



ประกาศคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เรื่อง หลักเกณฑ์การให้ทุนงานวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคม
งบประมาณเงินรายได้ คณะวิจิตรศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2568

ตามที่ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ดำเนินนโยบายเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนา งานวิจัยและนวัตกรรมทางศิลปะสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการของคณะให้มีความก้าวหน้า สอดคล้องกับความต้องการของสังคม มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยวิจัย ความเป็นเลิศทางวิชาการ และรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ด้วยนวัตกรรม นั้น

ในการนี้ คณะวิจิตรศิลป์จึงเห็นสมควรให้มีการจัดสรรทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคม ประจำปี 2568 โดยได้กำหนดหลักเกณฑ์การให้ทุนอุดหนุน ดังนี้

1. ในประกาศนี้

คณะ	หมายถึง	คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
นวัตกรรมทางศิลปะ	หมายถึง	ความคิดสร้างสรรค์อันเกิดจากการตกผลึกความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรม หรือมนุษยวิทยา เสริมด้วยแนวคิดใหม่ หรือเทคโนโลยี เกิดเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกแก่สังคม คือ นวัตกรรมทางศิลปะ (Aesthetic Innovation) ทั้งดนตรี ศิลปะ และสันตนาการ และ นวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation) โดยนิยามความหมายของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
TRL	หมายถึง	ระดับความพร้อมของเทคโนโลยีสู่อุตสาหกรรม (Technology Readiness Level) เป็นเครื่องมือบริหารจัดการโครงการหรือโปรแกรมที่นำมาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างนักพัฒนา เทคโนโลยีกับผู้ที่จะนำเทคโนโลยีไปถ่ายทอดสู่ลูกค้า และสามารถเปรียบเทียบความพร้อมและเสถียรภาพของเทคโนโลยีระหว่างเทคโนโลยีที่แตกต่างกันได้
SRL	หมายถึง	ระดับความพร้อมทางสังคม (Societal Readiness Level) คือระดับความพร้อมของความรู้และเทคโนโลยีทางด้านสังคมที่ใช้ในการประเมินระดับความพร้อมของความรู้และเทคโนโลยี ทางด้านสังคม องค์ความรู้ เทคโนโลยี กระบวนการ การแก้ปัญหา สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมทั้งด้านสังคม เป็นเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันในการบริหารจัดการโครงการ โปรแกรมทางด้านสังคม
CMU-RL	หมายถึง	CMU Readiness Level โดยอาศัยการเทียบเคียงกับระดับความพร้อมของเทคโนโลยี (TRL) หรือ ระดับความพร้อมทางสังคม (SRL) เป็นการประเมินระดับและผลกระทบของผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่ภายในมหาวิทยาลัยที่มีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงสังคมและเชิงพาณิชย์

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นทุนสนับสนุนการวิจัยที่พัฒนาต่อยอดผลงานวิจัย งานวิจัยสร้างสรรค์ และผลงานนวัตกรรมด้านศิลปะ สนับสนุนโครงการละไม่เกิน 120,000 บาท จำนวน 2 ทุน

3. ลักษณะโครงการวิจัยเพื่อนวัตกรรมที่สนับสนุน

- 3.1 เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ หรือต้นแบบที่มีลักษณะเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ หรืองานสร้างสรรค์ร่วมกับเทคโนโลยี โดยไม่เคยมีมาก่อน หรือพัฒนาต่อยอดเพื่อแก้ไขปัญหาจากงานสร้างสรรค์เดิมที่มีอยู่ก่อน หรือเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่จะทดลองใช้ และประเมินก่อนที่จะนำไปเผยแพร่และใช้งานจริง หรือผลิตเป็นสินค้า
- 3.2 เป็นโครงการวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านศิลปะ หรือของหน่วยงานในคณะจิตรศิลป์

4. ประเภทของทุนงานวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคม

- 4.1 ทุนงานวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคมที่จัดสรรให้สำหรับโครงการวิจัยด้านศิลปะ หรือด้านการดำเนินงานของหน่วยงาน
- 4.2 เป็นทุนเพื่อสนับสนุนการนำสิ่งประดิษฐ์ ชิ้นงานที่ได้ทดลองสร้างสรรค์มาพัฒนาต่อยอดยืนยันความเป็นไปได้ของการทำงานของชิ้นงานที่ประดิษฐ์ (Proof of concept) หรือปรับปรุงแก้ไขปัญหาให้มีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพในการใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยเป็นทุนในการพัฒนาต้นแบบ (Prototype)
- 4.3 ผลผลิตที่ต้องนำเสนอภายในระยะเวลา 1 ปี คือ ต้นแบบ (Prototype) หรือสิ่งประดิษฐ์ หรือชิ้นงานที่แสดงถึงการพัฒนาต่อยอดที่มี CMU-RL ระดับ 4 ขึ้นไป และสามารถนำไปยื่นคำขออนุสิทธิบัตร/สิทธิบัตรการประดิษฐ์/สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือมีความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ

5. คุณสมบัติผู้มีสิทธิขอรับทุน

- 5.1 เป็นอาจารย์ประจำสังกัดคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 5.2 ไม่อยู่ระหว่างการลาศึกษาต่อ (หากลาศึกษาต่อหลังจากได้รับทุน ต้องคืนทุนอย่างไม่มีข้อยกเว้น)
- 5.3 ไม่เป็นผู้ที่อยู่ระหว่างการรับทุนอุดหนุนวิจัยฯ จากงบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์
- 5.4 ไม่เป็นผู้ติดค้างเงื่อนไขตามสัญญารับทุนอุดหนุนการวิจัยฯ จากงบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์
- 5.5 เป็นโครงการที่สามารถดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 1 ปี
- 5.6 กรณีผู้รับทุนเป็นอาจารย์ที่อยู่ระหว่างการทดลองงาน หากผลการประเมินไม่ผ่านทดลองงาน/ลาออกให้คืนทุนเต็มจำนวน
- 5.7 เป็นผู้มีอายุไม่เกิน 59 ปี ก่อนครบการเกษียณอายุราชการ

6. เงื่อนไขการขอทุนวิจัยเพื่อนวัตกรรม

- 6.1 กรณีมีการต่อยอดจากงานวิจัยเพื่อนวัตกรรมเดิมต้องแสดงขอบเขตการดำเนินงานระหว่างงานเดิมและงานใหม่ ทั้งนี้ ต้องชี้แจงงบประมาณเดิมและโครงการเพิ่มเติมหรือต่อยอดให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน และระบุรายละเอียดของทรัพย์สินทางปัญญา และสิทธิประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยที่เพิ่มเติมหรือต่อยอดร่วมด้วย
- 6.2 ข้อเสนอโครงการวิจัยและนวัตกรรมศิลปะที่ขอรับทุนหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของข้อเสนอนี้ ต้องไม่อยู่ในข้อเสนอที่ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากแหล่งทุนวิจัยอื่น ยกเว้นโครงการที่เป็นการดำเนินงานในลักษณะ

ทุนวิจัยเพื่อนวัตกรรมร่วม (Co-funding) ในกรณีที่ได้รับทุนจากแหล่งอื่นแล้ว หากนักวิจัยนำโครงการดังกล่าวไปขอทุนเพิ่มเติมหรือต่อยอดไม่ว่าก่อนหรือหลังอนุมัติทุนแล้ว นักวิจัยต้องแจ้งทุกแหล่งทุนถึงการได้รับทุนเพิ่มเติมหรือต่อยอดเป็นลายลักษณ์อักษร

6.3 กรณีโครงการวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคมที่เป็นการดำเนินงานในลักษณะทุนวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคมร่วม (Co-funding)

- แสดงรายละเอียดการสนับสนุนดังกล่าว โดยระบุงบประมาณเป็นร้อยละของงบประมาณทั้งหมดของโครงการ และงบประมาณในแต่ละรายการที่จะสนับสนุนในข้อเสนอโครงการ
- แสดงหลักฐานการยืมตัวร่วมทุน และข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงานที่ร่วมทุน และแผนการนำวิจัยไปใช้ประโยชน์/การตลาดโดยย่อในข้อเสนอโครงการ

7. การสมัครขอรับทุน

ผู้ประสงค์จะสมัครรับทุนให้จัดทำข้อเสนอโครงการตามแบบฟอร์มที่กำหนด (ไฟล์ PDF) ส่งผ่านภาควิชาต้นสังกัดด้วยระบบ CMU e-Document มายังงานบริหารงานวิจัยฯ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ 15 ตุลาคม 2567 (ภายในเวลา 16.30 น.)

8. งบประมาณที่จัดสรร ให้นำไปเป็นค่าใช้จ่ายตามความจำเป็น เหมาะสม และประหยัด

9. แผนการเบิกเงินทุนวิจัยแต่ละงวด

งวดที่ 1 จะได้รับเงินร้อยละ 50 ของทุนโครงการ เมื่อโครงการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการฯ

งวดที่ 2 จะได้รับเงินร้อยละ 30 ของทุนโครงการ เมื่อส่งรายงานความก้าวหน้า (รอบ 6 เดือน)

งวดที่ 3 จะได้รับเงินร้อยละ 20 ของทุนโครงการ เมื่อส่งเอกสารปิดโครงการดังนี้

- รายงานสรุปผลลัพธ์หรือผลกระทบที่เกิดจากนวัตกรรม จำนวน 1 ชุด (ไฟล์ PDF)
- รายงานแสดงรายการค่าใช้จ่ายตลอดโครงการ
- หลักฐานสิ่งประดิษฐ์ หรือชิ้นงานที่แสดงถึงระดับความพร้อมจากการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ในบริบทของมหาวิทยาลัย (CMU Technology Readiness Level) CMU-RL ระดับ 4 ขึ้นไป หรือหลักฐานเลขที่คำขอในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

10. ข้อตกลงเบื้องต้น

10.1 หัวหน้าโครงการต้องยื่นโครงการวิจัยที่มีลักษณะเข้าข่ายการวิจัยในคนหรือสัตว์เพื่อขอรับการพิจารณาจากสำนักงานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ก่อนเริ่ม ดำเนินการวิจัย

10.2 เมื่อดำเนินการวิจัยไปได้กึ่งหนึ่งของช่วงเวลาที่รับทุน (6 เดือน) ผู้รับทุนต้องส่งความก้าวหน้าโครงการวิจัย และรายงานค่าใช้จ่ายตามที่ใช้จ่ายจริงพร้อมแนบหลักฐานประกอบ

10.3 ข้อเสนอโครงการหรือโครงการวิจัย ต้องไม่เป็นส่วนหนึ่งส่วนใดของวิทยานิพนธ์ หรือผลงานวิจัยที่เคยขอทุนมาแล้ว หากตรวจพบให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการฯ

- 10.4 ทรัพย์สินทางปัญญา เช่น ลิขสิทธิ์ อนุสิทธิบัตร สิทธิบัตรการประดิษฐ์ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ ที่เกิดขึ้นตามประกาศนี้ รวมทั้งผลประโยชน์ซึ่งเกิดจากการนำเอาผลงานวิจัยไปใช้ในเชิงพาณิชย์ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- 10.5 หากเป็นการดำเนินงานในลักษณะทุนวิจัยเพื่อนวัตกรรม (Co-funding) กับหน่วยงานอื่นและฝ่ายนั้นได้นำมาใช้ในการดำเนินโครงการย่อมเป็นของฝ่ายนั้น
- 10.6 สำหรับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นระหว่างการดำเนินโครงการหรือหลังการทำสัญญารับทุนสนับสนุนให้เป็นไปตามร้อยละของงบประมาณที่สนับสนุน หากร่วมกับหน่วยงานภาคเอกชน ให้หน่วยงานภาคเอกชนเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการดำเนินการด้านทรัพย์สินทางปัญญา แต่การบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวให้มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นผู้ดำเนินการ เว้นแต่ตกลงกันเป็นอย่างอื่น
- 10.7 กรณีที่อนุสิทธิบัตร สิทธิบัตรการประดิษฐ์ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ ถูกเพิกถอนโดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ในภายหลังจากที่ยื่นคำขอรับความคุ้มครองไปแล้ว คณะจะไม่อนุญาตให้ผู้รับทุนยื่นคำขอรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อนวัตกรรมอื่นใดจากคณะ ภายในระยะเวลา 5 ปี นับตั้งแต่วันที่ถูกลบเพิกถอน
- 10.8 คณะจะระงับให้ทุนวิจัยและนวัตกรรมศิลปะเพื่อสังคมทันทีที่พบว่าผู้รับทุนไม่ปฏิบัติตามแนวทางจรรยาบรรณนักวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 10.9 คณะกรรมการฯ เป็นผู้พิจารณาโครงการ ตัดสินให้ทุน พิจารณายุติโครงการ และติดตามผลการดำเนินงานของโครงการ ทั้งนี้ การตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สุด
- 10.10 ผู้รับทุนที่ไม่ส่งผลงานอย่างครบถ้วนภายในระยะเวลาที่กำหนด คณะจะไม่อนุญาตให้ผู้รับทุนยื่นขอรับทุนอุดหนุนการวิจัยอื่นใดจากคณะ
- 10.11 ในกรณีที่ผู้รับทุนไม่สามารถหรือไม่ได้ดำเนินการตามข้อกำหนดในประกาศนี้ ให้ผู้รับทุนอธิบายรายละเอียดดังกล่าวเป็นลายลักษณ์อักษร ผ่านต้นสังกัด/ภาควิชามายังงานบริหารงานวิจัยฯ คณะวิจิตรศิลป์
- 10.12 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามประกาศนี้ ให้คณบดีคณะวิจิตรศิลป์เป็นผู้วินิจฉัยและให้ถือคำวินิจฉัยเป็นที่สุด

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ กันยายน 2567

(รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา)
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์

เอกสารฉบับนี้ใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ว่าด้วยการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2564 ในระบบ CMU e-Document รหัสอ้างอิงเลขที่ : 5D48DC-F78-521

/เอกสารแนบท้ายประกาศ...

เอกสารแนบท้ายประกาศ

นิยามและความหมาย

คำนิยามตัวชี้วัด CMU-RL กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การประเมินระดับความพร้อมจากการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ในบริบทของมหาวิทยาลัย (CMU Readiness Level: CMU-RL) เป็นการประเมินระดับและผลกระทบของผลงานวิจัย หรือองค์ความรู้ใหม่ภายในมหาวิทยาลัยที่มีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงสังคมและเชิงพาณิชย์ เพื่อพิจารณาศักยภาพของผลงาน และสนับสนุนให้เกิดการนำไปใช้ประโยชน์อย่างแท้จริง โดยการพิจารณาระดับการใช้ประโยชน์ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ เกิดการนำผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่ไปใช้ประโยชน์ในเชิงสังคมและเชิงพาณิชย์โดยมีคำอธิบายตัวชี้วัด ดังนี้

CMU-RL 1-3	การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ นวัตกรรม ต้นแบบผลิตภัณฑ์ คู่มือ รูปแบบ (แพลตฟอร์ม) ขององค์ความรู้ใหม่ ที่เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม หรือมีการเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่สู่สังคมโดยทั่วไป
CMU-RL 4-5	ผลงาน หรือองค์ความรู้ใหม่ หรืองานวิจัยที่พัฒนาเป็นต้นแบบห้องปฏิบัติการ ต้นแบบภาคสนาม หรือคู่มือ รูปแบบ (แพลตฟอร์ม) ขององค์ความรู้ใหม่ที่มีการทดสอบภายใน เพื่อยืนยันว่าผลงานวิจัยหรือองค์ความรู้ใหม่สามารถใช้งานได้จริงในระดับห้องปฏิบัติการ หรือภาคสนามที่อยู่ภายใต้การกำกับของทีมงานภายในส่วนงาน
CMU-RL 6-7	ผลงาน หรือองค์ความรู้ใหม่ หรืองานวิจัยที่พัฒนาเป็นต้นแบบห้องปฏิบัติการ ต้นแบบภาคสนาม หรือคู่มือ รูปแบบ (แพลตฟอร์ม) ขององค์ความรู้ใหม่ ที่มีการทวนสอบ ทดสอบ เพื่อยืนยันว่าผลงานสามารถใช้งานได้จริงและมีการนำไปใช้งานจริงในสภาวะแวดล้อมภายนอกต่อหน่วยงานภายในหรือภายนอกมหาวิทยาลัย (โดยที่หน่วยงานดังกล่าวต้องไม่อยู่ในลักษณะของทีมงานพัฒนา) ทั้งนี้ หากต้องการนับผลงานที่เกิดขึ้นจากการจ้างพัฒนา การจ้างวิจัย การจ้างเป็นที่ปรึกษา ต้องมีการอธิบายถึงผลงาน หรือชิ้นงานที่ผ่านการทดสอบแล้วว่ามีความพร้อมสามารถนำไปใช้ประโยชน์และสร้างผลกระทบในเชิงเศรษฐกิจหรือสังคม
CMU-RL 8-9	ผลงานหรือองค์ความรู้ใหม่ที่ถูกนำไปใช้จริงโดยบุคคลภายนอก มีการขยายผลและสร้างผลกระทบในวงกว้าง (ระดับชุมชน ระดับจังหวัด ระดับภาค ระดับประเทศ ระดับนานาชาติ) เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์ ทั้งนี้ เป็นผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์จริง เช่น มีหน่วยงานภายนอกมหาวิทยาลัย ทั้งภาครัฐ หรือภาคเอกชน หรือชุมชน มาขอใช้ผ่านการทำข้อตกลงร่วมกับส่วนงาน (MOU) หรือทำหนังสือมาขอใช้ เพื่อขอนำผลงานนั้นไปใช้ต่อหรือขยายผลในเชิงสังคมหรือเชิงพาณิชย์ หรือใช้ในพันธกิจขององค์กรนั้นๆ

“นวัตกรรมทางศิลปะ” หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์อันเกิดจากการตกผลึกความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรม หรือมานุษยวิทยา เสริมด้วยแนวคิดใหม่ หรือเทคโนโลยี เกิดเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก แก่สังคม คือ นวัตกรรมทางศิลปะ (Aesthetic Innovation) ทั้งดนตรี ศิลปะ และสันทนาการ และนวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation) โดยนิยามความหมายของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

ตัวอย่างนวัตกรรมทางศิลปะ

ตัวอย่างนวัตกรรมด้านศิลปะ วัฒนธรรม หรือมานุษยวิทยา เช่น ด้าน**ทัศนศิลป์ (Visual Arts)** ที่เริ่มมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในวงการศิลปะเพิ่มมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้งานเกิดประสบการณ์ใหม่ๆ ผ่านวิธีผลิตผลงานในรูปแบบสื่อที่แตกต่างจากเดิม เช่น การใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการจัดแสดงงานนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ สำหรับด้านการจินตนาการ**ศิลปะการแสดงแบบใหม่ (Re-Imagine Performing Arts)** ได้เริ่มมีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอด้วยการผสมผสานระหว่างศิลปะ ดนตรี การแสดง และเทคโนโลยีใหม่มากขึ้น ยกตัวอย่าง โครงการโพธิ์เถียเตอร์ (Bodhi Theatre) ที่เป็นผลงานการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะสามมิติแบบล้ำๆ ด้วยการใช้ 3D Projection Mapping หรือเทคนิคที่ใช้โปรเจกเตอร์ฉายแอนิเมชัน และกราฟิกต่างๆ จนเกิดเป็นแสง สี เสียงบนพื้นผิว ทำให้วัตถุ หรือสถานที่นั้นเคลื่อนไหวดูราวกับมีชีวิต ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมจะได้รับทั้งความรู้ด้านพุทธศาสนา พร้อมกับความสนุกสนาน อีกตัวอย่างในงานเฉลิมฉลองปีใหม่ของประเทศจีน เมื่อปี พ.ศ. 2563 ที่มีการใช้โดรน 2,000 ลำในการแปรขบวนตัวอักษรแทนการใช้พลุ ถือเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้สร้างความประทับใจในรูปแบบใหม่ให้กับผู้ที่ได้รับชม อีกทั้งยังช่วยลดมลพิษที่จะเกิดขึ้นด้วย

สำหรับในวงการดนตรี เทคโนโลยี AR และ VR เริ่มเข้ามามีบทบาทเช่นกัน จากเดิมที่ต้องเดินทางไปรับชมในสถานที่จัดงาน กลายเป็นการรับชมคอนเสิร์ตผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือมือถือส่วนตัวแบบเอ็กคลูซีฟได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ ยังมีนวัตกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านดนตรีอย่างวิธีฟิกเกอร์โน้ต นวัตกรรมจากประเทศฟินแลนด์ที่ระบุตัวโน้ตด้วยสีสันและรูปร่างต่างๆ ช่วยให้ผู้เรียนและเด็กที่พิการทางสมองรับรู้ตัวโน้ตได้ชัดเจนขึ้น ช่วยเรียนรู้ดนตรีได้เร็วขึ้นกว่าวิธีแบบดั้งเดิม และช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่เป็นผู้ทุพพลภาพ เด็กอนุบาล และเด็กนักเรียนที่อายุน้อยอีกด้วย

การประยุกต์ใช้นวัตกรรมไม่หยุดอยู่เพียงแค่วงการศิลปะเท่านั้น ในด้าน**ศาสนา (Religions)** ก็เริ่มมีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตคนรุ่นใหม่เช่นเดียวกัน โครงการ “เรียนรู้ รักษ์ วัดโพธิ์” ที่มีการนำเทคโนโลยี AR มาใช้ในสถานที่จริง ทำให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมสามารถสัมผัสกับเรื่องราวประวัติศาสตร์ และหลักธรรมคำสอนผ่านเทคนิคการนำเสนอร่วมกับการชมความสวยงามของสถาปัตยกรรมในวัดโพธิ์ไปพร้อมกัน หรือการพัฒนาแพลตฟอร์ม Jariah ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มระดมทุนเงินบริจาคตามหลักศาสนาอิสลาม ที่มีจุดมุ่งหมาย คือนำเงินบริจาคไปใช้ในสาธารณประโยชน์ การพัฒนาแพลตฟอร์มให้คำแนะนำเพื่อช่วยเหลือสุขภาวะทางจิตใจ ซึ่งดำเนินการโดยกลุ่มอาสาสมัครคริสเตียนในประเทศไทย หรือการรณรงค์ด้าน ความรับผิดชอบร่วม ซึ่งเป็นงานเพื่อสังคมรายปีของคริสตจักรเอวันเจลิคัลลูเทอแรนแห่งฟินแลนด์ ที่มีพันธกิจหลัก คือ การระดมทุนเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ทุกข์ยาก เป็นกระบอกเสียงให้มองเห็นความทุกข์ยากในที่ห่างไกล และช่วยให้องค์กรที่ทำงานเพื่อสังคมอื่นๆ เป็นที่รู้จัก การรณรงค์นี้เป็นการเคลื่อนไหวที่ดำเนินการมาต่อเนื่องกว่า 70 ปี จะเห็นได้ว่าการนำนวัตกรรมมาใช้ให้สอดคล้องกับวิถีการปฏิบัติในทางศาสนา ไม่ว่าจะเป็นศาสนาใดก็ตาม ล้วนส่งผลกระทบเชิงบวกให้กับสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีความน่าสนใจในการพัฒนาต่อไป

สำหรับอีกหนึ่งประเด็นที่น่าสนใจในสังคมคือ **การยกระดับภูมิปัญญาพื้นถิ่น (Innovation from Local Wisdom)** ซึ่งการส่งเสริมภูมิปัญญาดั้งเดิมสู่นวัตกรรมจำเป็นต้องใช้ความรู้ความเข้าใจด้านวิถีชีวิตหรือด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างถ่องแท้ มาผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ด้านเทคโนโลยีเพื่อต่อยอดให้เกิดสิ่งใหม่ในสังคมควบคู่กับรักษาเอกลักษณ์อย่างยั่งยืน ตัวอย่างแนวทางการพัฒนา เช่น ภูมิปัญญาการตกปลาในน้ำแข็งของประเทศฟินแลนด์ ซึ่งปัจจุบันมีการต่อยอดพัฒนาอุปกรณ์ตกปลาในน้ำแข็ง เช่น เขี่ยถังแบบธรรมชาติ และเขี่ยถังสเคราะห์กลื่นต่างๆ ไฟฉายติดศีรษะสำหรับการตกปลาน้ำจืดเบอร์บอดตอนกลางคืน และการพัฒนาเส้นใยสังเคราะห์เพื่อให้ได้ชุดตกปลาที่สามารถอยู่ในน้ำที่อุณหภูมิต่ำมากได้ นอกจากนี้ ยังมีการจัดงานเส้นทางคริสต์มาส ณ เกาะเซวราซารี (Seurasaari) ในเมืองเฮลซิงกิ โดยจัดกิจกรรมการร้องเพลง การละเล่น การเล่านิทาน และหลักสูตรกิจกรรม เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างเด็กๆ และชุมชน และ

ยังเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจ ทำให้สามารถเสริมสร้างรายได้แก่ท้องถิ่น ทั้งนี้ ในประเทศไทยเองก็มีตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในการยกระดับงานหัตถกรรม คือ โครงการ VT THAI (วิถีไทย) ซึ่งเป็นแบรนด์แฟชั่นและไลฟ์สไตล์ที่โดดเด่นเรื่องงานคราฟต์ฝีมือคนไทย ที่ชูศิลปหัตถกรรม รวมถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นของชาวบ้าน ผสานกับดีไซน์สมัยใหม่จนประสบความสำเร็จทั้งในและต่างประเทศ

อีกหนึ่งแนวทางการพัฒนานวัตกรรมที่น่าสนใจ คือการนำเอกลักษณ์ด้าน**ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ (Ethnic Diversity)** มาผนวกกับไอเดียใหม่ๆ เพื่อสร้างสรรค์คุณค่า เช่น การใช้เทียนที่ละลายวาดลวดลายเรื่องราววิถีชีวิต ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวม้งบนผืนผ้า นอกจากจะช่วยสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่จากศิลปะลายผ้าของชาวเขาเผ่าม้งแล้วยังส่งผลให้ผู้ใช้งานเกิดการเรียนรู้ในด้าน**มานุษยวิทยา (Anthropology)** และรู้สึกอยากอนุรักษ์เรื่องราวเหล่านี้ไว้อีกด้วย ทั้งนี้ หนึ่งในกรณีศึกษาของประเทศฟินแลนด์เกี่ยวกับเรื่องราวของชนพื้นเมืองชาวซามิ ซึ่งทางสภาซามิได้วางแผนการสร้างศูนย์วัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการรวมวิถีชีวิตสมัยใหม่เข้ามาในวัฒนธรรมดั้งเดิม ในลักษณะที่จะรักษารากฐานทางวัฒนธรรมของตนควบคู่ไปกับการสร้างสังคมอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นทั้งกรณีศึกษาในประเทศไทย และกรณีศึกษาจากประเทศฟินแลนด์ที่เป็นกลุ่มประเทศผู้นำด้านการพัฒนานวัตกรรมของโลก นวัตกรรมไม่จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เชื่อว่าการนำศิลปะ วัฒนธรรม และมานุษยวิทยา มาบูรณาการจะเป็นอีกเครื่องมือสำคัญที่ช่วยฟื้นฟูคุณภาพชีวิต ส่งเสริมการมีส่วนร่วมช่วยยกระดับคุณค่าของผลงาน และช่วยลดความเหลื่อมล้ำได้ในหลากหลายมิติ ในขณะเดียวกันก็สามารถสร้างให้เกิดความยั่งยืนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ที่มา: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (11 กรกฎาคม 2564). นวัตกรรมเชิงศิลป์ วัฒนธรรม และมานุษยวิทยา. <https://www.nia.or.th/aestheticinnovationculture>