

CEA OUTLOOK

จับกระแสนวัตกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | กรกฎาคม - ธันวาคม 2562

02

THAILAND'S DESIGN INDUSTRY

อุตสาหกรรมออกแบบไทย

ISSN 2651-1533



9 772651 153008

CEA OUTLOOK

จับกระแสอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | กรกฎาคม - ธันวาคม 2562

02

THAILAND'S DESIGN INDUSTRY

อุตสาหกรรมการออกแบบไทย

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

อภิสิทธิ์ ไส้ตู่ไกล

กองบรรณาธิการ

มนต์ณี ยงวิกุล
ศิริอร หริ่มปราณี
พัฒน์ตา มิตรภักดี
ณัฐวีร์ แต่งน้อย
พีรดร แก้วลาย
พัชราวรรณ คุณารัตนพฤษ
รินรดา ราชศิริ

ออกแบบ

กมลวรรณ เนียมศิริ

แปล

สิริธารินทร์ เจริญศิริ

จัดทำโดย

CEA
Creative Economy Agency
(Public Organization)
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
(องค์การมหาชน)
อาคารไปรษณีย์กลาง
1160 ถนนเจริญกรุง แขวงบางรัก
เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500 ประเทศไทย
โทรศัพท์ 02 105 7400
โทรสาร 02 105 7450
WWW.CEA.OR.TH

โรงพิมพ์

บริษัท ชันต์การพิมพ์ จำกัด





Volume

อุตสาหกรรมการออกแบบไทย

02

สารบัญ

14

อุตสาหกรรมการออกแบบกับ
การเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจ
ของประเทศ

18

กลุ่มสาขาวิชาชีพการออกแบบ
ของประเทศไทย

24

พัฒนาการวิชาชีพการออกแบบ
ของประเทศไทย

30

สถานภาพอุตสาหกรรม
การออกแบบของประเทศไทย

48

โอกาสและความท้าทายในเวทีโลก

56

การออกแบบกับการพัฒนา
กรุงเทพมหานครฯ

คำนำ

เมื่อย้อนมองหน้าประวัติศาสตร์เศรษฐกิจของโลก การปฏิวัติอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละระลอก ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนแต่ละยุคบริบทแห่งการเร่งเร้าให้เกิดการปฏิวัติการผลิต ไม่ว่าจะเป็นสงครามโลกครั้งที่หนึ่งและครั้งที่สอง การเกิดภัยพิบัติรุนแรง ได้สร้างปัญหาความขาดแคลนทรัพยากร ความยากไร้ คุณภาพชีวิตที่ถดถอยให้แก่ประชากร การแกวักกวาดการณ์ของสังคม จึงเกิดขึ้น ด้วยความรู้ เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การสร้างรากฐานแห่งนวัตกรรม และกระบวนการผลิตใหม่ๆ ในรุ่นต่อไป

ศาสตร์แห่งการออกแบบ คือ ผลผลิตแห่งการปฏิวัติ และผลงานออกแบบก็ได้รับใช้สังคมมาอย่างยาวนาน ในกลุ่มประเทศสแกนดิเนเวีย ภาวะความอดอยาก การไร้บ้าน นำไปสู่นโยบายรัฐบาลที่ต้องจัดสรรที่อยู่อาศัยให้แก่ประชาชน และภาวะชนชั้นค้ำ เช่นนั้น สิ่งที่ทำเป็นคือลดความฟุ่มเฟือย สร้างความเรียบง่าย เพิ่มประโยชน์ใช้สอย แนวคิดนี้ได้สร้างโฉมหน้าใหม่ของอุตสาหกรรมการออกแบบทั้งวงจร ที่ต้องผลิตเพื่อตอบใจผู้คนยุคหลังสงครามโลก ในขณะที่บางประเทศ ผลผลิตของแนวคิดทางการเมือง และการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ได้ส่งผลถึงความเติบโตของอุตสาหกรรมการออกแบบแฟชั่น ดังเช่น มินิสเก็ตของแมรี ควอนต์ (Mary Quant) ที่เป็นสัญลักษณ์ของสตรีเพศที่ไม่จํานนต่อความไม่เท่าเทียมกัน

อุตสาหกรรมการออกแบบ จึงเป็นภาพสะท้อนของยุคสมัยได้อย่างยอดเยี่ยม เพราะผลงานออกแบบแต่ละช่วงเวลา ได้บ่งบอกที่มาของปัญหา แนวคิด กระแสนิยมที่เกิดขึ้นและพัฒนาการต่อเนื่องกันมา ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมการออกแบบ ได้ขยายขอบเขตกว้างขวางเพื่อรองรับความต้องการของสังคมที่หลากหลายและเฉพาะกลุ่ม องค์ความรู้ทางการออกแบบก็เช่นกัน ได้เกิดเป็นสาขาวิชาที่ผสมผสานนวัตกรรม เทคโนโลยี เพื่อให้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นจริงและจับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาและยกระดับโครงสร้างพื้นฐาน อุตสาหกรรมยานยนต์จนถึงยานอวกาศ อุปกรณ์สำคัญในเลี้ยวชีวิตของผู้คนในอุตสาหกรรม การแพทย์ ขณะที่ในฟากฝั่งของการยกระดับจิตใจ งานออกแบบก็ยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ให้ผู้คนอิมเมจและจรรโลงคุณค่าทางใจเช่นกัน

สำหรับประเทศไทย พัฒนาการของอุตสาหกรรมการออกแบบสมัยใหม่ เดินทางมากกว่าครึ่งศตวรรษ โดยเฉพาะในด้านศึกษาซึ่งเกิดหลักสูตรสาขาการออกแบบเพื่อผลิตแรงงานเพื่อรองรับอุตสาหกรรมและการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ ซึ่งเมื่อประเทศไทยได้เดินตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับแรก (พ.ศ. 2504 - 2509) ซึ่งได้มีเป้าหมายขยายการผลิตในด้านอุตสาหกรรม เพื่อรองรับความต้องการผลิตภัณฑอุตสาหกรรมของประเทศ

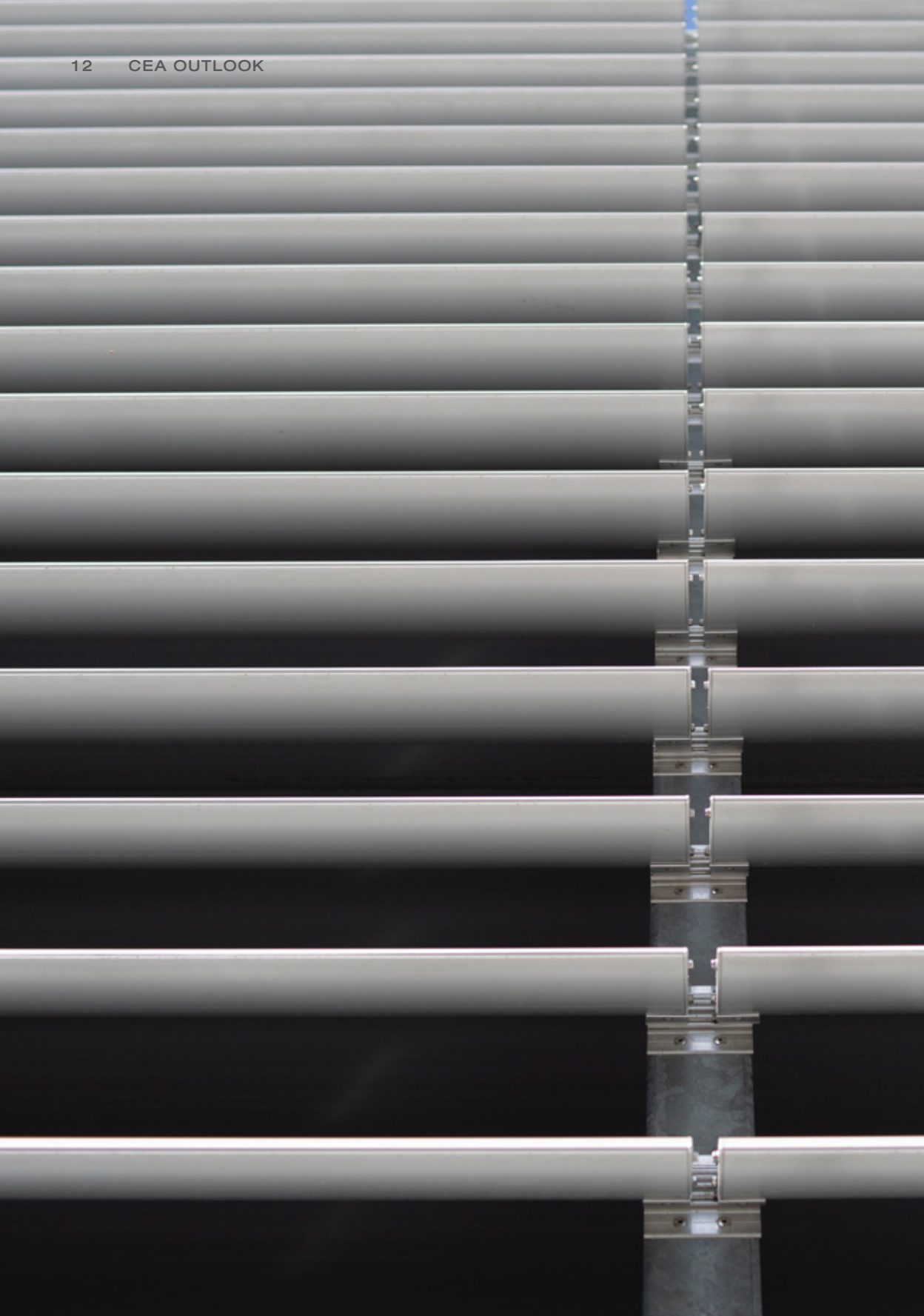
ที่เพิ่มขึ้นทุกปี โดยมุ่งเน้นกิจการที่ใช้วัตถุดิบในประเทศเป็นหลัก พร้อมทั้งการวางโครงสร้างพื้นฐานด้านสาธารณูปโภค ถนน ระบบประปา ระบบไฟฟ้า ทำให้การพัฒนาของเมืองเติบโตขึ้นเป็นลำดับ ด้วยเหตุของการขยายตัวทางเศรษฐกิจ ทำให้อุตสาหกรรมการออกแบบ ซึ่งเป็นส่วนประกอบในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ทั้ง สถาปัตยกรรม การตกแต่ง การออกแบบผลิตภัณฑ์ ก็มีพัฒนาการตามมา พร้อม ๆ กับที่ การขยายตัวของการอุปโภคบริโภค ก็ได้สร้างกลุ่มความต้องการงานออกแบบที่สะท้อนวิถีชีวิตที่ซับซ้อนและหลากหลายขึ้นในสังคมไทย

ภูมิทัศน์ของการอุตสาหกรรมการออกแบบไทยในวันนี้ ขยายและพัฒนาสอดคล้องไปกับความต้องการของสังคม เราได้มองเห็นอุตสาหกรรมการออกแบบแขนงใหม่ ที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ทุนวัฒนธรรม มาสร้างความพิเศษและแตกต่าง ได้ชื่นชมผลงานของอุตสาหกรรมการออกแบบที่มีพัฒนาการจนได้เป็นกลไกสำคัญของเศรษฐกิจไทย แต่อุตสาหกรรมการออกแบบยังมีการเดินทางท้าทายทั้งในด้านการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขัน ความสามารถเชิงวิชาชีพ การรวมกลุ่มทางธุรกิจ และการพัฒนาในภาพคลัสเตอร์ที่ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมการออกแบบ เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาคการผลิต และภาคบริการอื่น ๆ เช่น การท่องเที่ยว การแพทย์ทางเลือกและสุขภาพ อาหารและการเกษตรแปรรูปการพัฒนาและส่งเสริมเมืองน่าอยู่ เป็นต้น

CEA OUTLOOK ฉบับนี้ ได้นำเสนอภาพและเสียงสะท้อนของผู้คนในแวดวงอุตสาหกรรมการออกแบบ เพื่อเป็นข้อมูลสู่การร่วมคิด ร่วมศึกษา เพื่อขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมการออกแบบทั้งระบบเดินหน้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์วิถีชีวิตของผู้คนในระดับสากล และเป็นส่วนหนึ่งของพลังเศรษฐกิจไทยในวันนี้ และอนาคต

อภิสิทธิ์ ไส้สุคนธ์

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์



พลังและบทบาทของศาสตร์แห่งการออกแบบ ได้ก้าวเข้ามาเป็นนโยบายเศรษฐกิจ ในหลายประเทศ ในสหราชอาณาจักร คือ ภาคอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้เข้าประเทศสูง เป็นลำดับต้น ๆ ในหลายเมืองทั่วโลก เช่น เซ็นเจิ้น ไทเป ตุรกี ต่างชูประเด็นการพัฒนาเมืองด้วยการออกแบบ เป็น Branding ของเมืองเพื่อสร้างจุดหมายใหม่แห่งการลงทุน และการท่องเที่ยว นักออกแบบอุตสาหกรรม นักออกแบบแฟชั่น สถาปนิก จำนวนไม่น้อย คือ ผู้สร้างผลงานระดับไอคอน ที่เปลี่ยนโฉมหน้าวิถีชีวิตของผู้คนไปตลอดกาล หลายครั้ง หลายหนในประวัติศาสตร์การเมือง กลยุทธ์ด้านการออกแบบ ยังได้ถูกใช้เป็นสื่อและ เครื่องมือของการรณรงค์ทางการเมืองและประเด็นทางสังคมอย่างกว้างขวาง

นี่คือโลกของการออกแบบยุคใหม่ ที่การออกแบบมีอิทธิพลเกินขอบเขตของการ ผลิตเครื่องใช้ประจำวัน ความสะดวกของประโยชน์ใช้สอย หรือความสวยงามตามความ ปรารถนาของลูกค้า การออกแบบ คือ เครื่องมือทางเศรษฐกิจ และเครื่องมือทางสังคมที่มี พหุผลสูง ซึ่งประเทศไทย จำเป็นต้องศึกษาและสำรวจความพร้อมของระดับขีดความ สามารถในเชิงการแข่งขันของอุตสาหกรรมการออกแบบไทย ตั้งแต่ระดับต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เพราะแม้แต่ภาพรวมของ “อุตสาหกรรมการออกแบบ” ก็ยังแยกย่อย สาขาออกไปตาม หลักสูตรการเรียนการสอน ทักษะการฝึกฝน อีกทั้งยังมีปัจจัยภายนอก ที่ทำลายภาคอุตสาหกรรม ไม่ว่าจะเป็น ความต้องการทางการตลาดของผู้บริโภค กระบวนการผลิตที่ปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ เครื่องมือ ทางการเงินและการลงทุนในโลกดิจิทัลยังไม่บ่มรวมตัวแปรของ สถานการณ์สงครามการค้า ในเวทีสากลที่ส่งผลต่อการส่งออก

ดังนั้น หากภูมิทัศน์ของอุตสาหกรรมการออกแบบมีความชัดเจน การสร้างมาตรการ และกลไกในการเสริมความแข็งแกร่งของแต่ละสาขาการออกแบบก็จะต้องมีความแหลมคม และปลดล็อกข้อจำกัดต่าง ๆ ได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งสถิติ ข้อมูล และความเห็นของผู้คน ในอุตสาหกรรมการออกแบบ จะเป็นเหมือนสปริงบอร์ด เพื่อให้การก้าวข้ามกับดัก ลู่เวที การแข่งขันได้อย่างมีความพร้อมมากขึ้นนั่นเอง

1.

อุตสาหกรรมการออกแบบ กับการเป็นกลไกขับเคลื่อน เศรษฐกิจของประเทศ

รัฐบาลไทยได้มีการกำหนดให้การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) และโมเดล ประเทศไทย 4.0 โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทยแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก 12 สาขาอุตสาหกรรมย่อย และ 3 สาขาอุตสาหกรรมเกี่ยวข้อ 3 สาขา โดยสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้

| กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก | อุตสาหกรรม | ความเกี่ยวข้องอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| มรดกทางวัฒนธรรม Cultural Heritage | อุตสาหกรรมหัตถกรรมไทย อุตสาหกรรมอาหารไทย อุตสาหกรรมแพทย์แผนไทย อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ | อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมเกี่ยวข้อง อุตสาหกรรมเกี่ยวข้อง อุตสาหกรรมเกี่ยวข้อง |
| ศิลปะ Arts | อุตสาหกรรมศิลปะ การแสดงไทย อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ไทย | อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย |
| สื่อสมัยใหม่ Media | ธุรกิจแพร่ภาพและ กระจายเสียงไทย อุตสาหกรรมดนตรีของไทย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย อุตสาหกรรมการ์ตูนไทย | อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย |
| งานสร้างสรรค์และ ออกแบบ Functional Creation | อุตสาหกรรมการออกแบบไทย อุตสาหกรรมแฟชั่นไทย ธุรกิจการให้บริการ ด้านสถาปัตยกรรมไทย อุตสาหกรรมโฆษณาไทย อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย | อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย อุตสาหกรรมย่อย |

โดยจากกลุ่มอุตสาหกรรมหลักข้างต้นทั้ง 4 ประเภท จะมีกลุ่มอุตสาหกรรม 2 กลุ่ม คือ กลุ่มสื่อสมัยใหม่ (Media) และ กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพการออกแบบ โดยจัดอยู่ในกลุ่ม “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูง (Creative, Culture & High Value Services)” ที่เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจชุดใหม่ (New Engines of Growth) และอุตสาหกรรมการออกแบบเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพในการพัฒนา

โดยจากรายงานโครงการจัดทำฐานข้อมูลธุรกิจย่านสร้างสรรค์ พ.ศ. 2561 ของ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่ได้ทำการศึกษาห่วงโซ่อุปทาน และธุรกิจย่อยของแต่ละอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ย่อย ทำให้ทราบถึงความเชื่อมโยงระหว่างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และสาขาวิชาชีพ การออกแบบ โดยกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพการออกแบบมีความ เชื่อมโยง ดังนี้

| กลุ่มอุตสาหกรรม สร้างสรรค์หลัก | อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ย่อย | วิชาชีพการออกแบบ ที่เกี่ยวข้อง |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| สื่อสมัยใหม่ Media | ธุรกิจแพร่ภาพและ กระจายเสียงไทย อุตสาหกรรมดนตรีของไทย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย อุตสาหกรรมการ์ตูนไทย | 1) สาขาแอนิเมชันและ คอมพิวเตอร์กราฟิก 2) สาขาออกแบบเรขศิลป์ |
| | อุตสาหกรรมโฆษณาไทย อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ธุรกิจการให้บริการด้าน สถาปัตยกรรมไทย | |
| งานสร้างสรรค์และ ออกแบบ Functional Creation | อุตสาหกรรมออกแบบไทย | 6) สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม 7) สาขาการออกแบบ นิทรรศการ 8) สาขาการออกแบบบริการ |
| | อุตสาหกรรมแฟชั่นไทย | 9) สาขาการออกแบบแฟชั่น |

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าจะมีสาขาวิชาชีพการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ ทั้งหมด 9 สาขา ประกอบด้วย

-
- | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1) สาขาแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก | 6) สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม |
| 2) สาขาสถาปัตยกรรม | 7) สาขาการออกแบบนิทรรศการ |
| 3) สาขาสถาปัตยกรรมภายใน | 8) สาขาการออกแบบบริการ |
| 4) สาขาภูมิสถาปัตยกรรม | 9) สาขาการออกแบบแฟชั่น |
| 5) สาขาออกแบบเรขศิลป์ | |

โดยจากการโครงการศึกษาศักยภาพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่ผ่านมาในปี พ.ศ. 2560 ได้มีการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ศักยภาพสาขาวิชาชีพการออกแบบทั้งหมด 8 สาขาประกอบไปด้วย

-
- 1) สาขาแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก
 - 2) สาขาสถาปัตยกรรม
 - 3) สาขาสถาปัตยกรรมภายใน
 - 4) สาขาภูมิสถาปัตยกรรม
 - 5) สาขาออกแบบแฟชั่นศิลป์
 - 6) สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 - 7) สาขาการออกแบบนิทรรศการ
 - 8) สาขาการออกแบบบริการ



2. กลุ่มสาขาวิชาชีพ การออกแบบของประเทศไทย

โครงการศึกษาศึกษาสภาพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พ.ศ. 2560 ของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ได้ให้นิยามคำว่า “การออกแบบ” (Design) เอาไว้ว่า การวางแผน การถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นผลงานไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของ วัสดุสิ่งของ สถานที่ สิ่งพิมพ์ หรือบริการต่าง ๆ ซึ่งบุคคลอื่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมได้ผ่านการมองเห็น รับรู้ สัมผัส หรือใช้บริการ และขั้นตอนการออกแบบนั้นมีความจำเป็น ต้องคำนึงถึงมิติด้านสุนทรียศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอยหลักทาง เศรษฐศาสตร์ และสังคม

โดยการออกแบบแต่ละประเภท มีคำจำกัดความ ดังต่อไปนี้



1) การออกแบบสถาปัตยกรรม

Architecture

เป็นทั้งขั้นตอนกระบวนการ และผลผลิตที่เกิดจากการวางแผนการออกแบบโครงสร้างและกายภาพอาคาร (ประโยชน์ใช้สอย ความแข็งแรง สวยงาม เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม)



2) การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

Interior Architecture

เป็นการออกแบบพื้นที่ว่าง หรือพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารให้ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้อาคาร มีความสัมพันธ์กับสัดส่วนและพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์





**3) การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม
Landscape Architecture**

ศิลปะการออกแบบวางแผนและการจัดการ
ผืนแผ่นดิน ทั้งในพื้นที่ธรรมชาติและพื้นที่เมือง
คำนึงถึงการอนุรักษ์ทรัพยากรดูแลรักษา
สภาพแวดล้อม

**4) การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
Industrial Design**

เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่
ก่อให้เกิดความเป็นไปได้ระหว่างการผลิต
การตลาด นำเสนอแนวความคิดอย่างเป็น
ระบบเพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีประโยชน์
ใช้สอยที่เป็นทางเลือกในการดำรงชีวิตอย่าง
มีคุณภาพ (Product Design, Furniture
Design, Graphic & Packaging, Ceramic,
Textile and Metal Design)





5) การออกแบบเรขศิลป์ Graphic Design

อาศัยการผสมผสานระหว่างการออกแบบ และการรวบรวมพัฒนาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อ สื่อสารความคิด ความเข้าใจ เป็นการนำเสนอ ผลงานผ่านการมองเห็นเป็นปัจจัยสำคัญ



6) การออกแบบแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก Animation & Computer Graphics Design

เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยสามารถแบ่งประเภทอุตสาหกรรมย่อยได้เป็นทั้งหมด 3 ประเภท คือ อุตสาหกรรมการแอนิเมชัน อุตสาหกรรมเกมและอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์



7) การออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

Exhibition Design

เป็นการออกแบบเครื่องมือหรือสื่อกลางของบุคคล และหน่วยงานในการสื่อสารความคิด ความรู้ ความเข้าใจ การโฆษณาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ สู่สาธารณชน

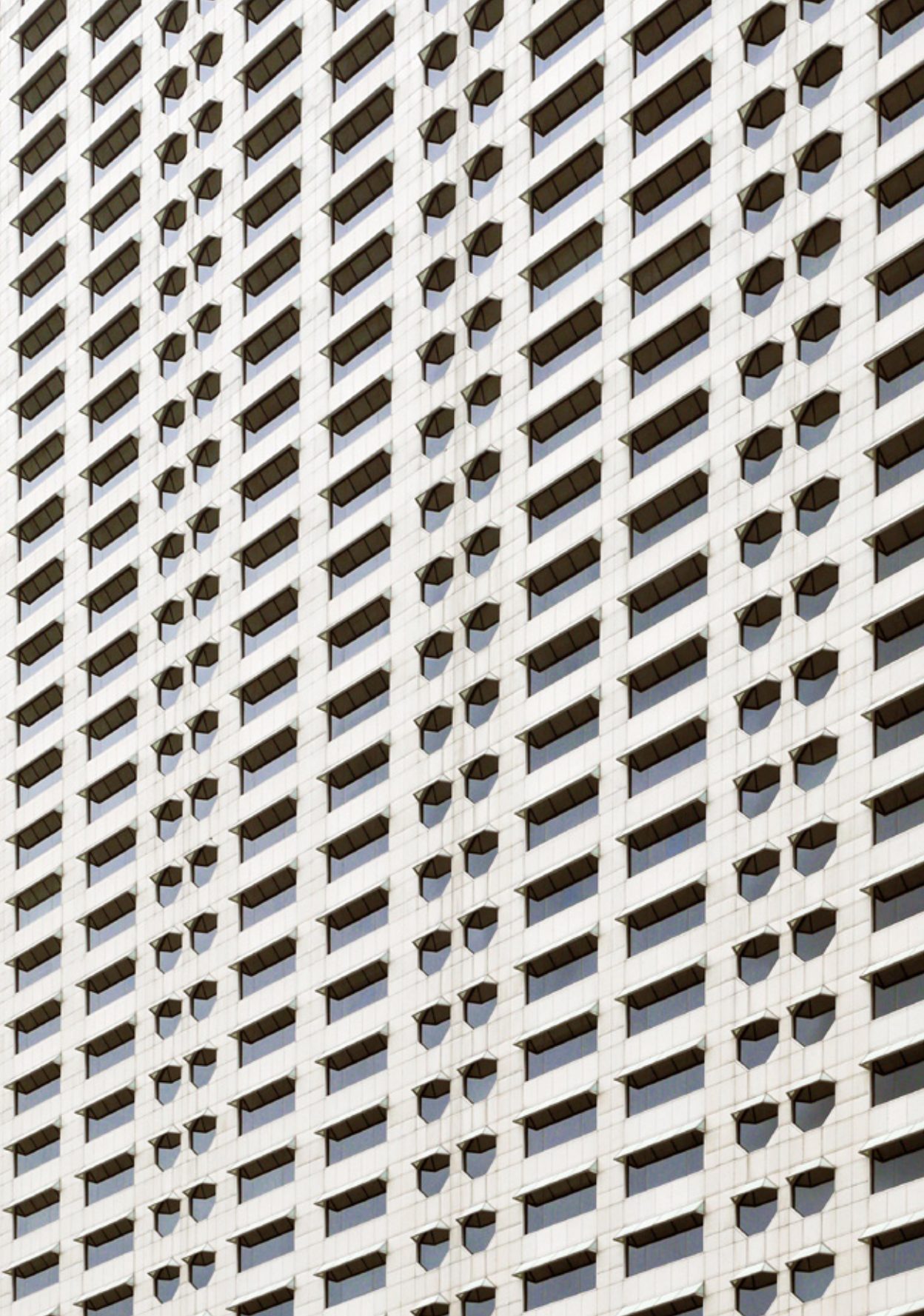


8) การออกแบบบริการ

Service Design

เป็นการนำเอาวิธีคิด และวิธีปฏิบัติในกระบวนการออกแบบมาช่วยพัฒนารูปแบบงานบริการ หรือผลิตภัณฑ์ให้สามารถสร้างประโยชน์ได้สูงสุด ใช้งานได้สะดวกที่สุด และสร้างผลตอบแทนคืนสู่องค์กรได้ทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม





3. พัฒนาการวิชาชีพการออกแบบ ของประเทศไทย

รากฐานของวิชาชีพการออกแบบในสังคมไทย

วิชาชีพการออกแบบของไทยเป็นวิชาชีพที่มีการพัฒนามาอย่างยาวนานโดยวิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย มีรากฐานมาจากกลุ่มวิชาชีพ “ช่าง” ซึ่งครอบคลุมทั้งงานออกแบบสถาปัตยกรรม เช่น งานก่อสร้างวัด และศาสนสถาน งานหัตถกรรมด้านต่างๆ เป็นต้น ซึ่งช่างที่มีฝีมือจะถูกได้รับคัดเลือกให้ไปทำงานในวัง ในเวลาต่อมา ในสมัยรัชกาลที่ 4 ประเทศไทยมีการตื่นตัวในการรับอารยธรรมตะวันตกเข้ามาพัฒนาประเทศ มีการเปิดรับช่างชาวยุโรปเข้ามาทำงานออกแบบก่อสร้างอาคาร และเริ่มมีการส่งพระบรมศานุวงศ์และขุนนางชั้นผู้ใหญ่ไปศึกษาต่อในต่างประเทศในด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสถาปัตยกรรมและกลับมารับราชการในประเทศไทย โดยประเทศไทยได้เริ่มมีการจัดการเรียนการสอนวิชาช่างตามแบบสมัยใหม่ ในสมัยรัชกาลที่ 5 ช่วง พ.ศ. 2448 - 2453 เรียกว่า สโมสรช่าง และมีการผลักดันแนวคิดในการเปิดสอนวิชาช่างตามระบบโรงเรียนสมัยใหม่เต็มรูปแบบพร้อมทั้งวิชาสถาปัตยกรรมในการเปิด “โรงเรียนเพาะช่าง” อย่างเป็นทางการใน พ.ศ. 2456 (ชาติรี, 2559) จึงถือได้ว่าวิชาชีพสถาปัตยกรรมของไทย เป็นวิชาชีพด้านการออกแบบของไทยประเภทแรกๆ ที่ได้มีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีความเป็นสากล ในรูปแบบเดียวกับตะวันตก



ช่วงการก่อสร้างวิชาชีพการออกแบบ

ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2476 จนถึงปี พ.ศ. 2499 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของวิชาชีพงานออกแบบที่เป็นรูปธรรมในประเทศไทย โดยมีการก่อตั้งสมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในปี พ.ศ. 2476 เพื่อเป็นการดูแลและรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นของสถาปนิกในประเทศไทย และในปีถัดมา พ.ศ. 2477 ได้มีการก่อตั้งแผนกสถาปัตยกรรมศาสตร์ชั้นที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักสูตรด้านการออกแบบได้ถูกยกระดับความสำคัญขึ้นเป็นการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ทั้งระดับปริญญาตรี และอนุปริญญา ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2482 ถึง พ.ศ. 2499 โดยที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้มีจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีด้านการออกแบบขึ้น โดยยกระดับแผนกสถาปัตยกรรมขึ้นเป็น “คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์” ในปี พ.ศ. 2482 และการก่อตั้งคณะศิลปกรรม โดยเริ่มจัดการเรียนการสอนด้านการออกแบบอุตสาหกรรม ในปี พ.ศ. 2486 นอกจากนี้ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้มีการก่อตั้งคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ขึ้น ในปี พ.ศ. 2498 และก่อตั้งคณะมัณฑนศิลป์ ในปีถัดมา โดยมีการจัดการเรียนการสอนด้านสถาปัตยกรรมภายใน และการออกแบบนิเทศศิลป์

โดยภาครัฐได้เริ่มเข้ามาให้ความสนใจและดูแลวิชาชีพด้านการออกแบบเป็นครั้งแรก โดยกระทรวงมหาดไทย ได้ออกพระราชบัญญัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2508 (ก.ส.) และเริ่มการจัดสอบใบประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่มีความเกี่ยวข้องกับความปลอดภัยของผู้ใช้งาน



การเริ่มรวมกลุ่มวิชาชีพการออกแบบ

ช่วงระยะเวลา 17 ปี นับตั้งแต่ พ.ศ. 2515 ถึง พ.ศ. 2532 เป็นช่วงเวลาที่วิชาชีพด้านการออกแบบต่างๆ เริ่มมีการรวมกลุ่มเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการประกอบวิชาชีพ และมีความเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น โดยในช่วงเวลาดังกล่าวมีการรวมกลุ่มในวิชาชีพการออกแบบทั้งหมด 4 สมาคม ครอบคลุมสาขาวิชาชีพการออกแบบทั้งหมด 3 สาขา คือ การออกแบบผลิตภัณฑ์ สถาปัตยกรรมภายใน และภูมิสถาปัตยกรรม โดยในปีพ.ศ. 2515 ได้มีการออกสัญญาจ้างที่ครอบคลุมการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย การก่อตั้งสมาคมเครื่องหนังไทย ในปี พ.ศ. 2520 การก่อตั้งสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2522 การก่อตั้งสมาคมมัณฑนากรแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2528 และ การก่อตั้งสมาคมภูมิสถาปนิก ในปี พ.ศ. 2532

การเริ่มให้ความสำคัญด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ ของภาครัฐ

ภาครัฐได้มองเห็นความสำคัญของการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ว่าสามารถมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้ และเริ่มเข้ามามีบทบาทในการผลักดันวิชาชีพการออกแบบ การโดยมีใช้การออกแบบในการเพิ่มมูลค่าสินค้า ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2534 โดยได้มีการจัดตั้งสำนักส่งเสริมนวัตกรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการค้า (ศูนย์บริการออกแบบเดิม) ภายใต้กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าส่งออกไทยเพื่อสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้

จากนั้นในปี พ.ศ. 2543 จนถึงปี พ.ศ. 2550 เป็นช่วงระยะเวลาเกือบทศวรรษที่วิชาชีพการออกแบบได้รับการผลักดัน และมีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องทั้งจากภาครัฐ และเอกชน ไม่ว่าจะเป็นการก่อตั้งสภาสถาปนิก และประกาศใช้พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543 ครอบคลุมดูแลวิชาชีพการออกแบบสถาปัตยกรรมทั้ง 3 ด้าน คือ สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมภายในและภูมิสถาปัตยกรรม

ปี พ.ศ. 2545 ถึง 2546 ได้เกิดหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็น สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) สมาคม ACM SIGGRAPH Bangkok องค์กรระหว่างประเทศที่ส่งเสริม และสนับสนุนการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะการออกแบบภาพกราฟิกส์ด้วย คอมพิวเตอร์หรือศิลปะวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และสมาคมสมาคมนักออกแบบเรขศิลป์ไทย

เพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจ ยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยให้มีอัตราการเจริญเติบโตที่ต่อเนื่องและยั่งยืน รัฐบาลจึงเห็นความสำคัญในการเร่งพัฒนาให้เกิดโครงสร้างพื้นฐาน รัฐบาลจึงได้จัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ สร้างนักคิด นักออกแบบ ตลอดจนสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ขึ้นในปี พ.ศ. 2547

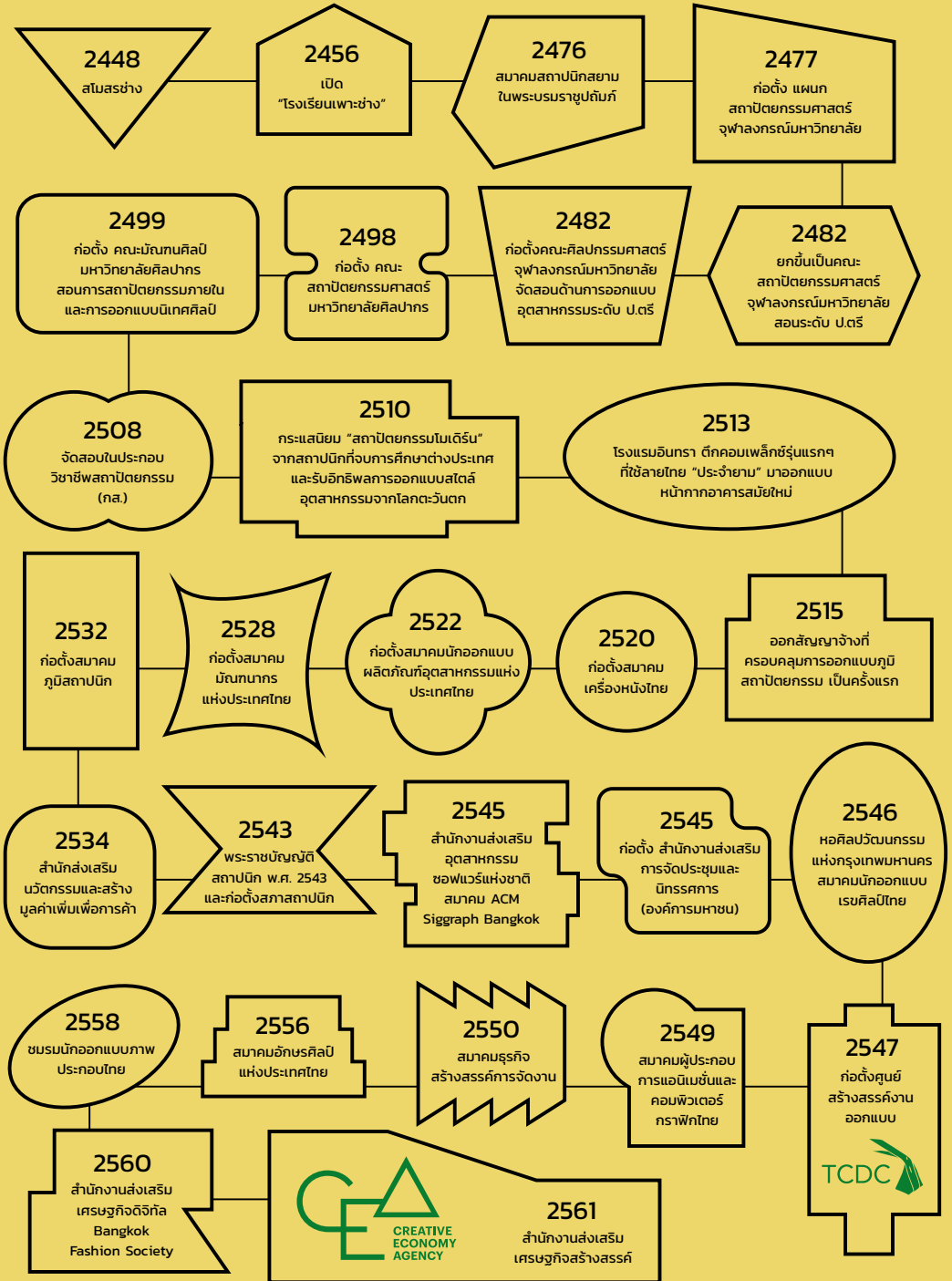
นอกจากนี้ภาคเอกชนที่ดำเนินธุรกิจในวิชาชีพการออกแบบได้มีการรวมกลุ่มเป็นสมาคมธุรกิจ เพื่อความเข้มแข็งในการดำเนินธุรกิจและการขอการสนับสนุนต่างๆ จากภาครัฐ โดยสมาคมที่เกิดขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2547 และ 2548 ได้แก่ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) และสมาคมธุรกิจสร้างสรรค์การจัดงาน (EMA)

การผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ ถูกยกขึ้นมาเกี่ยวข้องกับการพัฒนาประเทศครั้งแรกในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ระหว่างปี พ.ศ. 2550 – 2554 นับแต่นั้นเป็นต้นมาประเทศไทยได้ดำเนินนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาอย่างต่อเนื่อง และถูกบรรจุอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) และ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) เป็นระยะเวลายาวนานกว่า 10 ปี จนถึงปัจจุบัน

โดยในปี พ.ศ. 2561 รัฐบาลได้ยกระดับความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอีกระดับ โดยได้จัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ขึ้น เพื่อทำหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อให้เป็นพลังขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาวซึ่งมีขอบเขตในการทำงานครอบคลุมถึงวิชาชีพการออกแบบ

โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในกลไกภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการส่งเสริมความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งทำให้เห็นทิศทางของวิชาชีพด้านการออกแบบว่าจะเป็นหนึ่งในฟันเฟืองในการขับเคลื่อนทางด้านเศรษฐกิจ และการพัฒนาเมืองที่สำคัญในอนาคต



ภาพที่ 3-1 ภาพรวมลำดับเวลาพัฒนาการวิชาชีพการออกแบบของประเทศไทย

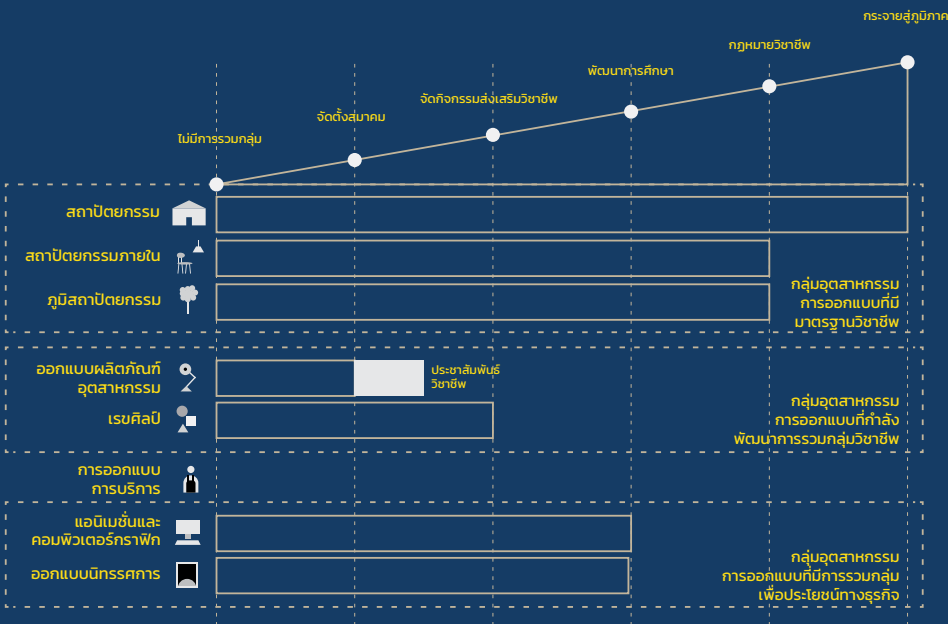
4.

สถานภาพอุตสาหกรรม การออกแบบของประเทศไทย

4.1 การรวมกลุ่ม และองค์การทางวิชาชีพ

4.1.1 ระดับการรวมกลุ่มของวิชาชีพการออกแบบในปัจจุบัน

แต่ละสาขาในอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทย มีรูปแบบและความพร้อมทางการรวมกลุ่มทางวิชาชีพที่แตกต่างกันออกไป โดยในปัจจุบันรูปแบบการรวมกลุ่ม และองค์การทางวิชาชีพสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ คือ (1) กลุ่มอุตสาหกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานวิชาชีพ (2) กลุ่มอุตสาหกรรมการออกแบบที่กำลังพัฒนาการรวมกลุ่มวิชาชีพ (3) กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีการรวมกลุ่มเพื่อประโยชน์เชิงธุรกิจ และ (4) อุตสาหกรรมการออกแบบที่ไม่มีการรวมกลุ่ม โดยแต่ละรูปแบบมีลักษณะดังต่อไปนี้



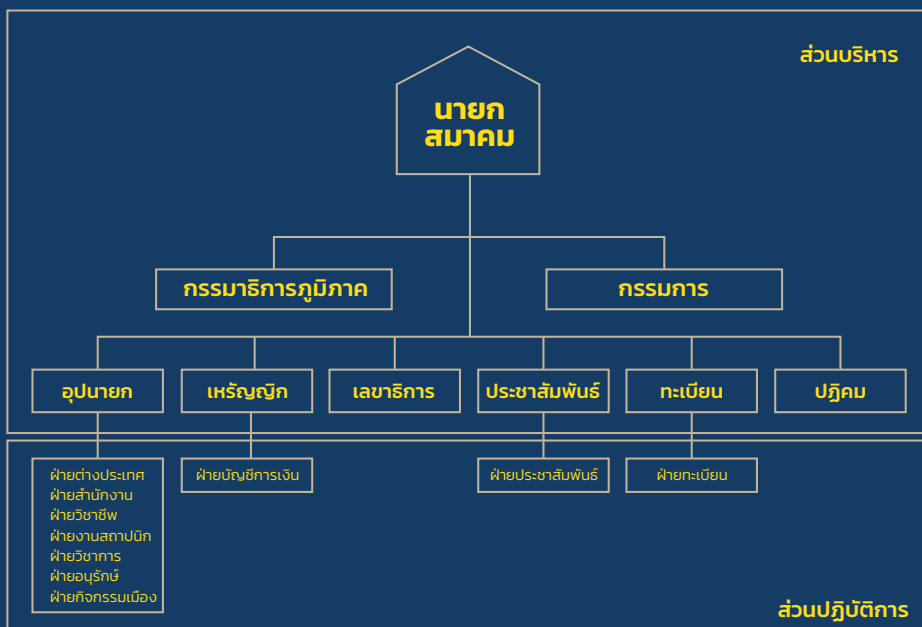
ภาพที่ 4-1 ระดับการรวมกลุ่ม และองค์การทางวิชาชีพของอุตสาหกรรมการออกแบบในประเทศไทย

(1) มีมาตรฐานวิชาชีพ

เป็นรูปแบบการรวมกลุ่มที่มีความเข้มแข็ง เป็นทางการ และมีกฎหมายรับรอง โดยปัจจุบันมีเพียงหน่วยงาน “สภาสถาปนิก” (Architect Council of Thailand) ซึ่งก่อตั้งตามพระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543 ดูแลและควบคุมสาขาการออกแบบด้านสถาปัตยกรรม 3 สาขา เท่านั้น ประกอบไปด้วย สาขาสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมภายใน และสาขาภูมิสถาปัตยกรรม ด้านการควบคุมจรรยาบรรณวิชาชีพ การรับรองทางกฎหมายรับรองหลักสูตร และการสอบใบประกอบวิชาชีพ

นอกจากนี้วิชาชีพด้านสถาปัตยกรรมทั้ง 3 สาขา ยังมีการรวมกลุ่มเป็นสมาคมย่อยตามรายวิชาชีพ ประกอบด้วย สมาคมสถาปนิกสยามฯ สมาคมมัณฑนากรแห่งประเทศไทย และสมาคมภูมิสถาปนิกแห่งประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ในการตั้งสมาคมเพื่อสร้างการสนับสนุน ค้นคว้า วิจัย เผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพ และสร้างเครือข่ายวิชาชีพ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับวิชาชีพ มีการจัดทำฐานข้อมูล โครงสร้างองค์กรที่ชัดเจน และมีการเลือกตั้งนายกสมาคมตามวาระ

โครงสร้างการบริหารองค์กรของสมาคมในอุตสาหกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานวิชาชีพ



การแยกงานส่วนการจัดการสมาคมออกจากส่วนบริหาร และมีหน่วยงานรับผิดชอบด้านทะเบียนสมาชิกที่ชัดเจน

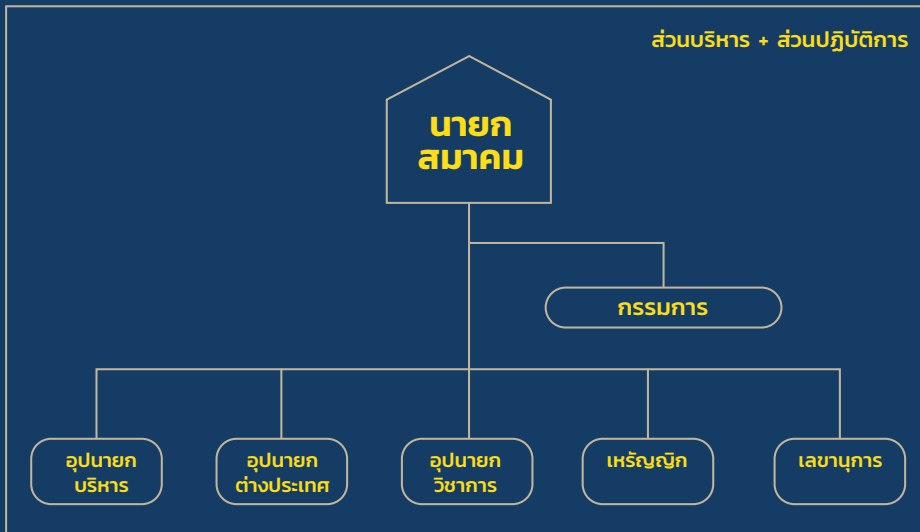
ภาพที่ 4-2 โครงสร้างการบริหารสมาคม ในอุตสาหกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานวิชาชีพ โดยสมาคมสถาปนิกสยามฯ เป็นสมาคมที่มีการกระจายและสร้างเครือข่ายไปยังส่วนภูมิภาค ไม่ว่าจะเป็นกรมการสถาปนิกล้านนา กรมการสถาปนิกอีสานและกรมการสถาปนิกทักษิณ โดยมีที่ทำการกระจายอยู่ในจังหวัดหลักของภูมิภาค

(2) กำลังพัฒนาการรวมกลุ่มวิชาชีพ

ประกอบด้วย สาขาการออกแบบเรขศิลป์ และสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งสองสาขามีลักษณะของการรวมกลุ่มเป็นสมาคมเพื่อการทำกิจกรรมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จัดสัมมนาอบรมต่างๆ แต่ยังคงขาดกลไกในการจัดทำฐานข้อมูล การจัดทำทะเบียนสมาชิกที่แน่นอน การมีกำหนดการประชุมสมาคมและสมาชิก การมีกฎหมายวิชาชีพรองรับ และโครงสร้างองค์กรที่ชัดเจน

โดยสมาคมของทั้งสองสาขาวิชาชีพ มีการดำเนินงานมาเป็นระยะเวลาานาน แต่เนื่องจากข้อจำกัดเกี่ยวกับลักษณะของงานออกแบบที่มีความหลากหลายและไม่มีขอบเขตการทำงานที่ชัดเจน ส่งผลให้เริ่มมีการตื่นตัวในเรื่องของการรวมกลุ่มวิชาชีพอย่างจริงจังในด้านของการนำเสนอวิชาชีพสู่สาธารณะ แต่ยังคงขาดกลไกที่ทำให้วิชาชีพมีความเข้มแข็ง เช่น ฐานข้อมูลมาตรฐานวิชาชีพ และการส่งเสริมวิชาชีพจากภาครัฐ

โครงสร้างการบริหารองค์กรของสมาคมในอุตสาหกรรมการออกแบบที่กำลังพัฒนาการรวมกลุ่มวิชาชีพ



ไม่มีการแยกหน้าที่ของฝ่ายปฏิบัติงานและบริหารที่ชัดเจน

ภาพที่ 4-3 โครงสร้างการบริหารสมาคม ในอุตสาหกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานวิชาชีพ

(3) รวมกลุ่มเพื่อประโยชน์เชิงธุรกิจ

เป็นการรวมกลุ่มที่ไม่ได้เป็นการมีการรวมกลุ่มทางวิชาชีพแต่รวมกลุ่มกันเป็นสมาคมธุรกิจ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพสู่สาธารณะ เน้นผลประโยชน์ทางธุรกิจ และสร้างพันธมิตรกับหน่วยงานอื่น ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยในปัจจุบันสาขาการออกแบบที่มีการรวมกลุ่มเพื่อประโยชน์เชิงธุรกิจ ประกอบไปด้วย สาขาแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก และสาขาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง

โดยทั้งสองสาขาในปัจจุบันมีการรวมกลุ่มเพื่อต่อรองและขอการสนับสนุนจากภาครัฐ นอกจากนี้สมาคมธุรกิจทั้งสองสมาคมยังเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาและก่อตั้งหลักสูตรการศึกษา เช่น การริเริ่มโครงการนักศึกษาฝึกงานร่วมกับบริษัทที่เป็นสมาชิกของสมาคม และการเข้าไปร่วมพัฒนาหลักสูตรใหม่กับสถาบันการศึกษา เพื่อให้นักศึกษาที่จบออกมาแล้วมีทักษะที่ตรงกับความต้องการของตลาดงาน

(4) ไม่มีการรวมกลุ่ม

ในปัจจุบันสาขาการออกแบบการให้บริการ (Service Design) มีการผลักดันให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA ในการเป็นหน่วยงานเชื่อมต่อระหว่างผู้ประกอบการวิชาชีพ กับผู้ประกอบการที่ต้องการใช้บริการด้านการออกแบบการให้บริการ (Service Design) แต่ยังไม่มีการรวมกลุ่มผู้ประกอบการวิชาชีพขึ้นมาอย่างเป็นทางการ

4.1.2 ความต้องการในการพัฒนาศักยภาพการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาวิชาชีพ

โดยทั่วไปแล้วการรวมกลุ่มวิชาชีพจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาวิชาชีพการจัดทำมาตรฐานวิชาชีพ ฐานข้อมูล การสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจ ตลอดจนเป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสมาชิก เมื่อมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการรวมกลุ่มวิชาชีพอย่างเป็นระบบ จะส่งผลให้วิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย สามารถพัฒนาวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง มีมาตรฐานเดียวกับระดับสากล เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ สร้างความเข้มแข็งให้กับวิชาชีพการออกแบบให้เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป มีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น สามารถต่อรอง ตรวจสอบ ให้คำแนะนำและมีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงสร้างสาธารณะของประเทศได้ ส่งผลให้ประชาชนทั่วไปเข้าถึงการออกแบบที่มีคุณภาพผ่านโครงการสาธารณะมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การรวมกลุ่มวิชาชีพอย่างเป็นระบบ มีการจัดทำฐานข้อมูลที่เป็นระบบจะช่วยให้วิชาชีพ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถวางแผนและกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาวิชาชีพ รวมถึงการต่อยอดไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อม จนถึงบริการของประเทศได้ซึ่งปัจจุบันวิชาชีพการออกแบบมีระดับความต้องการในการพัฒนาศักยภาพที่แตกต่างกันออกไป

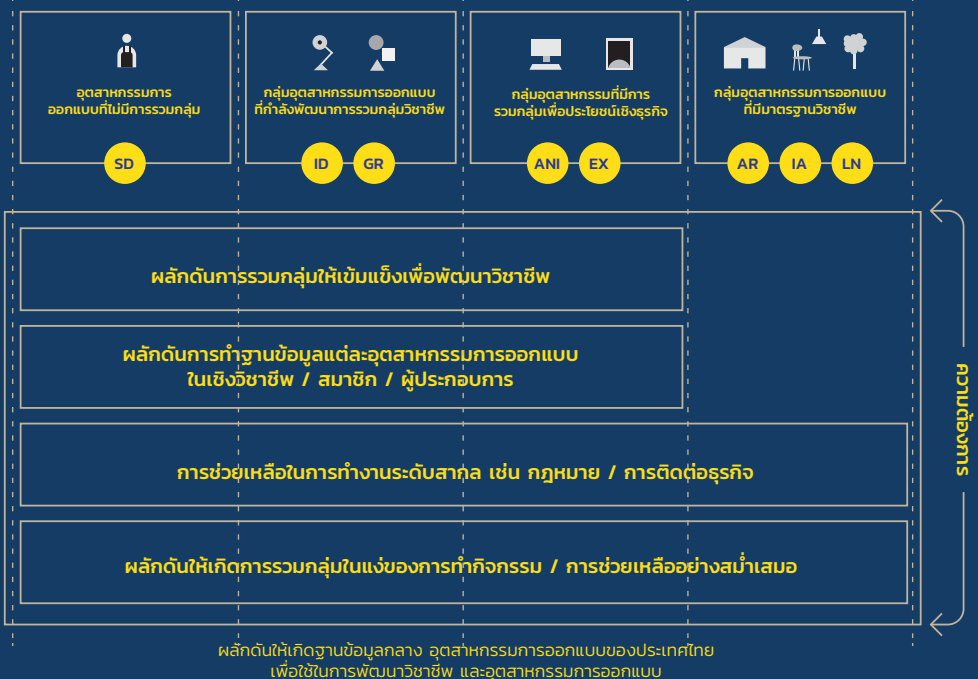


(1) ความต้องการในการพัฒนาศักยภาพการรวมกลุ่มของสาขาวิชาชีพที่มีการจัดทำมาตรฐานวิชาชีพ

วิชาชีพการออกแบบสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมภายใน และภูมิสถาปัตยกรรม เป็นวิชาชีพการออกแบบที่มีการรวมกลุ่มเพื่อจัดทำมาตรฐานวิชาชีพ จัดทำฐานข้อมูล และมีการจัดทำโครงการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ นับเป็นวิชาชีพการออกแบบที่มีความเข้มแข็งมากที่สุด อย่างไรก็ตามจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในวิชาชีพ พบว่า ทั้ง 3 สาขาวิชาชีพยังคงประสบปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการได้รับค่าตอบแทนวิชาชีพที่ไม่เป็นธรรม การรับงานในโครงการต่างประเทศ ฯลฯ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่วิชาชีพยังไม่มีการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพให้อยู่ในระดับสากล ซึ่งควรผลักดันให้ทั้ง 3 สาขาวิชาชีพมีการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพในระดับสากล ทั้งกฎหมายอาคาร หรือการกำหนดวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้าง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับความปลอดภัยต่อชีวิต และ ทรัพย์สินโดยตรง

(2) ความต้องการในการพัฒนาศักยภาพการรวมกลุ่มของสาขาวิชาชีพที่ยังไม่มีการจัดทำมาตรฐานวิชาชีพ

สำหรับวิชาชีพการออกแบบอื่น ๆ เป็น กลุ่มสาขาวิชาชีพที่ต้องผลักดันให้เกิดการรวมกลุ่มที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เพื่อสร้างความเข้มแข็ง กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาวิชาชีพที่ตรงกับความต้องการของบุคลากรในวิชาชีพ ตลอดจนตรงกับแนวโน้มของตลาด อีกทั้งควรมีการสนับสนุน และส่งเสริมการสร้างความรู้เข้าใจให้กับบุคลากรในวิชาชีพและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องให้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการรวมกลุ่ม สร้างสังคมของการรวมกลุ่มวิชาชีพ ให้กลายเป็นมาตรฐานทั่วไปในการประกอบวิชาชีพ มีการจัดทำฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนการพัฒนาวิชาชีพอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการจัดตั้งหน่วยงานและพื้นที่กลางในการพัฒนาวิชาชีพออกแบบ เนื่องจากในบางกลุ่มวิชาชีพมีการรวมกลุ่มเพื่อมุ่งผลประโยชน์ทางธุรกิจเท่านั้น ไม่ได้มุ่งเน้นการพัฒนาวิชาชีพอย่างเป็นรูปธรรม เช่น วิชาชีพการออกแบบแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกและวิชาชีพการออกแบบนิทรรศการ รวมไปถึงวิชาชีพการออกแบบที่กำลังพัฒนาการรวมกลุ่มวิชาชีพ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และการออกแบบเรขศิลป์ ที่มีการรวมกลุ่มวิชาชีพแต่ยังขาดการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ตลอดจนสาขาที่ยังไม่ได้มีการรวมกลุ่ม คือ สาขาการออกแบบบริการ



ภาพที่ 4-4 ภาพรวมความต้องการในการพัฒนาศักยภาพการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาวิชาชีพ

4.2 ขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม การออกแบบในประเทศไทย

4.2.1 การผลิตนักออกแบบไทย

(1) หลักสูตร และสถาบันการศึกษาด้านการออกแบบในประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2560 ประเทศไทย มีการสถาบันระดับอุดมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ อุดมศึกษาจากทั่วประเทศที่มีการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพการออกแบบทั้งหมด 125 สถาบัน เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทั้งหมด 128 หลักสูตร หลักสูตรปริญญาโททั้งหมด 44 หลักสูตร และหลักสูตรปริญญาเอกทั้งหมด 12 หลักสูตร โดยแบ่งเป็นตามสาขาวิชาชีพได้ ดังนี้



สถาปัตยกรรมหลัก ARCHITECTS

ภาคเหนือ

เชียงใหม่ 4
พะเยา 1
พิษณุโลก 1

ภาคกลาง

กรุงเทพมหานคร 14
ปทุมธานี 3
นครปฐม 1
นนทบุรี 1

ภาคตะวันออก

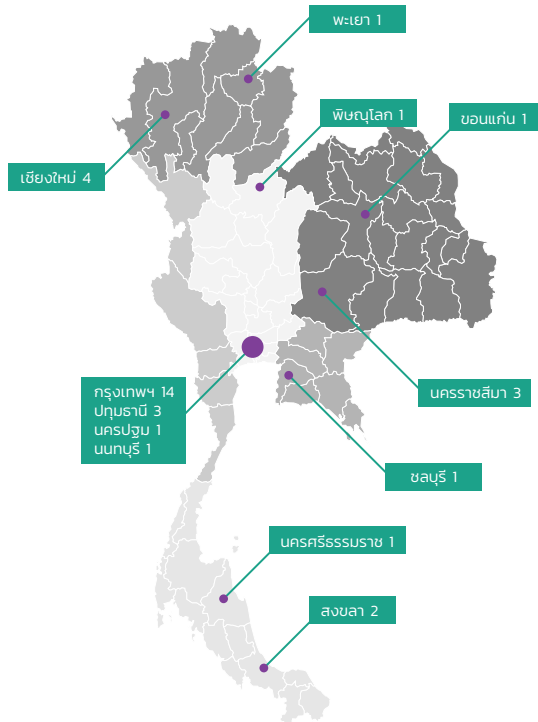
ชลบุรี 1

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ขอนแก่น 1
นครราชสีมา 3

ภาคใต้

นครศรีธรรมราช 1
สงขลา 2

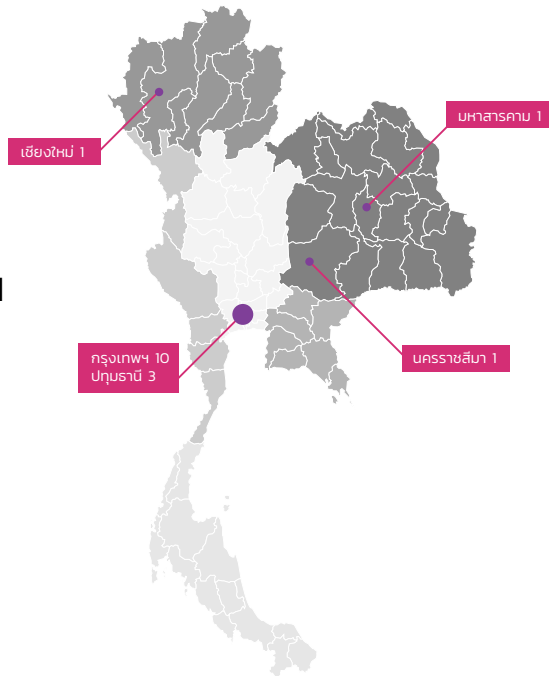


มีทั้งหมด 33 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 6 สถาบัน กรุงเทพฯและภาคกลาง 19 สถาบัน ภาคตะวันออก 1 สถาบัน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 สถาบัน และภาคใต้ 3 สถาบัน

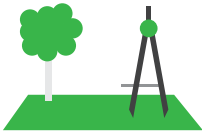


สถาปัตยกรรมภายใน INTERIOR ARCHITECTS

ภาคเหนือ
เชียงใหม่ 1
ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 10
ปทุมธานี 3
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
มหาสารคาม 1
นครราชสีมา 1

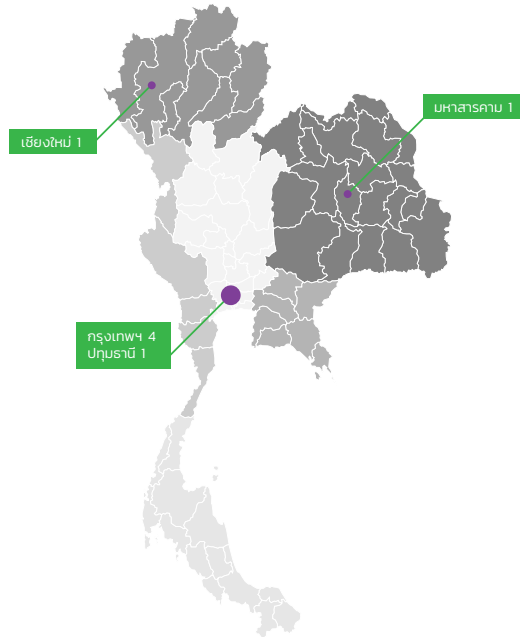


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในมีทั้งหมด 16 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 1 สถาบัน กรุงเทพฯและภาคกลาง 13 สถาบัน และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 2 สถาบัน



ภูมิสถาปัตยกรรม LANDSCAPE ARCHITECTS

ภาคเหนือ
เชียงใหม่ 1
ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 4
ปทุมธานี 1
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
มหาสารคาม 1

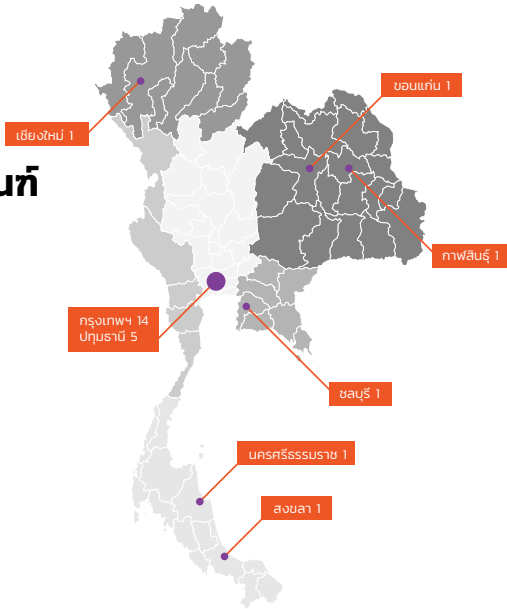


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านภูมิสถาปัตยกรรมมีด้วยกันทั้งหมด 7 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 1 สถาบัน กรุงเทพฯและภาคกลาง 5 สถาบัน และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 1 สถาบัน

การออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม INDUSTRIAL DESIGNERS



ภาคเหนือ
เชียงใหม่ 1
ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 14
ปทุมธานี 5
ภาคตะวันออก
ชลบุรี 1
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ขอนแก่น 1
กาฬสินธุ์ 1
ภาคใต้
นครศรีธรรมราช 1
สงขลา 1

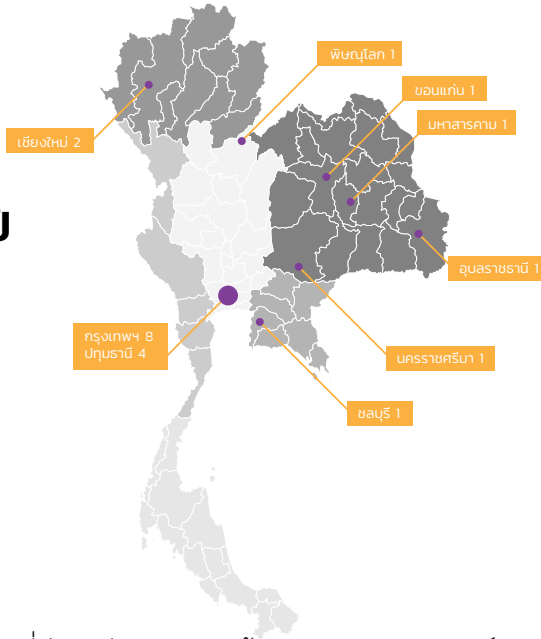


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีด้วยกันทั้งหมด 25 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 1 สถาบัน กรุงเทพฯและภาคกลาง 19 สถาบัน ภาคตะวันออก 1 สถาบัน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 2 สถาบัน และภาคใต้ 2 สถาบัน

การออกแบบเรขาคณิต GRAPHIC DESIGNERS



ภาคเหนือ
เชียงใหม่ 2
พิษณุโลก 1
ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 8
ปทุมธานี 4
ภาคตะวันออก
ชลบุรี 1
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ขอนแก่น 1
นครราชสีมา 1
มหาสารคาม 1
อุบลราชธานี 1

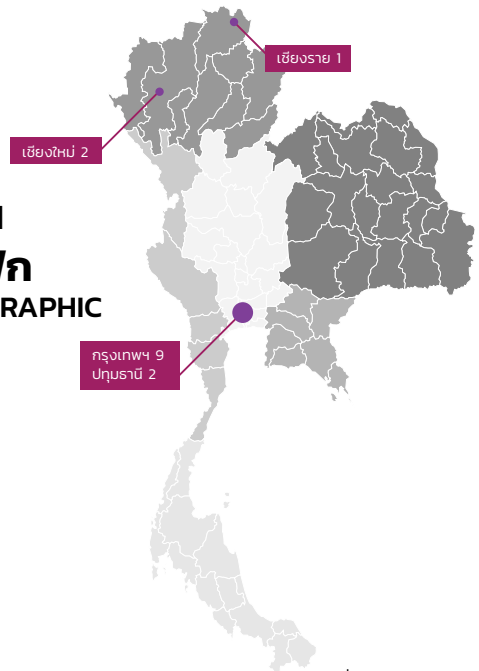


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบเรขาคณิตมีด้วยกันทั้งหมด 20 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 3 สถาบัน กรุงเทพฯและภาคกลาง 12 สถาบัน ภาคตะวันออก 1 สถาบัน และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 สถาบัน

การออกแบบแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก ANIMATORS & COMPUTER GRAPHIC

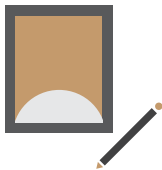


ภาคเหนือ
เชียงใหม่ 2
เชียงราย 1
ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 9
ปทุมธานี 2

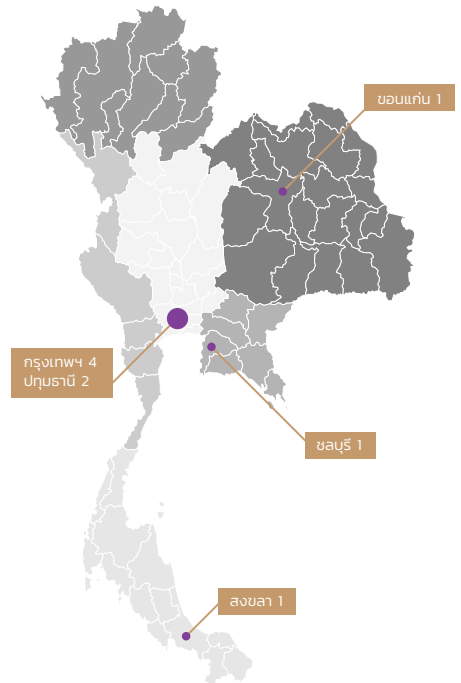


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกมีด้วยกันทั้งหมด 14 สถาบัน ตั้งอยู่ในภาคเหนือ 3 สถาบัน กรุงเทพฯ และภาคกลาง 11 สถาบัน

การออกแบบนิทรรศการ EXHIBIT DESIGNERS



ภาคกลาง
กรุงเทพมหานคร 4
ปทุมธานี 2
ภาคตะวันออก
ชลบุรี 1
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ขอนแก่น 1
ภาคใต้
สงขลา 1

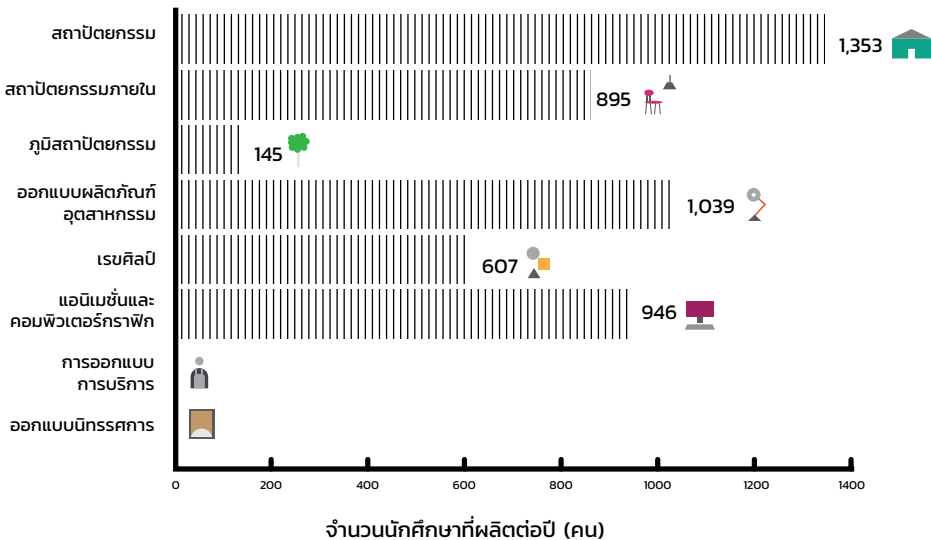


จำนวนและสถานที่ตั้งสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดงานมีทั้งหมด 10 สถาบัน ตั้งอยู่ในกรุงเทพฯ และภาคกลาง 6 สถาบัน ภาคตะวันออก 1 สถาบัน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 สถาบัน และภาคใต้ 2 สถาบัน

(2) จำนวนนักศึกษาในวิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย

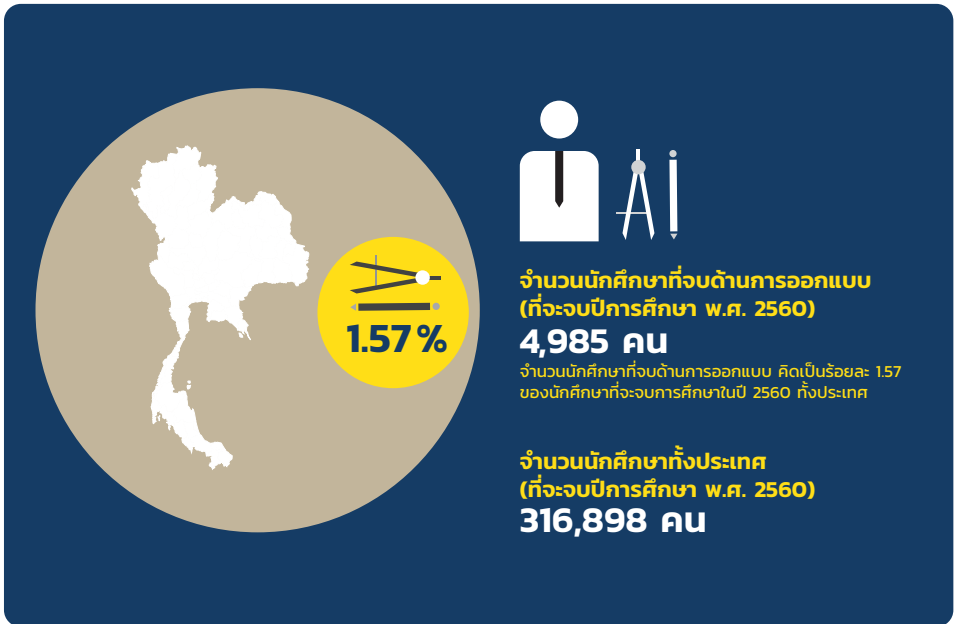
ในด้านการผลิตนักออกแบบเข้าสู่ตลาดการทำงาน วงการการศึกษาด้านการออกแบบของประเทศไทย มีศักยภาพในการผลิตนักออกแบบ เพื่อทำงานในอุตสาหกรรมการออกแบบในประเทศ โดยไม่จำเป็นต้องมีการนำเข้านักออกแบบจากต่างประเทศ

การผลิตนักศึกษา พ.ศ. 2560



ภาพที่ 4-5 ศักยภาพในการผลิตนักศึกษาเข้าสู่วิชาชีพการออกแบบสาขาต่าง ๆ ในปี พ.ศ. 2560

ในปี พ.ศ. 2560 สาขาสถาปัตยกรรมผลิตนักออกแบบได้สูงที่สุดเมื่อเทียบกับสาขาอื่น ๆ โดยผลิตนักศึกษาได้ประมาณ 1,180 คน โดยในปีดังกล่าวสาขาการออกแบบนิทรรศการ และสาขาการออกแบบบริการ ยังไม่มีหลักสูตรเพื่อผลิตนักศึกษาโดยตรงซึ่งที่ผ่านมาการเข้าทำงานในวิชาชีพการออกแบบนิทรรศการ และการออกแบบบริการ จะเป็นการผันตัว หรือขยายขอบเขตการทำงานของวิชาชีพการออกแบบสาขาอื่น ๆ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาคสมาคมธุรกิจการจัดงาน และการออกแบบนิทรรศการ ได้เข้าไปมีส่วนร่วมร่วมกับหลายสถาบันการศึกษา และได้มีการจัดตั้งสาขาและปรับปรุงหลักสูตร เพื่อจัดการเรียนการสอนทั้งสองสาขาในหลายมหาวิทยาลัยซึ่งจะทำให้มีผู้ทำงานที่ตรงกับศักยภาพที่ตลาดต้องการมากขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 4-6 การเปรียบเทียบสัดส่วนนักศึกษาที่จบการศึกษาด้านการออกแบบและนักศึกษาทั่วประเทศในปี พ.ศ. 2560

ซึ่งภาพรวมของวิชาชีพการออกแบบทั้งหมดในปี พ.ศ. 2560 ภาคการศึกษาสามารถผลิตนักศึกษาได้รวมกันได้ประมาณ 4,985 คน คิดเป็นร้อยละ 1.57 ของนักศึกษาทั้งประเทศประมาณ 316,898 คน ที่จบการศึกษาในปีเดียวกัน

ปัจจุบันการผลิตนักออกแบบเพื่อเข้าสู่ตลาดการทำงาน ยังคงมีความไม่สอดคล้องกันระหว่างตลาดการศึกษา และตลาดวิชาชีพ ทำให้บัณฑิตบางส่วนจบการศึกษาแล้วไม่ได้เข้าทำงานต่อในสายวิชาชีพโดยตรง แต่จะผันตัวไปอยู่ในสายงานใกล้เคียงเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้การพัฒนาของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และความต้องการของกลุ่มลูกค้าที่มีความหลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความต้องการนักออกแบบที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านมากยิ่งขึ้นซึ่งจำเป็นต้องมีการประสานความร่วมมือกันระหว่างภาคการทำงานและภาคการศึกษา เพื่อคาดการณ์และปรับปรุงหลักสูตรให้ทันต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอนาคต

(3) ภาพรวมศักยภาพในการผลิตบุคลากรในวิชาชีพการออกแบบจากภาคการศึกษา

การเรียนการสอนด้านการออกแบบในประเทศไทยมีความครอบคลุมตามประเภทของวิชาชีพการออกแบบในปัจจุบัน ขาดก็เพียงแต่สาขาการออกแบบบริการที่ยังไม่มีการจัดตั้งเป็นหลักสูตรเฉพาะในระดับอุดมศึกษา มีเพียงการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการผ่านการดำเนินการของคุณยส์สร้างสรรค์งานออกแบบ และการจัดการเรียนการสอนเป็นวิชาเลือกในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เท่านั้น อย่างไรก็ตามสิ่งที่ปัญหาในปัจจุบัน คือ ยังไม่มีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดวิชาชีพเท่าที่ควร อีกทั้งในปัจจุบันมีทางเลือกในการประกอบวิชาชีพที่หลากหลายมากขึ้น และมีสายงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพการออกแบบที่ไม่ได้ทำงานออกแบบโดยตรง เช่น งานอสังหาริมทรัพย์ งานควบคุมโครงการและงานที่ปรึกษาโครงการ เป็นต้น รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงไปของโลก การพัฒนาของเทคโนโลยี ความต้องการที่แตกต่างของกลุ่มลูกค้าแต่ละวัย ส่งผลให้เกิดความต้องการนักออกแบบที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านมากขึ้น

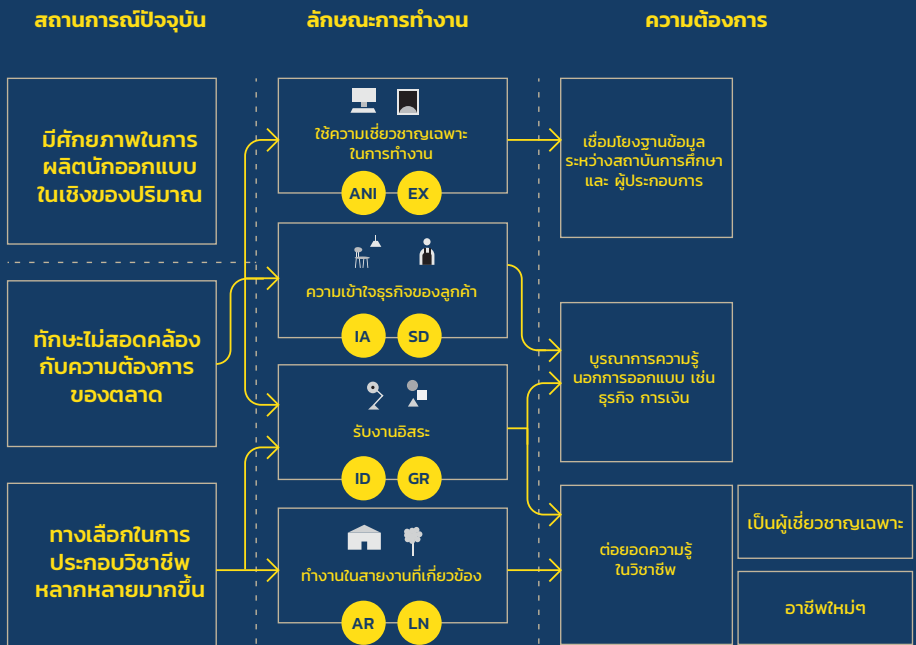
จากการสัมภาษณ์นายกสมาคม และบุคลากรด้านการศึกษาในวิชาชีพการออกแบบพบว่าปัญหาในปัจจุบันที่สำคัญคือ ความไม่สอดคล้องกันระหว่างตลาดการศึกษา และตลาดวิชาชีพ ส่งผลให้เมื่อบัณฑิตบางส่วนจบการศึกษาแล้วไม่เข้าทำงานต่อในสายวิชาชีพโดยตรง แต่จะผันตัวเข้าไปอยู่ในสายงานใกล้เคียงที่เกี่ยวข้องเป็นส่วนใหญ่ผู้ที่เข้าสู่วิชาชีพโดยตรงมีสัดส่วนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับบุคลากรที่จบออกมา อีกทั้งเมื่อเข้าสู่วิชาชีพแล้ว ยังไม่สามารถทำงานที่ตอบรับกับตลาดวิชาชีพได้ ทำให้ผู้ประกอบการในบางอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมการออกแบบนิทรรศการ และอุตสาหกรรมออกแบบแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกต้องมีการจัดตั้งโครงการพัฒนาทักษะบุคลากรด้วยตนเอง ทำให้เกิดต้นทุนด้านเวลาและค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นในการพัฒนาบัณฑิตก่อนรับเข้าทำงานจริง



การสนับสนุนและส่งเสริมศักยภาพในการผลิตบุคลากรเข้าสู่วิชาชีพสามารถทำได้โดยเชื่อมโยงฐานข้อมูล ระหว่างสถาบันการศึกษา และผู้ประกอบการ เพื่อวางแผนทิศทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับตลาดวิชาชีพ สามารถคาดการณ์แนวโน้มและทิศทางของวิชาชีพทั้งในเชิงปริมาณการผลิต และรูปแบบทักษะที่ต้องการในอนาคตได้ เพื่อใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรอย่างต่อเนื่องและทันต่อความต้องการของภาคธุรกิจ

นอกเหนือจากการกำหนดทิศทางการศึกษาให้สอดคล้องกับตลาดวิชาชีพแล้ว ในทุกสาขาควรมีการสนับสนุนให้เกิดการบูรณาการความรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการบริหารจัดการธุรกิจให้รวมอยู่ในหลักสูตรการศึกษา เพื่อให้ให้นักออกแบบได้มีความรู้ ความเข้าใจขั้นพื้นฐานในการประกอบธุรกิจของตนเอง ตลอดจนสร้างความเข้าใจรูปแบบธุรกิจของผู้ใช้บริการ ความเข้าใจในระบบการดำเนินธุรกิจ การตลาด การเงิน ควบคู่ไปกับการใช้ความรู้ด้านการออกแบบ เพื่อที่จะให้บริการออกแบบได้ตรงต่อความต้องการของกลุ่มผู้ใช้บริการมากที่สุด และเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการรับงานโครงการต่างประเทศ

นอกจากความรู้เชิงธุรกิจแล้ว การสนับสนุนความรู้ด้านอื่น ๆ ที่ต่อยอดจากความรู้พื้นฐานในวิชาชีพ จะเป็นการสร้างความเชี่ยวชาญเฉพาะ และก่อให้เกิดอาชีพใหม่ที่สามารถมาสนับสนุนการทำงานในวิชาชีพได้ เช่น การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design) การออกแบบแสงสว่าง (Lighting Design) ที่สามารถนำความรู้ ดังกล่าวมาทำงานในสาขาวิชาชีพการออกแบบนิทรรศการได้ หรือความเชี่ยวชาญด้านอาคารประหยัดพลังงาน (Green Building) และด้าน Pre-Fabrication ที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 4-7 ภาพรวมศักยภาพในการผลิตบุคลากรในวิชาชีพการออกแบบจากภาคการศึกษา

4.2.3 นวัตกรรมแบบไทยในเวทีโลก

ถึงแม้ว่าในปัจจุบันภาพรวมของอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทยยังไม่ได้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในระดับสากล แต่นักออกแบบไทยในบางสาขาวิชาชีพมีทักษะและความสามารถที่ตรงกับความต้องการของตลาดในต่างประเทศ โดยพบว่าการได้รับการยอมรับของอุตสาหกรรมการออกแบบในปัจจุบันมี 3 ระดับ คือ

1) การได้รับการยอมรับด้านผลงานการออกแบบในระดับสากล

ในปัจจุบันวิชาชีพการออกแบบของไทย มีศักยภาพและการได้รับการยอมรับด้านผลงานในระดับสากล ในสาขาวิชาชีพสถาปัตยกรรมภายใน และ สาขาวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งจะเห็นได้จากการสนับสนุนเพื่อต่อยอดของภาครัฐไทยในการสนับสนุนการส่งออก และการกระตุ้นที่มาตรฐานสินค้า โดย สำนักส่งเสริมนวัตกรรมและสร้างมูลค่าเพิ่ม กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ ผ่านการมอบรางวัลการคัดเลือกสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence (DEmark) โดยเป็นรางวัลด้านการออกแบบที่มีมาตรฐานเดียวกับ รางวัล Good Design Award (G-mark) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นรางวัลด้านการออกแบบที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล

โดยรางวัล DEmark เป็นความร่วมมือระหว่างสำนักส่งเสริมนวัตกรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มของไทย กับ สถาบันส่งเสริมการออกแบบแห่งประเทศไทย หรือ Japan Institute of Design Promotion (JDP) และ องค์การส่งเสริมการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น หรือ The Japan External Trade Organization (JETRO) ในการสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญและการสร้างเกณฑ์ในการตัดสิน จึงทำให้ผลงานที่ได้รับรางวัล DEmark ของไทยถือว่ามีมาตรฐานเดียวกันกับสากล และได้รับสิทธิในการเข้ารับคัดเลือกรางวัล G-Mark ในลำดับต่อไป

รางวัล DEmark ในปัจจุบันได้มีการกำหนดประเภทรางวัลให้กับผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ในประเภท Hotel / Restaurant / Café จึงทำให้สังเกตเห็นได้ว่าสาขาวิชาชีพได้รับการยอมรับด้านการออกแบบโครงการประเภท Hospitality (โรงแรม รีสอร์ท ร้านอาหาร ฯลฯ) ว่ามีคุณภาพในระดับสากล โดยจากการศึกษาพบว่าภาพรวมของสาขาวิชาชีพด้านการออกแบบตกแต่งภายในของไทยในปัจจุบัน ได้รับความไว้วางใจจากกลุ่มโรงแรมและรีสอร์ทระดับโลกหลายแห่ง (International Brands) ในการเลือกใช้บริการบริษัทออกแบบภายในของไทยอย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ โดยผลงานด้านการออกแบบตกแต่งภายในของไทย ได้รับรางวัล International Property Award (Asia Pacific Award Winners) มาตลอดอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 จนถึงปัจจุบันกว่า 79 แห่ง

นอกเหนือไปจากการออกแบบโครงการขนาดใหญ่ วิชาชีพการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ยังได้รับการยอมรับในแง่ของการเพิ่มมูลค่าให้กับโครงการด้านพาณิชย์กรรมขนาดเล็ก เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับงานออกแบบภายใน เนื่องจากผู้ประกอบการเล็งเห็นประโยชน์จากการสร้างจุดเด่นของโครงการในด้านของการเพิ่มมูลค่า และสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์โครงการต่อสาธารณะ

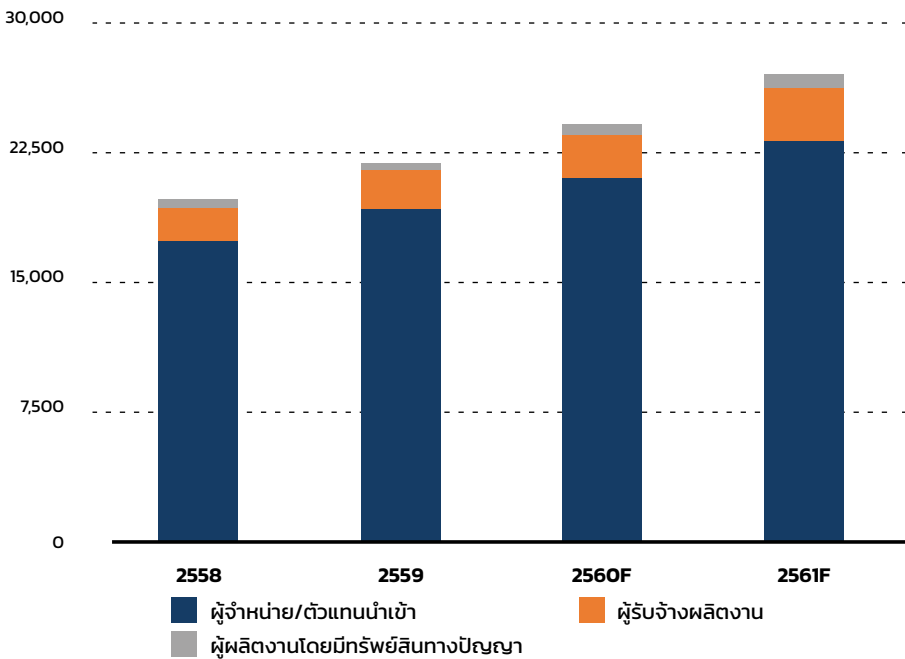
เช่นเดียวกับกับสาขาวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ถือได้ว่าเป็นอีกกลุ่มสาขาวิชาชีพการออกแบบที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง โดยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา ได้มีการมอบรางวัล DEmark ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้กับผลงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีสินค้ากว่า 749 รายการ และมีผลงานอีกกว่า 412 รายการ ที่ได้รับรางวัล G-Mark แสดงถึงการที่ผลงานของสาขาวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของไทยได้รับการยอมรับ มีความน่าเชื่อถือ และสามารถแข่งขันในเวทีโลกได้

โดยจากศักยภาพของสาขาวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของไทยนี้เอง ทำให้หน่วยงานภาครัฐมีการส่งเสริมวิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อผลักดันและประชาสัมพันธ์ให้สินค้าและงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของไทยมีพื้นที่ในเวทีระดับสากลมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการนำผลิตภัณฑ์ที่ได้รับรางวัล DEmark ไปจัดแสดงยังงานแสดงสินค้าและการออกแบบในต่างประเทศ อาทิ งาน Milan Design Week และจะได้รับสิทธิประโยชน์จากรวมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ เช่น สามารถใช้โลโก้ DEmark ในการส่งเสริมการขายสินค้าได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ได้รับส่วนลดค่าใช้จ่ายสมทบโครงการร้อยละ 50 ในการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าในต่างประเทศที่กรมฯ เข้าร่วม รวมทั้งได้รับการประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขายสินค้าทั้งในและต่างประเทศผ่านการโฆษณาในสื่อต่าง ๆ

2) เป็นแหล่งส่งออกบุคคลากร หรือรับจ้างผลิต

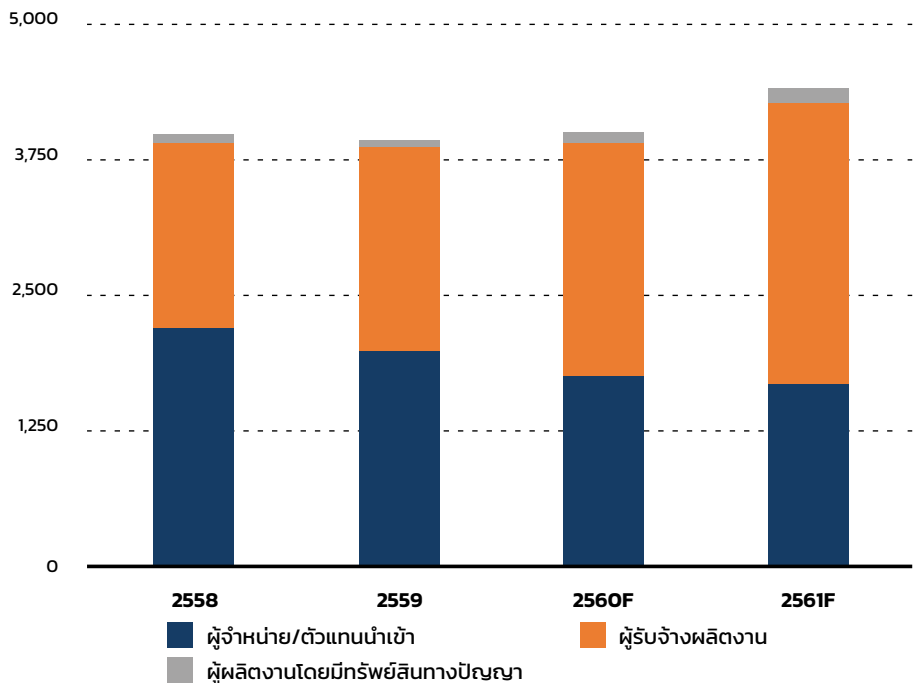
ประเทศไทยถือเป็นประเทศที่มีบุคลากรด้านสาขาวิชาชีพออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมที่มีฝีมือ ทักษะและคุณภาพงานในระดับมาตรฐานเดียวกับสากล เป็นผลสืบเนื่องมาจากในประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนด้านภูมิสถาปัตยกรรมมาเป็นเวลานานที่สุดในภูมิภาคอาเซียนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2521 จึงทำให้นักออกแบบที่มาจากประเทศไทยได้รับการยอมรับในบริษัทต่างประเทศ โดยภูมิสถาปนิกไทยมีส่วนในการเป็นผู้ขับเคลื่อนส่วนงานของการผลิต (Production) โครงการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมในบริษัทออกแบบต่างประเทศ อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าจะมีบุคลากรทำงานอยู่ในโครงการระดับสากลอย่างแพร่หลาย แต่ผลงานที่ถูกสื่อสารต่อสาธารณะจะอยู่ในรูปแบบของผลงานของบริษัทต่างชาติ จึงทำให้การรับรู้เกี่ยวกับภูมิสถาปนิกไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลายในระดับสากล

นอกจากนี้ ในสาขาวิชาชีพแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งครอบคลุมการออกแบบ 3 อุตสาหกรรมย่อยคือ อุตสาหกรรมแอนิเมชัน อุตสาหกรรมเกม และอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์จากการศึกษาผู้ประกอบการจำแนกตามประเภทธุรกิจ สามารถแบ่งประเภทธุรกิจได้เป็น 3 ประเภท คือ (1) ผู้ผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (2) ผู้รับจ้างผลิตงาน (3) ผู้จัดจำหน่าย นำเข้า และตัวแทนจำหน่าย โดยในภาพรวมของทั้ง 3 อุตสาหกรรมย่อยประเทศไทยยังคงเป็นประเทศที่เน้นการนำเข้าสินค้าและคอนเทนต์ เพื่อจัดจำหน่าย



ภาพที่ 4-8 มูลค่ารวมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์
ที่มา: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, ข้อมูลอุตสาหกรรม แอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์ (2560)

แต่ถ้าหากจำแนกมูลค่าอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกออกมาเฉพาะอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ทิศทางรายได้ของอุตสาหกรรมจากการรับจ้างผลิตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 เป็นต้นมา โดยจากการศึกษาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พบว่าประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตงานที่มีมาตรฐานสากล มีบุคลากรคุณภาพ ในขณะที่ค่าแรงในการผลิตงานไม่สูง จึงทำให้ประเทศไทยถูกเลือกเป็นแหล่งการผลิตงานแอนิเมชันชั้นนำแห่งหนึ่ง โดยประเทศไทยมีแรงงานที่มีฝีมือสูง และมีสถาบันการศึกษาที่ผลิตแรงงานด้านนี้กว่า 25 สถาบันทั่วประเทศ และผลิตนักศึกษากว่า 2,000 คนต่อปี



ภาพที่ 4-9 มูลค่ารวมอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

ที่มา: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, ข้อมูลอุตสาหกรรม แอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์ (2560)

3) การได้รับการยอมรับเป็นรายบุคคลจากต่างประเทศ

เห็นได้จากการรับรางวัลต่าง ๆ ในระดับสากล แต่จะเป็นการได้รับรางวัลรายบุคคล และมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นทุกปี ประกอบไปด้วย อุตสาหกรรมการออกแบบสถาปัตยกรรม เรขศิลป์ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และการออกแบบนิทรรศการ

5.

โอกาสและความท้าทายในเวทีโลก

การยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว เป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของวิชาชีพการออกแบบทั้งในประเทศและต่างประเทศ สำหรับวงการวิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย มีโอกาสและความท้าทายทั้งจากเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งความท้าทายของภาครัฐที่จะเข้ามาส่งเสริมและมีบทบาทในการผลักดันศักยภาพของวิชาชีพการออกแบบในประเทศในมีพื้นที่ในระดับนานาชาติ

5.1 โอกาสและความท้าทายด้านเทคโนโลยี

ปัจจุบันโลกมีวิวัฒนาการของเทรนด์ และเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ทำให้เทคโนโลยีมีอิทธิพลอย่างมากต่ออุตสาหกรรมการออกแบบ โดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ

1) การพัฒนาของเทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเครื่องมือในการปฏิบัติวิชาชีพ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นโอกาสที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการทำงาน วิธีคิด และวิธีในดำเนินงานของนักออกแบบ โดยสามารถเห็นได้ชัดในสาขาวิชาชีพการออกแบบสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมภายใน และภูมิสถาปัตยกรรม โดย การใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกในการทำงานออกแบบและการก่อสร้าง คือ การเปลี่ยนจากการใช้ซอฟต์แวร์ CAD มาเป็นระบบ BIM ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ส่งผลให้ระบบและวิธีในการทำงานออกแบบ การเขียนแบบก่อสร้าง และการกำหนดวัสดุก่อสร้างเปลี่ยนไป ส่งผลดีต่อการทำงานให้เกิดความแม่นยำมากขึ้น สามารถดูความเป็นไปได้ในการก่อสร้างโครงการได้ทันที

แต่ในขณะเดียวกันในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ความท้าทายที่สำคัญของนักออกแบบ คือการติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่อาจส่งผลต่อวิธีการทำงานอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องมีการปรับ และเสริมทักษะในการใช้เครื่องมือใหม่ ๆ อยู่เสมอ

2) เทคโนโลยีทำให้เกิดความต้องการผลลัพธ์รูปแบบใหม่ของงานออกแบบในโลกดิจิทัล

จากช่องทางการสื่อสารแบบอนาล็อกไปเป็นช่องทางดิจิทัล ทำให้อุตสาหกรรมการออกแบบสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ออกแบบเรขาคณิต และออกแบบนิทรรศการ ต้องเปลี่ยนผลลัพธ์ในการออกแบบไปในสื่ออีกประเภทหนึ่งซึ่งนับเป็นการสร้างโอกาสใหม่ให้กับอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศ

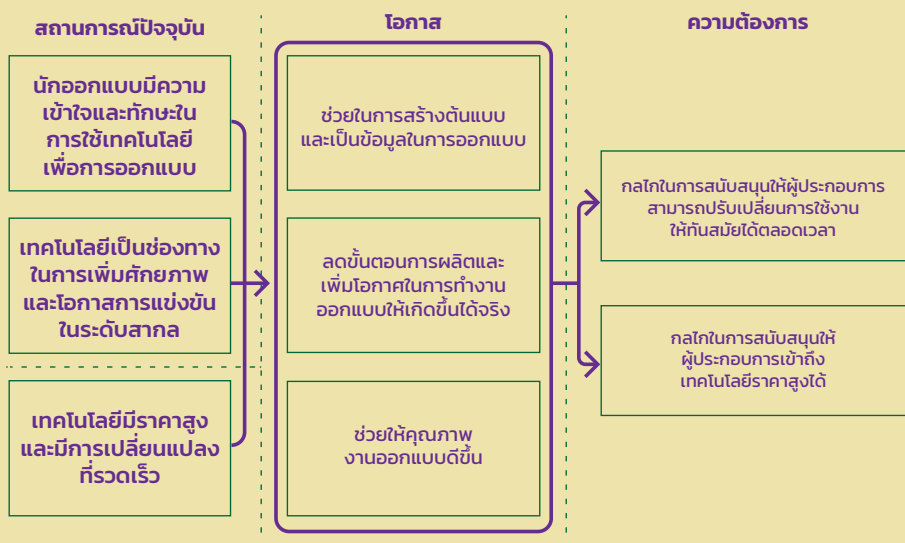
3) เทคโนโลยีเป็นต้นกำเนิดและเป็นส่วนหลักของอุตสาหกรรม

อุตสาหกรรมการออกแบบแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาเทคโนโลยี โดยขอบเขตของงานจะกว้างขึ้น และคุณภาพของงานดีขึ้นตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

จากอิทธิพลในข้างต้นจะพบว่าการพัฒนาของเทคโนโลยีสามารถเป็นช่องทางในการเพิ่มศักยภาพและโอกาสในการแข่งขันระดับสากล รวมไปถึงการขยายฐานลูกค้าของอุตสาหกรรม การออกแบบหลายประเภท เช่น แอนิเมชันจะสามารถเพิ่มขีดจำกัดของงานได้ด้วยการก้าวตามซอฟต์แวร์ และฮาร์ดแวร์ อุตสาหกรรมที่ต้องมีการผลิตชิ้นงานเพื่อขาย หรือทำต้นแบบสามารถผลิตชิ้นงานได้เร็วขึ้นเมื่อเทียบกับระบบการผลิตแบบเดิม เช่น 3D Print เป็นต้น

4) การผลักดันให้วิชาชีพการออกแบบได้รับการสนับสนุนด้านเทคโนโลยี

ความเกี่ยวข้องของเทคโนโลยีกับวิชาชีพการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นไปในรูปแบบของการใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีเป็นที่แสดงผลลัพธ์ หรือการที่เทคโนโลยีเป็นส่วนหลักของอุตสาหกรรม ส่วนแล้วแต่ต้องการการได้รับความสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเข้าถึงทั้งในด้านของการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ หรือการช่วยผลักดันนวัตกรรม การสร้างนวัตกรรมใหม่ในประเทศ



ภาพที่ 5-1 ความต้องการของวิชาชีพการออกแบบต่อสนับสนุนด้านเทคโนโลยี

โดยในปัจจุบันซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ในการทำงาน ไม่ได้ถูกมองเป็นสินทรัพย์ และทุนทรัพย์ของผู้ประกอบการด้านการออกแบบ จึงทำให้ขาดการช่วยเหลือโดยตรงในด้านดังกล่าว แต่ในความเป็นจริงแล้วซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เป็นต้นทุนของธุรกิจ และมีมูลค่าที่ค่อนข้างสูง หากมีกลไกในการสนับสนุนให้ผู้ประกอบการสามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานให้ทันสมัยได้ตลอดเวลาด้วยต้นทุนที่ไม่สูงมาก ก็จะเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับสากล

5.2 โอกาสและความท้าทายของภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรม การออกแบบของไทย

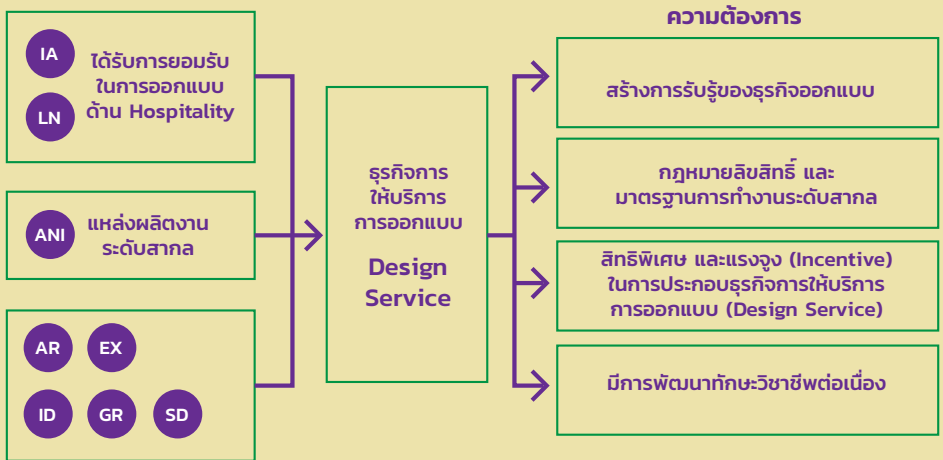
ปัจจุบันการสนับสนุนจากภาครัฐจะเป็นการสนับสนุนในอุตสาหกรรมย่อย ๆ ของแต่ละอุตสาหกรรม เน้นไปที่ตัวสินค้า ไม่ได้มีการให้การสนับสนุนในรูปแบบภาพรวมของทั้งอุตสาหกรรม การออกแบบ อีกทั้งภาครัฐยังขาดการสนับสนุน และแรงจูงใจในการทำธุรกิจการออกแบบ เช่น การให้สิทธิประโยชน์ในการทำธุรกิจ การส่งเสริมการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการมีอยู่ของ ธุรกิจการให้บริการออกแบบทั้งในระดับประเทศและระดับสากล การผลักดันกฎหมายลิขสิทธิ์ให้มีความเข้มแข็ง และเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจออกแบบ รวมไปถึงการสนับสนุนในแง่ของการ พัฒนาทักษะวิชาชีพต่อเนื่อง การจัดทำฐานข้อมูลของวิชาชีพการออกแบบที่มีความเข้มแข็ง ผลักดันให้บริการออกแบบเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ และใช้การออกแบบ ยกกระตือรือร้นสร้างพื้นฐานและบริการของภาครัฐ เพื่อให้แต่ละวิชาชีพการออกแบบมีการ เปลี่ยนแปลงที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก



(1) การสนับสนุนสิทธิประโยชน์ในการดำเนินธุรกิจในวิชาชีพการให้บริการออกแบบ

จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในวิชาชีพการให้บริการการออกแบบ มีความเห็นตรงกันว่าในปัจจุบันยังการสนับสนุนของภาครัฐจะเป็นในลักษณะการช่วยประชาสัมพันธ์ที่เน้นตัวสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบเป็นหลักซึ่งส่งผลให้มีเพียงวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเท่านั้นที่ได้รับการผลักดันจากภาครัฐ ซึ่งวิชาชีพการออกแบบสาขาอื่น ๆ จะเป็นวิชาชีพที่มีลักษณะของการให้บริการการออกแบบซึ่งยังขาดการสนับสนุนและแรงจูงใจจากภาครัฐในการทำธุรกิจ

ศักยภาพในการทำงานวิชาชีพ และทักษะของนักออกแบบ

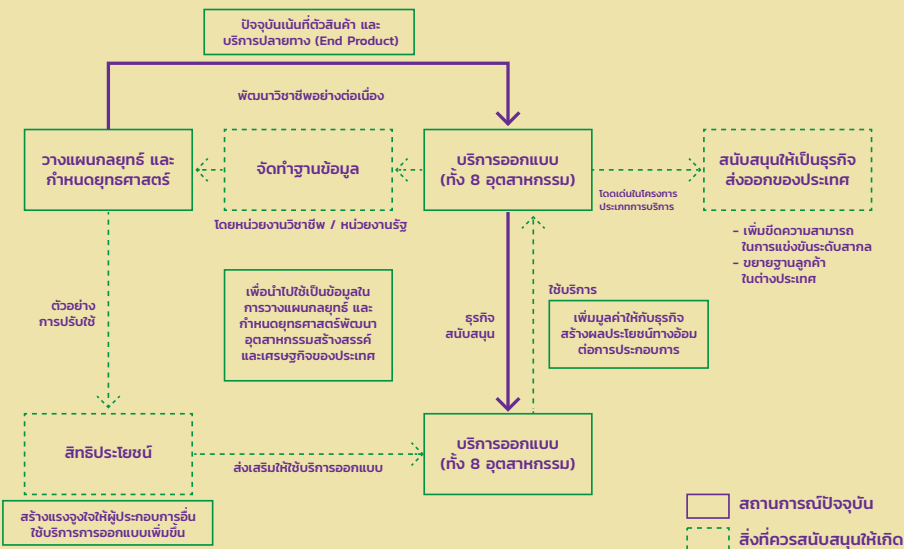


ภาพที่ 5-2 ความต้องการของวิชาชีพการออกแบบต่อสนับสนุนด้านสิทธิประโยชน์ในการดำเนินธุรกิจ

โดยความท้าทายของภาครัฐ คือการผลักดันศักยภาพในการทำงานด้านทักษะของนักออกแบบไทยที่มีศักยภาพที่สามารถทำงานในระดับสากลด้วยการให้สิทธิประโยชน์เกี่ยวกับการทำธุรกิจ และการส่งเสริมการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการมีอยู่ของธุรกิจการให้บริการการออกแบบของไทยทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ รวมถึงการช่วยผลักดันกฎหมายลิขสิทธิ์ให้มีความเข้มแข็งและเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจออกแบบ เนื่องจากสัดส่วนของมูลค่างานที่มีลิขสิทธิ์เป็นของตนเองสูงอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิชาชีพการออกแบบแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก รวมทั้งการได้รับการสนับสนุนในแง่ของการพัฒนา ทักษะวิชาชีพต่อเนื่อง เพื่อให้แต่ละอุตสาหกรรมการออกแบบมีการเปลี่ยนแปลงที่ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก

(2) การพลิกผันบริการการออกแบบ (Design Services) ให้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ

วิชาชีพการออกแบบทั้ง 8 สาขา ล้วนเป็นวิชาชีพที่ให้บริการการออกแบบ (Design Services) และมีขีดความสามารถในการรับงานระดับสากลทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและในภาพรวม วิชาชีพ มีศักยภาพในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ และทำหน้าที่สนับสนุนธุรกิจอื่น ๆ ให้มีมูลค่าที่สูงขึ้น แต่ปัจจุบันการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทยเป็นไปในรูปแบบของ การส่งออกผลิตภัณฑ์ และเป็นฐานแรงงานการผลิตให้กับต่างประเทศมากกว่าการให้บริการออกแบบ เนื่องจากผู้ประกอบการในธุรกิจอื่นยังขาดความเข้าใจ ไม่เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้บริการนักออกแบบเพื่อพัฒนาธุรกิจของตนเอง และขาดการวางแผนและกำหนดยุทธศาสตร์ในการบริหารจัดการพัฒนาวิชาชีพได้อย่าง มีประสิทธิภาพตรงกับแนวโน้มความต้องการของวิชาชีพสอดคล้องกับความต้องการของตลาด และไม่สามารถชี้วัด ได้อย่างชัดเจนถึงผลกระทบหรือความสามารถ ในการสร้างมูลค่าของการพัฒนาเศรษฐกิจที่เกิดจากการออกแบบซึ่งเกิดจากการขาดการจัดทำฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 5-3 ความต้องการของวิชาชีพการออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

การส่งเสริมศักยภาพในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยวิชาชีพการออกแบบนั้น ภาครัฐจำเป็นต้องสนับสนุนให้มีการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยยึดถือเป็นภารกิจหนึ่งของหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานวิชาชีพ เพื่อการวิเคราะห์ให้เห็นถึงศักยภาพของการวิชาชีพการออกแบบในเชิงเศรษฐกิจ เพื่อที่จะนำมาเป็นข้อมูลประกอบการวางแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างเป็นรูปธรรม และต่อยอดไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดสิทธิประโยชน์ของธุรกิจ และส่งออกของวิชาชีพในระดับสากล ซึ่งวิชาชีพการออกแบบไทยมีความเชี่ยวชาญ และได้รับการยอมรับในด้านการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงการประเภทการบริการ (Hospitality) ทั้งในสาขาการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในและภูมิสถาปัตยกรรม และมีการรับงานจากต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง

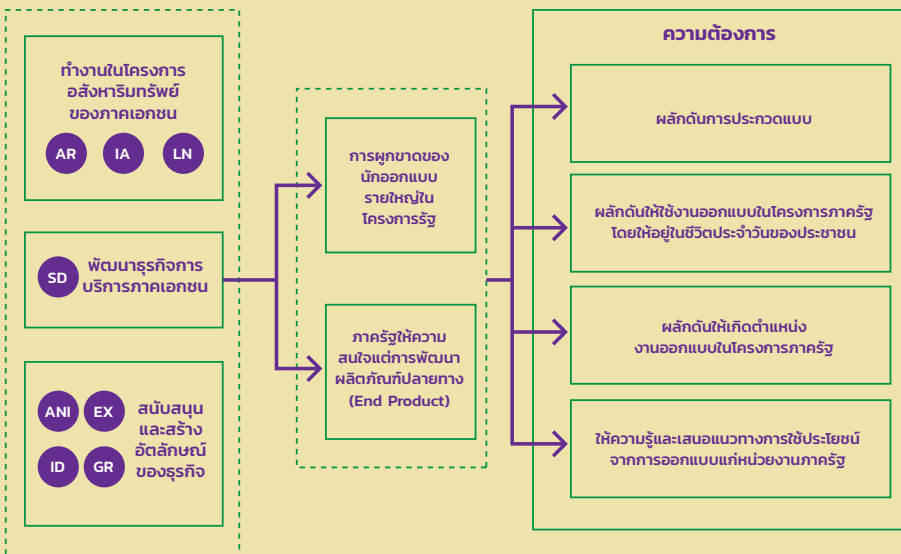
นอกจากนี้ยังควรมีการวิเคราะห์และเก็บข้อมูลในลักษณะห่วงโซ่อุตสาหกรรมการออกแบบ เช่น ในการตกแต่งสถาปัตยกรรมภายในมีการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ หรือ เฟอร์นิเจอร์จากการออกแบบในอุตสาหกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบสัญลักษณ์ภายในโครงการด้วย อุตสาหกรรมการออกแบบเรขาคณิต การโปรโมตโครงการด้วยสื่อ จากอุตสาหกรรมการออกแบบแอนิเมชันและ คอมพิวเตอร์กราฟิก การออกแบบประสบการณ์ภายในโครงการด้วยอุตสาหกรรมการออกแบบบริการ เป็นต้น การสนับสนุน และส่งเสริมให้เกิดการใช้บริการออกแบบจะเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ให้กับอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทย รวมไปถึงการขยายฐานลูกค้าในอุตสาหกรรมทั้งในและต่างประเทศอีกด้วย



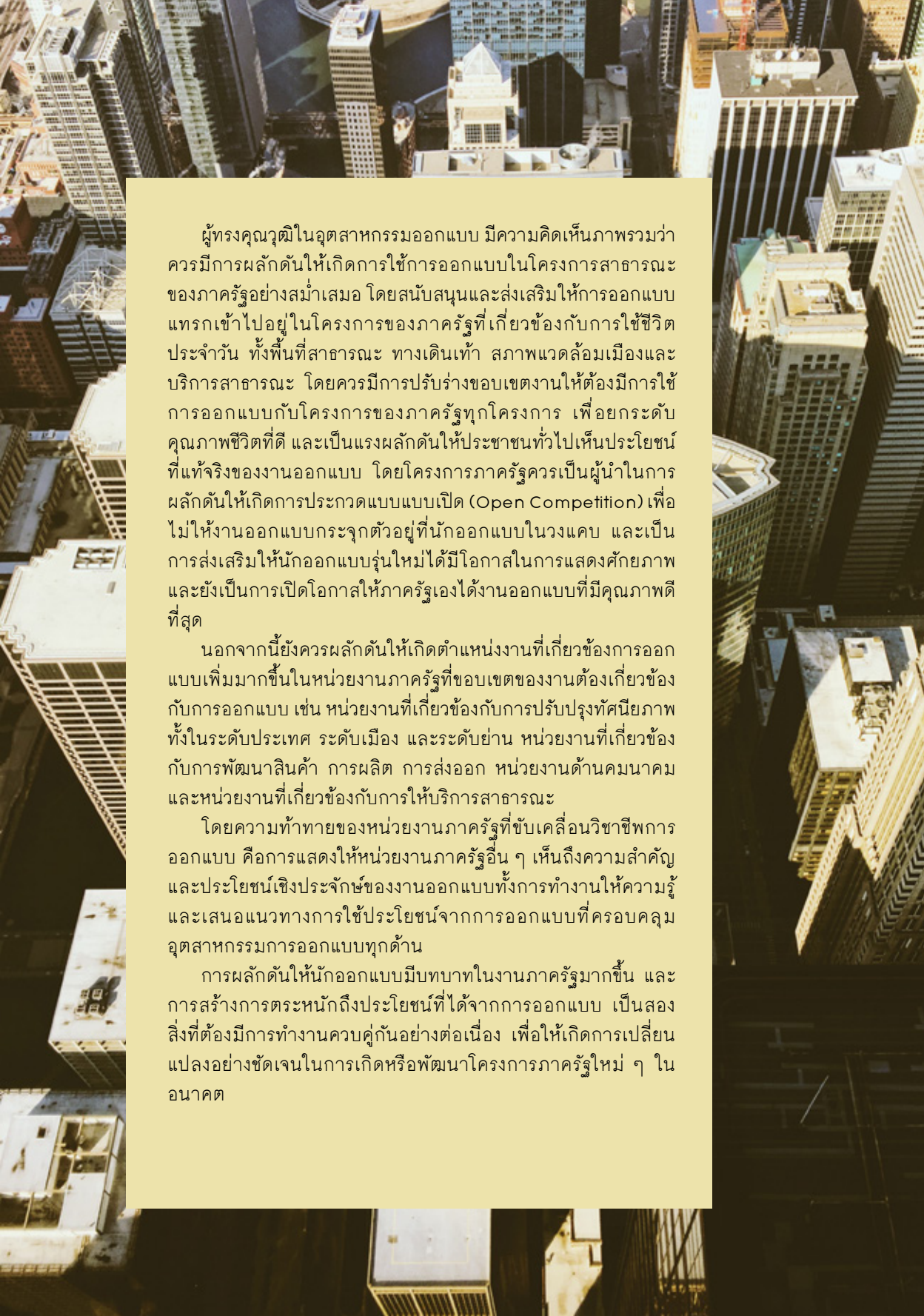
(3) การสนับสนุนวิชาชีพการออกแบบให้มีส่วนร่วมในการทำงานโครงสร้างพื้นฐานและบริการของภาครัฐ

ในปัจจุบัน นักออกแบบไทยมีโอกาสเข้าไปมีส่วนร่วมในหลายโครงการของภาคเอกชน ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับโครงการสาธารณะภาครัฐ มีความเกี่ยวข้องกับผู้ใช้จำนวนมาก ทั้งการออกแบบกายภาพอาคาร พื้นที่ภายในและภูมิทัศน์ของโครงการอสังหาริมทรัพย์ การออกแบบป้ายสัญลักษณ์ตามมาตรฐานสากล หรือใช้การออกแบบบริการในการพัฒนาธุรกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการบริการ เช่น โรงพยาบาล โรงแรม เป็นต้นรวมไปถึงการออกแบบคาแรกเตอร์ แอนิเมชัน และการจัดนิทรรศการ ในการสนับสนุนและสร้างอัตลักษณ์ของธุรกิจ ซึ่งการใช้บริการนักออกแบบถือเป็นเรื่องพื้นฐานของภาคเอกชนขนาดใหญ่

จากการมีส่วนร่วมในงานออกแบบเหล่านี้ แสดงถึงการเห็นประโยชน์จากการใช้บริการออกแบบ และความไว้วางใจในผลงานของนักออกแบบไทยจากภาคเอกชน โดยจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิของแต่ละอุตสาหกรรม สามารถสรุปได้ว่าในปัจจุบันบางหน่วยงานภาครัฐ เริ่มเล็งเห็นถึงความสำคัญของการใช้การบริการออกแบบที่หลากหลายมากขึ้น แต่การให้โอกาสนักออกแบบไทยเข้าไปทำงานในโครงการภาครัฐยังมีน้อยและยังมีการผูกขาด และภาครัฐมองงานออกแบบในแง่ของการเพิ่มมูลค่าเชิงธุรกิจเพียงอย่างเดียว ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการเข้าถึงงานออกแบบทั้งในแง่ของอาคารสาธารณะ ทางเดินเท้า สภาพแวดล้อมเมืองที่มีคุณภาพ การออกแบบที่ตอบสนองกับคนทุกกลุ่ม ป้ายสัญลักษณ์ และการบริการสาธารณะที่ดี เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชนทุกคนและทุกระดับ



ภาพที่ 5-4 ความต้องการของวิชาชีพการออกแบบในการมีส่วนร่วมในการทำงานโครงสร้างภาครัฐ



ผู้ทรงคุณวุฒิในอุตสาหกรรมออกแบบ มีความคิดเห็นภาพรวมว่า ควรมีการผลักดันให้เกิดการใช้การออกแบบในโครงการสาธารณะของภาครัฐอย่างสม่ำเสมอ โดยสนับสนุนและส่งเสริมให้การออกแบบแทรกเข้าไปอยู่ในโครงการของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน ทั้งพื้นที่สาธารณะ ทางเดินเท้า สภาพแวดล้อมเมืองและบริการสาธารณะ โดยควรมีการปรับร่างขอบเขตงานให้ต้องมีการใช้การออกแบบกับโครงการของภาครัฐทุกโครงการ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดี และเป็นแรงผลักดันให้ประชาชนทั่วไปเห็นประโยชน์ที่แท้จริงของงานออกแบบ โดยโครงการภาครัฐควรเป็นผู้นำในการผลักดันให้เกิดการประกวดแบบแบบเปิด (Open Competition) เพื่อไม่ให้งานออกแบบกระจุกตัวอยู่ที่นักออกแบบในวงแคบ และเป็นการส่งเสริมให้นักออกแบบรุ่นใหม่ได้มีโอกาสในการแสดงศักยภาพ และยังเป็นโอกาสเปิดโอกาสให้ภาครัฐเองได้งานออกแบบที่มีคุณภาพดีที่สุด

นอกจากนี้ยังควรผลักดันให้เกิดตำแหน่งงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพิ่มมากขึ้นในหน่วยงานภาครัฐที่ขอบเขตของงานต้องเกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการปรับปรุงทัศนียภาพทั้งในระดับประเทศ ระดับเมือง และระดับย่าน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสินค้า การผลิต การส่งออก หน่วยงานด้านคมนาคม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการสาธารณะ

โดยความท้าทายของหน่วยงานภาครัฐที่ขับเคลื่อนวิชาชีพการออกแบบ คือการแสดงให้เห็นหน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์เชิงประจักษ์ของงานออกแบบทั้งการทำงานให้ความรู้และเสนอแนวทางการใช้ประโยชน์จากการออกแบบที่ครอบคลุมอุตสาหกรรมการออกแบบทุกด้าน

การผลักดันให้นักออกแบบมีบทบาทในงานภาครัฐมากขึ้น และการสร้างการตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบ เป็นสองสิ่งที่ต้องมีการทำงานควบคู่กันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนในการเกิดหรือพัฒนาโครงการภาครัฐใหม่ ๆ ในอนาคต

การออกแบบกับการพัฒนากรุงเทพมหานครฯ

“No one is perfect” ไม่มีใครในโลกนี้ที่สมบูรณ์แบบ แน่นอนหากเปรียบเทียบกรุงเทพฯ เป็นคน คงจะเป็นคนที่ไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาที่สมบูรณ์แบบนัก แต่มีเสน่ห์และมีชีวิตชีวา ดึงดูดคนจำนวนมากให้สนใจและค้นหา ในขณะที่เดียวกันก็เป็นคนรักสบาย มีความยืดหยุ่นสูง มีความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างชาญฉลาด กรุงเทพฯ จึงเป็นเมืองที่มีผู้คน ทั้งรักทั้งเกลียดในเวลาเดียวกัน

ในแง่ของการพัฒนาเมืองนั้น กรุงเทพฯ มีการใช้เครื่องมือที่หลากหลาย โดยหนึ่งในเครื่องมือสำคัญ คือ การบังคับใช้ผังเมืองรวม (Comprehensive plan) เริ่มในปี พ.ศ. 2533 เพื่อควบคุมและชี้นำการพัฒนาในเชิงกายภาพ จัดการการกระจายตัวของเมืองที่ไร้ทิศทาง (Urban sprawl) โดยการควบคุมการใช้ประโยชน์ที่ดิน (zoning map) ให้ตอบรับกับ โครงข่ายคมนาคม โครงข่ายสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ เพื่อประโยชน์สูงสุด อีกทั้งเป็นการดำเนินการเพื่อพัฒนาที่ดินในบริเวณต่าง ๆ ของเมืองหรือชุมชน ให้เจริญเติบโตอย่างเป็น ระเบียบและสวยงาม ตลอดจนสอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและสังคม เป็นการ จัดระเบียบการใช้ประโยชน์ที่ดินให้เป็นไปตามรูปแบบที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมใน ด้านเศรษฐกิจ สังคม และการบริหารของชุมชนเพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงใน อนาคต ทั้งนี้ ร่างผังเมืองรวมกรุงเทพมหานคร (ปรับปรุงครั้งที่ 4) ซึ่งจะประกาศใช้ในปี พ.ศ. 2562 มีวัตถุประสงค์ส่งเสริมให้กรุงเทพมหานครฯ เป็นศูนย์กลางด้านธุรกิจและพาณิชยกรรม ของประเทศและภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อรองรับ นโยบายประเทศไทย 4.0 โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกให้มี



ความพร้อมต่อการลงทุนในระดับที่สามารถแข่งขันได้ โดยมีการประกาศให้พื้นที่ย่านเจริญกรุง-คลองสาน และบริเวณจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นพื้นที่ พ.6 เพื่อให้ใช้ประโยชน์เป็นศูนย์พาณิชย์ยกรรมของเมือง เพื่อรองรับการประกอบกิจกรรมทางธุรกิจ การค้า การบริการ และนันทนาการที่เป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ทั่วกรุงเทพฯ ยังขาดการบังคับใช้เครื่องมือทางผังเมืองในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาเมืองในมิติที่ไม่ได้ครอบคลุมในผังเมืองรวม เช่น ผังเมืองเฉพาะ การจัดสรรที่ดิน ข้อบัญญัติท้องถิ่น เป็นต้น ในการพัฒนาพื้นที่พิเศษ อาทิ ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ย่านนวัตกรรม รวมทั้งการพัฒนาย่านต่าง ๆ ที่มีความต้องการการพัฒนาในด้านใดอย่างเฉพาะเจาะจง การพัฒนาเมืองที่ซับซ้อนและมีความเฉพาะตัวอย่างกรุงเทพฯ อาจต้องใช้เวลาในการพัฒนาเกือบชั่วอายุคน ใช้งบประมาณมหาศาล การหวังพึ่งให้ภาครัฐในการพัฒนาเมืองเพียงลำพังนั้นไม่เพียงพอ จึงเป็นความท้าทายอย่างมากที่จะรวบรวมทุกภาคส่วน อาทิ ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคการศึกษา ภาคสังคม และภาคประชาชน มาร่วมเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองซึ่งไม่ได้ใช้เพียงการจัดทำแผนการวางผังเมืองเชิงกายภาพเท่านั้น แต่อีกหนึ่งทางเลือก คือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดแนวทางการแก้ปัญหาแบบใหม่ ๆ เพื่ออนุรักษ์และพัฒนาเมืองที่มีความซับซ้อนและมีความเฉพาะตัวสูงในมิติต่าง ๆ ของเมืองอย่างกรุงเทพฯ ให้เป็นเมืองที่น่าอยู่ ปลอดภัย รวมถึงดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักลงทุน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจ



การนำการออกแบบมาใช้เพื่อการพัฒนาเมือง

การออกแบบจึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนกรุงเทพมหานครฯ อย่างยั่งยืนในหลายมิติ อาทิ 1) การอนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ 2) การพัฒนา และแก้ปัญหาชุมชน 3) การเตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง เช่น น้ำท่วม ภัยพิบัติ มลพิษ และการเพิ่มขึ้นประชากร รวมถึง 4) การพัฒนาอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยการออกแบบถือเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจของกรุงเทพฯ และเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนา เศรษฐกิจที่สร้างมูลค่า (Value-based economy)

1) การอนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์

1.1 การอนุรักษ์พื้นที่ประวัติศาสตร์ (Urban Conservation)

- แผนผังแม่บทการอนุรักษ์และการพัฒนาพื้นที่บริเวณเกาะรัตนโกสินทร์

ประกอบด้วยโครงการที่เกี่ยวข้องในเกาะรัตนโกสินทร์และพื้นที่โดยรอบ อาณาเขต 12.8 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมกรุงรัตนโกสินทร์ ทั้งชั้นในและชั้นนอก รวมถึงฝั่งธนบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่เมืองเก่าอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเพิ่มเอกลักษณ์ของชุมชน สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ และปรับปรุงคุณภาพชีวิต โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการมีส่วนร่วมและการบูรณาการนโยบาย

โครงการเน้นการพัฒนาใน 8 บริบท ไม่ว่าจะเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิทัศน์ การจราจร การใช้ที่ดิน โครงสร้างพื้นฐาน บริการสาธารณะ มุมมองทางกายภาพและชีวิตชุมชน ไปจนถึงการท่องเที่ยว



1.2 การฟื้นฟูเมือง (Urban rehabilitation)

• BANGKOK 250 / กรุงเทพฯ 250

กรุงเทพฯ 250 คือ โครงการจัดทำผังแม่บทการฟื้นฟูเมือง ในวาระครบรอบ 250 ปีของกรุงเทพฯ ในปี 2575 โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงสภาพแวดล้อมกายภาพของพื้นที่เขตเมืองชั้นในให้มีความน่าอยู่ สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมแก่คนหลากหลายกลุ่มของเมือง และเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ภายใต้กระบวนการร่วมหารือกับประชาชนในพื้นที่ พร้อมกับภาคีพัฒนาจากภาครัฐ เอกชน การศึกษาและประชาสังคม โดยมีพื้นที่นำร่อง ได้แก่ ย่านกะดีจีน-คลองสาน ย่านท่าพระจันทร์-ท่าช้าง-ท่าเตียน ย่านโยธี-ราชวิถี และย่านทองหล่อ-เอกมัย



• พระปกเกล้าสกายปาร์ค

พระปกเกล้าสกายปาร์ค คือ โครงการสร้างสวนสาธารณะลอยฟ้าพร้อมมุมพักผ่อนทางเดินและทางจักรยาน โดยนำเอาโครงสร้างรถไฟฟ้าลาวาลินที่ถูกทิ้งร้าง (สะพานด่วน) ซึ่งตั้งอยู่ระหว่างสะพานพระปกเกล้าทั้ง 2 ฝั่ง (ขาเข้าและขาออก) มาปรับปรุงเพื่อสาธารณประโยชน์ ทำหน้าที่เป็นสะพานสำหรับคนเดินข้ามแม่น้ำเจ้าพระยา เพื่อลดอุบัติเหตุ เชื่อมต่อพื้นที่ประวัติศาสตร์สองฝั่งของแม่น้ำเจ้าพระยา และพัฒนาแลนด์มาร์กแห่งใหม่ของเมือง โดยเน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชน บนแม่แบบการพัฒนาเมืองที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงกับหลายฝ่าย ส่งผลให้มีการปรับปรุงคุณภาพชีวิตในชุมชน และรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นของย่านริมแม่น้ำจากความร่วมมือของชุมชนโดยรอบ รวมถึงสร้างการรับรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้นว่า การออกแบบช่วยเปลี่ยนเมืองได้อย่างไรตั้งเป้าพร้อมเปิดให้บริการในเดือนมีนาคม 2563



1.3 การพัฒนาและอนุรักษ์ย่านและชุมชนเก่า ริมน้ำเจ้าพระยา

• ชุมชนกะตึจีน-คลองสาน

โครงการฟื้นฟูย่านกะตึจีน-คลองสานถือเป็นแม่แบบในการนำการออกแบบมาใช้ในการพัฒนาชุมชน ภายใต้ความร่วมมือของกรุงเทพมหานคร และ ศูนย์การออกแบบและพัฒนาเมืองจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (UDDC) และมูลนิธิริออคกีเฟลเลอร์ ในการฟื้นฟูพื้นที่ริมน้ำย่านกะตึจีน-คลองสาน หนึ่งในย่านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ด้วยการผสมผสานของชุมชนชาวพุทธมุสลิม และคริสตศาสนิกชน โครงการนี้ได้ผ่านการทำประชาพิจารณ์หลายครั้งระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน นักวิชาการนักประวัติศาสตร์ ผู้คนในชุมชน และตัวแทนศาสนา โดยมีผลลัพธ์เป็นโครงการย่อยหลายโครงการ อาทิ โครงการผ้าป่าเพื่อพัฒนาพื้นที่สาธารณะของชุมชน และเทศกาลงานออกแบบประจำปีที่ส่งเสริมความร่วมมือของคนในชุมชน เป็นต้น

หลังจากดำเนินโครงการอย่างต่อเนื่องจนครบ 10 ปี จึงมีการจัดตั้งมูลนิธิประชาคมย่านกะตึจีน-คลองสานขึ้นใน พ.ศ. 2561 เพื่อให้ชุมชนสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาด้วยตนเองได้อย่างยั่งยืน



- โครงการริมน้ำ ยานนาวา

โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านยานนาวาให้เป็นพื้นที่นำร่องการพัฒนาพื้นที่ริมน้ำของกรุงเทพฯ เนื่องจากมีพื้นที่ที่ตั้งต่อเนื่องกับย่านศูนย์กลางธุรกิจใจกลางเมือง บางรัก สีลม สาทร และตริตริมแม่น้ำเจ้าพระยา แต่ขาดแคลนพื้นที่สาธารณะเพื่อสันทนาการที่ดี



2) การพัฒนาและแก้ปัญหาชุมชน

- ลานกีฬาพัฒนา

การปรับปรุงพื้นที่ทิ้งร้างใต้ทางด่วนให้เป็นพื้นที่สาธารณะที่เชื่อมต่อชุมชนรอบข้าง และส่งเสริมสุขภาพผ่านกิจกรรมกีฬา โดยมีขั้นตอนการออกแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในท้องถิ่น และได้รับรางวัลด้านการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory design) ในระดับนานาชาติ





• ชุมชนคลองเตย

การใช้การออกแบบและการทำงานร่วมกัน เพื่อปรับปรุงคุณภาพชีวิตในชุมชนแออัดขนาดใหญ่ที่สุดในเมืองที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคมและผู้ด้อยโอกาส ประกอบด้วยโครงการย่อยหลายอย่าง อาทิ

- สนามฟุตบอล Unusual Football Field โดยบริษัทอสังหาริมทรัพย์ เอพี ไทยแลนด์ ที่เปลี่ยนพื้นที่รกร้าง ซึ่งเคยเป็นแหล่งมั่วสุม ให้เป็นสนามฟุตบอลรูปแบบใหม่ที่ไม้ได้อยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามปกติ สำหรับคนในชุมชนทุกคนมาใช้ร่วมกัน (เป็นหนึ่งในนวัตกรรมที่ดีที่สุดของปี พ.ศ. 2559 โดยนิตยสารไทม์)

- Conne(x)t Klongtoey โครงการนอกหลักสูตรการศึกษาของเด็กคลองเตย เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนคลองเตย ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และการออกแบบเพื่อเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพของตนเอง



3) การเตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง

- Design for resilient city

การออกแบบเพื่อเตรียมเมืองและพลเมืองให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และผลกระทบที่เกิดจากปัญหาที่เพิ่มมากขึ้นในศตวรรษที่ 21 ในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เช่น ภัยพิบัติ ปัญหาน้ำท่วม ปัญหาวาไร การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ความเครียด สังคมผู้สูงอายุ เป็นต้น โดยในปี พ.ศ. 2558 กรุงเทพมหานครได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการ 100 Resilient Cities ซึ่งจัดทำโดยมูลนิธิ ร็อกกีเฟลเลอร์ เพื่อขับเคลื่อนการจัดทำและผลักดันแผนกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติงานจริง เพื่อมุ่งพัฒนากรุงเทพฯ ให้เป็นเมืองที่มีเสถียรภาพพร้อมรับมือกับปัญหาและผลกระทบจากเหตุการณ์รุนแรง ฉับพลันที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอนาคต

- อุทยาน 100 ปี จุฬาลงกรณ์

การพัฒนาพื้นที่สาธารณะสีเขียวขนาดใหญ่ใจกลางกรุงเทพฯ ขนาดประมาณ 29 ไร่ ในเขตสวนหลวง - สามย่านที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับคนเมือง โดยไม่ได้เป็นเพียงแค่วนสาธารณะที่สร้างกิจกรรมสร้างสรรค์และการเรียนรู้ให้กับชุมชน แต่ยังถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้กรุงเทพฯ พร้อมรับมือกับปัญหาสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง และปัญหาน้ำท่วม โดยออกแบบอุทยานให้ทำหน้าที่ทั้งดูดซับน้ำชะลอน้ำฝนก่อนระบายออกสู่สาธารณะ กักเก็บน้ำฝนในช่วงหน้าฝน และหมุนเวียนน้ำกลับมาใช้ในช่่วงหน้าแล้ง รวมถึงบำบัดน้ำเสีย



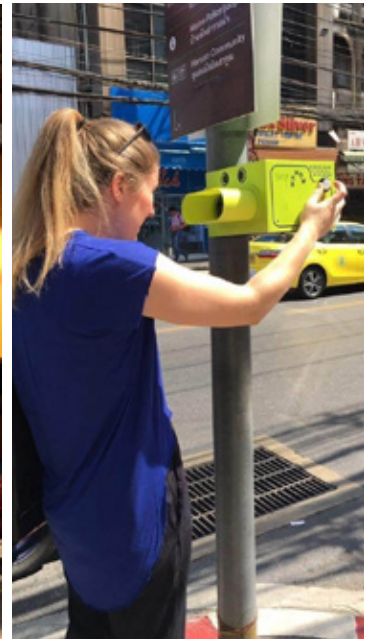
chula.ac.th



4) การพัฒนาอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยการออกแบบ เพื่อเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจที่สร้างมูลค่า (Value-based economy)

- ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เจริญกรุง (Creative District)

การพัฒนาเศรษฐกิจ ผ่านการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามภารกิจหลักของ CEA โดยผ่านการพัฒนาย่านเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม จึงเกิดการพัฒนาย่านประวัติศาสตร์บนพื้นที่เจริญกรุงที่ได้รับการฟื้นฟูและพัฒนาเป็นโมเดลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการออกแบบ และการพัฒนาผู้ประกอบการในย่านโดยการร่วมมือกับนักออกแบบ นักสร้างสรรค์ในย่าน เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และผลงานใหม่ ๆ ที่ส่งผลต่อการปรับปรุงคุณภาพชีวิต เพื่อเป็นการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในย่าน ส่งผลให้มีตัวเลขสถานประกอบการที่ร่วงลดลงถึงร้อยละ 62 จาก พ.ศ. 2558 ถึง 2560



• ย่านนวัตกรรม (Innovative District)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.) ได้ดำเนินนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อการสร้างระบบนิเวศนวัตกรรมจากอัตลักษณ์ความเป็นย่าน และแนวความคิดสร้างสรรค์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อดึงดูดการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม อาทิ ธุรกิจกลุ่มสตาร์ทอัพ ธุรกิจเทคโนโลยีและดิจิทัล โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เครื่องมือและกลไกที่เอื้อต่อการประกอบธุรกิจ สร้างสรรค์นวัตกรรม และส่งเสริมคุณภาพชีวิตของคนในย่าน เพื่อให้เกิดการเชื่อมต่อของผู้คนและไอเดียภายในย่าน ประกอบด้วย 6 ย่านนำร่อง ได้แก่ ย่านนวัตกรรมรัตนโกสินทร์ – ศูนย์กลางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใจกลางเมืองเก่า ย่านนวัตกรรมโยธี – ศูนย์กลางความรู้ด้านการแพทย์ ย่านนวัตกรรมกล้วยน้ำไท – ศูนย์กลางธุรกิจพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ มัลติมีเดีย และดิจิทัล ย่านนวัตกรรมลาดกระบัง – ศูนย์กลางอุตสาหกรรมขนส่ง และโลจิสติกส์ ย่านนวัตกรรมคลองสาน – ศูนย์กลางรากฐานความรู้จากชุมชนสู่ความเจริญในอนาคต และย่านนวัตกรรมปทุมวัน – ศูนย์กลางผู้ประกอบการทุกระดับชั้น



ก้าวต่อไปของกรุงเทพมหานคร

การพัฒนาเมืองและการสร้างภาพลักษณ์ของเมือง ต้องอาศัยกลไกและการขับเคลื่อนหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพลักษณ์และความเชื่อมั่นผ่านแคมเปญสร้างภาพลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์ งานเทศกาลต่าง ๆ ไปจนถึงโครงการปรับปรุงและพัฒนาพื้นที่ในเมือง ทั้งนี้ อีกหนึ่งกลไกสำคัญที่ช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของเมืองและประเทศได้อย่างชัดเจน คือ การเข้าร่วมเครือข่ายที่ได้รับการยอมรับจากวงการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการออกแบบในระดับเวทีโลก

กรุงเทพมหานครฯ เรียกได้ว่าเป็นเมืองที่มีทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางมนุษย์ และมีศักยภาพในการเป็นศูนย์กลางทางธุรกิจ ในขณะที่เดียวกันก็มีความหลากหลายทางการศึกษาด้านการออกแบบ ทำให้เป็นเมืองที่เป็นที่รู้จักในฐานะเมืองที่มีนัยออกแบบที่ได้รับการยอมรับอย่างสูงในภูมิภาค อีกทั้ง ยังเป็นสังคมแห่งการปรับตัว ชาวกรุงเทพฯ เป็นที่รู้จักกันดีว่าถนัดในการใช้ความไม่เป็นทางการเพื่อเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ การออกแบบจึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่นและบูรณาการกับสาขาวิชาอื่น ๆ เพื่อให้กรุงเทพฯ เป็นเมืองที่มีความยืดหยุ่นและสามารถรับมือกับความท้าทายของศตวรรษที่ 21 ได้ จากความท้าทายที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและปัญหาสิ่งแวดล้อมรวมถึงการเติบโตของเมืองอย่างรวดเร็วถือเป็นความท้าทายสำคัญของกรุงเทพฯ การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการบูรณาการทรัพยากรและทุนทุกประเภท พร้อมกับเทคโนโลยีและเครื่องมือการจัดการเมืองใหม่ๆ คือ ตัวขับเคลื่อนหลักในการใช้การออกแบบเพื่อรับมือความท้าทายทั้งหมดเพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาเมืองที่ครอบคลุมและยั่งยืน

สำหรับกรุงเทพมหานครฯ การเข้าร่วมเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก (UNESCO Creative Cities Network) หรือการได้รับเลือกเป็นเมืองแห่งการออกแบบโลก (World Design Capital) โดย World Design Organization นั้นจะเป็นประตูบานใหม่ที่เปิดสู่โอกาสสำคัญตั้งแต่การสร้างภาพลักษณ์ผ่านการออกแบบในรูปแบบและกลไกต่าง ๆ โครงการการปรับปรุงและพัฒนาพื้นที่ในเมือง ไปจนถึงการผลักดันนโยบายการพัฒนาเมืองด้วยการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะเกิดผลกระทบเชิงบวกไม่เพียงแต่กับกรุงเทพมหานครเท่านั้น แต่ยังส่งผลเชิงบวกกับประเทศไทยในวงกว้างอีกด้วย

กรุงเทพมหานคร เมืองด้านการออกแบบ (City of Design)

รู้จักกับเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative Cities Network)

องค์การยูเนสโก (UNESCO) นอกจากจะดูแลรับผิดชอบเรื่องการขึ้นทะเบียนมรดกโลกแล้ว ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 เป็นต้นมายูเนสโกยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดจนการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลาง นโยบายการพัฒนาผ่านมิติทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์นี้ นำมาซึ่งโครงการ 'เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโก' (UNESCO Creative Cities Network หรือ UCCN) ซึ่งเป็นการร่วมมือของภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ผ่านนโยบายระดับท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับเมืองต่างๆ ทั่วโลก เกิดเป็นเครือข่ายที่เน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืนซึ่งเมืองสมาชิกจะต้องตรวจสอบความก้าวหน้าและจัดทำรายงานผลการดำเนินงานตามเกณฑ์ของโครงการทุก 4 ปี

ตามนิยามของยูเนสโก เมืองสร้างสรรค์ หมายถึง เมืองที่มีกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และมีส่วนในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของเมืองนั้นๆ โดยมีการรวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นของคนที่ทำงานสร้างสรรค์ที่ทำให้เมืองกลายเป็นพื้นที่ของการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ ปัจจุบันเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโกแบ่งออกเป็น 7 สาขา ได้แก่ ศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้าน การออกแบบ ภาพยนตร์ อาหาร มีเดียอาร์ต วรรณกรรม และดนตรี ปัจจุบัน เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโกประกอบด้วยสมาชิก 246 เมืองทั่วโลก สำหรับประเทศไทยเอง จังหวัดภูเก็ตได้รับรองเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารในปี พ.ศ. 2558 ส่วนจังหวัดเชียงใหม่ได้รับรองเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านในปี พ.ศ. 2560 และเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกได้ประกาศให้กรุงเทพมหานครเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ (Design) พร้อมกับ จังหวัดสุโขทัยที่ได้รับสถานะเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) ร่วมกับอีก 64 เมืองทั่วโลก

เส้นทางสู่เมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกของกรุงเทพฯ

การคัดเลือกเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกมีขั้นตอนและเกณฑ์การตัดสินที่เข้มข้น ซึ่งต่อไปคือหลักเกณฑ์ส่วนหนึ่งที่ทำให้กรุงเทพมหานครชนะใจกรรมการตัดสินได้

1. เป็นเมืองที่มีโครงการและกิจกรรมส่งเสริมในสาขาที่นำเสนอ: กรุงเทพฯ เติบโตไปด้วยกิจกรรมและความเคลื่อนไหวด้านการออกแบบ หนึ่งในนั้นคือ Bangkok Design Week
2. มีทรัพยากรมนุษย์ที่เป็นเอกลักษณ์: คนกรุงเทพฯ เป็นที่รู้จักดีว่ามีอุปนิสัยยืดหยุ่นปรับตัวเร็ว และสามารถใช้ความไม่เป็นทางการเพื่อเผชิญความท้าทายต่างๆ ผ่านการออกแบบได้อย่างเด่นชัด รวมถึงมีบุคลากรนักออกแบบที่ได้รับการยอมรับอย่างสูงในภูมิภาค
3. เป็นเมืองที่ให้การสนับสนุนส่งเสริมด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และอาชีพของท้องถิ่น และชุมชน: อุตสาหกรรมออกแบบเป็นหน่วยเศรษฐกิจสำคัญที่ขับเคลื่อนกรุงเทพมหานครให้โดดเด่นในเวทีโลก
4. มีการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในวิธีการพัฒนาระดับท้องถิ่น: ย่านสร้างสรรค์ที่กำลังเบ่งบานทั่วกรุงเทพฯ คือหลักฐานยืนยันที่ดีที่สุด

สิทธิประโยชน์ในฐานะ Bangkok City of Design

- เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์เมืองเพื่อประโยชน์ด้านการค้า การลงทุน และการท่องเที่ยวในระดับนานาชาติ
- เปิดโอกาสสู่ความร่วมมือในการพัฒนา ศิลปวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และบุคลากรกับเมืองสมาชิกอื่นๆ ทั่วโลก
- สมาชิกภาพไม่มีกำหนดระยะเวลา (แต่หากออกจากเครือข่ายแล้วไม่สามารถกลับเข้าร่วมอีกได้)



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



• Designated
UNESCO Creative City
in 2019







酒店 E L

CHINA TOWN HOTEL

ของเที่ยว

振成豐

ห้างสรรพสินค้า

LONGSARP TRAVEL

Hotel Royal

Hotel Royal Bangkok Chinatown

ให้ทุกเมนู **พริกเผา** อร่อยลงตัวด้วย **ฉ่ำ ใส เล็ง**



CITIZEN HADO

ISSA



ร้าน



CAMPER

CAMPER

KERRY
EXPRESS

No. 1 brand

เอกสารอ้างอิง

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2560). โครงการศึกษาดัชนีภาพอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2553). วารสารเศรษฐกิจและสังคม ปีที่ 47 ฉบับที่ 4 ตุลาคม-ธันวาคม 2553. กรุงเทพฯ
(ที่มา: https://www.nesdb.go.th/ewt_w3c/ewt_dl_link.php?filename=economic_magazine&nid=4877)

International Property Media. Award Winner. Asia Pacific. Interior Design. (2011-2018). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: <https://propertyawards.net/winners/>)

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (2562). กระทรวงพาณิชย์เปิดเส้นทางส่งเสริมผลงานนักออกแบบไทย แสดงศักยภาพการออกแบบสู่สากลในโครงการ DEmark (สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561)
(ที่มา: <https://gnews.apps.go.th/news?news=38248>)

ทรงกลด บางยี่ขัน. (2560). Designer of the Year: ตามเป้า. The Cloud. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: <https://readthecloud.co/designer-9/>)

ชาตรี ประภิตนนทการ. (2559). สถาปนิก ความสำเร็จ โรงเรียนสถาปัตยกรรม. วารสารหน้าจั่ว ฉบับที่ 13. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/NAJUA/article/download/72877/58608/>)

ชมชน พูลินโพลล์. (2559). ประวัติศาสตร์นิพนธ์ด้านสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ในประเทศไทย. วารสารหน้าจั่ว ฉบับที่ 13. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/NAJUA/article/view/72880>)

ยุสดี ทิพทัส. (2539). สถาปนิกสยาม: พื้นฐาน บทบาท ผลงาน และแนวคิด (พ.ศ. 2475-2537) เล่ม 1. สมาคมสถาปนิกสยาม. กรุงเทพฯ.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร และคณะวิจัย. (2536). พัฒนาการแนวความคิดและรูปแบบของงานสถาปัตยกรรม: อดีต ปัจจุบันและอนาคต. สมาคมสถาปนิกสยาม. กรุงเทพฯ.

สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์. เกี่ยวกับสมาคม. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: <https://asa.or.th/about-us-th/>)

Interior Decoration Association of Thailand. About. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: <http://www.tida.or.th/about.html>)

พระราชกฤษฎีกา จัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2561).

พระราชบัญญัติ การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560).

พระราชบัญญัติ สถาปนิก. (2543)

ระบบเผยแพร่สารสนเทศอุดมศึกษา ศูนย์สารสนเทศอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2560). ผู้สำเร็จการศึกษา. สถิติอุดมศึกษา. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: http://www.info.mua.go.th/info/index_user.php)

ระบบเผยแพร่สารสนเทศอุดมศึกษา ศูนย์สารสนเทศอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2560). นักศึกษารวม. สถิติอุดมศึกษา. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: http://www.info.mua.go.th/info/index_user.php)

Good Design Award. (2008-2018). Online Gallery. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561
(ที่มา: <https://www.g-mark.org/award/>)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2560). ข้อมูลอุตสาหกรรม แอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.depa.or.th/th/article-view/thailand-digital-economy-glance>)

ACM SIGGRAPH. About ACM SIGGRAPH. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.siggraph.org/about/>)

TACGA. เกี่ยวกับเรา. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <http://www.tacga.net/about.php>)

ไทยก้า. เกี่ยวกับสมาคม. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.thaiga.or.th/howeare>)

สมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย. About. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: http://www.idsocietythailand.org/index.php?route=information/about&information_id=4)

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. ความเป็นมาของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <https://www.bacc.or.th/content/27.html>)

Design Excellence Award. About DEmark. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2561 (ที่มา: <http://demarkaward.net/th/about>)



