



รายงานการศึกษาค้นคว้า เรื่อง
การขับเคลื่อนและส่งเสริม
ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้
การท่องเที่ยว

โดยคณะอนุกรรมการศึกษาค้นคว้าแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว



รายงานการพิจารณาศึกษา

เรื่อง

การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว
ในคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา



สำนักกรรมการ ๑
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา



(สำเนา)

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว
ที่ วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง รายงานการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

เรียน ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้มีคำสั่งตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ขึ้น โดยคณะอนุกรรมการ ประกอบด้วย

คณะอนุกรรมการ

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ๑. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ | ประธานคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง |
| ๔. นายอาน กาจกระโทก | อนุกรรมการ |
| ๕. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์ | อนุกรรมการ |
| ๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม | อนุกรรมการ |
| ๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์ | อนุกรรมการ |
| ๘. นายประชุม บุญเทียม | อนุกรรมการ |
| ๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นางสาวสุขุมมาล ผดุงศิลป์ | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นายสุรวัช อัครวรมาศ | อนุกรรมการ |
| ๑๒. นางสาวดารณี อรุณวรารณ | อนุกรรมการและเลขานุการ |

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

๑. นายตวง อันทะไชย
๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ
๓. พลเอก ไพบยนต์ คำทันเจริญ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย
๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
๖. นายอนุสิษฐ คุณากร
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์
๘. นายวีระศักดิ์ พุทธระกุล
๙. นางดวงพร รอดพยาธิ

ผู้ช่วย ...

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโก
๒. นางสาวสุภารัตน์ หมวดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาศน์

คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

๑. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย และการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการวิสามัญ

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

บัดนี้ คณะอนุกรรมการได้ดำเนินการพิจารณาศึกษาเรื่องดังกล่าวเสร็จแล้ว จึงเรียนมา เพื่อได้โปรดนำเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์ การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา เพื่อพิจารณาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาดำเนินการต่อไป

(ลงชื่อ) วีระศักดิ์ โควสุรัตน์

(นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

สำเนาถูกต้อง



(นางสาวมานริกา จันทาโก)
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



(นางสาวสุดารัตน์ หมวดอินทร์)
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



(นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ)
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



(นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์)
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

สำนักกรรมการ ๑

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ

โทรศัพท์ ๐๒ ๘๓๑ ๙๑๕๘

สุดารัตน์ พิมพ์

ดารณี ทาน

คำนำ

ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูงทั้งในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว โดยเฉพาะกีฬาเป็นเครื่องมือในการลดปัญหาทางสังคมและการเพิ่มรายได้จากอุตสาหกรรมกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา อาทิ กีฬามวยไทย นอกจากเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทยแล้ว ยังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมถึงศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยที่เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ เผยแพร่เรื่องราวและสอดแทรกศิลปะการต่อสู้ในสื่อต่าง ๆ ซึ่งการพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่การเป็นซอฟต์แวร์ จะเป็นการสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีค่ามากยิ่งขึ้น รวมทั้งการละเล่นพื้นเมืองที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม นอกจากนี้ ยังมีเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ที่ปรากฏให้เห็นในความเป็นสยามเมืองยิ้ม สยามเมืองแห่งอารยธรรม สยามเมืองแห่งมรดกโลก ศูนย์กลางปัญญาธรรม และศูนย์กลางแห่งสุขภาพ ซึ่งมีความสำคัญ และแสดงให้เห็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ความเป็นไทย ที่ทรงคุณค่า และควรได้รับการอนุรักษ์ รักษา เผยแพร่ และสืบทอด เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจสำหรับคนในชาติ และเกิดการยอมรับและรับรู้ถึงความเป็นไทยผ่านเอกลักษณ์ดังกล่าวไปสู่คนต่างชาติ

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ดำเนินการศึกษา และจัดทำรายงานการพิจารณา ศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ

คณะอนุกรรมการฯ ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่กรุณาให้ข้อมูล ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาในครั้งนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานการพิจารณาศึกษาฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้สนใจทั่วไป สามารถศึกษาค้นคว้า อ้างอิง และนำองค์ความรู้ไปต่อยอดพัฒนางาน และใช้เป็นแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ฯลฯ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติต่อไป

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว
ในคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ
เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์
ประธานคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายชาญวิทย์ ผลชีวิน
รองประธานคณะอนุกรรมการวิสามัญ คนที่หนึ่ง



นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา
รองประธานคณะอนุกรรมการวิสามัญ คนที่สอง



นายอน กาจกระโทก
โฆษกคณะอนุกรรมการวิสามัญ



รองศาสตราจารย์ปาสิทธิ์ หล่อธีรพงศ์
อนุกรรมการวิสามัญ



นายชำนาญ จามมณีอุตม
อนุกรรมการวิสามัญ



นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์
อนุกรรมการวิสามัญ



นายประชุม บุญเทียม
อนุกรรมการวิสามัญ



นายพัฒนพงศ์ พงษ์สกุล
อนุกรรมการวิสามัญ



นางสาวสุชুমล ผดุงศิลป์
อนุกรรมการวิสามัญ



นายสุรวัช อัครวรรมาศ
อนุกรรมการวิสามัญ



นางสาวดารณี อรุณวรการณ
อนุกรรมการวิสามัญและเลขานุการ



นายตวง อันทะไชย
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายอำพล จินตาวัฒน์
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



พลเอก ไพชนนต์ คำตันเจริญ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายศักดิ์ชัย ชนบุญชัย
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



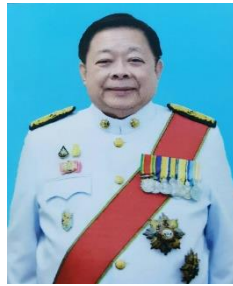
นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายอนุสิทธิ์ คุณากร
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายอนุพร อรุณรัตน์
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นายวีระศักดิ์ พุทธะกุล
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นางดวงพร รอดพยาธิ์
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการวิสามัญ



นางสาวมานริกา จันทาโ
ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ



นางสาวสุรรัตน์ หมวดอินทร์
ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ



นายวีระพงษ์ อุ้เจริญ
ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ



นางสาวดวงดาว ศิลาอาศน์
ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ

รายงานการพิจารณาศึกษา

เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว
ของคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ในคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ
เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

.....

ด้วยในคราวประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) เมื่อวันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้พิจารณาญัตติ เรื่อง ขอเสนอญัตติตั้งคณะกรรมการวิสามัญศึกษา และพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง กับคณะ เป็นผู้เสนอ แล้วลงมติเห็นชอบ ด้วยกับญัตติดังกล่าวและตั้งคณะกรรมการวิสามัญชั้นคณะหนึ่ง เพื่อพิจารณาศึกษาและพิจารณาเสนอแนะ แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ ตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๓๘ โดยคณะกรรมการวิสามัญคณะนี้ ประกอบด้วย

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง | ประธานคณะกรรมการวิสามัญ |
| ๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ | รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่หนึ่ง |
| ๓. นายตวง อันทะไชย | รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สอง |
| ๔. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ | รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สาม |
| ๕. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร | รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สี่ |
| ๖. นายสมชาย เสี่ยงหลาย | เลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ |
| ๗. นางสาวสุพมาล ผดุงศิลป์ | รองเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ |
| ๘. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน | โฆษกคณะกรรมการวิสามัญ |
| ๙. นายประชุม บุญเทียม | รองโฆษกคณะกรรมการวิสามัญ |
| ๑๐. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๑. นายชำนาญ งามมณีอุดม | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๒. นางฐนิวรรณ กุลมงคล | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๓. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์ | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๔. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๕. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๗. รองศาสตราจารย์พาสีทิพย์ หล่อธีรพงศ์ | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๘. พลเอก ไพชยนต์ คำพันเจริญ | กรรมการวิสามัญ |
| ๑๙. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์ | กรรมการวิสามัญ |
| ๒๐. นายวีระศักดิ์ ฟุตระกูล | กรรมการวิสามัญ |
| ๒๑. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย | กรรมการวิสามัญ |

๒๒. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	กรรมการวิสามัญ
๒๓. นางสาวศิริอร หริ่มปราณี	กรรมการวิสามัญ
๒๔. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	กรรมการวิสามัญ
๒๕. นายสุขขม อามระดิษ	กรรมการวิสามัญ
๒๖. นายอน กาจกระโทก	กรรมการวิสามัญ
๒๗. นายอำพล จินดาวัฒน์	กรรมการวิสามัญ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ

๑. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช
๒. นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
๓. นายสถิตย์ ลิ้มพงศ์พันธ์
๔. นายสมชาย แสวงการ
๕. นายเจตน์ ศิรธรานนท์

ในการนี้ ที่ประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ วันพุธที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ได้พิจารณาและมีมติตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ขึ้น โดยคณะอนุกรรมการประกอบด้วยบุคคลดังต่อไปนี้

คณะอนุกรรมการ

๑. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง
๔. นายอน กาจกระโทก	อนุกรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์พาสีท์ หล่อธีรพงศ์	อนุกรรมการ
๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม	อนุกรรมการ
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	อนุกรรมการ
๘. นายประชุม บุญเทียม	อนุกรรมการ
๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล	อนุกรรมการ
๑๐. นางสาวสุขุมมาล ผดุงศิลป์	อนุกรรมการ
๑๑. นายสุรวัช อัครวรมาศ	อนุกรรมการ
๑๒. นางสาวดารณี อรุณวารากรณ์	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

๑. นายตวง อันทะไชย
๒. นายอำพล จินดาวัฒน์
๓. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย

๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
๖. นายอนุสิทธิ์ คุณากร
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์
๘. นายวีระศักดิ์ พุทธระกุล
๙. นางดวงพร รอดพยาธิ์

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโก
๒. นางสาวสุตารัตน์ หมวดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์

คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

๑. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมายและการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาเสนอต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

บัดนี้ คณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ดำเนินการพิจารณาศึกษาเสร็จเรียบร้อยแล้ว และได้มีการจัดทำรายงานการพิจารณา ศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ขึ้น จึงขอรายงานผลการพิจารณาเรื่องดังกล่าวต่อคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง แห่งชาติ วุฒิสภา ดังนี้

๑. วิธีการพิจารณาศึกษา

๑.๑ คณะกรรมการได้มีการประชุม จำนวน ๕ ครั้ง ดังนี้

- ๑.๑.๑ ครั้งที่ ๑ วันจันทร์ที่ ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๖
- ๑.๑.๒ ครั้งที่ ๒ วันจันทร์ที่ ๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- ๑.๑.๓ ครั้งที่ ๓ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- ๑.๑.๔ ครั้งที่ ๔ วันจันทร์ที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- ๑.๑.๕ ครั้งที่ ๕ วันพุธที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖

๑.๒ คณะอนุกรรมการได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อคิดเห็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

สถาบันพระปกเกล้า

- นางถวิลวดี บุรีกุล

รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า

๑.๓ คณะอนุกรรมการได้ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลประกอบการพิจารณา จำนวน ๙ หน่วยงาน ดังนี้

๑.๓.๑ กรมการศาสนา

๑.๓.๒ กระทรวงวัฒนธรรม

๑.๓.๓ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๑.๓.๔ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

๑.๓.๕ กรมพลศึกษา

๑.๓.๖ การกีฬาแห่งประเทศไทย

๑.๓.๗ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

๑.๓.๘ มิวเซียมสยาม

๑.๓.๙ คณะกรรมการการศึกษา วุฒิสภา

๑.๔ คณะอนุกรรมการได้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑.๔.๑ ด้านกีฬามวยไทย

๑.๔.๑.๑ นายชาติ กุลธาริ

อดีตนักมวยที่มีชื่อเสียง

๑.๔.๑.๒ นายจรูญเดช อุลิต

ครูผู้สอนมวยไทย

๑.๔.๑.๓ นายปรเมษฐ์ ภัคดีศิริไพวัลย์

ผู้แทนสมาคม สนับสนุนมวยไทย

๑.๔.๑.๔ นายชาญณรงค์ สุขหงษา

สมาคม สมาพันธ์มวยไทย

๑.๔.๑.๕ นายพัฒนาศรจ โลหะพิบูลย์

ผู้แทนบริษัทที่ผลิตเสื้อผ้า อุปกรณ์

เครื่องใช้เกี่ยวกับมวย

ผู้แทนค่ายมวย

๑.๔.๑.๖ นายชินวุธ ศิริสัมพันธ์

๑.๔.๒ ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย)

๑.๔.๒.๑ นายบุญฤทธิ์ อาริยะ

ผู้แทนกรมการกีฬาว้าวจฬา-ปักเป้า

สมาคมกีฬาไทยแห่งประเทศไทย

ในพระบรมราชูปถัมภ์

ตัวแทนผู้เล่นว้าวจฬา-ปักเป้า

๑.๔.๒.๒ นายอนุสรณ์ อินทวงศ์

๑.๔.๓ ด้านศิลปะการต่อสู้

- นายศิลา เมษะมาน

ผู้แทนศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว

โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์

๑.๔.๔ ด้านการท่องเที่ยว

๑.๔.๔.๑ นายพงศธร เกษสำลี

อดีตรองผู้ว่าการด้านนโยบาย

และแผน และรองผู้ว่าการ

ด้านตลาดเอเชียและแปซิฟิกใต้

๑.๔.๔.๒ นายรามศ พรหมเย็น

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ
การเรียนรู้แห่งชาติ
(มิวเซียมสยาม)

๑.๔.๔.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดรชนันท์ เอมพันธ์

อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ
คณะวนศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

๑.๕ คณะอนุกรรมการได้ศึกษาดูงาน จำนวน ๒ ครั้ง ดังนี้

๑.๕.๑ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

วันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

๑.๕.๒ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

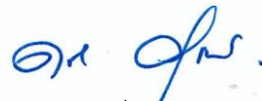
วันพุธที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖

และพิพิธภัณฑการเรียนรู้

(มิวเซียมสยาม) กรุงเทพมหานคร

๒. ผลการพิจารณาศึกษา

คณะอนุกรรมการขอรายงานผลการพิจารณาศึกษา เรื่อง “ การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ” โดยมีรายละเอียดตามรายงานทำยนี้ เพื่อให้คณะกรรมการวิสามัญได้พิจารณาและดำเนินการตามแต่จะเห็นควรต่อไป ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ของประชาชนและประเทศชาติสืบไป



(นางสาวดารณี อรุณวรากรณ์)

อนุกรรมการและเลขานุการ

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

บทสรุปผู้บริหาร

รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ รวมทั้งเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ เพื่อจัดทำข้อเสนอการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม โดยข้อมูลที่ได้มาจากเอกสารกฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน นโยบายที่เกี่ยวข้อง หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทยทั้งกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลาง ปัญญากรรม ตลอดจนข้อมูลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการประชุมคณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษามีข้อค้นพบที่สำคัญ สรุปได้ดังนี้

๑. ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีธรรมเนียมประเพณี (Convention) ที่นิยมประพฤติปฏิบัติ ต่อเนื่องสืบต่อกันมาเป็นเวลายาวนาน ซึ่งถือเป็นกรอบที่ตีงามในการกำหนดพฤติกรรมให้การประพฤติปฏิบัติตามของคนในสังคม โดยขนบธรรมเนียมของชาติล้วนแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ศิลธรรมอันดีงาม ที่สะท้อนอารยธรรมและความเป็นมาของชาติไทย

๒. ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูงทั้งในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ในบทที่ผ่านมา พบว่า ประเทศใดจะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศตนทรงพลัง จะต้องสร้างปัจจัยพื้นฐานประกอบด้วย ๒.๑) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ๒.๒) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศหรือค่านิยมที่สังคมยึดถือ ๒.๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม ให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดความมีอิทธิพลในการโน้มน้าวให้ประเทศอื่น ๆ ชื่นชม หลงใหล ศรัทธาในประเทศที่ดำเนินการได้ และนำมาซึ่งประโยชน์ รายได้ และความมั่งคั่งสู่ประเทศนั้น

๓. ซอฟต์แวร์และเอกลักษณ์ความเป็นไทยมีความหลากหลาย สามารถสะท้อนคุณค่าและตัวตนของความเป็นไทยทั้งในด้านภูมิปัญญา ศิลปะ และวัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ โดยคนไทยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ เห็นประโยชน์ และคุณค่าของวัฒนธรรมที่จับต้องได้ อาทิ อาหาร กีฬา และประเพณีต่าง ๆ รวมถึงวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ อาทิ การไหว้ การยิ้ม และศีลธรรม ซึ่งเป็นคุณค่า

ที่สังคมไทยยึดถือ รวมทั้งหลักการดำรงชีวิตของคนไทยที่องค์การยูเนสโกให้การยอมรับว่าเป็นหัวใจของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศไทย คือ การยึดถือในหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในคุณค่าที่ได้รับ การยอมรับในระดับนานาชาติ และประเทศต่าง ๆ ซึ่งมีการนำหลักการดังกล่าวไปปรับใช้ในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น การหลอมรวมวัฒนธรรมไทยที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ให้เป็นหนึ่งเดียวกันจะก่อให้เกิดเอกลักษณ์ **ความเป็นไทย (Thainess) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศไทยที่ทรงพลังมากที่สุด** การหลอมรวมก่อให้เกิดเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่น่าสนใจ และควรส่งเสริมให้กลายเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ประจำชาติไทย ท่ามกลางกระแสความเป็นเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน อาทิ ความเป็นสยามเมืองยิ้ม สยามเมืองแห่งอารยธรรม สยามเมืองแห่งมรดกโลก ศูนย์กลางปัญญาธรรม และศูนย์กลางแห่งสุขภาพ เอกลักษณ์ความเป็นไทยที่ได้กล่าวมา ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศไทยในด้านวัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ และค่านิยมที่สังคมยึดถือ ซึ่งเมื่อประเทศไทยมีต้นทุนเหล่านี้ที่เข้มแข็งแล้ว การผลักดันสู่ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ที่ทรงพลังในขั้นตอนต่อไป คือ การกำหนดนโยบายให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศ โดยการนำเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) และวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้ต่างประเทศสนใจในสิ่งที่ประเทศไทยต้องการ

๔. นโยบายรัฐบาลได้ส่งเสริมศักยภาพด้านกีฬาของประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมกีฬามวยไทยสู่ซอฟต์แวร์พาวเวอร์แห่งชาติ เพื่อความเป็นเลิศ และให้กีฬามวยไทยเป็นกีฬาสู่การอาชีพ รวมทั้งมีนโยบายที่จะส่งเสริมกีฬามวยไทย โดยใช้กีฬามวยไทยเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ

๕. ประเทศไทยมีการละเล่นพื้นเมืองที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ และมีความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น สามารถส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่ชนเป้าหมาย รวมทั้งอาจใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงวัฒนธรรม แลกเปลี่ยน และเจริญสัมพันธ์ไมตรีต่อกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นการนำรายได้เข้าสู่ชุมชน เกิดการกระจายรายได้ จึงควรส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ สืบสาน รักษาประเพณีทางวัฒนธรรม เพื่อให้การละเล่นเป็นเครื่องมือในการส่งต่อเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยที่ยั่งยืนต่อไป

๖. ศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ รวมทั้งการเผยแพร่เรื่องราวและสอดแทรกศิลปะการต่อสู้ในสื่อต่าง ๆ ซึ่งการพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่การเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ จะเป็นการสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีค่ามากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างรายได้ให้กับประเทศชาติ

๗. การท่องเที่ยวของประเทศไทยมีพลังของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ที่ช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเติบโต และเป็นที่ยอมรับทั่วโลกมากยิ่งขึ้น ด้วยการนำสินค้าอาหาร ประเพณีไทย และแหล่งวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมา รวมเป็นเสน่ห์ของแหล่งท่องเที่ยวไทยที่มีคุณภาพ

๘. ประเทศไทยมีแนวทางการส่งเสริมแหล่งมรดกโลกของไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมดำเนินการจัดทำแผนการขับเคลื่อนและพัฒนา มรดกโลกทางวัฒนธรรม และ มรดกโลกทางธรรมชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมต้อนรับนักท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์มรดกโลกของไทย

ให้เป็นที่ยอมรับกันกว้างขวางทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้คนไทยและชาวต่างชาติเข้าเยี่ยมชม เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติ รวมทั้งเกิดความภาคภูมิใจ และสร้างการมีส่วนร่วมในการดำรงรักษาแหล่งมรดกโลกของไทยให้คงอยู่สืบไป

๙. ความเจริญงอกงามทางธรรมของประเทศไทยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ แม้ว่าประชากรในประเทศจะมีผู้นับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่สามารถอยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน รวมทั้งประเทศไทยยังมีภาพลักษณ์ความเป็นสังคมสันติสุข มีความหลากหลายทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม ทำให้ประเทศไทยเปรียบเสมือนศูนย์กลางปัญญาธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติที่สำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธา และความเชื่อ ที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทยทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย จึงควรมีแนวทางส่งเสริมสนับสนุน และผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม เพื่อเป็นซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์อย่างชัดเจน

๑๐. ประเทศไทยมีความพร้อมในระดับพื้นที่ ทั้งในเรื่องกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว แต่ยังคงขาดกลไกที่เชื่อมโยงความพร้อมในระดับภูมิภาคไปสู่การรับรู้ในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะเรื่อง การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นจุดอ่อนที่สำคัญของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ในปัจจุบัน ที่ยังไม่สามารถเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าและรายได้ทางเศรษฐกิจให้มากขึ้น

๑๑. การจัดอันดับ Global Soft Power Index ซึ่งเป็นดัชนีการสำรวจศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ในทุกมิติของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก พบว่า ประเทศไทยอยู่ อันดับที่ ๔๑ จาก ๑๒๐ ประเทศทั่วโลก (๕ อันดับแรก ได้แก่ อันดับหนึ่ง คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา อันดับสอง คือ สหราชอาณาจักร อันดับสาม คือ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี อันดับสี่ คือ ประเทศญี่ปุ่น อันดับห้า คือ สาธารณรัฐประชาชนจีน) และเมื่อพิจารณาผลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ – ๒๐๒๓ พบว่า คนทั่วไปในระดับนานาชาติรู้สึกคุ้นเคยและรับรู้ถึงความมีชื่อเสียงของประเทศไทยเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องของการท่องเที่ยว อาหารไทย ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าความคุ้นเคยและความมีชื่อเสียงเหล่านั้น ไม่มีอิทธิพลทางความคิดกับคนต่างประเทศหรือโน้มน้าว (Influence) ให้คนทั่วไปทำตามในสิ่งที่ประเทศไทยนำเสนอ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้นโยบาย แผน และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของประเทศไทยยังไม่ไปถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ ตัวชี้วัดที่เป็นปัจจัยในการสร้างหรือพัฒนาซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ของประเทศไทยยังมีจุดอ่อนในเรื่องการศึกษาและวิทยาศาสตร์ (Education & Science) และการกำกับดูแลที่ดี (Governance)

๑๒. การถอดบทเรียนของประเทศที่ประสบความสำเร็จในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ พบว่า การดำเนินการในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลีสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย

สภาพปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ของประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยยังขาดแผนแม่บทที่กำหนดแนวทางการพัฒนา เป้าหมายและตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์อย่างเป็นรูปธรรม การขาดความตระหนัก ให้ความสำคัญ และการขาดการผนึกกำลังของทุกคนในชาติและทุกภาคส่วนอย่างเต็มรูปแบบเพื่อสร้างพลังและความต่อเนื่อง การพัฒนาทางวัฒนธรรม

และมรดกไทยสู่สาธารณะ มักมุ่งเน้นวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ การเพิ่มการขายและการบริโภค ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจอันลึกซึ้งของชนบทรอบเมืองไทยเท่าที่ควร การขาดการสร้าง ความเข้าใจ และประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับการดำเนินงาน หรือคำว่าซอฟต์แวร์ที่แท้จริง การขาดการบูรณาการ เรื่องการบริหารงบประมาณ และทรัพยากรของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การขาดการประยุกต์หรือต่อยอด วัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มบุคคลที่มีพื้นฐานที่ติดอยู่แล้วให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติ การจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ ของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ไม่เพียงพอ การดำเนินการด้านซอฟต์แวร์ต้องใช้ระยะเวลานาน และการวัด และประเมินผลการดำเนินการทำได้ยาก การขาดการศึกษาวิจัยเชิงลึกอย่างเป็นระบบ และระบบการศึกษา ของประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สามารถเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และสร้างความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนให้กับประเทศ รวมทั้งนโยบายที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ไม่มีการบรรจุเรื่องความร่วมมือของเด็ก และเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของสาขาหรือนโยบายที่ต้องการจะขับเคลื่อนหลัก

ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ได้แก่ นโยบายรัฐบาล กฎหมาย ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ถูกนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์มากขึ้น หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม พร้อมให้ความร่วมมือ และเห็นความสำคัญในการ นำวัฒนธรรมของประเทศมาพัฒนาในทุกมิติ การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านละครและภาพยนตร์ที่สะท้อน ถึงความเป็นไทย การส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง การละเล่นวาทไทย ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ การได้รับการ ยกย่องขึ้นทะเบียนจากยูเนสโก (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ให้ประเทศไทยขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แหล่ง การน้อมนำแนวพระราชดำริ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท หลักการทรงงานและโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เป็นหลักในการขับเคลื่อนงานด้าน ศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติ การพัฒนาระบบการศึกษาให้สามารถสร้างผู้เรียนที่มีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะในการเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ รวมทั้งตระหนักและเห็นความสำคัญของเอกลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญ ที่นำไปสู่ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย การให้ความสำคัญกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้วยการรักษาต้นทุน ทางวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ และการสร้างความภาคภูมิใจ ค่านิยม และทัศนคติที่ดี ในอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลาย ความพร้อมของประเทศไทยในการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการเป็น ศูนย์กลางปัญญาธรรม โดยมีการปฏิบัติที่ไม่เลือกเชื้อชาติ ศาสนา อาชีพ เพศ และวัย การได้รับการสนับสนุน จากภาครัฐ และสถาบันพระมหากษัตริย์ เกี่ยวกับการส่งเสริมและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของศาสนา แต่ละศาสนาโดยไม่เลือกปฏิบัติ รวมถึงการกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย

การเล่นพื้นเมือง การเล่นว่าวไทย ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลก ในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมที่ชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้อย่างเป็น รูปธรรม โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม ในการขับเคลื่อน

ผลกระทบจากการขับเคลื่อนด้านต่าง ๆ สู่การเป็นซอฟต์แวร์ สรุปได้ดังนี้คือ **ด้านเศรษฐกิจ** ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการเก็บรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีมาอย่างยาวนาน มีลักษณะภูมิประเทศที่ดีที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้สามารถต่อยอดเป็น ซอฟต์แวร์ที่เข้มแข็งได้หลากหลายรูปแบบ โดยกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจยุคใหม่ที่มุ่งหวังสร้างซอฟต์แวร์ให้กับ ประเทศไทย สามารถอาศัยศักยภาพพื้นฐานจากต้นทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว มาพัฒนาต่อยอดให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ในวงกว้าง สามารถสร้างรายได้ และเป็นการหมุนเวียนระบบ เศรษฐกิจ รวมทั้งเป็นการเพิ่มการจ้างงานให้กับคนในท้องถิ่น และทำให้คนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยมีทักษะในการ เป็นผู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเป็นสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบ เชิงบวกแล้ว ยังมีผลกระทบเชิงลบที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวังด้วยเช่นกัน โดยในด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบที่ต้องเฝ้าระวัง อาทิ การเกิดขึ้นของธุรกิจสีเทา ชาวต่างชาติที่มีความพร้อมมากกว่าเข้ามาแย่ง อาชีพและทรัพยากรของคนไทยเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่กันไปด้วย **ด้านสังคม** จากการส่งเสริม และปลูกฝังด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และประเพณีและมรดกทางวัฒนธรรม จะเป็นการ ส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชน มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะ ส่งผลให้ เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึง การเกิดความรัก ความสามัคคี อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข มีทัศนคติที่ยืดหยุ่นและเข้าใจข้อจำกัดเฉพาะบุคคล หรือเฉพาะกลุ่มบุคคล มีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ รวมทั้งมีความสัมพันธ์ ที่ดีและเป็นเครือข่ายร่วมกันภายในชุมชน ตั้งแต่สถาบันระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศชาติ และ ส่งเสริมให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ที่ยั่งยืน อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบ เชิงบวกแล้ว ยังมีผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นควบคู่กันที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวังด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในสังคม และปัญหาความเสื่อมโทรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น **ด้านความมั่นคง** จากการส่งเสริมและปลูกฝังด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และประเพณีและมรดกทางวัฒนธรรม จะเป็นการส่งเสริม สืบทอด ส่งต่อศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศชาติให้รุดหน้าและ มีความมั่นคงสืบไป รวมทั้งเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก (Global Citizen) ที่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เข้าใจ และยอมรับความแตกต่าง เพื่อเป็นรากฐานในการนำไปสู่ความ มั่นคงของชาติในมิติที่เกี่ยวข้อง ทั้งความมั่นคงภายในซึ่งเป็นสิ่งที่คนในชาติต้องสร้างร่วมกัน และความมั่นคง ภายนอกที่ทำให้สังคมโลกมีทัศนคติหรือค่านิยมที่ดีต่อประเทศไทย นอกจากนี้ ควรส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดี ของประเทศไทยสู่สายตาชาวต่างประเทศ และส่งเสริมให้ต่างประเทศมีไมตรีจิตที่ดี (Good Will) ต่อประเทศไทย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ประกอบด้วย

๑. กำหนดเป้าหมาย ทิศทาง และจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ และแผนปฏิบัติงานการพัฒนา กีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง การละเล่นว้าวไทย ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติ ของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่มีแนวทางการส่งเสริม กิจกรรมที่เป็นซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเทคโนโลยี การตลาด และความนิยม นำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างแท้จริง

๒. กำหนดทิศทางการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตความเป็นไทยที่มีความชัดเจน เพื่อมุ่งเป้าหมาย ในการพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้อง ๔ ด้าน ได้แก่ ๑) ทรัพย์สิน ทางปัญญา (Intellectual Property) ๒) สื่อ (Media) ๓) การจัดจำหน่าย (Distribution & Marketing) และ ๔) ช่องทาง (Channel)

๓. ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐาน ของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การสื่อสารที่มุ่งเป้า การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี

๔. ทบทวน ปรับปรุงแก้ไขระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การละเล่น ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ ตลอดจนสามารถนำไปบังคับใช้ได้อย่างจริงจัง เหมาะสม เท่าเทียม และเป็นธรรม

๕. มีระบบการติดตามและประเมินผลความสำเร็จในการดำเนินงาน โดยมีการกำหนดหลักเกณฑ์ กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของการดำเนินงานซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน

๖. จัดทำฐานข้อมูลกลางที่มีหน่วยงานรับผิดชอบในการรวบรวม ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมข้อมูล เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้เป็นปัจจุบัน เข้าถึงได้ง่าย และเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษเป็นอย่างน้อย

๗. จัดตั้งหน่วยงาน/ องค์กรเพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบและครบวงจร อาทิ การจัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทยในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นหน่วยงาน กำกับ รับรองมาตรฐาน บุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนา หลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึงเป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อุนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐานมวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้าง ความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทยและจำนวนนักกีฬา ไปทั่วโลก

ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ แบ่งเป็น ๓ ระยะ ประกอบด้วย ระยะเร่งด่วน ระยะปานกลาง และระยะยาว ดังนี้

๑. ระยะเร่งด่วน

๑.๑ กำหนดทิศทาง และจุดเน้นในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ของประเทศไทย โดยใช้กลไกความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ไม่แยกส่วน

๑.๒ พิจารณาลำดับขั้นในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วน โดยเน้นหลักในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทยให้ยังคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของอัตลักษณ์ความเป็นไทย

๑.๓ ส่งเสริม สนับสนุนให้คณะกรรมการร่วมภาครัฐและเอกชนจังหวัดเพื่อแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ (กรอ.จังหวัด) กลับเข้ามามีบทบาทในการวางแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด

๑.๔ กำหนดมาตรการในการสร้างแรงจูงใจให้ชาวต่างประเทศที่เข้ามาพำนักในประเทศไทย ให้มีส่วนส่งเสริม ผลักดันซอฟต์แวร์ของไทยในการดึงดูดผู้มีศักยภาพให้เข้ามาลงทุน ท่องเที่ยว หรือสร้างถิ่นฐานในประเทศ

๑.๕ สร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในพื้นที่ในการขับเคลื่อนนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของประเทศ ผ่านการจัดมหกรรมแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ รวมถึงมีการนำสินค้าในชุมชนออกมาจำหน่าย เชื่อมโยงการจัดการแข่งขันกีฬาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว กระจายรายได้ และกระตุ้นเศรษฐกิจภายในจังหวัดที่จัดการแข่งขันกีฬา

๑.๖ สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดให้แก่เด็กและเยาวชนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำกีฬา และศิลปะการต่อสู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งทำให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๒. ระยะปานกลาง

๒.๑ จัดทำประวัติศาสตร์ชุมชน หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ ประกอบด้วย ที่มา สภาพภูมิศาสตร์ การประกอบอาชีพของคนในชุมชนที่สามารถเป็นซอฟต์แวร์ได้ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ของชุมชน และบุคคลสำคัญที่ควรยกย่องในชุมชน

๒.๒ จัดทำแผนการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ที่เชื่อมโยงกับด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง จำนวน ๒ แผน คือ แผนภายในประเทศ และแผนภายนอกประเทศ

๒.๓ จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนกีฬา หรือศิลปะการต่อสู้ของไทย อาทิ มวยไทย ดาบสองมือ กระบี่กระบอง ให้เป็นมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับ พัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬาต่อนักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการขับเคลื่อนกีฬา และศิลปะการต่อสู้ของไทยสู่ความเป็นเลิศ

๒.๔ สร้างกระบวนการบูรณาการขับเคลื่อนเชื่อมโยงการทำงานของทุกกระทรวง ทั้งซอฟต์แวร์ที่เกิดมาที่บ้าน ชุมชน การละเล่น กีฬา วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างยั่งยืน

๒.๕ จัดสรรงบประมาณที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านมีความมั่นใจในการดำเนินการ

๒.๖ กำหนดแนวทางการบริหารจัดการกรณีในแต่ละพื้นที่มีแผนงานขอรับการสนับสนุนงบประมาณรูปแบบเดียวกันให้ชัดเจน ทั้งนี้ อาจจัดให้มีกองทุนเพื่อให้ภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องสามารถเงินในกองทุนได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อลดหย่อนภาษีตามขั้นตอนปกติ โดยอาจมีการหารือกับ

กระทรวงการคลัง เพื่อให้การดำเนินการไม่ขัดต่อวินัยทางการเงินการคลัง รวมถึงการกำหนดแนวทางการขออนุมัติและการใช้เงินกองทุนที่เกี่ยวข้องให้มีความชัดเจน

๒.๗ ศึกษาและกำหนดจุดเน้นค่านิยมที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย และเผยแพร่ในสื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่สะท้อนถึงความเป็นไทยในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น

๓. ระยะยาว

๓.๑ ส่งเสริมการจัดทำแผนซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยให้มีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างการส่งเสริมซอฟต์แวร์ระดับชาติ โดยเฉพาะในส่วนขององค์การบริหารส่วนจังหวัดทุกจังหวัด ต้องมีแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง และมีแนวทางในการสร้างให้เกิดความสมดุลระหว่างการสนับสนุนระดับชาติกับการสนับสนุนแต่ละจังหวัด

๓.๒ ส่งเสริม สนับสนุน และทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน ในการกำหนดแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ระยะยาว ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ส่งเสริมในความหลากหลาย เพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และทันกระแสตลาดโลก รวมทั้งการส่งเสริม สนับสนุน กีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว ประเพณี มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมที่มีคุณภาพ เพื่อช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพ กระตุ้นเศรษฐกิจ รวมทั้งทำให้เกิดความรักใคร่ กลมเกลียว สามัคคี และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

๓.๓ กำหนดต้นทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านอย่างชัดเจน เช่น การมีพัฒนาการเชิงประวัติศาสตร์ การมีข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่แตกต่าง การพัฒนาซอฟต์แวร์กับความต้องการของโลก เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการต้องเป็นมาตรฐานและได้รับการยอมรับ มีการผลักดันอย่างเป็นระบบ และมีกระบวนการกระจายหรือฟ่องถ่ายอำนาจจากส่วนกลางไปยังส่วนภูมิภาค มีใช้การรวมศูนย์ไว้ที่ส่วนกลาง

๓.๔ มุ่งเน้นส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ช่วยสร้างความมั่นคงภายในประเทศ โดยเฉพาะในเรื่องจิตใจของคนในชาติ โดยเน้นให้ความสำคัญกับการสร้างซอฟต์แวร์ให้คนไทยหรือเด็กไทยภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีวินัย กตัญญู รักษาดี โดยนำเสนอผ่านวิธีการและสื่อที่หลากหลาย

แนวทางการพัฒนาต่อยอด เพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ต้องอาศัย “ความคิดสร้างสรรค์” และการใช้ “เทคโนโลยี” ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติ โดยแนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

๑. การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายการดำเนินการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง ซึ่งประยุกต์มาจากบทเรียนความสำเร็จของสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งล้วนแล้วแต่มีการกำหนดวิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการดำเนินการที่ชัดเจน และต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จอาจต้องใช้เวลานาน ดังนั้น ความต่อเนื่องเชิงนโยบายเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

๒. การสร้างการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ทรงพลังในรูปแบบที่หลากหลายสามารถเข้าถึงกับคนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น

Website Facebook Line โทรศัพท์ วิทยุ ฯลฯ เป็นต้น ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร เพื่อส่งเสริมการสร้างมูลค่า โดยนำองค์ความรู้ด้านการตลาดมาร่วมด้วย

๓. การพัฒนาระบบข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในการบริหารจัดการซอฟต์แวร์ ให้ทันสมัย และมีข้อมูลประกอบการวางแผน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่สมบูรณ์ และทันสมัย จะช่วยทำให้การกำหนดนโยบายและการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ตอบสนองต่อสภาพปัญหาและโอกาสที่เป็นสภาพจริง และการใช้งบประมาณมีความคุ้มค่า มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุด

๔. การส่งเสริมสนับสนุนระบบการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้วยสถานการณ์ของโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีการศึกษา ค้นคว้า วิจัย และพัฒนาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากปัจจัยพื้นฐานทั้ง ๓ ประการ ทั้งวัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ สามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลา การวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์จะช่วยให้สามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที รวมทั้งอาจมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดแนวทางการดำเนินงานหรือนวัตกรรมในการสืบสานและต่อยอดซอฟต์แวร์ของไทยอย่างยั่งยืน

๕. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และพัฒนากำลังคนให้มีทักษะความรู้ ทักษะอาชีพ และการเป็นแรงงานฝีมืออย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้มีการพัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของคน รวมถึงการจัดการให้เกิดระบบนิเวศสร้างสรรค์ ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระเสรี ไม่ถูกปิดกั้น

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
รายนามคณะอนุกรรมการ	ค
รายงานการพิจารณาศึกษา	ช
บทสรุปสำหรับผู้บริหาร	ฐ
สารบัญ	บ
สารบัญภาพ	พ
สารบัญตาราง	ย
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความเป็นมาของการพิจารณาศึกษา	๑
๑.๒ ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ด้านกีฬา การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และ ธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	๓
๑.๓ วัตถุประสงค์ของการพิจารณาศึกษา	๗
๑.๔ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา	๗
๑.๕ นิยามศัพท์	๗
๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๘
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
๒.๑ กฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง	๑๐
๒.๑.๑ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐	๑๐
๒.๑.๒ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)	๑๐
๑) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	๑๐
๒) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์	๑๑
๒.๑.๓ แผนที่เกี่ยวข้อง	๑๒
๑) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยว	๑๒
๒) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา	๑๒
๓) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๑๓
๔) แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๑๓
๕) แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐)	๑๔
๖) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๑๕
๒.๑.๔ นโยบายรัฐบาล	๑๕
๒.๒ หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๑๖
๒.๒.๑ ศาสตร์พระราชา	๑๖

๒.๒.๒ ทฤษฎีด้านซอฟต์แวร์ของศาสตราจารย์ Joseph Samuel Nye, Jr.	๒๘
๑) ที่มาของซอฟต์แวร์	๒๘
๒) แนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์	๒๙
๓) กลไกในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์	๓๐
๒.๓ ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย	๓๑
๒.๓.๑ กีฬามวยไทย	๓๑
๒.๓.๒ การละเล่นพื้นเมือง	๓๓
๒.๓.๓ ศิลปะการต่อสู้	๔๑
๒.๓.๔ การท่องเที่ยว	๔๔
๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา	๕๕
๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์	๕๘
๒.๑) ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์	๕๘
๒.๒) ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา	๖๐
๒.๓) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ	๖๐
๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ	๖๔
๔) แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์	๖๗
๒.๓.๕ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ	๗๖
๒.๓.๖ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	๘๗
๒.๔ การจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย	๙๐
๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙๒
๒.๖ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ	๙๕
บทที่ ๓ วิธีการพิจารณาศึกษา	๑๐๑
๓.๑ การตั้งคณะกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๑๐๑
๓.๒ แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล	๑๐๓
๓.๒.๑ การประชุมคณะกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๑๐๓
๓.๒.๒ การเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล	๑๐๓
๓.๒.๓ การขอความอนุเคราะห์ข้อมูลประกอบการพิจารณาของคณะ อนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๑๐๓
๓.๒.๔ การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง	๑๐๔
๓.๒.๕ การศึกษาดูงาน	๑๐๕
๓.๓ การวิเคราะห์ จัดทำ และนำเสนอข้อมูล	๑๐๗

บทที่ ๔ ผลการพิจารณาศึกษา	๑๐๙
๔.๑ ผลจากการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการฯ	๑๑๐
๔.๑.๑ ผลการพิจารณาศึกษาสถานการณ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย	๑๑๐
การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม	
ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	
๑) ด้านกีฬามวยไทย	๑๑๐
๑.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๑๐
๑.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๑๑
๑.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๑๑
๑.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๑๒
๑.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๑๒
๒) ด้านการละเล่นพื้นเมือง	๑๑๔
๒.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๑๔
๒.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๑๕
๒.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๑๕
๒.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๑๖
๒.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๑๗
๓) ด้านศิลปะการต่อสู้	๑๑๗
๓.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๑๗
๓.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๑๘
๓.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๑๘
๓.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๑๙
๓.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๑๙
๔) ด้านการท่องเที่ยว	๑๒๐
๔.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๒๐
๔.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๒๓
๔.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๒๔
๔.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๒๕
๔.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๒๖
๕) ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์	๑๒๖
และธรรมชาติ	
๕.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๒๗
๕.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๒๙
๕.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๒๙
๕.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๒๙
๕.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๓๐

บ) ด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	๑๓๑
๖.๑) สถานการณ์ทั่วไป	๑๓๑
๖.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค	๑๓๑
๖.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ	๑๓๒
๖.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๓๒
๖.๕) แนวทางการดำเนินงาน	๑๓๓
๔.๑.๒) ผลการพิจารณาศึกษาข้อมูลแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ	๑๓๓
๑) สาธารณรัฐประชาชนจีน	๑๓๕
๒) ประเทศญี่ปุ่น	๑๓๗
๓) สาธารณรัฐเกาหลี	๑๓๙
๔.๒) ผลการพิจารณาศึกษาจากการสัมภาษณ์	๑๔๐
๔.๒.๑) ด้านกัมพูชาไทย	๑๔๐
๔.๒.๒) ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว่าวไทย)	๑๔๐
๔.๒.๓) ด้านศิลปะการต่อสู้	๑๔๑
๔.๒.๔) ด้านการท่องเที่ยว	๑๔๑
๔.๓) ผลการพิจารณาศึกษาจากการศึกษาดูงาน	๑๔๓
๔.๓.๑) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖	๑๔๓
๔.๓.๒) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖	๑๕๒
บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ	๑๖๓
๕.๑) บทสรุป	๑๖๓
๕.๑.๑) สรุปผลการพิจารณาศึกษา	๑๖๔
๕.๑.๒) สภาพปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย	๑๖๙
๕.๑.๓) ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย	๑๗๐
๕.๑.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนด้านต่าง ๆ สู่การเป็นซอฟต์แวร์	๑๗๑
๕.๒) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	๑๗๒
๕.๓) ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ	๑๗๓
๕.๓.๑) ระยะเร่งด่วน	๑๗๓
๕.๓.๒) ระยะปานกลาง	๑๗๔
๕.๓.๓) ระยะยาว	๑๗๖
๕.๔) แนวทางการพัฒนาต่อยอด	๑๗๗

บรรณานุกรม	๑๗๙
ภาคผนวก	๑๘๗
<ul style="list-style-type: none"> ■ ภาคผนวก ก คำสั่งคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ที่ ๙/๒๕๖๖ เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งคณะกรรมการการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ■ ภาคผนวก ข ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับมวยไทย ■ ภาคผนวก ค ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการละเล่นว่าวไทย ■ ภาคผนวก ง ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ฝึกสมาธิในประเทศไทย ■ ภาคผนวก จ ภาพประกอบกิจกรรมการศึกษาคุณงาม 	๑๘๘
รายชื่อคณะผู้จัดทำ	๑๙๑
	๑๙๑
	๑๙๓
	๑๙๕
	๑๙๘
	๒๐๑

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ ๒.๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ	๑๗
ภาพที่ ๒.๒ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์	๑๘
ภาพที่ ๒.๓ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน	๑๙
ภาพที่ ๒.๔ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม	๑๙
ภาพที่ ๒.๕ กังหันน้ำชัยพัฒนา	๒๐
ภาพที่ ๒.๖ การดัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝนหลวง	๒๐
ภาพที่ ๒.๗ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่	๒๑
ภาพที่ ๒.๘ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	๒๒
ภาพที่ ๒.๙ กีฬามวยไทย	๓๒
ภาพที่ ๒.๑๐ มวยไทยในระดับสากล	๓๒
ภาพที่ ๒.๑๑ การละเล่นว่าวไทย	๓๔
ภาพที่ ๒.๑๒ เพลงเรือ	๓๕
ภาพที่ ๒.๑๓ การละเล่นพื้นเมือง	๓๖
ภาพที่ ๒.๑๔ การฟ้อนกายลาย	๓๖
ภาพที่ ๒.๑๕ ว่าวไทยในภาคเหนือ	๓๗
ภาพที่ ๒.๑๖ การฟ้อนภูไท	๓๗
ภาพที่ ๒.๑๗ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้	๓๘
ภาพที่ ๒.๑๘ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ โนราชาตรี	๓๘
ภาพที่ ๒.๑๙ ว่าวไทยในภาคใต้	๓๙
ภาพที่ ๒.๒๐ ศิลปะการต่อสู้ฟันดาบ ๒ มือ	๔๒
ภาพที่ ๒.๒๑ ดอยอินทนนท์ จังหวัดเชียงใหม่	๔๔
ภาพที่ ๒.๒๒ แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล	๔๕
ภาพที่ ๒.๒๓ แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ	๔๖
ภาพที่ ๒.๒๔ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ	๔๗
ภาพที่ ๒.๒๕ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	๔๗
ภาพที่ ๒.๒๖ แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์	๔๘
ภาพที่ ๒.๒๗ น้ำตกเอราวัณ จังหวัดกาญจนบุรี	๔๘
ภาพที่ ๒.๒๘ อุทยานแห่งชาติภูกระดึง	๔๙
ภาพที่ ๒.๒๙ สวนสนุกดรีมเวิลด์	๔๙
ภาพที่ ๒.๓๐ ลอยกระทงสาย จังหวัดตาก	๕๐
ภาพที่ ๒.๓๑ น้ำพุร้อน สันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่	๕๐
ภาพที่ ๒.๓๒ แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด หาดไร่เลย์ จังหวัดกระบี่	๕๑
ภาพที่ ๒.๓๓ น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก	๕๑
ภาพที่ ๒.๓๔ ถ้ำเขาหลวง จังหวัดเพชรบุรี	๕๒

ภาพที่ ๒.๓๕	เกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี	๕๒
ภาพที่ ๒.๓๖	แหล่งท่องเที่ยวประเภทแก่งในอุทยานแห่งชาติแม่จริม จังหวัดน่าน	๕๓
ภาพที่ ๒.๓๗	วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน	๕๕
ภาพที่ ๒.๓๘	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	๕๙
ภาพที่ ๒.๓๙	โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ	๖๑
ภาพที่ ๒.๔๐	แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล เกาะกูด จังหวัดตราด	๖๔
ภาพที่ ๒.๔๑	แหล่งท่องเที่ยว น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก	๖๕
ภาพที่ ๒.๔๒	แหล่งท่องเที่ยวประเภทภูเขา	๖๖
ภาพที่ ๒.๔๓	แหล่งท่องเที่ยวประเภทถ้ำ ถ้ำเพชร-ถ้ำทอง จังหวัดนครสวรรค์	๖๖
ภาพที่ ๒.๔๔	ชนชาวเขา ชาวม้ง	๖๗
ภาพที่ ๒.๔๕	กลุ่มชนชาวไททรงดำ	๖๘
ภาพที่ ๒.๔๖	ชาวมอแกน	๖๘
ภาพที่ ๒.๔๗	ชาวม้ง	๖๙
ภาพที่ ๒.๔๘	ชุมชนหล่อโย	๗๐
ภาพที่ ๒.๔๙	ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง	๗๐
ภาพที่ ๒.๕๐	ชนเผ่าไทกวน	๗๑
ภาพที่ ๒.๕๑	ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน	๗๒
ภาพที่ ๒.๕๒	ชุมชนไทดำ	๗๓
ภาพที่ ๒.๕๓	หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี	๗๓
ภาพที่ ๒.๕๔	ชุมชนบ้านต้นตาล	๗๔
ภาพที่ ๒.๕๕	ชุมชนแหลมสัก	๗๕
ภาพที่ ๒.๕๖	อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา	๗๙
ภาพที่ ๒.๕๗	อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย	๘๐
ภาพที่ ๒.๕๘	เมืองโบราณศรีเทพ	๘๒
ภาพที่ ๒.๕๙	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง	๘๓
ภาพที่ ๒.๖๐	เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง	๘๔
ภาพที่ ๒.๖๑	พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่	๘๕
ภาพที่ ๒.๖๒	พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน	๘๗
ภาพที่ ๒.๖๓	การพบกันของประธานาธิบดีมิคาอิล กอร์บาชอฟ แห่งสหภาพโซเวียต และประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน ของสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. ๑๙๘๖	๙๖
ภาพที่ ๒.๖๔	แมคโดนัลด์ในรัสเซีย	๙๗
ภาพที่ ๒.๖๕	หุ่นจำลองทหารนิวซีแลนด์ในสงครามโลกครั้งที่ ๑	๙๘
ภาพที่ ๓.๑	การแสดงศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวฟันดาบ	๑๐๕
ภาพที่ ๓.๒	ศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา	๑๐๖
ภาพที่ ๓.๓	ศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร	๑๐๖
ภาพที่ ๓.๔	ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร	๑๐๗
ภาพที่ ๓.๕	ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑสถานการเรือนรู้ (มิวเซียมสยาม)	๑๐๗

ภาพที่ ๔.๑	การชกมวยไทย	๑๔๔
ภาพที่ ๔.๒	การแสดงศิลปะการต่อสู้ฟันดาบ	๑๔๕
ภาพที่ ๔.๓	วัดพุทธโฆศวรรรย์	๑๔๖
ภาพที่ ๔.๔	ศึกษาดูงานวัดไชยวัฒนาราม	๑๔๗
ภาพที่ ๔.๕	ศึกษาดูงานวัดหน้าพระเมรุ	๑๔๘
ภาพที่ ๔.๖	ศึกษาดูงานวัดแม่นางปลื้ม	๑๔๙
ภาพที่ ๔.๗	ศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร	๑๕๑

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ ๒.๑ จำนวนโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๙๕ - ๒๕๖๕	๖๓
ตารางที่ ๒.๒ ประเภทของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ	๖๓
ตารางที่ ๒.๓ ผลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ - ๒๐๒๓	๙๑
ตารางที่ ๒.๔ อันดับภาพรวมและอันดับด้านการศึกษาของประเทศไทย เปรียบเทียบกับประเทศกลุ่มอาเซียน + ๓ ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ - ๒๐๒๓	๙๑

บทที่ ๑ บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาของการพิจารณาศึกษา

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ ๒๑ นำไปสู่ความท้าทายและสถานการณ์ปัญหาใหม่ของโลก ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ ประชากรโลก ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญทั่วโลก โดยเฉพาะผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ดังนั้น เมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙ ผ่อนคลายแต่ละประเทศจึงมีมาตรการและนโยบายเพื่อเปิดประเทศรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ดังจะเห็นได้จากการขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ ทำให้เกิดการเผยแพร่แนวคิด ค่านิยม และเรื่องเล่าในวงกว้างมากขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีหรือสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือให้สามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้ทันที สิ่งเหล่านี้เป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ (Soft Power) มีลักษณะพลังซ่อนเร้นที่มีอำนาจในการจูงใจหรือการโน้มน้าวให้ผู้อื่นปฏิบัติตามความประสงค์ ด้วยพลังสร้างสรรค์ของเสน่ห์ ภาวลักษณ์ ความชื่นชม ความเชื่อ และแรงผลักดันความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่กระจายวงกว้างอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ของโลก เกิดความไว้วางใจ ความสมัครใจ พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือทำตามหรือเชื่ออย่างสนิทใจ

สถานการณ์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์พาวเวอร์แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศและภูมิภาค บางประเทศนำกระบวนการซอฟต์แวร์พาวเวอร์ใช้ในการส่งเสริมการส่งออกทางวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทางการทูตรวมไปถึงการลงทุนแลกเปลี่ยนทางการศึกษาและวัฒนธรรม เพื่อปรับปรุงจุดยืนในประเทศและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ดึงดูดความสนใจในลักษณะที่เป็นอิทธิพลในเชิงบวก อย่างไรก็ตาม กระบวนการซอฟต์แวร์พาวเวอร์ยังได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น เสถียรภาพทางการเมือง ความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ บันทึกด้านสิทธิมนุษยชน และนโยบายต่างประเทศ ดังนั้น จึงเป็นความท้าทายอย่างมากของแต่ละประเทศและหน่วยงานต่าง ๆ ในการปรับแนวทางการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องเพื่อใช้ประโยชน์จากศักยภาพของทุนทางวัฒนธรรมของประเทศ และพัฒนากลยุทธ์ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ควบคู่ไปกับการคำนึงถึงสภาพการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

จากการจัดอันดับประเทศที่มีซอฟต์แวร์พาวเวอร์ทรงพลังที่สุดในโลก Global Soft Power Index 2023 โดย Brand Finance บริษัทจัดการกลยุทธ์เกี่ยวกับ Brand Positioning ได้จัดอันดับประเทศที่มีซอฟต์แวร์พาวเวอร์ทรงพลังที่สุดในโลกทุกปี โดยมีดัชนีที่ใช้ในการจัดอันดับ Global Soft Power Index ประกอบด้วย ๑) ความคุ้นเคยต่อประเทศนั้น ๆ (Familiarity) ๒) ความมีชื่อเสียง (Reputation) ๓) ความมีอิทธิพลในด้านต่าง ๆ (Influence) ๔) โครงสร้างของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ใน ๗ มิติ (7 Soft Power Pillars) เช่น ธุรกิจและการค้า ธรรมชาติ วัฒนธรรมและประเพณี สื่อและการสื่อสาร เป็นต้น และ ๕) การตอบสนองต่อโควิด-๑๙ (COVID-19 Response) ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดัชนีแต่ละด้านที่แตกต่างกันไป ซึ่งผลการจัดอันดับ พบว่า อันดับ ๑ ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา อันดับ ๒ สหราชอาณาจักร อันดับ ๓ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี อันดับ ๔ ประเทศญี่ปุ่น และอันดับ ๕ สาธารณรัฐประชาชนจีน ส่วนประเทศไทย อยู่ในอันดับที่ ๔๑ จาก ๑๒๐ ประเทศทั่วโลก และเมื่อพิจารณาสถานการณ์ด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ประเทศไทย พบว่า รายได้ของประเทศไทยจาก Soft Power ในปี พ.ศ. ๒๕๖๕ ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อาหารไทย โฆษณา แฟชั่น

ออกแบบ จำนวนหลายล้านบาท ซึ่งจะเห็นได้ว่าซอฟต์แวร์เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยเพิ่มมูลค่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy ที่มาจากองค์ความรู้ต่าง ๆ ทฤษฎีสินทางปัญญา และการวิจัย เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ หรือคุณค่าทางสังคมอย่างได้ผล

ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลชุดปัจจุบันจึงให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและยกระดับทุนทางวัฒนธรรม ด้านต่าง ๆ ของประเทศไทยให้เป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการซอฟต์แวร์ เพื่อนำไปสู่อิทธิพลทางวัฒนธรรมและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่เพิ่มขึ้น ดังจะเห็นได้จากคำแถลงนโยบายต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ ๑๑ - ๑๒ กันยายน ๒๕๖๖ ที่ว่า “...รัฐบาลมีนโยบายสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ Soft Power ของประเทศเพื่อยกระดับ และพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้ รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาต่อยอด ศิลปะ วัฒนธรรมและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้ รัฐบาลจะสร้างงาน สร้างรายได้ผ่านการส่งเสริม ๑ ครอบครัว ๑ ทักษะ Soft Power ตลอดจนการส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชนแล้วยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุนของวงการกีฬาที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล” นโยบายดังกล่าวสอดคล้องกับคำสั่งสำนักนายกรัฐมนตรี ที่ ๒๓๐/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๑๓ กันยายน ๒๕๖๖ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการ ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดเป้าหมายการขับเคลื่อนนโยบาย รัฐบาล บูรณาการดำเนินงานของส่วนราชการและภาคเอกชนให้มีประสิทธิภาพและมีความสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทยไปสู่นานาชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ารัฐบาลได้ตระหนักและให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนและผลักดันซอฟต์แวร์ให้เป็นวาระแห่งชาติ

อย่างไรก็ตาม การกำหนดภาพลักษณ์ระดับสากลและส่งเสริมวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และค่านิยมของประเทศไทยด้วยการลงทุนในด้านวัฒนธรรม การกีฬา การท่องเที่ยว การศึกษา และความร่วมมือทางเศรษฐกิจมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศชาติ ประกอบกับการพัฒนาแผนยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ต้องใช้แนวทางที่ครอบคลุม ซึ่งผสมผสานการทูตทางวัฒนธรรม ความร่วมมือระหว่างประเทศ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความท้าทายทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและการแข่งขันทางเศรษฐกิจในทุกภูมิภาคของโลก

ในการนี้ คณะกรรมาธิการการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม วุฒิสภา พิจารณาแล้วเห็นว่า การดำเนินการเรื่องนี้จะเกิดประโยชน์แก่ประเทศชาติ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างเร่งด่วนในสังคมปัจจุบันที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จึงควรรหาแนวทางแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ ซึ่งสามารถดำเนินการภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภา จึงเสนอต่อประธานวุฒิสภา เพื่อพิจารณานำเสนอในการประชุมวุฒิสภา ซึ่งที่ประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ มีมติตั้งคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๗๗ และในคราวประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์

แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งคณะอนุกรรมการขึ้นจำนวน ๒ คณะ ได้แก่ ๑) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และ ๒) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว มีหน้าที่และอำนาจในการรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ดังกล่าวข้างต้นที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ รวมทั้งเปรียบเทียบเป้าหมายและการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากหน้าที่และอำนาจของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว พบว่า ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว มีประเด็นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กีฬา การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ซึ่งมีความสำคัญ และแสดงให้เห็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ความเป็นไทยที่ทรงคุณค่า และควรได้รับการอนุรักษ์ รักษา เผยแพร่ และสืบทอด เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจสำหรับคนในชาติ และเกิดการยอมรับและรับรู้ถึงความเป็นไทยผ่านเอกลักษณ์ดังกล่าวไปสู่ชาวต่างชาติ ดังนั้น จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการวิสามัญบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว จึงได้จัดทำรายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยวขึ้น เพื่อประโยชน์ในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติต่อไป

๑.๒ ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ด้านกีฬา การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

๑.๒.๑ ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา

ด้านกีฬานับเป็นกิจกรรมสำคัญส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก ซึ่งในหลายประเทศได้ส่งเสริมให้ประชาชนออกกำลังกายและเล่นกีฬา จนกลายเป็นวิถีชีวิต ทั้งนี้ เพราะการกีฬาถือเป็นรากฐานของการเสริมสร้างสุขภาพให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข และสามารถป้องกันโรคร้ายไข้เจ็บได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งในหลายประเทศยังมีการสร้างความตระหนักรู้และให้ความรู้แก่ประชาชนในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับคุณลักษณะของประชาชน ทั้งในเรื่องของเพศวัย ช่วงอายุ และความแตกต่างทางด้านสรีระ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, ๒๕๖๖) นอกจากนี้ ยังมีการนำกิจกรรมกีฬาเข้ามาเป็นเครื่องมือในการเป็นนโยบายทางการทูต (Sport Diplomacy) ซึ่งถือเป็นการใช้อำนาจในการโน้มน้าวในการแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศ โดยกีฬาได้ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาประเทศ

เชิงอำนาจรัฐในการปกครองประเทศที่ได้รับการยอมรับจากประชาคมโลกในรูปแบบต่าง ๆ คือ ๑) การสร้างภาพลักษณ์ให้กับประเทศทั้งในรูปแบบการเป็นเจ้าของภาพการจัดมหกรรมกีฬาขนาดใหญ่และการแข่งขันกีฬาที่มีประเทศต่าง ๆ เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก อาทิ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ หรือการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒) การสร้างความปรองดอง การประนีประนอม การต่อต้านการเหยียดผิวและสร้างความเสมอภาค การสร้างสันติภาพของสังคมในการอยู่ร่วมกันของเนลสัน แมนเดลา (Nelson Mandela) และ ๓) การพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของประเทศและองค์กรภาครัฐและเอกชน (ประชุม บุญเทียม, ๒๕๖๖) ทั้งนี้ กีฬานิตต่าง ๆ ที่เล่นหรือแข่งขันกันในปัจจุบัน มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งการเล่นกีฬาเพื่อความสนุกสนานและสร้างสัมพันธ์ของคนในชุมชน การแข่งขันกีฬาการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ หรือพัฒนาต่อยอดไปจนถึงระดับกีฬาอาชีพ รวมทั้งการผลิตนักกีฬาที่ต้องอาศัยการจัดการการกีฬาที่มีทิศทางที่ชัดเจน จนสามารถคัดสรรผู้ที่มีทักษะเข้าสู่ระบบการพัฒนาทักษะทางการกีฬาเพื่อเข้าสู่การแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ ทั้งในระดับประเทศจนเข้าสู่วงการกีฬาระดับนานาชาติและระดับโลก ตลอดจนสามารถพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาให้สามารถเป็นกลไกในการถ่ายทอดวิถีการดำรงชีวิตของคนในชาติ สร้างการยอมรับ เสริมสร้างความรักความสามัคคีของคนในชาติ และสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของประเทศจากกีฬาและบริการที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะกีฬาที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของความเป็นไทย อาทิ มวยไทย ตะกร้อ โดยกีฬามวยไทยสร้างชื่อเสียงและสร้างการยอมรับให้กับนานาชาติได้รู้จักเมืองไทยและเอกลักษณ์ความเป็นไทยผ่านกีฬาดังกล่าว และเป็นชนิดกีฬาที่สามารถดึงดูดให้ทั้งคนไทยและต่างชาติติดตามดูการแข่งขันกีฬามวยไทย เรียนรู้และฝึกซ้อมมวยไทย รวมทั้งสร้างมูลค่าเพิ่มในมิติต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์ เกม สินค้าที่ระลึก และสินค้าแฟชั่น

๑.๒.๒ ขอฟต์ทาวเวอร์ด้านการละเล่นพื้นเมือง

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ ประวัติศาสตร์ไทยได้บันทึกไว้ว่า คนไทยมีการละเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ ๑ จารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชกล่าวว่า "...ใครใคร่จักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน..." และในสมัยอยุธยา ก็ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่องมโนห์ราไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งกล่าวถึงการละเล่นในบทละครนั้น ได้แก่ ลิขิงหลัก และปลาลงอวน ประเพณีและวัฒนธรรมไทยสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่ไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน ในเทศกาลงานบุญ และตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล เรียกกิจกรรมบันเทิงว่า เป็นการละเล่น ครอบคลุมการเล่นลักษณะต่าง ๆ ทุกโอกาส ไว้ในความหมายเดียวกันว่าคือ การแสดง การมหรสพ กีฬา และนันทนาการ

การละเล่นเกิดขึ้นพร้อมกับสังคมเกษตรกรรม เนื่องจากเกษตรกรรมเป็นอาชีพดั้งเดิมของชาวไทย สังคมไทยภาคกลาง มักจะช่วยเหลือเกื้อกูลในการทำงานด้วยกัน เช่น การดำนา การเกี่ยวข้าว การนวดข้าว ระหว่างช่วยกันทำงานจะผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยด้วยการละเล่นต่าง ๆ ทั้งการรำรำ การเกี่ยวพาราฮี และการโต้ตอบคารมในเชิงกลอน ทำให้เกิดการละเล่น เช่น การเล่นเพลง ได้แก่ เพลงนา เพลงสงฟาง เพลงต้นกำรำเคียว เพลงซักระดาน เพลงพาดควาย เพลงพวงมาลัย เพลงอีแซว เพลงลำตัด เพลงเหย่อย ฯลฯ การละเล่นในภาคเหนือจะเป็นเรื่องของการฟ้อน มักจะเล่นในงานบุญ ได้แก่ ฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง หรือการเล่นกลองสะบัดชัย ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะเป็นการฟ้อนและ

การรำ เช่น รำแคน ฟ้อนภูไท รำโชน ส่วนในภาคใต้ จะประกอบด้วยการเล่น เช่น หนังตะลุง เพลงเรือ เพลงบอก เป็นต้น ส่วนกีฬาและนันทนาการ เป็นการเล่นที่มีอยู่ทุกภาค ได้แก่ กระจับปี่กระบอง ว่าว วิ่งเปี้ยว สะบ้า ขนวัว วิ่งวู้วคน (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร, ๒๕๖๖) ซึ่งการเล่นว่าว จะมีว่าวประเภทต่าง ๆ ที่มีลักษณะเด่นและรูปลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยการเล่นว่าวมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน การผ่อนคลายภารกิจกรมการทำงาน รวมทั้งการแข่งขัน โดยเฉพาะว่าวไทย เป็นชาติเดียวที่ว่าวสามารถทำการต่อสู้อากาศได้ด้วย ได้แก่ ว่าวจุฬา และว่าวปักเป้า แม้การเล่นว่าวไทยจะไม่แพร่หลายเท่าอดีตที่ผ่านมา เนื่องจากสภาพสังคมและทางเลือกในการเล่นที่หลากหลาย แต่เริ่มมีการส่งเสริมและให้ความสำคัญกับการเล่นชนิดนี้ผ่านการจัดงานเทศกาลว่าวของจังหวัดต่าง ๆ และเทศกาลว่าวนานาชาติ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของทั้งคนไทยให้รู้สึกภาคภูมิใจในเอกลักษณ์การเล่นของชาติ และชาวต่างชาติให้เข้าร่วมกิจกรรม และได้รู้จักกับการเล่นชนิดนี้ของไทยเพิ่มมากขึ้น

๑.๒.๓ ขอฟต์พาวเวอร์ด้านศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้และการสู้รบ หมายถึง เทคนิควิธีการต่อสู้ที่ใช้อาวุธและไม่ใช้อาวุธ หรือเป็นยุทธวิธีเพื่อให้ได้ชัยชนะในสงคราม ศิลปะการต่อสู้ต้องอาศัยการฝึกฝนและการฝึกร่างกาย เพื่อให้มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกาย มีทักษะในการใช้อาวุธและอุปกรณ์ต่าง ๆ มนุษย์ทุกกลุ่มล้วนมีวิธีการต่อสู้ของตัวเอง บันทึกต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันเรื่องศิลปะการต่อสู้จะกล่าวถึงระบบการป้องกันตัวเองและการพัฒนาฝึกฝนกำลัง ศิลปะการต่อสู้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมนุษย์ มีบทบาทสำคัญในการสงคราม และการป้องกันตัว ศิลปะการต่อสู้เป็นเรื่องราวที่สำคัญ ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับการเป็นวีรบุรุษของนักต่อสู้ ความสัมพันธ์ระหว่างการต่อสู้กับสัญลักษณ์ในพิธีกรรม การต่อสู้ที่ใช้เป็นเครื่องแสดงถึงอัตลักษณ์ทางสังคม (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), ๒๕๖๖)

ศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทย เป็นอีกชนิดของการต่อสู้ที่ได้สืบสานจากบรรพบุรุษ จากรุ่นสู่รุ่นจนถึงปัจจุบัน ต่อมาได้มีการนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบของกีฬาไทย ในการนำมาออกกำลังกาย เพื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนได้ฝึกฝนเพื่อสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกายและจิตใจ การพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความปลอดภัยจากภัยอันตรายต่าง ๆ ในการต่อสู้และป้องกันตัว รวมทั้งช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมให้อยู่คู่กับสังคมไทยต่อไป ผลที่ได้จากการฝึกศิลปะการต่อสู้ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย ซึ่งถือได้ว่าทั้งสองสิ่งนี้เป็นพื้นฐานและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน (ชนะ ฤทธิธรรม และนิรุทธิ์ สุขดี, ๒๕๖๔) โดยศิลปะการต่อสู้ที่โดดเด่นและรู้จักแพร่หลายของไทย อาทิ ดาบสองมือ กระจับปี่กระบอง ที่นอกจากจะเป็นการเรียนรู้เพื่อการป้องกันตัวโดยเฉพาะการต่อสู้ในสมัยบรรพบุรุษที่นิยมเรียนกันตามสำนักต่าง ๆ ซึ่งสอนการต่อสู้หลายแขนงแล้ว ปัจจุบันยังเป็นศิลปะที่สืบทอดต่อกันมา เพื่อแสดงให้เห็นเอกลักษณ์ของชาติ และสามารถเรียนรู้เพื่อเป็นทักษะเบื้องต้นในการป้องกันตัวและการฝึกฝนวินัย รวมทั้งเป็นการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพอีกทางหนึ่ง

๑.๒.๔ ขอฟต์พาวเวอร์ด้านการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมที่นอกจากจะช่วยผ่อนคลายจิตใจของผู้เที่ยวแล้ว กิจกรรมการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการท่องเที่ยวทางศาสนา การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ การท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นลักษณะทางสังคม

วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี ที่ถ่ายทอดผ่านแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวมุ่งเน้นการใช้เอกลักษณ์ความเป็นไทย วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืน ทั้งมิติทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราว วิถีชีวิตความเป็นไทยผ่านการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าว นอกจากนี้ การท่องเที่ยวถือเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทยเป็นอันดับต้น ๆ มีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ อันส่งผลให้ความเป็นอยู่ของประชาชนในประเทศดีขึ้น มีการจ้างงาน มีการลงทุนและสร้างรายได้เข้าสู่ประเทศ โดยสิ่งที่สำคัญที่สุดในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ คือ ความเป็นคนไทย ที่จะส่งผ่านวัฒนธรรมไปสู่ภายนอก โดยความมีอัธยาศัยไมตรี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ที่เกิดขึ้นจากพระพุทธศาสนา จากการเปิดกว้างของพหุวัฒนธรรม มีความยืดหยุ่นให้อภัย เปิดโอกาสให้คน ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องรักษาไว้ให้บุคลิกภาพดังกล่าวยังคงอยู่จากบริบทโดยรอบ ทั้งจากวิถีชีวิตและภูมิปัญญา เพื่อรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรม และต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นการท่องเที่ยวที่เพิ่มมูลค่า และส่งต่อความสุขและความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวต่อไป จนถึงระดับที่การมาท่องเที่ยวประเทศไทยส่งผลให้นักท่องเที่ยวมีความสุขและมีชีวิตที่ดีขึ้น

๑.๒.๕ ซอฟต์แวร์ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

มรดกโลกของประเทศไทยเป็นสิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต ดำรงอยู่กับปัจจุบัน และส่งผ่านให้กับคนในรุ่นต่อไป ซึ่งมรดกโลกของประเทศไทยมีทั้งมรดกโลกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และมรดกโลกทางธรรมชาติ โดยได้รับการขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แห่ง เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม ๔ แห่ง ได้แก่ นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา นครประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง และแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง และเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ ๓ แห่ง ได้แก่ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร-ห้วยขาแข้ง พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่ และพื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน โดยแหล่งมรดกโลกแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และการดำเนินชีวิตของคนในอดีต การเรียนรู้และรับรู้เกี่ยวกับแหล่งมรดกโลก ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของสิ่งที่มนุษย์และธรรมชาติสร้างขึ้น เพื่อสื่อสารให้ผู้ที่เยี่ยมชมพร้อมที่จะปกป้อง และธำรงรักษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ประสบการณ์ในอดีตของบรรพบุรุษ รวมทั้งแสดงให้เห็นมรดกความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้กับชาติอื่น ๆ ได้รับรู้และเกิดการยอมรับ

๑.๒.๖ ซอฟต์แวร์ด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม เป็นอีกมิติที่ประเทศไทยมีความโดดเด่นจากความเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม มีความหลากหลายทางศาสนา ศรัทธา และความเชื่อ จึงเป็นแหล่งหลอมรวมหลักปฏิบัติที่สำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธา และความเชื่อ ที่มีความหลากหลายของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน และสะท้อนออกมาผ่านกิจกรรมการปฏิบัติทางธรรมที่ทำให้ผู้ปฏิบัติได้รับการฝึกทั้งทางกายและทางจิต ซึ่งจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิต ทั้งการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไปของผู้ปฏิบัติ ที่สามารถฝึกปฏิบัติตามได้โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ใด ๆ แต่ประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับมีมากกว่าที่จะประเมินเป็นตัวเงินได้

๑.๓ วัตถุประสงค์ของการพิจารณาศึกษา

๑.๓.๑ เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๑.๓.๒ เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในการกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ

๑.๓.๓ เพื่อศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงาน ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และให้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อน และส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

๑.๔ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา

การพิจารณาศึกษา รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย นโยบาย แผนงาน กฎหมาย ระเบียบ ประกาศที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลที่ได้จากการประชุมคณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์และจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

๑.๕ นิยามศัพท์

๑.๕.๑ ซอฟต์แวร์ (Soft Power) ประกอบด้วย นิยามของบุคคล หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑) ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ นายกราชบัณฑิตยสภา ให้หมายความถึง พลังศรัทธา เป็นการให้ความนิยมชื่นชอบ เป็นวิถีในการชนะใจหรือโน้มน้าวใจผู้อื่นจนเกิดศรัทธาและปฏิบัติตามโดยพลังศรัทธา

๒) สารานุกรมเสรี ให้ความหมายของคำว่าซอฟต์แวร์ หรือมานาภาพ หรือพลังเย็น ในวิชาการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ หมายถึง ความสามารถในการดึงดูดและสร้างการมีส่วนร่วม โดยไม่ต้องบังคับหรือให้เงิน ในปัจจุบันใช้ในกรณีของการเปลี่ยนแปลงและสร้างอิทธิพลต่อความคิดของสังคมและประชาชนในประเทศอื่น

๓) เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ สมาชิกวุฒิสภา เสนอแนะว่า ให้ใช้คำว่า “ภูมิพลังวัฒนธรรม” แทนคำว่า ซอฟต์แวร์ (Soft Power) สำหรับคำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม ประกอบสร้างขึ้นมาจากคำ ๓ คำ ได้แก่ ภูมิ พลัง และวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละคำมีความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ดังนี้

คำว่า ภูมิ ประกอบไปด้วย ๓ ความหมาย ได้แก่ แผ่นดิน (น.) หรือ พื้น (น.) ความรู้ (น.) และ สง่า (ว.)

คำว่า พลัง (ว.) หมายถึง กำลัง มักใช้พูดเข้าคู่กันว่า กำลังพลัง

คำว่า วัฒนธรรม (น.) หมายถึง สิ่งที่ทำให้ความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขาดังนั้น คำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม จึงอาจหมายถึง พลังความรู้ที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงาม

๑.๕.๒ กีฬา หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกากำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล หมากรุก ปีนเขา ล่าสัตว์ เป็นต้น (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เล่ม ๓, ๒๕๕๔)

๑.๕.๓ มวยไทย หมายถึง กีฬามวยไทยศิลปะการต่อสู้ชั้นสูงเป็นมรดก ภูมิปัญญาของชาติ เป็นศิลปวัฒนธรรมการต่อสู้ด้วยอาวุธธรรมชาติของชาติไทย เป็นกีฬาที่เกิดจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมมา สามารถพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา สังคม และนำไปประกอบเป็นอาชีพ พร้อมทั้งพัฒนาสู่รูปแบบธุรกิจระดับสากลได้ (การกีฬาแห่งประเทศไทย, ๒๕๖๖)

๑.๕.๔ มรดกทางวัฒนธรรม หมายถึง ความรู้ การแสดงออก การประเพณีปฏิบัติ หรือทักษะทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านบุคคล เครื่องมือ หรือวัตถุ ซึ่งบุคคล กลุ่มบุคคล หรือชุมชน ยอมรับและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน และมีการสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน (พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกทางวัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙)

๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๖.๑ ทราบข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๑.๖.๒ ทราบแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในการกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ

๑.๖.๓ ปรับปรุงแก้ไขแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ของคณะทำงานในเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำรายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/ โครงการของรัฐบาลในการกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ รวมทั้งเพื่อศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ของคณะทำงานในเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และให้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงได้มีการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นสำคัญที่เชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายของการดำเนินงาน ดังนี้

(๑) กฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง

- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐
- ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)
 - ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน
 - ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
- แผนที่เกี่ยวข้อง
 - แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยว
 - แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา
 - แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)
 - แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)
 - แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐)
 - แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)
- นโยบายรัฐบาล

(๒) หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- ศาสตร์พระราชา
- ทฤษฎีด้านซอฟต์แวร์ของศาสตราจารย์ Joseph Samuel Nye, Jr.

(๓) ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย

- กีฬามวยไทย
- การละเล่นพื้นเมือง
- ศิลปะการต่อสู้

- การท่องเที่ยว
 - แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา
 - แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์
 - ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์
 - ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา
 - โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ
 - แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
 - แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์
- แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ
- การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

(๔) การจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย

(๕) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(๖) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ

๒.๑ กฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๒.๑.๑ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ มาตรา ๗๑ กำหนดให้หน่วยงานของรัฐต้องเสริมสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวอันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสังคมที่จำเป็นต้องจัดให้ประชาชนมีที่อยู่อาศัยอย่างเหมาะสม ส่งเสริมและพัฒนาการสร้างสรรค์เสริมสุขภาพ เพื่อให้ประชาชนมีสุขภาพที่แข็งแรง และมีจิตใจเข้มแข็ง รวมทั้งส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาไปสู่ความเป็นเลิศแห่งองค์กร และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชน รัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญโดยจัดทำแผนยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐ ได้กำหนดกรอบแนวทางในการดำเนินงานของส่วนราชการและรัฐวิสาหกิจในระยะ ๒๐ ปี เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

๒.๑.๒ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

๑) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ บนพื้นฐานแนวคิด ๓ ประการ ได้แก่ (๑) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ (๒) “ปรับปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต และ (๓) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการพัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปัจจุบัน พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทยสามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุนในเวทีโลก ควบคู่ไปกับการ

ยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดี รวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลาง และลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศได้ในคราวเดียวกัน

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันจึงกำหนดแนวทางการพัฒนาที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาภาคเอกชนเศรษฐกิจเพื่ออนาคตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ทั้งในภาคเกษตร อุตสาหกรรมและบริการ และการท่องเที่ยว โดยให้ประเทศสามารถยกระดับการผลิตทางการเกษตรเพื่อสร้างมูลค่าให้สูงขึ้น ขณะที่มียุทธศาสตร์และบริการแห่งอนาคตที่จะเป็นกลไกขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีแห่งอนาคต รวมทั้งรักษาการเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวระดับโลก ในขณะเดียวกันจำเป็นต้องพัฒนาปัจจัยสนับสนุนต่าง ๆ ทั้งในส่วนของการสร้างพื้นฐานทางกายภาพในด้านโครงข่ายคมนาคม พื้นที่และเมือง รวมถึงเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจ เพื่ออำนวยความสะดวกและลดต้นทุนในการเคลื่อนย้ายสินค้า บริการ เงินทุน บุคลากร และเชื่อมโยงประเทศไทยกับประชาคมโลก และรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสู่อนาคต ทั้งนี้ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทิจาก **เกษตรอัตลักษณ์พื้นถิ่น** ส่งเสริมการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยมาเป็นผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร รวมทั้งสินค้าที่ได้รับการรับรองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ โดยส่งเสริมการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยมาใช้ในการผลิตสินค้าและผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่มีมูลค่าเพิ่มสูง **สร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยว** โดยรักษาการเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญของการท่องเที่ยวระดับโลกที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทุกระดับและเพิ่มสัดส่วนของนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพสูง มุ่งพัฒนาธุรกิจด้านการท่องเที่ยวให้มีมูลค่าสูงเพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย และใช้ประโยชน์จากข้อมูลและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์คุณค่าทางเศรษฐกิจและความหลากหลายของการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่ และ **ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม** ส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านการสร้างและพัฒนาสินค้าและบริการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น ความคิดสร้างสรรค์ และทุนทางวัฒนธรรม

๒) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มีธรรมาภิบาล อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์จึงได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่เน้นทั้งการแก้ไขปัญหาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในปัจจุบัน และการเสริมสร้างและยกระดับการพัฒนา ที่ให้ความสำคัญที่ครอบคลุมทั้งในส่วนของการพัฒนาทุนมนุษย์ และปัจจัยและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างครอบคลุม ประกอบด้วย การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ควบคู่กับการปฏิรูปที่สำคัญทั้งในส่วนของการ

ปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อให้คนมีความดีอยู่ใน “วิถี” การดำเนินชีวิตและมีจิตสำนึกร่วม ในการสร้างสังคมที่น่าอยู่ และมีการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉม ในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึง การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ ตนเองได้อย่างต่อเนื่องแม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว ทั้งนี้ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและ เสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทิจ การปลูกฝังค่านิยม และวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยการพัฒนาผู้นำชุมชนให้เป็นต้นแบบของการมีคุณธรรม จริยธรรม การสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชนในการจัดกิจกรรมสาธารณประโยชน์ การจัดระเบียบสังคม และการนำเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึง บทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และ ประชาคมโลก บนพื้นฐานของความเข้าใจลุ่มลึกในประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรมของไทย และ พัฒนาการของประเทศเพื่อนบ้าน เพิ่มการรับรู้ของคนไทยด้านพหุวัฒนธรรม และ การเสริมสร้าง ศักยภาพการกีฬาในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมการใช้กิจกรรม นันทนาการและกีฬาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมีคุณภาพ มาตรฐาน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๑)

๒.๑.๓ แผนที่เกี่ยวข้อง

๑) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยว

องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ ได้คาดการณ์ว่าในปี พ.ศ. ๒๕๗๓ จะมี นักท่องเที่ยว เดินทางทั่วโลก ๑.๘ พันล้านคน หรือขยายตัวในอัตราเฉลี่ยร้อยละ ๓.๓ ต่อปี จึงนับเป็น โอกาสที่ดีของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยในการพัฒนาให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทาง ของนักท่องเที่ยวทั่วโลก ซึ่งแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยวมีแผนย่อยที่เกี่ยวข้อง กับซอฟต์แวร์ อาทิจ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม เพื่อสร้างคุณค่าให้กับสินค้าและ บริการด้านการท่องเที่ยวที่ตอบสนองพฤติกรรมความต้องการนักท่องเที่ยว และสร้างทางเลือก ของประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว ตลอดจนสร้างความเข้มแข็งให้กับพื้นที่อย่างยั่งยืน และ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ความงาม และแพทย์แผนไทย มุ่งเน้นการสร้างแตกต่าง และ เอกลักษณ์จากการให้บริการตามแบบอย่างความเป็นไทยที่โดดเด่นในระดับสากล ร่วมกับการใช้ องค์ความรู้ และภูมิปัญญาไทยที่พัฒนาต่อยอดกับความคิดสร้างสรรค์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและ นวัตกรรม

๒) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา

การกีฬาและนันทนาการ เป็นหนึ่งเครื่องมือและกลไกในการเสริมสร้างและการพัฒนา ทั้งในการเสริมสร้างสุขภาวะ การพัฒนาจิตใจ การสร้างความสามัคคีของคนในชาติ การหล่อหลอม การเป็นพลเมืองดี การพัฒนาคุณภาพชีวิต รวมถึงการสร้างชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศชาติ ให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา จึงมี เป้าหมายให้คนไทยมีสุขภาพดีขึ้น มีน้ำใจนักกีฬา และมีวินัย เคารพกฎกติกามากขึ้นด้วยกีฬา โดยมุ่ง ส่งเสริมการใช้กิจกรรมกีฬาและนันทนาการบนฐานของวิทยาศาสตร์การกีฬา เป็นเครื่องมือใน การเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมีคุณภาพมาตรฐาน การสร้างนิสัยรักกีฬาและ

มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา และการใช้กีฬาและนันทนาการในการพัฒนาจิตใจ สร้างความสามัคคีของคนในชาติ หล่อหลอมการเป็นพลเมืองดี พัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ ในระดับนานาชาติในการสร้างชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศชาติ ซึ่งแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬามีแผนย่อยที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทิจากการส่งเสริมการออกกำลังกาย และกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถีชีวิต และการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ มีเป้าหมายเพื่อให้คนไทยออกกำลังกายเล่นกีฬา และนันทนาการอย่างสม่ำเสมอเพิ่มขึ้น ผ่านการส่งเสริมการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถีชีวิต โดยส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการออกกำลังกาย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และการเล่นกีฬา บางชนิดที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต รวมทั้งการมีอิสระในการประกอบกิจกรรมนันทนาการตามความถนัดหรือความสนใจเฉพาะบุคคล และปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นวิถีชีวิต (ราชกิจจานุเบกษา, ๒๕๖๖ ค.)

๓) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ได้น้อมนำหลัก “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นปรัชญานำทางในการพัฒนาประเทศอย่างต่อเนื่องจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๙ - ๑๑ เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและช่วยให้สังคมไทยสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมั่นคง เกิดภูมิคุ้มกัน และมีการบริหารจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ส่งผลให้การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืน การจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ ได้จัดทำบนพื้นฐานของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ซึ่งเป็นแผนแม่บทหลักของการพัฒนาประเทศ และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย ๔.๐ ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ นอกจากนี้ ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาทุกภาคส่วน ทั้งในระดับกลุ่มอาชีพ ระดับภาค และระดับประเทศในทุกขั้นตอนของแผนฯ อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมทั้งร่วมจัดทำรายละเอียดยุทธศาสตร์ของแผนฯ เพื่อมุ่งสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ซึ่งมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ คือ แนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว โดยให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจควบคู่กับการรักษาความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพ รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิต การให้บริการ และการบริโภคเพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

๔) แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

สาระสำคัญของแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ให้ความสำคัญกับการเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงทุกรูปแบบ และพร้อมที่จะเติบโตอย่างยั่งยืน ประกอบกับการสร้างความเข้มแข็งจากภายใน มุ่งส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ พัฒนาการท่องเที่ยวให้มีความทันสมัยผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม การยกระดับบุคลากรและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้มีคุณภาพ เข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับบริบทของการท่องเที่ยววิถีใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฟื้นตัวจากสถานการณ์การแพร่

ระบาดของโรคโควิด-๑๙ ตลอดจนการให้ความสำคัญกับการบูรณาการร่วมกันของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคท้องถิ่น และภาคประชาชน เพื่อให้สามารถใช้เป็นกรอบการดำเนินงานในการพัฒนาการท่องเที่ยวสู่วิสัยทัศน์และเป้าหมายได้อย่างแท้จริง ซึ่งมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทียุทธศาสตร์ที่ ๓ **ยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว (Tourism Experience)** การมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวครบวงจรเป็นปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาการท่องเที่ยวเน้นคุณค่า โดยเส้นทางท่องเที่ยวจะเริ่มตั้งแต่ก่อนการเดินทางท่องเที่ยว การสื่อสารการตลาดที่ตรงใจและสร้างสรรค์ การคมนาคมขนส่งที่มีคุณภาพและมาตรฐาน แหล่งท่องเที่ยวและรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายพร้อมรองรับความต้องการที่แตกต่าง รวมถึงความมั่นคง ปลอดภัย และความสะดวกสบายตลอดการเดินทาง โดยมีกลยุทธ์ย่อย คือ ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวศักยภาพสูงที่หลากหลายและสร้างสรรค์ของไทย เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ด้วยการออกแบบและผลักดันกิจกรรมด้านศิลปะและวัฒนธรรมไทยให้โดดเด่นและดึงดูดนักท่องเที่ยว (Creative Tourism) และยุทธศาสตร์ที่ ๔ **ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism)** เป็นการพัฒนานบนพื้นฐานของความยั่งยืนของเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ภาคการผลิตและธุรกิจในการท่องเที่ยวมีการเติบโตอย่างยั่งยืน มีการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนท่องเที่ยว เพื่อให้การท่องเที่ยวไทยสามารถต่อยอดและสร้างคุณค่าจากทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม เอกลักษณ์ความเป็นไทย และแหล่งท่องเที่ยวในปัจจุบันได้อย่างยั่งยืน โดยมีกลยุทธ์ย่อย คือ ส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดทรัพย์สินทางวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ความเป็นไทยด้วยการประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย (ราชกิจจานุเบกษา, ๒๕๖๖ ข.)

๕) แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐)

แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐) มีวิสัยทัศน์ (Vision) คือ “พัฒนาการกีฬาเพื่อเป็นกลุ่มผู้นำทางการกีฬาระดับเอเชีย และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ” มีวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ได้แก่ ๑) การบริหารจัดการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ มุ่งเน้นการพัฒนานักกีฬาเป็นเลิศตั้งแต่ระดับท้องถิ่น เพื่อเป็นตัวเลือกเข้าสู่การเตรียมนักกีฬาระดับนานาชาติที่มีศักยภาพ ๒) การบริหารจัดการกีฬาอาชีพและกีฬามวย มุ่งเน้นการพัฒนานักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพและกีฬามวยให้มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการจัดการธุรกิจกีฬาอาชีพ ด้วยการส่งเสริม สนับสนุนผู้จัดการแข่งขัน รวมทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ หลักเกณฑ์ด้านการส่งเสริม พัฒนา และการประเมินกีฬาอาชีพเพื่อให้สามารถยึดกีฬาเป็นอาชีพได้อย่างยั่งยืน ๓) การขยายความร่วมมือเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ มุ่งเน้นการส่งเสริม สนับสนุนการจัดการกิจกรรมและแข่งขันกีฬาทุกระดับ ตั้งแต่กีฬาเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ (Sport Tourism) ๔) การพัฒนาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและบริการทางการกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยมุ่งเน้นการพัฒนาบริการทางการกีฬา รวมทั้งกิจกรรมการเล่นกีฬา และออกกำลังกายของประชาชน เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างกระแสนิยมตื่นตัวทางการกีฬาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทางการกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย และ ๕) การเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการองค์กร มุ่งเน้นการยกระดับการบริหารจัดการองค์กรของการกีฬาแห่งประเทศไทยให้มีมาตรฐานตามแนวทางการประเมินผลรัฐวิสาหกิจรูปแบบใหม่ซึ่งมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทียุทธศาสตร์ที่ ๓ ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนากีฬาอาชีพและกีฬามวยอย่างเป็นระบบ และส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการ

แข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ (Sport Tourism) เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, ๒๕๖๔)

๖) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) เป็นกรอบแนวทางในการจัดทำแผนปฏิบัติการประจำปีของแต่ละหน่วยงาน เพื่อช่วยผลักดันและขับเคลื่อนการพัฒนาตามแผนสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้การกีฬาเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นคงทางสังคม และความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืน มีวิสัยทัศน์ คือ “กีฬาพัฒนาคน สังคม และเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจไทย” มีพันธกิจหลัก ๒ ประการ คือ พันธกิจที่ ๑ การกีฬาเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นคงทางสังคม โดยคนไทยมีอายุคาดเฉลี่ยของการมีสุขภาพดีเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอจนเป็นวิถีชีวิต มีสุขภาพดีขึ้น มีน้ำใจนักกีฬาและมีวินัย เคารพกฎกติกามากขึ้นด้วยกีฬา นำไปสู่การพัฒนาจิตใจ สร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคม ความสามัคคีของคนในชาติ และมีความพร้อมในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ และพันธกิจที่ ๒ การกีฬาเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ โดยอุตสาหกรรมกีฬามีการเจริญเติบโต มีการพัฒนาสินค้า บริการ และนวัตกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬา กิจกรรมกีฬาเชิงท่องเที่ยว และรายการแข่งขันกีฬาที่เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทิส่งเสริมการพัฒนาการกีฬาที่มีการบริหารจัดการโดยคำนึงถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Economy Model) การส่งเสริมการออกกำลังกายและการพัฒนาการกีฬา เป็นหนึ่งในเป้าหมายหลักในระดับจังหวัดและท้องถิ่น โดยกำหนดให้เป็นหนึ่งในวาระสำคัญของการบริหารส่วนท้องถิ่น และเป็นดัชนีชี้วัดประสิทธิภาพการดำเนินงานของแผนพัฒนาจังหวัด ให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ และผลักดันและสนับสนุนการเป็นเจ้าภาพจัดกิจกรรมกีฬาเชิงท่องเที่ยว (Sport Tourism) และมหกรรมการแข่งขันกีฬาระดับชาติและนานาชาติ (Sports Mega-Events) ในประเทศไทย เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของประเทศไทย เป็นการกระตุ้นการท่องเที่ยวและการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (ราชกิจจานุเบกษา, ๒๕๖๖ ก.)

๒.๑.๔ นโยบายรัฐบาล

การแถลงนโยบายรัฐบาลของ นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี ต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ ๑๑ - ๑๒ กันยายน ๒๕๖๖ มีทั้งนโยบายเรื่องเร่งด่วน เรื่องที่ต้องดำเนินการในระยะกลาง และระยะยาว ตลอดจนการบริหารราชการแผ่นดินของรัฐบาล โดยได้กำหนดกรอบนโยบายในการบริหารและพัฒนาประเทศตามกรอบความเร่งด่วน ได้แก่ กรอบระยะสั้น ที่จะต้องกระตุ้นการใช้จ่าย จุดประกายให้เศรษฐกิจกลับมาเติบโตอีกครั้ง ประกอบกับการเร่งแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของประชาชนอย่างเร่งด่วนและรวดเร็ว กรอบระยะกลางและระยะยาว การเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชนผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำและสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน ซึ่งมีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ อาทิส่งเสริมการพัฒนาการกีฬาที่ได้จากการท่องเที่ยว เพราะการท่องเที่ยวจะเป็นกุญแจดอกแรกในการสร้างรายได้ที่สามารถกระตุ้นเศรษฐกิจได้ในระยะสั้น และสร้างงานให้กับประชาชนเป็นจำนวนมาก และร่วมกับภาคธุรกิจในทุกภาคส่วนเป็นเจ้าภาพจัดงานแสดงสินค้า งานเทศกาลระดับโลก เพื่อยกระดับประเทศไทยให้เป็นสถานที่สำหรับการจัดงานแสดงต่าง ๆ ที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งในภูมิภาคนี้ และสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือซอฟต์แวร์ของประเทศ

เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้ รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟูและพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรม และส่งเสริม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยรัฐบาลได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการ ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ตามคำสั่งสำนักนายกรัฐมนตรี เพื่อกำหนดเป้าหมายการขับเคลื่อน นโยบายทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีประสิทธิภาพและมีความสอดคล้องอย่างบูรณาการ เป็นเครื่องมือ ในการช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการ รวมถึงสร้างขีดความสามารถให้กับประเทศในเวทีโลก โดยมี นโยบายที่สำคัญ ได้แก่ **นโยบาย ๑ ครอบคลุม ๑ ซอฟต์แวร์** เพื่อยกระดับคนไทยให้เป็นแรงงาน ทักษะสูง โดยค้นหาจากคนไทยทุกครอบครัว ขั้นต่ำครอบครัวละ ๑ คน ไม่ว่าจะเป็เด็ก ผู้ใหญ่ หรือ ผู้สูงอายุ ซึ่งคนไทยสามารถเข้ามาเรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะให้กับตนเองได้ โดยแจ้งลงทะเบียนกับกองทุน หมู่บ้านและชุมชนเมือง โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย รวมถึง**นโยบายจัดตั้งองค์กร Thailand Creative Content Agency (THACCA)** เป็นการสร้างนิเวศน์การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบและ ครบวงจร ซึ่งจะเป็องค์กรหลักในการปรับแก้กฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ พร้อมด้วยให้ทุน สนับสนุนเงินทุนวิจัยและพัฒนา เปิดพื้นที่การแสดงผลงาน และ Co-working space ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจร จัดตั้งศูนย์งานออกแบบ TCDC ในทุกจังหวัดในการพัฒนาอุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์ภายใน ๑๑ สาขา ได้แก่ ๑) อาหาร ๒) กีฬา ๓) เฟสทีวัล ๔) ท่องเที่ยว ๕) ดนตรี ๖) หนังสือ ๗) ภาพยนตร์ ๘) เกม ๙) ศิลปะ ๑๐) การออกแบบ และ ๑๑) แฟชั่น นอกจากนี้ รัฐบาล ยังมุ่งส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ซึ่งนอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชน แล้ว ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุน ของวงการกีฬาที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล (สำนักเลขาธิการ คณะรัฐมนตรี, ๒๕๖๖)

จากข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าภาครัฐให้ความสำคัญกับการส่งเสริม สนับสนุนเอกลักษณ์และจุดเด่น ในด้านต่าง ๆ ของไทย เพื่อยกระดับทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าว ให้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยผลักดัน กระบวนการซอฟต์แวร์ให้สามารถสร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจได้ ทั้งนี้ แนวทางที่จะดำเนินการให้เกิดผลอย่างยั่งยืนจึงจำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยเกี่ยวข้องอื่น ๆ ประกอบ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายหรือกลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมและใช้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ในการขับเคลื่อนร่วมกันต่อไป

๒.๒ หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๒.๒.๑ ศาสตร์พระราชา

“ศาสตร์พระราชา” นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอย่างหาที่สุดมิได้ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงครองราชย์ยาวนานกว่า ๗๐ ปี พระองค์ทรงคิด ทรงปฏิบัติ พระราชกรณียกิจเชิงประจักษ์เป็นตัวอย่างจนเกิดเป็นศูนย์ศึกษาการพัฒนา และโครงการตามพระราชดำริมากกว่า ๔,๐๐๐ โครงการ จากพระราชกรณียกิจที่ทรงพระราชดำริสนี้ ได้กลายมาเป็น “ศาสตร์พระราชา” เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสุขที่ยั่งยืน และเพื่อการพัฒนา ประเทศให้เกิดความมั่นคง ซึ่ง “ศาสตร์พระราชา” สามารถแบ่งได้เป็น ๓ ด้าน คือ ๑) ศาสตร์แห่ง การพัฒนา ๒) ศาสตร์แห่งความประพฤติ และ ๓) ศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยศาสตราจารย์

กิตติคุณ วิษณุ เครืองาม รองนายกรัฐมนตรี ได้กล่าวสรุปอย่างกระชับให้เข้าใจง่ายว่าเป็น “สิ่งที่พ่อคิด กิจที่พ่อทำ คำที่พ่อสอน พรที่พ่อให้” “ศาสตร์พระราช” จึงมีคุณค่ามหาศาลที่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะประชาชนชาวไทยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประชาชนทั่วโลก เนื่องจากหากได้นำไปปฏิบัติอย่างจริงจังและต่อเนื่อง จนกลายเป็นวิถีชีวิตได้แล้ว จะทำให้เกิดความมั่นคง อุดมสมบูรณ์ด้วยธรรมชาติ เกิดความมั่งคั่งทางด้านอาหารและจิตใจ ซึ่งจะนำมาสู่ความสันติและความสุขอย่างยั่งยืน

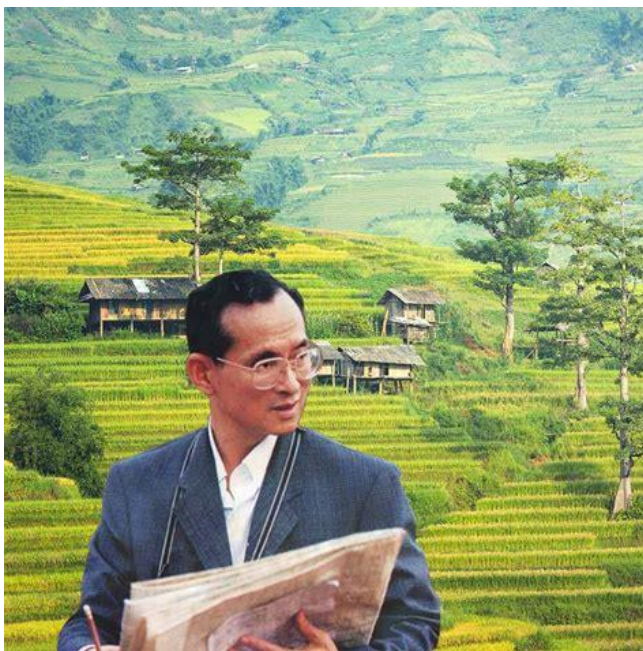
การดำเนินงานตามศาสตร์พระราชทั้ง ๗ ด้าน ประกอบด้วย

ด้านที่ ๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ ได้แก่ การอนุรักษ์น้ำ สร้างฝายต้นน้ำลำธารชนิดต่าง ๆ การพัฒนาแหล่งน้ำ การแก้ปัญหาขาดแคลนน้ำ น้ำแล้ง น้ำท่วม สร้างอ่างเก็บน้ำ เขื่อนแบบต่าง ๆ ในแต่ละพื้นที่ เช่น อ่างพวง แก้มลิง เป็นต้น และการจัดการน้ำลักษณะพิเศษ เช่น โครงการฝนหลวงชลประทานจัดการน้ำแก้ปัญหาดิน กระจุนระบายน้ำ การแก้ปัญหาหน้าเฝ้าเสีย น้ำดีไหลน้ำเสีย กังหันน้ำชัยพัฒนา เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ (www.royalparkrajapruek.org, ๒๕๖๔)

ด้านที่ ๒ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์ ได้แก่ สหกรณ์อเนกประสงค์ ดำเนินการเกี่ยวกับด้านเงินลงทุนและสินเชื่อ ด้านรวมกันซื้อ ด้านรวมกันแปรรูปผลผลิต ด้านการตลาดและรวมกันขาย



ภาพที่ ๒.๒ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์ (www.hsemmotor.com, ๒๕๖๖)

ด้านที่ ๓ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน ได้แก่ การพัฒนาทรัพยากรดินตามศาสตร์ พระราชา พระราชดำริเกี่ยวกับเกษตรทฤษฎีใหม่ เศรษฐกิจพอเพียง การแก้มดิน การห่มดิน การปลูก หญ้าแฝกเพื่ออนุรักษ์ดินและน้ำ การปลูกพืชตระกูลถั่วบำรุงดิน และการจัดที่ดินตามพระราชประสงค์ การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคต่าง ๆ การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคเหนือ เช่น ดินบนพื้นที่สูง พื้นที่ ลาดชัน เกิดการชะล้างพังทลายง่าย สูญเสียหน้าดิน สูญเสียธาตุอาหาร และพืช การพัฒนาทรัพยากรดิน ภาคกลาง เช่น การพัฒนาดินทราย ดินดาน และการฟื้นฟูที่ดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดิน ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น ดินเค็ม ดินทรายอุ้มน้ำได้น้อย ดินลูกรัง และดินขาดธาตุอาหารพืช การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคตะวันออก เช่น ดินทราย ดินตื้นอุ้มน้ำได้น้อย ขาดความอุดมสมบูรณ์ และดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคใต้ เช่น ดินเปรี้ยว และดินอินทรีย์



ภาพที่ ๒.๓ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน (www.matichonweekly.com, ๒๕๕๙)

ด้านที่ ๔ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม อาทิ ศาสตร์พระราชาวาด้วยการจัดการป่าและสิ่งแวดล้อม การสร้างความ “เข้าใจ” ในสรรพสิ่ง “ปลูกป่าในใจคน” การ “เข้าถึง” การจัดการอย่างแท้จริง การปลูกป่าโดยไม่ต้องปลูก การปลูกป่าทดแทน การปลูกป่าโครงการ การจัดการมลพิษในสิ่งแวดล้อม การจัดการน้ำเสีย และการจัดการขยะ



ภาพที่ ๒.๔ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๙)

ด้านที่ ๕ ศาสตร์ว่าด้วยพลังงานและนวัตกรรม อาทิ การตัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝน (ฝนหลวง) การปลูกหญ้าแฝก การปรับปรุงสภาพดินเปรี้ยวเพื่อให้เหมาะแก่การเพาะปลูก (โครงการแก้มลิง) การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันเชื้อเพลิงสำหรับเครื่องยนต์ดีเซล การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันหล่อลื่นสำหรับเครื่องยนต์สองจังหวะ ระบบโครงสร้างเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์และชุดสำเร็จเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์หรือที่เรียกว่า “อุทกพลวัต” เครื่องกลเติมอากาศที่ผิวน้ำหมุนเข้าแบบทุ่นลอย หรือที่รู้จักว่า “กังหันน้ำชัยพัฒนา”



ภาพที่ ๒.๕ กังหันน้ำชัยพัฒนา (www.chaipat.or.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒.๖ การตัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝนหลวง (<https://www.komchadluek.net>, ๒๕๖๑)

ด้านที่ ๖ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่ ทฤษฎีใหม่ คือการประยุกต์หลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการเกษตรเพื่อคนส่วนใหญ่ของประเทศ การเกษตรทฤษฎีใหม่ มี ๓ ชั้น ประกอบด้วย ชั้นที่ ๑ ทฤษฎีใหม่ขั้นต้น ชั้นผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองให้อยู่รอด หรือ “พออยู่พอกิน” พอเพียงในระดับครอบครัวก่อน แล้วก้าวไปสู่ “พอมีพอกิน” แนวพระราชดำริ ชั้นที่ ๑ ประกาศในปี พ.ศ. ๒๕๓๗

ชั้นที่ ๒ ทฤษฎีใหม่ชั้นกลาง ชั้นนี้เกษตรกรควรรวมพลังในรูปกลุ่มสหกรณ์ ร่วมแรง ร่วมใจ ในด้านการผลิต การตลาด ความเป็นอยู่ สวัสดิการ การศึกษา และด้านสังคม ศาสนา เพื่อให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

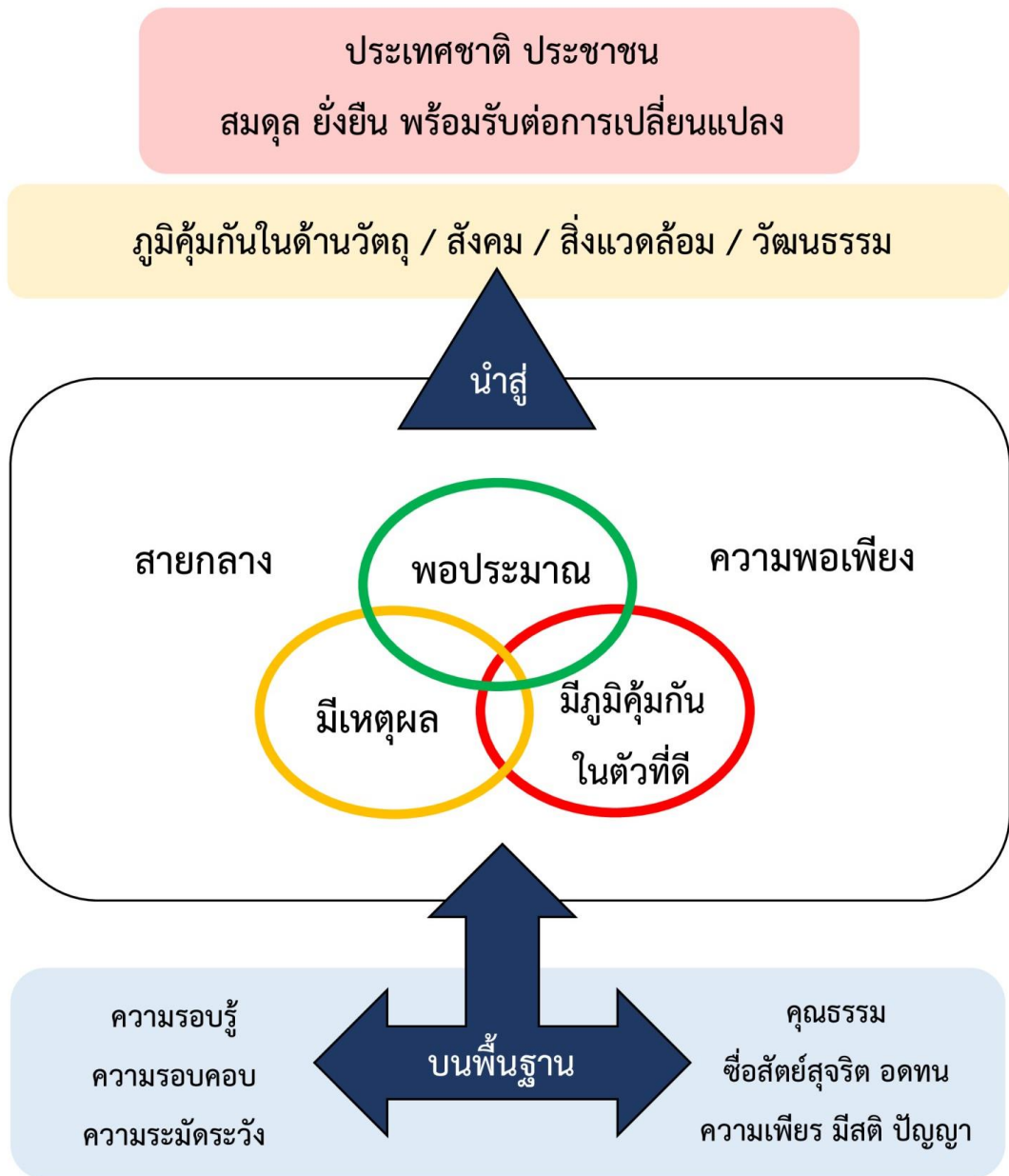
ชั้นที่ ๓ ทฤษฎีใหม่ขั้นก้าวหน้า ในขั้นนี้ดำเนินการจัดหาทุน หรือแหล่งเงิน ประสานกับหน่วยธุรกิจ เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ร่วมกัน ทั้งเกษตรกร ธนาคาร สหกรณ์ และหน่วยธุรกิจ



ภาพที่ ๒.๗ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่ (<http://roadsafefund.dlt.go.th>, ๒๕๖๖)

ด้านที่ ๗ ศาสตร์ว่าด้วยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือ ปรัชญาที่ชี้ถึงแนวการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศ ให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ ให้ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพที่ ๒.๘ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (www.itd.or.th, ๒๕๖๖)

เศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วยคุณลักษณะ ๓ ประการ และเงื่อนไข ๒ ประการ หรือที่เรียกว่า ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข คือ

ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีต่อความจำเป็น และเหมาะสมกับฐานะของตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป และต้องไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น

ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจดำเนินการเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลตามหลักวิชาการ หลักกฎหมาย หลักศีลธรรมจรรยา และวัฒนธรรมที่ดีงาม โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบรู้และรอบคอบ

ระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับต่อผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถปรับตัวและรับมือได้อย่างทันที่

เงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้การตัดสินใจ และการกระทำเป็นไปอย่างพอเพียง จะต้องอาศัยทั้งคุณธรรมและความรู้ ดังนี้

เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องสร้างเสริมให้เป็นพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ ประกอบด้วยด้านจิตใจ คือการตระหนักในคุณธรรม รู้ผิดชอบชั่วดี ซื่อสัตย์สุจริต ใช้สติปัญญาอย่างถูกต้องและเหมาะสมในการดำเนินชีวิต และด้านการกระทำ คือ มีความขยันหมั่นเพียร อดทน ไมโลภ ไม่ตระหนี่ รู้จักแบ่งปัน และรับผิดชอบในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย การฝึกตนให้มีความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน มีความรอบคอบ และความระมัดระวังที่จะนำความรู้ต่าง ๆ เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผน และในชั้นปฏิบัติ

การนำเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ ต้องคำนึงถึง ๔ มิติ ดังนี้

- **ด้านเศรษฐกิจ** ลดรายจ่าย / เพิ่มรายได้ / ใช้ชีวิตอย่างพอควร / คิดและวางแผนอย่างรอบคอบ / มีภูมิคุ้มกัน / ไม่เสี่ยงเกินไป / การเฝ้าทางเลือกสำรอง
- **ด้านสังคม** ช่วยเหลือเกื้อกูล / รู้รักสามัคคี / สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน
- **ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม** รู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดและรอบคอบ / เลือกใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างรู้ค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด / ฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนสูงสุด
- **ด้านวัฒนธรรม** รักและเห็นคุณค่าในความเป็นไทย เอกลัทธิไทย / เห็นประโยชน์และคุณค่าของภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น / รู้จักแยกแยะและเลือกรับวัฒนธรรมอื่น ๆ

นอกจากขอบข่ายการดำเนินงานที่กล่าวถึงทั้ง ๗ ด้านแล้ว หลักและวิธีทรงงานของพระราชทานเป็นศาสตร์อีกด้านหนึ่งที่สอดแทรกอยู่ในทุกขอบข่ายงานตามศาสตร์พระราชทานทั้ง ๗ ด้าน ซึ่งองค์ความรู้ด้านเทคนิคกระบวนการ พัฒนาตามวิธีทรงงาน เป็นมิติที่ต้องนำวิธีทรงงานของพระราชทานมาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนใน ๒๓ วิธีทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เพื่อสร้างเป็นบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยการทำงานที่ดี ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการปฏิบัติ และกระบวนการสร้างเจตคติค่านิยม และสอดคล้องกับหลักคิด เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา (King's Model) ประกอบด้วย ๑) ศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ ๒) ระเบิดจากข้างใน ๓) แก้ปัญหาที่จุดเล็ก ๔) ทำตามลำดับขั้น ๕) ภูมิสังคม ๖) องค์กรรวม ๗) ไม่ติดตำรา ๘) ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด ๙) ทำได้ง่าย ๑๐) การมีส่วนร่วม ๑๑) ประโยชน์ส่วนรวม ๑๒) บริการรวมที่จุดเดียว ๑๓) ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ

๑๔) ใช้ธรรมปราบอธรรม ๑๕) ปลุกป่าในใจคน ๑๖) ขาดทุนคือกำไร ๑๗) การพึ่งตนเอง ๑๘) พออยู่พอกิน ๑๙) เศรษฐกิจพอเพียง ๒๐) ความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกัน ๒๑) ทำงานอย่างมีความสุข ๒๒) ความเพียร และ ๒๓) รู้รัก สามัคคี

ต่อมา นายสุเมธ ตันติเวชกุล กรรมการและเลขาธิการมูลนิธิชัยพัฒนา และอดีตเลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ คนที่ ๑ ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มจัดทำหลักการทรงงานขึ้น มีความเห็นว่าควรมีการปรับปรุงหลักการทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร.) ได้จัดตั้งคณะทำงานขึ้นคณะหนึ่ง เพื่อปรึกษาหารือกับนายสุเมธ ตันติเวชกุล เกี่ยวกับการปรับปรุงเนื้อหาหลักการทรงงาน โดยเป็นข้อมูลจากประสบการณ์การทำงานสนองพระราชดำริที่มีมาต่อเนืองยาวนาน ทำให้ได้เนื้อหาหลักการทรงงานที่มีความสมบูรณ์จนสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการปรับปรุงหลักการทรงงานจากเดิม ๒๓ ข้อ เพิ่มเป็น ๒๗ ข้อ ประกอบด้วย

๑. **ซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกัน** ทรงมีพระราชดำรัส เรื่อง ความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกันอย่างต่อเนื่องตลอดมา เพราะเห็นว่าหากคนไทยทุกคนได้ร่วมมือกันช่วยชาติ พัฒนาชาติด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกันแล้ว ประเทศไทยจะเจริญก้าวหน้าอย่างมาก

๒. **อ่อนน้อม ถ่อมตน การอ่อนน้อม ถ่อมตน** เป็นคุณสมบัติที่ทุกคนพึงมีพึงปฏิบัติให้เป็นปกติวิสัยซึ่งทำให้สังคมมีความสมานฉันท์ ทรงปฏิบัติให้เห็นมาโดยตลอด ทรงอ่อนน้อมมาก เวลาที่เสด็จฯ ไปเยี่ยมราษฎร ทรงโน้มพระวรกายไปหาประชาชน คุณเข้าหน้าประชาชน ถามทุกข์สุข ปรึกษาหารือเป็นชั่วโมง ๆ ประชาชนนั่งพับเพียบ พระองค์ท่านก็ทรงทรุดพระวรกายนั่งพับเพียบบนพื้นเดียวกัน

๓. **ความเพียร** ความเพียรเป็นคุณสมบัติที่จะทำให้งานสำเร็จ ต้องมีความมุ่งมั่น โดยเฉพาะการทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ทรงปฏิบัติให้เห็นโดยทรงเรือใบจากวังไกลกังวลข้ามอ่าวไทยขึ้นฝั่งที่สัตหีบ ทรงใช้เวลาเดินทาง ๑๗ ชั่วโมงบนเรือขนาดยาวเพียง ๑๓ ฟุต ลำเรือแคบ ๆ ทรงแสดงให้เห็นถึงการใช้ความเพียรในการทำงานให้สำเร็จ

๔. **รู้ รัก สามัคคี** “รู้ รัก สามัคคี” เป็นพระราชดำรัสที่มีค่าและมีความหมายลึกซึ้ง พร้อมทั้งสามารถปรับใช้ได้กับทุกยุคทุกสมัย

๕. **ทำเรื่อย ๆ ทำแบบสังฆทาน** ปัญหาต่าง ๆ ของประเทศชาติเกิดขึ้นอย่างไม่รู้จบ จำเป็นต้องทุ่มเทกำลังความสามารถเข้าไปแก้ไข จะหยุดการทำงานไม่ได้ จึงต้องทำเรื่อย ๆ ไม่สามารถหยุดงานช่วยเหลือประชาชนได้ โดยพระองค์ทรงงานมาตลอด ๗๐ ปี “หลักสังฆทาน” มีความหมายคือ “ให้เพื่อให้” เป็นการให้โดยไม่เลือก ไม่หวังผลตอบแทน และไม่เลือกปฏิบัติ

๖. **มีความสุขในการทำประโยชน์ให้กับผู้อื่น** ความสุขเป็นเรื่องของการทำประโยชน์ให้เกิดขึ้น ซึ่งความสุขที่แท้จริงคือ การทำประโยชน์ให้ผู้อื่น มิใช่ทำให้ตนเองเพียงเท่านั้น ต้องสร้างประโยชน์กับคนอื่น เมื่อคนอื่นมีความสุขแล้วเราก็มีความสุขด้วย โดยความสุขของผู้อื่น คือความสุขส่วนรวมนั่นเอง เราต้องยึดประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนประโยชน์ส่วนตน

๗. **ศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ** ทำงานอย่างผู้รู้จริง การที่จะพระราชทานโครงการใดโครงการหนึ่งจะทรงศึกษาข้อมูลรายละเอียดอย่างเป็นระบบ ทั้งข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร และแผนที่ตลอดจนสอบถามจากเจ้าหน้าที่ นักวิชาการ และราษฎรในพื้นที่ที่ได้รายละเอียดที่ถูกต้อง รวมทั้งศึกษา

ตรวจสอบและทอดพระเนตรในพื้นที่จริง เพื่อที่จะพระราชทานความช่วยเหลือได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว ตรงตามความต้องการของประชาชน และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

๘. **ระเบิดจากข้างใน** ทรงมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาคน ดังพระราชดำรัสว่า “ระเบิดจากข้างใน” หมายความว่า ต้องสร้างความเข้มแข็งให้คนในชุมชนที่เราเข้าไปพัฒนาให้มีสภาพพร้อมที่จะรับการพัฒนาเสียก่อน แล้วจึงค่อยออกมาสู่สังคมภายนอก มิใช่การนำเอาความเจริญหรือบุคคลจากสังคมภายนอกเข้าไปหาชุมชนที่ยังไม่ทันได้มีโอกาสเตรียมตัว หรือตั้งตัว อย่าให้โดยที่ผู้รับยังไม่พร้อมที่จะใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่

๙. **ทำตามลำดับขั้น** ในการทรงงานพระองค์จะทรงเริ่มต้นจากสิ่งจำเป็นที่สุดของประชาชนก่อน ได้แก่ สาธารณสุข เมื่อมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงแล้วก็จะสามารถทำประโยชน์ด้านอื่น ๆ ต่อไปได้จากนั้นจะเป็นเรื่องสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานและสิ่งจำเป็นในการประกอบอาชีพ

๑๐. **ภูมิสังคม** การพัฒนาใด ๆ ต้องคำนึงถึงสภาพภูมิประเทศของบริเวณนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร และสังคมวิทยาเกี่ยวกับลักษณะนิสัยใจคอของคน ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกัน และใช้หลักในการปรับตัวให้อยู่กับธรรมชาติให้ได้

๑๑. **องค์รวม** ในการที่จะพระราชทานพระราชดำริเกี่ยวกับโครงการหนึ่งนั้น จะทรงมองเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นและแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยง อย่างครบวงจร ทรงเรียกวิธีนี้ว่า องค์รวม (Holistic) หมายถึง การมองเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นแบบบูรณาการ และกำหนดแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยง โดยพิจารณาครบทุกด้านของปัญหา พร้อมแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยงกันเป็นระบบ

๑๒. **ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด** ในเรื่องของความประหยัดนี้ ประชาชนชาวไทยทราบกันดีว่าเรื่องส่วนพระองค์ทรงประหยัดมากดังที่เราเคยเห็นว่า หลอดยาสีพระทนต์นั้น ทรงใช้อย่างคุ้มค่าอย่างไร หรือฉลองพระองค์แต่ละองค์ทรงใช้อยู่เป็นเวลานาน

๑๓. **ขาดทุนคือกำไร** การพัฒนาเพื่อการอยู่ดีกินดีของประชาชนนั้น อย่าไปนึกหวังกำไร หรือผลตอบแทนแต่อย่างใดเลย ทำอะไรต้องลงทุนลงแรงและปัจจัยบางอย่างเสียก่อนเพื่อสร้างผลกำไรในอนาคต คือ ความอยู่ดีมีสุขของประชาชน

๑๔. **ปลูกป่าในใจคน** ป่าไม้เป็นปัจจัยสำคัญของชีวิตมนุษย์ หากไม่มีการปลูกจิตสำนึกในการรักษาป่าไม้ให้กับทุกคนแล้ว จะทำให้การดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นไปด้วยความยากลำบาก เจ้าหน้าที่ของรัฐดูแลรักษาป่าไม้ด้วยหน้าที่พึงกระทำ แต่ชาวบ้านจะสามารถดูแลและหวงแหนป่าไม้ด้วยจิตสำนึกเพื่อรักษาปัจจัยแห่งชีวิตของตนเอง

๑๕. **ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ** ทรงเข้าใจถึงธรรมชาติและต้องการให้ประชาชนใกล้ชิดกับธรรมชาติ ทรงมองเห็นถึงปัญหาของธรรมชาติได้อย่างละเอียด หากเราต้องการแก้ไขปัญหาธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องใช้ธรรมชาติเข้าช่วยเหลือ ไม่ว่าจะเป็นการบำบัดน้ำเสีย ด้วยการใช้น้ำดีไล่น้ำเสีย โดยอาศัยหลักแรงโน้มถ่วงตามธรรมชาติ (Gravity Flow)

๑๖. **ธรรมปราบอธรรม** ทรงนำความจริงในเรื่องความเป็นไปแห่งธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของธรรมชาติมาเป็นหลักการแนวปฏิบัติที่สำคัญในการแก้ปัญหาและเปลี่ยนแปลงสถานะที่ไม่ปกติให้เข้าสู่ปกติ ทรงคิดค้นวิธีบำบัดน้ำเสียโดยใช้ผักตบชวาดูดซึมสิ่งสกปรกปนเปื้อนในน้ำและเป็นที่มาของ “ธรรมปราบอธรรม”

๑๗. **ประโยชน์ส่วนรวม** ทรงเห็นว่าการทำงานทุกอย่างของเรานั้นมีผลเกี่ยวเนื่องถึงประโยชน์ส่วนรวมของบ้านเมืองและประชาชนทุกคน เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องปฏิบัติหน้าที่

ทุก ๆ ประการให้บริสุทธิ์ บริบูรณ์ โดยเติมกำลังสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ การปฏิบัติพระราชกรณียกิจและการพระราชทานพระราชดำริในการพัฒนาและช่วยเหลือพสกนิกรทรงระลึกถึงประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญ

๑๘. **การพึ่งตนเอง** การพัฒนาตามแนวพระราชดำริ ในเบื้องต้นเป็นการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้ประชาชนมีความแข็งแรงพอที่จะดำรงชีวิตได้ และขั้นตอนต่อไป คือ การพัฒนาให้ประชาชนสามารถอยู่ในสังคมได้ตามสภาพแวดล้อม สามารถพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน

๑๙. **เศรษฐกิจพอเพียง** เป็นหลักความคิดที่จะดำเนินการเรื่องต่าง ๆ เพื่อนำชีวิตไปสู่ความสมดุล มั่นคง และยั่งยืน เสมือนเป็นการวางฐานรากของตัวอาคาร

๒๐. **เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา** โดยเข้าใจ คือ ทำอะไรต้องเข้าใจปัญหา เข้าใจหนทางแก้ไข เข้าใจกระบวนการจัดการ และปรับความเข้าใจระหว่างผู้ให้ ผู้รับเสียก่อน ให้เข้าใจซึ่งกันและกัน เข้าถึง คือ เมื่อเข้าใจระหว่างกันทุกประการครบถ้วนแล้ว ต้องเข้าถึงการกระทำ สร้างความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้อง เข้าถึงเครื่องมือเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ และความสามารถร่วมใจร่วมใจของผู้ปฏิบัติร่วมมือร่วมไม้กันทำงาน พัฒนา คือ เมื่อต่างฝ่ายต่างเข้าใจกันแล้ว เข้าถึงกันแล้ว การพัฒนาก็จะดำเนินการไปอย่างยั่งยืน ไม่ส่งผลกระทบที่ติดลบต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และการเมือง หากแต่นำไปสู่ความสมดุล มั่นคง และยั่งยืน

๒๑. **แก้ปัญหาที่จุดเล็ก คิด Macro เริ่ม Micro** ทรงมองปัญหาในภาพรวม (Macro) ก่อนเสมอ แต่การแก้ไขปัญหของพระองค์จะเริ่มจากจุดเล็ก ๆ (Micro) คือ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่คนมักจะมองข้าม

๒๒. **ไม่ติดตำรา ทำให้ง่าย** การพัฒนาตามแนวพระราชดำรินี้ลักษณะของการพัฒนาที่อนุโลม และรวมชอมกับสภาพธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและสภาพของสังคมจิตวิทยาแห่งชุมชน

๒๓. **การมีส่วนร่วม** ในการทรงงานพระองค์ทรงเปิดโอกาสให้ทุกฝ่าย ทั้งประชาชนหรือเจ้าหน้าที่ทุกระดับได้มาร่วมกันแสดงความคิดเห็น หรือที่เรียกประชาพิจารณ์เพื่อรับทราบปัญหาและความต้องการของประชาชน โดยให้อาชาวบ้านเป็นครู

๒๔. **พออยู่พอกิน** ให้ประชาชนสามารถอยู่อย่าง “พออยู่พอกิน” ให้ได้เสียก่อน แล้วจึงขยายให้มีขีดสมรรถนะที่ก้าวหน้าต่อไป การดำเนินชีวิตให้พออยู่พอกินนั้น ต้องมีทรัพยากรให้เพียงพอต่อการดำรงชีวิต ต้องอาศัยความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ หากขาดแคลนจะทำให้ไม่เพียงพอ อดอยาก ไม่มั่นคงในชีวิต จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นทุกวัน แต่ทรัพยากรลดลงทุกที ภาวะขาดแคลนย่อมเกิดขึ้น ทรงแก้ไขปัญหาด้านเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ ทรงฟื้นฟูและรักษาความสมดุลของทรัพยากรธรรมชาติที่เสียไปเพื่อสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้น เพราะเป็นพื้นฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์

๒๕. **บริการรวมที่จุดเดียว** การบริการรวมที่จุดเดียวสำหรับเกษตรกรเป็นรูปแบบการบริการแบบเบ็ดเสร็จ หรือ One Stop Services ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในระบบบริหารราชการแผ่นดินของประเทศไทย เพื่อประโยชน์แก่ประชาชนที่จะมาขอใช้บริการ จะประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายโดยตรงให้ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริเป็นต้นแบบในการบริการรวมที่จุดเดียว ซึ่งมีหน่วยงานราชการต่าง ๆ มาร่วมดำเนินการและให้บริการประชาชน ณ ที่แห่งเดียว

๒๖. **รู้เรื่อง รื่นเร้ง คึกคัก ครึกครื้น กระฉับกระเฉง มีพลัง** เป็นปัจจัยของการทำงานที่มีประสิทธิภาพ การทำงานให้สำเร็จและมีประสิทธิภาพต้องอาศัยจิตใจเป็นเรื่องสำคัญ ต้องสร้าง

บรรยากาศรอบตัวให้มีความสุข ไม่เครียด ทรงมีพระราชดำรัสว่า ทำงานต้องสนุกกับงานมิฉะนั้นเราจะเบื่อและหยุดทำงานในระยะต่อมา ดังนั้น ปัจจัยของการทำงานที่มีประสิทธิภาพ คือ ร่าเริง รื่นเริง คึกคัก ครึกครื้น

๒๗. **ชัยชนะของการพัฒนา** การแก้ไขปัญหาชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นเหมือนการเข้าสู่สงครามที่ไม่ได้ใช้อาวุธในการแก้ไขปัญหา แต่ใช้การพัฒนาเป็นเครื่องมือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และทุกครั้งที่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จ จึงถือเป็นการได้รับชัยชนะโดยการพัฒนา

ทั้งนี้ ลักษณะที่ทรงดำเนินการ เพื่อให้พสกนิกรของพระองค์มีคุณภาพชีวิตที่ดี แบ่งได้เป็น ๓ ลักษณะ (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๕๐ อ้างถึงใน อนุรักษ์วัฒน์ มิ่งมิตร และชลลดา พงศ์พัฒน์โยธิน, ๒๕๖๕) ดังนี้

๑. **การสอนหรือชี้แนะ** ตลอดระยะเวลาของการครองราชย์ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้ทรงใช้โอกาสต่าง ๆ ในการปลูกฝังความรู้ คุณธรรม ศีลธรรม จริยธรรม ปลูกฝังความคิด การประพฤติปฏิบัติตน การสร้างศักยภาพ การส่งเสริมความเป็นไทย สร้างความรักความสามัคคี ปลูกฝังความรักชาติ โดยผ่านพระบรมราโชวาท พระราชดำรัส โดยเฉพาะพระราชดำรัสเนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษาของทุกปี การสร้างสถานศึกษา การมอบทุนการศึกษา การให้หลักการทำงาน การสร้างศูนย์เรียนรู้ คือ “ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” หนังสือพระราชนิพนธ์ หนังสือพระราชนิพนธ์แปล และบทเพลงพระราชนิพนธ์ รวมถึงการครองตนเป็นแบบอย่างเพื่อสร้างเสริมให้สังคมไทยมีคุณภาพอยู่อย่างปกติสุขและสามารถพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ดี

๒. **การแก้ปัญหา** สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในทางกายภาพตามสภาพภูมิประเทศ สิ่งแวดล้อม และสังคม พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงนำปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาพิจารณาแก้ไข โดยผ่านโครงการต่าง ๆ กว่า ๔,๐๐๐ โครงการ ครอบคลุมการแก้ไขปัญหาในด้านน้ำ ดิน ป่า สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การประกอบอาชีพ พลังงาน การจราจร การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมใหม่ โดยนำองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาประกอบพระบรมราชวินิจฉัย ใช้วิธีการที่เหมาะสมทั้งเชิงวิชาการในการแก้ปัญหานั้นและรวมถึงวิธีการทางด้านสังคม เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ โดยไม่ก่อให้เกิดปัญหาด้านสังคมตามมา รวมถึงการสร้าง “ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” ต่าง ๆ เพื่อการถ่ายทอดความรู้ต่อไป

๓. **การให้ความยั่งยืน** นอกจากทรงใช้วิธีการสอนหรือทรงชี้แนะ เพื่อสร้างสังคมที่ดี และทรงแก้ไขปัญหาเฉพาะกรณีแล้ว ยังทรงค้นคว้า หาหลักการและวิธีการที่จะสร้างความยั่งยืนให้แก่พสกนิกร เพื่อให้สามารถดำรงชีพได้ดีในสภาวะปกติ และไม่ตกอยู่ในภาวะอันตรายร้ายแรง หากในอนาคตมีภัยจากภาวะที่ประเทศไทยไม่อาจควบคุมได้ พสกนิกรทั้งหลายจะได้ไม่มีความเดือดร้อน และสามารถดำรงชีพได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน โดยได้พระราชทานหลักการสำคัญ ๒ อย่าง ได้แก่ “เกษตรทฤษฎีใหม่” ซึ่งผู้ได้รับประโยชน์โดยตรง คือ เกษตรกร ผู้ได้รับประโยชน์โดยอ้อม คือ ผู้บริโภคทั่ว ๆ ไป และ “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ซึ่งใช้ได้กับพสกนิกรทุกสาขาอาชีพ โดยประชาชนต่าง ๆ ทั่วโลกอาจนำไปใช้ประโยชน์ได้ด้วย

ในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงมีหลักในการพัฒนา ๓ ขั้นตอน ได้แก่ หลักคิด คือ เป้าหมายในการ

ทรงงานเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน หลักทฤษฎี คือ แนวคิดและทฤษฎีที่ได้มีการทดสอบและพิสูจน์แล้ว และได้พระราชทานการปฏิบัติจริง และหลักปฏิบัติ คือ ขั้นตอนของการดำเนินงานโครงการอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ในการดำเนินโครงการได้พระราชทานหลักการ “เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา” พระองค์พระราชทานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอันเป็นแนวทางการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศแบบยั่งยืนบนพื้นฐานของทางสายกลาง ความมีเหตุผล ความไม่ประมาท และคุณธรรม พระองค์ทรงมุ่งให้ประชาชนและประเทศชาติสร้างรากฐานที่มั่นคงเสียก่อน เมื่อมีรากฐานที่มั่นคงแล้ว ก็จะสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าและพัฒนาในระดับสูงขึ้นไปได้

ผลของการใช้ศาสตร์ของพระราชาจะสามารถช่วยเหลือปลดแอกความทุกข์ยากและสร้างความสุขที่ยั่งยืนให้กับประชาชน และที่สำคัญเกิดธุรกิจเพื่อสังคมที่สามารถสร้างความยั่งยืนให้กับประชาชน ส่วนในด้านสิ่งแวดล้อม ประชาชนสามารถเป็นผู้คิดเอง ทำเอง และสามารถอยู่กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างกลมกลืน ทั้งยังสามารถรักษามรดกทางวัฒนธรรม ได้รับศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจในตนเอง กลับคืนมา ต้นแบบของการใช้ศาสตร์ของพระราชาได้มีการนำไปประยุกต์ใช้ในหน่วยงานต่าง ๆ โดยยึดหลักการและแนวทางในการปฏิบัติแบบเดียวกัน เพียงแต่ปรับให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริง ด้วยแนวคิดการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลาง การนำศาสตร์พระราชานอกจากจะได้รับความสำเร็จภายในประเทศแล้วยังก้าวไปสู่ระดับสากล โดยได้มีการริเริ่มโครงการพัฒนาต้นแบบในอีกหลายประเทศ ในภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิก ตลอดเวลาที่ได้นำศาสตร์พระราชาต่อยอดสู่การปฏิบัติซึ่งได้รับการพิสูจน์ และการยอมรับแล้วว่า สามารถนำไปใช้แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้จริงทั้งในระดับประเทศและสากล โดยนายโคฟี อันนัน เลขาธิการองค์การสหประชาชาติ ได้ถวายรางวัลความสำเร็จสูงสุดด้านการพัฒนา มนุษย์ แต่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เมื่อเดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๔๙ ด้วยแนวคิดการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลางและการสร้างอาชีพที่หลากหลาย นำมาสู่วิถีการพัฒนาทางเลือกที่ทั่วโลกให้การยอมรับ

๒.๒.๒ ทฤษฎีด้านซอฟต์แวร์ของศาสตราจารย์ Joseph Samuel Nye, Jr.

๑) ที่มาของซอฟต์แวร์

Soft Power เกิดจากแนวคิดของศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดในช่วงปลายทศวรรษ ๑๙๘๐ โดยได้อธิบายว่า Soft Power (พจนานุกรม ศัพท์นิเทศศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา, ๒๕๖๖) หมายถึง **ความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจเปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความ ต้องการของผู้ใช้อำนาจ โดยนำวัฒนธรรม อุดมคติทางการเมือง และนโยบายของประเทศมาใช้ เพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง** (en.wikipedia, 2023) ในขณะที่ “Hard Power” คือความสามารถในการบีบบังคับ ที่เกิดจากอำนาจทางการทหารหรือเศรษฐกิจของประเทศ

ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ ว่าประกอบด้วย ปัจจัยพื้นฐาน ๓ ประการ คือ ๑.๑) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ๑.๒) ค่านิยมทางการเมือง ทั้งในและนอกประเทศ ๑.๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม (อ้างถึงใน กฤตพร แซ่ฮึง, ๒๕๖๒) ได้ให้ข้อมูลรายละเอียดไว้ดังนี้

๑.๑) วัฒนธรรม (Culture) คือ ชุดของค่านิยมและการปฏิบัติ ที่สร้างความหมาย ให้แก่สังคม สามารถแสดงออกได้หลากหลายรูปแบบ โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง เช่น วรรณกรรม ศิลปะ และการศึกษา กับวัฒนธรรมสมัยนิยมที่มุ่งเน้นไปที่ความบันเทิงเป็นหลัก

หากวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งมีความสอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น ๆ โอกาสที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็นซอฟต์แวร์ของประเทสนั้นก็จะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งช่องทางที่ทำให้วัฒนธรรมกลายเป็นที่รู้จักนั้นมีอยู่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการค้า การเยี่ยมเยือน การติดต่อสื่อสาร และการแลกเปลี่ยน

๑.๒) ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) หากประเทศดังกล่าวมีค่านิยมทางการเมืองที่สอดคล้องกับประเทศอื่น ๆ ซอฟต์แวร์ของประเทสนั้น ๆ จะเพิ่มมากขึ้น ในทางกลับกัน ถ้าค่านิยมของประเทศดังกล่าวขัดกับค่านิยมของประเทศอื่น ๆ อย่างชัดเจน ซอฟต์แวร์ของประเทสนั้นก็จะลดลง เช่น การที่ประเทศสหรัฐอเมริกาในทศวรรษ ๑๙๕๐ ยังคงมีการแบ่งแยกสีผิว (Racial Segregation) ทำให้ซอฟต์แวร์ของสหรัฐอเมริกาในทวีปแอฟริกันมีน้อย เป็นต้น

๑.๓) นโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies) ถือเป็นอีกปัจจัยหลักที่มีศักยภาพในการสร้างซอฟต์แวร์ ถ้าหากประเทศหนึ่งดำเนินนโยบายที่หน้าไหว้หลังหลอก (Hypocritical) ก้าวร้าวและไม่แยแสต่อท่าทีของประเทศอื่น ๆ โอกาสในการสร้างซอฟต์แวร์จะลดลง เช่น กรณีของสหรัฐอเมริกาที่บุกยึดอิรักในปี ค.ศ. ๒๐๐๓ โดยที่ไม่สนใจฟังเสียงคัดค้านจากประเทศอื่น ๆ ส่งผลให้ซอฟต์แวร์ของสหรัฐอเมริกาในอิรักไม่ประสบความสำเร็จ เป็นต้น แต่ถ้าประเทศดังกล่าวมีนโยบายต่างประเทศที่รักสันติภาพและเคารพในสิทธิมนุษยชน โอกาสที่จะสร้างซอฟต์แวร์จะเพิ่มมากขึ้น

ทั้งนี้ หากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยมทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทสนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนินนโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว ซอฟต์แวร์ของประเทสนั้นก็จะน้อยลง อย่างไรก็ตาม แม้การใช้ซอฟต์แวร์จะเป็นการใช้อำนาจโดยวิธีซึ่งนุ่มนวลกว่า Hard Power แต่ผลจากการใช้ซอฟต์แวร์อาจไม่ส่งผลให้เกิดผลที่ดีกว่า Hard Power เสมอไป เนื่องจากซอฟต์แวร์อาจถูกนำไปใช้ได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน นอกจากนี้ การใช้อำนาจยังอาจมีการใช้ซอฟต์แวร์ ร่วมกับ Hard Power เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการได้

๒) แนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์

แนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ปรากฏแพร่หลายอยู่ในเอกสาร/ บทความในหลายครั้ง โดยบทความเรื่อง **Soft Power: The Evolution of a Concept** โจเซฟ ไนย์ เชื่อว่าแนวคิดองค์ประกอบของอำนาจแห่งชาติในแบบดั้งเดิม (ประชากร เศรษฐกิจ การทหาร) นั้น สร้างความเข้าใจที่ผิดพลาด และมีค่าต่ำกว่าแนวทางเชิงพฤติกรรมหรือแนวทางเชิงสัมพันธ์ที่มีข้อได้เปรียบในการวิเคราะห์ทางด้านสังคมศาสตร์ที่อยู่นอกความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ ๒๐ แนวทางนี้มองเห็นทรัพยากรอำนาจเป็นเพียงวัตถุดิบหรือยานพาหนะทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ที่รองรับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และชุดทรัพยากรนั้นจะสร้างผลลัพธ์ที่ต้องการหรือไม่ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ยานพาหนะไม่ได้สัมพันธ์กับกำลัง การรู้แรงม้า และระยะทางของพาหนะไม่ได้บอกว่าเราจะไปถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการหรือไม่ (Joseph S. Nye, 2021) รวมทั้งบทความเรื่อง **Bound to Lead: The Changing Nature of American Power** ปี พ.ศ. ๒๕๓๓ โจเซฟ ไนย์ ได้กล่าวถึง Soft Power ในมิติทางการเมืองไว้ว่า “เมื่อประเทศหนึ่งทำให้ประเทศอื่นต้องการสิ่งที่ตนต้องการ อาจเรียกว่าอำนาจร่วมหรือซอฟต์แวร์ตรงกันข้ามกับอำนาจที่แข็งแกร่งหรืออำนาจสั่งการให้ผู้อื่นทำสิ่งที่ตนต้องการ”

นอกจากนี้ The Means to Success in World Politics ปี พ.ศ. ๒๕๔๗ โจเซฟ ไนย์ กล่าวถึง “Soft Power” ว่าเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของอำนาจ และแทบไม่อาจอยู่เพียงลำพัง ความสามารถในการผสมผสาน Hard Power และ Soft Power เข้ากับกลยุทธ์ที่ประสบความสำเร็จ เพื่อเสริมซึ่งกันและกัน อาจนับเป็น “อำนาจที่ชาญฉลาด” “อำนาจอันชาญฉลาดจึงเป็นการผสมผสานระหว่างพลังอันแข็งแกร่งของการบีบบังคับและการชำระค่าใช้จ่าย เข้ากับพลังอันนุ่มนวลของการโน้มน้าวใจและแรงดึงดูด” (Joseph S. Nye, 2010) รวมทั้งได้กล่าวถึงความคิดเห็นของเขาเกี่ยวกับ Soft Power ในผลงานตีพิมพ์ปี พ.ศ. ๒๕๖๐ เรื่อง **Soft Power: The Origins and Political Progress of a Concept** โดยกล่าวว่า “อำนาจคือความสามารถที่จะส่งผลกระทบต่อผู้อื่นเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่เราต้องการ และสามารถทำได้โดยการบังคับ การชำระค่าใช้จ่าย หรือการดึงดูดและการโน้มน้าวใจ ซอฟต์พาวเวอร์ คือ ความสามารถในการได้รับผลลัพธ์ที่ต้องการจากการดึงดูดมากกว่าการบังคับหรือการจ่ายเงิน ความคิดเห็นโดยสังเขปนี้คือต้นกำเนิดของแนวคิดซอฟต์แวร์ในฐานเครื่องมือวิเคราะห์ และการพัฒนาแนวคิดเครื่องมือที่ใช้สำหรับวาทกรรมทางการเมืองในทวีปยุโรป สาธารณรัฐประชาชนจีน และประเทศสหรัฐอเมริกา” (Joseph S. Nye, 2017) แบบค่อยเป็นค่อยไป

๓) กลไกในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์

กลไกขับเคลื่อนสำคัญในกระบวนการซอฟต์แวร์ คือการใช้ “ความคิดสร้างสรรค์” และ “เทคโนโลยี” เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้พัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของผู้คน รวมถึงการจัดการให้เกิด “ระบบนิเวศสร้างสรรค์” ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระ ไม่ถูกปิดกั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่จะทำให้คนไทยกล้าคิด กล้าดัดแปลง ขนบธรรมเนียมและความเชื่อ เกิดเป็นโมเดลธุรกิจที่สะท้อนภาพลักษณ์ใหม่ของประเทศไทย นำพาอัตลักษณ์ท้องถิ่นและของไทยให้ไปสู่ระดับโลก

นอกจากนี้ รองศาสตราจารย์โรจน์ คุณเอนก จากสถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (TU-RAC) (๒๕๖๖) ได้วิเคราะห์กรณีตัวอย่างของประเทศต่าง ๆ ที่เคยดำเนินการเรื่อง ซอฟต์แวร์มาก่อน พบว่า มีการดำเนินการในหลายเรื่องไปพร้อม ๆ กัน เริ่มต้นจากการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมที่เป็นตัวตนของวัฒนธรรมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เพราะหากวัฒนธรรมดั้งเดิมสูญสลายไปแล้ว วัฒนธรรมที่ปรับเปลี่ยนขึ้นมาใหม่ก็ไร้ราก ไร้คุณค่า และมีอาจหลีกเลี่ยงการสูญสลายไปในที่สุด เพราะไม่มีแก่น จากนั้นต่อมาคือ การวิเคราะห์ถึงรายละเอียดตรรกะของลูกค้ เพราะการส่งออกสินค้าวัฒนธรรมถ้าไม่ตรงใจลูกค้ ทุกสิ่งก็คงจบ กรณีตัวอย่าง สาธารณรัฐเกาหลีมีการวิเคราะห์วัฒนธรรมเกาหลีในเนื้อหาของวัฒนธรรมประเทศอื่น เพื่อพัฒนาเนื้อหาของหนัง ละคร และเพลง ให้เข้ากับวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ ดังนั้น หากจะให้นโยบายการส่งเสริมซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จในเชิงปฏิบัติ ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑. การให้รางวัล และการยกย่อง (Awards and Admiration) คนที่ทำงานในวงการวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ทำงานด้วยใจรัก หลายท่านอาวุโส และงานที่ทำบางอย่างได้รับความนิยมน้อย ในปัจจุบัน จนมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านั้นกำลังจะหมดไป ดังนั้น เพื่อส่งเสริมให้คนเหล่านี้มีกำลังทั้งร่างกาย และแรงใจ การยกย่องชื่นชมให้ปรากฏในสังคมจึงเป็นเรื่องจำเป็น โดยเฉพาะหน่วยงานในพื้นที่ ควรให้ความสำคัญกับงานในด้านนี้ เพื่อให้มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นของแท้ในพื้นที่ของตนคงอยู่ต่อไป

๒. การอนุรักษ์สถาปัตยกรรมอันทรงคุณค่า (Architecture Conservation) มรดกทางสถาปัตยกรรมเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุน 5F ในทุกสาขา ไม่ว่าจะเป็นอาหาร หากสามารถรักษาอาคารที่เป็นต้นกำเนิดของอาหาร หรือจัดให้มีเทศกาลอาหารในอาคารอันทรงคุณค่า โดยสิ่งเหล่านี้ย่อมได้รับความนิยมนานาชาติ หรือการถ่ายทำภาพยนตร์ที่หากไม่เหลือสถาปัตยกรรมอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมแล้ว การสร้างฉากภาพยนตร์คงต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกทั้งหมด ซึ่งนอกจากจะขาดความสมจริงแล้ว ยังทำให้อรรถรสที่จะเกิดแก่ผู้บริโภคลดลงด้วย ดังนั้น สถาปัตยกรรมอันทรงคุณค่าถือได้ว่าเป็นต้นทุนที่สำคัญที่สามารถต่อยอดซอฟต์แวร์ได้เป็นอย่างดี

๓. การรักษามรดกทางวัฒนธรรมอันแท้จริง (Authentic Culture Preservation) เป็นประเด็นหลักสำคัญ เพราะหากปราศจากวัฒนธรรมที่เป็นของแท้แล้ว วัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ปรับเปลี่ยนต่อยอดจากของแท้ก็หมดความหมาย การรักษามรดกทางวัฒนธรรมอาจทำในรูปแบบการจัดทำของที่ระลึกที่เป็นตัวละครจากวรรณคดี เช่น เรื่องรามเกียรติ์ อาจมีการจัดทำของที่ระลึกพวงกุญแจรูปหนุมาน เพื่อให้เห็นภาพว่าหนุมานหน้าตา ทำทางเป็นอย่างไร เป็นต้น

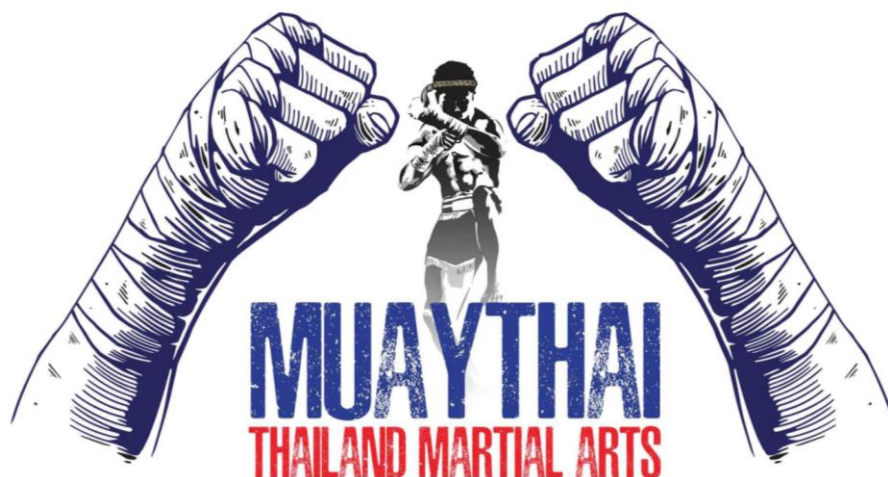
๔. การสร้างสุนทรียชน (Aesthetic People Promotion) ซึ่งหมายถึงการสร้างค่านิยมและสร้างคนที่มีรสนิยมในการชื่นชมวัฒนธรรมไทย ส่วนนี้เป็นการสร้างกลุ่มของผู้บริโภค ซึ่งจะทำให้ผู้ผลิตสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมสามารถอยู่รอดได้ และลูกหลานผู้สืบทอดจะมีกำลังใจในการทำงานเพราะเห็นถึงเส้นทางอาชีพที่มีอนาคตชัดเจน

๕. การศึกษาวิจัยทางวิชาการ (Academic Research) เป็นเรื่องสำคัญ เพราะไม่ว่าจะเป็นแง่มุมในการอนุรักษ์ หรือการต่อยอด ล้วนต้องการการศึกษาค้นคว้าเพื่ออนุรักษ์และพัฒนา มรดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ยั่งยืนในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๒.๓ ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย

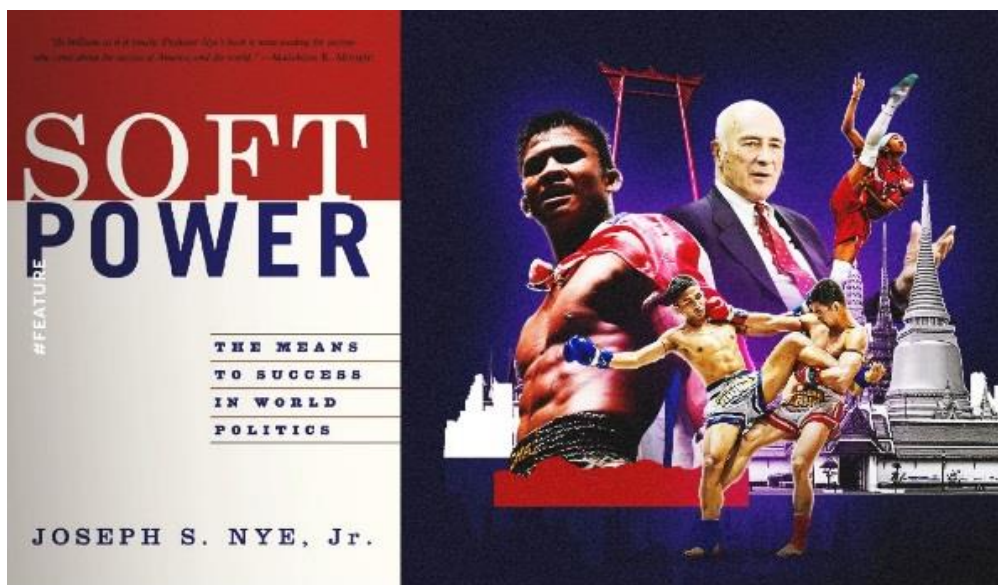
๒.๓.๑ กีฬามวยไทย

มวยไทย เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของคนไทยมาตั้งแต่โบราณ เป็นการใช้อาวุธของร่างกาย ๙ อย่าง หรือที่เรียกว่า “นวอาวุธ” ได้แก่ มือ ๒ เท้า ๒ เข่า ๒ ศอก ๒ และศีรษะ ๑ ตลอดจนการ “ทุ้ม ทับ จับ หัก” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นเทคนิคขั้นสูงของมวยไทย ถือได้ว่าเป็นศิลปะการต่อสู้ที่ครบเครื่อง มีพิษสงรอบด้าน จนถ่ายทอดและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวางเป็นที่นิยมทั่วไปไม่เฉพาะในเมืองไทย แต่ยังได้รับความนิยมแพร่หลายสู่ระดับนานาชาติ



ภาพที่ ๒.๙ กีฬามวยไทย

มวยไทย นอกจากจะเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทยแล้ว ยังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ โดยการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขัน European Games 2023 ซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศโปแลนด์ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมทั้งเป็นหนึ่งในกีฬาต่อสู้ที่มีการเติบโตเร็วที่สุดในโลกทั้งในแง่ของนักกีฬาและผู้ชม รวมถึงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก



ภาพที่ ๒.๑๐ มวยไทยในระดับสากล (<https://mainstand.co.th>, ๒๕๖๖)

ความสำคัญและคุณค่าของมวยไทย (ต่อศักดิ์ แก้วจรัสวิไล และชาญชัย ยมดิษฐ์, ๒๕๕๔ อ้างถึงใน กิตติพันธ์ เสาร์แก้ว, ๒๕๖๕) ได้กล่าวถึงความสำคัญของมวยไทยไว้ ๔ ประการ ประกอบด้วย

๑. มวยไทยสำคัญต่อบุคคล บุคคลที่ฝึกมวยไทยจะมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญาดีขึ้น

๒. มวยไทยสำคัญต่อชุมชนและสังคม โดยการจัดกิจกรรมการชกมวยไทยหรือการแสดง ศิลปะมวยไทยทำให้บุคคลจำนวนมากเข้ามามีส่วนร่วม เช่น ประชาชนทั่วไปเข้ามาชมการแข่งขันและการแสดง มีการเปิดร้านขายสินค้า จำหน่ายอาหารทำให้เป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ

๓. มวยไทยสำคัญต่อประเทศชาติ ในสมัยโบราณพระมหากษัตริย์และทหารได้ใช้วิชามวยไทยต่อสู้และปกป้องประเทศชาติจากการรุกรานจากชาติอื่น ๆ เช่น พระเจ้าตากสินมหาราช

๔. มวยไทยสำคัญต่อวัฒนธรรม โดยมีชาวต่างชาติเดินทางเข้ามาฝึกฝนศิลปะการต่อสู้ มวยไทย ทำให้เข้าใจวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมประเพณีของไทย และนำกลับไปเผยแพร่ให้กับประเทศของตน จึงทำให้มวยไทยกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

(ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับมวยไทย ศึกษาเพิ่มเติมได้จากภาคผนวก ข)

๒.๓.๒ การละเล่นพื้นเมือง

๑) ความเป็นมา

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรม และประเพณีสะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ ประวัติศาสตร์ไทยได้บันทึกไว้ว่า คนไทยมีการละเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ ๑ จารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชกล่าวว่า “...ใครใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน...” และในสมัยอยุธยา ก็ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่องมโนห์ราไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งกล่าวถึงการละเล่นในบทละครนั้น ได้แก่ ลิขิงหลัก และปลาลงอวน ประเพณีและวัฒนธรรมไทยสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่ไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน ในเทศกาลงานบุญ และตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล เรียกกิจกรรมบันเทิงว่า เป็นการละเล่น ครอบคลุมการเล่นลักษณะต่าง ๆ ทุกโอกาสไว้ในความหมายเดียวกันว่าคือ การแสดง การมหรสพ กีฬา และนันทนาการ

การละเล่นเกิดขึ้นพร้อมกับสังคมเกษตรกรรม เนื่องจากเกษตรกรรมเป็นอาชีพดั้งเดิมของชาวไทย สังคมไทยภาคกลาง มักจะช่วยเหลือเกื้อกูล ในการทำงานด้วยกัน เช่น การดำนา การเกี่ยวข้าว การนวดข้าว ระหว่างช่วยกันทำงานจะผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยด้วยการละเล่นต่าง ๆ ทั้งการรำรำ การเกี่ยวพาราฮี และการโต้ตอบคารมในเชิงกลอน ทำให้เกิดการละเล่น เช่น การเล่นเพลง ได้แก่ เพลงนา เพลงสงฟาง เพลงต้นกำรำเคียว เพลงชักกระดาน เพลงพาดควาย เพลงพวงมาลัย เพลงอีแซว เพลงลำตัด เพลงเหย่อย ฯลฯ การละเล่นในภาคเหนือจะเป็นเรื่องของการเล่นฟ้อน มักจะเล่นในงานบุญ ได้แก่ ฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง หรือการเล่นกลองสะบัดชัย ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะเป็นการเล่นและการรำ เช่น รำแคน ฟ้อนภูไท รำโชน ส่วนในภาคใต้ จะประกอบด้วยการเล่น เช่น หนังตะลุง เพลงเรือ เพลงบอก เป็นต้น ส่วนกีฬาและนันทนาการ เป็นการละเล่นที่มีอยู่ทุกภาค ได้แก่ กระจีกระบอง วาว วิ่งเปี้ยว สะบ้า ขนวัว วิ่งวัวคน ซึ่งการเล่นวาวเป็นการละเล่นพื้นเมืองที่คนไทยคุ้นเคยและรู้จักกันดีมาช้านาน เพราะเป็นการละเล่นและเป็นกีฬาที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ วัสดุที่ใช้ทำก็เป็นวัสดุพื้นบ้านที่หาได้ง่าย แต่การทำต้องมีทักษะวาวจึงจะขึ้นได้ดี เรียกว่าติดลม การเล่นวาวมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ นิยมเล่นในหลายประเทศแถบเอเชีย อาทิ ญี่ปุ่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย เกาหลีใต้ จีน อินเดีย รวมทั้งประเทศไทย โดยการเล่นวาวเหมาะกับภูมิประเทศในท้องถิ่น ที่มีที่โล่งหรือลานกว้าง อากาศแจ่มใส มีลมวาว หรือลมตะเภาที่พัดจากทิศใต้ไปทิศเหนือในฤดูร้อน และพัดจากทิศเหนือไปทิศใต้ในฤดูหนาว

(ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นว่าวไทย ศึกษาเพิ่มเติมได้จากภาคผนวก ค)



ภาพที่ ๒.๑๑ การเล่นว่าวไทย (www.banmuang.co.th, ๒๕๖๑)

๒) ข้อมูลพื้นฐาน

การเล่นในแต่ละภูมิภาคของไทย มีเอกลักษณ์การเล่นเฉพาะในแต่ละภูมิภาค สรุปลักษณะสำคัญดังนี้

๒.๑) ภาคกลางและภาคตะวันออก การเล่นพื้นเมืองส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการทำนา การเล่นในเทศกาลงานบุญ ตรุษ สงกรานต์ และการเล่นในฤดูน้ำหลาก มักเรียกการเล่นพื้นเมืองประเภทนี้ว่า เป็น “การเล่นเพลง” การเล่นเพลง ที่เกี่ยวข้องกับการทำนา ก็จะเป็นการเล่นตามขั้นตอนการเก็บเกี่ยว ได้แก่ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงนา เพลงสงฟางหรือพานฟาง เพลงสงค่อลำพวน เพลงเต็นกำรำเคียว เพลงรำเคียว เพลงซักระดาน เพลงพาดควาย เมื่อหมดฤดูทำนา ก็มักจะเล่นเพลงปฏิพากย์ ได้แก่ เพลงฉ่อย เพลงเรือ เพลงปรบไก่ เพลงชาวไร่ หรือระบำชาวไร่ เพลงพวงมาลัย เพลงอีแซว เพลงลำตัด เพลงเหย่อย เพลงยั่ว เพลงหน้าเอย เพลงจาก เพลงทรงเครื่อง เพลงเทพทอง เพลงไก่อ่า ยังมีเพลงเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ ที่ไม่ระบุว่าจะเล่นเวลาใด ได้แก่ เพลงพิชฐาน เพลงคล้องช้าง เพลงร้อยพรรษา เพลงขอทาน เพลงโมงเจ้ากรรม ซึ่งแตกออกเป็นเพลงย่อยอีกหลาย เพลงคือ เพลงรำ เพลงนกยูง เพลงนกแก้ว เพลงนก อีแซว เพลงจอนโบด เพลงแม่นางเอ๋ย เพลงอิงใส่เกลือ เพลงมะม่วงวัดเขา เพลงที่กล่าวมานี้ ปัจจุบันจะล้าสมัยและสูญหายไปแล้วเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ การเล่นพื้นเมืองภาคกลางและภาคตะวันออก ยังนิยมการเล่นว่าว ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ทั้งที่เป็นแบบดั้งเดิม คือ ว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ว่าวตุ้ยตุ้ย ว่าวหาง ว่าวอีแพรด ว่าวอีลุ่ม ส่วนรูปแบบใหม่ที่รับมาจากต่างประเทศ เช่น ว่าวนกยูง ว่าวปลา ว่าวคน ว่าวผีเสื้อ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑๒ เพลงเรือ (www.facebook.com/thaifolksongsloverclub, ๒๕๕๙)

๒.๒) ภาคเหนือ การละเล่นพื้นเมืองส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการพ่อนต่าง ๆ ศิลปะการพ่อนในภาคเหนือ จะมีดนตรีพื้นบ้านประกอบ ซึ่งอาจมีท่วงทำนองเป็นเพลงบรรเลงล้วน หรือเป็นเพลงที่มีการขับร้องประกอบร่วมด้วย การพ่อนของภาคเหนือ แต่ก่อนมิได้มุ่งถึงการบันเทิง แต่เกิดจากพิธีกรรมทางศาสนา และความเชื่อทางประเพณี ในการบูชาผีปู่ย่าตายาย ผีบรรพบุรุษ เป็นหลัก การพ่อนได้วิวัฒนาการไปตามยุค มาเป็นการพ่อนอีกหลายอย่าง นอกจากนั้น ยังมีการเล่นกลองสะบัดชัย การรำรำ ตบมะผาบ พ่อนดาบ พ่อนเจิง หรือเซิง ซึ่งมักจะมีดนตรี และมีกลองเป็นหลัก เข้าประกอบจังหวะ นอกจากนี้ ยังมีการเล่นว่าวที่ทำขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยมีโครงทำจากไม้ไผ่ นำมาไขว้กันมีแกนกลางอันหนึ่ง และอีกอันหนึ่งโค้งทำเป็นปีกว่าว จะไม่ใช่เชือกช่วยในการทำโครงก่อน ใช้กระดาษปิดทับโครงไม้ที่เดียว รูปร่างของว่าวคล้าย ๆ กับว่าวปักเป้า แต่ไม่มีหางและพู่ และมีชนิดเดียว ไม่มีหลายประเภทเหมือนภาคกลาง ลักษณะของว่าวก็เปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม โดยหาซื้อว่าวตามท้องตลาด ซึ่งเป็นว่าวรูปแบบใหม่ ๆ คือรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ เช่น ว่าวงู ว่าวนก เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑๓ การละเล่นพื้นเมือง (www.thairath.co.th, ๒๕๖๒)



ภาพที่ ๒.๑๔ การฟ้อนกำยลาย (www.at-chiangmai.com, ๒๕๖๖)



ว่าวงู



ว่าวนก

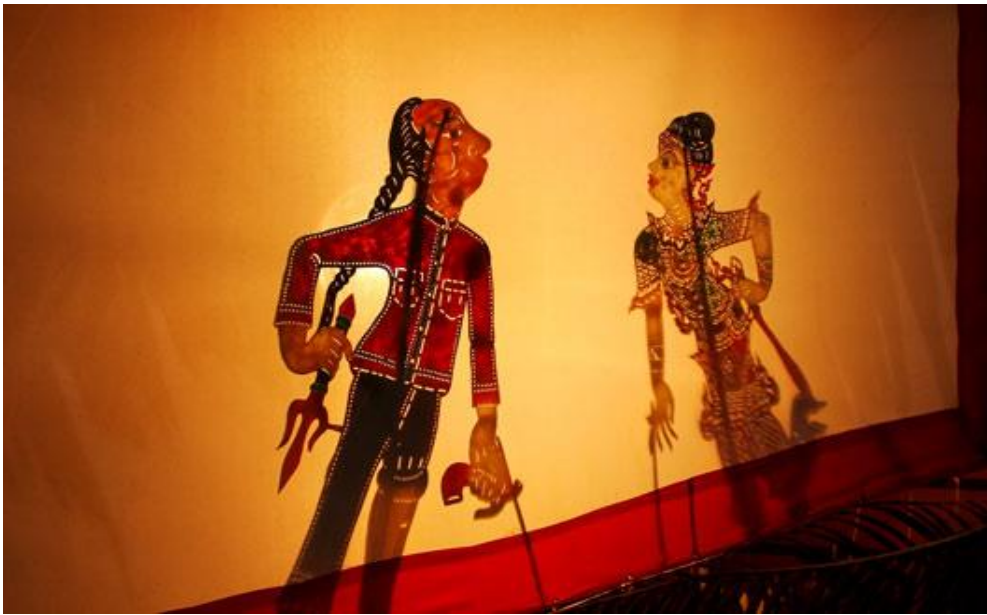
ภาพที่ ๒.๑๕ ว่าวไทยในภาคเหนือ (www.fancy-kite.com, ๒๕๖๖)

๒.๓) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคอีสาน ภาคอีสาน ประกอบด้วย ๑๖ จังหวัด นอกจากชาวไทยแล้วยังมีชาวพื้นเมืองที่มีเชื้อสายเขมร เชื้อสายญไท หรือผู้ไทย ลาว กูย แสก โห่ง ฯลฯ การละเล่นพื้นเมืองจึงมีหลายประเภท เช่น แสกต้นสาก ฟ้อนญไท กันตรึม รำแคน หมอลำ รำโพน นอกจากนี้ ยังนิยมเล่นว่าวพื้นเมือง โดยว่าวที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ ว่าวหาง หรือว่าวค้อยค้อย รองลงมา ได้แก่ ว่าวอีลุ่ม (หรือว่าวอีลุ่ม) ว่าวปลาโตดโทง และว่าวประทุน บางครั้งก็มีการแข่งขันในงานบุญ อาทิ บุญกุ่มข้าวใหญ่ การแข่งขันว่าวนี้ตัดสินได้หลายอย่างเช่น ว่าวสวย ว่าวที่ขึ้นได้สูงที่สุด ว่าวที่มีเสียงดังเพราะที่สุด เป็นต้น ซึ่งจังหวัดอุบลราชธานีจัดการแข่งขันว่าวเป็นกีฬาพื้นเมืองของจังหวัด



ภาพที่ ๒.๑๖ การฟ้อนญไท (www.isangate.com, ๒๕๖๕)

๒.๔) ภาคใต้ การละเล่นพื้นเมือง ได้แก่ เพลงเรือ เพลงลา เพลงคำตัก คำบอก แดบบท การสวดมาลัย เล่นมหาชาติทรงเครื่อง หนังตะลุง โนราชาตรี ลิเกป่า รองเง็ง (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร, ๒๕๖๖) นอกจากนี้ ยังมีการละเล่นว่าว เช่น ว่าวนก ว่าวนก ปีกแอน ว่าวนกยูง ว่าวปลาวาฬ ว่าวปลาปีกแอน ว่าวควาย ว่าวใบยาง ว่าวกระป๋อง ว่าวกระดาษ เป็นต้น ในเขตจังหวัดที่อยู่ใต้สงขลาลงไป ชาวบ้านนิยมเล่นว่าววงเดือนอย่างเดียว ว่าวที่มีรูปแบบอื่น ๆ ไม่นิยม ประดิษฐ์กันและที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งของภาคใต้คือ มักนิยมติดแอกหรือที่เรียกกันว่าสะนู หรือธนู ไว้ที่ส่วนหัวของว่าว



ภาพที่ ๒.๑๗ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ (www.satapornbooks.co.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒.๑๘ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ โนราชาตรี (https://thejournalistclub.com, ๒๕๖๔)



ว่าวนกยูง



ว่าวควาย

ภาพที่ ๒.๑๙ ว่าวไทยในภาคใต้ (www.saranukromthai.or.th, ๒๕๖๖)

๓) ตัวอย่างการละเล่นในแต่ละภูมิภาค

๓.๑) กลองเงี้ยวหรือกลองสองหน้า การละเล่นพื้นเมืองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคเหนือบางจังหวัด ได้แก่ บุรีรัมย์ หนองคาย เลย และเพชรบูรณ์ บางแห่งเรียกว่า “แข่งกลอง” ซึ่งเป็นการแข่งขันตีกลองคู่ด้วยไม้ค้อนสองมือ กลองลูกหนึ่ง ๆ จะหนักมาก ใช้คนหาม ๒ คน สนามแข่งขันส่วนใหญ่อยู่ภายในวัด ตัดสินโดยฟังเสียงกังวานที่ดังก้องสลับกัน ประกอบกับท่าตีที่สวยงาม เจ้าของกลองมักจะเป่าหวัดในแต่ละหมู่บ้านที่สร้างกลองชนิดนี้ไว้ นิยมเล่นในเทศกาลเดือนหกจนถึงเข้าพรรษา

๓.๒) การเล่นว่าว นิยมเล่นกันในทุกภูมิภาคของประเทศไทย โดยเอกลักษณ์ของการทำว่าวในแต่ละภาคของประเทศไทยไม่ต่างกันมากนัก ขึ้นอยู่กับความนิยมและวัยของผู้เล่น การเล่นว่าวกรณีเล่นคนเดียวใช้วิธีนำว่าววางราบบนพื้นโดยหันหัวว่าวมาด้านคนซีก ระยะห่างจากตัวประมาณ ๒ - ๓ เมตร แล้ววิ่งไปพร้อมกับกระตุกผ่อนสายป่านว่าวไปเรื่อย ๆ ส่วนกรณีเล่น ๒ คน แบ่งเป็นคนส่งว่าว และคนซีกสายป่านว่าว คนส่งว่าวยืนด้านใต้ลม ระยะห่างประมาณ ๑๐ - ๑๕ เมตร โดยตั้งหัวว่าวขึ้นรอกระแสมลม แล้วส่งว่าวขึ้นไป เพื่อให้คนซีกว่าวกระตุกและผ่อนสายป่าน จนว่าวขึ้นสูงติดลมบน

๓.๓) กระโดดสาก การละเล่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ ใช้สากไม้แก่น ยาวประมาณ ๔ - ๖ ศอก ศูนย์กลาง ๓ นิ้ว ๒ คู่ วางไขว้กัน ผู้เล่นจับปลายสากหัวท้ายข้างละอัน ตีให้กระทบกันตามจังหวะเพลง มีตะโพน และปี่บรรเลงประกอบจังหวะ หนุ่มสาวรำเข้าจังหวะที่สากกระทบ และกระโดดข้ามกลับไปกลับมาตามลีลาเพลงและท่ารำ เป็นที่ครึกครื้นสนุกสนาน มักเล่นในเทศกาลตรุษสารท

๓.๔) กระบี่กระบอง เป็นการละเล่นที่นำเอาอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ของนักรบไทยสมัยโบราณมาใช้ มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา จากประวัติศาสตร์ชาติไทยนั้น ชาวบ้านต้องเผชิญกับภัยสงครามอย่างโชกโชนถึงกับเสียบ้านเมือง ซึ่งอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ประหัตประหารกัน ได้แก่ ดาบ หอก ทวน แหวน หลาว และเครื่องป้องกัน ๒ อย่าง คือ กระบี่ กระบอง ในยามสงบทหารจะฝึกซ้อมเพื่อเตรียมรับข้าศึกในยามสงคราม ปัจจุบันกระบี่กระบองไม่ได้เป็นอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้แล้ว แต่ยังคงฝึกซ้อมไว้สำหรับแสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติด้านศิลปะป้องกันตัว นิยมฝึกหัดและเล่นกันในสถานศึกษา ชมรม และค่ายป้องกันตัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตตามประวัติศาสตร์ชาติไทย การเล่นจะมีเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองแขก ฉิ่ง ฉาบ เพื่อให้เกิดความเร้าใจและความฮึกเหิมในบทบาทของการต่อสู้

๓.๕) กันทริม เป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวไทย เชื้อสายเขมร ในเขตอีสานใต้ ซึ่งเป็นชุมชนที่ใช้ภาษาเขมรเป็นภาษาถิ่น เช่น จังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ และศรีสะเกษ ตามประวัติแต่โบราณ ใช้สำหรับขับร้องประกอบการรำยาวบวงสรวง รำคู่ และรำหมู่ ต่อมาเมื่อวิวัฒนาการของการ

เล่นคล้ายกับการเล่นเพลงปฏึกาภยในภาคกลาง มีกลองที่เรียกว่า “กลองกันตรึม” เป็นหลัก เมื่อตีเสียงจะออกเป็นเสียง กันตรึม โจ๊ะ ตรึม ตรึม การเล่นจะเริ่มด้วยบทไหว้ครู เพื่อระลึกถึงคุณของพระพุทธเจ้า พระวิศวกรรม ครุบาอาจารย์ และเริ่มทักทายกัน เล่นได้ทุกโอกาส ไม่กำหนดว่าเป็นงานมงคล หรืออวมงคล วงดนตรีประกอบด้วย กลอง ซอ ปี่อ้อ ขลุ่ย ฉิ่ง กรับ ฉาบ กล่าวกันว่า ท่วงทำนองของเพลงกันตรึมมีกว่า ๑๐๐ ทำนอง บทเพลงจะเกี่ยวกับเรื่องเบ็ดเตล็ด ตั้งแต่เกี่ยวพาราสิ โอลิม ชมธรรมชาติ แข่งขันปฏิภาณ สู้ขวัญ เล่าเรื่อง ฯลฯ การแต่งกาย แต่งตามประเพณีของท้องถิ่น ผู้หญิงนุ่งซิ่น เสื้อแขนกระบอก ผ่าสไบเฉียงห่มทับ ผู้ชายนุ่งโจงกระเบน เสื้อคอกลมแขนสั้น ผ้าไหมคาดเอวและพาดไหล่

๓.๖) การเล่นเข้าผี การเล่นเข้าผีนิยมเล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ของทุกภาค แต่จะแพร่หลายมากในภาคกลาง ภาคเหนือ เรียกว่า ฟ้อนผี ซึ่งจะมีผีหลายชนิด ภาคใต้ เรียกว่า การเล่นเซื่อ อุปกรณ์การเล่นขึ้นอยู่กับการเลือกเล่นเข้าผีชนิดใด เช่น ผีสุ่ม ก็ใช้สุ่ม ผีกะลา ก็ใช้กะลา มีเครื่องประกอบการเล่น เช่น ฐูป เทียน สำหรับจุดเซียว และผ้าผูกตา เป็นต้น ส่วนที่สำคัญคือ คนรับอาสาให้ผีเข้า มีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ หญิงและชาย มักเล่นในเวลาเย็นหรือย่ำค่ำ ผีที่นิยมเล่นคือ ผีคน ได้แก่ เล่นแม่ศรี ผีแจ็ก ผีนางกวัก ผีสัตว์ ได้แก่ ผีลิงลม ผีควาย ผีช่าง ผีหิงส์ ผีมดแดง ผีอึ่งอ่าง ผีปลา ฯลฯ **ผีที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้** ได้แก่ ผีกระตัง ผีสุ่ม ผีกะลา ผีจวก วิถีเล่น เมื่อจุดธูปเซียวผีแล้วก็ผูกผ้าปิดตา ผู้อาสาเซียวผีเข้า ต่อมาจึงร้องเพลงเซียวผี เซียวผีชนิดใดก็ร้องเพลงของผีชนิดนั้น ๆ เนื้อความของเพลงที่ร้อง จะร้องกันมาแต่โบราณ ร้องซ้ำ ๆ กัน หลาย ๆ ครั้ง จนผู้อาสาให้ผีเข้าเริ่มโงงเงนแสดงว่าผีมาแล้ว ผู้ร่วมเล่นจะร้องเพลงเซียวชวนให้ร้ายรำกระโดดโลดเต้น และวิ่งไปมา หรือไล่จับกันไปตามอิริยาบถของลักษณะผี เมื่อเล่นเป็นที่พอใจแล้วประสงค์จะให้ผีออก ก็ร้องตะโกนที่หู หรือปลุกให้ล้มกระโดดข้ามตัวผู้อาสาเซียวไปมา ๓ เทียว ผู้อาสาเซียวผีเข้าก็จะรู้สึกตัวเป็นปกติ

๓.๗) กาหลอ กาหลอเป็นการละเล่นของภาคใต้ คือ การประโคมดนตรี สมัยโบราณจะเล่นในงานบวชนาค งานขึ้นเบญจาลงพระ งานสงกรานต์ และงานศพ ปัจจุบันใช้เล่นเฉพาะงานศพเป็นส่วนใหญ่ วงกาหลอใช้เครื่องดนตรี ๓ ชนิด คือ ปี่ห่อ หรือปี่กาหลอ กลองโทน ๒ ลูก (กลอง ๒ หน้า) และฆ้อง ๒ ใบ ปี่ทำหน้าที่ประคองคนขับร้อง อธิบายภาษา และความหมายของเรื่อง ด้วยสัญลักษณ์ของเพลง ตั้งแต่เริ่มงานจนถึงสุดงาน งานหนึ่ง ๆ จะใช้เพลงระหว่าง ๗ เพลง ถึง ๒๒ เพลง ตัวอย่างเพลงที่นำมาใช้ เช่น เขี้ยวเล่นลม ทอมท่อม ยั่ววน สุริยน ทองศรี พลายแก้วพลายทอง พระพาย นกเปล้า เป็นต้น การจัดแสดงแต่ละครั้งจะเคร่งครัดในพิธีกรรมไหว้ครูมาก

๓.๘) ครกมอง เป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวอีสาน ที่แสดงวิธีการตำข้าวที่มีมาแต่โบราณ เป็นการรำห่ม ประกอบด้วยเครื่องดนตรี ไห โหวด โปงกลาง แคน ฉาบ พิณ จังหวะที่ใช้เป็นทำนองอีสาน เช่น ใช้ “ลายเพลงเกี่ยวสาว” หรือ “ลายสุดสะแนนออกลายน้อย”

๓.๙) คำตัก คำตักคือ คำตักเตือน เป็นการละเล่นของปักษ์ใต้ เหมือนกับการทำขวัญ กลุ่มนาคของภาคกลาง เป็นบทร้อยกรองที่เป็นคติสอนใจ ขับกล่อมเมื่อทำขวัญนาค และแห่นาค แม่เพลงจะว่าเป็นกลอนสวดคล้าย ๆ กับเพลงบอก โดยลูกคู่ไม่จำกัดจำนวน จะร้องรับและปรบมือ หรือตีฉิ่งให้จังหวะ อาจมีเครื่องดนตรีอื่น ๆ คือ ฉาบ ซอ ปี่ ขลุ่ย ทับยาว ตีเข้าจังหวะด้วย

๓.๑๐) คำบอก หรือเพลงบอก คำบอกเป็นการละเล่นของปักษ์ใต้ สมัยก่อนนิยมเล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ เป็นการป่าวร้องให้ชาวบ้านทุกคนในละแวกได้ทราบทั่วถึงวันขึ้นปีใหม่แล้ว ปัจจุบันเล่นประชันกันในงานบุญ งานวัด งานนักขัตฤกษ์ หรืองานมงคลของชาวบ้านทั่วไป ตั้งเป็น

คณะเพลงบอก คณะหนึ่ง ประกอบด้วย แม่เพลงและลูกคู่ ๓ - ๔ คน คุณสมบัติของแม่เพลงต้องเฉียบแหลม เก่งในทางกลอน

๒.๓.๓ ศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้ (Martial Arts) เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่เน้นการเรียนและฝึกฝนด้านการต่อสู้และการป้องกันตัว ในปัจจุบันได้มีการศึกษากันอย่างแพร่หลาย ทั้งในเชิงด้านการกีฬา เพื่อฝึกฝนร่างกายให้สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง หรือแม้กระทั่งฝึกฝนจิตใจ คำว่า ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้ให้ความหมายว่า

ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกให้ปรากฏขึ้นได้อย่างงดงามน่าพิงชม และเกิดอารมณ์ สะเทือนใจ

การต่อสู้ หมายถึง สู้เฉพาะหน้า

ป้องกัน หมายถึง ทำให้พ้นภัย

ตัว หมายถึง ตนเอง

“ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ หมายถึง วิธีการต่อสู้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า เพื่อให้ตนเองพ้นจากอันตรายหรือภัยได้อย่างสวยงามน่าพิงชม

สมใจ รอดสุขเจริญ (อ้างถึงใน มณีวรรณ พูลสวัสดิ์, ๒๕๖๕) ได้ให้ความหมายของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว หมายถึง “วิธีการต่อสู้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า เพื่อให้ตนเองพ้นภัยได้อย่างงดงามน่าพิงชม” วิธีต่อสู้ป้องกันตัวจัดว่ามีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะเราสามารถที่จะป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเราได้เมื่อมีภัย และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นต้องไม่เกินขีดความสามารถของเรา ย่อมจะช่วยให้ ผู้ที่ได้ประสบกับเหตุร้ายที่เกิดขึ้นกับตนเอง หรือเกิดขึ้นกับคนอื่น ๆ นั้น เราสามารถที่จะคิดค้นหาวิธีแก้ไข หลีกเลียงและป้องกันอันตรายอันอาจเกิดจากภัยที่จะคุกคามตรงหน้า หรือภัยที่จะคุกคามตามมา ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นได้

การป้องกันตัวนั้น มิได้บ่งบอกหรือเจาะจงในสาขาอาชีพใดสาขาอาชีพหนึ่งโดยเฉพาะ จากการเรียนรู้หลักการวิชาการและจากประสบการณ์ จึงได้นำเอาเทคนิคในการต่อสู้จากวิชามวยไทย ยูโด คาราเต้ มวยปล้ำ ฟินดาบ กระบี่กระบอง มาใช้ในการป้องกันตนเอง โดยการนำทฤษฎีวิชาผสมผสาน ให้มีความกลมกลืนและสอดคล้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ถ้ายึดหลักการปฏิบัติไว้เป็นแนวทางศึกษาและฝึกให้ชำนาญแล้ว เมื่อถึงคราวจำเป็นตกอยู่ในที่อันตราย และภาวะคับขันก็สามารถที่จะนำมาใช้ได้ทันที สารสำคัญของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว คือการฝึกจิตใจของคนให้เอาชนะอุปสรรคด้วยประการทั้งปวง ด้วยกำลังใจ กำลังใจและการฝึกประจำวัน ให้ฝึกอย่างสม่ำเสมอให้เป็นผู้มีความกล้าหาญ มีความมานะ อดทน อดกลั้นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และที่สำคัญต้องมีความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตน ทั้งเป็นผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่เข้มแข็งเด็ดเดี่ยวอย่างแท้จริง จุดสำคัญที่สุด เมื่อเรียนเพื่อประโยชน์ในการป้องกันตัวจะต้องมีความฉับไวคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นพิเศษ สามารถป้องกันขัดขวางการโจมตีของคู่ต่อสู้ ซึ่งหมายถึงการรวบรวมพลังทั้งมวลในร่างกาย เข้าปฏิบัติต่อเป้าหมายของฝ่ายตรงข้ามโดยฉับพลัน ไม่ว่าใครก็หัดได้ แม้จะเป็นเด็ก คนแก่ หม่อมสาว ทั้งชายและหญิง เมื่อได้รับการฝึกหัดพอสมควรแล้วก็ย่อมได้รับประโยชน์ในการป้องกันตัว ทำให้พลัดเปลี่ยนทางด้านจิตใจ และการบริหารร่างกายอย่างดี เป็นการสร้างจิตใจให้มีความมั่นคง พร้อมที่จะเผชิญเหตุการณ์อยู่อย่างสม่ำเสมอ

การป้องกันตัวในสมัยโบราณ การป้องกันตัวในสมัยโบราณมีมานานแล้ว เพราะมนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อให้ตนเองมีชีวิตรอดอยู่ และต้องต่อสู้กับภัยต่าง ๆ เช่น ภัยจากธรรมชาติ ภัยจากสัตว์ร้าย อันตรายจากมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งอาจจะเกิดจากการต่อสู้ทะเลาะวิวาท แย่งชิงทรัพย์สิน ฯลฯ การป้องกันตัวสมัยโบราณนั้นจะเป็นไปตามธรรมชาติ และต่อมาได้มีการพัฒนาการต่อสู้ในรูปแบบของศิลปะการป้องกันตัวในรูปแบบต่าง ๆ

การป้องกันตัวในสมัยปัจจุบัน การป้องกันตัวในสมัยปัจจุบันได้มีการพัฒนาทั้งในเรื่องอาวุธยุทโธปกรณ์ เครื่องป้องกันที่ประกอบไปด้วยเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยก้าวหน้า มีการพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้หรือศัตรูให้มากที่สุด เนื่องจากสถานะในสังคมปัจจุบันมีการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ตลอดจนภัยคุกคามที่เกิดจากการก่อการร้ายในปัจจุบันจึงจำเป็นจะต้องเรียนรู้ รู้จักระมัดระวัง และแสวงหาวิธีป้องกันตัวเพื่อหลีกเลี่ยงและป้องกันตัวจากอันตรายทั้งหลายเหล่านั้น ซึ่งมีหลายรูปแบบและมีอาวุธที่แตกต่างกันไปจากสมัยโบราณ

การใช้ศิลปะการป้องกันตัวเพื่อออกกำลังกาย คุณค่าและประโยชน์ของศิลปะการป้องกันตัวในด้านการออกกำลังกาย การฝึกศิลปะการป้องกันตัว นอกจากจะมีประโยชน์เกี่ยวกับความปลอดภัยแก่ตนเองและทรัพย์สินแล้ว ยังมีประโยชน์โดยตรงเกี่ยวกับการออกกำลังกายและยังทำให้ร่างกายมีความแข็งแรง อดทน คล่องแคล่ว ว่องไว เพราะศิลปะการป้องกันตัวเป็นการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้กำลังกาย ฝึกประสาท และความสัมพันธ์ของอวัยวะได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ การใช้ศิลปะการป้องกันตัวเพื่อสร้างคุณธรรม การฝึกศิลปะการป้องกันตัวนั้นเน้นในเรื่องของคุณธรรมมากเป็นพิเศษ เช่น การเคารพต่อครู อาจารย์ ผู้อาวุโส และต้องเป็นผู้ที่รู้จักความอ่อนน้อม ถ่อมตน (อ่อนนอกแข็งใน) เป็นผู้มีสัมมาคารวะ รู้จักกาลเทศะ และที่สำคัญต้องรู้ว่าจะต้องใช้เวลาใด เมื่อใด และใช้กับใคร การนำวิชาไปใช้ในทางที่ถูก เช่น ช่วยเหลือผู้ที่ยากแหรือเมื่อถูกข่มเหงรังแก ทางด้านจิตใจ ฝึกให้มีสติ ความสุขุมรอบคอบ มีสมาธิ และมีวิจรรณญาณในการตัดสินใจและให้พิจารณาเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างรอบคอบ

ตัวอย่างศิลปะการต่อสู้



ภาพที่ ๒.๒๐ ศิลปะการต่อสู้พื้นดาบ ๒ มือ (www.youtube.com : Memory UDON, ๒๕๖๐)

ดาบสองมือ เป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทยและเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมของชาติ ที่มีมาช้านานตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน เพราะนอกจากจะเป็นการฝึกโดยใช้อาวุธดาบด้วยมือทั้งสองข้างเพื่อใช้ในการป้องกันตัวและปกป้องประเทศชาติจากการถูกรุกรานจากศัตรูแล้ว ยังเป็นการเล่นดาบสองมือสามารถใช้อาวุธทั้งในด้านรุก รับ ใช้ทั้งหมด เท้า เข่า ศอก นำไปสู่การรวมกันของทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมของคนไทยซึ่งเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ อันแสดงถึงความเพียบพร้อม สมบูรณ์ตามลักษณะของวัฒนธรรมไทย ดังนั้น ดาบสองมือจึงเป็นวัฒนธรรมการต่อสู้ประจำชาติไทย อันล้ำค่าที่ควรแก่การอนุรักษ์ ทำนุบำรุงและส่งเสริมให้อยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ในด้านของประโยชน์จากการฝึกดาบสองมือนั้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นได้ โดยคุณภาพชีวิตเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงภาวะความสมบูรณ์ในทุก ๆ ด้านของเยาวชนที่จะประกอบกิจกรรมทางกายต่าง ๆ ในด้านการเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีพลังงานเหลือไว้ใช้ในสภาวะที่จำเป็น รวมทั้งการเตรียมความพร้อมของตนให้มีความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว ว่องไวของร่างกายในการก้าวสู่วัยแห่งการเรียนรู้อันเป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จได้ เพราะหากว่าเยาวชนในชาติเป็นผู้มีคุณภาพชีวิตที่ดีก็จะสามารถประกอบอาชีพของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้า การพัฒนาประเทศก็ดำเนินไปได้ด้วยดี ประเทศเกิดความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน อีกด้านหนึ่งถ้าเยาวชนมีประสิทธิภาพทางกายที่ดี ประกอบกับมีความสามารถทางด้านกีฬาประเภทต่าง ๆ เมื่อมีการแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศ จะสามารถเข้าร่วมการแข่งขันและมีโอกาสได้รับชัยชนะพร้อมทั้งสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศชาติ รวมทั้งได้คุณภาพชีวิตที่แสดงให้เห็นถึงความสุขของบุคคลในสังคม ซึ่งประกอบไปด้วย ความสุขทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และเศรษฐกิจ เพราะหากว่าประชากรในประเทศมีคุณภาพชีวิตที่ดีก็จะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าได้อย่างมั่นคง (อ้างถึงใน ชนะ ฤทธิธรรม และคณะ, ๒๕๖๔)

กระบี่กระบอง เป็นศิลปะการป้องกันตัวของไทย ซึ่งสืบทอดมาจากสมัยบรรพบุรุษ และเป็นกีฬามหรสพที่นิยมกันมาตั้งแต่โบราณ รวมทั้งเป็นการฝึกหัดใช้อาวุธในยามสงบไปในตัว อุปกรณ์การเล่นกระบี่กระบอง ประกอบด้วย ๑) สนาม ที่ไม่จำกัดขอบเขต หรือบริเวณ จะเล่นในที่ร่มหรือที่แจ้งก็ได้ แต่ควรมีบริเวณกว้างพอสมควร ไม่มีสิ่งกีดขวาง เพราะการเล่นกีฬาชนิดนี้มีทั้งรุกและรับ ๒) เครื่องกระบี่กระบอง โดยได้จำลองดัดแปลงมาจากเครื่องอาวุธของไทยในสมัยโบราณ ซึ่งเป็นอาวุธที่ใช้ในระยะประชิดตัว อุปกรณ์เหล่านี้มักกระบี่กระบองเรียกว่า “เครื่องมือ” แบ่งออกเป็น ๒ ชนิด คือ

๑. เครื่องไม้รำ ได้แก่ เครื่องกระบี่กระบองที่จำลองมาจากอาวุธจริง มุ่งทางด้านสวยงาม มีลวดลายวิจิตร บอบบางไม่แข็งแรง เครื่องไม้ชนิดนี้ทำด้วยหวายหรือไม้จริง แกะสลักลงรักปิดทอง เขียนลวดลายอย่างสวยงาม

๒. เครื่องไม้ตี ได้แก่ เครื่องกระบี่กระบองที่จำลองมาจากอาวุธจริง ความมุ่งหมายของการสร้างอาวุธชนิดนี้เพื่อใช้ในการฝึกซ้อม เครื่องไม้ตีส่วนมากทำด้วยหวาย เพราะหวายมีความเหนียว แข็งแรง ทนทาน และน้ำหนักเบา สามารถตีได้แรง ๆ ได้โดยไม่หักง่าย

กระบี่กระบองเป็นที่สนใจในหมู่ผู้ชายไทยในอดีต ทั้งในราชสำนักและสามัญชน ดังจะเห็นได้จากในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ ๔) ทรงโปรดกระบี่กระบองเป็นพิเศษ ทรงเคยศึกษาวิชามวยและวิชากระบี่กระบอง ต่อมาความนิยมในกระบี่กระบองค่อย ๆ ลดลงจนเกือบหาตัวไม่ได้ ต่อมาในปี พ.ศ. ๒๔๗๕ รัฐบาลได้พยายามฟื้นฟูประเพณีโดยจัดให้มีงานฉลองวันขึ้น

ปีใหม่อีกครั้ง ครั้น กระบี่กระบองจึงได้รับการฟื้นฟูขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง โดยได้จัดให้มีการแสดงกระบี่กระบองขึ้นที่สนามหลวงเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๘๒ ส่วนในด้านการศึกษาก็ได้กำหนดวิชากระบี่กระบอง เป็นวิชาบังคับเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ นับแต่ปี พ.ศ. ๒๕๒๐ เป็นต้นมา

ประโยชน์ของการเล่นกีฬากระบี่กระบอง

๑. เป็นวิชาเกี่ยวกับการป้องกันตัว ผู้ที่ได้ร่ำเรียนสามารถนำมาใช้ได้ใญ่ยามคับขัน
๒. เป็นการออกกำลังกายโดยใช้ทุกส่วนของร่างกาย ทั้งยืน เดิน วิ่ง นั่ง กระโดด ฯลฯ เป็นกีฬาที่เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย นอกจากนี้ ยังสร้างความสนุกสนานให้ทั้งผู้เล่นและผู้ชม ใช้อุปกรณ์น้อย ง่าย
๓. เป็นกีฬาที่ฝึกการมีน้ำใจ ความกล้าหาญ การมีสติมั่นคง ความอดทน
๔. เป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบ ความว่องไว เนื่องจากการเล่นต้องใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกายที่จะต้องทำงานสัมพันธ์กัน
๕. เป็นศิลปะการป้องกันตัวประจำชาติไทย ได้รับประโยชน์ทั้งความสนุกสนาน และความสวยงามทางด้านศิลปะรวมอยู่ด้วยกัน ทำให้กระบี่กระบองเป็นการแสดงที่เชิดหน้าชูตา สามารถเผยแพร่แก่ชาวต่างชาติ นับเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของไทยที่ ควรจะได้รับการฟื้นฟูและรักษาไว้ (educatepark, ๒๕๖๗)

๒.๓.๔ การท่องเที่ยว



ภาพที่ ๒.๒๑ ดอยอินทนนท์ จังหวัดเชียงใหม่ (www.skyscanner.co.th, ๒๕๕๙)

การท่องเที่ยวเป็นปรากฏการณ์หนึ่งของมนุษย์มาตั้งแต่ยุคโบราณ โดยมีวัตถุประสงค์ของการเดินทางที่หลากหลาย เช่น เดินทางไปเพื่อการค้าขาย การแลกเปลี่ยนสินค้า การย้ายถิ่นฐาน ทำมาหากิน เป็นต้น และมีพัฒนาการมาเป็นลำดับ โดยเฉพาะนับตั้งแต่สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ ๒ เป็นต้นมา มีการตื่นตัวในด้านการท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก เพราะสามารถสร้างงานและสร้างรายได้มหาศาลให้กับหลาย ๆ ประเทศ จนเป็นที่ยอมรับกันว่า การท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่นับวัน

ก็ยิ่งเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว และทำรายได้ให้กับประเทศมากที่สุด ยิ่งวิทยาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารสมัยใหม่มีมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้การท่องเที่ยวมีบทบาทมากขึ้นเท่านั้น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่สามารถสร้างงานได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่ประชาชนเป็นจำนวนมาก ดังนั้น แนวคิดใหม่ของการท่องเที่ยว จึงควรให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นอันดับต้น ๆ และมีวิสัยทัศน์ในการมองปัญหาและวิธีคิด วิธีการแก้ปัญหาไว้ล่วงหน้า พร้อมประยุกต์ใช้นวัตกรรมและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ การท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับจำนวนประชากรนักท่องเที่ยวที่มีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น



ภาพที่ ๒.๒๒ แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล (www.sanook.com, ๒๕๖๔)

การท่องเที่ยว เป็นกิจกรรมการผ่อนคลายความเครียดที่ปัจจุบันได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้น พร้อม ๆ กับรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น นอกเหนือจากการผ่อนคลายความเครียดแล้ว กิจกรรมการท่องเที่ยวยังสามารถสร้างเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยวได้อีกทางหนึ่งด้วย กล่าวคือรายได้ที่จะกระจายสู่แหล่งท่องเที่ยวและชุมชนที่เกี่ยวข้องในลักษณะของการสร้างงาน และนำไปสู่การสร้างรายได้แก่คนในท้องถิ่น ซึ่งภาครัฐได้กำหนดให้การท่องเที่ยวเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งของประเทศ และกลุ่มจังหวัดการท่องเที่ยวทุกภูมิภาคของไทย

การท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันอาจมีขอบเขตที่กว้างขวาง เนื่องจากการกำหนดรูปแบบจะเป็นไปตามการจัดการที่ไม่ตายตัว มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น กระแสการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร โครงสร้างของประชากรนักท่องเที่ยว และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว เป็นต้น

ความหมายของการท่องเที่ยวทั่วไป พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวว่า หมายถึง เที่ยวไป มีคำอธิบายเพิ่มเติมว่า การท่องเที่ยวตามความหมายในภาษาไทยนั้น ใช้คำว่า “ไปเที่ยว” มีความหมายว่า การเดินทางไปยังสถานที่ใดที่หนึ่งทั้งใกล้และไกล เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ขยายความการท่องเที่ยวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในนิยามขององค์การการท่องเที่ยวโลก

(World Tourism Organization: WTO) ได้กำหนดว่า การท่องเที่ยวจะต้องมีลักษณะเป็นสากลที่มีเงื่อนไขอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ต้องเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว (ไม่มากกว่า ๑ ปีติดต่อกัน)
๒. ต้องมีสถานที่ปลายทางที่ประสงค์จะไปเยี่ยมเยือน และไปด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เพื่อทำสงคราม
๓. ต้องมีจุดมุ่งหมายของการเดินทาง โดยไปเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ต้องมีใช่เพื่อการประกอบอาชีพและไปอยู่ประจำ แต่เดินทางไปเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อเยี่ยมเยือนญาติมิตร เพื่อความเบิกบาน บันเทิงเรีงรมย์ เพื่อเล่นกีฬาต่าง ๆ เพื่อการประชุม สัมมนา การศึกษาหาความรู้ และเพื่อการติดต่อธุรกิจ

ทั้งนี้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (Tourism Authority of Thailand: TAT) ได้แบ่งประเภทการท่องเที่ยวตามความสำคัญของสภาพแวดล้อมไว้ ๑๒ ประเภท ดังนี้

๑. แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Eco-tourism) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศนั้น มีการจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น



ภาพที่ ๒.๒๓ แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (<https://teenaideechonburi.com>, ๒๕๖๗)

๒. แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ (Arts and Sciences Educational Attraction Standard) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ ที่สามารถเพิ่มเติมได้อีกมากมายตามความนิยมของคนในแต่ละยุคสมัย ปัจจุบันมีปรากฏอยู่หลาย ๆ แห่ง เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี และ MICE เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๒๔ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ (www.nsm.or.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒.๒๕ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (www.nsm.or.th,)

๓. แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (Historical Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และศาสนา รวมถึงสถานที่หรืออาคารสิ่งก่อสร้างที่มีอายุเก่าแก่ มีคุณค่าทางศิลปะและสถาปัตยกรรม หรือเคยมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ ชุมชนโบราณ กำแพงเมือง คูเมือง พิพิธภัณฑ์ วัด ศาสนสถาน เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๒๖ แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (<https://thailandtravel-north.blogspot.com>, ๒๕๕๕)

๔. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ (Natural Attraction) หมายถึง สถานที่ที่มีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน มีความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ และมีภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์ หรือเป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ (Special Environmental Features) หรือสภาพแวดล้อมที่มีคุณค่าทางวิชาการ



ภาพที่ ๒.๒๗ น้ำตกเอราวัณ จังหวัดกาญจนบุรี (<https://pakpraek.go.th>, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒.๒๘ อุทยานแห่งชาติภูกระดึง (<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

๕. แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ (Recreational Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อนและเสริมสร้างสุขภาพ ให้ความสนุกสนาน บันเทิง และการศึกษาหาความรู้ แม้ไม่มีความสำคัญในแง่ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม แต่มีลักษณะเป็นแหล่งท่องเที่ยวร่วมสมัย เช่น สถานบันเทิง สวนสัตว์ สวนสนุก สนามกีฬา สวนสาธารณะที่มีลักษณะพิเศษ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๒๙ สวนสนุกดรีมเวิลด์ (www.posttoday.com, ๒๕๖๐)

๖. แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีที่บรรพบุรุษได้สร้างสม และถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา ประกอบด้วย งานประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน การแสดงศิลปะ วัฒนธรรม สินค้าพื้นเมือง การแต่งกาย ภาษาชนเผ่า ฯลฯ เช่น งานแสดงช้างจังหวัดสุรินทร์ งานร่มบ่อสร้างจังหวัดเชียงใหม่ ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๓๐ ลอยกระทงสาย จังหวัดตาก (www.thairath.co.th, ๒๕๖๕)

๗. แหล่งท่องเที่ยวพุน้ำพุร้อนธรรมชาติ จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติอย่างหนึ่ง ที่ต้องมีการกำหนดมาตรการความปลอดภัยที่ชัดเจน เพื่อควบคุมกิจกรรมการท่องเที่ยวใด ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อแหล่งน้ำพุร้อนธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมทั้งเป็นการเพิ่มมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพน้ำพุร้อนธรรมชาติของประเทศไทย ให้เป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ ๒.๓๑ น้ำพุร้อน สันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ (www.remawadee.com, ๒๕๖๖)

๘. แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด (Beach Attraction) หมายถึง สถานที่ที่มีชายหาด เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นบริเวณชายหาด เช่น การเล่นน้ำ การอาบแดด เล่นกีฬาทางน้ำ กีฬาชายหาด การนั่งพักผ่อน เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๓๒ แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด หาดไร่เลย์ จังหวัดกระบี่ (www.thairath.co.th, ๒๕๖๓)

๙. แหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำตก สถานที่ที่มีน้ำตกเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย เช่น การว่ายน้ำ การพักผ่อน การเดินสำรวจน้ำตก การล่องแก่ง การดูนก เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๓๓ น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก (<https://travel.kapook.com>, ๒๕๖๖)

๑๐. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทถ้ำ หมายถึง สถานที่ที่มีถ้ำเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลิน และนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ และอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย เช่น การเข้าชมบรรยากาศหินงอกหินย้อยภายในถ้ำ การศึกษาด้านโบราณคดีของมนุษย์ยุคต่าง ๆ ที่เคยอยู่อาศัยในถ้ำ การนมัสการพระพุทธรูป การให้อาหารสัตว์ การปิกนิก เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๓๔ ถ้ำเขาหลวง จังหวัดเพชรบุรี (<https://travel.trueid.net>, ๒๕๖๔)

๑๑. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทเกาะ เกาะเป็นสถานที่ที่มีลักษณะพิเศษ และมีธรรมชาติงดงามอันเป็นเอกลักษณ์ที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน การทำกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ การเล่นกีฬาทางน้ำ การดำน้ำ การชมถ้ำใต้น้ำ และอื่น ๆ ต้องมีการดูแลจากผู้เกี่ยวข้อง และเจ้าหน้าที่ของรัฐอย่างเข้มงวด เพราะมีความเสี่ยงต่อการถูกทำลายมากที่สุด



ภาพที่ ๒.๓๕ เกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี (www.thairath.co.th, ๒๕๖๒)

๑๒. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทแก่ง หมายถึง สถานที่ที่มีแก่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลิน และนันทนาการกับธรรมชาติ โดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวหลัก เช่น การล่องแก่ง การพายเรือ การพักผ่อน การเดินป่า เป็นต้น โดยอาจเสริมกิจกรรมการศึกษาระบบนิเวศเข้าไปด้วย อาทิ การดูนก การสำรวจธรรมชาติ การศึกษาพันธุ์พืชต่าง ๆ



ภาพที่ ๒.๓๖ แหล่งท่องเที่ยวประเภทแก่งในอุทยานแห่งชาติแม่จรม จังหวัดน่าน
(www.mychiangmaitravel.com, ๒๕๖๒)

ความสำคัญของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่ประกอบด้วยธุรกิจหลากหลายประเภท ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่ การขนส่ง ที่พัก อาหาร ธุรกิจนำเที่ยว และที่เกี่ยวข้องทางอ้อม ได้แก่ การผลิตสินค้า อุตสาหกรรมท่องเที่ยวจึงเกี่ยวข้องกับการซื้อบริการและสินค้าของนักท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (อ้างถึงใน กชธมน วงศ์คำ และคณะ, ๒๕๖๓) สรุปความสำคัญของการท่องเที่ยวในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองไว้ ดังนี้

๑. อุตสาหกรรมท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้เป็นเงินตราต่างประเทศ
๒. รายได้จากอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่ได้มาในรูปแบบของเงินตราต่างประเทศมีส่วนช่วยสร้างเสถียรภาพให้กับดุลการชำระเงิน
๓. รายได้จากอุตสาหกรรมท่องเที่ยวกระจายไปสู่ประชากรอย่างกว้างขวาง
๔. จากการวิจัยการสร้างงานในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวต่างประเทศ ๑ คน มีส่วนสร้างงานทั้งทางตรงและทางอ้อมเฉลี่ยประมาณ ๑ คน เช่นกัน
๕. การท่องเที่ยวมีบทบาทกระตุ้นให้เกิดการผลิตและนำทรัพยากรของประเทศมาใช้ประโยชน์อย่างสูงที่สุด
๖. อุตสาหกรรมท่องเที่ยวไม่มีขีดจำกัดในการจำหน่าย เพราะประชากรโลกเพิ่มจำนวนขึ้นตลอดเวลา ขณะที่การขนส่งสามารถบรรจุผู้โดยสารได้จำนวนมาก ทำให้ค่าใช้จ่ายในการเดินทางถูกลง

๗. ไม่มีขีดจำกัดในการผลิต เนื่องจากผลผลิตของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่เสนอขายให้แก่ นักท่องเที่ยว คือ ความสวยงามของธรรมชาติ และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ตลอดจนขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ผันแปรหรือขึ้นอยู่กับสภาพฝนฟ้าอากาศ

๘. ช่วยสนับสนุนการฟื้นฟูอนุรักษ์ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี เมื่อมีการท่องเที่ยวเป็นสื่อ นำในการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เจ้าของท้องถิ่นก็จะตระหนักถึงความสำคัญของมรดก ทางศิลปวัฒนธรรม และช่วยกันฟื้นฟูและอนุรักษ์ไว้

๙. มีบทบาทสร้างสรรค์ความเจริญ เมื่อเกิดการเดินทางท่องเที่ยวจากภูมิภาคหนึ่ง ไปยังภูมิภาคหนึ่ง ย่อมช่วยสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ในท้องถิ่นนั้น ๆ

๑๐. ช่วยส่งเสริมความปลอดภัยและความมั่นคงให้แก่พื้นที่ที่ได้รับการพัฒนาเป็นแหล่ง ท่องเที่ยว เช่น การจัดตั้งกองบังคับการตำรวจท่องเที่ยว เป็นต้น

๑๑. ช่วยเสริมสร้างสันติภาพ สัมพันธไมตรี เป็นหนทางที่มนุษย์ต่างสังคมได้พบปะ ทำความรู้จัก และเข้าใจกัน

๑๒. ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกันระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน

๑๓. ช่วยให้เกิดการพัฒนาาระบบสาธารณสุขโรค

๑๔. ลดปัญหาการอพยพเข้าสู่เมืองหลวงด้วยการมีอาชีพที่มั่นคงและมีรายได้ดีตามแหล่ง ท่องเที่ยวในท้องถิ่น

๑๕. กระตุ้นการคิดค้นนำทรัพยากรส่วนเกินมาผลิตให้เกิดรายได้เพิ่มพูนและนำไปสู่ การพัฒนาคุณภาพของสินค้าขึ้น ๆ

๑๖. ช่วยให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น เป็นผลให้เกิดการอนุรักษ์

๑๗. เป็นประโยชน์ทางการศึกษา การค้นคว้าแหล่งท่องเที่ยวทำให้มีโลกทัศน์กว้างขวาง

๑๘. เป็นประโยชน์ด้านการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกรวดเร็ว

ปรีชา แดงโรจน์ (อ้างถึงใน กชธมน วงศ์คำ และคณะ, ๒๕๖๓) กล่าวถึงความสำคัญ ของการท่องเที่ยวไว้ ๓ ด้านใหญ่ ๆ ดังนี้

๑. ด้านการพัฒนา (Development) การท่องเที่ยวมีส่วนทำให้เกิดการพัฒนาความเจริญ ไปยังภูมิภาค อาทิ ระบบสาธารณสุขโรค การคมนาคม โรงแรม ภัตตาคารและร้านค้า

๒. ด้านเศรษฐกิจ (Economics) การท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้ในรูปเงินตราต่างประเทศ เป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับการผลิตด้านอื่น ๆ รายได้จากการท่องเที่ยวจะมีผลทวีคูณในการสร้าง รายได้หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น การท่องเที่ยวช่วยกระตุ้นให้เกิดผลผลิตหมุนเวียน ภายในประเทศ และยังมีกระจายรายได้ไปสู่ภูมิภาค ทำให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ ทั้งทางตรง และทางอ้อม นอกจากนี้ ยังเป็นการลดอัตราการว่างงานทำให้ประชากรมีรายได้เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลต่อ ประเทศในเรื่องการเพิ่มขึ้นของรายได้ รวมถึงรายได้ของรัฐบาลที่เพิ่มขึ้นในรูปของภาษีอากรประเภทต่าง ๆ

๓. ด้านสังคม (Social) การท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของมนุษย์ ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และสร้างความเป็นมิตรไมตรีและความเข้าใจอันดีระหว่างเจ้าของบ้าน และแขกผู้มาเยือน โดยการท่องเที่ยวมีบทบาทในการพัฒนาสร้างความเจริญในสังคมให้กับท้องถิ่นนั้น ประชาชนก็มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นตามลำดับ อีกทั้งการท่องเที่ยวยังก่อให้เกิดการอนุรักษ์ฟื้นฟู มรดกทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หรือก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจิตสำนึกในการอนุรักษ์อีก ด้วย นอกจากนี้ การท่องเที่ยวยังช่วยขจัดปัญหาความเปลี่ยนแปลงของชุมชนเมืองกับชุมชนชนบทและ

ที่สำคัญยังเป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้น ๆ ให้เป็นที่รู้จักแก่ประชาชนทั่วไปหรือผู้ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

ทั้งนี้ รายงานการพิจารณาศึกษาคณะฉบับนี้ ได้ทำการศึกษาแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ สรุปได้ดังนี้

๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา

การท่องเที่ยวทางศาสนามีความสัมพันธ์กับมิติการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างแยกออกจากกันไม่ได้ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นได้กลายมาเป็นมนุษย์สร้างวัฒนธรรม โดยพื้นฐานแล้วมนุษย์ในโลกมีภัยทางกาย ๔ อย่าง คือ ความหิวโหย ความร้อน หนาว ความหวาดกลัว และความป่วยไข้ มนุษย์จึงสร้างสรรค์ปัจจัย ๔ ได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค เมื่อร่างกายอยู่รอดและเจริญเติบโต มนุษย์ก็ต้องการพักผ่อนและความเพลิดเพลิน ดังนั้น การท่องเที่ยวจึงเป็นโอกาสหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มสีสันและประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับชีวิต การท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ประกอบด้วยความเชื่อและแบบแผนพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ การท่องเที่ยวทางศาสนาในสวนอื่น ๆ ของโลก มักจะจัดขึ้นตามวัฒนธรรมในเทศกาลงานประจำปี และจัดขึ้นในโอกาสพิเศษ (Event Tourism and Invented Tourism) เช่นกัน สำหรับวัฒนธรรมของไทยที่มีพัฒนาการมายาวนาน จากการผสมผสานพื้นฐานของท้องถิ่นกับอิทธิพลของอารยธรรมอินเดียและขอมรวมทั้งวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมตะวันตกในยุคหลังทำให้เกิดศาสนสถานที่มีเอกลักษณ์ทางศิลปะมีประวัติความเป็นมา เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยดึงดูดให้มีผู้มาเยือน และเมื่อการท่องเที่ยวตามสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา จึงเรียกว่าเป็นการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา



ภาพที่ ๒.๓๗ วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน

(<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาในสังคมไทยนั้น สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทยจะนึกถึงวัด และทุก ๆ ส่วนที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นวัด เช่น การได้มีสถานที่ทำบุญ ได้บริจาคทาน ได้ไหว้พระ ได้สนทนารธรรมกับพระ และได้มีสถานที่ปฏิบัติธรรม เป็นต้น ส่วนนักท่องเที่ยวต่างชาติต่างศาสนาจะมองไปที่ความงดงามของงานก่อสร้างที่แปลกตา ความงดงามของพระพุทธรูปและผลงานเกี่ยวกับพุทธศิลป์ต่าง ๆ และปัจจุบันนี้นักท่องเที่ยวต่างชาติ ได้สนใจศึกษาพระพุทธรูปศาสนามากขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ในบรรดานักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทย ยังมีนักท่องเที่ยวกลุ่มหนึ่งที่ทำให้ความสนใจศึกษา และถึงขั้นเข้ามาปฏิบัติตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนาอย่างจริงจัง ซึ่งจัดเป็นการเดินทางที่ก่อประโยชน์ และความสงบสุขต่อผู้เดินทางและการปฏิบัติในแนวทางที่ถูกต้องแก่เพื่อนมนุษย์ สอดรับกับนโยบาย ของหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนหลายแห่งที่ให้การสนับสนุนและร่วมรับผิดชอบ เพื่อพัฒนา การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาให้เจริญก้าวหน้าขึ้น

๑.๑) ความหมายการท่องเที่ยวทางศาสนา

ศุภลักษณ์ อัครางกูร (อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕) ได้กล่าวถึงความหมายของการท่องเที่ยวทางศาสนาไว้ว่า การท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นการเดินทาง โดยมีเหตุผลทางศาสนาเป็นหลัก ถือเป็นกรปฏิบัติที่มีมาตั้งแต่ยุคแรก ๆ ซึ่งเหตุผลในการเดินทางที่แท้จริง แล้วอาจไม่มีการท่องเที่ยวเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ในปัจจุบันการเดินทางลักษณะนี้มักจะรวมกิจกรรมอื่น นอกเหนือจากกิจกรรมทางพุทธศาสนาเข้าอยู่ด้วย ซึ่งอาจรวมถึงการเดินทางไปสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือประกอบพิธีกรรม สถานที่ประกอบพิธีทางศาสนาได้มีเพียงผู้ที่นับถือศาสนานั้นเท่านั้นที่เข้าเยี่ยมชม หากแต่นักท่องเที่ยวอื่น ๆ ยังให้ความสนใจเข้าชมความงามของอาคาร วัตถุต่าง ๆ หรือเข้าไปพักผ่อนสงบจิตสงบใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพสังคมที่วุ่นวายในปัจจุบันนี้ ผู้คนโดยทั่วไปต่างให้ความสำคัญ นิยมสถานที่ประกอบพิธีทางศาสนาเป็นที่พึงพิงทางจิตใจกันมากขึ้น

ภัทรสุภา สีสานภาพรรณ (อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕) ได้กล่าวถึงความหมายของการท่องเที่ยวเชิงพุทธไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงพุทธ หมายถึง การเดินทางไปยัง พุทธศาสนสถานใด ๆ โดยมีจุดมุ่งหมาย ๓ ประการ ดังนี้

(๑) เป็นการเดินทางไปเพื่อการบำเพ็ญบุญกุศล ๑๐ อย่างใดอย่างหนึ่ง คือ (๑.๑) ทานมัย = ทำบุญด้วยการให้ (๑.๒) ศีลมัย = ทำบุญด้วยการรักษาศีลประพฤติดี (๑.๓) ภาวนามัย = ทำบุญด้วยการเจริญภาวนา (๑.๔) อปจายนมัย = ทำบุญด้วยการประพดีอ่อนน้อม (๑.๕) เวยยาวัจจมัย = ทำบุญด้วยการช่วยขวนขวายรับใช้ (๑.๖) ปัตติตานมัย = ทำบุญด้วยการเฉลี่ยส่วนความดีให้ผู้อื่น (๑.๗) ปัตตานุโมทนามัย = ทำบุญด้วยความยินดีของผู้อื่น (๑.๘) ธัมมัสสวนมัย = ทำบุญด้วยการฟังธรรม (๑.๙) ธัมมเทศนามัย = ทำบุญด้วยการสั่งสอนธรรม (๑.๑๐) ทิฏฐุกัมม = ทำบุญด้วยการทำความเห็นให้ตรง

(๒) เป็นการเดินทางไปเพื่อสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และปฏิบัติธรรม ณ พุทธศาสนสถาน แห่งใดแห่งหนึ่ง

(๓) เป็นการเดินทางไปเพื่อเข้าร่วมศาสนพิธี งานเทศกาลประเพณีต่าง ๆ เช่น การไปทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ตักบาตรดอกไม้ แห่เทียนพรรษา เป็นต้น

ศูนย์บริการวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยว ทางศาสนาว่าหมายถึง การเดินทางไปท่องเที่ยวยังศาสนสถาน (Religious Place) เพื่อเยี่ยมชมหรือบูชา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ นมัสการศาสนสถาน และกราบไหว้พระสงฆ์ผู้ปฏิบัติดีปฏิบัติชอบ ครอบคลุมถึงสิ่งปลูกสร้าง

ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ได้แก่ สถานที่ตั้งของอาคารที่ประดิษฐานรูปเคารพ สถานที่สำหรับบรรดาศาสนิกชนมาประชุมกันเพื่อทำพิธีกรรมทางศาสนา ตลอดจนที่พำนักของนักบวชตามศาสนานั้น ๆ โดยมีการแบ่งพื้นที่ออกเป็นสวน ๆ ตามกิจกรรมการใช้งานที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ การท่องเที่ยวทางศาสนายังหมายถึง การเดินทางเพื่อการบำบัตจิตใจตามหลักพุทธศาสนา หรือการบำบัตจิตใจ โดยการฝึกปฏิบัติตนตามแนวทางพระพุทธศาสนา ได้แก่ การนั่งสมาธิและการทำวิปัสสนากรรมฐาน เพื่อการผ่อนคลายและลดความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน ซึ่งการฝึกตนนี้จะต้องเข้าไปฝึกปฏิบัติตนภายในพุทธสถาน โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับโลกภายนอกในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

(๑) แหล่งท่องเที่ยวประเภทศาสนสถาน หมายถึง อาคารหรือสิ่งปลูกสร้างที่เกี่ยวข้องกับศาสนา คือ ที่ประดิษฐานรูปเคารพ สถานที่สำหรับบรรดาศาสนิกชนมาประชุมกันเพื่อประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ตลอดจนที่พำนักของนักบวชตามศาสนานั้น ๆ ศาสนสถานของศาสนาพุทธ ได้แก่ วัด เจดีย์พระธาตุ ปราสาท เช่น วัดพนัญเชิง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นต้น

(๒) แหล่งท่องเที่ยวประเภทสถานปฏิบัติธรรม หมายถึง สถานที่สำหรับบำบัตจิตใจโดยการเข้าฝึกปฏิบัติตามแนวทางพุทธศาสนา ได้แก่ การนั่งสมาธิและทำวิปัสสนากรรมฐานเพื่อการฝึกฝนจิตใจให้สงบ สถานที่ปฏิบัติธรรม เช่น เสถียรธรรมสถาน สำนักปฏิบัติวิปัสสนาวิถ้อนน้อย สำนักปฏิบัติธรรมอื่น ๆ เป็นต้น

๑.๒) องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา (อ้างอิงใน พระอธิการยอด ปญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕)

การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนามีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ ซึ่งนอกจากจะมีเรื่องของวัดพระสงฆ์ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่วัดจัดขึ้นแล้ว ยังมีเรื่องของการบริหาร การจัดการ และอื่น ๆ อีกหลายประการ เช่น กรมการศาสนา จัดให้การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาต้องมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องหลายภาคส่วนด้วยกัน อาทิ

(๑) ในส่วนของวัดที่ส่งเสริมให้มีการท่องเที่ยว วัดต้องจัดการด้านสถานที่ ด้านบุคลากรของวัด การจัดการกิจกรรมภายในวัด จัดทำโปรแกรมการท่องเที่ยวในวัด จัดการเรื่องของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ จัดให้มีเจ้าหน้าที่ประสานงานกับหน่วยงานพัฒนาอื่น ๆ และจัดให้มีการประเมินผล

(๒) ในส่วนของวัฒนธรรมจังหวัดต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางอำนวยความสะดวกบริหารจัดการ และส่งเสริมกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาภายในจังหวัด

(๓) ในส่วนของหน่วยงาน องค์กรทุกภาคส่วน ชุมชน อาทิจ หน่วยงานรัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา ต้องให้การสนับสนุนปัจจัยและกำลังคน

(๔) ในส่วนของกรมการศาสนา จัดทำกรอบแนวทางการดำเนินโครงการนำร่องต่าง ๆ จัดทำเอกสารคู่มือการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพุทธ ขอความร่วมมือกับทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดสรรงบประมาณเพื่ออุดหนุนโครงการการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา ฯลฯ

๑.๓) รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา

การท่องเที่ยวทางศาสนา หรือการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Tourism) กลายเป็นการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศในขณะนี้ โดยให้ความสนใจเป็นพิเศษกับวัด กับแหล่งโบราณสถาน

เนื่องจากวัดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมสืบเนื่องมาเป็นเวลาช้านานแล้ว ซึ่งเป็นไปตามคติความเชื่อที่ถือว่าการได้มาสักการะสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ร่วมทำบุญ บริจาคทาน จะนำความเป็นสิริมงคลมาสู่ชีวิตและครอบครัวของผู้ที่ได้ไปสักการะขอพร และยังสามารสร้างเสริมกำลังใจให้เกิดขึ้น ทำให้จิตใจผ่องใส โดยจะเห็นได้ว่าวัด (Temple) เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่สะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรมและยังสะท้อนไปถึงร่องรอยวิถีชีวิตในอดีตที่มีลักษณะกลมกลืน (Harmony) มีการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของความศรัทธา ในพระพุทธศาสนา ความเชื่อของท้องถิ่นและยังเป็นแหล่งรวมข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ การศึกษา ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม รวมทั้งเชื่อมโยงความเป็นมาของวัฒนธรรมกับชุมชนและการตั้งถิ่นฐานของชุมชน ล้วนมีคุณค่าต่อจิตใจและความงดงามเป็นที่เลื่อมใสศรัทธาของชาวไทย วัดจึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทหนึ่ง คือเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ถึงแม้จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทที่มนุษย์สร้างขึ้น แต่ก็มีแตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้นประเภทอื่น ประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์จำนวนมาก กระจายอยู่ตามภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศและมีความเป็นเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมเฉพาะในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดดึงดูดที่สำคัญในด้านการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่มุ่งหวังที่จะได้รับความเพลิดเพลินและได้บุญกุศลไปพร้อม ๆ กัน

๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์

๒.๑) ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์

๒.๑.๑) ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดพื้นที่การเรียนรู้ทางกายภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือผู้เรียนในกลุ่มเล็ก ตามงานที่โปรแกรมกำหนดให้ โดยจัดเป็นคูหาหรือโต๊ะ และมีสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบสื่อประสม ช่วยในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนคอยแนะนำ

ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้มีพื้นฐานจากแนวคิดการศึกษาระบบเปิด ในช่วงทศวรรษ ๑๙๖๐ - ๑๙๗๐ โดยการจัดพื้นฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีโอกาสควบคุมการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือโดยกลุ่ม จะจัดโดยแบ่งกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย การจัดพื้นที่นี้สามารถจัดภายในห้องเรียน ในห้องปฏิบัติการ จะจัดโดยแบ่งออกเป็น ๔ - ๖ ศูนย์ ภายในห้องหรือศูนย์เดี่ยวกลางห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องหรือแม้แต่ระเบียงทางเดินก็ทำได้ แต่ต้องสามารถกำจัดเสียงรบกวนต่าง ๆ ได้ หรือจัดไว้ในห้องสมุด แต่ละศูนย์อาจจัดในลักษณะเป็นโต๊ะ ๑ ตัว และมีเก้าอี้ล้อมรอบเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียน อภิปราย วิจัย แก้ปัญหา หรือทดลองร่วมกัน หรืออาจจัดโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ต่อเป็นเครือข่ายหรือในลักษณะที่สามารถทำกิจกรรมคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเล็กได้ นอกจากนี้ ยังจัดในลักษณะเป็นคูหาเพื่อกำจัดเสียงรบกวนในขณะที่เรียนหรือทำกิจกรรมจากศูนย์ใกล้เคียง หรือเสียงรบกวนอื่น ที่จะทำให้เสียสมาธิในการเรียน คูหาแบ่งได้เป็น ๒ ประเภท คือ คูหาแห้ง (Dry Carrel) และคูหาเปียก (Wet Carrel) คูหาแห้งจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่ไม่มีวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนคูหาเปียกจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เป็นวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เทปเสียง ทีวีมอนิเตอร์ เครื่องเล่นแถบวีดิทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อการเรียนรู้ประจำในแต่ละศูนย์จะอยู่ในรูปแบบสื่อประสมที่แยกตามกิจกรรม หรือเป็นชุดการเรียนรู้ก็ได้ โดยในการเรียนที่แต่ละศูนย์แยกตามกิจกรรมการเรียนออกจากกัน ผู้เรียนที่แบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มต้องเรียนให้ครบทุกศูนย์ ส่วนศูนย์การเรียนรู้ที่จัดทุกกิจกรรมไว้ในศูนย์เดียว แต่ละกลุ่มต้องเปลี่ยนกันเข้าไปเรียน

๒.๑.๒) พิพิธภัณฑ์ ความหมายของพิพิธภัณฑ์ในการรับรู้ของคนทั่วไปอาจจะหมายถึง สถานที่หนึ่ง ๆ ซึ่งจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้เข้าชม แต่อย่างไรก็ตาม ในทางพิพิธภัณฑ์วิทยาที่ยอมรับกันในปัจจุบันแล้ว “พิพิธภัณฑ์” มีความหมายกว้างขวางมากกว่าสถานที่และการจัดแสดง แต่เทียบเท่าได้กับคำว่า “แหล่งเรียนรู้” กล่าวคือ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้จำกัดความของคำว่า “พิพิธภัณฑ์” ไว้ว่า เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ



ภาพที่ ๒.๓๘ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

(<https://asianculturesmuseum.org>, ๒๕๖๑)

หน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์มี ๕ ประการ คือ (๑) รวบรวม (๒) สงวนรักษา (๓) ค้นคว้าวิจัย (๔) เผยแพร่ความรู้ และ (๕) จัดแสดงวัตถุ แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อความชัดเจนทางด้านสถานภาพว่าองค์กร หรือสถาบันใด มีคุณสมบัติของพิพิธภัณฑ์หรือไม่ ดังนั้น ICOM จึงได้อธิบายเงื่อนไข และจำแนก “สถาบัน” ต่าง ๆ ที่มีคุณสมบัติของพิพิธภัณฑ์ ไว้ดังนี้

๑. แหล่งและอนุสรณ์สถานทางธรรมชาติ โบราณคดี และชาติพันธุ์วรรณา แหล่งและอนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเก็บรวบรวม สงวนรักษา และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์

๒. สถาบันที่รวบรวมและจัดแสดงตัวอย่างของสิ่งมีชีวิตทั้งพืชและสัตว์ เช่น สวนพฤกษศาสตร์ สวนสัตว์ศาสตร์ สถานที่แสดงสัตว์น้ำ ศูนย์ศึกษาพันธุ์พืชและสัตว์ เป็นต้น

๓. ศูนย์วิทยาศาสตร์ และห้องฟ้าจำลอง
๔. หอศิลป์ที่จัดแสดงงานโดยไม่แสวงหาผลกำไร
๕. สถานที่ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นที่สงวน
๖. องค์กรพิพิธภัณฑท์ทั้งในระดับนานาชาติ ระดับชาติ ระดับภูมิภาค หรือระดับท้องถิ่น กระทรวง หรือกรม หรือหน่วยงานเอกชนใดก็ตาม ทั้งที่มีส่วนในการรับผิดชอบ พิพิธภัณฑท์ หรือมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดนี้
๗. สถาบัน หรือองค์กร ซึ่งไม่แสวงหาผลกำไร ที่ทำงานด้านการอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย การศึกษา การฝึกอบรม การจัดทำเอกสารวิชาการ และกิจกรรมอื่น ๆ อันเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑท์ และวิชาพิพิธภัณฑท์วิทยา
๘. ศูนย์วัฒนธรรม และนิติบุคคลอื่น ๆ ที่ดำเนินการด้านการอนุรักษ์ การสืบสาน และการบริหารจัดการทรัพยากรอันเป็นมรดกที่จับต้องได้ และมรดกที่จับต้องไม่ได้ (มรดกที่มีชีวิต และกิจกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคโนโลยีดิจิทัล)
๙. สถาบันใด ๆ อาทิ สถาบันบริหาร ซึ่งหลังจากการร้องขอคำวินิจฉัยจากคณะกรรมการที่ปรึกษาแล้ว ได้รับการพิจารณาว่ามีคุณสมบัติบางส่วนหรือทั้งหมดของพิพิธภัณฑท์ หรือมีส่วนในการสนับสนุนพิพิธภัณฑท์ และบุคลากรที่ทำงานด้านพิพิธภัณฑท์เป็นอาชีพ ตลอดจนการสนับสนุนงานวิจัย การศึกษา หรือการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑท์

๒.๒) ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา

ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา “ศาสตร์พระราชา” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เป็นองค์ความรู้ที่ว่าด้วยเรื่อง “การพัฒนาที่ยั่งยืน” ครอบคลุมทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม โดยพระราชประสงค์ของพระองค์ คือ การพัฒนาและการยกระดับคุณภาพชีวิต เพื่อปรับปรุงชีวิตความเป็นอยู่ของราษฎรให้มีความสุข โดยให้คำนึงถึงเรื่องสภาพภูมิศาสตร์ด้วยการไม่ทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลของธรรมชาติ อันได้แก่ ป่าไม้ น้ำ ดิน และสิ่งมีชีวิตที่ต้องพึ่งพิงเกื้อกูลกัน รวมถึงความเชื่อทางศาสนา เชื่อชาติ สังคม ภูมิหลังทางเศรษฐกิจในการพัฒนา แม้ว่าจะมีวิธีการที่หลากหลาย แต่หากมีจิตใจที่มีความรัก ความห่วงใย ความรับผิดชอบ และความเคารพในเพื่อนมนุษย์ด้วยกันแล้วการพัฒนาจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มีความสุขที่ยั่งยืน

๒.๓) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร., ๒๕๖๕) เป็นโครงการที่ดำเนินการโดยไม่แสวงหาผลกำไรในประเทศไทย ก่อตั้งโดยพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ปัจจุบันอยู่ภายใต้การประสานงานดูแลของสำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ปัจจุบันมีโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จำนวน ๕,๑๕๑ โครงการ



ภาพที่ ๒.๓๙ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๖)

๒.๓.๑) การแบ่งข้อมูลพื้นที่ แบ่งออกเป็น

(๑) ภาคเหนือ จำนวน ๑๗ จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร เชียงราย เชียงใหม่ ตาก น่าน นครสวรรค์ พะเยาแพร่ เพชรบูรณ์ พิษณุโลก แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน สุโขทัย อุตรดิตถ์ และอุทัยธานี

(๒) ภาคกลางและกรุงเทพมหานคร จำนวน ๒๖ จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร กาญจนบุรี จันทบุรี ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ชัยนาท ตราด นครนายก นครปฐม นนทบุรี ปทุมธานี ประจวบคีรีขันธ์ ปราจีนบุรี พระนครศรีอยุธยา เพชรบุรี ราชบุรี ระยอง ลพบุรี สมุทรปราการ สมุทรสงคราม สมุทรสาคร สระบุรี สระแก้ว สิงห์บุรี สุพรรณบุรี และอ่างทอง

(๓) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน ๒๐ จังหวัด ได้แก่ กาฬสินธุ์ ขอนแก่น ชัยภูมิ นครพนม นครราชสีมา บึงกาฬ บุรีรัมย์ มหาสารคาม มุกดาหาร ยโสธร ร้อยเอ็ด เลย ศรีสะเกษ สกลนคร สุรินทร์ หนองคาย หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ อุตรธานี และอุบลราชธานี

(๔) ภาคใต้ จำนวน ๑๔ จังหวัด ได้แก่ กระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี

(๕) ไม่ระบุภาค คือ โครงการที่ดำเนินงานในลักษณะเดียวกัน โดยทำในหลายพื้นที่ หรือดำเนินโครงการในพื้นที่ต่างประเทศ

๒.๓.๒) ที่มาของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

ที่มาของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่สำนักงาน กปร. กำหนดมาจาก ๓ แหล่ง ได้แก่ ๑) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่ได้พระราชทานพระราชดำริโดยตรง ๒) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่เกิดจากการที่ราษฎรทูลเกล้าฯ ถวายฎีกาขอพระราชทานความช่วยเหลือ และ ๓) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่หน่วยงานได้กราบบังคมทูลรายงาน และ/หรือขอพระราชทานพระบรมราชวินิจฉัยเรียบร้อยแล้ว

๒.๓.๓) ลักษณะโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำรินี้ในระยะแรก ๆ สามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ

(๑) โครงการที่มีลักษณะศึกษา ค้นคว้า ทดลองเป็นการส่วนพระองค์ โครงการดังกล่าวนี้เท่ากับเป็นการเตรียมพระองค์ในด้านข้อมูลและความรอบรู้ที่จะทรงนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและเผยแพร่แก่เกษตรกร รวมทั้งเป็นการแสวงหาแนวทางการพัฒนาที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยและสภาพแวดล้อมในแต่ละท้องถิ่นด้วย

(๒) โครงการที่มีลักษณะเริ่มเข้าไปแก้ไขปัญหาหลักของเกษตรกร เนื่องจากเกษตรกรประสบปัญหา และอุปสรรคในการทำเกษตรกรรมมากขึ้นทุกขณะ ซึ่งในขณะที่พระองค์ทรงมีโครงการทดลองและเรียนรู้ไปด้วยกัน จะทรงเริ่มก้าวเข้าสู่การดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาของเกษตรกรอย่างแท้จริง ระยะแรกโครงการยังจำกัดขอบเขตอยู่เฉพาะบริเวณรอบ ๆ ที่ประทับในส่วนภูมิภาค รูปแบบของการพัฒนาแก้ปัญหา คือ การพัฒนาแบบผสมผสาน (Integrated Development) หลังจากนั้นโครงการในลักษณะนี้ค่อย ๆ ขยายขอบเขตออกไปสู่สังคมเกษตรกรในพื้นที่ที่กว้างขึ้น

ทั้งนี้ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำรินี้อยู่มากมายหลายสาขาหลายประเภท ในระยะแรก มีชื่อเรียกแตกต่างกันไป ดังนี้

(๑) **โครงการตามพระราชประสงค์** หมายถึง โครงการซึ่งทรงศึกษาทดลองปฏิบัติเป็นการส่วนพระองค์ ทรงศึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญในวงงาน ทรงแสวงหาวิธีการทดลองปฏิบัติ ทรงพัฒนาและส่งเสริมแก้ไขตัดแปลงวิธีการเป็นระยะเวลาหนึ่ง เพื่อดูแลผลผลิตทั้งในพระราชฐานและนอกพระราชฐาน ซึ่งต้องทรงใช้พระราชทรัพย์ส่วนพระองค์ในการดำเนินการทดลอง จนกว่าจะเกิดผลดี ต่อมาเมื่อทรงแนพระราชทัยว่าโครงการนั้น ๆ ได้ผลดี เป็นประโยชน์แก่ประชาชนอย่างแท้จริง จึงโปรดเกล้าฯ ให้รัฐบาลเข้ามารับงานต่อภายหลัง

(๒) **โครงการหลวง** พระองค์ทรงเจาะจงดำเนินการพัฒนา และบำรุงรักษาต้นน้ำลำธารในบริเวณป่าเขาในภาคเหนือ เพื่อบรรเทาอุทกภัยในที่ลุ่มล่าง ด้วยเหตุผลที่พื้นที่เหล่านี้เป็นเขตแดนชาวไทยภูเขา จึงทรงมีโอกาพัฒนาชาวเขาชาวดอยให้อยู่ดีกินดี ให้เลิกการปลูกฝิ่น เลิกการตัดไม้ทำลายป่า ทำไร่เลื่อนลอย และเลิกการค้าไม้เถื่อน ของเถื่อน อาวุธยุทโธปกรณ์ นอกกฎหมาย ทรงพัฒนาช่วยเหลือให้ปลูกพืชหมุนเวียนที่มีคุณค่าสูง ขนส่งง่าย ปลูกข้าว และเลี้ยงสัตว์ไว้เพื่อบริโภค รวมคุณค่าผลผลิตแล้วให้ได้คุณค่าแทนการปลูกฝิ่น ทั้ง ๆ ที่งานของโครงการนี้ต้องใช้เวลานานนับสิบปีจึงจะเกิดผลได้ การดำเนินงานจะยากลำบากสักเพียงใดมิได้ทรงทอดทิ้ง การพัฒนาค่อย ๆ ได้ผลดีขึ้น ๆ ชาวเขาชาวดอยจึงมีความจงรักภักดี เรียกพระองค์ว่า “พ่อหลวง” และเรียกสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถว่า “แม่หลวง” โครงการของทั้งสองพระองค์จึงเรียกว่า “โครงการหลวง”

(๓) **โครงการในพระบรมราชานุเคราะห์** หมายถึง โครงการที่พระองค์ได้พระราชทานข้อเสนอแนะและแนวทางพระราชดำริให้เอกชนไปดำเนินการ ด้วยกำลังเงิน กำลังปัญญา และกำลังแรงงาน พร้อมทั้งการติดตามผลงานให้ต่อเนื่องโดยภาคเอกชน เช่น โครงการพัฒนาหมู่บ้านสหกรณ์เนินดินแดง อำเภอทับสะแก จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งสโมสรโรตารีแห่งประเทศไทยเป็นผู้จัด และดำเนินงานตามพระราชดำริ โครงการพจนานุกรม โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เป็นต้น

(๔) **โครงการตามพระราชดำริ** โครงการประเภทนี้เป็นโครงการที่ทรงวางแผนพัฒนา ทรงเสนอแนะให้รัฐบาลร่วมดำเนินการตามแนวพระราชดำริ โดยพระองค์เสด็จฯ ร่วมทรงงานกับหน่วยงานของรัฐบาล ซึ่งมีทั้งฝ่ายพลเรือน ตำรวจ ทหาร โครงการตามพระราชดำรินี้ในปัจจุบันเรียกว่า “โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” มีกระจายอยู่ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย ปัจจุบันมีลักษณะที่เป็นโครงการพัฒนาด้านต่าง ๆ ที่ดำเนินการเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาสั้น และระยะเวลายาวที่มากกว่า ๕ ปี ขณะเดียวกันก็มีลักษณะที่เป็นงานด้านวิชาการ เช่น โครงการเพื่อการศึกษา ค้นคว้าทดลอง หรือโครงการที่มีลักษณะเป็นงานวิจัย เป็นต้น

๒.๓.๔) ประเภทของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๙๕ - ๒๕๖๕ (มีจำนวน ๕,๑๕๑ โครงการ / กิจกรรม ข้อมูล ณ เดือนกรกฎาคม ๒๕๖๕) รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ ๒.๑ จำนวนโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๙๕ - ๒๕๖๕

ภาค	จำนวนโครงการ / กิจกรรม
กลาง	๘๕๕ โครงการ / กิจกรรม
ตะวันออกเฉียงเหนือ	๑,๒๙๕ โครงการ / กิจกรรม
เหนือ	๑,๙๖๐ โครงการ / กิจกรรม
ใต้	๙๙๔ โครงการ / กิจกรรม

ที่มา : สำนักงาน กปร.

ทั้งนี้ สามารถจัดแบ่งออกเป็นประเภทของโครงการได้ ๘ ประเภท คือ

ตารางที่ ๒.๒ ประเภทของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

ประเภทโครงการ	จำนวนโครงการ / กิจกรรม
๑. โครงการพัฒนาด้านแหล่งน้ำ	๓,๕๘๑ โครงการ / กิจกรรม
๒. โครงการพัฒนาด้านการเกษตร	๑๔๓ โครงการ / กิจกรรม
๓. โครงการพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อม	๒๓๑ โครงการ / กิจกรรม
๔. โครงการพัฒนาด้านส่งเสริมอาชีพ	๓๕๘ โครงการ / กิจกรรม
๕. โครงการพัฒนาด้านสาธารณสุข	๖๗ โครงการ / กิจกรรม
๖. โครงการพัฒนาด้านคมนาคม/ สื่อสาร	๘๗ โครงการ / กิจกรรม
๗. สวัสดิการสังคม/ การศึกษา	๔๐๑ โครงการ / กิจกรรม
๘. โครงการพัฒนาแบบบูรณาการ/ อื่น ๆ	๒๘๓ โครงการ / กิจกรรม

ที่มา : สำนักงาน กปร.

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ บางโครงการมีกิจกรรมเดียว ดำเนินการแล้วเสร็จภายในปีเดียว บางโครงการมีหลายกิจกรรมและดำเนินการต่อเนื่องในปีต่อไป ดังนั้น หน่วยนับของโครงการจึงเป็นโครงการ/ กิจกรรม

๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ

แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติของประเทศไทย แบ่งได้เป็น ๔ ประเภท (อ้างอิงใน ภูมิภาคธรณีท่องเที่ยว, ๒๕๖๐) ประกอบด้วย

๓.๑) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภททะเล โดยชายฝั่งทะเลของไทย มีความยาวโดยรวมประมาณ ๒,๕๔๒ กิโลเมตร ตามสภาพภูมิศาสตร์แล้วสามารถแบ่งทะเลไทยออกได้เป็น ๓ ส่วน คือ ชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก หรือทะเลด้านอ่าวไทยตอนบน มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๕๐๐ กิโลเมตร ชายฝั่งทะเลภาคใต้ด้านทิศตะวันออก หรือฝั่งอ่าวไทย มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑,๓๐๔ กิโลเมตร และชายฝั่งทะเลภาคใต้ด้านทิศตะวันตก หรือฝั่งทะเลอันดามัน มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑,๐๔๘ กิโลเมตร



ภาพที่ ๒.๔๐ แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล เกาะกูด จังหวัดตราด
(<https://travel.kapook.com>, ๒๕๖๐)

ชายฝั่งทะเลไทยนั้นมีธรรมชาติที่งดงามหลากหลายแบบให้ได้เที่ยวชมตลอดทั้งปี เพราะมีความหลากหลายทางชีวภาพสูง ทั้งบนบกและในน้ำเต็มไปด้วยหาดทรายที่สวยงาม ภูเขารูปร่างแปลกตา ป่าชายเลนที่อุดมสมบูรณ์ ซึ่งเป็นส่วนเสริมแต่งให้ชายฝั่งทะเลของไทยมีเสน่ห์ชวนสัมผัส ในช่วงที่ทะเลปราศจากมรสุมเป็นช่วงน่าเที่ยว ซึ่งทะเลฝั่งอันดามันและทะเลภาคตะวันออกจะปลอดลมมรสุมในช่วงเดือนพฤศจิกายน - เมษายน ส่วนภาคใต้ฝั่งอ่าวไทยจะปลอดมรสุมในช่วงเดือนพฤษภาคม - ตุลาคม ตัวอย่างเช่น ทะเลภูเก็ต ได้ชื่อว่าเป็นไข่มุกอันดามัน เมืองท่องเที่ยวที่รู้จักกันไปทั่วโลก มีความสวยงามของหาดทรายขาว น้ำทะเลใส เหมาะแก่การพักผ่อน พร้อมด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เป็นเกาะที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑๘๕ กิโลเมตร ซึ่งมีเส้นทางเลียบริบเกาะภูเก็ต สามารถล่องเรือไปตั้งแต่เริ่มข้ามสะพานสารสิน หาดทางตอนเหนือของภูเก็ต ที่โดดเด่นมีหาดในยาง ซึ่งเป็นที่ตั้งของอุทยานแห่งชาติหาดในยาง หาดในทอน และหาดสุรินทร์

๓.๒) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทน้ำตก ซึ่งน้ำตกเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแห่งความสดชื่นสามารถเที่ยวได้ทุกฤดู โดยเฉพาะในฤดูฝนจะเป็นช่วงเวลาที่น้ำตกเริ่มมีน้ำมากขึ้น ทำให้สามารถสัมผัสความงามของสายน้ำที่รายรินลงมาสู่เบื้องล่างได้อย่างเต็มที่ ด้วยสถานที่ตั้งของน้ำตกส่วนใหญ่จะอยู่ท่ามกลางธรรมชาติป่าเขาเขียวขจี เป็นการเพิ่มเสน่ห์และสีสันในการเดินทาง ประเทศไทยมีน้ำตกที่น่าท่องเที่ยวมากมาย เช่น น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก น้ำตกแม่ยะ จังหวัดเชียงใหม่ น้ำตกห้วยแม่ขมิ้น จังหวัดกาญจนบุรี น้ำตกขุนทอง จังหวัดเลย น้ำตกแม่สุรินทร์ จังหวัดแม่ฮ่องสอน น้ำตกเหวนรก จังหวัดนครราชสีมา น้ำตกเอราวัณ จังหวัดกาญจนบุรี น้ำตกพลิ้ว จังหวัดจันทบุรี น้ำตกคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๔๑ แหล่งท่องเที่ยว น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก (www.amazingthaitour.com, ๒๕๕๘)

๓.๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทภูเขา โดยภูเขาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวมีความสนใจอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงหน้าหนาว เป็นการท่องเที่ยวที่ควรมีการวางแผนและควรไตร่ตรองให้ดี เตรียมพร้อมทุก ๆ อย่าง ทั้งร่างกาย รวมทั้งที่พักอาศัย มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผจญภัยในหลายรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ เช่น การเดินป่า การส่องสัตว์ป่า การชมทัศนียภาพบนจุดชมวิว เป็นต้น ตัวอย่างเช่น อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี และจังหวัดพิษณุโลก ภูเขาสูงที่มีอากาศเย็นตลอดปี เป็นเทือกเขาสลับซับซ้อนกันระหว่างประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และมีพื้นที่ป่าสมบูรณ์ มีพันธุ์ไม้ ดอกไม้ป่าต่าง ๆ เช่น ดอกหงอนนาคสีม่วงอ่อนที่จะบานในช่วงเดือนสิงหาคม และยังเป็นจุดชมต้นเมเปิ้ลแดงที่ลานสนสามใบในช่วงฤดูหนาว มีน้ำตกขนาดกลาง ๕ ชั้นชื่อดัง คือ น้ำตกภูสอยดาว ทางขึ้นเขาบางส่วนค่อนข้างลำบาก ภูสอยดาวจะปิดในช่วงหน้าฝน และทางอุทยานฯ จะปิดให้ค้างพักแรมในช่วงเดือนมกราคม – มิถุนายน



ภาพที่ ๒.๔๒ แหล่งท่องเที่ยวประเภทภูเขา (<https://mgronline.com>, ๒๕๖๒)

๓.๔) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทถ้ำ ซึ่งการท่องเที่ยวเพื่อชื่นชมความสวยงามของถ้ำ ถือเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ประเทศไทยมีถ้ำที่สวยงามจำนวนมาก แต่ละถ้ำมีความโดดเด่นด้วยลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร อีกทั้งยังเป็นแหล่งของวัตถุโบราณ ลายภาพเก่าแก่ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของบรรพบุรุษในอดีต และยังเป็นแหล่งเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์อีกด้วย ทำให้ถ้ำกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีมนต์เสน่ห์ และท้าทายนักท่องเที่ยวที่ชอบผจญภัย



ภาพที่ ๒.๔๓ แหล่งท่องเที่ยวประเภทถ้ำ ถ้ำเพชร-ถ้ำทอง จังหวัดนครสวรรค์
(<https://mgronline.com>, ๒๕๖๔)

๔) แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์

๔.๑) ความหมายของชนเผ่าพื้นเมือง และกลุ่มชาติพันธุ์

ชนเผ่าพื้นเมือง หมายถึง “ผู้ที่โดยประวัติศาสตร์แล้ว มีความแตกต่างไปจากภาคส่วนอื่น ๆ ของสังคม โดยมุ่งจะอนุรักษ์ พัฒนา สืบทอดเขตแดน และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของบรรพบุรุษตนสู่รุ่นอนาคต ในรากฐานของการคงอยู่ในสถานะของประชาชน อันเนื่องจากวัฒนธรรมและระบบนิติธรรมของตน” (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ๒๕๕๖)

กลุ่มชาติพันธุ์ หมายถึง กลุ่มชนที่มีความสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์กับสังคมไทย มาตั้งแต่อดีต มีความแตกต่างด้านต่าง ๆ และมีวัฒนธรรมประเพณีของตนเอง โดยเป็นกลุ่มชนที่ประชากรมีพันธะเกี่ยวข้องกัน มีลักษณะทางเชื้อชาติ วัฒนธรรมประเพณีและภาษาพูดเดียวกัน รวมตัวเป็นพหุวัฒนธรรม มุ่งมั่นในการอนุรักษ์พัฒนาและสืบทอดฐานดินแดนของบรรพบุรุษและอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นอนาคต

นับตั้งแต่อดีตกลุ่มชาติพันธุ์มีความหลากหลายและตั้งถิ่นฐานกระจายอยู่ในจังหวัดต่าง ๆ ของประเทศไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ มีกลุ่มชาติพันธุ์อยู่ในพื้นที่ครอบคลุม จำนวน ๖๗ จังหวัด ๕๖ กลุ่ม มีประชากรรวมประมาณ ๖,๑๐๐,๐๐๐ คน จำแนกพื้นที่จากลักษณะการตั้งถิ่นฐานได้ ๔ ลักษณะ คือ

๑. **กลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่สูง** หรือ “ชนชาวเขา” จำนวน ๑๓ กลุ่ม ได้แก่ กะเหรี่ยง ม้ง (แม้ว) เย้า (เมี่ยน) ลีซู (ลีซอ) ลาหู่ (มุเซอ) อาข่า (อีก้อ) ลีวะ ถิ่น ขมุ จินฮ่อ ตองซุ คะฉิ่น และปะหล่อง (ดาลาอั้ง)



ภาพที่ ๒.๔๔ ชนชาวเขา ชาวม้ง (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๘)

๒. กลุ่มชาติพันธุ์ตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ราบ จำนวน ๓๘ กลุ่ม ได้แก่ มอญ ไทยลื้อ ไทยทรงดำ ไทยใหญ่ ไทยเขิน ไทยยอง ไทยหญ่า ไทยยวน ภูไท ลาวครั่ง ลาวแง้ว ลาวกา ลาวตี้ ลาวเวียง แสก เซเร ปริง บรู (โซ) โซ่ง โซ (ทะวัง) อีมีปี่ ก่อง กุลา ซอโอง (ซุอั้ง) กูย (ส่วย) ญัฮกุร (ชาวนน) ญ้อ โย้ย เขมรถิ่นไทย เวียดนาม (ญวน) ญอ หมี่ซอ (ปี่ซุ) ซอง กระซอ มลาญ กะเลิง และลาวโซ่ง (ไทยดำ)



ภาพที่ ๒.๔๕ กลุ่มชนชาวไททรงดำ (<https://thailandtourismdirectory.go.th>, ๒๕๖๖)

๓. กลุ่มชาติพันธุ์ที่ตั้งถิ่นฐานในทะเล หรือ “ชาวเล” จำนวน ๓ กลุ่ม ได้แก่ มอแกน มอแกลน และอูรักละโว้ย



ภาพที่ ๒.๔๖ ชาวมอแกน (<https://www.naewna.com>, ๒๕๖๖)

๔. กลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในป่า จำนวน ๒ กลุ่ม ได้แก่ มลาบรี (ตองเหลือง) และซาไก (มันนิ) (คณะกรรมการกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ ผู้พิการกลุ่มชาติพันธุ์ และผู้มีความหลากหลายทางเพศ สภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๖๓)



ภาพที่ ๒.๔๗ ชาวมันนี (<https://board.postjung.com>, ๒๕๖๖)

๔.๒) แนวคิดเรื่องการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์

Smith (1977) อธิบายว่าการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ คือ ตลาดแห่งการซื้อขาย ความดั้งเดิม (Authenticity) ของชนพื้นเมืองที่ถูกนำเสนอในฐานะสินค้าทางการท่องเที่ยว เพราะวัฒนธรรมดั้งเดิม คือ ทุนที่ชุมชนสามารถประดิษฐ์ประเพณี พิธีกรรมแบบใหม่โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นพื้นฐาน นอกจากนี้ “ความดั้งเดิม” (ที่ถูกประกอบสร้างบนพื้นฐานของวัฒนธรรมชาติพันธุ์เพื่อนำเสนอนักท่องเที่ยว) คือจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ต้องการแสวงหาความแปลกใหม่ทางวัฒนธรรม

Madhyamapurush (2009) การท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีจุดสนใจอยู่ที่เอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่ หรือประเพณีของสังคมใดสังคมหนึ่งที่สามารถศึกษาและเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาติพันธุ์ที่แตกต่างกัน เป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจ ต้องการเรียนรู้ในวิถีชีวิตของกลุ่มชนที่หลากหลาย

ทั้งนี้ จากความหลากหลายทางชาติพันธุ์ เป็นจุดเด่นที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของแต่ละชนเผ่าหรือชาติพันธุ์ของชุมชนที่อาศัยอยู่ร่วมกันนับแต่อดีต และมีการสืบทอดวัฒนธรรมวิถีการดำเนินชีวิตสืบทอดกันมา สิ่งสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การเยี่ยมชมเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่ หรือประเพณีของสังคมเพื่อศึกษาและเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาติพันธุ์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งมีส่วนร่วมในการดูแล สร้างคุณค่า และสร้างความภาคภูมิใจ เพื่อร่วมสืบสาน ส่งต่อ และเสริมคุณภาพชีวิตโดยไม่ให้กระทบหรือเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ที่เป็นความภาคภูมิใจดังกล่าว

เช่น

๔.๓) ตัวอย่างแหล่งท่องเที่ยวชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์

๔.๓.๑) ชุมชนหล່อโย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย



ภาพที่ ๒.๔๘ ชุมชนหล່อโย (www.thailandvillageacademy.com, ๒๕๖๒)

ชุมชนหล່อโย เป็นพื้นที่ที่ยังคงมีชุมชนชาวเขาเผ่าอาข่าอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น มีวิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมอาข่าที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น อาหารอาข่า หรือภาษาอาข่า ประเพณีพิธีกรรมของชาวอาข่า การละเล่นพื้นบ้านอาข่า โฮมสเตย์บ้านดินสไตล์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมอาข่าที่นำมาแกะสลักเป็นตุ๊กตา หรือเอาเมล็ดพันธุ์จากธรรมชาติมาถักเป็นกำไลข้อมือ เป็นต้น

๔.๓.๒) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง อำเภอตรอน จังหวัดอุดรดิตถ์



ภาพที่ ๒.๔๙ ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง (https://travel.trueid.net, ๒๕๖๓)

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง ในฐานะชาวท้องถิ่นเมืองเวียงจันทน์ที่อพยพมาอยู่ในประเทศไทยในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๓ ความเชื่อและประเพณีที่ยังคงสืบทอดกันมาผ่านการอพยพเมื่อร้อยกว่าปีก่อน เช่น การตัดบาตร หาบจันทน์ อาหารตำรับลาวเวียงวัฒนธรรมภูมิปัญญาการจักสาน ทำไม้กวาดทางมะพร้าวจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาทำสาแหรก การสานแห สานสวิง รวมถึงงานฝีมือปักผ้า ดิ้นผ้าด้วยมือ เป็นต้น

๔.๓.๓) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชนเผ่าไทกวนบ้านนาถ่อน อำเภอรัตูพนม จังหวัดนครพนม



ภาพที่ ๒.๕๐ ชนเผ่าไทกวน (www.nkpsci.ac.th, ๒๕๖๓)

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าไทกวนบ้านนาถ่อน มีประเพณีและความเชื่อที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ เช่น ประเพณีบุญฮีตสิบสอง ประเพณีรำผีหมอ ประเพณีเลี้ยงแสง ประเพณีลงแขกดำนา เกี่ยวข้าว เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ การตีเหล็ก การทอผ้า การย้อมสี การทำเครื่องจักสานอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน การประมง การเกษตร เครื่องมือล่าสัตว์ การถนอมอาหารและการประกอบอาหารพื้นบ้าน การต้มเกลือสินเธาว์ และเกลือสปา ฯลฯ รวมถึงมีกิจกรรมในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนเผ่าไทกวนโบราณ การเรียนรู้การตีเหล็กแบบโบราณ และแบบสมัยใหม่ การเรียนรู้การทำอาหารเกษตรอินทรีย์ผักพืชปลอดสารพิษ การเรียนรู้งานจักสานของชุมชน การทำพานบายศรี ชันหมากเบง และการทำสปาเกลือด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยอาหารในชุมชน เช่น ต้มไก่ลาดบ้านนาซาไบหม่อน แจ่วหนังเค็ม อ่อมซี่เหล็ก ใส่น้ำเค็ม แกงซอ่อน ลาบเทา เป็นต้น

๔.๓.๔) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัด

นครนายก



ภาพที่ ๒.๕๑ ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน (www.bangkokbiznews.com, ๒๕๖๑)

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน จากแผ่นดินลาวสู่แผ่นดินไทย จากเมืองเชียงขวางสู่นครนายก มีวัฒนธรรมและมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ภาษาพวน การแต่งกายไทยพวน อาหารพื้นบ้านตามแบบวิถีชาติพันธุ์ไทยพวน วัฒนธรรมและประเพณี ๑๒ เดือน (ฮีต ๑๒ คอง ๑๔) เพื่อการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีที่เป็นวิถีการดำเนินชีวิตของไทยพวน ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน “พวน” ได้แก่ ลำพวน ลำตัดพวน รำโทน รำชุดสาวเชียงขวาง การฟ้อนชุดบุญข้าวจี และการแสดงชุดไทยพวนม่วนซื่น นอกจากนี้ ยังมีอาหารในชุมชน เช่น ปลาตุ้มสมุนไพร ไทยพวนสูตรอัตลักษณ์ดั้งเดิม ข้าวกระยาคุ (ของหวาน) ข้าวใบบัวแดง เป็นต้น รวมทั้งมีสินค้าในชุมชน เช่น ผ้าทอมือ ขนมข้าวกระยาคุ สูตรไทยพวนโบราณ ข้าวจีไส้จาดำ สูตรไทยพวนโบราณ เป็นต้น

๔.๓.๕) ชุมชนไทดำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย



ภาพที่ ๒.๕๒ ชุมชนไทดำ (Facebook ย้อนอดีต, ๒๕๖๔)

ชาวไทดำ หรือ ลาวโซ่ง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่ได้อพยพมาจากบริเวณเมืองตอนเหนือของประเทศเวียดนาม ในช่วงสมัยสงครามฮ่อ เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๒๕ กลุ่มชาวไทดำได้กระจายถิ่นที่ตั้งไปตามจังหวัดต่าง ๆ เช่น เพชรบุรี ราชบุรี ลพบุรี และบางส่วนนั้นได้มาตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณหมู่บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ชุมชนไทดำมีกิจกรรมที่น่าสนใจ อาทิ นั่งรถอีแต๊กชมชุมชนผ่านผืนนาและภูเขา ชม “ต้นปาง” เครื่องรางบูชาที่ศูนย์วัฒนธรรมไทดำ ชมผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอพื้นเมืองของดีบ้านนาป่าหนาด ชื้อของฝากที่กลุ่มผลิตภัณฑ์สมุนไพรล่อคำ สวมชุดเป็นชาวไทดำผ่านชุดพื้นเมืองที่บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำ ชมการละเล่นการแสดงพื้นบ้านชาวไทดำ ฯลฯ

๔.๓.๖) หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี อำเภอสำโรงทาบ จังหวัดสุรินทร์



ภาพที่ ๒.๕๓ หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี (<https://cbtthailand.dasta.or.th>, ๒๕๖๖)

หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี ชุมชนพื้นเมืองที่อาศัยอยู่บริเวณนี้สืบเชื้อสายมาจากชาวกูย ปัจจุบันบ้านอาลียังคงดำเนินชีวิตตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์ และเป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวที่นิยมท่องเที่ยวในเชิงอนุรักษ์ที่ต้องการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนพื้นบ้านโบราณที่มีการดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย ไว้คอยรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือน เช่น บ้านเรือน และฉางข้าวโบราณที่สร้างขึ้นด้วยสถาปัตยกรรมแบบชาวกูย เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ สัมผัสกับวิถีชีวิตการทอผ้าไหมพื้นบ้าน และการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ การทำไร่นาเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม และการประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการแต่งกายแบบโบราณ วิถีชีวิตชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำไร่ทำนา และประกอบอาชีพเสริมด้วยการเลี้ยงไหม ทอผ้าไหม แช่วไหม

๔.๓.๗) ชุมชนบ้านต้นตาล อำเภอสายบุรี จังหวัดสงขลา



ภาพที่ ๒.๕๔ ชุมชนบ้านต้นตาล (<https://mgronline.com>, ๒๕๖๑)

ชุมชนบ้านต้นตาล เป็นชุมชนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยวนที่มีอายุกว่า ๒๐๐ ปี โดยชาวไทยวน เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ตระกูลภาษาไท - กะได ซึ่งชุมชนแห่งนี้ยังคงอนุรักษ์และรักษาวิถีชีวิตแบบชาวไทยวนเอาไว้ ภายในชุมชนมีหอวัฒนธรรมที่จัดแสดง วัตถุสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้หายากของชาวไทยวนในอดีตเพื่อเป็นการเรียนรู้แก่คนภายนอกและคนรุ่นใหม่ในชุมชน ทั้งนี้ ภายในชุมชนต้นตาลยังโดดเด่นในด้านการทอผ้า ซึ่งผ้าทอชาวยวนที่ผลิตที่บ้านต้นตาลถือว่ามีคุณภาพดี และมีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย โดยชุมชนบ้านต้นตาลมีวิถีชีวิตทางวัฒนธรรม อาทิ ประเพณีขึ้นข้าว (ตานขันข้าว) ประเพณีเวหนทาน ประเพณีจุดประทิวตีนกา ประเพณีสลากภัตหรือกินข้าวสลาก ฯลฯ นอกจากนี้ ยังมีทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ หอวัฒนธรรมพื้นบ้านไทยวน ผ้าทอชาวยวน

๔.๓.๘) ชุมชนท่องเที่ยวแหลมสัก อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่



ภาพที่ ๒.๕๕ ชุมชนแหลมสัก (www.khaosod.co.th, ๒๕๖๖)

ชุมชนแหลมสักเป็นดินแดน ๓ วัฒนธรรม ที่อยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุขมากกว่า ๑๐๐ ปี จนถึงปัจจุบัน ได้แก่ ไทยพุทธ ไทยมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน (บาบ้าย่าหยา) มีสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความศรัทธาทั้ง ๓ วัฒนธรรม ที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ วัดมหาธาตุแหลมสัก (ไทยพุทธ) มัสยิดซอลาฮุดดีน (ไทยมุสลิม) และศาลเจ้าชกโป้ชีเอี้ย (บาบ้าย่าหยา) มีชุมชนมุสลิมชายฝั่ง และชุมชนบาบ๋า อยู่บนถนนแต่ละสายจากสามแยกวัฒนธรรม มีชุดแต่งกายที่เป็นอัตลักษณ์ของไทยมุสลิม และบาบ้าย่าหยา และมีอาหารและขนมที่เป็นอัตลักษณ์ของบาบ้าย่าหยา รวมทั้งมีอาคารสโตร์ซิโนโปรตุกีส ซึ่งบ่งบอกถึงวัฒนธรรมบาบ้าย่าหยา สำหรับกิจกรรมในชุมชน อาทิ กิจกรรมพายเรือคายัคชมป่าโกงกาง และความอุดมสมบูรณ์ของป่า ล่องเรือรอบอุทยานทางทะเลอ่าวลึก ปลายทางเกาะยาวน้อย เรียนรู้วิถีประมง ชมฟาร์มปลา และฟาร์มกุ้งมังกร เรียนรู้วิธีการทำกะปิ ข้าวคลุกกะปิ กิจกรรมปลูกกล้วยไม้ ณ ป่าเขาช้างหมอบ เรียนรู้การทำผ้าบาติก ล่องเรือชมภาพเขียนสีก่อนประวัติศาสตร์ตามถ้ำ เรียนรู้วิถีชีวิตชาวเล การเลี้ยงสาหร่ายพวงองุ่น เรียนรู้การทำขนมท้องถิ่นจากวัตถุดิบหลักในชุมชน เช่น มะพร้าว ใบจาก เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีอาหารในชุมชน เช่น ข้าวคลุกกะปิ ขนมจาก ขนมโก๋ชุบ เป็นต้น และมีสินค้าในชุมชน อาทิ ผลิตภัณฑ์จากกะปิ กุ้งตัก ผ้าปาเต๊ะ กระเป๋าย่าหยา (Thailand Village Academy, ๒๕๖๖)

๒.๓.๕ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

มรดกโลก (World Heritage) หมายถึง “สิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต และดำรงอยู่กับปัจจุบัน และเป็นสิ่งที่เราส่งผ่านให้แก่คนในรุ่นต่อไป ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติเป็นแหล่งวิถีชีวิตและแรงบันดาลใจที่ไม่อาจทดแทนได้” (World Heritage Convention, 2023)

มรดกโลก คือ สถานที่ อันได้แก่ ป่าไม้ ภูเขา ทะเลสาบ ทะเลทราย อนุสาวรีย์ สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ รวมไปถึงเมือง ซึ่งคัดเลือกโดยองค์การยูเนสโกตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๑๕ เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงคุณค่าของสิ่งที่มีมนุษยชาติ หรือธรรมชาติได้สร้างขึ้นมา และควรจะปกป้องสิ่งเหล่านั้นได้อย่างไร เพื่อให้ได้ตกทอดไปถึงอนาคต (กระทรวงวัฒนธรรม, ๒๕๕๖)

๑) ประเภทของแหล่งมรดกโลก

เอกสาร “อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ (Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)” ได้กำหนดคุณลักษณะและนิยามของสิ่งต่าง ๆ ที่ถือว่าเป็นมรดกโลกไว้ ๒ ลักษณะ คือ มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกทางธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ใน “เอกสารแนวทางการอนุรักษ์ตามอนุสัญญาคุ้มครองมรดกโลก (Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention)” ได้เพิ่มเติมแหล่งมรดกที่มีคุณลักษณะแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ ดังนั้นประเภทของแหล่งมรดกโลกมีทั้งหมด ๓ ประเภท คือ ๑) มรดกโลกทางวัฒนธรรม (Cultural World Heritage) ๒) มรดกโลกทางธรรมชาติ (Natural World Heritage) ๓) แหล่งมรดกโลกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Mixed Cultural and Natural World Heritage) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑.๑) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ให้นิยาม “มรดกทางวัฒนธรรม” มีความหมายครอบคลุมถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

อนุสรณ์สถาน (Monuments) ได้แก่ ผลงานสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ที่ประกอบเข้าด้วยกันเป็นอาคารที่มีคุณลักษณะของอนุสรณ์สถาน หรือประกอบด้วยแหล่งโบราณคดี จารึก ถ้ำที่อยู่อาศัย ตลอดจนการบูรณาการคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวมาข้างต้น อันทำให้เกิดคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์

กลุ่มอาคาร (Group of Building) กลุ่มของสิ่งก่อสร้างที่แยกจากกัน หรือต่อเนื่องกัน โดยลักษณะทางสถาปัตยกรรมหรือความสอดคล้องกลมกลืน หรือที่ตั้งภูมิทัศน์ ซึ่งมีคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์

แหล่ง (Sites) ผลงานที่เกิดจากมนุษย์ หรือการผสมผสานร่วมกัน ระหว่างผลงานของธรรมชาติและของมนุษย์ รวมถึงแหล่งโบราณคดีซึ่งมีคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางด้านประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ชาติพันธุ์วิทยา หรือมานุษยวิทยา

กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดลักษณะของมรดกทางวัฒนธรรมไว้ ๖ สาขา (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, ๒๕๕๙) ได้แก่

(๑) **สาขาวรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา** วรรณกรรมพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมทั้งวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร โดยวรรณกรรมพื้นบ้าน ประกอบด้วย (๑) นิทานพื้นบ้าน (๒) ตำนาน

พื้นบ้าน (๓) บทสวดหรือบทกล่าวในพิธีกรรม (๔) บทร้องพื้นบ้าน (๕) สำนวน ภาษิต (๖) ปริศนาคำทาย (๗) ตำรา ส่วนภาษา ประกอบด้วย (๑) ภาษาไทย (๒) ภาษาท้องถิ่น ที่เป็นภาษาตระกูลไทและภาษาตระกูลอื่น ๆ แบ่งเป็นภาษาไทยถิ่นตามภูมิภาค และ (๓) ภาษาสัญลักษณ์ ใช้ติดต่อสื่อสารด้วยภาษามือ ภาษาท่าทาง หรือเครื่องหมายต่าง ๆ

(๒) สาขาศิลปะการแสดง ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี การรำ การเต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน และ/หรือมีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง การแสดงที่เกิดขึ้นนั้น เป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม ประกอบด้วย (๑) ดนตรีและเพลงร้อง หมายถึง เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีและการขับร้องที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินหรือเกิดอารมณ์ต่าง ๆ และ (๒) นาฏศิลป์และการละคร หมายถึง การแสดงออกทางร่างกาย ท่วงท่า การเคลื่อนไหว ท่าเต้น ท่ารำ การเชิด การพากย์ ฯลฯ

(๓) สาขาแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล เป็นการประเพณีปฏิบัติในแนวทางเดียวกันของคนในชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาบนหนทางของมงคลวิถี นำไปสู่สังคมแห่งสันติสุขแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนและชาติพันธุ์นั้น ๆ ประกอบด้วย (๑) มารยาท หมายถึง การประพฤติปฏิบัติที่ดีงามต่อผู้อื่น (๒) ขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง การประพฤติปฏิบัติ และการกระทำกิจกรรมที่สืบทอดต่อกันมาในวิถีชีวิตและสังคมของชุมชน

(๔) สาขาความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล เป็นองค์ความรู้ วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติ และการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ ประกอบด้วย (๑) อาหารและโภชนาการ (๒) การแพทย์แผนไทยและการแพทย์พื้นบ้าน (๓) โหราศาสตร์และดาราศาสตร์ (๔) การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ (๕) ชัยภูมิและการตั้งถิ่นฐาน

(๕) สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม เป็นภูมิปัญญา ทักษะฝีมือช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน ประกอบด้วย (๑) ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า (๒) เครื่องจักสาน (๓) เครื่อง (๔) เครื่องปั้นดินเผา (๕) เครื่องโลหะ (๖) เครื่องไม้ (๗) เครื่องหนัง (๘) เครื่องประดับ (๙) งานศิลปกรรมพื้นบ้าน และ (๑๐) ผลิตภัณฑ์อย่างอื่น ซึ่งงานช่างฝีมือดั้งเดิมที่ไม่สามารถจัดอยู่ใน ๙ ประเภทแรกได้ ซึ่งอาจเป็นงานช่างฝีมือที่ประดิษฐ์หรือผลิตขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่นหรือจากวัสดุเหลือใช้

(๖) สาขาการเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นการ เล่น เกม กีฬา และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ที่มีการปฏิบัติกันอยู่ในประเทศไทย และมีเอกลักษณ์สะท้อนวิถีไทย ประกอบด้วย (๑) การเล่นพื้นบ้าน (๒) เกมพื้นบ้าน (๓) กีฬาพื้นบ้าน และ (๔) ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว

๑.๒) มรดกทางธรรมชาติ (Natural Heritage)

อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ให้นิยาม “มรดกทางธรรมชาติ” มีความหมายครอบคลุมถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพและทางชีวภาพ หรือกลุ่มของสภาพทางธรรมชาติ ซึ่งมีคุณค่าโดดเด่นอันเป็นสากลในมิติทางสุนทรียศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์

สภาพองค์ประกอบทางธรณีวิทยา หรือธรณีสัณฐาน หรือบริเวณที่พิสูจน์ทราบได้อย่างชัดเจนว่าเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยของสายพันธุ์สัตว์และพืชที่กำลังได้รับการคุกคามซึ่งมีคุณค่าโดดเด่นอันเป็นสากลในมิติทางวิทยาศาสตร์ หรือการอนุรักษ์

สภาพธรรมชาติหรือบริเวณที่พิสูจน์ทราบอย่างชัดเจนว่ามีคุณค่าโดดเด่นเป็นสากลในมิติทางวิทยาศาสตร์ การอนุรักษ์ และความงามตามธรรมชาติ

๑.๓) มรดกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Mixed Cultural and Natural Heritage)

“มรดกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ” จะพิจารณาจากแหล่งที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของคำนิยามของมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติ (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๖๑)

๒) แหล่งมรดกโลกในประเทศไทย

ประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แหล่ง (ข้อมูล ณ วันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๖) โดยแบ่งเป็น มรดกโลกทางวัฒนธรรม ๔ แหล่ง และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ๓ แห่ง ดังนี้

- ๒.๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา
- ๒.๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร
- ๒.๓) เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๔) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง
- ๒.๕) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้ง
- ๒.๖) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่
- ๒.๗) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน

๒.๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกในปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภทวัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : พื้นที่มรดกโลกครอบคลุมพื้นที่ ๑,๘๑๐ ไร่ ตั้งอยู่ในเกาะเมืองพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พื้นที่ดังกล่าวได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถานของชาติและกำหนดขอบเขตแล้ว ตามประกาศราชกิจจานุเบกษาเรื่องกำหนดที่ดินโบราณสถาน ลงวันที่ ๑๗ สิงหาคม ๒๕๑๙ ภายในพื้นที่ประกอบด้วยโบราณสถานสำคัญ เช่น พระราชวังโบราณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ วัดมหาธาตุ เป็นต้น รวมถึงโบราณสถานประเภท วัด ถนน คู คลอง และย่านโบราณ ทั้งที่ดำเนินการทางโบราณคดี และยังไม่ได้ดำเนินการ

ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ : กรุงศรีอยุธยาเป็นอดีตราชธานีในพื้นที่ประเทศไทยที่เจริญรุ่งเรืองในพุทธศตวรรษที่ ๑๙ - ๒๔ รวมระยะเวลาการเป็นราชธานียาวนานถึง ๔๑๗ ปี มีพระมหากษัตริย์ปกครองทั้งสิ้น ๓๔ พระองค์ โดยเมืองอยุธยาเป็นประจักษ์พยานหลักฐานที่แสดงถึงพัฒนาการทางศิลปะของไทย ซึ่งยังคงปรากฏร่องรอยความเจริญรุ่งเรืองของศิลปวัฒนธรรม

อั้งดงามและทรงคุณค่า ตลอดจนวิถีชีวิตในอดีต และความชาญฉลาดในการเลือกที่ตั้งของชุมชน รวมถึงการสร้างถนน คู คลองอย่างเป็นระบบ โดยมีโบราณสถานที่สำคัญ เช่น พระราชวังโบราณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ วัดมหาธาตุ วัดราชบูรณะ วัดพระราม วิหารพระมงคลบพิตร วัดโลกยสุธาราม วัดธรรมิกราช เป็นต้น

ลักษณะทางกายภาพ : พื้นที่นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาตั้งอยู่บนเกาะเมืองพระนครศรีอยุธยา โดยมีแม่น้ำไหลผ่าน ๓ สาย ได้แก่ แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำป่าสัก และแม่น้ำลพบุรี รวมทั้งปรากฏคลองกระจายตัวอยู่ทั่วพื้นที่

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ตำบลประตู่ชัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๒.๕๖ อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา (<https://highlight.kapook.com>, ๒๕๖๖)

๒.๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือปี พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑ : เป็นตัวแทนที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ด้านศิลปกรรม หรือตัวแทนของความงดงามและเป็นผลงานชิ้นเอกที่จัดทำขึ้นด้วยการสร้างสรรค์อันชาญฉลาด
๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร ครอบคลุมพื้นที่ ๗๔,๐๗๕ ไร่ ในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ ๓ แห่ง ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ตั้งอยู่บนที่ราบเชิงเขา ลาดเอียงไปทางทิศตะวันออก มีเทือกเขาประทักษิณทอดตัวเป็นแนวยาวทางด้านทิศตะวันตก ต่อเนื่องมาจนถึงด้านทิศใต้ซึ่งเทือกเขานี้ถือเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญของเมืองสุโขทัย โดยเป็นทั้งแหล่งของป่าแร่ธาตุ และแหล่งต้นน้ำที่นำมาใช้อุปโภค บริโภคภายในเมือง

เมืองสุโขทัยในระยะแรกสันนิษฐานว่า ตั้งอยู่ทางทิศเหนือโดยมีวัดพระพายหลวงเป็นศูนย์กลาง ต่อมาจึงได้มีการขยายขยายมาสร้างเมืองใหม่ทางด้านทิศใต้ดังที่ปรากฏให้เห็นในปัจจุบันผังเมืองสุโขทัยมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยม เป็นกำแพงดิน ๓ ชั้นคั่นด้วยคูน้ำ สันนิษฐานว่ากำแพงเมืองชั้นในสร้างขึ้นตั้งแต่แรกครั้งสร้างเมือง แต่คูเมืองชั้นกลางและชั้นนอกนั้นน่าจะสร้างในสมัยที่สุโขทัยอยู่ใต้อำนาจของอยุธยาแล้ว กำแพงเมืองสุโขทัยกว้างประมาณ ๑,๖๐๐ เมตร ยาวประมาณ ๑,๘๐๐ เมตร มีโบราณสถานสำคัญตั้งอยู่กลางเมือง และกระจายตัวทั่วทั้งเมือง นอกจากนี้ ยังพบโบราณสถานใหญ่น้อยกระจายอยู่ทั่วไปภายนอกกำแพงเมืองทั้งสิ้น รวมแล้วมากกว่า ๒๐๐ แห่ง

การประกาศให้สุโขทัยเป็นมรดกโลก : คณะกรรมการมรดกโลกแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ได้ประกาศในการประชุม ณ กรุงคาร์เธจ ประเทศตูนิเซีย ให้อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร เป็นมรดกโลกเมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๓๔ นับเป็นมรดกโลกตามบัญชีในลำดับที่ ๕๗๔ โบราณสถานในเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยในปัจจุบัน พบโบราณสถาน จำนวน ๒๑๗ แห่ง

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ตำบลศรีสัชนาลัย อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ตำบลหนองปลิง อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร



ภาพที่ ๒.๕๗ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย (<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

๒.๓) เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลก ปี ค.ศ. ๒๐๒๓ หรือปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๒ : แสดงถึงความสำคัญของการแลกเปลี่ยนคุณค่าของมนุษย์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือในพื้นที่วัฒนธรรมใด ๆ ของโลก ผ่านการพัฒนาด้านสถาปัตยกรรมหรือทางเทคโนโลยี อนุสรณ์ศิลป์ การวางผังเมือง หรือการออกแบบภูมิทัศน์ ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : เมืองโบราณศรีเทพ ตั้งอยู่ที่ตำบลศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์ จัดอยู่ในบริเวณเขตที่สูงภาคกลางอันเป็นจุดเชื่อมโยงเครือข่ายของการแลกเปลี่ยนสินค้า เส้นทางการค้าและวัฒนธรรมระหว่างพื้นที่ภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีความสำคัญมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลายต่อเนื่องจนถึงวัฒนธรรมเขมรโบราณ (พุทธศตวรรษที่ ๘-๑๘) **เมืองใน** ผังเมืองค่อนข้างกลม มีพื้นที่ประมาณ ๑.๘๗ ตารางกิโลเมตร (๑,๓๐๐ ไร่) ภายในตัวเมืองมีภูมิประเทศเป็นพื้นที่ราบลอนลูกคลื่น มีโบราณสถานกระจายตัวอยู่ ๔๘ แห่งที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและศาสนาฮินดู มีรูปแบบศิลปกรรมในวัฒนธรรมทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ ๑๒-๑๖) และวัฒนธรรมเขมรโบราณ (พุทธศตวรรษที่ ๑๖-๑๘) ซึ่งมีโบราณสถานที่สำคัญและมีขนาดใหญ่ ได้แก่ เขาค้างในปราสาทศรีเทพ และปราสาทสองพี่น้อง **เมืองนอก** ตั้งอยู่ทางด้านทิศตะวันออกของเมืองใน มีพื้นที่ประมาณ ๒.๘๓ ตารางกิโลเมตร (๑,๕๘๙ ไร่) ผังเมืองค่อนข้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามุมมน ภายในตัวเมืองสำรวจพบโบราณสถาน จำนวน ๖๔ แห่ง มีสระน้ำโบราณจำนวนมาก นอกคูเมืองกำแพงเมืองโบราณยังมีการสำรวจพบโบราณสถานอีก จำนวน ๕๐ แห่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางทิศเหนือของเมืองที่สำคัญ ได้แก่ เขาค้างนอก ปราสาทฤๅษี กลุ่มเขาค้างสระแก้ว และสระแก้ว สระน้ำโบราณขนาดใหญ่ ส่วนทางด้านทิศตะวันตกนอกเมืองโบราณศรีเทพห่างออกไปประมาณ ๑๕ กิโลเมตร เป็นที่ตั้งของ “เขาคมอรัตน์” ภูเขาหินปูนขนาดใหญ่ที่มีรูปลักษณะเฉพาะ ซึ่งใช้เป็นจุดสังเกตในการเดินทางที่สำคัญมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยบริเวณเชิงเขาเป็นแหล่งผลิตเครื่องมือและกำไลหินที่สำคัญ ต่อมาในสมัยทวารวดีได้มีการตัดแปลงถ้ำหินปูนที่ตั้งอยู่ทางด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ของภูเขาให้เป็นศาสนสถานในพุทธศาสนาแบบมหายาน กำหนดอายุราวพุทธศตวรรษที่ ๑๔ ต่อมาวันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๖ เมืองโบราณศรีเทพ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกแห่งที่ ๗ ของไทย ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญครั้งที่ ๔๕ ที่ขยายออกมา ณ กรุงริยาด ราชอาณาจักรซาอุดีอาระเบีย โดยคณะกรรมการมรดกโลกมีมติให้เปลี่ยนชื่อเป็น “เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง”

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ ศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์

ที่ตั้ง : โบราณสถานเขาค้างนอก ศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์

ที่ตั้ง : โบราณสถานถ้ำเขาคมอรัตน์ โคกสะอาด อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์



ภาพที่ ๒.๕๘ เมืองโบราณศรีเทพ (www.prachachat.net, ๒๕๖๖)

๒.๔) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ.๑๙๙๒ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง ตั้งอยู่ที่ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี อยู่ห่างจากตัวจังหวัดไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือประมาณ ๖๐ กิโลเมตร แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย ตั้งอยู่บนเนินดินสูง รูปยาวรี ตามแนวตะวันออก - ตะวันตก ครอบคลุมพื้นที่ประมาณ ๔๐๐ ไร่ กลางเนินสูงกว่าพื้นที่รอบ ๆ ราว ๘ เมตร ราษฎรชาวบ้านเชียงในปัจจุบันมีเชื้อสายลาวพวนที่อพยพเคลื่อนย้ายชุมชนมาจากแขวงเชียงขวาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เมื่อ ๒๐๐ ปีมาแล้ว แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นแหล่งที่ทำให้รับรู้ถึงการดำรงชีวิตในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ย้อนหลังไปกว่า ๔,๓๐๐ ปี ร่องรอยของมนุษย์ในประเทศไทยสมัยดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีพัฒนาการแล้วในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านความรู้ความสามารถหรือภูมิปัญญา อันเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยให้ผู้คนเหล่านั้นสามารถดำรงชีวิต และสร้างสังคมวัฒนธรรมของมนุษย์ได้สืบเนื่องต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน วัฒนธรรมบ้านเชียงได้ครอบคลุมถึงแหล่งโบราณคดีในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออีกกว่า ร้อยแห่ง เป็นบริเวณพื้นที่ที่มีมนุษย์อยู่อาศัยหนาแน่นมาตั้งแต่หลายพันปีแล้ว ด้วยเหตุนี้เององค์การยูเนสโกของสหประชาชาติจึงได้ยอมรับขึ้นบัญชีแหล่งวัฒนธรรมบ้านเชียงไว้เป็นแห่งหนึ่งในบรรดามรดกโลก

ที่ตั้ง : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี



ภาพที่ ๒.๕๙ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง (<https://udonthani.bethailand.com>, ๒๕๖๖)

๒.๕) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้ง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภทธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๗ : เป็นแหล่งที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีความโดดเด่นอย่างเห็นได้ชัด หรือเป็นพื้นที่ที่มีความงามตามธรรมชาติหาพื้นที่อื่นเปรียบเทียบไม่ได้
๘ : เป็นตัวอย่างที่มีความโดดเด่นสะท้อนถึงกระบวนการนิเวศวิทยาและชีววิทยา ซึ่งก่อให้เกิดและมีพัฒนาการของระบบนิเวศทางบก หรือระบบนิเวศน้ำจืด หรือระบบนิเวศทางทะเลและชายฝั่ง รวมทั้งสังคมสัตว์และพืช
๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่ - ห้วยขาแข้ง (Thungyai - Huai Kha Khaeng Wildlife Sanctuaries) มีพื้นที่รวม ๔,๐๑๗,๐๘๗ ไร่ หรือ ๖,๔๒๗.๓๔ ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมในพื้นที่ ๓ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดกาญจนบุรี และจังหวัดตาก ประกอบด้วยผืนป่าอนุรักษ์ ๓ แห่ง ได้แก่ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตก เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันออก และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทั้งสามแห่งนี้ เป็นป่าต้นน้ำของลำน้ำทางธรรมชาติที่สำคัญ ๒ สาย คือ แม่น้ำแควใหญ่ตอนบน (แม่น้ำแม่กลอง และลำห้วยขาแข้ง) ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกในปี พ.ศ. ๒๕๓๔ ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญ ครั้งที่ ๑๕ ณ เมืองคาร์เทจ ประเทศตูนิเซีย เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่ - ห้วยขาแข้ง เป็นแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติแห่งแรกของประเทศไทย ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก โดยผ่านเกณฑ์ในการพิจารณาให้เป็นมรดกโลก ๓ ข้อ คือ เกณฑ์ข้อที่ ๗ เป็นแหล่งที่เกิดปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีความโดดเด่นเห็นได้ชัด หรือเป็นพื้นที่ที่มีความงามตามธรรมชาติหาพื้นที่อื่นเปรียบเทียบไม่ได้ เกณฑ์ข้อที่ ๘ เป็นตัวอย่างที่มีความโดดเด่นสะท้อนถึง

กระบวนการนิเวศวิทยา และชีววิทยาซึ่งก่อให้เกิดและมีพัฒนาการของระบบนิเวศทางบก หรือระบบนิเวศน้ำจืด หรือระบบนิเวศชายฝั่งและทางทะเล และสังคมสัตว์ เกณฑ์ข้อที่ ๑๐ เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด ซึ่งรวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืชหรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

ที่ตั้ง : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร ตำบลแม่ละมั่ง อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก

ที่ตั้ง : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง ตำบลระบำ อำเภอลานสัก จังหวัดอุทัยธานี



ภาพที่ ๒.๖๐ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง (<http://paro12.dnp.go.th>, ๒๕๖๖)

๒.๖) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๒๐๐๕ หรือ พ.ศ. ๒๕๔๘ ประเภทธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืชและ/หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ (Dong Phrayayen - Khao Yai Forest Complex) มีพื้นที่รวม ๓,๘๔๖,๘๗๕ ไร่ หรือ ๖,๑๕๕ ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่บางส่วนของจังหวัดสระบุรี นครนายก นครราชสีมา ปราจีนบุรี สระแก้ว และบุรีรัมย์ ประกอบด้วยผืนป่าอนุรักษ์ ๕ แห่ง ได้แก่ อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อุทยานแห่งชาติทับลาน อุทยานแห่งชาติปางสีดา

อุทยานแห่งชาติตาพระยา และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าดงใหญ่ ผืนป่าแห่งนี้มีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งกักเก็บน้ำและเป็นต้นน้ำลำธารที่ไหลหล่อเลี้ยงการดำรงชีวิตของชุมชนต่าง ๆ ในภูมิภาคโดยรอบ โดยได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก ในปี พ.ศ. ๒๕๔๘ ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลก สมัยสามัญ ครั้งที่ ๒๙ ณ กรุงเดอร์บัน สาธารณรัฐแอฟริกาใต้ โดยผ่านเกณฑ์ในการพิจารณาให้เป็นมรดกโลก คือ เกณฑ์ข้อที่ ๑๐ เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด ซึ่งรวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

ที่ตั้ง : พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ ตำบลหมูสี อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๓๐



ภาพที่ ๒.๖๑ พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ (<https://mthai.com>, ๒๕๖๔)

๒.๗) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๒๐๒๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๖๔ ประเภทธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน เป็นกลุ่มป่าที่ตั้งอยู่บนเทือกเขาตะนาวศรี (Tenasserim Range) ซึ่งทอดตัวตามแนวชายแดนไทย-พม่า ทิศตะวันตกของกลุ่มป่าแก่งกระจานจึงมีลักษณะเป็นเทือกเขาสูงสลับซับซ้อน เชื่อมต่อเป็นผืนป่าเดียวกันกับป่าในเขตตะนาวศรี (Tanintharyi Region) ของประเทศพม่า พื้นที่ทั้งกลุ่มป่ารวมประมาณ ๒,๙๓๘,๙๑๐ ไร่ (๔,๗๐๒ ตารางกิโลเมตร) ประกอบด้วยพื้นที่อนุรักษ์ ๔ แห่ง คือ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าแม่ น้ำกาชี อุทยานแห่งชาติแก่งกระจาน อุทยานแห่งชาติกุยบุรี อุทยานแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติไทยประจัน แต่ทั้งนี้สมาคมอนุรักษ์สัตว์ป่า (WCS) ประเทศไทย เลือกดำเนินโครงการอนุรักษ์สัตว์ป่าและพื้นที่ป่าในอุทยาน

แห่งชาติแก่งกระเจานเพราะเป็นพื้นที่อนุรักษ์หลักที่มีความสำคัญที่สุดในกลุ่มป่า เป็นอุทยานแห่งชาติที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย มีขนาดพื้นที่ ๑,๘๒๑,๖๘๘ ไร่ (๒,๙๑๕ ตารางกิโลเมตร) เป็นพื้นที่ต้นน้ำสำคัญของแม่น้ำเพชรบุรีและปราณบุรี เป็นพื้นที่ที่หลายเขตภูมิพฤษศาสตร์ (Plant Geographical Distribution) มาบรรจบกัน และตั้งอยู่บนรอยต่อของหลายเขตสัตวภูมิศาสตร์ย่อย (Zoogeographical Sub-region) เป็นศูนย์รวมความหลากหลายทางชีวภาพที่สำคัญและโดดเด่นที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชีย จนได้รับการประกาศเป็นพื้นที่มรดกแห่งอาเซียน ในปี พ.ศ. ๒๕๔๘ มีสัตว์ป่าใกล้สูญพันธุ์อยู่หลายชนิด เช่น เสือโคร่ง (Panthera Tigris Corbetti) และจระเข้แม่น้ำจืด (Crocodylus Siamensis) มีรายงานพบสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมมากถึง ๑๐๐ ชนิด นก จำนวน ๕๔๕ ชนิด สัตว์เลื้อยคลาน จำนวน ๑๑๒ ชนิด สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ จำนวน ๕๕ ชนิด และปลา จำนวน ๑๐๑ ชนิด สมาคมอนุรักษ์สัตว์ป่าได้ร่วมพัฒนางานวิชาการด้านการอนุรักษ์สัตว์ป่า พัฒนาระบบสำรวจติดตามประชากรสัตว์ป่าในอุทยานแห่งชาติแก่งกระเจาน ภายใต้ความร่วมมือกับกรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช และส่งเสริมการจัดการพื้นที่อนุรักษ์บนพื้นฐานของข้อมูลที่เป็นวิทยาศาสตร์

พื้นที่

๑. อุทยานแห่งชาติแก่งกระเจาน จังหวัดเพชรบุรี และจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
พื้นที่ ๑,๘๒๑,๖๘๘.๘๔ ไร่

๒. อุทยานแห่งชาติกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๖๐๕,๖๒๕ ไร่

๓. อุทยานแห่งชาติเขาสามร้อยยอด จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๖๑,๓๐๐ ไร่

๔. อุทยานแห่งชาติหาดวนกร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๒๓,๗๕๐ ไร่

๕. อุทยานแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติไทยประจัน จังหวัดราชบุรี พื้นที่
๒๐๕,๔๖๓.๘๙ ไร่

๖. เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าแม่น้ำภาชี จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๓๐๕,๘๒๐ ไร่

๗. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าถ้ำค้างคาว - เขาช่องพราน จังหวัดราชบุรี พื้นที่
๓๐๕,๘๒๐ ไร่

๘. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าเขาประทับช้าง จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๑,๒๖๘ ไร่

๙. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าเขากระปุก-เขาเตาหม้อ จังหวัดเพชรบุรี พื้นที่ ๔,๘๕๐ ไร่

๑๐. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าชะอำ จังหวัดเพชรบุรี พื้นที่ ๖๒๒ ไร่

๑๑. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าวัดถ้ำระฆัง-เขาพระนอน จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๑๐๖ ไร่

ลักษณะทางกายภาพ : ประกอบไปด้วยทิวเขา ทิวเขาตะนาวศรี ลุ่มน้ำ ลุ่มน้ำแม่กลอง ลุ่มน้ำเพชรบุรี และลุ่มน้ำชายฝั่งทะเลตะวันตก สภาพป่า ป่าดิบชื้น ป่าดิบเขา ป่าดิบแล้ง ป่าสนเขา ป่าเบญจพรรณ และป่าเต็งรัง สัตว์ป่าที่เด่น ช้าง สมเสร็จ วัวแดง กระทิง หมาใน เสือโคร่ง เก้งหม้อ เลียงผา ผีเสื้อนานาชนิด เขียดแลว หรือกบทูต และนกกะลิงเขียดหางหนาม

ที่ตั้ง : พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระเจาน ตำบลแก่งกระเจาน อำเภอแก่งกระเจาน จังหวัดเพชรบุรี ๗๖๑๗๐ (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒.๖๒ พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน (www.bangkokbiznews.com, ๒๕๖๔)

๒.๓.๖ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ประเทศไทยเป็นประเทศพหุวัฒนธรรม ประชากรในประเทศนับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่อยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย ทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย อาทิ พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น ประเทศไทยจึงเปรียบเสมือนศูนย์กลางแห่งปัญญาธรรม เป็นประเทศที่มีความเจริญงอกงามทางธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติสำคัญ ทั้งในด้านการเจริญสติ (Mindfulness) สมาธิ (Meditate) จิตวิญญาณ (Spiritual) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe) ที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกันซึ่งเกิดจากการสั่งสม สืบต่อ และพัฒนาการทางธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย

๑) การเจริญสติ (Mindfulness) คือ คุณลักษณะของบุคคลที่จะสามารถมุ่งใส่ใจต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน โดยส่งผ่านจากขณะหนึ่งสู่อีกขณะหนึ่งในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยที่บุคคลยอมรับและเปิดรับต่อประสบการณ์โดยไม่ประเมิน วิเคราะห์ และตัดสิน ซึ่งเป็นการยอมรับต่อประสบการณ์หรือปรากฏการณ์นั้น ๆ อย่างสมบูรณ์ นักจิตวิทยา มองว่าสติ เป็นกลุ่มของทักษะที่บุคคลสามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ โดย Dimidjian และ Linehan (2003) (อ้างถึงใน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๑) ได้จำแนกทักษะที่เป็นองค์ประกอบของสติได้ ๔ องค์ประกอบ ได้แก่

๑.๑) การสังเกต ความสามารถในการรับรู้และใส่ใจกับสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น เสียง สัมผัส และกลิ่นรอบตัว รวมทั้งการสังเกตปรากฏการณ์ภายในบุคคล เช่น การสังเกตการรับรู้ กระบวนการทางความคิดและอารมณ์

๑.๒) การบรรยาย ความสามารถในการระบุและวิเคราะห์อย่างไม่ตัดสินต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการรับรู้ของจิตและมุ่งให้ความสนใจต่อกระบวนการของจิต พร้อมทั้งเปลี่ยนทัศนคติให้ไม่มีการตัดสินและคาดเดาเกี่ยวกับสิ่งนั้น

๑.๓) การแสดงออกด้วยความตระหนักรู้ ความสามารถในการทำกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีความตระหนักรู้ต่อตนเองผ่านการมุ่งความสนใจไปที่พฤติกรรมนั้น ๆ

โดยไม่มี การแบ่งสติไปกับสิ่งอื่น ซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองอัตโนมัติที่เป็นพฤติกรรมที่ทำได้โดยขาดความตระหนักรู้

๑.๔) การยอมรับ ความสามารถในการที่จะยอมรับต่อสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มี การตัดสินใจ ผ่านการหยุดการประเมินหรือการจำแนกที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น ดี/ไม่ดี ถูก/ผิด หรือ มีค่า/ไม่มีค่า และอยู่กับความเป็นจริงโดยไม่หลีกเลี่ยง หลบหนี หรือพยายามเปลี่ยนแปลง

๒) สมาธิ (Meditate) หมายถึง การมีจิตตั้งมั่นในอารมณ์เดียวในทางกุศล มีปัญญา รู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริง โดยทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติสมาธิเป็นพื้นฐาน เพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา

สมาธิในทางพระพุทธศาสนา คือ ปัญญาในการสำรวจแล้วตั้งไว้ด้วยดี หากจิตเป็นฌานในขณะใดขณะหนึ่งในลมหายใจเข้าออก ในคำภาวนา ในนิมิต ถ้าจิตจับเฉพาะอย่างเรียกว่า การเกิดสมาธิหรือการเกิดญาณ ซึ่งมี ๕ อย่าง คือ ๑) เอกัคคตาสมาธิ คือ จิตที่มีสมาธิแน่วแน่ในอารมณ์เดียวจะแน่วแน่นอยู่ในอารมณ์ที่พึงเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ๒) โลกียสมาธิ คือ สมาธิเพื่อให้ได้สุขแบบชาวโลกและโลกุตตรสมาธิ คือ สมาธิให้ได้ความสุขที่เหนือโลก ได้แก่ พระนิพพาน ๓) ขณิกสมาธิ อุปจารสมาธิ และอัปปนาสมาธิ หรือเป็นระดับของสมาธิ คือ ขณิกสมาธิหรือสมาธิชั่วคราวเป็นสมาธิขั้นต้นสำหรับคนทั่วไป อุปจารสมาธิหรือสมาธิเฉียด ๆ หรือสมาธิจวนจะแน่วแน่นเป็นสมาธิขั้นระงับนิวรณ์ ๕ ก่อนที่เข้าสู่สภาวะแห่งฌานหรือสมาธิในบุพภาคแห่งอัปปนาสมาธิ และอัปปนาสมาธิเป็นสมาธิระดับสูงสุดคือจิตตั้งมั่นหรือแน่วแน่นอยู่ในอารมณ์ ไม่สออดสายไปหากิเลส เป็นสมาธิที่แน่วแน่นแนบสนิท ๔) ทิฏฐธัมมสุขวิหารสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้ความสุขในปัจจุบันชาติ ญาณทัสสนสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้รู้ตามจริงสติสัมปชัญญะสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้สติและสัมปชัญญะ และอัสวักขยสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้ความสิ้นไปของกิเลส และ ๕) สุขสมาธิ สันตสมาธิ อริยสมาธิ นิรามิสสมาธิ และอกาปุริสสมาธิ ได้แก่สมาธิของมหาบุรุษ

การเจริญสมาธิตามหลักพระพุทธศาสนาเถรวาท จัดว่าเป็นกระบวนการฝึกจิตด้วยการกำหนดฐานที่ตั้งของจิตไว้ที่กรรมฐาน คำว่า “กรรมฐาน” หมายถึง ที่ตั้งแห่งการทำงานของจิตหรือสิ่งที่เอามาให้จิตกำหนด ให้จิตมีงานทำเป็นเรื่องเป็นราว เพื่อจะได้ให้จิตสงบอยู่ที่ใดที่หนึ่ง พอจิตกำหนดจับเข้าแล้ว จะชักนำจิต ให้แน่วแน่นอยู่กับกรรมฐานนั้น จนเกิดเป็นสมาธิได้เร็วและมั่นคงที่สุด

นอกจากนี้ สมาธิปรากฏอยู่ในคำสอนของทุกศาสนาและความเชื่อในเวลาต่อมา หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติสมาธิเป็นพื้นฐาน เพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา ทั้งนี้ ประโยชน์ของการฝึกสมาธิ คือ เมื่อจิตที่ได้รับการฝึกฝนดีแล้วโดยเฉพาะเรื่องของการเจริญสมาธิจะมีความสงบเย็น มั่นคง ไม่หวั่นไหวไปกับอารมณ์ที่มากระทบ ซึ่งเชื่อมโยงกับทุกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

(ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ฝึกสมาธิในประเทศไทย ศึกษาเพิ่มเติมได้จากภาคผนวก ง)

๓) จิตวิญญาณ (Spiritual) จิตเป็นสภาพที่อยู่ภายในของผู้คน เป็นความรู้สึกที่เป็นทั้งตัวควบคุมและพลังขับเคลื่อนให้แต่ละคนดำรงอยู่ ปรับความสมดุลของร่างกาย และแสดงออกมาอย่างทรงพลัง “จิต” เป็นองค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของชีวิต และเป็นสิ่งที่ทรงพลังแต่ยากที่จะควบคุมให้อยู่ร่วมกับความนึกคิด และสามารถจะเห็นเสี้ยวหนึ่งของจิตจากการแสดงออกมาของเจ้าของจิตนั้น ๆ

จิตวิญญาณ หมายถึง พลังที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับควมมีชีวิตจิตใจ ผดุงชีวิต และให้ความหมายที่สำคัญแก่ชีวิต พร้อมทั้งแสดงพฤติกรรมออกมาจากความเชื่อทางจิตวิญญาณของบุคคล เป็นจิตชั้นสูง จิตที่ลดความเห็นแก่ตัว จิตที่เห็นแก่ผู้อื่น จิตที่เข้าถึงสิ่งสูงสุด คือ นิพพานหรือพระผู้เป็นเจ้า ซึ่งจิตวิญญาณเป็นประสบการณ์ของมนุษย์ที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ ประกอบด้วย ๑) สติปัญญา (Cognitive) ได้แก่ การค้นหาความหมาย วัตถุประสงค์และความจริงในชีวิต ความเชื่อและคุณค่าในสิ่งที่แต่ละบุคคลอาศัยอยู่ ๒) ประสบการณ์ (Experience) ได้แก่ ความรู้สึกของการคาดหวัง ความรัก ความสัมพันธ์ ความสงบภายใน สิ่งปลอบใจและผู้ให้การสนับสนุน และ ๓) พฤติกรรม (Behavior) ได้แก่ สิ่งที่บุคคลแสดงออกมาจากความเชื่อทางจิตวิญญาณของแต่ละคน ซึ่งจิตวิญญาณเป็นมิติที่ทำให้มนุษย์ต่างจากสัตว์ และมนุษย์สามารถพัฒนาจิตให้สูงจนแม้หลุดพ้นจากความเห็นแก่ตัวโดยสิ้นเชิง สามารถออกจากความคับแคบในตัวเอง (Self-Transcending) เป็นจิตที่เลยตัวออกไป ระดับของความเป็นมนุษย์ ขึ้นอยู่กับระดับทางจิตวิญญาณ

วิธีการพัฒนาจิตวิญญาณ ประกอบด้วย

๓.๑) การอยู่ร่วมกันที่ดี ได้แก่ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปัน คือ ทาน และการไม่เบียดเบียนกัน คือ ศีล ปัจจุบันการเบียดเบียนกันสามารถเกิดขึ้นเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นการเบียดเบียนที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ร่วมกันอย่างรุนแรง

๓.๒) การทำจิตใจให้สงบ การทำจิตใจให้สงบเป็นหลักของทุกศาสนา เพราะจิตใจที่สงบทำให้เข้าถึงความจริง หรือปัญญาได้ง่าย การทำจิตใจให้สงบมีหลายวิธี เช่น การไปโบสถ์ ไปวัด การฟังพระเทศน์ การสวดมนต์ การเจริญสติ การเจริญสมาธิ เมื่อจิตใจสงบก็จะเป็นอิสระจากความบีบคั้น มีความปิติ มีความสุข เป็นฐานที่ทำให้เกิดปัญญาได้ง่าย

๓.๓) ปัญญา หมายถึง การเข้าถึงความจริงของธรรมชาติที่ใหญ่ที่สุด สำหรับศาสนาที่มีพระเจ้า พระเจ้าคือธรรมชาติที่ใหญ่ที่สุด หรือจิตจักรวาลผู้สร้างธรรมชาติทั้งหมด การเข้าถึงพระผู้เป็นเจ้าคือการยกระดับจิตวิญญาณไปสู่สิ่งสูงสุด ส่วนในทางพระพุทธศาสนาถือว่า ความจริงของธรรมชาติ คือ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา การเข้าถึงอนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ทำให้หลุดพ้นจากการยึดมั่นในตัวตน หรือธรรมชาติจิตที่ใหญ่ที่สุด คือ ความว่าง หรือสุญญตา การเข้าถึงความว่างก็เป็นการพัฒนาทางจิตวิญญาณสูงสุด

จิตวิญญาณจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ของชีวิต เป็นพลังภายในของบุคคลที่ทำให้เกิดความแข็งแกร่งและเมื่อเผชิญปัญหา ในการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งสนับสนุนที่สำคัญ ในการดำเนินชีวิตของบุคคลให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ไม่ว่าจะในการดำเนินชีวิตทั่วไปและบริบทการทำงาน โดยการเข้าใจตนเอง เข้าใจความเป็นจริง มีเป้าหมายของชีวิต อีกทั้งมีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งด้านบุคคล องค์กร และสภาพแวดล้อม มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ความศรัทธาเป็นพลังที่เกิดจากความรู้สึกที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ (ปิยะวัฒน์ กรมระรวย, ๒๕๖๐)

๔) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe)

ในทางศาสนาความเชื่อไม่ได้มีความหมายแบบเดียวกับทางญาณวิทยา เนื่องจากความเชื่อในทางศาสนาผูกอยู่กับการยอมรับโดยไม่มีข้อแม้เป็นส่วนใหญ่ จึงยากที่จะแยกความเชื่อและศรัทธาออกจากกันโดยเด็ดขาด ด้วยเหตุนี้ จึงพบว่าในบริบทของศาสนาจะมีการใช้คำทั้ง ๒ คำ คือ “ศรัทธา” และ “ความเชื่อ” ทั้งในความหมายเดียวกันและความหมายที่คาบเกี่ยวกัน โดยตามศัพท์ “ศรัทธา” แปลตรง ๆ ได้ว่าความเชื่อ แต่เนื่องจากในพุทธศาสนามีการแยกความแตกต่างระหว่างศรัทธา

ธรรมดา (Ordinary Faith) กับศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ หรือศรัทธาในแง่ของปรัชญา (Philosophic Faith) จึงกล่าวได้ว่าศรัทธามี ๒ แบบ คือ ศรัทธาที่เป็นความเชื่อตั้งไปโดยไม่พิจารณาเหตุผล กับ**ศรัทธาที่เป็นความเชื่อด้วยเหตุผล**ที่ได้พิจารณาเห็นจริงแล้วจนหมดความลังเลสงสัย ซึ่งในการเชื่อสิ่งใด พุทธปรัชญาได้ให้หลักการไว้ว่า อย่าเชื่อโดยมงาย อย่ายอมรับสิ่งใด ๆ โดยสักแต่ว่าเชื่อ หมายถึง การไม่ให้ด่วนเชื่อ แต่ให้ใช้ปัญญาพิจารณาสอบสวนตัดสินตามเหตุผลสมควรเชื่อแล้วจึงเชื่อ เพราะความเชื่อที่ไม่ได้ใช้ปัญญาใคร่ครวญอาจเป็นเหตุให้ถ้อยตามโดยผิด ๆ ดังนั้น จึงให้ความสำคัญกับปัญญาของบุคคลและส่งเสริมให้ใช้ความคิดของตนเองในการพิจารณาสิ่งที่เชื่อนั้นให้รู้และเข้าใจด้วยตนเอง เพื่อให้ศรัทธานั้นเป็นศรัทธาที่มีเหตุผล

ส่วนความเชื่อ เป็นคุณสมบัติพื้นฐานของความรู้ การจะกล่าวยืนยันว่า “รู้” โดยไม่เชื่อสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ขัดแย้งในตัวเอง การรู้ในสิ่งใดกับการเชื่อในสิ่งนั้น จึงเป็นสิ่งที่ไปด้วยกันเสมอ แต่แม้ความเชื่อกับความรู้จะมีความสัมพันธ์กัน แต่ความเชื่อไม่ใช่ความรู้ เพราะความเชื่ออย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอที่จะจัดอยู่ในประเภทของความรู้ได้ เนื่องจากความเชื่อจำเป็นต้องมีคุณลักษณะอื่น ๆ ประกอบด้วย จึงจะมีคุณสมบัติพอที่จะเรียกว่าเป็นความรู้ตามความหมายของคำในทางปรัชญา โดยความเชื่อที่ถูกต้องเป็นจริงเท่านั้นที่จะก่อให้เกิดปัญญา คือ ความรู้ ความเข้าใจ อันจะนำไปสู่การเห็นจริงได้ แต่ความเชื่อหากไม่ได้ดำเนินต่อไปถึงขั้นทดลองปฏิบัติเพื่อให้เห็นจริงประจักษ์แก่ตน ไม่อาจนับว่าเป็นความเชื่อที่ถูกต้องตามความหมายแท้จริง ในทำนองเดียวกัน การจะมีความรู้และเข้าถึงความจริงได้ ก็จำเป็นต้องมีการปฏิบัติเพื่อทดสอบให้เห็นและรู้แจ้งประจักษ์ความจริงนั้นด้วยตนเอง เป็นประสบการณ์ตรงเช่นกัน (ลักษณะวัต เจริญพงศ์, ๒๕๔๑)

๒.๔ การจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย

การจัดอันดับ Global Soft Power Index เป็นดัชนีจากการสำรวจศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ในทุกมิติของประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดย Brand Finance โดยการคำนวณค่า Global Soft Power Index ได้แจกแจงให้เห็นถึงปัจจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงซอฟต์แวร์ของแต่ละประเทศ ซึ่งประกอบด้วย ความคุ้นเคยที่ประเทศอื่น ๆ รู้สึกต่อประเทศนั้น ๆ (Familiarity) ความมีชื่อเสียงของประเทศนั้น ๆ ที่รู้สึกของประเทศต่าง ๆ (Reputation) ความมีอิทธิพลของประเทศนั้น ๆ ที่มีต่อประเทศอื่น ๆ (Influence) และได้กำหนดตัวชี้วัดที่จะเป็นปัจจัยในการสร้างหรือพัฒนาซอฟต์แวร์ ของแต่ละประเทศ ๗ ตัวชี้วัด ประกอบด้วย

ด้านที่ ๑ Business & Trade ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Economy, Business, Brands, Taxation, Trade, Investment, Infrastructure และ Future Growth

ด้านที่ ๒ Governance ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Rule of Law, Human Rights, Crime Rate, Security, Constitution และ Political Elite

ด้านที่ ๓ International Relations ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Diplomatic Relations, International Organization, Conflict Resolution, International Aid และ Climate Action

ด้านที่ ๔ Culture & Heritage ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Tourism, Sport, Food, Fine Arts, Literature, Music, Film, Gaming และ Fashion

ด้านที่ ๕ Media & Communication ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Traditional Media, Social Media และ Marketing

ด้านที่ ๖ Education & Science ประกอบด้วยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ Higher Education, Science และ Technologies

ตารางที่ ๒.๓ ผลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ - ๒๐๒๓

ตัวชี้วัด	๒๐๒๒ Rank (Score)	๒๐๒๓ Rank (Score)
Overall	๓๕ (๔๐.๒)	๔๑ (๔๒.๔)
Familiarity	๒๙ (๖.๒)	๒๕ (๖.๕)
Reputation	๓๗ (๕.๙)	๓๘ (๖.๑)
Influence	๓๘ (๓.๗)	๔๒ (๓.๙)
ด้านที่ ๑ Business & Trade	๓๑ (๔.๐)	๓๖ (๔.๘)
ด้านที่ ๒ Governance	๔๓ (๒.๕)	๗๘ (๓.๐)
ด้านที่ ๓ International Relations	๔๗ (๒.๘)	๗๕ (๓.๔)
ด้านที่ ๔ Culture & Heritage	๒๗ (๓.๗)	๓๒ (๔.๕)
ด้านที่ ๕ Media & Communication	๓๗ (๒.๙)	๖๕ (๓.๓)
ด้านที่ ๖ Education & Science	๓๓ (๓.๐)	๗๕ (๒.๖)
ด้านที่ ๗ People & Values	๒๒ (๓.๖)	๒๘ (๔.๓)
Covid – 19 Response/Sustainability	๔๑ (๔.๓)	๖๔ (๔.๒)

ที่มา : Brand Finance

จากตารางที่ ๒.๓ เมื่อพิจารณาถึง ๓ ปัจจัยหลักที่สะท้อนให้เห็นถึง ระดับซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของแต่ละประเทศ และของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วย Familiarity, Reputation, และ Influence จะพบว่า คะแนนในปีปัจจัย Familiarity และ Reputation ของประเทศไทยค่อนข้างสูง กล่าวคือ คนทั่วไปในระดับนานาชาติรู้สึกคุ้นเคยและรับรู้ถึงความมีชื่อเสียงของประเทศไทยเป็นอย่างดี

ตารางที่ ๒.๔ อันดับภาพรวมและอันดับด้านการศึกษาของประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศกลุ่มอาเซียน + ๓ ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ - ๒๐๒๓

ประเทศ	The Global Soft Power Index 2023	
	อันดับในปี ๒๐๒๒	อันดับในปี ๒๐๒๓
ไทย	๓๕ (๔๐.๒)	๔๑ (๔๒.๔)
บรูไน	-	-
กัมพูชา	๑๐๐ (๒๙.๓)	๑๐๕ (๓๔.๘)
อินโดนีเซีย	๔๗ (๓๔.๘)	๔๕ (๔๐.๙)
ลาว	๑๐๖ (๒๘.๙)	๑๑๗ (๓๓.๖)

ประเทศ	The Global Soft Power Index 2023	
	อันดับในปี ๒๐๒๒	อันดับในปี ๒๐๒๓
มาเลเซีย	๓๙ (๓๘.๕)	๓๙ (๔๒.๖)
เมียนมาร์	๑๐๘ (๒๘.๕)	๑๑๓ (๓๓.๙)
ฟิลิปปินส์	๖๐ (๓๓.๒)	๖๑ (๓๘.๗)
สิงคโปร์	๒๐ (๔๘.๕)	๒๑ (๕๑.๐)
เวียดนาม	๕๙ (๓๓.๓)	๖๙ (๓๗.๘)
จีน	๔ (๖๔.๒)	๕ (๖๕.๐)
ญี่ปุ่น	๕ (๖๓.๕)	๔ (๖๕.๒)
เกาหลีใต้	๑๒ (๕๒.๙)	๑๕ (๕๓.๙)
ประเทศที่ได้ อันดับ ๑ ของโลก	สหรัฐอเมริกา (๗๐.๗)	สหรัฐอเมริกา (๗๔.๘)

ที่มา : Brand Finance

จากตารางที่ ๒.๔ แสดงอันดับภาพรวมและอันดับด้านการศึกษาของประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศกลุ่มอาเซียน + ๓ ปี ค.ศ. ๒๐๒๒ - ๒๐๒๓ พบว่า ประเทศไทยเป็นรองประเทศญี่ปุ่น จีน และเกาหลีใต้ แต่ในกลุ่มอาเซียนประเทศไทยเป็นรองประเทศสิงคโปร์ และมาเลเซีย โดยในปี ค.ศ. ๒๐๒๓ ไทยอยู่ในอันดับที่ ๔๑ ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่น จีน เกาหลีใต้ และสิงคโปร์ อยู่ในอันดับที่ ๔, ๕, ๑๕ และ ๒๑ ตามลำดับ

๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤตพร แซ่อึ้ง (๒๕๖๒) ได้ศึกษาเกี่ยวกับนโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์กับการส่งออกวัฒนธรรมของสาธารณรัฐเกาหลี ค.ศ. ๑๙๙๗ - ปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของสาธารณรัฐเกาหลีที่มีผลต่อการส่งออกวัฒนธรรม และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้สาธารณรัฐเกาหลีนำนโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์มาใช้ในการส่งออกวัฒนธรรมตั้งแต่ปลายทศวรรษ ๑๙๙๐ จนถึงปัจจุบัน ซึ่งพบว่า การที่สาธารณรัฐเกาหลีนำนโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์มาใช้ในการส่งออกวัฒนธรรมนั้น มีสาเหตุหลายประการด้วยกัน ที่เห็นได้ชัดเจนคือ สาธารณรัฐเกาหลีต้องการฟื้นฟูประเทศจากวิกฤตเศรษฐกิจด้านการเงินในช่วยปลายทศวรรษ ๑๙๙๐ ซึ่งการนำนโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์เข้ามาช่วยฟื้นฟูประเทศประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เนื่องจากซอฟต์แวร์พาวเวอร์มีบทบาทในการช่วยดึงดูดความสนใจจากประเทศอื่น ๆ ผ่านสินค้าทางวัฒนธรรมซึ่งมีหลากหลายรูปแบบทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยนิยม อาทิ อาหาร การแต่งกาย ภาพยนตร์ ละครชุด เพลง โดยความสำเร็จนี้มีที่มาจากวางแผนที่ดีและกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพจากรัฐบาลสาธารณรัฐเกาหลี ทำให้สามารถสร้างมูลค่าให้กับสินค้าทางวัฒนธรรมได้ นอกจากนี้ ยังช่วยยกระดับสถานะของประเทศในเวทีโลกและยังช่วยส่งเสริม เศรษฐกิจและการท่องเที่ยวภายในประเทศ อีกทั้งกระแสเกาหลีนิยมได้นำความเป็นสากลเข้ามา ผสมผสานทำให้เข้าถึงได้ง่ายและสามารถเผยแพร่สู่ประเทศต่าง ๆ ได้ในเวลาอันรวดเร็ว

วริศรา ภาคมาลี (๒๕๖๓) ได้ศึกษาเรื่อง การทูตสาธารณะ เครื่องมือซอฟต์แวร์ของ สาธารณรัฐเกาหลี กรณีศึกษา การทูตวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างซอฟต์แวร์ ผ่านการดำเนินนโยบายการทูตวัฒนธรรม (Culture Diplomacy) และเพื่อศึกษาทรัพยากรหรือ แหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ของสาธารณรัฐเกาหลี ตั้งแต่ปี ค.ศ. ๒๐๑๗ - ๒๐๑๙ ผลการศึกษาพบว่า ตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๗ หลังสาธารณรัฐเกาหลีประสบกับวิกฤตเศรษฐกิจ สาธารณรัฐเกาหลีมีนโยบาย การพัฒนาเศรษฐกิจที่เปิดเสรีทางการค้า การลงทุนและบริการมากขึ้น และนโยบายการทูตวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่สาธารณรัฐเกาหลีให้ความสำคัญ โดยการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างซอฟต์แวร์ เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศ แลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม และสื่อสารกับต่างประเทศ เพื่อสร้าง ความเข้าใจให้กับความคิด และอุดมคติ ตลอดจนเป้าหมายระดับชาติ โดยนำวัฒนธรรมมาพัฒนาให้ สามารถตอบโจทย์ของผู้รับวัฒนธรรม และทำให้วัฒนธรรมสามารถแปลงเป็นสินค้าที่สามารถขายได้ (Commercialization) อาศัยเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือช่วยเผยแพร่ นำไปสู่การแลกเปลี่ยน ทางวัฒนธรรมและการส่งผ่านเรื่องราวของสาธารณรัฐเกาหลีไปสู่ประชาคมโลกได้รับรู้ โดยอาศัย ความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ทุกภาคส่วนมีภารกิจที่แตกต่างกัน แต่ก็มี การทำงานและวางระบบสนับสนุนการดำเนินนโยบายการทูตวัฒนธรรมอย่างบูรณาการ เพื่อพัฒนา ไปสู่เป้าหมายและตอบสนองต่อผลประโยชน์ของประเทศ ประกอบกับในสมัยประธานาธิบดีมุน แจอิน มีนโยบายมุ่งใต้ใหม่ (New Southern Policy) เน้นบทบาทและหน้าที่ของประชาชนในการรักษาและ สร้างความสัมพันธ์กับต่างประเทศ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเสริมสร้างความเชื่อมโยงของประชาชน ในการปฏิบัติตามนโยบายการทูตวัฒนธรรม ซึ่งลักษณะสำคัญของนโยบายมุ่งใต้ใหม่สอดคล้อง กับแนวคิดอำนาจอ่อน (Soft Power) ที่อาศัยการสร้างความสัมพันธ์กับต่างประเทศระหว่างประชาชน โดยการใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมสอดแทรกและสะท้อนความเป็นเกาหลีผ่านเพลง ละคร ภาพยนตร์ เกม กีฬา ฯลฯ เพื่อสร้างอิทธิพลทางความคิด การรับรู้เชิงบวกต่อสาธารณรัฐเกาหลี ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งการทูตสาธารณะจึงเป็นเครื่องมือที่ สาธารณรัฐเกาหลี เลือกใช้เพื่อสื่อสารกับสาธารณชนในต่างประเทศ เพื่อสร้างอำนาจเชิงดึงดูดหรือที่เรียกว่า อำนาจอ่อน (Soft Power) ให้แก่สาธารณรัฐเกาหลีให้มีอำนาจต่อรองและมีบทบาทและภาพลักษณ์ที่ดีในเวที การเมืองระหว่างประเทศ รวมถึงเพื่อบรรลุผลประโยชน์แห่งชาติ

ธนาภัทร ธานีรัตน์ (๒๕๖๔) ได้ศึกษาเรื่อง อุตสาหกรรมภาพยนตร์กับซอฟต์แวร์ ของสาธารณรัฐประชาชนจีน : กรณีศึกษาภาพยนตร์ของ เจียจางเค่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา นโยบายและข้อจำกัดในการเผยแพร่วัฒนธรรมของสาธารณรัฐประชาชนจีนผ่านภาพยนตร์ ศึกษา จุดแข็งและจุดอ่อนของการดำเนินนโยบายเผยแพร่วัฒนธรรมของสาธารณรัฐประชาชนจีน ผ่านภาพยนตร์ และศึกษาผลกระทบต่อภาพลักษณ์สาธารณรัฐประชาชนจีนในเวทีระหว่างประเทศ ต่อการเผยแพร่ภาพยนตร์ที่สะท้อนภาพลักษณ์ทางสังคมจีน ซึ่งในการศึกษาคครั้งนี้ ใช้การวิจัย เชิงคุณภาพแบบวิจัยเชิงเอกสารเป็นหลัก โดยเน้นนโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน และผลงานภาพยนตร์ของ เจีย จางเค่อ ๓ เรื่อง ได้แก่ Still Life (2006) 24 City (2008) และ A Touch of Sin (2013) มาประกอบการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า บทบาทภาพยนตร์อาจเป็นเครื่องมือของรัฐในการทำหน้าที่ในแง่ของซอฟต์แวร์ที่รัฐพยายามพัฒนา ภาพลักษณ์ของชาติ แต่ผลลัพธ์จากการที่จีนพยายามทุ่มเทกับการใช้ทรัพยากรดังกล่าวไม่สามารถทำให้ ประเทศในเวทีระหว่างประเทศคล้อยตามได้เสมอไป เพราะภาพยนตร์ไม่ใช่เป็นเครื่องมือที่น่าเชื่อถือ

ในการส่งเสริมภาพลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของประเทศให้ดีขึ้น (เพื่อจุดประสงค์การเพิ่มซอฟต์แวร์) ดังนั้น การผลิตหรือส่งออกภาพยนตร์ที่มากขึ้นไม่ได้หมายถึงการเพิ่มซอฟต์แวร์เสมอไป ซึ่งเจียได้แสดงให้เห็นว่าบทบาทของภาพยนตร์เป็นได้มากกว่าแค่เครื่องมือของรัฐเพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดี และการสร้างอำนาจให้กับรัฐ การที่ประเทศใดประเทศหนึ่งมีอุตสาหกรรมบันเทิงที่น่าดึงดูดอาจสวนทางกับภาพลักษณ์ที่ดีที่รัฐพยายามส่งเสริม หรือสิ่งที่น่าดึงดูดกลับกลายมาจากภาพยนตร์ไม่ใช่เพราะแรงดึงดูดจากประเทศนั้น

กฤษพนธ์ ศรีอ่วม (๒๕๖๔) ได้ศึกษาเรื่อง การสำรวจปัญหาและแนวทางพัฒนานโยบาย เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทยผ่านมุมมองซอฟต์แวร์ ซึ่งงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อสำรวจปัญหาและสถานการณ์ของอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทย และ ๒) เพื่อนำเสนอแนวทางพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทยผ่านมุมมองซอฟต์แวร์ งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในระบบนิเวศอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ ได้แก่ ผู้ผลิตคาแรคเตอร์ อาจารย์มหาวิทยาลัยในสาขาที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานส่งเสริมสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชน ผู้ผลิตสินค้าคาแรคเตอร์ และกลุ่มผู้บริโภคทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ รวมทั้งหมด ๑๕ ท่าน เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ๖ ด้าน มาเป็นกรอบในการศึกษาแนวทางส่งเสริมต่ออุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทย ได้แก่ ความเป็นไทย การศึกษา การส่งออก และการร่วมมือระหว่างประเทศ การประยุกต์ใช้ดิจิทัล ผู้ประกอบการจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง และภาครัฐ ผลการวิจัยพบว่า อุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทยเผชิญกับสถานการณ์และปัญหาที่แตกต่างกันตามแต่ละภาคส่วน โดยปัญหาที่เป็นจุดร่วมของทั้งระบบนิเวศ คือ ความเข้าใจต่อโครงสร้างของระบบนิเวศอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ และไม่มีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรง โดยผู้วิจัยหยิบยกปัญหาที่มีความสำคัญเหล่านี้มาเสนอเป็นแนวทางพัฒนานโยบาย เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทย ประกอบไปด้วย แนวทาง ๓ วาระ ได้แก่ วาระที่ ๑) แก้ปัญหาและสร้างตัวตนแก่อุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ไทย วาระที่ ๒) พัฒนาต่อยอดคาแรคเตอร์ไทย วาระที่ ๓) สร้างความผูกพันระหว่างคาแรคเตอร์ไทยกับผู้บริโภคในวงกว้าง ตลอดจนนำเสนอความเป็นไทยในแง่มุมต่าง ๆ ผ่านคาแรคเตอร์ไทย

คณะกรรมาธิการการกีฬา วุฒิสภา (๒๕๖๖) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษา และเพื่อพัฒนาหลักสูตรรายวิชาและแนวทางการจัดการเรียนมวยไทยในสถานศึกษา ผลการศึกษาพบว่า มวยไทยเป็นศิลปวัฒนธรรมทางการกีฬาของชาติ มีกฎเกณฑ์ที่ทำให้คนไทยอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว ชุมชน มีพิธีกรรมอันเป็นสิ่งสร้างสรรค์จิต อาทิ การไหว้ครู ความเอื้ออาทรต่อกัน ความเคารพซึ่งกันและกัน และเป็นภูมิปัญญาทางด้านการต่อสู้ป้องกันตัวของบรรพบุรุษไทย รวมทั้งเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายสำหรับทุกเพศ ทุกวัย ตลอดจนเป็นทุนทางสังคมที่ยกระดับเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งหลอมรวมกันระหว่างกีฬาและศิลปวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า โดยปัจจุบันมีการส่งเสริมและสนับสนุนกีฬามวยไทยอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสศึกษาเรียนรู้ศิลปมวยไทยทั้งในระบบและนอกระบบ การศึกษาพบว่า วิชามวยไทยเป็นรายวิชาหนึ่งในหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาอย่างกว้างขวาง เนื่องจากขาดแคลนครูผู้สอน วัสดุอุปกรณ์ หลักสูตร เอกสารการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และทัศนคติของผู้ปกครอง

หลักสูตรมวยไทยในสถานศึกษาควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นำความรู้ไปใช้ในการออกกำลังกาย และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งมีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยที่ดี และจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย โดยเนื้อหาของโครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วย ๑) ความรู้เบื้องต้น ๒) วัฒนธรรมและประเพณี ๓) ประวัติศาสตร์มวยไทย ๔) ทักษะการจดมวย ๕) ทักษะการเคลื่อนที่ ๖) การไหว้ครูและรำมวยไทย ๗) การใช้หมัด ๘) การใช้เท้าเตะ ๙) การใช้เท้าถีบ ๑๐) การใช้เข่า ๑๑) การใช้ศอก ๑๒) ทักษะการป้องกันตัว ๑๓) แม่ไม้มวยไทย ๑๔) ลูกไม้มวยไทย และ ๑๕) การออกกำลังกายด้วยมวยไทย โดยสถานศึกษาสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม สามารถเลือกการจัดการเรียนรู้เป็นรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมชุมนุมตามบริบทของสถานศึกษาได้โดยสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้ มีข้อเสนอแนะจากการศึกษา คือ ควรกำหนดแนวทางการส่งเสริมและสนับสนุนให้สถานศึกษามีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษา หรือจัดกิจกรรมด้านมวยไทย ควรร่วมกันส่งเสริมและเพิ่มพูนความรู้ด้านการสอนมวยไทยให้กับครูผู้สอน ให้มีองค์ความรู้ และทักษะการจัดการเรียนรู้ เพื่อสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควรสนับสนุนสถานศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยหรือกิจกรรมมวยไทย เพื่อใช้เป็นซอฟต์แวร์ในการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจของประเทศ อาทิ การให้รางวัลแก่สถานศึกษา และยกย่องเชิดชูเกียรติครูผู้สอน รวมทั้งควรจัดทำคู่มือการสอน แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชามวยไทยในระดับต่าง ๆ และเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้



รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษา
(คณะกรรมการการศึกษา วุฒิสภา, ๒๕๖๖)

๒.๖ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ

วีระศักดิ์ โควสุรัตน์ (๒๕๖๖) จากการบรรยายพิเศษเรื่อง “มุมมองและทิศทางซอฟต์แวร์แห่งชาติ” (Thai Soft Power) เมื่อวันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ สโมสรทหารอากาศ เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร ได้กล่าวถึงตัวอย่างของการใช้ซอฟต์แวร์ ตั้งแต่สมัยที่ผ่านมา อาทิ

ในปี ค.ศ. ๑๙๔๕ หลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ ๒ ประเทศต่าง ๆ ที่ชนะสงครามต่างร่วมกันเฉลิมฉลอง และปรึกษาหารือถึงข้อตกลงระหว่างกันเพื่อลดการเกิดสงครามซ้ำ หนึ่งในประเด็นสำคัญของการปรึกษาหารือดังกล่าว คือ “การเรียกเก็บภาษีศุลกากรจนเกินสมควร” ก่อให้เกิดโครงการที่เรียกว่า “จตุโลกบาล” ซึ่งเป็นโครงการที่มีไว้เพื่อกำหนดข้อตกลงระหว่างประเทศเพื่อป้องกันการเกิด

สงคราม จึงก่อให้เกิดองค์การการค้าโลก (World Trade Organization: WTO) ซึ่งเป็นองค์การระหว่างประเทศ ที่มีพัฒนาการมาจากการทำความตกลงทั่วไปว่าด้วยภาษีศุลกากรและการค้าหรือ แกดต์ (General Agreement on Tariffs and Trade: GATT) เพื่อทำหน้าที่เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวโดยตรง โดยในปี ค.ศ. ๑๙๔๗ มีข้อตกลงที่สำคัญคือ “การไม่เก็บภาษีของกันและกันในสินค้าต่าง ๆ” ซึ่งเป็นเงื่อนไขในมาตรา ๔ ของ GATT ที่ออกโดยประเทศฝรั่งเศสที่กล่าวว่า “เราจะยอมให้เกิดการค้าเสรีได้ ทุกเรื่องยกเว้นเรื่องของภาพยนตร์” เพราะฝรั่งเศสกล่าวว่า “คุณค่าของความเป็นประเทศต่าง ๆ จะหายไปจากพลังของฮอลลีวูด” ซึ่งในขณะนั้นยังมิได้ปรากฏคำว่า “ซอฟต์แวร์” แต่ในลักษณะดังกล่าวนี้ สะท้อนให้เห็นถึง “ซอฟต์แวร์” ในลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศอันเกิดจากความระมัดระวังห่วงเกรง ซึ่งแตกต่างจาก “ซอฟต์แวร์” ที่ถูกเสนอขึ้นในภายหลังที่มีใจความสำคัญคือ “การขายดี”



ภาพที่ ๒.๖๓ การพบกันของประธานาธิบดีมิคาอิล กอร์บาชอฟ แห่งสหภาพโซเวียต และประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน ของสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. ๑๙๘๖ (www.bbc.com, ๒๕๖๕)

นอกจากนี้ ตัวอย่างในปี ค.ศ. ๑๙๘๒ ขณะนั้นประเทศสหรัฐอเมริกาได้ทำการเลือกตั้งและได้ประธานาธิบดีคนใหม่ที่มีชื่อว่า โรนัลด์ วิลสัน เรแกน (Ronald Wilson Reagan) ซึ่งนอกจากบทบาทของผู้นำแล้วนั้น ประธานาธิบดีเรแกน ยังมีอีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญคือ นักแสดงฮอลลีวูด ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ประชาชนเกิดข้อสงสัยว่าประธานาธิบดีเรแกนจะมีพลังและความรู้เพียงพอหรือไม่ ที่จะนำความเป็นผู้นำโลกเสรีที่มีอาวุธนิวเคลียร์และพลังต่อสู้ไปทำสงครามเย็นกับสหภาพโซเวียต ซึ่งประเพณีทั่วไปในทุก ๆ ๒ ปี ผู้นำประเทศสหรัฐอเมริกา และผู้นำสหภาพโซเวียตจะต้องปรึกษาหารือเรื่องสนธิสัญญาลดอาวุธนิวเคลียร์ แต่ระยะเวลาที่ผ่านมาการเจรจากลับไม่เป็นผล ในขณะเดียวกันประธานาธิบดีเรแกนที่ดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีของประเทศสหรัฐอเมริกาในขณะนั้นก็เข้าพบผู้นำสหภาพโซเวียตเพื่อเจรจาทหารเรือในประเด็นดังกล่าว ก่อนการสิ้นสุดเจรจาประธานาธิบดีเรแกนได้เสนอให้มีการสร้าง

ภัตตาคารอาหาร หรือในปัจจุบันรู้จักกันในนามว่า “McDonald's” ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้สร้างภัตตาคารอาหารท่ามกลางสหภาพโซเวียต โดยเหตุการณ์ดังกล่าวได้สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้คนในสหภาพโซเวียตเป็นอย่างมาก ทำให้คนเกิดความรู้สึกในหลายลักษณะ เช่น การสร้างความประทับใจโดยการตกแต่งตัวอาคารทั้งภายนอกและภายใน ตลอดจนการสร้างบรรยากาศที่สร้างความประทับใจ ส่งผลให้ผู้คนที่เดินเข้าไปใช้บริการรู้สึกเปลี่ยนผ่านความรู้สึกของชีวิตผ่านสีสรรที่ฉูดฉาด เข้าถึงบรรยากาศของโลกแห่งความเสรี จึงกลายเป็นที่กล่าวขาน และกลายเป็นภาพติดตา ได้มีการลงข่าวในหนังสือพิมพ์ระดับชาติ และระดับนานาชาติ อาทิ The Washington Post นอกจากนี้ยังมีการเขียนคำกล่าวที่ว่า “If you can't go to USA come to McDonald's Moscow หรือ ถ้าคุณไปเที่ยวอเมริกาไม่ได้คุณก็มาที่ร้านแมคโดนัลด์ สาขากรุงมอสโก” ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นการใช้ “ซอฟต์พาวเวอร์” ที่ทะลุทะลวงจิตใจชาวมอสโก ต่อมาในปี ค.ศ. ๑๙๙๑ - ๑๙๙๒ ได้เกิดการต่อต้านของประชาชนในสหภาพโซเวียต ทำให้สหภาพโซเวียตล่มสลายเหลือเพียงรัสเซีย อันเนื่องมาจากประชาชนไม่ยอมให้กองทัพยึดอำนาจอีกต่อไป ประชาชนจึงเป็นอิสระเฉกเช่นประเทศสหรัฐอเมริกา ลักษณะดังกล่าวจึงเรียกว่า “การทะลุทะลวงทางวัฒนธรรม” ผ่านการใช้ “ซอฟต์พาวเวอร์” ที่แยบยลของประธานาธิบดีเรแกน



ภาพที่ ๒.๖๔ แมคโดนัลด์ในรัสเซีย (www.khaosod.co.th, ๒๕๖๕)

ตัวอย่างในประเทศนิวซีแลนด์ได้มีการสร้างหุ่นจำลองเสมือนจริงที่มีขนาดใหญ่กว่ามนุษย์ประมาณ ๔ - ๕ เท่า ตามรูปแบบในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings นำไปจัดแสดงในนิทรรศการกลางเมือง เพื่อเล่าถึงความเสียหายของทหารนิวซีแลนด์ในสงครามโลกครั้งที่ ๑ ซึ่งในสงครามฯ ครั้งนั้นประชาชนจำนวนมากได้ตั้งข้อสงสัยว่า “ทำไมจึงต้องส่งทหารนิวซีแลนด์ไปรบรบทั้งที่อยู่ในพื้นที่ที่ห่างไกลมาก” จากเหตุการณ์ดังกล่าวได้สร้างรอยซ้ำในความรู้สึกของผู้คนในนิวซีแลนด์เป็นอย่างมาก รัฐบาลนิวซีแลนด์จึงจัดทำภาพยนตร์ที่จำลองชีวิตความเป็นอยู่ ความยากลำบากของบุรุษและสตรีนิวซีแลนด์ผ่านบทบาทของทหาร และพยาบาลในการเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่หนึ่งผ่านนิทรรศการกลางเมือง ส่งผลให้ผู้คนนิวซีแลนด์ที่เข้าชมได้เห็นถึงความเสียหายของทหารและพยาบาลนิวซีแลนด์ในช่วงเวลานั้น แม้จะไม่มี ความเกี่ยวข้องกับสงครามโลกครั้งที่ ๑ ก็ตาม ซึ่งความซาบซึ้งในลักษณะ

ดังกล่าวเกิดจาก “การถูกกดทับโดยไม่รู้ตัว” ซึ่งทะเลาะความรู้สึกเข้าไปยังสามัญสำนึก เป็นสื่อที่กำหนดความรู้สึกของผู้คน ซึ่งเป็น “ซอฟต์แวร์พาเวอร์” รูปแบบหนึ่งในแง่ของการเยียวยาทางจิตใจให้เกิดความสำนึกรัก และหล่อหลอมให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม ความกล้าเสียสละ วัฒนธรรมความยากลำบากในสงคราม และวัฒนธรรมความยากลำบากในการใช้ชีวิตของบุรุษและสตรีชาวนิวซีแลนด์



ภาพที่ ๒.๖๕ หุ่นจำลองทหารนิวซีแลนด์ในสงครามโลกครั้งที่ ๑ (<https://bisforbear.com>, ๒๕๕๘)

จากตัวอย่างข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า “ซอฟต์แวร์พาเวอร์” ลึกกว่าที่คิด มีพลังมากกว่าที่เคยรู้จัก เพราะเป็นการใส่จิตวิทยา และการวางแผนล่วงหน้าไปแบบไม่ได้บอกกล่าว ส่งผลให้คำว่า “ซอฟต์แวร์พาเวอร์” มีมิติมากกว่าความหมายในแง่ของ “การขายดี” แต่ยังผลถึงคุณประโยชน์ในแง่ “การซึมซับทางวัฒนธรรม” “ค่านิยมทางการเมือง” ตลอดจน “ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ”

ดาวน้อย สุทธินิภาพันท์ (๒๕๖๖) ให้ข้อมูลจากเอกสาร “แนวทางการพัฒนาวัฒนธรรมและมรดกไทยเพื่อส่งออกสู่สาธารณะ สาขาทูตวัฒนธรรม” เกี่ยวกับแนวทางการขับเคลื่อนการสร้างความเป็นพลเมืองและส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยเครือข่ายเยาวชน SEED Thailand ซึ่งเครือข่ายดังกล่าวถือกำเนิดขึ้นภายใต้คณะอนุกรรมการพัฒนาสื่อดิจิทัลในกลุ่มเยาวชนอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย วุฒิสภา และมูลนิธิศึกษาศาสนาบ้านพระปกเกล้าเพื่อสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการพัฒนาและส่งเสริมเยาวชนในระดับท้องถิ่นทั่วประเทศให้กลายเป็นเยาวชนพลังบวกที่มีจิตสำนึกรักบ้านเกิดและมีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสถาบันหลักของชาติ โดยสร้างเครือข่ายเยาวชนรุ่นใหม่ภายใต้สังคมยุคดิจิทัล ผ่านการเปิดพื้นที่สาธารณะในการนำเสนอความคิดและวิธีการในการพัฒนาชุมชนบ้านเกิดและประเทศชาติให้เจริญยิ่งขึ้น โดยหยิบยกอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาต่อยอดให้เกิดเป็นวิสาหกิจชุมชนรูปแบบใหม่ เพื่อสร้างงาน สร้างรายได้และความมั่นคงในชีวิตให้กับท้องถิ่นและประเทศชาติ รวมถึงมุ่งหวังที่จะสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนให้มีความเข้าใจต่อสถาบันหลักของชาติอย่างถูกต้อง และเติบโตเป็นเมล็ดพันธุ์อันดีงาม พร้อมจะเติบโตและส่งต่อพลังบวกให้เยาวชน โดยภารกิจของ SEED Thailand ประกอบด้วย

๑) เรื่องเล่าบ้านเรา เป็นภารกิจที่ต้องการให้เยาวชนได้เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวดี ๆ ของบ้านเกิด ในแง่มุมของประวัติศาสตร์ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรมหรือโบราณสถานที่สำคัญ ไปจนถึงการถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ ในบ้านเกิดเพื่อสังคมได้เกิดการรับรู้ เพื่อสร้างโอกาสให้เยาวชนท้องถิ่นได้มีโอกาสสื่อสารและเล่าเรื่องราวของชุมชนตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจผ่านสื่อออนไลน์ และปลูกฝังให้เยาวชนมีจิตสำนึกรักบ้านเกิดผ่านการเรียนรู้และเล่าเรื่องดี ๆ ที่อยู่ในชุมชนของตนเองอย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนในท้องถิ่นได้ฝึกฝนการเป็นผู้สื่อข่าวจนสามารถเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้

๒) ของดีบ้านเรา เป็นภารกิจที่มีเป้าหมายให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนวิสาหกิจชุมชนในการส่งเสริมสินค้า และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการพัฒนาท้องถิ่น และให้เยาวชนคนรุ่นใหม่เข้ามาเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาบ้านเกิด หรือชุมชนให้ดียิ่งขึ้น เกิดความต่อเนื่องจนเกิดเป็นรายได้และความมั่นคงกับตนเองและชุมชน จนสามารถทำให้เกิดการบ่มเพาะจนเป็นธุรกิจหรือสตาร์ทอัพที่มีแนวคิดในการช่วยเหลือหรือต่อยอดจากทุนทางสังคมชุมชนเดิม ไปจนถึงการนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาต่อยอดให้เกิดเป็นธุรกิจได้

๓) พัฒนาบ้านเรา เป็นการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมพัฒนาท้องถิ่น เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบต่อบ้านเกิดของตนเอง และให้เยาวชนที่ต้องการพัฒนาและส่งเสริมเยาวชนในระดับท้องถิ่นทั่วประเทศ ให้นำเสนอความคิดและวิธีการในการพัฒนาชุมชนบ้านเกิดและประเทศชาติให้เจริญยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการสร้างความมีจิตสำนึกรักบ้านเกิดหรือความเป็นพลเมือง ต้องการที่จะรักษาและพัฒนาท้องถิ่นของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ต่อยอดเป็นการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมที่เกิดประโยชน์แก่ชุมชน และการสร้างการมีส่วนร่วมกับเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้มีความรู้สึกสำนึกรักบ้านเกิดของตนเองมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ สรุปได้ว่า เครือข่ายเยาวชน SEED Thailand มีภารกิจในการสร้างเครือข่ายผู้นำเยาวชนระดับท้องถิ่น ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เกิดซอฟต์แวร์ โดยเป้าหมายหลักในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศไทย โดยเยาวชนจะเป็นผู้ส่งออกรูปแบบในการโน้มน้าวชาวต่างชาติให้เข้าใจภาพลักษณ์ที่ดีของชาติไทย โดยการใช้สินทรัพย์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาส่งออกเป็นสินค้าและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในการนำเสนอท้องถิ่นไทยสู่สากล Local to Global

บทที่ ๓ วิธีการพิจารณาศึกษา

รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน นโยบายที่เกี่ยวข้อง หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทยทั้งกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ตลอดจนข้อมูลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ อาทิ ข้อมูลจากการบรรยาย พิเศษเรื่อง “มุมมองและทิศทางซอฟต์แวร์แห่งชาติ” (Thai Soft Power) โดย นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ เมื่อวันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ สโมสรทหารอากาศ เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร และข้อมูลจาก นางสาวดาวน้อย สุทธินิภาพันธ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร “แนวทางการพัฒนาวัฒนธรรม และมรดกไทยเพื่อส่งออกสู่สาธารณะ สาขาทูตวัฒนธรรม” และ “การก่อตั้งสถาบันพลังจิตตานุภาพ” ซึ่งรายละเอียดข้อมูลดังกล่าวข้างต้นปรากฏในรายงานการพิจารณาศึกษาบทที่ ๒ นอกจากนี้ ยังมีข้อมูล ที่ได้จากการประชุมคณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจาก การสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ การตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้ตั้งคณะอนุกรรมการ จำนวน ๒ คณะ ได้แก่ ๑) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้าน ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี และ ๒) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และตั้งคณะทำงาน จำนวน ๒ คณะ ได้แก่ คณะทำงานพิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ และคณะทำงานพิจารณายกร่างแผน กลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคม และความมั่นคงแห่งชาติ โดยต่อมาคณะกรรมการ วิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้มีคำสั่งที่ ๙/๒๕๖๖ เรื่อง ปรับปรุงคำสั่ง ตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยมีองค์ประกอบและหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๓.๑.๑ องค์ประกอบ

อนุกรรมการ

๑. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์
๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน

ประธานคณะอนุกรรมการ
รองประธานคณะอนุกรรมการ
คนหนึ่ง

๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง
๔. นายออน กาจกระโทก	อนุกรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์พาสีทิธี หล่อธีรพงศ์	อนุกรรมการ
๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม	อนุกรรมการ
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	อนุกรรมการ
๘. นายประชุม บุญเทียม	อนุกรรมการ
๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล	อนุกรรมการ
๑๐. นางสาวสุขุมมาล ผดุงศิลป์	อนุกรรมการ
๑๑. นายสุรวัช อัครวรรมาศ	อนุกรรมการ
๑๒. นางสาวดารณี อรุณวรากรณ์	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

๑. นายตวง อันทะไชย
๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ
๓. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย
๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
๖. นายอนุสิษฐ คุณากร
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์
๘. นายวีระศักดิ์ พุตระกูล
๙. นางดวงพร รอดพยาธิ์

ผู้ช่วยเลขานุการ

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโภ
๒. นางสาวสุภารัตน์ ทมวดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์

๓.๑.๒ หน้าที่และอำนาจ

๑) รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒) รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑) ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย และการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓) พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑) เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอ ต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๔) รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕) ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

๓.๒ แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินงานเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย นโยบาย แผนงาน กฎหมาย ระเบียบ ประกาศที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลที่ได้จากการประชุมคณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการ เชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

๓.๒.๑ การประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้มีการประชุม จำนวน ๕ ครั้ง ดังนี้

๑) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๖

๒) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

๓) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

๔) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

๕) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ วันพุธที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖

๓.๒.๒ การเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อคิดเห็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ เมื่อวันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เรียงเชิญ นางถวิลวดี บุรีกุล รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า ให้ข้อมูลเรื่อง สรุปผลการประชุม ทางวิชาการ เรื่อง เสริมพลังประชาธิปไตย : บทบาทของซอฟต์แวร์กับการมีส่วนร่วมของพลเมือง

๓.๒.๓ การขอความอนุเคราะห์ข้อมูลประกอบการพิจารณาของคณะอนุกรรมการพิจารณา ศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว จำนวน ๙ หน่วยงาน ดังนี้

๑) กรมการศาสนา

๒) กระทรวงวัฒนธรรม

๓) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๔) สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

๕) กรมพลศึกษา

๖) การกีฬาแห่งประเทศไทย

๗) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

๘) มิวเซียมสยาม

๙) คณะกรรมการการศึกษา วุฒิสภา

๓.๒.๔ การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง

คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

๑) ด้านกีฬามวยไทย

๑.๑) นายชาติ กุศลธาร์ หรือพฤษ เล็ก ศิษย์ชุลทอง อดีตนักมวยที่มีชื่อเสียง เห็นว่า “มวยไทยช่วยสร้างชุมชน และช่วยสร้างความเป็นอยู่ให้กับเยาวชนรวมทั้งคนในชุมชนได้ การฝึกมวยไทย เป็นการฝึกเพื่อออกกำลังกาย และฝึกเพื่อป้องกันตัว รวมถึงบางคนสามารถสร้างเป็นอาชีพ นอกจากนี้ การชกมวยยังทำให้เยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ห่างไกลจากยาเสพติด”

๑.๒) นายจรัสเดช อุลิต ครูผู้สอนมวยไทย เห็นว่า “มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ ของชนชาติไทย เป็นกีฬาที่มีวัฒนธรรม ภูมิปัญญา โดยมีจิตวิญญาณครูเป็นสิ่งสำคัญ”

๑.๓) นายประเมษฐ์ ภักดีศิริไพวัลย์ ผู้แทนสมาคม สนับสนุนมวยไทย เห็นว่า “มวยไทย เป็นศาสตร์และศิลป์ เป็นจารีตประเพณีและวัฒนธรรมที่สำคัญ รวมทั้งยังเป็นมรดกของคนไทย และมรดกของโลก ดังนั้น มวยไทยควรอยู่คู่กับคนไทยและชาติไทย”

๑.๔) นายชาญณรงค์ สุหงษา สมาคม สมาพันธ์ เห็นว่า “มวยไทย ถือเป็นจุดขาย ระดับนานาชาติของประเทศไทย อันเป็นศิลปะการป้องกันตัว และควรมีมาตรฐานเดียวกัน”

๑.๕) นายพัฒนาศรจ โลหะพิบูลย์ ผู้แทนบริษัทผลิตเสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้ เห็นว่า “เทคโนโลยีและนวัตกรรมสามารถช่วยนักมวยได้ รวมทั้งการผลิตมวยไทยเป็นภาพยนตร์ สามารถพัฒนามวยไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์ได้”

๑.๖) นายชินวรุศ ศิริสัมพันธ์ ผู้แทนค่ายมวย ได้กล่าวถึงความรู้สึกที่ “รู้สึกมีความสุข ในการเป็นผู้ให้”

๒) ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย)

๒.๑) นายบุญฤทธิ์ อารียะ ผู้แทนกรมการกีฬาว่าวจุฬา - ปักเป้า สมาคมกีฬาไทย แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เห็นว่า “การละเล่นว้าวไทยเป็นการเพิ่มการท่องเที่ยว ดังนั้น ควรมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ อบรม ให้ข้อมูล องค์กรความรู้ ในการทำว้าวและการเล่นว้าว รวมทั้งกฎ กติกา ในการแข่งขันว้าวให้กับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและชุมชนต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้ความ เข้าใจและสร้างแรงจูงใจในการเล่นว้าวไทย”

๒.๒) นายอนุสรณ์ อินทวงศ์ ตัวแทนผู้เล่นว่าวจุฬา - ปักเป้า เห็นว่า “การจะพัฒนา ว้าวไทยสู่ซอฟต์แวร์นั้น ควรจะต้องมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับว้าวไทย ให้มากขึ้น รวมถึงจัดให้มีการแข่งขันสม่ำเสมอ เพื่อสร้างการรับรู้และดึงดูดความสนใจของประชาชน”

๓) ด้านศิลปะการต่อสู้

๓.๑) นายศิลา เมฆะมาน ผู้แทนด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว โรงเรียนสำนักดาบ พุทโธสวรรย์ เห็นว่า “ดาบไทยสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง และสามารถใช้ในการป้องกันตัว ตลอดจนถึงใช้ในการประกอบเป็นอาชีพ สามารถสร้างรายได้ให้แก่ตนเอง ดังนั้น จึงควรสืบสาน ต่อยอด ดาบไทยให้คงอยู่สืบไป”

๔) ด้านการท่องเที่ยว

๔.๑) นายพงศธร เกษสำลี อธิบดีรองผู้ว่าการด้านนโยบายและแผน และรองผู้ว่าการด้านตลาดเอเชียและแปซิฟิกใต้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เห็นว่า “ซอฟต์แวร์พาวเวอร์เป็นนามธรรม เป็นลักษณะของจิตวิญญาณ จับต้องไม่ได้ เป็นเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังสิ่งแสดงความเป็นไทย ดังนั้นควรนำเสนออย่างจริงจัง และเป็นจริง”

๔.๒) นายราเมศ พรหมเย็น ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) เห็นว่า “การมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ ควรตั้งเป้าหมายให้ครอบคลุมทั้งนโยบายระดับประเทศตั้งแต่การสนับสนุนการศึกษา การพัฒนาทักษะ และศักยภาพคนในประเทศ รวมทั้งการต่อยอดเพื่อผลักดันไปสู่นโยบายในระดับต่างประเทศ”

๔.๓) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ชนิ เอ็มพันธ์ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เห็นว่า “ควรให้ทั่วโลกรู้จักประเทศไทยในฐานะที่เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญต่อการเคารพธรรมชาติและบริบทด้านสิ่งแวดล้อม”

๓.๒.๕ การศึกษาดูงาน

๑) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ศึกษาดูงาน ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับมวยไทย และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โดยสถานที่ศึกษาดูงาน ประกอบด้วย

๑.๑) ด้านมวยไทย ณ อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.๒) ด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ ณ โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๓.๑ การแสดงศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวฟันดาบ

๑.๓) ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ณ วัดพุทธไสยาสน์ วัดไชยวัฒนาราม
วัดหน้าพระเมรุ และวัดแม่นางปลื้ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๓.๒ ศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา

๑.๔) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ และศูนย์
การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพ
บางไทรเดิม) สำนักงานและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม



ภาพที่ ๓.๓ ศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร

๒) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑการการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖



ภาพที่ ๓.๔ ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ศึกษาดูงาน ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑการการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เพื่อหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑการการเรียนรู้



ภาพที่ ๓.๕ ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑการการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม)

๓.๓ การวิเคราะห์ จัดทำ และนำเสนอข้อมูล

๓.๓.๑ การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย นโยบาย แผนงาน กฎหมาย ระเบียบ ประกาศที่เกี่ยวข้อง อาทิ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) แผนที่เกี่ยวข้อง เช่น แผนแม่บท

ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยว และประเด็นศักยภาพการศึกษา แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) แผนยุทธศาสตร์การศึกษาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐) แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) เป็นต้น รวมทั้งนโยบายรัฐบาล หลักการและแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของต่างประเทศ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประชุม คณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้ง ข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis) และจัดทำเป็นข้อสรุป

๓.๓.๒ การจัดทำข้อมูล และนำเสนอข้อมูล

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการท่องเที่ยว การท่องเที่ยว ได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และจัดทำ รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการท่องเที่ยว และการท่องเที่ยว และนำเสนอต่อคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์ การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ต่อไป

บทที่ ๔ ผลการพิจารณาศึกษา

การพิจารณาศึกษาเป็นผลจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งกฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง อาทิ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี แผนที่เกี่ยวข้อง และนโยบายรัฐบาล ซึ่งล้วนให้ความสำคัญกับประเด็นสำคัญที่ควรขับเคลื่อนให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ของไทย และศึกษาหลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ รวมทั้งผลการพิจารณาศึกษาที่ได้จากข้อมูลแหล่งต่าง ๆ ได้แก่ ผลจากการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว รวมทั้งผลจากการสัมภาษณ์ และการศึกษาดูงาน ซึ่งจากผลการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปสาระสำคัญและข้อค้นพบที่ได้จากการพิจารณาศึกษา ดังนี้

(๑) ผลจากการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการฯ

● ผลการพิจารณาศึกษาสถานการณ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

- ด้านกีฬามวยไทย
- ด้านการละเล่นพื้นเมือง
- ด้านศิลปะการต่อสู้
- ด้านการท่องเที่ยว
- ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ
- ด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

● ผลการพิจารณาศึกษาข้อมูลแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริม ซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ

- สาธารณรัฐประชาชนจีน
- ประเทศญี่ปุ่น
- สาธารณรัฐเกาหลี

(๒) ผลการพิจารณาศึกษาจากการสัมภาษณ์

- ด้านการกีฬา
- ด้านศิลปะการต่อสู้
- ด้านการท่องเที่ยว

(๓) ผลการพิจารณาศึกษาจากการศึกษาดูงาน

- จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖

๔.๑ ผลจากการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการฯ

จากการพิจารณาศึกษาสถานการณ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ข้อมูลแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ รวมทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการศึกษาดูงาน สรุปเป็นข้อมูลที่สำคัญ ดังนี้

๔.๑.๑ ผลการพิจารณาศึกษาสถานการณ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

๑) ด้านกีฬามวยไทย

๑.๑) สถานการณ์ทั่วไป

กีฬาเป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเพื่อผ่อนคลายความเครียด สถานการณ์เกี่ยวกับการกีฬาพบว่า ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการตื่นตัวและส่งเสริมการกีฬามาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากตระหนักว่า “กีฬา” มีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างเสริมสุขภาพ เพราะนอกจากจะช่วยให้ร่างกายได้ใช้พลังงานมากขึ้นแล้ว ยังช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้สุขภาพจิตดี อารมณ์แจ่มใส และส่งเสริมให้ผู้คนได้ใช้เวลาทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน ก่อให้เกิดความสามัคคี ความเสียสละ และความมีน้ำใจต่อกัน โดยมีการเล่นกีฬาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเล่นกีฬาส่วนบุคคล การแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ ทั้งระดับโรงเรียน จังหวัด ประเทศ และการแข่งขันร่วมกับนานาชาติ ทั้งนี้ ภาพรวมกีฬามีหลากหลายประเภทชนิดกีฬา และแต่ละชนิดกีฬามีเอกลักษณ์และระดับความนิยมที่แตกต่างกัน รวมทั้งกีฬาแต่ละชนิดมีส่วนขับเคลื่อนเศรษฐกิจในประเทศในสัดส่วนที่ต่างกัน โดยเฉพาะในประเภทกีฬาที่ได้รับความนิยมสามารถช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่ส่งผลให้เกิดการกระจายรายได้ และพลังในการโน้มน้าวให้เกิดเป็นกระแสในมิติต่าง ๆ ทางสังคมได้อย่างชัดเจน

จากการพิจารณาของคณะอนุกรรมการฯ เห็นควรส่งเสริมกีฬามวยไทย ให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะการสืบสานผ่านกิจกรรมการแข่งขันและการสอนทักษะให้กับผู้สนใจทั้งเพื่อเป็นกีฬาและการออกกำลังกาย การต่อยอดเพื่อสร้างความนิยม การรับรู้ และชื่อเสียงในมิติต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์ เครื่องราง และการอนุรักษ์ เพื่อให้กีฬามวยไทยเป็นเอกลักษณ์ที่คงอยู่กับชาติไทย ทั้งในแง่ของกฎหมายเกี่ยวกับการจดลิขสิทธิ์ หรืออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของมวยไทย อาทิ การไหว้ครู ดนตรี (เป่าพาทย์) และการจัดเวที ซึ่งมวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทย ได้รับการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขัน European Games 2023 ที่จัดขึ้น ณ ประเทศโปแลนด์ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมทั้งเป็นหนึ่งในกีฬาต่อสู้ที่มีการเติบโตเร็วที่สุดในโลกทั้งในแง่ของนักกีฬาและผู้ชม รวมถึงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก ทำให้เกิด “อุตสาหกรรมในระดับมหภาค” ที่ครอบคลุมตั้งแต่หลักสูตรการเรียนการสอน การฝึกซ้อมมวยไทยทั้งเพื่อการกีฬาและการออกกำลังกาย อุปกรณ์กีฬามวยไทย การพัฒนาบุคลากรทั้งผู้ตัดสิน ผู้ฝึกสอน ตลอดจนค่ายมวยไทย กิจกรรมการแข่งขันมวยไทยทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งต่างได้รับความสนใจและสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ของประเทศไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับโลกมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ปัจจุบันกีฬามวยไทย ได้รับการส่งเสริมและให้ความสำคัญจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง อาทิ การจัดตั้งสำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็น

หน่วยงานที่รับผิดชอบด้านยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ รวมทั้งการกำกับติดตามการดำเนินงานที่เกี่ยวกับกีฬามวยไทยโดยเฉพาะ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนามวยไทยไปสู่มาตรฐานสากล นอกจากนี้ ข้อมูลจากรายงานของกรมพัฒนาธุรกิจทางการค้า (การกีฬาแห่งประเทศไทย, ๒๕๖๕) พบว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเติบโตอย่างต่อเนื่องจากนโยบายการส่งเสริมเมืองกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย ทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและจากกระแสความตื่นตัวด้านสุขภาพ โดยพบว่ากีฬาที่คนไทย ติดตามมากที่สุด ๓ อันดับแรก ได้แก่ ๑) มวย ๒) ฟุตบอล และ ๓) วอลเลย์บอล โดยกีฬามวยในปี พ.ศ. ๒๕๕๙ มูลค่าเศรษฐกิจของสนามมวยเวทีลุมพินี และสนามมวยเวทีราชดำเนิน มีมูลค่ามากกว่า ๑๘๙ ล้านบาท ปัจจุบันมีค่ายมวย/ ยิมมวยไทยทั่วโลกประมาณ ๔๐,๐๐๐ แห่ง ประกอบด้วย ค่ายมวยไทยในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งการแข่งขัน ONE Championship มีการถ่ายทอดกว่า ๑๕๐ ประเทศทั่วโลก และมีผู้คนเข้าถึงกว่า ๔๐๐ ล้านคน นอกจากนี้ ประเทศฟินแลนด์ได้มีการนำหลักสูตรมวยไทยเข้าไปสอนในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาแล้ว

๑.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๑.๒.๑) การแข่งขันกีฬามวยไทยอาชีพบนพื้นฐานของการมุ่งเน้นผลแพ้ชนะมากกว่าการอนุรักษ์แม่ไม้มวยไทยที่มีคุณค่าและความสวยงามที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีไทยที่สืบทอดต่อกันมา

๑.๒.๒) ทางเลือกที่หลากหลายของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวชนิดอื่น อาจส่งผลให้มวยไทยได้รับความนิยมลดน้อยลง

๑.๒.๓) การขาดความเป็นเอกภาพในการกำหนดมาตรฐานและหลักเกณฑ์ ทำให้การดำเนินการเป็นไปในรูปแบบต่างคนต่างคิด ต่างคนต่างทำ และเกิด ช่องทางให้มวยไทย ถูกนำไปใช้หารายได้ในเชิงธุรกิจอย่างไม่มีขอบเขต ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของมวยไทยขาดศรัทธาและความน่าเชื่อถือ

๑.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๑.๓.๑) การสร้างค่านิยม ทศนคติที่ดี และประโยชน์เกี่ยวกับกีฬามวยไทย ทั้งในมุมมองของนักกีฬา ผู้เล่นกีฬาทั่วไป หรือผู้ชมกีฬา ให้กับคนทุกช่วงวัย

๑.๓.๒) ความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการต่างประเทศ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงกลาโหม เพื่อส่งเสริมกีฬามวยไทยให้เป็นซอฟต์พาวเวอร์

๑.๓.๓) การจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่การแข่งขันกีฬามวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิ กิจกรรม Road Show มวยไทย รวมทั้งขยายฐานความนิยมของมวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักกีฬาระดับโลก ให้เข้ามาเล่นกีฬาและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและการกีฬาของประเทศไทย ซึ่งนอกจากจะส่งเสริมความนิยมในกีฬาดังกล่าวแล้ว ยังสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ และสร้างรายได้ให้นักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีทางด้านกีฬาให้กับประเทศอีกด้วย สอดคล้องตามแนวนโยบายด้าน Sports Tourism ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๑.๓.๔) การยกย่องและให้ความสำคัญในฐานะมรดกทางภูมิปัญญา อาทิกรณิมวยไทย ซึ่งปัจจุบันได้ประกาศขึ้นทะเบียนมวยไทยให้เป็น “มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ สาขา กีฬาภูมิปัญญาไทย” และจะผลักดันให้องค์การการศึกษา วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์แห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) ขึ้นบัญชี “มวยไทย” เป็นมรดกโลกต่อไป

๑.๓.๕) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่ชัดเจน เพื่อส่งเสริมให้กีฬามวยไทย เป็นซอฟต์แวร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ของประเทศไทย โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมในการขับเคลื่อนในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะมิติด้านกีฬา ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายตามความถนัดและความสนใจเฉพาะบุคคล และในแต่ละช่วงวัย

๑.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๑.๔.๑) **ด้านเศรษฐกิจ** มวยไทยนอกจากจะเป็นกีฬาที่ช่วยในการเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยแล้ว ยังเป็นกีฬาที่ช่วยกระตุ้นการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการจัดแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว และนันทนาการ (Sports Tourism) ที่มวยไทยทำให้เกิดรายได้ทั้งจากการแข่งขันกีฬามวยไทย การเรียนมวยไทย รวมทั้งสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้จากการขายของที่ระลึก อาหารสำหรับผู้เข้าร่วมชมการแข่งขัน นอกจากนี้ ยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในมิติอื่น ๆ ด้วย จากการสร้างความนิยม สร้างกลุ่มแฟนคลับกีฬามวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศได้เกิดเป็นภาพยนตร์ สินค้าแฟชั่น กางเกงมวยไทย หรือเกม E-Sport

๑.๔.๒) **ด้านสังคม** มวยไทยเป็นกีฬาที่นานาประเทศเริ่มให้ความสนใจ และนิยมฝึกซ้อมเพื่อการออกกำลังกาย เพื่อการแสดงและการแข่งขัน มีการตั้งชมรมและองค์กรมวยไทย ทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวนมาก ซึ่งล้วนส่งผลให้กิจกรรมการฝึกซ้อม การแข่งขัน และการแสดง ศิลปะมวยไทย เป็นสื่อที่ถ่ายทอดทำให้คนไทยภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ และเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวใ้มน้ำวให้รัก ห่วงแหน และเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ส่วนชาวต่างชาติทำให้เข้าใจในวัฒนธรรม ประเพณี ของคนไทยมากขึ้น เมื่อพูดถึงมวยไทยจะนึกถึงประเทศไทยและเอกลักษณ์การไหว้ครูมวยไทยที่แสดงถึง วัฒนธรรมอันดีงาม ซึ่งเป็นความอ่อนน้อมที่แฝงอยู่ภายใต้กีฬาที่ต้องใช้ศิลปะการต่อสู้และความแข็งแรง ของร่างกาย นอกจากนี้ มวยไทยยังเป็นที่ต้องมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการพัฒนา ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสร้างความมีระเบียบวินัยให้กับผู้เล่น

๑.๔.๓) **ด้านความมั่นคง** มวยไทยมีการฝึก และถ่ายทอดเอกลักษณ์ให้กับ คนไทยและชาวต่างชาติ รวมทั้งมีการตั้งชมรมและองค์กรมวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวนมาก มีกลุ่มผู้ติดตามทั้งที่เป็นนักกีฬาและแฟนกีฬา ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีความชอบ ความเชื่อ และทัศนคติที่คล้ายคลึงกัน สามารถถ่ายทอดความเป็นไทย ความอ่อนน้อม การเคารพกฎกติกา ความมีน้ำใจนักกีฬาไปยังกลุ่มคนดังกล่าวผ่านการดูกีฬา

๑.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๑.๕.๑) ส่งเสริมและสร้างโอกาสให้มีการนำเสนอและประชาสัมพันธ์กีฬา มวยไทยที่ต้องการผลักดันให้เป็นซอฟต์แวร์ผ่านช่องทางและรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิ ภาพยนตร์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ผลิตภัณฑ์งานฝีมือ เทศกาล การนำเสนอในสถานที่ต่าง ๆ

(Roadshow) เพื่อให้เกิดการสร้างการจดจำ การบอกต่อ รวมทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่า ทำให้เกิดการยอมรับ และรู้จักกีฬามวยไทยที่แพร่หลายมากขึ้นในหลากหลายมิติ

๑.๕.๒) ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทยในทุกระดับ และมีการปรับกฎกติกาให้เหมาะสม ไม่เสี่ยงอันตราย รวมทั้งส่งเสริมบทบาทและสร้างความเข้มแข็งให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

๑.๕.๓) ผลักดัน และเร่งรัดการจดลิขสิทธิ์มวยไทย เพื่อคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้านมวยไทย และส่งเสริมการดำรงรักษาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของมวยไทย อาทิ การไหว้ครู ดนตรี (ปี่พาทย์) การจัดเวที

๑.๕.๔) กำหนดทิศทางการส่งเสริมกีฬามวยไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีความชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการกีฬาของประเทศและระดับนานาชาติได้อย่างแท้จริง รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ เช่น การส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทย การยกระดับค่ายมวยให้มีมาตรฐานและมีความสามารถเชิงธุรกิจ เพื่อรองรับชาวต่างชาติที่สนใจมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและแข่งขัน เป็นต้น

๑.๕.๕) สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดแก่เด็กและเยาวชน ให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำมวยไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้มวยไทยให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๑.๕.๖) กำหนดแนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้สถานศึกษา มีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และมีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษาหรือจัดกิจกรรมด้านมวยไทย เพื่อให้ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เรียนรู้วัฒนธรรมและประเพณีของมวยไทย ทักษะพื้นฐาน ทักษะการป้องกันตัว ตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา อนุรักษ์ สืบสาน ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ สร้างคุณลักษณะความเป็นไทย ส่งเสริมสุขภาพให้แก่ผู้เรียน โดยสถานศึกษาสามารถเลือกจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามความเหมาะสม

๑.๕.๗) จัดทำคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชามวยไทยในระดับต่าง ๆ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งมีการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

๑.๕.๘) สนับสนุนสถานศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยหรือกิจกรรมมวยไทย เพื่อใช้เป็นพลังขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งมีการเชิดชูและยกย่องสถานศึกษาที่มีการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนมวยไทยหรือจัดกิจกรรมมวยไทยที่มีผลเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

๑.๕.๙) ส่งเสริมและเพิ่มพูนความรู้ให้กับครูผู้สอนมวยไทยให้มีทักษะการถ่ายทอด มีองค์ความรู้ และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๕.๑๐) ผลักดันสหพันธ์มวยไทยนานาชาติ International Federation of Muaythai Associations หรือ IFMA ให้แข็งแกร่งเทียบเท่าสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ หรือฟีฟ่า (FIFA) เพื่อเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนกีฬามวยไทยสู่ความเป็นเลิศ

๑.๕.๑๑) จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนมวยไทยสู่โอลิมปิกเกมส์ โดยวางวิสัยทัศน์พัฒนามวยไทย ก้าวไกลสู่โอลิมปิกเกมส์ เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่พัฒนามวยไทย เพื่อความเป็นเลิศและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

๑.๕.๑๒) บริหารจัดการแข่งขันกีฬามวยไทยให้มีมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับพัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬา ต่อนักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ

๑.๕.๑๓) ส่งเสริมให้มีกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว (Sport Tourism) สำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางมาเมืองไทย เพื่อฝึกซ้อมมวยกับค่ายมวย มาตรฐาน สำหรับการเตรียมตัวเข้าร่วมการแข่งขัน เกิดเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจ เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับชุมชน และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจให้กับประเทศ

๑.๕.๑๔) จัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทย ในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นหน่วยงานกำกับ รับรองมาตรฐานบุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึง เป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐาน มวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและ ต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทยและจำนวนนักกีฬาไปทั่วโลก

๒) ด้านการละเล่นพื้นเมือง

๒.๑) สถานการณ์ทั่วไป

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ ทั่วทุกภาคของประเทศไทยโดยสามารถแบ่งตามการละเล่นแต่ละภาค ดังนี้ ๑) การละเล่นภาคกลางและ ภาคตะวันออก ๒) การละเล่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน ๓) การละเล่นภาคเหนือ ๔) การละเล่นภาคใต้ ความแตกต่างของการละเล่นจะปรากฏในลักษณะท่าทางการรำ รำ คำร้อง ดนตรี และการแต่งกาย การละเล่นเป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและ ประเพณี สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ การละเล่นบางอย่างของแต่ละภาค อาจได้รับอิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียงที่มีพรมแดนติดต่อกันหรือใกล้เคียงกัน เช่น ประเทศ ลาว กัมพูชา พม่า จีน อินโดนีเซีย มาเลเซีย เป็นต้น

ลักษณะของกิจกรรมบันเทิงที่จัดอยู่ในการละเล่น ได้แก่

๑. การแสดง หมายถึง การละเล่นที่เป็นแบบแผนและการแสดงทั่วไป ของชาวบ้านในรูปแบบการร้อง การบรรเลง การฟ้อนรำ ซึ่งประกอบด้วยดนตรี เพลง และนาฏศิลป์

๒. มหรสพ หมายถึง การแสดงที่ฝ่ายบ้านเมืองจะเรียกเก็บค่าแสดงเป็น เงินภาษีแผ่นดินตามพระราชบัญญัติที่กำหนดไว้ตั้งแต่พุทธศักราช ๒๔๐๔ เป็นต้นมา ประกาศมหรสพ ว่าด้วยการละเล่นหลายประเภท ได้แก่ ละคร จั้ว หุ่นหนังต่าง ๆ สักวา เสภา ลิเก กลองยาว ลาวแพน มอญรำ ทวายรำ พิณพาทย์ มโหรี กลองแขก คฤหัสถ์สวดศพ และจำอวด

๓. กีฬาและนันทนาการ คือ การละเล่นเพื่อความสนุกสนานตามเทศกาล และเล่นตามฤดูกาล และการละเล่นเพื่อการแข่งขันหรือกิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด อาทิ การละเล่นว่าวไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของชาติ และเป็นภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาแต่บรรพบุรุษ แต่ปัจจุบันความนิยมในการเล่นว่าวมีแนวโน้มลดน้อยลง สีสันการแข่งขันว่าวไม่คึกคักดังเช่นในอดีต แต่ความรักในว่าวทำให้คนรักว่าวได้รวมตัวกันจัดตั้งสมาคมกีฬาว่าวไทยจุฬา - ปักเป้าขึ้น รวมทั้งมีการจัดงานว่าวไทยประเพณีและว่าวนานาชาติขึ้นในหลายจังหวัด เพื่อเป็นการอนุรักษ์ว่าวไทยและว่าวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นไว้ เพื่อส่งต่อภูมิปัญญา ศาสตร์และศิลป์ให้คนรุ่นหลัง

ทั้งนี้ การละเล่นพื้นเมืองของไทยไม่สามารถลำดับให้เห็นพัฒนาการของการละเล่นตามกาลเวลาได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการละเล่นส่วนใหญ่เป็นกระบวนการถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติ มิใช่ตำรา จึงขาดการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่จะใช้เป็นข้อมูลในการสร้างลำดับอายุสมัยของการละเล่นแต่ละอย่างได้ ยิ่งไปกว่านั้น การละเล่นของไทยส่วนใหญ่มีลักษณะของการพัฒนาตนเองและค่อยเป็นค่อยไป เป็นการจดจำสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง และโดยที่การเล่นเกิดขึ้นมา ยาวนานและปรากฏอยู่ทั่วไปในท้องถิ่นต่าง ๆ ทำให้เกิดความหลากหลายของการละเล่นพื้นเมืองที่มีทั้งลักษณะร่วม และลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น

๒.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๒.๒.๑) การขาดผู้สืบทอดวิถีชีวิต หรือกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และระบบโลกาภิวัตน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๒.๒.๒) การขาดความตระหนักรู้ และการให้ความสำคัญเกี่ยวกับวิถีชีวิตหรือการละเล่นที่แสดงถึงจิตวิญญาณและความเชื่อแต่โบราณของแต่ละท้องถิ่น

๒.๒.๓) การจัดสรรงบประมาณ และการส่งเสริม สนับสนุน พัฒนาศักยภาพ การดำเนินงานในเรื่องต่าง ๆ จากภาครัฐและภาคเอกชนไม่เพียงพอ

๒.๒.๔) การขาดการประชาสัมพันธ์ เพื่อสื่อสารให้กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองสามารถดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติให้เข้าไปศึกษาและรับชมอย่างต่อเนื่อง

๒.๒.๕) การบูรณาการการดำเนินงานของทุกภาคส่วนยังมีน้อย ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

๒.๒.๖) การมีข้อจำกัดเรื่องช่วงเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมของแต่ละภูมิภาค

๒.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

การส่งเสริมการละเล่นพื้นเมืองให้เป็นซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน ควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่จะป็นเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงาน ดังนี้

๒.๓.๑) การสร้างความภาคภูมิใจ ค่านิยม และทัศนคติที่ดีในอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลายของแต่ละชุมชนหรือภูมิภาค โดยมุ่งให้กลุ่มคนต่างอายุร่วมธำรงรักษา สืบสาน และต่อยอด อัตลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค และถ่ายทอดสู่สายตาบุคคลภายนอกผ่านการละเล่นและการดำเนินชีวิตประจำวัน

๒.๓.๒) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเน้นการสื่อสารให้การละเล่นพื้นเมืองเป็นซอฟต์แวร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย รวมทั้งวิถีชีวิตดั้งเดิมของกลุ่มชนต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมในการขับเคลื่อนในมิติต่าง ๆ อาทิ มิติการท่องเที่ยว ผ่านกิจกรรมการเยี่ยมชมวิถีชีวิตและการละเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ และมิติการตลาดในการสื่อสารเอกลักษณ์ผ่านสินค้าและบริการ เช่น ของที่ระลึก เสื้อผ้า เป็นต้น

๒.๓.๓) การสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่การละเล่นพื้นเมืองของคนในชุมชนและภูมิภาคต่าง ๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างการตระหนักรู้และส่งเสริมให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าที่แสดงถึงวิถีชีวิตของบรรพบุรุษของตนที่สืบทอดต่อกันมา ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดความนิยมในการละเล่นดังกล่าวแล้ว ยังสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อีกด้วย

๒.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๒.๔.๑) **ด้านเศรษฐกิจ** การละเล่นพื้นเมืองถือเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย เป็นการเชื่อมโยงวัฒนธรรม แลกเปลี่ยน และเจริญสัมพันธ์มิตรต่อกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลทำให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นการนำรายได้เข้าสู่ชุมชน เกิดการกระจายรายได้ และเกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องจากการละเล่นมักจะอยู่ในรูปของการแสดง หรือมหรสพ รวมทั้งกีฬาและนันทนาการต่าง ๆ เพื่อการแข่งขันหรือการละเล่นตามฤดูกาล ที่ทำให้ผู้คนสนใจและกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวิถีชีวิตในชุมชนท้องถิ่นด้วย

๒.๔.๒) **ด้านสังคม** การส่งเสริมและปลูกฝังการละเล่นพื้นเมืองทำให้เกิดประโยชน์ด้านสังคม ได้แก่

(๑) ได้เผยแพร่ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น และช่วยให้งานประเพณีที่นำการละเล่นพื้นเมืองมาจัดกิจกรรม เกิดความสนุกสนานรื่นเริง

(๒) ได้พบปะสังสรรค์ เพื่อสร้างความรัก ความสามัคคี และมีความสัมพันธ์ที่ดีภายในชุมชน ตั้งแต่สถาบันระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศชาติ

(๓) ได้อนุรักษ์ และสร้างความตระหนักต่อคุณค่าและประโยชน์ของขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ภาษา การแต่งกาย อาหาร การละเล่น พิธีกรรมทางความเชื่อ และวิถีการดำรงชีวิตประจำวัน รวมถึงการส่งเสริมสิทธิที่เท่าเทียมกัน และการได้รับการยอมรับทางสังคม

(๔) ได้ผ่อนคลายอารมณ์ มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างพลังกายให้แข็งแรง ฝึกความคิด ก่อให้เกิดระเบียบวินัย เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม สรรค์สร้างความเป็นญาติมิตรขึ้นในชุมชน ทำให้สังคมเกิดความเข้มแข็งจนเกิดเป็นความดีงาม

(๕) ฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจ เป็นนักสู้ กล้าหาญ มีน้ำใจนักกีฬา การละเล่นบางอย่างอาจเป็นการต่อสู้และแข่งขันกันระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือหมู่คณะต่อหมู่คณะ ต้องอาศัยความสามารถทั้งทางด้านกำลังกายและกำลังใจ

(๖) เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เนื่องจากการละเล่นบางอย่างต้องมีการปรึกษาหารือและตกลงกันถึงวิธีการเล่นหรือกติกา การจัดหาอุปกรณ์ และค้นหาตัดแปลงวิธีการเล่นที่เหมาะสมเพิ่มเติม

(๗) ฝึกปฏิภาณไหวพริบ เพราะการละเล่นบางอย่างมีการแข่งขันกัน จำเป็นต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบของผู้เล่นแต่ละคนประกอบ

๒.๔.๓) ด้านความมั่นคง การละเล่นพื้นเมืองถือเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านอันดีงามของชาติ ที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ และสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมไทยอันทรงคุณค่าที่บรรพชนไทยได้สืบสานสู่ลูกหลานอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือยึดโยง หล่อหลอมให้คนในชาติมีความรัก ความสามัคคีต่อกัน ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้างความมั่นคงของชาติ นอกจากนี้ การละเล่นพื้นเมืองในบางภาคของประเทศไทยยังมีความเชื่อมโยงกับศาสนา และการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของคนในพื้นที่นั้น ๆ จึงทำให้การละเล่นพื้นเมืองไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมสนุกสนาน หากยังเป็น การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม รวมถึงส่งเสริมจิตสำนึกของความเป็นไทย ตลอดจนเป็นการรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของไทยให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนสืบไป

๒.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๒.๕.๑) ส่งเสริมให้มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทาง และรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิ การจัดเทศกาลแข่งขันกีฬาพื้นเมือง การนำเสนอในภาพยนตร์ การแสดงดนตรี ผลิตภัณฑ์งานฝีมือ เพื่อให้เกิดการสร้างภาพจำ การบอกต่อ รวมทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่าและทำให้เกิดการรู้จักที่หลากหลายมากขึ้น

๒.๕.๒) สร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชุมชน โดยเฉพาะการละเล่นพื้นเมือง ที่แสดงให้เห็นรากเหง้าและวัฒนธรรมพื้นถิ่นที่สั่งงามที่สืบทอดต่อ ๆ กันมา เป็นความแตกต่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น โดยเสริมสร้างค่านิยมและพฤติกรรมแก่ประชาชนให้มีการอนุรักษ์ ร่วมกันรักษา และพัฒนาวัฒนธรรมเกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมือง โดยการเริ่มสร้างค่านิยมตั้งแต่วัยเด็ก

๒.๕.๓) กระตุ้นให้ผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการสร้างคุณค่าของวัฒนธรรมที่เป็นการละเล่นพื้นเมืองในท้องถิ่น รวมทั้งส่งเสริมกลไกความร่วมมือในการสืบสานต่อยอดจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม โดยให้คนในชุมชนเป็นศูนย์กลางหลักในการขับเคลื่อนการดำเนินงาน และภาคส่วนต่าง ๆ ช่วยสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

๒.๕.๔) บูรณาการเทคโนโลยีในการสื่อสารและเก็บรักษาความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ หนังสือ สื่อการเรียนการสอน โดยการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และสถานศึกษา รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๓) ด้านศิลปะการต่อสู้

๓.๑) สถานการณ์ทั่วไป

ศิลปะการต่อสู้ ถือว่าเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาติ เพราะเป็นการเล่น การแสดง และเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวด้วยอาวุธไทยสมัยโบราณ อาทิ ดาบสองมือ และกระบี่กระบอง ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ที่เกิดจากบรรพบุรุษไทยนำเอาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวด้วยอาวุธที่ใช้สู้รบกันในสมัยโบราณมาฝึกซ้อมและเล่นในยามสงบ มีการเล่นต่อสู้หรือแข่งขันกันเป็นคู่ อาวุธที่ใช้เป็นอาวุธจำลอง มีทั้งเครื่องมือไม้รำ และเครื่องมือตี ส่วนใหญ่ทำจากหวาย มีความเหนียวและเบาเมื่อ โดยผู้เล่น

สามารถใช้อาวุธ รุก รับ ทำร้ายคู่ต่อสู้ได้ สามารถใช้หมัด คอก เข่า เท้า ประกอบการต่อสู้เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ ทักษะคติ ค่านิยมและความเชื่อ เป็นสิ่งที่ชาวไทยมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ เป็นกีฬาที่มีการผสมผสานระหว่างของเก่ากับของใหม่เข้าด้วยกัน มีกฎ กติการะเบียบวินัยในการแข่งขัน รวมทั้งมีการตัดสินแพ้ชนะด้วยคะแนน โดยสิ่งเหล่านี้เป็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ ซึ่งมีความสมบูรณ์ตามลักษณะของวัฒนธรรมทุกประการ ดังนั้น ศิลปะการต่อสู้ด้วยดาบสองมือและกระบี่กระบองจึงเป็นวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติไทย ที่ควรแก่การรักษาทำนุบำรุงและส่งเสริมให้คงอยู่คู่ชาติตลอดไป

สถานการณ์ทั่วไปของดาบสองมือและกระบี่กระบอง พบว่า มีการสอนในสำนักดาบ อาทิ สำนักดาบพุทไธสวรรย์ สำนักดาบพิชัยธรมยุทธ์ สำนักดาบกุ๊กเกียรติ รวมถึงมีการสอนในโรงเรียน โดยบรรจุเป็นรายวิชา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ภาควินัยใจในศิลปะการต่อสู้ของไทย และเข้าใจประโยชน์ รวมทั้งเพื่อเป็นทักษะสำหรับป้องกันตนเอง

๓.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๓.๒.๑) ศิลปะการต่อสู้ของไทยในปัจจุบันมีเพียงกลุ่มผู้สนใจเฉพาะ เนื่องจากส่วนหนึ่งคิดว่าการต่อสู้เป็นเรื่องที่ไกลตัว มีโอกาสนำมาใช้ในชีวิตประจำวันน้อย และแม้มีผู้สนใจ แต่ก็พบว่าไม่มีผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่จะทำหน้าที่เป็นครูผู้ฝึกสอนเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้จำนวนน้อย

๓.๒.๒) การได้รับสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนยังมีน้อย ทำให้ขาดความต่อเนื่องของการสืบทอดและเผยแพร่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๓.๒.๓) สถานที่ฝึกสอน ฝึกซ้อม ยังมีน้อยและขาดมาตรฐาน หรือรูปแบบที่ชัดเจน

๓.๒.๔) อุปกรณ์ที่ใช้ฝึกสอนมีจำนวนไม่เพียงพอ และต้องใช้ช่างเฉพาะทางในการจัดสร้างอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งนับว่าหาได้ยากขึ้นในปัจจุบัน

๓.๒.๕) งบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ยังมีน้อยและไม่เพียงพอ

๓.๒.๖) การประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้เกิดการรับรู้และกระตุ้นความสนใจจากชาวไทยและชาวต่างประเทศยังมีน้อย และรูปแบบการสื่อสารเพื่อนำเสนอไม่มีความทันสมัย

๓.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๓.๓.๑) การส่งเสริมและผลักดันศิลปะการต่อสู้ของไทย โดยเฉพาะดาบสองมือและกระบี่กระบองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ โดยอาจเริ่มจากกีฬาในประเทศใกล้เคียง คือ กีฬาซีเกมส์ เพื่อสร้างการรับรู้ ความนิยม และทำให้ดาบสองมือและกระบี่กระบองเป็นศิลปะการต่อสู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติในสายตานานาชาติ

๓.๓.๒) การสนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ศิลปะการต่อสู้ของไทยในรูปแบบที่หลากหลาย โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน อาทิ หน่วยงานภาครัฐ ในระดับเยาวชนซึ่งมีบรรจุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี พ.ศ. ๒๕๕๑ ในสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาอยู่แล้ว โดยควรเพิ่มการสื่อสารและให้ข้อมูลกับผู้เรียนให้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปะการต่อสู้ของไทยที่มีมาช้านาน รวมทั้งส่งเสริมการฝึกหัดครูที่มีความเชี่ยวชาญ หรือการสร้าง

ความร่วมมือและยกย่องเชิดชูครูที่เป็นปราชญ์ภูมิปัญญาในสำนักดาบต่าง ๆ เพื่อช่วยเสริมพลังในการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่อไป

๓.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๓.๔.๑) **ด้านเศรษฐกิจ** ศิลปะการต่อสู้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำศิลปะการต่อสู้ไปเผยแพร่ในต่างประเทศ ทำให้ชาวต่างประเทศนิยมชมชอบในศิลปะการต่อสู้ของไทย นับเป็นการสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในต่างประเทศ นำมาซึ่งรายได้ทางเศรษฐกิจ โดยใช้วัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อนที่แข็งแกร่ง ที่ไม่มีประเทศอื่นใดสามารถลอกเลียนแบบได้ และชาวต่างประเทศให้ความสนใจการฝึกซ้อมและต้องการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดทำโปรแกรมเฉพาะสำหรับการสอนศิลปะการต่อสู้สำหรับผู้สนใจ ทั้งในประเทศและต่างประเทศจะนำมาซึ่งรายได้มหาศาล และส่งผลไปที่ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ อุปกรณ์เครื่องใช้ เป็นต้น

๓.๔.๒) **ด้านสังคม** การส่งเสริมและปลูกฝังศิลปะการต่อสู้ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ได้แก่

(๑) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนมีความรักสามัคคีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ บูชาบรรพบุรุษ ที่ได้ยอมเสียสละเลือดเนื้อชีวิต และความลำบากยากเข็ญเข้าแลกผืนแผ่นดินไทยเอาไว้ให้ลูกหลานปัจจุบัน

(๒) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนตั้งอยู่ในความไม่ประมาท รู้จักนำอดีตมาเป็นบทเรียน เสริมสร้างความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักเสียสละ ให้เยาวชนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย และจิตใจให้แข็งแกร่ง อดทน เป็นการเตรียมความพร้อม เพื่อช่วยชาติในยามคับขัน และหลีกเลี่ยงสิ่งเสพติดทั้งปวง

(๓) ส่งเสริมและปลูกฝังความเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดีตามหลักมนุษยสัมพันธ์

(๔) ให้เด็กและเยาวชนไทยมีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ รวมทั้งปลูกฝังให้เป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัยในตนเอง มีความเมตตา กรุณา เกื้อกูลแบ่งปัน

(๕) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนรักและหวงแหนในเกียรติภูมิของตนเอง และของชาติ รวมทั้งเห็นคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาไทย และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

๓.๔.๓) **ด้านความมั่นคง** ศิลปะการต่อสู้ได้มีการถ่ายทอดไปยังบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย เช่น การเผยแพร่การเรียนการสอนไปยังหน่วยงานราชการ ทหาร ตำรวจ หน่วยกำลังสำคัญอาสา ลูกเสือชาวบ้านทั่วประเทศ หน่วยกำลังรบพิเศษ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ หน่วยตำรวจนครบาล ตำรวจตระเวนชายแดน ราษฎรอาสารักษามุ่บ้านสามจังหวัดชายแดนใต้ เป็นต้น นับว่าเป็นการสืบทอดส่งต่อศิลปะการต่อสู้ของชาติไทยให้รุ่นหน้าและเป็นความมั่นคงของชาติสืบไป

๓.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๓.๕.๑) สื่อสารประวัติศาสตร์และความน่าสนใจของศิลปะการต่อสู้ของไทยแต่โบราณ โดยเฉพาะดาบสองมือ ผ่านเรื่องราวของบุคคลที่มีความสำคัญในอดีต อาทิ พระยาพิชัย ที่เมื่อครั้งปี พ.ศ. ๒๓๑๖ ได้นำทหารเมืองพิชัยออกสู้รบกับทัพพม่าที่ยกทัพมาจากเมืองเชียงใหม่ เพื่อลงมาตีเมืองพิชัย และพระยาพิชัยใช้ดาบสองมือต่อสู้อย่างกล้าหาญ จนดาบในมือขวาหักไปครึ่งเล่ม แต่

ยังคงต่อสู้ต่อจนได้รับชัยชนะ จึงได้รับการขนานนามว่า “พระยาพิชัยดาบหัก” ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวจะดึงดูดให้รู้สึกภาคภูมิใจในศิลปะการต่อสู้ที่มีประวัติมายาวนาน

๓.๕.๒) มีแนวทางเชื่อมโยงศิลปะการต่อสู้กับผลิตภัณฑ์ OTOP เช่น สำนักดาบพุทไธสวรรย์ หากสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์มีดและดาบที่ทำขึ้นจากเหล็กน้ำพี้ จะเป็นการส่งเสริมซอฟต์แวร์ทั้งในด้านศิลปะการป้องกันตัวและสินค้า OTOP ที่มีชื่อเสียงมานานของประเทศไทย

๔) ด้านการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์อีกด้านหนึ่งที่สำคัญของไทย โดยจากข้อมูล que สามารถแบ่งแหล่งท่องเที่ยวที่จะส่งเสริมเป็น ๔ ประเภท ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลพบสถานการณ์ทั่วไป สภาพปัญหา/ อุปสรรค ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ และแนวทางการดำเนินงาน สามารถสรุปได้ดังนี้

๔.๑) สถานการณ์ทั่วไป

รัฐบาลได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวระดับซอฟต์แวร์พาวเวอร์ โดยการเดินหน้าฟื้นฟูเศรษฐกิจ กระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยว ภายหลังจากเกิดวิกฤตสถานการณ์ โควิด-๑๙ โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้มีกิจกรรมส่งเสริมการตลาดและกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยวในทุกภูมิภาคของประเทศไทย ต่อยอดการท่องเที่ยว และกระจายรายได้สู่ชุมชนท้องถิ่น ผ่านการจัดงานเทศกาลและกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ อาหารไทย มวยไทย ภาพยนตร์ ศิลปะ ดนตรี และความศรัทธาตามวิถีของไทย รวมถึงกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว ตลอดจนการกระตุ้นการใช้จ่ายเพื่อสนับสนุนชุมชน โดยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวมุ่งเน้นการใช้เอกลักษณ์ความเป็นไทย วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และศิลปวัฒนธรรม เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืน ส่งผลให้สถานการณ์การท่องเที่ยวของไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ทั้งสถานการณ์การท่องเที่ยวในประเทศ และสถานการณ์การท่องเที่ยวระหว่างประเทศ ภาพรวมรายได้จากการท่องเที่ยวของไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ พบว่า ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวรวมทั้งสิ้น ๑,๔๕๒,๕๗๒ ล้านบาท รายละเอียดดังนี้ **สถานการณ์ท่องเที่ยวในประเทศ** มีนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในประเทศ รวมทั้งสิ้น ๑๓๕.๔๕ ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ ๒๙.๙๖ จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า จากบรรยากาศการท่องเที่ยวที่ปรับตัวดีขึ้น รวมถึงการประกาศวันหยุดเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเดินทางท่องเที่ยว ส่วน **สถานการณ์ท่องเที่ยวระหว่างประเทศ** มีนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติทั้งสิ้น ๒๐,๙๕๗,๖๖๑ คน โดยนักท่องเที่ยวยังคงนิยมเดินทางมาท่องเที่ยวประเทศไทยและมีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๔.๑.๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา หน่วยงานภาครัฐมีการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาอย่างต่อเนื่อง อาทิ กระทรวงวัฒนธรรมมีนโยบายส่งเสริมการสร้างรายได้ด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรม “ตามรอยเส้นทางธรรมแห่งศรัทธา” ภายใต้โครงการจาริกเส้นทางบุญในมิติทางศาสนา โดยแบ่งหัวข้อเส้นทางออกเป็น ๓ หัวข้อ เส้นทางสักการะพระบรมธาตุ เส้นทางตามรอยพระเถระจารย์ และเส้นทางความเชื่อความศรัทธาแห่งลุ่มแม่น้ำโขง โดยใช้กรอบแนวคิดในการส่งเสริมศักยภาพวัด ศาสนสถาน และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ผ่านมิติทางศาสนา เช่น วัด พระบรมธาตุ

พระพุทธปฏิมา พระพุทธรูปสำคัญ อริยสงฆ์พระเกจิอาจารย์ในจังหวัด รอยพระพุทธบาท วัดในถ้ำ เป็นต้น และมีดีทางวัฒนธรรม เช่น แหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิต สถานที่ที่สะท้อนความศรัทธาและความเชื่อท้องถิ่น ชุมชนคุณธรรม ชุมชนบวร On Tour ร้านค้า CPOT เป็นต้น ทั้งนี้ การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา นอกจากจะช่วยกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนเข้าวัดเพิ่มมากขึ้น และมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนที่อยู่บริเวณแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา สร้างงาน สร้างอาชีพแก่คนในชุมชนซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทยในภาพรวมอีกด้วย

๔.๑.๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ อันได้แก่ “ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์” โดยสถานที่ดังกล่าวมีบทบาทหลักเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ที่เก็บรักษา อนุรักษ์ และนำเสนอความรู้ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และนวัตกรรมต่าง ๆ โดยสามารถสร้างการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดและข้อมูลผ่านพื้นที่นิทรรศการ การจัดแสดงวัตถุ หรือกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ในปัจจุบันอาจหมายถึงการนำเสนอเนื้อหา องค์ความรู้ ผ่านช่องทางออนไลน์ด้วยสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย เช่น Virtual Tour Virtual Exhibition โดยเป็นแหล่งในการศึกษาหาข้อมูลให้กับคนในประเทศเพื่อการเรียนรู้ หรือนำไปต่อยอดในการพัฒนาความคิด เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของตนเองในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการสนับสนุนความเข้าใจและความร่วมมือระหว่างคนในประเทศและต่างประเทศได้ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวอีกทางหนึ่งให้กับประเทศ จากข้อมูลกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสนใจและนิยมทำมากที่สุดในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พบว่า การชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์อยู่ในลำดับที่ ๓ คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๑๖ ซึ่งจากการพิจารณาของคณะอนุกรรมการฯ เห็นควรส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้บางแห่งให้เป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ คือ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญา เน้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง สื่อสารแบบสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และมีโปรแกรมกิจกรรมนิทรรศการหมุนเวียนตลอดปี

ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชาและโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ เป็นพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติที่มีชีวิต เปรียบประหนึ่งสถานที่รวบรวมสรรพวิชาในการศึกษาค้นคว้า ทดลอง วิจัยเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาด้านเกษตรกรรมที่ครอบคลุมปัญหาเรื่องน้ำ ดิน ต้นไม้ อันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร หรือในหลวงรัชกาลที่ ๙ ศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ ทั้ง ๖ ศูนย์ ตั้งอยู่ตามภูมิภาคต่าง ๆ ได้ทำการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ที่จะนำไปส่งเสริมให้เกษตรกรได้นำไปใช้ในการประกอบอาชีพในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะทางด้านเกษตร อย่างไรก็ตาม แต่ละศูนย์จะทำการศึกษานั่นหนักแตกต่างกันไปตามสภาพภูมิศาสตร์สังคมที่ศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ นั้นตั้งอยู่ จึงเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่เป็นทั้งสถานที่ท่องเที่ยวและให้ความรู้กับบุคคลทั่วไป และบุคคลที่ต้องการศึกษาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

๔.๑.๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ (Natural Attraction) เป็นสถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ อาจจะเป็นความงดงามตามสภาพธรรมชาติ ความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ สันฐานที่สำคัญทางธรณีวิทยา และภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสัญลักษณ์ของ

ท้องถิ่นนั้น ๆ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ (Special Environmental Features) หรือสภาพแวดล้อมที่มีคุณค่าทางวิชาการก็ได้ โดยแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ จำแนกออกได้เป็น ๒ ลักษณะ ได้แก่ ๑) จำแนกตามประเภทของแหล่งทางธรรมชาติ ได้แก่ ทุ่งหญ้า ป่าไม้ ภูเขา น้ำตก ถ้ำ เกาะ ชายหาด ลำน้ำ/ แอ่งน้ำธรรมชาติ บ่อน้ำร้อน ธรณีสัณฐาน และอื่น ๆ และ ๒) จำแนกตามการจัดการพื้นที่ ได้แก่ แหล่งธรรมชาติที่รับผิดชอบดูแลโดยหน่วยงานรัฐ อาทิ อุทยานแห่งชาติ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ฯลฯ แหล่งธรรมชาติที่เป็นพื้นที่สาธารณะประโยชน์ อาทิ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และแหล่งธรรมชาติที่เอกชนเป็นผู้รับผิดชอบดูแล ซึ่งประเทศไทยถือเป็นประเทศที่มีทรัพยากรทางธรรมชาติที่สมบูรณ์ มีความหลากหลาย และมีเอกลักษณ์ จึงทำให้แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติเป็นจุดขายที่สำคัญในการดึงดูดให้นักท่องเที่ยวต่างชาติออกเดินทางมาเยือนประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

๔.๑.๔) แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ เป็นการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในปัจจุบัน โดยแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย มีวิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสมดุล รวมทั้งยังมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การแต่งกาย ภาษา อาหาร บ้านเรือน ความเชื่อ ประเพณีต่าง ๆ ที่โดดเด่น สภาพปัจจุบันและศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า พบว่า นักท่องเที่ยวมีการใช้ระบบเทคโนโลยีที่แสดงถึงข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่ามากขึ้น และแหล่งท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความน่าดึงดูดใจ มีเอกลักษณ์และความโดดเด่นเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งด้าน ประเพณี วัฒนธรรม การละเล่น อาหาร กิจกรรมภายในชุมชน ที่มีความหลากหลายและมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงสภาพแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าส่วนใหญ่ยังมีความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ทัศนียภาพที่สวยงาม เนื่องจากผู้คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยไม่ทำลายและรบกวนสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ยังมีการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวภายในชุมชนโดยการส่งเสริมการจัดทำผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ทำให้คนในชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าบางแห่งยังเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวค่อนข้างยาก เนื่องจากในปัจจุบันการขนส่งสาธารณะเข้าถึงค่อนข้างน้อย แต่ยังมีนักท่องเที่ยวที่ให้ความสนใจที่จะเข้าไปท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อเป็นการเปิดประสบการณ์ที่แตกต่าง และสัมผัสความหลากหลายของชาติพันธุ์ ทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและเห็นคุณค่าในวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ๆ

ทิศทางแผนกลยุทธ์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๗ ได้กำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ โดยปรับเปลี่ยนสู่การท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นคุณภาพและมีมูลค่า โดยคำนึงถึงผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและสังคม **มุ่งการส่งเสริม 5F** ประกอบด้วย **Food** โดยการส่งเสริมด้านอาหารจะดำเนินการในเชิงลึกมากขึ้นเพื่อส่งเสริมการชิมอาหารท้องถิ่นที่เชื่อมโยงไปสู่วิถีชีวิตชุมชนท้องถิ่น ภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ในพื้นที่นั้น ๆ รวมไปถึงวัตถุดิบที่มาจากเกษตรอินทรีย์ **Fight** การส่งเสริมมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยว ยกย่องมวยไทยสู่มาตรฐานสากล และส่งเสริมการไหว้ **क्रमมวยไทย Festival** ธรรมเนียมเทศกาลหลัก ๆ อาทิ เทศกาลสงกรานต์ เทศกาลลอยกระทง และเทศกาลผีตาโขน เน้นการรักษาคุณค่าและการปรับตัวให้เข้ากับความสุขสนุกรูปแบบใหม่อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ **Fashion** การนำผ้าไทยจากแต่ละท้องถิ่นมาทำงานร่วมกับดีไซเนอร์เพื่อยกระดับแฟชั่นผ้าไทย โดยให้ความสำคัญกับแหล่งผ้าไทยจากชุมชนท่องเที่ยว และเทคนิคภูมิปัญญาพื้นบ้าน ครอบคลุมทุกภูมิภาคของไทย ที่ผ่านมามีการนำเสนอคุณค่าของการทอผ้าไทยที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์

และ Film ส่วนใหญ่เป็นการส่งเสริมการเดินทางท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์และซีรีส์ดัง กับความนิยมที่ผู้คนมีต่อนักแสดง และกรณีภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลหรือได้รับความนิยม ควรเพิ่มแนวคิดการสะท้อนหรือถ่ายทอดบุคลิกภาพที่ชัดเจนของคนไทยผ่านเรื่องราวหรือตัวละครในภาพยนตร์

นอกจากนี้ ในเรื่องการส่งเสริมซอฟต์แวร์ยังคำนึงถึงความเป็นคนไทยที่จะส่งผ่านวัฒนธรรมไปสู่ภายนอก โดยความมีอัธยาศัยไมตรี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ที่เกิดขึ้นจากพระพุทธศาสนา จากการเปิดกว้างของพหุวัฒนธรรม มีความยืดหยุ่น ให้อภัย เปิดโอกาสให้คนซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องรักษาไว้ให้บุคลิกภาพดังกล่าวยังคงอยู่จากบริบทโดยรอบ ทั้งจากวิถีชีวิตและภูมิปัญญา เพื่อรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรม และต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นการท่องเที่ยวที่เพิ่มมูลค่า และส่งต่อความสุขและความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวต่อไป จนถึงระดับที่การมาท่องเที่ยวประเทศไทยส่งผลให้นักท่องเที่ยวมีความสุขและมีชีวิตที่ดีขึ้น การได้เรียนรู้จากคนไทยทำให้การมองโลกกว้างขึ้น โดยหากนำประเด็นการท่องเที่ยวเพื่อการรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนมาเป็นองค์ประกอบอย่างชัดเจน จะทำให้นักท่องเที่ยวต่างประเทศมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนโลกใบนี้ไปด้วยกัน โดยใช้กลไก 5F เป็นทรัพยากรในการผลักดัน

๔.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๔.๒.๑) การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และธุรกิจการบินแบบ Low Cost ที่ทำให้คนสามารถเดินทางระหว่างประเทศและในประเทศได้สะดวกรวดเร็วมากขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเติบโตขึ้นแบบก้าวกระโดด และเกิดปัญหาตามมามากมาย อาทิ ปัญหานักท่องเที่ยวล้นเมือง (Over Tourism) การกระจุกตัวของแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยม การเที่ยวตามกระแส ไม่เคารพสถานที่ ไม่ศึกษาข้อมูลการกระจุกตัวของแหล่งท่องเที่ยวในวันหยุดและเทศกาล การเติบโตของความเจริญมากเกินไปก็ทำให้วิถีชีวิตของคนพื้นที่ไม่เหมือนเดิม และการขาดความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยวเมืองหลักและเมืองรอง ส่งผลให้เกิดปัญหาขยะล้นแหล่งท่องเที่ยว และปัญหาทรัพยากรธรรมชาติที่เสื่อมโทรมลง

๔.๒.๒) ความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจในการท่องเที่ยว โดยพบว่าความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวด้านการจราจรบนท้องถนน มีป้ายกำหนดความเร็ว แต่ยังคงพบว่า ส่วนใหญ่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายจราจร ส่งผลให้นักท่องเที่ยวบาดเจ็บจำนวนมาก ทั้งนี้ ความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวด้านการจราจรบนท้องถนนขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การมีวินัยจราจร การเคารพกฎหมาย ไม่กระทำความผิดอันเกิดจากตัวนักท่องเที่ยวเอง จะทำให้อัตราการเกิดอุบัติเหตุลดน้อยลง

๔.๒.๓) ความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดศักยภาพสำหรับผู้เข้ามาใช้บริการ โดยใช้หลัก “พลังบวร” (บ้าน-วัด-โรงเรียน/ราชการ) ในการขับเคลื่อนให้แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นแหล่งเรียนรู้คุณธรรมที่มีคุณภาพ และช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพให้แก่คนในชุมชน ทั้งนี้ การท่องเที่ยวทางศาสนาส่วนใหญ่ยังขาดบุคลากรในการให้บริการด้านความรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในมิติศาสนาแก่นักท่องเที่ยว

๔.๒.๔) ความเป็นปัจเจกของแหล่งท่องเที่ยว โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ส่วนใหญ่มีความเป็นปัจเจกสูง ดังนั้น การที่ภาครัฐและภาคเอกชนเข้าไปร่วมขับเคลื่อน อาจจะทำให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจซึ่งกันและ

กันส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่จำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการการดำเนินงานในหลายฝ่าย

๔.๒.๕) การสนับสนุนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในเรื่องต่าง ๆ ยังมีน้อยและขาดความต่อเนื่อง อาทิ การสนับสนุนเส้นทางท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าที่ส่วนใหญ่อยู่บนพื้นที่สูง ชายขอบ เดินทางยากลำบาก รวมถึงการส่งเสริมประชาสัมพันธ์จากภาครัฐที่จะขับเคลื่อนให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวของประเทศอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ การจะสนับสนุนและผลักดันเส้นทางให้เป็นซอฟต์แวร์เวอร์ชันนั้น จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนในระยะยาวอย่างต่อเนื่อง

๔.๒.๖) กลไกการกำกับของภาครัฐขาดความชัดเจน ยังไม่ปรากฏว่าประเทศไทยมีหลักเกณฑ์กลาง หรือคณะกรรมการกลางในการบริหารระบบพิพิธภัณฑ์ของประเทศ นอกจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติที่มีสถานะที่ชัดเจนตามกฎหมายแล้ว พิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่ต้องการสถานะทางกฎหมาย ส่วนใหญ่จดทะเบียนในรูปของมูลนิธิ ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งรู้ในประเทศไทยยังไม่มีฐานในการสร้างระเบียบ จัดประเภท และกำหนดมาตรฐานสำหรับพิพิธภัณฑ์ จึงทำให้ภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ยังไม่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร

๔.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๔.๓.๑) การน้อมนำศาสตร์พระราชาราชซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่รวบรวมแนวพระราชดำริ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท หลักการทรงงานและโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ไปใช้เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพ เพื่อให้เกิดความสมดุลในทุกมิตอย่างยั่งยืน

๔.๓.๒) การประชาสัมพันธ์ส่งเสริมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวให้ดำเนินธุรกิจ และเดินทางท่องเที่ยวอย่างรับผิดชอบตามแนวคิด ๗ Greens เพื่อลดผลกระทบจากภาวะโลกร้อนและสร้างรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ประกอบด้วย ๑) หัวใจสีเขียว ๒) รูปแบบการเดินทางสีเขียว ๓) แหล่งท่องเที่ยวสีเขียว ๔) กิจกรรมสีเขียว ๕) ชุมชนสีเขียว ๖) บริการสีเขียว และ ๗) ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

๔.๓.๓) การจัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการโรงแรมและที่พัก ในการสร้างฐานข้อมูลบัญชีรายการสิ่งแวดล้อม (พลังงาน น้ำ ของเสีย และก๊าซเรือนกระจก) และคำนวณปริมาณคาร์บอนฟุตพริ้นท์ที่ปล่อยจากกิจกรรมในการดำเนินธุรกิจโรงแรมและที่พัก ซึ่งจะสะท้อนการดำเนินงานของธุรกิจโรงแรมและที่พักที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และสามารถบ่งชี้ถึงศักยภาพการบริหารจัดการที่ผ่านมารัฐกิจประสบความสำเร็จในการบริหารจัดการอย่างยั่งยืนมากขึ้นเพียงใด นอกจากนี้ ยังสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก อันจะเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจการบริหารธุรกิจในการเพิ่มรายได้และลดค่าใช้จ่ายจากการใช้พลังงานได้อย่างเหมาะสม

๔.๓.๔) การพัฒนาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในการดำเนินกิจกรรมที่ให้ความสำคัญกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ควบคู่กับการประชาสัมพันธ์สร้างความรู้ความเข้าใจ และส่งเสริมการขายเส้นทางท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม อาทิ เส้นทางท่องเที่ยว Low Carbon เส้นทางท่องเที่ยว Organic Route และเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า ให้กับ

กลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพและนักท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบ เพื่อให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยเป็นอุตสาหกรรมที่สามารถสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจ ในขณะที่ยังสามารถรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพให้กับคนรุ่นหลังต่อไป

๔.๓.๕) การส่งเสริมการบริการและสินค้าของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากของคนในพื้นที่ โดยการสร้างจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยวผ่านเส้นทางท่องเที่ยวและวัฒนธรรม

๔.๓.๖) การสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ น่าจดจำ และสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ชม อาทิ การจัดแสดงนิทรรศการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและมีคุณภาพสามารถดึงดูดความสนใจจากประชาชน ท่องถิ่นและนักท่องเที่ยวต่างชาติ การนำเข้านวัตกรรมในการจัดแสดง การสื่อสาร หรือการจัดการที่ช่วยเพิ่มคุณค่าและประสิทธิภาพของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ข้อมูลถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสร้างความร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่นทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและได้รับความไว้วางใจจากประชาชน

๔.๓.๗) การสั่งสอนและปลูกฝังเรื่องวัฒนธรรม ความสนใจและเข้าใจในการแสวงหาความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งการเรียนรู้วิถีชีวิตจริงของสังคมพหุวัฒนธรรม วัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนและประเทศต่อไป ยิ่งไปกว่านั้นควรเป็นการร่วมมือของทุกฝ่ายไม่ใช่เป็นหน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเท่านั้น หรือการผลักดันวัฒนธรรมให้เกิดเป็นวาระแห่งชาติ

๔.๓.๘) การส่งเสริมมาตรการภาษีเพื่อเป็นแรงจูงใจในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งมาตรการลดหย่อนภาษีเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

๔.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยว ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนที่อยู่บริเวณแหล่งท่องเที่ยว สร้างงาน สร้างอาชีพแก่คนในชุมชน และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านสินค้าและบริการในแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าว ทำให้เศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทยเพิ่มขึ้น มีเม็ดเงินหมุนเวียนในระบบมากขึ้น

๔.๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมการท่องเที่ยว ส่งผลให้เด็ก เยาวชน ประชาชน ได้ศึกษาเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นเฉพาะ อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ทำให้ทราบหลักธรรมคำสอนทางศาสนาและน้อมนำมาปฏิบัติในชีวิตประจำวันผ่านการท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ สร้างประสบการณ์ใหม่ ได้สัมผัสวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ช่วยทำให้ผ่อนคลายและฟื้นฟูสภาพจิตใจ เพิ่มพลังใจให้ชีวิต แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้ทราบวิถีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมพื้นถิ่นที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ซึ่งเป็นความแตกต่างที่กลุ่มคนสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกันภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม

๔.๔.๓) ด้านความมั่นคง การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การท่องเที่ยววิถีชุมชน วิถีเกษตร และการชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายทางชีวภาพที่มีผลอย่างสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ ทรัพยากรธรรมชาติ ข้าว ปลา อาหาร ทำให้เยาวชนในชุมชนมีรายได้

จากการช่วยต้อนรับนักท่องเที่ยว ห่างไกลจากยาเสพติดและการพนัน รวมทั้งการท่องเที่ยวยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนในประเทศ และยังสามารถสร้างแนวร่วมจากนักท่องเที่ยวต่างชาติในเรื่องของการเผยแพร่ข้อมูลหรือเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนไทย รวมทั้งวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์สู่สาธารณะ และยังสามารถปกป้องประเทศไทยในกรณีถูกประเทศเพื่อนบ้านอ้างความเป็นเจ้าของในวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ยังส่งผลให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคี ระหว่างศาสนิกชน และทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนา ทั้งศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น หากประเทศไทยมีกลยุทธ์และแนวทางการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ชัดเจนจะยิ่งสร้างความมั่นคงทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานของชาติ รวมถึงสร้างความสามัคคีได้อย่างดี โดยใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

๔.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๔.๕.๑) ใช้ประโยชน์จากพื้นที่แหล่งเรียนรู้เป็นกลไกสำหรับการเป็นพื้นที่ปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ดี สอนให้เด็กและเยาวชนมีแนวคิด กระตือรือร้นคิด สร้างความรู้ รวมถึงการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทย เพื่อต่อยอดให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จากอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรม และสำหรับคนต่างประเทศจะได้รับรู้และนำวัฒนธรรมที่ได้รับรู้ไปขยายผลต่อไป

๔.๕.๒) ให้ความสำคัญกับมาตรการความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว อาทิ (๑) การจัดทำคู่มือความปลอดภัยทางถนน (๒) การจัดทำคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์เพื่อให้เข้าถึงนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น (๓) ประสานงานกับสถานทูตในการขอความร่วมมือช่วยรณรงค์และประชาสัมพันธ์ไปยังนักท่องเที่ยวอีกช่องทางหนึ่ง เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงกฎหมายจราจรของประเทศไทย รวมทั้งการร่วมบูรณาการ หรือขอความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การจัดเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือนักท่องเที่ยว รณรงค์และประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวระมัดระวังในเรื่องความปลอดภัยบนท้องถนนมากขึ้น และการถอดบทเรียนเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อป้องกันการเกิดเหตุซ้ำ ลดความสูญเสียและเตรียมพร้อมในการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๔.๕.๓) จัดทำข้อมูลด้านการท่องเที่ยว โดยการบูรณาการให้เป็นในรูปแบบเดียวกัน เช่น เส้นทางท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) และ Happy Model ของหอการค้าไทย เป็นต้น

๔.๕.๔) ส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยว ทั้งคนไทยและคนต่างชาติ อาทิ การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย การลดราคาที่พัก รวมทั้งการปรับปรุงแหล่งท่องเที่ยวและบริการอย่างต่อเนื่อง

๔.๕.๕) กำหนดมาตรฐานและความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว และช่วงเวลาที่เหมาะสมของการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่ โดยคำนึงถึงความสำคัญด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

๕) ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

รัฐบาลให้ความสำคัญกับมรดกโลกที่เป็นสิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต ดำรงอยู่ในปัจจุบัน และจะส่งต่อไปให้กับคนรุ่นต่อไป ทั้งในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ซึ่งแหล่งมรดกโลก หรือ World Heritage Site เป็นสถานที่ซึ่งถือว่ามีคุณค่าต่อประโยชน์โดยรวมของ

มนุษยชาติ และได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายตามสนธิสัญญา โดยจะมีคณะกรรมการ และหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกพื้นที่นั้น ๆ ว่ามีความเหมาะสมสมควรได้รับการพิจารณาจาก ยูเนสโก (UNESCO) ให้ขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกหรือไม่

๕.๑) สถานการณ์ทั่วไป

สถานการณ์ทั่วไปเกี่ยวกับมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติของประเทศ โดยประเทศไทยมีกระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักในการผลักดันการขึ้นทะเบียนมรดกโลกอยู่ ๒ หน่วยงาน ได้แก่ กรมศิลปากร และกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ซึ่งกรมศิลปากรของประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกแล้ว ๗ แห่ง ดังนี้

๕.๑.๑) แหล่งมรดกทางวัฒนธรรม ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก จำนวน ๔ แห่ง ได้แก่

(๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร (อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร) ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๓) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๕

(๔) เมืองโบราณศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์ ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๖

๕.๑.๒) แหล่งมรดกทางธรรมชาติ ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก จำนวน ๓ แห่ง ได้แก่

(๑) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร - ห้วยขาแข้ง ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๒) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๘

(๓) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๔

๕.๑.๓) แหล่งมรดกวัฒนธรรมที่อยู่ในบัญชีรายชื่อเบื้องต้น (Tentative List) เพื่อพิจารณาขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกในอนาคต จำนวน ๕ แห่ง ได้แก่

(๑) อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗

(๒) วัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๕

(๓) อนุสรณ์สถานแห่งต่าง ๆ และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของเชียงใหม่ นครหลวงแห่งล้านนา ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๘

(๔) พระธาตุพนมและสิ่งก่อสร้างทางประวัติศาสตร์ และภูมิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๐

(๕) แหล่งมรดกวัฒนธรรมปราสาทพนมรุ้ง ปราสาทเมืองต่ำ และปราสาทปลายบัด ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๒

๕.๑.๔) มรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่อยู่ในความดูแลของกรมศิลปากร ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกความทรงจำแห่งโลก (Memory of the World) จำนวน ๔ อย่าง ได้แก่

(๑) ศิลจารึก หลักที่ ๑ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๖

(๒) เอกสารจดหมายเหตุพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงปฏิรูปการบริหารการปกครองประเทศสยาม (พุทธศักราช ๒๔๑๑ - ๒๔๕๓) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๒

(๓) ฟิล์มกระจกชุดหอพระสมุทวชิรญาณ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๙

(๔) คัมภีร์โบราณเรื่องอุรังคธาตุ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๖ รวมทั้งอยู่ระหว่างรอเสนอขึ้นทะเบียนมรดกความทรงจำแห่งโลก ๑ รายการ คือ “หนังสือสมุดไทย เรื่องนันทโพนันทสุตรคำหลวง”

๕.๑.๕) มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ ในความดูแลของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนในรายการตัวแทนแล้ว จำนวน ๓ รายการ ได้แก่

(๑) โขน (Khon, masked dance drama in Thailand) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๑

(๒) นวดไทย (Nuad Thai, traditional Thai massage) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๒

(๓) โนรา (Nora, dance drama in southern Thailand) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๔

ทั้งนี้ คณะกรรมการระหว่างรัฐบาลว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้พิจารณาประกาศขึ้นทะเบียนระหว่างวันที่ ๕ - ๖ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ เมืองคาซาเน สาธารณรัฐบอตสวานา โดยกระทรวงวัฒนธรรมได้เสนอให้สงกรานต์ในประเทศไทย (Songkran in Thailand, traditional Thai new year festival) เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ โดยมีการจัดงานฉลองสงกรานต์ มรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ เมื่อวันที่ ๗ - ๘ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ วัดสุทัศนเทพวราราม และลานคนเมือง ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มีการจำลองเทศกาลวันสงกรานต์ไว้งานด้วย นอกจากนี้ ยังมีรายการมรดกภูมิปัญญาที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมได้เสนอเอกสารไปยังยูเนสโกเรียบร้อยแล้ว และอยู่ระหว่างการรอการพิจารณา จำนวน ๓ รายการ ได้แก่ (๑) ต้มยำกุ้ง (พ.ศ. ๒๕๖๗) (๒) เคาบายา (พ.ศ. ๒๕๖๗) เสนอร่วมกับประเทศมาเลเซีย บรูไน อินโดนีเซีย และสิงคโปร์ และ (๓) ผ้าขาวม้า (อยู่ระหว่างการแจ้งกำหนดการจากยูเนสโก)

๕.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๕.๒.๑) แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยบางแห่งยังขาดแผนการจัดการ และมาตรการที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประเทศไทยและประชาคมโลกที่ชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นการดำเนินกิจกรรมที่รวมอยู่ในแผนงบประมาณรายปี ส่งผลให้ไม่มีระบบการติดตามหรือตรวจวัดผลการจัดการที่ชัดเจน

๕.๒.๒) แหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติของประเทศไทยยังมีปัญหาภัยคุกคามในพื้นที่ เช่น ปัญหาการล่าสัตว์ป่า เพื่อการค้าทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศที่ผิดกฎหมาย ปัญหาไฟป่า ปัญหาการตัดไม้ทำลายป่า ปัญหาการทำเหมืองแร่เถื่อนในพื้นที่ที่เป็นแหล่งมรดกทางธรรมชาติ เป็นต้น

๕.๓.๓) แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยบางแหล่งมีทิศทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานไม่ชัดเจน ทำให้การใช้ประโยชน์จากความเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม และธรรมชาติเป็นไปอย่างไม่เต็มศักยภาพ

๕.๓.๔) การประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้คนในประเทศรับรู้ถึงคุณค่า และร่วมกันอนุรักษ์แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยยังมีน้อย รวมถึงการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ชาวต่างประเทศรู้จักแหล่งมรดกโลกของประเทศไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลาย

๕.๓.๕) มรดกโลกของประเทศไทยบางแห่งยังขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน อย่างเป็นรูปธรรมในการบูรณาการแผนการพัฒนาด้วยการมีส่วนร่วมชุมชนท้องถิ่น

๕.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๕.๓.๑) ความร่วมมือและการบูรณาการของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน เพื่อดึงดูดผู้มีความสามารถเข้ามาร่วมขับเคลื่อนให้แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์ และร่วมขับเคลื่อนมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติของประเทศไทยให้ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกโลกมากขึ้น โดยภาครัฐต้องเปลี่ยนบทบาทจากการกำกับดูแล มาเป็นผู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของประชาชน เปิดกว้าง รับฟังความคิดเห็น และข้อเสนอแนะจากทุกภาคส่วน

๕.๓.๒) การประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความโดดเด่นของแหล่งมรดกโลกแต่ละประเภทในช่องทางที่หลากหลาย เพื่อให้คนไทยได้รู้สึกภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ และความโดดเด่นที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และร่วมกันอนุรักษ์ อารังรักษา ให้เป็นมรดกที่ทรงคุณค่าของมนุษยชาติ ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต โดยในระดับเยาวชนอาจบรรจุไว้ในแบบเรียน

๕.๓.๓) การกำหนดกลไกในการส่งเสริมเพื่ออารังรักษาแหล่งมรดกให้คงอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ ทั้งแหล่งมรดกที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกแล้ว และมรดกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติที่ยังไม่ได้ขึ้นทะเบียน

๕.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๕.๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การส่งเสริมและยกระดับมรดกโลกทางวัฒนธรรมและมรดกโลกทางธรรมชาติสู่การเป็นซอฟต์แวร์ ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายของนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกที่ให้ความสนใจในเรื่องของคุณค่าที่ได้รับจากการท่องเที่ยวแหล่งมรดกโลกของประเทศไทย ทำให้เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการที่มีนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยว ทั้งการขนส่ง ร้านอาหาร โรงแรมและที่พักมีรายได้มากขึ้น ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้แก่ชุมชนและ

ประเทศไทย สามารถกระตุ้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานและบริการที่นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจในวงกว้าง

๕.๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ทำให้เห็นความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของประเทศ และเห็นความเชื่อมโยงต่อเหตุการณ์หรือประเพณี วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต ความคิด ความเชื่อ ศิลปะ รวมถึงเป็นเครื่องมือในการสอนประวัติศาสตร์ชาติไทย รวมทั้งนำมาซึ่งความมุ่งมั่นในการอนุรักษ์แหล่งมรดกโลกสำหรับคนรุ่นต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ การส่งเสริมแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ยังเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพของชนิดพันธุ์พืชและพันธุ์สัตว์ รวมทั้งเป็นแหล่งสำคัญในการเรียนรู้ ศึกษา ค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะในวงกว้างอย่างยั่งยืนอีกด้วย

๕.๔.๓) ด้านความมั่นคง การส่งเสริมแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติสู่การเป็นซอฟต์แวร์ ทำให้เกิดการสร้างความนิยมทางสังคม มีวัฒนธรรมที่เกื้อกูลต่อการพัฒนาประเทศ และทำให้ประชาชนรู้สึกหวงแหน ช่วยกันดูแลรักษาสถานที่อันทรงคุณค่าทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นสมบัติให้คนรุ่นหลัง รวมทั้งการมีแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติอันทรงคุณค่า จะนำไปสู่การสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ สังคม รวมไปถึงความร่วมมือระหว่างประเทศต่อไปในอนาคต

๕.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๕.๕.๑) ส่งเสริมการวิจัยในพื้นที่ที่เป็นแหล่งมรดกโลก เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบการหรือสนับสนุนการจัดทำแผนกลยุทธ์การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ทั้งในระยะสั้นและระยะยาวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

๕.๕.๒) ป้องกัน คุ้มครอง และรักษามรดกโลกของประเทศ โดยการบังคับใช้กฎหมาย เพื่อรักษา อนุรักษ์แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีคุณค่าและมีความโดดเด่นอันเป็นสากล เพื่อให้คุณค่าของแหล่งมรดกโลกคงอยู่ตลอดไป

๕.๕.๓) ให้จังหวัดหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดทำแผนพัฒนาหรือส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ เพื่อการบริหารจัดการ จากการเป็นแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติให้กับท้องถิ่น เพื่อให้คนในท้องถิ่นรู้สึกเป็นเจ้าของ และเกิดความร่วมมือในการอนุรักษ์ และรักษาแหล่งมรดกโลกอย่างยั่งยืน

๕.๕.๔) กำหนดกลไกให้ส่วนราชการระดับจังหวัดมีบทบาทในการเป็นแกนกลาง ที่ทำหน้าที่สร้างความรู้ความเข้าใจ และสร้างจิตสำนึกแก่ประชาชนในการเข้าเยี่ยมชมแหล่งมรดกโลกของประเทศ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งมรดกโลกของประเทศ และทราบบทบาทของประชาชนในการร่วมรักษาแหล่งมรดกโลกให้คงอยู่สืบไป

๕.๕.๕) ส่งเสริมเครือข่ายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ตั้งแต่ระดับชุมชน อำเภอ จังหวัด ให้มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ พัฒนามรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศในแต่ละพื้นที่ โดยมุ่งเน้นการบูรณาการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดของทุกภาคส่วน

๕.๕.๖) ผลักดันให้มรดกทางวัฒนธรรมของไทยได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การยูเนสโกมากขึ้น

๕.๕.๗) ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับความเป็นมา ความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ และความโดดเด่นของแหล่งมรดกโลกแต่ละประเภท และร่วมกันอนุรักษ์ อนุรักษ์รักษาให้เป็นมรดกที่ทรงคุณค่าทั้งของคนไทยและของมนุษยชาติ รวมทั้งส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสื่อสารและทะนุบำรุงแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม และมรดกทางธรรมชาติในท้องถิ่นของตน

๕.๕.๘) พิจารณาบรรจุสาระเกี่ยวกับแหล่งมรดกโลกของไทยในแบบเรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เยาวชนรู้สึกภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่า สะท้อนวิถีชีวิตของบรรพบุรุษ รวมทั้งเป็นหลักฐานที่ดียิ่งของแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ที่สืบทอดต่อกันมายาวนาน

๖) ด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ประเทศไทยให้เสรีภาพในการนับถือศาสนา ประชากรในประเทศจึงมีผู้นับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่อยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ ความเคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน และทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุขมาอย่างช้านาน ในลักษณะรุ่นสู่รุ่น โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ทรงเป็นองค์เอกอัครศาสนูปถัมภก และให้การทะนุบำรุงศาสนา รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินกิจกรรมทางศาสนาอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากหลักธรรมและแนวปฏิบัติของทุกศาสนาล้วนมุ่งเน้นการสอนให้ศาสนิกชนกระทำความดีและประพฤติปฏิบัติอยู่ในศีลธรรม จริยธรรม และปัญญาธรรม ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่ได้เคยพระราชทานแก่คณะกรรมการจัดงานมาลิตกลาง เมื่อวันที่ ๒๙ มิถุนายน ๒๕๒๔ ความว่า “..เรื่องศาสนานี้ จะเป็นศาสนาใด หากปฏิบัติโดยดีและถูกต้อง ก็ย่อมจะมีประโยชน์สำหรับแต่ละบุคคล และเป็นประโยชน์สำหรับส่วนรวมด้วย เพราะว่าบุคคลที่มีความคิดดี ทำดี ตั้งใจดี ทำให้ส่วนรวมอยู่เย็นเป็นสุข...” ซึ่งเป็นการย้ำและแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทรงให้การสนับสนุนแนวปฏิบัติที่ดีของทุกศาสนา

๖.๑) สถานการณ์ทั่วไป

สถานการณ์ทั่วไปเกี่ยวกับปัญญาธรรม พบว่า ประเทศไทยมีความเจริญงอกงามทางธรรม โดยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติในการมีภาพลักษณ์ความเป็นสังคมสันติสุขในความหลากหลายทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม จึงทำให้ประเทศไทยเปรียบเสมือนศูนย์กลางปัญญาธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติสำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธา และความเชื่อที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน ซึ่งพระมหากษัตริย์ไทยทุกยุคสมัย ทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย อาทิ พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ รวมทั้งหลักคำสอน หลักปฏิบัติ ศาสนสถาน ศาสนวัตถุ ศาสนพิธี ข้อกำหนดด้านประเพณี และวันสำคัญของแต่ละศาสนา เพื่อให้ศาสนิกชนรับรู้ร่วมกันและพร้อมที่จะประพฤติปฏิบัติตนตามคำสอนและหลักปฏิบัติที่ดี

๖.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

กลุ่มผู้ให้ความสนใจประเด็นปัญญาธรรมที่เป็นหลักคำสอนและแนวปฏิบัติที่ดีส่วนใหญ่ยังจำกัดอยู่ในกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ หรือให้ความสำคัญในการปฏิบัติตามหลักปฏิบัติ และศาสนพิธีเฉพาะในวันสำคัญ แต่ไม่ได้นำไปปฏิบัติอย่างเป็นกิจวัตรในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ยังไม่สามารถดึงดูดให้เพิ่มปริมาณผู้สนใจได้เท่าที่ควร

๖.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๖.๓.๑) ประเทศไทยมีความพร้อมในการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม โดยมีการปฏิบัติที่ไม่เลือกเชื้อชาติ ศาสนา อาชีพ เพศ และวัย รวมทั้งพบว่าทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติโดยใช้สมาธิเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญา ให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา ซึ่งจากความโดดเด่นดังกล่าวได้มีแนวทางที่จะเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางสมาธิโลกอีกด้วย

๖.๓.๒) การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และสถาบันพระมหากษัตริย์ จะเห็นได้ว่าแม้ประเทศไทยจะมีความหลากหลายทางศาสนา แต่ภาครัฐได้ดำเนินแนวทางเกี่ยวกับการส่งเสริมและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนาโดยไม่เลือกปฏิบัติ โดยดำเนินการตามพระบรมราโชบายของพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ที่ทรงเป็นเอกอัครศาสนูปถัมภกของทุกศาสนา ที่ทางการรับรองอย่างทั่วถึง ซึ่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยมีข้อบัญญัติที่เป็นใจความสำคัญดังกล่าวไว้ด้วย

๖.๓.๓) การส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยมีกิจกรรมที่หลากหลาย นำหลักปฏิบัติที่เป็นพื้นฐาน อาทิ การฝึกสมาธิ ทำให้ผู้ปฏิบัติเห็นถึงประโยชน์และความเปลี่ยนแปลงของจิตหลังปฏิบัติตาม เพื่อสร้างกลุ่มสนใจ และให้กลุ่มสนใจดังกล่าวเป็นตัวอย่างหรือแกนนำที่จะชักชวนบุคคลรอบข้างให้เห็นความสำคัญและเข้าร่วมฝึกปฏิบัติในระยะต่อไป

๖.๓.๔) การมีความพร้อมด้านระบบการคมนาคมขนส่งของประเทศไทยที่สะดวกได้มาตรฐาน และมีท่าเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่เหมาะสม กล่าวคือ ประเทศไทยสามารถเป็นศูนย์กลางความเชื่อมโยงในภูมิภาคและเป็นประตูสู่เอเชีย มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศ รวมทั้งมีระบบเศรษฐกิจและการเมืองที่มีเสถียรภาพมั่นคง เอื้ออำนวยกับการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

๖.๓.๕) การมีทรัพยากรบุคคลที่เป็นผู้นำทางศาสนาที่ยึดถือรากฐานการปฏิบัติสมาธิที่มีความโดดเด่นในการปฏิบัติสมาธิจนเป็นที่ยอมรับของประชาชนทั่วโลก

๖.๓.๖) การมีความพร้อมทางด้านอาคารสถานที่และบุคลากรผู้ฝึกสอนเพื่อการปฏิบัติสมาธิ อาทิ มีศาสนสถาน ได้แก่ วัด สำนักปฏิบัติธรรม และศูนย์ฝึกปฏิบัติสมาธิ ซึ่งพร้อมด้วยผู้สอนปฏิบัติธรรมกระจายอยู่ทั่วประเทศ

๖.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๖.๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การขับเคลื่อนแนวคิดหรือแนวปฏิบัติเพื่อความเจริญและความองงามแห่งปัญญาธรรม สามารถดำเนินการผ่านศาสนพิธีหรือกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวทางศาสนา ซึ่งการรวมตัวดังกล่าวทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจระหว่างปฏิบัติและตลอดเส้นทางในการเดินทาง

๖.๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมให้ไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม เป็นการดำเนินงานที่สัมพันธ์กับความเชื่อที่เป็นนามธรรม หรือเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นและจับต้องไม่ได้ แต่ส่วนใหญ่ต้องสัมผัสด้วยความเชื่อและความรู้สึกก่อน จึงเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อจิตใจและวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถสื่อสารผ่านหลักคำสอน ศาสนพิธี รวมทั้งหลักปฏิบัติสำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ ที่ทำให้

ผู้ปฏิบัติได้ฝึกจิตและสามารถควบคุมให้อยู่กับความนึกคิดและการแสดงออกที่เหมาะสม และเป็นพื้นฐานที่ดีที่ทำให้เกิดการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข

๖.๔.๓) ด้านความมั่นคง ประเทศไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมและมีประชากรที่นับถือศาสนาที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งศาสนาที่ส่วนราชการรับรอง จำนวน ๕ ศาสนา คือ ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น การส่งเสริมเอกลักษณ์ทางปัญญาธรรมในลักษณะต่าง ๆ ทั้งการเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธา และความเชื่อ ผ่านการสื่อสารและการปฏิบัติ หรือผ่านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนา ส่งผลให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีระหว่างศาสนิกชน

๖.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๖.๕.๑) ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมทางปัญญาธรรม โดยเริ่มจากวิถีชีวิตประจำวันของผู้ปฏิบัติ เช่น การทำสมาธิ ที่มีทางเลือกที่หลากหลาย การประกอบพิธีกรรมตามหลักความเชื่อของศาสนาต่าง ๆ การร่วมศาสนพิธี หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับลมหายใจ (การรำมวยไทย การรำมวยจีน) การเล่นโยคะ เป็นต้น

๖.๕.๒) ส่งเสริม สนับสนุนการผลิตครูหรือวิทยากรสมาธิโดยมุ่งเน้น “ฆราวาส” เป็นหลัก นอกเหนือจากพระสงฆ์ เพื่อให้เพียงพอต่อการขยายงานสมาธิให้แพร่หลาย ไปสู่ประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกเพศ ทุกวัย ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ รวมทั้งส่งเสริมการจัดทำ และพัฒนาหลักสูตรสมาธิต่าง ๆ สำหรับประชาชนทั่วไปทุกสาขาอาชีพ ตลอดจนชาวต่างชาติและนักท่องเที่ยวที่สนใจ

๖.๕.๓) รมรงค์และประชาสัมพันธ์เรื่องการส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม เพื่อกระตุ้นและเพิ่มแรงสนับสนุนจากสาธารณชนในการขับเคลื่อนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมเพิ่มมากขึ้น รวมถึงสื่อสารเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นประโยชน์ของการประพฤติปฏิบัติที่ติงาม ผ่านคำสอนและหลักปฏิบัติของศาสนาต่าง ๆ รวมทั้งการขยายผลในการสื่อสารผ่านการท่องเที่ยว เพื่อกลุ่มเป้าหมายทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในลักษณะการท่องเที่ยวทางศาสนา และสอดแทรกกิจกรรมตามหลักปฏิบัติดังกล่าว

๖.๕.๔) ผลักดันข้อเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางสมาธิโลก เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการส่งเสริมกิจกรรมสมาธิ การให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการทำสมาธิที่สอดคล้องกับหลักแนวคิดทางศาสนา โดยใช้การประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรทางศาสนา และภาคส่วนต่าง ๆ ของประเทศเพื่อความเป็นเอกภาพในการดำเนินงาน

๔.๑.๒ ผลการพิจารณาศึกษาข้อมูลแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ

แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ จากข้อมูลแนวคิดซอฟต์แวร์ของยูเนสโก พบว่า นาง Irina Bokova อดีตผู้อำนวยการองค์การยูเนสโก ได้กล่าวถึงแนวคิด Hard Power และ Soft Power ตามภารกิจของยูเนสโก ว่า “Hard Power” ไม่สามารถหยุดยั้งความขัดแย้ง หรือการเพิ่มขึ้นของลัทธิหัวรุนแรงได้ และ “ความเกลียดชังที่มีมาแต่โบราณ” เช่น

การต่อต้านชาวยิวและการเลือกปฏิบัติทางเชื้อชาติได้อีกต่อไป พร้อมทั้งกล่าวว่า “โลกต้องการ “Soft Power” ของการศึกษา ความรู้ วัฒนธรรม การสื่อสาร วิทยาศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างคุณค่าที่เราแบ่งปันและตระหนักถึงชะตากรรมที่เรายึดถือร่วมกัน” (United Nations, 2023)

ปี พ.ศ. ๒๕๖๐ นาง Irina Bokova ได้รับเชิญจากกระทรวงศึกษาธิการให้กล่าวปาฐกถาเรื่อง “Global Challenges and UNESCO Soft Power” (Irina Bokova, 2017) โดยได้กล่าวถึง “Soft Power” ตามความคิดของ Joseph Nye ว่า หมายถึง “อำนาจในการโน้มน้าวผู้อื่นผ่านวัฒนธรรม ค่านิยม และความรู้” พร้อมทั้งได้กล่าวชื่นชมประเทศไทยที่ได้นำหลักการ “ซอฟต์พาวเวอร์” มาใช้ในการพัฒนาประเทศ โดย “ซอฟต์พาวเวอร์เป็นหัวใจสำคัญของหลักการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่ประเทศไทยได้รับพระราชทานจากสมเด็จพระบรมชนกนาถิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร” พระองค์ทรงได้รับพระราชสมัญญาว่าเป็น “ครูแห่งแผ่นดิน” และแนวคิดของพระองค์ด้านการศึกษาได้นำมาเป็นบทเรียนสู่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก พระองค์ได้ตรัสเกี่ยวกับการศึกษามี ๒ ประเภท ได้แก่

ประการแรก คือ ความรู้ทางวิชาการซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและประเทศชาติ หากนำไปใช้หลังจากจบหลักสูตรการเรียนรู้

ประการที่สอง คือ ความรู้ทางศีลธรรม หรือธรรมะ คือการเรียนรู้วิถีประเพณีวัฒนธรรม ซึ่งการศึกษาทั้งสองประการนี้ ต้องใช้สติปัญญาของผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวนับเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างล้าลึก นับเป็นการใช้ความรู้ในการสร้างสังคมที่ชาญฉลาด ที่สร้างทั้งความรู้ทางวิชาการ และคุณธรรม ส่งเสริมให้เด็กชายและเด็กหญิงกลายเป็นพลเมืองโลกและมีส่วนร่วมในชีวิตของประเทศตนและเปิดกว้างสู่โลก

นอกจากนี้ การสร้างพลังนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสังคม โดยผ่านพลังทางการศึกษา ความหลากหลายทางวัฒนธรรม การวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การมีอิสระทางความคิด และไหลเวียนของข้อมูล สิ่งดังกล่าวเป็นหัวใจสำคัญของซอฟต์พาวเวอร์ของยูเนสโก รวมทั้งแนวคิดเรื่องซอฟต์พาวเวอร์ของยูเนสโก ยังคงปรากฏในหนังสือเรื่อง “UNESCO’s Soft Power Today: Fostering Women’s Empowerment and Leadership” (องค์การยูเนสโก, ๒๕๕๐) ได้กล่าวถึง ซอฟต์พาวเวอร์ว่า “เป็นอำนาจในการนำเสนอความคิด โน้มน้าวใจผู้ที่ยังลังเล และการกำหนดมาตรฐานใหม่ เป็นอำนาจในการดึงผู้คนที่เกี่ยวข้องมารวมตัวกันสู่การบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ซอฟต์พาวเวอร์ เป็นอำนาจในการดึงดูดความมั่งคั่งของภาคประชาสังคม ท้องถิ่น ชุมชน ภาคเอกชน เพื่อนำไปสู่การกระทำแบบมีส่วนร่วมที่เข้มแข็ง” ในหนังสือดังกล่าว นาย Saniye Gülser Corat ผู้อำนวยการแผนกยูเนสโกด้านความเสมอภาคหญิงชายได้กล่าวว่า ซอฟต์พาวเวอร์เป็นแนวคิดที่เป็นพื้นฐานขององค์การยูเนสโก ด้วยการรวมพลังผู้คนสร้างความโน้มน้าวใจมากกว่าการบีบบังคับให้เห็นถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้และดำเนินการร่วมกัน โดยข้อมูลแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์ ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ ประกอบด้วย ๓ ประเทศ คือ สาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี รายละเอียดดังนี้

๑) สาธารณรัฐประชาชนจีน

สถานการณ์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน พบว่า มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนา คือ การปรับปรุงภาพลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศ และมีอำนาจเพิ่มขึ้นและมีการเติบโตของประเทศ โดยนโยบายสำคัญที่เป็นแนวทางหลักในการดำเนินงาน สรุปได้ดังนี้

๑.๑) การส่งออกภาษาและวัฒนธรรมเป็นหลัก เพื่อปรับปรุงภาพลักษณ์จากการที่ต่างประเทศมองว่าสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นภัยคุกคาม หนังสือ Bound to Lead ถูกแปลเป็นภาษาจีนในปี พ.ศ. ๒๕๓๕ และคำว่าอำนาจละมุน (Soft Power) เริ่มถูกนำไปใช้มากขึ้นโดยในกลุ่มที่ปรึกษา

๑.๒) การประกาศเป้าหมายสร้างซอฟต์แวร์ ในรายงานต่อสภาองเกรสครั้งที่ ๑๗ ยุกระดับวัฒนธรรมให้ซอฟต์แวร์เป็นส่วนหนึ่งของประเทศ เปิดสถาบันขงจื้อ (Confucius Institute) ส่งเสริมด้านภาษาและวัฒนธรรมจีนไปทั่วโลก ในปี พ.ศ. ๒๕๖๑ มีสถาบันขงจื้อทั่วโลก ๕๔๘ แห่ง และห้องเรียนขงจื้อ ๑,๑๙๓ แห่ง Beijing Consensus แนวทางการพัฒนาประเทศใหม่ทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และแนวทางการทูต เพื่อเป็นทางเลือกแก่ประเทศกำลังพัฒนา ซึ่งประธานาธิบดีหู จิ้นเทาของสาธารณรัฐประชาชนจีนได้กล่าวไว้ในสภาองเกรสครั้งที่ ๑๗ ของพรรคคอมมิวนิสต์จีนว่า สาธารณรัฐประชาชนจีนจำเป็นต้องลงทุนในซอฟต์แวร์ของตนให้มากขึ้น ต่อมาประธานาธิบดีสี จิ้นผิงยังคงสานต่อแนวคิดเรื่องนี้ โดยได้มีการลงทุนหลายพันล้านเหรียญสหรัฐ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์และมีการตีพิมพ์บทความหลายพันบทความเกี่ยวกับเรื่องนี้ แม้ว่าการใช้กลยุทธ์ซอฟต์แวร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีนได้ส่งผลต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจที่น่าประทับใจที่ทำให้ผู้คนหลายร้อยล้านคนหลุดพ้นจากความยากจน ด้วยการใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นแหล่งดึงดูดที่สำคัญ แต่ผลสำรวจพบว่าความน่าดึงดูดใจโดยรวมในประเทศส่วนใหญ่ของโลกยังตามหลังประเทศสหรัฐอเมริกา รวมถึงเอเชียด้วย ทั้งนี้ โจเซฟ ไนย์ ได้กล่าวแสดงความคิดเห็นว่า สาธารณรัฐประชาชนจีนควรตระหนักด้วยว่าซอฟต์แวร์ของประเทศส่วนใหญ่ควรมาจากภาคประชาสังคม ไม่ใช่จากรัฐบาล การโฆษณาชวนเชื่อไม่น่าเชื่อถือ จึงไม่ดึงดูดผู้คน สาธารณรัฐประชาชนจีนจำเป็นต้องให้โอกาสแก่ผู้มีความสามารถในภาคประชาสังคมมากขึ้น (Joseph S. Nye, 2017)

๑.๓) การใช้เส้นทางสายไหมเป็นสื่อกลางในการใช้ซอฟต์แวร์ โดยสาธารณรัฐประชาชนจีนใช้ความพยายามที่จะทำให้ประชาชนหลายร้อยล้านคนหลุดพ้นจากความยากจน โดยริเริ่มโครงการ “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทางหรือ BRI” ถูกนำมาเป็นสื่อกลางสำหรับซอฟต์แวร์เพื่อเรียกร้องให้กระตุ้นการเชื่อมโยงในระดับภูมิภาค มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมแถบเศรษฐกิจเส้นทางสายไหมและเส้นทางสายไหมทางทะเลผ่านเครือข่ายทางรถไฟ ถนน ท่อส่ง ท่าเรือ และโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคมที่กว้างขวาง ซึ่งจะส่งเสริมการบูรณาการทางเศรษฐกิจจากสาธารณรัฐประชาชนจีนผ่านเอเชีย ตะวันออกกลาง แอฟริกา และอื่น ๆ

การบริหารจัดการเพื่อเป็นเงินทุนสำหรับส่วนแบ่งของโครงการระหว่างประเทศเหล่านี้ สาธารณรัฐประชาชนจีนได้บริจาคเงิน ๕๐ พันล้านเหรียญสหรัฐให้กับธนาคารเพื่อการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานแห่งเอเชียเมื่อก่อตั้งขึ้น ซึ่งถือเป็นครึ่งหนึ่งของเงินทุนเริ่มแรกของธนาคารปักกิ่ง ยังให้คำมั่นว่าจะบริจาคเงิน ๔ หมื่นล้านเหรียญสหรัฐสำหรับกองทุนเส้นทางสายไหม โดยบริจาค ๒๕ พันล้านเหรียญสหรัฐสำหรับเส้นทางสายไหมทางทะเล และอีก ๔๑ พันล้านเหรียญสหรัฐให้กับธนาคารเพื่อ

การพัฒนาใหม่ (ก่อตั้งโดยรัฐ BRICS: บราซิล รัสเซีย อินเดีย จีน และแอฟริกาใต้) นอกจากนี้ ปักกิ่งยังได้ดำเนินโครงการช่วยเหลือที่ไม่สอดคล้องกับมาตรฐานความช่วยเหลือเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศ โดยทั่วไปแล้ว ความช่วยเหลือจะมุ่งเน้นไปที่ความร่วมมือประเทศกำลังพัฒนา โดยไม่มีเงื่อนไข ส่วนใหญ่เป็นแบบทวิภาคี และไม่เพียงแต่ให้เงินช่วยเหลือเงินกู้ปลอดดอกเบี้ย และเงินกู้แบบผ่อนปรนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเงินทุนอย่างเป็นทางการในรูปแบบอื่น ๆ อีกด้วย โปรแกรมการฝึกอบรมจำนวนหนึ่งได้สนับสนุนด้านสาธารณสุข เกษตรกรรม และธรรมาภิบาล

ซอฟต์แวร์ ในกรณีของโครงการหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง หรือ BRI เป็นสิ่งที่วัดผลสำเร็จได้ยาก เพื่อนบ้านและหุ้นส่วนของสาธารณรัฐประชาชนจีนได้ใช้แนวทางในการดำเนินโครงการดังกล่าวอย่างระมัดระวัง ผู้นำภาคธุรกิจและภาครัฐจำนวนมากมองว่า BRI เป็นโอกาสทางเศรษฐกิจในการกระตุ้นการเติบโตทั่วเอเชียและที่อื่น ๆ ความต้องการโครงสร้างพื้นฐานของทวีปคาดว่าจะเกิน ๑.๕ ล้านล้านเหรียญสหรัฐต่อปี เพื่อรักษาการพัฒนาไว้จนถึงปี พ.ศ. ๒๕๗๓ ตามรายงานของธนาคารพัฒนาเอเชีย ปี พ.ศ. ๒๕๖๐ ความอยู่ดีมีสุขทางเศรษฐกิจเป็นแรงจูงใจที่ทรงพลังสำหรับประเทศที่สิ้นหวังในการพัฒนา แต่การจัดหาเงินทุนและการก่อสร้างของจีนไม่ได้หมายถึงความสามารถของปักกิ่งโดยตรงในการเข้าไปมีอิทธิพลในประเทศผู้รับ ตัวอย่างเช่น ชุมชนท้องถิ่นในประเทศเอเชียใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น เมียนมาร์และศรีลังกา ได้แสดงความไม่พอใจต่อการปรากฏตัวของสาธารณรัฐประชาชนจีนที่เพิ่มมากขึ้น แม้แต่ในปากีสถานซึ่งระบอบเศรษฐกิจจีน - ปากีสถานได้รับการรับรองอย่างกว้างขวาง สมาชิกสมานิติบัญญัติบางคนก็เกรงว่าโครงการดังกล่าวอาจเป็นอันตรายต่อผลประโยชน์ของชาติ

๑.๔) การพัฒนาซอฟต์แวร์ เพื่อสื่อสารเรื่องราวและอุดมการณ์ของ สาธารณรัฐประชาชนจีนไปทั่วโลก โดยประธานาธิบดี สี จิ้นผิง กล่าวว่า สาธารณรัฐประชาชนจีนควรมีเครื่องมือสำคัญ คือ การลงทุนและเยือนต่างประเทศของผู้นำ เน้นดำเนินนโยบายด้านการทูต การให้ความช่วยเหลือและการสร้างความร่วมมือทั้งแบบทวิภาคีและพหุภาคี ออกกฎหมาย Film Industry Promotion Law 2016 เพื่ออำนวยความสะดวก ควบคุม และส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ยังมีการตรวจสอบในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ และการผลิตแต่ละเรื่องต้องขออนุญาตจากสำนักงานบริหารสื่อ สิ่งพิมพ์ วิทยุ ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ของรัฐ (SAPPRFT)

ทั้งนี้ สาธารณรัฐประชาชนจีนมีทรัพยากรที่ส่งเสริมซอฟต์แวร์ประกอบด้วย

(๑) วัฒนธรรม ประกอบด้วย *วัฒนธรรมดั้งเดิม* ได้แก่ ภาษาจีน การแสดง (จิว) การแพทย์แผนจีน ปรัชญาจีน อาหารจีน และ *วัฒนธรรมสมัยนิยม* ได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร เกม เพลง รายการโทรทัศน์

(๒) คุณค่าที่ยึดถือ ประกอบด้วย *โลกแห่งความสามัคคี* คือ ความต้องการให้โลกมีความสามัคคีบนพื้นฐานของการเคารพอำนาจอธิปไตยและร่วมมือบนผลประโยชน์ร่วมกัน และ *ฉันทามติปักกิ่ง* เป็นแนวทางการพัฒนาประเทศใหม่

(๓) นโยบายต่างประเทศ ได้แก่ *การพัฒนาอย่างสันติ* เน้นความสำคัญด้านความร่วมมือ เคารพในความแตกต่างของแต่ละชนชาติ *นโยบายเพื่อนบ้านที่ดี* แก้ไขความขัดแย้งด้วยสันติวิธี ส่งเสริมความร่วมมือด้านเศรษฐกิจ ปรับปรุงภาพลักษณ์ *การทูตวัฒนธรรม* การเผยแพร่วัฒนธรรม การส่งเสริมภาษาจีน การให้ทุนการศึกษา *การให้ความช่วยเหลือต่างประเทศ* ในฐานะ

เครื่องมือเพื่อสร้างสัมพันธ์ไมตรี การเยือนต่างประเทศของผู้ว่า เพื่อรักษาระดับความสัมพันธ์ที่ดี โดยเฉพาะอาเซียนที่เป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน

๒) ประเทศญี่ปุ่น

สถานการณ์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่น พบว่า นับตั้งแต่สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ ๒ ญี่ปุ่นเป็นประเทศประชาธิปไตยที่มีความสงบสุข ซึ่งเครื่องมือหลักในการใช้อิทธิพลทั่วโลกคือ ซอฟต์แวร์ เนื่องจากถูกจำกัดโดยรัฐธรรมนูญที่บังคับใช้สงคราม โดยประเทศสหรัฐอเมริกา หนึ่งในเครื่องมือสำคัญเหล่านั้นคือความช่วยเหลือเพื่อการพัฒนาอย่างเป็นทางการ (ODA) ประเทศญี่ปุ่นเปลี่ยนผู้บริจาค ODA อย่างเต็มรูปแบบในช่วงกลางทศวรรษ ๑๙๗๐ ตามข้อมูล Atlas of Economic Complexity ของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด รากฐานหลายประการสำหรับการเติบโตทางเศรษฐกิจของเอเชียนั้นมาจากความพยายามในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นและความช่วยเหลือทางเทคนิคในยุคนี้ และกลายเป็นประเทศชั้นนำของโลกสำหรับการใช้จ่าย ODA

อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ระหว่างประเทศที่ไม่ใช่ทางทหารของประเทศญี่ปุ่นหลังสงครามถึงจุดเปลี่ยนในปี ค.ศ. ๑๙๙๑ เมื่อมีเพียงเงินเท่านั้น (ไม่ใช่กองกำลังทหาร) ได้ถูกส่งไปยังคูเวต ในฐานะพันธมิตรกับประเทศสหรัฐอเมริกา โทเกียวกูวิพากษ์วิจารณ์ถึงเรื่อง "การทูตสมุดเช็ค" ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อนี้ ภายใต้แรงกดดันที่ต้องมีส่วนร่วมในกิจการระดับโลกมากขึ้น โทเกียวกูเผชิญกับคำถามที่ซับซ้อนและมีความเห็นที่แตกแยกว่าประเทศญี่ปุ่นจะสามารถขยายอิทธิพลระหว่างประเทศได้อย่างไร มีคำตอบกว้าง ๆ สองข้อสำหรับคำถามดังกล่าว ที่ยังคงมีความแตกแยกทางความคิดเห็นในนโยบายต่างประเทศของประเทศญี่ปุ่นจนถึงทุกวันนี้ ในด้านหนึ่ง มีการโต้แย้งว่าประเทศญี่ปุ่นควรแบกรับภาระด้านความมั่นคงระหว่างประเทศมากขึ้น มีส่วนร่วมในภารกิจรักษาสันติภาพ และใช้กองกำลังป้องกันตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การทำเช่นนี้จะทำให้ประเทศญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศทั่วไปซึ่งมีกองทัพที่เหมาะสมที่สามารถประจำการในต่างประเทศได้ ข้อโต้แย้งในเรื่องนี้ก็คือ ประเทศญี่ปุ่นควรรักษาความสงบและพึ่งพาจุดแข็งที่ไม่ใช่ทางการทหารเพียงอย่างเดียว ได้แก่ เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มอิทธิพลของตนหรือไม่

นอกจากนี้ อีกทางเลือกหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นคือ การใช้แนวคิด “อำนาจพลเรือนระดับโลก” ที่เน้นซอฟต์แวร์ โดยประเทศญี่ปุ่นมุ่งมั่นที่จะรักษาความปลอดภัยไปพร้อม ๆ กับการเสริมสร้างความสัมพันธ์ด้านกลาโหมให้แข็งแกร่ง และผ่านกฎหมายความมั่นคงเพื่อก้าวไปสู่การพึ่งพาตนเอง ขณะเดียวกันก็ส่งเสริมระบบการค้าเสรีระดับโลกและความร่วมมือระหว่างประเทศผ่าน ODA ด้วยการปรับปรุงและกระตุ้นอำนาจพลเรือนให้ทันสมัยภายใต้เสาหลัก ๓ เพื่อรับมือกับความท้าทายในยุคปัจจุบัน ได้แก่ ความมั่นคงของมนุษย์ การสร้างขีดความสามารถเพื่อสันติภาพทางทะเล และหลักนิติธรรม

การพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่น มีเป้าหมายหลัก ๒ ประการ คือ (๑) ปรับปรุงภาพลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศ และ (๒) การเติบโตทางเศรษฐกิจ ซึ่งการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

๒.๑) ส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมในต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์เป็นประเทศประชาธิปไตยที่รักสงบ เช่น พิธีการชงชา การจัดดอกไม้ เป็นต้น

๒.๒) จัดตั้ง Japan Foundation เพื่อช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับต่างประเทศ สร้างความเข้าใจด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เพื่อปรับปรุง

ภาพลักษณ์จากการถูกมองว่าเน้นการแสวงหาผลกำไร ส่งเสริมความช่วยเหลือเพื่อการพัฒนาแก่ประเทศกำลังพัฒนา เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศ

๒.๓) จัดตั้ง Center for Global Partnership ส่งเสริมการพัฒนาประชาธิปไตยในประเทศกำลังพัฒนา รวมถึงแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมและโรคระบาด ให้ความสำคัญกับความมั่นคงของมนุษย์เป็นหนึ่งในเสาหลักของนโยบายต่างประเทศ

๒.๔) Japan's 21st Century Vision เป้าหมายเพื่อยกระดับให้เป็นประเทศสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม มีการส่งเสริมการส่งออกวัฒนธรรมด้วยนโยบาย Cool Japan เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศด้านวัฒนธรรมหรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยนโยบายดังกล่าวมุ่งเป้าหมายที่สำคัญ คือ (๑) การสร้างกระแสความนิยมของประเทศญี่ปุ่นในต่างประเทศ และเผยแพร่เนื้อหาในต่างประเทศ (๒) การพัฒนาธุรกิจต่างประเทศ ขยายฐานการผลิตและธุรกิจต่างประเทศ ผ่านสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับ Cool Japan เช่น เนื้อหา แฟชั่น อาหาร/ อุตสาหกรรมเสื้อผ้า/ ที่อยู่อาศัย การบริการ สินค้าพื้นเมืองและอื่น ๆ และ (๓) การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาใช้จ่ายในประเทศญี่ปุ่น เพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ กระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเข้ามามากขึ้น สร้างอาชีพให้กับคนในท้องถิ่น

ทั้งนี้ ประเทศญี่ปุ่นมีทรัพยากรที่ส่งเสริมซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

(๑) วัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมดั้งเดิม ได้แก่ พิธีชงชา การจัดดอกไม้ การแสดงดั้งเดิม เช่น ละครโน เคียวเงิน ละครคาบุกิ ภาพสีบนแผ่นไทย อาหารญี่ปุ่น เป็นต้น และวัฒนธรรมสมัยนิยม ได้แก่ อนิเมะและมังงะ รายการโทรทัศน์ ละคร และภาพยนตร์ J-Pop แฟชั่นการแต่งกายสมัยนิยมผ่านอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงและโทรคมนาคมในการเผยแพร่เนื้อหาในต่างประเทศ อุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและให้บริการที่สื่อถึงประเทศญี่ปุ่นและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวและส่งเสริมอาชีพให้กับคนในพื้นที่ โดยการสร้างจุดเด่นให้กับทุกเมืองให้มีความน่าสนใจ

(๒) คุณค่าที่ยึดถือ ได้แก่

(๒.๑) การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน

(๒.๒) ค่านิยมสากล สร้างภาพลักษณ์ที่ดีในฐานะประเทศที่ส่งเสริมประชาธิปไตย สิทธิและเสรีภาพ

(๒.๓) ตัวแบบรัฐพัฒนา ตัวแบบรัฐพัฒนาสำเร็จในการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม

(๓) นโยบายต่างประเทศ ได้แก่

(๓.๑) ความมั่นคงของมนุษย์ มีส่วนร่วมในกลไกพหุภาคีต่าง ๆ ด้านความมั่นคงของมนุษย์ในระดับโลก

(๓.๒) การจัดการภัยพิบัติ ส่งเสริมแนวทางและแบ่งปันความเชี่ยวชาญในการจัดการภัยพิบัติในต่างประเทศ

(๓.๓) การทูตวัฒนธรรม การเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านโครงการต่าง ๆ

(๓.๔) ความช่วยเหลือเพื่อการพัฒนา ช่วยเหลือประเทศกำลังพัฒนา นำประสบการณ์การพัฒนาประเทศมาใช้ให้เกิดประโยชน์

(๓.๕) การเยือนอาเซียนของผู้นำญี่ปุ่น สร้างความสัมพันธ์กับอาเซียนผ่านเครื่องมือต่าง ๆ

๓) สาธารณรัฐเกาหลี

นโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของสาธารณรัฐเกาหลีมุ่งเน้นไปในด้านวัฒนธรรม มีเป้าหมายเพื่อการฟื้นฟูประเทศด้วยการเผยแพร่วัฒนธรรมของตนสู่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้วัฒนธรรมของตนได้รับการยอมรับมากขึ้น ซึ่งส่งผลดีต่อเศรษฐกิจและถือเป็นการพัฒนาภาพลักษณ์ของประเทศ การพัฒนาซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของสาธารณรัฐเกาหลี มีเป้าหมายหลัก ๒ ประการ คือ ๑) สร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน และ ๒) ฟื้นฟูเศรษฐกิจจากการส่งออกสินค้าด้านวัฒนธรรมสมัยนิยม (เดิมเน้นส่งออกสินค้าอุตสาหกรรม) ซึ่งการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

๓.๑) ยกเลิกการอนุมัติบทภาพยนตร์ชั้น Pre-production จากรัฐบาล ช่องโทรทัศน์เอกชนได้รับอนุญาตให้ออกอากาศมิวสิควิดีโอ ภาพคอนเสิร์ต และบทสัมภาษณ์นักร้อง ออกอากาศ ยกเลิก และผ่อนปรน Censorship สินค้าวัฒนธรรม

๓.๒) เริ่มนโยบาย Segyehwa (Globalization/ International exchange) เพื่อเพิ่มความสามารถการแข่งขันในตลาดโลก ปรับกฎหมาย Motion Picture Law ดึงดูดการลงทุน ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กลุ่ม Chaebols เข้าร่วมอุตสาหกรรมสื่อ เช่น Samsung Entertainment Group's นำระบบการผลิตจากฮอลลีวูดมาใช้ เป็นต้น

๓.๓) ก่อตั้ง Korean Film Council และยกเลิก Censorship ภาพยนตร์

๓.๔) กำหนด 100 National (Minjok) culture symbols ครอบคลุมทั้ง วัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยนิยม และ Creative Korea ผสมผสานวัฒนธรรมและเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

๓.๕) ก่อตั้ง Korea Creative Content Agency (KOCCA) คำว่า Soft Power ถูกเขียนใน White paper ในนโยบายต่างประเทศของกระทรวงการต่างประเทศ

๓.๖) กำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นวาระแห่งชาติ
ทั้งนี้ สาธารณรัฐเกาหลีมีทรัพยากรที่ส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ ประกอบด้วย

(๑) วัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ตัวอักษร อาหาร เครื่องแต่งกาย การท่องเที่ยว ศัลยกรรมความงาม เครื่องสำอาง สินค้าทั่วไป เป็นต้น และวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยคลื่น วัฒนธรรมที่สร้างกระแสและรายได้เข้าสู่ประเทศ อาทิ

- K-Drama (2002) เฉพาะการฉายในประเทศญี่ปุ่นและสาธารณรัฐเกาหลี ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจได้ ๒๓๐,๐๐๐ ล้านบาท (๘๒,๓๔๐ ล้านบาท) จากความต้องการ เยี่ยมชมสกีรีสอร์ทและโรงแรม รวมถึงของที่ระลึก

- K-Pop BTS Effects (2017) สร้างมูลค่าต่อสินค้าอุปโภคและบริโภค ภายในสาธารณรัฐเกาหลีในหลายประเภท เช่น BTS เป็น Brand Ambassador ให้กับ Hyundai ส่งผลให้ Hyundai มียอดขายมากกว่า ๕๐๔ ล้านเหรียญสหรัฐ สร้างมูลค่า ๓,๕๔๐ ล้านเหรียญสหรัฐ (ร้อยละ ๐.๒๓ ของ GDP) นักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ๗๙๖,๐๐๐ คน (ร้อยละ ๕.๙๖ ของนักท่องเที่ยว ทั้งหมด) ส่งออกสินค้าอุปโภคบริโภค ๑,๑๐๐ ล้านเหรียญสหรัฐ (ร้อยละ ๑.๗ ของการส่งออกสินค้า อุปโภคและบริโภคทั้งหมด)

- K-Webtoon (2020) ขนาดตลาดของอุตสาหกรรม Webtoon ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ Webtoon มีขนาดมากกว่า ๑ ล้านล้านวอน (๒๗,๐๐๐ ล้านบาท) คิดเป็นการเติบโตร้อยละ ๓๑.๑๓ ต่อปี ตัวอย่างซีรีส์ที่ดัดแปลงจาก Web-based comics อาทิ Hellbound (2021) และ D.P. (2021) ของ Netflix

ทั้งนี้ วัฒนธรรมเป็นซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดของ
สาธารณรัฐเกาหลี

(๒) คุณค่าที่ยึดถือ ได้แก่ การพัฒนาด้านเศรษฐกิจและประชาธิปไตย นำเสนอ
ค่านิยมจากความสำเร็จโดยรัฐมีบทบาทนำ การรักษาทฤษฎีการรวมชาติอย่างยั่งยืน

(๓) นโยบายต่างประเทศ เป็นประเทศมหาอำนาจระดับกลางและมีบทบาท
ในองค์กรระหว่างประเทศ โดยยุทธศาสตร์โลกาภิวัตน์ จัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในต่างประเทศ
แนวคิดริเริ่มเอเชียใหม่ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดี

๔.๒ ผลการพิจารณาศึกษาจากการสัมภาษณ์

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้
การท่องเที่ยว ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

๔.๒.๑ ด้านกีฬามวยไทย

จากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เกี่ยวข้องกับมวยไทยพบว่า มวยไทย เป็นมรดก
ทางวัฒนธรรมของชาติเป็นศาสตร์และศิลป์การต่อสู้ป้องกันตัวของชนชาติไทย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการ
ฝึกคนช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา สามารถสร้างอาชีพก่อให้เกิดรายได้ สร้าง
ภาพลักษณ์ให้ชุมชน และประเทศชาติ นอกจากนี้ มวยไทยยังเป็นสื่อที่ทำให้ชาวต่างชาติเข้าใจวัฒนธรรม
และประเพณีมากขึ้น ดังนั้น ควรนำมวยไทยมาใช้ประโยชน์ในซอฟต์แวร์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และ
ความมั่นคง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนามวยไทยสู่ซอฟต์แวร์ พบว่า รัฐบาลหรือหน่วยงาน
ที่รับผิดชอบด้านกีฬา ควรกำหนดทิศทางการส่งเสริมกิจกรรมกีฬามวยไทยที่เป็นซอฟต์แวร์
ให้มีความชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการกีฬาของประเทศและระดับนานาชาติสู่การเป็น
ซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งงบประมาณ การแก้ไข กฎหมายมาตรฐาน ระเบียบ
ที่เป็นอุปสรรค เพื่อขับเคลื่อนมวยไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๒.๒ ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย)

จากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย) พบว่า
ว้าวไทยเป็นภูมิปัญญาของคนไทยในอดีตที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นกัน
อย่างแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศ และต่างประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สามารถสร้างรายได้
ให้แก่ตนเอง ชุมชน และประเทศ อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาอุปสรรคของว้าวไทย คือ สถานที่การเล่นว้าว
งบประมาณสนับสนุน และการประชาสัมพันธ์ยังมีน้อยเกินไป ดังนั้น ควรนำว้าวไทยมาใช้ประโยชน์
ในซอฟต์แวร์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาว้าวไทยสู่ซอฟต์แวร์ พบว่า ต้องการให้ภาครัฐ
และเอกชนสนับสนุนว้าวไทยสู่ซอฟต์แวร์อย่างจริงจัง ตลอดจนให้การสนับสนุนงบประมาณ
ที่เพียงพอ และมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ อบรม ให้ข้อมูล องค์ความรู้ ในการทำว้าวและการเล่นว้าว
กฎ กติกา ในการแข่งขันว้าวให้กับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและชุมชนต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้
ความเข้าใจและมีแรงจูงใจในการเล่นว้าวไทย รวมทั้งส่งเสริมให้มีการจัดการประกวด หรือแข่งขัน
การเล่นว้าวเป็นประจำทุกปี

๔.๒.๓ ด้านศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นการเผยแพร่ความรู้ในการสร้างความปลอดภัย และป้องกันตัวเองในสังคม เป็นการถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ที่ถูกต้องตามแบบแผน และมีการต่อยอดในประเทศรวมไปถึงต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาอุปสรรคในเรื่องการได้รับการสนับสนุนงบประมาณน้อย ขาดความพร้อมของสถานที่และอุปกรณ์การเรียน รวมทั้งยังขาดการประชาสัมพันธ์

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่ออฟฟิตพาวเวอร์ พบว่า ต้องการให้ภาครัฐให้การสนับสนุนการเรียนการสอนดาบไทยให้แพร่หลายมากขึ้น และให้การสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาบุคลากร การฝึกอบรมครู หรือผู้ฝึกสอน รวมทั้งมีการขยายและปรับปรุงสถานที่เรียนและอุปกรณ์การเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม เพียงพอ

๔.๒.๔ ด้านการท่องเที่ยว

ผู้ให้สัมภาษณ์ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวศาสนา และแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ โดยเห็นว่าซอฟต์แวร์พาวเวอร์เป็นนามธรรม เป็นลักษณะของจิตวิญญาณ จับต้องไม่ได้ เป็นเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังสิ่งแสดงความเป็นไทยต่าง ๆ การนำเสนอซอฟต์แวร์พาวเวอร์จะต้องมีการนำเสนออย่างจริงจัง เป็นจริง และไม่นำเสนอแต่ภาพในมุมมอง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวซอฟต์แวร์พาวเวอร์ มีดังนี้

๑) ควรเลือกสินค้าที่จะใช้นำเสนอเรื่องซอฟต์แวร์พาวเวอร์เพียงบางชนิดก่อน และอาศัยความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการผลักดันและนำเสนอให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งมีการติดตามผลการนำเสนออย่างครบวงจร เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและมีความยั่งยืน

๒) ควรผลักดันแหล่งท่องเที่ยวที่สะท้อนซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของไทยที่ได้รับการยอมรับจากต่างชาติแล้ว

๓) ควรพิจารณาว่าการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยนำสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทใดไปเสนอขาย และแต่ละประเภทมีอุปสรรคอะไร รวมทั้งหาโอกาสนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้ การดำเนินงานต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ผู้ให้สัมภาษณ์เห็นว่า พุทธศาสนาถือเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ เพราะเป็นเบื้องหลังของพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดของคนไทย จึงเสนอให้แบ่งแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาเป็น ๒ ระดับ ได้แก่

๑) แบบทั่วไป คือ การไปชมความสวยงามของสถาปัตยกรรม วัดวาอารามที่มีการตกแต่ง ปลูกสร้างอย่างสวยงาม

๒) แบบลึกซึ้ง คือ การเรียนรู้หลักศาสนา การปฏิบัติธรรมที่เข้าถึงง่าย ควรมีการสอนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวต่างชาติได้เรียนรู้เหมือนการเรียนมวยไทย

ทั้งนี้ มีประเด็นที่ควรระมัดระวัง คือ ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการท่องเที่ยวที่มีความเชื่อเชิงไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะจะทำให้ไม่เกิดความรู้ นอกจากนี้ พระสงฆ์ควรดำรงตนให้เป็นที่เคารพ นับถือ และเป็นผู้เผยแพร่ศาสนาที่ไม่ทำให้คนหลงทาง

ด้านแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อคิดเห็นว่า ประวัติศาสตร์มีหลายฉบับ แต่ประวัติศาสตร์สายหลักควรทำให้สังคมเกิดความเข้าใจที่ตรงกันในภาพรวม อธิบายให้เข้าใจง่าย และรู้ถึงความเชื่อมโยงหรือความสืบทอดในด้านพื้นที่ ศิลปวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในช่วงเวลาที่ยับซ้อนกัน การนำเสนอควรนำเสนอความจริง และวิเคราะห์ความเหมาะสม

ในการนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ไม่นำเสนอในสิ่งที่จะทำให้เกิดความขัดแย้ง แยกแยะ เพื่อให้คนเข้าใจ ประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า “แหล่งท่องเที่ยว” มีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ความเห็นว่า ประเทศไทยควรกำหนดนโยบาย และตั้งเป้าหมายการสนับสนุนการศึกษา พัฒนาทักษะทรัพยากรมนุษย์ให้ครอบคลุมทั้งประเทศ และต่อยอด ผลักดันไปสู่นโยบายระดับต่างประเทศ ซึ่งขณะนี้ประเทศไทยมีต้นทุนที่สามารถสร้างความดึงดูดได้ แต่ยังไม่เป็นแรงดึงดูดที่สามารถส่งอิทธิพลจนสร้างผลลัพธ์ให้กับประเทศได้อย่างยั่งยืน ทั้งนี้ มีประเด็นที่น่าเป็นห่วง คือ ซอฟต์แวร์ที่มีมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมรวมอยู่ด้วยกัน ดังนั้น ต้องมีการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับคนในประเทศ และมีการจัดลำดับความสำคัญในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ยังเห็นว่า ประเทศไทยมีจุดแข็ง คือ มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการสร้างซอฟต์แวร์หลายด้าน ทั้งที่เกิดการรับรู้ในวงกว้างแล้ว และมีความพร้อมในการที่จะสร้างความน่าเชื่อถือ ดังนั้น ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาวัฒนธรรมไทยให้ส่งอิทธิพลต่อผู้อื่นได้ ซึ่งสิ่งสำคัญของการขับเคลื่อน คือ การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพคนไทย โดยให้ความสำคัญกับการศึกษา การส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมไทย การสนับสนุนศิลปินและนักวิจัยในการสร้างผลงานทางศิลปะที่น่าสนใจและมีคุณค่า การสนับสนุนผลงานของคนไทยที่ได้รับความนิยม การส่งเสริมนิทรรศการศิลปะและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจจากทั้งภายในและภายนอกประเทศ และการสนับสนุนการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม รวมทั้งการสร้างสื่อและการตลาดที่มีจุดเน้น การนำเสนอและสื่อสารวัฒนธรรมไทยให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยี

ดังนั้น การผลักดันเพื่อสร้างซอฟต์แวร์นั้น ต้องใช้กลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจและความร่วมมือกับชุมชน ทั้งนี้ หากสามารถบริหารจัดการต้นทุนทางวัฒนธรรมผสมผสานไปกับนโยบายต่าง ๆ ของประเทศ จะส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ต่อประเทศทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งในแง่ของเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติอย่างยั่งยืน

สำหรับมุมมองด้านบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย จะเห็นได้ว่า “พิพิธภัณฑ์” เป็นเครื่องมือและมีบทบาทที่สำคัญในการเสริมสร้างอิทธิพลทั้งในประเทศและต่างประเทศ และถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญของประเทศ ตลอดจนเป็นแหล่งเรียนรู้ในการนำเสนอวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และค่านิยมของประเทศไทยไปยังเวทีโลก รวมถึงการปลูกฝังบ่มเพาะคนในประเทศที่ช่วยผลักดันให้เกิดการเรียนรู้จนสามารถนำไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง เพื่อนำไปสู่ผลงานที่ส่งอิทธิพลไประดับโลกได้

การรวมพลังซอฟต์แวร์ผ่านทางพิพิธภัณฑ์จะเสริมสร้างภาพลักษณ์และช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยไปสู่ระดับโลก ดังนั้น การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยผ่านทางพิพิธภัณฑ์จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ และจะส่งผลด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติต่อไป

ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ จากการสัมภาษณ์ พบว่า แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวให้คนยอมรับและต้องการมาท่องเที่ยวในมิติ

ด้านการอนุรักษ์ และ/หรือช่วยบรรเทาภาวะการเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศด้วยการท่องเที่ยวคาร์บอนต่ำ หรือคาร์บอนสุทธิเป็นศูนย์ได้ โดยปัญหาอุปสรรคที่พบด้านแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ คือ การขาดการบูรณาการร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการดำเนินงานเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติสู่ซอฟต์แวร์ได้แก่

๑) แสดงศักยภาพให้ทั่วโลกรู้จักประเทศไทย ในมุมมองความสวยงามของธรรมชาติ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

๒) กำหนดนโยบายภาครัฐที่ชัดเจนและต่อเนื่อง เพื่อนำสู่การปฏิบัติที่เห็นผลต่อแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่จะใช้เป็นซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้มีการจัดการแหล่งท่องเที่ยวในมุมมองความสวยงามของธรรมชาติ และการเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

๓) พิจารณาใช้โมเดล BCG มาต่อยอดให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติ

๔) มุ่งเน้นการบริหารจัดการที่สะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อมและลดโลกร้อน

๕) สร้างเครือข่ายความร่วมมือ ระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติสู่ซอฟต์แวร์เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ควรใช้กลไกซอฟต์แวร์ในการทำให้แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติเป็นที่รู้จัก ชื่นชมและตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของธรรมชาติ ระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อม มากกว่าด้านอื่น ๆ และทำให้คนที่จะมาเยือนแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ มีการประกอบกิจกรรมท่องเที่ยวอย่างตระหนัก รู้ถึงคุณค่าความสำคัญ ปรับเปลี่ยน โน้มน้าวให้นักท่องเที่ยวมีพฤติกรรมร่วมมือในการอนุรักษ์และรักษาคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ รวมถึงใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม โดยใช้ซอฟต์แวร์เป็นกลไกในการสื่อความหมายบอกเล่าเรื่องราว สร้างความเข้าใจให้ได้ตระหนักและชื่นชมต่อธรรมชาติโดยไม่ทำลาย ตลอดจนใช้ซอฟต์แวร์ในการสื่อสารสร้างความเชื่อมั่นในเรื่องความปลอดภัยในการไปเยือน หรือประกอบกิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ รวมทั้งใช้ซอฟต์แวร์ให้คนรู้จักแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ดี มีคุณภาพ ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศต่อไป

๔.๓ ผลการพิจารณาศึกษาจากการศึกษาดูงาน

๔.๓.๑ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เดินทางไปศึกษาดูงานการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ซึ่งมีความโดดเด่นของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประกอบด้วยการศึกษาดูงานด้านต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

๑) ต้านมวยไทย ณ อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) อำเภอ
พระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๔.๑ การชกมวยไทย

อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) ปัจจุบันเปิดการเรียนการสอนมวยไทยหรือมวยสมัยใหม่ ประชาชนทั่วไปมาเรียนน้อย ส่วนใหญ่เป็นการสอนให้กับกำลังพลทางทหาร ซึ่งหน่วยงานกองทัพภาคที่ ๒ ให้ความสนใจนำทหารมาฝึกมวยไทย และชาวต่างชาติให้ความสนใจมวยสมัยใหม่ สำหรับเด็กส่วนมากเข้ามาเรียนในช่วงปิดเทอม แต่ยังได้รับความสนใจน้อย นอกจากการจัดการเรียนการสอนมวยสมัยใหม่แล้ว ยังเปิดการเรียนการสอนมวยไทยโบราณ อาทิ มวยไทยไชยา มวยไทยลพบุรี มวยไทยโคราช มวยไทยท่าเสาและพระยาพิชัย ครูสอนมวยไทยและมวยสมัยใหม่ได้รับการรับรอง (License) จากสมาคมมวยไทยแห่งประเทศไทยทั้งหมด



QR CODE ภาพวิถีทัศน์ไหว้ครูมวยไทยและชกมวยไทย

๒) ด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ ณ โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์
อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๔.๒ การแสดงศิลปะการต่อสู้ฟันดาบ

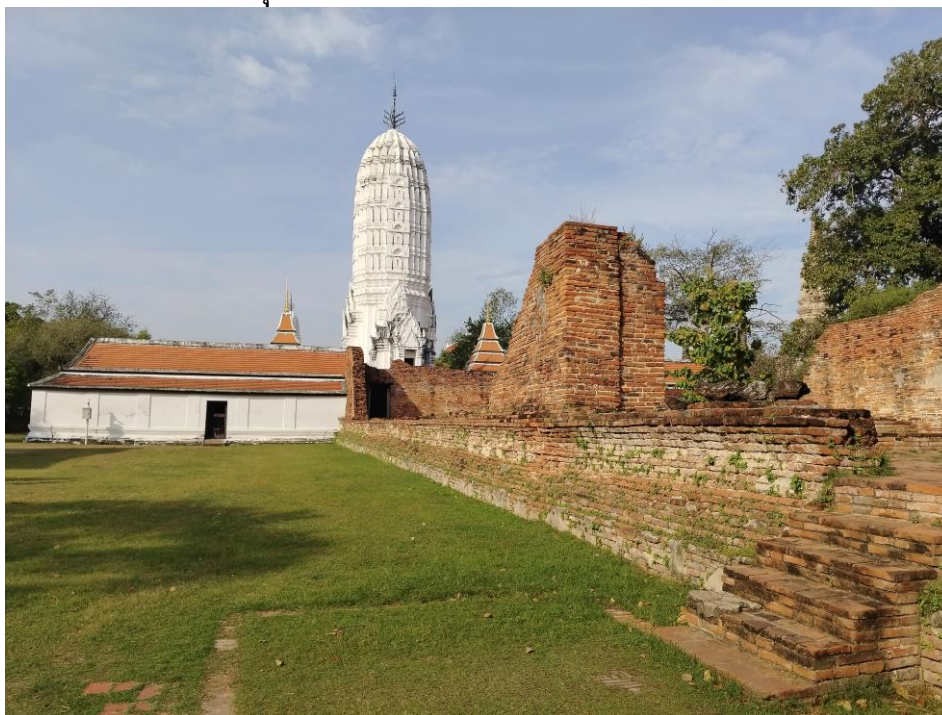
โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์ได้ย้ายมาจากเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗ และก่อตั้งที่ตำบลภูเขาทอง อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการสืบทอดเจตนารมณ์ สืบสานวิชาดาบ เปิดการเรียนการสอนกระบี่กระบอง มีครูประมาณ ๔ - ๕ คน การฝึกศิลปะการต่อสู้ ฟันดาบ ก่อนฝึกจะต้องสวดมนต์ไหว้พระก่อนทุกครั้ง อาทิ สวดคาถาชินบัญชร โดยก่อนนอนจะมีการสวดมนต์อีกครั้ง ทั้งนี้ การสืบสานศิลปะการต่อสู้ ได้มีหน่วยงานต่าง ๆ ให้ความสนใจ เช่น กองทัพอากาศที่ ๑ - ๔ ให้ความสนใจให้ทหารได้เรียนรู้และฝึกศิลปะการต่อสู้ กระทรวงศึกษาธิการมีความพยายามผลักดันให้ศิลปะการต่อสู้เป็นหนึ่งในวิชาเลือก เพื่อให้เด็กได้เลือกเรียนตามความสนใจ เป็นต้น



QR CODE ภาพวิดีโอที่ค้น ฟันดาบ

๓) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ณ วัดพุทไธสวรรย์ วัดไชยวัฒนาราม วัดหน้าพระเมรุ และวัดแม่นางปลื้ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๓.๑) วัดพุทไธสวรรย์



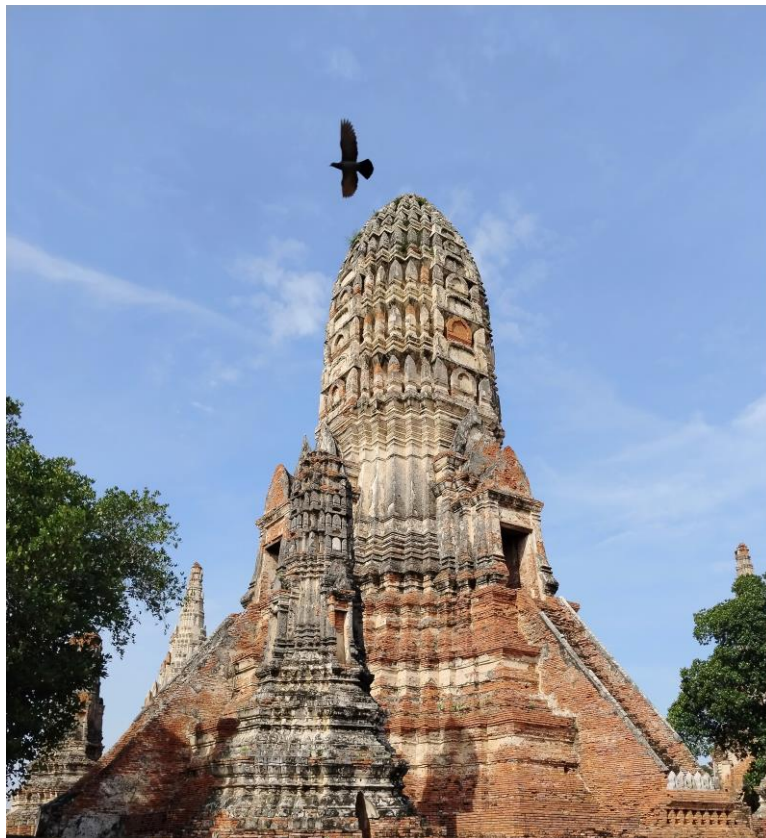
ภาพที่ ๔.๓ วัดพุทไธสวรรย์

วัดพุทไธสวรรย์เป็นพระอารามหลวงที่ใหญ่โตและมีชื่อเสียงวัดหนึ่งตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งตะวันตก ในตำบลสำเภาล่ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในสมัยกรุงศรีอยุธยา วัดพุทไธสวรรย์ ปรากฏตามตำนานว่า สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง) ทรงสร้างขึ้นในบริเวณที่เป็นที่ตั้งพลับพลาที่ประทับเมื่อทรงอพยพมา ตั้งอยู่ก่อนสถาปนากรุงศรีอยุธยา เป็นราชธานี ที่ตรงนี้มีชื่อปรากฏในพระราชพงศาวดารว่า “ตำบลเวียงเล็กหรือเวียงเหล็ก” ครั้นเมื่อสถาปนากรุงศรีอยุธยาแล้ว ถึง พ.ศ. ๑๘๙๖ จึงโปรดให้สร้างวัดนี้ขึ้นเป็นพระราชอนุสรณ์ ณ ตำบลซึ่งพระองค์เสด็จมาตั้งมั่นอยู่แต่เดิม และพระมหากษัตริย์องค์ต่อ ๆ มา ก็ทรงโปรดให้สร้างถาวรวัตถุเพิ่มเติมขึ้นอีกหลายอย่าง

๓.๒) วัดไชยวัฒนาราม

วัดไชยวัฒนาราม ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งตะวันตก นอกเกาะเมือง ตำบลบ้านป้อม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ถือเป็นโบราณสถานที่ยิ่งใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่ง สร้างในสมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง พ.ศ. ๒๑๗๓ วัดนี้เป็นสถานที่ฝังพระศพของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร (เจ้าฟ้ากุ้ง) กวีเอกสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย และเจ้าฟ้าสังวาล ซึ่งต้องพระราชอาญาโดยจนล้นพระชนม์ ในรัชสมัยของพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ปรากฏประธานของวัดนี้อยู่บนฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัส และที่มุมฐานมีปราสาทประจำทิศอยู่ทั้งสี่มุม โดยในรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง โปรดให้สร้างปราสาทขนาดใหญ่เป็นประธานของวัด เป็นการรื้อฟื้นศิลปะสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นที่นิยมสร้างปราสาทเป็นประธานของวัด อาทิ ปราสาทที่วัดมหาธาตุและวัดราชบูรณะ นอกจากนี้ มีพระระเบียงรอบปราสาท

ประธาน ภายในพระระเบียงมีพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัย ผนังระเบียงก่อด้วยอิฐถือปูน มีลูกกรงเป็นรูปลายกุดั่น พระอุโบสถอยู่ด้านหน้าวัด ภายในมีซากพระประธานเป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย สร้างด้วยหินทราย ทรงเครื่องแบบจักรพรรดิราช ใบเสมาของพระอุโบสถทำด้วยหินสีออกเขียว จำหลักเป็นลายประจำยามและลายก้านขด และเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสองอยู่ด้านหน้าพระอุโบสถ มีเจดีย์ ๒ องค์ ฐานกว้าง ๑๒ เมตร สูง ๑๒ เมตร ซึ่งถือเป็นศิลปะที่เริ่มแพร่หลายตั้งแต่สมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง วัดไชยวัฒนารามได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติ เมื่อ พ.ศ. ๒๔๗๘ และกรมศิลปากรได้ดำเนินการบูรณะตลอดมา จึงยังคงความสวยงามยิ่งใหญ่ตระการตาเสมือนในอดีต



ภาพที่ ๔.๔ ศึกษาดูงานวัดไชยวัฒนาราม

๓.๓) วัดหน้าพระเมรุ

วัดหน้าพระเมรุ เป็นวัดเดียวในกรุงศรีอยุธยาที่ไม่ได้ถูกพม่าทำลาย และยังคงปรากฏสถาปัตยกรรมแบบอยุธยาอยู่ในสภาพสมบูรณ์มากที่สุดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระอุโบสถมีขนาดยาว ๕๐ เมตร กว้าง ๑๖ เมตร เป็นแบบอยุธยาตอนต้นซึ่งมีเสาอยู่ภายใน ตั้งอยู่ริมคลองสระบัวด้านทิศเหนือของคูเมือง (เดิมเป็นแม่น้ำลพบุรี) ตรงข้ามกับพระราชวังหลวง สร้างในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น พุทธศักราช ๒๐๔๖ มีชื่อเดิมว่า “วัดพระเมรุราชิการาม” ที่ตั้งของวัดนี้เดิมเป็นสถานที่สำหรับสร้างพระเมรุถวายพระเพลิงพระบรมศพของพระมหากษัตริย์พระองค์ใดพระองค์หนึ่ง สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น ต่อมาจึงได้สร้างวัดขึ้น มีตำนานเล่าว่าพระองค์อินทร์ในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๒ ทรงสร้างวัดนี้ เมื่อ พ.ศ. ๒๐๔๖ วัดนี้มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ สมเด็จพระมหา

จักรพรรดิเมื่อครั้งทำศึกกับพระเจ้าบุเรงนองได้มีการทำสัญญาสงบศึก เมื่อ พ.ศ. ๒๑๐๖ ได้สร้างพลับพลาที่ประทับขึ้นระหว่างวัดหน้าพระเมรุกับวัดหัดดาวาส ต่อมาสร้างขยายออกโดยเพิ่มเสารับชายคาภายนอกในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ หน้าบันเป็นไม้สักแกะสลักเป็นรูปพระนารายณ์ทรงครุฑเหยียบเศียรนาครและมีรูปราหูสองข้างติดกับเศียรนาคร หน้าต่างเจาะเป็นช่องยาวตามแนวตั้งเสาเหลี่ยมสองแถว ๆ ละแปดต้น มีบัวหัวเสาเป็นบัวโถแบบอยุธยา ด้านบนประดับด้วยดาวเพดานเป็นงานจำหลักไม้ลงรักปิดทอง ส่วนลายแกะสลักบานประตูพระวิหารน้อย เป็นลายแกะสลักด้วยไม้สักหนาแกะสลักจากพื้นไม้ ไม่มีการนำชิ้นส่วนที่อื่นมาติด ต่อเป็นลายซ้อนกันหลายชั้น พระประธานในอุโบสถสร้างปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัยหล่อด้วยทองสัมฤทธิ์ ทรงเครื่องแบบกษัตริย์ราช มีนามว่า “พระพุทธรุณิมิตวิชิตมารโมลีศรีสรรเพชญ์บรมไตรโลกนาถ” จัดเป็นพระพุทธรูปทรงเครื่องสมัยอยุธยาที่มีขนาดใหญ่ที่สุดเท่าที่มีปรากฏอยู่ในปัจจุบันและมีความสมบูรณ์งดงามมากสูงประมาณ ๖ เมตร หน้าตักกว้างประมาณ ๔.๔๐ เมตร ในสมัยรัชกาลที่ ๓ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ได้มีการปฏิสังขรณ์วัดนี้ โดยรักษาแบบอย่างเดิมไว้และได้เชิญพระพุทธรูปศิลาสีเขียวหรือพระคันธารราษฎร์ประทับนั่งห้อยพระบาทสมัยทวาราวดีจากวัดมหาธาตุมาไว้ในวิหารสรรเพชญ์ (หรือเรียกว่า วิหารน้อย เพราะขนาดวิหารเล็ก มีความยาว ๑๖ เมตร กว้างประมาณ ๖ เมตร) ซึ่งอยู่ข้างพระอุโบสถ พระพุทธรูปศิลาแบบนั่งห้อยพระบาทสมัยทวาราวดีนี้ นับเป็น ๑ ใน ๕ องค์ที่มีอยู่ในประเทศไทย



ภาพที่ ๔.๕ ศึกษาดูงานวัดหน้าพระเมรุ

๓.๔) วัดแม่นางปลื้ม

วัดแม่นางปลื้ม มีประวัติความเป็นมาจากแม่ปลื้ม ซึ่งเป็นชาวบ้านอยู่ริมน้ำ
 ขานพระนครคนเดียว ไม่มีลูกหลาน วันหนึ่งสมเด็จพระนเรศวร (ทรง) พายเรือมาแต่พระองค์เดียว
 ท่ามกลางสายฝน เมื่อเสด็จมาถึงเห็น (ทอดพระเนตร) กระท่อมยังมีแสงตะเกียงอยู่ เวลานั้นค้ำอยู่
 สมเด็จพระนเรศวรจึงได้ (ทรง) แวะขึ้นมาในกระท่อม แม่นางปลื้มเห็นชายฉกรรจ์เสื่อผ้าเปียกขึ้นมา
 จึงได้กล่าวเชื้อเชิญด้วยความมีน้ำใจ แต่พระองค์ท่านทรงเสียดังตามบุคลิกของนักรบชายชาติ
 ได้กล่าวเตือนว่า “ลูกเอ๋ย เจ้าอย่าเสียดังนักละ เวลานี้ค้ำมากแล้วเดี่ยวพระเจ้าแผ่นดินท่านทรงได้ยิน
 จะโกรธเอา” พระองค์กลับตรัสด้วยเสียงอันดังขึ้นอีกว่า “ข้าอยากดื่มน้ำจันทน์ ข้าเปียก ข้าหนาว อยากได้
 น้ำจันทน์ให้ร่างกายอบอุ่น” พลันแม่ปลื้มยิ่งตกใจขึ้นมาอีก เพราะว่าวันนี้เป็นวันพระ แม่ปลื้มได้กล่าว
 “ถ้าจะดื่มจริง ๆ เจ้าต้องสัญญาว่า ไม่ให้เรื่องแพร่หลายเดี่ยวพระเจ้าแผ่นดินรู้จะอันตราย” พระนเรศวร
 รับปาก แม่ปลื้มจึงหยิบน้ำจันทน์ให้กิน (เสวย) สมเด็จพระนเรศวรได้ประทับค้างคืนที่บ้านของแม่ปลื้ม
 จนเช้าได้เสด็จกลับวัง ต่อมาได้จัดขบวนมารับแม่ปลื้มไปเลี้ยงในวัง ด้วยความที่แม่ปลื้มเป็นคนมีเมตตา
 จงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ หลังจากแม่ปลื้มเสียชีวิต สมเด็จพระนเรศวรจัดงานศพให้สมเกียรติ
 แล้วสมเด็จพระนเรศวรจึงสร้างวัดให้แม่ปลื้ม นามว่า “วัดแม่นางปลื้ม” พระประธานของที่นี่ คือ
 หลวงพ่อขาวที่มีความงามมาก



ภาพที่ ๔.๖ ศึกษาดูงานวัดแม่นางปลื้ม

๔) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ และศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เดินทางไปยังศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม โดยข้อพบเห็นจากการศึกษาดูงาน สรุปได้ดังนี้

๔.๑) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- **วังปลา** เป็นสถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำจืด บนเนื้อที่ ๑๓-๑-๔๐ ไร่ อาคารมีตู้กระจกขนาดใหญ่ จำนวน ๒ ตู้ ตู้ใหญ่มีขนาดความจุ ๑,๔๐๐ ตัน และตู้เล็ก มีขนาดความจุ ๖๐๐ ตัน
- **พระตำหนักทรงงาน** มีเนื้อที่ประมาณ ๒ ไร่ เป็นอาคารทรงไทยประยุกต์ หลังคาทรงจั่วไทย ๒ ชั้น ชั้นล่างประกอบด้วยห้องโถงกระจก ใช้จัดนิทรรศการด้านศิลปาชีพ ชั้นบนเป็นอาคารเรือนไทย
- **ท่าชัยยุทธ** ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาในช่วงที่มีความกว้างมากที่สุด จึงเป็นจุดที่เหมาะสมในการชมทัศนียภาพสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา โดยเฉพาะยามตะวันตกลับขอบฟ้า
- **ศาลาโรงช้าง** เป็นที่ประดิษฐานพระโพธิสัตว์กวนอิมพันพระหัตถ์ สูง ๖ เมตร แกะสลักจากไม้จันทน์เหลือง อายุกว่า ๑,๐๐๐ ปี ที่ชาวจีนน้อมเกล้าฯ ถวายแด่ในหลวงรัชกาลที่ ๙
- **ศาลาพระมิ่งขวัญ** ชั้นที่ ๑ เป็นพื้นที่สำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ชั้นที่ ๒ ห้องนิทรรศการผลงานชิ้นเอก ชั้นที่ ๓ ห้องนิทรรศการของแผนก ชั้นที่ ๔ ห้องประชุมแบบยกระดับ จำนวน ๑๘๙ ที่นั่ง

๔.๒) การจัดงานและกิจกรรมที่ผ่านมา ได้แก่

- ๔.๒.๑) งานลอยกระทงตามประทีป จัดเป็นประจำทุกปี
- ๔.๒.๒) งานสมโภชพระโพธิสัตว์กวนอิมพันพระหัตถ์
- ๔.๒.๓) งานประเพณีแข่งเรือยาว
- ๔.๒.๔) งานวิ่งเฉลิมพระเกียรติ
- ๔.๒.๕) งานศิลป์ของแม่เทิดพระเกียรติ
- ๔.๒.๖) งานป่วนรวมใจสมเด็จพะเทพฯ ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ ๓ - ๗ ธันวาคม ๒๕๖๖ โดยเปิดให้ประชาชนเข้าชม

๔.๓) ทิศทางการดำเนินงาน ได้แก่

๔.๓.๑) การรักษา สืบสาน สานต่องานศิลปหัตถกรรมที่ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ โอนคืนพื้นที่ทรัพย์สิน และภารกิจของศูนย์ศิลปาชีพบางไทรฯ แก่สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม ในการฝึกอบรมศิลปาชีพ และส่งเสริมอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตรแก่เกษตรกรในเขตปฏิรูปที่ดินและบุคคลทั่วไป เพื่อให้มีโอกาสศึกษา หาความรู้ ฝึกทักษะ สร้างเสริมประสบการณ์ในงานศิลปหัตถกรรมด้านต่าง ๆ เป็นการสร้างงาน สร้างอาชีพ ก่อให้เกิดรายได้แก่เกษตรกร อีกทั้งเป็นการดำรงรักษาไว้ซึ่งงานศิลปหัตถกรรมของชาติให้คงอยู่สืบไป

๔.๓.๒) การพัฒนาด้านอาคาร และสถานที่ เพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวในอนาคต

๔.๓.๓) การมีรายได้เลี้ยงตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในเรื่องซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นการสร้างความคิดดูทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ศิลปหัตถกรรมของท้องถิ่นด้วยสื่อ การท่องเที่ยว เพื่อให้เกษตรกรอยู่ดี สินค้าออกภาคการเกษตรมูลค่าสูง ทรัพยากรเกษตรยั่งยืน

๔.๔) การปรับปรุงและพัฒนาพื้นที่ อาคารสิ่งปลูกสร้างหมู่บ้านศิลปาชีพ ๔ ภาค และเปิดให้บริการเชิงธุรกิจ โดย

๔.๔.๑) เปิดให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ประเพณีไทย บริการใช้สถานที่ตัวบ้านเรือนไทยทั้ง ๔ ภาค จำนวน ๑๕ หลัง จัดงานมงคล พิธีทางวัฒนธรรมประเพณีไทยของแต่ละภาค ได้แก่ พิธีมงคลสมรส ขบวนแห่ขันหมาก โขนผมไฟ ตัดจุก พิธีบายศรีสู่ขวัญ ฯลฯ ซึ่งมีการดำเนินการมาแล้ว ก่อนที่จะมีการโอนคืนศูนย์ศิลปาชีพบางไทรมาให้สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม

๔.๔.๒) เป็นแหล่งรวบรวมและจำหน่ายผลิตภัณฑ์/ สินค้า ที่สุดยอดหนึ่งเดียวของแต่ละภาค/ จังหวัด ยกเว้นอาหารเนื่องจากจะเกิดการเน่าเสียหากเก็บไว้นาน

๔.๔.๓) จัดงานแสดงผลงานทางวิชาการ วิถีชีวิตชนบท และพืชสมุนไพรไทย ในเขตปฏิรูปที่ดิน รวมทั้งผลงานผลิตภัณฑ์ภาคการเกษตรที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับศูนย์ศิลปาชีพบางไทร

๔.๔.๔) เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพเสริม นอกภาคการเกษตรของแต่ละภาค โดยการสาธิต ขั้นตอนการประกอบอาชีพเสริม ตั้งแต่การเตรียมวัตถุดิบ การปฏิบัติ จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์/ ชิ้นงาน ซึ่งจะดำเนินการบริเวณของบ้านแต่ละหลังของทุกภาค อาทิ การสาวไหม เพื่อเตรียมการทอผ้า การเตรียมวัตถุดิบในการมัดย้อมผ้า การเตรียมเหลาไม้ไผ่หวาย เพื่อการจักสาน การแสดงเครื่องมือในการจับสัตว์ของแต่ละภาค

๔.๔.๕) จัดงานแสดงประเพณี วัฒนธรรมที่สำคัญของแต่ละภาคในรอบปี โดยทยอยจัดตามช่วงเวลาของแต่ละประเพณี อาทิ งานสารทเดือนสิบของภาคใต้ การแห่ลูกแก้วของภาคเหนือ งานบุญบั้งไฟ ผีตาโชนของภาคอีสาน ประเพณีลอยกระทง แข่งเรือยาว เรือพายของภาคกลาง ซึ่งอาจจะสอดแทรกประเพณีของแต่ละภาคที่มีความหลากหลายได้เกือบทุกเดือนในรอบปี



ภาพที่ ๔.๗ ศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร

๕) สภาพปัญหา อุปสรรคจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงานของคณะอนุกรรมการฯ

๕.๑) ประชาชนให้ความสนใจมวยไทยและศิลปะการต่อสู้พื้นดาบโบราณมีจำนวนไม่มากนัก

๕.๒) ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) ถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แต่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล และยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ดังนั้น หากไม่มีแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวก็ไม่มีนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชม

๖) แนวทางการดำเนินงาน

๖.๑) ให้กระทรวงศึกษาธิการพิจารณาสนับสนุนให้เด็กนักเรียนใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียนในการฝึกมวยไทยหรือกระบี่กระบอง เพื่อเป็นพื้นฐานชีวิตคนไทย โดยบรรจุไว้ในหลักสูตรที่เป็นวิชาเลือกหรือสอดแทรกในรายวิชาอื่น ๆ ที่เห็นเหมาะสม

๖.๒) ประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบถึงแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ในจังหวัด โดยบูรณาการร่วมกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานพระนครศรีอยุธยา รวมทั้งควรใช้คำย่อชื่อหน่วยงาน อาทิ ด้วยย่อภาษาอังกฤษที่มีความหมาย เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและนำไปประชาสัมพันธ์เผยแพร่ต่อนักท่องเที่ยว

๖.๓) ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ อาทิ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ฯลฯ ขอใช้พื้นที่ส่วนหนึ่งประชาสัมพันธ์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) ให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว และให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจจะไปเยี่ยมชมมากขึ้น

๖.๔) ส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานราชการต่าง ๆ จัดซื้อสินค้าที่ระลึกจากศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) เพื่อเป็นของที่ระลึกให้กับแขกต่างประเทศที่มาเยือนประเทศไทย หรือผู้แทนไทยที่ไปเยือนต่างประเทศ

๔.๓.๒ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖

๑) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

๑.๑) ที่มาของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ตั้งอยู่บริเวณ “พระราชวังบวรสถานมงคล” หรือ “วังหน้า” สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๓๒๕ ในคราวเดียวกับพระบรมมหาราชวัง พระราชวังแห่งนี้เคยเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ถึง ๕ พระองค์ ในสมัยรัชกาลที่ ๕ ได้ยกเลิกตำแหน่งพระมหากษัตริย์ พระราชวังแห่งนี้จึงว่างลง จึงโปรดเกล้าฯ ให้ “มิวเซียมหลวง” ณ ศาลาสหทัยสมาคมหรือหอคองคอเดีย ในพระบรมมหาราชวังมาตั้งแสดง

สมัยรัชกาลที่ ๗ โปรดเกล้าฯ พระราชทานพระราชมณเฑียรสถานในพระราชวังสถานมงคลทั้งหมดจัดตั้งเป็น “พิพิธภัณฑ์สถานสำหรับพระนคร” และประกาศตั้งเป็น “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๗

๑.๒) การจัดแสดง แบ่งเป็นเรื่องประกอบด้วย

๑.๒.๑) ประวัติศาสตร์แห่งแผ่นดิน (ห้องจัดแสดงนิทรรศการพิเศษ “ประวัติศาสตร์ชาติไทย” อาคารพระที่นั่งศิวโมกขพิมาน) ร่วมค้นหาที่มาของประวัติศาสตร์และอารยธรรมที่รุ่งเรืองของไทย ผ่านศิลปโบราณวัตถุชิ้นเยี่ยมทุกสมัยที่พบในประเทศไทย ตามลำดับเวลาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี (เขมรในประเทศไทย) สุโขทัย ล้านนา อยุธยา และรัตนโกสินทร์

๑.๒.๒) ประณีตศิลป์สืบสมัย ชมงานประณีตศิลป์ชิ้นเอกที่จัดแสดงภายในหมู่พระวิมานพระราชฐานชั้นใน อันเคยเป็นที่ประทับของกรมพระราชวังบวรสถานมงคลหลายพระองค์ และงานประณีตศิลป์ โดยจัดแสดงเป็นหมวดหมู่ ได้แก่ เครื่องคชาธาร เครื่องสูง เครื่องนาฏดุริยางค์ เครื่องถ้วย เครื่องโลหะ เครื่องราชยานคานหาม เครื่องไม้แกะสลัก ผ้าและเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ในพระพุทธศาสนา เครื่องมุก และเครื่องอาวุธ เป็นต้น

๑.๒.๓) ประวัติศาสตร์ศิลป์ไทยสืบสาน (ส่วนจัดแสดงประวัติศาสตร์ศิลปะโบราณคดี อาคารมหาสุรสิงหนาท และอาคารประพาสพิพิธภัณฑสถาน) ศึกษารูปแบบและวิวัฒนาการของศิลปะโบราณคดีในประเทศไทย ศิลปะก่อนประวัติศาสตร์ ทวารวดี ศรีวิชัย เทวรูปโบราณ ลพบุรี (เขมรในประเทศไทย) สุโขทัย ล้านนา อยุธยา และรัตนโกสินทร์ ๑.๒.๔) โบราณสถานวังหน้า (โบราณสถานอาคารประวัติศาสตร์ ภายในพิพิธภัณฑสถาน) ชมสถาปัตยกรรมชั้นเยี่ยมแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ อาคารโบราณสถานวังหน้า พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ที่ประดิษฐานพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคูเมืองมาแต่ครั้งโบราณกาลและจิตรกรรมฝาผนังสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ที่สวยงามที่สุดแห่งหนึ่ง พระที่นั่งศิวโมกขพิมาน พระตำหนักแดง ศาลาสำราญมุขมาตย์ ศาลาลงทรง พระที่นั่งมัจฉาภิเษก พระที่นั่งอิศเรศราชานุสรณ์ ที่ประทับของพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว เก๋งนุกิจราชบริหาร อาคารสถาปัตยกรรมจีน หลังเดียวที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในวังหน้า อาคารโรงราชรถ และหอแก้วศาลพระภูมิ

๑.๓) โครงสร้างการแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ประกอบด้วยประเภทด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี ประเภทประจำแหล่งโบราณคดี ประเภทอนุสรณ์สถาน และประเภทประจำเมือง

แนวคิดเดิมในอดีตจัดพิพิธภัณฑสถานประจำสภากา เพื่อจำลองจากกรุงเทพมหานครไปจัดแสดงตามแต่ละภาค เมื่อ ๒๐ ปีที่แล้วได้จัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานประจำเมือง แนวโน้มในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการสร้างเอกลักษณ์ในท้องถิ่น ขณะนี้อยู่ระหว่างการปรับปรุงพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไชยา

๑.๔) การดำเนินงานของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งท่องเที่ยวของชาวต่างชาติและคนไทยที่เดินทางเข้ามาเยี่ยมชมตั้งแต่โบราณ พิพิธภัณฑสถานเป็นเสมือนห้องรับแขกที่นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ให้นักท่องเที่ยวชาวไทย ในแง่หนึ่งพิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่เก็บสะสมสิ่งของต่าง ๆ ให้คนที่สนใจนำไปต่อยอด เช่น เครื่องดนตรี ที่มีผู้เข้าชมสิ่งของโบราณ แล้วเกิดการจุดประกายให้พัฒนาหรือรื้อฟื้นเครื่องดนตรีชิ้นใหม่หรือผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่มีผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานผ้า แล้วนำมาต่อยอดพิมพ์เป็นผ้าผืนใหม่ เป็นการสืบสานส่งต่อลายผ้าโบราณ เป็นต้น

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ มีการจัดเก็บค่าเข้าชมพิพิธภัณฑสถานจากชาวต่างชาติ คนละ ๒๐๐ บาท คนไทยคนละ ๓๐ บาท ส่วนเด็ก นักเรียน นักศึกษาที่มีหนังสือขอเข้าชม ผู้สูงอายุ

ผู้พิการ นักบวช เข้าชมโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งสถานการณ์ก่อนโรคโควิด-๑๙ แพร่ระบาด รายได้ที่ได้รับจากการเก็บค่าเข้าชมนับว่าน้อยมาก เฉลี่ยประมาณ ๓๐,๐๐๐ บาท/วัน ปัจจุบันหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙ มีรายได้มากขึ้น เฉลี่ยรายได้สูงสุดประมาณ ๑๐๐,๐๐๐ บาท/วัน นักท่องเที่ยวที่มาเป็นหมู่คณะจะมีัคคฺเทศก์นำชม แต่หากมีเวลาน้อยจะเลือกนำไปชมพระบรมมหาราชวัง จึงมีแนวคิดทำให้คนเข้าชมพิพิธภัณฑ์มากขึ้น โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ จัดทำถนนสายวัฒนธรรม จัดนิทรรศการตู้ลายทองหน้าวัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติยังมีพื้นที่ติดกับโรงละครแห่งชาติ ถนนทั้งสายจะกลายเป็นเส้นทางวัฒนธรรมได้ทั้งหมด ซึ่งกรมศิลปากร มีพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ รวมทั้งหมด ๔๔ แห่ง

ทั้งนี้ ช่วงที่จัดนิทรรศการ “จินซี ฮองเต้ : จักรพรรดิองค์แรกของแผ่นดินจีน กับกองทัพทหารดินเผา” รวบรวมโบราณวัตถุอายุกว่า ๒,๒๐๐ ปี จากพิพิธภัณฑ์สุสานจักรพรรดิจินซี มาจัดแสดงในประเทศไทย ระหว่างวันที่ ๑๕ กันยายน - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๒ เป็นปรากฏการณ์ มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติเข้ามาชมจำนวนมาก จึงเห็นได้ว่า คนไทยต้องการชมพิพิธภัณฑ์ แต่หัวข้อเรื่องการนำเสนออาจไม่ตรงกับที่ต้องการชม อย่างไรก็ตาม แนวโน้มการใช้บริการพิพิธภัณฑ์มีมากขึ้น สืบเนื่องจากการจัดแสดงศิลปะร่วมสมัย หอศิลป์พัฒนาธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จะมีเด็กหรือเยาวชนส่วนหนึ่งมาถ่ายภาพ ถึงแม้ผู้เข้าชมจะมีจำนวนไม่มาก ในช่วง ๓ - ๔ ปีที่ผ่านมา มีการกระจายพื้นที่แสดงงานร่วมสมัยไปหลายพื้นที่ ทำให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์มากขึ้น

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติได้บูรณาการร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาโดยตลอด อาทิ การจัดนิทรรศการ Night Museum ใช้เทคโนโลยีเพื่อการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ๆ เช่น การนำเสนอในรูปแบบ ๓๖๐ องศา มีแอปพลิเคชัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว เป็นต้น

๑.๕) ปัญหาและอุปสรรค

- ๑.๕.๑) นักท่องเที่ยวคนไทย และต่างชาติที่เข้ามาเยี่ยมชมมีจำนวนน้อย
- ๑.๕.๒) ปัญหาัคคฺเทศก์เถื่อนโกหกหลอกลวงนักท่องเที่ยวให้ไปท่องเที่ยวที่อื่น
- ๑.๕.๓) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติยังไม่ได้รับความสนใจจากเด็กหรือเยาวชนเท่าที่ควร เห็นได้จากการทิ้งแผ่นประชาสัมพันธ์หรือโบว์ลัวร์ในถังขยะ
- ๑.๕.๔) ยังไม่มีการจัดเก็บสถิติจำแนกนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ซื้อบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์ จึงไม่สามารถจำแนกรายละเอียดนักท่องเที่ยวได้
- ๑.๕.๕) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติมีเนื้อหาจัดแสดง (Content) ที่มีประโยชน์จำนวนมาก แต่ไม่ได้มีการจัดหรืออธิบายบริบทของเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนและนักศึกษาที่เข้าชมยังไม่เกิดความเข้าใจถึงบริบท และวัฒนธรรมของชาติไทยเพียงพอ

๑.๖) แนวทางการดำเนินงาน

๑.๖.๑) สื่อสารนำเสนอพิพิธภัณฑ์ให้เข้าใจง่าย และน่าสนใจ โดยประสานกับกระทรวงศึกษาธิการให้สถานศึกษากำหนดวันเวลาเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และควรมีการนำเสนอในช่องทางออนไลน์ อาทิ YouTube รวมถึงการจัดทำคลิปใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้มีความน่าสนใจ เพื่อเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์อย่างสม่ำเสมอ

๑.๖.๒) ประสานและร่วมมือกับภาคเอกชน ในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายให้เหมาะสม รวมถึงมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เข้าชมเกิดการรับรู้ และมีจิตสำนึกร่วมกันในการรักษา และดูแลพิพิธภัณฑ์ที่มีคุณค่าให้คงอยู่อย่างยั่งยืนสืบไป

๑.๖.๓) ปรับเปลี่ยนรูปแบบของแผ่นพับประชาสัมพันธ์ให้มีความน่าสนใจสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ ให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการสื่อสารของพิพิธภัณฑ์เพื่อปลูกฝังเด็กและเยาวชนให้รักวัฒนธรรมมากขึ้น

๑.๖.๔) มีการจัดทำภาพยนตร์สั้น ๆ แสดงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ของชาติ เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ เพื่อให้เข้าใจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมไทย วิวัฒนาการความเป็นมาของชาติ ประกอบกับสิ่งของที่นำมาจัดแสดงจะต้องแสดงออกถึงประวัติศาสตร์ที่จับต้องได้ ให้ผู้เข้าชมเข้าใจบริบท วิวัฒนาการ ผ่านสื่อต่าง ๆ ที่มีหลากหลาย อาทิ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาไทย ซึ่งถือเป็นซอฟต์แวร์ของไทยอย่างหนึ่ง

๑.๖.๕) มีสิ่งของประกอบเรื่องราวการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้สนใจเฉพาะด้าน เป็นพลังต่อยอดไปยังแขนงอื่น ๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้

๑.๖.๖) มีการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ผ่านการเล่าเรื่องราว การสร้างประวัติศาสตร์ไทย โดยขอความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน จัดทำเรื่องราวผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น ๆ ให้เด็กและเยาวชนรับชมเรื่องราว ประวัติศาสตร์ผ่านพิพิธภัณฑ์ เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดซอฟต์แวร์

๑.๖.๗) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำเรื่องราวศึกษาเส้นทางวัฒนธรรมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ต่างจังหวัด เช่น จัดทำแสดมป์เดินตามรอยประวัติศาสตร์ผ่านการเล่าเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ เป็นการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งจะเหมาะสมกับนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม เป็นต้น

๑.๖.๘) เสนอโครงการภายใต้งบประมาณบูรณาการทำงานร่วมกันตั้งแต่เริ่มของบประมาณในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ เพื่อมีงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงาน และมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมทำงานตามภารกิจให้บรรลุเกิดสำเร็จได้

๑.๖.๙) มีการจัดเก็บสถิตินักท่องเที่ยวต่างชาติและจำแนกประเทศของนักท่องเที่ยว เพื่อนำมาเป็นข้อมูลทำการตลาดประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นจุดเริ่มต้น และกรณีซื้อบัตรเข้าชมออนไลน์ควรมีช่องทางให้เลือกหรือระบุประเทศต้นทาง เพื่ออำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล

๑.๖.๑๐) สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ โดยร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการใช้สื่อในรูปแบบคลิปการเรียนรู้ เผยแพร่เรื่องราวในโลกออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อสร้างจิตสำนึก และเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ได้



QR CODE : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร (พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง)

๒) พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม)

๒.๑) ความเป็นมา

มิวเซียมสยามเริ่มต้นตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๔๗ ความหลากหลายของพิพิธภัณฑสถานทำให้เกิดการจัดตั้งสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขึ้นมา เน้นกระบวนการเรียนรู้ ใส่การจัดการความรู้เข้าไปในพิพิธภัณฑสถาน เรียนรู้ภายใต้ความสนุกสนานภายในพิพิธภัณฑสถาน เพื่อให้พิพิธภัณฑสถานทุกแห่งในประเทศไทย ใส่ปรัชญาแนวคิดเข้าไป มิวเซียมสยามจึงทำหน้าที่เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และยกระดับมาตรฐานการจัดการเพิ่มเติมในพิพิธภัณฑสถานทั่วประเทศ มิวเซียมสยามจัดนิทรรศการชุดแรกเมื่อ ๘ ปีที่ผ่านมา ใช้ชื่อว่า “เรียงความประเทศไทย” เป็นการนำเสนอประวัติศาสตร์ชาติไทยเริ่มตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคทองของการพัฒนาสยามประเทศ เมื่อครบ ๘ ปี ได้มีการเปลี่ยนนิทรรศการถาวรเป็นชุดใหม่ ชื่อว่า “ถอดรหัสไทย” เกิดการทำงานร่วมกับงานวิชาการ ศึกษาวิเคราะห์ นำประเด็นความเชื่อมโยงเกี่ยวกับความเป็นไทยที่มีมิติมุมมองหลากหลาย เป็นต้นแบบให้กับประชาชนเข้ามาศึกษาหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการได้ด้วยตนเอง สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันได้เรียนรู้ความเป็นไทย เกิดแรงบันดาลใจสามารถนำอดีตมาต่อยอดสร้างสรรค์ในอนาคต ซึ่งใกล้เคียงกับเรื่องซอฟต์แวร์ในการนำอดีตและความคิดสร้างสรรค์มาเป็นฐานต่อยอดในอนาคตได้

๒.๒) โครงสร้างการบริหารงาน

มิวเซียมสยามเป็นหน่วยงานภายในสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) มีบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอประวัติศาสตร์สังคมไทย โดยถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน ภูมิปัญญา วิถีชีวิต คติความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรม ผ่านนวัตกรรมใหม่เพื่อการเรียนรู้ในเรื่องการบริหารจัดการความรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ ๒ แห่ง คือ มิวเซียมสยาม และอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ซึ่งเป็นห้องสมุดการเรียนรู้แบบมีชีวิต มีรูปแบบการทำงานเป็นพิพิธภัณฑสถานเป็นห้องสมุด และยังมีกิจกรรมร่วมเสริม ถือเป็นหน่วยงานรัฐ ขึ้นตรงกับสำนักนายกรัฐมนตรี ได้รับงบประมาณจากภาครัฐ มิวเซียมสยามได้รับงบประมาณขับเคลื่อนภารกิจ ดูแลพิพิธภัณฑสถานต้นแบบ รวมถึงการพัฒนา ร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน รวมไปถึงการหารายได้ เพื่อพัฒนาองค์กรอย่างยั่งยืนผ่านงานกิจกรรม การพัฒนาต้นแบบธุรกิจทางพิพิธภัณฑสถาน เช่น งานร้านค้า ร้านอาหาร การบริหารสินทรัพย์พื้นที่ในช่วงเวลาว่าง เพื่อจัดกิจกรรมหมุนเวียนแลกเปลี่ยน หารายได้ที่เกิดจากค่าเช่าพื้นที่ เป็นต้น เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไร รายได้นำมาต่อยอดสามารถทำกิจกรรมโปรแกรม เพื่อเสริมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพิ่มเติมจากงบประมาณที่ได้รับจากรัฐบาล

๒.๓) บทบาทของมิวเซียมสยามกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์

๒.๓.๑) เป็นแหล่งเรียนรู้ รวบรวมเนื้อหาความรู้ ปลูกฝัง “ความเป็นไทย”

๒.๓.๒) เป็นพื้นที่นำเสนอคุณค่าอัตลักษณ์ความเป็นไทย

๒.๓.๓) มีบทบาทในงานอนุรักษ์รักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ในรูปแบบสื่อดิจิทัล

บทบาทของมิวเซียมสยาม นอกจากเป็นแหล่งเรียนรู้ รวบรวมเนื้อหาความเป็นไทยแล้ว อีกด้านหนึ่งเป็นการนำเสนอคุณค่า อัตลักษณ์ความเป็นไทยผ่านชุดนิทรรศการ และบทบาทในการอนุรักษ์และรักษามรดกทางวัฒนธรรม มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้จะเป็นพิพิธภัณฑสถานแบบเล่าเรื่อง แต่มีการจัดการในเรื่องมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย ชื่อว่า โครงการพัฒนา

สื่อดิจิทัลเรื่องมรดกแห่งชาติ เพื่อรวบรวมมรดกแห่งชาติทำความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง เป็น ๓ บทบาทหลักของมิวเซียมสยาม เน้นเอกลักษณ์ความเป็นไทย แกนหลักองค์ความรู้ คือ การทำให้ทุกคนเข้าใจ เข้าถึงประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตความเป็นไทย เป็นแกนหลักการทำนิทรรศการ เพื่อให้คนเรียนรู้ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบการเรียนรู้และสนุกสนานกับเรื่องราว ได้คิดต่อยอด เป็นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

๒.๔) เอกลักษณ์ของมิวเซียมสยาม

เอกลักษณ์ของมิวเซียมสยาม คือ ชุดพิพิธภัณฑ์ เรื่อง “ถอดรหัสไทย” จะเห็นเรื่องราว องค์ประกอบต่าง ๆ เน้นความเป็นไทยที่มีความหลากหลาย มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เสนอผ่านนิทรรศการ ๑๔ ห้อง ต้องการให้คนเข้าชมถอดรหัสความเป็นไทยร่วมกับมิวเซียมสยาม ให้มีกระบวนการคิด การพัฒนา การเรียนรู้ร่วมกับมิวเซียมสยาม เป็นการรวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ เล่าให้ทุกคนฟัง ให้สามารถนำไปคิดต่อ และหาคำตอบ ถือเป็นผลลัพธ์ที่ประสบความสำเร็จ

สิ่งที่นำเสนอผ่านนิทรรศการ คือ ความหลากหลายของความเป็นไทย เรื่องราวที่นำเสนอความเป็นไทยหรือเอกลักษณ์ชาติไทย นำเสนอผ่านแกนหลัก ๓ เรื่อง คือ ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ สิ่งเหล่านี้จะถูกประยุกต์ย้อนออกมาแต่ละสมัยของไทย ตั้งแต่ก่อนจะเกิด “ความเป็นไทย” เล่าถึงคำจำกัดความ “ความเป็นไทย” คืออะไร เป็นความเก่า เป็นอุดมคติ หรือเป็นวัฒนธรรมร่วมหรือไม่ ศาสนาเป็นอย่างไรในประเทศไทย ดังนั้น จะเป็นการถอดรหัสไทย ๕ ยุค จะได้เห็นผ่านนิทรรศการเล่าเรื่องจากสยามประเทศเข้าสู่ยุคใหม่ ความเป็นไทยจากประวัติศาสตร์และความทรงจำที่ถ่ายทอดออกมาเป็นบทเรียน โดยกรมพระยาดำรงราชานุภาพ หรือ “ความเป็นไทย” คือ รัฐธรรมนูญและสิทธิเสรีภาพของประชาชน มีอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงการปกครอง หรือการรวมกัน “สร้างชาติ” ใหม่ในสมัยประชาธิปไตย ประเทศไทยก้าวสู่ยุคใหม่อีกครั้ง ยุคโลกไร้พรมแดน “ความเป็นไทย” ทวนกระแสโลกาภิวัตน์ ยุคเศรษฐกิจพอเพียง “ความเป็นไทย” ผสมผสานเก่า-ใหม่ อยู่ร่วมกันได้อย่างไร เสนอผ่านนิทรรศการทั้งหมดว่ายุคปัจจุบัน “ความเป็นไทย” คืออะไร

คำจำกัดความ “ความเป็นไทย” คือความเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลา ที่มิวเซียมสยามนำเสนอ ให้ทุกคนได้ร่วมคิดร่วมเสนอไปด้วยกัน

๒.๕) นิทรรศการถาวร ชื่อ “ถอดรหัสไทย”

“ความเป็นไทย” และ “พัฒนาการของความเป็นไทย” เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึง “อัตลักษณ์” หรือ “ตัวตน” ซึ่งหากพิจารณาแล้ว “ไทย” ดูเหมือนจะมีความชัดเจน แต่กลับคลุมเครือไม่ชัดเจน เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่ หลอมรวมวัฒนธรรมมาจากหลากหลายองค์ประกอบ “ถอดรหัสไทย” จึงเป็นนิทรรศการที่พาไปค้นหาความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ผ่านการเล่าเรื่องราวความเป็นไทย ในมิติต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี อาหารการกิน การแต่งกาย เป็นต้น และพัฒนาการของความเป็นไทยที่เปลี่ยนไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน โดยจุดเด่นของนิทรรศการอยู่ที่รูปแบบการนำเสนอและการเล่าเรื่องผ่านเรื่องราว วัตถุจัดแสดง ที่เป็นปัจจุบันทันสมัย สามารถพบเห็นได้ทั่วไป เพื่อชวนให้ผู้เข้าชมสามารถผูกโยงเข้ากับเรื่องราวในอดีตได้ ประกอบด้วย ๑๔ ห้องนิทรรศการ ได้แก่

๒.๕.๑) ห้องไทยรีเปล่า? : นำเสนอประเด็นคำถาม โดยหยิบยกกรณีตัวอย่างปรากฏการณ์ “ความเป็นไทย” ที่เป็นข้อถกเถียงในสังคม เช่น เลดีก้ากำสวมชฎา ชุดประจำชาติ

มิสยูนิเวิร์ส นักแสดงหน้าฝรั่งเล่นละครไทย เป็นต้น เพื่อให้ผู้เข้าชมตั้งคำถามถึงความเป็นไทยรอบตัว ในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปว่าแท้จริงแล้ว อะไรคือความเป็นไทย

๒.๕.๒) ห้องไทยแปลไทย : ห้องจัดแสดงที่เต็มไปด้วยตู้โชว์ ลีนชัก ที่ภายในบรรจุวัตถุจัดแสดง นำเสนอประเด็นสิ่งของความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย ให้ผู้เข้าชมมาเรียนรู้และค้นหา “ความเป็นไทย” ในสิ่งของเหล่านั้นที่ส่งผลถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยในปัจจุบัน

๒.๕.๓) ห้องไทยตั้งแต่เกิด : โขว์การพัฒนาการความเป็นไทย ที่นำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และสิ่งแสดงความเป็นไทยในสมัยต่าง ๆ ๙ ยุคสมัย ผ่านเทคโนโลยีโมดูลไฮดรอลิกเสียงบรรยาย และกราฟิก ที่ถูกนำมาใช้ในนิทรรศการครั้งแรกของไทย

๒.๕.๔) ห้องไทยสถาบัน : นำเสนอแก่นแนวคิดเรื่องชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ๓ สถาบันหลัก ที่สะท้อนรูปแบบการแสดงออกของความเป็นไทย ผ่านเทคโนโลยีเออาร์ ออกแบบคล้ายเกมส์จิ๊กซอว์ ที่ผู้ชมสามารถประกอบคิวบิกบโน้ต๊ะกลางห้อง และภาพจำซึ่งเกี่ยวข้องกับประเด็น ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ จะปรากฏขึ้นบนจอแสดงผล

๒.๕.๕) ห้องไทยอสังการ : ภายในจำลองบรรยากาศของท้องพระโรงและพระที่นั่ง เพื่อแสดงถึงสุนทรียะ ความงดงามของสถาปัตยกรรม และงานหัตถศิลป์ไทย รวมถึงสะท้อนความหมาย ความศรัทธา คติฮินดู และความเชื่อพุทธศาสนา ที่มีต่อสถาบันกษัตริย์ อันเป็นศูนย์กลางของประชาชน

๒.๕.๖) ห้องไทยแค้ไหน : นำเสนอความเป็นไทยผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จัดแสดงด้วยหุ่นเสื้อผ้าที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยในรูปแบบต่าง ๆ วางกระจายอยู่บนฐานเกลียวกันหอยจากสูงลงมา เพื่อแสดงถึงสถานะและลำดับความเข้มข้นของความเป็นไทย

๒.๕.๗) ห้องไทย Only : ห้องที่รวบรวมข้าวของเครื่องใช้ที่เราเห็นกันอย่างคุ้นตาในชีวิตประจำวัน ที่เห็นแล้วสามารถบอกได้ทันทีว่าเป็นของไทยแน่นอน เช่น พวงเครื่องปรุง ถุงหัวกาแฟผูกหนังยาง โครเชต์หุ้มหุกระเป่าแบรนต์เนม มามาสารพัดรส รวมถึงไฮไลท์เด็ด คุณเอิบทรัพย์ หุ่นนางกวียักษ์สูงกว่า ๔ เมตร เป็นต้น ซึ่งสะท้อนบุคลิกภาพความเป็นคนไทยช่างประดิษฐ์ ปรับปรุง เพื่อนำไปแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต

๒.๕.๘) ห้องไทย Inter : นำเสนอประเด็นมุมมองความเป็นไทยของสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างกันในสายตาชาวไทยกับชาวต่างประเทศ อาทิ เรือสุพรรณหงส์คู่กับเรือหางยาว ผลไม้แกะสลักคู่กับผลไม้รถเข็น สำหรับอาหารชาววังคู่กับอาหารไทยดั้งเดิม สะท้อนมุมมองความเป็นไทยที่ต้องการให้คนอื่นเห็นกับสิ่งที่คนอื่นคิดว่าเราเป็น

๒.๕.๙) ห้องไทยวิทยา : ภายในจำลองบรรยากาศห้องเรียน ๔ ยุคสมัย ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประชาธิปไตย ความเป็นไทยยุค ๒๕๐๐ ความเป็นไทยยุคโลกาภิวัตน์ และความเป็นไทยยุคพอเพียง ซึ่งสะท้อนความแตกต่างทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ที่ถูกสอดแทรกไว้ผ่านการศึกษาแบบเรียน และบทเพลงแต่ละยุคสมัย

๒.๕.๑๐) ห้องไทยชิม : ห้องครัวมีชีวิต ที่พาไปเรียนรู้ที่มาของอาหารไทยขึ้นชื่อต่าง ๆ เช่น ต้มยำกุ้ง ส้มตำ ผัดไทย เป็นต้น โดยใช้เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน พร้อมโมชันกราฟิกสีสันทสวยงาม รวมถึงแผ่นพับรูปจาน ที่สอดแทรกเกร็ดความรู้อาหารเหล่านั้น บอร์ดกราฟิกชวนตั้งคำถามกับเมนูอาหารไทยที่มีชื่อต่างประเทศ เช่น ขนมจีน ข้าวผัดอเมริกัน ขนมโตเกียว เป็นต้น

๒.๕.๑๑) ห้องไทยตีโคตร : นำเสนอพัฒนาการของความเป็นไทย ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น เช่น พระปรางค์วัดอรุณ ที่สุดของสถาปัตยกรรม ตัวอักษรไทย รดตักตัก เป็นต้น ผ่านรูปแบบการนำเสนอด้วยภาพ ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เช่น เลเซอร์คัท ๓ มิติ โขโทรป ฟลิปบุ๊ก เป็นต้น

๒.๕.๑๒) ห้องไทยเชื้อ : ห้องที่รวบรวมวัตถุด้านความเชื่อของเมืองไทย กว่า ๑๐๘ สิ่ง ครอบคลุมทั้งความเชื่อเรื่องผี พุทธศาสนา พราหมณ์ และความเชื่อแบบไทย ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต พร้อมเวิร์กช็อปความเชื่อให้ทดลองกันได้จริง เช่น การทำนายโชคชะตา การเสี่ยงทายรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

๒.๕.๑๓) ไทยประเพณี : ห้องจัดแสดงในรูปแบบโถงโค้งเก็บของ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี เทศกาล และมารยาท อันเป็นสิ่งสะท้อนความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ใส่ไว้ในกล่อง ภายในมีเอกสารอธิบายที่มาที่ไปของเรื่องต่าง ๆ ภาพประกอบของจริงที่จับต้องได้ เล่นได้ และมีเกมที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้สนุกยิ่งขึ้น

๒.๕.๑๔) ห้องไทยแซะ : สตูดิโอถ่ายภาพ นำเสนอประเด็นความสำคัญของภาพถ่าย เป็นหลักฐานที่บ่งบอกความเป็นไทยและทำให้รู้จักผู้คน และบ้านในยุคสมัยต่าง ๆ ได้ชัดเจนที่สุด โดยผู้ชมสามารถเลือกชุด เครื่องประดับ ฉาก และเครื่องประกอบฉาก สำหรับถ่ายภาพบันทึกความทรงจำไว้ได้ตามอัธยาศัย

๒.๖) ปัญหาและอุปสรรค

มิวเซียมสยามมีโสตทัศนอุปกรณ์ (audiovisual) ที่ดีมาก แต่มีข้อจำกัดคือเนื้อหาที่มีเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๔ เมื่อถึงรัชกาลปัจจุบันไม่สามารถแยกวัฒนธรรมสากลและวัฒนธรรมไทยได้

๓) มิวเซียมใต้ดิน

มิวเซียมสยาม และการรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย (รฟม.) บริษัททางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) หรือ BEM ร่วมกันระดมผู้เชี่ยวชาญในแขนงที่เกี่ยวข้องมาทำงานร่วมกัน เพื่อจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ใต้ดิน (Site Museum) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์บนพื้นที่สนามไชย เป็นแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ขนส่งสาธารณะ ที่ให้ทุกคนได้มาเรียนรู้ร่วมกันบริเวณทางออกที่ ๑ พิพิธภัณฑ์ใต้ดินขนาดย่อมแสดงหลักฐานทางโบราณคดีของพื้นที่ จำลองหลุมขุดค้นโบราณคดี แสดงฐานรากของวังเก่า ก่อนที่จะรื้อลงเพื่อสร้างเป็นอาคารกระถางพาศรีเสีหือองสะดุดตาอันเป็นที่ตั้งของมิวเซียมสยาม

พิพิธภัณฑ์ใต้ดินแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT สนามไชย ทางออกมิวเซียมสยาม นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์แบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ

- ๑) ประวัติพื้นที่ป้อมบางกอก
- ๒) กลุ่มวังท้ายวัดพระเชตุพนฯ
- ๓) หลุมขุดค้นจำลองแสดงหลักฐานของท้องพระโรงเก่า

พิพิธภัณฑ์ใต้ดินเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดด้วยการใช้สัญลักษณ์ของวัตถุที่ค้นพบในชั้นดินที่ต่างกันไป อาทิ เปลือกหอยมุก กระดุกโครงม้า เกือกม้า เครื่องแก้ว และภาชนะดินเผาประเภทเครื่องเคลือบ โดยชั้นด้านล่างคือชั้นดินสมัยอยุธยา ชั้นบนสุดคือยุคสมัยปัจจุบัน หลักฐานของป้อมเมืองบางกอก หลักฐานประเภทวังเจ้านาย วังท้ายวัดพระเชตุพนฯ ในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ พร้อมการ

จัดแสดงโมเดลป้อมวัง และกระทรวง เพื่อให้เห็นพัฒนาการที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัยของพื้นที่เหนือชั้นผิวดิน

๓.๑) ความร่วมมือกับเครือข่าย

งานเครือข่ายได้ทำความร่วมมือกับต่างประเทศ ในอนาคตการขับเคลื่อนของมิวเซียมสยามมีแนวทางเชื่อมโยงวัฒนธรรมไทยไปสู่ต่างประเทศ ขณะนี้มีโครงการดำเนินการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมความเชื่อมโยง เบื้องต้นคาดว่าจะเป็นโครงการร่วมปลูกฝังวัฒนธรรมไทยส่งต่อซอฟต์แวร์ไปสู่อากาศผ่านงานหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมายในประเทศ ทำงานร่วมกับหน่วยงานที่ทำงานระหว่างประเทศ แลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมให้พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายหลักในปีต่อไปที่จะขับเคลื่อนนโยบาย และพยายามเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้กับโรงเรียนให้เป็นรูปแบบเดียวกันอย่างสมบูรณ์ มิวเซียมสยามมุ่งหวังให้คนไทยมีความเข้าใจ มีวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ดีที่จะต่อยอด และสะท้อนกลับไปสู่สังคม สภาพเศรษฐกิจ และความมั่นคงต่อไป

เครือข่ายในกลุ่มของพิพิธภัณฑ์มีแพลตฟอร์มกลางร่วมกัน ชื่อว่า Museum Thailand หรือ <https://www.museumthailand.com/> ทำหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้ ข้อมูลข่าวสารพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย มีการรวมตัวกันจัดเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน ประจำปี ๒๕๖๖ หรือ Night at The Museum festival 2023 ระหว่างวันที่ ๑๕ - ๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๖ ในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย จำนวน ๔๘ แห่ง เกิดจากแนวคิดในอดีตคนไทยไม่ค่อยนิยมเข้ามาท่องเที่ยวหรือเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ จึงใช้การสื่อสารทางการตลาด โดยจัดกิจกรรมพิเศษขึ้นเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาได้รับประสบการณ์แปลกใหม่ในพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน เป็นกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นกระแส มิวเซียมสยามได้ดำเนินการจัดมาแล้ว ๑๓ ครั้ง ครั้งที่ ๑๓ คือ อิมงานข้างไปพลางก่อน นำเรื่องราวของข้างมาทำกิจกรรมให้ผู้เยี่ยมชมหรือนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ รวมถึงงานที่พัฒนามาตรฐานร่วมกัน เกี่ยวกับการบริการที่ดี เพื่อดึงดูดความสนใจให้คนเข้ามาชมมากขึ้น และพยายามร่วมกับเครือข่ายพัฒนางานเชิงธุรกิจ เพื่อให้ตอบสนองนักท่องเที่ยว อาทิ โปรแกรมออดิโอไกด์มีรองรับหลายภาษา มาตราฐานบริการสื่อสารได้หลายภาษา ปัจจุบันมีพิพิธภัณฑ์ที่ได้มาตรฐานแล้วหลายแห่ง ซึ่งยังไม่ได้มีมาตรฐานกำหนดกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน แต่พยายามร่วมกันพัฒนา ส่วนของมิวเซียมสยามในการเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งการเรียนรู้พยายามสอดแทรกกระบวนการให้คำปรึกษา พัฒนา กับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่เปิดให้บริการแล้ว จำนวน ๑๗ แห่ง อาทิ มิวเซียมภูเก็ต ทำงานร่วมกับชุมชนต้องการให้ทุกพื้นที่สามารถเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ของตนเองได้และให้นักท่องเที่ยว หรือคนไทยสนใจเข้ามาเรียนรู้อัตลักษณ์ความเป็นไทยผ่านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นสถาบันที่ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง

ความร่วมมือระหว่างมิวเซียมสยามและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มิวเซียมสยามจะเป็นหน่วยงานที่ถ่ายทอดเนื้อหากิจกรรมทางประวัติศาสตร์ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ อาทิ ล่องเรือเรียนรู้ ส่วนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม จะแสดงสิ่งของประวัติศาสตร์ให้เข้าใจ และมีเป้าหมายในเรื่องของการอนุรักษ์ รักษาคุณค่าในองค์รวม ทั้งนี้ มิวเซียมสยามทำงานเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ รวมถึงกระบวนการหลายอย่างร่วมกันกับกระทรวงศึกษาธิการต่อยอด ส่งต่อกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนมาเยี่ยมชม ทำงานร่วมมือกันผ่านกระบวนการ และกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ งานฉลองกรุงรัตนโกสินทร์ มิวเซียมสยามมีโปรแกรมเสริมเข้าไปในงานดังกล่าว ในปัจจุบันมิวเซียมสยามได้ริเริ่มโครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ซึ่งมีมากกว่า

๔๐ แห่ง ใช้สื่อดิจิทัลสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้ชม ผ่านการเล่าเรื่องราว เพื่อให้คนอยู่ห่างไกลพื้นที่ที่ไม่สามารถเดินทางเข้ามาชมสถานที่จริงได้ใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนรู้ได้

๓.๒) แนวทางการดำเนินงาน

๓.๒.๑) มีการบูรณาการสร้างเครือข่ายฐานข้อมูลดิจิทัล โดยจัดเก็บไฟล์วัตถุโบราณของทุกหน่วยงาน เพื่อนำมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการในเชิงการเรียนรู้ได้ในทุกพื้นที่ทุกเวลา

๓.๒.๒) มีการบูรณาการระหว่างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และมิวเซียมสยาม นำไฮเทคอุปกรณ์ของมิวเซียมสยามมาใช้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เพื่อให้นักเรียนและนักศึกษาได้เข้าใจบริบทและวิวัฒนาการของชาติไทย ส่งผลให้มีความเข้าใจในชาติไทยมากยิ่งขึ้น

๓.๒.๓) มีการอธิบายให้ความรู้แก่นักเรียนและนักศึกษาก่อนเข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และมิวเซียมสยามว่ามีอะไรเป็นจุดเด่น หรือจุดสนใจ และเมื่อกลับจากการเข้าชมให้นักเรียนและนักศึกษามีการทบทวนความรู้ การค้นคว้าหาความรู้ผ่านรายงาน



QR CODE : Museum Siam



QR CODE : Museum Thailand

บทที่ ๕

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลกของประเทศ และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการ ตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริม ซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาล ในการกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลกของประเทศ และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ รวมทั้ง เพื่อศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานในเนื้อหาที่เกี่ยวกับ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และให้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริม ซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

การดำเนินงานใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารกฎหมาย ยุทธศาสตร์ แผน นโยบาย ที่เกี่ยวข้อง หลักการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทยทั้งกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติและความเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ตลอดจนข้อมูลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ของประเทศไทย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการประชุม คณะอนุกรรมการ ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้ง ข้อมูลจากการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผลการพิจารณาศึกษาสรุปได้ ดังนี้

๕.๑ บทสรุป

ประเทศไทยมีการขับเคลื่อน “ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี” เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ยกกระดับประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว เศรษฐกิจเติบโตอย่างมีเสถียรภาพและยั่งยืน ผ่านโมเดลเศรษฐกิจ BCG (BCG Economy) อันประกอบด้วย เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) โดยน้อมนำ หลักการ “หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” เป็นหลักในการพัฒนาสู่ “เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน” โดยการใช้ “ซอฟต์แวร์” เป็นเครื่องมือเพิ่มมูลค่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy) ที่มาจากองค์ความรู้ และการวิจัย และเชื่อมโยงเข้ากับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ประวัติศาสตร์ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจการค้า การผลิตสินค้า และ ธุรกิจบริการรูปแบบใหม่ ๆ ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ โดยมุ่งเป้าส่งเสริม วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่มีความโดดเด่นในรูปแบบ “ห่วงโซ่คุณค่า” (Value Chain) ของ “5F” ประกอบด้วย ๑) อาหารไทย (Food) ๒) ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ (Film) ๓) ผ้าไทยและการ ออกแบบแฟชั่นไทย (Fashion) ๔) มวยไทยและศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (Fighting) และ

๕) เทศกาลประเพณีไทย (Festival) และพัฒนาส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยใน ๑๕ สาขา ประกอบด้วย ๑) งานฝีมือและหัตถกรรม ๒) ดนตรี ๓) ศิลปะการแสดง ๔) ทัศนศิลป์ ๕) ภาพยนตร์ ๖) การแพร่ภาพและกระจายเสียง ๗) การพิมพ์ ๘) ซอฟต์แวร์ ๙) การโฆษณา ๑๐) การออกแบบ ๑๑) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม ๑๒) แฟชั่น ๑๓) อาหารไทย ๑๔) การแพทย์แผนไทย และ ๑๕) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยจากสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมในปี พ.ศ. ๒๕๗๐ คิดเป็น ๑๕ เปอร์เซ็นต์ของ GDP ทั้งนี้ เมื่อพิจารณารายได้จากซอฟต์แวร์ประเทศไทยในปี พ.ศ. ๒๕๖๕ พบว่า ประเทศไทยมีรายได้จากซอฟต์แวร์ ได้แก่ รายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน ๔๐๙,๐๐๐ ล้านบาท อาหารไทย จำนวน ๒๖๗,๐๐๐ ล้านบาท โฆษณา จำนวน ๒๐๘,๐๐๐ ล้านบาท แฟชั่น จำนวน ๑๘๙,๐๐๐ ล้านบาท และออกแบบ จำนวน ๑๒๕,๐๐๐ ล้านบาท

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงกระบวนการในการทำให้เกิดซอฟต์แวร์จะประกอบไปด้วย

๑) เป้าหมาย (Purpose/ Desired Outcomes) เป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ประเทศต้องการนำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อต้องการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีหรือความมีเสน่ห์เพิ่มขึ้น สำหรับเป็นแนวทางหรือจุดขายเพื่อนำเสนอจำหน่ายสินค้าและบริการต่าง ๆ

๒) วิธีการที่จะขับเคลื่อน (Behavior Types) ลักษณะการใช้หรือลักษณะการส่งออกของอำนาจนั้น ๆ เพื่อจะทำให้เกิดการดึงดูด (Attraction) และการโน้มน้าว (Persuasion)

๓) ทรัพยากร (Resources) สินทรัพย์ (Asset) ที่สร้างแรงดึงดูดซึ่งทำให้เกิดการยอมรับโดยทรัพยากรที่สำคัญในการถ่ายทอดซอฟต์แวร์ ได้แก่

๓.๑) วัฒนธรรม แบ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิม ได้แก่ ประเพณีและวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ไทย เครื่องแต่งกายไทย อาหารและสมุนไพร และ วัฒนธรรมสมัยนิยม ได้แก่ ภาพยนตร์ ซีรีส์ เกม/ แอนิเมชัน ดนตรี

๓.๒) คุณค่าที่ยึดถือ ได้แก่ การส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ บทบาทการเมืองของสตรี และความเท่าเทียมกลุ่มชาติพันธุ์ การเติบโตอย่างยั่งยืนบนเศรษฐกิจสีเขียว ยึดหลักภาครัฐเพื่อประชาชน ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง แนวคิด Resilience การพัฒนาอย่างยั่งยืน SDGs โมเดลเศรษฐกิจ BCG

๓.๓) นโยบายต่างประเทศ ได้แก่ บทบาทสร้างสรรค์ในเวทีโลก เสริมความเป็นปึกแผ่นในอาเซียน ส่งเสริมความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม

๕.๑.๑ สรุปผลการพิจารณาศึกษา

ผลการพิจารณาศึกษาพบประเด็นที่น่าสนใจที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การศึกษา และต่อยอดไปสู่แผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยพบว่า

๑) ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีธรรมเนียมประเพณี (Convention) ที่นิยมประพฤติปฏิบัติต่อเนื่องสืบต่อกันมาเป็นเวลายาวนาน ซึ่งถือเป็นกรอบที่ดั่งามในการกำหนดพฤติกรรมให้การประพฤติปฏิบัติตามของคนในสังคม โดยขนบธรรมเนียมของชาติล้วนแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ศิลธรรมอันดั่งาม ที่สะท้อนอารยธรรมและความเป็นมาของชาติไทย

๒) ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูงทั้งในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ในบทที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยจะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศตนทรงพลัง จะต้องสร้างปัจจัยพื้นฐานประกอบด้วย ๒.๑) วัฒนธรรม

ที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ๒.๒) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศหรือค่านิยมที่สังคมยึดถือ ๒.๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม ให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดความมีอิทธิพลในการโน้มน้าวให้ประเทศอื่น ๆ ชื่นชม หลงใหล ศรัทธาในประเทศที่ดำเนินการได้ และนำมาซึ่งประโยชน์ รายได้ และความมั่งคั่งสู่ประเทศนั้น

๓) ซอฟต์แวร์และเอกลักษณ์ความเป็นไทยมีความหลากหลาย สามารถสะท้อนคุณค่าและตัวตนของความเป็นไทยทั้งในด้านภูมิปัญญา ศิลปะ และวัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ โดยคนไทยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ เห็นประโยชน์ และคุณค่าของวัฒนธรรมที่จับต้องได้ อาทิ อาหาร กีฬา และประเพณีต่าง ๆ รวมถึงวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ อาทิ การไหว้ การยิ้ม และศีลธรรม ซึ่งเป็นคุณค่าที่สังคมไทยยึดถือ รวมทั้งหลักการดำรงชีวิตของคนไทยที่องค์การยูเนสโกให้การยอมรับว่าเป็นหัวใจของซอฟต์แวร์ของประเทศไทย คือ การยึดถือในหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในคุณค่าที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และประเทศต่าง ๆ ซึ่งมีการนำหลักการดังกล่าวไปปรับใช้ในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น การหลอมรวมวัฒนธรรมไทยที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ให้เป็นหนึ่งเดียวกัน จะก่อให้เกิดเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่ทรงพลังมากที่สุด การหลอมรวมก่อให้เกิดเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่น่าสนใจ และควรส่งเสริมให้กลายเป็นซอฟต์แวร์ประจำชาติไทยท่ามกลางกระแสความเป็นเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน อาทิ

สยามเมืองยิ้ม (Land of Smile) อุบนิสัยที่เป็นเอกลักษณ์ของคนไทยที่ต่างประเทศให้การยอมรับและประทับใจในรอยยิ้มของคนไทยที่สะท้อนมิตรภาพ ความเป็นมิตร เห็นอกเห็นใจ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนสังคม

สยามเมืองแห่งอารยธรรม ด้วยสภาพพหุวัฒนธรรมที่เคารพและยอมรับความแตกต่างหลากหลาย และอุดมไปด้วยศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ทัศนศิลป์ ดนตรี และวรรณกรรม ซึ่งเป็นทั้งเสน่ห์และเอกลักษณ์สำคัญ และเป็นที่ยึดใจของนานาชาติ

สยามเมืองแห่งมรดกโลก ที่ได้รับการยอมรับในหลากหลายสาขาทั้งวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และแหล่งธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นที่ยอมรับ และยกย่องจากหน่วยงานต่าง ๆ ในระดับนานาชาติ

ศูนย์กลางปัญญาธรรมของหลากหลายศาสนา ที่แสดงให้เห็นการเป็นประเทศที่มีความเจริญงอกงามทางธรรม ทั้งในด้านการเจริญสติ (Mindfulness) สมาธิ (Meditate) จิตวิญญาณ (Spiritual) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe) ซึ่งเกิดจากการสั่งสม สืบต่อ และพัฒนาการทางธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ศูนย์กลางแห่งสุขภาพ (Wellness) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งศาสตร์ที่ประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้า จนเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ โดยสามารถเชื่อมโยงการส่งเสริมสุขภาพผ่านมิติต่าง ๆ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ อาหารเพื่อสุขภาพ สมุนไพรไทย และการนวดแผนไทย

เอกลักษณ์ความเป็นไทยที่ได้กล่าวมา ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญของซอฟต์แวร์ประเทศไทยในด้านวัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ และค่านิยมที่สังคมยึดถือ ซึ่งเมื่อประเทศไทยมีต้นทุนเหล่านี้ที่เข้มแข็งแล้ว การผลักดันสู่ซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังในขั้นตอนต่อไป คือ การกำหนดนโยบายให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย โดยการนำเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) และวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งในที่นี่อาจเป็นกีฬา ศิลปะต่อสู้ และการท่องเที่ยว ทำให้ต่างประเทศสนใจในสิ่งที่ประเทศไทยต้องการ อาทิ หากต้องการให้มวยไทยเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ต้องทำ

ให้ต่างประเทศสนใจและต้องการดูการแข่งขันมวยไทย หรือต้องการเรียนมวยไทย หรือหากต้องการให้การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์ ต้องมีมาตรการที่ทำให้จำนวนนักท่องเที่ยวมาเที่ยวในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น

๔) นโยบายรัฐบาลได้ส่งเสริมศักยภาพด้านกีฬาของประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมกีฬามวยไทยสู่ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อความเป็นเลิศ และให้กีฬามวยไทยเป็นกีฬาสู่การอาชีพ รวมทั้งมีนโยบายที่จะส่งเสริมกีฬามวยไทย โดยใช้กีฬามวยไทยเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยการส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทย การจัดตั้งสถาบันมวยไทย และยกระดับค่ายมวยให้มีมาตรฐาน มีความสามารถเชิงธุรกิจเพื่อรองรับต่างชาติที่สนใจมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและแข่งขัน

๕) ประเทศไทยมีการละเล่นพื้นเมืองที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ และมีความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น โดยการละเล่นพื้นเมืองในปัจจุบันมีวัตถุประสงค์หลักที่เพิ่มเติมจากความบันเทิงที่สำคัญคือ แสดงให้เห็นภูมิปัญญา และเอกลักษณ์ท้องถิ่นของไทยในชุมชนหรือภูมิภาคต่าง ๆ สามารถส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในชุมชนเป้าหมาย รวมทั้งอาจใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงวัฒนธรรม แลกเปลี่ยน และเจริญสัมพันธ์มิตรต่อกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นการนำรายได้เข้าสู่ชุมชน เกิดการกระจายรายได้ เนื่องจากการละเล่นมักจะอยู่ในรูปของการแสดง หรือมหรสพ กีฬา การแข่งขันหรือการละเล่นตามฤดูกาล ที่ทำให้ผู้คนสนใจและกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวิถีชีวิตในชุมชนท้องถิ่น จึงควรส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ สืบสาน รักษาประเพณีทางวัฒนธรรม เพื่อให้การละเล่นเป็นเครื่องมือในการส่งต่อเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยที่ยั่งยืนต่อไป

๖) ศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ รวมทั้งการเผยแพร่เรื่องราวและสอดแทรกศิลปะการต่อสู้ในสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์ ซึ่งการพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่การเป็นซอฟต์แวร์ จะเป็นการแสดงศักยภาพศิลปะการต่อสู้ เพื่อสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีความมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างรายได้ให้กับประเทศชาติอีกด้วย

๗) การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์อีกด้านหนึ่งที่สำคัญของไทย โดยจากการศึกษาข้อมูล พบว่า การท่องเที่ยวของประเทศไทยมีพลังของซอฟต์แวร์ ที่ช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเติบโต และเป็นที่ยอมรับทั่วโลกมากยิ่งขึ้นด้วยการนำสินค้าอาหาร ประเพณีไทย และแหล่งวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมา มารวมเป็นเสน่ห์ของแหล่งท่องเที่ยวไทยที่มีคุณภาพ

๘) ประเทศไทยมีแนวทางการส่งเสริมแหล่งมรดกโลกของไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมดำเนินการจัดทำแผนการขับเคลื่อนและพัฒนาแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมและมรดกโลกทางธรรมชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมต้อนรับนักท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์มรดกโลกของไทยให้เป็นที่รู้จักกว้างขวางทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้คนไทยและชาวต่างชาติเข้าเยี่ยมชม เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติ รวมทั้งเกิดความภาคภูมิใจ และสร้างการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์แหล่งมรดกโลกของไทยให้คงอยู่สืบไป

๙) ความเจริญงอกงามทางธรรมของประเทศไทยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ แม้ว่าประชากรในประเทศจะมีผู้นับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่สามารถอยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพ

ในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน รวมทั้งประเทศไทยยังมีภาพลักษณ์ความเป็นสังคมสันติสุข มีความหลากหลายทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม ทำให้ประเทศไทยเปรียบเสมือนศูนย์กลางปัญญาธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติที่สำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาณ ศรัทธา และความเชื่อที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทยทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย จึงควรมีแนวทางส่งเสริมสนับสนุน และผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมเพื่อเป็นซอฟต์แวร์อย่างชัดเจน

๑๐) ความท้าทายสำคัญของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ไม่ได้อยู่ที่การเลือกหรือกำหนดว่าสิ่งใดจะเป็นซอฟต์แวร์ที่จะนำมาขับเคลื่อน แต่อยู่ที่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงให้กับประเทศไทย ซึ่งผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล จะพบว่าประเทศไทยมีความพร้อมในระดับพื้นที่เป็นอย่างดีทั้งในเรื่องกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว แต่ยังคงขาดกลไกที่เชื่อมโยงความพร้อมในระดับภูมิภาคไปสู่การรับรู้ในระดับนานาชาติ ซึ่งตัวแปรสำคัญที่จะทำให้การดำเนินการประสบความสำเร็จ คือ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ที่ยังเป็นจุดอ่อนที่สำคัญของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าและรายได้ทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น

๑๑) ผลการจัดอันดับซอฟต์แวร์ในระดับนานาชาติ การพิจารณาศึกษานอกจากจะให้ความสำคัญกับแนวคิดและแนวทางการพัฒนาขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยแล้วยังให้ความสำคัญกับแนวคิดและแนวทางการพัฒนาขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของต่างประเทศด้วย โดยพบว่า หน่วยงานเอกชนในระดับนานาชาติที่มีชื่อว่า Brand Finance ซึ่งเป็นบริษัทให้คำปรึกษาอิสระระดับโลกด้านมูลค่าแบรนด์ มีการจัดทำ Global Soft Power Index เป็นดัชนีสำรวจศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก จำนวน ๑๒๑ ประเทศ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับแต่ละประเทศในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมทั้งอัตลักษณ์ของประเทศ โดยในรายงานฉบับดังกล่าว ได้อธิบายว่า ซอฟต์แวร์ไม่ใช่ความสามารถที่จะเอาชนะโดยใช้กำลังทางทหารหรืออำนาจทางเศรษฐกิจ แต่จะเป็นความสามารถในการมีอิทธิพลเหนือรัฐอีกรัฐหนึ่งให้สามารถทำตามที่ต้องการได้ ปัจจุบันมักใช้ในความหมายว่า “ความสามารถในการจูงใจเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ” หรือการโน้มน้าวมีความหมายหลากหลายไม่จำกัดแน่นอน ส่วนใหญ่มาในรูปแบบของสื่อบันเทิงที่เป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือแนวคิดโดยรวมของคนในประเทศนั้น โดยการจัดอันดับล่าสุดปี ค.ศ. ๒๐๒๓ ซึ่งมีองค์ประกอบย่อยของการวัดระดับของซอฟต์แวร์รวม ๘ ด้าน ได้แก่ ธุรกิจและการค้า การเมืองการปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ วัฒนธรรมและมรดก สื่อและการสื่อสาร การศึกษาและวิทยาศาสตร์ ผู้คนและค่านิยม และอนาคตที่ยั่งยืน พบว่าประเทศที่ขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ที่มีคะแนนสูงสุด ๑๐ อันดับแรก ได้แก่ สหรัฐอเมริกา รองลงมา ได้แก่ ประเทศอังกฤษ เยอรมนี ญี่ปุ่น จีน ฝรั่งเศส แคนาดา สวิตเซอร์แลนด์ อิตาลี ตามลำดับ ขณะที่ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ ๔๑ ซึ่งลดต่ำกว่าปีที่ผ่านมา (ค.ศ. ๒๐๒๒) ๖ อันดับ และเมื่อเปรียบเทียบในกลุ่มประเทศอาเซียน ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ ๓ รองจากประเทศสิงคโปร์ (อันดับที่ ๒๑) และประเทศมาเลเซีย (อันดับที่ ๓๙) ส่วนประเทศอินโดนีเซียอยู่ในอันดับที่ ๔๕ และประเทศเวียดนามอยู่ในอันดับที่ ๖๙ ทั้งนี้ ข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ การจัดอันดับปีที่ผ่านมา (ค.ศ. ๒๐๒๒) ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ ๒ รองจากประเทศสิงคโปร์เพียงประเทศเดียว แต่ในปี ค.ศ. ๒๐๒๓ ประเทศมาเลเซียขยับขึ้นมาอยู่ในลำดับที่ ๒ ของอาเซียนแทนประเทศไทย และหากประเทศไทยยังไม่มีบททวนจุดแข็งและ

จุดอ่อน และพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีความเข้มแข็งขึ้น อาจทำให้ประเทศที่มีลำดับตามหลังประเทศไทย อาทิ ประเทศอินโดนีเซีย มีลำดับแซงหน้าประเทศไทยได้ ทั้งนี้ ประเทศไทยได้รับคะแนนสูงสุดในเรื่อง วัฒนธรรมและมรดก แต่คะแนนยังน้อยในเรื่อง “การศึกษาและวิทยาศาสตร์ (Education & Science)” ซึ่งส่งผลสำคัญต่อการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ อันจะนำมาซึ่งความสามารถในการคิดค้น ริเริ่ม สร้างสรรค์ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการส่งเสริม ซอฟต์แวร์เป็นอย่างยิ่ง รวมถึงคะแนนน้อยในเรื่อง “การกำกับดูแลที่ดี (Governance)” ซึ่งประเทศไทยยังประสบปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมาย การละเมิดสิทธิในด้านต่าง ๆ และความมั่นคงทางสังคม ทำให้การพัฒนาในด้านต่าง ๆ เป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพสูงสุด ปัจจัยดังกล่าวถือเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในการสร้างซอฟต์แวร์เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยมีคะแนนปัจจัยหลักที่สะท้อนให้เห็นถึงระดับซอฟต์แวร์ในด้านความคุ้นเคย (Familiarity) และความมีชื่อเสียง (Reputation) ค่อนข้างสูง แสดงให้เห็นว่านานาชาติคุ้นเคยและรับรู้ถึงชื่อเสียงของประเทศไทยเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องของการท่องเที่ยว อาหารไทย วัฒนธรรมนิยม ประเพณี และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ยังพบจุดอ่อนของประเทศไทย คือ ความคุ้นเคยและความมีชื่อเสียงเหล่านั้น ไม่มีอิทธิพลทางความคิดกับคนต่าง ๆ หรือโน้มน้าว (Influence) ให้คนทั่วไปทำตามในสิ่งที่ประเทศไทยนำเสนอ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้นโยบาย แผน และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของประเทศไทยยังไม่ไปถึงเป้าหมายที่วางไว้

๑๒) การถอดบทเรียนผลการดำเนินการของประเทศที่ประสบความสำเร็จในการขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ จะพบว่า การดำเนินการในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย อาทิ การปรับปรุงภาพลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศของสาธารณรัฐประชาชนจีนที่เน้นการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศ ทำให้ประเทศต่าง ๆ มีความไว้วางใจมากขึ้น ทำให้สามารถส่งต่อวัฒนธรรม และสร้างอิทธิพลต่อประเทศได้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ สาธารณรัฐประชาชนจีนยังมีการประกาศเป้าหมายสร้างซอฟต์แวร์อย่างชัดเจน เป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินการของประเทศไทยที่มีการกำหนดให้การขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ เป็นนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาลไทย อย่างไรก็ตาม สาธารณรัฐประชาชนจีนได้มีการลงทุนในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในโครงการต่าง ๆ ค่อนข้างสูง อาทิ โครงการ “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทางหรือ BRI” ถูกนำมาเป็นสื่อกลางสำหรับซอฟต์แวร์ เพื่อเรียกร้องให้กระตุ้นความเชื่อมโยงในระดับภูมิภาค ดังนั้น ประเทศไทยต้องพิจารณาโครงการลงทุนที่มีวัตถุประสงค์สอดคล้อง และส่งเสริม การขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย และประการสุดท้ายที่เป็นจุดแข็งของสาธารณรัฐประชาชนจีน คือ การมีผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ซึ่งทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์มีทิศทางที่แน่นอน

สำหรับประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีจุดแข็งเกี่ยวกับวัฒนธรรมเป็นอย่างดี มีต้นทุนทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทำให้การพัฒนาไปสู่ซอฟต์แวร์จึงทำได้ง่าย นอกจากนี้ ประเทศญี่ปุ่นยังเน้นวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ที่ทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์และปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ซึ่งเป็นสิ่งที่ประเทศไทยควรนำมาประยุกต์ใช้เป็นอย่างดี

ส่วนสาธารณรัฐเกาหลี ถือเป็นประเทศที่มีการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ใกล้เคียงกับประเทศไทยมากที่สุดประเทศหนึ่ง โดยมีอุตสาหกรรมบันเทิงเป็นซอฟต์แวร์หลักที่สำคัญ ส่วนปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ คือ การจัดตั้งหน่วยงาน Korea Creative Content Agency ขึ้นมาสร้างและกำหนดแนวทางในการพัฒนาซอฟต์แวร์เป็นการเฉพาะ

๕.๑.๒ สภาพปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑) การขาดแผนแม่บทที่กำหนดแนวทางการพัฒนา เป้าหมาย และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นรูปธรรม

๒) การขาดความตระหนัก ให้ความสำคัญ และมีส่วนร่วมของทุกคนในชาติและทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ยังมีจำกัด และขาดความต่อเนื่อง

๓) การพัฒนาทางวัฒนธรรมและมรดกไทยสู่สาธารณะ มักมุ่งเน้นวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ การเพิ่มการขายและการบริโภค ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจอันลึกซึ้งของชนบทร่วมสมัยไทยเท่าที่ควร

๔) การขาดการสร้างความเข้าใจ และประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับการดำเนินงาน หรือคำว่าซอฟต์แวร์อย่างแท้จริง ทำให้เกิดเป็นเพียงกระแสนิยม และไม่เกิดผลการดำเนินงานที่ต่อเนื่อง หรือสามารถโน้มน้าวและสร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมให้กับชาติอื่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

๕) การขาดการบูรณาการหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่ได้ทำงานเชื่อมโยงกันอย่างเป็นรูปธรรม รวมทั้งเรื่องการบริหารงบประมาณ และทรัพยากรของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นในลักษณะต่างคนต่างทำ ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

๖) การขาดการประยุกต์หรือต่อยอดวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มบุคคล ที่มีพื้นฐานที่ดีอยู่แล้ว ให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และเป็นวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายหรือวัฒนธรรมประยุกต์ เข้ากับความนิยมและสภาพสังคมในปัจจุบัน และการขาดความตระหนักรู้ รวมถึงการขาดผู้สืบทอดวิถีชีวิต เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และระบบโลกาภิวัตน์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๗) การจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ไม่เพียงพอ อาจเป็นเพราะนโยบายมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประกอบกับปัญหาอุปสรรคด้านกฎหมาย ระเบียบ ขั้นตอนการปฏิบัติ การขออนุมัติ และขออนุญาต รวมทั้งเมื่อมีแผนงานด้านงบประมาณ ทุกพื้นที่จะมุ่งขอรับงบประมาณ ดำเนินการในรูปแบบเดียวกัน

๘) การดำเนินการด้านซอฟต์แวร์ต้องใช้เวลาและประเมิณผลการดำเนินการทำได้ยาก เนื่องจากการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จกระทำได้อย่างยาก

๙) การขาดการศึกษาวิจัยเชิงลึกอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาต้นทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย อาทิ เอกลักษณ์ความเป็นไทย สู่การเป็นซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังและก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาประเทศอย่างเป็นรูปธรรม

๑๐) ระบบการศึกษาของประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สามารถเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และสร้างความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนให้กับประเทศ รวมทั้งนโยบายที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ไม่มีการบรรจุเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของสาขาหรือนโยบายที่ต้องการจะขับเคลื่อนหลัก

๕.๑.๓ ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑) นโยบายรัฐบาลที่มุ่งส่งเสริมและผลักดันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ด้านต่าง ๆ ของประเทศไทย เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้

๒) กฎหมาย ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริม สนับสนุนซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ อาทิ การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศ

๓) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ถูกนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์มากขึ้น เช่น การแต่งเพลง การเขียนหนังสือ การออกแบบเสื้อผ้า การเรียนรู้ความสนใจของผู้บริโภคเพื่อจัดส่งเนื้อหาให้ผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นต้น

๔) หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม พร้อมให้ความร่วมมือและเห็นความสำคัญในการนำวัฒนธรรมของประเทศมาพัฒนาในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การค้า การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศ

๕) การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านละครและภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงความเป็นไทย ในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่ององค์บาก ที่ทำให้มวยไทย ถูกพูดถึงและเป็นที่นิยมในหลากหลายประเทศ เป็นต้น

๖) การส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๗) การได้รับการยกย่องและให้ความสำคัญ จากองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ให้ประเทศไทยขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แห่ง

๘) การน้อมนำแนวพระราชดำริ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท หลักการทรงงาน และโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เป็นหลักในการขับเคลื่อนงานด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติ

๙) การพัฒนาระบบการศึกษาให้สามารถสร้างผู้เรียนที่มีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะในการเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ รวมทั้งตระหนักและเห็นความสำคัญของเอกลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑๐) การให้ความสำคัญกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้วยการรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชีวภาพ และการสร้างความภาคภูมิใจ ค่านิยม และทัศนคติที่ดีในอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลาย โดยมุ่งให้คนทุกกลุ่มร่วมธำรงรักษา สืบสาน ต่อยอดอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค และถ่ายทอดสู่คนรุ่นต่อไป รวมถึงบุคคลภายนอกทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๑๑) ความพร้อมของประเทศไทยในการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการเป็นศูนย์กลาง ปัญญากรรม โดยมีการปฏิบัติที่ไม่เลือกเชื้อชาติ ศาสนา อาชีพ เพศ และวัย ซึ่งทุกศาสนาและความเชื่อ มีแนวปฏิบัติโดยใช้สมานเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา

๑๒) การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และสถาบันพระมหากษัตริย์ เกี่ยวกับการส่งเสริมและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของศาสนาแต่ละศาสนาโดยไม่เลือกปฏิบัติ รวมทั้งพระบรมราชโองบายของพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ที่ทรงเป็นเอกอัครศาสนูปถัมภกของทุกศาสนาที่ทางการรับรองอย่างทั่วถึง

๑๓) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านกีฬา มวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญากรรม ที่ชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม ในการขับเคลื่อน

๕.๑.๔ ผลกระทบจากการขับเคลื่อนด้านต่าง ๆ สู่การเป็นซอฟต์แวร์

๑) **ด้านเศรษฐกิจ** ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการเก็บรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณีมาอย่างยาวนาน มีลักษณะภูมิประเทศที่ดีมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้สามารถต่อยอดเป็นซอฟต์แวร์ที่เข้มแข็งได้หลากหลายรูปแบบ โดยกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจยุคใหม่ที่มุ่งหวังสร้างซอฟต์แวร์ให้กับประเทศไทย สามารถอาศัยศักยภาพพื้นฐานจากต้นทุนทางวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว มาพัฒนาต่อยอดให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ในวงกว้าง สามารถสร้างรายได้ และเป็นการหมุนเวียนระบบเศรษฐกิจ รวมทั้งเป็นการเพิ่มการจ้างงานให้กับคนในท้องถิ่น และทำให้คนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยมีทักษะในการเป็นผู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเป็นสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบเชิงบวกแล้ว ผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวังด้วยเช่นกัน โดยในด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบที่ต้องเฝ้าระวัง อาทิ การเกิดขึ้นของธุรกิจสีเทา ชาวต่างชาติที่มีความพร้อมมากกว่าเข้ามาแย่งอาชีพและทรัพยากรของคนไทยเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่กันไปด้วย

๒) **ด้านสังคม** จากการส่งเสริมและสนับสนุนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญากรรม สู่การเป็นซอฟต์แวร์ จะทำให้เด็ก เยาวชน และประชาชน มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงการเกิดความรัก ความสามัคคี อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข มีจิตที่เป็นสมาธิ รู้ผิดชอบ-ชั่วดีตามหลักคำสอนของแต่ละศาสนา มีทัศนคติที่ยืดหยุ่นและเข้าใจข้อจำกัดเฉพาะบุคคลหรือเฉพาะกลุ่มบุคคล มีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ รวมทั้งมีความสัมพันธ์ที่ดีและเป็นเครือข่ายร่วมกันภายในชุมชน ตั้งแต่สถาบันระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศชาติ และส่งเสริมให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ที่ยั่งยืน ที่เมื่อกล่าวถึงประเทศไทย จะนึกถึงกีฬา มวยไทย ศิลปะการต่อสู้ และการละเล่นพื้นเมือง รวมถึงความเป็นสยามเมืองยิ้ม สยามเมืองแห่งอารยธรรม สยามเมืองแห่งมรดกโลก ศูนย์กลางปัญญากรรม และศูนย์กลางแห่งสุขภาพ อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบเชิงบวกแล้ว ยังมีผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นควบคู่กันที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวัง อาทิ

ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในสังคม ปัญหาความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่เกิดขึ้นจากการส่งเสริมซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ

๓) ด้านความมั่นคง จากการส่งเสริมและสนับสนุนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็น ศูนย์กลางปัญญาธรรม ส่งเสริมซอฟต์แวร์ จะเป็นการส่งเสริม สืบทอด ส่งต่อศิลปะและวัฒนธรรม ของประเทศชาติให้รอดพ้นและมีความมั่นคงสืบไป รวมทั้งเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน ทั้งในฐานะ พลเมืองไทยและพลเมืองโลก (Global Citizen) ที่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เข้าใจ และยอมรับความ แตกต่าง เพื่อเป็นรากฐานในการนำไปสู่ความมั่นคงของชาติในมิติที่เกี่ยวข้อง ทั้งความมั่นคงภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในชาติต้องสร้างร่วมกัน และความมั่นคงภายนอกที่ทำให้สังคมโลกมีทัศนคติหรือค่านิยมที่ดี ต่อประเทศไทย นอกจากนี้ ควรส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทยสู่สายตาชาวต่างประเทศ และ ส่งเสริมให้ต่างประเทศมีไมตรีจิตที่ดี (Good Will) ต่อประเทศไทย

๕.๒ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลจากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่ผ่านมา สามารถกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ดังนี้

๕.๒.๑ กำหนดเป้าหมาย ทิศทาง และจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ และแผนปฏิบัติงาน การพัฒนากีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติ ของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่มีแนวทางการ ส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงทั้งด้าน เทคโนโลยี การตลาด และความนิยม นำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างแท้จริง

๕.๒.๒ กำหนดทิศทางการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตความเป็นไทยที่ความชัดเจน เพื่อมุ่ง เป้าหมายในการพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้อง ๔ ด้าน ได้แก่

๑) ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ทั้งในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้และ จับต้องไม่ได้ ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ เช่น วัตถุดิบอาหาร สมุนไพร ศิลปะการต่อสู้ เทศกาลท้องถิ่น การเฉลิมฉลอง นวัตกรรม งานออกแบบ เป็นต้น โดยให้ ความสำคัญกับการยกย่อง เชิดชูวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมที่มีมา และผสมผสานวัฒนธรรมสมัยใหม่ โดยที่ไม่ทิ้งรากเหง้าของความเป็นไทย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และการขึ้นทะเบียนทรัพย์สิน ทางปัญญา รวมทั้งป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง

๒) สื่อ (Media) ที่สามารถสอดแทรกอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมไทย เพื่อโอกาสในการ ต่อยอด สร้างความดึงดูด ส่งอิทธิพล และโน้มน้าวให้คนไทยมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และ นานาประเทศรู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร แอนิเมชัน เกมโชว์ รายการข่าว มิวสิควิดีโอ บทเพลง บทความ หรืออื่น ๆ ซึ่งคนทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓) การจัดจำหน่าย (Distribution & Marketing) เป็นการส่งเสริมองค์ความรู้ความ เป็นไทยในตลาดต่างประเทศ เช่น เทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ (Film Festival) การส่งภาพยนตร์ เข้าร่วมการประกวด การจัดหาเงินทุนให้แก่ผู้สร้างรายใหม่ ๆ เป็นต้น เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงาน สร้างสรรค์ของไทย โดยมีตราสินค้าระดับชาติที่ชัดเจน

๔) ช่องทาง (Channel) ช่องทางการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ความเป็นไทยเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้อย่างแท้จริง และการจัดทำเนื้อหาที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ ผ่านช่องทางการตลาดปกติ และบนโลกดิจิทัล ซึ่งความกว้างขวางและหลากหลาย

๕.๒.๓ ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การสื่อสารที่มุ่งเป้า การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี

๕.๒.๔ ทบทวน ปรับปรุงแก้ไขระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การละเล่น ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ ตลอดจนสามารถนำไปบังคับใช้ได้ อย่างจริงจัง เหมาะสม เท่าเทียม และเป็นธรรม รวมถึงผลักดัน และเร่งรัดการจดลิขสิทธิ์มวยไทย เพื่อคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้านมวยไทย ตลอดจนมีการใช้กฎหมายในการป้องกันการกระทำ ความผิด และพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น

๕.๒.๕ มีระบบการติดตามและประเมินผลความสำเร็จในการดำเนินงาน โดยมีการกำหนดหลักเกณฑ์กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของการดำเนินงานซอฟต์แวร์ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม เพื่อให้การดำเนินงานและการใช้จ่ายงบประมาณเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และมีความเหมาะสม

๕.๒.๖ จัดทำฐานข้อมูลกลางที่มีหน่วยงานรับผิดชอบในการรวบรวม ปรับปรุง หรือเพิ่มเติม ข้อมูลเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้เป็นปัจจุบัน เข้าถึงได้ง่าย และเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างน้อย

๕.๒.๗ จัดตั้งหน่วยงาน/ องค์กรเพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบและครบวงจร อาทิ การจัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทยในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นหน่วยงานกำกับ รับรองมาตรฐาน บุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึงเป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐานมวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทย และจำนวนนักกีฬาไปทั่วโลก

๕.๓ ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ

เพื่อเป็นการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายก่อผลเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน ในหัวข้อนี้จึงได้เสนอข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แบ่งเป็น ๓ ระยะ ประกอบด้วย ระยะเร่งด่วน ระยะปานกลาง และระยะยาว ดังนี้

๕.๓.๑ ระยะเร่งด่วน

๑) กำหนดทิศทาง และจุดเน้นในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดยใช้กลไกความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ไม่แยกส่วน และกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบหลัก หน่วยงานสนับสนุนที่ชัดเจน เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผน ยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติต่อไป

๒) พิจารณาลำดับขั้นในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วน โดยเน้นหลักในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทยให้ยังคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของอัตลักษณ์ความเป็นไทย ดังตัวอย่างการดำเนินงานในหลายๆ ประเทศ เช่น สาธารณรัฐเกาหลีที่มีการแบ่งเป็นคลื่นลูกที่ ๑ ดำเนินการเรื่อง โทรทัศน์ ซีรีส์ ภาพยนตร์ คลื่นลูกที่ ๒ เรื่อง เพลง คลื่นลูกที่ ๓ กลุ่มตัวศิลปิน นักแสดง เป็นต้น เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ทันที และตอบสนองกับสถานการณ์และสภาพปัญหาที่ตรงจุด เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติ ต่อไป

๓) ส่งเสริม สนับสนุนให้คณะกรรมการร่วมภาครัฐและเอกชนจังหวัดเพื่อแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ (กรอ.จังหวัด) กลับเข้ามามีบทบาทในการวางแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน และใช้กลไกความร่วมมือกับทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด และนายกองค์การบริหารส่วนตำบล เป็นผู้ดูแลใกล้ชิดพื้นที่และมีงบประมาณจำนวนมาก สามารถให้การสนับสนุนการดำเนินการตามแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ได้

๔) กำหนดมาตรการในการสร้างแรงจูงใจให้ชาวต่างประเทศที่เข้ามาพำนักในประเทศไทยให้มีส่วนส่งเสริม ผลักดันซอฟต์แวร์ของไทยในการดึงดูดผู้มีความสามารถให้เข้ามาลงทุน ท่องเที่ยว หรือสร้างถิ่นฐานในประเทศ อาทิ การให้สิทธิได้รับอัตราค่าธรรมเนียมเข้าเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน อุทยานต่าง ๆ ในราคาเดียวกับผู้มีสัญชาติไทย เมื่อเขาเหล่านั้นได้พำนักอยู่ครบระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๕) สร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในพื้นที่ในการขับเคลื่อนนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของประเทศ ผ่านการจัดมหกรรมแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ รวมถึงมีการนำสินค้าในชุมชนออกมาจำหน่าย เชื่อมโยงการจัดการแข่งขันกีฬา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว กระจายรายได้ และกระตุ้นเศรษฐกิจภายในจังหวัดที่จัดการแข่งขันกีฬา

๖) สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดให้แก่เด็กและเยาวชนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำกีฬา และศิลปะการต่อสู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งทำให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๕.๓.๒ ระยะปานกลาง

๑) จัดทำประวัติศาสตร์ชุมชน หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ ประกอบด้วย

๑.๑) การก่อตั้งหมู่บ้านว่ามีที่มาจากที่ใด

๑.๒) สภาพภูมิศาสตร์ ซึ่งบ่งบอกถึงแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ทำให้ทราบถึงประวัติศาสตร์ในชุมชนที่น่าท่องเที่ยว

๑.๓) การประกอบอาชีพของคนในชุมชนที่สามารถเป็นซอฟต์แวร์ได้ เช่น การทำเกษตรกรรม การทอผ้า การทำอาหาร เป็นต้น

๑.๔) ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ชุมชน เช่น งานชักพระ งานลอยกระทง เป็นต้น

๑.๕) บุคคลสำคัญที่ควรยกย่องในชุมชน เช่น บุคคลที่ทำคุณประโยชน์ต่อชุมชน ประเทศชาติ นักกีฬาระดับชาติ ศิลปินระดับชาติ เป็นต้น ทั้งนี้ หากมีการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์จะทำให้เยาวชน คนในชุมชน คนในประเทศ และชาวต่างประเทศ ได้เข้ามาศึกษา สืบค้นได้ โดยเสนอให้เป็นความร่วมมือระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒) จัดทำแผนการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ที่เชื่อมโยงกับด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง จำนวน ๒ แผน คือ

๒.๑) แผนภายในประเทศ สำหรับคนไทย โดยใช้กลไกของซอฟต์แวร์ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย การสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีคุณลักษณะ มีวินัย กตัญญู รักชาติ โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับเยาวชน มีการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งมีคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครูผู้สอนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง และมีกิจกรรมการดำเนินงานที่หลากหลาย เช่น บูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในวิชาหลัก หลังเลิกเรียนเด็กรุ่นใหม่ควรมีกิจกรรมเล่นกีฬา มวยไทย หรือศิลปะการต่อสู้ หรือกีฬาไทยเสริมสร้างสุขภาพ ผีอกเยาวชนให้มีสุขภาพแข็งแรง เพื่อเป็นกำลังป้องกันประเทศชาติ รวมทั้งนำหลักธรรมหรือหลักปฏิบัติทางศาสนา อาทิ การทำสมาธิ การฝึกจิต เพื่อพัฒนาจิตไปพร้อมกับการพัฒนากาย ทั้งนี้ ระหว่างกระบวนการผลักดันให้เกิดการยอมรับและเป็นซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน ควรคำนึงถึงปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) ความร่วมมือขอต่อสังคม (Social) และธรรมาภิบาล (Governance) ด้วย

๒.๒) แผนภายนอกประเทศ สำหรับชาวต่างประเทศหรือรัฐบาลต่างประเทศ ควรวางแผนการตลาดแต่ละประเทศ แบ่งกลุ่มกำหนดนโยบายการใช้ซอฟต์แวร์ เพื่อเผยแพร่ความเป็นไทย และเกิดการจดจำและยอมรับ ให้สอดคล้องกับความสนใจของแต่ละประเทศ และคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในแต่ละประเทศว่าชื่นชอบอะไรของประเทศไทย เช่น มวยไทย อาหารไทย แนวปฏิบัติทางปัญญาธรรม เป็นต้น

๓) จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนกีฬา หรือศิลปะการต่อสู้ของไทย อาทิ มวยไทย ดาบสองมือ กระบี่กระบอง ให้เป็นมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับ พัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬาต่อนักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการขับเคลื่อนกีฬา และศิลปะการต่อสู้ของไทยสู่ความเป็นเลิศ อาทิ การผลักดันสหพันธ์กีฬาชนิดต่าง ๆ ให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ การผลักดันสู่โอลิมปิกเกมส์ โดยวางวิสัยทัศน์การพัฒนาเพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่พัฒนากีฬามวยไทย และศิลปะการต่อสู้ เพื่อความเป็นเลิศและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

๔) สร้างกระบวนการบูรณาการขับเคลื่อนเชื่อมโยงการทำงานของทุกกระทรวง ทั้งซอฟต์แวร์ที่เกิดมาที่บ้าน ชุมชน การละเล่น กีฬา วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างยั่งยืน

๕) จัดสรรงบประมาณที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านมีความมั่นใจในการดำเนินการ และในอนาคตหากประเทศไทยสามารถก้าวไปสู่การจัดทำงบประมาณแบบบูรณาการด้านซอฟต์แวร์ โดยมีกลไกการดำเนินการในเชิงนโยบายที่เหมาะสม จะทำให้การส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ ของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๖) กำหนดแนวทางการบริหารจัดการกรณีแต่ละพื้นที่ที่มีแผนงานขอรับการสนับสนุนงบประมาณรูปแบบเดียวกันให้ชัดเจน เช่น การจัดสรรงบประมาณให้ไม่เกิน ๓ ปี หรือ ทุก ๆ ๓ ปี ให้ได้รับงบประมาณที่ลดลงเป็นสัดส่วน เป็นต้น ทั้งนี้ อาจจัดให้มีกองทุนในด้านดังกล่าวเพื่อให้ภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องสามารถลงเงินในกองทุนได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อลดหย่อนภาษีตามขั้นตอนปกติ โดยอาจมีการหารือกับกระทรวงการคลัง เพื่อให้การดำเนินการไม่ขัดต่อวินัยทางการเงินการคลัง รวมถึงการกำหนดแนวทางการขออนุมัติและการใช้เงินกองทุนที่เกี่ยวข้องให้มีความชัดเจน

๗) ศึกษาและกำหนดจุดเน้นค่านิยมที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย และเผยแพร่ในสื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่สะท้อนถึงความเป็นไทยในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น เพื่อให้เป็นค่านิยมในทางเดียวกันคล้ายกับของต่างประเทศ เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีนส่งเสริมเรื่องครอบครัว ประเทศสหรัฐอเมริกาส่งเสริมเรื่องประชาธิปไตย เป็นต้น

๕.๓.๓ ระยะยาว

๑) ส่งเสริมการจัดทำแผนซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยให้มีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างการส่งเสริมซอฟต์แวร์ระดับชาติ โดยเฉพาะในส่วนขององค์การบริหารส่วนจังหวัด ทุกจังหวัดต้องมีแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง เช่นเดียวกับต่างประเทศ อาทิ การส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีการพัฒนาจากทุกจังหวัดในประเทศ และมีแนวทางในการสร้างให้เกิดความสมดุลระหว่างการสนับสนุนระดับชาติกับการสนับสนุนแต่ละจังหวัด เพื่อจัดทำแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง โดยใช้งบประมาณส่วนหนึ่งขององค์การบริหารส่วนจังหวัดมาใช้ในการสนับสนุนการดำเนินการระดับจังหวัด

๒) ส่งเสริม สนับสนุน และทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน ในการกำหนดแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ระยะยาว ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ส่งเสริมในความหลากหลาย เพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และทันกระแสตลาดโลก รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ประเพณี มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมที่มีคุณภาพ เพื่อช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพ กระตุ้นเศรษฐกิจ รวมทั้งทำให้เกิดความรักใคร่ กลมเกลียว สามัคคี และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

๓) กำหนดต้นทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านอย่างชัดเจน เช่น การมีพัฒนาการเชิงประวัติศาสตร์ การมีข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่แตกต่าง การพัฒนาซอฟต์แวร์กับความต้องการของโลก เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการต้องเป็นมาตรฐานและได้รับการยอมรับ มีการผลักดันอย่างเป็นระบบ และมีกระบวนการกระจายหรือฟ่องถ่ายอำนาจจากส่วนกลางไปยังส่วนภูมิภาค มีใช้การรวมศูนย์ไว้ที่ส่วนกลาง

๔) มุ่งเน้นส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ช่วยสร้างความมั่นคงภายในประเทศ โดยเฉพาะในเรื่องจิตใจของคนในชาติ โดยเน้นให้ความสำคัญกับการสร้างซอฟต์แวร์ให้คนไทยหรือเด็กไทย ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีวินัย กตัญญู รักชาติ โดยนำเสนอผ่านวิธีการและสื่อที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ละคร หรือตัวอย่างศิลปกรรมทำความดีโดยไม่หวังผลตอบแทน เป็นต้น

๕.๔ แนวทางการพัฒนาต่อยอด

แนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ต้องอาศัย “ความคิดสร้างสรรค์” และการใช้ “เทคโนโลยี” ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติ โดยแนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

๕.๔.๑ การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายการดำเนินการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง ซึ่งประยุกต์และต่อยอดมาจากบทเรียนความสำเร็จของต่างประเทศที่ทำการศึกษา ทั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งล้วนแล้วแต่มีการกำหนดวิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการดำเนินการที่ชัดเจน และต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จ อาจต้องใช้เวลาอันยาวนาน ดังนั้น การพัฒนาต่อยอดและความต่อเนื่องเชิงนโยบายเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

๕.๔.๒ การสร้างการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ทรงพลังในรูปแบบที่หลากหลายสามารถเข้าถึงคนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Website Facebook Line โทรทัศน์ วิทยุ ฯลฯ เป็นต้น ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารในการส่งเสริมการสร้างมูลค่า โดยนำองค์ความรู้ด้านการตลาดมาร่วมด้วย

๕.๔.๓ การพัฒนาระบบข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในการบริหารจัดการซอฟต์แวร์ ให้ทันสมัยและมีข้อมูลประกอบการวางแผน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่สมบูรณ์ และทันสมัย จะช่วยทำให้การกำหนดนโยบายและการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ตอบสนองต่อสภาพปัญหาและโอกาสที่เป็นสภาพจริง และการใช้งบประมาณมีความคุ้มค่า มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุด ตัวอย่างเช่น ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) เกี่ยวกับกีฬามวยไทย ต้องมีข้อมูลที่ครบถ้วนทั้งจำนวนนักมวย ผู้เรียนมวยไทย โรงเรียนสอนมวยไทย โรงยิม ค่ายมวยที่เปิดสอนมวยไทย การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย ที่จะสามารถนำมาใช้ในการวางแผนการพัฒนามวยไทย เป็นต้น

๕.๔.๔ การส่งเสริมสนับสนุนระบบการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้วยสถานการณ์ของโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีการศึกษา ค้นคว้า วิจัย และพัฒนาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากปัจจัยพื้นฐานทั้ง ๓ ประการ ทั้งวัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ สามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลา การวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ จะช่วยทำให้สามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที รวมทั้งอาจมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดแนวทางการดำเนินงานหรือนวัตกรรมในการสืบสานและต่อยอดซอฟต์แวร์ของไทยอย่างยั่งยืน

๕.๔.๕ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และพัฒนากำลังคนให้มีทักษะความรู้ ทักษะอาชีพ และการเป็นแรงงานฝีมืออย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้มีการพัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของคน รวมถึงการจัดการให้เกิดระบบนิเวศสร้างสรรค์ ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระเสรี ไม่ถูกปิดกั้น รวมทั้งมรดกภูมิปัญญาไทยสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันและอนาคตได้มากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กชธมน วงศ์คำ และคณะ. (๒๕๖๓). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนบ้านดอนบม ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. สืบค้นจาก

<http://research.rmu.ac.th/rdi-mis//upload/fullreport/1632283709.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

กรมการท่องเที่ยว. (๒๕๕๘). คู่มือการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ : กรมการท่องเที่ยว.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (๒๕๕๙). กีฬามุมปัญญาไทย : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ.

สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(2\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(2).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(3\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(3).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). งานช่างฝีมือดั้งเดิม : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(4\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(4).pdf) เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล. สืบค้นจาก http://book.culture.go.th/ich_social/mobile/index.html#p=1. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙. สืบค้นจาก <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2559.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ภาษา. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(5\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(5).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). วรรณกรรมพื้นบ้าน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(6\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(6).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ศิลปะการแสดง. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(7\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(7).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๔). แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐). กรุงเทพฯ : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

_____. (๒๕๖๖). แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. สืบค้นจาก <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/140D075S0000000002700.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๓ ธันวาคม ๒๕๖๖.

- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. **กลุ่มชาติพันธุ์และชนเผ่าพื้นเมือง**. สืบค้นจาก https://www.m-society.go.th/ewtadmin/ewt/mso_web/download/article/article_20131226182557.pdf. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (๒๕๕๖). **มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ**. สืบค้นจาก <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2013.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- _____. (๒๕๖๐). **ศาสนาในประเทศไทย**. สืบค้นจาก <https://www.dra.go.th/files/knowledge/5bda6ca834d63.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๗.
- _____. (๒๕๕๖). **องค์ความรู้ มรดกโลก**. สืบค้นจาก https://www2.m-culture.go.th/international/ewt_news.php?nid=121&filename=index. เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๗.
- กฤษพนธ์ ศรีอ่วม. (๒๕๖๔). **การสำรวจปัญหาและแนวทางการพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมคาร์แคเตอร์ไทยผ่านมุมมองซอฟต์แวร์** (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤตพร แซ่อึ้ง. (๒๕๖๒). **บทความวิจัย เรื่อง นโยบาย Soft power กับการส่งออกวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ ค.ศ.๑๙๙๗ - ปัจจุบัน**. หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษาคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (เอกสารอัดสำเนา).
- กฤษณา วงษาสันต์ และคณะ. (๒๕๔๒). **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ : เฮิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น. สืบค้นจาก <https://traditionofthailand.blogspot.com/2012/11/tradition-of-thailand.html>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- กัณฑ์ลักษณ์. (๒๕๖๕). **Soft power ตามแนวคิดของ Joseph Nye**. นาวิกาธิปัตย์สาร : คลังปัญญาพัฒนาผู้นำ. สืบค้นจาก <https://www.navedu.navy.mi.th/stg/tnssc/pdf/84-sp.pdf>. เมื่อวันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (๒๕๖๖). **มวยไทยอนุรักษ์**. (เอกสารอัดสำเนา).
- กิตติพันธ์ เสาร์แก้ว. (๒๕๖๕). **การบริหารจัดการมวยไทยเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนในจังหวัดเชียงใหม่**. มหาวิทยาลัยแม่โจ้. สืบค้นจาก <http://ir.mju.ac.th/dspace/bitstream/123456789/924/1/6205405012.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- คณะกรรมการการกีฬา วุฒิสภา. (๒๕๖๖). **รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- คณะกรรมการการศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมและการท่องเที่ยว สภานิติบัญญัติแห่งชาติ. (๒๕๖๒). **รายงานการศึกษา การเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางสมาธิโลก**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- คณะกรรมการกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ ผู้พิการกลุ่มชาติพันธุ์ และผู้มีความหลากหลายทางเพศ สภาผู้แทนราษฎร. (๒๕๖๓). **รายงานผลการพิจารณาการศึกษา เรื่อง สภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมและคุ้มครองกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย**. สืบค้นจาก <https://dl.parliament.go.th/handle/20.500.13072/572116>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (๒๕๖๑). คำศัพท์จิตวิทยา Mindfulness. สืบค้นจาก <http://psy.chula.ac.th/th/feature-articles/mindfulness>. เมื่อวันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๗.
- ชนะ ฤทธิธรรม และคณะ. (๒๕๖๔). การพัฒนาโปรแกรมการออกกำลังกายด้วยศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทยแบบดาบสองมือที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๔) สืบค้นจาก <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/STJS/article/view/250986/171641>. เมื่อวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.
- ชัยยะ ฤตินิยมวุฒิ. (๒๕๖๔). SOFT POWER คืออะไร? พลังซอฟต์แวร์ ที่ไม่ซอฟต์แวร์เสมอไป พลังที่กระตุกจิตกระชากใจคนทั่วโลก. สืบค้นจาก <https://www.brandthink.me/content/whatissoftpower>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- ณรงค์วัฒน์ มิ่งมิตร และชลลดา พงศ์พัฒน์โยธิน. (๒๕๖๕). ศาสตร์พระราชา : องค์ความรู้ในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน. ครุศาสตร์สาร ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๖. สืบค้นจาก <file:///C:/Users/User/Downloads/2-%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%B2.pdf>. เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- ณิชากัทร ธรณีทอง. (๒๕๖๐). มุมมองของนักศึกษาชาวญี่ปุ่นในประเทศไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวของประเทศไทย : กรณีศึกษา การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติของประเทศไทย. สืบค้นจาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2560/geography/05570607.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- ดาวน้อย สุทธินิภาพันธ์. (๒๕๖๖). การก่อตั้งสถาบันพลังจิตตานุภาพ. (เอกสารอัดสำเนา). _____ . (๒๕๖๖). แนวทางการพัฒนาวัฒนธรรมและมรดกไทยเพื่อส่งออกสู่สาธารณะ สาขาทุตวัฒนธรรม. (เอกสารอัดสำเนา).
- นิติราษฎร์ บุญโย. (๒๕๖๕). Soft Power นิยามภาษาไทย มุมมอง “นายราชบัณฑิตยสภา”. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/health/education/1042654>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- ประชุม บุญเทียม. (๒๕๖๖). แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ด้านกีฬา. บันทึกประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ในคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา. ครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.
- ปิยะวัฒน์ กรมระรวย. (๒๕๖๐). โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อจิตวิญญาณความเป็นครู. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา. (๒๕๖๖). Soft power ซอฟต์แวร์พาวเวอร์, มานานุภาพ, พลังเย็น. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ร่วมสมัย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. ๑๖๔.

- พระอธิการยอด ปัญญาวิโร (คำห้ำ). (๒๕๖๕). **การวิเคราะห์เส้นทางท่องเที่ยวเชิงวิถีพุทธในจังหวัดเชียงราย**. สืบค้นจาก <https://e-thesis.mcu.ac.th/storage/pbF909IIQLrsrMfn2LCxbfikCDvERf5mAVjX3PT.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- พีระ เจริญวัฒนกุล. (๒๕๖๕). **ยุทธศาสตร์ Soft Power ของไทย และความหนักใจในการสร้าง Moral Authority ด้านการต่างประเทศ**. วิเทศปริทัศน์ ศูนย์ศึกษาการต่างประเทศ. ฉบับที่ ๖/๒๕๖๕, พฤษภาคม ๒๕๖๕. (เอกสารอัดสำเนา).
- ภิญโญ สุวรรณคีรี. (๒๕๖๖). **ตำนานว่าวไทย**. สืบค้นจาก <https://www.stou.ac.th/study/projects/training/culture/content/net1-55/page2-1-55.html>. เมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- มณีวรรณ พูลสวัสดิ์. (๒๕๖๕). **ศิลปะมวยไทย : รูปแบบการเรียนรู้ และการสร้างเครือข่ายทางสังคมเชิงสร้างสรรค์**. สืบค้นจาก <https://e-thesis.mcu.ac.th/storage/yJQOHLkBBJMUdyXk2uphEPN1yKOX8TtRwuywaA9i.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร. **การละเล่นพื้นเมือง**. สืบค้นจาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=23&chap=3&page=chap3.htm>. เมื่อวันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐**. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม ๑๓๔ ตอนที่ ๔๐ ก, ๖ เมษายน ๒๕๖๐.
- ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๖ ก). **ประกาศคณะกรรมการนโยบายการกีฬาแห่งชาติ เรื่อง แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๗๕ ง., ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.
- _____. (๒๕๖๖ ข). **ประกาศคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ เรื่อง แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๗๐ ง., ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.
- _____. (๒๕๖๖ ค). **ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๘๐) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๕๑ ง., ๗ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.
- โรจน์ คุณเอนก. (๒๕๖๖). **Soft Power ไทย อย่าหยุดแค่ 5F**. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1080609>. เมื่อวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.
- ลักษณะวัต เจริญพงศ์. (๒๕๔๑). **ความรู้ในพุทธปรัชญา**. พุทธศาสนศึกษา พฤษภาคม – ธันวาคม ๒๕๔๑. สืบค้นจาก file:///C:/Users/lenovo/Downloads/tci_admin,+Journal+manager,+70-76.pdf. เมื่อวันที่ ๑๑ มกราคม ๒๕๖๗.
- วริศรา ภาคมาลี. (๒๕๖๓). **การทูตสาธารณะ เครื่องมือ Soft Power ของเกาหลีใต้ กรณีศึกษา การทูตวัฒนธรรม**. หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต (การเมืองการปกครอง) สาขาวิชาการเมืองการปกครอง สำหรับนักบริหาร คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2020/TU_2020_6203011439_13304_13622.pdf. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน. (๒๕๖๖). **ศิลปะการต่อสู้และการสู้รบ**. สืบค้นจาก <https://anthropology-concepts.sac.or.th/glossary/85>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๑). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.**

๒๕๖๑ - ๒๕๘๐. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร.).

หลักการทรงงาน. สืบค้นจาก

<https://www.rdpb.go.th/th/King/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-c24>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. **โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ**. สืบค้นจาก

<https://www.rdpb.go.th/th/Projects>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๖๓). **หลักการทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร**. (พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ : บริษัท ธนอรุณการพิมพ์ จำกัด.

สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (๒๕๖๑). **คู่มือการนำเสนอแหล่ง**

มรดกทางวัฒนธรรมและแหล่งมรดกทางธรรมชาติเป็นแหล่งมรดกโลก. สืบค้นจาก

<https://nced.onep.go.th/wp-content/uploads/2018/03/Guideline-Book-World-Heritage-resize.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๖๖). **แหล่งมรดกโลก**. สืบค้นจาก <https://worldheritagesite.onep.go.th/site/> ๑. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). **รายงานภารกิจการเดินทางมาเยือนประเทศไทย ของนาง Irina Bokova ผู้อำนวยการใหญ่องค์การยูเนสโก ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๐**. สืบค้นจาก https://www.bic.moe.go.th/images/stories/pdf/unesco-director-result_27-29-sep-2560.pdf. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (๒๕๕๔). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เล่ม ๓**. สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th/> เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (๒๕๖๒). **รายงานการศึกษาเรื่อง การเสนอให้ประเทศไทยเป็น**

ศูนย์กลางสมาธิโลก. กรุงเทพฯ : สำนักการพิมพ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.

สำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (๒๕๕๙). **พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทาง**

วัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙. สืบค้นจาก <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2559.pdf>. เมื่อ

วันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๖๖). **คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา**. กรุงเทพฯ : สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี.

educatepark (๒๕๖๗). **ประวัติกระบี่กระบองของไทย**. สืบค้นจาก <https://www.educatepark.com/story/history-of-krabi-krabong/> เมื่อวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗.

_____. (๒๕๖๗). **ประวัติกระบี่กระบองของไทย**. สืบค้นจาก <https://www.educatepark.com/story/history-of-krabi-krabong/> เมื่อวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗.

ภาษาอังกฤษ

- Arunima Gupta. (2560). **Creative Economy is pivotal in shaping soft power.** From uscpublicdiplomacy.org. retrieved on 10 December 2023.
- Brand Finance. (2565). **Global Rankings.** From <https://brandirectory.com/rankings>. retrieved on 10 December 2023.
- _____. (2564). **Vietnam: Building nation brand through soft power.** From <https://brandfinance.com/insights/vietnam-building-nation-brand-through-soft-power>. retrieved on 10 December 2023.
- Council on Foreign Relations. (2561). **China's Big Bet on Soft Power.** From <https://www.cfr.org/backgrounders/chinas-big-bet-soft-power>. retrieved on 10 December 2023.
- Joseph S. Nye. (2560). **Soft power: the origins and political progress of a concept.** From <https://www.nature.com/articles/palcomms20178>. retrieved on 4 December 2023,
- _____. (2564). **Soft power: the evolution of a concept, Journal of Political Power.** From <https://www.softpowerclub.org/wp-content/uploads/2021/03/Nye-Soft-power-the-evolution-of-a-concept-1.pdf>. retrieved on 10 December 2023.
- Madhyamapurush, Warach. (2552). **A management model of longstay tourism for Japanese tourists in Chiangmai province.** Doctor of Philosophy in Administrative Science, Maejo University.
- Smith, V. (2520). **Hosts and guests: The anthropology of tourism.** Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Thailand Village Academy. (2566). **Laem Sak Tourism Community.** From <https://www.thailandvillageacademy.com/th/22-villages-th/laem-sak-tourism-community-krabi-th/>. retrieved on 16 December 2023.
- UNESCO. (2550). **UNESCO's Soft Power Today : Fostering Women's Empowerment and Leadership.** Paris, France : UNESCO.
- _____. (2560). **World needs 'soft power' of education, culture, sciences, to combat 'ancient hatreds'.** From <https://news.un.org/en/story/2017/05/556682>. retrieved on 4 December 2023.
- UNESCO World Heritage Convention. (2566). **World Heritage.** From <https://whc.unesco.org/en/about/>. retrieved on 16 December 2023.
- USC University of Southern California. (2560). **JAPANESE STRENGTH IN SOFT POWER FOREIGN POLICY.** From <https://uscpublicdiplomacy.org/blog/japanese-strength-soft-power-foreign-policy>. retrieved on 12 December 2023.
- United Nations. (2566). **World needs 'soft power' of education, culture, sciences, to combat 'ancient hatreds'.** From <https://news.un.org/en/story/2017/05/556682>. retrieved on 7 December 2023.

Wikipedia. (2566). **Soft power**. From https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_power. retrieved on 7 December 2023.

ภาคผนวก

- **ภาคผนวก ก** คำสั่งคณะกรรมการวิชาการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ที่ ๙/๒๕๖๖ เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งคณะกรรมการวิชาการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว
- **ภาคผนวก ข** ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับมวยไทย
- **ภาคผนวก ค** ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นวูวไทย
- **ภาคผนวก ง** ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ฝึกสมาธิในประเทศไทย
- **ภาคผนวก จ** ภาพประกอบกิจกรรมศึกษาดูงาน

ภาคผนวก ก

คำสั่งคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริม
ซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา
ที่ ๙/๒๕๖๖ เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา

ที่ ๙/๒๕๖๖

เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ตามที่ประชุมคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริม
ซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้มีคำสั่งตั้ง
คณะกรรมการการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ขึ้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงเห็นสมควร
ปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้
การท่องเที่ยว เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

คณะกรรมการ

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| ๑. นายวิระศักดิ์ โควสุรัตน์ | ประธานคณะกรรมการ |
| ๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน | รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา | รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง |
| ๔. นายอน กาจกระโทก | โฆษกคณะกรรมการ |
| ๕. รองศาสตราจารย์พาสีทธิ์ หล่อธีรพงศ์ | อนุกรรมการ |
| ๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม | อนุกรรมการ |
| ๗. นางน้ำฝน บุญชะวัฒน์ | อนุกรรมการ |
| ๘. นายประชุม บุญเทียม | อนุกรรมการ |
| ๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นางสาวสุขุมล ผดุงศิลป์ | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นายสุรวิชัย อัครวรรมาศ | อนุกรรมการ |
| ๑๒. นางสาวดารณี อรุณวรากรณ์ | อนุกรรมการและเลขานุการ |

ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

๑. นายตวง อันทะไชย
๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ
๓. พลเอก ไผชยนต์ คำตันเจริญ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย
๕. นายปรีชา บั้ววิรัตน์เลิศ
๖. นายอนุสิทธิ์ คุณากร
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์
๘. นายวิระศักดิ์ พุตระกูล
๙. นางดวงพร รอดพยาธิ์

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการ...

- ๒ -

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโก
๒. นางสาวสุดารัตน์ หมวดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาศน์

ให้คณะอนุกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อน และส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย และการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องตามข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการวิสามัญ

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๔ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก

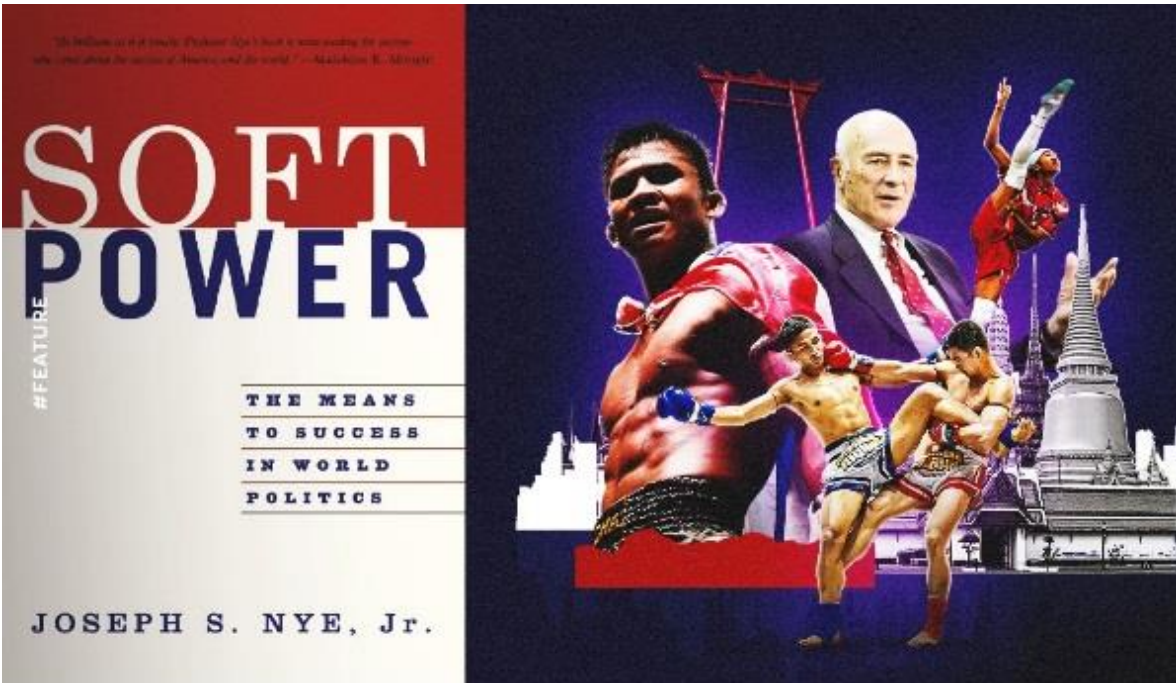


(ประจัน จันทอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

ภาคผนวก ข

ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับมวยไทย



ภาพมวยไทยในระดับสากล (<https://mainstand.co.th>, ๒๕๖๖)



ภาพการชกมวยไทย



ภาพประวัติมวยไทย
(<https://www.educatepark.com>, ๒๕๖๑)



ภาพ มวยไทย (<https://www.educatepark.com>,
๒๕๖๑)



ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับมวยไทย

ภาคผนวก ค

ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นว่าวไทย



ว่าวงู



ว่าวนก

ภาพว่าวไทยในภาคเหนือ (www.fancy-kite.com, ๒๕๖๖)



ว่าวนกยูง



ว่าวควาย

ภาพว่าวไทยในภาคใต้ (www.saranukromthai.or.th, ๒๕๖๖)



ว่าวกินรี

(www.saranukromthai.or.th, ๒๕๖๖)



ว่าวจุฬาจิวและว่าวปักเป้าจิว

(www.saranukromthai.or.th, ๒๕๖๖)



ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นว่าวไทย

ภาคผนวก ง
ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ฝึกสมาธิในประเทศไทย



วิธีการฝึกสมาธิ แนวทางสติปัฏฐาน ๔ ศูนย์ปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน นานาชาติ วัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ กรุงเทพมหานคร (<https://www.facebook.com/vipassnawatmahadhat>, ๒๕๖๗)



วิธีการฝึกสมาธิ แนวทางสติปัฏฐาน ๔ ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร (<https://www.facebook.com/ybatpage>, ๒๕๖๗)



วิธีการฝึกสมาธิ แนวทางสติปัฏฐาน ๔
วัดป่าอ้อวัชรสุญญตาราม จังหวัดแม่ฮ่องสอน (<https://www.wattamwua.com>, ๒๕๖๗)



วิธีการฝึกสมาธิ แนวทางสติปัฏฐาน ๔
วัดรำเปิง (ตโปทาราม) จังหวัดเชียงใหม่ (<https://www.watrampoeng.com>, ๒๕๖๗)



วิธีการฝึกสมาธิ (๑) แนวทางอาณาปานสติ และ (๒) แนวทางสติปัฏฐาน ๔
วัดสันติวนาราม (วัดป่าดงไร่) จังหวัดอุดรธานี (<https://thailandtourismdirectory.go.th>, ๒๕๖๖)



ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ฝึกสมาธิในประเทศไทย

ภาคผนวก จ
ภาพประกอบกิจกรรมศึกษาดูงาน



ภาพศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา



ภาพการแสดงศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวฟันดาบ



ภาพศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร



ภาพประกอบกิจกรรมศึกษาดูงาน

รายชื่อคณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

- | | |
|------------------------------|----------------|
| ๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง | กรรมการวิสามัญ |
| ๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ | กรรมการวิสามัญ |

คณะผู้จัดทำ

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| ๑. นางสาวดารณี อรุณวารกรณ์ | อนุกรรมการและเลขานุการ |
| ๒. นางสาวมาณริกา จันทาโภ | ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ |
| ๓. นางสาวสุดารัตน์ หมวดอินทร์ | ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ |
| ๔. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ | ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ |
| ๕. นางสาวดวงดาว ศีลาอาศน์ | ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ |

ออกแบบปก

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

