

การพัฒนาซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี

ณัฐธา เกิดทรัพย์^{1*}

วณิภา ศิริวรสกุล²

วิระศักดิ์ ฮาดดา³

พัชรี กล่อมเมือง⁴

พลยมน สิ้นหน่ง⁵

Received 25 April 2025

Revised 11 September 2025

Accepted 15 November 2025

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสามที่เหมาะสมสามารถขับเคลื่อนจนกลายเป็นซอฟต์แวร์ 2) ศึกษารูปแบบการนำซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสามที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ และทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้น และ 3) ศึกษารูปแบบเผยแพร่ ซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับต่อสาธารณะที่เหมาะสม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ได้แก่ การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากประชาชน 400 คน และการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มสนทนา และเวทีประชาคมจากกลุ่มผู้นำชุมชน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ตำบลคลองสามมีประเพณีที่สามารถพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์ ได้แก่ ประเพณีวันสงกรานต์ ถนนข้าวแกง และการแข่งเรือ รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอาหาร ขนมไทย หัตถกรรม และสมุนไพร รูปแบบการนำซอฟต์แวร์ไปพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ได้แก่ การส่งเสริมกิจกรรมวัฒนธรรม การพัฒนาผลิตภัณฑ์แปรรูป และการใช้อัตลักษณ์ดอกบัวเป็นสื่อกลางในการรับรองและสร้างตราสินค้า ทั้งนี้ยังมีการทดลองสร้างจุดเช็คอิน โดยใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวและสร้างรายได้ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความร่วมมือของชุมชนในการส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: ซอฟต์แวร์ ประเพณีและวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม

^{1 2 4 5} คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เลขที่ 9 แจ้งวัฒนะ แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร 10220

³ องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม เลขที่ 39 หมู่ 8 ตำบลคลองสาม อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

Email: ² wanida@pnru.ac.th, ³ wirasak2000@hotmail.com, ⁴ nongam_patcharee@hotmail.com, ⁵ panlayamon@hotmail.com

*Corresponding author email: natta.ke@pnru.ac.th

DEVELOPMENT OF SOFT POWER IN KHLONG SAM SUBDISTRICT, KHLONG LUANG DISTRICT, PATHUM THANI PROVINCE

Natta Kertsup^{1*}

Wanida Siriworasakul²

Wirasak Hadda³

Patcharee Klommeung⁴

Panlayamon Sinnang⁵

Abstract

This study aimed to: (1) examine the local traditions, cultural heritage, and indigenous knowledge of Khlong Sam Subdistrict with the potential to be developed into soft power; (2) investigate models for utilizing soft power to generate economic benefits and enhance the local economy; and (3) explore appropriate approaches for disseminating Khlong Sam's soft power to achieve wider recognition and public acceptance. A mixed-methods research design was employed, consisting of quantitative data collection from 400 local residents and qualitative methods, including in-depth interviews, focus group discussions, and community forums with 30 community leaders. The findings revealed that Khlong Sam Subdistrict possesses several traditions with high potential for soft power development, such as the Songkran Festival, the "Khao Kaeng Street" cultural event, and traditional boat racing. Additionally, local wisdom in food, Thai desserts, handicrafts, and herbal medicine represents valuable cultural assets. The soft power development model for community-based economic enhancement includes promoting cultural activities, developing value-added products, and using the lotus flower as a cultural identity to support product certification and branding. A prototype "check-in" tourism site was also piloted, using the lotus flower as a symbolic tool for promoting tourism and income generation. The results highlight the importance of community collaboration in strengthening and promoting local identity, contributing to sustainable recognition and long-term socio-economic benefits.

Keywords: Soft Power, Traditions and Culture, Local Wisdom, Khlong Sam Subdistrict Administrative Organization

^{1 2 4 5} Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University, 9 Chaeng Watthana Road, Anusawari, Bang Khen, Bangkok 10220

³ Khlong Sam Subdistrict Administrative Organization, 39 Village No. 8, Khlong Sam, Khlong Luang, Pathum Thani 12120
Email: ² wanida@pnru.ac.th, ³ wirasak2000@hotmail.com, ⁴ nongam_patcharee@hotmail.com, ⁵ panlayamon@hotmail.com

* Corresponding author email: natta.ke@pnru.ac.th

บทนำ

ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) อธิบายความสามารถในการโน้มน้าวให้ผู้อื่นอยากทำตาม โดยไม่ต้องบังคับ ผ่านเสน่ห์ทางวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายที่น่าเชื่อถือ (Nye, 2005) ในบริบทไทย นักวิชาการอธิบายว่าอำนาจละมุนเกิดจากพลังของสื่อวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งผลเชิงบวกต่อการรับรู้และความร่วมมือทั้งภายในและระหว่างประเทศ (ชำนาญ จันทร์เรือง, 2561; วิมลรักษ์ ศานติธรรม, 2565) ขณะเดียวกัน ภาคนโยบายและสาธารณะรับรู้ซอฟต์พาวเวอร์ไทยผ่านทรัพย์สินทางวัฒนธรรมที่คุ้นเคย เช่น อาหารไทย ละคร ภาพยนตร์ ผ้าไทย มวยไทย และเทศกาล (สันต์ พงษ์วิศา, 2566) ซึ่งเชื่อมต่อโดยตรงกับการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

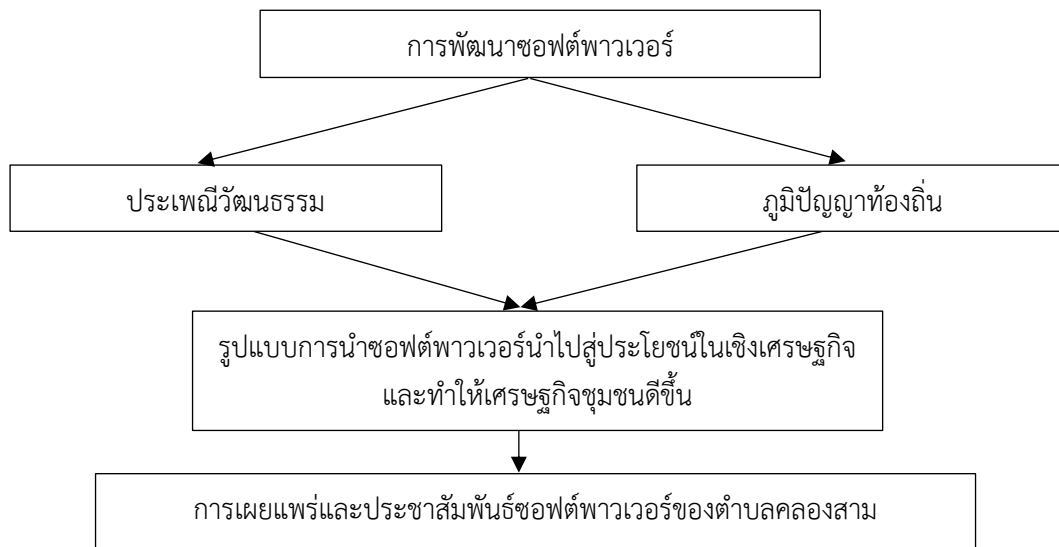
รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 250 กำหนดอำนาจหน้าที่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นโดยเฉพาะองค์การบริหารส่วนตำบลมีหน้าที่จัดทำบริการสาธารณะเพื่อประโยชน์ของประชาชนตามหลักการพัฒนาอย่างยั่งยืนและสนับสนุนการศึกษา (รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย, 2560) และมีอำนาจพัฒนาตำบลทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม รวมถึงหน้าที่ส่งเสริมการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม และบำรุงรักษาศิลปะ จารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น (พระราชบัญญัติสภาพัฒนาการและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537 แก้ไขถึง พ.ศ. 2552, 2552) อีกทั้ง “อาจจัดทำ” กิจกรรมเพื่อการต่อยอดซอฟต์พาวเวอร์ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การส่งเสริมอาชีพ การพาณิชย์ การหาผลประโยชน์จากทรัพย์สินขององค์การบริหารส่วนตำบลและการท่องเที่ยว (มาตรา 68) ตลอดจนมีอำนาจจัดระบบบริการสาธารณะเพื่อประโยชน์ท้องถิ่นครอบคลุมการส่งเสริม ผัก ประกอบอาชีพ การพาณิชย์และการลงทุน การส่งเสริมการท่องเที่ยว และการบำรุงรักษามรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น (พระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2542 แก้ไขถึง พ.ศ. 2549, 2549) ซึ่งโดยภาพรวม “กรอบอำนาจ” นี้สอดคล้องโดยตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งสามข้อ คือ 1) การคัดเลือกประเพณี-วัฒนธรรม-ภูมิปัญญาที่เหมาะสมเป็นซอฟต์พาวเวอร์ 2) การออกแบบรูปแบบ มาตรการเพื่อสร้างประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ เช่น มาตรฐาน ตรารับรอง พาณิชย์ การท่องเที่ยว และ 3) การกำหนดแนวทางเผยแพร่ให้เกิดการรับรู้ในวงกว้างอย่างยั่งยืน

สำหรับระดับพื้นที่ตำบลคลองสาม อำเภอลองหลวง จังหวัดพทุมธานี อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม มีที่ตั้งอยู่ในเขตปริมณฑล ที่มีอัตราการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว มีชุมชนเกิดใหม่ (หมู่บ้านจัดสรร) จำนวนมาก และเพิ่มปริมาณอย่างรวดเร็ว โดยข้อมูลเดือนตุลาคม พ.ศ. 2558 ตำบลคลองสาม เป็นพื้นที่รับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม มีที่ทำการตั้งอยู่เลขที่ 39 หมู่ 8 ตำบลคลองสาม อำเภอลองหลวง จังหวัดพทุมธานี มีพื้นที่รวมทั้งสิ้น 48 ตารางกิโลเมตร หรือ 30,000 ไร่ (องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม, ม.ป.ป.) มีทรัพยากรที่สามารถขับเคลื่อนจนกลายเป็นซอฟต์พาวเวอร์หรืออำนาจเชิงวัฒนธรรม ที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ และทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้นได้ โดยเฉพาะประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของภาคกลาง ได้แก่ ประเพณีเกี่ยวกับการทำนาประเพณีทางศาสนา ประเพณีการแข่งขันเรือ ประเพณีของชาวมอญ ดังนั้น ภายใต้อำนาจหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม และนโยบายของรัฐบาล การนำประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสามที่เหมาะสมมาขับเคลื่อนจนกลายเป็นซอฟต์พาวเวอร์ ซึ่งได้รูปแบบการนำซอฟต์พาวเวอร์ของตำบลคลองสามนำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ และทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้นและเผยแพร่ซอฟต์พาวเวอร์ของตำบลคลองสามให้เป็นที่รู้จักและยอมรับต่อสาธารณะที่เหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสามที่เหมาะสมสามารถขับเคลื่อนจนกลายเป็นซอฟต์แวร์
2. เพื่อศึกษารูปแบบการนำซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม ที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้น
3. เพื่อศึกษารูปแบบเผยแพร่ซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับต่อสาธารณะที่เหมาะสม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ซอฟต์แวร์ หมายถึง ความสามารถในการโน้มน้าวผ่านเส้นทางวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายที่นำเชื่อถือ มากกว่าการบังคับ (Nye, 2005) ซึ่งในมุมมองกว้างครอบคลุมพลังของสื่อวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ชำนาญ จันทร์เรือง, 2561) และในเชิงเปรียบเทียบตรงข้ามกับฮาร์ดแวร์ที่พึ่งอำนาจบีบบังคับ (เอกรงค์ บัณฑิตพงษ์, 2566) ภายใต้กรอบนี้ งานวิจัยกำหนด “ตัวแปรต้น” คือ ทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสาม เช่น ประเพณี อาหาร งานหัตถกรรม สมุนไพร ซึ่งเป็นทรัพยากรซอฟต์แวร์ตามนิยามของ Nye ให้ขับเคลื่อนผ่าน “ตัวแปรสื่อกลางเชิงกลไก” ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์และการสร้างมาตรฐาน ตรารับรองอัตลักษณ์ เช่น ตราดอกบัว ควบคุม ยุทธศาสตร์การสื่อสารแบรนด์และสื่อดิจิทัลหรือออนไลน์ เพื่อเพิ่มแรงดึงดูดและความน่าเชื่อถือ (วิมลรักษ์ ศานติธรรม, 2565; สันทัด โปธิสา, 2566) และมุ่งสู่ “ตัวแปรตาม” คือ ผลลัพธ์การรับรู้เชิงบวกต่ออัตลักษณ์พื้นที่และประโยชน์เชิงเศรษฐกิจชุมชน ได้แก่ รายได้ การจ้างงาน การท่องเที่ยว สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งสามข้อคือ (1) คัดเลือกทุนวัฒนธรรมที่เหมาะสมเป็นซอฟต์แวร์ (2) ออกแบบรูปแบบ มาตรฐานและผลิตภัณฑ์ กิจกรรมต่อยอด และ (3) กำหนดแนวทางสื่อสารให้เกิดการรับรู้อย่างกว้างขวางและยั่งยืน โดยมีหลักซอฟต์แวร์เป็นกลไกอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตลอดห่วงโซ่คุณค่า (Nye, 2005; ชำนาญ จันทร์เรือง, 2561; วิมลรักษ์ ศานติธรรม, 2565; สันทัด โปธิสา, 2566)

อย่างไรก็ตามรูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ส่วนนำ เป็นส่วนที่เป็นทิศทางของรูปแบบ ส่วนที่ 2 เนื้อหาและแนวทางการดำเนินงาน เป็นส่วนที่เป็นระบบและกลไกในการขับเคลื่อน และส่วนที่ 3 เจาะลึกความสำเร็จ เป็นส่วนสนับสนุนการขับเคลื่อน (ทงศศักดิ์ เหมือนเตย, 2568) ซึ่งจะกล่าวถึงซอฟต์แวร์ เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อการเสริมสร้าง “วัฒนธรรมสัมพันธ์นานาชาติ” ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ดีและแน่นแฟ้นระหว่างประเทศของทุกตัวแสดง ประกอบด้วย ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคพลเมือง เพื่อก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนและเอื้อต่อการพัฒนาและยกระดับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประเทศในทุกมิติ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของภาครัฐและการกำหนดนโยบายต่างประเทศไทยในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ภายใต้บริบทและอัตลักษณ์ที่หลากหลาย (อรุณรัตน์ จินดา, 2568)

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า Nye บัญญัติแนวคิดซอฟต์แวร์หรืออำนาจอ่อน ซึ่งหมายถึงความสามารถในการโน้มน้าวผู้อื่นให้ต้องการในสิ่งเดียวกับที่เราต้องการ โดยอาศัยแรงดึงดูดและการชักจูง มากกว่าการใช้กำลังบังคับ (Hard Power) หรือการจ่ายค่าตอบแทน Nye (2005) ระบุว่าซอฟต์แวร์เกิดขึ้นจากวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายต่างประเทศของประเทศนั้นๆ แนวคิดนี้มีบทบาทสำคัญในเวทีการเมืองโลก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ซึ่งอย่างไรก็ตามในประเทศจีนทฤษฎีที่กล่าวว่าซอฟต์แวร์ที่รัฐพยายามกำกับควบคุมมีขีดจำกัดอย่างมีนัยสำคัญ ในบริบทที่อ่อนไหวต่อความทรงจำทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์เชิงชาติพันธุ์ ซึ่งส่งผลต่อความเป็นไปได้ของแรงดึงดูดในทางปฏิบัติทางการเมืองระหว่างประเทศ เป็นต้น (Vanderhill et al., 2025) ซึ่งซอฟต์แวร์มี “ผลเชิงสาเหตุ” เชิงบวกต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจของภูมิภาค ได้แก่ องค์ประกอบเชิงโครงสร้างของเศรษฐกิจ แรงขับเคลื่อนภายในของการเติบโต และความยั่งยืนของการเติบโต (Li et al., 2025) ในการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างภาพลักษณ์และอิทธิพลในระดับนานาชาติซอฟต์แวร์ในเกาหลีใต้: การทูตสาธารณะและวัฒนธรรม เกาหลีใต้ใช้ซอฟต์แวร์ผ่านนโยบายการทูตวัฒนธรรมเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ หลังวิกฤตเศรษฐกิจปี 1997 เกาหลีใต้เปิดเสรีทางเศรษฐกิจและใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือทางการทูต เช่น K-pop, K-drama, K-food ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน การใช้วัฒนธรรมเชิงพาณิชย์และเทคโนโลยีสื่อสารช่วยให้ซอฟต์แวร์ของเกาหลีใต้ขยายตัวในระดับสากลซอฟต์แวร์ของไทยในศตวรรษที่ 21 ซอฟต์แวร์ของไทยถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างอำนาจของประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ ดัชนีซอฟต์แวร์ของไทยประกอบด้วยอัตลักษณ์ไทย ศาสนา วัฒนธรรม อาหารไทย นโยบายรัฐ สินค้าพื้นบ้าน รวมถึงกีฬาไทย งานศึกษาชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาซอฟต์แวร์ของไทยผ่านการสร้างองค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยี และการสนับสนุนจากภาครัฐ กลยุทธ์ซอฟต์แวร์ผ่านภาพยนตร์ไทยซอฟต์แวร์ถูกนำมาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านภาพยนตร์ไทย โดยพัฒนาโมเดล 6C ได้แก่ เนื้อหา (Content) นักแสดง (Celebrity) สถานที่ถ่ายทำ (Chic Location) การสื่อสารการตลาด (Channel) ศิลปะภาพยนตร์ (Component) และการสนับสนุนจากภาครัฐ (Collaboration) เพื่อเพิ่มศักยภาพของภาพยนตร์ไทยในฐานะเครื่องมือซอฟต์แวร์และการพัฒนาการศึกษาไทยซอฟต์แวร์สามารถเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการศึกษาไทยโดยเน้นทักษะ 3R (Reading, Writing, Arithmetic) และ 8C (Creativity, Communication, Collaboration, Critical Thinking ฯลฯ) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแข่งขันในระดับสากล และใช้การศึกษาเป็นช่องทางในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทย ซอฟต์แวร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ซอฟต์แวร์ถูกนำมาใช้ในบริบทของการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้วัฒนธรรม อาหาร ศิลปะ และประเพณีท้องถิ่นเป็นจุดขาย อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนยังประสบปัญหา ด้านการสนับสนุนจากภาครัฐและความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ซึ่งซอฟต์แวร์กับการพัฒนาสังคมไทยสามารถสร้างอิทธิพลระดับนานาชาติผ่านวัฒนธรรม เช่น อาหารไทย มวยไทย และการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม การพัฒนาซอฟต์แวร์ต้องมีทิศทางที่ชัดเจน และต้องได้รับการสนับสนุนอย่าง

ต่อเนื่องจากภาครัฐเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน เศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาซอฟต์แวร์ของไทย โดยใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม รัฐบาลต้องมีนโยบายที่ชัดเจนและต่อเนื่องในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นโยบายซอฟต์แวร์กับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนซอฟต์แวร์ถูกใช้เป็นกลยุทธ์ในการพัฒนาเศรษฐกิจระดับท้องถิ่น โดยมีนโยบาย 1 ครอบครัว 1 ทักษะ ซึ่งช่วยส่งเสริมการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือการพัฒนาศักยภาพของประชาชนให้สามารถใช้ซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระเบียบวิธีการวิจัย

การพัฒนา “ซอฟต์แวร์” (Soft Power) ของตำบลคลองสาม อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และวิธีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) และวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3 กลุ่ม 1) ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม 2) ประชาชนชุมชน และ 3) ประธานชุมชนหรือตัวแทนในพื้นที่ตำบลคลองสาม ซึ่งการสนทนากลุ่มทั้ง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน 6 แยกตามบทบาทหน้าที่ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมของผู้วิจัยด้วยการสังเกตกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. พื้นที่ คือ ตำบลคลองสาม อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
2. ประชากร คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ตำบลคลองสาม จำนวนประชากร 86,498 คน
3. กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ตำบลคลองสาม จากจำนวนประชากร 86,498 คน โดยคำนวณจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรทาร์เยอานันท์ ที่ความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 0.05 ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)
4. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ (Criterion-based purposive sampling) แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ (1) ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ดำรงตำแหน่งบริหารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การศึกษา ท้องเที่ยว พัฒนาชุมชน เศรษฐกิจท้องถิ่น มีอำนาจตัดสินใจ กำหนดนโยบาย หรือมีบทบาทกำกับโครงการที่เชื่อมกับทุนวัฒนธรรมซอฟต์แวร์ และมีประสบการณ์ทำงานในพื้นที่มากกว่า 3 ปี จำนวน 6 คน (2) ประชาชนชุมชนจะต้องเป็นผู้ได้รับการยอมรับโดยชุมชน มีภูมิปัญญา ทักษะโดดเด่นทางทุนวัฒนธรรม เช่น อาหาร ขนมไทย งานหัตถกรรม สมุนไพร แพทย์แผนไทย พิธีกรรม-ประเพณี กีฬา แข่งเรือ เป็นต้น จำนวน 12 คน และ (3) ประธานชุมชนหรือตัวแทนในพื้นที่ตำบลคลองสาม ดำรงตำแหน่ง ประธานชุมชน/ผู้ใหญ่บ้าน/กรรมการชุมชน/กลุ่มอาชีพ/สภาวัฒนธรรมในตำบลคลองสามครอบคลุมหลายหมู่บ้านและให้เกิดความหลากหลายและเกี่ยวข้องกับกิจกรรมวัฒนธรรม/ท่องเที่ยวชุมชน หรือโครงการพัฒนาที่เชื่อมกับอัตลักษณ์พื้นที่ จำนวน 12 คน รวมจำนวนทั้งหมด 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือด้วยการนำกรอบแนวคิดของการวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัยมาสร้างแบบสอบถาม
2. แบบสัมภาษณ์เพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือด้วยการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง เป็นการศึกษาข้อมูลประกอบไปด้วย ตำรา บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งฐานข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือของการวิจัย โดยมีรูปแบบการสัมภาษณ์เป็นแบบมีโครงสร้างปลายเปิด

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การนำแบบสอบถามไปตรวจสอบคุณภาพการตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity) ด้วยการนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาที่วัดวัตถุประสงค์และความถูกต้องของการใช้ภาษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Method) ซึ่งได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .923

2. การนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นสำหรับการวิจัยไปตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ด้านความเที่ยงตรง โดยผู้ทรงคุณวุฒิช่วยพิจารณาแก้ไขภาษา ตรวจสอบข้อคำถามในการสัมภาษณ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาครบถ้วน ถูกต้องเหมาะสม แล้วนำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไข และเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความสมบูรณ์อีกครั้ง หลังจากนั้นจึงนำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านความเห็นชอบแล้วไปทดลองสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความน่าเชื่อถือด้วยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญนั้นไปยืนยันคำตอบของผู้วิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) ด้วยการแจกแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ตำบลคลองสาม

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การจัดทำเวที และการสังเกต

3. นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมมาสู่การวิเคราะห์เพื่อจัดทำรูปแบบการนำ Soft Power ของตำบลคลองสาม ที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ และทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้นด้วยการมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ผู้นำชุมชน และประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ตำบลคลองสาม

4. สรุปผลการวิจัยและเสนอแนะแนวทางเพื่อการพัฒนา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนา “ซอฟต์พาวเวอร์” (Soft Power) ของตำบลคลองสาม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี และนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เพื่อวิเคราะห์หาค่าสถิติเชิงพรรณนา ด้วยการหาค่าความถี่และร้อยละ แบบสอบถามส่วนที่ 3 การพัฒนาซอฟต์พาวเวอร์ของตำบลคลองสาม เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแบบสอบถามส่วนที่ 4 การเผยแพร่ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ซอฟต์พาวเวอร์ของตำบลคลองสามที่ท่านคิดว่าจะนำมาเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ด้วยการหาค่าความถี่และร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยายที่กำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแบบสอบถามส่วนที่ 5 คำถามปลายเปิดให้แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ (ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ให้คนรู้จักและมีมูลค่าเพิ่ม ด้วยการตีความและสรุป

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องด้วยการตรวจสอบแบบสามเส้า และข้อมูลที่ได้นั้นมีความครบถ้วนสามารถนำไปต่อวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ มีความน่าเชื่อถือและรายละเอียดเพียงพอที่สามารถนำมาอธิบายประกอบความสัมพันธ์ต่างๆ ด้วยการตีความสรุปเชิงอุปนัย และการวิเคราะห์เชิงตรรกะแล้วใช้การพรรณนาความ (Descriptive) แล้วนำมาสรุปเพื่อนำเสนอต่อไป

ผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า เป็นเพศหญิง ร้อยละ 57.5 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 42.5 ส่วนใหญ่ มีอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 54.8 มีการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 31.3 มีอาชีพค้าขาย ร้อยละ 42.3 มีอาชีพค้าขาย ร้อยละ 42.3 อาศัยอยู่ในชุมชน 11 ปีขึ้นไป ร้อยละ 77.3 หมู่บ้านที่พักอาศัยอยู่หมู่ที่ 2 ร้อยละ 54.0

2. ผลการวิเคราะห์ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสาม คือ ด้านประเพณี และวัฒนธรรม และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเรียง 3 ลำดับมากที่สุด ดังนี้

2.1 ด้านประเพณี และวัฒนธรรม พบว่า 1) ชุมชนของท่านมีการส่งเสริมวันสงกรานต์ เช่น สรงน้ำพระ รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ เอากระดูกไปวัดเพื่อทำพิธีกรรม และกิจกรรม ร้อยละ 84.2 คือ สรงน้ำพระ รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ วัดในเขตชุมชน วัดเกิดการอุดม หมู่บ้านต่าง ๆ ที่มีติดบุคคล หมู่บ้านจัดสรร วัดเกิดการอุดม วัดกลางคลองสาม และสวนหย่อมประจำหมู่บ้าน 2) ชุมชนของท่านมีการจัดกิจกรรมวันเข้าพรรษา เช่น การแห่เทียนพรรษา และกิจกรรม ร้อยละ 79.2 คือ แห่เทียน วัดในเขตชุมชน วัดเกิดการอุดม หมู่บ้านพฤษภา 12 วัดเกิดการอุดม โรงเรียนวัดเกิดการอุดม วัดกลางคลองสาม วัดพระธรรมกาย วัดทองจันทริการาม และ 3) ชุมชนของท่านมีการจัดกิจกรรมวันออกพรรษา เช่น ประเพณีตักบาตรข้าวสาร ตักบาตรน้ำผึ้ง ตักบาตรดอกไม้ และกิจกรรม ร้อยละ 79.2 คือ วัดในเขตชุมชน วัดเกิดการอุดม ศูนย์กลางหมู่บ้าน วัดกลางคลองสาม วัดเกิดการอุดม วัดทองจันทริการาม

2.2 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า 1) ชุมชนของท่านมีภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับอาหารที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของชุมชนของท่าน ร้อยละ 38.5 คือ ผักบุ้งหมู่บ้านต่าง ๆ เรียนทำอาหาร ขนมไทย เครื่องจักรสาน และศูนย์เรียนรู้ 2) ชุมชนของท่านมีขนมหวาน ขนมไทยพื้นบ้านที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น ร้อยละ 10.5 คือ เปี้ยะฟิน เปี้ยะทอด ขนมไทย ธุรกิจชุมชน และ 3) ชุมชนของท่านมีภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม ทำดอกไม้ประดิษฐ์ กล่องทิวซุ หรือของใช้ที่เกี่ยวกับหัตถกรรมถักทอ ร้อยละ 15.5 คือ ดอกไม้ประดิษฐ์ ทำหรีดที่นำกลับไปใช้ได้ ชุมชนองค์กรบริหารส่วนตำบลคลองสาม เครื่องจักรสาน

3. ผลการวิเคราะห์การพัฒนาซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสามเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= .843) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าส่วนใหญ่ คือ 1) ด้านประเพณี และวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.29$, S.D.= .824) เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าส่วนใหญ่ คือ ท่านคิดว่าควรมีการส่งเสริมวันสงกรานต์ เช่น สรงน้ำพระรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ เอากระดูกไปวัดเพื่อทำพิธีกรรม เป็นต้น ($\bar{X} = 4.68$, S.D.= .625) รองลงมา คือ ท่านคิดว่าควรมีการจัดกิจกรรมวันเข้าพรรษา เช่น การแห่เทียนพรรษา เป็นต้น ($\bar{X} = 4.59$, S.D.= .669) และลำดับสุดท้าย คือ ท่านคิดว่าควรมีการนำโบราณวัตถุ เช่น เหยียนมงคล เหยียนพุทธบูชา เหยียนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำชุมชน เป็นต้น มาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 3.92$, S.D.= 1.01) 2) รองลงมา คือ ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.08$, S.D.= .861) เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าส่วนใหญ่ คือ ท่านคิดว่าควรมีการนำผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผลผลิตการเกษตร เช่น ของดอง ของกวน ผลิตภัณฑ์ทอดกรอบหรืออบ เป็นต้น มาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 4.20$, S.D.= .752) และท่านคิดว่าควรมีการนำพืชสมุนไพรท้องถิ่นมาสกัดแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ยาหม่อง ยาทาสมุนไพร ลูกประคบที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนมาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 4.20$, S.D.= .874) รองลงมา คือ ท่านคิดว่าควรมีการนำขนมหวาน ขนมไทยพื้นบ้านที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่นมาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 4.17$, S.D.= .803) และลำดับสุดท้าย คือ ท่านคิดว่าควรมีการนำวัสดุธรรมชาติและเส้นใยธรรมชาติมาทำเป็นผลิตภัณฑ์เฉพาะของชุมชน ได้แก่ การสานปลาตะเพียนจาก

ใบตาล การทำไม้กวาดทางมะพร้าว การเอากะลามะพร้าวมาทำถ้วย แก้ว เป็นต้น มาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = .946) และท่านคิดว่าควรมีการทำผลิตภัณฑ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาหรือเซรามิก เช่น โถง แจกัน เป็นต้น มาส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = .990)

4. ผลการวิเคราะห์การเผยแพร่ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของ องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสามที่ท่านคิดว่าจะนำมาเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ คือ ด้านประเพณี และวัฒนธรรม และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเรียง 3 ลำดับมากที่สุด ดังนี้

4.1 ด้านประเพณี และวัฒนธรรม พบว่า 1) ท่านคิดว่าควรนำกิจกรรมวันสงกรานต์ เช่น สรงน้ำพระ รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ เอากระดุกไปวัดเพื่อทำพิธีกรรม เป็นต้น มาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 76.3 รองลงมา คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ร้อยละ 11.0 และลำดับสุดท้าย คือ โทรทัศน์ (TV) ร้อยละ 1.0 2) ท่านคิดว่าควรนำกิจกรรมวันเข้าพรรษา เช่น การแห่เทียนพรรษา เป็นต้น มาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 41.0 รองลงมา คือ สิ่งพิมพ์/โบวัวร์ ร้อยละ 22.3 และลำดับสุดท้าย คือ จัดประกวดกิจกรรม ร้อยละ 2.8 และ 3) ท่านคิดว่าควรนำกิจกรรมวันออกพรรษา เช่น ประเพณีตักบาตรข้าวสาร ตักบาตรน้ำผึ้ง ตักบาตรดอกไม้ เป็นต้น มาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 37.8 รองลงมา คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ร้อยละ 26.0 และลำดับสุดท้าย คือ อินสตาแกรม (Instagram) ยูทูป (YouTube) และโทรทัศน์ (TV) ร้อยละ 1.0 สรุปภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าการทำป้ายโฆษณาริมถนนเป็นการสื่อสารที่ดีที่สุด โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการสื่อสารผ่านช่องทางนี้ในทุกด้าน ส่วนลำดับสุดท้ายคือช่องทางโทรทัศน์ ซึ่งมีผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าเป็นช่องทางที่ควรใช้ในการสื่อสารน้อยที่สุด

4.2 ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า 1) ท่านคิดว่าควรนำภูมิปัญญาเกี่ยวกับอาหารที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของชุมชนของท่านมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 62.0 รองลงมา คือ สิ่งพิมพ์/โบวัวร์ ร้อยละ 12.0 และลำดับสุดท้าย คือ โทรทัศน์ (TV) ร้อยละ 1.0 2) ท่านคิดว่าควรนำขนมหวาน ขนมไทยพื้นบ้านที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่นมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 40.3 รองลงมา คือ สิ่งพิมพ์/โบวัวร์ ร้อยละ 25.8 และลำดับสุดท้าย คือ ยูทูป (YouTube) และโทรทัศน์ (TV) ร้อยละ 1.0 และ 3) ท่านคิดว่าควรนำภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมทำดอกไม้ประดิษฐ์ กล่องทิชชู หรือของใช้ที่เกี่ยวกับหัตถกรรมถักทอ เป็นต้น มาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางใด พบว่าส่วนใหญ่ คือ ป้ายโฆษณาริมถนน ร้อยละ 35.3 รองลงมา คือ ดิจิตอล (TikTok) ร้อยละ 17.0 และลำดับสุดท้าย คือ โทรทัศน์ (TV) ร้อยละ 1.0 สรุปภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าการทำป้ายโฆษณาริมถนนเป็นการสื่อสารที่ดีที่สุด โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการสื่อสารผ่านช่องทางนี้ในทุกด้าน ส่วนลำดับสุดท้ายคือช่องทางโทรทัศน์ ซึ่งมีผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าเป็นช่องทางที่ควรใช้ในการสื่อสารน้อยที่สุด

การวิจัยเชิงคุณภาพ

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ประชาชนชุมชน และประธานชุมชนหรือตัวแทนในพื้นที่ตำบลคลองสาม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมของผู้วิจัยด้วยการสังเกตกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามที่เหมาะสมและสามารถนำมาขับเคลื่อนยกระดับเพื่อให้เป็นซอฟต์แวร์ มีดังต่อไปนี้

1.1 ประเพณีและวัฒนธรรม ได้แก่

1) ประเพณีการแข่งขันเรือของตำบลคลองสามที่มีการจัดแข่งขันทุกปี เป็นการจัดแข่งขันเรือพายในคลองสาม เป็นเรือขนาดเล็ก จัดขึ้นทุกปีในช่วงเดือนมกราคม

2) ประเพณีวันสงกรานต์ ซึ่งเป็นวันสำคัญของประเทศไทย โดยทุกจังหวัด ทุกพื้นที่ที่จะมีการจัดกิจกรรมงานวันสงกรานต์ ซึ่งองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามจะมีการจัดกิจกรรมเช่นกัน โดยการจัดกิจกรรมดังกล่าวเรียกว่า “ถนนข้าวแกง” โดยถนนเส้นนี้จะมีการนำข้าวแกงมาเลี้ยงฟรีตามถนน และมีการเล่นน้ำวันสงกรานต์ ซึ่งเกิดจากการร่วมมือร่วมใจของประชาชนในพื้นที่เส้นถนนเลียบบคลองสาม

3) ประเพณีอื่น ๆ เช่น ลอยกระทง แห่เทียนพรรษา ทอดกฐิน งานวันแม่ งานวันพ่อ งานวันปีใหม่ งานวันเด็ก งานผู้สูงอายุ เป็นต้น ซึ่งเป็นงานกิจกรรมตามปกติเหมือนที่อื่น ๆ

1.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม อำเภอคลองหลวง มีดังนี้

1) ด้านหัตถกรรม การสานตะกร้าเส้นพลาสติกและหวายเทียมของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักรสานพญา 13 มีตะกร้าสานลอยดอกบัว ซึ่งดอกบัวถือเป็นอัตลักษณ์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม

2) ด้านแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย การนวดแผนไทย สมุนไพรน้ำมันเหลือง เป็นต้น

3) ด้านขนมไทยและขนมอบ มีการรวมกลุ่มสอนทำขนมไทย ทั้งขนมทองหยอด เม็ดขนุน เป็นต้น

4) ด้านผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูป ได้แก่ กล้วยฉาบ มะม่วงแช่อิ่ม หน่อไม้ดอง เป็นต้น

5) ผลิตภัณฑ์แปรรูปจากวัสดุธรรมชาติ ได้แก่ ไม้กวาดทางมะพร้าว การสานปลาตะเพียน การทำถ้วยทำแก้วจากกะลามะพร้าว เป็นต้น

6) แหล่งเรียนรู้ของชุมชน ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้หมู่ 16 บ้านคลองสาม

2. การพัฒนาประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อยกระดับเป็นซอฟต์แวร์ (Soft Power) ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม มีดังต่อไปนี้

2.1 นำอัตลักษณ์ดอกบัวขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยนำดอกบัวมาใช้ในการดำเนินการเกี่ยวกับการยกระดับซอฟต์แวร์

1) การทำตราสัญลักษณ์เพื่อรับรองผลิตภัณฑ์ว่าได้ผ่านการตรวจสอบขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามและยอมรับเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการรับรอง

2) การจัดทำมาตรฐานเพื่อประเมินซอฟต์แวร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาอย่างเป็นระบบโดยตั้งคณะกรรมการพิจารณาประเมินผลรับรองการเป็นซอฟต์แวร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม โดยให้ผู้ผลิตชุมชนหรือกลุ่มที่ต้องการได้รับตรารับรองมายื่นขอตรวจประเมินจากองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม โดยองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามอาจเก็บค่าประเมินหรือตรวจประเมินฟรีก็ได้ การตั้งคณะกรรมการประเมินรับรองมาตรฐานซอฟต์แวร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามควรมาจากทุกภาคส่วน ทั้งภาคองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และภาคธุรกิจ เป็นต้น

3. การเผยแพร่ประเพณี วัฒนธรรม ของภูมิปัญญาท้องถิ่นและขับเคลื่อนเพื่อยกระดับ ซอฟต์แวร์อย่างเป็นรูปธรรม พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเห็นว่าองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามควรมีการจัดรับรองมาตรฐานให้กับผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์และควรมีการตลาดนำร่องให้สร้างหรือพัฒนา โดยนำประเพณี วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่มาสร้างอัตลักษณ์และขับเคลื่อนอย่างชัดเจน โดยกลุ่มสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ผู้นำชุมชน กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน รวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุ สตรี กลุ่มวิสาหกิจชุมชน เป็นต้น ได้เสนอแนวคิดให้นำดอกบัวที่เป็นสัญลักษณ์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ และยกระดับผลิตภัณฑ์ให้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น ซึ่ง

เป็นแหล่งที่มาในการออกแบบจุดเช็คอิน (Chack in) ร้านอาหาร “มองดูบัว” เช่น อาหารที่ใช้ส่วนประกอบของบัว ทัศนกรรมที่มีสัญลักษณ์ของบัว เครื่องดื่มที่ทำจากบัว ขนมที่ทำจากบัว และร้านอาหาร จุดเช็คอินที่เป็นสัญลักษณ์ของบัว มาเป็นส่วนประกอบและยกระดับอย่างจริงจังและใช้เป็นแหล่งเผยแพร่ซอฟต์แวร์ด้านอื่น ๆ เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวต่อไป ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองสร้างรูปแบบจุดเช็คอิน (Chack in) ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ออกแบบจุดเช็คอิน (Chack in) ร้านอาหาร “มองดูบัว”

จากภาพจะเห็นได้ว่าองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี มีประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาใช้ขับเคลื่อนเพื่อสร้างเศรษฐกิจชุมชนตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาลได้เป็นอย่างดี รวมทั้งชุมชนต่างให้ความร่วมมือในการที่จะนำผลิตภัณฑ์แหล่งท่องเที่ยว รวมทั้งอัตลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชน และเผยแพร่ให้ประชาชนทั่วไปรับรู้ต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสามที่เหมาะสมสามารถขับเคลื่อนจนกลายเป็นซอฟต์แวร์ พบว่า ประเพณีวัฒนธรรมของตำบลคลองสามประเพณีวันสงกรานต์ ซึ่งเป็นวันสำคัญของประเทศไทย โดยทุกจังหวัด ทุกพื้นที่จะมีการจัดกิจกรรมงานวันสงกรานต์ ซึ่งองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามจะมีการจัดกิจกรรมเช่นกัน โดยการจัดกิจกรรมดังกล่าวเรียกว่า “ถนนข้าวแกง” โดยถนนเส้นนี้จะมีการนำข้าวแกงมาเลี้ยงฟรีตามถนน และมีการเล่นน้ำวันสงกรานต์ ซึ่งเกิดจากการร่วมมือร่วมใจของประชาชนในพื้นที่เส้นถนนเลียบบคลองสาม และประเพณีการแข่งขันเรือของตำบลคลองสามที่มีการจัดแข่งขันทุกปี เป็นการจัดแข่งขันเรือพายในคลองสาม เป็นเรือขนาดเล็ก จัดขึ้น ทุกปีในช่วงเดือนมกราคม ส่วนภูมิปัญญาท้องถิ่นของตำบลคลองสาม มีด้านหัตถกรรม การสานตะกร้าเส้นพลาสติกและหวายเทียมของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานพญา 13 มีตระกร้าสานลอยดอกบัว ซึ่งดอกบัวถือเป็นอัตลักษณ์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ด้านแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย การนวดแผนไทย สมุนไพรน้ำมันเหลือง เป็นต้น ด้านขนมไทยและขนมอบ มีการรวมกลุ่มสอนทำขนมไทย ทั้งขนมทองหยอด เม็ดขนุน เป็นต้น ด้านผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูป ได้แก่ ก๋วยเตี๋ยว มะม่วงแช่อิ่ม หน่อไม้ดอง เป็นต้น ผลิตภัณฑ์แปรรูปจากวัสดุธรรมชาติ ได้แก่ ไม้กวาดทางมะพร้าว การสานปลาตะเพียน การทำถั่วงอกแก้วจากกะหล่ำปลี เป็นต้น และ แหล่งเรียนรู้ของชุมชน ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้หมู่ 16 บ้านคลองสาม สอดคล้องกับดวงฤทธิ์ เบ็ญจาธิกุล ชัยรุ่งเรือง (2566) ได้ศึกษาเรื่อง การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์: อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร ผลการศึกษาพบว่า 1) การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์การทำงานเป็นไปในลักษณะการบูรณาการภารกิจร่วมกันกระตุ้นให้ประชาชนในท้องถิ่นเห็นความสำคัญของซอฟต์แวร์และเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานการจัดกิจกรรมการส่งเสริม เช่น จัดแสดงและจำหน่ายสินค้าจากชุมชนจัด กิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมของท้องถิ่นผ่านงานเทศกาลและประเพณีต่าง ๆ การใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น อาหาร ศิลปะ วัฒนธรรม กีฬาภูมิปัญญา และสถานที่ท่องเที่ยว สร้างการรับรู้จากรุ่นสู่รุ่นเพื่อสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ และการผลักดันให้ประชาชนและผู้ประกอบการในท้องถิ่นใช้ซอฟต์แวร์เป็นเครื่องมือให้ประชาชนเป็นสื่อบุคคลในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่สาธารณชน 2) ปัญหาและอุปสรรคของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ได้แก่ บุคลากรภาครัฐและประชาชนยังขาดความเข้าใจในซอฟต์แวร์ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล ขาดการบูรณาการการทำงานอย่างแท้จริงภารกิจทับซ้อนประชาชนไม่ให้ความร่วมมือ และการจัดกิจกรรมการส่งเสริมเพียงบางอย่างและ 3) แนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ได้แก่ ควรสร้างกลไกหนุนเสริมสร้างการรับรู้สู่คนภายนอก สร้างความเข้าใจและความภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้แก่ประชาชน กระตุ้นให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเผยแพร่รักษา และพัฒนา

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 รูปแบบการนำซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม ที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ และทำให้เศรษฐกิจชุมชนดีขึ้น พบว่า นำอัตลักษณ์ดอกบัวขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยนำดอกบัวมาใช้ในการดำเนินการเกี่ยวกับการยกระดับซอฟต์แวร์ 1) การทำตราสัญลักษณ์เพื่อรับรองผลิตภัณฑ์ว่าได้ผ่านการตรวจสอบขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม

และยอมรับเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการรับรอง และ 2) การจัดทำมาตรฐานเพื่อประเมินซอฟต์แวร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม สอดคล้องกับฉันทลักษณ์ ราชแก้ว และเสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร (2567) ได้ศึกษาเรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์อำนาจละมุน: การกระตุ้นเศรษฐกิจไทยในอนาคต ผลการศึกษาพบว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาขีดความสามารถทางการแข่งขันของสินค้าและบริการที่มีความยั่งยืน โดยการใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยี มาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ เพื่อเป็นรากฐานที่สำคัญก่อนที่จะเกิดเป็นปลายทางอย่างอำนาจละมุน ที่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ การขับเคลื่อน อำนาจละมุน สู่ชุมชนเป็นกระบวนการมีส่วนร่วมจากประชาชนและความร่วมมือจากหลายภาคส่วนของสังคม แต่ที่ผ่านมามีการขับเคลื่อนอำนาจละมุน ของไทยยังขาดความชัดเจน ความไม่ต่อเนื่อง บุคลากรภาครัฐขาดความเข้าใจในแก่นของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอำนาจละมุน ทำให้ไม่สามารถนำทรัพยากรในท้องถิ่นแปลงออกมาเป็น อำนาจละมุน ได้ แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดอำนาจละมุนสู่ชุมชนท้องถิ่นรัฐบาลควรมองในมิติต่าง ๆ ดังนี้ 1) ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงจุด 2) เพิ่มโครงการเพื่อรองรับความคิดของผู้ประกอบการ 3) บูรณาการความร่วมมือในการผลักดันอำนาจละมุน ของหน่วยงานภาครัฐ ตามหาทรัพยากรที่เป็นอัตลักษณ์ในท้องถิ่น 4) การสนับสนุนการศึกษาและการฝึกอบรม 5) การให้โอกาสในการมีส่วนร่วม 6) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และยังสามารถสอดคล้องกับ นพรัตน์ พบลาภ และสุดเฉลิม ศัสตราภักษ์(2567) ได้ศึกษาเรื่อง นโยบายซอฟต์แวร์: การบริหารเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน ผลการศึกษา พบว่า ประเด็นด้านวัฒนธรรมของชุมชนบ้านคลองแค ที่สอดคล้องกับนโยบายซอฟต์แวร์ คือ วิถีชีวิตควบคู่กับสายน้ำ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และกีฬาพื้นบ้าน คือ โถกกระทะ จากการบริหารเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย การค้นหาประเด็น การพัฒนาทักษะ การเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจ และการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ สามารถกำหนดวิสัยทัศน์ได้ว่าชุมชนบ้านคลองแคเป็น “ชุมชนแห่งการอนุรักษ์ วัฒนธรรม วิถีอารา” และการบริหารเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และกีฬาพื้นบ้านตามนโยบายซอฟต์แวร์ พบว่า สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อเพิ่มมูลค่าจากทรัพยากรและวัฒนธรรมดั้งเดิม การพัฒนาทักษะนำมาต่อยอด ผสมผสานกับสวมน้ำของกลุ่มวิสาหกิจการท่องเที่ยวชุมชนบ้านคลองแคได้ในระดับชุมชน ทั้งนี้กิจกรรมที่เพิ่มขึ้นเป็นสิ่งดึงดูดเพื่อการพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน รวมถึงด้านการเข้าถึง และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ได้ดำเนินการอย่างเหมาะสมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งยังสอดคล้องกับสุเทพ ดีเยี่ยม (2567) ได้ศึกษาเรื่อง นโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน ด้วยซอฟต์แวร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผลการศึกษา พบว่า มุมมองของนโยบายเพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนด้วยซอฟต์แวร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านนโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ทักษะ ซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจฐาน รากยังคงมีความท้าทายในประเด็นการพัฒนาด้านศักยภาพ เนื่องจากประชากรกลุ่มรายได้น้อยมากกว่าครึ่งหนึ่ง เป็นกลุ่มคนที่ไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ มีระดับการศึกษาและทักษะน้อย รวมถึงการดำเนินงานด้าน นโยบายของรัฐซึ่งออกจากส่วนกลาง ไม่สามารถตอบโจทย์สภาพปัญหาที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่จึงเป็นปัญหาโลกโซ่ที่ทำให้ประเทศไม่เกิดการพัฒนา ดังนั้น นโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมุ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของเศรษฐกิจฐานราก โดยเฉพาะการพัฒนาบุคคล ด้วยการที่จะทำให้ซอฟต์แวร์ระดับท้องถิ่นจะทำให้ประสบความสำเร็จ มิใช่เพียงรัฐบาลแค่ต้องการตามหาว่าพื้นที่ นั้นมีทรัพยากรอะไรแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมเหล่านี้เองก็เป็นที่ยอมรับในท้องถิ่นและบางส่วนของประเทศไทยอยู่แล้ว ดังนั้น รัฐบาลต้องมีหน้าที่กำหนดเป้าหมายในการยกระดับ Soft Power เช่น การมุ่งขับเคลื่อนนโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ทักษะ ซอฟต์แวร์โดยเริ่มต้นจากการ “พัฒนาคน” ในการนำ

“สินทรัพย์ทาง ปัญญา” ที่มีคุณค่าให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก สร้างงานและเพิ่มรายได้มากขึ้น โดยมุ่งเน้นจัดการ ทั้งระบบ ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ผ่านกระบวนการขับเคลื่อน 5 พันเฟือง เริ่มตั้งแต่การเข้าถึงปัจจัย การผลิต การสร้างองค์ ความรู้ การตลาด การสื่อสารสร้างการรับรู้ และการบริหารจัดการ เช่น การสนับสนุน พัฒนาสินค้า OTOP โดยการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก เพื่อสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 รูปแบบเผยแพร่ซอฟต์แวร์ของตำบลคลองสาม ให้เป็นที่รู้จักและ ยอมรับต่อสาธารณชนที่เหมาะสม พบว่า องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามควรมีการจัดรับรองมาตรฐานให้กับ ผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์และควรมีการตลาดนำร่องให้สร้างหรือพัฒนา โดยนำประเพณี วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่มาสร้างอัตลักษณ์และขับเคลื่อนอย่างชัดเจน โดยกลุ่มสมาชิก องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม ผู้นำชุมชน กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน รวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุ สตรี กลุ่มวิสาหกิจ ชุมชน เป็นต้น ได้เสนอแนวคิดให้นำดอกบัวที่เป็นสัญลักษณ์ขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองสามมาใช้ในการ สร้างอัตลักษณ์ และยกระดับผลิตภัณฑ์ให้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น เช่น อาหารที่ใช้ ส่วนประกอบของบัว หัตถกรรมที่มีสัญลักษณ์ของบัว เครื่องดื่มที่ทำจากบัว ขนมที่ทำจากบัว และร้านอาหาร จุดเช็คอินที่เป็นสัญลักษณ์ของบัว มาเป็นส่วนประกอบและยกระดับอย่างจริงจังและใช้เป็นแหล่งเผยแพร่ ซอฟต์แวร์ด้านอื่น ๆ เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวต่อไป สอดคล้องกับปรัชญา กิตติอมรพงศ์ และคณะ (2567) ได้ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงอาหารพื้นถิ่น ประเภทข้าวปุ้นน้ำนัว สู่การสร้างซอฟต์แวร์ ซอฟต์แวร์ ซึ่งอธิบายไว้ว่า มีการดำเนินการประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้มีส่วนร่วมในการพัฒนา การท่องเที่ยว ช่วยส่งเสริมชุมชนให้มีศักยภาพในการปฏิบัติงานอย่างยั่งยืน โดยการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเชิงอาหารพื้นถิ่นแก่นักท่องเที่ยว และประชาสัมพันธ์ในส่วนของสินค้าหรืออาหารท้องถิ่น รวมทั้ง เพิ่มศักยภาพและความพร้อมของผู้ประกอบการร้านอาหารพื้นถิ่น รวมถึงผู้ให้บริการการท่องเที่ยว นอกจากนี้ ในส่วนของความพร้อมของบุคลากรของหน่วยงานรัฐที่จะมาทำหน้าที่ร่วมขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ตาม นโยบายของทางภาครัฐนั้น พบว่ายังขาดความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องซอฟต์แวร์ดังกล่าวของนิศรา ชัยเชียว (2566) ที่ศึกษาเรื่อง “การจัดการความรู้ด้านซอฟต์แวร์” ของสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม พบว่า การจัดการความรู้ด้านซอฟต์แวร์สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมไม่มีนโยบายการจัดการความรู้ ด้านซอฟต์แวร์แบบเฉพาะเจาะจง แต่ผู้บริหารมีการให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์โดยมี การจัดทำร่างแผนปฏิบัติการส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศในลักษณะอำนาจละมุนและร่างแผนขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ โดยมีมติทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย พ.ศ. 2566-2570 และมีแหล่งข้อมูล ด้านวัฒนธรรมและมีความรู้ในด้านการอนุรักษ์ สืบสาน การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์งานด้านศิลปะ ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งความรู้ด้านซอฟต์แวร์เป็นความรู้ใหม่ที่สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมอยู่ระหว่าง ดำเนินการ ซึ่งต้องมีการเสริมสร้างทักษะและความรู้เพิ่มเติมให้กับบุคลากร

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์ในระดับชุมชนที่ประสบความสำเร็จ ควรศึกษา กรณีศึกษาจากชุมชนอื่นที่สามารถใช้ซอฟต์แวร์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว เช่น กรณีของเชียงใหม่ที่ใช้วัฒนธรรมล้านนา หรือกรณีของจังหวัดสุโขทัยที่ใช้มรดกโลกเป็นจุดขาย
2. ควรวิเคราะห์ผลกระทบของซอฟต์แวร์ต่อเศรษฐกิจชุมชน ควรศึกษาว่าซอฟต์แวร์ส่งผล กระทบอย่างไรต่อรายได้ของชุมชนและการเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในแง่ของการสร้างงาน การส่งเสริม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการดึงดูดนักท่องเที่ยว และควรมีการเปรียบเทียบพื้นที่ที่มีการพัฒนาซอฟต์แวร์ กับพื้นที่ที่ยังไม่มีการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อดูผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น

3. การศึกษาการบริหารจัดการซอฟต์แวร์ในระดับชุมชน ควรมีการศึกษาแนวทางที่องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถบริหารจัดการซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะทาง หรือการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน และควรศึกษาว่าบทบาทของชุมชนและประชาชน ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ควรเป็นอย่างไร และต้องมีปัจจัยสนับสนุนอะไรบ้าง

4. การศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายซอฟต์แวร์สู่ระดับประเทศและสากล ควรศึกษาว่าเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AI, VR และ AR สามารถนำมาใช้ในการเผยแพร่ซอฟต์แวร์ได้อย่างไร เช่น การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือการพัฒนาเกมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมคลองสาม

5. การศึกษานโยบายซอฟต์แวร์ของประเทศที่ประสบความสำเร็จ ควรศึกษาโมเดลการพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศที่ประสบความสำเร็จ เช่น เกาหลีใต้ที่ใช้ K-Culture หรือญี่ปุ่นที่ใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมในการสร้างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และควรนำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และออกแบบแนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ของคลองสามที่สามารถแข่งขันในระดับประเทศและสากล

6. การศึกษาผลกระทบของการท่องเที่ยวซอฟต์แวร์ต่อวิถีชีวิตของชุมชน ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบเชิงสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์เป็นเครื่องมือส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต หรือความเสี่ยงในการสูญเสียอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

ชำนาญ จันทร์เรือง. (2561). ซอฟต์แวร์ (Soft power) คืออะไร?. ประชาไทย.

<https://prachatai.com/journal/2021/10/95654>

ณัฐวิวัฒน์ ราชแก้ว และ เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร. (2567). เศรษฐกิจสร้างสรรค์อำนาจละมุน: การกระตุ้นเศรษฐกิจไทยในอนาคต. วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 4(1), 125-144.

ดวงฤทธิ เบ็ญจาทิกุล ชัยรุ่งเรือง. (2566). การขับเคลื่อน Soft Power: อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 11(5), 1922-1935.

ทองศักดิ์ เหมือนเดย. (2568). รูปแบบการขับเคลื่อนพลังซอฟต์แวร์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นนครสวรรค์. วารสารวิชาการรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, 7(4), 88-103.

นพรัตน์ พบลาภ และ สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์. (2567). นโยบายซอฟต์แวร์: การบริหารเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านคลองแค จังหวัดสมุทรสาคร. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี, 18(2), 139-154.

นิศรา ชัยเขียว. (2566). การจัดการความรู้ด้านซอฟต์แวร์ของสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทฉบับที่ 1]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2542 แก้ไขถึง พ.ศ. 2549 (2549). สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

พระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ.2537 แก้ไขเพิ่มเติมถึง ฉบับที่ 6 พ.ศ.2552. (2552). สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

รัชพล กิตติอมรพงศ์, ฌภัทร คำแก้ว, และเมษธาวิมล พลโยธี. (2563). อัตลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงอาหารพื้นถิ่นประเภทข้าวปั้นน้ำลูสู่การสร้างซอฟต์แวร์ของอำเภอเรณูนครจังหวัดนครพนม. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 19(68), 29-41.

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย. (2560, 6 เมษายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 134 ตอนที่ 40. หน้า 1-90.

- วิมลรักษ์ ศานติธรรม. (2565). ซอฟต์พาวเวอร์พลังแห่งการสร้างสรรค์. *วิจัยปริทัศน์*, 27, 10. กลุ่มงานวิจัย
สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- สันทัต โปธิสา. (2566). ซอฟต์พาวเวอร์ คืออะไร? รวม “ของไทย” ปังจริงในหมู่ชาวต่างชาติ.
<https://www.thaipbs.or.th/now/content/491>
- สุเทพ ดีเยี่ยม. (2567). นโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน ด้วยซอฟต์แวร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน.
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์พุทธชินราช พิษณุโลก ประเทศไทย.
- องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม. (ม.ป.ป.). **ข้อมูลพื้นฐาน**.
https://www.khlongsamlocal.go.th/view_upload.php?main=top_menu&id=1
- อรุณรัตน์ จินดา. (2568). นโยบายต่างประเทศไทยกับแนวทางการขับเคลื่อนภูมิพลังวัฒนธรรม (Soft Power)
เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. *วารสารสมาคมรัฐประศาสนศาสตร์แห่งประเทศไทย*, 7(2), 159–170.
- เอกรงค์ ปั่นพงษ์. (2566). พลังการสื่อสารผ่านแนวคิดอำนาจละมุน (Soft power) ของประเทศญี่ปุ่นในหนังสือ
การ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1 ของโลก “วันพีซ”. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 27(2), 51-64.
- Nye, J. S. (2005). **Soft Power: The Means to Success in World Politics**. Public Affairs.
- Vanderhill, R., Joireman, S. F., Tulepayeva, R. (2025). In the shadow of the dragon: Chinese
soft power in central Asia. *International Affairs*, 101(4), 1441–1461.
<https://doi.org/10.1093/ia/iiaf103>
- Li, S., Li S., Liu, Q., & Wei, X. (2025). Still water runs deep: Soft power in chinese prefectures
and municipalities. *Journal of Asian Economics*, 98, 101909.
<https://doi.org/10.1016/j.asieco.2025.101909>