

THAILAND'S CREATIVE INDUSTRIES FORESIGHT REPORT VOL.1

แนวทางการพัฒนาแผนภาพอนาคต
ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย



สำนักนายกรัฐมนตรี





คณะผู้จัดทำ

กองบรรณาธิการ

ศิริอร หริ่มปราณี
เลขาธิ ธรรมธีรเสถียร
วิไลพร แก้วอนันต์
พัชรินทร์ พัฒนานาบุญโพธิ์
สายศราวงศ์ อิศรางกูร ณ อยุธยา
กัลยธีรา ภัทรศิลาสุนทร
อินทรพิทักษ์ เจริญรัตน์
จิรเทพ เสนิงค์ ณ อยุธยา
กุลเชษฐ์ มงคล
ชานน วุฒิจรรยารักษ์
รุจิกิตติ พุ่มศรี

ออกแบบ

Bolliger & Company (Thailand) Co., Ltd.

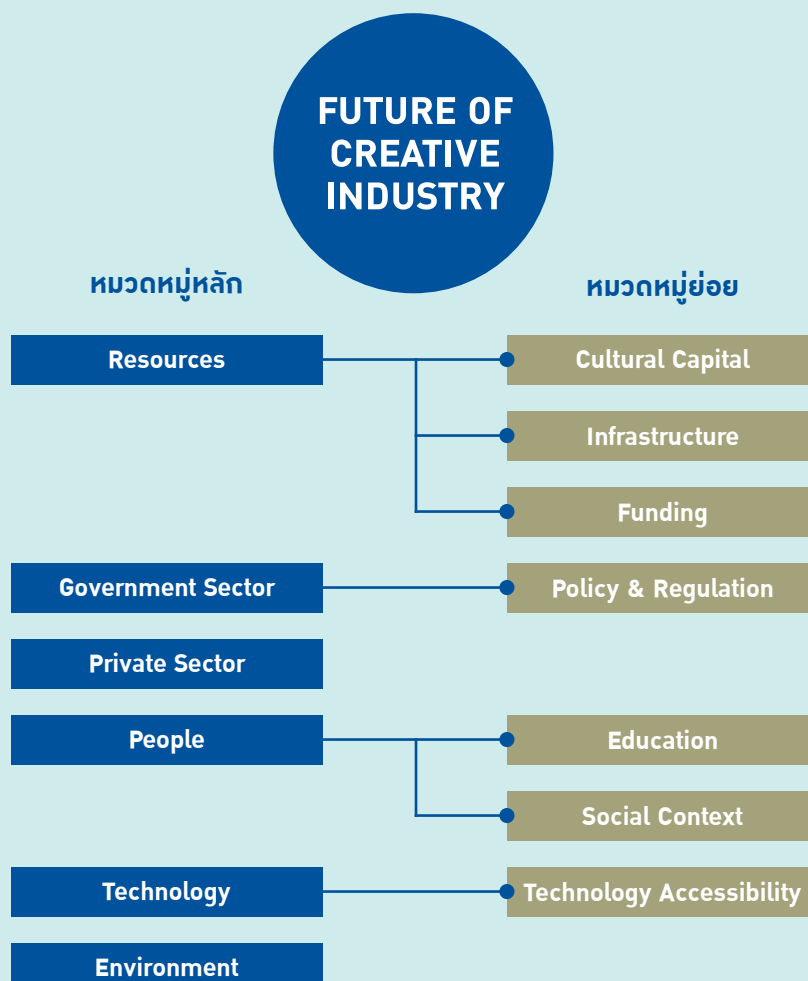
จัดทำโดย

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)
Creative Economy Agency (Public Organization)
อาคารประชานิยมกลาง เลขที่ 1160 ถนนเจริญกรุง
แขวงบางรัก เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500 ประเทศไทย
โทรศัพท์ (66) 2 105 7400 / โทรสาร (66) 2 105 7450
www.cea.or.th

EXECUTIVE SUMMARY

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ Creative Economy Agency (CEA) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการมองอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย เพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่อาจจะเกิดขึ้น และเตรียมกำหนดทิศทางการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยให้เกิดการบูรณาการกับภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้อุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นเครื่องยนต์ทางเศรษฐกิจที่สำคัญของไทย และสามารถแข่งขันได้

ด้วยเหตุนี้สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้เริ่มการวางกรอบเวลาของแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย (Future of Creative Industry) ในช่วงเวลา 10 ปีข้างหน้า พ.ศ. 2566 - 2575 (2023-2032) นอกจากนี้จากการระดมสมองระหว่างคณะทำงานและสำนักงานฯ ได้วิเคราะห์แผนผังโดเมน (Domain Map) ที่แสดงหมวดหมู่หลักที่จะสำรวจในขั้นตอนการศึกษาวิจัย เป็นโครงร่างสำหรับการวิจัยในรูปแบบภาพ 'Bubble' ซึ่งสามารถใช้แสดงหมวดหมู่หลัก (Key Categories) และหมวดหมู่ย่อย (Sub-Categories) ที่เกี่ยวข้องกับอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในระยะ 10 ปี ที่น่าสนใจ ได้แก่





สารบัญ

ความหมายของแผนภาพอนาคต (What is Foresight?)

8

ความหมายของแผนภาพอนาคต

9

องค์ประกอบของการจัดทำแผนภาพอนาคต

12

- Framing: การกำหนด “กรอบ” ประเด็นที่ต้องการแก้ไขปัญหา
- Scanning: การวิเคราะห์ รวบรวมปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการวางแผน
- Forecasting: กำหนดกรอบอนาคตต่างๆ ที่เป็นไปได้

พัฒนาการของการจัดทำแผนภาพอนาคตในต่างประเทศ (Case Study of Foresight)

22

ตัวอย่างการพัฒนาการจัดทำแผนภาพอนาคตในอังกฤษ

23

ตัวอย่างการพัฒนาการจัดทำแผนภาพอนาคตในสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์

28

- Dubai Future Foundation

สถานะปัจจุบันของการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย (Current Status of Thailand's Creative Industries Foresight)

32

- Framing - กำหนดกรอบเวลา และหัวข้อ

33

- Domain Map of Creativity

34

การดำเนินงานในระยะถัดไป (Next Step)

40

Scanning & Forecasting

44

WHAT IS FORESIGHT?

ความหมายของแผนภาพอนาคต



Foresight คืออะไร

การมองอนาคต (Foresight) คือการอธิบาย วิเคราะห์ และคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงในอนาคต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อออกแบบอนาคตที่อยากให้เกิดขึ้น

โดยการมองอนาคต เป็นกระบวนการวิจัยที่เน้นการคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตอย่างเป็นระบบ และมีความน่าเชื่อถือ โดยใช้กระบวนการ หรือวิธีการที่หลากหลายผสมผสานกัน เรียงลำดับขั้นตอนที่ได้มาซึ่งคำตอบตามความเหมาะสม รูปแบบการมองอนาคตมีที่มาจากแนวคิดที่หลากหลาย สร้างสรรค์มาเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของคำตอบ¹

FORECAST IS NOT FORESIGHT

¹ N Sukjaroen (2019). Rajabhat Maha Sarakham journal 13 (3), 33-42



การคาดการณ์เชิงกลยุทธ์
(Strategic Foresight)
ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการใช้ข้อมูล
หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต
แต่มุ่งเน้นถึงการติดตาม
และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม
ภายนอกอย่างสม่ำเสมอ



ความสำคัญของ Foresight

ถึงแม้ว่าองค์กรจะไม่สามารถควบคุมปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กรได้ แต่องค์กรจำเป็นที่จะต้องใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกในการคาดการณ์ถึงสิ่งที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต บริษัท McKinsey² ได้ทำการสำรวจปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อความล้มเหลวขององค์กรซึ่งได้แก่ การขาดวิสัยทัศน์ (Lack of Visioning) และการมุ่งเน้นผลงานที่ใกล้เกินไปของผู้บริหาร (Short-Termism) ทั้งนี้ บริษัท McKinsey ระบุว่าองค์กรที่มีการมองการณ์ไกลหรือมีการวางแผนอนาคตที่ดี (Visioning) จะมีผลประกอบการที่ดีมากกว่าบริษัทที่มองใกล้มากกว่าถึงร้อยละ 47

ดังนั้น เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของสภาพแวดล้อมภายนอก องค์กรจำเป็นที่จะต้องศึกษาและติดตามแนวโน้ม (Trends) ในเรื่องต่างๆ ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากแนวโน้มต่างๆ เหล่านี้ จะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ที่อาจจะมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อองค์กร อีกทั้งยังอาจจะทำลาย (Disrupt) รูปแบบในการดำเนินธุรกิจในปัจจุบันขององค์กรได้³

อย่างไรก็ตาม การคาดการณ์ถึงความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคตนั้น จะต้องเป็นการคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Foresight) ซึ่งประกอบไปด้วย การวิจัย (Research) การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data) และการมีสัญชาตญาณที่ถูกต้อง (Intuition) ทั้งนี้ การคาดการณ์เชิงกลยุทธ์มีความแตกต่างจากการพยากรณ์ (Forecast)

เนื่องจากโดยทั่วไปแล้ว องค์กรจะพยากรณ์เหตุการณ์ในอนาคตโดยใช้ข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตมาใช้ในการพยากรณ์และตัดสินใจ ซึ่งถือว่าเป็นการพยากรณ์แบบเส้นตรง (Linear) และไม่มีความยืดหยุ่นต่อสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการใช้ข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต แต่มุ่งเน้นถึงการติดตามและการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงมุ่งเน้นการติดตามข้อมูลข่าวสาร และแนวโน้มต่างๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน หรือแม้แต่แนวโน้มที่อาจจะเพิ่งเริ่มก่อตัว (Weak Signal) แต่มีสัญญาณบ่งบอกว่าแนวโน้มดังกล่าวอาจจะมีที่น่าสนใจและเป็นแนวโน้มที่สำคัญของโลกในอนาคต

ยกตัวอย่างเช่น การนำหุ่นยนต์เข้ามาใช้ในการดำเนินธุรกิจของหลายอุตสาหกรรม การเกิดขึ้นของโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) หรือแม้แต่เรื่องข้อมูลระดับใหญ่ (Big Data) นอกจากนี้ การคาดการณ์เชิงกลยุทธ์จะช่วยให้บริษัทสามารถปรับเปลี่ยนองค์กร รูปแบบในการดำเนินธุรกิจ รวมถึงสินค้าและบริการให้ตอบสนองและสอดคล้องต่อความต้องการของผู้บริโภคในอนาคตได้

ทั้งนี้ การคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ไม่เพียงแต่มุ่งเน้นถึงการวิเคราะห์แนวโน้มต่างๆ ที่เกิดขึ้นเพียงเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นถึงการพยายามเป็นผู้คิดค้นริเริ่ม และสร้างแนวโน้มใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น (Trend Setter) โดยไม่ต้องรอเป็นผู้ตามแนวโน้ม (Trend Follower) แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

² Barton, D., J. Manyika, T. Koller, R. Palter, J. Godsall and J. Zoffer (2017b), "Measuring the Economic Impact of Short-Termism", Discussion Paper, McKinsey Global Institute.

³ Kulachet Mongkol (2019)

องค์ประกอบของการจัดทำแผนภาพอนาคต

FORESIGHT

FRAMING

การกำหนด “กรอบ” ประเด็น
ที่ต้องการแก้ไขปัญหา

ขั้นตอนการ Framing

- ระบุประเด็นที่ต้องการแก้ไข
หา Key Issues
- นิยาม Domain ที่ต้องการศึกษา
- กำหนดช่วงเวลาที่ต้องการ
วิเคราะห์อนาคต
- ทำ Domain Map เพื่อระบุ
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

FOCAL ISSUES

SCANNING

การวิเคราะห์ รวบรวมปัจจัย
ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็น
ปัญหาที่ต้องการวางแผน

ขั้นตอนการ Scanning

- ทำ Environmental Scanning
ผ่านเครื่องมือต่างๆ อาทิ PEST,
STEEP
- รวบรวม Global Context ต่างๆ
- วิเคราะห์ Strong & Weak
Signal

RESEARCH & SCAN

FORECASTING

กำหนดกรอบอนาคตต่างๆ
ที่เป็นไปได้

ขั้นตอนการ Forecasting

- ระบุปัจจัยขับเคลื่อน
และความไม่แน่นอนต่างๆ
(Drivers & Uncertainties)
- วิเคราะห์ Signal เพื่อระบุ
Baseline Scenarios และ
Alternative Scenarios

BASELINE SCENARIOS & ALTERNATIVE SCENARIOS

ที่มา: ปรับปรุงจาก Thinking about the future: Guidelines for strategic foresight. P Bishop, A Hines. Social Technologies, Washington, DC, 2015

การกำหนด “กรอบ” ประเด็น ที่ต้องการแก้ไขปัญหา

การกำหนดกรอบ (Framing) คือการระบุจุดสนใจหรือประเด็นที่ต้องการการคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ ซึ่งอาจมีหลายประเด็นที่องค์กรอาจกังวล ดังนั้น การใช้เวลาเพื่อพิจารณาสิ่งที่สำคัญที่สุดในพันธกิจขององค์กร หรือทิศทางของโจทย์จะช่วยให้ไม่เกิดการเน้นหนักในประเด็นใดประเด็นหนึ่งมากเกินไปหรือประเด็นที่ไม่ถูกต้อง

ขั้นตอนการ Framing

- ระบุประเด็นที่ต้องการแก้ไขหา Key Issues
- นิยาม Domain ที่ต้องการศึกษา
- กำหนดช่วงเวลาที่ต้องการวิเคราะห์หอนาคต
- ทำ Domain Map เพื่อระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

FRAMING



การใช้เวลาเพื่อพิจารณาสิ่งที่สำคัญ
ที่สุดในพันธกิจขององค์กร หรือ
ทิศทางของโจทย์จะช่วยให้ไม่เกิด
การเน้นหนักในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง
มากเกินไปหรือประเด็นที่ไม่ถูกต้อง



FRAMING WORKSHEET

ประเด็นสำคัญ (Key issue) หรือ คำถามสำคัญ (Question) ที่ต้องการแก้ไขหรือคาดการณ์อนาคต	ระบุประเด็นสำคัญได้ทั้งแบบการอธิบาย (Explanatory) หรือระบุเป็นประเด็นเชิงกลยุทธ์ (Strategic) • Exploratory: อธิบายหรือสร้างความตระหนักว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคตกับประเด็นสำคัญ • Strategic: ระบุประเด็นคำถามว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นกับเรื่องที่น่าสนใจ
คำจำกัดความของประเด็น ที่ต้องการวิเคราะห์ ภาพอนาคต หรือหัวข้อที่ต้องการวิเคราะห์ (Domain Definition)	หัวข้อ: ... พร้อมระบุรายละเอียดโดยสังเขปเพื่อนิยามขอบเขต ของ Domain รวมไปถึงอาจระบุว่าจะอยู่ใน Domain หรือไม่อยู่ใน Domain ที่เราให้ความสำคัญ
ขอบเขตทางภูมิศาสตร์ (Geographic Scope)	ขอบเขตที่ต้องการวิเคราะห์คาดการณ์อนาคต
กรอบเวลา (Time Horizon)	กรอบเวลาที่ต้องการคาดการณ์อนาคต ของประเด็นสำคัญนั้นๆ
แผนผังโดเมน (Domain Map)	แผนผังโดเมนเป็นภาพแสดงขอบเขต (Boundaries) และแสดงหมวดหมู่หลักที่จะสำรวจในขั้นตอน การศึกษาวิจัย เป็นโครงร่างสำหรับการวิจัย ในรูปแบบภาพ 'Bubble' ซึ่งสามารถใช้เพื่อแสดง หมวดหมู่หลัก (Key Categories) และหมวดหมู่ย่อย (Sub-Categories) ได้

การวิเคราะห์ รวบรวมปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา ที่ต้องการวางแผน

ภายหลังการระบุ Domain Map เพื่อวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอนาคตที่เราต้องการจะคาดการณ์แล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนของการ Scanning หรือการวิเคราะห์กวาดหา และรวบรวมพลวัตความเป็นไปได้ต่างๆ ที่ส่งผลต่ออนาคต (Inputs) ซึ่งดำเนินการผ่านการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) ผ่านเครื่องมือต่างๆ และการรวบรวมบริบทโลกที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ปรากฏใน Domain Map

จากนั้น จึงเป็นกระบวนการวิเคราะห์ Inputs เพื่อระบุว่า สิ่งใดเป็น Inputs ที่ถูกระบุหรือกำหนดไว้แล้วว่าเป็นเทรนด์สำคัญที่จะเกิดขึ้นอย่างแน่นอน จะกำหนดให้เป็น Strong Signals และ Inputs ที่เป็นปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่เริ่มมีการพูดถึง แต่ยังไม่แน่นอนว่า จะกลายเป็นแนวโน้ม จะถูกกำหนดให้เป็น Weak Signals ต่อไป

ขั้นตอนการ Scanning

- การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) ผ่านเครื่องมือต่างๆ อาทิ PEST (Political, Economic, Social, Technological), STEEP (Social, Technological, Environmental, Economic, Political)
- รวบรวมบริบทของโลก (Global Context)
- วิเคราะห์ Strong & Weak Signal

SCANNING

STRONG SIGNALS

**FEEDS
THE BASELINE
FORECASTS**

WEAK SIGNALS

**FEEDS
THE ALTERNATIVE
FORECASTS**

กำหนดกรอบอนาคตต่างๆ ที่เป็นไปได้

จาก Signal สู่ Driver

หลังจากการระบุ Signal หรือสัญญาณประเภทต่างๆ ในกระบวนการ Scanning แล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการระบุปัจจัยขับเคลื่อน (Drivers) โดยการรวบรวม Signals ที่มีความเกี่ยวข้องขึ้นมาแล้วเกิดเป็นแรงผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใต้กรอบอนาคตที่กำหนดไว้

ปัจจัยที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่มีความแน่นอนสูง (Drivers) ถูกนำมาวิเคราะห์ประกอบกันหลายๆ ปัจจัยกลายเป็น ภาพอนาคตฐาน (Baseline Future / Scenario)

และปัจจัยที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่มีความแน่นอนน้อย (Uncertainties) จะถูกนำมาวิเคราะห์ประกอบกันกับ Drivers กลายเป็น ภาพอนาคตทางเลือก (Alternative Future / Scenario)

ขั้นตอนการ Framing

- ระบุปัจจัยขับเคลื่อน และความไม่แน่นอนต่างๆ (Drivers & Uncertainties) จาก Signals ในขั้นตอนที่ผ่านมา
- วิเคราะห์ Drivers เพื่อระบุ Baseline Scenarios และ Alternative Scenarios



FORECASTING

BASELINE FUTURE



The expected future is called the baseline because it is the fundamental future with no surprises



ALTERNATIVE FUTURE



Alternative futures are not just “made up;” they are based on some evidence, typically weaker than with the baseline



4 ประเภทของภาพอนาคต

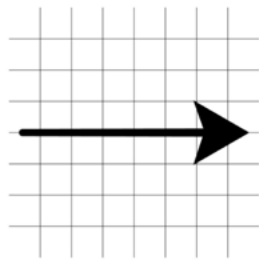
Transformation (Alternative)

เป็นภาพอนาคตที่หลุด
ออกจากภาพที่ควรจะเป็น
เดิม เนื่องจากเกิด
การเปลี่ยนกฎกติกาใหม่



Continuation (Baseline)

เป็นภาพอนาคตฐานที่
ทุกสิ่งดำเนินไปตาม
แนวโน้มที่ควรจะเป็น
และมีความน่าจะเป็น
สูงที่สุด



New Equilibrium (Alternative)

เป็นภาพอนาคตที่พัฒนา
ไปสู่จุดสมดุลใหม่ ซึ่งเกิด
จากแรงขับเคลื่อนต่างๆ
ที่แตกต่างจากระดับ
สมดุลของระบบระเบียบ
ที่เป็นอยู่เดิม



Collapse (Alternative)

เป็นภาพอนาคตที่เปลี่ยน
ไปจากที่ควรจะเป็น
เนื่องจากแรงขับเคลื่อน
ที่เป็นลบ หรือไม่ส่งผลดี
ต่อแนวทางการพัฒนาเดิม





CASE STUDY OF FORESIGHT

พัฒนาการของการจัดทำแผนภาพอนาคตในต่างประเทศ



กรณีศึกษาการวิเคราะห์อนาคต: อังกฤษ

ในช่วงระหว่างเดือนมกราคมและมกราคมปี ค.ศ. 2020 Research England's Strategic Priorities Fund ได้เป็นผู้สนับสนุนการทำวิจัยแผนภาพอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ปี ค.ศ. 2030 ในหัวข้อความยั่งยืนและอุตสาหกรรม 4.0 โดยโครงการนี้ได้มีการทำวิจัยเชิงลึก สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทำ Workshop เพื่อสร้างความสามารถในการมองภาพอนาคต

ในการดำเนินงานครั้งนี้ได้มีการเชิญผู้มีส่วนได้เสียหลักเพื่อร่วมกันวาดภาพอนาคตดังนี้

- ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการวางแผนนโยบายทั้งระดับประเทศและระดับภูมิภาค ผู้ซึ่งช่วยในการวางแผนนโยบายการช่วยเหลือและเข้าถึงแหล่งเงินทุน
- นักลงทุนชาวอังกฤษและนักลงทุนต่างชาติ ผู้ซึ่งมีความสามารถในการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศอังกฤษผ่านมาตรการจูงใจในการลงทุน
- บริษัทสื่อมีเดียเผยแพร่ออนไลน์ซึ่งมีความเป็นไปได้ในการมาลงทุนในประเทศอังกฤษ
- บริษัทด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- องค์กรหรือหน่วยงานด้านการศึกษาซึ่งสามารถสร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนา
- ภาคองค์กรและธุรกิจกว่าหนึ่งแสนหน่วยงานในระบบนิเวศอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



โดยงานวิจัยได้ชี้ให้เห็นถึง 4 แนวโน้มหลักซึ่งสามารถเปลี่ยนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านความยั่งยืนในอีกทศวรรษข้างหน้า ได้แก่

- บทบาทของระบบอัตโนมัติในการสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาทิ การเพิ่มผลผลิต เพิ่มประสิทธิภาพด้านการใช้พลังงาน การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ทว่าผู้เชี่ยวชาญมองว่าอุตสาหกรรมจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านการลดกำลังคน
- การตระหนักมากขึ้นในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ และความคาดหวังถึงการเข้ามามีบทบาทในการแก้ไขปัญหาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- เพื่อที่จะตอบโจทยจุดประสงค์ด้านความยั่งยืน บุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับประชาชน องค์กรทั้งในพื้นที่และระดับภูมิภาค รวมถึงผู้ออกนโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายของ Creative Hubs ทั่วสหราชอาณาจักร
- การออกแบบนวัตกรรมรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการตอบโจทยความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่าง การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และเศรษฐกิจหมุนเวียน



นอกจากนี้ในด้านอุตสาหกรรม 4.0 ยังมีการระบุแนวโน้มหลักซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรม 4.0 รวมถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอีกทศวรรษข้างหน้า ได้แก่

- การพึ่งพาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านการเติบโตของการส่งออก
- การแข่งขันที่สูงขึ้นในด้านการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค (Attention Economy)
- การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล อาทิ เนื้อหา และ การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การออกแบบสินค้าและบริการที่เน้นความยั่งยืน การให้ความสำคัญกับการลดก๊าซคาร์บอน รวมถึงเศรษฐกิจหมุนเวียน



ทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกนำไปสู่ข้อเสนอแนะ 12 ข้อแก่ผู้ออกนโยบาย

- การสร้างวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
- การสร้างนโยบายที่เข้าถึงทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- สนับสนุนให้มีการปรับเปลี่ยนสภาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และออกกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ใหม่
- การเข้าถึงและการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ภาครัฐมีการลงทุนมากขึ้นและส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีการลงทุนที่สูงขึ้น
- ส่งเสริมการร่วมงานและการค้าขายในระดับสากลให้มากขึ้น





- ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต
- ขับเคลื่อนและให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืน
- ส่งเสริมและให้ความสำคัญกับการเพิ่มทักษะด้านดิจิทัล
- สนับสนุนให้ดิจิทัลเป็นจุดแข็งขององค์กร
- ให้ความสำคัญกับความร่วมมือระหว่างอุตสาหกรรมและหน่วยงานวิจัย
- ปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาเหมาะสมกับโครงสร้างของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



กรณีศึกษาการวิเคราะห์อนาคต: สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์

Ministry of Cabinet Affairs (MOCA)

เป็นหน่วยงานกลางที่ให้การสนับสนุนต่อคณะรัฐมนตรี และมีความรับผิดชอบในการเชื่อมโยงงานด้านอนาคตศาสตร์เข้าสู่ยุทธศาสตร์และเป้าหมายของรัฐบาล พร้อมทั้งนำเสนอข้อคิดเห็นต่อนายกรัฐมนตรีและคณะรัฐมนตรี

Dubai Future Foundation (DFF)

เป็นมูลนิธิที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล จัดตั้งขึ้นในปี 2016 ภายใต้ Government Public Statement เพื่อดำเนินการโครงการที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนเป้าหมายระยะยาวในดูไบ มีความคล่องตัวในการดำเนินงานสูง แต่ยังขาดอำนาจในการบังคับใช้

National Advanced Science Agenda 2031

มุ่งเน้นการดำเนินการระยะยาว สอดคล้องกับความต้องการของ Ministry of State for Advanced Science

สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์เป็นเจ้าภาพการประชุม World Government Summit และร่วมมือกับ World Economic Forum เพื่อเป็นเจ้าภาพ Centre for the Fourth Industrial Revolution ในประเทศ โดยศูนย์ดังกล่าวมีบทบาทในการศึกษาและทดสอบเทคโนโลยีเกิดใหม่ รวมถึงนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด

The Museum of the Future

เปิดตัวขึ้นในปี 2021 ใช้ระบบ AI ในการบริหารจัดการ ทำหน้าที่นำเสนอทางด้านอนาคตศาสตร์ และให้ความรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

Dubai Future Academy

เป็นหน่วยงานที่ช่วยให้ความรู้ด้านอนาคตศาสตร์และฝึกฝนผู้เกี่ยวข้องทั้งในภาครัฐและเอกชน

The UAE Centennial
Plan 2071
“Fortify the Country’s
Reputation”

The Future Foresight and
Decision Support Centre
ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุน
Dubai Police General
Command

1990

The Dubai Future
Foundation ได้รับการ
จัดตั้งโดยรัฐบาล
เพื่อผลักดันการแลกเปลี่ยน
ข้อมูล การยกระดับ
ความสามารถ และ
การออกแบบอนาคต

2016

The Future Foresight
Strategy ถูกกำหนดขึ้น
เพื่อยกระดับศักยภาพ
ของประเทศ
ผ่านการวิเคราะห์อนาคต
การจัดทำแบบจำลอง
อนาคต และสร้าง
เครือข่ายความร่วมมือ
ระดับนานาชาติ

2017

2020



มูลนิธิอนาคตแห่งดูไบ หรือ The Dubai Future Foundation (DFF)

มูลนิธิอนาคตแห่งดูไบ หรือ The Dubai Future Foundation (DFF) เป็นหน่วยงานวิจัยด้านอนาคตของภาครัฐ ถูกจัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 24 เมษายน ค.ศ. 2016 ภายใต้แนวคิดของ ชีค มุฮัมหมัด บิน รอชิด อัล มัคตูม (Sheikh Mohammed bin Rashid al-Maktoum) รองประธานาธิบดีและนายกรัฐมนตรีของสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ (United Arab Emirates: UAE) และผู้ปกครองรัฐดูไบ โดยมีเป้าหมายในการสร้างดูไบให้เป็นเมืองต้นแบบแห่งอนาคต ผ่านการสังสรรค์และสร้างสรรค์แรงบันดาลใจในการออกแบบอนาคต และในปี ค.ศ. 2019 DFF ถูกจัดเป็นส่วนหนึ่งในแผนที่แห่งอนาคตของดูไบ (The Dubai Future District: DFD) ที่ได้เชื่อมต่อบริเวณใจกลางเมืองดูไบให้เป็นเขตพื้นที่ร่วมกัน เริ่มตั้งแต่ดูไบเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ (Dubai World Trade Centre) ตึกเอมิเรตส์ทาวเวอร์ (Emirates Towers) และศูนย์กลางทางการเงินนานาชาติดูไบ (Dubai International Financial Centre: DIFC) สำหรับเป็นพื้นที่เศรษฐกิจใหม่ทั้งในด้านการเงินและโอกาสทางธุรกิจ

คณะกรรมการของมูลนิธิ DFF ประกอบด้วยผู้แทนจากหลายภาคส่วน โดยมีประธานคือ มกุฎราชกุมารแห่งดูไบ ขณะที่ผู้แทนภาครัฐจะเป็นผู้นำระดับรัฐมนตรีว่าการประจำกระทรวงต่างๆ ที่มีพันธกิจเกี่ยวกับด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี สุขภาพและโครงสร้างพื้นฐาน ส่งผลให้การดำเนินงานของ DFF สามารถเชื่อมโยงกับหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องได้โดยตรง สำหรับการทำงานของ DFF แบ่งออกเป็น 5 ด้านหลัก ประกอบด้วย



ภาพอนาคต การคาดการณ์อนาคต และการมโนภาพ (Future, Foresight, and Imagination)

ซึ่งจะมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่สำหรับการเปลี่ยนแปลง และครอบคลุมการพิจารณาภาวะเปราะบาง และระบบนิเวศทางการเงินที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลง

สารบบ และการเผยแพร่องค์ความรู้ (Content & Knowledge Dissemination)

เป็นส่วนงานมุ่งเน้นการคิดสรรและเผยแพร่งานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีล้ำสมัย ความเห็นทางสังคม และสถานการณ์ปัจจุบัน ผ่านผู้วิจัยและนักเขียนที่เป็นที่รู้จักทั่วโลก

การเสริมสร้างขีดความสามารถ (Capacity Building)

มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะและขีดความสามารถประชาคมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเมืองแห่งอนาคต

การออกแบบอนาคตและตัวเร่ง (Future Design and Acceleration)

มีเป้าหมายเพื่อทดลองการใช้เทคโนโลยีและกระบวนการแบบใหม่ โดยมีการดำเนินงานผ่านกลไกการทำงานผ่านการสนับสนุนของกองทุน Dubai Future District Fund โครงการพัฒนานวัตกรรมต่างๆ ทั้งในหน่วยงานรัฐและเอกชน เช่น Dubai 10X, Regulations Lab, Dubai Future Accelerators (DFA)

ประสบการณ์แห่งอนาคต (Future Experience)

มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอประสบการณ์แห่งอนาคต และเป็นช่องทางในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยหน่วยงานหลักคือ Museum of the Future ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับการจัดแสดงบริการและผลิตภัณฑ์แห่งอนาคต รวมทั้งเป็นพื้นที่สำหรับประชาสัมพันธ์การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยแบ่งงานแสดงเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ อนาคตที่เป็นไปได้ อนาคตอันใกล้ และผู้ที่เป็อนาคต

CURRENT STATUS OF THAILAND'S CREATIVE INDUSTRIES FORESIGHT

สถานะปัจจุบันของการจัดทำแผนภาพอนาคต
ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

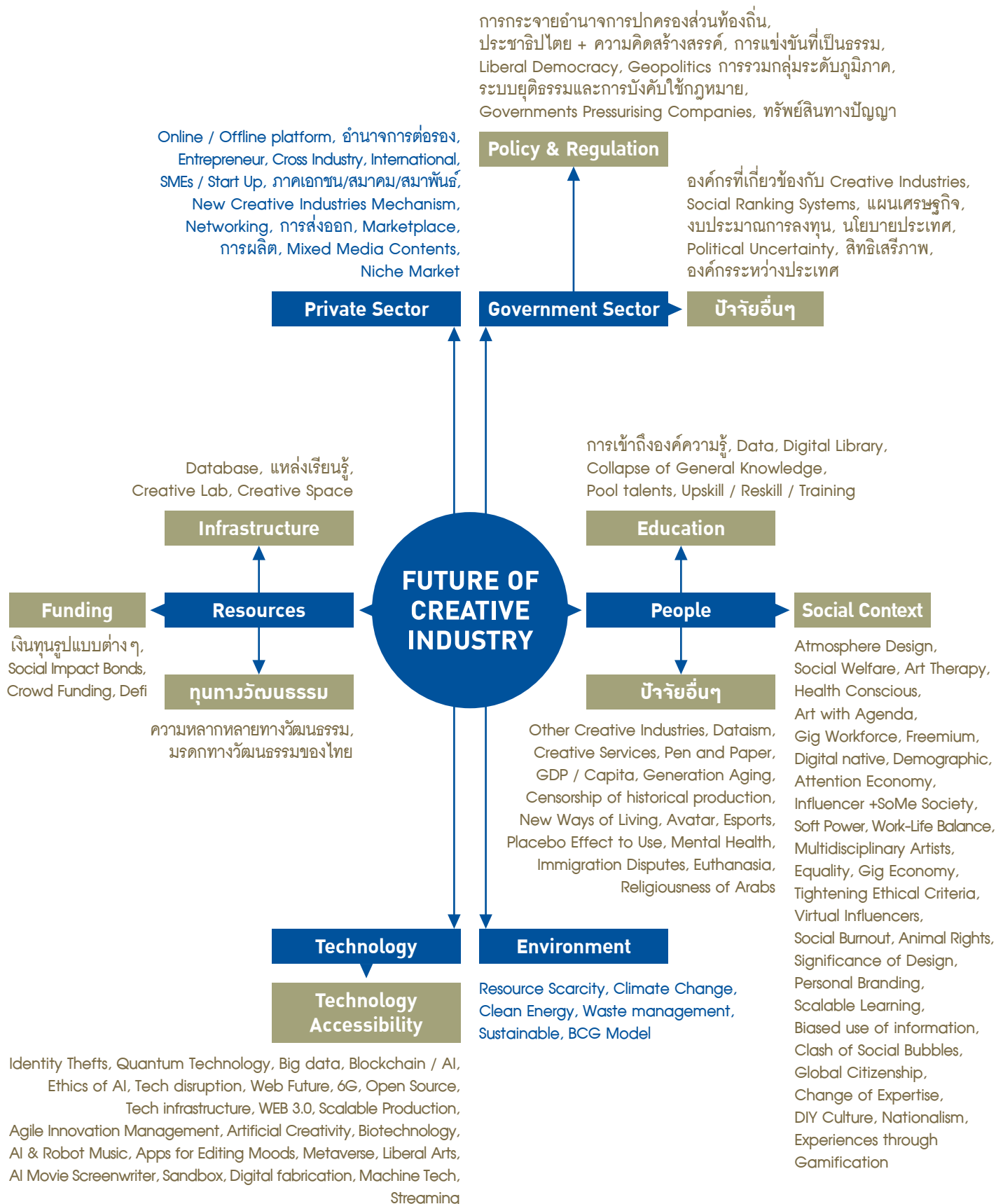
FRAMING

Key issue และ กรอบเวลาของแผนภาพอนาคต ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

ประเด็นสำคัญ (Key issue) หรือ คำถามสำคัญ (Question) ที่ต้องการแก้ไขหรือคาดการณ์อนาคต	ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Future of Creative Industries) เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกอันรวดเร็วและรุนแรงทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และ สังคม ส่งผลให้องค์กรมีการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น กล่าวคือ มีการมองถึงอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 อุตสาหกรรม* เพื่อให้สามารถเห็นภาพปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและสามารถเตรียมแผนรองรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
คำจำกัดความของประเด็น ที่ต้องการวิเคราะห์ภาพอนาคต หรือหัวข้อที่ต้องการวิเคราะห์ Domain Definition - Subject of the Forecast	Future of Creative Industries สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้นำประเด็นปัญหาที่มีการตั้งคำถามข้างต้น กล่าวคือ ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มาเป็นหัวข้อในการวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ที่มีโอกาสจะเกิดขึ้นในอนาคต (Foresight) โดยการมองภาพดังกล่าวจะครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 อุตสาหกรรม*
ขอบเขตทางภูมิศาสตร์ (Geographic Scope)	ประเทศไทย
กรอบเวลา (Time Horizon)	10 ปี พ.ศ. 2566 - 2575 (2023-2032)

* 15 อุตสาหกรรม ประกอบด้วย งานฝีมือและอุตสาหกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง หัตถศิลป์ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ ซอฟต์แวร์ การโฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม อุตสาหกรรมแฟชั่น อาหารไทย การแพทย์แผนไทย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Domain Map of Creative Industries





ตัวอย่างรายละเอียดของ Domain ที่น่าสนใจ สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย มีดังนี้

Metaverse
Social Ranking Systems
Digital Native
Artificial Creativity
Nationalism
Experiences Through Gamification

METaverse

หัวข้อ: Metaverse

STEEP: Technology

Domain: Metaverse - The Global Virtual World

ประเภทแนวโน้ม: Strengthening (แข็งแกร่งขึ้น)

รายละเอียด:

จักรวาลนิมิต (Metaverse) คือ โลกเสมือนที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างโลกจริงและโลกดิจิทัลเข้าด้วยกัน โดยผู้ใช้งานสามารถมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เหมือนกับโลกความเป็นจริง รวมทั้งสามารถสะสมสินทรัพย์จากโลกเสมือนและทำการแลกเปลี่ยนออกมาเป็นสินทรัพย์ในชีวิตจริงได้ ในจักรวาลโลกคู่ขนานนี้จะทำให้โลกมีความไร้พรมแดนมากขึ้น โดยผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์ และค้าขายกับคนได้ทั่วโลก รวมถึงสามารถทำการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการได้อย่างไร้พรมแดน ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความเสี่ยงต่อผู้ประกอบการ ตัวอย่างการเคลื่อนไหวของ Metaverse ในปัจจุบัน เช่น

- บริษัท Facebook ที่เปลี่ยนชื่อเป็น Meta ได้ทุ่มงบประมาณสนับสนุนแผนก Facebook Reality Labs อย่างมาก เพื่อสร้าง Metaverse ซึ่งรวมไปถึงอุปกรณ์ AR/VR ซอฟต์แวร์ และคอนเทนต์ต่างๆ อีกทั้ง ยังพัฒนา Horizon Workrooms ซึ่งเป็นพื้นที่ทำงานเสมือนจริงผ่าน VR
- บริษัท Microsoft ได้ประกาศฟังก์ชันการใช้งานที่ชื่อว่า Mesh ใน Microsoft Teams ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมประชุมมีตัวละครเสมือน (Avatar) เป็นของตัวเอง ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยี Mixed Reality ซึ่งจะทำให้การประชุมทางไกล หรือการทำงานร่วมกันมีความเสมือนจริงยิ่งขึ้น

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2025-2029

SOCIAL RANKING SYSTEMS

หัวข้อ: Social Ranking Systems

STEEP: Political & Legal

Domain: Social Ranking Systems

ประเภทแนวโน้ม: Wild Card (เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด)

รายละเอียด:

ระบบการจัดอันดับทางสังคม (Social Ranking System) หมายถึง ระบบที่ผู้บริโภคหรือประชาชนมีระบบบันทึกคะแนนของตนเอง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างเรียลไทม์ โดยเปลี่ยนแปลงไปตามพฤติกรรม การซื้อขายหรือ การปฏิบัติตามกฎหมาย ในกรณีของประเทศไทย รัฐบาลจีนได้นำระบบการจัดอันดับทางสังคมมาใช้เพื่อกำกับประชาชนจีน ซึ่งคล้ายคลึงกับระบบการจัดอันดับในบางประเทศตะวันตกที่มีระบบการจัดอันดับทางสังคมในแต่ละรัฐ หรือระบบการจัดอันดับโดยสมัครใจของภาคธุรกิจเอง เช่น ในระบบการให้คะแนนผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการของบริษัท Uber หรือ Grab เป็นต้น หากระบบดังกล่าวถูกนำมาใช้ อาจส่งผลให้ผู้คนมีระเบียบมากขึ้น และให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตามกฎระเบียบในประเทศมากขึ้น ซึ่งยังอาจส่งผลต่อการตีกรอบความคิดสร้างสรรค์และวิถีชีวิตของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องได้

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2023-2028

DIGITAL NATIVE

หัวข้อ: Digital Native

STEEP: Social

Domain: Digital Native

ประเภทแนวโน้ม: Strengthening (แข็งแกร่งขึ้น)

รายละเอียด:

Digital Native หมายถึง ผู้คนมีความคุ้นชินกับการใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ตั้งแต่วัยเด็ก และมีการมองเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีว่าเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิต ในประเทศที่พัฒนาแล้วเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มี Digital native โดยจะเห็นได้จากการที่เด็กและเยาวชนมีการติดต่อสื่อสารและมีการเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์โดยประเด็นด้าน Digital Native จะส่งผลโดยตรงต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตั้งแต่กระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน ไปจนถึงกระบวนการขายสินค้า ดังนั้นประเด็นด้านการเสริมสร้างทักษะความรู้และความคุ้นชินทางดิจิทัลจึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันรวมถึงการพัฒนาประเทศในภาพรวมตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2022-2025



ARTIFICIAL CREATIVITY

หัวข้อ: Artificial Creativity

STEEP: Technology

Domain: Artificial Creativity

ประเภทแนวโน้ม: Strengthening (แข็งแกร่งขึ้น)

รายละเอียด:

ในอนาคตปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์จะถูกใช้งานด้านความคิดสร้างสรรค์และศิลปะมากขึ้น ส่งผลต่อความเป็นผู้นำ ความคิดริเริ่ม ศิลปะ ภาพยนตร์ เป็นต้น โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่กระบวนการผลิตไปจนถึงการจัดจำหน่ายสู่ผู้บริโภค

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2029-2039



NATIONALISM

หัวข้อ: Nationalism

STEEP: Social

Domain: Rise of Nationalism

ประเภทแนวโน้ม: Strengthening (แข็งแกร่งขึ้น)

รายละเอียด:

หลังจากสงครามเย็น โลกาวัดนี้ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมและการเมืองในประเทศตะวันตก อาทิ การย้ายงานที่ใช้ทักษะน้อยไปยังประเทศที่มีรายได้ต่ำรวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านค่านิยมทำให้เกิดการแบ่งขั้วทางการเมือง โดยนักการเมืองที่มีแนวคิดชาตินิยมได้ประโยชน์จากการสนับสนุนมากขึ้นนำไปสู่การลดประเด็นทางการเมืองด้านอำนาจ ตำแหน่ง และอนาคตเป็นต้น โดยมากการแบ่งขั้วทางการเมือง ศาสนาและความคิดจะส่งผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในเชิงลบทั้งในแง่ของงบประมาณสนับสนุน การจำกัดทางด้านกฎระเบียบ และนโยบายที่เอื้อประโยชน์เฉพาะกลุ่ม

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2020-2023



EXPERIENCES THROUGH GAMIFICATION

หัวข้อ: Experiences through Gamification

STEEP: Social

Domain: Experiences through Gamification

ประเภทแนวโน้ม: Strengthening (แข็งแกร่งขึ้น)

รายละเอียด:

Gamification หมายถึงวิธีการเหมือนเล่นเกมที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับกิจกรรมอื่น อาทิ การเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ใหม่และแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยในอนาคตประสบการณ์เหมือนเล่นเกมนี้ อาจกลายมาเป็นส่วนสำคัญในกลยุทธ์ทางการตลาด ซึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถนำเรื่องนี้มาปรับใช้สร้างแรงจูงใจแก่ผู้บริโภคได้

ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย: 2023-2028



**“THE ONE
CHARACTERISTIC
MORE ESSENTIAL
THAN ANY OTHER
IS FORESIGHT...
IT SHOULD BE
THE GROWING
NATION
WITH A FUTURE
WHICH TAKES
THE LONG
LOOK AHEAD.”**

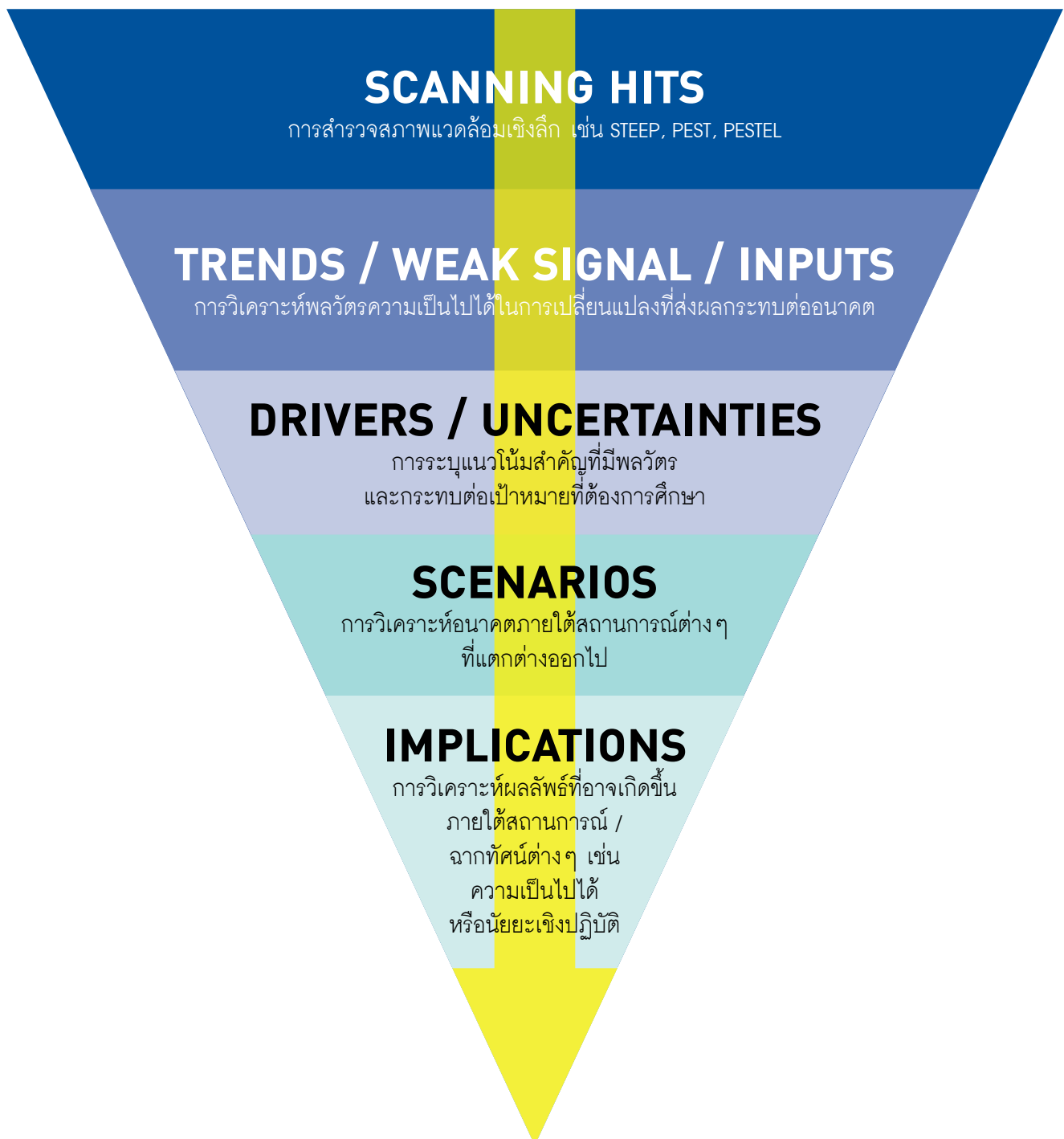
- Theodore Roosevelt -

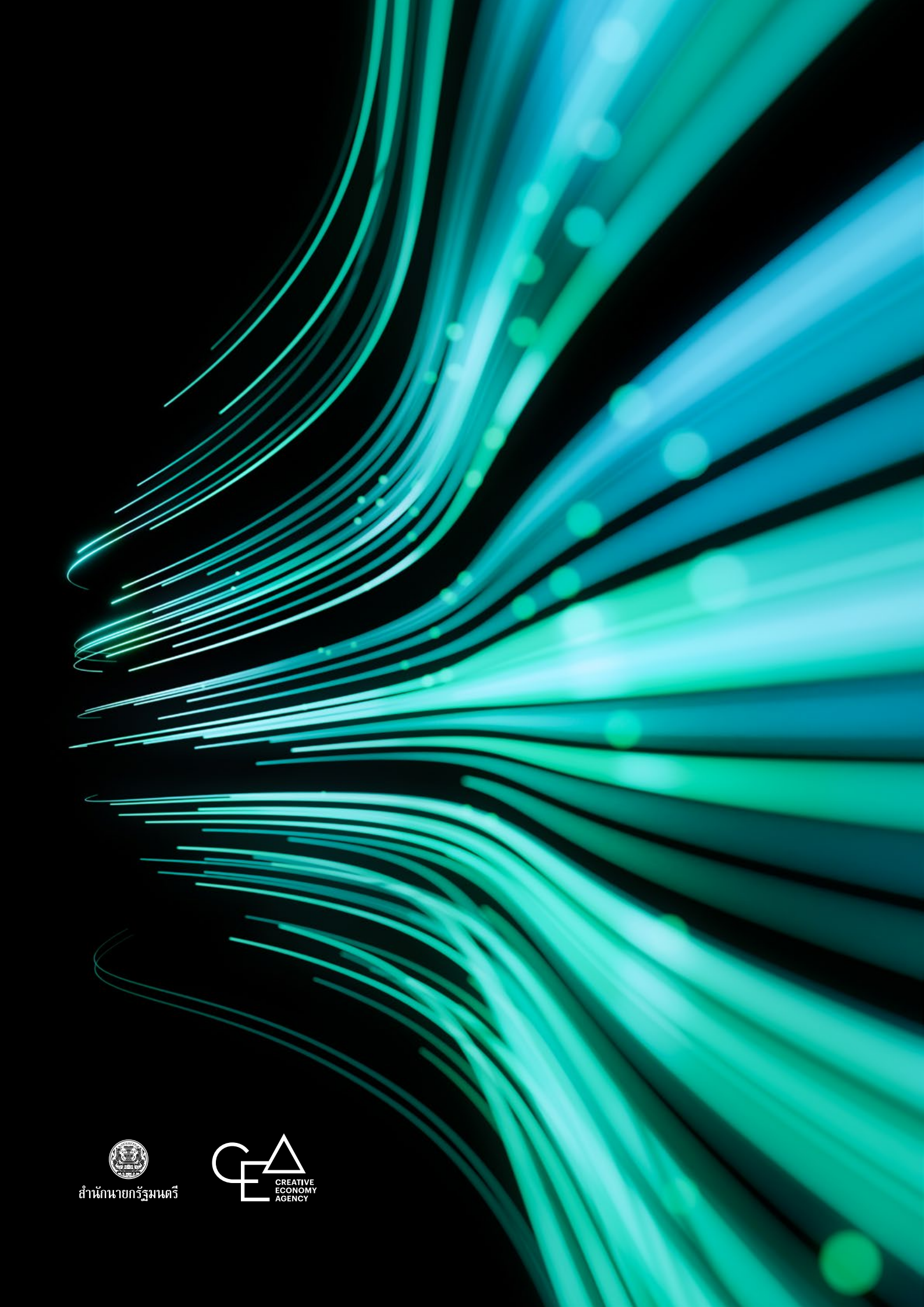
NEXT STEP

การดำเนินงานในระยะถัดไป

NEXT STEP

Scanning & Forecasting





สำนักงานกรัฐมนตรี

