



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

ณัฐนันท์ จิรกีจนิมิต¹ และ ศาสตรา เหล่าอรรคะ²
Nadthanon Chirakitnimit¹ and Sastra Laoakka²

Article History

Receive: June 20, 2020
Revised: December 20, 2021
Accepted: December 21, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ จากการรวบรวมข้อมูล 3 แหล่ง ได้แก่ แหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลภาคสนาม ใช้การสังเกตและการสัมภาษณ์ตามแบบบันทึกข้อมูลและแบบสัมภาษณ์ และแหล่งข้อมูลบุคคล ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูล จำนวน 52 คน นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา แล้วสรุปเป็นแนวทางในการพัฒนาข้อมูลให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่สำรวจพบในพิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน วัด โรงเรียน และสถานที่จัดแสดงส่วนบุคคล จำนวน 30 แห่ง ได้มีการรวบรวมและนำเสนอไว้ในรูปแบบการจัดแสดงเป็นส่วนใหญ่ มีเป็นส่วนน้อยมากที่จัดทำในรูปแบบดิจิทัล จึงพัฒนาข้อมูลในด้านเนื้อหา ภาษา เสียง ภาพ ภาพ 360 องศา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และวีดิทัศน์ ตามแนวทางที่ได้จากการจัดสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ แล้วจัดทำเป็นคลังข้อมูลดิจิทัลที่มีระบบหลังบ้านทำหน้าที่ในการควบคุม การพัฒนา และการใช้ประโยชน์คลังข้อมูล ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการที่จัดตั้งบุคคลจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดลำพูน เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลที่ใช้คลาวด์เซิร์ฟเวอร์ จัดเก็บ-จัดส่งข้อมูล ทำให้เข้าถึงข้อมูลได้ทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รองรับการใช้งานในแทบทุกอุปกรณ์และเกือบทุกพื้นที่ จึงใช้ในการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเยี่ยมชมโบราณสถานและโบราณวัตถุ และใช้ในการจูงใจให้ซื้อหาสินค้าและบริการที่แสดงถึงคุณค่าของประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน จึงเป็นนวัตกรรมในการพัฒนาจังหวัดลำพูนตามยุทธศาสตร์เมืองหัตถ์ถนัดนวัตกรรมสร้างสรรค์ และ ยุทธศาสตร์เมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม

คำสำคัญ : ลำพูน ; คลังข้อมูลดิจิทัล ; ภูมิปัญญาท้องถิ่น ; มรดกทางวัฒนธรรม ; เศรษฐกิจสร้างสรรค์

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวัฒนธรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, Doctoral Student in Cultural Sciences, Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Maha Sarakham University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, Assistant Professor, Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Maha Sarakham University



ABSTRACT

The objective of the research is to develop the digital archive of cultural heritage and to promote the creative economy. This qualitative research collected some data which were derived from three sources: documentary research; fieldwork conduction with observations and interviews; and personal information relying on 52 in-depth interviews and focus-group discussions. The results of the study suggest that the data of cultural heritage that were collected in 30 places, such as museums, temples, schools, archaeological sites, and private collections. Very few, however, that cultural heritage information are organized digitally. Based on suggestions of the arranged seminar, the researcher has developed content, language, sound, photos, e-books, and videos with a backup system for controlling, development, and application under the supervision of a committee formed from various sections. It is a digital warehouse using the cloud server to store, transmit, and access data through the Internet system. It can be used on almost all devices and all areas. It is used in promoting tourism activities and induces the purchase of products and services that show the values of tradition, arts, culture, and local wisdom of Lumphun Province. It can be understood as an innovation in the development of the Province according to being the City of Handicraft Strategy leading to the goal of experiential tourism in Lumphun Province.

Keywords : Lamphun ; Digital Archive ; Local Wisdom ; Cultural Heritage ; Creative Economy

บทนำ

“มรดกทางวัฒนธรรม” เป็นรูปแบบของวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์และมีความสำคัญซึ่งเกิดขึ้นในอดีตและได้รับการสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง มรดกทางวัฒนธรรมบางอย่างกลายเป็นแบบแผนทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญและเป็นความภาคภูมิใจของคนในสังคมสืบเนื่องมาจนกระทั่งปัจจุบัน ซึ่งองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ และกฎหมายประเทศต่างๆ ทั้งในแถบทวีปยุโรปและเอเชีย ได้แบ่ง ประเภทของวัฒนธรรมออกเป็นสองประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน และแหล่งโบราณคดีทางจิตรกรรม เป็นต้น และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หรือ ที่ตามกฎหมายไทย เรียกว่า มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เช่น ภาษา ศิลปะการแสดง และงานฝีมือดั้งเดิม เป็นต้น (Sittirit, 2016) จังหวัดลำพูนซึ่งมีความเป็นมาจากเมืองลำพูนหรือนครทริภุญไชยราชธานีแห่งแรกของดินแดนภาคเหนือ มีอายุประมาณ 1,343 ปี เป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย มีมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดตกทอดมาหลากหลายลักษณะและรูปแบบ ทั้งโบราณสถาน โบราณวัตถุที่มีคุณค่าทางโบราณคดี ประเพณีศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์ (Lamphun Province, 2019) ได้มีการเก็บรวบรวม เก็บรักษา และจัดแสดงข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โดยส่วนใหญ่จัดแสดงในสถานที่ต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน วัด โรงเรียน และสถานที่จัดแสดงส่วนบุคคล มีเป็นส่วนน้อยที่จัดทำเป็นข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digitization) และเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลมีข้อดีที่เข้าถึงได้โดยสะดวกรวดเร็วและสามารถใช้งานข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ การอนุรักษ์สืบสาน และการเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมตนเอง และที่สำคัญยังช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เหมาะสมกับสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป (Digitized Thailand, 2015) หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริงและจะเปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการและกระบวนการทางสังคมอื่นๆ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ปัจจุบันข้อมูลเนื้อหาความรู้ต่างๆ ส่วนใหญ่ได้ถูกทำให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Format) เพื่อให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายทางระบบอินเทอร์เน็ต ประกอบกับที่ได้มีพัฒนาการทางด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน จึงทำให้ข้อมูลรูปแบบดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน หลายประเทศได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว โดยได้ดำเนินการนำข้อมูลที่สำคัญของประเทศตนมาพัฒนาเป็นรูปแบบดิจิทัลแล้ว (Office of Trade Policy and Strategy Ministry of Commerce, 2019) เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย National Archive and Record Administration (NARA)



ประเทศเครือสหราชอาณาจักร โดย National Archive of Australia (NAA) 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 และประเทศไต้หวัน โดย National Digital Archives Program (NDAP) เป็นต้น

ประเทศไทยได้มีโครงการดิจิทัลไทย (Digitized Thailand) เป็นโครงการนำร่องในการพัฒนาระบบคลังข้อมูลดิจิทัลแห่งชาติรองรับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมดิจิทัลของสังคมไทย การพัฒนาระบบคลังข้อมูล คือ ใช้การรวบรวมฐานข้อมูลจากหลายแหล่ง-หลายช่วงเวลา มาปรับแก้ให้ถูกต้อง และพัฒนาข้อมูลให้ครบถ้วนสมบูรณ์ในทุกรูปแบบ แล้วบันทึกเป็นระบบฐานข้อมูลที่เข้าถึงง่ายสะดวกต่อการใช้งาน มีการจัดเก็บเป็นระบบให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีระบบการบริหารคลังข้อมูลในด้านการจัดเก็บ การคัดกรอง การพัฒนา และการใช้ประโยชน์ข้อมูล (Digitized Thailand, 2015) ในสภาพการณ์ที่ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนซึ่งส่วนใหญ่ยังไม่มีการพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digitization) ที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูล จังหวัดลำพูนจึงยังไม่สามารถให้การขยายตัวของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์ในการนำมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนไปสนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และตามยุทธศาสตร์ในการพัฒนาจังหวัดลำพูนให้เป็นเมืองหัตถนิวัตกรรม สร้างสรรค์ และให้เป็นเมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม จึงควรมีการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูล เพื่อให้ได้ความถูกต้องที่เป็นหนึ่งเดียว สะสมพูนเพิ่มได้ตามกาลเวลา เข้าถึงได้โดยสะดวกรวดเร็ว และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยังประโยชน์ในการสนับสนุนและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ การอนุรักษ์สืบสาน การก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมตนเอง และส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากการอำนวยความสะดวกให้กับการเดินทางท่องเที่ยวเยี่ยมชม การจูงใจให้ซื้อหาสินค้าและบริการที่สื่อถึงมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนมาใช้ประโยชน์หรือสะสมไว้เป็นของที่ระลึก และการบูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานรองรับการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

มรดกทางวัฒนธรรม หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ของคนในชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันมีคุณค่าที่ตกทอดมาจากรุ่นก่อนเป็นประจักษ์พยานของการพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ หมายถึงรวมถึง สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นรวมทั้งระบบนิเวศซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าไม่สามารถหาทดแทนได้ เป็นเครื่องหมายที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของคนในอดีต แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่โดดเด่นและเอกลักษณ์ของพื้นที่ที่มีการสืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและควรแก่การสืบสานต่อไปในอนาคต แบ่งออกเป็น 2 ประเภท (Sittirit, 2016) คือ

1) มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นสิ่งที่สามารถจับต้องและมองเห็นได้ ได้แก่ โบราณวัตถุ โบราณสถาน งานจิตรกรรม อนุสาวรีย์ สถาปัตยกรรม อาคาร ชุมชนท้องถิ่น พื้นที่ทางประวัติศาสตร์ แหล่งภูมิทัศน์วัฒนธรรม และผลงานทางศิลปะต่างๆ เป็นต้น

2) มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องหรือแสดงออกมาทางกายภาพ หรือที่ตามกฎหมายไทย เรียกว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” ได้แก่ ภาษา ศิลปะการแสดง งานช่างฝีมือดั้งเดิม ภูมิปัญญา ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ขนบธรรมเนียม ประเพณี จารีตที่บุคคลหรือชุมชนได้สร้างสรรค์ขึ้น และได้ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งจนถึงปัจจุบัน

ในอดีตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย คือ อาณาจักรล้านนา ในปัจจุบันประกอบด้วย 8 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดลำพูน จังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงราย จังหวัดพะเยา จังหวัดแพร่ จังหวัดน่าน และจังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นกลุ่มจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของราชอาณาจักรล้านนา ในอดีตประกอบด้วยกลุ่มชาติพันธุ์ไทหลายกลุ่ม ได้แก่ ชาวไทยวน ชาวไทลื้อ ชาวไทยอง ชาวไทเขิน และชาวไทใหญ่ (Makaew, 2019) แต่ละกลุ่มแม้จะมีความเป็นอัตลักษณ์ แต่ด้วยความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันมายาวนาน จึงมีสิ่งที่เป็นลักษณะร่วมกันในหลายเรื่องทั้งในด้านศิลปะ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณี และด้วยความที่เป็นอาณาจักรโบราณที่มีอารยธรรมในด้านต่างๆ มาอย่างยาวนาน จึงมีมรดกที่มีคุณค่าหลากหลายมากมาย เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ แหล่งการเรียนรู้ วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม ภูมิปัญญา ความเชื่อ และวิถีชีวิต เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ บ้างก็ยังคงปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป



บ้างก็กำลังจะสูญหาย ถูกกลืนเลือน ถูกบิดเบือน หรือถูกทำลาย ทั้งโดยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดการตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญ ขาดความรู้ในการดูแลรักษา ตลอดจนมีวิธีการถ่ายทอดที่ไม่เหมาะสม (Leksomboon, Kongjit and Onwanna, 2018)

จังหวัดลำพูนซึ่งมีความเป็นมาจากเมืองลำพูนหรือนครทริภุญไชยราชธานีแห่งแรกของดินแดนภาคเหนือ มีอายุประมาณ 1,343 ปี เป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย มีมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดทอดมาหลากหลายลักษณะและรูปแบบ ทั้งโบราณสถาน โบราณวัตถุที่มีคุณค่าทางโบราณคดี ประเพณีศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน โบราณสถาน และศาสนสถานที่ได้ขึ้นทะเบียนกับกรมศิลปากรแล้ว มีจำนวน 18 แห่ง และที่กำลังรอการขึ้นทะเบียนอีก 138 แห่ง แต่ละแห่งมีประวัติความเป็นมายาวนาน เช่น เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี กู่ช้างกู่ม้า อายุมากกว่า 1,300 ปี วัดพระธาตุทริภุญชัยมีแหล่งโบราณคดีที่ทับซ้อนกันหลายยุคหลายสมัย โดยเฉพาะยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่ยังมีสภาพไม่ถูกรบกวนจากการถูกขุดค้นศึกษา บ้านวังไฮ ตำบลเวียงยอง อำเภอเมือง พบโครงกระดูกมากกว่า 32 ชิ้น พบเครื่องประดับและภาชนะในหลุมศพมีอายุราว 2,500 – 4,000 ปี พื้นที่สองฝั่งแม่น้ำปิง แม่น้ำกวง และแม่น้ำทาจากอำเภอบ้านธิ อำเภอเมือง อำเภอป่าซาง และอำเภอลี้ แหล่งโบราณคดี และโบราณสถาน ประเพณีเนินดิน ชากเจดีย์ กู่หรือเจดีย์ และวิหารร้าง ที่รอการศึกษาและขุดแต่งไม่ต่ำกว่า 400 แห่ง ศาสนสถานสถาปัตยกรรมสมัยทวารวดีมีที่วัดเกาะกลาง ด้านศิลปวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดลำพูนนั้น มีที่น่าสนใจและสำคัญหลายประการ เช่น ประเพณีสลากย้อม ประเพณีแขวนโคม ปลอยโคม ซึ่งได้รับความสนใจอย่างมากทั้งในอดีตและปัจจุบัน โดยในปี พ.ศ. 2505 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 และสมเด็จพระเจ้าเฟรดเดอริกที่ 9 แห่งประเทศเดนมาร์ก ทรงเสด็จพระราชดำเนินและทรงทอดพระเนตรประเพณีปลอยโคมลอย ณ วัดพระบาทตากผ้า จังหวัดลำพูน ส่วนประเพณีอื่นๆ ของจังหวัดลำพูนที่ไม่ได้เป็นประเพณีตามวาระประจำ เช่น การฟ้อนรำ การฟ้อนดาบฟ้อนเจิง การบวช ก็มีความสวยงามและน่าสนใจ มีคุณค่าแสดงถึง อัตลักษณ์ที่สำคัญของกลุ่มชาติพันธุ์ในลำพูนได้เป็นอย่างดี สำหรับด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของลำพูนก็มีคุณค่าและความสำคัญทั้งด้านการทอผ้า ด้านการดูแลรักษาร่างกาย (หมอมือ) และด้านหัตถกรรม โดยช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากบุคคลสำคัญ เช่น สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีเคยได้ทรงเสด็จทอดพระเนตรผ้าไหมยกดอกของโรงทอผ้ายกดอกบ้าน ฟ.ภูษาคาร เป็นต้น (Lamphun Province, 2019)

จากลักษณะที่เป็นอยู่ของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม การวิจัยในครั้งนี้ จึงจัดหมวดหมู่ของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนออกเป็น 4 หมวด คือ หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม หมวดโบราณสถาน หมวดโบราณวัตถุ และหมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ (Hawkins, 2001) องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่ง โดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา และองค์ความรู้ร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD : The United Nations Conference on Trade and Development) หมายถึง การสร้างความเจริญเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ โดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้เกิดการสร้างรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากการส่งออก ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม และสนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทั้งนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เชื่อมโยงระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมให้มีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญาและการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เน้นองค์ความรู้ เกี่ยวข้องกับมิติทางด้านการพัฒนาการ เป็นการเชื่อมโยงทุกภาคส่วนทางเศรษฐกิจ ทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค และเพื่อเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศต่างๆ จึงต้องการนโยบายที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีความหลากหลายทางแนวคิด และต้องการการปฏิบัติงานร่วมกันในทุกๆ หน่วยงาน และหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (UNCTAD, 2008)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแนวคิดของนักวิชาการไทย หมายถึง การขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การส่งสมความรู้ของสังคม (Social Wisdom) และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation) ในการสร้างรายได้ (Pholphirul, 2013) จากการใช้ความคิดริเริ่มสร้าง

สิ่งใหม่ๆ ผ่านการค้าและลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา บนพื้นฐานขององค์ความรู้และการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม รวมทั้งการใช้เทคโนโลยี-นวัตกรรมที่ทำให้เกิดการพัฒนาศรษฐกิจอย่างมีประสิทธิภาพ (PhonPhiphat, 2010) จึงเป็น กระบวนการหรือกิจกรรม (Process or Activity) ซึ่งเกิดจากสอง ปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยทุนทางปัญญาหรือองค์ความรู้ และปัจจัยทักษะการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการวิจัยครั้งนี้ จึงหมายถึง การสร้างความเจริญเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ โดยใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประกอบกับทักษะการประยุกต์ใช้ให้เกิดการสร้างอาชีพ สร้างงาน และสร้างรายได้ ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม และสนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทั้งนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เชื่อมโยงระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมให้สัมพันธ์กับเทคโนโลยีทรัพย์สินทางปัญญาและการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เน้นองค์ความรู้ เกี่ยวข้องกับมิติทางการพัฒนาการ เป็นการเชื่อมโยงทุกภาคส่วนทางเศรษฐกิจทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค

ดิจิทัลคอนเทนต์และคลังข้อมูล

ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) คือ สารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล แสดงเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร โทรศัพท์ หรือ โรงภาพยนตร์ซึ่งปัจจุบันใช้ระบบดิจิทัลเป็นหลัก สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แบ่งดิจิทัลคอนเทนต์ เป็น 6 ประเภท คือ 1) แอนิเมชัน (Animation) 2) เกม (Game) 3) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning) 4) คอมพิวเตอร์ช่วยในการสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) 5) เนื้อหาบนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Content) และ 6) การออกแบบเว็บ (Web Design) (Office of Trade Policy and Strategy Ministry of Commerce, 2019)

คลังข้อมูล คือ ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ ที่รวบรวมฐานข้อมูลจากหลายแหล่ง-หลายช่วงเวลา เป็นระบบฐานข้อมูลที่ได้รับการปรับแก้ให้ถูกต้องแล้ว และมีการออกแบบเพื่อช่วยในด้านการวิเคราะห์และการตัดสินใจ มีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน (Srisa-An, 2008) คือ

- 1) ส่วนของการใส่ข้อมูล ประกอบด้วยการพัฒนาข้อมูล (Data Development) ซึ่งต้องมีการวางแผนว่าทำอย่างไรและด้วยวิธีการใดที่ทำให้ข้อมูลสามารถพัฒนาการจัดเก็บได้ และรวมถึงการได้มาซึ่งผลของข้อมูล (Data Acquisition) ด้วย
- 2) ส่วนของการจัดเก็บข้อมูล เป็นส่วนของการบันทึกสถิติ และรายละเอียดทั้งหมดของข้อมูล มีลักษณะเป็นข้อมูลของข้อมูล เช่น ชื่อของแฟ้มข้อมูล โปรแกรมที่เขียน และที่มาของข้อมูล ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความง่ายต่อการค้นหา
- 3) ส่วนที่ได้รับจากการใช้คลังข้อมูล หรือการรองรับจากการทำงาน (End User) เพื่อให้ผู้ใช้งานได้เข้าถึงข้อมูล ได้แก่ การสอบถามข้อมูลเบื้องต้น (Information Directory) และการเข้าถึงข้อมูล (Data Access)

แนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นสารสนเทศรูปแบบดิจิทัลและจัดทำคลังข้อมูลรวบรวมสารสนเทศดิจิทัลเป็นระบบฐานข้อมูลที่ออกแบบให้รองรับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่ออกแบบให้พัฒนาได้ในตัวเองและรองรับการใช้งานจากหลากหลายช่องทางจะส่งเสริมการประยุกต์ใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ในการสร้างอาชีพ สร้างงาน สร้างรายได้ และส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมที่สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมให้ยั่งยืนตลอดไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาลังข้อมูลดิจิทัล

การนำข้อมูลมาพัฒนาให้เป็นรูปแบบดิจิทัลต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กำกับดูแล ควบคุม และตรวจสอบ เพื่อให้ได้คลังข้อมูลที่มีเนื้อหารองรับตามวัตถุประสงค์ ที่มีคุณภาพสูงด้านประโยชน์ใช้สอย และด้านการกระตุ้นความสนใจและการเรียนรู้ และที่สามารถนำการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนมาพัฒนาได้ด้วยตัวเองตลอดเวลา การพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัลเป็นการใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ และมีประโยชน์เพิ่มขึ้นตามจำนวนการใช้งานอินเทอร์เน็ต ดังเช่นที่พบในการวิจัยของ Pille (2011) ที่พบว่า การแปลงข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมเป็นดิจิทัล (Digitization) จะช่วยทั้งในด้านการอนุรักษ์ (Preservation) ด้านความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก (Opening Access) และด้านการกระตุ้นให้ผู้สนใจสามารถมีส่วนร่วมหรือมีกิจกรรมร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรม การวิจัยของ Rahupa (2011) ที่ได้พัฒนาเว็บไซต์และฐานข้อมูลโบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง เพื่อเป็นแหล่งเผยแพร่สารสนเทศที่มีระบบฐานข้อมูลข้อความและภาพโบราณวัตถุในรูปแบบดิจิทัล ทำให้สามารถเพิ่ม ลบ และค้นหาได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ผู้ใช้งานฐานข้อมูล



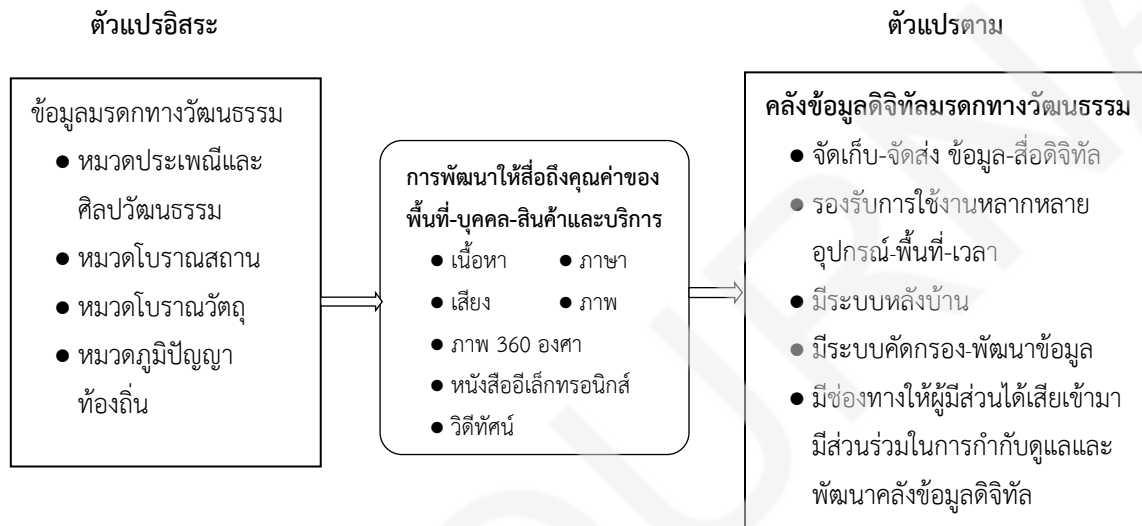
ผ่านเว็บไซต์จดทะเบียนโดเมนเนม ชื่อ Banchiangmuseum มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับดี การวิจัยของ Sukcharoenpong and Chanasuk (2015) ที่ได้พัฒนาระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์และระบบฐานข้อมูลของจังหวัด นครปฐม โดยมีคณะผู้เชี่ยวชาญกำกับดูแลและประเมินคุณภาพระบบ ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ที่ผ่านการประเมินแล้ว ได้รับความพึงพอใจโดยรวมจากผู้ใช้งานในระดับมาก และระบบฐานข้อมูลที่ผ่านการประเมินแล้ว ได้รับความพึงพอใจโดยรวมจากผู้ใช้งานในระดับมากเช่นกัน การวิจัยของ Elisabeth and Carina (2015) ที่พบว่า การจัดทำคลัง ข้อมูลดิจิทัลวัฒนธรรม ทางวัฒนธรรมให้มีการจัดการเนื้อหาและการควบคุมคุณภาพที่ดี ต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กำกับดูแล ควบคุม และตรวจสอบ การวิจัยของ Pongpakeesiri, Chumkin and Pongpakeesiri (2016) ที่ได้พัฒนาระบบสารสนเทศภูมิ ปัญญาชาวบ้านตำบลนากกก อำเภอถ้ำเสือ จังหวัดอุดรธานี เพื่อจัดเก็บและเผยแพร่สารสนเทศผลิตภัณฑ์ ให้เป็นเว็บไซต์ ศูนย์กลางข้อมูลและองค์ความรู้ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชุมชน คณะผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพของระบบในระดับดี และ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบในระดับดีมาก การวิจัยของ Chunlapoon (2016) ที่ได้พัฒนาฐานข้อมูลแหล่ง การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน สังกัดกองกำกับการตำรวจตระเวน ชายแดนที่ 24 จังหวัดอุดรธานี ให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลที่มีผู้ดูแลระบบทำหน้าที่ในการเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูล ภูมิปัญญา ท้องถิ่นในระบบฐานข้อมูลเก็บรวบรวมจากปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 156 คน มีจำนวน 207 เรื่อง และจัดหมวดหมู่เป็น 9 ด้าน การวิจัยของ Ploywattanawong (2016) ได้พัฒนาระบบฐานข้อมูลสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น จากข้อมูล ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี และจากข้อมูลองค์ความรู้ด้านผ้าทอท้องถิ่น โดยการพัฒนาข้อมูลให้เป็น สารสนเทศดิจิทัลในระบบฐานข้อมูลที่มีผู้ดูแลระบบทำหน้าที่ในการเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูล ผู้ใช้งานระบบฐานข้อมูลผ่าน เทคโนโลยีสารสนเทศเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความพึงพอใจในระดับสูงมาก การวิจัยของ Cristian and Florin (2016) ที่พบว่า นิทรรศการเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัลที่นำเสนอออนไลน์บนอุปกรณ์พกพา เป็นสารสนเทศที่เข้าถึงได้ง่ายและกระตุ้น ความสนใจให้ผู้มาเยี่ยมชมสถาบันทางวัฒนธรรมมากขึ้น สร้างรายได้และการมีส่วนร่วมให้กับสถาบัน และการพัฒนา เศรษฐกิจของประเทศ การวิจัยของ Montri, Klinhnu, Chaikumwang and Fongmanee (2017) ได้สร้างระบบฐานข้อมูล บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นของชุมชน ตำบลนางแล อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย โดยมีผู้เชี่ยวชาญกำกับดูแลและตรวจสอบประสิทธิภาพระบบฐานข้อมูล จำนวน 5 คน ผู้ใช้ระบบฐานข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ หลังเปิดใช้งาน 90 วัน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และการวิจัยของ Buattaisong (2017) ได้พัฒนาฐานข้อมูล สารสนเทศดิจิทัลวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดศรีสะเกษ ที่จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมีเนื้อหาตามความต้องการของนักวิชาการด้านวัฒนธรรม โปรแกรมเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ที่พัฒนาโดยใช้ภาษาพีเอชพี (PHP) และใช้ฐานข้อมูลมายเอสคิวแอล (MySQL) ได้รับการประเมินความ เหมาะสมโดยรวมในระดับมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่อง การแสดงความช่วยเหลือของฐานข้อมูลเหมาะสม และคู่มือการ ใช้ งานมีความละเอียด

มรดกทางวัฒนธรรมส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การนำมรดกทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องใช้การเผยแพร่ คุณค่าอันเป็นอัตลักษณ์ของมรดกทางวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาจากทุกภาคส่วน ดังเช่นที่พบในการวิจัยของ Jitrojanarak (2014) ที่พบแนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยซึ่งเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาติไทย ดังนี้ 1) การเน้นย้ำให้เห็นความสำคัญและคุณค่า 2) การปลูกจิตสำนึกในคุณค่าของภูมิปัญญา 3) การปรับปรุงยุคภูมิปัญญา ที่มีอยู่เดิมให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน 4) การปลูกฝังให้เกิดอุปนิสัยแห่งความเพียรพยายาม 5) การถ่ายทอดรูปแบบและจิตวิญญาณ ของความเป็นเรือนไทยและคนไทยผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ตลอดจนภาคีที่เกี่ยวข้อง 6) การส่งเสริม กิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายและกระจายองค์ความรู้สู่ชุมชน 7) การบูรณาการเข้าสู่การเรียนรู้ใน ลักษณะของการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) 8) การต่อยอดเพื่อเข้าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 9) การเผยแพร่คุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ ซึ่งแนวทางดังกล่าวนี้คือ รากฐานของการ พัฒนาคนผ่านฐานวัฒนธรรมของไทยในการพัฒนาจิตใจและจิตสำนึกให้ตระหนักในคุณค่าของอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย ตามวิถีไทยเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนในสังคมไทยต่อไป การวิจัยของ Phakdeelikhit (2014) ที่พบช่องทางการ ถ่ายทอดความรู้วิชาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน ดังนี้ การถ่ายทอดผ่านการศึกษาในระบบ-นอกระบบ และการศึกษาตาม อรรถาธิบาย การถ่ายทอดผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา พระราชวัง แหล่งเรียนรู้ และสถาบันการศึกษา การถ่ายทอดผ่าน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการพัฒนาศักยภาพกลุ่มอาชีพช่างทองและกลุ่มอาชีพเกี่ยวเนื่อง อาชีพช่างทองไทยได้ผ่านการ ส่งเสริมองค์ความรู้มายาวนานเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ การอนุรักษ์สืบสานต้องใช้การมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ตั้งแต่

ระดับปัจเจกบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน และท้องถิ่น ระดับภาคเอกชน ภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรม ระดับสถาบันการศึกษา ระดับหน่วยงานภาครัฐกระทรวง และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และในการวิจัยของ Prawatmuang, Tongprasong, Buabangplau and Chaneider (2016) ที่พบแนวทางการยกระดับวิถีชีวิตชาวนาไทยด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีพื้นที่ปราจีนบุรี คือ ชุมชนต้องค้นหาจุดเด่นอันเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดผังความคิดที่มีการจัดลำดับกิจกรรม การแบ่งบทบาทหน้าที่ มีการจัดการในรูปคณะกรรมการ ผู้นำชุมชนต้องเป็นแกนในการประสานงานการพัฒนาบุคลากรให้เข้มแข็ง จัดการงบประมาณด้วยความโปร่งใส มีการประชาสัมพันธ์ และการประเมินร่วมกันของคนในชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นระยะๆ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1. กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย ผู้ที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูน ด้านการกำกับดูแล หรือด้านการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล การจัดแสดงข้อมูล หรือ การใช้ประโยชน์ข้อมูล การเลือกกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 44 คน ใช้เทคนิควิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากเจ้าหน้าที่ นักวิชาการ ผู้บริหาร หรือปราชญ์ชาวบ้าน ของหน่วยงานราชการและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ได้แก่ สำนักงานจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานพระพุทธศาสนา พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สภาวัฒนธรรมจังหวัด วิทยาลัยสงฆ์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โรงเรียน วัด และ สถานที่จัดแสดงโบราณวัตถุ-ศิลปวัตถุ และจาก นักวิชาการ ผู้ประกอบการ หรือนักลงทุน ด้านธุรกิจการค้าและการลงทุนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ประกอบไปด้วย ผู้ที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ด้านการกำกับดูแล หรือด้านการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล การจัดแสดงข้อมูล หรือ การใช้ประโยชน์ข้อมูล และมีองค์ความรู้ในการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัล (Digitization) ที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม (Digital Cultural Heritage Archive) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 15 คน (ในจำนวนนี้ มี 7 คน เป็นบุคคลเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมาย) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และนักวิจัย ด้านมรดกโลก ด้านมรดกทางวัฒนธรรม ด้านการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัล และด้านคลังข้อมูลดิจิทัล จากหน่วยงาน ดังนี้ คณะทำงานมรดกโลก กระทรวงวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จังหวัดลำพูน สภาวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ศูนย์พัฒนานวัตกรรมและสื่อดิจิทัลล้านนา สถาบันวิจัย



สังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิทยาลัยสื่อ ศิลปะ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้ คือ สถานที่ที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล การจัดแสดงข้อมูล หรือ การใช้ประโยชน์ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ในอำเภอเมืองลำพูน อำเภอบ้านธิ อำเภอป่าซาง อำเภอแม่ทา อำเภอบ้านโฮ่ง และอำเภอลี้ จังหวัดลำพูน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบบันทึกข้อมูลการสำรวจ (Survey Form) เป็นแบบเอกสารที่กำหนดประเด็นที่สำรวจ ได้แก่ ผู้รับผิดชอบดำเนินการ สภาพที่เคยเป็นมา และสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน
2. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview Form) ที่ประกอบด้วยประเด็นคำถามเกี่ยวกับการดำเนินการที่ผ่านมา สภาพปัจจุบัน ปัญหา ผลกระทบ และเป้าประสงค์ที่จะดำเนินการต่อไป ผู้ให้คำสัมภาษณ์มีอิสระในการเล่าเรื่องและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี
3. แบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูล เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structure Interview Form) ที่ประกอบด้วยประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาข้อมูลในด้านเนื้อหา ภาษา เสียง ภาพ ภาพ 360 องศา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และวีดิทัศน์ แนวทางการจัดทำระบบหลังบ้าน (Back Office) ให้กับคลังข้อมูลเพื่อการควบคุม และการพัฒนาคลังข้อมูล ผู้ให้คำสัมภาษณ์มีอิสระในการเล่าเรื่องและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาที่นำมาตอบต่อวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การรวบรวมข้อมูลจาก 3 แหล่ง ได้แก่

1. แหล่งข้อมูลเอกสาร ได้แก่ หนังสือ ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. แหล่งข้อมูลภาคสนาม โดยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม (Participant and Non-Participant Observation) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) เก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดในแบบบันทึกข้อมูลการสำรวจ และแบบสัมภาษณ์ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน บันทึกข้อมูลด้วยการจดบันทึก การบันทึกเทป การบันทึกภาพ และการบันทึกวีดิทัศน์
3. แหล่งข้อมูลบุคคล โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อเก็บข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดในแบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูล บันทึกข้อมูลด้วยการจดบันทึก การบันทึกเทป การบันทึกภาพ และการบันทึกวีดิทัศน์

ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2562 - มิถุนายน 2563 รวมระยะเวลา 7 เดือน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนโดยการพิจารณาความสอดคล้องกันของข้อมูลที่ได้จาก 3 แหล่ง คือ แหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลภาคสนาม และแหล่งข้อมูลบุคคล และตรวจสอบความครบถ้วนโดยพิจารณาจากการเชื่อมโยงของข้อมูล จากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด
2. ข้อมูลแนวทางการพัฒนาข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่รวบรวมได้จากเอกสารจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และจากการสนทนากลุ่มที่จัดขึ้นในรูปแบบการจัดสัมมนาผู้ให้ข้อมูลสำคัญ นำมาวิเคราะห์เนื้อหา สรุป และสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนแต่ละเรื่องในด้านเนื้อหา ภาษา เสียง ภาพ ภาพ 360 องศา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือวีดิทัศน์ เพื่อให้ได้ข้อมูลรูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ



ประเพณี ได้แก่ ประเพณีสงฆ์น้ำพระบรมธาตุทริภุญชัย ประเพณีทำบุญสลากภัต (ตานก๋วยสลาก) ประเพณีวัน
สงกรานต์ (ปีใหม่เมือง) ปาเวณีสรงน้ำพระพุทธรูปปีใหม่เมืองทะเลปูน ปาเวณีสรงน้ำค้ำโพธิ์สะเทลิ ประเพณีบวงสรวงเจ้าพ่อผา
ด่าน ประเพณีแห่ครัวตานและพิธีเปลี่ยนผ้าห่มสรีระครูบาเจ้าชัยวงศาพัฒนา ประเพณีตักน้ำทิพย์ดอยชะม้อ ประเพณีสงฆ์น้ำ
พระธาตุดอยกวางคำ ประเพณีตวยฮอยครูบาไห้สาพระพุทธรูปสามยอด ประเพณีสงฆ์น้ำพระเจ้าตนหลวง ประเพณีใส่ขัน
ดอกบูชาเสาอินทขิล ประเพณีสืบทอดตาลวงและเปลี่ยนผ้าห่มรูปเหมือนครูบาเจ้าศรีวิชัย ประเพณีไหว้สาปารมีครูบาเจ้าศรี
วิชัยนภบุญแห่งล้านนาไทย ประเพณีเลี้ยงผีขุนน้ำบ้านธิ ประเพณีแต่งสืวดลายผ้าฝ้ายดอนหลวง ประเพณีแห่ลูกแก้ววัดพระ
พุทธรูปตากผ้า ประเพณีลอยกระทง (ยี่เป็ง) ประเพณีทำบุญปอยหลวง ประเพณีทานข้าวใหม่ ประเพณีแห่แคหลวง ประเพณี
การแข่งขันกลองหลวงล้านนา ประเพณีเข้าโสสานกรรม (เข้ากรรม) และประเพณีฟังเทศน์มหาชาติ



ศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ ศิลปะการตีกลองหลวง และศิลปะการฟ้อนรำ เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนยอ และฟ้อนหริภุญชัย โบราณสถาน ได้แก่ โบราณสถานกุช้าง-กุม้า และโบราณสถานเวียงเกาะกลาง โบราณวัตถุ ได้แก่ พระพุทธรูป พระพิมพ์ ชิ้นส่วนของโบราณสถาน ภาชนะใช้สอย และเครื่องประดับโบราณ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ การทำผ้าฝ้าย การทำจักสาน การทำพัดใบลาน และการตัดงู การพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานในระดับคลังข้อมูล ดำเนินการเป็นกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อบกพร่องของข้อมูลที่มีอยู่เดิม ข้อมูลที่มีอยู่ในแต่ละแห่งมีความคลาดเคลื่อนและไม่ครบถ้วน จึงไม่อาจเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ได้ ผู้รับผิดชอบดำเนินการในแต่ละแห่งมีแนวทางดำเนินการตามแนวคิดและตามข้อจำกัดด้านงบประมาณของแต่ละแห่ง ที่มีการดำเนินการจัดทำข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนให้เป็นรูปแบบดิจิทัลและเผยแพร่ทางเว็บไซต์ซึ่งมีการดำเนินการในบางแห่ง พบว่า มีการพัฒนาไม่มากพอที่จะสนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ นอกจากนี้ ยังมีปัญหาด้านการเชื่อมโยงข้อมูล การเรียกใช้ข้อมูลหรือการเข้าถึงข้อมูล ซึ่งเกิดจากการที่ไม่มีข้อมูล หรือข้อมูลไม่เหมาะสมกับระบบปฏิบัติการ (Operation System) หรือการเชื่อมโยง (Link) บกพร่อง หรือเกิดความผิดพลาดของระบบฐานข้อมูลซึ่งเป็นแหล่งที่เก็บข้อมูล (Server) หรือผู้ดูแลระบบ (Admin) ขาดการบริหารจัดการที่ดี สภาพของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่พบนี้ สอดคล้องกับที่ Leksomboon, Kongjit and Onwanna (2018) พบว่า อาณาจักรโบราณที่มีอารยธรรมในด้านต่างๆ มาอย่างยาวนาน มีมรดกที่มีคุณค่าหลากหลายมากมาย เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ แหล่งการเรียนรู้ วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม ภูมิปัญญา ความเชื่อ และวิถีชีวิต เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ บ้างก็ยังคงปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป บ้างก็กำลังจะสูญหาย ถูกละเลย ถูกลืมเลือน ถูกบิดเบือน หรือถูกทำลาย ทั้งโดยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดการตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญ ขาดความรู้ในการดูแลรักษา ตลอดจนมีวิธีการถ่ายทอดที่ไม่เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลรูปแบบดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ เป็นปัจจุบัน สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ สนับสนุนส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ให้กับพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ ได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาข้อมูลด้านเนื้อหา ภาษา เสียง ภาพ ภาพ 360 องศา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือวีดิทัศน์ โดยดำเนินการตามแนวทางที่สังเคราะห์ได้จากองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากคณะผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เป็นผู้ควบคุม กำกับดูแล และตรวจสอบ การพัฒนาข้อมูลตามหมวดมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เป็นดังนี้

หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม และหมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนาเนื้อหาข้อมูลให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว คัดกรองสาระที่เชิดชูคุณค่าของพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ แล้วจัดทำเป็นสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน และส่งเสริมการซื้อขายสินค้าและบริการที่สื่อถึงประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ประโยชน์หรือสะสมไว้เป็นของที่ระลึก ได้ออกแบบแนวทางการจัดทำสื่อดิจิทัล ดังนี้

- การจัดทำภาพถ่ายเดิมให้เป็นภาพถ่ายดิจิทัล การเพิ่มเติมภาพดิจิทัลให้ได้เนื้อหาข้อมูลเชื่อมโยงถึงช่วงเวลาปัจจุบัน และการร้อยเรียงให้เป็นชุดภาพถ่ายเคลื่อนไหวด้วยข้อความและเสียง

- การจัดทำวีดิทัศน์ดิจิทัลด้วยกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ชุมชนผู้เป็นเจ้าของได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำและใช้ประโยชน์

- การจัดทำและเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หมวดโบราณสถาน และหมวดโบราณวัตถุ พัฒนาเนื้อหาข้อมูลให้ถูกต้องเป็นหนึ่งเดียว แล้วจัดทำสื่อดิจิทัลที่อำนวยความสะดวกให้กับการเดินทางมาเยี่ยมชม ที่เพิ่มคุณค่าให้กับการมาเยี่ยมชม และที่ส่งเสริมการซื้อขายสินค้าและบริการที่สื่อถึงโบราณสถานและโบราณวัตถุมาใช้ประโยชน์หรือสะสมไว้เป็นของที่ระลึก ตามแนวทาง ดังนี้ จัดทำแผนที่การเดินทาง (Google Maps) จัดทำแผนที่จุดชม (Digital Map) จัดทำวีดิทัศน์ ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่บ่งบอกเรื่องราว-ความเป็นมา และสื่อให้เห็นคุณค่าของโบราณสถานและโบราณวัตถุ และจัดทำแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่อำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการดาวน์โหลด (Download) และใช้งานสื่อดิจิทัลที่จัดทำขึ้น

การออกแบบและพัฒนาที่ใช้ในการวิจัยนี้ สอดคล้องกับที่ Pille (2011) ได้แปลงข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมเป็นดิจิทัล (Digitization) เพื่อให้สามารถในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก (Opening Access) และกระตุ้นให้ผู้สนใจเข้ามามีกิจกรรมร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับที่ Rahupa (2011) ได้พัฒนาข้อมูลข้อความและภาพวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ให้เป็นรูปแบบดิจิทัลในระบบฐานข้อมูลที่สามารถเพิ่ม ลบ และค้นหา ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว สอดคล้องกับที่ Elisabeth and Carina (2015) พบว่า ในการจัดทำคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมให้มีการ



จัดการเนื้อหาและการควบคุมคุณภาพที่ดี ต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กำกับดูแล ควบคุม และตรวจสอบ สอดคล้องกับที่ Sukcharoenpong and Chanasuk (2015) ได้พัฒนาระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์และระบบฐานข้อมูล ของจังหวัดนครพนม โดยมีคณะผู้เชี่ยวชาญกำกับดูแลและประเมินคุณภาพ สอดคล้องกับที่ Cristian and Florin (2016) พบว่า นิทรรศการเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัลที่นำเสนอแบบออนไลน์บนอุปกรณ์พกพา เป็นสารสนเทศที่เข้าถึงได้ง่ายและ กระตุ้นความสนใจให้มีผู้มาเยี่ยมชมสถาบันทางวัฒนธรรมมากขึ้น สอดคล้องกับที่ Pongpakeesiri, Chumkin and Pongpakeesiri (2016) ได้พัฒนาระบบจัดเก็บและเผยแพร่สารสนเทศของชุมชน ระบบที่ผ่านการประเมินจากคณะ ผู้เชี่ยวชาญ ได้ใช้เป็นศูนย์กลางเผยแพร่ข้อมูลและองค์ความรู้ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชุมชน สอดคล้องกับที่ Chunlapoon (2016) ได้พัฒนาฐานข้อมูลแหล่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลที่มีผู้ดูแลระบบทำหน้าที่ในการเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูล สอดคล้องกับที่ Ploywattanawong (2016) ได้พัฒนาข้อมูลที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติและข้อมูล องค์ความรู้ด้านผ้าทอท้องถิ่น ให้เป็นสารสนเทศดิจิทัลในระบบฐานข้อมูลที่มีผู้ดูแลระบบทำหน้าที่ในการเพิ่ม แก้ไข และลบ ข้อมูล สอดคล้องกับที่ Montri, Klinhnu, Chaikumwang and Fongmanee (2017) ได้สร้างระบบฐานข้อมูลบนอุปกรณ์ เคลื่อนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญา วัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นของชุมชน โดยมีคณะผู้เชี่ยวชาญกำกับดูแลและตรวจสอบ ประสิทธิภาพระบบฐานข้อมูล จำนวน 5 คน และสอดคล้องกับที่ Buattaisong (2017) ได้พัฒนาฐานข้อมูลสารสนเทศดิจิทัล วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีเนื้อหาตามความต้องการของนักวิชาการด้านวัฒนธรรม แสดงผลด้วยโปรแกรมเว็บ แอปพลิเคชัน และใช้ระบบฐานข้อมูล

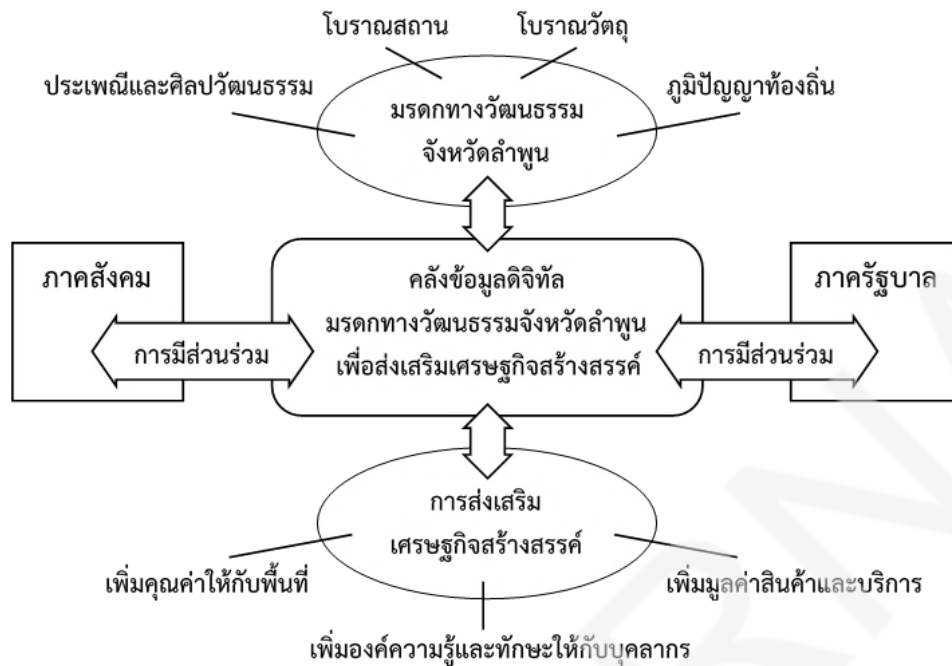
ขั้นตอนที่ 3 จัดทำคลังข้อมูลดิจิทัลที่มีคุณลักษณะ ดังนี้ เป็นระบบฐานข้อมูล มีระบบคัดกรองการนำเข้า รองรับ การใช้ข้อมูลหลากหลายระบบและหลากหลายอุปกรณ์ และมีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่สามารถควบคุมการทำงาน การ ใช้งาน และรองรับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาคลังข้อมูลของผู้ใช้งาน (End User) คลังข้อมูลต้นแบบจึงต้องมียุทธศาสตร์ ประกอบ ดังนี้

(1) มีคณะกรรมการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการการดำเนินงานคัดกรอง ปรับปรุง จัดทำขึ้นใหม่ และการใช้ประโยชน์ข้อมูล จึงต้องมี องค์ประกอบที่มาจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ จังหวัดลำพูน

(2) ใช้คลาวด์เซิร์ฟเวอร์ (Cloud Server) เป็นอุปกรณ์ในการจัดเก็บ-จัดส่งข้อมูล เพื่อให้รองรับการทำงานจาก ทุกสถานที่ (Place) ที่อยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งมีแพร่หลายทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ

(3) มีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่มีผู้ดูแลระบบ (Admin) ทำหน้าที่ควบคุม ดูแล ประสานงาน และรวมถึง การจัดทำแอปพลิเคชันในการอัปโหลด (Upload) การดาวน์โหลด (Download) และการตอบสนอง (Response) ต่อผู้ใช้งาน การดำเนินงานของระบบหลังบ้านอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในการจัดทำต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน มีความเหมาะสมที่จะใช้การลงทุนด้วยการ จัดตั้งงบประมาณแผ่นดิน เพราะเป็นการดำเนินการที่ให้ผลตอบแทนทางสังคม และด้วยเป็นการดำเนินการที่ให้ผลตอบแทน กับบุคคลและธุรกิจด้วย จึงต้องเปิดช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เข้ามามีส่วนร่วม (Participation) ทั้งในฐานะผู้ มีจิตสำนึก-มีจิตอาสา อารักขาไว้ซึ่งคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ในฐานะผู้ใช้ประโยชน์คลังข้อมูลดิจิทัล และ/หรือ ในฐานะผู้ได้รับประโยชน์จากการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คลังข้อมูลต้นแบบที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้ มีช่องทาง รองรับการมีส่วนร่วม 2 ช่องทาง คือ การร่วมเป็นคณะกรรมการฯ และการร่วมเสนอข้อคิดเห็น-ข้อทักท้วง-ข้อเสนอแนะ ผ่าน ทางผู้ดูแลระบบ และเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียเข้ามามีส่วนร่วมใน 4 ลักษณะ คือ ในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ ในการ ดำเนินการ ในการใช้ประโยชน์ และในการประเมินผล การออกแบบให้ต้นแบบคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัด ลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มียุทธศาสตร์ที่รองรับการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนได้เสีย ทำให้ได้คลังข้อมูลที่มีระบบ ในการพัฒนาตัวเองได้อย่างยั่งยืน กลไกของการดำเนินการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อ ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คุณลักษณะของคลังข้อมูลดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นนี้ สอดคล้องกับหลักการในการจัดการองค์ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่ต้องมีการประเมินคุณค่าและการคัดกรอง ก่อนนำมาจัดทำเป็นฐานข้อมูลเผยแพร่ทางสื่อที่เข้าถึงได้โดยสะดวก โดยต้องมีช่องทางที่สามารถรับการมีส่วนร่วมจากชุมชนผู้เป็นเจ้าของมรดกทางวัฒนธรรมทุกขั้นตอนและทุกภาคส่วน (Gatewongsa, 2008) คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีคุณลักษณะรองรับการใช้ข้อมูลหลากหลายระบบและหลากหลายอุปกรณ์ และรองรับการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์บุคลากร และการแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ เป็นคุณลักษณะที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สอดคล้องกับที่ Jitrojanarak (2014) พบแนวทางการสืบสานคุณค่าของอัตลักษณ์สถาบันปฎิการมไทย ด้วยการเผยแพร่ผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ สอดคล้องกับ Phakdeelikhit (2014) พบแนวทางการถ่ายทอดความรู้อาชีพช่างทองไทยอย่างยั่งยืน ด้วยการใช้นวัตกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนาศักยภาพกลุ่มอาชีพช่างทองและกลุ่มอาชีพเกี่ยวเนื่อง สอดคล้องกับที่ Prawatmuang, Tongprasong, Buabangplau and Chaneider (2016) พบแนวทางการยกระดับวิถีชีวิตชาวนาไทยด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการค้นหาจุดเด่นอันเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง และการมีส่วนร่วมในการกำหนดผังความคิดที่มีการจัดลำดับกิจกรรม

คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ เป็นผลงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) คลังข้อมูลดิจิทัล ที่ผ่านการตรวจสอบและรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ทั้งที่เป็นนักวิจัย อาจารย์ และนักวิชาการ ใช้ในการพัฒนาและบันทึกข้อมูลรูปแบบดิจิทัล ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมตนเอง สื่อดิจิทัลในคลังข้อมูลซึ่งมีเนื้อหาในการเชิดชูคุณค่าของพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการของจังหวัดลำพูน ช่วยอำนวยความสะดวกให้การเดินทางท่องเที่ยวเยี่ยมชม และส่งเสริมการซื้อขายสินค้าและบริการที่สื่อถึงมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนมาใช้ประโยชน์หรือสะสมไว้เป็นของที่ระลึก จึงเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใน 3 พันธกิจ คือ (1) พันธกิจการส่งเสริม ยุกระดับ และ พัฒนาหัตถกรรมในจังหวัดลำพูน ด้วยนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ (2) พันธกิจการสร้างมูลค่าเพิ่มและกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวในจังหวัดลำพูนบนฐานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และ (3) พันธกิจการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ยุกระดับสมรรถนะของบุคลากรให้มีคุณภาพ บูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของจังหวัด ซึ่งเป็นพันธกิจของยุทธศาสตร์ (Strategies) การพัฒนาจังหวัดลำพูน ปี พ.ศ.2561-2564 ใน 2 ยุทธศาสตร์



คือ (1) ยุทธศาสตร์ เมืองหัตถ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis) และ (2) ยุทธศาสตร์ เมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination) (Lamphun Province, 2020)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่มีอยู่ในแต่ละแห่งมีความคลาดเคลื่อนและไม่ครบถ้วน ผู้รับผิดชอบดำเนินการในแต่ละแห่งมีแนวทางดำเนินการตามแนวคิดและตามข้อจำกัดด้านงบประมาณของแต่ละแห่ง ที่มีการจัดทำข้อมูลให้เป็นรูปแบบดิจิทัลและเผยแพร่ทางเว็บไซต์ต่างมีการดำเนินการไปตามข้อจำกัดในด้านงบประมาณและองค์ความรู้ แนวทางการพัฒนาข้อมูลให้เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สังเคราะห์ได้จากคณะผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยนี้ คือ การพัฒนาให้มีคลังข้อมูลดิจิทัลที่สามารถใช้ในการบันทึกและใช้ในการพัฒนาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน ให้เป็นสื่อดิจิทัลที่มีเนื้อหาเชิงคุณค่าของพื้นที่ บุคคล รวมถึงสินค้าและบริการ ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับการเดินทางท่องเที่ยวเยี่ยมชม และส่งเสริมการซื้อขายสินค้าและบริการที่สื่อถึงมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนมาใช้ประโยชน์หรือสะสมไว้เป็นของที่ระลึก การพัฒนาข้อมูลให้เป็นสื่อดิจิทัล เป็นดังนี้ (1) หมวดประเพณีและศิลปวัฒนธรรม และหมวดภูมิปัญญาท้องถิ่น ใช้การพัฒนาภาพถ่ายเดิมให้เป็นชุดภาพถ่ายเคลื่อนไหวที่ร้อยเรียงให้เป็นเรื่องราวด้วยข้อความและเสียง การจัดทำวีดิทัศน์ดิจิทัลด้วยกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เป็นเจ้าของได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำและใช้ประโยชน์ และการจัดทำและเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ (2) หมวดโบราณสถานและหมวดโบราณวัตถุ ใช้การจัดทำแผนที่การเดินทาง แผนที่จุดชม วิถีทัศน์ ภาพ 360 องศา และ/หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ที่อำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการดาวน์โหลดสื่อดิจิทัลที่จัดทำขึ้น คลังข้อมูลมีลักษณะ ดังนี้ (1) ใช้คลาวด์เซิร์ฟเวอร์ (Cloud Server) เป็นอุปกรณ์ในการจัดเก็บ-จัดส่งข้อมูล (2) มีระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่มีผู้ดูแลระบบ (Admin) ทำหน้าที่ควบคุม ดูแล ประสานงาน และรวมถึงการจัดทำแอปพลิเคชันในการอัปโหลด (Upload) การดาวน์โหลด (Download) และการตอบสนอง (Response) ต่อผู้ใช้งาน และ (3) มีคณะกรรมการพัฒนาลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีองค์ประกอบที่มาจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการการดำเนินงานคัดกรอง ปรับปรุง จัดทำขึ้นใหม่ การใช้ประโยชน์ข้อมูล และกำกับดูแลการดำเนินงานของระบบหลังบ้าน

ต้นแบบ (Prototype) คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่ได้จากการวิจัยนี้ มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการพัฒนาลังข้อมูลฯ และเข้าร่วมเสนอข้อคิดเห็น-ข้อทักท้วง-ข้อเสนอแนะ และมีส่วนร่วมได้ทั้งในการวิเคราะห์และตัดสินใจ การดำเนินการ การใช้ประโยชน์ และการประเมินผล จึงส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยมีระบบในการพัฒนาตัวเองได้อย่างยั่งยืน และเป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมต่อการใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาจังหวัดลำพูนตามยุทธศาสตร์ (1) เมืองหัตถ นวัตกรรม สร้างสรรค์ (Creative Craft Innopolis) และ (2) เมืองจุดหมายปลายทางแห่งการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์วัฒนธรรม (Cultural Experience Destination)

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

จังหวัดลำพูนสามารถนำต้นแบบ (Prototype) คลังข้อมูลดิจิทัลฯ ซึ่งเป็นผลการวิจัยนี้ ในการใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเยี่ยมชมโบราณสถานและโบราณวัตถุ และในการจูงใจให้ซื้อขายสินค้าและบริการที่แสดงถึงคุณค่าของประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน โดยจังหวัดลำพูนต้องเป็นผู้รับผิดชอบการลงทุนและการดำเนินงาน (1) ด้านคลาวด์เซิร์ฟเวอร์ (Cloud Server) (2) ด้านระบบหลังบ้าน (Back Office) ที่มีผู้ดูแลระบบ (Admin) (3) ด้านการจัดตั้งคณะกรรมการพัฒนาลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีองค์ประกอบจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดลำพูน มาทำหน้าที่ในการบริหารจัดการการดำเนินงานคัดกรอง ปรับปรุง จัดทำขึ้นใหม่ และการใช้ประโยชน์สื่อดิจิทัลในคลังข้อมูล และ (4) ด้านการเป็นผู้ออกระเบียบ-ข้อบังคับการดำเนินงานขององค์กรที่จัดตั้งขึ้นนี้ ในด้านการแผนงาน ด้านการงบประมาณ ด้านการเงิน-การคลัง และด้านการบริหารบุคคล



ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

นอกจากมรดกทางวัฒนธรรมแล้ว จังหวัดลำพูนยังมีความงดงามทางธรรมชาติและหลากหลายทางชีวภาพที่มีศักยภาพในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงควรมีการวิจัยและพัฒนาข้อมูลให้เป็นสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมกระบวนการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม แล้วผนวกเข้าเป็นอีกส่วนหนึ่งของคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนที่เป็นผลการวิจัยในครั้งนี้ โดยต้องมีคณะกรรมการอีกชุดหนึ่งทำหน้าที่กำกับดูแลด้วยหลักการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียเช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ควรมีคณะทำงานในการดูแล บริหารจัดการ และประเมินการใช้คลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อคอยตรวจสอบ ควบคุม ดูแลระบบ ซึ่งต้องเป็นคณะบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ หรือความชำนาญทั้งในด้านดิจิทัล ด้านวัฒนธรรม และด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในจังหวัดอื่นๆ เนื่องจากประเทศไทยมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลายกันไปในแต่ละพื้นที่ในแต่ละจังหวัด รวมถึงอาจมีการศึกษาเปรียบเทียบกับมรดกทางวัฒนธรรมของต่างประเทศ

2. ควรมีการศึกษาการพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดลำพูนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีที่คาดว่าจะมีการใช้งานหรือได้รับนิยมนอย่างมากในอนาคต

ข้อจำกัดของการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อจำกัดตามศักยภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่าย ซึ่งหากมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในอนาคต ผลการวิจัยนี้อาจล้ำสมัยและด้อยค่าลงได้

References

- Buatthaisong, S. (2017). Thānkhōmūn sārasonthē dīchithan watthanatham læ phūmpanyā thōngthin chāngwat sīsakē. [Digital Information Database Culture and Local Wisdom Sisaket Province]. *Rangsit Informatic journal*. 23(2),99-115.
- Chunlapoon, P. (2016). Kānphatthanā thānkhōmūn læng kānriānrū phūmpanyā thōngthin phūā kānriānrū khōng nakriān rōngriān tamruāt trawēn chāidāen sangkat kōng kamkap kān tamruāt trawēn chāidāen thī yīsipsī chāngwat 'udōk thānī. [Developing a database of local wisdom learning resources for student learning in the Border Patrol Police Schools in the Border Patrol Police-Subdivision 24, Udon Thani province]. *TLA Research Journal*. 9(2),70-86.
- Cristian, C and Florin, G, F. (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.
- Digitized Thailand. (2015). *Botnam*. [Introduction]. Retrieved January 2020, from <http://www.digitized-thailand.org>.
- Elisabeth, S and Carina, K. (2015). A Digital Archive of Cultural Heritage Objects: Standardized Metadata and Annotation Categories. *New Review of Information Networking*. 20,255–260.
- Gatewongsa, T. (2008). *Krabuānkān sāng kānriānrū prawattisāt chumchon phūā kānchat tang phiphitthaphan phūmbān wat phut mongkhon 'amphoe kanthōk Wichai chāngwat Maha Sarakham*. [A Historical Learning process in Kantarawichai Community for the Establishmant of the Buddhamongkol local Museum, Kantarawichai District, Mahasarakham Province]. Research Reports, Maha Sarakham: Mahasarakham University.



- Hawkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin Publishing.
- Jitrojanarak, A. (2014). *Næōthaṅg kān sūp sān khunkhā khōṅg ‘attalak sathāpattayakam Thai. [Transmission Guidelines of the Value of Thai Architectural Identity]*. (Doctoral’s Dissertatation). Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Lamphun Province. (2020). Phæṅ phatthanā ṅangwat lamphūn. [Lamphun Provincial Development Plan]. Retrieved October 2020, from [https://www.lamphun.go.th/th/information/service/4/Lamphun/Province Development Plan](https://www.lamphun.go.th/th/information/service/4/Lamphun/Province%20Development%20Plan).
- _____. (2019). Prawat khwāmpenmā ṅangwat lamphūn. [Lamphun History]. Retrieved November 2019, from [https://www.lamphun.go.th/th/information/aboutus/9/History of Lamphun Province](https://www.lamphun.go.th/th/information/aboutus/9/History%20of%20Lamphun%20Province).
- Leksomboon, K., Kongjit, C., Onwanna, M. (2018). Khlang phūmpanya dīchithan : krabūānkān rakṣā dōi mō phūnbān lānnā. [The Wisdom Digital Archive: Local Healing Process by Lan Na Traditional Healer]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*. 11(4),390-404.
- Makaew, L. (2019). *Praphēnī læ watthanatham lānnā. [Lanna Traditions and Culture]*. Retrieved January 2020, from [http://artjedyod.com/wp-content/uploads/2019/01/Documents for lectures on Lanna Studies on Lanna Traditions and Culture.pdf](http://artjedyod.com/wp-content/uploads/2019/01/Documents%20for%20lectures%20on%20Lanna%20Studies%20on%20Lanna%20Traditions%20and%20Culture.pdf).
- Montri, W., Klinhnu, J., Chaikumwang, S., and Fongmanee, S. (2017). Kānphatthanā thānkhōmūn bon ‘uppakōṅ khluānthī kīeokap phūmpanya watthanatham læ praphēnī thōṅgthin khōṅg chumchon tambon nāṅ læ ‘amphœ muāṅ ṅangwat ṅiāṅ rāi. [The Development of Database on Mobile Devices about Local Wisdoms, Cultures and Traditions In Nanglea Sub-district, Muang District, Chiang Rai]. *Kasalongkham Research Journal Chiangrai Rajabhat University*. 11(3),35-48.
- Office of Trade Policy and Strategy Ministry of Commerce. (2019). *Dīchithankhōṅthēn. [Digital Content]*. Retrieved January 2020, from [https://www.tpsoc.moc.go.th/sites/default/files/c.Dicchithalkhnethtnt _rev4.pdf](https://www.tpsoc.moc.go.th/sites/default/files/c.Dicchithalkhnethtnt_rev4.pdf).
- Phakdeelikhit, L. (2014). *Kān thaithōṅ khwāmru ‘āchīp chāṅgthōṅg Thai yāṅ yangyūn. [Sustainable Thai Goldsmith Knowledge Transfer]*. (Doctoral’s Dissertatation). Kasetsart University, Bangkok, Thailand.
- Pholphirul, P. (2013). Sēthakit sāṅsan kap kānphatthanā prathēt Thai. [Creative Economy and Development Issues in Thailand]. *NIDA Economic Review*. 7(1),1-70.
- PhonPhiphat, P. (2010). Sēthakit sāṅsan : phalang khaphkhuān mai khōṅg sēthakit Thai. [Creative Economy: New driving force of the Thai economy]. *Journal of Office of the National Economic and Social Development Council*. 47(4);6-12.
- Pille, P. (2011). Digital Cultural Heritage–Challenging Museums, Archives and Users. *Journal of Ethnology and Folkloristics*. 3(1),109-127.
- Ploywattanawong L. (2016). *Rabop Thānkhōmūn sārasonthēt mōradok phūmpanya watthanatham thōṅgthin ṅangwat Suphan buri. [Local Cultural Heritage Information Data System Suphanburi Province]*. Research Reports. Phra Nakhon Si Ayutthaya: Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi.
- Poungpakeesiri, P., Chumkin, S., and Poungpakeesiri, N. (2016). Kānphatthanā rabop sārasonthēt phūmpanya chāobān tambon nān kakok ‘amphœ laplæ ṅangwat ‘uttara dit. [The Development of Folk Wisdom Information System, Nanokok Sub-district, Lablæ District, Uttaradit province]. Proceeding of the 1st Rajabhat Nakorn Sawan Research Conference 2019 (277-290). Nakorn Sawan: Nakorn Sawan Rajabhat University.



- Prawatmuang, R., Tongprasong, P., Buabangplau, L., and Chaneider, M. (2016). *Næōthāng kān yok radap withī chīwīt chāō nā Thai duāi næōkhit seṭṭhakī sāngsan koṛānī phūnthī prāchīn burī*. [Creative Economy Guideline for the Thai Farmer Lifestyles: Case Study Prachin Buri Province]. Research Reports, Bangkok : Suan Dusit Rajabhat University.
- Rahupa, M. (2011). *Kānphatthanāwēpsai læ thānkhōmūnboṛānnawatthu koṛānisuksā phiphitphantha sathan hængchat bānchīāng*. [The development of website and database on antique a case of Ban Chiang National Museum]. (Master's Thesis). Sukhothai Thammathirat Open University, Bangkok, Thailand.
- Sittirit C. (2016). Čhaptōng dai-čhaptōng mai dai : khwām mai lākāi nai khwāmlākāi khōng moṛadok thāng watthanatham. [Tangible and Intangible: Similarities among the Diversities of the Cultural Heritage]. *Journal of Humanities and Social Sciences Surattthani Rajabhat University*. 8(2),141-160.
- Srisa-An, C. (2008). *Thānkhōmūn khlang khōmūn læ muāng khōmūn*. [Database, Data Warehouse and Data Mining]. Pathum Thani : Rangsit University.
- Sukcharoenpong, S and Chanasuk K. (2015). Kānphatthanā rabop thānkhōmūn khōng čhangwat Nakhōn Pathom. [The Developing the Database System of Nakhon Pathom Province]. *Journal of Modern Management Science*. 8(1),94-109.
- UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report 2008: The challenge of assessing the creative economy towards informed policy-making*. UNCTAD.