

รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์* A MODEL FOR DRIVING SOFT POWER THROUGH LOCAL CULTURE IN NAKHON SAWAN

ทงศักดิ์ เหมือนเตย

Tanongsak Mhuentoei

มหาวิทยาลัยภาคกลาง

The University of Central

Corresponding Author E-mail: mtanongsak@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. วิเคราะห์องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ 2. สร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ และ 3. ประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ เป็นการวิจัยแบบผสานวิธี ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบ ประกอบด้วย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เลือกมาแบบเจาะจง จำนวน 16 คน และกลุ่มตัวอย่างเลือกมาแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น จำนวน 826 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจที่ระดับดีมาก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการสร้างรูปแบบที่เลือกมาแบบเจาะจง จำนวน 9 คน ส่วนผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการประเมินคุณภาพรูปแบบที่เลือกมาแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แนวคำถามการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมิน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอนุมานใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ

ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1 การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย พันธกิจการพัฒนาพลังซอฟต์แวร์ 1.2 การสร้างแรงจูงใจ 1.3 การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ 1.4 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก 1.5 การสร้างสื่อเทคโนโลยี 1.6 การอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด 1.7 การพัฒนาศักยภาพ

* Received March 20, 2025; Revised May 2, 2025; Accepted May 6, 2025

บุคลากร และ 1.8 การวิจัยพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนนำ เป็นส่วนที่เป็นทิศทางของรูปแบบ ส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน เป็นส่วนที่เป็นระบบและกลไกในการขับเคลื่อน และส่วนที่ 3 เงื่อนไขความสำเร็จ เป็นส่วนสนับสนุนการขับเคลื่อน และ 3. คุณภาพของรูปแบบมีความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบ; การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์; วัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

Abstract

Objectives of this research paper were: 1. To analyze the elements that drive the soft power of local culture in Nakhon Sawan. 2. Create a model for driving soft power in Nakhon Sawan by local culture, and 3. To evaluate the quality of the model for driving soft power in Nakhon Sawan by local culture. The key contributors and samples for the analysis consisted of 16 selected key contributors and 826 non-probability selected samples. 9 key contributors for the creation of the selected format, while 9 key contributors for the quality assessment of the selected format. The research tools included interviews, questionnaires, expert seminar questions and assessments. Quantitative data analysis used descriptive statistics such as frequency, percentage, mean, and standard deviation, and inferential statistics used exploration component analysis

The research findings revealed that: 1. Eight components were identified in driving soft power through local culture, including: 1.1 vision, goals, and mission development, 1.2 motivation, 1.3 promotion of learning resources, 1.4 collaboration networks and proactive public relations, 1.5 media and technology development, 1.6. cultural preservation and enhancement, 1.7 human resource capacity development, and 1.8 research and development of local wisdom. 2. The developed model consisted of three parts: Part 1; Introduction,

which outlines the model's direction. Part 2; Content and operational guidelines, which detailed the system and mechanisms; and Part 3; Success conditions, which supported implementation. 3 The model demonstrated the highest level of accuracy, appropriateness, feasibility, and usefulness.

Keywords: Model; Soft Power Development; Local Culture of Nakhon Sawan

บทนำ

ประเทศไทยเป็นแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญา ที่มีความหลากหลายอันเป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่ามาแต่โบราณ เป็นที่รู้จักในนาม Thainess หรือ Thai Soft Power และพลังของซอฟต์แวร์นี้ได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศอย่างมาก ทำให้รัฐบาลเห็นความสำคัญและผลักดันให้ซอฟต์แวร์เป็นวาระแห่งชาติ ด้วยการต่อยอดมรดกศิลปวัฒนธรรมในเชิงเศรษฐกิจ ใน 5 ด้านหลัก คือ 1. Food 2. Fashion 3. Film 4. Fighting และ 5. Festival มีการแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติและคณะกรรมการระดับจังหวัดขับเคลื่อนนโยบาย (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) แต่ปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ท้องถิ่นแต่ละแห่งมีความโดดเด่นเชิงวัฒนธรรมมาน้อยแตกต่างกัน ซึ่งย่อมส่งผลต่อรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมในแต่ละจังหวัดด้วย โดยเฉพาะจังหวัดที่มีความโดดเด่นเชิงวัฒนธรรมน้อย

จังหวัดนครสวรรค์มีความโดดเด่นเชิงวัฒนธรรมในระดับหนึ่งเมื่อเทียบกับจังหวัดที่เป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของประเทศ เช่น กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ และภูเก็ต ซึ่งส่งผลให้การออกแบบรูปแบบการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในพื้นที่ต้องอิงบริบทท้องถิ่นอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้น พบว่า จังหวัดนครสวรรค์มีประชากร ณ ปี 2567 จำนวน 1,014,401 คน มีการผลักดันให้จังหวัดนครสวรรค์เป็นเมืองอัตลักษณ์ความหลากหลายทางวัฒนธรรมชุมชน เมืองแห่งวิถีวัฒนธรรมจีน สนับสนุนให้ศาลเจ้าพ่อเจ้าแม่ทุกอำเภอจัดงานประเพณีและเทศกาลประจำปีให้เป็นที่ยอมรับของนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน (จังหวัดนครสวรรค์, 2567) แต่ไม่พบการกำหนดรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ที่ชัดเจน และไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ อีกทั้งพบว่า มีผู้คนจำนวนมากไม่เข้าใจว่าซอฟต์แวร์คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร



ซอฟต์แวร์เป็นแนวคิดในเชิงรัฐศาสตร์ที่ถูกบัญญัติขึ้นโดย Joseph S. Nye (2004) ว่าคือพลังที่เกิดจากความน่าดึงดูดใจของวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับด้วยความเต็มใจ ปราศจากการบังคับขู่เข็ญ และ Nye ได้ย้ำให้เห็นว่า“วัฒนธรรม” คือแหล่งทรัพยากรสำคัญที่รัฐหรือผู้ที่ต้องการสร้างพลังซอฟต์แวร์นำมาจัดการอย่างเหมาะสมก็ จะทำให้อำนาจนี้ทรงพลัง โดยมีหลายประเทศได้นำซอฟต์แวร์ไปสร้างอิทธิพลและ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมหาศาล เช่น สหรัฐอเมริกาใช้เพลงป๊อป ฮิปปี้ อาหาร ภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Repnikova, 2022) ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในการใช้ Cool Japan สร้างภาพลักษณ์และเผยแพร่เอกลักษณ์คุณค่าเชิงบวกในวัฒนธรรมของตน (Aruni et al. (2022) และเกาหลีใต้ใช้อุตสาหกรรมบันเทิง K-Pop และภาพยนตร์ซีรีส์ สร้างภาพลักษณ์ สร้างแบรนด์ระดับชาติที่แข็งแกร่ง (Jin, 2024)

จากความสำคัญของซอฟต์แวร์และปัญหารูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นในการส่งเสริมเศรษฐกิจ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของจังหวัดนครสวรรค์ซึ่งมีความโดดเด่นทาง วัฒนธรรมที่น้อย ควรประกอบด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง และรูปแบบการขับเคลื่อนพลัง ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ควรมีรูปแบบใดที่จะเกิดพลังมาก พอที่จะนำไปสู่การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของท้องถิ่นได้อย่างแท้จริงและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์
2. เพื่อสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น นครสวรรค์
3. เพื่อประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methodology) โดยใช้การ ออกแบบการวิจัยแบบผสมวิธีหลายระยะ (Multiphase Mixed Methods Design: QUAN→QUAL→QUAN) แบ่งการวิจัยเป็น 3 ระยะ คือ 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบ



การขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ 2. การสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ และ 3. การประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

2. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเป้าหมาย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ระยะที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบประกอบด้วย 1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ เลือกมาแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ผู้ขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ จำนวน 5 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรม การท่องเที่ยว ธุรกิจการค้า จำนวน 8 คน และนักวิชาการ จำนวน 3 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 16 คน 2. กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ผู้ขับเคลื่อนนโยบายฯ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ การท่องเที่ยว ธุรกิจการค้า นักวิชาการ ประชาชนทั่วไป และนักท่องเที่ยว ซึ่งมีจำนวนไม่แน่นอน (Infinite Population) มีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis) ที่ระดับดีมาก (Excellent) ไว้ที่จำนวนไม่น้อยกว่า 500 ตัวอย่าง หรืออย่างน้อย 5-10 เท่าของตัวแปร (Comrey & Lee, 1992) ซึ่งตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้มีจำนวน 104 ตัวแปรร้อย และใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 826 คน คิดเป็น 7.94 เท่าของตัวแปร ระยะที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการสร้างรูปแบบ เป็นกลุ่มผู้ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบ ด้วยวิธีการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านรัฐประศาสนศาสตร์ นโยบายสาธารณะ ศาสนา วัฒนธรรม การศึกษา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 9 คน ระยะที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการประเมินคุณภาพรูปแบบ ได้แก่ ผู้ขับเคลื่อนนโยบาย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ การท่องเที่ยว ธุรกิจการค้า และนักวิชาการด้านซอฟต์แวร์ โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และแบบสอบถามแบบประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งผ่านการพิจารณาความเหมาะสมของการใช้ภาษาและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ด้วยวิธีการหา



ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (IOC) พบว่าอยู่ระหว่าง 0.80–1.00 ทุกข้อ และทำการวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบสอบถามโดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีการของครอนบาค ได้ค่าความเที่ยง 0.98 ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ฯ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ เอกสารประกอบการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ ร่างรูปแบบฯ แบบตรวจสอบรูปแบบฯ และแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบฯ ระยะที่ 3 การประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ฯ ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมิน ในด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ โดยเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นลักษณะของการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล ส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามส่งไปยังกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดด้วยแบบสอบถามออนไลน์ และสอบถามด้วยตนเอง ได้รับแบบสอบถามกลับคืนและมีความสมบูรณ์ครบจำนวน 862 ฉบับ ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์องค์ประกอบมาใช้ในการจัดทำรูปแบบและคู่มือ และตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือโดยผู้เชี่ยวชาญโดยใช้การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบและคู่มือ และส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ประเมินคุณภาพรูปแบบและคู่มือไปยังกลุ่มตัวอย่าง ได้แบบประเมินกลับคืนและมีความสมบูรณ์ครบจำนวน 30 ฉบับ

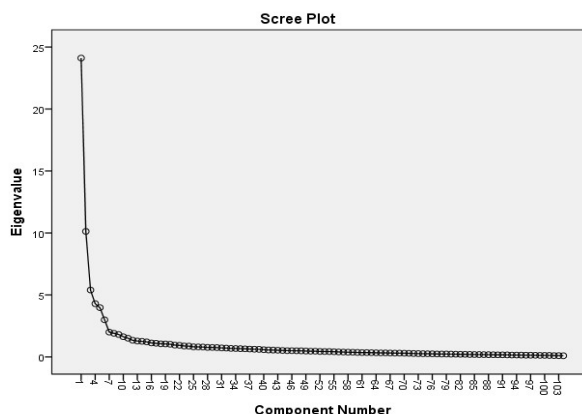
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ฯ ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นฯ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแบบผสมของการกำหนดรหัสไว้ก่อนกับการกำหนดรหัสเพิ่มเติม ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อหาระดับพลังซอฟต์แวร์ฯ ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) เพื่อสำรวจและระบุงค์ประกอบร่วมที่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่สามารถสังเกตได้และความเหมาะสมของตัวแปร สกัดปัจจัย (Factor Extraction) ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis : PCA) หมุนแกนองค์ประกอบแบบตั้งฉาก (Orthogonal Rotation) ด้วยวิธีแวนิแมกซ์ (Varimax) โดยกำหนดเกณฑ์ในการเลือกองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งเป็นค่า

น้ำหนักที่มีนัยสำคัญในทางปฏิบัติ (Partially Significant) มีค่าไอเกน (Eigenvalues) มากกว่า 1 (Kaiser, 1958) และมีตัวแปรในแต่ละองค์ประกอบจำนวนตั้งแต่ 3 ตัวแปรขึ้นไป (Hair et al., 2010) ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบประกอบด้วย 1. การวิเคราะห์ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแบบผสมของการกำหนดรหัสไว้ก่อนกับการกำหนดรหัสเพิ่มเติม และ 2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความเหมาะสมของคู่มือ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะที่ 3 การประเมินคุณภาพรูปแบบ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ 1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ พบว่า สามารถวิเคราะห์ตัวแปรได้ทั้งสิ้น 37 ตัวแปร การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า สามารถวิเคราะห์ตัวแปรได้ทั้งสิ้น 38 ตัวแปร และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ทั้งสิ้น 32 ตัวแปร รวมทั้งหมดได้ 107 ตัวแปร ซึ่งผลที่ได้สอดคล้องกับเอกสารที่เกี่ยวข้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันจำนวน 104 ตัวแปร นำไปสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และนำผลมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจจำนวน 104 ข้อคำถาม 1.2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ พบว่า ได้องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ จำนวน 8 องค์ประกอบ ดังภาพที่ 1 และรายละเอียดขององค์ประกอบดังตารางที่ 1



ภาพที่ 1 แสดง Scree Plot ของการวิเคราะห์องค์ประกอบ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

ชื่อและลำดับองค์ประกอบ	Eigenvalues	ค่าน้ำหนักตัวแปร	จำนวนตัวแปร
องค์ประกอบที่ 1 การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย พันธกิจ การพัฒนาพลังซอฟต์แวร์	10.446	10.044	16
องค์ประกอบที่ 2 การสร้างแรงจูงใจ	10.297	19.946	14
องค์ประกอบที่ 3 การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้	8.339	27.963	13
องค์ประกอบที่ 4 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก	8.339	27.963	13
องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสื่อเทคโนโลยี	5.274	39.612	7
องค์ประกอบที่ 6 การอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด	4.280	43.727	7
องค์ประกอบที่ 7 การพัฒนาศักยภาพบุคลากร	2.940	46.554	4
องค์ประกอบที่ 8 การวิจัยพัฒนานวัตกรรมท้องถิ่น	2.813	49.259	4

2. ผลการสร้างรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ พบว่า ได้รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนนำ เป็นส่วนที่เป็นทิศทางของรูปแบบ ส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน เป็นส่วนที่เป็นระบบและกลไกในการขับเคลื่อน และส่วนที่ 3 เงื่อนไขความสำเร็จ เป็นส่วนสนับสนุนการขับเคลื่อน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความคิดเห็นพ้องกันว่ารูปแบบที่สร้างขึ้นทั้ง 3 ส่วน มีความเหมาะสม และคู่มือการใช้รูปแบบมีความเหมาะสม

3. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์

มิติการประเมิน	ผลการประเมิน (n=30)		
	$\bar{X}$	SD	ระดับ
ความถูกต้อง	4.82	0.43	มากที่สุด
ความเหมาะสม	4.77	0.46	มากที่สุด
ความเป็นไปได้	4.59	0.55	มากที่สุด
ความเป็นประโยชน์	4.66	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบมีความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 1 พบว่า องค์ประกอบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์มีจำนวน 8 องค์ประกอบ ทั้งนี้ อภิปรายได้ว่า องค์ประกอบที่ 1 การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย พันธกิจ การพัฒนาพลังซอฟต์แวร์ : เป็นองค์ประกอบที่จัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดโดยมีค่า Eigenvalues สูงสุด เป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับการกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์และการจัดทำแผนปฏิบัติการประจำปี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nye (2004) ที่เน้นความสำคัญของการระบุเป้าหมายที่ต้องการให้ซอฟต์แวร์นำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ และการไม่นำซอฟต์แวร์บรรจุไว้ในยุทธศาสตร์ชาติถือเป็นความผิดพลาดอย่างร้ายแรง และสอดคล้องกับนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลที่มีการแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติขึ้นทำหน้าที่กำหนดยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ ซึ่งการกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย พันธกิจ รวมถึงแนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน จะเป็นรากฐานสำคัญในการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ (วุฒิสภา, ม.ป.ป.)

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างแรงจูงใจ : เป็นการเพิ่มพลังซอฟต์แวร์ด้วยการสร้างแรงจูงใจให้คนภายในจังหวัดใช้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น พัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ น่าดึงดูดใจ และสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมนั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nye (2004) ที่กล่าวว่า ซอฟต์แวร์หมายถึงความสามารถในการได้รับสิ่งที่เราต้องการผ่านการดึงดูดใจมากกว่าการบังคับ และสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติในการใช้มาตรการจูงใจทางภาษีในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและจูงใจให้ใช้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงฤทธิ เบญจาธิกุล ชัยรุ่งเรือง (2566) ที่พบว่าการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร ต้องกระตุ้นให้ประชาชนในท้องถิ่นเห็นความสำคัญของซอฟต์แวร์ในท้องถิ่น

องค์ประกอบที่ 3 การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น : เพื่อกระตุ้น ดึงดูด ให้ประชาชนและเยาวชนเห็นความสำคัญและสนใจเข้าไปศึกษาเรียนรู้ท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลในการส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Christopher (2021) ที่พบว่าศูนย์วัฒนธรรมเป็นรูปแบบที่ประสบความสำเร็จในประสิทธิผลของซอฟต์แวร์ของเกาหลีใต้ โดยเป็นแหล่งเรียนรู้ ท่องเที่ยว และเผยแพร่วัฒนธรรม

องค์ประกอบที่ 4 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก : เป็นการสร้างเครือข่ายทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการส่งเสริมสนับสนุนการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ รวมถึงการใช้การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ โฆษณา ประชาสัมพันธ์เชิงรุกอย่างสร้างสรรค์ หลากหลายช่องทาง และอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างภาพจำให้เกิดขึ้นกับผู้คนในวงกว้างจนเกิดการยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติในการใช้กลยุทธ์เชิงรุกสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสื่อมวลชนและบุคคลมีชื่อเสียงในการช่วยประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างการรับรู้ ขยายการเติบโตของซอฟต์แวร์ (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Baker et al. (2024) ที่พบว่าความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือและสร้างความไว้วางใจระหว่างผู้คนซึ่งส่งผลดีต่อกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยวและการค้า

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสื่อเทคโนโลยี : เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการต่อยอดทางวัฒนธรรม การสร้างวัฒนธรรมใหม่ รวมถึงการใช้สื่อที่ทรงพลังและ Influencer มาช่วยเพิ่มพลังซอฟต์แวร์ สร้างแบรนด์ สร้างชื่อเสียงให้กับจังหวัด ซึ่งสอดคล้องกับ



แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติในการรวบรวมองค์ความรู้มรดกวัฒนธรรมของไทยทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้อย่างเป็นระบบ และนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และภาษาสากล เพื่อเผยแพร่สู่สากล (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jin (2024) ที่พบว่าเกาหลีใต้ใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างแบรนด์ระดับชาติที่แข็งแกร่ง

องค์ประกอบที่ 6 การอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด : เป็นการรักษา ดูแล สืบสาน และต่อยอดปรับปรุงภูมิปัญญาให้เหมาะสมกับยุคสมัย สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมของจังหวัด สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่เวทีโลก (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bakhtyorovna (2023) ที่พบว่าการใช้ซอฟต์แวร์ของเกาหลีใต้มีพื้นฐานอยู่บนการเผยแพร่ ‘คุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมร่วมสมัย’ จุดกระแสความนิยมเกาหลีได้ทั่วโลก

องค์ประกอบที่ 7 การพัฒนาศักยภาพบุคลากร : เป็นกระบวนการเพิ่มพูนความรู้พัฒนาทักษะบุคลากรที่มีอยู่เดิมและการสร้างบุคลากรรุ่นใหม่เพื่อผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพสูงขึ้น สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ ด้านการสร้างระบบนิเวศ อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากรในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kalfas et al. (2024) ที่พบว่าอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงขับเคลื่อนที่ทรงพลังในการพัฒนาภูมิภาคในยุโรป และให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะบุคลากรในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรม

องค์ประกอบที่ 8 การวิจัยพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น : เป็นการส่งเสริมการสร้างงานวิจัยและพัฒนาผลงานด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ กลยุทธ์ที่ 2 การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย (วุฒิสภา, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hsieh et al. (2022) ที่พบว่าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะบูรณาการร่วมกันจะกลายเป็นกระแสในอนาคต และเสนอให้มีการวิจัยเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและงานสร้างสรรค์ให้มากขึ้น

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ได้รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ ประกอบด้วย 3 ส่วน โดย ส่วนที่ 1 ส่วนนำ ความ

เป็นมา แนวคิดและวัตถุประสงค์ และส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ O'Toole (2000) ในเรื่องการจัดการภาครัฐว่าการขับเคลื่อนนโยบายให้ประสบความสำเร็จจะต้องมีความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของนโยบาย และการกำหนดแนวทางการดำเนินงานที่สามารถประสานและบูรณาการการทำงานขององค์กรต่าง ๆ ได้ และส่วนที่ 3 เจาะลึกความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Meter & Horn (1975) ที่กล่าวว่า การนำนโยบายไปปฏิบัติให้ประสบความสำเร็จนั้นต้องคำนึงถึงเงื่อนไขและปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย โดยองค์ประกอบของรูปแบบทั้ง 3 ส่วนนี้มีความสัมพันธ์กันคือ ส่วนที่ 1 ส่วนนำ เป็นส่วนที่เป็นทิศทางของรูปแบบ ส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน เป็นส่วนที่เป็นระบบและกลไกในการขับเคลื่อน และส่วนที่ 3 เจาะลึกความสำเร็จ เป็นส่วนสนับสนุนการขับเคลื่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของถวัลย์รัฐวรเทพพิพิงษ์ (2540) ที่กล่าวว่ารูปแบบหมายถึงสิ่งที่แสดงโครงสร้างขององค์ประกอบในเชิงความสัมพันธ์หรือเหตุผลซึ่งกันและกันเพื่อช่วยให้เข้าใจข้อเท็จจริงหรือปรากฏการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ในมิติด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ทั้งนี้ก็อาจเป็นเพราะสาระสำคัญที่ผู้วิจัยได้กำหนดลงไปนั้นเป็นการบูรณาการจากผลการวิเคราะห์การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่อยู่ในคณะกรรมการและคณะทำงานขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์จังหวัดนครสวรรค์และผู้ที่เกี่ยวข้อง และผ่านความเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญแล้วว่ามีเหมาะสม ซึ่งแนวคิดการประเมินคุณภาพรูปแบบด้วย 4 มิตินี้เป็นผลมาจากการสังเคราะห์และพัฒนาองค์ความรู้ด้านการประเมินจากนักวิชาการในหลายสาขา โดย มิติด้านความถูกต้องสอดคล้องกับงานของ Scriven (1991) ที่เน้นความสำคัญของการประเมินเชิงคุณค่าและความถูกต้องของข้อมูล มิติด้านความเหมาะสมสอดคล้องกับงานของ Cronbach (1982) ที่เน้นความสำคัญของการประเมินความเหมาะสม มิติด้านความเป็นไปได้สอดคล้องกับงานของ Dunn (2018) ที่เสนอให้ประเมินความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ และสอดคล้องกับงานของ Kirkpatrick (1994) ที่เน้นมิติของความเป็นประโยชน์ และการใช้ผู้ประเมิน จำนวน 30 คน เป็นขนาดตัวอย่างที่มักถูกอ้างอิงในทางสถิติว่าเป็นขนาดที่พอสมควรที่จะทำให้ผลการวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือในระดับหนึ่ง

องค์ความรู้จากการวิจัย

รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ที่ได้จากการวิจัยนี้ ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ส่วนนำ เป็นส่วนที่เป็นทิศทางของรูปแบบ ส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน เป็นส่วนที่เป็นระบบและกลไกในการขับเคลื่อน และ ส่วนที่ 3 เงื่อนไขความสำเร็จ เป็นส่วนสนับสนุนการขับเคลื่อน โดยรูปแบบนี้พัฒนาจากการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) โดยได้รับการรับรองความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ปฏิบัติงานแล้ว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. นโยบายเร่งด่วน 1. คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์จังหวัด จะต้องจัดทำยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ระยะสั้น 1-2 ปี กำหนดทิศทางและเป้าหมายในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ที่เฉพาะเจาะจงและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของนครสวรรค์พร้อมทั้งจัดทำแผนปฏิบัติการที่มีความชัดเจนในด้านเป้าหมาย ตัวชี้วัด และหน่วยงานรับผิดชอบ 2. เร่งรัดการใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลและออนไลน์ สร้างสรรค์และเผยแพร่เนื้อหาศิลปวัฒนธรรมนครสวรรค์ที่น่าสนใจผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศ 3. สนับสนุนและยกระดับกิจกรรมและเทศกาลทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพให้เป็นที่รู้จักและดึงดูดใจ

2. นโยบายระยะยาว 1. พัฒนายุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์ระยะยาวที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาด้านอื่น ๆ พร้อมทั้งจัดสรรงบประมาณและสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น 2. สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งในและต่างประเทศอย่างเป็นระบบเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับซอฟต์แวร์ 3. ส่งเสริมการศึกษาอบรมและการวิจัยเกี่ยวกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ลงทุนในการพัฒนาบุคลากรและองค์ความรู้เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันและพัฒนาอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

การนำรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ไปปฏิบัติสำหรับหน่วยงานในระดับปฏิบัติ เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครสวรรค์ มีข้อเสนอแนะดังนี้



1. ส่วนนำ กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนที่ชัดเจน
2. ส่วนเนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน จัดตั้งคณะทำงาน กำหนดแผนงาน โครงการ ขั้นตอน และกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน มอบหมายความรับผิดชอบ และจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น จัดงานเทศกาลทางวัฒนธรรมเป้าหมายขึ้นสู่ระดับชาติและระดับนานาชาติ พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเผยแพร่คอนเทนต์ทางวัฒนธรรมเป้าหมาย และสนับสนุนชุมชน องค์กร และผู้ประกอบการที่มีศักยภาพในซอฟต์แวร์ เป็นต้น
3. ส่วนเงื่อนไขความสำเร็จ สร้างระบบการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ เพื่อวัดความก้าวหน้าและผลลัพธ์ ปรับปรุงแผนงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ และสร้างการมีส่วนร่วมและความเข้าใจของทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิเคราะห์คุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์
2. การพัฒนารูปแบบความร่วมมือของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์
3. การศึกษารูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์โดย Benchmarking

เอกสารอ้างอิง

- จังหวัดนครสวรรค์. (2567). *ข่าวประชาสัมพันธ์*. สืบค้น 5 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.nakhonsawan.go.th/joomla/>
- ดวงฤทธิ เบญจาธิกุล ชัยรุ่งเรือง. (2566). การขับเคลื่อน Soft Power: อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 11(5), 1679-1694.
- วุฒิสภา. (ม.ป.ป.). *แผนกลยุทธ์ การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักการพิมพ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.



- Aruni, A., et al. (2022). Cool Japan's Role as A Japanese Public Diplomacy Strategy Through the Asia Kakehashi Project in Indonesia. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 2(8), 1587-1596.
- Baker, C., et al. (2024). *Soft power, cultural relations and conflict through Eurovision and other mega-events: a literature review*. British Council. Retrieved June 5, 2024, from https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/eurovision_culture_place_and_partnership_report.pdf
- Bakhtyorovna, K.S. (2023). The Soft Power in the Foreign Policy of the republic of South Korea in Asian Countries. *Journal of Language and Linguistics*, 6(5), 165-170.
- Christopher, E.S. (2021). *A Study on Institutional Mechanisms of Soft Power Effectiveness: Korea's Global, International and Cultural Centers*. Retrieved June 5, 2024, from <https://repository.pknu.ac.kr:8443/handle/2021.oak/1069>
- Comrey, A.L., et al. (1992). *A first course in factor analysis*, Hillsdale. New Jersey: Erlbau.
- Cronbach, L.J. (1982). *Designing evaluations of educational and social programs*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dunn, W.N. (2018). *Public policy analysis* (6th ed.). London: Routledge.
- Hair, J.F., et al. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Hsieh, Y.Y. et al. (2022). The future development trends of Taiwan cultural and creative products from the perspective of industrial design. *Creative Industries Journal*, 17(1), 60–74.
- Jin, D.Y. (2024). The rise of digital platforms as a soft power apparatus in the New Korean Wave era. *Sage Journals*. 9(2), 161–177. <https://doi.org/10.1177/2057047324123420>
- Kaiser, H.F. (1958). The Varimax Criterion for Analytic Rotation in Factor Analysis. *Psychometrika*, 23, 187-240.

- Kalfas, D., et al. (2024). Contribution of the Cultural and Creative Industries to Regional Development and Revitalization: A European Perspective. *Urban Sci.* 8(2), 39; <https://doi.org/10.3390/urbansci8020039>
- Kirkpatrick, D. L. (1994). *Evaluating Training Program: The Four Levels*. San Francisco, CA: Berrett-Koehler Publishers, Inc.
- Meter, V. & Horn, V. (1975). The policy implementation process: A conceptual framework. *Administration & Society*, 6(4), 445-488.
- Nye, J.S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. New York: PublicAffairs.
- O'Toole, L.J. (2000). Public management: The state of the field. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 10(1), 1-17.
- Repnikova, M. (2022). *The Balance of Soft Power: The American and Chinese Quests to Win Hearts and Minds*. Retrieved June 5, 2024, from https://www.viet-studies.net/kinhte/BalanceSoftPower_FA.pdf
- Scriven, M. (1991). *Evaluation thesaurus* (4th ed.). New York: Sage Publications, Inc.