

โครงการประกวด "Culture Avatar & Landscape Challenge"
ออกแบบชุดเมธา-วารีนิ สร้างถิ่นวัฒนธรรมด้วย AI
แนวคิดหลัก "Culture's Future is Now: พลังวัฒนธรรมสร้างอนาคต"

ภายใต้โครงการจัดทำระบบบริการข้อมูลใหญ่และร่วมกิจกรรมงานเทศกาลประเพณีไทย

ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Thai Festival Metaverse)

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

๑. หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความรุ่มรวยทางวัฒนธรรมและมีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเด่นชัด ไม่ว่าจะเป็นขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ลวดลายผ้า งานศิลปหัตถกรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี ตลอดจนการแสดงประจำท้องถิ่นที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวในแต่ละภูมิภาค สิ่งเหล่านี้ถือเป็นรากฐานสำคัญที่สามารถนำมาปรับปรุง ดีความ และต่อยอดเป็นเนื้อหา รวมถึงสร้างประสบการณ์รูปแบบใหม่ในบริบทของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ได้เล็งเห็นโอกาสในการส่งเสริมการเข้าถึงและการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยด้วยวิธีการที่ร่วมสมัย จึงได้พัฒนาโครงการจัดทำระบบบริการข้อมูลใหญ่และร่วมกิจกรรมงานเทศกาลประเพณีไทย ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Thai Festival Metaverse) ขึ้น และเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมอย่างเป็นรูปธรรม จึงจัดการประกวดออกแบบเครื่องแต่งกายและพื้นที่ทางวัฒนธรรม "Culture Avatar & Landscape Challenge" เพื่อเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็ก เยาวชน และนิสิตนักศึกษา ได้ใช้จินตนาการ และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงปัญญาประดิษฐ์ อย่างมีความรับผิดชอบ ในการถ่ายทอดทุนวัฒนธรรมไทยเป็นตัวแทนดิจิทัล (Digital Avatar) และพื้นที่เสมือน

กิจกรรมนี้ไม่เพียงกระตุ้นให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมตนเอง แต่ยังเป็นการเปลี่ยนภาพจำของวัฒนธรรมไทยให้มีความทันสมัยและเป็นสากล (Global-Local) พร้อมนำผลงานไปจัดทำฐานข้อมูลผลงานสร้างสรรค์ (Creative Asset Database) ที่หน่วยงานรัฐสามารถนำไปต่อยอดในระบบเสมือนจริงของกระทรวงวัฒนธรรมได้จริงในอนาคต

๒. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- ๒.๑ เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และการอนุรักษ์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไทย ผ่านกิจกรรมดิจิทัล ที่เข้าถึงง่าย สนุก และเปิดกว้าง
- ๒.๒ เพื่อเปิดพื้นที่ให้เด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่ได้แสดงศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ ประยุกต์ วัฒนธรรมไทยสู่การออกแบบตัวละครและพื้นที่สร้างสรรค์
- ๒.๓ เพื่อส่งเสริมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างมีความรับผิดชอบ โปร่งใส ตรวจสอบที่มา และอธิบายกระบวนการคิดได้
- ๒.๔ เพื่อสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมต่อโครงการ ThaiVerse ผ่านเครือข่ายสถานศึกษาและผู้สร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creators)
- ๒.๕ เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ยกย่องเชิดชูเกียรติผู้ได้รับรางวัลในงานแถลงข่าว และจัดทำคลังข้อมูลสินทรัพย์ดิจิทัลทางวัฒนธรรม
- ๒.๖ เพื่อสนับสนุนแนวคิด "Culture's Future is Now: พลังวัฒนธรรมสร้างอนาคต" และสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

๓. กลุ่มเป้าหมาย

ใช้แนวคิดการสื่อสาร "ThaiVerse: เล่นให้รู้ สร้างให้ว้าว" และข้อความหลัก "ค้นพบเรื่องราวไทย แล้วสร้างให้เป็นโลกของคุณ"

กลุ่มเป้าหมาย	รายละเอียด
ระดับมัธยมศึกษา	นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า และเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๓-๑๘ ปี ทั่วประเทศ
ระดับอุดมศึกษา	นิสิต นักศึกษาปริญญาตรี ปวส. หรือเทียบเท่า และเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๙-๒๒ ปี ทั่วประเทศ
กลุ่มสนับสนุน	ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง เครือข่ายสถานศึกษา ชุมชนศิลปะ และผู้สนใจวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย

หมายเหตุ: การนับอายุผู้สมัครให้นับ ณ วันปิดรับสมัคร (๒๑ ตุลาคม ๒๕๖๙)

๔. การประกวดออกแบบเครื่องแต่งกายและพื้นที่ วัฒนธรรม (Culture Avatar & Landscape Challenge)

ชื่อสื่อสาร: "ออกแบบชุดเมธา-วาริน สร้างถิ่นวัฒนธรรมด้วย AI"

๔.๑ คุณสมบัติและรูปแบบการสมัคร

- ระดับมัธยมศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า และเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๓-๑๘ ปี
- ระดับอุดมศึกษา: นิสิต นักศึกษาปริญญาตรี ปวส. หรือเทียบเท่า และเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๙-๒๒ ปี
- รูปแบบการสมัคร: สมัครรายบุคคล ผู้สมัคร ๑ คน ส่งผลงานได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน ผ่านระบบรับผลงานออนไลน์ของโครงการ โดยส่งผลงานภายในวันที่ ๒๑ ตุลาคม ๒๕๖๙ เวลา ๒๓.๕๙ น.
- ตัวละครหลัก: เลือกออกแบบตัวละคร "เมธา" และ "วาริน" ทั้งสองตัวละคร โดยใช้ Template จากที่โครงการกำหนด
- โจทย์การสร้างสรรค์: ออกแบบเครื่องแต่งกาย (ชุด เครื่องประดับ รองเท้า อุปกรณ์ประจำตัว ลวดลาย) จากทุนวัฒนธรรมไทย ๑ ภูมิภาค และใช้ AI สร้างพื้นที่วัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับชุดและเรื่องราวในโลก ThaiVerse

๔.๒ แนวคิดแรงบันดาลใจทางวัฒนธรรม ๔ ภูมิภาค

ภูมิภาค	ตัวอย่างแรงบันดาลใจวัฒนธรรม
ภาคเหนือ	ประเพณียี่เป็ง โคมล้านนา ผางประทีป ผ้าซิ่น ลายล้านนา และวิถีชีวิตกลุ่มชาติพันธุ์/ภูเขา
ภาคกลาง	ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีลอยกระทง งานวัด วิถีชีวิตริมน้ำ ตลาดไทย และลวดลายเครื่องเบญจรงค์
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	เทศกาลผีตาโขน ประเพณีบุญบั้งไฟ ดนตรีหมอลำ ผ้าไหมแพรวา ผ้าหมักโคลน/ผ้าคราม และงานบุญประเพณี
ภาคใต้	ประเพณีชักพระ เรือพนมพระ ศิลปะการแสดงโนรา ผ้าปาเต๊ะ อัตลักษณ์ทะเลใต้ และงานจักสานท้องถิ่น

๔.๓ รายการและข้อกำหนดการส่งผลงาน

ลำดับ	รายการ	ข้อกำหนด
๑	ภาพรวมผลงาน (Key Visual)	ภาพตัวละครในชุดที่ออกแบบ อยู่ในพื้นที่วัฒนธรรม อัตราส่วน ๑๖:๙ ขนาดอย่างน้อย ๑๙๒๐x๑๐๘๐ px ไฟล์ JPG/PNG ไม่เกิน ๓๐ MB
๒	คำอธิบายแนวคิด (Storytelling)	เรื่องเล่าบรรยายที่มา แรงบันดาลใจ วิสัยทัศน์ ความหมายของสัญลักษณ์ และเรื่องราวในโลก ThaiVerse (ความยาว ๓๐๐-๕๐๐ คำ)
๓	แหล่งอ้างอิง (Cultural References)	อย่างน้อย ๒ แหล่งที่ตรวจสอบได้ เช่น พิพิธภัณฑ์ เอกสาร วิชาการ ชุมชน
๔	แบบเปิดเผยการใช้ AI (AI Disclosure Form)	ระบุเครื่องมือ เวอร์ชัน คำสั่ง (Prompt) หลักฐานขั้นตอนการสร้างสรรค์ ๓ จุด และสิ่งที่ปรับแก้ด้วยตนเอง

๔.๔ เงื่อนไขและนโยบายการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI Guidelines)

- ผู้สมัครต้องกำหนดแนวคิดหลักและการตีความวัฒนธรรมด้วยตนเอง โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์ ทั้งนี้ พื้นที่วัฒนธรรมต้องมีองค์ประกอบที่สร้างด้วย Generative AI ส่วนเครื่องแต่งกายสามารถวาดเองหรือใช้ AI ช่วยได้
- ต้องรักษาอัตลักษณ์ใบหน้า สัดส่วน และเอกลักษณ์ของเมธาและวารินตาม Template ที่กำหนด
- ต้องเปิดเผยเครื่องมือ คำสั่ง (Prompt) และหลักฐานขั้นตอนการสร้างสรรค์อย่างน้อย ๓ ขั้นตอน โดยการใช้ AI จะไม่เป็นเหตุให้ถูกลดคะแนนโดยตรง แต่คณะกรรมการจะพิจารณาคุณภาพของแนวคิดและการตีความเป็นสิ่งสำคัญ
- ต้องตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมทางวัฒนธรรม ห้ามสร้างข้อมูลเท็จเกี่ยวกับประเพณีหรือชุมชน
- ห้ามละเมิดลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า หรือเลียนแบบลายเส้นเฉพาะของศิลปินท่านอื่น
- ต้องปฏิบัติตามเกณฑ์อายุของผู้ให้บริการ AI และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ (PDPA)
- ทุกผลงานที่เผยแพร่ต้องกำกับข้อความว่า "ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือ"

๔.๕ กติกาทั่วไปและสิทธิในผลงาน

- ผลงานต้องสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และห้ามใช้ตราสินค้าหรือโลโก้ของบุคคลภายนอกโดยไม่ได้รับอนุญาต
- ผลงานต้องไม่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรมอันดี ความมั่นคง หรือมีลักษณะเหยียดหยามเลือกปฏิบัติ
- **สิทธิในผลงาน:** ลิขสิทธิ์ยังคงเป็นของผู้เข้าประกวด แต่ผู้จัดโครงการได้รับสิทธิในการนำผลงานไปใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์ จัดนิทรรศการ จัดแสดงใน ThaiVerse Showcase และ Online Gallery เผยแพร่ในรายงาน หรือสื่อสารโครงการ ThaiVerse โดยไม่แสวงหากำไร สำหรับผลงานที่ได้รับรางวัลผู้จัดโครงการอาจหารื้อเพื่อขอสิทธิ์ต่อยอดสู่สื่อดิจิทัลเสมือนจริง โดยจะทำข้อตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรเพิ่มเติม

๕. การจัดแสดงผลงาน (ThaiVerse Showcase)

๕.๑ จัดแสดงผลงานของผู้ได้รับรางวัลและผลงานเด่นบนจอ LED ในงานแถลงข่าวโครงการ ThaiVerse พร้อมพิธีมอบรางวัลและยกย่องเชิดชูเกียรติ

๕.๒ เผยแพร่ผลงานผ่าน Online Gallery และช่องทางประชาสัมพันธ์ของโครงการ ภายหลังการประกาศผลอย่างเป็นทางการ

๕.๓ รวบรวมผลงานเข้าสู่ฐานข้อมูลผลงานสร้างสรรค์ (Creative Asset Database) เพื่อต่อยอดในระบบเสมือนจริงของกระทรวงวัฒนธรรม

๖. เกณฑ์การพิจารณาตัดสิน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

เกณฑ์การพิจารณา	รายละเอียด	คะแนน
ความเข้าใจและการตีความ ทุนวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม	การหยิบยกทุนทางวัฒนธรรมมาใช้อย่างมีคุณค่า ถูกต้องตามบริบท และอ้างอิงแหล่งที่มาได้	๓๐
ความสัมพันธ์ระหว่างชุด ตัวละคร และพื้นที่วัฒนธรรม	ความกลมกลืนและความเชื่อมโยงของเครื่องแต่งกาย ตัวละคร และพื้นที่ที่สร้างขึ้น	๒๕
ความคิดสร้างสรรค์ และการนำเสนอ	ความแปลกใหม่ จินตนาการ และความเหมาะสมในการ นำตัวละครเข้าสู่โลกดิจิทัลยุคอนาคต	๒๐
การเล่าเรื่อง (Storytelling) และคำอธิบายแนวคิด	ความน่าสนใจของเรื่องราว ที่มาของแรงบันดาลใจ และ บทบาทของตัวละครในโลก ThaiVerse	๑๕
คุณภาพองค์ประกอบศิลป์ และความพร้อมในการจัด แสดง	ความสวยงาม ความประณีต และความคมชัดของไฟล์ที่ พร้อมจัดแสดงบนจอ LED	๑๐
รวม		๑๐๐

การพิจารณาตัดสินและ Popular Vote

- คณะกรรมการพิจารณาตัดสิน ๒ รอบ ได้แก่ รอบคัดเลือกเบื้องต้น และรอบตัดสินผลรางวัล
- รางวัล Popular Vote พิจารณาจากคะแนนโหวตผ่านช่องทางออนไลน์ของโครงการ ระหว่างวันที่ ๒๕-๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๙ โดยแยกขาดจากคะแนนของคณะกรรมการ
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๗. รางวัลและการสนับสนุนผู้ได้รับรางวัล

๗.๑ โครงสร้างเงินรางวัลทุนการศึกษา (รวม ๑๒ รางวัล มูลค่า ๑๐๘,๐๐๐ บาท)

การจัดสรรเงินรางวัลแบ่งสัดส่วนเท่ากันระหว่างระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา เพื่อกระจายโอกาสอย่างทั่วถึง

ประเภทรางวัล	ระดับมัธยมศึกษา (บาท)	ระดับอุดมศึกษา (บาท)	รวม (บาท)
๑. รางวัลชนะเลิศ	๓๐,๐๐๐	๓๐,๐๐๐	๖๐,๐๐๐
๒. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	๑๐,๐๐๐	๑๐,๐๐๐	๒๐,๐๐๐
๓. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	๕,๐๐๐	๕,๐๐๐	๑๐,๐๐๐
๔. รางวัลสร้างสรรค์ยอดเยี่ยม	๓,๐๐๐	๓,๐๐๐	๖,๐๐๐
๕. รางวัลการตีความวัฒนธรรมยอดเยี่ยม	๓,๐๐๐	๓,๐๐๐	๖,๐๐๐
๖. รางวัล Popular Vote	๓,๐๐๐	๓,๐๐๐	๖,๐๐๐
รวมเงินรางวัล (๖ รางวัล/ระดับ)	๕๔,๐๐๐	๕๔,๐๐๐	๑๐๘,๐๐๐

๘. แผนการดำเนินงานและกำหนดเวลา (Timeline)

กำหนดระยะเวลาโครงการเริ่มต้นตั้งแต่วันที่ ๒๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙ จนถึงวันที่ ๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๙ รวมระยะเวลาดำเนินการทั้งสิ้น ๓๐ วันทำการ

ช่วงเวลา (พ.ศ. ๒๕๖๙)	กิจกรรมหลักและผลส่งมอบ
๒๐-๓๐ กันยายน (รวม ๘ วันทำการ)	เตรียมกติกา Template สื่อประชาสัมพันธ์ และระบบรับผลงาน ประสานเครือข่ายสถานศึกษาและผู้สร้างสรรค์เนื้อหาโครงการ
๑๔ ตุลาคม	เปิดตัวการประกวดอย่างเป็นทางการผ่านช่องทางดิจิทัลหลัก
๑๔-๒๑ ตุลาคม (รวม ๘ วัน)	เปิดรับผลงานออนไลน์ พร้อมเผยแพร่คอนเทนต์สร้างแรงบันดาลใจ วิธีสมัคร เทคนิคการใช้ AI และตัวอย่างผลงานอย่างต่อเนื่อง
๑๕-๒๑ ตุลาคม (รวม ๗ วัน)	สื่อสารช่วงโค้งสุดท้าย (Last Call) และยิงโฆษณาออนไลน์เพื่อกระตุ้น ยอดการส่งผลงาน
๒๑ ตุลาคม (๒๓.๕๙ น.)	ปิดรับผลงานประกวด
๒๒-๒๔ ตุลาคม (รวม ๒ วันทำการ)	ตรวจสอบคุณสมบัติ ความสมบูรณ์ของไฟล์ และหลักฐานการใช้ AI ของผลงานที่ส่งเข้ามา
๒๕-๒๙ ตุลาคม (รวม ๔ วันทำการ)	คณะกรรมการพิจารณาคัดสินผลงาน (รอบคัดเลือกเบื้องต้น และรอบตัดสิน) และเปิดระบบ Popular Vote
๓๐ ตุลาคม - ๑ พฤศจิกายน (รวม ๑ วันทำการ)	สรุปผลคะแนน ตรวจสอบความถูกต้องของรายชื่อผู้ได้รับรางวัล และจัดทำสื่อประกาศผล
๒ พฤศจิกายน	ประกาศผลรางวัลอย่างเป็นทางการ ผ่านช่องทางออนไลน์ ของโครงการ
วันงานแถลงข่าว (กำหนดภายหลัง)	พิธีมอบรางวัลและจัดแสดงผลงานบนจอ LED (ThaiVerse Showcase)
หลังประกาศผลเป็นต้นไป	เผยแพร่ผลงานผู้ชนะและผลงานเด่นผ่าน Online Gallery และสื่อ ประชาสัมพันธ์ของโครงการ ThaiVerse