



สำนักนายกรัฐมนตรี



THAILAND'S CREATIVE INDUSTRIES FORESIGHT FULL REPORT

รายงานแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ฉบับสมบูรณ์

รายงานฉบับสมบูรณ์
Final Report

โครงการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) เพื่อใช้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

เสนอต่อ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

โดย

บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

มกราคม 2566

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ.....	1-1
1.1 หลักการและเหตุผล.....	1-1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1-2
1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน	1-3
บทที่ 2 กรอบแนวทางการศึกษา และแผนการดำเนินงาน	2-1
2.1 กรอบแนวทางและวิธีการศึกษา.....	2-1
2.1.1 กำหนดแนวทางการศึกษาและบริหารจัดการโครงการ	2-1
2.1.2 ศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล	2-5
2.1.3 กำหนดกรอบอนาคต.....	2-14
2.1.4 จัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)	2-15
2.1.5 จัดกิจกรรม การประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือสัมมนาในโครงการ	2-20
2.1.6 จัดตั้งคณะ Creative Consortium.....	2-21
2.1.7 จัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน (ฉบับครึ่งปี และรายปี)	2-22
2.2 ระยะเวลาและแผนดำเนินงาน	2-23
2.3 โครงร่างรายงาน.....	2-25
2.3.1 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1	2-25
2.3.2 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2	2-26
2.3.3 โครงร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)	2-27
2.3.4 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับครึ่งปี	2-28
2.3.5 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับรายปี	2-30
บทที่ 3 ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	3-1
3.1 วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3-1

สารบัญ (ต่อ)

3.1.1	นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	3-1
3.1.2	หลักการกำหนดกรอบอนาคต	3-3
3.1.3	กรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จาก ต่างประเทศ	3-6
3.1.4	แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global Context)	3-15
บทที่ 4 กรอบอนาคต (Futures Frame)		4-1
4.1	การกำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing)	4-1
4.1.1	ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)	4-2
4.1.2	จัดทำ Domain Map	4-8
4.2	วิเคราะห์ปัจจัย (Scanning)	4-15
4.2.1	จัดกลุ่ม Inputs	4-15
4.2.2	ระบุ Strong Signal & Weak Signal	4-16
4.3	การกำหนดกรอบอนาคต (Forecasting)	4-35
4.3.1	ปัจจัยขับเคลื่อนที่กำหนดอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Drivers)	4-35
4.3.2	ผลการจัดทำภาพอนาคต	4-54
4.3.3	ความเชื่อมโยงของแผนภาพอนาคตทั้ง 4 รูปแบบ	4-76
บทที่ 5 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation)		5-1
5.1	แนวทางการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของนโยบายขับเคลื่อนอุตสาหกรรม สร้างสรรค์	5-1
5.2	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation)	5-4
5.3	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายรายภาพอนาคต	5-6
5.3.1	Continuation Scenario: Cultural Value Added	5-7
5.3.2	New Equilibrium Scenario: Sustainability Rebalanced	5-15
5.3.3	Transformation Scenario: Technological Blending for Every Scale	5-22
5.3.4	Collapse Scenario: Prosperity Downturn	5-31
5.4	ประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)	5-42
5.5	การประเมินผลกระทบเชิงเศรษฐกิจของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	5-46
5.6	การจัดลำดับความสำคัญและผลกระทบของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	5-51

สารบัญ (ต่อ)

บรรณานุกรม	บ-1
ภาคผนวก 1 สรุปผลการระดมสมองกับผู้บริหารสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.) และผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	พ 1-1
ภาคผนวก 2 สถิติยอดผู้เข้าชมในแต่ละสื่อต่าง ๆ ต่อการเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	พ 2-1
ภาคผนวก 3 แนวทางจัดตั้งคณะ Creative Consortium	พ 3-1

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2-1 กรอบแนวทางการศึกษา.....	2-4
ภาพที่ 2-2 ศึกษาวิเคราะห์คำจำกัดความของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	2-6
ภาพที่ 2-3 หลักการกำหนดกรอบอนาคตไปสู่การปฏิบัติ	2-6
ภาพที่ 2-4 กรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ	2-7
ภาพที่ 2-5 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	2-8
ภาพที่ 2-6 นโยบายไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0).....	2-8
ภาพที่ 2-7 ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13	2-9
ภาพที่ 2-8 อุตสาหกรรมเป้าหมาย 10 อุตสาหกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต	2-9
ภาพที่ 2-9 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Arts & Culture	2-10
ภาพที่ 2-10 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Cities and Urbanization	2-10
ภาพที่ 2-11 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Ageing	2-11
ภาพที่ 2-12 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้านการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม - นวัตกรรมสังคม (Social innovation).....	2-11
ภาพที่ 2-13 แนวโน้มเทคโนโลยีสำคัญ 23 ด้าน.....	2-12
ภาพที่ 2-14 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับเศรษฐกิจดิจิทัลสร้างสรรค์ Digital Transformation Initiative (DTI) - Societal Implications	2-12
ภาพที่ 2-15 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงจากโควิด-19 (1)	2-13
ภาพที่ 2-16 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงจากโควิด-19 (2) - 10 เทรนด์ใหม่ที่ทรงอิทธิพลต่อ ธุรกิจในประเทศไทย	2-13
ภาพที่ 2-17 หลักการกำหนดกรอบอนาคตไปสู่การปฏิบัติ	2-14
ภาพที่ 2-18 วัตถุประสงค์ในการมองหรือกำหนดกรอบอนาคต – วิเคราะห์กรอบอนาคต ประเภทต่างๆ	2-14
ภาพที่ 2-19 แนวทางการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight).....	2-15
ภาพที่ 2-20 ตัวอย่างประสบการณ์ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาเมืองเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ – กรณีเมืองเชียงใหม่ รายประเด็นสาขา อุตสาหกรรม.....	2-16

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 2-21 ตัวอย่างประสบการณ์ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ – กรณีเมืองเชียงใหม่ รายพื้นที่.....	2-16
ภาพที่ 2-22 ตัวอย่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย – Creative Industry.....	2-17
ภาพที่ 2-23 ตัวอย่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย – หน่วยงานรัฐและหน่วยงานท้องถิ่น.....	2-17
ภาพที่ 2-24 ตัวอย่างการจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย.....	2-18
ภาพที่ 2-25 ตัวอย่างแนวทางการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจจากการดำเนินโครงการ (1).....	2-18
ภาพที่ 2-26 ตัวอย่างแนวทางการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจจากการดำเนินโครงการ (2).....	2-19
ภาพที่ 2-27 ตัวอย่างการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินโครงการ (1)...	2-19
ภาพที่ 2-28 ตัวอย่างการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินโครงการ (2)...	2-20
ภาพที่ 2-29 ตัวอย่างระบุกลุ่มหน่วยงาน หรือองค์กร ที่มีอาจมีส่วนร่วมในคณะ Creative Consortium.....	2-21
ภาพที่ 2-30 เนื้อหาในรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน.....	2-22
ภาพที่ 2-31 ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน.....	2-23
ภาพที่ 3-1 หลักการกำหนดกรอบอนาคต.....	3-4
ภาพที่ 3-2 สรุปภาพรวมแนวโน้มที่สำคัญ (Megatrend in Global Context).....	3-15
ภาพที่ 3-3 แนวโน้มสำคัญด้าน Education and Skill.....	3-16
ภาพที่ 3-4 แนวโน้มสำคัญด้านการขยายตัวของตัวเมือง.....	3-24
ภาพที่ 3-5 แนวโน้มสำคัญด้านศิลปะและวัฒนธรรม.....	3-25
ภาพที่ 3-6 แนวโน้มด้านเทคโนโลยีชีวภาพ.....	3-46
ภาพที่ 3-7 แนวโน้มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy).....	3-47
ภาพที่ 3-8 แนวโน้มสำคัญด้านเชื้อเพลิงและพลังงาน.....	3-48
ภาพที่ 4-1 การกำหนดกรอบอนาคต (Future Frames) ผ่าน Framing Worksheet.....	4-1
ภาพที่ 4-2 หน่วยงานที่มีส่วนได้เสียของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์.....	4-2
ภาพที่ 4-3 Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์.....	4-9
ภาพที่ 4-4 การจัดหมวดหมู่ปัจจัยนำเข้า (Input) ตามเทคนิค STEEP.....	4-16
ภาพที่ 4-5 สถานการณ์การวิเคราะห์อนาคต (Archetype).....	4-54
ภาพที่ 4-6 การให้คะแนนด้านความน่าจะเป็นและความไม่พร้อมของภาพฉายอนาคต ทั้ง 4 ..	4-75
ภาพที่ 4-7 แผนภาพและทิศทางของภาพฉายอนาคต ทั้ง 4.....	4-76

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 5-1 ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์.....	5-5
ภาพที่ 5-2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของแต่ละภาพฉายอนาคต	5-6

สารบัญตาราง

ตารางที่ 2-1 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1	2-25
ตารางที่ 2-2 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2	2-26
ตารางที่ 2-3 โครงร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)	2-27
ตารางที่ 2-4 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ฉบับครึ่งปี (Thailand Creative Movement Report 2022)	2-29
ตารางที่ 2-5 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ฉบับรายปี	2-30
ตารางที่ 3-1 การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการให้บริการทางการเงิน	3-33
ตารางที่ 4-1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสัญญาณและแนวโน้มที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม สร้างสรรค์	4-18
ตารางที่ 4-2 การจัดทำสถานการณ์จากปัจจัยขับเคลื่อน	4-55
ตารางที่ 4-3 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต Cultural Value Added	4-58
ตารางที่ 4-4 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Cultural Value Added รายคลัสเตอร์	4-59
ตารางที่ 4-5 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Cultural Value Added)	4-60
ตารางที่ 4-6 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต	4-62
ตารางที่ 4-7 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Sustainability Rebalanced รายคลัสเตอร์	4-64
ตารางที่ 4-8 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Sustainability Rebalanced)	4-64
ตารางที่ 4-9 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต	4-68
ตารางที่ 4-10 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale รายคลัสเตอร์	4-69
ตารางที่ 4-11 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Technological Blending for Every Scale)	4-69
ตารางที่ 4-12 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต	4-72
ตารางที่ 4-13 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Prosperity Downturn รายคลัสเตอร์	4-73
ตารางที่ 4-14 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Prosperity Downturn)	4-74

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 5-1 จำแนกผลกระทบจากการให้บริการ/นโยบายรัฐบาลขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์	5-2
ตารางที่ 5-2 ผลประโยชน์จากการสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจ	5-46
ตารางที่ 5-3 ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	5-47
ตารางที่ 5-4 ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากงบประมาณด้าน Public Funding ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	5-48
ตารางที่ 5-5 ผลประโยชน์จากการลดหย่อนภาษี (Tax Incentive)	5-49
ตารางที่ 5-6 ผลประโยชน์จากการจัดหาช่องทางการแสดงและขายสินค้า (Expo/Exhibition)	5-49
ตารางที่ 5-7 ผลประโยชน์จากการมีพื้นที่สร้างสรรค์ในการลองผิดลองถูก (Sandbox)	5-50
ตารางที่ 5-8 การจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	5-53

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกในปัจจุบันมักเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี ล้วนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและการดำเนินธุรกิจค่อนข้างมาก โดยเฉพาะในช่วงที่โลกกำลังเผชิญกับปัญหาการแพร่ระบาดของโควิด 19 ซึ่งได้สร้างให้เกิดความปกติใหม่ (New Normal) เข้ามาเปลี่ยนมุมมองการใช้ชีวิต การทำงาน และการทำธุรกิจไป อย่างสิ้นเชิง บางอย่างที่เคยจำเป็นในอดีต ในโลกหลังโควิด อาจไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป

สถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันนี้ ในแง่ของธุรกิจอาจปรับตัวให้ทันได้ยาก พิสูจน์ได้จากข่าวที่น่าเสนอความหายนะของอุตสาหกรรมบางประเภท ที่ไม่มีโอกาสให้เตรียมตัวตั้งรับได้ทัน ตัวอย่างเช่น ธุรกิจสายการบินที่ต้องหยุดให้บริการแรมปี หลายสายการบินที่สายป่านไม่ยาวพอ รายได้ลดลงหนักถึงขั้นต้องปลดพนักงานเพื่อรักษาสถานภาพของกิจการในกลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการเดินทางท่องเที่ยว ก็ได้รับผลกระทบตามมาเป็นลูกโซ่จากการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจประเภท นิติบุคคลในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย พบว่า ภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งมีจำนวนกิจการ นิติบุคคลอยู่ประมาณ 79,096 กิจการ ในช่วงสถานการณ์โควิดปี 2563 ธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ยังคงประกอบตัวอยู่ได้ แต่แนวโน้มการจัดตั้งใหม่เริ่มลดลงราวร้อยละ 20 หากพิจารณาในส่วนความสามารถในการทำกำไร จะพบว่า สัดส่วนเริ่มลดลงเฉลี่ยร้อยละ 17.1 ยกเว้นธุรกิจ 3 กลุ่ม ได้แก่ ซอฟต์แวร์ อาหารไทย และงานฝีมือและหัตถกรรม (สินค้าในกลุ่มเฟอร์นิเจอร์ ของแต่งบ้านเครื่องประดับ และ Stationery) มีอัตราการทำกำไรเติบโตสวนทาง ผลพลอยได้จากมาตรการควบคุมโรคและ Work from home ทั้งนี้เมื่อสถานการณ์โควิด-19 เริ่มคลี่คลาย กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่จะต้องเร่งอัดฉีดมาตรการช่วยเหลือ หรือฟื้นฟูศักยภาพอย่างหนัก ประกอบไปด้วย แพทย์แผนไทย ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ภาพยนตร์ และดนตรี

จากสถิติในช่วงต้นจะเห็นได้ว่า ความไม่แน่นอนของบริบทโลกล้วนมีผลกระทบกับทุกธุรกิจทั้งเชิงบวกและลบ ดังนั้นการรับรู้ค่าเตือนล่วงหน้าและเตรียมความพร้อมรับมือจึงสำคัญ การวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ที่มีโอกาสจะเกิดขึ้นในอนาคต (Foresight) จึงถือเป็นกุญแจ

สำคัญที่จะช่วยให้หน่วยงาน ภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคม ได้มีโอกาสขบคิดถึงกระแสการเปลี่ยนแปลง มองทางออกของปัญหาอย่างรอบด้านและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ตามนิยามความหมายของการมองอนาคต (Foresight) คือ การวิเคราะห์ คาดการณ์ และอธิบายการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (Yawson & Greiman, 2017) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลง หรือ เพื่อออกแบบอนาคตที่พึงประสงค์ (Lu et al., 2016) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการคาดการณ์และสร้างภาพอนาคตที่มีโอกาสเกิดขึ้นในระยะสั้น กลาง และยาว ทั้งในบริบทโลก ภูมิภาค และประเทศ เป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และจินตนาการ (Imagination) โดยอาศัยข้อมูลและองค์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ผสมผสานกับกระบวนการตัดสินใจร่วม (Participatory Deliberative Process) ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง โดยการจัดทำแผนภาพอนาคต (Foresight) นั้น ประกอบด้วยหลักการชี้นำ (Guiding Principles) อยู่ 3 ประการ อันได้แก่ 1) เชื่อมโยงกับบริบทโลก (Global Context) 2) นำไปสู่การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (Paradigm Shifts) และ 3) เกิดการออกแบบระบบใหม่ (System Design) ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษาแผนภาพอนาคตนี้จะนำไปจัดทำเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (White Paper) เพื่อใช้ในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ (Strategic Option) สำหรับขับเคลื่อนประเทศและอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการต่อไป

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ สศส. ในฐานะหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเตรียมความพร้อมอุตสาหกรรม สร้างสรรค์รับมือกับความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตอย่างครอบคลุมและรอบด้าน ซึ่งจะช่วยให้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยเติบโตได้อย่างยั่งยืน จึงได้เสนอให้มีการจัดทำ “โครงการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) เพื่อใช้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ” ขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลเชิงพยากรณ์ทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของไทยในอนาคตที่อิงกับบริบทโลก โดยนำเสนอรายงานในรูปแบบที่เข้าใจง่าย เป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่ให้แก่กลุ่มเป้าหมายทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคการศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก (Global Megatrends) ในระยะ 5-10 ปีข้างหน้า ทั้งในด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี สังคม สิ่งแวดล้อม และด้านอื่น ๆ ที่จะส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์

- เพื่อศึกษาภาพรวมสถานการณ์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบันของไทย พร้อมวิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยอันเป็นผลจากการศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก (Global Megatrends)
- จัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries Foresight) ที่สอดคล้องกับความต้องการและระดับศักยภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก (Key stakeholders) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- เพื่อให้ สศส. มีนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนการดำเนินงานยกระดับศักยภาพของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) เพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับบริบทการเปลี่ยนแปลงได้อย่างทันท่วงที

1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน

ที่ปรึกษาจะดำเนินงานศึกษาและพัฒนากิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ครบถ้วนตามรายละเอียดขอบเขตงานที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์กำหนด ดังนี้

- 1.3.1 การบริหารจัดการโครงการ ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินงาน และจัดให้มีการประชุมร่วมกับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. เพื่อรายงานความก้าวหน้าและประเด็นปัญหาในโครงการฯ พร้อมทั้ง เสนอแนะแนวทางแก้ไขตามแผนงาน ทุก 2 เดือนตลอดระยะเวลาโครงการ
- 1.3.2 จัดตั้งคณะกรรมการอำนวยการ หรือ คณะทำงาน โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดทำแผนภาพอนาคตในหลากหลายสาขา มาร่วมกันกำหนดกรอบและร่างแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้แผนภาพอนาคตที่ได้นี้ครอบคลุมในมิติที่หลากหลายยิ่งขึ้น

ในส่วนของกรอบการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 2 กิจกรรมหลัก ประกอบด้วย การจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) และการจัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 1.3.3 การจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)

- 1.3.3.1 ศึกษา กำหนดแนวคิดในการศึกษาและแผนการดำเนินงานโครงการ
- 1.3.3.2 ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์จากทั้งในและต่างประเทศ
- 1.3.3.3 วิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context) ที่จะมีผลกระทบ อย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระดับโลกและประเทศไทยทั้งทางตรงและ ทางอ้อม ในระยะเวลา 5-20 ปีข้างหน้า โดยรวบรวมข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของบริบท โลกในมิติที่หลากหลายทั้ง ทางด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี เป็นต้น
- 1.3.3.4 ระดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สศส. เพื่อวิเคราะห์ “มุมมองต่ออนาคต (Perspectives about the Futures)” พร้อมกำหนด “กรอบอนาคต (Futures Frame) ที่เหมาะสมกับ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย โดยอาศัยผลการศึกษาจากข้อที่ 1.3.3.2 และ 1.3.3.3 เพื่อ ร่วมกันกำหนดทิศทาง ให้แก่ “แผนภาพอนาคต”
- 1.3.3.5 จัดทำร่างแผนภาพอนาคตภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries Foresight) ที่แสดงให้เห็นถึงแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้จริงในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงเงื่อนไขด้านความหลากหลายของหน่วยธุรกิจในการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ด้วย
- 1.3.3.6 จัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดกระบวนการตัดสินใจร่วม (Participatory and Deliberative Process) โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ต่อร่างแผนภาพอนาคต โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม ทั้งที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา สมาคมวิชาชีพ และภาคเอกชน จำนวนอย่าง น้อย 50 หน่วยงาน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ จัดทำภาพจำลองอนาคต และให้ ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมผ่านการจัด กิจกรรม อาทิเช่น การระดมสมอง (Brainstorming) หรือ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Expert Interview) เป็นต้น
- 1.3.3.7 สรุปผลการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) ในเชิงยุทธศาสตร์ เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation) ที่ผ่านการจัดลำดับความสำคัญ และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact Assessment) รวมไปถึงระบุประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification) เพื่อให้ สศส. นำไปใช้ ออกแบบนโยบาย / มาตรการ / กิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมสนับสนุนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ เหมาะสมต่อไป
- 1.3.3.8 เสนอแนะแนวทางความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) โดยนำประเด็น สำคัญ (Key Agenda) ที่เกิดจากการวิเคราะห์แผนภาพอนาคต สรรหา Stakeholders ที่ มีความสนใจร่วมมามีส่วนร่วมดำเนินการผลักดันให้เห็นผลในเชิงปฏิบัติ ผ่านการจัดตั้งคณะ

Creative Consortium ที่เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนที่สนใจในประเด็นเดียวกัน มาร่วมกันวางแผนงาน แผนปฏิบัติ พร้อมกำหนดบทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน

- 1.3.3.9 จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ และผลลัพธ์ในการจัดทำภาพอนาคต (Foresight) ให้แก่ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค อย่างน้อย 1 ครั้ง
- 1.3.3.10 จัดสัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) สู่สาธารณะผ่านทางออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยทำการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึง (Page View) อย่างน้อย 10,000 ครั้ง
- 1.3.4 จัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน
 - 1.3.4.1 ศึกษา ค้นคว้า ทบทวนนโยบายและแผนพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อทำความเข้าใจถึงทิศทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาพรวมของประเทศ รวมไปถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในแต่ละอุตสาหกรรมย่อย ช่วยให้เห็นถึงประเด็น (Issue) สำคัญจากนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศไทย ที่มีผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) ตัวอย่างนโยบายและแผนพัฒนาที่ควรศึกษา อาทิ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563-2565) แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา
 - 1.3.4.2 ประมวลผลข้อมูลและรายงานสถานการณ์ความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ทั้งในภาพรวม รายสาขาอุตสาหกรรม และรายพื้นที่สร้างสรรค์ทั้งเขตกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด เพื่อพิจารณาถึงปัจจัยนำเข้า การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละภาคส่วน ตลอดจนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับธุรกิจ องค์กรความรู้ ตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อม
 - 1.3.4.3 วิเคราะห์ช่องว่างและทิศทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลทิศทางของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ นำมาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกับข้อมูลสถานการณ์ปัจจุบันของไทย เพื่อกำหนดเป็นแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับประเทศไทยต่อไป
 - 1.3.4.4 นำเสนอข้อมูลกรณีศึกษาต้นแบบผู้ประกอบการในธุรกิจสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ อย่างน้อย 10 กรณีตัวอย่าง สำหรับบรรจุลงในรายงานสถานการณ์ฯ (เฉพาะฉบับรายปี) เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาธุรกิจ สินค้าและบริการ

หรือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเมืองหรือพื้นที่ ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจทั้งในระดับหน่วยธุรกิจ ชุมชน จนถึงระดับประเทศ

1.3.4.5 ออกแบบและจัดทำรูปเล่มรายงาน จำนวนทั้งสิ้น 2 ฉบับ ประกอบด้วย ฉบับครึ่งปี (เผยแพร่ในช่วงไตรมาสที่ 2 ของปี 2565) และฉบับรายปี (เผยแพร่ในช่วงไตรมาสที่ 4 ของปี 2565)

- ออกแบบและจัดวางเนื้อหา กราฟ ตาราง Infographic จัดหาภาพประกอบ ภายในเล่มและหน้าปกรายงาน
- จัดทำรายงานในรูปแบบดิจิทัล (eBook) พร้อมสำหรับเผยแพร่บนเว็บไซต์ของ CEA
- จัดพิมพ์เล่มรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (เฉพาะฉบับรายปี) 4 สี จำนวน 200 เล่ม

บทที่ 2

กรอบแนวทางการศึกษา และแผนการดำเนินงาน

2.1 กรอบแนวทางและวิธีการศึกษา

การศึกษาภายใต้โครงการศึกษานี้ แบ่งการดำเนินงานเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังนี้

- กำหนดแนวทางการศึกษาและบริหารจัดการโครงการ
- ศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล
- กำหนดกรอบอนาคต
- จัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)
- จัดกิจกรรม การประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือสัมมนาในโครงการ
- จัดตั้งคณะ Creative Consortium
- จัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน (ฉบับครึ่งปี และรายปี)
- กระตุ้นการรับรู้ผ่านการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อประเภทต่างๆ

รายละเอียดเพิ่มเติมของการดำเนินงานแต่ละส่วน เป็นดังต่อไปนี้ โดยวิธีการดำเนินงานที่จะได้รับการนำเสนอในที่นี้ เป็นเพียงแนวทางเบื้องต้น ในการดำเนินงานจริง คณะผู้วิจัยอาจปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานตามความเหมาะสมโดยได้รับความเห็นชอบจาก สศส.

2.1.1 กำหนดแนวทางการศึกษาและบริหารจัดการโครงการ

คณะผู้วิจัยจะจัดตั้งคณะกรรมการอำนวยการ หรือ คณะทำงาน โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดทำแผนภาพอนาคตในหลากหลายสาขา มาร่วมกันกำหนดกรอบและร่างแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงจัดให้มีการประชุมร่วมกับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. เพื่อรายงานความก้าวหน้าและประเด็นปัญหาในโครงการฯ พร้อมทั้ง เสนอแนะแนวทางแก้ไขตามแผนงาน ทุก 2 เดือนตลอดระยะเวลาโครงการ

จากนั้น คณะผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ โดยการศึกษาวิจัยเอกสารต่าง ๆ โดยเน้นการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากทั้งในและต่างประเทศ และวิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context) ที่จะมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระดับโลกและประเทศไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม ในระยะเวลา 5-20 ปีข้างหน้า เพื่อรวบรวมประเด็นในการนำไปประดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สศส. วิเคราะห์ “มุมมองต่ออนาคต (Perspectives about the Futures)” พร้อมกำหนด “กรอบอนาคต (Futures Frame) ที่เหมาะสมกับ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยต่อไป

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยยังวิจัยโดยเน้นการมีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งในภาครัฐและภาคเอกชนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมทั้งที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา สมาคมวิชาชีพ และภาคเอกชน จำนวนอย่างน้อย 50 หน่วยงาน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ จัดทำภาพจำลองอนาคต และให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมผ่านการจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ เช่น การจัดประชุมกลุ่มย่อย และการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น

จากนั้น คณะผู้วิจัยจะสรุปผลการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) ในเชิงยุทธศาสตร์ เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation) ที่ผ่านการจัดลำดับความสำคัญ และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact Assessment) รวมไปถึงระบุประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)

ภายหลังการสรุปผลข้างต้น คณะผู้วิจัยจะจัดกิจกรรมการประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือ การสัมมนา อย่างน้อย 2 ครั้ง ได้แก่ จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ ประสพการณ์ และผลลัพธ์ในการจัดทำ Foresight ให้แก่ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค อย่างน้อย 1 ครั้ง และ จัดสัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) สู่สาธารณะผ่านทางออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีกลุ่มเป้าหมายเข้าถึง (Page View) อย่างน้อย 10,000 ครั้งพร้อมทั้งจัดทำสรุปผลการสัมมนา ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือ การสัมมนาดังกล่าว สามารถปรับเปลี่ยนจำนวนครั้ง รูปแบบวิธีการและกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติมได้ตามสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจการจ้างที่ปรึกษา

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยจะเสนอแนะแนวทางการร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) โดยนำประเด็นสำคัญ (Key Agenda) ที่เกิดจากการวิเคราะห์แผนภาพอนาคต สรรหา Stakeholders ที่มีความสนใจร่วมมาดำเนินการผลักดันให้เห็นผลในเชิงปฏิบัติ ผ่านการจัดตั้งคณะ Creative Consortium ที่เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนที่สนใจในประเด็นเดียวกัน มาร่วมกัน วางกรอบงาน แผนปฏิบัติ พร้อมกำหนดบทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน

อีกทั้ง คณะผู้วิจัยจะจัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ทั้งฉบับครึ่งปี และรายปี โดยมีจะออกแบบและจัดวางเนื้อหา กราฟ ตาราง Infographic จัดหาภาพประกอบ ภายในเล่มและหน้าปกรายงาน จัดทำรายงานในรูปแบบดิจิทัล (eBook) พร้อมสำหรับเผยแพร่บนเว็บไซต์ของ CEA และจัดพิมพ์เล่มรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (เฉพาะฉบับรายปี) 4 สี จำนวน 200 เล่ม

ภาพที่ 2-1 กรอบแนวทางการศึกษา



ทั้งนี้ แนวทางการศึกษา รวมถึงตัวอย่างผลการศึกษบางส่วน ได้รับการนำเสนอไว้ในที่นี้เพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้น ในการปฏิบัติงานจริง คณะผู้วิจัยอาจปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติม/ตัดทอนแนวทางการศึกษาและแผนการดำเนินงานตามความเหมาะสม ตามข้อจำกัดของทรัพยากร หรือตามแต่จะหารือร่วมกับ สศส. ต่อไป

รายละเอียดเพิ่มเติมของการศึกษาแต่ละส่วน เป็นดังนี้

2.1.2 ศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยจะแบ่งประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นสองส่วนสำคัญ ได้แก่

- ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคต
- วิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)

โดยมีตัวอย่างการศึกษาบางส่วนเป็นดังนี้

➤ ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคต

คณะผู้วิจัยจะทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากทั้งในและต่างประเทศ โดยพิจารณาตั้งแต่คำนิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักการกำหนดกรอบอนาคตที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และกรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ โดยมีตัวอย่างการศึกษาในประเด็นนี้ ดังแสดงในภาพที่ 2-2 ถึงภาพที่ 2-4

ภาพที่ 2-2 ศึกษาวิเคราะห์คำจำกัดความของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์



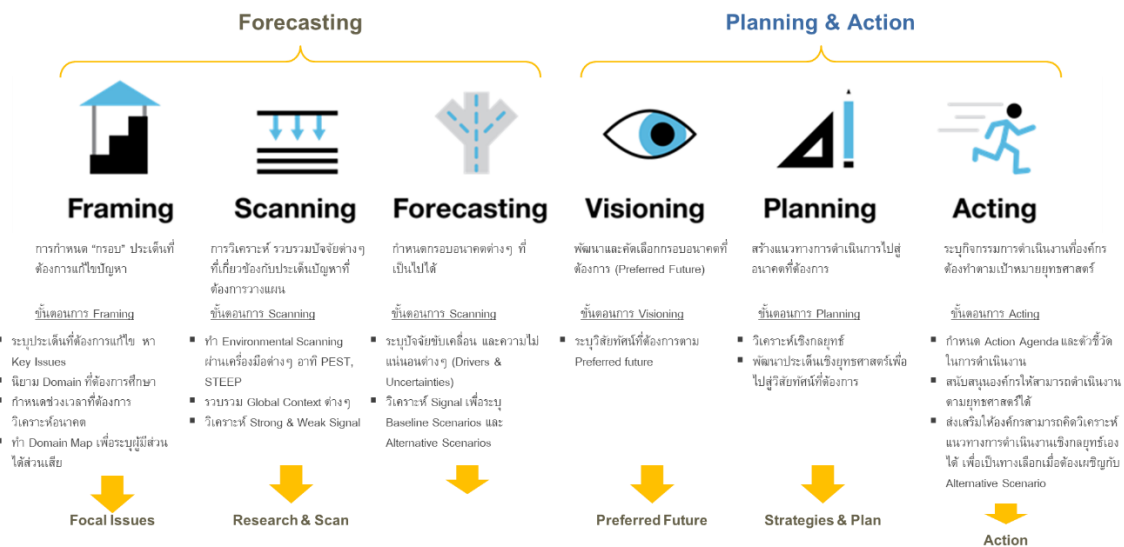
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ที่ทันสมัยทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 15 สาขา คือ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ดนตรี 3) ศิลปะการแสดง 4) ทัศนศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพร่ภาพและกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



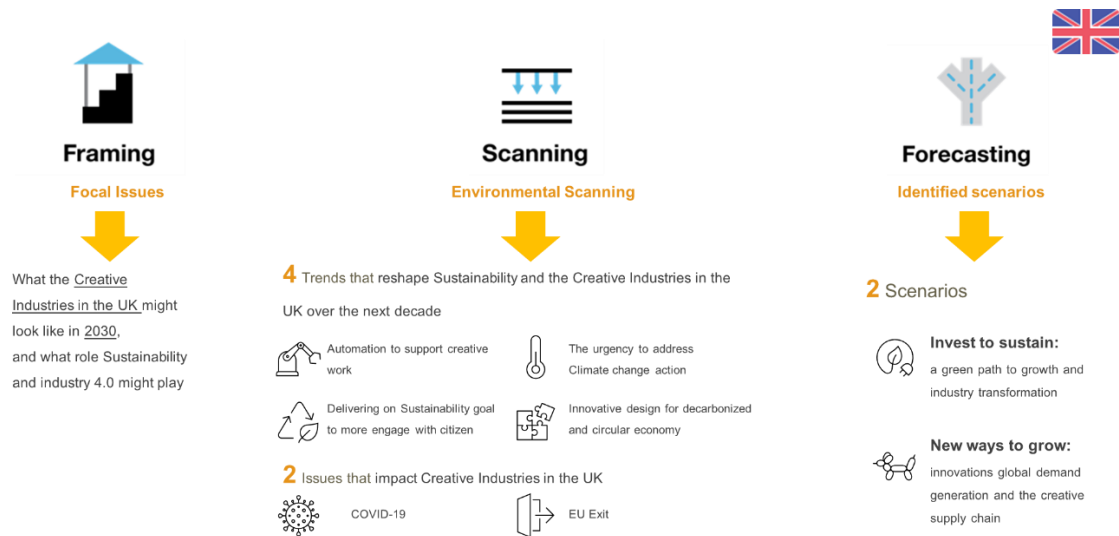
ที่มา: พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561

ภาพที่ 2-3 หลักการกำหนดกรอบอนาคตไปสู่การปฏิบัติ



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

ภาพที่ 2-4 กรณศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ



ที่มา: Creative Industries Foresight 2030: Sustainability & Industry 4.0, April 2021, The University for the Creative Arts (UK)

➤ วิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)

คณะผู้วิจัยจะวิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context) ที่จะมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระดับโลกและประเทศไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม ในระยะเวลา 5-20 ปีข้างหน้า โดยรวบรวมข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกในมิติที่หลากหลายทั้ง ทางด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี เป็นต้น

ในส่วนนี้ คณะผู้วิจัยแบ่งประเด็นด้านแนวโน้มสำคัญ ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- แนวโน้มสำคัญระดับประเทศ
- แนวโน้มสำคัญระดับโลก (Megatrends)
- และแนวโน้มจากสถานการณ์โควิด 19

โดยตัวอย่างผลการศึกษาแนวโน้มสำคัญข้างต้นที่คณะผู้วิจัยทำการศึกษา เป็นดังแสดง

ภาพที่ 2-5 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

“ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”



ภาพที่ 2-6 นโยบายไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0)

“ผลักดันประเทศไทยสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Value-Based Economy)”

อุตสาหกรรมเป้าหมาย



ภาพที่ 2-7 ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13



ภาพที่ 2-8 อุตสาหกรรมเป้าหมาย 10 อุตสาหกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต



ภาพที่ 2-9 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Arts & Culture

ศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสังคมที่มีสุขภาพดีในการเป็นส่วนช่วยให้เราสามารถตีความหมายของโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยที่สังคมถูกบีบให้อยู่ในภาพของคอมพิวเตอร์และความบันเทิงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคโนโลยีรุ่นใหม่ มุมมองและความเข้าใจของคนต่อโลกถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของการตัดสินใจซึ่งทำให้บทบาทของศิลปินมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น ประเด็นที่ถูกให้ความสนใจเป็นพิเศษในวงการศิลปะและวัฒนธรรมในปัจจุบันคือการปกป้องคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมและรักษาให้ยั่งยืน ความเป็นอยู่ที่ดีของวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การผสมผสานของเมือง การศึกษาและศิลปะ และการมีสิทธิและเสรีภาพของศิลปินแต่ละคน

1 ศิลปะในการศึกษา (Arts in Education)

การศึกษาศิลปะจะช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ ช่วยสร้างมูลค่าและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2 เมืองสำหรับทุกคน (Inclusive Cities)

การออกแบบเมืองสำหรับทุกคน ให้ทุกคนมีส่วนร่วมหนึ่งของสังคมจะเป็นเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และมีความยั่งยืน

3 สิทธิและเสรีภาพของศิลปิน (Rights of Artists)

เสรีภาพในการแสดงออกและการมีสิทธิในผลงานของศิลปินยังคงถูกละเมิดสิทธิเหล่านั้นอยู่



4 อุตสาหกรรมวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Cultural and Creative industries)

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบที่โดดเด่นมากขึ้นในเศรษฐกิจโลก

5 การปกป้องคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมและรักษาให้ยั่งยืน (Heritage Protection and Cultural Sustainability)

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ควรได้รับการคุ้มครองและรักษาจากการเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ที่มา: Cities and Urbanization Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2017)

ภาพที่ 2-10 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Cities and Urbanization

ภายในปี 2593 ประชากรทั่วโลกร้อยละ 66 จะอาศัยในเมือง ซึ่งเท่ากับการเคลื่อนย้ายเข้าเมืองของคน 2,500 ล้านคนใน 33 ปี เมืองต่าง ๆ ต้องหาวิธีการให้บริการประชาชนที่มีคุณภาพ ครอบคลุม ภายใต้งบประมาณที่จำกัด และเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือหลักที่ถูกนำมาใช้ในการให้บริการ

1 รัฐบาลของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Governance)

การบริหารจัดการเมืองใหญ่มีความซับซ้อน เนื่องจากมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวนมาก ซึ่งแต่ละฝ่ายมีผลประโยชน์ที่ต่างกัน อีกทั้งบริการสาธารณะโภคและสาธารณูปการมีขนาดใหญ่และหลากหลาย

2 สังคมเมืองขนาดใหญ่ (Urban Society)

ประชากรในประเทศต่างจะเคลื่อนย้ายเข้าเมืองมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อแสวงหาโอกาสทางการทำงาน รัฐบาลของแต่ละเมืองจึงควรให้บริการสาธารณะอย่างเพียงพอ

3 สภาพแวดล้อมของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Environment)

เมืองใหญ่ใช้ทรัพยากรธรรมชาติในปริมาณมาก เช่น ที่ดิน อากาศ น้ำ พลังงาน และอาหาร เป็นต้น ซึ่งหากใช้เกินขนาด ขาดประสิทธิภาพหรือขาดระบบการบริหารจัดการที่ดี อาจก่อให้เกิดมลพิษ ขยะ หรือแหล่งเสื่อมโทรม



4 เศรษฐกิจของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Economy)

เมืองบางแห่งมีขนาดเศรษฐกิจใหญ่เทียบเท่ากับบางประเทศ แต่ละเมืองจะแข่งขันกันเพื่อดึงดูดการลงทุน จึงจะให้ความสำคัญการพัฒนาฝีมือแรงงาน และการสร้างบรรยากาศทางธุรกิจที่น่าดึงดูด

5 นวัตกรรมในเมืองขนาดใหญ่ (Urban Innovation)

เมืองยุคใหม่สามารถรับทราบความต้องการของผู้อยู่อาศัยได้ผ่าน Social Media และเทคโนโลยี IoT โดยความโปร่งใสของการได้มาซึ่งข้อมูลทำให้ประชาชนมีความมั่นใจต่อรัฐบาลมากยิ่งขึ้น

6 โครงสร้างของพื้นฐานและบริการของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Infrastructure and Services)

WEF คาดว่ากองทุนโครงสร้างพื้นฐานทั่วโลกจะมีมูลค่า 9 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2568 โดยรัฐบาลทั่วโลกจะหันมาให้ความสำคัญกับบริการด้านสารสนเทศและการสื่อสาร การสาธารณสุข และการศึกษามากยิ่งขึ้น

ที่มา: Arts & Culture: Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2020)

ภาพที่ 2-11 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน Ageing

การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุถือเป็นประเด็นสำคัญในวิชาประชากรศาสตร์สมัยใหม่
ทั้งในมิติของการสาธารณสุข และเศรษฐกิจในระดับบุคคล ธุรกิจ และสังคม



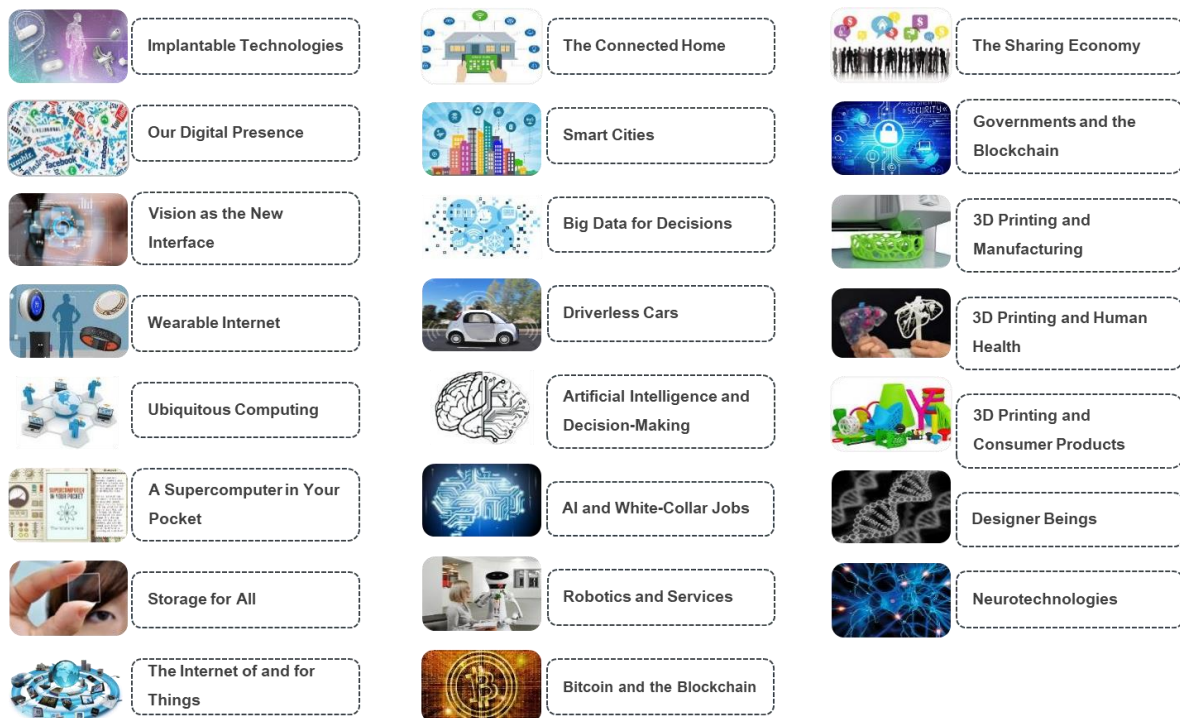
ที่มา: Ageing: Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2017)

ภาพที่ 2-12 ตัวอย่างแนวโน้มสำคัญด้าน การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม - นวัตกรรมสังคม (Social innovation)

นวัตกรรมสังคม (Social innovation) ขับเคลื่อนด้วยเป้าหมาย ความร่วมมือ และความรับผิดชอบ
เพื่อพัฒนาคำตอบใหม่ ๆ ให้กับโจทย์ปัญหาและความท้าทายของสังคม



ภาพที่ 2-13 แนวโน้มเทคโนโลยีสำคัญ 23 ด้าน



ที่มา: บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด ประมวลจาก The Fourth Industrial Revolution, WEF, 2016

ภาพที่ 2-14 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับเศรษฐกิจดิจิทัลสร้างสรรค์

Digital Transformation Initiative (DTI) - Societal Implications

นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงนั้นมีทั้งที่มุ่งเน้นแสวงหากำไรเป็นหลักและที่เอื้อประโยชน์ต่อสังคมควบคู่ไปด้วย ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อนี้ ผู้มีอำนาจต้องพิจารณาว่านโยบายหรือกฎหมายแบบใดจะทำให้ธุรกิจเอื้อประโยชน์ต่อสังคมให้ได้โดย 4 อุตสาหกรรมที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงจาก Digital Transformation มากที่สุดได้แก่ ยานยนต์ สินค้าอุปโภคบริโภค ไฟฟ้า และโลจิสติกส์



ภาพที่ 2-15 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงจากโควิด-19 (1)

 ปรับธุรกิจ เข้าสู่วิถีชีวิตใหม่	- ปรับธุรกิจเข้าสู่วิถีชีวิตใหม่เพื่อแก้ไขความท้าทายและลดผลกระทบให้น้อยที่สุด - ธุรกิจที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดจำเป็นต้องมีสินค้าหรือบริการมาทดแทน
 ทำงานร่วมกัน	นำสินค้าและบริการมอบให้ผู้ที่มีส่วนได้เสีย และรวมตัวเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน
 B2C	- เปลี่ยนจาก B2B เป็น B2C - เพิ่มการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภคโดยการตอบสนองต่อพฤติกรรมวิถีชีวิตใหม่ด้วยประสบการณ์วิถีชีวิตใหม่
 เชื่อมวิถีชีวิตใหม่ เข้าสู่ดิจิทัล	เน้นการลงทุนในธุรกิจเกิดใหม่ เช่น ระบบอัตโนมัติ, AI, พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์, พาณิชย์ดิจิทัล, การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล, บล็อกเชน

ภาพที่ 2-16 ตัวอย่างแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงจากโควิด-19 (2) - 10 เทรนด์ใหม่ที่ทรงอิทธิพลต่อธุรกิจในประเทศไทย

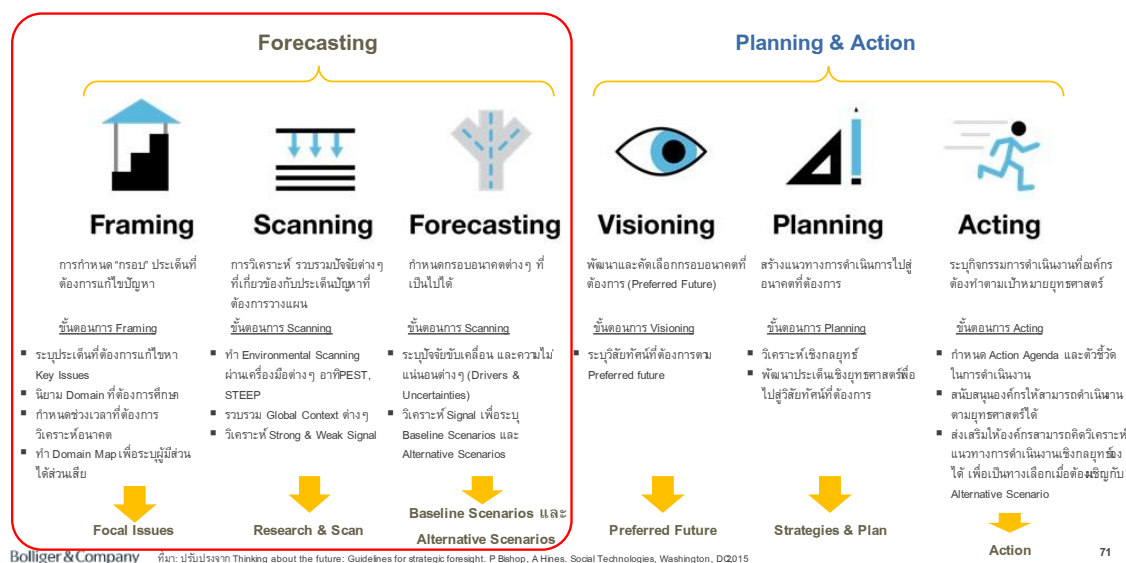
10 วิถีชีวิตใหม่ในประเทศไทยจากการสำรวจความเห็นของผู้บริหารระดับสูงในไทย 300 คน โดย Future Platform

การสอนและการเรียนรู้ 2.0 ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ควบคู่กับการเรียนรู้ด้วยตนเองและช่วยกันเรียน (Peer Learning)	ร้านค้าออนไลน์ (e-commerce) การเปลี่ยนแปลงร้านเข้าสู่รูปแบบออนไลน์	ระบบทางไกลเสมือน (Telepresence) การประชุมเสมือน และการตรวจโรคทางไกล	วัฒนธรรมของการเตรียมพร้อม แผนสำรองทางธุรกิจจะเป็นวิธีใหม่สำหรับทุกธุรกิจ	การล่มสลายของเศรษฐกิจโลก และความร่วมมือทางเศรษฐกิจแบบพหุภาคีที่อาจมีมากขึ้น
Platform Economy แพลตฟอร์ม เช่น Facebook, LinkedIn, Alibaba, Shopee, Lazada และ Amazon จะมีบทบาทเชิงรุกมากขึ้นต่อพฤติกรรมใหม่ของผู้บริโภค	การเยียวยาด้วยอาหารและธรรมชาติ ผู้คนมีความตื่นตัวเรื่องสุขภาพที่มากขึ้นที่มาพร้อมกับความนิยมอาหารจากธรรมชาติ	การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 การใช้งานหุ่นยนต์, AI, IOT, เทคโนโลยีชีวภาพ, บิ๊กดาต้า ในหลายอุตสาหกรรมเพื่อนำไปสู่อุตสาหกรรม 4.0 ที่แท้จริง	ร้านค้าทางกายภาพ ร้านค้าทางกายภาพยังจำเป็นสำหรับการแสดงสินค้า แต่สิ่งสำคัญคือ การเข้าถึงจากหลายช่องทาง	ผลกระทบจากภูมิรัฐศาสตร์ การเมืองสองขั้วระหว่างจีนและสหรัฐจะขัดแย้งกันมากขึ้น ระเบียบโลกใหม่จะทำให้แต่ละประเทศรวมตัวแบ่งกลุ่ม

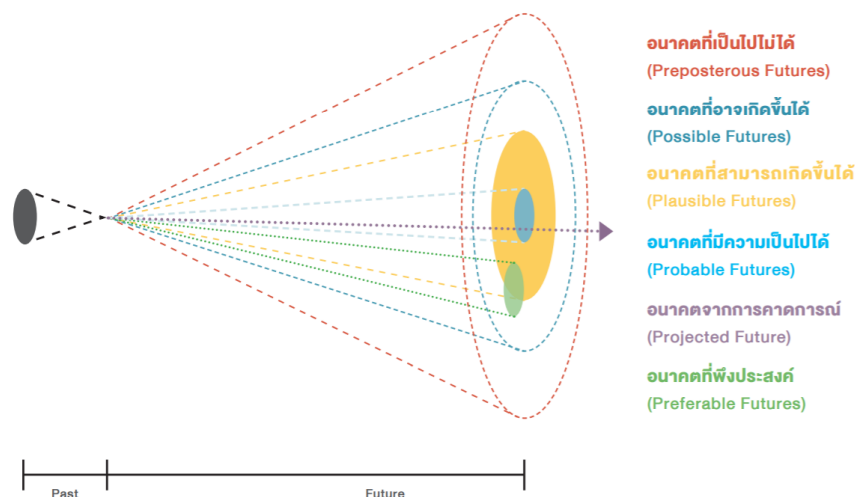
2.1.3 กำหนดกรอบอนาคต

ในการกำหนดกรอบอนาคต คณะผู้วิจัยจะรวบรวมแนวทางการกำหนดกรอบอนาคตจาก 5.2.1 ซึ่งประกอบไปด้วย การ Framing การ Scanning การ Forecasting เพื่อรวบรวมประเด็นในการนำไประดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สสส. วิเคราะห์ “มุมมองต่ออนาคต (Perspectives about the Futures)” พร้อมกำหนด “กรอบอนาคต (Futures Frame) ที่เหมาะสมกับ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ดังแสดงหลักการกำหนดกรอบอนาคตในภาพที่ 2-17 และภาพที่ 2-18

ภาพที่ 2-17 หลักการกำหนดกรอบอนาคตไปสู่การปฏิบัติ



ภาพที่ 2-18 วัตถุประสงค์ในการมองหรือกำหนดกรอบอนาคต - วิเคราะห์กรอบอนาคตประเภทต่างๆ



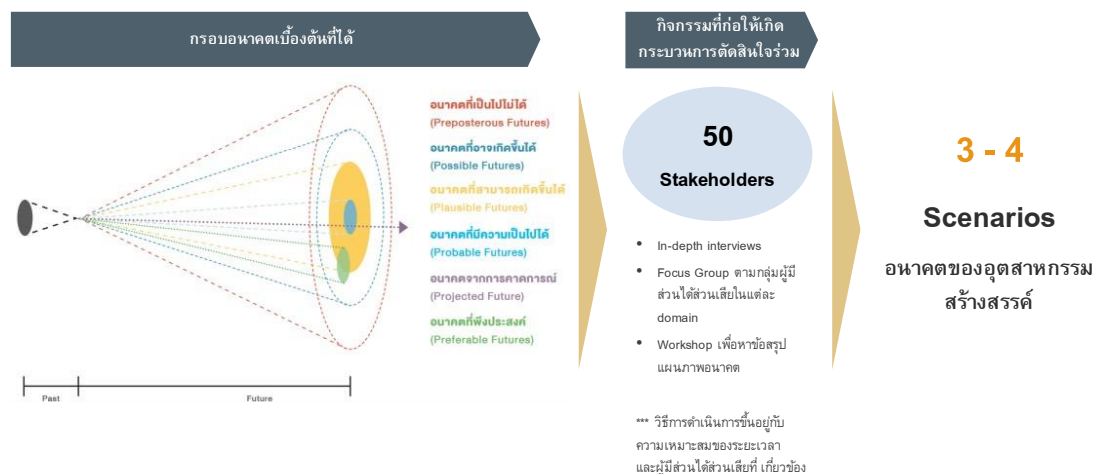
2.1.4 จัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)

คณะผู้วิจัยจะจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) โดยหลังจากระบุนกรอบอนาคตร่วมกับ สศส. แล้ว จึงเน้นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการตัดสินใจร่วม โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมทั้งที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา สมาคมวิชาชีพ และภาคเอกชน จำนวนอย่างน้อย 50 หน่วยงาน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ จัดทำภาพจำลองอนาคต และให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมผ่านการจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ เช่น การจัดประชุมกลุ่มย่อย และการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น

จากนั้น จึงสรุประบุปัจจัยขับเคลื่อน และความไม่แน่นอนต่าง ๆ (Drivers & Uncertainties) และวิเคราะห์ Signal เพื่อระบุ Baseline Scenarios และ Alternative Scenarios ในโครงการนี้ อย่างน้อย 3-4 Scenarios

ภาพที่ 2-19 แนวทางการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)

บริษัทฯ จะนำกรอบอนาคตที่เป็นไปได้มาหารือร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อวิเคราะห์ Scenarios ที่เป็นไปได้ในโครงการนี้ 3-4 Scenarios



ภาพที่ 2-20 ตัวอย่างประสบการณ์ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ
การพัฒนาเมืองเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ – กรณีเมืองเชียงใหม่ รายประเด็นสาขา
อุตสาหกรรม

Map Stakeholderตามบทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็น

ข้อมูลพื้นฐาน	เศรษฐกิจ	สังคม	ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- ประชากร - โครงสร้างทางเศรษฐกิจ - ลักษณะทางสังคม - โครงสร้างพื้นฐาน - ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - แหล่งท่องเที่ยว - ข้อมูลความมั่นคง	- ด้านการท่องเที่ยว - ด้านผลิตภัณฑ์ชุมชน - ด้านการค้า การลงทุน - ด้านการเกษตร - สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) - สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ - สำนักงานพาณิชย์จังหวัดเชียงใหม่ - ศูนย์เศรษฐกิจการลงทุนภาคที่ 1 BOI - หอการค้าจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานเกษตรและสหกรณ์จังหวัดเชียงใหม่ - ธนาคารแห่งประเทศไทย - DEPA ภาคเหนือ - สถานกงสุลใหญ่แต่ละประเทศในจังหวัดเชียงใหม่	- ด้านสุขภาพ - ด้านการศึกษา - ด้านการมีงานทำและการคุ้มครองแรงงาน - ด้านรายได้ - ด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม - ด้านชีวิตครอบครัวและชุมชน - ด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม - ด้านความมั่นคง - สำนักสาธารณสุขจังหวัดเชียงใหม่ - ศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานสถิติจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานประกันสังคมจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักพัฒนาชุมชนจังหวัดเชียงใหม่ - ตำรวจภูธรจังหวัดเชียงใหม่ - ศูนย์ป้องกันและปราบปรามยาเสพติดจังหวัดเชียงใหม่ - สำนักงานขนส่งจังหวัดเชียงใหม่	- ข้อมูลทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น ทรัพยากรน้ำป่าไม้ แร่ธาตุ ดิน - สำนักงานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจังหวัดเชียงใหม่ - มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Bolliger & Company

76

ภาพที่ 2-21 ตัวอย่างประสบการณ์ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ
การพัฒนาเมืองเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ – กรณีเมืองเชียงใหม่ รายพื้นที่

ตัวอย่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในจังหวัดเชียงใหม่



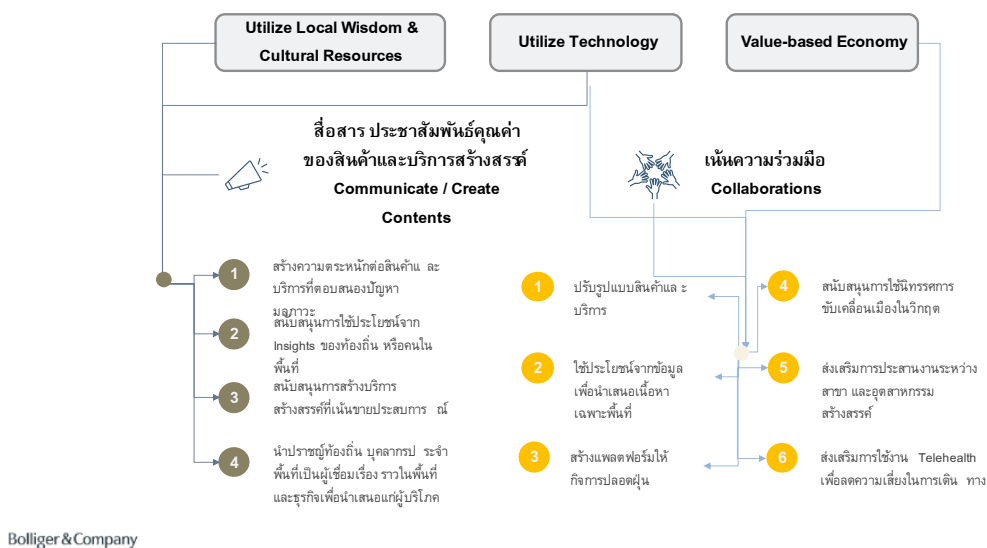
Bolliger & Company ที่มา: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ . (2020). แผนที่เชียงใหม่สร้างสรรค์ Third Edition 2019/2020.

77

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยจะจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation) ที่ผ่านการจัดลำดับความสำคัญ และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact Assessment) รวมไปถึงระบุประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification) โดยมีตัวอย่างข้อเสนอแนะฯ และการประเมินผลกระทบต่างๆ ดังแสดง

ภาพที่ 2-22 ตัวอย่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย – Creative Industry

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย– Creative Industry



ภาพที่ 2-23 ตัวอย่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย – หน่วยงานรัฐและหน่วยงานท้องถิ่น



สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

สนับสนุนกลไกการสะท้อนปัญหาและวิกฤตที่เกิดขึ้นในเมืองจากภาคประชาชนและท้องถิ่น และสนับสนุนการมีส่วนร่วมให้ภาคประชาชน และท้องถิ่นมีอำนาจในการบริหารจัดการกิจกรรม หรือนวัตกรรมทางสังคมในแต่ละพื้นที่เพื่อตอบสนองต่อปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง แต่ยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาของจังหวัดหรือประเทศอยู่



ลดทอนอุปสรรคในการบริหารจัดการและดำเนินธุรกิจจากการปรับปรุงกฎระเบียบอย่างเหมาะสม

ภาครัฐควรเร่งดำเนินการพัฒนากฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการอำนวยความสะดวกในการทำธุรกิจ การทำพันธมิตรทางธุรกิจ การทบทวนกฎหมายจัดตั้งจัดจ้างสีเขียวของรัฐ ทั้งนี้ ในการพิจารณาปรับปรุงกฎระเบียบจะต้องมีการกำหนดช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านของกฎหมายและระเบียบ เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียปรับตัวได้อย่างเหมาะสม



จัดการข้อมูลของเมืองและภูมิสารสนเทศเพื่อใช้ประโยชน์ในการบริหารเมือง

สนับสนุนการเก็บข้อมูลพื้นที่และจังหวัดในแต่ละประเด็นการพัฒนาเมือง เพื่อใช้ประโยชน์ในการบริหารจัดการวิกฤตและการติดตามผลในระยะยาว



ส่งเสริมการการแบ่งปันความรู้ของท้องถิ่นในแต่ละแขนง และสร้างความตระหนักรู้ด้านสุขภาพ

ส่งเสริมการสร้างความรู้ถึงปัญหาของวิกฤตที่มีต่อด้านสุขภาพ รวมถึงการแบ่งปันความรู้ในระดับท้องถิ่นเพื่อรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของจังหวัด ซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

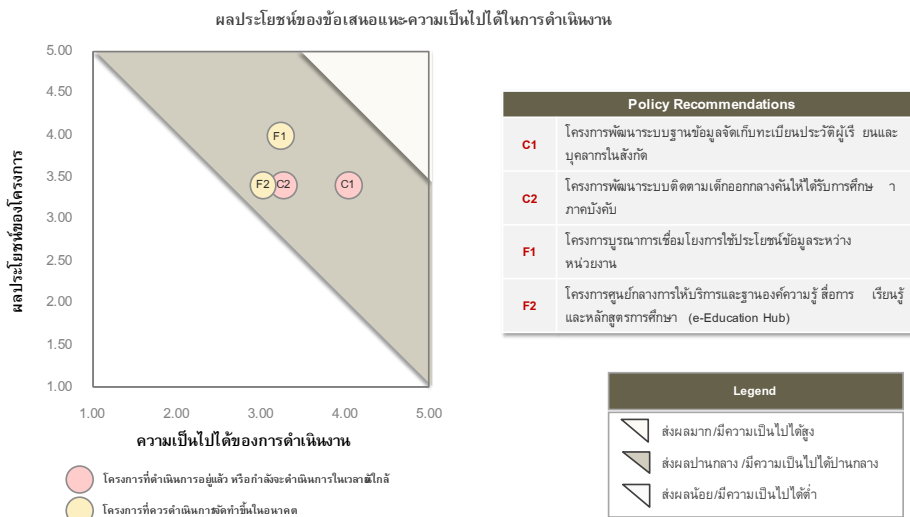


ส่งเสริมการพัฒนาภาคธุรกิจให้มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถเข้าถึงโอกาสทางธุรกิจเพื่อรองรับต่อวิกฤตและการเปลี่ยนแปลง

ส่งเสริมการพัฒนาภาคเอกชน ให้มีความรู้ความเข้าใจถึงโอกาสทางธุรกิจในวิกฤต รวมถึงให้ใช้งานเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ลดการสร้างปัญหาเฉพาะให้จังหวัด ผ่านมาตรการจูงใจต่างๆ

ภาพที่ 2-24 ตัวอย่างการจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ตัวอย่างการจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



Bolliger & Company

99

ภาพที่ 2-25 ตัวอย่างแนวทางการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจจากการดำเนินโครงการ (1)

ผลได้ทางเศรษฐกิจ

= ผลประโยชน์ทางตรง + ผลประโยชน์ทางอ้อมที่อยู่ในรูปตัวเงิน

ตัวอย่างสูตรการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจ

ผลได้ทางเศรษฐกิจ	สมการ
ผลประโยชน์ทางตรง	
การประหยัดต้นทุนในการจัดทะเบียนต่างๆของผู้ประกอบการที่จดทะเบียนบนระบบอิเล็กทรอนิกส์	ระยะเฉลี่ยเวลาที่ผู้ประกอบการต้องสูญเสียในการจดทะเบียนต่างๆ x Value of Leisure Time
การประหยัดต้นทุนในการพัฒนาศูนย์วิจัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการแต่ละราย	จำนวนผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ x (ต้นทุนในการจัดตั้งศูนย์วิจัยของตนเอง + ต้นทุนในการดำเนินงานอื่นๆ)
รายได้ที่เพิ่มขึ้นของผู้ประกอบการเมื่อเข้าร่วมโครงการของ สคส.	จำนวนผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ x รายได้เฉลี่ยของผู้ประกอบการแต่ละราย x ร้อยละของรายได้ที่เพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมโครงการ
ผลประโยชน์ทางอ้อม	
การประหยัดต้นทุนการฝึกอบรมหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ สคส.	จำนวนผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ x มูลค่าหลักสูตรฝึกอบรมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
การประหยัดเวลาของประชาชนในการหาข้อมูลจากหลายแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	จำนวนการเข้าใช้งาน x ระยะเวลาค้นหาข้อมูลเฉลี่ย x Value of Leisure Time
การลดต้นทุนที่ผู้ประกอบการต้องจ่ายเมื่อทำการโฆษณากิจการให้เป็นที่รู้จัก	ค่าบริการโฆษณา x จำนวนผู้เข้าชมงานช่องทางทางเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐจัดทำขึ้น/จำนวนผู้ใช้ที่เข้าถึง

ภาพที่ 2-26 ตัวอย่างแนวทางการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจจากการดำเนินโครงการ (2)

ตัวอย่างการวัดผลได้ทางเศรษฐกิจจากการดำเนินงานด้านรัฐบาลดิจิทัล

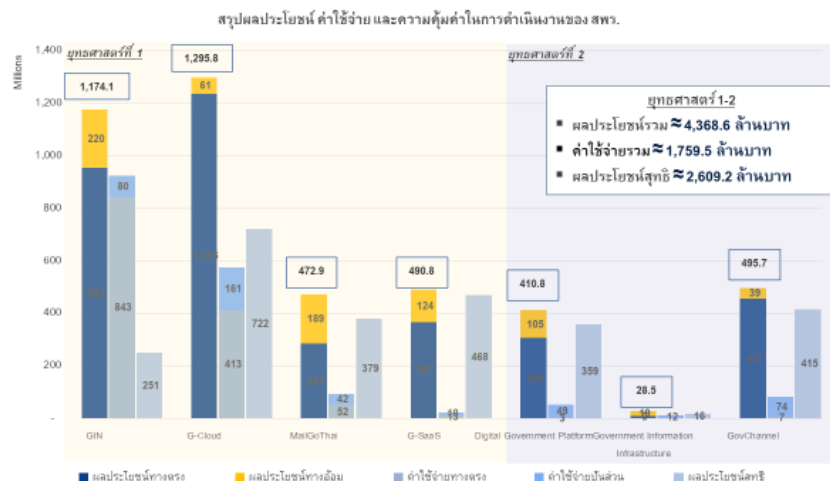


Bolliger & Company ที่มา: E-Government for Better Government, OECD E-Government Studies (2008)

102

ภาพที่ 2-27 ตัวอย่างการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินโครงการ (1)

ตัวอย่างแนวทางการประเมินผลได้และมูลค่าของโครงการ



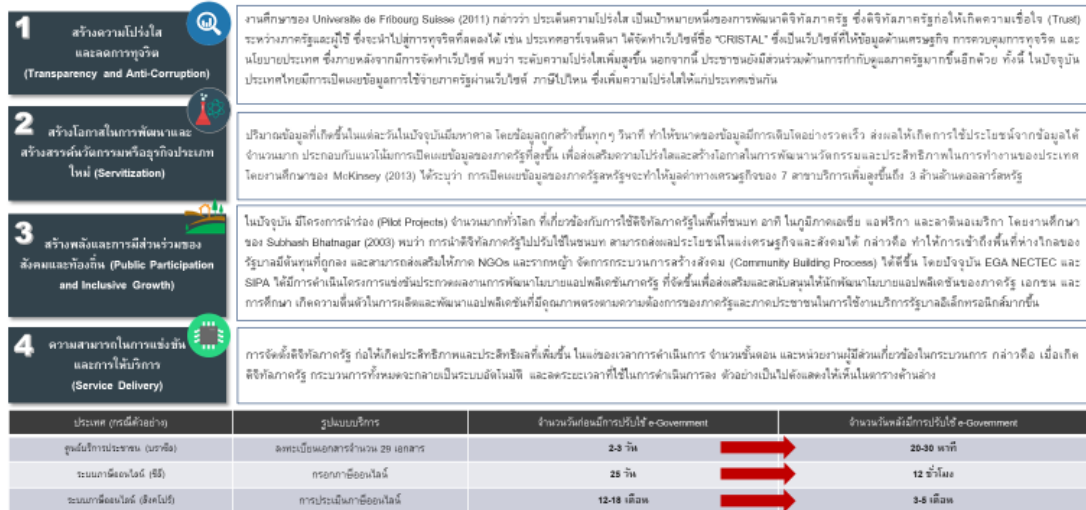
Bolliger & Company

103

ภาพที่ 2-28 ตัวอย่างการประเมินผลได้ทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินโครงการ (2)

ผลประโยชน์จากการให้บริการที่ไม่สามารถประเมินเป็นตัวเงินได้ (1)

ตัวอย่าง



Bolliger & Company ที่มา: "The Economic and Social Impacts of e-Government" โดย Ajlan Stefanos (2011) และผลงานที่ปรึกษา

104

2.1.5 จัดกิจกรรม การประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือสัมมนาในโครงการ

ภายใต้โครงการนี้ คาดหมายว่าจะจะจัดกิจกรรมการประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือ การสัมมนา อย่างน้อย 2 ครั้ง ได้แก่ จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ และผลลัพธ์ในการจัดทำ Foresight ให้แก่ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค อย่างน้อย 1 ครั้ง และจัดสัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษา แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) สู่สาธารณะผ่านทางออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีกลุ่มเป้าหมายเข้าถึง (Page View) อย่างน้อย 10,000 ครั้ง

โดยมีกำหนดการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรม มีดังนี้

- จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ และผลลัพธ์ในการจัดทำ Foresight ให้แก่ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค อย่างน้อย 1 ครั้ง ในช่วงสัปดาห์ที่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2565 ซึ่งคณะผู้วิจัยจะจัดกิจกรรมในลักษณะผสม (Hybrid) ทั้งออนไลน์และ ณ ที่ทำการ สศส. กทม. โดยผ่านช่องทาง Zoom meeting เพื่อเข้าถึงผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. ในภูมิภาค
- จัดสัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษา แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight) สู่สาธารณะผ่านทางออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง

ในช่วงสัปดาห์ที่ต่อเนื่องกันยายน พ.ศ. 2565 ซึ่งคณะผู้วิจัยจะเรียนเชิญผู้แทนจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งผู้แทนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ตลอดจนบุคลากรและตัวแทนจากสศส. โดยวัตถุประสงค์หลักของการจัดสัมมนา คือ เพื่อเผยแพร่ผลการศึกษาต่อผู้เกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

2.1.6 จัดตั้งคณะ Creative Consortium

คณะผู้วิจัยจะเสนอแนะแนวทางความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) โดยนำประเด็นสำคัญ (Key Agenda) ที่เกิดจากการวิเคราะห์แผนภาพอนาคต สรรหา Stakeholders ที่มีความสนใจร่วมมาดำเนินการผลักดันให้เห็นผลในเชิงปฏิบัติ ผ่านการจัดตั้งคณะ Creative Consortium ที่เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนที่สนใจในประเด็นเดียวกัน มาร่วมกันวางกรอบงาน แผนปฏิบัติ พร้อมกำหนดบทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน

โดยมีตัวอย่างการระบุหน่วยงานผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ ดังแสดงภาพที่ 2-29

ภาพที่ 2-29 ตัวอย่างระบุกลุ่มหน่วยงาน หรือองค์กร ที่มีอาจมีส่วนร่วมในคณะ Creative Consortium

ระบุกลุ่มหน่วยงาน หรือองค์กร ที่มีอาจมีส่วนร่วมในคณะ Creative Consortium



2.1.7 จัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน (ฉบับครึ่งปี และรายปี)

คณะผู้วิจัยจะจัดทำรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ทั้งฉบับครึ่งปี และรายปี โดยมีจะออกแบบและจัดวางเนื้อหา กราฟ ตาราง Infographic จัดหาภาพประกอบ ภายในเล่มและหน้าปกรายงาน จัดทำรายงานในรูปแบบดิจิทัล (eBook) พร้อมสำหรับเผยแพร่บนเว็บไซต์ของ CEA และจัดพิมพ์เล่มรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (เฉพาะฉบับรายปี) 4 สี จำนวน 200 เล่ม ดังแสดงแนวทางการจัดทำรายงานฯ ในภาพที่ 2-30

ภาพที่ 2-30 เนื้อหาในรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน



2.2 ระยะเวลาและแผนดำเนินงาน

ภาพที่ 2-31 ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน

		ม.ค.		ก.พ.				มี.ค.				เม.ษ.				พ.ค.				มิ.ย.				ก.ค.				ส.ค.				ก.ย.				ต.ค.				พ.ย.	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2				
1	กระบวนการวางแผนและเตรียมการศึกษา																																								
1.1	กำหนดแนวคิดในการศึกษาและแผนการดำเนินงานโครงการโครงสร้างเนื้อหาของรายงาน																																								
1.2	กำหนดวิธีและเครื่องมือที่ใช้ศึกษา จัดบุคลากรและทรัพยากร																																								
1.3	ประชุมร่วมกับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สศส. เพื่อรายงานความก้าวหน้าและประเด็นปัญหาในโครงการฯ (ทุก 2 เดือน)																																								
2	กระบวนการศึกษาวิจัย																																								
2.1	ศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล																																								
	ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากทั้งในและต่างประเทศ																																								
	วิเคราะห์แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)																																								
2.2	กำหนดกรอบอนาคต																																								
	ระดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สศส. วิเคราะห์ “มุมมองต่ออนาคต (Perspectives about the Futures)” พร้อมกำหนด “กรอบอนาคต (Futures Frame) ที่เหมาะสมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย																																								
2.3	จัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)																																								
	ระบุกรอบอนาคตที่เป็นไปได้																																								
	วิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง																																								
	วิเคราะห์ Strong & Weak Signal เพื่อระบุ Scenarios ที่เป็นไปได้																																								
2.3	จัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดกระบวนการตัดสินใจร่วม (Participatory and Deliberative Process) อย่างน้อย 50 หน่วยงาน																																								
	จัดเตรียมก่อนการจัดกิจกรรม																																								
	จัดเตรียมการระหว่างการจัดกิจกรรม																																								
	จัดทำรายงานสรุปผล																																								

		ม.ค.		ก.พ.				มี.ค.				เม.ษ.				พ.ค.				มิ.ย.				ก.ค.				ส.ค.				ก.ย.				ต.ค.				พ.ย.	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2				
2.4	สรุปผลการจัดทำแผนภาพอนาคตฯ																																								
	จัดทำแผนภาพอนาคตฯ																																								
	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ที่ผ่านการ <u>จัดลำดับ</u> ความสำคัญ และ ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ																																								
	ระบุประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)																																								
2.5	จัดกิจกรรมการประชุม หรือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือ การ สัมมนา																																								
	กิจกรรมถ่ายทอดความรู้																																								
	สัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษา																																								
2.6	จัดตั้งคณะ Creative Consortium																																								
	ดึง Key Agenda จาก แผนภาพอนาคต																																								
	หารือ และสรรหา Stakeholder เพื่อจัดตั้ง Creative Consortium																																								
2.7	รายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ในปัจจุบัน (ฉบับครึ่งปี และรายปี)																																								
	รายงานสถานการณ์ฯ ฉบับครึ่งปี																																								
	รายงานสถานการณ์ฯ ฉบับรายปี																																								
2.8	กระตุ้นการรับรู้ผ่านการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ																																								
	จัดเตรียมพัฒนาสื่อรูปแบบต่าง ๆ (ผลของกิจกรรม อาทิ ภาพถ่าย และคลิปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม)																																								
	เผยแพร่สื่อสู่สาธารณะ ผ่านช่องทางต่าง ๆ																																								
3	การจัดส่งรายงาน																																								

รายงานขั้นต้น (Inception Report)

รายงานความก้าวหน้า
(Progress Report) ครั้งที่ 1รายงานความก้าวหน้า
(Progress Report) ครั้งที่ 2รายงานสมบูรณ์
(Final Report)

2.3 โครงร่างรายงาน

โครงร่างรายงานแต่ละฉบับมีรายละเอียดดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้ โดยโครงร่างรายงานดังกล่าวอาจมีการเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม หรือตัดตอน ตามความเหมาะสมของข้อมูลที่ได้รับระหว่างการดำเนินการศึกษา

2.3.1 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1

โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1 ครอบคลุมเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1

โครงร่างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1	
1.	บทนำ
1.1	หลักการและเหตุผล
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ
1.3	ขอบเขตการดำเนินงาน
2.	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.1	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.2	ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน
2.3	โครงร่างรายงาน
3.	ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
3.1	วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
	นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
	หลักการกำหนดกรอบอนาคต
	กรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ
3.2	แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)
	แนวโน้มสำคัญระดับโลก (Megatrends)
4.	กรอบอนาคต (Futures Frame)
4.1	กำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing)
	ระบุ Stakeholder
	จัดทำ Domain Map
4.2	วิเคราะห์ปัจจัย (Scanning)
	จัดกลุ่ม Inputs

โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 1	
	ระบุ Strong Signal & Weak Signal
ภาคผนวก 1	สรุปผลการระดมสมองกับผู้บริการ สตส และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2

โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2 ครอบคลุมเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 2-2

ตารางที่ 2-2 โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2

โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2	
1.	บทนำ
1.1	หลักการและเหตุผล
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ
1.3	ขอบเขตการดำเนินงาน
2.	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.1	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.2	ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน
2.3	โครงสร้างรายงาน
3.	ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
3.1	วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
	- นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
	- หลักการกำหนดกรอบอนาคต
	- กรณศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ
3.2	แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)
	- แนวโน้มสำคัญระดับโลก (Megatrends)
4.	กรอบอนาคต (Futures Frame)
4.1	กำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing)
	ระบุ Stakeholder
	จัดทำ Domain Map
4.2	วิเคราะห์ปัจจัย (Scanning)
	จัดกลุ่ม Inputs
	ระบุ Strong Signal & Weak Signal
4.3	กำหนดกรอบอนาคต
	ระบุปัจจัยขับเคลื่อน และความไม่แน่นอนต่างๆ (Drivers & Uncertainties)

โครงสร้างรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ครั้งที่ 2	
	วิเคราะห์ Signal เพื่อระบุ Baseline Scenarios และ Alternative Scenarios
	แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)
	- Scenario A
	- Scenario B
	- Scenario C
	- Scenario D
5.	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
	- ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
	- ประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)
ภาคผนวก 1	สรุปผลการระดมสมองกับผู้บริการ สศส และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง

2.3.3 โครงสร้างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงสร้างรายงานฉบับสมบูรณ์ ครอบคลุมเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 2-3

ตารางที่ 2-3 โครงสร้างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงสร้างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)	
1.	บทนำ
1.1	หลักการและเหตุผล
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ
1.3	ขอบเขตการดำเนินงาน
2.	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.1	กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา
2.2	ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน
2.3	โครงสร้างรายงาน
3.	ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
3.1	วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
	- นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
	- หลักการกำหนดกรอบอนาคต
	- กรณศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศ
3.2	แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global context)
	- แนวโน้มสำคัญระดับโลก (Megatrends)
4.	กรอบอนาคต (Futures Frame)
4.1	กำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing)

โครงสร้างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)	
	ระบุ Stakeholder
	จัดทำ Domain Map
4.2	วิเคราะห์ปัจจัย (Scanning)
	จัดกลุ่ม Inputs
	ระบุ Strong Signal & Weak Signal
4.3	กำหนดกรอบอนาคต
	ระบุปัจจัยขับเคลื่อน และความไม่แน่นอนต่างๆ (Drivers & Uncertainties)
	วิเคราะห์ Signal เพื่อระบุ Baseline Scenarios และ Alternative Scenarios
	แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries Foresight)
	- Scenario A
	- Scenario B
	- Scenario C
	- Scenario D
5.	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
	- ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
	- ประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)
	- ข้อเสนอแนะในการจัดตั้ง Creative Consortium
ภาคผนวก 1	สรุปผลการระดมสมองกับผู้บริการ สตส และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง
ภาคผนวก 2	การจัดลำดับความสำคัญและการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
ภาคผนวก 3	สรุปผลการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ และการจัดสัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษา

2.3.4 โครงสร้างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับครึ่งปี

โครงสร้างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับครึ่งปี
ครอบคลุมเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 2-4

ตารางที่ 2-4 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ฉบับครึ่งปี (Thailand Creative Movement Report 2022)

หัวข้อ	แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ Creative Industries Foresight
	คำนำ
1	ความหมายของแผนภาพอนาคต (What is Foresight)
1.1	ความหมายของแผนภาพอนาคต
1.2	องค์ประกอบของการจัดทำแผนภาพอนาคต - Framing: การกำหนด “กรอบ” ประเด็นที่ต้องการแก้ไขปัญหา - Scanning: การวิเคราะห์ รวบรวมปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการวางแผน - Forecasting: กำหนดกรอบอนาคตต่างๆ ที่เป็นไปได้
2	พัฒนาการของการจัดทำแผนภาพอนาคตในต่างประเทศ (Case Study of Foresight)
2.1	ตัวอย่างการพัฒนาการจัดทำแผนภาพอนาคตในฟินแลนด์ - Committee for the Future
2.2	ตัวอย่างการพัฒนาการจัดทำแผนภาพอนาคตในสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ - Dubai Future Foundation
3	สถานะปัจจุบันของการจัดทำแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย (Current Status of Thailand's Creative Industries Foresight)
3.1	Framing – กำหนดกรอบเวลา และหัวข้อ
3.2	Domain Map - ระบุ
4	การดำเนินงานในระยะถัดไป (Next Step) - Scanning & Forecasting

2.3.5 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับรายปี

โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับรายปี
ครอบคลุมเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 2-5

ตารางที่ 2-5 โครงร่างรายงานสถานการณ์และความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับรายปี

หัวข้อ/บท

1	ความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
1.1	ทบทวนแผนและนโยบาย (Plan & Policy Review) – แผนระดับชาติ และ และแผนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมรายสาขา
2	สถานะปัจจุบันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย
2.1	ภาพรวมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย
	- Creativity index
2.2	สถานการณ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา
	- Value Chain by sector
2.3	สถานการณ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายพื้นที่
3	กรณีศึกษาด้านแบบผู้ประกอบการในการธุรกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ
3.1	กรณีศึกษาประเทศ A
3.2	กรณีศึกษาประเทศ B
4	อนาคตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย
4.1	วิเคราะห์ช่องว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย
4.2	ทิศทางการส่งเสริม

บทที่ 3

ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.1 วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแผนภาพอนาคตใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การศึกษาภายใต้โครงการศึกษานี้ แบ่งการดำเนินงานเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังนี้

- นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- หลักการกำหนดกรอบอนาคต
- กรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากต่างประเทศ
- แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก

3.1.1 นิยามของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถนิยามได้หลายรูปแบบ ดังจะเห็นได้จากคำนิยามที่ถูกให้ไว้ทั้งในและต่างประเทศ โดยมีตัวอย่างดังนี้

David Parrish ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ชาวอังกฤษ ได้ให้นิยามเกี่ยวกับ Creative Industries เอาไว้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หมายถึงธุรกิจที่มีการผนวกกับการความคิดสร้างสรรค์เป็นศูนย์กลาง อาทิ การออกแบบ ดนตรี สื่อสิ่งพิมพ์ สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์และวิดีโอ สิ่งประดิษฐ์ ทัศนศิลป์ แฟชั่น โทรศัพท์และวิทยุ การโฆษณา วรรณกรรม เกมส์ และศิลปะการแสดง

ด้านกระทรวงวัฒนธรรม สื่อ และกีฬาของรัฐบาลสหราชอาณาจักรได้ให้คำนิยามเพิ่มเติมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เอาไว้ว่า เป็นอุตสาหกรรมที่มีรากฐานจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และพรสวรรค์ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างมูลค่า สร้างงาน จากรุ่นสู่รุ่นและเป็นการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา โดยสามารถแบ่งได้เป็น 13 อุตสาหกรรมย่อย ได้แก่ การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ สถาปัตยกรรม งานศิลปะ สิ่งประดิษฐ์ งานออกแบบ การออกแบบ

แฟชั่น ภาพยนตร์และวิดีโอ ซอฟต์แวร์ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์และเกมส์
โทรทัศน์และวิทยุ

ด้านสหประชาชาติ (European Union) ได้ให้ความหมายแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เอาไว้ว่า เป็นอุตสาหกรรมที่ใช้วัฒนธรรมเป็นปัจจัยในการขับเคลื่อนรวมถึงมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งการแบ่งประเภทสามารถแบ่งได้เป็น สถาบันกรรมและการออกแบบซึ่งเป็นการนำเอาปัจจัยสร้างสรรค์มาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ นอกจากนี้ยังมีอุตสาหกรรมย่อยอีก อาทิ การออกแบบกราฟิก การออกแบบแฟชั่น และการโฆษณา

ด้านยูเนสโก (UNESCO) ได้ระบุถึงนิยามเอาไว้ว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็น
 อุตสาหกรรมที่เป็นการรวมกันของการสร้างสรรค์ การผลิต และการซื้อ-ขายในสินค้าและบริการ
 โดยมีสิ่งที่มีสิ่งที่จะต้องไม่ได้หรือวัฒนธรรมเป็นส่วนประกอบ ซึ่งสินค้าและบริการเหล่านี้โดยมากจะ
 ถูกคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) (อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของอุตสาหกรรมในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นบริบทของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) ว่า “ประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการทำให้ขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้นหรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน”

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” คือ กระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นวัตกรรม (Innovation) หรือเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ (Commercialization) หรือคุณค่าเพิ่มทางสังคม

สำนักนายกรัฐมนตรี (2554) ได้ให้นิยามของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ไว้ในระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วยกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ.2554 ไว้ว่า “เป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่” (สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554 : ออนไลน์) และได้ให้นิยาม ไว้

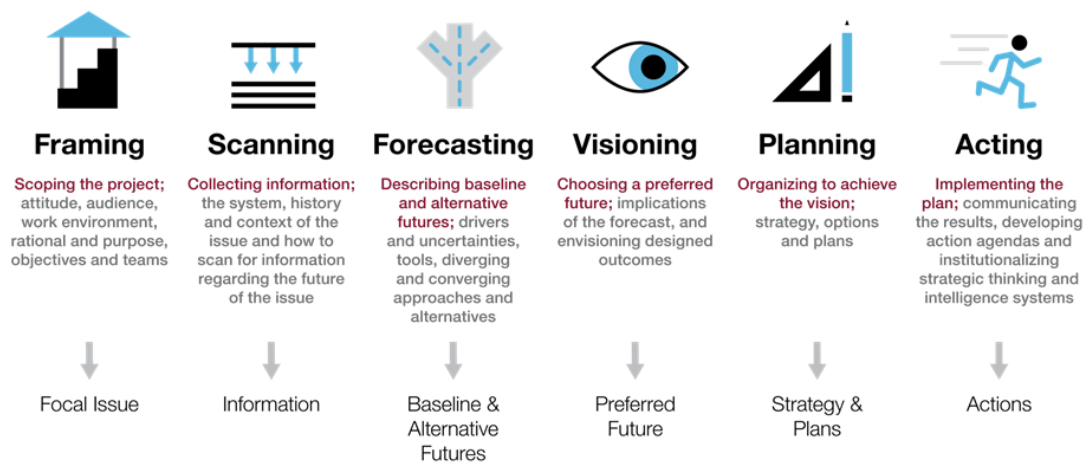
ในระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วย การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ.2556 ไว้ว่าเป็น “การพัฒนากระบวนการเศรษฐกิจโดยใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมสมัยใหม่ ในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ หรือคุณค่าทางสังคม” (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2556)

จากการศึกษาคำนิยามของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากหลายภาคส่วน คณะที่ปรึกษาจึงเห็นสมควรในการใช้คำนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ซึ่งได้ให้คำนิยามไว้ว่า เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 15 สาขา คือ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ดนตรี 3) ศิลปะการแสดง 4) ทักษะศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพร่ภาพและกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3.1.2 หลักการกำหนดกรอบอนาคต

การกำหนดกรอบอนาคตเป็นวิธีการดำเนินงานภายใต้โครงการ Foresight ซึ่งพัฒนาโดย University of Houston โดยกระบวนการกำหนดกรอบอนาคตมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังภาพที่ 3-1 โดยการศึกษาครั้งนี้จะใช้ทั้งสิ้น 3 ขั้นตอนที่ใช้ในการสร้างภาพอนาคต ประกอบด้วย ขั้นตอนการ Framing Scanning และ Forecasting โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพที่ 3-1 หลักการกำหนดกรอบอนาคต



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

➤ การ Framing หรือ การกำหนดกรอบอนาคต

การกำหนดกรอบ (Framing) คือการระบุจุดสนใจหรือประเด็นที่ต้องการการคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ โดยมีการให้น้ำหนักถึงประเด็นที่องค์กรให้ความสนใจหรือเป็นประเด็นที่สำคัญที่สุด โดยมีขั้นตอนการกำหนดกรอบดังนี้

- ระบุประเด็นที่ต้องการแก้ไข (Key Issues)
- นิยาม Domain ที่ต้องการศึกษา
- กำหนดช่วงเวลาที่ต้องการวิเคราะห์อนาคต
- ทำ Domain Map เพื่อระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

➤ การ Scanning หรือ การวิเคราะห์ รวบรวมปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการวางแผน

ภายหลังการระบุ Domain Map เพื่อวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอนาคตที่เราต้องการจะคาดการณ์แล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนของการ Scanning หรือการวิเคราะห์ คือการกวาดหาและรวบรวมพลวัตความเป็นไปได้ต่างๆ ที่ส่งผลต่ออนาคต (Inputs) ซึ่งดำเนินการผ่านการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) ผ่านเครื่องมือต่างๆ และการรวบรวมบริบทโลกที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ปรากฏใน Domain Map

จากนั้น จึงเป็นกระบวนการวิเคราะห์ Inputs เพื่อระบุว่า สิ่งใดเป็น Inputs ที่ถูกระบุหรือกำหนดไว้แล้วว่าเป็นเทรนด์สำคัญที่จะเกิดขึ้นอย่างแน่นอน จะกำหนดให้เป็น Strong Signals และ Inputs ที่เป็นปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่เริ่มมีการพูดถึง แต่ยังไม่แน่นอนว่า จะกลายเป็นแนวโน้ม จะถูกกำหนดให้เป็น Weak Signals โดยจะมีขั้นตอนการ Scanning ดังต่อไปนี้

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

➤ การ Forecasting หรือ กำหนดกรอบอนาคตต่าง ๆ ที่เป็นไปได้

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

ปัจจัยที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่มีความแน่นอนสูง (Drivers) ถูกนำมาวิเคราะห์ประกอบกันหลายๆ ปัจจัยกลายเป็น ภาพอนาคตฐาน (Baseline Future/ Scenario) และปัจจัยที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่มีความแน่นอนน้อย (Uncertainties) จะถูกนำมาวิเคราะห์ประกอบกันกับ Driver กลายเป็น ภาพอนาคตทางเลือก (Alternative Future/ Scenario) โดยจะมีขั้นตอนการ Forecasting ดังนี้

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

โดยภาพอนาคตที่ออกมาสามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบหลักดังนี้

- Continuation (Baseline) เป็นภาพอนาคตฐานที่ทุกสิ่งดำเนินไปตามแนวโน้มที่ควรจะเป็น และมีความน่าจะเป็นสูงที่สุด
- New equilibrium (Alternative) เป็นภาพอนาคตที่พัฒนาไปสู่จุดสมดุลใหม่ ซึ่งเกิดจากแรงขับเคลื่อนต่างๆ ที่แตกต่างจากระดับสมดุลของระบบระเบียบที่เป็นอยู่เดิม

- Transformation (Alternative) เป็นภาพอนาคตที่หลุดออกจากภาพที่ควรจะเป็นเดิม เนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงกฎ กติกาใหม่
- Collapse (Alternative) เป็นภาพอนาคตที่เปลี่ยนไปจากที่ควรจะเป็น เนื่องจากแรงขับเคลื่อนที่เป็นลบ หรือไม่ส่งผลดีต่อแนวทางการพัฒนาเดิม

3.1.3 กรณีศึกษาการวิเคราะห์กรอบอนาคตของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากต่างประเทศ

➤ กรณีศึกษาจากประเทศอังกฤษ

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

ในการดำเนินงานครั้งนี้ได้มีการเชิญผู้มีส่วนได้เสียหลักในการวาดภาพอนาคตดังนี้

- ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการวางแผนนโยบายทั้งระดับประเทศและระดับภูมิภาคผู้ซึ่งช่วยในการวางแผนนโยบายการช่วยเหลือและเข้าถึงแหล่งเงินทุน
- นักลงทุนชาวอังกฤษและนักลงทุนต่างชาติผู้ซึ่งมีความสามารถในการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศอังกฤษผ่านมาตรการชักจูงการลงทุน
- บริษัทสื่อมีเดียเผยแพร่ออนไลน์ซึ่งมีความเป็นไปได้ในการมาลงทุนในประเทศอังกฤษ
- บริษัทด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- องค์กรหรือหน่วยงานด้านการศึกษาซึ่งสามารถสร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนา
- ภาคองค์กรและธุรกิจกว่าหนึ่งแสนหน่วยงานในระบบนิเวศอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

โดยงานวิจัยได้ชี้ให้เห็นถึง 4 แนวโน้มหลักซึ่งสามารถเปลี่ยนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านความยั่งยืนในอีกทศวรรษข้างหน้า ได้แก่

- บทบาทของระบบอัตโนมัติในการสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาทิ การเพิ่มผลผลิต เพิ่มประสิทธิภาพด้านการใช้พลังงาน การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ทว่าผู้เชี่ยวชาญมองอุตสาหกรรมว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านการลดกำลังคน
- การตระหนักมากขึ้นในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ และการคาดหวังถึงการเข้ามามีบทบาทในการแก้ไขปัญหาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- เพื่อที่จะตอบโจทย์จุดประสงค์ด้านความยั่งยืน บุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับประชาชน องค์กรทั้งในพื้นที่และระดับภูมิภาค รวมถึงผู้ออกนโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายของ Creative Hubs ทั่วสหราชอาณาจักร
- การออกแบบนวัตกรรมรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการตอบโจทย์ความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่าง การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และเศรษฐกิจหมุนเวียน

นอกจากนี้ในด้านอุตสาหกรรม 4.0 ยังมีการระบุแนวโน้มหลักซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรม 4.0 รวมถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอีกทศวรรษข้างหน้า ได้แก่

- การพึ่งพาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการเติบโตของการส่งออก
- การแข่งขันที่สูงขึ้นในด้านการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค (Attention Economy)
- การรังสรรค์ทางดิจิทัล อาทิ เนื้อหา และ การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การออกแบบสินค้าและบริการที่เน้นความยั่งยืน การให้ความสำคัญกับการลดก๊าซคาร์บอน รวมถึงเศรษฐกิจหมุนเวียน

การได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกอันนำไปสู่ข้อเสนอแนะ 12 ข้อแก่ผู้ออกนโยบาย

1. การสร้างวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
2. การสร้างนโยบายที่เข้าถึงทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
3. สนับสนุนให้มีการปรับเปลี่ยนสภาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และออกกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ใหม่
4. การเข้าถึงและการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
5. ภาครัฐมีการลงทุนมากขึ้นและส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีการลงทุนที่สูงขึ้น
6. ส่งเสริมการร่วมงานและการค้าขายในระดับสากลให้มากขึ้น
7. ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

8. ขับเคลื่อนและให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืน
9. ส่งเสริมและให้ความสำคัญกับการเพิ่มทักษะด้านดิจิทัล
10. สนับสนุนให้ดิจิทัลเป็นจุดแข็งขององค์กร
11. ให้ความสำคัญกับความร่วมมือระหว่างอุตสาหกรรมและงานวิจัย
12. ทำให้ภาคการศึกษาเหมาะสมกับโครงสร้างของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

➤ กรณีศึกษาจากประเทศสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์

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

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

ภาพอนาคต การคาดการณ์อนาคต และการมโนภาพ (Future, foresight, and imagination) ซึ่งจะมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่สำหรับการเปลี่ยนแปลง และครอบคลุมการพิจารณากฎระเบียบ และระบบนิเวศทางการเงินที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลง โดยมีการดำเนินงานผ่านกลไกการทำงานผ่าน 3 หน่วยงานหลัก ได้แก่

- **C4IR (The Centre for the Fourth Industrial Revolution UAE)** เป็นหน่วยงานที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่าง DFF และสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum: WEF) ซึ่งเป็นหน่วยงานด้านเศรษฐกิจการเมืองที่สำคัญของโลก และนับเป็นความร่วมมือระหว่างหน่วยงานแห่งแรกของภูมิภาคตะวันออกกลางและแอฟริกาเหนือ ทั้งนี้ C4IR ทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการสร้างกรอบการกำหนดและการทำงานร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกระดับ โดยงานศึกษาจะมุ่งเน้นด้านเทคโนโลยีอุบัติใหม่ ได้แก่ บล็อกเชน และการจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ ปัญญาประดิษฐ์ และการแพทย์แบบแม่นยำ และจำเพาะ
- **Dubai Future Councils** เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่คาดการณ์แนวโน้มอนาคตในสาขาสำคัญ พร้อมทั้งศึกษาวิธีการแก้ไขและเตรียมความพร้อมต่อความท้าทายในอนาคต เพื่อนำไปใช้ในกลยุทธ์การวางแผนระดับชาติ ผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ซึ่งมีหน่วยงานดำเนินงาน 13 สาขาสำคัญ ได้แก่ ด้านปัญญาประดิษฐ์ พลังงาน การคมนาคม ทักษะ บล็อกเชน เมืองอนาคต การศึกษา สื่อสารสนเทศ ผู้ประกอบการและระบบนิเวศนวัตกรรม การบริการโลจิสติกส์ ความมั่นคงของชุมชน ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม และสุขภาพและสวัสดิภาพ
- **Dubai Future Research** เป็นหน่วยงานวิจัยสำหรับนำเสนอข้อมูลเชิงลึก เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการคาดการณ์อนาคตแก่หน่วยงาน หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งมีกระบวนการศึกษาทั้งแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ นอกจากนี้ยังมีการสร้างแพลตฟอร์ม Verified Contributor ที่เปิดโอกาสให้นักอนาคตศาสตร์หรือนักวิจัยจากทุกแห่งทั่วโลกเข้ามาร่วมทำงานกับ DFF และหน่วยงานเครือข่ายภาครัฐ ผ่านการประมูลโครงการหรืองานศึกษาวิจัยในหัวข้อต่างๆ

เนื้อหาและการเผยแพร่องค์ความรู้ (Content & Knowledge Dissemination) เป็นส่วนงานมุ่งเน้นการคัดสรรและเผยแพร่งานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีล้ำสมัย ความเห็นทางสังคม และสถานการณ์ปัจจุบัน ผ่านที่ปรึกษาและนักเขียนที่เป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยมีการดำเนินงานผ่านกลไกการทำงานผ่าน 2 หน่วยงานหลัก ได้แก่

- **Dubai Future Talks** เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ในการแบ่งปันแนวคิด ประสบการณ์ และข้อมูลด้านอนาคต โดยมีจุดเริ่มต้นจากการประชุม World Government Summit ซึ่งเป็นงานประจำปีของดูไบที่มีผู้นำรัฐบาลในหลายประเทศทั่วโลกเข้าร่วมการเจรจาเกี่ยวกับนโยบายแห่งอนาคตนวัตกรรมเทคโนโลยีและหัวข้ออื่นๆ รวมทั้งมีผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ เข้าร่วมอภิปรายในประเด็นสำคัญ
- **Mostaqbal** เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มุ่งเน้นสื่อสารงานวิจัยแห่งอนาคตในภาษาอารบิก เพื่อเพิ่มการเข้าถึงองค์ความรู้แก่ประชาคมในภูมิภาคตะวันออกกลางและแอฟริกาเหนือ

การเสริมสร้างขีดความสามารถ (Capacity Building) มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะและขีดความสามารถประชาคมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเมืองแห่งอนาคต โดยมีการดำเนินงานผ่านกลไกการทำงานผ่าน 2 หน่วยงานหลัก ได้แก่

- **Dubai Future Academy** เป็นสถาบันการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ซึ่งการกำหนดผลลัพธ์ของหลักสูตรการเรียนการสอนจะสอดคล้องกับเป้าหมายยุทธศาสตร์ชาติแห่งอนาคตของดูไบ และเชื่อมโยงกับกลยุทธ์การพัฒนาในระยะยาวของ UAE โดยเนื้อหาการอบรมจะแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) การรู้เท่าทันอนาคต ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะของมนุษย์ทั้งในด้านการสื่อสาร การสังเกต ความเห็นอกเห็นใจ และความคิดสร้างสรรค์ 2) เทคโนโลยีแห่งอนาคต ซึ่งมุ่งเน้นเทคนิคการใช้ข้อมูลเชิงลึกอย่างมีประสิทธิภาพโดยหลักสูตรครอบคลุมหลากหลายด้าน อาทิ ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีโลกเสมือน เทคโนโลยีพลังงานสมัยใหม่ พันธุเทคโนโลยี และ 3) วิธีการวิจัยอนาคต โดยมุ่งเน้นการหลักการอนาคตศาสตร์ ผ่านกระบวนการศึกษาด้านอนาคตที่สำคัญ อาทิ การวางแผนภาพด้วยสถานการณ์ การคิดอย่างเป็นระบบ การกวาดหาสัญญาณอนาคตและสัญญาณการเปลี่ยนแปลงอ่อนๆ และการจัดการวิสัยทัศน์
- **One Million Arab Coders (OMAC)** เป็นโครงการที่สนับสนุนหลักสูตรการศึกษาออนไลน์พร้อมประกาศนียบัตรด้านการรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล โดยโครงการถูกจัดตั้งขึ้นด้วยเป้าหมายการสร้างนักเขียนโค้ดรุ่นใหม่ในภูมิภาค ทั้งนี้หลักสูตรการศึกษาจะครอบคลุมทั้งการพัฒนาแอปพลิเคชัน การเรียนรู้ด้วยเครื่อง และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้เรียนที่ได้คะแนนในอันดับสูงจะได้รับทุนการศึกษาใน

การเข้าเรียนหลักสูตร Nanodegree ของ Udacity พร้อมผู้ให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว การสนับสนุนโอกาสการฝึกงานหรือการพัฒนาธุรกิจสตาร์ทอัพ รวมทั้งการจัดงานแข่งขันการพัฒนานวัตกรรมพร้อมเงินรางวัลให้แก่นักพัฒนารุ่นใหม่ ทั้งนี้ได้มีการขยายโครงการไปสู่ประเทศอื่นในภูมิภาค อาทิ One Million Khawarzmi Coders (อุซเบกิสถาน) One Million Jordanian Coders (จอร์แดน) และ One Million Egyptian Coders (อียิปต์)

การออกแบบอนาคตและตัวเร่ง (Future Design and Acceleration) มีเป้าประสงค์เพื่อทดลองการใช้เทคโนโลยีและกระบวนการแบบใหม่ โดยมีการดำเนินงานผ่านกลไกการทำงานผ่าน 11 ด้านหลัก ได้แก่

- **Dubai Future District Fund** เป็นความร่วมมือระหว่าง DFF และ DIFC ในการจัดตั้งกองทุน Dubai Future District Fund ซึ่งเป็นกองทุนร่วมลงทุนแบบไม่มีกำหนดปิด (Evergreen) มีมูลค่าเงินทุนเริ่มต้นกว่า 1 พันล้านดีแรห์ม และเป็นส่วนหนึ่งของแผน Dubai Future District มีเป้าหมายสนับสนุนการลงทุนในธุรกิจใหม่และธุรกิจสตาร์ทอัพในพื้นที่เป้าหมาย เพื่อเป็นการส่งเสริมการสร้างธุรกิจใหม่และเพิ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจในภูมิภาค ทั้งนี้
- **Dubai Future Solutions** เป็นโครงการที่เชิญชวนนักคิด นักเทคโนโลยี นักวิทยาศาสตร์ และนักอนาคตศาสตร์ ร่วมสมัครเพื่อค้นหาวิธีแก้ไขประเด็นปัญหาในหัวข้อต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ โดยมีเงินรางวัลรวมสูงสุด 10 ล้านดอลลาร์ สรอ.
- **Area 2071** เป็นศูนย์รวมพื้นที่สำหรับการออกแบบนวัตกรรมร่วมกัน ก่อตั้งในปี ค.ศ. 2017 และเป็นสถานที่ตั้งของหน่วยงานภายใต้ DFF ณ บริเวณใจกลางเมืองดูไบ โดยเป็นสถานที่เปิดให้นักคิดและบุคคลทั่วไปได้ใช้พื้นที่เป็นห้องวิจัย สถานที่จัดประชุม และสถานที่จัดงานต่างๆ นอกจากนี้ ภายใต้ช่วงสถานการณ์โควิด-19 ได้ปรับพื้นที่เป็นสถานที่จัดทำเครื่องช่วยหายใจทางการแพทย์แห่งแรกของประเทศ
- **Dubai Future Accelerators (DFA)** เป็นโครงการที่รวบรวมนวัตกรรมของธุรกิจสตาร์ทอัพ ร่วมทำงานโดยตรงกับเครือข่ายหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนได้ส่วนเสียในสาขาต่างๆ โดย DFA จะตั้งโจทย์หัวข้องานศึกษาและจะคัดเลือกผู้สมัคร

จากทั่วโลกที่มีแนวทางพัฒนาที่น่าสนใจเข้ามาร่วมกันวางแผน และทดลองโครงการ จากนั้นจึงนำเสนอผลงานต่อผู้กำหนดนโยบาย และขยายผลการดำเนินงานในวงกว้างต่อไป ตัวอย่างหัวข้องานศึกษา ได้แก่ การพัฒนาระบบความมั่นคงผ่านเทคโนโลยีที่ใช้ในการระบุตัวตน การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของยานยนต์ขับเคลื่อนอัตโนมัติ และความท้าทายของการศึกษาตลอดชีวิต

- **Dubai 10X** เป็นโครงการที่ส่งเสริมให้หน่วยงานของภาครัฐจัดทำหน่วยการทำงานอิสระ X-unit สำหรับการยกระดับขีดความสามารถของหน่วยงาน ผ่านการทดลองแผนดำเนินงานโดยใช้แนวคิดและเทคโนโลยีอุบัติใหม่ การก้าวข้ามกฎระเบียบและข้อจำกัด และพัฒนาขอบเขตการทำงานให้ครอบคลุมหน่วยงานทั้งหมด โดยตั้งเป้าหมายให้ดูไบเป็นเมืองต้นแบบและเป็นผู้นำในการพัฒนา และได้ประกาศแนวทาง Dubai 10X 2.0 เมื่อปี ค.ศ. 2018 ซึ่งได้ตั้งเป้าหมายให้หน่วยงานของภาครัฐทั้ง 37 แห่งมีการพัฒนามากกว่าเมืองอื่นของโลก 10 ปี
- **Dubai Future Labs (DFL)** เป็นห้องวิจัยอนาคตที่มุ่งการวิจัยและพัฒนาด้านวิทยาการหุ่นยนต์และระบบควบคุมอัตโนมัติ ผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในการหาช่องว่างทางการตลาดระหว่างแนวคิดของนักพัฒนาและ UAE เพื่อพัฒนาให้เกิดสินค้าเชิงพาณิชย์ นอกจากนี้ DFL ยังมีโปรแกรมสำหรับการพัฒนาทักษะ และหลักสูตรการเรียนระดับวิชาชีพ
- **Palmwood** เป็นสตูดิโอสำหรับรวบรวมแนวคิดใหม่ทางสังคมของนักออกแบบและผู้กำหนดนโยบายในการคิดค้นแนวทางการแก้ไขปัญหาและค้นหาความต้องการที่แท้จริงของประชาชน ผ่านการรับฟังความคิดเห็นและสร้างบทสนทนากับชุมชน
- **Regulations Lab** เป็นพื้นที่แห่งการทดลองให้ผู้ประกอบการธุรกิจได้ดำเนินกิจกรรมเศรษฐกิจโดยปราศจากข้อจำกัดของกฎระเบียบต่างๆ เพื่อสร้างระบบนิเวศนวัตกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนา โดยมีความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ ผู้เกี่ยวข้องด้านกฎหมาย และภาคเอกชนในการสร้างกรอบกฎระเบียบที่จะช่วยผลักดันให้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 และได้รับการรับรองทางกฎหมายให้สามารถออกไปอนุญาตแก่การทดสอบการใช้งานนวัตกรรมได้

- **UAE Golden Visa** เป็นโปรแกรมดึงดูดผู้มีความสามารถจากทั่วโลกทั้งนักลงทุน ผู้มีทักษะสูง และผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ในการย้ายถิ่นฐานมายัง UAE โดยเมื่อผู้สมัครผ่านการตรวจสอบคุณสมบัติและภูมิหลังของผู้ประกอบการแล้ว จะได้รับสิทธิ์พำนัถาวรพร้อมครอบครัว
- **3D Printing Strategic Alliance** เป็นเครือข่ายของหน่วยงานต่างๆ ทั่วโลก ประกอบด้วย ภาครัฐ 7 หน่วยงาน ภาคการศึกษา 2 สถาบัน และภาคเอกชนโดยบริษัทผู้จัดพิมพ์แบบ 3 มิติ 13 หน่วยงาน โดยมีเป้าหมายในการสร้าง UAE ให้เป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมการพิมพ์ 3 มิติของโลก และมีความร่วมมือกับหน่วยวิจัยอื่นภายใน DFF ในการพัฒนาเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ
- **University Entrepreneurship Program** เป็นหลักสูตรการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมแก่นวัตกรรมและผู้ประกอบการใหม่ รวมทั้งช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียนนักศึกษาในการพัฒนาความสามารถด้านการประกอบธุรกิจ ผ่านความร่วมมือจากมหาวิทยาลัยในดูไบ โดยหลักสูตรประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ การค้นหาโอกาสและลักษณะของการประกอบธุรกิจ การพัฒนาขีดความสามารถและทักษะของตนเอง การสำรวจโอกาสทางธุรกิจที่เป็นไปได้ และการลงมือปฏิบัติ

ประสบการณ์แห่งอนาคต (Future Experience) มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอประสบการณ์แห่งอนาคต และเป็นช่องทางในการสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อนำไปสู่การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยหน่วยงานหลักคือ Museum of the Future ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับการจัดแสดงบริการและผลิตภัณฑ์แห่งอนาคต รวมทั้งเป็นพื้นที่สำหรับประชาสัมพันธ์การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยแบ่งงานแสดงเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ อนาคตที่เป็นไปได้ อนาคตอันใกล้ และผู้ที่เป็นอนาคต

DFF มีการทำงานร่วมกับหน่วยงานหลายภาคส่วน โดยมีคณะกรรมการที่เป็นตัวแทนในการช่วยผลักดันความคิดริเริ่มต่างๆ โดยตัวอย่างหน่วยงานที่สำคัญและมีบทบาทในการผลักดันการคาดการณ์อนาคตเป็นนโยบายระดับชาติ เช่น

- **กระทรวงปัญญาประดิษฐ์ เศรษฐกิจดิจิทัล และการทำงานระยะไกล (Ministry of State for Artificial Intelligence, Digital Economy and Remote Work Applications)** กระทรวงปัญญาประดิษฐ์ เศรษฐกิจดิจิทัล และการทำงานระยะไกล (Ministry of State for Artificial Intelligence, Digital Economy and Remote Work Applications) ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2017 พัฒนามาจากกระทรวงปัญญาประดิษฐ์ (Ministry of State for Artificial Intelligence) นับเป็นกระทรวงเฉพาะสาขาปัญญาประดิษฐ์แห่งแรกของโลก มีหน้าที่ในการเตรียมความพร้อมด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และทักษะใหม่ เพื่ออนาคตที่ดีกว่าของคนรุ่นต่อไป รับผิดชอบด้านการลงทุนเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และวิจัย รวมทั้งมีหน้าที่ในการนำนวัตกรรมด้านปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้กับระบบงานของประเทศ รวมถึงมีการประกาศใช้แผนพัฒนากลยุทธ์ปัญญาประดิษฐ์ภายใต้ชื่อ ‘UAE Strategy for Artificial Intelligence’ โดยกระทรวงฯ ได้มีส่วนร่วมสำคัญในการพัฒนา Museum of the Future และ C4IR
- **กระทรวงกิจการคณะรัฐมนตรีและอนาคต (Ministry of Cabinet Affairs and the Future)** กระทรวงกิจการคณะรัฐมนตรีและอนาคต (Ministry of Cabinet Affairs and the Future) มีหน้าที่รับผิดชอบวางกรอบในการพัฒนานาคตของ UAE โดยได้มีการประกาศแผนการพัฒนที่เกี่ยวข้องกับอนาคตในหลายด้าน อาทิ แผนครบรอบ 100 ปี (UAE Centennial 2071) ที่มุ่งเน้นการลงทุนแก่อนาคตของคนรุ่นต่อไป ผ่านการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้เพื่อเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของอนาคตประกอบด้วยเป้าหมายการพัฒนา 4 ด้าน ได้แก่ รัฐบาลในอนาคต ระบบการศึกษาเป็นเลิศ ระบบเศรษฐกิจที่หลากหลาย และสังคมที่มีเอกภาพ โดยมีจุดมุ่งหมายทำให้ UAE เป็นประเทศผู้นำด้านการพัฒนาภายในปี ค.ศ. 2071 และแผนปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (UAE 4th Industrial Revolution) โดยเป็นแผนมุ่งเน้นการปรับใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี ประกอบด้วย 5 ด้านหลัก ได้แก่ IoT (Internet of Things) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ระบบการพิมพ์ 3 มิติ (3D printing) เทคโนโลยีหุ่นยนต์ขั้นสูง (Advanced Robotics) และเทคโนโลยีที่สวมใส่ติดตัวได้ (Wearable Tech) ทั้งนี้ กระทรวงฯ มีส่วนสำคัญในการพัฒนาโครงการ Area 2071 และ C4IR เพื่อเป้าหมายในการสร้าง UAE ให้เป็นศูนย์กลางการพัฒนาของโลก

3.1.4 แนวโน้มสำคัญในบริบทโลก (Megatrend in Global Context)

การศึกษาและทำความเข้าใจแนวโน้มสำคัญในบริบทโลกเป็นหนึ่งในหนึ่งสิ่งที่สำคัญในการเติบโตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับมหภาคและจุลภาค ทางคณะที่ปรึกษาจึงขอเสนอแนวโน้มที่สำคัญผ่านการจำแนกเป็น 4 หัวข้อใหญ่ ได้แก่ แนวโน้มด้านสังคม แนวโน้มด้านเศรษฐกิจ แนวโน้มด้านเทคโนโลยี และแนวโน้มด้านอื่นๆ ที่สำคัญต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ภาพที่ 3-2 สรุปภาพรวมแนวโน้มที่สำคัญ (Megatrend in Global Context)

Megatrend in Global Context



Bolliger & Company

48

3.1.4.1 แนวโน้มด้านสังคม

แนวโน้มทางสังคมถือเป็นประเด็นที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของผู้คนในสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อกิจกรรม การเมือง และสิ่งแวดล้อมตามลำดับ ซึ่งทางคณะที่ปรึกษาจำแนกออกมาได้เป็น แนวโน้มด้านการศึกษา ด้านสุขภาพและการแพทย์ ความเหลื่อมล้ำด้านกำลังแรงงานและการจ้างงาน ด้านสังคมผู้สูงอายุ ด้านการขยายตัวของตัวเมือง และด้านศิลปะและวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านการศึกษา¹

การพัฒนาและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วส่งผลให้ความต้องการทักษะในการทำงานเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ดังนั้นการปรับปรุงระบบการศึกษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการผลิตบุคลากรให้ตรงกับความต้องการดังกล่าว โดยแนวโน้มสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้นในด้านการศึกษาเป็นดังต่อไปนี้

ภาพที่ 3-3 แนวโน้มสำคัญด้าน Education and Skill

นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีเป็นรากฐานสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการศึกษาและการปรับปรุงทักษะที่จำเป็นสำหรับงานสมัยใหม่ ระบบการศึกษาสำหรับอนาคต ต้องเป็นหลักสูตรที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางและสม่ำเสมอ และเน้นทักษะที่เป็นที่ต้องการในโลกแห่งความเป็นจริง



ที่มา: Education and Skills: Dynamic Briefing (World Economic Forum, August 2021)

- **Soft Skills ที่สำคัญ (Core Soft Skills)** ทักษะที่โดดเด่นในปี 2025 คือ Soft Skills เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ ความยืดหยุ่น การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยให้ผู้คนสามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของตลาดงานได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากในอนาคตอาจมีตำแหน่งงานสูญหายไปและงานที่เกิดขึ้นใหม่เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ดังนั้นจึงควรมีการพัฒนา Soft Skills ตั้งแต่เด็ก
- **การศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพ (Quality Basic Education)** โควิด-19 ทำให้หลายประเทศประสบปัญหาด้านคุณภาพและการเข้าถึงการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนยากจนและผู้ด้อยโอกาส จึงควรให้ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐาน

¹ Education and Skills: Dynamic Briefing (World Economic Forum, August 2021)

การเรียนรู้ รวมถึงการฝึกอบรมครู และการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีต่อสุขภาพและปลอดภัย ทั้งในช่วงเวลาเรียนและที่บ้าน ซึ่งการเข้าถึงการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกันอาจนำไปสู่การเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา วิชาชีพ และวิชาชีพในอนาคตอย่างไม่เท่าเทียมกัน จึงจำเป็นต้องอาศัยความพยายามร่วมกันมากขึ้นเพื่อปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทั่วโลก และลดอุปสรรคทางการศึกษา ทั้งนี้ยังนับเป็นการเพิ่มความสามารถในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผู้เล่นในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งผู้ประกอบการ และแรงงาน

- **การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Pathways)** ในประเทศแถบยุโรปและสหรัฐอเมริกา คาดว่าความต้องการทักษะใช้แรงงานและการทำงานในรูปแบบที่ทำซ้ำจะลดลงร้อยละ 30 ภายในทศวรรษข้างหน้า ในขณะที่ความต้องการทักษะทางเทคโนโลยี เช่น การเขียนโค้ด คาดว่าจะเพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 50 เนื่องจากเส้นทางอาชีพมีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการปรับตัวพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้สถาบันยูเนสโกเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้พัฒนากรอบคุณวุฒิระดับชาติ และจัดให้มีเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านศูนย์ชุมชนเพื่อดึงดูดผู้คนที่ยาวมากกว่า 25 ปีให้มีทักษะใหม่ รวมถึงการรวมการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานไว้ในวาระการศึกษาแห่งชาติ เพื่อดึงดูดผู้คนให้มีแนวโน้มที่จะฟื้นฟูความสามารถของตน
- **การฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง (Relevant Continuing Education)** เนื่องจากช่องว่างระหว่างทักษะที่เป็นที่ต้องการกับจำนวนแรงงานยังคงมีอยู่มากเพื่อการลดช่องว่างดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในการสร้างความสมดุลของแรงงานและส่งเสริมความสามารถด้านเทคนิคที่จำเป็นมากขึ้น เช่น การแนะแนวอาชีพเชิงรุก การฝึกอบรมด้านเทคนิคและอาชีวศึกษา การจัดหาทักษะที่ จำเป็นต่อตลาดแรงงานในอนาคต เป็นต้น
- **ภาษาดิจิทัลและวิชากลุ่ม STEM (Digital Fluency and STEM Skills)** ประชากรรุ่นใหม่จำเป็นต้องพัฒนาความชำนาญทางดิจิทัลและทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) ตั้งแต่อายุยังน้อย เพื่อให้มีความรู้และความชำนาญทางดิจิทัล มีความสามารถในการใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ และใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทำให้ประชากรทุกวัยพร้อมรับมือกับการทำงานในโลกแห่งความเป็นจริงและสภาพแวดล้อมทางสังคม

- **นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Innovation)** นวัตกรรมทางเทคโนโลยีส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอน ทั้งด้านการสร้างสื่อการเรียนการสอน การประเมินผลลัพธ์ทางการศึกษา และความพยายามจัดการศึกษาผ่านระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาบางระบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการปรับตัวค่อนข้างช้า เนื่องจากการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ไม่เท่าเทียมกัน ซึ่งการระบาดของโควิด-19 ได้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องมากขึ้น นอกจากนี้ยังต้องสนับสนุนในการสร้างสมดุลระหว่าง hard skills และ soft skills อีกด้วย

➤ **แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านสุขภาพและการแพทย์²**

เอกสารรายงานของ Deloitte Insights Global health care outlook 2021 ระบุแนวโน้มด้านสาธารณสุขที่เกิดขึ้นในระดับโลกที่น่าสนใจทั้งสิ้น 5 ประการ ดังนี้

- **พฤติกรรมของผู้บริโภคและผู้ให้บริการในด้านสุขภาพ** - ผู้ป่วย ผู้ให้บริการ และแพทย์ผู้เชี่ยวชาญปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเข้าถึงข้อมูลและการรักษา โดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น
- **การปรับใช้ดิจิทัล (Digital Transformation) ในการรักษาทางการแพทย์** - เช่น การใช้ AI ในการรักษาทางการแพทย์ การใช้ Cloud Computing Technology และเทคโนโลยี Virtual Health
- **ภาวะการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจและสังคม (Socioeconomic Shifts)** - เน้นที่นโยบายการดูแลสุขภาพแบบองค์รวม (Holistic Well-Being) และ การดำเนินนโยบายหรือโครงการที่ให้ความสำคัญกับประชากรและแรงงานในด้านสุขภาพจิต
- **สร้างความร่วมมือในห่วงโซ่อุปทานด้านสุขภาพ (Collaborations in healthcare supply chain)** – สร้างความร่วมมือกับหลายภาคส่วนเพื่อการเข้าถึงและการให้บริการทางด้านสุขภาพมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

² Deloitte Insights Global health care outlook 2021

- ความท้าทายในการปฏิบัติงานด้านสุขภาพในอนาคต - การจัดหาบุคลากรทางการแพทย์ ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงาน พัฒนาทักษะของบุคลากรทางการแพทย์ โดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านความเหลื่อมล้ำ

ในปัจจุบัน ความเหลื่อมล้ำไม่ได้จำกัดอยู่ที่มิติทางด้านรายได้ หากแต่ยังครอบคลุมไปถึงมิติอื่นๆ อาทิ สุขภาพ ความพิการ เพศสภาพ การเข้าถึงเทคโนโลยี ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ ฯลฯ โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเหลื่อมล้ำที่สำคัญ ดังนี้

- การมุ่งเป้าที่กลุ่มคนจน (Targeting the Poor) - ประสิทธิภาพของการใช้จ่ายในโครงการขจัดความยากจนไม่ได้ขึ้นกับปัจจัยเชิงปริมาณเพียงเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับ การออกแบบและกำหนดกลุ่มผู้รับประโยชน์ที่ถูกต้องอีกด้วย การออกแบบโครงการคุ้มครองทางสังคมด้วยข้อมูล (Data) ที่เพียงพอและแม่นยำ จะทำให้ผลประโยชน์เข้าถึงคนได้จำนวนมากขึ้น
- โครงสร้างพื้นฐานและการดำรงชีวิต (Livelihoods and Infrastructure) - บริการสาธารณะ (Public Services) เปรียบเสมือนโครงสร้างพื้นฐานที่ช่วยให้ประชาชนสามารถสร้างชีวิตความเป็นอยู่ที่มีมั่นคงและปลอดภัยได้ ความสามารถในการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำ เช่น การเข้าถึงบริการการศึกษาที่สามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางรายได้ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มการจ้างภาคเอกชนมาทำหน้าที่ให้บริการสาธารณะแทนภาครัฐ ได้ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการเหล่านี้เพิ่มมากขึ้น
- อำนาจ อิทธิพล และการเรียกร้อง (Power, Influence, and Voice) - อำนาจทางการเมืองที่ไม่เท่ากันขัดขวางคนกลุ่มล่างจากการมีสิทธิมีเสียงในขณะที่ยังคนกลุ่มบนสามารถกำหนดอนาคตไปในทิศทางเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มของตนได้ ปรากฏการณ์การเคลื่อนไหวทางการเมืองในช่วงที่ผ่านมา อาทิ Black Lives, La Via Campesina, #MeToo จึงเป็นการตอบสนองต่อระบบเศรษฐกิจการเมืองที่กดขี่คนบางกลุ่มเอาไว้
- เทคโนโลยีและความเหลื่อมล้ำ (Technology and Inequality) - แม้แต่ในสังคมที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อนาคตทางเพศหรือชาติพันธุ์ยังสามารถถูก

สอดคล้องไปในการพัฒนานวัตกรรม อาทิ ระบบตรวจจับใบหน้าในสหรัฐฯ ที่มีความแม่นยำในกลุ่มคนขาวมากกว่าคนผิวสี นอกจากนี้เรายังเห็นแนวโน้มการเข้าควบคุมอินเทอร์เน็ตและการเซ็นเซอร์ของรัฐบาลที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย

- **การเป็นส่วนหนึ่ง อัตลักษณ์ และวัฒนธรรม (Belonging, Identity, and Culture)** - อัตลักษณ์ที่แปลกแยกยังสามารถทำให้บุคคลประสบกับความไม่เท่าเทียมในระบบยุติธรรม ระบบการศึกษา และการจ้างงาน ในรูปแบบของการเลือกปฏิบัติและอภิสิทธิ์ การสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งจึงเป็นวาระสำคัญในการกำหนดนโยบายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

➤ **แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านกำลังแรงงานและการจ้างงาน³**

การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในตลาดแรงงานที่ดีที่สุด คือ การทำความเข้าใจโครงสร้างประชากร กำลังแรงงาน การเปลี่ยนแปลงบทบาทการทำงาน และความต้องการทักษะที่เปลี่ยนแปลงไป และใช้ประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นในการออกแบบสถานที่ทำงานยุคใหม่ในอุดมคติ

- **โครงสร้างตลาดแรงงาน (Labor Market Demographics)** ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ล้วนประสบความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร (Demographic Structure) ที่ส่งผลกระทบต่อกำลังแรงงานและการเติบโตทางเศรษฐกิจของแต่ละประเทศ ในขณะที่กลุ่มเศรษฐกิจเติบโตแล้วอย่าง ญี่ปุ่น เยอรมนี เผชิญกับแนวโน้มสังคมผู้สูงอายุ กลุ่มเศรษฐกิจใหม่ อย่างประเทศในตะวันออกกลาง และซัพ-ซาฮารา แอฟริกา มีสัดส่วนประชากรวัยหนุ่มสาวเป็นจำนวนมาก แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่แตกต่างกันจะต้องอาศัยแนวทาง/นโยบายการรับมือที่ต่างกันออกไป การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ถือเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในสร้างแรงงานที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาด
- **ระบบการอบรมและการรับรอง (Training and Certification Systems)** การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ได้นำมาซึ่งความจำเป็นในการสร้างทักษะใหม่ที่เป็น (Reskill) ตลอดช่วงชีวิตการทำงานของคน เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลและระบบอัตโนมัติ ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันควรปรับเปลี่ยน

³ World Economic Forum (2021). Workforce and Employment: Dynamic Briefing.

จากโมเดลการศึกษาแบบดั้งเดิมที่เน้นการเรียนรู้ในช่วงต้นของชีวิต ไปสู่โมเดลการเรียนรู้และสร้างทักษะใหม่ที่จำเป็นตลอดช่วงชีวิต นอกจากการจัดการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัยแล้ว การสร้างระบบการรับรอง (Certification) ทักษะใหม่ ๆ เหล่านี้ให้กับบุคคลก็มีความสำคัญด้วยเช่นกัน

- **ตลาดแรงงานที่เปิดกว้าง (Inclusive Labour Markets)** การวางแผนทางเชื่อมโยงผู้มีความสามารถเข้าหาโอกาสทางเศรษฐกิจอย่างมีประสิทธิภาพมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงานอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยี โดยการวางแผนทางดังกล่าวควรมุ่งเน้นไปที่การทำให้บุคคลจากทุกสถานการณ์และภูมิหลัง สามารถเข้าถึงเครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพได้ดีมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ โอกาสทางอาชีพในอุตสาหกรรมที่มีความต้องการสูง อาทิ สาขาเทคโนโลยี ต้องสามารถเข้าถึงได้โดยผู้มีความสามารถทุกคนโดยไม่คำนึงถึงปัจจัยด้านแหล่งกำเนิด เพศ หรืออายุ
- **การสร้างงานและความเป็นผู้ประกอบการ (Job Creation and Entrepreneurship)** ภาวะการสร้างงานของเศรษฐกิจโลกที่เป็นไปอย่างเชื่องช้า ส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ ต้องให้ความสำคัญกับการสร้างงานที่สอดคล้องกับพลวัตด้านประชากรของประเทศ โดยเฉพาะงานที่มั่นคงและมีคุณภาพ ในขณะเดียวกัน ประเทศต่าง ๆ ควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) ซึ่งจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการจ้างงานในประเทศ ตัวอย่างแนวทางที่เป็นที่นิยมได้แก่ การส่งเสริมการขยายตัวของธุรกิจสตาร์ทอัพ ผ่านโปรแกรม Startup Accelerator
- **อำนาจของผู้บริโภค (Empowered Consumers)** การพัฒนาของข้อมูล เครือข่ายสังคม และเทคโนโลยีมือถือได้เพิ่มอำนาจให้แก่ผู้บริโภคในยุคสมัยใหม่มากขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสารที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงข้อมูลสินค้าและบริการได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้บริษัทผู้ผลิตต้องปรับตัวรับมือกับแนวโน้มดังกล่าว ภาคการเกษตรและอาหารจะประสบกับแรงกดดันที่เพิ่มขึ้น ในการสร้างกระบวนการที่รับผิดชอบและตรวจสอบย้อนกลับได้ รวมถึงต้องเปิดเผยต่อสาธารณะ แรงกดดันดังกล่าวยังรวมถึงกฎระเบียบหรือข้อบังคับใหม่ๆ ที่ถูกออกมาเพื่อรับรองสิทธิของผู้บริโภคในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร

- **การเปลี่ยนแปลงของงานและทักษะ (Disruption to Jobs and Skills)** ระดับความรุนแรงของผลกระทบจากเทคโนโลยีต่อการจ้างงาน นำมาซึ่งความจำเป็นเร่งด่วนในการวางแผนทางอำนวยการเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ และการวางแผนทางรับมือกับภาวะตกงาน (Job Losses) การแก้ปัญหาดังกล่าวต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษาในการวางแผนและกลยุทธ์การบริหารจัดการแรงงานเชิงรุก หนึ่งใน การดำเนินการที่สำคัญ คือ การสร้างทักษะใหม่ที่จำเป็น (Reskill) ให้กับกลุ่มแรงงานที่มีแนวโน้มที่จะถูกทดแทนด้วยเทคโนโลยี และจัดให้มีการเปลี่ยนแปลงสู่สายงานที่มีความเป็นไปได้
- **โมเดลการทำงานรูปแบบใหม่ (New Work Models)** แนวโน้มการจ้างงานในรูปแบบใหม่ อาทิ สัญญาจ้างชั่วคราว การจ้างงานชนิดไม่เต็มเวลา (Part-time) การรับจ้างงานอิสระ ส่งผลให้ต้องมีการทบทวนและปรับปรุงกฎระเบียบด้านแรงงานให้สอดคล้องกับแนวโน้มเหล่านี้มากยิ่งขึ้น ในขณะที่จำนวนแรงงานในภาคการจ้างงานรูปแบบใหม่มีจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตัวเลขของแรงงานเหล่านี้มักยังไม่ถูกรวมอยู่ในสถิติแรงงานของประเทศ อย่างไรก็ตาม การเก็บข้อมูลและการศึกษาวิจัยแรงงานในกลุ่มนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการวิเคราะห์ และเตรียมความพร้อมด้านกำลังแรงงานของประเทศ

➤ **แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านสังคมผู้สูงอายุ**

- **ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility)** ความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นแนวโน้มทางเศรษฐกิจสังคมที่ได้รับความสนใจจากสังคมในปัจจุบัน บทบาทที่เพิ่มมากขึ้นของภาคประชาสังคมและกลุ่มผลประโยชน์ที่เรียกร้องต่อประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งจากผู้ที่ก่อให้เกิดปัญหา หรือผู้ที่มีความพร้อมทางเศรษฐกิจและสังคมในการแก้ปัญหา หรือผู้ที่ทำหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อปัญหาเหล่านั้น เพื่อร่วมดำเนินมาตรการที่รับผิดชอบต่อสังคมและก่อให้เกิดความยั่งยืนแก่สังคมมากยิ่งขึ้นทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ดังที่ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ออกมาตรการต่าง ๆ ที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมมากขึ้น ทั้งนี้ มาตรการความรับผิดชอบต่อสังคมไม่เพียงแต่เป็นการดำเนินงานเพื่อประโยชน์ต่อสาธารณะแต่ยังสามารถนำมาใช้เป็นมาตรการทางการตลาด เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กร ผู้สูงอายุถือเป็นหนึ่งในประเด็นความรับผิดชอบต่อสังคมที่สังคมให้ความสำคัญ โดยภาครัฐได้มีความรับผิดชอบต่อสังคมผู้สูงอายุโดย

การออกแบบนโยบายที่มีความเป็นสากล (Universal) ซึ่งอำนวยความสะดวกต่อผู้สูงอายุ ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างสาธารณูปโภค เช่น ระยะเวลาในการข้ามถนนที่นานเพียงพอ ขนาดตัวอักษรตามประกาศสาธารณะที่ใหญ่เพียงพอ หรือนโยบายสำหรับช่วยเหลือผู้สูงอายุโดยตรง เช่น เบี้ยผู้สูงอายุ สวัสดิการรักษายาบาล เป็นต้น ในขณะเดียวกันภาคธุรกิจได้มีนโยบายความรับผิดชอบต่อสังคมผู้สูงอายุในรูปแบบของ CSR in Process ซึ่งเป็นการดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคมโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเดิมขององค์กร เช่น การขยายการทำงานของแรงงานที่ถึงวัยต้องเกษียณ การจัดสวัสดิการให้แก่แรงงานสูงอายุ การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการที่ครอบคลุมและรับผิดชอบต่อลูกค้ากลุ่มผู้สูงอายุ (Szewczyk, 2018)

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านการขยายตัวของตัวเมือง

- Cities and Urbanization – องค์การสหประชาชาติได้ระบุว่า การขยายตัวของเมืองและความเป็นเมืองที่มากขึ้นในเมืองต่างๆ ทั่วโลก เป็นแนวโน้มสำคัญของศตวรรษที่ 21 เนื่องมาจากการขยายตัวของประชากรโลกที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเกิดการย้ายถิ่นฐานของประชากรเข้าสู่เมืองมากขึ้น ทำให้เมืองต่างๆ ทั่วโลกขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้แต่ละเมืองจะต้องค้นหาทางแก้ไขปัญหาหรือพัฒนานวัตกรรมเพื่อปรับปรุงคุณภาพชีวิตของคนเมืองเพื่อรองรับเมืองที่ขยายตัวขึ้นและหนาแน่นไปด้วยคนเมืองมากขึ้น โดยแนวโน้มสำคัญดังกล่าว ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในประเด็นต่างๆ ได้แก่ ธรรมชาติของเมืองที่มีความซับซ้อนมากขึ้น สังคมเมืองที่มีความหลากหลายและมีโอกาสทางสังคมที่มากขึ้น สิ่งแวดล้อมของเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป และต้องได้รับการพิจารณาแนวทางการจัดการใหม่ ทั้งด้านที่ดิน อากาศ น้ำ และพลังงาน ระบบเศรษฐกิจและนวัตกรรมเมืองที่มีการพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการขยายตัวของชุมชนเมืองต่างๆ และการบริการและโครงสร้างพื้นฐานเมืองที่มีความหลากหลายและกระจายตัวเพื่อให้เข้าถึงผู้คนในเมืองมากขึ้น

ภาพที่ 3-4 แนวโน้มสำคัญด้านการขยายตัวของตัวเมือง

Cities and Urbanization: Dynamic Briefing (หน้าที่ 1 จาก 3)

ภายในปี 2593 ประชากรทั่วโลกจะแตะ 10.6 พันล้านคน ซึ่งเท่ากับการเคลื่อนย้ายเข้าเมืองของ 2.5 พันล้านคนใน 33 ปี เมืองต่างๆ ต้องหาวิธีการให้บริการประชาชนที่มีคุณภาพ ครอบคลุม ภายใต้งบประมาณที่จำกัด และเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการให้บริการ

1 รัฐบาลของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Governance)

การบริหารจัดการเมืองใหญ่มีความซับซ้อน เนื่องจากมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวนมาก ซึ่งแต่ละฝ่ายมีผลประโยชน์ที่ต่างกัน อีกทั้งบริการสาธารณะถูกและสาธารณูปการมีขนาดใหญ่และหลากหลาย

2 สังคมเมืองขนาดใหญ่ (Urban Society)

ประชากรในประเทศต่างจะเคลื่อนย้ายเข้าเมืองมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อแสวงหาโอกาสทางการทำงาน รัฐบาลของแต่ละเมืองจึงควรให้บริการสาธารณะอย่างเพียงพอ

3 สภาพแวดล้อมของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Environment)

เมืองใหญ่ใช้ทรัพยากรธรรมชาติในปริมาณมาก เช่น ที่ดิน อากาศ น้ำ พลังงาน และอาหาร เป็นต้น ซึ่งหากใช้เกินขนาด ขาดประสิทธิภาพ หรือขาดระบบการบริหารจัดการที่ดี อาจก่อให้เกิดมลพิษ ขยะ หรือแหล่งเสื่อมโทรม



4 เศรษฐกิจของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Economy)

เมืองบางแห่งมีขนาดเศรษฐกิจใหญ่เทียบเท่าประเทศ แต่ละเมืองจะแข่งขันกันเพื่อดึงดูดการลงทุน ซึ่งจะให้ความสำคัญการพัฒนาฝีมือแรงงาน และการสร้างบรรยากาศทางธุรกิจที่น่าดึงดูด

5 นวัตกรรมในเมืองขนาดใหญ่ (Urban Innovation)

เมืองยุคใหม่สามารถรับมือความต้องการของผู้อยู่อาศัยได้ผ่าน Social Media และเทคโนโลยี IoT โดยความโปร่งใสของการดำเนินงาน ข้อมูลทำให้ประชาชนมีความมั่นใจต่อรัฐบาลมากขึ้น

6 โครงสร้างพื้นฐานและบริการของเมืองขนาดใหญ่ (Urban Infrastructure and Services)

WEF คาดว่าการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานทั่วโลกจะมีมูลค่า 9 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2568 โดยรัฐบาลทั่วโลกจะหันมาให้ความสำคัญกับบริการด้านสาธารณสุขและการสื่อสาร การสาธารณสุข และการศึกษามากยิ่งขึ้น

Bolliger & Company ที่มา: Cities and Urbanization Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2017)

11

ที่มา: Cities and Urbanization Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2017)

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

- Arts & Culture - ศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสังคมที่มีสุขภาพดี ในการเป็นส่วนช่วยให้เราสามารถตีความหมายของทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยที่สังคมถูกบีบให้อยู่ในภาพของคอมพิวเตอร์และความบันเทิงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคโนโลยีรุ่นใหม่ มุมมองและความเข้าใจของคนต่อโลกถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของการตัดสินใจ ซึ่งทำให้บทบาทของศิลปินมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น ประเด็นที่ถูกให้ความสนใจเป็นพิเศษในวงการศิลปะและวัฒนธรรมในปัจจุบันคือ การปกป้องคุ้มครองมรดก วัฒนธรรมและรักษาให้ยั่งยืน ความเป็นอยู่ที่ดีของวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การผสมผสานของเมือง การศึกษาและศิลปะ และการมีสิทธิและเสรีภาพของศิลปินแต่ละคน

ภาพที่ 3-5 แนวโน้มสำคัญด้านศิลปะและวัฒนธรรม

Arts & Culture: Dynamic Briefing หน้า 1 จาก 3)

ศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสังคมที่มีสุขภาพดีในการเป็นส่วนช่วยให้เราสามารถตีความของโลกแห่งความเป็นจริงได้ออนไลน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยที่สังคมถูกบีบให้อยู่ในภาพของคอมพิวเตอร์และความบันเทิงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยและความเข้าใจของคนต่อโลกถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของการตัดสินใจซึ่งทำให้บทบาทของศิลปะมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น ประเด็นที่ถูกให้ความสนใจเป็นพิเศษในวงการศิลปะและวัฒนธรรมในปัจจุบันคือการปกป้องคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมและรักษายั่งยืน ความเป็นอยู่ที่ดีของวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การผสมผสานของเมือง กายและศิลปะ และการมีสิทธิและเสรีภาพของศิลปินแต่ละคน

1 ศิลปะในการศึกษา (Arts in Education)

การศึกษาศิลปะจะช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ ช่วยสร้างมูลค่าและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2 เมืองสำหรับทุกคน (Inclusive Cities)

การออกแบบเมืองสำหรับทุกคน ให้ทุกคนมีส่วนร่วมของสังคมจะเป็นเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และมีความยั่งยืน

3 สิทธิและเสรีภาพของศิลปิน (Rights of Artists)

เสรีภาพในการแสดงออกและการมีสิทธิในผลงานของศิลปินยังคงถูกละเมิดสิทธิเหล่านั้นอยู่



4 อุตสาหกรรมวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Industries)

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบที่โดดเด่นมากขึ้นในเศรษฐกิจโลก

5 การปกป้องคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมและรักษายั่งยืน (Heritage Protection and Cultural Sustainability)

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ควรได้รับการคุ้มครองและรักษาจากการเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

Bolliger & Company ที่มา: Arts & Culture: Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2020)

14

ที่มา: Arts & Culture: Dynamic Briefing (World Economic Forum, 2020)

3.1.4.2 แนวโน้มด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม

ในการที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการผูกโยงกับธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ทั้งในด้านผู้ประกอบการ เงินทุน และนวัตกรรมเป็นจำนวนมาก ทางคณะที่ปรึกษาจึงนำเสนอแนวโน้มที่เกี่ยวข้องต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังนี้

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านการส่งเสริมผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)⁴

ผู้ประกอบการ (Entrepreneurs) เป็นตัวขับเคลื่อนมูลค่าทางเศรษฐกิจและการสร้างงานพื้นฐาน ซึ่งมีศักยภาพที่จะพลิกโฉมอุตสาหกรรมที่มีอยู่เดิมรวมถึงสร้างสรรค์อุตสาหกรรมใหม่ๆ โดยแนวโน้มการส่งเสริมผู้ประกอบการรวมถึงผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม ได้แก่

⁴ World Economic Forum (2021). Entrepreneurship: Dynamic Briefing.

1. แหล่งทุนของผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Funding)

การเพิ่มขึ้นของแหล่งเงินทุนสำหรับวิสาหกิจเริ่มต้น (Startups) และการเกิดขึ้นของแหล่งเงินทุนรูปแบบใหม่อย่าง Crowdfunding platforms โดยในปัจจุบัน ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่หลากหลายและเพิ่มมากขึ้น อาทิ

- “การระดมทุนสาธารณะ (Crowdfunding)” เป็นการระดมทุนจากคนจำนวนมากที่ไม่ใช่ธนาคารหรือสถาบันทางการเงิน เพื่อสนับสนุนกิจกรรม โครงการ หรือธุรกิจต่างๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยได้รับผลตอบแทนต่างกัน ขึ้นอยู่กับรูปแบบและวัตถุประสงค์ของผู้ระดมทุน
- 3F's ได้แก่ Friends (เพื่อน), Family (ครอบครัว) และ Fools (คนเขลา)
- Accelerators Programs เช่น Y Combinator
- บริษัทร่วมลงทุน (Venture Capital)
- นักลงทุนอิสระ (Angel investors)

2. ผู้ประกอบการทางสังคม (Social Entrepreneurship)

ผู้ประกอบการมีแนวโน้มดำเนินธุรกิจเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมควบคู่ไปกับการแสวงหากำไรเพิ่มมากขึ้น โดยแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของ “กิจการเพื่อสังคม” (Social Ventures) เป็นการดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ เช่น การสร้างผลตอบแทน ควบคู่ไปกับเป้าหมายทางด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

ธุรกิจสังคมเกิดขึ้นได้ด้วยแรงสนับสนุนจากกลุ่มนักลงทุน Impact investors และ Venture philanthropists และการเติบโตของกลุ่มผู้บริโภคผู้บริโภคพันธุ์ใหม่ หรือ Conscious consumer นอกจากนี้ ยังมี องค์กรธุรกิจยุคใหม่ (Benefit Corporations) หรือ B-Corps ซึ่งมีความมุ่งหมายที่จะสร้างผลกระทบเชิงบวกทางสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. ความเป็นผู้ประกอบการขององค์กร (Corporate Entrepreneurship)

ความท้าทายจากเทคโนโลยีและโมเดลธุรกิจสมัยใหม่ ส่งผลให้ธุรกิจขนาดใหญ่จำเป็นต้องปรับตัวนำแนวคิดและแนวทางปฏิบัติของผู้ประกอบการมาใช้เพิ่มมากขึ้น

ในยุคดิจิทัล ธุรกิจขนาดใหญ่มีความจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อป้องกันการเสียโอกาสการเติบโตให้แก่ธุรกิจสตาร์ทอัพ ซึ่งมีจุดแข็งด้านความคล่องแคล่วว่องไว (Agile) ในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีและโมเดลธุรกิจใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ด้วยเหตุนี้ จึงมีกลยุทธ์การเติบโตแบบ Corporate Venturing หรือ โมเดล Corporate Venture Capital (CVC) กล่าวคือ บริษัทหรือองค์กรขนาดใหญ่จะเข้าไปลงทุนหรือซื้อหุ้นในกิจการสตาร์ทอัพหรือกิจการขนาดเล็กที่มีศักยภาพในการเติบโตได้สูง หรือมีนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันได้

4. ระบบนิเวศผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Ecosystems)

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนานวัตกรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความได้เปรียบในเวทีเศรษฐกิจโลกปัจจุบันซึ่งถูกขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม

ปัจจัยความสำเร็จของ Silicon Valley, Tel Aviv และ Berlin ในฐานะศูนย์กลางแห่งเทคโนโลยีมาจากการสร้างระบบนิเวศผู้ประกอบการที่สมบูรณ์ อันประกอบไปด้วย (1) มหาวิทยาลัย และห้องปฏิบัติการวิจัยสาธารณะ (2) แหล่งเงินทุน (นักลงทุนอิสระ บริษัทร่วมลงทุน บริษัทขนาดใหญ่ที่ลงทุนในธุรกิจสตาร์ทอัพ) (3) ค่านิยมทางสังคมที่ความล้มเหลวเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ และ (4) นโยบาย/กฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และการล้มละลายที่มีประสิทธิภาพ โดยหากมีองค์ประกอบใดขาดหายไปหรือไม่สมบูรณ์ ภาครัฐสามารถเข้ามาช่วยเติมเต็มช่องว่างเหล่านี้ได้ ในรูปแบบโครงการร่วมลงทุน เงินอุดหนุนให้แก่หน่วยบ่มเพาะธุรกิจ โครงการเร่งการเติบโตของธุรกิจ รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัล เช่น Online platform

5. การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Education)

ภาครัฐ ภาคเอกชน มหาวิทยาลัย หน่วยบ่มเพาะ (Incubator) และหน่วยเร่งการเติบโตของธุรกิจ (Accelerator) ต่างให้ความสนใจในการสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ โดยการสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ที่มีความสามารถในการมองเห็นโอกาสในปัญหา เติบโตรับความเสี่ยงและไม่กลัวความล้มเหลว ได้กลายมาเป็นวาระสำคัญของการพัฒนาทุนมนุษย์

โครงการสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ในปัจจุบันให้ความสำคัญใน 3 มิติ คือ (1) การสร้างทัศนคติส่วนบุคคล ผ่านการนำเสนอบุคคลต้นแบบ (Role model) (2) การพัฒนาทักษะ

และการเรียนรู้แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practices) และ (3) การแนะนำเครือข่ายนักลงทุน ผู้ให้คำปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านนวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation)

นวัตกรรมสังคม (Social Innovation) ขับเคลื่อนด้วยเป้าหมาย ความร่วมมือ และความรับผิดชอบ เพื่อพัฒนาคำตอบใหม่ๆ ให้กับโจทย์ปัญหาและความท้าทายของสังคม โดยแนวโน้มการส่งเสริมผู้ประกอบการรวมถึงผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมด้านนวัตกรรมสังคมได้แก่⁵

1. ความเป็นผู้ประกอบการที่ใส่ใจสังคม (Socially-Minded Entrepreneurship)

ผู้ประกอบการในปัจจุบันต่างมองหาและพัฒนาแนวทางใหม่ๆ เพื่อเพิ่มภารกิจทางสังคมให้กับธุรกิจ โดยความแตกต่างที่สำคัญของผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อสังคม คือ การมุ่งเป้าธุรกิจไปยังกลุ่มประชากรที่ถูกมองข้ามและความตั้งใจที่จะเปลี่ยนแปลงสถานะปัจจุบัน (Status quo) ด้วยการสร้างผลกระทบเชิงบวกขนาดใหญ่ให้กับสังคม

ธุรกิจเพื่อสังคมในปัจจุบันได้นำโมเดลธุรกิจที่หลากหลายมาปรับใช้และมีเป้าหมายที่ให้ความสำคัญแตกต่างกันออกไป อาทิ

- **Leveraged Non-Profit** ธุรกิจที่ใช้ประโยชน์จากเงินทุนและทรัพยากรเพื่อสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม
- **Hybrid Non-Profit** ธุรกิจที่แบ่งผลกำไรสำหรับดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคม
- **Social Business Venture** ธุรกิจแสวงหากำไรที่สร้างผลกระทบให้กับสังคม

2. การเปลี่ยนแปลงระบบ (Systems Change)

เพื่อสร้างผลกระทบในระดับที่กว้างขึ้น ผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อสังคมต้องให้ความสำคัญกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมทั้งระบบ แม้ว่าที่ผ่านมาธุรกิจเพื่อสังคมจะประสบความสำเร็จในการสร้างผลกระทบเชิงบวก ความต้องการเร่งด่วนของสังคมที่มหึมา

⁵ World Economic Forum (2021). Social Innovation: Dynamic Briefing.

ได้สร้างความจำเป็นให้ธุรกิจเหล่านี้ต้องปรับแนวทางและเป้าหมายไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบบ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ต่อสังคมในวงที่กว้างขึ้น

การเปลี่ยนแปลงระบบนั้นต้องอาศัยวิธีการที่ครอบคลุม โดยให้ความสำคัญกับตัวแสดงที่หลากหลายในระบบนิเวศ เพื่อดึงตัวแสดงเหล่านี้มาทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ในระดับที่ใหญ่ขึ้น ดังนั้น ทักษะในอนาคตที่ผู้ประกอบการเชิงสังคมพึงมี คือ ทักษะการสร้างแนวร่วม (Coalition Building) และทักษะการเจรจาต่อรองเพื่อปฏิรูปกฎหมาย หรือกฎระเบียบต่างๆ

3. การลงทุนในผลลัพธ์ (Impact Investing)

การพัฒนาเครื่องมือทางการเงินใหม่ๆ ช่วยอำนวยความสะดวกให้การลงทุนเพื่อผลลัพธ์ทางสังคมที่ดีกว่ามีความเป็นไปได้มากขึ้น โดยนวัตกรรมทางการเงินใหม่ๆ ได้ช่วยขยายฐานนักลงทุนกลุ่ม Impact Investors ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนของผู้ประกอบการที่เป็นเจ้าของนวัตกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคม

ตัวอย่างนวัตกรรมทางการเงินในที่นี้ ได้แก่ Blended/Leveraged Finance หรือการใช้เงินทุนจากภาครัฐหรือองค์กรการกุศลเป็นตัวกระตุ้นการลงทุน ร่วมลงทุน และ/หรือเป็นกลไกลดความเสี่ยงในช่วงเริ่มต้นดำเนินกิจการ เพื่อดึงดูดการลงทุนมูลค่าสูงจากเอกชน นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาเครื่องมือใหม่ๆ ที่ช่วยให้นักลงทุน Impact Investors สามารถประเมินผลลัพธ์ทางสังคมที่จะเกิดจากการลงทุนได้ เช่น ตัวชี้วัด IRIS และ GIIRS Ratings

4. บทบาทของภาครัฐ (Government Role)

ภาครัฐสามารถเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อนวัตกรรมสังคมได้ผ่านการใช้เครื่องมือทางนโยบายที่หลากหลาย เช่น การออกแบบนโยบายและแรงจูงใจที่มีประสิทธิภาพ การลงทุนในธุรกิจเพื่อสังคม การเป็นตัวกลางเชื่อมเข้าหาแหล่งเงินทุนภาคเอกชน การสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น และการให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค

ตัวอย่างการสนับสนุนนวัตกรรมสังคมของภาครัฐ ได้แก่ Social Impact Bond หรือการลงทุนของภาคเอกชนในพันธบัตร เพื่อนำรายได้ไปใช้ในกิจกรรมพัฒนาสังคมแทนกิจการเชิงพาณิชย์ โดยรัฐบาลผูกพันที่จะจ่ายค่าตอบแทนให้กับผู้ลงทุน เมื่อกิจกรรมหรือโครงการถูก

ประเมินว่าสำเร็จตามเป้าหมาย นอกจากนี้รัฐบาลยังสามารถใช้เครื่องมือทางนโยบายอื่น ๆ เช่น การออกกฎหมายรับรองสถานะอรรถประโยชน์ (Benefit Corporation หรือ “B-Corps”) เป็นต้น

5. นวัตกรรมสังคมองค์กร (Corporate Social Innovation)

ธุรกิจชั้นนำระดับโลกหลายแห่งกำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในการร่วมพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบโจทยความท้าทายของสังคม และเพื่อตอบสนองความคาดหวังของสังคม ภาคธุรกิจจึงต้องเพิ่มเป้าหมายในการขับเคลื่อนสังคมควบคู่ไปกับการแสวงหาผลกำไร โดยแนวทางการดำเนินงานในปัจจุบันได้เปลี่ยนจากการจัดโครงการการกุศล หรือกิจกรรม CSR ไปสู่การพัฒนา Corporate Social Innovation เพื่อแก้โจทย์ปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน

ตัวอย่างกรณีศึกษาที่สำคัญ ได้แก่ แผนการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืนของยูนิลีเวอร์ (Unilever Sustainable Living Plan) ซึ่งมาพร้อมกับเป้าหมายด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมของบริษัท 3 ข้อหลัก ได้แก่ (1) ปรับปรุงสุขภาพและความอยู่ดีมีสุขของผู้คนทั่วโลก (2) ลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการผลิตและการใช้ผลิตภัณฑ์ของบริษัท และ (3) เสริมสร้างชีวิตความเป็นอยู่ผ่านการสร้างอาชีพให้ผู้คนระหว่างที่ธุรกิจเติบโต

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ทางเศรษฐกิจด้านอื่น ๆ

ทั้งนี้นอกจากปัจจัยทางเศรษฐกิจด้านผู้ประกอบการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแล้วนั้น ทางคณะที่ปรึกษายังมองถึงแนวโน้มด้านโอกาสการให้บริการทางการเงินที่เปลี่ยนแปลงไปและเทคโนโลยีทางการเงินที่สำคัญ ซึ่งจะเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงบริบทของประเทศ ดังนี้

➤ ด้านโอกาสการให้บริการทางการเงิน

สืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ทำให้ปัจจุบันการให้บริการทางการเงินมิได้จำกัดอยู่เฉพาะผู้ให้บริการทางการเงินดั้งเดิมที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานต่างๆ อีกต่อไป บริษัท FinTech ต่างๆ สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการให้บริการทางการเงินมากขึ้น ในขณะเดียวกันผู้ให้บริการทางการเงินดั้งเดิมก็มีการพัฒนานำเทคโนโลยีไปใช้ในการให้บริการมากขึ้น ทำให้ผู้ให้บริการแต่ละแห่งสามารถแข่งขันและมีโอกาสในการเสนอบริการทางการเงินให้แก่ประชาชนมากขึ้น

จากผลการศึกษาเรื่อง The Future of Financial Services ของ World Economic Forum เมื่อปี 2560 ได้กำหนดรูปแบบของบริการทางการเงินในอนาคตที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ออกเป็น 6 ประเภท โดยทางคณะที่ปรึกษาจะหยิบยกประเด็นที่น่าสนใจมา ดังนี้

1. การชำระเงิน (Future of Payments)

รูปแบบการชำระเงินที่เปลี่ยนไปจากการที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้บริโภคแตกต่างออกไปจากเดิม โดยเฉพาะการใช้สกุลเงินดิจิทัลที่จะทวีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อสถาบันการเงินหรือผู้ให้บริการทางการเงิน ดังนี้

- สถาบันการเงินอาจสูญเสียความสามารถในการควบคุมการทำธุรกรรมของลูกค้า เนื่องจากระบบชำระเงินถูกบูรณาการเข้าหากันมากยิ่งขึ้น
- เมื่อพฤติกรรมของผู้บริโภคคาดเดาได้ยาก สถาบันการเงินจำเป็นต้องกำหนดทิศทางงาน (Position) ของตนเองให้ชัด เพื่อให้เป็นจุดตั้งต้น (Default Card) สำหรับการทำธุรกรรมของผู้บริโภค
- เมื่อสกุลเงินดิจิทัลกลายเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น บทบาทของสถาบันการเงินในฐานะคนกลางจะลดน้อยลง
- สถาบันการเงินอาจเผชิญกับความเสี่ยงรูปแบบใหม่ เช่น ความเชื่อถือนด้านความปลอดภัย และปัญหากฎระเบียบต่างๆ หากต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในระบบสกุลเงินดิจิทัล
- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านนี้ไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่การโอนเงินเท่านั้น แต่จะเพิ่มบทบาทในการยกระดับโครงสร้างทางการเงินที่มีอยู่ให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น

2. การฝากและกู้ยืมเงิน (Future of Deposits & Lending)

ผู้บริโภคจะเข้าถึงแพลตฟอร์มสินเชื่อที่หลากหลายมากขึ้นและสามารถออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคซึ่งกระตุ้นให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนใหม่ๆ มากขึ้น นอกจากนี้ความต้องการของกลุ่มลูกค้าที่เข้ามาใหม่ (New Entrants) จะทวีความสำคัญยิ่งขึ้น ส่งผลให้สถาบันการเงินจำเป็นต้องพิจารณาบทบาทของตนเองเพื่อตอบสนองแนวโน้มที่

เปลี่ยนไปได้อย่างทันท่วงที ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลต่อผู้ให้บริการและตลาดการเงิน ดังนี้

- เมื่อผู้ออมเงินเปลี่ยนไปใช้บริการแพลตฟอร์มทางเลือกมากขึ้น การฝากเงินและผลิตภัณฑ์ทางการเงินรูปแบบดั้งเดิมจะมีบทบาทลดลง
- การกระจายพอร์ตสินเชื่อบริษัทผ่านแพลตฟอร์มทางเลือกจำนวนมาก อาจทำให้การวัดความน่าเชื่อถือของลูกค้านั้นเป็นไปได้ยาก
- รูปแบบของผลิตภัณฑ์ทางการเงินจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักการ Stand-alone มากขึ้น ส่งผลความสามารถของผู้ประกอบการในการอุดหนุนระหว่างกลุ่ม (Cross Subsidy) ถูกจำกัด
- สถาบันการเงินจำเป็นต้องยกระดับความสามารถในการร่วมมือกับผู้เล่นและสถาบันแบบใหม่ในตลาดมากขึ้น
- สถาบันการเงินจำเป็นต้องเลือกทิศทางที่ตนเองจะดำเนินการในอนาคต เพื่อยกระดับความเชี่ยวชาญ และใช้ประโยชน์จากพันธมิตรภายนอกที่มีอยู่

3. การระดมทุน (Future of Capital Raising)

การระดมทุนผ่านช่องทางออนไลน์จะกลายเป็นรูปแบบการระดมทุนที่สำคัญในอนาคต เพื่อตอบสนองต่อกิจกรรมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้แพลตฟอร์มสำหรับการระดมทุน (Crowdfunding) เข้ามามีบทบาทในการกระตุ้นการเข้าถึงเงินทุนแก่ผู้ที่ต้องการระดมทุนสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความมั่นคงภายในระบบนิเวศการเงินที่มีอยู่ได้ ส่งผลให้ผู้ให้บริการจำเป็นต้องปรับตัวในประเด็นที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ ดังนี้

- การเข้าถึงตัวเลือกในการระดมทุนที่หลากหลายมากขึ้น ลดขั้นตอนในการระดมทุนในระยะแรก
- แพลตฟอร์มการกระจายจะช่วยพื้นที่สำหรับนักลงทุนในการออกแบบพอร์ตการลงทุนที่ให้ผลลัพธ์มากกว่าผลตอบแทนด้านการเงิน
- เมื่ออุปสรรคในการเข้าถึงสินทรัพย์หรือแหล่งทุนในแต่ละกลุ่มถูกขจัดออกไป การเข้าถึงนักลงทุนที่ยังไม่ได้ตัดสินใจเข้าสู่การลงทุนหรือเริ่มต้นที่จะตัดสินใจลงทุนจึงเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างกำไรของตัวกลางที่สามารถเชื่อมอุปทานและอุปสงค์ในตลาดทุนเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความปลอดภัยสูง

จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีข้างต้น สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่าพัฒนาการบริการทางการเงินจะมีการเปลี่ยนแปลงในเชิงบทบาทของเทคโนโลยีทางการเงินอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 3-1 การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการให้บริการทางการเงิน

ประเภทบริการทางการเงิน	บริการทางการเงินแบบเดิม	บริการทางการเงินแบบใหม่
การชำระเงิน	- การชำระเงินด้วยเงินสด	- การชำระเงินแบบ Cashless ผ่านระบบการชำระเงินต่าง ๆ เช่น Digital Wallet, Blockchain และ Online Payment เป็นต้น
การฝากและกู้ยืมเงิน	- ดำเนินการผ่านธนาคาร	- การกู้ยืมระหว่างประชาชนกันเอง (Peer-to-peer Lending)
การระดมทุน	- การระดมทุนผ่านตลาดทุน หรือ สถาบันการเงิน	- การระดมทุนจากคนจำนวนมาก (Crowd Funding) โดยไม่ผ่านตัวกลาง เช่น ธนาคาร ตลาดหลักทรัพย์ และตลาดตราสารหนี้

ที่มา: The Future of Financial Services, World Economic Forum 2017

➤ เทคโนโลยีด้านการเงินที่มีบทบาทสำคัญในปัจจุบัน

ปัจจุบันเทคโนโลยีด้านการเงินมีบทบาทสำคัญในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการทางการเงินให้มีความสะดวก รวดเร็ว และตอบโจทย์ผู้ใช้บริการมากขึ้น ผู้กำกับดูแลผู้ให้บริการทางการเงินต่างก็ให้ความสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้ให้บริการทางการเงินที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลได้ทดลองและพัฒนาการนำเทคโนโลยีด้านการเงินมาปรับใช้กับการให้บริการมากขึ้น ดังเช่นกรณีของธนาคารแห่งประเทศไทยที่ได้กำหนดแนวทางการเข้าร่วมทดสอบและพัฒนานวัตกรรมที่นำเทคโนโลยีใหม่มาสนับสนุนการให้บริการทางการเงิน (Regulatory Sandbox) เพื่อส่งเสริมให้สถาบันการเงินมีการพัฒนานวัตกรรมทางการเงินเพื่อนำมาให้บริการแก่ลูกค้า มีแนวทางการคุ้มครองผู้บริโภคที่เหมาะสม และมีความเสี่ยงในระดับที่รับได้ ในปัจจุบัน มีโครงการที่ทดสอบอยู่ใน Regulatory Sandbox ที่เป็นเทคโนโลยีสำคัญหลายโครงการ เช่น Standardized QR Code เพื่อรองรับการชำระเงินผ่าน QR Code โดย Credit/Debit Card โครงการ Biometrics ที่นำเอกลักษณ์บุคคลมาใช้ในการระบุและพิสูจน์ตัวตนในการทำธุรกรรมทางการเงิน โครงการ Blockchain โดยนำมาใช้งานด้านการจัดการหนังสือค้ำประกัน และโครงการ Machine Learning โดยนำเทคโนโลยีที่ใช้การวิเคราะห์การให้สินเชื่อโดยใช้ข้อมูลรูปแบบใหม่

➤ แนวโน้มการลงทุนจีนในไทย รวมถึงผลกระทบจากสงครามการค้า (Trade war)

สัดส่วนการลงทุนโดยตรงจากต่างประเทศ (FDI) ของจีน ปี 2562 มีมูลค่าการลงทุนสะสมรวมอยู่ที่ 1.4 แสนล้านดอลลาร์ โดยเป็นการลงทุนในอาเซียนสัดส่วนประมาณร้อยละ 11 และไทยมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 1 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากในปี 2558 ที่มีสัดส่วนการลงทุนสะสมเพียงร้อยละ 0.3 เท่านั้น เนื่องจากต้องการให้ไทยเป็นศูนย์กลางขยายตลาดสู่อาเซียน ทว่าการลงทุนในประเทศไทยยังมีไม่มากนัก เมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่น CLMV ที่มีสัดส่วนการลงทุนถึงร้อยละ 4 โดยเฉพาะการลงทุนในเวียดนามที่ค่อนข้างโดดเด่น สะท้อนถึงการลงทุนในไทยยังมีไม่มากนักเมื่อเทียบกับความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีน โดยสัดส่วนลงทุนใน CLMV สูงกว่าไทยเป็นเพราะโครงสร้างพื้นฐานต้องพึ่งพาเม็ดเงินลงทุนจากจีนสูง ซึ่งเป็นเงินลงทุนจำนวนมาก ขณะเดียวกัน CLMV 3 ประเทศมีพรมแดนติดกับประเทศจีนจึงมีการค้าใกล้ชิด จึงดึงเม็ดเงินลงทุนได้มากกว่า รวมทั้งปัจจัยต้นทุนต่ำกว่า

SCB EIC ได้ทำการสำรวจผู้บริหารบริษัทจีนขนาดกลางและขนาดใหญ่จำนวน 326 ราย มีจำนวน 170 รายที่มีการลงทุนหรือเกี่ยวข้องกับไทย โดยให้ความสนใจที่จะเข้ามาลงทุนในช่วง 2-3 ปีข้างหน้า เนื่องจากมองว่าไทยเป็นตลาดที่มีศักยภาพ และมีความพร้อมทางด้านภูมิศาสตร์ที่เป็นศูนย์กลางของอาเซียน แตกต่างจากเดิมที่มองว่าไทยเป็นเพียงฐานการผลิตเพื่อส่งออกเท่านั้น

อุตสาหกรรมที่ให้ความสนใจของนักลงทุนจีนมีการกระจายตัวมากขึ้น จากเดิมจะกระจุกตัวในอุตสาหกรรมผลิตเพื่อส่งออก และอุตสาหกรรมหนัก เช่น การลงทุนในระบบรางขนส่ง รถไฟฟ้า เป็นต้น หันมาลงทุนบริการ สาธารณูปโภค เทคโนโลยี หรือการตั้งสำนักงานหน่วยงานความรองรับนักธุรกิจจีน สะท้อนถึงโอกาสของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในไทยด้านกระบวนการผลิต และเงินทุน ส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ การท่องเที่ยว อาหาร แฟชั่น หรือภาพยนตร์ สามารถเข้าไปมีส่วนได้การลงทุนที่เปิดกว้างมากขึ้น และจากการกระจายการลงทุน ส่งผลให้เม็ดเงินลงทุนมีขนาดเล็กลง ซึ่งจากเดิมจะเฉลี่ยอยู่ในหลัก 1,000 ล้านบาท อาจปรับลดลงเหลือเพียง 500 ล้านบาท แม้ว่ามูลค่าจะมีขนาดเล็กลง แต่จะเห็นปริมาณจำนวนโครงการลงทุนมีมากขึ้น เพื่อเลี่ยงผลกระทบจากสงครามการค้า จะใช้เงินลงทุนในช่วงแรกน้อยลง เพื่อเรียนรู้ตลาดก่อนขยายธุรกิจในอนาคตตามโอกาสและทิศทางการเติบโตของตลาดในประเทศไทย

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 รอบใหม่จะทำให้การลงทุนโดยตรงจากนักลงทุนจีนชะลอตัว เนื่องจากไม่สามารถเดินทางเข้ามาเจรจาแบบ Face to Face ได้ จึงทำให้ใน

ครั้งแรกของปี 2564 จะมีผลต่อการตัดสินใจ แต่เชื่อว่าภายในครึ่งหลังของปีเห็นการตัดสินใจการลงทุนมากขึ้น เพราะไทยยังเป็นที่ได้รับความสนใจในการลงทุนของจีน โดยไทยจำเป็นต้องปรับตัวอย่างรวดเร็วเพื่อเตรียมรับมือกับโอกาสและความท้าทายที่จะเข้ามา สิ่งสำคัญคือ การปรับพื้นฐานเศรษฐกิจให้เข้มแข็งเพื่อดึงดูดเม็ดเงินลงทุนและเทคโนโลยีจากธุรกิจที่ต้องการกระจายการลงทุนออกมาจากจีน ผ่านการยกระดับทักษะแรงงาน การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล และการสร้างเครือข่ายพันธมิตรการค้าการลงทุนด้วยการเข้าร่วมกรอบข้อตกลงทางการค้ากับประเทศต่าง ๆ มากขึ้น เพื่อลดความเสี่ยงจากข้อกีดกันทางการค้าการลงทุนในอนาคต และใช้ศักยภาพของไทยในการเป็นศูนย์กลางของการเชื่อมโยงด้านเศรษฐกิจในภูมิภาค ASEAN อย่างเต็มที่

ทว่ามีโอกาสและความเสี่ยงที่ควรระวัง โดยนักธุรกิจจีนกำลังจะเข้ามาลงทุนในไทยมากกว่าทุกวันนี้ และกระจายตัวไปในหลายภาคอุตสาหกรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อตีตลาดไทยหาช่องทางการตลาดโดยตรงเพิ่มมากขึ้น เพราะต้องการเข้าเป็นส่วนหนึ่งในธุรกิจไทย ซึ่งอาจมองได้ทั้งโอกาสและความเสี่ยงต่อธุรกิจไทยขนาดกลางและขนาดเล็ก โดยธุรกิจไทยอาจเข้าไปเป็น “พันธมิตรร่วมทุน” หรือจับมือการค้าต่าง ๆ รวมไปถึงการให้บริการหรือขายบริการให้กับนักธุรกิจจีนที่มาลงทุนในประเทศไทย ขณะที่ “ความเสี่ยง” คือ การแข่งขันที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากนักลงทุนจีนที่มาพร้อมกับเงินทุน ต้นทุนที่ต่ำกว่า และเทคโนโลยีที่ล้ำหน้ากว่า ตลอดจนวิธีการทำงานของนักธุรกิจจีนบางรายก็มีความก้าวร้าวมากกว่านักธุรกิจชาติอื่นๆ

3.1.4.3 แนวโน้มด้านเทคโนโลยี

➤ แนวโน้มนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)

นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งในมิติของตลาดแรงงาน ความน่าเชื่อถือ และความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในปัจจัยที่กระตุ้นให้ภาครัฐต้องทำการปรับตัวและจัดเตรียมนโยบายเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ โดยแนวโน้มนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ มีประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

- **ความยืดหยุ่นทางไซเบอร์ (Cyber Resilience)** องค์กรต่าง ๆ ต้องทำความเข้าใจโดยละเอียดเกี่ยวกับความเสี่ยงในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและฐานข้อมูลดิจิทัลเข้ามาใช้งาน และยังคงเตรียมพร้อมรองรับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนความเสี่ยงอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับองค์กร

- **นโยบายดิจิทัลและธรรมาภิบาล (Digital Policy and Governance)** อินเทอร์เน็ตเป็นแรงผลักดันการเติบโตของเศรษฐกิจโลกในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา รวมถึงสร้างธุรกิจและกำหนดบรรทัดฐานใหม่ของสังคม ดังนั้น รัฐบาลต้องมีท่าทีที่ชัดเจนต่อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว ข้อมูลส่วนบุคคล และความปลอดภัยของเครือข่าย
- **ความเชื่อมั่นและความเป็นส่วนตัว (Trust and Privacy)** ในปัจจุบัน ข้อมูลได้พัฒนากลายเป็นสินทรัพย์ประเภทหนึ่งแล้ว อย่างไรก็ตาม ความเชื่อใจระหว่างภาคประชาชน ภาคเอกชน และรัฐบาล จะเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้ข้อมูลถูกนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลให้รัฐบาลไม่สามารถใช้กฎหมายรูปแบบเดิมเป็นบรรทัดฐานในการกำกับดูแลข้อมูลหรือปกป้องสิทธิของเจ้าของข้อมูลได้อีกต่อไป และเป็นหน้าที่ของรัฐบาลเช่นกัน ที่จะต้องศึกษาและพัฒนากฎหมายรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
- **อนาคตของการทำงาน (Future of Work)** ในอนาคต งานระดับกลางส่วนใหญ่จะถูกทดแทนด้วยระบบอัตโนมัติ ในขณะที่แรงงานในภาคบริการที่ไม่ใช้ทักษะสูงและแรงงานทักษะสูงจะเป็นที่ต้องการมากขึ้น อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะสร้างงานหรืออุตสาหกรรมประเภทใหม่ขึ้นในอนาคต จึงยังไม่อาจสรุปได้อย่างแน่ชัดว่าการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 นี้ จะส่งผลให้ตลาดแรงงานเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด
- **เทคโนโลยีที่สร้างความเปลี่ยนแปลง (New Disruptive Technologies)** การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลหรือ Digital Disruption จะสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) การประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet-of-Thing: IoT) และคอมพิวเตอร์ควอนตัม (Quantum Computer) ต่างก็ทำหน้าที่ในการเป็นผู้นำที่เร่งการเปลี่ยนแปลงนั้น

➤ แนวโน้มของนวัตกรรม (Innovation)

นวัตกรรมเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนที่เหนือไปกว่าความคิดสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์ โดยนวัตกรรมนั้นต้องรวมไปถึงขั้นตอนของการประยุกต์และการนำไปใช้งาน โดยส่วนใหญ่ นวัตกรรมรูปแบบใหม่นั้นจะเป็นการต่อยอดจากนวัตกรรมเดิมที่เกิดขึ้นก่อนหน้า

ในขณะเดียวกัน นวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่นี้ก็จะช่วยปูทางให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ต่อยอดต่อไปได้ในอนาคต ทั้งนี้ เป็นที่ยอมรับกันในวงกว้างว่า นวัตกรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถเพิ่มผลิตภาพได้ในระยะยาว และยิ่งช่วยส่งเสริมการเติบโตของเศรษฐกิจอีกด้วย จึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่จะต้องมีการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมให้ประสบความสำเร็จ โดยแนวโน้มของนวัตกรรม มีประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

- **นวัตกรรมจากรัฐบาล (Government Innovation)** ในอดีตที่ผ่านมา นวัตกรรมล้ำสมัยต่าง ๆ อาทิ การเดินทางด้วยยานอวกาศ ระบบการระบุตำแหน่งบนพื้นผิวโลก (Global Positioning System: GPS) และอินเทอร์เน็ต ต่างเกิดขึ้นได้เพราะรัฐบาลทำหน้าที่ในการแบกรับความเสี่ยงและจัดสรรทรัพยากร ซึ่งบทบาทของรัฐบาลในการทำหน้าที่ดังกล่าวนี้ยังคงดำเนินต่อไปในอนาคต
- **นวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation)** นวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ คือ การเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบองค์กรและกลยุทธ์ทางธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและระบบขององค์กรเพื่อสร้างคุณค่าที่สูงขึ้น ในขณะที่ยังสามารถจำหน่ายสินค้าและบริการสู่ตลาดชั้นนำได้ภายใต้สถานะของการเปลี่ยนแปลงองค์กร
- **นวัตกรรมเพื่อสังคมและโดยสังคม (Innovation for Social Ends and Means)** นวัตกรรมเพื่อสังคมโดยสังคม เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยได้รับการสนับสนุนทั้งในด้านเงินทุน นโยบาย งานวิจัย และเครือข่ายบริการที่เพิ่มมากขึ้น และถึงแม้ว่านวัตกรรมทางสังคมส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นโดยองค์กรเพื่อสังคม แต่ภาคส่วนอื่น ๆ อาทิ มหาวิทยาลัย บริษัทเอกชนรายใหญ่ และรัฐบาล ก็มีบทบาทไม่น้อยในการสร้างและต่อยอดแนวคิดเหล่านี้เช่นกัน
- **นวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Technological Innovation)** นวัตกรรมหลายชนิดได้รับการผลักดันจากพัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อาทิ นวัตกรรมทางเภสัชกรรมที่มีส่วนเชื่อมโยงที่ชัดเจนกับงานวิจัยในวิทยาศาสตร์ ในขณะที่นวัตกรรมบางอย่างอาจเกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่แล้วในมุมมองหรือกับธุรกิจรูปแบบใหม่ เช่น ธุรกิจที่ใช้แนวคิดของเศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) ที่นำอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนเป็นตัวการสำคัญในการประกอบธุรกิจ

- **ระบบนวัตกรรม (Innovation Systems)** นวัตกรรมเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวพันกับงานต่าง ๆ มากมาย ตั้งแต่การริเริ่มสร้างสรรค์ การนำเสนอความคิด ไปจนถึงการดำเนินการปฏิบัติความคิดนั้น ๆ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไว้มากมาย แต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหลายนั้นเป็นไปอย่างซับซ้อน เนื่องจากข้อกำหนดทั้งในและนอกประเทศ อาทิ กฎเกณฑ์ด้านภาษี ลิขสิทธิ์ การแข่งขัน รวมไปถึงโครงสร้างพื้นฐานการสื่อสาร ทศนคติของสังคม รวมถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

➤ แนวโน้มด้านเทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain)

เทคโนโลยีบล็อกเชนได้ช่วยให้การเก็บบันทึกข้อมูลธุรกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายนั้นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ อีกทั้งยังช่วยลดการพึ่งพาตัวกลาง โดยบล็อกเชนไม่ได้เป็นเพียงระบบการเงินประเภทใหม่เท่านั้น แต่ยังได้สร้างความท้าทายใหม่รูปแบบใหม่แก่สถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยความท้าทายเหล่านี้มีอยู่หลายประเด็น อาทิ การดำเนินงานของภาครัฐ กฎหมาย การบัญชี ห่วงโซ่อุปทาน และการจ่ายพลังงาน เป็นต้น โดยแนวโน้มด้านเทคโนโลยีบล็อกเชนมีประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

- **การบริหารจัดการตัวตน (Identity and Persona Management)** การระบุและบริหารจัดการตัวตนเป็นเรื่องที่สำคัญมากในปัจจุบัน เนื่องจากประชาชน ผู้บริโภค และบุคคลต่าง ๆ ล้วนแต่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันผ่านระบบโลกดิจิทัลอย่างหลากหลายในแต่ละวัน การบริหารจัดการตัวตนของบุคคลบนโลกดิจิทัลจึงเป็นประเด็นที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง
- **ความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Sustainability)** บล็อกเชนจะส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมเช่นกัน โดยเฉพาะการใช้ประโยชน์จากระบบบล็อกเชนในการขุดสกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) ซึ่งมักจะต้องอาศัยพลังงานไฟฟ้าจำนวนมากในการดำเนินการ
- **โครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคม (Economic and Social Structures)** เทคโนโลยีบล็อกเชนจะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมไปสู่รูปแบบโครงสร้างใหม่ โดยบล็อกเชนจะสร้างนิยามใหม่ให้กับความเชื่อมั่น (Trust) ทั้งภาคอุตสาหกรรมและภาคสังคม

- **การบริหารสินทรัพย์แบบกระจายศูนย์ (Decentralized Asset Management)**
บล็อกเชนสามารถมีบทบาทในการลดต้นทุนของธุรกรรมทางการเงินได้อย่างมหาศาล พร้อมทั้งช่วยสร้างรูปแบบการดำเนินธุรกิจแบบ As a Service อาทิ การติดตั้งอุปกรณ์มาตรวัดอัจฉริยะ (Smart Meters) ในส่วนของฮาร์ดแวร์ และใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในการจัดเก็บและจัดการข้อมูลในส่วนของซอฟต์แวร์ โดยเปิดให้บุคคลสามารถทำการซื้อขายหน่วยไฟฟ้ากันเองได้ โดยยังคงใช้โครงข่ายไฟฟ้าแบบเดิมที่มีอยู่ เป็นต้น
- **ธรรมาภิบาลและกฎหมาย (Governance and Law)** ความท้าทายที่สำคัญ ในด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับบล็อกเชนคือ การกำหนดแนวทางการใช้งานเทคโนโลยีบล็อกเชนอย่างเหมาะสม โดยภาคอุตสาหกรรม ชุมชน และผู้ใช้งานบล็อกเชนล้วนแต่มีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางของกฎระเบียบ ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้บล็อกเชน

➤ **แนวโน้มด้านเทคโนโลยีโลกเสมือน (Virtual and Augmented Reality)**

เทคโนโลยีโลกเสมือน สามารถจำแนกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ (1) Augmented Reality (AR) เป็นการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนไว้ด้วยกันในเวลาเดียวกัน ทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ เช่น เกม Pokémon Go (2) Virtual Reality (VR) เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปให้เสมือนจริง โดยพยายามทำให้เหมือนจริงโดยผ่านการรับรู้ของเรา ทั้งการมองเห็น เสียง การสัมผัส หรือกลิ่น เช่น การจำลองการขับเครื่องบิน และ (3) Mixed Reality เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี VR และ AR เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างโลกเสมือนที่ใกล้เคียงความจริงมากที่สุด โดยแนวโน้มด้านเทคโนโลยีโลกเสมือน มีประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

- **เกมิฟิเคชันและการบิดเบือนความจริง (The Gamification of Life and Reality Distortion)** เทคโนโลยีโลกเสมือนจะทำให้มนุษย์สามารถใช้ชีวิตอยู่บนโลกคู่ขนานที่สร้างขึ้นมาได้ และด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีดังกล่าว จะยิ่งส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนค่อย ๆ จางลง
- **การประยุกต์ใช้กับการดูแลสุขภาพและผลข้างเคียง (Healthcare Applications and Side Effects)** Virtual Reality เป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์ต่อการฝึกฝนการดูแลสุขภาพและการฟื้นฟูสภาพร่างกาย อาทิ การใช้ Virtual Reality ในทาง

การแพทย์ เช่น การจำลองการผ่าตัดช่วยให้แพทย์สามารถฝึกฝนการช่วยเหลือชีวิตผู้อื่นโดยปราศจากความเสี่ยง หรือการใช้เพื่อรักษาผู้ป่วยที่มีอาการซึมเศร้าและวิตกกังวล ผู้ป่วยที่มีอาการทางจิต และอาการติดยา อย่างไรก็ตาม การพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยี Virtual Reality ที่มากเกินไปก็อาจส่งผลเสียต่อการพัฒนาทางสังคมได้เช่นกัน

- **การนำเสนอข่าวแบบเสมือนจริงและการดูแลสิ่งแวดล้อม (Immersive Journalism and Environmental Stewardship)** การนำเสนอข่าวโดยใช้ Virtual Reality สามารถที่จะสร้างประสบการณ์แก่ผู้รับชมให้เสมือนอยู่ท่ามกลางเหตุการณ์จริงได้ รวมถึงการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ ก็สามารถทำได้เช่นกัน นอกจากนี้ Virtual Reality ยังช่วยให้มนุษย์สามารถมีประสบการณ์การเดินทางไปยังสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยต้นทุนเพียงเล็กน้อย ซึ่งนักวิทยาศาสตร์มีความเห็นว่า Virtual Reality สามารถที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมได้ โดยการทำให้มนุษย์ได้สัมผัสและรู้สึกถึงมุมมองของธรรมชาติและสัตว์ป่าที่ถูกทำลาย
- **อุปสรรคทางเทคโนโลยี (Technological Barriers)** ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีโลกเสมือนจะมีแนวโน้มการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น แต่อุปสรรคทางเทคโนโลยีถือเป็นตัวจุดรั้งการนำ Virtual Reality และ Augmented Reality มาใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการขาดแคลนเนื้อหาที่มีคุณภาพ
- **สื่อและงานศิลปะแบบเสมือนจริง (Immersive Media and Art)** เทคโนโลยี Virtual Reality และ Augmented Reality สามารถที่จะช่วยขยายขอบเขตของงานศิลปะและนำพาผู้ชมเข้าไปสู่อีกโลกหนึ่งได้อย่างเต็มที่ โดยอาศัยอุปกรณ์ เช่น แว่นตา ในการนำพาผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนจริง โดยมีตัวอย่างการใช้งานที่แพร่หลายในปัจจุบัน คือ การรับชมภาพยนตร์ กล่าวได้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยความกลมกลืนระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกจำลองทางดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **การสื่อสารด้วยดิจิทัล (Digital Teleportation)** เทคโนโลยี Virtual Reality และ Augmented Reality มีศักยภาพในการพัฒนาไปสู่การเป็นช่องทางการสื่อสารในโลกอนาคต ซึ่งเทคโนโลยีทั้ง 2 นี้ จะทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกถึงผู้ที่กำลังสื่อสารด้วยมากกว่าระบบ Facetime หรือ Video Conference ในปัจจุบัน

- **แนวทางใหม่ในการสร้าง ทำ และซื้อ (New Ways to Make, Do and Buy)**
เทคโนโลยี Virtual Reality และ Augmented Reality จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความปลอดภัยและด้านความเชื่อมโยงของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการดูแลสุขภาพ ซึ่งส่งผลให้มนุษย์สามารถใช้ชีวิตอยู่บนโลกคู่ขนานที่สร้างขึ้นมาได้

➤ **แนวโน้มด้านปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์ (Artificial intelligence and Robotics)**

ในอดีต หุ่นยนต์ถูกใช้เพื่อทำงานที่ยากและน่าเบื่อหน่ายบนพื้นที่ห่างไกล แต่ในปัจจุบัน หุ่นยนต์สามารถถูกพบได้ทั่วไปทั้งในและนอกพื้นที่อาศัย รวมถึงมีรูปลักษณะที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของโดรน รถยนต์ไร้คนขับ หรือแม้กระทั่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับมนุษย์ ซึ่งสามารถสื่อสารได้โดยไม่แตกต่างจากมนุษย์ โดยแนวโน้มด้านเทคโนโลยีโลกเสมือน มีประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

- **หุ่นยนต์ในที่ทำงาน (Robots at Work)** หุ่นยนต์จะยังถูกใช้เป็นตัวแทนของมนุษย์ในการทำงานที่เสี่ยงอันตรายหรืออยู่ภายใต้สภาวะแวดล้อมที่รุนแรงซึ่งยากที่จะปฏิบัติงานด้วยมนุษย์
- **การเรียนรู้ของเครื่องจักรและระบบคาดการณ์ (Machine Learning and Predictive Systems)** การประยุกต์ใช้วิทยาการคอมพิวเตอร์และหลักสถิติจะช่วยให้หุ่นยนต์สามารถสร้างชุดคำสั่ง (Algorithms) สำหรับจดจำรูปแบบการทำงานของชุดข้อมูลขนาดใหญ่และสร้างบทสรุปและวิธีการที่ดี ผ่านการเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตได้
- **เซ็นเซอร์อัจฉริยะและหุ่นยนต์ไร้คนบังคับ (Smart Sensors and Autonomous Robotics)** เทคโนโลยีด้านปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์จะก่อให้เกิดการพัฒนาของหุ่นยนต์ให้สามารถรับรู้ผ่านระบบประสาทสัมผัส ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การชิมรส และการดมกลิ่น เหมือนกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ โดยเทคโนโลยีสำคัญที่เข้ามามีส่วนในการพัฒนาดังกล่าว คือ ระบบเซ็นเซอร์และการสื่อสารผ่านเครือข่ายไร้สาย

- **การทำงานร่วมกันและประสานกันของเครื่องจักร (Machine Cooperation and Coordination)** ในปัจจุบัน การประสานงานระหว่างหุ่นยนต์ด้วยกันมีความรวดเร็วเป็นอย่างมาก โดยสามารถส่งต่อข้อมูลได้มากกว่า 1 กิกะไบต์ต่อหนึ่งวินาที ซึ่งหากเทียบกับการสื่อสารระหว่างมนุษย์ที่ทำได้เฉลี่ยเพียง 10 ไบต์ต่อวินาทีแล้ว ถือว่าการประสานงานระหว่างหุ่นยนต์มีประสิทธิภาพที่สูงกว่าเป็นอย่างมาก
- **การขนส่งไร้คนบังคับ (Autonomous Transportation)** ในอนาคต โดรนและรถยนต์ไร้คนขับจะกลายเป็นวิธีการเดินทางที่สำคัญของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อกังวลเรื่องความปลอดภัยสำหรับรูปแบบการเดินทางข้างต้น อาทิ ระบบการจราจรทางอากาศสำหรับการขนส่งด้วยโดรน การพัฒนาเทคโนโลยี ด้านความปลอดภัยเพื่อป้องกันอุบัติเหตุบนท้องถนนของรถยนต์ไร้คนขับ
- **จริยธรรมและคุณค่า (Ethics and Values)** หุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติถูกนำไปใช้ในขอบเขตงานที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการทำงานในส่วนความปลอดภัยที่สำคัญ (Safety-Critical) และการทหารก็เช่นกัน
- **การส่งเสริมศักยภาพและช่วยเหลือมนุษย์ (Human Enhancement and Assistance)** การพัฒนาหุ่นยนต์เพื่อการก้าวข้ามขีดจำกัดของมนุษย์จะเป็นเรื่องทั่วโลกให้ความสนใจ อาทิ การเดินทางที่รวดเร็วขึ้น การยกของที่มีน้ำหนักมหาศาล การจัดการงานที่มีความละเอียดอ่อน เช่น การผ่าตัด

3.1.4.4 แนวโน้มด้านอื่นๆ

➤ แนวโน้มสำคัญ (Mega Trends) ด้านการเกษตร⁶

ภายในปี 2593 โลกจะมีประชากรมากกว่า 10 พันล้านคน ซึ่งจะส่งผลให้ความต้องการสินค้าการเกษตรเพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว แนวโน้มสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้นในด้านการเกษตร ได้แก่

⁶ World Economic Forum (2021). Agriculture, Food and Beverage: Dynamic Briefing.

1. เทคโนโลยีและนวัตกรรมอาหาร (Food Technology and Innovation)

เทคโนโลยีสมัยใหม่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการปฏิรูประบบอาหารให้มีประสิทธิภาพ ยั่งยืน และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ อุตสาหกรรมเกษตรและอาหารมีการปรับตัวต่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (4IR) ที่ช้ากว่าอุตสาหกรรมอื่นๆ เช่น การลงทุนในธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเกษตรและอาหารในช่วงปี 2553-2561 มีมูลค่าเพียง 14 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมสุขภาพที่มีมูลค่ามากถึง 143 ล้านดอลลาร์สหรัฐ นอกจากนั้นการดำเนินธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเกษตรและอาหารยังคงกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว ในขณะที่การเข้าถึงเทคโนโลยีของภาคเกษตรและอาหารในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนานั้นยังคงจำกัด ดังนั้น การนำเทคโนโลยีมาปรับใช้จะช่วยปรับปรุงโภชนาการของผู้บริโภค เพิ่มประสิทธิภาพและความโปร่งใสของห่วงโซ่อุปทาน รวมทั้งเพิ่มผลผลิตและรายได้ให้แก่เกษตรกร

2. ระบบอาหารโลก (Global Food Systems)

แม้จะปราศจากผลกระทบของการแพร่ระบาด ระบบอาหารโลกในปัจจุบันยังคงห่างไกลจากความมีประสิทธิภาพเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ UN คาดการณ์ว่า ภายในปี 2593 ประชากรโลกจะเพิ่มสูงขึ้นจนถึง 9,700 ล้านคน ซึ่งจะส่งผลให้ความต้องการอาหารเพิ่มสูงขึ้นกว่าระดับที่สามารถผลิตได้ในปัจจุบันมากถึง 2 เท่า และข้อมูลนำเสนอโดย Food and Agriculture Organization of the United Nation (FAO) ชี้ให้เห็นว่าเกือบ 1 ใน 3 ของอาหารที่ผลิตได้ สูญเสียไปอย่างเปล่าประโยชน์ภายหลังการเก็บเกี่ยว ในขณะที่ประชากรกว่าร้อยล้านคนอยู่ในสภาวะขาดสารอาหาร โครงการ เช่น Feed the Future ซึ่งริเริ่มโดยรัฐบาลประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นหนึ่งในตัวอย่างความพยายามในการแก้ปัญหาคความมั่นคงด้านอาหาร ด้วยการทำงานร่วมกับทุกภาคส่วนเพื่อสร้างระบบอาหารโลกที่มีความยั่งยืนมากขึ้น

3. การบริโภคที่ยั่งยืน (Sustainable Consumption)

กลุ่มผู้บริโภคที่เป็นคนชั้นกลางรุ่นใหม่ควรได้รับการปรับพฤติกรรมด้านการบริโภคไปสู่แนวทางความยั่งยืนมากขึ้น แนวโน้มการเพิ่มขึ้นของประชากรชั้นกลางซึ่งนิยมวัฒนธรรมบริโภคและไลฟ์สไตล์แบบตะวันตก ทำให้การพัฒนาไปสู่ความยั่งยืนนั้นจำเป็นต้องขยายความสนใจที่การผลิตไปสู่กลุ่มผู้บริโภคที่กำลังขยายตัว เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้โมเดลธุรกิจที่ส่งเสริมความยั่งยืนสามารถเติบโตได้ อาทิ Uber's ride-hailing services, Airbnb

4. อำนาจของผู้บริโภค (Empowered Consumers)

การพัฒนาของข้อมูล เครือข่ายสังคม และเทคโนโลยีมือถือได้เพิ่มอำนาจให้แก่ผู้บริโภค ในยุคสมัยใหม่มากขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสารที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงข้อมูล สินค้าและบริการได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้บริษัทผู้ผลิตต้องปรับตัวรับมือกับแนวโน้มดังกล่าว ภาคการเกษตรและอาหารจะประสบกับแรงกดดันที่เพิ่มขึ้น ในการสร้างกระบวนการที่รับผิดชอบ และตรวจสอบย้อนกลับได้ รวมถึงต้องเปิดเผยต่อสาธารณะ แรงกดดันดังกล่าวยังรวมถึง กฎระเบียบหรือข้อบังคับใหม่ๆ ที่ถูกออกมาเพื่อรับรองสิทธิของผู้บริโภคในการเข้าถึงข้อมูล ขาวสาร

5. ความยั่งยืนของทรัพยากร (Resource Sustainability)

ความต้องการอาหารที่เพิ่มขึ้นและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศกำลังเป็นภัยคุกคาม ต่อระบบอาหารโลก โดยระบบอาหารโลกกำลังอยู่ในภาวะเปราะบางต่อการเปลี่ยนแปลงและความ ผันผวนของสภาพภูมิอากาศที่มาจากการเปลี่ยนแปลงสภาพของทรัพยากรธรรมชาติ ภาคการเกษตรและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั่วโลกจำเป็นต้องร่วมมือกันสร้างระบบการผลิตใหม่เพื่อการ ใช้ทรัพยากรให้เกิดความยั่งยืนสูงสุด นอกจากนี้ 1 ใน 5 ของก๊าซเรือนกระจกที่เกิดขึ้นในชั้น บรรยากาศมาจากการเปลี่ยนแปลงสภาพของทรัพยากรธรรมชาติที่ถูกนำมาใช้เพื่อการบริโภค รวมถึงการลดลงของป่าไม้ การเพิ่มขึ้นของการใช้พลาสติก และการประมงในปริมาณเกิน การผลิตของสัตว์น้ำ

➤ แนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับ BCG

BCG Model เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม ที่จะพัฒนาเศรษฐกิจ 3 มิติไปพร้อม กัน ได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) ระบบเศรษฐกิจชีวภาพ มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากร ชีวภาพเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยเน้นการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์มูลค่าสูง เชื่อมโยงกับ เศรษฐกิจ หมุนเวียน (Circular Economy) คำนึงถึงการนำวัสดุต่าง ๆ กลับมาใช้ประโยชน์ให้มากที่สุด และ ทั้ง 2 เศรษฐกิจนี้ อยู่ภายใต้เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการพัฒนาเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคมและการ รักษาสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุลให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืนไปพร้อมกัน โดยจากการศึกษา แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลก (Megatrends) พบว่ามีประเด็นแนวโน้มที่สอดคล้องและ เกี่ยวข้องกับ BCG ดังนี้

แนวโน้มด้านเทคโนโลยีชีวภาพ (Biotechnology) เทคโนโลยีชีวภาพเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) ซึ่งเป็นการนำความรู้ชีวภาพมาเพื่อพัฒนาการเกษตร การผลิตภาคอุตสาหกรรม พลังงานสะอาด การป้องกันสุขภาพและสิ่งแวดล้อม โดยรายงานของ World Economic Forum ได้สรุปแนวโน้มสำคัญด้านเทคโนโลยีชีวภาพไว้ 8 ประการ ดังนี้

- **แนวโน้มการไหลเข้าของธุรกิจเงินลงทุน (Influx of Venture Capital)** ในแวดวงเทคโนโลยีชีวภาพ ทำให้เกิดการถ่ายโอนนวัตกรรมจากมหาวิทยาลัย หรืองานวิจัยต่าง ๆ เข้าสู่โลกธุรกิจ และนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ
- **แนวโน้มการควบคุมและป้องกันการดื้อยาต้านจุลชีพ (Antimicrobial Resistance)** ซึ่งประเทศต่าง ๆ กำลังร่วมมือกันแสวงหาและพัฒนาแนวทางรับมือโดยอาศัยทางเลือทางด้านเทคโนโลยีชีวภาพ
- **แนวโน้มการพัฒนาเครื่องมือและฐานข้อมูลทางชีวสารสนเทศศาสตร์ (Bioinformatics)** ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้ที่มีอยู่เพื่อนำไปใช้วิเคราะห์ ปรับปรุง และต่อยอดสู่องค์ความรู้ใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว
- **แนวโน้มเทคโนโลยีชีวภาพสีขาว (White Biotech)** หรือการพัฒนาวัสดุและเคมีภัณฑ์ที่ไม่ได้มาจากพลังงานจากฟอสซิล (Non-Fossil) เช่น พอลิเมอร์ที่ยั่งยืน (Sustainable Polymers) ซึ่งรัฐบาลและองค์กรอุตสาหกรรมต่าง ๆ กำลังให้ความสนใจ
- **แนวโน้มการฟื้นฟูสภาพสิ่งแวดล้อม (Environmental Remediation)** โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีชีวภาพด้านสิ่งแวดล้อม ในการใช้จุลินทรีย์ย่อยสลายสารมลพิษและนำที่ดินกลับคืนสู่การใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
- **แนวโน้มเทคโนโลยีชีวภาพสีเขียว (Green Biotech)** หรือการใช้เทคโนโลยีชีวภาพในการดัดแปลงพันธุกรรมในพืชผล เพื่อให้มีผลตอบแทนที่เยอะและมีคุณภาพมากขึ้น
- **แนวโน้มการส่งเสริมการแพร่กระจายความรู้ (Diffusion of Knowledge)** ผ่านการผลักดันให้เกิดการเผยแพร่งานวิจัยและข้อมูลประกอบการวิจัยต่อสาธารณะ อันจะช่วยขับเคลื่อนกระบวนการทำให้วิทยาศาสตร์เป็นของทุกคน (Democratize science)

- **แนวโน้มแพลตฟอร์มเทคโนโลยีชีวภาพ (Biotech Platforms) ที่คึกคักและเข้าถึงง่ายมากขึ้น** อาทิ DNA sequencing, Polymerase Chain Reaction (PCR) ส่งผลให้เกิดความก้าวหน้าในแวดวงเทคโนโลยีชีวภาพอย่างรวดเร็ว

ภาพที่ 3-6 แนวโน้มด้านเทคโนโลยีชีวภาพ

Biotechnology: Dynamic Briefing หน้า 1 จาก 3)



Bolliger & Company ที่มา: Biotechnology: Dynamic Briefing (World Economic Forum)

28

นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มรูปแบบธุรกิจใหม่จากระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) โดยในปัจจุบัน รูปแบบเศรษฐกิจแบบเดิมที่นำทรัพยากรมาผลิตและจำหน่ายออกไปได้เปลี่ยนแปลงไปสู่เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) มากขึ้น โดยการมุ่งสู่เศรษฐกิจหมุนเวียนนี้ได้มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในความต้องการของผู้บริโภค จากการต้องการความเป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ที่ให้บริการไปสู่การเข้าถึงบริการ ด้วยเหตุนี้ เราจึงเห็นการเกิดขึ้นของธุรกิจรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งพัฒนาขึ้นบนพื้นฐานการมองลูกค้าเป็นผู้ใช้งานมากกว่าผู้บริโภคที่เป็นเจ้าของสินค้าเท่านั้น อาทิ โมเดลธุรกิจแบ่งปัน (Sharing Company) อย่าง BlaBlaCar, AirBnB ซึ่งมีแนวโน้มเป็นที่นิยมและประสบความสำเร็จมากขึ้น

ภาพที่ 3-7 แนวโน้มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)

ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) จะเข้ามามีบทบาทต่อการพัฒนาสังคมคาร์บอนต่ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบธุรกิจใหม่ที่จะเกิดขึ้นจากระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน



Bolliger & Company

31

➤ แนวโน้มสำคัญด้านเชื้อเพลิงและพลังงาน

ขณะที่ปรีกษาได้ศึกษาแนวโน้มสำคัญด้านเชื้อเพลิงและพลังงานพบว่า เป็นสาขาที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจกเป็นสัดส่วนที่สูงที่สุดโดยเปรียบเทียบกับสาขาอื่นๆ โดยรายละเอียดของแนวโน้มสำคัญด้านเชื้อเพลิงและพลังงาน ดังแสดงในภาพที่ 3-9 และมีแนวโน้มสำคัญดังต่อไปนี้

ภาพที่ 3-8 แนวโน้มสำคัญด้านเชื้อเพลิงและพลังงาน



- **ความต้องการที่เปลี่ยนไป (Demand Shifts)** – ความต้องการพลังงานเพิ่มขึ้นในประเทศกำลังพัฒนา ได้แก่ จีน อินเดีย ตะวันออกกลาง และแอฟริกาตอนบน ในขณะที่ความต้องการพลังงานคงที่หรือลดลงในประเทศพัฒนาแล้ว โดยก๊าซธรรมชาติและพลังงานหมุนเวียนจะมีบทบาทสำคัญในการตอบสนองความต้องการพลังงานในอนาคต และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการบริโภคเพิ่มความกดดันในการลดคาร์บอน
- **ความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Sustainability)** – อุตสาหกรรมน้ำมันและก๊าซกำลังหาวิธีการลดการปล่อยคาร์บอน เช่น ลดการกำจัดก๊าซปล่อยทิ้งด้วยการเผาไหม้ การดักจับและการจัดเก็บคาร์บอน เพิ่มประสิทธิภาพในการใช้พลังงานทั้งในระดับอุตสาหกรรมและการใช้ของผู้บริโภค ทั้งนี้ ยังมีความร่วมมือในอุตสาหกรรมเพื่อจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น การก่อตั้ง Oil and Gas Climate Initiative (OGCI) ในปี 2557 มีการตั้งเป้าการลงทุน 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีที่ลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ เป็นต้น

- **การบริหารจัดการเงินทุนอย่างมีวินัย (Capital Discipline and Execution Excellence)** – บริษัทเปลี่ยนจากโครงการขนาดใหญ่ไปยังโครงการที่มีการลงทุนขนาดเล็กลง ความซับซ้อนน้อยลง และยืดหยุ่นมากขึ้น โดยเน้นการควบคุมต้นทุนและบริหารจัดการให้สำเร็จ โดยอุตสาหกรรมน้ำมันและก๊าซมีการร่วมมือกันภายในห่วงโซ่อุปทานเพื่อลดต้นทุนและระยะเวลาในการดำเนินงาน
- **ความไม่สมดุลของอุปสงค์และอุปทาน (Supply-Demand Imbalance)** – ความเสี่ยงด้านราคาของเชื้อเพลิงเพิ่มสูงขึ้น โดยในช่วงหลายปีที่ผ่านมาจำนวนผู้ส่งออกน้ำมันนอกกลุ่ม OPEC เพิ่มขึ้น ในขณะที่ความต้องการน้ำมันของโลกไม่ได้เพิ่มขึ้นเท่าที่คาด จึงทำให้ราคาน้ำมันลดลงอย่างรวดเร็วเมื่อกลางปี 2557 ซึ่งบริษัท Wood Mackenzie คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมน้ำมันจะปรับโครงสร้างค่าใช้จ่ายลดลง 1 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ในช่วงระหว่างปี 2558-2563 เนื่องจากราคาน้ำมันที่ต่ำลง
- **การเข้าถึงแหล่งเงินทุน (Access to Finance)** – การลดลงของราคาน้ำมันเมื่อกลางปี 2557 ทำให้บริษัทน้ำมันและก๊าซหลายแห่งเผชิญความกดดันทางการเงินและความผันผวนอย่างต่อเนื่องและความเป็นไปได้ที่ราคาน้ำมันจะอยู่ในระดับต่ำเป็นระยะเวลานาน จะเป็นผลให้การเข้าถึงแหล่งเงินทุนสำหรับโครงการใหญ่ๆ ที่มีระยะเวลาโครงการนานในอุตสาหกรรมนี้มีความท้าทายมากขึ้น ซึ่งการเข้าถึงแหล่งเงินทุนขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น ราคาน้ำมัน การคาดการณ์ในระยะยาว ความเสี่ยงของสถาบันการเงิน เป็นต้น
- **ความท้าทายด้านทุนมนุษย์ (Human Capital Challenge)** – อุตสาหกรรมกำลังเผชิญความท้าทายจากการขาดผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในประเทศตลาดเกิดใหม่ และเกิดช่องว่างของกำลังแรงงาน เนื่องจากการจ้างงานตามวัฏจักรที่เกี่ยวข้องกับความผันผวนของราคาน้ำมัน โดยในระยะยาว อุตสาหกรรมนี้จะขาดทุนมนุษย์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จากการขาดผู้มีคุณสมบัติเหมาะสม และการเกษียณอายุ นอกจากนี้ ปัญหาการขาดแรงงานจะรุนแรงขึ้น เนื่องด้วยอัตราการมีส่วนร่วมของกำลังแรงงานหญิงที่ลดลงเนื่องจากความไม่สมดุลทางเพศในการเรียนสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ (STEM) เป็นต้น

ทั้งนี้ จากแนวโน้มสำคัญดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มและทิศทางของความเป็นไปได้ที่นานาประเทศจะดำเนินมาตรการและนโยบายด้านสิ่งแวดล้อมที่มากขึ้น เพื่อเร่งแก้ไขปัญหาก๊าซเรือนกระจกและปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่จะเกิดขึ้นด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ต่างๆ ให้เกิดขึ้นในประเทศของตน

➤ ผลกระทบของสงครามรัสเซีย-ยูเครนต่อเศรษฐกิจไทย

การให้สัมภาษณ์ของวลาดีเมียร์ ปูติน ประธานาธิบดีรัสเซีย ในประเด็นสงครามระหว่างรัสเซียและยูเครนนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากการที่สหรัฐไม่ต้องการให้รัสเซียเป็นคู่แข่งทางเศรษฐกิจ และการที่รัสเซียต้องส่งทหารเข้าไปยึดแคว้นด้านตะวันออกของยูเครน 2 แคว้นได้แก่ “โดเนตสค์” และ “ลูฮันสค์” เป็นยุทธศาสตร์เพื่อตอบโต้การชักชวนให้ยูเครนเข้าไปเป็นสมาชิกองค์การสนธิสัญญาแอตแลนติกเหนือ (NATO) ทั้งที่รัสเซียและนาโต้เคยมีข้อตกลงที่ร่วมกันมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 ระบุว่านาโต้จะไม่ขยายอาณาเขตเข้ามายังดินแดน ที่เป็นของสหภาพโซเวียตเดิม โดยเฉพาะการขยายเข้ามายังยูเครนซึ่งรัสเซียไม่สามารถที่จะยอมได้ ส่งผลกระทบต่อการฟื้นตัวของเศรษฐกิจโลก ระบบการค้าโลก การลงทุนระหว่างประเทศ และตลาดการเงินโลกอย่างชัดเจน รัฐบาลรัสเซียได้ถูกคว่ำบาตรทางเศรษฐกิจอย่างหนักจากชาติตะวันตก ซึ่งมาตรการคว่ำบาตรบางส่วน จะส่งผลกระทบต่อราคาพลังงานในตลาดโลกให้ปรับตัวสูงขึ้น และตลาดการเงินโลกและระบบการชำระเงินระหว่างประเทศของรัสเซียมีความปั่นป่วนเช่นเดียวกัน ทำให้การประเมินสถานการณ์ถึงความยืดหยุ่นและผลกระทบ จำเป็นต้องรอผลการเจรจาที่กำลังจะเกิดขึ้นระหว่างรัสเซียกับยูเครน

สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้สั่งการให้เจ้าหน้าที่ของ สศช. ทำการรวบรวมผลกระทบต่างๆ ที่มีต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย เพราะเกิดขึ้น 2 วันภายหลังจากที่ สศช. เพิ่งประกาศคาดการณ์ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (จีดีพี) ของปี 2565 ที่ประเมินว่าเศรษฐกิจไทยในปี 2565 จะขยายตัวได้ร้อยละ 3.5-4.5 โดยมีค่ากลางที่ร้อยละ 4 จึงต้องติดตามว่าจะมีประเด็นใดบ้างที่ส่งผลกระทบ ในตอนนี้ยังเร็วไปที่จะประเมินผลกระทบตลอดทั้งปี แต่ยังคงเชื่อว่าการขยายตัวทางเศรษฐกิจไทยจะไม่หลุดไปจากฐานล่างที่ขยายตัวได้ร้อยละ 3.5 สิ่งที่จะกระทบมากยิ่งขึ้นจากที่ประเมินเอาไว้คือ การเพิ่มขึ้นของแรงกดดันด้านเงินเฟ้อตามการเพิ่มขึ้นของราคาพลังงาน และราคาสินค้าโภคภัณฑ์ในตลาดโลก เพราะรัสเซียผลิตน้ำมันร้อยละ 11 ของความต้องการในตลาดโลก ซึ่งแน่นอนว่าราคาน้ำมันจะสูงขึ้นไปอีกระยะหนึ่ง พร้อมกับราคาของก๊าซธรรมชาติเหลว (LNG) ที่จะส่งผลกระทบต่อต้นทุนการผลิตไฟฟ้าของไทยสูงขึ้น ตรงนี้ทางกระทรวงพลังงาน คณะกรรมการนโยบายพลังงานแห่งชาติ (กพข.) และคณะกรรมการบริหาร

นโยบายพลังงาน (กบง.) จะต้องร่วมกันพิจารณาว่าบางส่วนจะต้องปรับเปลี่ยนเชื้อเพลิงการผลิตไฟฟ้าจากก๊าซ LNG มาเป็นน้ำมันเพื่อเป็นการรองรับต่อผลกระทบดังกล่าว

ด้าน รมย์ ภิรมนตรี ผู้เชี่ยวชาญประจำศูนย์รัสเซียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิเคราะห์ถึงผลกระทบจะกระทบกับบริษัทขนาดใหญ่ที่มีธุรกิจข้ามชาติ โดยสหรัฐอาจจะมีมาตรการห้ามบริษัทขนาดใหญ่ที่ทำธุรกิจกับสหรัฐ ทำธุรกรรมกับรัสเซีย สิ่งที่ต้องทำคือ บริษัทใหญ่ต้องตัดสินใจว่าจะค้าขายกับฝั่งใด จะไปซื้อรัสเซีย – จีน หรือซื้อสหรัฐ – ยุโรป โดยต้องวิเคราะห์ว่าสินค้าและผลิตภัณฑ์ของบริษัทเหมาะจะขายให้กับตลาดใด อย่างไรก็ตาม มีความเห็นว่าธุรกิจไทยต้องมองรัสเซียในแง่มุมใหม่ เพราะรัสเซียมีโอกาสนในการเติบโตทางเศรษฐกิจอีกมาก โดยเฉพาะในพื้นที่ฝั่งตะวันออกของประเทศจะทำการเชื่อมต่อกับประเทศจีน และญี่ปุ่น ทำให้รัสเซียตะวันออกเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจใหม่ในเมืองสปุตนิค ติดกับวลาดิวอสตอกที่เปิดรับการลงทุนจากต่างประเทศ นอกจากนี้ ประธานาธิบดีปูตินมีการเยือนเวียดนามบ่อยครั้ง และรัสเซียมีการลงทุนในเวียดนามเพิ่มในช่วงเวลาที่ผ่านมา แต่รัสเซียยังคงรักษาความสัมพันธ์อันดีกับไทยในฐานะศูนย์กลางของภูมิภาค การรักษาความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับรัสเซีย ควบคู่กับการแก้ปัญหาและอุปสรรคในการลงทุน จะทำให้ไทยมีโอกาสดึงดูดนักลงทุนจากรัสเซียที่จะเข้ามาขยายการลงทุนในประเทศไทยได้ และนักลงทุนไทยเองก็จะสามารถขยายการลงทุนไปยังภูมิภาคยูเรเชียได้อีกด้วย

โดยนายกิตตินันท์ ยิ่งเจริญ ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงมอสโก รัสเซีย ระบุว่า ธุรกิจไทยที่เข้าไปลงทุนในรัสเซียมีเพียง 2 รายเท่านั้น และปัจจุบันยังไม่ได้รับผลกระทบที่รุนแรง ส่วนผู้ส่งออก-นำเข้ายังไม่ตื่นตระหนกใดๆ เพราะมาตรการคว่ำบาตรจากนานาชาติยังไม่ชัดเจน มีเพียงความกังวลที่ค่าเงินรูเบิลร่วงลงกว่าร้อยละ 10 เมื่อเทียบกับดอลลาร์สหรัฐ และยูโร ทำให้ราคาสินค้านำเข้าสูงขึ้น และเสียเปรียบในการแข่งขัน อย่างไรก็ตาม ผลกระทบจากสงครามส่งผลกระทบต่อสินค้านำเข้าจากทุกประเทศ ทำให้สินค้าส่งออกของไทยไปยังรัสเซียยังไม่เสียศักยภาพด้านการแข่งขัน

ขณะที่นายเชาว์ เก่งชน ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด มองว่ามาตรการคว่ำบาตรที่หลายประเทศนำมาใช้กับรัสเซีย คงจะส่งผลกระทบต่อการค้าระหว่างรัสเซียโดยเฉพาะสหภาพยุโรป (EU) และสหราชอาณาจักร (UK) อาจทำให้เศรษฐกิจสหรัฐ และยุโรป ขยายตัวต่ำกว่าร้อยละ 4 ซึ่งจะเป็นประเทศคู่ค้าที่สำคัญของไทย จะส่งผลต่อการส่งออกของไทยในภาพรวม

นางฉวีวรรณ คำพา นายกสมาคมส่งเสริมการเลี้ยงไก่แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ ระบุความขัดแย้งรัสเซีย-ยูเครน มีผลกระทบต่อราคาวัตถุดิบการผลิตอาหารสัตว์ เนื่องจากรัสเซียและยูเครนเป็นแหล่งเพาะปลูกสำคัญ ทั้งข้าวสาลี ข้าวโพด ซึ่งอาจไม่สามารถเก็บเกี่ยวหรือทำการส่งออกได้ตามปกติ โดยข้าวโพดในประเทศไทยมีราคาปรับไปถึง 11.10 บาทต่อกิโลกรัม และกำลังส่งผลกระทบต่อวัตถุดิบชนิดอื่นที่มีแนวโน้มราคาสูงตามไปด้วย ปัจจุบันวัตถุดิบอาหารสัตว์ส่วนใหญ่ราคาขึ้นมาสสูงกว่าร้อยละ 50-60 แล้ว ยังไม่นับราคาน้ำมันดิบในตลาดโลกที่จะสูงขึ้น ทำให้ต้นทุนค่าขนส่งปรับเพิ่มขึ้นในทิศทางเดียวกัน

นายเกรียงไกร เชียรกุล ประธานสภาธุรกิจไทย-รัสเซีย เปิดเผยว่าสงครามระหว่างรัสเซีย-ยูเครน หากหาข้อยุติไม่ได้ จะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจไปทั่วโลก ในขณะที่ผู้ประกอบการไทยเองก็ต้องเตรียมความพร้อมรับมือในอนาคต ซึ่งที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่าเรื่องนี้กระทบไปแล้วทั่วโลกและไทย ตามรายละเอียดที่สรุปได้ดังนี้

- ตลาดหุ้นตกต่ำทั่วโลก
- ราคาน้ำมันสูงขึ้น ส่งผลต่อต้นทุนการผลิตไฟฟ้า และการขนส่งของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ยุโรปเสี่ยงวิกฤตน้ำมัน ก๊าซธรรมชาติ ส่งผลกระทบต่ออัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจ คู่ค้าของไทย ต้นทุนการขนส่งสินค้าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มสูงขึ้น รวมถึงความเป็นไปได้ที่นักลงทุนที่จะเข้ามาลงทุนในไทยลดลง
- ราคาอลูมิเนียม โลหะ เหล็ก พungสูง เป็นประวัติการณ์ ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม อาทิ ก่อสร้าง ยานยนต์และชิ้นส่วน และการผลิตเครื่องจักร
- อุตสาหกรรมอาหาร ราคาบรรจุภัณฑ์ ปรับราคาสูงขึ้น อันจะกระทบต่อค่าครองชีพของผู้คนทั้งในและนอกประเทศ
- หากรัสเซียถูกแทรกแซงไม่ให้ทำธุรกรรมการเงิน จะส่งผลกระทบต่อผู้ส่งออก-นำเข้า ผู้ประกอบการต้องหาช่องทางชำระเงินใหม่ ภาระต้นทุนจะเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ประกอบการที่มีธุรกรรมกับรัสเซียและยูเครน
- หากมาตรการแทรกแซงเข้มข้น จะทำให้ค้าขายและตลาดหุ้น หยุดการซื้อขายชั่วคราว
- หากรัสเซียออกจากระบบการเงินโลก ไทยต้องหาทางรับมือ
- ผู้ประกอบการไทยต้องหาแนวทางค้าขายกับประเทศที่ 3 และแนวทางการกีดกันทางการค้าของชาติตะวันตกต่อ

นอกจากนี้ จากการประเมินของ Bloomberg, BP Statistical Review, FAO, World Bureau of Metal Statistics และ USGS (รวบรวมโดย The Economist) พบว่า รัสเซียเป็นผู้ผลิตหรือป้อนทรัพยากรหลักอย่างน้อย 5 ประเภท ได้แก่ แพลเลเดียม แก๊สธรรมชาติ น้ำมัน ข้าวสาลี และอลูมิเนียม โดยคิดเป็นส่วนแบ่งของปริมาณผลผลิตโลกดังนี้

- แพลเลเดียม ปริมาณผลผลิตแพลเลเดียมของรัสเซียในปี 2020 มีสัดส่วนร้อยละ 43 ของปริมาณผลผลิตโลก
- แก๊สธรรมชาติ ปริมาณผลผลิตแก๊สธรรมชาติของรัสเซียในปี 2020 มีสัดส่วนร้อยละ 16.6 ของปริมาณผลผลิตโลก
- น้ำมัน ปริมาณผลผลิตน้ำมันของรัสเซียในปี 2020 มีสัดส่วนร้อยละ 12.1 ของปริมาณผลผลิตโลก
- ข้าวสาลี ปริมาณผลผลิตข้าวสาลีของรัสเซียในปี 2020 มีสัดส่วนร้อยละ 11 ของปริมาณผลผลิตโลก
- อลูมิเนียม ปริมาณผลผลิตอลูมิเนียมของรัสเซียในปี 2020 มีสัดส่วนร้อยละ 5.6 ของปริมาณผลผลิตโลก

จากตัวเลขข้างต้น จะเห็นว่ารัสเซียเป็นผู้ผลิตและส่งออกสินค้าโภคภัณฑ์สำคัญหรือแร่พื้นฐานหลายชนิดให้แก่โลก ทั้งนี้พบว่า หากเทียบ ณ วันที่ 24 ก.พ. ที่รัสเซียเปิดฉากโจมตียูเครน กับเมื่อตอนต้นปี 2565 สินค้า 5 ชนิดดังกล่าว มีการปรับเพิ่มราคาอย่างรุนแรง

- ราคาแพลเลเดียมและน้ำมัน ปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 21-25 จากต้นปี 2565
- ราคาแก๊สธรรมชาติ ปรับเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 50 จากต้นปี 2565
- ราคาข้าวสาลีปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 20 จากต้นปี 2565
- ราคาอลูมิเนียมปรับเพิ่มขึ้นเกือบร้อยละ 20 จากต้นปี 2565

(หมายเหตุ ราคาต้นปี 2565 เป็นราคา ณ วันที่ 4 ม.ค. 2565)

การปรับเพิ่มขึ้นในราคาสินค้าหลัก 5 ประเภทตลอดจนการตอบโต้มาตรการคว่ำบาตรทางเศรษฐกิจจะหว่งกัน เสี่ยงก่อผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างน้อย 2 ประการ

- **ประการแรก** เสี่ยงทำให้ราคาอาหาร สินค้าเกษตร และสินค้าหลายประเภทแพงขึ้นซ้ำเติมปัญหาเงินเฟ้อ โดยรัสเซียและยูเครน เป็นผู้ผลิตและส่งออกสินค้าเกษตร

หลายอย่าง เช่น สองประเทศนี้ส่งออกข้าวสาลีคิดเป็นหนึ่งในสี่ของปริมาณผลผลิตทั่วโลก เช่นเดียวกับผลิตภัณฑ์จากเมล็ดทานตะวัน สองประเทศนี้ส่งออกผลิตภัณฑ์จากเมล็ดทานตะวันทั้งในรูปเมล็ดหรือน้ำมันกว่าครึ่งของปริมาณผลผลิตทั่วโลก การที่ราคาสินค้าเกษตรพื้นฐานเหล่านี้แพงขึ้น ทำให้อาหารทุกประเภทมีแนวโน้มแพงขึ้นไปด้วย รวมถึงสินค้าเกษตรและอาหารอื่นๆ ที่เสี่ยงแพงขึ้นจากการที่ผู้บริโภคปรับตัวหันมาซื้อทดแทน มีการประเมินว่าราคาข้าวสาลีอาจเพิ่มขึ้นเท่าตัวทีเดียวหากสงครามระหว่างสองประเทศยังยืดเยื้อต่อไป ทั้งนี้ เนื่องจากสินค้าทั้ง 5 ประเภทเป็นวัตถุดิบสำคัญในการผลิตสินค้าหลายชนิด เช่น น้ำมัน ที่เกี่ยวข้องกับ การขนส่งสินค้าทุกอย่าง การที่ราคาสินค้าเหล่านี้แพงขึ้น ส่งผลให้ต้นทุนการผลิต และราคาสินค้าจำนวนมากในโลกต้องปรับตัวสูงขึ้นตาม ข้าเดิมปัญหาเงินเฟ้อที่วันนี้รุนแรงอยู่แล้ว ให้รุนแรงขึ้น

- **ประการที่สอง** เสี่ยงซ้ำเติมปัญหาการชะงักงันของห่วงโซ่อุปทานให้หนักขึ้น นอกจากโรคภัยเหล่านี้เสี่ยงราคาสูงขึ้น มาตรการคว่ำบาตรทางเศรษฐกิจ ที่รัฐบาลสหรัฐอเมริกาและยุโรปใช้ต่อรัสเซีย เสี่ยงนำมาซึ่งการตอบโต้ของรัสเซียโดยจำกัดการส่งออกสินค้าสำคัญต่างๆ ซึ่งจะซ้ำเติมปัญหาการชะงักงันของห่วงโซ่อุปทานที่ยังดำรงอยู่ในช่วงสองปีที่ผ่านมาจากสถานการณ์โควิดให้รุนแรงขึ้น เช่น หากรัสเซียจำกัดการส่งออกแพลเลเดียมซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญของอุตสาหกรรมรถยนต์ สำหรับใช้ผลิตแคตตาไลติก คอนเวอร์เตอร์ (catalytic converter) ชิ้นส่วนสำคัญในท่อไอเสีย หรือนิกเกิลที่รัสเซียก็เป็นผู้ผลิตรายใหญ่ของโลก ซึ่งปัจจุบัน นิกเกิลถูกใช้เป็นวัตถุดิบสำคัญสำหรับผลิตแบตเตอรี่ลิเทียมไอออนที่ตลาดรถยนต์สมัยใหม่กำลังต้องการ หากรัสเซียจำกัดการส่งออกโรคภัยพื้นฐานหรือแร่โลหะเหล่านี้ เสี่ยงกระทบห่วงโซ่การผลิตสินค้าหลายประเภท ทำให้การผลิตสินค้าหลายอย่างต้องหยุดชะงัก กระทบต้นทุนภาคธุรกิจ ค่าครองชีพ และบรรยากาศเศรษฐกิจทั่วโลกที่กำลังฟื้นตัวจากโควิด-19 ดังนั้น หากสงครามนี้ไม่ยืดเยื้อ ก็คงไม่ส่งผลต่อเศรษฐกิจมากนัก ในทางตรงข้าม หากสงครามยืดเยื้อ มีหลายประเทศเข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้น ก็เสี่ยงจุดเศรษฐกิจโลกให้ถดถอยลงในภาวะที่เศรษฐกิจโลกเปราะบางมากอยู่แล้ว

บทที่ 4

กรอบอนาคต (Futures Frame)

ในการกำหนดกรอบอนาคต (Future Frame) นั้นทางคณะที่ปรึกษาได้ดำเนินการตามกรอบการทำวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing) การวิเคราะห์ปัจจัย (Scanning) และการกำหนดกรอบอนาคต (Forecasting) ได้ดังนี้

4.1 การกำหนดประเด็นที่ต้องการ (Framing)

จากการประชุมระดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สศส. ณ วันศุกร์ที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2565 เพื่อระบุกรอบอนาคต (Framing) ทำให้ทราบถึงประเด็นที่ต้องการศึกษาหรือคำถามสำคัญของการทำวิจัย รวมถึงนิยามของ Domain map ที่ต้องการศึกษา ได้แก่ ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Future of Creative Industry) ด้านขอบเขตทางภูมิศาสตร์ในการศึกษากรอบอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยนี้ได้ถูกกำหนดไว้คือ ประเทศไทย และกรอบเวลาในการศึกษาถูกระบุไว้ในกรอบเวลา 10 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2566 – 2575 ดังแสดงใน Framing Worksheet ในภาพที่ 4-1

ภาพที่ 4-1 การกำหนดกรอบอนาคต (Future Frames) ผ่าน Framing Worksheet

Framing – Key issue และ กรอบเวลาของแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

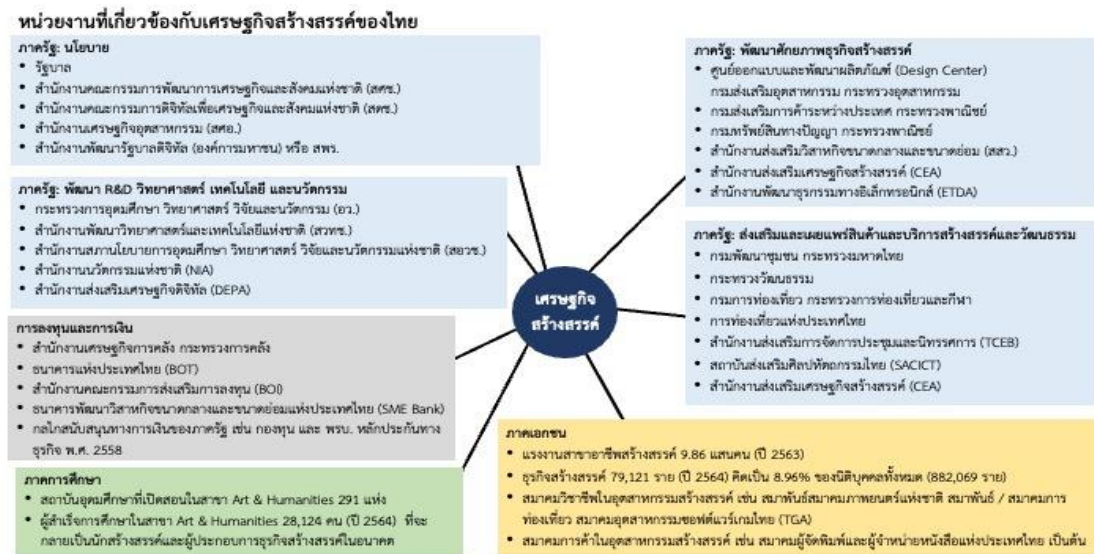
	Framing Worksheet
ประเด็นสำคัญ (Key issue) หรือ คำถามสำคัญ (Question) ที่ต้องการแก้ไขหรือคาดการณ์อนาคต	ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Future of Creative Industry) เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกอันรวดเร็วและรุนแรงทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และ สังคม ส่งผลให้องค์กรมีการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น กล่าวคือ มีการมองถึงอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 อุตสาหกรรม* เพื่อให้สามารถเห็นภาพปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและสามารถเตรียมแผนรองรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ)
คำจำกัดความของประเด็นที่ต้องการวิเคราะห์ภาพอนาคต หรือหัวข้อที่ต้องการวิเคราะห์ Domain definition - subject of the forecast	Future of Creative Industry สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้นำประเด็นปัญหาที่มีการตั้งคำถามข้างต้น กล่าวคือ ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มาเป็นหัวข้อในการวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ที่มีโอกาสจะเกิดขึ้นในอนาคต (Foresight) โดยการมองภาพดังกล่าวจะครอบคลุมถึง อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 อุตสาหกรรม*
ขอบเขตทางภูมิศาสตร์ (Geographic Scope)	ประเทศไทย
กรอบเวลา (Time Horizon)	10 ปี พ.ศ. 2566 – 2575 (2023-2032)

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

4.1.1 ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งเชื่อมโยงกับทุกภาคส่วนในเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้เป็น 7 ภาคส่วนใหญ่ๆ ดังภาพที่ 4-2 ได้แก่

ภาพที่ 4-2 หน่วยงานที่มีส่วนได้เสียของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



➤ หน่วยงานภาครัฐ : หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบด้านนโยบาย

- **รัฐบาล** มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านการจัดสรรงบประมาณสนับสนุน การดำเนินแผนงานในระดับชาติ รวมถึงการควบคุมและส่งเสริมกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- **สำนักคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)** มีหน้าที่วิเคราะห์ วิจัย และติดตามแนวโน้มเศรษฐกิจและสังคมเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและมาตรการที่รองรับเชิงผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม
- **สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.)** มีหน้าที่จัดทำร่างนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมศึกษา วิเคราะห์เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะในการกำหนดนโยบายและทิศทาง

การเงิน การคลัง การลงทุน รวมถึงมาตรการทางภาษีและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม นอกจากนี้ยังเป็นหน่วยงานที่จัดเก็บตัวเลขทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- **สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม (สศอ.)** มีหน้าที่กำหนดนโยบาย และระเบียบในการสำรวจ การเก็บรักษาและการใช้ประโยชน์ข้อมูลด้านเศรษฐกิจอุตสาหกรรม
- **สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) สพร. หรือ DGA** เป็นหน่วยงานกลางของระบบรัฐบาลดิจิทัลของรัฐบาลดิจิทัล โดยทำหน้าที่ให้บริการและส่งเสริมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล โดยหน่วยงานจะพัฒนาระบบบริหารจัดการ อาทิ แอปพลิเคชัน หรือการจัดทำมาตรฐานการจัดการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล โดยภาคประชาชนโดยเฉพาะผู้ประกอบการและผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะได้รับผลประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานของรัฐบาลดิจิทัลอันจะเป็นการส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้มีความพร้อมมากขึ้น

➤ **หน่วยงานภาครัฐ : การพัฒนาการค้นคว้าและวิจัย วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม**

- **กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)** เป็นหน่วยงานของรัฐที่จัดตั้งขึ้นเพื่อขับเคลื่อนการอุดมศึกษาไทย วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมไปสู่มาตรฐานในระดับสากล และเพิ่มอันดับความสามารถการแข่งขันในระดับนานาชาติอย่างยั่งยืน
- **สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)** ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีหน้าที่ส่งเสริมขีดความสามารถด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่งผลให้ภาคส่วนต่างๆ มีความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีที่สูงขึ้นและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ทำให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้สูงสุด
- **สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.)** มีหน้าที่รับผิดชอบงานวิชาการและงานธุรการของสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติพร้อมทั้งสนับสนุนการ

ดำเนินงานของสภานโยบายเพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมในการผลิต และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมต่อความต้องการของประเทศ

- **สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Agency : NIA)** มีหน้าที่หลักในการส่งเสริม และพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมในประเทศ โดยจะเป็นหน่วยงานที่เร่งให้เกิดการพัฒนาของนวัตกรรมของประเทศ โดยการสนับสนุนนวัตกรรมที่เด่นชัดคือโครงการสนับสนุนด้านเงินทุนในการพัฒนานวัตกรรม ทักษะการศึกษ และค้นคว้าวิจัยโดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะสามารถได้รับประโยชน์จากการพัฒนาของเทคโนโลยี นวัตกรรมและตัวบุคคลและสามารถนำมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับระบบนิเวศของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- **สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency : DEPA)** มีหน้าที่ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ประโยชน์ ซึ่งมีความจำเป็นและเป็นที่ต้องการของทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรม

➤ **หน่วยงานภาครัฐ : พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์**

- **ศูนย์ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Thailand Industrial Design Center: Thai - IDC)** กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม มีหน้าที่เป็นหน่วยงานกลางที่จะเชื่อมโยงบูรณาการบริการด้านการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์กับหน่วยงานเครือข่าย ตลอดจนโซ่อุปทานเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการปรับเปลี่ยนโครงสร้างจากการรับจ้างผลิต สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์
- **กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (Department of International Trade Promotion, Ministry of Commerce : DITP)** มีหน้าที่ช่วยให้ประชาชนสามารถทำธุรกิจ ส่งออกสินค้าและผลิตภัณฑ์ไปยังต่างประเทศ ส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถขยายตลาดไปยังต่างประเทศได้ดียิ่งขึ้น
- **กรมทรัพย์สินทางปัญญา (Department of Intellectual Property : DIP)** ทำหน้าที่ในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์กับทรัพย์สินทางปัญญา โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในงาน

ค่อนข้างสูง ส่งผลให้การการกำกับดูแล รวมถึงการส่งเสริมที่ดีจะทำให้ผู้ผลิตมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

- **สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)** ทำหน้าที่กำหนดนโยบายและแผนส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ศึกษาและจัดทำรายงานสถานการณ์วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของประเทศ รวมทั้งการสนับสนุนเงินทุนผ่านการกู้ยืมเงินเพื่อการวิจัยและพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และมีผู้ประกอบการจำนวนมากเข้าข่ายในการเป็นธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- **สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Agency : CEA)** มีหน้าที่เป็นผู้ดูแลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งหมด ทั้งในส่วนของการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์รวมทั้งปัจจัยสนับสนุน ทั้งในระดับประเทศและระดับชุมชน
- **สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency : ETDA)** มีหน้าที่พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ครอบคลุมในส่วนของภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะสามารถใช้ประโยชน์จากการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้ปลอดภัยและสะดวกรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้คนจะมีการใช้ช่องทางออนไลน์ ใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น กล้าที่จะซื้อ-ขายสินค้า แลกเปลี่ยนข้อมูล อันจะเป็นผลดีต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

➤ **หน่วยงานภาครัฐ : ส่งเสริมและเผยแพร่สินค้าและบริการสร้างสรรค์และวัฒนธรรม**

- **กรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย** มีหน้าที่พัฒนากลไกการเรียนรู้ด้วยตนเอง การบริหารจัดการชุมชน การพัฒนาและส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากให้เติบโต โดยกรมพัฒนาชุมชนได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP ให้เป็นการสร้างและกระจายรายได้ภายในชุมชน โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถเข้ามามีบทบาทผ่านการเป็นส่วนหนึ่งของการค้าขายผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังเป็นวิธีการรักษามรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น

- **กระทรวงวัฒนธรรม** เป็นหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบด้านวัฒนธรรมของประเทศ เนื่องจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการใช้วัฒนธรรมเป็นแกนกลางในการผลิต ส่งผลให้กระทรวงวัฒนธรรมจึงมีบทบาทในการรักษาและต่อยอดการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งทางตรงและทางอ้อม
- **กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา** ทำหน้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวส่งผลให้เป็นการกระตุ้นสภาพเศรษฐกิจ การซื้อ-ขายสินค้าและบริการ พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว รวมถึงเป็นส่วนสำคัญในการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม
- **สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ** มีหน้าที่ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาการจัดนิทรรศการของประเทศให้มีมาตรฐานสากล เป็นศูนย์กลางข้อมูลทั้งการประชาสัมพันธ์ จัดสัมมนา รวมถึงฝึกอบรมหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการจัดการประชุมและนิทรรศการให้มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลมากขึ้น
- **สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (The Sustainable Arts and Crafts Institute of Thailand : SACIT)** เป็นหน่วยงานหลักในการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อาทิ การสนับสนุนและส่งเสริมให้มีการนำศิลปหัตถกรรมมาประกอบอาชีพ ยกย่องมาตรฐานและคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องทั้งด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า
- **สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Agency : CEA)** มีหน้าที่เป็นผู้ดูแลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งหมด ทั้งในส่วนของการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์รวมทั้งปัจจัยสนับสนุน ทั้งในระดับประเทศและระดับชุมชน

➤ ภาคการลงทุนและการเงิน

- **สำนักงานเศรษฐกิจและการคลัง กระทรวงการคลัง** มีภารกิจเกี่ยวกับการเสนอแนะและออกแบบนโยบายและมาตรการด้านการคลัง ระบบการเงิน รวมทั้ง

เศรษฐกิจมหภาคและเศรษฐกิจระหว่างประเทศที่มีคุณภาพต่อกระทรวงการคลัง โดยจะมีด้านภาษีอากร นโยบายการเงิน การออมและการลงทุน และนโยบายเศรษฐกิจมหภาคและเศรษฐกิจระหว่างประเทศ เป็นหลัก โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะต้องมีการวางนโยบายโดยอิงจากทิศทางการเงินและการลงทุนของประเทศให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรม

- **ธนาคารแห่งประเทศไทย (Bank of Thailand : BOT)** เป็นผู้กำหนดและดำเนินนโยบายการเงิน ได้แก่ การรับเงินฝาก การกำหนดอัตราดอกเบี้ย การซื้อขายเงินตราระหว่างประเทศ เพื่อควบคุมปริมาณเงินในระบบ กล่าวคือเป็นผู้กำหนดนโยบายการเงินของประเทศ
- **สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (Thailand Board of Investment : BOI)** เป็นหน่วยงานส่งเสริมการลงทุนของประเทศ สนับสนุนการให้สิทธิประโยชน์ในการลงทุนแก่นักลงทุนต่างชาติเป็นหลัก โดยหน่วยงานสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดนักลงทุนให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ภายในประเทศ
- **ธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแห่งประเทศไทย (Small and Medium Enterprise Development Bank of Thailand : SME Bank)** มีหน้าที่สนับสนุนเงินทุนและการดำเนินธุรกิจให้กับผู้ประกอบการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- **กลไกการสนับสนุนเงินทุนของภาครัฐ** เช่น กองทุน และ พรบ. หลักประกันทางธุรกิจ พ.ศ. 2558 ปัจจุบันแหล่งเงินทุนกลายมาเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดถึงความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของธุรกิจ โดยเงินทุนสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ อาทิ เงินทุนที่ทางหน่วยงานกำกับดูแลและส่งเสริมได้รับจากภาครัฐ หรือเงินทุนของภาคเอกชนที่ใช้ในการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งอาจมีการกู้ยืม หรือมีการทำธุรกรรมผ่านแหล่งเงินทุน ส่งผลให้สถาบันการเงินได้เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านการให้เงินทุน

➤ ภาคการศึกษา

- **สถาบันการศึกษา** นับเป็นหนึ่งในปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยสถาบันการศึกษาจะสนับสนุนการสร้างรากฐานที่ดีตั้งแต่การฝึกสอนนักเรียน นักศึกษา มีการส่งเสริมการต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์ จากสถิติของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ปีสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนในสาขา Art & Humanities 291 แห่ง
- ในส่วนของผู้สำเร็จการศึกษาสาขา Art & Humanities มีทั้งสิ้นรวม 28,124 คน ในปี พ.ศ. 2564 ซึ่งจะกลายมาเป็นนักสร้างสรรค์รวมถึงผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

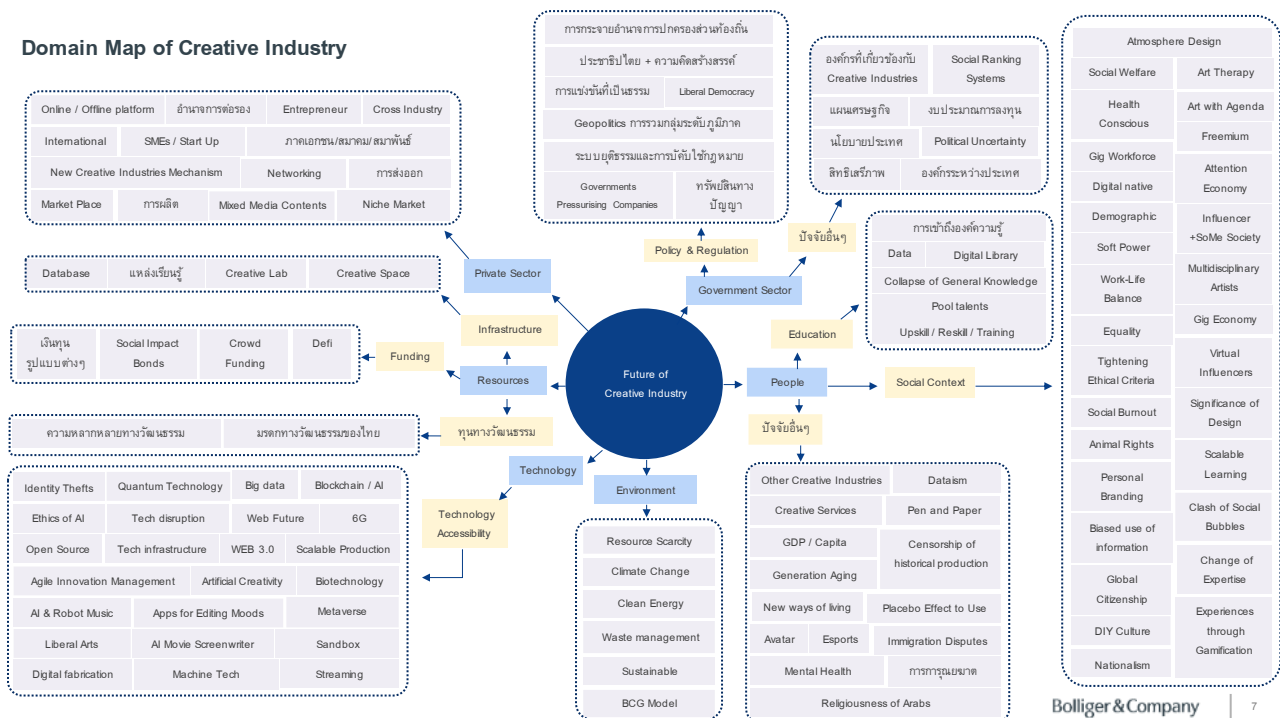
➤ ภาคเอกชน

- ในปี พ.ศ. 2563 มีแรงงานสาขาอาชีพสร้างสรรค์รวม 9.86 แสนคน
- ในปี พ.ศ. 2564 มีจำนวนธุรกิจสร้างสรรค์ 79,121 ราย โดยคิดเป็นร้อยละ 8.96 ของนิติบุคคลทั้งหมดซึ่งมีกว่า 882,069 ราย
- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในภาคเอกชน ได้แก่ สมาคมวิชาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ สมาคมการท่องเที่ยว สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (Thai Game Software Industry Association : TGA)
- สมาคมการค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น สมาคมผู้จัดพิมพ์และจำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย เป็นต้น

4.1.2 จัดทำ Domain Map

จากการรวบรวม Domain Map ณ วันที่ทำการจัด Workshop วันที่ 8 เมษายน 2565 โดยทางคณะที่ปรึกษาได้รวบรวมแผนภาพ (ดังแสดงในภาพที่ 4-3) จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 4 กลุ่มซึ่งนำมาผนวกรวมกับการค้นคว้าของคณะที่ปรึกษาได้ออกมา ดังนี้

ภาพที่ 4-3 Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



ทั้งนี้ รายละเอียดของแต่ละประเด็นของแต่ละ Domain เป็นดังนี้

➤ หน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐถือเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนนโยบายของประเทศ โดยจะทำหน้าที่เป็นผู้กำกับดูแล ออกกฎระเบียบ รวมถึงการส่งเสริมให้ภาคส่วนต่างๆ เติบโตได้อย่างยั่งยืน โดยประเด็นที่ได้มีการพูดถึงภาครัฐสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านนโยบายและกฎระเบียบ (Policy & Regulation)

- ทรัพย์สินทางปัญญา
- การกระจายอำนาจการปกครองส่วนท้องถิ่น
- การแข่งขันที่เป็นธรรม
- ประชาธิปไตย + ความคิดสร้างสรรค์
- ภูมิรัฐศาสตร์ (Geopolitics) และการรวมกลุ่มระดับภูมิภาค

- ระบบยุติธรรมและการบังคับใช้กฎหมาย
- การกดดันของรัฐบาลต่อภาคเอกชนในด้านจริยธรรม (Governments Pressurising Companies)
- ประชาธิปไตยเสรีนิยม (Liberal Democracy)

2. ปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

- องค์การที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- แผนเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง
- งบประมาณการลงทุน
- นโยบายประเทศ
- สิทธิเสรีภาพ
- ความไม่มั่นคงทางการเมือง
- องค์การระหว่างประเทศ
- ระบบชนชั้นทางสังคม (Social Ranking Systems)

➤ หน่วยงานภาคเอกชน

หน่วยงานภาคเอกชนถือเป็นภาคส่วนที่สำคัญอย่างมากต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นภาคส่วนที่ประกอบกันตั้งแต่ต้นน้ำยันปลายน้ำอันได้แก่ กระบวนการผลิต การจัดจำหน่ายไปจนถึงการบริโภคของสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยทางผู้เข้าร่วมได้คำนึงถึงประเด็นดังต่อไปนี้

- แพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์ (Online / Offline platform)
- อำนาจการต่อรอง
- ด้านผู้ประกอบการ (Entrepreneur)
- ด้านการประกอบธุรกิจขนาดย่อมและการเปิดธุรกิจใหม่ (SMEs / Startup)
- การเชื่อมโยงกันระหว่างอุตสาหกรรม (Cross Industry)
- รูปแบบหรือกระบวนการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ (New Creative Industries Mechanism)
- การรวมกลุ่มของภาคเอกชน/สมาคม/สมาพันธ์
- การเจาะตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market)

- ตลาด (Market Place)
- การผลิต
- เนื้อหาในการผลิตสื่อ (Mixed Media Contents)
- การสร้างเครือข่ายระหว่างภาคส่วน (Networking)
- การส่งออก
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องในระดับสากล (International)

➤ ภาคประชาชน

ภาคประชาชนถือเป็นกลไกขับเคลื่อนหลักของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กล่าวคือภาคประชาชนจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงประเด็นด้านบริบททางสังคมที่มีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลา โดยประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคประชาชนมีดังนี้

1. ประเด็นด้านการศึกษา (Education)

- ประเด็นด้านข้อมูล การเก็บข้อมูล การมีห้องสมุดดิจิทัล รวมถึงการเข้าถึงองค์ความรู้
- ประเด็นด้านบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ ซึ่งต้องระบุถึงการฝึกฝนทักษะใหม่ การใช้ทักษะเดิมกับบริบทใหม่ (Upskill / Reskill / Training)
- การหายไปของความรู้พื้นฐาน (Collapse of General Knowledge)

2. ประเด็นด้านบริบททางสังคม (Social Context)

- สวัสดิการสังคม (Social Welfare)
- การเห็นความสำคัญของสุขภาพ (Health Conscious)
- ทำงานในรูปแบบงานชั่วคราว (Gig Workforce)
- กลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital native)
- ประเด็นด้านประชากร (Demographic)
- อำนาจอ่อน (Soft Power)
- ความสมดุลระหว่างการทำงานและชีวิตส่วนตัว (Work-Life Balance)
- ประเด็นด้านความเท่าเทียม (Equality)
- การให้ความสำคัญในด้านจริยธรรม (Tightening Ethical Criteria)

- ภาวะหมดไฟทางสังคม (Social Burnout)
- สิทธิและการคุ้มครองสัตว์ (Animal Rights)
- การสร้างแบรนด์บุคคล (Personal Branding)
- การใช้ข้อมูลที่ไม่เป็นกลาง (Biased use of information)
- ความเป็นประชากรโลก (Global Citizenship)
- การประดิษฐ์สิ่งของใช้เอง (DIY Culture)
- แนวคิดชาตินิยม (Nationalism)
- การออกแบบสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ (Atmosphere Design)
- ศิลปะบำบัด (Art Therapy)
- แนวทางของศิลปะ (Art with Agenda)
- ฟรีเมียม (Freemium)
- ระบบเศรษฐกิจแบบดึงดูดสนใจ (Attention Economy)
- สิ่งที่มีอิทธิพลต่อสังคม (Influencer + Social Media Society)
- ศิลปินที่เพิ่มความหลากหลายในการทำงานขึ้น (Multidisciplinary Artists)
- ระบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากงานแบบครั้งคราว (Gig Economy)
- กลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อผู้คนเสมือนจริง (Virtual Influencers)
- ความสำคัญของการออกแบบ (Significance of Design)
- การเรียนรู้ (Scalable Learning)
- ความขัดแย้งที่เกิดจากผู้คนที่มาจากต่างบริบทของสังคม (Clash of Social Bubbles)
- การเปลี่ยนแปลงด้านผู้เชี่ยวชาญ (Change of Expertise)
- ประสบการณ์เสมือนเล่นเกม (Experiences through Gamification)

3. ปัจจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

- อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ (Other Creative Industries)
- การให้บริการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Services)
- ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศต่อหัว (GDP / Capita)
- ความแตกต่างระหว่างช่วงวัย (Generation Aging)
- วิถีชีวิตความเป็นอยู่รูปแบบใหม่ (New ways of living)
- ตัวแทนตัวตนของเราในโลกเสมือนจริง (Avatar)
- ประเด็นด้านสุขภาพจิต (Mental Health)
- ความเชื่อในข้อมูล (Dataism)

- การใช้ปากกาและกระดาษ (Pen and Paper)
- การเซ็นเซอร์การผลิตสื่อในอดีต (Censorship of historical production)
- ปรากฏการณ์ยาหลอก (Placebo Effect to Use)
- ข้อพิพาทด้านการลี้ภัย (Immigration Disputes)
- การการุณยฆาต (Euthanasia)
- ความเชื่อทางศาสนาในประเทศอาหรับ (Religiousness of Arabs)

➤ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

ในปัจจุบันผู้คนมีแนวโน้มที่จะให้ความสนใจประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น สืบเนื่องจาก การที่ปัญหาสภาวะโลกร้อนซึ่งได้สร้างผลกระทบเป็นวงกว้างต่อผู้คน การที่ผู้คนมีความรู้และตระหนักถึงปัญหามากขึ้น โดยปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งได้เป็น

- การขาดแคลนทรัพยากร (Resource Scarcity)
- การเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ (Climate Change)
- พลังงานสะอาด (Clean Energy)
- การบริหารจัดการขยะ (Waste management)
- ความยั่งยืน (Sustainable)
- โมเดลเศรษฐกิจใหม่ (BCG Model)

➤ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีนับเป็นหนึ่งในประเด็นที่สำคัญที่สุดต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากเทคโนโลยีถูกใช้เป็นปัจจัยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมทั้งทางตรงและทางอ้อม ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยประเด็นที่ทุกกลุ่มให้ความสนใจและมีความเห็นตรงกัน คือ ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีทุกรูปแบบของบุคคลทั่วไป ได้แก่

- เทคโนโลยีควอนตัม (Quantum Technology)
- การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ๆ (Technology disruption)
- โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี (Technology infrastructure)
- กระบวนการผลิตแบบดิจิทัล (Digital fabrication)

- การผลิตขนาดใหญ่ (Scalable Production)
- ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data)
- รูปแบบของเว็บไซต์ในอนาคต (Web Future)
- เทคโนโลยี 6G
- เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเครื่องจักร (Machine Technology)
- WEB 3.0
- เทคโนโลยี Blockchain และ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)
- การรับ-ส่งสัญญาณทั้งภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต (Streaming)
- เทคโนโลยีชีวภาพ (Biotechnology)
- โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้น (Metaverse)
- พื้นที่จำลองในการทดสอบสิ่งต่างๆ (Sandbox)
- การขโมยตัวตนและข้อมูลส่วนบุคคล (Identity Thefts)
- จริยธรรมของปัญญาประดิษฐ์ (Ethics of AI)
- แหล่งข้อมูลเปิด (Open Source)
- การบริหารด้านนวัตกรรมที่รวดเร็ว (Agile Innovation Management)
- ดนตรีผ่านปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์ (AI & Robot Music)
- ศิลปศาสตร์ (Liberal Arts)
- ความคิดสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี (Artificial Creativity)
- แอปพลิเคชันสำหรับปรับอารมณ์ (Apps for Editing Moods)
- ปัญญาประดิษฐ์เขียนบทละครภาพยนตร์ (AI Movie Screenwriter)

➤ ปัจจัยด้านทรัพยากร

ปัจจัยทางทรัพยากรถือเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นสิ่งพื้นฐานในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หากมีงบประมาณการสนับสนุนที่เพียงพอก็จะส่งเสริมให้อุตสาหกรรมสามารถบรรลุเป้าประสงค์ได้ง่ายยิ่งขึ้น และประเด็นด้านทรัพยากรสามารถพูดถึงได้ในหลากหลายรูปแบบ โดยขณะที่ปรึกษาได้มีการแบ่งประเภทได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)

- ฐานข้อมูล (Database)
- แหล่งเรียนรู้ (Learning Space)

- ห้องทดลองสร้างสรรค์ (Creative Lab)
- พื้นที่ที่เปิดให้ใช้ (Creative Space)

2. ด้านงบประมาณ (Funding)

- เงินทุนรูปแบบต่างๆ (Source of funds)
- การระดมทุน (Crowdfunding)
- บริการทางการเงินแบบไร้ตัวกลาง (Decentralized Finance)
- การลงทุนในพันธบัตรเพื่อสังคม (Social Impact Bonds)

3. ด้านทุนทางวัฒนธรรม (Culture & Values)

- ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity)
- มรดกทางวัฒนธรรมของไทย (Cultural Assets)

4.2 วิเคราะห์ปัจจัย (Scanning)

ขั้นตอนนี้เรียกว่าการสำรวจสภาพแวดล้อมเชิงลึก ซึ่งเป็นการรวบรวมในทุกมิติที่จำเป็นต่อการวิเคราะห์และวางแผนรองรับอนาคต โดยพิจารณาในสองประเด็นสำคัญได้แก่ พลวัตในการเปลี่ยนแปลง และผลกระทบต่ออนาคตที่ต้องการศึกษา

4.2.1 จัดกลุ่ม Inputs

สำหรับสภาพแวดล้อมภายใต้โครงการนี้จะใช้เทคนิค STEEP (Social, Technological, Economic, Environmental and Political & Legal) ดังแสดงตามภาพที่ 4-4

ภาพที่ 4-4 การจัดหมวดหมู่ปัจจัยนำเข้า (Input) ตามเทคนิค STEEP

การสำรวจสภาพแวดล้อมเชิงลึกเพื่อวิเคราะห์อนาคตภายใต้ STEEP



Bolliger & Company

8

4.2.2 ระบุ Strong Signal & Weak Signal

หลังจากระบุประเด็นหรือปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แล้วเรียบร้อย ในขั้นตอนต่อไปจะเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว โดยผลลัพธ์ของการดำเนินการจะอยู่ในรูปแบบของ Scanning Form ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้

- ประเด็นหรือปัจจัยนำเข้า (Input) ซึ่งเป็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในมิติต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อหัวข้อต่างๆ ที่ทำการศึกษา ซึ่งจำเป็นสำหรับการจัดทำภาพฉายอนาคต
- มิติ (Context) แบ่งออกตามประเภทของ STEEP ประกอบด้วย สังคม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมืองและกฎหมาย

- หัวข้อ (Topic) ได้มีการแบ่งประเภทตามแนวโน้มใหญ่หรือแนวโน้มเทียบเคียงโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลของ Future Platform¹
- ประเภทแนวโน้ม แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามการแบ่งของ Futures Platform ประกอบด้วย
 - Strengthening ประเด็นที่กลายเป็นเรื่องธรรมดาหรือรุนแรงในช่วงเวลาที่กำหนด ความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ยังรอการเกิดขึ้นในอนาคต
 - Weakening ประเด็นที่เริ่มผิดไปจากเรื่องปกติ โดยความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ได้เกิดขึ้นแล้วเรียบร้อยแล้ว
 - Weak Signal ปัญหาเล็กๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันในช่วงเวลาที่กำหนด แต่ยากที่จะระบุได้ว่าจะเป็นแนวโน้มต่อไปหรือไม่
 - Wild Card เหตุการณ์หรือการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นแต่ยากที่จะเป็นไปได้ จัดอยู่ในหมวดหมู่ข้อมูลระยะแรกของการพิจารณาความเสี่ยงหรือโอกาสที่จะเกิดขึ้น ความน่าจะเป็นในระยะเวลาที่กำหนดอยู่ระหว่างร้อยละ 5 ถึงร้อยละ 30
- รายละเอียด ประกอบด้วย นิยาม ความหมาย สภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ตลอดจนแนวโน้มในอนาคตและผลกระทบที่เป็นไปได้
- ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้น คือ ช่วงเวลาที่คาดว่าจะประเด็นดังกล่าวจะเกิดขึ้น หรือมีการเปลี่ยนแปลงทางสถานการณ์ที่เห็นได้ชัด

โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสัญญาณและแนวโน้มที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยเป็นดังแสดงในตารางที่ 4-1

¹ Future Platform เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ควบคุมโดยปัญญาประดิษฐ์ซึ่งมีการรวบรวมและอัปเดตข้อมูลด้านแนวโน้ม (Trends) ที่เกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา

ตารางที่ 4-1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสัญญาณและแนวโน้มที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
Online Platform	Technology	Platform Economy	Strengthening	“ออนไลน์แพลตฟอร์ม” คือพื้นที่การให้บริการบนช่องทางบนโลกออนไลน์ ที่รวบรวมทรัพยากรต่างๆไว้ด้วยกัน โดยสามารถมองได้ถึงการรวบรวมร้านค้า สินค้า จำนวนมากเข้าไว้ด้วยกัน เป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้ซื้อและผู้ขายพบกันได้ในโลกโซเชียล ผ่านเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการเข้าถึงทรัพยากรด้านข้อมูล หรือแม้กระทั่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ใช้งาน ในด้านการส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น ช่องทางออนไลน์และออฟไลน์จะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้าข้อมูล และเป็นช่องทางในการซื้อ-ขายสินค้าให้กับผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2020-2023
อำนาจการต่อรอง	Political & Legal	Rule of Law	Weakening	ในปัจจุบัน “อำนาจการต่อรอง” ของภาคประชาชนต่อภาครัฐนั้นสูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ อันจะเห็นได้จาก ประเทศอย่าง ตุรกี โปแลนด์ และเดนมาร์กที่มีไม่ยอมทำตามกฎหมายกลายเป็นเรื่องปกติในสังคมหากผู้นำของประเทศเหล่านั้นไม่ได้ทำตามกฎระเบียบเช่นเดียวกัน อันจะส่งผลให้ผู้คนมีความคิดเป็นของตัวเองสูงขึ้น การเชื่อฟังหรือการทำตามกฎหมาย รวมถึงนโยบายจากภาครัฐอาจไม่ได้รับการสนับสนุนมากเท่าที่ควรในบางบริบทอันอาจส่งผลกระทบต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้	2020-2023
Entrepreneur	Social	Citizen Entrepreneurship	Citizen Entrepreneurship	ความเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง การที่บุคคลทั่วไปมีแนวความคิดและการกระทำที่มีความเป็นผู้นำ มีการคำนึงถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มของตนเองโดยตลอด มีความกล้าในการรังสรรค์สร้างนวัตกรรมเพื่อต่อยอดโอกาสทางธุรกิจ โดยแนวความคิดผู้ประกอบการนั้นมิได้จำกัดเพียงแต่ผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจ แต่ยังรวมถึง พนักงาน แรงงาน ประชาชนทั่วไปซึ่งสามารถครอบคลุมถึงผู้มีส่วนได้เสียทั้งหมดในอุตสาหกรรม ในด้านการส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น การที่บุคคลทั่วไปมีแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการสูงจะช่วยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เติบโตสูงขึ้นเนื่องจากผู้คนมีความกล้าที่สร้างสรรค์ผลงานออกสู่ตลาด และยังรวมถึงมีความต้องการริเริ่มการทำธุรกิจต่างๆด้วยตนเอง	2025-2029
SMEs / Start Up	Social	Citizen Entrepreneurship	Citizen Entrepreneurship	ความเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง การที่บุคคลทั่วไปมีแนวความคิดและการกระทำที่มีความเป็นผู้นำ มีการคำนึงถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มของตนเองโดยตลอด มีความกล้าในการรังสรรค์สร้างนวัตกรรมเพื่อต่อยอดโอกาสทางธุรกิจ โดยแนวความคิดผู้ประกอบการนั้นมิได้จำกัดเพียงแต่ผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจ แต่ยังรวมถึง พนักงาน แรงงาน ประชาชนทั่วไปซึ่งสามารถครอบคลุมถึงผู้มีส่วนได้เสียทั้งหมดในอุตสาหกรรม ในด้านการส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น การที่บุคคลทั่วไปมีแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการสูงจะช่วยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เติบโตสูงขึ้นเนื่องจากผู้คนมีความกล้าที่สร้างสรรค์ผลงานออกสู่ตลาด และยังรวมถึงมีความต้องการริเริ่มการทำธุรกิจต่างๆด้วยตนเอง	2025-2029
Cross Industry	Social	Industry Disruptors	Strengthening	Cross industry กล่าวคือมีการเชื่อมโยงและเสริมสร้างความร่วมมือกันระหว่างหลากหลายอุตสาหกรรม รวมถึงในระดับองค์กรและบุคคลตามลำดับ อันส่งผลให้เกิดความเข้มแข็งมากขึ้นในทุกภาคส่วน โดยปัจจุบันจะให้ชัดจากแนวโน้มการควมรวมกิจการที่สูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญกว่า 62,000 รายการในปี พ.ศ. 2564	2024-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้น
				การเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนนั้นจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากจะเป็นการเสริมจุดแข็งซึ่งกันและกัน รวมถึงสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด	
ภาคเอกชน/ สมาคม/สมาพันธ์	Social	Industry Disruptors	Strengthening	การรวมกลุ่มของภาคเอกชน/สมาคม/สมาพันธ์ กล่าวคือเป็นความร่วมมือระหว่างหน่วยงานหรือองค์กรเพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจ โดยจะมีผู้เป็นการรวมกลุ่มไม่น้อยกว่า 2 ราย การเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนนั้นจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากจะเป็นการเสริมจุดแข็งระหว่างองค์กรหรือหน่วยงานเข้าด้วยกัน มีการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ร่วมกันได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ยังเป็นการเสริมสร้างจุดแข็งของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศให้ดียิ่งขึ้น	2024-2028
Niche Market	Social	Secondhand Market	Strengthening	Niche Market คือ การเจาะตลาดเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่มีเฉพาะกลุ่ม โดยการทำการตลาดเฉพาะกลุ่มไม่ได้หมายถึงการเจาะจงตลาดขนาดเล็กเท่านั้น แต่เป็นการเสนอสินค้าและบริการให้กับตลาดที่มีความต้องการเฉพาะด้าน โดยการทำการตลาดเฉพาะกลุ่มจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากทำให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถตอบสนองต่อความต้องการในตลาดได้ครบถ้วนทั้งด้านความต้องการของตลาดโดยทั่วไปและความต้องการแบบเฉพาะ	2024-2028
Networking	Social	End of Nation States	Wild card	Networking คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดกับผู้คนโดยมากจะเป็นผู้คนที่มีความรู้และความสนใจในเรื่องเดียวกัน โดยบุคคลส่วนมากมักใช้การ Networking เพื่อเป็นการทำความรู้จักกับพื้นที่หรือบุคคลที่รู้จักให้กว้างขึ้น อาทิ การหาโอกาสในการสมัครงาน เพิ่มความตระหนักในข่าวสารและแนวโน้มได้มากขึ้น โดยการ Networking นั้นจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์เนื่องจากจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรม อาทิ กลุ่มผู้ผลิต มีทรัพยากรมากขึ้นทั้งด้าน ข้อมูล ความรู้ รวมถึงการสร้างเครือข่ายอันก่อให้เกิดความเข้มแข็งต่ออุตสาหกรรมในอนาคต	2045-2055
Internationalization	Social	Global Citizenship	Strengthening	Internationalization คือ การนำเสนอสินค้า และบริการให้ตอบสนองต่อผู้บริโภคในหลายประเทศ รวมถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สามารถปรับเปลี่ยนได้ง่ายเพื่อให้อาณาเขตความต้องการในต่างประเทศ โดยการ Internationalization นั้นจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์เนื่องจากจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้ผลิตสามารถสร้างสินค้าที่สามารถตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย เป็นการส่งเสริมสินค้าของประเทศให้สามารถส่งออกได้อย่างมีประสิทธิภาพอันจะส่งผลดีต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2029-2039
ทรัพย์สินทาง ปัญญา	Political & Legal	Copyright	Weakening	ทรัพย์สินทางปัญญา หมายถึง ผลงานอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ที่เรียกว่า ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม และลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรมนี้ เป็นความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกี่ยวกับสินค้าอุตสาหกรรม รวมถึงความคิดในการประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้า สามารถแบ่งออกได้เป็น สิทธิบัตร	2024-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
				(Patent) เครื่องหมายการค้า (Trademark) แบบผังภูมิของวงจรรวม (Layout - Designs Of Integrated Circuit) ความลับทางการค้า (Trade Secrets) และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication) ลิขสิทธิ์ หมายถึง งานหรือความคิดสร้างสรรค์ในสาขาวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ หรืองานอื่นใดในแผนกวิทยาศาสตร์ลิขสิทธิ์ยังรวมถึงสิทธิข้างเคียง (Neighboring Right) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program หรือ Computer Software) และงานฐานข้อมูล (Data Base) ในด้านของการส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น หากประเทศมีการสนับสนุนการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาได้เป็นอย่างดีจะส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะเติบโตในเชิงบวก รวมถึงสร้างแรงจูงใจในการคิดและพัฒนากระบวนการต่างๆ รวมถึงสินค้าให้ดียิ่งขึ้น	
การกระจายอำนาจการปกครองส่วนท้องถิ่น	Political & Legal	Tightening Geopolitical Competition	Strengthening	การถ่ายโอนอำนาจการตัดสินใจ ทรัพยากร และการกิจ จากภาครัฐส่วนกลาง ให้แก่องค์กรอื่นใด ไม่ว่าจะเป็นองค์กรภาครัฐส่วนภูมิภาค องค์กรอิสระ องค์กรท้องถิ่น องค์กรเอกชน โดยเฉพาะภาคประชาชน ไปดำเนินการแทน โดยการกระจายอำนาจดังกล่าวจะสนับสนุนให้ภาคส่วนอื่นนอกจากภาครัฐการมีความคล่องตัวสูงขึ้น มีความสามารถในการตัดสินใจในบางเรื่องได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น	2018-2021
การแข่งขันที่เป็นธรรม	Political & Legal	Transparent Society	Strengthening	การแข่งขันที่เป็นธรรม หมายถึง การเปิดให้สินค้ามีการค้าขายได้อย่างเสรี มีการแข่งขันอย่างเท่าเทียมกันในตลาด โดยจะมีการจำกัดตัวแปร อาทิ คุณภาพ ราคา หรือการบริการต่อลูกค้า โดยหากมีการแข่งขันที่เท่าเทียมกันภายในประเทศจะส่งผลให้ผู้ภาคผลิตจะมีแรงจูงใจในการผลิตสินค้าสู่ตลาดซึ่งสามารถมั่นใจถึงการแข่งขันที่เป็นธรรม ปราศจากการผูกขาด ด้านผู้บริโภคจะได้รับสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ มีทางเลือกในการตัดสินใจมากขึ้นตามลำดับ	2024-2029
ประชาธิปไตย + ความคิดสร้างสรรค์	Political & Legal	New Democracy	Strengthening	ประชาธิปไตย คือ ระบบการปกครองซึ่งกฎหมาย นโยบาย และการกระทำต่างๆของภาครัฐถูกตัดสินโดยประชาชนมีทางตรงก็ทางอ้อม ดังนั้นหากประเทศมีความเป็นประชาธิปไตยก็จะส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนโดยเฉพาะภาคประชาชนมีความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มเป็นของตนเอง อันจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งจำเป็นต้องใช้อิสระทางความคิดสูง	2024-2028
Geopolitics และการรวมกลุ่มระดับภูมิภาค	Political & Legal	Geopolitics of Central Asia	Strengthening	Geopolitics คือ การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางการเมืองกล่าวคือ เป็นการวิเคราะห์ถึงสภาพอิทธิพลของประเทศต่างๆซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและความผันผวนที่เกิดขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจและสังคม โดยการพิจารณา Geopolitics จะเป็นประโยชน์ในด้านการดูแนวโน้มขนาดใหญ่ในบริบทของการค้าระหว่างประเทศเป็นต้น	2029-2039
ระบบยุติธรรมและการบังคับใช้กฎหมาย	Political & Legal	Transparent Society	Strengthening	ระบบยุติธรรมเป็นระบบทางสังคมที่เชื่อมโยง การเมือง วัฒนธรรม ศาสนา สังคม และเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน ในเชิงโครงสร้างระบบประกอบไปด้วย ศาล สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ทนายความ อัยการสูงสุด รวมถึงหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายโดยมีรัฐธรรมนูญและตัวบทกฎหมายเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก ซึ่งหากมีกฎหมายและการบังคับใช้ที่ดีความเชื่อมั่นของภาคประชาชนรวมถึงนักลงทุนต่างชาติจะมีสูงขึ้น	2024-2029
แผนเศรษฐกิจ	Economic	New Economic Thinking	Strengthening	แผนเศรษฐกิจ หมายถึง การที่ภาครัฐมีเจตนาที่จะสร้างอิทธิพลหรือควบคุมระบบเศรษฐกิจผ่านนโยบายในรูปแบบต่างๆ โดยจะเห็นได้ชัดจากนโยบายด้านภาษี การใช้จ่ายของภาครัฐ (Government Spending) เพื่อที่จะเพิ่มการเติบโตของ	2023-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
				เศรษฐกิจ หรือลดช่องว่างทางสังคมระหว่างคนรวยและคนจน เป็นต้น โดยแผนเศรษฐกิจนั้นส่งผลกระทบโดยตรงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เนื่องจากตัวแผนเป็นนโยบายในการขับเคลื่อนหลัก อันมีเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในปัจจัยขับเคลื่อนย่อยที่สำคัญ หากภาครัฐมีการวางนโยบายสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะสามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืน	
งบประมาณ การลงทุน	Economic	Impact Investments	Strengthening	Budget คือ งบประมาณการลงทุนซึ่งจะมีการพิจารณาจากรายรับและรายจ่าย ณ ช่วงเวลาหนึ่ง โดยจะมีการประเมินผล เป็นประจำเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ งบประมาณการลงทุน สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทั้งระดับบุคคล กลุ่ม คน ภาคธุรกิจ รวมถึงภาครัฐ โดยงบประมาณการลงทุนถือเป็นปัจจัยหลักในการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2024-2028
นโยบายประเทศ	Political & Legal	Governments Putting Pressure on Companies	Strengthening	นโยบายของภาครัฐ หมายถึง กิจกรรมหรือการดำเนินงานของภาครัฐทั้งในด้านการวางแผนจนถึงการปฏิบัติจริง โดยส่วนมากจะมีการใช้นโยบายการคลัง (Fiscal Policy) เป็นเครื่องมือหลักในการผลักดันนโยบาย ครอบคลุมด้านเศรษฐกิจ สังคม เป็นต้น เป็นต้น โดยนโยบายของประเทศนั้นจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศของรัฐบาล อันจะส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ต้องมีการปรับตัวให้สอดคล้องกับนโยบายในระดับประเทศ	2023-2028
สิทธิเสรีภาพ	Social	Publish Anything Everywhere	Strengthening	สิทธิเสรีภาพ คือ สิทธิพื้นฐานที่มนุษย์มีติดตัวตั้งแต่เกิดโดยมีได้ค่านึงถึง เชื้อชาติ เพศ ศาสนา ภาษา ชนชั้นทางสังคม หรือปัจจัยอื่นๆ โดยสิทธิของมนุษย์ประกอบด้วย สิทธิในการมีชีวิตรอด สิทธิในการไม่ถูกทรมานและการเป็นทาส สิทธิ เสรีภาพทางความคิดและการแสดงออก รวมถึงสิทธิในการได้รับการศึกษาและการทำงาน เป็นต้น กล่าวคือ อุตสาหกรรม สร้างสรรค์เป็นอุตสาหกรรมที่สอดคล้องและต้องพึ่งพาการมีสิทธิและเสรีภาพของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะภาคการผลิต	2020-2023
Political Uncertainty	Political & Legal	Internet and Political Mobilization	Strengthening	Political Uncertainty หมายถึง ความไม่แน่นอนทางการเมืองซึ่งสามารถเกิดได้หลายรูปแบบ ทั้งการเปลี่ยนแปลงผ่าน ระบอบประชาธิปไตย เช่น การเลือกตั้ง การยุบสภา การชุมนุมประท้วงต่างๆ และการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ได้เป็นไปตาม ประชาธิปไตย เช่น การทำรัฐประหาร โดยปัจจัยเหล่านี้นำมาซึ่งความเชื่อมั่นที่ลดลงของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	2020-2023
Data	Technology	Big Data	Strengthening	Data หมายถึงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงซึ่งได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสื่อสารในรูปแบบที่เหมาะสมต่อการแปล ความหมายและการประมวลผล ซึ่งชนิดของข้อมูลประกอบด้วย ข้อมูลตัวเลข ข้อมูลอักขระ	2020-2023
Digital Library	Technology	Digital Humanities	Strengthening	Digital Library หมายถึง ห้องสมุดแบบพิเศษซึ่งจะมีการเก็บสิ่งของในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ อาทิ ตัวอักษร ภาพและเสียง ซึ่งพื้นที่ๆใช้ในการรวบรวมนั้นสามารถใช้พื้นที่ได้มหาศาล โดยห้องสมุดทางอิเล็กทรอนิกส์นั้นจะถูกใช้โดยบุคคลและ องค์กร โดยห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์นั้นส่งผลต่อการเข้าถึงองค์ความรู้ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ระบบการ เก็บรวบรวมข้อมูลขององค์กร	2024-2028
การเข้าถึงองค์ ความรู้	Social	Blended Learning	Strengthening	การเข้าถึงองค์ความรู้เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่พึงมี โดยความรู้เป็นพื้นฐานและองค์ประกอบของการเรียนรู้ และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลให้การเรียนรู้สามารถเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตหรือช่องทางต่างๆได้สะดวกขึ้น ทว่าในบางบริบทการเข้าถึงความรู้ถูกจำกัดด้วยทรัพยากร เพศ การศึกษา เป็นต้น และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะได้รับ	2023-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
				ผลกระทบในเชิงบวกหากการเข้าถึงองค์ความรู้เป็นไปได้อย่างขึ้น ส่งผลดีต่อทั้งระบบนิเวศตั้งแต่กระบวนการผลิตจนถึงบริโภค	
Talent pool	Social	Need for Regional-Level Expertise	Weakening	Talent Pool หมายถึง ความน่าจะเป็นในการจ้างพนักงานที่มีความสามารถ โดยการจ้างบุคลากรเหล่านี้จะทำให้บริษัทได้บุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถตรงตามที่ต้องการ โดยในปัจจุบันแนวโน้มอุตสาหกรรมส่วนมากเริ่มมีการจ้างงานแบบชั่วคราว การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนทั้งผู้ว่าจ้างและผู้ถูกจ้าง ส่งผลให้การดึงบุคลากรที่มีความสามารถสูงไว้กับบริษัทหรือหน่วยงานเป็นเรื่องที่ยากขึ้น	2024-2028
Upskill / Reskill / Training	Social	Scalable Learning	Strengthening	Reskill หมายถึง การฝึกอบรมในองค์กรให้พนักงานทักษะหรือความรู้ความสามารถที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆที่ทำอยู่ในปัจจุบัน Upskill หมายถึง การที่ฝึกฝนทักษะใหม่ๆให้กับพนักงานในองค์กร อาทิ การเทรดการทำการตลาดแบบ Digital Marketing หรือการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ Data Analytics การเพิ่มและฝึกฝนทักษะใหม่ๆให้กับบุคลากรเป็นสิ่งที่จำเป็นทั้งในด้านภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชน เพื่อเป็นการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเศรษฐกิจ	2024-2028
Social Welfare	Social	Social Mobility	Weakening	Social Welfare system หมายถึง ระบบซึ่งให้ความช่วยเหลือบุคคลหรือครอบครัวที่ได้รับความเดือดร้อน โดยประเภทของสวัสดิการทางสังคมจะขึ้นอยู่กับประเทศและภูมิภาคในแต่ละพื้นที่ กล่าวคือ การช่วยเหลือจะเป็นในรูปแบบของสวัสดิการ รักษาพยาบาล ด้านอาหาร การชดเชยจากการว่างงาน การจัดหาที่อยู่อาศัย และการช่วยเหลือการเลี้ยงดูบุตร เป็นต้น ขณะเดียวกันภาครัฐควรมีการให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าวเนื่องจากเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ประชาชนควรได้รับอย่างเสมอภาค	2025-2029
Health Conscious	Social	Increasing Health Requirements	Strengthening	Health Conscious หมายถึง การที่ผู้คนให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสุขภาพมากขึ้น จากรายงานของ SPINS ได้มีการรายงานถึงการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยยะสำคัญของผู้บริโภคในประเด็นด้านสุขภาพ ได้แก่ การคำนึงถึงคุณภาพมากกว่าราคา การให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่ดูแลสิ่งแวดล้อม การทานวิตามิน อาหารเสริม การให้ความสำคัญกับการพักผ่อนและประเด็นด้านความเครียด ส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถสร้างสินค้าและบริการที่ตอบโจทย์เทรนด์ด้านสุขภาพ	2024-2028
Gig Workforce	Social	Gig Economy	Strengthening	Gig Economy คือ รูปแบบของเศรษฐกิจที่รองรับการทำงานแบบชั่วคราวตามสัญญาจ้าง ฟรีแลนซ์ โดยผู้รับงานสามารถทำงานได้ทุกที่ผ่านช่องทางออนไลน์ และอุปกรณ์ดิจิทัล มีความยืดหยุ่นในด้านการเวลาการทำงาน มีอิสระในการเลือกรับงาน ไม่ยึดติดกับผู้จ้างงาน ทำให้สามารถควบคุมเวลาทำงานของตัวเองได้อย่างไร้ที่ติ การรับงานลักษณะนี้ก็มีข้อเสียอยู่ด้วย คือ ความไม่มั่นคงของรายได้ การไม่ได้รับสวัสดิการเช่นเดียวกับพนักงานที่ทำงานเต็มเวลา โดยปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของ Gig Economy คือ สังคมออนไลน์ที่เติบโต การเติบโตของแนวคิดเศรษฐกิจแบ่งปัน รวมถึงลักษณะการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการมีอิสระ ทั้งนี้ มีการคาดการณ์ว่าสัดส่วนร้อยละ 9 ของผู้ใหญ่ในสหรัฐอเมริกาถูกจัดอยู่ใน Gig Economy	2025-2029
Digital native	Social	Digital Humanities	Strengthening	Digital native หมายถึง การบุคคลมีความคุ้นชินกับการใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ในวัยเด็ก และมีการมองเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีว่าเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิต ในประเทศที่พัฒนาแล้ว เด็กและเยาวชนส่วน	2024-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
				ใหญ่ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มี Digital native โดยจะเห็นได้จากการที่เด็กและเยาวชนมีการติดต่อสื่อสารและมีการเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์ โดยประเด็นด้าน Digital Native จะส่งผลโดยตรงต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตั้งแต่กระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน ไปจนถึงกระบวนการขายสินค้า ดังนั้นประเด็นด้านการเสริมสร้างทักษะความรู้และความคุ้นชินทางดิจิทัลจึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันรวมถึงการพัฒนาประเทศในภาพรวมตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ	
Demographic	Social	Social Mobility	Weakening	ในปัจจุบันหากจะกล่าวถึงประเด็นด้าน Demographic ประเด็นที่สำคัญ ได้แก่ การเคลื่อนย้ายของประชากรโลกทั้งในและต่างประเทศ การที่ประชากรโลกเพิ่มสูงขึ้น รวมถึงประเด็นประชากรผู้สูงอายุมาก จากสถิติของสหประชาชาติ ประชากรโลกถูกคาดการณ์ว่าจะเพิ่มสูงขึ้นกว่า 2 พันล้านคน เป็น 9.7 พันล้านคน ในปี ค.ศ. 2050 นอกจากนี้มีการอพยพเคลื่อนย้ายประชากรข้ามประเทศกว่า ร้อยละ 3 ของประชากรทั้งหมด โดยประเด็นด้านประชากรข้างต้น ส่งผลให้โครงสร้างทางสังคมของแต่ละประเทศมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งในด้านชีวิตความเป็นอยู่ สถานะทางสังคม รวมถึง พฤติกรรมของประชากร อันจะเป็นผลต่อการวางแผนนโยบายให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	2025-2029
Soft Power	Political & Legal	Internet and Political Mobilization	Strengthening	Soft Power หมายถึง ความสามารถของประเทศหรือรัฐบาลในการสร้างอิทธิพลต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องของประเทศอื่น อาทิ ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงผ่านนโยบายและแรงจูงใจต่างๆ โดยประเด็นดังกล่าวจะมีผลต่อประเด็นทางการเมืองและสังคมเป็นหลัก	2020-2023
Work-Life Balance	Social	Ways to Use Free Time	Strengthening	Work-Life Balance หมายถึง ความสมดุลระหว่างบุคคลทำงานซึ่งต้องสร้างสมดุลระหว่างเวลาที่ใช้ไปกับการทำงานและการพักผ่อน ซึ่งสาเหตุของการมีความสมดุลต่ำเกิดได้จาก การได้รับมอบหมายงานเพิ่มขึ้น ใช้เวลาในการทำงานสูงขึ้น หรือมีการมีบุตร และหากมี Work-Life Balance ที่ไม่ดีอันจะส่งผลให้เกิดสภาวะหมดไฟในการทำงาน (Social Burnout) โดยประเด็นด้าน Work-Life Balance นั้นส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของบุคลากรที่ทำงาน ความสามารถในการทำงาน รวมถึงครอบครัวของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องดังนั้นภาครัฐ ภาคเอกชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในฐานะผู้ว่าจ้างควรบริหารจัดการมติดังกล่าวให้เหมาะสมมากที่สุด	2020-2023
Equality	Social	Tailored Equality	Strengthening	Equality หมายถึง การให้คุณค่าความเท่าเทียมทางด้านโอกาสแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งอย่างเสมอภาคโดยประเด็นดังกล่าวเป็นที่ถูกให้ความสำคัญในสังคมยุคปัจจุบัน อาทิ ด้านเพศ การศึกษา ศาสนา ความบกพร่องทางด้านร่างกาย โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อจุดยืนของความคิดสร้างสรรค์ การเปิดกว้างทางความคิด ส่งผลให้การมีความเท่าเทียมทางสังคมสูง อันจะสร้างผลกระทบเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2024-2028
GDP / Capita	Economic	New Economic Thinking	Strengthening	GDP per capita หมายถึง ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศต่อหัว ซึ่งถูกนำไปใช้วัดรายได้เฉลี่ยของประชากรแต่ละคนว่าเป็นเท่าไร ซึ่งตัวเลขดังกล่าวเป็นการบอกราวๆถึงสภาพเศรษฐกิจของประเทศนั้น โดยจากข้อมูลของธนาคารโลก ประเทศไทยมี GDP/Capita อยู่ที่ 7,186.9 เหรียญต่อคนในปี พ.ศ.2563 ซึ่งตัวเลขดังกล่าวถูกปรับลดลงจากปีที่ผ่านมากว่าร้อยละ 8	2023-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
Generation Aging	Social	Ageing World Population	Strengthening	Generation Gap หมายถึง ช่องว่างเป็นตัวแบ่งระหว่างความเชื่อและพฤติกรรมระหว่างบุคคลในแต่ละช่วงอายุที่ต่างกัน โดยความต่างสามารถอธิบายได้จากความคิดเห็นทางการเมือง การให้คุณค่าที่ต่างกันทางสังคม โดยช่องว่างนี้มีสูงขึ้น ในช่วงศตวรรษที่ 20 และ 21 ในปัจจุบัน ประกอบด้วย Greatest Generation, baby boomers, Generation X, millennials, and Generation Z ตามลำดับ โดยผลกระทบจากความต่างของวัยนั้นทำให้เกิดความต้องการที่หลากหลายมากขึ้นส่งผลต่อต้นทุนการขาย กระบวนการผลิต วิธีการขาย รวมถึงกลุ่มผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป	2028-2040
New ways of living	Social	Ways to Use Free Time	Strengthening	ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด วิธีการใช้ชีวิตของผู้คนได้มีการเปลี่ยนไป โดย EY ได้ระบุถึงแนวโน้มใหม่ ดังนี้ การที่ผู้คนให้ความสำคัญกับสุขภาพมากขึ้น การอยู่บ้านเป็นเรื่องปกติ และผู้คนมีแนวโน้มที่จะท่องเที่ยวมากขึ้นเมื่อสถานการณ์ดีขึ้น ส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องมีนโยบายและมาตรการให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป	2020-2023
Avatar	Technology	Escape from Reality	Wild card	Avatar หมายถึง ภาพกราฟฟิกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อแทนตัวตนเสมือนจริงของผู้ใช้งานในโลกออนไลน์ ทั้งนี้ในปัจจุบันอวตารยังไม่สมบูรณ์แบบมากนัก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ อีโมจิที่ผู้ใช้งานส่งให้กันในรูปแบบ 2D หรือ เกมสในรูปแบบ 3D โดยประเด็นนี้สามารถส่งผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ การสร้างสินค้าเสมือนจริงเพราะเป็นการลดต้นทุนแต่ได้กำไรสูงหรือในเชิงของบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป อาทิ การใช้อวตารเพื่อติดต่อกับบุคคลแปลกหน้าเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว การประชุม การซื้อ-ขายสินค้า รวมถึงการเสพสื่อบันเทิงออนไลน์	2029-2039
Mental Health	Social	COVID-19 and Mental Health	Strengthening	Mental Health หมายถึง สุขภาพจิตซึ่งมีการควบคุมถึงความรู้สึก อารมณ์ ชีวิตความเป็นอยู่ทางสังคม ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อวิธีการที่ผู้คนรู้สึกนึกคิด และการกระทำ โดยสุขภาพจิตนั้นเป็นประเด็นสำคัญในทุกช่วงของชีวิต โดยในปัจจุบันประเด็นด้านสุขภาพจิตได้รับผลกระทบอย่างหนักซึ่งเกิดจากการแพร่ระบาดของโควิด จากสถิติของ Forbes ร้อยละ 94 ของบุคคลทำงานเกิดความเครียด และผู้คนสามารถได้ให้สัมภาษณ์โควิด-19 ได้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของพวกเขาว่าร้อยละ 78 อย่างรุนแรง	2020-2023
Resource Scarcity	Environment	Tightening Ethical Criteria	Strengthening	สืบเนื่องจากการที่ประชากรโลกเพิ่มสูงขึ้นทำให้มีความต้องการอาหารสูงขึ้นจากเดิมร้อยละ 35 ภายในปี ค.ศ. 2030 ส่งผลให้การใช้ทรัพยากรพลังงานและน้ำมีมากขึ้น ซึ่งในรายงานของ PWC ได้ระบุถึงการเชื่อมโยงระหว่างสภาวะโลกร้อนและการขาดแคลนทรัพยากร	2021-2024
Climate Change	Environment	Tightening Ethical Criteria	Strengthening	Climate Change หมายถึง การเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิและสภาพอากาศในระยะยาว ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้อาจเกิดจากธรรมชาติหรือการกระทำของมนุษย์ จากสถิติของสหประชาชาติมนุษย์เป็นปัจจัยหลักในการเร่งให้เกิดภาวะโลกร้อนตั้งแต่ปี ค.ศ. 1800 เป็นต้นมาผ่านการใช้เชื้อเพลิงจากถ่านหิน น้ำมัน และก๊าซธรรมชาติ โดยสภาวะโลกร้อนส่งผลกระทบต่อสุขภาพความสามารถในการผลิตอาหาร ความปลอดภัยและการทำงาน เป็นต้น	2021-2024
Clean Energy	Environment	Fuel Switching	Strengthening	Clean Energy หมายถึง พลังงานที่มาจากสิ่งที่ไม่กลับมาใช้ใหม่ แหล่งพลังงานที่ไม่มีการปล่อยมลภาวะทางอากาศและใช้พลังงานสะอาดแทนที่ โดยจะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและผลกระทบทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ การใช้พลังงานทดแทนจะช่วยลดต้นทุนด้านการขนส่งพลังงาน อาทิ น้ำมันและถ่านหิน	2023-2028
Waste management	Environment	Food Waste & Loss	Weakening	Waste management หมายถึง กระบวนการจัดเก็บ ขนส่ง และกำจัดขยะที่เกิดจากการใช้งานของมนุษย์ซึ่งขยะแต่ละประเภทก็จะมีกระบวนการจัดการที่แตกต่างกัน โดยหากมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพก็จะทำให้รับมือกับประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมได้ดียิ่งขึ้น	2025-2029

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
Sustainable	Environment	Tightening Ethical Criteria	Strengthening	Sustainable หมายถึง ความยั่งยืน หรือความสามารถในการรักษาหรือการดำเนินการนั้นๆให้คงไว้ต่อเนื่องไปถึงอนาคต โดยความยั่งยืนสามารถใช้ได้ในหลากหลายบริบท อาทิ ภาครัฐกิจ การวางแผนนโยบาย รวมถึงประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม	2021-2024
BCG Model	Environment	Biotech and Bioeconomy	Strengthening	BCG Model เป็นการกล่าวถึงนโยบายทางเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ที่เน้นด้านความสามารถในการเข้าถึงทุกกลุ่มคนและเน้นด้านความยั่งยืน โดยโมเดลธุรกิจแบบ BCG ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งในทางด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคม ผู้คน เทคโนโลยี และนวัตกรรม นอกจากนี้ BCG Model ยังเน้นไปที่อุตสาหกรรม อาหาร การเกษตร สุขภาพ พลังงานเคมี พลังงานชีวภาพ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	2024-2028
Blockchain / AI	Technology	Blockchain Revolution	Strengthening	บล็อกเชน (Blockchain) คือ เครือข่ายที่เชื่อมโยงฐานบัญชีธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อเป็นระบบการจัดการฐานข้อมูลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและเชื่อมั่นได้ เพราะข้อมูลและประวัติการทำธุรกรรมทั้งหมดที่เกิดขึ้นจะถูกเก็บไว้ตามแหล่งเก็บข้อมูลต่างๆ (Block) ซึ่งเชื่อมโยงกันเป็นลูกโซ่ (Chain) ตามลำดับ ซึ่งข้อมูลในบล็อกเชนจะถูกเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ที่ทำหน้าที่เป็น Node ในระบบทุกคน เพื่อทำหน้าที่แทนธนาคาร	2025-2029
Streaming	Technology	On-Demand Services	Strengthening	Streaming คือการรับส่งสัญญาณทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลด สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย อาทิ สมาร์ทโฟน, คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต และสมาร์ททีวี โดยหากช่องทางนี้มีการพัฒนาจะส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถขยายตัวไปได้กว้างขึ้นเกิดประโยชน์แก่ทั้งผู้ผลิต ตลอดจนผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2020-2023
Biotechnology	Technology	Biotech and Bioeconomy	Strengthening	Biotechnology หมายถึง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับระบบชีวภาพรวมถึงสิ่งมีชีวิต ครอบคลุมด้าน การสร้าง การปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์ การเพาะพันธุ์ การเพาะปลูก เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ของชีวิตและการเพิ่มมูลค่าของวัสดุและสิ่งมีชีวิต	2024-2028
Metaverse	Technology	Metaverse - The Global Virtual World	Strengthening	จักรวาลนฤมิต (Metaverse) คือ โลกเสมือนที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างโลกจริงและโลกดิจิทัลเข้าด้วยกัน โดยผู้ใช้งานสามารถมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เหมือนกับโลกความเป็นจริง รวมทั้งสามารถสะสมสินทรัพย์จากโลกเสมือนและทำการแลกเปลี่ยนออกมาเป็นสินทรัพย์ในชีวิตจริงได้ ในจักรวาลโลกคู่ขนานนี้จะทำให้โลกมีความไร้พรมแดนมากขึ้น โดยผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ การค้าขาย กับคนได้ทั่วโลก รวมถึงสามารถทำการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการได้อย่างไร้พรมแดน ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความเสี่ยงต่อผู้ประกอบการ ตัวอย่างการเคลื่อนไหวของ Metaverse ในปัจจุบัน เช่น - บริษัท Facebook ที่เปลี่ยนชื่อเป็น Meta ได้ทุ่มงบประมาณสนับสนุนแผน Facebook Reality Labs อย่างมาก เพื่อสร้าง Metaverse ซึ่งรวมไปถึงอุปกรณ์ AR/VR ซอฟต์แวร์ และคอนเทนต์ต่างๆ อีกทั้ง ยังพัฒนา Horizon Workrooms ซึ่งเป็นพื้นที่ทำงานเสมือนจริงผ่าน VR - บริษัท Microsoft ได้ประกาศฟังก์ชันการใช้งานที่ชื่อว่า Mesh ใน Microsoft Teams ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมประชุมมีตัวละครเสมือน (Avatar) เป็นของตัวเอง ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยี Mixed Reality ซึ่งจะทำให้การประชุมทางไกล หรือการทำงานร่วมกันมีความเสมือนจริงยิ่งขึ้น	2025-2029

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
Sandbox	Technology & Legal	Lighter Regulation	Wild card	Sandbox หมายถึง พื้นที่จำลองในการทดสอบสิ่งต่างๆ โดยมักเป็นที่รู้จักในนาม Regulatory Sandbox กล่าวคือ เป็นพื้นที่จำลองในการทดสอบระบบ นวัตกรรมใหม่ๆ โดยไม่ถูกลงโทษทางกฎหมายแต่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของหน่วยงานกำกับดูแล ซึ่งหากการใช้ Sandbox มีการแพร่หลายเป็นวงกว้างจะส่งผลให้ทุกภาคส่วนในประเทศได้รับความสะดวกทางจากการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อาทิ Financial Technologies	2024-2028
Big data	Technology	Big Data	Strengthening	บิกดาต้า (Big Data) คือ ข้อมูลขนาดใหญ่ ทั้งที่มีโครงสร้าง (Structured Data) และข้อมูลที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Data) ทำให้เป็นข้อมูลที่ซับซ้อน ยากต่อการประมวลผลด้วยวิธีการดั้งเดิม โดยบิกดาต้า ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ - ปริมาณ (Volume) ข้อมูลถูกรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่ง - ความเร็ว (Velocity) ข้อมูลถูกส่งด้วยความเร็วที่เพิ่มสูงขึ้น จากการมาของอุปกรณ์เชื่อมต่ออัจฉริยะ (IoT), แท็ก RFID, เซ็นเซอร์ และอุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart Devices) อื่นๆ - ความหลากหลาย (Variety) ข้อมูลมีความหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น ข้อความ เสียง วีดีโอ อีเมล หุ้น ตลาดของ Big Data มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง อย่างในกรณีของจีน มีการตั้งเป้าที่จะเพิ่มขนาดของอุตสาหกรรม Big Data เป็น 3 ล้านล้านหยวน (470 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ) จนถึงปี 2025	2020-2023
6G	Technology	5G Wireless Network	Strengthening	6G คือ เทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่เป็นมากกว่าการสื่อสารโดยเป็นเทคโนโลยีที่ปรับปรุงเทคโนโลยี 5G ทั้งในเรื่องกายภาพของคลื่น โดย 6G สามารถทะลุทะลวงได้แบบไร้ขีดจำกัด แต่ยังไม่สามารถทะลุผ่านโลหะได้ ความเร็วของ 6G จะคิดเป็นประมาณ 50 เท่าของ 5G และสามารถลดความหน่วงให้เหลือเพียง 10 เพอร์เซ็นต์ของเทคโนโลยี 5G ซึ่งจะทำให้เทคโนโลยี 6G สามารถรองรับการเชื่อมต่อไฮโลแกรม หรือ Extended Reality ได้ เทคโนโลยี 6G ใช้คลื่นความถี่ที่มีชื่อว่า Terahertz Wave ซึ่งมีประโยชน์ในหลายด้าน เช่น ด้านการแพทย์ สามารถนำคลื่นนี้มาใช้สแกนร่างกายโดยที่ไม่มีสารตกค้างของรังสี หรือส่งผลต่อโมเลกุลของร่างกาย นอกจากนี้ เทคโนโลยี 6G ทำให้ AI สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ เมื่อ AI สามารถตัดสินใจเองได้ จะทำให้เกิดการไหลของข้อมูลมหาศาลในเวลาเดียวกันผ่านอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยี 6G จะสามารถรองรับการใช้งานตรงนี้ได้	2029-2039
Machine Technology	Technology	AI Machine Intelligence	Strengthening	Machine technology หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้คนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยเครื่องจักรสามารถแบ่งได้เป็นเครื่องต้นกำลัง เครื่องส่งกำลัง และ เครื่องจักรทำการผลิต ทว่าในปัจจุบันเริ่มมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสูงขึ้นกับเครื่องจักร รวมถึงการใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามาผนวกกับเครื่องจักรในรูปแบบเดิม ส่งผลให้การทำงานของเครื่องจักรมีประสิทธิภาพมากขึ้น	2029-2039
WEB 3.0	Technology	Metaverse - The Global Virtual World	Strengthening	เว็บ 3.0 (Web3.0) คือ ยุคที่สามของอินเทอร์เน็ตที่มีการนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้ เพื่อกระจายอำนาจ (Decentralize) การจัดการ ซึ่งจะช่วยลดการควบคุมขององค์กรขนาดใหญ่เป็นการควบคุมโดยมีศูนย์กลาง (Centralize) โดยเว็บ 3.0 ไม่จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากตัวกลาง ไม่มีหน่วยงานกำกับดูแล ให้อำนาจแก่ผู้ใช้ในการช่วยกันกำกับดูแล และจากการที่มีการนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้ทำให้เว็บ 3.0 เป็นยุคที่อินเทอร์เน็ตสามารถทำให้คนแลกเปลี่ยนมูลค่ากันได้ แตกต่างจากอินเทอร์เน็ตในยุคก่อนหน้าที่อินเทอร์เน็ตยังไม่สามารถทำให้คนแลกเปลี่ยนมูลค่าได้ เนื่องจากทำได้เพียงการแลกเปลี่ยนข้อมูล	2025-2029

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
Quantum Technology	Technology	Quantum Computers & Post-Quantum Cryptography	Strengthening	ควอนตัมคอมพิวเตอร์ (Quantum Computer) คือ คอมพิวเตอร์ที่มีการประมวลผลโดยอ้างอิงพฤติกรรมของอะตอม ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีควอนตัม 2.0 โดยควอนตัมเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของการศึกษาฟิสิกส์ที่ว่าด้วยสิ่งขนาดเล็กและเย็น และศึกษาในขนาดอะตอม ควอนตัมคอมพิวเตอร์ มีพลังในการประมวลผลที่เร็วกว่าคอมพิวเตอร์ดิจิทัลที่ใช้กันทั่วไปในปัจจุบัน ส่งผลให้สามารถทำการประมวลผลข้อมูลที่มีความยากได้ โดยสามารถทำการถอดรหัสบล็อกเชนที่คอมพิวเตอร์ดิจิทัลต้องใช้เวลานานในการถอดรหัสได้ ทั้งนี้ เทคโนโลยีควอนตัม 2.0 ยังประกอบไปด้วยการใช้งานอื่นๆ ได้แก่ Quantum Simulation ที่เน้นการจำลองปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เฉพาะเจาะจงอย่างการออกแบบยา Quantum Cryptography ที่ใช้ในการสร้างความปลอดภัยในการสื่อสาร หรือ Quantum Sensor ที่ใช้สำหรับการตรวจวัดสิ่งต่างๆ ที่ต้องการความแม่นยำสูงมาก ในปี 2019 บริษัท Google พิสูจน์ให้เห็นความสามารถของควอนตัมคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานที่คอมพิวเตอร์ปกติใช้เวลากว่า 10,000 ปีจึงสำเร็จ ให้เหลือเพียงแค่ 200 วินาที	2029-2040
Tech disruption	Technology	Technology Hype	Wild card	Disruptive Technology หมายถึง นวัตกรรมที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค อุตสาหกรรม และการดำเนินงานทางธุรกิจ โดยสามารถยกตัวอย่างประกอบได้ อาทิ E-Commerce เว็บไซต์ออนไลน์ ระบบนำทาง (GPS) แอปพลิเคชันรูปแบบใหม่	2024-2028
Tech infrastructure	Technology	AI Machine Intelligence	Strengthening	IT Infrastructure หมายถึง ระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านงานเทคโนโลยีสารสนเทศ กล่าวคือ เป็นโครงสร้างของระบบไอทีในองค์กรที่จำเป็นและสำคัญต่อการพัฒนาทุกภาคส่วน	2023-2028
Digital fabrication	Technology	AI Machine Intelligence	Strengthening	Digital Fabrication เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตที่ใช้เครื่องจักรและมีคอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุมการผลิต	2023-2028
Scalable Production	Economic	Concept Economy	Strengthening	Scalable Production หมายถึง การผลิตโดยที่บริษัทหรือผู้ผลิตได้รับประโยชน์จากต้นทุนที่ต่ำเมื่อสามารถคงกระบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยอาจจะเกิดขึ้นเมื่อมีการผลิตจำนวนมากในเวลาเดียวกันและมักเกิดในธุรกิจที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งหากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการนำหลักการนี้ไปประยุกต์ใช้จะได้ส่งผลให้ต้นทุนการผลิตในอุตสาหกรรมลดลง และกำไรสูงขึ้น	2020-2023
มรดกทางวัฒนธรรมของไทย	Social	Need for the Culture of Preparedness	Strengthening	มรดกทางวัฒนธรรม หมายถึง การปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ เครื่องมือ ตลอดจนสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งจะแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ เนื่องจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาศัยวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นแกนกลางในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน วัฒนธรรมจึงกลายเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์	2024-2028
Defi	Technology	Embedded Finance	Strengthening	ระบบการเงินแบบไม่รวมศูนย์ (Decentralized Finance: Defi) คือ ระบบการเงินที่ไม่ผ่านตัวกลางที่เป็นสถาบันการเงิน แต่อยู่บนบล็อกเชนเช่นเดียวกับ Cryptocurrency ผ่าน Smart Contract ซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมกันที่เขียนเป็นสูตรทางคณิตศาสตร์ด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่ไม่สามารถแก้ไขได้ เป็นสิ่งที่ทุกคนช่วยกันดูแล พัฒนา และตรวจสอบได้ การไม่ผ่านตัวกลางที่เป็นสถาบันการเงินทำให้ลดต้นทุนการทำธุรกรรมลง และทำให้การเคลื่อนย้ายเงินทำได้สะดวก รวดเร็วขึ้น โดยตัวอย่างของการใช้งานของผู้ใช้งานในปัจจุบัน ได้แก่ ให้กู้ยืม ขอสินเชื่อ ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล ซื้อตราสารอนุพันธ์ และเก็บออมเพื่อบริโภค	2021-2024

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้น
				Decentralized Finance เป็นที่สนใจของหลายประเทศทั่วโลก โดยสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีการใช้มากที่สุด ซึ่งนอกจากสหรัฐอเมริกาแล้ว ยังมีประเทศอื่นๆ ทั่วโลกที่ให้ความสนใจกับระบบการเงินแบบนี้ โดย 10 อันดับแรกได้แก่ เวียดนาม ไทย จีน สหราชอาณาจักร อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แคนาดา ยูเครน และโปแลนด์	
Crowdfunding	Economic	Crowdfunding	Strengthening	Crowdfunding หมายถึง วิธีการในการระดมทุนขนาดเล็กในหลายกลุ่มผู้ลงทุนเพื่อให้ได้งบประมาณการลงทุนตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ โดยมากมักจะใช้เพื่อจุดประสงค์ทางธุรกิจผ่านการระดมทุนทางสื่อสังคมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต โดยหากกระบวนการระดมทุนดังกล่าวถูกใช้อย่างแพร่หลายส่งผลให้มีจำนวนผู้ประกอบการสูงขึ้น การระดมทุนเป็นไปได้ง่ายขึ้น และนับเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยตรง	2020-2023
Creative Space	Technology	Efficient Use of Space	Strengthening	Creative Space หมายถึง พื้นที่ซึ่งเปิดโอกาสในการสร้างสรรค์ให้กับผู้ผลิต รวมถึงบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งมีความจำเป็นต่อการรังสรรค์ผลงาน	2020-2023
Creative Lab	Technology	Efficient Use of Space	Strengthening	Creative Lab หมายถึง การที่มีพื้นที่ในการทดลองให้กับภาคส่วนต่างๆ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยเฉพาะผู้ผลิต ทำให้การผลิต การทดสอบ รวมถึงการดำเนินงานต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ประกอบการ รวมทั้งผู้ผลิตในการสร้างสรรค์ผลงาน	2020-2023
Database	Technology	Data Centre Expansion	Strengthening	Database คือ ฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลต่างๆ อย่างเป็นระบบ และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานและดูแลรักษาข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การวิเคราะห์และนำข้อมูลมาใช้งานทำได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถนำระบบฐานข้อมูลเข้าไปช่วยในการบริหารจัดการได้	2024-2029
Governments Pressurising Companies	Political & Legal	Governments Pressurising Companies	Strengthening	บริษัทจากประเทศตะวันตกที่กำลังมองหาลาถาใหม่จะถูกบังคับให้ไปตามเงื่อนไขทางจริยธรรมของประเทศนั้นๆ อาทิ สื่อออนไลน์หรือบริษัทด้านการสื่อสารทางเทคโนโลยีหากมีการให้บริการในประเทศจีนจะต้องเซ็นเซอร์หรือตัดเรื่องของกิจกรรมที่ต่อต้านรัฐบาลออก ในกรณีที่ไม่ได้การยินยอมตามข้อกำหนดบริษัทดังกล่าวจะถูกยับยั้งในการเข้าประเทศ ทั้งนี้ภาครัฐจะมีเข้ามาบีบบังคับภาคเอกชนมากขึ้นผ่านการกำกับดูแลที่เข้มงวดขึ้นส่งผลให้ผู้ประกอบการต้องมีการให้ความสำคัญกับด้านจริยธรรมมากขึ้นและประชาชนจะได้รับผลกระทบเชิงบวกจากประเด็นดังกล่าว	2023-2028
Liberal Democracy	Political & Legal	Liberal Democracy	Weakening	ในอนาคตประชาธิปไตยเสรีนิยมจะถูกคุกคามและหายไปบางประเทศ การเปลี่ยนแปลงนี้ได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย ซึ่งทำลายความน่าสนใจและความน่าเชื่อถือของเสรีประชาธิปไตยทั้งประเทศที่เป็นประชาธิปไตยและไม่ใช่ประชาธิปไตย และจากการที่ประชาธิปไตยหายไปส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ถูกจำกัดขอบ และสภาพแวดล้อมดังกล่าวอาจมีได้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2025-2029
Social Ranking Systems	Political & Legal	Social Ranking Systems	Wild Card	ระบบชนชั้นทางสังคมหมายถึงการลงคะแนนซึ่งลูกค้าหรือประชาชนมีจุดที่สมดุลของตนเองโดยจุดนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา อาทิ พฤติกรรมการซื้อ หรือ การเชื่อฟังกฎหมาย ในประเทศจีนได้มีการนำเสนอระบบชนชั้นทางสังคมเพื่อเฝ้าสังเกตหรือเฝ้าระวังผู้คน ในทางเดียวกันกับระบบอาชญากรรม ระบบการครอบครองธุรกิจ ซึ่งได้ถูกใช้ในหลายประเทศรวมทั้งชาติตะวันตกบางประเทศ หากระบบนี้มีการนำมาใช้จะส่งผลให้ผู้คนมีระเบียบวินัย และให้ความสำคัญกับการทำตามกฎระเบียบในประเทศจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์และวิถีชีวิตของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2023-2028
Tightening Ethical Criteria	Social	Tightening Ethical Criteria	Strengthening	ผู้บริโภคได้คำนึงถึงประเด็นด้านจริยธรรมมากขึ้น ในปัจจุบันสื่อและผู้บริโภคมีอิทธิพลต่อบริษัทขนาดใหญ่เปลี่ยนวิธีการปฏิบัติ รวมถึงต้องมีการสร้างภาพลักษณ์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นอย่งน้อย เนื่องจากอำนาจในการตัดสินใจของบริษัทอยู่ในมือของผู้บริโภคและสื่อมากขึ้นกว่าภาครัฐ ทำให้แบรนด์ต่างๆ ไม่ผลิตสินค้าซึ่งถูกมองด้านไร้ความรับผิดชอบต่อ	2021-2024

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
				จริยธรรม และมีกระบวนการผลิตที่ยั่งยืนนอกอุตสาหกรรม อันนำมาซึ่งผลดีต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านการผลิตที่มีมาตรฐานไปจนถึงผู้บริโภคที่ได้รับสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ	
Social Burnout	Social	Social Burnout	Strengthening	ภาวะหมดไฟทางสังคม เป็นผลมาจากการที่ประชาชนมีการวัดระดับคุณภาพชีวิตตัวเองผ่านช่องทางออนไลน์ ทำให้ผู้คนส่วนมากเกิดความรู้สึกไม่พอใจในตัวเองและไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต คนรุ่นใหม่รู้สึกกดดันในการในสร้างภาพลักษณ์ในสังคมออนไลน์ ประชากรผู้หญิงในช่วง Millennial มีแนวโน้มที่จะเกิดการภาวะหมดไฟเนื่องจากมาตรฐานความสวยที่เกินจริงอันเห็นได้บนช่องทางออนไลน์ โดยจะส่งผลต่อผู้ผลิตทำให้ไม่สามารถรังสรรค์ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และคุณภาพที่ดีได้ ส่วนผู้บริโภคอาจมีความต้องการในการซื้อน้อยลง	2020-2023
Animal Rights	Social	Animal Rights	Strengthening	ผู้คนเล็งส่งเสริมสิทธิและการคุ้มครองสัตว์ผ่านการบริจาคให้หลายโครงการและองค์กร ส่งผลให้เพิ่มแรงกดดันทางสังคมและธุรกิจที่จะต้องคำนึงถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับสัตว์และสิ่งมีชีวิตมากขึ้น และอาจส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการดูแลรักษาสัตว์ได้รับการตอบรับที่ดี นำมาซึ่งโอกาสทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องและการเติบโตในระยะยาว	2024-2028
Personal Branding	Social	Personal Branding	Strengthening	การสร้างแบรนด์บุคคลหมายถึงความประทับใจของผู้อื่นที่มีต่อบุคคลนั้นๆซึ่งได้ถูกสร้างขึ้นจากการกระทำต่างๆ ผู้เชี่ยวชาญจะสร้างและนำเสนอภาพลักษณ์ตัวตนโดยไม่ได้เจตนาผ่านความรู้ความสามารถที่โดดเด่นในสาขาของตนเอง และการสร้างภาพลักษณ์นี้ถูกใช้เพื่อที่จะสื่อข้อความในวงกว้าง โดยการสร้างแบรนด์บุคคลนับเป็นโอกาสทางธุรกิจที่ดีสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการรังสรรค์สินค้าและบริการที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการแบบเฉพาะ	2024-2028
Biased use of information	Social	Biased use of information	Strengthening	การใช้ข้อมูลที่ไม่เป็นกลางเพิ่มสูงขึ้นในหลายบริบท มีการปรับเปลี่ยนเงื่อนไขในการศึกษาค้นคว้าเพื่อเหตุผลทางการเมืองหรือทางธุรกิจ ข้อมูลที่ไม่ตรงกันก่อให้เกิดความสับสน สร้างความไม่น่าเชื่อถือและทำให้การตัดสินใจลำบากขึ้น จนอาจส่งผลต่อความเชื่อมั่นในการซื้อขายสินค้าและบริการโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่มาจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของแรงงานในอุตสาหกรรม	2020-2023
Global Citizenship	Social	Global Citizenship	Strengthening	ผู้คนมากขึ้นได้มองตัวเองในมุมของการเป็นประชากรโลกมากขึ้น ลดการแบ่งแยกผ่านประเทศกำเนิดและถิ่นที่อยู่ ผู้คนเหล่านี้เชื่อในสังคมโลกและคุ้นชินกับบรรยากาศในระดับสากล ทำให้วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์มีความหลากหลายมากขึ้นและเกิดผลดีต่อกระบวนการตั้งแต่ต้นน้ำ คือการผลิต จนปลายน้ำคือการบริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2029-2039
Immigration Disputes	Social	Immigration Disputes	Strengthening	ปัญหาผู้ลี้ภัยในยุโรปอันนำมาซึ่งการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากรในประเทศนั้นๆและการก่อการร้ายในประเทศตะวันตกที่สูงขึ้น ทำให้เกิดประเด็นทางการเมืองเรื่องการลดการรับผู้ลี้ภัยโดยผู้คนที่มีความคิดทางฝั่งขวาได้การหยิบยกประเด็นเหล่านี้มาพูดถึง โดยการเคลื่อนย้ายของประชากรอาจส่งผลให้ในอนาคตมีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ภาษาคิดคิดของผู้คนในบริบทโลกทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมและเกิดการรังสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่และหลากหลายมากขึ้น	2020-2023
Nationalism	Social	Rise of Nationalism	Strengthening	หลังจากสงครามเย็น โลกาภิวัตน์ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมและการเมืองในประเทศตะวันตก อาทิ การย้ายงานที่ใช้ทักษะน้อยไปยังประเทศที่มีรายได้ต่ำรวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านค่านิยมทำให้เกิดการแบ่งขั้วทางการเมือง โดยนักการเมืองที่มีแนวคิดชาตินิยมได้ประโยชน์จากการสนับสนุนมากขึ้นนำไปสู่การถกประเด็นทางการเมืองด้านอำนาจตำแหน่ง และอนาคตเป็นต้น โดยมากการแบ่งขั้วทางการเมือง ศาสนาและความคิดจะส่งผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงลบทั้งในแง่ของงบประมาณสนับสนุน การจำกัดทางด้านกฎระเบียบ และนโยบายที่เอื้อประโยชน์เฉพาะกลุ่ม	2020-2023

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้น
Censorship	Social	Censorship of Historical Productions	Strengthening	การเปลี่ยนแปลงด้านคุณค่าทางสังคมและผู้คนมีความตระหนักรู้ถึงสิ่งที่บริโภคมากขึ้น การผลิตสื่อในสมัยก่อนประกอบไปด้วยมุมมองที่ล้าสมัยและไม่เป็นกลางหลายซึ่งถูกทำให้เป็นประเด็นในสาธารณะมากขึ้น หลายช่องทางออนไลน์ได้นำภาพยนตร์ที่มีปัญหาด้านเนื้อหาออกหรือควมมีการแจ้งเตือนผู้ชม การเซ็นเซอร์ในสื่อยังคงเป็นประเด็นที่ถกเถียงท่ามกลางผู้ที่อยู่ในวงการสื่อ นักวิชาการ และในสาธารณะ โดยจะส่งผลให้การรังสรรค์ผลงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์และการแสดง ซึ่งจะได้รับผลกระทบโดยตรง โดยจะถูกจำกัดการรังสรรค์ผลงานให้อยู่ภายใต้กรอบกฎเกณฑ์ดังกล่าว	2020-2023
Clash of Social Bubbles	Social	Clash of Social Bubbles	Wild Card	ในประเทศที่พัฒนาแล้ว ประชากรแต่ละส่วนสามารถเกิดความบาดหมางกันได้จากการอยู่ภายใต้กรอบและบริบทของสังคมที่ต่างกัน ข้อขัดแย้งระหว่างกลุ่มที่มีความเชื่อและธรรมเนียมที่ต่างกันในแต่ละพื้นที่สามารถยกระดับปัญหาอาจทำให้เกิดสงครามกลางเมืองซึ่งทุกกลุ่มก่อนทางสังคมต้องการอิสรภาพและเสรีภาพเป็นของตนเอง โดยความขัดแย้งทางสังคมดังกล่าวทำให้เกิดการกีดกันทางของสินค้าและบริการของกลุ่มคนที่มีกรอบความคิดต่างกัน	2020-2023
Religiousness of Arabs	Social	Importance of Religion in Arab Countries	Weakening	ความสำคัญของความเชื่อทางศาสนาในประเทศอาหรับได้ลดลงตามลำดับ ในขณะที่เดียวกันประชากรพร้อมย้ายข้ามประเทศมากขึ้นเนื่องจากปัญหาทางการเงินและหากความสำคัญของศาสนาลดลงจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งใหญ่ในตะวันออกกลางและแอฟริกาเหนือ ทำให้สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีการรังสรรค์โดยเกี่ยวโยงกับศาสนาและความเชื่อมีการเปลี่ยนแปลงไป	2024-2028
Euthanasia	Social	Euthanasia	Wild Card	การุณยฆาต หมายถึงการทำให้เสียชีวิตเพื่อหยุดความทรมานโดยมีกลุ่มคนในอุตสาหกรรมการแพทย์เป็นผู้ดำเนินการ ทั้งนี้ผู้เห็นด้วยกับการการุณยฆาตมีบทบาทสำคัญในการทำให้ถูกกฎหมายในอนาคตอันใกล้	2029-2039
Dataism	Social	Dataism as a New Religion	Wild Card	Dataism ถูกริเริ่มในฐานะทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์แต่ในปัจจุบันเริ่มกลายเป็นความเชื่อทางศาสนามากขึ้น แนวคิดนี้ให้คุณค่ากับความเสรีทางข้อมูลเป็นสำคัญ จากข้อมูลของ Dataists ผู้คนและประสบการณ์ของมนุษย์เป็นเพียงเครื่องมือในการใช้เชื่อมต่อสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และหากแนวคิดนี้ได้รับความนิยมสังคมจะเริ่มให้คุณค่ากับผู้คน สังคม และกระบวนการต่าง ๆ ผ่านความสามารถในการประมวลผลข้อมูล	2065-2075
Biased Use of Information	Social	Biased Use of Information	Strengthening	การใช้ข้อมูลที่ไม่เป็นกลางเพิ่มสูงขึ้นหลายบริบท มีการปรับเปลี่ยนเงื่อนไขในการศึกษาค้นคว้าเพื่อเหตุผลทางการเมืองหรือทางธุรกิจ ข้อมูลที่ไม่ตรงกันก่อให้เกิดความสับสน สร้างความไม่แน่ใจเชื่อถือและทำให้การตัดสินใจลำบากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจถูกล่อลวงหรือทำให้เข้าใจผิดผ่านการใช้ข้อมูลเท็จ	2020-2023
Identity Thefts	Technology	Identity Thefts	Strengthening	การขโมยตัวตนและข้อมูลส่วนบุคคล เป็นการการใช้เทคโนโลยีที่มากขึ้นรวมถึงการใช้ช่องทางออนไลน์นำไปสู่การขโมยข้อมูลส่วนบุคคลที่เพิ่มสูงขึ้น ถึงแม้ช่องทางการรักษาความปลอดภัยจะมีหลากหลายขึ้น วิธีการในการขโมยข้อมูลก็มีความซับซ้อนขึ้นโดยเฉพาะกับผู้คนที่ขาดความระมัดระวังในการจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีระบบการดำเนินงานผ่านอินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องมีวิธีการรักษาความปลอดภัยที่มีมาตรฐานอันจะส่งผลต่อความเชื่อมั่นของผู้บริโภค	2020-2023
Social Impact Bonds	Economic	Social Impact Bonds	Strengthening	พันธบัตรเพื่อสังคมเป็นสัญญาในรูปแบบใหม่มีขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม โดยทั่วไปนักลงทุนจะได้รับผลตอบแทนจากรัฐบาลตามเป้าหมายการลงทุนที่วางไว้ ถึงแม้ว่าจะมีการรับรองผลตอบแทนแต่พันธบัตรสามารถบริหารจัดการให้มีผลตอบแทนสูงขึ้นได้ โดยในอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการระดมทุนของพันธบัตรประเภทนี้ เนื่องจากมีปัจจัย อาทิ การส่งเสริมความก้าวหน้าของชุมชนในระดับท้องถิ่น การสร้างงาน สร้างรายได้ รวมถึงเป็นการรักษาวัฒนธรรม ประเพณีของประเทศ	2020-2023

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
Esports	Social	Esports	Strengthening	อีสปอร์ต กล่าวคือการแข่งขันเกมที่ได้เติบโตขึ้นสูง ในปัจจุบันผู้ชมประจำปีประมาณ 100 ล้านคน นอกจากนี้การที่มี VAR และ 5G เข้ามาส่งผลให้อีสปอร์ตสามารถดึงดูดผู้ชมและสร้างมูลค่าการตลาดได้สูงขึ้น จากการประเมินอีสปอร์ตจะสามารถกลายมาเป็นกีฬาที่มีผู้ติดตามสูงสุดในโลก โดยอุตสาหกรรมเกมนับเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่จะได้รับผลกระทบเชิงบวกตั้งแต่ จำนวนผู้เล่น รายได้ในอุตสาหกรรม และการให้ความสำคัญของผู้คนในสังคมมากขึ้น	2021-2024
DIY Culture	Social	DIY Culture	Strengthening	ผู้คนจำนวนมากขึ้นสนใจในการประดิษฐ์สิ่งของใช้เองซึ่งสวนทางกับการใช้สินค้าสำเร็จรูปในระยะสั้น และสร้างขึ้นในด้วยเทคโนโลยี โดยการสร้างสิ่งของขึ้นเองแพร่หลายขึ้นในหลายอุตสาหกรรม อาทิ การผลิต การก่อสร้าง การตัดเย็บ การซ่อมแซม เป็นต้น โดยการที่ผู้คนใช้ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ความคิดสร้างสรรค์รวมถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะกลายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมากขึ้นและอาจทำให้ผู้ประกอบการที่สนใจเข้ามาทำธุรกิจมากขึ้นรวมถึงลูกค้าที่สนใจสินค้าและบริการ อาทิ งานหัตถกรรมและงานฝีมือมากขึ้น	2020-2023
Pen and Paper	Social	Pen and Paper as Brain Activators	Weak Signal	งานวิจัยและพฤติกรรมมนุษย์แสดงถึงการเข้าปากกาและกระดาษรวมถึงวิธีการดั้งเดิมช่วยกระตุ้นสมองมากกว่าฉบับที่กในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การได้รับความนิยมของสมุดระบายสีของผู้ใหญ่เป็นอีกสิ่งที่น่าสนใจถึงคุณค่าของปากกาและกระดาษในฐานะอุปกรณ์บำบัด ทั้งยังแสดงถึงความต้องการของตลาดในรูปแบบใหม่	2023
Art Therapy	Social	Art Therapy	Weak Signal	ศิลปะบำบัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการรักษา อาทิ สื่อทัศน การเต้น ดนตรี โดยองค์การอนามัยโลกได้รับรองถึงการบำบัดทั้งทางร่างกายและจิตใจหากควบคุมดูแลโดยผู้ที่ใบอนุญาต ศิลปะบำบัดจึงถูกใช้ในวงกว้างเพื่อดูแลในด้านภาวะสมองเสื่อมและลดความวิตกกังวลในคนไข้ โดยแนวโน้มที่อาจเกิดขึ้นนี้จะเป็นตัวเร่งการเติบโตทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ การเต้นต่าง ๆ โดยตรง	2023
Art with Agenda	Social	Art with Agenda	Strengthening	จุดประสงค์ของศิลปะได้ถูกนิยามมากขึ้นจากบุคคลภายนอก อาทิ ผู้สนับสนุนต้องการให้ศิลปะเป็นไปในแบบที่ต้องการ จึงเป็นหน้าที่ของศิลปินที่จะต้องผลิตงานที่ตอบโจทย์เพื่อให้ได้รับเงินทุน และจากคำวิจารณ์นี้อาจส่งผลให้การคาดการณ์ถึงรูปแบบของศิลปะและการสื่อสารออกมาในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ผลงานจากการรังสรรค์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจได้รับผลกระทบในการถูกกำหนดกรอบความคิด การปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์โดยมีแรงจูงใจจากผลประโยชน์ทางการเงินเป็นหลัก	2020-2023
Freemium	Social	Freemium	Strengthening	โดยทั่วไป Freemium หมายถึงสินค้าและบริการทางดิจิทัลซึ่งให้บริการโดยไม่คิดเงิน ปัจจุบัน freemium ได้ตอบสนองลูกค้าผ่านสินค้าทางดิจิทัลมูลค่ารวมหลายพันล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งแนวโน้มนี้อาจถูกมองให้เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญซึ่งยกระดับมาตรฐานการใช้ชีวิตที่ผ่านมา โดยแนวโน้มดังกล่าวจะส่งผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ การแพทย์ การกระจายเสียง รวมถึงอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นหลักในการเก็บเงินการให้บริการแก่ผู้ใช้งาน	2020-2023
Attention Economy	Social	Attention Economy	Strengthening	ความสนใจเป็นหนึ่งในทรัพยากรที่สำคัญในโลกยุคข้อมูลข่าวสาร ความสามารถในการประมวลผลของมนุษย์ยังคงมีเท่าเดิมแม้การเข้าถึงข้อมูลจะสูงขึ้นมากในยุคดิจิทัลจึงทำให้ผลิตภัณฑ์ทางดิจิทัลทำการแข่งขันเพื่อให้ได้ทรัพยากรนี้ โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เองก็ต้องมองถึงประเด็นการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ประกอบการ ผู้บริโภค รวมถึงแรงงานเพื่อสนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรม	2020-2023
Influencer and Social Media Society	Social	Influencer + Social Media Society	Strengthening	ในการสื่อสาร การโพสต์ข้อความ อัปโหลดรูปภาพลงช่องทางออนไลน์ อาทิ ทวิตเตอร์ เฟสบุ๊ก ยูทูปกลายมาเป็นจุดที่ผู้คนให้ความสนใจ โลกกำลังเข้าสู่สังคมออนไลน์ที่การเขียนข้อความมีความสำคัญน้อยลงสวนทางกับรูปภาพเคลื่อนไหว คอนเทนต์เกมส์ ภาพลักษณ์ส่วนบุคคล และจำนวนผู้ใช้ที่มีความสำคัญมากขึ้นซึ่งการพัฒนาเป็นเป็นส่วนหนึ่งของการ	2020-2023

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่จะคาดว่าจะเกิดขึ้น
				เปลี่ยนแปลงในโลกสื่อ ทำให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจต้องมองถึงการสร้างผลกระทบในวงกว้างผ่านการใช้ Influencer เป็นเครื่องมือมากขึ้น	
Multidisciplinary Artists	Social	Multidisciplinary Artists	Strengthening	ศิลปินจำนวนมากทำงานในหลายอุตสาหกรรมไม่ใช่เพียงอุตสาหกรรมศิลปะอุตสาหกรรมเดียว งานวิจัยกล่าวถึงศิลปินกลุ่มนี้ที่มีจำนวนมากขึ้นเพื่อดำรงชีพ ทว่าศิลปินบางกลุ่มมองถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่และเพื่อทดสอบขีดความสามารถของตัวเอง ส่งผลให้แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยเฉพาะศิลปินมีความสามารถที่หลากหลายมากขึ้น รังสรรค์ผลงานได้แตกต่างมากขึ้น รวมถึงอาจก้าวเข้ามาเป็นผู้ประกอบการได้	2020-2023
Ethics of AI	Technology	Ethics of AI	Strengthening	ความก้าวหน้าทางปัญญาประดิษฐ์นำมาซึ่งเทคโนโลยีประเภทใหม่ๆ รวมถึงการตั้งคำถามด้านจริยธรรม ด้านกฎหมาย ด้านแนวทางการใช้งานที่มีมากขึ้นในอนาคตเรื่องการพัฒนาและการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในช่วงทศวรรษที่จะมาถึง ทำให้ในอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะกลายเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่ออำนวยความสะดวกในการผลิต ลดต้นทุนทั้งตัวเงินและเวลาแต่ทว่าก็จะมาพร้อมกับประเด็นคำถามด้านจริยธรรมของการใช้งานซึ่งต้องเตรียมพร้อมสำหรับข้อก้ำกัในประเด็นดังกล่าว	2020-2023
Agile Innovation Management	Technology	Agile Innovation Management	Strengthening	วิธีการใช้แนวคิดแบบ agile กลายมาเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งขึ้นในความสำเร็จขององค์กร หลายองค์กรได้ใช้เวลาสั้นลงทั้งไต่เตี้ยตั้งแต่ต้น การออกแบบ จนถึงทดสอบกับลูกค้า และการใช้ข้อมูลเป็นจะช่วยให้การทดสอบสั้นลงและเร่งสินค้าออกสู่ตลาดเร็วขึ้น ซึ่งบริษัทหรือผู้เสนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถประยุกต์ใช้หลักการขั้นต้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ	2021-2024
Open Source	Technology	Open Source	Strengthening	แหล่งข้อมูลแบบเปิดซึ่งทำให้ผู้พัฒนาเข้าถึงได้อย่างอิสระและไม่เสียค่าใช้จ่ายกลายมาเป็นมาตรฐานใหม่ของอุตสาหกรรมร้อยละ 80 ถึง 90 ของนักพัฒนาซอฟต์แวร์ใช้ OSS จากข้อมูลของ Forrester Gartner และบริษัทวิจัยอื่นๆ ซึ่งตัวเลขนี้มีแนวโน้มสูงขึ้นเนื่องจากบริษัทและนักพัฒนาเข้าใจถึงประโยชน์ของ OSS ในด้านความรวดเร็ว ต้นทุนที่ต่ำ และการให้ประสบการณ์ที่ดีขึ้นกับผู้บริโภค โดยผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลเปิดส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการประกอบธุรกิจ	2024-2028
Gig Economy	Social	Gig Economy	Strengthening	ผู้ว่าจ้างมีเป้าหมายที่จะลดจำนวนพนักงานประจำด้วยเหตุผลด้านต้นทุน ส่วนพนักงานก็พิจารณาถึงสัญญาที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น จากการสำรวจพบว่า Gig economy กล่าวคือการจ้างเป็นครั้งคราวหรือระบุตามสัญญามีแนวโน้มสูงขึ้น ทว่าอาจส่งผลให้ลดทอนสิทธิประโยชน์ของผู้ถูกจ้าง ในอนาคตการจ้างงานแบบชั่วคราวในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจกลายเป็นเรื่องปกติเป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวโน้มการจ้างงานใหญ่ที่เปลี่ยนไป	2025-2029
Virtual Influencers	Social	Virtual Influencers	Strengthening	การแพร่หลายของแพลตฟอร์มออนไลน์ อาทิ Instagram ส่งผลให้มีการใช้กลุ่มคนที่มียอดฟอลโลว์จำนวนมากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเข้าถึงผู้บริโภคโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ในปัจจุบัน ตัวแทนบนโลกเสมือนของเราได้ถูกใช้ในช่องทางออนไลน์มากขึ้น โดยจะเป็นการเปิดกว้างให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถใช้ Virtual Influencer เข้ามามีส่วนในการประชาสัมพันธ์	2024-2028
Atmosphere Design	Technology	Atmosphere Design	Strengthening	การออกแบบสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้ความสำคัญกับด้านปัญหาทางเทคนิคและเศรษฐกิจ ในอนาคตอันใกล้การให้ประสบการณ์ของแบรนด์ที่สมบูรณ์แบบรวมถึงสภาพแวดล้อมที่ตักกลายมาเป็นส่วนสำคัญในการบริโภคสินค้าและบริการ การตอบสนองเฉพาะรายบุคคลและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อาทิ เทคโนโลยี AR เข้ามามีบทบาทในการปรับการออกแบบร้านค้าจริงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะได้ประโยชน์หากมีการปรับสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม	2024-2028

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีที่คาดว่าจะเกิดขึ้น
Significance of Design	Social	Significance of Design	Strengthening	ในปัจจุบันนิยามของการออกแบบหมายถึงกระบวนการที่ครอบคลุมทั้งกระบวนการของสินค้าและบริการ รวมทั้งหลักการ พัฒนา การสร้างภาพลักษณ์ อินโฟกราฟิกส์ โดยกระบวนการนั้นสามารถเรียนรู้และสอนได้รวมถึงเป็นปัจจัยหลักในการทำ ให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ การออกแบบและกระบวนการคิดเชิงออกแบบควรรวมอยู่ในระบบการศึกษา ซึ่งอุตสาหกรรม สร้างสรรค์เป็นอุตสาหกรรมที่มีการเกี่ยวข้องกับการออกแบบเป็นทุนเดิม ส่งผลให้ผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมต้องมีการ ปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทความต้องการในการออกแบบที่เปลี่ยนแปลงไป	2023-2028
Scalable Learning	Social	Scalable Learning	Strengthening	การเปลี่ยนแปลงของการทำงาน ได้แก่ การเรียนรู้ที่ถูกขยายกรอบให้กว้างขึ้น ลึกขึ้น และกลายมาเป็นเรื่องปกติในทุก องค์กร บริษัทขนาดใหญ่ประสบปัญหาในการที่จะต้องปรับตัวด้วยความรวดเร็วรวมถึงการสร้างสังคมการทำงานที่ สนับสนุนการแก้ปัญหาเหล่านี้ โดยทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องมีการเรียนรู้เพิ่มเติมตลอดเวลาเพื่อขีด ความสามารถในการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกและสามารถรับมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2024-2028
Placebo Effect to Use	Social	Placebo Effect to Use	Strengthening	ปรากฏการณ์ยาหลอก หมายถึงผลกระทบในเชิงบวกจากการรับประทานยาแต่ไร้ซึ่งสารออกฤทธิ์ทางการแพทย์ ถึงแม้ วิธีการนี้จะไม่สามารถช่วยลดขนาดก่อนเนื้องอกหรือลดระดับคอเลสเตอรอลแต่สามารถใช้ได้กับการจัดการด้านความ เจ็บปวดและความเครียด โดยวิธีการรักษานี้จะเป็นส่วนสำคัญของการแพทย์ในอนาคต โดยอุตสาหกรรมทางการแพทย์และ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอาจมีการเริ่มพิจารณาถึงข้อดี-ข้อเสียของวิธีการรักษาประเภทนี้เพื่อนำไปสู่การใช้อย่างแพร่หลาย ในอนาคต	2023-2028
Change of Expertise	Social	Change of Expertise	Strengthening	ผู้เชี่ยวชาญในสายงานเฉพาะจะยังคงเป็นที่ต้องการในอนาคต แต่สถานะของผู้เชี่ยวชาญและการให้คุณค่าได้เปลี่ยนไป โดยการให้คุณค่าของบุคคลลงเนื่องจากการผู้คนมองว่าเป็นการเพิ่มโอกาสในการควบคุมความคิดของผู้คนหมุมรวมถึงมี การเก็บข้อมูลจำนวนมากรวมถึงการใช้แอปพลิเคชันในการได้มาซึ่งข้อมูล ในอนาคตแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำเป็น จะต้องมีความเชี่ยวชาญที่เพิ่มมากขึ้นเพื่อสอดคล้องกับการขยายตัวของอุตสาหกรรม	2024-2028
Experiences through Gamification	Social	Experiences through Gamification	Strengthening	ความน่าตื่นเต้น การมีปฏิสัมพันธ์ กลยุทธ์ ความท้าทาย ในทางปฏิบัติ gamification หมายถึงวิธีการเสมือนเล่นเกมหรือ กระบวนการที่ถูกนำมาใช้ในโลกของการเล่นเกมส์ อาทิ การเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้ ในอนาคตประสบการณ์ เสมือนเล่นเกมส์นี้อาจกลายมาเป็นส่วนสำคัญสำหรับสินค้าและบริการเพื่อดึงดูดลูกค้า โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถ นำระบบการให้รางวัลเหล่านี้มาเป็นต้นแบบในการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้บริโภค	2023-2028
AI & Robot Music	Technology	AI & Robot Music	Strengthening	ปัญญาประดิษฐ์ถูกใช้ในการแต่งเพลง รวมถึงหุ่นยนต์สามารถตีความด้านดนตรีได้ดีขึ้นทำให้เราสามารถคาดหวังถึงดนตรี ที่ถูกสร้างและแสดงผ่านเทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งได้รับความนิยมในวงกว้าง ซึ่งอุตสาหกรรมดนตรีอาจต้องมีการเตรียมความ พร้อมด้านทรัพยากรเพื่อใช้ในการลงทุนหรือหากในกรณีที่มีงบประมาณจำกัด เทคโนโลยีเหล่านี้จะกลายมาเป็นการเพิ่ม การแข่งขันซึ่งผู้ผลิตต้องมีวิธีในการรับมือกับเทคโนโลยีซึ่งอาจกลายมาเป็นอุปสรรค	2024-2028
Liberal Arts	Technology	Liberal Arts	Wild Card	การพัฒนาอย่างรวดเร็วด้านปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์นำไปสู่สถานการณ์อันความรู้ทางศิลปศาสตร์จะกลายเป็นสิ่ง สำคัญ ขณะที่เครื่องจักรสามารถทำงานได้มากขึ้น มนุษย์จะสำคัญในงานที่ใช้ทักษะด้านศิลปศาสตร์เข้าไปเกี่ยวข้อง อาทิ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และความเข้าใจด้านอารมณ์ โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ควรจะหาวิธีในการปรับตัว และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีข้างต้นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ	2029-2039
Apps for Editing Moods	Technology	Apps for Editing Moods	Wild Card	การเชื่อมต่อระหว่างสมองกับคอมพิวเตอร์ (BCIs) อาจสามารถปรับอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้งานได้ ขณะนี้ BCIs อยู่ภายใต้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในหลายแห่ง ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีช่วยให้รักษาความเจ็บป่วยทางจิตใจ	2040-2051

ประเด็น	มิติ	หัวข้อ	ประเภทแนวโน้ม	รายละเอียด	ปีคาดว่าจะเกิดขึ้น
				อาทิ โรคซึมเศร้า โรคคลั่งผอมในระยะยาว ทว่าเทคโนโลยีเหล่านี้สามารถที่จะถูกโจมตีทางไซเบอร์และส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งานและสังคมเป็นวงกว้าง	
AI Movie Screenwriter	Technology	AI Movie Screenwriter	Wild Card	มีความเป็นไปได้ที่ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างบทละครภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ใช้ระบบเทคโนโลยีในการเขียนบทภาพยนตร์โดยมีภาพยนตร์สั้นเรื่องแรกที่ใช้เทคโนโลยีได้สำเร็จ ชื่อเรื่อง Sunspring ได้ถูกเผยแพร่ในปี 2016 โดยในอนาคตอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์มาเขียนบทละครและเพิ่มมิติในการสร้างภาพยนตร์ให้มีหลากหลายยิ่งขึ้น	2029-2039
Artificial Creativity	Technology	Artificial Creativity	Strengthening	ในอนาคตปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์จะถูกใช้งานด้านความคิดสร้างสรรค์และศิลปะมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อด้านดนตรี วงการข่าว ความเป็นผู้นำ ความคิดริเริ่ม ศิลปะ ภาพยนตร์ เป็นต้น โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่กระบวนการผลิตไปจนถึงการจัดจำหน่ายสู่ผู้บริโภค	2029-2039

4.3 การกำหนดกรอบอนาคต (Forecasting)

หลังจากการศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้ว แนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) ที่ได้จากการสืบค้นจะถูกนำมาประมวลผลและสรุปออกมาในรูปแบบของปัจจัยขับเคลื่อน (Driver) เพื่อนำไปใช้สำหรับการวิเคราะห์อนาคตต่อไป ทั้งนี้ ปัจจัยขับเคลื่อนที่ได้มา จะถูกนำไปประเมินผลกระทบทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมต่อไป

4.3.1 ปัจจัยขับเคลื่อนที่กำหนดอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Drivers)

จากผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูลของทางคณะที่ปรึกษานั้น ทำให้ได้มาซึ่ง 15 ปัจจัยขับเคลื่อนหลักซึ่งจะส่งผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังนี้

1. Digital Golden Era

ดิจิทัลก้าวเข้ามามีบทบาทในทุกภาคส่วน ทั้งเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม การเมือง และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้คนมีการเปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น การพึ่งพาแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือการพึ่งพาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นในชีวิตประจำวัน

สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นประเด็นที่สามารถเห็นสัญญาณที่แน่ชัด จากสถิติ ปัจจุบันประชากรโลก รวมไปถึงประชากรไทยมีแนวโน้มในการเข้าถึงบริการโครงข่ายอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้น โดยประชากรไทยกว่าร้อยละ 70 สามารถเข้าถึงระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ตได้แล้ว (อ้างอิงข้อมูลจากการคำนวณสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติและสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ)

ส่งผลให้การเข้าถึงองค์ความรู้และทรัพยากร กลายเป็นเรื่องที่ทำได้อย่างง่ายทั้งในภาคของผู้ประกอบการและภาคประชาชน การเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ การใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการซื้อ-ขายสินค้า การเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์สินค้า และผลงานในอุตสาหกรรมต่างๆ เป็นไปได้แพร่หลายอย่างไร้พรมแดน

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Platform Economy, Digital Humanities, AI Machine Intelligence, Metaverse - The Global Virtual World, Quantum Computers & Post-Quantum Cryptography, AI Machine Intelligence

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ระบบเศรษฐกิจทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยจะมีการพึ่งพิงระบบทางอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ทั้งในด้านเทคโนโลยีพื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีที่มีความล้ำสมัย เช่น การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง มีการใช้เพื่อเทคโนโลยีเพื่อขยายช่องทางการขาย (Distribution Channel) ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online Platform) เพื่อสามารถเข้าถึงผู้บริโภคและตอบสนองความต้องการในตลาด (Customer Satisfaction) ได้สูงสุด การใช้หุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ (Robotic and AI) มากขึ้น ส่งผลให้ประเทศเกิดความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจอย่างก้าวกระโดดโดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน

สิ่งแวดล้อม

การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ซึ่งไม่ต้องใช้กระดาษ อันจะส่งผลให้ขยะลดน้อยลง อัตราการตัดไม้ทำลายป่าเพื่อผลิตกระดาษลดน้อยลง รวมไปถึงมลภาวะที่เกิดจากการทำลายขยะที่ลดน้อยลง แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่ากระบวนการทางดิจิทัล จำเป็นต้องอาศัยพลังงานไฟฟ้าจำนวนมาก และอาศัยการขับเคลื่อนของเครื่องจักรเพื่อให้ระบบสามารถใช้งานได้ตลอดเวลา ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสามารถสร้างคาร์บอนไดออกไซด์ อันเป็นมลภาวะให้แก่โลกได้ด้วยเช่นกัน

สังคม

ทุกคนสามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างไร้รอยต่อ ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญในโลกดิจิทัล อาชญากรรมจึงพัฒนาและก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัลด้วยเช่นกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมจำนวนมากขึ้นได้ในอนาคต เช่น การหลอกลวง และการฉ้อโกง

2. Changing in World Production

เทคโนโลยีจะเข้ามามีส่วนในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต และช่วยให้สามารถผลิตสินค้าที่เฉพาะเจาะจงกับความต้องการลูกค้าโดยมีต้นทุนต่ำได้ ทั้งนี้ผู้ประกอบการไม่จำเป็นต้องผลิตสินค้าจำนวนมากเพื่อให้ได้ต้นทุนที่ต่ำอีกต่อไป และยังมีโอกาสขายสินค้าให้กับกลุ่มคนที่หลากหลายมากขึ้น เช่น อุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรม รวมถึงอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ ที่อาจนำเอาเทคโนโลยีการผลิตแบบสามมิติและสี่มิติมาประยุกต์ใช้ อย่างไรก็ตามจะส่งผลให้มีการแข่งขันทางการค้ารุนแรงมากขึ้น และนำไปสู่การผลาญทรัพยากรเพื่อนำมาใช้ในการผลิตมากขึ้น

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : 3D Printing, 4D Printing, Personalized Service, Concept Economy

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ระบบเศรษฐกิจที่ได้รับประโยชน์จากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต จะช่วยให้สินค้าและบริการสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น รวมไปถึงสามารถขยายตลาดเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ และสามารถแสวงหารายได้เพิ่มขึ้น ประสิทธิภาพที่เกิดขึ้นจะช่วยสร้างสวัสดิการให้แก่ทั้งผู้ขายและผู้บริโภค และยกระดับให้ระบบเศรษฐกิจเป็นไปตามกลไกตลาดแข่งขันสมบูรณ์ได้มากยิ่งขึ้น

สังคม

การเพิ่มประสิทธิภาพของตลาดที่กล่าวไปข้างต้นในผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ ยังช่วยให้บุคคลด้อยโอกาส หรือกลุ่มคนชายขอบสามารถเข้าถึงสินค้าและบริการได้มากขึ้น ขณะเดียวกัน ผู้ประกอบการสามารถแสวงหาแหล่งวัตถุดิบที่หลากหลายและมีราคาต่ำได้มากยิ่งขึ้น ผู้จำหน่ายวัตถุดิบรายใหม่จะสามารถเข้าสู่ตลาดได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน จากที่กล่าวมาข้างต้น ความเหลื่อมล้ำทางสังคมจะได้รับการแก้ไขในเบื้องต้น อย่างไรก็ตามความเหลื่อมล้ำยังคงเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการพัฒนา ดังนั้น จึงต้องมีการแก้ไขและให้ความสำคัญอยู่เสมอ

สิ่งแวดล้อม

เมื่อการแข่งขันในระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น ผู้ขายและผู้แปรรูปย่อมแข่งขันกันในด้านคุณภาพและราคา โดยการเปลี่ยนแปลงปัจจัยการผลิตเพื่อสร้างผลผลิตที่มีศักยภาพมากที่สุด การแข่งขันดังกล่าวจะก่อให้เกิดการผลาญปัจจัยการผลิต ซึ่งรวมไปถึงทรัพยากรจำนวนมาก ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความสิ้นเปลืองทรัพยากร และการปล่อยมลพิษจากการผลิตสู่อากาศและบรรยากาศ ทว่ากระบวนการการผลิตในอนาคตอาจมีการปรับรูปแบบให้มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้นตามแนวโน้มในระดับสากลเช่นกัน

3. AI's Masterpiece Work

การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การวิเคราะห์ และประมวลผลทั่วไปเพียงอย่างเดียว แต่ยังขยายไปถึงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพวาด วรรณกรรม ทำนองเพลง และภาพยนตร์ ซึ่งในหลายกรณีอาจเป็นการยากที่จะแยกได้ว่าเป็นฝีมือมนุษย์หรือปัญญาประดิษฐ์ อย่างไรก็ตาม ผลกระทบต่อการจ้างงานอาจรุนแรงกว่าที่เคยประเมินไว้ เนื่องจากพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์เป็นไปอย่างก้าวกระโดด และมีแนวโน้มจะทดแทนแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : AI Machine Intelligence, Ethics of AI, AI & Robot Music, AI Movie Screenwriter, Artificial Creativity

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ เนื่องมาจากการผลิตผลงานสร้างสรรค์ทำได้โดยสะดวกมากยิ่งขึ้น ผลงานมีความหลากหลายมากขึ้น และผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามความต้องการของตลาดได้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการไหลเวียนของเงินทุนทั้งในด้านของปริมาณการลงทุนในเทคโนโลยีดังกล่าว เกิดการจับจ่ายซื้อสินค้าและบริการที่มากขึ้นที่ถูกเร่งรัดด้วยปัญญาประดิษฐ์ อันจะทำให้ภาคผู้ผลิตมีรายได้ที่สูงขึ้นประกอบกับต้นทุนที่ต่ำลง ทว่าการเข้าถึงทรัพยากรเทคโนโลยีเหล่านี้ยังคงอาจถูกจำกัดด้วยทุนของผู้ประกอบการแต่ละรายที่ต่างกัน

สังคม

เมื่อปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพจนยากที่จะสามารถแยกได้ว่าเป็นผลงานของมนุษย์หรือผลงานของปัญญาประดิษฐ์ ผลกระทบที่สำคัญคือการว่างงานของมนุษย์ อาชีพบางประเภทที่ในปัจจุบันกำลังถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรและปัญญาประดิษฐ์ จะถูกปัญญาประดิษฐ์ทดแทนอย่างสมบูรณ์ และอาชีพที่ยังไม่ถูกทดแทนในปัจจุบัน อาจเริ่มถูกทดแทนในอนาคต แรงงานที่ว่างงานจะขาดรายได้ ขณะที่ภาคธุรกิจยังสามารถดำเนินงานและสร้างรายได้ให้กับประเทศต่อไปได้ ความเหลื่อมล้ำระหว่างภาคธุรกิจ และภาคประชาชนจะเพิ่มสูงขึ้น และนำมาสู่ปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมา อาทิ ความรุนแรงในสังคม อาชญากรรมทางเพศ การลักทรัพย์ และการฉ้อโกง

เทคโนโลยี

การพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามาเป็นหนึ่งในก้าวสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ด้านดิจิทัลให้กับผู้คนในประเทศตั้งแต่การสร้างความรู้ความคุ้นเคยด้านการใช้เทคโนโลยี จนถึงการประยุกต์ใช้ในเชิงวิเคราะห์ขั้นสูง นำไปสู่การสร้างและประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองของแรงงานสร้างสรรค์ เกิดการผนวกองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมมาต่อยอดเข้ากับความสามารถอันล้ำสมัยของเทคโนโลยีเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ รวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมต่างๆ

4. Environmental Revitalization

การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในโลกยุคปัจจุบัน มาพร้อมกับความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรม นำไปสู่การเผาเชื้อเพลิงฟอสซิล และการตัดไม้ทำลายป่า การปลดปล่อยก๊าซเรือนกระจกระหว่างกระบวนการผลิต ในปัจจุบันผู้บริโภคหรือหน่วยงานกำกับดูแลต่างๆ มีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนกลายมาเป็นหนึ่งในหลักเกณฑ์ขั้นพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ ส่งผลให้การเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำเป็นต้องหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ควบคู่ไปกับการเติบโตของผลประกอบการทางธุรกิจ

แม้ว่าการพัฒนาเข้าสู่โลกดิจิทัลจะช่วยลดปริมาณการใช้กระดาษ และสร้างภาพลักษณ์ของการใช้ทรัพยากรธรรมชาติของโลกน้อยลง แต่การดำเนินไปของโลกดิจิทัล การใช้และการผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ก่อให้เกิดมลภาวะจากการปล่อยก๊าซเรือนกระจกและก๊าซ

คาร์บอนไดออกไซด์จำนวนมาก รวมไปถึงการใช้พลังงานไฟฟ้าจำนวนมาก ดังนั้นแนวคิดในการป้องกันและคุ้มครองสิ่งแวดล้อมของโลกจึงเกิดขึ้นผ่านระบบการติดตาม ประเมินผล และเทคโนโลยีในการช่วยลดปริมาณการก่อกมลภาวะ และการใช้พลังงานไฟฟ้า

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Fuel Switching, Tightening Ethical Criteria, Food Waste & Loss, Biotech and Bioeconomy

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมจะเข้ามามีบทบาทในเชิงเศรษฐกิจทั้งด้านการผลิตที่จะต้องถูกปรับให้มีการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น การบริโภคที่ซึ่งจะให้ความสำคัญกับสินค้าและบริการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ส่งผลต่อกระบวนการผลิตที่อาจทำให้ต้นทุนการผลิตอาจมีการปรับตัวสูงขึ้น เป็นผลทำให้การตั้งราคามีการปรับสูงขึ้นตาม และกลายเป็นการผลักภาระดังกล่าวให้แก่ผู้บริโภค

สังคม

ปัจจัยขับเคลื่อนดังกล่าวซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดในการสร้างโลกดิจิทัลพร้อมกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมไปพร้อมกัน ประกอบกับอุปสงค์จากผู้บริโภค ก่อให้เกิดแรงกดดันต่อผู้พัฒนาเทคโนโลยีและมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมในยุคปัจจุบันและอนาคตว่าผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องคำนึงถึงประเด็นในการใช้พลังงานและการปล่อยมลภาวะประกอบการพัฒนาด้วย เปรียบเสมือนการสร้างมาตรฐานอีกประการในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งโลกอนาคต

เทคโนโลยี

เนื่องจากผู้คนให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และความยั่งยืน ส่งผลให้การเทคโนโลยีที่ผลิตในอนาคตจะมีแนวโน้มที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก มีการลดปริมาณก๊าซเรือนกระจก ลดการปล่อยของเสียและสารพิษในระหว่างกระบวนการผลิต รวมไปถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่จะนำขยะหรือของเหลือทิ้งมาสร้างมูลค่าเพิ่ม

5. Self-Actualization

ผู้คนให้ความสำคัญกับประเด็นด้านการตอบสนองต่อตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น ความสำเร็จ สถานภาพทางสังคม สุขภาพ และอื่นๆ ซึ่งผู้คนมีแนวโน้มที่จะมีความคิดริเริ่มเป็นของตนเอง ทั้งนี้ผู้ที่ต้องการออกแบบวิถีชีวิต แนวคิด อาชีพ วิธีการทำงาน เป็นของตนเอง อาจหันมาเป็นผู้ประกอบการเพื่อพาตนเองไปอยู่ในจุดที่ประสบความสำเร็จ และนำไปสู่แนวโน้มนำการเพิ่มสูงขึ้นของจำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รวมถึงการเติบโตด้านมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Citizen Entrepreneurship, Blended Learning, Increasing Health Requirements, Gig Economy, Ways to Use Free Time, Tailored Equality, Influencer + Social Media Society, Multidisciplinary Artists

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ผู้คนมีการสร้างสรรค์สินค้าและผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายขึ้น ทั้งด้านดนตรี ศิลปะ การแสดง หรือแฟชั่นเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง อันจะส่งผลให้ในอนาคตจะเกิดผู้ประกอบการสร้างสรรค์มากขึ้นในอุตสาหกรรม และจะส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยตรงในด้านมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้น ทว่าภาครัฐต้องคำนึงนโยบายที่สนับสนุนให้ผู้ประกอบการรายใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องนี้สามารถอยู่รอดได้ในตลาด

สังคม

ผู้คนมีการให้ความสำคัญกับตนเองเป็นอย่างมากในด้านความปลอดภัย ด้านอาหาร ด้านสุขภาพ ด้านความสำเร็จ ชื่อเสียงเงินทองและการยอมรับ อันนำมาซึ่งแนวโน้มการดูแลสุขภาพ การท่องเที่ยว การทานอาหารที่มีประโยชน์ การซื้อสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองและการจะประสบความสำเร็จตามเป้าประสงค์ดังกล่าวนี้ผู้คนมักจะหนีถึงการประกอบกิจการเป็นของตนเองเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จข้างต้น รวมถึงอิสระทางเวลา การเงิน และอื่นๆ

สิ่งแวดล้อม

เนื่องจากผู้คนมีความคิดที่เอาตัวเองเป็นศูนย์กลางมากขึ้น อาจส่งผลให้ผู้คนให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมน้อยลง เพื่อที่จะทำได้มาซึ่งรายได้สูงสุด และต้นทุนที่ต่ำสุด ทว่าในทางกลับกันหากกฎระเบียบด้านสิ่งแวดล้อมมีความเข้มงวดขึ้นทั้งในระดับสากลและระดับประเทศ จะเป็นการบังคับให้ผู้คนเหล่านี้ทำตามเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม อันนำมาซึ่งความพึงพอใจของตนเอง และการประสบความสำเร็จทางธุรกิจ

6. Social Democratization

จากการแพร่หลายของประชาธิปไตยโลกที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งในด้านการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง กฎระเบียบจากหน่วยงานภาครัฐที่มีความยืดหยุ่นสูงขึ้น ส่งผลให้การเข้าถึงประชาธิปไตยและความเท่าเทียมอย่างทั่วถึงของผู้คนมีมากตามไปด้วย (Inclusiveness) ทั้งในด้านการคิดและการแสดงออก โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น อุตสาหกรรมแฟชั่น ภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง ดนตรีจะมีการทดลองผิดลองถูกในงานของตนเองมากขึ้น มีความกล้าแสดงออกผ่านผลงานสร้างสรรค์ของตนเองสูงขึ้น ซึ่งอาจตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในอนาคตได้ดียิ่งขึ้น

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Citizen Entrepreneurship, Blended Learning, Increasing Health Requirements, Gig Economy, Ways to Use Free Time, Tailored Equality, Influencer + Social Media Society, Multidisciplinary Artists

➤ ผลกระทบ

สังคม

ความเท่าเทียมทางสังคมมีสูงขึ้น ความเหลื่อมล้ำลดลงตามลำดับ ผู้คนเข้าถึงสิทธิและเสรีภาพตามสมควร อันทำให้ผู้คนมีความกล้าคิดกล้าแสดงออกซึ่งสามารถทำได้ผ่านทางการสร้างสรรค์ผลงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทว่าบทบาทของภาครัฐอาจมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มดังกล่าวมากขึ้น จากการเป็นผู้กำกับดูแลอย่างเข้มงวดก็กลายเป็นการสนับสนุนผ่านการมีพื้นที่ให้แสดงออก

เศรษฐกิจ

ความเป็นเสรีทางความคิด การกระทำ และการแสดงออกถูกผนวกเข้าไปกับผลงานสร้างสรรค์ เช่น การที่คนผิวสีมีบทบาทหลักในภาพยนตร์มากขึ้น หรือการรังสรรค์ผลงานทางศิลปะที่ถูกจำกัดขอบเขตที่น้อยลง ส่งผลให้สินค้าและบริการเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคที่หลากหลายได้มากขึ้น ผู้ผลิตมีรายได้เพิ่มสูงขึ้น และทำให้อุตสาหกรรมเกิดการเติบโต

7. Next Decade Workforces

แรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีแนวโน้มที่จะมีทักษะทางด้านดิจิทัล เนื่องจากดิจิทัลและเทคโนโลยีก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน บุคลากรที่มีความชำนาญในระดับสูงสามารถใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มต่างๆ ในการทำงานที่หลากหลาย เช่น แรงงานในอุตสาหกรรมงานฝีมือสามารถใช้เทคโนโลยีได้ตั้งแต่ต้นน้ำ กล่าวคือมีการประยุกต์ใช้การผลิตแบบสามมิติหรือสี่มิติ การประชาสัมพันธ์สินค้า การเพิ่มช่องทางการขายไปทั่วโลกผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงการชำระเงินผ่านแอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก ทำให้เป็นการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมได้ อันจะทำให้ประเทศต้องเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งเชิงโครงสร้างการเรียนรู้และการปฏิบัติ

นอกเหนือจากการที่ประชากรในประเทศจำเป็นต้องเท่าทันในการเปลี่ยนแปลง และพร้อมต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลเท่านั้นที่เป็นสิ่งจำเป็น กำลังแรงงาน (Workforce) หรือผู้ที่มีความพร้อมในการทำงาน ซึ่งนับเป็นปัจจัยสำคัญที่เปรียบเสมือนน้ำมันหล่อลื่นให้การขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศ ดังนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ประเทศจำเป็นต้องมีบุคลากรและกำลังแรงงานที่มีองค์ความรู้ในเรื่องนั้นๆ เพื่อคอยรับมือกับประเด็นเชิงเทคนิคที่อาจเกิดขึ้นได้

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Digital Citizen, Citizen Entrepreneurship, Scalable Learning, Change of Expertise, Gig Economy

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

สำหรับประเด็นผลกระทบเชิงเศรษฐกิจจากปัจจัยขับเคลื่อนเรื่องกำลังแรงงานในยุคดิจิทัล สามารถพิจารณาได้ว่า ธุรกิจจำนวนมากทั้งภายในและต่างประเทศต่างต้องการกำลังแรงงานที่มีความรู้ความสามารถในแขนงความรู้ใหม่ ประเทศไทยอาจได้รับผลกระทบจากสถานการณ์สมองไหล ซึ่งจะทำให้เสียบุคลากรที่มีความสามารถภายในประเทศไป และทำให้ธุรกิจที่จำเป็นต้องอาศัยบุคลากรเหล่านี้ในการขับเคลื่อนธุรกิจและประเทศ สูญเสียโอกาสไป ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของภาคเอกชนและภาครัฐที่จะช่วยกันสร้างแรงจูงใจในการประกอบอาชีพภายในประเทศ

สังคม

สำหรับประเด็นผลกระทบด้านสังคม ในปัจจุบันอาชีพสมัยใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการและธุรกิจยุคใหม่ได้ มีค่าตอบแทนสูงอย่างมากเมื่อเปรียบเทียบกับค่าตอบแทนของกำลังแรงงานในสาขาอาชีพอื่นๆ ดังนั้นช่องว่างทางสังคมระหว่างกำลังแรงงานทั้งสองรูปแบบนั้นจะเพิ่มสูงขึ้น และจำเป็นต้องได้รับการกำกับดูแล รวมถึงการทำงานแบบอิงตามสัญญามากกว่างานประจำ ทั้งนี้ ค่าตอบแทนที่สูงจะสร้างแรงจูงใจในการประกอบอาชีพนั้นๆ โดยเฉพาะผู้ชำนาญการพิเศษ (Specialist) มีผลต่อแรงจูงใจ ซึ่งอาจทำให้โครงสร้างการประกอบอาชีพของประชากรไทยเปลี่ยนแปลงไป และขาดบุคลากรในสาขาอื่นๆ ที่จำเป็นได้

เทคโนโลยี

แรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีทักษะ ความรู้ ความสามารถในการด้านเทคโนโลยีเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ เป็นผลมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต นำไปสู่การที่แรงงานเหล่านี้จะสามารถนำความรู้และทักษะทางดิจิทัลมาประยุกต์กับงานของตนรวมถึงสาขาอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอาจต่อยอดไปถึงการผลิตเทคโนโลยีใหม่ภายในประเทศได้ด้วยตนเอง

8. Money Mining

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้มากขึ้น ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการลงทุนในพันธบัตรที่ส่งผลดีต่อสังคม และในโลกดิจิทัลผ่านการระดมทุนจากมวลชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงอุตสาหกรรมเกมและสื่อสร้างสรรค์ เช่น GameFi และ NFT ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่ยังมีข้อจำกัดน้อย ทว่าการแสวงหาประโยชน์มิได้กระทำการระดมทุนเท่านั้นแต่ยังรวมถึงการแสวงหากำไรจากผลต่างมูลค่าทรัพย์สินดิจิทัลผ่านการเก็งกำไร ซึ่งขาดกฎหมายครอบคลุมในการบังคับใช้ อย่างไรก็ตามภาครัฐจำเป็นต้องมีมาตรการควบคุมให้อยู่ภายใต้ขอบข่ายที่เป็นธรรม

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Blockchain Revolution, Cryptocurrency, Social Impact Bonds, Crowd Funding

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ผู้ประกอบการ หรือผู้ที่ป็นนักสร้างสรรค์ผลงานสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้สะดวกมากยิ่งขึ้น จากที่เทียบกับแต่เดิมที่มีการเข้าถึงแหล่งเงินทุนเป็นเรื่องยาก ส่งผลให้เกิดการไหลเวียนทางเศรษฐกิจ ผู้ประกอบการสามารถนำเงินทุนไปต่อยอดได้ นักสร้างสรรค์มีเงินทุนในการเปิดกิจการ หรือนำไปสร้างมูลค่าให้สินค้าและบริการเพิ่ม ทว่าประเด็นด้านการกำกับดูแลของภาครัฐยังคงมีช่องว่างที่ ซึ่งอาจถูกเติมเต็มด้วยกฎระเบียบ และมาตรการควบคุมบางประการ

สังคม

เกิดช่องทางที่จะนำไปสู่การล่อลวงผู้คนได้มากขึ้น เช่น การเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่ไม่มีที่มาที่ไปอันชัดเจน โดยเฉพาะแหล่งเงินทุนทางดิจิทัลรูปแบบใหม่ เกิดแนวความคิด ความเชื่อทางสังคมที่ว่า การเข้าถึงแหล่งเงินทุน การแสวงหากำไรกับตลาดเงินทุนดิจิทัลและผลงานสร้างสรรค์ในโลกเสมือนทำได้โดยง่าย อันนำมาซึ่งความเสี่ยงต่อผู้คนในสังคม

สิ่งแวดล้อม

การเข้าถึงแหล่งเงินทุนทางดิจิทัลนั้นอาศัยแหล่งพลังงานมหาศาล อันจะส่งผลต่อการเผาผลาญทรัพยากรเป็นอันมาก ซึ่งนับวันมีแต่จะยิ่งทวีคูณมากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น การขุดบิทคอยน์ที่ทำให้เกิด Carbon Footprint ส่งผลให้ภาครัฐควรเข้ามามีบทบาทในการควบคุมดูแลผลกระทบประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมผ่านนโยบายต่างๆ เช่น มาตรการทางภาษี

9. Limitless Imagination

จินตนาการและการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอันเป็นผลมาจากการมีพื้นที่สร้างสรรค์ที่มากขึ้น แหล่งข้อมูลที่เปิดกว้างมากขึ้น การบริหารจัดการพื้นที่ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น พฤติกรรมของผู้คนนิยมประดิษฐ์สิ่งของใช้เองมากขึ้นในช่วงโรคระบาด นอกจากนี้ยังมีเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์เข้ามาช่วยสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ที่อาจเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถก้าวหน้าและพัฒนาเกินจินตนาการไปมาก

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Efficient Use of Space, Open Source, Atmosphere Design & Future of Physical Stores, Significance of Design, Rise of Liberal Arts, Artificial Creativity, DIY Culture

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานในการต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการของตนเอง เช่น การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์กับความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่าง หรือ การนำวัตถุดิบท้องถิ่นมาใช้กับรูปแบบวิธีการผลิตในอนาคตซึ่งได้มีการใส่ความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงานเข้าไป ทั้งนี้การที่ขอบเขตของการสร้างสรรค์ได้ถูกขยายออกไปส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งในแง่ของการรังสรรค์ผลงาน ไปจนถึงมูลค่าการเติบโตทางเศรษฐกิจ

สังคม

ผู้คนมีกรอบทางความคิดสร้างสรรค์ที่กว้างขึ้น เกิดพฤติกรรมของผู้คนที่แปลกใหม่ โดยเฉพาะในช่วงที่มีเหตุการณ์อย่างโรคระบาดโควิด 19 เข้ามากระตุ้น เช่น การหันมาใช้ปากกาและกระดาษเพื่อเป็นการช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง การประดิษฐ์สิ่งของใช้เอง ทั้งนี้ในอนาคตปัญญาประดิษฐ์ยังจะเข้ามามีส่วนช่วยมนุษย์ตั้งแต่การสร้างสรรค์ผลงานเพลง ศิลปะ ภาพยนตร์ รวมทั้งการช่วยคิดวิเคราะห์และตัดสินใจในประเด็นต่างๆ

10. Sense of Righteousness

ผู้คนมีวิธีการทางความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล ยึดตามหลักการข้อเท็จจริงจากข้อมูล มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันมากขึ้น โดยศิลปะทุกวันนี้มีใช้เพียงแค่การพรรณนาความรู้สึก แต่แฝงไปด้วยอุดมการณ์ทางความคิด ทศนคติ และความเชื่อต่างๆ ซึ่งไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ภายใต้กฎระเบียบทางสังคม เช่น การสนับสนุนความเท่าเทียมทางสังคม การให้ความสำคัญด้านความโปร่งใส การคำนึงถึงจริยธรรมและส่วนรวมเป็นหลัก การตระหนักถึงประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และความยั่งยืน อันเป็นผลพวงมาจากการเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ที่มีมากขึ้นของผู้คน

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Tailored Equality, Governments Putting Pressure on Companies, Tightening Ethical Criteria, Animal Rights, Censorship of Historical Productions, Social Impact Bonds, Ethics of AI, Transparent Society

➤ ผลกระทบ

สังคม

ผู้คนได้มีการสะท้อนแนวความคิด ความรู้สึกผ่านการกระทำต่างๆ ผู้คนมีการทำสิ่งที่ถูกต้องซึ่งถูกหล่อหลอมภายใต้กรอบทางสังคมที่เห็นสมควรส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการเข้าถึงการศึกษาที่มีมากขึ้นส่งผลต่อการตระหนักรู้ผิดชอบชั่วดี โดยสะท้อนจากศิลปินในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น นักวาดภาพได้วาดภาพที่สื่อความหมายถึงการสนับสนุนความเท่าเทียม หรือนักสร้างภาพยนตร์ถ่ายทอดเรื่องราวถึงการตระหนักให้เห็นความสำคัญด้านสิ่งแวดล้อม

สิ่งแวดล้อม

ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนได้ถูกให้ความสำคัญโดยผู้คนสังคม เนื่องจากผู้คนมองเห็นถึงหลักความถูกต้อง การทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม และผลกระทบที่ตามมา ทำให้ไม่ว่าประเด็นดังกล่าวจะถูกทำให้เข้มงวดมากขึ้นหรือไม่โดยภาครัฐ ผู้คนทั้งในภาคผลิต และภาคการบริโภคก็จะยังคงให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าว

11. Surreal in Parallel World

เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยยกระดับประสบการณ์การใช้ชีวิตผ่านโลกจำลองที่เสมือนจริง โดยผสมผสานระหว่างสังคมออนไลน์ และเทคโนโลยีเสมือนจริงต่างๆ เพื่อเปลี่ยนสภาพภาพของผู้รับชมเนื้อหาดิจิทัลสู่การมีส่วนร่วม และใช้ชีวิตอยู่ในโลกเสมือน ผู้คนสามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในโลกออนไลน์เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การซื้อขายสินค้าในอุตสาหกรรมที่อาจย้ายไปเกิดขึ้นในโลกคู่ขนาน หรือรูปแบบการรับชมภาพยนตร์ในระบบ VR

ทั้งนี้ ในปัจจุบัน ภาคส่วนต่างๆ เริ่มมีการนำโลกเสมือนจริง และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเอื้ออำนวยต่อโลกเสมือนจริง เช่น การเปิดให้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงของพิพิธภัณฑ์ชื่อดังในต่างประเทศ อาทิ พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre) พิพิธภัณฑ์โซโลมอน อาร์ กุกเกนไฮม์ (Guggenheim) รวมไปถึงพิพิธภัณฑ์ไทยภายใต้โครงการ VR SIAM นอกจากนี้ยังมีการนำเทคโนโลยีดังกล่าวไปใช้ทางการแพทย์ อาทิ กรณีของธุรกิจสตาร์ทอัพ Holoeyes ซึ่งนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาสนับสนุนทางการแพทย์ แสดงตำแหน่งอวัยวะภายใน หลอดเลือด และอื่นๆ ให้เห็นเสมือนดูด้วยตาจริง

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Metaverse, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR), Extended Reality (XR)

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ผลกระทบจากการเข้ามามีบทบาทของโลกเสมือนจริงจะสามารถส่งผลกระทบได้ทั้งเชิงบวก และเชิงลบ กล่าวคือ ผลกระทบเชิงบวกที่สามารถเห็นได้ และเป็นผลร่วมที่เกิดจากการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ในช่วงที่ผ่านมา โลกเสมือนจริงมีบทบาทอย่างมากในโลกธุรกิจ ผ่านการจัดนิทรรศการเพื่อจับคู่ธุรกิจ หรือการแสดงสินค้า ซึ่งนับเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่ม และก่อโอกาสในการเข้าถึงตลาดของธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมได้เป็นอย่างดี ในขณะเดียวกัน โลกเสมือนจริงจะก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบในอนาคต เมื่อพฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปพึ่งพา และให้ความสำคัญกับโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกแห่งความจริง หนึ่งในอุตสาหกรรมที่ต้องเตรียมพร้อมรับมือกับผลกระทบดังกล่าวคือ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้หลักให้แก่ประเทศไทย

สังคม

การเข้ามามีบทบาทของโลกเสมือนจริงอาจช่วยให้สังคมและประชากรโลกสามารถเชื่อมต่อและเชื่อมโยงกันได้อย่างไร้รอยต่อมากยิ่งขึ้น มนุษย์จะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ได้อย่างสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม ยิ่งเทคโนโลยีและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เร่งเติบโตไปเท่าใด ปัญหาความเหลื่อมล้ำ และการแบ่งแยกทางสังคมก็จะเกิดขึ้นประกอบกันไปด้วยเช่นกัน ดังนั้น หากในอนาคตโลกเสมือนจริงเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ ย่อมมีคนที่ไม่พร้อมจะปรับตัว และไม่มีโอกาสในการเข้าถึง อันจะก่อให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำขึ้นในอนาคต ซึ่งเป็นหน้าที่ของภาครัฐในการเตรียมความพร้อม และดำเนินการทางนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

12. Crime Escalation

การกระทำผิดทางกฎหมายอาจมิได้ถูกจำกัดให้เกิดขึ้นไม่เพียงแต่ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ยังสามารถครอบคลุมถึงโลกคู่ขนาน ในปัจจุบันความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูลจึงเป็นประเด็นที่หลายประเทศให้ความสนใจ เช่น การจัดทำกฎหมาย General Data Protection Regulation (GDPR) ของสหภาพยุโรป เพื่อเป็นกฎหมายและมาตรการในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนในกลุ่มสหภาพยุโรป ไม่ว่าจะเป็นเดินทางหรืออาศัยอยู่ที่ใดก็ตาม ทั้งนี้ กฎหมายดังกล่าวยังส่งผลสืบเนื่องไปยังประเทศต่าง ๆ ในการให้ความสำคัญกับความ

ปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล รวมไปถึงประเทศไทยด้วยเช่นกัน โดยประเทศไทยมีการจัดทำพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Act: PDPA)

โดยอาชญากรรมสามารถมาในรูปแบบของการลักลอบ การละเมิดหรือการทำให้เสียหายต่อตัวผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้บริโภค และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ด้านภาพยนตร์ เพลง งานหัตถกรรม งานจิตรกรรม การจารกรรมข้อมูลส่วนบุคคลของผู้บริโภค รวมถึงการบิดเบือนข้อมูลให้คลาดเคลื่อนส่งผลให้เกิดความเสียหายทั้งทางตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน และส่งผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้ผลิต

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Intellectual Property, Identity theft, Rule of Law, Biased use of information

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

สำหรับประเด็นความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ และความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล นับเป็นประเด็นสำคัญอย่างมาก เนื่องจากประเด็นเหล่านี้เป็นปัจจัยหลักในการกำหนดความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมหรือกิจกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายออนไลน์ หากประชาชนไม่มีความเชื่อมั่นในระบบดิจิทัลแล้ว การทำธุรกรรม การซื้อ-ขาย การสร้างสรรค์ผลงานอาจหยุดชะงัก และทำให้อัตราแรงในการก้าวเข้าสู่สังคมและระบบเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ช้าลง อีกทั้งยังส่งผลแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้ผลิตอีกด้วย

สังคม

ผู้คนเกิดความไม่ปลอดภัยทางด้านข้อมูลส่วนบุคคล ผู้คนเกิดความหวาดระแวง เกิดความเครียด และความวิตกกังวล เนื่องจากเกิดความรู้สึกไม่มั่นคงในการทำธุรกรรมทั้งโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ทั้งนี้หากผู้สร้างสรรค์ขาดแรงบันดาลใจในการสร้างงาน จะส่งผลทำให้การเติบโตทางความคิด และการพัฒนาสิ่งต่างๆ เป็นไปได้อย่างช้าลง

13. Borderless Connectivity

การเชื่อมโยงกันระหว่างผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นไปได้สะดวกรวดเร็ว และง่ายดายมากยิ่งขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (Cultural Export) องค์ความรู้ และข้อมูล ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ทั้งในระดับประชาชน ผู้ประกอบการรวมถึงบริษัทขนาดใหญ่ ความเป็นชาตินิยมของบางประเทศลดลง ส่งผลให้ในบางประเทศที่รากฐานทางวัฒนธรรมไม่แข็งแรงพออาจถูกครอบงำโดยประเทศที่มีความแข็งแรงทางด้านวัฒนธรรม และเศรษฐกิจที่มากกว่าได้ อันจะเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความคิดของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Soft Power) เช่น การเข้ามามีอิทธิพลของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวงการบันเทิงของเกาหลี ต่อมาตรฐานด้านความงามและอาหาร

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Platform Economy, Industry Disruptors, End of Nation States, Global Citizenship, Social Mobility

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

โครงสร้างพื้นฐานด้าน สัญญาณอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มีความก้าวหน้า และสามารถเข้าถึงโดยทุกกลุ่มคน เป็นไปเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ ส่งผลให้ความเป็นพรมแดน ขั้วจำกัดด้านการเดินทาง และต้นทุนต่างๆ ได้ลดลงไป เกิดการไหลเวียนของเงินทุนระหว่างประเทศ ทั้งในแง่ของการลงทุน การค้าขาย รวมถึงอำนาจอ่อน อันทำให้การสร้างสรรคผลงานทำได้ง่ายขึ้นข้อจำกัดมากขึ้น และนับเป็นปัจจัยสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจ

สังคม

เนื่องจากประเทศมีโครงสร้างพื้นฐานที่ครอบคลุมและทั่วถึง ประชาชนได้รับความสะดวกสบายในชีวิตทั้งด้านการเดินทาง การติดต่อระหว่างพรมแดนทำได้โดยไร้ข้อจำกัดผ่านโครงข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างผู้คนทั้งการแลกเปลี่ยนความคิด ข้อมูล ทรัพยากรต่างๆ ทำได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงประเด็นด้านวัฒนธรรมที่ถูกกลืนกินโดยประเทศที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่ดีกว่าโดยไม่รู้ตัว

14. High Value Heritage

ในอนาคตการรักษาวัฒนธรรมอาจมีการถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปให้สอดคล้องกับสภาพสังคมมากขึ้น รวมถึงการคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เช่น การทำงานศิลปะถูกแฝงไปด้วยเป้าประสงค์ทางธุรกิจหรือผลกำไรเพิ่มมากขึ้น หรือการที่ศิลปินต้องประกอบอาชีพที่เพิ่มมากขึ้นเพื่อหาเลี้ยงตัวเอง ทั้งนี้วัฒนธรรมถูกผนวกเข้าถูกแปรเปลี่ยนไปตามวิถีชีวิตของผู้คน เช่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่วัฒนธรรมต่างชาติจะถูกรวมเข้ากับวัฒนธรรมไทยจนอาจสร้างค่านิยมการใช้ชีวิต ความชอบ รวมถึงวิถีคิดรูปแบบใหม่

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Need for the Culture of Preparedness, Efficient Use of Space, Art Therapy, Significance of Design, Multidisciplinary Artists

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยอาศัย Soft Power เป็นเครื่องมือ อุตสาหกรรมท่องเที่ยว อาหาร แฟชั่น และขยายรวมถึงการผนวกเข้ากับการคิดมูลค่าผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยจะได้รับอิทธิพลโดยตรงจากการเผยแพร่วัฒนธรรมต่างๆ ข้ามพรมแดน เกิดการกระตุ้นการท่องเที่ยวผ่าน Soft Power ที่เผยแพร่ออกไป และทำให้เกิดความนิยมการซื้อสินค้าและบริการจากประเทศนั้นๆ เป็นต้น

สังคม

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับอิทธิพลพฤติกรรมของผู้คนที่แปรเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม และความต้องการผู้ซื้อสินค้าและบริการ ทำให้การรักษาวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อเดิมเป็นสิ่งที่ทำได้ยากขึ้นในสภาพสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้นักสร้างสรรค์หรือศิลปินต้องทำงานหลากหลายอาชีพมากขึ้นเพื่อให้สามารถดำรงชีพอยู่ได้

15. Culture Commercialization (Carrot and Stick)

ในปัจจุบันศิลปะมักมีจุดประสงค์ในเชิงพาณิชย์เป็นอันมากจนอาจทำให้ละเลยถึงประเด็นด้านการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ ผู้ขายสินค้ามักจะมีการให้สิทธิประโยชน์บางประการแก่ลูกค้าเพื่อเป็นการโน้มน้าวให้ผู้คนทำตามเป้าประสงค์ของตนเอง เกิดแนวโน้มของการดำเนินธุรกิจโดยเน้นความสนใจของผู้บริโภคเป็นสำคัญ ทั้งนี้ หน่วยงานกำกับดูแลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจพิจารณาถึงการประยุกต์ใช้หลักการการสร้างแรงจูงใจ และการออกกฎระเบียบที่ควบคุมดูแลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อปรับให้สินค้าและบริการยังคงตอบโจทย์ความต้องการในตลาดได้สูงสุด ทั้งยังสามารถรักษาวัฒนธรรมไว้ได้อย่างดี

ปัจจัยขับเคลื่อนนี้ประกอบไปด้วยแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) : Need for the Culture of Preparedness, Efficient Use of Space, Art Therapy, Significance of Design, Multidisciplinary Artists

➤ ผลกระทบ

เศรษฐกิจ

ศิลปะและวัฒนธรรมได้มีการผนวกรวมเข้าไปกับสินค้าและบริการเพื่อเพิ่มมูลค่าอันเป็นไปตามวัตถุประสงค์แอบแฝงของผู้ผลิต และเพื่อตอบสนองความต้องการของนักลงทุนที่จะใช้ในการประชาสัมพันธ์และเข้าถึงผู้บริโภค ทำให้สินค้าและบริการที่จะออกสู่ตลาดมีการยึดถือความสนใจของผู้บริโภคเป็นสำคัญ

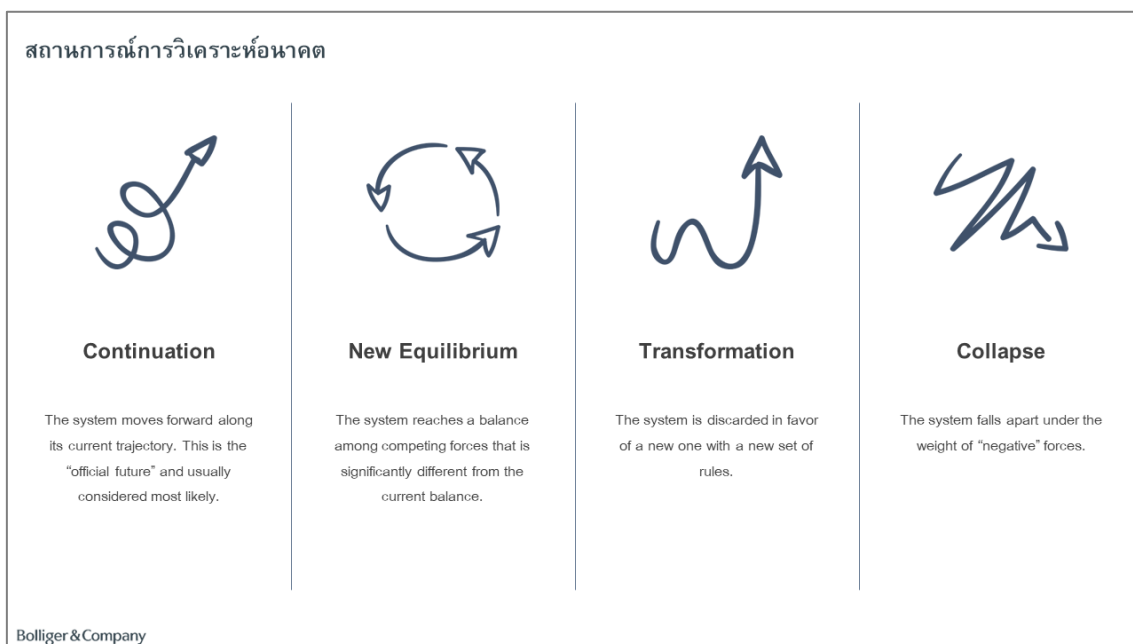
สังคม

ผู้ผลิตเข้ามาสร้างอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคผ่านการสร้างแรงจูงใจ (Carrot) ในเชิงการตลาด (Marketing) มีการผลิตสื่อ ภาพยนตร์โฆษณา อันจะสามารถสร้างความเชื่อและชักจูงความคิดผู้คนไปในรูปแบบที่ต้องการ ทั้งนี้ภาครัฐจะเข้ามามีบทบาทในการกำกับดูแลประเด็นดังกล่าวมีการใช้ (Regulation) เป็นเครื่องมือ (Stick) ในการควบคุมดูแลความถูกต้อง

4.3.2 ผลการจัดทำภาพฉายอนาคต

การจัดทำภาพฉายอนาคตใช้วิธีการคาดการณ์อนาคตที่เรียกว่าการสร้างแม่แบบ (Archetype) โดยนำปัจจัยขับเคลื่อน (Drivers) ที่จัดทำขึ้นในบทที่ 4 เพื่อกำหนดสถานการณ์ที่แตกต่างออกไป 4 รูปแบบในแต่ละหัวข้อการศึกษา โดยมีรายละเอียดของแต่ละสถานการณ์ดังนี้

ภาพที่ 4-5 สถานการณ์การวิเคราะห์อนาคต (Archetype)



- สถานการณ์แบบค่อยเป็นค่อยไป (Continuation Scenario) เป็นรูปแบบสถานการณ์ที่ไม่ได้มีปัจจัยแวดล้อมที่สร้างการเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลันหรือมีผลกระทบรุนแรง จึงพัฒนาไปจากพื้นฐานปัจจุบันที่มีอยู่ด้วยอัตราสม่ำเสมอ ในบางครั้งอาจสามารถเรียกได้ว่าเป็นกรณีฐาน (Baseline Scenario)
- สถานการณ์แบบจุดสมดุลใหม่ (New Equilibrium Scenario) เป็นรูปแบบสถานการณ์ที่ได้ผลกระทบจากปัจจัยบางอย่างทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในมิติต่างๆ โดยอาจเกิดกฎระเบียบ หลักเกณฑ์ หรือมาตรฐานบางอย่าง ผสมผสานกับพื้นฐานเดิมที่มีอยู่จนกระทั่งเกิดเป็นจุดสมดุลที่อยู่กึ่งกลางของการพัฒนา

- สถานการณ์แบบพลิกโฉม (Transformation Scenario) เป็นรูปแบบสถานการณ์อนาคตที่เกิดการเปลี่ยนแปลงใหญ่หลวงซึ่งกฎระเบียบและหลักเกณฑ์ในปัจจุบันไม่รองรับ
- สถานการณ์แบบพังทลาย (Collapse Scenario) เป็นรูปแบบสถานการณ์ที่เกิดปัจจัยด้านลบขึ้นอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งนำไปสู่รูปแบบอนาคตที่ไม่พึงประสงค์ หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุด (Worst Case Scenario)

ภายใต้รูปแบบของสถานการณ์เบื้องต้น สามารถจัดทำภาพฉายอนาคตของหัวข้ออนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 4-2 การจัดทำสถานการณ์จากปัจจัยขับเคลื่อน

ประเภท	สถานการณ์	ปัจจัยขับเคลื่อนที่เกี่ยวข้อง
Continuation Scenario	Cultural Value Added	Digital Golden era, Changing in World's Production, Next Decade's Workforces, Self-Actualization, Social Democratization, High value heritage, Borderless Connectivity, Limitless Imagination, Culture Commercialization (Carrot and Stick)
New Equilibrium Scenario	Sustainability Rebalanced	Digital Golden era, Changing in World Production, Environmental Revitalization, Self-Actualization, Limitless Imagination, Sense of righteousness, Borderless Connectivity, AI's Masterpiece Work
Transformation Scenario	Technological Blending for Every Scale	Digital Golden era, Changing in World Production, AI's Masterpiece Work, Self-Actualization, Next Decade's Workforces, Money Mining, Limitless Imagination, Borderless Connectivity, Surreal in Parallel World, Crime Escalation
Collapse Scenario	Prosperity Downturn	Digital Golden era, Changing in World Production, AI's Masterpiece Work, Environmental Revitalization, Self-Actualization, Sense of Righteousness, Money Mining, Limitless Imagination, Crime Escalation, High value heritage, Culture Commercialization (Carrot and Stick)

โดยรายละเอียดของภาพฉายอนาคตทั้ง 4 รูปแบบ เป็นดังนี้

➤ Continuation Scenario: Cultural Value Added

ในสังคมปัจจุบันผู้คนเริ่มมีการแสดงออกทางความคิด ความเชื่อและการกระทำที่แตกต่างและหลากหลายอันเป็นผลมาจากการเข้าถึงข้อมูลที่ได้โดยสะดวกมากขึ้น และจากข้อมูลของ Oberlo ได้ระบุในปี 2022 ผู้คนทั่วโลกกว่าร้อยละ 62.6 สามารถเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ และมีการอัตราการเติบโตร้อยละ 4 หากเทียบกับปี 2021 โดยอัตราการเติบโตของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นสูงกว่าการเติบโตของประชากรโลกกว่า 4 เท่า

นอกจากนี้ยังเกิดการรวมกลุ่มของผู้ที่มีความคิดในทิศทางเดียวกันผ่านช่องทางทั้งออนไลน์และออฟไลน์ จากข้อมูลของ Amity ในปี 2022 ได้ระบุถึงผู้ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตกว่าร้อยละ 76 ได้เข้าร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนออนไลน์ (Online Community) ผ่านทาง Blogs Forums และ Vlogs เป็นต้น ในด้านของการสร้างสรรค์ผลงานทำมือ จากข้อมูลของ ResearchAndMarkets มูลค่าตลาดของงานทำมือโลกอยู่ที่ 6.8 แสนล้านเหรียญสหรัฐในปี 2021 และถูกคาดการณ์ว่าเติบโตถึง 1.2 ล้านล้านเหรียญสหรัฐในปี 2027 คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีร้อยละ 10.41 ซึ่งสะท้อนความต้องการของผู้คนที่เปิดกว้างต่อผลงานสร้างสรรค์ อีกทั้งในส่วน of ช่องทางการขาย Statista ได้ระบุถึง มูลค่ายอดขายของตลาด E-Commerce ในปี 2021 ซึ่งมีมูลค่าสูงถึง 5.2 ล้านล้านเหรียญสหรัฐ โดยเติบโตจากปี 2014 ที่มีมูลค่าอยู่ที่ 1.3 ล้านล้านเหรียญสหรัฐ และถูกคาดการณ์การเติบโตว่าอาจสูงถึง 8.1 ล้านล้านเหรียญสหรัฐในปี 2026

ข้อมูลดังกล่าวได้สะท้อนด้านข้อจำกัดการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่ลดลง เกิดการรวมกลุ่มของผู้คน เกิดการเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการต่างๆ การนำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ออกสู่ตลาดที่จะมีสูงขึ้นในอนาคต อันนำไปสู่การมองภาพอนาคตในรูปแบบของ Continuation Scenario ได้ดังนี้

โลกมีความเปิดกว้างมากขึ้น ผู้คนมีการเข้าถึง Social Democratization มากขึ้นทั้งโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ส่งผลให้ความคิด การกระทำ และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีหลากหลายขึ้น รวมถึงเกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความคิดความชอบเหมือนกันจนเกิดเป็นสังคม (Community) ที่อาจพัฒนาสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้น ผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้เริ่มนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้มากขึ้น เช่น การผลิตขั้นต้น การเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ และช่องทางการจัดจำหน่าย ซึ่งจะสามารถทำให้ผลงาน สินค้า และบริการ เข้าถึงและตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น และ

เกิดความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ มากขึ้นผ่าน Digital Platform เช่น การสร้างสรรค์ผลงาน เพลง ภาพยนตร์ แฟชั่น รวมถึงมีการใช้ทรัพยากรการผลิตรูปแบบใหม่ๆ

โดยสามารถแบ่งประเภทผลกระทบของแต่ละภาพฉายอนาคต Cultural Value Added ได้ดังนี้

ผลกระทบ

- **เศรษฐกิจ** เศรษฐกิจของประเทศไทยมีการเติบโต ในภาคการผลิตมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีขั้นพื้นฐานมาผนวกกับทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แต่เดิม ส่งผลให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการ มีสินค้าและบริการที่หลากหลายในท้องตลาด และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น
- **สังคม** สังคมเกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความชอบเหมือนกัน เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ความคิด และความเชื่อระหว่างพรมแดน จนนำไปสู่ความร่วมมือในการสร้างสรรค์ผลงานรวมถึงสินค้าและบริการของทุกภาคส่วน
- **เทคโนโลยี** เทคโนโลยีได้ถูกประยุกต์ใช้จากทั้งภาคผู้ผลิตและผู้บริโภคมากขึ้น ทั้งในส่วนของการใช้เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกในการประกอบธุรกิจ การใช้เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ และช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- **โอกาส** เกิดช่องทางสำหรับผู้ที่มีความคิดริเริ่มในการประกอบกิจการ นักสร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจ เกิดความคิดแปลกใหม่ อันนำไปสู่ช่องทางการทำธุรกิจที่เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งเกิดการเพิ่มมูลค่าแก่สินค้าและบริการตลอดห่วงโซ่อุปทาน

โดยทางที่ปรึกษาขอเสนอแนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีผลต่อการสร้างภาพฉายอนาคต Cultural Value Added ดังตารางที่ 4-3 ดังนี้

ตารางที่ 4-3 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต

Cultural Value Added

	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต สูง (High Influence)	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต ต่ำ (Low Influence)
มีพลวัตสูง (Dynamic)	- Changing in World's Production - Next Decade's Workforces - Social Democratization - High Value heritage - Limitless Imagination	- Surreal in Parallel World - Crime Escalation
คงที่และมีความเป็นไปได้สูง (Static and Highly Possible)	- Digital Golden era - Self-Actualization - Borderless Connectivity - Culture Commercialization (Carrot and Stick)	- Money Mining - Sense of Righteousness - AI's Masterpiece Work - Environmental Revitalization

จากภาพฉายอนาคต Cultural Value Added มีปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ กล่าวคือ เป็นปัจจัยที่มีความเป็นไปได้สูงและจะมีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตสูง อันประกอบไปด้วย Digital Golden era, Self-Actualization, Borderless Connectivity, Culture Commercialization (Carrot and Stick) รองลงมาเป็นปัจจัยที่ยังคงมีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตสูงแต่สามารถเกิดการคลาดเคลื่อนได้ อันประกอบด้วย Changing in World's Production, Next Decade's Workforces, Social Democratization, High Value heritage, Limitless Imagination ซึ่ง ยัง คง ต้อง ให้ความสำคัญกับภาพฉายอนาคตนี้เช่นกัน

ถัดมาเป็นไปปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตต่ำ แต่ยังมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดในปัจจุบัน อันประกอบด้วย Money Mining, Sense of Righteousness, AI's Masterpiece Work, Environmental Revitalization และปัจจัยขับเคลื่อนที่ให้ความสำคัญเป็นลำดับสุดท้ายประกอบด้วย Surreal in Parallel World และ Crime Escalation ซึ่งมีอิทธิพลต่ำและโอกาสเกิดน้อยในภาพฉายอนาคตนี้

ทั้งนี้ ทางที่ปรึกษาได้วิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Cultural Value Added ต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4-4 ดังนี้

ตารางที่ 4-4 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต

Cultural Value Added รายคลัสเตอร์

	ความเป็นไปได้ (Possibility)	ผลกระทบรายคลัสเตอร์ (Impact)
กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรม สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มคอนเทนต์และ สื่อสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มสินค้า สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ (High)	ผลกระทบระดับสูง (High)
กลุ่มบริการ สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มอุตสาหกรรมที่ เกี่ยวข้อง	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับต่ำ (Low)

นอกจากนี้ รายละเอียดของการวิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเกิดจากภาพฉายอนาคต Cultural Value Added เป็นดังแสดงในตารางที่ 4-5 ดังนี้

ตารางที่ 4-5 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Cultural Value Added)

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์	เกิดการรวมกลุ่มของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ หรือความชอบในทิศทางเดียวกันร่วมกัน ต่อยอดในการเพิ่มมูลค่าให้กับวัฒนธรรมดนตรีไทย โดยมีการนำแนว ความคิดเครื่องดนตรีไฟฟ้ามาผนวกกับเครื่องดนตรีไทยทำให้เกิดการปรับให้เครื่องดนตรีไทยอย่างฆ้องวงกลายเป็ฆ้องวงไฟฟ้า สามารถเล่นร่วมกับเครื่องดนตรีสากลประเภทอื่นได้มากขึ้น ทำให้ Soft Power สามารถกระจายออกไปในวงกว้าง นับเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการต่อยอดและเพิ่มมูลค่าให้กับอุตสาหกรรม
กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์	ทุกอุตสาหกรรมมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นช่องทางในการจัดจำหน่ายหลัก เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์งานศิลปะ งานฝีมือ หรือใช้เพื่อจัดงานแสดงงานศิลปะผ่านทางโลกออนไลน์ ส่งผลให้การที่ผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ควรมีความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากช่องทางดังกล่าวได้ และหน่วยงานกำกับดูแลควรอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ผลิตและผู้บริโภคในการเข้าถึงช่องทางการเผยแพร่ดังกล่าว
กลุ่มบริการสร้างสรรค์	การสร้างภาพยนตร์และการโฆษณาได้มีการประยุกต์เอา Content ด้านประเด็นทางสังคม ความเชื่อ รสนิยมทางเพศ นำมาสร้างจนเกิดความเคยชินและกลายเป็นเรื่องปกติ เช่น การผลิตภาพยนตร์สำหรับ LGBTQ รวมถึงโฆษณาด้านความเชื่อและศาสนาที่ทำได้ อย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับ
กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์	อุตสาหกรรมแฟชั่นเปิดกว้างทางความคิดทั้งการออกแบบ วัสดุที่ใช้ รวมถึงมีการประยุกต์รวมของวัฒนธรรมท้องถิ่นกับแฟชั่นในระดับสากล เช่น การที่วง Black Pink นำชุดสไบและรัดเกล้าซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย มาเป็นส่วนหนึ่งของชุดประกอบฉากของ มิวสิควิดีโอสากลจะกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม
กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง	อาหารไทยมีการประยุกต์ใช้วัตถุดิบที่แปลกใหม่ เช่น แมลง มาเป็นวัตถุดิบในการปรุงอาหาร เชฟท้องถิ่นนำวัตถุดิบท้องถิ่นที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูงมาประยุกต์ใช้กับเมนูอาหารนานาชาติและจัดเป็น Local Fine Dining เพื่อสอดคล้องกับแนวโน้มด้านสุขภาพ รวมถึงการบอกเล่าเรื่องราวของอาหารและวัตถุดิบในพื้นที่

➤ New Equilibrium Scenario: Sustainability Rebalanced

ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมเข้ามามีบทบาทในระดับสากลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากข้อมูลของ National Aeronautics and Space Administration (NASA) พบว่า อุณหภูมิของโลกสูงขึ้นตั้งแต่ปี 1880 กว่า 1.01 องศาเซลเซียส เกิดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ที่เพิ่มสูงขึ้น ธารน้ำแข็งที่บางลงส่งผลให้น้ำทะเลมีการยกระดับสูงขึ้นถึง 4 นิ้วตั้งแต่ปี 1993 ดังนั้นทั่วโลกได้หันมาให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าวจึงเกิดเป็นความตกลงปารีส (Paris Agreement) ซึ่งเป็นความตกลงในระดับสากลที่มีขึ้นเพื่อกำหนดมาตรการลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ตั้งแต่ปี

2020 โดยมีเนื้อหาหลักคือความพยายามในการควบคุมอุณหภูมิโลกไม่ให้สูงขึ้นเกิน 1.5 องศาเซลเซียส และในปัจจุบันประเทศเข้าร่วมกว่า 197 ประเทศ

ในส่วนของประเทศไทย รัฐบาลได้มีนโยบายที่จะลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกลงร้อยละ 40 ภายในปี 2030 รวมทั้งมีความประสงค์ที่จะบรรลุเป้าหมาย ได้แก่ ความเป็นกลางทางคาร์บอน และการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเป็นศูนย์ในปี 2050 และ 2065 ตามลำดับ โดยจะมีการถ่ายทอดแผนงานและนโยบายของภาครัฐร่วมกับภาคเอกชนเพื่อบรรลุเป้าประสงค์ดังกล่าว ทั้งนี้ความร่วมมือในการแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมในระดับนานาชาติและระดับประเทศเป็นหนึ่งในแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) โดยนับเป็นเป้าหมายที่ 13 จากทั้งหมด 17 เป้าหมาย ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 มิติ (Three Pillars of Sustainability) อันประกอบด้วย สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนทั้งในเชิงการอนุรักษ์และพัฒนาข้างต้นนำไปสู่การมองภาพอนาคตในรูปแบบของ New Equilibrium Scenario ได้ดังนี้

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้ามามีบทบาทในประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรเป็นอย่างมากเพื่อเป็นการตอบสนองต่อแนวโน้มใหญ่ ทั้งความต้องการในระดับสากล ระดับประเทศ และระดับประชาชน ทำให้ผู้ผลิต ผู้บริโภค และแรงงานต้องมีการปรับตัวกรรมตาม เช่น ผู้ผลิตใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และผู้บริโภคถูกโน้มน้าวให้ซื้อสินค้าที่ได้รับการรับรอง เกิดการนำ Soft Power และประเด็นด้านความยั่งยืนมาผนวกรวมกันทั้งในเชิงของการอนุรักษ์และพาณิชย์นำไปสู่การสร้างจุดขายของสินค้าและบริการใหม่ๆ อันตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคด้านความยั่งยืน เกิดมาตรฐานกลางด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อมในระดับสากล ซึ่งจะมีผลบังคับใช้กับทั้งภาครัฐและเอกชน ทำให้เกิดการกำกับดูแลจากภาครัฐในกระบวนการผลิตและการบริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือทางการเงิน และภาษีเพื่อให้ตอบโจทย์แนวโน้มด้านการรักษาสิ่งแวดล้อม

โดยสามารถแบ่งประเภทผลกระทบของแต่ละภาพฉายอนาคต Sustainability Rebalanced ได้ดังนี้

ผลกระทบ

- **เศรษฐกิจ** ภาคธุรกิจหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืน เกิดมาตรการกีดกันทางภาษีด้านสิ่งแวดล้อม ต้นทุนการผลิตโดยรวมอาจมีการปรับตัวขึ้นในระยะ

สั้นและระยะกลาง อันจะส่งผลต่อราคาของสินค้าและบริการในอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ที่จะถูกปรับให้สูงขึ้นตาม

- **สังคม** ผู้คนในสังคมหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืน อำนาจอ่อนถูก
ผนวกพร้อมกับประเด็นด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม เกิดการเปลี่ยนแปลงของ
พฤติกรรมผู้บริโภคอย่างมีนัยยะสำคัญในด้านการเลือกซื้อสินค้าและบริการที่ได้รับ
การรับรองจากมาตรฐานสากล
- **เทคโนโลยี** เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตจะเป็นไปเพื่อตอบสนองต่อ
เป้าประสงค์ด้านการเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พลังงานสะอาดจะเข้ามามีบทบาทใน
กระบวนการผลิตมากขึ้น วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมได้รับความนิยมในภาค
การผลิต
- **โอกาส** เกิดช่องทางสำหรับผู้ที่มีการปรับตัวก่อนในตลาด (First Mover) ทำให้ได้รับ
การยอมรับจากผู้คนในสังคม และการได้มาซึ่งสิทธิประโยชน์ (Incentives) จาก
หน่วยงานภาครัฐในการทำตามมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมในอนาคต

โดยทางที่ปรึกษาขอเสนอแนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีผลต่อการสร้างภาพ
ฉายอนาคต Sustainability Rebalanced ดังตารางที่ 4-6 ดังนี้

ตารางที่ 4-6 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต

Sustainability Rebalanced

	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต สูง (High Influence)	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต ต่ำ (Low Influence)
มีพลวัตสูง (Dynamic)	- Changing in World Production - AI's Masterpiece Work - Self-Actualization - Limitless Imagination	- Next Decade Workforces - Money Mining - Surreal in Parallel World - Crime Escalation
คงที่และมีความ เป็นไปได้สูง (Static and Highly Possible)	- Digital Golden Era - Environmental Revitalization - Sense of Righteousness - Borderless Connectivity	- Social Democratization - High Value Heritage - Culture Commercialization (Carrot and Stick)

จากภาพยนตร์อนาคต Sustainability Rebalanced มีปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ กล่าวคือ เป็นปัจจัยที่มีความเป็นไปได้สูงและจะมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สูง อันประกอบไปด้วย Digital Golden Era, Environmental Revitalization, Sense of Righteousness, Borderless Connectivity รองลงมาเป็นปัจจัยที่ยังคงมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สูง แต่สามารถเกิดการคลาดเคลื่อนได้ อันประกอบด้วย Changing in World Production, AI's Masterpiece Work, Self-Actualization, Limitless Imagination ซึ่งยังคงต้องให้ความสำคัญกับภาพยนตร์นี้เช่นกัน

ถัดมาเป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ต่ำ แต่ยังมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดในปัจจุบัน อันประกอบด้วย Social Democratization, High Value Heritage, Culture Commercialization (Carrot and Stick) และปัจจัยขับเคลื่อนที่ให้ความสำคัญเป็นลำดับสุดท้าย ประกอบด้วย Next Decade Workforces, Money Mining, Surreal in Parallel World, Crime Escalation ซึ่งมีอิทธิพลต่ำและโอกาสเกิดน้อยในภาพยนตร์นี้

ทั้งนี้ ทางที่ปรึกษาได้วิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพยนตร์ Sustainability Rebalanced ต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4-7 ดังนี้

ตารางที่ 4-7 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต

Sustainability Rebalanced รายคลัสเตอร์

	ความเป็นไปได้ (Possibility)	ผลกระทบรายคลัสเตอร์ (Impact)
กลุ่มรากฐานทาง วัฒนธรรม สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ต่ำ (Low)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มคอนเทนต์และ สื่อสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มสินค้า สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับสูง (High)
กลุ่มบริการ สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มอุตสาหกรรมที่ เกี่ยวข้อง	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับสูง (High)

นอกจากนี้ รายละเอียดของการวิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเกิดจากภาพฉายอนาคต Sustainability Rebalanced เป็นดังแสดงในตารางที่ 4-8 ดังนี้

ตารางที่ 4-8 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Sustainability Rebalanced)

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มรากฐานทาง วัฒนธรรม สร้างสรรค์	งานฝีมือและหัตถกรรมมีการใช้วัสดุที่ทำจากธรรมชาติและสามารถย่อยสลายเองได้ ภาครัฐกำหนดหลักเกณฑ์ในการใช้วัสดุ เช่น ไม้ตอง ไม้จาก กระดาษฟางข้าว และ ในอุตสาหกรรมดนตรีมีการควบคุมมาตรฐานกระบวนการการผลิตในโรงงานมีมาตรฐาน ด้านสิ่งแวดล้อมที่สูงขึ้น ส่งผลให้มีการใช้วัสดุทดแทน เช่น การใช้ไฟเบอร์กลาสแทนไม้ ในเครื่องดนตรีอย่างระนาดเอก และในอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ มีการปรับการสร้างงาน ผลงานศิลปะมาสร้างบนโลกออนไลน์ ผ่านเครื่องมือดิจิทัลแทนเพื่อลดการใช้ทรัพยากร กระดาษ สี พู่กัน และอุปกรณ์ต่างๆ

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มคอนเทนต์ และสื่อสร้างสรรค์	อุตสาหกรรมการพิมพ์มีการปรับตัว โดยสื่อสิ่งพิมพ์ถูกย้ายขึ้นไปบนโลกออนไลน์เพื่อลดการสูญเสียทรัพยากรในการผลิต ทั้งนี้มาตรฐานในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ถูกนำมาใช้ในการประเมินการเผาผลาญทรัพยากรขณะถ่ายทำ และการปล่อยมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงภายในภาพยนตร์มีเนื้อหาที่ส่งเสริมการตระหนักถึงประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนโดยจะถูกนับเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดของมาตรฐานใหม่ในการได้รับสิทธิประโยชน์ (Incentives) จากภาครัฐ
กลุ่มบริการ สร้างสรรค์	การออกแบบทางสถาปัตยกรรมนั้นจะถูกปรับให้มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น (Sustainable Architecture) เห็นได้จากการที่ทุกอาคาร หรือบ้านพักมีการใช้ Solar cell หรือกังหันลมเพื่อผลิตพลังงาน วัสดุที่ใช้ในการสร้างบ้านผลิตจากวัสดุมาจากการรีไซเคิล เช่น Quail Hill Community Center หรือ Frontier Project ที่มีการริเริ่มในต่างประเทศ
กลุ่มสินค้า สร้างสรรค์	สินค้าแฟชั่นมีการใช้วัสดุที่สนับสนุนด้านความยั่งยืน จนเกิดเป็นกลายมาเป็นมาตรฐานในการบริโภคแบบใหม่ หน่วยงานกำกับดูแลมีการวัดปริมาณมลภาวะทางอากาศ หรือทางน้ำที่ปล่อยออกมาจากโรงงานผลิตอย่างเข้มงวด รวมถึงมีการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น Mylo, Reishi, Mirum, Circulose, AirCarbon, Kintra
กลุ่มอุตสาหกรรม ที่เกี่ยวข้อง	การมีดัชนีหรือมาตรฐานให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่ถึงปริมาณขยะและมลภาวะในพื้นที่แบบ Real time ผ่าน Platform กลาง โดยแต่ละแหล่งท่องเที่ยวต้องแจ้งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และผลกระทบด้านระบบนิเวศในพื้นที่ความรับผิดชอบในระดับรายวันหรือรายสัปดาห์

➤ Transformation Scenario: Technological Blending for Every Scale

เทคโนโลยีในอนาคตมีโอกาสดำรงกระโดดอย่างรวดเร็วและสร้างผลกระทบอันรุนแรงทั้งในระดับประเทศและระดับโลก จากงานวิจัยของ Grand View Research พบว่ามูลค่าตลาดของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลทั่วโลก (Digital Transformation) เช่น Analytics, Cloud Computing, Mobility, Social Media และอื่นๆ มีสูงถึง 608.72 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2021 และมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยกว่าร้อยละ 23.1 ต่อปีและถูกคาดการณ์ว่าจะเติบโตต่อเนื่องด้วยร้อยละเฉลี่ยดังกล่าวไปจนถึงปี 2030 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในการแพทย์ ความคิดสร้างสรรค์ การติดต่อสื่อสารและโทรคมนาคม การผลิต และอื่นๆ

นอกจากนี้ จากสถิติของ World Intellectual Property Organization (WIPO) การจดสิทธิบัตรทั่วโลกมีรวมกว่า 3.3 ล้านครั้งในปี 2020 ซึ่งเพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 1.6 เมื่อเทียบกับปี 2019 รวมถึงการลงทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่มีสูงถึง 17.2 ล้านครั้งคิดเป็นการเติบโตร้อยละ 13.7 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตของการสร้างสรรค์สินค้าและบริการ และ

มูลค่าตลาดมีแนวโน้มจะสูงขึ้นหากมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่างๆ อย่างเต็มรูปแบบ

ทว่าประเด็นด้านความปลอดภัยด้านการใช้งานเทคโนโลยีใหม่เหล่านี้ยังเป็นประเด็นที่หลายฝ่ายให้ความสนใจ จากข้อมูลของ University of Maryland ทั่วโลกจะมีการโจมตีทางไซเบอร์ทุกๆ 39 วินาทีหรือตกเฉลี่ย 2,000 ครั้งต่อวัน และจากข้อมูลของ Cybercrime Magazine อาชญากรรมทางไซเบอร์ได้สร้างความเสียหายถึง 6 ล้านล้านเหรียญสหรัฐในปี 2021 และจากข้อมูลเชิงลึกพบว่าในธุรกิจขนาดเล็กมีการลงทุนในด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์เฉลี่ยเพียง 500 เหรียญสหรัฐ แสดงถึงการให้ความสำคัญและความสามารถในการลงทุนกับความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ที่อาจยังไม่เพียงพอในอนาคต ดังนั้นประเด็นด้านเทคโนโลยีดังกล่าวนำไปสู่การมองภาพอนาคตในรูปแบบของ Transformation Scenario ได้ดังนี้

เกิดการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ทำให้ขอบเขตของวัฒนธรรมดั้งเดิมได้ถูกพราเลี่ยนลงไป เนื่องจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีและต้นทุนที่ลดลง ส่งผลให้เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Domination) ทำให้ประเทศที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งกว่าเป็นผู้ได้เปรียบ เทคโนโลยีเข้ามาเปลี่ยนแนวทางการผลิตแนวความคิด รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนตั้งแต่ต้นน้ำยันปลายน้ำทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน เช่น การผลิตภาพยนตร์ เพลง และการออกแบบแฟชั่นต่างๆ ด้วยปัญญาประดิษฐ์ แม้กระทั่งระบบการลองสวมเสื้อผ้าออนไลน์ในโลกเสมือน ส่งผลให้ผู้คนธรรมดาสามารถรังสรรค์ผลงานได้ด้วยเทคโนโลยี ทำให้เกิดศิลปินรายย่อยและผู้สร้างสรรค์มากมายนอกเหนือจากองค์กรและผู้ผลิตขนาดใหญ่ ผู้คนเริ่มมีการตระหนักถึงความสำคัญของประเด็นด้านทรัพย์สินทางปัญญามากขึ้นตามลำดับ แรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการเรียนรู้ทักษะและพัฒนาตนเองตลอดเวลาผ่านช่องทางการสอนที่มีหลากหลายและเข้าถึงง่ายเพื่อให้สามารถอยู่รอดในตลาดแรงงานได้

โดยสามารถแบ่งประเภทผลกระทบของแต่ละภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale ได้ดังนี้

ผลกระทบ

- **เศรษฐกิจ** ทุกภาคส่วนมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีตั้งแต่ต้นน้ำยันปลายน้ำตลอดห่วงโซ่อุปทาน จำนวนผู้ประกอบการรายย่อยเพิ่มสูงขึ้น การผูกขาดในตลาดโดยเจ้า

ใหญ่ลดลง เกิดการซื้อ-ขายสินค้าอย่างไร้พรมแดน ส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศเติบโตอย่างก้าวกระโดด

- **สังคม** ผู้คนในสังคมหันมาให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตในโลกเสมือน เกิดการดำเนินธุรกรรมที่ไม่จำกัดช่องทาง แรงงานในอุตสาหกรรมมีทักษะทางด้านดิจิทัล ผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับสิทธิของตนในการถือครองทรัพย์สินทั้งโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ทั้งนี้อาจทำให้เกิดการพร้าเลือนทางวัฒนธรรมและการถือครองความเป็นเจ้าของในผลงานต่างๆ
- **เทคโนโลยี** เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างถึงขีดสุด ผู้ประกอบการรายย่อยสามารถเป็นผู้คิดค้นและสร้างสรรค์เทคโนโลยีที่เข้ามาตอบโจทย์สังคม ผู้คนทั่วไปเข้าถึงอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีด้วยต้นทุนที่ต่ำลง
- **โอกาส** เกิดโอกาสทางธุรกิจมากมายสำหรับผู้ประกอบการรายย่อย และผู้คนที่มีความคิด ในขณะเดียวกันข้อจำกัดทางด้านเงินทุน เทคโนโลยี และสิ่งอำนวยความสะดวกลดลงอย่างเห็นได้ชัด

โดยทางที่ปรึกษาขอเสนอแนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีผลต่อการสร้างภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale ดังตารางที่ 4-8 ดังนี้

ตารางที่ 4-9 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต

Technological Blending for Every Scale

	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต สูง (High Influence)	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต ต่ำ (Low Influence)
มีพลวัตสูง (Dynamic)	- Changing in World Production - Self-Actualization - Money Mining	- Sense of Righteousness
คงที่และมีความเป็นไปได้สูง (Static and Highly Possible)	- Digital Golden era - AI's Masterpiece Work - Next Decade's Workforces - Limitless Imagination - Borderless Connectivity - Surreal in Parallel World - Crime Escalation	- Environmental Revitalization - Social Democratization - High Value Heritage - Culture Commercialization (Carrot and Stick)

จากภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale มีปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ กล่าวคือ เป็นปัจจัยที่มีความเป็นไปได้สูงและจะมีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตสูง อันประกอบไปด้วย Digital Golden era, AI's Masterpiece Work, Next Decade's Workforces, Limitless Imagination, Borderless Connectivity, Surreal in Parallel World, Crime Escalation รองลงมาเป็นปัจจัยที่ยังคงมีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตสูงแต่สามารถเกิดการคลาดเคลื่อนได้ ประกอบด้วย Changing in World Production, Self-Actualization, Money Mining ซึ่งยังคงต้องให้ความสำคัญกับภาพฉายอนาคตนี้เช่นกัน

ถัดมาเป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตต่ำ แต่ยังมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดในปัจจุบัน อันประกอบด้วย Environmental Revitalization, Social Democratization, High Value Heritage, Culture Commercialization (Carrot and Stick) และปัจจัยขับเคลื่อนที่ให้ความสำคัญเป็นลำดับสุดท้าย ประกอบด้วย Surreal in Parallel World และ Sense of Righteousness ซึ่งมีอิทธิพลต่ำและโอกาสเกิดน้อยในภาพฉายอนาคตนี้

ทั้งนี้ ทางที่ปรึกษาได้วิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale ต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4-10 ดังนี้

ตารางที่ 4-10 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพฉายอนาคต

Technological Blending for Every Scale รายคลัสเตอร์

	ความเป็นไปได้ (Possibility)	ผลกระทบรายคลัสเตอร์ (Impact)
กลุ่มรากฐานทาง วัฒนธรรม สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับสูง (High)
กลุ่มคอนเทนต์และ สื่อสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มสินค้า สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มบริการ สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มอุตสาหกรรมที่ เกี่ยวข้อง	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับสูง (High)

นอกจากนี้ รายละเอียดของการวิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเกิดจากภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale เป็นดังแสดงในตารางที่ 4-11 ดังนี้

ตารางที่ 4-11 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Technological Blending for Every Scale)

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มรากฐานทาง วัฒนธรรม สร้างสรรค์	งานฝีมือและหัตถกรรมได้มีการนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่มาช่วยในการผลิต เช่น 3D/4D Printing ทำให้การผลิตสินค้าหลายประเภทสามารถผลิตแบบ Mass Production ได้ อุตสาหกรรมดนตรีและภาพยนตร์มีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาทดแทนมนุษย์ได้อย่างเต็มรูปแบบในงานประเภท การแต่งเพลง การเขียนบทภาพยนตร์ การสร้างงานศิลปะ ซึ่งสามารถให้ผลลัพธ์ได้ไม่แตกต่าง หรือดีกว่าผลงานจากแรงงานมนุษย์ ศิลปะการแสดงถูกย้ายไปอยู่ในโลกเสมือน ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างนักแสดงในโลกเสมือน ซึ่งสามารถสะท้อนความเป็นมนุษย์ด้านอารมณ์ และความรู้สึกได้อย่างเป็นธรรมชาติ

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มคอนเทนต์ และสื่อสร้างสรรค์	อุตสาหกรรมการพิมพ์มีการใช้เครื่องจักรในกระบวนการผลิตเพื่อทดแทนการทำงานของมนุษย์ สื่อสิ่งพิมพ์ได้ก้าวเข้าสู่โลกออนไลน์โดยสมบูรณ์ ปัญญาประดิษฐ์ถูกใช้ในการคัดสรรข้อมูลข่าวสาร และ Content ผู้บริโภค อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และเกม ได้ก้าวข้ามการแข่งขันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ โดยกลายเป็นการคิดค้นและติดตั้งโปรแกรมอัตโนมัติเพื่อให้มาแข่งขันแทนมนุษย์
กลุ่มบริการ สร้างสรรค์	ปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามาช่วยในการจัดการปริมาณข้อมูลอันมหาศาล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Parametric Design) เช่น การออกแบบบ้านที่ต้องอาศัยข้อมูลอายุ เพศ ขนาดครอบครัว หากมีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้จะทำให้ผู้อยู่อาศัยมีแบบบ้านให้เลือกมากมาย พร้อมทั้งตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี
กลุ่มสินค้า สร้างสรรค์	อุตสาหกรรมแฟชั่นก้าวไปสู่โลกคู่ขนาน ผู้บริโภคสามารถลอง และเลือกซื้อสินค้าบนโลกเสมือน การซื้อ-ขายทำผ่านช่องทางออนไลน์ทั้งหมด ซึ่งส่งผลให้มีการลดลงของจำนวนร้านค้าเป็นอันมาก มีผู้ช่วยเหลือในการซื้อสินค้าบนโลกเสมือน ซึ่งได้มีการถูกตั้งโปรแกรมในการช่วยวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภคผ่านเทคโนโลยี เช่น Machine Learning
กลุ่มอุตสาหกรรม ที่เกี่ยวข้อง	การท่องเที่ยวสามารถทำได้ผ่านโลกคู่ขนาน เกิดการหลายข้อจำกัดทางด้านพรมแดน ต้นทุนทางตัวเงิน และเวลา โดยจะมีการใช้เครื่องมือ เช่น AR และ VR เป็นสื่อกลางเพื่อสร้างประสบการณ์ที่เปรียบเสมือนการท่องเที่ยว ณ สถานที่จริงให้แก่ผู้ใช้งาน รวมถึงเป็นหนึ่งในเครื่องมือในการเผยแพร่ Soft Power ออกสู่สากล

➤ Collapse Scenario: Prosperity Downturn

สืบเนื่องจากสถานการณ์เศรษฐกิจโลกที่ค่อนข้างชะลอตัวในช่วงที่ผ่านมาและจะยังคงส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนอย่างต่อเนื่อง จากข้อมูลของ UNDP การพุ่งขึ้นสูงของราคาอาหารและราคาพลังงาน รวมทั้งอัตราเงินเฟ้อในปัจจุบันส่งผลกระทบให้ผู้คนกว่า 71 ล้านคนในประเทศกำลังพัฒนาตกอยู่ในสภาวะยากจน โดยส่งผลให้กำลังการซื้อของผู้คนที่มีต่อผลงานศิลปะ งานประติมากรรมมีลดลง รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการใช้จ่ายสินค้าและบริการสร้างสรรค์อาจได้รับผลกระทบไม่มากนัก

ทั้งนี้การพัฒนาของเทคโนโลยีการรับ-ส่งข้อมูลและข่าวสารที่พัฒนาไปอย่างกว้างขวางทำให้การวิเคราะห์ข่าวสารและข้อมูลต่างๆ เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและกลั่นกรองได้ยากขึ้น จากข้อมูลของสถิติชาวปลอมของประเทศไทยพบว่า ในช่วงระหว่างปี 2021 มีจำนวนผู้โพสต์ชาวปลอม 587,039 คน และจำนวน ผู้แชร์ชาวปลอม 20,294,635 คน ส่งผลให้ผู้คนต้องใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจมากขึ้น และอาจส่งผลให้ผู้คนอาจถูกชักจูงด้วยข้อมูลที่บิดเบือนและ

ไม่เป็นกลางมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นประเด็นดังกล่าวนำไปสู่การมองภาพอนาคตในรูปแบบของ Collapse Scenario ได้ดังนี้

การที่วัฒนธรรมไม่ได้ถูกให้ความสำคัญในสายตาของผู้คนส่วนใหญ่ ผลงานจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของตลาดได้อีกต่อไป มีการผลิตสินค้าและบริการแบบ Mass Production ในสินค้าและบริการหลายประเภทควรจะถูกสร้างแบบเฉพาะเจาะจง อันเป็นผลมาจากการให้คุณค่าต่องานประดิษฐ์และความคิดสร้างสรรค์ที่ลดลง เกิดการเผาผลาญทรัพยากรเป็นอันมาก ผู้บริโภคแบกรับราคาที่สูงขึ้น รวมทั้งเกิดข้อจำกัดทางความคิดและความเชื่อเกิดขึ้นมากมายในกระบวนการผลิตและการบริโภค เกิดการสร้างข่าวลือ มีการใช้ข้อมูลอันเป็นเท็จ เกิดการบิดเบือนสิ่งที่เกิดขึ้นจริง เกิดการประชาสัมพันธ์ที่เกินจริง และมีการใช้ Soft Power เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ความคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรมที่ไม่เหมาะสมต่อผู้ประกอบการ แรงงาน และผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และอาจเกิดการใช้สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไปในทางมิชอบ กล่าวคือใช้เป็นช่องทางในการดำเนินธุรกรรมผิดกฎหมายและใช้เป็นช่องทางการเอาเปรียบผู้บริโภค

โดยสามารถแบ่งประเภทผลกระทบของแต่ละภาพอนาคต Prosperity Downturn ได้ดังนี้

ผลกระทบ

- **เศรษฐกิจ** เกิดการผูกขาดทางในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยธุรกิจขนาดใหญ่ เศรษฐกิจของประเทศถูกนำพาโดยระบบทุนนิยมเป็นหลัก ที่ให้ความสำคัญกับการผลิตในปริมาณมากเพื่อให้ได้ต้นทุนที่ต่ำ ทำให้ผู้ประกอบการรายย่อยทยอยหายไปจากระบบการค้า
- **สังคม** ผู้คนให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ลดน้อยลง และหันมาให้ความสำคัญกับปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต รวมทั้งให้ความสำคัญกับประเด็นด้านราคาเป็นหลัก ผู้คนถูกชักจูงทางความคิด และความเชื่อผ่านช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ

- **เทคโนโลยี** การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ ผู้ใช้งานไม่มีอำนาจในการต่อรอง การพัฒนาเทคโนโลยีเป็นไปตามการนำพาของบริษัทขนาดใหญ่ รวมถึงการอาศัยการใช้เทคโนโลยีที่มีช่องว่างทางกฎหมายมาสร้างผลกำไรให้แก่ตนเอง
- **โอกาส** นักสร้างสรรค์หรือผู้ผลิตที่สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้ทั้งในเชิงของราคา (Price) คุณภาพ (Quality) และยังสามารถสร้างความน่าเชื่อถือต่อผู้คนในสังคมทั้งในเชิง การไม่เอาเปรียบผู้บริโภค การเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการปฏิบัติตามกฎระเบียบได้อย่างถูกต้อง

โดยทางที่ปรึกษาขอเสนอแนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีผลต่อการสร้างภาพฉายอนาคต Prosperity Downturn ดังตารางที่ 4-12 ดังนี้

ตารางที่ 4-12 แนวทางการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต

Prosperity Downturn

	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต สูง (High Influence)	มีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคต ต่ำ (Low Influence)
มีพลวัตสูง (Dynamic)	- AI's Masterpiece Work - Environmental Revitalization - Limitless Imagination - Sense of Righteousness	- Next Decade Workforces - Surreal in Parallel World
คงที่และมีความ เป็นไปได้สูง (Static and Highly Possible)	- Digital Golden Era - Changing in World Production - Money Mining - Crime Escalation - Self-Actualization - High value heritage - Culture Commercialization (Carrot and Stick)	- Borderless Connectivity - Social Democratization

จากภาพฉายอนาคต Prosperity Downturn มีปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ กล่าวคือ เป็นปัจจัยที่มีความเป็นไปได้สูงและจะมีอิทธิพลต่อภาพฉายอนาคตสูง อันประกอบไปด้วย Digital Golden Era, Changing in World Production, Money Mining, Crime Escalation, Self-Actualization, High value heritage , Culture Commercialization (Carrot and Stick) รองลงมาเป็นปัจจัยที่ยังคงมีอิทธิพลต่อ

ภาพยนตร์อนาคตสูงแต่สามารถเกิดการคลาดเคลื่อนได้ อันประกอบด้วย AI's Masterpiece Work, Environmental Revitalization, Limitless Imagination, Sense of Righteousness ซึ่งยังคงต้องให้ความสำคัญกับภาพยนตร์นี้เช่นกัน

ถัดมาเป็นไปป์จ๊ายซ์ขับเคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ต่ำ แต่ยังมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดในปัจจุบัน อันประกอบด้วย Borderless Connectivity, Social Democratization และไปป์จ๊ายซ์ขับเคลื่อนที่ให้ความสำคัญเป็นลำดับสุดท้าย ประกอบด้วย Next Decade Workforces, Surreal in Parallel World ซึ่งมีอิทธิพลต่ำและโอกาสเกิดน้อยในภาพยนตร์นี้

ทั้งนี้ ทางที่ปรึกษาได้วิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพยนตร์ Prosperity Downturn ต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4-13 ดังนี้

ตารางที่ 4-13 ความเป็นไปได้และผลกระทบของภาพยนตร์

Prosperity Downturn รายคลัสเตอร์

	ความเป็นไปได้ (Possibility)	ผลกระทบรายคลัสเตอร์ (Impact)
กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับสูง (High)
กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้สูง (High)	ผลกระทบระดับสูง (High)
กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มบริการสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้ปานกลาง (Medium)	ผลกระทบระดับกลาง (Medium)
กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง	ความเป็นไปได้ต่ำ (Low)	ผลกระทบระดับสูง (High)

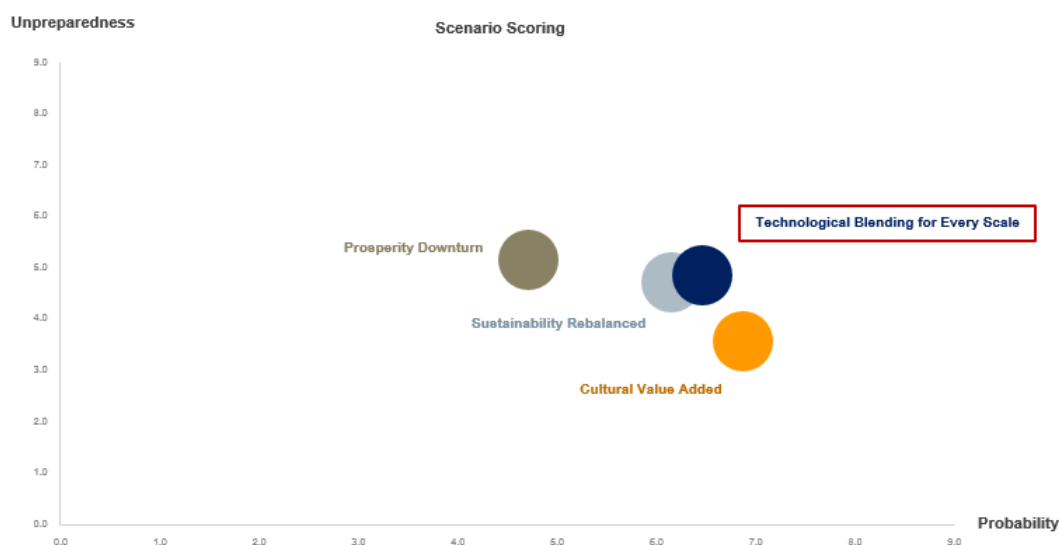
นอกจากนี้ รายละเอียดของการวิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเกิดจากภาพยนตร์ Prosperity Downturn เป็นดังแสดงในตารางที่ 4-14 ดังนี้

ตารางที่ 4-14 การวิเคราะห์ผลกระทบ (Prosperity Downturn)

อุตสาหกรรม	ผลการวิเคราะห์
กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์	ผู้บริโภคให้ความสนใจกับงานประดิษฐ์และงานฝีมือลดลง หันไปสนใจสินค้าที่เกิดจากการผลิตแบบ Mass Production จากบริษัทขนาดใหญ่ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ ผลงานเพลงขาดแรงจูงใจในการผลิต เนื่องจากเกิดปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นอันมาก ศิลปะการแสดงได้ถูกอนุรักษ์ไว้ให้จัดแสดงแค่เฉพาะบางกรณี ไม่สามารถนำมาเผยแพร่ในวงกว้างเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ผลงานทางทัศนศิลป์ถูกใช้เป็นช่องทางในการฟอกเงินผ่านเครื่องมือ เช่น NFT
กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์	สื่อสิ่งพิมพ์ถูกกีดกันด้านการนำเสนอข้อมูลที่เป็นกลาง เกิดการบิดเบือนข้อมูลเพื่อโน้มน้าวผู้คนเพื่อเป้าประสงค์แอบแฝง ด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังมีกรอบแนวความคิดเดิมที่ยังไม่เปิดกว้าง เช่น การไม่ยอมรับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ด้านความหลากหลายทางเพศ รวมถึงประเด็นทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และศาสนายังคงเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ และไม่สามารถปรับให้เป็นไปตามยุคสมัยได้ ส่งผลให้ Soft Power เหล่านี้ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม และอาจพราเลี่ยนไปตามกาลเวลา
กลุ่มบริการสร้างสรรค์	การโฆษณาเป็นไปเพื่อจุดประสงค์แอบแฝง มีการบิดเบือนข้อเท็จจริงเพื่อผลประโยชน์ทางด้านตัวเงิน การออกแบบทางสถาปัตยกรรม เป็นไปโดยยึดผลกำไรทางธุรกิจเป็นหลัก ขาดการคำนึงถึงผลประโยชน์ของผู้บริโภคและสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ เช่น การออกแบบบ้านและคอนโดที่เน้นปริมาณห้อง หรือความสวยงามมากกว่าความปลอดภัย
กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์	เกิดการผูกขาดสินค้าโดยบริษัทขนาดใหญ่ในตลาด ทำให้ผู้ผลิตเสื้อผ้ารายย่อยต้องเผชิญกับการแข่งขันทางด้านราคาและคุณภาพ อีกทั้งยังไม่สามารถเข้าถึงวัตถุดิบที่ดีและมีคุณภาพในราคาที่เหมาะสมได้ ผู้ผลิตผลกระทบทางด้านต้นทุนให้กับผู้บริโภค เกิดการใช้ทรัพยากรในการผลิตอย่างสิ้นเปลือง อันส่งผลต่อมลภาวะด้านสิ่งแวดล้อม
กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง	ประเทศไทยไม่ได้เป็นหนึ่งในจุดหมายสำคัญในการท่องเที่ยวของนานาชาติ ด้วยเหตุปัจจัยทางด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ หรือวัฒนธรรม อีกทั้งยังขาดความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในการผลักดัน Soft Power อย่างเป็นรูปธรรม ขาดการบูรณาการกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ทำให้ไม่สามารถส่งออก Soft Power ของไทยไปยังต่างประเทศได้ และไม่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

นอกจากนี้ ทางที่ปรึกษาได้มีการขอความร่วมมือจากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) ซึ่งมาจากทั้งภายในสำนักงานฯ และผู้เข้าร่วมจากภายนอกรวมทั้งสิ้น 48 ราย โดยคำนึงถึง 2 ปัจจัย ได้แก่ ความน่าจะเป็นในการเกิดของภัยอนาคต (Probability) และความไม่พร้อมหากภัยอนาคต นั้นเกิดขึ้น (Unpreparedness) ทำให้ได้ผลคะแนนดังนี้

ภาพที่ 4-6 การให้คะแนนด้านความน่าจะเป็นและความไม่พร้อมของภาพฉายอนาคต ทั้ง 4



- ภาพฉายอนาคต Cultural Value Added ได้คะแนนความน่าจะเป็นในการเกิดเฉลี่ยอยู่ที่ 6.9 คะแนน และความไม่พร้อมหากภาพฉายอนาคต นี้เกิดขึ้นอยู่ที่ 3.6 คะแนน ทำให้มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 5.2 คะแนน
- ภาพฉายอนาคต Sustainability Rebalanced ได้คะแนนความน่าจะเป็นในการเกิดเฉลี่ยอยู่ที่ 6.1 คะแนน และความไม่พร้อมหากภาพฉายอนาคต นี้เกิดขึ้นอยู่ที่ 4.7 คะแนน ทำให้มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 5.4 คะแนน
- ภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale ได้คะแนนความน่าจะเป็นในการเกิดเฉลี่ยอยู่ที่ 6.5 คะแนน และความไม่พร้อมหากภาพฉายอนาคต นี้เกิดขึ้นอยู่ที่ 4.9 คะแนน ทำให้มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 5.7 คะแนน
- ภาพฉายอนาคต Prosperity Downturn ได้คะแนนความน่าจะเป็นในการเกิดเฉลี่ยอยู่ที่ 4.7 คะแนน และความไม่พร้อมหากภาพฉายอนาคต นี้เกิดขึ้นอยู่ที่ 5.2 คะแนน ทำให้มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.9 คะแนน

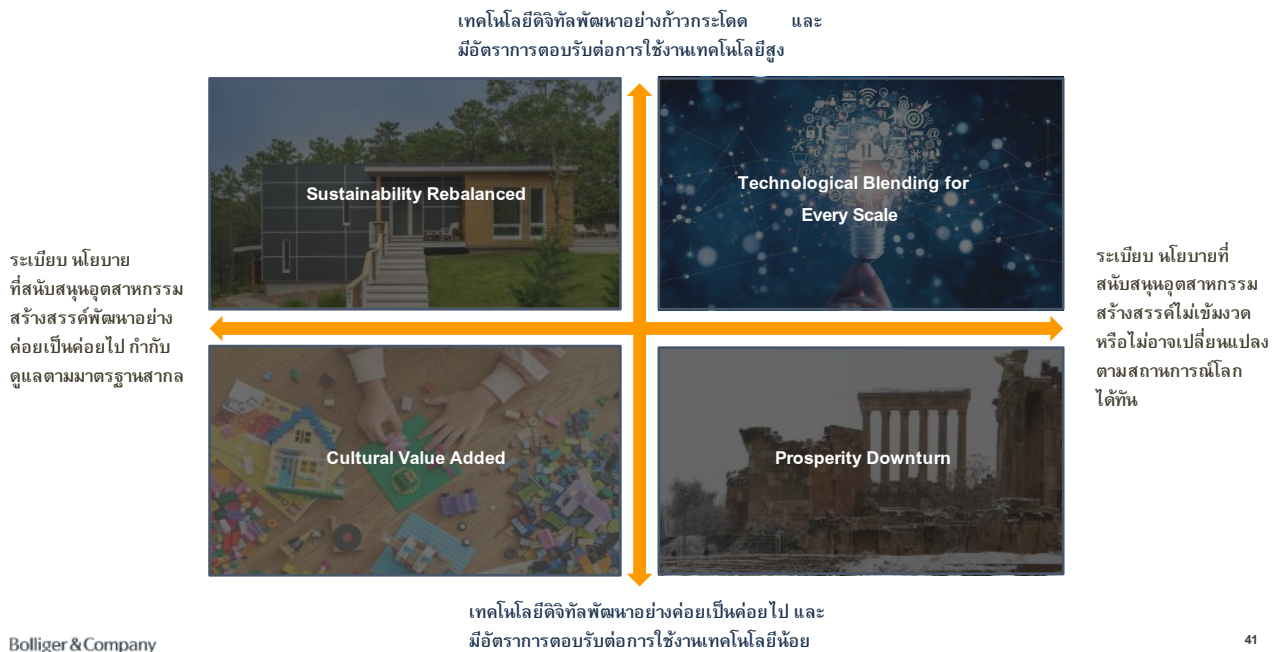
จากการให้คะแนนดังกล่าวพบว่า ภาพฉายอนาคต Technological Blending for Every Scale เป็นภาพฉายอนาคต ที่ควรให้ความสำคัญมากที่สุด หากคำนึงถึงปัจจัยความน่าจะเป็น (Probability) และความไม่พร้อมของประเทศ (Unpreparedness)

4.3.3 ความเชื่อมโยงของแผนภาพอนาคตทั้ง 4 รูปแบบ

ทางที่ปรึกษาได้สร้างแผนภาพและทิศทางของภาพฉายอนาคต เพิ่มเติมเพื่อแสดงถึงทิศทางและความเชื่อมโยงของ 4 ภาพฉายอนาคต โดยมี การพัฒนารวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี (Technology Advancement & Technological Adoption) และ ระเบียบนโยบาย รวมถึงการกำกับดูแลของทั้งมาตรฐานในระดับสากล และระดับประเทศ (Rules & Regulations) เป็นแกน ดังภาพที่ 4-7

ภาพที่ 4-7 แผนภาพและทิศทางของภาพฉายอนาคต ทั้ง 4

Scenario Mapping



- ในสถานการณ์ที่โลกในอีก 10 ปีข้างหน้าที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างค่อยเป็นค่อยไป และผู้คนต่างตอบรับต่อการใช้เทคโนโลยีไม่มากนัก ในขณะที่ ระเบียบ นโยบายต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์พัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีการกำกับดูแลตามมาตรฐานสากล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยจะมีแนวโน้มเข้าสู่ ภาพฉายอนาคต ที่ 1 “**Cultural Value Added**”
- ในสถานการณ์ที่โลกในอีก 10 ปีข้างหน้า มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด และผู้คนต่างตอบรับต่อการใช้เทคโนโลยีสูง ในขณะที่ ระเบียบนโยบายต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์พัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีการกำกับดูแล

ตามมาตรฐานสากล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยจะมีแนวโน้มเข้าสู่ ภาวณยานาคด ที่ 2 “**Sustainability Rebalanced**”

- ในสถานการณ์ที่โลกในอีก 10 ปีข้างหน้า มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง ก้าวกระโดด และผู้คนต่างตอบรับต่อการใช้เทคโนโลยีสูง ในขณะที่ ระเบียบ นโยบายต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์พัฒนาอย่าง **ไม่เข้มงวด** หรือ การกำกับดูแลอาจ ทำได้ไม่ทั่วถึง และตามไม่ทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยจะมีแนวโน้มเข้าสู่ ภาวณยานาคด ที่ 3 “**Technological Blending for Every Scale**”
- ในสถานการณ์ที่โลกในอีก 10 ปีข้างหน้าที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง ค่อยเป็นค่อยไป และผู้คนต่างตอบรับต่อการใช้เทคโนโลยีไม่มากนัก ในขณะที่ ระเบียบ นโยบายต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์พัฒนาอย่าง **ไม่เข้มงวด** หรือ การกำกับ ดูแลอาจทำได้ไม่ทั่วถึง และตามไม่ทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยจะมีแนวโน้มเข้าสู่ ภาวณยานาคด ที่ 3 “**Prosperity Downturn**”

บทที่ 5

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation)

เนื้อหาในบทนี้จะแสดงรูปแบบการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และปัจจัยเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตของข้อเสนอแนะแต่ละรูปแบบ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

5.1 แนวทางการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของนโยบายขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

แนวคิดการดำเนินงานในภาพรวมได้ศึกษาจากงานวิจัยเรื่อง e-Government for Better Government ซึ่งจัดทำโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Co-operation and Development หรือ OECD) เมื่อปี ค.ศ. 2005 เพื่อนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ผลประโยชน์ทางตรงและทางอ้อมของนโยบายของรัฐ โดยผลกระทบของนโยบายของรัฐที่มีต่อหน่วยงานภาครัฐและประชาชนผู้ให้บริการ สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่

- **ผลกระทบทางตรงในรูปตัวเงิน** คือ ผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการมีบริการจากรัฐบาล ที่สามารถคำนวณเป็นตัวเงินได้ อาทิ งบประมาณที่หน่วยงานภาครัฐใช้ในการลงทุน รายได้ที่สูงขึ้นของภาครัฐ ต้นทุนค่าบริการของภาครัฐที่ลดลง ต้นทุนค่าพิมพ์เอกสารและการจัดส่งเอกสารที่ลดลง เป็นต้น
- **ผลกระทบทางอ้อมที่ไม่อยู่ในรูปตัวเงิน** คือ ผลประโยชน์ที่มีได้เกิดขึ้นโดยตรงจากการมีบริการหรือนโยบายจากรัฐบาล แต่เป็นผลกระทบต่อเนื่องจากการใช้บริการ หรือการมีบริการรัฐบาลดิจิทัลที่ ไม่สามารถคำนวณเป็นตัวเงินได้ เช่น บริการภาครัฐที่มีคุณภาพมากขึ้น ประชาชนเข้าถึงแหล่งข้อมูลความรู้ได้สะดวกขึ้น ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เพิ่มสูงขึ้น การบริการที่มีการตอบสนองได้รวดเร็วขึ้น เป็นต้น

- ผลกระทบด้านประสิทธิภาพและการประหยัด คือ ผลประโยชน์ที่เกิดจากการให้บริการ/นโยบายรัฐบาลที่ส่งผลต่อการประหยัดในด้านต่าง ๆ โดยเปรียบเทียบกับช่วงก่อนการมีบริการ/นโยบายรัฐบาล อาทิ เวลาที่ประหยัดได้ และทรัพยากรที่ประหยัดได้จากการใช้บริการ/นโยบายจากรัฐบาล เป็นต้น

นอกจากนี้ ผลกระทบในด้านต่าง ๆ ของการโครงการรัฐบาล ยังถูกกล่าวถึงในหลากหลายงานวิจัยที่ถูกยอมรับในระดับสากล เช่น Government as a platform ซึ่งจัดทำโดย Department of International Affairs ประเทศ New Zealand ในปี ค.ศ. 2017 ได้ระบุถึงผลประโยชน์ที่ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน รวมถึงภาคประชาชนจะได้รับ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของความสะดวกสบาย และประสิทธิภาพการบริการของภาครัฐที่จะถูกยกระดับให้สูงขึ้น การลดลงของต้นทุนและทรัพยากรในด้านต่าง ๆ เช่น เวลาที่ใช้และค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ รวมไปถึงการเป็นรากฐานที่ดีต่อการพัฒนานวัตกรรม สังคม และเศรษฐกิจของประเทศ

รวมไปถึงส่วนของรายงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จากทาง European commission เมื่อปี ค.ศ. 2020 ได้กล่าวถึงประโยชน์ในด้านการปรับปรุงกระบวนการบริหารภายในองค์กรภาครัฐ ที่จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น การควบคุมดูแล ความโปร่งใส และการเข้าถึงข้อมูลของทุกภาคส่วนที่จะทำได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น การวางนโยบายการบริหารงานของหน่วยงานภาครัฐ เช่น การคาดการณ์ การประเมิน การเฝ้าระวัง ที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการให้บริการต่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ดียิ่งขึ้น หากมีการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ สามารถจำแนกผลประโยชน์จากการใช้บริการรัฐบาลดิจิทัลโดยสรุปได้ดัง ตารางที่

5-1

**ตารางที่ 5-1 จำแนกผลกระทบจากการใช้บริการ/นโยบายรัฐบาลขับเคลื่อนเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์**

	ผลประโยชน์ทางตรง	ผลประโยชน์ทางอ้อม ที่ไม่ใช่ตัวเงิน	ผลประโยชน์ ด้านการประหยัด
ผลประโยชน์ ต่อ หน่วยงาน ภาครัฐ	- ภาครัฐมีรายได้จากภาษีมากขึ้น - ลดความเสี่ยงจากการทุจริต คอร์รัปชัน - ลดค่าใช้จ่ายการเดินทางและการลงพื้นที่ - ลดต้นทุนค่าตีพิมพ์เอกสารและการจัดส่งเอกสาร	- การให้บริการที่มีคุณภาพมากขึ้น - สนับสนุนการพัฒนา นโยบายภาครัฐ - เพิ่มความปลอดภัยของข้อมูล - เพิ่มขีดความสามารถในการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ และ เผยแพร่ข้อมูล	- การประหยัดเวลา - ลดต้นทุนที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต - ข้อมูลต่าง ๆ มีความแม่นยำ ทันสมัย

	ผลประโยชน์ทางตรง	ผลประโยชน์ทางอ้อม ที่ไม่ใช่ตัวเงิน	ผลประโยชน์ ด้านการประหยัด
	- ได้รับรายได้เพิ่มเติมจากการใช้งานบริการหรือข้อมูลภาครัฐในเชิงพาณิชย์มากขึ้น - ตอบสนองความต้องการของประชาชนผ่านบริการที่รวดเร็วขึ้น - ลดต้นทุนที่เกิดจากการมีสถานที่ติดต่อหรือให้บริการภาครัฐ (Physical Presence)	- ต่างๆ รวมถึงการบริหารจัดการภายในองค์กรให้ดียิ่งขึ้น - สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาในด้านนวัตกรรม เศรษฐกิจ และสังคม - ลดความเสี่ยงในการผิดพลาดที่อาจเกิดจากมนุษย์ - เพิ่มความโปร่งใสและความน่าเชื่อถือให้กับหน่วยงานที่นำไปประยุกต์ใช้	- สามารถบริหารความเสี่ยงได้ง่ายขึ้น - การประหยัดทรัพยากร
ผลประโยชน์ ต่อ ประชาชน	- ราคาการให้บริการต่าง ๆ ลดลง - ลดต้นทุนในการส่งข้อมูลลง - ลดต้นทุนการเดินทาง - ลดต้นทุนค่าประสานงานช่วยเหลือต่าง ๆ - สร้างโอกาสในการหารายได้ของประชาชนและภาคธุรกิจ	- การตอบสนองที่รวดเร็วขึ้น - พัฒนาคุณภาพของข้อมูล - พัฒนาความน่าเชื่อถือของข้อมูล - มีทางเลือกมากขึ้นและได้รับความสะดวกสบายในการใช้บริการ/พื้นที่ส่วนกลางมากยิ่งขึ้น - การบริการที่หลากหลายและมีคุณภาพมากขึ้น - มีความรู้มากขึ้น มีความเข้าใจในการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์มากขึ้น - เพิ่มความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลและการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน	- ลดระยะเวลาในการใช้บริการของผู้ใช้บริการ - ลดการส่งข้อมูลซ้ำซ้อน - ลดระยะเวลาดำเนินการ

ที่มา: E-Government for Better Government, OECD E-Government Studies (2005) , Government as a platform the value proposition discussion paper (2017), European Commission Exploring Digital government transformation in the EU (2020),

จากการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ต่างๆ คณะผู้ประเมินได้กำหนดเป็นกรอบแนวทางการประเมินผลกระทบเชิงเศรษฐกิจในของนโยบายขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นสองประเภทหลัก ได้แก่ ผลประโยชน์ทางตรง (Direct Benefits) และผลประโยชน์ทางอ้อม (Indirect Benefits) ซึ่งจะมีทั้งในส่วนที่ประเมินเป็นตัวเงินได้และไม่สามารถประเมินเป็นตัวเงินได้¹

¹ ผลกระทบที่ไม่สามารถประเมินเป็นตัวเงินได้จะใช้วิธีการวิเคราะห์ผลประโยชน์ด้วยข้อมูลเชิงคุณภาพ

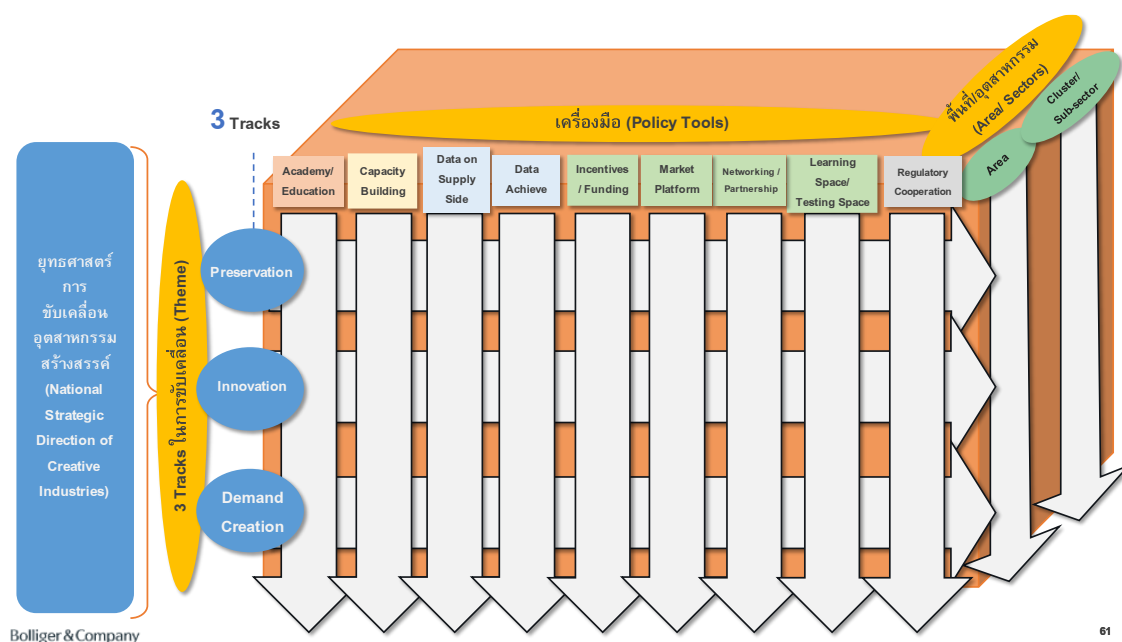
5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendation)

จากการประชุมระดมสมองร่วมกับผู้บริหาร สศส. และผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) รวมถึงการค้นคว้าข้อมูล ทำให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย อันจะเป็นประโยชน์แก่การวางนโยบายภาครัฐเพื่อให้สามารถวางแผนยุทธศาสตร์ได้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง

ทางคณะที่ปรึกษาได้ทำการสร้างยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ภายใต้ 3 แนวทาง (Theme) อันประกอบด้วย 9 เครื่องมือ ดังภาพ 5-1 ได้แก่

1. ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
2. สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)
3. พัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)
4. ใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)
5. สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)
6. ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)
7. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)
8. สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)
9. พัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)

ภาพที่ 5-1 ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ภายใต้ 3 แนวทาง (Theme) ประกอบไปด้วย

- **การอนุรักษ์ (Preservation)** - การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องอาศัยรากฐานทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง รวมทั้งต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอาจได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรุนแรง การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ในเชิงอนุรักษ์จึงมีความสำคัญต่อการรักษาต้นทุนเดิมไว้ เพื่อให้สามารถต่อยอดและเพิ่มมูลค่าให้กับผลงาน รวมถึงสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในอนาคต
- **การสร้างสรรค (Innovation)** - การสร้างมูลค่าให้เกิดขึ้นทางเศรษฐกิจขึ้นได้นั้นต้องอาศัยการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมผนวกรวมกับการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ การสร้างสรรค์สามารถสร้างมูลค่าในผลงาน สินค้า หรือบริการที่เห็นได้ชัดเจน เช่น การเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผ่านทางออนไลน์หรือโลกเสมือน การอาศัยปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการสร้างสรรคผ่านนวัตกรรมจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบัน รวมถึงโลกอนาคตอันเป็นไปเพื่อเพิ่มความสามารถในการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น

- การสร้างให้เกิดอุปสงค์ในประเทศ (Demand Creation) - อุปสงค์นับเป็นหนึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดในระบบการซื้อ-ขายสินค้าในปัจจุบัน อุตสาหกรรมต้องมีการพึ่งพาอุปสงค์ในตลาดเพื่อส่งเสริมการเติบโต นอกจากการพัฒนาด้านอุปทานให้ตอบโจทย์ของผู้บริโภค การให้ความสำคัญกับนโยบายสนับสนุนด้านอุปสงค์ที่เกิดขึ้นในตลาดเพื่อให้เป็นการมองยุทธศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ การขับเคลื่อนเชิงนโยบายจะต้องเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายในระดับพื้นที่ / อุตสาหกรรม (Area/Sector) เพื่อให้การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับทุกกลุ่มเป้าหมาย อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายรายภาพฉายอนาคต

เนื่องจากแต่ละภาพฉายอนาคตล้วนจะต้องประสบกับประเด็นความท้าทายที่ต่างกัน ทางที่ปรึกษาจึงทำการแยกข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของแต่ละภาพฉายอนาคต ขึ้นเพื่อให้ข้อเสนอแนะดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อแต่ละภาพฉายอนาคต ได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 5-2

ภาพที่ 5-2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของแต่ละภาพฉายอนาคต



โดยข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของแต่ละภาพอนาคต จะประกอบด้วยมาตรการหรือข้อเสนอแนะย่อยๆ และการวิเคราะห์ประเมินผลกระทบทางตรงและทางอ้อม และจะมีการประเมินวิเคราะห์ผลกระทบเชิงเศรษฐกิจในภาพรวมในหัวข้อ 5.5 ต่อไป

5.3.1 Continuation Scenario: Cultural Value Added

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในด้านทักษะแรงงานที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นอย่างมีแบบแผน ผ่านสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั้งในและนอกระบบ

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีโครงสร้างหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ของการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ครบถ้วน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เป็นหนึ่งในช่องทางการหารายได้ของผู้ที่สนใจ ผ่านการเข้าเรียนรู้ ศึกษา และเข้ารับการฝึกอบรมในงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
- สร้างความตระหนักรู้ของความสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่บุคคลรุ่นใหม่
- แรงงานสามารถต่อยอดทักษะและองค์ความรู้ในเชิงพาณิชย์ ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการในตลาด
- ภาครัฐส่งเสริมการสร้างรสนิยมให้แก่เยาวชนผ่านการบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาพร้อมทั้งสอนถึงวิธีการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้เกิดมูลค่า

ผลประโยชน์ทางตรง

- หลักสูตรการศึกษามีการบรรจุวิธีการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้เกิดมูลค่าอย่างเป็นระบบ
- นักเรียน นักศึกษา สามารถเรียนรู้ได้โดยสะดวกผ่านช่องทางที่ภาครัฐจัดหาไว้ให้ เช่น การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรวิชาการศึกษา หรือผ่านคอร์สออนไลน์

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ประชาชนทุกวัยมีการซึมซับการเสพผลงานสร้างสรรค์จนกลายมาเป็นการเคยชิน อันก่อให้เกิดอุปสงค์ (Demand) ความต้องการซื้อ-ขายสินค้าในตลาดสูงขึ้น
- ภาครัฐส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงความสำคัญ (Awareness) ของวัฒนธรรมทั้งในเชิงของการรักษาและต่อยอดให้แก่ทุกภาคส่วนผ่านโครงการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการใช้สินค้าและบริการของคนไทย (Demand) เช่น การจัดนิทรรศการ (Exhibition)

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ที่เข้าร่วมการจัดนิทรรศการสามารถขายสินค้าและบริการได้มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและงานต่าง ๆ ได้รับความรู้ รวมถึงแรงบันดาลใจจากผลงานสินค้าและบริการที่มีการจัดแสดงและวางขาย
- ความตระหนักของตราสินค้าและบริการไทยได้รับการส่งเสริมประชาสัมพันธ์ต่อเนื่อง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการสร้างเครือข่ายทางสังคม เพื่อหาช่องทางการต่อยอดทางธุรกิจ รวมทั้งเป็นช่องทางในการเจอกันของนักลงทุนและผู้ประกอบการ
- ภาครัฐสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี รวมทั้งทักษะการบริหารจัดการธุรกิจ (Business Management) ให้แก่ผู้ประกอบการและประชาชนผ่านสถาบันการศึกษา และการอบรมต่างๆ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการประหยัดจากการลงทะเบียนถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์ และศิลปินจำนวนมากมีความสามารถด้านการบริหารจัดการธุรกิจ สามารถคำนวณต้นทุน กำไร ราคาขายได้อย่างเป็นระบบก่อให้เกิดผลประโยชน์ที่ดีขึ้นตามลำดับ

- ผู้สร้างสรรค์สามารถพึ่งพาตนเองในการประกอบกิจการได้มากขึ้น และอาศัยการพึ่งพาภาครัฐลดลง

➤ **สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)**

- ภาครัฐมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นโดยเฉพาะเพื่อตอบสนองและดูแลด้านทุนทางวัฒนธรรมของประเทศซึ่งอาจได้รับผลกระทบจากปัจจัยภายนอกอย่างรุนแรง รวมทั้งมีหน้าที่สนับสนุนการสร้างมูลค่าโดยใช้ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม (Cultural Assets)

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีหน่วยงานที่รับผิดชอบการดูแลทรัพย์สินทางวัฒนธรรมอย่างเป็นทางการ
- มีการจัดเก็บข้อมูลด้านวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ง่ายต่อการสืบค้นของที่สนใจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถนำองค์ความรู้ที่เผยแพร่จากหน่วยงานที่ถูกจัดตั้งขึ้น มาประยุกต์ใช้เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจที่สามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไปสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นได้
- หน่วยงานที่ดำเนินการในปัจจุบันมีการปรับโครงสร้างองค์กร หรือทัศนคติให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น เช่น ด้านมุมมองต่อต้นทุนทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- มุมมองต่อการดูแลรักษา และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทยมีต่างกันตามบริบทของอำนาจหน้าที่ของแต่ละหน่วยงานซึ่งจะถูกถูกปรับให้สอดคล้องประสานกันมากขึ้น ทำให้หากมีการพูดคุยหรือตกลงที่จะปรับแนวทางการคิดด้าน

การอนุรักษ์และพัฒนาโดยอาศัยเทคโนโลยีให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อันจะส่งผลให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยสามารถพัฒนาและต่อยอดได้

- หน่วยงานภาครัฐมีการประยุกต์ใช้ตัวชี้วัดร่วม (Joint KPI) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการฟ้องร้องหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- หน่วยงานภาครัฐสามารถทำหน้าที่ของตนและมีการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- หน่วยงานต่าง ๆ มีแรงจูงใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น เมื่อมีการประยุกต์ใช้เป้าหมายร่วมเพื่อให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลออกมาสูงสุด

➤ พัฒนารฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)

- หน่วยงานภาครัฐมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Database) ทั้งในด้านของงานวิจัยและพัฒนา วัตถุดิบ (Material) มูลค่าของอุตสาหกรรมย้อนหลัง (Industry Value) รวมทั้งข้อมูลด้านแรงงาน (Labour) เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐสามารถให้ความสำคัญในเชิงอนุรักษ์ได้ตรงจุด โดยเน้นไปที่ด้านการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อหาช่องทางและโอกาสในการสร้างอุปสงค์ในตลาดของผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการฟ้องร้องหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนนำข้อมูลที่ถูกจัดรวบรวมไปใช้ให้เกิดประโยชน์

- องค์กรต่าง ๆ สามารถวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

➤ **ใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)**

- หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีการสร้างฐานข้อมูล (Data Archive) และกระบวนการเก็บรักษาอย่างเป็นระบบ เพื่อรักษาไว้ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่ให้ปราศเลือนไปตามกาลเวลาผ่านหลากหลายช่องทาง เช่น การเก็บลายผ้า ทั้งบนโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์สามารถมีองค์ความรู้ที่ถูกเก็บรักษาไว้อย่างดี ทำให้สามารถนำไปต่อยอดผลงาน สินค้าและบริการของตนเองได้
- มูลค่าเพิ่มจากใช้งานข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

➤ **สนับสนุนด้านเงินทุนและแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)**

- ภาครัฐให้เงินทุนสนับสนุน (Public Funding) การจัดงานประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ การแสดงผลงานทางศิลปะ ดนตรี สำหรับเยาวชน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในด้านต่าง ๆ เช่น การได้รับเงินสนับสนุนกู้ยืมในการประกอบธุรกิจ หรือบในการประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนา

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนทั่วไปมีการซึมซับและคุ้นชินกับผลงาน รวมทั้งสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น ส่งผลต่อการสร้างอุปสงค์ในระยะยาว
- ภาครัฐให้ความรู้ (Educate) ด้านการเข้าแหล่งเงินทุนจากทั้งในและต่างประเทศ แก่ผู้ประกอบการ รวมถึงนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาคผู้ประกอบการมีองค์ความรู้ในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เป็นธรรม และมีต้นทุนการกู้ยืมต่ำลง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการหมุนเวียนเงินทุนของภาคธุรกิจมีสูงขึ้น รวมทั้งมีการลงทุนและต่อยอดธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- อุดหนุนการบริโภคสินค้าและบริการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านกลไกการสนับสนุนด้านภาษี (Tax Incentives) เช่น การอุดหนุนค่าเข้าชมการแสดงสำหรับเยาวชนโดยหน่วยงานภาครัฐ

ผลประโยชน์ทางตรง

- เกิดเงินหมุนเวียนในระบบสูงขึ้น ภาคผู้บริโภคมีการใช้จ่ายสูงขึ้นซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับผลประโยชน์จากนโยบายการลดภาษี

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับความนิยมในตลาดสูงขึ้นและเกิดการต่อยอดทางธุรกิจ

➤ ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)

- ภาครัฐจัดหาช่องทางในการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่ส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่ผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีช่องทางในการขายสินค้าและบริการทั้งตลาดในและต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- สินค้าและบริการสร้างสรรค์เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ผู้คนตระหนักถึงการซื้อสินค้าและบริการและผลงานสร้างสรรค์ผ่านช่องทางการต่างๆ
- ศึกษาและประเมินความต้องการของตลาด นำไปสู่การจับคู่ทางธุรกิจ (Business matching) เพื่อดึงธุรกิจต่างชาติให้เข้ามาลงทุน ภาครัฐสามารถให้ข้อมูลกับภาคเอกชนที่มีศักยภาพ และสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นพื้นที่ให้อุปสงค์และอุปทานมาพบกัน รวมทั้งให้ทั้งสองฝ่ายเข้าถึงข้อมูล

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสามารถหาแหล่งเงินจากนักลงทุนต่างชาติได้ ทำให้มีเงินไหลเวียนในธุรกิจมากขึ้น
- นักลงทุนสามารถลงทุนในธุรกิจที่สนใจเพื่อคาดหวังผลกำไรจากการเติบโตของธุรกิจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- Soft Power ไทยสามารถเผยแพร่ไประดับโลกได้ดียิ่งขึ้น วัฒนธรรมและสินค้าของไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น
- เพิ่มช่องทางการขายสินค้าและบริการจากนักลงทุนต่างชาติ

➤ สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนโครงการที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยสำหรับภาครัฐจะจัดหาพื้นที่สร้างสรรค์ลองผิดลองถูก (Sandbox) หรือพื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning Space) เช่น การสร้าง Creative Economy Sandbox ภายในมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงอุปกรณ์ที่ทันสมัย ข้อมูลงานวิจัย บุคลากรที่ปรึกษา คณะอาจารย์ รวมถึงผู้ที่เข้าร่วมโครงการรายอื่นๆ ซึ่งมาจากหลายสาขาภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า และบริการซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นได้

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการใช้พื้นที่สร้างสรรค์ในการทดลอง และ คิดค้นสิ่งต่างๆด้วยตนเอง
- ภาครัฐสนับสนุนผ่านการเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ และมีการจัดอีเวนต์มากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคมีการสัมผัสประสบการณ์ (Experiences) จนเกิดเป็นความต้องการ (Demand) ในตลาด และ เพื่อให้การสร้างสรรค์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า ใช้พื้นที่สร้างสรรค์เป็นแหล่ง เรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและชื่นชมผลงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเริ่มตระหนักถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เริ่มกลายเป็น ส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน รวมทั้งมีการใช้พื้นที่สาธารณะที่ถูกจัดหาโดย หน่วยงานภาครัฐให้เป็นประโยชน์มากขึ้น

➤ พัฒนความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)

- ภาครัฐส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ (Collaboration) ผ่านการบูรณาการแผนงานการสร้าง อุปสงค์ (National Strategic Direction) ระหว่างหน่วยงานอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ยังมีการ จัดลำดับความสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยที่จะต้องพัฒนาเป็นอันดับแรก (National Theme for Creative Economy)

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประเทศมีแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการวางรากฐานอย่างเป็น ระบบซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาในระยะยาว

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสามารถนำแนวทางพัฒนาอุตสาหกรรม (National Strategic Plan) ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์แผนธุรกิจของตนเองให้สอดคล้องกับแผนดังกล่าว
 - ภาคเอกชน เช่น ผู้ประกอบการ หรือนักสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างถูกต้องและสามารถเติบโตได้ในระดับสากล
- ภาครัฐให้ความรู้และบังคับใช้กฎหมายคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเข้มข้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องมีสูงขึ้น เกิดการเติบโตและมีการลงทุนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้คนมีความแรงจูงใจ และมีความรู้ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การกระทำความผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนมีการให้ความสำคัญกับความเป็นเจ้าของผลงานมากขึ้น มีความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ต่างๆ

5.3.2 New Equilibrium Scenario: Sustainability Rebalanced

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
- ภาครัฐสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี รวมทั้งทักษะการบริหารจัดการธุรกิจ (Business Management) รวมถึงยกระดับทักษะแรงงาน (Upskills) ให้แก่ผู้ประกอบการ แรงงาน และประชาชน เพื่อรองรับโครงสร้างการผลิตงานที่อาจเปลี่ยนแปลงเข้าหาสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ผ่านสถาบันการศึกษาต่างๆ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการประหยัดจากการลงทะเบียนถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจควบคู่กับความยั่งยืน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์ และศิลปินจำนวนมากมีความสามารถด้านการบริหารจัดการธุรกิจ สามารถคำนวณต้นทุน กำไร ราคาขายได้อย่างเป็นระบบก่อให้เกิดผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ
- ผู้สร้างสรรค์สามารถพึ่งพาตนเองในการประกอบกิจการได้มากขึ้น และอาศัยการพึ่งพาภาครัฐลดลง
- ภาครัฐส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงความสำคัญ (Awareness) ของความสำคัญด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนผ่านโครงการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ พร้อมทั้งถ่ายทอดองค์ความรู้ถึงแนวทางปฏิบัติจริง รวมทั้งการมีการตั้งศูนย์อบรมให้ความรู้การประยุกต์ใช้หลักการด้านความยั่งยืนกับธุรกิจสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้คนหันมาให้ความสนใจด้านสิ่งแวดล้อมสูงขึ้น ผ่านการจัดกิจกรรม การเผยแพร่องค์ความรู้ต่างๆของหน่วยงานภาครัฐ
- ผู้ประกอบการมีองค์ความรู้มากขึ้นด้านแนวโน้มด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการ นักสร้างสรรค์ที่มีการประยุกต์ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมทำให้ได้รับการยอมรับจากผู้คนทั้งในและต่างประเทศ
- ผู้ประกอบการนำความองค์ความรู้ที่ได้จากศูนย์อบรมไปลดต้นทุนด้านการประกอบธุรกิจควบคู่กับความยั่งยืน รวมถึงเพิ่มช่องทางในการหารายได้

➤ **สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ (Capacity Building)**

- หน่วยงานที่ดำเนินการในปัจจุบันมีการปรับโครงสร้างองค์กร หรือทัศนคติ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น เช่น การปรับมุมมองด้านสิ่งแวดล้อมให้เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรทั้งทางตรงและทางอ้อม

ผลประโยชน์ทางตรง

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการสอดประสานความร่วมมือด้านเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมผ่านมุมมองต่อการดูแลรักษา และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันมากยิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยสามารถพัฒนาและต่อยอดได้
- ภาครัฐมีการปรับดัชนีชี้วัดผลงาน (KPI) ของหน่วยงานภาครัฐให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผ่านการประยุกต์ใช้ Joint KPI ระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เช่น โครงการวิจัยวัสดุและสีธรรมชาติที่ใช้ในการทอผ้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและมีต้นทุนที่เข้าถึงได้ซึ่งจะเป็นการประเมินร่วมกันระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- หน่วยงานภาครัฐสามารถทำหน้าที่ของตนและมีการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

- หน่วยงานต่าง ๆ มีแรงจูงใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น เมื่อมีการประยุกต์ใช้เป้าหมายร่วมกันเพื่อให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลออกมาสูงสุด

➤ พัฒนารฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนให้เกิดการรวบรวม และเผยแพร่ข้อมูล รวมทั้งงานวิจัยร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในฐานข้อมูลกลาง (Database) โดยเน้นไปที่ด้านการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อหาช่องทางและโอกาสในการตอบสนองต่ออุปสงค์ด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในตลาดของผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการฟ้องร้องหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนนำข้อมูลที่ถูกรวบรวมไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- องค์กรต่าง ๆ สามารถวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)

- ภาครัฐให้การสนับสนุนด้านเงินทุน (Public Funding) แก่ผู้ประกอบการรายย่อย รวมถึงจัดหาสิทธิประโยชน์ด้านอื่น ๆ ให้แก่ผู้ประกอบการใหญ่ที่คิดค้นหรือดำเนินการธุรกิจควบคู่ไปกับสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในด้านต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นด้านความยั่งยืน
- ระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนา

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนทั่วไปมีการซึมซับและคุ้นชินกับสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คน (Behavior) ในการบริโภคและการใช้ชีวิต
- ภาครัฐให้ความรู้ (Educate) ด้านการเข้าแหล่งเงินทุนจากทั้งในและต่างประเทศ แก่ผู้ประกอบการ รวมถึงนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาคผู้ประกอบการมีองค์ความรู้ในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เป็นธรรม และมีต้นทุนการกู้ยืมเงินทุนลดลง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการหมุนเวียนเงินทุนของภาคธุรกิจมีสูงขึ้น รวมทั้งมีการลงทุนและต่อยอดธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ภาครัฐให้ความรู้ด้านการเข้าแหล่งเงินทุนจากทั้งในและต่างประเทศแก่ผู้ประกอบการ รวมถึงนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาคผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เป็นธรรม และมีต้นทุนการกู้ยืมที่ต่ำได้ ส่งผลให้การหมุนเวียนเงินทุนของภาคธุรกิจทำได้โดยสะดวก

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการประชาชนมีความรู้ในด้านการเข้าถึงแหล่งเงินทุนมากขึ้น ทำให้มีความรู้ด้านวิธีการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่มากขึ้น
- ภาครัฐมีการศึกษาจากแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ เช่น การประยุกต์ใช้นโยบายการเงินสีเขียว (Green Finance Adoption) การออกตราสารหนี้ (Green Bonds) หรือ เงินกู้ (Green Loans) ให้แก่นักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสามารถลดต้นทุนในประกอบธุรกิจในการกู้ยืมเงิน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการประชาชนมีความรู้ในด้านการเข้าถึงแหล่งเงินทุนมากขึ้น ทำให้มีความรู้ด้านวิธีการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่มากขึ้น รวมทั้งผู้ผลิตจะได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค อันจะส่งผลดีต่อภาพลักษณ์องค์กรและเป็นการกระตุ้นยอดขายทางอ้อม
- ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)
- การจัดเวทีเสวนาร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีไปจนถึงขั้นประยุกต์ใช้ในรายอุตสาหกรรม

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการได้รับองค์ความรู้ที่สามารถนำไปปฏิบัติใช้ได้จริงจากหลากหลายอุตสาหกรรมจากผู้เข้าร่วมเสวนา

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมมีการพัฒนาโดยเฉพาะการพัฒนาการประกอบธุรกิจของผู้ประกอบการ และนักสร้างสรรค์ที่ได้รับองค์ความรู้
 - ผู้คนมีความตระหนักถึงความสำคัญของความยั่งยืนมากขึ้น
- ภาครัฐส่งเสริมภาคเอกชนในการปรับตัวโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) มาช่วยภาคเอกชน เช่น การคำนวณ Carbon Footprint ภายใต้มาตรการ CBAM (Carbon Border Adjustment Mechanism) เพื่อลดมาตรการกีดกันทางการค้าจากต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการได้รับการแก้ไขปัญหาด้านข้อจำกัดของการเข้าถึงทรัพยากร องค์ความรู้ และนำไปสู่การใช้งานได้จริง ผ่านการเข้าไปช่วยเหลือของผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งแวดล้อมจากหน่วยงานภาครัฐ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ประเทศไทยถูกมองเป็นประเทศที่ผู้ประกอบการที่ใส่ใจด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น นำไปสู่การลดต้นทุนการผลิต รวมทั้งเพิ่มความน่าเชื่อถือและการยอมรับในระดับสากล

➤ สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนโครงการที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีการคำนึงถึงและประยุกต์ใช้หลักการด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อมในผลงาน สินค้า และบริการ โดยสำหรับภาครัฐจะจัดหาพื้นที่สร้างสรรค์ลองผิดลองถูก (Sandbox) หรือพื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning Space) เช่น การสร้าง Green Adoption Sandbox ภายในมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงอุปกรณ์ที่ทันสมัย ข้อมูลงานวิจัย บุคลากรที่ปรึกษา คณะอาจารย์ รวมถึงผู้ที่เข้าร่วมโครงการรายอื่นๆ ซึ่งมาจากหลายสาขาภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า และบริการซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นได้

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการใช้พื้นที่สร้างสรรค์ในการทดลอง และคิดค้นสิ่งต่างๆด้วยตนเอง

➤ พัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)

- ภาครัฐออกกฎระเบียบและมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมใหม่ที่สนับสนุนให้การดำเนินธุรกิจดำเนินควบคู่ไปกับประเด็นด้านความยั่งยืน รวมถึงมีการให้ความสำคัญกับตัวชี้วัดบางตัวมากขึ้น เช่น Environmental Performance Index (EPI)

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาครัฐมีการตั้งมาตรฐานกลางด้านสิ่งแวดล้อมที่เข้มงวดขึ้น และมีการบังคับใช้กับทั้งภาครัฐและเอกชน ทำให้ต้นทุนการทำธุรกิจสูงขึ้น

- ภาครัฐและภาคเอกชนมีการปรับนโยบายให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- มาตรฐานในภาคเอกชนมีการยกระดับการให้ความสำคัญในเชิงนโยบาย เช่น การถ่ายทอดลงไปในระดับแผนงานหรือระดับบุคคล ทำให้ผู้คนหันมาให้ความสำคัญมากขึ้นตามลำดับ

5.3.3 Transformation Scenario: Technological Blending for Every Scale

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
- ภาครัฐมีโครงการในการเพิ่มพูนทักษะแรงงานในอุตสาหกรรมเพื่อพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง (Upskill / Reskill / Training) ด้านเทคโนโลยี (Digital Literacy) เพื่อให้ประชาชนนำความรู้และทักษะที่มีนำไปเพิ่มมูลค่าได้ (Value Added) ให้กับสินค้าและบริการ รวมถึงผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ โดยเป็นกระบวนการฝึกฝนและยกระดับทักษะที่ครอบคลุมทุกช่วงวัย

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีโครงสร้างหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ของการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ครบถ้วน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เป็นหนึ่งในช่องทางการหารายได้ของผู้ที่สนใจ ผ่านการเข้าเรียนรู้ ศึกษา และเข้ารับการฝึกอบรมในงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
- สร้างความตระหนักรู้ของสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
- แรงงานสามารถต่อยอดทักษะและองค์ความรู้ในเชิงพาณิชย์ ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการในตลาด
- ภาครัฐสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้าน เทคโนโลยี (Technology Management) รวมทั้งทักษะการบริหารจัดการธุรกิจ (Business Management) รวมถึงและทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ให้แก่ผู้สร้างสรรค์และประชาชน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการประหยัดจากการลงทะเบียนถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจและเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์ และศิลปินจำนวนมากมีความสามารถด้านการบริหารจัดการธุรกิจ สามารถคำนวณต้นทุน กำไร ราคาขายได้อย่างเป็นระบบก่อให้เกิดผลประกอบการที่ดีขึ้นตามลำดับ

➤ สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ขีดความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)

- ภาครัฐมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นโดยเฉพาะเพื่อตอบสนอง ดูและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ในด้านทุนทางวัฒนธรรมของประเทศซึ่งอาจได้รับผลกระทบจากปัจจัยภายนอกอย่างรุนแรง รวมถึงมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่หาช่องทางต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีหน่วยงานที่รับผิดชอบการดูแลทรัพย์สินทางวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ
- มีการจัดเก็บข้อมูลด้านวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงบนโลกเสมือน ซึ่งง่ายต่อการสืบค้นของผู้ที่สนใจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถนำองค์ความรู้ที่เผยแพร่จากหน่วยงานที่ถูกจัดตั้งขึ้น มาประยุกต์ใช้เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจที่สามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไปสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นได้
- หน่วยงานที่ดำเนินการในปัจจุบันมีการปรับโครงสร้างองค์กร หรือทัศนคติ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น เช่น ด้านมุมมองต่อทุนทางวัฒนธรรมด้านเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- มุมมองต่อการดูแลรักษา และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทยมีต่างกันตามบริบทของอำนาจหน้าที่ของแต่ละหน่วยงานซึ่งจะถูกถูกปรับให้สอดคล้องประสานกันมากขึ้น ทำให้หากมีการพูดคุยหรือตกลงที่จะปรับแนวทางการคิดด้านการอนุรักษ์และพัฒนาโดยอาศัยเทคโนโลยีให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อันจะส่งผลให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยสามารถพัฒนาและต่อยอดได้
- ภาครัฐมีการปรับดัชนีชี้วัดผลงาน (KPI) ของหน่วยงานภาครัฐให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เช่น โครงการจัดเก็บลายผ้า ทำร่ำ รวมไปถึงลักษณะของเครื่องดนตรี ทัศนศิลป์ดั้งเดิมรูปแบบต่าง ๆ ในไว้ในโลกออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งอาจพิจารณาเป็นการประเมินผลการดำเนินโครงการรูปแบบใหม่ร่วมกัน (Joint KPI) ระหว่างกระทรวงวัฒนธรรม และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อช่วยผลักดันให้การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- หน่วยงานภาครัฐสามารถทำหน้าที่ของตนและมีการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- หน่วยงานต่าง ๆ มีแรงจูงใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น เมื่อมีการประยุกต์ใช้เป้าหมายร่วมเพื่อให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลออกมาสูงสุด
- ภาครัฐควรศึกษาจากแนวปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จจากต่างประเทศ (Best Practices) และนำมาประยุกต์ใช้กับบริบทในประเทศ เช่น การที่หน่วยงานภาครัฐลดการใช้กระดาษลง เก็บเอกสาร ข้อมูล และรวมถึงทรัพย์สินทางวัฒนธรรมบนโลกออนไลน์ทั้งหมด โดยสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ทำได้และช่วยประหยัดงบประมาณกว่า 350 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้

การเก็บข้อมูลอุตสาหกรรมมีเพียงแต่ลดต้นทุนโดยตรงเท่านั้น แต่ยังเป็นสามารถเก็บรักษาทรัพย์สินทางวัฒนธรรมที่อาจเลือนหายไปและไม่อาจประเมินค่าเป็นตัวเงินได้

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาครัฐประหยัดต้นทุนงบประมาณในการพิมพ์ รวมถึงค่าใช้จ่ายอื่นๆของประเทศจากการที่มีระบบดิจิทัลกลาง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- หน่วยงานภาครัฐสามารถเก็บข้อมูลและทำงานให้สอดคล้องประสานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

➤ **พัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)**

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนให้เกิดการรวบรวม และเผยแพร่ข้อมูล รวมทั้งงานวิจัยร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในฐานข้อมูลกลาง (Database) เพื่อให้ผู้ประกอบการ แรงงาน หรือประชาชนสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลดังกล่าวได้ เช่น ข้อมูลด้านมูลค่าของอุตสาหกรรม (Industry Value) รายสาขา

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนนำข้อมูลที่ถูกรวบรวมไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- องค์กรต่างๆสามารถวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

➤ **ใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)**

- หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีการสร้างฐานข้อมูล (Data Archive) เพื่อรักษาไว้ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมทั้งไม่ให้พราเลี่ยนไปตามกาลเวลาผ่านหลากหลายช่องทาง เช่น การเก็บลายผ้า ทั้งบนโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน ทั้งนี้เป็นไปเพื่อสร้างโอกาสในการต่อยอดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน เช่น การประยุกต์ใช้ Creative Technology หรือการพัฒนาสินค้าและบริการมาจากฐานข้อมูลที่มีการเก็บรวบรวมไว้ อันจะสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหม่ได้ หรืออาจเพิ่มอุปสงค์ในตลาดด้วยฐานผู้บริโภคกลุ่มเดิม

ผลประโยชน์ทางตรง

- หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีการเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบ และเข้าถึงง่ายโดยอาศัยเครื่องมือทางดิจิทัลต่างๆ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์สามารถมีองค์ความรู้ที่ถูกเก็บรักษาไว้อย่างดี ทำให้สามารถนำไปต่อยอดผลงาน สินค้าและบริการของตนเองได้

➤ **สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)**

- ภาครัฐให้การสนับสนุนด้านเงินทุน (Public Funding) แก่ผู้ประกอบการรายย่อย รวมถึงจัดหาสิทธิประโยชน์ด้านอื่นๆ ให้แก่ผู้ประกอบการใหญ่ที่คิดค้นหรือดำเนินการธุรกิจควบคู่ไปกับสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในด้านต่างๆ เช่น การได้รับเงินสนับสนุนกู้ยืมในการประกอบธุรกิจ หรือบในการประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนา

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนทั่วไปมีการความคุ้นชินกับดิจิทัล (Digital Literacy) รวมทั้งสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น ส่งผลต่อการสร้างอุปสงค์ในระยะยาว
- ภาครัฐสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านการให้สิทธิประโยชน์ (Incentives) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น ภาครัฐให้เงินทุนสนับสนุนแก่โครงการที่น่าสนใจ หรือให้ประโยชน์ทางภาษีแก่บริษัทขนาดใหญ่ที่ให้การสนับสนุนโครงการ Start-up accelerator และ Incubators ที่ช่วยผลักดัน Soft Power สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยไปต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางตรง

- เกิดเงินหมุนเวียนในระบบสูงขึ้น นักลงทุนรายใหญ่มีแนวโน้มที่จะลงทุนสูงขึ้นในธุรกิจขนาดเล็ก รวมทั้งศิลปินรายย่อย

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักศึกษา ศิลปิน และผู้ประกอบการรายย่อยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ธุรกิจ ผลงาน สินค้าและบริการต่างๆ
- ภาครัฐให้ความรู้ด้านการเข้าถึงแหล่งเงินทุนจากทั้งในและต่างประเทศ แก่ผู้ประกอบการ รวมถึงนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาคผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เป็นธรรม และมีต้นทุนการกู้ยืมที่ต่ำได้ ส่งผลให้การหมุนเวียนเงินทุนของภาคธุรกิจทำได้โดยสะดวก

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการประชาชนมีความรู้ในด้านการเข้าถึงแหล่งเงินทุนมากขึ้น ทำให้มีความรู้ด้านวิธีการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่มากขึ้น

➤ **ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)**

- ภาครัฐจัดหาช่องทางในการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่ายสินค้าและบริการสู่ต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีช่องทางในการขายสินค้าและบริการทั้งตลาดในและต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- สินค้าและบริการสร้างสรรค์เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ผู้คนตระหนักถึงการซื้อสินค้าและบริการและผลงานสร้างสรรค์ผ่านช่องทางการต่างๆ
- ศึกษาและประเมินความต้องการของตลาด นำไปสู่การจับคู่ทางธุรกิจ (Business Matching) เพื่อดึงดูดธุรกิจต่างชาติให้เข้ามาลงทุน ภาครัฐสามารถให้ข้อมูลกับภาคเอกชนที่มีศักยภาพ และสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นพื้นที่ให้อุปสงค์และอุปทานมาพบกัน รวมทั้งให้ทั้งสองฝ่ายเข้าถึงข้อมูล

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสามารถหาแหล่งเงินจากนักลงทุนต่างชาติได้ ทำให้มีเงินไหลเวียนในธุรกิจมากขึ้น
- นักลงทุนสามารถลงทุนในธุรกิจที่สนใจเพื่อคาดหวังผลกำไรจากการเติบโตของธุรกิจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- Soft Power ไทยสามารถเผยแพร่ไประดับสากลได้ดียิ่งขึ้น วัฒนธรรมและสินค้าของไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น
- เพิ่มช่องทางการขายสินค้าและบริการจากนักลงทุนต่างชาติ

➤ ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)

- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนร่วมกัน จัดตั้งสถานที่รับชมผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ (Academy for Appreciation) ทั้งบนโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนให้แก่ประชาชนเข้าถึงได้โดยง่าย เพื่อเป็นพื้นที่ในการเสพผลงานของทุกกลุ่มคน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้คนมีพื้นที่ในการรับชมศิลปะโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- ผู้จัดหรือเจ้าของผลงานสร้างสรรค์สามารถเผยแพร่การรับชมผลงานได้เป็นวงกว้าง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้เข้าชมมีแรงจูงใจในการจัดแสดงสร้างสรรค์เนื่องจากการเข้าชมผลงานต่างๆ ซึ่งจัดขึ้นบนโลกเสมือนหรือแพลตฟอร์มที่น่าสนใจ

➤ สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนโครงการที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยภาครัฐจะจัดหาพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับการลองผิดลองถูก (Sandbox) รวมถึงพื้นที่แสดงผลงาน เพื่อใช้เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning Space) เช่น การสร้าง Creative Economy Sandbox ภายในมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงอุปกรณ์ที่ทันสมัย ข้อมูลงานวิจัย บุคลากรที่ปรึกษา คณะอาจารย์ รวมถึงผู้ที่เข้าร่วมโครงการรายอื่นๆ ซึ่งมาจากหลายสาขาภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น โดยในปัจจุบันตัวอย่างการดำเนินด้าน Technology Sandbox ได้มีการดำเนินการในหลายมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ อาทิ University of California, Los Angeles ประเทศสหรัฐอเมริกา

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า และบริการซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นได้

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการใช้พื้นที่สร้างสรรค์ในการทดลอง และคิดค้นสิ่งต่างๆด้วยตนเอง

➤ **พัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)**

- ภาครัฐส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ (Collaboration) ระหว่างภาครัฐกับภาครัฐ ภาครัฐกับเอกชน และภาคเอกชนกับเอกชน เช่น โครงการสนับสนุนการพัฒนาผู้ประกอบการสู่การสร้างแพลตฟอร์มทางดิจิทัลสัญชาติไทย

ผลประโยชน์ทางตรง

- การแข่งขันในตลาดมีสูงขึ้น การถูกผูกขาดจากแพลตฟอร์มผู้ให้บริการต่างประเทศลดลง
- ประชาชน ผู้ผลิต มีทางเลือกในการบริโภคและการสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนได้ประโยชน์จากใช้บริการที่มีคุณภาพมากขึ้น ราคาของการใช้งานอาจต่ำลง
 - ภาครัฐและภาคเอกชนมีอำนาจในการต่อรองกับต่างประเทศมากขึ้น
- ภาครัฐออกกฎหมายคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเข้มข้น เพื่อเป็นการส่งเสริมและปกป้องผลงานสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องมีสูงขึ้น เกิดการเติบโตและมีการลงทุนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้คนมีความแรงจูงใจ และมีความรู้ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การกระทำความผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนมีการให้ความสำคัญกับความเป็นเจ้าของผลงานมากขึ้น มีความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ต่างๆ
- ภาครัฐควรบังคับใช้กฎหมาย หรือมาตรการคุ้มครองผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมจากการผูกขาดในตลาดโดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีมีการเติบโตอย่างก้าวกระโดด ซึ่งพิจารณาได้จากหลายตัวชี้วัดในการผูกขาด เช่น การใช้ตัวชี้วัดเบื้องต้น ได้แก่ Herfindahl-Hirschman Index (HHI) ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่บ่งบอกถึงความผูกขาดในตลาดซึ่งมีค่าระหว่าง 0 ถึง 10,000 และในประเทศสหรัฐอเมริกากำหนดว่าหากค่าของตัวชี้วัดมากกว่า 2,500 ถือว่าตลาดเริ่มเข้าสู่การผูกขาด

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดเล็กสามารถแข่งขันได้ดีขึ้น
- ประชาชนและผู้ผลิตมีทางเลือกในการบริโภคเพิ่มมากขึ้น

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ต่างประเทศมีการลงทุนเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการแข่งขันอย่างเป็นธรรมภายใต้ตลาดแบบเสรี

5.3.4 Collapse Scenario: Prosperity Downturn

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในด้านทักษะแรงงานที่การสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นอย่างมีแบบแผนผ่านสถาบันการศึกษาต่างๆทั้งในและนอกระบบ

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีโครงสร้างหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ของการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ครบถ้วน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เป็นหนึ่งในช่องทางการหารายได้ของผู้ที่สนใจ ผ่านการเข้าเรียนรู้ ศึกษา และ เข้ารับการฝึกอบรมในงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
 - สร้างความตระหนักรู้ของความสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่ บุคคลรุ่นใหม่
 - แรงงานสามารถต่อยอดทักษะและองค์ความรู้ในเชิงพาณิชย์ ก่อให้เกิดการ เพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการในตลาด
- ภาครัฐส่งเสริมการสร้างรสนิยมให้แก่เยาวชนผ่านการบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาพร้อมทั้ง สอนถึงวิธีการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้เกิดมูลค่า

ผลประโยชน์ทางตรง

- หลักสูตรการศึกษามีการบรรจุวิธีการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้เกิดมูลค่า อย่างเป็นระบบ
- นักเรียน นักศึกษา สามารถเรียนรู้ได้โดยสะดวกผ่านช่องทางที่ภาครัฐจัดหาไว้ให้ เช่น การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรวิชาการศึกษา หรือผ่านคอร์สออนไลน์

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ประชาชนทุกวัยมีการซึมซับการเสพผลงานสร้างสรรค์จนกลายมาเป็นความเคยชิน อันก่อให้เกิดอุปสงค์ (Demand) ความต้องการซื้อ-ขายสินค้าในตลาดสูงขึ้น
- ภาครัฐส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงความสำคัญ (Awareness) ของวัฒนธรรมทั้งในเชิงของการ รักษาและต่อยอดให้แก่ทุกภาคส่วนผ่านโครงการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการใช้ สินค้าและบริการของคนไทย (Demand) เช่น การจัดนิทรรศการ (Exhibition)

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ที่เข้าร่วมการจัดนิทรรศการสามารถขายสินค้าและบริการได้มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและงานต่าง ๆ ได้รับความรู้ รวมถึงแรงบันดาลใจจากผลงาน สินค้า และบริการที่มีการจัดแสดงและวางขาย
- ความตระหนักของตราสินค้าและบริการไทยได้รับการส่งเสริมประชาสัมพันธ์ ต่อเนื่อง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการสร้างเครือข่ายทางสังคม เพื่อหาช่องทางการต่อยอดทางธุรกิจ รวมทั้งเป็นช่องทางในการเจอกันของนักลงทุนและผู้ประกอบการ

➤ สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)

- ภาครัฐมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นโดยเฉพาะเพื่อตอบสนองและดูแลด้านทุนทางวัฒนธรรมของประเทศซึ่งอาจได้รับผลกระทบจากปัจจัยภายนอกอย่างรุนแรง รวมทั้งมีหน้าที่สนับสนุนการสร้างมูลค่าโดยใช้ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม (Cultural Assets)

ผลประโยชน์ทางตรง

- มีหน่วยงานที่รับผิดชอบการดูแลทรัพย์สินทางวัฒนธรรมอย่างเป็นทางการ
- มีการจัดเก็บข้อมูลด้านวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ง่ายต่อการสืบค้นของที่สนใจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถนำองค์ความรู้ที่เผยแพร่จากหน่วยงานที่ถูกจัดตั้งขึ้นมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจที่สามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไปสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นได้
- หน่วยงานที่ดำเนินการในปัจจุบันมีการปรับโครงสร้างองค์กร หรือทัศนคติ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น เช่น ด้านมุมมองต่อต้นทุนทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี

ผลประโยชน์ทางตรง

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- มุมมองต่อการดูแลรักษา และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทยมีต่างกันตามบริบทของอำนาจหน้าที่ของแต่ละหน่วยงานซึ่งจะถูกถูกปรับให้สอดคล้อง

ประสานกันมากขึ้น ทำให้หากมีการพูดคุยหรือตกลงที่จะปรับแนวทางการคิดด้านการอนุรักษ์และพัฒนาโดยอาศัยเทคโนโลยีให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อันจะส่งผลให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยสามารถพัฒนาและต่อยอดได้

- หน่วยงานภาครัฐมีการประยุกต์ใช้ตัวชี้วัดร่วม (Joint KPI) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน เช่น การสร้างตัวชี้วัดในด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ในผลงานสร้างสรรค์ในโลกเสมือนร่วมกัน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการฟ้องร้องหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- หน่วยงานภาครัฐสามารถทำหน้าที่ของตนและมีการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- หน่วยงานต่าง ๆ มีแรงจูงใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น เมื่อมีการประยุกต์ใช้เป้าหมายร่วมเพื่อให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลออกมาสูงสุด
- ภาครัฐมีการศึกษาจากแนวปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จจากต่างประเทศ (Best Practices) และนำมาประยุกต์ใช้กับบริบทต่าง ๆ ในประเทศ เช่น การที่ต่างประเทศสามารถสร้าง National Cultural Archives ทั้งพิพิธภัณฑ์ หอสมุด หอจดหมายเหตุ ให้เก็บรักษาได้อย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ

ผลประโยชน์ทางตรง

- หน่วยงานภาครัฐมีการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ
- ผู้คนสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้โดยง่าย

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ภาคเอกชนและประชาชนสามารถมีการนำข้อมูลดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน สินค้าและบริการของตนเอง

➤ **พัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)**

- หน่วยงานภาครัฐมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Database) ทั้งในด้านของงานวิจัยและพัฒนา วัตถุดิบ(Material) มูลค่าของอุตสาหกรรมย้อนหลัง (Industry Value) รวมทั้งข้อมูลด้านแรงงาน (Labour) เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐสามารถให้ความสำคัญในเชิงอนุรักษ์ได้ตรงจุด โดยเน้นไปที่ด้านการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อหาช่องทางและโอกาสในการสร้างอุปสงค์ในตลาดของผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความคล่องตัวมากขึ้น
- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนนำข้อมูลที่ถูกจัดรวบรวมไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- องค์กรต่างๆสามารถวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

➤ **ใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)**

- หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีการสร้างฐานข้อมูล (Data Archive) และกระบวนการเก็บรักษาอย่างเป็นระบบ เพื่อรักษาไว้ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่ให้พราเลือนไปตามกาลเวลาผ่านหลากหลายช่องทาง เช่น การเก็บลายผ้า ทั้งบนโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประหยัดต้นทุนงบประมาณของประเทศจากการที่องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- นักสร้างสรรค์สามารถมีองค์ความรู้ที่ถูกเก็บรักษาไว้อย่างดี ทำให้สามารถนำไปต่อยอดผลงาน สินค้าและบริการของตนเองได้

- มูลค่าเพิ่มจากใช้งานข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

➤ **สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)**

- ภาครัฐให้เงินทุนสนับสนุน (Public Funding) การจัดงานประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ การแสดงผลงานทางศิลปะ ดนตรี สำหรับเยาวชน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในด้านต่าง ๆ เช่น การได้รับเงินสนับสนุนกู้ยืมในการประกอบธุรกิจ หรืองบในการประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนา

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนทั่วไปมีการซึมซับและคุ้นชินกับผลงาน รวมทั้งสินค้าและบริการของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น ส่งผลต่อการสร้างอุปสงค์ในระยะยาว
- ภาครัฐให้ความรู้ (Educate) ด้านการเข้าแหล่งเงินทุนจากทั้งในและต่างประเทศ แก่ผู้ประกอบการ รวมถึงนักสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางตรง

- ภาคผู้ประกอบการมีองค์ความรู้ในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เป็นธรรม และมีต้นทุนการ กู้ยืมลดลง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- เกิดการหมุนเวียนเงินทุนของภาคธุรกิจมีสูงขึ้น รวมทั้งมีการลงทุนและต่อยอดธุรกิจ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- อุดหนุนการบริโภคสินค้าและบริการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านกลไกการสนับสนุนด้านภาษี (Tax Incentives) เช่น การอุดหนุนค่าเข้าชมการแสดงสำหรับเยาวชนโดยหน่วยงานรัฐ

ผลประโยชน์ทางตรง

- เงินหมุนเวียนในระบบสูงขึ้น ภาคผู้บริโภคมีการใช้จ่ายสูงขึ้นซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับผลประโยชน์จากนโยบายการลดภาษี

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับความนิยมในตลาดสูงขึ้นและเกิดการต่อยอดทางธุรกิจ

➤ ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)

- ภาครัฐจัดหาช่องทางในการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่ส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่ผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีช่องทางในการขายสินค้าและบริการทั้งตลาดในและต่างประเทศ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- สินค้าและบริการสร้างสรรค์เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ผู้คนตระหนักถึงการซื้อสินค้าและบริการและผลงานสร้างสรรค์ผ่านช่องทางการต่างๆ
- ศึกษาและประเมินความต้องการของตลาด นำไปสู่การจับคู่ทางธุรกิจ (Business matching) เพื่อดึงธุรกิจต่างชาติให้เข้ามาลงทุน ภาครัฐสามารถให้ข้อมูลกับภาคเอกชนที่มีศักยภาพ และสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นพื้นที่ให้อุปสงค์และอุปทานมาพบกัน รวมทั้งให้ทั้งสองฝ่ายเข้าถึงข้อมูล

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการสามารถหาแหล่งเงินจากนักลงทุนต่างชาติได้ ทำให้มีเงินไหลเวียนในธุรกิจมากขึ้น
- นักลงทุนสามารถลงทุนในธุรกิจที่สนใจเพื่อคาดหวังผลกำไรจากการเติบโตของธุรกิจ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- Soft Power ไทยสามารถเผยแพร่ไประดับสากลได้ดียิ่งขึ้น วัฒนธรรมและสินค้าของไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น
- เพิ่มช่องทางการขายสินค้าและบริการจากนักลงทุนต่างชาติ

➤ ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)

- ภาครัฐและเอกชนร่วมกันสร้างกลไกการกำหนดราคากลาง รวมถึงมาตรฐานต่างๆ ให้สินค้าในอุตสาหกรรมบางประเภทเช่น ผลงานทางศิลปะ เพื่อป้องกันการใช้เป็นช่องทางในผิดกฎหมาย

ผลประโยชน์ทางตรง

- ช่องทางการทำผิดกฎหมายมีลดลง เช่น การใช้ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการฟอกเงิน
- ภาครัฐมีมาตรฐานราคากลางให้กับสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนมีแนวโน้มที่จะซื้อสินค้าและบริการมากขึ้นเนื่องจากความโปร่งใสที่มีมากขึ้น
- หน่วยงานภาครัฐร่วมกันจัดตั้ง Creative Consortium นโยบาย (Policies) หรือรายพื้นที่ (Area-based)

ผลประโยชน์ทางตรง

- เกิดความร่วมมือของภาคส่วนต่างๆ ในการผลักดันนโยบายให้สำเร็จอย่างเป็นรูปธรรม

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยมีความเข้มแข็งขึ้นทั้งในเชิงการวางนโยบาย การแลกเปลี่ยนทรัพยากร และระบบนิเวศในภาพรวม

- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนร่วมกันจัดตั้งสถานที่รับชมผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ (Academy for Appreciation) เพื่อเป็นพื้นที่ในการเสพผลงานของทุกกลุ่มคน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้คนมีพื้นที่ในการรับชมศิลปะโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- ผู้จัดหรือเจ้าของผลงานสร้างสรรค์สามารถเผยแพร่การรับชมผลงานได้เป็นวงกว้าง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้เข้าชมมีแรงจูงใจในการจัดแสดงสร้างสรรค์เนื่องจากการเข้าชมผลงานต่าง ๆ จัดขึ้นบนโลกเสมือนหรือแพลตฟอร์มที่น่าสนใจ
- ภาครัฐส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ (Collaboration) ระหว่างภาครัฐกับภาครัฐ ภาครัฐกับเอกชน และภาคเอกชนกับเอกชน เช่น การที่ภาครัฐร่วมมือกับภาคเอกชนศึกษาเกณฑ์หรือมาตรฐานในการกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมร่วมกัน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองของทั้งสองฝ่ายและสร้างบรรทัดฐานใหม่ที่เป็นธรรม

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ชมได้รับชมสื่อที่มีคุณภาพ ปราศจากการบิดเบือนหรือหวังผลประโยชน์แอบแฝง

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- การหาหรือนำไปสู่กระบวนการสร้างบรรทัดฐานใหม่ในเชิงกฎระเบียบ รวมถึงมาตรฐานทางสังคมในการรับชม

➤ สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

- หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนโครงการที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยสำหรับการล ภาครัฐจะจัดหาพื้นที่สร้างสรรค์ลองผิดลองถูก (Sandbox) หรือพื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning Space) เช่น การสร้าง Creative Economy Sandbox ภายในมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงอุปกรณ์ที่ทันสมัย ข้อมูลงานวิจัย บุคลากรที่ปรึกษา คณะอาจารย์ รวมถึงผู้ที่เข้าร่วมโครงการรายอื่นๆ ซึ่งมาจากหลายสาขาภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า และบริการซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นได้

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการใช้พื้นที่สร้างสรรค์ในการทดลอง และ คิดค้นสิ่งต่างๆด้วยตนเอง
- ภาครัฐสนับสนุนผ่านการเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ และมีการจัดอีเวนต์มากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคมีการสัมผัสประสบการณ์ (Experiences) จนเกิดเป็นความต้องการ (Demand) ในตลาด และ เพื่อให้การสร้างสรรค์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน

ผลประโยชน์ทางตรง

- ผู้ประกอบการนักศึกษาสามารถสร้างผลงาน สินค้า ใช้พื้นที่สร้างสรรค์เป็น แหล่งการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและชื่นชมผลงาน

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนเริ่มตระหนักถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เริ่มกลายเป็น ส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน รวมทั้งมีการใช้พื้นที่สาธารณะที่ถูกจัดหาโดย หน่วยงานภาครัฐให้เป็นประโยชน์มากขึ้น

➤ พัฒนความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)

- ภาครัฐส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ (Collaboration) ผ่านการบูรณาการแผนงานการสร้าง อุปสงค์ (National Strategic Direction) ระหว่างหน่วยงานอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ยังมีการ จัดลำดับความสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยที่จะต้องพัฒนาเป็นอันดับแรก (National Theme for Creative Economy)

ผลประโยชน์ทางตรง

- ประเทศมีแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการวางรากฐานอย่างเป็น ระบบซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาในระยะยาว

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมสามารถนำแนวทางพัฒนาอุตสาหกรรม (National Strategic Plan) ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์แผนธุรกิจของตนเองให้สอดคล้องกับแผนดังกล่าว
 - ภาคเอกชน เช่น ผู้ประกอบการ หรือนักสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างถูกต้องและสามารถเติบโตได้ในระดับสากล
- ภาครัฐให้ความรู้และบังคับใช้กฎหมายคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเข้มข้น

ผลประโยชน์ทางตรง

- มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องมีสูงขึ้น เกิดการเติบโตและมีการลงทุนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้คนมีความแรงจูงใจ และมีความรู้ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การกระทำความผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญ

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผู้คนมีการให้ความสำคัญกับความเป็นเจ้าของผลงานมากขึ้น มีความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ต่างๆ
- ภาครัฐปรับปรุงกฎหมาย ให้เอื้อต่อการทำธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การจัดตั้งบริษัทให้เป็นไปอย่างสะดวกมากขึ้น ขั้นตอนการดำเนินการของภาครัฐที่ล่าช้าที่มีกระบวนการอันซับซ้อน ทำให้ภาคเอกชนเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อภาครัฐ

ผลประโยชน์ทางตรง

- จำนวนบริษัทจดทะเบียนมีมากขึ้น ผู้คนมีแนวโน้มที่จะอยากทำธุรกิจมากขึ้น เนื่องจากการลงทะเบียนทำได้โดยง่าย

ผลประโยชน์ทางอ้อม

- ผลงานสร้างสรรค์มีหลากหลายมากขึ้น ผู้คนหันมาให้ความสนใจในสินค้าและบริการจากผู้ผลิตที่มีมากขึ้น

5.4 ประเด็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (Risk Identification)

การระบุความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นนั้นเป็นหนึ่งในวิธีการรับมือกับเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ และนำมาซึ่งการหาวิธีที่จะมารองรับความเสี่ยงเหล่านั้น ทางที่ปรึกษาได้ระบุถึงความเสี่ยงโดยอ้างอิงตามข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)

- การขาดความตระหนักรู้ถึงความสำคัญ กล่าวคือ ผู้ประกอบการมิได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของคุณค่าทางวัฒนธรรม ประเด็นด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม ทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการเรียนรู้ด้านทักษะทางธุรกิจของนักสร้างสรรค์ ในขณะที่ภาครัฐพยายามผลักดันนโยบายที่เกี่ยวข้องดังกล่าว
- ต้นทุนและความสามารถในการเข้าถึงองค์ความรู้ที่ภาครัฐจัดหาให้ เนื่องจากการรับผู้ประกอบการหรือประชาชนเข้าอบรมหรือมีการเรียนการสอน ย่อมสามารถทำได้ในวงจำกัด ทำให้การกระจายทรัพยากรเหล่านี้อย่างทั่วถึงและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เป็นหนึ่งในความเสี่ยงที่ควรได้รับการพิจารณาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ความรู้และทักษะพื้นฐานที่ต่างกัน เนื่องจากการถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะต่างๆ ที่อาจมีไม่เท่ากัน โดยเฉพาะในกลุ่มของศิลปินและผู้สร้างสรรค์ต่างๆ อาจทำให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้ เช่น การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางธุรกิจให้กับศิลปินต่างๆ
- การเรียนรู้เพิ่มทักษะไม่สามารถตอบโจทย์ตลาดแรงงาน เกิดจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีซึ่งก้าวกระโดดไปอย่างรวดเร็วกว่าการพัฒนาทักษะของแรงงานจะตามทัน ส่งผลให้เกิดช่องว่างของแรงงานเป็นอย่างมาก

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการสนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)

- การตีความประเด็นด้านวัฒนธรรมที่แตกต่าง หน่วยงานภาครัฐมีบทบาทความรับผิดชอบที่ต่างกัน ส่งผลให้เกิดมุมมองต่อประเด็นด้านวัฒนธรรมที่ต่างกันได้ อาทิ หน่วยงานภาคการท่องเที่ยวที่มองในแง่ของการผสมผสานวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ตรงกันข้ามกับหน่วยงานด้านวัฒนธรรมที่อาจมองในแง่ของการรักษาความดั้งเดิม

- ความซับซ้อนในการกำหนดตัวชี้วัด ในปัจจุบันการเป็นการยากที่หน่วยงานภาครัฐจะสร้างตัวชี้วัดที่สะท้อนผลงานดำเนินงานได้จริง โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีความเฉพาะเจาะจง
- ความสามารถในการนำแนวปฏิบัติที่ดีมาประยุกต์ใช้ได้ ด้วยความต่างของปัจจัยในระดับประเทศ ได้แก่ ผู้คน สภาพแวดล้อม งบประมาณ ทำให้ประเทศไทยไม่สามารถนำแนวปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ได้ หรือนำมาประยุกต์ใช้แล้วมีโอกาสไม่ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)

- ระบบกระบวนการเก็บข้อมูลมีความซับซ้อน ไม่ครบถ้วน และใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลนาน รูปแบบการจัดเรียงข้อมูลมีความซับซ้อน ส่งผลให้ผู้คนทั่วไปสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ยาก ทั้งนี้การสร้างฐานข้อมูลที่ครบถ้วนจำเป็นต้องใช้เวลานาน และโดยมากหน่วยงานภาคเอกชนบางหน่วยงานมีแนวโน้มที่จะไม่เผยแพร่ข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญของบริษัท

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)

- การหาหน่วยงานที่จะเข้ามารับผิดชอบการเก็บบันทึกข้อมูลรวมถึงการเปิดเผยต่อฐานข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้น การสร้างฐานข้อมูลจำเป็นจะต้องอาศัยความร่วมมือด้านข้อมูล การวางระบบการจัดเก็บข้อมูลจากหลายหน่วยงาน หน่วยงานที่รับผิดชอบจึงต้องคำนึงถึงความซับซ้อนดังกล่าว ทั้งนี้ผู้คนอาจไม่ได้ให้ความสำคัญในการศึกษาต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมรวมถึงวิธีการเพื่อนำไปต่อยอดมากนัก

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการสนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)

- ข้อจำกัดด้านงบประมาณ เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐมีงบประมาณที่ค่อนข้างจำกัด ส่งผลให้งบประมาณที่นำมาสนับสนุนผู้ประกอบการอาจมีความไม่ต่อเนื่อง และไม่

เพียงพอตามจำนวนที่ผู้ประกอบการต้องการจริง และอาจถูกครหาในการเลือกให้เงินสนับสนุนแค่บางอุตสาหกรรมหรือบางธุรกิจ

- ภาคธุรกิจยังพบปัญหาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดในปัจจุบัน ส่งผลให้สภาพคล่องทางการเงินของผู้ประกอบการได้รับผลกระทบ อันจะส่งผลต่อความสามารถในการเข้าถึงแหล่งเงินทุน หลายกรณีมีความรู้ ถึงช่องทางการเข้าถึงเงินทุน แต่สถานะทางการเงินหรือสภาพแวดล้อมของตัวธุรกิจไม่เอื้ออำนวย

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการ สร้างสรรค์ (Market Platform)

- ความสามารถในการตอบสนองความต้องการของผลงาน สินค้า และบริการต่อตลาด ความต้องการของสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกซื้อ แม้จะมีการอำนวยความสะดวกด้านการจัดหาตลาดและช่องทางการขายจากภาครัฐ
- การรวบรวมข้อมูลจากระบบการจัดการที่ดี เนื่องด้วยการสร้างแพลตฟอร์มกลางอันทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน หากขาดการบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่มีประสิทธิภาพนั้น อาจทำให้ข้อมูลที่รวบรวมไว้มีความไม่สอดคล้องกัน

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)

- ความร่วมมือยังขาดการสอดประสานที่มีประสิทธิภาพ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานยังขาดการเชื่อมต่อระหว่างกัน ซึ่งอาจมาจากปัจจัยด้านบุคลากร โครงสร้างองค์กร หรือเงินสนับสนุน เป็นต้น

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการสนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

- กฎระเบียบข้อบังคับอาจส่งผลต่อการพัฒนาเชิงพื้นที่สร้างสรรค์และโครงการ Sandbox เนื่องจากการเพิ่มจำนวนพื้นที่สร้างสรรค์รวมถึงการเพิ่ม Sandbox จำเป็น

จะต้องข้องเกี่ยวกับกฎหมายเป็นอันมาก เช่น การขออนุญาตใช้พื้นที่ของภาครัฐในการใช้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ อันจะส่งผลให้การพัฒนาเป็นไปอย่างล่าช้าหากติดกฎระเบียบ หรือข้อบังคับของทางราชการ

ปัจจัยเสี่ยงของข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)

- Soft Power ยังขาดนโยบายที่ชัดเจนและขาดการบูรณาการ อำนาจอ่อนเป็นประเด็นที่จำเป็นจะต้องร่วมกันผลักดันจากทุกภาคส่วนเพื่อออกสู่สากล หากขาดการเชื่อมต่อที่มีประสิทธิภาพนั้น อาจส่งผลให้ Soft Power กลายเป็นสิ่งที่ไม่อาจผลักดันให้เกิดและเป็นจุดขายของประเทศได้
- เกิดการจัดลำดับความสำคัญของอุตสาหกรรมคลาดเคลื่อน เนื่องจากการจัดอันดับต้องคำนึงถึงปัจจัยหลากหลายปัจจัยเพื่อที่จะทุ่มเททรัพยากรไปได้ถูกจุด และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด ทว่าทางผู้วางนโยบายอาจให้น้ำหนักไปกับปัจจัยที่อาจไม่ได้สร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจได้อย่างที่คาดหวัง รวมถึงอาจมีปัจจัยภายนอกเข้ามากระทบฉับพลันทำให้การคาดการณ์สามารถคลาดเคลื่อนได้ เช่น โรคระบาดและสงคราม
- การออกกฎหมายในโลกเสมือนอาจยังทำได้ไม่ครอบคลุม เนื่องด้วยเทคโนโลยีเหล่านี้ นับเป็นเทคโนโลยีใหม่ ส่งผลให้การออกกฎหมายอาจเกิดช่องโหว่ และการบังคับใช้อาจยังไม่มีประสิทธิภาพมากนัก
- ภาครัฐอาจไม่ได้รับความร่วมมือและประสิทธิภาพตามที่คาดหวัง เนื่องด้วยการออกกฎระเบียบด้านมาตรฐานทางด้านสิ่งแวดล้อมเป็นการเพิ่มต้นทุนการผลิตให้แก่ภาคธุรกิจ จึงอาจมีผู้ประกอบการบางส่วนไม่เห็นด้วยกับนโยบายดังกล่าว และต้นทุนดังกล่าวอาจถูกส่งต่อไปให้ผู้บริโภค ส่วนในด้านการผูกขาดนั้น ถึงแม้จะมีการออกกฎระเบียบเพื่อป้องกันการผูกขาด แต่ด้วยทรัพยากรที่มีมากกว่าในบริษัทขนาดใหญ่ก็จะได้เปรียบบริษัทขนาดเล็กเป็นปกติ

5.5 การประเมินผลกระทบเชิงเศรษฐกิจของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

คณะที่ปรึกษาได้ทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจที่อาจเกิดขึ้นจากข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในแต่ละรายภาพฉายอนาคต พบว่ามีนโยบายที่ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจเป็นตัวเงินได้ทั้งสิ้น 5 มาตรการ ได้แก่

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)
- พัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)
- สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)
- ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)
- สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

โดยคิดเป็นมูลค่าต่อปีกว่า **121,936.6** ล้านบาท ซึ่งมีรายละเอียดการคำนวณเป็นดังต่อไปนี้

- ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยมรวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)

ตารางที่ 5-2 ผลประโยชน์จากการสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจ

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
1. ผลประโยชน์จากการสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจ		
จำนวนครั้งในการลงทะเบียน (ครั้ง) *	7,000	
ต้นทุนการจัดหลักสูตรที่เกี่ยวข้องต่อหลักสูตร (บาทต่อหลักสูตร) **	1,500	
จำนวนคอร์สออนไลน์ที่เปิดทั้งหมด	5	

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
ผลประโยชน์จากการสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการการบริหารจัดการธุรกิจ	= ราคาของคอร์ส (1,500) * จำนวนคอร์สที่เปิดให้เลือกลงทั้งหมด (5) * จำนวนครั้งในการลงเรียนทั้งหมด (7,000)	52,788,750 บาท

* จำนวนครั้งในการลงทะเบียนคิดจากการเฉลี่ยอัตราการเข้าเรียนคอร์สออนไลน์ของประชากรในประเทศไทยเฉลี่ยประมาณร้อยละ 50 จากทุกช่วงอายุ (Share of e-learning participants in Thailand in 2020, Statista) โดยกลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่ติดตามเพจ Facebook: Creative Economy Agency Thailand 14,000 ทำให้ได้มาซึ่ง 7,000 ครั้งในการลงทะเบียน

** อ้างอิงจากราคาหลักสูตร Business Strategy & Business Model 2022, Skilllane

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 52,788,750 บาท

➤ พัฒนฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)

ตารางที่ 5-3 ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
2. ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน		
GDP ของประเทศไทย *	4,228 พันล้านบาท	
มูลค่าเพิ่มของการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในฐานะข้อมูลแบบเปิด (ร้อยละของผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ) **	1.1	
ร้อยละมูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ***	7.58	
ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	= จีดีพี (4.2 พันล้านบาท) * ร้อยละมูลค่าเพิ่มการเข้าถึงข้อมูล (1.1) * สัดส่วนมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อจีดีพี (7,000)	3,525,306,400 บาท

* GDP ของประเทศไทยจากข้อมูลของ ณ ไตรมาสที่ 2 ปี 2565 โดยธนาคารแห่งประเทศไทยอยู่ที่ 4,228 พันล้านบาท

** จากข้อมูลของ OECD การทำให้ข้อมูลถูกเข้าถึงโดยง่ายนั้นจากทางภาครัฐและเอกชนจะสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจของประเทศอยู่ที่ร้อยละ 1.1

*** มูลค่าด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เทียบกับผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศนั้นอยู่ที่ ร้อยละ 7.58 อ้างอิงจากปี 2563

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 3,525,306,400 บาท

➤ **สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)**

ตารางที่ 5-4 ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากงบประมาณด้าน Public Funding ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
3. ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากงบประมาณด้าน Public Funding ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์		
งบประมาณของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์รวมกว่า 23 หน่วยงาน *	35,907 ล้านบาท	
ร้อยละสัดส่วนงบประมาณรวมที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ส่งผลต่อการลงทุนด้าน Public Funding **	3	
ร้อยละมูลค่าเพิ่มของการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เฉลี่ยจากทุกอุตสาหกรรม	1.21	
ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการเข้าถึงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	= งบประมาณรวม (35,907 ล้านบาท) * ร้อยละสัดส่วนงบประมาณรวมที่ใช้ในด้าน Public Funding ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (3%) * มูลค่าเพิ่มของการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (1.21)	1,303.4 ล้านบาท

* จากงบประมาณของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, กรมทรัพย์สินทางปัญญา, สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน), กรมการพัฒนาชุมชน, สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ, สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน, กระทรวงวัฒนธรรม, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

** การให้สมมุติฐานด้านการลงทุนในด้าน Public Funding ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นร้อยละ 3 ของงบประมาณของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 1303.4 ล้านบาท

ตารางที่ 5-5 ผลประโยชน์จากการลดหย่อนภาษี (Tax Incentive)

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
4. ผลประโยชน์จากการลดหย่อนภาษี (Tax Incentive)		
มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ *	1,461,788 ล้านบาท	
ร้อยละจำนวนเงินที่มีการลดหย่อนภาษี **	10	
มูลค่าเพิ่มจากการนโยบายลดภาษี ***	0.8	
ผลประโยชน์จากการมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการลดหย่อนภาษี	= มูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (1.4 ล้านล้านบาท) * ร้อยละของจำนวนการลดหย่อนภาษี (10) * มูลค่าเพิ่มของนโยบายการลดหย่อนภาษี (0.8)	116,943 ล้านบาท

* สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ปี 2561

** จำนวนเงินที่มีการลดหย่อนภาษีคิดเป็นร้อยละ 10 ของมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

*** จากข้อมูลของ Committee for a Responsible Federal Budget แสดงถึงมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากมาตรการลดภาษีในสหรัฐอเมริกาในปี 2560

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 116,943 ล้านบาท

➤ ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)

ตารางที่ 5-6 ผลประโยชน์จากการจัดหาช่องทางการแสดงและขายสินค้า (Expo/Exhibition)

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
5. ผลประโยชน์จากการจัดหาช่องทางการแสดงและขายสินค้า (Expo/Exhibition)		
งบประมาณในการจัด Expo ของ CEA *	25.6 ล้านบาท	
มูลค่าเพิ่มจากการจัด Expo ***	2.37	
ผลประโยชน์จากการจัด Expo	= งบประมาณในการจัด (25.6 ล้านบาท) * มูลค่าเพิ่มจากการจัด Expo (2.37)	60.6 ล้านบาท

* งบประมาณอ้างอิงจากแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

** อ้างอิงจาก Global Economic Impact of Exhibitions ปี 2019

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 60.6 ล้านบาท

➤ สหับสนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)

ตารางที่ 5-7 ผลประโยชน์จากการมีพื้นที่สร้างสรรค์ในการลองผิดลองถูก (Sandbox)

รายการ	สมมติฐาน	มูลค่า
6. ผลประโยชน์จากการมีพื้นที่สร้างสรรค์ในการลองผิดลองถูก (Sandbox)		
งบประมาณรวมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ *	35,907 ล้านบาท	
ร้อยละของงบประมาณที่ได้รับจัดสรร **	2	
ร้อยละความน่าจะเป็นในการจะจัดหาเงินทุนได้เพิ่มขึ้นหลังจากอยู่ใน Sandbox ***	50	
ร้อยละของเงินทุนที่จะเพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วม Sandbox ****	15	
ผลประโยชน์จากการมีพื้นที่สร้างสรรค์ในการลองผิดลองถูก (Sandbox)	= งบประมาณในการลงทุน Sandbox ของแต่ละหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (35,907 ล้านบาท) * ร้อยละของงบประมาณที่ได้รับจัดสรรมา (ร้อยละ 2) * ร้อยละความน่าจะเป็นที่จะจัดหาเงินทุนได้เพิ่มขึ้นหลังจากอยู่ใน Sandbox (ร้อยละ 50) * ร้อยละของเงินทุนที่จะเพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วม Sandbox (ร้อยละ 15)	53.86 ล้านบาท

* จากงบประมาณของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงานสภาพัฒนาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, กรมทรัพย์สินทางปัญญา, สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน), กรมการพัฒนาชุมชน, สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ, สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน, กระทรวงวัฒนธรรม, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

** อ้างอิงจากงานวิจัย Inside the regulatory sandbox: effects on fintech funding ปี 2019

*** อ้างอิงจากงานวิจัย Inside the regulatory sandbox: effects on fintech funding ปี 2019

**** อ้างอิงจากงานวิจัย Inside the regulatory sandbox: effects on fintech funding ปี 2019

คิดเป็นผลประโยชน์รวม 53.8 ล้านบาทต่อปี

5.6 การจัดลำดับความสำคัญและผลกระทบของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในการจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ที่ปรึกษาใช้กรอบแนวคิดในการให้ลำดับความสำคัญจากการแบ่งกลุ่มระดับของผลกระทบของนโยบาย และระดับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ผลกระทบของนโยบาย

- ผลกระทบสูง – นโยบายมีผลกระทบต่อมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของกฎระเบียบ ข้อบังคับมาก และผลกระทบที่เกิดกระทบต่อประชาชนหรืออุตสาหกรรมในวงกว้าง
- ผลกระทบปานกลาง – นโยบายมีผลกระทบต่อมูลค่าทางเศรษฐกิจปานกลาง มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของกฎระเบียบ ข้อบังคับปานกลาง และผลกระทบที่เกิดกระทบต่อประชาชนหรืออุตสาหกรรมปานกลาง
- ผลกระทบต่ำ – นโยบายมีผลกระทบต่อมูลค่าทางเศรษฐกิจต่ำกว่านโยบายอื่นๆ โดยเปรียบเทียบ มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของกฎระเบียบ ข้อบังคับน้อย และผลกระทบที่เกิดกระทบต่อประชาชนหรืออุตสาหกรรมต่ำ

โอกาสความเป็นไปได้ของนโยบายที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

- โอกาสสูง – นโยบายสามารถดำเนินการได้อย่างรวดเร็ว บังคับเสี่ยงที่ส่งผลให้นโยบายไม่ประสบความสำเร็จต่ำ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนโยบายดังกล่าวมีทรัพยากรและความรู้ความเข้าใจในการดำเนินงานสูง และประชาชนหรือภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงผลประโยชน์จากนโยบายอย่างทั่วถึง
- โอกาสปานกลาง – นโยบายสามารถดำเนินการได้ด้วยระยะเวลาปานกลาง บังคับเสี่ยงที่ส่งผลให้นโยบายไม่ประสบความสำเร็จปานกลาง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนโยบายดังกล่าวมีทรัพยากรและความรู้ความเข้าใจในการดำเนินงานในระดับพอใช้ และประชาชนหรือภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงผลประโยชน์จากนโยบายในระดับปานกลาง
- โอกาสน้อย – นโยบายสามารถดำเนินการได้อย่างค่อยเป็นค่อยไป บังคับเสี่ยงที่ส่งผลให้นโยบายไม่ประสบความสำเร็จสูง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนโยบายดังกล่าวมีทรัพยากรและความรู้ความเข้าใจในการดำเนินงานน้อย และประชาชนหรือภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงผลประโยชน์จากนโยบายอย่างจำกัด

ทางที่ปรึกษาได้จัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจากผลการสัมภาษณ์
เชิงลึกและจากการประเมินของที่ปรึกษาอันได้ผลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5-8 การจัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	ผลกระทบของนโยบายทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่เป็นตัวเงิน	โอกาสของความเป็นไปได้ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต	ผลการจัดลำดับความสำคัญ (ลำดับ)
ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาเพื่อปลูกฝังรสนิยม รวมทั้งยกระดับทักษะแรงงานทั้งด้านการสร้างสรรค์ ผลงานและทักษะทางดิจิทัล (Academy/ Education)	สูง	สูง	(2) สูง – มีผลต่อการสร้างอุปสงค์ในระยะยาว และคนส่วนใหญ่เข้าถึงผลประโยชน์ได้
สนับสนุนการพัฒนาทักษะ ชีตความสามารถของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Capacity Building)	ปานกลาง	สูง	(8) ต่ำ – มีหลายหน่วยงานที่ทำหน้าที่ดังกล่าวอยู่แล้วเพียงแต่อาจมีการซ้อนทับกันอยู่บ้าง ทำให้การให้ความสำคัญไม่ได้อยู่ในระดับสูง
พัฒนาฐานข้อมูลด้านอุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Data on Supply Side)	ปานกลาง	ปานกลาง	(6) ปานกลาง – การจัดทำฐานข้อมูลหรือข้อมูลแบบเปิดให้ทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมเข้าถึงได้มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการเติบโตทางเศรษฐกิจและมีโอกาสที่จะเป็นไปได้มาก ดังเห็นได้จากในต่างประเทศ
ใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยี เพื่อปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง (Data Archive of Cultural Assets)	ต่ำ	ปานกลาง	(9) ต่ำ – ปัจจัยด้านการเก็บข้อมูล หลักฐานทางวัฒนธรรมทำได้โดยง่ายในปัจจุบันผ่านวิธีการต่างๆมากมาย ทำให้นโยบายดังกล่าวจึงถูกให้ความสำคัญเป็นลำดับท้าย
สนับสนุนด้านเงินทุน และแรงจูงใจในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Incentives/ Funding)	สูง	สูง	(1) สูง - ประเด็นด้านเงินทุนเป็นปัจจัยหลักของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมในระดับสูง
ส่งเสริมหรือสร้างแพลตฟอร์มสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Market Platform)	ปานกลาง	ปานกลาง	(7) ปานกลาง – การจัดหาตลาดยังคงเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการผลักดันสินค้าและบริการในอุตสาหกรรม แต่ยังคงต้องอาศัยอุปสงค์ (Demand) ในขับเคลื่อนเป็นหลัก ดังนั้นจึงถูกจัดลำดับความสำคัญในระดับกลาง
ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน/ องค์กรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และระดับพื้นที่ (Networking / Partnership)	สูง	สูง	(4) สูง – ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานเป็นสิ่งที่สำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายต่างๆ จึงถูกให้ความสำคัญในระดับสูง
สนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Learning Space/ Testing Space)	ปานกลาง	สูง	(5) ปานกลาง – พื้นที่ในการลองผิดลองถูกถือว่ามีความสำคัญต่อการผลักดันผู้ประกอบการ และนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ และมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต ทำให้ถูกจัดลำดับความสำคัญในระดับกลาง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	ผลกระทบของนโยบายทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่เป็นตัวเงิน	โอกาสของความเป็นไปได้ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต	ผลการจัดลำดับความสำคัญ (ลำดับ)
พัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบและนโยบายระหว่างหน่วยงาน (Regulatory Cooperation)	สูง	สูง	(3) สูง – การพัฒนาความร่วมมือด้านกฎระเบียบเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนแผนงานหรือนโยบายระดับประเทศให้เป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน ดังนั้นจึงถูกจัดลำดับความสำคัญไว้ในระดับสูง

ภาคผนวก 1

สรุปผลการระดมสมองกับผู้บริหาร
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)
และผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)

**หัวข้อ “การระดมความคิดเห็นร่วมกับผู้บริหาร
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)
ครั้งที่ 1” วันที่ศุกร์ที่ 8 เมษายน 2565**

➤ กำหนดการประชุม

ณ วันศุกร์ที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2565 ทางสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.) ได้มอบหมายให้บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด (ที่ปรึกษา) จัดการระดมสมองภายใต้โครงการวิจัยจัดทำภาพอนาคต เพื่อคาดการณ์อนาคตและรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก (Foresight Research) โดยมีรายละเอียดดังนี้

เวลา	กิจกรรม	หมายเหตุ
13:30 – 13:40 น.	กล่าวเปิดงานระดมความคิดเห็น	นายอภิสิทธิ์ ไส้ตัญญูไกล ผู้อำนวยการสศส.
13:40 – 14:30 น.	Session 1 – Introduction to Foresight: “Framing” บรรยายแนวทางการจัดทำแผนภาพอนาคต ในกระบวนการระบุกรอบอนาคต (Framing)	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลเชษฐ์ มงคล
14:30 – 15:30 น.	Session 2 - Exploring Domain Map ระดมความเห็นจากผู้บริหารและคณะทำงานของสศส. เพื่อระบุกรอบอนาคต (Futures Frame) ที่เหมาะสมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลเชษฐ์ มงคล
15:30 – 16:00 น.	Session 3 - ผู้แทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ Domain Map เพื่อนำผลไปวิเคราะห์จัดทำเป็น Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยต่อไป	

➤ รายชื่อผู้เข้าร่วม

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1	อภิสิทธิ์ ไส้ตัญญูไกล	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2	อินทพันธุ์ บัวเขียว	รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รักษาการผู้อำนวยการสำนักพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
3	พิชิต วีรังคบุตร	รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รักษาการผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เชียงใหม่
4	ศิริอร หริมปราณี	ผู้ช่วยผู้อำนวยการ

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
5	เพ็ญกมล โลหิตหาญ	ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
6	ปรียนันท์ มงคลศรี	ผู้อำนวยการสำนักสื่อสารและการตลาด
7	วริทธิ ธีรประเสริฐ	รักษาการผู้อำนวยการสำนักพัฒนาธุรกิจและนวัตกรรม
8	มนทิณี ยงวิกุล	ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์
9	เลอชาติ ธรรมธีรเสถียร	ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ รักษาการหัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ
10	ชุตยาเวศ สินธุพันธุ์	ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ขอนแก่น
11	วริทธิ ธีรประเสริฐ	รักษาการผู้อำนวยการสำนักพัฒนาธุรกิจและนวัตกรรม
12	วิไลพร แก้วอนันต์	ผู้เชี่ยวชาญด้านยุทธศาสตร์และประเมินผล
13	พัชรินทร์ พัฒนบุญไพบูลย์	ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารองค์กร
14	สายศรารค์ อิศรางกูร ณ อยุธยา	นักพัฒนากลยุทธ์ธุรกิจและนวัตกรรมอาวุโส
15	กัลยธีรา ภัทรศีลสุนทร	นักพัฒนากลยุทธ์ธุรกิจและนวัตกรรมอาวุโส
16	ณัฐวิรี แดงน้อย	นักพัฒนากลยุทธ์พื้นที่สร้างสรรค์อาวุโส
17	พัฒนิตา มิตรภักดี	นักบริหารนโยบายและแผนอาวุโส
18	อิสรา เปี่ยมพงศ์สานต์	นักบริหารนโยบายและแผนอาวุโส
19	อินทรพิทักษ์ เจริญรัตน์	นักพัฒนาระบบข้อมูลอาวุโส
20	เบญจพร พวงจำปี	นักพัฒนากลยุทธ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาวุโส
21	กัลยธีรา ภัทรศีลสุนทร	นักพัฒนากลยุทธ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาวุโส
22	ดวงกมล แก่นสาร	นักพัฒนากลยุทธ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาวุโส
23	ชนกมาศ ไพโรศรี	เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ

➤ สรุปผลการระดมสมอง

กลุ่มที่ 1 วงกรอบของการวิเคราะห์ไว้ที่ 10 ปี และได้มีประเด็นสำคัญดังนี้

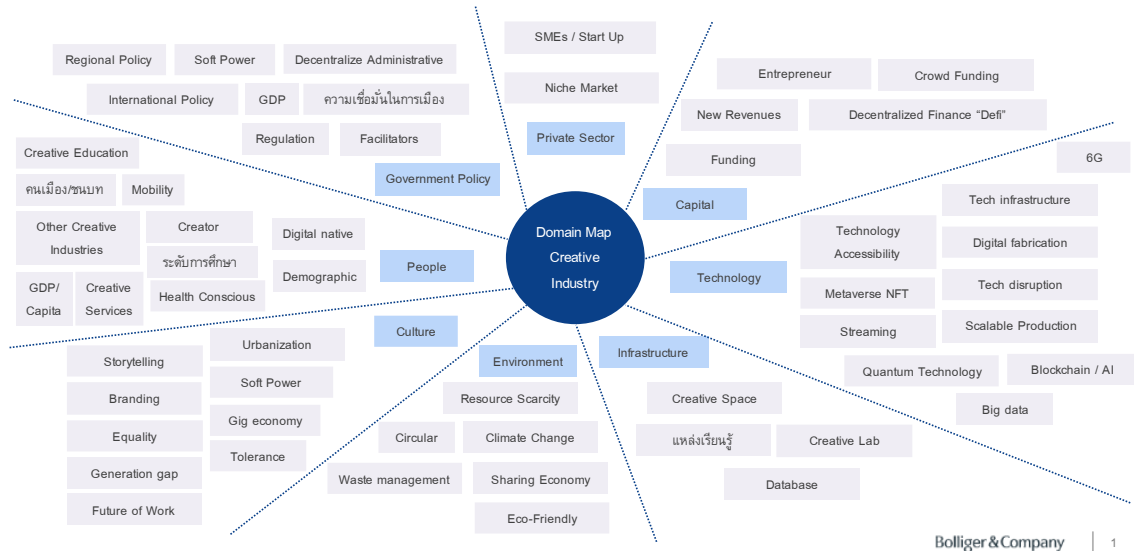
- การเติบโตของเศรษฐกิจโลกและในระดับภูมิภาคจะมีผลกระทบต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทย รัฐบาลควรที่จะพิจารณาความร่วมมือทางเศรษฐกิจในระดับโลกและระดับภูมิภาคเพื่อเป็นประโยชน์ต่อประเทศ

- บทบาทของภาครัฐในด้านที่เป็นผู้กำกับการแข่งขันในตลาด และดูแลการใช้เทคโนโลยีส่งผลสำคัญต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ
- เทคโนโลยีดิจิทัลจะมีบทบาทมากขึ้นในการทำงานของภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาชน
- บริบททางสังคมสร้างผลกระทบต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น ความเท่าเทียมทางเพศ การพัฒนาอย่างยั่งยืน และเสถียรภาพของการเมือง
- ในด้านการพัฒนาของภาคเอกชน ประเด็นที่ควรให้ความสนใจ กล่าวคือ การระดมทุนรูปแบบใหม่และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีการเติบโต
- คุณภาพของดิจิทัลเทคโนโลยีเป็นผลลัพธ์อันเนื่องมาจากสาธารณูปโภคพื้นฐานที่ทันสมัย เข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังเอื้ออำนวยต่อการสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ ให้แก่ชุมชน ให้เกิดการแบ่งปันด้านทรัพยากร
- ในด้านวัฒนธรรม การยอมรับความแตกต่างที่มากขึ้น การมีรูปแบบชีวิตรูปแบบใหม่ การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของภาคประชาชน และการพัฒนาให้เกิดความเป็นเมืองส่งผลกระทบต่อบุคลากรสร้างสรรค์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

โดยกลุ่มที่ 1 ได้แบ่งหัวข้อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ดังภาพที่ 1) ได้เป็น 8 ประเด็น ดังนี้

ภาพที่ 1 ภาพ Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มที่ 1

Domain Map Group 1



- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคเอกชน (Private Sector)
- ประเด็นด้านเงินทุน (Capital)
- ประเด็นด้านเทคโนโลยี (Technology)
- โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)
- ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม (Environment)
- ประเด็นด้านวัฒนธรรม (Culture)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคประชาชน (People)
- ประเด็นด้านนโยบายภาครัฐ (Government Policy)

กลุ่มที่ 2 ได้วางกรอบเวลาไว้ในระยะ 5-10 ปี และได้มีประเด็นสำคัญดังนี้

- แรงงานสร้างสรรค์ต้องมีการ Reskilling Upskilling และการทำ Workshop
- สนับสนุนการให้สวัสดิการทางสังคมที่ดี
- กลไกสนับสนุนการพัฒนาของแรงงานในเศรษฐกิจสร้างสรรค์รวมถึงการทำงานในรูปแบบใหม่ อาทิ Digital Nomad
- ภาคธุรกิจมีการรวมกลุ่มในรูปแบบของสมาคมหรือสมาพันธ์เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้ประกอบการ

- เสริมสร้างทักษะด้านดิจิทัล (Digital literacy) ตั้งแต่ระดับปฐมวัยรวมถึงการใช้เทคโนโลยี อาทิ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data)
- การเข้าถึงแหล่งทุนที่มีคุณภาพและการสนับสนุนทางการเงินในรูปแบบใหม่ๆ (Good quality and alternative sources of capital and sponsorship) เช่น De-Fi
- การวางกลยุทธ์ในระบียบโลกใหม่ การสร้างสังคมที่เป็นธรรม การให้การยอมรับอัตลักษณ์ที่หลากหลายในสังคม (Plurality) ควรเป็นประเด็นที่ถูกตระหนักถึง
- นโยบายด้านไอทีและดิจิทัลที่ควรถูกให้ความสำคัญ
- การมีพื้นที่สำหรับการสร้างสรรค์ให้ผู้บริโภค เช่น Innovation lab รวมถึงระบบขนส่งที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
- สนับสนุนการผสมผสานระหว่างทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมสากล

โดยกลุ่มที่ 2 ได้แบ่งหัวข้อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ดังภาพที่ 2) ได้เป็น 12 ประเด็น ดังนี้

ภาพที่ 2 ภาพ Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มที่ 2

Domain Map Group 2



- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคธุรกิจ (Business)
- ประเด็นด้านเงินทุน (Capital)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตลาด (Market)
- ประเด็นด้านวัฒนธรรม (Culture)

- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความคิด (Global Mindset)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา (Education)
- ประเด็นด้านนโยบายภาครัฐ (Government Policy & Regulation)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)
- ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม (Environment)
- ประเด็นด้านเทคโนโลยี (Technology)
- ประเด็นด้านแนวโน้มการใช้ชีวิต (Trend & Lifestyle)
- ประเด็นด้านแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Workforce)

กลุ่มที่ 3 ได้วางกรอบเวลาไว้ในระยะ 10 ปี และได้มีประเด็นสำคัญดังนี้

- ประชากรจะมี generation gap มากขึ้นส่งผลต่อการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป รวมถึงมีปรากฏการณ์ที่เกิดจากเทคโนโลยี อาทิ การใช้ avatar ทำให้ประเด็นด้านการสร้างความเชื่อมั่นระหว่างกัน (Human trust) จะมีความสำคัญมากขึ้น
- ควรมีการจัดตั้งสมาคมธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนผู้ประกอบการรวมถึงสนับสนุนด้านสื่อและเนื้อหาสร้างสรรค์ บนโลกออนไลน์ให้มีการควบคุมทรัพย์สินทางปัญญาในขณะเข้าสู่ตลาดโลก
- การศึกษาเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมไทย และ เพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะมีความสำคัญมากขึ้น รวมถึงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการศึกษาตลอดชีวิต
- สนับสนุนให้เกิดการผสมผสานระหว่างทุนวัฒนธรรมของไทยและความสามารถปรับตัวในตลาดโลก
- ในอนาคต web 5.0 โดยปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่องจักรจะเป็นกลไกสำคัญของระบบนิเวศ
- เศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องสนับสนุนพื้นที่ชุมชนและสภาพแวดล้อม ขณะที่ผู้ประกอบการต้องมีความเชี่ยวชาญในโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัล

- สร้างความรู้ความเข้าใจและการเข้าถึงนายแหล่งเงินทุนใหม่ๆ อาทิ Crowdfunding, Decentralized financing และ Central Bank Digital Currency (CBDC)
- การมีรัฐบาลที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมมากขึ้นจะส่งผลให้ประชาธิปไตยให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น และการให้ความสำคัญต่อสิทธิส่วนบุคคลจะเป็นสภาพแวดล้อมที่จะบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ความรู้ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนำไปสู่การเพิ่มมูลค่าให้ทุนวัฒนธรรม

โดยกลุ่มที่ 3 ได้แบ่งหัวข้อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ดังภาพที่ 3) ได้เป็น 8 ประเด็น ดังนี้

ภาพที่ 3 ภาพ Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มที่ 3

Domain Map Group 3



Bolliger & Company | 3

- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ (Place)
- ประเด็นด้านความรู้ (Knowledge)
- ประเด็นด้านบริบททางสังคม (Social Context)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคประชาชน (People)
- ประเด็นด้านเทคโนโลยี (Technology)

- ประเด็นด้านกฎหมาย (Law)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคธุรกิจ (Business)
- ประเด็นด้านนโยบายภาครัฐ (Government Policy)

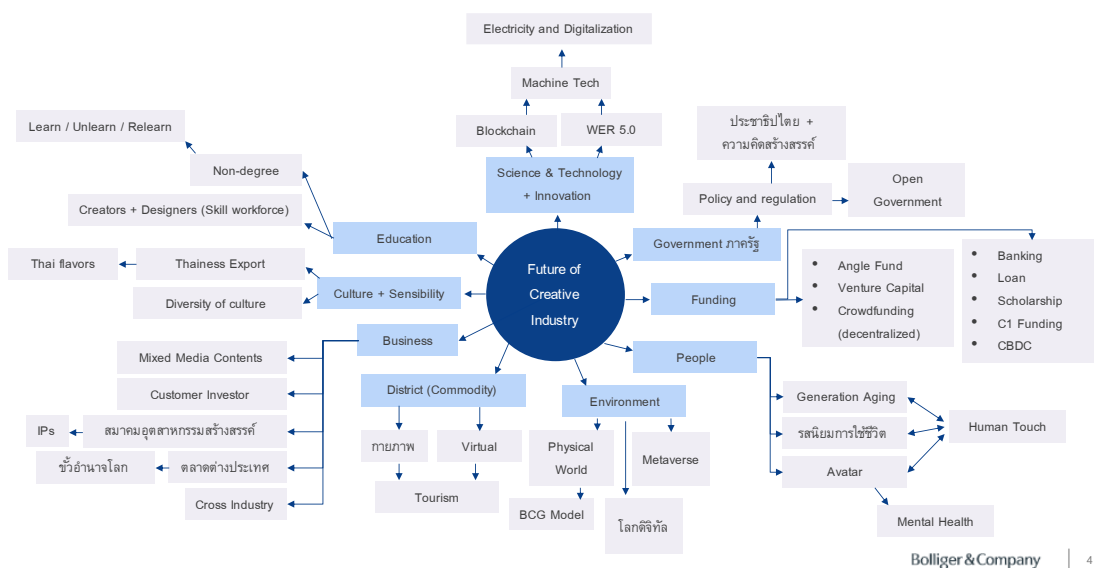
กลุ่มที่ 4 วงกรอบของการวิเคราะห์ไว้ที่ 10 ปี และได้มีประเด็นสำคัญดังนี้

- ควรมีการให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาทิ นักสร้างสรรค์
- ความสามารถของผู้บริหารนโยบายแรงงาน และการจัดสรรงบประมาณ เป็นปัจจัยสำคัญต่อธุรกิจและอุตสาหกรรมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากส่งผลต่อคุณภาพของนโยบายและแผนงาน โดยมีการกระจายอำนาจจากส่วนกลางเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อเชื่อมโยงสถาบันทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น
- การต่อยอดทุนวัฒนธรรม ความรู้ในการผลิตเพื่อการส่งออก การตลาด และการค้า จะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเติบโตทางธุรกิจ

โดยกลุ่มที่ 4 ได้แบ่งหัวข้อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ดังภาพที่ 4) ได้เป็น 9 ประเด็น ดังนี้

ภาพที่ 4 ภาพ Domain Map ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มที่ 4

Domain Map Group 4



- ประเด็นด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science Technology and Innovation)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาครัฐ (Government)
- ประเด็นด้านเงินทุน (Funding)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคประชาชน (People)
- ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม (Environment)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับด้านสถานที่ (District)
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาคธุรกิจ (Business)
- ประเด็นด้านวัฒนธรรม (Culture)
- ประเด็นด้านการศึกษา (Education)

**หัวข้อ “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ครั้งที่ 2 (Future of Creative Industries 2nd)”
วันที่พุธที่ 27 กรกฎาคม 2565**

➤ สรุปผลการประชุมเชิงปฏิบัติการ (External Workshop)

กลุ่ม 1

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - ภาครัฐควรทำตัวเป็น Policy Maker กล่าวคือ เป็นผู้สนับสนุนในด้านความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการควบคุม รวมทั้งมีหน่วยงานมารองรับประเด็นด้านคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เพิ่มขึ้นและหลากหลายขึ้นอย่างชัดเจน
 - สนับสนุนให้ภาคเอกชนทำงานโครงการที่พัฒนาอุตสาหกรรมแทนภาครัฐ
 - รัฐมีการสนับสนุนให้ผู้คนกล้าลองผิดลองถูก อาทิ การสนับสนุนด้านงบประมาณจากภาครัฐ (Public Funding)
 - สร้างความรู้ความเข้าใจด้าน Soft Power และประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ใส่ Soft Power มากขึ้น
 - ปรับปรุงกฎหมายเรื่องการจัดตั้งบริษัท
 - เกิดการแบ่งปันข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชน อาทิ มูลค่าอุตสาหกรรม (Industry Value) หรือ ดัชนีความเชื่อมั่น (Sentiment Index)
 - รัฐควรเปิดให้สนับสนุนทุกภาคส่วนอย่างเท่าเทียม
 - ยกกระตือรือร้นของผู้ที่มีความสามารถรวมถึงผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้ยังสามารถอยู่ในตลาดแรงงานได้
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - รัฐให้การสนับสนุนภาคเอกชนด้านการสร้างแรงจูงใจทั้งทางตัวเงินและไม่ใช้ตัวเงินในประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม
 - มีการวัดผลการทำงานของภาครัฐในด้านสิ่งแวดล้อมที่มีมาตรฐาน
 - การส่งผ่านและการสร้างกลไกความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมจากรุ่นสู่รุ่น
 - ผู้ผลิตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการปรับตัวในด้านกระบวนการผลิตและวัตถุดิบให้เข้ากับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม
 - ภาครัฐสนับสนุนให้ภาคเอกชนและประชาชนเข้าถึงข้อมูลและความรู้ด้านความยั่งยืน

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - มีกฎหมายที่ป้องกันการผูกขาดในตลาด
 - ควรมีมาตรฐานการควบคุมดูแลสื่อสังคมออนไลน์ที่อาจบิดเบือนหรือนำพาอุตสาหกรรมไปในทางที่ผิด
 - ภาครัฐควรเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรผ่านการ (Upskill / Reskill) และด้านทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อให้ทันต่อการพัฒนาของอุตสาหกรรม
 - ภาครัฐสามารถใช้ประโยชน์จากบุคลากรภาคเอกชนที่มีความสามารถ
 - ภาคการศึกษาทั้งมหาวิทยาลัยมีการเตรียมความพร้อมในด้านการเรียนการสอน
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse
 - ภาครัฐและภาคเอกชนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นทั้งในด้านอุปสงค์ อุปทานในตลาดเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง
 - มีการควบคุมและบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ทางปัญญา
 - มีการออกกฎข้อบังคับ (Regulate) กระบวนการฟอกเงินต่างๆ
 - มีการจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะที่ควบคุมดูแลประเด็นปัญหาด้านต่างๆที่อาจเกิดขึ้น
 - ภาครัฐสนับสนุนให้ผู้ประกอบการรายย่อยสามารถอยู่รอดได้ในตลาด

กลุ่ม 2

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - ส่งเสริมกลุ่มที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนมากขึ้น
 - ขาดการพัฒนาแผนธุรกิจที่มีความเป็นไปได้ อาทิ ใน Metaverse
 - หน่วยงาน อาทิ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยมีการผลักดันการท่องเที่ยวผ่าน Metaverse ก่อนการเดินทางจริง และยังเป็นช่องทางการเพิ่มรายได้ผ่านการโฆษณาใน Metaverse
 - เพิ่มจำนวนบุคลากรด้าน Creative ให้มีมากขึ้น
 - ควรมีการปรับวัฒนธรรมให้มีความทันสมัยมากขึ้น (Modernized Culture) สอดรับกับบริบทโลก

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - เพิ่มความโปร่งใสในด้าน Supply Chain ตั้งแต่กระบวนการผลิต จนถึงกระบวนการจัดจำหน่าย
 - เพิ่มการเตรียมความพร้อมในด้านวัตถุดิบและ Ecosystem ในด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน รวมถึงอาจต้องมีการปรับ Mindset
 - สนับสนุนให้ผู้ประกอบการในไทยเข้าถึงความช่วยเหลือด้านเงินทุนจากต่างประเทศ
 - สร้างมาตรฐานที่เท่าเทียมกับระดับโลก เช่น ในอุตสาหกรรมแฟชั่น และการทำภาพยนตร์
 - การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยควรตระหนักถึงผลต่อประเด็นด้านความยั่งยืนซึ่งอาจถูกนำมาผนวกรวมกับการท่องเที่ยว

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - มีการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันในระดับสากล อาทิ ประเด็นด้าน NFTs
 - เสริมสร้างทักษะความรู้ความสามารถทางภาษาให้กับทุกภาคส่วน
 - ภาพยนตร์หรือสินค้าและบริการต้องมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม
 - ประเทศไทยมีกรอบที่จำกัดหากนำวัฒนธรรมมาผสมผสานกับเทคโนโลยี
 - เสริมสร้างทักษะความรู้ทางดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน (Digital Literacy)
 - การท่องเที่ยวของประเทศไทยต้องหาจุดขาย (Story) ของแต่ละพื้นที่

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse
 - ผู้เข้าร่วมมองว่าถึงอย่างไรก็ตาม สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ก็ยังคงเป็นที่ต้องการในตลาด ส่งผลให้ไทยควรสร้างการตอบสนองให้สามารถสร้างสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการเหล่านั้นได้
 - สนับสนุนทรัพย์สินทางปัญญาของคนไทยในด้านงบประมาณ การระดมทุน อาทิ สาขาภาพยนตร์ที่ต้องเสียสิทธิบัตรการผลิตให้ผู้ผลิตรายใหญ่ (Netflix)

กลุ่ม 3

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - การที่ภาครัฐและเอกชนสามารถสร้างสมดุลในด้านความเป็นไทยกับความทันสมัยเข้าด้วยกันเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ
 - ศึกษาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากต่างประเทศแล้วนำมาประยุกต์ใช้
 - ภาครัฐและเอกชนมีการเตรียมความพร้อมด้านกำลังคน
 - การผ่อนปรนข้อจำกัดด้านการตีความ รวมถึงการนำมาใช้ในเรื่องของ “ความเป็นไทย”
 - รัฐควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจตั้งแต่ระดับฐานราก อาทิ ระบบสัญญาณโทรศัพท์ การขนส่งถนน และเส้นทางต่างๆ

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - มีวิธีการบริหารจัดการด้านต้นทุนที่ดีขึ้นอันเป็นผลมาจากต้นทุนการผลิตที่สูงขึ้นตามลำดับ
 - ควรมีการจัดทำมาตรฐานด้านกระบวนการผลิตเพิ่มเติม
 - สร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญด้านประเด็นทางสิ่งแวดล้อมผ่านกระบวนการทางการศึกษา
 - ภาครัฐอาจมีการหาโอกาสในตลาดเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - รัฐควรมองหาวิธีการขยายให้กลุ่มคนทุก Generation ไม่ถูกทอดทิ้ง โดยยังสามารถสร้างมูลค่าในงานประดิษฐ์ สินค้าและบริการผ่านความคิดสร้างสรรค์
 - เสริมสร้างทักษะความรู้ทางด้านดิจิทัล (Digital Literacy) และการเข้าถึงเทคโนโลยีต่างๆ
 - รัฐมีวิธีการรองรับแพลตฟอร์มทางด้านปัญญาประดิษฐ์เพื่อไม่ให้เป็นการชี้นำทางความคิดต่อผู้คนส่วนมากโดยผู้คนส่วนน้อยที่ผลิตปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมา

กลุ่ม 4

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - การให้ความรู้ ความตระหนัก และการสร้างจิตสำนึกต่อประชาชนในด้านการเข้าถึงข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์
 - การบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ / การละเมิดอย่างเข้มข้นมีบทลงโทษอย่างชัดเจนและเท่าเทียมกันทุกคน
 - การสร้าง Platform ด้านข้อมูลกลางโดยภาครัฐเพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้
 - ภาครัฐมีการประชาสัมพันธ์และรณรงค์ด้านทรัพย์สินทางปัญญา
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - การปลูกจิตสำนึกร่วมกันให้มีการตระหนักถึงประเด็นด้านความยั่งยืน
 - การสร้างความรู้พื้นฐานที่สำคัญ ให้กับทุกกลุ่มอย่างครอบคลุมและเข้าใจอย่างทั่วถึง
 - ภาครัฐทำความเข้าใจกับการให้น้ำหนักของประเด็นด้านความยั่งยืนในแต่ละพื้นที่ (อุตสาหกรรม) ที่แตกต่างกัน
 - ภาครัฐมีการออกกฎหมาย ควบคุมดูแลแก่ทุกอุตสาหกรรม
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - ภาครัฐออกมาตรการรองรับผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์
 - มีการรองรับประเด็นทางด้านสังคม ความเชื่อ ศาสนา และค่านิยมเมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท
 - สนับสนุนให้ผู้คนมีความเท่าทันทางด้านเทคโนโลยี เพิ่มพูนความรู้ทางดิจิทัล
 - เทคโนโลยีสามารถลดมูลค่าและการให้ความสำคัญต่อสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทำให้ภาครัฐและเอกชนควรเตรียมความพร้อมถึงวิธีการรับมือ
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse
 - นโยบายที่รองรับผลกระทบที่เกิดจาก Generation Gap อันจะส่งผลต่อการใช้ชีวิต และความคิดของผู้คนในสังคม

- ภาครัฐและภาคเอกชนมีการเตรียมความพร้อมในด้านการตอบสนองต่อประเด็นขัดแย้งทางสังคม ความคิดและความเชื่ออย่างทันท่วงที

➤ **กำหนดการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)**

วันพุธที่ 27 กรกฎาคม 2565 เวลา 13.30-16.30

ณ ห้องออডিทอเรียม ชั้น M TCDC กรุงเทพฯ อาคารไพบรณีย์กลาง บางรัก

13.30-14.00	ลงทะเบียน
14.00-14.15	กล่าวบรรยายพิเศษโดยผู้บริหารสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)
14.15-14.30	นำเสนอภาพรวมโครงการและแนวคิดการจัดทำภาพยนตร์อนาคต โดย ผศ.ดร.กุลเชษฐ์ มงคล ผู้เชี่ยวชาญด้าน Strategic Foresight
14.30-14.45	นำเสนอผลการจัดทำภาพยนตร์อนาคต “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)”
14.45-15.30	แบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นต่อผลการจัดทำภาพยนตร์อนาคตและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในประเด็น “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)”
15.30-15.45	พักรับประทานอาหารว่าง

➤ **QR เอกสารประกอบการประชุม**



➤ รูปภาพบรรยากาศ











➤ รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) หัวข้อ “อนาคตของ
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)” ครั้งที่ 2 (25 คน) จาก 18
หน่วยงาน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	คัทลียา เผ่าศรีเจริญ	Managing Director, Producer	บริษัท 185 Films จำกัด
2	Mr. Rachvin Narula	Chief Executive Officer	บริษัท Benetone Films จำกัด
3	พงศธร ละเอียดอ่อน	CDO	FiF DESIGN studio
4	คุณวุฒิ เกิดในมงคล	Art director	บริษัท Ihapstudio จำกัด
5	บุญฤทธิ์ อรัญกุล	Entrepreneur	บริษัท โคเดียม จำกัด
6	อัญชลิกา आयुสะนิล	Marketing Consultant	Phonorights Ltd.
7	อรุณี ศรีสุข	Producer	บริษัท ทุไม้ จำกัด
8	ปิยะพงษ์ หมั่นประเสริฐดี	Co-founder & Director of Educational, Governmental and Overseas Partnership	บจก. ฟังใจ
9	นายสิริชัย ตันติพงศ์อนันต์	-	บริษัท ซีเนริโอ จำกัด
10	นางสาวเหมือนฝัน นิลคุหา	-	บริษัท ซีเนริโอ จำกัด
11	ชญาภัช แสงพับพิม	Managing Director	Phonorights
12	ผศ.สุภาวดี โพธิยะราช	ผู้เชี่ยวชาญระดับสูง	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
13	น.ส.ศุภมาส แหวนวิเศษ	-	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
14	นางสาวปราณีตา บุญคำ	อุปนายกฝ่ายวิชาการ	สมาคมภูมิสถาปนิกประเทศไทย
15	นางสาวมณีนุช เป็ลยศรี	-	สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
16	ศิริพันธ์ ยงวัฒนนันท์	นักวิชาการส่งเสริมการลงทุน ชำนาญการ พิเศษ	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม การลงทุน
17	นายจุลนภ ศานติพงศ์	ผู้จัดการส่วนส่งเสริมการตลาด	สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
18	นางสาวสุภัทสร บรรณโคภิชญ์	เจ้าหน้าที่ส่วนส่งเสริมการตลาด	สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
19	ทยา นาวานุเคราะห์	นักยุทธศาสตร์เศรษฐกิจดิจิทัลอาวุโส	สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
20	ศุภวรรณ	นักวิเคราะห์นโยบาย	สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
21	ทิมมพร ชีรพงศ์ภักดี	-	สภาสถาปนิก
22	สุภาพร ตั้งสุภาชัย	หัวหน้างานพัฒนาข้อมูลตลาด	กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
23	ธัญดา ลิ้มศิริ	หัวหน้ากลุ่มพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการ ท่องเที่ยว	กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
24	วันวิสา เพชรบุรี	พนักงานวางแผน	กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
25	นางสาวชมพูนุท โภชน์มาก योगโย	นักพัฒนาการท่องเที่ยวชำนาญการ	กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

**หัวข้อ “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ครั้งที่ 3 (Future of Creative Industries 3rd)”
วันที่อังคารที่ 9 สิงหาคม 2565**

➤ สรุปผลการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Internal Workshop)

กลุ่ม 1

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - บูรณาการเทคโนโลยีกับการสร้าง Content ต่างๆในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 - ภาครัฐส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สร้างผลงานรองรับ 3 โลก (Tri-verse) รวมถึงเป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย
 - ภาครัฐมีมาตรการกำกับดูแล Content มากขึ้น
 - พัฒนาทักษะแรงงานสร้างสรรค์ให้ตอบโจทย์ตลาดโลก
 - ภาครัฐเป็นตัวกลางในการเผยแพร่ งานศึกษา วิจัย เพื่อให้ผู้ประกอบการ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถต่อยอดได้
 - ภาครัฐจัดเครื่องมือ อุปกรณ์ และแพลตฟอร์มที่ทันสมัยเพื่อสนับสนุนให้นักสร้างสรรค์สร้างผลงานได้ทั้งบนโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน
 - สร้างความตระหนักรู้ที่ดีในการเคารพสิทธิ และเสรีภาพในผลงานสร้างสรรค์
 - ภาครัฐให้เงินสนับสนุนผู้ประกอบการรายเล็ก
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - ภาครัฐมีการบังคับใช้มาตรฐานกระบวนการผลิตด้านความยั่งยืน
 - ออกกฎหมายที่สร้างแรงจูงใจ (Incentives) ในการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
 - กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์มีการใช้หลักการด้าน Circular Design / Product as a service/ Dematerialization มากขึ้น
 - ปรับใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อลด Carbon Footprints เช่น Virtual Film Productions ลดการเดินทาง หรือการทำฉากภาพยนตร์
 - กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์มีการออกแบบ และพัฒนาระบบ IOT เพื่อตรวจวัดการใช้พลังงาน
 - ภาครัฐและเอกชนมีการใช้เทคโนโลยี Blockchain ในการตรวจสอบย้อนกลับของสินค้าตลอด Supply Chain จนถึงกระบวนการ Recycle ของสินค้า
 - รณรงค์การใช้ชีวิตประจำวันให้เกิดวัฒนธรรมการใช้ชีวิตที่ยั่งยืน (Campaign ที่สื่อเนื้อหาสร้างสรรค์)

- ภาครัฐและเอกชนสนับสนุนบริษัทและสินค้าที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - ประเทศไทยมีการประยุกต์ใช้ AR/XR/VR/Big data เพื่ออำนวยความสะดวก เช่น วัดขนาดของร่างกายแล้วเพื่อนำไปตัดเสื้อผ้าได้ทันที
 - แรงงานสร้างสรรค์ได้รับการฝึกฝนการเรียนการสอนด้าน Human Oriented / Technology / Business รวมถึงระบบ STEM และ STREAM อย่างเข้มข้น
 - ภาครัฐและเอกชนร่วมกันพัฒนาประเทศไทยให้เป็น Digital Thailand อย่างเป็นระบบ
 - หน่วยงานกำกับดูแลประยุกต์ใช้ Blockchain / NFT เพื่อช่วยจดทะเบียนรองรับความถูกต้องหรือความดั้งเดิมของตัวงาน (Originality)
 - ประชาชนมี Digital Twin เป็นของตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่โลกดิจิทัล
 - ภาครัฐให้ความสำคัญในประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน เช่น การจดทะเบียนชื่อบริษัทล่วงหน้าโดยไม่ได้ใช้ประโยชน์จริง
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse
 - เกิดการใช้ Social Media หรือ Avatar จนไม่สนใจ Local Assets หรือชุมชนจริง
 - ภาครัฐและเอกชนจัดหาพื้นที่ให้บริการ Digital Detox สำหรับกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์
 - Soft Power มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ รวมทั้งมีการบูรณาการข้ามหน่วยงาน
 - ภาครัฐสนับสนุนโครงการ Cross Generations to modernize local culture ในพื้นที่ชุมชน
 - หน่วยงานภาครัฐและเอกชนบูรณาการ Database หรือ Data Analytical Center เพื่อเตรียมพร้อมในการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงทุกรูปแบบ

กลุ่ม 2

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - หน่วยงานภาครัฐโดยเฉพาะ CEA มีการปรับนโยบาย Ad hoc ให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง
 - ภาครัฐกำหนดบทบาทของเทคโนโลยีว่าจะมีการใช้ในระดับไหนบางส่วนหรือทั้งหมด
 - มีการเตรียมความพร้อมให้ประชาชนเป็นผู้นำ Trend เพื่อที่จะเตรียม Upskill และ Reskill แรงงานได้เท่าทัน
 - ส่งเสริมการบูรณาการระหว่างหน่วยงานต่างๆด้าน Digital Asset หรือ NFT ซึ่งยังขาดความพร้อม
 - หน่วยงาน CEA มีการตอบสนองต่อการรับมือขึ้นกับเรื่องงบประมาณ ปัญหาภายใน หรือศักยภาพบุคลากร
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - ประเทศไทยขาดความพร้อมในการปรับตัวต่อต้าน Sustainability เนื่องจากใช้ต้นทุนและค่าใช้จ่ายสูง
 - มาตรฐานด้าน Green อาจกลายเป็นข้อจำกัด (Barrier to Entry) ของการดำเนินธุรกิจในอนาคต
 - บางอุตสาหกรรมในอนาคตสร้างสรรค์ยังให้ความสำคัญกับประเด็นอื่นเพิ่มเติม เช่น ความเท่าเทียม ความหลากหลาย
 - เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาสินค้าและบริการสู่สินค้าสีเขียว
 - ภาครัฐและเอกชนในอนาคตสร้างสรรค์สนับสนุนการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน
 - ภาครัฐและภาคเอกชนควรสนับสนุนการพัฒนาและลงทุนที่ต่อเนื่อง
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - ทุกภาคส่วนส่งเสริมการ Upskill และ Reskill ทักษะแรงงานให้ให้ตามทันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี
 - ผู้คนสามารถเข้าถึงทรัพย์สินที่ต้องการภายใต้ต้นทุนที่ต่ำ

- ภาครัฐต้องมีการปรับกฎระเบียบข้อบังคับให้ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เช่น ด้านลิขสิทธิ์ ด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

■ ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse

- ภาครัฐมีมาตรการในการจัดการปัญหาความเหลื่อมล้ำ
- ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อป้องกันการพังทลายทางวัฒนธรรม (Collapse)

กลุ่ม 3

■ ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation

- ภาครัฐและเอกชนสร้างแพลตฟอร์มให้ศิลปินรุ่นใหม่ สามารถสร้างสรรค์งานร่วมกับผู้ที่มีชื่อเสียงในแต่ละวงการ ทำให้เกิดการ Cross Culture และการ Cross Industries เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม
- หน่วยงานกำกับดูแลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสนับสนุนความร่วมมือในการสร้างสรรค์ระหว่างประเทศให้เกิดขึ้น
- ภาครัฐสนับสนุนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้สามารถเข้าถึงเครื่องมือทางดิจิทัลเพื่อใช้ในการเก็บรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่อาจเลือนหาย รวมทั้งต่อยอดและเพิ่มมูลค่า
- ภาครัฐให้ทุนการศึกษาและมาตรการสร้างแรงจูงใจกับคนรุ่นใหม่
- ควรจัดทำ Digital Archive เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ
- หน่วยงานภาครัฐมี KPI เป็นของตัวเอง เพื่อให้เกิดความสอดคล้องระหว่างงบประมาณลงทุนและประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับภาครัฐ รวมถึงหน่วยงานภาครัฐและเอกชน
- CEA ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านการแนะนำด้านกระบวนการต่อผู้ประกอบการ

■ ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium

- ภาครัฐมีการให้ความรู้แก่ทุกภาคส่วนในประเด็นด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม เนื่องจากเป็นประเด็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

- ภาครัฐมีการออกกฎหมายไปในทางบังคับมากกว่าสมัครใจมากขึ้นในประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน
 - ภาครัฐจัดให้มีเวทีที่ให้นักสร้างสรรค์ได้พบปะกับนักวิทยาศาสตร์ นักศึกษาค้นคว้าและวิจัย
 - ภาครัฐสนับสนุนให้มีการตรวจสอบ (Traceability) กับ Suppliers
 - รัฐบาลสนับสนุน SMEs ผ่านการมาตรการสร้างแรงจูงใจเพื่อกระตุ้นการลงทุนใน Green Economy
 - หน่วยงานกำกับดูแลด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์สร้างแพลตฟอร์มให้ผู้สร้างสรรค์ด้วยกันเอง หรือผู้บริโภคมาร่วมกัน รวมทั้งสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน
 - ภาครัฐมีมาตรการในการแก้ปัญหาการผูกขาดในตลาดสินค้าสร้างสรรค์ อันส่งผลต่อการสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อ SMEs
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
- ภาครัฐส่งเสริมการมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล มิใช่เพียงการรับจ้างสร้างสรรค์ผลงาน
 - ผู้ประกอบการ หรือนักสร้างสรรค์ควรมีพร้อมทั้งความรู้ทางธุรกิจ และความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงาน
 - ภาครัฐส่งเสริมองค์ความรู้ให้ผู้คนมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อเศรษฐกิจ
 - ภาครัฐและเอกชนมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR และ VR เป็นเครื่องมือในการหลายข้อจำกัดต่างๆ
 - ทุกภาคส่วนมีการฝึกฝนให้ผู้คนมีความรู้ ความสามารถมากเพียงพอในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว
 - ภาครัฐเตรียมความพร้อมด้านกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ เพื่อป้องกันประเด็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้น
 - สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นผู้รวบรวมข้อมูล (Data Collector) ผ่านการร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ เช่น NIA เพื่อนำไปให้ผู้ประกอบการหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องใช้ประโยชน์
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse
- มนุษย์อาจถูกปัญญาประดิษฐ์เข้าครอบงำ ทำให้ภาครัฐควรส่งเสริมทักษะให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเตรียมความพร้อมเพื่อป้องกันการเกิดขึ้น

- ภาครัฐสนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ (Public Space) เพื่อเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ให้แก่ประชาชน รวมทั้งเพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการเดินออกมาจากโลกดิจิทัล

กลุ่ม 4

- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Continuation
 - ภาครัฐมีห้องทดลอง หรือหน่วยงานเฉพาะทางเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการยกระดับผลงาน สินค้าและบริการในท้องถิ่นโดยใช้งานวิจัยและพัฒนาเป็นทุน
 - ทุกภาคส่วนสนับสนุนให้แต่ละพื้นที่ สินค้าและบริการมีเรื่องราว (Storytelling) สอดแทรกเพื่อให้เกิดเป็นจุดขายและเอกลักษณ์ที่ชัดเจน
 - ส่งเสริมการบูรณาการ การทำงานร่วมกันของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องตลอดห่วงโซ่มูลค่า
 - ภาครัฐมีการให้ความรู้ เสริมสร้างความตระหนักในด้านอุปสงค์ (Demand Side) ถึงประเด็นการบริโภคในเชิงคุณค่า และความสุนทรีย์
 - ภาครัฐและเอกชนมีการส่งเสริมช่องทางการขายสินค้าและบริการในตลาดที่นำไปสู่การต่อยอดทางมูลค่า
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ New Equilibrium
 - ภาครัฐส่งเสริมการมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนาสินค้าให้เป็น การตอบโจทย์ประเด็นด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม
 - ภาครัฐมีมาตรการป้องกันการผูกขาดในตลาดกับบริษัทขนาดใหญ่ เพื่อให้บริษัท ขนาดเล็กยังสามารถอยู่รอดในตลาดได้
 - ภาครัฐมีการวางแผน (Roadmap) ในการสนับสนุนให้เน้นความยั่งยืนอย่างเป็น รูปธรรม
- ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Transformation
 - เกิดการ Disrupt ในเชิงของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Platform Economy)
 - ภาครัฐและเอกชนมีการประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตรูปแบบใหม่
 - ภาครัฐสนับสนุนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการ เพิ่มขึ้นของจำนวนนักสร้างสรรค์
 - ภาครัฐทบทวนนโยบายด้านการสร้างแรงจูงใจที่ให้กับภาคธุรกิจและประชาชน

- ภาครัฐส่งเสริมให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าไปผนวกรวมกับอุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve)

■ ภาพฉายอนาคตรูปแบบ Collapse

- ภาครัฐและหน่วยงานกำกับดูแลมีวิธีในการเก็บรักษาทรัพย์สินทางวัฒนธรรม (Cultural Assets)
- ภาครัฐมีมาตรการในการรองรับการเปลี่ยนแปลงของความต้องการในตลาด (Demand) สำหรับคนรุ่นใหม่

➤ กำหนดการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Internal Workshop)

วันอังคารที่ 9 สิงหาคม 2565 เวลา 13.30-16.30

ณ ห้องออডিทอเรีย ชั้น M TCDC กรุงเทพฯ อาคารไพบูลย์กลาง บางรัก

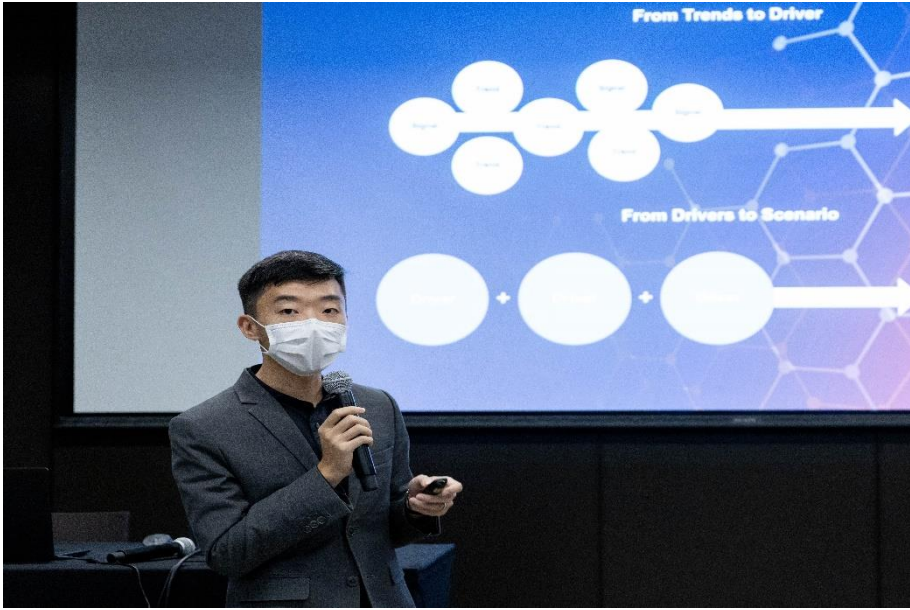
13.30-14.00	ลงทะเบียน
14.00-14.15	นำเสนอภาพรวมโครงการและแนวคิดการจัดทำภาพฉายอนาคต โดย ผศ.ดร.กุลเชษฐ์ มงคล ผู้เชี่ยวชาญด้าน Strategic Foresight
14.15-14.45	นำเสนอผลการจัดทำภาพฉายอนาคต “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)”
14.45-15.30	แบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นต่อผลการจัดทำภาพฉายอนาคตและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในประเด็น “อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)”
15.30-15.45	พักรับประทานอาหารว่าง
15.45-16.30	นำเสนอผลการระดมความคิดเห็น และสรุปประชุม

➤ QR เอกสารประกอบการประชุม



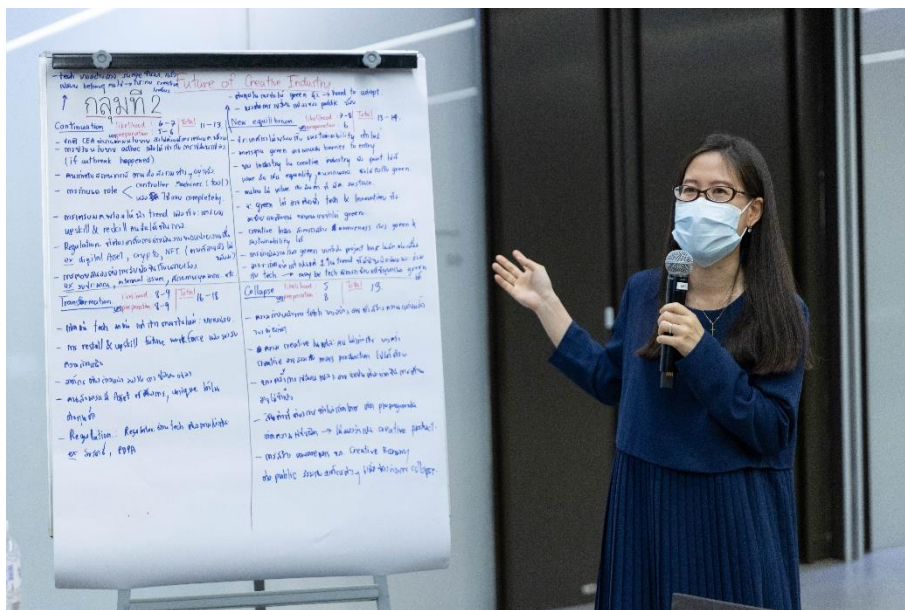
➤ รูปภาพบรรยากาศ













**รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Internal Workshop) หัวข้อ “อนาคตของ
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of Creative Industries)” ครั้งที่ 3 (21 คน)**

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	กลุ่ม
1	ชาคริต พิษณุางกูร	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1
2	อินทพันธ์ บัวเขียว	รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ - รักษาการ ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์	2
3	พิชิต วีรังคบุตร	รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ - รักษาการ ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ เชียงใหม่	3
4	ศิริอร หรัมย์ปราชญ์	ผู้ช่วยผู้อำนวยการ	4
5	เพ็ญกมล โลหิตหาญ	ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและยุทธศาสตร์	2
6	ปริยพันธ์ มงคลศรี	ผู้อำนวยการสำนักสื่อสารและการตลาด	4
7	มนต์ธิ์ ยงวิกุล	ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	3
8	เลอชาติ ธรรมธีรเสถียร	ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ รักษาการหัวหน้าฝ่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ	4
9	ชุตยาเวศ สินธุ์พันธ์	ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ขอนแก่น	1
10	วิไลพร แก้วอนันต์	ผู้เชี่ยวชาญด้านยุทธศาสตร์และประเมินผล	4
11	พัชรินทร์ พัฒนาบุญไพบูลย์	ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารองค์กร	2
12	ดรรรัตน์ เมฆเกรียงไกร	ผู้เชี่ยวชาญสำนักพัฒนาองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์	1
13	กฤษฎา เทวกุล	ผู้เชี่ยวชาญสำนักพัฒนาองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์	3
14	วริทธิ ติรประเสริฐ	ผู้เชี่ยวชาญสำนักพัฒนาธุรกิจและ นวัตกรรม	1
15	ภูเบศ วิทยาสุข	ผู้เชี่ยวชาญสำนักพัฒนาธุรกิจและ นวัตกรรม	2
16	สายตรงรงค์ อิศรางกูร ณ อยุธยา	นักพัฒนากลยุทธ์ธุรกิจและนวัตกรรม อาวุโส	3

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	กลุ่ม
17	กัลย์ธีรา ภัทรศีลสุนทร	นักพัฒนากลยุทธ์ธุรกิจและนวัตกรรม อาวุโส	4
18	ณัฐวีร์ แดงน้อย	นักพัฒนากลยุทธ์พื้นที่สร้างสรรค์อาวุโส	1
19	อินทรพิทักษ์ เจริญรัตน์	นักพัฒนาระบบข้อมูลอาวุโส	3
20	ดวงกมล แก่นสาร	นักพัฒนากลยุทธ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาวุโส	2
21	ชนกมาศ ไพโรศรี	เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ	4

การสัมภาษณ์ระดมความคิดเห็นเพิ่มเติม ผ่านทั้งช่องทางออนไลน์และการเข้าพบ

➤ รายชื่อผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์ (Interview) ทั้งสิ้น 32 หน่วยงาน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	รัฐพงษ์ พัฒนโกศัย	Founder	CLOUD-FLOOR
2	สุวรรณ คงชนเทียน	Founder	บริษัทโยธกา (Yothaka)
3	ภัทรเดช หิรัญตระกูล	Freelance director, Jewelry brand owner	Cira.by.me
4	เทพธนวิชต์ แก้วบรรเจ็ดกิจ	Product designer	Vespario Thailand
5	คุณสิริญา บุญญธิการ	General Manager	บริษัท ลิขสิทธิ์ดนตรี (ประเทศไทย) จำกัด
6	ว่าที่ร้อยตรีพงษ์ศักดิ์ เรืองศรีใส	ผู้อำนวยการกองพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์	กองพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ กรมส่งเสริม อุตสาหกรรม
7	รักษศักดิ์ กังแสง	ผู้อำนวยการมูลนิธิละครไทย	มูลนิธิละครไทย
8	ชลัช จวีสุ	ศิลปินอิสระ	-
9	ไพรัช วัฒนโสภณวงศ์	ศิลปินอิสระ	-
10	พระนาย เกษมถาวรศิลป์	ศิลปินอิสระ	-
11	มนุพร เหลืองอร่าม	คณะทำงาน	ภาคีศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
12	พรชัย ว่องศรีอุดมพร	เลขาธิการสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์ แห่งชาติ	สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์ แห่งชาติ
13	ก้อง ฤทธิดี	รองผู้อำนวยการหอภาพยนตร์	หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)
14	วิณ โชคคตวิวัฒน์	Entrepreneur	VINN PATARARIN
15	สุวรรณดี จักราวรรุข	ผู้กำกับการแสดง	บริษัท ดรีมบ็อกซ์ จำกัด
16	เอื้ออาทร วงศ์ศิริ	ผู้จัดสอนการแสดง	-
17	เกษร กำเหนิดเพ็ชร	รองผู้อำนวยการศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย	สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
18	ยุทธนา ศิลป์สรรค์วิชช์	นายกสมาคม	สมาคมอุตสาหกรรม เครื่องนุ่งห่มไทย
19	รติ พันธุ์ทวี	นายกสมาคม	สมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย
20	Koonses Praewpraisukkul	General Manager	Heng Chiang Tour
21	Piyaporn Songpakdee	Associated Creative Director	ADA Asia
22	พีรวัส ลิ้มปิธิรัตน์	Brand Executive	Nestle Thailand
23	นายวีรวัศ ศรีรัตนสมบูรณ์	Machine Learning Engineer	Gosoft (Thailand)
24	ชลัช ศรีสุวรรณ	AI Data Analyst	-
25	บวรดี เวชกิจ	Analyst, โครงการ ORion	น้ำมันและการค้าปลีก จำกัด (มหาชน)
26	กฤษฎกร โอภารัตน์	AI Data Analyst	Tupleblog
27	วรรณวิสาข์ อินทรครรชิต	Visual Note Creator	MORE MORE Studio

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
28	สวิตตา พุกอ่อน	ผู้จัดการฝ่ายการตลาด	Major Cineplex Group
29	เจษฎา ด้านปาน	Founder	บริษัท เจริญสุข คอร์เปอเรท กรุ๊ป จำกัด
30	วรารัตน์สุวรรณ จตุภัทรโกมล	ช่างภาพอิสระ	-
31	วิรุฬห์ ทองฤทธิ์	ช่างแต่งหน้าอิสระ	-
32	วินน์ แสงสุข	นักศึกษา	Chulalongkorn School of Integrated Innovation

➤ รายชื่อผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์ (Interview) ทั้งสิ้น 32 หน่วยงาน

ทางที่ปรึกษาได้ทำการรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) ผ่านการสัมภาษณ์ต่อภาพฉายอนาคตทั้ง 4 รูปแบบ ดังตารางด้านล่างนี้

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
กลุ่มออกแบบ และ สถาปัตยกรรม	มีความเป็นไปได้มากที่สุด เนื่องจากโดยพื้นฐานของอุตสาหกรรมมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และมีการร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆในการออกแบบและสร้างสรรค์งาน	กระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรมจะมีการผนวกแนวความคิดด้านความยั่งยืนเข้ามามากขึ้น ทั้งการใช้วัสดุ และกระบวนการออกแบบ	เทคโนโลยีมีความก้าวหน้า และควรมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กระบวนการขึ้นต้น ทว่าผู้ให้สัมภาษณ์ยังคงเห็นว่าอุตสาหกรรมการออกแบบยังอาศัยมนุษย์เป็นตัวขับเคลื่อนหลัก	มีความเป็นไปได้น้อย ภาครัฐ เอกชน ไม่ว่าจะเป็นอุตสาหกรรมไหนยังคงต้องพึ่งพาความรู้ทางสถาปัตยกรรม และการออกแบบโดยมนุษย์ ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ยังมีพื้นที่สำหรับการเติบโตอยู่เสมอ
กลุ่มภาพยนตร์	สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในอนาคตมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นได้ทั้ง 4 Scenarios โดยจะเกิดร่วมกัน โดยภาพอนาคตแรกนั้นเกิดขึ้นผ่านการทำงานร่วมกันของผู้กำกับ ศิลปิน ผู้ชม และภาครัฐ อย่างไรก็ตามเด่นมากขึ้น เช่น มีการผลิตภาพยนตร์ร่วมกันระหว่างประเทศมากขึ้น	ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกิดกระแส Green ซึ่งกดดันให้ต้องเร่งผลิต/ผลัดกันอุตสาหกรรมของตนให้เท่าทันประเทศผู้นำหรือผู้กำหนดกฎเกณฑ์ โดยประเทศไทยอยู่ในฐานะผู้ใช้ทรัพยากรไม่ใช่ผู้ผลิต จึงจำเป็นต้องดำเนินงานตามกระแสของโลกหรือผู้ผลิต	อุตสาหกรรมภาพยนตร์จะได้รับผลกระทบในด้านข้อดีของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งเกิดขึ้นบ้างแล้วในปัจจุบัน และจะมากขึ้นอีกในอนาคต เนื่องจากทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เป็นผู้ผลิต และมีช่องทางกระจาย Content เองได้ ซึ่งหาก AI เข้ามามีบทบาทมากนอกจากผลดีแล้ว อาจทำให้เกิดวัฒนธรรมกระจุกตัว และการรวมศูนย์วิธีคิด	เป็นไปได้มากเนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยไม่สามารถควบคุม Content ได้ โดยการเข้าถึงสื่อจะถูกกำหนดโดยเจ้าของแพลตฟอร์ม สื่อนอกสามารถมาเผยแพร่ในไทยได้อย่างเสรี ในขณะที่สื่อของไทยไม่สามารถส่งออกได้

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
			ได้ นอกจากนี้การเข้ามาของ Algorithm สามารถกำหนด Trend ของโลกได้	
กลุ่มโฆษณา	ทางสมาคมโฆษณามองว่าเป็นภาพอนาคตที่เกิดขึ้นจริง และแนวโน้มด้านการรวมกลุ่ม การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเปิดกว้างทางความคิดเป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมโฆษณาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การผลิตงานโฆษณามีความจำเป็นจะมากยิ่งขึ้นต่อกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น	ทางสมาคมโฆษณามองว่าเป็นภาพอนาคตที่มีโอกาสเกิดขึ้นสูง เห็นได้จากพฤติกรรมของผู้คนในสังคม ที่ให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนมากขึ้น ผู้คนยอมจ่ายเงินในราคาที่สูงขึ้นหากสินค้าและบริการนั้นให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม	ทางสมาคมมองว่าเป็นภาพอนาคตที่เกิดขึ้นแน่นอน อุตสาหกรรมโฆษณาโดน Digital Disruption และมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด แต่แก่นของการสื่อสารข้อความสู่ผู้คนยังคงต้องเกิดจากมนุษย์อยู่ ทว่าในภาคแรงงานการผลิตรูปแบบเดิมอาจได้รับผลกระทบ	ทางสมาคมโฆษณามองว่ามีโอกาสเกิดขึ้นได้ แต่จรรยาบรรณจะเป็นตัวกำหนดมาตรฐานในอุตสาหกรรมโฆษณาด้วยตัวเอง
กลุ่มแฟชั่น	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าเป็นภาพอนาคตที่เห็นได้ชัดเจน ตั้งแต่ปัจจุบัน เห็นได้จากความร่วมมือในการสร้างสรรค์ผลงานออกสู่ตลาด มีการ Customized ผลงานให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคมากขึ้น	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตนี้เกิดขึ้นแน่นอน และมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นสูงสุดใน 4 ภาพและประเด็นด้านความยั่งยืนจะลึกซึ้งไปจนถึงกระบวนการคิด	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตนี้มีโอกาสเกิดขึ้นได้ เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในกระบวนการผลิต และการบริโภค เช่น การลองเสื้อผ้าในโลกเสมือน	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตนี้มีโอกาสเกิดขึ้นได้ ไม่มาก แต่หากเกิดขึ้นจะส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมแฟชั่นอย่างรุนแรง
กลุ่มดนตรี	อุตสาหกรรมดนตรีมองว่าภาพแรกมีโอกาสมากในการเกิดมาก เนื่องจากการแต่งเพลงอาศัยการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนทางความคิด การสร้างสรรค์อย่างไร้พรมแดน	ในประเด็นด้านความยั่งยืน และสิ่งแวดล้อมมีความเกี่ยวข้องไม่มากนักกับอุตสาหกรรมดนตรี ทว่าสามารถสนับสนุนประเด็นนี้ได้ผ่านการรณรงค์ในดชชระหว่างการจัดคอนเสิร์ต เป็นต้น	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตนี้มีโอกาสเกิดขึ้นได้สูง อุตสาหกรรมดนตรีหันมาให้ความสำคัญกับโลกเสมือน การแต่งเพลงด้วยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งอาจส่งผลให้วิถีชีวิต รวมถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักดนตรีอาจเปลี่ยนแปลงไป	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าสามารถเกิดขึ้นได้เป็นช่วงๆ ตามกระแสของเศรษฐกิจ และสังคม แต่ความชอบรสนิยมในการรับฟังเพลงยังจะเป็นสิ่งที่ผู้คนโยเยหาเสมอไม่ว่าช่วงเวลาใดก็ตาม รวมถึงประเด็นทางด้านการละเมิดลิขสิทธิ์อาจเกิดขึ้นได้ และสร้างความเสียหายต่ออุตสาหกรรมอย่างรุนแรง
กลุ่มทัศนศิลป์	ภาพอนาคตแบบแรกเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดและมีความเป็นไปได้มากที่สุดจาก	ภาพอนาคตแบบที่สองเป็นสิ่งที่เห็นได้ศิลปินยังเห็นได้ไม่ชัดเจนในเชิงผลกระทบ	ผู้ให้สัมภาษณ์มีความตระหนักรู้ถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีต่อการ	การเติบโตและถดถอยของอุตสาหกรรมได้รับอิทธิพลมาจากสภาพเศรษฐกิจ

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
	มุมมองของศิลปินหลายท่าน เน้นย้ำถึงการที่ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ถูกขับเคลื่อนโดยระบบทุนนิยมเป็นหลักมีการนึกถึงผลกำไรและเป้าประสงค์บางอย่างเป็นที่ตั้งมากขึ้น	ในระดับสูง โดยศิลปินโดยเฉพาะในต่างประเทศ บางส่วนมีการแสดงออกถึงความตระหนักรู้ด้านปัญหาสิ่งแวดล้อม และความยั่งยืนผ่านผลงานของตนเอง เวทีสาธารณะ งานเผยแพร่ และงานนิทรรศการต่างๆ	สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เริ่มจากการเปลี่ยนอุปกรณ์ที่เคยใช้ในการรังสรรค์ผลงานจากสีและพู่กันมาเป็นการสร้างงานบนโลกดิจิทัล และหลายท่านเชื่อว่าจะก้าวเข้าไปสู่การสร้างงานในโลกเสมือนหรือการใช้ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ผลงานได้เป็นหลัก	พอสมควร กำลังซื้อของผู้บริโภคได้รับผลกระทบหนึ่งในช่วงโรคระบาดจนอาจทำให้เกิด Downturn ในอุตสาหกรรม โดยศิลปินหลายท่านมองว่าผลงานทางศิลปะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในดำเนินธุรกรรมที่ผิดกฎหมายได้ เผยแพร่ความเชื่อที่ผิดได้ และยังโดยเฉพาะในโลกเสมือนหรือโลกอนาคตที่การควบคุมอาจดูแลไม่ทั่วถึง
กลุ่ม ศิลปะการแสดง	สำหรับศิลปะการแสดงทาง ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับภาพอนาคตนี้เนื่องจากอุตสาหกรรมด้านศิลปะการแสดงไทย เช่น โรงละคร ไม่ได้มีการเติบโตอย่างมีนัยยะสำคัญ มีการเติบโตแบบค่อยเป็นค่อยไป มีการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความชอบในการแสดง การทำละครเหมือนกัน	ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ระบุถึงความสำคัญของประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนถึงการส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมทั้งในระดับมหภาคและจุลภาค การที่ศิลปะอุตสาหกรรมการแสดงมองถึงเรื่องการให้ความสำคัญของสิ่งแวดล้อม ไม่ใช่เพียงแต่ในเรื่องของสินค้า วัตถุดิบแต่คือทัศนคติ ความคิด และการแสดงออกด้านความรับผิดชอบต่อสังคมของคนในวงการที่อยู่ในระดับสูง	ผู้คนในอุตสาหกรรมมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในขั้นต้นแล้ว อาทิ การแสดงละครผ่านช่องทางซูม โดยใช้ Teletheatre แต่ในระยะยาวคงจะมีการเริ่มประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมากขึ้นตามลำดับ โดยการแสดงผ่านสตูดิโอบนโลกเสมือนได้เริ่มมีบางรายทำการทดลองใช้งานเช่นกันในต่างประเทศ	ผู้ให้สัมภาษณ์หลายรายยังคงเชื่อว่าอุตสาหกรรม การแสดงจะยังคงได้รับความนิยมน้อยอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้จะมีประเด็นปัญหาด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองจะเข้ามามีอิทธิพลอยู่บ้าง
กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น ท่องเที่ยว	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตเป็นการเติบโตแบบปกติ และมีการพัฒนาของพฤติกรรมผู้บริโภค ตามลำดับ ผู้ประกอบการต้องมีการสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการที่หลากหลายของนักท่องเที่ยว	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตที่มาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมเข้ามาเปลี่ยนแปลงสังคมจะเกิดขึ้นอย่างแน่นอน และเข้ามามีบทบาทแก่อุตสาหกรรมท่องเที่ยวในเชิงของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น รวมถึงกระบวนการดำเนินธุรกิจที่ใช้กระดาษน้อยลง	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตโอกาสเกิดสูงและไม่เกินจินตนาการไปเท่าไรนัก เทคโนโลยีจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงบทบาทและแนวทางการท่องเที่ยวไป เช่น มีการเที่ยวผ่านโลกเสมือนโดยไม่ต้องไปสถานที่จริง รวมถึงแนวทางการทำธุรกิจท่องเที่ยวที่ปรับลดแรงงานเป็นอันมาก	ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าภาพอนาคตนี้มีโอกาสเกิดไม่มากนักแต่หากเกิดขึ้นจะส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงเมื่อเทียบกับ 4 ภาพอนาคต เช่น การแพร่ระบาดของโรคระบาด การที่ผู้คนให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวลดลงเป็นผลมาจากการชะลอตัวทางเศรษฐกิจ

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
หน่วยงานภาครัฐ	ทางหน่วยงานภาครัฐมองว่า ภาพอนาคตนี้ได้เกิดขึ้นบ้างแล้วในปัจจุบัน เกิดการรวมกลุ่มทางสังคม ผู้คนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น	ทางหน่วยงานภาครัฐมองว่า มีโอกาสเกิดขึ้นสูง และจะส่งผลต่อทุกอุตสาหกรรม โดยในปัจจุบันงาน ศิลปกรรม หัตถกรรม มีการนำธรรมชาติมาใช้แทนสังเคราะห์ซึ่งเป็นผลเสียต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทางหน่วยงานเองก็เริ่มหันมาให้ความสำคัญในระดับหนึ่งด้านการปลูกฝังจิตสำนึกให้กับพนักงาน และสนับสนุนโครงการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	ทางหน่วยงานมองว่ามีโอกาสเกิดขึ้นสูง ระดับการพัฒนาจะสร้างช่องว่างทางสังคม อาจเกิดการเพิกเฉยต่อรากฐานทางวัฒนธรรม ทำให้ในปัจจุบันมีโครงการที่สนับสนุนการอนุรักษ์ต้นทุนทางวัฒนธรรมของประเทศให้คงอยู่ท่ามกลางการพัฒนาของเทคโนโลยี	ทางหน่วยงานมองว่าโอกาสเกิดมีไม่มากนัก เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ มีการดูแลรักษาวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆ ไว้อย่างดี ผู้คนยังมีความต้องการ (Demand) ต่อสินค้าและบริการที่มีเอกลักษณ์ดั้งเดิม หรือมีการทำด้วยมือ

ทางที่ปรึกษาได้ทำการรวบรวมข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) ผ่านการสัมภาษณ์ต่อภาพฉายอนาคตทั้ง 4 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
กลุ่มออกแบบและสถาปัตยกรรม	- ควรมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาอำนวยความสะดวกในการทำงานของภาครัฐซึ่งเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการดำเนินงานของภาคเอกชน เช่น การวางผังเมือง - การปรับเปลี่ยนทัศนคติให้เปิดกว้างและยอมรับสิ่งใหม่ๆมากขึ้นของภาครัฐ เช่น การรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในด้านการวางผังเมืองจากผังเอกชน	- ผู้ให้สัมภาษณ์มองว่ากฎระเบียบในอุตสาหกรรมนี้จะเข้มข้นและละเอียดอ่อนมากขึ้น รวมถึงมีการปรับเปลี่ยนจากภาคเสรีเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ - ควรสนับสนุนให้เกิดเวทีแลกเปลี่ยน รับฟังเสนอความคิดเห็นด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อมภายในอุตสาหกรรม - ภาครัฐมีหน่วยงานที่เข้ามาช่วยภาคเอกชนในการให้ความรู้ถึงหลัก	- ภาครัฐควรสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นเจ้าของแพลตฟอร์มรวมทั้งบริษัทด้านเทคโนโลยี - สนับสนุนผู้มีความคิดใหม่ๆ (Initiators) ให้กล้าลองผิดลองถูกสามารถผิดพลาดได้หลายรอบ - ภาครัฐควรสนับสนุนโครงการที่จะช่วย Local Cultural Assets ให้คงอยู่และสร้างมูลค่าเพิ่มในยุคของเทคโนโลยี	- ภาครัฐควรมีการ Upskill และ Reskill ทักษะแรงงานรวมถึงภาคประชาชนเพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ในกรณีที่เกิดขึ้น - มาตรการด้านลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรในสินค้าออกแบบ มีการบังคับใช้อย่างเข้มงวดเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักสร้างสรรค์

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
	▪ บทบาท และความคิดสร้างสรรค์ของงานสถาปนิกในภาครัฐถูกจำกัดด้วยตำแหน่งงานในหน่วยงานภาครัฐที่มีไม่มาก ควรหาวิธีรองรับคนที่เรียนจบทางด้านนี้และใช้กลุ่มคนในสายงานนี้ให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง ▪ ภาครัฐควรมีโครงการพัฒนาเมือง สนับสนุนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของสถาปนิก ▪ ภาครัฐหรือภาคเอกชนมีการจัดงานแฟร์ (Exhibition) เพื่อให้เป็นการเพิ่มช่องทางในการขายสินค้า รวมถึงสร้างความตระหนักรู้และให้เห็นถึงความสำคัญ	ปฏิบัติตามแนวทางด้านสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้ผลิตชิ้นงานออกแบบ เช่น วิธีการคำนวณ Carbon Footprint รวมถึงให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีแก่ผู้ผลิต		
กลุ่มภาพยนตร์	▪ ควรมีการกำหนด Position ของไทยด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเวทีโลกอย่างชัดเจน อาจมีการจัดตั้งหน่วยงานเพื่อทำให้วัฒนธรรมของไทยแข็งแกร่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับ โดยหน่วยงานดังกล่าวอาจทำหน้าที่เป็นผู้จัดสรรงบประมาณ การตลาด และการวางกลยุทธ์ต่างๆ ▪ การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะต้องขับเคลื่อนทุกภาคส่วน โดยอาจให้มี National Brand และ Content ร่วมกัน	▪ ภาครัฐควรรหา Business Model ที่ประสบความสำเร็จ โดยระบุอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนา และอาจผลักดันให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องออกกฎที่เอื้อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เติบโตโดยมีการคำนึงถึงประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในอุตสาหกรรม ▪ ภาครัฐให้ Incentive ในการปฏิบัติด้านความยั่งยืนสากลตามที่เห็นสมควร	▪ สร้างความแข็งแกร่งของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายในประเทศ ผ่านการสนับสนุนให้ประชาชนให้ความสนใจ Local Content เพื่อไม่ให้ประเทศไทยถูกกลืนด้วย Content ต่างประเทศ และวัฒนธรรมใหม่ของไทยอาจไม่เกิดขึ้น ▪ ประเทศไทยควรมีแพลตฟอร์มหรือช่องทางในการเผยแพร่เป็นของตนเอง	▪ ภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการกำกับดูแล Content ด้านการเมือง ธุรกิจ ความได้เปรียบเสียเปรียบ รวมถึงการเซ็นเซอร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่เผยแพร่ในแพลตฟอร์มออนไลน์ ▪ ดำเนินการด้านการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเข้มข้นขึ้น

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
	หน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงวัฒนธรรมต้องเพิ่มความเข้าใจในอุตสาหกรรมภาพยนตร์			
กลุ่มโฆษณา	- ทางสมาคมโฆษณามองถึงการที่องค์กรสื่อต่างๆขาดแรงงานเข้าไปเติมเต็ม อันเป็นผลมาจากความต้องการของแรงงานที่เปลี่ยนไป ผู้ให้สัมภาษณ์จึงสนับสนุนให้ภาคการศึกษาเข้ามารองรับในเรื่องการผลิตบุคลากรเข้ามาในอุตสาหกรรมได้อย่างตรงจุด - สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนผ่านโครงการที่ประสบความสำเร็จเป็นตัวอย่าง โดยอาศัยความร่วมมือของหลายภาคส่วน เช่น สมาคมโฆษณา สมาคมการตลาดร่วมมือกันผลักดันสินค้าท้องถิ่น	สนับสนุนให้มีการถ่ายทอดเรื่องราวโฆษณาผนวกประเด็นด้านความยั่งยืนและการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม	ภาครัฐมีฝึกฝนทักษะแรงงาน รวมทั้งมีมาตรการรองรับแรงงานที่ได้รับผลกระทบจากการถูกเลิกจ้างงาน หากเทคโนโลยีเข้ามาทำหน้าที่แทนมนุษย์	การนำเสนอโฆษณาตั้งอยู่บนหลักจรรยาบรรณ หรือมาตรฐานวิชาชีพที่เข้มงวด มีผลบังคับใช้ได้จริง
กลุ่มแฟชั่น	- เมื่อความหลากหลายมีมากขึ้น และให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางมากขึ้น - เพิ่มศักยภาพของผู้ผลิตวัตถุดิบในประเทศให้มีคุณภาพที่สอดคล้องกับมาตรฐานโลก	ทุกภาคส่วนต้องส่งเสริมให้เกิดความรู้อย่างเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งภาคส่วน ไม่เน้นเพียงการปรับปรุงวัสดุเชิงอนุรักษ์	- เตรียมให้ความรู้และเครื่องมือแก่ผู้ประกอบการในปัจจุบันให้พร้อมเข้าไปแสวงหาโอกาสทางการตลาดในโลกออนไลน์ - ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ด้าน Service Design เพื่อสร้างโอกาสในการเข้าถึงตลาดได้ในทุก platform	เตรียมพัฒนาห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมแฟชั่นให้ยั่งยืนให้สามารถผลิตได้ในช่วงวิกฤต และลดการพึ่งพาจากต่างประเทศ

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
กลุ่มดนตรี	■ ภาครัฐมีการวิเคราะห์ Best Practices ของประเทศต้นแบบ อาทิ เกาหลี ถึงวิธีการผลักดันอุตสาหกรรมดนตรี เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสม ■ ภาครัฐและร่วมมือกันวางแผนในการส่งออกวัฒนธรรม สินค้าและบริการอย่างเป็นระบบ	■ เกิดการรณรงค์ให้งาน Event หรือ Concert มีการลดขยะพลาสติก ■ สร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนให้แก่ผู้คนในอุตสาหกรรม	■ สนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นเจ้าของเทคโนโลยี หรือ Streaming Platform มากขึ้น ■ สนับสนุนให้ผู้คนเห็นถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาของตนเองในอนาคตที่ปัญญาประดิษฐ์หรือแพลตฟอร์มขนาดใหญ่เข้ามามีบทบาทมาก	■ ภาครัฐและเอกชนส่งเสริมความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อให้ผู้คนไม่ถูกเอาเปรียบด้านความเป็นเจ้าของในผลงาน และส่งเสริมให้อุตสาหกรรมมีการเติบโต ■ ภาครัฐควรจัดตั้งกองทุนสนับสนุนผู้ได้รับผลกระทบขึ้นหากเกิด Worst Case Scenario ขึ้น
กลุ่มทัศนศิลป์	■ ควรมีการจัด Exhibition การแสดงผลงานทางศิลปะมากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์รสนิยมของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ■ สร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญและมูลค่าของผลงานศิลปะให้เห็นถึงการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ■ สร้างสภาพแวดล้อมที่ดีต่อการพัฒนาอุตสาหกรรม (Ecosystem) ■ สร้างทัศนคติที่ดีในด้านการนำศิลปะไปประยุกต์ใช้กับงานแขนงอื่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ■ ให้ทุนการศึกษาแก่ผู้ที่มีความสามารถ ทุนต่างประเทศ รวมถึงทุนในการจัดแสดงผลงานเพื่อเป็นการส่งออกผลงานสู่สากล	■ ส่งเสริมให้ผู้คนในแวดวงศิลปะเห็นถึงความสำคัญของการประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม มีการถ่ายทอดผลงานที่สื่อให้เห็นถึงเรื่องดังกล่าว ■ สนับสนุนให้ศิลปินมีการสร้างสรรค์ผลงานและแสดงผลงานผ่านช่องทางดิจิทัลมากขึ้น ลดการใช้สิ่งสังเคราะห์ กระดาษ และเคมีภัณฑ์ต่างๆ ■ องค์การศิลปะโลกได้มีนโยบายด้านการให้ทุนศิลปะที่สนับสนุนประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน	■ หน่วยงานภาครัฐเข้ามาช่วย Educate ศิลปินบางส่วนที่จำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการทำงานทางศิลปะรูปแบบใหม่ผ่านเครื่องมือดิจิทัล ■ พัฒนาศักยภาพแรงงานในอุตสาหกรรมและนักสร้างสรรค์ให้ตามทันเทคโนโลยี (Digital Literacy) เช่น การฝึกอบรม ให้ความรู้ซึ่งจัดโดยหน่วยงานภาครัฐ ■ สนับสนุนการจัด Virtual Exhibition ■ มีกฎหมายที่ชัดเจนและเข้มงวดเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงประเด็นด้านลิขสิทธิ์ที่ตามมา	■ สร้างความรู้ด้านสิทธิและประโยชน์ที่พึงได้รับให้ศิลปินเพื่อป้องกันการถูกเอารัดเอาเปรียบจากภาครัฐกิจ ■ ภาครัฐมีอาชีพรองรับให้เหล่าศิลปิน หรือช่วยในการหาช่องทางทางการตลาดให้กับศิลปิน

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
กลุ่มศิลปะการแสดง	▪ รัฐควรมีการส่งเสริมวัฒนธรรมการดูการแสดงตั้งแต่ปฐมวัย ผ่านการส่งเสริมการผลิตโปรดักชันที่เหมาะสมกับช่วงวัย ▪ รัฐควรรสร้าง guideline ในการเก็บข้อมูลคณะผู้จัดการแสดงที่มีมาตรฐานเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับคณะผู้จัดการแสดง ▪ ส่งเสริมหลักสูตรการบริหารศิลปการแสดง (Management Skills)	▪ ให้ incentive เพื่อสนับสนุนการจัดการและโปรดักชันที่สอดคล้องกับมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ▪ ภาครัฐ Educate ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องผ่านเวทีสัมมนา หรือช่องทางทางเผยแพร่อื่นๆ ถึงเรื่องการที่อุตสาหกรรมการแสดงสามารถช่วยเหลือสิ่งแวดล้อม	▪ ส่งเสริมความรู้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่จะช่วยให้เกิดสื่อการแสดงรูปแบบใหม่ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มตลาดผู้ชมใหม่ได้มากขึ้น ▪ ภาครัฐส่งเสริมการเปลี่ยนผ่านในการก้าวเข้าสู่โลกเทคโนโลยี เช่น การสร้างโรงละครใน Metaverse ให้เป็นกรณีศึกษา	▪ ควรให้ความช่วยเหลือกลุ่มผู้จัดและศิลปินในระยะสั้นที่เกิดวิกฤต ▪ สนับสนุนการสร้าง Demand ในตลาดให้ผู้ชมหรือผู้บริโภคเข้ามาช่วยเหลือแทนที่จะเป็นภาครัฐผ่านการปลูกฝังรสนิยมในระบบการศึกษาตั้งแต่เด็ก หรืออาจจัดงานเทศกาลขึ้น ▪ ควรให้ความช่วยเหลือกลุ่มผู้จัดและศิลปินในระยะสั้นที่เกิดวิกฤต
กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น ทองเที่ยว	▪ ภาครัฐควรมีการควบคุมปริมาณ Tourist Agencies ให้มีปริมาณน้อยลง มีนโยบายการจำกัดจำนวนผู้ประกอบการเพื่อเป็นการควบคุมคุณภาพและป้องกันการฉ้อฉลหลอกลวงต่อผู้บริโภค	▪ สนับสนุนผู้ประกอบการลดการใช้กระดาษหันไปนำเสนอข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลมากขึ้น ▪ ภาครัฐสนับสนุนมีการอนุรักษ์พื้นที่ท่องเที่ยวผ่านการออกมาตรการกำกับดูแลพื้นที่อย่างจริงจัง	▪ ภาครัฐมีนโยบายสนับสนุนให้ผู้คนที่ท่องเที่ยวผ่านระบบ AR VR ได้เข้ามาเป็นนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวยังสถานที่จริง แปรเปลี่ยนให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่จับต้องได้ เช่น การออก Package ซื้อการเข้าชมการท่องเที่ยวในโลกเสมือนได้รับสิทธิพิเศษลดราคาที่พักในสถานที่จริง	▪ เก็บต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Assets) เข้าพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ ▪ ออกนโยบายการช่วยเหลือให้ทั่วถึงทั้งระบบ เช่น การให้งบประมาณสนับสนุนการท่องเที่ยว ▪ ภาครัฐมีมาตรการรองรับแรงงานที่ได้รับผลกระทบจากโรคระบาด
หน่วยงานภาครัฐ	▪ มีการปรับระบบการทำงานด้านเอกสารให้ทันสมัยมากขึ้น ▪ ภาครัฐมีการทำ MOU กับหน่วยงานการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัย เพื่อเข้าไปสร้างให้คนรุ่นใหม่ให้เกิดความตระหนักรู้ถึง	▪ เปิดเวทีให้มีการเสวนาระหว่างภาคส่วนต่างๆ ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชนในเรื่องการประยุกต์เรื่องสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนเข้ากับอุตสาหกรรมของตน	▪ หน่วยงาน เช่น สสร. มีการเตรียมความพร้อมให้กับคนในองค์กรถึงการรับมือด้านการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Upskill /Reskill)	▪ มีโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไทย เช่น ลายผ้า งานศิลปกรรมต่างๆ ให้คงอยู่ ผ่านพิพิธภัณฑ์ หอสมุด หอจดหมายเหตุ

กลุ่มอุตสาหกรรม	ภาพอนาคตรูปแบบ Continuation	ภาพอนาคตรูปแบบ New Equilibrium	ภาพอนาคตรูปแบบ Transformation	ภาพอนาคตรูปแบบ Collapse
	ความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม ภาครัฐให้การลดหย่อนภาษีแก่ผู้ประกอบการถึง 2 เท่าจากยอดบริจาคเพื่อสร้างแรงจูงใจ	ส่งผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบลงพื้นที่เข้าไปตามท้องถิ่นโดยเน้นเรื่องของความยั่งยืน		

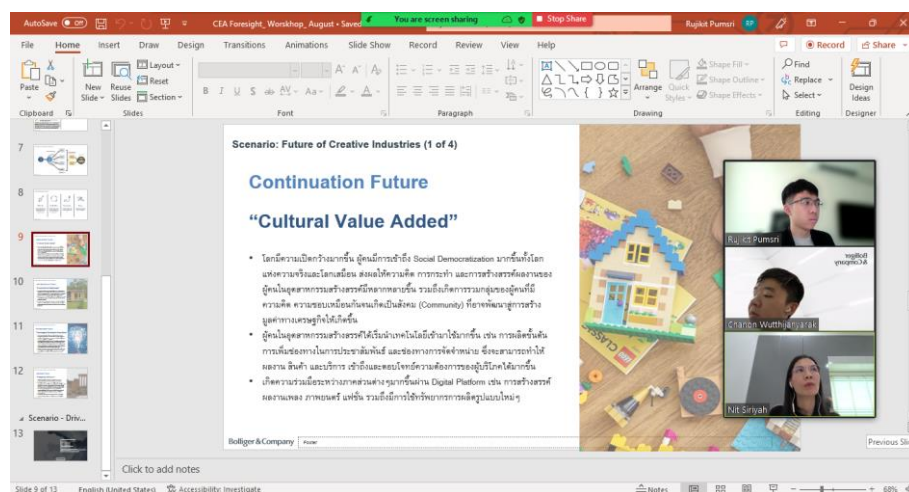
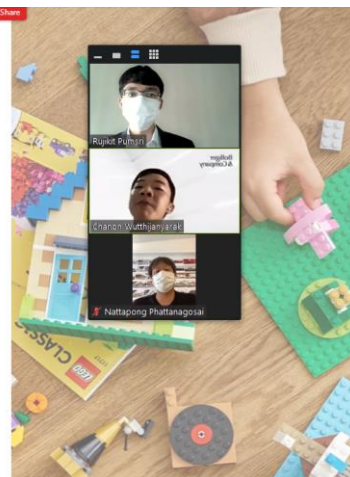
➤ ตัวอย่างภาพประกอบการสัมมนา

Scenario: Future of Creative Industries (1 of 4)

Continuation Future

“Cultural Value Added”

- โลกมีความเปิดกว้างมากขึ้น ผู้คนมีการเข้าถึง Social Democratization มากขึ้นทั้งโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ส่งผลให้ความคิด การกระทำ และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีหลากหลายขึ้น รวมถึงเกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความคิด ความชอบเหมือนกันจนเกิดเป็นสังคม (Community) ที่อาจพัฒนาสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้น
- ผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้เริ่มนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้มากขึ้น เช่น การผลิตชิ้นต้นแบบหรือของจริงในการประชาสัมพันธ์ และช่องทางทางการจำหน่าย ซึ่งจะสามารถทำให้ผลงาน สินค้า และบริการ เข้าถึงและตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น
- เกิดความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆมากขึ้นผ่าน Digital Platform เช่น การสร้างสรรค์ผลงานเพลง ภาพยนตร์ แฟชั่น รวมถึงมีการใช้ทรัพยากรการผลิตรูปแบบใหม่ๆ





[illegible]

The screenshot shows a presentation slide with the following content:

- Scenario: Future of Creative Industries (1 of 4)**
- Continuation Future**
- “Cultural Value Added”**
- โลกมีความเป็กร้างมากขึ้น ผู้คนที่มาเข้าชิง Social Democratization มากขึ้นทั้งโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ส่งผลให้มีความคิด การกระทำ และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีหลากหลายขึ้น รวมถึงเกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความคิด ความชอบเหมือนกันจนเกิดเป็นชุมชน (Community) ที่อาจพัฒนาสู่การสร้างสรรค์มูลค่าทางเศรษฐกิจได้เกิดขึ้น
 - ผู้คนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้เริ่มนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้มากขึ้น เช่น การผลิตชิ้นงาน การเพิ่มองค์การในการประชาสัมพันธ์ และช่องทางการจัดจำหน่าย ซึ่งจะสามารถทำให้ผลงาน สินค้า และบริการ เข้าถึงและตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น
 - เกิดการร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆมากขึ้นผ่าน Digital Platform เช่น การสร้างสรรค์ผลงานเพลง ภาพยนตร์ แฟชั่น รวมถึงมีการใช้ทรัพยากรการผลิตรูปแบบใหม่ๆ

At the bottom left, the text "Bolliger & Company" is visible.

Kong

Recording...

Participants (3)

- Rujit Pumsri (Host, me)
- BCT_Sarautj
- Kong

Kong

Invite Mute All ...

การประชุมเผยแพร่ผลการศึกษา (Seminar) แผนภาพอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

➤ กำหนดการประชุม (Agenda)

กำหนดการประชุมเผยแพร่ผลการศึกษา (Seminar) แผนภาพอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Industries Foresight) และเวทีเสวนา “Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand”

เวลา	กิจกรรม
13.00 – 13.30	ลงทะเบียน
13.30 – 13.45	กล่าวเปิดการสัมมนาโดย นายชาคริต พิษญากร ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)
13.45 – 14.30	นำเสนอผลการศึกษาวิจัย แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย โดยผู้นำเสนอ จาก บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด ผศ.ดร.กุลเชษฐ์ มงคล ที่ปรึกษาคณะกรรมการบริหาร บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด นายจิรเทพ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการบริษัท บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด นายชานน วุฒิจรรยารักษ์ ผู้จัดการอาวุโส บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด
14.30 – 14.45	พักรับประทานอาหารว่าง
14.45 – 16.00	เวทีเสวนา “Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand” เพื่อร่วมเสวนาถึงโอกาสและความท้าทายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยในอนาคตที่อาจ เป็นไปได้ อาทิ Cultural Value Added Scenario, Sustainability Rebalanced Scenario, Technological Blending for Every Scale และ Prosperity Downturn Scenario และค้นหาแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อรองรับอนาคตดังกล่าว โดยมีผู้ร่วมเสวนา ดังนี้ 1. ดร. นรา เบญจบุตร นักวิจัย สถาบันนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (STIPI) 2. ธีรพร กริชติทายาวุธ ผู้อำนวยการสมาคมเครือข่ายโกลบอลคอมแพ็กแห่งประเทศไทย (Global Compact Network Thailand) 3. วิณ โชคดีวัฒน์ ผู้ก่อตั้งและดีไซเนอร์ แรนด์ VINN PATARARIN 4. ชวพันธ์ อินทร์คำน้อย ผู้ร่วมก่อตั้ง กลุ่ม H-Lab ผู้ดำเนินการเสวนา - นายจิรเทพ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการบริษัท บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

- รายชื่อผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานสัมมนาทั้งสิ้น 38 ท่าน แบ่งเป็น Onsite 12 ท่าน และ Online 26 ท่าน

ผู้ที่เข้าร่วมงานสัมมนาแบบ Onsite

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	รัชณิชา เจริญวรรณ	Founder	CLOUD-FLOOR
2	Ellen Wang	MA student	Chulalornkong
3	เอศรา คารานัน	Orchestra Manager	DTRN
4	Pitchayapha chinaphuti	Manager	Fresher Kitchen Co.,Ltd.
5	พัทธ์ธีรา สุตันทวิบูลย์	Manager of Yamaha Music Academy	Siam Music Yamaha
6	นางโสภา ทิพย์โอสถ	นักวิชาการพัฒนาฝีมือชำนาญการ	กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
7	นายสุรัช วิริยารัตน์	นักวิชาการพัฒนาฝีมือชำนาญการ	กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
8	ปราโมทย์ บุญนำสุข	ผู้เชี่ยวชาญ	กองทุนสื่อปลอดภัย และ สร้างสรรค์
9	Kasidit Khamsee	นักศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
10	นิติธร วิฑูรณพจร	นิสิตปริญญาเอก	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
11	มหัทธน พุทธิชัยจรชัย	นักพัฒนานโยบาย	สอวช.
12	นายสำออง ศิริรัตน์	รองผู้อำนวยการสำนักพัฒนาขีด ความสามารถด้านการท่องเที่ยว	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่ พิเศษเพื่อการท่องเที่ยว อย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

ผู้ที่เข้าร่วมงานสัมมนาแบบ Online

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	เจษฎา ศาลาทอง	อาจารย์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2	สุทธิศักดิ์ วงศ์ปิยะ	Senior Innovation Consultant	Bold Group Thailand
3	ศิริภาส ยมจินดา	Researcher	พรรคเพื่อไทย
4	ยุทธนา แก้วตาบุตร	นักวิจัยผู้ช่วย	สถาบันวิจัยโลหะและวัสดุ
5	อนวัต เชื้อเย็น	Director	iGTC
6	เกรียงไกร วัฒนาวาสดี	อาจารย์	วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
7	สุภัค วิรุพหารุญ	ผู้อำนวยการฝ่ายห้องปฏิบัติการนโยบาย การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ นวัตกรรม	สำนักงานสภาพัฒนาการ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.)

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
8	วรรณฤดี แก้วมีศรี	อาจารย์	คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
9	ธีระวุฒิ พิษณุสัจจา	Manager	Grand Chemical Far East
10	เมธาพร ดีสุข	เจ้าหน้าที่กลุ่มภารกิจการพัฒนา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ด้าน สังคม สิ่งแวดล้อม เชิงพื้นที่และลดความ เหลื่อมล้ำ	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกว.)
11	Apinya Khuharueangrong	Marketing Director	WHA Corporation PCL
12	จารุวรรณ ชลสงคราม	นักวิชาการ	สกว.
13	จารุวรรณ มณฑิรา	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ	สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
14	สุพิชชา ปลอดโปร่ง	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน	สำนักงานปลัดกระทรวง ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่ง แวดล้อม
15	ชญาภัช แสงทับทิม	MD	Phonorigths (Thailand) Ltd. "PNR"
16	Akkawat Srinarong	Founder & Creative Director	DTRN
17	ภาณุวัฒน์ รุ่งศรีทอง	กฎหมาย	สมาคมการค้าผู้ประกอบการ บันเทิงไทย
18	ชินนัต สันประเสริฐโชค	ผู้ช่วยผู้จัดการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์	บริษัท อาหารเสริม จำกัด
19	ศุภวรรณ อายนบุตร	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
20	ธนพร เสวกวงษ์	Future Policy Associate	สถาบันอนาคตไทยศึกษา
21	สุเชาว์ ชยมชัย	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	กระทรวงวัฒนธรรม
22	เกศรัชนี ยืนวงศ์	นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ	สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน
23	นายโกวิท ผกามาศ	ผู้อำนวยการสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วม สมัย	สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วม สมัย กระทรวงวัฒนธรรม
24	ภาณุกร จิระอรุณ	นักเขียนนิยาย	ภาคประชาชน
25	ยอดหญิง ทัชกาญจน์	พนักงานส่งเสริมการท่องเที่ยว	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
26	Wilaiporn kaewanant	Policy expert	CEA

➤ **ช่วงแรก : การเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Industries Foresight)**

1. นายชาคริต พิชญางกูร ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)

ทางสำนักงานฯ ทำหน้าที่ขับเคลื่อน 15 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ และมองว่า การใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนซึ่งทำผ่านการพัฒนาคน พื้นที่ รวมถึงการพัฒนาองค์ความรู้ โดยการทำ Foresight Research เป็นจะเป็นเครื่องมือสำคัญของภาครัฐและภาคเอกชนในการเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Disruption) เพื่อวางแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ผ่านการมองภาพอนาคต

2. ผศ.ดร.กุลเชษฐ์ มงคล ที่ปรึกษาคณะกรรมการบริหาร บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

โลกในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยโลกในปัจจุบันถูกนิยามว่าเป็นโลกของ VUCA (Volatility-Uncertainty-Complexity-Ambiguity) ทำให้การทำธุรกิจเป็นไปได้ยากขึ้น ทั้งนี้บริษัทขนาดใหญ่ในระดับโลกมีการใช้เครื่องมือ Foresight มาสร้างภาพอนาคต ซึ่งต่างจากการทำ Forecast ในรูปแบบเดิม โดยการ Foresight จะให้ความสำคัญกับความไม่แน่นอนหรือประเทศในระยะยาว

รูปแบบการมองอนาคตออกมาได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ Push (การติดตามและดำเนินตาม Trends) และ Pull (การติดตาม Trends ทว่ามีการพิจารณาสัญญาณ แล้วนำเข้าสู่กระบวนการสร้างภาพอนาคต เพื่อตั้งตนเองเข้าไปสู่อนาคตรูปแบบดังกล่าวได้ก่อนผู้อื่น) หน่วยงานรัฐและเอกชนในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ โดยรัฐบาลสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ได้จัดตั้งกระทรวงอนาคต (Ministry of Cabinet Affairs and the Future) ทำหน้าที่ติดตามการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลก และเพื่อสนับสนุนให้กระทรวงต่างๆ สามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

การทำ Foresight มีกระบวนการอันประกอบด้วย การกำหนดขอบเขต (Framing) การวิเคราะห์รวบรวมข้อมูล (Scanning) และนำข้อมูลเหล่านี้มาสร้างภาพอนาคต (Scenario) การมองภาพอนาคตที่มีความเป็นไปได้สูงสุด (Visioning) การวางแผนพัฒนาประเทศให้เป็นไปในทิศทางที่วางไว้ (Planning) และ การลงมือปฏิบัติ (Acting)

ภาพอนาคตแบ่งได้เป็น 4 ภาพ ประกอบด้วย Continuation Scenario (Baseline) ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไปจากในปัจจุบัน New Equilibrium (Alternative) เกิดสมดุลแห่งอนาคต เกิดกฎระเบียบ และมาตรฐานใหม่ Transformation Future (Alternative) ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงแบบพลิกโฉม และ Collapse (Alternative) คือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่แย่ลง

3. นายชานน วุฒิจรรยารักษ์ ผู้จัดการอาวุโส บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

ทางที่ปรึกษา ได้รวบรวมแนวโน้มผ่านการสร้าง Domain Map แล้วนำไปเทียบเคียงกับประเภทแนวโน้ม โดยมีแนวโน้มที่สำคัญ เช่น Metaverse, Digital Native, Artificial Creativity, และ Experience through gamification โดยได้มีการรวบรวมแนวโน้มทั้งสิ้นกว่า 109 แนวโน้ม และนำมาขมวดรวมกันได้ทั้งสิ้น 15 ปัจจัยขับเคลื่อน (Driver Cards) ทั้งนี้มีปัจจัยขับเคลื่อน (Driver Card) ที่น่าสนใจ เช่น Digital Golden Era, Changing in World Production, AI's Masterpiece work, รวมถึง Environmental Revitalization

เทคโนโลยีดิจิทัลและกฎระเบียบข้อบังคับเป็นแกน x และแกน Y ซึ่งได้นำเข้ามาบ่งบอกถึงทิศทางของภาพอนาคตทั้ง 4 ภาพ โดยในภาพอนาคตแรก ได้แก่ Cultural Value Added คือการที่โลกมีความเปิดกว้างมากขึ้น ผู้คนมีการเข้าถึง Social Democratization เกิดการ Cross Culture Cross Platform ระหว่างผู้คนจนอาจเกิดการรวมกลุ่มซึ่งสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นได้ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นช่องทางในการจัดจำหน่ายหลัก ประชาสัมพันธ์หรือจัดงานแสดงงานศิลปะผ่านทางโลกออนไลน์ ในภาพอนาคตที่สอง ได้แก่ Sustainability Rebalanced คือการที่ทุกภาคส่วนหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และความยั่งยืน รวมทั้งเกิดมาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อมที่เข้มงวดมากขึ้น เช่น การใช้วัตถุดิบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การที่สินค้าและบริการหลายประเภทย้ายขึ้นไปอยู่บนโลกออนไลน์ การมีกฎเกณฑ์มากำกับกระบวนการใช้ทรัพยากรและการผลิตที่มาตรการกีดกันทางภาษีสูงขึ้นในระดับประเทศ

ในภาพอนาคตที่สาม ได้แก่ Technological Blending for Every Scale คือ การที่เกิดการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Domination) เทคโนโลยีเข้ามาทำให้ผู้คนทุกกลุ่มคนเข้าถึงการสร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น และอาจนำมาซึ่งปัญหาด้านลิขสิทธิ์ เช่น ในอนาคตจะระบบลงสื่อผ่านโลกเสมือนจะกลายมาเป็น

วิธีหลักในการเลือกซื้อสินค้า หรือปัญญาประดิษฐ์กลายมาเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานของนักสร้างสรรค์ ในภาพที่สี่ ได้แก่ Prosperity Downturn คือ ผู้คนในอนาคตให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ลดลง การผลิตแบบจำนวนมาก (Mass Production) เข้ามาเป็นกระบวนการผลิตแบบหลัก รวมทั้งอาจเกิดการบิดเบือนความคิด ความเชื่อในกระบวนการผลิตและการบริโภค

4. นายจิรเทพ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการบริษัท บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

ทางที่ปรึกษาฯ นำภาพอนาคตที่มองไว้อีก 10 ปีข้างหน้ามาเชื่อมโยงกับปัญหาในอุตสาหกรรม (Pain Points) และพบว่าในระบบนิเวศขาดนโยบายในระดับมหภาค (Strategic Direction) ทั้งยังขาดฐานข้อมูลมาสนับสนุน ขาดการเชื่อมโยง และการสอดคล้องประสานกับการผลิตสินค้าและบริการอื่นๆ นอกจากนี้ตลาดในประเทศมีขนาดเล็ก และเกิดการแข่งขันในประเทศต่ำ

กระแสของเทคโนโลยีนับเป็นอีกโอกาสของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถถูกใช้เป็นกระแสหลักในการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ กล่าวคือ ประเทศขาดการสนับสนุนด้านอุปสงค์ (Demand Creation) ในตลาด ทั้งนี้เงินทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ขาดการกระจายตัว และความต่อเนื่อง รวมถึงประเด็นที่ต้องการความร่วมมือระหว่างมุมของการอนุรักษ์ (Preservation) และนวัตกรรม (Innovation)

ทางที่ปรึกษาฯ จึงมอง 3 แนวทางการวางยุทธศาสตร์ให้แก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ อันประกอบด้วย 9 เครื่องมือ ได้แก่

- Academy/Education
- Capacity Building
- Data on Supply Side
- Data Achieve
- Incentives/Funding
- Market Platform
- Networking and Partnership
- Learning Space/Testing Space
- Regulatory Cooperation

ทั้งนี้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสามารถแบ่งได้ตามรายพื้นที่ (Area) หรือ รายอุตสาหกรรม (Cluster/Sub-Sector)

➤ **ช่วงที่สอง : เวทีเสวนา “Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand”**

ประเด็นเสวนาแรก : มุมมองต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

1. ดร. นรา เบญจบุตร นักวิจัย สถาบันนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (STPI)

- มูลค่าทางเศรษฐกิจของทั้ง 15 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อยู่ประมาณร้อยละ 8 ถึง 9 ของ GDP และมีอัตราการเติบโตอยู่ที่เฉลี่ยร้อยละ 5 ต่อปี โดยกระแสหลักอยู่ที่การท่องเที่ยวและบริการซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- แรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการปรับตัวลดลงกว่า 100,000 รายภายในช่วงปี 2559 ถึง 2561
- เศรษฐกิจสร้างสรรค์ถูกผนวกรวมเข้าไปใน Real Sectors และงานฝีมือและหัตถกรรมต่างๆ ได้กระจายไปยังภาคกลาง ภาคเหนือ และภาคตะวันออก
- รายได้โดยรวมเฉลี่ยของแรงงานอาชีพสร้างสรรค์อยู่ที่ 23,005 บาทต่อเดือน โดยมีอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์มีรายได้เฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 40,042 บาทต่อเดือน ซึ่งสวนทางกับงานดนตรีและศิลปะอยู่ที่ 15,000 บาทต่อเดือน
- เศรษฐกิจสร้างสรรค์มองได้ว่าถูกกระจุยความร่ำรวยทั้งเชิงเศรษฐกิจ และคุณค่าของสินทรัพย์อยู่ในกรุงเทพฯ เป็นหลัก
- เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการผลักดันนโยบายเพื่อส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ภายในประเทศ

2. ภัณฑพร กริชติทายาวุธ ผู้อำนวยการสมาคมเครือข่ายโกลบอลคอมแพ็กแห่งประเทศไทย (Global Compact Network Thailand)

- ผู้ประกอบการควรมีความเข้าใจอุปสงค์ในตลาด (Demand) แล้วสามารถตอบคำถามว่าสินค้าเหล่านั้นสามารถตอบแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้หรือไม่

- อินเดียจะกลายเป็นประเทศที่มีประชากรมากที่สุดในโลก อ้างอิงจากข้อมูลเมื่อเดือนกันยายนที่ผ่านมา ทั้งนี้เกือบครึ่งของประชากรอินเดียทานมังสวิรัต กล่าวคือ ผู้ประกอบการต้องเตรียมความพร้อมเพื่อที่จะตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค
- ในปี 2025 ความเป็นกลางทางคาร์บอน (Carbon Neutrality) จะเป็นประเด็นสำคัญของโลก ผู้คนจะให้ความสำคัญกับรอยเท้าคาร์บอน (Carbon Footprint) ที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวของตนเองต่อประเทศนั้นๆ
- การท่องเที่ยวและงานบริการเป็นสาขาธุรกิจเป็นสิ่งที่ประเทศไทยมีทรัพยากรที่ดีเป็นทุนเดิม ทำให้เป็นอุตสาหกรรมที่สามารถกระตุ้นเศรษฐกิจได้ทันทีหากได้รับการสนับสนุน

3. วิณ โชคคตวิวัฒน์ ผู้ก่อตั้งและดีไซเนอร์ แบรนด์ VINN PATARARIN

- ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ผู้ประกอบการได้รับผลกระทบจากโควิดเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดการปรับตัวทางธุรกิจอย่างรุนแรง เช่น การต้องย้ายช่องทางการขายจากออฟไลน์เป็นออนไลน์ หรือการได้รับผลกระทบด้านโครงสร้างทางการเงิน
- ผู้ประกอบการหลายรายรู้สึกขาดการช่วยเหลือจากทางภาครัฐอย่างถูกต้องและขาดการวางแผนอย่างมีระบบ
- ประเทศไทยขาดกระแสความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนในการร่วมมือพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืน
- นักเรียน นักศึกษา ขาดเวทีในการแข่งขันและพัฒนา ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้คนเหล่านี้ได้ลองผิดลองถูก
- ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูงซึ่งทำให้เป็นจุดได้เปรียบเมื่อเทียบกับประเทศใกล้เคียง
- การสนับสนุนจากภาครัฐควรคำนึงการช่วยเหลือในรูปแบบที่แตกต่างกัน ไม่ใช่การใช้หลักการ One size fits all
- ภาคเอกชนยังต้องการได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนทั้งทางตรงและทางอ้อมจากภาครัฐ โดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 ซึ่งผู้ประกอบการได้รับทั้งด้านรายได้ ต้นทุนการผลิต และความสามารถในการใช้จ่ายที่มีลดลง

4. ชวนันท์ อินทร์คำน้อย ผู้ร่วมก่อตั้ง กลุ่ม H-Lab

- ประเทศไทยขาดผู้ผลิตในด้าน Installation Arts ทำให้ต้องอาศัยกำลังนำเข้าผลิตภัณฑ์และชิ้นส่วนจากต่างประเทศ เช่น การซื้ออุปกรณ์ประกอบการแสดงแสง-สีจากจีนทดแทน
- โควิดส่งผลกระทบต่อธุรกิจ อย่างรุนแรง ส่งผลให้การจัดงานอีเวนต์ หรือนิทรรศการต่างๆ มีการปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบออนไลน์มากขึ้น เช่น การจัดคอนเสิร์ตออนไลน์ การถ่ายทอดสดต่างๆ ระบบโหวตอัตโนมัติ ระบบ VR และระบบ Lighting เป็นต้น

ประเด็นเสวนาที่ 2 : แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อรองรับอนาคต

1. ความเป็นไปได้ในการทำ Nation Brand และการจัด Festival Economy Campaign

- กรุงเทพฯ มีการจัด 12 เดือน 12 เทศกาล กล่าวคือประเทศไทยมีความคิดสร้างสรรค์เป็นทุนอยู่แล้ว แต่ทำอย่างไรถึงจะทำให้สิ่งเหล่านี้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มเติม ดังนั้นการจัดกิจกรรมจึงมีความเป็นไปได้สูง
- ในธุรกิจแฟชั่น ช่วงหลังจากเปิดโควิดลูกค้ากว่าร้อยละ 70 มาจากประเทศอาหรับ ตามด้วยอินเดีย ยุโรป และเกาหลี ตามลำดับ โดยประเทศไทยสามารถปักธงสร้างจุดยืนเพื่อเน้นด้านการท่องเที่ยวอุตสาหกรรมได้ชัดเจน เช่น การจัด Fashion Week ของประเทศ

2. ประเด็นด้านการประเมินทุนทางวัฒนธรรม (Evaluation of Cultural Assets)

- Cultural Assets แต่ละตัวจะใช้เป็นตัวเทียบ เพื่อคำนวณความคุ้มค่าด้านต้นทุนทางเวลา การเงินเพื่อเทียบกับ Assets ตัวอื่น และเพื่อพิจารณาในการจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริม

3. ประเด็นด้านการเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานภาครัฐ

- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ สามารถเป็นกลไกสำคัญซึ่งทำได้ผ่านทูตพาณิชย์ โดยส่งเสริมให้หน่วยงานที่ประจำ ณ ต่างประเทศทำการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคนั้น เพื่อสร้างฐานข้อมูล (Insights) ให้กับผู้ผลิตภายในประเทศ รวมทั้งใช้เป็นอีกหนึ่งช่องทางการประชาสัมพันธ์ (Promoting)
- ประเทศไทยควรมี Thailand Nation Brand และมีหน่วยงานที่ดูแลด้าน Product and Experience Design ให้กับสินค้าและบริการของประเทศ
- ความพร้อมในด้านการนำทุนทางวัฒนธรรมไทยไปปรับใช้ต่อยอดสร้างมูลค่ายังอยู่ในระดับต่ำ ทำให้อาจทำให้ไม่ทันต่อการแข่งขันในระดับโลก ดังนั้นการจัด International Event เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคมาได้ก่อนเป็นสิ่งสำคัญ
- ปัญหาที่ผู้คนในระดับโลกให้ความสนใจ หากผู้ประกอบการในประเทศไทยสามารถแก้ไขปัญหา (Pain Points) ก็จะสามารถสร้างจุดขายใหม่ (Selling Point) ได้ เช่น การท่องเที่ยววิถีชุมชนที่ลดก๊าซเรือนกระจก ซึ่งจะมาภายใน 2 ถึง 3 ปีข้างหน้า

➤ ภาพประกอบงานสัมมนา (Seminar)













ภาคผนวก 2

สถิติยอดผู้เข้าชมในแต่ละสื่อต่าง ๆ ต่อการเผยแพร่
ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

สรุปยอดสถิติการเข้าชมผ่านสื่อประเภทต่างๆ เพื่อเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพ
อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็นดังแสดงในตาราง

สิ่งที่เผยแพร่	แพลตฟอร์ม	สถิติ	ลิงก์
ไลฟ์งานสัมมนา	Facebook		https://fb.watch/ge8kSCU25U/
- Reach	Facebook	9,489	
EP 1. สัมมนา เผยแพร่ผล ช่วงที่ 1	Facebook		https://www.facebook.com/CreativeEconomyAgency/posts/479769184182115
- Reach	Facebook	3,982	
EP. 2 เสวนา ช่วงที่ 2	Facebook		https://www.facebook.com/CreativeEconomyAgency/posts/479835074175526
- Reach	Facebook	5,270	
เล่มรายงานผล การศึกษา Vol.1	Website		
Pageview	เว็บไซต์ CEA	489	https://www.cea.or.th/th/single-research/Thailand-Creative-Industries-Foresight-Report-1
การดาวน์โหลด บทความ	เว็บไซต์ CEA	264	https://www.cea.or.th/th/single-research/Thailand-Creative-Industries-Foresight-Report-1
เล่มรายงานผล การศึกษา Vol.1	Facebook		
- Reach	Facebook	4,551	
EP 1. สัมมนา เผยแพร่ผล ช่วงที่ 1	Youtube		https://www.youtube.com/watch?v=YiSCVDIfubo
- ยอด View	YouTube	82	
EP. 2 เสวนา ช่วงที่ 2	Youtube		https://www.youtube.com/watch?v=zpQcWgMQiOg
- ยอด View	YouTube	95	
ยอดรวม		24,222	

สิ่งที่เผยแพร่	แพลตฟอร์ม	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บนแต่ละ Platform
ไลฟ์งานสัมมนา	Facebook	Creative Economy Agency was live. September 29 · 🌐 ขอเชิญเข้าร่วมรับชมการถ่ายทอดสด “สัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษา แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย และร่วมเสวนาถึงอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย” พร้อมเวทีเสวนาภายใต้หัวข้อ “Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand” ในวันพฤหัสบดีที่ 29 กันยายน 2565 เวลา 13.00 – 16.00 น. ณ ห้องวีดิเตอร์ 4 วีดิเตอร์คลับ ชั้น 8 อาคารสาทรแสดัวร์ ออฟฟิศ ทาวเวอร์ จัดโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ร่วมกับ บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด  18:38 / 2:50:29

สิ่งที่เผยแพร่	แพลตฟอร์ม	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บนแต่ละ Platform
EP 1. สัมมนาเผยแพร่ผล ช่วงที่ 1	Facebook	 Creative Economy Agency October 27 at 11:37 AM · 🌐 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA เล็งเห็นถึงความสำคัญของการมองอนาคต สำหรับกำหนดทิศทางการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ให้เกิดการบูรณาการกับภาคส่วน ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีส่วนส่งเสริมขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจที่ สำคัญของไทย จึงได้ทำการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Thailand Creative Industries Foresight) พร้อมจัดกิจกรรมสัมมนาเผยแพร่ผลและเสวนาภายใต้หัวข้อ "Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand" เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2565 Bolliger & Company การจัดประชุมเผยแพร่ผลการศึกษา (Seminar) แผนภาพอนาคตของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของประเทศไทย (Thailand Creative Industries Foresight) 29 ก.ย. 2565 13.00-16.00 น. โรงแรม สยาม สแควร์ กรุงเทพฯ MESSENGER EP.1 การเผยแพร่ผลการศึกษาแผนภาพอนาคตของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย Send message
EP. 2 เสวนา ช่วงที่ 2	Facebook	 Creative Economy Agency October 27 at 1:59 PM · 🌐 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA เล็งเห็นถึงความสำคัญของการมองอนาคต สำหรับกำหนดทิศทางการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ให้เกิดการบูรณาการกับภาคส่วน ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีส่วนส่งเสริมขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจที่ สำคัญของไทย จึงได้ทำการศึกษาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Thailand Creative Industries Foresight) พร้อมจัดกิจกรรมสัมมนาเผยแพร่ผลและเสวนาภายใต้หัวข้อ "Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand" เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2565 Bolliger & Company เวทีเสวนา อนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย "Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand" 29 ก.ย. 2565 13.00-16.00 น. โรงแรม สยาม สแควร์ กรุงเทพฯ YOUTUBE.COM EP.2 เสวนาอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย สัมมนาเผยแพร่แผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย และเสวนาอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์...

สิ่งที่เผยแพร่	แพลตฟอร์ม	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บนแต่ละ Platform
เล่มรายงานผลการศึกษา Vol.1	Website	Thailand's Creative Industries Foresight Report Vol.1 COPY LINK "การมองอนาคต (Foresight)" เป็นการอธิบาย 3 คราห์ และคาดการณ์การเปลี่ยนแปลง โดยวิธีที่ตรงไปตรงมาเพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง หรือเพื่อออกแบบอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น ภาคอุตสาหกรรมหรือธุรกิจจึงจำเป็นต้องศึกษาและติดตามตามแนวโน้ม (Trends) ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากแนวโน้มต่าง ๆ เหล่านี้ จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไม่ช้า ๆ ถ้าไม่มีผลกระทบเชิงลบและอาจส่งผลต่ออุตสาหกรรม อีกทั้งยังอาจทำลาย (Disrupt) รูปแบบการดำเนินธุรกิจในปัจจุบันได้ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA ได้มีมติเห็นถึงความสำคัญของการมองอนาคตสำหรับกำหนดทิศทางการณ์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศภายใต้การบูรณาการกับภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความสามารถในการแข่งขันกับเศรษฐกิจโลกได้อย่างยั่งยืน Thailand's Creative Industries Foresight Report Vol.1 (46 หน้า) เล่มนี้เหมาะสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และผู้สนใจทั่วไป นำเสนอกรอบแนวคิดและภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Future of the Creative Industries) ในช่วงเวลา 10 ปีข้างหน้า คือระหว่างปี พ.ศ. 2566-2575 (ค.ศ. 2023-2032) โดยกำหนดกรอบ (Framing) ในบริบทของการคาดการณ์เชิงกลยุทธ์ ซึ่งอาจมีหลายประเด็นที่อุตสาหกรรมควรให้ความสนใจและกังวล พร้อมวิเคราะห์แผนผังโดเมน (Domain Map) ปัจจุบันและแนวโน้มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอนาคตที่เรากำลังจะก้าวข้าม เพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่อนาคตการวางแผนภาพอนาคตต่อไป CEA หรือสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้เผยแพร่รายงานฉบับนี้ อย่างเป็นทางการสู่สาธารณะกับภาคีที่เกี่ยวข้อง รวมถึงนักพัฒนาธุรกิจและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับงาน Thailand's Creative Industries Foresight Report (Complete Edition) หรือ รายงานผลการศึกษานโยบายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ฉบับสมบูรณ์) ในวงจำกัดต่อไป 
เล่มรายงานผลการศึกษา Vol.1	Facebook	Creative Economy Agency Published by Chana Ch · August 29 · อนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยจะเป็นอย่างไรในช่วงเวลาอีก 10 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2566-2575) รวมค้นหาคำตอบไปด้วยกันได้ที่นี่! การมองอนาคต (Foresight) เป็นการวิเคราะห์ และคาดการณ์การเปลี่ยนแปลง เพื่อเตรียมพร้อมรับมือสิ่งที่จะเกิดขึ้น การศึกษาและติดตามแนวโน้ม (Trend) จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับภาคอุตสาหกรรมหรือธุรกิจ เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น รวมถึงการทำลายรูปแบบการดำเนินธุรกิจ (Disrupt) ในปัจจุบันได้ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) จึงได้จัดทำ Th... See more  CEA.ORG.TH Thailand's Creative Industries Foresight Report Vol.1 แนวทางการพัฒนาแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

สิ่งที่เผยแพร่	แพลตฟอร์ม	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บนแต่ละ Platform
EP 1. สัมมนาเผยแพร่ผล ช่วงที่ 1	YouTube	 CEA Bolliger & Company การจับตามองอนาคตของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของประเทศไทย (Thailand Creative Industries Foresight) 29 ต.ย. 2565 13.00-16.00 น. @ ณ ห้องวิทยุ 4 อาคาร 4 ชั้น ชั้น 8 อาคาร สภาฯ สนิทวงศ์ วิทยาลัยดุสิตธานี EP.1 การเผยแพร่ผลการศึกษาค้นคว้าอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย Creative Economy Agency 1.06K subscribers 71 views Oct 26, 2022
EP. 2 เสวนา ช่วงที่ 2	YouTube	 CEA Bolliger & Company เวทีเสวนา อนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย "Beyond Imagination: The Future of Creative Economy in Thailand" 29 ต.ย. 2565 13.00-16.00 น. @ ณ ห้องวิทยุ 4 อาคาร 4 ชั้น ชั้น 8 อาคาร สภาฯ สนิทวงศ์ วิทยาลัยดุสิตธานี EP.2 เสวนาอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย Creative Economy Agency 1.06K subscribers 56 views Oct 26, 2022 สัมมนาเผยแพร่ผลการศึกษาอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย และเสวนาอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

ภาคผนวก 3

แนวทางจัดตั้งคณะ Creative Consortium

แนวทางจัดตั้งคณะ Creative Consortium

เนื้อหาในส่วนนี้ ที่ปรึกษาจะนำเสนอเครือข่ายสร้างสรรค์ของประเทศไทย ด้วยการสนับสนุนการปรับเปลี่ยนแนวทางการสนับสนุนเงินทุนให้แก่กิจการสร้างสรรค์ของประเทศไทย อย่างบูรณาการ และผลิตกำลังคนคุณภาพสูงให้สอดคล้องทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

- ประเด็นสำคัญ (Key Agenda) จากการวิเคราะห์แผนภาพอนาคต
- จุดประสงค์ของเครือข่ายสร้างสรรค์
- ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในเครือข่าย
- การวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานเบื้องต้นของ สศส. ในอนาคต

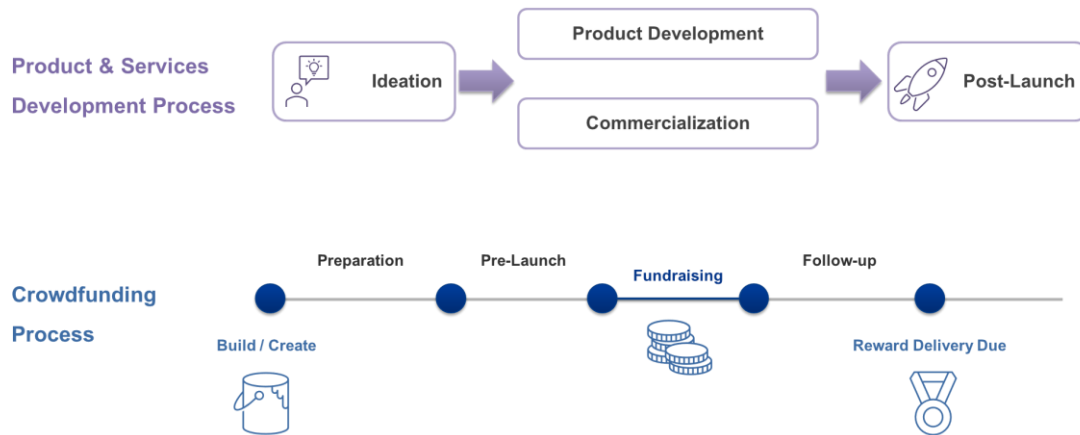
1. ประเด็นสำคัญ (Key Agenda) จากการวิเคราะห์แผนภาพอนาคต

จากผลการศึกษาการแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พบว่า การคาดการณ์ในอนาคตของประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะมุ่งสู่อนาคตแบบ Transformation Scenario: Technological Blending for Every Scale ซึ่งมีการผสมผสานด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยี ตั้งแต่ต้นน้ำไปจนถึงปลายน้ำ ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการคิดค้นสินค้าและบริการสร้างสรรค์ และเข้าถึงตลาดได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อเนื่องไปถึงประเด็นด้านการเข้าถึงเงินทุนที่มีเครื่องมือและวิธีการใหม่ๆ สำหรับผู้ต้องการเข้าถึงเงินทุนมากขึ้น

ดังนั้น ด้วยการเข้าถึงแหล่งเงินทุนในปัจจุบันสำหรับผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีเครื่องมือหลากหลาย แต่ยังมีสัดส่วนเงินทุนที่สนับสนุนไปสู่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องยังค่อนข้างน้อย และมีความเฉพาะเจาะจงในบางสาขาสูง ทำให้ความทั่วถึงในการเข้าถึงเงินทุนของผู้ประกอบการ ทั้งจากงบประมาณประจำปี กองทุนนอกงบประมาณ มาตรการทางภาษี เงินทุนจากภาคเอกชน และรูปแบบการร่วมลงทุนจากภาครัฐกิจการส่งเสริมการระดมทุนสาธารณะ (Crowdfunding) และการระดมทุนผ่าน Token (Tokenized Funding) จึงเป็นแนวทางที่ สศส. ให้ความสำคัญ เพื่อขยายโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

ภาพที่ 1 กระบวนการพัฒนาสินค้าและบริการ และกระบวนการระดมทุนสาธารณะ

กระบวนการระดมทุนสาธารณะสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในแต่ละขั้นตอน



2. จุดประสงค์ของเครือข่ายสร้างสรรค์

จุดประสงค์ของเครือข่ายสร้างสรรค์เพื่อการระดมทุนสาธารณะ ได้แก่

- สนับสนุนการเข้าถึงแหล่งเงินทุนให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์
- สร้างความร่วมมือระหว่างภาคีในเครือข่ายสร้างสรรค์ เช่น หน่วยงานภาครัฐ ภาคนโยบาย หน่วยงานรัฐด้านเงินทุน องค์กรระหว่างประเทศ ภาคเอกชน/สมาคม/สมาพันธ์ ภาคการศึกษา ภาคสถาบันการเงิน เป็นต้น
- ขยายความร่วมมือในระดับพื้นที่และแต่ละสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

3. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในเครือข่าย

เครือข่ายความร่วมมือสร้างสรรค์ จะเน้นสร้างร่วมมือแบบยั่งยืนขององค์กรที่ร่วมส่งเสริมภูมิทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประกอบด้วยหน่วยงานและองค์กรนำร่องจากภาคส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ภาคนโยบายและการพัฒนา เช่น

- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (DIPROM)
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)
- สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

2. หน่วยงานภาครัฐด้านการจัดการทุน เช่น

- สำนักงานเศรษฐกิจและการคลัง กระทรวงการคลัง
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
- สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (สสปน.)
- หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.)
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.)
- สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

3. ภาคสถาบันการเงิน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น

- หน่วยงานกำกับดูแลในด้านที่เกี่ยวข้องกับการเงินและการระดมทุน ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ธนาคารแห่งประเทศไทย และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- สถาบันการเงินพาณิชย์ต่างๆ
- แพลตฟอร์มการระดมทุนสาธารณะสัญชาติไทย เช่น สินวิวัฒนา คราวด์ฟันดิง Dreamaker Equity Crowdfunding เพียร์ ฟาวเวอร์ แพลตฟอร์ม

4. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น

- สมาคมวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ อาทิ สมาคมการค้าส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (CAPT) สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) สมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย (AAT) สมาคมโฆษณาดิจิทัล (ประเทศไทย) (DAAT) สมาคมสถาปนิกสยามใน

พระบรมราชูปถัมภ์ สมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย (IDS) สมาพันธ์สมาคมวิชาชีพวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ

- หน่วยงานด้านการจัดการในระดับพื้นที่ ท้องถิ่น เช่น กทม. อบจ. อบต. ในพื้นที่ที่มีศักยภาพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- ภาคเอกชนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น บริษัท ลิขสิทธิ์ดนตรี (ประเทศไทย) จำกัด (Music Copyright Thailand: MCT) บริษัท ดรีมบ็อกซ์ จำกัด บริษัท BEC Tero บริษัท Netflix บริษัท เมตา เป็นต้น
- สถาบันการศึกษาในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- สตาร์ทอัพ และกลุ่มผู้บ่มเพาะผู้ประกอบการต่างๆ เช่น Purple Ventures Co., Ltd. (Robinhood) KASIKORN Business - Technology Group (KBTG) True Incube AIS The StartUp เป็นต้น

5. องค์กรและสถาบันระหว่างประเทศ เช่น

- เครือข่าย UNESCO Creative Cities Network
- United Nations Development Programme (UNDP)

4. การวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานเบื้องต้นของ สคส. ในอนาคต

จากการรวบรวมข้อมูลหน่วยงานและองค์กรในหัวข้อข้างต้น ที่ปรึกษาสามารถสรุปภาพรวม ของหน่วยงานต่างๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ สคส. ในการผลักดัน Creative Crowdfunding Consortium ตลอดจนการเชื่อมโยงเครือข่ายหน่วยงานต่างๆ ดังนี้

ในการจัดตั้งศูนย์การดำเนินงานด้านการคาดการณ์อนาคต สพธอ. จำเป็นต้องเริ่มจากการระบุขอบเขตและเป้าหมายในการดำเนินงานของ สคส. เอง โดยรูปแบบการดำเนินงานที่อาจเป็นไปได้เป็นดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

รูปแบบ	ลักษณะการดำเนินงาน
หน่วยบริการ	ดำเนินการสนับสนุนการจัดหาเงินทุน และให้บริการปรึกษาแก่หน่วยงานภายนอก และภาคเอกชน เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการเข้าถึงเงินทุนในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะ เงินทุนสาธารณะ โดยอาจให้บริการอื่นๆ เพิ่มเติมตามความเหมาะสม เช่น การอบรม หรือการจัดหาข้อมูลต่างๆ
หน่วยประสานงานกลาง	รับบทบาทเป็นหน่วยงานที่ประสานภาคส่วนต่างๆ เพื่อวิเคราะห์ความต้องการเงินทุน และทิศทางของอุตสาหกรรมในความสนใจในปัจจุบัน และประชาสัมพันธ์แหล่งระดมทุนในปัจจุบัน
หน่วยขับเคลื่อนความตระหนักรู้	ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และส่งผ่านไปยังหน่วยงานต่างๆ และถ่ายทอดเทคนิคและวิธีการเข้าถึงเงินทุนสร้างสรรค์ให้แก่หน่วยงานต่างๆ ไปใช้ในการเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเงินทุนเพื่อพัฒนาสินค้าและบริการสร้างสรรค์
หน่วยงานครบวงจร	ดำเนินการครอบคลุมในทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกำหนดนโยบาย และครอบคลุม ตั้งแต่การวางแผน การดูแลการระดมทุน จนกระทั่งผลักดันให้เกิดการปฏิบัติจริง

จากการพิจารณารูปแบบเครือข่ายความร่วมมือที่เป็นไปได้ รวมถึงสถานะของ สศส. ในปัจจุบัน ในระยะแรก สศส. ควรเริ่มต้นจากการเป็นหน่วยงานประสานกลาง โดยมุ่งเน้นการประสานงานความร่วมมือเพื่อดำเนินการพัฒนาสินค้าและบริการสร้างสรรค์ในหัวข้อที่เกี่ยวกับ Theme หลักของอนาคตของอุตสาหกรรม เช่น การพัฒนา Ecosystem สำหรับการทำ Virtual Production ในรูปแบบนาร่อง เป็นต้น โดยประสานระหว่างผู้ประกอบการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องช่วยส่งเสริมให้เกิดปะทะกันของทักษะ องค์ความรู้ของผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องให้สามารถพัฒนาสินค้าและบริการ ประชาสัมพันธ์ และวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการจัดการด้านธุรกิจ เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการระดมทุน และในระยะยาวอาจยกระดับไปสู่การเป็นหน่วยงานที่ให้บริการภายนอกได้เช่นกัน

ทั้งนี้ การยกระดับไปสู่หน่วยงานครบวงจร อาจไม่สอดคล้องกับพันธกิจของ สศส. โดยตรง และอาจเพิ่มภาระความรับผิดชอบที่ไม่จำเป็นของหน่วยงาน ทว่าในระยะยาว หน่วยงานอาจเป็นส่วนหนึ่งในการประสานงานกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อมีส่วนร่วมวางแผนยุทธศาสตร์ระดับประเทศได้

➤ แนวทางการเชื่อมโยงเครือข่าย

จากการประเมินเบื้องต้น พบว่าแนวทางการเชื่อมโยงเครือข่ายของ สศส. ควรเริ่มต้นจากหน่วยงานที่มีบทบาทภารกิจและขอบเขตการดำเนินงานด้านการส่งเสริมฯ ที่ใกล้เคียงกันได้แก่ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ และสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เป็นต้น โดยมุ่งเน้นไปที่การรวบรวมแนวนโยบายการสนับสนุน ส่งเสริมการพัฒนาผู้ประกอบการในการเข้าถึงเงินทุนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลโดยเฉพาะ ในแต่ละสาขาอุตสาหกรรมที่หน่วยงานนั้นๆ รับผิดชอบ

นอกจากนี้ เครือข่ายด้านนโยบาย ยังจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับเครือข่ายด้านเงินทุน ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐที่กำกับดูแลงบประมาณ กองทุนนอกงบประมาณ รวมถึงการจัดสรรงบประมาณในการสนับสนุนผู้ประกอบการในแต่ละสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่หน่วยงานนั้นๆ รับผิดชอบ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของทิศทางการให้การสนับสนุน/ความช่วยเหลือด้านเงินทุนในปัจจุบันแก่ผู้ประกอบการ

ทั้งนี้ การเชื่อมโยงกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับภาคเงินทุนจากฝั่งสถาบันการเงิน และตลาดทุนที่มีรูปแบบใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การระดมทุนสาธารณะหรือ *Crowdfunding* ในปัจจุบัน มีหน่วยงานกำกับดูแลโดยตรงที่ช่วยคัดกรองผู้ให้บริการแพลตฟอร์มระดมทุน ผู้ที่เข้ามาระดมทุนผ่านแพลตฟอร์มสัญชาติไทย และคุ้มครองผู้ลงทุน คือ สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ รวมถึงหน่วยงานสนับสนุนที่เกี่ยวข้องด้านตลาดทุน เช่น ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ที่มีบทบาทในการพัฒนาเครื่องในการเข้าถึงเงินทุนมากขึ้นแก่ผู้ประกอบการรายย่อย เป็นต้น เช่นเดียวกันกับภาคสถาบันการเงินที่มีการปรับภูมิทัศน์ในการให้บริการการเข้าถึงเงินทุนมากขึ้น ตามแนวทางใหม่ของธนาคารแห่งประเทศไทย ที่จะใช้ข้อมูลที่แม่นยำมากขึ้นและโปร่งใสมากขึ้นประกอบการพิจารณาการเข้าถึงเงินทุนของผู้ประกอบการรายย่อยมากขึ้น ซึ่งรวมถึงผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ในขณะเดียวกัน องค์การระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงนโยบาย และการพัฒนาทักษะความสามารถของผู้ประกอบการ สามารถมีส่วนร่วมในเครือข่ายๆ เพื่อเป็นผู้ประสานความรู้และนำแนวกรณีศึกษาต่างๆ จากต่างประเทศในการระดมทุนเข้าถึงเงินทุนของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ หรือเครื่องมือรูปแบบใหม่ๆ มาเผยแพร่ ซึ่งรวมถึงเป็นการสร้างโอกาสสำหรับผู้ประกอบการไทยที่จะเข้าใจตลาดในระดับสากลมากขึ้น และเข้าใจโอกาสเข้าถึงแหล่งเงินทุน หรือการระดมทุน *Crowdfunding* ที่มีประสิทธิภาพในต่างประเทศเช่นกัน

สำหรับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียส่วนอื่นๆ อันได้แก่ สมาคมวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ บริษัทภาพเอกชนต่างๆ และสตาร์ทอัพและผู้ประกอบการต่างๆ จะมีบทบาทเป็นผู้ที่ให้ Feedback ต่อประเด็นอุปสรรคในการเข้าถึงเงินทุน และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์จากเครือข่ายนี้โดยตรงที่จะช่วยให้เกิดการสนับสนุนการเข้าถึงเงินทุนสาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะต้องมีการยกระดับความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติเพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับอนุมัติ หรือได้รับการสนับสนุนจากการระดมทุนแบบ Crowdfunding มากขึ้นทั้งจากภาคเอกชนด้วยตนเอง หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และสถาบันการศึกษาที่จะพัฒนาวิธีการ และประชาสัมพันธ์ถึงแหล่งเงินทุนต่างๆ ในปัจจุบันของแต่ละสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ย่อย

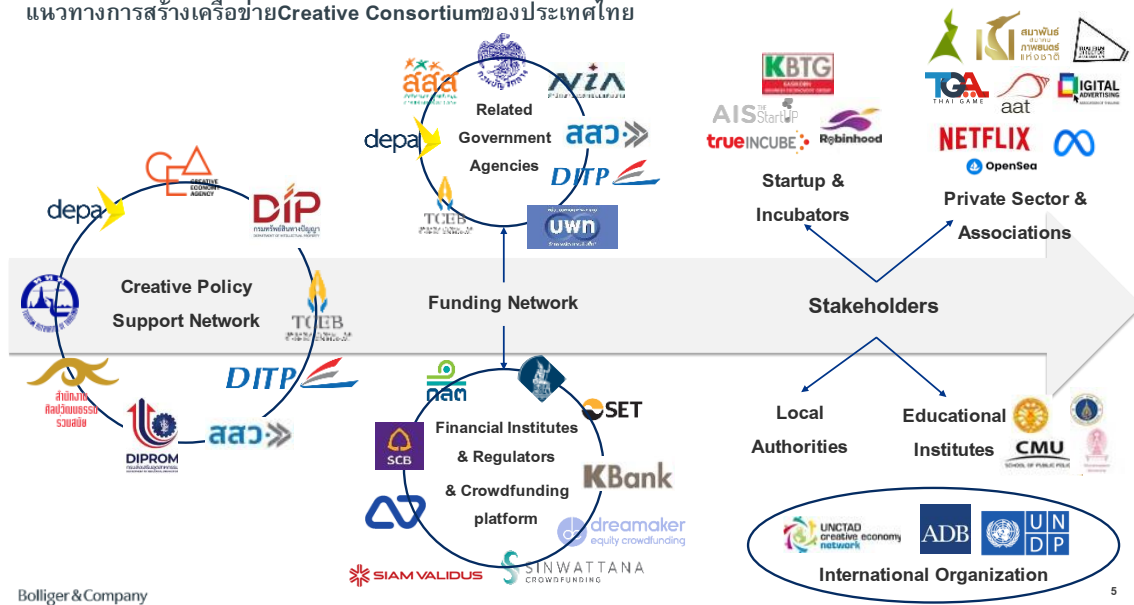
ทั้งนี้ ในการผลักดันให้เกิดการขยายผลในระดับพื้นที่ การแสวงหาความร่วมมือกับภาคการปกครองส่วนท้องถิ่นที่สามารถกระจายอำนาจ และประชาสัมพันธ์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในมิติพื้นที่ได้เป็นเรื่องสำคัญ ในระยะนำร่องของเครือข่ายฯ จึงอาจเริ่มดำเนินการกับพื้นที่/ย่านสร้างสรรค์ที่มีโครงสร้างการดำเนินธุรกิจที่ค่อนข้างครบวงจร ผู้ประกอบการมีความเข้าใจในการดำเนินธุรกิจ เช่น ในพื้นที่ กทม. เพื่อตรวจสอบ Feedback ของการเข้าถึงเงินทุน crowdfunding ในระดับพื้นที่ และนำไปขยายผลในระดับท้องถิ่นอื่นๆ ต่อไปในอนาคต เช่นในอีก 32 พื้นที่สร้างสรรค์ที่อยู่ระหว่างการพิจารณาเป็นต้น

เมื่อภาคส่วนต่างๆ ในเครือข่ายมีข้อมูล ทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ชัดเจน มีเครื่องมือและแพลตฟอร์มในการระดมทุน crowdfunding ที่น่าเชื่อถือ และมีการยกระดับความรู้ความเข้าใจในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่ดีขึ้น ภาคเอกชนและผู้ประกอบการจะสามารถระดมทุน Crowdfunding ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ภาคเอกชนที่เป็นผู้ลงทุนด้วยกันจะได้โอกาสทางธุรกิจจากการสนับสนุนสินค้าและบริการสร้างสรรค์ที่ตนลงทุน และร่วมพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในระยะยาวต่อไป รวมถึงภาครัฐเองจะสามารถจัดสรรงบประมาณในการพัฒนา และช่วยเหลือผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม่นยำ และทั่วถึงมากขึ้นในท้ายที่สุด

ทั้งนี้ รูปแบบการสร้างเครือข่ายความเชื่อมโยงสามารถนำเสนอได้ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 แนวทางการสร้างเครือข่าย

แนวทางการสร้างเครือข่าย Creative Consortium ของประเทศไทย



➤ ข้อเสนอแนะต่อการดำเนินงานของ สศส. ในอนาคต

จากการนำเสนอในหัวข้อข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าบทบาทของ สศส. ในเครือข่ายควร มุ่งเน้นไปที่มุ่งเน้นไปที่การกำหนดยุทธศาสตร์ ทิศทางของการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และ ประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน โดยใช้กลไกความร่วมมือระหว่างหน่วยงานเข้ามาช่วย เสริมสร้างความเข้มแข็งและความเป็นไปได้ในการเข้าถึงเงินทุนของผู้ประกอบการเป็นหลัก ทั้งนี้ ขอบเขตการดำเนินงานที่สำคัญ แบ่งได้ 3 ประเภทหลัก

- บทบาทการกำหนดทิศทางยุทธศาสตร์ (Strategic Direction)
- บทบาทด้านความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน (Cross-agency Collaboration)
- บทบาทการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจแก่สาธารณชน (Public Communication)

การกำหนดทิศทางยุทธศาสตร์ (Strategic Direction)

ภารกิจหลักของ สศส. ภายใต้เครือข่ายฯ ควรมุ่งเน้นไปที่การสนับสนุน การดำเนินงานเครือข่ายฯ ให้เกิดการประสานความร่วมมือที่โปร่งใส และสอดคล้องกับทิศทางการ ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแผนงาน นโยบาย

และยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระยะที่ 2 โดยทาง สศส. และเครือข่ายต้องนำกระบวนการ Foresight เข้ามาช่วยในการจัดหาแนวโน้มและสัญญาณที่ส่งผลต่อแผนงานและยุทธศาสตร์ รวมถึงทิศทางการดำเนินงานของหน่วยงาน วิเคราะห์ช่องว่างและประเมินความเสี่ยงของแนวโน้ม รวมทั้งคอยติดตามและปรับปรุงแผนงานให้สอดคล้องกับแนวโน้มต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างทันท่วงที เพื่อให้การกำหนดทิศทาง หรือนโยบายในการสนับสนุนด้านเงินทุนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน (Cross-agency Collaboration)

สศส. ต้องเข้าไปมีบทบาทในเครือข่ายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ ทั้งเพื่อสร้างระบบนิเวศที่ดี ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ตลอดจนขับเคลื่อนให้กระบวนการ crowdfunding ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากทุกภาคส่วน โดยขอบเขตการดำเนินหลักในส่วนนี้มีทั้งสิ้น 2 ส่วน ได้แก่

- 1) การมีส่วนร่วมในเครือข่ายความร่วมมือในระดับสากล เพื่อส่งเสริมกระบวนการดำเนินงานสร้างความร่วมมือในการช่วยระดมทุนระหว่างองค์กร และช่วยสนับสนุนการขับเคลื่อนเครือข่าย creative consortium ให้เป็นที่รับรู้และได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ
- 2) การดำเนินกิจกรรมความร่วมมืออื่นๆ ระหว่างหน่วยงานภายในประเทศและหน่วยงานระหว่างประเทศ เช่น การจัดประชุมวิชาการภายในเครือข่ายฯ การแลกเปลี่ยนผลการศึกษภายในหน่วยงาน

การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจแก่สาธารณชน (Public Communication)

บทบาทด้านการสื่อสารของ สศส. เป็นไปเพื่อถ่ายทอดผลงาน องค์ความรู้ และสร้างความเข้าใจแก่สาธารณชนในการดำเนินงานสนับสนุนการเข้าถึงการระดมทุนของเครือข่ายฯ โดยจะเป็นการย่อยผลการศึกษาที่เข้าใจได้ง่ายผ่านเครื่องมือการสื่อสารต่างๆ ซึ่งมีความถี่ในการถ่ายทอดและดำเนินงานที่แตกต่างกันออกไป เช่น การจัดงานนำเสนอผลการดำเนินงานประจำปี ซึ่งเชิญหน่วยงานพันธมิตรรวมมาถ่ายทอดผลการดำเนินงาน หรือจัดวงเสวนา ภายใต้หัวข้องานที่แตกต่างออกไปในแต่ละปี นอกจากนี้ ยังอาจจัดควบคู่ไปกับการทำ Workshop และ Hackathon ที่เกี่ยวกับการระดมทุนสาธารณะ แล้วนำผลการศึกษาดังกล่าวมาเผยแพร่ในงานประจำปีได้



สำนักนายกรัฐมนตรี

