

รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | ศิลปะการแสดง

CREATIVE INDUSTRIES DEVELOPMENT REPORT



PERFORMING ARTS

THE SHOW MUST GO ON

ครั้งแรกกับการรวมข้อมูลสถานะอุตสาหกรรม พร้อมแนวทางการพัฒนา
สู่การยกระดับ "อุตสาหกรรมศิลปะการแสดง" ของไทยให้แข่งขันได้

รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
สาขาศิลปะการแสดง
ปี 2563

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)
ขอสงวนข้อมูลส่วนบุคคลในรายงานการศึกษานี้
ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
(Personal Data Protection Act: PDPA)

รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)
(ฉบับแก้ไขปรับปรุง)

แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
สาขาศิลปะการแสดง
ปี 2563

เสนอต่อ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)



โดย

บริษัท เอฟฟินีตี้ จำกัด

31 สิงหาคม 2563

สารบัญ

| | |
|--|-----|
| บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)..... | 1 |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 20 |
| 1.1 หลักการและเหตุผล | 20 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ..... | 20 |
| 1.3 ขอบเขตการศึกษา..... | 21 |
| 1.4 แนวทางการศึกษาและขั้นตอนในการดำเนินงาน | 22 |
| บทที่ 2 การกำหนดขอบเขตและกรอบแนวคิดในการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขา ศิลปะการแสดง | 31 |
| 2.1 การกำหนดขอบเขตของการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา สาขา ศิลปะการแสดง..... | 31 |
| 2.2 กรอบแนวคิดการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา..... | 42 |
| บทที่ 3 สถานการณ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง | 54 |
| 3.1 สถานการณ์อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในระดับสากล | 54 |
| 3.2 สถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย | 59 |
| บทที่ 4 กรณีศึกษาจากต่างประเทศ..... | 75 |
| 4.1 กรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น..... | 76 |
| 4.2 กรณีศึกษาประเทศสิงคโปร์ | 96 |
| 4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศกรณีศึกษา | 110 |
| 4.4 สรุปบทเรียนสำคัญเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย | 114 |
| บทที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง | 117 |
| 5.1 การจัดกลุ่มเป้าหมายการพัฒนาในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง | 117 |
| 5.2 ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย | 120 |
| 5.3 การวิเคราะห์ช่องว่างในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย | 126 |
| บทที่ 6 แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ศิลปะการแสดง | 130 |
| 6.1 วิสัยทัศน์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง | 133 |
| 6.2 ตัวชี้วัดของแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ศิลปะการแสดง..... | 133 |
| 6.3 ประเด็นยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง | 137 |
| 6.4 แผนการดำเนินโครงการ | 152 |
| บทที่ 7 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย | 157 |

| | |
|---|-----|
| บทที่ 8 แผนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง | 162 |
| 8.1 ความเข้าใจเบื้องต้นต่อการจัดทำฐานข้อมูล | 162 |
| 8.2 กรอบแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูล (Database) สร้างสรรค์รายสาขา: ศิลปะการแสดง..... | 166 |
| 8.3 หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของไทย | 169 |
| 8.4 กรณีศึกษาต้นแบบด้านฐานข้อมูลจากต่างประเทศ | 193 |
| 8.5 สรุปแนวทางการจัดทำฐานสาขาข้อมูลศิลปะการแสดงของไทย | 211 |
| ภาคผนวก ก นโยบายและแผนงานของหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ | 221 |
| ภาคผนวก ข ประเด็นคำถามที่ใช้ในสัมภาษณ์เชิงลึก ตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง..... | 228 |

บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)

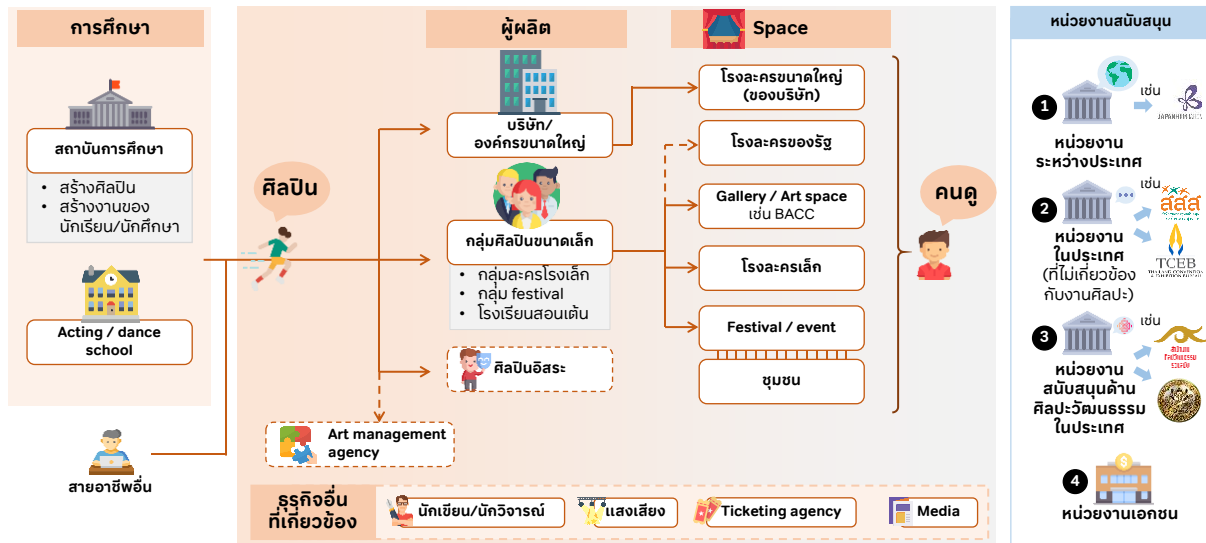
การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง ให้มีความพร้อมในด้านศักยภาพพื้นฐานและขีดความสามารถในการแข่งขันนั้น ได้มีกระบวนการศึกษาและทำความเข้าใจถึงลักษณะ รูปแบบในการดำเนินงานของอุตสาหกรรมจากผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องในทุกมิติ ทั้งสถานการณ์โดยรวม สภาพปัญหาในการดำเนินธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ธุรกิจในการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงนี้ มีลักษณะ คุณสมบัติ รวมไปถึงแนวทางการประกอบธุรกิจที่แตกต่างไปจากภาคอุตสาหกรรมโดยทั่วไป ดังนั้น เพื่อให้การกำหนดแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการสอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง และสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ จึงได้มีการวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแนวทางการผลักดันให้มีการปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงต่อไป

ทั้งนี้ การจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงนี้ ยังมีข้อจำกัดในด้านข้อมูลเป็นอย่างมาก ทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเชิงสถิติ ดังนั้น การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวางโครงสร้างฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงให้มีความถูกต้อง แม่นยำ และน่าสนใจ จึงเป็นผลการศึกษาอีกส่วนหนึ่งซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงให้สามารถติดตามสถานการณ์ ความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมในภาพรวม เพื่อใช้ในการกำหนดแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทันต่อสถานการณ์ในระยะยาวต่อไป

ระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

เพื่อเป็นการทำความเข้าใจต่อภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ว่าบริบทอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยนั้น จะต้องเกี่ยวข้องกับหน่วยงานใดบ้าง มีกลุ่มใดเป็นผู้ผลิตหลัก และมีเส้นทางการผลิตในภาพรวมเป็นอย่างไร โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งสามารถสรุปเป็นภาพระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ดังนี้

ระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย



ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

จากภาพข้างต้นเห็นได้ว่า สถาบันการศึกษาซึ่งนับเป็นหน่วยหลักของการผลิตแรงงานด้านศิลปะการแสดง โดยเฉพาะศิลปินที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการแสดง ซึ่งจะประกอบไปด้วย แรงงานที่ผ่านหลักสูตรศิลปะการแสดง โดยตรง หรือแรงงานในสาขาอื่นๆ จากอาชีพในสายงานอื่น หรือจากอุตสาหกรรมอื่น แต่มีทักษะการแสดง หรือเคยได้รับการพัฒนาทักษะด้านการแสดง ผ่านสถาบันอิสระต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ศิลปินแต่ละราย จะมีทางเลือกที่จะเข้าร่วมเป็นแรงงานในหน่วยงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในบริษัทการผลิต การแสดง หรือจะเลือกเป็นสมาชิกกับกลุ่มศิลปินขนาดเล็กต่างๆ โดยความเป็นจริงแล้ว ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่าศิลปินในปัจจุบันมักจะเป็นศิลปินอิสระที่มีอาชีพอื่นๆ เป็นงานประจำหลักอยู่แล้ว และใช้เวลาส่วนอื่นๆ ในการร่วมผลิตการแสดงกับกลุ่มศิลปินในการสร้างการแสดงเป็นส่วนใหญ่

เมื่อมีการผลิตการแสดงของแต่ละกลุ่ม จะมีช่องทางนำส่งการแสดงไปยังคนดูผ่านสถานที่ (Space) ที่แตกต่างกัน กลุ่มบริษัทการแสดง มักจะใช้สถานที่ของตนเองในการแสดงเป็นหลัก ในขณะที่กลุ่มศิลปินจะมีช่องทางที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Art space เช่น หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok Art and Culture Centre หรือ BACC) แกลเลอรี โรงละครเล็ก (บางกลุ่มมีพื้นที่โรงละครเล็กเป็นของตนเอง) หรือผ่านงานเทศกาลต่างๆ ที่มักจะจัดในพื้นที่ในข้างต้น และบางเทศกาลจะจัดในพื้นที่ชุมชน ซึ่งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมศิลปิน ศิลปะการแสดง ให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม หน่วยงานที่มีความสำคัญอย่างมากต่อภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ได้แก่ ธุรกิจการจัดการศิลปะ (Art Management Agency) ซึ่งเป็นตัวกลางสนับสนุนการผลิต หรือการดำเนินการเฉพาะเรื่อง สำหรับการผลิตการแสดง ยกตัวอย่างเช่น บริษัทการบริหารจัดการศิลปิน บริษัทให้คำปรึกษา/จัดการกระบวนการผลิตการแสดง บริษัทสนับสนุนด้านการขายงานการแสดง เป็นต้น สำหรับประเทศไทย อาจยังไม่คุ้นชินกับรูปแบบ

ธุรกิจตัวกลางด้านการจัดการเชิงศิลปะมากนัก เนื่องจากไม่มีธุรกิจประเภทนี้ในอุตสาหกรรมไทย ทำให้ศิลปินเองที่จะต้องดำเนินการเชิงบริหารจัดการในกลุ่มตนเองเป็นหลัก ต่างจากบริบทของต่างประเทศ ที่จะมีหน่วยงานธุรกิจสนับสนุนเฉพาะเรื่องบริหารจัดการนี้ แยกกับกลุ่มศิลปิน ซึ่งจะให้ความสำคัญกับการสร้างงานการแสดง แล้วจะมีหน่วยงานสนับสนุนดำเนินการเรื่องอื่นๆ แทน เช่น เรื่องการขาย การบริหารภาพรวม เป็นต้น

นอกจากนี้ จะมีหน่วยงานหรือบุคคลที่เป็นผู้สนับสนุนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นนักเขียน ที่จะมีผลงานบางส่วน จุดประกาย หรือนำไปต่อยอดเป็นบทละครได้อีกด้วย หรือหน่วยงานสนับสนุนด้าน Stage production อย่างองค์ประกอบของแสง สี เสียง ที่เป็นส่วนสำคัญประกอบการแสดง หน่วยงานขายบัตร โดยเฉพาะช่องทางออนไลน์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งสื่อ ก็มีส่วนสนับสนุนการดำเนินการของการสร้างและนำส่งศิลปะการแสดงไปยังคนดูได้เช่นเดียวกัน

สำหรับหน่วยงานสนับสนุนที่เป็นผู้ให้ทุน ที่อยู่เบื้องหลังการผลิตศิลปะการแสดง ซึ่งจากการสัมภาษณ์ พบว่าหน่วยงานสนับสนุนหลักมักจะเป็นหน่วยงานระหว่างประเทศ เช่น Japan Foundation ที่ให้การสนับสนุนหลายๆ กลุ่มศิลปินมาโดยตลอด รองลงมาจะเป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐในประเทศ ที่ไม่ได้มีการดำเนินการเกี่ยวกับศิลปะโดยตรง เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) หรือ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) (หรือ สสปน.) เป็นต้น รองลงมาเป็นหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปะวัฒนธรรม เช่น สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) และบางครั้งก็ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานเอกชน เช่น รูปแบบการให้เงินสนับสนุนการผลิตศิลปะในประเทศ ซึ่งถูกมองว่าเป็นการสนับสนุนต่อสังคมรูปแบบหนึ่ง

ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

เมื่อเข้าใจภาพรวมของระบบนิเวศอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยแล้วนั้น ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานเอกชน ประกอบกับข้อมูลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็นต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยสามารถจัดกลุ่มประเด็นปัญหาเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย **ประเด็นด้านศิลปิน** **ประเด็นด้านพื้นที่** **ประเด็นด้านการผลิตการแสดง** **ประเด็นด้านการตลาดและคนดู** และ **ประเด็นด้านภาครัฐ** โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

- **ประเด็นด้านศิลปิน**

ปัญหาหลักคือด้านทักษะของศิลปิน โดยเฉพาะทักษะด้านการบริหารจัดการ และทักษะด้านอื่นๆ นอกเหนือจากทักษะในการผลิตการแสดง เช่น ความรู้ความเข้าใจในการประกอบอาชีพเป็นศิลปิน และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี เป็นต้น ทำให้ศิลปินไม่สามารถดำรงชีวิตโดยมีอาชีพเป็นศิลปินการแสดงเป็นหลักได้ คือ ภูมิปัญญาในการประกอบอาชีพจริงๆ หรือไม่มีภูมิปัญญาในการบริหารจัดการธุรกิจ เป็นต้น จึงมักประกอบอาชีพอื่นเป็นหลัก และเป็นนักแสดงนอกเวลาทำงานประจำ นอกจากนี้ มาตรฐานอาชีพศิลปินที่ไม่มั่นคง ทำให้ไม่ได้รับการรองรับเป็นอาชีพเทียบเท่ากับอาชีพอื่นๆ ศิลปินที่แสดงในรูปแบบอื่น เช่น ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว จึงมักไม่สนใจ

แสดงละครเวที เนื่องจากมีค่าตอบแทนน้อยกว่ารูปแบบอื่น ในด้านการรวมกลุ่ม ปัจจุบันมีการรวมกลุ่มของศิลปินโรงเล็กต่างๆ และมีความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มที่แข็งแรง แต่ในสาขาการเต้น ยังไม่มีการรวมกลุ่มของศิลปินมากนัก นอกจากนี้ รูปแบบการสนับสนุนด้านศิลปินจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ ยังไม่ครอบคลุมมากพอ มักสนับสนุนศิลปินในเครือข่ายที่มีความใกล้ชิดกับหน่วยงานนั้นๆ เป็นหลัก ขาดการสนับสนุนศิลปินอื่นๆ โดยเฉพาะศิลปินที่ยังไม่มีชื่อเสียง ศิลปินรุ่นใหม่ และศิลปินที่อยู่ในต่างจังหวัด

- **ประเด็นด้านพื้นที่**

ในภาพรวม รัฐให้ความสำคัญกับการพัฒนาพื้นที่สาธารณะ (Public Space) น้อยลงเรื่อยๆ ทำให้ไม่มีสถานที่สำหรับบุคลากรในอุตสาหกรรม ได้พบปะและดำเนินการผลิตการแสดง จึงต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมาก ในการหาสถานที่สำหรับการฝึกซ้อมและสร้างการแสดงต่างๆ รวมถึงขาดโรงละครสำหรับการแสดง โดยเฉพาะโรงละครขนาดเล็ก และโรงละครของรัฐที่มีในปัจจุบัน ไม่ได้เอื้อประโยชน์ต่อการใช้งานของคนในอุตสาหกรรม เช่น มีค่าใช้จ่ายสูง ระยะเวลาให้บริการเฉพาะในเวลาราชการ แต่ศิลปินต้องใช้งานนอกเหนือจากเวลาทำงาน จึงไม่สามารถใช้สถานที่ของรัฐได้ เป็นต้น ซึ่งปัญหาด้านสถานที่น้อยมากนี้ เป็นปัญหาต่อการเข้าถึงกลุ่มคนดู ทำให้คนดูไม่สามารถเข้าถึงการแสดงต่างๆ อีกด้วย

- **ประเด็นด้านการผลิตการแสดง**

นอกเหนือจากบุคลากรที่เป็นศิลปิน ซึ่งเป็นผู้ผลิตการแสดงหลักของอุตสาหกรรมแล้วนั้น ยังมีบทบาทประกอบการผลิตการแสดงอื่น เช่น นักเขียนบทละคร ซึ่งในประเทศไทยยังขาดนักเขียนบทละคร ทำให้ในปัจจุบันไม่มีบทละครเวทีที่หลากหลายมากนัก จึงขาดความน่าสนใจในเชิงเนื้อเรื่องของการแสดง ขาดการต่อยอดบทละครจากทุนทางวัฒนธรรมของไทย ที่สามารถต่อยอดเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดงของไทยในตลาดโลกได้ เนื่องจากสร้างความแตกต่างจากการแสดงของประเทศอื่นๆ ได้ ทำให้บริษัทผลิตละครต้องอาศัยการผลิตซ้ำการแสดงในเรื่องเดิมๆ รวมถึงรูปแบบการแสดง ยังขาดการสร้างความน่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้ชมมากขึ้น เช่น การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีใหม่ๆ มาสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมอีกด้วย ทั้งนี้ อีกองค์ประกอบสำคัญที่สามารถยกระดับคุณภาพการแสดงของไทยได้คืออันกวีวิจารณ์การแสดง ซึ่งไม่ได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอ ทำให้มีนักเขียน/นักวิจารณ์การแสดงน้อยรายในประเทศ

- **ประเด็นด้านการตลาดและคนดู**

ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง คือเรื่องจำนวนคนดูที่มีน้อยมาก ซึ่งเป็นกลุ่มผู้สนับสนุนหลักของการแสดงอีกด้วย เนื่องจากมีทัศนคติต่อการเข้าถึงศิลปะว่าจะต้องไม่เสียค่าใช้จ่าย และมองว่าศิลปะหรือการแสดงนั้น เป็นเรื่องเฉพาะของคนบางกลุ่มเท่านั้น ไม่ได้มองว่าเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต อาจเป็นเพราะระบบการศึกษาของไทยที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความเข้าใจด้านศิลปะตั้งแต่แรก เป็นต้น นอกจากนี้ ในปัจจุบันไม่มีช่องทางการประชาสัมพันธ์การแสดงที่จะเกิดขึ้นในประเทศ มีเพียงเพจ The ShowHopper ที่เกิดขึ้นจากความสมัครใจของกลุ่มคนที่สนใจการแสดง ดำเนินการเป็นช่องทางหลักในการประชาสัมพันธ์การแสดงบางส่วนที่จะเกิดขึ้นเท่านั้น ประกอบกับปัจจุบันมีรูปแบบกิจกรรมการบันเทิงอื่นๆ เช่น การชมภาพยนตร์ผ่าน Streaming platform ต่างๆ และต้นทุนการแสดงยังสูงขึ้นเรื่อยๆ ทั้งค่าบัตรเข้าชม และการเดินทางไปยังโรงละครต่างๆ ทำให้

ศิลปะการแสดงไม่เป็นที่สนใจ และได้รับความนิยมน้อยลงเรื่อยๆ ในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังขาดธุรกิจสนับสนุนด้านศิลปะที่จะสามารถช่วยสนับสนุนการดำเนินการการผลิตหรือการนำส่งการแสดงไปยังตลาดมากขึ้น เช่น ธุรกิจสนับสนุนด้านการขายและการตลาด หรือธุรกิจขายงานไปยังต่างประเทศ เป็นต้น

- **ประเด็นด้านภาครัฐ**

เนื่องจากในปัจจุบัน การดำเนินการเชิงธุรกิจของแต่ละหน่วยงานอาจไม่เพียงพอต่อการดำเนินการของหน่วยงานนั้นๆ ทำให้บุคลากร ธุรกิจ และหน่วยงานในอุตสาหกรรมยังต้องพึ่งพิงการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบการสนับสนุนต่างๆ อยู่ค่อนข้างมาก แต่จากการสัมภาษณ์ พบว่าหน่วยงานรัฐยังขาดความรู้ความเข้าใจต่อการดำเนินการของอุตสาหกรรม ทำให้รูปแบบการสนับสนุนในปัจจุบัน ไม่เพียงพอ ไม่หลากหลาย และไม่ได้ตรงกับความต้องการหรือความต้องการของหน่วยงานในอุตสาหกรรมมากนัก และกระบวนการของหน่วยงานรัฐยังเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงการสนับสนุนต่างๆ เช่น กระบวนการด้านเอกสาร หรือกระบวนการด้านงบประมาณที่จะต้องขอการสนับสนุนเป็นรายปี ทำให้การสนับสนุนไม่ต่อเนื่อง และหลายครั้งที่การสนับสนุนด้านการเงิน ไม่ได้ครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด รวมถึงเงื่อนไขการให้ทุนที่จำกัดเนื้อหาของการแสดง เป็นต้น และยังขาดการใช้มาตรการทางภาษีเพื่อสนับสนุนทั้งผู้ผลิตและคนดูอีกด้วย นอกจากนี้ รัฐควรเป็นผู้สนับสนุนปัจจัยโครงสร้างพื้นฐานของอุตสาหกรรมมากขึ้น ทั้งในเรื่องระบบสนับสนุนด้านการเงิน การให้บริการข้อมูลสาธารณะ รวมถึงระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพมากขึ้น และระเบียบข้อบังคับของกฎหมายที่เอื้อต่อการดำเนินการของหน่วยงานในอุตสาหกรรมมากขึ้นกว่าในปัจจุบัน เช่น กฎหมายรองรับการจัดตั้งองค์กรไม่แสวงผลกำไรที่ดำเนินการสนับสนุนด้านศิลปะโดยเฉพาะ เป็นต้น

จากประเด็นปัญหาและอุปสรรคที่ได้นำเสนอไปในข้างต้นนั้น ทำให้เข้าใจว่าการดำเนินการผลิตการแสดงในปัจจุบันนั้น ยังประสบปัญหาในด้านใดบ้าง เพื่อเป็นการทำความเข้าใจบริบทของสถานการณ์ของการดำเนินการต่างๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ปัญหาในแต่ละด้านนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาที่เป็นปัจจัยร่วมเป็นหลัก สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาส่วนใหญ่เป็นปัญหาในภาพรวมของอุตสาหกรรม เพราะฉะนั้น ในการออกแบบแนวทางสนับสนุน และแก้ไขปัญหา ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาปัจจัยพื้นฐานของอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินการในภาพรวมของทั้งอุตสาหกรรมต่อไป

แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

จากประเด็นปัญหาและอุปสรรคที่ได้นำเสนอไปในข้างต้น ภาพรวมของอุตสาหกรรมนั้นยังต้องได้รับการพัฒนาในหลายๆ ส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ควรมีแนวทางสนับสนุนในปัจจุบันพื้นฐานของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง เพื่อเป็นประโยชน์ในภาพรวมของหน่วยงานต่างๆ ในอุตสาหกรรม ทั้งนี้ จากประเด็นปัญหาดังกล่าว จึงได้จัดทำแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ผ่านแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ซึ่งเป็นผลการศึกษาในครั้งนี้ โดยมีวิสัยทัศน์ของแผนคือ “ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก (Thailand as a New Coming Country of Performing Arts to Look for)” และมีตัวชี้วัดหลักของแผน คือ “มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เติบโตอย่างน้อยเฉลี่ยร้อยละ 5 ต่อปี”

เพื่อสนับสนุนให้เป็นไปตามวิสัยทัศน์ และบรรลุเป้าประสงค์ตามตัวชี้วัดในระดับภาพรวมของอุตสาหกรรมที่มีการกำหนดไว้ในข้างต้น มีความจำเป็นที่จะต้องวางแผนการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เพื่อกำหนดกลไกในการดำเนินงานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับแนวทางที่ได้มีการกำหนดไว้ นำไปสู่การกำหนดแนวทางการดำเนินงานของแผนฯ โดยแบ่งออกเป็น 3 ยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 2: ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง

จากยุทธศาสตร์ทั้ง 3 ยุทธศาสตร์ข้างต้น ซึ่งจะมีรายละเอียดกลยุทธ์สนับสนุน ภายใต้การดำเนินการในแต่ละยุทธศาสตร์ โดยมีรายละเอียดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ดังต่อไปนี้

กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

วิสัยทัศน์: ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก
(Thailand as a New Coming Country of Performing Arts to Look for)

ตัวชี้วัด
(KPI)

มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงเติบโต อย่างน้อยเฉลี่ย 5% ต่อปี*

1 Uplift Production
ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่

- วิจัย พัฒนา และสร้างการแสดงที่หลากหลาย ✓
- สนับสนุนการแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ ✓
- ศึกษาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี / ศาสตร์อื่น เพื่อพัฒนาการแสดง ✓

2 Connect to Audience & Market
ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงของไทยทั้งในและต่างประเทศ

- ปลูกฝังค่านิยมและสร้างความเข้าใจต่อศิลปะการแสดง ✓
- สร้างการรับรู้ศิลปะการแสดงในวงกว้างมากขึ้น ✓
- ส่งเสริมการส่งออกศิลปะการแสดงของไทยในสายตาชาวโลก

3 Incubate Performing Business
สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง

- พัฒนากิจกรรมจัดการ / การบริหารธุรกิจ ให้กับศิลปิน และผู้ประกอบการ ✓
- สนับสนุนให้มีกองทุนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน ✓
- สนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะ และพื้นที่การแสดง ที่เหมาะสม ✓
- ส่งเสริมการวิจัย และรวบรวมฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในภาพรวม ✓

พัฒนากระบวนการ ขอบบังคับ และปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

✓ : แนวทางการพัฒนาที่ CEA สามารถดำเนินการได้

ภาพแสดงแนวคิดการนำเสนอกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่

จากประเด็นปัญหาที่ได้นำเสนอไปข้างต้น พบว่าประเด็นแรกที่ควรพัฒนา นั่นคือการพัฒนาการแสดง ให้มีความหลากหลาย มีคุณภาพ และตอบโจทย์ความต้องการ สำหรับคนดูทั้งในและต่างประเทศมากขึ้น เพื่อให้มีผลงานศิลปะการแสดงที่มีความน่าสนใจ โดยมีกระบวนการการผลิตและบุคลากรการผลิตการแสดงที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ควรมีการผลิตการแสดง ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของไทยผ่านรูปแบบการนำเสนอที่เป็นสากล เพื่อตอบโจทย์ในเรื่องการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศได้ต่อไปอีกด้วย

โดยมีกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนการยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 1 ทั้งหมด 3 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 1.1 วิจัย พัฒนา และสร้างการแสดงที่หลากหลาย

เพื่อให้เกิดการสร้างการแสดงที่หลากหลาย กลยุทธ์ที่ 1.1 นี้ จะเป็นเรื่องการสนับสนุนให้เกิดการวิจัยและพัฒนา การทดลอง หรือกระบวนการสนับสนุนให้เกิดการผลิตการแสดงในรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสนับสนุนให้นักเขียนบทละคร หรือการสนับสนุนให้มีบทละครที่หลากหลายมากขึ้น เนื่องจากบทละคร ถือเป็นหัวใจของเนื้อเรื่อง หรือข้อความหลัก ที่จะสื่อสารไปยังคนดู กล่าวได้ว่าเป็นหัวใจของการแสดงก็ว่าได้

ไม่เพียงแต่องค์ประกอบของบทละครเท่านั้น ในส่วนการผลิตการแสดง หรือเทคนิคในการแสดง ก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญของการแสดงเช่นกัน ซึ่งการนำเสนอที่มีความน่าสนใจ และแปลกใหม่มากขึ้นนั้น ก็ช่วยยกระดับความน่าสนใจของการแสดง เพื่อดึงดูดผู้ชมได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน ดังนั้น การสนับสนุนให้เกิดการวิจัยและพัฒนา การทดลองผลิตละครที่มีเทคนิคการแสดง หรือองค์ประกอบการแสดงอื่นๆ ในรูปแบบใหม่ๆ ก็สามารถเป็นการยกระดับมาตรฐานการแสดง ให้มีความแปลกใหม่มากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ กระบวนการด้านการวิจัยและพัฒนาการแสดงใหม่ๆ สามารถเป็นการปรับปรุง และยกระดับการแสดงให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ที่มีความต้องการที่แตกต่างกันไปตามเฉพาะกลุ่มได้ ยกตัวอย่างเช่น การวิจัยและพัฒนาให้เกิดการแสดงที่ตรงกับความต้องการของแต่ละประเทศในตลาดโลก ก็จะเป็นประโยชน์ ในการคิดค้น และออกแบบการแสดง ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ชมเฉพาะกลุ่มมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

กลยุทธ์ที่ 1.2 สนับสนุนการแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ

จากประเด็นในเรื่องความหลากหลายของการแสดงในประเทศที่ทั้งยังมีความหลากหลายของการแสดงไม่มากนัก เมื่อเปรียบเทียบกับการสร้างการแสดงในต่างประเทศ นอกจากนั้น ความแตกต่างของการแสดง ความแพร่หลายของรูปแบบการแสดงใหม่ๆ โดยเฉพาะการแสดงร่วมสมัย ยังมีการกระจุกตัวอยู่ในพื้นที่กรุงเทพฯ เท่านั้น ในบริบทภูมิภาคอื่นๆ ของประเทศ ต่างก็ไม่สามารถเข้าถึงการแสดงที่หลากหลายที่มีการแสดงอยู่เฉพาะในกรุงเทพฯ หากมองกลับกัน พบว่าการแสดงในแต่ละภูมิภาค ซึ่งมักเป็นการต่อยอดจากการแสดงพื้นบ้าน ก็มีจุดเด่นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาคเช่นเดียวกัน

ดังนั้น เพื่อสนับสนุนให้เกิดความหลากหลายของการแสดงในภาพรวมของประเทศ ประกอบกับสร้างการเข้าถึงการแสดงในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเท่าเทียมกันในแต่ละภูมิภาค จึงต้องมีแนวทางการพัฒนาให้เกิดการแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความแตกต่างของการแสดงใน

แต่ละภูมิภาค รวมถึงเป็นการสร้างและการหาแรงบันดาลใจในการสร้างการแสดงที่แปลกใหม่ แตกต่าง หรือต่อยอด
ทุนทางวัฒนธรรมของประเทศเพิ่มมากขึ้นได้นั่นเอง

กลยุทธ์ที่ 1.3 ศึกษาและประยุกต์การใช้เทคโนโลยี / ศาสตร์อื่น เพื่อพัฒนาการแสดง

ในปัจจุบัน พบว่าศาสตร์แต่ละศาสตร์นั้น เกิดการประยุกต์ และข้ามศาสตร์กันได้มากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาของปัจจัยเกี่ยวเนื่อง เช่น การพัฒนาด้านเทคโนโลยี ที่ทำให้องค์ความรู้เกิดการผสมผสานข้ามสาขากันได้มากขึ้น เช่นเดียวกับการแสดง ที่ไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างการแสดงเพื่อตอบโจทย์เฉพาะในเรื่องศิลปะอย่างเดียวเท่านั้น ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า เริ่มมีการประยุกต์ใช้การแสดง ในวัตถุประสงค์ที่นอกเหนือไปจากเชิงศิลปะมากขึ้น เช่น การแสดงกับการบำบัด การแสดงเพื่อสุขภาพ การแสดงเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดกับชุมชน หรือการทำความเข้าใจความต้องการของเด็ก เป็นต้น

จากประเด็นที่ได้กล่าวในข้างต้น ทำให้เห็นว่า ในอนาคตจะมีโอกาสที่จะประยุกต์ใช้การแสดงกับศาสตร์อื่นมากขึ้น ดังนั้น เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ประกอบกับการมองหาโอกาสช่องทางการสร้างมูลค่าให้กับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมากขึ้น จึงต้องมีการสนับสนุนให้เกิดการศึกษาและลองใช้การแสดงกับศาสตร์อื่นๆ มากขึ้น ผ่านโครงการศึกษา วิจัย และพัฒนาในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ยุทธศาสตร์ที่ 2: ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ

นอกจากการพัฒนาให้เกิดการแสดงที่มีความหลากหลาย มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และมีคุณภาพมากขึ้นแล้วนั้น ยุทธศาสตร์ที่ 2 นี้ จะเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงไปยังคนดู ทั้งการสร้างฐานคนดูให้มีจำนวนมากขึ้น หรือการพัฒนาทางด้านช่องทางการตลาด รวมถึงการส่งออกและสร้างภาพลักษณ์ศิลปะการแสดงในเวทีโลกต่อไป

โดยมีกลยุทธ์เพื่อขยายฐานคนดูศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 2 ทั้งหมด 3 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 2.1 ปลุกฝังค่านิยมและสร้างความเข้าใจต่อศิลปะการแสดง

เพื่อเป็นการสร้างคนดูที่มีความเข้าใจศิลปะการแสดง รวมถึงสร้างจำนวนผู้ชมศิลปะการแสดงมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างฐานคนดูที่มีความเข้าใจต่อศิลปะ ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนศิลปะการแสดงที่ยั่งยืน มากกว่าหน่วยงานสนับสนุนเป็นครั้งๆ ไป จึงต้องมีแนวทางในการปลุกฝังค่านิยม สร้างการเข้าถึง และความเข้าใจต่อศิลปะการแสดงต่อไป

โดยแนวทางการดำเนินการภายใต้ยุทธศาสตร์นี้ ประการแรก จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างการเข้าถึงความเข้าใจ ตั้งแต่เด็กๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมให้มีการปรับปรุงระบบการศึกษาในด้านศิลปะ ให้เด็กๆ มีความรู้เข้าใจในการเรียนศิลปะอย่างแท้จริง ประกอบกับการสนับสนุนให้เด็กๆ ได้มีประสบการณ์รับชมการแสดงจริงๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมนอกห้องเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเข้าถึงศิลปะการแสดงสำหรับเด็กโดยเฉพาะ ซึ่งมีผู้จัดเทศกาลละครนานาชาติสำหรับเด็กและเยาวชน ที่เป็นผู้สร้างการแสดงสำหรับเด็ก กลุ่มเด็ก เยาวชน และครอบครัวอยู่แล้วเป็นต้น

นอกจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนแล้วนั้น การสร้างความเข้าใจในศิลปะการแสดงสำหรับกลุ่มอื่นๆ ก็มีความจำเป็นเช่นเดียวกัน ซึ่งสามารถทำได้ผ่านการสนับสนุนให้มีการนำเสนอบทความ หรือข่าวสารด้านศิลปะการแสดงออกมามากขึ้น พร้อมทั้งเชื่อมโยงให้ผู้สนใจเข้าถึง และเข้าชมการแสดงได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน (จะกล่าวในกลยุทธ์ถัดไป)

กลยุทธ์ที่ 2.2 สร้างการรับรู้ศิลปะการแสดงในวงกว้างมากขึ้น

จากข้างต้น เมื่อมีการปลูกฝังและสร้างเสริมให้มีความเข้าใจ และมีความต้องการที่จะรับชมศิลปะการแสดงมากขึ้นแล้วนั้น จึงต้องมีช่องทาง ในการเชื่อมผู้ชม หรือผู้สนใจ ให้สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน ช่องทางเหล่านั้นมีอยู่อย่างจำกัด หรือมีเฉพาะช่องทางเฉพาะของหน่วยงานนั้นๆ เป็นหลัก เปรียบเทียบกับในต่างประเทศ ที่รัฐจะเป็นผู้ดำเนินการเป็นช่องทางหลัก ในการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการแสดงทั้งหมดในประเทศ เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ประชาชนได้เข้าถึงศิลปะการแสดงมากขึ้น

ดังนั้น จึงต้องมีการจัดทำช่องทางการประชาสัมพันธ์ศิลปะการแสดง ที่ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตของหน่วยงานรัฐ หรือเอกชนก็ตาม เพื่อให้ประชาชนทั่วไป รวมถึงผู้สนใจอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศ สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น พร้อมกับการเชื่อมโยงไปยังช่องทางการขายของหน่วยงานต่างๆ ได้อีกด้วย

ทั้งนี้ นอกจากช่องทางหลักในการเข้าถึงการแสดงแล้วนั้น การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อรูปแบบอื่นๆ ก็จะช่วยสร้างการรับรู้ในวงกว้างได้มากขึ้นเช่นเดียวกัน เช่น การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อด้านการท่องเที่ยว สื่อรูปแบบบันเทิงอื่นๆ เป็นต้น ก็จะเป็นการสร้างการรับรู้ และสามารถเพิ่มจำนวนคนดูให้กว้างมากขึ้นได้เช่นกัน

กลยุทธ์ที่ 2.3 ส่งเสริมการส่งออกศิลปะการแสดงของไทยในสายตาชาวโลก

ไม่เพียงแต่การสร้างความสนใจเฉพาะในบริบทของคนดูในประเทศเท่านั้น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมระดมความคิดเห็น พบว่าหลายภาคส่วน ต่างให้ความเห็นว่า แท้จริงแล้ว ศิลปะการแสดงของไทยสามารถถูกยกระดับให้เข้าถึงกลุ่มคนดูในต่างชาตินั้นได้ เนื่องจากถูกมองว่าเป็นศิลปะการแสดงที่มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ ดังนั้น เพื่อเป็นช่องทางการเข้าถึงคนดูต่างชาติที่มากขึ้น ควบคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ด้านศิลปะของประเทศ กลยุทธ์นี้ จึงเป็นการสนับสนุนให้มีการส่งออกศิลปะการแสดงของไทย ไปยังเวทีโลกมากขึ้น

การส่งออกศิลปะการแสดงไปยังต่างประเทศนั้น แม้อาจมีบางหน่วยงานที่ดำเนินการอยู่บ้างในปัจจุบัน แต่จากประเด็นปัญหาที่พบ พบว่าการสนับสนุนนั้น มักจะสนับสนุนศิลปินกลุ่มเดิม อีกทั้งการสนับสนุนหลายๆ ครั้ง ไม่ได้สนับสนุนด้านการเงินอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ หรือแม้กระทั่งศิลปินจะต้องออกค่าใช้จ่ายในการเดินทางเอง แล้วถึงทำเรื่องเบิกกับหน่วยงานภาครัฐในภายหลัง ดังนั้น การสนับสนุนให้ศิลปินหรือศิลปะการแสดงไปยังต่างประเทศในอนาคต จะต้องมีการปรับปรุง ทั้งในเรื่องกระบวนการคัดเลือกให้มีศิลปินและงานที่หลากหลายในแต่ละปี ประกอบกับกระบวนการรัฐที่เอื้อต่อการสนับสนุนให้ศิลปินไปแสดงในต่างประเทศมากขึ้นอีกด้วย

นอกจากนี้ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานสนับสนุนเอง ควรให้ตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐร่วมเดินทางไปกับศิลปินในแต่ละครั้งด้วย ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจต่อการดำเนินการสนับสนุนศิลปะการแสดง รวมถึงได้ไปศึกษาบริบทศิลปะการแสดงในต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองของหน่วยงานสนับสนุน ก็จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานรัฐที่สนับสนุนเอง ที่จะได้เรียนรู้ และได้เห็นวิธีการ หรือแนวทางสนับสนุนศิลปะการแสดงในต่างประเทศ ประกอบกับเป็นโอกาสได้สร้างความรู้ความเข้าใจ พัฒนาความสัมพันธ์กับศิลปินการแสดงของไทย และสร้างเครือข่ายความเชื่อมโยงกับหน่วยงานระหว่างประเทศต่างๆ ได้อีกด้วย

ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง

นอกเหนือจากยุทธศาสตร์การพัฒนาการแสดง และการพัฒนาตลาดและคนดูแล้วนั้น ในยุทธศาสตร์ที่ 3 นี้ จะเป็นการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ของอุตสาหกรรม เพื่อเป็นการสร้าง บ่มเพาะ และสนับสนุนธุรกิจการแสดงให้สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากธุรกิจด้านการแสดง ไม่ได้มีเพียงแต่ธุรกิจสร้างการแสดงเท่านั้น แต่หมายรวมถึงธุรกิจสนับสนุนการแสดงทั้งหมด ให้สามารถดำเนินการ และสนับสนุนอุตสาหกรรมได้ต่อไป และยังเป็นยุทธศาสตร์สำหรับการสร้างระบบนิเวศของสาขาศิลปะการแสดงในภาพรวมให้มีระบบสนับสนุนที่ดีขึ้นได้เช่นกัน

โดยมีกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนการยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 3 ทั้งหมด 5 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 3.1 พัฒนาทักษะการจัดการ / การบริหารธุรกิจ ให้กับศิลปินและผู้ประกอบการ

จากประเด็นปัญหาต่อเนื่องมาจากระบบการศึกษาสำหรับการพัฒนาศิลปินที่เน้นการสร้างทักษะในการผลิตการแสดง แต่ยังขาดการส่งเสริมการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการบริหารจัดการ การดำเนินธุรกิจ การขาย และการตลาด รวมถึงองค์ความรู้ในด้านอื่นๆ จึงต้องมีกลยุทธ์การพัฒนาทักษะในด้านการบริหารจัดการ รวมถึงทักษะด้านอื่นๆ ให้กับศิลปิน หรือผู้ประกอบการที่ต้องการเรียนรู้

ตัวอย่างแนวทางการดำเนินการ เช่น รัฐอาจเป็นผู้จัดทำแพลตฟอร์มหลักสูตร และจัดหาผู้สอนจากสถาบันการศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านนั้นๆ เป็นผู้ถ่ายทอดการเรียนรู้ผ่านหลักสูตรเฉพาะด้านต่างๆ ที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่ง CEA สามารถดำเนินการต่อยอดจากโครงการพัฒนาทักษะของผู้สร้างสรรค์ต่างๆ เป็นหลักสูตรเฉพาะด้าน เฉพาะเรื่อง สำหรับสาขาศิลปะการแสดงได้อีกด้วย

กลยุทธ์ที่ 3.2 สนับสนุนให้มีกองทุนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน

ปัจจัยที่มีความสำคัญกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะ รวมถึงอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง คือเรื่องเงินทุนสนับสนุน ในอนาคต มีความจำเป็นที่จะต้องจัดหากองทุนสนับสนุนศิลปะ หรือระบบเงินทุนสนับสนุนศิลปะ เนื่องจากกรณีศึกษาในต่างประเทศ เช่น ในประเทศสิงคโปร์ สามารถใช้กลไกการสนับสนุนทางการเงิน ในการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ ทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ หน่วยงานเอกชนที่ดำเนินการเฉพาะเรื่อง เป็นต้น ให้สามารถร่วมกันพัฒนาศิลปะการแสดงในด้านต่างๆ ได้ต่อไป

ทั้งนี้ จากข้อจำกัดที่ไม่สามารถจัดตั้งกองทุนใหม่ๆ ได้นั้น ระยะเวลาแรก อาจต้องศึกษาความเป็นไปได้ของการต่อยอดกองทุนของสศร. ซึ่งเป็นกองทุนที่มีอยู่แล้ว ให้มีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีกระบวนการคัดเลือกผู้ได้รับการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถสนับสนุนหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างทั่วถึง และมีการสนับสนุนในประเด็นต่างๆ ที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น เป็นต้น

กลยุทธ์ที่ 3.3 สนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะ และพื้นที่การแสดง ที่เหมาะสม

อีกปัจจัยสำคัญ ที่เป็นการสนับสนุนให้เกิดการสร้างงานและแสดงงานมากขึ้น คือการสนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะมากขึ้นในทุกๆ จังหวัด ซึ่งพื้นที่สาธารณะนี้ นอกจากจะมีประโยชน์ในด้านต่างๆ แก่ประชาชนทั่วไปแล้วนั้น ยังสามารถเป็นพื้นที่สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมของกลุ่มศิลปิน ให้เกิดการทำงาน และการสร้างงาน รวมถึงเป็นพื้นที่ในการแสดงงานให้กับคนดูได้มากขึ้นอีกด้วย

นอกจากการสนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะมากขึ้นแล้ว กระบวนการให้บริการรวมถึงการบริหารจัดการ ก็จะต้องเหมาะสมกับการใช้งานของกลุ่มผู้ผลิตการแสดงอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ระยะเวลาการเปิดให้บริการที่นอกเหนือจากเวลาราชการ ค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม หรืออาจจะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีค่าใช้จ่าย เป็นต้น ก็จะเป็นการสนับสนุนเชิงพื้นที่ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้นด้วย

การมีพื้นที่สาธารณะไม่เพียงแต่จะเป็นประโยชน์กับฝั่งผู้สร้างการแสดงเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์กับผู้ชมที่สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น การมีพื้นที่การแสดงที่หลากหลาย และใกล้กับชุมชนมากขึ้น ก็เป็นการลดต้นทุนในการเดินทางมาชมละครเวทีได้เช่นเดียวกัน ประหนึ่งเป็นการสนับสนุนให้ผู้ชมเข้าถึงศิลปะการแสดงได้มากขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้นได้

กลยุทธ์ที่ 3.4 ส่งเสริมการวิจัย และรวบรวมฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในภาพรวม

อีกปัจจัยสำคัญที่เป็นปัจจัยสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือเรื่องการนำเสนอข้อมูลที่เป็นสาธารณะ ทั้งข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลเชิงลึกของสาขา ข้อมูลงานวิจัย สถิติ องค์กรความรู้ หรือข้อมูลอื่นๆ การมีฐานข้อมูลกลางที่รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงให้เข้าถึงง่ายขึ้น ก็จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ต้องการใช้ข้อมูลทั้งหน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน รวมถึงผู้ชมได้ ซึ่งจะเป็นสิ่งสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการสร้างความเข้าใจต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมากขึ้นด้วย

ในด้านข้อมูลงานวิจัยนั้น แม้ สศร. จะมีการจัดทำและเผยแพร่งานวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรมอยู่จำนวนหนึ่ง แต่หากพิจารณาถึงความหลากหลายของหัวข้องานวิจัย ยังไม่มีความหลากหลายมากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานวิจัยฝั่งตลาด หรือผู้ชม ข้อมูลภาพรวมของประชากร ที่เอกชนไม่สามารถดำเนินการจัดเก็บได้ด้วยตนเอง ดังนั้นในอนาคตจะต้องมีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย และเผยแพร่ในฐานข้อมูลต่อไปด้วย

กลยุทธ์ที่ 3.5 พัฒนาระบบการและข้อบังคับที่เป็นข้อจำกัด หรือส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์สุดท้าย ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3 เป็นเรื่องการพัฒนากระบวนการของหน่วยงานภาครัฐ รวมถึงระเบียบข้อบังคับ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการลดอุปสรรคของการสนับสนุนธุรกิจการแสดง รวมถึงใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจให้กับอุตสาหกรรมได้ ผ่านนโยบายทางภาษี เป็นต้น

ปัญหาสำคัญของการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐ คือกระบวนการ หรือขั้นตอนการสนับสนุนมักเป็นอุปสรรคสำคัญที่ไม่สามารถสนับสนุนธุรกิจการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเอกสารจำนวนมาก กระบวนการใช้ระยะเวลานาน หรือกระบวนการเรื่องการเบิกจ่าย เช่น เอกชนจะต้องออกเงินไปก่อน แล้วจะต้องทำเรื่องเบิกในภายหลัง เป็นต้น ซึ่งเอกชนที่ขอรับการสนับสนุนด้านการเงินนั้น เป็นเอกชนที่ไม่ได้มีทุนในการดำเนินการมากนัก ทำให้ไม่สามารถเข้ารับการสนับสนุนโครงการในรูปแบบต่างๆ ได้ รวมถึงการสนับสนุนไม่สามารถขอรับการสนับสนุนระยะยาวได้ มักต้องขอรับการสนับสนุนเป็นโครงการรายปี ทำให้ได้รับการสนับสนุนที่ไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

นอกจากระเบียบข้อบังคับที่เป็นอุปสรรคแล้วนั้น รัฐสามารถเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดแนวทางการพัฒนาบางประการ ผ่านการดำเนินการทางภาษีได้ ยกตัวอย่างเช่น หากต้องการให้บริษัทเอกชนอื่นๆ สนับสนุนการเสฟงานศิลปะการแสดงมากขึ้น รัฐก็อาจจะต้องมีมาตรการจูงใจด้านภาษี เช่นการลดหย่อนภาษีให้กับเอกชนที่ให้การสนับสนุนผู้ผลิตการแสดง เป็นต้น หรือแม้กระทั่งกระตุ้นให้เกิดผู้ชมมากขึ้น รัฐก็สามารถดำเนินการลดหย่อนภาษีสำหรับประชาชนที่ซื้อตั๋วชมศิลปะการแสดงได้ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง ไม่อาจดำเนินการโดยการขับเคลื่อนแผนพัฒนาอุตสาหกรรมข้างต้นเพียงอย่างเดียว แต่ในการดำเนินงานจำเป็นต้องพัฒนากลไกการดำเนินงานมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับบริบทการดำเนินงานของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรม เพื่อให้การส่งเสริมอุตสาหกรรมมีความก้าวหน้าในระยะยาว รวมไปถึงการพิจารณาการจัดตั้งหน่วยงาน Art Council เพื่อส่งเสริมงานด้านศิลปะในภาพรวมของประเทศอย่างบูรณาการ โดยมีประเด็นสำคัญในการขับเคลื่อนแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง ดังต่อไปนี้

1. สนับสนุนให้มีการจัดตั้ง Art Council

เพื่อให้การส่งเสริมงานศิลปะในภาพรวมของประเทศมีการบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการ **ขับเคลื่อนงานศิลปะ ทั้งในมิติทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมควบคู่กันอย่างสมดุล** จึงเสนอแนะให้มีการพิจารณาสนับสนุนการจัดตั้ง Art Council จากการรวมกลุ่มสมาชิกในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะทุกสาขา เพื่อให้มีผู้เชี่ยวชาญ เชิงลึกในด้านงานศิลปะ รวมไปถึงผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการงานศิลปะอย่างเป็นระบบ สามารถเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันด้านงานศิลปะของประเทศไทย ให้ก้าวสู่เวทีนานาชาติได้อย่างทัดเทียม

2. ร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนการบริหารกองทุนเพื่องานศิลปะ

ปัจจุบัน สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) ได้มีการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนเกี่ยวกับการให้การอุดหนุนหรือให้กู้ยืมเงินแก่ผู้ขอรับการส่งเสริม ที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาวัฒนธรรม และสังคมของประเทศ ซึ่งมีข้อจำกัดหลายประการในการเข้าถึงกองทุน ดังนั้นจึงควรพัฒนาความร่วมมือและต่อยอดการดำเนินงานของกองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัย ของ สศร. ให้มีขอบเขตการสนับสนุนศิลปินที่หลากหลายและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

3. การบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

การส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องมีการสร้างให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญ พร้อมทั้งผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานหลักอย่างกระทรวงวัฒนธรรม หรือหน่วยงานสนับสนุนต่างๆ เช่น กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการต่างประเทศ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นต้น และพัฒนากลไกการดำเนินงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังจำเป็นต้องสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภาคเอกชน เพื่อนำประสบการณ์ ข้อคิดเห็นมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างความร่วมมือ ทั้งในด้านการจัดกิจกรรมและการสนับสนุนเชิงนโยบาย เพื่อให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม และรายสาขาเกิดประโยชน์แก่ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมอย่างแท้จริง

4. การส่งเสริมความเข้าใจของบุคลากรภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

แนวคิดหลักในการส่งเสริมความเข้าใจของบุคลากรภาครัฐนั้น คือ สนับสนุนให้มีมุมมองด้านการนำงานศิลปะ และวัฒนธรรมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผู้เกี่ยวข้องในทุกระดับ โดยงานศิลปะเหล่านั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่ต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ต้องรักษาเพียงเท่านั้น แต่การนำมาต่อยอด ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยยังคงไว้ซึ่งความหมาย แนวคิด หรือแก่นของงานศิลปะต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ รวมไปถึงการทำความเข้าใจถึงบริบท ระบบนิเวศ และสถานการณ์ของอุตสาหกรรม เพื่อให้การสนับสนุนงานศิลปะต่างๆ จากภาครัฐ ได้รับการดำเนินการอย่างถูกต้องและสอดคล้องกับบริบทของอุตสาหกรรมอย่างแท้จริง

5. การจัดทำข้อมูลสนับสนุนการกำหนดแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ข้อมูลทางเศรษฐกิจของกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ปัจจุบัน อาศัยการอ้างอิงจากระบบมาตรฐานอุตสาหกรรมประเทศไทย หรือ Thailand Standard Industrial Classification (TSIC) ซึ่งเน้นการจัดหมวดหมู่ในภาคอุตสาหกรรมการผลิต การค้า และภาคบริการ แต่ข้อมูลหมวดหมู่งานศิลปะนั้น ซึ่งไม่สะท้อนสถานการณ์ของอุตสาหกรรมอย่างแท้จริง จึงต้องศึกษาข้อมูลกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และกำหนดเป็นหมวดหมู่ทางธุรกิจร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงอุตสาหกรรม, กระทรวงแรงงาน และสำนักงานสถิติแห่งชาติ เป็นต้น เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกหน่วยงานมีการสื่อสาร เชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น และสามารถนำข้อมูลต่างๆ มาใช้ในการติดตามสถานการณ์ วิเคราะห์ และวางแผนการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งในภาพรวมและรายสาขาได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และทันต่อสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

6. การทบทวนการกำหนดตัวชี้วัดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การกำหนดตัวชี้วัดเดิมที่มีการพิจารณาผลสำเร็จของการดำเนินงานในมิติของผลในเชิงปริมาณนั้น บางส่วนไม่สามารถวัดผลความสำเร็จของโครงการในด้านคุณภาพได้อย่างแท้จริง จึงควรกำหนดให้ความชัดเจนและสามารถวัดผลในเชิงคุณภาพ และผลลัพธ์ความสำเร็จการดำเนินงานในระยะยาว หรืออาจปรับเปลี่ยนการติดตามประเมินความสำเร็จของการดำเนินงานในรูปแบบ Objective and Key Results (OKR) ต่อไป

แผนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

นอกจากการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงแล้ว การศึกษาครั้งนี้ ยังรวมถึงการศึกษาแผนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำฐานข้อมูลกลางของอุตสาหกรรมต่อไป โดยกระบวนการศึกษา จะมาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลกรณีศึกษาจากต่างประเทศ รวมถึงการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง แล้วนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของแต่ละประเทศเทียบกับของไทยในปัจจุบัน แล้วจัดทำเป็นแนวทางสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต รวมถึงข้อเสนอแนะรูปแบบการนำเสนอข้อมูลของอุตสาหกรรม โดยมีผลการศึกษาดังต่อไปนี้

ตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบรายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของแต่ละประเทศ

| | ประเภทของข้อมูล | ญี่ปุ่น | สิงคโปร์ | ไทย | |
|---------------------|---------------------------------|--|----------|--|---------------------------|
| สถิติ | มูลค่ารายสาขา | ไม่ปรากฏข้อมูลสถิติ ในหน่วยงานที่คัดเลือกมา | ✓ | ✓ | |
| | จำนวนแรงงานรายสาขา | | ✓ | รวมศิลปิน 3 สาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ | |
| | จำนวนนักเรียน/นักศึกษาด้านศิลปะ | | ✓ | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | จำนวนกิจกรรม/การแสดง | | ✓ | | |
| | จำนวนองค์กร/หน่วยงาน | | ✓ | | |
| | จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม | | ✓ | | |
| | จำนวนหลักสูตร/อบรม | | ✓ | | |
| | ข้อมูลสำรวจการมีส่วนร่วมในศิลปะ | | ✓ | | |
| | จำนวนเงินสนับสนุน/งบประมาณ | | ✓ | | |
| การแสดง & PR | รายละเอียด/ประวัติการแสดง | ✓ | | ✓ | |
| | บทละคร | ✓ | | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | องค์ประกอบการแสดง เช่น เวที ชุด | ✓ | | | |
| | ตาราง/ปฏิทินการแสดง | ✓ | ✓ | | ✓ เฉพาะแต่ละหน่วยงาน |
| | ช่องทางการจำหน่ายบัตร | ✓ | ✓ | | ✓ เฉพาะของโรงละครแห่งชาติ |
| ศิลปิน/ หน่วยงาน | รายชื่อ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | ประวัติ/ผลงาน | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | ช่องทางการติดต่อ | ✓ | ✓ | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ✓ | ✓ | | |
| KNOWLEDGE | งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | หลักสูตร/โปรแกรมอบรม | ✓ | ✓ | มีเพียงเอกสารประกอบการสอน | |
| | บทความ/บทสัมภาษณ์ | ✓ | ✓ | ✓ มีเฉพาะในเว็บไซต์ BACC | |
| | อื่นๆ | การให้ความรู้ผู้ชม เช่น มารยาทการชม | | โครงการที่ดำเนินการโดย NAC | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากการศึกษาข้อมูลกรณีศึกษาด้านฐานข้อมูลในต่างประเทศ และการวิเคราะห์การจัดเก็บข้อมูลของไทยในปัจจุบัน สามารถสรุปเป็นบทเรียนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยอนาคต โดยแยกออกเป็น **ด้านรายละเอียดข้อมูล** และ**ด้านรูปแบบการนำเสนอ** ดังนี้

ด้านรายละเอียดข้อมูล จากตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบรายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของแต่ละประเทศ จะเห็นว่าข้อมูลที่มีการนำเสนอของไทยนั้น ยังขาดการจัดเก็บข้อมูลยังมีอยู่ไม่มากนักและไม่ครอบคลุมในแต่ละประเภทของข้อมูลที่ควรจัดเก็บ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลเชิงสถิติ ที่ปัจจุบันมีการจัดทำและนำเสนอเพียงข้อมูลในภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น ซึ่งยังขาดการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลสถิติประเภทอื่น เช่น จำนวนแรงงานจบใหม่ จำนวนองค์กร/หน่วยงานด้านศิลปะ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม/การแสดง เป็นต้น

นอกจากนี้ ในส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพอื่นๆ ก็ยังสามารถพัฒนาตามกรณีศึกษาข้างต้นได้ เช่น การนำเสนอข้อมูลการแสดงที่เป็นมรดกของชาติ (เหมือนที่ Japan Arts Council นำเสนอ) ก็เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับช่องทางการจำหน่ายบัตรของการแสดงนั้นๆ หรือการรวบรวมตารางกิจกรรมการแสดงในภาพรวมของประเทศ เป็นต้น การนำเสนอข้อมูลศิลปิน นอกจากที่มีการนำเสนอของไทยในปัจจุบัน เช่น รายนามของศิลปิน อาวุโส ควรมีการรวบรวมข้อมูลของศิลปินกลุ่มอื่นๆ เช่น ศิลปินรุ่นใหม่ต่างๆ ด้วยเช่นเดียวกัน โดยสามารถจัดทำเป็นบทสัมภาษณ์ศิลปินที่น่าสนใจได้ เป็นต้น และข้อมูลองค์ความรู้ แม้หลายหน่วยงานของไทยจะมีการนำเสนอเป็นจำนวนมากในปัจจุบัน แต่ยังสามารถเพิ่มความหลากหลายในประเภทข้อมูลงานวิจัยต่างๆ (ตัวอย่างการดำเนินการของสิงคโปร์)

ด้านรูปแบบการนำเสนอ การนำเสนอข้อมูลของหน่วยงานไทย หลักๆ จะเป็นการให้ข้อมูลเชิงพรรณนา ผ่านบทความแบบมีภาพประกอบบนเว็บไซต์ ซึ่งนอกเหนือจากการพัฒนาฐานข้อมูลผ่านการเก็บรวบรวม หรือจัดทำข้อมูลให้หลากหลายมากขึ้นแล้วนั้น ในอนาคต หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ต้องต่อยอดการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์แก่สาธารณะมากขึ้นเช่นกัน เช่น การนำเสนอข้อมูลงานวิจัยในรูปแบบ Infographic คลิปวิดีโอ หรือ Podcast บันทึกสัมภาษณ์ศิลปิน/บุคลากรที่น่าสนใจ เป็นต้น

แนวทางการดำเนินการในขั้นถัดไป

แนวทางการดำเนินการในขั้นถัดไป



มีหน่วยงานกลางรวบรวมข้อมูลไว้ที่เดียว และบริหารจัดการภาพรวม เพื่อให้มีข้อมูลครบถ้วน และเป็นปัจจุบัน



แบ่งหน้าที่รับผิดชอบเก็บข้อมูลกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเก็บข้อมูลที่ยังไม่ถูกจัดเก็บเพิ่มเติม



สนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ เผยแพร่ข้อมูลภายใน ที่อาจเป็นประโยชน์แก่สาธารณะ



สำรวจความต้องการด้านข้อมูลอยู่เสมอ เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงให้มีข้อมูล/การนำเสนอที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีกษา

เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการจัดทำฐานข้อมูลในอนาคต จึงได้สรุปข้อเสนอแนะ แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ประกอบด้วย การมีฐานข้อมูลกลางของอุตสาหกรรมเดียว ที่เชื่อมโยงฐานข้อมูลที่มีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องอยู่แล้ว เพื่อรวบรวมข้อมูลให้ครบถ้วน และมีหน่วยงานบริหารจัดการด้านฐานข้อมูลหลัก เพื่อให้มีข้อมูลที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา โดยสามารถแบ่งการจัดเก็บข้อมูลในแต่ละประเภท ตามหน่วยงานที่ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลแล้ว ให้จัดเก็บข้อมูลที่ยังไม่มีการจัดเก็บตามบทบาทของหน่วยงานนั้นๆ ต่อไป นอกจากนี้ การสนับสนุนให้หน่วยงานต่างเผยแพร่ข้อมูลที่มีการจัดเก็บข้อมูลแล้ว ผ่านช่องทางต่างๆ ของหน่วยงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะมากขึ้น และควรสำรวจความต้องการด้านการใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลอยู่เสมอ เพื่อพัฒนาปรับปรุงให้ฐานข้อมูลมีประสิทธิภาพ และตรงกับความต้องการของผู้ใช้อยู่เสมอ

จากข้อมูล การจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น เป็นเพียงการศึกษาแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลเท่านั้น ลำดับถัดไป CEA หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะต้องมีการดำเนินการจัดทำฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดงให้เกิดขึ้นจริงตามข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินการขั้นถัดไป เพื่อร่วมกันสร้างฐานข้อมูลกลางของสาขาศิลปะการแสดงอันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องของในอุตสาหกรรม และการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมถือเป็น 1 ในกลยุทธ์สำคัญที่ต้องดำเนินการจัดทำเพื่อเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาในรูปแบบอื่นๆ ดังนั้น การจัดทำฐานข้อมูลนี้ จึงเป็นประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง ต่อการดำเนินการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงของไทย เพื่อขับเคลื่อนให้ “ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก” ตามวิสัยทัศน์ของแผนฯ ที่ตั้งไว้ให้สำเร็จลุล่วงได้ต่อไป

บทที่ 1 บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สศส.) ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาภาคขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุดใหม่ (New Engines of Growth) โดยกำหนดให้มีภารกิจหลักในการส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการสนับสนุนนวัตกรรมและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดเก็บข้อมูล สถิติองค์ความรู้ และนวัตกรรมต่างๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพของบุคลากรและพัฒนาธุรกิจของประเทศ

การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ให้มีความพร้อมและมีศักยภาพในการแข่งขัน จึงเป็นหนึ่งในเป้าหมายสำคัญของ สศส. โดย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สสภาพัฒน์) ได้กำหนดให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 12 สาขา ได้แก่ 1. งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts) 2. ศิลปะการแสดง (Performing Arts) 3. ทักษะศิลป์ (Visual Arts) 4. ดนตรี (Music) 5. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film and Video) 6. การพิมพ์ (Publishing) 7. การกระจายเสียง (Broadcasting) 8. ซอฟต์แวร์ (Software) 9. การโฆษณา (Advertising) 10. การออกแบบ (Design) 11. สถาปัตยกรรม (Architecture) และ 12. แฟชั่น (Fashion)

ทั้งนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละสาขา มีลักษณะในการดำเนินกิจการ ปัญหาและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การกำหนดแนวทางการพัฒนาผู้ประกอบการที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องทราบถึงรายละเอียดข้อมูลสถานการณ์ สภาพปัญหาที่ธุรกิจต้องเผชิญ รวมถึงประเด็นที่จะก่อให้เกิดผลต่อการดำเนินกิจการ

สศส. จึงได้ดำเนินโครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กลุ่ม Creative Originals จำนวน 3 สาขา ได้แก่ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทักษะศิลป์ เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้องสำหรับวางโครงสร้างฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมดังกล่าว รวมทั้งวิเคราะห์ศักยภาพและขีดความสามารถของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทักษะศิลป์ แนวทางการส่งเสริม/มาตรการที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และนำไปกำหนดเป็นแผนยุทธศาสตร์/แผนปฏิบัติการที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล รวมทั้งผลักดันให้มีการนำแผนพัฒนาฯ ไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดังกล่าวต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงภาพรวม สถานการณ์ ศักยภาพ พร้อมทั้งวางทิศทางและจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทักษะศิลป์ ที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม
- 1.2.2) เพื่อจัดทำแนวทางการรวบรวมข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทักษะศิลป์ เช่น จำนวนผู้ประกอบการ จำนวนแรงงาน เป็นต้น สำหรับวางโครงสร้างฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมดังกล่าว

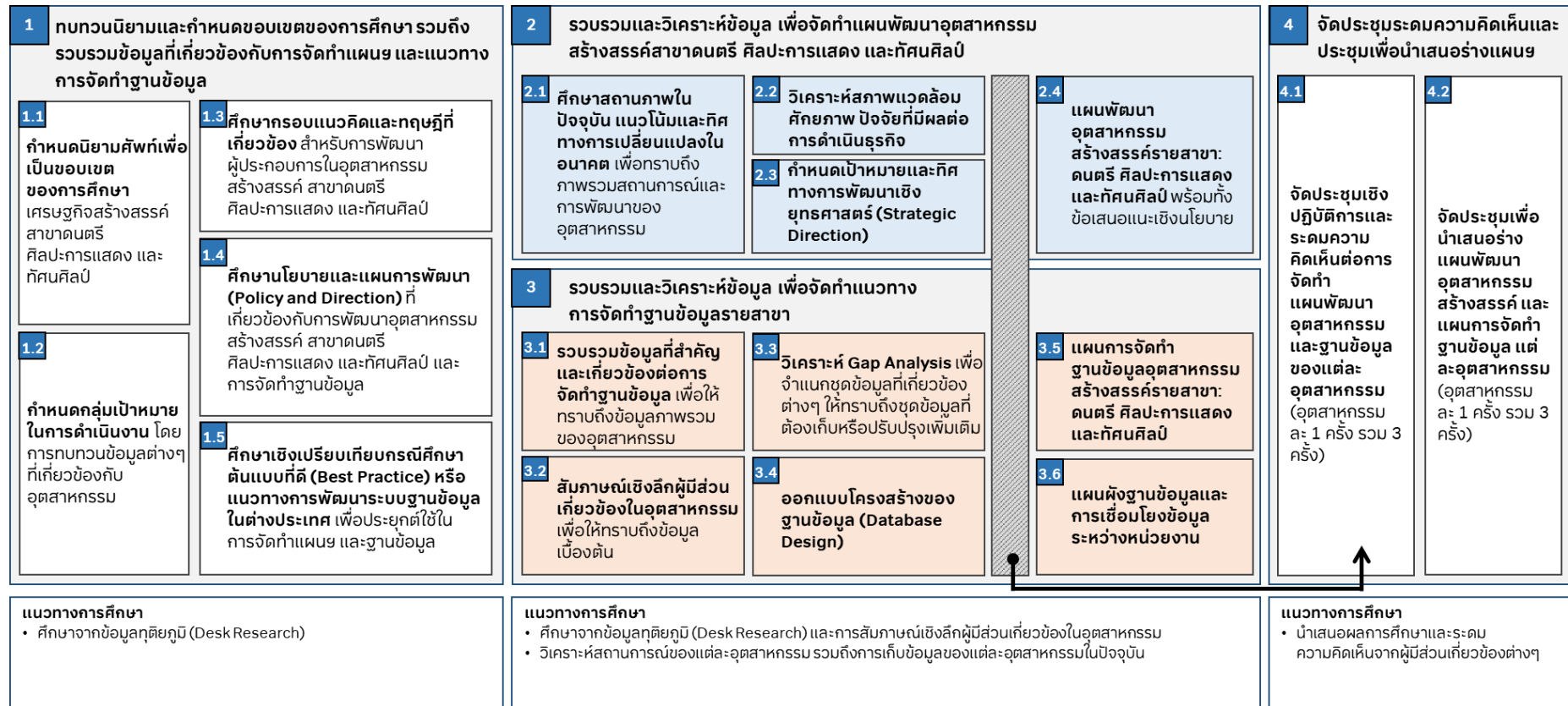
1.3 ขอบเขตการศึกษา

ในการดำเนินการโครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา มีรายละเอียดของการดำเนินงาน ดังนี้

- 1.3.1) กำหนดกรอบการศึกษาเพื่อจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ รวมถึงฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดังกล่าว เช่น นิยาม กลุ่มเป้าหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ รวมทั้งกำหนดแผนการดำเนินงานที่แสดงให้เห็นถึงระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมต่างๆ
- 1.3.2) ศึกษาและวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกรณีศึกษาต้นแบบที่ดีหรือแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลในต่างประเทศ เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และการจัดทำฐานข้อมูล
- 1.3.3) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เพื่อให้ได้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาเป้าหมาย ตลอดจนแนวทางในการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ
- 1.3.4) วิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินงานในข้อ 1.3.2 – 1.3.3 เพื่อให้ทราบถึงทิศทางการพัฒนาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ตลอดจนแนวโน้มในการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมเป้าหมาย พร้อมทั้งแนวทางการออกแบบฐานข้อมูล (Database Design) ที่สามารถนำไปต่อยอดและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้
- 1.3.5) จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ประกอบด้วย
 - (1) แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ พร้อมบทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary) และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย 1 ฉบับ
 - (2) แผนการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ พร้อมทั้งข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้ฐานข้อมูล และแนวทางการดำเนินงานในระยะต่อไป 1 ฉบับ
 - (3) แผนผังฐานข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน
- 1.3.6) จัดประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็น เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา แยกตามสาขา ประกอบด้วยสาขา ดนตรี สาขาศิลปะการแสดง และสาขาทัศนศิลป์
- 1.3.7) จัดประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

1.4 แนวทางการศึกษาและขั้นตอนในการดำเนินงาน

จากความเข้าใจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และแนวทางในการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมข้างต้น ตลอดจนนโยบายและกรอบแนวคิดในการศึกษาตามที่เสนอไปข้างต้น คณะที่ปรึกษาจึงได้มีการออกแบบขั้นตอนการทำงานออกมาเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้



ภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

1.4.1 ทบทวนนิยามและกำหนดขอบเขตของการศึกษา รวมถึงรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำ แผนฯ และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูล

ในส่วนของการทบทวนนิยามและการกำหนดขอบเขตของการศึกษา จะทำการพิจารณาจากข้อมูลทุติยภูมิที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เพื่อกำหนดขอบเขตของการศึกษา และสร้างความเข้าใจถึงบริบทการพัฒนาในปัจจุบัน ทั้งในส่วนของการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและการจัดเก็บฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม โดยมีการดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.4.1.1 กำหนดนิยามศัพท์เพื่อเป็นขอบเขตของการศึกษาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

การนิยามคำศัพท์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และศัพท์ที่มีความเกี่ยวข้องกับฐานข้อมูล (Database) ของอุตสาหกรรม จากหน่วยงานที่น่าเชื่อถือทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมต่างๆ คณะหรือมหาวิทยาลัย รวมไปถึงผลงานทางวิชาการหรือนักวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม เพื่อกำหนดขอบเขตของการศึกษาในการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรม

1.4.1.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงาน โดยการทบทวนข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายเพื่อวางแนวทางในการศึกษา ผ่านการทบทวนข้อมูลต่างๆ จากหน่วยงานที่น่าเชื่อถือทั้งในภาพรวมอุตสาหกรรมและรายละเอียดของแต่ละผลิตภัณฑ์ของอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ หลังจากนั้น จะทำการวิเคราะห์และจำแนกข้อมูล รูปแบบผลงาน หรือผลิตภัณฑ์ ของแต่ละอุตสาหกรรม เพื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ และยังเป็นกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อการวางกรอบดำเนินงานของโครงการให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1.4.1.3 ศึกษากรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สำหรับการพัฒนาผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

การทบทวนกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เพื่อพิจารณารอบแนวคิดด้านการพัฒนาและในประเด็นสำคัญอื่นๆ จากหน่วยงานทั้งในและต่างประเทศที่มีความน่าเชื่อถือ เช่น กรอบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ CEA ทฤษฎี Porter's Value Chain Analysis หรือกรอบการศึกษาที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ทั้งนี้จะนำกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ให้มีความเหมาะสมกับการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ต่อไป

1.4.1.4 ศึกษานโยบายและแผนการพัฒนา (Policy and Direction)

การศึกษาแผนการพัฒนาและนโยบายของภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ รวมไปถึงแผนการดำเนินการ แผนการปฏิบัติของกระทรวงหรือหน่วยงานที่มีเกี่ยวข้อง เช่น ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนการพัฒนาของกระทรวงวัฒนธรรม แผนการพัฒนาของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย แผนปฏิบัติราชการของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม และแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เป็นต้น เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูล



ภาพที่ 1 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนปฏิบัติราชการ 4 ปีของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

1.4.1.5 ศึกษาเชิงเปรียบเทียบกรณีศึกษาต้นแบบที่ดี (Best Practice) หรือแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลในต่างประเทศ

การศึกษาวិเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกับกรณีศึกษาต้นแบบที่ดี (Best Practice) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาที่สามารถเป็นแบบอย่างแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ของประเทศไทย โดยพิจารณาจากสถานการณ์ของอุตสาหกรรมในต่างประเทศ รวมทั้งถอดบทเรียนการพัฒนาในบริบทของประเทศไทย เป้าหมาย เช่น นโยบายจากภาครัฐในการสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาในสาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ รวมถึงปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการพัฒนา ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการพัฒนา และแนวทางการสนับสนุนอื่นๆ เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรม และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลของสาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ของประเทศไทยต่อไป

1.4.2 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

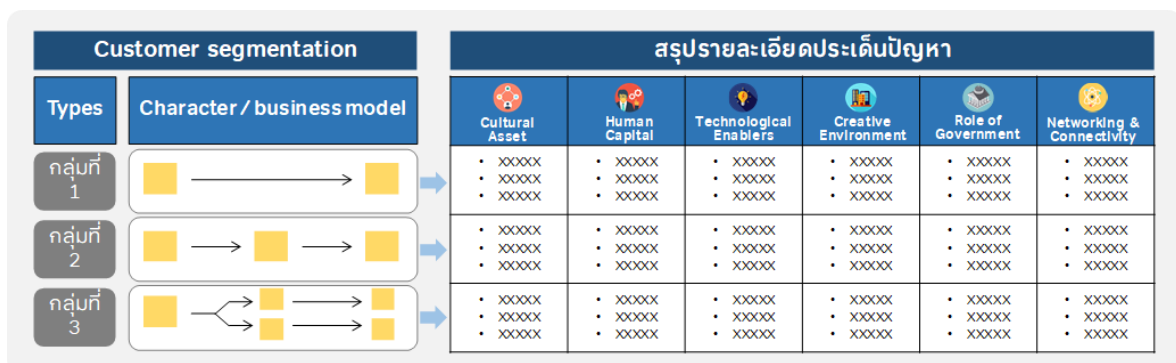
การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่สามารถบ่งชี้ถึงภาพรวมทางเศรษฐกิจและสถานการณ์ของอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ของประเทศไทย พร้อมทั้งปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องตั้งแต่ในระดับนโยบายหรือแนวทางการสนับสนุนอุตสาหกรรมของภาครัฐและภาคเอกชน ตลอดจนแนวโน้มสำคัญที่อาจส่งผลกระทบต่อทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการกำหนดแนวทางของแผนพัฒนาอุตสาหกรรมต่อไป โดยมีการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.4.2.1 ศึกษาสถานการณ์ในปัจจุบัน แนวโน้มและทิศทางการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เพื่อทราบถึงภาพรวมสถานการณ์และการพัฒนาของอุตสาหกรรม

ศึกษาข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จากรายงานการศึกษาและข้อมูลทางสถิติทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีส่วนเกี่ยวข้องและส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรม รวมถึงการรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกชนหรือผู้ประกอบการของอุตสาหกรรม เพื่อให้ทราบถึงภาพรวมของสถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจและสภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจในปัจจุบัน พร้อมทั้งพิจารณาปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อาจมีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในอนาคต

1.4.2.2 วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ศักยภาพ ปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจ

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและประเมินศักยภาพ รวมไปถึงการพิจารณาปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ของไทย โดยพิจารณาจากปัจจัยสำคัญด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 6 ประการ และใช้กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่า ร่วมกับข้อมูลจากการศึกษาและการรวบรวมข้อมูลอื่นๆ ในข้างต้น เพื่อสรุปข้อมูลภาพรวมของสถานการณ์ ประเด็นปัญหา อุปสรรคในปัจจุบัน แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงในอนาคต และประเด็นอื่นๆ ที่มีประโยชน์ต่อการกำหนดแผนพัฒนาอุตสาหกรรม



ภาพที่ 2 ตัวอย่างกรอบการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ศักยภาพ ปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจ

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีกษา

1.4.2.3 กำหนดเป้าหมายและทิศทางการพัฒนาเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Direction)

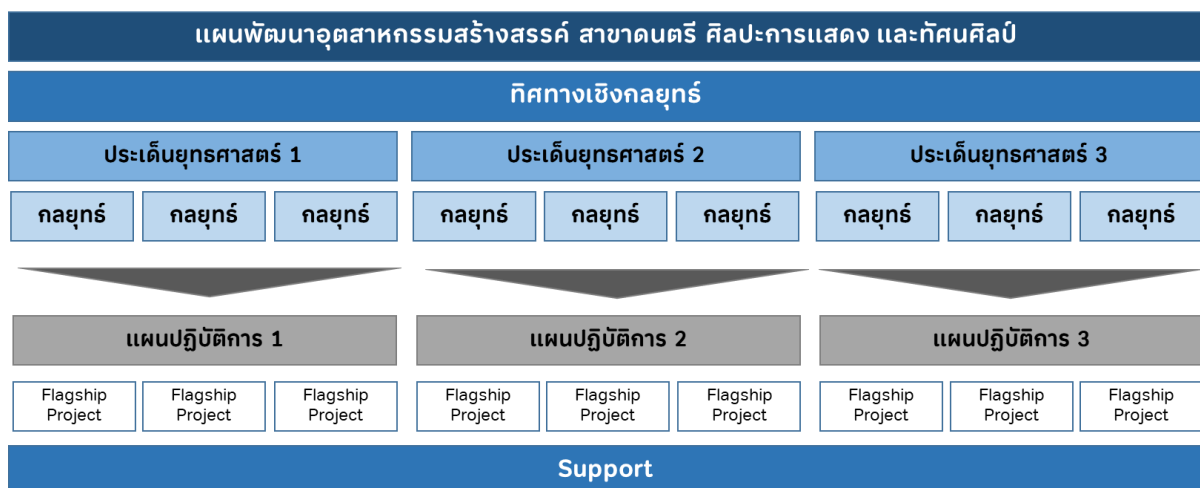
ขั้นตอนถัดมา จะเป็นการกำหนดเป้าหมายและทิศทางการพัฒนาเชิงยุทธศาสตร์ จะมีการวิเคราะห์และประเมินประเด็นการพัฒนาและข้อจำกัดของอุตสาหกรรมในเชิงลึก ตลอดจนพิจารณาปัจจัยภายในและภายนอกทั้งหมดที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรม เพื่อให้สามารถกำหนดเป้าหมายของการพัฒนา (Strategic Option) และทิศทางเชิงกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการพัฒนาอุตสาหกรรมในปัจจุบัน

1.4.2.4 กำหนดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ พร้อมทั้งข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ของไทย ซึ่งเป็นผลจากการรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูลและการดำเนินงานในข้างต้น ทั้งนี้รายละเอียดของการจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมประกอบไปด้วย ทิศทางเชิงกลยุทธ์ ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์และแผนปฏิบัติการภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ รวมทั้งกำหนด Flagship Project หรือโครงการสำคัญ ที่จะช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการวางกรอบการดำเนินงานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 3 อุตสาหกรรมข้างต้น พร้อมทั้งข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพิ่มเติม ในกรณีที่เป็นการทำงานสนับสนุนที่มีความสำคัญ ที่สามารถพัฒนาเพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในการจัดทำแผนเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

- 1) จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์
- 2) บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)
- 3) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม

Conceptual



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการกำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ (Strategic Direction) และเป้าหมายของการพัฒนา
ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรึกษา

1.4.3 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลรายสาขา

การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงานในการจัดทำฐานข้อมูลรายสาขาของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาคดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ให้มีความชัดเจนและเหมาะสมอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งตอบโจทย์ผู้ใช้งาน ทั้งผู้ใช้ที่เป็นหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยมีแนวทางการดำเนินงานตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.4.3.1 รวบรวมข้อมูลที่สำคัญและเกี่ยวข้องต่อการจัดทำฐานข้อมูล เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลภาพรวมของ อุตสาหกรรม

การศึกษาข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดทำฐานข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาคดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและ องค์ประกอบโดยรวมของฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมที่มีอยู่ในปัจจุบัน รวมไปถึงภาพรวมของการเชื่อมโยงข้อมูล จากหน่วยงานต่างๆ พร้อมทั้งทำการจัดกลุ่มข้อมูลในส่วนของโครงสร้างของฐานข้อมูลในเบื้องต้นให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของบุคลากรในอุตสาหกรรม

1.4.3.2 สัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลเบื้องต้น

การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น หน่วยงานภาครัฐและ เอกชน สมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมฯ ในประเทศ โดยการนำผลสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงข้อมูล เบื้องต้น และความต้องการในการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลของผู้ใช้งาน รวมไปถึงการจัดลำดับความสำคัญของ ข้อมูลหลักและข้อมูลสนับสนุนที่มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งานแต่ละประเภท เพื่อเป็นการวางแนวทางในการพัฒนา ฐานข้อมูลให้มีความเหมาะสมและส่งผลประโยชน์สูงสุดต่อผู้ใช้งาน

จากการดำเนินการ ที่ปรึกษาได้ทำการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ทั้ง ภาครัฐและเอกชนรวมทั้ง 17 หน่วยงาน แบ่งออกเป็นบริษัทละครเวที 2 หน่วยงาน กลุ่มศิลปิน 10 หน่วยงาน สถาบันการศึกษา และสถาบันอิสระ (เช่น โรงเรียนสอนการแสดง หรือสอนเต้น) 3 หน่วยงาน และหน่วยงานภาครัฐ 2 หน่วยงาน โดยมีรายละเอียดดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 สรุปหน่วยงานที่ให้ข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์

1.4.3.3 วิเคราะห์ Gap Analysis เพื่อจำแนกชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่างๆ ให้ทราบถึงชุดข้อมูลที่ต้องเก็บหรือปรับปรุงเพิ่มเติม

การวิเคราะห์และประเมินศักยภาพของฐานข้อมูล โดยการวิเคราะห์ด้วย Gap Analysis เพื่อประเมินการจับเก็บข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เทียบกับลักษณะของฐานข้อมูลที่ดีควรจะเป็น และทำการวิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาฐานข้อมูล เพื่อให้สามารถลดช่องว่างของฐานข้อมูลว่ามีข้อมูลส่วนใดที่จำเป็นจะต้องจัดเก็บเพิ่มเติมหรือควรได้รับการปรับปรุง ในขณะเดียวกันเพื่อให้ทราบถึงความสอดคล้องของฐานข้อมูลและความต้องการของผู้ใช้งานทั้งในส่วนหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

ตัวอย่าง

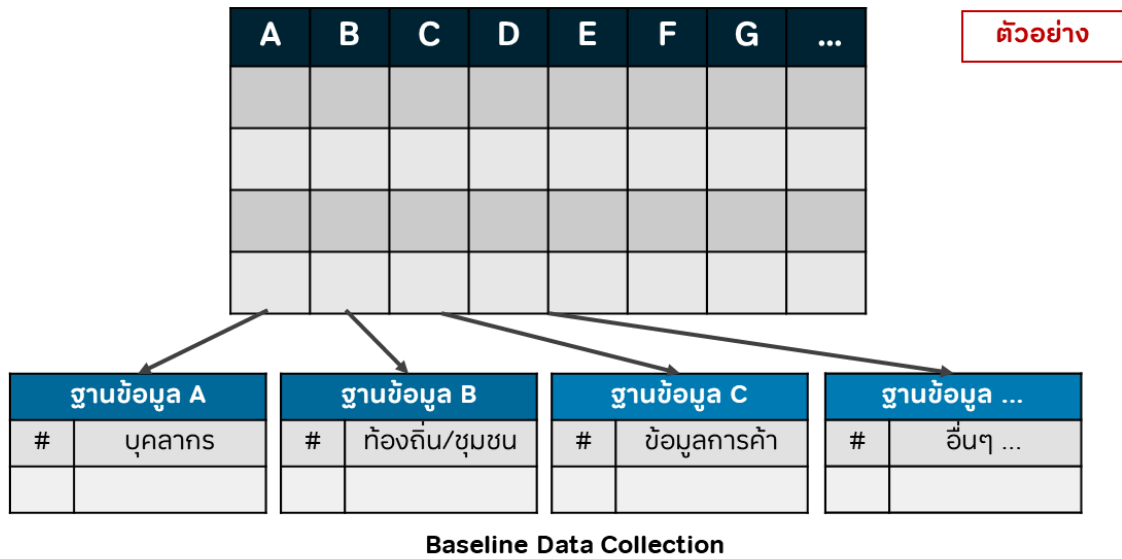
| A | B | C | ... | X | Y |
|---|---|---|-----|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

ข้อมูล X, Y คือ ฐานข้อมูลที่ดีควรมีการจัดทำเพิ่มเติมหรือปรับปรุงจากฐานข้อมูลเดิม ซึ่งจะมาจากการวิเคราะห์ด้วย Gap Analysis และ Requirements ต่างๆ ทั้งจากภาครัฐ เอกชน และผู้ประกอบการ

ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลลัพธ์ของการวิเคราะห์ด้วย Gap Analysis

1.4.3.4 ออกแบบโครงสร้างของฐานข้อมูล (Database Design)

ขั้นตอนถัดมา จะเป็นการออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูล ซึ่งจากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินงานในขั้นตอน 3.3.1 - 3.3.3 มาออกแบบเป็นโครงสร้างของฐานข้อมูลรายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางในการจัดทำฐานข้อมูลและข้อเสนอแนะด้านการเชื่อมโยงฐานข้อมูลกับหน่วยงานอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 6 ตัวอย่างออกแบบโครงสร้างของฐานข้อมูล (Database Design)

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

1.4.3.5 แผนการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

การจัดทำแผนการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรายสาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จะเป็นการรวบรวมผลการวิเคราะห์ข้อมูล และผลการศึกษาการจัดทำฐานข้อมูลตามข้างต้น และจัดทำออกมาเป็นแผนการจัดทำฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรมรายสาขา ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

- 1) แผนการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์
- 2) ข้อเสนอแนะในการประยุกต์ใช้ฐานข้อมูล
- 3) แนวทางการดำเนินงานในขั้นตอนต่อไป

1.4.3.6 แผนผังฐานข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน

การจัดทำแผนผังฐานข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการบูรณาการและเชื่อมโยงข้อมูลในการดำเนินงานระยะต่อไป

1.4.4 จัดประชุมระดมความคิดเห็นและประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนฯ

การจัดประชุมระดมความคิดเห็น และการประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และแผนการจัดทำฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรม โดยมีผู้เข้าร่วมประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และหน่วยงานวิชาการที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม เพื่อนำเสนอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุปแนวทางการดำเนินงานของการศึกษา โดยการจัดการประชุม จะแบ่งออกเป็น

- การประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็นต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรม โดยจะจัดอุตสาหกรรมละ 1 ครั้ง รวมทั้งหมด 3 ครั้ง
- การประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และแผนการจัดทำฐานข้อมูลแต่ละอุตสาหกรรม โดยจะจัดอุตสาหกรรมละ 1 ครั้ง รวมทั้งหมด 3 ครั้ง

รายละเอียดกล่าวคือ

1.4.4.1 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็นต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรม

การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็นต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูล เพื่อนำเสนอผลการศึกษาศักยภาพของอุตสาหกรรม แนวทางและปัจจัยที่มีความสำคัญในการพัฒนา และทิศทางเชิงกลยุทธ์ในเบื้องต้น พร้อมทั้งรับฟังข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมในลำดับต่อไป ทั้งนี้มีการกำหนดแนวทางในการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ และระดมความคิดเห็นแยกรายอุตสาหกรรม โดยให้มีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการอุตสาหกรรมละ 1 ครั้ง รวมทั้งหมด 3 ครั้ง

1.4.4.2 จัดประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และแผนการจัดทำฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรม

การจัดประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และแผนการจัดทำฐานข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรม เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง โดยนำผลการศึกษามาปรับปรุงพัฒนาแผนพัฒนารายอุตสาหกรรม ให้มีความครบถ้วนและถูกต้องมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้มีการกำหนดแนวทางในการจัดประชุมเพื่อนำเสนอร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และแผนการจัดทำฐานข้อมูลแยกรายอุตสาหกรรม โดยให้มีการจัดประชุมนำเสนอแผนอุตสาหกรรมละ 1 ครั้ง รวมทั้งหมด 3 ครั้ง

บทที่ 2 การกำหนดขอบเขตและกรอบแนวคิดในการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

การศึกษาแนวทางในการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา สาขา ศิลปะการแสดง มีความจำเป็นจะต้องกำหนดขอบเขตการศึกษา เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และกำหนดขอบเขต การศึกษาว่าการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมว่าจะมีการมุ่งเน้นการต่อยอดพัฒนาได้อย่างชัดเจน และไม่ให้เกิดการ ดำเนินงานที่ทับซ้อนกับหน่วยงานที่มีการดำเนินการอยู่แล้ว พร้อมทั้งสามารถร่วมพัฒนาในขอบเขตที่ยังไม่มี ผู้ดำเนินการได้ต่อไป รวมไปถึงการวางกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน สำหรับการวิเคราะห์ผลการศึกษาในลำดับ ถัดไป ทั้งนี้ การนำเสนอประกอบไปด้วย 2 ส่วนสำคัญ คือ 1) การกำหนดขอบเขตในการจัดทำฐานข้อมูลและ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง และ 2) กรอบแนวคิดในการจัดทำฐานข้อมูลและ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การกำหนดขอบเขตของการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา สาขาศิลปะการแสดง

ในลำดับถัดไปจะเป็นการกำหนดขอบเขตในการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ดังนั้น การศึกษาข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทั้งในส่วนของเป้าหมาย ทิศทาง และแนวทางการดำเนินงานของหน่วยงาน เพื่อให้สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และกำหนดขอบเขตการศึกษาใน ครั้งนี้ได้โดยไม่ให้เกิดการดำเนินงานที่ทับซ้อนกับหน่วยงานที่มีการดำเนินการอยู่แล้ว และสามารถสร้างความร่วมมือ ในการพัฒนาอุตสาหกรรมในขอบเขตที่ยังไม่มีแนวทางการดำเนินงานจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน บริบทของการขับเคลื่อนและการดำเนินงานด้านการนำไปต่อยอดทางเศรษฐกิจ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 การกำหนดขอบเขตการดำเนินงาน

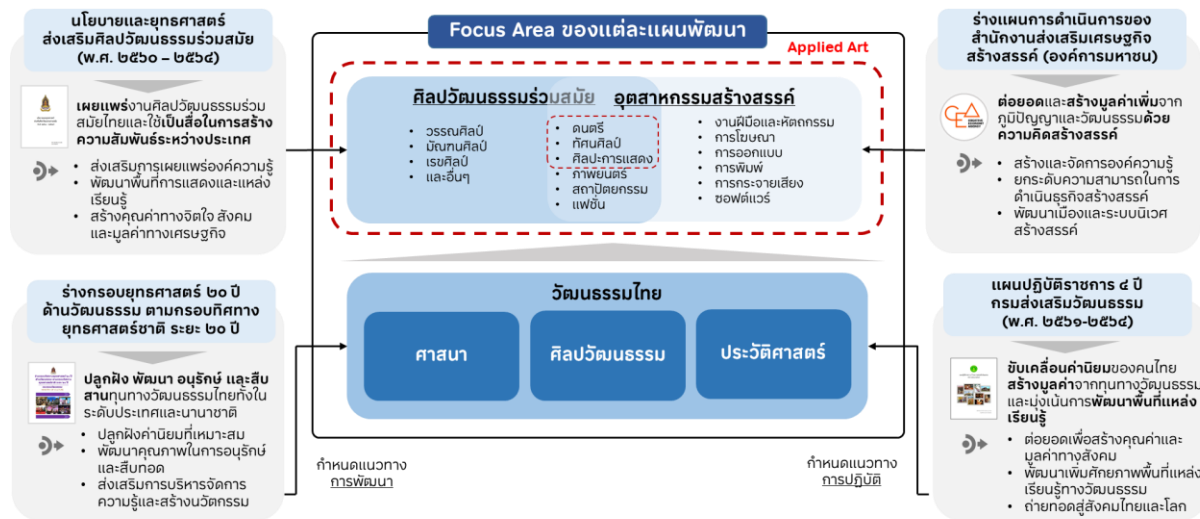
สำหรับการกำหนดขอบเขตการดำเนินงาน อาศัยการศึกษานโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อุตสาหกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจถึงขอบเขต และ บทบาทหน้าที่การดำเนินงานของหน่วยงานต่างๆ และพิจารณากำหนดขอบเขตการจัดทำแผนการส่งเสริม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา สาขาทัศนศิลป์ โดยมีรายละเอียดการศึกษาข้อมูลนโยบายที่เกี่ยวข้อง และการกำหนดขอบเขตการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

2.1.1.1 การศึกษานโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

ปัจจุบันประเทศไทยมีการกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างเป็นรูปธรรม อาจกล่าวได้ว่าเป็นการอาศัยจุดแข็งด้านทุนทางศิลปวัฒนธรรมของประเทศในการผลักดันเศรษฐกิจ ของประเทศไทย โดยอาศัยการบูรณาการองค์ความรู้และนวัตกรรมในการเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการของ อุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ดังนั้น การศึกษาทบทวนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในสาขาข้างต้นจากหน่วยงานภาครัฐที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อ นำไปสู่การจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาข้างต้นให้มีประสิทธิภาพและ

สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยในปัจจุบัน ทั้งนี้ การศึกษาในครั้งนี้ได้ทำพินิจนโยบายและแผนงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 4 แผนพัฒนา ดังต่อไปนี้

- 1) ร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี
- 2) แผนปฏิบัติการ 4 ปี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561-2564)
- 3) นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560-2564)
- 4) ร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)



ภาพที่ 7 ภาพรวมนโยบายและแผนการพัฒนาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

เมื่อพิจารณาบทบาทและขอบเขตของนโยบายและแผนพัฒนาข้างต้น จะเห็นได้ว่าร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม เป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนที่เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาและอนุรักษ์วัฒนธรรมของประเทศไทย ในขณะที่แผนปฏิบัติการ 4 ปี ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ.2561-2564) มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางการปฏิบัติเพื่อนำไปพัฒนาและส่งเสริมทุนทางด้านวัฒนธรรมของไทย ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าทั้ง 2 แผนพัฒนาข้างต้นนั้น มีขอบเขตการพัฒนาครอบคลุมในส่วนของศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ดั้งเดิมของชาติเป็นหลัก

ในขณะที่นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ.2560-2564) ของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยนั้น มุ่งเน้นการพัฒนาผลงานทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาสะท้อนความเป็นปัจจุบัน แต่ยังคงปรากฏรากเหง้าของศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติ โดยในปี พ.ศ. 2545 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยได้จำแนกขอบข่ายของงานศิลปวัฒนธรรมร่วมออกเป็น 9 สาขา ได้แก่ (1) ทัศนศิลป์ (2) ศิลปะการแสดง (3) ดนตรี (4) วรรณศิลป์ (5) สถาปัตยกรรม (6) มัณฑนศิลป์ (7) เรขศิลป์ (8) ภาพยนตร์ และ (9) ออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีแนวทางการพัฒนาผลงานผ่านการใช้เทคนิคและเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารหรือตีแผ่ความคิดเกี่ยวกับสภาพแห่งปัจจุบันให้สังคมรับรู้ผ่านการนำเสนอผลงาน

อย่างไรก็ตาม พบว่านโยบายและแนวทางการพัฒนาส่วนใหญ่ยังขาดหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนและดำเนินงานด้านการนำไปต่อยอดทางเศรษฐกิจที่เป็นรูปธรรม ทำให้มีการแต่งตั้งหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พร้อมทั้งมีการผลักดันให้มีการจัดทำร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เพื่อเป็นแนวทางในการผลักดันระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการขับเคลื่อนการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจของประเทศไทยในอนาคตต่อไป จากความเข้าใจในภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบทที่ 2 จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 12 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก และสามารถสังเกตได้ว่ามีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีความทับซ้อนกับขอบข่ายงานของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของไทย จำนวน 6 อุตสาหกรรม ประกอบด้วย (1) ทัศนศิลป์ (2) ศิลปะการแสดง (3) ดนตรี (4) สถาปัตยกรรม (5) ภาพยนตร์ และ (6) ออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้จากการศึกษาเบื้องต้น พบว่าแต่ละนโยบายและแนวทางการพัฒนามีทิศทางการพัฒนาที่มีลักษณะสอดคล้องกันกับนโยบายภาพรวมในระดับประเทศ และในขณะเดียวกันแต่ละแผนพัฒนามีความมุ่งเน้นที่แตกต่างกันออกไป ในลำดับถัดไปจะเป็นในส่วนของการละเอียดแนวทางการดำเนินงานและความต่อเนื่องของนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทของอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

จากการศึกษาร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี แผนปฏิรูปราชการ 4 ปี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561-2564) นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560-2564) และร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) จะเห็นได้ว่าแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ของประเทศในภาพรวม ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ การพัฒนาเพื่อต่อยอดทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาพื้นที่และแหล่งเรียนรู้เป็นหลัก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งในบริบทของโลกและเทคโนโลยี ทำให้การกำหนดนโยบายจากภาครัฐมีประเด็นยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกันในเรื่องของการพัฒนาขีดความสามารถและการสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ โดยมุ่งเน้นด้านการพัฒนาบุคลากรและการยกระดับภาคการผลิตด้วยการสร้างมูลค่าเพิ่มจากนวัตกรรม เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันไปสู่การเป็นอุตสาหกรรมที่สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก อย่างมั่นคงและยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการลงทุนจากภาครัฐเพื่อพัฒนาพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ผ่านการลงทุนทางด้านโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพที่จำเป็นต่างๆ ที่เป็นส่วนสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจสร้างสรรค์รายสาขาข้างต้น เช่น ศูนย์วัฒนธรรม โรงละครใหม่ และหอวิเศษศิลป์ เป็นต้น นอกจากนี้การอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรม การปรับปรุงมาตรฐาน / กฎหมายและกลไกการบริหารของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการจัดทำและเผยแพร่ฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรากฐานเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมในภาพรวมอย่างมั่นคงและยั่งยืนเช่นเดียวกัน


ตารางที่ 1 สรุปประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

| แผนพัฒนา | | ร่างกรอบยุทธศาสตร์ ๒๐ ปี ต้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ ๒๐ ปี | แผนปฏิบัติราชการ ๕ ปี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๖๕) | นโยบายและยุทธศาสตร์ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ร่วมสมัย (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๕) | ร่างแผนการดำเนินการของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) |
|------------------------------------|---|--|--|--|--|
| ประเด็นการพัฒนา | | | | | |
| 1. การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2. การพัฒนาเพื่อ ต่อยอดทางเศรษฐกิจ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 3. การอนุรักษ์ และการสืบสาน | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. การ ยกระดับ โครงสร้าง พื้นฐาน | 4.1 การพัฒนาพื้นที่ และแหล่งเรียนรู้ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | 4.2 การจัดทำและ เผยแพร่ฐานข้อมูล | | | ✓ | ✓ |
| | 4.3 การปรับปรุง มาตรฐาน/กฎหมาย และกลไกการบริหาร | ✓ | ✓ | ✓ | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

ทั้งนี้ จากการทบทวนนโยบายการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ข้างต้น เมื่อพิจารณาประกอบกับประเด็นการพัฒนาที่มีความโดดเด่นจากตารางที่ 2 พบว่ามีตัวอย่างโครงการหรือ กิจกรรมสำคัญที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงและภาพรวมของทั้ง 3 อุตสาหกรรม มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตัวอย่างโครงการ/กิจกรรมสำคัญที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

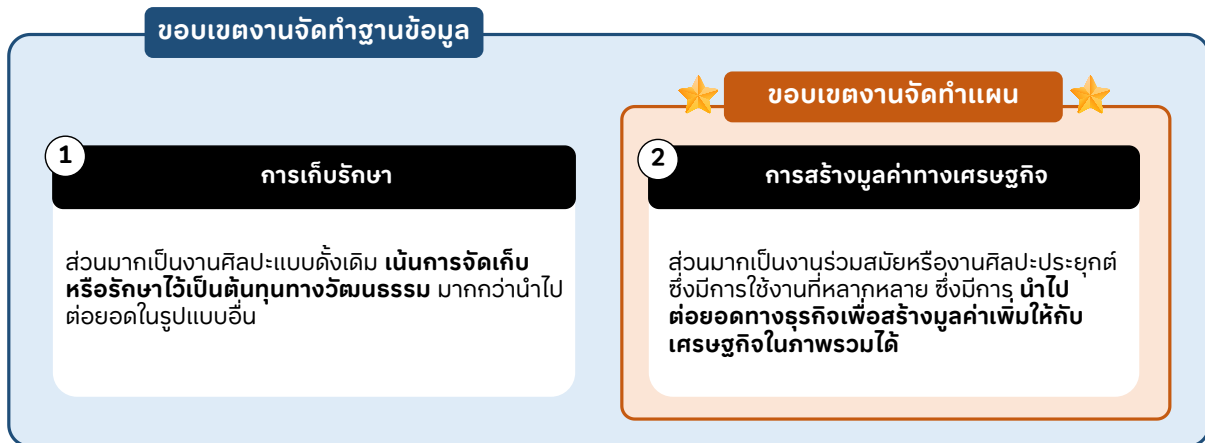
| ประเด็นการพัฒนา | โครงการ/กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา | |
|---|--|--|
| |  อุตสาหกรรมศิลปะการแสดง | ภาพรวม 3 อุตสาหกรรม (ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์) |
| 1. การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ | - พัฒนาหลักสูตรการศึกษาศิลปะด้านนาฏศิลป์ | - พัฒนาระบบการคิดเชิงสร้างสรรค์ - จัดทำและกบฏนมาตรฐานอาชีพ - สนับสนุนศิลปินเพื่อเข้าร่วมแสดงผลงานในระดับนานาชาติ |
| 2. การพัฒนาเพื่อ ต่อยอดทางเศรษฐกิจ | - ส่งเสริมการแสดงพื้นบ้าน เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ท้องถิ่นและศิลปินพื้นบ้าน | - ส่งเสริมงานวิจัยเพื่อต่อยอดทางเศรษฐกิจ - พัฒนารูปแบบการบริการด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และคุณภาพวัฒนธรรม |
| 3. การอนุรักษ์ และการสืบสาน | - ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนสามารถแสดงการแสดงทางวัฒนธรรมอย่างน้อย 1 อย่าง - จัดงานแสดงนาฏศิลป์ในเวทีระดับชาติและระดับสากล | - ถ่ายทอดงานศิลป์จากศิลปินแห่งชาติ - พัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมรณรงค์และสืบสานวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ |
| 4. การยกระดับ โครงสร้างพื้นฐาน | 4.1 การพัฒนา พื้นที่และแหล่ง เรียนรู้ | - พัฒนาพื้นที่แหล่งเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ โรงละครแห่งใหม่ |
| | 4.2 การจัดทำและ เผยแพร่ ฐานข้อมูล | - |
| | 4.3 การปรับปรุง มาตรฐาน/ กฎหมายและกลไก การบริหาร | - จัดทำมาตรฐานชาติด้านนาฏศิลป์ |
| | | - พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์วัฒนธรรม หออิศราภิรัชศิลป์ หรือพิพิธภัณฑ์ศิลป์ และ Digital Museum - พัฒนาเมืองและย่านสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สู่ระดับสากล |
| | | - สร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมสู่ระบบ Digital - จัดทำฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ |
| | | - ปรับปรุงกฎหมายด้านศิลปวัฒนธรรม - พัฒนากลไกด้านการบริหารจัดการของภาครัฐ - บูรณาการความร่วมมือทั้งในประเทศและต่างประเทศ |

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

จากบทบาทและแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมบริบทที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม และอุตสาหกรรม สร้างสรรค์นั้น พบว่า กระทรวงวัฒนธรรม โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม มีบทบาทหน้าที่ในการส่งเสริม สืบสาน อนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยให้คงอยู่ เป็นทรัพย์สินและมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศ ส่วนสำนักงานส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น มีบทบาทหน้าที่บางส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ การส่งเสริมการนำศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่มาต่อยอด รวมถึงการสร้างสรรคผลงานใหม่เพิ่มเติม พร้อมทั้งนำไปสร้าง มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ซึ่ง สศส. จะต้องสร้างความร่วมมือและกำหนดแนวทางการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องทั้งหมด เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไปในระยะยาว

2.1.1.2 สรุปขอบเขตการดำเนินงาน

จากการศึกษาข้างต้น สามารถนำมาสรุปเป็นขอบเขตการดำเนินงานโครงการใน 2 ส่วน คือ 1) ขอบเขตการดำเนินงานในการจัดทำแผน และ 2) ขอบเขตการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี โดยการแบ่งขอบเขตการดำเนินงานโครงการนี้ พิจารณาจากวัตถุประสงค์ของกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นสำคัญ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 8 สรุปขอบเขตการดำเนินงานของโครงการ

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

1. ขอบเขตงานจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

เป็นการศึกษาข้อมูลและจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ที่มุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง สำหรับการต่อยอดทางธุรกิจ และสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในภาพรวม โดยสำหรับขอบเขตงานจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น ให้ความสำคัญกับศิลปะการแสดงที่สามารถดำเนินงานในเชิงธุรกิจ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจในภาพรวมได้เป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม หรือศิลปะการแสดงพื้นบ้าน เช่น โขน หุ่นละครเล็ก ละครรำ ลิเก เป็นต้น หรือ ศิลปะการแสดงร่วมสมัย เช่น ละครเวที เป็นต้น

2. ขอบเขตการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

การศึกษาและรวบรวมข้อมูลสำหรับการวางโครงสร้างการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง มีขอบเขตการดำเนินงานที่กว้างและครอบคลุมเนื้อหามากกว่าการจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรม โดยมีขอบเขตการรวบรวมข้อมูลที่ครอบคลุม ใน 2 ส่วนคือ

- 1) ข้อมูลที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวเนื่องกับการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ เช่น มูลค่าอุตสาหกรรม ข้อมูลกิจกรรมด้านศิลปะการแสดง เป็นต้น
- 2) ข้อมูลที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรักษา โดยครอบคลุมงานศิลปะการแสดงทุกประเภทที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ทั้งศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม ศิลปะการแสดง ศิลปะการแสดงร่วมสมัย เช่น ข้อมูลรูปแบบการแสดงประเภทต่างๆ องค์ความรู้ ข้อมูลศิลปินแห่งชาติ เป็นต้น

ทั้งนี้ การรวบรวมและศึกษาข้อมูลในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่ครอบคลุมการดำเนินงานทั้ง 2 ส่วนนี้ จะทำให้สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีการรวบรวมข้อมูลทั้งด้านที่เป็นต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับผู้สนใจได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างแรงบันดาลใจในการผลิตผลงานใหม่บนรากฐานและต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม และส่งผลสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าในการส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในภาพรวมผ่านข้อมูลด้านมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการกำหนดนโยบาย หรือแผนงานในการสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในระยะยาวต่อไป

2.1.2 ขอบเขตเชิงนิยามของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

เพื่อทำความเข้าใจในเบื้องต้น และการกำหนดกรอบการศึกษาของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง จึงได้ศึกษาค้นคว้าความหมายและนิยามของคำว่า ‘ศิลปะการแสดง’ จากหน่วยงาน ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิจัยในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่ได้กำหนดขอบเขตนิยามของศิลปะการแสดง โดยคัดเลือกเหลือ 4 แหล่ง ได้แก่ 1. พจนานุกรมออนไลน์ของมหาวิทยาลัย Oxford Lexico 2. ศูนย์ศิลปะรัฐเทกซัส The Old Jail Art Centre 3. บริษัทที่ปรึกษา Janis A. Barlow & Associates และ 4. กระทรวงวัฒนธรรม ประเทศไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Lexico ได้กำหนดความหมายของศิลปะการแสดงว่า “Forms of creative activity that are performed in front of an audience, such as drama, music, and dance”
2. The Old Jail Art Centre ได้กำหนดความหมายของศิลปะการแสดงว่า “Performing arts refers to forms of art in which artists use their voices, bodies or inanimate objects to convey artistic expression. It is different from visual arts, which is when artists use paint, canvas or various materials to create physical or static art objects. Performing arts include a range of disciplines which are performed in front of a live audience.”
3. Janis A. Barlow & Associates ได้กำหนดความหมายของศิลปะการแสดงว่า “Music, dance, theatre and/or opera in a relationship between performers and an audience, conceived by an artist and performed in a venue.”
4. กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดความหมายของศิลปะการแสดงว่า “ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี รำ-เต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน มีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง และ/หรือ การแสดงร่วมสมัยการแสดงที่เกิดขึ้นนั้น เป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม”

| คำที่เกี่ยวข้อง | Lexico (Oxford) | The Old Jail Art Centre | Janis A. Barlow & Associates | กระทรวงวัฒนธรรม |
|------------------------------------|-----------------|-------------------------|------------------------------|-----------------|
| เป็นศิลปะสาขาหนึ่ง | | ✓ | | ✓ |
| เป็นกิจกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ | ✓ | | | |
| ใช้ร่างกายเป็นสื่อในการแสดงออก | | ✓ | | |
| มีเรื่องราว / เนื้อหา / ความหมาย | | ✓ | | ✓ |
| เป็นการแสดงสด (live) ต่อหน้าคนดู | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

ศิลปะการแสดง (Performing Arts) คือ ศิลปะสาขาหนึ่งที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อ (รวมถึงอาจมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง) ในการถ่ายทอดเรื่องราว / ความรู้สึก ซึ่งเป็นการแสดงสดต่อหน้าคนดู

ภาพที่ 9 สรุปความหมายของศิลปะการแสดง (Performing Arts)

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากแต่ละหน่วยงานและผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ส่วน ที่กำหนดคำอธิบายความหมายและคำนิยามของศิลปะการแสดงสามารถสรุปได้ว่าส่วนประกอบของคำนิยามของดนตรีนั้น ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบหลัก กล่าวคือ 1. เป็นศิลปะสาขาหนึ่ง 2. เป็นกิจกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ 3. ใช้ร่างกายเป็นสื่อในการแสดงออก 4. มีเรื่องราว / เนื้อหา / ความหมาย 5. เป็นการแสดงสด (Live) ต่อหน้าคนดู

ทั้งนี้สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า “ศิลปะการแสดง (Performing Arts) คือ ศิลปะสาขาหนึ่งที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อ (รวมถึงอาจมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง) ในการถ่ายทอดเรื่องราว / ความรู้สึก ซึ่งเป็นการแสดงสดต่อหน้าคนดู”

2.1.3 ประเภทหรือการจัดหมวดหมู่ในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

การจัดประเภทของศิลปะการแสดง โดยหน่วยงานจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งได้ทำการคัดเลือกแหล่งข้อมูลที่มีการจัดประเภทของศิลปะการแสดงไว้ จาก 4 องค์กรด้วยกัน ประกอบด้วย องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (หรือ UNESCO) The National Skills Academy for Creative & Cultural Skills (NSA) แห่งสหราชอาณาจักร New Jersey State Department of Education แห่งสหรัฐอเมริกา และกระทรวงวัฒนธรรมของไทย ซึ่งจะเห็นได้ว่า แต่ละหน่วยงานมีการจัดประเภทของศิลปะการแสดงที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งสามารถสรุปได้ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การจัดประเภทของศิลปะการแสดง

| รูปแบบของศิลปะการแสดง | UNESCO | The National Skills Academy for Creative & Cultural Skills (NSA), UK | New Jersey State Department of Education, US | กระทรวงวัฒนธรรม |
|----------------------------|--------|--|--|-----------------|
| ดนตรี (Music) | ✓ | ✓ (Live music) | ✓ | ✓ |
| การเต้น / นาฏศิลป์ (Dance) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| การละคร (Theatre) | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Opera | | ✓ | | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

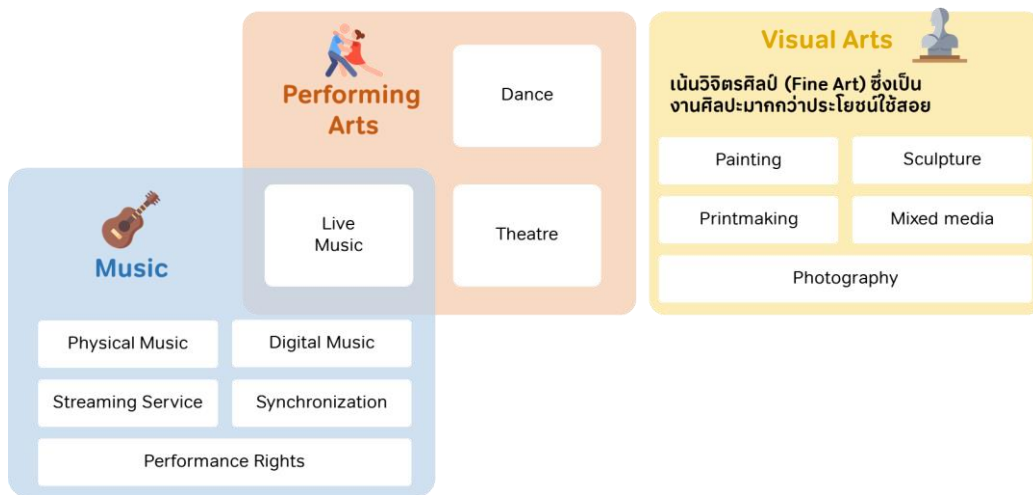
จากตารางข้างต้น เห็นได้ว่า ทั้ง 4 หน่วยงานนั้น ได้กำหนดประเภทของศิลปะการแสดงที่ใกล้เคียงกัน กล่าวคือ ทั้ง 4 หน่วยงาน จะระบุว่า ดนตรี (Music) การเต้นหรือนาฏศิลป์ (Dance) และการละคร (Theatre) เป็นองค์ประกอบของศิลปะการแสดง แต่มีบางหน่วยงานที่มีการจัดกลุ่มแตกต่างกันไปบ้าง เช่น NSA รวมการแสดงโอเปร่า เป็นองค์ประกอบของศิลปะการแสดงด้วยเช่นเดียวกัน ในขณะที่กระทรวงวัฒนธรรมของไทย แบ่งประเภทการแสดงออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ ดนตรี และนาฏศิลป์และการละคร

โดยในลำดับถัดไป เป็นการสรุปคำอธิบายลักษณะแต่ละประเภทของศิลปะการแสดง ของ 3 ประเภทหลักๆ คือ ดนตรี การเต้นหรือนาฏศิลป์ และการละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ดนตรี (Music): เป็นรูปแบบของศิลปะการแสดงประเภทหนึ่ง เนื่องจากการแสดงการเล่นดนตรีสด (Live music) คือเป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชม ณ ขณะหนึ่ง โดยเป็นการแสดงที่ผสมผสานการเล่นเครื่องดนตรีเพื่อให้เกิดจังหวะ และอาจประกอบด้วยการขับร้องร่วมด้วย
2. การเต้นและนาฏศิลป์ (Dance): หมายถึงการแสดงที่ใช้การขับของร่างกายอย่างเป็นแบบแผน และมักแสดงประกอบกับจังหวะของดนตรี ซึ่งเป็นรูปแบบการถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์ หรือแสดงถึงกิจกรรมบางประการ เช่น การใช้ชีวิต การล่าสัตว์ หรือกิจกรรมทางศาสนา เป็นต้น
3. การละคร (Theatre): เป็นรูปแบบของศิลปะการแสดง ที่รวมทั้งกิจกรรมการแสดง การขับร้อง การเต้น และดนตรี บทพูด การเล่าเรื่อง ซึ่งรูปแบบของการละคร จะต่างจากการเต้นและนาฏศิลป์ เนื่องจากการละคร จะมีหลายองค์ประกอบนอกเหนือจากกิจกรรมเชิงการแสดง แต่หมายรวมถึงการจัดการเวที แสง เสียง มักจะมีการแสดงซ้ำเป็นรอบๆ และสิ่งที่นำเสนอ ยังมีรายละเอียดมากกว่าการเต้นและนาฏศิลป์ กล่าวคือ นอกเหนือจากการแสดงออกผ่านทางท่าทางแล้วนั้น ยังสามารถถ่ายทอดสาร ผ่านบทพูด การแสดงเป็นเรื่องราวอื่นๆ ประกอบได้อีกด้วย

2.1.4 การกำหนดขอบเขตการศึกษาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ในส่วนของการกำหนดขอบเขตการศึกษาในการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ราย สาขา ศิลปะการแสดง ในบริบทของประเภทหรือหมวดหมู่ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่มุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรม ศิลปะการแสดงสำหรับการต่อยอดทางธุรกิจและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจเป็นหลัก เพื่อเป็นการวางกรอบ การศึกษาให้มีความชัดเจนนำไปสู่การวางแผนทางการส่งเสริมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และนำไปกำหนดเป็น แผนยุทธศาสตร์แผนปฏิบัติการที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล รวมทั้งผลักดันให้มีการนำแผนพัฒนาฯ ไปสู่การ/ ปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดังกล่าวต่อไป



ภาพที่ 10 สรุบบอบเขตการศึกษาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

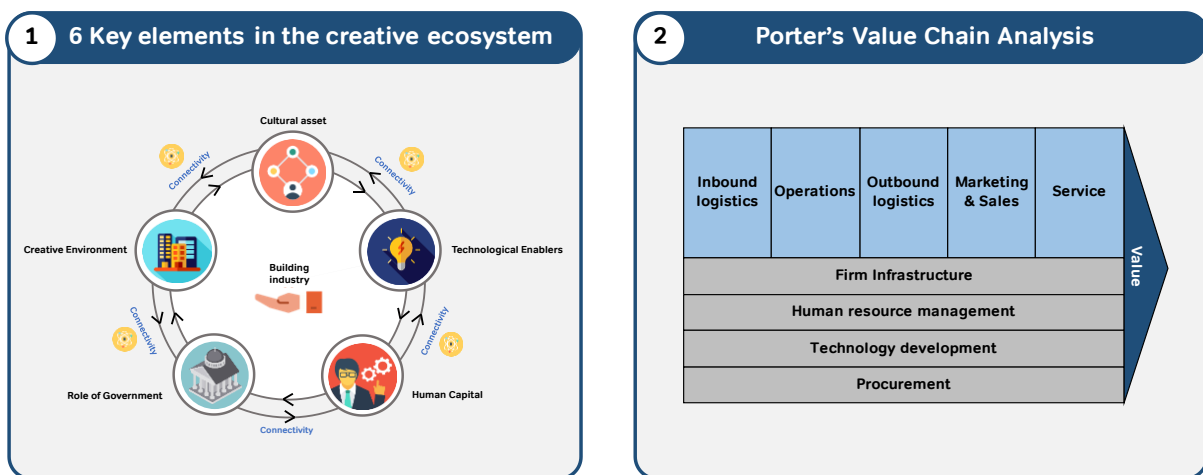
การศึกษาของโครงการในครั้งนี้ จะประกอบด้วยการศึกษาเพื่อจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์รายสาขาทั้งหมด 3 สาขา คือ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และจากรายละเอียดการจัด ประเภทของศิลปะการแสดงในข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า ศิลปะการแสดงจะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ การแสดงดนตรีสด (Live Music) การเต้นและนาฏศิลป์ (Dance) และการละคร (Theatre)

จากแผนภาพข้างต้น จะเห็นได้ว่าขอบเขตการศึกษาอุตสาหกรรมดนตรีและอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง มีส่วนทับซ้อนกัน คือ การแสดงดนตรีสด (Live Music) ในการศึกษาครั้งนี้จะกำหนดให้การแสดงดนตรีสดอยู่ใน ขอบเขตการศึกษาของอุตสาหกรรมดนตรี เนื่องจากการแสดงดนตรีสดรูปแบบการแสดงเป็นการใช้เสียงดนตรีเป็นสื่อ เป็นหลักมากกว่าการใช้ร่างกายในการถ่ายทอด และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงดนตรีสดส่วนมากมีความใกล้ชิด และอยู่ภายใต้การดำเนินของอุตสาหกรรมดนตรีเป็นหลัก ดังนั้น การกำหนดขอบเขตการศึกษาอุตสาหกรรม ศิลปะการแสดงในครั้งนี้ จึงจะเป็นการศึกษาศิลปะการแสดง ที่รวมทั้งศิลปะการแสดงประเภทการเต้นและนาฏศิลป์ (Dance) และการละคร (Theatre)

2.2 กรอบแนวคิดการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา

ในส่วนของกรอบแนวคิดการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา จะเห็นได้ว่าการศึกษาข้อมูลและรายละเอียดผลการดำเนินงานประกอบไปด้วยกรอบแนวคิดทั้งหมด 2 ส่วน ดังนี้

จากข้อมูลเบื้องต้นของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งในการศึกษาในรายละเอียดเพิ่มเติม นั้น จะอาศัยกรอบแนวคิด 2 ส่วนในการวิเคราะห์และจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ คือ 1. องค์ประกอบหลักในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และ 2. กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่าของพอร์เตอร์ (Porter's Value Chain Analysis)



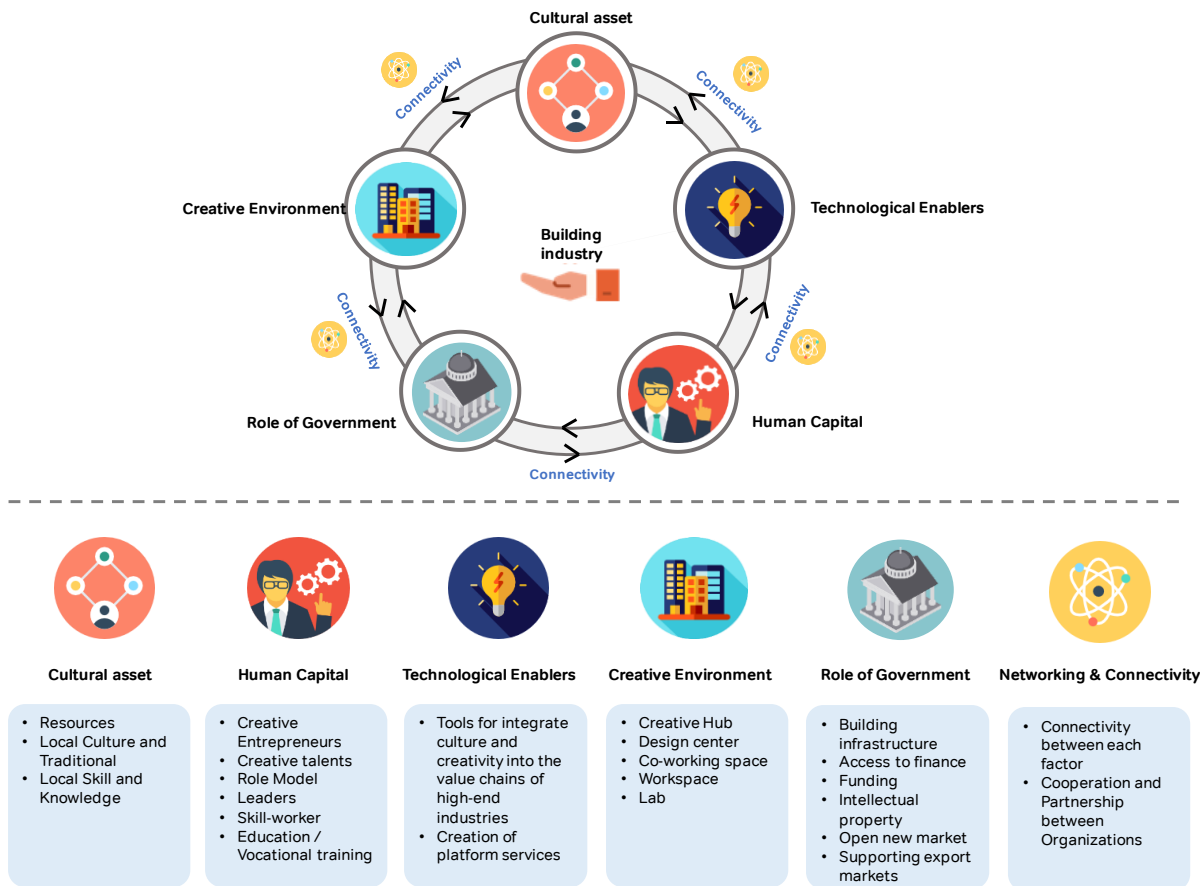
ภาพที่ 11 กรอบแนวคิดหลัก สำหรับ การจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

2.2.1 องค์ประกอบหลักในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

จากการศึกษาข้อมูลแนวคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จาก 6 หน่วยงานที่มีส่วนในการสนับสนุนอุตสาหกรรมทั้งในด้านการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และด้านการพัฒนาผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย

- 1) Innovation Ecosystems โดย World Bank
- 2) Creative Economy โดย The World Economic Forum
- 3) Creative Ecosystem โดย The United Nations Industrial Development Organization (UNIDO)
- 4) Creative Ecology โดย สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (NESDB)
- 5) Entrepreneurial Ecosystem โดย The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)
- 6) Entrepreneurship Policy Framework โดย The United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)

ซึ่งข้อมูลจาก 6 หน่วยงานข้างต้น สามารถสรุปเป็นแนวคิดและกรอบในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อ การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้เป็นปัจจัยหลักในการพัฒนา 6 ด้าน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 12 องค์ประกอบและรายละเอียดของกรอบ 6 Key Elements in the Creative Ecosystem

ที่มา: World Economic Forum, UNCTAD, กรอบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ CEA และการวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

1) ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรม (Cultural asset)

ทุนทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมถือเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ โดยเฉพาะในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่อยู่ในกลุ่ม Creative Originals ซึ่งนำริบทางด้านสังคมและวัฒนธรรม มาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดผลงานในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น ประเทศที่มีความอุดมสมบูรณ์ของทุนทางวัฒนธรรมจะได้เปรียบในการพัฒนาผลสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กว่าประเทศอื่นๆ ด้วยเหตุที่ทุนทางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของทุนทางสังคม และเป็นจุดแข็งที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่ทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อใช้เป็นพลังขับเคลื่อนทางด้านเศรษฐกิจ

ทั้งนี้ประเทศไทยถือว่ามีความหลากหลายและเอกลักษณ์ที่เฉพาะทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น เนื่องจากความแตกต่างของภูมิประเทศ ทรัพยากรทางธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมในแต่ละพื้นที่ ซึ่งเป็นปัจจัยประการหนึ่งที่กำหนดกรอบการดำรงชีวิตของผู้คนในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งส่งผลทั้งในเรื่องของวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรม ดังนั้นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์จาก มรดกศิลปวัฒนธรรม จึงถือเป็นการรักษาองค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมที่มีโอกาสสูญหายไปคงอยู่ ในขณะที่เดียวกันก็ส่งเสริมให้ชุมชนนำองค์ความรู้จากมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาต่อยอดให้มีคุณภาพหรือศักยภาพตามความเหมาะสมต่อเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ซึ่งเป็นการสร้าง รายได้ และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อีกทางหนึ่งด้วยเช่นกัน

จากความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานรัฐ เอกชน หรือชุมชนในพื้นที่ จำเป็นต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สำคัญไว้ ไม่ให้สูญหาย และนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานอื่นๆ ต่อไป ซึ่งประเด็นที่สำคัญของการรวบรวม และต่อยอดปัจจัยด้านทุนทางวัฒนธรรม มีตัวอย่างดังนี้

- ความหลากหลายและความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีลักษณะเฉพาะในแต่ละท้องถิ่น (Resources)
- วัฒนธรรม ประเพณีและมรดกทางประวัติศาสตร์ที่สืบทอดต่อกันมาในแต่ละท้องถิ่น (Local Culture and Traditional)
- ความรู้ในเรื่องของทักษะฝีมือ และความเชี่ยวชาญในงานช่างเฉพาะด้านที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น (Local Skill and Knowledge)

2) ปัจจัยทางด้านทรัพยากรบุคคล (Human Capital)

ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปัจจัยทางด้านทรัพยากรบุคคลถือเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา มากที่สุดปัจจัยหนึ่ง เนื่องจากงานสร้างสรรค์ ถือเป็นงานที่เกิดขึ้นจากความสามารถของมนุษย์ ความรู้และทักษะ ฝีมือที่มีการฝึกจนมีความชำนาญ หรือการใช้ความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ให้เกิดสินค้าหรือการบริการใหม่ๆ เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานสร้างสรรค์ในกลุ่ม Creative Originals มักจะมีการถ่ายทอดทักษะการ สร้างสรรค์ผลงานจากรุ่นสู่รุ่นด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ดี การสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือบริการจำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อรองรับต่อการเปลี่ยนแปลง ทางด้านเศรษฐกิจในสังคมปัจจุบัน และพัฒนาผลิตภัณฑ์ รวมถึงการบริการสามารถตอบสนองต่อความ ต้องการและรูปแบบการดำรงชีวิตของผู้คนสมัยใหม่ควบคู่กัน มากกว่าการสร้างสรรคชิ้นงานที่เป็นงานศิลปะที่ เน้นการสร้างตัวตนของศิลปินเท่านั้น

ดังนั้น การพัฒนาและส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ความสามารถ ความเข้าใจ มีทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามามีส่วนร่วมในการฝึกอบรมและสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรสร้างสรรค์ในแต่ละท้องถิ่น โดยประเด็นที่สำคัญของการพัฒนาปัจจัยทางด้านทรัพยากรบุคคลที่มีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีตัวอย่างดังนี้

- การส่งเสริมผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Creative Entrepreneurs)
- การสนับสนุนบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเรื่องของการออกแบบและการต่อยอดทางความรู้เพื่อนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการต่างๆ (Creative talents)
- การให้ความสำคัญกับบุคลากรที่เป็นต้นแบบของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Role Model)
- สถาบันการศึกษาหรือศูนย์พัฒนางานทักษะพื้นฐานของงานสร้างสรรค์ (Education / Vocational training)

3) ปัจจัยทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Technological Enablers)

การพัฒนาทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีจัดว่าเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่ช่วยในการสร้างมูลค่าเพิ่มและต่อยอดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การพัฒนาเครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้มีความประณีตและแปลกใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจและตอบสนองต่อไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภคในปัจจุบัน ตลอดจนการเป็นช่องทางในการจัดจำหน่ายหรือส่งเสริมการขายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ผ่านช่องทางการค้าออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มโอกาสให้แก่ผู้ประกอบการ / ผู้ผลิตในการเข้าถึงผู้บริโภค ในขณะที่ผู้บริโภครยังสามารค้นหาสินค้าที่ตรงกับความต้องการของตนเองมากที่สุดอีกด้วย

นอกจากนี้ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยียังสามารถพัฒนาเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างชุมชนหรือช่างฝีมือที่มีความรู้ มีทุนทางวัฒนธรรมและทักษะการสร้างสรรค์งานกับกลุ่มนักออกแบบที่ต้องการแรงบันดาลใจหรือความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจากทักษะที่มีอยู่เดิม ซึ่งทั้งสองกลุ่มจะสามารถพัฒนาเป็นแรงขับเคลื่อนให้แกกัน และนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์งานฝีมือและหัตถกรรมรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นในอนาคตอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานหลายภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากภาครัฐ ภาคการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีในมหาวิทยาลัย และภาคเอกชน เพื่อให้การพัฒนาสามารถดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง โดยประเด็นที่สำคัญของปัจจัยทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่มีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีตัวอย่างดังนี้

- การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมในงานผลิตและออกแบบ เพื่อนำไปสู่การต่อยอดและโอกาสในการพัฒนางานสร้างสรรค์ (Tools for integrate culture and creativity into the value chains of high-end industries)
- การพัฒนาช่องทางการค้าขายออนไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสในการพบกันระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยตรง (Creation of platform services)

4) ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ (Creative Environment)

สภาพแวดล้อมหรือแหล่งรวมพื้นที่สร้างสรรค์ ถือว่าเป็นปัจจัยภายนอกที่มีส่วนสำคัญต่อกระบวนการคิดและการผลิตชิ้นงานในแวดวงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นสิ่งที่อยู่ภายในตัวของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความหลากหลายและแตกต่างกันไป ตามประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ประสบพบเจอ โดยการที่คนจะสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์นั้นๆ ได้ จำเป็นต้องมีสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่ที่เหมาะสม ในการแสดงออก ตัวอย่างเช่น การพัฒนาชุมชนหรือย่านสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้นักออกแบบ ผู้ประกอบการ นำผลงานหรือผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่ มาจัดแสดงสู่สายตาประชาชนทั่วไป ทั้งนี้ เมื่อกลุ่มคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มารวมตัวกัน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ มุมมอง และทัศนคติต่อกันและกัน ซึ่งจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ยิ่งกระจายวงกว้างออกไปในพื้นที่หรือสังคมนั้นๆ

นอกจากนี้ ยังมีตัวอย่างของปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมอื่นๆ ที่มีผลต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์อีกมากมาย เช่น ศูนย์เรียนรู้ทางด้านงานออกแบบ พื้นที่การสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ที่มีความพร้อมทางด้านเครื่องมือและเครื่องใช้ที่ทันสมัย ศูนย์การค้นคว้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงอาคารและตึกที่มีรูปแบบทางด้านสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์ก็ถือเป็นจุดกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์เช่นกัน โดยประเด็นที่สำคัญของปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีตัวอย่างดังนี้

- พื้นที่หรือแหล่งรวมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Hub) ที่ดึงดูดคนที่อยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มารวมกัน เพื่อแบ่งปันความคิดและความรู้ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา เช่น สถานที่แสดงดนตรี (Live house) หอศิลป์ (Art Gallery)
- ศูนย์เรียนรู้การออกแบบ (Design center)
- การสร้างพื้นที่ทำงานที่คนสามารถร่วมแบ่งปันและแชร์ความคิดสร้างสรรค์ (Co-working space)
- พื้นที่การสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ (Workspace/Lab) ที่มีความพร้อมทั้งในด้านของอุปกรณ์และเครื่องมือที่เหมาะสมต่อการพัฒนาและต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นรูปธรรม

5) บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ (Role of Government)

ในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่มีกระบวนการและแนวคิดที่ต่างไปจากอุตสาหกรรมแบบเดิมหรือเก่านั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ภาครัฐต้องเข้ามามีบทบาทให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ให้แก่ผู้ประกอบการและบุคลากรในอุตสาหกรรมนี้ ทั้งในเรื่องของการสนับสนุนทางการเงินและการลงทุน (Funding) ในกิจกรรมที่จำเป็นต่อการพัฒนา รวมถึงการให้ความรู้แก่ผู้ประกอบการและบุคลากร (Training policy or Planning guide) ตลอดจนการส่งเสริมในส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต่อการดำเนินธุรกิจภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Public products and service provision) เช่น การลงทุนทางด้านโครงสร้างพื้นฐาน (การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร) การส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการปกป้องและคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) สนับสนุนการส่งออกผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพและสื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย เพื่อเป็นตัวอย่างให้แก่ผู้ประกอบการที่อยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายอื่นๆ โดยบทบาทของหน่วยงานภาครัฐที่สำคัญและส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีตัวอย่างดังนี้

- โครงสร้างพื้นฐานต่างๆ จากภาครัฐ (Building infrastructure)
- การเข้าถึงแหล่งเงินทุนของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Access to finance)
- การลงทุนในโครงการต่างๆ และการสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐ (Funding)
- การปกป้องและคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property)
- การเปิดตลาดใหม่ๆ ทั้งในและต่างประเทศ โดยการสนับสนุนและส่งเสริมจากภาครัฐ (Open new market)
- มาตรการสนับสนุนการส่งออกผลิตภัณฑ์/สินค้า มาตรการทางภาษีในการนำเข้าเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จำเป็นในการสร้างสรรค์งาน รวมถึงสิทธิพิเศษทางการค้าต่างๆ (Supporting export markets)

6) ความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายต่างๆ (Networking / Connectivity)

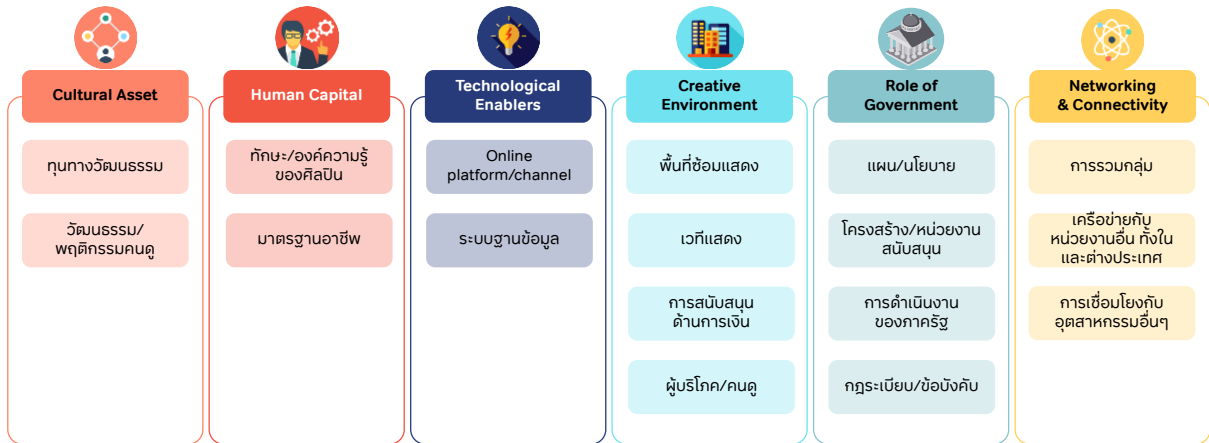
ความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายหรือการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคนต่างๆ ภายใต้ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมนั้นๆ เนื่องจากการแข่งขันในตลาดที่สูงมากในปัจจุบัน ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี ความต้องการและรสนิยมทางด้านแฟชั่น และไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภค จึงเป็นเรื่องยากที่ผู้ประกอบการจะสามารถรักษาความได้เปรียบในการแข่งขัน รวมถึงดำเนินธุรกิจอยู่ได้แต่เพียงผู้เดียว

ดังนั้นผู้ประกอบการในธุรกิจอุตสาหกรรมจึงมีความจำเป็นที่จะต้องจับมือและสร้างความสัมพันธ์กับธุรกิจอื่นๆ ที่มีความสำคัญต่อการแข่งขันในตลาด ตั้งแต่ผู้จัดหาวัตถุดิบ ผู้จัดส่ง ผู้สร้างสรรค์งาน สถานที่แสดงสินค้า/งาน และลูกค้า รวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานหรือบุคคลที่มีส่วนในการสนับสนุนและพัฒนาขีดความสามารถในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งการเชื่อมโยงกิจกรรมต่างๆ ระหว่างเครือข่ายและกลุ่มคนทั้งจากภายในและภายนอกกลุ่มธุรกิจ ที่ก่อให้เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value-Creation Activities) ตลอดจนการยกระดับศักยภาพในการแข่งขัน (Competitive position) ให้แก่อุตสาหกรรมอีกด้วย โดยประเด็นทางด้านความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายต่างๆ ที่สำคัญและส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีตัวอย่างดังนี้

- ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยและสภาพแวดล้อมในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่างๆ ที่มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกัน (Connectivity between each factor)
- การประสานการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมอย่างมีบูรณาการ (Cooperation and Partnership between Organizations)
- ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในระบบห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ
- ระดับความร่วมมือและการรวมกลุ่มของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

จากการศึกษาปัจจัยและสภาพแวดล้อมในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดังกล่าวในข้างต้น ในการดำเนินงานการจัดทำโครงการแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จึงอาศัยกรอบแนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้ มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลสถานการณ์ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 3 อุตสาหกรรมเป้าหมาย พร้อมทั้งศึกษาปัจจัยหรือสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาผู้ประกอบการที่ควรได้รับการสนับสนุนเป็นลำดับแรกต่อไป

ตัวอย่างการใช้กรอบ 6 องค์ประกอบหลักของ Creative Ecosystem ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยพิจารณาจากสถานการณ์เบื้องต้นของแต่ละอุตสาหกรรม พร้อมทั้งนำประเด็นต่างๆ ในปัจจัยแต่ละส่วนมาพิจารณา เพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นสำหรับการวิเคราะห์ และจัดทำแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขา ศิลปะการแสดงต่อไป โดยตัวอย่างการสรุปข้อมูลงานทัศนศิลป์ตามกรอบองค์ประกอบหลัก ทั้ง 6 ส่วน มีดังนี้



ภาพที่ 13 การวิเคราะห์องค์ประกอบของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ตามกรอบการวิเคราะห์ 6 Key Elements in the Creative Ecosystem

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

- **ด้านที่ 1: ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรม (Cultural Asset)**

เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมในประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นศิลปะการแสดงดั้งเดิมของไทย ศิลปะการแสดงพื้นบ้านต่างๆ รวมถึงการต่อยอดทุกทางวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบศิลปะการแสดง หรือทุนทางวัฒนธรรมอื่นๆ มาต่อยอดเป็นศิลปะการแสดงใหม่ๆ รวมถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับคนดู ซึ่งเป็นรากทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนดูของไทยในปัจจุบัน

- **ด้านที่ 2: ปัจจัยทางด้านทรัพยากรบุคคล (Human Capital)**

เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแรงงานในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นทักษะเชิงศิลป์ เกี่ยวกับการสร้างผลงาน หรือทักษะเชิงบริหารจัดการอื่นๆ รวมทั้งความคุ้มครองด้านแรงงาน มาตรฐานอาชีพต่างๆ เป็นต้น

- **ด้านที่ 3: ปัจจัยทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Technological Enablers)**

เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีผนวกเข้ากับการดำเนินการที่มีอยู่แล้ว หรือการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ มาช่วยยกระดับการดำเนินการ หรือยกระดับการสนับสนุนการดำเนินการของอุตสาหกรรมได้ เช่น การใช้ช่องทางออนไลน์ หรือ Online platform ในการสร้างความสามารถในการเข้าถึงระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือการพัฒนาฐานข้อมูลจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสนับสนุนการนำข้อมูลไปใช้ต่อยอดต่อไปอีกด้วย

- **ด้านที่ 4: ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ (Creative Environment)**

เกี่ยวข้องกับปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ซึ่งสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง จะรวมทั้งเรื่องพื้นที่ (Space) ทั้งพื้นที่สำหรับการซ้อม การทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงพื้นที่ที่จะใช้แสดงอีกด้วย นอกจากนี้จะเกี่ยวกับการสนับสนุนด้านการเงินจากหน่วยงานที่สามารถให้การสนับสนุนด้านเงินทุน และเกี่ยวข้องกับผู้บริโภค ซึ่งคือผู้ชม (Audience) ทั้งในด้านจำนวน หรือพฤติกรรมของผู้ชมอีกด้วย

- **ด้านที่ 5: บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ (Role of Government)**

เกี่ยวข้องกับการดำเนินการของหน่วยงานภาครัฐทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการออกแผนพัฒนา กำหนดทิศทางการพัฒนาของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง นโยบายสนับสนุน โครงสร้างของหน่วยงานรัฐ และหน่วยงานสนับสนุน กระบวนการของการดำเนินการของภาครัฐ กฎหมาย กฎระเบียบ หรือข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง

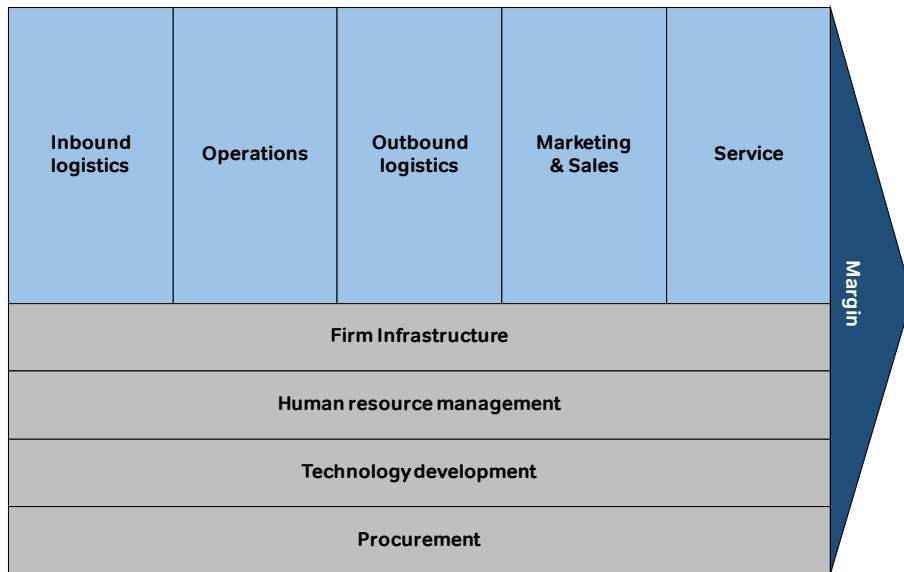
- **ด้านที่ 6: ความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายต่างๆ (Networking / Connectivity)**

เกี่ยวข้องกับการสร้างเครือข่าย ความร่วมมือ หรือความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานในประเทศ หรือกับหน่วยงานต่างประเทศ ทั้งภายในอุตสาหกรรม หรือระหว่างอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง กับอุตสาหกรรมอื่นๆ อีกด้วย

จากรายละเอียดในข้างต้น เป็นกรอบแสดงรายละเอียดว่า ปัจจัยการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงแต่ละด้านนั้น จะอยู่ภายใต้กรอบการวิเคราะห์ตาม 6 Key Elements in the Creative Ecosystem ภายใต้กรอบในด้านใด ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์รายละเอียดของปัจจัยที่จะต้องพัฒนาในด้านระบบนิเวศสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมในทุกปัจจัยได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ต่อไป

2.2.2 กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่าของพอร์ตเตอร์ (Porter's Value Chain Analysis)

นอกจากกรอบปัจจัยในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 6 ปัจจัยในข้างต้นแล้ว การศึกษาในครั้งนี้จะใช้กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่าของพอร์ตเตอร์ (Porter's Value Chain Analysis) ในการศึกษาห่วงโซ่มูลค่าในแต่ละอุตสาหกรรม เพื่อเป็นการทำความเข้าใจกระบวนการสร้างมูลค่าของแต่ละอุตสาหกรรม รวมถึงผู้เล่นที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม กิจกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอน และวิเคราะห์ถึงประเด็นปัญหาของแต่ละขั้นตอน เป็นต้น โดยกรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่า มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 14 กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่าของพอร์เตอร์ (Porter's Value Chain Analysis)

กรอบการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่านี้ มักใช้กับการวิเคราะห์กิจกรรมที่เกิดขึ้นในบริษัทหนึ่งๆ โดยจะแบ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้น เป็น 2 ระดับ ประกอบด้วย กิจกรรมหลัก (Primary Activities) และกิจกรรมสนับสนุน (Supporting Activities) โดยมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมหลัก (Primary Activities) เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหรือสร้างสรรค์สินค้าหรือบริการ การตลาด และการขนส่งสินค้าหรือบริการไปยังผู้บริโภค ซึ่งประกอบไปด้วย 5 กิจกรรมหลัก คือ

1. การขนส่งขาเข้า (Inbound Logistics): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการได้รับหรือขนส่ง รวมถึงการจัดเก็บ และ แจกจ่ายวัตถุดิบ ก่อนเข้ากระบวนการในการแปรรูป
2. การปฏิบัติการ (Operations): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแปรรูปวัตถุดิบ ให้เกิดเป็นสินค้าหรือบริการ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการผลิต และกระบวนการบรรจุ เป็นต้น
3. การขนส่งขาออก (Outbound Logistics): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บ รวบรวม จัดจำหน่ายสินค้า หรือบริการไปยังลูกค้า
4. การตลาดและการขาย (Marketing and Sales): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการชักชวนให้เกิดการซื้อขาย รวมถึงการโฆษณา และช่องทางในการจัดจำหน่าย เป็นต้น
5. การบริการ (Services): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า หรือการบริการ หลังการขาย เป็นต้น

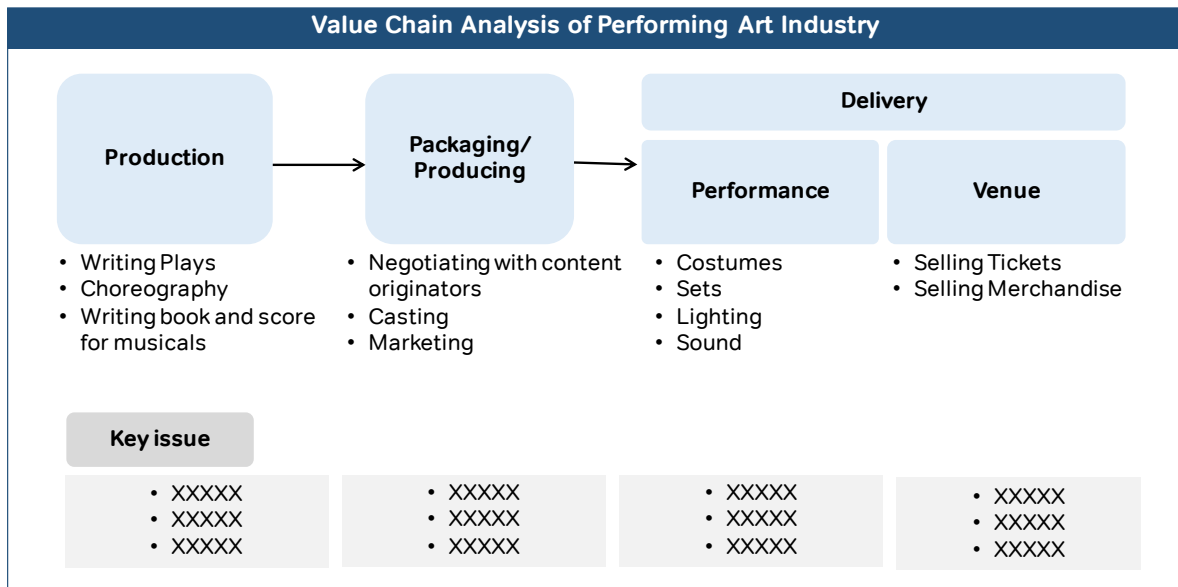
กิจกรรมสนับสนุน (Supporting Activities) เป็นกิจกรรมที่ช่วยสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมหลักให้เป็นอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วย 4 กิจกรรมหลัก คือ

1. โครงสร้างพื้นฐานขององค์กร (Firm Infrastructure): เช่น ระบบบัญชี ระบบการเงิน การบริหารจัดการขององค์กร เป็นต้น
2. การบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource Management): คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลขององค์กร ซึ่งรวมทั้งการวิเคราะห์งาน การสรรหาและคัดเลือก การประเมินผล การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะ หรือแรงงานสัมพันธ์ เป็นต้น
3. การพัฒนาเทคโนโลยี (Technology Development): คือ กิจกรรมที่เป็นการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มคุณค่า หรือพัฒนากระบวนการผลิตสินค้าหรือบริการให้มีประสิทธิภาพ หรือมีมูลค่ามากยิ่งขึ้น
4. การจัดซื้อจัดหา (Procurement): คือ กิจกรรมการจัดซื้อจัดหาปัจจัยนำเข้า (input) อันได้แก่วัตถุดิบ หรือเครื่องจักร มาใช้ในกิจกรรมหลัก

จากกรอบแนวคิดในข้างต้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่าในระดับอุตสาหกรรมได้ เนื่องจากห่วงโซ่ในระดับอุตสาหกรรม แท้จริงแล้ว เปรียบเสมือนการมองภาพกระบวนการเพิ่มมูลค่าในระดับอุตสาหกรรม โดยมีขั้นตอนหรือองค์ประกอบของกิจกรรมที่เป็นภาพรวมของบริษัทหรือเอกชนที่เกี่ยวข้องในแต่ละกระบวนการ จนได้ภาพกระบวนการเพิ่มมูลค่าของทั้งอุตสาหกรรม

ดังนั้น การใช้กรอบแนวคิดนี้มาวิเคราะห์และจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในสาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จะทำให้สามารถเข้าใจกระบวนการสร้างมูลค่าในแต่ละอุตสาหกรรม รวมถึงเข้าใจผู้เล่นหลักในแต่ละกระบวนการ และกิจกรรมที่เกิดขึ้นทั้งหมดในอุตสาหกรรมได้ ทั้งนี้ ภายหลังจากที่ทำการเก็บรวบรวมรายละเอียดมาวิเคราะห์กระบวนการเพิ่มมูลค่าของแต่ละอุตสาหกรรมนั้น จะทำให้เห็นว่า ในปัจจุบันกระบวนการสร้างมูลค่าของแต่ละอุตสาหกรรมนั้น มีปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมนั้นๆ ในขั้นตอนใด ซึ่งจะทำให้สามารถวิเคราะห์เชิงภาพรวมของอุตสาหกรรมได้ดีมากยิ่งขึ้น โดยมีตัวอย่างผลลัพธ์การนำกรอบแนวคิดนี้มาวิเคราะห์ในแผนภาพถัดไป

ตัวอย่าง



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการวิเคราะห์ห่วงโซ่มูลค่า

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

บทที่ 3 สถานการณ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

ข้อมูลที่จะนำเสนอต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอผลการศึกษาข้อมูล จากการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการวิจัย รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการนำเสนอจะแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ ความเข้าใจและสถานการณ์ต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในระดับสากล เพื่อเป็นการอธิบายข้อมูลในภาพรวมของอุตสาหกรรมในบริบทระดับสากล และ สถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย เพื่อเป็นการทำความเข้าใจในสถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในบริบทของประเทศไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 สถานการณ์อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในระดับสากล

ในส่วนต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลสถานการณ์อุตสาหกรรมศิลปะการแสดง เพื่อให้เข้าใจภาพรวมในเบื้องต้น ซึ่งจะเริ่มจากการทำความเข้าใจกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง และบทวิเคราะห์แนวโน้มที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

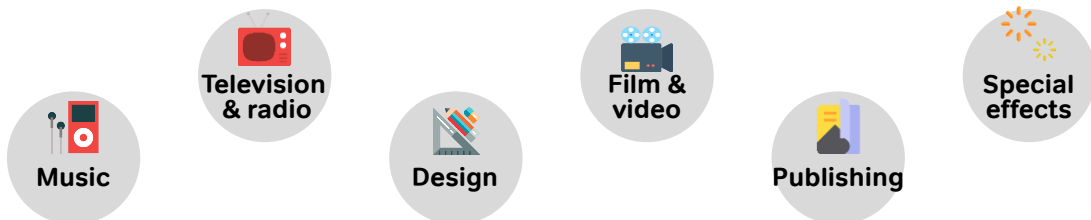
3.1.1 กิจกรรมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ความเป็นไปของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในเชิงลึกต่อไป จึงต้องทำความเข้าใจเบื้องต้นต่อศิลปะการแสดง โดยกระทรวงดิจิทัล วัฒนธรรม สื่อ และกีฬา (Department for Digital, Culture, Media & Sport) ของสหราชอาณาจักร ได้เผยแพร่ ‘Creative Industries Mapping Documents 2001’ ซึ่งเป็นข้อมูลภาพรวมของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของสหราชอาณาจักร ทั้งหมด 13 อุตสาหกรรม รวมถึงอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

จากเอกสารชุดดังกล่าว มีการนำเสนอข้อมูลภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กิจกรรมหลัก (Core activity) และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง (Related activity) ของศิลปะการแสดง รวมถึงอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่องของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



Related industries



ภาพที่ 16 กิจกรรมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง
ที่มา: Creative Industries Mapping Documents 2001, GOV.UK

สำหรับ**กิจกรรมหลัก (Core activity)** ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น หากเป็นบริบทของสหราชอาณาจักร จะหมายรวมถึง การสร้างเนื้อหา กระบวนการผลิตการแสดง กิจกรรมการแสดงสด (เช่น บัลเลต์ การเต้นร่วมสมัย ละคร ละครเพลง และโอเปร่า เป็นต้น) การตระเวนแสดง (Performance touring) การผลิตและออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการจัดการแสง

ในขณะที่**กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง (Related activity)** หรือกิจกรรมสนับสนุนการดำเนินการหลักของศิลปะการแสดงนั้น จะหมายรวมถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การท่องเที่ยว สถานบันเทิงและร้านอาหาร การสนับสนุนธุรกิจ การจัดการเทศกาล การจัดการสถานที่ (โรงละคร หอประชุม สถานแสดงเพื่อความบันเทิงสาธารณะ) การศึกษา ชุมชน การขายสินค้า การจัดเลี้ยง การทำเพลงประกอบและการเผยแพร่โปรแกรมการแสดง

นอกจากในมุมมองของกิจกรรมแล้วนั้น หากกล่าวถึงในภาพของอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง การแสดงสามารถไปเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น อุตสาหกรรมดนตรี อุตสาหกรรมโทรทัศน์ และวิทยุ อุตสาหกรรมออกแบบ อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดีโอ อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ และอุตสาหกรรมเทคนิคพิเศษ

จากข้อมูลข้างต้น จะทำให้เห็นภาพความเข้าใจเบื้องต้นถึงกิจกรรมและรูปแบบหลักของศิลปะการแสดงหรืออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในภาพรวมระดับสากล และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งทำให้เห็นถึงบริบทการดำเนินการของอุตสาหกรรม และอุตสาหกรรมใกล้เคียงได้มากขึ้น ทั้งนี้ จากการหาข้อมูลเบื้องต้น พบว่าข้อมูลเชิงสถิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลมูลค่าของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น ยังไม่มีหน่วยงานหลักใด ที่ได้จัดทำและนำเสนอข้อมูลไว้ในลำดับถัดไป จึงจะเป็นการนำเสนอผลการศึกษาแนวโน้มของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในบริบทของโลกต่อไป

3.1.2 แนวโน้มที่สำคัญของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

เพื่อเป็นการเข้าใจบริบท และการเปลี่ยนแปลงของศิลปะการแสดงในระดับสากล จากงานวิจัยของ Kevin McCarthy ได้ทำการศึกษาถึงแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของศิลปะการแสดงในสหรัฐอเมริกา ใน 3 ด้านหลักๆ ประกอบด้วย 1) คนดู (Audience) 2) ศิลปิน (Artist) และ 3) องค์กรของศิลปะการแสดง (Organization) โดยมีแต่ละกลุ่มมีประเด็นความสำคัญ ดังนี้

|  คนดู (Audience) |  ศิลปิน (Artist) |  องค์กร (Organization) |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • จำนวนคนดูศิลปะการแสดงสด น้อยลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในคนรุ่นใหม่ <ul style="list-style-type: none"> • เหตุผลเนื่องจากเทคโนโลยีที่ดัดขึ้น • ราคาบัตรแพงขึ้น จากต้นทุนของการชมแบบ live เพิ่มสูงขึ้น และความยืดหยุ่นน้อย คือจำนวนรอบจำกัด ต้องไปดูที่สถานที่เฉพาะ • พฤติกรรมของคนดูที่มักเลือกกิจกรรมพักผ่อนที่ทำได้ที่บ้านมากกว่า • คนดูมองหารูปแบบการแสดงใหม่ๆ ที่สามารถดึงดูดความน่าสนใจได้มากขึ้น เช่น เทคโนโลยีประกอบการแสดง เพิ่มการรับรู้หลายๆ ประสาทพร้อมกัน | <ul style="list-style-type: none"> • จำนวนศิลปินมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น แต่ส่วนใหญ่จะเป็นมือสมัครเล่น หรือเป็นงานอดิเรก <ul style="list-style-type: none"> • เนื่องจากมีรายได้ต่ำ แม้เป็นศิลปินชำนาญการ (Professional) หากเปรียบเทียบกับสายงานอื่นก็ยังมีค่าตอบแทนต่ำ • มักเลือกสนับสนุนศิลปินดาวเด่น (Superstar artist) อยู่แล้ว ทำให้ศิลปินหน้าใหม่ ต้องทำการตลาดของตนเอง ผ่านช่องทางออนไลน์ส่วนตัวเป็นหลัก | <ul style="list-style-type: none"> • องค์กรเชิงพาณิชย์ จะเน้นเชิง entertainment และ mass marketing ที่เน้นใช้ศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นหลัก • องค์กรที่ไม่แสวงผลกำไร จะยังคงผลิตการแสดงสด <ul style="list-style-type: none"> • เนื่องจากต้องควบคุมด้านต้นทุน ทำให้องค์กรมีขนาดเล็กลง ต้องใช้ volunteer labour และต้องใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีในชุมชนให้มากที่สุด ทำให้สามารถเข้าถึงชุมชนได้ดี มีจุดแข็งคือความ dynamic และเน้น niche market ได้ดีกว่าองค์กรขนาดใหญ่ |

ภาพที่ 17 สรุปแนวโน้มที่สำคัญของศิลปะการแสดง

ที่มา: The Performing Arts in a New Era (2001) โดย Kevin McCarthy

- **คนดู (Audience):** ในบริบทการแสดงของสหรัฐอเมริกานั้น พบว่าจำนวนคนดูศิลปะการแสดงมีมากขึ้น โดยให้คำอธิบายไว้เพิ่มเติมว่า จำนวนคนดูที่เพิ่มขึ้นนั้น เป็นผลมาจากการเติบโตของประชากรมากกว่า เนื่องจากหากพิจารณาจากสัดส่วนของประชากรที่เข้าถึงการแสดงต่อจำนวนประชากรทั้งหมดนั้น พบว่ามีสัดส่วนพอๆ กับข้อมูลปีก่อนๆ หากพิจารณาจากช่องทางการเข้าถึงศิลปะการแสดง จะพบว่าคนดูที่ชมการแสดงสดนั้น มีสัดส่วนน้อยที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับช่องทางอื่นๆ ที่เป็นการแสดงที่ไม่ใช่การแสดงสด (Non-live) และผ่านสื่อถ่ายทอดสด (Broadcast)

นอกจากนี้ เทคโนโลยีที่มีคุณภาพมากขึ้น ยิ่งทำให้ประชาชนเข้าถึงกิจกรรมบันเทิงในรูปแบบอื่นๆ ได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น ยิ่งทำให้ต้นทุนการเข้าถึงการแสดงสดสูงขึ้นไปอีก เนื่องจากต้องเดินทางมายังสถานที่ที่มีการจัดแสดง รวมถึงพฤติกรรมผู้บริโภค ที่มักจะเลือกกิจกรรมพักผ่อนที่สามารถทำได้ที่บ้านมากขึ้นอีกด้วย

ในมุมมองของการเข้าถึง รูปแบบการแสดงสดนั้น นับว่าผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ยากกว่ารูปแบบความบันเทิงอื่นๆ และยังมีข้อจำกัดการเลือกชมอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นสถานที่จัดที่ต้องเดินทางไป หรือรอบการแสดงที่จำกัด และระยะเวลาไว้อย่างชัดเจน ซึ่งกล่าวได้ว่า เป็นรูปแบบความบันเทิงที่มีความยืดหยุ่นต่ำสวนทางกับพฤติกรรมผู้บริโภค ที่อยากจะเลือกวัน เวลา และสถานที่ที่ต้องการได้ จึงมักจะเลือกเสพความบันเทิงในรูปแบบอื่นๆ มากกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประชากรรุ่นใหม่ หรือ Generation-Y ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้ดีกว่าประชากรรุ่นก่อนๆ ไม่มีความสนใจที่จะเสพศิลปะการแสดงสดมากขึ้นไปอีก

- **ศิลปิน (Artist):** แม้ว่าในภาพรวม จะดูเหมือนว่าจำนวนศิลปินในสหรัฐอเมริกาจะมีจำนวนมากขึ้น แต่หากพิจารณาในรายละเอียด จะพบว่า จำนวนศิลปินที่เพิ่มขึ้นนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นศิลปินมือสมัครเล่น หรือศิลปินที่จะสร้างงานเป็นงานอดิเรก แต่ไม่ใช่ศิลปินที่เป็นอาชีพหลัก ส่วนหนึ่ง อาจจะเป็นเพราะค่าตอบแทนของศิลปินที่น้อย จึงทำให้ไม่สามารถเลี้ยงชีพได้ จึงต้องหาอาชีพอื่นๆ เป็นอาชีพหลัก และมีอาชีพศิลปินเป็นอาชีพเสริม ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบค่าตอบแทนของศิลปินชำนาญการ (Professional artist) ที่มีระดับการศึกษาเทียบเท่ากันกับอาชีพอื่นๆ พบว่าอาชีพศิลปินชำนาญการ ได้รับค่าตอบแทนน้อยกว่าสายอาชีพอื่นๆ เสียด้วย นอกจากนี้ ในแวดวงศิลปินกันเอง ก็พบว่าศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว (Superstar artist) มักได้รับการสนับสนุนแบบกระจุก โดยในรายงาน ระบุว่า นักการตลาดผู้มีอำนาจในการเลือกศิลปินในการให้ทุน หรือสนับสนุนการสร้างงานศิลปะ มักจะเลือกศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว มากกว่าจะเลือกสนับสนุนศิลปินรุ่นใหม่

- **องค์กรของศิลปะการแสดง (Organization):** แม้ว่าองค์กรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง จะประกอบไปด้วยกลุ่มศิลปิน องค์กรไม่แสวงผลกำไร หรือบริษัทผลิตละครเวที เป็นต้น จากข้อมูลพบว่า ในช่วงหลังองค์กรเชิงพาณิชย์ส่วนใหญ่ จะมุ่งเน้นการผลิตการแสดงเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก เนื่องจากเป็นรูปแบบการแสดงที่สามารถเข้าถึงคนหมู่มากได้ง่ายกว่าศิลปะการแสดงรูปแบบการแสดงสด เช่น ละครเวที ที่เข้าถึงได้ยากกว่า และอาจต้องอาศัยการตีความ หรือมีวิธีการตีความ ทำให้องค์กรเชิงพาณิชย์ ที่จะต้องมุ่งผลิตละครที่สามารถมีผู้ชม ก็จะต้องปรับเป็นเชิงการแสดงในเชิงการเป็นเครื่องมือทางการตลาด ที่ใช้นักแสดงเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง หรือนักแสดงที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว มาเป็นนักแสดงหลักเพื่อดึงดูดคนดูผ่านฐานแฟนคลับ

ในขณะที่องค์กรไม่แสวงผลกำไร ก็ยังมุ่งผลิตการแสดงสด และผลิตละครเชิงศิลปะต่อไป แต่จะประสบปัญหาเชิงการบริหารจัดการองค์กร เนื่องจากมีต้นทุนการดำเนินการที่สูงมาก และไม่มุ่งเน้นการผลิตเพื่อกำไร ทำให้ต้องปรับลดค่าใช้จ่ายให้ได้มากที่สุด เช่น ลดจำนวนคนในองค์กร ทำให้องค์กรไม่แสวงผลกำไรนั้น มีขนาดที่เล็กลงในอนาคต และบางส่วนอาจต้องใช้แรงงานอาสาสมัครที่ไม่มีค่าตอบแทน หรือมีค่าตอบแทนราคาถูก มาเป็นแรงงานในการผลิต แต่นำมาซึ่งข้อดีบางประการ คือองค์กรจะมีความคล่องตัวมากขึ้น มีการดำเนินการที่เป็นอิสระมากขึ้น สามารถดำเนินการได้หลากหลาย ตามวัตถุประสงค์ของแต่ละกลุ่ม และทำให้สามารถเข้าถึงตลาดที่เป็น niche market และผลิตงานที่หลากหลาย รวมถึงงานที่องค์กรเชิงพาณิชย์ไม่สนใจ เช่น บางพื้นที่ที่องค์กรขนาดใหญ่ไม่สามารถเข้าถึงได้เนื่องจากไม่คุ้มทุน หรือเป็นเนื้อหาที่คนส่วนใหญ่ไม่สนใจ เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ชัดเจนว่าทิศทางหรือแนวโน้มของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงประสบข้อจำกัดหลายๆ ประเด็นทั้งภัยคุกคามจากผลของการเติบโตของเทคโนโลยี ที่ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงรูปแบบความบันเทิงประเภทอื่นมากกว่า พฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป ศิลปินที่เป็นอาชีพหลักดูเหมือนจะยังมีจำนวนลดลง แทนที่ด้วยศิลปินที่เป็นงานเสริม หรืองานอดิเรกมากกว่า และองค์กรที่จะต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับปัญหาทางเรื่องต้นทุน ทำให้เห็นว่า ศิลปะการแสดงนั้น ยังต้องอาศัยการปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ต่อไปในอนาคต

นอกจากการทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง อันจะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบแนวทางการสนับสนุนเพื่อให้ปรับตัวเข้ากับเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ได้ต่อไปนั้น ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอผลการรวบรวมข้อมูล เพื่ออธิบายถึงสถานการณ์ศิลปะการแสดงของประเทศไทย ว่ามีความเหมือน หรือแตกต่างกับสถานการณ์ในบริบทของต่างประเทศ ตามที่ได้นำเสนอมาในข้างต้นหรือไม่ โดยสามารถศึกษาได้จากหัวข้อต่อไปนี้

3.2 สถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย

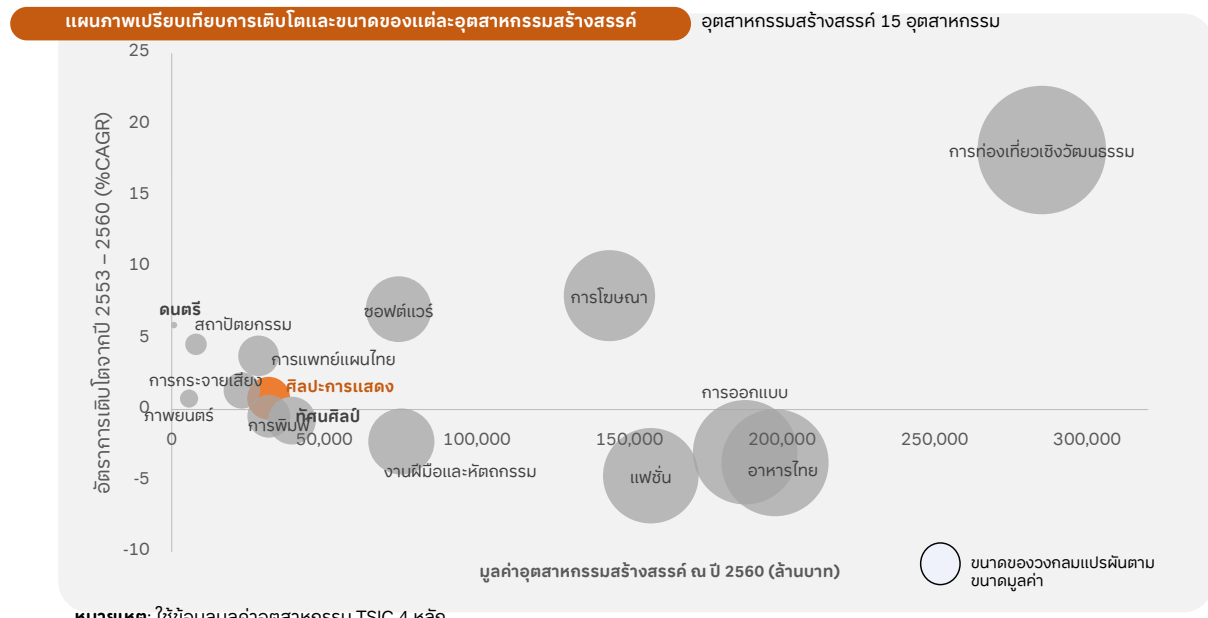
ตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น ส่วนต่อไปนี้ จะเป็นการอธิบายถึงภาพรวมสถานการณ์ของศิลปะการแสดงของไทย ซึ่งจะมีทั้งข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลเชิงบรรยายเพื่อให้เข้าใจภาพรวมมากยิ่งขึ้น โดยจะแบ่งออกเป็น 6 หัวข้อ คือ

- 1) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย
- 2) ข้อมูลภาพรวมการแสดงละครเวที และเทศกาลศิลปะการแสดงที่สำคัญของไทย
- 3) กระแสหลักของศิลปะการแสดงของไทย
- 4) ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย
- 5) ระบบนิเวศ (Ecology) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย
- 6) การดำเนินการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรีของไทย

โดยจะมีรายละเอียดในแต่ละหัวข้อ ดังต่อไปนี้

3.2.1 มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย

ในการทำความเข้าใจสถานการณ์ของศิลปะการแสดงของไทยนั้น ส่วนแรกจะเป็นการทำความเข้าใจสถานการณ์เบื้องต้นของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง เปรียบเทียบกับสาขาอื่นๆ โดยทำความเข้าใจผ่านข้อมูลเชิงสถิติ ซึ่งศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดทำรายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิต และข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยได้รวบรวมข้อมูลมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วย 12 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลักข้างต้น รวมถึง 3 อุตสาหกรรมการบริการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย โดยสามารถเปรียบเทียบมูลค่าและอัตราการเติบโตของแต่ละอุตสาหกรรม ดังแผนภาพต่อไปนี้

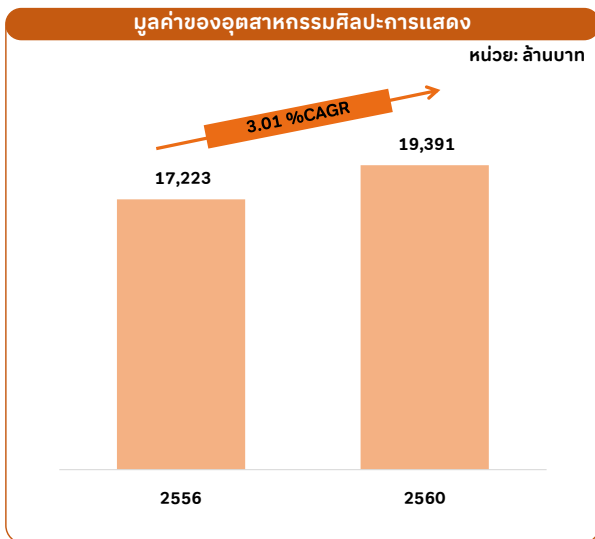


หมายเหตุ: ใช้ข้อมูลมูลค่าอุตสาหกรรม TSIC 4 หลัก

ภาพที่ 18 เปรียบเทียบขนาดและการเติบโตของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงกับสาขาอื่น

ที่มา: รายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิต และข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดย ศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

หากเปรียบเทียบมูลค่าของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ณ ปี พ.ศ. 2560 และอัตราการเติบโตของแต่ละอุตสาหกรรม (คำนวณจากมูลค่าปี พ.ศ. 2553 - 2560) โดยแสดงดังแผนภาพในข้างต้น เห็นได้ว่าอุตสาหกรรมเป้าหมายของการศึกษาในครั้งนี้ หรืออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น ค่อนข้างมีมูลค่าและการเติบโตที่น้อย เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ



ตัวเลขมูลค่าของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง มีองค์ประกอบตาม TSIC Code ดังนี้

| TSIC 4 หลัก | TSIC 5 หลัก |
|---|--|
| 7810 กิจกรรมของสำนักงานจัดหาหรือตัวแทนจัดหางาน | |
| 9000 กิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง | 90002 กิจกรรมด้านความบันเทิง |
| 9329 กิจกรรมการแสดงโชว์เพื่อความบันเทิงและการนันทนาการ | 93292 กิจกรรมการแสดงโชว์เพื่อความบันเทิงและการนันทนาการ |



จะเห็นว่า การใช้ตัวเลขจาก TSIC ในข้างต้น อาจไม่สะท้อนมูลค่าของแต่ละอุตสาหกรรมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์มากนัก

ภาพที่ 19 อัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ที่มา: รายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิต และข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดย ศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นอกจากนี้ หากพิจารณาเฉพาะข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น พบว่าข้อมูลล่าสุด คือข้อมูล ณ ปี พ.ศ. 2560 อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยมีมูลค่าอยู่ที่ 19,391 ล้านบาท และมีอัตราการเติบโตอยู่ที่ 3.01% CAGR จากปี พ.ศ. 2556 ที่มีมูลค่าอยู่ที่ 17,223 ล้านบาท

จากข้อมูลมูลค่าของอุตสาหกรรมดังกล่าว จะเป็นรวบรวมมูลค่าของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ โดยเรียกดูตามรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมของไทย (Thailand Standard Industrial Classification หรือ TSIC) แบ่งออกเป็น

หากพิจารณาจากรหัส TSIC ระดับ 4 หลัก จะประกอบไปด้วย

รหัส **7810** กิจกรรมของสำนักงานจัดหาหรือตัวแทนจัดหางาน

รหัส **9000** กิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง

รหัส **9329** กิจกรรมการแสดงโชว์เพื่อความบันเทิงและการนันทนาการ

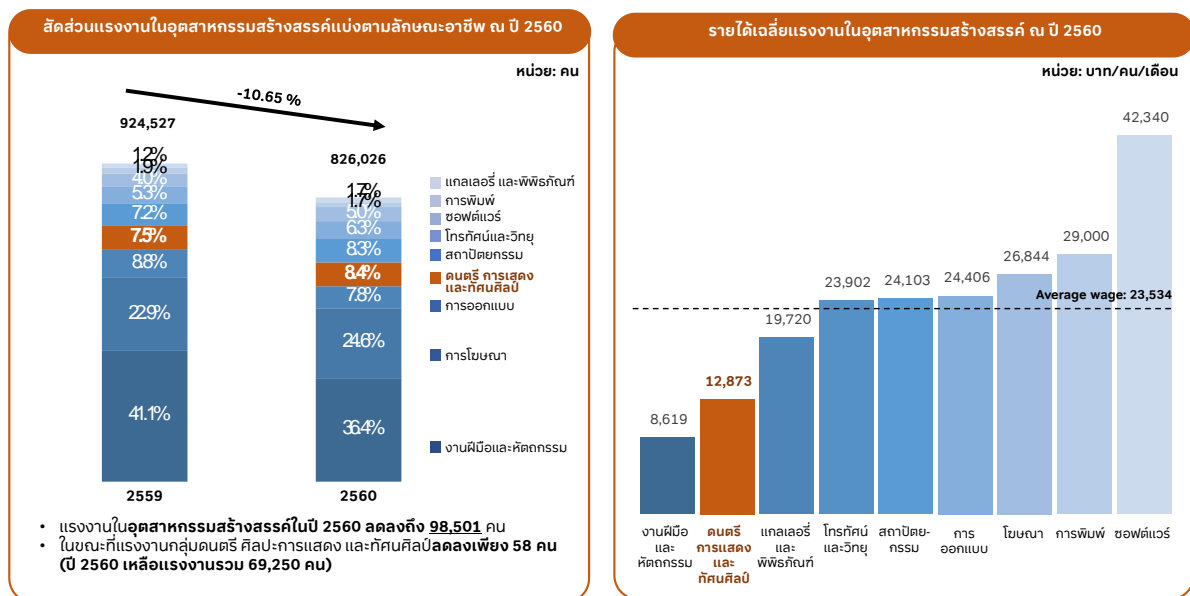
หากพิจารณาจากรหัส TSIC ระดับ 5 หลัก จะประกอบไปด้วย

รหัส **90002** กิจกรรมด้านความบันเทิง

รหัส **93292** กิจกรรมการแสดงโชว์เพื่อความบันเทิงและการนันทนาการ

จะเห็นว่า การจัดกลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ตามรหัส TSIC ดังกล่าวนั้น ไม่มีการแยกรหัสสำหรับกิจกรรมศิลปะการแสดงโดยเฉพาะ แต่จะถูกรวมเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง หรือกิจกรรมของการจัดหาตัวแทน เป็นหลัก โดยจะรวมเอากิจกรรมในรูปแบบอื่นๆ นอกเหนือจากศิลปะการแสดงเข้าไปด้วย ทำให้ตัวเลขมูลค่าของอุตสาหกรรมที่มีการจัดทำไว้แล้วนั้น อาจไม่สะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงได้อย่างถูกต้องมากนัก

นอกจากข้อมูลเชิงมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาตามข้างต้นนั้น หากพิจารณาข้อมูลตัวเลขสัดส่วนการจ้างงาน และรายได้เฉลี่ยของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละสาขา ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลของรายงานฉบับเดียวกันนี้ ข้อมูลการจ้างงานของศิลปะการแสดง จะถูกพิจารณารวมกับแรงงานของอุตสาหกรรมดนตรี และอุตสาหกรรมทัศนศิลป์อีกด้วย ทำให้มีการจัดแบ่งแรงงานออกเป็น 9 กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีความใกล้เคียงกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 20 เปรียบเทียบตัวเลขสัดส่วนแรงงานและรายได้เฉลี่ยของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ที่มา: รายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิต และข้อมูลจำนวนแรงงาน

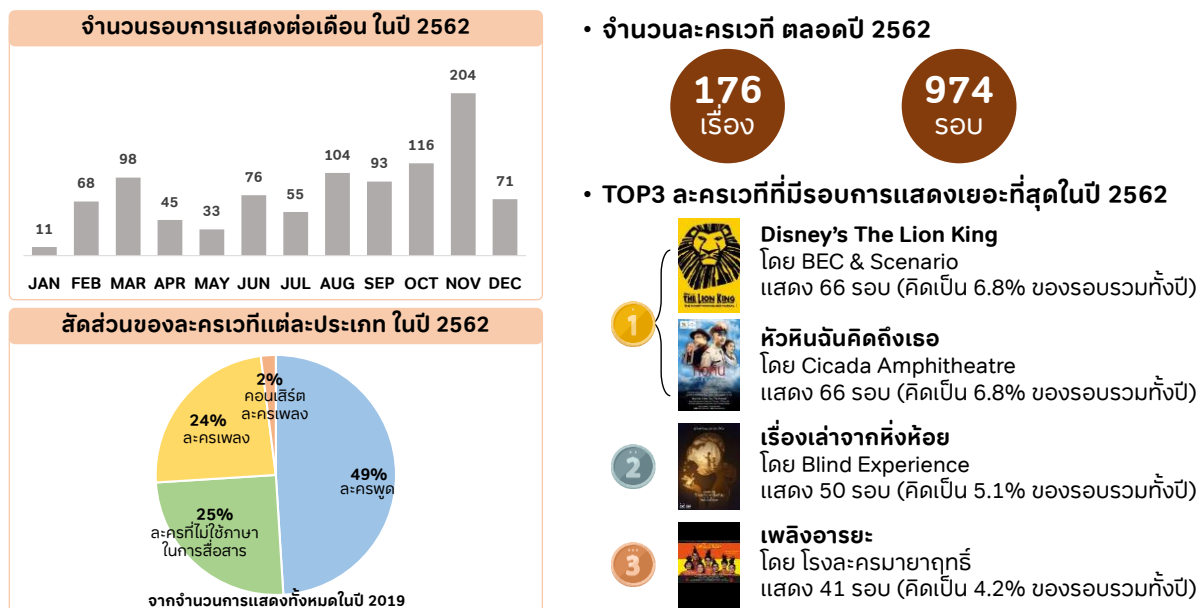
จากรายงานข้างต้น ระบุว่า มีตัวเลขการจ้างงานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2560 รวมทั้งสิ้น 826,026 คน โดยแบ่งออกเป็นการจ้างงานในอุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรม 300,829 คน (คิดเป็นร้อยละ 36.4 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมการโฆษณา 203,014 คน (คิดเป็นร้อยละ 24.6 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมออกแบบ 64,088 คน (คิดเป็นร้อยละ 7.8 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ 69,250 คน (คิดเป็นร้อยละ 8.4 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมสถาปัตยกรรม 68,119 คน (คิดเป็นร้อยละ 8.3 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และการถ่ายภาพ 51,701 คน (คิดเป็นร้อยละ 6.3 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 41,249 คน (คิดเป็นร้อยละ 5.0 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) อุตสาหกรรมพิมพ์ 13,761 คน (คิดเป็นร้อยละ 1.7 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด) และอุตสาหกรรมพิพิธภัณฑ์ แกลเลอรีและห้องสมุด 13,934 คน (คิดเป็นร้อยละ 1.7 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด)

หากพิจารณาตัวเลขรายได้เฉลี่ยของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ข้อมูล ณ ปี พ.ศ. 2560 จะเห็นได้ว่า แรงงานในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์มีรายได้เฉลี่ยมากที่สุด คือ 42,340 บาทต่อคนต่อเดือน รองลงมาคือแรงงานใน อุตสาหกรรมการพิมพ์มีรายได้เฉลี่ย 29,000 บาทต่อคนต่อเดือน และอุตสาหกรรมโฆษณา มีรายได้เฉลี่ย 26,884 บาท ต่อคนต่อเดือน ในขณะที่แรงงานในอุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรมมีรายได้เฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 8,619 บาทต่อคน ต่อเดือน รองลงมาคือแรงงานในอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ที่มีรายได้เฉลี่ย 12,873 บาทต่อคนต่อเดือน

จากข้อมูลที่น่าเสนอในข้างต้น เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบตัวเลขของอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และ ทัศนศิลป์นั้น เห็นได้ว่าอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงไม่เพียงแต่เป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าและอัตราการเจริญเติบโตที่ ค่อนข้างน้อย เมื่อเปรียบเทียบกับสาขาอื่นในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ในด้านการจ้างงาน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ในสาขาศิลปะการแสดง ยังเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีรายได้เฉลี่ยต่อคนต่อเดือนน้อยที่สุดเป็นอันดับ 2 รอง จากอุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรมเท่านั้น

3.2.2 ข้อมูลภาพรวมการแสดงละครเวที และเทศกาลศิลปะการแสดงที่สำคัญของไทย

นอกจากข้อมูลเชิงสถิติ ที่บอกถึงมูลค่า และจำนวนการจ้างงานของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่น่าเสนอ ไปข้างต้นนั้น ข้อมูลต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลภาพรวมการแสดงที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2562 โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 21 ข้อมูลสถิติการแสดงละครเวทีของไทย (ข้อมูลปี พ.ศ. 2562)

ที่มา: The Showhopper (ข้อมูลเชิงสถิติคำนวณจากละครเวทีที่มีการประชาสัมพันธ์ผ่านเพจ 'The Showhopper')

จากข้อมูลของ The Showhopper ซึ่งเป็นสื่อออนไลน์นำเสนอข่าวและความเคลื่อนไหวด้านการแสดงละครเวทีของไทย ผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ละครเวทีที่สำคัญ และเป็นช่องทางหลักที่คนดูสามารถติดตามข่าวสารละครเวทีที่จะเกิดขึ้นในแต่ละปีได้ โดยทางกลุ่มได้มีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ คือการสรุปละครเวทีที่เกิดขึ้นตลอดปี พ.ศ. 2562 ซึ่งมีละครเวทีที่เกิดขึ้นทั้งหมด 176 เรื่อง รวมทั้งหมด 974 รอบตลอดปี หากพิจารณาจำนวนรอบเป็นรายเดือนที่จัด จะพบว่าในช่วงครึ่งหลังของปี มีจำนวนรอบการแสดงที่สูงกว่าครึ่งปีแรกอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากนี้ หากแบ่งตามสัดส่วนประเภทของละคร พบว่าร้อยละ 49 ของรอบการแสดงทั้งหมด เป็นละครพูด รองลงมา ร้อยละ 25 เป็นละครที่ไม่ใช้ภาษาในการสื่อสาร (เช่น ละครเต้น ละครใบ้) ร้อยละ 24 เป็นละครเพลง และส่วนสุดท้ายร้อยละ 2 เป็นประเภทคอนเสิร์ตละครเพลง

หากพิจารณาเป็นเรื่องที่ทำการแสดง พบว่าเรื่องที่มีจำนวนรอบการแสดงสูงสุดอันดับที่ 1 มี 2 เรื่องที่มีจำนวนรอบการแสดงเท่ากันที่ 66 รอบ (คิดเป็นร้อยละ 6.8 ของจำนวนรอบทั้งปี) ได้แก่เรื่อง 'Disney's The Lion King' โดยบริษัท BEC และ Scenario เป็นผู้นำเข้าละครเวทีเข้ามาแสดงในประเทศ และเรื่อง 'หัวหินฉันคิดถึงเธอ' โดย Cicada Amphitheatre อันดับ 2 ที่มีจำนวนรอบการแสดง 50 รอบ (คิดเป็นร้อยละ 5.1 ของจำนวนรอบทั้งปี) คือเรื่อง 'เรื่องเล่าจากห้องห้อย' โดย Blind Experience และอันดับ 3 ที่จำนวนรอบการแสดง 41 รอบ (คิดเป็นร้อยละ 4.2 ของจำนวนรอบทั้งปี) คือเรื่อง 'เพลิงอารยะ' โดย โรงละครมายาฤทธิ์

นอกจากข้อมูลเชิงสถิติที่ทางเพจนำเสนอแล้วนั้น ยังได้ตั้งข้อสังเกตว่า ตลอดปี พ.ศ. 2562 มีจำนวนรอบการแสดงที่มากกว่าปีอื่นๆ อีกด้วย เหตุผลเนื่องมาจากการนำเข้าละครที่มีมาตรฐานระดับสากลอย่าง 'Disney's The Lion King' ที่มีจำนวนรอบการแสดงค่อนข้างเยอะ ประกอบกับหลายๆ ละครเวทีอื่นๆ ที่ถูกจัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองโอกาสครบรอบหน่วยงาน หรือครบรอบความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ถูกจัดขึ้นเป็นจำนวนมากตลอดปี พ.ศ. 2562 ด้วยเช่นกัน แต่แม้ว่าจะดูเหมือนมีจำนวนการแสดงเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก แต่พบว่าแท้จริงแล้ว ผู้ชมคนไทยอาจไม่ได้สนใจเข้าชมการแสดงละครเวทีมากนัก สังเกตได้จากจำนวนบัตรที่ถูกจำหน่ายของ 'Disney's The Lion King' ที่เป็นละครเวทีมาตรฐานระดับโลก และได้รับการตอบรับอย่างดีเยี่ยมในหลายประเทศ แต่ในประเทศไทย พบว่ามีจำนวนบัตรที่ถูกจำหน่ายประมาณร้อยละ 60 ของจำนวนบัตรทั้งหมดเท่านั้น สะท้อนให้เห็นว่า โดยรวมแล้ว ผู้ชมคนไทยอาจยังไม่ได้สนใจเข้าชมละครเวทีเท่าที่ควร

| | |
|--|--|
| <p>Bangkok Theatre Festival (BTF)</p> <p>มหกรรมทางศิลปะการแสดงร่วมสมัยหลักของประเทศไทย ที่มีจำนวนศิลปิน ผลงานละคร และผู้ชมมากที่สุด มีจัดช่วงพฤศจิกายนของทุกปี</p> <ul style="list-style-type: none"> • ปีที่ก่อตั้ง (อายุของเทศกาล): 2545 (19 ปี) • ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 2 สัปดาห์ • จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2562 เป็นครั้งที่ 16 • สถานที่จัด: กระจายทั่วกรุงเทพฯ มีศูนย์กลางอยู่ที่ BACC  | <p>Bangkok International Children's Festival (BICT Fest)</p> <p>เทศกาลละครนานาชาติสำหรับเด็กและเยาวชน รวมถึงครอบครัว และผู้สนใจทั่วไป ประกอบด้วยการแสดงจากนานาชาติ ฟอร์ม และการอบรบ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ปีที่ก่อตั้ง (อายุของเทศกาล): 2559 (4 ปี) • ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 2 สัปดาห์ • จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2561 เป็นครั้งที่ 2 • สถานที่จัด: มีศูนย์กลางอยู่ที่ BACC  |
| <p>Low Fat Art Fes</p> <p>เทศกาลที่มีหัวใจคือการเชื่อมศิลปะเข้ากับชุมชน โดยจะมีทั้งศิลปะการแสดงและทัศนศิลป์ จากทั้งไทยและต่างประเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ปีที่ก่อตั้ง (อายุของเทศกาล): 2558 (5 ปี) • ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 10 วัน • จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2562 เป็นครั้งที่ 3 • สถานที่จัด: ชุมชนท่าดินแดง คลองสาน  | <p>Bangkok International Performing Arts Meeting (BIPAM)</p> <p>เวทีการประชุมเพื่อการพบปะและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปะการแสดงระดับภูมิภาคและนานาชาติ (ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ปีที่ก่อตั้ง (อายุของเทศกาล): 2560 (3 ปี) • ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 5 วัน • จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2562 เป็นครั้งที่ 2 • สถานที่จัด: BACC  |

ภาพที่ 22 เทศกาลของศิลปะการแสดงในประเทศไทย

ที่มา: จากเว็บไซต์และ Facebook หลักของแต่ละเทศกาล

นอกจากภาพรวมการแสดงละคร พิจารณาจากจำนวนการแสดงละครเวทีต่างๆ แล้วนั้น พบว่าเทศกาลละครเวทีที่มีหลากหลายเทศกาลที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็น เทศกาลละครเวทีกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival หรือ BTF) ที่จัดมาแล้วเกือบ 20 ปี โดยเครือข่ายละครกรุงเทพ กลุ่มศิลปินการแสดงที่เป็นเหมือนกลุ่มหลักของศิลปะการแสดงของไทย หรือเทศกาลละครนานาชาติสำหรับเด็กและเยาวชน (Bangkok International Children's Festival หรือ BICT Fest) ซึ่งเป็นเทศกาลละครสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว แม้ว่าจะมีอายุเทศกาลไม่นานนัก แต่ทุกปีที่จัด ได้รับการตอบรับจากผู้ชมกลุ่มครอบครัวต่างๆ เป็นอย่างดี นอกจากนี้ เทศกาลศิลปะ Low Fat Art Fes คือเทศกาลศิลปะที่จัดขึ้นในพื้นที่ชุมชนท่าดินแดง คลองสาน ที่นำเสนองานศิลปะอย่างน่าสนใจ รวมถึงศิลปะการแสดง ที่เป็นหัวใจหลักของเทศกาล และเป็นเทศกาลที่ใช้พื้นที่ของชุมชน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน บริเวณคลองสานได้เป็นอย่างดี และสุดท้ายคือ การประชุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok International Performing Arts Meeting หรือ BIPAM) ซึ่งเป็นการประชุมด้านศิลปะการแสดงที่ตั้งเป้าหมายจะเป็นการประชุมหลักของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และถอดรูปแบบมาจาก TPAM การประชุมด้านศิลปะการแสดงที่จัดขึ้นที่โยโกฮาม่า ประเทศญี่ปุ่น

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้เห็นว่า แท้จริงแล้วเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของไทยนั้น มีจำนวนและความหลากหลายมากขึ้นในช่วงหลังมานี้ มีรูปแบบการดำเนินการที่หลากหลายมากขึ้น เช่น เทศกาลที่เข้ากับชุมชน เทศกาลละครสำหรับครอบครัว หรือการประชุมเชิงวิชาการ เป็นผลมาจากกลุ่มละครหลายๆ กลุ่ม พยายามคิดรูปแบบการนำเสนอศิลปะการแสดงที่หลากหลาย เพื่อเป็นการสร้างจำนวนคนดูให้มากขึ้นในอนาคตนั่นเอง

3.2.3 กระแสหลักของศิลปะการแสดงของไทย

เมื่อเข้าใจสถานการณ์ความเป็นไปในภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ตามที่ได้นำเสนอในข้างต้นแล้วนั้น ถัดมา จะเป็นการนำเสนอข้อมูลในเชิงลึก โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของไทย ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐและเอกชน โดยส่วนต่อไปนี้จะเป็นการทำความเข้าใจรูปแบบหรือกระแสของศิลปะการแสดงของไทย (ครอบคลุมทั้งในรูปแบบของละครเวที และการเต้น) โดยการดำเนินการในอุตสาหกรรมนี้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กระแส คือ การผลิตการแสดงเชิงศิลปะ (For Art's sake) และการผลิตการแสดงเชิงธุรกิจ (As a business)



ภาพที่ 23 การแบ่งกลุ่มกระแสหลักของศิลปะการแสดงของไทย

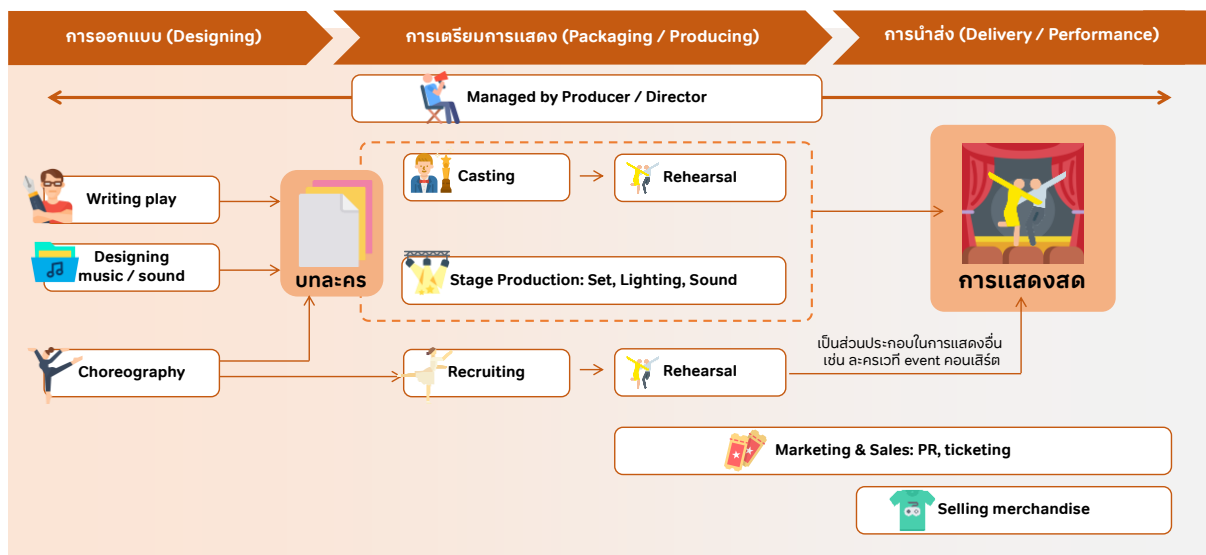
ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

- **การผลิตการแสดงเชิงศิลปะ (For Art's sake):** คือการผลิตการแสดงที่ไม่ได้มองผลลัพธ์ของการดำเนินการเชิงมูลค่าของตัวเงินที่จะเกิดขึ้น แต่มีเป้าหมายหลักคือเป็นการแสดงเพื่อสร้างสุนทรียะทางศิลปะเป็นหลัก เพื่อให้คนดูได้เข้าถึงศิลปะการแสดง และนำเสนอแง่มุม หรือเนื้อหาที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น การแสดงของนักเรียนนักศึกษาในสถานการศึกษา หรือการแสดงที่ถูกผลิตโดยกลุ่มละครเวทีโรงเล็กโดยส่วนใหญ่
- **การผลิตการแสดงเชิงธุรกิจ (As a business):** คือการผลิตการแสดงนอกเหนือจากมีเป้าหมายเชิงผลิตการแสดงแล้วนั้น ยังมีเป้าหมายการดำเนินการของหน่วยงานในเชิงธุรกิจอีกด้วย ซึ่งจะเป็นจุดที่แตกต่างกับกลุ่มแรก อาจจะเป็นเพราะหลักๆ หน่วยงานในรูปแบบนี้ถูกตั้งขึ้นในรูปแบบบริษัทผลิตการแสดง ที่ต้องบริหารธุรกิจให้อยู่รอดต่อไป จึงต้องมีการคำนึงถึงการบริหารจัดการบริษัท ต้นทุน และกำไรเป็นหลัก ตัวอย่างการดำเนินการเช่น การผลิตละครของโรงละครเวทีขนาดใหญ่ รวมถึงการแสดงตามกิจกรรมต่างๆ อีกด้วย

จากข้อมูลในข้างต้น ทำให้เข้าใจความแตกต่างของการดำเนินการผลิตการแสดงในประเทศ ที่มีความแตกต่างกันในเรื่องเป้าหมายของการผลิตศิลปะการแสดง บางคนอาจมีทัศนคติต่อการดำเนินการที่ต่างกันนี้ว่าการผลิตการแสดงในเชิงธุรกิจ ดูเหมือนเป็นการผลิตศิลปะการแสดงที่ไม่ได้ตอบโจทย์การดำเนินการเชิงศิลปะ ซึ่งอาจเป็นความเข้าใจที่ผิด เนื่องจากการผลิตในเชิงธุรกิจนั้น เป็นเพียงการดำเนินการเพื่อตอบสนองเป้าหมายการดำเนินการของหน่วยงานอีกเป้าหมายหนึ่ง เพื่อบริหารจัดการให้หน่วยงานสามารถดำเนินต่อไปได้ และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคที่หลากหลายมากขึ้น

3.2.4 ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย

ลำดับต่อไป เป็นการนำเสนอข้อมูลห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของการผลิตศิลปะการแสดงของไทย ซึ่งทำให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้นว่า ในกระบวนการผลิตการแสดงในแต่ละครั้งประกอบไปด้วยกิจกรรมใดบ้าง เกี่ยวข้องกับการดำเนินการในรูปแบบอะไรบ้าง ตั้งแต่การออกแบบการแสดง จนถึงการนำส่งการแสดงไปสู่ผู้บริโภค หรือคนดูในที่สุด ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลักๆ คือ 1) ขั้นตอนการออกแบบ (Designing) 2) ขั้นตอนการเตรียมการแสดง (Packaging / Producing) และ 3) นำส่งการแสดง (Delivery / Performance) รายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 24 ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศไทย

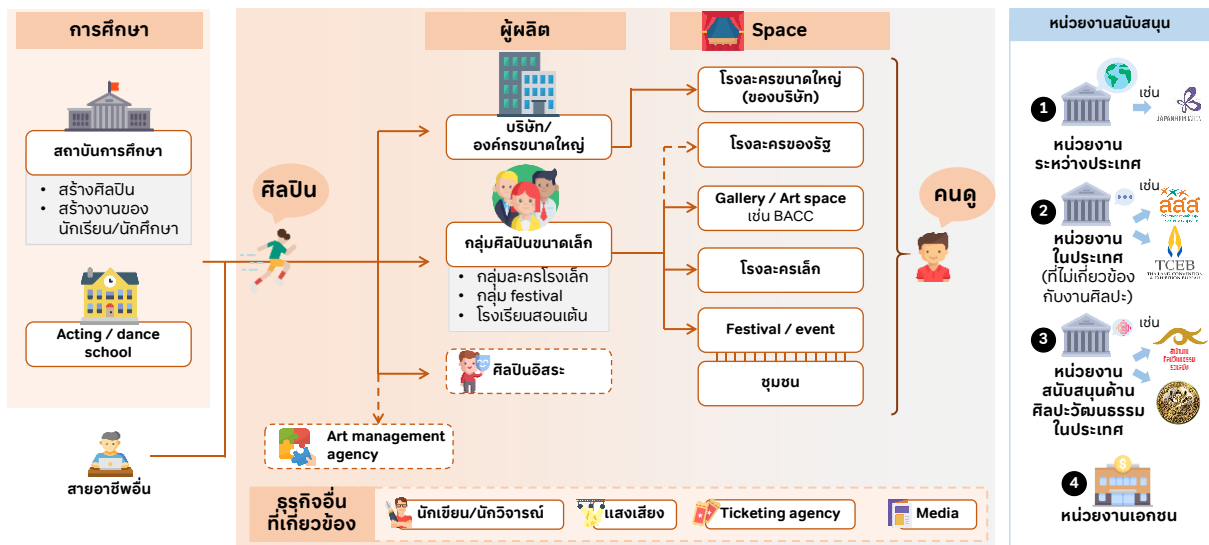
ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

- 1) **ขั้นตอนการออกแบบ (Designing):** เป็นช่วงแรกของกระบวนการผลิตการแสดง ซึ่งจะเป็นขั้นตอนของการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นบทละคร ดนตรีประกอบ หรือการออกแบบท่าเต้นประกอบในการแสดง หรือในรูปแบบการเต้นที่ไม่ได้เป็นส่วนประกอบของการแสดงละคร การเต้นก็ต้องอาศัยกระบวนการเชิงออกแบบท่าเต้นต่างๆ ด้วยเช่นกัน โดยผลของขั้นตอนแรกนี้ จะได้แผนเชิงการออกแบบ ส่วนของละครก็ได้บทละคร เป็นต้น
- 2) **ขั้นตอนการเตรียมการแสดง (Packaging / Producing):** ภายหลังจากที่ได้รายละเอียดเชิงการออกแบบการแสดง ขั้นต่อมา จะเป็นการเตรียมการแสดง ประกอบไปด้วยการหานักแสดง ผ่านการคัดเลือก (casting) เพื่อหานักแสดงที่สามารถรับบทบาทละครต่างๆ รวมถึงทำการซื้อการแสดง และเตรียมองค์ประกอบอื่นๆ ของการแสดง เช่น stage production เตรียมอุปกรณ์แสงสีเสียง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการแสดงด้วยเช่นกัน
- 3) **การนำส่งการแสดง (Delivery / Performance):** หรือเรียกว่า การแสดงสด ตามจำนวนรอบการแสดงที่กำหนดไว้ นับเป็นการนำส่ง end product คือการแสดงสดไปถึงคนดู ซึ่งจะจัดขึ้น ณ สถานที่ทำการแสดง เช่น โรงละคร เวทีในเทศกาล หรือสถานที่อื่นๆ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกัน จะรวมถึงกิจกรรมสนับสนุนการแสดงสดอื่นๆ เช่น กิจกรรมทางการตลาด การประชาสัมพันธ์ การขายบัตร หรือบางครั้ง อาจมีการจำหน่ายสินค้าที่ระลึกหลังจากทำการแสดงจบอีกด้วย

ทั้งนี้ ในกระบวนการผลิตแต่ละครั้ง จะต้องมีผู้ควบคุมการแสดงในภาพรวม คือ โปรดิวเซอร์ หรือผู้จัดการละคร ที่จะควบคุมกระบวนการสร้างการแสดงตั้งแต่แรก ตลอดจนจบกระบวนการแสดงทั้งหมด ซึ่งมีหน้าที่ในการบริหารจัดการทั้งการผลิต จัดการทรัพยากรมนุษย์ นักแสดง หรือจัดการเชิงการเงิน เป็นต้น

3.2.5 ระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

ข้อมูลห่วงโซ่อุปทานในข้างต้นนั้น เป็นการอธิบายกระบวนการผลิต ในการสร้างการแสดงในแต่ละครั้งว่าประกอบไปด้วยกิจกรรมเชิงการผลิตแต่ละขั้นตอนอย่างไรบ้าง ในลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอข้อมูลที่จะขยายความเข้าใจให้เห็นภาพรวมของอุตสาหกรรมมากขึ้น ว่าบริบทอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยนั้น จะต้องเกี่ยวข้องกับหน่วยงานใดบ้าง มีกลุ่มใดเป็นผู้ผลิตหลัก และมีเส้นทางการผลิตในภาพรวมเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นภาพระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ดังนี้



ภาพที่ 25 ระบบนิเวศ (Ecosystem) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

ภาพที่แสดงข้างต้นอธิบายได้ว่า การศึกษาจะเป็นหน่วยผลิตแรงงานด้านศิลปะการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือศิลปินที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการแสดง ซึ่งจะประกอบไปด้วย แรงงานที่ผ่านหลักสูตรศิลปะการแสดงโดยตรงหรือแรงงานในสาขาอื่นๆ จากอาชีพในอุตสาหกรรมอื่น แต่มีทักษะการแสดง หรือเคยได้รับการพัฒนาทักษะด้านการแสดง ผ่านสถาบันอิสระต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ศิลปินแต่ละราย จะมีทางเลือกที่จะเข้าร่วมเป็นแรงงานในหน่วยงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในบริษัทการผลิตการแสดง หรือจะเลือกเป็นสมาชิกกับกลุ่มศิลปินขนาดเล็กต่างๆ โดยความเป็นจริงแล้ว ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่าศิลปินในปัจจุบันมักจะเป็นศิลปินอิสระที่มีอาชีพอื่นๆ เป็นงานประจำหลักอยู่แล้ว และใช้เวลาส่วนอื่นๆ ในการร่วมผลิตการแสดงกับกลุ่มศิลปินในการสร้างการแสดงเป็นส่วนใหญ่ เมื่อมีการผลิตการแสดงของแต่ละกลุ่ม จะมีช่องทางนำส่งการแสดงไปยังคนดูผ่านสถานที่ (Space) ที่แตกต่างกัน กลุ่มบริษัทการแสดง มักจะใช้สถานที่ของตนเองในการแสดงเป็นหลัก ในขณะที่กลุ่มศิลปินจะมีช่องทางที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Art space เช่น หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok Art and Culture Centre หรือ BACC) แกลเลอรี โรงละครเล็ก (บางกลุ่มมีพื้นที่โรงละครเล็กเป็นของตนเอง) หรือผ่านงานเทศกาลต่างๆ ที่มักจะจัดในพื้นที่ในข้างต้น และบางเทศกาลจะจัดในพื้นที่ชุมชน ซึ่งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรม ศิลปิน ศิลปะการแสดง ให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

อีกหน่วยงานที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง คือธุรกิจการจัดการศิลปะ (Art Management Agency) ที่จะเป็นตัวกลางสนับสนุนการผลิต หรือการดำเนินการเฉพาะเรื่อง สำหรับการผลิตรายการแสดง ยกตัวอย่างเช่น บริษัทการบริหารจัดการศิลปิน บริษัทให้คำปรึกษา/จัดการกระบวนการผลิตรายการแสดง บริษัทสนับสนุนด้านการขายงานการแสดง เป็นต้น ซึ่งในประเทศไทย อาจยังไม่คุ้นชินกับรูปแบบธุรกิจตัวกลางด้านการจัดการเชิงศิลปะมากนัก เนื่องจากไม่มีธุรกิจประเภทนี้ในอุตสาหกรรมไทย ทำให้ศิลปินเองที่จะต้องดำเนินการเชิงบริหารจัดการในกลุ่มตนเองเป็นหลัก ต่างจากบริบทของต่างประเทศ ที่จะมีหน่วยงานธุรกิจสนับสนุนเฉพาะเรื่องบริหารจัดการนี้ แยกกับกลุ่มศิลปิน ซึ่งจะให้ความสำคัญกับการสร้างงานการแสดง แล้วจะมีหน่วยงานสนับสนุนดำเนินการเรื่องอื่นๆ แทน เช่น เรื่องการขาย การบริหารภาพรวม เป็นต้น

นอกจากนี้ จะมีหน่วยงานหรือบุคคลที่เป็นผู้สนับสนุนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นนักเขียน ที่จะมีผลงานบางส่วนที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ หรือนำไปต่อยอดเป็นบทละครได้อีกด้วย หรือหน่วยงานสนับสนุนด้าน Stage production อย่างองค์ประกอบของแสง สี เสียง ที่เป็นส่วนสำคัญประกอบการแสดง หน่วยงานขายบัตร โดยเฉพาะช่องทางออนไลน์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งสื่อ ก็มีสนับสนุนการดำเนินการของการสร้างและนำส่งศิลปะการแสดงไปยังคนดูได้เช่นเดียวกัน

สำหรับหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนด้านเงินทุน ซึ่งอยู่เบื้องหลังการผลิตศิลปะการแสดง พบว่าหน่วยงานสนับสนุนหลักมักจะเป็นหน่วยงานระหว่างประเทศ (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์) เช่น Japan Foundation ที่ให้การสนับสนุนศิลปินหลากหลายกลุ่มมาโดยตลอด รองลงมาจะเป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐของไทย ที่ไม่ได้ดำเนินการเกี่ยวกับศิลปะโดยตรง เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) หรือ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) (หรือ สสปน.) เป็นต้น รองลงมาเป็นหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปะวัฒนธรรม เช่น สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) และบางครั้งก็ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานเอกชน เช่น รูปแบบการให้เงินสนับสนุนการผลิตศิลปะในประเทศไทย ซึ่งถูกมองว่าเป็นการสนับสนุนต่อสังคมรูปแบบหนึ่ง

3.2.6 การดำเนินการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

หัวข้อต่อไปนี้เป็น การสรุปผลการศึกษา และการรวบรวมรายละเอียดการดำเนินการของหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปะการแสดงของไทย โดยใช้กรอบการศึกษาที่ได้นำเสนอในส่วนก่อนหน้า เข้ามาช่วยในการพิจารณา โดยการศึกษาในเบื้องต้น พบว่า หน่วยงานที่มีหน้าที่และการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้นมี 2 หน่วยงาน ประกอบด้วย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) และ สำนักการสังคีต โดยมีรายละเอียดเบื้องต้นของแต่ละหน่วยงาน ดังนี้

1. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.)

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) เป็นหน่วยงานสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม มีภารกิจเกี่ยวกับการดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และเผยแพร่ กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อเพิ่มพูนพัฒนาภูมิปัญญาและนำเอาภูมิปัญญาเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในสังคม ภารกิจของหน่วยงานเกี่ยวข้องกับทั้งงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยในสาขาจิตรศิลป์ และประยุกตศิลป์ ให้สามารถนำงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยมาเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ

2. สำนักการสังคีต

สำนักการสังคีต เป็นหน่วยงานภายใต้ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม มีหน้าที่ดำเนินการด้านนาฏดุริยางคศิลป์ในงานพระราชพิธี รัฐพิธี และพิธีการต่างๆ ตามจารีตประเพณี และระดมองค์ความรู้ด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ผ่านการศึกษา ค้นคว้า วิจัย และอนุรักษ์ ส่งเสริม สนับสนุน ให้บริการและฝึกอบรมแก่หน่วยงานอื่นทั้งภาครัฐ และเอกชนที่ดำเนินงานศิลปวัฒนธรรม ด้านนาฏดุริยางคศิลป์ และดำเนินการเกี่ยวกับกิจการโรงละครแห่งชาติ

จากรายละเอียดการดำเนินการของแต่ละหน่วยงานในข้างต้น จะเห็นได้ชัดว่าขอบเขตการดำเนินการของแต่ละหน่วยงานจะแตกต่างกัน คือ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จะเน้นการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับงานศิลปะร่วมสมัย ในขณะที่สำนักการสังคีต จะมุ่งดำเนินการในขอบเขตที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะดั้งเดิมเป็นหลัก

ลำดับถัดไป จะเป็นการแสดงผลการศึกษาแนวทางการดำเนินการสนับสนุนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในด้านต่างๆ โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ตัวแทนจากทั้ง 2 หน่วยงาน รวมถึงศึกษาจากแผนยุทธศาสตร์ของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คือ นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560-2564) และ ข้อมูลการดำเนินการของสำนักการสังคีต ในเว็บไซต์ของหน่วยงาน มาจัดกลุ่มตามประเด็นการพัฒนาหลักๆ 5 ด้านคือ แนวทางการสนับสนุนศิลปิน แนวทางการพัฒนาเชิงพื้นที่ การสนับสนุนการผลิต การแสดง แนวทางการพัฒนาตลาดและคนดู และแนวทางการสนับสนุนในด้านอื่นๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 แนวทางการดำเนินการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปะการแสดงของไทย

| |  ศิลปิน |  พื้นที่ |  การผลิตการแสดง |  การตลาด/คนดู |  การสนับสนุนอื่นๆ |
|---|---|--|---|--|---|
|  สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | <ul style="list-style-type: none"> ให้รางวัลศิลปินศิลปาธร ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินร่วมสมัย พัฒนาบุคลากรด้านการบริหารจัดการพื้นที่การแสดง ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนบุคลากรและองค์ความรู้ ระหว่างหอศิลป์และแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งในและต่างประเทศ | <ul style="list-style-type: none"> จัดสรรและพัฒนาพื้นที่การแสดงให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ | <ul style="list-style-type: none"> มีกองทุนส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สร้างและพัฒนาภาคีเครือข่ายการสนับสนุนการสร้างงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (เช่น การจัดทำแผนระดับทวิภาคีจากหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น) | <ul style="list-style-type: none"> จัดกิจกรรม PR เชิงรุกเพื่อสร้างผู้สนใจงานศิลปวัฒนธรรม สร้างการยอมรับต่อผลงานไทยในสายตาชาวโลก ผ่านการสนับสนุนการออกงานในต่างประเทศ | <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาและเผยแพร่งานวิจัยองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จัดเก็บข้อมูลเพื่อการดำเนินการของแต่ละกรมเป็นหลัก พัฒนาเครือข่ายหน่วยงานรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง |
|  สำนักงานการสังคีต | <ul style="list-style-type: none"> มีกลุ่มศิลปินในสังกัดสำนักงานการสังคีตในคาบไซโดยเฉพาะ ไม่ได้ดำเนินการเชิงพัฒนากักขะ จะใช้การ audition ศิลปินจากวิทยาลัยต่างๆ | <ul style="list-style-type: none"> บริหารจัดการโรงละครแห่งชาติ | <ul style="list-style-type: none"> เน้นการอนุรักษ์ สืบสานคุณค่าวิจัย และเผยแพร่ งานดั้งเดิมเป็นหลัก โดยเฉพาะด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และคีตศิลป์ | <ul style="list-style-type: none"> มีช่องทางขายบัตรออนไลน์ใน เว็บไซต์ของหน่วยงาน | <ul style="list-style-type: none"> มีฐานข้อมูลประเภทองค์ความรู้จำนวนมาก แต่ส่วนใหญ่จะเก็บแบบ offline เป็นหลัก ให้ความรู้แก่หน่วยงานรัฐและเอกชน ในด้านงานศิลปวัฒนธรรม นาฏดุริยางคศิลป์ และการดำเนินการของโรงละครแห่งชาติ |

ที่มา: ข้อมูลจากเว็บไซต์ของหน่วยงาน จากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

● **สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.)**

แนวทางการสนับสนุนศิลปิน สศร. ดำเนินการให้รางวัลศิลปินศิลปาธร แก่ศิลปินผู้ทรงคุณวุฒิที่สร้างคุณูปการ สร้างผลงานที่น่าสนใจ ให้การสนับสนุนศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย พัฒนาบุคลากรเพื่อให้เกิดทักษะการบริหารจัดการพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย อีกทั้งสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนบุคลากรและองค์ความรู้ ระหว่างหอศิลป์หรือแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งในและต่างประเทศ

แนวทางการพัฒนาเชิงพื้นที่ สศร. มีแนวทางการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนเชิงพื้นที่ที่ระบุไว้ คือการจัดสรรและพัฒนาพื้นที่การแสดง ต่อยอดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบต่อไป

แนวทางการพัฒนาเชิงการสนับสนุนการผลิตการแสดง สศร. มีกองทุนส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ระบุในแผนพัฒนาฯ ในการสร้างและพัฒนาภาคีเครือข่ายการสนับสนุนการสร้างงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เช่น การดำเนินการจัดทำแผนระดมทุนจากหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น

แนวทางการพัฒนาด้านตลาดและคนดู มีแนวทางพัฒนาฐานคนดู หรือผู้สนใจในงานศิลปวัฒนธรรม ผ่านการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เชิงรุก รวมถึงการสร้างการยอมรับต่อผลงานศิลปะของไทยในสายตาชาวโลก ผ่านการสนับสนุนการออกงานในต่างประเทศ เป็นต้น

แนวทางการสนับสนุนด้านอื่นๆ สศร. มีการดำเนินการในการศึกษาและเผยแพร่งานวิจัยเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และมีการจัดเก็บข้อมูลเพื่อการดำเนินการของภายในหน่วยงานเป็นหลัก ซึ่งการจัดเก็บข้อมูลนั้น จะถูกเก็บไว้ภายใต้แต่ละหน่วยงานนั้นๆ เป็นหลัก ไม่ได้มีการนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูล รวมถึงการพัฒนาเครือข่ายหน่วยงานรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

- **สำนักการสังคีต**

แนวทางการสนับสนุนศิลปิน มีกลุ่มศิลปินในสังกัดสำนักการสังคีตโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นศิลปินการแสดงโขนทั้งหมด อาจไม่ได้มีแนวทางเชิงการพัฒนาทักษะของศิลปินในด้านต่างๆ มากนัก และการสนับสนุนศิลปิน จะผ่านการคัดเลือกศิลปินจากวิทยาลัยด้านศิลปะต่างๆ

แนวทางการพัฒนาเชิงพื้นที่ สำนักการสังคีต มีบทบาทหน้าที่ในการบริหารจัดการโรงละครแห่งชาติทั้ง 3 แห่ง โดยบนเว็บไซต์ มีช่องทางการขายบัตรสำหรับการแสดงที่ถูกจัดแสดงในโรงละครแห่งชาติ ซึ่งทั้งหมดเป็นการแสดงโขน

แนวทางการพัฒนาเชิงการสนับสนุนการผลิตการแสดง มุ่งเน้นการสนับสนุนงานดั้งเดิมเป็นหลัก ไม่เน้นการสนับสนุนงานร่วมสมัยมากนัก ซึ่งมีเป้าหมายในการอนุรักษ์ สืบสาน ค้นคว้าวิจัย และเผยแพร่งานดั้งเดิม โดยเฉพาะด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และคีตศิลป์

แนวทางการพัฒนาด้านตลาดและคนดู สนับสนุนการเข้าถึงการแสดงเฉพาะงานดั้งเดิม เช่น โขน เป็นหลัก โดยมีช่องทางเข้าถึงคนดูหรือผู้สนใจ ผ่านเว็บไซต์ของหน่วยงาน และมีช่องทางการขายบัตรออนไลน์

แนวทางการสนับสนุนด้านอื่นๆ สำนักการสังคีต มีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลากหลายประเภทของงานดั้งเดิม แต่ส่วนใหญ่จะเก็บในรูปแบบเอกสารเป็นหลัก ไม่ได้นำมาต่อยอด หรือเผยแพร่แก่สาธารณะมากนัก มีการดำเนินการด้านการให้ความรู้แก่หน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ในด้านงานศิลปวัฒนธรรม นาฏดุริยางคศิลป์ และให้ความรู้ในขอบเขตการดำเนินการของโรงละครแห่งชาติ

จากรายละเอียดการดำเนินการของ 2 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่า แม้ทั้ง 2 หน่วยงานมีแนวทางปฏิบัติในการดำเนินการอยู่แล้ว เพียงแต่แนวทางการดำเนินการในปัจจุบันยังไม่หลากหลาย และอาจไม่เพียงพอต่อความต้องการของการผลิตการแสดงในภาพรวมมากนัก ทั้งนี้ บางหน่วยงานยังเน้นเฉพาะงานการแสดงบางรูปแบบเท่านั้น ไม่ได้รับผิดชอบการแสดงที่เป็นงานร่วมสมัย อีกทั้งแนวทางการสนับสนุนในปัจจุบัน ยังไม่ครอบคลุมและเข้าถึงหน่วยงานอื่นๆ ในภาพรวมของระบบนิเวศของอุตสาหกรรมมากเท่าที่ควร โดยข้อมูลในส่วนนี้ จะทำให้เข้าใจสถานการณ์แนวทางการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐในปัจจุบัน ว่าหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในปัจจุบันนั้น มีการดำเนินการสนับสนุนในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร

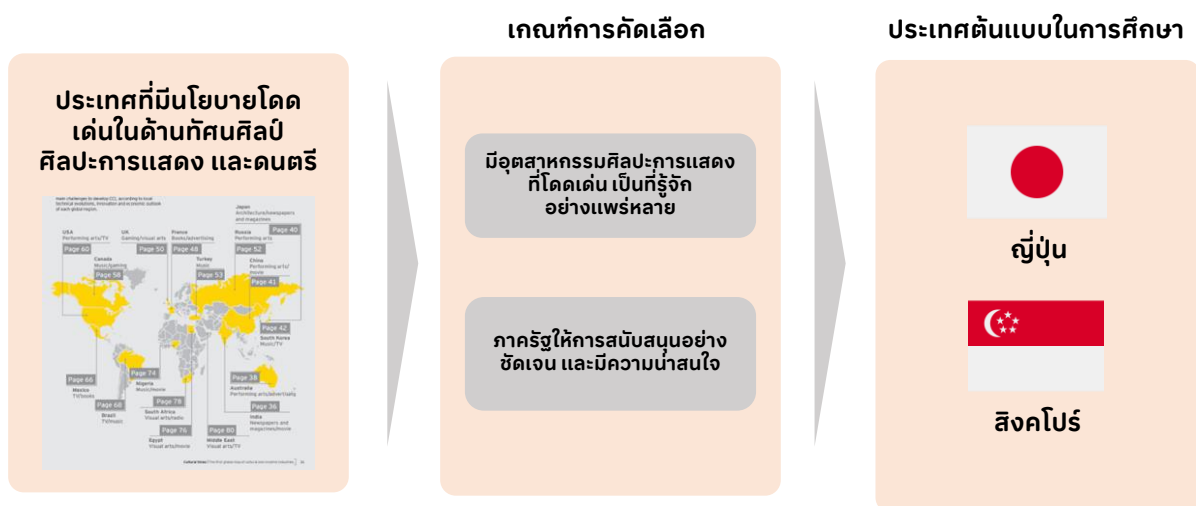
จากข้อมูลในบทนี้นั้น จะเป็นการนำเสนอรายละเอียดเพื่อสร้างความเข้าใจต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ทั้งในระดับความเข้าใจต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดง สถานการณ์ในปัจจุบัน แนวโน้มของศิลปะการแสดง ทั้งในภาพรวมของโลก และบริบทของประเทศไทย รวมถึงข้อมูลในเชิงลึกของสถานการณ์ในประเทศไทย ภาพระบบนิเวศในภาพรวมของอุตสาหกรรม รวมถึงการดำเนินการสนับสนุนของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในปัจจุบัน ลำดับถัดไปจะเป็น

การนำเสนอข้อมูลกรณีศึกษาของต่างประเทศ ว่าในบริบทศิลปะการแสดงของต่างประเทศ มีการดำเนินการ รวมถึงแนวทางสนับสนุนของภาครัฐที่เกี่ยวข้องในประเทศนั้นๆ มีลักษณะเป็นอย่างไร เพื่อศึกษารูปแบบและแนวทางการสนับสนุนต่างๆ และนำมาปรับเป็นแนวคิดในการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยต่อไป

บทที่ 4 กรณีศึกษาจากต่างประเทศ

ลำดับถัดไปเพื่อเป็นกรณีศึกษาสำหรับการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง สำหรับประเทศไทย การศึกษาและทบทวนแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศอื่นๆ เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งจะเห็นได้จากแนวคิดในการพัฒนาและขับเคลื่อนอุตสาหกรรม ระบบเศรษฐกิจ ตลอดจนนโยบายและมาตรการในการส่งเสริมต่างๆ ของนานาประเทศจะมีลักษณะเฉพาะตามจุดแข็งและต้นทุนทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดอุตสาหกรรมเป้าหมาย แนวทางการพัฒนาผู้ประกอบการ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ตลอดจนการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อระบบเศรษฐกิจ ดังนั้นการศึกษาจากกรณีตัวอย่างของประเทศอื่นๆ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศไทย รวมทั้งข้อดีและข้อเสียที่อาจเกิดขึ้นจากการดำเนินนโยบายต่างๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการเสริมสร้างจุดแข็งและโอกาส และลดทอนอุปสรรคหรือข้อจำกัดต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นต่อไป

ในการศึกษาการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงจากกรณีศึกษาประเทศต้นแบบ ที่ปรึกษาได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาประเทศต้นแบบเพื่อการศึกษาในโครงการนี้ ดังนี้



ภาพที่ 26 เกณฑ์การศึกษาประเทศต้นแบบเชิงนโยบาย

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

- การเป็นประเทศที่มีอุตสาหกรรมดนตรีที่โดดเด่น เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย และประชาชนให้ความสนใจในอุตสาหกรรมในประเทศนั้นๆ
- การเป็นประเทศที่รัฐบาลให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมอย่างเป็นแบบแผน ชัดเจน และมีความน่าสนใจ ซึ่งสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ประเทศไทยได้

จากเกณฑ์การคัดเลือกในข้างต้น ทำให้ได้ประเทศที่ผ่านการคัดเลือก ที่มีความน่าสนใจที่จะศึกษาเป็นแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสำหรับประเทศไทย ได้แก่ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศสิงคโปร์ โดยมีรายละเอียดของแต่ละกรณีศึกษา ประกอบไปด้วย ภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง หน่วยงานที่เป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรม แนวทางหรือแผนพัฒนาการสนับสนุนอุตสาหกรรม และสรุปประเด็นสำคัญจากกรณีศึกษา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 กรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เฟื่องฟู ด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก วัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีความหลากหลาย มีความแตกต่างไม่เพียงแต่ตามช่วงเวลา แต่รวมถึงตามภูมิภาคด้วยเช่นกัน มีเอกลักษณ์ที่หาใครเปรียบเหมือนยาก และสามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก ภาครัฐจึงได้ออกแบบนโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงอย่างเป็นแบบแผน รวมทั้งการวางกลยุทธ์ให้ศิลปะวัฒนธรรมเป็นแกนกลางในการสร้างเศรษฐกิจให้แก่ประเทศญี่ปุ่นได้อีกด้วย

4.1.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่น

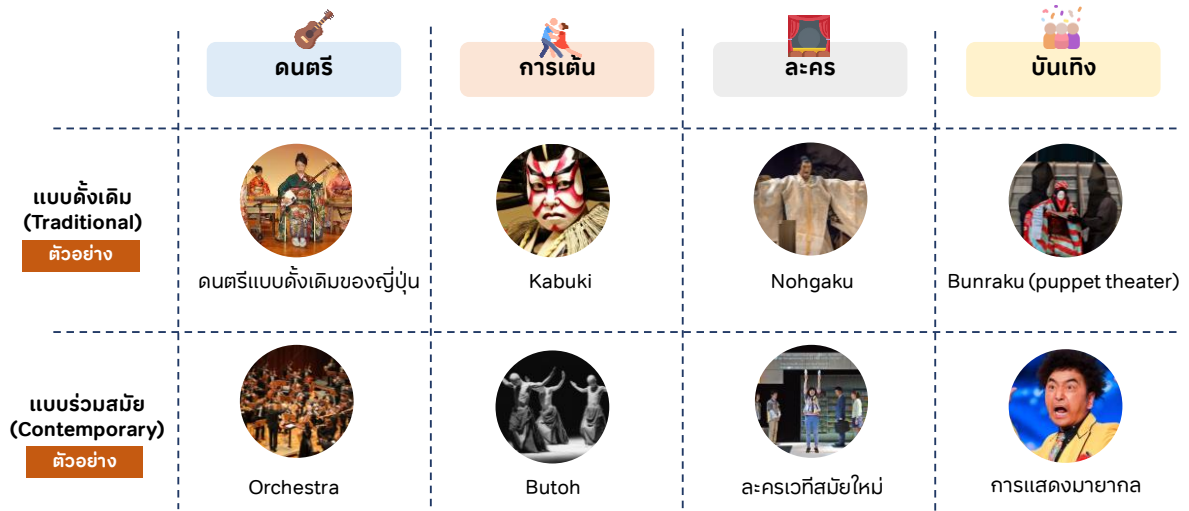
ลำดับแรกเพื่อเป็นการทำความรู้จักอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่น จึงขอนำเสนอข้อมูล ภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่นในเบื้องต้น เช่น การขึ้นบัญชีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของ UNESCO เป็นต้น



ภาพที่ 27 ข้อมูลภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: World Bank 2018, Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสามารถจำแนกได้ 4 ประเภทหลัก คือ ดนตรี การเต้น ละคร และบันเทิงในด้านอื่นๆ ทั้งนี้ยังสามารถจำแนกได้ตามช่วงเวลาของการเกิดศิลปะการแสดงประเภทนั้นๆ ได้อีก คือ แบบดั้งเดิม (Traditional) และแบบสมัยใหม่ (Contemporary)

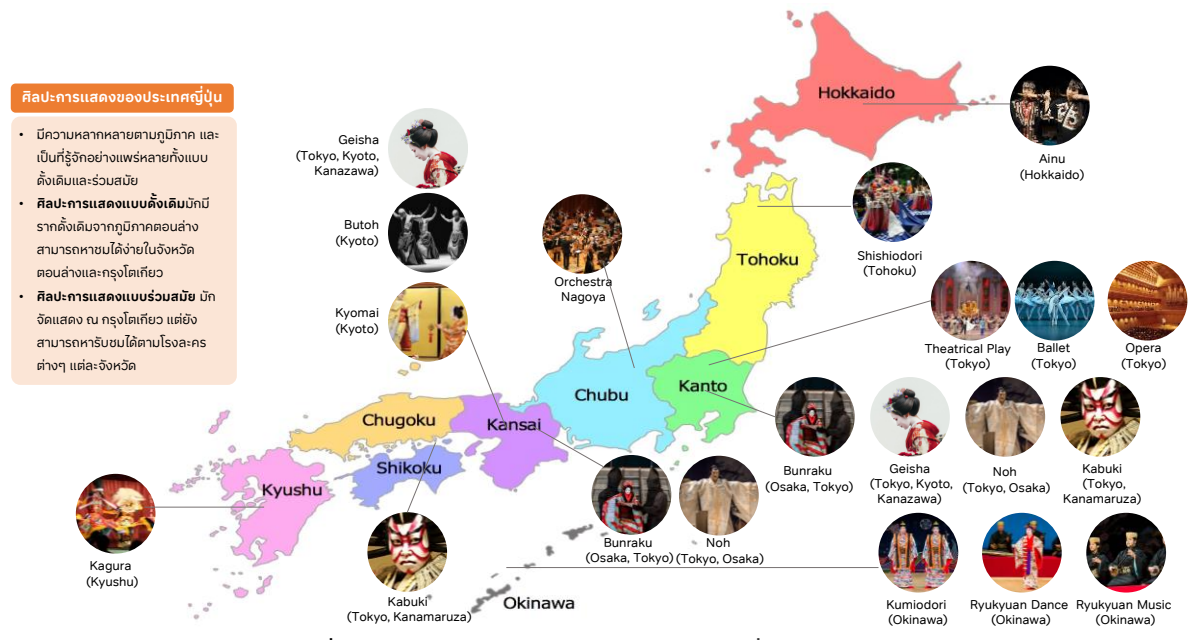


ภาพที่ 28 การจำแนกศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม ประเภทดนตรี ตัวอย่างคือ การเล่นเครื่องดนตรีแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น อาทิ เครื่องสาย Koto (So), Biwa, Shamisen เครื่องเป่า Fue, Shakuhachi, Hichiriki เครื่องตี กลอง Taiko กลอง Tsuzumi กลอง Kane ในส่วนของประเภทการเต้น ตัวอย่างคือ การเต้น Kabuki คือ การแสดงแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมตั้งแต่สมัย Edo ซึ่งเป็นการแสดงคลาสสิกที่สำคัญของญี่ปุ่น ได้รับการขนานนามจาก UNESCO เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) มีเครื่องแต่งกายที่ออกแบบอย่างประณีต การแต่งหน้าที่สะอาดตา วิถีชีวิตที่แปลกตา และที่สำคัญคือการแสดงเกินจริงโดยนักแสดง ประเภทละคร ตัวอย่างคือ ละครประเภท Nohgaku เป็นรูปแบบหลักของนาฏศิลป์ญี่ปุ่นคลาสสิกที่มีการแสดงมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 14 ได้รับการขนานนามจาก UNESCO เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) เนื้อเรื่องมักมีพื้นฐานมาจากวรรณกรรมดั้งเดิมที่มีสิ่งเหนือธรรมชาติ ถูกแปลงให้เป็นมนุษย์ในฐานะวีรบุรุษที่เป็นผู้เล่าเรื่อง นักแสดงต้องใส่หน้ากาก ใส่เครื่องแต่งกายและมีอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ในการเต้นรำตามนักแสดงและนักดนตรีต้องได้รับการฝึกฝนมาอย่างดี และประเภทบันเทิง ตัวอย่างคือ การแสดงโรงละครหุ่นญี่ปุ่น Bunraku เป็นการแสดงที่เป็นที่นิยมสำหรับประชาชนตั้งแต่สมัย Edo ช่วงปลายศตวรรษที่ 17 โดยหุ่น Bunraku ควบคุมโดยนักแสดง 3 คน คือ ผู้ดำเนินการหลักและผู้ช่วย 2 คน โดยไม่ใช่สายโยง แต่นักเชิดหุ่นจะร่วมมือกันควบคุมแขน ขา เปลือกตา ลูกตา คิ้ว และปากของหุ่นเชิด ด้วยตัวเองในการสร้างการกระทำที่เหมือนชีวิตและการแสดงออกทางสีหน้า และได้รับการขนานนามจาก UNESCO เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage)

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงแบบสมัยใหม่ประเภทดนตรี ตัวอย่างได้แก่ วง Orchestra หรือวงดุริยางค์ ในภาษาไทย เป็นกลุ่มของนักดนตรี ที่เล่นเครื่องดนตรีหลักทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย เครื่องเป่าลมไม้ เครื่องลมทองเหลือง และเครื่องกระทบ โดยบรรเลงภายใต้การควบคุมของผู้อำนวยเพลง (Conductor) โดยญี่ปุ่นมีนักดนตรีหรือเคสตรามืออาชีพและมือสมัครเล่นมากกว่า 1,600 คน และเพียงแคในเมืองโตเกียวมีการแสดงมากกว่า 1,200 คอนเสิร์ตต่อปี ประเภทการเต้น ตัวอย่างคือ การแสดง Butoh เป็นรูปแบบของโรงละครญี่ปุ่นที่รวมกิจกรรมหลากหลายเทคนิคในการเต้นรำ การแสดงหรือการเคลื่อนไหวที่พัฒนาโดยศิลปินสมัยใหม่ของญี่ปุ่น เป็นประเภทของการเต้นรำหรือโรงละครเงียบ ซึ่งแสดงโดยนักเต้นที่ย่อมตัวเป็นสีขาวและมีรูปร่างผอม โดยได้รับความนิยมไปทั่วโลก ประเภทการละคร ตัวอย่างคือ การแสดงละครเวทีทั่วไป โดยมีเนื้อเรื่อง บทละคร และการแสดงตามยุคสมัยปัจจุบัน หรือการแสดงละครเวทีจากบทละครตะวันตก และประเภทบันเทิง ตัวอย่างคือ การแสดงมายากล โดยการเล่นกลต่างๆ ตั้งแต่ไฟ และอุปกรณ์อื่นๆ เป็นต้น



ภาพที่ 29 ตัวอย่างศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่นในแต่ละภูมิภาค

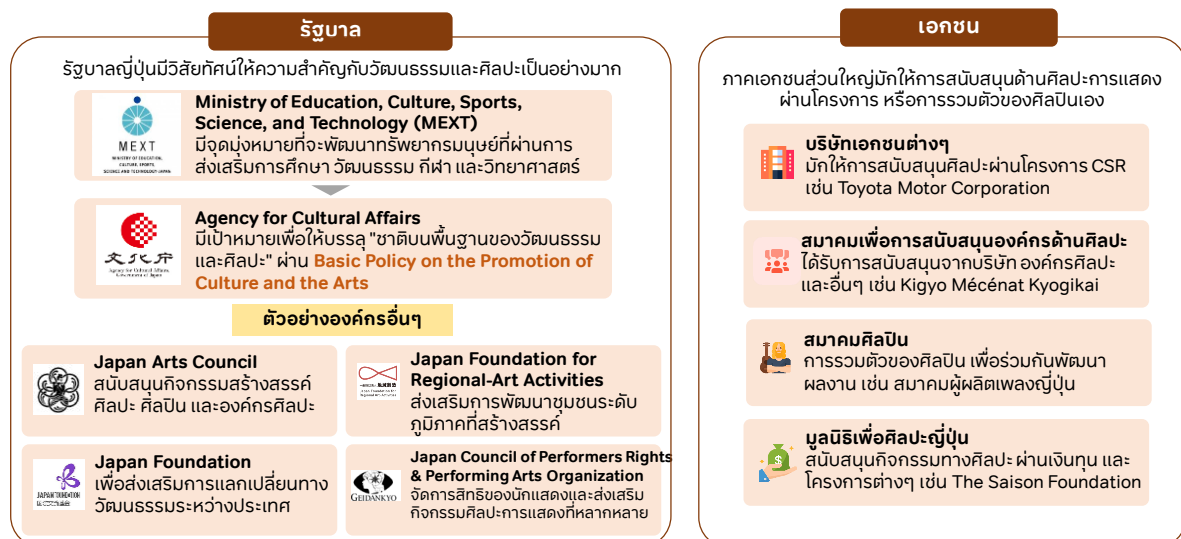
ที่มา: เว็บไซต์ Japan Guide, Official Okinawa Travel Guide, Japan Perfect Guide และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

ศิลปะการแสดงของญี่ปุ่นมีความหลากหลายตามภูมิภาค และเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมมักมีรากตั้งเดิมจากภูมิภาคตอนล่าง สามารถหาชมได้ง่ายในจังหวัดตอนล่างและกรุงโตเกียว เช่น การแสดง Kabuki, Noh และ Bunraku ในขณะที่ศิลปะการแสดงแบบร่วมสมัย มักจัดแสดง ณ กรุงโตเกียว แต่ยังสามารถหารับชมได้ตามโรงละครต่างๆ ทั่วประเทศ เช่น การแสดงบนเวทีต่างๆ บัลเลต์ หรือการซบร้องโอเปร่า เป็นต้น

นอกจากศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่น มีความหลากหลายตามภูมิภาค และเป็นที่ยุ้จักอย่างแพร่หลายทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 5 ประเภท ได้รับการขึ้นบัญชีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) ขององค์การศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 และประเทศญี่ปุ่นให้การยอมรับ อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage) ของ UNESCO เป็นประเทศแรกๆ และให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

4.1.2 หน่วยงานที่เป็นกลไกในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงญี่ปุ่นเติบโตและพัฒนามากขึ้น เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนที่เพิ่มขึ้นและร่วมมือกัน



ภาพที่ 30 หน่วยงานที่เป็นกลไกการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงประเทศญี่ปุ่น
ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของญี่ปุ่นได้รับการผลักดันจากภาครัฐจากหลากหลายหน่วยงาน โดยกระทรวงที่มีหน้าที่หลักในอุตสาหกรรมศิลปะคือกระทรวงการศึกษา วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology: MEXT) โดยเป้าหมายหลักคือ พัฒนาทรัพยากรทางมนุษย์ ผ่านการส่งเสริมด้านการศึกษาทั้งทางวิชาการและวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนงานกีฬา โดยรวม และการบริหารด้านศาสนอย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ กระทรวงการศึกษา วัฒนธรรมฯ ได้ก่อตั้งหน่วยงานด้านวัฒนธรรม (Agency for Cultural Affairs) มีหน้าที่ดูแลอุตสาหกรรมศิลปะวัฒนธรรมของญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่งครอบคลุมถึงศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น โดยดำเนินนโยบายที่หลากหลายในการส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะสู่การให้ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมและศิลปะ หรือการสร้างชาติโดยการส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมในฐานะแกนกลางของประเทศ เช่น ส่งเสริมศิลปินและผู้ที่เกี่ยวข้องในการบำรุงรักษากิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมวัฒนธรรมในภูมิภาค รักษาและใช้ประโยชน์จากสมบัติทางวัฒนธรรม เช่น สมบัติประจำชาติและสถานที่ทางประวัติศาสตร์ และส่งเสริมกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ การเผยแพร่และการศึกษาภาษาญี่ปุ่น ผ่านการออกแผนพัฒนาหรือนโยบาย Basic Act on Culture and the Arts 2018 – 2022

อย่างไรก็ตาม จากที่กล่าวไปข้างต้น ภาครัฐของประเทศญี่ปุ่น มีการสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงจากหลายหน่วยงานด้วยเช่นกัน อาทิ สภาศิลปะญี่ปุ่น (Japan Arts Council) โดยวัตถุประสงค์หลักของสภาคือรักษาและส่งเสริมศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมและส่งเสริมและทำให้เป็นที่นิยมในศิลปะการแสดงที่ทันสมัยในประเทศญี่ปุ่น ผ่านการดำเนินโครงการต่างๆ เช่น ให้ความช่วยเหลือสำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรมและศิลปะผ่านกองทุน ส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่สู่สาธารณะ การฝึกอบรมศิลปินศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ และการวิจัยรวบรวมข้อมูลและจัดแสดงศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่

มูลนิธิญี่ปุ่น (Japan Foundation) เป็นสถาบันภายใต้กระทรวงต่างประเทศ และเป็นสถาบันเดียวของญี่ปุ่นที่อุทิศเพื่อดำเนินโครงการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศทั่วโลก เพื่อปลูกฝังมิตรภาพและความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นและต่างประเทศทั่วโลก มูลนิธิญี่ปุ่นจึงสร้างโอกาสในระดับโลก ส่งเสริมมิตรภาพความไว้วางใจและความเข้าใจซึ่งกันและกันผ่านวัฒนธรรมภาษาและบทสนทนา

มูลนิธิญี่ปุ่นเพื่อกิจกรรมศิลปะระดับภูมิภาค (Japan Foundation for Regional-Art Activities) เป็นการสนับสนุนจากภาคส่วนท้องถิ่น โดยสนับสนุนการสร้างชุมชนที่อุดมไปด้วยวัฒนธรรมและศิลปะ โครงการพื้นฐานในการดำเนินการโครงการต่าง ๆ ตั้งแต่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรมและศิลปะในภูมิภาคและโครงการสนับสนุนต่าง ๆ (ดนตรี การเต้นรำ ละคร ดนตรีญี่ปุ่น ศิลปะ และเงินอุดหนุน) เพื่อฟื้นฟูสิ่งอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรมของประเทศ

สภาสิทธิของนักแสดงและองค์กรศิลปะการแสดงญี่ปุ่น (Japan Council of Performers Rights & Performing Arts Organization) เป็นสมาคมสาธารณประโยชน์ที่เป็นตัวแทนขององค์กรนักแสดงและสมาชิกรายบุคคล มีการจัดการสิทธิเพื่อนบ้านของนักแสดง รวมทั้งส่งเสริมกิจกรรมศิลปะการแสดงที่หลากหลายตามแนวคิดสามประการ คือ จัดให้มีการเพิ่มคุณค่าจากการสร้างการแสดง ฝึกฝนบุคลากรของศิลปะการแสดงในอนาคต และสร้างโอกาสในการพัฒนาศิลปะการแสดง



Toyota Motor Corporation

บริษัทโตโยต้า เชื่อว่าแผนการสนับสนุนงานศิลปะเพียงแค่นี้เงินทุน ควรสนับสนุนสำหรับกิจกรรมที่สามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมทางศิลปะและช่วยพัฒนาศิลปินให้ประสบความสำเร็จ โดยเริ่มต้นด้วยการถามผู้เชี่ยวชาญและบุคลากรว่าภาคเอกชนจะมีประโยชน์เพื่อขยายฐานรากในสาขาศิลปะ

ตัวอย่างกิจกรรมสนับสนุน:



โครงการ Toyota Creative Space ให้โรงยิมของสำนักงานใหญ่โตเกียวเป็นพื้นที่ฝึกซ้อมสำหรับนักเต้น



โครงการ Toyota Children Meet Artists: ส่งศิลปินไปยังโรงเรียนเพื่อทำ Workshop ด้านศิลปะ



โครงการ Toyota Community Concert เพื่อสนับสนุนศิลปะการแสดงในระดับชุมชน



สมาคม Kigyo Mécénat Kyogikai

สมาคมสาธารณประโยชน์ ได้รับการสนับสนุนโดยบริษัท องค์กรศิลปะและวัฒนธรรมและหน่วยงานอื่นๆ โดยสนับสนุนในการพัฒนาสภาพแวดล้อมและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม จึงดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจ และข้อเสนอจากประชาชน

ตัวอย่างกิจกรรมสนับสนุน:



Arts Project Assistance Approval Program ให้บริษัทและบุคคลทั่วไปได้รับการยกเว้นภาษีจากการบริจาคให้กับศิลปินและศิลปะ



โครงการ Japan Mécénat Award เพื่อให้รางวัลและยกย่องแก่บริษัทที่สนับสนุนศิลปะการแสดง



การศึกษาและวิจัย จากแหล่งข้อมูลและความรู้เพื่อให้คำแนะนำนโยบายด้านศิลปะ

ภาพที่ 31 ตัวอย่างภาคเอกชนที่ให้การสนับสนุนศิลปะการแสดง

ที่มา: The Japan Foundation, Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

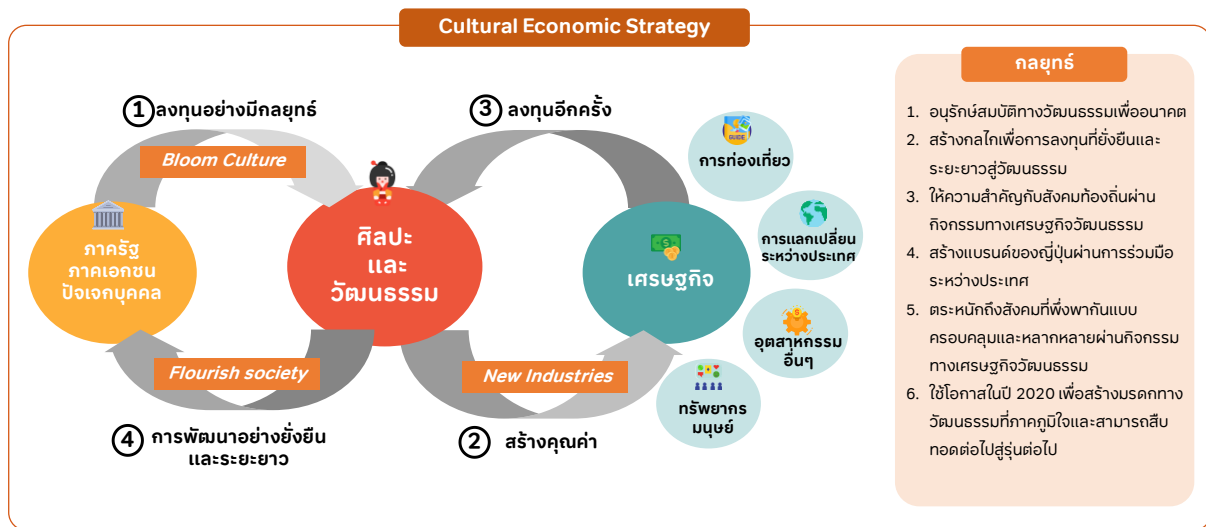
อย่างไรก็ตามภาคเอกชนก็มีส่วนในการช่วยผลักดันอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ตัวอย่างเช่น

- บริษัทเอกชนต่างๆ** บริษัทหลายแห่งตระหนักว่าวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ จึงดำเนินการส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมของภาคเอกชนโดยตรง หรือมักให้การสนับสนุนศิลปะผ่านโครงการ CSR หรือ Corporate Social Responsibility คือการดำเนินกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกองค์กรที่ให้ความสำคัญและคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม ด้วยการให้ทรัพยากรที่มีอยู่ในองค์กร หรือนำทรัพยากรที่อยู่นอกองค์กรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อองค์กรและส่วนร่วม ทั้งนี้ยังคำนึงถึงการมีส่วนร่วมทางสังคม บริษัทต่างๆ กำลังดำเนินโครงการทางวัฒนธรรมตามความคิดริเริ่ม เช่น กิจกรรมด้านเงินทุนในศิลปะและวัฒนธรรม รวมทั้งให้การสนับสนุนโดยใช้ประโยชน์จากพนักงาน หรือผลิตภัณฑ์ หรือทรัพยากรธุรกิจอื่น ๆ ขององค์กร โดยผลการสำรวจองค์กรที่ให้การสนับสนุนศิลปะ มีทั้งสิ้น 302 แห่ง จากจำนวนบริษัทที่สำรวจ 340 แห่ง มีจำนวนกิจกรรมที่สนับสนุนทั้งหมด 1,592 กิจกรรม ซึ่งโดยเฉลี่ยคิดเป็นบริษัทละประมาณ 5.2 กิจกรรม โดยค่าใช้จ่ายทั้งหมดของกิจกรรม 20.56 พันล้านบาท (รวมบริษัทที่ตอบรับ 203 แห่ง โดยจำนวนเฉลี่ยของบริษัทที่ตอบรับคือ 101.3 ล้านบาท) ตัวอย่างบริษัทที่ให้การสนับสนุนศิลปะการแสดง คือ Toyota Motor Corporation ให้ความสำคัญกับการพัฒนาสภาพแวดล้อมและศิลปิน มากกว่าการให้เงินทุน เช่น โครงการ Toyota Creative Space ให้โรงยิมของสำนักงานใหญ่โตเกียวเป็นพื้นที่ฝึกซ้อมสำหรับนักเต้น โครงการ Toyota Children Meet Artists: ส่งศิลปินไปยังโรงเรียนเพื่อทำ Workshop ด้านศิลปะ และโครงการ Toyota Community Concert เพื่อสนับสนุนศิลปะการแสดงในระดับชุมชน

- 2) **สมาคมเพื่อการสนับสนุนองค์กรด้านศิลปะ** เพื่อผลประโยชน์สาธารณะที่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัท องค์กรศิลปวัฒนธรรมและอื่นๆ ตัวอย่างสมาคมคือ Kigyo Mécénat Kyogikai หรือ KMK เป็นสมาคม สาธารณะประโยชน์ ได้รับการสนับสนุนโดยบริษัท องค์กรศิลปะและวัฒนธรรมและหน่วยงานอื่นๆ สนับสนุน ในการช่วยเหลือสภาพแวดล้อมและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมศิลปะและ วัฒนธรรม โดยมุ่งมั่นให้สังคมที่สร้างสรรค์และมีชีวิตชีวาซึ่งผู้คนให้ความเคารพต่อความหลากหลายในสังคม ให้ความสำคัญทางสังคมของการสร้างองค์กรของสังคมที่ส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม และวางโครงสร้าง พื้นฐานสำหรับการส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะ สมาคมจึงดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจ และข้อเสนอที่รับรอง จากประชาชน และให้เป็นกิจกรรมหลักของสมาคม เช่น โครงการ The Arts Project Assistance Approval Program (APAA Program) ที่สนับสนุนการบริจาคของภาคเอกชนให้กับกิจกรรมทางศิลปะและ วัฒนธรรมจากระบบภาษี ซึ่งให้บริษัทที่อยู่ในญี่ปุ่นและบุคคลทั่วไปได้รับการยกเว้นภาษีจากการบริจาค ให้กับศิลปินและโครงการศิลปะผ่านองค์กร โครงการ GBFund กองทุนฟื้นฟูแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ทางฝั่ง ตะวันออกของญี่ปุ่นผ่านศิลปะและวัฒนธรรม กองทุนศิลปะ 2021 กองทุนเพื่อสร้างสังคมผ่านวัฒนธรรม และศิลปะในปี 2021 โครงการ Japan Mécénat Award เพื่อให้รางวัลและยกย่องบริษัทที่สนับสนุน ศิลปะการแสดง และการศึกษาและวิจัย จากแหล่งข้อมูลและความรู้เพื่อให้คำแนะนำนโยบายด้านศิลปะ
- 3) **สมาคมศิลปิน** การรวมตัวของศิลปิน เช่น นักแสดง นักเต้น นักแต่งเพลง ผู้ผลิต Lighting Engineer and Designers รวมถึงโรงละคร โดยจุดประสงค์อาจแตกต่างกันไปตามสมาคมนั้นๆ เพื่อร่วมกันพัฒนาและ สร้างสรรค์ผลงานและผลประโยชน์แก่สมาชิก ยกตัวอย่าง สมาคมผู้ผลิตเพลงญี่ปุ่น (The Federation of Music Producers in Japan) เป็นผู้ดูแลลิขสิทธิ์ผลงานให้แก่ศิลปิน หรือสมาคม Japan Conductor Association ที่ให้ส่วนลดแก่สมาชิกในการซื้อเครื่องดนตรี
- 4) **มูลนิธิเพื่อศิลปะญี่ปุ่น** สนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ ผ่านเงินทุน และโครงการต่างๆ ตัวอย่างมูลนิธิ คือ The Saison Foundation เป็นมูลนิธิภาคเอกชนที่ก่อตั้งโดยเซจิ ชิซุมิ โดยมูลนิธิสนับสนุนโรงละครญี่ปุ่นและการ เต้นรำร่วมสมัย เช่น การสนับสนุนระยะยาวให้กับศิลปินและกิจกรรมสร้างสรรค์ มีระบบสนับสนุนโครงสร้าง พื้นฐาน ตั้งแต่พื้นที่การซ้อม การแสดง ข้อมูลต่างๆ และโครงการฝึกอบรม เป็นต้น

4.1.3 แนวทางหรือแผนพัฒนาการสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของภาครัฐ

เนื่องจากภาครัฐของประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก เชื่อว่าการเพิ่มความสำคัญของวัฒนธรรมเป็นปัจจัยในการกำหนดสถานะในโลก ซึ่งวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่หลากหลายและอุดมสมบูรณ์ที่น่าดึงดูดใจและแข่งขันได้ในเวทีโลก จึงมีแนวความคิด “วัฒนธรรมและเศรษฐกิจ” คือ วัฒนธรรมในฐานะพลังขับเคลื่อนของ “การสร้างคุณค่าใหม่” ซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม เพื่อช่วยผลักดันนโยบายสนับสนุนด้านศิลปะ



ภาพที่ 32 แผนกลยุทธ์ Cultural Economic Strategy

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

Agency for Cultural Affairs ได้ดำเนินการปฏิรูปเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งในการกำหนดนโยบายทางวัฒนธรรมในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ โดยกำหนดแผนกลยุทธ์สำหรับการขยายตัวทางเศรษฐกิจ โดยอาศัยการรวมตัวกันของมาตรการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เพื่อช่วยผลักดันนโยบายด้านศิลปะและวัฒนธรรม และใช้โอกาสการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิก ในปี พ.ศ. 2563 อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในการช่วยผลักดันอุตสาหกรรมอื่นๆ ด้วยเช่นกัน เช่น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การบริหารจัดการเมืองเมือง ทรัพยากรมนุษย์ และอาชีพต่างๆ ซึ่งดำเนินการโดยสำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรีและกระทรวงและหน่วยงานอื่น ๆ โดยมีกรอบการดำเนินงาน คือ ขยายการลงทุนเชิงกลยุทธ์ในวัฒนธรรม โดยรัฐบาลกลางและท้องถิ่น ภาคเอกชน และบุคคล สร้างคุณค่าใหม่ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมโดยร่วมมือกับอุตสาหกรรมและองค์กรอื่นๆ และส่งเสริมระบบนิเวศที่นำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและในระยะยาวผ่านการลงทุนใหม่ของค่านิยมใหม่เหล่านั้นสู่วัฒนธรรม

วิสัยทัศน์ของกลยุทธ์ Cultural Economy Strategy คือ

- 1) **วัฒนธรรมเบ่งบาน (Blooming Culture)** คือ การอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่ออนาคต โดยพัฒนาผู้สร้างวัฒนธรรมรุ่นต่อไป และสร้างสมบัติทางวัฒนธรรมของคนรุ่นต่อไปใหม่
- 2) **สร้างอุตสาหกรรมใหม่ (Create New Industries)** คือ การส่งเสริมอุตสาหกรรมและนวัตกรรมใหม่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งวัฒนธรรมและศิลปะ และส่งเสริมการจัดการธุรกิจที่ช่วยให้วัฒนธรรมและศิลปะเป็นแหล่งของค่านิยมองค์กร
- 3) **สังคมเฟื่องฟู (Flourishing Society)** คือ ประชาชนที่รู้จักและสนับสนุนคุณค่าของวัฒนธรรมและศิลปะเพิ่มขึ้น และนำไปสู่ประเทศบนพื้นฐานของพลังทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้คน

โดยมี 6 กลยุทธ์หลัก ดังนี้

- 1) **อนุรักษ์สมบัติทางวัฒนธรรมเพื่ออนาคต** การรักษาสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติรุ่นต่อไปอย่างประสบความสำเร็จ โดยการลงทุนเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญระดับประเทศและเป็นแนวทางสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์ใหม่ในอนาคต
- 2) **สร้างกลไกเพื่อการลงทุนที่ยั่งยืนและระยะยาวสู่วัฒนธรรม** การสร้างกลไกเพื่อให้มีการสร้างค่านิยมในการสร้างวัฒนธรรมใหม่ การพัฒนามนุษย์ การสร้างสังคมที่เป็นมิตรกับวัฒนธรรม และอื่นๆ
- 3) **ให้ความสำคัญกับสังคมท้องถิ่นผ่านกิจกรรมทางเศรษฐกิจวัฒนธรรม** ส่งเสริมการสร้างความสำเร็จระดับภูมิภาคผ่านเทศกาลวัฒนธรรมและศิลปะ สิ่งอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรมและทรัพยากร และกิจกรรมด้านวัฒนธรรมและศิลปะ และการส่งเสริมเศรษฐกิจระดับภูมิภาคโดยร่วมมือกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและสาขาอื่นๆ
- 4) **สร้างแบรนด์ของญี่ปุ่นผ่านการร่วมมือระหว่างประเทศ** ศึกษาตลาดต่างประเทศที่สำคัญเชิงกลยุทธ์ ผลักดันการท่องเที่ยวในญี่ปุ่น และสร้างสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดวัฒนธรรมและศิลปินของโลกมาสู่ญี่ปุ่น
- 5) **ตระหนักถึงสังคมที่พึ่งพากันแบบครอบคลุมและหลากหลายผ่านกิจกรรมทางเศรษฐกิจวัฒนธรรม** คือการพัฒนาพื้นฐานสำหรับสังคมที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเศรษฐกิจวัฒนธรรม เช่น โดยการปรับปรุงการเข้าถึง การสนับสนุนหลายภาษา และเพิ่มจำนวนผู้ที่ชื่นชอบ และผู้สนับสนุนของวัฒนธรรมและศิลปะ
- 6) **คว่ำโอกาสในปี พ.ศ. 2563 เพื่อสร้างมรดกทางวัฒนธรรมที่ภาคภูมิใจและสามารถสืบทอดต่อไปสู่รุ่นต่อไป** ดำเนินโครงการวัฒนธรรมทั่วประเทศที่มีคุณภาพสูง ซึ่งช่วยยกระดับสังคมที่หลากหลายและครอบคลุมในญี่ปุ่น

Basic Act on Culture and the Arts and the Basic Policy

- เนื่องจากญี่ปุ่นกำลังเผชิญกับปัญหาอัตราการเกิดที่ลดลงและการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ และการเป็นเจ้าภาพ 2020 Tokyo Olympic ที่นับว่าเป็นโอกาสดีในการเผยแพร่วัฒนธรรม
- ทำให้รัฐบาลได้ออกและปรับปรุงนโยบายด้านวัฒนธรรม
 - เพื่อสร้างคุณค่าใหม่ของวัฒนธรรมและศิลปะผ่านการท่องเที่ยวและการพัฒนาเมือง
 - เพื่อสนับสนุนกิจกรรมอิสระของผู้ที่ทำงานที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมและศิลปะ

ผลักดัน:



ศิลปะการแสดง



สื่อศิลปะ



ทัศนศิลป์



ภาพยนตร์

ภาพที่ 33 แผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะ Basic Act on Culture and the Arts 2018 – 2022

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

The Basic Act on Culture and the Arts และ The Basic Policy on Culture and the Arts ให้ความสำคัญกับศิลปะวัฒนธรรมว่าไม่เพียงแต่มีคุณค่าในตัวเอง แต่ยังรวมถึงคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และศิลปะวัฒนธรรม ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นแหล่งของกิจกรรมทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เป็นรากฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืน และความร่วมมือระหว่างประเทศที่ให้คุณค่าแก่ทั้งชาวญี่ปุ่นและประชาชน

ทั้งนี้ จากสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตั้งแต่ยุคโลกาภิวัตน์ การพัฒนาเทคโนโลยีขั้นสูง ไปจนถึงอัตราการเกิดและผู้สูงวัยที่ลดลง The Basic Act on Culture and the Arts และ The Basic Policy on Culture and the Arts จึงครอบคลุมวัฒนธรรมและนโยบายศิลปะที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันในสาขาที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิกเกมส์ ณ กรุงโตเกียว ที่กำลังจะเกิดขึ้นในปี 2020 (2020 Tokyo Olympic) ถือได้ว่าเป็นกีฬาและเทศกาลทางวัฒนธรรม ที่เป็นโอกาสที่สำคัญสำหรับญี่ปุ่นในการเผยแพร่วัฒนธรรมและศิลปะให้กับประชาคมระหว่างประเทศทั่วโลกและเป็นโอกาสสำหรับประเทศในการแสดงให้เห็นถึงการสร้างคุณค่าใหม่ผ่านวัฒนธรรมและศิลปะ

The Basic Act on Culture and the Arts มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมกิจกรรมอิสระของผู้ที่ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะ จึงถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมนโยบายที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะอย่างทั่วถึงและเป็นระบบเพื่อให้เกิดเศรษฐกิจที่เข้มแข็งและสังคมที่มีความเป็นอยู่ที่ดี มีการขยายขอบเขตของการส่งเสริมนโยบายที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะเพื่อรวมถึง การท่องเที่ยว การพัฒนาเมือง การแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ สวัสดิการสังคม การศึกษา และอุตสาหกรรม นอกจากนี้นโยบายยังให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงคุณค่าใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นผ่านวัฒนธรรมและศิลปะเพื่อต่อยอดการสืบทอดการพัฒนาและการสร้างสรรค์

ในนโยบายยังมีการเพิ่มบทบาทขององค์กรวัฒนธรรมและองค์กรศิลปะ การส่งเสริมความร่วมมือและความร่วมมือระหว่างรัฐบาลกลางหน่วยงานอิสระองค์กรวัฒนธรรมและศิลปะและธุรกิจส่วนตัว มีการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างรัฐบาลกลาง หน่วยงานอิสระ องค์กรวัฒนธรรมและศิลปะ และธุรกิจส่วนตัว รวมถึงสนับสนุนงานเทศกาลศิลปะ และกิจกรรมสร้างสรรค์โดยผู้สูงอายุและผู้พิการ

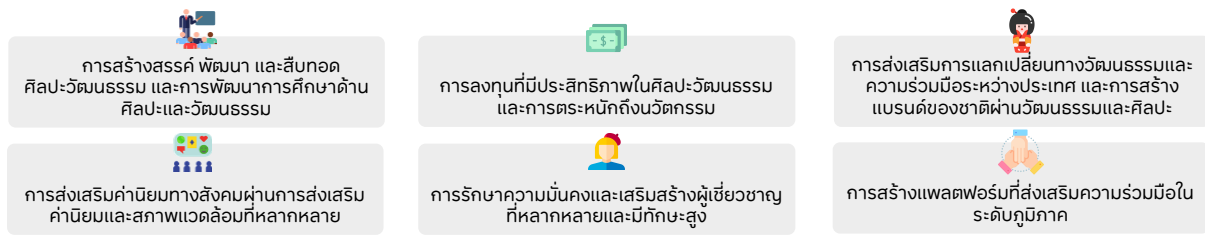
The Basic Policy ได้รับการออกแบบเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ 4 ประการ (นโยบายอนาคตของวัฒนธรรมและศิลปะ) ในระยะกลางถึงระยะยาวเพื่อประโยชน์ในการสร้างคุณค่าที่หลากหลายในอนาคต (มูลค่าที่แท้จริง และมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ) ของวัฒนธรรมและศิลปะ

วิสัยทัศน์ที่ 1 การสร้างสรรค์การพัฒนา การสืบทอด และการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะ

วิสัยทัศน์ที่ 2 ระบบนิเวศทางศิลปะสร้างสรรค์และมีชีวิตชีวา

วิสัยทัศน์ที่ 3 ผู้คนเข้าถึงศิลปะและเคารพในความหลากหลาย

วิสัยทัศน์ที่ 4 แพลตฟอร์มเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะในภูมิภาค



ภาพที่ 34 ทิศทาง Basic Act on Culture and the Arts ในปี 2018 - 2022

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

เพื่อการบรรลุวิสัยทัศน์ทั้ง 4 ข้างต้นในระยะกลางถึงระยะยาว The Basic Policy จึงได้ระบุถึง 6 กลยุทธ์ เป็นทิศทางพื้นฐานของ The Basic Act on Culture and the Arts ในอีก 5 ปี (ระยะเวลา 5 ปี จากปี 2018 ถึงปี 2022)

กลยุทธ์ที่ 1 การสร้างสรรค์ พัฒนา และสืบทอดศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาการศึกษาด้านศิลปะและ วัฒนธรรม คือความพยายามจะสร้าง พัฒนาวัฒนธรรมและศิลปะ ที่ส่งต่อวัฒนธรรมและศิลปะที่ยอดเยี่ยมของญี่ปุ่น ไปสู่คนรุ่นต่อไปอย่างมั่นคง รวมถึงการศึกษาด้านศิลปะ

กลยุทธ์ที่ 2 การลงทุนที่มีประสิทธิภาพในศิลปวัฒนธรรมและการตระหนักถึงนวัตกรรม คือ การใช้ทรัพยากร ทางวัฒนธรรมและศิลปะที่หลากหลายของญี่ปุ่นอย่างเต็มที่ผ่านการลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพในวัฒนธรรมและศิลปะ ตลอดจนตระหนักถึงการใช้นวัตกรรมในวัฒนธรรมและศิลปะ เช่น การปลูกฝังวัฒนธรรมในสาขาวิทยาการ การ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสนับสนุนในวัฒนธรรมหลากหลายด้าน จากอาหาร เสื้อผ้า จนถึงที่อยู่อาศัย การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ใช้วัฒนธรรมและศิลปะ และการตลาดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะ

กลยุทธ์ที่ 3 การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและความร่วมมือระหว่างประเทศ และการสร้าง แบนด์ของชาติผ่านวัฒนธรรมและศิลปะ คือมีความพยายามในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและ ความร่วมมือระหว่างประเทศ ผ่านทางโครงการวัฒนธรรมที่หลากหลายที่จะดำเนินการทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ โดยมี 2020 Tokyo Olympic เป็นโอกาสจะเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างมีกลยุทธ์ และส่วนร่วมในการทำความเข้าใจซึ่งกันและกันระหว่างประเทศ และสร้างแบรนด์ระดับชาติที่แข็งแกร่งผ่านวัฒนธรรมและศิลปะ

กลยุทธ์ที่ 4 การส่งเสริมค่านิยมทางสังคมผ่านการส่งเสริมค่านิยมและสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย คือ การส่งเสริมการสร้างสภาพแวดล้อมที่ให้การเข้าถึงกิจกรรมทางวัฒนธรรมและศิลปะในตลอดชีวิต ในทุกภูมิภาค สำหรับทุกคน ตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ และชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ นอกจากนี้ยังมีความพยายาม ส่งเสริมค่านิยมทางสังคมในวัฒนธรรมและศิลปะโดยการสร้างคุณค่าที่หลากหลายผ่านทางวัฒนธรรมและส่งเสริม สภาพแวดล้อมที่ครอบคลุมในภูมิภาค เช่น การส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะที่หลากหลายในภูมิภาค

กลยุทธ์ที่ 5 การรักษาความมั่นคงและเสริมสร้างผู้เชี่ยวชาญที่หลากหลายและมีทักษะสูง คือการรักษาความปลอดภัยให้กับมืออาชีพทุกเพศทุกวัยที่มีทักษะสูง รวมทั้งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านการฝึกปฏิบัติทางการศึกษาและการฝึกอบรม

กลยุทธ์ที่ 6 การสร้างแพลตฟอร์มที่ส่งเสริมความร่วมมือในระดับภูมิภาค คือการใช้นโยบายวัฒนธรรมและศิลปะที่ครอบคลุมเพื่อเสริมสร้างความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั่วประเทศ รวมถึงหน่วยงานบริหารรัฐอิสระ หน่วยงานสาธารณะท้องถิ่น กลุ่มวัฒนธรรมและศิลปะ สิ่งอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรม และธุรกิจส่วนตัว เช่น บริษัทต่างๆ นอกจากนี้ ยังมีความพยายามจะสร้างแพลตฟอร์มสำหรับการส่งเสริมความร่วมมือในระดับภูมิภาคและการทำงานร่วมกัน



ภาพที่ 35 นโยบายอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ใน Basic Act on Culture and the Arts

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018

จากวิสัยทัศน์ 4 ข้อ ข้างต้น ได้แก่ การสร้างสรรค์การพัฒนา การสืบทอด และการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะ ระบบนิเวศทางศิลปะสร้างสรรค์และมีชีวิตชีวา ผู้คนเข้าถึงศิลปะและเคารพในความหลากหลาย และแพลตฟอร์มเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะในภูมิภาค จึงทำให้ Agency for Cultural Affairs ออกแบบแผนพัฒนาสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ใน Basic Act on Culture and the Arts แบ่งเป็น 4 ประเด็นหลัก เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์ ดังนี้ 1) การสนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ 2) กองทุนศิลปะญี่ปุ่น 3) การพัฒนาศิลปินสู่ระดับโลก และ 4) การจัดเทศกาลศิลปะแห่งชาติ

1. การสนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์

1.1 โครงการฟื้นฟูกิจกรรมศิลปะการแสดงที่สร้างสรรค์

- มีระบบเงินอุดหนุน ตามลักษณะของกิจกรรม และใบเสร็จของตัวการแสดง
- การช่วยเหลือเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และต้นทุนที่เกี่ยวข้อง (ค่าใช้จ่ายการผลิต สคริปต์และการซ่อม)
- เพิ่มมาตรฐานการแสดงศิลปะการแสดงในกลุ่มผู้ผลิต
- เพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมศิลปะการแสดงอย่างเข้มข้น
-

ตารางที่ 5 การเลือกให้เงินอุดหนุนสำหรับโครงการเพื่อฟื้นฟูกิจกรรมสร้างสรรค์ของศิลปะการแสดง

(งบประมาณปี พ.ศ. 2561)

| ด้านที่ได้รับเงินอุดหนุน | จำนวนผู้สมัคร | จำนวนผู้ที่ได้รับการคัดเลือก | เงินอุดหนุนตามแผน (หน่วย: ล้านบาท) |
|--------------------------|---------------|------------------------------|---------------------------------------|
| ดนตรี | 136 | 111 | 1,792 |
| การเต้น | 38 | 35 | 558 |
| โรงละคร | 161 | 90 | 706 |
| ศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม | 32 | 29 | 80 |
| ศิลปะการแสดงสมัยใหม่ | 13 | 12 | 132 |
| รวม | 380 | 227 | 3,268 |

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018

จากข้อมูลเงินทุนสนับสนุนที่แสดงดังตารางด้านบน จะเห็นได้ว่า Agency for Cultural Affairs จัดสรรเงินอุดหนุนกลุ่มศิลปะการแสดงประเภทต่างๆ ในงบประมาณปี 2018 (หรือ พ.ศ. 2561) คิดเป็นมูลค่ากว่า 3,268 ล้านบาท โดยมีผู้สมัครขอรับทุนทั้งหมด 380 คน และที่ผ่านการคัดเลือกได้รับเงินอุดหนุนทั้งสิ้น 277 คน คิดเป็นร้อยละ 72.89

1.2 โครงการยุทธศาสตร์เพื่อสร้างวัฒนธรรมและศิลปะ มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- แก้ปัญหาในการส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะในรูปแบบต่างๆ
- การพัฒนาและส่งเสริมกลุ่มผู้ชมใหม่ของศิลปะการแสดง
- เสริมสร้างรากฐานธุรกิจขององค์กรทางวัฒนธรรมและศิลปะ
- ส่งเสริมการจัดแสดงผลงานศิลปะที่โดดเด่นของผู้พิการ ผ่านการเชิญ และการคัดเลือก
- ปี 2018 Agency for Cultural Affairs ได้ช่วยส่งเสริมการแสดงศิลปะการแสดงกว่า 25 การแสดง
- ก่อตั้งกลไกการตรวจสอบและประเมินผล โครงการฟื้นฟูกิจกรรมสร้างสรรค์ของศิลปะการแสดงและโครงการมอบทุนสำหรับกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

2. กองทุนศิลปะญี่ปุ่น หรือ Japan Arts Fund (JAF) คือ กองทุนเพื่อกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรม ก่อตั้งขึ้นในปี 1990 เพื่อสนับสนุนอย่างมั่นคงและต่อเนื่องด้านศิลปะและวัฒนธรรม โดยให้ผลตอบแทนจากการดำเนินงานกองทุน 68.1 พันล้านเยน (เงินบริจาค 54.1 พันล้านเยนจากรัฐบาลแห่งชาติและการบริจาคจากภาคเอกชน 14.0 พันล้านเยน)

- กิจกรรมที่มีสิทธิ์ได้รับเงินอุดหนุน
 - กิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์และงานศิลปะที่เป็นที่นิยมโดยศิลปินหรือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
 - การแสดงกิจกรรมศิลปะการแสดง เช่น วงออเคสตรา โอเปร่า แชมเบอร์มิวสิก การร้องเพลงเป็นกลุ่ม บัลเลต์ และศิลปะการแสดงสมัยใหม่
 - การเผยแพร่กิจกรรมศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม เช่น bunraku (โรงละครหุ่นกระบอก) Kabuki, Noharu ดนตรีดั้งเดิมและการเต้นรำของญี่ปุ่น เป็นต้น
 - การเผยแพร่กิจกรรม เช่น rakugo (การเล่านิทาน) kodan (การเล่าเรื่อง), rokyoku (การแสดงละคร), manzai (บทสนทนาการ์ตูน) และการเล่นมายากล
 - นิทรรศการศิลปกรรม
 - กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลภาพยนตร์ในประเทศ
 - การแสดง นิทรรศการ หรือกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งไม่จำกัดเฉพาะสาขาศิลปะ
 - กิจกรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมของภูมิภาคหรือชุมชนท้องถิ่น เพื่อการส่งเสริมการอนุรักษ์ทางวัฒนธรรม
 - การแสดงและนิทรรศการที่จัดขึ้นที่ศูนย์วัฒนธรรมในภูมิภาค เช่น หอวัฒนธรรมและพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
 - กิจกรรมการจัดสัมมนา ซึ่งส่งเสริมการอนุรักษ์ หรือการใช้ประโยชน์อาคารประวัติศาสตร์ สถานที่ประวัติศาสตร์ และภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม การรวบรวมและจัดระเบียบอุปกรณ์ที่ใช้ การอนุรักษ์ และการใช้ประโยชน์จากกิจกรรมการรับรู้ของสาธารณะ
 - กิจกรรมเพื่อรักษาหรือใช้ประโยชน์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรมของชาวบ้านโดยเปิดให้สาธารณชนแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในวงกว้าง ส่งมอบทรัพย์สินโดยการฟื้นฟูพื้นที่เอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - กิจกรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมหรือเป็นที่นิยมนำเนินการโดยกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น การอนุรักษ์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรมสำหรับศิลปะและงานฝีมือแบบดั้งเดิม
 - การแสดงนิทรรศการและกิจกรรมอื่น ๆ โดยกลุ่มวัฒนธรรม เช่น กลุ่มสมัครเล่น
 - กิจกรรมเพื่อการอนุรักษ์ผ่านการจัดแสดง และการใช้ประโยชน์และเทคนิคการบันทึกของงานฝีมือแบบดั้งเดิม หรือกิจกรรมการอนุรักษ์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม

ตารางที่ 6 สถานการณ์ให้เงินช่วยเหลือ ปีงบประมาณ ปี พ.ศ. 2561

| กิจกรรมที่มีสิทธิ์ได้รับเงินอุดหนุน | จำนวนผู้สมัคร (ราย) | จำนวนผู้ได้รับ การคัดเลือก (ราย) | มูลค่าเงินช่วยเหลือ (หน่วย: ล้านบาท) |
|--|------------------------|-------------------------------------|---|
| กิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์และงานศิลปะที่เป็นที่นิยมโดยศิลปินหรือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ | 787 | 395 | 692 |
| กิจกรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมของภูมิภาคหรือชุมชนท้องถิ่น เพื่อการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรม | 360 | 193 | 225 |
| กิจกรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมหรือเป็นที่นิยมดำเนินการโดยกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น การอนุรักษ์ทรัพย์สินทางวัฒนธรรมสำหรับศิลปะและงานฝีมือแบบดั้งเดิม | 176 | 106 | 90 |

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018

ตารางที่ 6 จะเห็นได้ว่าจำนวนกิจกรรมที่ได้รับเงินอุดหนุน มีมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้สมัคร โดยกิจกรรมที่ได้รับเงินช่วยเหลือมากที่สุด คือ กิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์และงานศิลปะที่เป็นที่นิยมโดยศิลปินหรือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ โดยมีมากถึง 395 กิจกรรม ในปี 2017

3. การพัฒนาศิลปินสู่ระดับโลก Agency for Cultural Affairs พยายามที่จะส่งเสริมศิลปินในอนาคตด้วยการสนับสนุนการศึกษาในต่างประเทศ การฝึกอบรม และให้คำแนะนำ

3.1 โครงการศึกษาต่อต่างประเทศสำหรับศิลปินในอนาคต

- ให้ศิลปินที่กำลังจะมีส่วนร่วมในงานศิลปะการแสดง สำหรับการฝึกฝนภาคปฏิบัติในต่างประเทศ
- ปัจจุบันโครงการนี้ได้ส่งนักเรียนไปแล้ว 3,500 คน ศึกษาต่อต่างประเทศเป็นเวลาเป็นเวลา 1-3 ปี หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (350 วัน) พิเศษ (80 วัน) หรือโปรแกรมระยะสั้น (20-40 วัน)

3.2 โครงการพัฒนาศิลปินในอนาคตซึ่งเป็นผู้นำรุ่นต่อไป

- การเตรียมโครงสร้างพื้นฐานให้โอกาสในการปฏิบัติ เช่น อำนวยความสะดวกสิ่งที่เป็นสำหรับศิลปินเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน เทคนิค สถานที่ที่สามารถได้รับความรู้ และขยายมุมมองและสาขาต่างๆ

3.3 โครงการส่งเสริมวัฒนธรรมและการใช้ศิลปะโดยมหาวิทยาลัย

- ทรัพยากรของมหาวิทยาลัยด้านศิลปะ (คณะกรรมการศึกษา การวิจัย สิ่งอำนวยความสะดวก) เพื่อสนับสนุนทรัพยากรมนุษย์ เช่น ศิลปิน ในการจัดการศิลปะการแสดง

ตัวอย่างของศิลปินในอนาคตที่ผ่านคัดเลือกในการฝึกอบรมหลักสูตรการศึกษาในต่างประเทศ เช่น การศึกษาศิลปะตะวันตกหรือศิลปะสมัยใหม่ การเต้นบัลเลต์หรือการเต้นสมัยใหม่ การเรียนดนตรี เช่น การแต่งเพลง หรือการเล่นเปียโน รวมถึงการแสดง ตั้งแต่การกำกับ เขียนบทและการแสดง

โดยสถานการณ์ของผู้เข้ารับการอบรมโครงการศึกษาต่อต่างประเทศของรัฐบาลญี่ปุ่นสำหรับศิลปินในปี พ.ศ. 2561ระยะเวลา 1 ปี เป็นโครงการที่รัฐสนับสนุนมากที่สุด โดยเฉพาะในด้านศิลปะ จำนวน 22 คน รองลงมาคือ การสนับสนุนการเรียนด้านการเต้น จำนวน 22 คน

4. การจัดเทศกาลศิลปะแห่งชาติ

- ตั้งแต่ปี 1946 เทศกาลศิลปะแห่งชาติถูกจัดขึ้นทุกฤดูใบไม้ร่วง โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ประชาชนในวงกว้างได้เพลิดเพลินกับผลงานศิลปะที่โดดเด่นจากญี่ปุ่นและต่างประเทศ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะและพัฒนาศิลปะแก่ผู้ชมและศิลปิน
- การเปิดตัวของเทศกาลศิลปะแห่งชาติ จัดทำขึ้นอย่างสวยงามด้วยศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม เป็นที่รู้จักในนาม “Japanese Four Seasons”
- มีประเภทของศิลปะการแสดงที่หลากหลาย ตั้งแต่ละครเวที การเต้น ดนตรี การแสดงแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย และความบันเทิงอื่นๆ เช่น การแสดง โอเปร่า บัลเลต์ โรงละคร ดนตรี noh, bunraku, kabuki และความบันเทิงอื่นๆ
- การแสดงที่เข้าร่วมเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะการแสดง และศิลปะด้านอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ ละครโทรทัศน์ สารคดีวิทยุ และบันทึก
- ความสำเร็จที่โดดเด่นในแต่ละส่วนได้รับรางวัล ACA National Arts Festival Grand Prize, Excellence Award, New Artist Award และ ACA National Arts Festival

อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากการนโยบายสนับสนุนศิลปะการแสดงโดยตรง Agency for Cultural Affairs ยังมีนโยบายศิลปะและวัฒนธรรมอื่นๆ ที่สอดคล้องและช่วยผลักดันอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงอีกเช่นกัน อาทิ การสนับสนุนศิลปะอย่างครอบคลุม (inclusive) เช่น กลุ่มคนพิการ ชุมชนท้องถิ่น และเยาวชน ผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน กิจกรรมและระบบการศึกษา

- สำหรับกลุ่มคนพิการ มีการสนับสนุนกิจกรรมที่สร้างสรรค์โดยกลุ่มผู้พิการและสนับสนุนให้ผู้พิการเข้าถึงศิลปะการแสดง โดยสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์ที่ได้รับเงินอุดหนุน พร้อมคำบรรยายสำหรับผู้พิการทางทางการได้ยิน และมีคณาจารย์นำเสนอโอกาสในการจัดแสดงผลงานศิลปะในโรงเรียน และมอบโอกาสให้โรงเรียนที่

มีเด็กที่มีความต้องการพิเศษให้เข้าชมพิพิธภัณฑ์และแกลลอรี่ศิลปะโดยไม่มีค่าใช้จ่าย รวมถึงการติดตั้งห้องสุขาและลิฟต์สำหรับใช้รถเข็นที่โรงละคร สถานที่จัดคอนเสิร์ต หอศิลป์ และพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศ

- สำหรับชุมชนท้องถิ่น เนื่องจาก Agency for Cultural Affairs เชื่อว่ามรดกทางวัฒนธรรมนี้เป็นแหล่งสนับสนุนสำคัญสำหรับผู้คนที่อาศัยอยู่ในแต่ละภูมิภาคและเพื่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นและจะต้องสืบ தொடต่อไป โดยไม่ล้มเหลว หน่วยงานด้านวัฒนธรรมจึงเริ่มสนับสนุนการริเริ่มต่างๆ ที่ใช้สมบัติและทรัพยากรทางแบบบูรณาการ เป็นโครงการของแผนยุทธศาสตร์ สำหรับการใช้อนุสัติทางวัฒนธรรมแบบบูรณาการ เช่น
 - โครงการสนับสนุนมรดกทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ใช้สมบัติทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ที่ยึดโยงยืนยันทัวตนของชาวท้องถิ่นในการสร้างแบรนด์ของภูมิภาค ผ่านการเพิ่มคุณค่าโดยเล่าเรื่อง (storytelling) ช่วยส่งเสริมนโยบายการพัฒนาเมืองในลักษณะบูรณาการ ร่วมกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และอื่นๆ ในภูมิภาค (รวมถึงพื้นที่โดยรอบ)
 - สนับสนุนโครงการที่ให้และเผยแพร่ข้อมูลด้านศิลปะวัฒนธรรมที่ถูกต้องและชัดเจนกับความต้องการของผู้เข้าชมชาวต่างชาติ และใช้ระบบหลายภาษา (multilingual system) ซึ่งใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อช่วยให้ผู้เข้าชมเข้าใจ
 - เทศกาลวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นเทศกาลวัฒนธรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้โอกาสในการนำเสนอกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลายโดยชาวญี่ปุ่น ที่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมโดยมือสมัครเล่น เพื่อส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมใหม่
- สำหรับเยาวชน นอกจาก Agency for Cultural Affairs มีประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะบนเวทีที่แท้จริงและวัฒนธรรมดั้งเดิมพัฒนาความคิด ยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น จึงมีนโยบายและกิจกรรมให้เด็กได้สัมผัส ชื่นชมวัฒนธรรม ภายในโรงเรียน ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เช่น การแสดงในโรงเรียนทั้งศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ การให้ความรู้โดยศิลปินหรือผู้เชี่ยวชาญ หรือการจัด workshop พัฒนาเยาวชน เป็นต้น

การร่วมมือและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับต่างประเทศ เช่น การอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ผ่านการลงนามสนธิสัญญากับสหประชาชาติ การจัดแสดงการแสดงผลงานศิลปะทั้งในและต่างประเทศ การศึกษาวิจัยด้านศิลปะวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์และปกป้องให้อยู่ยาวนานมากยิ่งขึ้น และการขึ้นบัญชีประเภทศิลปะการแสดง

ตารางที่ 7 ตัวอย่างรายชื่อสมบัติทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่จารึกไว้ในรายการตัวแทนในญี่ปุ่น

| ชื่อศิลปะการแสดง | ปี (ค.ศ.) ที่จารึก |
|---|--------------------|
| Ningyo Johruri Bunraku puppet theatre | 2008 |
| Kabuki theatre | 2008 |
| Gagaku | 2009 |
| Kumiodori, traditional Okinawan musical theatre | 2010 |
| Sada Shin Noh, sacred dancing at Sada Shrine, Shimane (Shimane Pref.) | 2011 |

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018

การคุ้มครองสมบัติและมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น บรรจุให้การแสดงศิลปะการแสดงประเภทต่างๆ อยู่ในรายชื่อที่ต้องอนุรักษ์ และมีช่องทางออนไลน์ของภาครัฐในการบันทึกการแสดง

4.1.4 สรุปประเด็นสำคัญจากกรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น / ปัจจัยความสำเร็จของการสนับสนุนเชิงนโยบายและการดำเนินการของภาครัฐ

ภาครัฐญี่ปุ่นเห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดง เนื่องจากญี่ปุ่นกำลังเผชิญกับปัญหาอัตราการเกิดที่ลดลง และการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ และการเป็นเจ้าภาพ 2020 Tokyo Olympic ที่นับว่าเป็นโอกาสดีในการเผยแพร่วัฒนธรรม ยังรวมถึงการเห็นถึงความสำคัญของศิลปะที่สามารถเป็นแกนกลางสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ และสร้างอุตสาหกรรมอื่นๆ ทำให้รัฐบาลได้ออกและปรับปรุงนโยบายด้านวัฒนธรรม เพื่อสร้างคุณค่าใหม่ของวัฒนธรรมและศิลปะผ่านการท่องเที่ยวและการพัฒนาเมือง เพื่อสนับสนุนกิจกรรมอิสระของผู้ที่ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและศิลปะ และได้ผลักดันอุตสาหกรรมในหลากหลายประเด็น ตั้งแต่การพยายามที่จะสร้างระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมของศิลปะการแสดงให้ดีขึ้น ช่วยกระตุ้นและสนับสนุนการทำงานของศิลปิน และการเข้าถึงศิลปะของภาคประชาชน ภาครัฐญี่ปุ่นยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาศิลปินให้มีความรู้ความสามารถ โดยการสมทบทุนให้ไปศึกษาในต่างประเทศ และสนับสนุนทั้งด้านศิลปะและการบริหารจัดการ ทั้งนี้รัฐยังให้ความสำคัญในการเข้าถึงผู้ชม โดยการจัดเทศกาลศิลปะการแสดงระดับประเทศปีละครั้ง เผยแพร่ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรม และสนับสนุนการเข้าถึงศิลปะของทุกกลุ่ม เช่น ผู้พิการ เป็นต้น และยังรวมถึงการพัฒนาผู้ชมให้มีความรู้ความเข้าใจและซึมซับตั้งแต่เยาว์วัย และชุมชนท้องถิ่น เพื่อสร้างรายได้ ซึ่งรายละเอียดทั้งหมดมีดังนี้

| | |
|--|--|
|  <h3>สร้างระบบนิเวศศิลปะที่ดี</h3> <ul style="list-style-type: none"> • สนับสนุนด้านพื้นที่ (National Theatre) และให้ข้อมูลรายละเอียดของแต่ละโรงละครอย่างครบถ้วน • มีมาตรการสนับสนุนที่หลากหลาย โดยเฉพาะด้านเงินทุน ในการดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ในอุตสาหกรรม • จัดเทศกาลสำหรับศิลปะการแสดงปีละครั้ง • มีกองทุนเพื่อพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรม |  <h3>พัฒนาศิลปิน</h3> <ul style="list-style-type: none"> • ให้ทุนศึกษาต่อต่างประเทศสำหรับศิลปินหลากหลายสาขา ในทุกระดับการศึกษา • มีโครงการสนับสนุนการพัฒนาทักษะของศิลปิน • สนับสนุนมหาวิทยาลัยด้านศิลปะ เช่น การศึกษา การวิจัย สิ่งอำนวยความสะดวก เงินทุน เป็นต้น • พัฒนาความร่วมมือและแลกเปลี่ยนความรู้ทางวัฒนธรรมกับศิลปินต่างประเทศ • มีมาตรการสนับสนุนศิลปินอย่างครอบคลุม เช่น การจัดแสดงผลงานศิลปะที่โดดเด่นของผู้พิการ |
|  <h3>การตลาด/PR</h3> <ul style="list-style-type: none"> • มีช่องทางทาง PR กิจกรรมการแสดงที่จะเกิดขึ้น ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงเชื่อมโยงไปยังช่องทางจำหน่าย • จัดเทศกาลสำหรับศิลปะการแสดงปีละครั้ง |  <h3>พัฒนาผู้ชม</h3> <ul style="list-style-type: none"> • เผยแพร่ข้อมูลและองค์ความรู้ด้านศิลปะวัฒนธรรมที่หลากหลายทางช่องทางทั้งออฟไลน์และออนไลน์ บางหน่วยงานมีการจัดทำเป็นภาษาอังกฤษอีกด้วย • สนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น และสนับสนุนการสร้างการแสดงในภูมิภาค • มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ชมทุกประเภท เช่น ติดตั้งห้องสุขาและลิฟท์สำหรับผู้พิการในโรงละครเกือบทุกแห่ง |

ภาพที่ 36 ปัจจัยความสำเร็จของการสนับสนุนเชิงนโยบายและการดำเนินการของภาครัฐ

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018 และการวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

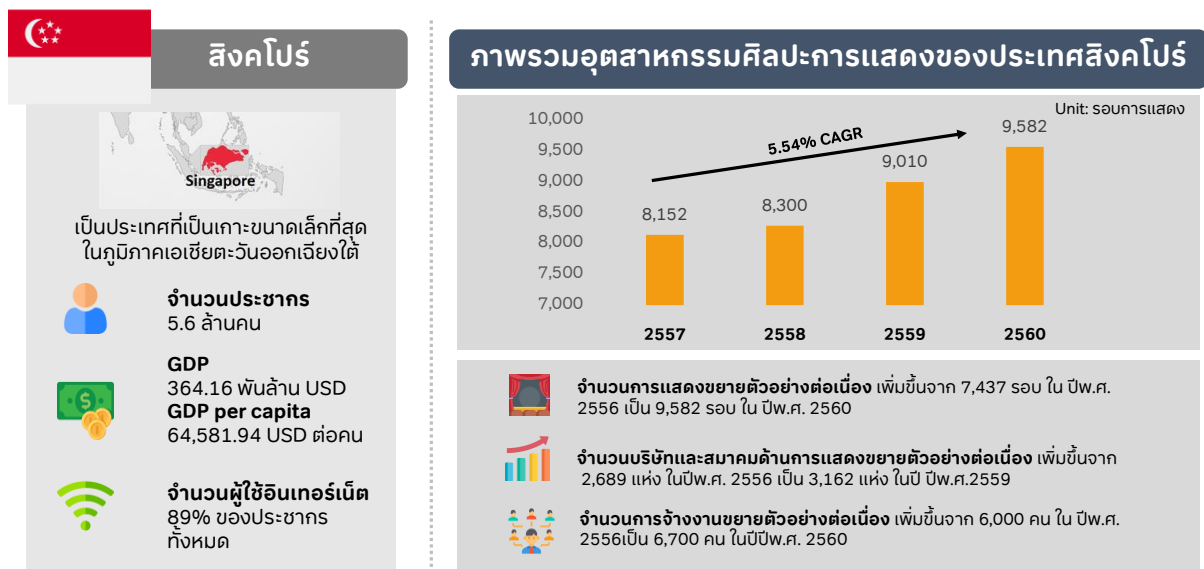
- 1) สร้างระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่ดี** ระบบนิเวศทางศิลปะคือสภาพแวดล้อมทางศิลปะในญี่ปุ่น ที่เอื้อต่อการสนับสนุนและกระตุ้นการรับชม ชื่นชมศิลปะของผู้ชม และการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน โดยภาครัฐให้การช่วยเหลือผู้ผลิตและศิลปินเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ และต้นทุนที่เกี่ยวข้อง เช่น ค่าใช้จ่ายการผลิต สคริปต์ และการฝึกซ้อม จัดทำโครงการยุทธศาสตร์เพื่อสร้างวัฒนธรรมและศิลปะ โดยเสริมสร้างรากฐานธุรกิจขององค์กรทางวัฒนธรรมและศิลปะ รวมถึงการสนับสนุนด้านพื้นที่ (National Theatre) และให้ข้อมูลรายละเอียดของแต่ละโรงละครอย่างครบถ้วน และยังมีคามันหมายในการจัดเทศกาลสำหรับศิลปะการแสดงปีละครั้ง เพื่อให้ศิลปินได้แสดงผลงาน และในขณะเดียวกันผู้ชมก็สามารถได้รับชม และชื่นชมศิลปะการแสดงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ภาครัฐยังจัดทำกองทุนเพื่อกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมในประเภทต่างๆ อีกด้วย
- 2) พัฒนาศิลปิน** ภาครัฐให้ความสำคัญกับการพัฒนาศิลปินเป็นอย่างมาก โดยจัดทำโครงการศึกษาต่อต่างประเทศสำหรับศิลปิน โดยมีหลากหลายระยะเวลา และหลากหลายด้านการศึกษา เพื่อให้เหมาะสมกับศิลปินแต่ละคน ด้านที่เชี่ยวชาญและสามารถต่อยอดมาพัฒนาผลงานและอุตสาหกรรมในญี่ปุ่นได้ และยังมีโครงการพัฒนาศิลปินในอนาคตซึ่งเป็นผู้นำรุ่นต่อไป โดยอำนวยความสะดวกสิ่งจำเป็นสำหรับศิลปินเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน และเทคนิคทางศิลปะ ในขณะเดียวกันมีการให้ความรู้ทางธุรกิจแก่องค์กรทางวัฒนธรรมและศิลปะ แลกเปลี่ยนการเรียนรู้จากต่างประเทศ เพื่อไม่เพียงแต่สามารถส่งเสริมด้านศิลปะและวัฒนธรรม แต่สามารถบริหารจัดการองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ในส่วนของด้านการศึกษา ภาครัฐให้การสนับสนุนมหาวิทยาลัยด้านศิลปะ เช่น การศึกษา การวิจัย สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น และยังส่งเสริมการจัดแสดงผลงานศิลปะที่โดดเด่นของผู้พิการ
- 3) การตลาด/ PR** คือการเข้าถึงและเข้าใจผู้ชม โดยญี่ปุ่นจัดเทศกาลสำหรับศิลปะการแสดงปีละครั้ง ทำให้ประชาชนในวงกว้างได้เพลิดเพลินกับผลงานศิลปะและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะและพัฒนาศิลปะแก่ผู้ชมและศิลปิน ในขณะเดียวกันยังส่งเสริมการเข้าถึงผู้ชมอย่างครอบคลุม (inclusive) ไม่มีการแบ่งแยกผู้ชม เช่น ติดตั้งห้องสุขา และลิฟท์ สำหรับผู้ใช้รถเข็นที่โรงละคร เป็นต้น และสนับสนุนโครงการที่ให้และเผยแพร่ข้อมูลด้านศิลปะวัฒนธรรมที่ถูกต้องและชัดเจนกับความต้องการของผู้เข้าชมชาวต่างชาติ และหลากหลายภาษา รวมถึงเชื่อมโยงไปยังช่องทางทางการจำหน่าย เพื่อเข้าถึงตลาดในวงกว้างมากยิ่งขึ้น
- 4) พัฒนาผู้ชม** ภาครัฐให้การพัฒนาและส่งเสริมกลุ่มผู้ชมใหม่ของศิลปะการแสดง โดยให้การสนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมในเยาวชน ผ่านกิจกรรมในโรงเรียน โดยบุคลากรทางศิลปะ การแสดงผลงาน หรือให้ความรู้แบ่งปันประสบการณ์ และจัดทำ workshop ในโรงเรียน ทั้งนี้ ยังให้สนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น ผ่านกิจกรรมสนับสนุนและการสร้างแบรนด์ในแต่ละภูมิภาค เพื่อสามารถต้องสืบทอดศิลปะวัฒนธรรมสู่รุ่นต่อไป รวมถึงมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ชมทุกประเภท เช่น การติดตั้งห้องสุขาแก่ผู้พิการในโรงละครคนเกือบทุกแห่ง

4.2 กรณีศึกษาประเทศสิงคโปร์

สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม รัฐบาลจึงเห็นความสำคัญของศิลปะอย่างยิ่งในการสร้างเอกลักษณ์ประเทศ และสร้างความสามัคคีในประเทศ ภาครัฐจึงได้กำหนดแผนและเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมด้านศิลปะการแสดงที่ชัดเจน

4.2.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศสิงคโปร์

ลำดับแรกเพื่อเป็นการทำความเข้าใจอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของสิงคโปร์ จึงขอนำเสนอข้อมูลภาพรวมอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศสิงคโปร์ในเบื้องต้น เช่น การเจริญเติบโตของอุตสาหกรรม การขยายตัวของจำนวนการแสดง จำนวนบริษัทและสมาคมด้านศิลปะการแสดง และจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรม เป็นต้น



ภาพที่ 37 ข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศสิงคโปร์

ที่มา: World Bank 2018, SG Arts Plan 2018 – 2022

ด้านการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในสิงคโปร์มีการขยายตัวอย่างมากในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา โดยเห็นได้ชัดจากจำนวนรอบการแสดงที่เพิ่มขึ้นในทุกๆ ปี โดยเพิ่มขึ้นจาก 8,152 รอบ ในปี พ.ศ. 2557 เป็น 9,852 รอบ ในปี พ.ศ. 2560 ซึ่งมีอัตราการเติบโตถึงร้อยละ 5.4 โดยเฉลี่ยแล้วในปี พ.ศ. 2559 สิงคโปร์มีกิจกรรมศิลปะการแสดงทุกวัน คิดเป็น 26 รอบต่อวัน ในขณะที่เดียวกันจำนวนบริษัทด้านการแสดงและสมาคมที่จดทะเบียนมีการขยายตัวเช่นกัน จาก 2,689 แห่ง ในปี พ.ศ. 2556 เป็น 6,700 แห่ง ในปี พ.ศ. 2560 รวมถึงจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง เพิ่มขึ้นจาก 6,000 คน ในปี พ.ศ. 2556 เป็น 6,700 คน ในปี พ.ศ. 2560 และมีการพัฒนาสถานที่จัดงานศิลปะการแสดงอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นแหล่งรวมโครงการศิลปะการแสดงที่กำลังเติบโตเพื่อตอบสนองความต้องการที่เพิ่มขึ้นของประชาชนต่อศิลปะการแสดง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจำนวนกลุ่มและกิจกรรมศิลปะการแสดงจะเพิ่มขึ้น แต่การเข้าร่วมงานแสดงศิลปะมีแนวโน้มลดลงในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา โดยสามารถดูได้จากจำนวนบัตรเข้าชมงาน (ตั๋วการแสดง) มีการเปลี่ยนแปลงจาก 2.06 ล้าน ในปี พ.ศ. 2555 เป็น 1.81 ล้านใบ ในปี พ.ศ. 2559 ทั้งนี้ ระดับการเข้าร่วมศิลปะโดยรวมยังคงเพิ่มขึ้น (รวมถึงกิจกรรมที่เข้าได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย)

ผู้เข้าร่วมงานศิลปะการแสดงส่วนใหญ่มีอายุประมาณ 15 ปี และมีการศึกษาระดับอุดมศึกษา 34-15 ในด้านของโรงละคร โรงละครโดยเฉพาะดนตรี ประเภท บ๊อป ร็อค และอินดี้เป็นรูปแบบศิลปะการแสดงยอดนิยม ด้านการแสดงการเต้นรำได้รับการสนับสนุนอย่างมากจากชุมชนชาวอินเดีย และนักเรียนกลุ่มอายุประมาณ 15-24 ปี และกลุ่มผู้ที่มีอายุ 35 ปี ทั้งนี้ ในภาพรวมการบริโภคศิลปะผ่านดิจิทัลออนไลน์ของคนสิงคโปร์ลดลง อาจเป็น 44-35 เพราะมีตัวเลือกความบันเทิงที่แข่งขันกันมาก อย่างไรก็ตาม ดนตรีเป็นด้านที่ใช้ดิจิทัลออนไลน์บริโภคมากที่สุด

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของสิงคโปร์นับได้ว่ามีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก ทั้งคุณภาพและชื่อเสียงของการแสดง โดยเป็นที่รู้จัก 3 การแสดงหลัก ได้แก่ 1) ศิลปะการแสดง Chingay 2) ละครเวที 3) ละครเพลงและการแสดงเต้น



ศิลปะการแสดง Chingay

Chingay Parade สิงคโปร์เริ่มต้นในปี 1973 ในฐานะที่เป็นถนนพาเหรดเพื่อเฉลิมฉลองปีใหม่ และได้พัฒนาจนกลายเป็นงานประจำปีที่แสดงถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ของสิงคโปร์



ละครเวที

ละครเวทีสิงคโปร์ได้สร้างสรรค์และพัฒนาโดยคนสิงคโปร์ ให้ความน่าสนใจและสนุกสนาน ส่งผลให้จำนวนผู้ชมและคุณภาพผู้ชมเพิ่มมากขึ้น ในขณะเดียวกันเนื้อหาที่หยิบยกประเด็นทางสังคมเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนัก เช่น เพศ โรคซึมเศร้า หรือการเมือง



ละครเพลงและการแสดงเต้น

มีการแสดงละครเพลงที่โด่งดังพร้อมเพลงประกอบที่น่าสนใจ จากบทละครสนุกสนาน การเล่าเรื่องอารมณ์อย่างจริงจัง นอกจากนี้การแสดงเต้นต่างๆ สิงคโปร์ก็มีชื่อเสียงและมีรอบการแสดงอย่างมากมาย โดยเฉพาะการแสดงบัลเลต์

ภาพที่ 38 ศิลปะการแสดงของสิงคโปร์ที่เป็นที่รู้จัก

ที่มา: Chingay, Straittime, Time Out

ศิลปะการแสดง Chingay หรือ Chingay Parade Chingay เป็นหนึ่งในการแสดงบนถนนที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียโดยประเทศสิงคโปร์ได้เริ่มมีการแสดงเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2516 ในฐานะที่เป็นถนนพาเหรดเพื่อเฉลิมฉลองปีใหม่โดดเด่นด้วยนักแสดงที่มีชีวิตชีวาในชุดบรรจงจากเชื้อชาติ วัฒนธรรม และภูมิหลังที่แตกต่างกัน แสดงพร้อมอุปกรณ์และโครงสร้างขนาดใหญ่ที่ซับซ้อน และได้พัฒนาจนกลายเป็นงานประจำปีที่แสดงถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ของสิงคโปร์ในเวลาต่อมา

นอกจากสิงคโปร์จะเป็นจุดหมายปลายทางของการแสดงละครเวที Broadway ระดับโลกแล้ว เนื่องจากการมีโรงละครที่ได้มาตรฐานหลายแห่ง ละครเวทีของสิงคโปร์ก็มีความโดดเด่นเช่นกัน โดยเริ่มต้นจากการได้รับอิทธิพลจากอาณานิคมสหราชอาณาจักร ในเวลาต่อมาละครเวทีได้ถูกสร้างสรรค์และพัฒนาโดยคนสิงคโปร์ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาท้องถิ่นต่างๆ ให้มีความน่าสนใจและสนุกสนาน ส่งผลให้จำนวนผู้ชมและคุณภาพผู้ชมเพิ่มมากขึ้น ในขณะเดียวกันเนื้อหาหมักหมบยกประเด็นทางสังคมเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนัก เช่น เพศ โรคมะเร็ง หรือการเมือง

ละครเพลงและการแสดงเต้นของสิงคโปร์เป็นหนึ่งในประเภทศิลปะการแสดงที่มีชื่อเสียงเช่นกัน สิงคโปร์มีการแสดงละครเพลงที่โด่งดังพร้อมเพลงประกอบที่น่าสนใจ จากบทละครสนุกสนาน การเล่าเรื่องอารมณ์อย่างจริงจัง นอกจากนี้การแสดงเต้นต่างๆ สิงคโปร์ก็มีชื่อเสียงและมีรอบการแสดงอย่างมากมาย โดยเฉพาะการแสดงบัลเลต์

4.2.2 หน่วยงานที่เป็นกลไกในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์เติบโตและพัฒนามากขึ้น เนื่องจากการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนที่เพิ่มขึ้นและร่วมมือกัน








ภาพที่ 39 หน่วยงานที่เป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรม
ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของสิงคโปร์ได้รับการผลักดันจากภาครัฐอย่างเต็มที่และเป็นระบบ โดยกระทรวงที่มีหน้าที่หลักในอุตสาหกรรมศิลปะ คือกระทรวงวัฒนธรรม ชุมชน และเยาวชน (Ministry of Culture, Community and Youth) โดยเป้าหมายหลัก คือสร้างแรงบันดาลใจให้ชาวสิงคโปร์ด้วยศิลปะและการกีฬา โดยการมีส่วนร่วมกับเยาวชนเสริมสร้างความผูกพันกับชุมชน และส่งเสริมการแข่งขัน

ทั้งนี้ กระทรวงวัฒนธรรมฯ ได้ก่อตั้งสภาศิลปะแห่งชาติ (National Arts Council) เป็นผู้ดูแลอุตสาหกรรมศิลปะโดยตรง ซึ่งเป้าหมายหลัก คืออนุรักษ์วัฒนธรรมของสิงคโปร์ใน ฝึกฝนศิลปิน และส่งเสริมบริษัทต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จ รวมถึงการพัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ตั้งแต่การพัฒนาศิลปิน พัฒนาผู้ชม พัฒนาเครื่องมือโดยใช้เทคโนโลยี และพัฒนาผลงานหรือการแสดงต่างๆ ที่หลากหลาย ผ่านการออกแผนพัฒนาหรือนโยบาย SG Arts Plan 2018 – 2022

ตารางที่ 8 ตัวอย่างภาคเอกชนที่มีบทบาทต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์

| |  The School of the Arts (SOTA) |  The Singapore Press Holdings Foundation Limited |  People's Association |  Dance Nucleus |  SISTIC |
|-----------------------------|---|--|---|---|--|
| 1. รูปแบบองค์กร | สถาบันการศึกษา | มูลนิธิ | สมาคม | สมาคม | บริษัทจำหน่ายบัตรการแสดง |
| 2. แหล่งที่มาเงินทุน | - | การบริจาค | องค์กร และสมาคมต่างๆ | Partners (โรงละครทั้งในและต่างประเทศ) และสมาชิก | - |
| 3. เป้าหมายองค์กร | พัฒนาผู้ที่มีความสนใจและแสดงความสามารถพิเศษทางด้านศิลปะผ่านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทั้งศึกษาทางศิลปะและวิชาการ | ด้านศิลปะ: เพื่อช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อและมีชีวิตชีวาสำหรับการแสดงออกที่สร้างสรรค์และผลงานวรรณกรรม | เพื่อส่งเสริมความสามัคคีทางเชื้อชาติและการทำงานร่วมกันทางสังคมในสิงคโปร์ การสร้างและเชื่อมโยงชุมชนเพื่อให้บรรลุหนึ่งคนหนึ่งสิงคโปร์ | เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการวิจัยเชิงปฏิบัติ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการผลิตความรู้เพื่อการแสดงที่เป็นอิสระ / ร่วมสมัย | เพื่อยกระดับชีวิตด้วยการสร้างตัวและแพลตฟอร์มการตลาดที่เชื่อมโยงผู้คนกับศิลปะและความบันเทิงได้ดีที่สุด |
| 4. ตัวอย่างนโยบาย / กิจกรรม | หลักสูตรศิลปะและการศึกษาแบบบูรณาการ เช่น หลักสูตร International Baccalaureate (IB) Diploma หรือหลักสูตรที่สำหรับอาชีพ | Arts Fund คือ การให้โอกาสผู้ด้อยโอกาสได้ชื่นชมศิลปะ และช่วยเหลือกลุ่มศิลปินท้องถิ่นในการผลิตงานที่มีคุณภาพและเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น | โครงการ PAssionArts Community Arts and Culture Clubs คือชมรมศิลปะ ให้คนทุกช่วงอายุตั้งแต่เด็กจนแก่เข้าถึงและมีส่วนร่วมในศิลปะ | โครงการ Scope เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการนำเสนอผลงานของศิลปินสามารถจัด workshop อ่านบท สตูดิโอและการแสดง | มีฐานลูกค้ามากกว่า 550,000 คนและการเข้าถึงออนไลน์ที่กว้างขวาง เป็นพันธมิตรและร่วมมือกับช่องทางในท้องถิ่นเพื่อให้การเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย |

ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของทีพีริศึกษา

อย่างไรก็ตาม ภาครัฐยังร่วมมือกับภาคเอกชนอย่างเข้มแข็งเพื่อช่วยสนับสนุนอย่างรอบด้าน อาทิ

1) สถาบันการศึกษาศิลปะการแสดง ช่วยส่งเสริมการศึกษาและพัฒนาความสามารถบุคลากรด้านศิลปะการแสดง เช่น The School of the Arts (SOTA) มีหลักสูตรศิลปะและการศึกษาแบบบูรณาการ เช่น หลักสูตร International Baccalaureate (IB) Diploma หรือหลักสูตรที่สำหรับอาชีพ

2) สมาคมศิลปินในแวดวงศิลปะการแสดงเป็นการรวมกลุ่มของนักดนตรี / นักเต้น เพื่อพัฒนาความสามารถและเป็นกระบอกเสียงของอาชีพ เช่น People's Association มีโครงการ PAssionArts Community Arts and Culture Clubs เป็นชมรมศิลปะ ใ้คนทุกช่วงอายุตั้งแต่เด็กจนแก่เข้าถึงและมีส่วนร่วมในศิลปะ และ Dance Nucleus มีโครงการ Scope เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการนำเสนอผลงานของศิลปินสามารถจัด workshop อ่านบท สตูดิโอและการแสดง

3) มูลนิธิเกี่ยวกับศิลปะการแสดง ให้ความช่วยเหลือด้านเงินทุนแก่ศิลปิน และเปิดโอกาสแก่ผู้ชมที่ด้อยโอกาส เช่น The Singapore Press Holdings Foundation Limited มีการสนับสนุนด้านเงินอุดหนุน Arts Fund คือ การให้โอกาสผู้ด้อยโอกาสได้ชื่นชมศิลปะ และช่วยเหลือกลุ่มศิลปินท้องถิ่นในการผลิตงานที่มีคุณภาพและเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น และ มูลนิธิ Artground ทำการศึกษาด้าน art space และความต้องการในกลุ่มโรงละครสำหรับเด็ก เนื้อหาสำหรับเด็ก

4) บริษัทจำหน่ายบัตรการแสดง ในการเป็นตัวกลางระหว่างฝ่ายการผลิตและผู้ชม ให้เข้าถึงกันได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เช่น บริษัท SISTIC มีฐานลูกค้ามากกว่า 550,000 คนและการเข้าถึงออนไลน์ที่กว้างขวาง เป็นพันธมิตรและร่วมมือกับช่องทางในท้องถิ่นเพื่อให้การเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย

4.2.3 แนวทางหรือแผนพัฒนาการสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของภาครัฐ

National Arts Council สิงคโปร์มีวิสัยทัศน์อุตสาหกรรมศิลปะ คือต้องการให้สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลาย และโดดเด่นในด้านศิลปะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คน เชื่อมโยงอุตสาหกรรมและชุมชนต่างๆ และมีตำแหน่งในระดับโลก จึงได้ออกแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะ SG Arts Plan 2018 – 2022 ซึ่งครอบคลุม 3 อุตสาหกรรมหลัก ได้แก่ ศิลปะการแสดง วรรณกรรม และทัศนศิลป์

SG Arts Plan 2018 - 2020

สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม รัฐบาลจึงเห็นความสำคัญของศิลปะอย่างยิ่งในการสร้างเอกลักษณ์ประเทศ และสร้างความสามัคคี

วิสัยทัศน์อุตสาหกรรมศิลปะ: เป็นประเทศที่มีความหลากหลาย และโดดเด่นในด้านศิลปะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คน เชื่อมโยงอุตสาหกรรมและชุมชนต่างๆ และมีตำแหน่งในระดับโลก

SG Arts Plan ภารกิจ:



ศิลปะการแสดง

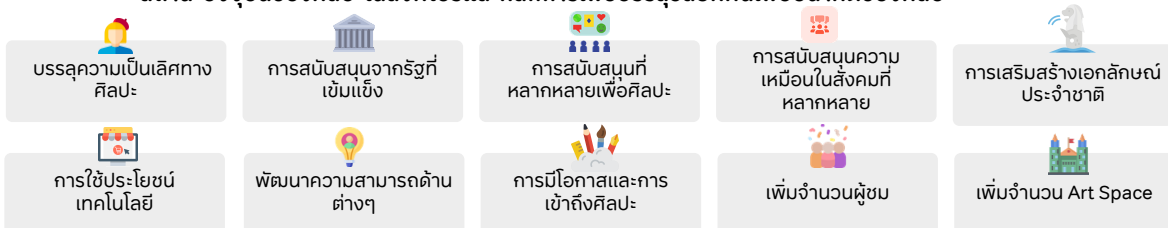


วรรณกรรม



ทัศนศิลป์

สถานะปัจจุบันของศิลปะในสิงคโปร์และหลักการเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์เพื่ออนาคตของศิลปะ:



ภาพที่ 40 แผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง SG Arts Plan 2018-2022

ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

ทั้งนี้ National Arts Council (NAC) ได้อธิบายสถานะปัจจุบันของศิลปะในสิงคโปร์และหลักการเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์เพื่ออนาคตของศิลปะ คือ

- บรรลุความเป็นเลิศทางศิลปะ คือการที่ศิลปินได้รับรางวัลและสถานที่การแสดงได้รับการยอมรับระดับชั้นนำ ซึ่ง NAC ควรสนับสนุนศิลปินและองค์กรที่เกี่ยวข้องเพื่อบรรลุความเป็นเลิศทางศิลปะเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้คนอื่น ๆ ต่อไป
- มีการสนับสนุนจากภาครัฐที่เข้มแข็ง ทำให้ภูมิทัศน์ทางศิลปะของสิงคโปร์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในห้าทศวรรษที่ผ่านมา ผ่านการร่วมมือกับสถาบันทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง เช่น Esplanade – Theatres on the Bay ได้ปรับปรุงชีวิตของผู้คนและควมมีชีวิตของสิงคโปร์ผ่านศิลปะ
- การสนับสนุนที่หลากหลายเพื่อศิลปะ เนื่องจากแหล่งรายได้ที่หลากหลายจะช่วยเพิ่มทางเลือกในการระดมทุนสำหรับศิลปินและกลุ่มศิลปะ ซึ่งสำคัญที่ควรร่วมกับภาคเอกชนและภาคประชาชนและสำหรับสถาบันทางวัฒนธรรม และบริษัทด้านศิลปะในการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดยิ่งขึ้น
- การสนับสนุนความเหมือนในสังคมที่หลากหลาย เมื่อสังคมมีความหลากหลายมากขึ้น ศิลปะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นและสร้างสามัคคีระหว่างชุมชน
- การเสริมสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติ ศิลปะสามารถสร้างประสบการณ์ศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์สำหรับผู้ชมในท้องถิ่นและทั่วโลกที่แสดงว่าเราเป็นประเทศใด
- การใช้เทคโนโลยี เทคโนโลยีจะช่วยให้ศิลปินและกลุ่มศิลปะสามารถรองรับได้กับการเปลี่ยนแปลงในความต้องการและความชอบของผู้ชม และการปรับปรุงงานศิลปะได้
- การพัฒนาความสามารถด้านต่างๆ ความเชี่ยวชาญไม่เพียงแต่ในการสร้างงานศิลปะ แต่ยังรวมถึงในด้านต่างๆ เช่น การจัดการศิลปะ โรงละครทางเทคนิค การวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะชุมชน การพัฒนาผู้ชม การอำนวยความสะดวกในการสนทนา และการศึกษาศิลปะ นอกจากนี้ยังมีความจำเป็นที่จะต้องให้การสนับสนุนคนงานศิลปะอิสระมากขึ้นเพื่อให้ศิลปินอิสระทำงานได้ดีที่สุดและปกป้องผลประโยชน์ในเรื่องที่เกี่ยวกับสัญญาและการวางแผนทางการเงิน
- การมีโอกาและการเข้าถึงศิลปะ ชาวสิงคโปร์ทุกคนไม่สามารถเข้าถึงงานศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกันเนื่องจากปัจจัยต่างๆ เช่น ที่ตั้ง ราคา หรืออุปสรรคด้านภาษา NAC จะทำงานร่วมกับสถาบันวัฒนธรรมและชุมชนศิลปะเพื่อเพิ่มการเข้าถึงสำหรับชาวสิงคโปร์มากขึ้นเพื่อประสบการณ์และมีส่วนร่วมในศิลปะ
- การเพิ่มจำนวนผู้ชม อุตสาหกรรมศิลปะมีการแข่งขันมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ชมมีทางเลือกในการรับชมและชื่นชมศิลปะมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ไม่เพียงแต่การเพิ่มอุปทานของศิลปะเพิ่มมากขึ้น แต่ต้องเพิ่มอุปสงค์หรือความต้องการของการรับชมศิลปะของผู้ชมที่รับชมอยู่แล้ว และการเพิ่มผู้ชมใหม่ๆ ด้วยเช่นกัน
- การเพิ่มจำนวน Art Space จำเป็นต้องทำกับหน่วยงานภาครัฐและภาคธุรกิจมากขึ้นเพื่อรักษาพื้นที่ทั้งทางกายภาพและดิจิทัลเพื่อขยายขอบเขตของศิลปะ นอกจากนี้ต้องให้ความสำคัญกับคนรุ่นใหม่ที่มีความสามารถทางศิลปะเพื่อรับประโยชน์จากพื้นที่ศิลปะที่มีอยู่

รัฐบาลสิงคโปร์ได้เริ่มประเมินสถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงโดยเลือกใช้ SWOT Analysis ในการวิเคราะห์เพื่อนำไปออกแบบแผนพัฒนาต่อไป

SWOT Analysis คือ หลักการวิเคราะห์สภาพองค์กร อุตสาหกรรม ณ ปัจจุบัน เพื่อเข้าใจจุดแข็ง จุดด้อย โอกาส และอุปสรรค ที่เกิดขึ้นทั้งภายในอุตสาหกรรม และภายนอกอุตสาหกรรมหรือสภาพแวดล้อม เพื่อนำไปวิเคราะห์และหาวิธีพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาที่เป็นอยู่ ณ ปัจจุบัน SWOT สามารถแบ่งออกเป็น 4 ข้อ คือ 1) Strengths คือ จุดแข็งหรือข้อได้เปรียบ 2) Weaknesses คือ จุดอ่อนหรือข้อเสียเปรียบ 3) Opportunities คือ โอกาสที่จะสามารถดำเนินการได้ 4) Threats คือ ความเสี่ยง ภัยคุกคาม ข้อจำกัด หรืออุปสรรคต่างๆ ที่มีการดำเนินการของอุตสาหกรรม



ภาพที่ 41 SWOT Analysis อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงประเทศสิงคโปร์

ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จุดแข็ง (Strengths) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์ คือ

- การเข้าชมและการมีส่วนร่วมในศิลปะการแสดงของชาวสิงคโปร์เพิ่มมากขึ้น
- ศิลปะการแสดงทำให้บรรลุผลประโยชน์ระดับชาติ เช่น เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของสิงคโปร์ การสร้างชุมชนและสร้างความสามัคคีภายในประเทศ แม้จะมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเชื้อชาติ
- นักดนตรีร่วมสมัยประสบความสำเร็จในการจัดทัวร์และมีบทบาทในต่างประเทศ เช่น ขึ้นชาร์ตอันดับเพลงบน streaming ได้รับรางวัลจากการประกวดต่างๆ และได้รับเชิญให้ขึ้นแสดงในงานเทศกาลสำคัญ
- สถานที่และเวทีระดับชาติสร้างเครือข่ายระดับนานาชาติเพื่อเป็นประโยชน์แก่ศิลปสิงคโปร์ เช่น ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade – Theatres on the Bay และ the Singapore International Festival of Arts (SIFA)

จุดด้อย (Weaknesses) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์ คือ

- การเขียนเชิงวิจารณ์ และงานวิจัยต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นในด้านผลงานการแสดง บุคลากร หรืออุปกรณ์ มีจำนวนน้อย และไม่เชิงลึก
- การเข้าถึงงานศิลปะการแสดงของประชาชนมีอุปสรรค เช่น การใช้ภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาท้องถิ่น ทำให้ชาวสิงคโปร์ที่ขาดความชำนาญด้านภาษามีอุปสรรคในการเข้าถึงศิลปะการแสดง
- การศึกษาด้านศิลปะการแสดงยังคงต้องพัฒนา โดยเฉพาะศิลปินที่ทำงานในภาคการศึกษาต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมในการพัฒนาเพลงการสอนเพื่อยกระดับคุณภาพการสอนศิลปะ
- ขาดนโยบายสนับสนุนสายอาชีพศิลปะการแสดงอิสระ การจัดการและการสอนศิลปะอย่างต่อเนื่อง
- ขาดการใช้เทคโนโลยีในศิลปะการแสดง

โอกาส (Opportunities) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์ คือ

- การพัฒนาผู้ชมและเพิ่มจำนวนผู้ชมงานศิลปะ หรือการขยายฐานผู้ชมทั้งที่มีความสนใจในศิลปะและไม่สนใจในศิลปะ ผ่านโครงการที่ให้ความสำคัญกับเยาวชนและครอบครัว โดยเชื่อมโยงความสนใจระหว่างดนตรีและอาหาร
- เนื่องจากในปัจจุบันเยาวชนมักแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างแพร่หลาย จึงเป็นโอกาสดีในการพัฒนาเยาวชนในด้านที่สนใจและการเขียนเชิงวิเคราะห์ โดยเฉพาะด้านศิลปะการแสดง
- เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีและแนวโน้มการบริโภคดนตรีที่เข้าถึงคนหมู่มากได้ เช่น ปัจจุบันสามารถเกิดนักดนตรีกลุ่มใหม่ในระดับสากลได้ทุกที่
- การพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับการสร้างงานศิลปะ การเข้าถึงและใช้ตลาดดิจิทัล ทำให้ประเทศเล็กๆ แต่มีความสามารถทางเทคโนโลยีเช่นสิงคโปร์เป็นแนวหน้าของนวัตกรรม

ข้อจำกัดหรืออุปสรรค (Threats) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงสิงคโปร์ คือ

- สิงคโปร์มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและศิลปะเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ปฏิทินวัฒนธรรมและการแสดงต่างๆ มีมากขึ้น และทำให้เกิดการแข่งขันในอุตสาหกรรม
- การลดลงของประชากรและจำนวนนักเรียนเป็นผลให้โอกาสที่จะมีส่วนร่วมกับศิลปะผ่านหลักสูตรลดลง เป็นผลกระทบระยะยาวของสายอาชีพศิลปะการแสดง
- ศิลปะการแสดงนอกจากสามารถเป็นเครื่องมือในการรวมความสามัคคีในสังคมได้ ยังสามารถเป็นเครื่องมือในการแบ่งแยกสังคมได้เช่นกัน หากบางงานแสดงถูกทำให้เป็นประเด็นทางการเมือง ส่งผลให้เกิดการยกเลิกการสนับสนุนเงินทุนและการสนับสนุนจากสังคม

หลังจากการประเมินและวิเคราะห์สถานการณ์ในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง National Arts Council ออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ใน SG Arts Plan 2018 – 2022 โดยกำหนดเป้าหมายหลัก ดังนี้

1. ภายในปี 2022 ศิลปะการแสดงขับเคลื่อนโดยระบบนิเวศแบบบูรณาการ ได้รับการยอมรับจากผู้ชม และมีผลงานที่โดดเด่น เช่น บุคลากรศิลปะการแสดงได้รับรางวัลระดับนานาชาติ และได้รับการยกย่องให้เป็นแบบอย่างที่ดี แก่ชาวสิงคโปร์จากทุกสาขาอาชีพและทุกภูมิภาคหลังทางวัฒนธรรม สถาบันและบุคลากรศิลปะการแสดงได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้นำในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างงานศิลปะและดึงดูดผู้ชม ในระดับนานาชาติ เนื้อหาจากสิงคโปร์ได้รับการยอมรับในด้านความรู้ที่ก้าวล้ำสมัยและรากฐานที่แข็งแกร่งในความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นต้น

2. ประชาชนมีโอกาสที่จะมีส่วนร่วมกับการแสดง ผ่านโครงการที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ส่งเสริมความเข้าใจ ปลูกฝังเอกลักษณ์ประจำชาติและความรู้สึกภาคภูมิใจ

เพื่อบรรลุเป้าหมาย SG Arts Plan 2018 – 2022 จึงออกแบบนโยบายสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงดังนี้ โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ สร้างแรงบันดาลใจให้คนสิงคโปร์ เชื่อมโยงกับชุมชนอื่นๆ และทำให้สิงคโปร์มีตำแหน่งระดับโลก

✓ ภายในปี 2022 ศิลปะการแสดงขับเคลื่อนโดยระบบนิเวศแบบบูรณาการ ได้รับการยอมรับจากผู้ชม และมีผลงานที่โดดเด่น และประชาชนมีส่วนร่วมกับการแสดง ปลูกฝังความรู้สึกของเอกลักษณ์ประจำชาติ

| 1. สร้างแรงบันดาลใจให้คนสิงคโปร์ | 2. เชื่อมโยงกับชุมชนอื่นๆ | 3. ทำให้สิงคโปร์มีตำแหน่งระดับโลก |
|--|---|---|
| <p>เพิ่มการเข้าถึงศิลปะการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> สร้างแบรนด์ให้กับเทศกาลศิลปะการแสดงระดับชาติ PR ระดับประเทศที่ส่งเสริมหลากหลายรูปแบบ | <p>เสริมสร้างความเข้าใจในบุคลากรศิลปะการแสดง เรื่องกลุ่มผู้ชมและพฤติกรรมผู้ชม</p> <ul style="list-style-type: none"> วิจัยผู้ชม ตั้งแต่กลุ่มผู้ชม รูปแบบการบริโภค และพฤติกรรมผู้ชม วิเคราะห์โครงการสำรวจความคิดเห็นและปรับกลยุทธ์ ศึกษาประสบการณ์ด้าน art space และโรงละครเด็ก พัฒนางานวิจัยที่บันทึกการพัฒนาของศิลปะการแสดง พัฒนาการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะการแสดง ทำเอกสารเผยแพร่ผ่านบทความ podcast และวิดีโอ | <p>เสริมสร้างระบบนิเวศทางศิลปะผ่านการเป็นพันธมิตรกับสถาบันศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> ทำงานอย่างใกล้ชิดกับสถาบันทางวัฒนธรรม เชื่อมโยงศิลปินผ่านมาสเตอร์คลาสและบทสนทนา ทำงานร่วมกับบริษัทศิลปะและศูนย์กลางเพื่อสร้างงานใหม่ เช่น พื้นที่ เงินทุน ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่การเชื่อมต่อกับผู้จ้างงานระหว่างประเทศและศิลปิน |
| <p>พัฒนาในด้านที่ด้อยศักยภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> ส่งเสริมศิลปินทำงานกับเทคโนโลยี ส่งเสริมการฝึกอบรมระยะสั้น การตลาด และการจัดศิลปะ ปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะ ทำงานร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการในการขยายหลักสูตรของโรงเรียน และการพัฒนาความสนใจในศิลปะในเยาวชน | <p>พัฒนาการเข้าถึงผู้ชมในด้านต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชม เช่น โครงการสอบศิลปิน ส่งเสริมการเข้าถึงผู้ชมอย่างครอบคลุม เช่น subtitle ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างบุคลากรงานศิลปะร่วมสมัย และดั้งเดิม ร่วมผลิตและนำเสนอผลงาน ส่งเสริมบุคลากรและทำงานร่วมกับศิลปินต่างประเทศ สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพของศิลปินที่ทำงานในโรงเรียน | <p>การสนับสนุนคนกลางและการระดมทุน</p> <ul style="list-style-type: none"> สนับสนุนการทำงานของตัวกลาง เพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างอุตสาหกรรม และองค์กร สนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากร |

ภาพที่ 42 นโยบายอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ใน SG Arts Plan 2018 – 2022

ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

1. สร้างแรงบันดาลใจให้คนสิงคโปร์

1.1 เพิ่มการเข้าถึงศิลปะการแสดง โดยทำงานร่วมกับสถาบันทางวัฒนธรรมและบริษัทด้านศิลปะเพื่อให้ศิลปะการแสดงมีความโดดเด่นในปฏิทินวัฒนธรรม

ใช้เทศกาลการแสดงดนตรีที่มีอยู่ เช่น Singapore International Festival of Arts (SIFA) เทศกาลการแสดงศิลปะ Flipside ประจำปีของศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade เทศกาลการแสดงเต้นร่วมสมัย M1 CONTACT Contemporary Dance Festival และกิจกรรมการแสดง หรือช่องทางอื่นๆ ที่จัดขึ้นโดยวงออเคสตราแห่งชาติ สถาบันการศึกษาศิลปะ รวมถึงองค์กรศิลปะอื่น ๆ เพื่อสร้างแบรนด์ของเทศกาลศิลปะการแสดงแห่งชาติ ในเดือนพฤษภาคมหรือมิถุนายนของทุกปี

การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ระดับประเทศที่ส่งเสริมรูปแบบและศิลปะการแสดงที่หลากหลายสามารถเสริมการตลาดที่มีอยู่ดึงดูดผู้ชมใหม่

1.2 พัฒนาในด้านที่ด้อยศักยภาพ เช่น การใช้เทคโนโลยี การศึกษาด้านศิลปะ การระดมทุน การตลาด และการจัดการศิลปะ (Art Management)

เพื่อนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในอุตสาหกรรม NAC จะทำงานร่วมกับพันธมิตรในการจัดทำโครงการพัฒนาทักษะบุคลากรในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง พัฒนาอุตสาหกรรมโดยตรงและยกระดับประสบการณ์ของผู้ชม เช่น ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade และ หน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมฯ Culture Academy ในการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและผู้บริหารงานวัฒนธรรม ซึ่งครอบคลุมการศึกษาและการพัฒนาความสามารถ การวิจัยและทุนการศึกษา และการเป็นผู้นำทางความคิด และยังสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีผ่านกรอบการให้ทุน อำนวยความสะดวกให้ศิลปินได้พบปะและทำงานกับภาคเทคโนโลยี

ด้านการศึกษา ให้โอกาสในการพัฒนาวิชาชีพที่มีโครงสร้างมากขึ้นสำหรับอาจารย์สอนศิลปะและศิลปินสอนในโรงเรียน การปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะในโรงเรียนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้คนรักศิลปะรุ่นใหม่ ทำงานร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการเพื่อเพิ่มโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับศิลปะในการขยายหลักสูตรของโรงเรียน และการพัฒนาความสนใจในศิลปะในเยาวชนอำนวยความสะดวกในการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการระดมทุน การตลาด และการจัดการศิลปะด้านการศึกษา

2. เชื่อมโยงกับชุมชนอื่นๆ

2.1 เสริมสร้างความเข้าใจในบุคลากรศิลปะการแสดง เรื่องกลุ่มผู้ชมและพฤติกรรมผู้ชม ผ่านการวิจัยและสนับสนุนการพัฒนาการเขียนเชิงวิจารณ์เกี่ยวกับศิลปะการแสดง

ทำงานร่วมกับสถาบันศิลปะการแสดงเพื่อการศึกษาวิจัยผู้ชม หรือผู้บริโภค ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เกี่ยวกับกลุ่มผู้ชมและรูปแบบการบริโภค และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อรับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ชม

นำโครงการหรือการริเริ่มในการเพิ่มการรับรู้และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ เช่น เทศกาลการแสดงเต้น Got to Move ที่เป็นเวทีระดับชาติที่รวบรวมนักเต้นและผู้ขึ้นขอบการเต้นของสิงคโปร์และแสดงความสามารถและผลงานต่อผู้ชมที่หลากหลาย ที่วิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มความคิดเห็นของสาธารณะและการปรับกลยุทธ์

สถาบันการศึกษาแห่งชาติจะทำการศึกษา เพื่อระบุและทำความเข้าใจประสบการณ์ด้าน Art Space ของผู้ชมและความต้องการภายในสาขาศิลปะเพื่อผู้ชมวัยเยาวชน (Arts for Young Audiences: AYA)

ร่วมมือกับมูลนิธิ Art Ground ทำการศึกษาทำความเข้าใจประสบการณ์ด้าน art space และความต้องการในกลุ่มโรงละครสำหรับเด็ก และพันธมิตรกับสถาบันทางวัฒนธรรม เช่น ศูนย์วัฒนธรรมจีนสิงคโปร์ เพื่อพัฒนางานวิจัยที่บันทึกการพัฒนาศิลปะการแสดง การปฏิบัติ และรูปแบบดั้งเดิม เช่น องค์กร Hear65 คือ ความร่วมมือระหว่าง National Arts Council และค่ายเพลง Bandwagon เป็นขบวนการระดับชาติที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมดนตรี ผ่านโครงการต่างๆ โดยหนึ่งในโครงการคือการทำเอกสารการฝึกดนตรีผ่านบทความ Podcast และวิดีโอ

พัฒนาการเขียนเชิงวิพากษ์ในศิลปะการแสดงในหมู่นักเขียน โดยการสนับสนุนคนกลางเพื่อพัฒนาฝีมือการเขียนในหมู่นักเขียน

2.2 พัฒนาการเข้าถึงผู้ชมในด้านต่างๆ เช่น การมีส่วนร่วมของผู้ชม การอำนวยความสะดวก และการสร้างเนื้อหาสำหรับกลุ่มผู้ชมที่เฉพาะเจาะจง

เชื่อมโยงกับองค์กรที่หลากหลายในการสร้างสรรค์และการผลิตศิลปะการแสดง เพื่อสามารถเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย เช่น โครงการสอนศิลปะ ผู้ชม ตลอดจนสถาบันการศึกษา เช่น Yong Siew Toh Conservatory of Music และองค์กรทางวัฒนธรรม เช่น ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade

ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชมครอบคลุม (inclusive) เช่น มี subtitle มีคำอธิบายหรือภาษามือ เพื่อให้ผู้ชมทุกคนได้มีส่วนร่วมกับการงาน

พัฒนาความสามารถตั้งแต่ต้นน้ำและส่งเสริมความร่วมมือระหว่างบุคลากรงานศิลปะร่วมสมัยและดั้งเดิมเพื่อเพิ่มขยายตลาดการว่าจ้างงาน ร่วมผลิตและนำเสนอผลงาน และส่งเสริมบุคลากรงานศิลปะร่วมสมัยจากต่างประเทศ โดยการออกแบบโครงการจาก Stamford Arts Centre

สนับสนุนการทำงานของสถาบันทางวัฒนธรรมในการผลิตและนำเสนอ ในส่วนของผู้ชมวัยเยาวชน (Arts for Young Audiences: AYA) องค์กรต่างๆ เช่น มูลนิธิ The Artground ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade และบริษัทด้านศิลปะที่ให้ความสำคัญกับเด็กๆ จะเป็นผู้สนับสนุนการทดลองและแนวทางการออกแบบใหม่สำหรับเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย

อำนวยความสะดวกในการพัฒนาขีดความสามารถสำหรับบุคลากรและทำงานร่วมกับศิลปินต่างประเทศ และสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพของศิลปินที่ทำงานในโรงเรียน

3. ทำให้สิงคโปร์มีตำแหน่งระดับโลก

3.1 เสริมสร้างระบบนิเวศทางศิลปะผ่านการเป็นพันธมิตรกับสถาบันศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ

ทำงานอย่างใกล้ชิดและมีกลยุทธ์กับสถาบันทางวัฒนธรรม เช่น ศูนย์ศิลปะการแสดงแห่งชาติ Esplanade และสถานที่จัดแสดงงานศิลปะ Arts House Limited เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ด้านศิลปะการแสดง สนับสนุนศิลปินและกลุ่มศิลปะที่พร้อมในระดับเวทีระหว่างประเทศ เชื่อมโยงศิลปินกับนักดนตรีภายในสิงคโปร์และต่างประเทศ ผ่านมาสเตอร์คลาสและบทสนทนาอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนและการทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่การเชื่อมต่อกับผู้จ้างงานระหว่างประเทศและศิลปิน

ทำงานร่วมกับบริษัทศิลปะและคนกลาง เช่น สมาคม Dance Nucleus พื้นที่สำหรับการวิจัยเชิงปฏิบัติ ส่งเสริมศิลปิน สร้างเครือข่ายระหว่างประเทศ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสร้างงานใหม่ และลดการจัดทำโครงการที่มีเป้าหมายที่คล้ายกันและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2 การระดมทุน และการสนับสนุนคนกลาง

สนับสนุนการทำงานของตัวกลาง เพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างอุตสาหกรรม สถาบันศิลปะ บริษัทศิลปะ ผู้ผลิต ผู้จัดการศิลปิน ศิลปินอิสระ เพื่อรักษาระบบนิเวศของศิลปะการแสดงที่แข็งแกร่ง ซึ่งรองรับความต้องการของทุกฝ่าย

สนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากร โดยร่วมมือกับพันธมิตรเชิงกลยุทธ์กับบริษัทศิลปะหรือตัวกลางต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของภาคส่วนต่างๆ เช่น การจัดตั้งศูนย์ทรัพยากรสำหรับศิลปินอิสระ ไม่ว่าจะเป็เงินทุน หรืออุปกรณ์

4.2.4 สรุปประเด็นสำคัญจากกรณีศึกษาประเทศสิงคโปร์

ภาครัฐสิงคโปร์เห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดง เพื่อเป็นตัวกลางในการสานสัมพันธ์ประชาชนที่มีความแตกต่างทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม จึงผลักดันอุตสาหกรรมในหลากหลายประเด็น ตั้งแต่การพยายามที่จะสร้างแบรนด์ศิลปะการแสดงของสิงคโปร์ให้มีชื่อเสียงและเป็นที่พูดถึง สร้างระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมของศิลปะการแสดงให้ดีขึ้น ช่วยกระตุ้นและสนับสนุนการทำงานของศิลปิน และการเข้าถึงศิลปะ ในขณะที่เดียวกันภาครัฐสิงคโปร์ให้ความสำคัญกับการพัฒนาศิลปินให้มีความรู้ความสามารถไม่เพียงแต่ในด้านศิลปะ แต่รวมถึงด้านการบริหารจัดการ การประชาสัมพันธ์ และการจัดการศิลปะ ทั้งนี้ผู้ชมยังคงกลุ่มเป้าหมายหลักที่รัฐผลักดันทั้งการเข้าถึงและเข้าใจความต้องการและพฤติกรรมผู้ชม และการพัฒนาผู้ชมให้มีวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะตั้งแต่วัยเยาว์ และส่งเสริมในทุกวัย ซึ่งรายละเอียดทั้งหมดมีดังนี้

| | | |
|---|---|--|
|  <p>สร้างแบรนด์ศิลปะการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> ใช้เทศกาลการแสดงศิลปะ-การแสดงสร้างแบรนด์ให้กับเทศกาลศิลปะ-การแสดงระดับชาติ การ PR ระดับประเทศที่ส่งเสริมรูปแบบและการแสดงออกของศิลปะ-การแสดงที่หลากหลาย อำนวยความสะดวกในการฝึกอบรม สนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากรเพื่อเสริมสร้างความสามารถของอุตสาหกรรมในการระดมทุนการตลาดและการจัดการศิลปะ ร่วมมือและสร้างเครือข่ายกับองค์กรต่างประเทศ |  <p>สร้างระบบนิเวศศิลปะที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> สนับสนุนตัวกลางหรือคนกลาง ที่อยู่ระหว่างการทำงานร่วมกันในแต่ละหน่วยงาน และด้านของศิลปะ ร่วมมือกับบริษัทศิลปะและคนกลางเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสร้างงานใหม่ เช่น พื้นที่ เงินทุน สนับสนุนการแลกเปลี่ยนและการทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่การเชื่อมต่อกับผู้จ้างงานระหว่างประเทศและศิลปิน สนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากร เพื่อตอบสนองความต้องการของภาคส่วนต่างๆ | |
|  <p>พัฒนาศิลปิน</p> <ul style="list-style-type: none"> สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีกับศิลปะ เพื่อพัฒนาความสามารถบุคลากร อุตสาหกรรม และยกระดับประสบการณ์ผู้ชม ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการระดมทุน การตลาด การจัดการศิลปะ และความสามารถทางศิลปะ การปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะ เชื่อมโยงศิลปินกับนักดนตรีภายในสิงคโปร์และต่างประเทศ ทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย |  <p>การตลาด</p> <ul style="list-style-type: none"> มีการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มผู้ชมและรูปแบบการบริโภค และตอบสนองต่อพฤติกรรมผู้ชม วิเคราะห์โครงการต่างๆ เพื่อตรวจสอบแนวโน้มความคิดเห็นของผู้ชม เพื่อนำมาปรับกลยุทธ์และตอบสนองความต้องการ ส่งเสริมการเข้าถึงผู้ชมอย่างครอบคลุม (inclusive) เช่น มี subtitle หรือภาษาสื่อ |  <p>พัฒนาผู้ชม</p> <ul style="list-style-type: none"> เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านดนตรี ตั้งแต่การสอน ฟังเพลง และข่าวสาร ผ่านสื่อต่างๆ เช่น บทความ podcast และวิดีโอ ร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการเพื่อเพิ่มโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับศิลปะ โดยขยายหลักสูตรของโรงเรียน และการพัฒนาความสนใจในศิลปะ ให้ความสำคัญกับเยาวชน เพื่อปลูกฝังและให้มีวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะ พัฒนาการฝึกการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์ในศิลปะ-การแสดง |

ภาพที่ 43 ปัจจัยความสำเร็จของการสนับสนุนเชิงนโยบายและการดำเนินการของภาครัฐ

ที่มา: SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

1) **สร้างแบรนด์ศิลปะการแสดงแก่สิงคโปร์** เพื่อให้ศิลปะการแสดงของสิงคโปร์ในทุกรูปแบบเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายทั้งในสิงคโปร์และต่างประเทศ ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลากหลายแบบทั่วโลก โดยใช้เทศกาลการแสดงศิลปะการแสดงที่มีอยู่นั้น สร้างแบรนด์ให้กับเทศกาลศิลปะการแสดงระดับชาติ ให้เป็นการแสดงประจำปีในทุกเดือนเมษายน เพื่อเป็นที่จดจำและดึงดูดความสนใจผู้ชมทั้งชาวสิงคโปร์และชาวต่างชาติ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ศิลปะการแสดงระดับประเทศที่ส่งเสริมรูปแบบและการแสดงออกของศิลปะการแสดงที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่ความต้องการและความชื่นชอบที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ภาครัฐยังช่วยอำนวยความสะดวกในการฝึกอบรม สนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากรเพื่อเสริมสร้างความสามารถของอุตสาหกรรมในการระดมทุนการตลาดและการจัดการศิลปะ

- 2) **สร้างระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่ดี** ระบบนิเวศทางศิลปะคือสภาพแวดล้อมทางศิลปะในสิงคโปร์ ที่เอื้อต่อการสนับสนุนและกระตุ้นการรับชม ชื่นชมศิลปะของผู้ชม และการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน โดยสนับสนุนตัวกลางหรือคนกลาง ที่อยู่ระหว่างการทำงาน และการร่วมมือกันระหว่างอุตสาหกรรมหรือองค์กร เช่น ศิลปิน ผู้จัดละคร ผู้ผลิต สถาบันทางการศึกษาศิลปะ เพื่อลดช่องว่างการทำงานและสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และร่วมมือบริษัทศิลปะและคนกลางเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสร้างงานใหม่ เช่น พื้นที่ เงินทุน เป็นต้น นอกจากนี้ภาครัฐยังมี National Arts Council ดูแลพัฒนาศิลปะของประเทศ และมีระบบ Grant จัดงบประมาณสนับสนุนด้านเงินทุนและทรัพยากร เพื่อตอบสนองความต้องการของภาคส่วนต่างๆ และสนับสนุนการแลกเปลี่ยนและการทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่การเชื่อมต่อกับผู้จ้างงานระหว่างประเทศและศิลปิน
- 3) **พัฒนาศิลปิน** ให้มีความสามารถในหลายๆ ด้าน ไม่เพียงแต่ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ ด้วยเช่นกัน โดยเริ่มจากการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีกับศิลปะ เพื่อพัฒนาความสามารถบุคลากร อุตสาหกรรม และยกระดับประสบการณ์ผู้ชม มุ่งเน้นการส่งเสริมการพัฒนาความสามารถของศิลปินตั้งแต่ต้นน้ำ ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการระดมทุน การตลาด การจัดการศิลปะ และความสามารถทางศิลปะ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างราบรื่น ทั้งนี้ ยังมีการปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะ ให้มีคุณภาพสำหรับอาชีพด้านศิลปะและขยายหลักสูตรในหลากหลายด้าน และเชื่อมโยงศิลปินกับนักดนตรีภายในสิงคโปร์และต่างประเทศ ทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ๆ แก่ชาวสิงคโปร์
- 4) **การตลาด / PR** ผลงานศิลปะการแสดงของชาวสิงคโปร์จะไม่ถูกชื่นชม หากไม่สามารถเข้าถึงผู้ชมทั้งคนสิงคโปร์และคนต่างชาติได้ ในทุกวัฒนธรรม เชื้อชาติหรือชนกลุ่มน้อยด้วยเช่นกัน ภาครัฐจึงผลักดันเป็นอย่างมากเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความเข้าใจต่อรูปแบบ ความต้องการในการบริโภคและความคิดเห็นของผู้ชม โดยมุ่งเน้นการทำวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มผู้ชมและรูปแบบการบริโภค และตอบสนองต่อพฤติกรรมผู้ชม วิเคราะห์โครงการต่างๆ เพื่อตรวจสอบแนวโน้มความคิดเห็นของผู้ชม เพื่อนำมาปรับกลยุทธ์และตอบสนองความต้องการ ยังรวมถึงการมีช่องทางการตลาดหลักที่สามารถเชื่อมโยงไปยังโรงละครอีกด้วย
- 5) **พัฒนาผู้ชม** ให้มีความเข้าใจในศิลปะการแสดง และเสริมสร้างวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับเยาวชน ร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการเพื่อเพิ่มโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับศิลปะ โดยขยายหลักสูตรของโรงเรียน และการพัฒนาความสนใจในศิลปะ ในขณะเดียวกัน ภาครัฐสนับสนุนการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านดนตรีแก่สาธารณะ ตั้งแต่การสอน ฝึกฝน และข่าวสาร ผ่านสื่อต่างๆ เช่น บทความ podcast และวิดีโอ และพัฒนาการฝึกการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์ในศิลปะการแสดง และยังคงส่งเสริมการเข้าถึงผู้ชมอย่างครอบคลุม (inclusive) เช่น มี subtitle หรือภาษามือ

สิงคโปร์จึงเป็นประเทศตัวอย่างที่ดีสำหรับประเทศไทยในการที่อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงได้รับการสนับสนุนอย่างครอบคลุมรอบด้านจากภาครัฐ โดยเลือกใช้เครื่องมือสมัยใหม่ที่สำคัญคือเทคโนโลยี รวมถึงการทำวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรมที่หลากหลาย รวมถึงมีการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์บนเว็บไซต์ โดยเฉพาะข้อมูลเชิงสถิติ ซึ่งสามารถสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศกรณีศึกษา

จากการศึกษาจากกรณีศึกษาประเทศสิงคโปร์และญี่ปุ่นมีนัยสำคัญต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมเป็นสองด้านหลักคือ การดำเนินกิจกรรมการผลิตอุตสาหกรรม และแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมซึ่งแบ่งออกเป็นการสร้างแบรนด์ประเทศ การสร้างระบบนิเวศ การพัฒนาศิลปิน การตลาด และการพัฒนาผู้ชม

ตารางที่ 9 สรุปนโยบายและแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของญี่ปุ่นและสิงคโปร์

| การพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง | |  ญี่ปุ่น |  สิงคโปร์ |
|--------------------------------|--|---|---|
| ภาพรวม | | <ul style="list-style-type: none"> มีหน่วยงานอิสระ 'Japan Arts Council' ดูแลการพัฒนาศิลปะของประเทศ มีกองทุนศิลปะ (Art Fund) เพื่อสนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมในประเทศ มีเป้าหมายในการพัฒนาศิลปะการแสดงที่ชัดเจน คือ 2020 Tokyo Olympic และหวังผลทางตรงและทางอ้อมทางเศรษฐกิจ มีความร่ำรวยทางวัฒนธรรม และมีมาตรการคุ้มครองและต่อยอดที่หลากหลาย มีความร่วมมือจากภาครัฐจากในหลากหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน | <ul style="list-style-type: none"> มีหน่วยงานอิสระ 'National Arts Council' ดูแลการพัฒนาศิลปะของประเทศ มีระบบการให้เงินสนับสนุนด้านศิลปะ (NAC Grant, Art Fund) มีเป้าหมายในการพัฒนาศิลปะการแสดงที่ชัดเจน คือ เชื่อมความหลากหลายของประชากรด้วยศิลปะ และต้องการเป็นบ้านของศิลปะที่หลากหลาย มีความเข้าใจในอุตสาหกรรมในเชิงลึก ทำให้มีมาตรการสนับสนุนที่หลากหลาย ภาครัฐร่วมมือกับเอกชนและประชาชนอย่างแข็งขันและหลากหลายด้าน ผลักดันการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและพัฒนาการศึกษาวิจัยจำนวนมาก |
| แนวทางการพัฒนา |  สร้างแบรนด์ประเทศด้านศิลปะการแสดง | <ul style="list-style-type: none"> แม้ไม่มีระบุว่ามีการพัฒนาด้านภาพลักษณ์ด้านศิลปะการแสดงโดยเฉพาะ แต่ได้รับประโยชน์จากนโยบาย 'Cool Japan' ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการส่งออกวัฒนธรรมอยู่แล้ว | <ul style="list-style-type: none"> พัฒนาให้สิงคโปร์มีภาพลักษณ์เป็นบ้านของศิลปะและความหลากหลาย พัฒนาและสนับสนุนการ PR ระดับประเทศทั้งในประเทศและระดับสากล พัฒนาความร่วมมือและสร้างเครือข่ายกับองค์กรต่างประเทศ |
| |  สร้างระบบนิเวศศิลปะที่ดี | <ul style="list-style-type: none"> มีการสนับสนุนเชิงพื้นที่ (National Theatre) และให้ข้อมูลแต่ละโรงละครอย่างครบถ้วน มีมาตรการสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ผ่านมาตรการสนับสนุนที่หลากหลาย โดยเฉพาะการสนับสนุนด้านเงินทุน | <ul style="list-style-type: none"> มีการสนับสนุนเชิงพื้นที่ และให้รายละเอียดของแต่ละ Space ในเว็บไซต์ของ NAC สร้างเครือข่ายกับรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องให้มีความเข้มแข็ง พร้อมทั้งให้การสนับสนุนอย่างเพียงพอ ทำให้มีพันธมิตรที่หลากหลาย สนับสนุนความร่วมมือระหว่างประเทศ |
| |  พัฒนาศิลปิน | <ul style="list-style-type: none"> มีการให้ทุนศึกษาต่อทางด้านศิลปะที่หลากหลายสาขา และหลากหลายระดับ มีโครงการสนับสนุนการพัฒนาทักษะของศิลปิน มีระบบสนับสนุนให้เกิดวิสาหกิจด้านศิลปะจำนวนมาก พัฒนาความร่วมมือเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ทางวัฒนธรรมกับศิลปินต่างประเทศ มีมาตรการสนับสนุนศิลปินอย่างครอบคลุม เช่น ส่งเสริมการจัดแสดงผลงานศิลปะของผู้พิการ เป็นต้น | <ul style="list-style-type: none"> รวบรวมโครงการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย มีระบบการพัฒนารับปรุงหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะอยู่เสมอ มอบรางวัลที่หลากหลาย เช่น รางวัลศิลปินรุ่นใหม่ Young Artist Award สนับสนุนการใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาความสามารถบุคลากร อุตสาหกรรม และยกระดับประสบการณ์ผู้ชม เชื่อมโยงศิลปินทั้งภายในสิงคโปร์และต่างประเทศ |
| |  การตลาด/PR | <ul style="list-style-type: none"> มีช่องทางออนไลน์ในการติดตามข้อมูลข่าวสาร รวมถึงช่องทางจำหน่าย ภาครัฐสนับสนุนจัดเทศกาลสำหรับศิลปะ โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง | <ul style="list-style-type: none"> มีการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพที่หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจ โดยเฉพาะความเข้าใจในพฤติกรรมของผู้ชม มีการเผยแพร่ข้อมูลที่สำคัญผ่านช่องทางหลักของ NAC มี Partner เอกชนที่หลากหลาย รวมถึงเอกชนที่กำเนิดสายด้านศิลปะ |
| |  พัฒนาผู้ชม | <ul style="list-style-type: none"> เผยแพร่ข้อมูลและองค์ความรู้ด้านศิลปะวัฒนธรรมที่หลากหลายทางช่องทางทั้งออฟไลน์และออนไลน์ บางหน่วยงานมีการจัดทำเป็นภาษาอังกฤษอีกด้วย สนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น โดยสร้างแบรนด์ระดับภูมิภาค มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ชมทุกประเภท เช่น ติดตั้งห้องสุขาและลิฟท์สำหรับใช้รถเข็นที่โรงละครเกือบทุกแห่ง | <ul style="list-style-type: none"> เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านศิลปะผ่านการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ ขยายหลักสูตรด้านศิลปะของโรงเรียน และแก่สาธารณะ (ผ่านฝ่าย Arts Education ของ NAC) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความเข้าใจในศิลปะ ปลูกฝังเยาวชนและให้มีวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะ พัฒนาการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์ในศิลปะการแสดง ส่งเสริมการเข้าถึงผู้ชมอย่างครอบคลุม เช่น มี subtitle หรือภาษามือ |

ที่มา: Policy of Cultural Affairs in Japan Fiscal 2018, SG Arts Plan 2018 – 2022 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

จากตารางข้างต้น คือข้อสรุปนโยบายและแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศสิงคโปร์และญี่ปุ่น ซึ่งประเทศไทยสามารถถอดแบบกรณีศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง จากทั้งสองประเทศ ได้ดังนี้

ในภาพรวมและขั้นการดำเนินการผลักดัน หน่วยงานภาครัฐควรตั้งเป้าหมาย และประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขที่ชัดเจน รวมทั้งการเตรียมพร้อมสำหรับโอกาสในอนาคตและใช้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยสามารถใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ SWOT Analysis ดังเช่นสิงคโปร์เพื่อสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมได้อย่างครอบคลุมในทุกๆ ด้าน ตั้งแต่จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค และสามารถเตรียมพร้อมและรับมือได้ในอนาคต ซึ่งประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับโอกาสของอุตสาหกรรมเป็นอย่างมากที่วางแผนการเผยแพร่ศิลปะวัฒนธรรมอย่างดี เนื่องในโอกาสที่ได้เป็นเจ้าภาพ 2020 Tokyo Olympic ทั้งสองประเทศมีหน่วยงานอิสระหลักที่ดูแลการพัฒนาศิลปะของประเทศ มีระบบการให้เงินทุนสนับสนุนด้านศิลปะ ขณะเดียวกันทั้งสองประเทศมีการร่วมมืออย่างเข้มแข็งระหว่างภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะประเทศสิงคโปร์ ที่มีความพยายามจะร่วมมือกับองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรม สถาบันการศึกษา และสมาคมต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อเป็นการร่วมผลักดันอุตสาหกรรม และเข้าใจถึงความต้องการของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และยังสามารถสร้างเครือข่ายในการพัฒนาผลงานลงทุน และสร้างงานแก่ศิลปินสิงคโปร์ได้ ทั้งนี้ในภาพรวมสิงคโปร์ได้ผลักดันการใช้เทคโนโลยีและการศึกษาวิจัยกับศิลปะการแสดงเป็นอย่างมาก เพื่อสามารถเข้าใจตลาด พฤติกรรมผู้ชม และความชื่นชอบของผู้ชม และสามารถยกระดับผลงาน เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการของศิลปินได้เช่นกัน ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการคุ้มครองและอนุรักษ์วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งรวมถึงศิลปะการแสดง โดยจัดทำกิจกรรมสนับสนุนและเงินอุดหนุนแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนมาก

แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ของประเทศสิงคโปร์และญี่ปุ่น สามารถจำแนกได้เป็น 5 ประเด็นสำคัญ กล่าวคือ 1) สร้างแบรนด์ประเทศ ด้านศิลปะการแสดง 2) สร้างระบบนิเวศศิลปะที่ดี 3) พัฒนาศิลปิน 4) พัฒนาการตลาด และ 5) การพัฒนาผู้ชม และประเทศไทยสามารถเรียนรู้แนวทางความสำเร็จจากตัวอย่างกรณีศึกษาของประเทศดังกล่าว รายละเอียดดังนี้

ด้านการสร้างแบรนด์ประเทศ ด้านศิลปะการแสดง ประเทศไทยสามารถผลักดันอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของชาวไทย ให้เป็นที่รู้จักระดับโลกตามสิงคโปร์ได้ โดยการจัดเทศกาลศิลปะการแสดงประจำปี เชิญศิลปินระดับโลกทั้งชาวไทยและต่างประเทศ หรือการผลักดันศิลปะการแสดงไปร่วมกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ดังประเทศญี่ปุ่นระดับชาติตามนโยบาย Cool Japan รวมถึงการประชาสัมพันธ์ความรู้ความเข้าใจ และส่งเสริมความหลากหลายด้านการแสดงแก่ชาวไทยทั่วประเทศ ทั้งนี้ยังสามารถส่งเสริมการร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างประเทศกับองค์กรด้านศิลปะการแสดงต่างประเทศได้ด้วยเช่นกัน เป็นการสร้างเครือข่าย แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และเผยแพร่ศิลปะการแสดงในต่างประเทศ

ด้านการสร้างระบบนิเวศด้านศิลปะการแสดงที่ดี ภาครัฐของไทยสามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดง กระตุ้นและส่งเสริมศิลปิน รวมถึงสร้างวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะในหมู่ผู้ชม โดยการสนับสนุนอาชีพด้านศิลปะการแสดงอย่างเป็นแบบแผน กล่าวคือ การสร้างงาน และอำนวยความสะดวกเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่เงินทุน พื้นที่จัดแสดง (National Theatre) อุปกรณ์ต่างๆ โดยให้ข้อมูลแต่ละโรงละครอย่างครบถ้วน เป็นต้น ทั้งนี้ยังรวมถึงการให้ความรู้ด้านอื่นๆ นอกเหนือจากด้านศิลปะ เช่น การบริหารจัดการ การดำเนินธุรกิจ เพื่อเป็นองค์ความรู้ที่สามารถต่อยอดผลงานและองค์กรที่สามารถสร้างรายได้ได้จริง หรือการจัดตั้งกองทุนเพื่อการสนับสนุนการแสดงศิลปะการแสดงที่หลากหลายและผู้สร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายด้วยเช่นกัน นอกจากนี้อาจมีประเด็นอื่นๆ อย่างเช่น การจัดเทศกาลแสดงผลงาน การร่วมมือกับต่างประเทศ ที่เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่สามารถดึงดูดผู้เล่นอื่นๆ ที่สนใจเข้าสู่อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงได้ด้วย





ด้านการพัฒนาศิลปิน ควรให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานนับว่าเป็นทรัพยากรหลักในระบบนิเวศศิลปะการแสดง โดยสามารถเริ่มต้นได้ทั้งระบบการศึกษา ที่ให้ครอบคลุมการเรียนรู้ทุกประเภทของศิลปะการแสดง หรือขั้นตอนการผลิตในหลากหลายแขนง และให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งรวมถึงการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นในระดับอุดมศึกษา เช่น ทุนการศึกษา อุปกรณ์การเรียนต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้ยังสามารถสนับสนุนศิลปินโดยการผลักดันสู่การศึกษาในต่างประเทศ หรือการแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปินต่างชาติ เพื่อเป็นการเปิดวิสัยทัศน์และการเรียนรู้ในระดับนานาชาติได้อีกด้วย ในส่วนของการผลิต ภาครัฐสามารถจัดทำกองทุนสนับสนุนกิจกรรมศิลปะการแสดง โดยอาจจัดเกณฑ์การให้เงินทุน ตามประเภทศิลปะการแสดง หรือกลุ่มของผู้ผลิต เช่น เพศวัย หรือผู้พิการ เพื่อการกระจายความช่วยเหลือและส่งเสริมศิลปะการแสดงในหลากหลายประเภท และในส่วนของ การแสดงผลงาน ภาครัฐสามารถสนับสนุนศิลปินผ่านการร่วมมือกับสถานที่จัดแสดง เพื่อช่วยแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายแก่ศิลปิน และเป็นการสนับสนุนในทางอ้อม การผลักดันการใช้เทคโนโลยีเป็นอีกเรื่องที่สำคัญ เพื่อพัฒนาความสามารถบุคลากร อุตสาหกรรม และยกระดับประสบการณ์ผู้ชม

ด้านการตลาด ภาครัฐสามารถช่วยส่งเสริมภาคเอกชนในการเข้าถึงและเข้าใจผู้ชมโดยการจัดทำการศึกษาวิจัยพฤติกรรมผู้ชม ตั้งแต่รูปแบบการรับชม ประเภท ช่วงวัยอายุสนใจประเภทใด และศึกษาผลลัพธ์โครงการหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปแล้ว เพื่อให้ผู้ผลิตสามารถปรับกลยุทธ์การสร้างสรรค์ผลงาน สามารถประชาสัมพันธ์แก่ประเภทของผู้ชมที่สนใจได้ถูกกลุ่ม และในขณะเดียวกันเพื่อสามารถออกแบบกลยุทธ์ที่สามารถขยายตลาดสู่กลุ่มผู้ชมใหม่ๆ ได้ด้วยเช่นกัน การประชาสัมพันธ์ระดับประเทศ มีช่องทางออนไลน์ในการติดตามข่าวสาร ช่องทางการจัดจำหน่ายร่วมมือกับภาคเอกชน มีฐานข้อมูลส่วนกลาง เช่น การเผยแพร่การแสดงศิลปะการแสดงในหลากหลายภาษา เพื่อให้สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศได้ด้วยเช่นกัน และที่สำคัญคือการส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะการแสดงอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและรูปแบบการแสดงแก่ผู้พิการ เช่น การจัดทำคำบรรยายในจอภาพ การมีล่ามภาษามือ การจัดทำลิฟต์และทางเดินสำหรับรถเข็นในโรงละคร เป็นต้น

ด้านการพัฒนาผู้ชม สามารถพัฒนาผู้ชมได้ในทุกระดับและทั่วประเทศ ตั้งแต่เยาวชน โดยมีหลักสูตรและกิจกรรมในโรงเรียน ที่เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและวัฒนธรรมการชื่นชมศิลปะ เช่น การเชิญศิลปินมาให้ความรู้ในโรงเรียน หรือกิจกรรมที่ให้เยาวชนได้ลงมือด้วยตนเองเกี่ยวกับศิลปะ ในส่วนของภูมิภาค ภาครัฐสามารถช่วยผลักดันศิลปะการแสดงท้องถิ่น โดยการจัดทำโครงการสร้างเอกลักษณ์แก่ชุมชน ซึ่งไม่เพียงแต่การผลักดันและอนุรักษ์ศิลปะการแสดง แต่สามารถเสริมสร้างรายได้แก่ชุมชน และสร้างอุตสาหกรรมอื่นๆ มาสู่ท้องถิ่นได้ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะด้านการท่องเที่ยว ในระดับประเทศ ภาครัฐทำได้โดยการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะการแสดงสมัยใหม่ตามสื่อต่างๆ เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ช่องทางออนไลน์ หรือ podcast และสนับสนุนการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะการแสดง เพื่อเปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย ส่งเสริมการออกความเห็น และเพื่อปรับปรุงและพัฒนาศิลปะการแสดงของประเทศไทยได้ดียิ่งขึ้น

4.4 สรุปบทเรียนสำคัญเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

จากการศึกษาจากกรณีศึกษาจากต่างประเทศ ทำให้เข้าใจว่า ในต่างประเทศนั้น รัฐบาลมีบทบาทต่อการพัฒนาศิลปะการแสดงในแต่ละประเทศ โดยใช้เครื่องมือหรือแนวทางใดบ้าง ในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงอย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพอย่างไร ในส่วนต่อไปนี้จะเป็นการสรุปประเด็นบทเรียน ที่ได้เรียนรู้จากการศึกษากรณีศึกษาต้นแบบข้างต้น เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาศิลปะการแสดงของไทยต่อไป ซึ่งสามารถสรุปเป็น 5 ประเด็นดังนี้

| | |
|---|---|
|  <p>มีหน่วยงานสนับสนุนศิลปะในประเทศโดยเฉพาะ</p> | <ul style="list-style-type: none"> จากกรณีศึกษาทั้ง 2 ประเทศ มีหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปะโดยเฉพาะ (Arts Council) ทำให้มีหน่วยงานรับผิดชอบหลัก และผลักดันการพัฒนาศิลปะที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ก็ยังมีกองทุน/ระบบการให้เงินสนับสนุนด้านศิลปะที่สามารถให้การสนับสนุนด้านเงินทุนอย่างครบครัน |
|  <p>เป้าหมาย/แนวทางการพัฒนาที่ชัดเจน</p> | <ul style="list-style-type: none"> มีการกำหนดเป้าหมายของการพัฒนาศิลปะ/ศิลปะการแสดงของประเทศไว้อย่างชัดเจน ทำให้ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เข้าใจทิศทางการดำเนินการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศ |
|  <p>พัฒนาระบบนิเวศ/โครงสร้างพื้นฐาน</p> | <ul style="list-style-type: none"> ต้องมีระบบสนับสนุนด้านพื้นฐานที่เพียงพอและแข็งแกร่ง เช่น พื้นที่ เงินทุน ข้อมูล และมีช่องทาง PR หลัก พัฒนาให้มีมาตรการสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ อย่างครอบคลุมและทั่วถึง |
|  <p>ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในศิลปะ</p> | <ul style="list-style-type: none"> พัฒนาให้มีระบบการศึกษาด้านศิลปะที่มีคุณภาพ เพื่อสร้างความเข้าใจและการเห็นคุณค่าในศิลปะ มีระบบสนับสนุนการพัฒนากิจการ/ความเข้าใจ ของทั้งศิลปินและประชาชนทั่วไป |
|  <p>พัฒนาการวิจัยและพัฒนาและฐานข้อมูล</p> | <ul style="list-style-type: none"> ระบบฐานข้อมูล จะเป็นปัจจัยสนับสนุนการดำเนินการ/การเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถสร้างความเข้าใจให้กับทั้งคนในอุตสาหกรรม คนนอกอุตสาหกรรม และประชาชนในประเทศ ควรพัฒนาด้านการวิจัยและพัฒนา เพื่อทำความเข้าใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้าใจในพฤติกรรมผู้ชม |

ภาพที่ 44 สรุปบทเรียนสำคัญเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรึกษา

- 1. มีหน่วยงานสนับสนุนศิลปะในประเทศโดยเฉพาะ:** ทั้ง 2 ประเทศที่ได้นำเสนอไปนั้น ต่างก็มีหน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาศิลปะ หรือการพัฒนาศิลปะการแสดงโดยเฉพาะ เช่น National Arts Council ซึ่งจะเป็นหน่วยงานกลางหน่วยงานหลัก ที่สามารถเข้าใจและเข้าถึงความต้องการที่แท้จริงของอุตสาหกรรม และเป็นตัวกลาง รวบรวม และผลักดัน ให้หน่วยงานรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง สามารถดำเนินการพัฒนาอุตสาหกรรมในเรื่องต่างๆ ต่อไปได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพและหน่วยงานกลางนี้เอง มักจะเป็นผู้รับผิดชอบการบริหารจัดการกองทุนศิลปะ เพื่อให้มีกองทุน และรับการสนับสนุนด้านเงินทุนในด้านต่างๆ แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไปได้
- 2. มีเป้าหมาย/แนวทางการพัฒนาที่ชัดเจน:** นอกจากการมีหน่วยงานกลางรับผิดชอบ และประสานให้เกิดการขับเคลื่อนในรูปแบบต่างๆ แล้วนั้น การกำหนดเป้าหมาย/แนวทางที่ชัดเจนในการพัฒนาอุตสาหกรรมจะเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเช่นกัน เพราะจะทำให้หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในและนอกอุตสาหกรรม เข้าใจ และเห็นภาพว่าจะพัฒนาอุตสาหกรรมไปในทิศทางใด ก็จะทำให้แต่ละหน่วยงาน เข้าใจบทบาทหน้าที่มากขึ้น ว่าองค์กรของตนเอง จะต้องดำเนินการอย่างไรเพื่อขับเคลื่อนไปยังเป้าหมายดังกล่าว
- 3. พัฒนาระบบนิเวศ/โครงสร้างพื้นฐาน:** บทบาทหน้าที่หลักของรัฐ ในการพัฒนาอุตสาหกรรม เป็นเพียงผู้ดำเนินการพัฒนาปัจจัยที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน ในการสนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ สามารถดำเนินการตามบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานนั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดเท่านั้น เช่น การสนับสนุนด้านพื้นที่สาธารณะ ระบบเงินทุน นำเสนอข้อมูลสาธารณะ เป็นต้น แต่รัฐไม่ได้เป็นผู้ดำเนินการพัฒนาในทุกแนวทางการพัฒนา แต่จะเป็นกลไกสนับสนุนให้หน่วยงานอื่นๆ ที่มีความรู้และความเข้าใจ สามารถดำเนินการในเรื่องๆ นั้นได้ต่อไปนั่นเอง รวมถึงการสร้างแพลตฟอร์ม หรือรูปแบบในการเชื่อมโยงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมสร้างการพัฒนาได้อย่างมีระบบต่อไป
- 4. ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในศิลปะ:** อีกประการสำคัญคือ รัฐต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาปรับปรุงระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานต่างๆ ให้มีคุณภาพ เพื่อให้สามารถสร้างการเข้าถึงการเรียนรู้ด้านศิลปะ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับประชาชนทั่วไป ได้เห็นคุณค่าของงานศิลปะ รวมถึงรัฐอาจเป็นผู้รวบรวมหรือพัฒนาแพลตฟอร์มในการพัฒนาทักษะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาหาความรู้ ให้กับศิลปิน บุคลากรที่เกี่ยวข้องหรือประชาชนทั่วไปอีกด้วย
- 5. พัฒนาการวิจัยและพัฒนาและฐานข้อมูล:** บทบาทหน้าที่อีกประการที่มีความสำคัญต่อการสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ในอุตสาหกรรม คือรัฐต้องเป็นผู้รวบรวม และจัดทำข้อมูลพื้นฐาน เผยแพร่ต่อสาธารณะ (Public Information) ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่รัฐไทยอาจจะต้องพัฒนา เนื่องจากในปัจจุบันมักจะเก็บข้อมูลสำหรับการดำเนินการภายในเป็นหลัก ทำให้ประชาชนทั่วไปไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ได้อีกด้วย

จากการนำเสนอข้อมูลภาพรวมของอุตสาหกรรม ข้อมูลสถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งในระดับสากล และระดับประเทศไทย ประกอบกับข้อมูลแนวทางการพัฒนาศิลปะการแสดงในต่างประเทศ จากการศึกษากรณีศึกษาทั้ง 2 ประเทศข้างต้นนั้น ทำให้เห็นความแตกต่างของการพัฒนาของแต่ละประเทศ เทียบกับการดำเนินการพัฒนาของไทยในปัจจุบัน ลำดับถัดไป จะเป็นการวิเคราะห์ประเด็นในเชิงลึก เพื่อเป็นการทำความเข้าใจ และเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงต่อไป

บทที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลสถานการณ์ของศิลปะการแสดง ทั้งในบริบทระดับสากล และบริบทระดับประเทศของไทย รวมถึงกรณีศึกษาต่างๆ จนก่อให้เกิดความเข้าใจต่อสถานการณ์ และแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมแสดงของต่างประเทศแล้วนั้น ในบทนี้ จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ทำให้ได้ข้อมูลรายละเอียดที่เกี่ยวข้องในหลายแง่มุม โดยข้อมูลที่จะนำเสนอต่อไปนั้น จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- การจัดกลุ่มเป้าหมายการพัฒนาในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง
- ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย
- การวิเคราะห์ช่องว่างในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

โดยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ในแต่ละหัวข้อ ดังต่อไปนี้

5.1 การจัดกลุ่มเป้าหมายการพัฒนาในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

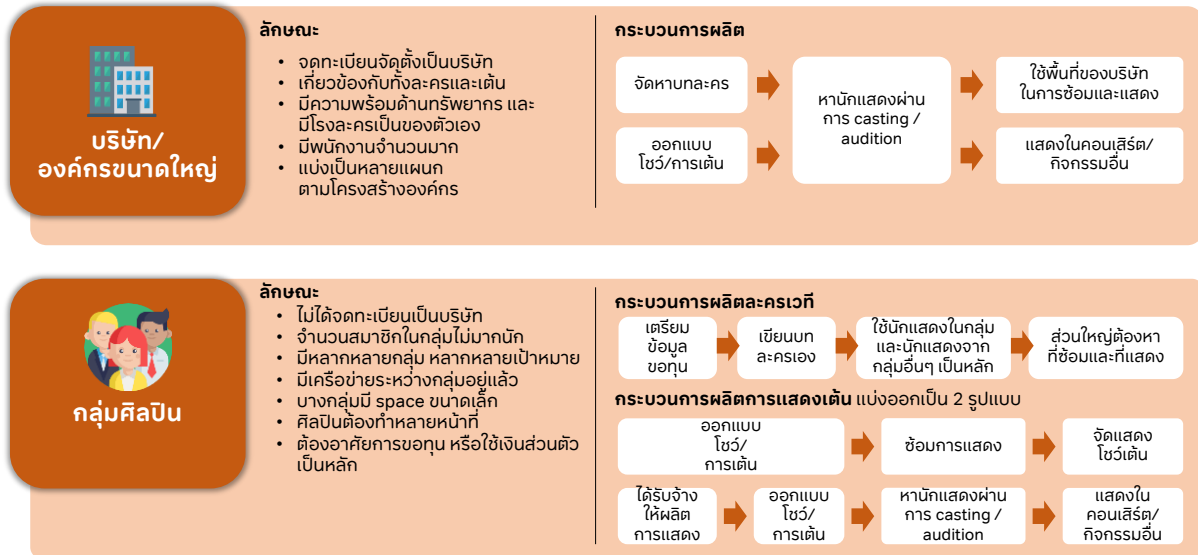
ข้อมูลส่วนแรก เป็นการสรุปรูปแบบของกลุ่มการดำเนินการผลิตศิลปะการแสดงในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย โดยบางส่วนได้ถูกกล่าวถึงในภาพองค์ประกอบหนึ่งของระบบนิเวศ (Ecology) ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยที่ได้นำเสนอไปแล้ว โดยหากพิจารณาตามความแตกต่างของรูปแบบประเภทงาน และกลุ่มผู้ผลิตการแสดงแต่ละรูปแบบหลัก ทำให้เห็นความแตกต่างคือ งานประเภทงานดั้งเดิม และงานพื้นบ้านนั้น จะมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุนการรักษา และสร้างงานการแสดงอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมต่างๆ ทำให้การแสดงบางกลุ่มยังไม่ได้รับการสนับสนุนมากเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานการแสดงที่เป็นงานร่วมสมัย ที่มีผู้ผลิตหลัก คือ กลุ่มบริษัทผลิตการแสดง และกลุ่มศิลปินต่างๆ

ตารางที่ 10 สรุปการดำเนินการการแสดง แยกรายประเภทของการแสดงของไทย

| ประเภทการแสดง | Producer | Product | Channel | Main audience |
|---------------|--------------------------------------|--|--|---|
| คลาสสิก | • กลุ่มศิลปินในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม | • นาฏศิลป์ไทย/สากล • ดนตรีไทย/สากล  | • โรงละครแห่งชาติ • สถาบันการศึกษา • Event | • นักท่องเที่ยว • ผู้ชมที่มีอายุ |
| พื้นบ้าน | • คณะขนาดเล็กตามชุมชนต่างๆ | • แตกต่างไปตามภูมิภาค  | • พื้นที่ชุมชน • โรงละครขนาดเล็ก (เช่น โรงจิว) • Event | • ผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ • นักท่องเที่ยว |
| ร่วมสมัย | • บริษัท | • ละครเวที • โชว์ประกอบการแสดง/concert  | • โรงละครของบริษัท | • คนทั่วไป • ผู้สนใจการแสดงอยู่แล้ว |
| | • กลุ่มศิลปิน | • ละครเวทีโรงเล็ก  | • โรงละครโรงเล็ก • Art space • Art festival • Event | • มักจะเป็นกลุ่มคนเฉพาะ เช่น เพื่อนศิลปิน แฟนคลับ ผู้สนใจการแสดงอยู่แล้ว • นักเรียน/นักศึกษา |

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากที่ได้นำเสนอข้างต้น ทำให้แนวทางการพัฒนาในลำดับต่อไปนั้น จะมุ่งเน้นการสนับสนุนการสร้างการแสดงที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในขอบเขตที่ยังไม่มีหน่วยงานสนับสนุนมากนัก ซึ่งประกอบไปด้วย 2 รูปแบบ นั่นคือการดำเนินการผลิตภายใต้ **บริษัทผลิตละคร** และ **กลุ่มศิลปิน** โดยมีรายละเอียดลักษณะของแต่ละประเภท ดังนี้



ภาพที่ 45 รูปแบบหน่วยงานที่ดำเนินการผลิตการแสดงของไทยในปัจจุบัน

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

● **กลุ่มบริษัทผลิตการแสดง**

มีการจัดตั้งเป็นบริษัท และบางบริษัท มีทั้งการผลิตละครเวที และการผลิตการเต้น ในรูปแบบที่เป็นส่วนหนึ่งของคอนเสิร์ต กลุ่มนี้ค่อนข้างมีความพร้อมในด้านทรัพยากรมากกว่ากลุ่มศิลปิน คือมีสถานที่ในการดำเนินการ ส่วนใหญ่มีโรงละครเป็นของตนเอง หรือมีโรงละครหลักของบริษัท และมีความพร้อมในการบริหารจัดการให้มีเงินทุนเพียงพอต่อการดำเนินการของบริษัท มีพนักงานประจำหลายตำแหน่ง สามารถจัดสรรแบ่งเป็นตามแผนกต่างๆ ได้ เช่น ฝ่ายการผลิต ฝ่ายขายและการตลาด ฝ่ายบัญชี เป็นต้น ทำให้แต่ละฝ่ายมีหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

ขั้นตอนในการผลิต หากเป็นละครเวที จะเริ่มจากการกำหนดเป้าว่าในแต่ละปีจะมีการแสดงจำนวนกี่เรื่อง แล้วจะทำการคัดเลือกเรื่อง ซึ่งส่วนหนึ่งมักใช้บทละครที่มีอยู่แล้วในบริษัท นำมาแสดงใหม่ หรืออาจหาบทละครใหม่ๆ จากนิยายหรือบทละครที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว มาปรับเป็นบทละครเรื่องใหม่ๆ หรือบางครั้งจะใช้บุคลากรในบริษัทในการประพันธ์บทละครใหม่ๆ ขึ้นมาด้วย ในขณะที่การเต้น จะเป็นส่วนประกอบของละครเวที คอนเสิร์ต หรือกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งจะต้องออกแบบการแสดงไปตามกิจกรรมหลัก แล้วจึงทำการคัดเลือกนักแสดงผ่านการ casting หรือ audition เพื่อหาศิลปินมาแสดงตามบทละคร หรือตามแผนการโชว์ต่างๆ แล้วทำการซ้อมการแสดงในพื้นที่บริษัท และทำการแสดงบนเวทีที่เป็นพื้นที่ของบริษัทหรือสถานที่หลักของบริษัท หรือแสดงในคอนเสิร์ตและกิจกรรมอื่นๆ

- **กลุ่มศิลปิน**

ไม่ได้มีการจดทะเบียนดำเนินการของกลุ่ม (ยกเว้นโรงเรียนสอนเต้นที่มีการจดทะเบียนเป็นบริษัท) เป็นการรวมกันตามความสมัครใจของสมาชิกเป็นหลัก แต่ละกลุ่มจะมีศิลปินประจำอยู่ไม่กี่ราย ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป และส่วนใหญ่จะมีสมาชิกเป็นศิลปินอิสระ ที่มีงานประจำอื่นๆ อยู่แล้ว แต่ละกลุ่มที่มีขนาดเล็กนี้ อาจมีเป้าหมายในการดำเนินการที่แตกต่างกันไปตามแต่ละกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่จะมีเครือข่ายระหว่างแต่ละกลุ่มที่ค่อนข้างเหนียวแน่น เนื่องจากการรู้จักกันโดยส่วนตัว หรือจากการผ่านประสบการณ์การทำงานร่วมกัน แต่ในภาพรวม จะมีข้อจำกัดในการดำเนินการหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสถานที่ มีส่วนน้อยเท่านั้นที่จะมีสถานที่ที่เป็นของตนเอง นอกจากนี้ คือไม่มีทุนในการดำเนินการ ทำให้ต้องขอทุนสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ในแต่ละปี ยิ่งไปกว่านั้น จากจำนวนศิลปินในแต่ละกลุ่มที่มีค่อนข้างน้อย ทำให้ศิลปินที่พอจะมีทักษะในการบริหารจัดการ นอกเหนือจากทักษะด้านการผลิตการแสดงแล้วนั้น จะต้องปฏิบัติหลายหน้าที่ในกลุ่ม ไม่ได้มีการแบ่งแยกฝ่ายต่างๆ เพื่อจัดการกับงานประเภทใดประเภทหนึ่งอย่างชัดเจนเหมือนบริษัท

ขั้นตอนในการผลิต จะแยกระหว่างกลุ่มศิลปินผลิตละครเวที และกลุ่มผลิตการแสดงเต้น โดยกลุ่มละครเวทีนั้น ต้องเริ่มจากการขอทุนสนับสนุน อาจออกแบบการแสดงโดยคร่าวๆ ไว้ แล้วเตรียมเอกสารสำหรับขอทุนต่างๆ บางครั้งการได้รับทุน อาจต้องแลกมาด้วยเป้าหมายหรือโจทย์ที่ชัดเจนและสอดคล้องกับเงื่อนไขของทุน จนนำไปสู่การปรับเนื้อหาของเรื่อง หรือการดำเนินการผลิต นับได้ว่าเป็นข้อจำกัดที่ผูกติดกับการขอทุนจากหน่วยงานผู้สนับสนุน นอกจากนี้ กลุ่มละครเวทีอาจใช้บทละครที่เขียนขึ้นเองในกลุ่ม ใช้นักแสดงที่เป็นสมาชิกในกลุ่ม หรือบางครั้งขอการสนับสนุนจากศิลปินจากกลุ่มอื่นๆ และต้องหาสถานที่ซ้อมรวมถึงสถานที่สำหรับการแสดงเอง

ในขณะที่กลุ่มผลิตการแสดงเต้น กลุ่มศิลปินเต้นที่มีชื่อเสียง จะมีรูปแบบการผลิตการแสดงเต้น โดยเฉพาะ ที่คล้ายกับการสร้างงานละครเวที โดยหลักๆ มักเป็นการผลิตการแสดงเต้นของศิลปินที่มีชื่อเสียง นอกจากนี้ อาจเป็นการผลิตการแสดงเต้นที่เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงอื่นๆ เช่น สถาบันสอนเต้น (มีการจดทะเบียนดำเนินการเป็นบริษัท) นอกจากมีหน้าที่สอนการเต้น ก็จะมีรับจ้างออกแบบการแสดงในคอนเสิร์ต หรือการแสดงในกิจกรรมอื่นๆ อีกด้วย เมื่อได้รับการว่าจ้างก็จะต้องทำการออกแบบการแสดงไปตามโจทย์แต่ละครั้ง และทำการหานักแสดงผ่านการ audition และทำการซ้อมการแสดงสำหรับแสดงสดในคอนเสิร์ตหรือกิจกรรมต่างๆ ต่อไป

จากข้อมูลข้างต้น เป็นการสรุปข้อมูลรูปแบบการดำเนินการของกลุ่มศิลปิน หรือหน่วยงานผู้ผลิตการแสดงในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย เพื่อให้เข้าใจความแตกต่างของรูปแบบการผลิตของแต่ละกลุ่ม รวมถึงลักษณะการดำเนินการ ข้อจำกัดเบื้องต้นของแต่ละหน่วยงาน ซึ่งการเข้าใจความแตกต่างของแต่ละกลุ่มผู้ผลิตนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ในลำดับถัดไป เนื่องจากการจัดกลุ่มผู้ผลิตตามรูปแบบข้างต้น จะทำให้วิเคราะห์ความแตกต่างของการดำเนินการ รวมถึงปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินการที่แตกต่างกันด้วยเช่นกัน ซึ่งจะมีรายละเอียดในหัวข้อต่อไป

5.2 ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

ในหัวข้อต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานเอกชน ประกอบกับข้อมูลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการและระดมความคิดเห็นต่อการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยสามารถจัดกลุ่มประเด็นปัญหาเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย **ประเด็นด้านศิลปิน** **ประเด็นด้านพื้นที่** **ประเด็นด้านการผลิตการแสดง** **ประเด็นด้านการตลาดและคนดู** และ **ประเด็นด้านภาครัฐ** โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและอุปสรรคการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

|  ศิลปิน |  พื้นที่ |  การผลิตการแสดง |  การตลาด/คนดู |  ภาครัฐ |
|--|---|--|--|--|
| ทักษะของศิลปิน | Public space | บทละคร | ทัศนคติ/พฤติกรรมผู้ชม | ความเข้าใจ |
| <ul style="list-style-type: none"> ขาดศิลปินที่สามารถบริหารจัดการในภาพรวมได้ ศิลปินขาดความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี | <ul style="list-style-type: none"> ขาดพื้นที่สาธารณะที่สนับสนุนการรวมกลุ่มและทำกิจกรรมของกลุ่มศิลปิน | <ul style="list-style-type: none"> ขาดนักเขียนบทละครเวทีที่สามารถผลิตบทละครที่หลากหลาย บริษัทละครมักใช้การ remake จากบทละครที่มีอยู่ ทำให้มีละครเวทีที่ไม่หลากหลายนัก ขาดการต่อยอดคุณทางวัฒนธรรมเป็นบทละครที่ตอบโจทย์ตลาดสากล | <ul style="list-style-type: none"> คนดูมักมีความเชื่อว่า การชมศิลปะจะต้องไม่เสียเงิน ควรต้องเข้าถึงศิลปะโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีความเชื่อว่าศิลปะเป็นเรื่องเฉพาะกลุ่ม และเข้าถึงยาก ไม่มี ความสำคัญกับชีวิตมากนัก ระบบการศึกษาไม่ได้พัฒนาให้เห็น ความสำคัญของศิลปะ | <ul style="list-style-type: none"> เจ้าหน้าที่ขาดความเข้าใจการดำเนินการทำให้มีมาตรการไม่ครอบคลุม และมีกสนับสนุนงานดั้งเดิม |
| ความมั่นคงของอาชีพ | การสนับสนุนจากภาครัฐ | การแสดง | การเข้าถึงการแสดง | กระบวนการของรัฐ |
| <ul style="list-style-type: none"> ไม่มีความคุ้มครองด้านอาชีพ ศิลปินรายได้น้อย เมื่อเทียบกับสายอาชีพอื่นๆ ทำให้ต้องประกอบอาชีพอื่นไปด้วย นักแสดงที่มีชื่อเสียง จะไม่สนใจแสดงละครเวที เนื่องจากค่าตอบแทนน้อยกว่าการแสดงแบบอื่น | <ul style="list-style-type: none"> ขาดพื้นที่แสดง/โรงละคร โดยเฉพาะโรงละครโรงเล็ก โรงละครของรัฐมีข้อจำกัด เช่น เวลาให้บริการ ค่าใช้จ่าย และเงื่อนไขการใช้งาน ทำให้กลุ่มศิลปินไม่สามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ได้ | <ul style="list-style-type: none"> ขาดการใช้เทคโนโลยีมาช่วยพัฒนาการแสดงให้มีรูปแบบใหม่ๆ และสร้างความน่าสนใจหรือประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับผู้ชม | <ul style="list-style-type: none"> ไม่มี Platform และสื่อด้านศิลปะ ศูนย์กลางในการติดตามข่าวสาร / PR การแสดงหรือกิจกรรมต่างๆ ปัจจุบันมีกิจกรรมบันเทิงอื่นๆ ที่คนดูสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่า เช่น Online entertainment platform ต้นทุนการไปดูการแสดงสูงขึ้น คือ ต้องเดินทางไปดูราคาบัตรที่ค่อนข้างสูง และมีจำนวนรอบแสดงจำกัด | <ul style="list-style-type: none"> กระบวนการเป็นอุปสรรค เช่น เอกสาร ระยะเวลาานาน เป็นต้น การสนับสนุนไม่ต่อเนื่อง ต้องขอเป็นครั้งๆ ไป |
| การรวมกลุ่ม | นักวิจารณ์ | การวิจารณ์ | ธุรกิจสนับสนุน | ด้านการเงิน/ภาษี |
| <ul style="list-style-type: none"> ขาดการรวมกลุ่มศิลปิน ด้านการเต้น ขาดการสร้างเครือข่ายกับนอกกลุ่มศิลปิน | <ul style="list-style-type: none"> ขาดนักวิจารณ์ละครเวที ที่สามารถช่วยพัฒนาคุณภาพของละครเวทีในประเทศได้ | | <ul style="list-style-type: none"> ขาดบริษัทด้าน Art management โดยเฉพาะ เช่น สนับสนุนด้านการตลาด การขายงาน เป็นต้น | <ul style="list-style-type: none"> เงินทุนไม่เพียงพอและไม่ครอบคลุมการดำเนินการทั้งหมด ศิลปินมักต้องออกเงินเองเพิ่มเติม หากขอทุนมักจะมีข้อจำกัดด้านเนื้อหาของการแสดง ขาดมาตรการสนับสนุนทางภาษี |
| การสนับสนุนศิลปิน | | | | โครงสร้างพื้นฐาน |
| <ul style="list-style-type: none"> มีกสนับสนุนศิลปินในเครือข่ายที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ขาดการสนับสนุนศิลปินรุ่นใหม่ | | | | <ul style="list-style-type: none"> หลักสูตรการศึกษาซ้ำหลัง การให้บริการด้านข้อมูล สาธารณะไม่เพียงพอ |
| | | | | กฎหมาย/กฎระเบียบ |
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> ขาดกฎหมายรองรับการจัดตั้งองค์กรไม่แสวงผลกำไร |

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ของทีปรีศึกษา

- **ประเด็นด้านศิลปิน**

ด้านทักษะของศิลปิน พบว่าศิลปินส่วนใหญ่มีทักษะในการแสดงที่มีมาตรฐานอยู่แล้ว แต่ขาดทักษะในด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่ทักษะในการแสดง เช่น การบริหารจัดการในภาพรวม ความรู้ความเข้าใจต่อการใช้เทคโนโลยีเป็นต้น และทักษะด้านอื่นๆ นี้ ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาอีกด้วย ทำให้ศิลปินบางรายที่พอจะทำหน้าที่อื่นๆ ได้นั้น จะต้องทำหลายหน้าที่ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการกลุ่ม วางแผนการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ให้กับศิลปิน วางแผนเรื่องการเงิน การหาทุน และอื่นๆ ทำให้ศิลปินที่ต้องทำหลายหน้าที่ ไม่สามารถใช้เวลากับการสร้างสรรค์ผลงานได้มากนัก

ด้านความมั่นคงของอาชีพ ศิลปินด้านการแสดงเกือบทั้งหมด จะต้องประกอบอาชีพอื่นเป็นอาชีพหลักเพื่อหาเลี้ยงชีพ และเป็นศิลปินนอกเวลาทำงาน เนื่องจากรายได้จากอาชีพศิลปินไม่เพียงพออย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการดำรงชีวิต นอกจากนี้ อาชีพศิลปินก็ไม่ได้รับการรับประกันความมั่นคงเหมือนอาชีพอื่นๆ ถูกมองว่าเป็นอาชีพที่มีความมั่นคงต่ำ จะขอกู้เงินจากสถาบันทางการเงินต่างๆ ได้ยาก และที่สำคัญ หากพิจารณาในประเภทศิลปินการแสดง พบว่านักแสดงที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วนั้น มักไม่ทำการแสดงละครเวที เนื่องจากค่าตอบแทนของการแสดงละครเวที น้อยกว่าค่าตอบแทนในช่องทางอื่นๆ ซึ่งหากมีนักแสดงที่มีชื่อเสียงมาร่วมทำการแสดงแล้ว ก็จะสามารถดึงดูดคนดูที่เป็นฐานแฟนคลับของนักแสดงได้เป็นอย่างดี

ด้านการรวมกลุ่ม ปัจจุบัน การรวมกลุ่มของกลุ่มศิลปินนั้นค่อนข้างเข้มแข็ง และเหนียวแน่นระหว่างกลุ่ม แต่จะขาดการเชื่อมโยงกับบริษัทการแสดง หรือการเชื่อมโยงไปยังหน่วยงานที่สามารถให้การสนับสนุนอื่นๆ เช่นภาคเอกชนต่างๆ ในทางกลับกัน กลุ่มต้นๆ จะไม่มีการรวมตัวเป็นกลุ่มศิลปินเหมือนกลุ่มละคร แต่จะกระจุกตัวตามโรงเรียนสอนเต้นมากกว่า เนื่องจากในกลไกของอุตสาหกรรม เน้นการแข่งขัน ผ่านการ audition ต่างๆ จึงไม่สนับสนุนให้รวมตัวกันมากนัก

ด้านการสนับสนุนศิลปิน หน่วยงานที่มีบทบาทสนับสนุนศิลปิน โดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐ มักเลือกสนับสนุนศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ทำให้ศิลปินที่ได้รับการสนับสนุน เช่น การออกงานในต่างประเทศ มักเป็นศิลปินในเครือข่ายของหน่วยงาน และเป็นศิลปินรายเดิมๆ มากกว่าการสนับสนุนศิลปินรายอื่นๆ ทำให้ขาดการสนับสนุนศิลปินที่ครอบคลุม ทั้งการสนับสนุนศิลปินรุ่นใหม่ หรือการสนับสนุนศิลปินกลุ่มอื่นๆ ที่ไม่สามารถเข้าถึงการสนับสนุนของส่วนกลาง อย่างศิลปินที่อยู่ในต่างจังหวัดอีกด้วย

- **ประเด็นด้านพื้นที่**

ด้านพื้นที่สาธารณะ (Public Space) พบว่าในปัจจุบัน มีพื้นที่สาธารณะน้อยมาก และมีแนวโน้มที่จะน้อยลงในอนาคตอีกด้วย รัฐจึงควรให้ความสำคัญกับการเพิ่มพื้นที่สาธารณะอันจะเป็นพื้นที่สำหรับการดำเนินกิจกรรมของประชาชนในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเป็นพื้นที่ให้กับศิลปินในการสร้าง และแสดงผลงานการแสดงให้เข้าถึงคนดูต่างๆ ได้อีกด้วย แม้ว่ากลุ่มบริษัทนั้น จะมีสถานที่ที่เป็นของตนเองอยู่แล้ว หรือมีสถานที่ที่บริษัทเป็นสามารถเข้าถึงได้ แต่ต่างกับกลุ่มศิลปินที่ไม่มีสถานที่ให้ดำเนินการ เนื่องจากขาดพื้นที่สาธารณะที่กลุ่มศิลปินจะสามารถเข้าไปใช้ได้ ยกตัวอย่างในสมัยก่อน สถาบันปรีดี พนมยงค์ จะเป็นที่รวมตัวของกลุ่มศิลปินโรงเล็กต่างๆ จำนวนมาก แต่เมื่อปี 2560 สถาบันถูกปิดตัวลง ทำให้กลุ่มศิลปินต่างๆ ไม่มีสถานที่ให้รวมกลุ่ม และเตรียมการแสดงต่างๆ

ด้านการสนับสนุนของรัฐ ในปัจจุบัน แม้ว่ารัฐจะมีการบริหารจัดการให้เกิดโรงละครต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โรงละครแห่งชาติ ซึ่งเป็นโรงละครขนาดใหญ่ แต่ไม่มีการสนับสนุนให้เกิดโรงละครขนาดเล็ก ทำให้กลุ่มศิลปินโรงเล็กต่างๆ ไม่ได้รับการสนับสนุนเชิงพื้นที่มากเท่าที่ควร ประกอบกับการเข้าถึงพื้นที่ของรัฐ รวมถึงสถาบันการศึกษาต่างๆ มักมีข้อจำกัดซึ่งเป็นอุปสรรคต่อศิลปินในการเข้าไปใช้งาน ไม่ว่าจะ เป็นเวลาที่ให้บริการในเวลาราชการ ซึ่งศิลปินจะประกอบอาชีพอื่นๆ แต่จะรวมตัวกันสร้างงานนอกเวลาราชการ ทำให้ไม่สามารถใช้สถานที่ของรัฐได้ หรือไม่เช่นนั้น ก็มักจะมีค่าบริการ และค่ามัดจำที่นับเป็นจำนวนเงินที่สูงเกินกว่าที่ศิลปินจะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายได้ เป็นต้น ทำให้การสนับสนุนของรัฐด้านพื้นที่ที่มีอยู่ ไม่ได้เป็นการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพ และไม่ตรงกับความต้องการหรือลักษณะการใช้งานของศิลปินอย่างแท้จริง

- **ประเด็นด้านการผลิตการแสดง**

ด้านบทละคร พบว่าในภาพรวม ยังขาดนักเขียนบทละครเวทีที่มีทักษะความสามารถที่ดี มีจำนวนน้อยคนที่เป็่นนักเขียนบท และมีจำนวนน้อยมาก ที่ได้ผลงานเป็นบทละครที่มีคุณภาพ ทำให้ในปัจจุบันยังขาดความหลากหลายของบทละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บทละครที่สามารถเข้าถึงผู้ชมระดับสากลได้ ข้างต้น ทำให้บริษัทละครมักใช้การ Remake หรือนำบทละครที่มีมาผลิตซ้ำ ซึ่งยิ่งทำให้ภาพรวมงานการแสดงไม่มีความหลากหลาย ในขณะเดียวกัน ก็ขาดบทละครที่สามารถนำเสนอความเป็นไทยผ่านละครเวทีที่น่าสนใจด้วยเช่นกัน ซึ่งบทละครร่วมสมัยที่สอดแทรกเนื้อหาจากการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของไทยนั้น หากสามารถขายในระดับสากลได้ ก็เป็นอีกช่องทางในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศได้เช่นเดียวกัน

ด้านการแสดง ไม่เพียงแต่ภาพรวมยังขาดบทละครที่หลากหลายเท่านั้น พบว่าในเชิงการผลิต (Production) หรือเทคนิคในการแสดง ก็ยังขาดการสร้างความปลอดภัยใหม่ให้กับการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือขาดการใช้เทคโนโลยีมาร่วมสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับคนดู เนื่องจากศิลปินยังขาดความรู้ความเข้าใจต่อการใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยี ดังที่กล่าวไปในเบื้องต้นแล้วนั่นเอง

ด้านนักวิจารณ์ กลุ่มคนอีกภาคส่วนที่สามารถพัฒนาคุณภาพของการแสดง พร้อมไปกับสร้างการรับรู้และการเข้าใจต่อศิลปะการแสดง คือกลุ่มนักวิจารณ์การแสดง พบว่าในไทยก็ยังมีขาดการสนับสนุนให้นักวิจารณ์ และงานวิจารณ์งานศิลปะอยู่ค่อนข้างน้อย ในอนาคต ควรมีแนวทางการพัฒนาให้นักวิจารณ์ใหม่ๆ เพื่อให้เป็นอีกปัจจัยในการสนับสนุนให้เกิดการพัฒนางานแสดงให้มีคุณภาพ และมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

● **ประเด็นด้านการตลาดและคนดู**

ด้านทัศนคติ/พฤติกรรมของผู้ชม วัฒนธรรมคนดูของไทยไม่นิยมเสพงานศิลปะเป็นอุปสรรคสำคัญในภาพรวมการเสพงานศิลปะ เป็นเพราะวัฒนธรรมคนดูที่อยู่ในรากของคนไทยตั้งแต่อดีต ในสมัยก่อนนั้น กลุ่มคนที่จะสามารถเสพงานศิลปะได้คือกลุ่มชนชั้นสูงในสังคมเท่านั้น ในขณะที่ประชาชนทั่วไป จะไม่สามารถเสพงานศิลปะชั้นสูงได้ หรืออาจเข้าถึงได้หากชนชั้นสูงอนุญาต หรือสนับสนุนด้านการเงินเท่านั้น ทำให้ประชาชนทั่วไป เข้าถึงการแสดงในรูปแบบการละเล่น หรือการแสดงด้านความบันเทิงที่ไม่มีค่าใช้จ่าย สิ่งนี้เองที่ส่งผลให้ในปัจจุบัน คนไทยยังมีความเชื่อว่าศิลปะเป็นเรื่องของบางกลุ่มชนชั้นเท่านั้น และประชาชนทั่วไป จะต้องเข้าถึงงานศิลปะโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สังเกตได้จากฐานคนดูงานศิลปะการแสดงที่มีไม่มากนักในปัจจุบัน รวมถึงระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ยังไม่มีคุณภาพ โดยเฉพาะการศึกษาในด้านศิลปะ ที่สามารถสร้างการเข้าถึงงานศิลปะ เพื่อสร้างความเข้าใจ และความสนใจในงานศิลปะตั้งแต่ตอนเด็กๆ ซึ่งหากต้องพัฒนาให้มีคนดูงานการแสดงมากขึ้น ก็จะต้องปรับปรุงตั้งแต่ระบบการศึกษาเพื่อเป็นการสร้างคนดูในอนาคตอีกด้วย

ด้านการเข้าถึงการแสดง ในภาพรวมคือยังขาดช่องทางการประชาสัมพันธ์การแสดงหลักของประเทศ ในปัจจุบันจะเป็นการประชาสัมพันธ์แบบกระจาย คืออาจผ่านช่องทางหลักของหน่วยงาน หรือฝากประชาสัมพันธ์ในสื่อต่างๆ เช่น เพจ The Showhopper ซึ่งเป็นช่องทางสำคัญของการประชาสัมพันธ์ละครเวทีในปัจจุบัน นอกจากนี้ จากปัจจัยการพัฒนาของเทคโนโลยี ทำให้ผู้ชมมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปบริโภคกิจกรรมบันเทิงในรูปแบบอื่นที่เข้าถึงง่ายกว่า โดยเฉพาะผ่าน Online entertainment Platform ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ มากกว่าจะต้องเดินทางมาชมละครเวทีที่เป็นการแสดงสด ซึ่งจัดแสดงเฉพาะที่ เฉพาะรอบวันเวลาที่แน่นอนเท่านั้น รวมถึงการขาดการสนับสนุนด้านเงินทุนของการผลิตการแสดง ทำให้ราคาบัตรสูงขึ้น จากทั้งหมดที่กล่าวมานี้ สามารถกล่าวได้ว่าต้นทุนในการเดินทางมาชมละครเวทีของคนดูเพิ่มสูงขึ้นไปด้วยนั่นเอง

ธุรกิจสนับสนุน จากที่ได้กล่าวเบื้องต้นในปัญหาของศิลปิน ที่ยังขาดธุรกิจสนับสนุนด้านศิลปะ หรือธุรกิจสนับสนุนการบริหารจัดการศิลปะในภาพรวม ที่หลักให้ศิลปินจะต้องทำหน้าที่ทุกอย่าง นอกเหนือจากการผลิตหรือสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้น ในอนาคตจะต้องมีการพัฒนาให้เกิดธุรกิจสนับสนุนการดำเนินการอื่นๆ เช่น ธุรกิจบริหารจัดการสร้างการแสดง ธุรกิจสนับสนุนการขายการแสดง เป็นต้น ก็จะทำให้มีกลไกสนับสนุนการผลิตการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

- **ประเด็นด้านภาครัฐ**

ด้านความเข้าใจของหน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเจ้าหน้าที่ดำเนินการต่างๆ ไม่มีความเข้าใจในศิลปะ การพิจารณาสนับสนุนถูกจำกัดด้วยผลเชิงมูลค่าและตัวเลข ในขณะที่ศิลปะอาจสร้างมูลค่าในรูปแบบอื่นๆ เช่น คุณค่าทางจิตใจ และคุณค่าทางสังคม และรวมถึงมูลค่าเชิงเศรษฐกิจที่เป็นผลทางอ้อม มากกว่าการสร้างรายได้ทางตรง ทำให้ไม่ได้รับความสนใจจากหน่วยงานภาครัฐมากเท่าที่ควร และเจ้าหน้าที่รัฐเองก็ไม่ได้มีความพยายามที่จะเข้าใจการดำเนินการของศิลปิน หรือของธุรกิจในแวดวงงานศิลปะ ทำให้ไม่มีมาตรการสนับสนุนที่เพียงพอ และตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมมากเท่าที่ควร

ด้านกระบวนการของภาครัฐ พบว่ากระบวนการขอทุนแต่ละครั้งมีความยุ่งยาก ซับซ้อน หลายขั้นตอน เตรียมการด้านเอกสารจำนวนมากและให้เวลานาน ทั้งการสนับสนุน เช่น เรื่องสถานที่ มีเงื่อนไขไม่เหมาะกับการใช้งานจริง เนื่องจากจะต้องให้บริการเฉพาะเวลาราชการ แต่ศิลปินส่วนใหญ่เป็นศิลปินนอกเวลาทำงาน จึงไม่สามารถใช้บริการได้ รวมถึงกระบวนการงบประมาณของรัฐ เช่น ศิลปินจะต้องออกเงินไปก่อน แล้วทำเรื่องเบิกในภายหลัง หรือข้อจำกัดด้านงบประมาณรายปีของรัฐ ต้องขอแบบปีต่อปี ทำให้มีการสนับสนุนด้านการเงินที่ไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

ด้านการเงิน/ภาษี การให้ทุนแต่ละโครงการ เช่น การสนับสนุนการไปชมงานเทศกาลการแสดงในต่างประเทศ ได้รับเงินสนับสนุนน้อยมาก และเกือบทั้งหมดนั้น ก็จะต้องใช้เงินส่วนตัว หรือเงินจากแหล่งอื่นมาสนับสนุน รวมทั้งการให้ทุนหลายครั้งที่จะตามมาด้วยข้อจำกัด เช่น จำกัดเนื้อหาที่จะแสดง เป็นต้น และไม่มีนโยบายสนับสนุนด้านภาษี ทั้งสำหรับผู้ผลิต และผู้บริโภค เพื่อเป็นแรงจูงใจให้เกิดการสนับสนุนการสร้างงาน และการเสพงานศิลปะ

ด้านโครงสร้างพื้นฐาน รัฐบาลการดำเนินการให้เกิดระบบที่เอื้อต่อการดำเนินการของอุตสาหกรรม ตั้งแต่ระบบการศึกษาที่ไม่มีคุณภาพ ทำให้ไม่มีกลไกการสร้างความเข้าใจต่องานศิลปะ ซึ่งเป็นการสร้างบุคลากรและคนดูที่มีความรู้ความเข้าใจที่จะสนับสนุนศิลปะการแสดงต่อไปในอนาคต รวมถึงระบบการให้ข้อมูลสาธารณะ ซึ่งเป็นอีกปัจจัยในการสร้างความรู้ความเข้าใจ รวมถึงเป็นแหล่งข้อมูลสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานที่ออกนโยบาย หน่วยงานสนับสนุน หรือหน่วยงานเอกชน ที่สามารถใช้ประโยชน์และต่อยอดจากข้อมูลสนับสนุนต่างๆ ได้

ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบ ในด้านระเบียบกฎหมายข้อบังคับนั้น พบว่าไม่มีระเบียบรองรับการจัดตั้งเป็นหน่วยงานที่ดำเนินการผลิตการแสดงที่ไม่แสวงหาผลกำไร เนื่องจากถ้าไม่จัดตั้งในรูปแบบบริษัท ก็จะต้องเป็นรูปแบบมูลนิธิ ซึ่งกลุ่มละคร ไม่ใช่ทั้งบริษัท และไม่ใช่มูลนิธิ ซึ่งในต่างประเทศ จะมีกฎหมายรองรับการจัดตั้งองค์กรอิสระเพื่อการสนับสนุนศิลปะโดยเฉพาะ ซึ่งรองรับกลไกการสนับสนุนด้านงบประมาณในการสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานศิลปะโดยเฉพาะ รวมถึงสอดคล้องกับระบบลดหย่อนภาษีสำหรับหน่วยงานสนับสนุนงานศิลปะอีกด้วย

จากประเด็นปัญหาและอุปสรรคที่ได้นำเสนอไปในข้างต้นนั้น ทำให้เข้าใจว่าการดำเนินการผลิตการแสดงในปัจจุบันนั้น ยังประสบปัญหาในด้านใดบ้าง เพื่อเป็นการทำความเข้าใจบริบทของสถานการณ์ของการดำเนินการต่างๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ปัญหาในแต่ละด้านนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาอันมีลักษณะร่วมบางอย่างที่ สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาส่วนใหญ่เป็นปัญหาในภาพรวมของอุตสาหกรรม มากกว่าเป็นปัญหาเฉพาะการดำเนินการของบางกลุ่ม เพราะฉะนั้นในการออกแบบแนวทางสนับสนุน และแก้ไข้ปัญหา ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาปัจจัยพื้นฐานของอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินการในภาพรวมของทั้งอุตสาหกรรมต่อไป แต่ก่อนที่จะเป็นการนำเสนอแผนนั้น ในหัวข้อต่อไป จะเป็นการสรุปผลการวิเคราะห์ว่าในปัจจุบัน มีช่องว่างการพัฒนาในเรื่องอะไรบ้าง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง โดยจะต้องพัฒนาในด้านต่างๆ ซึ่งจะแสดงรายละเอียดในหัวข้อต่อไป

5.3 การวิเคราะห์ช่องว่างในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

จากที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลช่องว่างการพัฒนาของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง แยกตาม 5 ประเด็นหลักของการจัดกลุ่มประเด็นปัญหาตามข้างต้น โดยมีกระบวนการในการวิเคราะห์ และรายละเอียดช่องว่างการพัฒนาของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ดังนี้

ตารางที่ 12 วิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

| |  ศิลปิน |  พื้นที่ |  การผลิตการแสดง |  การตลาด/คนดู |  ภาครัฐ |
|--|--|--|---|--|---|
|  To be | ศิลปินมีทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ มีมาตรฐานอาชีพ เทียบเท่าอาชีพอื่นๆ และศิลปินได้รับการสนับสนุนอย่างทั่วถึง และเท่าเทียม | มีพื้นที่รองรับการซ้อมและแสดงอย่างครอบคลุม และเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนต่างๆ | ภาพรวมการแสดงของไทย มีความหลากหลาย และโดดเด่น จากการต่อยอดคุณทางวัฒนธรรม และการใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ | คนดูในประเทศสนใจศิลปะการแสดงมากขึ้น และสามารถส่งออกการแสดงของไทยสู่เวทีโลกได้ต่อไป | หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ควบคู่กับการพัฒนาการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ |
|  GAP การพัฒนา อุตสาหกรรม | <ul style="list-style-type: none"> ✔ พัฒนากิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การบริหารจัดการ การใช้เทคโนโลยี • การสนับสนุนศิลปินหลากหลายกลุ่ม รวมถึงศิลปินรุ่นใหม่ • พัฒนาความคุ้มครองสิทธิ/มาตรฐานอาชีพ | <ul style="list-style-type: none"> • สนับสนุนให้มี Public Space มากขึ้น ✔ สนับสนุนด้านพื้นที่สำหรับการซ้อมและแสดงการแสดง ✔ สร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน | <ul style="list-style-type: none"> ✔ ส่งเสริมการพัฒนาการแสดงโดยต่อยอดจากคุณทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการแสดงใหม่ๆ ✔ สร้างการแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาค • พัฒนาระบบเงินทุนให้เพียงพอและหลากหลาย • มีการค้นคว้าวิจัยการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ | <ul style="list-style-type: none"> ✔ พัฒนาช่องทาง PR ให้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น ✔ สร้างการเข้าถึง และ ความเข้าใจต่อศิลปะการแสดง และขยายฐานผู้ชม/ผู้สนใจ | <ul style="list-style-type: none"> ✔ สร้างความเข้าใจในศิลปะการแสดง ผ่านการสร้างเนื้อหา หรือผ่านระบบการศึกษา ✔ ต่อยอดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ และ มีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ • พัฒนาระบบการของรัฐบาลให้สามารถสนับสนุนการดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ (เช่น ระบบงบประมาณ การลดเอกสาร เป็นต้น) ✔ สร้างการเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานในประเทศและต่างประเทศมากขึ้น |
|  As is | สถานการณ์และปัญหาของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในปัจจุบัน รวมถึงบทบาทของหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง | | | | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรึกษา

การวิเคราะห์ช่องว่างในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น แสดงผลลัพธ์ให้เห็นความแตกต่างระหว่างการดำเนินการในปัจจุบัน ซึ่งหมายถึงสถานการณ์ของอุตสาหกรรม โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ และข้อมูลการดำเนินการของหน่วยงานภาครัฐในปัจจุบัน เปรียบเทียบกับเป้าหมายของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่ควรจะเป็น ซึ่งเป็นภาพเป้าหมายที่คาดหวัง โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ว่ามองภาพอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงที่ควรจะเป็น เป็นอย่างไร ประกอบกับข้อมูลการวิเคราะห์กรณีศึกษาจากต่างประเทศว่าในต่างประเทศ มีแนวทางการพัฒนาที่น่าสนใจเป็นอย่างไร

เมื่อเปรียบเทียบข้อมูลจากสองส่วนนั้น จะทำให้เห็นว่า ช่องว่างระหว่างสถานการณ์ปัจจุบัน กับภาพที่ควรจะเป็น มีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง จะทำให้เข้าใจว่า ในแต่ละองค์ประกอบการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 5 ด้าน (ตามการจัดกลุ่มประเด็นปัญหา) จะต้องดำเนินการเพิ่มเติมในเรื่องใดบ้าง ซึ่งจากแผนภาพในข้างต้น จะมีรายละเอียดช่องว่างแต่ละด้าน ดังนี้

ช่องว่างด้านศิลปิน ยังมีช่องว่างการพัฒนาหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาและส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปรับปรุงหลักสูตรของระบบการศึกษาให้ศิลปินหรือบุคลากรในอุตสาหกรรมสามารถพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้เกิดศิลปินรุ่นใหม่ที่มีความสามารถในการบริหารจัดการ หรือประกอบอาชีพเป็นศิลปินที่เลี้ยงชีพตัวเองได้มากขึ้น หรือแม้กระทั่งพัฒนาระบบการสอนในช่องทางอื่นๆ เช่น หลักสูตรออนไลน์พัฒนาทักษะธุรกิจในการประกอบอาชีพศิลปินโดยเฉพาะ หลักสูตรให้ความรู้ด้านเทคโนโลยี เป็นต้น ทั้งนี้ มาตรการสนับสนุนศิลปิน จะต้องพิจารณาให้มีแนวทางสนับสนุนและต่อยอดศิลปินให้ครอบคลุมทุกกลุ่ม ทุกประเภทอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสนับสนุนศิลปินรุ่นใหม่และศิลปินในภูมิภาคอื่นๆ รวมถึงยกระดับกฎระเบียบ หรือกฎหมายคุ้มครองให้อาชีพศิลปิน มีความเท่าเทียมกับอาชีพอื่นๆ มากขึ้น

ช่องว่างด้านพื้นที่ จะต้องพัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้มีพื้นที่สนับสนุน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พื้นที่สาธารณะ (Public Space) ที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่สำหรับการรวมกลุ่มซ้อม หรือพื้นที่สำหรับการแสดง ผ่านการสร้างการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะ รวมถึงสนับสนุนให้มีการใช้พื้นที่ของชุมชน หรือสร้างงานในการสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อให้ศิลปะ หรือศิลปะการแสดง เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในชุมชนต่อไป

ช่องว่างด้านการผลิตการแสดง ยังขาดการดำเนินการสนับสนุนการพัฒนาการแสดงจากการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดละครเวทีที่สะท้อนความเป็นไทย เป็นการส่งออก Soft Power และสามารถสร้างภาพลักษณ์ของประเทศผ่านงานศิลปะต่อไปได้ รวมถึงยังขาดการแลกเปลี่ยนศิลปะการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ ซึ่งสามารถเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมระหว่างพื้นที่ รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างการแสดงใหม่ๆ ทั้งนี้ การผลิตการแสดงนั้นย่อมต้องได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุน รัฐจึงต้องพัฒนาให้เกิดกองทุนและระบบการสนับสนุนด้านการเงินที่ครอบคลุม และเพียงพอกับความต้องการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงมีการพัฒนาเทคโนโลยี หรือสร้างความเข้าใจต่อการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ในการสร้างการแสดงรูปแบบใหม่ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับชมใหม่ๆ ให้กับคนดู

ช่องว่างด้านตลาดและคนดู ปัจจุบันยังไม่มีช่องทางการประชาสัมพันธ์กลาง ด้านศิลปะการแสดง หรือกิจกรรมการแสดง ที่เป็นช่องทางหลักของประเทศ จึงต้องพัฒนาให้มีช่องทางหลักเพื่อรวบรวมข้อมูลและนำเสนอให้ผู้สนใจทุกรูปแบบ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกมากขึ้นต่อไป นอกจากนี้ ยังขาดการสร้างความสำเร็จต่อศิลปะการแสดง เพื่อสร้างจำนวนคนสนใจต่อศิลปะการแสดงได้มากขึ้น

ช่องว่างด้านบทบาทของหน่วยงานภาครัฐ เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐ มีบทบาทในการสนับสนุนศิลปิน และหน่วยงานอื่นๆ ในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง เพราะฉะนั้น เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ หน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชนนั้น จะต้องสร้างความเข้าใจต่อศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อศิลปะการแสดง ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้มีจำนวนผู้เข้าใจและสนใจในศิลปะมากขึ้น ซึ่งในอนาคตก็จะทำให้มีผู้ประกอบการศิลปะการแสดงมากขึ้น หรือเป็นเจ้าของที่รัฐที่เข้าใจการดำเนินการด้านศิลปะมากขึ้นต่อไปได้ ทั้งนี้หน่วยงานภาครัฐก็ต้องทำความเข้าใจต่อศิลปะมากขึ้น เพื่อให้สามารถออกแบบแนวทางสนับสนุนที่ตรงกับความต้องการของผู้ได้รับการสนับสนุนมากขึ้น รวมถึงมีการนำเสนอข้อมูลที่มีการจัดเก็บ หรือเก็บข้อมูลในส่วนที่ยังขาด เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ให้เป็นประโยชน์แก่สาธารณะมากขึ้น รวมถึงพัฒนาโลก หรือกระบวนการการดำเนินการของหน่วยงานรัฐให้สามารถสนับสนุนการดำเนินการของอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป ทั้งนี้ หน่วยงานรัฐสามารถเป็นตัวกลางในการสร้างความเชื่อมโยง หรือสนับสนุนให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศได้อีกด้วย

จากข้อมูลข้างต้น จะเป็นการวิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาในภาพรวมของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งหมดของประเทศไทย จะเห็นได้ว่ายังต้องได้รับการพัฒนาอีกหลายส่วน แต่ในขณะเดียวกัน CEA ไม่สามารถดำเนินการพัฒนาในทุกช่องว่างดังกล่าวได้ อันเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านการดำเนินการ จึงจะเห็นได้ว่า มีช่องว่างบางส่วนเท่านั้นที่ CEA สามารถดำเนินการพัฒนาหรือสนับสนุนในช่องว่างนั้นๆ ได้ ซึ่งขอบเขตช่องว่างที่ CEA สามารถดำเนินการพัฒนาเองได้นั้น จะได้แก่ประเด็นที่มีสัญลักษณ์เครื่องหมายถูกสีเขียว ที่ได้นำเสนอไว้ในแผนภาพข้างต้น

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษารวบรวมข้อมูล ทั้งข้อมูลจากการวิจัยในบริบทต่างประเทศ จากกรณีศึกษา ข้อมูลการดำเนินการของรัฐในปัจจุบัน ข้อมูลจากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่ได้รับจากการประชุมระดมความคิดเห็นฯ ทำให้ได้เข้าใจสถานการณ์ ประเด็นปัญหา รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ ซึ่งเป็นข้อมูลตั้งต้นที่มีประโยชน์เป็นอย่างมาก ในการวิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนา ว่าในการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาศิลปะการแสดงนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ต่อไป ซึ่งจะนำเสนอรายละเอียดของแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาศิลปะการแสดงในบทต่อไป

บทที่ 6 แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ศิลปะการแสดง

หลังจากการวิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย โดยใช้ข้อมูลสถานการณ์และศักยภาพของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ตลอดจนรูปแบบในการดำเนินธุรกิจ ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรม โดยต่อไป จะเป็นการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ศิลปะการแสดง ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ยังได้นำประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงโอกาส และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงในอนาคต รวมถึงแนวทางการพัฒนาศิลปะการแสดงจากกรณีศึกษา มาร่วมวิเคราะห์และประมวลจัดทำเป็นแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงอีกด้วย



ภาพที่ 46 แนวคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

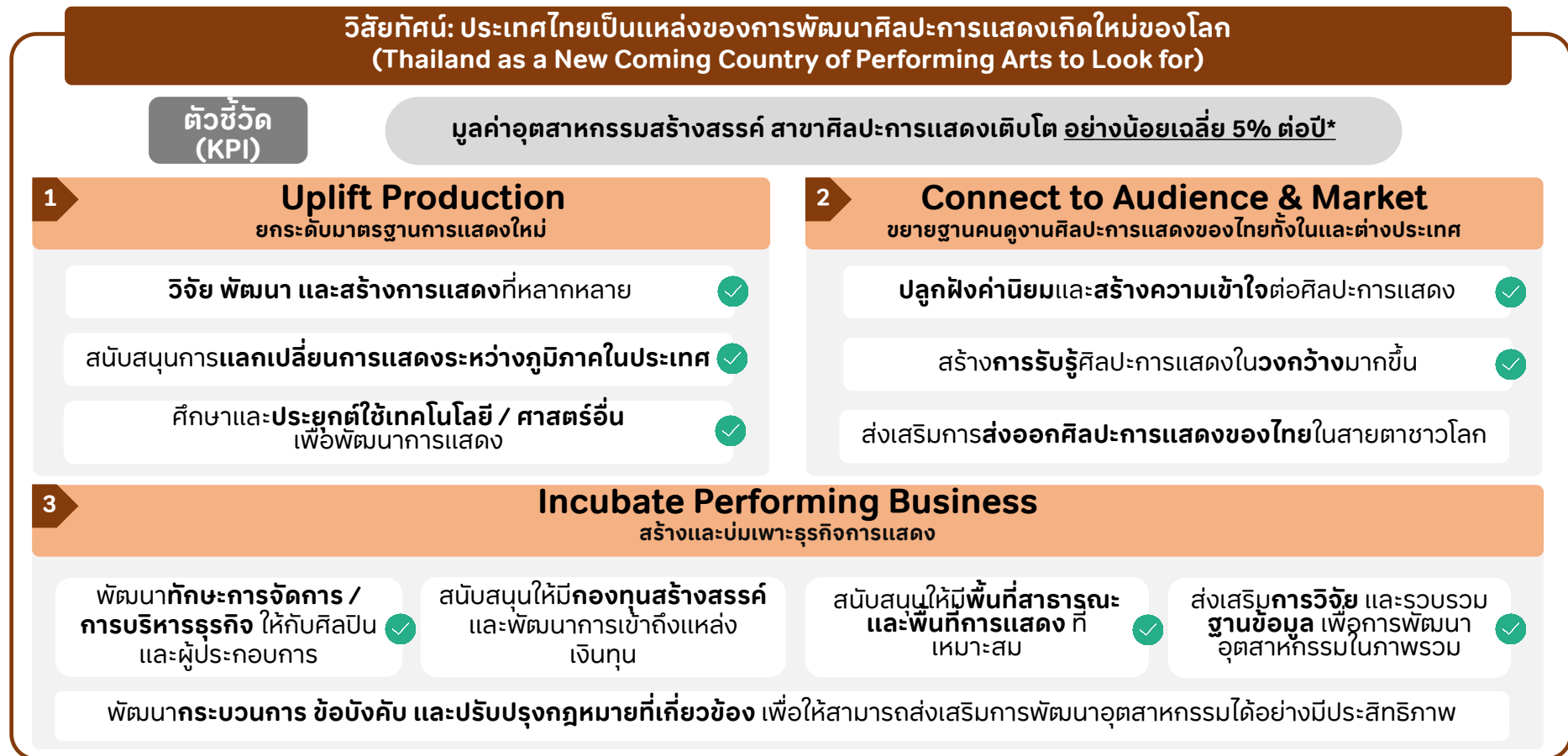
แนวคิดหลักของการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยนั้น จะเห็นได้ว่าข้อมูลที่ได้นำเสนอไปในเบื้องต้น จะเห็นได้ว่าศิลปะการแสดง มีความหลากหลายของการแสดงตามที่ได้นำเสนอไปในเบื้องต้น โดยการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในลำดับถัดไป จะเน้นไปที่การพัฒนาการแสดงพื้นบ้านและการแสดงร่วมสมัย เนื่องจากการแสดงรูปแบบงานดั้งเดิมนั้น (เช่น การแสดงโขน) มีหลายหน่วยงานสนับสนุนอยู่แล้ว ได้แก่ หน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น ในขณะเดียวกัน กลุ่มการแสดงพื้นบ้านในภูมิภาคต่างๆ อาจยังไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร แต่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ และหากไม่ได้รับการสนับสนุนมากเท่าที่ควร การแสดงในรูปแบบต่างๆ ก็อาจสูญหายไปได้

แนวคิดของการพัฒนานั้น จะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน มีการรวมกลุ่มศิลปินต่างๆ อยู่แล้ว มีการดำเนินกิจกรรมต่างๆ กันด้วยกลุ่มศิลปินที่มีอยู่เป็นหลัก เพียงแต่ยังขาดการสนับสนุนในด้านต่างๆ ให้เกิดการดำเนินการต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น การสนับสนุนด้านการเงิน หรือปัจจัยขั้นพื้นฐานอื่นๆ เป็นต้น นอกจากนี้ การดำเนินการสนับสนุนในด้านต่างๆ แล้วนั้น ก็จะต้องเชื่อมโยงกับเครือข่ายของศิลปะการแสดงในภูมิภาคต่างๆ มากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงทั่วทั้งประเทศ ให้เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยน ทั้งองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมการแสดง เพื่อเชื่อมเป็นภาพศิลปะการแสดงของไทยที่ตีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและสามารถยกระดับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในภาพรวมระดับสากลได้ต่อไป

หัวข้อต่อไป เป็นการนำเสนอกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง โดยใช้ข้อมูลที่ได้นำเสนอไปในข้างต้น ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นข้อเสนอแนะการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงต่อไปในอนาคต รวมถึงข้อเสนอแนะจากการประชุมระดมความคิดเห็นฯ เพื่อให้ทราบถึงความสำคัญของแต่ละปัจจัยการพัฒนา รวมถึงรายละเอียดการดำเนินการพัฒนาที่คาดหวัง และจากการวิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลทั้งหมดตามข้างต้นนั้น ทำให้ได้ผลการวิเคราะห์ และออกแบบเป็นกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ซึ่งจะเห็นได้ว่าในภาพรวมการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้น จะมีเฉพาะบางกลยุทธ์เท่านั้น ที่ CEA สามารถเป็นผู้ดำเนินการได้ เนื่องจากหลายๆ กลยุทธ์ จะเป็นการพัฒนาที่ต้องอาศัยหน่วยงานอื่นๆ ที่มีหน้าที่รับผิดชอบหลัก โดย CEA อาจเป็นหน่วยงานสนับสนุนในกลยุทธ์ดังกล่าวได้ โดยนำเสนอรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลใน 4 หัวข้อ ดังนี้

- วิสัยทัศน์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง
- ตัวชี้วัดของแผนฯ
- รายละเอียดแต่ละยุทธศาสตร์
- แผนการดำเนินโครงการ

ทั้งนี้ โดยมีความเชื่อมโยงแสดงดังแผนภาพกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง พร้อมรายละเอียดของข้อมูลใน 4 หัวข้อข้างต้น ในส่วนถัดไป



✓ : แนวทางการพัฒนาที่ CEA สามารถดำเนินการได้

ภาพที่ 47 กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรึกษา

6.1 วิสัยทัศน์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

จากข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า วิสัยทัศน์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง คือ “ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก (Thailand as a New Coming Country of Performing Arts to Look for)” ซึ่งจากข้อมูล จะเห็นได้ว่า อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย มีศักยภาพ เพียงแต่ยังไม่ได้รับการสนับสนุนในด้านต่างๆ มากเท่าที่ควร จึงมีความจำเป็นต้องส่งเสริม และผลักดันให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีการดำเนินการสนับสนุนในเรื่องต่างๆ มากขึ้น เพื่อสร้างให้อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย มีความเข้มแข็ง และเป็นที่ยอมรับของทั้งระดับภูมิภาค และระดับสากลมากยิ่งขึ้น

เพื่อดำเนินการให้บรรลุวิสัยทัศน์ของแผนฯ ตามข้างต้น จึงต้องมีแนวทางพัฒนา เพื่อเป็นรายละเอียดการดำเนินการพัฒนาในด้านต่างๆ ในแต่ละยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ซึ่งจากแผนจะกำหนดเป็น 3 ยุทธศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.2 ตัวชี้วัดของแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ศิลปะการแสดง

เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการติดตามและประเมินผลการดำเนินการตามแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงต่อไป จึงต้องกำหนดตัวชี้วัดของแผน โดยเบื้องต้นได้กำหนดไว้ทั้งหมด 3 ตัวชี้วัด ซึ่งมีรายละเอียดค่าเป้าหมายและหลักการคิดของแต่ละตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

6.2.1 ตัวชี้วัดที่ 1: อัตราการเติบโตของมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ต่อปี

จากการกำหนดค่าเป้าหมายของอัตราการเติบโตของมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงนั้น มีหลักคิดมาจากการคำนวณอัตราการเติบโตเฉลี่ยของสาขาศิลปะการแสดง โดยใช้ข้อมูลจาก สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งค่าเฉลี่ยการเติบโตของสาขาศิลปะการแสดงตลอดปี พ.ศ. 2554 - 2560 อยู่ที่ร้อยละ 9.3 แต่หากสังเกตจากตัวเลขรายปี จะเห็นได้ว่าการเติบโตของสาขาศิลปะการแสดง ค่อนข้างผันผวน เช่น อัตราการเติบโตในปี พ.ศ. 2556 เติบโตถึงร้อยละ 23.1 แต่ปีถัดมา อัตราการเติบโตในปี พ.ศ. 2557 ตีกลับถึงร้อยละ 2.7 ประกอบกับสถานการณ์วิกฤตเศรษฐกิจในปัจจุบัน มีความเสี่ยงในระบบเศรษฐกิจค่อนข้างสูง (ผลจากการระบาดของโควิด 19) ดังนั้น การกำหนดค่าเป้าหมายดังกล่าว จึงกำหนดไว้เบื้องต้นว่า มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เติบโตอย่างน้อยเฉลี่ยร้อยละ 5 ต่อปี ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม ของ CEA อีกด้วย

ตารางที่ 13 อัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในช่วงที่ผ่านมา

| อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | 2554 | 2555 | 2556 | 2557 | 2558 | 2559 | 2560 | Avg |
|---------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. งานฝีมือและหัตถกรรม | -7.3% | -3.5% | 1.6% | -3.2% | 0.3% | -1.2% | -2.2% | -2.2% |
| 2. ดนตรี | 2.9% | 17.9% | 7.8% | 4.0% | 4.2% | 8.5% | 5.9% | 7.3% |
| 3. ศิลปะ-การแสดง | 10.8% | 18.1% | 23.1% | -2.7% | 16.6% | -1.5% | 0.8% | 9.3% |
| 4. กัศศิลป์ | 4.7% | 6.2% | 4.9% | 4.7% | 8.6% | 6.3% | -0.8% | 5.0% |
| 5. ภาพยนตร์ | 12.3% | 7.7% | 12.9% | 2.2% | 14.2% | 0.1% | 0.8% | 7.2% |
| 6. การแพร่ภาพและกระจายเสียง | 9.2% | 1.7% | 11.8% | 0.4% | 2.3% | -2.1% | 1.3% | 3.5% |
| 7. การพิมพ์ | 7.7% | 8.9% | 5.6% | 1.5% | 9.6% | 3.2% | -0.5% | 5.1% |
| 8. ซอฟต์แวร์ | 12.4% | 327.5% | 22.4% | 11.6% | 11.2% | 5.1% | 7.0% | 56.8% |
| 9. การโฆษณา | 4.6% | 15.9% | 5.1% | 0.3% | -4.0% | -2.5% | 8.0% | 3.9% |
| 10. การออกแบบ | -2.3% | 3.2% | 7.1% | 9.6% | 5.9% | 4.3% | -3.0% | 3.5% |
| 11. การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม | 12.9% | 16.6% | 3.7% | -9.8% | 2.5% | 0.4% | 4.6% | 4.4% |
| 12. แฟชั่น | -7.7% | 0.6% | 16.9% | 15.6% | 7.4% | 3.9% | -4.6% | 4.6% |
| 13. อาหารไทย | 1.2% | 19.7% | 3.9% | 3.5% | 6.4% | 2.2% | -3.7% | 4.7% |
| 14. การแพทย์แผนไทย | 3.0% | 5.6% | 15.8% | 3.9% | 10.5% | 12.6% | 3.8% | 7.9% |
| 15. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม | 26.8% | 22.3% | 18.0% | 1.7% | 28.0% | 17.3% | 18.2% | 18.9% |
| รวม 12 อุตสาหกรรม | -1.2% | 10.8% | 9.1% | 6.5% | 4.6% | 2.3% | -0.1% | 4.6% |
| รวม 15 อุตสาหกรรม | 2.0% | 13.6% | 9.4% | 5.3% | 8.1% | 4.8% | 2.6% | 6.5% |

ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ทั้งนี้ จากที่ได้นำเสนอไปในส่วนข้อมูลสถิติของมูลค่าอุตสาหกรรมในบทที่ 3 ซึ่งใช้การจัดเก็บข้อมูลสถิติของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ที่อิงจากระบบการจัดเก็บตามรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมประเทศไทย หรือ Thailand Standard Industrial Classification (TSIC) พบว่ารหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมของไทยในปัจจุบัน ไม่ได้ระบุกิจกรรมทางเศรษฐกิจ หรือผลิตภัณฑ์ที่เป็นงานสร้างสรรค์ และงานศิลปะแยกจากการผลิตผลิตภัณฑ์ทั่วไป ทำให้มูลค่าของงานสร้างสรรค์ ถูกนับรวมเป็นการผลิตเชิงอุตสาหกรรมกับผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง ซึ่งไม่ได้สะท้อนมูลค่าของกิจกรรมการผลิตงานสร้างสรรค์หรืองานศิลปะโดยแท้จริง ทั้งนี้ CEA จึงต้องเร่งดำเนินการให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทำการพิจารณาระบบการจัดเก็บดังกล่าว เพื่อให้เหมาะสมและมีรหัสการจัดเก็บเฉพาะสำหรับงานศิลปะประเภทต่างๆ สะท้อนมูลค่าของอุตสาหกรรมที่แท้จริง และจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดเป้าหมายตัวชี้วัด ที่จะต้องอิงตามตัวเลขเชิงสถิติดังกล่าวอีกด้วย

6.2.2 ตัวชี้วัดที่ 2: จำนวนการแสดงในประเทศเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 2 ต่อปี และสนับสนุนการแสดงไปต่างประเทศ ในงานระดับภูมิภาคอย่างน้อย 3 งาน ในระยะเวลาของแผนฯ

เนื่องจากประเทศไทยยังไม่มีการจัดเก็บสถิติจำนวนการแสดงรายปีในภาพรวมระดับประเทศ การจัดเก็บข้อมูลที่ปรากฏอยู่นั้นมีเพียงการจัดเก็บข้อมูลจำนวนการแสดงแยกของแต่ละหน่วยงานเท่านั้น การกำหนดค่าเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับจำนวนการแสดงในที่นี้จึงใช้การศึกษาอ้างอิงจากประเทศต้นแบบที่มีการจัดเก็บข้อมูลสถิติดังกล่าว ได้แก่ สิงคโปร์ โดยจากการศึกษาสถิติจำนวนการแสดงในประเทศสิงคโปร์ ในช่วงปี พ.ศ. 2556-2561 พบว่าอัตราการเติบโตของจำนวนการแสดงซึ่งรวมทั้งประเภทที่เปิดขายตั๋ว (Ticketed) และไม่ได้เปิดขายตั๋ว (Non-Ticketed) มีความผันผวนค่อนข้างมาก เช่น อัตราการเติบโตในปี พ.ศ. 2556 ติดลบถึงร้อยละ 11 แต่ปีถัดมา อัตราการเติบโตในปี พ.ศ. 2557 กลับเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดถึงร้อยละ 9.6 ซึ่งเป็นอัตราการเติบโตที่มากที่สุดในรอบ 6 ปี ที่ได้ทำการศึกษา ดังนั้น การกำหนดค่าเป้าหมายดังกล่าว จึงกำหนดไว้เบื้องต้นว่า จำนวนการแสดงในประเทศเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 2 ต่อปี ซึ่งสอดคล้องกับอัตราการเติบโตเฉลี่ยของจำนวนการแสดงในประเทศต้นแบบ

ตารางที่ 14 สถิติจำนวนการแสดงในสิงคโปร์

| จำนวนการแสดง | 2556 | 2557 | 2558 | 2559 | 2560 | 2561 | Avg. |
|-----------------------------|---------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|-------------|
| การแสดงที่เปิดขายตั๋ว | -14.0% | 8.3% | 2.1% | 3.2% | -7.1% | 20.7% | 2.2% |
| การแสดงที่ไม่ได้เปิดขายตั๋ว | -8.9% | 10.5% | 1.7% | 12.1% | 14.6% | -15.4% | 2.4% |
| การแสดงทั้งหมด | -11.0% | 9.6% | 1.8% | 8.6% | 6.3% | -3.4% | 2.0% |

ที่มา: Singapore Cultural Statistics 2019 และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

นอกจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนการแสดงในประเทศแล้ว การนำเสนอศิลปะการแสดงของไทยออกสู่สายตา นานาชาติก็ถือเป็นอีกหนึ่งการดำเนินการที่สำคัญเพื่อสร้างการรับรู้ต่อประเทศไทยในฐานะ “แหล่งของการพัฒนา ศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก” ดังนั้น จึงได้กำหนดตัวชี้วัดในส่วนที่เกี่ยวกับการสนับสนุนการแสดงงานใน ต่างประเทศไว้ควบคู่กันไปด้วย โดยกำหนดไว้ว่ามีการสนับสนุนการแสดงไทยไปในงานระดับภูมิภาคอย่างน้อย 3 งาน ในระยะเวลาของแผนฯ ซึ่งจากการศึกษาเบื้องต้นพบว่าในระดับภูมิภาคนี้เองมีเทศกาลศิลปะการแสดงที่หลากหลาย และมีชื่อเสียง เช่น เทศกาล Singapore International Festival of Arts (SIFA) ของสิงคโปร์ เทศกาล Festival Tokyo (F/T) ของญี่ปุ่น และเทศกาล Hong Kong Arts Festival (HKAF) ของฮ่องกง เป็นต้น ซึ่งทั้งสามเทศกาลที่ ยกตัวอย่างมานี้จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีและเปิดให้ศิลปินต่างชาติเข้ามีส่วนร่วมในการแสดงผลงาน การสนับสนุนการ แสดงผลงานของศิลปินไทยในเวทีระดับภูมิภาคเหล่านี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการสร้างพื้นที่ให้ศิลปะการแสดง ไทยในระดับนานาชาติต่อไป



ภาพที่ 48 ตัวอย่างเทศกาลศิลปะการแสดงระดับภูมิภาค

ที่มา: จากเว็บไซต์หลักของแต่ละเทศกาล

6.2.3 ตัวชี้วัดที่ 3: จำนวนผู้ชมผลงานศิลปะการแสดงของไทยเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 3 ต่อปี

เช่นเดียวกับสถิติจำนวนการแสดง การจัดเก็บสถิติผู้ชมการแสดงของไทยยังไม่มีการรวบรวมเป็นข้อมูลกลางในระดับภาพรวมของประเทศ ดังนั้น การกำหนดค่าเป้าหมายของตัวชี้วัดด้านจำนวนผู้ชมจึงใช้การศึกษอ้างอิงจากประเทศสิงคโปร์ ซึ่งมีการจัดเก็บสถิติผู้ชมศิลปะการแสดงในระดับประเทศไว้อย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี โดยจากการศึกษาจำนวนผู้ชมการแสดงทั้งประเภทที่เปิดขายตั๋วและไม่เปิดขายตั๋วรวมกันในช่วงปี พ.ศ. 2556-2562 พบว่ามีอัตราการเติบโตเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 4.2 แต่เนื่องจากอัตราการเติบโตในแต่ละปีนั้นมีความผันผวนค่อนข้างมาก อีกทั้งในสถานการณ์ปัจจุบันมีปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อการชมศิลปะการแสดงอย่างการระบาดของโควิด 19 ที่นอกจากจะสร้างข้อจำกัดในเรื่องการรวมตัวในพื้นที่สาธารณะแล้วยังมาพร้อมกับการชะลอตัวของเศรษฐกิจและการใช้จ่ายของครัวเรือน ส่งผลกระทบต่อการเข้าชมการแสดงทั้งประเภทที่มีการขายตั๋วและไม่มีการขายตั๋ว ทำให้มีการกำหนดค่าเป้าหมายด้านจำนวนผู้ชมไว้เบื้องต้นว่า จำนวนผู้ชมผลงานศิลปะการแสดงของไทยเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 3% ต่อปี เพื่อให้มีความสอดคล้องกับบริบทของสถานการณ์ปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 15 สถิติผู้ชมศิลปะการแสดงของสิงคโปร์

| จำนวนการแสดง | 2556 | 2557 | 2558 | 2559 | 2560 | 2561 | Avg. |
|-----------------------------|---------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|-------------|
| การแสดงที่เปิดขายตั๋ว | -14.0% | 8.3% | 2.1% | 3.2% | -7.1% | 20.7% | 2.2% |
| การแสดงที่ไม่ได้เปิดขายตั๋ว | -8.9% | 10.5% | 1.7% | 12.1% | 14.6% | -15.4% | 2.4% |
| การแสดงทั้งหมด | -11.0% | 9.6% | 1.8% | 8.6% | 6.3% | -3.4% | 2.0% |

ที่มา: Singapore Cultural Statistics 2019 และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา

จากข้อมูลข้างต้น เมื่อนำเสนอวิสัยทัศน์ และตัวชี้วัดของแผนฯ แล้วนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาไปสู่เป้าหมายที่กำหนด จำเป็นต้องมีวิธีการไปถึงเป้าหมายดังกล่าว หรือกลยุทธ์ในการสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ในด้านต่างๆ ตามช่องว่างการพัฒนาในแต่ละเรื่อง โดยได้กำหนดไว้เป็น 3 ยุทธศาสตร์หลัก และแต่ละยุทธศาสตร์ จะประกอบไปด้วยกลยุทธ์สนับสนุนในแต่ละเรื่อง โดยมีรายละเอียดแต่ละยุทธศาสตร์ ดังนี้

6.3 ประเด็นยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

จะเห็นได้ว่าแนวทางในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เพื่อสนับสนุนให้เติบโตตามวิสัยทัศน์ และบรรลุเป้าประสงค์ตามตัวชี้วัดในระดับภาพรวมของอุตสาหกรรมที่มีการกำหนดไว้ในข้างต้น มีความจำเป็นที่จะต้องวางแผนการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เพื่อกำหนดกลไกในการดำเนินงานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับแนวทางที่ได้มีการกำหนดไว้ นำไปสู่การกำหนดแนวทางการดำเนินงานของแผนฯ โดยแบ่งออกเป็น 3 ยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 2: ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง

จากยุทธศาสตร์ทั้ง 3 ยุทธศาสตร์ข้างต้น จะมีกลยุทธ์สนับสนุนการดำเนินการในแต่ละยุทธศาสตร์ ในส่วนของรายละเอียดกลยุทธ์และโครงการสำคัญของแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์ จะมีการนำเสนอในลำดับถัดไป ดังต่อไปนี้

6.3.1 ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่

จากประเด็นปัญหาที่ได้นำเสนอไปข้างต้น พบว่าประเด็นแรกที่ต้องพัฒนา นั่นคือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือการแสดง ให้มีความหลากหลาย มีคุณภาพ และตอบโจทย์ความต้องการ สำหรับคนดูทั้งในและต่างประเทศมากขึ้น เพื่อให้มีผลงานศิลปะการแสดงที่มีความน่าสนใจ โดยมีกระบวนการการผลิตและบุคลากรการผลิตการแสดงที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ควรมีการผลิตการแสดง ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของไทยผ่านรูปแบบการนำเสนอที่เป็นสากล เพื่อตอบโจทย์ในเรื่องการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศได้ต่อไปอีกด้วย

โดยมีกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนการยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 1 ทั้งหมด 3 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 1.1 วิจัย พัฒนา และสร้างการแสดงที่หลากหลาย

เพื่อให้เกิดการสร้างการแสดงที่หลากหลาย กลยุทธ์ที่ 1.1 นี้ จะเป็นเรื่องการสนับสนุนให้เกิดการวิจัยและพัฒนา การทดลอง หรือกระบวนการสนับสนุนให้เกิดการผลิตการแสดงในรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสนับสนุนให้มีนักเขียนบทละคร หรือการสนับสนุนให้มีบทละครที่หลากหลายมากขึ้น เนื่องจากบทละคร ถือเป็นหัวใจของเนื้อเรื่อง หรือข้อความหลัก ที่จะสื่อสารไปยังคนดู กล่าวได้ว่าเป็นหัวใจของการแสดงก็ว่าได้

ไม่เพียงแต่องค์ประกอบของบทละครเท่านั้น ในส่วนการผลิตการแสดง หรือเทคนิคในการแสดง ก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญของการแสดงเช่นกัน ซึ่งการนำเสนอที่มีความน่าสนใจ และแปลกใหม่มากขึ้นนั้น ก็ช่วยยกระดับความน่าสนใจของการแสดง เพื่อดึงดูดผู้ชมได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน ดังนั้น การสนับสนุนให้เกิดการวิจัยและพัฒนา การทดลองผลิตละครที่มีเทคนิคการแสดง หรือองค์ประกอบการแสดงอื่นๆ ในรูปแบบใหม่ๆ ก็สามารถเป็นการยกระดับมาตรฐานการแสดง ให้มีความแปลกใหม่มากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ กระบวนการด้านการวิจัยและพัฒนาการแสดงผลใหม่ ๆ สามารถเป็นการปรับปรุง และยกระดับการแสดงให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ที่มีความต้องการที่แตกต่างกันไปตามเฉพาะกลุ่มได้ ยกตัวอย่างเช่น การวิจัยและพัฒนาให้เกิดการแสดงที่ตรงกับความต้องการของแต่ละประเทศในตลาดโลก ก็จะเป็นประโยชน์ ในการคิดค้น และออกแบบการแสดง ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ชมเฉพาะกลุ่มมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

กลยุทธ์ที่ 1.2 สนับสนุนการแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ

จากประเด็นในเรื่องความหลากหลายของการแสดงในประเทศที่ทั้งยังมีความหลากหลายของการแสดงไม่มากนัก เมื่อเปรียบเทียบกับ การสร้างการแสดงในต่างประเทศ นอกจากนั้น ความแตกต่างของการแสดง ความแพร่หลายของรูปแบบการแสดงใหม่ ๆ โดยเฉพาะการแสดงร่วมสมัย ยังมีการกระจุกตัวอยู่ในพื้นที่กรุงเทพฯ เท่านั้น ในบริบทภูมิภาคอื่นๆ ของประเทศ ต่างก็ไม่สามารถเข้าถึงการแสดงที่หลากหลายที่มีการแสดงอยู่เฉพาะในกรุงเทพฯ หากมองกลับกัน พบว่าการแสดงในแต่ละภูมิภาค ซึ่งมักเป็นการต่อยอดจากการแสดงพื้นบ้าน ก็มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาคเช่นเดียวกัน

ดังนั้น เพื่อสนับสนุนให้เกิดความหลากหลายของการแสดงในภาพรวมของประเทศ ประกอบกับสร้าง การเข้าถึงการแสดงในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเท่าเทียมกันในแต่ละภูมิภาค จึงต้องมีแนวทางการพัฒนาให้เกิด การแลกเปลี่ยนการแสดงระหว่างภูมิภาคในประเทศ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความแตกต่างของการแสดงใน แต่ละภูมิภาค รวมถึงเป็นการสร้างและการหาแรงบันดาลใจในการสร้างการแสดงที่แปลกใหม่ แตกต่าง หรือต่อยอด ทุนทางวัฒนธรรมของประเทศเพิ่มมากขึ้นได้นั่นเอง

กลยุทธ์ที่ 1.3 ศึกษาและประยุกต์การใช้เทคโนโลยี / ศาสตร์อื่น เพื่อพัฒนาการแสดง

ในปัจจุบัน พบว่าศาสตร์แต่ละศาสตร์นั้น เกิดการประยุกต์ และข้ามศาสตร์กันได้มากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจาก การพัฒนาของปัจจัยเกี่ยวเนื่อง เช่น การพัฒนาด้านเทคโนโลยี ที่ทำให้องค์ความรู้เกิดการผสมผสานข้ามสาขากันได้ มากขึ้น เช่นเดียวกับการแสดง ที่ไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างการแสดงเพื่อตอบโจทย์เฉพาะในเรื่องศิลปะอย่างเดียว เท่านั้น ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า เริ่มมีการประยุกต์ใช้การแสดง ในวัตถุประสงค์ที่นอกเหนือไปจากเชิงศิลปะมากขึ้น เช่น การแสดงกับการบำบัด การแสดงเพื่อสุขภาพ การแสดงเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดกับชุมชน หรือการทำความเข้าใจความต้องการของเด็ก เป็นต้น

จากประเด็นที่ได้กล่าวในข้างต้น ทำให้เห็นว่า ในอนาคตจะมีโอกาสที่จะประยุกต์ใช้การแสดงกับศาสตร์อื่น มากขึ้น ดังนั้น เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ประกอบกับการมองหาโอกาสช่องทางการสร้างมูลค่าให้กับ อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมากขึ้น จึงต้องมีการสนับสนุนให้เกิดการศึกษาและลองใช้การแสดงกับศาสตร์อื่นๆ มาก ขึ้น ผ่านโครงการศึกษา วิจัย และพัฒนาในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1

จากกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยแนวทางการพัฒนาใน 3 กลยุทธ์นั้น เพื่อให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาของแต่ละกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1 มากขึ้น จึงมีแนวทางการดำเนินงานที่ยกมาเป็นตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญ ทั้งหมด 3 โครงการ/มาตรการ ดังนี้

1) โครงการ Thai Performing the next gen: แข่งขันการแสดงที่นำเสนอความเป็นไทยในรูปแบบใหม่

รายละเอียดเบื้องต้น: การแข่งขัน ถือเป็นรูปแบบกระบวนการกระตุ้น และสร้างแนวความคิดการพัฒนาในรูปแบบใหม่เป็นอย่างดี เพื่อสนับสนุนให้เกิดการสร้างการแสดงใหม่ๆ และสร้างการมีส่วนร่วมกับเยาวชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ โดยสามารถกำหนดเป้าประสงค์ของแต่ละการแข่งขันให้มีความหลากหลายได้ ยกตัวอย่างเช่น การแข่งขันเพื่อสร้างบทละครที่สามารถเสนอความเป็นไทยสมัยใหม่ การแข่งขันเพื่อสร้างเทคนิคการแสดงใหม่ๆ เป็นต้น

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นต้น

2) มาตรการสนับสนุนการจัดเทศกาลทัวร์การแสดงทั่วประเทศ (Thai Performing Arts Tour)

รายละเอียดเบื้องต้น: เพื่อสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของการแสดงในแต่ละพื้นที่ รวมถึงสนับสนุนให้ประชาชนในแต่ละพื้นที่สามารถเข้าถึงการแสดงที่หลากหลายและเท่าเทียม รวมถึงการมองหาแรงบันดาลใจในการสร้างการแสดงใหม่ๆ จึงจำเป็นต้องมีเทศกาลทัวร์การแสดงทั่วประเทศ โดย CEA เองสามารถต่อยอดจากโครงการที่ทำอยู่แล้ว ผ่านการเชื่อมการแสดงในศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ หรือ TCDC ในแต่ละภูมิภาคที่มีอยู่แล้วได้ เพื่อเป็นกิจกรรม หรือแพลตฟอร์มให้เกิดการแลกเปลี่ยนการแสดงที่หลากหลายในแต่ละภูมิภาค เชื่อมให้เป็นภาพอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยอย่างแท้จริง

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานอื่นๆ ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม และหน่วยงานภาครัฐในภูมิภาค เป็นต้น

3) โครงการให้ทุนสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการแสดง

รายละเอียดเบื้องต้น: โครงการคัดเลือกและให้ทุนผู้ผลิตการแสดงในการสร้างการแสดงรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ผ่านการร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ ในการคัดเลือก และให้คำปรึกษา พร้อมทั้งให้ทุนสนับสนุนการสร้างการแสดงที่ใช้เทคโนโลยีร่วมในการแสดง ก็เป็นตัวอย่างการสนับสนุนให้เกิดการใช้เทคโนโลยีในการผลิตการแสดงที่น่าสนใจ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง และหน่วยงานเอกชนที่สนใจ เป็นต้น

จากตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1 ได้นำตัวอย่างโครงการให้ทุนสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการแสดง มาขยายความและระบุรายละเอียดเพิ่มเติมดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 49 ตัวอย่างโครงการให้ทุนสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการแสดง ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1
ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

6.3.2 ยุทธศาสตร์ที่ 2: ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ

นอกจากการพัฒนาให้เกิดการแสดงที่มีความหลากหลาย มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และมีคุณภาพมากขึ้นแล้วนั้น ยุทธศาสตร์ที่ 2 นี้ จะเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงคนดู ทั้งการสร้างฐานคนดูให้มีจำนวนมากขึ้น หรือการพัฒนาทางด้านช่องทางการตลาด รวมถึงการส่งออกและสร้างภาพลักษณ์ศิลปะการแสดงในเวทีโลกต่อไป

โดยมีกลยุทธ์เพื่อขยายฐานคนดูศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 2 ทั้งหมด 3 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 2.1 ปลุกฝังค่านิยมและสร้างความเข้าใจต่อศิลปะการแสดง

เพื่อเป็นการสร้างคนดูที่มีความเข้าใจศิลปะการแสดง รวมถึงสร้างจำนวนผู้ชมศิลปะการแสดงมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างฐานคนดูที่มีความเข้าใจต่อศิลปะ ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนศิลปะการแสดงที่ยั่งยืน มากกว่าหน่วยงานสนับสนุนเป็นครั้งๆ ไป จึงต้องมีแนวทางในการปลุกฝังค่านิยม สร้างการเข้าถึง และความเข้าใจต่อศิลปะการแสดงต่อไป

โดยแนวทางการดำเนินการภายใต้ยุทธศาสตร์นี้ ประการแรก จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างการเข้าถึงความเข้าใจ ตั้งแต่เด็กๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมให้มีการปรับปรุงระบบการศึกษาในด้านศิลปะ ให้เด็กๆ มีความรู้เข้าใจในการเรียนศิลปะอย่างแท้จริง ประกอบกับการสนับสนุนให้เด็กๆ ได้มีประสบการณ์รับชมการแสดงจริงๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมนอกห้องเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเข้าถึงศิลปะการแสดงสำหรับเด็กโดยเฉพาะ ซึ่งมีผู้จัดเทศกาลละครนานาชาติสำหรับเด็กและเยาวชน ที่เป็นผู้สร้างการแสดงสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัวอยู่แล้วเป็นต้น

นอกจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนแล้วนั้น การสร้างความเข้าใจในศิลปะการแสดงสำหรับกลุ่มอื่นๆ ก็มีความจำเป็นเช่นเดียวกัน ซึ่งสามารถทำได้ผ่านการสนับสนุนให้มีการนำเสนอบทความ หรือข่าวสารด้านศิลปะการแสดงออกมามากขึ้น พร้อมทั้งเชื่อมโยงให้ผู้ที่สนใจเข้าถึง และเข้าชมการแสดงได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน (จะกล่าวในกลยุทธ์ถัดไป)

กลยุทธ์ที่ 2.2 สร้างการรับรู้ศิลปะการแสดงในวงกว้างมากขึ้น

จากข้างต้น เมื่อมีการปลูกฝังและสร้างเสริมให้มีความเข้าใจ และมีความต้องการที่จะรับชมศิลปะการแสดงมากขึ้นแล้วนั้น จึงต้องมีช่องทาง ในการเชื่อมผู้ชม หรือผู้สนใจ ให้สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน ช่องทางเหล่านั้นมีอยู่อย่างจำกัด หรือมีเฉพาะช่องทางเฉพาะของหน่วยงานนั้นๆ เป็นหลัก เปรียบเทียบกับในต่างประเทศ ที่รัฐจะเป็นผู้ดำเนินการเป็นช่องทางหลัก ในการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการแสดงทั้งหมดในประเทศ เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ประชาชนได้เข้าถึงศิลปะการแสดงมากขึ้น

ดังนั้น จึงต้องมีการจัดทำช่องทางการประชาสัมพันธ์ศิลปะการแสดง ที่ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตของหน่วยงานรัฐ หรือเอกชนก็ตาม เพื่อให้ประชาชนทั่วไป รวมถึงผู้สนใจอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศ สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น พร้อมกับการเชื่อมโยงไปยังช่องทางการขายของหน่วยงานต่างๆ ได้อีกด้วย

ทั้งนี้ นอกจากช่องทางหลักในการเข้าถึงการแสดงแล้วนั้น การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อรูปแบบอื่นๆ ก็จะช่วยสร้างการรับรู้ในวงกว้างได้มากขึ้นเช่นเดียวกัน เช่น การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อด้านการท่องเที่ยว สื่อรูปแบบบันเทิงอื่นๆ เป็นต้น ก็จะเป็นการสร้างการรับรู้ และสามารถเพิ่มจำนวนคนดูให้กว้างมากขึ้นได้เช่นกัน

กลยุทธ์ที่ 2.3 ส่งเสริมการส่งออกศิลปะการแสดงของไทยในสายตาชาวโลก

ไม่เพียงแต่การสร้าง ความสนใจเฉพาะในบริบทของคนดูในประเทศเท่านั้น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมระดมความคิดเห็น พบว่าหลายภาคส่วน ต่างให้ความเห็นว่า แท้จริงแล้ว ศิลปะการแสดงของไทยสามารถถูกยกระดับให้เข้าถึงกลุ่มคนดูในต่างชาติน่ามากขึ้นได้ เนื่องจากถูกมองว่าเป็นศิลปะการแสดงที่มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ ดังนั้น เพื่อเป็นช่องทางการเข้าถึงคนดูต่างชาติที่มากขึ้น ควรคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ด้านศิลปะของประเทศ กลยุทธ์นี้ จึงเป็นการสนับสนุนให้มีการส่งออกศิลปะการแสดงของไทย ไปยังเวทีโลกมากขึ้น

การส่งออกศิลปะการแสดงไปยังต่างประเทศนั้น แม้อาจมีบางหน่วยงานที่ดำเนินการอยู่บ้างในปัจจุบัน แต่จากประเด็นปัญหาที่พบ พบว่าการสนับสนุนนั้น มักจะสนับสนุนศิลปินกลุ่มเดิม อีกทั้งการสนับสนุนหลายๆ ครั้ง ไม่ได้สนับสนุนด้านการเงินอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ หรือแม้กระทั่งศิลปินจะต้องออกค่าใช้จ่ายในการเดินทางเอง แล้วถึงทำเรื่องเบิกกับหน่วยงานภาครัฐในภายหลัง ดังนั้น การสนับสนุนให้ศิลปินหรือศิลปะการแสดงไปยังต่างประเทศในอนาคต จะต้องมีการปรับปรุง ทั้งในเรื่องกระบวนการคัดเลือกให้มีศิลปินและงานที่หลากหลายในแต่ละปี ประกอบกับกระบวนการรัฐที่เอื้อต่อการสนับสนุนให้ศิลปินไปแสดงในต่างประเทศมากขึ้นอีกด้วย

นอกจากนี้ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานสนับสนุนเอง ควรให้ตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐร่วมเดินทางไปกับศิลปินในแต่ละครั้งด้วย ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจต่อการดำเนินการสนับสนุนศิลปะการแสดง รวมถึงได้ไปศึกษาบริบทศิลปะการแสดงในต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองของหน่วยงานสนับสนุน ก็จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานรัฐที่สนับสนุนเอง ที่จะได้เรียนรู้ และได้เห็นวิธีการ หรือแนวทางสนับสนุนศิลปะการแสดงในต่างประเทศ ประกอบกับเป็นโอกาสได้สร้างความรู้ความเข้าใจ พัฒนาความสัมพันธ์กับศิลปินการแสดงของไทย และสร้างเครือข่ายความเชื่อมโยงกับหน่วยงานระหว่างประเทศต่างๆ ได้อีกด้วย

ตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2

จากกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2 ซึ่งประกอบด้วยแนวทางการพัฒนาใน 3 กลยุทธ์นั้น เพื่อให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาของแต่ละกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2 มากขึ้น จึงมีแนวทางการดำเนินงานที่ยกมาเป็นตัวอย่างโครงการ/มาตรการ สำคัญ ทั้งหมด 4 โครงการ/มาตรการ ดังนี้

1) มาตรการสนับสนุนการพัฒนาช่องทางประชาสัมพันธ์ศิลปะการแสดงหลัก

รายละเอียดเบื้องต้น: การสนับสนุนให้มีช่องทางการประชาสัมพันธ์ช่องทางหลักผ่านความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแหล่งรวมข้อมูลด้านศิลปะการแสดงของประเทศ ซึ่งจะเป็นช่องทางรวบรวมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องให้ผู้สนใจ ทั้งในและต่างประเทศ สามารถติดตามข่าวสาร และสร้างการเข้าถึงศิลปะการแสดงของไทยได้มากขึ้น ซึ่งเป็นการสนับสนุนในด้านการตลาดในอีกรูปแบบหนึ่งได้อีกด้วย นอกจากนี้ก็มีความเป็นไปได้ที่จะดำเนินการผ่านการร่วมมือกับเอกชนที่ดำเนินการเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์อยู่แล้ว เช่น The Showhopper เป็นต้น ซึ่งการสนับสนุนให้เอกชนเป็นผู้ดำเนินการก็อาจเป็นประโยชน์กับหน่วยงานรัฐที่มีคณะทำงานแทน ในการดำเนินการเฉพาะเรื่อง และการดำเนินการของเอกชนยังได้เปรียบในเรื่องความรวดเร็ว ให้สามารถมีข้อมูลที่อัปเดตอยู่เสมอได้อีกด้วย

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง

2) มาตรการสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะสำหรับเยาวชน

รายละเอียดเบื้องต้น: การสร้างจำนวนฐานคนดูที่เข้าใจศิลปะการแสดงมากขึ้นอย่างยั่งยืน จะต้องพัฒนาตั้งแต่ระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีหลักสูตรที่สร้างความรู้ความเข้าใจต่อศิลปะโดยแท้จริง ไม่ได้เน้นเพียงการสร้างงานศิลปะหรือการกิจกรรมการแสดงเท่านั้น แต่ต้องให้ความรู้ถึงที่มา แนวคิด และวิธีการในการรับชมงานศิลปะแต่ละรูปแบบควบคู่กันไป ประกอบกับการจัดกิจกรรมให้เยาวชนสามารถเข้าถึงศิลปะการแสดงได้มากขึ้น ผ่านกิจกรรมทัศนศึกษา เป็นต้น โดยรัฐอาจให้การสนับสนุนการเข้าถึงงานศิลปะในพื้นที่ของเอกชน ผ่านการขอความร่วมมือในการจัดทำคู่มือสำหรับนักเรียน ให้สามารถเข้าชมการแสดงโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากรัฐสนับสนุนด้านค่าใช้จ่ายให้กับผู้ผลิต เพื่อสนับสนุนให้เด็กนักเรียนสามารถเข้าชมการแสดงได้มากขึ้นได้

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เป็นต้น

3) มาตรการสนับสนุนศิลปินไทยให้ก้าวสู่เวทีโลก

รายละเอียดเบื้องต้น: การสนับสนุนการแสดงออกของศิลปินและศิลปะการแสดงของไทย ให้ไปปรากฏบนเวทีระดับโลก นอกจากจะเป็นการสนับสนุนให้ศิลปินได้ไปแสดงผลงานต่อสายตาต่างชาติแล้วนั้น ก็ยังเป็นการสร้างความเข้าใจและภาพลักษณ์ของศิลปะการแสดงของประเทศอีกด้วย ซึ่งเป็นช่องทางในการสร้างผู้ชมต่างชาติให้สนใจศิลปะการแสดงของไทยได้อีกด้วย และเป็นประโยชน์ในการส่งออก Soft Power ซึ่งจะสร้างประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมอื่นๆ ได้อีกด้วย ทั้งนี้ จะต้องปรับปรุงกระบวนการในการคัดเลือกให้มีศิลปินใหม่ๆ ที่ได้รับการสนับสนุน มีการให้ข้อมูลและคำแนะนำจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีกระบวนการสนับสนุนที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อศิลปิน และได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนอย่างเหมาะสม

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการต่างประเทศ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

4) โครงการ Performing Arts Fam trip

รายละเอียดเบื้องต้น: ศิลปะการแสดงของประเทศไทย เป็นที่สนใจในเวทีนานาชาติเป็นอย่างมาก การเชิญผู้เกี่ยวข้องในแวดวงด้านศิลปะการแสดง หรือหน่วยงานสื่อด้านศิลปะในต่างประเทศ ให้เข้ามาชมงานศิลปะการแสดงของประเทศไทย ที่มีความหลากหลายในแต่ละพื้นที่ หรือแต่ละภูมิภาค หรือแม้แต่การจัดเทศกาลศิลปะการแสดงขึ้นในประเทศ เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และสื่อสารถึงคุณค่าของศิลปะการแสดงของประเทศไทยไปสู่สายตาของชาวต่างชาติให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เป็นต้น

จากตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2 ได้นำตัวอย่างมาตรการสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะสำหรับเยาวชน มาขยายความและระบุรายละเอียดเพิ่มเติมดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 50 ตัวอย่างมาตรการสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะสำหรับเยาวชน ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2
ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

6.3.3 ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง

นอกเหนือจากยุทธศาสตร์การพัฒนาการแสดง และการพัฒนาด้านตลาดและคนดูแล้วนั้น ในยุทธศาสตร์ที่ 3 นี้ จะเป็นการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ของอุตสาหกรรม เพื่อเป็นการสร้าง บ่มเพาะ และสนับสนุนธุรกิจการแสดงให้สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากธุรกิจด้านการแสดง ไม่ได้มีเพียงแต่ธุรกิจสร้างการแสดงเท่านั้น แต่หมายรวมถึงธุรกิจสนับสนุนการแสดงทั้งหมด ให้สามารถดำเนินการ และสนับสนุนอุตสาหกรรมได้ต่อไป และยังเป็นยุทธศาสตร์สำหรับการสร้างระบบนิเวศของสาขาศิลปะการแสดงในภาพรวมให้มีระบบสนับสนุนที่ดีขึ้นได้เช่นกัน

โดยมีกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนการยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่ ภายใต้การดำเนินการของยุทธศาสตร์ที่ 3 ทั้งหมด 5 กลยุทธ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลยุทธ์ที่ 3.1 พัฒนาทักษะการจัดการ / การบริหารธุรกิจ ให้กับศิลปินและผู้ประกอบการ

จากประเด็นปัญหาต่อเนื่องมาจากระบบการศึกษาสำหรับการพัฒนาศิลปินที่เน้นการสร้างทักษะในการผลิต การแสดง แต่ยังขาดการส่งเสริมการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการบริหารจัดการ การดำเนินธุรกิจ การขาย และการตลาด รวมถึงองค์ความรู้ในด้านอื่นๆ จึงต้องมีกลยุทธ์การพัฒนาทักษะในด้านการบริหารจัดการ รวมถึงทักษะ ด้านอื่นๆ ให้กับศิลปิน หรือผู้ประกอบการที่ต้องการเรียนรู้

ตัวอย่างแนวทางการดำเนินการ เช่น รัฐบาลอาจเป็นผู้จัดทำแพลตฟอร์มหลักสูตร และจัดหาผู้สอน จากสถาบันการศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านนั้นๆ เป็นผู้ถ่ายทอดการเรียนรู้ผ่านหลักสูตรเฉพาะด้านต่างๆ ที่ หลากหลายมากขึ้น ซึ่ง CEA สามารถดำเนินการต่อยอดจากโครงการพัฒนาทักษะของผู้สร้างสรรค์ต่างๆ เป็นหลักสูตร เฉพาะด้าน เฉพาะเรื่อง สำหรับสาขาศิลปะการแสดงได้อีกด้วย

กลยุทธ์ที่ 3.2 สนับสนุนให้มีกองทุนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน

ปัจจัยที่มีความสำคัญกับการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะ รวมถึงอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง คือเรื่องเงินทุน สนับสนุน ในอนาคต มีความจำเป็นที่จะต้องจัดหากองทุนสนับสนุนศิลปะ หรือระบบเงินทุนสนับสนุนศิลปะ เนื่องจาก กรณีศึกษาในต่างประเทศ เช่น ในประเทศสิงคโปร์ สามารถใช้กลไกการสนับสนุนทางการเงิน ในการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ ทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ หน่วยงานเอกชนที่ดำเนินการเฉพาะเรื่อง เป็นต้น ให้สามารถร่วมกันพัฒนาศิลปะการแสดงในด้านต่างๆ ได้ต่อไป

ทั้งนี้ จากข้อจำกัดที่ไม่สามารถจัดตั้งกองทุนใหม่ๆ ได้นั้น ระยะแรก อาจต้องศึกษาความเป็นไปได้ของการต่อยอดกองทุนของสศร. ซึ่งเป็นกองทุนที่มีอยู่แล้ว ให้มีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีกระบวนการคัดเลือกผู้ได้รับการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถสนับสนุนหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างทั่วถึง และ มีการสนับสนุนในประเด็นต่างๆ ที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น เป็นต้น รวมถึงมองหาแหล่งเงินทุนเพิ่มเติม เช่น สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือหน่วยงานเอกชนอื่นๆ เป็นต้น

กลยุทธ์ที่ 3.3 สนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะ และพื้นที่การแสดง ที่เหมาะสม

อีกปัจจัยสำคัญ ที่เป็นการสนับสนุนให้เกิดการสร้างงานและแสดงงานมากขึ้น คือการสนับสนุนให้มีพื้นที่ สาธารณะมากขึ้นในทุกๆ จังหวัด ซึ่งพื้นที่สาธารณะนี้ นอกจากจะมีประโยชน์ในด้านต่างๆ แก่ประชาชนทั่วไปแล้วนั้น ยังสามารถเป็นพื้นที่สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมของกลุ่มศิลปิน ให้เกิดการ ทำงาน และการสร้างงาน รวมถึงเป็นพื้นที่ ในการแสดงงานให้กับคนดูได้มากขึ้นอีกด้วย

นอกจากการสนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะมากขึ้นแล้ว กระบวนการให้บริการรวมถึงการบริหารจัดการ ก็จะต้องเหมาะสมกับการใช้งานของกลุ่มผู้ผลิตการแสดงอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ระยะเวลาการเปิดให้บริการที่ นอกเหนือจากเวลาราชการ ค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม หรืออาจจะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีค่าใช้จ่าย เป็นต้น ก็จะเป็นการสนับสนุนเชิงพื้นที่ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้นด้วย

การมีพื้นที่สาธารณะไม่เพียงแต่จะเป็นประโยชน์กับฝั่งผู้สร้างการแสดงเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์กับผู้ชม ที่สามารถเข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น การมีพื้นที่การแสดงที่หลากหลาย และใกล้กับชุมชนมากขึ้น ก็เป็นการลดต้นทุน ในการเดินทางมาชมละครเวทีได้เช่นเดียวกัน ประหนึ่งเป็นการสนับสนุนให้ผู้ชมเข้าถึงศิลปะการแสดงได้มากขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้นได้

กลยุทธ์ที่ 3.4 ส่งเสริมการวิจัย และรวบรวมฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในภาพรวม

อีกปัจจัยสำคัญที่เป็นปัจจัยสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือเรื่องการนำเสนอข้อมูลที่เป็นสาธารณะ ทั้งข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลเชิงลึกของสาขา ข้อมูลงานวิจัย สถิติ องค์ความรู้ หรือข้อมูลอื่นๆ การมีฐานข้อมูลกลางที่รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงให้เข้าถึงง่ายขึ้น ก็จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ต้องการใช้ข้อมูลทั้งหน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน รวมถึงผู้ชมได้ ซึ่งจะเป็นสิ่งสนับสนุนการดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการสร้างความเข้าใจต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมากขึ้นด้วย

ในด้านข้อมูลงานวิจัยนั้น แม้ สสร. จะมีการจัดทำและเผยแพร่งานวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรมอยู่จำนวนหนึ่ง แต่หากพิจารณาถึงความหลากหลายของหัวข้องานวิจัย ยังไม่มีความหลากหลายมากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานวิจัยฝั่งตลาด หรือผู้ชม ข้อมูลภาพรวมของประชากร ที่เอกชนไม่สามารถดำเนินการจัดเก็บได้ด้วยตนเอง ดังนั้นในอนาคตจะต้องมีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย และเผยแพร่ในฐานข้อมูลต่อไปด้วย

กลยุทธ์ที่ 3.5 พัฒนาระบบการและข้อบังคับที่เป็นข้อจำกัด หรือส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์สุดท้าย ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3 เป็นเรื่องการพัฒนากระบวนการของหน่วยงานภาครัฐ รวมถึงระเบียบข้อบังคับ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการลดอุปสรรคของการสนับสนุนธุรกิจการแสดง รวมถึงใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจให้กับอุตสาหกรรมได้ ผ่านนโยบายทางภาษี เป็นต้น

ปัญหาสำคัญของการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐ คือกระบวนการ หรือขั้นตอนการสนับสนุนมักเป็นอุปสรรคสำคัญที่ไม่สามารถสนับสนุนธุรกิจการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเอกสารจำนวนมาก กระบวนการใช้ระยะเวลาานาน หรือกระบวนการเรื่องการเบิกจ่าย เช่น เอกชนจะต้องออกเงินไปก่อน แล้วจะต้องทำเรื่องเบิกในภายหลัง เป็นต้น ซึ่งเอกชนที่ขอรับการสนับสนุนด้านการเงินนั้น เป็นเอกชนที่ไม่ได้มีทุนในการดำเนินการมากนัก ทำให้ไม่สามารถเข้ารับการสนับสนุนโครงการในรูปแบบต่างๆ ได้ รวมถึงการสนับสนุนไม่สามารถขอรับการสนับสนุนระยะยาวได้ มักต้องขอรับการสนับสนุนเป็นโครงการรายปี ทำให้ได้รับการสนับสนุนที่ไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

นอกจากระเบียบข้อบังคับที่เป็นอุปสรรคแล้วนั้น รัฐสามารถเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดแนวทางการพัฒนาบางประการ ผ่านการดำเนินการทางภาษีได้ ยกตัวอย่างเช่น หากต้องการให้บริษัทเอกชนอื่นๆ สนับสนุนการเสฟงานศิลปะการแสดงมากขึ้น รัฐก็อาจจะต้องมีมาตรการจูงใจด้านภาษี เช่นการลดหย่อนภาษีให้กับเอกชนที่ให้การสนับสนุนผู้ผลิตการแสดง เป็นต้น หรือแม้กระทั่งกระตุ้นให้เกิดผู้ชมมากขึ้น รัฐก็สามารถดำเนินการลดหย่อนภาษีสำหรับประชาชนที่ซื้อตั๋วชมศิลปะการแสดงได้ เป็นต้น

ตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3

จากกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยแนวทางการพัฒนาใน 5 กลยุทธ์นั้น เพื่อให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาของแต่ละกลยุทธ์ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3 มากขึ้น จึงมีแนวทางการดำเนินงานที่ยกมาเป็นตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญ ทั้งหมด 7 โครงการ/มาตรการ ดังนี้

1) สนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสร้างสรรค์ CREATIVE GRANT

รายละเอียดเบื้องต้น: กลไกสำคัญกับการสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงการสนับสนุนด้านเงินทุน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นเป็นอย่างมาก ที่จะต้องจัดหาให้มีกองทุนสนับสนุนหน่วยงานต่างๆ ในสาขาศิลปะการแสดง โดยสามารถต่อยอดจากกองทุนของ สศร. ที่มีอยู่แล้ว ให้มีคณะกรรมการ และกลไกการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีระเบียบเงื่อนไขในการคัดเลือกที่ชัดเจน นอกจากนี้สามารถขอเงินสนับสนุนจากหน่วยงานที่มีกองทุนสำหรับสาธารณประโยชน์เพิ่มเติม เช่น สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือ กรมสรรพสามิต เพื่อให้สนับสนุนได้อย่างครอบคลุมมากขึ้น และสนับสนุนได้ในหลากหลายวัตถุประสงค์ เพื่อตอบสนองความต้องการของศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมมากขึ้น เป็นต้น

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

2) มาตรการสนับสนุนการใช้พื้นที่ของรัฐ สำหรับกิจกรรมศิลปะการแสดงในสาธารณะ

รายละเอียดเบื้องต้น: ในต่างประเทศมีการใช้พื้นที่ของหน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่ซึ่งไม่ได้ใช้ประโยชน์ เปิดให้เป็นพื้นที่สาธารณะ และให้ชุมชนได้เข้ามาใช้ประโยชน์ หรือแม้กระทั่งเปิดเป็นพื้นที่สัมปทาน ให้องค์กรศิลปะบางหน่วยงาน สามารถดำเนินการสนับสนุนพื้นที่ศิลปะในอัตราค่าเช่าต่ำ เป็นต้น ซึ่งในประเทศไทย อาจต้องมีการสำรวจพื้นที่ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค วางแผนและดำเนินการบริหารจัดการพื้นที่ซึ่งเปิดให้กลุ่มศิลปินในทุกสาขา เข้าไปใช้ประโยชน์ในการฝึกซ้อม หรือแสดงงานศิลปะ เปิดโอกาสให้ศิลปินและประชาชนในแต่ละพื้นที่ได้เข้าถึงงานศิลปะได้มากขึ้น

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กระทรวงการคลัง องค์กรบริหารในพื้นที่ต่างๆ เป็นต้น

3) *หลักสูตรพัฒนาด้านธุรกิจให้กับศิลปิน (Business for Artists)*

รายละเอียดเบื้องต้น: นอกจากมีแพลตฟอร์มเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับศิลปินแล้วนั้น จะต้องพิจารณาถึงรายละเอียดหลักสูตรให้ตรงกับความต้องการของศิลปิน และบุคลากรที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น หลักสูตรการทำธุรกิจด้านการแสดง หลักสูตรการใช้เทคโนโลยีในการแสดง หลักการทำบัญชีและการเงินเบื้องต้น เป็นต้น

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เป็นต้น

4) *พัฒนาช่องทางหลักในการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลของอุตสาหกรรม*

รายละเอียดเบื้องต้น: ในการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรม นอกเหนือจากการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงอย่างครบถ้วนแล้วนั้น การพัฒนาช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลให้เป็นประโยชน์แก่สาธารณะให้มีความน่าสนใจ ค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก รวดเร็วก็เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การออกแบบ Infographic ที่เข้าใจง่าย และมีความสวยงาม ก็ช่วยเพิ่มความน่าสนใจของการนำเสนอข้อมูลได้เช่นเดียวกัน หรือ การจัดทำเป็น Thailand Performing Arts Yearly Outlook รายงานศิลปะการแสดงประจำปี ก็เป็นอีกรูปแบบที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างน่าสนใจ และเป็นประโยชน์กับหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้อีกด้วย

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูล เป็นต้น

5) *สนับสนุนให้ทีมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะมากขึ้น*

รายละเอียดเบื้องต้น: สนับสนุนให้ สศร. และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เช่น สถาบันการศึกษา ตั้งโจทย์งานวิจัยที่จะเป็นประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลด้านผู้ชม เพื่อให้ธุรกิจการแสดงต่างๆ มีความรู้ความเข้าใจต่อกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น รวมถึงข้อมูลในรูปแบบอื่นๆ เช่น ข้อมูลการวิจัยเชิงพื้นที่ ข้อมูลวิจัยผู้สนับสนุนด้านเงินทุน เป็นต้น พร้อมทั้งเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะผ่านช่องทางต่างๆ เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมได้นำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

6) โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับศิลปินต่างประเทศ

รายละเอียดเบื้องต้น: สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างศิลปิน ผู้ผลิต หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงระหว่างประเทศ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ หรือแนวคิดใหม่ๆ ในการดำเนินการผลิตหรือสร้างงานการแสดง ทั้งยังเป็นการสนับสนุนให้เกิดการสร้างเครือข่ายกับบุคลากรด้านศิลปะการแสดงกับนานาชาติอีกด้วย โดยในเบื้องต้นสามารถดำเนินงานในรูปแบบการจัดประชุมนานาชาติ หรือการประชุมวิชาการ ผ่านหน่วยงานภาคการศึกษา หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: ผู้จัดการประชุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ ไบแพม (BIPAM) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

7) ผลักดันการกำหนดมาตรการทางภาษี สำหรับผู้ผลิตและผู้บริโภคด้านงานศิลปะ

รายละเอียดเบื้องต้น: เพื่อเป็นแนวทางการสนับสนุนโดยใช้นโยบายทางภาษี จะต้องมีโครงการศึกษาความเป็นไปได้ในการจัดทำมาตรการสนับสนุนทางภาษี สำหรับหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปะ ผู้บริโภคหรือผู้สนับสนุนศิลปะการแสดง เพื่อเป็นการสนับสนุนศิลปิน นักแสดง หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงกระตุ้นให้มีหน่วยงาน/กลุ่มผู้บริโภคที่สนับสนุนศิลปะการแสดงได้ต่อไป ในขณะเดียวกัน การกำหนดมาตรการทางภาษีสำหรับผู้ผลิต หรือศิลปิน เช่น การลดหย่อนหรือยกเว้นภาษี ให้กับผู้ที่อยู่ในวงการศิลปะ จะเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในกลุ่มงานศิลปะได้อีกทางหนึ่ง

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: กรมสรรพากร กระทรวงการคลัง เป็นต้น

จากตัวอย่างโครงการ/มาตรการสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3 ได้นำตัวอย่างมาตรการสนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสร้างสรรค์ CREATIVE GRANT มาขยายความและระบุรายละเอียดเพิ่มเติมดังแผนภาพต่อไปนี้

แนวทางการดำเนินงาน

ต่อยอดกองทุนของสสร. ให้สามารถสนับสนุนการพัฒนาศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



กรณีศึกษา: NAC Grants (Singapore)

รูปแบบการสนับสนุน:

- สนับสนุนองค์กรศิลปะใหม่/องค์กรที่ดำเนินการอยู่แล้ว
- การอบรม และ R&D
- การนำเสนอศิลปะเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในศิลปะ
- การพัฒนาตลาดและคนดู (ทั้งในและต่างประเทศ)



NAC มีรูปแบบโปรแกรมการสนับสนุนด้านเงินทุนที่หลากหลายทั้งหมด 9 โปรแกรม ได้แก่:

- 1. Seed Grant:** สนับสนุนโครงการ/หน่วยงานศิลปะเกิดใหม่
- 2. Major Company Scheme:** สนับสนุนองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปะ
- 3. Creation Grant:** สนับสนุนการสร้าง การพัฒนา และการปรับปรุงงานศิลปะ
- 4. Production Grant:** สนับสนุน Production, presentation and marketing cost ของกิจกรรมเชิง event
- 5. Presentation and Participation Grant:** สนับสนุนการสร้าง appreciation in Art
- 6. Market and Audience Development:** สนับสนุนช่องทางเข้าถึงคนดู และการสร้างฐานคนดูใหม่ๆ
- 7. Capability Development Grant:** สนับสนุนการพัฒนาเชิงทักษะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
- 8. Research Grant:** สนับสนุนการวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรม
- 9. Arts Fund:** สนับสนุนศิลปินและองค์กรศิลปะเพื่อสร้างความหลากหลายของงาน และการมีส่วนร่วมกับชุมชน

- ✓ มีคณะกรรมการบริหาร และชี้แจงกระบวนการอย่างตรงไปตรงมา
- ✓ ต่อยอดการสนับสนุนในรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น กุญแจสำหรับผู้ได้รับรางวัล YAA
- ✓ มีรายละเอียดโปรแกรม/เอกสารแสดงครบถ้วน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

มีกองทุนสนับสนุนงานสร้างสรรค์/งานศิลปะในประเทศ ที่มีคณะกรรมการ และกระบวนการบริหารจัดการกองทุนอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการสนับสนุนด้านเงินทุนในหลายวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สสร.)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA)
- หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ภาพที่ 51 ตัวอย่างมาตรการสนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสร้างสรรค์ CREATIVE GRANT ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 3

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีกษา

6.4 แผนการดำเนินโครงการ

จากตัวอย่างโครงการสำคัญภายใต้แต่ละยุทธศาสตร์ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น หากพิจารณาตามลำดับความสำคัญ ว่าควรมีการดำเนินโครงการใดก่อนหรือหลัง โดยใช้ข้อมูล และข้อเสนอแนะจากการสัมภาษณ์ และจากการประชุมระดมความคิดเห็นที่ได้จัดขึ้น สามารถกำหนดระยะการดำเนินการของโครงการภายใต้แต่ละยุทธศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ตารางที่ 16 แผนการดำเนินโครงการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

| ชื่อโครงการ | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ระยะการดำเนินการ | | |
|--|---|----------------------|----------------------|---------------------|
| | | ระยะสั้น (1-2 ปี) | ระยะกลาง (2-3 ปี) | ระยะยาว (4-5 ปี) |
| ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการแสดงใหม่ | | | | |
| โครงการ Thai Performing the next gen การแข่งขันการแสดงที่นำเสนอความเป็นไทยในรูปแบบใหม่ | <ul style="list-style-type: none"> กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | ✓ | | |
| มาตรการสนับสนุนเทศกาลทัวร์การแสดงทั่วประเทศ Thai Performing Arts Tour | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานอื่นๆ ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม หน่วยงานภาครัฐในภูมิภาค | ✓ | | |
| โครงการให้ทุนสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการแสดง | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | | ✓ | |

| ชื่อโครงการ | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ระยะการดำเนินการ | | |
|---|--|----------------------|----------------------|---------------------|
| | | ระยะสั้น (1-2 ปี) | ระยะกลาง (2-3 ปี) | ระยะยาว (4-5 ปี) |
| | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานเอกชนที่สนใจ | | | |
| ยุทธศาสตร์ที่ 2: ขยายฐานคนดูงานศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศ | | | | |
| มาตรการสนับสนุนการพัฒนาช่องทาง การประชาสัมพันธ์ ศิลปะการแสดงหลัก | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง | ✓ | | |
| มาตรการสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร การศึกษาด้านศิลปะสำหรับ เยาวชน | <ul style="list-style-type: none"> กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ | | ✓ | ✓ |

| ชื่อโครงการ | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ระยะการดำเนินการ | | |
|--|--|----------------------|----------------------|---------------------|
| | | ระยะสั้น (1-2 ปี) | ระยะกลาง (2-3 ปี) | ระยะยาว (4-5 ปี) |
| มาตรการสนับสนุนศิลปินไทยให้ก้าวสู่เวทีโลก | <ul style="list-style-type: none"> กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการต่างประเทศ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง | | ✓ | |
| โครงการ Performing Arts Fam Trip | <ul style="list-style-type: none"> กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ ผู้จัดการประชุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ ไบแพม (BIPAM) หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง | | ✓ | ✓ |
| ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างและบ่มเพาะธุรกิจการแสดง | | | | |
| สนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสร้างสรรค์ CREATIVE GRANT | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | | ✓ | ✓ |

| ชื่อโครงการ | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ระยะการดำเนินการ | | |
|---|---|----------------------|----------------------|---------------------|
| | | ระยะสั้น (1-2 ปี) | ระยะกลาง (2-3 ปี) | ระยะยาว (4-5 ปี) |
| | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หน่วยงานอื่นๆ | | | |
| มาตรการสนับสนุนการใช้พื้นที่ของรัฐ สำหรับกิจกรรมศิลปะการแสดงในสาธารณะ | <ul style="list-style-type: none"> องค์การบริหารในพื้นที่ต่างๆ กระทรวงการคลัง | | ✓ | |
| หลักสูตรพัฒนาด้านธุรกิจให้กับศิลปิน (Business for Artists) | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สถาบันการศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ | ✓ | | |
| พัฒนาช่องทางหลักในการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลของอุตสาหกรรม | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูล | ✓ | | |
| สนับสนุนให้มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะมากขึ้น | <ul style="list-style-type: none"> สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม | ✓ | ✓ | ✓ |

| ชื่อโครงการ | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ระยะการดำเนินการ | | |
|--|---|----------------------|----------------------|---------------------|
| | | ระยะสั้น (1-2 ปี) | ระยะกลาง (2-3 ปี) | ระยะยาว (4-5 ปี) |
| | <ul style="list-style-type: none"> กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง | | | |
| โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับศิลปินต่างประเทศ | <ul style="list-style-type: none"> ผู้จัดการชุมนุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ ไบแพม (BIPAM) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง | | ✓ | |
| ผลักดันให้เกิดมาตรการทางภาษี สำหรับผู้ผลิตและผู้บริโภค ด้านงานศิลปะ | <ul style="list-style-type: none"> กรมสรรพากร กระทรวงการคลัง | | ✓ | ✓ |

บทที่ 7 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากสถานการณ์ และแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม ซึ่งมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงและความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ซึ่งจำเป็นต้องมีเจ้าภาพและกลไกในการขับเคลื่อนแผนยุทธศาสตร์ข้างต้นอย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบทการดำเนินงานของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมในระยะยาว

ทั้งนี้ แนวทางในการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แต่ละสาขานั้น CEA จำเป็นต้องมีการดำเนินงาน ใน 6 ประเด็นหลัก คือ

1. สนับสนุนให้มีการจัดตั้ง Art Council
2. ร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนการบริหารกองทุนเพื่องานศิลปะ
3. การบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง
4. การส่งเสริมความเข้าใจของบุคลากรภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
5. การจัดทำข้อมูลสนับสนุนการกำหนดแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
6. การทบทวนการกำหนดตัวชี้วัดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

สำหรับรายละเอียดของแนวทางการดำเนินงานมีดังต่อไปนี้

1. สนับสนุนให้มีการจัดตั้ง Art Council

สำหรับการดำเนินการเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศไทย จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีหน่วยงานที่มีความเข้าใจในการพัฒนางานศิลปะในภาพรวม ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีขอบเขตการทำงานการส่งเสริมงานศิลปะงานแสดงเท่านั้น แต่เป็นการส่งเสริมในขอบเขตงานที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะทั้งหมด พร้อมทั้งมีการบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการ **ขับเคลื่อนงานศิลปะ ทั้งในมิติทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ควบคู่กันอย่างสมดุล**

โดยแนวทางการจัดตั้ง Art Council สามารถดำเนินงานได้จากการรวมกลุ่มสมาชิกในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะทุกสาขา เพื่อให้มีผู้เชี่ยวชาญ เชิงลึกในด้านงานศิลปะ รวมไปถึงผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการงานศิลปะอย่างเป็นระบบ สามารถเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันด้านงานศิลปะของประเทศไทย ให้ก้าวสู่เวทีนานาชาติได้อย่างทัดเทียม ผ่านการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะของประเทศไทยมีความเข้มแข็ง และสร้างมีโอกาสนใหม่ๆ ในการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนต่อไป

2. ร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนการบริหารกองทุนเพื่องานศิลปะ

การขับเคลื่อนงานศิลปะมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน่วยงานภาครัฐ ที่เป็นกลไกหลักในการสนับสนุนและยกระดับงานศิลปะ ซึ่งเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมของประเทศให้ได้รับความสำคัญ ทั้งนี้ เนื่องจากงานศิลปะไม่อาจสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจได้อย่างทัดเทียม อุตสาหกรรมการผลิตโดยทั่วไปซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานของประชาชน หากแต่ทางด้านศิลปะเป็นงานที่เสริมสร้างสังคม วัฒนธรรม คุณค่าทางจิตใจ และส่งเสริมคุณค่าความเป็นมนุษย์ ดังนั้น งานศิลปะจึงมักถูกจัดความสำคัญในการจัดสรรงบประมาณในอันดับที่ต่ำกว่าการส่งเสริมอุตสาหกรรมการผลิตโดยตรง จึงส่งผลให้งานด้านศิลปะไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร เมื่อเปรียบเทียบกับนานาประเทศ

อย่างไรก็ดี ปัจจุบัน สศร. ได้มีการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนเกี่ยวกับการให้การอุดหนุนหรือให้กู้ยืมเงินแก่ผู้ขอรับการส่งเสริม ที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา วัฒนธรรม และสังคมของประเทศ แต่กลไกการดำเนินงานสำหรับการขอรับทุนจากกองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัยนี้ ยังมีข้อจำกัด ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการสนับสนุนงานของศิลปิน และผู้เกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก จึงมีการจัดทำข้อเสนอแนะในการร่วมมือกับ สศร. เพื่อทบทวน พัฒนากลไกและกำหนดแนวทางบริหารจัดการกองทุนดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม และมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการสนับสนุนศิลปิน และผู้ที่เกี่ยวข้องอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะให้สามารถก้าวสู่เวทีนานาชาติได้อย่างทัดเทียม โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

- ต่อยอดการดำเนินงานกองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัย ของ สศร. ที่มีอยู่เดิมให้มีขอบเขตการดำเนินงานที่กว้างและหลากหลายมากขึ้น
- ทบทวนคณะกรรมการบริหาร ที่มีองค์ประกอบของผู้เชี่ยวชาญด้านการขับเคลื่อนในมิติทางเศรษฐกิจ และการส่งเสริม/พัฒนาด้าน Soft Power ของประเทศ
- กำหนดแนวทางการให้ทุน โดยอาศัยแนวนโยบายการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต้องกำหนดทิศทางการส่งเสริมและพัฒนาที่ชัดเจนในแต่ละปี เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการให้ทุนแก่ศิลปิน หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถพัฒนาผลงานให้เชื่อมโยงและสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาในแต่ละปี
- พัฒนากลไกการสร้างเครือข่ายระหว่างภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ศิลปิน และหน่วยงานในแวดวงงานศิลปะ ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน ให้มีโอกาสทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนมีการสนับสนุนงานศิลปะได้ในระยะยาว

3. การบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินงานตามแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดงดังรายละเอียดในบทที่ 6 นั้น CEA ในฐานะหน่วยงานที่มีบทบาทความรับผิดชอบโดยตรงนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน

สำหรับการบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐนั้น การสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานศิลปะการแสดงอยู่แล้ว คือ กระทรวงวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กรมส่งเสริมวัฒนธรรม และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดย CEA ต้องสร้างความเข้าใจและกำหนดบทบาทในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ รวมถึงการกำหนดตำแหน่งทางการตลาดในภาพรวมของประเทศ ให้กับหน่วยงานหลัก พร้อมทั้งกำหนดแบ่งบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบในการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมอย่างสอดคล้อง และสามารถเติมเต็มช่องว่างการพัฒนางานศิลปะการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจาก หน่วยงานหลักในการสนับสนุนงานศิลปะการแสดงแล้ว ยังมีหน่วยงานภาครัฐอีกหลายหน่วยงานที่เป็นหน่วยงานร่วมในเชิงภารกิจที่เกี่ยวข้องต่างๆ ดังระบุในแผนการดำเนินโครงการ เช่น การสนับสนุนงานศิลปะการแสดงของไทยให้ไปแสดงในต่างประเทศ จะต้องได้รับการสนับสนุนจาก กระทรวงพาณิชย์ และกระทรวงการต่างประเทศ ในการพิจารณาและให้ข้อมูลตลาดความสนใจของผู้ชมการแสดงในประเทศเป้าหมาย หรือการพัฒนาพื้นฐานด้านงานศิลปะให้กับประชาชน และเยาวชนในระยะยาว จำเป็นต้องขอความร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการ รวมไปถึงกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นต้น

สำหรับการดำเนินงานในมิติของการยกระดับมูลค่าทางเศรษฐกิจของงานศิลปะการแสดงนั้น เล็งไม่ได้ที่จำเป็นต้องสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภาคเอกชนซึ่งเป็นผู้เล่นหลักในอุตสาหกรรม ซึ่งมีประสบการณ์การดำเนินงานเกี่ยวกับศิลปะการแสดงในเชิงธุรกิจมาก่อน โดย CEA สามารถนำข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์ของหน่วยงานภาคเอกชน มาใช้ในการพัฒนาและร่วมมือกันดำเนินงาน ทั้งในมุมมองของกิจกรรมต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น หรือมุมมองทางด้านกฎระเบียบ กลไกการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง ให้มีความสะดวกและสามารถสนับสนุนผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการศิลปะการแสดงได้ในระยะยาวต่อไป

โดยรวมแล้ว CEA ต้องมีบทบาทการเป็นศูนย์กลางการเชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือในการขับเคลื่อนแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาศิลปะการแสดง ให้มีการบูรณาการ เชื่อมโยงกันทั้งในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมถึงเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศด้วยเช่นกัน

4. การส่งเสริมความเข้าใจของบุคลากรภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

นอกจากการเชื่อมโยงและสร้างความร่วมมือ กับหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องแล้ว การส่งเสริมให้บุคลากรภาครัฐที่มีบทบาทหน้าที่ในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาศิลปะการแสดง มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในอุตสาหกรรม เพื่อให้การดำเนินการสนับสนุน และพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดำเนินการได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของภาคเอกชน และผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมต่อไป

การส่งเสริมความเข้าใจของบุคลากรภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น มีแนวคิดหลักในการสนับสนุนให้มีมุมมองด้านการนำงานศิลปะ และวัฒนธรรมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผู้เกี่ยวข้องในทุกระดับทั้ง ระดับหน่วยงาน ชุมชน จังหวัด ภูมิภาค รวมไปถึงระดับประเทศ โดยงานศิลปะเหล่านั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่ต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ต้องรักษาเพียงเท่านั้น หากแต่จำเป็นต้องนำมาใช้ต่อยอด ผ่านการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคม และยังคงไว้ซึ่งความหมาย แนวคิด หรือแก่นในการนำงานศิลปะต่างๆ ที่ถูกถอด/ลดรูปในการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ รวมไปถึงการทำความเข้าใจถึงบริบท ระบบนิเวศ และสถานการณ์ของอุตสาหกรรม เพื่อให้การสนับสนุนงานศิลปะต่างๆ จากภาครัฐทั้งงานดั้งเดิมและงานร่วมสมัยได้รับการดำเนินการอย่างถูกต้องและสอดคล้องกับบริบทของอุตสาหกรรมอย่างแท้จริง ซึ่งจะเป็นการสืบสาน และต่อยอดงานศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยอย่างยั่งยืนต่อไป

5. การจัดทำข้อมูลสนับสนุนการกำหนดแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม และงานศิลปะการแสดงในปัจจุบันประสบปัญหาหลักในการรวบรวม และจัดเก็บข้อมูลที่สะท้อนมูลค่าทางเศรษฐกิจ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการกำหนดนโยบาย และทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรม ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลอ้างอิงในการจัดเก็บข้อมูลเชิงมูลค่าของอุตสาหกรรมนั้น อาศัยการอ้างอิงจากระบบมาตรฐานอุตสาหกรรมประเทศไทย หรือ Thailand Standard Industrial Classification (TSIC) ซึ่งเน้นการจัดหมวดหมู่ในภาคอุตสาหกรรมการผลิต การค้า และภาคบริการ โดยมีการเริ่มใช้งานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 และมีการปรับปรุงเพิ่มเติมล่าสุดในปี พ.ศ. 2552 และยังคงความคลอบคลุมในด้านงานศิลปะยังไม่มีการกำหนดหมวดหมู่ที่ชัดเจน เนื่องจากเดิมยังไม่มีการส่งเสริมงานศิลปะในรูปแบบเชิงธุรกิจมากนัก

ดังนั้น การทบทวนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลทางเศรษฐกิจของกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในหมวดหมู่งานศิลปะนั้น จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และกำหนดเป็นหมวดหมู่ทางธุรกิจร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์, กระทรวงอุตสาหกรรม, กระทรวงแรงงาน และสำนักงานสถิติแห่งชาติ เป็นต้น เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกหน่วยงานมีการสื่อสาร เชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น และสามารถนำข้อมูลต่างๆ มาใช้ในการติดตามสถานการณ์ วิเคราะห์ และวางแผนการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งในภาพรวมและรายสาขาได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และทันต่อสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

6. การทบทวนการกำหนดตัวชี้วัดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การดำเนินงานตามแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งหมดนั้น โดยเฉพาะการดำเนินโครงการ หรือ มาตรการนั้น ต้องถูกติดตาม และประเมินความก้าวหน้าของแต่ละโครงการ และแผนงานในภาพรวม ซึ่งในปัจจุบันมีการติดตามและประเมินผลโดยการกำหนดตัวชี้วัดทั้งในเชิงคุณภาพ และปริมาณ ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลหลายส่วนประกอบกัน แต่อาจไม่รวมถึงการติดตามและประเมินผลในความสำเร็จของการดำเนินงานในมิติของผลลัพธ์ (Outcome) ที่บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งอาจไม่สามารถวัดผลได้ทันทีเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ แต่เป็นผลต่อเนื่องในระยะยาว ทั้งในด้านสังคม และเศรษฐกิจ

ทั้งนี้ หาก CEA มีการทบทวนและกำหนดแนวทางการรวบรวมข้อมูลสนับสนุนการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดังรายละเอียดข้างต้นแล้ว อาจเพิ่มเติมการทบทวนการกำหนดตัวชี้วัดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสาขาศิลปะการแสดง ให้มีความชัดเจนและสามารถวัดผลในเชิงคุณภาพ และผลลัพธ์ความสำเร็จการดำเนินงานในระยะยาว หรืออาจปรับเปลี่ยนการติดตามประเมินความสำเร็จของการดำเนินงานในรูปแบบ Objective and Key Results (OKR) ต่อไป

การขับเคลื่อนแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในภาพรวมและสาขาศิลปะการแสดงนี้ ไม่อาจสำเร็จได้ หากขาดความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม รวมไปถึงการปรับปรุงกลไกการดำเนินงานให้สอดคล้องกับบริบทและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังรายละเอียดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ได้ระบุไว้ข้างต้นนี้ เพื่อให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงสามารถบรรลุตามวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ต่อไป

บทที่ 8 แผนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

นอกจากแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาศิลปะการแสดงนั้น ส่วนต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอแผนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ซึ่งจากที่ได้ระบุไว้ในหัวข้อขอบเขตการดำเนินการนั้น ในขอบเขตการศึกษาและจัดทำฐานข้อมูล จะครอบคลุมทั้งงานดั้งเดิม ที่มีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการเพื่ออนุรักษ์ไว้ไม่ให้สูญหายไป รวมถึงงานร่วมสมัย ที่เป็นการต่อยอดเป็นงานสมัยใหม่มากขึ้น โดยในการนำเสนอต่อไปนี้จะแบ่งออกเป็น 5 หัวข้อหลัก ประกอบด้วย

- ความเข้าใจเบื้องต้นต่อการจัดทำฐานข้อมูล
- กรอบแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูล
- หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของไทย
- กรณีศึกษาต้นแบบด้านฐานข้อมูลจากต่างประเทศ
- สรุปแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลและข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้ฐานข้อมูล

โดยผลการศึกษาของแต่ละหัวข้อ มีรายละเอียดแนะนำเสนอดังต่อไปนี้

8.1 ความเข้าใจเบื้องต้นต่อการจัดทำฐานข้อมูล

ส่วนของความเข้าใจในการจัดทำฐานข้อมูล (Database) เป็นการนำเสนอคำนิยาม วัตถุประสงค์ และการกำหนดกรอบแนวคิดและวิธีการศึกษาในส่วนการจัดทำฐานข้อมูล อันจะนำไปสู่การกำหนดร่างโครงสร้างของฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงต่อไป โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

8.1.1 คำนิยามของฐานข้อมูล (Database)

นิยามของฐานข้อมูลโดยทั่วไป หมายถึง แหล่งที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งอยู่ในรูปแฟ้มข้อมูลมารวมไว้ที่เดียวกัน โดยข้อมูลแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งไม่ได้บังคับว่าข้อมูลทั้งหมดนี้จะต้องเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูลเดียวกันหรือแยกเก็บหลายๆ แฟ้มข้อมูล ทั้งนี้ควรมีส่วนของพจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary) เพื่อเก็บคำอธิบายเกี่ยวกับโครงสร้างของฐานข้อมูลด้วย เนื่องจากข้อมูลที่จัดเก็บนั้น สามารถสืบค้น (Retrieval) แก้ไข (Modified) ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงโครงสร้างข้อมูล (Update) และจัดเรียง (Sort) ได้อย่างสะดวก

กล่าวโดยสรุป นิยามของฐานข้อมูล (Database) ในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มของข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวมไว้อย่างเป็นระบบ โดยข้อมูลที่ประกอบกันเป็นฐานข้อมูลนั้น ต้องถูกเก็บรวบรวมขึ้นตามวัตถุประสงค์การใช้งานของฐานข้อมูลหรือขององค์กรนั้นๆ ซึ่งข้อมูลแต่ละส่วนในฐานข้อมูลจะมีความสัมพันธ์กันและสามารถนำออกมาใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคต

ทั้งนี้ข้อมูลแต่ละส่วนอาจมีความหลากหลายแตกต่างกันไป เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ สถานที่ หรือเหตุการณ์ใดๆ ที่สำคัญหรือน่าสนใจ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวอาจได้มาจากการสังเกต การนับ การวัด หรือการสืบค้น รวมถึงรูปแบบของข้อมูลที่จัดเก็บ สามารถอยู่ในรูปแบบที่เป็นตัวเลข ข้อความ และรูปภาพต่างๆ ก็ได้

8.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

สำหรับการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: สาขาศิลปะการแสดง มีจุดมุ่งหมายของการจัดทำฐานข้อมูล เพื่อให้สามารถกำหนดขอบเขตของฐานข้อมูล การออกแบบ หรือการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูล มีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยวัตถุประสงค์หลักของการจัดทำฐานข้อมูล อุตสาหกรรมศิลปะการแสดง มีดังนี้

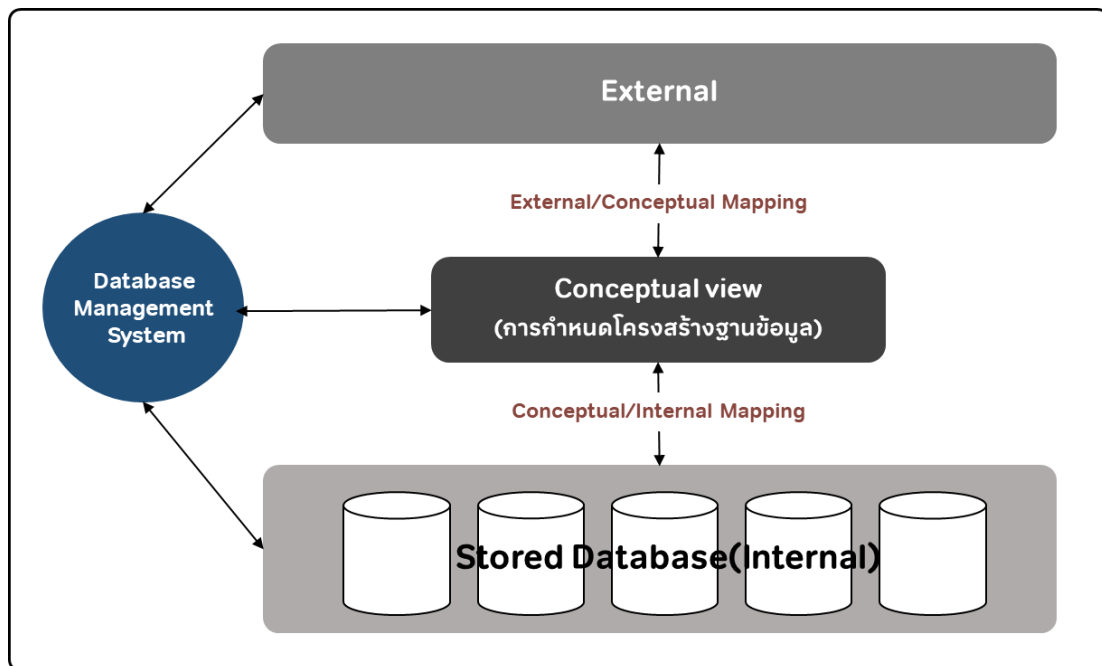
- (1) เพื่อเป็นศูนย์กลางข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในสาขาศิลปะการแสดง รวมถึงสามารถเป็นศูนย์กลางการเชื่อมต่อเครือข่ายข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง
- (2) เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ในการศึกษาและค้นคว้า รวมถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะการแสดง ของประเทศไทย ให้แก่ประชาชน นักศึกษา นักวิชาการ นักวิจัย หรือบุคคลที่สนใจ
- (3) เพื่อสร้างช่องทาง (Platform) ในการอำนวยความสะดวกแก่การประกอบธุรกิจให้แก่ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการ ในการพัฒนาและต่อยอดมูลค่าทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงต่อไป

8.1.3 โครงสร้างของสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล (Database Architecture)

สถาปัตยกรรมฐานข้อมูลเป็นมุมมองแนวความคิดที่ใช้ในการอธิบายถึงรูปแบบและโครงสร้างของข้อมูลในระบบฐานข้อมูลโดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างจริงของระบบฐานข้อมูลนั้นๆ ผู้ใช้ฐานข้อมูลจะมองข้อมูลนี้ในมุมมอง (View) ที่แตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ของการประยุกต์ใช้งานโดยไม่จำเป็นต้องสนใจว่ามีลักษณะการจัดเก็บข้อมูลอย่างไร ระบบฐานข้อมูลจะทำการซ่อนรายละเอียดไว้โดยจัดแบ่งระดับของข้อมูลออกเป็นระดับชั้น ทั้งนี้ระดับชั้นของข้อมูลถูกพัฒนาขึ้นโดย The Standards Planning and Requirements Committee (SPARC) ของ American National Standards institute (ANSI) ที่เรียกว่า ANSI/SPARC โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

- (1) ระดับภายนอก (External Level/ Individual User Views) เป็นระดับที่อยู่สูงสุด เป็นมุมมองของผู้ใช้แต่ละคนที่ต่อข้อมูลว่ามีการจัดเก็บหรือมีข้อมูลโดยอยู่บ้างซึ่งไม่ใช่รูปร่างหรือโครงสร้างของข้อมูลที่แท้จริงทั้งหมดเป็นเพียงบางส่วนของข้อมูลที่จัดเก็บอยู่จริงในฐานข้อมูลโดยผู้ใช้แต่ละคนจะมีความต้องการใช้งานหรือมีมุมมองของข้อมูลที่แตกต่างกันออกไป

- (2) **ระดับแนวความคิด (Conceptual Level)** เป็นระดับที่อยู่ถัดลงมา ได้แก่ ระดับของการมองความสัมพันธ์ของข้อมูลในระบบฐานข้อมูล ว่ามีการจัดเก็บข้อมูลอย่างไร มีความสัมพันธ์กับข้อมูลอื่นอย่างไรบ้าง รวมทั้งกฎเกณฑ์ต่างๆ เกี่ยวกับข้อมูล เช่น กฎเกณฑ์ของตัวข้อมูล ความปลอดภัย (Security) และความคงสภาพของข้อมูล (Integrity) ซึ่งยังไม่ใช้รูปแบบหรือวิธีการจัดเก็บจริงในสื่อบันทึกข้อมูล เป็นเพียงแค่มุมมองในแนวความคิดว่า ข้อมูลจะมีการจัดเก็บอย่างไรเท่านั้น โดยผู้ที่มิสิทธิ์จะใช้ข้อมูลในระดับนี้ คือโปรแกรมเมอร์ (Programmer) หรือผู้บริหารฐานข้อมูล (Database Administrator) นอกจากนี้ในระดับ Conceptual view ยังประกอบไปด้วย เค้าร่าง (Schema) ที่อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบฐานข้อมูล เช่น ฐานข้อมูลประกอบไปด้วยข้อมูลประเภทใดบ้าง แต่ละประเภทของข้อมูลมีรายการใด แต่ละรายการมีค่าเป็นอะไรได้บ้าง รายการใดเป็นคีย์หลัก รายการใดเป็นคีย์รอง และอ้างอิงเชื่อมโยงถึงตารางใดได้บ้าง เป็นต้น
- (3) **ระดับภายใน (Internal Level / Physical view)** เป็นระดับที่มองเห็นถึงวิธีการจัดเก็บข้อมูลในระดับ Physical ว่ามีรูปแบบและโครงสร้างการจัดเก็บข้อมูลอย่างไร ประกอบด้วยเค้าร่างเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลจริงในอุปกรณ์เก็บข้อมูล (storage) เช่น รูปแบบการจัดเก็บข้อมูล วิธีการเข้าถึงข้อมูล ขนาดของข้อมูล กำหนดดิสก์ในการเก็บข้อมูล เป็นต้น



ภาพที่ 52 โครงสร้างของสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล (Database Architecture)

กล่าวโดยสรุป จากแผนภาพในข้างต้น จะทำให้เข้าใจถึงโครงสร้างของสถาปัตยกรรมระบบฐานข้อมูลได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น โดยในการสร้างหรือออกแบบฐานข้อมูล จำเป็นต้องกำหนดโครงสร้างของฐานข้อมูล หรือในระดับแนวคิด (Conceptual view) ขึ้นมาก่อน เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานในอีก 2 ส่วนหลัก คือ ส่วน Internal และ External ต่อไป

นอกจากนี้ ในการพัฒนาฐานข้อมูลเพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างครบวงจร ยังมีส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่ง ได้แก่ การทำระบบจัดการฐานข้อมูล หรือ Database Management System (DBMS) ซึ่งมีหน้าที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย สะดวกและมีประสิทธิภาพ โดยระบบจัดการฐานข้อมูล (DBMS) ประกอบด้วยซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจัดการฐานข้อมูล การจัดเตรียมพื้นที่ในการเก็บ การเข้าถึง ระบบรักษาความปลอดภัย การสำรองข้อมูล และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ ทั้งนี้ ระบบจัดการฐานข้อมูลสามารถแบ่งหมวดหมู่ได้ตามแบบจำลองฐานข้อมูลที่สนับสนุน ซึ่งจะแบ่งตามความเหมาะสมของรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกันไป เป็นต้น

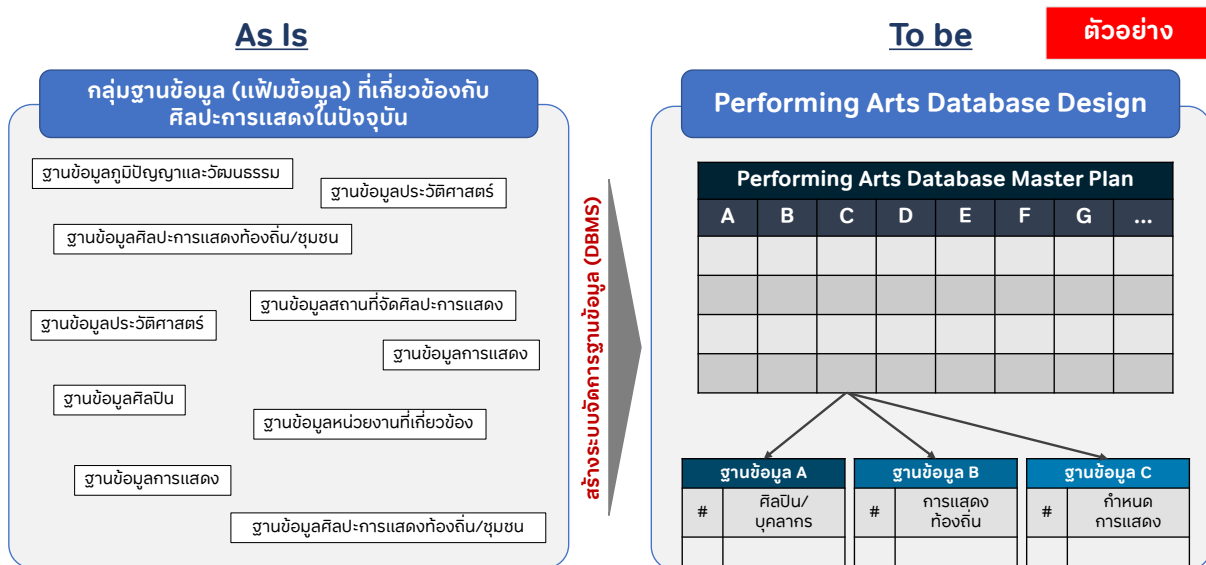
จากโครงสร้างของสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูลข้างต้น การศึกษานี้กำหนดขอบเขตการดำเนินงานใน ระดับแนวคิด (Conceptual Schema) ซึ่งเป็นโครงสร้างหลักที่แสดงรายละเอียดของฐานข้อมูลทั้งหมดเท่านั้น

8.2 กรอบแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูล (Database) สร้างสรรค์รายสาขา: ศิลปะการแสดง

สำหรับกรอบแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขานี้ ประกอบไปด้วยแนวคิดหลักในการจัดกลุ่มข้อมูลสำหรับการจัดทำฐานข้อมูล และกรอบแนวคิดการออกแบบฐานข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

8.2.1 แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

จากความเข้าใจเบื้องต้นที่ได้นำเสนอไปในข้างต้นนั้น การศึกษาในโครงการนี้ จึงมุ่งเน้นการออกแบบโครงสร้างของศูนย์กลางของฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงขึ้น ภายใต้แนวคิดของการเป็น First Door ของการเข้าถึงข้อมูลทางด้านศิลปะการแสดง สำหรับบุคคลทั่วไป ทั้งนักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนในการพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมดังกล่าว ตลอดจนพัฒนา ต่อยอด และสืบสานองค์ความรู้ ผ่านการเข้าถึงข้อมูลอันเป็นประโยชน์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศไทยต่อไป



ภาพที่ 53 แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

โดยแนวคิดการจัดการฐานข้อมูลในลักษณะนี้ จะช่วยให้เกิดความซ้ำซ้อนของข้อมูลน้อยลง และมีรายละเอียดการจัดเก็บที่สมบูรณ์ สามารถบังคับให้เกิดมาตรฐานของการจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถตรวจสอบย้อนกลับและสามารถบังคับใช้มาตรการรักษาความปลอดภัยให้แก่ชุดข้อมูลเฉพาะอีกด้วย

นอกจากนี้ ในการกำหนดกรอบของข้อมูล สามารถแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ ข้อมูลเชิงคุณภาพ และข้อมูลเชิงปริมาณ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เบื้องต้น

ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การรวบรวมข้อมูลเน้นการบรรยาย ลักษณะ รูปแบบของ ผลิตภัณฑ์/บริการ สร้างสรรค์แต่ละประเภท รวมถึงบุคลากร ศิลปิน และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ในการต่อยอด การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

ผลิตภัณฑ์/บริการ

- ประเภทของผลิตภัณฑ์
- ประเภทวัสดุที่ใช้
- ประเภทของบริการ

บุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการ

- บุคลากร/ศิลปิน จำนวนตามประเภทของสินค้า/บริการ
- ประวัติ
- ช่องทางการติดต่อ

องค์ความรู้

- ภูมิปัญญาของแต่ละพื้นที่
- แนวโน้มของอุตสาหกรรม

ข้อมูลเชิงปริมาณ

การสรุปข้อมูลเชิงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงตัวเลข ทั้งในภาพรวม และการแจกแจงรายละเอียดตามประเภทผลิตภัณฑ์ บริการ บุคลากร และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมแนวโน้ม ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้น

ผลิตภัณฑ์/บริการ

- มูลค่าโดยรวมของอุตสาหกรรม
- มูลค่าการนำเข้า-ส่งออก
- มูลค่ารายผลิตภัณฑ์

บุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการ

- ตลาดแรงงาน : ภาพรวม/จำแนกรายสาขา
- จำนวนบุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการแยกตามความเชี่ยวชาญ

ภาพที่ 54 กรอบการจัดกลุ่มข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง

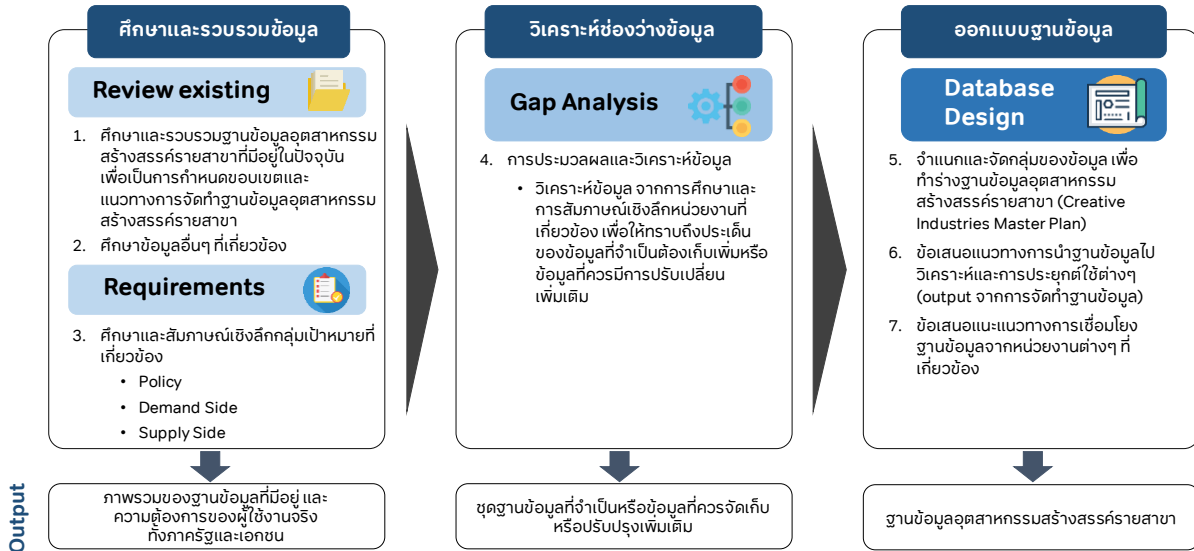
ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรึกษา

- 1) **ข้อมูลเชิงคุณภาพ** เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เน้นการบรรยาย ลักษณะ รูปแบบของ ผลิตภัณฑ์ / บริการ สร้างสรรค์แต่ละประเภท รวมถึงบุคลากร ศิลปิน และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ / บริการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ในการต่อยอด การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต โดยมีหัวข้อการจัดเก็บข้อมูลเบื้องต้นดังนี้
 - ผลิตภัณฑ์ หรือการบริการ เช่น ประเภทของผลิตภัณฑ์ ประเภทวัสดุที่ใช้ ประเภทของบริการ
 - บุคลากร ศิลปิน หรือผู้ประกอบการ เช่น บุคลากร/ศิลปินจำนวนตามประเภทของสินค้า/บริการ ประวัติ ช่องทางการติดต่อ
 - องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภูมิปัญญาของแต่ละพื้นที่ แนวโน้มของอุตสาหกรรม
- 2) **ข้อมูลเชิงปริมาณ** เป็นการสรุปข้อมูลเชิงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงตัวเลข ทั้งในภาพรวม และการแจกแจงรายละเอียดตามประเภทผลิตภัณฑ์ บริการ บุคลากร และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมแนวโน้ม ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้น โดยมีหัวข้อการจัดเก็บข้อมูลเบื้องต้นดังนี้
 - ผลิตภัณฑ์ หรือการบริการ เช่น มูลค่าโดยรวมของอุตสาหกรรม มูลค่าการนำเข้า-ส่งออก มูลค่ารายผลิตภัณฑ์
 - บุคลากร ศิลปิน หรือผู้ประกอบการ เช่น ตลาดแรงงาน : ภาพรวม/จำแนกรายสาขา จำนวนบุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการแยกตามความเชี่ยวชาญ

ซึ่งกรอบการรวบรวมข้อมูลข้างต้นจะนำมาใช้ในการจัดกลุ่มข้อมูลของแต่ละอุตสาหกรรมต่อไป

8.2.2 กรอบแนวคิดการออกแบบฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง

ในการจัดทำฐานข้อมูลครั้งนี้ ได้ศึกษาถึงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบฐานข้อมูล ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้



ภาพที่ 55 กรอบแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูล

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

- 1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูล** เป็นขั้นตอนของการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง ในปัจจุบันทั้งจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเป็นหลัก รวมถึงการทบทวนนโยบายและแผนการพัฒนากอุตสาหกรรมศิลปการแสดงที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างของชุดข้อมูลที่สำคัญต่อการพัฒนากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พร้อมทั้งศึกษาความต้องการในการนำฐานข้อมูลไปใช้ประโยชน์ทั้งของภาครัฐและเอกชน (Supply & Demand Side)
- 2) วิเคราะห์ช่องว่างข้อมูล (Gap Analysis)** เป็นการพิจารณาช่องว่างของข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับทิศทางการพัฒนากอุตสาหกรรม และความต้องการใช้ประโยชน์จากภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เห็นถึงความต้องการชุดข้อมูลที่เหมาะสมกับการพัฒนากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไป
- 3) ออกแบบฐานข้อมูล (Database design)** ออกแบบฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง (Masterplan Database) จากผลการวิเคราะห์ช่องว่างของข้อมูล (Gap Analysis) และการทำ Data Cleaning โดยจำแนกและจัดกลุ่มข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปการแสดงของประเทศไทยที่มีอยู่ในปัจจุบัน ตามกรอบแนวคิดการจัดกลุ่มข้อมูลข้างต้น พร้อมทั้งเสนอแนวทางการใช้ประโยชน์และการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น รวมถึงข้อเสนอแนะในการเชื่อมโยงข้อมูลกับหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

8.3 หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของไทย

ในหัวข้อต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอฐานข้อมูลที่มีการจัดเก็บอยู่แล้วของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย เพื่อให้ทราบถึงสถานการณ์การเก็บข้อมูลในปัจจุบันในด้านของฐานข้อมูลของหน่วยงานรัฐ ใตบ้างที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้รวมถึงกระบวนการจัดเก็บข้อมูลของแต่ละหน่วยงานว่ามีการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลอย่างไร มีรายละเอียดข้อมูลในส่วนใตบ้าง รวมถึงมีการเผยแพร่หรือนำเสนอข้อมูลอย่างน้อยเพียงใต นอกจากนี้ยังมีการเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเสนอในรูปแบบว่ามีการใช้รูปแบบใตเนื่องจากสามารถนำมาวิเคราะห์การเก็บรายละเอียดของข้อมูลใต จากการศึกษาพบว่าหน่วยงานที่มีการจัดทำฐานข้อมูลที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของประเทศไทยนั้นประกอบด้วย 5 ฐานข้อมูล (โดยรวมกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานในสังกัด) ใตแก่

- 1) กระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานในสังกัด (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และสำนักการสังคีต กรมศิลปากร)
- 2) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)
- 3) หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
- 4) คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- 5) ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

โดยใตแต่ละหัวข้อใตมีการจำแนกประเภทของข้อมูลและการแสดงรูปแบบข้อมูลใตแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับการจัดเก็บข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน โดยทางใตที่ปรึกษาใตเข้าไปศึกษาฐานข้อมูลทั้งหมดและสามารถนำมาสรุปใตใตนี้

8.3.1 กระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานในสังกัด

กระทรวงวัฒนธรรมเป็นกระทรวงหลักใตมีการดูแล รักษาและจัดเก็บองค์ความรู้ใตวัฒนธรรมของประเทศไทยเอาใตทั้งหมด เพื่อการทำงานใตมีประสิทธิภาพมากขึ้นทางหน่วยงานใตมีการจัดตั้งหน่วยงานย่อยภายใต้การดูแลของกระทรวงวัฒนธรรมขึ้นมา ใตนั้นใตแต่ละกลุ่มงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมใตมีการเก็บรวบรวมข้อมูลใตใตใช้ในการพัฒนาด้านวัฒนธรรมและมีรูปแบบและวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูลแตกต่างกันไป จากการศึกษาหน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมใตเกี่ยวเนื่องกับการจัดเก็บข้อมูลการแสดงผลละครประกอบด้วย 3 หน่วยงานหลักคือ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และสำนักการสังคีต กรมศิลปากร ซึ่งใตทั้ง 4 หน่วยงานใตมีการทำงานร่วมกันอยู่เสมอใตสามารถแบ่งรายละเอียดตามภารกิจของหน่วยงานใตที่รับผิดชอบใตนี้

1. กระทรวงวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรม มีบทบาทใตมุ่งมั่นจะพัฒนา สืบสาน และอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยใตคงอยู่ต่อไป นอกจากนี้ใตยังมีการร่วมมือจากหน่วยงานอื่น ๆ ใตในประเทศและต่างประเทศเพื่อจัดกิจกรรมและโครงการเชิดชูคุณค่าทางวัฒนธรรมของประเทศไทยโดยภายในหน่วยงานใตมีการแบ่งออกเป็นกลุ่มงานหลากหลายกลุ่มใตที่ใตจะได้สนับสนุนและพัฒนาทักษะด้านการแสดงอย่างครอบคลุมทุกส่วน ซึ่งใตแต่ละกลุ่มงานมีหน้าที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และเป้าหมายใตที่ใตได้รับโดยทุกหน่วยงานเป็นปัจจัยหลักและเป็นส่วนสำคัญใตในการสนับสนุนใตให้กระทรวงวัฒนธรรมสามารถบรรลุเป้าหมายใตใต

2. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม

กรมส่งเสริมวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานภายใต้การดูแลของกระทรวงวัฒนธรรมที่มีหน้าที่ในการส่งเสริมและอนุรักษ์ คุณค่าวัฒนธรรมของประเทศไทย พร้อมทั้งพัฒนาคุณค่าให้เป็นที่แพร่หลายสู่สังคม โดยทางหน่วยงานได้มีการออกนโยบาย กิจกรรมและโครงการใหม่ๆ อยู่เป็นประจำเพื่อนำวัฒนธรรมเหล่านั้นมารวบรวมและเพิ่มคุณค่า ซึ่งสามารถนำไปเป็นสินค้าทาง เศรษฐกิจได้ เช่น ตัดแปลงวัฒนธรรมเข้ากับการท่องเที่ยวให้เป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สามารถเป็นอีกช่องทางหนึ่ง สำหรับชาวบ้านที่จะรักษาภูมิปัญญาดั้งเดิมควบคู่ไปกับการสร้างรายได้ และทางหน่วยงานยังให้ความสำคัญกับการต่อยอด จึงมีการดำเนินงานวิจัยต่างๆ เพื่อสนับสนุนวัฒนธรรมต่อไป ดังนั้น ฐานข้อมูลของหน่วยงานจึงมีหลายประเภทและรูปแบบ เพื่อสะดวกแก่การเข้าถึงข้อมูลและศึกษาได้มากที่สุด

3. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นหน่วยงานภายใต้การดูแลของกระทรวงวัฒนธรรมมีจุดมุ่งหมายในการสนับสนุนงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยโดยเฉพาะ เนื่องจากปัจจุบันนี้ความนิยมและอุตสาหกรรมศิลปะได้มีการพัฒนาไปจากอดีต ดังนั้นเราจึงควรพัฒนาวัฒนธรรมของตนเองเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย รวมถึงมีการเผยแพร่ทั้งในประเทศ และนอกประเทศ โดยหน้าที่ของหน่วยงานคือการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิมมาประยุกต์เข้ากับความร่วมมือ เพื่อให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและมีความเข้ากันได้กับยุคสมัยใหม่ นอกจากนี้สำนักงานยังมีการจัดตั้ง หอศิลป์เพื่อรวบรวม และแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยต่างๆ และมีการประสานงานระหว่างหน่วยงานในประเทศทั้ง ภาครัฐและเอกชน ทั้งนี้ยังมี การร่วมมือกับหน่วยงานต่างประเทศเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้อีกด้วย ในด้านของการสนับสนุนทางหน่วยงานมีการจัดหา กองทุนและมีการประชาสัมพันธ์เพื่อเป็นแหล่งเงินทุนเพื่อการสนับสนุนที่ถูกต้องตรงประเด็น ดังนั้น จึงมีฐานข้อมูลของตนเอง เพื่อนำไปสนับสนุนการทำกิจกรรมของหน่วยงานในด้านต่างๆ ข้างต้น ซึ่งมีความครบครันรองรับกับผู้ใช้งานทุกประเภท

4. สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายในการสนับสนุน การรื้อสร้างดั้งเดิมของประเทศไทย ทั้งการแสดงนาฏศิลป์ไทยและการบรรเลงดนตรีไทย โดยมีจุดมุ่งหมายในการอนุรักษ์และสนับสนุนศิลปินในกลุ่มนี้ให้สามารถหาเลี้ยงตนเองได้ พร้อมกับพัฒนาอุตสาหกรรมไปในเวลาเดียวกัน ทางสำนักงานส่งเสริมจึงเป็นตัวแปรสำคัญในการเป็นศูนย์รวม องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย ของประเทศ ทั้งนี้ยังพบว่าทางหน่วยงานยังมีหน้าที่ในการศึกษา ค้นคว้า และวิจัยเพื่อพัฒนาต่อไปอีกด้วยโดยมีการร่วมมือกับหน่วยงานที่ทำงานในอุตสาหกรรมเดียวกันเพื่อสร้างสรรค์โครงการและนโยบายที่สามารถสนับสนุนศิลปิน ดั้งเดิมและศิลปินรุ่นใหม่ได้อย่างเต็มที่

สำหรับการเข้าถึงฐานข้อมูลของทั้ง 4 หน่วยงาน ผู้สนใจข้อมูลสามารถเข้าไปที่เว็บไซต์หลักของหน่วยงาน ดังนี้

1. กระทรวงวัฒนธรรม: <https://www.m-culture.go.th/th/index.php>
2. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย: <http://ocac.go.th/>
3. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม: http://www.culture.go.th/culture_th
4. สำนักงานการสังคีต กรมศิลปากร <https://www.finearts.go.th/performing>

รูปแบบและวัตถุประสงค์ ของฐานข้อมูลกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานในสังกัด

รูปแบบฐานข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมจะรวบรวมข้อมูลทั่วไปในด้านวัฒนธรรม เนื่องจากการมีจุดมุ่งหมายในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จัก ดังนั้นการเก็บข้อมูลของทางหน่วยงานจะประกอบไปด้วยหลากหลายรูปแบบเพราะจะได้เหมาะสมกับผู้ใช้งานทุกประเภท การแสดงข้อมูลหรือคำอธิบายเบื้องต้นจะเป็นการแสดงข้อมูลแบบ .HTML โดยมีการแสดงผลเป็นตัวอักษรอธิบายพร้อมรูปภาพที่เป็นไฟล์ .JPG แต่ถ้าหากเป็นข้อมูลที่มีความละเอียดสูง เช่น หนังสือ งานวิจัย หรือรายงานต่างๆ จะเป็นการเก็บข้อมูลในรูปแบบ .PDF ซึ่งผู้อ่านสามารถดาวน์โหลดและเก็บไว้ภายหลังได้ สำหรับการเรียนรู้เพื่อให้เห็นภาพมากขึ้นทางหน่วยงานจึงมีการใช้รูปแบบวิดีโอและไฟล์เสียงในรูปแบบ .MP4 เหมาะสำหรับโรงเรียนที่ต้องการสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมสำหรับเด็กๆ เนื่องจากการแสดงผลทั้งในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและเสียงพร้อมกัน นอกจากนี้ข้อมูลในเว็บไซต์สามารถนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ดีสำหรับคุณครูและนักเรียนทั่วไปอีกด้วย

รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ของกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานในสังกัด

ทางหน่วยงานมีการเก็บข้อมูลองค์ความรู้เชิงทั่วไปมากกว่าเฉพาะเจาะจงในด้านสาขาใดสาขาหนึ่งจะเป็นการเผยแพร่บทความและหนังสือในหัวข้อวัฒนธรรมอย่างกว้างเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจภาพรวมของอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม ข้อมูลศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมได้มีการจำแนกประเภทของศิลปินเอาไว้ ซึ่งในแต่ละหน่วยงานได้มีการใช้การจัดประเภทในรูปแบบของตนเองโดยมีการเก็บข้อมูลองค์ความรู้เชิงทั่วไปมากกว่าเฉพาะเจาะจงในด้านสาขาใดสาขาหนึ่งจะเป็นการเผยแพร่บทความหนังสือในหัวข้อวัฒนธรรมอย่างกว้างเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจภาพรวมของอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม ข้อมูลศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมได้มีการจำแนกประเภทของศิลปินเอาไว้ ซึ่งในแต่ละหน่วยงาน ได้มีการใช้การจัดประเภทในรูปแบบของตนเองจะไม่มีการใช้รูปแบบเดียวกันในการจำแนก ทั้งนี้จากการศึกษา ฐานข้อมูลของกระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมส่งเสริมวัฒนธรรม และสำนักงานการสังคีต กรมศิลปากร สามารถนำมาแบ่งกลุ่มข้อมูลได้ทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม
2. องค์ความรู้
3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

โดยแต่ละประเภทของข้อมูล จะมีการจัดเก็บที่แตกต่างกันในแต่ละหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมอีกด้วย โดยมีอธิบายรายละเอียดดังนี้

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

ศิลปินและกลุ่มที่เกี่ยวข้องในการผลิตการแสดงละครเวทีเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญเพื่อที่จะทำให้เกิดการพัฒนาและ

เข้าใจภาพรวมของอุตสาหกรรมโดยศิลปินเป็นตัวแปรสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรม เช่นเดียวกับผู้เกี่ยวข้อง ในการทำให้ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมนั้นสมบูรณ์ ดังนั้นทางหน่วยงานจะต้องมีการจัดเก็บข้อมูลโดยกระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานศิลปะร่วมสมัยและกรมส่งเสริมวัฒนธรรมได้จัดเก็บข้อมูลโดยมีการแบ่งเกณฑ์ของศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมที่ต่างกัน จากการศึกษาฐานข้อมูลทั้งหมดของทั้ง 3 หน่วยงานสามารถนำมาสรุปได้ดังนี้

● กระทรวงวัฒนธรรม

จากฐานข้อมูลของกระทรวงวัฒนธรรมเป็นการแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องในด้านศิลปะการแสดงในรูปแบบของไฟล์หนังสือซึ่งมีการจัดเก็บอยู่ในกลุ่มคลังหนังสือโดยผู้สนใจอาจต้องใช้เวลาในการสืบค้นเพื่อเข้าถึงในส่วนของรายชื่อศิลปินและผู้เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมทั้งหมด 3 กลุ่มได้แก่เยาวชนต้นแบบด้านดนตรีไทย ทำเนียบคณະนักแสดงพื้นบ้านและศิลปินปากร 2559 จากการศึกษาสามารถนำข้อมูลมาแบ่งประเภทและสรุปรายละเอียด การแสดงข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 17 รายละเอียดข้อมูลศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของกระทรวงวัฒนธรรม

| กลุ่มศิลปิน | สาขา | รายละเอียดข้อมูล |
|------------------|---------------------------|--|
| ด้านศิลปะการแสดง | เยาวชนต้นแบบด้านดนตรีไทย | <ul style="list-style-type: none"> • ผู้กำกับ • ผู้อำนวยการ • นักแสดง • บทสัมภาษณ์ • ประวัติ • ที่อยู่/เบอร์โทร • ผลงาน |
| | ทำเนียบคณະนักแสดงพื้นบ้าน | |
| | รางวัลศิลปินปากร 2559 | |

ที่มา: <https://www.m-culture.go.th/th/index.php>

● สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

กรมส่งเสริมวัฒนธรรมได้มีการจัดเก็บข้อมูลโดยแบ่งตามทำเนียบศิลปิน สำหรับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับด้านอุตสาหกรรมการแสดงได้แก่ ศิลปินสาขาศิลปะการถ่ายภาพยนตร์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งในแต่ละหมวดหมู่มีการแสดงข้อมูลด้านรายชื่อ ประวัติและผลงานในอดีตอย่างชัดเจน โดยรายละเอียดข้อมูลในแต่ละหัวข้อมีการแสดงข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 18 รายละเอียดข้อมูลศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการแสดงของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

| กลุ่มศิลปิน | สาขา | รายละเอียดข้อมูล |
|---------------|--------------------------------|---|
| ทำเนียบศิลปิน | ศิลปินศิลปะการถ่ายภาพยนตร์ | <ul style="list-style-type: none"> ประวัติโดยย่อ รางวัลที่เคยได้รับ ผลงานที่ผ่านมา |
| | ศิลปินด้านภาพยนตร์ | |
| | ศิลปินด้านวรรณศิลป์ | |
| | ศิลปินด้านศิลปะการแสดง | |
| | ศิลปินด้านออกแบบเครื่องแต่งกาย | |

ที่มา: <http://ocac.go.th/>

● กรมส่งเสริมวัฒนธรรม

ศิลปินแห่งชาติในสาขาศิลปะการแสดงได้มีการจัดเก็บอยู่ในกรมส่งเสริมวัฒนธรรม รวมถึงข้อมูลของศิลปิน นักแต่งกายและผู้เกี่ยวข้องในด้านต่างๆ ได้มีการจัดเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูลโดยในแต่ละรายชื่อจะมีการจำแนกรายละเอียดส่วนตัวของศิลปิน รวมถึงผลงาน และปีที่ได้รับรางวัลซึ่งข้อมูลทั้งหมดสามารถนำมาสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 19 รายละเอียดข้อมูลศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมแสดงของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

| กลุ่มศิลปิน | สาขา | รายละเอียดข้อมูล |
|-----------------------|----------------------|--|
| ศิลปินแห่งชาติ 3 สาขา | ด้านศิลปะการแสดง | <ul style="list-style-type: none"> ชื่อนามสกุล (ตำแหน่งที่ได้ / พ.ศ.) ประเภทการแสดง ผลิตภัณฑ์ ความเป็นมา ที่อยู่ เบอร์ติดต่อ |
| บูรพศิลปิน 4 สมัย | สมัยกรุงสุโขทัย | <ul style="list-style-type: none"> ชื่อศิลปิน ปีเกิด/ปีเสียชีวิต |
| | สมัยกรุงศรีอยุธยา | |
| | สมัยกรุงธนบุรี | |
| | สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ | |

| กลุ่มศิลปิน | สาขา | รายละเอียดข้อมูล |
|----------------------------|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ผลงาน สาขา |
| ฐานข้อมูลเครือข่ายชุมชนโชน | คนแต่งกาย | <ul style="list-style-type: none"> ประวัติส่วนตัว อาชีพ |
| | ครู/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้เขียนบท/ผู้ออกแบบการแสดง | |
| | ช่างแต่งหน้า | |
| | นักพากย์ | |
| ทำเนียบนาม | ผู้ทรงคุณวุฒิทางวัฒนธรรม | <ul style="list-style-type: none"> ชื่อ - สกุล สาขา ปีที่ได้รับ ที่อยู่ ช่องทางติดต่อ |
| | ผู้มีผลงานดีเด่นทางด้านวัฒนธรรม | |
| | ศิลปินพื้นบ้าน | |
| | ผู้ทรงคุณวุฒิทางวัฒนธรรม | |

ที่มา: http://www.culture.go.th/culture_th

2. องค์ความรู้

นอกจากการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับศิลปิน ทางหน่วยงานมีการจัดเก็บข้อมูลทั่วไปที่เป็นองค์ความรู้เพื่อที่จะเผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรมไว้ให้รุ่นต่อไป ทั้งนี้ นอกจากการเก็บรักษาองค์ความรู้ดั้งเดิมการพัฒนาตนเองให้ทันต่อโลกก็ถือเป็นสิ่งสำคัญ ทางหน่วยงานจึงมีการจัดเก็บองค์ความรู้ร่วมสมัย ซึ่งทั้ง 4 หน่วยงานมีการจัดเก็บข้อมูลที่แตกต่างกัน รวมถึงรายละเอียดต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

● กระทรวงวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการพัฒนาดูแลวัฒนธรรมทั้งหมดของประเทศจึงเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลในเชิงองค์ความรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลวัฒนธรรมของประเทศในสื่อรูปแบบต่างๆ อาทิ สื่อมัลติมีเดียและคลังหนังสือ ซึ่งมีข้อมูลที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกันในบางประเภทแต่แตกต่างกันที่รูปแบบการนำเสนอเท่านั้น โดยกระทรวงวัฒนธรรมจะมุ่งเน้นในการให้ความรู้ทั่วไปไม่มีการเฉพาะเจาะจงเป็นหัวข้อจึงทำให้ข้อมูลของศิลปะการแสดงนั้นสอดแทรกอยู่ในหัวข้อต่างๆ และจะมีการแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 20 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของกระทรวงวัฒนธรรม

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|-----------------|-------------------------------------|---|
| คลังหนังสือ วธ. | งานวิจัยด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม | รายงานการพัฒนาดัชนีภาพลักษณ์คุณธรรมของภาครัฐในประเทศไทย |
| | เอกสารเผยแพร่ | วารสาร/นิตยสาร/จุลสาร/จดหมายข่าว |
| สื่อมัลติมีเดีย | ละคร / ภาพยนตร์สั้น | ภาพยนตร์สั้น ชุด แด่พระผู้ทรงธรรม ตอน นิทานพระราชา |
| | | ภาพยนตร์สั้น ชุด แด่พระผู้ทรงธรรม ตอน เสียงสว่าง |

ที่มา: <https://www.m-culture.go.th/th/index.php>

● สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

เนื่องจากเป็นหน่วยงานที่มุ่งเน้นการพัฒนาศิลปะร่วมสมัย องค์ความรู้ที่มีการจัดเก็บจึงมีการผสมผสานองค์ความรู้ร่วมสมัยลงไปด้วย ทั้งนี้การจำแนกหมวดหมู่ไม่มีความชัดเจนจะเป็นการจัดเก็บข้อมูลในภาพรวมเท่านั้นโดยทางที่ปรึกษาสามารถนำข้อมูลเข้ามารวบรวมและแบ่งหมวดหมู่ตามวิธีของหน่วยงานได้ดังนี้

ตารางที่ 21 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|-------------------------------------|-----------------------------|---|
| องค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | วรรณศิลป์ | องค์ความรู้สาขาวรรณศิลป์ โครงการบ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่ ประจำปี ๒๕๖๐ |
| | ออกแบบเครื่องแต่งกาย | องค์ความรู้ (KM) : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเศรษฐกิจพอเพียง"ผลิตภัณฑ์จากผ้าไทยร่วมสมัยชายแดนใต้" ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๑ |
| งานวิจัย | งานวิจัยตั้งแต่ปี 2547-2560 | บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในประเทศไทยด้านพันธกิจการอนุรักษ์ ส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม . ผศ.ดร.พูลทรัพย์ นาคานาคา.(๒๕๖๐) |
| | | แนวโน้มและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้เข้าชม หอศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย .ผศ.ดร.กฤษณ์ทาสันทวี.(๒๕๖๐) |
| | | การถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้จากศิลปินศิลปาธรไฟโรจน์ ธีระประภา สู่สำนักออกแบบรุ่งเยาว์ : กรณีศึกษาศิลปินไฟโรจน์ ธีระประภา ศิลปารุสสาขาเรขศิลป์ .ผศ.เรืองรอง จรุงพงษ์ศักดิ์.(๒๕๖๐) |
| วิดีโอ | วัฒนธรรมไทย | |

ที่มา: <http://ocac.go.th/>

● **กรมส่งเสริมวัฒนธรรม**

กรมส่งเสริมวัฒนธรรมมีการจัดเก็บองค์ความรู้ไว้มากมาย ซึ่งไม่ได้มีการแบ่งหมวดหมู่ข้อมูลศิลปะการแสดงชัดเจน แต่จะมีการแบ่งตามประเภทของสื่อคือ งานวิจัย บทความ วารสารวิจัยทางวัฒนธรรม คลังภาพและวิดีโอ โดยในแต่ละหัวข้อ ได้มีการแบ่งหมวดหมู่ข้อมูลย่อยเพื่อความสะดวกในการค้นหา ดังเช่นการจำแนกข้อมูลของงานวิจัยที่มีการแบ่งตามภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลางและภาคใต้ นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอในรูปแบบของ บทความซึ่งมีการเขียนเนื้อหาได้อ่านและน่าสนใจ รวมถึงวารสารวัฒนธรรมที่จะมีการเพิ่มอยู่เสมอ เนื่องจากจะมีการจัดทำทุกๆ 3 เดือน สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาข้อมูลจากรูปภาพ ทางหน่วยงานมีการจัดทำคลังภาพ และวิดีโอเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนหรือองค์ความรู้แบบทันสมัยอีกด้วย ทั้งนี้หากผู้ที่สนใจต้องการค้นหาค้นหาองค์ความรู้ จะต้องสืบค้นด้วยตัวเองเพราะทางหน่วยงานไม่มีการแบ่งประเภทเนื้อหาข้อมูลชัดเจนจะเป็นเพียงประเภทของข้อมูลอย่างคร่าวๆ จากการศึกษาค้นคว้าสามารถนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการแสดงมาสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 22 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|----------|-----------------------|---|
| งานวิจัย | กรุงเทพมหานคร | การทำความเข้าใจกระบวนการออกแบบข้อมูลสารสนเทศที่เคลื่อนไหวได้ เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยเสริมให้คนทั่วไปเข้าใจปัญหาที่ซับซ้อน |
| | | ผลของการเปิดรับสื่ออาจารย์ ต่อพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษา มหาวิทยาลัย: การประยุกต์เทคนิคการตอบสนองเชิงสุ่มและแนวทางการแก้ไขป้องกันปัญหาสื่ออาจารย์ |
| | | แนวโน้มการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ในช่วงปี ๒๕๔๙ - ๒๕๕๓ |
| | ภาคเหนือ | การฟื้นฟูอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในสังคมพหุวัฒนธรรมของกลุ่มสตรีชาติพันธุ์ไต-ไท |
| | | ดนตรีและพิธีกรรมพ่อนผีในสังคมวัฒนธรรม จ.เชียงใหม่ |
| | | ลิเกล้านนา |
| | ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ | หมอลำอัครจริย |
| | | หมอธรรมการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม |
| | | การอนุรักษ์ศิลปะการแสดงหนังตะลุง และการใช้สื่อหนังตะลุง เพื่อจัดเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของชุมชนบ้านดงบากโนนสวรรค์ ตำบลหนองไม้ อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี |
| | ภาคกลาง | รายงานวิจัยโครงการรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (ละครลิง) |
| | | โขน |

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|-----------------------------|--|--|
| | | ลิเก: การอนุรักษ์ และพัฒนาตามมิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง |
| | ภาคใต้ | หนังตะลุงกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่น จังหวัดนครศรีธรรมราช |
| | | พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขุนละหาร พลวัตของการเปลี่ยนแปลงชุมชน |
| | | ลิเกฮูลู : การศึกษาเชิงประวัติ รูปแบบ และการพัฒนาศักยภาพ |
| กลุ่มงานวิจัยที่ น่าสนใจ | กลุ่มงานวิจัยวัฒนธรรม วัฒนธรรมชนชาติไทและ มรดกร่วมแห่งเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ | การค้นหามิติร่วมทางวัฒนธรรมและองค์ประกอบละครโทรทัศน์เชิง พาณิชย์เพื่อการพัฒนาวัฒนธรรมบันเทิงไทยสู่อาเซียน |
| | กลุ่มงานวิจัยทั่วไป | การรู้เท่าทันวัฒนธรรมข้ามสื่อและรู้เท่าทันตนเองของผู้ปกครอง เพื่อ สร้างภูมิคุ้มกันอิทธิพลจากสื่อสู่เยาวชน |
| มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม | การแสดง | ละครชาตรี |
| | | หุ่นกระบอก |
| บทความ | สุธน มโนราห์ หนทางพิสูจน์ รัก กาลเวลาพิสูจน์คุณค่า | |
| | การเล่นสะบ้าบ่อน มรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอัน ชาญฉลาด | |
| | การแสดงมหากาพย์ รา മായณะ อาเซียน | |
| วารสารวิจัยทาง วัฒนธรรม | วารสารวิจัยทางวัฒนธรรม ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๑ เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๑ | |
| | วารสารวิจัยทางวัฒนธรรม ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๒ เดือน มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๒ | |
| คลังภาพ | สาขาศิลปะการแสดง | |
| วิดีโอ | "โขนพระราชทาน" บน วิถีทางของการอนุรักษ์ | |
| | โขนเด็ก | |
| | ความสำคัญของ "มหรสพ โขน" | |

ที่มา: http://www.culture.go.th/culture_th

● **สำนักการสังคีต กรมศิลปากร**

องค์ความรู้ได้มีการจัดเก็บและแสดงอยู่บนเว็บไซต์ของทางหน่วยงานซึ่งประกอบไปด้วยบทความองค์ความรู้ว่าด้วยการแสดงในทั้งประวัติ ลักษณะการแสดง และรายละเอียดเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้มีการเพิ่มข้อมูลในฐานข้อมูลที่เป็นวิดีโอเพื่อให้ผู้เข้ามาศึกษาได้ทำความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

ตารางที่ 23 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร

| ประเภท | รายการข้อมูล |
|---------------|-------------------------|
| ความรู้ทั่วไป | ฟ้อนสาวไหม |
| | โขนกลางแปลง |
| | โขนนั่งราวหรือโขนโรงนอก |
| วีดิทัศน์ | ฟ้อนดวงดอกไม้ |
| | ระบำย่องหงิด |
| | ระบำพรหมศาสตร์ |

ที่มา: <https://www.finearts.go.th/performing/>

3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

การกระจายข่าวสารเป็นสิ่งสำคัญในการบรรลุเป้าหมายของหน่วยงานเนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาและผู้สนใจด้านศิลปะการแสดงสามารถเข้าถึงข้อมูลใหม่ๆ โดยทางกระทรวงมีการคำนึงถึงความสำคัญในจุดนี้และส่งผลให้มีการแบ่งประเภทการเข้าถึงข้อมูลสำหรับด้านข่าวสารโดยเฉพาะเพื่อความสะดวกและชัดเจนในการเข้าถึงข้อมูล ในกระทรวงวัฒนธรรมจะมีการแบ่งเป็นประเด็น ข่าวเด่น ข่าวภูมิภาค และข่าวประจำวัน ขณะที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมและสำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมร่วมสมัยจะมีการแบ่งเป็นข่าวสารทั่วไปและข่าวสารของหน่วยงาน และในส่วนของสำนักการสังคีต กรมศิลปากรจะมีการการจำแนกประเภทข่าวสารออกเป็น ข่าวกิจกรรม ข่าวจัดซื้อจัดจ้าง ข่าวรับสมัครงานและข่าวประชาสัมพันธ์ รวมทั้งมีการใช้ Facebook Page ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถกระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

8.3.2 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy Agency (CEA) เป็นองค์กรภายใต้รัฐบาลสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรีซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาและสนับสนุนธุรกิจของคนไทยโดยมีการผสมผสานระหว่างนวัตกรรมสมัยใหม่และความคิดที่แปลกใหม่เพื่อเป็นการยกระดับสินค้าและเพิ่มมูลค่าของตนเอง ทั้งนี้จุดมุ่งหมายของทางหน่วยงานนอกจากการพัฒนาสินค้าแล้ว ยังต้องการพัฒนาอุตสาหกรรมต่างๆ เพื่อนำไปเข้าสู่เวทีโลกเพื่อนำผลงานเข้าไปแข่งขันกับประเทศต่างๆ และขยายตลาดต่อไปในอนาคต

ดังนั้น ทางหน่วยงานจึงมีการเก็บข้อมูลที่แตกต่างออกไปจากหน่วยงานอื่นๆ เนื่องจากจะมีข้อมูลเชิงองค์ความรู้ร่วมสมัยเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงบทความที่อยู่ในเชิงศิลปะเพื่อธุรกิจโดยผู้อ่านสามารถนำไปศึกษาและต่อยอดธุรกิจของตนเองได้ รวมถึงข้อมูลสถิติในอุตสาหกรรมต่างๆ ที่มีการจัดทำให้เข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายได้มีการจัดเก็บอยู่ภายในหน่วยงานเพื่อศิลปินสามารถนำไปคาดคะเนสถานการณ์อุตสาหกรรมในอนาคตได้อย่างแม่นยำมากขึ้น โดยทางหน่วยงานมีการเปิดให้เข้าถึงข้อมูลในช่องทาง <https://www.cea.or.th/>

รูปแบบและวัตถุประสงค์ ของฐานข้อมูลสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ทางหน่วยงานมีความต้องการสนับสนุนศิลปินและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมต่างๆ จึงมีการเผยแพร่ข้อมูลที่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้ดีขึ้น สำหรับช่องทางการเผยแพร่ข้อมูลได้มีการใช้ช่องทางออนไลน์ทำให้ผู้ศึกษาสามารถค้นคว้าเข้าถึงได้จากทุกที่และทุกเวลา ดังนั้นรูปแบบการแสดงผลข้อมูลจึงมีลักษณะที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไปทำให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาไม่จำเป็นจะต้องเป็นกลุ่มนักวิชาการเท่านั้น นอกจากนี้ยังมีการใช้สีสันมาประยุกต์เพื่อให้เข้าใจง่ายมากขึ้นอีกด้วย การแสดงผลข้อมูลในส่วนมากจะเป็นการแสดงผลบนหน้าเว็บไซต์ หรือ ในรูปแบบ .HTML โดยประกอบไปด้วย ตัวอักษรอธิบาย และรูปภาพประกอบ

รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ทางหน่วยงานมีการแสดงผลข้อมูลเชิงรายละเอียดข้อมูลเบื้องต้นเท่านั้น โดยไม่ได้มีการลงรายละเอียดเป็นรายงานหรือบทความจะเป็นการอธิบายพอสังเขปเท่านั้น ทั้งนี้ทางหน่วยงานมีการวางรูปแบบการจัดแสดงข้อมูลที่นำเสนอใจโดยใช้รูปภาพและสีสันเข้ามาช่วย หลังจากการศึกษาฐานข้อมูลที่ปรึกษาสามารถนำมาจัดกลุ่มข้อมูลได้ดังนี้

1. องค์ความรู้
2. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์
3. ข้อมูลสถิติ

โดยแต่ละประเภทของข้อมูลจะมีการจัดเก็บที่แตกต่างกันซึ่งสามารถนำมาอธิบายรายละเอียดดังนี้

1. องค์ความรู้

สำหรับองค์ความรู้ที่ทางหน่วยงานมีการจัดเก็บจะเป็นการมุ่งเน้นในโปรเจกของทางหน่วยงานเองที่เคยได้ทำมาแล้ว โดยในฐานข้อมูลมีการจำแนกตามสาขา ได้แก่ กรุงเทพฯ ขอนแก่น และเชียงใหม่ซึ่งสามารถจำแนกตามปีได้ทำให้ผู้ที่ต้องการศึกษาโครงการของทางหน่วยงานย้อนหลังสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก นอกจากนี้ยังมีการเก็บข้อมูลองค์ความรู้ในด้านรายงานและผลงานวิจัยที่ได้มีการจัดทำโดยทางหน่วยงานเอง จากการศึกษาสามารถนำมาสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 24 รายการองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

| ประเภท | รายการข้อมูล |
|---------------------|--|
| รายงานและผลงานวิจัย | กางแผ่นฟิล์มถึงไฟล์หนังดิจิทัล: สสำรวจภาพรวมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮ่องกง |
| | ความบันเทิงในยุคหน้า ความบันเทิงจำเพาะบุคคล |
| | เหลียวกลับแล้วมองไปข้างหน้า: ภาพรวมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย |
| โปรเจค | Bangkok Design Week 2018 |
| | Bangkok Design Week 2019 |
| | นวัตกรรม Active Play |

ที่มา: <https://www.cea.or.th/>

2. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

สำหรับการแบ่งปันข่าวสารและการประชาสัมพันธ์นั้น ทางหน่วยงานได้มีการใช้ช่องทาง Facebook Page เพื่อกระจายข่าวสารต่างๆ ของหน่วยงานทั้ง 3 สาขา เช่น การเปิดรับสมัครประกวดแบบ TCDC สาขา สงขลา นอกจากนี้ยังมีการแบ่งปันบทความและองค์ความรู้ที่เป็นสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น “Let’s Create” ยุทธศาสตร์ 10 ปี ที่มุ่งให้ประชาชนแสดงความคิดเห็นสร้างสรรค์ได้ตลอดชีวิตและผลกระทบโควิด-19 ในอังกฤษ สำหรับข่าวสารการเปลี่ยนแปลงภายในองค์กรได้มีการแชร์ลงบนเพจอย่างสม่ำเสมอ เช่น การให้บริการผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 การแชร์ข่าวสารอย่างหลากหลายสามารถตอบสนองความต้องการผู้ที่เข้ามาศึกษาได้อย่างหลากหลาย และทางหน่วยงานได้มีการเชื่อม Facebook Page เข้ากับเว็บไซต์ทำให้สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก

3. ข้อมูลสถิติ

จากที่ทางสำนักงานได้ตระหนักถึงความสำคัญในการนำความคิดสร้างสรรค์เข้ามาผนวกกับสินค้าและบริการของไทยเพื่อเพิ่มมูลค่าเข้าสู่ตลาดโลก ฐานข้อมูลจึงประกอบไปด้วยข้อมูลสถิติที่มีประโยชน์เชิงธุรกิจเพื่อให้ผู้เข้ามาศึกษาสามารถเข้าใจภาพรวมและสถานการณ์ปัจจุบัน โดยข้อมูลเชิงสถิติได้มีการนำรูปภาพที่มีสีสันพร้อมกับคำอธิบายที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยตัวอย่างหัวข้อเนื้อหาข้อมูลเชิงสถิติได้แก่ มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาของประเทศไทย สัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งหมดต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) และมูลค่าการส่งออกสินค้าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเทศไทย

ตารางที่ 25 รายละเอียดองค์ความรู้ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

| ประเภท | รายการข้อมูล |
|-------------|--|
| ข้อมูลสถิติ | มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาของประเทศไทย |
| | แรงงานสร้างสรรค์ของไทย |
| | สัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งหมดต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) |
| | มูลค่าการส่งออกสินค้าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเทศไทย |

ที่มา: <https://www.cea.or.th/>

8.3.3 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

หอศิลป์ได้เริ่มก่อตั้งเมื่อปี 2538 โดยกรุงเทพมหานคร หรือ กทม. ได้มีการร่วมมือกับทางคณะกรรมการโครงการเฉลิมพระเกียรติฯ ศิลปะแห่งรัชกาลที่ 9 จึงมีการเปิดหอศิลป์ร่วมสมัยแห่งกรุงเทพมหานคร โดยจัดตั้งอยู่ ณ สี่แยกปทุมวัน โดยจุดประสงค์หลักคือต้องการเผยแพร่งานศิลปะและทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงงานศิลปะได้ง่ายขึ้นผ่านนิทรรศการทั้งด้านดนตรี ภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ของทางหอศิลป์ นอกจากนี้ยังมุ่งหมายให้เป็นศูนย์รวมสำหรับผู้ที่มีใจงานศิลปะได้เข้ามารวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมด้านศิลปะที่ได้มีการจัดขึ้น เนื่องจากได้เล็งเห็นความสำคัญของศิลปะว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สามารถขับเคลื่อนจิตใจของผู้คน พร้อมทั้งยังเป็นหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ที่สามารถทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ และสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้คนอีกด้วย ทั้งนี้ทางหน่วยงานมีการดำเนินงานภายใต้ยุทธศาสตร์ 60 เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินโครงการในอนาคตและหากผู้สนใจศึกษาข้อมูลสามารถเข้าได้ที่ <https://www.bacc.or.th/>

รูปแบบและวัตถุประสงค์ ของฐานข้อมูลหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

เนื่องจากทางหอศิลป์ต้องการเป็นพื้นที่กลางในการรวมตัวสำหรับทุกคนที่สนใจงานศิลปะจึงมีการร่วมมือกับทางศิลปินและหน่วยงานต่างๆ เพื่อเข้ามาจัดแสดงผลงานและรังสรรค์นิทรรศการ ด้วยสถานที่จัดงานอยู่ใจกลางเมืองทำให้สามารถเข้าถึงผู้คนได้อย่างหลากหลาย หอศิลป์จึงได้กลายเป็นทั้งสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่ชมงานศิลปะในทางเดียวกัน ดังนั้นทางหน่วยงานได้มีการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของการแสดงบนหน้าเว็บไซต์ (.HTML) และการแสดงรูปภาพ (.JPG) เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าใจได้มากขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหาและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

รายละเอียดของข้อมูลจะไม่ได้มีความละเอียดสูงนักจะเป็นเพียงการอธิบายรายการข้อมูลหน้าเว็บไซต์โดยใช้รูปภาพประกอบเป็นส่วนมาก อย่างไรก็ตามทางหน่วยงานมีการจัดเก็บข้อมูลในอดีตเอาไว้ในฐานข้อมูลและมีการเผยแพร่ให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ รวมถึงมีการเน้นไปที่การแสดงข้อมูลในเชิงรูปภาพซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการทำให้ผู้เข้ามาศึกษาเข้าใจงานศิลปะได้มากขึ้น จากการศึกษาสามารถนำมาสรุปกลุ่มข้อมูลได้ทั้งหมด 2 กลุ่มได้แก่

1. องค์กรความรู้
2. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

การจัดเก็บข้อมูลแต่ละประเภทมีลักษณะที่แตกต่างกัน ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. องค์กรความรู้

มีการจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและนิทรรศการที่หน่วยงานเคยจัดขึ้น สำหรับสาขาการแสดง ข้อมูลจะอยู่ภายในหมวดหมู่ของการแสดง ภาพยนตร์และวรรณกรรม ในเชิงรูปแบบการนำเสนอข้อมูล มีการอธิบายรายการข้อมูลพอสังเขป หากประสงค์จะเข้าถึงข้อมูลเชิงลึก สามารถสอบถามได้ที่ทางหอศิลป์เพื่อรับข้อมูลเพิ่มเติม

ตารางที่ 26 รายละเอียดองค์กรความรู้ของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|----------|--------------------|--|
| การแสดง | กิจกรรมที่แสดงแล้ว | <ul style="list-style-type: none"> • วัน/เวลา การจัดแสดงงาน • รายละเอียดผลงาน • ภาพตัวอย่าง |
| ภาพยนตร์ | | |
| วรรณกรรม | | |

ที่มา: <https://www.bacc.or.th/>

2. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

มีการเผยแพร่และเพิ่มข้อมูลข่าวสารอยู่เป็นประจำโดยเนื้อหาข่าวสารจะเป็นกิจกรรมภายในและนิทรรศการต่างๆ เพื่อเชิญชวนผู้สนใจให้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การประกาศรางวัล EARLY YEARS PROJECT #5 by MILLCON: 20/20 ‘เปลี่ยน’ (Fluidity of Change) นิทรรศการศิลปกรรมข้างเผือก ครั้งที่ 9 “สยามเมืองยิ้ม” และ การประชุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังมีข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการของทางหน่วยงานอีกด้วย อาทิ เช่น โครงการสนับสนุนพื้นที่การแสดงสำหรับศิลปินสาขาศิลปะการแสดง โดยหอศิลป์ กรุงเทพฯ ช่องทางการเข้าถึงข้อมูลจะไม่ได้มีเพียงหน้าเว็บไซต์เท่านั้นเพราะยังมีการใช้ช่องทาง Facebook Page, YouTube และ Instagram อีกด้วย

8.3.4 ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ทางมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้พยายามอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสานจึงได้พัฒนาออกมาเป็นโครงการศูนย์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสานที่ดูแลโดยคณะศึกษาศาสตร์และได้เปลี่ยนเป็นศูนย์วัฒนธรรมในเวลาต่อมา ปัจจุบันนี้ศูนย์วัฒนธรรมได้ตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นโดยเปิดให้ทั้งนักศึกษาและคนภายนอกเข้าชมได้ จุดมุ่งหมายหลัก คือการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมไทย รวมถึงเผยแพร่และส่งต่อให้เด็กรุ่นใหม่ผ่านการบูรณาการความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังมีกระบวนการร่วมสร้างเครือข่ายการทำวิจัยร่วมกับหน่วยงานต่างๆ อีกด้วย ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลที่ทางหน่วยงานทำการจัดเก็บได้จาก <https://cac.kku.ac.th>

รูปแบบและวัตถุประสงค์ ของฐานข้อมูลศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ด้วยความต้องการที่จะเป็นศูนย์วัฒนธรรมซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมและจัดเก็บองค์ความรู้ที่สำคัญเอาไว้ด้วยกัน ส่งผลให้ฐานข้อมูลของทางศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่นได้มีการจัดเก็บองค์ความรู้อย่างมากมายและหลากหลาย ซึ่งมีการแสดงผลในรูปแบบของ .HTML เป็นหลักหรือการอธิบายบนหน้าเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังมีการแสดงผลในรูปแบบ .PDF ซึ่งเป็นในเชิงของบทความและรายงานต่างๆ และทางหน่วยงานได้เล็งเห็นความสำคัญของสื่อจึงมีการแสดงผลในรูปแบบของ .MP4 เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจได้ดีและง่ายขึ้น รวมถึงการแสดงผลในรูปแบบรูปภาพหรือ .JPG อีกด้วย

รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ของศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ทางศูนย์วัฒนธรรมได้มีการจัดเก็บข้อมูลที่มีความละเอียดสูงซึ่งมีทั้งรายละเอียดศิลปินและผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมนี้ รวมถึงมีการจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ทั่วไปด้านงานศิลปะการแสดงภาคอีสานอีกด้วย หลังจากการศึกษาฐานข้อมูลอย่างละเอียดที่ปรึกษาสามารถนำข้อมูลมาสรุปได้ทั้งหมดโดยมีการจำแนกเป็นหมวดหมู่ได้ทั้งหมด 3 กลุ่ม

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม
2. องค์ความรู้
3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

โดยแต่ละประเภทของข้อมูลจะมีการจัดเก็บที่แตกต่างกันซึ่งสามารถนำมาอธิบายรายละเอียดดังนี้

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

สำหรับข้อมูลของศิลปินในฐานข้อมูลของศูนย์วัฒนธรรม ได้มีการจำแนกหมวดหมู่เอาไว้อย่างชัดเจน เช่น หมวดหมู่ศิลปินหมอลำ ได้มีการจำแนกเป็น ศิลปินแห่งชาติ วาดขอนแก่น หมอลำพันปี และศิลปินทั้งหมด ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจะเป็นเพียงข้อมูลของศิลปินอีสานเท่านั้น ไม่มีการจัดเก็บข้อมูลศิลปะวัฒนธรรมอื่นๆ นอกเหนือจากอีสาน สำหรับข้อมูลศิลปินแต่ละคนจะมีการจัดเก็บผลงานที่มีการแสดงผลในรูปแบบของไฟล์เสียงและวิดีโอเอาไว้ทำให้ผู้เข้าศึกษาสามารถเข้าใจและแยกความแตกต่างของศิลปินหลากหลายท่านได้ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการระบุประเภทการแสดงของศิลปินหรือคณะละคร ประวัติส่วนตัว อาชีพปัจจุบัน สังกัด บทบาทในการแสดง และผลงานการแสดงเอาไว้อย่างละเอียด

ตารางที่ 27 รายละเอียดศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการแสดงของศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|-----------------------------------|---|--|
| ศิลปินหมอลำ | ศิลปินแห่งชาติ | เคนดาเหล่า |
| | | ฉวีวรรณ |
| | | ป.ฉลาดน้อย |
| | วาดขอนแก่น | คณะก้องสยาม บันเทิงศิลป์ เรื่องบุญได้แก่ผู้ทำกรรม ได้แก่ผู้ก่อ บานเย็น รากแก่น |
| | | คณะแก่นนคร บันเทิงศิลป์ เรื่องยายพูนทรัพย์ |
| | | คณะชุมแพคอมพิวเตอร์ เรื่องบุญนำกรรมสนอง |
| | ศิลปินทั้งหมด | หมอลำ:คำแก่ง |
| | | หมอลำ:ชนาภาบุญล้อม |
| | | หมอลำ:ป.ฉลาดน้อย |
| | | อื่นๆ |
| | หมอลำพื้นปี | หมอลำพื้นปี 1-7 |
| | ผลงานศิลปิน | บุญช่วง เต็นดวง |
| คณะรัตนศิลป์อินตาไทยราษฎร์ | | |
| การแสดงกลางคืน | | |
| ประวัติศิลปินหมอลำ | นางทองศรี ศรีรักษ์ (ฉายาหมอลำว่า หมอลำอรอุมา จันทรวงษา) | <ul style="list-style-type: none"> • ประเภทการแสดง • ประวัติส่วนตัว • อาชีพปัจจุบัน |
| | นางสง่า สีทรายพอง (นามสกุลเดิม ปัตถา) | <ul style="list-style-type: none"> • สังกัด • บทบาทในการแสดง |
| | นางบัวใส ศิริดล | <ul style="list-style-type: none"> • ผลงานการแสดง |
| ศิลปินมรดกอีสาน ปี 2548 - 2563 | สาขาวรรณศิลป์ | ทองเจริญ ดาเหล่า |
| | | ประยงค์ มูลสาร (ยงค์ ยโสธร) |
| | | ปราโมทย์ ในจิต (จันทรัมย์) |
| | สาขาศิลปะการแสดง | ทองเยี่ยม ประสมพีช |
| | | สมบัติ เมทะนี |
| | | บุญช่วง เต็นดวง |

ที่มา: <https://cac.kku.ac.th/>

2. องค์ความรู้

ทางศูนย์วัฒนธรรมได้มีการจัดเก็บองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของทางภาคอีสานเอาไว้ ดังนั้นข้อมูลการแสดงผลต่างๆ จะเป็นการมุ่งเน้นการเก็บข้อมูลของการแสดงของชาวอีสานเท่านั้น การเก็บข้อมูลได้มีการแบ่งหัวข้อเอาไว้อย่างชัดเจน เช่น ฐานข้อมูลหมอลำ ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรม และฐานข้อมูลการแสดงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นอกจากนี้ในแต่ละหมวดหมู่ได้มีการจำแนกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อความสะดวกในการค้นหาข้อมูลซึ่งการเก็บข้อมูลประเภทเพลงที่ใช้ในการแสดงจะมีการแสดงข้อมูลในรูปแบบของไฟล์เสียงและวิดีโอโดยมีการจัดแยกประเภทของเพลงเอาไว้

ตารางที่ 28 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|---------------------------------------|---------------------------------|---|
| ฐานข้อมูลหมอลำ | บทกลอนหมอลำ | ลำเตี้ย เชิญเที่ยวชมเมืองสกลนคร (ฝ่ายหญิง อ.อนงค์น้อย นกเขาทอง) |
| | | ลำลอง ประวัติหลวงปู่สิม |
| | | ลำลอง ประวัติหลวงปู่ฝั้น |
| | ความเป็นมาของหมอลำ | |
| | ประเภทหมอลำ | |
| ฐานข้อมูลการแสดงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ | การแสดง | วีดิทัศน์การแสดง ชมการแสดงในรูปแบบวีดิทัศน์ |
| | เพลงหมอลำ ฟังเพลงของศิลปินหมอลำ | ชุดที่ 1 เพลงดับเต่า ชุดที่ 2 แขนบลาน |
| ข้อมูลอีสาน | ดนตรี ภูมิปัญญา และเทคโนโลยี | ดนตรีและการแสดง |
| บทความ | จามความงามที่ต้องแบกหาม | |

ที่มา: <https://cac.kku.ac.th/>

3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

มีการอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม ข่าวสารและข้อมูลใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลาโดยมีการกระจายข่าวสารผ่านทางหน้าเว็บไซต์ในหัวข้อ ข่าวศูนย์วัฒนธรรม โดยในหัวข้อนี้จะประกอบไปด้วยข่าวกิจกรรม นิทรรศการ และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทั้งภายในโครงสร้างของศูนย์วัฒนธรรมเองด้วย เช่น ร่วมสร้างกำลังใจฝ่าภาวะโควิดกับนิทรรศการที่ทุกท่านสามารถเป็นส่วนสำคัญใน “วาดด้วยใจ สู้ภัยโควิด” บูรณาการศิลปะร่วมสมัยเปิดพื้นที่เรียนรู้สู่ฐานสร้างสรรค์ และศูนย์วัฒนธรรมร่วมทดสอบระบบใช้งานการปฏิบัติงานทางไกลด้วย Google Hangout ซึ่งหลังจากกิจกรรมเหล่านี้ได้จบไปแล้วได้มีการประมวลภาพกิจกรรมเข้าไว้ด้วยกัน นอกจากนี้เว็บไซต์ของทางหน่วยงานแล้วยังมีการเผยแพร่ข่าวสารผ่าน Facebook Page Twitter และ YouTube เพื่อให้สะดวกแก่ผู้ใช้งานที่สามารถเลือกช่องทางที่เหมาะสมกับตนเองได้

8.3.5 คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคามเป็นหนึ่งในหน่วยงานหลักของทางมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่ออนุรักษ์ ศึกษา และวิจัยงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ปัจจุบันได้รับการยกระดับเป็นศูนย์รวมของอุตสาหกรรมศิลปกรรมศาสตร์ของกลุ่มประเทศกัมพูชา สปป.ลาว สหภาพเมียนมาร์ ไทย และเวียดนาม หรือ กลุ่ม CLMV โดยมีจุดมุ่งหมายในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ซึ่งกันและกันเพื่อเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพออกมาเพื่อสานต่อความตั้งใจเหล่านี้อีกด้วย ดังนั้นทางหน่วยงานจึงมีการเก็บข้อมูลรวบรวมเอาไว้และผู้ที่ต้องการเข้าไปศึกษาสามารถเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ของทางหน่วยงาน <https://fineart.msu.ac.th/th/>

รูปแบบและวัตถุประสงค์ ของฐานข้อมูลคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

เนื่องจากทางหน่วยงานต้องการจะพัฒนาและสืบทอดองค์ความรู้ทางศิลปกรรมจึงมีการเก็บข้อมูลเป็นของตนเองเพื่อนำไปต่อยอดในอนาคตรวมถึงเป็นองค์ความรู้ให้แก่นักศึกษาที่จะจบไปเป็นบุคลากรที่รังสรรค์ผลงานในอนาคต ดังนั้นทางหน่วยงานจึงมีการเก็บข้อมูลไว้อย่างมากมายหลากหลายส่งผลให้เกิดการเก็บข้อมูลหลากหลายประเภท ได้แก่ สไลด์ข้อมูล (.PPT) รูปภาพ (.JPG) และไฟล์หนังสือต่างๆในรูปแบบของ .DOCX, .PDF และการแสดงผลเบื้องต้นในรูปแบบ .HTML โดยที่ข้อมูลเหล่านี้สามารถดาวน์โหลดได้ทุกคนไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นนักศึกษาเท่านั้น

รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ของคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทางหน่วยงานมีการจัดเก็บข้อมูลที่ละเอียดและมีการจัดหมวดหมู่อย่างชัดเจน โดยนอกจากจัดหมวดหมู่สาขาขององค์ความรู้ด้านศิลปกรรมแล้ว ได้มีการใช้รายนามอาจารย์และผู้เขียนบทความเป็นปัจจัยในการแบ่งข้อมูลอีกด้วยทำให้สามารถเข้าถึงทั้งองค์ความรู้และรายนามของผู้ที่เชี่ยวชาญด้านงานศิลปกรรมซึ่งหลังจากการศึกษาฐานข้อมูลสามารถนำมาสรุปเป็นหมวดหมู่ของข้อมูลได้ทั้งหมด 3 กลุ่ม

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม
2. องค์ความรู้
3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

โดยแต่ละประเภทของข้อมูลจะมีการจัดเก็บที่แตกต่างกันซึ่งสามารถนำมาอธิบายรายละเอียดดังนี้

1. ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

รายนามของผู้เชี่ยวชาญและศิลปินศิลปะการแสดงได้มีการจัดเก็บอยู่ภายในฐานข้อมูลที่เป็นข้อมูลการเรียนการสอนของทางมหาวิทยาลัย โดยในแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับสาขาวิชาที่ชำนาญและวิชาที่สอนสำหรับผู้เข้ามามีการศึกษาสามารถดาวน์โหลดเพื่อนำไปต่อยอดความรู้ในอนาคตได้ ทั้งนี้ข้อมูลของศิลปินและผู้เชี่ยวชาญจะไม่มีภาระงานระหว่างศิลปะการแสดงดั้งเดิมและร่วมสมัยจะเป็นการจำแนกตามชื่อผู้เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 29 รายละเอียดศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการแสดงของคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|--------------------------|---|---|
| สาขาวิชา ศิลปะการแสดง | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรพงศ์ เสนไสย | พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย |
| | | ศิลปะการแสดงกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา |
| | | หลักการวิเคราะห์และวิจารณ์ศิลปะการแสดง |
| | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ | ทักษะนาฏศิลป์ไทย 2 |
| | | นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ |
| | | วรรณกรรมนาฏศิลป์ไทย |
| | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีระ พันธุ์ท้าว | ทักษะบัลเลต์ 5 |
| | | ศิลปกรรมกับการสื่อสาร |
| | | พื้นฐานนาฏศิลป์ตะวันตก |
| หอเกียรติยศ คณาจารย์ | ดร.อุรารมย์ จันทมาลา | <ul style="list-style-type: none"> รางวัลที่ได้ รายละเอียดผลงาน |
| | อาจารย์นฤทร์บัณฑิต สาลีพันธ์ | |
| | ศิษย์ BalletMSU รุ่นที่17 ได้เข้าร่วมประกวดการแข่งขัน A.T.O.D. International Dance Competition 2018 | |
| บุคลากรสาย วิชาการ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติยา โกมินทรชาติ |
| | | รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฎยกุล |
| | | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ |

ที่มา: <https://fineart.msu.ac.th/th/>

2. องค์ความรู้

ทางคณะได้มีการรวบรวมองค์ความรู้ไว้ในรูปแบบเดียวกับศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมคือได้มีการจำแนกเพียงสาขาศิลปะการแสดงจะไม่ได้มีการจำแนกระหว่างการแสดงแบบดั้งเดิมและร่วมสมัยโดยมีการแบ่งตามวิชาที่ได้มีการเปิดสอน เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง พื้นฐานนาฏศิลป์พื้นเมือง และสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะการแสดง นอกจากนี้การค้นคว้าวิจัยของทางคณะทั้งหมดได้ถูกรวบรวมออกมาเป็นตารางที่จัดทำโดยทางคณะเองซึ่งได้ถูกแบ่งออกมาเป็นทั้งหมด 4 หมวดหมู่ ได้แก่ งานวิจัย งานสร้างสรรค์ บทความวิจัย/สร้างสรรค์/วิชาการ หนังสือตำรา และความเชี่ยวชาญ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 30 รายละเอียดองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมการแสดงของคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

| ประเภท | รายการข้อมูล | รายละเอียดข้อมูล |
|-------------------------------------|--------------------------------|--|
| สื่อการเรียนการสอนของระดับปริญญาตรี | ประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง | รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฏยกุล อาจารย์อรรถมาภรณ์ ชัยวิสุทธิ |
| | พื้นฐานนาฏศิลป์พื้นเมือง | อาจารย์รัตติยา โกมินทรชาติ |
| | สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะการแสดง | อาจารย์ ดร.ยุทธศิลป์ จุฑาวิจิตร |
| | | รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฏยกุล |
| งานค้นคว้าและวิจัย | งานวิจัย | 2557: ฟอนอีสานกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต |
| | | ความเชื่อเรื่องนาคที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดและรูปแบบการสร้างงานนาฏศิลป์ไทย |
| | | การแสดงบัลเลต์ในงานเลี้ยงฉลองมงคลสมรสของชาวอีสานรุ่นใหม่ |
| | งานสร้างสรรค์ | 2559: เส็งสนั่น |
| | | 2560: รำบูชาแม่โพสพ |
| | | 2559: มองย้อนอดีต (Retro mode) |
| | บทความวิจัย/สร้างสรรค์/วิชาการ | 2559: ประวัติและพัฒนาการบัลเลต์ในเขตภาคอีสาน พ.ศ. 2519 - 2559 [อ่าน 104] |
| | หนังสือ/ตำรา | 2559: มิวเวียดนาม วัฒนธรรมบัลเลต์แห่งกรุงฮานอย [อ่าน 172] |
| | | 2558: ผกาวัลลี ตำนานละครเวทีไทย [อ่าน 126] |
| | | 2560: หลักการวิเคราะห์และการวิจารณ์ ศิลปะการแสดง [อ่าน 99] |
| ความเชี่ยวชาญ | การบริหารจัดการศิลปะการแสดง | |

ที่มา: <https://fineart.msu.ac.th/th/>

3. ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์

ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและโครงการเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากเพื่อให้ผู้สนใจอุตสาหกรรมนี้ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นทางคณะจึงมีระบบการประกาศข่าวสารโดยผ่านทางหน้าเว็บไซต์อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งได้มีการจำแนกข่าวสารเป็น ข่าวประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิต กิจกรรม และทุนการศึกษา/วิจัย ทำให้ผู้สนใจสามารถเข้ารับข่าวสารตามประเภทที่ตนเองต้องการ นอกจากนี้ยังมีการประกาศข่าวสารภายในของทางคณะอีกด้วย สำหรับช่องทางอื่นในการรับข่าวสารทางคณะจะมีการใช้ Facebook Page เพื่อกระจายข่าวสารอีกด้วย









8.3.6 สรุปรายละเอียดแผนผังฐานข้อมูลการแสดงและรายละเอียดหน่วยงานที่เป็นผู้จัดเก็บ

จากการศึกษาทั้ง 8 หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลด้านการแสดง ทางที่ปรึกษาได้มีการนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปและจัดกลุ่ม โดยจะทำการวิเคราะห์แยกเป็น 2 ประเด็น คือ รายละเอียดฐานข้อมูล และ รูปแบบการแสดงข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. สรุปรายละเอียดฐานข้อมูลศิลปะการแสดงของหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง

ฐานข้อมูลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยทั้งภาคเอกชนและภาครัฐได้พบข้อมูลหลากหลาย นำมาสรุปเป็นหัวข้อได้ทั้งหมด 4 กลุ่ม ได้แก่ ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ข้อมูลงานด้านการแสดง องค์ความรู้ และข้อมูลสถิติ ทั้งนี้ ในแต่ละหน่วยงานมีการจัดเก็บประเภทข้อมูลแตกต่างกันออกไปในด้านเนื้อหาข้อมูลจะสังเกตได้ว่าข้อมูลด้านศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมมีการเก็บข้อมูลในกลุ่มที่แตกต่างกันในแต่ละหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะมีการจำแนกเป็นประเภท รายนามผู้ได้รับรางวัลศิลปากร นักแสดงพื้นบ้าน และเยาวชนต้นแบบดนตรีไทย ขณะที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมมีการแบ่งประเภทเป็นศิลปินแห่งชาติ บุคคลศิลปิน และเครือข่ายชุมชน ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่ทั้งรายชื่อในแต่ละกลุ่มของทั้งสองหน่วยงานทับซ้อนกันแต่ถูกจำแนกอยู่ในกลุ่มที่ต่างกัน

นอกจากนี้องค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดงยังถูกกระจายอยู่ตามหน่วยงานต่างๆ โดยมีการจัดรูปแบบการค้นหาข้อมูลที่เข้าถึงได้ยากและซับซ้อนต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน ซึ่งองค์ความรู้ด้านการแสดงยังถูกจัดเก็บในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ไม่มีปรากฏบนช่องทางออนไลน์ทำให้ผู้ที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้ยากอีกด้วย สำหรับข้อมูลสถิติจะสังเกตได้ว่าจากหน่วยงานทั้งหมดมีเพียงสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีการจัดเก็บซึ่งแท้จริงแล้วเป็นประโยชน์ในเชิงธุรกิจอย่างมาก จากข้อมูลข้างต้นสามารถนำมาสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้









| | บุคลากร/ศิลปิน | การแสดง & PR | องค์ความรู้ | ข้อมูลสถิติ |
|---|---|--|---|---|
|  กระทรวงวัฒนธรรม | <ul style="list-style-type: none"> รายงานผู้ได้รับรางวัลศิลปาธร นักแสดงพื้นบ้าน เยาวชนต้นแบบดนตรีไทย | | <ul style="list-style-type: none"> งานวิจัยด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม เอกสารเผยแพร่ ละคร/ภาพยนตร์สั้น | |
|  กรมส่งเสริมวัฒนธรรม | <ul style="list-style-type: none"> ศิลปินแห่งชาติ บุษยศิลปิน เครือข่ายในชุมชน | | <ul style="list-style-type: none"> บทความ งานวิจัยและวารสารวัฒนธรรม คลังภาพและวิดีโอ | |
|  สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | <ul style="list-style-type: none"> ศิลปินศิลปาธร ศิลปินสาขาภาพยนตร์ ศิลปินศิลปะ-การแสดง | | <ul style="list-style-type: none"> องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หนังสือออนไลน์ วิดีโอ | |
|  สำนักการสังคีต กรมศิลปากร | | <ul style="list-style-type: none"> ปฏิบัติการแสดง (เฉพาะการแสดงของโรงละครแห่งชาติ) | <ul style="list-style-type: none"> ความรู้ด้านการแสดงประเภทต่างๆ | |
|  สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) | | | <ul style="list-style-type: none"> รายงานและผลงานวิจัย โปรเจกต์ | <ul style="list-style-type: none"> มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาของไทย แรงงานสร้างสรรค์ของไทย |
|  หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร | | <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมที่ได้มีการจัดแสดง โปรเจกต์การแสดง | <ul style="list-style-type: none"> BACC Channel บทความ บทสัมภาษณ์ การบรรยาย Education program | |
|  คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม | <ul style="list-style-type: none"> อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญสาขาศิลปะ-การแสดง บุคลากรทางวิชาการ | | <ul style="list-style-type: none"> เอกสารงานวิจัยทางวิชาการ เอกสารการเรียนการสอนของทางมหาวิทยาลัย | |
|  ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น | <ul style="list-style-type: none"> ศิลปินหมอลำ ศิลปินแห่งชาติ ศิลปินบรรดาศาสนา | | <ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลองค์ความรู้หมอลำ รายการเพลงหมอลำ | |

ภาพที่ 56 สรุปรายละเอียดฐานข้อมูลด้านการแสดงในแต่ละหน่วยงานของประเทศไทย

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

2. สรุปรูปแบบการแสดงข้อมูลด้านอุตสาหกรรมการแสดงของประเทศไทย

รูปแบบข้อมูลนั้นเป็นตัวชี้วัดความละเอียดและความสามารถของผู้อ่านในการนำข้อมูลไปใช้ได้อีกด้วย ดังนั้นทางที่ปรึกษาจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของรูปแบบข้อมูลที่มีการจัดเก็บ ทั้งนี้หลังจากการค้นคว้าข้อมูลทั้งหมดสามารถนำมาจัดกลุ่มและสรุปได้ดังแผนภาพด้านล่าง ซึ่งจะเห็นว่าฐานข้อมูลส่วนมากเป็นการจัดเก็บในรูปแบบของ .HTML หรือการอธิบายบนเว็บไซต์พอสังเขปจะไม่มีกรลงรายละเอียดเชิงลึก ขณะเดียวกันในบางหน่วยงานจะมีการเก็บข้อมูลในเชิง .PDF โดยจะเป็นในรูปแบบของหนังสือและรายงานซึ่งจะมีรายละเอียดอธิบายที่สามารถนำไปต่อยอดทางวิชาการได้ นอกจากนี้หน่วยงานส่วนมากได้มีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นไฟล์วิดีโอหรือเพลง (.MP4) ทำให้ผู้เข้ามาศึกษาสามารถเข้าใจและเห็นภาพของการแสดงต่างๆ มากขึ้น

| | บุคลากร/ศิลปิน | การแสดง & PR | องค์ความรู้ | ข้อมูลสถิติ |
|---|--------------------------|--------------|---------------------|-------------|
|  กระทรวงวัฒนธรรม | PDF | | HTML, JPG, PDF, MP4 | |
|  กรมส่งเสริมวัฒนธรรม | HTML, JPG, PDF | | HTML, JPG, PDF, MP4 | |
|  สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | HTML, JPG | | HTML, JPG, PDF, MP4 | |
|  สำนักการสังคีต กรมศิลปากร | | HTML, JPG | HTML, JPG, MP4 | |
|  สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) | | | HTML, JPG | HTML, JPG |
|  หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร | | HTML, JPG | HTML, JPG, MP4 | |
|  คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม | HTML, JPG, PDF, MP4, PPT | | HTML, JPG, PDF, MP4 | |
|  ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น | HTML, JPG, MP4 | | HTML, JPG, PDF, MP4 | |

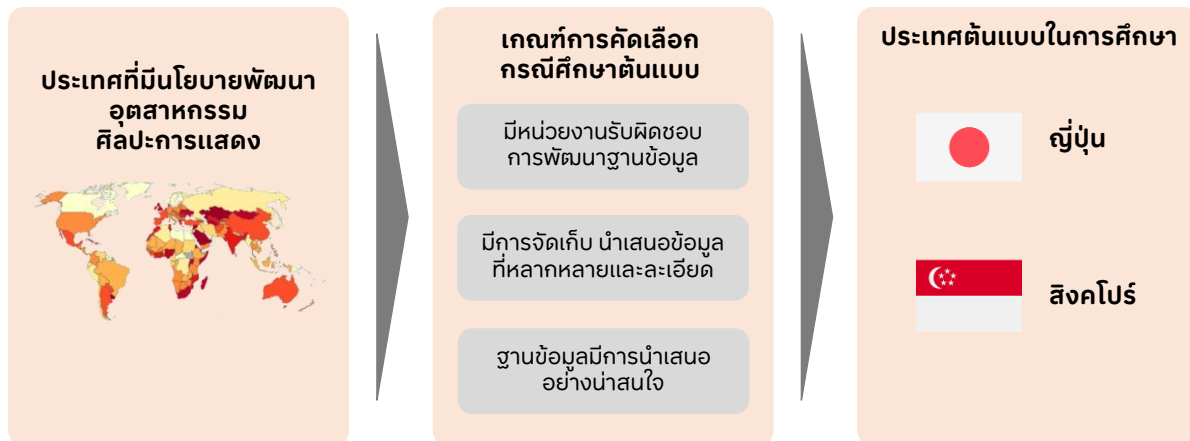
ภาพที่ 57 สรุปรายละเอียดข้อมูลสาขาศิลปะการแสดงในแต่ละหน่วยงานของประเทศไทย

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้เข้าใจสถานการณ์ของข้อมูลที่มีการจัดเก็บโดยหน่วยงานต่างๆ ทั้ง 8 หน่วยงาน ซึ่งจะเห็นว่า รายละเอียดของข้อมูลที่มีการจัดเก็บมักจะเป็นข้อมูลองค์ความรู้ แล้วข้อมูลศิลปินเป็นหลัก แต่ยังไม่มียข้อมูลในรูปแบบแบบอื่นๆ เช่น ข้อมูลสถิติมากเท่าที่ควร ดังนั้น เพื่อเป็นประโยชน์กับการออกแบบฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยต่อไป ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอข้อมูลกรณีศึกษาการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในต่างประเทศ เพื่อศึกษาเป็นแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลได้อย่างน่าสนใจต่อไป

8.4 กรณีศึกษาต้นแบบด้านฐานข้อมูลจากต่างประเทศ

เมื่อได้เข้าใจลักษณะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย ที่มีการจัดเก็บโดยหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ที่ได้นำเสนอไปข้างต้นแล้วนั้น ในส่วนต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลกรณีศึกษาด้านฐานข้อมูลของต่างประเทศ ว่าในแต่ละประเทศนั้น มีการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลเป็นอย่างไร มีรายละเอียดข้อมูลที่จัดเก็บ รวมถึงรูปแบบวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจอย่างไรบ้าง โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อเป็นต้นแบบ หรือแนวทางที่จะนำมาปรับใช้กับกระบวนการออกแบบฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยต่อไป



ภาพที่ 58 เกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษาแบบจากต่างประเทศ

ในการศึกษาการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงจากกรณีศึกษาประเทศต้นแบบ ที่ปรึกษาได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาประเทศต้นแบบเพื่อการศึกษาในโครงการนี้ ดังนี้

- ✓ เป็นประเทศที่มีหน่วยงานรับผิดชอบการพัฒนาอุตสาหกรรมและฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง
- ✓ จัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในประเทศต้นแบบมีการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่มีรายละเอียดครบถ้วน ก่อให้เกิดประโยชน์ ด้านการอนุรักษ์ การศึกษา หรือการต่อยอดทางธุรกิจ
- ✓ รูปแบบของฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศต้นแบบมีความน่าสนใจในรูปแบบและเนื้อหาที่ทำการนำเสนอ ผู้ใช้สามารถทำการสืบค้นข้อมูลได้ง่าย

จากเกณฑ์ในการคัดเลือกประเทศกรณีศึกษาด้านฐานข้อมูลในข้างต้น จึงได้ประเทศที่จะทำการศึกษาเป็นกรณีตัวอย่างด้านการจัดทำฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง 2 ประเทศ คือ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศสิงคโปร์ซึ่งลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอข้อมูลรายละเอียดการจัดเก็บข้อมูลของหน่วยงานในแต่ละประเทศ ดังนี้

8.4.1 กรณีศึกษาฐานข้อมูลประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความโดดเด่น ด้านศิลปะวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยมีศิลปะการแสดงของประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 5 ประเภท ที่ได้รับการขึ้นบัญชีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) ของ UNESCO โดยประเทศญี่ปุ่นมีหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่ในการกำกับดูแลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศ คือ Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology (MEXT)

Japan Arts Council



หน่วยงานอิสระภายใต้การสนับสนุนของรัฐบาล และขึ้นตรงกับ Ministry of Education, Culture, Sports, science and Technology (MEXT) มีหน้าที่ในการรักษาและส่งเสริมศิลปะการแสดง ดั้งเดิม รวมถึงส่งเสริมและสร้างความนิยมต่อศิลปะการแสดงสมัยใหม่

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://www.ntj.jac.go.jp/english.html>



Japan Foundation

เป็นองค์กรอิสระ มีหน้าที่ในการสร้างความสัมพันธ์กับนานาชาติ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยน วัฒนธรรมของญี่ปุ่น กับวัฒนธรรมของนานาชาติ อยู่ภายใต้การดูแลของ Ministry of Foreign Affairs (MOFA) ได้รับทุนสนับสนุนจากรัฐบาล เงินบริจาคจากเอกชน และผลกำไรจากการลงทุน

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://performingarts.jp/index.html>

ภาพที่ 59 หน่วยงานที่มีการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น
ที่มา: เว็บไซต์ของแต่ละหน่วยงานข้างต้น

ประเทศญี่ปุ่นมีหน่วยงานที่ดำเนินการจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงประกอบด้วย 2 หน่วยงานหลัก คือ 1. Japan Arts Council และ 2. Japan Foundation โดยมีรายละเอียดของฐานข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน ดังนี้

● การจัดเก็บข้อมูลศิลปะการแสดงของ Japan Arts Council

Japan Arts Council เป็นสถาบันอิสระภายใต้การกำกับดูแลของรัฐบาล ได้รับการก่อตั้งขึ้นเพื่อการอนุรักษ์ และส่งเสริมศิลปะการแสดงดั้งเดิม รวมถึงการส่งเสริมและสร้างความนิยมของศิลปะการแสดงสมัยใหม่ โดย Japan Arts Council มีการนำเสนอข้อมูลด้านศิลปะการแสดง บนเว็บไซต์ <https://www.ntj.jac.go.jp/english/>

ตัวอย่างหน้า website

Website Structure

- 1. Outline of Japan Arts Council**
 - History
 - Activities
 - Finances
 - Organization
- 2. Introduction to**
 - Introduction to KABUKI
 - Introduction to BUNRAKU
 - Introduction to NOH&KYOGEN
- 3. Performance schedule**
 - National Theatre
 - National Engei Hall
 - National Noh Theatre
 - National Bunraku Theatre
 - Information for Customers
- 4. Access Facilities**
 - National Theatre
 - National Engei Hall
 - National Noh Theatre
 - National Bunraku Theatre
 - National Theatre Okinawa
 - New National Theatre, Tokyo
 - Traditional Performing Arts Information Centre
- 5. Exhibition Schedule**
- 6. Other**
 - Tickets

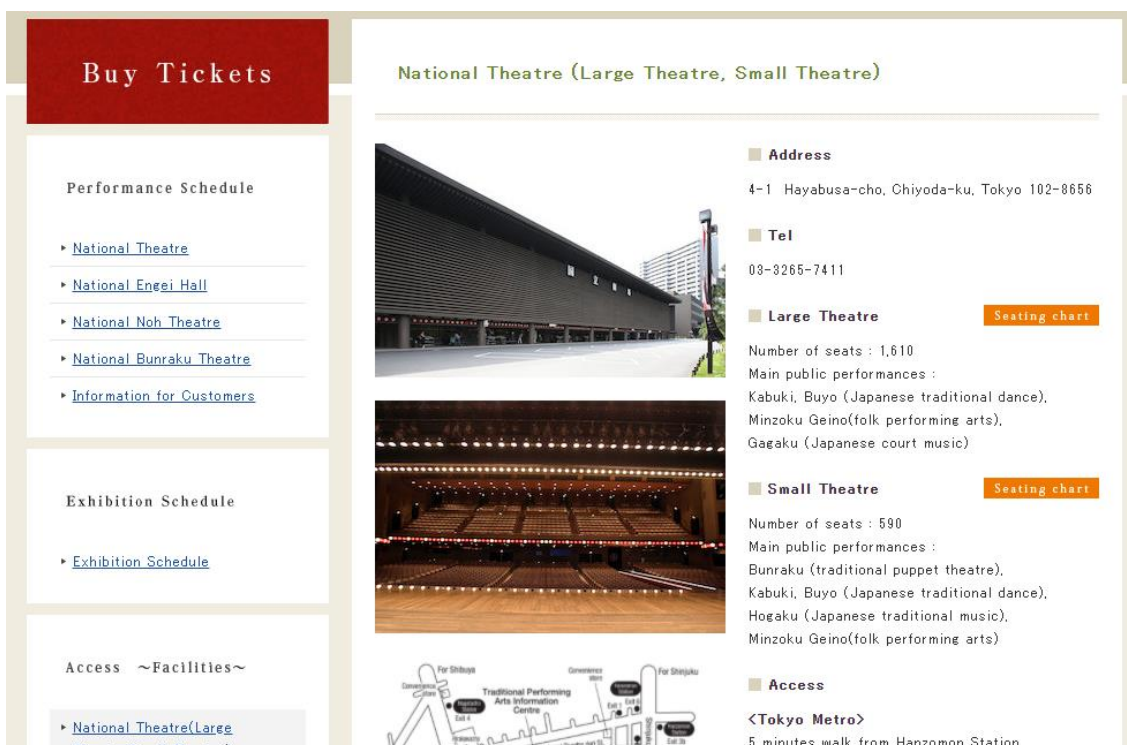
ภาพที่ 60 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์และโครงสร้างเว็บไซต์ของ Japan Arts Council

ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Arts Council และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากการค้นคว้าข้อมูลบนเว็บไซต์ของ Japan Arts Council พบว่ามีรายละเอียดข้อมูลที่น่าสนใจหลากหลายประเภท โดยจะถูกจัดอยู่ใน 2 ส่วนหลัก คือ 1. Access Facilities คือการเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกเชิงสถานที่ของ Japan Arts Council เช่น โรงละครแห่งชาติ และ Information Center และ 2. 'Introduction to' ซึ่งจะเป็นการนำเสนอข้อมูลการแสดงดั้งเดิมของญี่ปุ่น 3 การแสดง ได้แก่ Kabuki Bunraku และ Noh&Kyogen ซึ่งรายละเอียดข้อมูลทั้ง 2 ส่วนนั้น ประกอบด้วย ข้อมูลบุคลากร/หน่วยงาน การแสดง/PR และข้อมูลองค์ความรู้ แต่ไม่ปรากฏข้อมูลเชิงสถิติมากนัก โดยจะมีรายละเอียดของข้อมูลที่มีการนำเสนอแต่ละส่วน ดังนี้

1. Access Facilities (สถานที่ภายใต้การดูแลของ Japan Arts Council)

Japan Arts Council มีบทบาทในการบริหารจัดการโรงละครแห่งชาติของญี่ปุ่นทั้งหมด 6 แห่ง ได้แก่ National Theatre, National Engei Hall, National Noh Theatre, National Bunraku Theatre, National Theatre Okinawa และ New National Theatre, Tokyo รวมถึงหน่วยงาน Traditional Performing Arts Information Centre โดยบนเว็บไซต์ของหน่วยงาน จะนำเสนอข้อมูลของแต่ละโรงละคร ประกอบด้วย ข้อมูลที่อยู่ ขนาดของเวที จำนวนที่นั่ง รูปแบบการแสดงหลักของโรงละครนั้น (โดยมีแผนผังที่นั่งเป็นไฟล์ภาพ บอกรูปแบบและจำนวนการจัดเรียงของที่นั่ง) และข้อมูลการเดินทางมายังโรงละครด้วยวิธีต่างๆ และระยะเวลาการเดินทางโดยประมาณ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการให้ข้อมูล Performance Schedule หรือตารางการแสดงของแต่ละโรงละครอีกด้วย



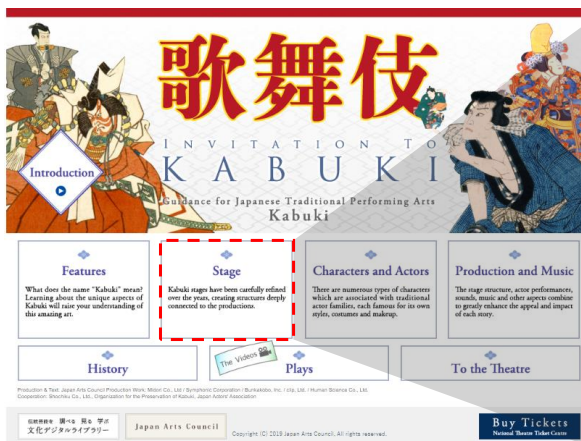
ภาพที่ 61 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลโรงละครแห่งชาติของญี่ปุ่น

ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Arts Council

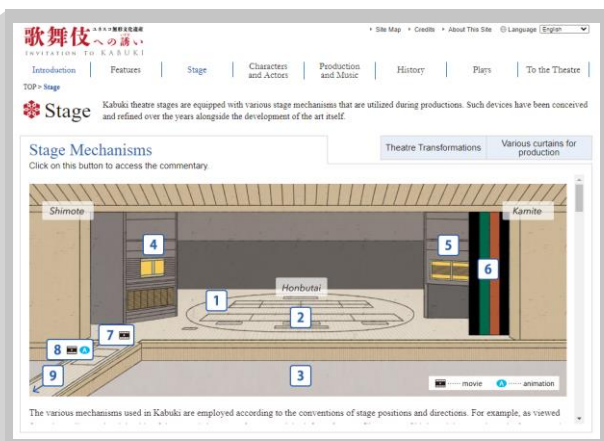
2. Introduction to (การนำเสนอข้อมูลของศิลปะการแสดงหลักของญี่ปุ่น)

นอกจากการนำเสนอข้อมูลสถานที่ที่อยู่ภายใต้การดูแลของ Japan Arts Council แล้วนั้น ข้อมูลอีกส่วนที่มีการนำเสนอ คือการให้ข้อมูลการแสดงซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น 3 การแสดง คือ ได้แก่ Kabuki Bunraku และ Noh&Kyogen โดยแต่ละการแสดง จะมีการนำเสนอตั้งแต่ข้อมูลเบื้องต้นของการแสดง ลักษณะเด่นของการแสดง ลักษณะเวทีที่ใช้แสดง ตัวละครและนักแสดง การแสดงและดนตรีประกอบ ประวัติของการแสดงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตัวอย่างบทละครที่โดดเด่น และการเข้าถึงการแสดงในปัจจุบัน

จุดเด่นของข้อมูลที่มีการนำเสนอ นอกจากการนำเสนอรายละเอียดในเชิงลึกของการแสดงนั้นๆ ยังเป็นเรื่องของรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่น ในส่วนการให้ข้อมูลของเวทีที่ใช้แสดง ยังมีตัวอย่างคลิปหรืออนิเมชันการทำงานของแต่ละองค์ประกอบของเวทีอีกด้วย หรือในส่วน 'To the Theatre' คือการเชื่อมโยงไปยังช่องทางทางการแสดงที่เปิดการแสดงอยู่ในปัจจุบัน และยังมีข้อมูลองค์ความรู้ประกอบ เพื่อเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชม เช่น มารยาทในการรับชม วิธีการชมละคร เป็นต้น และที่สำคัญ คือการเชื่อมโยงไปยังช่องทางทางการขายได้อีกด้วย



ข้อมูลจะประกอบไปด้วย การแนะนำข้อมูลเบื้องต้น ลักษณะเด่น เวที ตัวละคร กระบวนการแสดง ประวัติ ตัวอย่างบทละคร และการเข้าถึงการแสดง



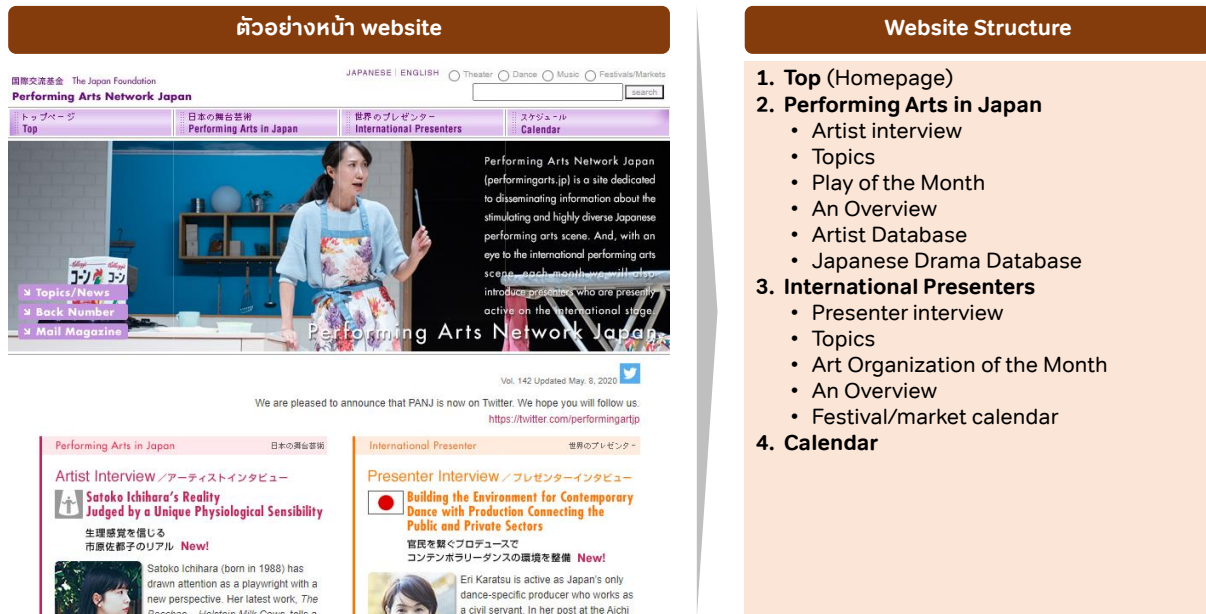
ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลองค์ประกอบของเวทีสำหรับการแสดงคาบูกิ มีรายละเอียดคำอธิบาย ภาพ คลิปวิดีโอ และตัวอย่างอนิเมชันการทำงานของ

ภาพที่ 62 ตัวอย่างการแสดงข้อมูลของ 'Introduction to KABUKI'

ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Arts Council และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

● **การจัดเก็บข้อมูลศิลปะการแสดงของ Japan Foundation**

Japan Foundation เป็นองค์กรมหาชนที่ทำหน้าที่ในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างประเทศ โดยศิลปะและวัฒนธรรมเป็นหนึ่งใน 3 ขอบเขตการดำเนินงานของ Japan Foundation โดย Japan Foundation มีการนำเสนอข้อมูลด้านศิลปะการแสดง บนเว็บไซต์ <https://performingarts.jp/index.html>



ภาพที่ 63 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์และโครงสร้างเว็บไซต์ของ Japan Foundation

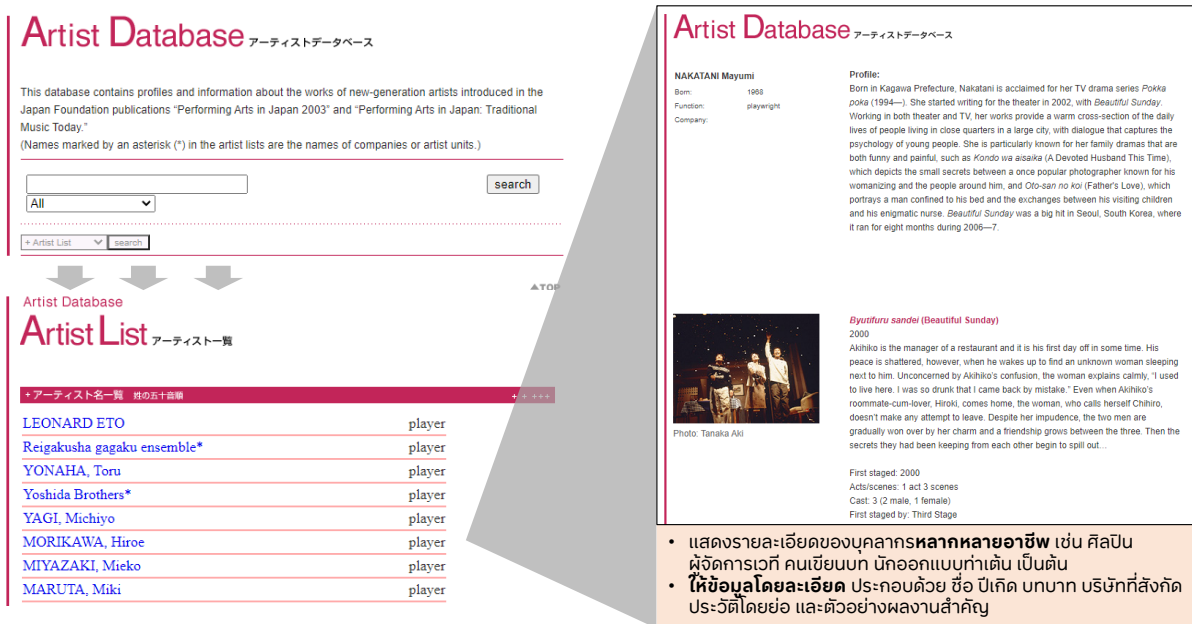
ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Foundation และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

จากการค้นคว้าข้อมูลบนเว็บไซต์ของ Japan Foundation พบว่ามีรายละเอียดข้อมูลที่นำเสนอหลากหลายประเภท โดยจะถูกจัดอยู่ใน 2 ส่วนหลัก คือ 1. Performing Arts in Japan คือนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดงในญี่ปุ่น และ 2. International Presenters คือ การนำเสนอข้อมูลของศิลปะการแสดงในบริบทของต่างประเทศ ซึ่งจะมีรายละเอียดของข้อมูลที่มีการนำเสนอแต่ละส่วน ดังนี้

1. Performing Arts in Japan

ในส่วนนี้ จะเป็นการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในญี่ปุ่นทั้งหมด ซึ่งจะประกอบด้วย การสัมภาษณ์ศิลปินและบุคลากรด้านศิลปะการแสดงชาวญี่ปุ่น การแสดงที่น่าสนใจประจำเดือน ข้อมูลในภาพรวมของศิลปะการแสดง ซึ่งเป็นข่าวที่อาจเกี่ยวข้องต่างๆ รวมถึงการนำเสนอฐานข้อมูลของบุคลากรด้านศิลปะการแสดง และฐานข้อมูลละครของญี่ปุ่น

สำหรับการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจนั้น จะยกตัวอย่างฐานข้อมูลบุคลากรด้านศิลปะการแสดง (Artist Database) มีการจัดทำระเบียบประวัติบุคลากรด้านศิลปะการแสดง ซึ่งมีช่องสำหรับการค้นหา และไม่เพียงแต่อาชีพศิลปินเท่านั้น ยังประกอบไปด้วยบุคลากรที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ด้วย เช่น ผู้จัดการเวที ผู้กำกับศิลป์ นักออกแบบแสง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักเขียน เป็นต้น โดยรายละเอียดข้อมูลที่นำเสนอแต่ละบุคคลนั้น จะประกอบไปด้วย ชื่อ ปีเกิด บทบาท บริษัทที่สังกัด ประวัติโดยย่อ และตัวอย่างผลงานสำคัญ กล่าวได้ว่าเป็นการรวบรวมข้อมูลนำเสนอข้อมูลของแต่ละบุคคลที่ค่อนข้างละเอียด และมีข้อมูลที่ควรจะทราบไว้อย่างครอบคลุม



ภาพที่ 64 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลบุคลากรโดย Japan Foundation

ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Foundation และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

2. International Presenters

ในส่วนนี้ จะเป็นการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในบริบทของต่างประเทศทั้งหมด ซึ่งจะประกอบด้วย บทสัมภาษณ์ศิลปินและบุคลากรด้านศิลปะการแสดงชาวต่างชาติ บทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทการแสดงในต่างประเทศ องค์กรด้านศิลปะที่น่าสนใจประจำเดือน ข้อมูลภาพรวมศิลปะการแสดง และตารางกิจกรรมการแสดงในต่างประเทศ เป็นต้น

สำหรับการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจนั้น จะยกตัวอย่างบทสัมภาษณ์บุคลากรด้านศิลปะการแสดงในต่างประเทศ และองค์กรศิลปะประจำเดือน คือ นอกจาก Japan Foundation จะนำเสนอข้อมูลรายละเอียดศิลปะการแสดงในบริบทในประเทศญี่ปุ่นแล้วนั้น จากบทบาทของหน่วยงาน ที่เป็นการสร้างความเชื่อมโยงกับนานาชาติ จึงสามารถนำเสนอข้อมูลในบริบทศิลปะการแสดงในต่างประเทศด้วยเช่นกัน ในส่วนบทสัมภาษณ์บุคลากรด้านศิลปะการแสดงในต่างประเทศ (Presenter Interview) จะมีการนำเสนอข้อมูลประกอบด้วย ประวัติของผู้ให้สัมภาษณ์ องค์กรที่สังกัด บทบาทขององค์กร หัวข้อคำถามพิเศษ โครงการที่เคยทำร่วมกับศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งพบว่ามีข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ค่อนข้างละเอียด ประกอบด้วยเนื้อหาหลายหน้า ซึ่งเป็นการนำเสนอบทสัมภาษณ์บุคลากรในเชิงลึกมาก ไม่เพียงแต่เป็นการนำเสนอข้อมูลบุคลากรเพียงผิวดินเท่านั้น เช่นเดียวกันกับการนำเสนอองค์กรศิลปะประจำเดือน (Arts Organization of the Month) ซึ่งมีรายละเอียดตั้งแต่ ชื่อหน่วยงาน ที่อยู่ และช่องทางการติดต่อ รายละเอียดเบื้องต้นของหน่วยงาน ตัวอย่างโครงการ และตัวอย่างบทความของหน่วยงาน เป็นต้น

ตัวอย่าง Presenter Interview



Presenter Interview プレゼンターインタビュー 2009.11.10
Bangkok Theatre Network
 An organization sparked by a Thai version of Akaoni

タイ版「赤鬼」が契機となった
 バンコク・シアター・ネットワーク

In addition to the active role of traditional dance and commercial theater starring popular actors in Thai society, the activities of small theater companies also play an important part of the country's cultural life despite their limited numbers. One leader among these companies is Pradit Prasartthong, the representative, director and actor of the theater company Makhampom, a company actively involved in community-based programs. In this interview he talks about the activities of Makhampom and about the Bangkok Theatre Network he helped found in 1997 at the occasion of a Thai-language production of Hideki Noda's Akaoni (Red Demon) resulting from a workshop in Thailand by the playwright Noda.
 (Interviewer: Miho Sentoku; interview: Oct. 9, 2009 in Bangkok)

Pradit Prasartthong
 Director and actor of the theater company Makhampom and secretary general of Bangkok Theatre Network

Bangkok Theatre Network and Tokyo Metropolitan Art Space joint productions Akaoni and Hozyo Shogo
 Date: Nov. 19 - 23, 2009
 Venue: Tokyo Metropolitan Art Space Mini Theatre 1, 2
<http://www.gegeki.jp/english/index.html>

- มีการนำเสนอบทสัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงชาวต่างชาติ (Presenter Interview)
- รายละเอียดข้อมูล เช่น ประวัติของผู้ให้สัมภาษณ์ องค์กรที่สังกัด บทบาทขององค์กร หัวข้อคำถามพิเศษ โครงการที่เคยทำร่วมกับศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น เป็นต้น

ตัวอย่าง Arts Organization of the Month



Arts Organization of the Month 今月の支援団体 May. 8, 2020
World Dance Alliance Asia-Pacific (WDA)
 世界ダンス同盟アジア太平洋

The predecessor organization was the Asia Pacific Dance Alliance founded in Hong Kong in 1988. After the establishment of the World Dance Alliance as an international organization at the Hong Kong International Dance Conference held in 1990, the name was changed to World Dance Alliance Asia-Pacific in 1993. Dedicated to spreading awareness and understanding of the increasingly diversifying world of dance expression and contributing to its development, WDA provides information to the alliance members, promotes communication among them and engages in projects that answer the needs of the local dance communities. In addition to the holding of forums and annual meetings, the organization publishes a biannual newsletter in collaboration with Australia's Ausdance National and Malaysia's [MyDance Alliance](#) (with all editions published since June 1996 posted on the official website). Besides Asia-Pacific, there are branch including WDA-Taiwan, WDA-Americas covering both North and South America, and WDA-Europe (now being re-established), and they are all affiliated. The alliance's actual programs include the following:

Data
World Dance Alliance Asia-Pacific (WDA)
 Address:
 The School of Dance, Taipei National University of the Arts
 #1, Hsueh-yuan Rd., Taipei, Taipei 112, Taiwan
 Phone: (886)-2-23941000 ext. 5320
 Fax: (886)-2-23953154
<http://www.wda-tp.org>

- มีการนำเสนอองค์กรด้านศิลปะในต่างประเทศ (Arts Organization of the Month)
- รายละเอียดข้อมูล เช่น ชื่อหน่วยงาน ที่อยู่และช่องทางการติดต่อ รายละเอียดเบื้องต้นของหน่วยงาน ตัวอย่างโครงการ และตัวอย่างบทความของหน่วยงาน เป็นต้น

ภาพที่ 65 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลบุคลากร/องค์กรต่างชาติที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง

ที่มา: เว็บไซต์ของ Japan Foundation และการวิเคราะห์ของทีปรีกษา



















- **สรุปรายละเอียดการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น**

จากการนำเสนอข้อมูลหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงของญี่ปุ่น ซึ่งประกอบไปด้วย Japan Arts Council และ Japan Foundation นั้น จะเห็นได้ว่าทั้งสองหน่วยงาน มีการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงที่แตกต่างกัน ทำให้การนำเสนอข้อมูลของหน่วยงาน ย่อมแตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานนั้นๆ เช่นกัน กล่าวคือ Japan Arts Council ดำเนินการพัฒนาศิลปะการแสดงในประเทศ และบริหารจัดการโรงละครแห่งชาติ ก็จะนำเสนอข้อมูลการให้บริการของโรงละครแห่งชาติ และนำเสนอข้อมูลการแสดงที่สำคัญของญี่ปุ่น ให้เป็นประโยชน์แก่สาธารณะ ในขณะที่ Japan Foundation ที่มีบทบาทด้านการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับต่างประเทศ มีเครือข่ายและความสัมพันธ์กับบุคลากรและหน่วยงานด้านศิลปะกับนานาประเทศ ก็จะมีข้อมูลที่น่าสนใจในส่วนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในประเทศ กับข้อมูลในบริบทศิลปะการแสดงของต่างประเทศด้วยเช่นกัน เป็นต้น

แม้ในภาพรวม ข้อมูลในฐานข้อมูลที่มีการนำเสนอข้างต้นจะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นหลัก แม้จะไม่ปรากฏการนำเสนอข้อมูลเชิงสถิติ แต่ก็เป็นตัวอย่งกรณีศึกษาการนำเสนอข้อมูลที่ดี มีรายละเอียดเชิงคุณภาพอย่างครบถ้วน และมีรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ โดยมีแผนภาพสรุปรายละเอียดข้อมูลของญี่ปุ่นดังต่อไปนี้

| | บุคลากร/หน่วยงาน | การแสดง & PR | องค์ความรู้ | สถิติ |
|---|--|---|--|-------|
|  Japan Arts Council | <ul style="list-style-type: none"> Well-known Authors (แยกตามประเภทการแสดง) Facilities: National Theatre and National Info. Center | <ul style="list-style-type: none"> Performance Schedule Exhibition Schedule Famous Plays | <ul style="list-style-type: none"> Guidance for Japanese Traditional Arts (แบ่งเป็น Nohraku Bunraku และ Kabuki) | |
|  Japan Foundation | <ul style="list-style-type: none"> Artist Database Artist Interview International Presenter Interview International organization | <ul style="list-style-type: none"> Japanese Drama Database Plays of the month Festival / Market Calendar | <ul style="list-style-type: none"> Overview (บทความวิชาการในภาพรวม ทั้งในและต่างประเทศ) Topics (บทความข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง ทั้งในและต่างประเทศ) | |

รูปแบบการจัดเก็บข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน

| | บุคลากร/หน่วยงาน | การแสดง & PR | องค์ความรู้ | สถิติ |
|---|---|---|--|-------|
|  Japan Arts Council |   |    |    | |
|  Japan Foundation |    |   |    | |


ภาพที่ 66 รายละเอียดข้อมูลฐานข้อมูลศิลปะการแสดงของหน่วยงานต่างๆ ของญี่ปุ่น
ที่มา: เว็บไซต์ของแต่ละหน่วยงาน และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

8.4.2 กรณีศึกษาฐานข้อมูลประเทศสิงคโปร์

ประเทศสิงคโปร์เล็งเห็นความสำคัญของการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะของประเทศ เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความสามัคคีของประเทศ โดยรัฐบาลของประเทศสิงคโปร์มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศสิงคโปร์เป็นหนึ่งในเมืองศิลปะของโลก โดยหน่วยงานหลักที่มีการดำเนินการเพื่อจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มศิลปะการแสดง คือ *National Arts Council (NAC)* ซึ่งมีขอบเขตและรายละเอียดของข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอ ดังต่อไปนี้

- **การจัดเก็บข้อมูลศิลปะการแสดงของ National Arts Council**

National Arts Council (NAC) เป็นองค์กรภายใต้การกำกับดูแลและสนับสนุนจาก Ministry of Culture, Community and Youth ของประเทศสิงคโปร์ โดย NAC ได้รับการจัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะของประเทศตามนโยบาย SG Arts Plan ซึ่งมุ่งหวังในการรวบรวมอัตลักษณ์และความแตกต่างทางเชื้อชาติ สร้างแรงจูงใจเชื่อมโยงชุมชน และส่งเสริมให้ประเทศสิงคโปร์เป็นที่ยอมรับในระดับโลก ผ่านอุตสาหกรรมศิลปะ



NATIONAL ARTS COUNCIL
SINGAPORE

National Arts Council Singapore: NAC

หน่วยงานดูแลด้านศิลปะ ภายใต้การกำกับดูแลของ Ministry of Culture, Community and Youth มีพัสทิจในการดูแลอุตสาหกรรมศิลปะ (ทั้งงานดั้งเดิมและร่วมสมัย) จัดสรรทรัพยากรที่จำเป็นแก่บุคลากร องค์กรด้านศิลปะ โดยมีเป้าหมายในการสร้างประเทศสิงคโปร์เป็นเมืองแห่งศิลปะของโลก

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://www.nac.gov.sg/>

Database Structure (in website)

1. About Us
2. What We Do
 - Championing the arts
 - Engaging the public
 - ➔ • Community
 - ➔ • Arts Education
 - Capability Development
 - Supporting the industry
 - Sustaining the Arts during COVID-19
 - Funding
 - ➔ • Research: Surveys and reports
 - ➔ • Arts Spaces
- ➔ 3. Singapore Arts Scene:
 - มีข้อมูลเบื้องต้นของแต่ละ sector รวมถึง Dance และ Theatre รวมถึงองค์กรสำคัญที่เกี่ยวข้อง
- ➔ 4. Events
 - Singapore Art Week
5. Media Centre
6. E-Services
 - ➔ • Cultural Medallion & Young Artist Award

ภาพที่ 67 รายละเอียดของหน่วยงานและโครงสร้างฐานข้อมูลของ NAC

ที่มา: เว็บไซต์ของ National Arts Council (Singapore) และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา

NAC ดำเนินหน้าที่ตามวิสัยทัศน์ ผ่านการพัฒนาอุตสาหกรรมด้วยแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงศิลปะสู่ผู้ชมในวงกว้าง โดย NAC ถือเป็นศูนย์กลางครอบคลุมการดำเนินงานพัฒนาและสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะในทุกแขนง ตั้งแต่อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ วรรณกรรม ดนตรี ศิลปะวัฒนธรรมดั้งเดิม และศิลปะการแสดง ดังนั้น NAC จึงมีการดำเนินงานพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะ รวมถึงการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลในอุตสาหกรรมศิลปะ ร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายหรือหน่วยงานภายใต้การสนับสนุนของ NAC อาทิ Goodman Arts Center และ Aliwal Arts Center ซึ่งเป็นพื้นที่ทางศิลปะที่ได้รับการจัดตั้งโดย NAC ทั้งนี้ NAC ได้จัดทำเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะทาง <https://www.nac.gov.sg> โดย NAC ดำเนินการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะไว้ในฐานข้อมูลของหน่วยงานเอง รวมไปถึงการสนับสนุนการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของหน่วยงานเครือข่าย โดยมีการจัดทำลิงก์เชื่อมต่อเว็บไซต์ของหน่วยงานเครือข่ายกับเว็บไซต์ของ NAC

ด้วยพันธกิจและวิสัยทัศน์ของ NAC ในการพัฒนาและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมศิลปะของประเทศ การจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของ NAC จึงครอบคลุมการสนับสนุนข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะในทุกแขนงให้กับศิลปิน นักเรียน/นักศึกษา หน่วยงานวิจัย และผู้ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมทางศิลปะ โดยเนื้อหาการนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ของ NAC และหน่วยงานเครือข่าย ซึ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง จะปรากฏอยู่ใน 2 ส่วนหลักๆ คือ 1. What We Do นำเสนอข้อมูลการดำเนินการของ NAC ไม่ว่าจะเป็นโครงการที่ดำเนินการที่มีส่วนร่วมกับชุมชนต่างๆ หรือการสนับสนุนอุตสาหกรรม ซึ่งจะมีข้อมูลงานวิจัยและข้อมูลสถิติ รวมถึงสถานที่ด้านศิลปะ 2. Singapore Arts Scene จะเป็นการนำเสนอข้อมูลในภาพรวมของแต่ละภาคศิลปะในสิงคโปร์ โดยมีรายละเอียดของแต่ละหัวข้อ ดังนี้

1. What We Do

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงส่วนใหญ่ จะปรากฏอยู่ในส่วนนี้ทั้งหมด เนื่องจากส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลการดำเนินการของ NAC ทำให้ข้อมูลที่น่าสนใจจะถูกนำเสนอในส่วนแรกเป็นหลัก แบ่งออกเป็น

Engaging the Public: โครงการที่ NAC ดำเนินการเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน เช่น โครงการพัฒนาความเข้าใจในศิลปะในชุมชน การสนับสนุนการศึกษาด้านศิลปะ (Arts Education) และโครงการพัฒนาทักษะของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง (Capability Development)

Public Arts Programme Directory

สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดของแต่ละหลักสูตรได้

- Arts Education (NAC) ได้รวบรวมหลักสูตรการเรียนศิลปะสาธารณะที่ผู้สนใจสามารถเลือกเรียนหลักสูตรที่สนใจได้
- แสดงรายละเอียดหลักสูตร ผู้สอน กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย สถานที่ ตารางเรียนที่เปิดสอน ระยะเวลาต่อครั้ง ราคา เป็นต้น

Capability Development

- Professional Development Programmes

นอกเหนือจากที่ NAC ได้จัดกิจกรรมอบรม/workshop เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้หลากหลายในบางกิจกรรม **ยังมีการเผยแพร่ Clip video ของ workshop นั้นๆ** ในเว็บไซต์ของ NAC อีกด้วย

ภาพที่ 68 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลในส่วน 'Engaging the Public' ของ NAC

ที่มา: เว็บไซต์ของ National Arts Council (Singapore)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเป็นการนำเสนอ Public Arts Programme Directory หรือแพลตฟอร์มที่ NAC ทำขึ้นเพื่อรวบรวมโปรแกรมหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ ที่เอกชนเช่น ศิลปิน หรือหน่วยงานด้านศิลปะ สามารถนำเสนอหลักสูตรที่เอกชนสามารถสอนได้ โดย NAC เป็นผู้รวบรวมหลักสูตรดังกล่าว และสร้างการเข้าถึงไปยังประชาชน หรือโรงเรียน ที่มีความประสงค์จะพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะก็สามารถมาเลือกซื้อบางหลักสูตร เป็นการสอนด้านศิลปะที่จะให้ศิลปินหรือหน่วยงานศิลปะมาสอนเป็นหลักสูตรเฉพาะครั้งไปได้ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการเผยแพร่องค์ความรู้บางประการที่จะเป็นประโยชน์แก่สาธารณะในเว็บไซต์ของหน่วยงานด้วย เช่น คลิปวิดีโอบันทึกกิจกรรมการให้ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแต่ละสาขา เพื่อให้ผู้ที่สนใจที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดไปแล้ว สามารถเข้ามาเข้าชมเพื่อหาความรู้ในด้านนั้นๆ ได้อีกช่องทางหนึ่งอีกด้วย

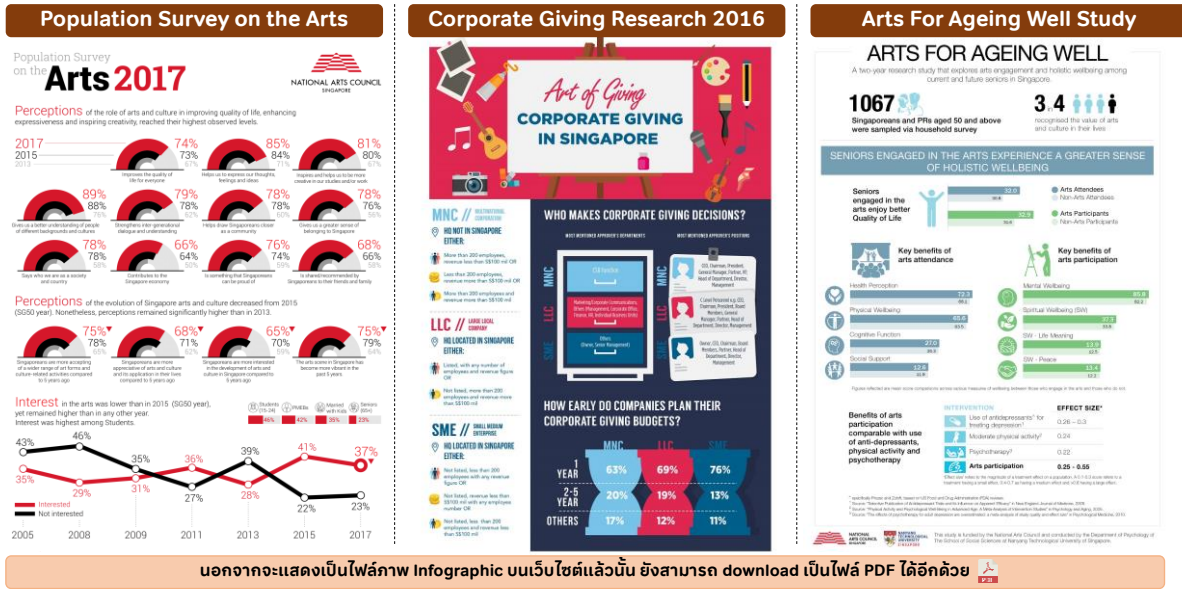
Supporting the Industry: เป็นการนำเสนอข้อมูลเพื่อเป็นการสนับสนุนอุตสาหกรรมด้านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น การสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ข้อมูลรูปแบบการสนับสนุนด้านเงินทุน (Funding) การเผยแพร่ข้อมูลสถิติและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Research) และสถานที่ด้านศิลปะทั้งหมดของสิงคโปร์ (Arts Spaces)

การนำเสนอข้อมูลที่ค่อนข้างเป็นจุดเด่นสำคัญของ NAC คือการนำเสนอข้อมูลงานวิจัยและสถิติที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ไม่เพียงแต่ NAC จะมีการดำเนินการวิจัยที่หลากหลาย และเป็นจำนวนมากเท่านั้น งานวิจัยที่จะเป็นประโยชน์กับสาธารณะ NAC จะทำการเผยแพร่บนเว็บไซต์ของหน่วยงานทั้งหมด โดยจัดหมวดหมู่ของงานวิจัยเป็นด้านๆ และแต่ละงานวิจัย นอกจากจะสามารถดาวน์โหลดรายงานวิจัยได้แล้วนั้น บางงานวิจัยได้จัดทำเป็น Infographic ได้อย่างน่าสนใจ และเป็นประโยชน์กับผู้สนใจทั่วไปเป็นอย่างมาก โดยมีตัวอย่างงานวิจัย และการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ดังแผนภาพต่อไปนี้

| | | | |
|----------|---|--|-------------------------------------|
| 1 | Community and Place (ยังไม่มีข้อมูล) | 5 | Giving and Support |
| 2 | Children, Young People and Seniors งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เช่น • Youth Arts Qualitative Study • Arts For Ageing Well Study | 6 | Participation and Attendance |
| 3 | Arts Ecosystem งานวิจัยและสถิติที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมของศิลปะ เช่น • Arts and Culture Employment Study 2016  | 7 | Statistics |
| 4 | Digital งานวิจัยและสถิติที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล เช่น • Digital Engagement of Arts and Culture  | ข้อมูลสถิติในภาพรวมอื่นๆ เช่น • Singapore Cultural Statistics (2018 - 2019)  • Statistical Round-Up of the Arts (2006 - 2008)  | |

หมายเหตุ:  คือ มีข้อมูลเชิงสถิติ

ภาพที่ 69 การจัดกลุ่มงานวิจัยของ NAC และตัวอย่างงานวิจัยที่มีการเผยแพร่
ที่มา: เว็บไซต์ของ National Arts Council (Singapore) และการวิเคราะห์ของทีปรึกษา



นอกจากจะแสดงเป็นไฟล์ภาพ Infographic บนเว็บไซต์แล้วนั้น ยังสามารถ download เป็นไฟล์ PDF ได้อีกด้วย

ภาพที่ 70 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงได้อย่างน่าสนใจ

ที่มา: เว็บไซต์ของ National Arts Council (Singapore)

2. Singapore Arts Scene

การนำเสนอข้อมูลในส่วนนี้ จะประกอบไปด้วยบทความเพื่ออธิบายสถานการณ์ หรือภาพรวมโดยทั่วไปของศิลปะในสิงคโปร์ แยกตามแต่ละ sector ประกอบด้วย Overview, Visual Arts, Literary Arts, Music, Dance, Theatre และ Traditional Arts ซึ่งข้อมูลที่ปรากฏของแต่ละ sector จะเป็นการสรุปภาพรวมของ sector นั้นๆ เพื่อให้เข้าใจภาพรวมของ sector เช่น หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง คำอธิบายข้อมูลตัวเลขที่เกี่ยวข้องกับ sector เช่น จำนวนองค์กรหรือกลุ่มศิลปะที่เกี่ยวข้อง มูลค่าอุตสาหกรรม จำนวนแรงงานโดยคร่าวๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ ก็จะมีการนำเสนอบุคลากรที่ได้รางวัลที่ NAC เป็นผู้มอบให้ ไม่ว่าจะป็นรางวัล 'Cultural Medallion' ซึ่งเป็นการให้รางวัลแก่ศิลปินผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาต่างๆ โดยป็นรางวัลที่เริ่มมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 จนถึงปัจจุบัน มีผู้ได้รับรางวัลทั้งสิ้น 126 ท่าน และยังมีข้อมูลผู้ได้รับรางวัล 'Young Artist Award' ซึ่งเป็นรางวัลสำหรับศิลปินรุ่นใหม่ ที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี โดยบนเว็บไซต์จะรวบรวมรายชื่อผู้ได้รับรางวัล ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2535 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งจะมีคลิปวิดีโอสัมภาษณ์ตัวอย่างผู้ได้รับรางวัลปีล่าสุด รายนามผู้ได้รับรางวัลแต่ละปี โดยที่สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดของแต่ละบุคคลได้อีกด้วย

● สรุปรายละเอียดการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลศิลปะการแสดงของสิงคโปร์

จากการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง โดย National Arts Council ของสิงคโปร์ในช่วงต้น จะเห็นได้ว่า NAC มีการนำเสนอข้อมูลที่ทางหน่วยงานได้มีการดำเนินการสนับสนุนศิลปะ ผ่านรายละเอียดโครงการต่างๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกจากการนำเสนอข้อมูลเชิงการดำเนินการของหน่วยงานแล้วนั้น ยังมีการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อันจะเป็นประโยชน์แก่สาธารณะ โดยการนำเสนอในแต่ละส่วนอย่างชัดเจน รวมถึงบางส่วน ก็มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ เช่น การจัดทำ Infographic เพื่อนำเสนอข้อมูลงานวิจัยและข้อมูลสถิติ เป็นต้น ซึ่งสามารถสรุปแบ่งตามประเภทของข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอ ในแผนภาพสรุปดังต่อไปนี้

รายละเอียดข้อมูล



National Arts Council

บุคลากร/หน่วยงาน

- ข้อมูลศิลปินที่ได้รางวัล: Cultural Medallion, Young Artist Award
- หน่วยงานพันธมิตร
- Arts Spaces

การแสดง & PR

- Performance Schedule
- Exhibition Schedule
- Famous Plays

องค์ความรู้

- ข้อมูลภาพกว้างของแต่ละสาขา
- ข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ชัดเจน
- Public Arts Programme Directory
- Clip video อบรม/ให้ความรู้

สถิติ

ด้านมูลค่าอุตสาหกรรม:

- Total Nominal Value-Added รายสาขา
- มูลค่าการขายตัวศิลปะการแสดง

ด้านหน่วยงาน:

- จำนวนองค์กรรายสาขา
- จำนวน Societies รายสาขา

ด้านการศึกษา:

- จำนวนคอร์สด้านศิลปะการแสดง

บุคลากร/แรงงาน:

- Total Employment รายสาขา
- จำนวนนักเรียน/นักศึกษา แยกรายระดับการศึกษา และรายสาขา
- Population Survey on The Arts


งบประมาณ/เงินสนับสนุน:

- จำนวนเงินสนับสนุนในงานศิลปะและวัฒนธรรม
- งบประมาณสนับสนุนของรัฐในด้านศิลปะ

ด้านกิจกรรม:

- จำนวนกิจกรรมด้านศิลปะการแสดง
- จำนวนกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์
- จำนวนตัวที่ขายได้จากกิจกรรมศิลปะการแสดง
- จำนวนผู้เข้าร่วมงานที่ไม่ใช่ตัว
- จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

รูปแบบการจัดเก็บข้อมูล



National Arts Council

บุคลากร/หน่วยงาน



การแสดง & PR



องค์ความรู้



สถิติ



ภาพที่ 71 รายละเอียดข้อมูลฐานข้อมูลศิลปะการแสดงของหน่วยงานต่างๆ ของญี่ปุ่น

ที่มา: เว็บไซต์ของแต่ละหน่วยงาน และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

8.4.3 การวิเคราะห์แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลของประเทศกรณีศึกษาและประเทศไทย

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ไม่ว่าจะเป็น การรวบรวมและสรุปการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงโดยหน่วยงานของไทย รวมถึงการนำเสนอการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลโดยกรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศ ทั้ง 2 ประเทศ คือ ญี่ปุ่น และสิงคโปร์ ในลำดับต่อไปนี้ จะเป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูล โดยจะแบ่งออกเป็น การวิเคราะห์เชิงรายละเอียดของข้อมูล ว่ามีข้อมูลใดที่ถูกจัดเก็บและนำเสนอบนฐานข้อมูล และการวิเคราะห์วิธีการนำเสนอข้อมูลของแต่ละประเทศ โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 31 แสดงข้อมูลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของแต่ละประเทศ

| รายละเอียด | |  ญี่ปุ่น |  สิงคโปร์ |  ไทย |
|---|---|---|--|--|
|  <p>รายละเอียดข้อมูล</p> | ภาพรวม | <ul style="list-style-type: none"> จากหน่วยงานที่เลือกมา จะให้ความสำคัญกับการเก็บและนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นหลัก (ไม่ปรากฏข้อมูลเชิงสถิติ) | <ul style="list-style-type: none"> แยกนำเสนอข้อมูลในหลายระดับ ทั้งข้อมูลภาพกว้าง (Overview) และข้อมูลเชิงลึก | <ul style="list-style-type: none"> หน่วยงานเกือบทั้งหมด เน้นการนำเสนอข้อมูลเชิงองค์ความรู้เป็นหลัก |
| | สถิติ | | <ul style="list-style-type: none"> มีการวิจัยสำรวจ และนำเสนอข้อมูลเชิงสถิติที่หลากหลายมาก จัดกลุ่มข้อมูลไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย | <ul style="list-style-type: none"> มีการจัดทำ/นำเสนอข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงน้อยมาก |
| | บุคลากร/หน่วยงาน | <ul style="list-style-type: none"> มีฐานข้อมูลบุคลากรการแสดงที่หลากหลาย มีบทสัมภาษณ์บุคลากรทั้งในและต่างประเทศ นำเสนอข้อมูลโรงละครแห่งชาติอย่างละเอียด | <ul style="list-style-type: none"> มีฐานข้อมูลผู้ได้รับรางวัลต่างๆ ในแต่ละปี มีประวัติผลงาน รวมถึงบทสัมภาษณ์ | <ul style="list-style-type: none"> มีการนำเสนอข้อมูลศิลปินของหน่วยงานตนเองเป็นหลัก (มีความซ้ำซ้อนกัน) |
| | การแสดง & PR | <ul style="list-style-type: none"> นำเสนอข้อมูลการแสดงดั้งเดิมหลัก 3 การแสดง คือ Nohraku Bunraku และ Kabuki ข้อมูลแต่ละการแสดง นำเสนอรายละเอียดที่เกี่ยวข้องอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ เป็นช่องทางทางการ PR การแสดงที่เป็นช่องทางหลัก | <ul style="list-style-type: none"> นำเสนอปฏิทิน PR กิจกรรม/การแสดง ที่จะเกิดขึ้นอย่างครบถ้วน สมบูรณ์ | <ul style="list-style-type: none"> มีข้อมูลศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม เช่น โขน การรำ ละครบ๊อง และรูปแบบท้องถิ่นแต่ละภูมิภาค เป็นต้น มีปฏิทินการแสดงของหน่วยงานตนเองเป็นหลัก |
| องค์ความรู้ | <ul style="list-style-type: none"> มีข้อมูลทั้งในบริบทของญี่ปุ่นและต่างประเทศ | <ul style="list-style-type: none"> เผยแพร่ข้อมูลงานวิจัยเชิงคุณภาพที่หลากหลาย เป็นประโยชน์ และน่าสนใจ รวบรวมโครงการอบรมด้านศิลปะที่หลากหลาย รวมถึงเผยแพร่บันทึกการอบรมทางออนไลน์อีกด้วย จัดกลุ่มข้อมูลไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย | <ul style="list-style-type: none"> ส่วนใหญ่เป็นเชิงบทความ มีงานวิจัยเชิงศิลปะ แต่ไม่หลากหลายมากนัก ส่วนมากเป็นงานองค์ความรู้ดั้งเดิมเป็นหลัก มีข้อมูลประเภทเอกสารประกอบการเรียน | |
|  <p>การนำเสนอข้อมูล</p> | <ul style="list-style-type: none"> นำเสนอข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน และเอื้อให้เกิดความน่าสนใจ และเชื่อมโยงช่องทางจำหน่ายบัตร ส่วน Database ที่มีข้อมูลจำนวนมาก มีการจัดกลุ่ม และสามารถค้นหาได้โดยสะดวก มีภาพ คลิปวิดีโอ หรือ Animation ประกอบการนำเสนอในทุกรายละเอียด ทำให้ผู้ค้นหามีความเข้าใจได้มากขึ้น | <ul style="list-style-type: none"> เว็บไซต์ของหน่วยงานมีความสวยงาม การนำเสนอข้อมูล โดยเฉพาะผลการวิจัย ทำออกมาในรูปแบบ Infographic ได้อย่างน่าสนใจ ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดงานวิจัยในรูปแบบ PDF ได้เกือบทั้งหมด สามารถเชื่อมโยงไปยังหน่วยงาน/ฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้อีกด้วย | <ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลที่นำเสนอ เป็นรูปแบบพรรณานบนเว็บไซต์เป็นหลัก และมีภาพประกอบบางส่วน บางหน่วยงาน มีตัวอย่างการแสดงเป็นคลิปวิดีโอ และข้อมูลประเภทรายงาน นำเสนอในรูปแบบ PDF เป็นหลัก รูปแบบการนำเสนอไม่น่าสนใจ | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

ตารางที่ 32 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบรายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของแต่ละประเทศ

| ประเภทของข้อมูล | | ญี่ปุ่น | สิงคโปร์ | ไทย | |
|---------------------|---------------------------------|--|----------|--|---------------------------|
| สถิติ | มูลค่ารายสาขา | ไม่ปรากฏข้อมูลสถิติ ในหน่วยงานที่คัดเลือกมา | ✓ | ✓ | |
| | จำนวนแรงงานรายสาขา | | ✓ | รวมศิลปิน 3 สาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ | |
| | จำนวนนักเรียน/นักศึกษาด้านศิลปะ | | ✓ | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | จำนวนกิจกรรม/การแสดง | | ✓ | | |
| | จำนวนองค์กร/หน่วยงาน | | ✓ | | |
| | จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม | | ✓ | | |
| | จำนวนหลักสูตร/อบรม | | ✓ | | |
| | ข้อมูลสำรวจการมีส่วนร่วมในศิลปะ | | ✓ | | |
| | จำนวนเงินสนับสนุน/งบประมาณ | | ✓ | | |
| การแสดง & PR | รายละเอียด/ประวัติการแสดง | ✓ | | ✓ | |
| | บทละคร | ✓ | | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | องค์ประกอบการแสดง เช่น เวที ชุด | ✓ | | | |
| | ตาราง/ปฏิทินการแสดง | ✓ | ✓ | | ✓ เฉพาะแต่ละหน่วยงาน |
| | ช่องทางการจำหน่ายบัตร | ✓ | ✓ | | ✓ เฉพาะของโรงละครแห่งชาติ |
| ศิลปิน/ หน่วยงาน | รายชื่อ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | ประวัติ/ผลงาน | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | ช่องทางการติดต่อ | ✓ | ✓ | (มีข้อมูลในเอกสารบางแห่ง: The Showhopper) | |
| | หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | ✓ | ✓ | | |
| KNOWLEDGE | งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | หลักสูตร/โปรแกรมอบรม | ✓ | ✓ | มีเพียงเอกสารประกอบการสอน | |
| | บทความ/บทสัมภาษณ์ | ✓ | ✓ | ✓ มีเฉพาะในเว็บไซต์ BACC | |
| | อื่นๆ | การให้ความรู้ผู้ชม เช่น มารยาทการชม | | โครงการที่ดำเนินการโดย NAC | |

ที่มา: การวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

จากตารางสรุปข้างต้น สามารถถอดบทเรียน สำหรับการพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับศิลปะการแสดงของไทยในอนาคต โดยแยกออกเป็น **ด้านรายละเอียดข้อมูล** และ**ด้านรูปแบบการนำเสนอ** ดังนี้

ด้านรายละเอียดข้อมูล จากตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบรายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของแต่ละประเทศ จะเห็นได้ว่าข้อมูลที่มีการนำเสนอของไทยนั้น ค่อนข้างมีน้อย และไม่ครอบคลุมในแต่ละประเภทของข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลเชิงสถิติ ที่ปัจจุบันมีการจัดทำและนำเสนอเพียงข้อมูลในภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น ซึ่งยังขาดการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลสถิติประเภทอื่น เช่น จำนวนแรงงานจบใหม่ จำนวนองค์กร/หน่วยงานด้านศิลปะ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม/การแสดง เป็นต้น

นอกจากนี้ ในส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพอื่นๆ ก็ยังสามารถพัฒนาตามกรณีศึกษาข้างต้นได้ เช่น การนำเสนอข้อมูลการแสดงที่เป็นมรดกของชาติ (เหมือนที่ Japan Arts Council นำเสนอ) ก็เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับช่องทางการจำหน่ายบัตรของการแสดงนั้นๆ หรือการรวบรวมตารางกิจกรรมการแสดงในภาพรวมของประเทศ เป็นต้น การนำเสนอข้อมูลศิลปิน นอกจากที่มีการนำเสนอของไทยในปัจจุบัน เช่น รายนามของศิลปิน อาวุโส ควรมีการรวบรวมข้อมูลของศิลปินกลุ่มอื่นๆ เช่น ศิลปินรุ่นใหม่ต่างๆ ด้วยเช่นเดียวกัน โดยสามารถจัดทำเป็นบทสัมภาษณ์ศิลปินที่น่าสนใจได้ เป็นต้น และข้อมูลองค์ความรู้ แม้หลายหน่วยงานของไทยจะมีการนำเสนอเป็นจำนวนมากในปัจจุบัน แต่ยังสามารถเพิ่มความหลากหลายในประเภทข้อมูลงานวิจัยต่างๆ (ตัวอย่างการดำเนินการของสิงคโปร์)

ด้านรูปแบบการนำเสนอ การนำเสนอข้อมูลของหน่วยงานไทย หลักๆ จะเป็นการให้ข้อมูลเชิงพรรณนา ผ่านบทความแบบมีภาพประกอบบนเว็บไซต์ ซึ่งนอกเหนือจากการพัฒนาฐานข้อมูลผ่านการเก็บรวบรวม หรือจัดทำข้อมูลให้หลากหลายมากขึ้นแล้วนั้น ในอนาคต หน่วยงานที่มีการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ต้องต่อยอดการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์แก่สาธารณะมากขึ้นเช่นกัน เช่น การนำเสนอข้อมูลงานวิจัยในรูปแบบ Infographic คลิป หรือ Podcast บันทึกสัมภาษณ์ศิลปิน/บุคลากรที่น่าสนใจ เป็นต้น

8.5 สรุปแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลศิลปะการแสดงของไทย

ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับสาขาศิลปะการแสดงของไทย โดยต่อยอดจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของหน่วยงานไทยในปัจจุบัน เปรียบเทียบกับการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของกรณีศึกษาต่างประเทศ ที่ได้นำเสนอไปในส่วนก่อนหน้า นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง ซึ่งได้สอบถามถึงความต้องการการใช้ฐานข้อมูล ว่าแต่ละหน่วยงาน ต้องการให้มีข้อมูลประเภทใดในฐานข้อมูล เพื่อให้ตรงกับความต้องการการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูล ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่า ประเภทข้อมูลที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีรวบรวมและนำเสนอในฐานข้อมูลมากที่สุดคือ **ข้อมูลการติดต่อ** รองลงมาคือ **ข้อมูลการประชาสัมพันธ์ (PR)** **ข้อมูลองค์ความรู้** และ**ข้อมูลสถิติ** ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

1. **ข้อมูลการติดต่อ:** สำหรับข้อมูลส่วนแรกที่หน่วยงานในอุตสาหกรรมต้องการมากที่สุด คือข้อมูลการติดต่อ ประกอบด้วย ข้อมูลประวัติและช่องทางการติดต่อศิลปิน และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้จัดการศิลป์ ผู้จัดการเวที นักเขียนบท เป็นต้น เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการเข้าถึงบุคคลากรที่สามารถสนับสนุนการดำเนินการในด้านต่างๆ ได้ นอกจากนี้ ยังระบุว่าต้องการให้มีช่องทางติดต่อหน่วยงานหรือสถานที่ ที่สามารถให้บริการทั้งการซ้อม และการแสดงละครเวทีประเภทต่างๆ ได้ ซึ่งควรให้ข้อมูลรายละเอียดของสถานที่ ขนาด จำนวน/การจัดเรียงที่นั่ง การเดินทาง รวมถึงช่องทางการติดต่อผู้รับผิดชอบสถานที่ นอกจากนี้ ยังรวมถึงการรวบรวมข้อมูลหน่วยงานสนับสนุนอื่นๆ เช่น ผู้ให้ทุน หรือเอกชนที่มีความต้องการสนับสนุน หรือจัดจ้างการแสดงประเภทต่างๆ อีกด้วย
2. **ช่องทางการประชาสัมพันธ์ (PR):** เช่นเดียวกับที่มีการนำเสนอในกรณีศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องการให้หน่วยงานของรัฐ รวบรวมกิจกรรมการแสดง หรือเทศกาลศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงในประเทศไว้ที่เดียว ซึ่งจะเป็ช่องทางประชาสัมพันธ์การแสดง กิจกรรม หรือเทศกาลการแสดงต่างๆ ที่เป็นช่องทางหลักของประเทศ เนื่องจากในปัจจุบัน การประชาสัมพันธ์ในลักษณะดังกล่าว จะดำเนินการภายใต้หน่วยงานของตนเอง คือ ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานของตนเองเป็นหลักเท่านั้น ยังขาดการรวบรวมเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์หลักซึ่งรัฐ ควรเป็นผู้ดำเนินการจัดทำ และบริหารจัดการในลักษณะดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้สนใจทั้งในและต่างประเทศ

3. **องค์ความรู้:** แม้ว่าหลายหน่วยงานจะมีการนำเสนอข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้เป็นจำนวนมาก แต่ยังขาดการนำเสนอองค์ความรู้เฉพาะเรื่องบางอย่าง เช่น แพลตฟอร์มรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาทักษะของศิลปิน หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง เหมือนที่สิงคโปร์ดำเนินการ นอกจากนี้ องค์ความรู้ที่มี มักเป็นข้อมูลองค์ความรู้ด้านดั้งเดิมเป็นหลัก ขาดการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ที่เป็นงานร่วมสมัย โดยเฉพาะ การนำเสนอข้อมูลสถานการณ์ศิลปะการแสดงต่างประเทศ แนวโน้มที่น่าสนใจ (Key trend) เพื่อเป็นการให้ความรู้กับทั้งบุคลากรในอุตสาหกรรม เพื่อเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของศิลปะการแสดงในบริษัทโลก หรือแม้กระทั่งเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจต่อผู้ที่สนใจศิลปะการแสดงได้อีกด้วย
4. **ข้อมูลสถิติ/งานวิจัย:** แม้ข้อมูลประเภทสถิติและงานวิจัย จะถูกพูดถึงในมุมมองความต้องการของเอกชนเป็นลำดับสุดท้าย แต่ในขณะเดียวกัน หลายหน่วยงานที่ให้สัมภาษณ์ ต่างก็เน้นย้ำ ว่าข้อมูลสถิติและงานวิจัยก็มีความจำเป็นกับการดำเนินการของหน่วยงานศิลปะการแสดงอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลสถิติและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคนดูในภาพรวม ซึ่งเอกชนไม่มีความสามารถในการจัดทำเอง ยกตัวอย่างในต่างประเทศ การจัดทำผลสำรวจการเข้าถึงศิลปะของประชาชน (Public Participation in Art) จะดำเนินการโดยหน่วยงานของรัฐทั้งหมด เพื่อเป็นการทำความเข้าใจปัญหา/อุปสรรค หรือรูปแบบความสนใจด้านศิลปะของประชาชนในภาพรวม ซึ่งเป็นข้อมูลฝั่งอุปสงค์ ที่รัฐควรมีการจัดทำและนำเสนอในลำดับต่อไปเช่นกัน

จากข้อมูลข้างต้น จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ต่อการจัดลำดับความสำคัญประเภทของข้อมูลที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง ที่ควรมีการจัดเก็บและนำเสนอ ว่าข้อมูลประเภทใดเป็นที่ต้องการของผู้ใช้ข้อมูล เพื่อที่ CEA หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบดำเนินการจัดทํารฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง สามารถพัฒนาฐานข้อมูลได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ได้ต่อไป

8.5.1 แผนผังและการเชื่อมโยงฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

จากที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น เพื่อให้ CEA หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบดำเนินการจัดทํารฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และครอบคลุมความต้องการของผู้ใช้ ลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอ แผนผังและการเชื่อมโยงฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย เพื่อเป็นแนวทางว่าในแต่ละประเภทของข้อมูลนั้น ข้อมูลชุดใดบ้าง ที่มีการจัดเก็บและนำเสนออยู่แล้ว และดำเนินการโดยหน่วยงานใด รวมถึงข้อมูลประเภทใดที่ควรมีการจัดเก็บเพิ่มเติม และหน่วยงานใดที่ควรมีบทบาทหน้าที่ในการจัดเก็บข้อมูลชุดนั้นขึ้นมา เพื่อเป็นแนวทางสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมมือกันจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างครบถ้วนมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 33 แผนผังและการเชื่อมโยงฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

| รายละเอียดข้อมูล | หน่วยงานจัดเก็บ/นำเสนอข้อมูล |
|---|---|
| 1. ข้อมูลเชิงสถิติ | |
| 1.1 ข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอในปัจจุบัน | |
| มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาของประเทศไทย | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| แรงงานสร้างสรรค์ของไทย | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| 1.2 ข้อมูลที่ยังไม่มีการจัดเก็บและนำเสนอ | |
| จำนวนนักเรียน/นักศึกษาด้านศิลปะ | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) หรือ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| จำนวนกิจกรรมการแสดง | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และหน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง (เช่น The ShowHopper) |
| จำนวนองค์กร/หน่วยงาน | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และหน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง (เช่น The ShowHopper) |
| จำนวนหลักสูตร/อบรม | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) หรือ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| ข้อมูลสำรวจการมีส่วนร่วมในศิลปะ | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| จำนวนเงินสนับสนุน/งบประมาณ | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| 2. ข้อมูลการแสดง/การประชาสัมพันธ์ | |
| 2.1 ข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอในปัจจุบัน | |
| ปฏิทินการแสดง (เฉพาะการแสดงของโรงละครแห่งชาติ) | สำนักการสังคีต กรมศิลปากร |
| กิจกรรมที่ได้มีการจัดแสดง | หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร |
| โปสเตอร์การแสดง | หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร |
| 2.2 ข้อมูลที่ยังไม่มีการจัดเก็บและนำเสนอ | |
| บทละครที่น่าสนใจ | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) หรือ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และหน่วยงาน เอกชนที่เกี่ยวข้อง (เช่น The ShowHopper) |

| รายละเอียดข้อมูล | หน่วยงานจัดเก็บ/นำเสนอข้อมูล |
|---|--|
| รายละเอียดองค์ประกอบการแสดง เช่น เวที ชุด | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม |
| 3. ข้อมูลศิลปิน/หน่วยงาน | |
| 3.1 ข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอในปัจจุบัน | |
| รายชื่อผู้ได้รับรางวัลศิลปาธร | กระทรวงวัฒนธรรม |
| นักแสดงพื้นบ้าน | กระทรวงวัฒนธรรม |
| เยาวชนต้นแบบดนตรีไทย | กระทรวงวัฒนธรรม |
| ศิลปินแห่งชาติ | กรมส่งเสริมวัฒนธรรม |
| บุรพศิลปิน | กรมส่งเสริมวัฒนธรรม |
| เครือข่ายชุมชน | กรมส่งเสริมวัฒนธรรม |
| ศิลปินศิลปาธร | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| ศิลปินสาขาภาพยนตร์ | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| ศิลปินศิลปะการแสดง | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ สาขาศิลปะการแสดง | คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม |
| บุคลากรทางวิชาการ | คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม |
| ศิลปินหมอลำ | ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| ศิลปินแห่งชาติ | ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| ศิลปินมรดกอีสาน | ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 3.2 ข้อมูลที่ยังไม่มีการจัดเก็บและนำเสนอ | |
| ช่องทางการติดต่อบุคลากรในอุตสาหกรรม | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| ช่องทางการติดต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| 4. ข้อมูลองค์ความรู้ | |
| 4.1 ข้อมูลที่มีการจัดเก็บและนำเสนอในปัจจุบัน | |
| งานวิจัยด้านศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม | กระทรวงวัฒนธรรม |
| เอกสารเผยแพร่ | กระทรวงวัฒนธรรม |

| รายละเอียดข้อมูล | หน่วยงานจัดเก็บ/นำเสนอข้อมูล |
|--|--|
| บทความ งานวิจัย และวารสารวัฒนธรรม | กรมส่งเสริมวัฒนธรรม |
| องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย |
| ความรู้ด้านการแสดงประเภทต่างๆ | สำนักการสังคีต กรมศิลปากร |
| รายงานและผลงานวิจัยเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| โครงการต่างๆ ของหน่วยงาน | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |
| องค์ความรู้หมอลำ | ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| บทความ บทสัมภาษณ์ การบรรยายบน BACC Channel | หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร |
| เอกสารประกอบการเรียนการสอนด้านศิลปะการแสดง | คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม |
| 4.2 ข้อมูลที่ยังไม่มีการจัดเก็บและนำเสนอ | |
| หลักสูตรและโปรแกรมการอบรมที่เกี่ยวข้อง | สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) |

ที่มา: ข้อมูลจากเว็บไซต์ของหน่วยงานต่างๆ และการวิเคราะห์ของที่ปรึกษา

8.5.2 ข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทย

จากข้อมูลแผนผังและการเชื่อมโยงฐานข้อมูลอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของไทยข้างต้น ซึ่งแสดงรายละเอียดโครงสร้างข้อมูลที่มีการจัดเก็บอยู่ในปัจจุบัน รวมถึงรายละเอียดข้อมูลที่จะเป็นในอนาคต เพื่อเป็นแนวทางการจัดเก็บข้อมูลให้มีรายละเอียดครบถ้วน และเพียงพอกับความต้องการของผู้ใช้ ทั้งหน่วยงานรัฐ เอกชน หรือประชาชนทั่วไป ได้เข้าถึงข้อมูลสาระณะด้านศิลปะการแสดงแล้วนั้น ลำดับต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอข้อเสนอแนะต่อการประยุกต์ใช้ฐานข้อมูล เพื่อให้เกิดการต่อยอดฐานข้อมูลให้ประโยชน์ในรูปแบบอื่นๆ มากขึ้น ซึ่งใช้ข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์ ถึงความคาดหวังของผู้ใช้ ต่อรูปแบบฐานข้อมูลที่จะเป็น รวมถึงข้อเสนอแนะที่ได้เรียนรู้จากการศึกษาระณีศึกษาด้านการจัดการจัดทำฐานข้อมูลศิลปะการแสดงของต่างประเทศ โดยประกอบด้วย 5 ประเด็น ดังนี้

1. จัดทำเป็นฐานข้อมูลหลักของประเทศ และมีการนำเสนอหลายภาษา

จากจุดประสงค์การจัดทำฐานข้อมูลด้านศิลปะการแสดง เพื่อเป็นศูนย์กลางของข้อมูลด้านศิลปะการแสดงช่องทางหลักของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเป็นช่องทางนำเสนอข้อมูลที่เป็นสาธารณะ และเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควรดำเนินการจัดทำฐานข้อมูลหลากหลายภาษานอกจากภาษาไทย โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ เพื่อให้เป็นศูนย์กลางข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในระดับประเทศด้วย เพื่อให้ผู้สนใจชาวต่างชาติ สามารถเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลงานวิจัยต่างๆ ไม่เพียงแต่การรวบรวมข้อมูลงานวิจัย/ข่าวที่เกี่ยวข้องของต่างประเทศ และเป็นภาษาไทยเท่านั้น ในขณะเดียวกัน ควรแปลงานวิจัยของไทย เป็นภาษาต่างชาติ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจต่อบริบทศิลปะการแสดงในด้านการวิจัยของไทย แก่สายตาชาวโลกด้วยเช่นกัน

2. การจัดเก็บการแสดงดั้งเดิม หรือการแสดงที่ใกล้สูญหาย

เพื่อเป็นประโยชน์ในด้านการเรียนรู้ของคนรุ่นหลัง ควรดำเนินการบันทึก/จัดเก็บการแสดงดั้งเดิม การแสดงพื้นเมือง การแสดงที่หายาก การแสดงที่มีคุณค่า รวมถึงการแสดงที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยที่ใกล้สูญหาย บันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อเป็นหลักฐานและรวบรวมเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับคนรุ่นหลัง ได้ใช้เป็นสื่อ ในการเรียนรู้ รวมถึงเป็นฐานข้อมูลรวบรวมรากเหง้าการแสดงของไทยไว้ ไม่ให้สูญหาย ซึ่งถือเป็นการรวบรวมข้อมูลด้านทุนทางวัฒนธรรมของชาติ ไว้สำหรับให้คนที่สนใจในอนาคต ต่อยอด หรือใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบอื่นๆ ต่อไปได้

3. นำเสนอข้อมูลด้วยรูปแบบที่หลากหลาย

จากการนำเสนอข้อมูลของหน่วยงานในประเทศในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบเชิงพรรณนา เป็นข้อความบนเว็บไซต์ หรือเป็นไฟล์รายงานเป็นหลัก ซึ่งหากดูจากตัวอย่างกรณีศึกษาในต่างประเทศ จะใช้รูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย และน่าสนใจ เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้ผู้สนใจเข้าถึงข้อมูลนั้นๆ ได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การเผยแพร่ข้อมูลสถิติ/งานวิจัย ผ่านรูปแบบ Infographic ไม่เพียงแต่สร้างความสวยงาม แต่ยังสร้างความน่าดึงดูดให้เข้าไปดูข้อมูล รวมถึงง่ายต่อการส่งต่อ หรือแชร์ข้อมูลให้กับผู้สนใจอื่นๆ ต่อไปได้อีกด้วย หรือการสัมภาษณ์ศิลปิน/บุคลากรที่เกี่ยวข้อง นอกจากเผยแพร่ในรูปแบบบทสัมภาษณ์ ยังสามารถนำเสนอในรูปแบบคลิปวิดีโอระหว่างการสัมภาษณ์ หรือแม้แต่ทำเป็น Podcast ซึ่งเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมจากผู้เสพ/ผู้ฟังเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เป็นต้น

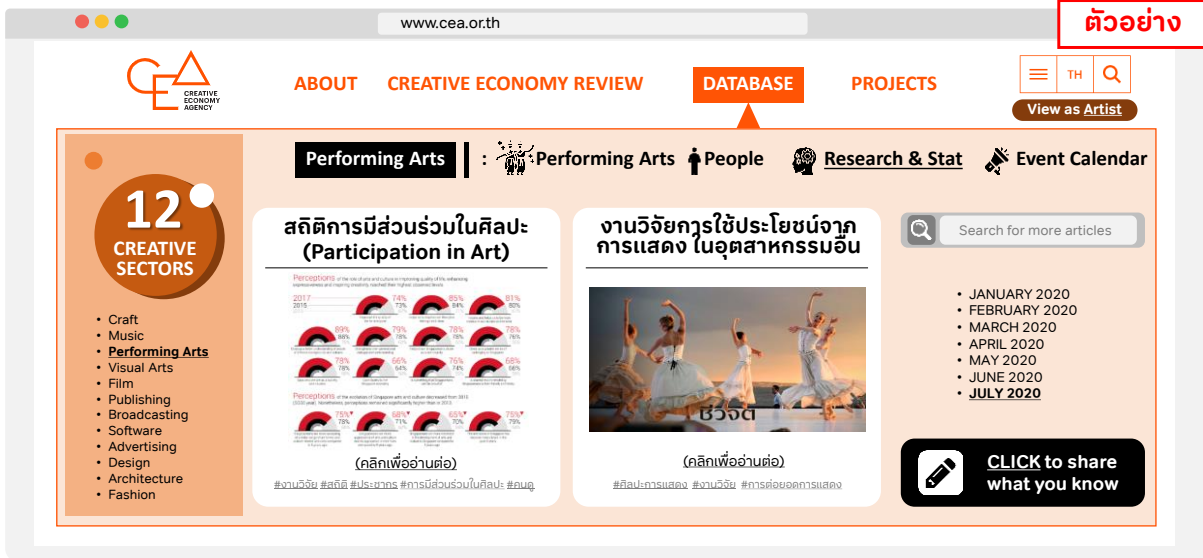
4. เผยแพร่ข้อมูลผ่านทั้งช่องทางออนไลน์และออฟไลน์

นอกจากการนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่สะดวก เข้าถึงง่าย และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบันนั้น หลายหน่วยงานต่างก็แนะนำให้นำเสนอข้อมูลผ่านช่องทางออฟไลน์ เช่น นิตยสาร รูปเล่มรายงาน หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ก็เป็นช่องทางที่ควรดำเนินการด้วยเช่นกัน เนื่องจากการสร้างการเข้าถึงข้อมูลไปยังคนหมู่มาก (Mass) รวมถึงกลุ่มคนที่ไม่ได้มีความสนใจต่อศิลปะการแสดงตั้งแต่แรก เนื่องจากช่องทางออฟไลน์ เช่น นิตยสารที่เกี่ยวข้อง จะเป็นการเข้าถึงกลุ่มคนกลุ่มอื่นๆ ได้มากขึ้น เช่น การเผยแพร่ข่าวสารในนิตยสารการท่องเที่ยว เพื่อประชาสัมพันธ์และดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาชมเทศกาลศิลปะการแสดง ก็จะเป็นการสร้างผู้ที่อาจสนใจกลุ่มอื่นๆ มาชมการแสดงได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน

5. ใช้เป็นระบบการติดตามตัวชี้วัดและการประเมินภาพรวมของศิลปะการแสดง

แม้ประโยชน์หลักของการจัดทำฐานข้อมูล จะเป็นเรื่องของสร้างการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งหน่วยงานภาครัฐ เอกชน หรือประชาชนทั่วไปแล้วนั้น ในขณะเดียวกัน การจัดทำฐานข้อมูลสามารถเป็นประโยชน์อีกทางสำหรับผู้ดำเนินนโยบาย ในการเก็บข้อมูลภาพรวมของอุตสาหกรรมกลับมาได้ ผ่านการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลได้เช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น การติดตามจำนวนผู้เข้าชมแต่ละส่วนข้อมูลในฐานข้อมูล จำนวนดาวโหลดเอกสาร จำนวนการแชร์ต่อบทความ เป็นต้น ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลเป็นตัวชี้วัด ในมุมมองของผู้ชม ผู้สนใจข้อมูลนั้นๆ ได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทางช่องทางออนไลน์ของฐานข้อมูล ที่สามารถนับจำนวนผู้เข้าชมแบบ Real-time ที่สามารถติดตามจำนวนได้ทุกขณะเวลาอีกด้วย

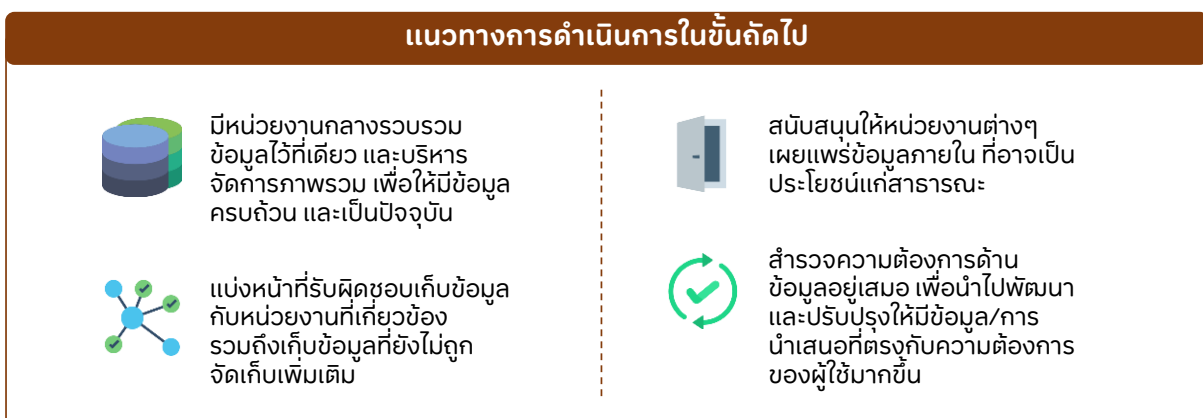
จากข้อมูลข้อเสนอแนะการนำเสนอข้อมูลในฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง ทั้งจากการสัมภาษณ์ และจากการศึกษากรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศนั้น ที่ปรึกษาจึงได้ออกแบบตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ชม มีความสวยงาม น่าดึงดูด และมีรูปแบบการใช้งานที่สะดวก ง่ายต่อการค้นหาข้อมูล ซึ่งเป็นตัวอย่างเบื้องต้น ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 72 ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลสาขาศิลปะการแสดง
ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

8.5.3 แนวทางการดำเนินงานการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในขั้นถัดไป

จากรายละเอียดข้างต้นทั้งหมดที่ได้นำเสนอไปนั้น เป็นเพียงกระบวนการจัดทำเฉพาะการออกแบบฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เท่านั้น ซึ่งผลลัพธ์ของการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้เข้าใจมากขึ้น ว่าฐานข้อมูลสำหรับสาขาศิลปะการแสดง ควรจะมีข้อมูลอะไรบ้าง มีรูปแบบการนำเสนอเป็นอย่างไร เพื่อให้มีข้อมูลและรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ และสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันกับฐานข้อมูลที่มีคุณภาพเหมือนที่ต่างประเทศดำเนินการ ทั้งนี้ ลำดับถัดไปนั้น CEA ก็จะต้องประสานและดำเนินการขับเคลื่อนการจัดทำฐานข้อมูลสำหรับสาขาศิลปะการแสดงต่อไป ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงได้สรุปเป็นแนวทางการดำเนินงานการจัดทำฐานข้อมูลในขั้นถัดไปโดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 แนวทางการดำเนินการในขั้นถัดไป
ที่มา: การวิเคราะห์ของทีปรีक्षा

หากพิจารณาจากแผนผังและการเชื่อมโยงฐานข้อมูลที่ได้นำเสนอไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน มีหลายหน่วยงานทั้งหน่วยงานรัฐและเอกชน ที่มีการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลบางส่วนอยู่แล้ว และเกือบทั้งหมด จะเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อการดำเนินการภายในหน่วยงานของตนเองเป็นหลัก ดังนั้น เพื่อให้เกิดฐานข้อมูลกลางสำหรับสาขาศิลปะการแสดงของไทย CEA จึงต้องจัดทำ หรือสนับสนุนการจัดทำแพลตฟอร์มกลาง สำหรับการรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน และเพื่อให้มีข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ ตัวแพลตฟอร์มกลางนี้ จึงต้องดำเนินการจัดเก็บอย่างมีแบบแผนตามโครงสร้างของข้อมูล ซึ่งเป็นผลการศึกษาที่ได้เรียนไปข้างต้น เพื่อให้ง่ายต่อการจัดเก็บและนำเสนอต่อไป ไม่เพียงแต่ดำเนินการสร้างแพลตฟอร์มเท่านั้น ที่สำคัญกว่า คือต้องมีผู้รับผิดชอบ ในการบริหารจัดการ แพลตฟอร์มหรือฐานข้อมูลดังกล่าวอยู่เสมอ เพื่อให้เป็นฐานข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน มีข้อมูลที่ทันสมัย และตอบโจทย์ผู้ใช้งานอยู่เสมอ

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน ยังขาดการจัดเก็บข้อมูลอีกหลายส่วน ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลเชิงสถิติ ยังขาดจำนวนนักเรียน/นักศึกษาด้านศิลปะ การเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมงานทั้งหมดของประเทศ เป็นต้น ดังนั้น จึงต้องมีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด นอกจากจะเป็นการรวบรวมข้อมูลที่มีในปัจจุบันแล้วนั้น ในอนาคตจะต้องจัดสรรหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลในส่วนที่ยังขาด ตามขอบเขตของหน่วยงานรัฐและเอกชนต่างๆ ต่อไป ตามที่ได้นำเสนอไว้แล้วในข้างต้น

จากการศึกษาในปัจจุบัน พบว่าแท้จริงแล้ว มีหลายหน่วยงาน โดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐ ที่มีการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลอยู่แล้ว แต่เป็นการใช้ประโยชน์เพียงการติดตามการดำเนินการของหน่วยงานนั้นๆ เป็นหลัก เป็นการใช้ประโยชน์ภายในหน่วยงานของตัวเองเท่านั้น ไม่ได้มีการเผยแพร่ข้อมูลส่วนที่ควรเผยแพร่ต่อสาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์กับหน่วยงานอื่นๆ หรือเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ ดังนั้น CEA จึงต้องสนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ มีการนำข้อมูลที่มีอยู่แล้ว มาเผยแพร่ด้วยรูปแบบที่น่าสนใจ เพื่อเป็นประโยชน์แก่สาธารณะ และทั้งนี้ก็ยังเป็นประโยชน์ต่อฐานข้อมูลกลางเช่นเดียวกัน ที่จะสามารถรวบรวมเอาข้อมูลที่แต่ละหน่วยงานเผยแพร่บนเว็บไซต์ของตนเอง เชื่อมกับฐานข้อมูลกลางนี้ เพื่อสร้างการเข้าถึงข้อมูลของแต่ละหน่วยงานได้อย่างสะดวกขึ้น เนื่องจากมีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลกลางนี้อีกด้วย

ประการสุดท้าย ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการดำเนินการจัดการฐานข้อมูล ต่อเนื่องจากที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ว่าควรมีหน่วยงานที่รับผิดชอบในการบริหารจัดการฐานข้อมูลอยู่เสมอ ก็จะต้องมีการสำรวจความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งหน่วยงานภาครัฐ เอกชน หรือประชาชนทั่วไป ว่ามีความต้องการให้มีการปรับปรุง เพิ่มเติมเนื้อหา หรือแก้ไขข้อมูลในส่วนใด ไม่เพียงแต่สำรวจความต้องการของผู้ใช้ แต่หมายรวมถึงการศึกษาแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลในประเทศอยู่เสมอ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดฐานข้อมูลนี้ ให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ใช้งานทุกรูปแบบต่อไป

จากข้อมูล การจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ที่ได้นำเสนอไปข้างต้นนี้ ตามที่ได้เรียนไปในข้างต้น ผลการศึกษาครั้งนี้ เป็นเพียงการศึกษาแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลเท่านั้น ลำดับถัดไป CEA หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะต้องมีการดำเนินการจัดทำฐานข้อมูลสาขาศิลปะการแสดงให้เกิดขึ้นจริงต่อไป ซึ่งจะต้องเกิดจากความร่วมมือกับหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่มีการจัดเก็บอยู่แล้ว การดำเนินการจัดเก็บข้อมูลเพิ่มเติม การร่วมดำเนินการสร้างฐานข้อมูล การบริหารจัดการฐานข้อมูล หรือความร่วมมือในรูปแบบอื่นๆ เพื่อร่วมกันสร้างฐานข้อมูลกลางของสาขาศิลปะการแสดงอันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมทั้งหมด ซึ่งจากแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงได้นำเสนอไปในส่วนก่อนหน้านั้น การจัดทำฐานข้อมูลถือเป็น 1 ในกลยุทธ์สำคัญที่ต้องดำเนินการจัดทำเพื่อเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป เพื่อเป็นการสนับสนุนด้านข้อมูลแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งรัฐ เอกชน หรือเป็นการสนับสนุนการเข้าถึงข้อมูลของคนดู เพื่อสร้างความเข้าใจและสร้างการเข้าถึงศิลปะการแสดงต่อไปในอนาคตนั่นเอง ดังนั้น การจัดทำฐานข้อมูลนี้ จึงเป็นประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง ต่อการดำเนินการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงของไทย เพื่อขับเคลื่อนให้ “ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลก” ตามวิสัยทัศน์ของแผนฯ ที่ตั้งไว้ให้สำเร็จลุล่วงได้ต่อไป

ภาคผนวก ก นโยบายและแผนงานของหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

การศึกษานโยบายและแผนงานของหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ มี 4 แผนงาน คือ

- 1) ร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี
- 2) แผนปฏิบัติการ 4 ปี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561-2564)
- 3) นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560-2564)
- 4) ร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี

เมื่อพิจารณาร่างกรอบยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรมของกระทรวงวัฒนธรรม พบว่าได้มีการทบทวนจากกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ประกอบกับกรอบทิศทางตามนโยบายการพัฒนาสู่ประเทศไทย 4.0 กรอบทิศทางตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) รวมทั้งข้อเสนอของสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในระดับนานาชาติ มีภาพลักษณ์ ความสัมพันธ์ที่ดี และได้รับการยอมรับในเวทีทางวัฒนธรรมระดับสากล รวมไปถึงการผลักดันให้สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม พร้อมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้ประเทศไทยมีรายได้และความมั่งคั่งจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบริการทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น โดยกรอบทิศทางมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ใน 5 ยุทธศาสตร์ด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1: ด้านความมั่นคง เพื่อเทิดทูนสถาบันหลักของชาติ และมุ่งเน้นการสนับสนุนงานรักษาความมั่นคงและความสงบเรียบร้อยภายในประเทศเป็นหลัก

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2: ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน เพื่อใช้มิติทางวัฒนธรรมในการสนับสนุนการพัฒนาภาคการผลิตและบริการ พัฒนาผู้ประกอบการและเศรษฐกิจชุมชน รวมทั้งเชื่อมโยงกับภูมิภาคและเศรษฐกิจโลก

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3: ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพคนหรือบุคลากรตลอดช่วงชีวิต พร้อมทั้งสนับสนุนการยกระดับการศึกษาและการเรียนรู้ ปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ รวมทั้งสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัว

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4: ด้านการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และเท่าเทียมกันทางสังคม เพื่อสร้างความเข้มแข็งของสถาบันทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรมและความเข้มแข็งของชุมชน รวมไปถึงการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตในสังคมสูงวัย

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5: ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ เพื่อปรับปรุงโครงสร้างบทบาทและภารกิจของหน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม ปรับปรุงกฎหมายด้านศิลปวัฒนธรรม พัฒนากลไกสนับสนุนการบริหารจัดการงานวัฒนธรรม

ทั้งนี้ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาให้เป็นไปตามเป้าหมายของกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม ระยะ 20 ปี ภายใต้แนวคิด “วัฒนธรรมสร้างคนดี สังคมดี สร้างรายได้ สร้างภาพลักษณ์และเกียรติภูมิประเทศไทยในเวทีโลก” กระทรวงวัฒนธรรมได้ร่วมมือกับภาคีเครือข่ายทางวัฒนธรรมทุกระดับจะดำเนินการพัฒนาตามกรอบทิศทางการพัฒนาด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี ใน 6 ยุทธศาสตร์ โดยมีแนวทางการพัฒนาที่สำคัญในแต่ละด้าน ดังนี้

- 1) **พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรม** ซึ่งครอบคลุมประเด็นการส่งเสริมด้านการอนุรักษ์พัฒนาและสืบสานมรดกทางศิลปะและวัฒนธรรม รวมไปถึงการขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญเช่นกัน
- 2) **เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และความเป็นไทย** ครอบคลุมแนวทางการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมผ่านการใช้มิติทางวัฒนธรรม ตลอดจนเปิดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน รวมไปถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชาติไทยและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- 3) **ส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ** เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการพัฒนาสินค้าผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรม สนับสนุนบทบาทศิลปิน รวมไปถึงการนำทุนและทรัพยากรทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ
- 4) **พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานในการจัดการศึกษา วิจัย บริหารจัดการความรู้และสร้างนวัตกรรมด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม** โดยมุ่งเน้นด้านการพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ และการวิจัยทางศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม
- 5) **พัฒนาศักยภาพการเสริมสร้างความสัมพันธ์** เกียรติภูมิและภาพลักษณ์ที่ดีเพื่ออนาคตความเป็นไทยสู่สากล ผ่านการส่งเสริมบทบาทด้านศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยในเวทีอาเซียนและนานาชาติ และพัฒนาศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทยเป็นศูนย์กลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมระดับนานาชาติ
- 6) **พัฒนากลไกและยกระดับการบริหารจัดการงานวัฒนธรรม** โดยมุ่งเน้นการยกระดับโครงสร้างพื้นฐานและกลไกการทำงานของหน่วยงานรัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น มาตรการภาษี พัฒนากฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานทางศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม

โดยจากกรอบทิศทางข้างต้นจะเห็นได้ว่า ยุทธศาสตร์ต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ตั้งแต่ยุทธศาสตร์ด้านการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมที่จะช่วยสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป ยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและส่งเสริมการพัฒนาสินค้าผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างรายได้และขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ยุทธศาสตร์ด้านการบริหารจัดการองค์ความรู้ วิจัยและสร้างนวัตกรรมด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม และสุดท้ายยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาบุคลากรและยกระดับการบริหารจัดการงานวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในสาขาข้างต้น เพื่อปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการ รวมไปถึงกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพและมีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

2. แผนปฏิบัติราชการ 4 ปี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561-2564)

ในส่วนของแผนปฏิบัติราชการ 4 ปี ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561-2564) จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองและบูรณาการนโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยแผนฉบับนี้มีขอบเขตการพัฒนาครอบคลุมด้านศาสนา ศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ดั้งเดิมของไทยเป็นหลัก และมีวิสัยทัศน์ คือ “ภายในปี พ.ศ.2564 คนไทยมีค่านิยมที่เหมาะสมและประเทศมีภาพลักษณ์ที่ดี โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นพลังในการขับเคลื่อน” โดยแผนปฏิบัติราชการฉบับนี้มี 5 ยุทธศาสตร์ด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1: ปลุกฝังค่านิยมที่เหมาะสมและพึงประสงค์ให้ประชาชนทุกช่วงวัย

เป็นแนวทางในการพัฒนาด้านปลุกฝังค่านิยมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก และเสริมสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์เพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข

ยุทธศาสตร์ที่ 2: สืบสานและถ่ายทอดวิถีวัฒนธรรมไทยสู่สังคมไทยและโลก

เพื่อเป็นการกำหนดแผนการรณรงค์เพื่อสืบสานและถ่ายทอดวิถีวัฒนธรรมไทยอย่างเป็นระบบและผลักดันให้มีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนรู้และพัฒนาต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ท้องถิ่นและวิถีวัฒนธรรมไทย

ยุทธศาสตร์ที่ 3: บริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยการสร้างคุณค่าขององค์ความรู้และผลงานของศิลปินแห่งชาติ ผ่านการประกาศยกย่องเชิดชูเกียรติและจัดการองค์ความรู้ของศิลปินแห่งชาติให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมไปถึงการเพิ่มศักยภาพและจำนวนแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้กระจายตัวทั่วทุกพื้นที่ของประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 4: พัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพกลไกการทำงานและเครือข่ายทางวัฒนธรรม

เสริมสร้างศักยภาพและประสิทธิภาพการดำเนินงานของเครือข่ายทางวัฒนธรรม บูรณาการและเชื่อมโยง การดำเนินการโดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเครือข่ายและสร้างความร่วมมือระหว่างเครือข่าย รวมไปถึงการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการ ปรับปรุงกฎระเบียบและแนวปฏิบัติให้เอื้อต่อการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ และถูกต้องตามกฎหมายและระเบียบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

ยุทธศาสตร์ที่ 5: ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ

เป็นการสร้างความเข้มแข็งและสร้างรายได้แก่ท้องถิ่นและชุมชนด้วยการส่งเสริมการแสดงพื้นบ้าน กิจกรรม ประเพณีและ / หรือเทศกาลสำคัญเพื่อส่งเสริมวิถีวัฒนธรรมที่ดั้งเดิม นอกจากนี้ยังเป็นส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนด้วยทุนทางวัฒนธรรม

จะเห็นได้ว่าประเด็นการพัฒนาทั้ง 5 ยุทธศาสตร์ข้างต้นนั้น ล้วนมีความเกี่ยวเนื่องและเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการ พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ โดยมีแนวทางการพัฒนาที่สำคัญด้านการ ขับเคลื่อนค่านิยมของคนไทยให้มีความเหมาะสม เพื่อเสริมสร้างให้สังคมสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นสุข รวมไปถึง การสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อผลักดันให้เกิดรายได้และสร้างความเข้มแข็งในการแข่งขันอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการพัฒนาพื้นที่แหล่งเรียนรู้ซึ่งเป็นอีกส่วนหนึ่งในการพัฒนาอุตสาหกรรมที่สำคัญ เนื่องจากเป็น การพัฒนาและเพิ่มศักยภาพพื้นที่ในการแสดงออกและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์ทั้งในระดับชุมชนและ ระดับประเทศ นำไปสู่การขยายโอกาสในการนำเสนอผลงานของศิลปินสู่สังคมมากยิ่งขึ้น

3. นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560 – 2564)

นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นนโยบายที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยมีวิสัยทัศน์ คือ “บูรณาการความร่วมมือกับทุกภาคส่วนโดยใช้มิติด้านศิลปวัฒนธรรม ร่วมสมัย เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สร้างคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน” และมีพันธ กิจหลักในการส่งเสริม สนับสนุน ให้มีการพัฒนา เผยแพร่องค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย รวมไปถึงการผลักดันให้มีการบูรณาการความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมร่วม สมัยเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สร้างคุณค่า ทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจสืบไป ทั้งนี้ นโยบายฉบับนี้ ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1: ศึกษา วิจัย และส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยด้านงาน สร้างสรรค์ วิชาการทางศิลปะและนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อผลักดันให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจงานด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย นำไปสู่ การต่อยอดหรือพัฒนาภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 2: ส่งเสริมให้มีและพัฒนาพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยและแหล่งเรียนรู้

มีจุดประสงค์หลักในการพัฒนาพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยและแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่างๆ ให้เป็นสถานที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้และผลงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีแนวทางการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในการบริหารจัดการพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม

ยุทธศาสตร์ที่ 3: ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สร้างคุณค่าทางจิตใจ สังคม และมูลค่าทางเศรษฐกิจ

โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อผลักดันให้เกิดผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สร้างคุณค่าทางจิตใจและสังคม และสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศไทย รวมไปถึงการสนับสนุนกลุ่มศิลปินร่วมสมัยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ยุทธศาสตร์ที่ 4: บูรณาการความร่วมมือเชิงรุกเพื่อพัฒนางานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของทุกภาคส่วนทั้งในและต่างประเทศ

เป็นแนวทางการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ในการพัฒนางานด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ และเพื่อส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการพัฒนางานด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยระหว่างหน่วยงานทั้งในและต่างประเทศ

เมื่อพิจารณานโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมที่ตระหนักถึงคุณค่าของงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อผลักดันให้คนไทยมีความรู้ความเข้าใจ มีความภูมิใจในงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศและสามารถรักษารากเหง้าของวัฒนธรรมไทยไว้ได้ รวมไปถึงการสนับสนุนความสามารถในการแพร่งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของไทยไปทั่วโลก และการใช้ผลงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นสื่อกลางในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างประเทศ ตลอดจนสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

4. ร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ในส่วนของร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) จะเห็นได้ว่า มีบทบาทสำคัญและเป็นรากฐานการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งถือว่าการวางเป้าหมายในการพัฒนาในระยะยาว โดยมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อจะนำพาประเทศไทยไปสู่การเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ และสังคมอย่างยั่งยืนจากการขับเคลื่อนด้วยกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านนวัตกรรมในระดับสากล ทั้งนี้ วิสัยทัศน์และเป้าหมายในระยะสั้นสำหรับแผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ.2562-2566) คือ “ต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มจากการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ด้วยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจของประเทศไทย” โดยร่างแผนการดำเนินการฉบับนี้ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1: สร้างและส่งเสริมการจัดการองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Knowledge Management)

มุ่งเน้นการรวบรวมและการจัดทำฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำคัญในการวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางในการดำเนินนโยบายและทิศทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคตที่เหมาะสม

ยุทธศาสตร์ที่ 2: ยกระดับทักษะและความสามารถบุคลากรในธุรกิจสร้างสรรค์และกระตุ้นกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์แก่คนไทย (Creative Human Resource Development)

มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะกลุ่มบุคลากรและแรงงานสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกำลังหลักในการขับเคลื่อนธุรกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ผ่านการส่งเสริมและสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันภายในเครือข่ายกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์ ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 3: ยกระดับความสามารถในการดำเนินธุรกิจและสนับสนุนการขยายตัว (Scale-Up) ของธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Businesses & Entrepreneurs)

มุ่งเน้นการส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการในกลุ่มอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ทั้งในเรื่องของกระบวนการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการนำคุณค่าและเอกลักษณ์ความเป็นไทย ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์เข้ากับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ในการยกระดับกระบวนการทางธุรกิจรูปแบบต่างๆ จนสามารถต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูง

ยุทธศาสตร์ที่ 4: พัฒนาเมืองและระบบนิเวศสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้ภาครัฐให้ความสำคัญกับแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative District & Ecosystem)

มุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการพัฒนาทางด้านมาตรการข้อกำหนดและกฎระเบียบที่เอื้อต่อการพัฒนาและเติบโตของกลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการปรับปรุงและส่งเสริมการบังคับใช้การคุ้มครองและจัดการทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการส่งเสริมให้เมืองและย่านเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

จากยุทธศาสตร์ของร่างแผนการดำเนินการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ในช่วงต้น จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีแนวทางการพัฒนาที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของความรู้ นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการเป็นหลัก โดยผ่านการสร้างความเข้มแข็งให้แก่ปัจจัยสำคัญซึ่งเป็นองค์ประกอบของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใน 4 มิติการพัฒนาหลัก ได้แก่ การพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ การพัฒนาองค์ความรู้และต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาและสร้างมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการสร้างสรรค์ และการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

อาจกล่าวได้ว่าการเติบโตและพัฒนาทางเศรษฐกิจขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและระบบที่ส่งเสริมและเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาและเพิ่มขีดความสามารถของทรัพยากรบุคคลที่เป็นแรงขับเคลื่อนหลักภายใต้ระบบเศรษฐกิจเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศสืบไป

ภาคผนวก ข ประเด็นคำถามที่ใช้ในสัมภาษณ์เชิงลึก ตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ประเด็นสัมภาษณ์ ประกอบด้วยเนื้อหาใน 2 ส่วน ได้แก่

- 1) ประเด็นการพัฒนาอุตสาหกรรม
- 2) การจัดทำฐานข้อมูล

ประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

1. ภาพรวมของอุตสาหกรรม

- ท่านคิดว่าภาพรวมสถานการณ์ในปัจจุบันของอุตสาหกรรมเป็นอย่างไร มีองค์ประกอบอะไรบ้าง และมีใครเป็นกลุ่มหลัก
- ท่านคิดว่าอะไรคือจุดอ่อนจุดแข็งของอุตสาหกรรม
- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อนโยบายหรือแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมในปัจจุบัน และคิดว่าภาครัฐควรมีบทบาทการสนับสนุนอย่างไร

2. แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมในอนาคต

- ท่านมีความเห็นว่าควรพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดงไปในทิศทางใด มีประเด็นใดบ้างที่ควรเร่งพัฒนาหรือปรับปรุงมากที่สุด
- ท่านมีความเห็นว่าภาคเอกชนควรมีบทบาทในการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างไรบ้าง และภาครัฐสามารถเชื่อมโยงการพัฒนาร่วมกับภาคเอกชนได้อย่างไร
- ท่านคิดว่าการพัฒนาอุตสาหกรรม สามารถเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอื่น ได้มากน้อยเพียงใด มีอุตสาหกรรมใดบ้าง และต้องการให้ สศส. สนับสนุนอย่างไร

ประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง

1. ภาพรวมของการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

- ท่านมีความเห็นอย่างไร ต่อการจัดเก็บรวบรวม และเผยแพร่ข้อมูลของอุตสาหกรรมในปัจจุบัน
- ท่านมีความต้องการใช้ข้อมูลของอุตสาหกรรมสำหรับการดำเนินธุรกิจ/หน่วยงานของท่านหรือไม่ หากใช่ ท่านใช้งานข้อมูลสำหรับการใช้ประโยชน์ในด้านใดบ้าง (เช่น ข้อมูลสถิติ มูลค่าตลาด จำนวนผู้ประกอบการ หรือแรงงานในสายอาชีพ)
- ข้อมูลที่ท่านต้องการ เป็นข้อมูลประเภทใด หัวข้อใด

2. แนวทางการพัฒนาฐานข้อมูลในอนาคต

- จากภาพรวมการจัดเก็บข้อมูลของอุตสาหกรรมในปัจจุบัน ท่านคิดว่าข้อมูลใดบ้างที่ควรมีการจัดเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต

- ท่านมีความเห็นว่า การนำเสนอข้อมูลของอุตสาหกรรมในอนาคตควรทำเป็นรูปแบบใด เพื่อให้สามารถตอบโจทย์ความต้องการใช้ประโยชน์ของท่านได้มากที่สุด (รวมถึงความถี่ของการอัปเดตข้อมูลควรเป็นอย่างไร) และประเด็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อการดำเนินการและพัฒนาฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมของ สศส.