



รายงาน

ของ

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ  
ด้านเศรษฐกิจ  
สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม  
(Creative and Cultural Economy)”

สำนักกรรมการ ๑

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร  
ปฏิบัติหน้าที่สำนักงานเลขาธิการสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

# ด่วนที่สุด

ที่ (สปท) ๘๒๖ / ๒๕๕๙

(สำเนา)

สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ  
ถนนอุทองใน เขตดุสิต กทม. ๑๐๓๐๐

๘ เมษายน ๒๕๕๙

เรื่อง รายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ

กราบเรียน ประธานสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายงานของคณะกรรมการดังกล่าวข้างต้น จำนวน ๑ ชุด

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

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

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

และตามที่ประชุมสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ครั้งที่ ๑๔/๒๕๕๙ วันจันทร์ที่ ๒๘ มีนาคม ๒๕๕๙ ที่ประชุมได้พิจารณาและเห็นชอบรายงานของคณะกรรมการเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” แล้ว โดยให้คณะกรรมการนำรายงานไปปรับปรุง ก่อนเสนอรายงานพร้อมความเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาต่อไป นั้น

บัดนี้ คณะกรรมการได้พิจารณาปรับปรุงรายงานดังกล่าวเสร็จแล้ว จึงขอส่งรายงานของคณะกรรมการ เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” ให้กับประธานสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ เพื่อโปรดนำเสนอรายงานต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

จึงกราบเรียนมาเพื่อโปรดนำเสนอรายงานของคณะกรรมการ เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” ต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถืออย่างยิ่ง

(ลงชื่อ) สติത്യ ลิมพงค์พันธุ์

(นายสติത്യ ลิมพงค์พันธุ์)

ประธานกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ  
ด้านเศรษฐกิจ

สำนักกรรมการ ๑

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๗๒, ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๘๐

โทรสาร ๐ ๒๒๔๔ ๒๖๗๙

สำเนาถูกต้อง

(นางนงนุช เศรษฐบุตตร)

ผู้อำนวยการสำนักกรรมการ ๑

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

# สารบัญ

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

๑. แผนการปฏิรูป	๑
๒. วิธีการปฏิรูป	๑๐
๓. กำหนดเวลาการปฏิรูป	๑๕
๓.๑ แผนการปฏิรูประยะสั้น	๑๕
๓.๒ แผนการปฏิรูประยะยาว	๑๖
๔. แหล่งที่มาของงบประมาณ (กรณีที่ต้องใช้งบประมาณ)	๑๖
๕. หน่วยงานที่รับผิดชอบ	๑๗
๖. ข้อเสนอแนะ	๑๗
๗. ร่างพระราชบัญญัติหรือร่างพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ	๑๘

---

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

๑. แผนการปฏิรูป

๑.๑ ความสำคัญของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

“เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม” (Creative and Cultural Economy) คือ “การพัฒนาเศรษฐกิจโดยใช้องค์ความรู้ 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 ปัจจัยด้านความต้องการของตลาดผู้บริโภคใหม่ 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	ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ใช้นวัตกรรม เป็นกลไกในการขับเคลื่อนและสนับสนุนเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา การวิจัย (R&D) การพัฒนาทักษะความรู้ เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมการจ้างงาน
เนเธอร์แลนด์	อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็น Top Sector	Creative Industries Top Sector Team	Dutch Creative Industries Council (D-CIC)	สร้างให้ประเทศเป็นอันดับหนึ่งด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของยุโรป ภายในปี ๒๐๒๐ ผ่านการเชื่อมโยงระหว่างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมอื่น เพื่อสร้างนวัตกรรม
ญี่ปุ่น	Cool Japan Initiative	Ministry of Economy, Trade and Industry (METI)	Ministry of Educational, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT)	ขับเคลื่อนการส่งออกสินค้าที่มาจากความคิดสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรมของธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และธุรกิจด้านงานฝีมือและหัตถกรรม
ฮ่องกง	Create HK Initiative	Commerce and Economic Development Bureau (CEDB)	- Hong Kong Design Centre (HKDC) - Institute of Design Knowledge (IDW)	สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้ฮ่องกงกลายเป็นเมืองหลวงของศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ของเอเชีย รวมถึงสนับสนุนการรวมตัวของกลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเครือข่ายที่เข้มแข็ง และส่งเสริมการพัฒนาเมือง
เกาหลีใต้	Creative Economy Action Plan	Ministry of Science, ICT and Future Planning (MSIP)	Korea Creative Content Agency (KOCCA)	ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ด้วยการพัฒนานวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และ ICT รวมถึงสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้วยธุรกิจ Startups และพัฒนาตลาดใหม่ ๆ จากไอเดียสร้างสรรค์

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 โดยกลุ่มโทรทัศน์และทัศนศิลป์มีส่วนของรายรับสูงที่สุด 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	๒,๔๘๔,๐๐๐
เพลง	๖๕	๓,๙๗๙,๐๐๐
วิทยุ	๔๖	๕๐๒,๐๐๐
<b>รวม</b>	<b>๒,๒๕๓</b>	<b>๒๙,๕๐๗,๐๐๐</b>

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)

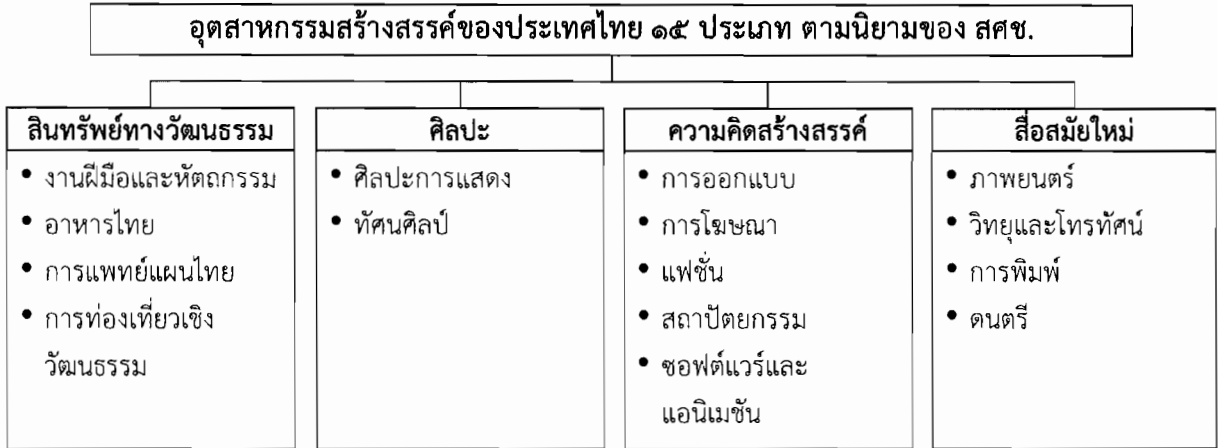
- การพัฒนา Truman Market ในลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร ด้วยการเปลี่ยนโรงเบียร์และพื้นที่โดยรอบให้เป็นย่านสร้างสรรค์ และเปิดให้ผู้ประกอบการ นักออกแบบ และศิลปินเข้ามาเช่าพื้นที่ได้ในราคาถูก ทำให้คนรุ่นใหม่ที่ต้องการเริ่มต้นธุรกิจหลังไหลเข้ามา และเต็มไปด้วยกิจการและร้านค้าหลากหลายประเภท มากกว่า ๒๕๐ ร้าน

- 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<sup>๑</sup> ในปี ๒๕๕๗ มีมูลค่าสูงถึง ๑.๖๑ ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๑๓.๑๘ ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)<sup>๒</sup> 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)

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

<sup>๒</sup> 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
- แพชั่น	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	๑,๕๐๓,๔๕๖	๑,๕๑๙,๕๒๘	๑,๖๑๓,๙๖๘
GDP รวม	๑๑,๓๗๕,๓๔๙	๑๑,๘๙๘,๗๑๐	๑๒,๑๔๑,๐๙๖
สัดส่วนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อ GDP	ร้อยละ ๑๓.๒	ร้อยละ ๑๑.๙	ร้อยละ ๑๓.๒

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

ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาได้มีการจัดทำแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑ ซึ่งประกอบด้วย

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

#### ๑.๔ การขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผ่านมา

• ปี ๒๕๕๒ รัฐบาลได้ประกาศคำมั่นสัญญา (Creative Thailand Commitments) ภายใต้โครงการไทยเข้มแข็ง เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ๔ ด้าน ได้แก่ (๑) ยกระดับโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๒) สร้างรากฐานและปลูกฝังความสามารถด้านการคิด และการสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาไทย (๓) กระตุ้นให้ทุกภาคส่วนให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ (๔) ส่งเสริมสนับสนุนธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (กคส.) ซึ่งมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธาน ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) เป็นประธาน เพื่อทำหน้าที่กำหนดกลยุทธ์ขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้นโยบายดังกล่าว เกิดผลการดำเนินงาน ได้แก่ (๑) การสร้างกลไกขับเคลื่อน โดยจัดตั้ง สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ และกองทุนเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (๒) การจัดตั้งสถาบันพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Academy) ซึ่งมีมหาวิทยาลัยที่ได้รับการคัดเลือกทั้งหมด ๗ สถาบัน เพื่อเป็นต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๓) โครงการเมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยคัดเลือก ๑๐ เมืองในจังหวัดต่างๆ ที่เป็นต้นแบบของการบริหารจัดการเมืองที่ดี และ (๔) การผลักดันให้เรื่องทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) เป็นนโยบายระดับชาติ รวมถึงการจัดกิจกรรมการประชุมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นานาชาติ (Thailand International Creative Economy Forum: TICEF) เพื่อผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่ความร่วมมือระดับภูมิภาคอาเซียน

- ปี ๒๕๕๔ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) จัดทำโครงการศึกษาเพื่อเสนอแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศภายใต้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๑ ซึ่งประกอบด้วย ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์สำหรับส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก ๔ สาขา ได้แก่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมโฆษณา ธุรกิจให้บริการสถาปัตยกรรม และอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสบ.) ได้จัดทำแนวทางการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) กรุงเทพฯ และเชียงใหม่ รวมทั้ง ขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ไปยังส่วนภูมิภาค โดยจัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สาขาเชียงใหม่ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ๘ จังหวัดภาคเหนือตอนบน พร้อมทั้ง สร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา ๑๖ แห่งใน ๑๖ จังหวัดทั่วประเทศ

- ปี ๒๕๕๖ รัฐบาล ได้โอนสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาอยู่ภายใต้สังกัดสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี มีการจัดตั้งคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแนวทางในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และให้ความเห็นชอบหลักเกณฑ์และวิธีการในการบริหารกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

## ปัญหาอุปสรรค

### ๑. ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์

- ขาดการพัฒนาทักษะบุคลากร (Talent) และเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับการศึกษาจนเข้าสู่ตลาดแรงงาน ทั้งในด้านความรู้ความเข้าใจในสาขาอาชีพสร้างสรรค์ การดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ การใช้และคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น รวมถึงขาดการส่งเสริมด้านการพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ให้แก่แรงงาน โดยปัจจุบัน ประเทศไทยเน้นการยกระดับมาตรฐานทักษะฝีมือแรงงานเท่านั้น

- ขาดการเชื่อมโยงภาคการศึกษาภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทำให้หลักสูตรการเรียนการสอนและคุณภาพของแรงงานในปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจและตลาดแรงงาน

- ขาดแคลนบุคลากรทางศึกษาที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ ด้านการพัฒนาหลักสูตรและการสอนในสาขาความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านธุรกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาส่วนภูมิภาค

- ขาดการพัฒนาและจัดทำมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพและดัชนีชี้วัดขีดความสามารถ/ทักษะของแรงงานสร้างสรรค์

- ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาธุรกิจ และพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งส่งผลให้การเติบโตของ

ธุรกิจสร้างสรรค์ การจ้างงานนักร้องแบบ นักสร้างสรรค์ในประเทศยังไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ขณะเดียวกัน ความไม่เข้าใจและไม่ให้คุณค่าต่อความคิดสร้างสรรค์และทรัพย์สินทางปัญญา ก็นำไปสู่ปัญหาการละเมิด ลิขสิทธิ์สินค้าเช่นกัน

## ๒. ด้านการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem)

ขาดการส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์/ธุรกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ หรือที่เรียกว่า “นิเวศสร้างสรรค์” (Creative Ecology) โดยการพัฒนานิเวศสร้างสรรค์ 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 ซึ่งจะเป็นพื้นที่ต้นแบบของการเป็นเมืองน่าอยู่<sup>๓</sup> อันประกอบด้วย ระบบการศึกษาที่ดี การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา การให้ความสำคัญกับทรัพย์สินทางปัญญา การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อผู้ประกอบการ และเอื้อต่อการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ จากการศึกษาเรื่องการพัฒนาเมืองในต่างประเทศ พบว่า ร้อยละ ๖๔ ของแรงงานจะเลิกงานโดยพิจารณาจากความน่าอยู่และความทันสมัยของเมืองก่อนจะพิจารณาเลือกองค์กร<sup>๔</sup> ดังนั้น เมืองสร้างสรรค์จะเป็นแหล่งดึงดูดบุคลากรและธุรกิจสร้างสรรค์จากต่างเมืองและต่างประเทศ ให้เข้ามาลงทุนและจ้างงานในประเทศ

## ๓. ด้านมาตรการสนับสนุน

จากกรณีศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในสหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย เกาหลีใต้และฮ่องกง<sup>๕</sup> พบว่า ทุกประเทศล้วนมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้เอื้อต่อการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์และการประกอบธุรกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารคมนาคม

<sup>๓</sup> ที่มา : รายงาน City of Opportunity (2011) โดย PricewaterhouseCoopers (PwC)

<sup>๔</sup> ที่มา : หนังสือ The Art of City-Making (2006) โดย Charles Landry

<sup>๕</sup> ที่มา : รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ The Creative Economy สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

โครงสร้างด้านระบบโลจิสติกส์ และโครงสร้างด้านกฎหมาย โดยเฉพาะนโยบายสนับสนุนด้านการเงินและการลงทุนโดยวางมาตรการด้านภาษีและกองทุนต่าง ๆ ที่สนับสนุนด้านการเงินแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และกลุ่ม Startups ซึ่งในประเทศไทยจัดว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานยังไม่ครอบคลุมและเอื้ออำนวยให้ธุรกิจสร้างสรรค์เติบโตอย่างมีศักยภาพ โดยเฉพาะกฎระเบียบ/มาตรการด้านการเงินและการลงทุน สิทธิประโยชน์ทางภาษี และอำนวยความสะดวกให้แก่บุคลากรสร้างสรรค์จากต่างประเทศที่จะเข้ามาดำเนินธุรกิจหรือทำงานในประเทศไทย

นอกจากนี้ ปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ทรัพย์สินทางปัญญากล่าวคือ กระบวนการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากมีขั้นตอนการดำเนินงาน ตรวจสอบ และรับรอง ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก ส่งผลให้ขาดความคล่องตัวในการนำไปใช้หรือต่อยอดในเชิงพาณิชย์ จึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยปกป้องสิทธิแก่ผู้คิดค้นงานสร้างสรรค์ โดยรัฐมีการกำหนดกฎหมายรับรองสิทธิ (Legal Recognition) รวมไปถึงการบังคับสิทธิตามกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เป็นเจ้าของสิทธิ สามารถนำทรัพย์สินทางปัญญา ไปสร้างประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์ ซึ่งจะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการสร้างงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมต่อไป

#### ๔. ด้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

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. มุ่งเน้นการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ทั้งประเทศ ทำให้การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งมีรูปแบบการเติบโตทางธุรกิจและบุคลากรที่แตกต่างจาก SMEs ทั่วไป ยังไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศจำเป็นต้องมีองค์การรับผิดชอบหลัก 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) เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถสร้างและพัฒนา นวัตกรรมอย่างต่อเนื่องภายในองค์กร

## ๒. วิธีการปฏิรูป

การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) การกำหนดมาตรการสนับสนุน และการพัฒนาภาคในการขับเคลื่อน อันจะนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ยังก่อให้เกิดการพัฒนารูปแบบ (Platform) ใหม่ ๆ ที่ช่วยยกระดับความสามารถทางนวัตกรรม (Innovation Capability) ของผู้ประกอบการ และสนับสนุนการวางแผนและตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยอาศัยแนวทาง และเครื่องมือที่หลากหลาย ได้แก่ การสร้างเครือข่ายผู้นำทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ การใช้ประโยชน์ จากสารสนเทศเชิงวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวโน้มทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือบริหารจัดการทางนวัตกรรม และการวัดและประเมินผลทางนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนให้เกิดการยกระดับ ความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการในลักษณะองค์กรรวม

### ๒.๑ ระยะสั้น

#### (๑) ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์

(๑.๑) พัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แนวใหม่ โดยเป็นศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการ และบุคลากรสร้างสรรค์ ที่มีหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ระบบพี่เลี้ยง (mentor) และการให้คำปรึกษา ในสาขา ต่าง ๆ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น การออกแบบ กราฟิกและแอนิเมชัน เป็นต้น รวมทั้งการเสริม องค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาธุรกิจ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การตลาด แนวโน้ม ความต้องการสินค้าและบริการ (Trends) และทรัพย์สินทางปัญญา พร้อมทั้งขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ให้ กระจายไปทั่วทุกภูมิภาค

(๑.๒) ร่วมกับภาคการศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาที่สอดคล้อง กับแนวโน้มความต้องการของตลาดแรงงานและภาคธุรกิจ และจัดโครงการ/กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มี โอกาสสัมผัสประสบการณ์และพัฒนาทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

(๑.๓) สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและ ตระหนักถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการประชาสัมพันธ์เผยแพร่องค์ความรู้ จัดทำโครงการ/ แคมเปญที่แสดงตัวอย่างหรือผลงานต้นแบบที่ประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับในระดับประเทศ

(๑.๔) ดำเนินการกำหนดนิยามอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Occupation) และจัดเก็บ สถิติอาชีพสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดทำมาตรฐานและดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพและแรงงานสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับมาตรฐานทางวิชาชีพสร้างสรรค์สาขาต่างๆ ให้เทียบเท่ากับมาตรฐานในระดับสากล

(๑.๕) ส่งเสริมให้ภาคเอกชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาบุคลากรด้านการศึกษา 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 (ศสบ.) 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 นำไปสู่การสร้างรายได้ใหม่ของผู้ประกอบธุรกิจในย่านสร้างสรรค์
- 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 เพิ่มสิทธิประโยชน์ในอุตสาหกรรมแพชั่น เครื่องดนตรี การพิมพ์ เป็นระดับ A1 (ที่มีสิทธิประโยชน์สูงสุด) และการเพิ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ได้รับสิทธิประโยชน์ เช่น ทัศนศิลป์ หัตถกรรม และภาพยนตร์

- กระทรวงการคลัง จัดทำมาตรการสนับสนุนด้านการลดภาษีเงินได้นิติบุคคล การจัดตั้งกองทุนร่วมทุน การให้สินเชื่ออัตราดอกเบี้ยต่ำ ให้ครอบคลุมกลุ่มการออกแบบ แพชั่น 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 เพื่อให้เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาสามารถนำเอกสารสิทธิไปใช้เป็นหลักทรัพย์ค้ำประกัน (Bank Guarantee) ในการขอสินเชื่อจากสถาบันการเงินได้

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่

- อัตราการขยายตัวของสินค้าและบริการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นร้อยละ ๕<sup>๖</sup> และขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

- จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น สามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก และอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์มีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง

- ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตสินค้าและบริการในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ อีกทั้งเป็นแหล่งดึงดูดแรงงานสร้างสรรค์/ธุรกิจสร้างสรรค์ให้เข้ามาลงทุนธุรกิจในประเทศไทย ซึ่งนำไปสู่การที่ประเทศไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการธุรกิจสร้างสรรค์ของโลก และได้รับการยอมรับในเวทีสากล

#### (๔) ด้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม

สถานการณ์ด้านเศรษฐกิจทั้งในปัจจุบันและอนาคตของประเทศไทยมีความจำเป็นต้องเร่งพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีหน่วยงานรับผิดชอบที่เป็นกลไกสำคัญ ทั้งด้านการพัฒนาธุรกิจและทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการขับเคลื่อนภารกิจตามนโยบายรัฐบาล และสอดคล้องกับแนวทางการดำเนินงานของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑

แม้ปัจจุบัน ภารกิจการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นกับสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) แต่บทบาทและภารกิจของ สสว. นั้น เป็นการสนับสนุนธุรกิจและผู้ประกอบการ SMEs ทั้งระบบ โดยในส่วนของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีเพียงศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่มีภารกิจในการพัฒนาบุคลากรด้านความคิดสร้างสรรค์<sup>๗</sup> ผ่านการพัฒนาองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่องมาตลอดระยะเวลา ๑๐ ปี พร้อมทั้งยังทำหน้าที่ส่งเสริม

<sup>๖</sup> ที่มา : รายงานผลการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ๓ ปี ของแผนพัฒนา ฉบับที่ ๑๑ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ปี ๒๕๕๘

<sup>๗</sup> 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”

แนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ผ่านการศึกษาวิจัย จัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายร่วมกับหน่วยงานภาครัฐทั้งในและต่างประเทศ

ดังนั้น เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของการพัฒนาศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแผนปฏิรูป จึงเสนอให้มีการปรับบทบาทของ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ซึ่งเป็นหน่วยงานย่อยของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ให้แยกออกมาจากหน่วยงานเดิม และจัดตั้ง ศสบ. เป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”

ทั้งนี้ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาองค์กร “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)” คือ ประเทศไทยมีหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่พัฒนาศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ การพัฒนาองค์ความรู้/แหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ การพัฒนาและจัดทำแผนยุทธศาสตร์ มาตรการ และดัชนีชี้วัดขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งทำหน้าที่เชื่อมโยงกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชนให้การขับเคลื่อนภารกิจการพัฒนา ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของประเทศ เป็นไปอย่างสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และยุทธศาสตร์ระดับชาติ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีโลก

#### (๕) ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

(๕.๑) พัฒนานวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่านการสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี

(๕.๒) สนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามงบประมาณของกลุ่มนวัตกรรมตอบสนองนโยบายรัฐบาล ในการพัฒนาโครงการนวัตกรรม

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

### ๒.๒ ระยะต่อไป

(๑) จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา โดยร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการติดตามประเมินผล เพื่อปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์เป็นระยะ ๆ

(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 การอำนวยความสะดวกด้านการต่ออายุวีซ่า

ใบอนุญาตทำงาน (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 สร้างกลไกการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาและความสามารถทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์สำหรับองค์กร 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 พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาที่สอดคล้องกับ

แนวโน้มความต้องการของตลาดแรงงานและภาคธุรกิจ สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรม และจัดทำมาตรฐาน/ดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพ/แรงงานสร้างสรรค์

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

- พัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ ได้แก่ จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบรรจุไว้ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสมส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) ส่งเสริมช่องทางการตลาดให้แก่ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ 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 และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของเอเชีย 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)”

### ๕.๖ ด้านการวิจัยและถ่ายทอดนวัตกรรม

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

### ๕.๗ ด้านการพัฒนาแรงบันดาลใจและสังคมสร้างสรรค์

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

## ๖. ข้อเสนอแนะ

๖.๑ เสนอ กรม. ให้จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม เพื่อขับเคลื่อนทางนโยบายด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนิเวศที่เหมาะสม และการพัฒนามาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ

๖.๒ ปรับปรุงกลไกการขับเคลื่อน โดยพัฒนาองค์กรรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม ด้วยการแยกศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) 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 ภารกิจ ผู้ปฏิบัติงานของสำนักงาน การบัญชี การตรวจสอบ และการประเมินผลงาน การกำกับดูแล และ บทเฉพาะกาล (การดำเนินการในวาระเริ่มแรก อาทิ คณะกรรมการ ผู้อำนวยการ การโอนย้ายบุคลากร ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือข้อกำหนด เป็นต้น)

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ จึงขอเสนอรายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” ให้คณะรัฐมนตรีพิจารณา ดำเนินการต่อไป



(นายสถิตย์ ลิมพงค์พันธุ์)

ประธานกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ  
ด้านเศรษฐกิจ

## รายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
การปฏิรูป เศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และ เชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)	การปฏิรูป เศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม ประกอบด้วย พัฒนาทรัพยากร มนุษย์ด้าน ความคิด สร้างสรรค์ การ สร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) การ กำหนดมาตรการ สนับสนุน และการ พัฒนาเทคโนโลยี ขับเคลื่อน อันจะ นำไปสู่การพัฒนา อุตสาหกรรม สร้างสรรค์อย่าง เป็นระบบ นอกจากนี้ การ ปฏิรูปเศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม ยัง ก่อให้เกิดการพัฒนา รูปแบบ (Platform)	๑. ระยะสั้น ๑.๑ ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (๑) พัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิด สร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้เกิด กระบวนการเรียนรู้ใหม่ โดยเป็น ศูนย์เฉพาะผู้ประกอบการ และ บุคลากรสร้างสรรค์ ที่มีหลักสูตร ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ระบบพี่เลี้ยง (mentor) และการให้ คำปรึกษา ในสาขาต่างๆ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น การออกแบบ กราฟิกและแอนิเมชัน เป็นต้น รวมทั้ง การเสริมองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการ พัฒนาธุรกิจ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ การตลาด แนวโน้ม ความต้องการสินค้าและบริการ (Trends) และทรัพย์สินทางปัญญา พร้อมทั้งขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ ให้กระจายไปทั่วทุกภูมิภาค (๒) ร่วมกับภาคการศึกษาในการ พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนใน สาขาที่สอดคล้องกับแนวโน้มความ ต้องการของตลาดแรงงานและภาค ธุรกิจ และจัดโครงการ/กิจกรรม	๑. แผนการปฏิรูป ระยะสั้น ระยะที่ ๑ มกราคม – มีนาคม ๒๕๕๙ (๓ เดือน) - จัดทำกรอบแนว ทางการปฏิรูป เพื่อ เสนอต่อสภา ขับเคลื่อนการปฏิรูป ประเทศ ระยะที่ ๒ เมษายน ๒๕๕๙ – มิถุนายน ๒๕๖๐ (๑๕ เดือน) - พัฒนาองค์กร รับผิดชอบด้าน เศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม โดยแยก ศูนย์สร้างสรรค์งาน ออกแบบ (ศสข.) ซึ่งปัจจุบันมีสถานะ เป็นหน่วยงาน ภายใต้สำนักงาน บริหารและพัฒนา องค์ความรู้(สปร.)	งบประมาณ หน่วยงานที่ เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาเศรษฐกิจ เชิงสร้างสรรค์ และเชิง วัฒนธรรม โดยให้ บรรจุอยู่ใน แผนการใช้ งบประมาณ ประจำปี ๒๕๖๐	- สำนักงาน คณะกรรมการ พัฒนา เศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ - กระทรวง การคลัง - สำนักงาน ส่งเสริมวิสาหกิจ ขนาดกลางและ ขนาดย่อม - สำนักงาน คณะกรรมการ ส่งเสริมการ ลงทุน - ตลาดหลักทรัพย์ แห่งประเทศไทย - ธนาคารกำกับ ของรัฐ - กรมทรัพย์สิน ทางปัญญา กระทรวง พาณิชย์ - กระทรวง ศึกษาธิการ	๑. เสนอ ครม. ให้ จัดทำแผนพัฒนา เศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม เพื่อ ขับเคลื่อนทาง ขับเคลื่อนทาง นโยบายด้านการ พัฒนาทรัพยากร มนุษย์ด้านความคิด สร้างสรรค์ การสร้าง นิเวศที่เหมาะสม และการพัฒนา มาตรการสนับสนุน ผู้ประกอบการ ๒. ปรับปรุงกลไก การขับเคลื่อน โดย พัฒนาองค์กร รับผิดชอบด้าน เศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรม ด้วยการ แยกศูนย์สร้างสรรค์ งานออกแบบ (ศสข.) จาก สำนักงานบริหาร	ร่างพระราชกฤษฎีกา จัดตั้ง สำนักงาน ส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การ มหาชน) พ.ศ. ... กำหนดวัตถุประสงค์ การจัดตั้ง อภิบาล หน้าที่ ทน รวยได้ และทรัพย์สิน การ บริหารและการดำเนิน กิจการ ผู้ปฏิบัติงาน ของสำนักงาน การ บัญชี การตรวจสอบ และการประเมินผล งาน การกำกับดูแล และบทเฉพาะการ (การดำเนินการใน วาระเริ่มแรก อาทิ คณะกรรมการ ผู้อำนวยการ การ โอนย้ายบุคลากร ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือ ข้อกำหนด เป็นต้น)

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
	<p>ใหม่ๆ ที่ช่วยยกระดับความสามารถทางนวัตกรรม (Innovation Capability) ของผู้ประกอบการ และสนับสนุนการวางแผนและตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยอาศัยแนวทางและเครื่องมือที่หลากหลาย ได้แก่</p> <p>การสร้างเครือข่ายผู้นำทางนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศเชิงวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวโน้มทางการนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือบริหารจัดการทางนวัตกรรม และการวัดและประเมินผล</p>	<p>กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนักสัมผัสประสบการณ์และพัฒนาทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติจริง</p> <p>(๓) สร้างเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการประชาสัมพันธ์เผยแพร่องค์ความรู้จัดทำโครงการ/แคมเปญที่แสดงตัวอย่างหรือผลงานต้นแบบที่ประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับในระดับประเทศ</p> <p>(๔) ดำเนินการกำหนดนิยามอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Occupation) และจัดเก็บสถิติอาชีพสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดทำมาตรฐานและดัชนีชี้วัดขีดความสามารถของอาชีพและแรงงานสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับมาตรฐานทางวิชาชีพสร้างสรรค์สาขาต่างๆ ให้เทียบเท่ากับมาตรฐานในระดับสากล</p> <p>(๕) ส่งเสริมให้ภาคเอกชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาบุคลากรด้านการศึกษา เช่น การสนับสนุนทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา ซึ่งก่อให้เกิดนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ เป็นต้น</p> <p>๑.๒ ตำบลการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เหมาะสม</p>	<p>และพัฒนาบทบาท และภารกิจของ ศส. เพื่อจัดตั้งเป็น องค์การมหาชน ภายใต้ชื่อ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยขออนุมัติจาก มติคณะรัฐมนตรี</p> <p>- พัฒนาศูนย์ทรัพยากร มนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ พัฒนาการองค์ความรู้ด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาแหล่ง เรียนรู้สร้างสรรค์ พัฒนากลยุทธ์การ เรียนการสอนในสาขา ที่สอดคล้องกับ แนวโน้มความต้องการของ ตลาดแรงงานและ ภาคธุรกิจ สร้าง เครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และภาค ประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของ</p>	<p>- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน</p> <p>กระทรวง</p> <p>กรมพัฒนาธุรกิจการค้า</p> <p>พาณิชย์</p> <p>- สำนักงานสถิติแห่งชาติ</p> <p>กระทรวง</p> <p>เทคโนโลยีสารสนเทศและสารสนเทศและการสื่อสาร</p> <p>กระทรวง</p> <p>วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ</p> <p>กระทรวง</p> <p>วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>แห่งชาติ</p> <p>สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ</p> <p>กระทรวง</p> <p>พาณิชย์</p> <p>(องค์การมหาชน)</p> <p>สำนักงาน</p> <p>คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ</p>	<p>และพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) โดยมีภารกิจ ๔ ข้อ ดังต่อไปนี้</p> <p>(๑) จัดทำมาตรการ และยุทธศาสตร์การ พัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของ ประเทศ วิจัยและพัฒนา รวมทั้งจัดทำดัชนีชี้วัด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลที่เป็นมาตรฐานอ้างอิงในระดับประเทศ</p> <p>(๒) พัฒนาและให้บริการองค์ความรู้ ผ่านแหล่งเรียนรู้ สร้างสรรค์ทั้งในเชิง ภาพและดิจิทัล เพื่อเผยแพร่และสร้างความเข้าใจถึงคุณค่าของความคิด</p>		



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/ผลิตผลงานได้มีเวทีหรือช่องทางลงมือปฏิบัติ พัฒนาและทดลองผลิตผลงาน เผยแพร่ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์และต่อยอดเชิงพาณิชย์อย่างจริงจัง เช่น การจัดแสดงนิทรรศการงานแสดงสินค้า หรือเทศกาลผลงานสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เป็นต้น (๒) พัฒนากฎหมายสร้างสรรค์ (Creative District) ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม โดยการกำหนดพื้นที่ต้นแบบ เช่น ย่านเจริญกรุง ที่มีสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาให้เป็นย่านสร้างสรรค์ ทั้งความเป็นย่านประวัติศาสตร์ มีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ การคมนาคมสะดวก และมีหน่วยงานภาครัฐ คือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสอ.) ทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นศูนย์กลาง (Landmark) ของย่าน พร้อมทั้งจัดกิจกรรมต่างๆ กับชุมชนและธุรกิจในพื้นที่ นำไปสู่การสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้ามาลงทุน	ความคิดสร้างสรรค์ 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)”	สร้างสรรค์และการออกแบบที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและนวัตกรรม เพื่อสร้างสังคมดิจิทัล (Digital Society) ที่มีคุณภาพ (๓) ให้บริการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการด้วยความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบเพื่อยกระดับศักยภาพของธุรกิจสร้างสรรค์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (๔) ส่งเสริมความร่วมมือและประสานงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ	

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
		หรือการท่องเที่ยว รวมถึงการส่งเสริมให้พื้นที่อื่นๆ นำแนวทางการพัฒนายานสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้เพื่อก่อให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์แห่งใหม่ ทั้งในส่วนบุคคลและส่วนภูมิภาค (๓) ร่วมกับภาคเอกชนในการพัฒนาและปรับปรุงหน่วยบ่มเพาะ (Incubators) ที่เหมาะสมสำหรับภารกิจ/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economic Activities) อันจะนำไปสู่การพัฒนาและพัฒนาศูนย์กลางการบ่มเพาะและพัฒนาบุคลากร สร้างสรรค์ในรูปแบบที่เหมาะสมทันสมัย และตรงกับความต้องการของตลาด การส่งเสริมธุรกิจ Startups และผู้ประกอบการใหม่ การเชื่อมโยงงานวิจัยสู่ธุรกิจ/การพาณิชย์ รวมถึงการสร้างโอกาสในการพัฒนาและเชื่อมโยงเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ	สร้างสรรค์ และบรรจุไว้ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสมส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) ส่งเสริมช่องทางการตลาด ให้แก่ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ จัดทำดัชนีชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Index) และจัดทำมาตรการด้านการเงินการลงทุน และสิทธิพิเศษทางภาษี เพื่อสนับสนุนและจูงใจให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์			สร้างสรรค์และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้เป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน	
		๑.๓ <u>ตำบลมาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการ</u> (๑) จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และบรรจุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) เพื่อเป็นแนวทางดำเนินงานให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง					

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป (Business Model Innovation) ผ่าน การสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี การสนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
	<p>พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งสนับสนุนการลงทุนในลักษณะความร่วมมือภาครัฐ-ภาคเอกชน หรือ Public-Private Partnership เช่น โครงการเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน หรือการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของย่านสร้างสรรค์ เป็นต้น</p> <p>(๓) ส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) และความ เป็นไทย (Thainess) ให้เกิดการรับรู้ และยอมรับทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงสนับสนุนช่องทางทางการตลาด ให้แก่สินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งแสดงถึงความ เป็นไทย อันมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรม ที่นำมา เป็นต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงาน และนวัตกรรมภายใต้แบรนด์สินค้าไทย ที่ตอบโจทย์ความต้องการของ ตลาดโลกและสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดี ของประเทศ</p> <p>(๔) ส่งเสริมช่องทางการตลาดในประเทศ ให้แก่ผู้ประกอบการ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการ/นักสร้างสรรค์ ได้จัดแสดงผลงานในต่างประเทศ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจและส่งออก</p>	<p>(๒) พัฒนารูปแบบการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งสนับสนุนการลงทุนในลักษณะความร่วมมือภาครัฐ-ภาคเอกชน หรือ Public-Private Partnership เช่น โครงการเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน หรือการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของย่านสร้างสรรค์ เป็นต้น</p> <p>(๓) ส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ไทย (Thai Brand) และความ เป็นไทย (Thainess) ให้เกิดการรับรู้ และยอมรับทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงสนับสนุนช่องทางทางการตลาด ให้แก่สินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งแสดงถึงความ เป็นไทย อันมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรม ที่นำมา เป็นต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงาน และนวัตกรรมภายใต้แบรนด์สินค้าไทย ที่ตอบโจทย์ความต้องการของ ตลาดโลกและสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดี ของประเทศ</p> <p>(๔) ส่งเสริมช่องทางการตลาดในประเทศ ให้แก่ผู้ประกอบการ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการ/นักสร้างสรรค์ ได้จัดแสดงผลงานในต่างประเทศ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจและส่งออก</p>	<p>(Business Model Innovation) ผ่าน การสนับสนุนทุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ใน อุทยานนวัตกรรมโยธี การสนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการใน อุตสาหกรรม</p> <p>สร้างสรรค์ และการ สร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริม นวัตกรรม ผ่านกลไก คุ้มครองนวัตกรรม (Innovation Coupon) การแปลง เทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมดีไม่มี ดอกเบี้ย</p> <p>๒. แผนการปฏิรูป ระยะยาว</p> <p>ระยะที่ ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๐ เป็นต้นไป</p> <p>- จัดทำแผนยุทธศาสตร์ พัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์รายสาขา</p>				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
		<p>(๕) จัดทำดัชนีชี้วัดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Index) เพื่อการจัดอันดับและวัดขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอ้างอิงหรือเทียบเคียงกับดัชนีที่จัดทำโดยหน่วยงานระดับสากล เช่น UNESCO และธนาคารเพื่อการพัฒนาแห่งเอเชีย (ADB) เป็นต้น ดัชนีนี้จะ เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยไปสู่เศรษฐกิจและสังคมความรู้ เพราะเป็นเครื่องมือในการประเมินขีดความสามารถทางการแข่งขันด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ของประเทศ</p> <p>(๖) จัดทำมาตรการด้านการเงินการคลัง และสิทธิพิเศษทางภาษี เพื่อสนับสนุนและจูงใจให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งจัดให้มีช่องทางและเชื่อมโยงกับแหล่งเงินทุนจากภาครัฐและเอกชน รวมทั้งการระดมทุนในรูปแบบใหม่ๆ แก่ผู้ประกอบการ เพื่อใช้ในการเริ่มต้นและพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์</p> <p>๑.๔ ต้านกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของการพัฒนาศักยภาพบุคลากรสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแผนปฏิรูป จึงเสนอให้มีการพัฒนาบทบาทและภารกิจของ ศูนย์</p>	<p>การจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอื่นๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พัฒนามาตรฐานวิชาชีพสร้างสรรค์สำรวจและจัดเก็บสถิติของอาชีพ/แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาระบบการติดตามความเคลื่อนไหวของอุตสาหกรรม</li> <li>สร้างสรรค์ในรูปแบบของดัชนีชี้วัด (Creativity Index) พัฒนาเมือง</li> <li>สร้างสรรค์ (Creative City) โดยขยายผลโครงการโครงการย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไปปรับใช้ให้เกิดการ</li> </ul>				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
	<p>สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสบ.) ซึ่งเป็นส่วนงานย่อยของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) โดยแยกจากหน่วยงานเดิม และจัดตั้ง ศสบ. เป็น “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)”</p> <p>๑.๕ ส่งเสริมและสนับสนุนโครงนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>(๑) พัฒนานวัตกรรมแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Innovation) ผ่านการสนับสนุนให้เปล่า และพื้นที่บ่มเพาะและกระตุ้นผู้ประกอบการ (Acceleration) ในอุทยานนวัตกรรมโยธี</p> <p>(๒) สนับสนุนทุนให้เปล่าแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามงบประมาณของกลุ่มนวัตกรรมตบสองนโยบายรัฐบาล</p> <p>ในการพัฒนาโครงการนวัตกรรม</p> <p>(๓) สร้างกลไกทางการเงินเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม ผ่านโครงการคูปองนวัตกรรม (Innovation Coupon)</p> <p>การแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน และนวัตกรรมที่ไม่มีดอกเบี้ย ในอุทยานนวัตกรรมโยธี และเครือข่ายนวัตกรรมทั่วประเทศ</p>	<p>พัฒนาให้ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่างๆ</p> <p>- ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานและการอำนวยความสะดวก เพื่อเป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนัก หรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย</p> <p>- ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางแห่งผลิต และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเตรียมความพร้อมและดำเนินการตามข้อกำหนดและเงื่อนไขในการสมัครเป็นเจ้าภาพในการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล เช่น World Design Capital เป็นต้น</p> <p>- ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่าน</p>					

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพ.ร.บ.หรือร่าง พ.ร.ป. (ถ้ามี)
		<p><b>๒. ระยะต่อไป</b></p> <p>๒.๑ จัดทำแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา โดยร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการติดตามประเมินผล เพื่อปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์เป็นระยะๆ</p> <p>๒.๒ จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอื่นๆ ที่มีอยู่แล้วหรืออยู่ระหว่างดำเนินการ เช่น การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงการเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาระบบขนส่งและโครงสร้างด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>๒.๓ พัฒนามาตรฐานวิชาชีพสร้างสรรค์ ให้ครบทุกสาขาอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยร่วมกับสมาคมวิชาชีพและสถาบันการศึกษา รวมถึงพัฒนาระบบการติดตามความเคลื่อนไหวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบของดัชนีชี้วัด (Creativity Index)</p> <p>๒.๔ สำรวจและจัดเก็บสถิติของอาชีพ/แรงงาน/ธุรกิจ (Skill mapping) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง</p> <p>๒.๕ พัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) เพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมและ</p>	<p>นวัตกรรม ได้แก่ การขับเคลื่อนเครือข่ายการสร้างวิทยากร ข้อมูล การส่งเสริมการสร้างทรัพยากรมนุษย์ และการประเมินและวัดระดับความสามารถ</p>				

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลาการปฏิรูป	แหล่งที่มาของงบประมาณ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่างพรป. (ถ้ามี)
		<p>สังคมที่เอื้อให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบุคลากร โดยขยายผลโครงการโครงการย่านสร้างสรรค์ (Creative District) ต้นแบบไปปรับใช้ให้เกิดการพัฒนาให้ครอบคลุมพื้นที่ส่วนต่างๆในส่วนภูมิภาคให้ครบทั้ง ๔ ภูมิภาค</p> <p>๒.๖ ส่งเสริมให้เกิดโครงสร้างพื้นฐาน และการอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการย้ายถิ่นฐาน/พำนักหรือทำงานระยะยาวในประเทศไทย เช่น การอำนวยความสะดวกด้านการต่ออายุวีซ่า ใบอนุญาตทำงาน (Work permit) และประกอบการ รวมทั้งระบบหลักทรัพย์ การศึกษาระดับนานาชาติ และระบบประกันสุขภาพที่เป็นสากล เป็นต้น</p> <p>๒.๗ ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง แหล่งผลิต และรวบรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของเอเชีย โดยเชื่อมโยงกับพันธมิตรเครือข่ายในการจัดกิจกรรมและโครงการต่างๆร่วมกับทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อแสดงจุดยืนและศักยภาพของประเทศให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในฐานะประเทศที่ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม สู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างจริงจัง รวมถึงสร้าง</p>					

เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		<p>ความร่วมมือกับเครือข่ายองค์กรในต่างประเทศ 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 พัฒนาและใช้ประโยชน์สารสนเทศเชิงวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ และสร้างพิพิธภัณฑ์เชิงเทคโนโลยี (Technique Museum) และ</p>					



เรื่อง	แผนการปฏิรูป	วิธีการปฏิรูป	กำหนดเวลา การปฏิรูป	แหล่งที่มาของ งบประมาณ	หน่วยงาน ที่รับผิดชอบ	ข้อเสนอแนะ	ร่างพรบ.หรือร่าง พรป. (ถ้ามี)
		พิพิธภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Museum) (๓) การส่งเสริมการสร้างทรัพย์สินทาง มนุษย์ (Human Capital Development) ได้แก่ พัฒนา หลักสูตรการจัดการทางนวัตกรรม และวางรากฐานการเรียนรู้ทาง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม คณิตศาสตร์ การคิดเชิงออกแบบ การ แก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ งานเชิง ศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงการ ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านความคิด สร้างสรรค์ในกลุ่มทักษะฝีมือแรงงาน ด้วย (๔) การประเมินและการวัดระดับ ความสามารถ (Assessment and Performance Indicator) ได้แก่ สร้าง กลไกการประเมินทรัพย์สินทางปัญญา และความสามารถทางนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์สำหรับองค์กร และ สนับสนุนให้ผู้ประกอบการเข้าใจ ความสำคัญของการยกระดับ ความสามารถทางนวัตกรรมและการ สร้างสรรค์					

**สรุปประเด็นการปรับปรุงแก้ไขรายงาน  
ของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ  
เรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”**

.....

ตามที่ ประชุมสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ครั้งที่ ๑๔/๒๕๕๙ วันจันทร์ที่ ๒๘ มีนาคม ๒๕๕๙ ได้พิจารณาและมีมติเห็นชอบรายงานของคณะกรรมการเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” แล้ว โดยให้คณะกรรมการนำรายงานไปปรับปรุง ก่อนเสนอรายงาน พร้อมความเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศให้สมบูรณ์ก่อนเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาต่อไปนั้น

ในการนี้ คณะกรรมการได้พิจารณาทบทวนรายงานดังกล่าวแล้ว โดยมีการปรับปรุงเนื้อหา รายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” ดังนี้

- เนื้อหา รายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”

๑. หน้า ๕ ข้อ ๑.๓ ตัดข้อความในวรรคสุดท้ายออก

ความที่ตัดออก

“แม้ว่าจะมีหน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยและหลายกระทรวงที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการพัฒนาส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ยังไม่มีการเชื่อมโยงการทำงานให้เกิดการพัฒนาและขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบ เนื่องจากยังขาดการบูรณาการแผนงานระหว่างหน่วยงานภาครัฐ อีกทั้งยังมีการปรับนโยบาย กระบวนการดำเนินงาน และหน่วยงานที่รับผิดชอบหลักอยู่หลายครั้ง ส่งผลให้ยังไม่สามารถบรรลุผลตามแนวทางดังกล่าวได้”

๒. หน้า ๖ เพิ่มเติมหัวข้อ “๑.๔ การขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผ่านมา”

**๑.๔ การขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผ่านมา**

• ปี ๒๕๕๒ รัฐบาลได้ประกาศคำมั่นสัญญา (Creative Thailand Commitments) ภายใต้โครงการไทยเข้มแข็ง เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ๔ ด้าน ได้แก่ (๑) ยกกระดับโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๒) สร้างรากฐานและปลูกฝังความสามารถด้านการคิด และการสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาไทย (๓) กระตุ้นให้ทุกภาคส่วนให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ (๔) ส่งเสริมสนับสนุนธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (กคส.) ซึ่งมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธาน ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) เป็นประธาน เพื่อทำหน้าที่กำหนดกลยุทธ์ขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้ต้นนโยบายดังกล่าว เกิดผลการดำเนินงาน ได้แก่ (๑) การสร้างกลไกขับเคลื่อน โดยจัดตั้ง สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ และกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๒) การจัดตั้งสถาบันพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Academy) ซึ่งมีมหาวิทยาลัยที่ได้รับการคัดเลือกทั้งหมด ๗ สถาบัน เพื่อเป็นต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (๓) โครงการเมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยคัดเลือก ๑๐ เมืองในจังหวัดต่างๆ ที่เป็นต้นแบบของการบริหารจัดการเมืองที่ดี และ (๔) การผลักดันให้เรื่องทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) เป็นนโยบายระดับชาติ รวมถึงการจัดกิจกรรม

การประชุมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นานาชาติ (Thailand International Creative Economy Forum: TICEF) เพื่อผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่ความร่วมมือระดับภูมิภาคอาเซียน

- ปี ๒๕๕๔ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)

จัดทำโครงการศึกษาเพื่อเสนอแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศภายใต้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๑ ซึ่งประกอบด้วย ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์สำหรับส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก ๔ สาขา ได้แก่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมโฆษณา ธุรกิจให้บริการสถาปัตยกรรม และอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ศสب.) ได้จัดทำแนวทางการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) กรุงเทพฯ และเชียงใหม่ รวมทั้ง ขยายแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ไปยังส่วนภูมิภาค โดยจัดตั้ง ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สาขาเชียงใหม่ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ๘ จังหวัดภาคเหนือตอนบน พร้อมทั้ง สร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา ๑๖ แห่งใน ๑๖ จังหวัดทั่วประเทศ

- ปี ๒๕๕๖ รัฐบาล ได้โอนสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาอยู่ภายใต้สังกัดสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี มีการจัดตั้งคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแนวทางในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และให้ความเห็นชอบหลักเกณฑ์และวิธีการในการบริหารกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

บัดนี้ คณะกรรมการฯ ขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจได้พิจารณาปรับปรุงแก้ไขรายงานเรื่อง “การปฏิรูปเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)” แล้ว จึงขอเสนอรายงานดังกล่าวต่อประธานสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ เพื่อส่งให้คณะรัฐมนตรีพิจารณาดำเนินการต่อไป

.....