

บพค PMU-B

NEWSLETTER

ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 ประจำเดือน พฤษภาคม 2566



SOFT POWER

02 Food for Thought
ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง
ผู้อำนวยการหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาผู้นำกำลังคน
และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม

03 Highlight
บพค. – มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เร่งพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล
รองรับความรู้แม่ไม้มวยโคราช พลิกผัน Soft Power
สู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรคของประเทศ

05 PMU-B Proudly Present

What's New ? 06

PMU-B Insight 08

Take a Seat 10
แนวทางการวิจัยล้ำยุคด้านวัสดุสู่การนำไปใช้จริง :
Excellence & Relevance ในรรคชนะของ
รศ.ดร.วิจิตา บุณโยดม

ปฏิทินกิจกรรม 12

“What is soft power?”

It is the ability to get what you want through attraction rather than coercion or payments. It arises from the attractiveness of a country’s culture, political ideals, and policies.”

Joseph S. Nye Jr. (American political scientist)

Soft power เป็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศตามที่ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้อธิบายไว้ว่า “Soft Power” หมายถึง ความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้อำนาจ Soft power

รัฐบาลไทย ได้สนับสนุน Soft power ที่เป็นองค์ความรู้ เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ รวมถึง เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนิน ธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการที่เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม รวมทั้งสร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศ เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยให้รู้จักไปทั่วโลก 5 ด้าน ได้แก่ อาหาร ภาพยนตร์/วิดิทัศน์ การออกแบบ แฟชั่นไทย ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย และเทศกาลประเพณีไทย บทบาทของ บพค. ที่เข้ามาผลักดันนโยบายนี้ ผ่านการ

วางกลยุทธ์ในการดำเนินงานที่สอดคล้องกัน ด้วยการสนับสนุน การวิจัยขั้นแนวหน้าเพื่อรองรับความผันผวนทางสังคมในอนาคต ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1) มนุษยศาสตร์ เช่น สังคมดิจิทัล การแพทย์ สังคมออนไลน์ 2) พหุสังคม เช่น ศาสนา ชุมชน ภาษา 3) โบราณคดี เช่น พิพิธภัณฑ 4) ประวัติศาสตร์วิทยาศาสตร์ และ 5) การสนับสนุนทุนเพื่อทดสอบแบบจำลอง/ทดลองปฏิบัติการ สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ โดย บพค. ได้วางแนวทางเชื่อมโยง Thailand soft power ด้วยการพัฒนาเครือข่ายการวิจัยและระบบนิเวศวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมวัฒนธรรม/ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่จะสร้างกลไกทางสังคมรองรับและวางรากฐานแนวคิด/ วิถีชีวิตของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสม และผลักดันการนำไปประยุกต์ใช้พัฒนาต่อยอด และตอบสนองต่อโจทย์ท้าทายในอนาคต รวมทั้งพัฒนากำลังคนที่มีศักยภาพสูงในกลุ่มนักวิจัย และบุคลากรในภาคอุตสาหกรรม



PMU Newsletter

ฉบับนี้นำเสนอตัวอย่างโครงการวิจัยในแผนงานวิจัยขั้นแนวหน้าที่ใช้เทคโนโลยีล้ำยุคในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของไทย ที่ บพค. ให้การสนับสนุน ได้แก่ องค์ความรู้แม่ไม้มวยไทยโคราช และอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มรดกโลก ซึ่งเป็น Soft power แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่สร้างสมมาอย่างยาวนาน มีบทบาทในการดึงดูดคนต่างชาติเข้ามาในประเทศไทย ช่วยเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นอกจากนั้น ภายในเล่มยังได้มีตัวอย่างงานด้าน Soft power ในประเทศและต่างประเทศ บทสัมภาษณ์นักวิจัยของ บพค. และกิจกรรมของ บพค. ที่เกิดขึ้นในเดือนพฤษภาคม 2566 และพบกันใหม่กับสาระดี ๆ จาก บพค. ในเดือนหน้า

ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง

ผู้อำนวยการหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.)



ภาพเครื่องแสดงโฮโลแกรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ติดตั้งแล้ว ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

บพค. – มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เร่งพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล รองรับความรู้แม่ไม้มวยโคราช พลักดัน Soft Power สู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

มวยไทยมีพัฒนาการควบคู่มากับวิถีชีวิตของคนไทย มีประวัติตั้งแต่สมัยสุโขทัยที่บรรจุเป็นหลักสูตรการศึกษาของกษัตริย์ (อ้างอิง: www.educatepark.com) เป็นศิลปะการต่อสู้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มวยโคราชเป็นสายสำคัญหลักของมวยไทยในภาคอีสาน ที่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างไปจากมวยภาคอื่น ๆ อาทิ มวยลพบุรี มวยไชยา มวยท่าเสา คือ นักมวยจะสวมกางเกงขาสั้น ไม่สวมเสื้อ สวมมงคลที่ศีรษะขณะชก และพันด้ายดิบ หรือที่เรียกว่า “คาดเชือก” ตั้งแต่หมัดขึ้นไปจรดข้อศอก เพื่อใช้ป้องกันที่รุนแรง หรือเรียกว่า “หมัดเหวี่ยงควาย” ร่วมกับการเตะวงกว้างในการต่อสู้ ที่ผ่านมามองค์ความรู้ของมวยโคราชมีการถ่ายทอดในระดับบุคคล แม้จะมีสื่อวีดิทัศน์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับมวยโคราชเคยทำไว้ในปี 2553 แต่ก็มีข้อจำกัดด้านคุณภาพทั้งภาพและเสียง จึงมีความจำเป็นต้องฟื้นฟู อนุรักษ์องค์ความรู้ของมวยโคราช และเผยแพร่เพื่อสืบต่อศิลปะที่มีเอกลักษณ์ไม่ให้เสื่อมสลายให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่ผู้คนยุคปัจจุบันและอนาคตได้เรียนรู้ต่อไป เป็น Soft Power ที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย นำไปสู่การเพิ่มรายได้ของคนไทย ยกกระดับเศรษฐกิจประเทศให้เติบโตอย่างสมดุลและยั่งยืน

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมเป็นแนวทางที่นักวิจัยไทยได้วิจัยและพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับการสร้างสรรคคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ ทันสมัยและน่าสนใจ บพค. ได้เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ศิลปะแม่ไม้มวยไทยโคราชด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัล จึงได้ให้การสนับสนุนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี โดยมี อาจารย์ ดร.ธวัชชัย พิทักษ์ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม เป็นหัวหน้าโครงการ ดำเนินการโครงการการพัฒนาระบบองค์ความรู้แม่ไม้มวยโคราชแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ บนแพลตฟอร์มดิจิทัลผสมผสาน โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้แก่ 1) การใช้เครื่องมือตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture Machine) ที่บันทึกการเคลื่อนไหวของมนุษย์และส่งข้อมูลไปยังคอมพิวเตอร์เพื่อประมวลผล 2) การบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือตรวจจับการเคลื่อนไหวโดยการติดตามเซนเซอร์ไปบนร่างกายที่เคลื่อนไหว 3) การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology) ที่ผสานโลกแห่งความจริงเข้ากับโลกเสมือน สร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคการแทนที่วัตถุในโลกแห่งความเป็นจริงด้วยรูปภาพ วิดีโอ หรือวัตถุ 3 มิติ และแสดงผลผ่านฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ที่รองรับ และ 4) เทคโนโลยีโฮโลแกรม (Hologram Technology) ที่สร้างภาพสามมิติที่เห็นความลึกของภาพในแต่ละมุมมอง



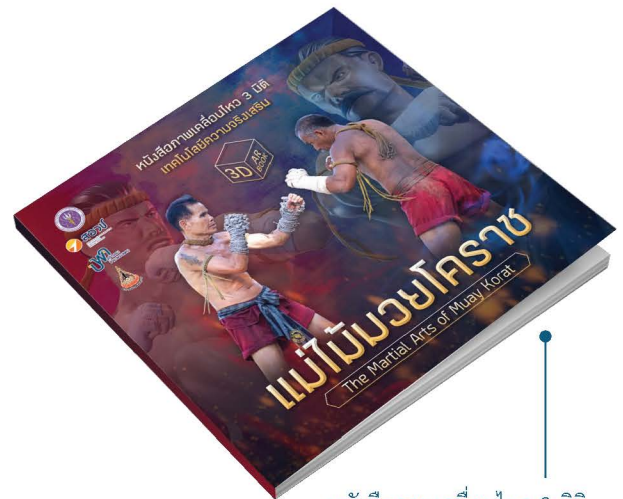
ชุดอุปกรณ์เครื่องมือตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture Machine)



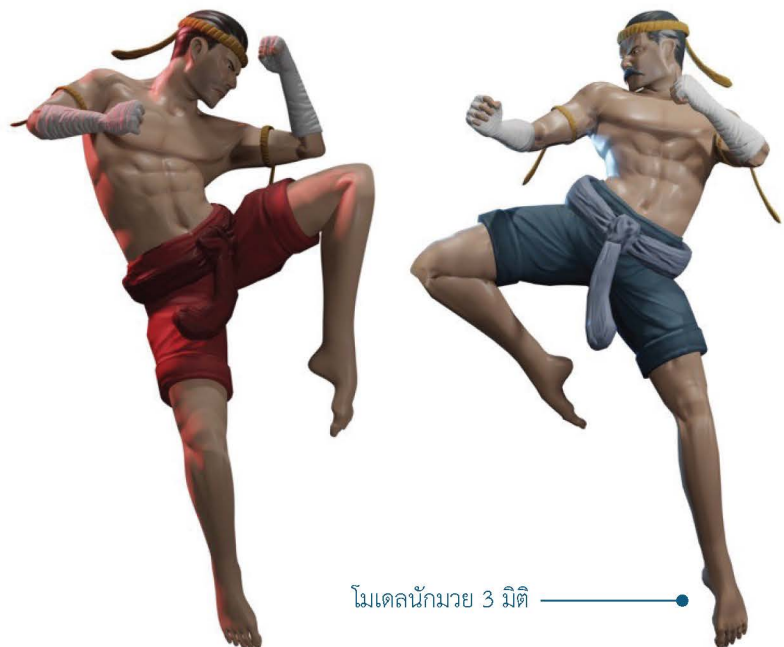
ตำแหน่งติดตั้งเซนเซอร์บนร่างกาย

ผลจากออกแบบและพัฒนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลผสมผสาน ทำให้ได้สื่อการเรียนรู้ที่ผู้ชมได้ประสบการณ์ที่ดีขึ้น มีคอนเทนต์ประกอบด้วย การแสดงลักษณะเฉพาะของแม่ไม้มวยโคราช 47 กระบวนท่า ทั้งภาพนิ่ง วีดิทัศน์ และ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ รวมทั้งความรู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ประวัติและยุคของมวยโคราช วิธีการฝึกมวยโคราชในสมัยโบราณ การแต่งกายชุดมวยโคราช เอกลักษณ์ของมวยโคราช และคำอธิบายศัพท์มวย ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Museum) ที่ผู้ใช้งานเรียกดูได้จากเว็บไซต์ www.muaykorat.info 2) สิ่งพิมพ์ผสมผสานแอปพลิเคชันความจริงเสริม (Augmented Reality Application and Publishing) ที่ให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดและเปิดใช้งานแอปพลิเคชัน MyayKorat AR ที่พัฒนาขึ้นในระบบไอโอเอส และแอนดรอยด์ จากสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต และส่องไปยังหน้าหนังสือภาพ 3 มิติ สำหรับรับชมภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวของกระบวนท่าแม่ไม้มวยโคราช ชัดเจนมากกว่าการอ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์เพียงอย่างเดียว 3) พื้นที่จัดแสดงโฮโลแกรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Hologram Exhibition) จัดแสดงในห้องไทยศึกษาที่ศูนย์และวัฒนธรรมอาเซียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี โดยที่ฐานข้อมูลดิจิทัลที่ได้จากโครงการฯ สามารถนำไปต่อยอดพัฒนาการนำเสนอองค์ความรู้แม่ไม้มวยโคราชไปสู่รูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น จักรวาลอนิเมต (Metaverse) ได้

มวยไทยโคราชเป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าสูง หากทุกคนช่วยกันและเล็งเห็นความสำคัญร่วมมือร่วมใจอนุรักษ์สืบสาน พัฒนาต่อยอดมวยไทยโคราชจะเป็นหนึ่งใน soft power ที่ช่วยสร้างรายได้ให้ประเทศตามแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) อย่างยั่งยืนต่อไป



หนังสือภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีความจริงเสริม แม่ไม้มวยโคราช



โมเดลนักมวย 3 มิติ

UWU. มหุณมหาวิทยาลัยนเรศวร จัดทำยุทธศาสตร์รับมือ การเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศเพื่ออนุรักษ์มรดกโลก




**CCACHP Naresuan
Research Unit**
 @CCACHP - หน่วยงานการ

ณ.บ้าน

การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศเป็นปัญหาระดับโลกที่ทุกประเทศให้ความสำคัญและตกลงร่วมกันเพื่อให้มีการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อลดและป้องกันผลกระทบที่เกิดขึ้น เช่น การประชุมรัฐภาคีกรอบอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (COP26) ที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกการพัฒนาและใช้พลังงานสะอาดและพลังงานทางเลือก อย่างไรก็ตาม การศึกษาผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศที่มีต่อมรดกวัฒนธรรมยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งประเทศไทย ทั้ง ๆ ที่เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก เป็นเป้าหมายหนึ่งของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 17 ประการในฐานะแผนงานสำหรับอนาคตที่ดีกว่าเป้าหมายที่ 11 คือ การสร้างเมืองและชุมชนที่ยั่งยืน หนึ่งในเส้นทางสู่เป้าหมายนั้นคือเสริมสร้างความพยายามในการปกป้องและคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติของโลก จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการวิจัยและพัฒนายุทธศาสตร์การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศเพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างจริงจัง

ประมวลภาพการลงสำรวจพื้นที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย



การลงสำรวจพื้นที่บริเวณวัดสะพานหิน ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย (วันที่ 17 มิถุนายน 2563)

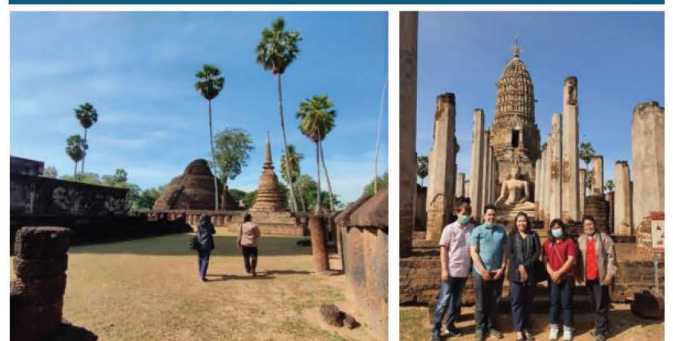
บพค. ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการวิจัยและพัฒนาเพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ที่เป็น Soft Power นำความเป็นไทยสู่นานาชาติ จึงให้การสนับสนุน มหาวิทยาลัยนเรศวร จัดทำโครงการยุทธศาสตร์การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศเพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม: อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและศรีสัชนาลัย โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.วิติยา ปิตัตตนาโพธิ์ เป็นหัวหน้าโครงการ โดยมีเป้าประสงค์ในการวิจัยและพัฒนายุทธศาสตร์การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมอย่างบูรณาการ โดยอาศัยการทำงานระหว่างเครือข่ายการวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการพัฒนาพื้นที่อย่างยั่งยืนในระยะยาว โดยใช้พื้นที่ศึกษา คือ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และศรีสัชนาลัย ที่ได้รับการประกาศให้เป็นมรดกโลก เมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2534 ทั้งนี้ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และศรีสัชนาลัย ได้รับผลกระทบจากปัญหาสภาพอากาศเช่น การมีปัญหาน้ำท่วมจากการที่ไม่มีเขื่อนรองรับน้ำจากแม่น้ำยมและภัยธรรมชาติอื่น ๆ

นอกจากการวิจัยเอกสารด้านนโยบายและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ทีมวิจัยได้ลงสำรวจพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และศรีสัชนาลัย ใช้แบบสำรวจผลกระทบ สัมภาษณ์และจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้รวบรวมข้อมูลผลกระทบจากปัญหาสภาพภูมิอากาศที่มีต่ออุทยานประวัติศาสตร์ เช่น สภาพลมแรงที่ทำให้เจดีย์พัง การเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิทำให้เกิดรอยร้าวของโครงสร้างและวัสดุในโบราณสถาน ปัญหามูลนกทำให้เกิดความเสียหายของพื้นผิวของโบราณสถาน ปัญหาไฟป่าที่เกิดในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ปัญหาต่าง ๆ ไม่ได้ได้รับการจัดลำดับความสำคัญในการดำเนินงานเพื่อการอนุรักษ์อุทยานประวัติศาสตร์ เนื่องจากหน่วยงานขาดข้อมูลการศึกษาผลกระทบจากภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ ประกอบกับนโยบายส่วนบริหารที่ไม่ได้ให้ความสำคัญในด้านนี้ ทำให้นักวิชาการต้องดำเนินพันธกิจหลักของหน่วยงานเป็นสำคัญ ทั้งนี้ โครงการฯ ได้สรุปปัญหาและข้อจำกัด 5 ด้าน ได้แก่ ปัญหาเชิงนโยบายและข้อจำกัดด้านพันธกิจ ปัญหาเชิงกายภาพ ข้อจำกัดด้านองค์ความรู้และการวิจัยและพัฒนา ข้อจำกัดด้านทรัพยากรมนุษย์ และปัญหาด้านการสร้างการรับรู้ต่อผู้เกี่ยวข้องและสังคม

ทีมวิจัยได้เสนอ 5 ยุทธศาสตร์สำหรับการปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เพื่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม ได้แก่ 1) การผลักดันนโยบายด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศสู่การบริหารจัดการด้านมรดกวัฒนธรรม 2) การปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศเชิงกายภาพ 3) การเรียนรู้ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาการรองรับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่มีต่อพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ และพื้นที่มรดกวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 4) การพัฒนาศักยภาพนักวิจัยไทยให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน CCACHP (Climate Change Adaptation for Cultural Heritage Preservation) และ 5) การสื่อสารสร้างความเข้าใจและความตระหนักถึงผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่มีต่อมรดกวัฒนธรรม

ทั้งนี้ โครงการฯ ได้สร้างผลลัพธ์ที่สำคัญคือการจัดตั้งหน่วยวิจัยเฉพาะทาง CCACHP นำโดยมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่มีความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายระดับนานาชาติ เพื่อสร้างองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนแนวปฏิบัติที่ระหว่างเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ เพื่อปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมของเมืองเป็นการสร้างองค์ความรู้และแนวปฏิบัติจากการวิจัยที่นำไปขยายผลสู่การพัฒนาพื้นที่มรดกวัฒนธรรมอื่น ๆ อย่างสมดุลและยั่งยืน

ประมวลภาพการลงสำรวจพื้นที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย



สำรวจพื้นที่วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร (วัดพระปรางค์) ณ อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย (วันที่ 22 ธันวาคม 2563)



'นักสร้างสรรค์ดิจิทัล' สายงานนี้ ไทยต้องมี ถ้าหวังขึ้นบันไดสู่ 'Global Soft Power'

กล่าวได้ว่า ยุคนี้ เป็นยุคของโลกดิจิทัลและนวัตกรรมใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี ด้วยเหตุนี้ อาชีพใหม่ ๆ ที่มีความเชี่ยวชาญเชิงดิจิทัล จึงเป็นอาชีพที่ตลาดต้องการตัวสูง โดยอาชีพในสายงานดิจิทัลที่ขาดแคลนและตลาดต้องการตัวอย่างมากนี้ ที่เห็นได้ชัดคือ **นักสร้างสรรค์ดิจิทัล** ที่จะมาช่วยต่อยอดเป้าหมายการยกระดับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย

ตัวอย่างของนักดิจิทัลสร้างสรรค์ อาทิ “Digital Designer” นักออกแบบดิจิทัล ผู้รับออกแบบทุกอย่างที่สามารถนำไปวาง และใช้สื่อสารบนโลกดิจิทัลได้อย่างเห็นผล “Website Designer” ผู้ออกแบบเว็บไซต์ หรือเว็บเพจ ซึ่งจะเป็นหน้าร้านรับลูกค้า โดยเฉพาะนัก Digital Arts, Games Animation Films เป็นบุคลากรที่ไทยขาดแคลนสวนทางกับอุตสาหกรรมด้านนี้ ที่มีศักยภาพและมีแนวโน้ม การเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างมาก

ด้วยเหตุนี้ ทางกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (อว.) โดย ดร. เอนก เหล่าธรรมทัศน์ รัฐมนตรีว่าการ อว. จึงกระตือรือร้นที่จะผลิตบุคลากรทางด้านดิจิทัลของไทยให้มากขึ้น ล่าสุด รมว.อว. ได้จัดประชุมหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาเขตนวัตกรรมวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Innovation Zone) โดยกล่าวว่า การขับเคลื่อนเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องวางแผนว่าเราจะทำอะไรให้ชัดเจนและต้องจำแนกว่าอะไรคือสิ่งที่เราต้องสร้างขึ้นมาใหม่ และอะไรสามารถต่อยอดมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ ซึ่งอาจนอกเหนือจากความคาดหมายของเรา เช่น ที่เชียงใหม่ทั่วโลกให้การยอมรับว่าเหมาะกับการทำเป็นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์มากที่สุด หรือในพื้นที่เกาะพะงัน จังหวัดกระบี่

จังหวัดเชียงราย ที่เป็นเมืองศิลปิน เราจะพัฒนาส่งเสริมอย่างไร ในส่วนกลางในกรุงเทพมหานคร อาจจะทำได้เช่นกันแต่อาจจะช้ากว่า เป็นเรื่องที่ต้องชั่งน้ำหนักตามความเหมาะสม

“คนไทยมีดีเอ็นเอทางศิลปะสุนทรีย์ อารยะ ซึ่งท้องถิ่นมีความหนาแน่นกว่าศิลปะสุนทรีย์ของส่วนกลาง ดังนั้นจึงควรเร่งทำให้ท้องถิ่นบูม เนื่องจากมีความหลากหลายมากกว่า ไม่ว่าจะ เป็น อีสาน ล้านนา ปักษ์ใต้ เป็นแหล่งน้ำสำคัญ เมื่อเราพัฒนาตามน้ำได้ น้ำก็จะไหลมาเป็นศิลปะของส่วนกลางได้ อย่างไรก็ตาม เราต้องเข้าใจก่อนว่า ตามน้ำอยู่ที่ชุมชน ไม่ได้อยู่ที่โรงเรียนหรือสถาบัน แต่อยู่ในรากเหง้าที่ทำลายไม่ได้ฝังลึกเป็นดีเอ็นเอรากต้องเกิดจากเรา ซึ่งอาจจะแนวทางทำเป็นหลักสูตรสั้น ๆ โดยเอาพ่อครูทั้งหลายมาสอนมาคัดเลือก ต้องคิดไปข้างหน้าว่าเราจะต่อยอดรากเหง้านี้ได้อย่างไร” รมว.อว. กล่าว

ดร.กิติพงศ์ พร้อมวงศ์ ผู้อำนวยการ สำนักงานนโยบาย การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) ได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ พบว่าในปี 2564 อุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทย สร้างรายได้กว่า 322,261.52 ล้านบาท ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2563 ถึงร้อยละ 51 โดยกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มาจากทุนทางวัฒนธรรม มีมูลค่ารวม 815,320 ล้านบาทซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของผู้บริโภคในปัจจุบันที่ต้องการสินค้าและบริการแบบใหม่ ๆ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น จึงเป็นโอกาสของสินค้าจากมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยมาพัฒนาพร้อมกับองค์ความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าว

โดยกลุ่มอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ ประกอบด้วย Games Animation Films และ Digital Arts ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพและมีแนวโน้ม การเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างมากในปัจจุบัน ในปี 2564 มีมูลค่าประมาณ 42,000 ล้านบาท และมีอัตราขยายตัวมากกว่าร้อยละ 7 ต่อปีและคาดการณ์ว่าปี 2567 จะมีมูลค่าถึง 62,000 ล้านบาทซึ่งมีแนวโน้มในการเป็นอุตสาหกรรมที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศได้ทั้งนี้ จากการศึกษาของ สอวช. ร่วมกับมหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยยังมีปัญหาสำคัญคือ

1. แนวทางศิลปกรรมของประเทศไทยในปัจจุบันอยู่ในสถานะที่ไม่ชัดเจน ระบบกลไก ไม่เกิดการไหลเวียนเป็นวงจรเดียวกันทั้งหมด
2. ขาดแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บางประเภท ได้แก่ ดิจิทัลอาร์ตและเทคโนโลยีที่ถือเป็นองค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญกับโลกอนาคต
3. แผนงานวิจัยทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบันยังคงติดกับดัก การให้มิติทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยึดอยู่กับประเด็นเรื่องของการท่องเที่ยว นำไปสู่การมุ่งส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในรูปแบบเชิงท่องเที่ยวทั้งหมด ทำให้ไม่พบแผนงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
4. ขาดกลไกการทำงานแบบบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ทำให้แนวทางการออกแบและส่งเสริมงานวิจัยมีลักษณะที่คล้ายคลึง ตลอดจนบางแผนงานเกิดความซ้ำซ้อน
5. รูปแบบการเก็บข้อมูลภาคอุตสาหกรรมและการวิจัยมีลักษณะเป็นการเก็บเชิงปริมาณทั้งหมด ทั้งนี้ยังขาดมิติของข้อมูลเชิงลึก และเชิงกว้างในการนำมาต่อยอดและพัฒนากรอบการออกแบงานวิจัยในอนาคต

“สอวช. เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ ผ่านกลไกสำคัญต่าง ๆ อาทิการพัฒนาบุคลากรสมรรถนะสูงเพื่อรองรับกลุ่มอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ การส่งเสริมให้เกิดศูนย์ผลิตสื่อสร้างสรรค์ Studio หรือ Multimedia Park ระดับนานาชาติ เพื่อสนับสนุนการทำงานอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ของประเทศการพัฒนาพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นศูนย์กลางในการสืบสานองค์ความรู้รากฐานศิลปะและวัฒนธรรมไทย” ดร.กิตติพงศ์ กล่าว

ดร.กิตติพงศ์ กล่าวถึงความท้าทายที่สำคัญของธุรกิจ Cultural & Creative Content คือ การพัฒนากำลังคน เนื่องจากปัจจุบันหลักสูตรที่เปิดสอนส่วนมากยังเป็นหลักสูตรเก่า ขาดการลงทุนในเทคโนโลยีใหม่ ทำให้ผู้จบการศึกษามีทักษะความสามารถไม่สอดคล้องกับความต้องการของธุรกิจ อีกทั้ง ผู้ประกอบการเองก็ยังขาดความเข้าใจในการดำเนินธุรกิจมีข้อจำกัดเรื่องเงินทุนและความสามารถทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ และที่สำคัญขาดพื้นที่ให้ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ได้แสดงผลงานสร้างสรรค์และต่อยอดทางธุรกิจ

นอกจากนี้ งานวิจัยและนวัตกรรม ต้นทุนด้านเทคโนโลยีและสิทธิการใช้โปรแกรมในการผลิต ผลงานมีมูลค่าสูงและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้เกิดปัญหาเรื่องการละเมิดและการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาในผลงานไม่มีการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมการผลิตคอนเทนต์ของตนเอง ขณะเดียวกันนโยบาย กฎหมาย มาตรการหรือระเบียบของภาครัฐยังไม่ส่งเสริมให้เกิดการลงทุนทำให้นักลงทุนขาดความเชื่อมั่นต่อการลงทุนและขาดความน่าเชื่อถือในตลาดต่างประเทศเมื่อเทียบกับคู่แข่งต่างชาติ



“สำหรับแนวคิดและเป้าหมายเขตนวัตกรรมวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์นั้น ดร.กิตติพงศ์ กล่าวว่าต้องเร่งพัฒนาบุคลากรให้สอดคล้องกับห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) โดยเชื่อมโยงกับภาคการศึกษาและการพัฒนาสตาร์ทอัพ Incubation & Accelerator ส่วนเป้าหมายใน 5 ปีนั้น ตั้งเป้าให้ไทยจะเป็นฐานการผลิตและบริการที่สำคัญของอุตสาหกรรม Digital & Creative Content ในภูมิภาคเอเชีย สร้างมูลค่าเพิ่ม 500,000 ล้านบาท ภายในปี 2570และไทยจะอยู่ใน 20 อันดับแรก ของ Global Soft Power index สามารถสร้างนักสร้างสรรค์ดิจิทัลได้ 5,000 ราย” ดร.กิตติพงศ์ กล่าว (ข้อมูลจาก website: Thaipost 25 เมษายน 2566) ทั้งนี้ บพค. ได้สนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม เพื่อยกระดับการสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่มีคุณภาพ ทันสมัยและน่าสนใจ โดยให้การสนับสนุน โครงการพัฒนาระบบองค์ความรู้แม่ข่ายไม้มวยโคราชแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ บนแพลตฟอร์มดิจิทัลผสมผสาน โดยมี มี อาจารย์ ดร.ธวัชชัย พิทักษ์ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เป็นหัวหน้าโครงการ ซึ่งสามารถพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ทันสมัย สามารถใช้องค์ความรู้ที่ได้จากโครงการฯ สร้างสรรค์คอนเทนต์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย และขยายผลต่อยอดให้แก่บุคลากรรุ่นใหม่ ๆ ได้



**บพค. พบประชาคมวิจัย มหาวิทยาลัยพะเยา
หารือบทบาทของหลักสูตรในมหาวิทยาลัยพะเยา ภายใต้ความร่วมมือ “รัชวิทย์”**



เมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม 2566 หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนา กำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้าง นวัตกรรม (บพค.) นำโดย ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง ผู้อำนวยการ บพค. พร้อมด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริภัก พิศสุวรรณ รองผู้อำนวยการ บพค. เดินทางพบผู้บริหารและประชาคมนักวิจัย มหาวิทยาลัย พะเยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุภกร พงศบางโพธิ์ อธิการบดีมหาวิทยาลัย

พะเยา ให้การต้อนรับ เพื่อหารือบทบาทของหลักสูตรในมหาวิทยาลัยพะเยา ภายใต้ความร่วมมือ “รัชวิทย์” วิจัยสถานวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทย และแนวทางการร่วมมือ (MoU) ระหว่างมหาวิทยาลัยพะเยากับ บพค. ร่วมกับ อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา และผู้บริหารมหาวิทยาลัย เพื่อ ผลักดันให้เกิดต้นแบบหลักสูตรการพัฒนากำลังคนต่อไป

**บพค. ร่วมงานแถลงข่าวความร่วมมือผลักดันกลยุทธ์จ้างงานเน้น “ทักษะ” แก้วกฤตชาดคน IT
ด้วย GenNX Model เจเนเรชั่น – เคเอกซ์ บจก.**



เมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม 2566 หน่วยบริหารจัดการทุนด้านการพัฒนา กำลังคนและทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ การสร้างนวัตกรรม (บพค.) นำโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรจิตต์ เศรษฐพรศรี รองผู้อำนวยการ บพค. พร้อมด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พลศักดิ์ โภษะภรณ์ รองผู้อำนวยการกลุ่มยุทธศาสตร์นวัตกรรมอุดมศึกษาและการพัฒนา กำลังคน สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม แห่งชาติ (สอวช.) รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิทย์ แซ่เตีย อธิการบดีมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีและประธานกรรมการคณะกรรมการอำนาจการ สำนักเคเอกซ์ และ คุณปณณชัช พิธีโนทัย ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเจเนเรชั่น (ประเทศไทย) เข้าร่วมงานแถลงข่าวความร่วมมือในการจัดกลยุทธ์จ้างงาน เน้น “ทักษะ” แก้วกฤตชาดคน IT ด้วย GenNX MODEL ณ ห้องแถลงข่าว Xcite Space ชั้น 17 อาคารเคเอกซ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

บพค. ในฐานะหน่วยงานที่มุ่งเน้นพันธกิจในการพัฒนากำลังคน คาดหวัง เป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้ที่ได้จากโครงการ “พัฒนาทักษะเพื่อการจ้างงาน ตามความต้องการของประเทศไทย” โดย GenNX Model จะสามารถส่ง ต่อและต่อยอดเพื่อให้เกิดการพัฒนาหลักสูตรด้าน IT ที่มีความเข้มข้น บพค. มีแนวทางในการสนับสนุนทุนและส่งเสริมการเพิ่มทักษะกำลังคน แบบ demand driven ซึ่งต้องคำนึงถึงความต้องการและได้รับความร่วมมือ จากฝั่งผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรม โดย บพค. มุ่งเป้าเพื่อพัฒนา รูปแบบการสร้างกำลังคนให้ตอบโจทย์ความต้องการของประเทศไทย และต่อยอดสู่อุตสาหกรรมแห่งอนาคตอย่างเป็นรูปธรรม

**บพค. ผนึกกำลัง สอวช. และ สวทช. จัดเวทีสากลพัฒนากำลังคนและเครือข่ายนักวิจัยไทย
ขับเคลื่อนสู่แกนนำหลักในภาคีสำคัญของโลก**



เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2566 หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนา กำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้าง นวัตกรรม (บพค.) ร่วมกับ สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) และ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และหากลไกการพัฒนากำลังคนและเครือข่ายนักวิจัยไทยให้เป็นแกนนำหลัก ในภาคีสำคัญของโลก (Global League) ณ ห้องบุษบา โรงแรมแมนดาริน สาขาย่าน กรุงเทพฯ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาและถอดบทเรียนรูปแบบ

การพัฒนานักวิจัยไทย เพื่อออกแบบกลไกการพัฒนานักวิจัยไทยให้เป็น ผู้นำ/สมาชิก ในภาคีสำคัญของโลก รวมทั้งศึกษาแนวทางในการสนับสนุน เครือข่ายนักวิจัยไทยและนักวิจัยไทยให้มีบทบาทในภาคีสำคัญของโลก ทั้งนี้ กิจกรรมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และ หากลไกการพัฒนากำลังคนและเครือข่ายนักวิจัยไทยให้เป็นแกนนำหลัก ในภาคีสำคัญของโลก (Global League) ในครั้งนี้ บพค. ได้รับข้อคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสามารถนำมาพัฒนาเป็นแนวทางในการ สนับสนุนเครือข่ายนักวิจัยไทยให้มีบทบาทในภาคีสำคัญของโลกต่อไป

บพค. ร่วมกับ ภาคการศึกษา-อุตสาหกรรม ประชุม Focus group หาแนวทางขยายผล ระบบการจัดการศึกษา เพิ่มศักยภาพคนวัยทำงานและบัณฑิตศึกษา ตอบโจทย์อุตสาหกรรมอาหารแห่งอนาคต



เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2566 หน่วยบริหารจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (บพค.) นำโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีกิติ พิศสุวรรณ รองผู้อำนวยการ บพค. พร้อมด้วยนักวิเคราะห์ บพค. เข้าร่วมการประชุมระดมความคิดเห็นกลุ่มย่อย (Focus group) ร่วมกับภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม ณ ห้องประชุม Tailor Hall ชั้น 9 โรงแรม เดอ ไพรม์ รังน้ำ (De Prime Rangnam) เขตราชเทวี กรุงเทพฯ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมของโครงการ “การพัฒนาระบบการจัดการศึกษารูปแบบโรงเรียนฝึกทักษะ (Practice School) เพื่อเพิ่มสมรรถนะผู้เรียนให้ตรงกับความต้องการ

ของอุตสาหกรรมอาหารแห่งอนาคต” เพื่อรับข้อมูลความคิดเห็นและข้อจำกัดในการขยายผล จากตัวแทนภาคอุตสาหกรรมและสถาบันการศึกษาต่อระบบการจัดการศึกษารูปแบบโรงเรียนฝึกทักษะ (Practice School) สำหรับอุตสาหกรรมอาหารแห่งอนาคต ทั้งนี้ นอกเหนือจากการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีและระดับปริญญาโทให้มีความรู้ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมอาหารแห่งอนาคตแล้ว โครงการฯ ยังสนับสนุนให้เกิดการ Reskill และ Upskill บุคลากรพนักงานจากภาคเอกชน เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพ สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสร้างผลกระทบเชิงเศรษฐกิจที่ดี

บพค. เดินหน้าขับเคลื่อน “ธัชวิทย์” วิทยาลัยวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทยผลิตบัณฑิตวิทย์สมรรถนะสูง



เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2566 ศาสตราจารย์ (พิเศษ) ดร.เอนก เหล่าธรรมทัศน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) เป็นประธานเปิดตัวและลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ “ธัชวิทย์” วิทยาลัยสถานวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทย (Thailand Academy of Sciences : TAS) โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.นพ.สิริฤกษ์ ทรงศิวิไล ปลัดกระทรวง อว., นายสัมพันธ์ เย็นสำราญ ที่ปรึกษา รมว.อว., ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย ปทุมนากุล รองปลัดกระทรวง อว., รองศาสตราจารย์ ดร.วิระพงษ์ แพสุวรรณ ประธานกรรมการบริหาร หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.), ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง ผู้อำนวยการ บพค. รวมทั้งผู้บริหารกระทรวง อว. ผู้บริหารสถาบันการศึกษา และหน่วยงานเอกชน เข้าร่วม ณ ห้องแถลงข่าว ชั้น 1 สำนักงานปลัดกระทรวง อว. (โยธี)

บพค. จะเป็นตัวกลาง (mediator) คอยประสานและให้ทุนสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรใหม่ ๆ ซึ่งปัจจุบันกำลังสร้างและพัฒนาหลักสูตรมากกว่า 10 หลักสูตร ในสาขาที่รองรับการเติบโตและโอกาสทางอุตสาหกรรมใหม่ ๆ ของประเทศไทย เช่น Quantum technology, Plasma technology, High energy physics, AI/Cloud computing, Future food และ Climate change technology และนักศึกษาสามารถทำวิจัยโดยมี National facility มาตรฐานระดับสากล รวมถึงการเข้าไปฝังตัวทำวิจัยร่วมกับนักวิจัยในสถาบันวิจัยชั้นนำของโลก “บัณฑิตธัชวิทย์” สำเร็จการศึกษาโดยมีทั้ง Degree certificate และ Skill (non-degree) certificate และต้องได้รับเข้าทำงานในสถาบันวิจัยและภาคเอกชน ซึ่งธัชวิทย์จะเป็นอีกแพลตฟอร์มหนึ่งในการสร้างและพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง พร้อมขับเคลื่อนเทคโนโลยี นวัตกรรม ขึ้นแนวหน้าในการพลิกโฉมสังคมและเศรษฐกิจไทยให้หลุดพ้นจากกับดักความเปราะบางประเทศไทยได้ปานกลาง สู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วให้ได้ภายในปี 2580

บพค. ร่วมงาน KICK OFF “จุดเน้นด้านการศึกษา” BACK TO SCHOOL 2023 มุ่งขับเคลื่อนระบบการศึกษา ตอบโจทย์ตามความต้องการของประเทศ



เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2566 หน่วยบริหารจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคนและทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (บพค.) นำโดย ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง ผู้อำนวยการ บพค. และ ดร.อ้อมใจ ไทรเมฆ ผู้ทรงคุณวุฒิ พร้อมด้วยนักวิเคราะห์โครงการ ร่วมงาน KICK OFF “จุดเน้นด้านการศึกษา” BACK TO SCHOOL 2023 ณ ห้องบางกอก ชั้น B2 อาคารไอราวัตพัฒนา ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร ดินแดง การประชุมครั้งนี้จัดโดย สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีเป้าหมายที่จะร่วมแลกเปลี่ยน เสวนาและมอบนโยบายแนวคิดในการจัดการศึกษา ทั้งการมุ่งเน้นพัฒนาระบบการศึกษาให้มีความทันสมัยและการสร้างแรงบันดาลใจต่าง ๆ ให้เกิดแก่ตัวผู้เรียนในระดับการศึกษาสายสามัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นการสร้างและพัฒนากำลังคนด้าน Digital, Coding และ AI ซึ่งถือเป็นสายงานที่มีความต้องการเป็นอย่างยิ่งทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ทั้งนี้ บพค. กำลังให้การสนับสนุน ภายใต้แผนงาน S4P21 (N44) พัฒนาเยาวชน ให้เป็นผู้มีสมรรถนะและความรู้ ฉลาดรู้ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ รวมถึง Coding โดยใช้วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ซึ่งมีกระทรวงแผนร่วมกันกับทางภาคอุตสาหกรรมและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Huawei, Code-Combat, Google, สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย, สมาคมปัญญาประดิษฐ์ และ DEPA ในการวางแผนสนับสนุนพัฒนาสร้างหลักสูตรเฉพาะทางในด้าน Coding เพื่อรองรับผู้เรียนจากการศึกษาสายสามัญสู่การต่อยอดในระดับอุดมศึกษาต่อการดำเนินการของ NECTEC ที่สนับสนุนการจัดสร้างหลักสูตรในสายสามัญเพื่อการสอนทักษะขั้นพื้นฐานทาง AI และ Coding นอกจากนี้หลักสูตรในระดับอุดมศึกษาที่ได้รับทุนจาก บพค. ในด้านการพัฒนากำลังคนนั้นยังสามารถผลิตกำลังคนที่น่าไปสู่การเป็น Entrepreneur เพื่อผลิตและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ในอนาคตต่อไป

แนวทางการวิจัยล้ำยุคด้านวัสดุสู่การนำไปใช้จริง : Excellence & Relevance ในรสนะของ รศ.ดร.วินิตา บุณโยดม

เทคโนโลยีด้านวัสดุศาสตร์เป็นเทคโนโลยีหลักที่ผลักดันอุตสาหกรรม S-Curve เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศตามโมเดล Thailand 4.0 ความท้าทายของนักวิจัยในสาขาวัสดุศาสตร์ นอกจากการสร้างความเป็นเลิศด้านวัสดุศาสตร์ การพัฒนาผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพสูงแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการใช้ประโยชน์ การนำไปใช้ได้จริงและลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน ตามแนวทาง BCG Economy ด้วย

คอลัมน์ Take a Seat ฉบับนี้ ได้รับเกียรติจาก รศ.ดร.วินิตา บุณโยดม รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หัวหน้าโครงการ **เครือข่ายชั้นนำระดับโลกเพื่อเพิ่มความเข้มแข็งทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมล้ำสมัยด้านวัสดุศาสตร์** ตั้งแต่ ปี 2564 -2565 มาให้ข้อคิดเห็น และแนวทางการบริหารงานวิจัยล้ำยุคด้านวัสดุที่มีการบูรณาการทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ว่าทำอย่างไรจะทำให้งานวิจัย Excellence & Relevance ได้



ประวัติการศึกษา การทำงาน และรางวัลที่ได้รับ

จากความชื่นชอบในวิชาเคมีรวมทั้งการมีคุณพ่อที่ได้ยึดเป็นแบบอย่าง ทำให้อาจารย์วินิตาดำเนินรอยตามคุณพ่อที่เป็นอาจารย์สอนวิชาเคมี โดยเลือกเรียนในสาขาเคมีทั้งระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (มช.) และศึกษาต่อจนจบการศึกษาในระดับปริญญาเอก สาขา Polymer Physics จาก University of Leeds สหราชอาณาจักร (ทุนการศึกษาจาก Interdisciplinary Research Center in Polymer Science and Technology, University of Leeds) หลังสำเร็จการศึกษาในปี 2543 ได้กลับมารับราชการเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มช. และปฏิบัติหน้าที่เป็นหัวหน้าศูนย์วิจัยวัสดุศาสตร์ของ มช. (2555-2565) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งวิชาการเป็นรองศาสตราจารย์ และได้รับการแต่งตั้งเป็นรองอธิการบดีในปี 2565 รับผิดชอบด้านการบริหารงานวิจัยและการบริการสังคม

อาจารย์วินิตาได้พัฒนาผลงานวิจัยที่มีคุณภาพด้านวัสดุอย่างต่อเนื่อง และได้รับรางวัลมากมาย ตัวอย่างเช่น รางวัลนักประดิษฐ์ประจำปี 2559 จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ รางวัลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ช่างทองคำ **“นักเทคโนโลยีและนวัตกรรมดีเด่น”** ประจำปี 2560 รางวัลประกาศเกียรติคุณนักวิจัยดีเด่นอาวุโสประจำปี 2565 จาก มช. และล่าสุดได้รับรางวัลนักวิจัยวัสดุดีเด่นประจำปี 2566 จากสมาคมวัสดุประเทศไทย

การทำงานวิจัยด้านวัสดุสู่การนำไปใช้เชิงพาณิชย์

ที่ผ่านมา ประเทศไทยต้องนำเข้าเม็ดพลาสติกที่ย่อยสลายได้ทางชีวภาพ ที่มงานวิจัยของอาจารย์วินิตา ได้สนใจทำวิจัยเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์นี้เพื่อทดแทนการนำเข้ามาเป็นระยะเวลานานกว่า 10 ปี โดยได้รับการสนับสนุนจาก สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) และบริษัท ปตท. จำกัด มหาชน เพื่อพัฒนากระบวนการใหม่ในการผลิตโดยใช้ตัวเร่งปฏิกิริยา และมีความร่วมมือกับสถาบันวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ในโครงการ Molecular Design of Polymers for Biomedical Applications; MEDIPOL ที่ได้รับการสนับสนุนจาก Research and Innovation Staff Exchange; RISE, European Commission โดย มช. ร่วมทำวิจัยกับ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยนเรศวร, Aston University, UK, Technical University of Liberec; TUL, Czech Republic เพื่อพัฒนา polymer ทางทางการแพทย์ซึ่งมีมูลค่าสูง โดยที่มวิจัยสามารถลดต้นทุนการผลิตเม็ดพลาสติกที่ย่อยสลายได้ทางชีวภาพเหลือเพียงกิโลกรัมละ 70,000-90,000 บาท จากเดิมที่ต้องนำเข้ากิโลกรัมละ 200,000 บาท เม็ดพลาสติกที่ย่อยสลายได้ทางชีวภาพมีประโยชน์เป็นวัตถุดิบตั้งต้นของวัสดุทางการแพทย์ เช่น ไหมเย็บแผลที่ละลายได้ ท่อน้ำเส้นประสาท ตัวควบคุมการปลดปล่อยตัวยาภายในร่างกาย ปัจจุบัน บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) ได้นำงานวิจัยไปต่อยอดและขยาย scale การผลิตเม็ดพลาสติกไปสู่อุตสาหกรรมแล้ว

การบูรณาการงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ สู่ความเป็นเลิศ

ด้วยศักยภาพของ มช. ในด้านวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดการจัดตั้ง ศูนย์วิจัยวิทยาศาสตร์ เพื่อบูรณาการงานวิจัยด้านวัสดุในสาขา 1) วัสดุการแพทย์ที่ย่อยสลายได้ หรือเครื่องมือแพทย์ 2) วัสดุพลังงาน 3) วัสดุก่อสร้าง และ 4) งานวิจัยพื้นฐาน รวมทั้งการพัฒนาหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ศูนย์วิจัยวิทยาศาสตร์ เป็นศูนย์ ความเลิศของ มช. ที่บริหารงานวิจัยของด้านวัสดุศาสตร์ และทำงานร่วมกับภาคอุตสาหกรรม ร่วมกันพัฒนาข้อเสนอโครงการ เพื่อขอรับการสนับสนุนทุนวิจัยจากแหล่งทุน มีความร่วมมือกับ ต่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนนักศึกษา/นักวิจัย และยกระดับ งานวิจัยไปสู่ระดับนานาชาติ เน้นงานวิจัยที่มีผลกระทบสูง ต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ และมีอุทยานวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มช. ให้การสนับสนุนในการดึงเอกชนเข้าร่วม ต่อยอดงานวิจัย ยิ่งไปกว่านั้น มช. ได้เตรียมความพร้อมในด้าน บุคลากร อาจารย์วินิตามีความเห็นว่าคนรุ่นใหม่มีความคิด ใหม่ๆ ที่น่าสนใจ มช. มีแนวทางสนับสนุนนักศึกษาให้เป็นผู้ประกอบการ (entrepreneur) โดยการให้ไปฝึกงานในภาคเอกชน การเข้าสู่ระบบสหกิจศึกษา มีการพัฒนา career path ของนักวิจัย อย่างชัดเจนทั้งระดับนักวิจัยรุ่นใหม่ รุ่นกลาง และรุ่นอาวุโส มีตำแหน่ง Postdoc/Postmaster สำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัย ก็มีการปรับ mindset ที่แตกต่างจากเดิมที่เป็น inside-out คือพยายามนำเสนองานที่ตัวเองทำกับภาคอุตสาหกรรม แต่ปัจจุบันปรับเป็น outside-in ที่รับโจทย์อุตสาหกรรมมาพัฒนา ทำให้งานวิจัยด้านวัสดุศาสตร์ของ มช. มีความก้าวหน้าด้าน วิชาการ มีกลุ่มเป้าหมายและโจทย์วิจัยที่ชัดเจน และสามารถ นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

อยากฝากอะไรถึง บพค.

อาจารย์วินิตาขอขอบคุณ บพค. ที่มีนโยบายการสนับสนุน งานวิจัยที่ส่งเสริมแนวทางการทำงานของ มช. ทั้งรูปแบบ การทำงานแบบ consortium ของโครงการขนาดใหญ่ เช่น โครงการ High Energy Physics, Quantum Technology รวมทั้งโครงการ National Postdoc/Postmaster ที่ทำให้เกิดผลกระทบสูงในด้าน Frontier Science และ Deep Technology บพค. มีรูปแบบการพัฒนาคนที่ทันสมัย เช่น โปรแกรม Global Partnership ที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ ความรู้และบุคลากรกับต่างประเทศ ในท้ายที่สุด อาจารย์วินิตา เน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนากำลังคนวิจัย ซึ่งเป็นพันธกิจ หลักของ บพค. ในระบบวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.) ของประเทศ **“งานวิจัยจะไปได้ดี กำลังคนเป็นเรื่องสำคัญ”**



สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ
และตามอัธยาศัย

TRIP มหกรรมส่งเสริมการใช้ประโยชน์ FAIR 2023 จากงานวิจัยและนวัตกรรม 2566

18 ก.ค. 10.00-20.00 น. | 19 ก.ค. 10.00-17.00 น. | รอยัล พารากอน ฮอลล์



GROW YOUR
BUSINESS WITH
**RESEARCH &
INNOVATION**



www.tripfair.net

- ที่ปรึกษา : ศาสตราจารย์ ดร.สมปอง คล้ายหนองสรวง
 บรรณาธิการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรินทร์ทิพย์ กุลชาติ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรจิตต์ เศรษฐพรศักดิ์
 กองบรรณาธิการ : ดร.อ้อมใจ ไทรเมฆ
 นางสาวสุภาวดี เนียมสูงเนิน
 นางสาวอักษร ฉายสุวรรณ
 นายฤทธิเลิศ เวศย์รุฑธย์
 นางสาวศรัณญา เข้มคำ
 นายกฤตยชญ์ ตระกูลวรานนท์
 นางสาวณัฐดาพร ไฟทาคำ

สนใจข่าวฝากประชาสัมพันธ์ ได้ที่



PMU-B UWA.



www.pmu-hr.or.th



PMU-B UWA.



Line official

จัดทำโดย : หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (UWA.)