Templates', 'รูปแบบใหม่', 'ปลั๊กอิน', 'ผู้ใช้งาน', 'เครื่องมือ', 'ตั้งค่า', 'Performance', 'Wordfence', 'WP VR', 'Smush', and 'ดาวน์โหลด'. The main content area is titled 'หน้าควบคุม' and contains several notification boxes:

- A message from Syed Balkhi, Co-Founder of WPForms, asking for a 5-star rating on WordPress.
- A notification from Elementor Data Updater stating the database update process is running in the background.
- A notification from Ultimate Addons for Gutenberg (UG) stating it has powered over 5 pages on the website.
- A notification from Smush encouraging the user to boost their Google PageSpeed score.
- A notification for Easy Updates Manager, which is highlighted with a red box. It includes links for 'Get Started', 'Tours', and 'Add New Tour'.

The image shows a WordPress login form overlay. At the top center is the WordPress logo. The form contains the following fields and elements:

- A text input field for 'ชื่อผู้ใช้หรือที่อยู่อีเมล' (Username or email address) with the value 'admin' entered.
- A password input field for 'รหัสผ่าน' (Password) with a masked password and an eye icon to toggle visibility.
- A checkbox labeled 'บันทึกการใช้งานของฉัน' (Remember me) which is currently unchecked.
- A blue button labeled 'เข้าสู่ระบบ' (Log In).
- Below the form, the text 'คุณจำรหัสผ่านไม่ได้?' (Can't remember your password?) is displayed.
- At the bottom, it says '— กลับไปที่เว็บ lamphun-e-archive.com' (Return to the website).

ภาพประกอบ 47 ระบบหลังบ้าน (Back Office System) ทำหน้าที่กำกับดูแล-ควบคุม-พัฒนา คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของข้อมูลและปัญหาของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเพื่อพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา มีจำนวน 44 คน เป็นบุคคลที่มีลักษณะตามเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) ได้แก่ นักวิชาการ นักวิจัยผู้เชี่ยวชาญ และปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 10 คน กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Information) ได้แก่ นักวิชาการ พระสงฆ์ เจ้าหน้าที่ทางวัฒนธรรม จำนวน 18 คน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Information) ได้แก่ ผู้ประกอบธุรกิจการค้า การท่องเที่ยว การลงทุน จำนวน 12 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ที่เป็นนักวิจัย อาจารย์ นักวิชาการ จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบการสำรวจเบื้องต้น (Survey Form) แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) การสังเกต (Observation) และแนวทางการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยสามารถสรุป อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะดังนี้

สรุป

ตอนที่ 1 ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

แหล่งข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน มีจำนวน 30 แห่ง ส่วนใหญ่ดำเนินการในรูปแบบหรือลักษณะของพิพิธภัณฑ์ ที่ดำเนินการโดยทั้งภาครัฐ เอกชน วัด โรงเรียน หรือชุมชน เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย พิพิธภัณฑ์ชุมชนเมืองลำพูน พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดประดู่ป่าม่วงจุม พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดต้นแก้ว พิพิธภัณฑ์วัดพระยืน พิพิธภัณฑ์พระเมืงแก้ว วัดพระธาตุหริภุญไชย และพิพิธภัณฑ์ของพระแม่เจ้าจามเทวี มีลักษณะเป็นสถานที่จัดแสดงข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ บางส่วนเป็นเรื่องวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชาติพันธุ์ มีการเก็บรักษาและจัดแสดงโดยการจัดวางโบราณวัตถุ เช่น เครื่องเรือน เครื่องมือ-อุปกรณ์ และศิลปวัตถุต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งที่ค้นพบในบริเวณนั้น และมีผู้บริจาคให้ช่วยดูแลเก็บรักษา ดำเนินการโดยการเปิดให้ผู้สนใจเข้าชมโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน ซึ่งจำแนกได้เป็น 4 หมวดหมู่ สรุปรวม ดังนี้

(1) หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม พบข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบภาพถ่าย ทั้งเก่าและใหม่ จัดแสดงโดยการติดตั้งบนผนังของสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และการจัดวางแสดง

ประกอบกับการจัดแสดงโบราณวัตถุ มีเป็นบางส่วนจัดแสดงภาพประเพณีและศิลปวัฒนธรรมในเว็บไซต์ โดยมีการใช้ข้อความอธิบาย-เล่าเรื่องราวประกอบ

(2) หมวดโบราณสถาน โบราณสถานที่ไม่มีสภาพเป็นพุทธสถานซึ่งมีสองแห่ง คือ โบราณสถานกู่ช้าง-กู่ม้า และโบราณสถานเวียงเกาะกลาง ซึ่งเป็นโบราณสถานที่อาจใช้การเปิดให้เข้าเยี่ยมชมเป็นกิจกรรมหลักในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

(3) หมวดโบราณวัตถุ พบการจัดแสดงโดยการจัดวางบนแท่น บนโต๊ะ บนชั้น ในตู้กระจก หรือในพื้นที่ที่มีแผงป้องกันการโจรกรรมปิดกัน ขึ้นอยู่กับงบประมาณ แนวคิดของผู้ดูแลรักษา และความเหมาะสมของพื้นที่จัดแสดง โดยมีการใช้ข้อความอธิบาย-เล่าเรื่องราวประกอบ มีเป็นบางส่วนจัดแสดงภาพโบราณวัตถุในเว็บไซต์เพื่อเชิญชวนให้มาเยี่ยมชม ณ สถานที่จัดแสดง

(4) หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น พบการจัดแสดงวัตถุศิลปะ-เครื่องมือ-อุปกรณ์ และสินค้าภูมิปัญญา ท้องถิ่น ณ สถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และสถานที่ผลิตจำหน่ายสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเป็นบางส่วนจัดแสดงภาพสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นในเว็บไซต์เพื่อการโฆษณา-ประชาสัมพันธ์สินค้า

ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่พบในการสำรวจ ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลประเภท ภาพถ่ายในอดีตและในปัจจุบันที่บันทึกโดยบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับการวัฒนธรรมและบุคคลทั่วไป เกือบทั้งหมดของภาพถ่ายที่พบ เป็นการถ่ายภาพไว้เป็นที่ระลึกถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น มีเป็นส่วนน้อยที่นำข้อมูลภาพถ่ายและวิถีทัศน์รูปแบบดิจิทัลแสดงผ่านเว็บไซต์ของส่วนราชการ

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การศึกษาสภาพปัจจุบันของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์ปัญหาในการนำข้อมูลมาใช้ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์วิธีการปรับปรุงข้อมูลฯ ให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถใช้ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยนำมาสรุปและสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้รูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ และสนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้กับพื้นที่บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ ดังนี้

(1) หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม แนวทางการพัฒนาข้อมูลภาพถ่าย ดังนี้

- ตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลภาพถ่ายให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- จาก “ภาพถ่ายเดิม” นำมาจัดทำ “ภาพถ่ายดิจิทัล” ที่ไม่เสื่อมสภาพตามกาลเวลา
- ปรับปรุงข้อมูลด้วยการเพิ่มเติมภาพถ่ายดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงให้เรื่องราว-ความเป็นมาต่อเนื่องจนถึงห้วงเวลาปัจจุบัน

- ร้อยเรียงชุดภาพถ่ายดิจิทัลให้สื่อถึงคุณค่าประเพณีและศิลปวัฒนธรรม ด้วยการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีที่มีการใช้ข้อความและเสียง เชื่อมโยงภาพทั้งหมดให้บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา

แนวทางการพัฒนาข้อมูลวิถีทัศนดิจิทัลในเว็บไซต์

- ตรวจสอบ คัดกรอง และปรับปรุงวิถีทัศนดิจิทัลเดิม ให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- สร้างวิถีทัศนดิจิทัลของประเพณีและศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม

จังหวัดลำพูนเพิ่มให้ครบถ้วน ด้วยกระบวนการที่รองรับการมีส่วนร่วมของชุมชนผู้เป็นเจ้าของ

- จัดเก็บและนำออกเผยแพร่ด้วย “ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล” ที่ใช้ “คลาวด์เซิร์ฟเวอร์”
- พัฒนาวิถีทัศนดิจิทัลให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นด้วยการเพิ่มคำบรรยายเสียงในภาษาที่

สื่อสารได้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

- พัฒนาให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในด้านการสนับสนุนส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย

การเพิ่ม “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” แสดงสาระที่เชิดชูคุณค่าของประเพณีและศิลปวัฒนธรรม

(2) หมวดโบราณสถาน ควรพัฒนาด้วยแนวทางการจัดทำข้อมูลรูปแบบดิจิทัลและพัฒนา

โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่สามารถนำข้อมูลที่จัดทำขึ้นมาบ่งบอกเรื่องราว ความเป็นมา สื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณสถาน เพิ่มความประทับใจในการเยี่ยมชมโบราณสถาน และจงใจให้ซื้อหา สิ่งของที่สื่อความหมายถึงโบราณสถาน โดยดำเนินการ ดังนี้

- จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่การเดินทาง (Google Maps) เข้าเยี่ยมชมโบราณสถาน
- จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่จุดชมโบราณสถาน (Digital Map)
- จัดทำข้อมูลดิจิทัล วิถีทัศนประกอบเสียงบรรยาย แสดงภาพในมุมมองต่างๆ ที่จะ

ปรากฏให้เห็น เมื่อผู้เยี่ยมชมมาถึงในบริเวณทางเข้า-ออกโบราณสถาน

- จัดทำข้อมูลดิจิทัล ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือ

วิถีทัศนประกอบเสียงบรรยาย บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของจุดชมต่างๆ ในโบราณสถาน

- พัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) นำข้อมูลที่จัดทำมาแสดงอย่าง

เป็นระบบ

(3) หมวดโบราณวัตถุ ควรพัฒนาด้วยแนวทางการปรับปรุงข้อมูลที่มีอยู่เดิมให้ถูกต้องเป็น

หนึ่งเดียว การจัดทำข้อมูลเพิ่มเพื่อเติมเต็มให้เนื้อหาสมบูรณ์ และพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่สามารถนำข้อมูลที่จัดทำขึ้นมาบ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา สื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณวัตถุ เพิ่มความประทับใจในคุณค่าของการเยี่ยมชมสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และจงใจให้ซื้อหา สิ่งของที่สื่อถึงคุณค่าของโบราณวัตถุสะสมไว้เป็นที่ระลึก ดังนี้

- จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่การเดินทาง (Google Maps) เข้าเยี่ยมชมโบราณวัตถุ
- จัดทำข้อมูลดิจิทัล แผนที่จุดแสดงโบราณวัตถุ (Digital Map)
- จัดทำข้อมูลดิจิทัล วิถีทัศนประกอบเสียงบรรยาย แสดงภาพในมุมมองต่างๆ ที่จะ

ปรากฏให้เห็น เมื่อผู้เยี่ยมชมมาถึงในบริเวณสถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ

- ข้อมูลดิจิทัล ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือ วิดีทัศน์ ประกอบเสียงบรรยาย บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณวัตถุ

- พัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) นำข้อมูลที่จัดทำมาแสดงอย่างเป็นระบบ

(4) หมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรส่งเสริมให้สินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนมีคุณค่าด้านการสะสมไว้เป็นที่ระลึกเพิ่มขึ้น ด้วยการเพิ่มเรื่องราว-ความเป็นมา ที่สื่อให้เห็นถึงการมีคุณค่าควรแก่การระลึกถึง และที่สื่อให้เห็นเอกลักษณ์ที่เป็นสิ่งบ่งชี้ถึงมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ดังนี้

- ตรวจสอบ คัดกรอง และปรับปรุง ภาพถ่ายและวีดิทัศน์เดิม ให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว

- สร้างวีดิทัศน์ดิจิทัลแสดงเรื่องราว-ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ในแนวทางที่มุ่งให้เกิดการเห็นคุณค่าควรแก่การระลึกถึง และต้องมีกระบวนการที่รองรับการมีส่วนร่วมของชุมชนผู้เป็นเจ้าของ

- จัดเก็บและนำออกเผยแพร่ด้วย “ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล” ที่ใช้ “คลาวด์เซิร์ฟเวอร์”
- พัฒนาวีดิทัศน์ดิจิทัลให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นด้วยการเพิ่มคำบรรยายเสียงในภาษาที่สื่อสารได้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

ตอนที่ 3 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยออกแบบคลังข้อมูลต้นแบบ (Prototype) ภายใต้การให้คำแนะนำและกำกับดูแลโดยนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัล และด้านคลังข้อมูลดิจิทัล โดยให้มีคุณลักษณะของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

- ข้อมูลที่นำเข้าเก็บในคลังข้อมูล มีความถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว
- มีระบบการปรับแก้ไขข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน
- ในการเรียกใช้ข้อมูล มีข้อจำกัดน้อยที่สุด ทั้งในด้านสถานที่และด้านอุปกรณ์
- เป็นคลังข้อมูลที่สามารถพัฒนาได้ด้วยการมีส่วนร่วมทั้งจากชุมชนผู้เป็นเจ้าของมรดกทางวัฒนธรรมและจากผู้ใช้ประโยชน์คลังข้อมูล

และได้คลังข้อมูลต้นแบบที่มีองค์ประกอบ ดังนี้

- มีคณะกรรมการทำหน้าที่บริหารจัดการ การคัดกรอง-การปรับปรุงข้อมูลเดิม-การจัดทำขึ้นใหม่-การใช้ประโยชน์ข้อมูลในคลังข้อมูล และด้วยได้มีการพิจารณาในประเด็นที่ว่า ส่วนราชการระดับจังหวัดลำพูนเป็นผู้มีหน้าที่รับผิดชอบและมีอำนาจครอบคลุมทั้งกระบวนการ จึงต้องเป็นผู้ออกคำสั่งแต่งตั้ง

คณะกรรมการให้เมืองค์ประกอบจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดลำพูน

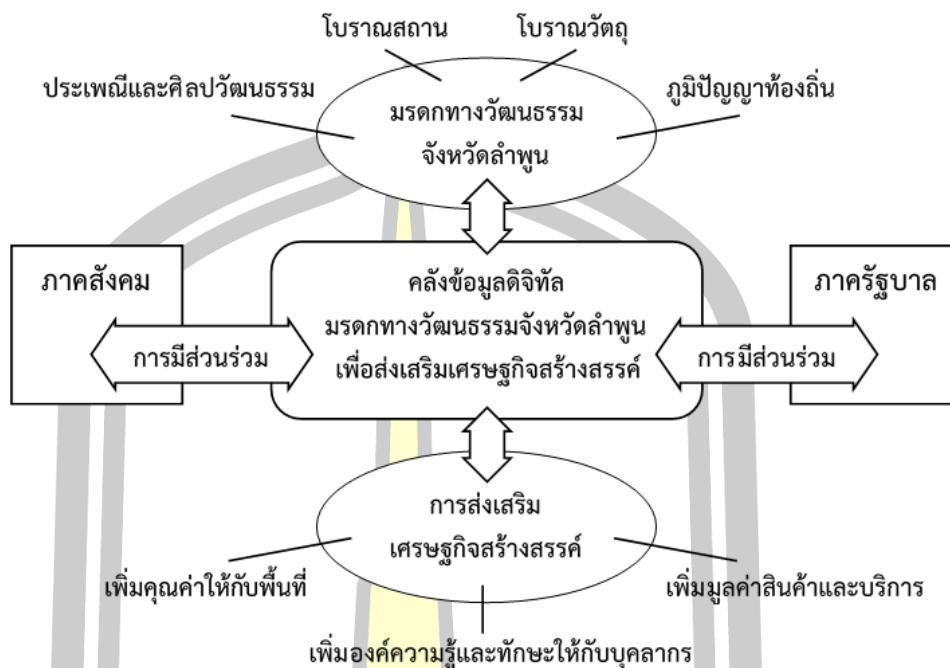
- ใช้คลาวด์เซิร์ฟเวอร์ (Cloud Server) เป็นอุปกรณ์ในการจัดเก็บ-จัดส่งข้อมูล เพื่อรองรับการทำงานทั้งจากสถานที่ (Place) และจากอุปกรณ์ (Device) ที่อยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งมีแพร่หลายทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย

- มีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่มีผู้ดูแลระบบ (Admin) ซึ่งเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุม ดูแล ประสานงาน และรวมถึงการจัดทำแอปพลิเคชัน ในการอัปโหลด (Upload) ข้อมูลขึ้นสู่คลังข้อมูล การดาวน์โหลด (Download) ข้อมูลลงมาใช้งาน และการตอบสนอง (Response) ต่อผู้ใช้งาน การดำเนินงานของระบบหลังบ้านคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ภายใต้การบริหารจัดการของคณะกรรมการบริหารจัดการคลังข้อมูลฯ

คลังข้อมูลต้นแบบที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้ มีช่องทางให้บุคคล ธุรกิจ และองค์กร เข้ามามีส่วนร่วมใน 2 ช่องทาง คือ (1) การมีส่วนร่วมเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ในการบริหารจัดการคลังข้อมูล เป็นช่องทางให้ผู้นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลการบริหารจัดการคลังข้อมูล และ (2) การมีส่วนร่วมบริหารจัดการคลังข้อมูลในฐานะบุคคลทั่วไป เป็นช่องทางให้บุคคลเสนอข้อคิดเห็น ข้อทักท้วง และข้อเสนอแนะ ผ่านผู้ดูแลระบบเข้าสู่คณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ในการบริหารจัดการคลังข้อมูล

การมีส่วนร่วมตามช่องทางทั้งสอง เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เข้ามามีส่วนร่วมใน 4 ลักษณะ คือ (1) การมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ (2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ (3) การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ และ (4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล การมีส่วนร่วม (Participation) จากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) จะส่งผลให้ได้คลังข้อมูลที่มีระบบการพัฒนาในตัวเองได้อย่างยั่งยืน และเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ (Strategies) การพัฒนาจังหวัดลำพูน ปี พ.ศ. 2561-2564 ในด้านการเป็นเมืองหัตถ์ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis) และการเป็นเมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination) ด้วยพันธกิจในการส่งเสริม ยกระดับ และ พัฒนาหัตถกรรมในจังหวัดลำพูน ด้วยนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ พันธกิจในการสร้างมูลค่าเพิ่มและกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวในจังหวัดลำพูน บนฐานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และพันธกิจในการพัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ยกระดับสรรณะของบุคลากรให้มีคุณภาพ บูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของจังหวัด

คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นนวัตกรรมการบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีกลไกการทำงานตามแผนภาพ ดังนี้



ภาพประกอบ 48 กลไกการทำงานคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นนวัตกรรม การบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์

คลังข้อมูลต้นแบบที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้ ได้รับการประเมินความเหมาะสมในด้านการ ออกแบบและการจัดรูปแบบ ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย 4.36) และด้านเนื้อหา ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย 4.39)

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาวิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ ผลการศึกษาที่พบว่า คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนเป็นการรวบรวมและ การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นการผสมผสานระหว่างหมวดหมู่ด้วยตนเอง ไม่มีสัดส่วนหรือเกณฑ์ที่แน่นอนใน รวบรวมข้อมูลของแต่ละหมวดหมู่เหล่านั้น ขึ้นอยู่ปัจจัยหลายประการ เช่น สภาพหรือลักษณะของข้อมูลที รวบรวมมาได้ การบริจาจากชุมชนหรือชาวบ้าน เจตนาอารมณ์หรือความสนใจของแต่ละวัด บุคลากรที่ดูแล จัดการข้อมูล เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวอาจเนื่องมาจากมรดกทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้อง ได้ (Tangible Cultural Heritage) และมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) มี

ลักษณะที่ร่วมกัน ไม่สามารถแบ่งแยกเนื้อหาทางนิตยสารได้ชัดเจนเด็ดขาด มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันนั่นเอง (ชาคริต สิทธิฤทธิ, 2559)

ส่วนประเด็นที่พบว่าคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน มีการนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาส่วนใหญ่ในลักษณะที่เป็นภาพถ่าย ขณะที่การใช้สื่อวีดิทัศน์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเว็บไซต์มีน้อยมาก ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลหรือองค์ความรู้ได้นั้น ลักษณะดังกล่าวไม่ได้เป็นไปตามหลักการบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรม เรื่องการเผยแพร่ข้อมูล การสื่อความหมาย และการนำเสนอ ซึ่งกำหนดไว้ว่าหลักการจัดการองค์ความรู้ที่ต้องมีคือ 1) จัดให้มีกระบวนการและช่องทางเผยแพร่ความรู้ และองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพแพร่หลาย และทั่วถึงในทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกระดับอายุและระดับความเข้าใจ 2) จัดให้การเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ และแหล่งความรู้โดยสะดวก 3) ผลักดันให้มีการสื่อความหมายและการนำเสนอมรดกวัฒนธรรมในทุกแหล่งโดยถือให้เป็นกระบวนการหนึ่งในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม 4) เปิดโอกาสให้มีเวทีสาธารณะในการสัมมนาอภิปราย เพื่อสื่อความหมายและนำเสนอมรดกวัฒนธรรม ซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจเนื่องเพราะหน่วยงาน บุคลากร หรือผู้ดูแลรับผิดชอบขาดแนวทางการดำเนินงานที่เหมาะสม ขาดความรู้ทักษะ ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หรือขาดการสนับสนุนในด้านงบประมาณ อุปกรณ์ หรือความช่วยเหลือที่จำเป็นอื่น ๆ ดังนั้นการพัฒนาให้คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนสามารถเข้าถึงได้ในหลาย ๆ ช่องทางที่สะดวก รวดเร็วและเหมาะสม จึงควรมีแนวทางในการดำเนินงานที่ชัดเจนและสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ดังที่กล่าวข้างต้น

สำหรับผลการศึกษาที่พบว่า คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนส่วนใหญ่จัดในรูปแบบหรือลักษณะของพิพิธภัณฑ์ ที่ดำเนินการโดยทั้งภาครัฐ เอกชน วัด โรงเรียน หรือชุมชน ซึ่งลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรมที่กล่าวว่า มรดกวัฒนธรรมเป็นสมบัติของทุกคนในชาติ ชุมชนและประชาชนในท้องถิ่นจึงมีสิทธิและหน้าที่ในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์และบริหารจัดการมรดกวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเฝ้าระวังติดตามตรวจสอบ มิให้แหล่งมรดกวัฒนธรรมถูกบุกรุกทำลายทำให้เสียหาย ทำให้เสื่อมค่าหรือทำให้ไร้ประโยชน์ อย่างไรก็ตามการมีส่วนร่วมดังกล่าวยังเป็นเพียงการดำเนินงานบางส่วน บางกิจกรรมหรือบางประเด็นในการร่วมมือ ดังนั้นเพื่อให้สามารถพัฒนาคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลและช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ จึงควรมีการดำเนินงานจากทุกภาคส่วนในทุกขั้นตอน และมีกลไกการมีส่วนร่วมที่ประสิทธิภาพดังที่กำหนดถึงในหลักการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรมที่กล่าวว่า หน่วยงานของรัฐมีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนการกำหนดนโยบาย การเฝ้าระวัง การตัดสินใจ การตรวจสอบในการอนุรักษ์และพัฒนามรดกวัฒนธรรม เช่น การพัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างความเข้าใจ การสร้างจิตสำนึกรับผิดชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนให้มีการขับเคลื่อนเครือข่ายเพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในทุกพื้นที่ กระบวนการการมีส่วนร่วมต้องมีส่วนร่วมทุกขั้นตอนและจากทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง และกลไกสำคัญของการมีส่วนร่วมอย่างมี

ประสิทธิภาพ ได้แก่ การจัดการองค์ความรู้และการสร้างความเข้าใจ เพื่อสร้างความพร้อมในการมีส่วนร่วมเป็นต้น โดยเคารพในภูมิปัญญาและความหลากหลายทางวัฒนธรรมเหล่านั้น (ทม เกตุวงศา และคณะ, 2551)

การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้ดำเนินการพัฒนาภายใต้การดูแลตรวจสอบจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ทั้งที่เป็นนักวิจัย อาจารย์ และนักวิชาการ ทำให้ได้ต้นแบบ (Prototype) ที่มีความเหมาะสมและมีคุณภาพ สามารถนำไปเป็นต้นแบบเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องได้ ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Pille Pruuilmann-Vengerfeld (2011) ศึกษาเรื่อง มรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล ความท้าทายของพิพิธภัณฑ์คลังข้อมูล และผู้ใช้งาน Elisabeth Steiner and Carina Koch (2015) ศึกษาเรื่องคลังดิจิทัลข้อมูลวัตถุ มรดกทางวัฒนธรรม: มาตรฐาน รายละเอียดข้อมูล และหมวดหมู่การอ้างอิง Cristian Ciurea and Florin Gheorghe Filip (2016) รายงานถึงบทบาทของการจัดนิทรรศการเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัล การเก็บรักษา และการกำหนดคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม ที่ล้วนพบว่า นวัตกรรมดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นนั้นมีผลการประเมินที่มีคุณภาพอยู่ในระดับที่เหมาะสมมากหรืออยู่ในระดับดีขึ้นไป ทั้งนี้อาจเนื่องจากการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้ดำเนินการนั้น อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลจริง ความต้องการที่เกิดจากผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง รวมทั้งมีหลักการดำเนินงานที่เหมาะสม เช่น การพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสม การพัฒนาดูแลรักษาหรือการจัดการเนื้อหาที่มีคุณภาพ รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว นั่นเอง

ส่วนผลการศึกษาที่พบว่า คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นองค์ความรู้ต่าง ๆ มาเป็นฐานในการพัฒนา เป็นกระบวนการพัฒนาและส่งเสริม ซึ่งส่วนนี้ประกอบด้วย การร่วมงานในการส่งเสริมพัฒนา การส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร และการแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ สอดคล้องกับการศึกษาของดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์, 2557 ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมืองด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ นครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว การศึกษาของอิชยานันท์ จิตรโรจนรักษ์, 2557 เรื่อง แนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย การศึกษาของลาวลีย์ ภักดีลิขิต และคณะ, 2558 เรื่อง การถ่ายทอดความรู้อาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน การศึกษาของรัญจวน ประวัตติเมือง และคณะ, 2560 เรื่อง แนวทางการยกระดับวิถีชีวิตชาวนาไทยด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีพื้นที่ปราจีนบุรี ที่พบว่า การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ล้วนต้องอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน มีการส่งเสริม หรือการพัฒนาโดยใช้วิธีการ การดำเนินงาน หรือกลยุทธ์ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์สามารถสร้างได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการพัฒนาเนื้อหาหมวดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลแต่ละเรื่องแต่ละเนื้อหาต้องใช้ทรัพยากรและปัจจัยหลายประการ เช่น งบประมาณ บุคลากร เวลา การประสานงาน ให้ความร่วมมือ ความรู้ เทคโนโลยี หรืออุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นหากได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ก็จะช่วยให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วมากขึ้น

2. การดำเนินงานหลังจากการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เมื่อแล้วเสร็จต้องมีผู้ดำเนินการสานต่อหรือรับผิดชอบในการบริหารจัดการคลังข้อมูลดิจิทัลฯ อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นต้องอาศัยความร่วมมือจากภาคีทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างจริงจัง

3. ควรมีคณะทำงานในการดูแล บริหารจัดการ และประเมินการใช้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อคอยตรวจสอบ ควบคุม ดูแลระบบ ซึ่งต้องเป็นคณะบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ หรือความชำนาญทั้งในด้านดิจิทัล ด้านวัฒนธรรม และด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

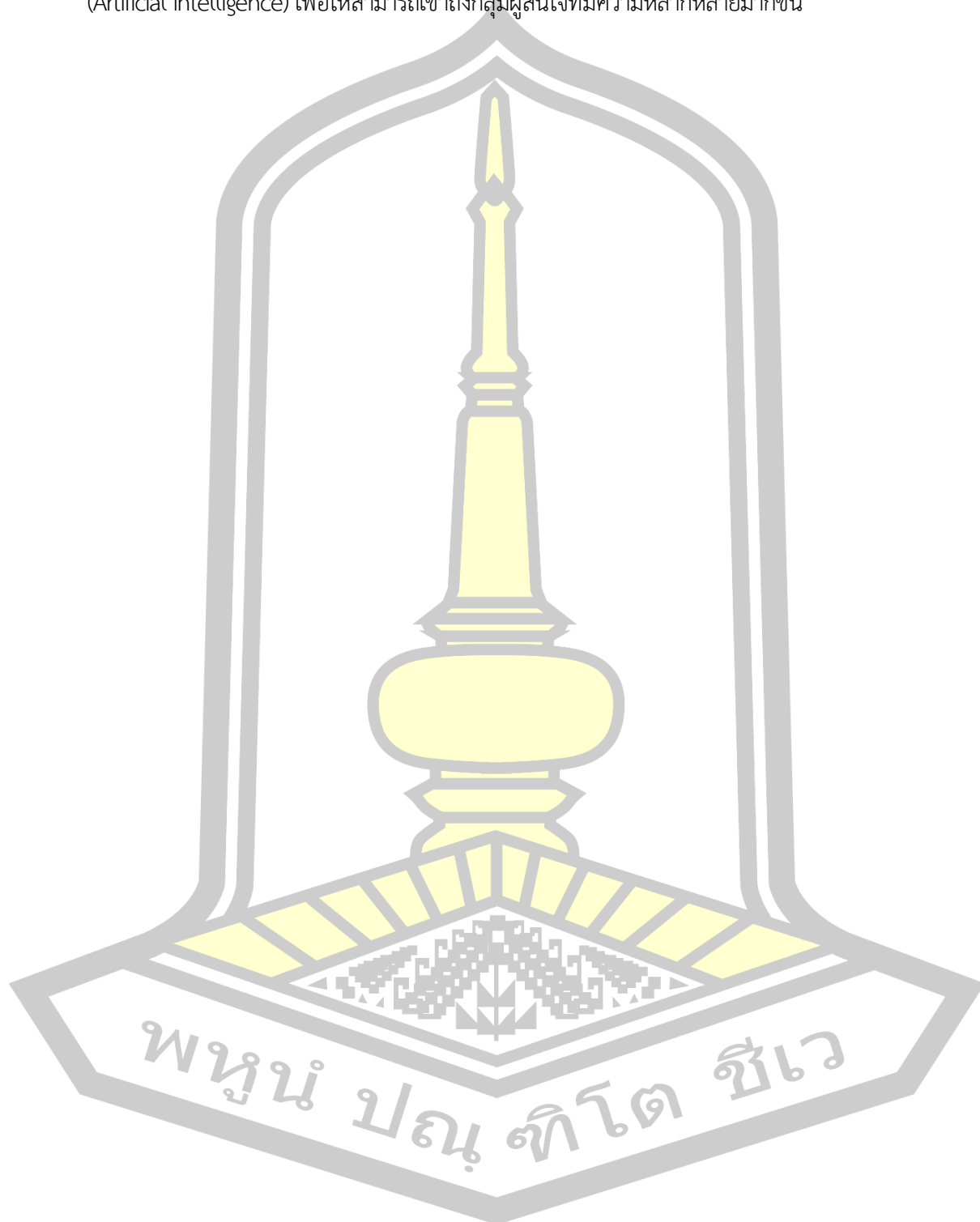
4. การดำเนินงานทั้งด้านการเก็บรวบรวมข้อมูลและการพัฒนาเนื้อหาหมวดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การดำเนินงานหลังจากการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือการมีคณะทำงานในการดูแล บริหารจัดการ และประเมินการใช้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทั้ง 3 ประเด็นข้างต้นควรมีหน่วยงานภาครัฐเข้ามามีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เพื่อช่วยเป็นกลไกในการขับเคลื่อน ส่งเสริม หรือผลักดันในด้านต่าง ๆ เพราะภาคเอกชน ภาคประชาชน และภาคสังคมอาจขาดความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน ดังนั้น ควรมีการกำหนดเป็นแนวทาง นโยบาย หรือยุทธศาสตร์ให้การดำเนินงานที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถจัดสรรงบประมาณ บุคลากร หรือการช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ที่เหมาะสมต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

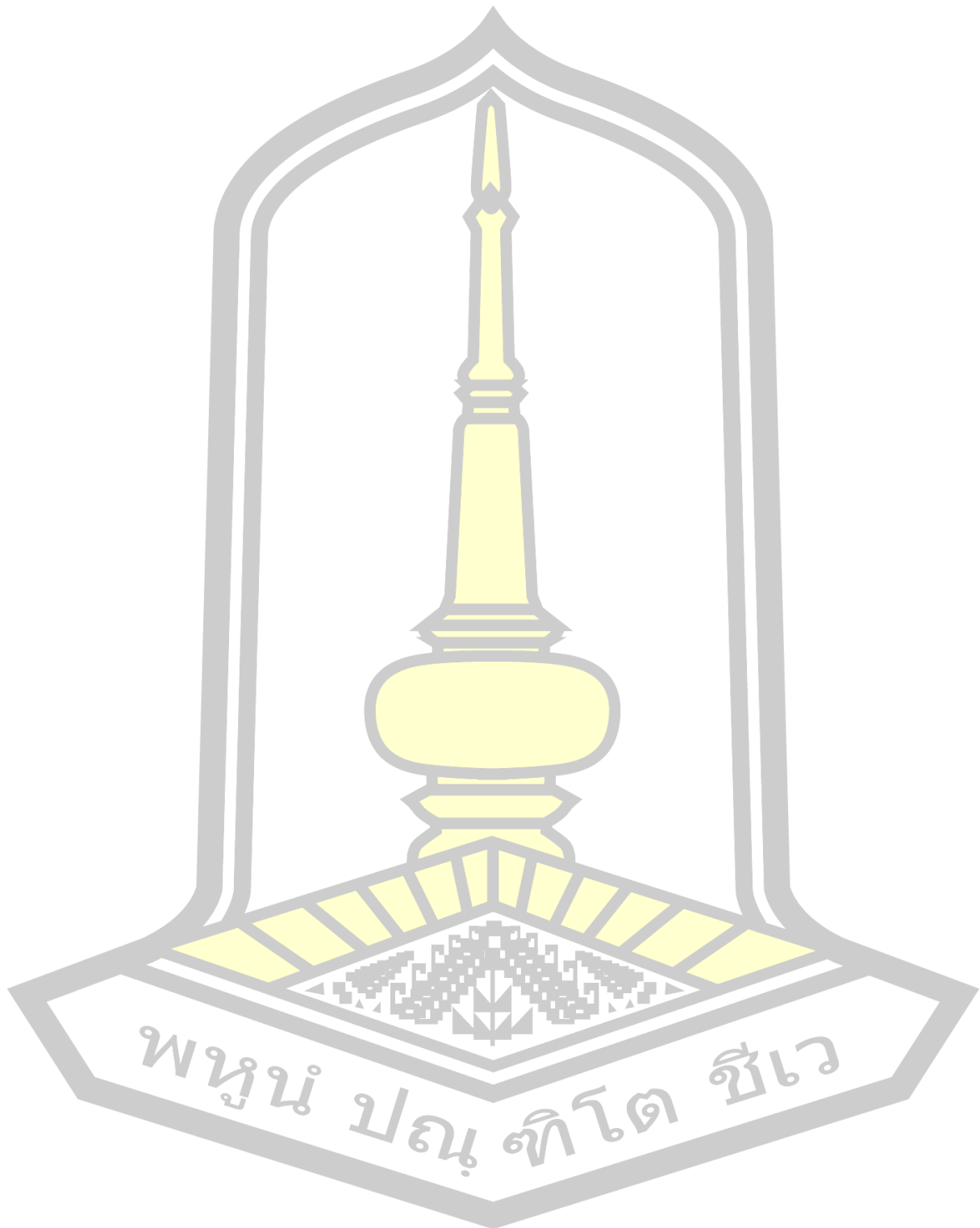
1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในจังหวัดอื่นๆ เนื่องจากประเทศไทยมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลายกันไปในแต่ละพื้นที่ในแต่ละจังหวัด รวมถึงอาจมีการศึกษาเปรียบเทียบกับมรดกทางวัฒนธรรมของต่างประเทศ

2. ควรมีการศึกษาการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีที่คาดว่าจะมีการใช้งานหรือได้รับนิยมอย่างมากในอนาคต เช่น

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) เทคโนโลยีแชทบอท (Chatbot) หรือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้สนใจที่มีความหลากหลายมากขึ้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

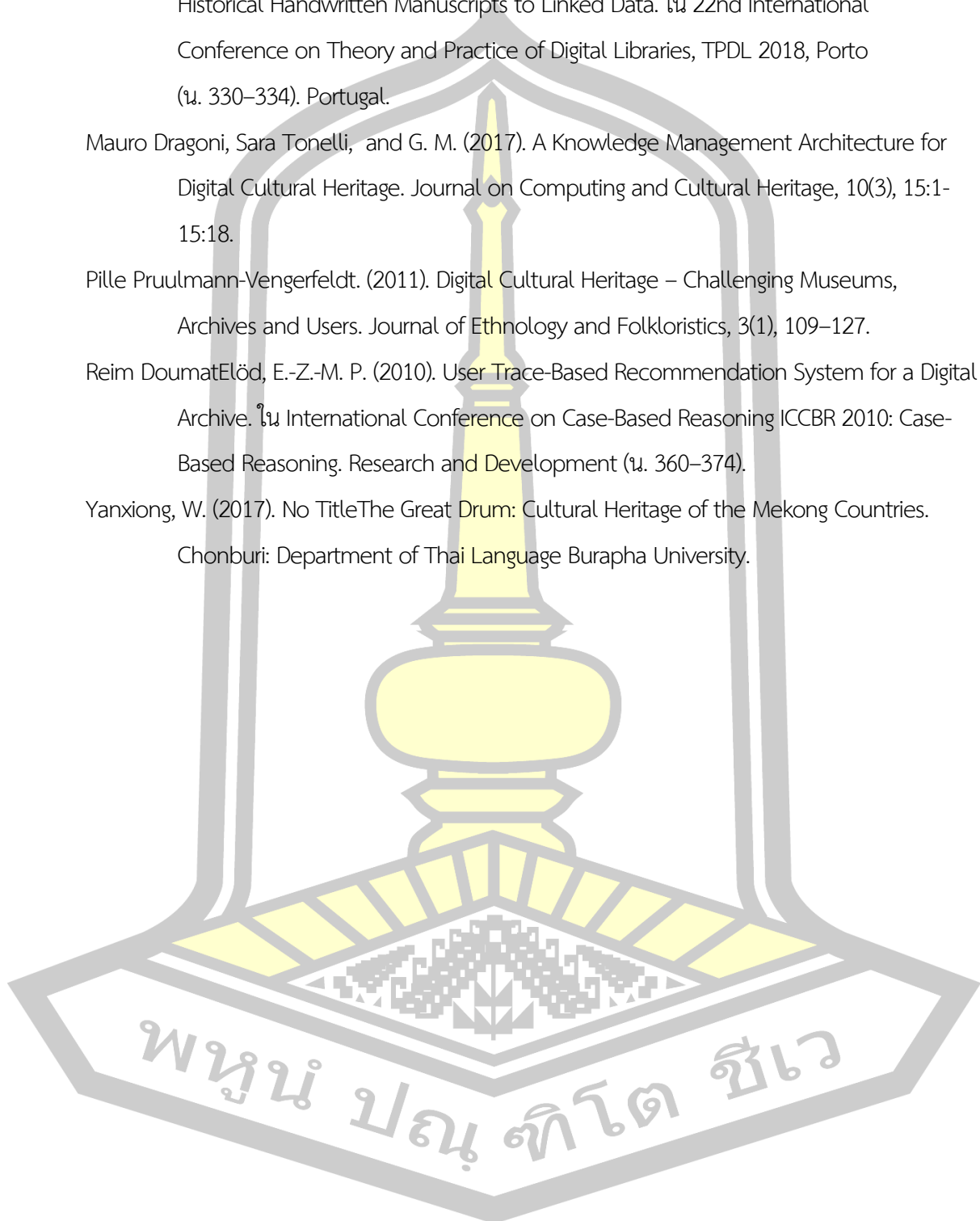
- กรต เหล็กสมบูรณ์. (2560). คลังภูมิปัญญาดิจิทัล : กระบวนการรักษาโดยหมอฟันบ้านล้านนา. เชียงใหม่. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). ถนนสายวัฒนธรรม สู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน. ในเอกสารลำดับที่ 6/2559 (น. 26-29). กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- กฤษดา แพทย์หลวง. (2554). นโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบองค์การรวม. วารสารพัฒนบริหารศาสตร์, 51(3), 207-237.
- คเชนทร์ ตัญศิริ. (2548). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการณ์ลักษณะทางไวยากรณ์และการณ์ลักษณะ ประจำคำ : การศึกษาแบบอิงคลังข้อมูลภาษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จังหวัดลำพูน. (2563). สืบค้น 18 มกราคม 2020, จาก <https://th.wikipedia.org>.
- จิรายุทธ พนมรักษ์. (2559). การถ่ายทอดแนวความคิดด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยประเภทศิลปะการแสดงเต้นรำเฉพาะพื้นที่ของนราพงษ์ จรัสศรี. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉันทนา ปาปัดถา. (2557). การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษาสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ชนวัฒน์ ศรีสอาน. (2563). ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ (Decision Support System). สืบค้น 18 มกราคม 2020, จาก www.sut.ac.th/ist/IT/DDS_Book.do.
- ชนันญา ชูนาค. (2558). ละคอนเล็ก: การสร้างสรรค์การแสดง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจใน ศิลปะการแสดง หุ่นละครเล็กสำหรับคนรุ่นใหม่. กรุงเทพฯ: ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลิต กังวารวุฒิ. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ชัชวาลส์ คติพิพัฒน์พร. (2558). คุณค่าของพลังงานสุริยะของกลุ่มชาติพันธุ์ป่าบนเส้นทางภูเพ็ก ราชอาณาจักรไทยจรดพนมบาเค็งราชอาณาจักรกัมพูชา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- ชาคริต สิทธิฤทธิ์. (2559). จับต้องได้-จับต้องไม่ได้ : ความไม่หลากหลายในความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 8(2), 141-160.
- ชูวิทย์ มิตรชอบ. (2553). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ แนวคิดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยในทศวรรษหน้า. เศรษฐศาสตร์สุโขทัยธรรมาธิราช, 5(1), 84.
- ฐิตาภา บำรุงศิลป์. (2559). รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ ในจังหวัดศรีสะเกษ. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท. ปร.ด.

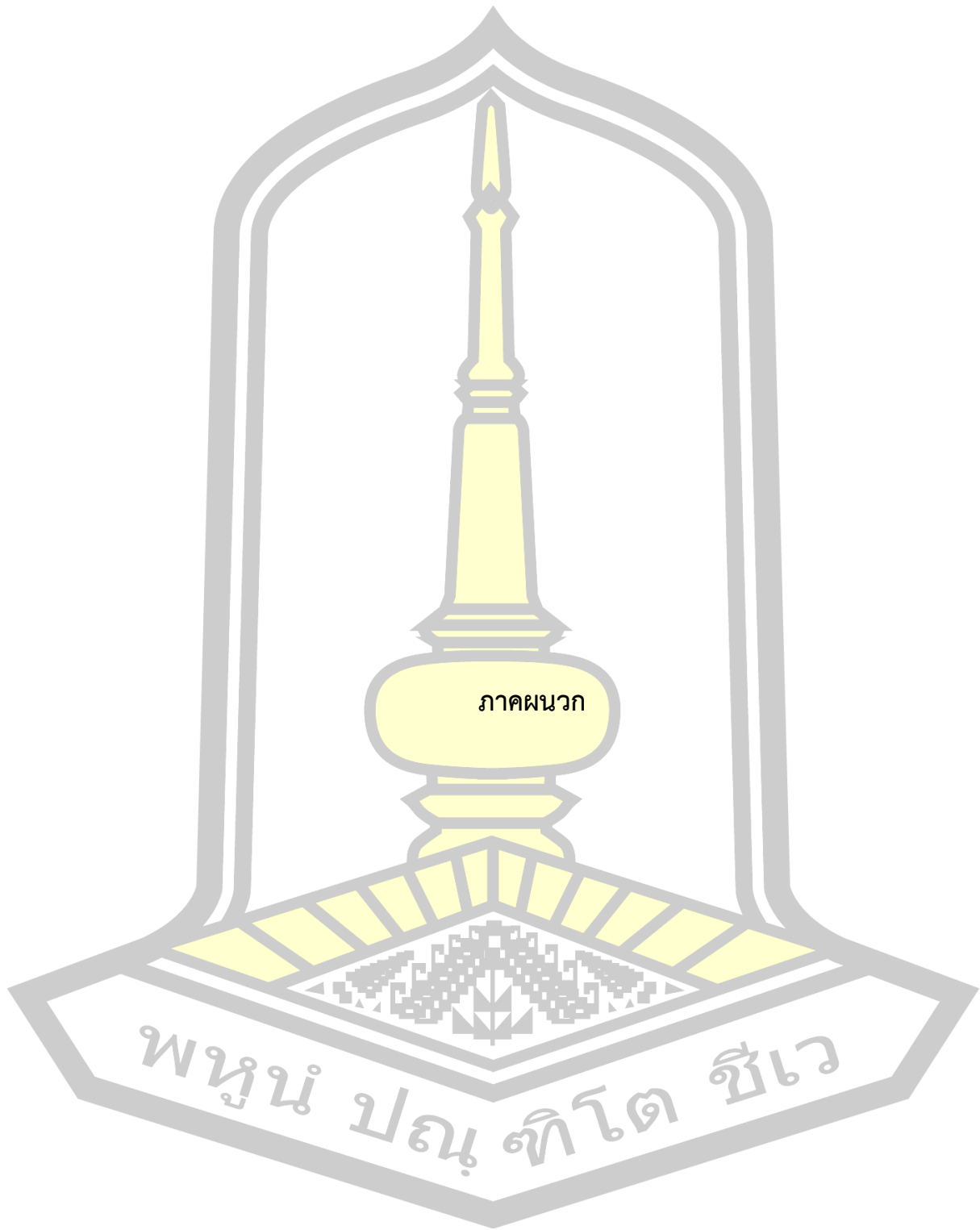
- ดวงจันทร์ นายชัยสินธุ์. (2557). การพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมืองด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ นครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทม เกตุวงศา และคณะ. (2551). กระบวนการสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนเพื่อจัดตั้งพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดพุทธมงคล อำเภอกันทรชัย จังหวัดมหาสารคาม. มหาสารคาม.
- นฤมล วลีประทานพร. (2558). ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจมุสลิมจามในชุมชนชาวน้ำราชอาณาจักรไทยและราชอาณาจักรกัมพูชา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- นิสวันต์ พิษณุดำรง. (2553). ทุณวัฒนธรรม: ชุมทรัพย์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์. วารสารเศรษฐกิจและสังคม, 47(4), 13–17.
- เบญจมาศ เต็มอุดม. (2545). การพัฒนาระบบคลังข้อมูล. สาร NECTEC, 9(12), 49–54.
- ประภัสสร จันทร์สถิตพร. (2554). การสร้างสารเพื่อเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของหน่วยงานภาครัฐในประเทศไทย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรัชมาศ ลัญชานนท์. (2554). การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเมืองท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ : กรณีศึกษาชุมชนในเมืองเชียงใหม่. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราชญา สายสุข. (2560). การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุดตาลเมืองเพชร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี จุลภักดี. (2561). การขับเคลื่อนของประชาชนในการผลักดันวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช สู่อารามมรดกโลก. วารสารนาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครศรีธรรมราช, 11(3), 110–120.
- ปฤณต์ นัจนฤตย์. (2555). การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิ่นณวิษณุ วงศ์วิวัฒนานนท์. (2552). นิยามเบื้องต้นของคลังข้อมูล. สืบค้น 3 กันยายน 2020, จาก <http://raja.thaikm4u.com/blog/dwh/36>
- พระครูสิทธิวิจิตรโสภิต (ประสิทธิ์ สมมาปัญญา). (2561). การพัฒนาการอนุรักษ์พุทธสถานของพระสังฆาธิการในจังหวัดกำแพงเพชร. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พวงแก้ว พรพิพัฒน์. (2553). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ : พลังขับเคลื่อนใหม่ของเศรษฐกิจไทย. วารสารเศรษฐกิจและสังคม, 47(1), 6–12.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบันพัฒนาศาสตร์, 7(1), 1–70.
- ภัทรจิต จุมพล กอซโซลี. (2553). ถอดบทเรียนเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากต่างประเทศ. วารสารเศรษฐกิจและสังคม, 47(1), 34–38.

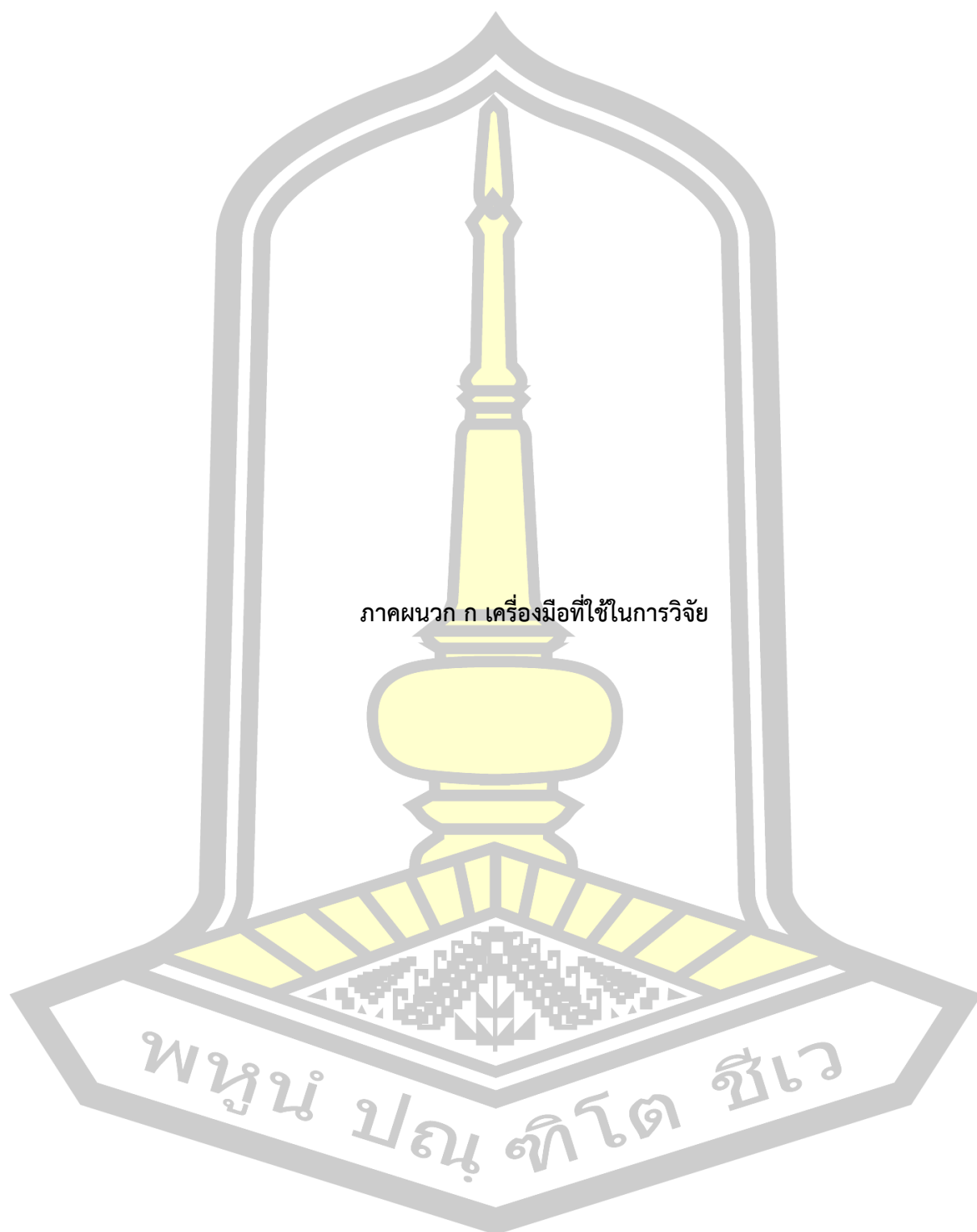
- ภัทร์อร พิพัฒน์กุล. (2557). โคะจิกิ: จากตำนานเทพผู้หนึ่งสี่เรียนและวรรณกรรมสำหรับเด็ก. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูวเดช สิ้นทับศาล. (2560). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- รณัน จุลชาติ. (2560). การพัฒนาและอนุรักษ์พื้นที่พิเศษเกาะรัตนโกสินทร์สู่มรดกทางวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัฐจวน ประวัติเมือง และคณะ. (2560). แนวทางการยกระดับวิถีชีวิตชาวนาไทยด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีพื้นที่ปราจีนบุรี. กรุงเทพฯ.
- ลัดดาวลย์ มหาโชติ. (2557). สิมอีสาน : การสะท้อนคุณค่าการใช้ประโยชน์และมรดกทางวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ลาวลย์ ภักดีลิขิต และคณะ. (2558). การถ่ายทอดความรู้อาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน. มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์.
- ลิปกร มาแก้ว. (2562). ประเพณีและวัฒนธรรมล้านนา. สืบค้น 10 ธันวาคม 2020, จาก <http://artjedyod.com/artinter/wp-content/uploads/2019/01>
- วินิชา พานิชย์. (2557). กลยุทธ์การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดสกลนคร. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศุภฤกษ์ รักชาติ. (2558). การพัฒนากลยุทธ์เพื่อส่งเสริมเครือข่ายการวิจัยทางการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์. (2563). ดิจิทัลคอนเทนต์. สืบค้น 18 มกราคม 2020, จาก https://www.tpsa.moc.go.th/sites/default/files/c.dicchithalkhnetht_rev4.pdf
- สุชาติ จรประดิษฐ์. (2556). อิทธิพลของการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (โอท็อป) ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา. (2553). Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย. นักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 30(1), 23–28.
- อธีราชย์ นันขันตี. (2558). การนับถือผีของชาวไทยย้อย : ความสัมพันธ์ด้านความเชื่อและนิเวศวิทยาวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยบูรพา.

- อนันต์ ไพรสมณฑวัฒน์. (2560). เทคโนโลยีวัฒนธรรมพุทธศาสนิกชนในแหล่งโบราณสถานที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมืองเพื่อสันติสุขของกลุ่มวัยรุ่นผู้มีสิทธิ์เลือกตั้งในประเทศไทย ประเทศกัมพูชาและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- อรพิน ศิริสัมพันธ์. (2545). กรอบการพัฒนาสารสนเทศเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ด้านการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัชยานันท์ จิตรโรจนรักษ์. (2557). แนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Atom Nuntiyagul. (2006). Text categorization & retrieval for thai item bank using patterned keyword in phrase (PKIP). Mahidol University, Nakhonpathom.
- Carlos Andujar Antoni Chica and Pere Brunet. (2012). Cultural Heritage: User-interface design for the Ripoll Monastery exhibition at the National Art Museum of Catalonia. Computers and Graphics, 36(1), 28–37.
- Cristian Ciurea and Florin Gheorghe Filip. (2016). New Researches on the Role of Virtual Exhibitions in Digitization, Preservation and Valorization of Cultural Heritage. Informatica. Economica, Academy of Economic Studies - Bucharest, Romania, 20(4), 26–33.
- Elisabeth Steiner and Carina Koch. (2015). A Digital Archive of Cultural Heritage Objects: Standardized Metadata and Annotation Categories. New Review of Information Networking, 20, 255–260.
- Feilden and Jokileht. (1998). Management Guidelines for World Heritage Sites. Rome: n.p.
- Hawkins J. (2001). The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. London: Penguin Publishing.
- Inmon William H. (2005). Building the Data Warehouse. India: Wiley India Pvt. Limited.
- Jiri Zara. (2004). Virtual Reality and Cultural Heritage on the Web. ใน the 7th International Conference on Computer Graphics and Artificial Intelligence (3IA 2004) Limoges (น. 101–112). France: Limoges.
- Julia Marden, Carolyn Li-Madeo, N. W. and J. E. (2013). Linked Open Data for Cultural Heritage. ใน 31st ACM international conference on Design of communication (น. 107–112).

- Lise Stork, Andreas Weber, Jaap van den Herik, Aske Plaat, and F. V. K. W. (2018). From Historical Handwritten Manuscripts to Linked Data. ใน 22nd International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries, TPDL 2018, Porto (น. 330–334). Portugal.
- Mauro Dragoni, Sara Tonelli, and G. M. (2017). A Knowledge Management Architecture for Digital Cultural Heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 10(3), 15:1-15:18.
- Pille Pruulmann-Vengerfeldt. (2011). Digital Cultural Heritage – Challenging Museums, Archives and Users. *Journal of Ethnology and Folkloristics*, 3(1), 109–127.
- Reim DoumatElöd, E.-Z.-M. P. (2010). User Trace-Based Recommendation System for a Digital Archive. ใน International Conference on Case-Based Reasoning ICCBR 2010: Case-Based Reasoning. Research and Development (น. 360–374).
- Yanxiong, W. (2017). No TitleThe Great Drum: Cultural Heritage of the Mekong Countries. Chonburi: Department of Thai Language Burapha University.







ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุ ประจักษ์ ชัยเว

แบบสำรวจ

เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

เลขที่สำรวจ.....

1. พื้นที่/แหล่งสำรวจ (หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ).....
2. วัน/เดือน/ปี สำรวจ.....
3. ผู้ประสานงาน/ผู้ให้ข้อมูล.....
4. ชื่อคลังข้อมูล.....

ดำเนินการโดย

- () รัฐ () เอกชน () ชุมชน
 () วัด () โรงเรียน () อื่น ๆ
1. ลักษณะคลังข้อมูล () พิพิธภัณฑ์ () หอศิลป์ () อื่น ๆ
 2. การจัดทำหมวดหมู่ของคลังข้อมูล
 () ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม () โบราณสถาน () โบราณวัตถุ
 () ภูมิปัญญาท้องถิ่น () อื่น ๆ
 3. การจัดแสดง นำเสนอข้อมูล
 () ภาพถ่าย () ข้อความบรรยาย
 () วัสดุอุปกรณ์.....
 () เว็บไซต์.....
 () อื่น ๆ
 4. ข้อมูลจากผู้ประสานงาน/ผู้ให้ข้อมูล

5. บันทึกเพิ่มเติม

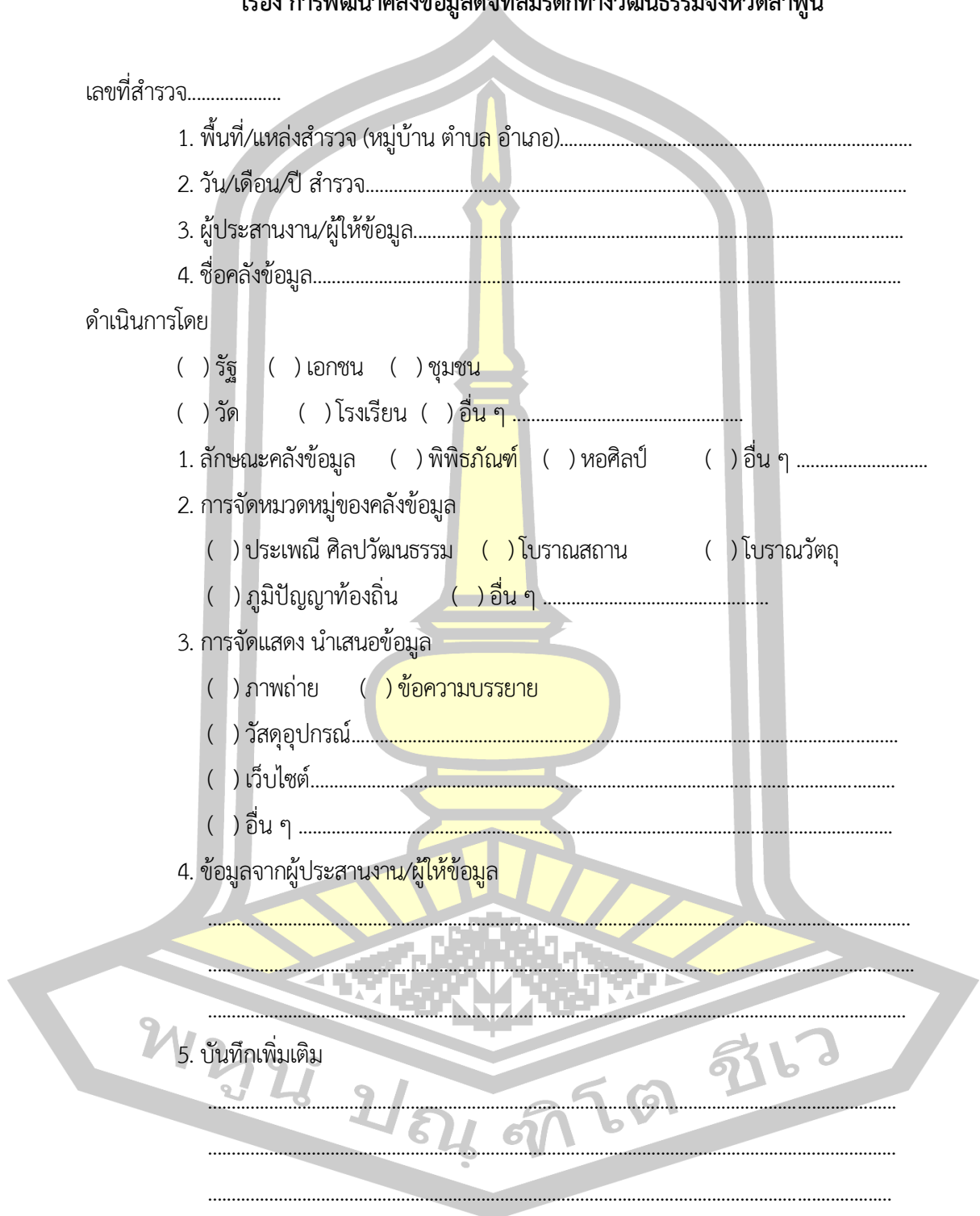
.....

.....

.....

.....

ผู้สำรวจ.....ว/ด/ป.....เวลา.....



แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ประกอบด้วยคำถาม 3 ชุด ใช้ประกอบการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักคือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป โดยผู้วิจัยต้องชี้แจงให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบว่า ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาวิจัยและไม่มีส่วนส่งผลกระทบต่อผู้ให้สัมภาษณ์ในทุก ๆ ด้าน และผู้ให้สัมภาษณ์สามารถยกเลิกการให้คำสัมภาษณ์หรือถอนตัวได้ตลอดเวลา

คำถามชุด 1 คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนมีลักษณะในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้อย่างไร

1. รูปแบบและลักษณะทั่วไปของคลังข้อมูลเป็นอย่างไร (การดำเนินการ การบริหารจัดการ รูปแบบคลังข้อมูล)

2. หมวดหมู่ของคลังข้อมูลมีการจัดอย่างไร และมีลักษณะการนำเสนออย่างไร (หมวดหมู่ 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น, การจัดแสดงนำเสนอ ข้อมูล การใช้ภาพถ่าย วัสดุอุปกรณ์ การจัดนิทรรศการ ระบบออนไลน์, การจัดการข้อมูลเนื้อหาของมรดก วัฒนธรรม)

คำถามชุด 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร

1. สภาพปัจจุบันของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร (การดำเนินการ การนำเสนอข้อมูลเนื้อหา การจัดแสดง การจัดเก็บข้อมูล (Server) การบริหารจัดการข้อมูล เช่น การแก้ไข ปรับปรุง การตรวจสอบ ฯลฯ ลักษณะหรือวิธีการใช้สื่อ ดิจิทัล แนวทาง วิธีการหรือขั้นตอนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์)

2. ปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร (ด้านการจัดและนำเสนอข้อมูลเนื้อหา เช่น คุณภาพของสื่อ ความเหมาะสมถูกต้องของเนื้อหา ด้านระบบที่ใช้ในการดูแลคลังข้อมูลดิจิทัล เช่น การเชื่อมโยง (Link) หรือแหล่งเก็บข้อมูลหรือฐานข้อมูล (Server) ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์)

คำถามชุด 3 แนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ควรเป็นอย่างไร (ลักษณะคลังข้อมูลดิจิทัลฯ ควรเป็นอย่างไร ทั้งในด้านเนื้อหา และด้านการใช้งาน การดูแลบริหารจัดการ การมีส่วนร่วม เครือข่ายการทำงาน)

ผู้สัมภาษณ์.....

ผู้ให้สัมภาษณ์ ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ว/ด/ป.....เวลา.....

แนวทางการสนทนากลุ่ม

เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คำชี้แจง

ประเด็นการสนทนากลุ่มประกอบด้วยคำถาม 3 ชุด ใช้ประกอบการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลหลักคือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป โดยผู้วิจัยเป็นผู้เสนอประเด็นในกลุ่มสนทนา (Focus) แล้วให้ผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้วิจัยต้องคอยดูแลไม่ให้การสนทนาออกนอกเนื้อหาประเด็นที่ตั้งไว้ โดยเป็นผู้ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Moderator) และสรุปเนื้อหาให้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมทราบหลังจากการเสร็จสิ้นการสนทนากลุ่ม พร้อมทั้งชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมทราบว่า ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มจะถูกใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาวิจัยและไม่มีส่วนส่งผลกระทบต่อผู้เข้าร่วมในทุก ๆ ด้าน ผู้เข้าร่วมสามารถยกเลิกการเข้าร่วมหรือถอนตัวได้ตลอดเวลา

ประเด็นที่ 1 คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูนมีลักษณะในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้อย่างไร

1. รูปแบบและลักษณะทั่วไปของคลังข้อมูลเป็นอย่างไร (การดำเนินการ การบริหารจัดการ รูปแบบคลังข้อมูล)
2. หมวดหมู่ของคลังข้อมูลมีการจัดอย่างไร และมีลักษณะการนำเสนออย่างไร (หมวดหมู่ 1) ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม 2) โบราณสถาน 3) โบราณวัตถุ และ 4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น, การจัดแสดงนำเสนอข้อมูล การใช้ภาพถ่าย วัสดุอุปกรณ์ การจัดนิทรรศการ ระบบออนไลน์, การจัดการข้อมูลเนื้อหาของมรดกวัฒนธรรม)

ประเด็นที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร

1. สภาพปัจจุบันของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร (การดำเนินการ การนำเสนอข้อมูลเนื้อหา การจัดแสดง การจัดเก็บข้อมูล (Server) การบริหารจัดการข้อมูล เช่น การแก้ไข ปรับปรุง การตรวจสอบ ฯลฯ ลักษณะหรือวิธีการใช้สื่อดิจิทัล แนวทาง วิธีการหรือขั้นตอนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์)
2. ปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร (ด้านการจัดและนำเสนอข้อมูลเนื้อหา เช่น คุณภาพของสื่อ ความเหมาะสมถูกต้องของเนื้อหา ด้านระบบที่ใช้ในการดูแลคลังข้อมูลดิจิทัล เช่น การเชื่อมโยง (Link) หรือแหล่งเก็บข้อมูลหรือฐานข้อมูล (Server) ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์)

ประเด็นที่ 3 แนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ควรเป็นอย่างไร (ลักษณะคลังข้อมูลดิจิทัลฯ ควรเป็นอย่างไร ทั้งในด้านเนื้อหา และด้านการใช้งาน การดูแลบริหารจัดการ การมีส่วนร่วม เครือข่ายการทำงาน)

ผู้บันทึก.....ว/ด/ป.....เวลา.....

ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

ชื่อ-สกุล.....ตำแหน่ง.....

ที่อยู่.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

แบบบันทึกการสังเกต

การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participatory Observation)

(ใช้ร่วมกับการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลภาคสนาม)

1. กระบวนการ วิธีการจัดแสดง หรือนำเสนอข้อมูลของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

.....

.....

.....

2. ความโดดเด่นของคลังข้อมูลฯ (เนื้อหาข้อมูล ชิ้นงาน สถานที่ตั้ง สิ่งปลูกสร้าง)

.....

.....

.....

3. อุปสรรค ข้อจำกัดในการดูแล พัฒนา หรือส่งเสริมคลังข้อมูลฯ

.....

.....

.....

4. อื่น ๆ

.....

.....

.....

ผู้สังเกต.....

ว/ด/ป.....

เวลา.....

พูน ปณ ทิโต ชเว

แบบบันทึกการสังเกต

การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation)

(ใช้ร่วมกับการสนทนากลุ่ม)

1. การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อมูล หรือข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มต่อประเด็นเรื่องลักษณะของคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน

.....

.....

.....

2. การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อมูล หรือข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มต่อประเด็นเรื่องสภาพปัจจุบันและปัญหาของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

.....

.....

.....

3. การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อมูล หรือข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มต่อประเด็นเรื่องแนวทางการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

.....

.....

.....

4. อื่น ๆ

.....

.....

.....

ผู้สังเกต.....ว/ด/ป.....เวลา.....

แบบการประเมินผลคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

รายละเอียด	5	4	3	2	1
ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ					
ความสวยงามและน่าสนใจของคลังภูมิปัญญาดิจิทัล					
ความสวยงามและความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษร (รูปแบบ ขนาด สี)					
การเลือกใช้สี โทนสีในการออกแบบ มีความสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหาออกแบบ					
เมนูต่างๆ และแถบเครื่องมือใช้งานได้ง่าย มีความสวยงาม ทันสมัยและน่าสนใจ					
การจัดรูปแบบคลังภูมิปัญญาดิจิทัลง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน					
การใช้ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี ตรงตามเนื้อหานั้น ๆ					
ภาพประกอบมีขนาด ความคมชัด การจัดวางตำแหน่ง และการสื่อความหมาย ได้สวยงาม					
การเลือกใช้สื่อมัลติมีเดีย (ภาพวิดีโอ ภาพอนิเมชัน เสียง) เหมาะสมกับเนื้อหา					
เทคโนโลยีมีความทันสมัยและสะดวกรวดเร็วต่อการใช้งาน					

รายละเอียด	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายใน (เว็บไซต์/ฐานข้อมูล)					
ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลไปยังข้อมูลภายนอก(เว็บไซต์/ฐานข้อมูล)					
การใช้เนื้อหา (ความน่าสนใจ ชวนติดตาม)					
มีความชัดเจน ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และข้อมูลมีการปรับปรุง					
เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกันและใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์					
ระบบแสดงแผนการท่องเที่ยวในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และนำไปใช้ได้จริง					
สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้หลายระดับ					
สามารถลดระยะเวลาในการวางแผนท่องเที่ยวได้ดีกว่าการวางแผนด้วยตนเอง					
ใช้เป็นช่องทางระบายความรู้สึก หรือมีส่วนช่วยในการผ่อนคลายและคลายเครียด					
ให้ความรู้สึกเหมือนได้ท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

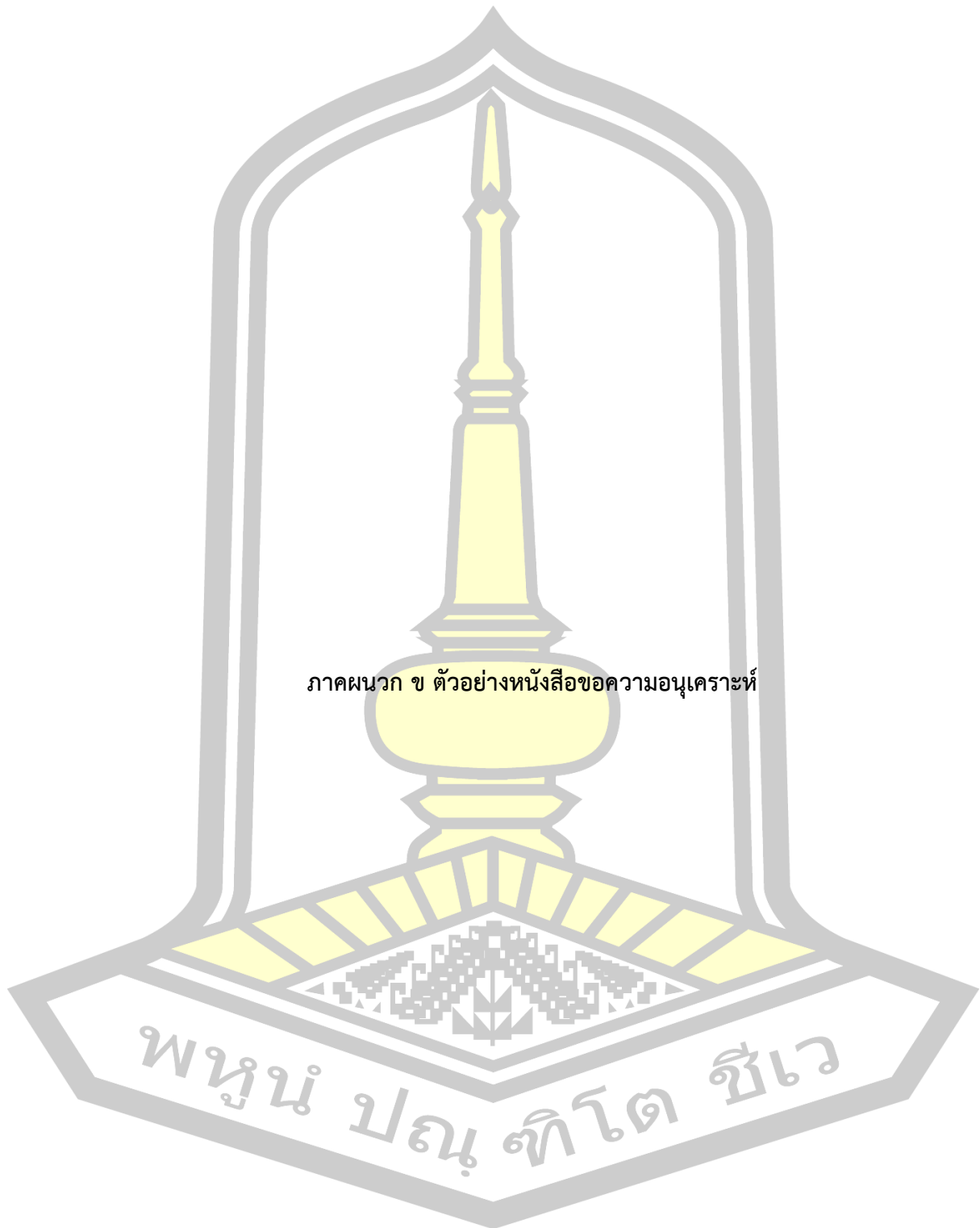
.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ข ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์

พหุบัณฑิตยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๕.๓๕/๙๕

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๑๕๐

๑๗/ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

เรียน ท่านผู้ทรงสิริกิตติยา เจนเซน

ด้วยนายณัฐนนท์ จิระกิจนิमित รหัสบัณฑิต ๖๐๐๑๒๑๖๐๐๑๑ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับอนุมัติให้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ศาสตรา เหล่าอรรคหะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาวิจัย

ในการนี้ เห็นว่าการขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากท่านในการทำการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก และใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยเข้าพบเพื่อเก็บข้อมูล ณ หน่วยงานของท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ศุภชัย สิงห์ชะบุนsky)

ผู้รักษาการคณบดีคณะวัฒนธรรมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวัฒนธรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๑๓๓๕๐

โทรสาร ๐๔๓-๗๑๑๓๓๕๐

ที่ อว ๐๖๐๕.๓๕/๗๖



มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๑๕๐

๑๗/ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

เรียน Professor Richard A. Engelhardt

ด้วยนายณัฐนนท์ จิรกิจนิมิต รหัสนิสิต ๖๐๐๑๒๑๖๐๐๑๑ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับอนุมัติให้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ศาสตรา เหล่าอรระคะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาวิจัย

ในการนี้ เห็นว่าการขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากท่านในการทำการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก และใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยเข้าพบเพื่อเก็บข้อมูล ณ หน่วยงานของท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)

ผู้จัดการคณะบดีคณะวัฒนธรรมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวัฒนธรรมศาสตร์
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐
โทรสาร ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐

ที่ อว ๐๖๐๕.๓๕/ร/๗



มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๑๕๐

๑๗/ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

เรียน รองศาสตราจารย์วรลัญจ์ บุญยสุรัตน์

ด้วยนายณัฐนนท์ จิรกิจนิมิต รหัสนิสิต ๖๐๐๑๒๑๖๐๐๑๑ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับอนุมัติให้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาคลิ่งข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ศาสตรา เหล่าอรระคะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาวิจัย

ในการนี้ เห็นว่าการขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากท่านในการทำการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก และใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยเข้าพบเพื่อเก็บข้อมูล ณ หน่วยงานของท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ศุกชัย สิงห์ยะบุศย์)

ผู้อำนวยการคณบดีคณะวัฒนธรรมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวัฒนธรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐

โทรสาร ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐

ที่ อว ๐๖๐๕.๓๕/ว ศ/๕



มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๑๕๐

๑๓/ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

เรียน รองผู้ว่าราชการจังหวัดลพบุรี (นายสิริรัง ไม้ขม)

ด้วยนายณัฐนนท์ จิรกิจนิมิตร รหัสนิสิต ๖๐๐๑๒๑๖๐๐๑๑ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับอนุมัติให้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลพบุรี เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ศาสตรา เหล่าอรุณคะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาวิจัย

ในการนี้ เห็นว่าการขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากท่านในการทำการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก และใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยเข้าพบเพื่อเก็บข้อมูล ณ หน่วยงานของท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

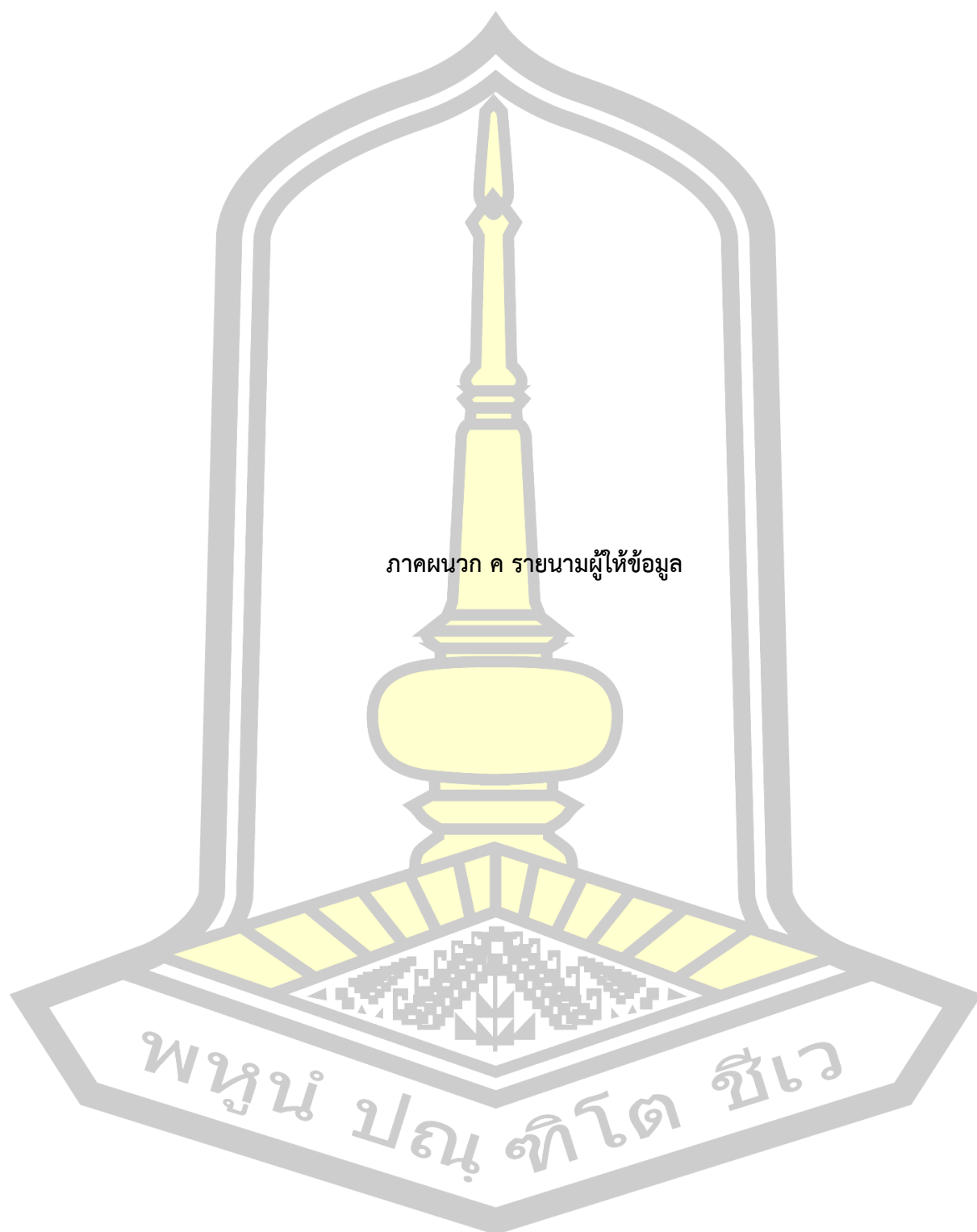
ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)

ผู้รักษาการคณบดีคณะวัฒนธรรมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวัฒนธรรมศาสตร์
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐
โทรสาร ๐๔๓-๗๑๑๓๕๐

M. 086-441-4411



ภาคผนวก ค รายนามผู้ให้ข้อมูล

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว

รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม
ดำเนินการสัมภาษณ์ ระหว่างวันที่ 10 มกราคม – 20 มีนาคม 2563
และการสนทนากลุ่ม วันที่ 17 มีนาคม 2563 โดยนายณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านมรดกโลกทางวัฒนธรรมประจำประเทศไทย

ท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2563

วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2563

RICHARD A. ENGELHARDT เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2563

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

กชกานต์ วัฒนวิวัฒน์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน ถนนสนามกีฬา ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

กรด เหล็กสมบูรณ์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้เชี่ยวชาญ, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

เกรียงศักดิ์ จันทินอก เป็นผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

คณาวุฒิ ดินัน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 114/1 ม.1 ต.อุโมงค์ อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

จรวัย สาวิลี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักคอมพิวเตอร์ ชั้น 3 อาคารวิทยบริการ B ต.ขามเรียง อ.กันทรวิชัย จ.มหาสารคาม เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

จันทนา ไวยาวัจฉัย เป็นผู้ประเมิน ที่บ้านเลขที่ 85 หมู่ที่ 4 บ้านกลาง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

จันทร์สม์ ตาบุลึง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

จूरรัตน์ ใจแข็ง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่ศาลากลางจังหวัดลำพูน
อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

จุลพงษ์ ชติพงษ์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 157 ถ.สันเหมือง
ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

เจริญ สีวายุ เป็นผู้ประเมิน, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 58 ซอย อินททยงศ 2
ต.เหมืองง่า อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

เฉลิมพล คงจิตต์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่วิทยาลัยสื่อ ศิลปะและ
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

ชัยณรงค์ วงศ์ใหญ่ เป็นผู้ประเมิน, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 58 ซอย อินททยงศ 2
ต.เหมืองง่า อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ชินวัฒน์ เปี้ยจันทร์ตา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานวัฒนธรรม
จังหวัดลำพูน จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ญาณนันท์ จันทร์แก้ว เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานท่องเที่ยวและ
กีฬาจังหวัดลำพูน ถนนสนามกีฬา ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ณรงค์ ธรรมจารี เป็นผู้ประเมิน, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 249/3 หมู่ 3
อ.เมืองลำพูน จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ญัฐกานต์ ชุตติมารังสรรค์ เป็นผู้ประเมิน, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัย
มหาสารคามอ.กันทรวิชัย จ.มหาสารคาม เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

ทศ เสาวภาณี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 8 ม.2 ต.ทาทุ่งหลวง
อ.แม่ทา จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ธงชัย ชัยศรีมา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 170/1
ถ.สันป่ายาง ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ธนภรณ์ กันทะอุโมงค์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 114/1 ม.1
ต.อุโมงค์ อ.เมือง จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

ธวัชชัย พัฒนปาลี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานวัฒนธรรม
จังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

นที วงศ์ถิน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ญัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน
ที่บ้านเลขที่ 33 หมู่ที่ 1 ต.เวียงยอง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

- นพพร นิลนรงค์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่เทศบาลตำบลเหมืองจี้
จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563
- บรรจง วิพรหมชัย เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 68 ม.1
ต.ปากบ่อง อ.ป่าซาง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563
- บารเมศ วรณสัย เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 8/2 ม.5
ต.ริมปิง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563
- บุญเพลิน ยาวิชัย เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563
- บุญสุขุม อินกองงาม เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่วัดพระธาตุทริภุญชัย 335
อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- เบญจวรรณ พลประเสริฐ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์
ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติทริภุญไชย จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- ประสงค์ อุตสาห์ปาน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 307 ม.7 ต.
บ้านโฮ้ง อ.บ้านโฮ้ง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- ปิติพงษ์ ดีบถา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานจังหวัดลำพูน
อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พงษ์เทพ มนัสตรง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่
61 ถ.อินทงยศ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พระครูกิตติปริยัตินิเวศน์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานเจ้าคณะ
จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พระครูไพศาลธรรมานุสสิฐ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์
ที่มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยวัดประตูป่า จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 20
กุมภาพันธ์ 2563
- พระครูโสภณปริยัติกิจ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พระนฤพันธ์ ญาณิสสโร เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พระมหาไกรสร โชติปัญญา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563
- พลสิทธิ์ สิทธิชมภู เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้เชี่ยวชาญ, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัย
สังคมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

พอลักษณ์ ปิ่นระฤก เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานวัฒนธรรม
จังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

พิศาล ดวงดี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่เทศบาลตำบลบ้านธิ จังหวัดลำพูน
เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

พีระศักดิ์ กิ่งพุ่ม เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตมหาสารคาม อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

มณฑล อ้นวันนา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

เมืองดี ศุภวัฒน์ภิญโญ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 1 ม.13
ต.บ้านธิ อ.บ้านธิ จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

วรรณมา ผุสดี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬา
จังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

วิจิตรา บุตรชัย เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

วิชิต ประธานราษฎร์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่เทศบาลตำบลบ้านธิ
จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

สายอรุณ สุขรัตน์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 2 ถ.ลำพูน-ป่าซาง
อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

สำเร็จ ไชยเสน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่ศาลากลาง
จังหวัดลำพูน ถ.อินทยงศ ต.ในเมือง อ.เมืองลำพูน จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

สิริยา บุญญศิริพถักษ์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ประเมิน, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์
ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

เสนห์ จินาจันทร์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 20/1 ม. 4
ต.ลี่ อ.ลี่ จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

เสาวรส แซ่มเจริญวงศ์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงานการ
ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

แสงใจรังสี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน
เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

อาเดช อุปันนท์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย ต.ต้นธง อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

อิสรา ญาณตาล เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 114 หมู่ 3
ต.มะกอก อ.ป่าซาง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

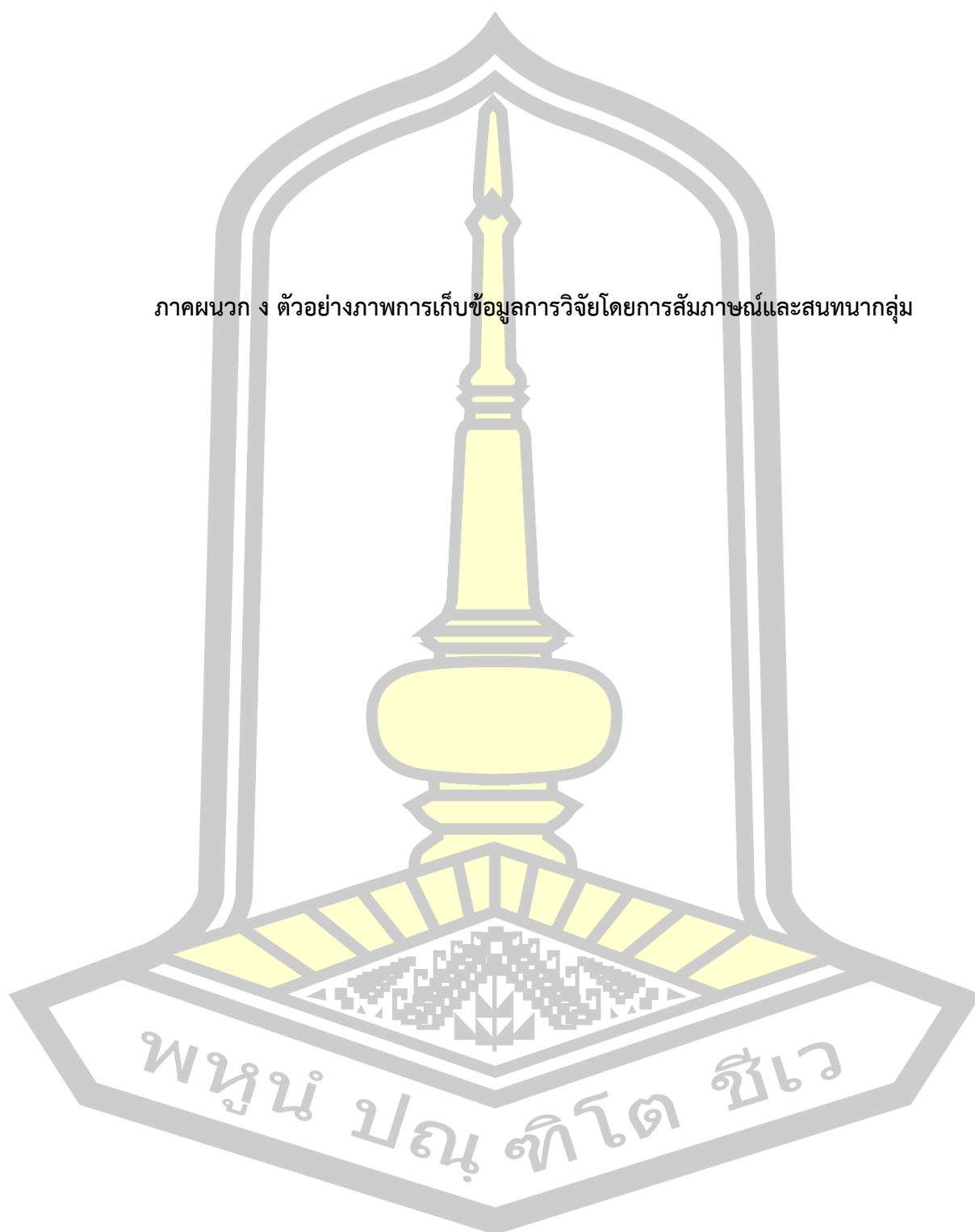
อุบลพรรณ วรรณสัย เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 114 หมู่ 3
ต.มะกอก อ.ป่าซาง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

อุบลรัตน์ หยาใส่ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันวิจัยสังคม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563

อุบลวรรณ ทะพิงค์แก เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สำนักงาน
พระพุทธศาสนาจังหวัดลำพูน ศาลากลางจังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ 20
กุมภาพันธ์ 2563



ภาคผนวก ง ตัวอย่างภาพการเก็บข้อมูลการวิจัยโดยการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม





ภาพประกอบ 49 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 1



ภาพประกอบ 50 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 2



ภาพประกอบ 51 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 3



ภาพประกอบ 52 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ภาคผนวก 4

การสนทนากลุ่ม ณ ห้องประชุมพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหริภุญไชย อ.เมือง จ.ลำพูน



ภาพประกอบ 53 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 5



ภาพประกอบ 54 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 6



ภาพประกอบ 55 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 7



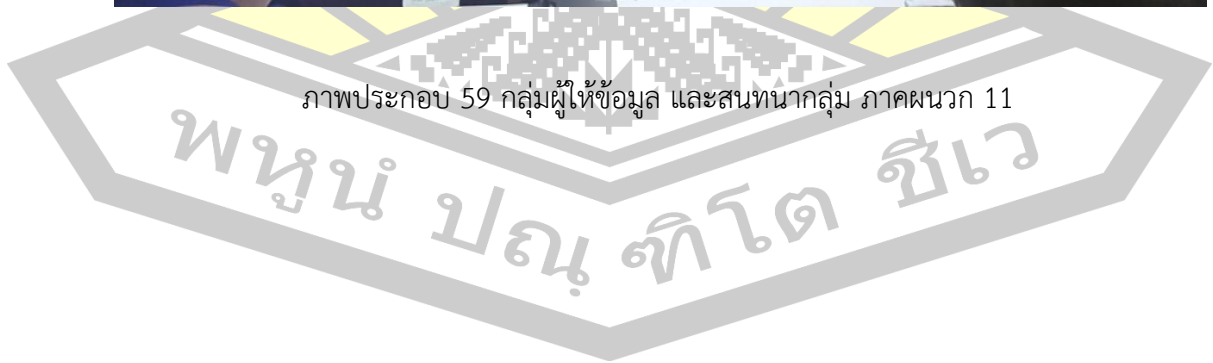
ภาพประกอบ 56 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 8



ภาพประกอบ 57 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 9



ภาพประกอบ 58 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 10



ภาพประกอบ 59 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และสนทนากลุ่ม ภาคผนวก 11

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นาย ณัฐนนท์ จิริกิจนิมิตร
วันเกิด	วันที่ 1 เดือนมกราคม พ.ศ. 2516
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 199 หมู่ 6 ตำบลตอนแก้ว อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50180
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	รองประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัด เชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50300
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2547 ปริญญารัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต (รป.บ.) สาขาบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พ.ศ. 2553 ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต (รป.ม.) สาขาบริหารรัฐ กิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2563 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนัน ปณุกิตโต ชีวะ