



รายงาน

ของ

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

ด้านเศรษฐกิจ

สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม
(Creative and Cultural Economy)”

สำนักกรรมการ ๑

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร

ปฏิบัติหน้าที่สำนักงานเลขาธิการสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

ด่วนที่สุด

ที่ (สพท) พ/๑๖/๒๕๕๙

(สำเนา)

สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

ถนนอุทองใน เขตดุสิต กทม. ๑๐๓๐๐

๒๕ มีนาคม ๒๕๕๙

เรื่อง รายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ

กราบเรียน ประธานสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายงานของคณะกรรมการดังกล่าวข้างต้น จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ประชุมสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ครั้งที่ ๙/๒๕๕๘ วันอังคารที่ ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๕๘ ได้มีมติตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ นั้น ซึ่งกรรมการคณะนี้ประกอบด้วย

๑. นายสถิตย์ ลิ่มพงศ์พันธุ์	ประธานกรรมการ
๒. นายรังสรรค์ ศรีวรศาสตร์	รองประธานกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นายคณิสสร นาวานุเคราะห์	รองประธานกรรมการ คนที่สอง
๔. นายทวีศักดิ์ กอนันต์กุล	รองประธานกรรมการ คนที่สาม
๕. พลเอก วิชิต ยาทิพย์	ที่ปรึกษากรรมการ
๖. นายปิติพงษ์ พิ้งบุญ ณ ออยุธยา	ที่ปรึกษากรรมการ
๗. นายมนู เลียวไพโรจน์	ที่ปรึกษากรรมการ
๘. นายสันตศักดิ์ จรุง งามพิเชษฐ์	ที่ปรึกษากรรมการ
๙. นายสมชัย ฤชุพันธุ์	โฆษกกรรมการ
๑๐. นายกฤษฎา จีนะวิจารณ์	ผู้ช่วยโฆษกกรรมการ
๑๑. นายกลินท์ สารสิน	กรรมการ
๑๒. นายเฉลิมศักดิ์ อปสุวรรณ	กรรมการ
๑๓. นายชูชาติ อินสว่าง	กรรมการ
๑๔. นายชูศักดิ์ เกวี	กรรมการ
๑๕. นายดุสิต ลีลาภัทรพันธุ์	กรรมการ
๑๖. พันเอก ธนศักดิ์ มิตรภานนท์	กรรมการ
๑๗. นายธนศพล ธนบุญวัฒน์	กรรมการ
๑๘. นายเลิศวิโรจน์ โกวัฒนะ	กรรมการ
๑๙. นายสนธิรัตน์ สนธิจิรวงศ์	กรรมการ
๒๐. นายสุวัฒน์ จิราพันธุ์	กรรมการ

/๒๑.นางอรมน ทรัพย์ทวีธรรม...

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| ๒๑. นางอรมน ทรัพย์ทวีธรรม | กรรมการ |
| ๒๒. นายกอบศักดิ์ ภูตระกูล | เลขานุการกรรมการ |
| ๒๓. นางปัทมา เขียววิศิษฐ์สกุล | ผู้ช่วยเลขานุการกรรมการ |

บัดนี้ คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษา รายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” ตามแผนการปฏิรูปของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ เสร็จแล้ว

จึงกราบเรียนมาเพื่อโปรดนำเสนอที่ประชุมสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศพิจารณา และหากสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศเห็นชอบ ขอให้โปรดส่งรายงานไปยังคณะรัฐมนตรี เพื่อพิจารณา ดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถืออย่างยิ่ง

(ลงชื่อ) สติติย์ ลิมพงศ์พันธ์

(นายสติติย์ ลิมพงศ์พันธ์)

ประธานกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ
ด้านเศรษฐกิจ

สำนักกรรมการ ๑

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๗๒, ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๘๐

โทรสาร ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๗๙

สำเนาถูกต้อง

(นางนงนุช เศรษฐบุตร์)

ผู้อำนวยการสำนักกรรมการ ๑

นางสาววรรณพร นาคบุตร/ร่าง
นางจิรัชญา ชินะประภา/พิมพ์
นางสาวพิมพ์อาภา พันธุ์ลี/ตรวจ

สารบัญ

รายงานของคณะกรรมการธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ด้านเศรษฐกิจ เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”

๑. แผนการปฏิรูป	๑
๒. วิธีการปฏิรูป	๙
๓. กำหนดเวลาการปฏิรูป	๑๕
๓.๑ แผนการปฏิรูประยะสั้น	๑๕
๓.๒ แผนการปฏิรูประยะยาว	๑๕
๔. แหล่งที่มาของงบประมาณ	๑๖
๕. หน่วยงานที่รับผิดชอบ	๑๖
๖. ข้อเสนอแนะ	๑๗
๗. ร่างพระราชบัญญัติหรือร่างพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ (ถ้ามี)	๑๗

รายงานของคณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ
ด้านเศรษฐกิจ
เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม
(Creative and Cultural Economy)”

๑. แผนการปฏิรูป

๑.๑ ความสำคัญของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

“เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม” (Creative and Cultural Economy) คือ “การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ หรือคุณค่าทางสังคม”

ทั้งนี้ ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่อง โดยบรรจุยุทธศาสตร์และแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑ (พ.ศ. ๒๕๕๕ – ๒๕๕๙) และหลายรัฐบาลที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยกำหนดไว้ในนโยบายรัฐบาลเพื่อให้หน่วยงานต่าง ๆ ได้นำไปปฏิบัติ

๑.๒ บริบทการเปลี่ยนแปลงของประชาคมโลก

ปัจจุบัน นโยบายเศรษฐกิจของประเทศต่าง ๆ ได้มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จากโครงสร้างการผลิตใหม่ของโลก จากเดิมที่เป็นอุตสาหกรรมแบบการผลิตจำนวนมาก (Mass production) เพื่อการผลิตสินค้าที่เหมือนกันสำหรับผู้บริโภคจำนวนมาก แต่ความก้าวหน้าและเติบโตทางระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ปฏิวัติการผลิตใหม่ของโลก ซึ่งกระตุ้นให้เกิดรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว ระบบเศรษฐกิจใหม่ (New Economy) จึงเป็นระบบเศรษฐกิจที่หลายประเทศได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเชื่อมโยงกับการสร้างมูลค่าจากความคิดสร้างสรรค์ เอกลักษณ์และวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ และระบบดิจิทัลเทคโนโลยี เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่

ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม จึงเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจใหม่ เนื่องจากเป็นรูปแบบธุรกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เป็นทุนสำคัญในการคิดค้น ผลิตสินค้าและบริการที่มีความโดดเด่น พิเศษ และมีเอกลักษณ์ สอดคล้องกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่ (Trend & Lifestyle) ที่ผู้บริโภคมีทางเลือกมากขึ้น ต้องการสินค้าที่เฉพาะตัว มีความห่วงใยในสภาพแวดล้อม เป็นต้น ขณะเดียวกัน ระบบดิจิทัลเทคโนโลยีก็ก่อให้เกิดเครือข่ายสังคม ผู้บริโภคที่เชื่อมต่อกันไม่ว่าอยู่ที่ใดในโลก นำไปสู่การคิดค้น การผลิตและการจำหน่ายสินค้าออนไลน์ที่รวดเร็วจากทั่วโลก

ดังนั้น ปัจจัยด้านความต้องการของตลาดผู้บริโภคยุคใหม่ ความก้าวหน้าของโลกดิจิทัล จึงเป็นเสมือนแรงผลักดันให้ประเทศต่าง ๆ ต้องเร่งสร้างระบบเศรษฐกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการพัฒนาขีดความสามารถของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อการแข่งขันทางเศรษฐกิจโลกได้ทวีความเข้มข้นขึ้น

ทั้งนี้ หลายประเทศในโลกได้นำเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมมาเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอย่างต่อเนื่อง (ตารางที่ ๑) ซึ่งนอกเหนือจากการสนับสนุนด้านนโยบายและงบประมาณจากรัฐบาลแล้ว ยังมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาทำหน้าที่เฉพาะในการขับเคลื่อน

ระบบเศรษฐกิจตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่เสนอแนะนโยบายต่อรัฐบาล หน่วยงานพัฒนาธุรกิจ และหน่วยงานที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ เพื่อร่วมกันผลักดันให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เกิดสัมฤทธิ์ผล โดยหน่วยงานเหล่านี้ จะทำหน้าที่ประสานการดำเนินงานระหว่างทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการนำความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ รวมถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาสร้างคุณค่าเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเชื่อมโยงกับภาคการผลิตจริง (Real Sector) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนและสร้างความเติบโตให้แก่เศรษฐกิจของประเทศ

ตารางที่ ๑ : นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของต่างประเทศ

ประเทศ	นโยบาย	หน่วยงานที่รับผิดชอบ		เป้าหมาย
		ด้านนโยบาย และพัฒนาธุรกิจ	ด้านความคิด สร้างสรรค์ และพัฒนาศักยภาพ บุคลากรสร้างสรรค์	
สหราชอาณาจักร	Create UK Strategy	Department for Culture, Media and Sports (DCMS)	- Creative Industries Council (CIC) - Design Council	ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ใช้ นวัตกรรม เป็นกลไกในการขับเคลื่อน และสนับสนุนเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา การวิจัย (R&D) การพัฒนาทักษะความรู้ เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมการจ้างงาน
เนเธอร์แลนด์	อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ เป็น Top Sector	Creative Industries Top Sector Team	Dutch Creative Industries Council (D-CIC)	สร้างให้ประเทศเป็นอันดับหนึ่งด้าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของยุโรป ภายใน ปี ๒๐๒๐ ผ่านการเชื่อมโยงระหว่าง อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และ อุตสาหกรรมอื่น เพื่อสร้างนวัตกรรม
ญี่ปุ่น	Cool Japan Initiative	Ministry of Economy, Trade and Industry (METI)	Ministry of Educational, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT)	ขับเคลื่อนการส่งออกสินค้าที่มาจาก ความคิดสร้างสรรค์และทุนทาง วัฒนธรรมของธุรกิจขนาดกลางและ ขนาดย่อม (SMEs) และธุรกิจดำเนินงาน ฝีมือและหัตถกรรม
ฮ่องกง	Create HK Initiative	Commerce and Economic Development Bureau (CEDB)	- Hong Kong Design Centre (HKDC) - Institute of Design Knowledge (IDW)	สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้ฮ่องกง กลายเป็นเมืองหลวงของศิลปะและ ความคิดสร้างสรรค์ของเอเชีย รวมถึง สนับสนุนการรวมตัวของกลุ่มธุรกิจ สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเครือข่ายที่เข้มแข็ง และส่งเสริมการพัฒนาเมือง
เกาหลีใต้	Creative Economy Action Plan	Ministry of Science, ICT and Future Planning (MSIP)	Korea Creative Content Agency (KOCCA)	ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ด้วยการพัฒนา นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และ ICT รวมถึง สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้วยธุรกิจ Startups และพัฒนาตลาดใหม่ ๆ จาก ไอเดียสร้างสรรค์

ประเทศ	นโยบาย	หน่วยงานที่รับผิดชอบ		เป้าหมาย
		ด้านนโยบาย และพัฒนาธุรกิจ	ด้านความคิด สร้างสรรค์ และพัฒนาศักยภาพ บุคลากรสร้างสรรค์	
สิงคโปร์	Design Singapore Plan	Ministry of Culture, Community and Youth (MCCY)	- Design Singapore Council - National Arts Council Singapore	ผลักดันให้สิงคโปร์เป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมระดับสากลในด้านการออกแบบ ส่งเสริมธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ให้เกิดนวัตกรรม สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ด้านการออกแบบ เพื่อยกระดับวิชาชีพ และดึงดูดคนรุ่นใหม่เข้าสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มาเลเซีย	Creative Multimedia Content Initiative	Ministry of Science, Technology and Innovation (MOSTI)	Malaysia Animation & Creative Content Centre	ผลักดันธุรกิจกลุ่ม Digital Media Content โดยสนับสนุนการสร้างทรัพย์สินทางปัญญา เครือข่ายพันธมิตร และมาตรการจูงใจ ให้เงินทุนสนับสนุนพัฒนาผู้ประกอบการ และโครงสร้างพื้นฐาน
อินโดนีเซีย	ยังไม่ได้กำหนด	Ministry of Tourism and Creative Economy	ยังไม่มีหน่วยงานรับผิดชอบ	จัดตั้ง Ministry of Tourism and Creative Economy เพื่อผลักดันนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชาติ ทั้งนี้ รัฐบาลมีแผนที่จะแยกส่วนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ออกมาจากกระทรวงฯ เพื่อจัดตั้งเป็นองค์กรใหม่ชื่อ "Creative Economy Agency"
ออสเตรเลีย	Creative Australia	- Ministry for the Arts - Australia Council	- Department of Education and Training - Department of Employment	พัฒนาทุนทางวัฒนธรรม และธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของประเทศ โดยรวมทั้ง ๓ ส่วนไว้ด้วยกัน ได้แก่ ศิลปะ วัฒนธรรม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

จากรายงาน "Cultural times : The first global map of cultural and creative industries" ขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) หรือ UNESCO ที่ออกเผยแพร่เมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ระบุว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมทั่วโลกในปี พ.ศ. ๒๕๕๖ มีรายรับถึง ๒๒.๕ แสนล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ ๘๐ ล้านล้านบาท) มีการจ้างงานถึง ๒๙.๕ ล้านคน โดยกลุ่มโทรทัศน์และทัศนศิลป์มีส่วนของรายรับสูงสุด เป็นสองอันดับแรกตามลำดับ คิดเป็นหนึ่งในสามของรายรับและการจ้างงานรวม (ตารางที่ ๒)

ตารางที่ ๒ : อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของโลก แบ่งตามรายรับและการจ้างงาน ปี ๒๕๕๖

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรม	รายรับ (พันล้านเหรียญสหรัฐ)	การจ้างงาน (จำนวนงาน)
โทรทัศน์	๔๗๗	๓,๕๒๗,๐๐๐
ทัศนศิลป์	๓๙๑	๖,๗๓๒,๐๐๐
หนังสือพิมพ์และนิตยสาร	๓๕๔	๒,๘๖๕,๐๐๐
โฆษณา	๒๘๕	๑,๙๕๓,๐๐๐
สถาปัตยกรรม	๒๒๒	๑,๖๖๘,๐๐๐
หนังสือ	๑๔๓	๓,๖๗๐,๐๐๐
การแสดงศิลปะ	๑๒๗	๓,๕๓๘,๐๐๐
เกม	๙๙	๖๐๕,๐๐๐
ภาพยนตร์	๗๗	๒,๔๘๕,๐๐๐
เพลง	๖๕	๓,๙๗๙,๐๐๐
วิทยุ	๔๖	๕๐๒,๐๐๐
รวม	๒,๒๕๓	๒๙,๕๐๗,๐๐๐

ที่มา : Cultural times : The first global map of cultural and creative industries (๒๕๕๘) หน้า ๑๕

ทั้งนี้ ในการส่งเสริมสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบุคลากรสร้างสรรค์ นอกเหนือจากปัจจัยด้านการศึกษาและการพัฒนาธุรกิจแล้ว ปัจจัยด้านสังคมยังเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถเจริญเติบโต อีกทั้งยังมีส่วนในการหล่อหลอมให้เกิดบุคลากรสร้างสรรค์รุ่นใหม่อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ในประเทศที่มีการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ จึงมักมีการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ให้เป็นพื้นที่สำหรับสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความตื่นตัวของประชาชน (Awareness) และสังคมสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจในท้ายที่สุด ดัง ๓ กรณีตัวอย่าง ต่อไปนี้

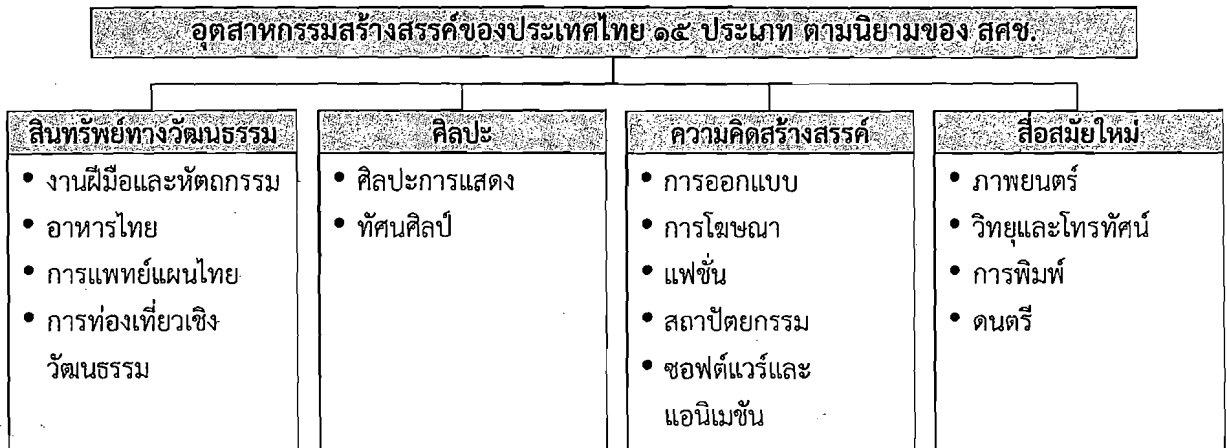
- การพัฒนาย่าน Meat Packing ในนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งดึงดูดผู้คนในเมืองกลับมาใช้เส้นทางนี้ในการเดินทางและพักผ่อนหย่อนใจเพิ่มขึ้น ก่อให้เกิดธุรกิจใหม่ๆ และทำให้มูลค่าอสังหาริมทรัพย์ในย่านเพิ่มสูงขึ้นกว่าร้อยละ ๑๐๐ สร้างรายได้ให้กับเมืองนิวยอร์กมากกว่า ๑ พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ ๓๕,๐๐๐ ล้านบาท)

- การพัฒนา Truman Market ในลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร ด้วยการเปลี่ยนโรงเบียร์และพื้นที่โดยรอบให้เป็นย่านสร้างสรรค์ และเปิดให้ผู้ประกอบการ นักออกแบบ และศิลปินเข้ามาเช่าพื้นที่ได้ในราคาถูก ทำให้คนรุ่นใหม่ที่ต้องการเริ่มต้นธุรกิจหลังไหลเข้ามา และเต็มไปด้วยกิจการและร้านค้าหลากหลายประเภท มากกว่า ๒๕๐ ร้าน

- การพัฒนา Songshan Cultural and Creative Park ในไทเป ประเทศไต้หวัน นำพื้นที่ของโรงงานยาสูบเดิมมาปรับให้กลายเป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ของเมือง มีโครงสร้างอาคารทางประวัติศาสตร์ และสถาปัตยกรรมที่น่าสนใจ เพื่อสนับสนุนศิลปะ วัฒนธรรม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไต้หวัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายการผลักดันให้ไทเปเป็นเมืองสร้างสรรค์ระดับโลก

๑.๓ ความสำคัญของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมต่อประเทศไทย
สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้แบ่งประเภท
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ออกเป็น ๑๕ สาขา ดังต่อไปนี้

แผนภาพที่ ๑ : อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย



มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย^๑ ในปี ๒๕๕๗ มีมูลค่าสูงถึง ๑.๖๑ ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๑๓.๑๘ ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)^๒ ซึ่งมีมูลค่ารวม ๑๒.๑๔ ล้านล้านบาท ทั้งนี้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาที่มีมูลค่าสูงเป็น ๓ อันดับแรก คือ ๑) อุตสาหกรรมแฟชั่น คิดเป็นร้อยละ ๔.๑๕ ของ GDP ๒) อุตสาหกรรมการออกแบบ คิดเป็นร้อยละ ๓.๐๓ ของ GDP และ ๓) อุตสาหกรรมแพร่ภาพกระจายเสียง คิดเป็นร้อยละ ๑.๖๔ ของ GDP

หากเปรียบเทียบมูลค่าและสัดส่วนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาต่อ GDP ของประเทศในช่วง ๓ ปีที่ผ่านมา (ปี ๒๕๕๕-๒๕๕๗) พบว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาส่วนใหญ่ (เกือบทุกรายการยกเว้นการแพร่ภาพกระจายเสียงในปี ๒๕๕๖) มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (ตารางที่ ๓)

^๑ มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย และผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) ในปี ๒๕๕๗ ที่มา : จากฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ สศช. เรียกดู ณ วันที่ ๓๐ มีนาคม ๒๕๕๘ โดย สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)

^๒ ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) ในปี ๒๕๕๗ ที่มา : ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ไตรมาสที่ ๔/๒๕๕๗ Gross Domestic Product : Q4/2014, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

ตารางที่ ๓ : มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ปี ๒๕๕๕-๒๕๕๗

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา (เปรียบเทียบโดยใช้ข้อมูลจาก ๑๐ สาขา)	มูลค่า (หน่วย : ล้านบาท)		
	ปี ๒๕๕๕	ปี ๒๕๕๖	ปี ๒๕๕๗
- ซอฟต์แวร์	๑๐๘,๔๒๒	๑๐๙,๙๕๖	๑๑๐,๘๖๔
- การแพร่ภาพกระจายเสียง	๑๕๖,๗๘๑	๔๔,๓๕๖	๒๐๐,๓๑๑
- แฟชั่น	๔๙๒,๖๑๙	๕๐๐,๒๒๔	๕๐๔,๓๐๓
- การโฆษณา	๑๙,๐๖๓	๒๐,๖๙๘	๒๐,๗๕๔
- การพิมพ์	๘๑,๗๔๗	๘๒,๙๐๔	๘๓,๕๘๘
- ดนตรี	๑,๐๗๗	๑,๑๙๑	๑,๔๒๕
- ทัศนศิลป์	๑๕๑,๒๘๗	๑๕๖,๕๓๓	๑๕๘,๓๑๕
- ภาพยนตร์และวีดิทัศน์	๔๖,๗๔๙	๕๑,๕๖๑	๗๘,๖๗๐
- งานฝีมือและหัตถกรรม	๘๕,๓๘๒	๘๖,๕๘๙	๘๗,๓๐๖
- การออกแบบ	๓๖๐,๓๑๙	๓๖๕,๔๑๖	๓๖๘,๔๓๒
GDP อุตสาหกรรมสร้างสรรค์	๑,๕๐๓,๔๔๖	๑,๕๑๙,๔๒๘	๑,๖๑๓,๙๖๘
GDP รวม	๑๑,๓๗๕,๓๔๙	๑๑,๘๙๘,๗๑๐	๑๒,๑๕๑,๐๙๖
สัดส่วนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อ GDP	ร้อยละ ๑๓.๒	ร้อยละ ๑๑.๙	ร้อยละ ๑๓.๒

ที่มา : ฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ สศช. เรียกดู ณ วันที่ ๓๐ มีนาคม ๒๕๕๘ โดย สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)

ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาได้มีการจัดทำแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑ ซึ่งประกอบด้วย

- (๑) การสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจตามแนวทางเครือข่ายวิสาหกิจ
- (๒) การส่งเสริมการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City)
- (๓) การเสริมสร้างศักยภาพของผู้ประกอบการและบุคลากรในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Talent) เพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการทุกสาขา
- (๔) การพัฒนาระบบการเงินเพื่อสนับสนุนการลงทุนและการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- (๕) การส่งเสริมการจดทะเบียน การใช้ และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

แม้ว่าจะมีหน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงานและหลายกระทรวงที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการพัฒนาส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ยังไม่มีการเชื่อมโยงการทำงานให้เกิดการพัฒนาและขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบ เนื่องจากยังขาดการบูรณาการแผนงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐ อีกทั้งยังมีการปรับนโยบายกระบวนการดำเนินงาน และหน่วยงานที่รับผิดชอบหลักอยู่หลายครั้ง ส่งผลให้ยังไม่สามารถบรรลุผลตามแนวทางดังกล่าวได้

ปัญหาอุปสรรค

๑. ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์

- ขาดการพัฒนาทักษะบุคลากร (Talent) และเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับการศึกษาจนเข้าสู่ตลาดแรงงาน ทั้งในด้านความรู้ความเข้าใจในสาขาอาชีพสร้างสรรค์ การดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่ม

มูลค่าให้กับสินค้าและบริการ การใช้และคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น รวมถึงขาดการส่งเสริมด้านการพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ให้แก่แรงงาน โดยปัจจุบัน ประเทศไทยเน้นการยกระดับมาตรฐานทักษะฝีมือแรงงานเท่านั้น

- ขาดการเชื่อมโยงภาคการศึกษาภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทำให้หลักสูตรการเรียนการสอนและคุณภาพของแรงงานในปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจและตลาดแรงงาน
- ขาดแคลนบุคลากรทางศึกษาที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ ด้านการพัฒนาหลักสูตรและการสอนในสาขาความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านธุรกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาส่วนภูมิภาค
- ขาดการพัฒนาและจัดทำมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพและดัชนีชี้วัดขีดความสามารถ/ทักษะของแรงงานสร้างสรรค์
- ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาธุรกิจ และพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งส่งผลให้การเติบโตของธุรกิจสร้างสรรค์ การจ้างงานนักร้องแบบ นักสร้างสรรค์ในประเทศยังไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ขณะเดียวกัน ความไม่เข้าใจและไม่ให้คุณค่าต่อความคิดสร้างสรรค์และทรัพย์สินทางปัญญา ก็นำไปสู่ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์สินค้าเช่นกัน

๒. ด้านการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem)

ขาดการส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์/ธุรกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ หรือที่เรียกว่า “นิเวศสร้างสรรค์” (Creative Ecology) โดยการพัฒนา นิเวศสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ๔ ปัจจัย ได้แก่

(๑) ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ทั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านกฎหมาย ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และด้านโลจิสติกส์

(๒) ด้านการพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ (Education and Human Resources) หรือการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital)

(๓) ด้านการพัฒนาสร้างแรงบันดาลใจและสังคมสร้างสรรค์ (Creative Society and Inspiration) ซึ่งเป็นการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโตของความคิดสร้างสรรค์ อาทิ แหล่งเรียนรู้เฉพาะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ในสาขาต่างๆ (ดนตรี ภาพยนตร์ การออกแบบ แฟชั่น กราฟิกและแอนิเมชัน เป็นต้น) และพื้นที่สำหรับทดลองทำจริง และอบรมบ่มเพาะศักยภาพแรงงานสร้างสรรค์ในสาขาต่างๆ เช่น ห้องทดลองเชิงปฏิบัติการ (Lab), พื้นที่ผลิตผลงาน (Maker Space), พื้นที่ทดลองจำหน่ายเชิงพาณิชย์ (Market test), เวทีสร้างสรรค์ (Showcase) เป็นต้น เพื่อให้แรงงานสามารถหาประสบการณ์และเข้าถึงการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองได้

(๔) ด้านการเงินและการลงทุนสร้างสรรค์ (Finance and Investment) ที่เอื้อประโยชน์ต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ มาตรการทางการเงิน/การลงทุน หรือ สิทธิพิเศษทางภาษี เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังขาดความต่อเนื่องในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) หรือพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมซึ่งเอื้อต่อการเข้ามาลงทุนและเริ่มต้นธุรกิจใหม่ และดึงดูดบุคลากรสร้างสรรค์จากทั้งในและต่างประเทศ อันนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งจะเป็นพื้นที่ต้นแบบของการเป็นเมืองนำอยู่^๓ อันประกอบด้วย ระบบการศึกษาที่ดี การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา การให้

^๓ ที่มา : รายงาน City of Opportunity (2011) โดย PricewaterhouseCoopers (PwC)

ความสำคัญกับทรัพย์สินทางปัญญา การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อผู้ประกอบการ และเอื้อต่อการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ จากการศึกษาเรื่องการพัฒนาเมืองในต่างประเทศ พบว่า ร้อยละ ๖๔ ของแรงงานจะเลือกงานโดยพิจารณาจากความน่าอยู่และความทันสมัยของเมืองก่อนจะพิจารณาเลือกองค์กร^๔ ดังนั้น เมืองสร้างสรรค์จะเป็นแหล่งดึงดูดบุคลากรและธุรกิจสร้างสรรค์จากต่างเมืองและต่างประเทศ ให้เข้ามาลงทุนและจ้างงานในประเทศ

๓. ด้านมาตรการสนับสนุน

จากกรณีศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในสหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย เกาหลีใต้และฮ่องกง^๕ พบว่า ทุกประเทศล้วนมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้เอื้อต่อการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์และการประกอบธุรกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารคมนาคม โครงสร้างด้านระบบโลจิสติกส์ และโครงสร้างด้านกฎหมาย โดยเฉพาะนโยบายสนับสนุนด้านการเงินและการลงทุนโดยวางมาตรการด้านภาษีและกองทุนต่าง ๆ ที่สนับสนุนด้านการเงินแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และกลุ่ม Startups ซึ่งในประเทศไทยจัดว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานยังไม่ครอบคลุมและเอื้ออำนวยให้ธุรกิจสร้างสรรค์เติบโตอย่างมีศักยภาพ โดยเฉพาะกฎระเบียบ/มาตรการด้านการเงินและการลงทุน สิทธิประโยชน์ทางภาษี และอำนวยความสะดวกให้แก่บุคลากรสร้างสรรค์จากต่างประเทศที่จะเข้ามาดำเนินธุรกิจหรือทำงานในประเทศไทย

นอกจากนี้ ปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ทรัพย์สินทางปัญญา กล่าวคือ กระบวนการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากมีขั้นตอนการดำเนินงาน ตรวจสอบและรับรอง ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก ส่งผลให้ขาดความคล่องตัวในการนำไปใช้หรือต่อยอดในเชิงพาณิชย์ จึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยปกป้องสิทธิแก่ผู้คิดค้นงานสร้างสรรค์ โดยรัฐมีการกำหนดกฎหมายรับรองสิทธิ (Legal Recognition) รวมไปถึงการบังคับสิทธิตามกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เป็นเจ้าของสิทธิ สามารถนำทรัพย์สินทางปัญญา ไปสร้างประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์ ซึ่งจะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการสร้างงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมต่อไป

๔. ด้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

แม้มีการบรรจุเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑ แต่ปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงานใด ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานกลางที่เชื่อมโยงการทำงานของทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยหน่วยงานภาครัฐมีการดำเนินการตามแผนงานและโครงการที่ได้กำหนดไว้ในแผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานของหน่วยงานเท่านั้น การที่ยังไม่มีหน่วยงานหลักมาเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ส่งผลให้การดำเนินการตามยุทธศาสตร์และแนวทางการดำเนินงานของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๑ และนโยบายระดับประเทศในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เกิดความล่าช้า ขาดความต่อเนื่องและยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

โดยปัจจุบัน ได้มีมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๑๓ ตุลาคม ๒๕๕๘ อนุมัติให้ยุบเลิกกองทุนส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี สำนักนายกรัฐมนตรี และกำหนดให้ภารกิจส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรีไปเป็นภารกิจของสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) อย่างไรก็ตาม วัตถุประสงค์และภารกิจของ สสว. มุ่งเน้น

^๔ ที่มา : หนังสือ The Art of City-Making (2006) โดย Charles Landry

^๕ ที่มา : รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ The Creative Economy สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ทั้งประเทศ ทำให้การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งมีรูปแบบการเติบโตทางธุรกิจและบุคลากรที่แตกต่างจาก SMEs ทั่วไป ยังไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศจำเป็นต้องมีองค์กรรับผิชอบหลัก และมีบุคลากรที่มีความชำนาญในสาขาต่าง ๆ อาทิ การบริหารการออกแบบ (Design Management) เศรษฐศาสตร์การตลาด การเงินและการลงทุน กฎหมาย และทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อเป็นองค์กรที่สามารถร่วมมือและสนับสนุนองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านมาตรการการเงินการลงทุน กฎหมาย การจัดทำนโยบาย และศึกษาวิจัยเรื่องดัชนีชี้วัดขีดความสามารถทางธุรกิจและความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

๕. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน โครงการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

แม้การสนับสนุนภาคเอกชนในการพัฒนาธุรกิจนวัตกรรมจะก่อให้เกิดผลประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก แต่เป็นการสนับสนุนในระดับปลายน้ำที่มุ่งสร้างธุรกิจใหม่ คือ ส่งเสริมผู้ประกอบการให้มีการนำแนวคิดและองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ กระบวนการบริการ รวมถึงรูปแบบธุรกิจใหม่ อย่างไรก็ตาม การยกระดับความสามารถในการแข่งขันที่ยั่งยืน (Sustainable Competitiveness) ของประเทศนั้น จำเป็นต้องส่งเสริมให้ผู้ประกอบการได้รับการพัฒนาความสามารถทางนวัตกรรม (Innovation Capability) คือ สนับสนุนให้ผู้ประกอบการมีการวางแผนแนวทางและกระบวนการด้านนวัตกรรมในองค์กรอย่างเป็นระบบ รวมทั้งส่งเสริมให้รู้จักใช้ประโยชน์จากระบบนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation System) เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถสร้างและพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่องภายในองค์กร

๒. วิธีการปฏิรูป

การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) การกำหนดมาตรการสนับสนุน และการพัฒนาภาคในการขับเคลื่อน อันจะนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ยังก่อให้เกิดการพัฒนาในรูปแบบ (Platform) ใหม่ ๆ ที่ช่วยยกระดับความสามารถทางนวัตกรรม (Innovation Capability) ของผู้ประกอบการและสนับสนุนการวางแผนและตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยอาศัยแนวทางและเครื่องมือที่หลากหลาย ได้แก่ การสร้างเครือข่ายผู้นำทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศเชิงวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวโน้มทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือบริหารจัดการทางนวัตกรรม และการวัดและประเมินผลทางนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนให้เกิดการยกระดับความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการในลักษณะองค์รวม

๒.๑ ระยะสั้น

(๑) ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์

(๑.๑) พัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แนวใหม่ โดยเป็นศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการ และบุคลากรสร้างสรรค์ที่มีหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ระบบพี่เลี้ยง (mentor) และการให้คำปรึกษา ในสาขาต่าง ๆ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น การออกแบบ กราฟิกและแอนิเมชัน เป็นต้น รวมทั้งการเสริมองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาธุรกิจ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การตลาด แนวโน้ม

ความต้องการสินค้าและบริการ (Trends) และทรัพย์สินทางปัญญา พร้อมทั้งขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ให้กระจายไปทั่วทุกภูมิภาค

(๑.๒) ร่วมกับภาคการศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาที่สอดคล้องกับแนวโน้มความต้องการของตลาดแรงงานและภาคธุรกิจ และจัดโครงการ/กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัสประสบการณ์และพัฒนาทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

(๑.๓) สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการประชาสัมพันธ์เผยแพร่องค์ความรู้ จัดทำโครงการ/แคมเปญที่แสดงตัวอย่างหรือผลงานต้นแบบที่ประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับในระดับประเทศ

(๑.๔) ดำเนินการกำหนดนิยามอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Occupation) และจัดเก็บสถิติอาชีพสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดทำมาตรฐานและดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพและแรงงานสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับมาตรฐานทางวิชาชีพสร้างสรรค์สาขาต่างๆ ให้เทียบเท่ากับมาตรฐานในระดับสากล

(๑.๕) ส่งเสริมให้ภาคเอกชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาบุคลากรด้านการศึกษาศึกษา เช่น การสนับสนุนทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา ซึ่งก่อให้เกิดนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ เป็นต้น

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

- บุคลากรสร้างสรรค์ของประเทศจะได้รับการพัฒนาให้พร้อมรับกับบริบทการแข่งขันทางเศรษฐกิจแบบใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม
- เกิดการสร้างมาตรฐานวิชาชีพด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะนำไปสู่การยกระดับฝีมือแรงงานสร้างสรรค์ให้เทียบเท่ากับระดับสากล
- ประชาชนสามารถนำความคิดสร้างสรรค์และรากฐานทางวัฒนธรรม ไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ทางธุรกิจ การค้า ตลอดจนการพัฒนาศักยภาพตนเอง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนของเศรษฐกิจและสังคมไทย

(๒) ด้านการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เหมาะสม

(๒.๑) สร้างพื้นที่หรือช่องทาง (Platform) การจัดแสดงผลงานรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการจัดแสดงผลงานจริงและในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual platform) ที่เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและระดับนานาชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้คิดค้น/ผลิตผลงานได้มีเวทีหรือช่องทางลงมือปฏิบัติ พัฒนาและทดลองผลิตผลงาน เผยแพร่ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์และต่อยอดเชิงพาณิชย์อย่างครบวงจร เช่น การจัดแสดงนิทรรศการงานแสดงสินค้า หรือเทศกาลผลงานสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นต้น

(๒.๒) พัฒนาย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม โดยการกำหนดพื้นที่ต้นแบบ เช่น ย่านเจริญกรุง ที่มีสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาให้เป็นย่านสร้างสรรค์ ทั้งความเป็นย่านประวัติศาสตร์ มีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ การคมนาคมสะดวก และมีหน่วยงานภาครัฐ คือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสพ.) ทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นศูนย์กลาง (Landmark) ของย่าน พร้อมทั้งจัดกิจกรรมต่างๆ กับชุมชนและธุรกิจในพื้นที่ นำไปสู่การสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้ามาลงทุน หรือการท่องเที่ยว รวมถึงการส่งเสริมให้พื้นที่อื่น ๆ นำแนวทางการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้เพื่อก่อให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์แห่งใหม่ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

(๒.๓) ร่วมกับภาคเอกชนในการพัฒนาและปรับปรุงหน่วยบ่มเพาะ (Incubators) ที่เหมาะสมสำหรับภารกิจ/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economic Activities) อันจะนำไปสู่การบ่มเพาะและพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เหมาะสม ทันสมัย และตรงกับความต้องการของตลาด การส่งเสริมธุรกิจ Startups และผู้ประกอบการใหม่ การเชื่อมโยงงานวิจัยสู่ธุรกิจ/การพาณิชย์ รวมถึงการสร้างโอกาสในการพัฒนาและเชื่อมโยงเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาระบบนิเวศและย่านสร้างสรรค์ ได้แก่

- ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางใหม่ (Destination) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ โครงการและกิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะ และวัฒนธรรม นำไปสู่การดึงดูดบุคลากรสร้างสรรค์ และนักลงทุนจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ก่อให้เกิดธุรกิจใหม่ เพิ่มอัตราการจ้างงาน เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ (Knowledge transfer) จากต่างประเทศ รวมทั้งส่งเสริมความเข้มแข็งของกลุ่มคลัสเตอร์ธุรกิจสร้างสรรค์ และธุรกิจสนับสนุน

- จำนวนนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ที่น่าสนใจในกิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เพิ่มขึ้น นำไปสู่การสร้างรายได้ใหม่ของผู้ประกอบการธุรกิจในย่านสร้างสรรค์

- สร้างบรรยากาศย่านสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตเดิม และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในย่านให้ดีขึ้น

- เกิดต้นแบบการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ เพื่อขยายผลไปยังพื้นที่อื่น ๆ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

(๓) ด้านมาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ

(๓.๑) จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และบรรจุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) เพื่อเป็นแนวทางการดำเนินงานให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(๓.๒) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งสนับสนุนการลงทุนในลักษณะความร่วมมือภาครัฐ-ภาคเอกชน หรือ Public-Private Partnership เช่น โครงการเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน หรือการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของย่านสร้างสรรค์ เป็นต้น

(๓.๓) ส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) และความเป็นไทย (Thainess) ให้เกิดการรับรู้และยอมรับทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงสนับสนุนช่องทางทางการตลาดให้แก่สินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งแสดงถึงความเป็นไทย อันมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรม ที่นำมาเป็นต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมภายใต้แบรนด์สินค้าไทย ที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาดโลกและสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ

(๓.๔) ส่งเสริมช่องทางทางการตลาดในประเทศให้แก่ผู้ประกอบการ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการ/นักสร้างสรรค์ ได้จัดแสดงผลงานในต่างประเทศ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจและส่งออก

(๓.๕) จัดทำดัชนีชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Index) เพื่อการจัดอันดับและวัดขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอ้างอิงหรือเทียบเคียงกับดัชนีที่จัดทำโดยหน่วยงานระดับสากล เช่น UNESCO และธนาคารเพื่อการพัฒนาแห่งเอเชีย (ADB) เป็นต้น ดัชนีฯ จะเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศไปสู่เศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ เพราะเป็นเครื่องมือในการประเมินขีดความสามารถทางการแข่งขันด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ของประเทศ

(๓.๖) จัดทำมาตรการด้านการเงินการลงทุน และสิทธิพิเศษทางภาษี เพื่อสนับสนุนและจูงใจให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดให้มีช่องทางและเชื่อมโยงกับแหล่งเงินทุนจากภาครัฐและเอกชน รวมทั้งการระดมทุนในรูปแบบใหม่ ๆ แก่ผู้ประกอบการ เพื่อใช้ในการเริ่มต้นและพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์ เช่น

- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน เพิ่มสิทธิประโยชน์ในอุตสาหกรรมแพชชั่น เครื่องดนตรี การพิมพ์ เป็นระดับ A1 (ที่มีสิทธิประโยชน์สูงสุด) และการเพิ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ได้รับสิทธิประโยชน์ เช่น ทัศนศิลป์ หัตถกรรม และภาพยนตร์

- กระทรวงการคลัง จัดทำมาตรการสนับสนุนด้านการลดภาษีเงินได้นิติบุคคล การจัดตั้งกองทุนร่วมทุน การให้สินเชื่ออัตราดอกเบี้ยต่ำ ให้ครอบคลุมกลุ่มการออกแบบ แพชชั่น ทัศนศิลป์ ดนตรี โฆษณา หัตถกรรม การพิมพ์

- กระทรวงการคลัง จัดทำมาตรการสนับสนุนให้ธุรกิจนำค่าใช้จ่ายด้านการวิจัยและพัฒนาผลงานออกแบบและความคิดสร้างสรรค์มาลดหย่อนภาษีเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๒๐๐ เป็นร้อยละ ๓๐๐ เช่นเดียวกับงบวิจัยและพัฒนา (R&D) ของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ในภาควิทยาศาสตร์

- กระทรวงการคลัง และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ร่วมกันพัฒนาช่องทางเข้าถึงแหล่งเงินทุนใหม่ เช่น การพัฒนากองทุนร่วมทุนต่างๆ ที่เน้นการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงการระดมทุนจากการจดทะเบียนตลาดหลักทรัพย์

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา ร่วมกับสถาบันการเงิน ในการพัฒนาระบบการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อให้เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาสามารถนำเอกสารสิทธิไปใช้เป็นหลักประกันค้ำประกัน (Bank Guarantee) ในการขอสินเชื่อจากสถาบันการเงินได้

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่

- อัตราการขยายตัวของสินค้าและบริการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นร้อยละ ๕^๖ และขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

- จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น สามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก และอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์มีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง

- ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตสินค้าและบริการในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ อีกทั้งเป็นแหล่งดึงดูดแรงงานสร้างสรรค์/ธุรกิจสร้างสรรค์ ให้เข้ามาลงทุนธุรกิจในประเทศไทย ซึ่งนำไปสู่การที่ประเทศไทยเป็นจุดหมายใหม่ของวงการธุรกิจสร้างสรรค์ของโลก และได้รับการยอมรับในเวทีสากล

(๔) ด้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

สถานการณ์ด้านเศรษฐกิจทั้งในปัจจุบันและอนาคตของประเทศไทยมีความจำเป็นต้องเร่งพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีหน่วยงานรับผิดชอบที่เป็นกลไกสำคัญ ทั้งด้านการพัฒนาธุรกิจและทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการขับเคลื่อนภารกิจ

^๖ ที่มา : รายงานผลการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ๓ ปี ของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๑ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ปี ๒๕๕๘

ตามนโยบายรัฐบาล และสอดคล้องกับแนวทางการดำเนินงานของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑

แม้ปัจจุบัน ภารกิจส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นกับสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจ ขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) แต่บทบาทและภารกิจของ สสว. นั้น เป็นการสนับสนุนธุรกิจและ ผู้ประกอบการ SMEs ทั้งระบบ โดยในส่วนของพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีเพียง ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่มีภารกิจในการพัฒนาบุคลากรด้านความคิดสร้างสรรค์^๑ ผ่านการพัฒนาองค์ ความรู้และแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่องมาตลอดระยะเวลา ๑๐ ปี พร้อมทั้งยังทำหน้าที่ส่งเสริม แนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ผ่านการศึกษาวิจัย จัดทำ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายร่วมกับหน่วยงานภาครัฐทั้งในและต่างประเทศ

ดังนั้น เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของการพัฒนาศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับ แผนปฏิรูป จึงเสนอให้มีการปรับบทบาทของ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสบ.) ซึ่งเป็นหน่วยงานย่อยของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ให้แยกออกมาจากหน่วยงานเดิม และจัดตั้ง ศสบ. เป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาองค์กร “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)” คือ ประเทศไทยมีหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่พัฒนาศักยภาพบุคลากร สร้างสรรค์ การพัฒนาองค์ความรู้/แหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ การพัฒนาและจัดทำแผนยุทธศาสตร์ มาตรการ และดัชนีชี้วัดขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งทำหน้าที่เชื่อมโยงกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนให้การขับเคลื่อนภารกิจการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของ ประเทศ เป็นไปอย่างสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และยุทธศาสตร์ระดับชาติ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีโลก

(๕) ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

(๕.๑) พัฒนานวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่าน การสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยาน นวัตกรรมโยธี

(๕.๒) สนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามงบประมาณ ของกลุ่มนวัตกรรมตอบสนองนโยบายรัฐบาล ในการพัฒนาโครงการนวัตกรรม

(๕.๓) สร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม ผ่านโครงการคูปองนวัตกรรม (Innovation Coupon) การแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมที่ไม่มีดอกเบีย ในอุทยานนวัตกรรมโยธี และเครือข่ายนวัตกรรมทั่วประเทศ

๒.๒ ระยะต่อไป

(๑) จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา โดยร่วมกับหน่วยงาน ภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการติดตามประเมินผล เพื่อปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์เป็นระยะ ๆ

^๑ ที่มา : Creative Economy Report 2013, Widening Local Development Pathways, United Nations/UNDP/UNESCO, 2013, หน้า ๗๕ ระบุว่า “ประเทศไทยมีหน่วยงานหลักที่จัดทำโครงการใหม่ๆ เพื่อให้การสนับสนุนและพัฒนางานความคิดสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดนวัตกรรม คือ “ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ”

Enabling Crossovers: Good Practices in The Creative Industries, ASIA-EUROPE Foundation, 2014, หน้า ๔๗-๔๘ ระบุว่า “กรณีประเทศไทย “ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)” มีความโดดเด่นในฐานะที่เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญที่สร้างความเติบโตแก่เศรษฐกิจของประเทศ”

(๒) จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอื่น ๆ ที่มีอยู่แล้วหรืออยู่ระหว่างการดำเนินการ เช่น การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงการเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาระบบขนส่งและโครงสร้างด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(๓) พัฒนามาตรฐานวิชาชีพสร้างสรรค์ ให้ครบทุกสาขาอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยร่วมกับสมาคมวิชาชีพและสถาบันการศึกษา รวมถึงพัฒนาระบบการติดตามความเคลื่อนไหวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบของดัชนีชี้วัด (Creativity Index)

(๔) สำรวจและจัดเก็บสถิติของอาชีพ/แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

(๕) พัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) เพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมและสังคมที่เอื้อให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบุคลากร โดยขยายผลโครงการโครงการย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไปปรับใช้ให้เกิดการพัฒนาให้ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่างๆ ในส่วนภูมิภาคให้ครบทั้ง ๔ ภูมิภาค

(๖) ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานและการอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนัก หรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย เช่น การอำนวยความสะดวกด้านการต่ออายุวีซ่าใบอนุญาตทำงาน (Work permit) และประกอบการ รวมทั้งระบบธุรกรรมการเงิน ระบบหลักสูตรการศึกษา ระดับนานาชาติ และระบบประกันสุขภาพที่เป็นสากล เป็นต้น

(๗) ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง แหล่งผลิต และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเชื่อมโยงกับพันธมิตรเครือข่ายในการจัดกิจกรรมและโครงการต่าง ๆ ร่วมกับทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อแสดงจุดยืนและศักยภาพของประเทศให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในฐานะประเทศที่ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม สู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างจริงจัง รวมถึงสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายองค์กรในต่างประเทศ เพื่อเป็นพันธมิตรในการสนับสนุนและส่งเสริมธุรกิจสร้างสรรค์ไทย แปรนัยของประเทศไทย การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในสาขาต่าง ๆ รวมถึงความร่วมมือในการจัดเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล เช่น World Design Capital เป็นต้น

(๘) ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

(๘.๑) การขับเคลื่อนเครือข่าย (Networking and Communication) ได้แก่ สร้างเครือข่ายผู้ประกอบการขนาดเล็กถึงขนาดใหญ่ (SML) ในห่วงโซ่คุณค่า (SML Value Chain) พัฒนาแรงจูงใจด้านการเงินการลงทุนในธุรกิจนวัตกรรม ส่งเสริมการถ่ายทอดเทคโนโลยีจากผู้ประกอบการรายใหญ่ (MNC) และพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือต่างประเทศให้เข้ามาถ่ายทอดองค์ความรู้

(๘.๒) การสร้างวิทยาการข้อมูล (Data Science) ได้แก่ พัฒนาและใช้ประโยชน์สารสนเทศเชิงวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ และสร้างพิพิธภัณฑ์เชิงเทคโนโลยี (Technique Museum) และพิพิธภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Museum)

(๘.๓) การส่งเสริมการสร้างทรัพยากรมนุษย์ (Human Capital Development) ได้แก่ พัฒนาหลักสูตรการจัดการทางนวัตกรรม และวางรากฐานการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม คณิตศาสตร์ การคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ งานเชิงศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงการส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทักษะฝีมือแรงงานด้วย

(๘.๔) การประเมินและการวัดระดับความสามารถ (Assessment and Performance Indicator) ได้แก่ สร้างกลไกการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาและความสามารถทางนวัตกรรมและ

การสร้างสรรคสำหรับองค์กร และสนับสนุนให้ผู้ประกอบการเข้าใจความสำคัญของการยกระดับความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์

๓. กำหนดเวลาการปฏิรูป

๓.๑ แผนการปฏิรูประยะสั้น

ระยะที่ ๑ มกราคม - มีนาคม ๒๕๕๙ (๓ เดือน)

- จัดทำกรอบแนวทางการปฏิรูป เพื่อเสนอต่อสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

ระยะที่ ๒ เมษายน ๒๕๕๙ - มิถุนายน ๒๕๖๐ (๑๕ เดือน)

- พัฒนาองค์กรรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม โดยแยกศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสพ.) ซึ่งปัจจุบันมีสถานะเป็นหน่วยงานภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้(สปร.) และพัฒนาบทบาทและภารกิจของ ศสพ. เพื่อจัดตั้งเป็นองค์การมหาชน ภายใต้ชื่อสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยขออนุมัติจากมติคณะรัฐมนตรี

- พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ พัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาที่สอดคล้องกับแนวโน้มความต้องการของตลาดแรงงานและภาคธุรกิจ สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรม และจัดทำมาตรฐาน/ดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพ/แรงงานสร้างสรรค์

- พัฒนาระบบนิเวศที่เหมาะสม เช่น สร้างพื้นที่หรือช่องทาง (Platform) การจัดแสดงผลงานรูปแบบต่างๆ และจัดทำโครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ (Creative District) รวมทั้งพัฒนาและปรับปรุงหน่วยบ่มเพาะ (Incubators) ที่เหมาะสมสำหรับภารกิจ/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ร่วมกับภาคเอกชน

- พัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ ได้แก่ จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และบรรจุไว้ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสมส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) ส่งเสริมช่องทางตลาดให้แก่ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ จัดทำดัชนีชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Index) และจัดทำมาตรการด้านการเงินการลงทุนและสิทธิพิเศษทางภาษี เพื่อสนับสนุนและจูงใจให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

- ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ การพัฒนานวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่านการสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี การสนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการสร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม ผ่านกลไกคูปองนวัตกรรม (Innovation Coupon) การแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมดีไม่มีดอกเบี้ย

๓.๒ แผนการปฏิรูประยะยาว

ระยะที่ ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

- จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา และจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอื่น ๆ

- พัฒนามาตรฐานวิชาชีพสร้างสรรค์ สำรวจและจัดเก็บสถิติของอาชีพ/แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาระบบการติดตามความเคลื่อนไหวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบของดัชนีชี้วัด (Creativity Index)

- พัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) โดยขยายผลโครงการโครงการย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไปปรับใช้ให้เกิดการพัฒนาให้ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่าง ๆ
- ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานและการอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนัก หรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย
- ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง แหล่งผลิต และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเตรียมความพร้อมและดำเนินการตามข้อกำหนดและเงื่อนไขในการสมัครเป็นเจ้าภาพในการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล เช่น World Design Capital เป็นต้น
- ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรม ได้แก่ การขับเคลื่อนเครือข่าย การสร้างวิทยาการข้อมูล การส่งเสริมการสร้างทรัพยากรมนุษย์ และการประเมินและวัดระดับความสามารถ

๔. แหล่งที่มาของงบประมาณ

งบประมาณหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม โดยให้บรรจุอยู่ในแผนการใช้งบประมาณประจำปี ๒๕๖๐

๕. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๕.๑ ด้านนโยบาย

- (๑) สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- (๒) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่พัฒนาเป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”

๕.๒ ด้านการเงินและการลงทุน

- (๑) กระทรวงการคลัง
- (๒) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- (๓) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน
- (๔) ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- (๕) ธนาคารในกำกับของรัฐ

๕.๓ ด้านทรัพย์สินทางปัญญา

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

๕.๔ ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ บุคลากรสร้างสรรค์ และระบบการศึกษา

- (๑) กระทรวงศึกษาธิการ
- (๒) กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน
- (๓) กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์
- (๔) สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- (๕) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่พัฒนาเป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”

๕.๕ ด้านการวิจัยและถ่ายทอดนวัตกรรม

- (๑) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- (๒) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
- (๓) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
- (๔) สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- (๕) สำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ

๕.๖ ด้านการพัฒนาแรงบันดาลใจและสังคมสร้างสรรค์

- (๑) กระทรวงวัฒนธรรม
- (๒) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่พัฒนาเป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”

๖. ข้อเสนอแนะ

๖.๑. เสนอ กรม. ให้จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม เพื่อขับเคลื่อนทางนโยบายด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนิเวศที่เหมาะสม และการพัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ

๖.๒ ปรับปรุงกลไกการขับเคลื่อน โดยพัฒนาองค์กรรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ด้วยการแยกศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสบ.) จากสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) และพัฒนาบทบาทและภารกิจ ศสบ. เพื่อจัดตั้งเป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)” โดยมีภารกิจ ๔ ข้อ ดังต่อไปนี้

(๑) จัดทำมาตรการและยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ วิจัยและพัฒนา รวมทั้งจัดทำดัชนีชี้วัดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลที่เป็นมาตรฐานอ้างอิงในระดับประเทศ

(๒) พัฒนาและให้บริการองค์ความรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ทั้งในเชิงกายภาพและดิจิทัล เพื่อเผยแพร่และสร้างความเข้าใจถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและนวัตกรรม เพื่อสร้างสังคมดิจิทัล (Digital Society) ที่มีคุณภาพ

(๓) ให้บริการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการด้วยความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ เพื่อยกระดับศักยภาพของธุรกิจสร้างสรรค์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

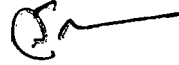
(๔) ส่งเสริมความร่วมมือและประสานงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้เป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

๗. ร่างพระราชบัญญัติหรือร่างพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ

ร่างพระราชกฤษฎีกาจัดตั้ง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ.

กำหนดวัตถุประสงค์การจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ ทุน รายได้ และทรัพย์สิน การบริหารและการดำเนินงาน กิจการ ผู้ปฏิบัติงานของสำนักงาน การบัญชี การตรวจสอบ และการประเมินผลงาน การกำกับดูแล และ บทเฉพาะกาล (การดำเนินการในวาระเริ่มแรก อาทิ คณะกรรมการ ผู้อำนวยการ การโอนย้ายบุคลากร ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือข้อกำหนด เป็นต้น)

คณะกรรมการจึงขอเสนอรายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และ
เชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” เพื่อให้สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศได้โปรด
พิจารณา หากสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศเห็นชอบด้วยขอได้โปรดส่งรายงานไปยังคณะรัฐมนตรี
เพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป



(นายสถิตย์ ลิ้มพงศ์พันธุ์)

ประธานกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ
ด้านเศรษฐกิจ

รายงานของคณะกรรมการมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ

เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)	การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) การกำหนดมาตรการสนับสนุน และการพัฒนากลไกในการขับเคลื่อน อันจะนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ยังก่อให้เกิดการพัฒนาแบบ (Platform) ใหม่ ๆ ที่ช่วย	๑. ระยะสั้น ๑.๑ ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (๑) พัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แนวใหม่ โดยเป็นศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการ และบุคลากรสร้างสรรค์ ที่มีหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ระบบพี่เลี้ยง (mentor) และการให้คำปรึกษา ในสาขาต่างๆ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น การออกแบบ กราฟิกและแอนิเมชัน เป็นต้น รวมทั้งการเสริมองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาธุรกิจ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การตลาด แนวโน้มความต้องการสินค้าและบริการ (Trends) และทรัพย์สินทางปัญญา พร้อมทั้งขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ให้กระจายไปทั่วทุกภูมิภาค (๒) ร่วมกับภาคการศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาที่สอดคล้องกับแนวโน้มความต้องการของตลาดแรงงานและภาคธุรกิจ และจัดโครงการ/กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัส	๑. แผนการปฏิรูประยะสั้น ระยะที่ ๑ มกราคม – มีนาคม ๒๕๕๙ (๓ เดือน) - จัดทำกรอบแนวทางการปฏิรูป เพื่อเสนอต่อสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ระยะที่ ๒ เมษายน ๒๕๕๙ – มิถุนายน ๒๕๖๐ (๑๕ เดือน) - พัฒนาองค์กรรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม โดยแยกศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ซึ่งปัจจุบันมีสถานะเป็นหน่วยงานภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้(สปร.)	งบประมาณหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม โดยให้บรรจุอยู่ในแผนการใช้งบประมาณประจำปี ๒๕๖๐	- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ - กระทรวงการคลัง - สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม - สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน - ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย - ธนาคารในกำกับของรัฐ - กรมทรัพย์สินทางปัญญา - กระทรวงพาณิชย์ - กระทรวงศึกษาธิการ	๑. เสนอ ครม. ให้จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม เพื่อขับเคลื่อนทางนโยบายด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนิเวศที่เหมาะสมและการพัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ ๒. ปรับปรุงกลไกการขับเคลื่อน โดยพัฒนาองค์กรรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ด้วยการแยกศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสบ.) จากสำนักงานบริหาร	ร่างพระราชกฤษฎีกาจัดตั้ง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ... กำหนดวัตถุประสงค์ การจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ ทุน รายได้ และทรัพย์สิน การบริหารและการดำเนินงาน ผู้ปฏิบัติงานของสำนักงาน การบัญชี การตรวจสอบ และการประเมินผล งาน การกำกับดูแล (การดำเนินการในวาระเริ่มแรก อาทิ คณะกรรมการผู้อำนวยการ การโอนย้ายบุคลากร ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือข้อกำหนด เป็นต้น)

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพร.บ.หรือร่าง พร.บ. (ถ้ามี)
	ยกระดับ ความสามารถทาง นวัตกรรม (Innovation Capability) ของ ผู้ประกอบการ และ สนับสนุนการ วางแผนและ ตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ของหน่วยงาน ภาครัฐและ ภาคเอกชน โดย อาศัยแนวทางและ เครื่องมือที่ หลากหลาย ได้แก่ การสร้างเครือข่าย ผู้นำทางนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ การใช้ประโยชน์จาก สารสนเทศเชิง วิเคราะห์เพื่อใช้เป็น แนวโน้มทาง นวัตกรรมและการ สร้างสรรค์ การใช้ เครื่องมือบริหาร จัดการทาง นวัตกรรม และการ วัดและประเมินผล	ประสบการณ์และพัฒนาทักษะผ่านการ ลงมือปฏิบัติจริง (๓) สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความ เข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการ ประชาสัมพันธ์เผยแพร่องค์ความรู้ จัดทำโครงการ/แคมเปญที่แสดง ตัวอย่างหรือผลงานต้นแบบที่ประสบ ความสำเร็จ และได้รับการยอมรับใน ระดับประเทศ (๔) ดำเนินการกำหนดนิยามอาชีพ สร้างสรรค์ (Creative Occupation) และจัดเก็บสถิติอาชีพสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดทำมาตรฐานและดัชนีชี้วัดขีด ความสามารถของอาชีพและแรงงาน สร้างสรรค์ เพื่อยกระดับมาตรฐานทาง วิชาชีพสร้างสรรค์สาขาต่างๆ ให้ เทียบเท่ากับมาตรฐานในระดับสากล (๕) ส่งเสริมให้ภาคเอกชนเข้าไปมีส่วน ร่วมในการพัฒนาบุคลากรด้าน การศึกษา เช่น การสนับสนุนทุนเพื่อ การวิจัยและพัฒนา ซึ่งก่อให้เกิด นวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การสอนได้ เป็นต้น ๑.๒ <u>ด้านการสร้างระบบนิเวศ</u> (Ecosystem) ที่เหมาะสม	และพัฒนาบทบาท และภารกิจของ ศสพ. เพื่อจัดตั้งเป็น องค์การมหาชน ภายใต้ชื่อ สำนักงาน ส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ โดยขอ อนุมัติจากมติ คณะรัฐมนตรี - พัฒนาทรัพยากร มนุษย์ด้านความคิด สร้างสรรค์ ได้แก่ พัฒนาองค์ความรู้ด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่ง เรียนรู้สร้างสรรค์ พัฒนาหลักสูตรการ เรียนการสอนในสาขา ที่สอดคล้องกับ แนวโน้มความต้องการ ของตลาดแรงงานและ ภาคธุรกิจ สร้าง เครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาค ประชาชน เพื่อสร้าง ความเข้าใจและ ตระหนักถึงคุณค่าของ ความคิดสร้างสรรค์		- กรมพัฒนาฝีมือ แรงงาน กระทรวง แรงงาน - กรมพัฒนาธุรกิจ การค้า กระทรวง พาณิชย์ - สำนักงานสถิติ แห่งชาติ กระทรวง เทคโนโลยี สารสนเทศและ การสื่อสาร - กระทรวง วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี - สำนักงานพัฒนา วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี แห่งชาติ - สำนักงาน นวัตกรรม แห่งชาติ (องค์การ มหาชน) - สำนักงาน คณะกรรมการ วิจัยแห่งชาติ	และพัฒนาองค์ ความรู้ (องค์การ มหาชน) และปรับ บทบาทและภารกิจ ของ ศสพ. จัดตั้งเป็น สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) โดยมีภารกิจ ๔ ข้อ ดังต่อไปนี้ (๑) จัดทำมาตรการ และยุทธศาสตร์การ พัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของ ประเทศ วิจัยและ พัฒนา รวมทั้ง จัดทำดัชนีชี้วัด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลที่ เป็นมาตรฐานอ้างอิง ในระดับประเทศ (๒) พัฒนาและ ให้บริการองค์ความรู้ ผ่านแหล่งเรียนรู้ สร้างสรรค์ทั้งในเชิง กายภาพและดิจิทัล เพื่อเผยแพร่และ สร้างความเข้าใจถึง	

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
	ทางนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนให้เกิดการยกระดับความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการในลักษณะองค์รวม	(๑) สร้างพื้นที่หรือช่องทาง (Platform) การจัดแสดงผลงานรูปแบบต่างๆ ทั้งการจัดแสดงผลงานจริงและในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual platform) ที่เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและระดับนานาชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้คิดค้น/ผลิตผลงานได้มีเวทีหรือช่องทางลงมือปฏิบัติพัฒนาและทดลองผลิตผลงาน เผยแพร่ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์และต่อยอดเชิงพาณิชย์อย่างครบวงจร เช่น การจัดแสดงนิทรรศการงานแสดงสินค้า หรือเทศกาลผลงานสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เป็นต้น (๒) พัฒนาย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม โดยการกำหนดพื้นที่ต้นแบบ เช่น ย่านเจริญกรุง ที่มีสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาให้เป็นย่านสร้างสรรค์ ทั้งความเป็นย่านประวัติศาสตร์ มีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ การคมนาคมสะดวก และมีหน่วยงานภาครัฐ คือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นศูนย์กลาง (Landmark) ของย่าน พร้อมทั้งจัดกิจกรรมต่างๆ กับชุมชน และธุรกิจในพื้นที่ นำไปสู่การสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้า	และวัฒนธรรม และจัดทำมาตรฐาน/ดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพ/แรงงานสร้างสรรค์ - พัฒนาระบบนิเวศที่เหมาะสม เช่น สร้างพื้นที่หรือช่องทาง (Platform) การจัดแสดงผลงานรูปแบบต่างๆ และจัดทำโครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ (Creative District) รวมทั้งพัฒนาและปรับปรุงหน่วยบ่มเพาะ (Incubators) ที่เหมาะสมสำหรับภารกิจ/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ร่วมกับภาคเอกชน - พัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ ได้แก่ จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรม		- สำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ - กระทรวงวัฒนธรรม - ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่พัฒนาเป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”	คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและนวัตกรรม เพื่อสร้างสังคมดิจิทัล (Digital Society) ที่มีคุณภาพ (๓) ให้บริการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการด้วยความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบเพื่อยกระดับศักยภาพของธุรกิจสร้างสรรค์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (๔) ส่งเสริมความร่วมมือและประสานงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการ	

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>มาลงทุน หรือการท่องเที่ยว รวมถึงการส่งเสริมให้พื้นที่อื่นๆ นำแนวทางการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ เพื่อก่อให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์แห่งใหม่ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค</p> <p>(๓) ร่วมกับภาคเอกชนในการพัฒนา และปรับปรุงหน่วยบ่มเพาะ (Incubators) ที่เหมาะสมสำหรับ ภารกิจ/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริม เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม (Creative and Cultural Economic Activities) อันจะนำไปสู่ การบ่มเพาะและพัฒนาบุคลากร สร้างสรรค์ในรูปแบบที่เหมาะสม ทันสมัย และตรงกับความต้องการของ ตลาด : การส่งเสริมธุรกิจ Startups และผู้ประกอบการใหม่ การเชื่อมโยง งานวิจัยสู่ธุรกิจ/การพาณิชย์ รวมถึง การสร้างโอกาสในการพัฒนาและ เชื่อมโยงเครือข่ายทั้งในและ ต่างประเทศ</p> <p>๑.๓ <u>ด้านมาตรการสนับสนุน</u> ผู้ประกอบการ</p> <p>(๑) จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ และบรรจุไว้ในแผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) เพื่อเป็น</p>	<p>สร้างสรรค์ และบรรจุ ไว้ในแผนพัฒนา ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔)</p> <p>พัฒนารูปแบบการ ลงทุนที่เหมาะสม ส่งเสริมและ ประชาสัมพันธ์แบรนด์ ไทย (Thai Brand) ส่งเสริมช่องทาง การตลาดให้แก่ ผู้ประกอบการและนัก สร้างสรรค์ จัดทำดัชนี ชีววัดความคิด สร้างสรรค์ (Creativity Index) และจัดทำมาตรการ ด้านการเงินการลงทุน และสิทธิพิเศษทาง ภาษี เพื่อสนับสนุน และจูงใจให้เข้ามา ลงทุนในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์</p> <p>- ส่งเสริมและสนับสนุน โครงการนวัตกรรมใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ ได้แก่ การ พัฒนานวัตกรรม</p>			<p>ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สร้างสรรค์และนำ ความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้เป็นเครื่องมือ ในการยกระดับ คุณภาพชีวิตของ ประชาชน</p>	

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>แนวทางการดำเนินงานให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p> <p>(๒) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งสนับสนุนการลงทุนในลักษณะความร่วมมือภาครัฐ-ภาคเอกชน หรือ Public-Private Partnership เช่น โครงการเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน หรือการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของย่านสร้างสรรค์ เป็นต้น</p> <p>(๓) ส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) และความเป็นไทย (Thainess) ให้เกิดการรับรู้และยอมรับทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงสนับสนุนช่องทางทางการตลาดให้แก่สินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งแสดงถึงความเป็นไทย อันมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรม ที่นำมาเป็นต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมภายใต้แบรนด์สินค้าไทย ที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาดโลก และสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ</p> <p>(๔) ส่งเสริมช่องทางทางการตลาดในประเทศให้แก่ผู้ประกอบการ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการ/นักสร้างสรรค์</p>	<p>แบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่านการสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี การสนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการสร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมผ่านกลไกคูปองนวัตกรรม (Innovation Coupon) การแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมที่ไม่มีดอกเบี้ย</p> <p>๒. แผนการปฏิรูประยะยาว ระยะที่ ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๐ เป็นต้นไป</p> <p>- จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรม</p>				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>ได้จัดแสดงผลงานในต่างประเทศ เพื่อ ต่อยอดทางธุรกิจและส่งออก (๕) จัดทำดัชนีชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Index) เพื่อการจัดอันดับ และวัดขีดความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอ้างอิงหรือเทียบเคียงกับดัชนีที่ จัดทำโดยหน่วยงานระดับสากล เช่น UNESCO และธนาคารเพื่อการพัฒนา แห่งเอเชีย (ADB) เป็นต้น ดัชนีฯจะ เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ ไปสู่เศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ เพราะเป็นเครื่องมือในการประเมินขีด ความสามารถทางการแข่งขันด้าน นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ของ ประเทศ</p> <p>(๖) จัดทำมาตรการด้านการเงินการ ลงทุน และสิทธิพิเศษทางภาษี เพื่อ สนับสนุนและจูงใจให้เข้ามาลงทุนใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดให้มี ช่องทางและเชื่อมโยงกับแหล่งเงินทุน จากภาครัฐและเอกชน รวมทั้งการ ระดมทุนในรูปแบบใหม่ๆ แก่ ผู้ประกอบการ เพื่อใช้ในการเริ่มต้น และพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์</p> <p>๑.๔ ด้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้ เกิดความต่อเนื่องของการพัฒนา</p>	<p>สร้างสรรค์รายสาขา และจัดทำแผนพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้เชื่อมโยงกับ แผนพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานด้านอื่นๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนามาตรฐาน วิชาชีพสร้างสรรค์ สำรวจและจัดเก็บ สถิติของอาชีพ/ แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์และ อุตสาหกรรมที่ เกี่ยวข้อง และพัฒนา ระบบการติดตาม ความเคลื่อนไหวของ อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ในรูปแบบ ของดัชนีชี้วัด (Creativity Index) - พัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) โดย ขยายผลโครงการ โครงการย่าน สร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไป 				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>ศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแผนปฏิรูป จึงเสนอให้มีการพัฒนาบทบาทและภารกิจของ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ซึ่งเป็นส่วนงานย่อยของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) โดยแยกจากหน่วยงานเดิม และจัดตั้ง ศสบ. เป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”</p> <p>๑.๕ ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>(๑) พัฒนานวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่านการสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี</p> <p>(๒) สนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามงบประมาณของกลุ่มนวัตกรรมตอบสนองนโยบายรัฐบาล ในการพัฒนาโครงการนวัตกรรม</p> <p>(๓) สร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม ผ่านโครงการคูปองนวัตกรรม (Innovation Coupon) การแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมดีไม่มีดอกเบี้ย ในอุทยาน</p>	<p>ปรับใช้ให้เกิดการพัฒนาให้ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานและการอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนัก หรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย - ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางแหล่งผลิต และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเตรียมความพร้อมและดำเนินการตามข้อกำหนดและเงื่อนไขในการสมัครเป็นเจ้าภาพในการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล เช่น World Design Capital เป็นต้น 				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>นวัตกรรมโยธี และเครือข่ายนวัตกรรมทั่วประเทศ</p> <p>๒. ระยะเวลาต่อไป</p> <p>๒.๑ จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา โดยร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการติดตามประเมินผล เพื่อปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์เป็นระยะๆ</p> <p>๒.๒ จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอื่นๆ ที่มีอยู่แล้วหรืออยู่ระหว่างการดำเนินการ เช่น การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงการเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาระบบขนส่งและโครงสร้างด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>๒.๓ พัฒนามาตรฐานวิชาชีพสร้างสรรค์ให้ครบทุกสาขาอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยร่วมกับสมาคมวิชาชีพและสถาบันการศึกษา รวมถึงพัฒนาระบบการติดตามความเคลื่อนไหวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบของดัชนีชี้วัด (Creativity Index)</p> <p>๒.๔ สํารวจและจัดเก็บสถิติของอาชีพ/แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ใน</p>	<p>- ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรม ได้แก่ การขับเคลื่อนเครือข่ายการสร้างวิทยาการ ข้อมูล การส่งเสริมการสร้างทรัพยากรมนุษย์ และการประเมินและวัดระดับความสามารถ</p>				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง</p> <p>๒.๕ พัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) เพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมและ สังคมที่เอื้อให้เกิดการพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบุคลากร โดยขยายผลโครงการโครงการย่าน สร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไปปรับใช้ให้เกิดการพัฒนาให้ ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่างๆในส่วน ภูมิภาคให้ครบทั้ง ๔ ภูมิภาค</p> <p>๒.๖ ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐาน และการอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อ เป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนัก หรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย เช่น การอำนวยความสะดวกด้านการ ต่ออายุวีซ่า ใบอนุญาตทำงาน (Work permit) และประกอบการ รวมทั้ง ระบบธุรกรรมการเงิน ระบบหลักสูตร การศึกษาระดับนานาชาติ และระบบ ประกันสุขภาพที่เป็นสากล เป็นต้น</p> <p>๒.๗ ผลักดันให้ประเทศไทยเป็น ศูนย์กลาง แหล่งผลิต และรวบรวมของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ของเอเชีย โดยเชื่อมโยงกับพันธมิตร เครือข่ายในการจัดกิจกรรมและ โครงการต่างๆร่วมกับทั้งภาครัฐและ ภาคเอกชน เพื่อแสดงจุดยืนและ</p>					

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>ศักยภาพของประเทศให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในฐานะประเทศที่ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม สู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างจริงจัง รวมถึงสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายองค์กรในต่างประเทศ เพื่อเป็นพันธมิตรในการสนับสนุนและส่งเสริมธุรกิจสร้างสรรค์ไทย แปรนัยของประเทศไทย การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในสาขาต่างๆ รวมถึงความร่วมมือในการจัดเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล เช่น World Design Capital เป็นต้น</p> <p>๒.๘ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรม ดังต่อไปนี้</p> <p>(๑) การขับเคลื่อนเครือข่าย (Networking and Communication) ได้แก่ สร้างเครือข่ายผู้ประกอบการขนาดเล็กถึงขนาดใหญ่ (SML) ในห่วงโซ่คุณค่า (SML Value Chain) พัฒนาแรงจูงใจด้านการเงินการลงทุนในธุรกิจนวัตกรรม ส่งเสริมการถ่ายทอดเทคโนโลยีจากผู้ประกอบการรายใหญ่ (MNC) และพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือต่างประเทศให้เข้ามาถ่ายทอดองค์ความรู้</p> <p>(๒) การสร้างวิทยาการข้อมูล (Data Science) ได้แก่ พัฒนาและใช้</p>					

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>ประโยชน์สารสนเทศเชิงวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ และสร้างพิพิธภัณฑ์เชิงเทคโนโลยี (Technique Museum) และ พิพิธภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Museum)</p> <p>(๓) การส่งเสริมการสร้างทรัพยากรมนุษย์ (Human Capital Development) ได้แก่ พัฒนาหลักสูตรการจัดการทางนวัตกรรม และวางรากฐานการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม คณิตศาสตร์ การคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ งานเชิงศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงการส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทักษะฝีมือแรงงานด้วย</p> <p>(๔) การประเมินและการวัดระดับความสามารถ (Assessment and Performance Indicator) ได้แก่ สร้างกลไกการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาและความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์สำหรับองค์กร และสนับสนุนให้ผู้ประกอบการเข้าใจความสำคัญของการยกระดับความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์</p>					