

คู่มือการใช้รูปแบบการขับเคลื่อน

พลังซอฟต์แวร์

ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์



โดย ดร.ทงศักดิ์ เหมือนเตย

มหาวิทยาลัยภาคกลาง

พ.ศ.2569

คำนำ

คู่มือการใช้รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ฉบับนี้ จัดทำขึ้นจากผลการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์” โดยมีเป้าหมายเพื่อเสนอกรอบแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่เป็นระบบในการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น พร้อมทั้งทำหน้าที่เป็นคู่มือปฏิบัติสำหรับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และภาคีเครือข่าย ในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดคุณค่าเชิงสังคมและเศรษฐกิจอย่างสูงสุด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านนโยบายซอฟต์แวร์ และสามารถนำไปปรับใช้เพื่อสร้างความเข้มแข็งและความยั่งยืนให้กับจังหวัดนครสวรรค์ ตลอดจนเป็นต้นแบบให้กับพื้นที่อื่นที่มีบริบททางวัฒนธรรมใกล้เคียงกันต่อไป

ดร.ทนงศักดิ์ เหมือนเคย

พ.ศ.2569

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1	
บทนำ	3
1. หลักการและเหตุผล	3
2. วัตถุประสงค์ของการสร้างและการดำเนินงานตามรูปแบบ	3
3. ความหมายของรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์	4
ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์	
บทที่ 2	
รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น	5
นครสวรรค์	
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	7
ส่วนที่ 2 องค์ประกอบหลักและแนวทางการดำเนินงาน	10
ส่วนที่ 3 เื่อนไขความสำเร็จ	18
M-P-K-S Soft Power Model: รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์	19
บทที่ 3	
การกำกับ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน	22
ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน	22
ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินงาน	22
ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผล	22
บรรณานุกรม	23

บทที่ 1

บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลายและทรงคุณค่า ทั้งศิลปะ ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถต่อยอดเป็นพลังเชิงเศรษฐกิจและสังคมได้ภายใต้แนวคิด “ซอฟต์แวร์พาเวอร์” อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนในระดับพื้นที่ยังเผชิญข้อจำกัด ทั้งการขาดรูปแบบการบริหารจัดการที่ชัดเจน การดำเนินงานที่มักเป็นกิจกรรมรายครั้ง และการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ยังไม่สามารถสร้างแรงดึงดูดได้อย่างเต็มที่

จังหวัดนครสวรรค์เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมโดดเด่น โดยเฉพาะการผสมผสานวัฒนธรรมไทย-จีนที่เข้มแข็ง แต่การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาเวอร์ยังไม่สามารถสร้างผลลัพธ์เชิงเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์พาเวอร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์” จึงมุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบและกลไกการบริหารจัดการ เพื่อนำไปสู่การสร้างรูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทจังหวัด และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มั่นใจว่ารูปแบบมีความถูกต้อง เหมาะสม เป็นไปได้ และเกิดประโยชน์จริง

ผลลัพธ์ของงานวิจัยถูกจัดทำเป็นคู่มือการใช้รูปแบบ เพื่อเป็นแนวทางเชิงปฏิบัติในการพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ให้เป็นพลังซอฟต์แวร์พาเวอร์เชิงสร้างสรรค์ที่สร้างรายได้ เสริมภาพลักษณ์ และยกระดับความยั่งยืนของชุมชน อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นต้นแบบให้จังหวัดอื่น ๆ ที่มีบริบทคล้ายคลึงกันต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการสร้างและการดำเนินงานตามรูปแบบ

2.1 วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Objectives)

- 1) พัฒนารูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์พาเวอร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดนครสวรรค์ให้มีความเป็นระบบและสามารถนำไปใช้ได้จริง
- 2) ส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมผ่านการใช้พลังซอฟต์แวร์พาเวอร์ โดยมุ่งเน้นให้ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 3) สนับสนุนการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาเวอร์ด้านวัฒนธรรมในเชิงยั่งยืน พร้อมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับจังหวัดนครสวรรค์ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

2.2 วัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติ (Operational Objectives)

- 1) เสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อให้ประชาชนและผู้เกี่ยวข้องร่วมสืบทอดและรักษาวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้คงอยู่ต่อไป
- 2) ส่งเสริมและพัฒนาวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของนครสวรรค์ เช่น ศิลปะ ดนตรี อาหาร และประเพณี ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับในระดับประเทศและนานาชาติ พร้อมสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจผ่านการท่องเที่ยวและการค้า
- 3) กระตุ้นให้หน่วยงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องนำรูปแบบการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและความต่อเนื่อง

3. ความหมายของรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น นครสวรรค์

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการนำไปใช้ รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ หมายถึง กรอบแนวทางการดำเนินงานที่เป็นระบบ ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่

3.1 ส่วนนำ อธิบายแนวคิดพื้นฐานและวัตถุประสงค์ของการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

3.2 องค์ประกอบหลักและแนวทางการดำเนินงาน ระบุองค์ประกอบสำคัญของการขับเคลื่อน พร้อมแนวทางการดำเนินงานที่สามารถนำไปปรับใช้ในบริบทจังหวัดนครสวรรค์

3.3 เงื่อนไขความสำเร็จ แสดงปัจจัยสนับสนุนหรือข้อกำหนดที่จำเป็น เพื่อให้การนำรูปแบบไปใช้เกิดประสิทธิผลสูงสุดและยั่งยืน

บทที่ 2

รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผลการวิเคราะห์องค์ประกอบ ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ซึ่งผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องแล้ว รูปแบบดังกล่าวประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่

ส่วนที่ 1: ส่วนนำ อธิบายความเป็นมา ความสำคัญ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ รวมถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ โดยมีเป้าหมายทั้งเชิงกลยุทธ์และเชิงปฏิบัติ เพื่อให้เป็นกรอบแนวทางและคู่มือสำหรับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และภาคีเครือข่ายในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจสูงสุด

ส่วนที่ 2: องค์ประกอบหลักและแนวทางการดำเนินงาน ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย
2. การสร้างแรงจูงใจ
3. การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้
4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก
5. การพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี
6. การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดวัฒนธรรม
7. การพัฒนาศักยภาพบุคลากร
8. การวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น

ส่วนที่ 3: เงื่อนไขความสำเร็จ ระบุปัจจัยสนับสนุนและข้อกำหนดที่จำเป็น เพื่อให้การนำรูปแบบไปใช้เกิดประสิทธิผลสูงสุดและยั่งยืน

ดังแสดงใน ภาพที่ 1

รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

1.ความเป็นมา: ความสำคัญ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ และความจำเป็นในการสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

2.วัตถุประสงค์ของรูปแบบ:

2.1 เพื่อเป็นกรอบแนวทางเชิงกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ให้เป็นระบบ

2.2 เพื่อเป็นคู่มือปฏิบัติงานสำหรับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และภาคีเครือข่ายในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมไปประยุกต์ใช้ให้เกิดมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจสูงสุด



ส่วนที่ 2 องค์ประกอบหลักและแนวทางการดำเนินงาน

1. การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย
2. การสร้างแรงจูงใจ
3. การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้
4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก
5. การสร้างสื่อเทคโนโลยี
6. การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอด
7. การพัฒนาศักยภาพบุคลากร
8. การวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น



ส่วนที่ 3 เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ต้องมีนโยบายที่ชัดเจนและต่อเนื่องจากระดับชาติสู่จังหวัด พร้อมงบประมาณและกลไกติดตาม เพื่อบูรณาการซอฟต์แวร์กับยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของจังหวัด
2. จัดสรรงบประมาณและใช้ทรัพยากรในพื้นที่อย่างคุ้มค่า โดยมีความร่วมมือจากรัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และชุมชน เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง
3. พัฒนาทักษะบุคลากรด้านวัฒนธรรมและซอฟต์แวร์ สร้างผู้นำรุ่นใหม่และเชิดชูผู้มีผลงาน พร้อมสนับสนุนการวิจัยและฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อใช้เชิงนโยบาย
4. ใช้กลยุทธ์การสื่อสารแบบบูรณาการ ประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อหลากหลายช่องทาง และนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเผยแพร่และต่อยอดวัฒนธรรม สร้างการรับรู้และประสบการณ์ใหม่

ภาพที่ 1: รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

ส่วนที่ 1: ส่วนนำ (Introduction)

1. ความเป็นมาและความสำคัญ:

ประเทศไทยมีรากฐานทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและสามารถต่อยอดเป็นสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Assets) และมีคุณค่าต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2565) ซึ่งในกระแสโลกาภิวัตน์นี้วัฒนธรรมไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงการอนุรักษ์เชิงประเพณีเท่านั้น แต่ถูกยกระดับเป็นเครื่องมือสร้างอำนาจต่อรองและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านแนวคิดของโจเซฟ ไนย์ (Nye, 2004) ที่ชี้ให้เห็นว่า อำนาจไม่ได้จำกัดอยู่ที่การบังคับ แต่สามารถสร้างพลังดึงดูดผ่านวัฒนธรรมและอุดมการณ์ได้โดยปราศจากการบังคับ ซึ่งอำนาจนี้ไนย์เรียกว่า Soft Power

ตัวอย่างจากต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่นกับนโยบาย “Cool Japan” และเกาหลีใต้กับกระแส “Hallyu” แสดงให้เห็นว่าการใช้วัฒนธรรมเป็นซอฟต์แวร์สามารถสร้างทั้งภาพลักษณ์และรายได้มหาศาล ความสำเร็จดังกล่าวเกิดจากอย่างน้อยสามปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การสร้าง “คุณค่า” ที่เป็นที่ยอมรับ การดำเนินงานอย่าง “ต่อเนื่อง” และ “การสนับสนุนจากภาครัฐ” หากองค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกัน วัฒนธรรมท้องถิ่นก็สามารถถูกต่อยอดให้กลายเป็นพลังเชิงเศรษฐกิจและสังคมที่มีอิทธิพลในระดับโลกได้ (Kim, 2022; Jin, 2024) นอกจากนี้ ความสำเร็จเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า การจะขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมได้นั้น จำเป็นต้องมี “รูปแบบ” (Model) การดำเนินงานที่เป็นระบบ มีการบูรณาการระหว่างภาครัฐและเอกชน และมีความต่อเนื่องในการสื่อสารคุณค่าสู่สากล

กระแสความตื่นตัวต่อผลบวกทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่เกิดจากซอฟต์แวร์ส่งผลให้ภาครัฐไทยกำหนดยุทธศาสตร์เชิงรุก เช่น “THAI 5F+2” และการจัดตั้งหน่วยงาน Thailand Creative Content Agency (THACCA) เพื่อบูรณาการการทำงานด้านซอฟต์แวร์ในการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมเป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสร้างภาพลักษณ์ในระดับสากล นำไปสู่การจัดทำแผนขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้วยมิติวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย (พ.ศ. 2566-2570) (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2566)

จังหวัดนครสวรรค์ เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเฉพาะการเป็นศูนย์กลางของการผสมผสานทางวัฒนธรรมไทย-จีนที่เข้มแข็งที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศไทย มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งในด้านเทศกาล (ประเพณีแห่เจ้าพ่อเจ้าแม่

ปากน้ำโพ) ด้านอาหาร (ผลิตภัณฑ์จากแม่น้ำและภูมิปัญญาชาวไทยเชื้อสายจีน) และด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม แม้จังหวัดนครสวรรค์จะมีการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์พาวเวอร์ผ่านการแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์จังหวัดนครสวรรค์ และมีการดำเนินงานในหลายมิติ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนผ่านสำนักงานพัฒนาชุมชน การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวโดยสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึงการส่งเสริมความเป็น “เมืองอัตลักษณ์ความหลากหลายทางวัฒนธรรมจีน” แต่ยังคงพบปัญหาเชิงโครงสร้างและการปฏิบัติงาน ประการแรก องค์ประกอบของการขับเคลื่อนยังขาดความชัดเจนในการเชื่อมโยงกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนเจ้าของวัฒนธรรม ทำให้การดำเนินงานมีลักษณะเป็นกิจกรรมรายครั้ง (Event-based) มากกว่าการสร้างระบบนิเวศซอฟต์พาวเวอร์ที่ยั่งยืน (Sustainable Soft Power Ecosystem) และประการที่สอง รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์พาวเวอร์ การสื่อสารและการเล่าเรื่อง (Storytelling) ของวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ยังไม่สามารถสร้างแรงดึงดูดต่อกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติได้อย่างกว้างขวางเมื่อเทียบกับจังหวัดท่องเที่ยวหลัก หรือยังไม่สามารถสร้างพลังทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์พาวเวอร์ในระดับจังหวัดอย่างเป็นระบบจึงเป็นกลไกสำคัญที่จะทำให้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เพียงแต่ถูกอนุรักษ์ แต่ยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมให้กับท้องถิ่น

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง:

การขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นมีแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่สำคัญ เช่น

1. แนวคิดซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power Theory): โจเซฟ ไนย์ (Nye, 2004) เสนอว่าอำนาจไม่ได้จำกัดอยู่ที่การบังคับ (Hard Power) แต่สามารถสร้างแรงดึงดูดผ่านวัฒนธรรม อุดมการณ์ และนโยบายที่ชอบธรรม แนวคิดนี้เป็นฐานสำคัญในการอธิบายการใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างอิทธิพลในระดับโลก โดยสรุปแหล่งที่มาของซอฟต์พาวเวอร์ตามทฤษฎีของโจเซฟ ไนย์ หลัก ๆ แล้วมาจาก 3 ด้าน ได้แก่ 1. วัฒนธรรม (Culture) 2. ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) และ 3. นโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies) ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่พึงจะเกิดเพื่อเรียกว่าซอฟต์พาวเวอร์ได้นั้น จำเป็นต้องมีการใช้พลังของการดึงดูด (Attraction) และ โน้มน้าวใจ (Persuasion) ที่จะเกิดเป็นพฤติกรรมอันต้องการจากกลุ่มเป้าหมาย หรือเป็นไปตามที่ประเทศที่ใช้ซอฟต์พาวเวอร์ต้องการ

2. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy): การนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ ด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสินค้าและบริการที่มีมูลค่าเพิ่ม เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการ ขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในระดัพื้นที่ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566)

3. แนวคิดการพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการ (Integrated Local Development): เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และชุมชน เพื่อสร้างระบบนิเวศซอฟต์แวร์ที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับบริบทเฉพาะถิ่น (Yin, 2018)

4. แนวคิดการสื่อสารและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Cultural Communication): การสร้าง ภาพลักษณ์และแรงดึงดูดผ่านการเล่าเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี สมัยใหม่ เช่น VR/AR และแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่และตลาดโลก (Hong, 2015; Jin, 2024)

ความจำเป็นในการสร้างรูปแบบ:

การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์จำเป็นต้องมีรูปแบบที่ ชัดเจนและเป็นระบบ เพื่อบูรณาการนโยบาย การสนับสนุนทรัพยากร การพัฒนาบุคลากร และการใช้ เทคโนโลยีสื่อสาร ให้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่พลังทางเศรษฐกิจและสังคมได้ อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ:

2.1 เพื่อเป็นกรอบแนวทางเชิงกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้าน วัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ให้เป็นระบบ

2.2 เพื่อเป็นคู่มือปฏิบัติงานสำหรับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และภาคี เครือข่าย ในการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมไปประยุกต์ใช้ให้เกิดมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ สูงสุด

ส่วนที่ 2: องค์ประกอบหลักและแนวทางการดำเนินงาน (Core Elements & Implementation)

จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีด้านพลังซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรม การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนได้เสียกับการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ เพื่อนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) พบว่า การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์สามารถจำแนกออกเป็น 8 องค์ประกอบหลัก โดยแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1: การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการกำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ ทั้งในระดับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย และแผนกลยุทธ์ระยะยาว เพื่อให้การพัฒนาพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมมีความชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ของจังหวัด และเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน

แนวทางการดำเนินงาน

1. จังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดแผนกลยุทธ์ระยะ 5 ปี และ แผนปฏิบัติการประจำปี เพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง
2. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน ในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย เพื่อให้การดำเนินงานมีความเป็นรูปธรรมและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น
3. ปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ และวิธีการที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. ส่งเสริมการจดทะเบียนและจัดทำฐานข้อมูลวิสาหกิจที่ผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างระบบข้อมูลที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย
5. จัดทำฐานข้อมูลท้องถิ่นที่ครอบคลุมบุคคล องค์กรทางวัฒนธรรม โบราณวัตถุ ภาษาวรรณกรรม เรื่องเล่า งานศิลปะ เครื่องแต่งกาย วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ตลอดจนแหล่งท่องเที่ยวและที่พักแบบท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ
6. พัฒนาระบบการสืบค้นข้อมูลทางวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น VR/AR โดยรองรับหลายภาษา (ไทย อังกฤษ จีน) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการเผยแพร่สู่สากล

7. ส่งเสริมการรวบรวมและแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านซอฟต์แวร์ระหว่างบุคคล หน่วยงาน ภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา เพื่อสร้างเครือข่ายข้อมูลที่เข้มแข็ง
8. จัดตั้ง ศูนย์ One Stop Service เพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อประสานงานด้านการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรมของจังหวัด
9. สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมในมิติวัฒนธรรม (Culture Vaccine) โดยจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในสถานศึกษา เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม
10. ส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์และฟื้นฟูขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครสวรรค์ เพื่อรักษาอัตลักษณ์และต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม

องค์ประกอบที่ 2: การสร้างแรงจูงใจ

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจเพื่อเพิ่มพลังในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น เนื่องจากแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการกระทำของบุคคล หากประชาชนมีแรงจูงใจสูงในการทำงานหรือการมีส่วนร่วม ก็จะก่อให้เกิดความตั้งใจ ความกระตือรือร้น และความมุ่งมั่นที่จะทำให้กิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จ องค์ประกอบนี้จึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างพลังร่วมของชุมชนและสังคมท้องถิ่น

แนวทางการดำเนินงาน

1. ส่งเสริมการสร้างแรงบันดาลใจและการปลูกฝังจิตสำนึกให้ประชาชนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนซอฟต์แวร์จังหวัดนครสวรรค์
2. สนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนเห็นคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่น พร้อมเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
3. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งภายในและภายนอกจังหวัด โดยใช้วัฒนธรรมเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือ
4. เสริมสร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่ดีแก่ประชาชนและเยาวชน เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

5. สร้างจิตสำนึกแก่ผู้มีส่วนได้เสีย เช่น ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และเยาวชน ให้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น

6. ยกย่องและเชิดชูเกียรติบุคคล ชุมชน และหน่วยงานที่มีบทบาทโดดเด่นในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

7. จัดเวทีการแสดงผลงาน การประกวด และการแข่งขันกิจกรรมด้านวัฒนธรรม พร้อมมอบรางวัลหรือประกาศเกียรติคุณ เพื่อสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจแก่ผู้เข้าร่วม

8. ส่งเสริมการต่อยอดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่นให้น่าสนใจและเข้าถึงได้ในระดับสากล โดยบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการเผยแพร่และพัฒนา

องค์ประกอบที่ 3: การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ประชาชนและเยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีที่ดั้งเดิมได้อย่างกว้างขวาง การจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง เกิดการใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่า และนำไปสู่การอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

แนวทางการดำเนินงาน

1. จัดตั้ง ศูนย์ประชาสัมพันธ์และศูนย์ข้อมูลซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมและเผยแพร่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจังหวัดนครสวรรค์

2. ส่งเสริมและพัฒนา ศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชน ตำบล และอำเภอ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. พัฒนาแหล่งเรียนรู้และจัดทำข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีที่ดั้งเดิม เพื่อให้ประชาชนและเยาวชนเข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ

4. จัดทำ ปฏิทินกิจกรรมประเพณีและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของจังหวัด เพื่อเป็นแนวทางในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรมสำคัญอย่างต่อเนื่อง

5. ประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ที่โดดเด่นของจังหวัดผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ โทรทัศน์ และวิทยุ เพื่อเพิ่มการรับรู้และการเข้าถึง

6. จัดนิทรรศการแสดงผลงานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม

7. ส่งเสริมโครงการ “หนึ่งครอบครัว หนึ่งทักษะซอฟต์แวร์” (One Family One Soft Power Skill) เพื่อสร้างรายได้และเพิ่มศักยภาพการใช้ทุนทางวัฒนธรรมภายในชุมชน

องค์ประกอบที่ 4: การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานทางการศึกษาในจังหวัดนครสวรรค์ เพื่อร่วมกันสร้างองค์ความรู้และกลไกการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น พร้อมทั้งเน้นการประชาสัมพันธ์เชิงรุกและการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ เพื่อสร้างภาพลักษณ์และการยอมรับในวงกว้าง การมีเครือข่ายที่เข้มแข็งควบคู่กับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้การอนุรักษ์ การสืบสาน และการสร้างสรรค์วัฒนธรรมท้องถิ่นเกิดคุณค่าทั้งในมิติทางสังคม เศรษฐกิจ และการสร้างการรับรู้ในระดับสากล

แนวทางการดำเนินงาน

1. สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานทางการศึกษา เพื่อร่วมกันอนุรักษ์ สืบสาน และสร้างสรรค์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้เกิดคุณค่าต่อสังคมและเศรษฐกิจ
2. แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมจังหวัด โดยมีผู้แทนจากทุกภาคส่วนเข้ามามีบทบาทร่วมอย่างชัดเจน
3. ส่งเสริมให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมอย่างจริงจังในการดำเนินงานด้านซอฟต์แวร์วัฒนธรรม
4. ผลักดันให้จังหวัดนครสวรรค์เป็น เมืองสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม โดยเน้นประเพณีอาหาร และอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่น
5. สนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรม เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความยั่งยืนในระยะยาว
6. เปิดพื้นที่และเวทีสำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ในการแสดงออกและนำเสนอผลงานด้านวัฒนธรรม ศิลปะ และการแสดง เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

7. พัฒนากลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เชิงรุก โดยใช้สื่อหลากหลายช่องทาง เช่น สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ โทรทัศน์ วิทยุ และสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างการรับรู้และภาพจำที่ชัดเจนต่อสาธารณชน

8. ส่งเสริมการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ โดยใช้ Influencer หรือบุคคลที่มีอิทธิพลทางสังคมออนไลน์ เพื่อขยายการยอมรับและเพิ่มพลังซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของจังหวัดในระดับประเทศและระดับสากล

องค์ประกอบที่ 5: การสร้างสื่อเทคโนโลยี

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการใช้สื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาวเวอร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ โดยเน้นการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล และการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่ระดับประเทศและระดับสากล การสร้างสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเพิ่มการเข้าถึง สร้างการรับรู้ และขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมให้กว้างขวางมากขึ้น

แนวทางการดำเนินงาน

1. จัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ เพื่อประกอบการเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ของจังหวัด เช่น การใช้สื่อดิจิทัลและมัลติมีเดียเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้
2. ใช้สื่อที่ทรงพลังและ Influencer หรือบุคคลที่มีอิทธิพลทางโลกออนไลน์ในการสร้างแบรนด์และเพิ่มพลังซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของจังหวัด
3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมกับวัฒนธรรมเพื่อการต่อยอดและการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทสมัยใหม่
4. ใช้สื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น YouTube, Netflix หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ ในการโปรโมทซอฟต์แวร์พาวเวอร์สู่ระดับประเทศและระดับสากล
5. พัฒนาการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ Facebook Line โทรทัศน์ และวิทยุ พร้อมบูรณาการองค์ความรู้ด้านการตลาดเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่วัฒนธรรมท้องถิ่น

องค์ประกอบที่ 6: การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอด

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการรักษาและฟื้นฟูคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีอยู่เดิม พร้อมทั้งสืบสานให้คงอยู่ในสังคมและต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทสมัยใหม่ การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมไม่เพียงแต่ช่วยรักษาอัตลักษณ์ของชุมชน แต่ยังเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ยั่งยืน การต่อยอดวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้วัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถปรับตัวและสร้างคุณค่าใหม่ที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมร่วมสมัย

แนวทางการดำเนินงาน

1. ส่งเสริมการอนุรักษ์และฟื้นฟูขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีคุณค่า เพื่อรักษาอัตลักษณ์ของจังหวัดนครสวรรค์
2. สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน และการถ่ายทอดองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญสู่คนรุ่นใหม่
3. พัฒนารูปแบบการต่อยอดวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างงานศิลปะร่วมสมัย และการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับตลาด
4. จัดทำโครงการเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อสร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ชุมชน
5. สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการบันทึก จัดเก็บ และเผยแพร่วัฒนธรรม เช่น การสร้างฐานข้อมูลดิจิทัล การใช้สื่อมัลติมีเดีย และการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์
6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เยาวชน และชุมชนท้องถิ่นในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดวัฒนธรรม เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและความผูกพันกับรากเหง้าวัฒนธรรม
7. ผลักดันให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาในการวิจัย และพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และต่อยอดอย่างเป็นระบบ

องค์ประกอบที่ 7: การพัฒนาศักยภาพบุคลากร

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ทั้งในระดับชุมชน หน่วยงานภาครัฐ

ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา การพัฒนาศักยภาพบุคลากรถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดวัฒนธรรมท้องถิ่นเกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน บุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่เหมาะสมจะสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมทางวัฒนธรรม ถ่ายทอดองค์ความรู้ และขยายพลังซอฟต์แวร์ให้เข้าถึงได้ในระดับประเทศและระดับสากล

แนวทางการดำเนินงาน

1. จัด โครงการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะบุคลากรด้านวัฒนธรรม เช่น การจัดการ วัฒนธรรม การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ซอฟต์แวร์ วัฒนธรรม
2. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากรในชุมชนกับสถาบันการศึกษา เพื่อสร้าง องค์ความรู้ใหม่และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. พัฒนาศักยภาพเยาวชนให้เป็นผู้นำทางวัฒนธรรมรุ่นใหม่ โดยจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และเวทีการแสดงออกที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วม
4. สนับสนุนการสร้างเครือข่ายบุคลากรด้านวัฒนธรรมทั้งในระดับจังหวัดและ ระดับประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการพัฒนา
5. จัดทำหลักสูตรหรือโปรแกรมการเรียนรู้ระยะสั้นสำหรับบุคลากรในหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน เพื่อเพิ่มทักษะด้านการบริหารจัดการ วัฒนธรรมและการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจาก วัฒนธรรม
6. ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาบุคลากรด้านวัฒนธรรม โดยบูรณาการองค์ความรู้จากสาขา ต่าง ๆ เช่น มานุษยวิทยา การตลาด และเทคโนโลยี เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ พาวเวอร์
7. ยกย่องและเชิดชูบุคลากรที่มีผลงานโดดเด่นในการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรม เพื่อ สร้างแรงจูงใจและเป็นแบบอย่างแก่สังคม

องค์ประกอบที่ 8: การวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น

องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการใช้กระบวนการวิจัยเชิงวิชาการและการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์เพื่อ รวบรวม อนุรักษ์ และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีคุณค่าในเชิงสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม การวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยรักษาองค์ความรู้ดั้งเดิม แต่ยังเป็นการสร้างองค์ ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทั้งในด้านการศึกษา การท่องเที่ยว และการสร้าง

เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ การดำเนินงานในองค์ประกอบนี้จึงเป็นการเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับความรู้สมัยใหม่ เพื่อเพิ่มพลังซอฟต์แวร์ของจังหวัดนครสวรรค์อย่างยั่งยืน

แนวทางการดำเนินงาน

1. ส่งเสริมการวิจัยเชิงวิชาการเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยบูรณาการองค์ความรู้จากสาขาต่าง ๆ เช่น มานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และการตลาด เพื่อสร้างกรอบการพัฒนาที่ครอบคลุม
2. จัดทำฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านศิลปะ ประเพณี ภาษาวรรณกรรม อาหาร และวิถีชีวิต เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการศึกษาและการพัฒนา
3. สนับสนุนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการค้นหาและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง
4. พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการเชิงสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ผลิตภัณฑ์ชุมชน งานหัตถกรรม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อสร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ
5. ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการบันทึกและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การจัดทำสื่อดิจิทัล การสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ และการใช้สื่อสังคมเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ
6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนและประชาชนทั่วไปในการวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและการสืบสานองค์ความรู้สู่คนรุ่นใหม่
7. ผลักดันให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาในการวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการพัฒนาที่เข้มแข็ง

สรุป:

องค์ประกอบหลักทั้ง 8 ทำหน้าที่เสริมกันเป็นระบบนิเวศซอฟต์แวร์ที่ครบวงจร ตั้งแต่การกำหนดทิศทาง การสร้างแรงจูงใจ การจัดการองค์ความรู้ การสร้างเครือข่ายและการสื่อสาร ไปจนถึงการใช้เทคโนโลยี การอนุรักษ์และต่อยอด การพัฒนาบุคลากร และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หากองค์ประกอบเหล่านี้ดำเนินงานร่วมกันอย่างบูรณาการ จะทำให้การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม สร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และภาพลักษณ์จังหวัดในระดับประเทศและระดับสากลได้อย่างยั่งยืน

ส่วนที่ 3: เจ็อนไขความสำเร็จ

การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม จำเป็นต้องมีเจ็อนไขความสำเร็จที่เป็นปัจจัยสนับสนุนและเสริมพลังให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและความยั่งยืน โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. **นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐและจังหวัด:** ต้องมีนโยบายที่ชัดเจนและต่อเนื่องจากระดับชาติสู่ระดับจังหวัด พร้อมการสนับสนุนงบประมาณและการจัดตั้งกลไกกำกับติดตามเพื่อบูรณาการซอฟต์แวร์เข้ากับยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของจังหวัด

2. **ทรัพยากรและการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน:** มีการจัดสรรงบประมาณและใช้ทรัพยากรในพื้นที่อย่างคุ้มค่า โดยได้รับความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และชุมชน ทั้งด้านบุคลากร วิชาการ และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

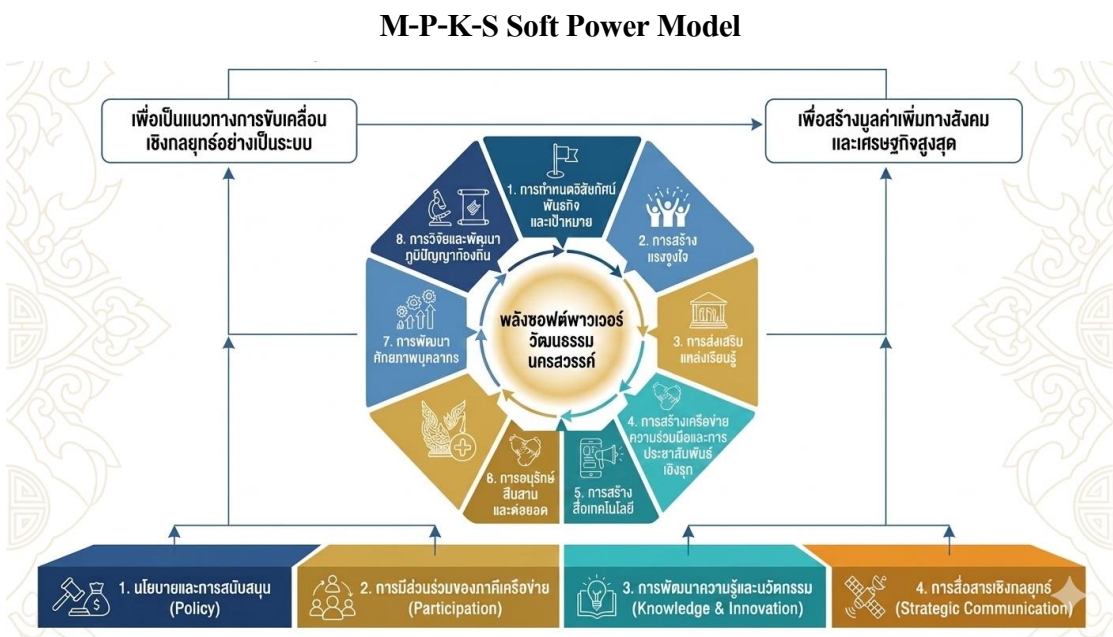
3. **การพัฒนาศักยภาพ บุคลากร และองค์ความรู้:** มีการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะบุคลากรด้านวัฒนธรรมและการจัดการซอฟต์แวร์ สร้างผู้นำรุ่นใหม่และเชิดชูบุคลากรที่มีผลงานโดดเด่น รวมถึงสนับสนุนการวิจัยและการจัดทำฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อใช้ประโยชน์เชิงนโยบายและการพัฒนา

4. **การสื่อสารเชิงกลยุทธ์:** ใช้กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อหลากหลายช่องทาง รวมถึงการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (เช่น VR/AR และแพลตฟอร์มดิจิทัล) เพื่อเผยแพร่และต่อยอดวัฒนธรรม สร้างการรับรู้และประสบการณ์ร่วมทางวัฒนธรรมให้กับประชาชนและคนรุ่นใหม่

เจ็อนไขความสำเร็จเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญ หากสามารถดำเนินการได้อย่างครบถ้วนและบูรณาการร่วมกัน จะทำให้การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์เกิดผลลัพธ์ที่ชัดเจน สร้างคุณค่าในเชิงสังคม เศรษฐกิจ และภาพลักษณ์จังหวัดในระดับประเทศและระดับสากลได้อย่างยั่งยืน

M-P-K-S Soft Power Model: รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์

ผู้วิจัย ได้สังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ที่น่ามาสู่การสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนที่มีความเฉพาะตัวและสอดคล้องกับบริบทพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ เรียกว่า "M-P-K-S Soft Power Model" ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องเชิงทฤษฎีและประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ปฏิบัติงานจริง ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2: M-P-K-S Soft Power Model

องค์ประกอบของ M-P-K-S Soft Power Model

ผู้วิจัยได้วางโครงสร้างของโมเดลให้มีความเชื่อมโยงกันเชิงระบบ (Systemic Approach) โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. ฐานรากกลไกขับเคลื่อน (M-P-K-S Foundations): เปรียบเสมือนเครื่องยนต์หลักที่ปรากฏอยู่ส่วนล่างของโมเดล ประกอบด้วย

M - Strategic Communication¹: การสื่อสารเชิงกลยุทธ์เพื่อสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

¹ **M (Strategic Communication):** ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เพื่อสื่อถึงกลไกการจัดการสื่อและสาร (Media and Message Management) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะ

P - Policy²: นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐที่เอื้อต่อการทำงานอย่างต่อเนื่อง

K - Knowledge & Innovation³: การใช้ฐานความรู้ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณค่าวัฒนธรรม

S - Participation⁴: การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในจังหวัดนครสวรรค์

2. องค์ประกอบหลัก 8 ประการ (The 8 Pillars of Local Soft Power): คือส่วนแกนกลาง เมื่อมีฐานที่แข็งแกร่งแล้ว องค์ประกอบหลักทั้ง 8 จะทำงานร่วมกันเป็นวงจร (Cycle) ล้อมรอบจุดศูนย์กลางคือ "พลังซอฟต์แวร์วัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์"

การเริ่มต้น: เริ่มจากการ (1) กำหนดวิสัยทัศน์ และ (2) สร้างแรงจูงใจ เพื่อให้คนในชุมชนเห็นคุณค่าของทรัพยากรที่ตนเองมี

การเตรียมพร้อม: ผ่านการ (3) ส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ และ (7) พัฒนาศักยภาพบุคลากร เพื่อให้คนนครสวรรค์มีความเชี่ยวชาญในต้นทุนทางวัฒนธรรมของตน

การสร้างมูลค่า: ใช้ (4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือฯ และ (5) สื่อเทคโนโลยี เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ผลงานออกสู่สายตาโลก

การรักษาและพัฒนา: เน้น (6) การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอด ควบคู่ไปกับ (8) การวิจัยและพัฒนาภูมิปัญญา เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและมีมาตรฐานในระดับสากล

3. เป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Outcomes): คือส่วนบนสุดของโมเดลที่มุ่งเน้นการสร้างแนวทางการขับเคลื่อนที่เป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางสังคมและเศรษฐกิจสูงสุดให้กับชุมชนอย่างยั่งยืน โดยพลังที่ถูกขับเคลื่อนจากส่วนกลางจะพุ่งทะยานไปสู่เป้าหมายสูงสุด 2 ด้านที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่

² **P (Policy):** หมายถึง นโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญในกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ

³ **K (Knowledge & Innovation):** หมายถึง การใช้ฐานความรู้และนวัตกรรมเพื่อสร้างรายได้เปรียบเชิงการแข่งขันและการพัฒนาที่ยั่งยืน

⁴ **S (Participation):** ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เพื่อสื่อถึงทุนทางสังคม (Social Capital) และการรวมพลังของภาคีเครือข่าย (Synergy) ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของความสำเร็จในการบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่

แนวทางเชิงกลยุทธ์: เพื่อให้การทำงานมีระบบ ไม่สะเปะสะปะ และสามารถวัดผลได้

(Strategic Drive)

มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม: ผลลัพธ์สุดท้ายคือการที่คนในพื้นที่นครสวรรค์มีรายได้เพิ่มขึ้น (Economic Value) และมีความภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง (Social Value Enhancement)

แผนภาพนี้แสดงให้เห็นว่า "ซอฟต์แวร์เวอร์ชันนครสวรรค์จะไม่เกิดขึ้นเองเพียงลำพัง" แต่ต้องอาศัย แรงหนุนจากฐาน (นโยบาย/เครือข่าย) ส่งต่อให้กงล้อ 8 ประการหมุนวนอย่างต่อเนื่องจนกลั่นออกมาเป็นผลผลิตทางเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน

บทที่ 3

การกำกับ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน

การกำกับ ติดตาม และประเมินผลเป็นกลไกสำคัญในการตรวจสอบความก้าวหน้าและคุณภาพของการดำเนินงานตามรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น นครสวรรค์ เพื่อให้มั่นใจว่าการดำเนินงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ รวมทั้งสามารถปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีขั้นตอนหลักดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: การวางแผน

- จัดประชุมคณะกรรมการกำกับ ติดตาม และประเมินผล เพื่อทำความเข้าใจเครื่องมือ และแนวทางการติดตามประเมินผล
- แต่งตั้งคณะกรรมการระดับตำบลและอำเภอ เพื่อกำกับและติดตามการนำคู่มือไปใช้ เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนตามเป้าหมายที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 2: การดำเนินงาน

- ดำเนินการกำกับ ติดตาม และประเมินผลในทุกกิจกรรมที่จัดขึ้นในระดับตำบล อำเภอ และจังหวัด
- ใช้เครื่องมือการติดตามและประเมินผลที่กำหนด เพื่อรวบรวมข้อมูลจากกิจกรรม เช่น งานเทศกาล นิทรรศการ หรือโครงการส่งเสริมวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 3: การประเมินผล

- สรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามรูปแบบการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น นครสวรรค์
- ใช้แบบประเมินผลเพื่อสะท้อนภาพรวมของจังหวัด รวมถึงการระบุปัญหาและ อุปสรรคที่พบ
- นำผลการประเมินไปใช้ในการวางแผนปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการขับเคลื่อนให้มี คุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2565). *แนวทางการดำเนินงานวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์*.
โรงพิมพ์อาสาศึกษาดินแดน.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *ยุทธศาสตร์การส่งเสริม
อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 4*. กรุงเทพฯ: สศช.
- สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (2566). *คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน
นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา วันจันทร์ที่ 11 กันยายน 2566*. สวัสดิการสำนักงาน
เลขาธิการคณะรัฐมนตรี.
- Hong, L. (2015). *Singapore's soft power: Cultural diversity and governance*. *Asian Journal of
Political Science*, 23(2), 123–140.
- Jin, D. Y. (2024). *Understanding the Korean Wave: Transnational Corporate Culture and
Digital Technologies*. Routledge.
- Kim, Y. (2022). *K-pop and Korean soft power*. Palgrave Macmillan.
- Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.).
Thousand Oaks, CA: Sage.