




ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์ ฉบับประจำวันที่ 10 เดือนมีนาคม พ.ศ.2565 หน้า มูลค่าข่าว 180,000.-
ประกาศรางวัล Hackulture นวัตกรรม...วัฒนธรรมไทยฯ จาก สดช.

ผลงานแอปพลิเคชัน “MUSIAM” คำว่าที่หนึ่ง สร้างพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลศิลปะและวัฒนธรรมไทย

สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จัดงานแถลงข่าว ประมวลกิจกรรมและมอบรางวัล การเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ หรือ Hackathon เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล ที่มีชื่อว่า “Hackulture นวัตกรรม : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล” ในหัวข้อ “เห็นแต่ไม่เคยรู้” ณ ห้อง วายุภักษ์ 5 โรงแรมเซ็นทรา บาย เซ็นทารา ศูนย์ราชการ และคอนเวนชันเซ็นเตอร์ แจ้งวัฒนะ



โดยเป็นกิจกรรมแข่งขันในกลุ่มนิสิตนักศึกษา อายุ 16-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า รวมทีมจำนวน 4-6 คน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของมรดกวัฒนธรรมไทยทั้งระดับชาติและระดับท้องถิ่น ผ่านรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์รูปแบบใดก็ได้ ซึ่งถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พร้อมเงินรางวัลรวม 110,000 บาท ซึ่งมีผู้ส่งผลงานทั้งหมด 66 ทีม

นายฤชพงศ์ โนโตโธสง เลขาธิการคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กล่าวว่า “นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561 – 2580 มีแผนงานที่สำคัญประการหนึ่งในการส่งเสริมให้ภาคเอกชนและภาคประชาชน ผลิตสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ เช่น การผลิตสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยประชาชนและชุมชน ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หรือ สดช. จึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ หรือ Hackathon ขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อปีที่แล้ว เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนหรือคนรุ่นใหม่หันมาสนใจวัฒนธรรมไทยและร่วมกันถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้อยู่ในรูปแบบ Digital Content ต่างๆ เช่น Animation, AR/VR, Game, Infographic, Mobile Application, VDO และ Website ถือเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ เป็นการช่วยธำรงรักษามรดกทางวัฒนธรรมของไทยให้สามารถคงอยู่ได้อย่างยั่งยืน”

สำหรับพิธีมอบรางวัล “Hackulture นวัตกรรม : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล” ในหัวข้อ “เห็นแต่ไม่เคยรู้” ประจำปี 2564 โดยได้รับเกียรติจาก **นายชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์** รัฐมนตรีว่าการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นประธานในพิธีถวายราชสักการะและเปิด

กรวยดอกไม้รูปเทียนแพถวายราชสักการะเบื้องหน้าพระฉายาลักษณ์ ร่วมด้วย**ท่านผู้ทรงอิทธิพล เจนเซน** ที่ให้เกียรติเป็นผู้มอบรางวัลชนะเลิศให้กับทีมที่ได้คะแนนสูงสุด และ**นางสาวอัจฉรินทร์ พัฒนพันธ์ชัย** ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ให้เกียรติร่วมในพิธีดังกล่าวด้วย **นายชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์** รัฐมนตรีว่าการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กล่าวว่า “กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ “Hackulture นวัตกรรม...วัฒนธรรม” จะช่วยรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติได้อย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นให้คนรุ่นใหม่เห็นคุณค่าและมีความห่วงใยในมรดกวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรด้าน Digital Content เพื่อรองรับอุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ ภายใต้แนวคิด การต่อยอดอดีต มองกลับไปเพื่อรากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต นำจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายของชาติ มาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับเศรษฐกิจและสังคมยุคดิจิทัล ซึ่งการแปลงมรดกวัฒนธรรมของชาติที่มีอยู่เป็นจำนวนมากให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ยังสามารถต่อยอดสู่การพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์และบริการ เพื่อสร้างให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้อีกด้วย”

ท่านผู้ทรงอิทธิพล เจนเซน กล่าวว่า “เรื่องของประวัติศาสตร์ไม่เคยตาย แต่จะต้องถูกขับเคลื่อนโดยเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ และประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมจะต้องถูกถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมนี้ถือว่าได้เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้เข้ามารวมตัวกันค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยซึ่งมีอยู่มากมาย ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสื่อออกมาในรูปแบบดิจิทัลที่น่าสนใจมาก หวังว่าเด็กหรือคนรุ่นใหม่จะต่อยอดกิจกรรมนี้ต่อไป แม้ว่าการประกวดจะจบแล้วก็ตาม”

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการตัดสินการประกวดครั้งนี้ ได้แก่ นายเอกพงษ์ หริ่มเจริญ รองเลขาธิการคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หม่อมราชวงศ์เฉลิมชาตรี ยุคล ผู้กำกับภาพยนตร์ นางอรสา โตสว่าง Market Intelligence Director บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) นายอัษฎา สุทธิกุล เลขาธิการ มูลนิธิหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) นายณัฐชัย สมสมาน รองผู้อำนวยการสำนักเลขาธิการองค์การรัฐมนตรีศึกษาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นางสาววรรณศิริ พัวศิริ ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมีเกณฑ์การตัดสินจากเนื้อหาทางวัฒนธรรม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ คุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ และการทำงานเป็นทีมเวิร์ค ผลการตัดสินมีดังนี้

• **รางวัลชนะเลิศ รับถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พร้อมเงินรางวัล 40,000 บาท และประกาศนียบัตร ได้แก่ ทีม YOUTHTHINK จากการรวมตัวของ Stamford International University มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผลงาน MUSIAM**

- รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 รับโล่รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง พร้อมเงินรางวัล 30,000 บาท และประกาศนียบัตร ได้แก่ ทีม RAMAYANA จากมหาวิทยาลัยธนบุรี ชื่อผลงาน รามเกียรติ์
- รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 รับโล่รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง พร้อมเงินรางวัล 20,000 บาท และประกาศนียบัตร ได้แก่ ทีมวงนอน Studio จากวิทยาลัยแม่โจ้ ผลงาน Muang Kung Pottery Forward to the new generation (เครื่องปั้นดินเผาของบ้านเหมือง กุง จังหวัดเชียงใหม่)
- รางวัลชมเชยจำนวน 2 รางวัล รับโล่รางวัลชมเชย พร้อมเงินรางวัล ทีมละ 10,000 บาท และประกาศนียบัตร ได้แก่ ทีม Knock Out จากวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม บริหารธุรกิจ สะพานใหม่ SBAC ผลงาน รามวัยไทย และทีม Tomzaap จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผลงาน ไม่มีฉันแล้วเธอจะไม่ร่อย(เครื่องแกงไทย)

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 110,000 บาท ส่วนอีก 15 ทีมที่ผ่านเข้ารอบสุดท้ายจะได้รับประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ซึ่งสามารถชมนิทรรศการผลงานของทั้ง 20 ทีมจากการประกวดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ หรือ Hackathon ที่มีชื่อว่า “Hackulture นวัตกรรม...วัฒนธรรม : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล” ในหัวข้อ “เห็นแต่ไม่เคยรู้” ได้ทาง www.facebook.com/hackulture หรือ <https://www.hackulture.com> ในหัวข้อ “นิทรรศการ”

ตัวแทนจากทีม YOUTHTHINK เจ้าของผลงานแอปพลิเคชัน “MUSIAM” เล่าถึงวัตถุประสงค์ในการนำวัฒนธรรมและผลงานทางศิลปะของศิลปินคนไทยมาไว้บนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน ออนไลน์ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงงานศิลปะได้ง่ายขึ้น เช่นสามารถเข้าชมนิทรรศการในรูปแบบ

ออนไลน์ รวมถึงยังสามารถซื้อขายงานศิลปะบนแพลตฟอร์มนี้ได้ด้วย หรือสามารถบริจาคเงินดิจิทัลหรือเหรียญคอยน์ให้กับศิลปินที่ชื่นชอบ รวมไปถึงการซื้อขายและประมูลงานแบบ NFT ถือเป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปินคนไทยได้มีโอกาสเผยแพร่วัฒนธรรมของไทยผ่านงานศิลปะในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน

ส่วนผลงานของอีก 4 ทีมที่เหลือก็จะเป็นการทำ AR จำลองการเข้าคาเฟ่แกงเขียวหวานของภาคต่างๆ การผลิต Video Content การทำเครื่องปั้นดินเผาของบ้านเหมืองกุง จังหวัดเชียงใหม่ การทำเกมส์ 2 D เรื่องรามเกียรติ์ และการทำ อินโฟกราฟฟิกเกี่ยวกับรำมวยไทย ซึ่งน่าสนใจไม่แพ้กัน

ด้านคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาศักยภาพของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ให้มีวิสัยทัศน์และความสามารถในการลงทุนทางวัฒนธรรมที่มีในสังคม ไปสู่ประโยชน์ในด้านเศรษฐกิจและสังคม ด้วยการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ มีโอกาสพบกับ Social Media Influencer ชื่อนำของไทย ที่มาถ่ายทอดเคล็ดลับและช่วยสร้างแรงบันดาลใจ รวมถึงได้ฝึกทักษะ Design Thinking และการสื่อสาร ที่สำคัญได้รับคำปรึกษาอย่างใกล้ชิดจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษาวัฒนธรรม เทคโนโลยี การสื่อสารและวิธีการคิดวิเคราะห์ ถือเป็นการเปิดมิติใหม่ของการจัดกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมไทย จากที่คนส่วนใหญ่มองกันว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แตะต้องไม่ได้ มาสู่การตีความด้วยความคิดสร้างสรรค์ของคนรุ่นใหม่ ทำให้ความเข้าใจในวัฒนธรรมไทยเปิดกว้างขึ้น มีคุณค่ามากขึ้นและเป็นที่รู้จักกว้างขวางยิ่งขึ้น ทั้งในกลุ่มคนไทยด้วยกันเองและกลุ่มคนต่างชาติทั่วโลก