



72
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

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/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์แนวหน้า ฉบับประจำวันที 23 เดือนมีนาคม พ.ศ.2565 หน้า 19 มูลค่าข่าว 392,313.-

‘Hackulture โมเดล-แปลงมรดกทางวัฒนธรรมสู่โลกดิจิทัล รวมไอเดียคนรุ่นใหม่ กระจายองค์ความรู้ไทยสู่นานาชาติ



ท่านผู้ทรงเกียรติฯ เจนเซน ร่วมชมภายในงาน



งานมอบรางวัล “Hackulture นวัตกรรม...

วัฒนธรรม : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...

สู่โลกดิจิทัล” ในหัวข้อ “เห็นแต่ไม่เคยรู้”

กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันสร้างสรรค์

รวมไอเดียคนรุ่นใหม่ทั่วประเทศ เพื่อ

สร้างพื้นที่ช่วยรักษามรดกทางวัฒนธรรม

ของชาติ เน้นให้คนรุ่นใหม่ เห็นคุณค่า

และมีความหวงแหนในมรดกวัฒนธรรม

ของชาติ ส่งเสริมการถ่ายทอดมรดก

ทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล

รับถ้วยรางวัลพระราชทานสมเด็จพระ

พระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตน

ราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดย สำนักงาน

คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ

สังคมแห่งชาติ (สศช.) กระทรวงดิจิทัล



ชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์ รมว.กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประธานในพิธี
พร้อมด้วย ท่านผู้ทรงเกียรติฯ เจนเซน ผู้มอบรางวัลชนะเลิศ, ฤชพงศ์ โนดไธสง
เลขาธิการคณะ กก.ดิจิทัลฯ, อัจฉรินทร์ พัฒนพันธ์ชัย ปลัดกระทรวงดิจิทัลฯ และ
คณะผู้บริหาร เข้าร่วมงาน

เพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยมี **ชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์** รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมด้วย **ท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน** ให้เกียรติเป็นผู้มอบรางวัลชนะเลิศให้กับทีมที่ได้คะแนนสูงสุด และ **อัจฉรินทร์ พัฒนพันธ์ชัย** ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมในพิธี ณ ห้องวายุภักษ์ 5 โรงแรมเซ็นทรา บาย เซ็นทารา ศูนย์ราชการ และคอนเวนชันเซ็นเตอร์ แจ้งวัฒนะ

รศ.ดร.นิตยา โนดโฮส เลขาธิการคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กล่าวว่า “นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 2561-2580 มีแผนงานที่สำคัญประการหนึ่งในการส่งเสริมให้ภาคเอกชนและภาคประชาชนผลิตสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะผลิตสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยประชาชนและชุมชน ดังนั้น สดช. จึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ หรือ Hackathon ขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อปีที่แล้ว เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนหรือคนรุ่นใหม่หันมาสนใจวัฒนธรรมไทยและร่วมกันถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้อยู่ในรูปแบบ Digital Content

ชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กล่าวว่า “กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ จะช่วยรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติได้อย่างยั่งยืน มุ่งเน้นให้คนรุ่นใหม่เห็นคุณค่าและมีความหวงแหนในมรดกวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมด้าน Digital Content เพื่อรองรับอุตสาหกรรม



ชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์, ท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน, รศ.ดร.นิตยา โนดโฮส, อัจฉรินทร์ พัฒนพันธ์ชัย และคณะผู้บริหาร ร่วมถ่ายภาพกับผู้ได้รับรางวัล

ดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ ภายใต้แนวคิด การต่อยอดอดีต มองกลับไปที่เราหาทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต นำจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายของชาติ มาประยุกต์ผสมผสานกับ เทคโนโลยี และ นวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับเศรษฐกิจและสังคมยุคดิจิทัล ซึ่งการแปลงมรดกวัฒนธรรมของชาติที่มีอยู่ เป็นจำนวนมากให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ยังสามารถต่อยอดสู่การพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์และบริการ เพื่อสร้างให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้อีกด้วย”

ท่านผู้หญิงสิริกิติยา เจนเซน กล่าวว่า “เรื่องของ

ประวัติศาสตร์ไม่เคยตาย แต่จะต้องถูกขับเคลื่อนโดยเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ และประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม จะต้องถูกถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมนี้

ถือว่าได้เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้เข้ามา ร่วมตัวกันค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีอยู่มากมาย ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสื่อออกมาในรูปแบบดิจิทัลที่น่าสนใจมาก ๆ หวังว่าเด็ก ๆ หรือคนรุ่นใหม่จะต่อยอดกิจกรรมนี้ต่อไป แม้ว่าการประกวดจะจบแล้วก็ตาม”

งานนี้ **ทีม YOUTHTHINK** จากความร่วมมือของ **Stamford International University มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เจ้าของผลงาน MUSIAM ได้รับรางวัลชนะเลิศ รับถ้วยพระราชทาน, โล่ของเกมกัเช่นกัน** มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ **ทีม RAMAYANA** จากมหาวิทยาลัยธนบุรี นำเกมมาผสมผสานกับวรรณกรรมไทยอันเลื่องชื่อ จนเกิดเป็นผลงาน รามเกียรติ์ เกมการเรียนรู้

วรรณคดีไทย ซึ่งสามารถประยุกต์ให้เป็น
สื่อการเรียนการสอนสำหรับคุณครูใน
ห้องเรียนได้ ตัวเกมจะเป็นการผจญภัย
ของหนุมานเพื่อไปช่วยนางสีดา โดยต้อง
ผ่านด่านต่างๆ และเจอตัวละครที่แตกต่าง
กันในแต่ละด่าน นอกจากจะตื่นเต้นไปกับ
เกมแล้วยังทำให้ได้เรียนรู้ตัวละครต่างๆ ใน
เรื่องรามเกียรติ์ไปพร้อมกับการเล่นเกมได้
จนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 ส่วน
ทีมจ๋วงนอน Studio จากมหาวิทยาลัยแม่โจ้
ผลงาน **Muang Kung Pottery Forward
to the new generation** (เครื่องปั้นดินเผา
ของบ้านเหมืองกุง จังหวัดเชียงใหม่) คว้า
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 และยังมี
รางวัลชมเชยอีก 2 รางวัล ได้แก่ **ทีม Knock
Out** จากวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม บริหาร
ธุรกิจ สะพานใหม่ SBAC กับผลงานอินโฟ
กราฟิกชื่อ รำมวยไทย และ **ทีม Tomzaap**
จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ
เจ้าพระยา เจ้าของผลงาน **ไม่มีฉันแล้วเธอ
จะไม่อร่อย** (เครื่องแกงไทย) ที่เกิดจากความ
ชื่นชอบในการกิน “แกงเขียวหวานไทย”